

游戏机

ULTRA CONSOLE GAME

实用技术



中国力量

汇秦起航

锐意打造国产 3A级电视游戏的梦想家们

热点追踪

FIFA 20周年: 回首坎坷路

2013.11A

定价: RMB 14.00

ISSN 1008-0600

2 1 >



9 771008 060006

攻略透解

口袋妖怪 X·Y 系统全解析 + 流程详细剖析

英雄传说 闪之轨迹

流程攻略 + 全依赖评价 S 级

新闻专题

缩水还是进化?

新旧 PSV 对比评测

独树一帜“直”

2DS 实机评测

研究中心

横行霸道 V

游戏名人堂

汤姆·克兰西

一个横跨小说、电影和游戏领域的传奇

Gamehal 视频黄金眼

超凡 双生 游戏评测

游戏试玩 试玩版演示影像

初音未来 歌姬计划 F2

圣斗士星矢 勇士 游戏演示

特别收录 新语联盟 弹丸论破 中文配音精选

热血最强

鬼泣3 特别版 维吉尔零成长全SS挑战



即将诞生!

欧美最强角色扮演游戏，
精英云集定义世代标杆，
寒霜引擎打造亮丽画面，

天裂巨痕，恶魔入凡世，
天降大任，孤星承重命，
揭竿而起，重建审判所，
联合纵横，汇集救世军，
斩妖除魔，破邪救众生。

机种：PS3/X360/PS4/Xbox One

类型：角色扮演

发行：EA

发售日：预定2014年第三季度

龙之世纪 宗教审判

Dragon Age: Inquisition



总第 333 期



COVER STAFF

封面用图：口袋妖怪 X·Y
封面设计：anubis

©1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./
GAME FREAK inc.



读编交流

- 读编往来 110
- 小编寄语 116
- 发售表 118



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn



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

ucg.dooland.com

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



收藏者：

收藏日期：

本期主打



P107 中国力量
汇秦起航
锐意打造国产 3A 级电视游戏的梦想家们



P32 新闻专题
缩水还是进化?
新旧 PSV 对比评测



P102 游戏名人堂
汤姆·克兰西
一个横跨小说、电影
和游戏领域的传奇



P35 新闻专题
独树一帜“直”
2DS 实机评测



P88 特别企划
一起来捣蛋
历数适合万圣节 COS 的游戏角色

新闻资讯

- 焦点
- 游戏情报站 3
- 进击最前线 8
- 热点追踪
 - 树屋探秘： 10
 - 美国任天堂的幕后英雄 12
 - FIFA 20 周年： 12
 - 回首坎坷路
- 排行榜 14
- 黄金眼 16
- 传说频道 18
- 前线狙击
 - 无名英雄 再来者 20
 - 跨越俺的尸体 2 22
 - 噬神者 2 24
 - 幕末摇滚 26
 - 神偷 28
 - 初音未买 歌姬计划 F2 30

- 新闻专题
 - 缩水还是进化? 32
 - 新旧 PSV 对比评测 35
 - 独树一帜“直” 35
 - 2DS 实机评测

实用技术

- 攻略透解
 - 口袋妖怪 X·Y 38
 - 英雄传说 闪之轨迹 58
- 3DS 应援团 72
- VITA 命 74
- 研究中心
 - 横行霸道 V 76
- 成就奖杯堂 83

游戏文化

- 多边共享 86
- 特别企划
 - 一起来捣蛋 88
 - 历数适合万圣节 94
 - COS 的游戏角色 96
- 指尖方圆 94
- 游戏心情 96
- 自由谈 98
- 游戏名人堂
 - 汤姆·克兰西： 102
 - 一个横跨小说、电影和 102
 - 游戏领域的传奇
- 中国力量
 - 汇秦起航 107
 - 锐意打造国产 3A 级 107
 - 电视游戏的梦想家们

郑重声明

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

投稿须知

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

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

口袋妖怪 X·Y	16 38
牧场物语 通往新天地	9
忍者神龟	17
星之卡比 华丽三重奏	9

PS2

鬼泣 3 特别版	光盘
----------	----

PS3

IS2 炽热之心	9
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	16 光盘
超凡 双生	光盘
成人童话 凡尘之狼	17
初音未来 歌姬计划 F2	30 光盘
刺客信条IV 黑旗	光盘
横行霸道 V	76 83
极品飞车 劲敌	光盘
乐高漫威英雄	17
求生指南	17
神偷	28 光盘
圣斗士星矢 勇士	16
死或生 5 终极版	光盘
英雄传说 闪之轨迹	58
影牢 黑暗公主	8
真·高达无双	光盘

PS4

NBA 2K14	光盘
刺客信条IV 黑旗	光盘
极品飞车 劲敌	光盘
神偷	28 光盘
王国之心 III	光盘
无名英雄 再来者	20

PSP

幕末摇滚	26
噬神者 2	24 光盘

PSV

IS2 炽热之心	9
初音未来 歌姬计划 F2	30 光盘
刀剑神域 虚空的碎片	8
跨越的尸体 2	22
噬神者 2	24 光盘
英雄传说 闪之轨迹	58
影牢 黑暗公主	8
真·高达无双	光盘

Wii

忍者神龟	17
------	----

X360

蝙蝠侠 阿克汉姆起源	16 光盘
成人童话 凡尘之狼	17
刺客信条IV 黑旗	光盘
横行霸道 V	76 83
极品飞车 劲敌	光盘
乐高漫威英雄	17
求生指南	17
忍者神龟	17
神偷	28 光盘
死或生 5 终极版	光盘
危境大冒险	光盘

Xbox One

NBA 2K14	光盘
刺客信条IV 黑旗	光盘
极品飞车 劲敌	光盘
崛起 罗马之子	光盘
神偷	28 光盘
王国之心 III	光盘

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



视频黄金眼 《超凡 双生》游戏评测



热血最强 《鬼泣3 特别版》 维吉尔零成长全 SS 挑战



神偷



真·高达无双



王国之心 III



特别收录 新语联盟《弹丸论破》 中文配音精选

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

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

1. 口袋妖怪 X Y	Nintendo	2. 角色扮演
3DS	ポケットモンスター-X Y	3. 日版
4. 无对应周边	2013年10月12日	7. 本地1人，在线8-4人
		各4800日元
		9. 对应玩家年龄：全年龄

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

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品



本期光盘精选内容



游戏试玩 《初音未来 歌姬计划 F2》

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

视频黄金眼 《超凡 双生》游戏评测

游戏试玩 《初音未来 歌姬计划F2》 试玩版演示影像 《圣斗士星矢 勇士》 游戏演示

热血最强 《鬼泣3 特别版》 维吉尔零成长全SS挑战

特别收录 新语联盟《弹丸论破》 中文配音精选

新作影像集锦

- 神偷
- 刺客信条IV 黑旗：自由之声 DLC
- 蝙蝠侠 阿克汉姆起源
- 危境大冒险
- 死或生5 终极版万圣节服装包
- NBA 2K14 崛起 罗马之子
- 真·高达无双！噬神者2
- 三国之心 III

电影前线

- 第五阶层 | 霍比特人2 史矛革荒漠
- 逃出熔炉

ENDING·SONG 《超凡 双生》 Lost Cause

UCG 现已与土豆网合作，精彩视频期期不断！
你可以访问以下网址免费观看！

<http://www.tudou.com/home/Gamehalo>

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16:9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验



《超凡 双生》Lost Cause



霍比特人 2 史矛革荒漠

总顾问：李子奇
 总编：司马
 编辑部主任：王义
 印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
 责任编辑：王梓
 责任编辑：王梓
 责任编辑：王梓

编委：冯健
 王锐忠
 衣山川
 江浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
 广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
 广告热线：010-67675174 67675434
 组版：深圳市方正图文设计有限公司
 印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
 国内统一刊号：CN62-1137/TN
 订 阅：全国各地邮政局
 邮 发 代 号：54-98
 出 版 日 期：2013年11月1日
 定 价：人民币14.00元

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

本期大事记

DIGEST

10.15 微软公布 Xbox Live Compute 服务, 将面向所有 Xbox One 游戏提供专属服务器与云技术支持。

10.16 育碧宣布《监察风云》和《法外群狼》将延期到明年发售, 本财年预计将出现近亿美元的亏损。消息发布后, 育碧股价暴跌 32%, 创下史上最大跌幅。

10.17 AMD 确认已经为次世代主机提供数百万个芯片, AMD 因而实现扭亏为盈。

10.17 索尼宣布巴西 PS4 售价超过 1.1 万元人民币, 几乎是 Xbox One 价格的两倍。

10.18 Square Enix 宣布成立“最终幻想委员会”, 由系列的多名高级制作人担任委员, 确保今后的新作质量。

10.21 日本任天堂正式宣布 Wii 停产。

10.23 IGN 确认 PS4 版《COD 幽灵》将实现 1080p 解析度, 欧美游戏论坛盛传 Xbox One 版只有 720p 解析度。

10.26 索尼宣布将于 PS4 发售前发布官方 PlayStation App 应用, 实现智能手机与 PS 系主机的深度互动。

游戏情报站

育碧两款巨作延期, 股价暴跌逾三成

10月16日, 育碧宣布其原定与次世代主机同步发售的《监察风云》和《法外群狼》将延期到2014年发售。此举引发投资者对育碧处境的担忧, 致使其股价出现历史上前所未有的暴跌幅度。

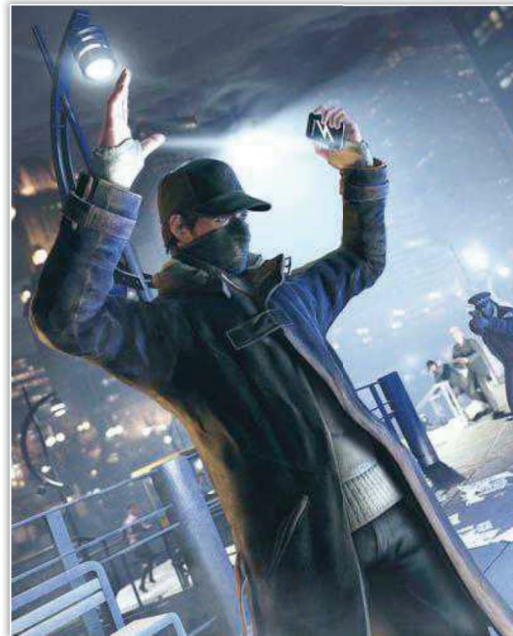
《监察风云》将延期到2014年春季发售, 而《法外群狼》将会延期到下一个财年, 也就是2014年4月1日之后。对于这两款游戏的延期原因, 育碧首席执行官 Yves Guillemot 说: “我们的长期目标是在次世代胜出, 我们今天做出的艰难决定是为了全面实现我们全新作品的潜力。这对我们的短期业绩可能有冲击, 但是从长远来看, 我们相信这将会是一个正确的决定, 将会让我们的玩家更满足, 股东也会获得收益。”

育碧预测《法外群狼》的销量将会超过250万套, 而重点大作《监察风云》的销量预计将会在600万套左右。之于年内发售的《刺客信条IV 黑旗》, 预计无法保持《刺客信条III》高达1200万套的出货量, 但仍然会达到1000万套以上。

Guillemot 相信, 未来两个财年, 育碧的运营收入将会创纪录。不过因为游戏延期, 本财年的销售目标从14.2亿~14.5亿欧元下调到9.95亿~10.45亿欧元。

由于业绩目标大幅下调, 引发行业内关于育碧次世代发展前景的担忧, 导致其股票遭到恐慌性抛售。当日, 育碧股价直线下跌, 跌幅高达32%, 这是育碧历史上前所未有的股价跌幅。据《商业周刊》报道, 本财年育碧运营亏损将达到9500万美元以上, 而之前的预期是盈利1.7亿美元。这是因为《分裂细胞 黑名单》和《雷曼传奇》的销量都未达到预期。

育碧之所以推迟《监察风云》的发售时间, 与《GTA5》的热卖有关。业界分析家 Mike Hickey 说: “《GTA5》的成功给了《监察风云》很大的压力, 育碧意识到需要进一步提高品质。”对于育碧来说, 《监察风云》于次世代中的地位, 正如《刺客信条》之于本世代, 可以说是一个不容有失的超大作。因此育碧必须尽一切所能确保打响《监察风云》的品牌。



《COD 幽灵》PS4版1080p, X1版720p?

10月23日, IGN 发布的《COD 幽灵》最新视频引爆了世界各大游戏论坛。IGN 的视频来自 PS4 版《COD 幽灵》, 从视频来看, PS4 版完美实现了 1080p 的解析度。IGN 编辑 Scott Lowe 也证实了 PS4 版解析度确实达到了 1080p。



随后世界最大游戏论坛 NeoGAF 出现了大量关于《COD 幽灵》PS4 与 Xbox One 版本对比的传闻。多个渠道来源均指出, PS4 版将会是 1080p 解析度, 而 Xbox One 版本只有 720p。甚至还有传闻说 PS4 版只用了几个星期时间就实现了 1080p 解析度、90fps 的帧率, 而 Xbox One 版本花了几个月时间才做到 720p 解析度和 15fps 的帧率。当然, 这些均未得到任何官方证实, 游戏的实际成品也应和开发中状态不同。

据 NeoGAF 的多名网友反映, 他们已经知道 PS4 与 Xbox One 版本的差异, 但是目前与 Activision 之间存在保密协议, 因此不便透露。SCE 全球工作室吉田修平被问到此事时的回应是“这个需要由 Activision 方面来确认”。而微软方面对此事的回应是“Xbox One 版本的画面碉堡了!”但并未证实 Xbox One 版本的解析度究竟是多少。

无论如何, 此事已经对 Xbox One 造成极大的负面影响, 大量玩家表示“如果 Xbox One 还是只有 720p, 还有什么必要花那 500 美元?”另外, 过去“《COD》系列”向来是以 X360 版为主力版本, 无论画面还是内容独占性方面都是 X360 版占优, 宣传阶段也都是拿 X360 版做演示。而如今 IGN 的演示却是使用 PS4 版, 似乎暗示着某种转变……

新闻短波

INFO

PS4可8人视频聊天

索尼社交媒体经理 Sid Shuman 确认, PS4 的多人视频聊天功能最多可以支持 8 人同时进行, 还将支持跨平台聊天, 可以与 PSV 用户进行视频聊天。

《泰坦天降》发售日确定

微软正式宣布, Xbox One 和 X360 独占的大作《泰坦天降》已确定将于 2014 年 3 月 11 日发售。届时将推出售价 250 美元的收藏版, 其中包含一个 18 英寸的泰坦模型, 带场景及 LED 灯光效果。另外还有一本 190 页的画册以及大海报。

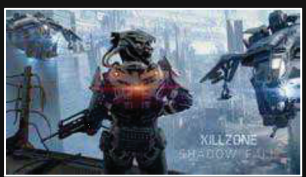


任天堂经典HD化

宫本茂最近在接受采访时表示, 任天堂很有兴趣将过去的经典游戏如《阳光马里奥》、《超级马里奥银河》等进行高清化推出 Wii U 版, 但任天堂的开发人员正在制作新作, 不过他表示: “这些项目很适合交给我们的开发合作伙伴, 我也很希望未来有此机会。”

《杀戮地带 暗影坠落》流程10小时

《杀戮地带 暗影坠落》制作人 Steven Ter Heide 透露, 本作的单人战役模式流程在 10 小时左右。另外, 本作的游戏容量已经确认为 39.7GB。本作下载版支持“边玩边下载”功能, 不过至少应该先下载安装 7.5GB 的文件包才能进入游戏。



Wii U销量大增

任天堂宣布, 自从 9 月 20 日 Wii U 降价之后, 其在全球范围销量暴增。在美国, 9 月份 Wii U 销量提高了 200%。在英国, 《塞尔达传说 风之杖 高清重制版》套装发售后, Wii U 销量暴增 685%。

Wii正式停产

10 月 21 日, 日本任天堂官网正式宣布 Wii “生产終了”, 作为任天堂首部销量突破 1 亿台的电视游戏机, Wii 已顺利完成自己的历史使命。

Capcom格斗新作

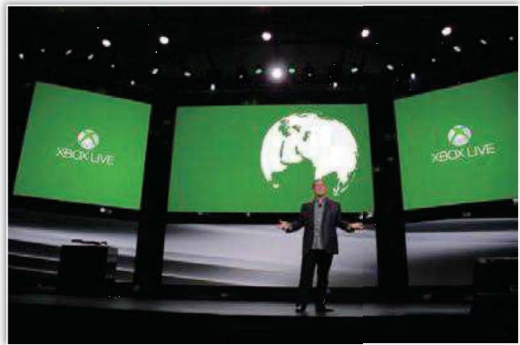
Capcom 制作人小野义德透露, 目前他们正在开发一款格斗游戏新作, 现在 Capcom 正在为该作招聘新程序员和游戏策划。

Xbox One全部游戏都将对应云技术

自从 Xbox One 公布以来, 已经陆续有多款大作表示会提供专用服务器, 利用云技术提升游戏表现力。近日, 微软正式宣布, 所有 Xbox One 游戏都将享用专用服务器。

高级 Xbox 主管 Albert Panello 表示, 微软提供的 Xbox Live Compute 服务面向所有游戏, 开发者可以利用这些云计算资源提升游戏表现力。这意味着所有 Xbox One 游戏理论上都能够做到突破主机硬件规格限制, 以云资源为补充, 达到最佳效果。当然, 初期最为主要的是通过这些专属服务器实现更多人同时在线, 以及提高在线游戏的稳定性。

随着云技术应用经验的进一步深入, Xbox Live Compute 将会分担主机的运算负担, 在画面渲染、光影、物理和 AI 等方面承担一定的运算任务。这样就能实现更高的画面清晰度, 以及智能更高的 AI。而且通过



Xbox Live Compute 也将实现动态更新, 也就是说玩家无需下载新内容, 就可以直接接入云端玩到最近更新的内容。

索尼发布PS官方手机应用

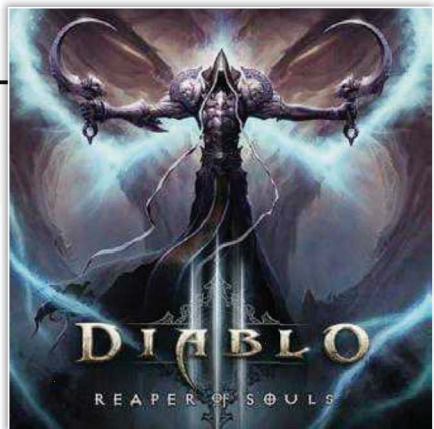


索尼宣布将于 11 月 13 日在北美发布免费的官方 PlayStation App 应用。这是一个让玩家更好地享受 PlayStation Network 服务的使用界面, 对应 PSV、PS3 和 PS4。通过该应用, 玩家可以使用自己的手机或平板电脑更加方便地访问 PlayStation 官网, 可以在 PS Store 上购买及下载内容。

PS App 还针对 PS4 设计了丰富功能, 比如可以把手机当做遥控器, 通过手机让 PS4 进入睡眠状态或将其唤醒。也可以把手机当成键盘, 输入下载码或者信用卡信息。当然更可以将手机当成第二个屏幕, 用于今后某些游戏的特殊功能。玩家也可以通过手机观看朋友上传的游戏视频, 随时随地获悉好友的最新动态。

《夺魂之镰》登陆PS4

暴雪宣布, 《暗黑破坏神 III》最新资料片《夺魂之镰》目前正在开发 PS4 版, 将会在 2013 暴雪嘉年华期间提供试玩。PS4 版将会针对 DualShock4 手柄增添新功能。



X360出货量突破8000万

微软宣布, X360 的全球累计出货量已经突破 8000 万台。今年 9 月, X360 软件仅在美国的销售额就超过了 4 亿美元, 超过其他所有主机, 也是 Xbox 系主机历史上的最高值。这主要归功于《GTA5》的热销, 本作占了 9 月份美国游戏软件总销售额的一半以上。

巴西PS4售价逾万元



索尼最近在其巴西 PlayStation 官方博客上宣布, 巴西版 PS4 的售价为 3999 巴西雷亚尔, 折合人民币 11037 元。而游戏的售价为 179 雷亚尔, 折合人民币 494 元。相比之下, Xbox One 在巴西的价格为 2200 雷亚尔, 几乎只有 PS4 价格的一半。

索尼表示, 巴西 PS4 售价如此昂贵的主要原因是税收太高, 大约占了成本的百分六七十。但这仍然不足以解释在同一个地区 PS4 价格比 Xbox One 几乎高出一倍的理由。



中国移动通信
CHINA MOBILE

为客户而生 移动智造

中国移动M701、M601手机荣耀登场



AD-T-000-087



中国移动M701

- 5.0英寸高清IPS大屏
- MediaTek 四核1.2GHz处理器
- Android4.2智能操作系统
- 800万像素背照式自动对焦摄像头
- 双麦克降噪



中国移动M601

- 4.0英寸WVGA电容屏
- Marvell 双核1.2GHz处理器
- Android4.2智能操作系统
- 4GB ROM+512MB RAM

大品牌 优服务 好网络 全应用

我们投入百分百的热情与智慧，将优质网络、创新设计、多彩应用、贴心服务融于一体，研制出中国移动自主品牌手机，一切只为您——7亿客户中不可或缺的一员，智造更精彩的移动互联生活。中国移动M701、M601，为7亿客户而生！

各大营业厅有售 登录中国移动手机商城 www.e100.cn
或中国移动天猫官方旗舰店 10086.tmall.com 在线购买



引领 3G 生活



《最终幻想VII》的容量对于目前的手机来说太大了，所以估计还要等很多年。



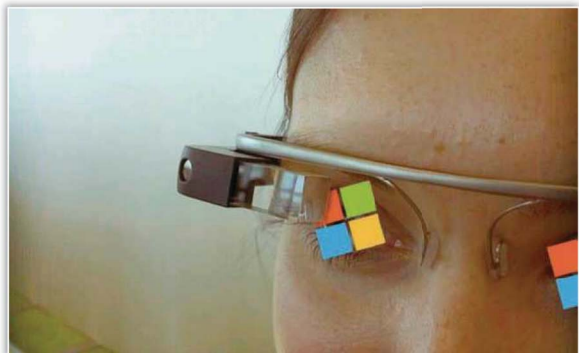
虽然之前 Square Enix 表示《最终幻想VII》可能会推出手机版，但近日 SE 制作人田畑端表示，本作对于目前的手机来说占用的空间太大。最近在 Steam 上推出的 PC 下载版《最终幻想VII》容量超过 3GB。

业界声音

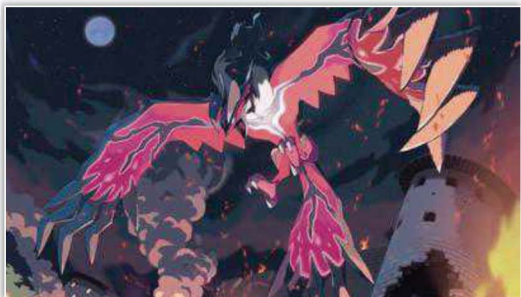
微软智能眼镜即将面世?

据《华尔街日报》报道，内部知情人士透露，微软目前正在研发类似于 Google Glass 的智能眼镜。据称微软已经与亚洲的多家零部件供应商谈判合作事宜。但是微软智能眼镜不会很快量产，知情人士说：“微软只不过要在硬件生产上先行一步，确保其不会错过穿戴式设备市场的机遇。”

有消息指，微软智能眼镜的项目负责人是 Alex Kipman，也就是 Kinect 的主设计师。近年来 Kipman 已经带领了多个 Xbox 相关项目。也就是说微软智能眼镜可能与游戏功能有千丝万缕的关系。



《口袋妖怪 X·Y》两日突破400万



首次实现全球同步发售的《口袋妖怪 X·Y》，也创造了任天堂历史上的销售速度新纪录——两日内销量突破 400 万套。任天堂表示，本作两日销量比《口袋妖怪黑 2·白 2》全球各地的两日销量分别加起来还是要高出 70%。目前“《口袋妖怪》系列”的全球累计销量已经超过 2 亿 4500 万套，任天堂正式称之为“史上最强游戏品牌”。迄今为止，系列作中销量最高的是《口袋妖怪 钻石·珍珠》，累计为 1763 万套。

我也希望出 Wii U 版，但 Wii U 的销量实在不行。

Ghost Games 创意总监 Craig Sullivan 表示，由于《极品飞车 最高通缉》Wii U 版销量低迷，所以《极品飞车 劲敌》不会有 Wii U 版。实际上，目前 EA 正在开发的 Wii U 游戏数量为 0。



业界声音

虽然在线游戏对我们来说技术上可行，但并非我们目前的重点。

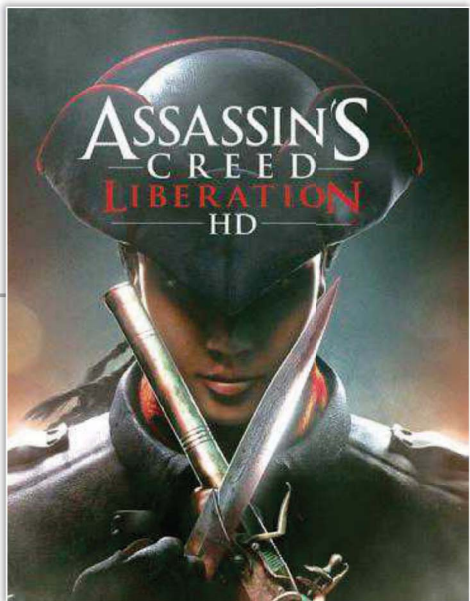
虽然网络已成为游戏不可分割的一部分，但宫本茂表示，任天堂依旧更注重与身边的人一起玩游戏的乐趣。



业界声音

《刺客信条 解放 高清版》明年1月发售

育碧确定，PS3 版《刺客信条 解放 高清版》将于 2014 年 1 月 14 日登陆 PS Store。为适应 PS3 的手柄玩法，本作所有的任务都经过了调整，游戏节奏也加快了。本作也加入了全新任务，都是针对艾芙琳的不同人格而设计的，包括刺客、淑女与女仆三种人格。总共有 15 个新任务。本作定价为 19.99 美元。



24款PS4独占大作开发中

索尼最近投放了 PS4 的最新电视广告，其中宣称正在开发的 PS4 独占大作已有 24 款，正在开发的 PS4 游戏超过 180 款，“超过其他任何次世代主机”。微软尚未公布 Xbox One 正在开发的游戏有多少款。PS4 的新广告中还宣称有 14 家一流游戏工作室正在为 PS4 开发独占游戏。

索尼还在视频中确认，《刺客信条 IV 黑旗》与《监察风云》将会有 PS4 和 PS3 版的限时独占内容，独占期限为半年。《刺客信条 IV 黑旗》将会有一小时的 PS3 版独占内容，围绕《刺客信条 III 解放》的女主角艾芙琳。这三个任务发生在《解放》之后，与《黑旗》的主线任务无关。《监察风云》的独占内容未公布。

SE成立“最终幻想委员会”



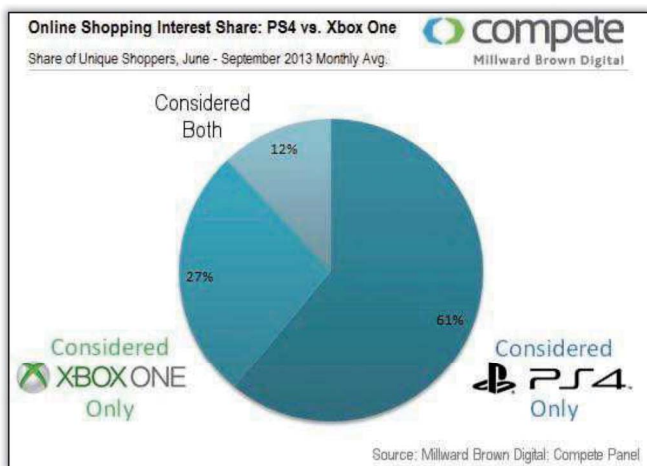
面对“《最终幻想》系列”每况愈下的局面，Square Enix 日前决定成立一个委员会，负责监督今后系列作的游戏品质。该委员会成员都是 SE 内部的顶尖制作人，包括吉田直树、田畑端、鸟山求、北濑佳范等，他们都曾担任过《最终幻想》多部作品的制作人。

逾6成澳大利亚家庭玩家用机

据澳大利亚互动娱乐协会 IGEA 最近发布的调查报告，澳大利亚的家用机普及度位居世界前列，大约 63% 的澳大利亚家庭拥有游戏机，超过九成的受访者表示至少有一部设备用于玩游戏，女性玩家所占比例达到 47%。

调查显示，76% 的澳大利亚玩家年龄在 18 岁以上，玩家平均年龄为 32 岁。81% 的母亲和 83% 的父亲会玩游戏。

美国玩家PS4购买意愿两倍于Xbox One



美国市调机构 Millward Brown Digital 最近发布的调查报告显示, 美国玩家对 PS4 的兴趣远远高于 Xbox One, 购买意愿比例达到了 2:1。这次调查的时间范围是 6 到 9 月份期间。

调查显示, 打算购买次世代主机的消费者中, 有四分之三考虑购买 PS4, 61% 的消费者表示非 PS4 不买。只有 39% 的消费者考虑购买 Xbox One, 27% 的消费者表示非 Xbox One 不买。12% 的消费者表示对 PS4 和 Xbox One 都有兴趣。

另外, 据美国市调机构 NPD 发布的 9 月份游戏产业数据, PS3 在美国的月销量终于超过 X360。自 2011 年 1 月以来, X360 在美国已经连续 32 个月销量超过

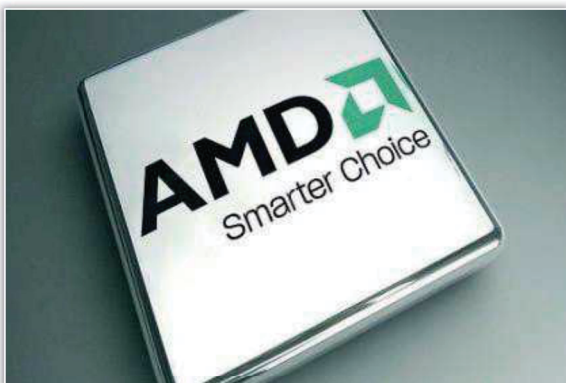
PS3, 这次 PS3 实现反超, 主要归功于 500GB 版《GTA5》套装的发售。目前 PS 系主机正在美国实现全面逆转。

AMD 已为次世代主机供应数百万块芯片

AMD 首席执行官 Rory Read 日前确认, AMD 已经为次世代主机提供了数百万个芯片。他表示, 由于零部件供应量充足, PS4 与 Xbox One 的产能有充分的保证, 届时供货量将会非常充裕。

历史上每次新主机首发, 几乎都会遇到供货量不足的情况, 其主要瓶颈在于处理器的良品率较低。而 PS4 和 Xbox One 因为是采用成熟的现有技术, 因此在处理器良品率方面问题不大。为 PS4 和 Xbox One 提供的芯片属于 AMD 的半定制芯片业务, 该业务占其总收入的三成左右。由于 PS4 和 Xbox One 的芯片需求量大, 第三季度 AMD 的收入大增, 达到了 14.6 亿美元, 并促使其扭亏为盈。这也是 AMD 五年来环比增长率最高的一个季度, 收入提高了 26%。

Rory Read 表示, 为次世代主机生产的芯片是他们造过的最复杂的系统级芯片, 但 AMD 成功解决了产能问题。预计未来 AMD 的半定制芯片业务将持续增长。



Wii U 新套装增两款大作



任天堂将于 11 月 1 日起推出全新 Wii U 豪华套装, 套装中包含两款大作:《新超级马里奥兄弟 U》以及《新超级路易 U》。该套装定价 399.99 美元, 今后将取代现有附赠《任天堂乐园》的 Wii U 豪华套装。想玩《任天堂乐园》的玩家可以到 eShop 下载, 定价为 29.99 美元。

新闻短波

INFO

《讨鬼传》热销

Koei Tecmo 宣布,《讨鬼传》在日本国内销量突破了 47 万套, 大大出乎意料, 为此 Koei Tecmo 已经上调本财季的收入预期。

《驾驶俱乐部》延期

SCE 全球工作室总裁吉田修平确认, 原定与 PS4 同步首发的赛车游戏《驾驶俱乐部》已决定延期到 2014 年初发售。



Rockstar 名作续集启动

据某内部高级图形工程师的资料显示, Rockstar 新英格兰工作室目前正在开发“某著名系列的新作”, 该工作室的前身是 Mac Doc Software, 2008 年被 Rockstar 收购并更名, 之前他们也参与了《GTA5》的开发, 但从未独自负责新作项目。

900 人开发《刺客信条 IV》

《刺客信条 IV 黑旗》制作人 Ashraf Ismail 透露, 育碧动用了 900 多人开发这个超级大作, 总共有 8 个工作室参与制作。

《质量效应 4》全新起点

BioWare 最近透露, 正在开发中的《质量效应 4》可能与系列主角谢帕德船长没有任何关联, 与之相关的事件可能也不会有任何触及。

PS4 首日补丁

PS4 于 11 月 15 日发售当天, 将会发布一个首日补丁, 容量为 300MB。通过该补丁才能开启 PS4 的多种功能, 包括: 远程游戏、分享、广播等。只有下载了该补丁才能进行在线游戏。

平井一夫将发表CES演讲



索尼集团 CEO 平井一夫将会在 2014 消费电子展期间发表基调演讲, 时间为拉斯维加斯当地时间 1 月 7 日上午 8 点半。演讲的主题是“内容与硬件相交的最新创新”, 从该主题来看, 应该会有游戏相关内容。有传闻称, 届时索尼可能会公布为游戏打造的虚拟现实头戴式眼镜。

进击最前线



本周公开的新作数量比较少，而且不少作品在较早前已经公开过标题，只是最近才放出画面截图的。宇宙人我比较关注的是《影牢 黑暗公主》，当然吸引我的原因并不是人设，而是作品的玩法实在太独特，至今都没玩过其他类似的作品。记得玩前几作的时候特别喜欢拿女主角亲自去踩自己设下的陷阱。（警察叔叔就是这个人！）

栏目主持 宇宙人



影牢 黑暗公主

影牢 ~ダークサイド プリンセス~

●简介

9月9日 SCEJA 的发布会上公开了经典名作“《影牢》系列”复活的消息，这是前作《影牢2 暗黑幻影》阔别9年后的新作，平台为 PS3 和 PSV。这个系列是一款玩法比较独特的游戏，玩家所操纵的是本身没有任何战斗力的柔弱少女，但是她可以在城堡里面设置各种各样的陷阱并加以操纵，以此来打倒入侵的敌人。陷阱的种类丰富，手段残忍，而且还有很多场地陷阱可以使用，跟自己的陷阱组合起来可以构成

非常爽快华丽的陷阱连击，以此击杀敌人。

不过这次的女主角雷格丽娜并不是孤身一人，身为魔神之女的她拥有三名分别代表了“华丽”、“残虐”、“屈辱”这三种精神的仆人，所有陷阱也会根据特性归入到这三个类别中。随着玩家不断使用某个类别的陷阱，还会慢慢解锁之后该类别的高级陷阱，获得更强大的陷阱。而且本作可同时设置的陷阱不再限定为三个，让玩家陷阱搭配的空间更加自由！

【文：宇宙人】

- 机种：PS3/PSV
- 类型：动作
- 发行商：Koei Tecmo
- 发售日：预定 2014 年 2 月 27 日

●亮点细数

结合残虐与华丽的玩法
千变万化的陷阱机关组合
可设置的陷阱数量突破

刀剑神域 虚空的碎片

ソードアート・オンライン -ホロウ・フラグメント-

●简介

凭借轻小说和动画积累下来的人气，今年3月发售的 PSP 改编游戏《刀剑神域 无限时刻》获得了不错的销量。虽然动画已经告一段落，但是游戏的步伐却没有停下来，近期 NBGI 公布本作将会登陆 PSV 平台。这次的故事将会以桐人挑战《アインクラッド》深层的全新故事展开。借助 PSV 更强的机能，游戏将会有更漂亮的画面表现，系统将会在前作的基础上进一步改良，

追加 Step 系统，让角色可以躲避敌人的攻击，使得游戏更加强调调回。另外本作中还会有另一位新角色登场，不过关于她的情报尚未明确，只知道在故事一开始桐人就遭受了她的袭击。在动画版第二季还没有消息公开的情况下，本作非常值得系列粉丝期待。

【文：宇宙人】



- 机种：PSV
- 类型：角色扮演
- 发行商：NBGI
- 发售日：预定 2014 年

●亮点细数
人气动漫作品改编
系统改善，动作性加强



牧场物语 通往新天地

マジ 新牧场物语 つながる新天地

●简介

上期为大家介绍了制作人和田康宏的全新产品《小镇物语》，而他曾经创作的知名游戏“《牧场物语》系列”最近也公开了新作。目前可知本作将会增加不少新要素，比如随着流程推进会开放动物乐园“サファリ”，那里除了住满了野生动物之外，还能把自己养的动物在那里放养，甚至可以招待其他村民来这里举办活动、祭典等等。种植的系统也

会进一步简化，一次灌溉就能给整片农田灌溉。此外还新增了贸易站系统，玩家可以将自己的作物通过贸易站销售到各个国家，也可以从其他国家进货一些珍贵道具。游戏中除了玩家自己之外，还会遇到其他经营牧场的NPC，玩家能与他们互相帮助，偶尔也会有商业竞争。由于本作对应擦肩通信功能，说不定玩家之间也会有不少互动要素哦。

【文：宇宙人】

从新的小镇开始热闹欢乐的牧场生活!



- 机种：3DS
- 类型：模拟经营
- 发行商：MMV AQL
- 发售日：预定 2014 年 2 月

●亮点细数

优越游戏的牧场生活
追加大量新系统

星之卡比 华丽三重奏

星のカービィ トリプルデラックス

●简介

今年 10 月 1 日任天堂举行的网络直面会上公布了“《星之卡比》系列”的最新作《星之卡比 华丽三重奏》，对应平台为 3DS。本作跟系列以往的作品一样是一款横版过关游戏。不过关卡的纵深表现会进一步加强。在演示视频中可以看到，卡比在关卡中碰到金色大星星机关之后能够切换到画面更里面，或者更外面的卷轴上继续前进。机关陷阱、敌人的攻

击也有可能从画面里头纵向攻击过来。此外，卡比依然有多种复制变身能力，比如格斗家形态、甲虫形态和塞尔达形态，动作和性能似乎有相当大的差异。游戏预定 2014 年发售，详细情报还有待公开。

【文：宇宙人】

萌萌的卡比再度袭来!



- 机种：3DS
- 类型：平台动作
- 开发商：Nintendo
- 发售日：预定 2014 年

●亮点细数

更丰富的变身能力
轻松有趣的横版过关游戏

IS2 炽热之心

IS2 イグニッション・ハーツ

●简介

由轻小说改编的动画《IS》在宣布决定制作第二季的同时，5pb 也宣布了该作将会推出改编游戏。如今动画已经开始播放，5pb 也公开了游戏的详细情报。

虽然原作是一部画面较为精彩的战斗系动画，但本作却是一款文字冒险游戏。而动画第二季登场的学生会长更识楯无和她的妹妹更识簪都会在本作登场。故事讲述主人公一夏在准备学园祭的表演节目时遇上了爆炸事件，从而导致了失忆。学园祭也因此而终止，众多女主角用尽了办法都没能让他恢复记忆。为此，更识楯无决定重开学园祭。而女主角们也以此为契机展开了争夺爱人的战争。最终能让一夏恢复记忆的，到底是谁呢？

【文：宇宙人】

- 机种：PS3/PSV
- 类型：文字冒险
- 发行商：5pb.
- 发售日：预定 2014 年 2 月 27 日

●亮点细数

豪华的声优阵容
热播动画改编



本作能否成为PSV游戏中的“名作之壁”呢?

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

树屋探秘： 美国任天堂的 幕后英雄

在美国任天堂总部

有一个神秘的树屋

那里隐藏着任天堂的最高机密

在任天堂美国总部三楼，有一些会议室，取名为“马里奥”、“大金刚”。在这些会议室的旁边，有一扇门是不能打开的，也没有什么老板键和隐藏水管能够到达那里。除非你是那一小群人中的一份子，胸前挂着高度机密的门卡，否则你休想进去。

如果你有幸获得那样的一张门卡，进入那扇神秘的门，你将会在里面发现许多任天堂的秘密——比如各种未公布作品的代码和脚本。你可能会发现 Wii U 版的新《塞尔达》，甚至可能看到从未对外透露的新硬件。你也许还会碰到某位编剧，而你所经历的一些感动时刻就是他创造的。

这间神秘房间就是美国任天堂的“树屋”。该部门负责将日本任天堂总部研发中的最新产品带到美国，部门总人数为 80 人左右，分为多种职能。有的负责将游戏文本从日语翻译成英

语，有的负责视频编辑，有的负责做市场计划，还有的负责游戏的优化。他们的办公室在美国任天堂内部也是高度机密，其他员工不得入内。

“树屋”经理 Leslie Swan 也是美版桃子公主的配音，她说：“在正式对外公布之前，我们要保持一切高度机密。我们与开发团队的合作非常密切，我们要保证信息不往外泄露。”

树屋的另外一位经理 Tim O'Leary 表示，保密非常重要，因为他们需要取得开发者的信任。其实树屋的一些成员可能已经为外界所熟知，比如宫本茂的得力随行翻译 Bill Trinen 就是树屋的最高负责人。在《动物之森》的宣传视频里，你也会看到一些树屋成员。但对于“树屋”这个部门外界是毫不知情的——直到现在！



▲恐怕就连许多任天堂铁杆粉丝都无法想象，《动物之森》的美版诞生离不开树屋的努力。

探访美国任天堂总部

美国任天堂总部位于华盛顿雷蒙德，四周环境十分优美，办公楼外围松树林立，远处是连绵的山峦。放眼望去还能看到庞大的微软总部建筑群，路上到处可见微软的班车。相比之下，美国任天堂总部的占地面积不大。早在 80 年代初，任天堂就在那里拿了一块地，建造了一座简陋的办公楼。几年后，随着业务规模的扩大，那座楼完全不够用，于是被任天堂推倒重建。这座新办公楼里不负责游戏的研发，但美国地区的各种重要商业决策都是在里面决定的。任天堂大约一半的收入都来自美国。

进入办公楼后，你首先会注意到的是“马里奥餐厅”，上面有块大



▲前台处简洁而直观的任天堂标志是这家业界老厂多年不变的代表性符号。

屏幕滚动播放任天堂的广告。那里是任天堂员工们用餐的地方，可以同时容纳 600 人。另外还有一块墙壁可以打开来，能够增加 300 个座位，这基本相当于美国任天堂的员工总数，包括在附近不远处工作的客服部人员。

办公楼里面每一层楼都有不同的颜色主题，随处可见十字键形状的长椅。现在装饰一新的美国任天堂总部是在 2010 年 5 月刚开张的，是一栋绿色环保建筑，获得了华盛顿绿色建筑委员会最高的 LEED 黄金奖。每一层楼的中央走道都是用竹子做的，窗户旁边装有日光感应器，能够根据光照程度智能调整室内灯光亮度。楼顶上种植了 7000 多平米的景天属植物。

与日本总部一样，美国任天堂



▲绿化的屋顶不但环保，植物也可以有效吸收阳光照射的热量，降低建筑内部温度，节省冷气费用开支。



▲任天堂树屋工作人员 Avery Drake 之前是 O-Z 的编辑，最后慕名加入这家业界最著名的游戏公司。

的保密措施非常严密，所有来访者进入大门之前，先要签署一份保密协议，公司内部不得拍照。树屋这种高度机密的地方更不容许任何泄密。

在树屋工作的核心成员都是美国任天堂的老员工，平均工龄在10年以上。比如 Nate Bihldorff 是所

有《马里奥与路易 RPG》的英文编剧。Leslie Swan 在 15 年前就为任天堂建立了游戏本地化部门。Tim O'Leary 是一个资深的译员。Rich Amtower 为 Square Enix 的多款 RPG 进行了本地化，包括《最终幻想》系列。而 Reiko Ninomiya 是《动物之森》的主要翻译者。

语之后也超过 100 万个单词，相当于 20 本小说。

对于小文本量的游戏，日本方面会在开发后期阶段才告知“树屋”。而对于大文字量游戏，比如《动物之森》和《火焰之纹章》，树屋会在游戏开发较早阶段就参与其中。就拿《跃出！动物之森》来说，Reiko Ninomiya 说：“我们和开发团队合作

了三年，他们在很早的阶段就会咨询我们，比如游戏中应该有哪些事件和活动。然后才着手实际文档……大概花了 1 年零 3 个月的时间。”日本方面将大部分文本定下来之后，将会把文本以及游戏的早期版本发给 Ninomiya。并不是树屋的所有人都会日语，但他们都会把游戏的试作版玩一遍。

树屋的诞生



▲ Nintendo 美国总部环境优美，周边是大片的松树林。

树屋的译者们都是业界最资深的游戏本地化人员，游戏编剧 Gus Mastrapa 曾说：“把你的同人翻译拿给任天堂，就像告诉毕加索你帮他画了幅画。”不过早期美国任天堂的游戏翻译质量确实很一般，经常出现谬误。1990 年代初，英国游戏工作室 Rare 为 SFC 开发了《超级大金刚》，美国任天堂指定了几位作者，由 Dan Owsen 牵头，负责对游戏文案进行优化。

“因为这款游戏的信息是高度机密，游戏画面更是绝对不能泄露。所以他们被关在一间小黑屋里，其他人不得入内，也不知道他们在做什么。因为游戏中的大金刚是住在树屋里，树屋就成为了一个代号。”

当时 Swan 是美国任天堂官方杂志《Nintendo Power》的总编，她对于任天堂很多游戏的翻译都颇有微词。所以任天堂就把她叫到了日本，让她帮忙为新作写脚本，这款游戏就是《超级马里奥 64》。Swan 接受了这份新工作，但她有一个唯一的条件：翻译与剧作者都必须真正的作家。这成为后来“树屋”的基本原则。之后十几年，树屋招聘了一群作家和翻译，有些在《Nintendo Power》有自己的专栏，比如 Bihldorff；有些在其他公司有过著名代表作，比如 Rich Amtower 在 Square Enix 工作过几年，参与了《放浪冒险谭》等游戏。

“树屋”这个名字就这样定了下来，它指的不止是编剧与翻译团队，

还包括小黑屋里的其他工作人员，包括负责预告片和各种视频编辑的音频视觉部门。还有负责制定游戏发售日期的产品管理部门，以及其他负责游戏上市相关事宜的重要职位。

树屋并不是一个简单的翻译部门，他们比其他人更早知道任天堂日本总部的产品计划，他们对日本开发的游戏进行一定程度上的再创作，使其更能为美国人所接受。首先在台词方面就不是简单的意译，比如很多笑话都是译者自己创作的。

任天堂的游戏可分为两类，一种是《Wii Sports》那种文本量很小的，还有一种是像《动物之森》一样有大量文本的。《动物之森》最新作的日语文本达到了 240 万字，翻译成英

细节的力量

树屋使用一种叫做“信息工作室”的专用工具，译者直接进行文本翻译，然后输出到一个脚本文档中发给编辑。他们会在每一行添加一句脚注，比如“此人用肯定的语调说”。然后编辑再对文本进行润色，添加一些笑话。至于《Wii Sports》那种游戏，一般一个译者和一个编辑就足够了。而《跃出！动物之森》最多的时候动用了 50 名译者和编辑。在这款游戏中，树屋的再创作成分很多，不少让玩家会心一笑的段子都是树屋自己创作的。毕竟对于这种游戏，台词的质量能够在很大程度上提升游戏体验，而日式的对话风格与美式差别很大。

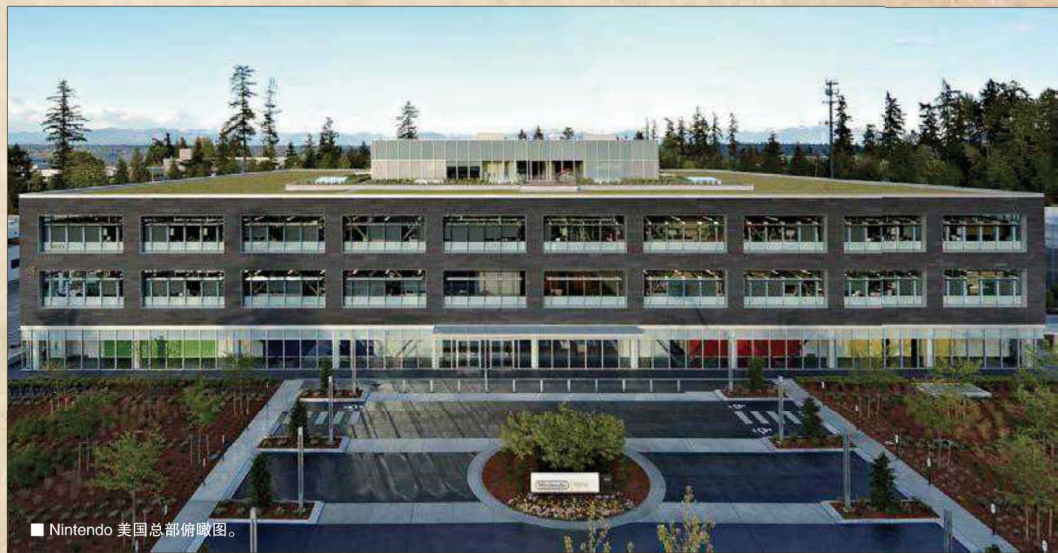
将哪款游戏推向美国市场，也是由树屋进行评估决定。美国的很多核心任饭长期要求任天堂推出美版《Mother 3》，树屋的工作人员也很热爱该系列，但他们的评估结果是该作的销量潜力不足。那么树屋的评估标准是什么？

《动物之森》制作人江口胜也说：“我们最早在 N64 上做《动物之森》时，根本没想过会在国外发行，没想到过国际市场。”后来他们试着把游戏的 ROM 发给树屋看，树屋的所有人都玩上瘾了，因为只有一个

ROM，每天早上他们都要抢着玩。然后 O'Leary 对 Leslie 说：“不管要花一年还是两年的时间，我一定要把这游戏做出来。它太有趣了。”

Swan 永远也忘不了，任天堂王牌制作人手冢卓志为了该项目亲自来到树屋，对他们说：“如果你们要做这个，必须要改变一切。因为这是一款完全为日本市场做的游戏。”《动物之森》美版改变的不止是台词，也包括游戏中的方方面面。比如村子中央的神社，多数美国玩家无法理解日本传统，所以树屋将其改成了喷泉。

树屋也负责做许多零零碎碎的事情，比如游戏包装盒的设计、eShop 电子商城里的所有文字，还有虚拟主机的文字，以及硬件更新的文档。有时候光是给游戏中的怪物取名字就要花去一个月的时间。这些琐碎的细节就是“树屋”的日常工作，而细节往往是决定成败的关键，任天堂作品的伟大之处就在于其细节。“树屋”是美国任天堂的幕后英雄，也许很多玩家永远都不会知道他们的存在，但正如 Swan 所说，只要他们的工作成果给玩家增添了须臾的欢乐，那就是对他们最好的回报。



■ Nintendo 美国总部俯瞰图。

FIFA 20周年： 回首坎坷路

他们认为这游戏一套都卖不掉

他们认为它将成为一场彻底的灾难

——FIFA 国际足球助理制作人 Marc Aubanel

“当时 EA 压根不鸟《FIFA》。”这句话如果是从别人嘴里说出来，可能会让人笑话，但如果是 Neil Thewarapperuma 所说，你就不能不信。在 1993 年，他是 EA Sports 欧洲市场部主管，那一年 EA 推出了首款足球游戏。当时橄榄球游戏《麦登 NFL》已形成气候，但 EA 对足球游戏并不关心。作为一家美国公司，EA 对于这种在本土不招人待见的游戏类型毫无兴趣。在 EA 欧洲分公司的强烈坚持下，美国总部终于答应尝试推出一款《FIFA》足球游戏，他们与一家相隔 8000 多公里的工作室合作，打造了一个最终成为全球第一体育游戏的巨无霸品牌。



▲从刚诞生到今天成为超越《实况》的最强足球游戏，《FIFA》的成长历程可以算得上是惊心动魄。

真正的足球

EA 集团内部的多个部门都曾数度呼吁开发足球游戏。

在美国，“EA 体育网络”（相当于当时的 EA Sports，后来因为 ESPN 而改名）是集团收入最主要的来源，这要归功于《麦登》《NHL》等游戏系列。而在欧洲，这些游戏毫无市场。

“我们进行了研究，发现 90% 的游戏杂志读者都热爱足球。”当时 EA 欧洲的销售及市场部主管 David Gardner 说，“所以我们意识到如

果要将 EA Sports 的品牌带到欧洲，我们需要一款足球游戏。”

EA 英国团队的成员们劝说美国总部让他们开发一款足球游戏。EA 加拿大的 Bruce McMilan 也全力声援，他是切尔西的忠实球迷，后来成为 FIFA 开发团队主管。“我说我们必须进入到全球足球业务，但我刚对他们这么说的时，EA 的回答是‘我们已经进入足球业务了啊，不是有麦登吗？’我回答说‘不，我指的是真正的足球。’”

由于 EA 欧洲给出了极高的销量预期，EA 总部方面最终点头同意。不过那时英国分公司没有自己的开发部门，而世嘉 MD 的开发机很难拿到。所以他们只能找当地的工作室先做个样本看看。碰巧，当时住在英国柴郡的独立游戏开发者 Jules Burt 和他的同事 Jon Law 正在做一个游戏，他们希望 EA 能把游戏签下来，给他们资金将游戏继续做下去。

“我记得当时 EA 某人一路北上找到我们，他说我们的游戏没法通过。但他带来了另一个机会，他希望我们能帮忙做一款足球游戏。” Jules Burt 说。

Jules 所说的“某人”就是 EA 的制作人 Matt Webster，他是《FIFA》一代原班人马中仍然留在 EA 的仅有的元老之一。

Webster 回忆说：“那些家伙有世嘉 MD 的开发机，我不知道他们是从哪儿搞来的，我也不想知道，因为当时 EA（欧洲）一台都没有。”

Jon 和 Jules 做了三个样板，一个是横卷轴移动的球场，一个是往纵深处移动的球场，还有一个是斜 45 度俯瞰的球场。Webster 看到俯瞰球场后感到很满意。

其实 Jon 和 Jules 之前被 EA 否



▲早期的 FIFA 团队规模很小，每个人的装束都带着那个年代的印记。

决的方案是一个沙滩排球游戏，当他们制作足球游戏时，也想做出类似的游戏体验。视点处理相当于在球场上架一个摄影机，展现球场的纵深效果。虽然这样的视点视觉效果很好，但是对于足球游戏来说，这样就无法看清楚全局，而俯瞰视点更易于进行战术把控，而且也很像电视直播。

但 EA 最终也没有采用 Jules 和 Jon 的样本，不过确实把他们都招入麾下。EA 决定让加拿大温哥华的新工作室开发足球游戏，暂名为《EA 足球》。Jon 说：“当时得如要转到加拿大那边开发，简直把我们的灵魂都伤透了。不过当时单凭我们确实也无法做到所需的质量标准。”

FIFA 授权先河

原 EA 加拿大 FIFA 开发团队规模很小，大约只有 10 名全职开发人员。Bruce McMilan 是团队的主管，主程序 Jan Tian 和新招募的开发经理 Joey Della-Savia 都是他的好朋友。中国人 Jan Tian 是一个狂热的球迷，而 Joey 此前并无项目经历，不过他处事圆滑，很受大家的喜爱。

当时《FIFA》面临着相当激烈的竞争。市面上最受欢迎的足球游戏是《Sensible Soccer》和《Kick Off》，都是采用全俯视点，EA 需要有自己的独特卖点。真实感是

EA 体育游戏品牌所强调的，而这款《FIFA》新作在真实点上的追求，就是斜 45 度俯瞰视角。这在当时是革命性的。Jan Tian 对此视角的技术处理发挥了关键作用。据 Neil 所说，当时很多同行拿到《FIFA》之后，对其画面的第一反应是：“他们是他妈怎么做到的？”不止是视点处理，在球员动作等细节上，《FIFA》都为足球游戏树立了新的标杆。

另外一个决定真实感的关键是 FIFA 的官方授权。英国团队成功游说了 FIFA 方面，获得了球员姓名、球场等官方资料的授权。EA 已经在《麦登》《NHL》身上尝到了甜头，所以有人提出要继续 EA Sports 的光荣传统，必须要和 FIFA 合作。Webster 给 FIFA 的秘书打了第一个电话，初步接触之后，由 EA 的 Tom Stone 负责制定计划。刚加入 EA 的 Stone，第一份差事就是坐上飞机，飞往瑞士与 FIFA 方面洽谈。当时负责 FIFA 授权的经纪公司是 ISL，Stone 和他们的代表在饭桌上签下了授权协议，有效期限是到 1998 年，为时 5 年。EA 从未对外透露授权金额，据说只是一笔很小的费用。

EA 为什么能以这么小的金额得到 FIFA 授权？“我们后来才发现授权不包含球员名、相貌、球队 LOGO，因为足球的商业运作模式与美国的体育联赛不同。”EA 的 David Gardner 笑道。

Stone 说，其实是 EA 帮助 FIFA 的商业运作模式变得更成熟。当时他找到 FIFA 以及相关的各种协会，到处询问哪里能买到球员名授权、相貌授权、场馆授权，然后对方才意识到原来还有那么多可以进一步挖掘的商业授权潜力。Stone 说：“从这一方面来说，其实是我们帮助 FIFA 把这些给做了起来。”

所以《FIFA》一代相当于只拿到了一个商标权，开发团队决定把自己做到游戏里面去。Matt Webster 成为英格兰的前锋，Joey Della-Savia 是意大利的主力，助理制作人 Marc Aubanel 是法国队前锋。Aubanel 说：“直到最近我去法国住酒店的时候，还有人问我‘嘿！



▲当时看起来有点前卫的授权如今已经是体育游戏的标准配置。

你不是MD版一代法国国家队的先锋吗?’简直难以置信他们到现在还记得。”

McMillan甚至把他的儿子也放到游戏里了。“当时我儿子刚出生，我没什么时间看他，所以就他做到游戏里面，而且给他设的数值很高。现在我儿子20岁了，至今还有《FIFA》的核心粉丝记得他。”

EA加拿大与英国方面横跨8000公里，在网络刚开始发展的当时，他们之间的配合很不容易。加拿大团队要在公司待到很晚才能和英国方面联络，Webster每隔几个星期就要在两地飞来飞去。当时这种跨洲合作方式还十分罕见。尽管如此，EA美国总部还是不相信《FIFA》能成功。

Marc Aubanel回忆说：“当时美国足球联赛已经崩溃，足球根本没市场。更糟糕的是我们采取了这种EA从未听说过的授权方式。他们认为这游戏一套都卖不掉，他们认为它将成为一场彻底的灾难。”

临门一脚

当时《FIFA》数度面临被取消的危险，EA英国分公司极力抗争，开了无数的会议才把它保住，他们要不断向上级证明项目的可行性。其实当时给《FIFA》的预算不到10万美元，因为预算太少才没有被取消，用Aubanel的话说：“如果我们那种预算上百万美元的项目，肯定马上被干掉了。还好我们小到无法引起注意，我记得在好几次会议上都有人说‘这游戏不是已经被毙了么?’我敢肯定，如果它不是在加拿大开发的，如果我们就在美国人的眼皮底下，它肯定活不下去。我们只是很幸运地钻了空子。”

后来这款游戏被正式定名为《FIFA国际足球》，预定于1994年春季发售，就在当时将于美国举办的世界杯之前。在时间点上确实很有利，不过这意味着将与US Gold公司的世界杯官方授权游戏正面竞争。

当时McMillan对开发人员说：“我们必须要在市场上打败他们，我们的游戏必须要圣诞节之前上市。”他还记得当日开会宣布这一决定时，他说：“我知道这对大家来说都很艰难，但我敢肯定这将成为你们余生难忘的经历。”开发团队就以此为目标，他们缩短了工期，加班加点。McMillan还记得当时工作室楼下有一个厨房，Joey Della-Savia当时经常在那里给开发小组的人们做

意大利面。他们一天的工作时间超过16个小时。

“早上8点你就会看到有人在办公室里上班了，因为我们也是按照英国时间上班的啊。我们要把版本发给英国那边征求意见反馈。为了准时完成，春季到夏季我们都保持着那样的状态。我们都筋疲力尽，但依然士气高涨，因为游戏变得越来越好。那真是令人振奋的经历。”

与此同时，在英国EA的首款足球游戏开始引起各界关注。Neil到处为该作进行宣传，带着游戏体验版跑遍各大媒体。当时没有所谓alpha版、beta版的概念，一般就是游戏快做好的时候直接向媒体展示完成版。但是EA英国分公司对开发中的版本非常满意，忍不住找一些媒体进行了开发中版本的演示活动。批发商也参与了这些活动，他们对游戏销量的预期不断提高。虽然美国总部仍然不抱期望，英国方面已经有极高的期待值。公关人员预测游戏的媒体评分将会非常高，《Sesible Soccer》的发行商Virgin公司已经对这个尚未出笼的对手深感担忧，并因而推迟了新作的发行时间。

此时EA的首款足球游戏只剩下临门一脚——他们还需要选定一位足球明星作为游戏封面。EA联系了当时很红的大卫·普拉特，把他请到了英国分公司办公室。巧的是当时普拉特脚踝受伤，而Webster刚好韧带拉伤，两人第一次会面时都打着石膏，他们就相互在对方的石膏上签名留念。

一款畅销大作所应具备的条件都以成熟，在游戏快要上市时，美国总部又来搅局。当时美国管理层提议美版更名为《Team USA Soccer》，时任EA总裁兼CEO的Larry Probst和北美销售部副总裁Nancy Smith都参与了改名讨论。Webster对他们说：“如果你们这么做将会有很大的库存风险，如果你们不信任《FIFA》，还可以把游戏运回到欧洲去卖，而如果改名为《Team USA》，那就只能积压了。”

这个无懈可击的理由最后说服了美国高层们。《FIFA》总算没有变成《Team USA》。

放手之时

1993年9月，筋疲力竭的开发团队终于完成了《FIFA国际足球》。有一件事深深地印刻在McMillan的记忆里。那是凌晨两

点的时候，Joey、Jan和McMillan坐在办公桌旁，Joey准备将已经完成的游戏烧录到卡带里，而Jan还想不断往里面加内容。Joey对他说：“够了，该放手了。”

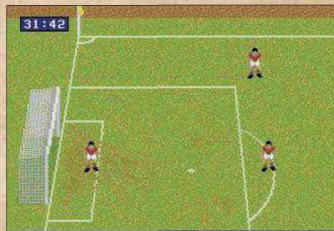
Joey烧录了卡带，把它郑重交到McMillan手里：“带回家吧，它是你的了。”

McMillan回家玩了整晚。第二天一早，他对整个英国分公司的人说：“这个可以上市了。”

加班了几个月之后，EA加拿大团队终于可以回家与家人团聚了。而英国团队还有许多事情要做。他们在温布利球场租了个大会议厅，趁着英格兰对波兰的世界杯资格赛召开了发布会，邀请了150多名嘉宾。他们郑重宣布已经与FIFA签署授权协议。Neil说：“我们专门包下了一批座位，在那个区域看到的球场角度与游戏里的一模一样。”在比赛之前，嘉宾们先欣赏了游戏，然后在比赛中以相同角度欣赏了球赛，这样的体验令人记忆深刻。

EA预测《FIFA》全欧洲销量可达30万套。Neil私下认为可以卖得更多。12月份，该作上市后不到4个星期就卖掉了50万套，成为那一年圣诞节最畅销的游戏。《FIFA》的辉煌之路从此开始。

如今《FIFA》背后的每一个开发者都做出了成就，其中不少人成为各自公司的掌管者，也有人至今还在做游戏。令人痛心的是，Joey Della-Savia在《FIFA》发售之后不久，在上班路上遭遇车祸身亡。McMillan至今仍保存着Joey递给他的《FIFA》初代第一张游戏卡带，不仅是因为它非凡的历史意义，更因为它的纪念价值。McMillan说：“最近还有人出价1000美元想买那张卡带，我说多少钱都不可能卖。”



▲因为Joey Della-Savia的去世，这张弥足珍贵的初代《FIFA足球》拥有了无可比拟的价值。

“至少，Joey看到了第一作的成功。”McMillan补充道。他还记得有一次去Joey父母家里的情形。Joey是意大利人，他的叔叔阿姨不会说英语，但他们一直对着McMillan微笑。McMillan转身问Joey：“你在我脸上画了什么？”Joey说：“没有，没有，他们只是太高兴了，因为我妈把我们一起做的东西跟他们说了。”

“Joey创造了世界第一的足球游戏，所以他们太自豪了。”



■如今的《FIFA》已经是当之无愧的王者足球游戏，而且还会在次世代平台上继续创造辉煌。

日本 游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

2013年10月14日~10月20日

美国 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

2013年10月6日~10月12日

新闻资讯 排行榜

1	3DS	口袋妖怪 X·Y ポケットモンスター X/Y	■ 2013年10月12日发售 ■ Nintendo ■ 角色扮演	本周 473151 套 累计 2339721 套
2	3DS	怪物猎人 4 モンスターハンター4	■ 2013年9月14日发售 ■ Capcom ■ 动作	本周 104394 套 累计 2757217 套
3	PS3	横行霸道 V グランド・セフト・オート V	■ 2013年10月10日发售 ■ Rockstar Games ■ 动作冒险	本周 88219 套 累计 448334 套
4	3DS	战斗中 传说的忍者和生存战争 战斗中 伝説の忍とサバイバルバトル!	■ 2013年10月17日发售 ■ NBGI ■ 动作	本周 44565 套 累计 44565 套
5	PS3	圣斗士星矢 勇士 圣斗士星矢 ブレイブ・ソルジャーズ	■ 2013年10月17日发售 ■ NBGI ■ 动作	本周 29314 套 累计 29314 套
6	PS3	FIFA 14 FIFA 14	■ 2013年10月17日发售 ■ EA ■ 体育	本周 26170 套 累计 26170 套
7	PS3	超凡 双生 BEYOND: Two Souls	■ 2013年10月17日发售 ■ SCE ■ 动作冒险	本周 22481 套 累计 22481 套
8	PS3	创造球会 创造专业的足球俱乐部 サカつくプロサッカークラブをつくらう!	■ 2013年10月10日发售 ■ SEGA ■ 体育	本周 11819 套 累计 85515 套
9	PS3	仙乐传说 混合包 テイルズオブソフィアエピソードパック	■ 2013年10月10日发售 ■ NBGI ■ 角色扮演	本周 11221 套 累计 88450 套
10	PSV	弹丸论破 1+2 Reload ダンガンロンパ1・2 Reload	■ 2013年10月10日发售 ■ spike-chunsoft ■ 文字冒险	本周 9532 套 累计 85704 套

1	3DS	口袋妖怪 X·Y Pokemon X/Y	■ Nintendo ■ 2013年10月12日发售 ■ 角色扮演 ■ 上周排位: -	本周 1456858 套 累计 1456858 套
2	X360	横行霸道 V Grand Theft Auto V	■ Rockstar Games ■ 2013年9月17日发售 ■ 动作冒险 ■ 上周排位: 1	本周 295654 套 累计 5392953 套
3	PS3	横行霸道 V Grand Theft Auto V	■ Rockstar Games ■ 2013年9月17日发售 ■ 动作冒险 ■ 上周排位: 2	本周 213846 套 累计 3811787 套
4	PS3	超凡 双生 BEYOND: Two Souls	■ SCE ■ 2013年10月8日发售 ■ 动作冒险 ■ 上周排位: -	本周 132004 套 累计 132004 套
5	X360	NBA 2K14 NBA 2K14	■ 2K Games ■ 2013年10月1日发售 ■ 体育 ■ 上周排位: 3	本周 100046 套 累计 435447 套
6	PS3	NBA 2K14 NBA 2K14	■ 2K Games ■ 2013年10月1日发售 ■ 体育 ■ 上周排位: 4	本周 73498 套 累计 323318 套
7	Wii U	塞尔达传说 风之杖 高清重制版 The Legend of Zelda: The Wind Waker HD	■ Nintendo ■ 2013年9月20日发售 ■ 动作冒险 ■ 上周排位: 5	本周 41553 套 累计 169924 套
8	X360	我的世界 Minecraft	■ Microsoft ■ 2013年6月4日发售 ■ 动作 ■ 上周排位: 8	本周 33969 套 累计 857153 套
9	PS3	魔界战记 D2 Disgaea D2: A Brighter Darkness	■ 日本 ■ 2013年10月8日发售 ■ 角色扮演 ■ 上周排位: -	本周 28270 套 累计 28270 套
10	X360	麦登 NFL 25 Madden NFL 25	■ EA ■ 2013年8月27日发售 ■ 体育 ■ 上周排位: 10	本周 25903 套 累计 827719 套

系列作销量对比 (日本)

系列作销量对比 (美国)



《口袋妖怪》系列

NDS 口袋妖怪 黑·白	2010年9月18日发售	首周 2609129 套
NDS 口袋妖怪 黑·白2	2012年6月23日发售	首周 1578108 套 降幅 40%
3DS 口袋妖怪 X·Y	2013年10月12日发售	首周 1866570 套 增幅 18%



《口袋妖怪》系列

NDS 口袋妖怪 黑·白	2010年9月18日发售	首周 1893150 套
NDS 口袋妖怪 黑·白2	2012年6月23日发售	首周 638138 套 降幅 66%
3DS 口袋妖怪 X·Y	2013年10月12日发售	首周 1456858 套 增幅 128%



《传说》系列

PS3 薄暮传说	2009年9月17日发售	首周 225109 套
PS3 圣恩传说F	2010年12月2日发售	首周 218564 套 降幅 3%
PS3 无尽传说	2011年9月8日发售	首周 509026 套 增幅 113%
PS3 无尽传说2	2012年11月1日发售	首周 353747 套 降幅 31%
PS3 仙乐传说 混合包	2013年10月10日发售	首周 77228 套 降幅 78%

*仅PS3平台的作品对比

劲作销量走势 (美国)



麦登 NFL 25

首周	496809 套	
发售周	销量 (套)	总销量 (套)
2	124,245	621,054
3	70,606	691,660
4	47,746	739,406
5	34,844	774,250
6	27,566	801,816
7	25,903	827,719

全球 游戏排行榜

关注全球劲爆新作
把握游戏流行趋势

TOP

10

2013年10月6日~10月12日

销量总分析

《口袋妖怪 X·Y》一登场就刷遍了日本、美国、全球榜三个榜单，可见这部作品在全球范围内有着惊人的影响力。不过首周销量相比起《黑·白》有所下滑。在它的带动下，3DS 销量也有火爆的增长。特别是日本市场连续两周以来，光 3DS LL 的销量就已经超过其他主机的总和。随着年末将近，

日本硬件市场的大赢家基本已经毫无悬念了。

美国市场方面，《GTA V》连续 3 周销量冠军的记录也被《口袋妖怪》打破。不过下期开始还有《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》、《COD 幽灵》、《战地 4》等超大作发售，恐怕年末欧美市场的商战会更进一步白热化。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	10月7日~10月13日	9月30日~10月6日	总销量
1	3DS	2 139 272套	244 014套	41 443 556套
2	PS3	614 537套	111 322套	62 251 699套
3	PSV	135 987套	33 297套	5 179 346套
4	X360	32 507套	8 534套	12 318 470套
5	PSP	23 828套	28 422套	75 732 323套
6	WiiU	12 303套	17 117套	1 843 643套
7	Wii	11 668套	11 968套	68 292 452套
8	NDS	2 233套	2 625套	175 037 322套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	10月6日~10月12日	9月29日~10月5日	总销量
1	3DS	1 566 959套	114 497套	30 796 837套
2	X360	778 713套	1 223 077套	450 823 341套
3	PS3	750 883套	944 755套	283 267 276套
4	Wii	195 693套	160 261套	428 754 490套
5	WiiU	106 638套	196 377套	4 698 754套
6	NDS	101 280套	95 568套	334 156 810套
7	PSV	20 730套	20 915套	4 748 589套
8	PSP	18 995套	17 197套	95 467 724套

2013 日本主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2013年1月1日

名次	机种	10月14日~10月20日	10月7日~10月13日	总销量
1	3DS LL	94 988台	141 245台	2 345 911台
2	3DS	59 590台	72 325台	1 164 533台
3	PSV	25 763台	60 166台	799 565台
4	PS3	11 643台	12 395台	674 411台
5	PSP	3 651台	3 467台	384 664台
6	Wii U	2 999台	3 276台	467 624台
7	Wii	806台	703台	63 331台
8	X360	539台	575台	20 954台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	10月6日~10月12日	9月29日~10月5日	总销量
1	3DS	86 345台	43 776台	9 561 661台
2	X360	32 835台	35 868台	41 011 921台
3	PS3	31 312台	32 978台	25 047 027台
4	WiiU	29 669台	32 737台	1 440 530台
5	Wii	8 989台	8 684台	41 223 352台
6	PSV	6 208台	6 945台	1 457 218台
7	NDS	4 879台	5 434台	52 721 978台
8	PSP	718台	801台	19 746 193台

1	3DS	口袋妖怪 X·Y Pokemon X/Y	■ Nintendo ■ 2013年10月12日发售 ■ 角色扮演 ■ 已发售时间：1周	本周 4128542 套 累计 4128542 套
2	PS3	横行霸道 V Grand Theft Auto V	■ Rockstar Games ■ 2013年9月17日发售 ■ 动作冒险 ■ 已发售时间：4周	本周 894644 套 累计 12163328 套
3	X360	横行霸道 V Grand Theft Auto V	■ Rockstar Games ■ 2013年9月17日发售 ■ 动作冒险 ■ 已发售时间：4周	本周 529058 套 累计 10175601 套
4	PS3	超凡 双生 BEYOND:Two Souls	■ SCE ■ 2013年10月8日发售 ■ 动作冒险 ■ 已发售时间：1周	本周 305429 套 累计 305429 套
5	PS3	FIFA 14 FIFA Soccer 14	■ EA ■ 2013年9月24日发售 ■ 体育 ■ 已发售时间：3周	本周 236555 套 累计 2891333 套
6	X360	FIFA 14 FIFA Soccer 14	■ EA ■ 2013年9月24日发售 ■ 体育 ■ 已发售时间：3周	本周 156446 套 累计 2167483 套
7	X360	NBA 2K14 NBA 2K14	■ 2K Games ■ 2013年10月1日发售 ■ 体育 ■ 已发售时间：2周	本周 121472 套 累计 518865 套
8	3DS	怪物猎人 4 Monster Hunter 4	■ Capcom ■ 2013年9月14日发售 ■ 动作 ■ 已发售时间：5周	本周 110574 套 累计 2721682 套
9	PS3	NBA 2K14 NBA 2K14	■ 2K Games ■ 2013年10月1日发售 ■ 体育 ■ 已发售时间：2周	本周 96961 套 累计 404074 套
10	PS3	仙乐传说 混合包 Tales of Symphonia: Chronicles	■ NBGI ■ 2013年10月10日发售 ■ 角色扮演 ■ 已发售时间：1周	本周 78304 套 累计 78304 套

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	10月6日~10月12日	9月29日~10月5日	总销量
1	3DS	4 542 060套	463 034套	98 397 515套
2	PS3	2 630 772套	2 940 266套	685 754 865套
3	X360	1 531 801套	2 466 010套	785 086 498套
4	Wii	393 911套	348 963套	847 676 445套
5	NDS	219 422套	207 737套	764 726 734套
6	WiiU	251 618套	375 317套	8 734 630套
7	PSV	191 424套	86 319套	14 891 490套
8	PSP	97 942套	102 148套	277 046 401套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	10月6日~10月12日	9月29日~10月5日	总销量
1	3DS	423 798台	213 412台	35 163 280台
2	PS3	174 659台	182 528台	80 119 964台
3	PSV	96 510台	24 118台	5 890 820台
4	X360	76 296台	84 234台	78 616 411台
5	WiiU	67 662台	80 683台	3 735 566台
6	PSP	27 250台	30 195台	79 938 067台
7	Wii	21 072台	21 480台	100 072 060台
8	NDS	5 816台	6 422台	153 623 525台

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



GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

新闻资讯

黄金眼

口袋妖怪 X·Y



3DS

- ポケットモンスター X・Y
- Nintendo
- 角色扮演
- 2013年10月12日
- 日版

黄金珍藏

27

【游戏介绍】“口袋妖怪”系列”又迎来了一次全新的进化，游戏的画面质量有了大幅度的提高，触碰系统让人全方位地感受口袋妖怪的魅力。Mega进化让战斗的魄力大幅度提升，O力量加强了战斗的策略性。更让人惊讶的是本作在联网功能上的提升幅度极大，值得每一位玩家去体验。



游戏的细节设计让人惊异，几乎每一处都下足了心思。新增的触碰系统和换装绝对能萌杀大批的玩家，O力量和Mega进化的加入也让战斗有了更多的可能性。联网系统大幅度进化，全方面增加的可收集要素让人欲罢不能。遗憾的是游戏存在恶性Bug，偶尔的掉帧和拖慢现象让人不快。



作为3DS上首部系列正统续作，本作携带大量新元素强势登场。游戏细节刻画精细，无论是战斗动作还是主角的移动都让人倍感惊喜。在口袋妖怪交换的时候，玩家甚至还能在线聊天！游戏存在城市立体视角转换问题以及个别帧数不足现象。之前虽有存档死机问题，但在官方补丁发布之后解决。



本作核心的育成和对战部分依旧出色，声画表现可谓脱胎换骨。立体的口袋妖怪魅力激增，萌到不行。用心细节比比皆是，碰到皮卡丘的脸颊还会触电！新要素完善了平衡性，也使培养和互动更加便捷有趣。这次革新是成功的，但战斗画面掉帧和部分视角及操作设计的瑕疵，也把完美留给了续作。

蝙蝠侠 阿克汉姆起源



PS3/X360

- Batman: Arkham Origins
- WB Games
- 动作冒险
- 2013年10月25日
- 美版

热血推荐

25

【游戏介绍】作为“蝙蝠侠 阿克汉姆”系列的第三作，本作不但回溯时间，将玩家带回了蝙蝠侠诞生的初期，开发组也更换成了 Warner Bros. Games Montréal。虽是前传，本作还是为蝙蝠侠加入一些新道具，例如遥控飞爪和防电拳套等等。故事中还有众多DC漫画反派登场，充满了吸引力。



虽然更换了开发组，游戏并没有变味，还是维持了许多经典元素，包括蝙蝠侠的华丽战斗方式，多种道具应用，侦探模式还原犯罪现场和潜行等等，同时也谨慎地加入了一些新元素。不过游戏的画面水准和场景构造手法比起前作有所退步，加上革新幅度不够高，整体素质显得四平八稳，不够突出。



虽然换了制作小组，但本作的表现依然十分出众。画面维持了系列作品一贯的高水准，战斗方面虽然走的不是华丽的路线，但丰富的连击组合配合穿插其中的特写画面，爽快感十足，打击感方面处理得也相当不错，有种拳拳到肉的感觉。故事中的解谜要素依然存在，难度不高但设计上很巧妙。



穿插在游戏过程中的电影化过场演出相当带感，QTE式的战斗爽快紧凑。本作关卡节奏比较快，整体素质尚佳，但其中的谜题需要时常留意对白中出现的暗示，并灵活运用蝙蝠侠的各种高科技装备才能解开，否则容易卡关。相比之下，关卡的动作要素提示反而过多，游戏UI也略显繁杂。

圣斗士星矢 勇士



PS3

- 圣斗士星矢 ブレイブソルジャーズ
- NBGI
- 动作
- 2013年10月17日
- 日版

19

【游戏介绍】以《圣斗士星矢》为题材的新作，游戏用动作对战的形式来推进剧情，画面则采用了卡通渲染的风格，对角色的还原度很高。由于强调的是对战的理念，因此本作设置了丰富的游戏模式供玩家选择，除了有生存模式、擂台对战等本地模式外，还对应网络对战，保证了游戏的耐玩度。



本作的可选角色高达59名，包括神圣衣星矢在内的众多人气角色都可以操作，十分厚道。不过战斗系统显得有些单调，对于平衡性的处理也不好，让网络对战显得有些鸡肋。游戏的画面表现很一般，尤其是场景建模过于随意，不过卡通渲染的风格配合角色大魄力的超必杀演出，华丽度十足。



由经典动漫作品《圣斗士》改编的对战游戏，可选角色数量众多，而且收录了不少人气角色，对粉丝极具吸引力，不过平衡性不敢恭维。系统参考了《“终极忍者风暴”系列》，但无论画面还是爽快感都差了一截。必杀技的发动画面非常华丽，但是不能跳过演出特写，时间长了会令人觉得腻。



作为一个“圣饭”来说，本作追加的新过场动画简直让人感动得流泪，不过可惜的是星矢不是古谷彻配音。游戏建模和之前的作品相比有不小的进步，战斗系统类似于《“火影忍者 终极忍者风暴”系列》，手感和动作演出尚可，但是可操作角色重复数量太多是最大的问题。

苍翼默示录 刻之幻影

PS3


- BlazBlue Chronophantasma
- Arc System Works
- 对战格斗
- 2013年10月24日
- 日版


热血推荐


26

【游戏简介】《苍翼默示录》正统系列最新续作。画面得到进一步强化，系统上也有极大的变动，BGM也全部更新。增加了大量可使用新角色，旧有角色也追加新招式。故事模式容量极大，堪比AVG。网络模式得到了大幅改良，匹配信号优化，对战大厅别出心裁，与其他玩家的互动也是亮点。



 相比系列前作对战节奏加快，让战局整体更有速度感。OD系统的加入让高威力连技变得稳定且无法靠Burst脱离，对战中一击逆转的情况变得容易发生，间接压低了玩家技术之间的差距，让角色的性能更加明显地占主导地位。不过本作的DLC售价昂贵，虽然都是实用DLC，但购买起来压力很大。

 有别于系列以往作品的界面相当简约直观，安装游戏后的读盘速度也大幅提升。对战时的整体节奏变快、出招以及收招硬直等细节方面的调整使得老玩家也要花费不少精力去重新适应，相对的研究空间也因此上升。初学者以及剧情派玩家依旧可以通过改良过后的新手模式来体验对战和故事的乐趣。

 细节的调整与进化在本作中随处可见，比如核心玩家常光顾的练习模式中加入了连段受付时间显示槽来提示玩家可以衔接连段的剩余时间、挑战模式中提示玩家操作是否正确到位的节拍、网战模式中省去对战后的结算画面改为胜利画面并同时在后台进行结算的人性化设定都让玩家感受到制作组那满满的诚意。

乐高漫威英雄


PS3/X360


- Lego Marvel Super Heroes
- WB Games
- 动作
- 2013年10月22日
- 美版


24

【游戏简介】正如游戏标题所说，这就是乐高风格游戏的漫威漫画主题版本，登场的都是漫威旗下的超级英雄，包括大家熟悉的《复仇者联盟》电影里登场的六位英雄和蜘蛛侠还有金刚狼等大荧幕上的老面孔。游戏独创地加入了大体型乐高角色，以展现像是绿巨人和石头人等大体型角色的特征。



 如果你有玩过任何一个乐高系列，就大概猜到本作的风格了，剧情是搞怪的，人物是萌化的，流程是解谜为主战斗为辅，运用不同角色的不同能力就可以解开场景中的谜题并找到隐藏要素。除了用漫威角色作为卖点，本作没有什么了不起的特点，有角色爱，你就会爱，没角色爱，你就累觉不爱了。

 作为一个没玩过“《乐高》系列”的人来说，本作有其独有的魅力，萌化的人物和动作，可爱的场景和设计巧妙的机关都是不错的加分点。解开谜题需要运用不同角色的不同能力来解密也很有意思。但相对系列作来说，玩法大同小异，除了更改角色之外并没有什么特殊的进化，未免让系列的老玩家们失望。

 乐高游戏的玩法还是那样：先通关，再收集，买齐各种能力，收集全部角色，回到过去的关卡解谜。不过乐高游戏也是越做越好了，不单是画面有进步，游戏内容也比过去丰富很多。主要漫威英雄的象征物都有出现，总体出场角色超过100个，称得上是MARVEL粉丝的一场盛宴。

忍者神龟


X360/Wii/3DS


- Teenage Mutant Ninja Turtles
- Activision
- 动作
- 2013年10月22日
- 美版


75

【游戏简介】根据尼克罗顿国际儿童频道的《忍者神龟》新版动画改编的游戏。游戏采用了系列最经典的横向卷轴清版动作游戏玩法，支持最多4人同时游戏。游戏人数少于4人时可以随时换人，不影响游戏乐趣。通过在战斗中拿到升级点数，还可以升级招式和强化能力。在战场上也能捡到各种武器，并利用环境杀敌。



 和其他的尼克罗顿游戏一样，本作也是标准成就神作，但对于成就犯以外的人来说没有一玩的价值。游戏虽然支持4人同乐，但视角有大小问题，虽说因为游戏简单的缘故，不会造成卡关的情况，但打起来依然觉得不爽。游戏的手感也相当一般，招式变化少，玩起来仿佛回到史前时代。谁玩谁上当！

 本作采用了最为经典的清版过关模式，但实际表现却惨不忍睹，人物建模非常粗糙，攻击招式少而且单调。4名角色是同时在场的，经常打着打着找不着自己，而且NPC控制的笨得可怜。打击感很虚，丝毫没有击中敌人的感觉。投技能将敌人砸到屏幕是设定耍酷不成反而遮挡了视野。

 本作是一款充满怀旧风格的动作游戏，成就多且难度低，最多支持4人共同游玩。但作为一款光盘游戏，游戏中存在不少问题：角色特点不突出，攻击方式少且投技鸡肋，糟糕的固定视角在多人游戏时容易引起混乱。最让人失望的是游戏极度糟糕的打击感。除非玩家需要成就神作，否则不推荐。

成人童话 凡尘之狼

PSN/XBLA


2013年10月11日

4.99美元

- The Wolf Among Us
- 文字冒险
- Telltale Games

推荐度 8.0 /10



 在美式AVG领域，Telltale Games仍然是出手不凡，本作有着能够与《行尸走肉》比肩的优秀剧本，还成功地还原了原作漫画里的奇妙世界。在美工水平上，本作也有了进步，虽然整体画面水准和以往作品相仿，但有更多华丽的细节。可惜卡顿和拖慢等技术问题仍然存在，是扣分点。

求生指南

PSN/XBLA


2013年10月23日

14.99美元

- How to Survive
- 动作角色扮演
- 505 Games

推荐度 5.0 /10



 推动摇杆的一瞬间，滑稽的劣作气息扑面而来。僵硬缓慢的行走加上极短的冲刺，随时能将玩家推向绝望的境地，幸好僵尸爆头的效果勉强可以泄愤。与粗糙的画面及蹩脚的操作相比，配音和音乐气氛尚可，而道具合成和技能系统也给求生探索平添了一点乐趣，可是并不足以弥补游戏的硬伤。

传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

正当各位坐在屏幕前享受着跨越了一个世代的《仙乐传说》时，《心灵传说 R》iOS 版毫无征兆地浮出了水面，让诸多没有心理准备的传说饭们看到消息时小心脏都要被吓得跳出来了……与此同时还顺势公开了《仙乐传说 混合包》的攻略书以及《无尽传说 2》的剧本集等一系列书籍类周边，再加上各作官漫也将进入收尾出最终卷的阶段，年底这是要被书活埋的节奏吗？

Tales Of 游戏情报

● 仙乐传说 混合包

十年等一回的评测

画面：分辨率提升以及局部优化做得不错，习惯了《无尽传说 2》等身建模后的玩家们一开始可能不太能适应《仙乐传说》的低头身建模。《拉塔特斯克的骑士》本身就是本世代的游戏，而且在建模制作上采用了动作捕捉，从身体比例和质量的角上来说更加贴近现在玩家的审美。作为一款复刻游戏来说本作的画面算是过得去了，比较可惜的是《仙乐传说》的 OP 动画都是直接拉伸分辨率进行模糊处理，所以在部分画面会出现模糊的情况。不过 Skit 头像是清晰的高清画质，这点比较放心。

音乐：《仙乐传说》BGM 音质与原版相比有所提升，《仙乐传说》两首 OP 与《拉塔特斯克的骑士》的 OP 都是经过重新编曲，《Starry Heavens Ver.2013》与原版差距不大，《そして仆にできるコト

Ver.2013》有种微妙的时代错位感，《二人三脚 Ver.2013》也有这种情况，但这是我的个人感受。

系统：《仙乐传说》的战斗节奏是向 PS2 版靠拢的，虽然是 3D 战斗但是实质上是单线，在 PS3 上玩惯了多线战斗的玩家们可能不太习惯。《拉塔特斯克的骑士》的战斗节奏和 Wii 版一样，可以进行魔物的捕捉和培养，战斗音效还是老样子。令人不满的是在《拉塔特斯克的骑士》里入队的前作角色等级设置和以前一样是固定等级而不是和美版一样的自由升级。

总结：十周年纪念的历代作角



色换装效果看起来颇为喜感，让库拉托斯穿上《无尽传说 2》路德加换装在这个以世界树为中心的幻想世界里冒险有一种车站售票员玩穿越的异样感。本作对于

没有玩过《仙乐传说》或《拉塔特斯克的骑士》的玩家或想怀旧的传说饭来说还是很有吸引力的，前提是别将它与本世代的作品进行对比就行了。

官方攻略书将于 12 月发售

由日本知名杂志社《Fami 通》出版发行的攻略书《仙乐传说 混合包 完美手册》将于今年 11 月 9 日发售。本书将刊载《仙乐传说》、《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》两部游戏的攻略情报，包括主线与支线的攻略、各类资料以及各种游玩要素，除此之外还有角色们的背景介绍、世界观设定、人名 & 专有名词辞典等满足粉丝们的资料部分。

V Jump 编辑部发行的《仙乐传说 混合包 Symphonia 的轨迹》与游戏《仙乐传说 混合包》同天发售，和上文的攻略书不同，本书介绍的是这十年以来《仙乐传说》的相关事迹，包括出演声优的访谈、制作人吉积信与马场英雄的特别对谈、《仙乐传说》相关的情报等，

还收录了十年以来的图集与设定资料。本书的特典也十分丰厚，除了有两作主役声优的特别映像之外还有 Ufotable 绘制的全新海报。



● 手机平台动向

《心灵传说 R》iOS 版火速配信！

没有任何宣传和事先通知，在 10 月 9 日，《仙乐传说 混合包》发售的前一天，《心灵传说 R》就这么悄无声息地出现在了 AppStore 的商品页面里。游戏原作是于今年 3 月 7 日在 PSV 平台发售的同名 RPG 游戏，同时也是目前在战斗里最活用“触屏”这一要素的《传说》。



iOS 版的键位与操作和 PSV 有些区别，不过游戏内容是一样的，对应系统为 iOS6.0 以上，售价 3800 日元。



Do As Infinity 最新专辑爆料 2014 年《传说》手游新作

在日本亚马逊开始接受预定的 Do As Infinity 十五周年纪念专辑里收录了两首新曲，其中一首确定为 2014 年预定配信的“《传

说》系列”手机游戏新作的主题曲。Do As Infinity 以前曾为《神话传说》演唱过主题曲《TAO》。

马场英雄：我们暂时没有在次时代平台上公布《传说》新作的打算

在美国举行的纽约漫画展上，“《传说》系列”制作人马场英雄在接受采访时提到，传说小组目前还没有在PS4或Xbox One等次世代主机上公布新《传说》的打算。不过他表示，次世代主机的大容量内存对于“《传说》系列”的未来发展将会起到至关重要的作用，系列的大地图与迷宫表现手法都取决于GPU，次世代机的高机能将更有利于他们将《传说》的世界展示出来。《传说》历来都是走动画风格，将来也是如此，不过随着主机规格的提高，他们可以在图像表现手法上采取一些改变。



《无尽传说2》官方剧本集将于年底发售

大受好评的《无尽传说2》官方剧本集将于12月发售，详细发售日和页数尚未公开，确定收录游戏主线剧情、角色间章、支线依赖以及各类Chat的所有台词。此前推出过官方剧本集的还有《深渊传说》、《薄暮传说》和《圣恩传说F》。对此我只想说一句：为什么不先出《无尽传说》的官方剧本集就直接跨过去出《无尽传说2》呢？



《无尽传说2》日历即将发售

年底将至，诸位玩家的家里也差不多到购置2014年日历的时期了，《无尽传说2》的挂历不失为各位的一个选择。本日历包括封面，共计收录由Ufotable绘制的7张新图，目前公布的新图里甚至还有路德加等人的圣诞节服装，不知道会不会有尚未配信的执事服装。日历大小为42.8×5.6×5.6厘米，售价1680日元。



Tales Of 周边动向

三作《传说》的PS3主题登陆PSN商店

《薄暮传说》、《圣恩传说F》和《仙乐传说》的PS3主题目前已经登录PS3商店，在下个月还将有再一次配信。本月配信的 theme 是《薄暮传说》的尤利、《圣恩传

说F》的谢丽雅、帕斯卡尔和索非以及《仙乐传说》的罗伊德与泽洛斯。每个主题售价100日元，在PSN还有《传说》各作的角色头像正在配信中。



你所不知道的《传说》

你所不知道的《无尽传说2》的二三事

★ 尤里乌斯的设定原本不是哥哥而是母亲，后来经过剧本之一堀いつみの建议才改成了哥哥。在库鲁塞尼克兄弟的多个初始设定里还有一个是路德加有双胞胎妹妹的设定。被砍掉的几个章节剧本里有部分很有意思但是由于种种原因没有做出来，其中有路德加拒绝接受库鲁塞尼克一族宿命的分史世界与裘德和蜜拉对立的分史世界，一致被玩家们认为是“不做出来真是太可惜了”的剧本。

★ 路德加的债务原本是几十万，高得连剧本自己都都觉得太可

怜了于是就降到了两千万。

☆ 爱露帽子上的蝴蝶图案和《无尽传说》开头动画里从米拉的神社前飞过的蝴蝶是同一种，神一样的伏笔。

★ 前往迦南之地的魂之桥最初不是因克洛诺斯的恶意而设置的，而是负责开启通往迦南之地的道路。它在向始祖米拉·库鲁塞尼克寻求“证”时，旁边的族人将她杀死，以其性命作为“证”，以此建立了魂之桥系统，库鲁塞尼克一族也陷入了长达两千年的自相残杀。所以说不怕神一样的对手，就怕猪一样的队友。



无名英雄 再来者

SCE

动作冒险

PS4

InFamous: Second Son
 预定2014年2月
 对应周边未定

游戏人数未定

美版
 59.99美元
 对应玩家年龄：17岁以上

文 稀饭 美编 NINA

INFAMOUS SECOND SON

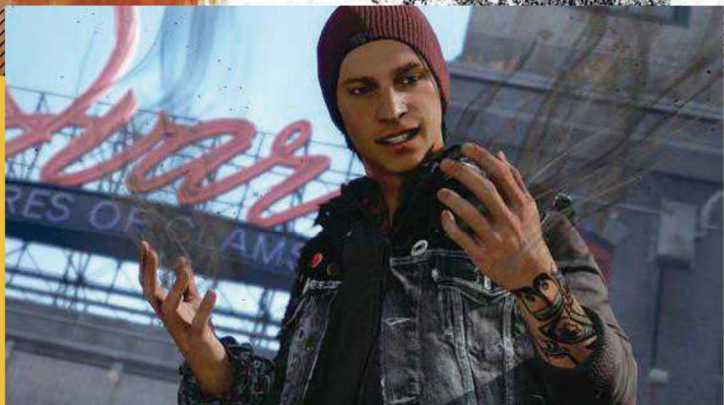
某种程度上，《无名英雄》讲述的是一个带着宿命论与轮回观的故事，其深度远远超过了它看似华丽而喧哗的外表。作为系列续作，《无名英雄 再来者》继承了这一特点，故事本身的背景充满了政治幻想色彩，城市被置于严密的监视当中，极权统治着人民，而超能力者则作为对抗者登场。在这个崭新的故事中，我们的新英雄是谁？又有着什么样的际遇？让我们来详细地了解一下吧。

主要角色介绍

次子

名称：迪尔辛·罗 职业：街头艺术家
 年龄：24岁 性别：男 配音：Troy Baker

作为家中的第二个儿子，迪尔辛·罗——我们的游戏主角坚信自己将会成就一番伟大的事业。不过现实可有点配不上他的愿望，因为他成为了一个街头艺术家，说得难听点，就是一个四处喷漆的坏小子。迪尔辛从事的“职业”为他惹上了不少麻烦，因为此时的西雅图已经被名为 DUP (Department of Unified Protection, 即联合保护组织) 的组织控制，城市中布满了摄像头和铁栏，迪尔辛的行为虽然算不上什么大事，但却往往会惹怒守卫们，让他被逮捕。一来二去，迪尔辛对 DUP 已经毫无好感可言，这也为他之后与 DUP 对立埋下了伏笔。



因为偶然的原因，迪尔辛拯救了一台燃烧的运输车中的乘客，但原来这台运输车装载的是被 DUP 所逮捕的超能力者 (Conduit)，而在这次经历后，迪尔辛发现自己获得了一种奇特的超能力，他可以发射烟雾，或将其变成固定形态的物件，甚至能够让自己整个人化为烟雾。他怀疑这种能力是自己从救下的那位超能力者身上吸收而来，但还没等他来得及仔细搞清楚这事的来龙去脉，DUP 就把他列成了逮捕目标，形势所迫，迪尔辛一怒之下干脆成为了对抗 DUP 的反抗者，他那手涂鸦技术正好成为了抵抗运动的标志。意识到自己一个人难以对抗庞大 DUP，迪尔辛踏上了寻找其他像自己一样的超能力者的道路，《无名英雄 再来者》的故事也由此展开。

“我去，哥太喜欢认识新朋友了。”

©2013 Sony Computer Entertainment America LLC

长子

名称：雷吉·罗

职业：警察

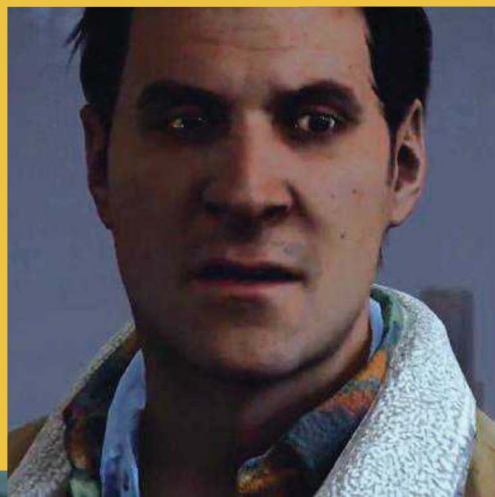
年龄：比迪尔辛大

性别：男

配音：Travis Willingham

既然迪尔辛是次子，他自然有位比他年长的同辈亲人，那就是他的哥哥雷吉。和吊儿郎当喜欢搞街头艺术的弟弟不一样，因为家里双亲早亡，雷吉早早地就担起了维持家庭的重任，他一边要努力养家糊口，一边还要防止自己的弟弟走上歪路。最终，雷吉自己算是过上了正派的人生，成为了一位警察，但他在弟弟身上的努力则不怎么见效，迪尔辛已经24岁了，还在干到处画涂鸦这种没正经的事情，而且因为这事容易触犯治安法律，身为警察的雷吉还得一次次去把自己的弟弟逮回家，这件事情让他极为难堪，两兄弟之间的关系也因此变得相当紧张。

“你有意识到一次又一次地逮捕自己的弟弟是多么令我羞耻的一件事情吗？”



新闻资讯

前线狙击

显然，作为一个循规蹈矩的成年人，雷吉对于迪尔辛获得超能力这件事情可算不上有多高兴，他知道迪尔辛就是个不靠谱的家伙，而这种能力被加诸在自己弟弟身上是不是一件好事还有待时间证明。不过亲人终究是血浓于水，雷吉还是接受了这个事实。哪怕是在这个时候，他还是尝试要做迪尔辛的道德楷模，甚至赔偿了弟弟在各个建筑上涂鸦所带来的清洁费。

遗憾的是，两兄弟之间的关系似乎还是出现了裂痕，雷吉帮助迪尔辛追踪到了一个名叫“幽魂”（Fetch）的DUP抵抗者，这个女子的真正名字是娅比盖尔·沃克，拥有能够发出电荧光的超能力。在与她接触时，迪尔辛的能力再次发动，吸取了她的能量占为己有。没想到雷吉竟然趁机要逮捕娅比盖尔，将她交给执法部门。迪尔辛出手阻止，兄弟俩之间的矛盾似乎就要一触即发了。

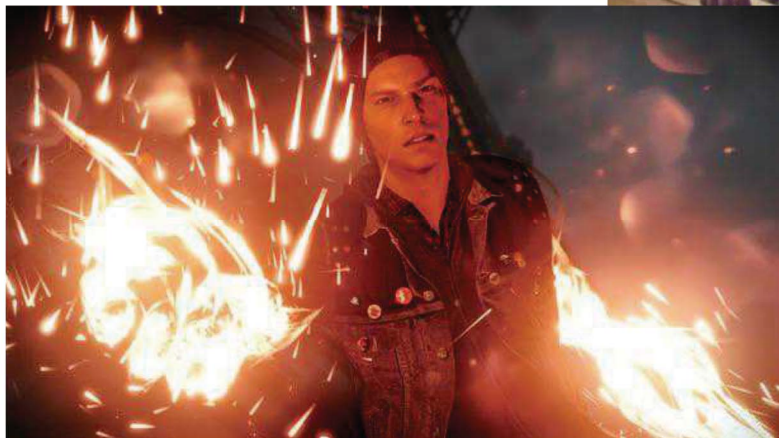
触摸操作

作为PS4的第一方独占作品，《无名英雄 再来者》自然是应用PS4新功能的急先锋，那么PS4手柄上的触控板对于本作来说又有着什么样的功能？从目前展示的DEMO看来，触控板的其中一个功能就是在某些时候可以让玩家使用触摸手势来模拟迪尔辛的动作，例如在他积蓄尘埃力量打破大门时，玩家需要将两个拇指放在触控板上，然后作出往后拉的动作，操作迪尔辛蓄积力量，最后放手就能够发射。游戏中应用类似操作的情况会不时出现，玩家可以操纵迪尔辛获取霓虹灯中的能量，也可以在验证指纹的面板上用手指直接按压。某种程度上，玩家甚至无需第二屏就能够体验到触摸操作的美妙之处。



手柄体验

除了创新的触摸板，索尼也为DualShock 4手柄加入了不少新改进，这些改进都会改善《无名英雄 再来者》的操作手感，例如明显改进过的R2和L2键可以提供更好的按压感，而且本作中迪尔辛发射烟团时的频率会和玩家按压R2键的频率有关，更好的按键手感可以让玩家操纵迪尔辛发挥最大的战斗力。同时开发商希望能够让《无名英雄 再来者》变成一款快节奏的动作游戏，因此PS4手柄改进带来的操作便利也就变得尤为重要。



文 实习编辑 鱼楠 美编 小瑟

俺屍 2

俺の屍を越えてゆけ



跨越俺の尸体2	SCE	角色扮演
PSV	俺の屍を越えてゆけ 2 预定2014年夏 无对应周边	日版 售价未定 对应玩家年龄: 未定
	游戏人数未定	

出生,死亡,托付。一个家族代代编织而成的物语——世代交替RPG《跨越俺的尸体(下称,俺尸)》,沉寂多年后,其续篇《俺尸2》将于2014年夏天在PSV平台发售!

系列故事背景

《俺尸2》承接前作世界观,发生在前作故事的100年后,详细内容官方仍未公布,本次就先来回顾一下前作的故事吧。

前作故事发生在平安时代,京都在一群以“朱点童子”为首的鬼袭击下面临毁灭,虽然幕府召集了众多的武士去讨伐朱点童子,但是没有有一个武士能完成任务,哪怕是活着回来。最后,终于有一对夫妇排除万难来到朱点童子面前:源太和环。虽然奋力战斗,但是最后源太还是倒下去了,环则是让自己代替被抓去做人质的孩子(初代当主,即前作主人公,后文用“当主”),生死未卜。

幼小的当主虽被救回,但是他身上被朱点童子施了两个

恶毒的诅咒:一个是仅剩2年寿命的“短寿诅咒”,另一个,则是无法与人类结合留下子孙的“绝种诅咒”。

天神看到了一切,他们为失去源太和环这两人血中所寄宿的力量感到可惜,于是向幸存的当主一族施以援手,允许他们能与神结合,借助于神的力量,让一族的血脉延续下去,让自己的子孙打败朱点童子,夺回京都的和平。

游戏画面大幅提升,最明显的就是整体3D化,即便是前作的浮世绘风格有了新的表现。战斗中,玩家的视角被固定在自己队伍的斜后方,但在使用术式或奥义的时候会有华丽的特写画面。



▲ 旅途上遇到的新人物夜乌子,她似乎与当主一样,也遭受了诅咒。

创建角色



在《俺尸》中,新生的当主都会继承上一代当主的外貌,本作也同样,只是在角色外貌的设定方式上,有了新的玩法:角色的外貌除了一般的设定方式之外,玩家还可通过PSV的前置摄像头拍摄自己的脸,将其作为游戏人物外貌的蓝本,让故事更具代入感。



▲ 自游戏开始就出现的角色コーチン,游戏菜单导航员,在游戏的过程中会给玩家许多有用的建议,她表情与大大的兽耳显得十分可爱。



游戏系统

本作最具特色的系统,就是“交神之仪”,即繁衍子孙。这个系统的源头,则是当主所受的两个诅咒:“短寿诅咒”和“绝种诅咒”。在“短寿诅咒”的影响下,当主会以超越常人几倍的速度生长,在出生后约1年半至2年左右寿命就会走到尽头。而“绝种诅咒”,则会让主人公无法与人类留下子嗣。在天神的帮助之下,主人公能与神结合诞生下一代当主,但是这个新生命仍会背负着这两个可怕的诅咒,直到他们一族讨伐朱点童子后,诅咒才会解除。

通过“交神之仪”所诞生的子孙会遗传先人传留下来的优秀能力并变得更强大,但只要一天未能打败朱点童子,当主一族的战斗还将继续下去。



▲除了继承了父母的遗传基因数值,外貌上也可以看得出孩子继承了父母的外貌特征。

▼在“交神之仪”的界面中,玩家与神祇均为3D形象。



交神之仪

仪式条件

新生儿在出生8个月迎来元服(即成年)之后,就可以进行“交神之仪”。在据点菜单中选择“交神”,并在众多的神中选择与当主共同执行仪式的神,再进行仪式。

选择神祇

根据各项遗传因子的数值来选择你所需要的神祇。

子嗣诞生

在“交神之仪”的2个月之后,孩子就会诞生,然后就可以决定他/她的名字与职业。

职业选择

孩子诞生之后,就要确定名字与职业。职业之间的武器防具,乃至攻击范围都会有巨大的差异。本作已知的职业共有8个,下面就简单介绍一下。

剑士:武器为刀,攻防优秀,拥有稳定的输出,但是攻击范围仅限前方一人,因此必须布置在队伍最前,可装备重防具。

弓手:武器为弓矢,无论队伍布置如何,弓手都能攻击任意敌方。弓手的攻击力仅次于剑士,虽然可装备中防具,但是作为远程攻击优秀的代价,其防御力极低,布置于队伍后方即可安心输出。

薙刀使:武器为薙刀,攻击力虽然不高,但是当薙刀使处于队伍前列时,他们可以攻击敌人前列全体,处于队伍后列时,也可攻击敌方前列一人。攻击范围广,可装备大防具,防御力高,非常容易上手

的职业。

破坏者:武器为重锤,破坏者拥有所有职业中最高攻击力,可给予敌人施以必杀一击,但攻击范围也仅仅只有前方一人,必须立于队伍最前方。与绝对的破坏力相对的,破坏者的命中率也是最低的。可装备重防具,术式防御力低。

火枪士:武器为火枪,可使用攻击力高的单发炮和范围广泛的散弹炮,配合战况可作出不同的战术布置,给敌人致命一击。火枪士只能使用轻装备,且对战略部署要求高。

长枪兵:武器为长枪,站在队伍最前列时,可以在攻击敌人前列一人的同时给予目标后方一人贯穿伤害。位于后列也能攻击到敌人前列一人,可装备大防具,适合所有战术布置。

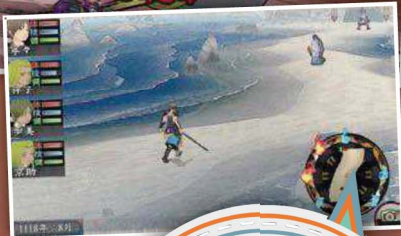
拳法家:武器为拳,可以实施连续攻击,能使出将一排敌人击飞的强力攻击,虽然装备了中防具,但回

率仍然很高。
 ▲ 迷宫的深处会有各种相当具有个性的BOSS出现,一些支线迷宫还会出现超越主线敌人的强敌!

率仍然很高。

舞者:将巨大的扇子作为武器,无站位的攻击范围限制,可以攻击任意一列敌人,但攻击力为所有职业中最低,可以考武器附带的属性弥补部分不足。擅长使用术式,只可装备轻防具,回避率高。

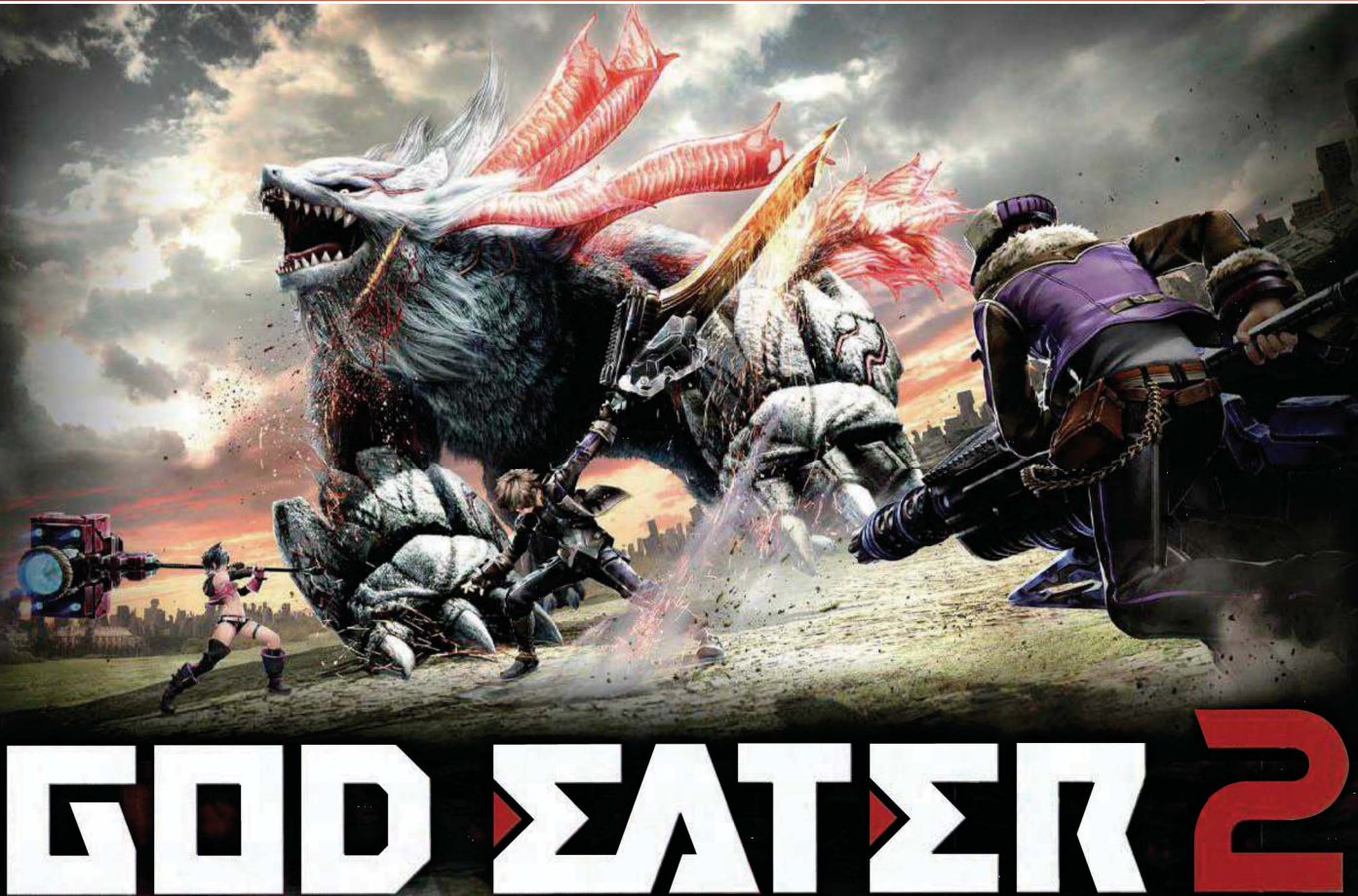
在以上8个职业中,剑士、弓手与薙刀使在前作是初始职业,而破坏者、火枪士、长枪兵、拳法家和舞者在在前作均要获得对应的指导书后方能开启,本作尚未判明,有待进一步的报导。



在探索迷宫的时候,玩家视角是固定的,探索过程中,时间的流逝将用八个时刻的火时钟表示,红色的火焰名为:“狂热的赤之火”,在这种颜色的火焰燃烧的时刻是奖励时刻,贵重道具出现几率大大提升。



■目前公开的3个迷宫地图“たごたご亭”、“竜宮渡り”、“焰獄道”。



GOD EATER 2

噬神者2 多机种	ゴッドイーター2 预定2013年内 对应機種为PSP、PSV	NBGI 本地1人、局域网1-4人	动作 日版 价格未定 对应玩家年龄：15岁以上
-------------	--------------------------------------	----------------------	----------------------------------

说实话，笔者对本作的期待还是非常高的，只可惜选在11月中旬发售的本作形势颇为尴尬，毕竟日本掌机市场上《MH4》和《口袋妖怪 X·Y》的风头肯定还没过去，本作的首周销量实在令人担忧。而且本作还有一个很严重的问题——不对应PSN联机，在这个时代怎么看都是大作死的节奏啊。不知道以后会不会通过补丁更新，希望游戏发售之后能给我们带来惊喜吧。

“很久没试过
指导新人了啊”

雨宫林道

- 年龄：29岁
- 身高：182cm

▲雨宫队长不仅拥有特殊的神机，其实力和丰富的经验也是其他人无法企及的。

前作登场角色之一，芬里尔极东支部资历最老的噬神者。前作中一度失去了神机和腕轮的他身体曾发生了荒神化，变成了汉尼拔侵蚀种。后来被前作主人公救出，并且成功克服了荒神化，右手也可以变化成神机。本作中他为了追寻某只荒神而行动。

这次与他一起公布的还有新怪物——作为汉尼拔感应种的斯巴达克斯，而且这次雨宫林道的新造型最令人在意的地方是金色的手甲，不知道他和斯巴达克斯之间有什么关系呢？

RINGIRI

汉尼拔神属性感应种荒神！ ——“轰电的龙斗士”斯巴达克斯

《噬神者 爆裂》中新增怪物汉尼拔的神属性感应种荒神，不仅拥有汉尼拔独有的敏捷动作，而且还有感应种所特有的特殊能力。这次将会为神机使带来怎样的威胁呢？



▲**闪电钢爪**：操纵带电的Oracle细胞进行接近攻击，虽然不能像汉尼拔那样制造出属性武器，但其本身的格斗攻击在雷电的加成下也能爆发出强劲的破坏力。

▶**雷球投掷**：制作出雷球全力投掷出去，这招让擅长近战的斯巴达克斯在远距离下同样具有威胁。



新荒神

▶**能量吸收**：作为感应种的特殊能力，斯巴达克斯可以强制从周围的荒神身上吸收能量，让自身的攻击力提升。能量提升之后，背后会出现雷光的翅膀，而且随着能量增幅，翅膀的数量会相应增加。但是被夺走能量的荒神会变弱，这种现象说不定会反过来为神机使制造机会？

新闻资讯
前线狙击

与NPC的配合更具战略性！ 新系统：连结支援系统

[留下来的NPC也会为战斗带来各种便利]

连结支援系统是本作的新增系统之一，作用是让没有被选择出战的NPC也能发挥出各自的固有效果，为出战的玩家带来各种战术支援。支援效果是每个NPC都不一样的，而且不同的效果

也要在任务中经过一定时间之后才会发动，因此在选择“留守人员”的时候，玩家还要结合任务的讨伐目标，敌人增援时间以及自身作战风格来考虑。使得游戏的战术性更加丰富。



▶**主人公即使参与任务也能发动连结支援系统，而且支援效果可以随意装备，限制御单元差不多。看来本作能收集到很多类似的支援技能。配合另外三位NPC的支援效果能为战斗带来更多便利。**

▶**接受任务的时候可以选择三位支援NPC，连同主人公一共能发动4个技能。从图中可以看出除了限制支援角色数之外，支援技能也有一个COST值，玩家只能在COST总值的范围内选择支援技能。**



“连结支援系统”效果举例

- 一定时间内令荒神的听觉、视觉范围缩小；
- 给出击成员的其中一人赋予一击破坏荒神结合部的能力(仅一击)
- 一定时间内，出击成员的移动速度提升
- 一定时间内，出击成员全部进入 Burst Lv3 状态
- 任务中所有荒神陷入麻痹状态



▲**任务开始5分钟后全部荒神强制麻痹，趁这个机会重创敌人吧。**
◀**图中发动的效果的是“任务开始3分钟之后，全员进入Burst Lv3状态”，让战斗刚开始就能占领优势。**

幕末摇滚	MarvelousAQL	音乐
PSP	幕末Rock 2014年2月27日 无对应周边	日版 6090日元 对应玩家年龄：12岁以上
	本地1人	

Rockで革命 -新説幕末物語-

幕末Rock

渐入末年的PSP已经许久没有亮眼的新作公布了，而此次MarvelousAQL公布的原创新作《幕末摇滚》，虽然并非什么大制作的游戏，不过鲜明的风格让人印象深刻。这款打着幕末旗号、融合了文字冒险和音乐游戏的作品，是否值得玩家重拾尘封中的PSP？让我们一起来看看游戏的具体情报吧。

来自幕末的呐喊

摇滚之魂热血绽放

本作的背景设定为虚构的日本幕末时期，德川幕府拒绝开放，为了达到闭关锁国的目的，幕府组建了名为“新撰组”的偶像集团，让他们用《天歌》对国民进行洗脑，支配民众的思想。但凡企图演唱《天歌》之外歌曲的人，都会被处以死刑。



面对德川幕府的野蛮统治，越来越多的人对日本封闭的现状感到不满与愤怒，坂本龙马、高杉晋作等热血志士们纷纷挺身而出，为了追求自由与正义，他们以“摇滚”的方式掀起了反抗的革命热潮，与幕府的傀儡偶像“新撰组”们展开对抗。相对于洗脑的《天歌》，攘夷志士们则运用独特的摇滚之力——雷舞来唤醒民众沉睡和麻木的心灵，拯救这个国家的命运。



用“摇滚”发起革命，冒险与音乐交织而成的幕末物语



游戏的流程分为文字冒险及音乐节拍两个方面，冒险的部分以漫画的方式进行展现，玩家可以欣赏到角色之间交错的关系和故事。

而当剧情发展到一定的阶段，志士们则要用声技编织成“雷舞”，用连技与必杀技将气氛推至最高潮，让粉丝们的精神彻底得到解放。这些都通过音乐游戏的方式进行体现，操作方面类似于《初音未来 歌姬计划》，都是通过飞入的△○□×音符进行判定。随着“雷舞”演奏次数的增加，玩家所拥有的粉丝数量也会不断上升，演奏中必杀槽的上升速度也将越来越快，配合“爆衣”

等华丽的演出效果，绝对能将这份狂热的精神推向最高潮。值得一提的是，本作拥有森川智之、森久保祥太郎等豪华的声优阵容，游戏中的歌曲也均由声优们倾情献唱，他们在游戏中尽情嘶吼的表现让人十分期待。



高唱“天歌”的偶像与 呐喊“摇滚”的志士



土方岁三
TOSHIZO HIJIKATA
CV: 森川智之

由幕府直辖的偶像团体——新撰组的副组长。沉着冷静的他不会轻易表达内心的情感，也不会刻意地去讨好粉丝，但人气却非常之高。而以某件事情为契机，土方一直对组长近藤怀有深深的敬爱之心。

以选秀的方式进入了新撰组，不仅是第一批成员中的顶尖者，在整个新撰组中亦是人气极高的偶像，与土方岁三并称为“新撰组双星”。他能够精准地把握粉丝的内心情感，时而动情时而魅惑的歌声让人为之倾倒。冲田总司表面上对粉丝们相当的亲近友好，其实内心充满了轻蔑与嘲讽。



冲田总司
SOJO OKITA
CV: 小野贤章



坂本龙马
RYOMA SAKAMOTO
CV: 谷山纪章

用四个字来形容他的话，那便是“热爱唱歌”。歌唱仿佛是坂本与生俱来的技能，他用歌声来传达内心沸腾的情感，而为了让自己的歌声得到承认，他以幕府举办的选秀舞台为目标，从家乡出发。无论遇到何种困难都绝不认输，而是拼尽全力去挑战，勇往直前的精神让人感受到了勇气与希望。

摇滚大师吉田松阴的弟子，松阴流所推广的摇滚正是德川幕府一心想要消灭的“雷舞”，而高杉如今正是“雷舞”最活跃的推广者。和摇滚一样充满刺激性的事物都是他的最爱，包括超辣的食物。即使有人以“这么重的辣味让人完全体会不到食物原本的味道”作为质疑，高杉亦不会有任何的退让，对摇滚和辣味，他有着自己的坚持。



高杉晋作
SHINAKU TAKASUGI
CV: 铃木央迭



桂小五郎
KOGORO KATSURA
CV: 森久保祥太郎

桂作为倒幕运动的志士，同时也是吉田松阴的门生。不仅是高杉晋作的前辈，两人亦是青梅竹马，从小便是非常要好的朋友。桂小五郎年幼时便开始接受充分的乐理知识熏陶，并逐渐成长为狂热的乐谱爱好者，收集了众多珍贵的乐谱。同时他还创造了多种不同的乐器，学识十分渊博。

预约特典公开

MarvelousAQL 目前公开了本作预约特典——《绝顶之书》，其中包含了游戏的详细资料设定集，广播剧 CD 以及特制的游戏包装盒。其中设定集中将会收录幕末角色们的详细资料，不仅有故事、服装等方面的设定，还有新撰组成员与志士们不为人知的小秘密，内容相当丰富。而广播剧 CD 则由为游戏角色配音及献唱的人气声优主演，恋声控们千万不要错过哦。

▶ 玩家如果参加了游戏官网举办的纪念抽选活动，将有机会获得与游戏相关的珍贵礼品，其中一项是游戏中“坂本龙马”的声优——谷山纪章的亲笔签名。



绝顶之书 - 设定资料集 & ドラマCD セット -

先着購入特典は「設定資料集」と「ドラマCD」
さらに「トールケース」がセットになった超豪華特典!

数量
限定

THIEF

文 稀饭 美编 anubis

神偷	Square Enix	动作
多机种	本地1人	美版
Thief	59.99美元	
预定2014年2月25日		
对应机种为PS3、PS4、X360及XOne		对应玩家年龄：17岁以上

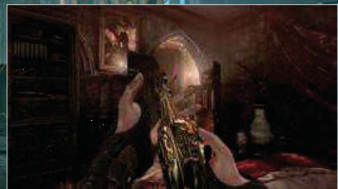
当夜幕低垂，人们已然坠入梦乡，属于加列特的夜晚，才刚刚开始。在玩家们的记忆中，这位神偷生活在一个介乎于奇幻和蒸汽朋克风格之间的世界中，位于中世纪末期与维多利亚时代交替的奇特时间点。曾经，《神偷》是业界早期的著名游戏开发商 Looking Glass Studios 的杰作，加列特的前两次冒险——即系列前两作《神偷 黑暗计划》和《神偷 金属世纪》都是由这家工作室开发，而随着 Looking Glass Studios 倒闭，部分开发人员成立了同样带着传奇色彩的 Ion Storm，加列特才终于迎来了自己的第三次冒险，也就是《神偷 致命暗影》。那一年，是2004年，之后等待着这个系列的，是长达近十年的沉寂。但在值得纪念的2014年2月，神偷的威名，将再一次震撼世人，而这一次将带给我们惊喜的，是已经成功复活了经典系列《杀出重围》的 Eidos 蒙特利尔。这款经典系列的重启能否达到《杀出重围 人类革命》和《古墓丽影》的高度？让我们先来看看它已展示出的诸多精彩内容吧。



■加列特的立绘概念画。

谁是加列特？

在对于他的通缉令上，加列特被描述为一个窃贼，他在夜深人静之时活动，偷窃财物，并且在罪犯们的地下世界中被称为“神偷”（Master Thief）。或许事实的确如此，但加列特恐怕并不会用这个外号来称呼自己，他从小无父无母，出生后最初的记忆就是在孤儿院中长大。哪怕在小时候，加列特就发现自己有着不同于常人之处，他有着像波斯猫一样的眼睛，左眼是正常的棕色，而右眼却是诡异的绿色。这只绿眼睛有着异乎寻常的力量，都能够让加列特进入特别专注的状态，令身边的一切看起来都像是进入了慢动作。同时他还因为这只眼睛获



得了闪电般的反应速度，甚至能够注意到环境中一些容易被其他人忽略的细节。

和大多数天赋异禀的人一样，他的童年过得不算愉快，在逃离了孤儿院令人窒息的生活后，加列特流落街头，作为一个一无所有的孤儿，偷窃是他用于生存的必要手段。慢慢地，他在这种经历中磨练了自己的偷窃技巧，也发现了自己的天赋，甚至是生存动力所在。正如他自己说的那样：“一开始，我是为了生存而偷窃，而现在，我是为了偷窃而生存。”

从此，加列特踏上了他的大师之路，当别的窃贼仍在心惊胆战地偷鸡摸狗，加列特却会利用别人注意力放在日常生活上的空档下手偷窃，然后立刻消失无踪，甚至令许多受害人怀疑自己只是把财物放错了地方。在最后，没人能察觉他的到来，也没人曾逮住过他，夜幕之中，加列特无声地来去自如。



■异于常人的右眼似乎是加列特各种超常力量的来源。



如今，加列特不是为了糊口，甚至不是为了金钱而去盗窃，他需要的是这个过程所带来的挑战和刺激，防守越是严密，陷阱越是凶险，任务越是看似不可能，他就越有去挑战的欲望，这一切让他的身体和灵魂保持敏锐，这一切，才让他感到自己真正地活着。

但作为一个完美的窃贼，加列特的自私程度也是完美的，他对于社会与公众毫无兴趣，所以他虽然总是盗窃富人，却从没有对穷人施舍过半分。于是，当他发现城市中的穷人们正在密谋起义时，这位神偷终于也站在了时代的分水岭上，当整个城市都在经历变革时，他是应该独善其身，还是投身其中？这个答案，需要玩家自己在故事中进一步了解。

■ 水箭应该会是游戏流程中最常用的箭支。



神偷神技

如果各位玩家体验过《杀出重围 人类革命》或《冤罪杀机》，那应该就对《神偷》的游戏系统有一个大概的印象了。不过本作既然是半奇幻半蒸汽朋克的风格，自然不能走《杀出重围》的那种夸张的科技路线，甚至是对于加列特的特殊能力都有所限制，不如像《冤罪杀机》般地夸张，这也意味着本作的难度比起这两者，只高不低。

在故事当中，潜行的规则仍然是大家熟悉的那些，光明是加列特的敌人，而黑暗则是他最好的朋友，躲在黑暗的范围内，敌人就不容易察觉到加列特的存在。不过有时候光源并不是那么容易躲避，这时候，加列特随身背着 的弓就派上用场

了。一根头部破碎后会溅射出大量清水的箭能够熄灭火炬，为加列特创造出更多的潜行空间，又或是用于调动敌人。

而如果拦路的敌人位置实在不好绕过，那么就轮到“黑杰克”登场的时候了，这个小锤棍短而轻便，不过对着警卫们后脑勺上来恰到好处的一击，就可以让他们昏迷不醒一段时间，正好让加列特大摇大摆地从他们身边经过。

除此之外，游戏中还有一些常规配置的特殊能力，例如加列特可以通过右眼进入专注状态，此时身边的世界时间流逝减慢，玩家能够更为轻松地把握敌人的动态，并制定策略。



■ 和绝大部分潜行游戏一样，利用暗影潜行是最基本也最重要的潜行技巧。



■ 黑杰克虽好用，但产生的动静也往往会引来敌人的注意。

预订奖励关卡

虽然《神偷》已经是系列重启的新作，不过 Eidos 蒙特利尔并没有忘记之前的系列作品，例如预订本作的玩家可以获得一个额外的挑战 DLC，名叫“盗窃银行”（The Bank Heist），将会把玩家带到游戏城市中

最为保安严密的银行里，让玩家运用自己的盗贼技巧潜入其中，获取一些在游戏正常流程中都得不到的珍贵财物。而这个挑战其实就是在向《神偷 金属世纪》里的银行关卡致敬。





初音ミク Project DIVA F 2nd

HATSUNE MIKU

初音未来 歌姬计划F2	SEGA	音乐
初音ミク -Project DIVA- F 2nd	日版	价格未定
2014年春	本地1人	对应玩家年龄：未定
机种对应PS3、PSV		

多机种

在《初音未来 歌姬计划 F》中，SEGA 大胆地加入了触控操作等新元素，让游戏体验变得更加丰富。而在此次《初音未来 歌姬计划 F2》中，虽然一开始公布的诸多重制曲目多少让玩家觉得 SEGA 有偷懒的嫌疑，不过随着新曲目以及新玩法的不断追加，也让人愈发期待发售日的到来。

文 哪尼 美编 NINA

忧喜掺半！触摸操作进化

配合 PSV 的触摸屏，前作首次加入了“划星星”的触控操作方式，玩家们对于这一系统其实褒贬不一。而本作则在原本“划星星”的基础上，又追加了两种全新的触屏操作方式，本质上可以看作是“划星星”系统的延伸和拓展，而 PS3 版依然是用摇杆操作进行替代。其实如果 SEGA 在 PSV 版上能够让玩家自由选择是用触摸屏还是摇杆操作的话，相信会是一种比较不错的解决方案。



连锁划动

当画面中出现由黄线连结的星型标记，并且飞入的星型音符与起始处的标记重合时，玩家依然只需要在屏幕上任意位置划动。之后星型音符会沿着黄线移动，当抵达下一个星型标记处时，再次划动便可形成连锁。完成所有的连锁后，连锁轨迹会在画面上残留一段时间，并会有额外的分数奖励加成。

双重划动

双重划动正如其名，是用双手同时进行划屏操作。当画面上出现 W 字母的星型音符，并与实心的星型标记重合的瞬间，玩家要用双手同时划过屏幕进行判定。看上去似乎比普通的“划星星”来得复杂和困难一些，不过实际体验后则会发现别样的爽快感。



逐步公开！新曲新装新未来

こちら、幸福安心委員会です

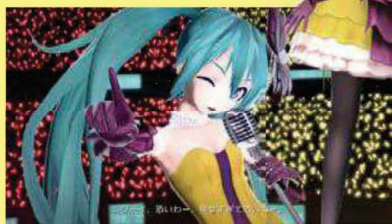
作曲：うたたP
演唱：初音ミク

于 2012 年在 NICONICO 动画公开后，瞬间突破百万点阅量的大人气曲目。“传达幸福是每

个人的义务”，这便是歌曲中反复强调的主题，梦幻般的旋律极具感染力，让人不由自主地沉浸在歌声中，幸福指数仿佛也在不断的上升！

专属造型 设计师 wagura

サイリン



なりすましゲンガ-

作曲：KulfiQ
演唱者：镜音リン、初音ミク

一边憧憬着向阳的舞台，一边却犹如影子般生活在角落里，代表着“伪装”和“谎言”的少女二人，在学园祭上以摇滚乐表达出心中矛盾的情感。



触手福音！挑战道具追加

从加入 EX 难度，到引入触屏操作，系列的难度在不断地提升，尤其在前作中谱面已经变得更为复杂。不过即便如此，仍然有许多玩家感到无法满足。于是在本作中，SEGA 引入了全新的“挑战道具”，让玩家在 EX 难度的基础上，有了更高难度的选择。使用不同的“挑战道具”，可以在不同的方面提升游戏难度，比如让标记的出现时间变晚，或是让音符

飞入的速度加快等等。并且同时使用两种“挑战道具”的话，效果是可以进行叠加的，完成后则会有更

多的分数加成，绝对能够满足触手们的挑战欲望。

当然，服务新手的“帮助道具”

也依然存在，力求能够让不同程度的玩家都能享受游戏的乐趣。“无论是谁都能完成”、“不管何处都能挑战”，本作便是这样一款覆盖面广泛的节奏游戏。



百听不厌！经典曲目回归

ロミオとシンデレラ

作曲：doriko
演唱：初音ミク

收录于《初音未来 歌姬计划 2》中的曲目，拥有绝对的人气，此次回归可谓众望所归。除了谱面有变化之外，PV 亦经过重新制作，无论是人物建模、舞台、还是演出服装都更具表现力。



千年の独奏歌

作曲：vanagi
演唱：KAITO

收录于《歌姬计划 扩展版》中的曲目，KAITO 所扮演的的时间旅人，以深沉的声线演绎出旷世的磅礴与孤独感，在本作中将会构筑出更加多彩的世界。



カラフル×メロディ

作曲：ちーむMOER
演唱：初音ミク、镜音リン

《歌姬计划 2》及《歌姬计划 扩展版》均有收录的曲目，轻快的旋律搭配着充满活力的演出，相信老玩家们都印象深刻。此次制作组将会着重于表情细节的刻画，让两位少女可爱的舞姿更具魅力。



Packaged

作曲：kz
演唱：初音ミク

回归原点，初代《歌姬计划》中收录的曲目。当熟悉而清澈的电子歌声响起，感动必将重现。



关于帧数

在前作中，PSV 版的帧数是 30 帧，而 PS3 版也从“《梦想剧场》系列”的 60 帧下降为 30 帧，让人颇感遗憾，因此本作的帧数问题也在发售前就被许多玩家所关注。制作人对此的解释是他们在前作中测试过全高清 60 帧的 PS3 版本，但实际效果并不能令人满意，而关于本作 PS3 版的帧数问题仍然在商讨之中，制作组将力求为玩家带来最好的游戏体验。

アカツキアライヴァル

作曲：Last Note.
演唱：初音ミク、巡音ルカ

来自 Last Note. 氏的大人气曲目，充满着速度感的编曲十分华丽。在光影交错的舞台上，初音和巡音之间又会碰撞出何种精彩的演出？



专属造型
设计师 空真



专属造型
设计师 空真





缩水还是进化? 新旧PSV对比评测

索尼在9月份的时候公布了全新的PSV2000，现在这名PS家族的新成员已经正式上市了。外观的大幅改变和屏幕材质的变化给PSV2000带来了极大的争议，这在以往新机型推出时是很少见的情况，也让我们很难简单地将其定义为一台换代产品，而索尼的做法也将PSV2000摆在了一个颇为尴尬的位置——以往伴随着新型号机型的推出，老型号的机器应该要顺利地停产，而此次索尼依然保留了PSV1000的产品线，让新老两种型号共存于市场之上，并且在定价上未做任何区分。如此一来除了使得两者在定位上显得混乱之外，也让很多玩家感到无从选择，在两款型号间摇摆不定。

由于PSV2000在芯片、屏幕尺寸等部分相较于PSV1000基本上没有变化，因此本次的评测便抛开死板的数据堆叠，更多地从实用性方面对两款机型做一次对比评测，希望能够帮助玩家们较为准确地选择适合自己的型号，最大程度地避免片面感观所造成的盲目选择。

本次评测共分为4个部分，每个部分笔者都会针对两者的表现情况进行打分，分数范围在1-10分之间，需要说明的是，分数所代表的仅仅是两者间的差异程度，并非是对产品本身的评价。比如给PSV1000的外观打10分的话，并不意味着PSV1000的外观是完美无缺的，而是为了让两者能够更直观地进行综合对比。

外观篇

第一眼的感受，会让人对事物留下一个既定的印象，在未做深入了解的前提下，将在很大程度上影响我们的判断力，正如小鸭子们会将第一眼看到的东西当成自己的母亲一样。当然不可否认的是，外观是大多数人最为关心的部分，而此次PS2000变化最大的部分，也正体现在机器的外观设计部分。



9分

PSV1000

颜色种类：黑、白

设计方案

正面采用一体化设计，由一整块玻璃覆盖，符合现阶段主流的设计审美。侧面采用了银灰色的包边，虽然是塑料材质，但通过喷漆营造出了金属的光泽。背面边框根据颜色的不同选用的材质也有差异，黑色是轻微的磨砂质感而白色则是烤漆材质。背面触控板方面则统一采用亮面材质，面板上排列的△○□×标志颇具特色。另外PSV1000的PS键上带有呼吸灯的设计，可以用不同的颜色和闪烁方式来表示不同的状态，非常醒目。

8分

PSV2000

颜色种类：黑、白、黄、粉、蓝、灰

设计方案

前面板不再是整块的玻璃平面，而是采用了两侧有倾斜弧度的设计方案，材料也改成了烤漆处理的塑料，并在中央嵌入了覆盖屏幕的玻璃，给人的总体感觉更接近于PSP的设计方案。虽然前面板依然只有黑白两色，但通过搭配多种不同颜色的后壳形成清新的撞色风格，并取消了银灰色的包边，由后壳直接包裹前面板，所有颜色的后壳不再区分材质，全部采用了磨砂的方案。背面触控板方面，由于扩大了握把的

凹陷部分，因此触控区域有所缩小，并且原本△○□×标志被简单的黑色小点所取代，中央则多了PlayStation的Logo。另外一个比较大的改变是取消了原本PS键的呼吸灯设计，并在机器顶部电源按键的边上设置了指示灯。

总结

PSV2000与PSV1000所传达出的，是两种截然不同的设计方案。1000型整体化的风格经典而沉稳，虽然两侧采用了弧线形设计但边缘依然棱角分明，仅有黑白两种可选颜色也显得更加的硬派与核心。相比之下2000型则要鲜活许多，前面板的弧度设计颇有向PSP致敬的意思，整体显得更加的圆润，而黄色、粉红、蓝色等更多亮色系色的加入，以及前后面板的撞色设计，都为其平添了几分流行与时尚的味道，同时也解决了1000型的银色边框因磕碰而产生的掉漆问题。

单就外观风格而言，很难断言两者的优劣，



▲全新的配色显得清新可爱。

那么为什么会有1分的差距呢？答案便是细节的处理。2000型不仅看上去塑料感更强，显得比较廉价，并且在细节的处理和做工上都显得有些不足，首先前面板的嵌套式设计不仅破坏了统一感，而且玻璃面板边缘的缝隙比较明显，小编手中的这台机器左边的缝隙甚至能轻松塞入两张A4纸，藏污纳垢在所难免，同样的问题在背面

触控板上也存在，其周围的缝隙相当明显，很容易残留污垢，而在1000型上则不存在类似的问题，不仅缝隙小，而且微微凸起的设计也十分巧妙。另外一个扣分点则是取消了PS键上的呼吸灯，并将指示灯改到了顶部，在正常视角下变得很难观察到机器状态的变化，有点矫枉过正的感觉。

屏幕篇

高清、视网膜、IPS……随着移动设备的屏幕越做越大，这些名词也被越来越多的人所熟知。如果说机器的外观是它的相貌的话，那么屏幕便是它的心灵之窗——眼睛。清澈明亮的双眸是大家喜闻乐见的，相信谁也不会愿意和一对浑浊不堪的眼睛长时间对视。而游戏对于屏幕的要求则更高，色彩还原度、响应时间等等在很大程度上都会影响到游戏的体验。也难怪这次PSV2000更换屏幕材质的做法会引起比较大的争议，那么两者间显示效果的差异到底有多大呢？

►上为PSV1000，下为PSV2000，即使在主机面也能够明显感受两款机型在颜色表现力上的差异。

总结

从实际体验出发，我们确实很难对2000型的这款屏幕有什么赞美之词。从拍摄的对比图片中可以发现，即使是在系统界面，两者的颜色表现已经有明显的差异，在一些注重丰富色彩的游戏里，这一问题也将更加明显。加上



▲可视角度尚可，但亮度衰减严重。

9分 PSV1000

屏幕尺寸	5英寸
分辨率	960 x 544
屏幕材质	O-LED

使用感受

颜色鲜艳浓郁，对比度高，屏幕基响应速度快，基本上不存在拖影。可视角度大，在大角度下会有轻微的偏色，但总体令人满意。比较遗憾的是亮度不足，即使是调到最高亮度，白天在室外游玩的话显得很吃力，基本上看不清屏幕。

6分 PSV2000

屏幕尺寸	5英寸
分辨率	960 x 544
屏幕材质	IPS-LCD

使用感受

屏幕偏暖的问题比较明显，颜色的表现力上则显得淡雅一些。由于不像LED是自发光，因此在对比度方面有着先天的弱势，但如果不是在极端的情况下其实感受并不明显。可视角度方面，虽然索尼号称采用了IPS技术的LCD屏幕，但实际体验并不理想，虽然在大角度下没有明显的偏色问题，但亮度衰减很严重。正面显示的亮度也差强人意，虽然最高亮度有所提升，但想在室外游玩的话依然显得力不从心。



非就一定比LED屏幕差，虽然LED由于自发光的成像原理在色彩表现及对对比度上有先天的优势，但像SLCD3，或是苹果所采用的高端IPS屏，即便

亚洲人更喜欢冷色调的屏幕，2000型偏暖的屏幕不受待见也就不难理解。不过说句公道话，色彩感受其实是非常主观的，每个人对于颜色表现倾向的喜好也不尽相同，现实中一般人也不会把两台主机摆在一起同时运行一款游戏。颜色表现的差异完全在可接受范围之内，这点可以放心。

那么究竟3分的差距差在哪里？首先要明确的一点是，LCD材质的屏幕并

都是以LCD为材质，但显示效果依旧十分出众，丝毫不逊于LED屏幕。很明显索尼在PSV2000中所采用的IPS-LCD屏幕并非高端产品线，IPS技术引以为傲的可视角度完全没有体现，而LCD材质的优势是亮度可以轻松做到比LED高好几个档次，可惜在PSV2000中的表现也不尽人意。

当然，值得欣慰的是LCD屏幕的良品率比OLED高，工艺也更加成熟，一般不会产生像OLED屏幕那样的暗斑和亮斑。

手感篇

打量了长相，交流了眼神，那么想要进一步了解彼此的话，便要通过碰触来实现了。眼睛给予我们最直观的感受，但也最容易受到欺骗。只有借由指尖传递而来的触感，才是最真实的感受。作为一款游戏设备，手感是非常重要的组成部分。如今很多人都在抱怨手持设备厂商为了追求极致的轻薄而大幅牺牲了手感，那么轻薄化的 PSV2000 在手感方面的表现如何？



6分 PSV1000

尺寸	约182.0×83.5×18.6mm
重量	279g

使用感受

279 克的重量刚上手时并不会感到太重，但一段时间过后还是能明显察觉到沉甸甸的分量。按键方面，PSV1000 键程较短且手感偏软，给人一种轻飘飘的不确定感。尤其是方向键的采用了一体化设计，分隔不明显，加上回馈力不足很容易造成误按，LR 键也同样缺乏按压感和回馈力。当然比较让人恼火的应该是 PS 键、Select 键和 Start 键的设计，不仅按键很小，还与屏幕面板处于同一平面，操作起来相当别扭。

10分 PSV2000

尺寸	约183.6×85.1×15.0mm
重量	219g

使用感受

不要小瞧 3.6mm 的厚度以及 60g 的重量变化，实际体验中所感受到远比数值所传达的要明显得多，配合前后面板边缘的弧度设计，PSV2000 在握持感方面的表现非常出众，相当的舒适与称手。按键方面 PSV2000 则做了大幅优化，首先键程比 1000 型要长，回馈力也很足，一改之前软绵绵的手感，显得更加扎实，这在 LR 键上体现得尤其明显。方向键仍然是一体化设计，但每个键位的感觉很清晰，降低了误按

的几率，而左右摇杆也比 1000 型更紧致。饱受诟病 PS 键、Select 键和 Start 键此次不仅扩大了按键范围，而且做了略微凸起的处理，操作起来十分舒适。

▼PSV2000键程更长，手感更好。



总结

PSV2000 在手感上的大幅领先是小编一开始不曾料到的，它并没有因为轻薄化而牺牲了握持感，在按键的处理上更是毫无疑问地领先 1000 型一大截，改进相当明显。并且 15mm 的厚度已经十分接近于主流的手机或是平板设备，携带起来也更加的方便。

硬件及性能篇

了解一个事物或一个人，是一个由外至内的过程。内在的表现预示着一个本质的优劣，而放在电子产品中亦是如此，芯片与硬件决定了其性能的好坏。当然此次新旧型号的 PSV 在性能与硬件上并没有太大的变化，但一些细微的改动则显得相当贴心。

7分 PSV1000

CPU	ARM Cortex-A9 core (4核)
GPU	PowerVR SGX 543 MP4+
运行内存	512M
内置储存	无
续航时间	3~5小时

9分 PSV2000

CPU	ARM Cortex-A9 core (4核)
GPU	PowerVR SGX 543 MP4+
运行内存	512M
内置储存	1GB
续航时间	4~6小时

总结

从参数上来看，PSV2000 与 PSV1000 在性能上基本没有差别，而网上之前盛传的 PSV2000 运行游戏时载入速度较慢的问题，经过小编测试后，发现在《重力异想世界》等几款游戏中确实存在这样的问题，但在《雷曼》等游戏中反而是 PSV2000 的表现要更优，不过无论是更快还是更慢，其实两者间的差别都很小，

完全不必有过分的担忧，由于硬件芯片不存在差异，载入时间不一致的问题完全可以通过之后的系统升级来进行修正。

在基本性能不变的情况下，PSV2000 之所以能够在本回合中领先两分，要归功于内置了 1GB 的存储空间以及接口的变化。由于之前 PSV1000 并未内置存储空间，因此哪怕你只玩

卡带，由于存档的需要也必须购买专用记忆卡，而此次 PSV2000 则自带 1GB 的存储空间，在没有过多要求的情况下可以省去记忆卡的开支（需要注意的是，如果在 PSV2000 中插入记忆卡的话，原本内置储存中的数据会自动转移到记忆卡上，并且此时无法使用内置储存）。接口方面，PSV2000 取消了原本右上方那个毫无用处神秘接口，并且把数据传输和充电的接口由索尼自己的标准改为了通用的 MicroUSB 接口。

▶采用标准的 MicroUSB 接口，对玩家来说显得更方便。



总分

PSV1000:31

PSV2000:33

结语

从各方面的体验来看，PSV2000 确实无法称之为是一款“进化”的机型，应该说它是对 PSV1000 的一种补充，不仅让对颜色有要求的玩家有更多选择，索尼自己也降低了生产成品。

而小编从最初的不看好，到评测后给予 PSV2000 更高的分数，新型号的 PSV 用实力证明了自己，也反映出了索尼确实有听取各方的

意见对产品进行改进，如果你近期有购入 PSV 的计划，那么我会更倾向于推荐购买新型的 PSV2000，虽然它在外观和屏幕上有所欠缺，但毕竟掌机是买来玩而不是买来欣赏的，良好舒适的手感才能让心情更加愉悦。当然如果你对屏幕的色彩表现有十分严格的要求，那么 PSV1000 仍然是不二选择。

独树一帜“直” 2DS 实机评测

文 实习编辑 鱼楠 美编 anubis

在2011年，任天堂为我们带来了新世代掌机：3DS，机体所搭载的裸眼3D功能让玩家们眼前一亮。翌年发售的3DS LL有着屏幕增大，但分辨率保持不变的奇特设计，却仍然大受市场欢迎。然而，在2013年的10月12日，造型近似于平板电脑的3DS最

新型号产品2DS在欧美发售了。3DS系列掌机之前的两款产品都主打裸眼3D功能，2DS却背道而行，取消了裸眼3D功能，究竟这是一台什么样的游戏机呢？下面请跟随笔者一起来看看这款新型号掌机的方方面面吧。



新闻资讯

新闻专题



①电源接口 ③红外线口
②游戏卡带槽 ④L/R键



SD卡槽



音量(调整)键



①3D摄像头
②触控笔与收纳处



1.滑杆、2.十字键、3.A/B/X/Y键、4.START键、5.SELECT键、6.电源键、7.扬声器、8.麦克风、9.耳机插口、10.HOME键、11.休眠开关、12.擦身通信灯、13.电源灯、14.充电指示灯、15.摄像头、16.挂绳口

2DS有两个版本，分别是欧版与美版，另外，欧版2DS以当地零售价为基准，此处价格仅作参考

欧版 白红、黑蓝 99 欧元
美版 黑红、黑蓝 129.99 美元

外观感受

习惯了3DS与3DS LL的可折叠结构的读者在第一次看到2DS直挺干练的机身造型时，肯定会感受到极强的视觉冲击。2DS机身外壳均经磨砂消光处理，抗污耐磨能力较强，同时也让机身具有一定的防滑性能。这台掌机的整体外形设计理念更接近平板电脑，机体的主色调加上条带状副色调的设计也带出了几分洋气，以迎合欧美市场用户的口味。机身自底部向顶部逐渐增厚，侧面呈倒三角形，若只看演示照片会给人一种体积较大错觉，但实际大小与扳直的3DS相似。机体本身260g的重量稍重于3DS(235g)，但仍然轻于3DS LL(336g)，抓握时的重量感与前者相仿。



操作手感

当笔者实际将 2DS 握在手中时，发现它的整体键位设置十分贴心，十字键与 A/B/X/Y 键巧妙地设置在机身中间偏上的位置，而这里恰好是操作最自然的位置。机身顶部加大的 L/R 键具有人性化的内凹设计，扣动的感觉十分舒适。音量键和电源键与机身浑然一体，在进行游戏的时候不用担心会触及到按键。独自

位于底端的 HOME 键设计不由得让人想起苹果旗下电子产品系列的 HOME 键，原本位于其两旁的 START 键与 SELECT 键则回归经典的圆形设计与排列，位于机身面板右侧。2DS 的按键手感与 3DS LL 相似，按动时安静舒适，与 3DS 的硬按键有着明显不同。

另外，2DS 只有单个扬声器，与麦克风，耳机接口基本处于同一竖轴线上，置于机体左边，在进行游戏的过程中声音偏左，笔者个人感觉略别扭。



关于屏幕

2DS 的屏幕大小与 3DS 相近，上屏约为 3.53 寸，下屏约为 3.02 寸。2DS 与 3DS、3DS LL 画面表现上最大的差别，就是取消了裸眼 3D 效果，使得外置 3D 摄像头成为鸡肋，尽管它还能拍摄 3D 照片，但是 3D 效果要通过电脑转换资料到 3DS 或 3DS LL 上才可观看，大概这也是为什么这一型号被命名为 2DS 的原因吧（笑）。此外，由于无法像 3DS、3DS LL 那样通过盖

机进入休眠，2DS 将通过新添加于电源键下方的休眠开关进入待机，当然，休眠开关有专门的卡位，所以玩家并不需要担心在携带过程中会误触休眠开关。

最后提醒大家：根据相关拆机的报导，2DS 内部只有一整块面板的显示屏。这也就意味着 2DS 两块分辨率不同的上下屏是拼接在同一块面板上的，一体化的设计固然有其好处，但是当其中一块屏幕发生故障或损坏，那就要将整块屏幕都替换，而且修理费也不便宜，所以使用时千万要注意保护好游戏机的屏幕。

◀在暗处三代主机屏幕对比，自上而下是 3DS LL、2DS、3DS



▶ 2DS 与 3DS 实际运行游戏对比，自上而下为 2DS、3DS。在亮度相同的情况下，由于拍摄角度对光暗表现有所影响，看起来似乎有差异，但其实总体上两者亮度是基本相同的。



默认配件

主机电源：美版机器使用的是 120V 的充电器，国内的玩家在使用之前要事先准备变压器，以免烧坏电源。

触控笔：2DS 与 3DS LL 的触控笔类似，而不同于 3DS，触

控笔本身是不可伸缩的。但在设计方面，2DS 的触控笔头使用了不同颜色的材料，突出了笔头的存在。此外，2DS 与 3DS LL 的触控笔是可以通用的，两者的收纳位置都可以容纳对方的触控笔。

储存卡：4G SD 卡一张。（已插入主机）

更换新储存卡流程

基本的流程很简单，就是通过读卡器先将旧卡的资料储存至电脑，然后再由电脑拷贝至新的卡中，但有几个相应的注意事项：

1、下载于主机内存的软件无法转移，能通过电脑转移的只有记录卡中的资料，且转移过程中只可复制，不可剪切，不可更改文件名。

2、将旧卡中的软件转移至新卡后，旧卡的软件将无法使用，因此卡内储存的软件无法多次复制。

3、转移 3DS、3DS LL 的文件至 2DS 时，若单独转移个别文

件，2DS 将无法识别，必须将该文件与其所属文件夹一同转移。

4、不可将多个旧卡的资料共同转移至新卡，转移的资料将无法使用。

5、不可通过覆盖的方式将资料转移至新卡，这会导致资料无法使用。



▲ 3DS、2DS、3DS LL 个体对比

主要软件信息

网络功能：与 3DS、3DS LL 的外设 wlan 无线连接开关不同，2DS 是通过内置软件来开关 wlan 无线连接，在下屏左上角有扳手图案的设置框中即可选择，亮度也可在此处调整。值得一提的是，在 3DS 与 3DS LL 中，此处是调节亮度与省电开关，且图标是“太阳”。

2DS 与前两代型号的主机一样，最多只能记录 3 个 wifi 热点，设置方式也相同；搜索 wifi 信号、输入密码，确认登录后即可完成，如果要记录新的热点，就必须从已记录的三个热点中删除一个以替换。

擦身通信：在打开 wlan 无线连接之后同时开启的功能，拥有 2DS、3DS、3DS LL 的玩家在经过对方身边的时候便会交换玩家消息，同时会在对方的 Mii 广场上登录。

Mii 制作 (Mii Maker)：图标为“Mii”，即为玩家的虚拟形象，设置之后就可以在 Mii 广场 (StreetPass Mii Plaza 图标为 Mii 形象) 中看到自己的形象，通过擦身通信，其他玩家的虚拟形象也会出现在自己的 Mii 广场中，并且可以一起玩 Mii 广场内置的游戏。

摄像 (Nintendo 3DS Camera)：图标为“橙底白色相机”，玩家可以利用背面的 3D 摄像头拍摄 3D 照片，

也可以用前置摄像头自拍，除了触摸屏的操作，L/R/A 键对应为相机快门。记录在 SD 卡上的 3D 照片可转移至 3DS 或 3DS LL 上观看。

任天堂 eShop (Nintendo eShop)：图标为“橙色购物袋”，玩家可以在 eShop 中下载免费的软件、补丁或 DLC，也可购买下载版游戏，还可在线收看任天堂官方游戏发布会。

机体设定 (System Settings)：图标为“扳手”，玩家可以在这里对 2DS 进行相关设置，下载游戏的管理也在其中，也可在这个软件检查并手动更新系统。

朋友列表 (FriendList)：图标为“橙色方形笑脸”，玩家可通过无线或面连相互交换每台主机账号独有的 FC 码，双方确认之后就可以登记为朋友，在线状态下可以看到朋友

的游戏状态。

AR 游戏 (AR Games)：图标为“黑底黄色问号块”，通过 3D 摄像头拍摄印有 AR 码 (随机附赠一组) 的卡片，会出现意想不到的惊喜。

活动记录 (Activity Log)：图标为“绿色柱状图”，玩家可以在这里查看自己使用 2DS 的相关记录 (游戏数，软件数，游戏时间、携带游戏机的步行数与时间分布频率等)

头像射击 (Face Raiders)：图标为“黄底蓝色头像”，使用摄像头拍下自己或朋友的头像后既可作为游戏中的主角游玩。

3DS 音乐 (Nintendo 3DS Sound)：通过这个软件播放音乐，或是记录声音 (玩家还可以用软件内置的功能恶搞已录下的声音)。

2DS 电池续航能力

(3DS < 2DS < 3DS LL)

- 亮度共分为五级，亮度越大，电池消耗越快。
- 3DS 游戏 3.5 ~ 5.5 小时
- NDS 游戏 5 ~ 9 小时

- 休眠模式中，电量仅用于擦身通信与无线通信，充满电后进入待机模式最长可待机 3 天
- 电源指示灯：蓝光表示电

量充足；红光表示所剩电量较少；红光闪烁表示电量不足，需要尽快充电，以免造成游戏资料丢失。

- 2DS 所需的充电时间约为 3.5 小时，具体时间视 2DS 所剩电量决定。充电过程中，电源键上方的充电指示灯会亮起，充电完毕后将自动熄灭。

当蓄电池出现故障需要更换的时候，请联系客服电话，或是登录你购买 2DS 所在地区的任天堂官方网站，订购新的专用蓄电池。

更换蓄电池方法：用十字螺丝批拧开位于背面 3D 摄像头两旁的螺丝，撬开后盖更换电池。

其他周边

2DS 专用收纳袋



售价：14.99 美元 (红、蓝)
8.99 欧元 (蓝) 8.78 欧元 (红)
产品简述：最早发售的 2DS 周边产品，弹性面料能给予 2DS 充足的保护。另外，收纳袋中还有暗格可存放储存卡与游戏卡带。

ButterFox 旅游包 (红、蓝)



售价：11.99 欧元
配件：旅游包一个，车载充电套装 (车用电源接口、电源线)，加长触控笔一支，贴膜 2 张，清洁布 1 块
产品简述：除了固定放置 2DS 的空

间之外，包中还设有收纳电源和触控笔的暗格，内设的六个卡带槽可以收容游戏卡带，有了这个旅游包，驾车出行再也不用担心电源不足的问题。

2DS 专用硅胶保护套 (红、蓝、黑)



售价：9.99 美元
产品简述：完美贴合 2DS 的硅胶套。

Skinomi 机身贴膜



售价：18.95 美元
颜色分类：透明、木纹、白色碳纤维
产品简述：由 Skinomi 推出专为 2DS 设计的机壳贴膜 (屏幕使用的保护膜材质不同，因此需另外购买)，目前共 3 款，其中透明款的保护膜据官方称其与军用飞机的保护膜是用同款材料所制。



写在最后

前面为大家初步介绍了一下 2DS，最后让我们来聊聊它可能存在的一些问题：首先是携带问题，2DS 机身的设计决定了它无法做到 3DS 或 3DS LL 的折叠收纳，在携带的时候往往需要专门腾出空间收纳，并且 2DS 缺少对屏幕的保护，所以携带过程中需要注意保护屏幕。第二，2DS 只有一个非立体声的扬声器，因此在声

音表现方面会略逊于前面两个型号的产品，当然，每个人使用的感受都会有所不同。第三，这也是最重要的一点，2DS 取消了裸眼 3D 效果，尽管它仍然保留了 3D 摄像功能，虽有遗憾，但这也是 2DS 售价极低的原因，如果你不在乎裸眼 3D 功能，那这点你可以完全无视。除了前面提及的问题，2DS 总体来说还是不错的，如果你有尝新的想法，而且也打算入手一台美版的 3DS，那么 2DS 会是性价比极高的选择。



攻略透解
GUIDE THROUGH

文 时雨、实习编辑 AQ

美编 心の永恒

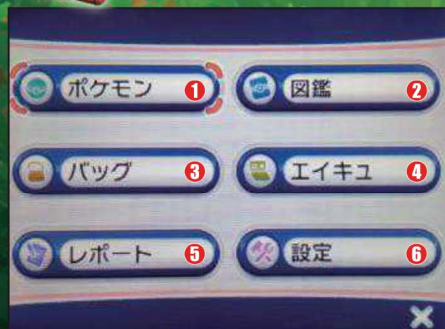
一周目通关时间15~30个小时

系统篇

按键操作

按键	效果
A	确定/对话互动
B	取消/返回/长按跑步
X	打开主菜单/退出
Y	快捷道具/搜索
L	切换界面/战斗时长按，点击技能查看说明
R	切换界面
摇杆	使用滑轮/斜向移动/移动光标
十字键	收起滑轮/纵横移动/移动光标
SELECT	PSS菜单/排列道具/清空输入栏
START	PSS菜单/排列道具/清空输入栏
L+R+START	回到标题

界面说明



下屏最下面一排按钮和X键唤出的菜单相同。

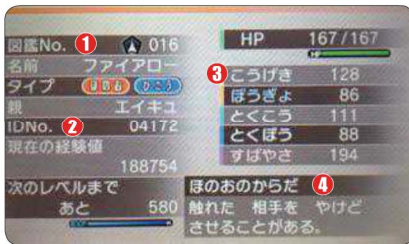
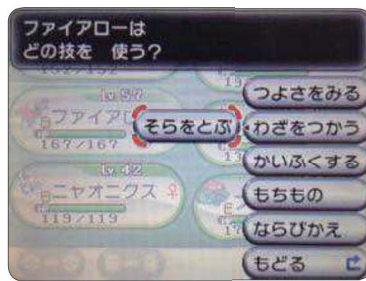
1. 口袋妖怪
2. 图鉴
3. 背包
4. 训练员信息
5. 存档
6. 设置

《口袋妖怪 X·Y》的素质非常之高，新增的要素大大增加了游戏的可玩度。触碰系统的引入使得口袋妖怪的魅力得以全方位展示，Mega 进化和 O 力量的加入让游戏在战斗时有了更多的策略性。值得一提的是游戏的细节设计非常出色，无论是口袋妖怪在使用招式时的动作或者是场景上的互动，都让玩家有了更强烈的投入感。全面进化的可收集要素又势必消耗玩家大量的时间。虽然游戏中存在一些问题，但瑕不掩瑜，本作还是一款非常好玩的游戏。

口袋妖怪 X·Y	Nintendo	角色扮演
3DS	ポケットモンスター-X・Y 2013年10月12日 无对应周边	日版 各4800日元 本地1人，在线2~4人 对应玩家年龄：全年齡

口袋妖怪

获得口袋妖怪后即可进入口袋妖怪菜单。按住并拖动，可以排列出场顺序，默认从左至右，由上到下依次出场。而左下方两个按钮分别是交换位置和交换道具，右下方为退出和返回上一级。点击任意口袋妖怪，选择“つよさをみる”可查看基本信息。

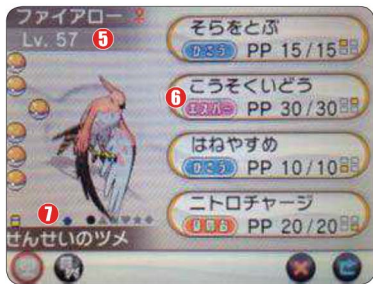


- 上屏
- ① 图鉴信息：区域和编号、名称、属性
 - ② 首位主人名字、惟一 ID、总经验值和升级所需经验值
 - ③ 能力值
 - ④ 特性

下屏

- ⑤ 昵称、性别、等级
- ⑥ 技能
- ⑦ 搜索标记、携带道具

用摇杆或按十字键 ↑ 和 ↓ 切换口袋妖怪，按十字键 →，在上屏显示性格和相遇时的记录，以及个性（表示最大个体值），下屏显示得到的礼物印花。



道具

道具界面用 L/R 键快速翻页，Y 键调换道具位置，摇杆和十字键可左右切换道具类型，分别是道具（精灵球、可携带道具、进化道具、高价物品等）、回复、技能机器（可重复使用）、果实、重要物品（场景道具、Mega 石、剧情道具等）。

点击道具后出现菜单，可以使用（つかう）、丢弃（する）、让口袋妖怪携带（もたせる）。在下屏直接点击口袋妖怪或道具列表并拖动，可以调整道具位置。重要物品中，学习装置可以开关，地图、自行车、探测器、钓竿、全息播报器之类，都可以登录（とうろく）到快捷菜单，按 Y 键调出，方向键选择。

点击右下方左起的第一个按钮，显示最近使用过的道具，第二个按钮（或 SELECT/START）可以按种类、名称，以及数量从多到少或者从少到多的顺序排列。



屏上方会新增不同语种的切换按钮（LR 键）。左下角可以搜索（Y 键）和切换图鉴区域（START/SELECT 键），搜索时可以选择排列顺序（编号/五十音/重量/尺寸/未捕捉）、名称首字、属性 1、属性 2、颜色和形状，然后点击“みる”即可。

曾经遇见的口袋妖怪可以在图鉴预览，获得后才会显示完整的资料介绍。随着游戏进展，可以获得卡洛斯地区的三个图鉴和全国图鉴。图标分为三块，代表不同区域：白色为卡洛斯中部、蓝色为卡洛斯海岸、红色为卡洛斯山脉。

点击查看具体图鉴，如果有交换到其他国家的口袋妖怪，那么下

点击任意口袋妖怪，在下屏下方，可以切换查看栖息地、确认声音和外观、对比重量，然后点击绿色闪烁区域进入操作。查看外观时，上屏右上角显示名字，以及发现普通形态和闪光形态的数目（L/R 键切换），摇杆或十字键全方位观看 3D 模型，点击下屏中间按钮可以回放叫声。



设置

在这里可以设置对白显示的速度、战斗动画开关、对战规则、战斗时的下屏壁纸、按

键设置（L=A，禁用 LR）、联网前是否存档，以及汉字假名的切换。



训练员入门



属性关系

属性关系对口袋妖怪的战斗影响极大，口袋妖怪自身以及技能都带有属性，若两者吻合，技能的攻击效果提高 50%。本作共 18 种属性，新增的仙属性克

制龙属性，还能对付格斗和恶属性，但被毒和钢属性克制。而与历代相比，鬼和恶属性的技能对钢属性也不再减弱，变为了 1 倍伤害。

		进攻方													备注				
		普	斗	毒	地	飞	虫	岩	鬼	钢	火	水	电	草		冰	超	龙	恶
防守方	ノーマル	普	○						×										
	かくとう	斗				○	△	△							○		△	○	
	どく	毒		△	△	○		△						△	○			△	
	じめん	地			△				△			○	×	○	○				
	ひこう	飞		△		×		△	○			○	△	○					
	むし	虫		△		△	○		○		○			△					
	いわ	岩	△	○	△	○	△			○	△	○		○					
	ゴースト	鬼	×	×	△			△	○									○	
	はがね	钢	△	○	×	○	△	△	△	△	○			△	△	△	△	△	
	ほのお	火				○		△	○	△	△	○		△	△			△	
	みず	水								△	△	△	○	○	△				
	でんき	电				○	△			△		△							
	くさ	草			○	△	○				○	△	△	△	○				
	こおり	冰		○					○		○				△				
	エスパー	超		△				○		○					△		○		
ドラゴン	龙									△	△	△	△	○		○	○		
あく	恶		○				○	△						×		△	○		
フェアリー	仙		△	○			△	○							×	△			

※ 对もらいび特性无效，对あつしぼう、たいねつ特性减半，对かんそうはだ特性 1.25 倍。

○ 2 倍伤害 △ 伤害减半 × 无效（空白）1 倍伤害



拥有两种属性的口袋妖怪所受到的伤害采用乘算决定，比如火属性的口袋妖怪，用火属性技能攻击岩+冰，且命中了要害（きゆうしよ），那么结果就是 $1.5 \times 0.5 \times 2 \times 2$ ，即3倍伤害。由于命中要害，这次攻击还会无视对手的增长益效果以及对自己

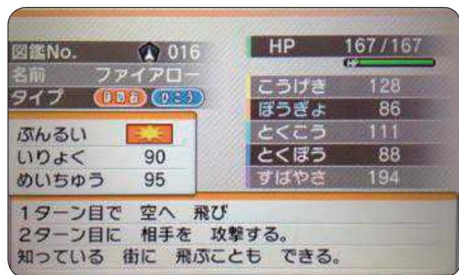
方的减益效果。除此之外，以下属性还会有特殊的效果：

属性	效果
火	免疫烧伤
电	免疫麻痹
草	寄生种子、粉末、孢子类技能无效
冰	免疫冰冻；冰雹天气时不受伤
毒	免疫毒和猛毒；剧毒（どくどく）技能必中
地	沙暴天气时不受伤
岩	沙暴天气时不受伤，特防变为1.5倍
鬼	防止逃跑的技能和特性无效
钢	免疫毒和猛毒；沙暴天气时不受伤

技能

每只口袋妖怪可以同时学习4个技能（わざ），通过升级或使用技能机器获得，但学满4个之后，需要遗忘旧的技能才可以学会新技能。在游戏中后期，还有NPC可以令口袋妖怪遗忘或者回忆技能。

物理（ぶつり，红色图标）、特殊（とくしゆ，蓝色图标），以及变化（へんか，灰色图标）三种。技能除了威力（いりよく）和命中（めいちゆう）之外，还有使用次数限制，以PP（Power Point）表示。每个技能带有一种属性，但与口袋妖怪属性并不完全对应，部分技能还与可破坏场景有关，用技能机器学习之后，带着口袋妖怪时调查场景，或者进入口袋妖怪菜单选择“わざをつかう”即可发动。



能力值

能力值是口袋妖怪的基础数值，体现了基本的攻防实力和战斗中的定位。其中攻击和防御对应物理技能，特攻和特防对应特殊技能。HP耗尽进入濒死状态，需要回到口袋妖怪中心进行恢复。

图鉴上的同一种口袋妖怪，均有固定的基础能力值，称为种族值。在此基础上，同种的每一只口袋妖怪又因个体值、努力值和性格的不同而区分开来。先天的种族值和个体值，以及后天的努力值，经过性格修正，便组成了一只口袋妖怪的最终能力值。大部分性格都会导致能力值的增减（10%），同时也决定了口袋妖怪对味道的喜好（吃讨厌的果实会混乱），具体如下表所示。

HP	生命
こうげき	攻击
ぼうぎよ	防御
とくこう	特攻
とくぼう	特防
すばやさ	速度

性格	攻击	防御	特攻	特防	速度	厌恶
寂寞	さみしがり	↑	↓			すっぱい
固执	いじっぱり	↑		↓		しぶい
顽皮	やんちゃ	↑			↓	にがい
勇敢	ゆうかん	↑				あまい
大胆	ずぶとい	↓	↑			からい
捣蛋	わんぱく		↑	↓		しぶい
无虑	のうてんき		↑		↓	にがい
悠闲	のんき		↑			あまい
胆小	おくびよう	↓			↑	からい
急躁	せっかち		↓		↑	すっぱい
开朗	ようき			↓	↑	しぶい

性格	攻击	防御	特攻	特防	速度	厌恶
天真	むじゃき			↓	↑	にがい
保守	ひかえめ	↓		↑		からい
稳重	おっとり		↓	↑		すっぱい
马虎	うっかりや			↑	↓	にがい
冷静	れいせい			↑		あまい
安静	おだやか	↓			↑	からい
温顺	おとなしい		↓	↑		すっぱい
慎重	しんちょう			↓	↑	しぶい
傲慢	なまいき				↑	あまい
努力	がんばりや					
坦率	すなお					
认真	まじめ					
害羞	てれや					
浮躁	さまぐれ					

特性

指口袋妖怪与生俱来的特殊能力，在战斗或者其他行动中发挥特别的效果。部分野生口袋妖怪会出现两种特性，但每只仅带有其中一种。另外在游戏后期的好友猎场，还会出

现第三种的隐藏特性，俗称“梦特性”。在本作的野生口袋妖怪群体战中，也会有一定几率出现隐藏特性，可以用スキルスワップ（特性交换）技能判別哪一只为隐藏特性。

战斗

训练员借助口袋妖怪的技能进行回合制的战斗，战斗中可以使用道具、逃跑和替换队员，收到通信邀请时会在下屏上方滚动提示。在通信对战中无法直接对口袋妖怪使用道具，但每只口袋妖怪可携带一个道具自行使用。玩家最多携带6只口袋妖怪，全部濒死则战败，扣除金钱并返回附近的口袋妖怪中心。在口袋妖怪中心，可以治疗和存取口袋妖怪、购买消耗品和换装。

本作的部分野生口袋妖怪会发起多对一的群战，如果没有群攻技能或者后手行动的话非常耗时。使用あまいかおり技能诱敌，会提高群战的概率。在群战中捕捉口袋妖怪则必须打到只剩一只。

在城镇和大多数室外，进入草丛、水域、洞穴等，都会踩“地雷”遇到野生口袋妖怪触发战斗。部分场景也有“明雷”，会随着玩家移动而移动，可以绕开。野生口袋妖怪可以用道具“精灵球”（○○ボール）捕捉，通过削减HP、附加特殊状态、使用各种精灵球、累积捕捉数等手段，都能增加捕获率。身上已携带6只口袋妖怪的话，新捕捉的会自动传送到口袋妖怪中心的电脑终端。

此外，被训练员NPC看到或者与其对话，就会触发训练员对战。打败对方所有口袋妖怪即可获得金钱和经验值。注意本作新增的空中战要求很特别。首先，飞行属性或浮游（ふゆう）特性是必备条件（Mega进化前），但是如果口袋妖怪待机时，显示的状态是接触地面的话就无法参战，比如飞行属性的波波和嘟嘟，又比如浮游特性的耿鬼。



培育

多数口袋妖怪在满足一定条件后就能进化，获得能力值的提升和新的技能、特性等。进化的条件五花八门，有升级后直接进

化的，也有通信交换后进化的，或者使用特殊道具，比如进化石才能进化的，还有在特定时间、地点、天气下进化的。一些新的

口袋妖怪甚至要颠倒3DS来进化。同时，让口袋妖怪进化也是完成图鉴的手段之一。

在7号路的饲育屋（ポケモン育て屋）里，将“生蛋组”相同的雌雄两只口袋妖怪，或者将口袋妖怪与百变怪（メタモン）一起寄养，行走一定步数后，有可能获得口袋妖怪的蛋，这时饲

育屋门外的NPC会面向道路。带着蛋继续走一段路程，就可以孵化出1级的口袋妖怪。除了传说系口袋妖怪和“未发现组”，绝大多数的口袋妖怪都可以依靠孵蛋来培养后代，从而遗传优秀的个体值、特性，甚至其他口袋妖怪的技能，是游戏后期的一大目标。

换口袋妖怪，以及修改个人信息、使用O力量和PGL同步等。联网后PSS界面有时候会弹窗口，询问是否要尝试各项功能，如果有其他玩家发出邀请，也会直接在这里提示。在“PSS设定”可以设置接受哪些玩家的通信要求、关闭PSS通信，还能选择是否公开训练员宣传片和开关语音聊天功能。

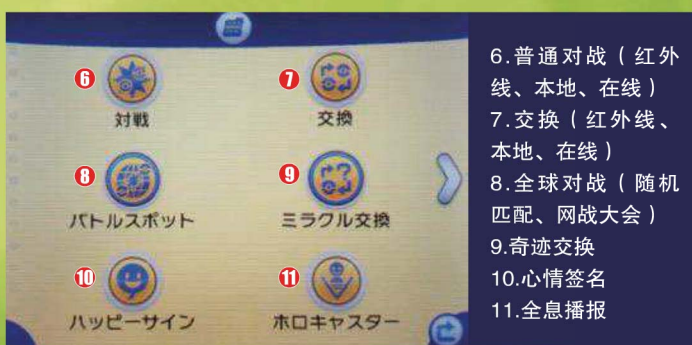
在玩家列表中，点击头像便能进行互动。可以发起对战、交换、语音聊天、观看训练员宣传片和对其发动O力量，如果对方在线，还能在右上角点赞。头像右上角有时会显示图标，表示对方正在进行或邀请某项活动，包括对战、交换、语音聊天，以及展示训练员宣传片、心情签名、生日和忙碌状态（正在联网交换或对战）。

新增系统

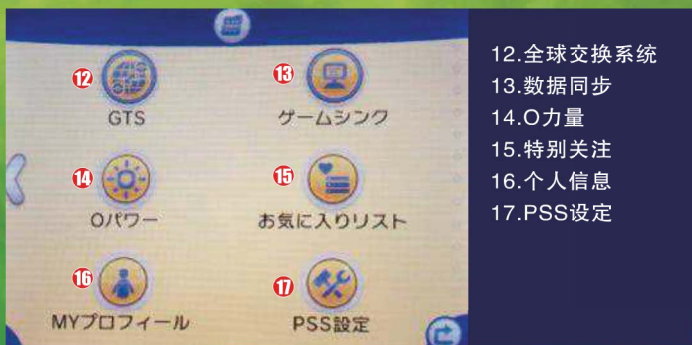
玩家搜寻系统



1.PSS菜单 2.联网 3.本机好友
4.通信过的玩家 5.擦肩通信及全球联网玩家



6.普通对战（红外线、本地、在线）
7.交换（红外线、本地、在线）
8.全球对战（随机匹配、网战大会）
9.奇迹交换
10.心情签名
11.全息播报



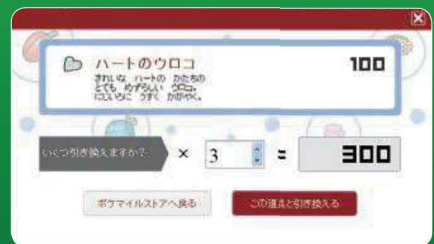
12.全球交换系统
13.数据同步
14.O力量
15.特别关注
16.个人信息
17.PSS设定

PSS (Player Search System) 是本作的联网系统，需 要打开无线通信开关才能使用。在 PSS 菜单，可以进行对战、交

★PGL同步

在 PGL (口袋妖怪全球连线) 官网 (<http://3ds.pokemon-gl.com/>) 注册帐号，并将游戏登录到帐号后，游戏存档时会自动同步，将冒险经历和照片上传，获得奖牌和里程点数 (ポケマイルポイント)。积累的里程点数可以在网站换取道具，然后同步到游戏中，到口袋妖怪中心的红衣服配送员处提

取(过图后刷新)。最重要的是，只有登录了PGL,才能参加全球对战的排名赛,同步之后比赛成绩会在PGL官网排行榜显示。



★通信对战

通信对战包括普通对战 (对战) 和全球对战 (バトルスポット)。普通对战是与指定对象进行对战的模式，有红外线配对 (由自己或让对方选择规则)、本地多人对战和在线对战。全球对战平时只能进入随机匹配 (ランダムマッチ)，而网战大会 (インターネット大会) 则是官方活动。

フラットルール (限制规则，超过 50 级的自动降级，但技能保留。禁止特殊口袋妖怪，无法使用图鉴上的同种口袋妖怪，也无法携带同种道具)、制限なし (无限制)，最后还能选择是否调整平衡性 (ハンデ)。

①普通对战：可以选择单人对决或双人组队，对战模式共有 4 种：シングルバトル (1V1)、ダブルバトル (2V2)、トリプルバトル (3V3) 和ローテーション (轮流战，场上 3 只随机切换单独对决)，此外还有 3 种对战规则：ノーマルルール (普通规则，一律 50 级，出场及携带道具不限)、

对战模式和对战规则的组合之下，会有各种出场数量的要求，具体如下表所示。建议到电脑终端把常用的对战队伍预先安排好 6 只，携带 6 只，以便随时可以对战。

②全球对战：在随机匹配中，可以选择自由对战 (フリーバトル) 和排名赛 (レーティングバトル)。自由对战允许使用所有口袋妖怪，排名赛禁止幻兽和神兽出场。还要注意图鉴上的同一种口袋妖怪只能出场一只，同一种道具也只能携带一件，否则无法匹配。参加排名赛必须先进行 PGL 同步，并且首次进入各个模式都要登记 3DS 本体。进入排名赛前，会询问是否



	普通规则	限制规则	无限制规则
1V1	不限	3只	不限
2V2	2只以上	4只	2只以上
3V3	3只以上	6只	3只以上
轮流	3只以上	4只	3只以上
双人组队	1至3只	3只	1至3只

上传对战录像到PGL官网。上传的话，在通关拿到录像机后就能分享录像。

两种比赛的各个对战模式都有进场数量要求，分别是：シングル3只，ダブル4只，トリプル6只，ロ-テ-ション4只。另外，排名赛还有第四种模式，スペシャル（特殊模式），需要3只才能进场，而且每个赛季都

会更换规则，比如只能使用卡洛斯地区的新口袋妖怪等等，具体细节要到PGL官网排行榜查看。

开始匹配前，可以选择电脑或手上的战斗队伍。匹配时点击下屏底部能更换对战音乐，匹配成功后有2分钟时间选择出场顺序。在对战中，每回合有1分钟时间，超时则由系统随机出招。网络掉线的一方会判为战败。

★口袋妖怪交换

① GTS 交换：Global Trade System（全球交换系统）提供口袋妖怪的指定交换功能，全球的训练员都可以在这里搜索（ポケモンを探す）、寄存（ポケモンを預ける）口袋妖怪。

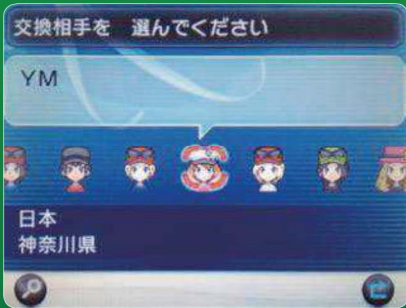
搜索时，首先选择想要的口袋妖怪及其性别和等级范围。图鉴中已完成的口袋妖怪，可以用首字符快捷检索，否则也可以输入全名来搜索。由于部分玩家会选择交换神兽之类的口袋妖怪，为了避免意外，可以在左下角のオプション选择“探さない”来过滤特殊的口袋妖怪。找到别人寄存的口袋妖怪之后，按Y键显示过滤器，过滤掉无法直接交换的训练员，或者不想要的地域。

寄存则是将自己的1只口袋妖怪上传，同时选择自己想要得到的口袋妖怪，及其性别和等级范围，还能附带留言。如果不想交换了，也可以取回来（引き取る）。如果成功交换的话，在下次进入

GTS的时候就会提示。

② 奇迹交换：奇迹交换（ミラクル交換）可以用自己的口袋妖怪随机交换别人的口袋妖怪，也正是由于其随机性，所以一般情况下是不可能交换到珍贵的口袋妖怪的。但是如果有多余的口袋妖怪，也不妨尝试一下连续使用奇迹交换，或许能够更快地填满图鉴。

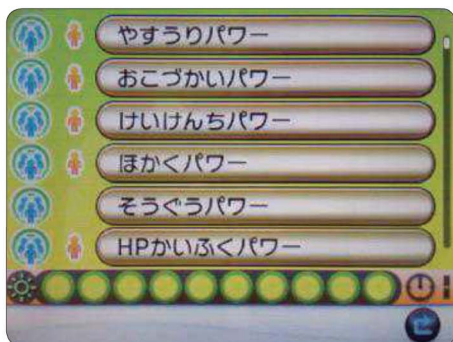
③ 普通交换：以上两种都是需要联网的非特定对象交换，而普通交换则是通过红外线单对单交换，或者与周围和网上的指定对象交换。如果选择最下面的“友達/知り合いの誰か”，就会显示交换邀请状态，朋友和曾经通信过的人看到之后可以直接参与。



★O力量

O力量（Oパワー）会在遇到粉色衣服的大叔キズナおやじ后开放。于城镇的旅馆二楼或者口袋妖怪中心再次见面时，他都会提供新的O力量。在PSS界面或其他在线玩家的界面选择Oパワー-即可使用，多次发动就能获得升级版的O力量，效果增强。发动中的O力量在上屏显示，持续时间为3分钟，消耗的力量槽每过一段时间恢复1格（见表），对他人使用的话消耗减少。

3DS计步数	回复时间
2000步以下	4分
3000步以下	3分
4000步以下	2分
4000步以上	1分



O力量	效果
タマゴふかパワー	孵蛋时间缩短
やすうりパワー	口袋妖怪中心商店价格打折
おこづかいパワー	战斗获得金钱增加
けいけんちパワー	经验值增加
ほかくパワー	捕获率上升
そうごうパワー	自身遇敌率上升
おんみつパワー	自身遇敌率下降
なつきパワー	亲密度更容易提升
HPかいふくパワー	带队口袋妖怪HP恢复
PPかいふくパワー	带队口袋妖怪PP恢复
こうげきパワー	带队口袋妖怪攻击提升
ぼうぎょパワー	带队口袋妖怪防御提升
とくこうパワー	带队口袋妖怪特攻提升
とくぼうパワー	带队口袋妖怪特防提升
すばやさパワー	带队口袋妖怪速度提升
きゆうしよパワー	带队口袋妖怪容易击中要害
めいちゆうパワー	带队口袋妖怪命中率上升

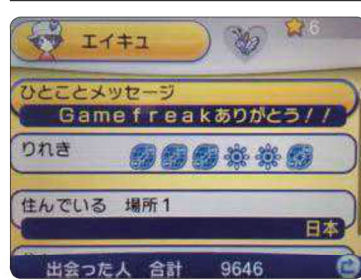
★全息播报

全息播报（ホロキヤスター）是查看官方通知和擦肩通信，以及开启不知不觉通信的地方。在“お知らせをみる”里，点击“すれちがいニュース！”就能获得擦肩通信的里程点数，顺便查看目前得到的里程点数。如果有官



方配信或者官方活动，也会在这里通知。

★个人信息和玩家信息



在个人信息（プロフィール）可以更换自己的头像，这里输入的句子会在全球玩家列表刷新时显示，在下方可以回答一些预设问题展示个性。而在心情签名（ハッピーサイン）中输入的文字，会在玩家信息中滚动显示。标记了“お気に入り登録”的玩家，会显示在特别关注（お気に入りリスト）中。

超级训练

俗称“努力值”的基础点数（きそポイント）可以通过本作新增的超级训练（スパトレ）系统来积累，数值在下屏的雷达图中显示，顺时针方向依次为HP、攻击、防御、速度、特防、特攻。雷达图中心绿色部分代表口袋妖怪的种族值，外围黄色部分代表努力值，而右侧就是努力值槽，填满之后努力值就达到最大了。

该系统包括两个模式，即射门训练和沙包训练。射门训练模式从下屏左下角绿色按钮进入，共5个等级。每个等级有6关，前3个等级的关卡对应6个能力值奖励，完成6个关卡后开放下一个等级。左摇杆控制口袋妖怪躲避飞来的足球，被打中会扣分，按L可暂时防守，点下屏将球射进对方球门得分，长点可以蓄力射门，得分

为3倍，注意不要蓄力过度导致泄气。将白色球门打完就会出现红色球门，可连续多次进球。限时内满分即可通关获得努力值，通关剩余时间破目标纪录（上屏显示）可获得奖牌，即便射门训练失败了，也能获得特殊沙包。当努力值练满后进入两个隐藏等级，关卡需要逐一解锁，可以获得沙包和进化石等道具，达到目标记录就有机会获得关卡相应道具，剩余时间越长几率越高。

其次是沙包训练模式，点击右下角的绿色按钮，选择使用（つかう）沙包，然后口袋妖怪就会每分钟打击沙包1次，也可以手动点击下屏中部。如果没有选择沙包直接打击的话，会随机打出沙包来。普通沙包等级有三种（S/M/L），可以增加1、4、12点的努力值，打击

流程篇

次数分别为 10、25、50 次。打完后会显示感叹号，再点击一次就会把沙包打飞，完成一次训练。此外也有特殊沙包，用来辅助射门训练、增加亲密度和清空努力值等，最多保留 12 个，不需要的沙包可以丢弃(すてる)。

如果看到口袋妖怪横躺，旁边有省略号的话，记得要先点击唤醒他，否则以上两种训练模式都无法继续进行。

类别	效果
HPバッグ	增加HP
こうげきバッグ	增加攻击
ぼうぎょバッグ	增加防御
とくこうバッグ	增加特防
とくこうバッグ	增加特攻
すばやさバッグ	增加速度
ダブルUPバッグ	下次超级训练获得努力值为2倍
パワーUPバッグ	下次超级训练射门得分增加
サイズUPバッグ	下次超级训练射出的球变大
ガードUPバッグ	下次超级训练减少被夺分数
ムーブUPバッグ	下次超级训练移动速度增加
フレア団バッグ	缩短沙包训练时间
リラックスバッグ	增加少许亲密度
まつさらバッグ	清空努力值(打空沙包获得)

本次的流程攻略，我们将为各位玩家介绍流程走法以及每个地区出现的口袋妖怪，对于一些比较珍贵的道具取得方式也会进行说明。但由于道具数量多，而且有不少道具是隐藏的，限于篇幅在此就不一一

列出，玩家可以利用流程中取得的探测仪来搜索。至于出现的口袋妖怪仅作一个参考。本次的攻略会说明一周目的详细流程和二周目部分已验证的内容。如果您想知道更多内容，请留意我们的后续攻略。

口袋妖怪交流

口袋妖怪交流(ポケパルレ)是增加口袋妖怪亲密度的系统，可以与队伍中的口袋妖怪互动，有时还会收到其他玩家的口袋妖怪送来的礼物。点击口袋妖怪图标，可以选择更换壁纸、与口袋妖怪玩耍、切换口袋妖怪。在下屏与口袋妖怪玩耍时，会出现笑脸，进行人脸识别。触摸口袋妖怪直到爱心出现，增加亲密度；点击左上角选择甜品，拖动喂食后增加饱腹度；点击右上角选择小游戏，有果实配对、顶毛线球、口袋妖怪拼图，通关可获得甜品。



经常与口袋妖怪玩耍的话，还会获得壁纸和装饰。部分口袋妖怪需要用该系统增加亲密密度才会进化(如伊布进化为仙精灵)，亲密密度也会影响部分技能。

其他系统

换装系统可以改变服饰、隐形眼镜、发型和发色。在各大城镇内会有服装店，米亚雷市(ミアレンティ)有理发店，获得隐形眼镜盒子后，可以到口袋妖怪中心的更衣室内选择隐形眼镜的颜色。服装一般都价值不菲，米亚雷市的高级时装店还要求时髦值(スタイリッシュ度)达到一定程度才能进入。更换头饰、发型、隐形眼镜和上衣颜色后，头像也会相应改变，非常可爱。

结合换装系统的训练员宣传片(トレーナープロモ)，则是展示训练员和口袋妖怪的新方式。在米亚雷市有摄影棚和化妆间，可以设计宣传片，然后在玩家信息中公开给其他玩家观看。

此外，各种标志性场景中可以找到照相机标志的牌路，调查牌路召唤出摄影大叔，可以拍摄景点照片，然后用 PGL 同步上传到 PGL 官网。

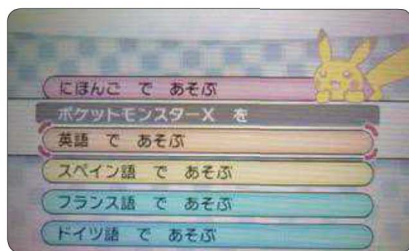
Mega 进化

打败第三个道馆之后，携带相应 Mega 石(○○ナイト)的口袋妖怪就可以在战斗中使用 Mega 进化。在选择技能的界面下方会增加 Mega 进化按钮，点击后选择该回合技能即可同时发动，从而增强能力值或改变属性、特性和外观。注意在一场战斗中，每个训练员只

能让场上的一只口袋妖怪使用一次 Mega 进化，使用后无法复原，直到战斗结束。进化的回合，技能发动顺序按进化前的速度判定，但是 Mega 进化会在技能发动之前进行，换言之，速度较慢的也可以抢先 Mega 进化，抵挡对手的先攻。Mega 石入手方法列表于攻略最后。

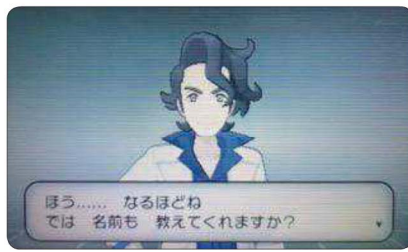
序章

开始游戏之前，玩家可以选择游戏语言，需要注意的是一旦选择后就无法轻易更改了。游戏开始后，便是“《口袋妖怪》系列”的惯例，由博士为大家做一个向导，介绍口袋妖怪世界



概况，玩家可以自行选择性别和名字后进入游戏中。本作的舞台是在卡洛斯地区，这是一个历史文化沉淀浓厚又不失现代的地方，大陆天空清澈，绿树成荫，俯瞰有如星星，众多口袋妖怪栖

息在大陆的不同地方。卡洛斯的地理以平原为主，中间偏东有一条不高的南北走向的山脉，山脉的最北面有城堡建筑。三条河流流经大陆并在西北、正西和西南三个方向入海，其中的一块三角洲上森林密布。西北部还有小岛，稍大些的岛上还有个洞窟。东北部则是高山地形并接近寒带。建筑物上，除了前面提到的城堡，还有多处的城镇体现着大陆悠久的历史和文化沉淀。



朝目镇(アサメタウン)

主角一觉醒来，自然需要先整理下仪表了，走到镜子前着装之后，下到一楼，和妈妈对话，出门就能遇到邻居了。叫做“サナ”。另外一个女孩，如果选择的是男孩的话，叫做“セレナ”。选择女孩则是“カルム”。随意逛逛后到家左边的城市之外。到了 1 番道路后，会有小伙伴叫住，一番寒暄之后，为主角起了个小名，作为亲近的证明，也给了主角一只口袋妖怪(真大方)。此时玩家可以从御三家中选择一只作为自己的伙伴，分别是火耳狐(フォッコ)、针栗鼠(ハリマロン)和泡泡蛙(ケロマツ)。顺

便入手精灵图鉴(土豪们请和我做朋友好吗?)。往前走与路人对话后可以取得伤药。回家的过程中伙伴サナ会发起挑战，由于她派出的口袋妖怪是属性相反的，可以轻松打败她。回到小镇，将博士的信件给老妈后就能再次出发。当然在出发前还能坐一下铁甲犀牛作为道别。





2番道路

往上一路来到2号路，在这里**セレナ**(**カルム**)将会教玩家怎么捕捉口袋妖怪，过后她还会给玩家10个精灵球，非

常贴心。在进入森林前有强制战斗，对方会派出**针鼠**(**ジグザグマ**)进行战斗，难度不高，可轻易取胜。

白檀森林

进入后**サナ**会请求一起行动，只要口袋妖怪受伤，与她对话就能恢复元气，让战斗变得非常轻松。森林中有训练家两名，使用吹粉虫和稚声鸟，另外一名使用的是皮卡

丘。穿越森林后，从朋友那取得“冒险的心得”(たんけんこころえ)，穿过3号道路之后，就能来到白檀市(**ハクダンシティ**)了。3号道路还有4位训练师。

白檀森林妖怪数据

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
ヤナツブ	椰菜猴	4
ヒヤツブ	幼水猴	4
バオツブ	炎温猴	4
コフキムシ	吹粉虫	2/3
ビードル	独角虫	2
ヤヤコマ	稚声鸟	4
キャタピー	绿毛虫	2/3
ピカチュウ	皮卡丘	3/4
(X)コクーン	铁壳蛹	4
(Y)トランセル	铁甲蛹	4

3番道路妖怪数据

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
ホルビー	挖地兔	3/4
ルリリ	利利鼠	5
ノコッチ	土龙	5
ビツパ	比帕水獭	3
ヤヤコマ	稚声鸟	5
ミノムッチ	蓑衣虫	5
ポツポ	波波鸟	4

白檀市

如果玩家之前有接受官方礼物的话，就能在口袋妖怪中心获得自带进化石的等级10的小火鸡，不要错过。在水池右边的屋子可以得到超级球，左边的屋子则可以进行妖怪交换。在地图的东北方，也就是右上角和女性训练师对战后，可以获得轮滑鞋(**ロ-ラ-スケ-ト**)，她会派出等级7的**针鼠**，并不难对付。获得后用摇杆就能享受滑行的快感了！打败她后她也会把道路让开，可以挑战第一个道馆了。这

个道馆使用的全是虫属性的妖怪，如果有火属性或者飞行属性的妖怪可以打得比较轻松。在道馆内沿着实线走就能通过。胜利后往西北方，也就是左上方到4番道路，往东边的22番道路是没办法通过的，但如果玩家想要练级也可以先去，有训练师可以和女性对话取得学习装置(**かくしゅうそうち**)，即使口袋妖怪没上场也能获得一半经验。接着往4番道路前进。

道馆首领资料

口袋妖怪名称	等级	类型
雨蛛(アメタマ)	10	虫、水
绚丽蝶(ビビヨン)	12	虫、飞行

对策：虽然她用的都是虫类型的口袋妖怪，但是由于雨蛛带有水属性，轻敌的话可能会被克制。建议使用飞行属性的口袋妖怪应战，如果使用火属性的则要加倍小心。

4番道路

往北前进即可，中途有不少道具可以回收，还有不少隐藏的道具。玩家可以多多搜索。在西南靠上的位置有训练师在，他使用的是LV10的小呆虾(ヘイガニ)。在中间喷水池的位置还有两名训练师，使用的是飞行系。继续往上还有一名训练师，使用的是三只蓑衣虫。接着往上的三条

路都有训练师在，左边使用花苞玫瑰(スポミ-)，中间的使用皮丘和皮卡丘，右边的使用鲤鱼王。右上角和左上角则是小呆虾，走到北方之后有两个人带主角去见博士。在进入道路时，男子会给主角技能机器27**报恩**(おんがえし)，随着亲密度越高，攻击力也会有所提升。

4番道路妖怪数据

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
レディバ	芭瓢虫	8
ミツハニー	三目蜂	7
エネコ	玲珑猫	8
フラベベ	花贝贝	8
スポミ-	花苞玫瑰	8

米亚雷市(ミアレシティ)

到城市之后，由于城市正在进行工程，所以能去的地方很有限。前往口袋妖怪研究所，博士在3楼等待玩家。在2楼的女助手那可以获得“**ゴ-ジャスボール**”，3楼的女助手那能



获得54号技能机器，能让敌人的HP一定剩下1。和博士对话后，与他进行口袋妖怪对战。他使用的是初代御三家，也就是小火龙、杰尼龟和妙蛙种子。等级都是10，并不难打。胜利后他让玩家挑选一只走，选择喜欢的一只吧！随后他还会给玩家Mega的进化石，根据版本的不同，获得的进化石也有所区别。在一楼会遇见红头发的男子，出去后跟着小伙伴来

到咖啡厅(在口袋妖怪中心的左边)。剧情后到5番道路，发生剧情后继续前进。

★ Check

- 玩家在研究所的隔壁屋子，和深处的女孩对话后能获得“**レンズケース**”，使用后可以更换眼睛的颜色。
- 在**ヘアサロン**可以更换发型，在餐馆可以进行战斗，需要交钱，战斗胜利后可以获得道具。

5番道路

进入道路前能遇见**O力量**(**Oパワー**)的传道者，以后遇到他可以获得**O力量**。走到道路中间发生剧情，和**ティエルノ**战斗，他会派出12级的小呆虾(ヘイガ

ニ)，胜利后取得“**あまいミツ**”。从5番道路开始，就会遇见群战了，在群战中低概率会有**梦特性**的怪物出现。继续往前，在西北(右上位置)有技能机器01可以取得。

5番道路口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
トリミアン	特里米安犬	8/9/10
ヤンチャム	顽皮熊猫	8/9/10
メエ-クル	骑乘羊	10
ケ-シー	凯西	10
ゴクリン	溶食兽	10
ホルビー	挖地兔	10
ド-ド-	嘟嘟	10

5番道路口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
(X)プラスル	正电宝宝	9
(Y)マイナン	负电宝宝	9
群战	通俗译名	等级
(X)プラスル	正电宝宝	5/6
(Y)マイナン	负电宝宝	5/6
ゴクリン	溶食兽	5/6

· 在宫殿一楼左侧的房间睡觉的话可以让口袋妖怪的体力恢复。

· 在宫殿2楼左侧的房间内有的话可以让口袋妖怪的体力恢复。“おまもりごばん”。

6番道路口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
ナゾノクサ	走路草	10/12
カクレオン	变色龙	11
ヒトツキ	一剑魂	11/12
オタチ	大尾兽	10/11
ニヤスパ	超能猫	11
ツチニン	地忍虫	12

古木镇(コボクタウン)

从5番道路进入后,有剧情发生,随后到村子北边的城里,与サチ对话,剧情后到村子左边的7番道路去。

★Check

- 在入口的民家和女孩对话能获得技能机器46,攻击中能盗取敌人物品。
- 在口袋妖怪中心有姓名判断师在,可以更换口袋妖怪昵称。
- 口袋妖怪中心附近和金色头发的人对话,能获得“ハイパーボール”。

- 酒店内左边的男性那可以得到万能药“なんでもなおし”。
- 酒店2楼最里面的房间可以得到“とくこうパワー-Lv.1”。
- 在村子西北的民家,可以和女仆对话获得“ハートスイーツ”。如果给同房间另外一个想看口袋妖怪的人看到相应的怪物的话能选择道具获得,在门口的女孩那还能得到“きのみジュース”。
- 城2楼有“あなぬけのヒモ”可以获得。

7番道路~8番道路

回到7番道路唤醒15级的卡比兽,随后发生战斗,如果要完成图鉴,最好将它捕获。将它打到红血状态,睡眠的概率会高不少。过桥后能到饲育屋去,玩家今后可以将口袋妖怪放到这里进行升级或者生蛋养育后代。随后还能到战斗之城(バトルシャト),进去后可以获得爵位,就能参加战斗了。随着战斗增加爵位等级,随后就能参加更高等级

的爵位战了。接着往西,和セレナ(カルム)组队,与小伙伴战斗。对方用的是小呆虾(ヘイガニ)Lv.16、皮卡丘(ピカチュウ)Lv.14和花贝贝(フラベベ)Lv.14。随后往下,来到洞穴后到达8番道路。与洞穴的女性对话的话,口袋妖怪能得到回复。到8番道路,图鉴可以得到升级,往下就来到红尘镇(コウジンタウン)。

7番道路~6番道路

和サナ对话后,往南方下去的话,会发生剧情,获得“オレンのみ”、“モモンのみ”和“ハスボージュウロ”,以后可以在这里种植。沿着道路往左,会发现卡比兽挡在道路上,为了得到“ポケモンのふえ”,只好

往北去。到达6番道路之后,两边的道路暂时没办法进入,战胜两名训练师后往北边。如果玩家在树木附近走的话,会有怪物跳出来袭击。分别是塔本奈(タブンネ)和节蜈蚣(フシデ)。

香水宫殿(パルファム宫殿)

进入后会被收取1000块,发现城主的特里米安犬(トリミアン)不见了,进入到里面的庭院帮忙找。庭院左侧有秘传机01号可取得,请千万要记得拿。和系列作相同,一旦学习就不能轻易忘记,所以要慎重选择。取得后就可以切断一些小的树木了。在西北方的树丛中可以发现特里米安犬,但是它一见到主角就跑掉,在这里需要和サナ一起包抄它。和她对话她就会停在原地,阻断它的道路。先让她站在入口处的中间,它会往深处跑,然后再让她站在左边或者右边就能顺利抓住了。随后主人会邀请主角一起到2楼阳台观看烟花。随后可以取得“ポケモンのふえ”,也



能从管家那得到技能机器17,能防御敌人攻击,但连续使用的话会失败。随后回到7番道路叫醒卡比兽。中途的6番道路可以从宫殿两侧走,有不少道具可以回收,重要的是右侧的西南方有技能机器09。

★Check

- 在外面和姐姐说话可以获得“オレンのみ”。
- 在东南方向调查看板的话可以进行外景摄影。

7番道路口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
イルミーゼ	幻光虫	13
バルビート	萤火虫	13
コアルヒー	蓝绒鸭	14
フラベベ	花贝贝	12/13/14
ダブル	图图犬	14
ロゼリア	双色玫瑰	14
グレッグル	毒斗蛙	12/14
(X)ペロツパフ	舔舔糖	14
(Y)シユシュブ	芳香鸟	14
群战	通俗译名	等级
ハネッコ	弹跳草	7

8番道路口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
マーイカ	魔乌贼	14
タツベイ	宝贝龙	14/15
フワンテ	飘飘鬼	15
コジヨフ	功夫鼬	13/14
ザンゲース	利爪猫	14
パネプ	跳跳猪	13/14
群战	译名	等级
キャモメ	长翅鸥	7
スパメ	傲骨燕	7
ハブネク、ザンゲース	剑牙蛇、利爪猫	8
ハネッコ	弹跳草	7

红尘镇(コウジンタウン)



刚刚进入就被セレナ(カルム)叫住,前往化石研究所(カセキ研究所)和研究员对话。随后前往右下角的大门到9番道路,与门内的女性对话还能获得“ゴツゴツメット”。

★Check

- 在口袋妖怪中心附近的女性那能得到技能机器 94，碎岩。
- 和街道的男性对话，能用精灵球与他交换每天都不同的特殊球。

- 酒店 1 楼的女性那能得到技能机器 96，自然力量。
- 酒店 2 楼能得到“とくぼうパワ -Lv.1”。
- 在水族馆内的鲤鱼王石像，和渔夫对话能得到“破钓竿”。

9 番道路~闪亮洞窟(辉きの洞窟)~ 8 番道路

石头路上可以骑着铁甲犀牛通过，乘坐时按下 A，要下来按 B，遇上石头可以按 A 粉碎。到深处的右边，可以进行空中战，会强制要求飞空的口袋妖怪应战。在进入洞窟前和女性对话，让口袋妖怪回复。进入后视点转换，直接往前走就行。不过如果在第一个左转路口转弯，能取得“かたいいし”，在第二个左转路口转弯能取得技能机器 65。在深处会和燃烧团(フレア団)发生战斗。和セレナ(カラム)组队击败敌人。到深处和博士对话，他会让玩家选择想要什么化石，如果选择“ア



ゴのカセキ”就是小暴龙(チゴラス)，选择“ヒレのカセキ”则为冰原梁龙(アマルルガ)，等级均为 20，玩家可以选择喜欢的。随后出去，回去小镇。如果玩家身上带有“あなぬけのヒモ”就更方便了。回研究所拿口袋妖怪之后，就往水族馆到 8 番道路去。在出去后先到左下角，取得道具的上方，有三个石头的地方隐藏着一个“不可思议的糖果(ふしぎなアメ)”，不要错过哦。继续往上可以获得探测仪(ダウジングマシン)，随后来到逍遥市(シヨウヨウシティ)。



9番道路口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
メグロコ	沙鳕鱼	16/17
ヒポポタス	沙河马	15/17
エリキテル	发电蜥	15/16

闪亮洞窟口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
ガルーラ	袋龙	17
ソルロック	太阳岩	17
ワンリキ-	腕力	15
ルナト-ン	月亮石	17
クチート	钢嘴娃娃	15
カラカラ	卡拉卡拉	15/16
サイホ-ン	铁甲犀牛	17
イワ-ク	大岩蛇	15

逍遥市(シヨウヨウシティ)

到了小镇之后，要记得去拿自行车，随后往东(右)边的坡道上去，能获得秘传机 04，怪力。取得徽章以后可以移动大石头了。在岔路往下，来到道馆。这里的道馆是使用岩系的，利用草



或者水系能取得优势。攀岩上去以顶部为目标吧！胜利后获得徽章，怪力可以

在非战斗场合下使用，获得技能机器 39 落岩(がんせきふうじ)，随后前往 10 番道路。

道馆首领资料

口袋妖怪名称	等级	类型
冰原梁龙(アマルルガ)	25	岩、冰
小暴龙(チゴラス)	25	岩、龙

对策:由于他使用的冰原梁龙带有冰属性,因此如果用草系口袋妖怪的话反而会被克制,建议选择水系口袋妖怪应战。由于冰原梁龙自身属性,原本普通类型的“突进(とっしん)”会更改为冰属性,要多加小心。对方会使用伤药回复,稳扎稳打就没有问题。

★Check

- 进入后到右边的民家，在 X 能得到ホイップポップ、Y 能得到においぶくろ，这是通信进化的道具。
- 和口袋妖怪中心的男性对话，可以用爱心鱼(ラブカス)和他交换大钢蛇(ハガネ-ル)，爱心鱼用破钓竿就能钓到。
- 在中心附近的民家可以将口袋妖怪给一个姐姐按摩，亲密度会上升。

- 在自行车店选择“はい”能获得自行车，并且能自由选择黄色或者绿色。
- 中心上方的民家，回答“キ-のみ”、“こんらん”的话，能获得“キ-のみ”。
- 在口袋妖怪中心附近有女性在卖“サイコソ-ダ”。
- 在酒店一楼和两个女性对话，分别能获得技能机器 88(梦话)和技能机器 44(睡眠)。
- 酒店二楼，可以从女仆那获得“あかいいと”，和中间的姐姐对话获得“ぐつすりボン”，深处的房间能获得“ぐつすりボン”。
- 右边坡道上的洞窟内可以获得技能机器 21(やつあたり)，等到可以使用怪力后，可以获得技能机器 40(つばめがえし)，并打通回去的道路。

10 番道路~石苔镇(セキタイタウン)

在 10 番道路有低几率遇见伊布，喜欢的玩家不要错过。如果想进化到本作的新形态，需要持有仙属性的技能，好感度达到 3 星进化。可以利用小游戏增加好感度，大概需要 30 分钟左右。走在路上会有燃烧团出现，并不难对付。

进入小镇后发现燃烧团的踪迹，他们似乎在策划着什么，继续追踪他们。往西北方向前进，会和セレナ(ガラム)发生对话。

接着到东(右)边去，发生战斗，对手是两只等级为 25 的卢卡里奥(ルカリオ)，胜利后到 11 番道路。

★Check

- 进入石苔镇后，可以在口袋妖怪中心的爷爷那获得技能机器 66(しつpegえし)。
- 在酒店二楼可以获得“すばやさパワ -Lv.1”。
- 从中心上方的民家中的女孩子那可获得“かわらずのいし”。

10番道路口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
シンボラー	辛波拉	19/20
ゴビット	鬼护卫	20/21
(X)デルビル	恶魔猎犬	20/21
(Y)ラクライ	落雷兽	20/21
ルチャブル	角斗鹰	19/20/21
ブルー	布鲁狗	19/20/21
エモンガ	电飞鼠	19
イ-ブイ	伊布	19/20
群战	通俗译名	等级
ノズパス	磁鼻	10
ヤンヤンマ	洋洋蜻蜓	10

11番道路~镜像洞窟(映し身の洞窟)

在11番路上有一处需要利用秘传机01斩断树木的地方，后面有技能机器69(ロックカット)。在右边有空中战等着玩家，由于有电飞鼠(エモンガ)在，所以要加倍小心。在路上收到博士的消息之后，进入镜像洞窟。进入后往南，可以取得草的进化石头(つきのいし)。下到B1F，在B1F就有一位女性帮主角回复。往下方走，小伙伴会给予技



能机器70(フラッシュ)，使用后遇敌率下降。在B1F西北的分岔路，往下可以到B2F，有だいのプレート。往上则是1F，可以出去。

11番道路口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
ムクバード	大胖翁	23
(X)ダゲキ	达伽奇	22/23
(Y)ナゲキ	纳伽奇	22/23
ニドリーノ	尼多利	21
ニドリーナ	尼多娜	21
リーシャン	祈福铃	21
デデンネ	天线鼠	21
ハリテヤマ	超力张手	23
群战	通俗译名	等级
ニドラン♂、ニドラン♀	尼多郎、尼多兰	11
ムツクル	胖胖翁	11
スカンプー	毒鼬	11

镜像洞窟口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
ユニラン	细胞球	22/23
リーシャン	祈福铃	21/22
バリヤード	吸盘魔偶	22/23
ヤミラミ	鬼精灵	22/23
ダンゴロ	地滚岩	21
ソーナンス	忍兽	22
ヤミラミ	鬼精灵	22
メレシー	宝石岩	23
群战	通俗译名	等级
ダンゴロ	地滚岩	11
マネネ	玛奈奈	11
飞出	通俗译名	等级
コロモリ	毛球蝠	21/22/23
テッシード	铁刺种子	21/22

娑罗市(シヤラシティ)~主塔(マスタータワー)

进入后直接往街道北方，与テイエルノ和トロバが谈论Mega进化的事情。接着继续往北，得到“すごそうないし”后

到主塔。

到主塔后，在中间的小屋对话，剧情后全员到达，为了决出胜负选择可使用Mega进化的人，主角和セレナ(カルム)进行战斗。她使用的是神秘猫(ニャオニクス)，等级28、灾兽(アブソル)，等级28和御三家中的另外一只，等级30。并不算难对付。胜利



后出去，来到西北方的道馆进行挑战。在这个道馆内使用的是格斗类型的口袋妖怪，使用鬼或者超能属性的口袋妖怪能取得优势。在道馆内的移动依靠轮滑鞋，每胜利一次中间就会升起一个通道，赢了4个人之后就能挑战道馆主コルニ了。胜利后等级50以下的口袋妖怪都会听话，秘传技冲浪在非战斗下也能使用，同时获得技能机器98(グロウパンチ)。

随后回到主塔。

回到主塔后发生剧情，在中途第三个房间可以获得技能机器47(ローキック)，到楼上之后コルニ给主角“メガリング”。随后根据她的提案，主角也使用卢卡里奥进行对战。由此可以使用Mega进化了。选择グロウパンチ攻击能取得特效。胜利后卢卡里奥加入，等级为32。来到城市右边，和登山男对话，用“すごそうないし”交换“たいようのいし”。往右边出去的话，セレナ(カルム)也会送来秘传机03，冲浪。使用后可以在水上移动，继续往右，到12番道路。



道馆首领资料

口袋妖怪名称	等级	类型
功夫鼬(コジョフー)	29	格斗
豪力(ゴリキ)	28	格斗
角斗鹰(ルチャブル)	32	格斗、飞行

对策：馆主会使用两次回复药，由于功夫鼬和豪力都是格斗属性，不难对付，要小心最后一只飞行和格斗双属性的口袋妖怪即可。

★Check

- 口袋妖怪中心中，左上角对话可以取得“きゅうしょパワ-Lv.1”。
- 与中心接近的左侧民家，如果与口袋妖怪的好感度高可以取得“やすらぎのすず”。

· 再左侧的民家，如果与口袋妖怪的好感度高可以取得“あしあとリボン”，如果给女孩子看她想要的类型的口袋妖怪，可以取得“ほしのすな”。

- 中心右侧的民家，如果图鉴发现的口袋妖怪数到达一定数量之后，可以获得“しんかのきせき”。
- 道场右边的民家能交换树木果实。

12番道路~天蓝湾

出去后和男子对话能取得等级30的乘龙(ラプラス)，喜欢的玩家记得要留一个空位。往南边有一处需要用切断切掉的树木后有“ナナシのみ”。来到骑乘羊牧场(メエーケル牧场)时，和左边民家的女孩子对话能取得技能机器45(メロメロ)，乘着骑乘羊，跨越右边的落差，往下绕到左边的话，X版能取得“にいぶくろ”，Y版能取得“ホイップポップ”。跨越右上角的落差能取得“ひかりのいし”。往东(右)边前进，能来到比翼市(ヨクシティ)了。在进入街道前能向北来到天蓝湾(アズール湾)，虽然只是支线但是能取得电龙的

Mega进化石，还是不要错过吧！

★天蓝湾相关Check

- 在摄影点附近的男性那可以取得电龙的Mega进化石(デンリュウナイ)。
- 摄影点右边可以进行空中战。
- 西南(左下角)的草丛中有“しんかいのキバ”、“しんかいのウロコ”、“技能机器81(シザークロス)”。
- 途中草丛包围的小岛上有“おおきなしんじゆ”。
- 深处洞窟“海神之穴”什么都没有，洞窟的入口里侧有“しずくプレート”。
- 深处还有空中战等着玩家。



12番道路口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
ヤドン	呆呆兽	23/25
ベラップ	音符鸚鵡	23/25
タマタマ	蛋蛋	24
ミルタンク	罐奶牛	27
ケンタロス	肯泰罗	25/26
パチリス	电松鼠	23/25
(X)カイロス	大钳甲虫	25
(Y)ヘラクロス	大力甲虫	25/27
群战	通俗译名	等级
キャモメ	长翅鸥	13
メリーブ	电绵羊	13
水上	通俗译名	等级
メノクラゲ	玛瑙水母	25
ラブラス	乘龙	27
好钓竿	通俗译名	等级
テッポウオ	水枪鱼	25
パールル	珍珠贝	25
碎岩	通俗译名	等级
カメテテ	双手龟足	23
インズマイ	寄岩蟹	23

比翼市(ヨクシティ)

在进入前セレナ(カルム)会给主角信息,邀请主角一起对战,随后来东(右)边的搭乘场,从博士那取得秘传机器02飞天(そらをとぶ)。以后可以飞回任何一个去过城镇的口袋妖怪中心。随后搭乘列车来到城市的另一边,下车后能和男人对话取得“トロノーム”。随后来东北(左上)的道场前,和セレナ(カルム)战斗,她使用的是神秘猫(ニャオニクス),等级31、灾兽(アブソル),等级31和御三家中的另外一只,等级33。胜利后就能挑战道馆了。这个道馆使用的是草属性,因此使用火属性能取得比较大的优势。



ヨムリーターの フクジが勝負を しかけてきた!

按照中间、右、上、左、左、上、左、下、左、上、左、上、右、右、上、右、右的顺序就能到达道馆首领的位置。胜利后所有60级以下的口袋妖怪都会听话,飞天技能在非战斗下也能使用,同时获得技能机器86(くさむすび)。胜利后到街道西南(左下)位置时,会收到信息,往西南的门前进,随后图鉴追加新资料,往南,到13番道路。

道馆首领资料

口袋妖怪名称	等级	类型
跳跳棉(ワタッコ)	30	草、飞行
口呆花(ウツドン)	31	草、毒
进击羊(ゴ-ゴート)	34	草

对策:道馆首领会使用两次回复药,由于进击羊特性的原因,草类型的攻击对他完全无效,而且它会使用地面攻击的技能,所以使用火属性的玩家要小心。

★Check

- 进入街道后的民家那可以取得“シルフのスクーフ”。
- 在小店旁边有一个空着的店,每一天都能在这拿到树木种子。

- 在小店前的渔夫那可以取得“好钓竿(いいつりざお)”。
- 在山崖附近的女孩子那每天都有问题回答,答对的话能获得技能机器62(アクロバット)、技能机器100(ないしょばなし)等作为礼物。至于答案随便选就是,回答错可以重新回答。
- 在酒店一楼,如果口袋妖怪好感度高能取得“しあわせたまご”,装备后口袋妖怪取得的经验

上升。

- 酒店二楼,可以从中间房间的姐姐那取得“につこりボン”,右边有游戏开发者,收集更多的图鉴后过来吧!
- 搭乘列车后下车和男人对话能获得“トロノーム”。
- 在口袋妖怪中心和男子对话取得“なつきバワ-Lv.1”。

- 口袋妖怪中心的南(下)方民家那可以听过去的BGM,同时如果回答对女生的问题可以获得“ポケじやらし”。
- 道场右边有“あおぞらプレート”掉落。
- 西南(左下)方的门那有个男人,可以取得“くろいへドロ”。

13番道路~卡洛斯发电所(カロス发电所)

向着南方前进,在途中可以往东(右)侧过桥,有“ひのたまプレート”。在西侧(左边)通过滑轮道,有一处有碎岩通过的地方,可以取得技能机器57(チャージビーム)。走到南方



あなた 誰ですか?

后由于停电事故,只能往西(左)边前进。在桥上会遇见燃烧团,胜利后在所处位置的右上方有块大石头(大约是燃烧团位置往右9步),调查后可以取得发电所的通行证(はつでんしょパス)。随后继续往西(左)边,进入发电所。

进入后和燃烧团发生战斗,胜利后到右边的门,发现工作人员都被囚禁,可以取得“いかずちプレート”。不停打倒燃烧团

的成员到内部,里面有一个环形的区域,往左边前进,打倒该区域的全部敌人后,往上遇见干部。他使用的是地狱猎犬(ヘルガー),等级36。随后与另一个干部开战,她使用的是大狼犬(グラエナ),等级38。胜利后谜之二人组登场(其实大家都知道是谁啦),帮主角回复之后,送给主角“かいふくのくすり”。回去之前囚禁工作人员的房间,能得到“技能机器



フレアだんの アクビが勝負を しかけてきた!

43(ニトロチャージ)和“じしゃく”。随后回到13番道路,可以遇见谜之巨人,在进入门之前,可以先到东(右)边的小岛,利用碎岩往下能得到“不可思议的糖果(ふしぎなアメ)”。

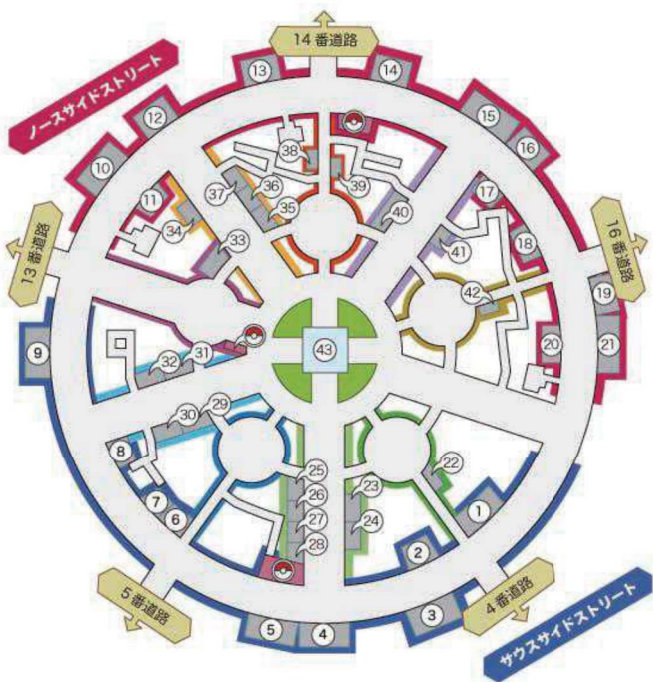
13番道路口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
ナックラー	大顎蚁	26/27/28
フカマル	宝贝鲨龙	26/27
ダグトリオ	三地鼠	26/27/28
碎岩	通俗译名	等级
マグマッグ	熔岩蛭螭	26
ゴローン	隆隆石	28

米亚雷市(ミアレシティ)



进入前需要注意的是,最初的版本中在大路存档有可能发生存档丢失的Bug,官方更新了补丁修复。进入后就被サナ叫住,一起穿过广场到铁塔(プリズムタワー)去。



- | | | |
|--|---|--|
| サウスサイドストリート
① レストラン・ド・フツ
② カフェ・ひとみしり
③ ミアレ交通 営業所
④ プラターヌポケモン研究所
⑤ トレーナープロモ スタジオ
⑥ サロン・ド・ロージュ
⑦ カフェ・ソレイユ
⑧ カフェ・フォーカス
⑨ オフィス | ノースサイドストリート
⑩ オフィス
⑪ カフェ・カンコードール
⑫ ミアレガレット
⑬ オフィス
⑭ ミアレ美術館
⑮ グランドホテル シェールリッシュ
⑯ オフィス
⑰ カフェ・アルティメット
⑱ カフェ・リテイク | ⑲ トライアルハウス
⑳ カフェ・パタイユ
㉑ ミアレステーション |
| ブランタンアベニュー
㉒ カフェ・アラモード
㉓ メゾン・ド・ボルテ
㉔ カフェ・トウトウ
㉕ ポケサロン・グルーミング
㉖ 汉方薬局
㉗ いしや | エテアアベニュー
㉘ ミアレ出版
㉙ IDくじセンター
㉚ カフェ・おとこまえ
㉛ カフェ・スラローム
ローズ广场
㉜ フラダリカフェ | オトシヌアベニュー
㉝ カフェ・かわいがり
㉞ しるや
㉟ リストランテ・ニ・リュ
㊱ たまや |
| ルージュ广场
㊲ テナント募集
㊳ レストランローリングドリーマー | イペルアアベニュー
㊴ レストラン・ド・キワミ
㊵ カフェ・バルトネル | ジョーヌ广场
㊶ トロバの家 |
| メディオプラザ
㊷ ミアレシティ ポケモンジム | ㊸ ポケモンセンター | |

在铁塔前能遇见シトロン和他妹妹，铁塔点灯，成为道馆。这个道馆属于电系口袋妖怪的，所以使用地面系的口袋妖怪能取得优势。在这里要回答司仪的问题不断往上前进，正确的问题答案分别是“3: ピカチュウ”→“1: ヤコマ”→“3: ヒヤップ”→“2番目”。胜利后取得徽章，以后等级70以下的口袋妖怪都会听话，并取得“技能机器24十万伏特(10まんボルト)”。出去后博士要见主角，在所示地图的33位置，从会馆看

到的红色建筑物通过，来到ローズ广场的右边。如果确实不知道也可以搭乘出租车。随后他们会告诉主角关于Mega进化的事情，并交给主角“王者之印(おうじゃのしるし)”。顺便一提这也是让呆呆兽进化的道具。出去后到14番道路去。



道馆首领资料

口袋妖怪名称	等级	类型
电飞鼠(エモンガ)	35	电、飞行
三合一磁怪(レアコイル)	35	电、钢
电伞蜥(エレザード)	37	电、普通

对策: 由于电飞鼠能飞,因此地面属性对它没用,需要注意,建议使用岩或者冰属性对它有特效。但它会使用技能在攻击后替换成其它口袋妖怪,三合一磁怪可以利用火属性攻击,其余的没什么特别强大的口袋妖怪,无需担心。

★ Check

- 在カフェ・スラローム能习得360度的轮滑回转。
- 在ミアレ出版有パンジー在,会发生剧情。
- 在精灵球专卖店“たまや”有多种精灵球卖,回答女孩子的问题,能获得“ゴージャスボール”。
- 在リストランテ ニ・リュ

- 能交钱战斗,胜利后能取得“おおきなキノコX20”。

・ノースサイドストリートの区域,能遇见轮滑选手,学会另外一个轮滑技巧,和前面的技巧一起,是以后进入荒废旅馆见BOSS的必要条件。

・ノースサイドストリートの区域,西侧的建筑物2层有幽灵出现,3层能取得“たつじんのおび”和“タウリン”。

・ノースサイドストリートの区域,在东侧的建筑物4楼能从女孩那取得“きれいなウロコ”。

・美术馆1楼左侧的男性那能取得“技能机器32(ドラゴンテール)”。

14番道路

来到14番道路之后,先和セレナ(カルム)战斗,她使用的是神秘猫(ニャオニクス),等级35、灾兽(アブソル),等级35和御三家中的另外一只,等级37。胜利后小伙伴们到达,一起向怖い家前进。随后下雨,对水系的口袋妖怪有利,同时技能“あまいかおり”无法使用。直接往北到鬼屋(怖い家)。在到之前可以先到右边,利用切断技能往下能



取得“技能机器61(おにび)”,在上方的沼泽出和女孩子对话,可以取得“技能机器06(どくどく)”。随后到鬼屋(怖い家)听鬼故事,继续往上,来到薰衣草市(クノエシティ)。

14番道路口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
ゴースト	鬼斯通	31
ウッドン	口呆花	32
スコルピ	毒尾蝎	30/31
ヌオー	沼王	30
マスキッパ	猎牙草	30/31
チヨボマキ	铁盔甲	30
カブルモ	步甲虫	30
ヌメラ	软体龙	30
群战	通俗译名	等级
マダツボミ	喇叭芽	16
スコルピ	毒尾蝎	16
积水	通俗译名	等级
マツギヨ	电鲛鱼	31/32
ヌメラ	软体龙	31/32
カブルモ	步甲虫	30
ゴースト	鬼斯通	31
ヌオー	沼王	32
水上	通俗译名	等级
マツギヨ	电鲛鱼	30
ヌメラ	软体龙	31/32



14番道路口袋妖怪资料

水上	通俗译名	等级
ヌオー	沼王	32
好钓竿	通俗译名	等级
ニョロゾ	蚊香蛙	25
ドジョッチ	泥鳅	25

薰衣市(クノエシティ)

进入城市后可以直达到道馆进行战斗,就在村子的中间,继续往北有精灵球工厂(ボール工厂),但由于被燃烧团封锁暂时还没法进入。在道馆内需要根据传送点进行瞬间移动,可以全员击败后再挑战,如果按照左上、左下、



右下和左上的顺序的话就是最短的路线了。胜利后取得徽章,以后交换来的口袋妖怪在等级80以下都会听话,获得“技能机器99(マジカルシャイン)”。出去后小伙伴们聚集,打算去精灵球工厂参观。



道馆首领资料

口袋妖怪名称	等级	类型
钢嘴娃娃(クチート)	38	钢、仙
吸盘魔偶(バリヤード)	39	超能、仙
仙精灵(ニンフィア)	42	仙

对策:仙属性弱毒和钢属性,但由于成分复杂,想要直接用克制属性并不容易。建议还是依靠等级或者能力碾压过去比较好。

★Check

- 进村子后与少年对话能获得“技能机器41(いちやもん)”,调查他旁边的蘑菇可以获得“ちいさなキノコ”。
- 在口袋妖怪中心与男子对话能获得“そうごうパワ-Lv.1”。
- 在东北(右上)方的民家可以习得御三家的合体技。

- 在楼梯落差左边,和女性对话能获得耿鬼的Mega进化石“ゲンガナイト”。由于耿鬼需要通讯交换才能进化,让朋友帮帮忙吧。
- 楼梯落差的左端的民家内对话,如果和口袋妖怪好感度高能获得“がんばりボン”。
- 村子右边的门前有一个青年要主角出示他想要看的口袋妖怪,能获得“ピツピにんぎょう”。每天都能获得。
- 楼梯落差右边的咖啡店,能花钱看图鉴情报。

精灵球工厂(ボール工厂)

在精灵球工厂门前发现有蹊跷,与サナ对话后发生剧情。乘着看守追逐サナ的时候,乘机与セレナ(カルム)一起进入。在进入前可以在左右两边搜刮道具。进入后セレナ(カルム)帮主角挡住敌人,乘机进入。玩家

需要先利用传送带传送到地图右下角,再爬上二楼左下角让传送带倒转方向运行。在此过程中路上有道具可以回收,不要遗漏。在二楼左上角的区域还能得到回复。倒转传送带之后,下去搭乘传送带到右边,利用楼梯到右上



猫(レバルダス)和等级41的雷电兽(ライボルト)。战斗后社长会给礼物,可以选择大师球(マスターボール)和“でかいきんのたま”。大师球可以捕获任何口袋妖怪,而“でかいきんのたま”可以卖出好价钱。出去后小伙伴们聚集一起,收到新闻后,回到城镇,从东南(右下)方的门到“15番道路”。

15番道路~荒废旅馆~16番道路

从右边前进,跨越落差之后取得“ヒメリのみ”。在这里有不少道具是隐藏在落叶中的,需要踩过去才能发现。过桥上上方有墙壁可以破坏,取得“タウリン”。通过下方绕到左边可以取得“なんでもなおし”。再过桥后可以收到消息,在揭示板右上角利用碎岩破坏后能得到“きょうせいギブス”。最后的分支路口,往北(上)方可以到达荒废旅馆(荒れ果てホテル),往南(下)方是16番道路,往东(右边)是风絮镇(フウジュタウン),由于上下两方都有不少道具,可以绕个道再去风絮镇。

往北到达荒废旅馆(荒れ果てホテル),打倒敌人往深处前进,路边的垃圾箱会有废袋怪(ヤブクロン)出现,但是一旦星期天会有电鬼(ロトム)出现,它会变成各种家电的形状,很有意思。要见BOSS的话,必须先往米亚雷市(ミアレシティ)学会两个轮滑技巧才行,还没记得的话要先回去学习一下再过来。随后从BOSS那学到技

巧“コスモフリップ”,从BOSS的位置往右,能得到“まがったスプーン”,利用碎岩进入门后,取得“技能机器95(パークアウト)”。往下来到16番道路,利用秘传技“怪力”开路往下,途中有两个人会申请空中战。随后能发现荒废旅馆(荒れ果てホテル)的第二个入口,在入口处的第二个石壁利用碎岩破坏,取得“こわもてプレート”,继续进去能获得“技能机器55(なげつける)”,破坏深处石壁还能取得“プロテクター”。在荒废旅馆往西(左)边,利用切断可以取得“不可思议的糖果(ふしぎなアメ)”。在地图东南(右下)边有“ラムのみ”。继续往下,到水边的民家能获得“非常好的钓竿(すごいつりぎお)”。继续往西南(左下)的话,能回到米亚雷市(ミアレシティ)。如果玩家以后取得秘传技“攀瀑(たきのぼり)”,能登上拿到钓竿附近民家的瀑布,取得“秘传机器97(あくのはどう)”。

15番道路口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
クレツファイ	仙魁团	34
(X)グラエナ	大狼犬	35/36
(Y)レバルダス	金钱猫	35/36
ミルホッグ	警戒鼠	35/36
タマゲタケ	投球菇	34/35
スコルビ	毒尾蝎	34/35
コマタナ	手刀兵士	36
群战	通俗译名	等级
コマタナ	手刀兵士	19
ヤミカラス	暗黑乌鸦	18
タマゲタケ	投球菇	18
水上	通俗译名	等级
ハスブレロ	荷叶怪	34
フロゼル	浮船融	36
好钓竿	通俗译名	等级
バスラオ	巴斯鱼	25

荒废旅馆口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
ヒトモシ	烛灯鬼	37/38
コマタナ	手刀兵士	36/37
マルマイン	顽皮弹	37/38
レアコイル	三合一磁怪	37/38
クレッフィ	仙魁圈	36/37/38
垃圾箱	通俗译名	等级
ヤブクロン	废袋怪	35
ダストダス	废箱怪	35
ロトム(周日)	电鬼	35

16番道路口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
ウッドン	口呆花	36
ボクレー	木灵	35
クレッフィ	仙魁圈	36
スコルピ	毒尾蝎	35
フロゼル	浮船鼬	35
群战	通俗译名	等级
ヤミカラス	暗黑乌鸦	18
大草丛	通俗译名	等级
ボクレー	木灵	35
バケツチャ	鬼南瓜	34/35/36
タマガタケ	投球菇	34/36
クレッフィ	仙魁圈	34
非常好钓竿	通俗译名	等级
ニョロゾ	蚊香蛙	35
バスラオ	巴斯鱼	35

风絮镇(フウジョタウン)

进入镇子时能遇见博士，他告诉主角传说中的口袋妖怪的事情，现在东南(右下)方的门是17番道路，暂时还不能去，先到北(上)方来到冰霜洞穴(フロストケイブ)。

★Check

- 口袋妖怪中心外的女性有卖“モ-モ-ミルク”。
- 能在口袋妖怪中心的女孩子那获得“オボンのみ”，在左边深处的男子那能取得“いちゅうパワ-Lv.1”。
- 从街道进入后直接往东(右)边，在川附近的民家有让口袋妖怪忘记技能的男性和让口袋妖怪记起技能的女性。技能忘却能忘

却秘传技能，而回忆技能能让口袋妖怪回忆以前学习过的技能。但是想要回忆技能需要“心之鳞片(ハートのウロコ)”。这个有可能在8番道路的海岸边掉落，或者由野生的爱心鱼(ラブカス)那携带着。

- 从忘却民家往下的道路有“おおきなねっこ”掉落。
- 沿着北(上)侧的道路往上，左下民家的少年会给“技能机器42(からげんき)”。在这个民家的女性那，如果给她看她想要的东西的话，能获得“ヒメリのみ”。
- 在东北(右上)的民家那，如果抓住的口袋妖怪超过70只，能获得道具。

冰霜洞穴(フロストケイブ)

来到外面时，由于有“暴风雪(あられ)”，所以除了冰属性

之外的口袋妖怪都会受到伤害，在桥前有空中战等着玩家。过桥后，会发生剧情，发现洞窟内有奇怪的事情发生，于是进入洞窟。在进入之前，右边可以进行空中战，同时等到后期取得秘传技“攀瀑(たきのぼり)”之后，在西南



位置使用的话，桥下周边有“心之鳞片(ハートのウロコ)”和“技能机器71(ストーンエッジ)”。

进入洞窟后，暴风雪解除，进入深处，从右侧的楼梯上2楼，利用冰面滑动到深处。滑冰时可以自由选择方向，但在冰面上没办法更改。通过中途的水路，往左的话可以往下，获得“つめたいいわ”，值得一提的是在这个房间让伊布(イーブイ)升级进化的话，能进化为“冰精灵(グレイシア)”。从水路往下，和女孩子对话能让口袋妖怪得到回复。需要注意的是一旦从她身边的滑

坡滑下的话会回到入口。随后利用右上角的楼梯上去，到3楼，在这里如果灵活使用斜角滑动的话，能进入右边的小道，取得“キトサン”下去后再取得“技能机器79(こおりのいぶき)”。在3楼继续往上，会发现燃烧团正在捕捉雪巨人(ユキノオー)。剧情后和燃烧团发生战斗。打败喽啰后和干部战斗，她使用的是地狱猎犬(ヘルガー)，等级48。胜利后雪巨人(ユキノオー)会给雪巨人的Mega进化石(ユキノオナイト)。随后回到镇上，从东南(右下)的门来到17番道路。

冰霜洞穴口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
ツンベアー	冰须熊	39/40
ゴースト	鬼斯通	38/39
フリージオ	弗里基奥	40
ルージュラ	红唇姐	39/40
カチコール	小坚冰	39/40
イノムー	长毛猪	38/39
群战	通俗译名	等级
クマシュン	雪熊宝宝	20
パニプッチ	香冰娃娃	20
水上	通俗译名	等级
ニョロゾ	蚊香蛙	39
フロゼル	浮船鼬	38
好钓竿	通俗译名	等级
ニョロモ	蚊香蝌蚪	30
バスラオ	巴斯鱼	30

17番道路~百谷市(ヒヤツコクシティ)



ニクス)，等级44、灾兽(アブソル)，等级44和御三家中的另外一只，等级46，除此之外，她这次多了一只伊布，如果玩家选择水主，则是水伊布。火主，则是火伊布。草主，则

这里是暴风雪，因此也需要小心，迎着暴风雪乘坐猛犸猪(マンムー)前进吧。破坏石头到右上角，可以取得“つららのプレート”和时间球。往右则可以开始空中战。往东南(右下)前进，穿过雪原后，会收到セレナ(カルム)的宣战消息。在通过门之前，往北可以取得“不可思议的糖果(ふしぎなアメ)”。

是雷伊布了。胜利后她会帮玩家回复，开始挑战道馆吧。这个道馆使用的全是超能系的口袋妖怪，因此使用虫、恶和鬼属性能获得优势。这里是一个不可思议的空间，但只要沿着黄色的转移点前进就没有问题。胜利后从别人拿到的90级以下的口袋妖怪都会听话，并且取得“技能机器04(めいそう)”，出去后和セレナ(カル

到百谷市(ヒヤツコクシティ)之后，会遇见ジーナ，对话后取得“リピートボール”，道馆前会和セレナ(カルム)进行战斗。她使用的是神秘猫(ニャオ



ム)对话,收到奇怪的内容,燃烧团竟然想要复活最终兵器埋葬这个世界,在道馆右侧发现燃烧团

的踪迹,根据他们的线索,到米亚雷市(ミアレシティ)的广场一探究竟。

17番道路口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
デリバード	圣诞企鹅	38/39/40
ニューラ	扭拉	38/40
ユキカブリ	雪松人	38/39

道馆首领资料

口袋妖怪名称	等级	类型
辛波拉(シンボラー)	44	超能、飞行
呆呆王(ヤドキング)	45	水、超能
神秘猫(ニャオニクス)	48	超能

对策: 馆主会使用两次伤药,而且由于是超能系的,无论是特攻还是特防都很高,需要小心。至于最后的神秘猫(ニャオニクス)也掌握有鬼系的技能,所以使用同样类型的口袋妖怪要多加留心。

★Check

- 在口袋妖怪中心前和女孩对话,选择口袋妖怪后能回忆起和口袋妖怪的回忆。
- 在口袋妖怪中心内,左边深处从男子那学到“けいけんちパワ-Lv.1”,同时可以从一个女孩那得到技能机器,如果是早上

则是“技能机器 32(かげぶんしん)”,中午是“技能机器 35(かえんほうしゃ)”,傍晚是“技能机器 77(じこあんじ)”,晚上则是“技能机器 90(みがわり)”。

在服饰店右边民家的男性那能取得“技能机器 10(めざめるパワー)”。

在服装店上面的民家那,可以从老爷爷那听到关于传说中口袋妖怪的事情。

再往上的民家那,有爷爷想要借等级 5 以下的口袋妖怪。

继续往上的咖啡馆,可以花钱看到图鉴情报。

下 2 楼。发现以前见过的巨大男人被囚禁,他的名字叫做 AZ,讲述以前的故事,这段影像非常感人,3D 效果也不错。随后来到地下 3 层,和科学家战斗,他使用

暴君乌贼(カラマネロ),等级 48。随后要选择开关,红色是启动装置,但是按下蓝色也是相似的结果。随后石苔镇(セキタイタウン)出现了最终兵器,到石苔镇(セキタイタウン)去吧!

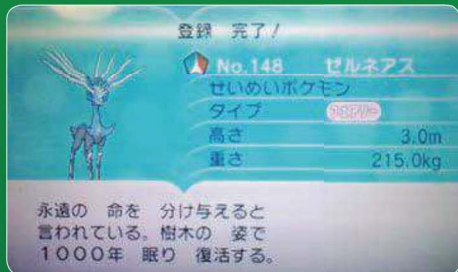
燃烧团秘密基地(フレア団秘密基地)



生战斗。全部胜利后会出现本作的主题怪,X是泽尼亚斯(ゼルネアス),Y是伊维塔尔(イベルタル)。发生战斗后必须要捕获才能成功,否则会再次发生战斗重新

来到石苔镇(セキタイタウン)后,可以在右边的摄影点留下纪念,与燃烧团战斗之后来到秘密基地。这时候セレナ(カルム)也赶来。进入秘密基地后,坐着电梯来到深处,和フラダリ对话,他为了不让口袋妖怪发生纷争而决定毁灭全部的口袋妖怪,意见不合,发生战斗。他使用的是大师鼬(コジヨンド),47级。御乌鸦(ドンカラス),47级。火焰狮(カエンジシ),49级。暴鲤龙(ギャラドス),51级。胜利后和セレナ(カルム)一起到深处,由于敌人众多,建议多带回复药或者体力不支的时候回到外面回复。打倒几个成员之后,サナ过来,解除了深处的机关,进去后要

和 4 个干部发



米亚雷市(ミアレシティ)

来到之前和博士对话的那个咖啡店,和店员对话后战斗,胜利后获得暗号,调查店内的食器,到达秘密基地フラダリラボ。进去后和フラダリ战斗,由于他的口袋妖怪多以恶类型为主,使用仙类型或者格斗类型比较有利。他使用的是功夫鼬(コジヨフ),45级。暗黑乌鸦(ヤミカラス),45级。火焰狮(カエンジシ),47级。暴鲤龙(ギャラドス),49级。为了找到电梯钥匙,要找到燃烧团的科学家。先从左边进入,使用转移点移动。随后和之前战斗过的干部再战,她使用的



是大狼犬(グラエナ),等级 46,棘飞龙(クリムガン),等级 48。胜利后有两个转移点,往左边的去,右边是回到入口的。继续进去之后能在左上角的房间遇到迷之两人组,拿到“げんきのかけら”,进入左边的屋子,能为口袋妖怪做恢复。同时与门口附近的燃烧团对话,能取得“技能机器 12(ちょうはつ)”。进入右上的房间,进行连续战斗。到右边的房间和干部モミジ战斗,她使用的是地狱猎犬(ヘルガー),等级 46。玛扭拉(マニューラ),等级 48。胜利后取得钥匙。乘坐电梯到地



18 番道路~终之洞窟

过吊桥之前砍断树木,可以获得“ソクノのみ”,利用轮滑道到下面,能取得“ポイントアップ”。过桥之后能在民家内发生“さかさバトル”,就是效果拔群和没效果的技能效果替换,每一天都能进行,胜利后能获得树木果实。继续往南,途中有空中战,如果往东可以到终之洞窟,这不是必须去的,不过建议还是去逛逛。入口有三个。

从过吊桥的民家那进入是最近的入口,最好带上能碎岩的口袋妖怪进去终之洞窟(终の洞窟)。

在地图西南(左下),碎岩之后能获得“あついいわ”,从东(右)边下去地下 2 层。西(左)边有“やみのいし”、东北方有“ピーピーエイダー”、西南(左下)方有“こうてつプレート”、中央附近有“技能机器 30(シャド-ボール)”。从东南(右下)到地下 1 层。在地下 1 层有“れいかいのぬの”,深处的房间必须要通关后才能进去。从第二个入口能获得“技能机器 31(かわらわり)”。从东南(右下)的入口进入能获得“りゅうのうろこ”。

19 番道路



途中有空中战等着玩家，东南区域有“マックスアツプ”掉落，跳跃的区域有“げんきのかたまり”。就在桥的位置会和サナ进行口袋妖怪战斗。她使用的是优雅猫（エネコロロ），等级49。黏液龙（ヌメルゴン），等级49。御三家另外一只，等级51。胜利后テイエルノ来到，需要继续和他战斗。他使用火矢鹰（ファイアロー），等级48。假面玫瑰（ロズレイド），等级49。铁螯龙虾（シザリガー），等级49。由于是连续战斗，因此要准备好一点回复道具。胜利后トロバ帮忙回复，随后要和他开战。他使用雷丘（ライチュウ），等级49。化石翼龙（プテラ），等级49。园丁花仙（フ

ラージェス），等级51。胜利后サナ会给“秘传机05攀瀑（たきのぼり）”。但是要在平时使用这个技能还需要取得徽章才行。往西（左）边，穿越大门来到映雪市（エイセツシティ）。

★Check

- 进入后下去西南（左下）的楼梯，能到达积水处。
- 进入到深处之后，利用怪力能得到“もうどくプレート”。
- 积水处左下有“きちょうなホネ”。
- 西南（左下）有ポイントアップ
- 通过沼泽地后有生长着“ヤチエのみ”的树木，前面有“技巧机器36（ヘッドロばくだん）”。

19番道路口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
ヌオー	沼王	47/48
ドラピオン	毒龙蝎	47/48
ウツドン	口呆花	47
マスキッパ	猎牙草	46
カブルモ	步甲虫	47
チョコマキ	铁盔虫	47
ヌメール	蜗牛龙	48
积水处	通俗译名	等级
ヌオー	沼王	46/47/48
マスキッパ	猎牙草	46
チョコマキ	铁盔虫	47
ヌメール	蜗牛龙	47/48
マツギョ	电鲛鱼	48
ゴースト	鬼斯通	47
群战	通俗译名	等级
ウツドン	口呆花	24
水上	通俗译名	等级
ヌオー	沼王	46
マツギョ	电鲛鱼	46
ヌメール	蜗牛龙	47
超级钓竿	通俗译名	等级
ナマズン	地豚	45
ニョロゾ	蚊香蛙	45

18番道路口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
(X)コドラ	哥特拉兽	45/48
(Y)サナギラス	蛹甲兽	45/48
ドテッコツ	擎钢力士	45
クイタラン	火狢猯	45
コータス	火炭龟	45
ゴローン	隆隆石	45
サンドパン	穿山王	44/46
群战	通俗译名	等级
イシツブテ	小拳石	23
アイアント	铁壳蚁	23
飞出	通俗译名	等级
アイアント	铁壳蚁	44
クイタラン	火狢猯	45
碎岩	通俗译名	等级
ゴローン	隆隆石	45

终之洞窟口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
アイアント	铁壳蚁	44/45
サンドパン	穿山王	45/46
ゴローン	隆隆石	44/45
(X)コドラ	哥特拉兽	45/46
(Y)サナギラス	蛹甲兽	45/46
群战	通俗译名	等级
アイアント	铁壳蚁	23
イシツブテ	小拳石	23
飞出	通俗译名	等级
アリアドス	凶蜘蛛	45
碎岩	通俗译名	等级
ゴローン	隆隆石	44

连理镇(レンリタウン)



在镇子往下，能和博士发生战斗。他使用的是初代御三家的最终形态，即妙蛙花（フシギバナ）、喷火龙（リザードン）和水箭龟（カメックス），等级均为50。继续南下到19番道路。

★Check

- 在口袋妖怪中心右边的阶梯上有车站，能从那边的女性获得“技能机器89（とんぼがえり）”。再往深处能获得“ふしぎなアメ”。
- 桥左下的民居女性那，回答

证券后根据最开始选择的口袋妖怪能获得不同的道具。针栗鼠（ハリマロン）是“きせきのタネ”、火耳狐（フォッコ）是“もくとん”而选择泡泡蛙（ケロマツ）则是“しんぴのしずく”。

- 在酒店2楼能获得“おんみつパウ-Lv.1”，回答1楼小孩的问题能获得“技能机器55（ねつとう）”。
- 得到秘传技攀瀑之后，在村子的东南（右下）登上瀑布能获得“技能机器80（いわなだれ）”。



映雪市(エイセツシティ)

来打道馆,发现馆主外出,来到西南(左下)的20番道路寻找他。

★Check

- 口袋妖怪中心右边的男人那可以得到“PPかいふくパウ-Lv.1”。
- 街道的西南(左下)的民家有一个传授究极技能的爷爷,根据御三家最终进化型的不同,分别能学到“ハードプラント”、

“ブラストバーン”、“ハイドロカノン”。

- 街道的西北(左上)的民家,有用手刀超人(キリキザン)交换胖丁(プリン)的人在。
- 东北(右上)的民家可以从女孩子那得到“技能机器08(ビルドアップ)”。
- 村子的西南(左下)方可以获得“かいぶくのくすり”。

20番道路~精灵之村(ポケモンの村)

进入后可以发现一块奇怪的岩石,在这个岩石附近让伊布进化的话,能进化成叶精灵(リーフィア)。进入后从入口按照下、左、上、左下、下、下的方式能来到精灵之村(ポケモンの村)。最后的



地图周边是单方通行的道路,一旦走过去就无法回来。而按照下、左、上、左下、下、右、左(重新回去)、向下前进,往左的话能获得“技能机器53(エナジーボール)”。按照下、下的方式则能获得“みどりのプレート”。

来到精灵之村后,对话后道馆首领回去。随后就能回去挑战他了。在这里和口袋妖怪对话的话,能取得“コブのみ”、“きれ

いなハネ”。在东南(右下)方能拿到“ピーピーリカバー”,在西南(左下)方渡过河流后,能得到“せいいいプレート”,深处的洞穴还不能进入(通关后可以在此捕获超梦)。等到打败道馆主后回来,利用攀瀑到西北(左上)的话,能得到“技能机器29(サイキネシス)”。同时在这里可以遇见百变怪(メタモン),对于生蛋很便利,不要错过哟。

20番道路口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
プリン	胖丁	49
ヨルノズク	夜鹰	48/49/50
モロバレル	球桶菇	49
ゴチミル	哥特米尔	50
オーロット	牵魂树	50
群战	通俗译名	等级
タマゲタケ	投球菇	25
オーロット	牵魂树	25

精灵之村口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
プリン	胖丁	50
ヨルノズク	夜鹰	50
モロバレル	球桶菇	50
ゴチミル	哥特米尔	48/49/50
メタモン	百变怪	48/49
ゾロアーク	佐罗亚克	50
群战	通俗译名	等级
タマゲタケ	投球菇	25
垃圾箱	通俗译名	等级
ジュベッタ	诅咒娃娃	46/47
ダストダス	废墟怪	47

映雪市(エイセツシティ)

回来后到道场挑战,道场就在城市中间,这个道馆使用的是冰属性的口袋妖怪。从左侧进入到深处,踩开关组成组合前进。踩两次粉红,三次青色,三次粉红就能进入到当中。接着踩一次黄色三次绿色就能开始首领战。胜利后取得徽章,全部的口袋妖怪都会听话,取得“技能机器13(れいとうビーム)”。这样就收集到全部徽章,可以挑战联盟了。从城市的西边到21番道



路,过去的道路有许多需要攀瀑的地方,例如22番道路、16番道路、冰霜洞穴(フロストケイブ)、连理镇(レンリタウン)和精灵之村(ポケモンの村)能取得不少道具。



道馆首领资料

口袋妖怪名称	等级	类型
雪巨人(ユキノオー)	56	草、冰
弗里基奥(フリジオ)	55	冰
巨船冰(クレベース)	59	冰

对策:由于他使用的是冰属性,因此使用火属性的口袋妖怪有不少优势。弗里基奥的特防很高,

利用物理攻击的方式击败它。同时,巨船冰的特性是自动回复,防御非常高,利用特殊攻击击败它吧!

21番道路~冠军之路(チャンピオンロード)

出去后往西边前进就是口袋妖怪联盟了。来到联盟正门,利用徽章通过,随后要和守卫的人进行战斗,他使用的分别是宝石岩(メレシ-),等级56。雷丘(ライチュウ),等级56。刺龙王(キングドラ),等级57。随后就能进入冠军之路(チャンピオンロード)。

★Check

· 从21番道路出去后,有一处红色花田,利用冲浪到河的东北(右上)方,能获得“たまむしプレート”。

· 从东北(右上)方利用怪力推岩前进,到小屋那,如果和龙属性口袋妖怪的好感度高,能习得技能“りゅうせいぐん”。

· 民家的西侧(左边),利用

秘传技冲浪,切断树木后能找到生长有“ファイラのみ”的树木。

· 在西侧的门前,有向下的坡道。西南(左下)有“ピーピーエイダー”,这里有一个石头谜题,在两个连接的岩石那,利用怪力,先将左边的推到左边直到无法移动,随后将右边的石头推到左边的洞穴里面,将刚才推到左边的石头推到右边的位置。随后将左下角的石头往下推,绕过去后填在右边的空穴里。利用冲浪到右边切断树木,绕回左边将石头推到右边的落穴里。随后将最后一块石头推进落穴,取得“技能机器22(ソーラービーム)”。同时在刚才的水道往右能取得“不可思议的糖果(ふしぎなアメ)”。

冠军之路非常长，所以要准备充分的回复手段。先往北到洞穴当中，要注意的是从上方的天井也会有口袋妖怪袭击。利用冲浪往前，在西南(左下)方有“ダークボール”。到外面，继续往北，再进入内部。



需要注意的是在外面也会有口袋妖怪从空中袭击。随后通过跳跃点，在北(上)方有“インドメタシン”。之后往东(右)边，利用怪力往西边(左边)推动。利用碎岩往东南(右下)。有一个可以往外的道路，有“技能机器03(サイコショック)”可以取得。随后往深处前进。过桥前上方有出去的道路，可以得到“不可思议的糖果(ふしぎなアメ)”，过桥，继续前进后又要出去，出去后能发现南边有个利用怪力推动的石头，有回去洞穴的道路，能回到入口处。左上角(西北方)有“ポイントアップ”。中间和训练员对话能让口袋妖怪得到回复。右上角有“クイックボール”。之后继续往前，能遇到セレナ(カルム)前来挑战。使用的是神秘猫(ニャオニクス)，等级57、灾兽(アブソル)，

等级59和御三家中的另外一只，等级61，除此之外，如果玩家选择水主，则是水伊布。火主，则是火伊布。草主，则是雷伊布了，等级为57。另外这次多了云翅龙(チルトリス)，等级58。胜利后能得到“げんきのかたまり”。往下的碎岩可以得到“キットサン”。利用东南(右下)的方式到洞穴内部，继续前进到有分岔路的时候，往右边。如果之后往南(下)，再往西南(左下)出去外面的话，能得到“ピーピーマックス”。如果从东(右)到北(上)方的话有“りゅうのキバ”。接着继续往东(右)，到外面后继续前进，来到深处的洞窟。在东北(右上)方利用攀瀑有“技能机器02(ドラゴンクロ-)”可以拿到。继续往北，随后就到达精灵联盟。

21番道路口袋妖怪资料

野生口袋妖怪	通俗译名	等级
リングマ	威力熊	50/51/52
パッチール	圈圈熊	52/50
チルトリス	云翅龙	50/51
ストライク	飞天螳螂	50
フロゼル	浮船鼬	50
群战	通俗译名	等级
パッチール	圈圈熊	26
水上	通俗译名	等级
フロゼル	浮船鼬	50
ハスブレロ	荷叶怪	50

冠军之路口袋妖怪资料

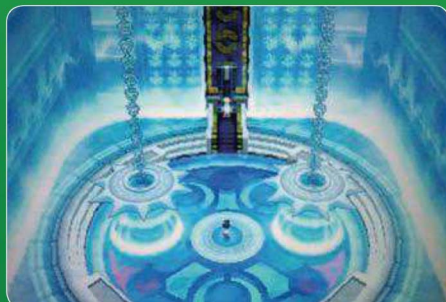
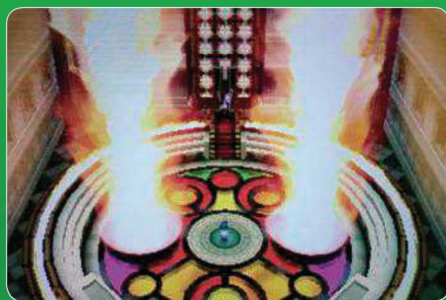
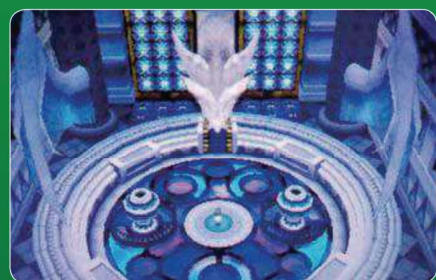
野生口袋妖怪	通俗译名	等级
ゴロン	隆隆石	57/58/59
ドテッコツ	擎钢力士	58/59
クリムガン	棘飞龙	58/59
ゴースト	鬼斯通	58
ペロリンガ	大舌头	58
ジヘッド	双头龙	59
群战	通俗译名	等级
ゴロン	隆隆石	29
飞出(洞窟内)	通俗译名	等级
ゴロン	隆隆石	57
オンパット	音波蝠	59
水上	通俗译名	等级
フロゼル	浮船鼬	59
ハスブレロ	荷叶怪	57
空中袭击	通俗译名	等级
オニドリル	大嘴雀	57/59



精灵联盟



往北进入精灵联盟，由于中途不能出来，所以请准备足够的回复道具。建议平均等级在70左右比较安全。在说明后可以按照自己喜欢的顺序挑战四天王。左上是钢铁之间“ガンピ”，左下是龙章“ドラセナ”，右上是火焰之间“パキラ”，右下是水门之间“ズミ”。他们各自都会使用两次伤药。



胜利后进入“光之间”和カルネ进行决战。胜利后进入殿堂，举行庆典。这时候AZ过来，会与他进行战斗。他使用火炭龟(コタス)、辛波拉(シンボラー)和鬼重甲(ゴルグ)，等级均为60，不算困难。胜利后能观赏动画。




四天王ガンピ资料

口袋妖怪名称	等级	类型
仙魁圈(クレツファイ)	63	仙、钢
铁甲螳螂(ハツサム)	63	虫、钢
大磁鼻(ダイノーズ)	63	岩、钢
剑魂盾(ギルガルド)	65	钢、鬼

对策: 由于对方是钢属性, 所以使用格斗、火和地面类型的有特效。在仙魁圈(クレツファイ)使用技能“まきびし”之前一口气击败它。总的而言并不算难对付。

四天王ドラセナ资料

口袋妖怪名称	等级	类型
海藻毒龙(ドラミドロ)	63	毒、龙
云翅龙(チルトリス)	63	龙、飞行
棘飞龙(クリムガン)	63	龙
音波飞龙(オンバーン)	65	飞行、龙

对策: 由于使用的都是龙类型, 因此“冰”、“仙”和“龙”类型对其有特效。第一只的海藻毒龙(ドラミドロ)由于具有毒特性, 因此建议第一只以仙系外的口袋妖怪去挑战为佳。

四天王パキラ资料

口袋妖怪名称	等级	类型
火焰狮(カエンジシ)	63	火、普通
火炭龟(コータス)	63	火
吊灯鬼(シャンデラ)	63	鬼、火
火矢鹰(ファイアロー)	65	火、飞行

对策: 对方使用的都是火类型的口袋妖怪, 利用“冰”、“岩”和“地”类型有优势。由于火炭龟(コータス)的防御力很高, 利用特殊攻击比较适合。吊灯鬼(シャンデラ)的直接攻击会让我方烧伤, 小心即可。

四天王ズミ资料

口袋妖怪名称	等级	类型
爆钳龙虾(ブロスター)	63	水
暴鲤龙(ギャラドス)	63	水、飞行
宝石海星(スターミー)	63	水、超能
狂暴电足(ガメノデス)	65	岩、水

对策: 对方使用的全是水系, 因此使用电或者草系能取得不少优势。其中需要小心暴鲤龙(ギャラドス)的龙舞(リゅうのまい), 建议快速打倒它为上策。

カルネ资料

口袋妖怪名称	等级	类型
角斗鹰(ルチャブル)	64	格斗、飞行
暴龙王(ガチゴラス)	65	岩、龙
冰原梁龙(アマルルガ)	65	岩、冰
南瓜人(パンブジン)	65	鬼、草
黏液龙(ヌメルゴン)	66	龙
Mega莎娜多(メガサナイト)	68	超能、仙

对策: 持有6只口袋妖怪, 而且属性非常复杂, 因此需要多加小心, 随机应变使用合适的口袋妖怪才是上策。建议使用冰类型的口袋妖怪, 可以对其中的4只有特效, 很便利。对方会使用3次伤药, 只要小心也不算困难。

通关后

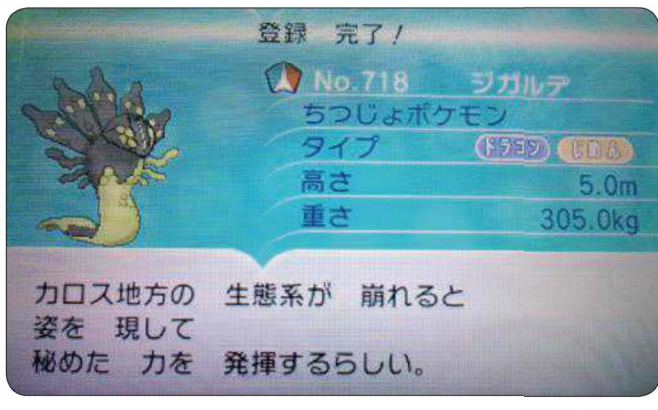
通关后回到家, 可以再次开始游戏, 一些战斗设施也可以使用了。下楼梯后和妈妈对话, 博士约在米亚雷市(ミアレンティ)的车站见面。出去后会遇见サナ, 她的口袋妖怪生了蛋并且孵化, 让主角选一只口袋妖怪进行交换。同时第一次开启电脑后会得到纪念壁纸。

来到之前的精灵之村(ポケモンの村), 无法进入的洞穴也可以进入了, 可以在这捕捉超梦(ミュウツー), 等级70。最麻烦的是它会自我回复, 所以看准时机就丢球吧, 捕捉后在地上可以拿到属于它的Mega进化石, X和Y版本的有所不同。

在终之洞穴的深处可以捕捉桀伽德(ジガルデ), 等级70, 属性是

龙、地。在附近还能拿到“はつきんだま”, “こんごうだま”和“しらたま”。

玩家通关后在任意一处野外可以遇见三神鸟之一, 根据玩家选择的御三家不同, 出现的也有所区别, 选择泡泡蛙(ケロマツ)遇见火焰鸟(ファイヤー), 选择针栗鼠(ハリマロン)遇见急冻鸟(フリーザー), 选择火耳狐(フォッコ)遇见闪电鸟(サンダー)。需要注意的是只能在道路的野外遇到。它会在地图中到处跑, 建议在第18番道路和连理镇(レンリタウン)之间不停移动地刷即可。遇到十一次之后, 它就会定点在海神之穴, 玩家就能前去捕捉了。


奇南市(キナンシティ)

随后来米亚雷市(ミアレンティ)的北区, 走进车站会遇见博士, 助手会帮主角把图鉴升级成全国版的。并且得到了车票“TMVパス”, 能去到南方的城市奇南市(キナンシティ)。出去后男子会送“バトルレコーダー”, 可以记录视频。

往街道东北(右上)有口袋妖怪牧场。只要在3DS上登陆过

FC好友的人就能进入到他的牧场中捕捉各种各样的口袋妖怪。至于好友的牧场则必须是进入后才能确认属性。一个好友能出现3只口袋妖怪, 第3只必定是好友通关时登陆的口袋妖怪。而且出现的口袋妖怪, 最少也有2个能力值的个体值是31以上的。而且第三只口袋妖怪出现隐藏特性的概率非常高。

在奇南市(キナンシティ)北方的高台,能和セレナ(カルム)进行战斗,这次她也会使用 Mega 进化。所选用的口袋妖怪是神秘猫(ニャオニクス),等级 66、灾兽(アブソル)这次能进行 Mega 进化,等级 68。御三家中的另外一只,等级 70,除此之外,如果玩家选择水主,则是水伊布。火主,

则是火伊布。草主,则是雷伊布了,等级为 66。云翅龙(チルトリス),等级 67。这次还增加了皮可西(ピクシー),等级 68。胜利后能够取得灾兽的 Mega 进化石(アブソルナイト)。

·胜利后能得到传言,博士在百谷市(ヒヤッコクシティ)等着玩家。

★奇南市(キナンシティ)相关Check

·与站内左边的孩子对话,回答对问题能取得“げんきのかたまり”。

·车站附近的民家和女性,给她看“はなふぶぎ”的精灵的话,能取得“げんきのかけら”。

·在街道东南(右下)的民家那从女孩子那得到“技能机器 91(ラスト-カノン)”。

·在街道西北(左上)的民家女性那取得“技能机器 58(フリー-ボール)”。



实用技术

攻略透解

百谷市(ヒヤッコクシティ)

来到街道的西北角,去到钟塔的下方,和博士对话,手环的能力升级。之后每天的晚上8点到9点,在卡洛斯(カロス)地区能找到各种各样的 Mega 石。Mega 石头会

发出光,玩家接近后就会很容易发现。由于一天只有这么一个小时可以找到,因此可能很难在一个小时内全部入手。以下是全部 Mega 石的入手方法。

米亚雷市(ミアレシティ)

与口袋妖怪研究所 2 楼的男性助手对话,能获得“ポケトレ”。利用该道具可以和同样的口袋妖怪进行连续战斗,会有较高个体值的口袋妖怪或者是不同颜色的口袋妖怪。随后来到カフェ・ソ

レイユ,能和カルネ交换口袋妖怪拉露丝(ラルトス),自身就带有最终的 Mega 进化石。而和她交换的口袋妖怪无论什么都可以。除此之外,还有相关的侦探小故事,请期待我们的后续研究。

译名	原名	属性变更	特性	Mega石入手方法
妙蛙花	フシギバナ		あついしぼう	从プラターヌ博士处获得
喷火龙(X)	リザードンX	火+龙	かたいツメ	(X版)从プラターヌ博士处获得
喷火龙(Y)	リザードンY		ひでり	(Y版)从プラターヌ博士处获得
水箭龟	カメックス		メガランチャー	从プラターヌ博士处获得
耿鬼	ゲンガー		かげふみ	薰衣市(クノエシティ)的一位女士
化石翼龙	ブテラ		かたいツメ	红尘镇(コウジンタウン)的化石研究所
电龙	デンリュウ	电+龙	かたやぶり	天蓝湾(アズ-ル湾)浅滩的男人
卢卡里奥	ルカリオ		てきおうりよく	主塔(マスタータワー)的コルニ(主线剧情)
雪巨人	ユキノオー		ゆきふらし	冰霜洞窟(フロストケイブ)深处的ユキノオー(主线剧情,燃烧团离开后调查雪巨人)

以下要进入殿堂后才能入手

译名	原名	属性变更	特性	Mega石入手方法
超梦(X)	ミュウツー-X	超+斗	ふくつのこころ	(X版)口袋妖怪村的无名洞穴,捕捉超梦后
超梦(Y)	ミュウツー-Y		ふみん	(Y版)口袋妖怪村的无名洞穴,捕捉超梦后
莎娜多	サナイト		フェアリースキン	米亚雷市(ミアレシティ)的咖啡店カフェ・ソレイユ中,与カルネ交换获得的ラルトス自带
灾兽	アブソル		マジックミラー	奇南市(キナンシティ)的高台上与男主角(女主角)战斗后获得(使用バトルハウス后)

以下要在Mega手环升级后才能入手

译名	原名	属性变更	特性	Mega石入手方法
胡地	フーディン		トレース	镜像洞窟(映し身の洞窟)地下2F的左下
袋龙	ガルラ		おやこあい	进入闪亮洞窟(輝きの洞窟)的右手边
鲤鱼龙	ギャラドス	水+恶	かたやぶり	连理镇(レンリタウン)的瀑布
铁甲螳螂	ハッサム		テクニシャン	冰霜洞窟(フロストケイブ)深处,雪巨人的身后
大钳甲虫	カイロス	虫+飞	スカイスキン	(X版)从2番道路进入白檀森林(ハクダンの森)径直走到尽头,然后转左
大力甲虫	ヘラクロス		スキルリンク	(Y版)从2番道路进入白檀森林(ハクダンの森)径直走到尽头,然后转左
雷电兽	ライボルト		いかく	(X版)15番道路和16番道路交接处,玩轮滑的两人附近
地狱猎犬	ヘルガー		サンパワー	(Y版)15番道路和16番道路交接处,玩轮滑的两人附近
巨甲龙	バンギラス		すなおこし	(X版)逍遥市道馆(シヨウヨウジム)内,向上爬一小段
哥特拉王	ボスゴドラ	钢	フィルター	(Y版)逍遥市道馆(シヨウヨウジム)内,向上爬一小段
钢嘴娃娃	クチート		ちからもち	古木镇的城堡(シヨボンヌ城)2F左边楼梯附近
瑜伽战士	チャーレム		ヨガパワー	薰衣市(クノエシティ)的口袋妖怪中心左边过桥
诅咒娃娃	ジュベッタ		いたずらごころ	22番道路南边进入空ろの間(需要攀瀑)
叠翅鲨龙	ガブリアス		すなのちから	冠军之路深处外面(需要冲浪、碎岩)

官方活动

译名	原名	属性变更	特性	Mega石入手方法
火鸡斗士	バシヤーモ		かそく	官方配信的小火鸡自带

閃の軌跡

センノキセキ



万众期待的“帝国篇”！

让无数《轨迹》粉丝翘首以盼的帝国篇终于在秋高气爽的9月末发售。本作的舞台是埃雷波尼亚帝国，以士官学校的学生们为视角，在这座巨大的军事帝国里进行冒险。本作不再是采用 Falcom 惯用的三头身建模，而是破天荒地使用了等身比例的建模，虽然从视觉上一下子无法马上适应，但是内在依然是那个让人熟悉的《轨迹》。

英雄传说 闪之轨迹	Falcom	角色扮演
多机种	本地1人	日版 8190日元
英雄传说 闪之轨迹 2013年9月26日 对应机种为PS3、PSV		对应玩家年龄：12岁以上

文 秋沙雨 美编 NINA

系统篇

操作指南

在 PSV 版里，确定、打开小地图和换人都能够通过触屏来进行。

PS3版	PSV版	功能
○	○	确定/攻击
×	×	取消
□	□	トリストタ地图/当前主线进度/查看敌人资料
△	△	打开菜单/可发动S战技
START	START	打开小地图
SELECT	SELECT	打开笔记本
L1	L	换人(可自设)/战术連携(战斗时)
R1	R	冲刺/换人(战斗时)
L2/R2	/	笔记图鉴快捷键(可自设)
十字键	十字键	选择/方向调整(可自设)/发动S战技
左摇杆	左摇杆	选择/移动
右摇杆	右摇杆	转换视角

日常探险

依赖

平时在学校自由活动或者出门在外进行特别实习时需要玩家完成一些依赖。红色的依赖是必须完成的，这是主线相关的依赖。绿色的依赖是支线依赖，就算不做也不会产生任何影响，不过依照“《轨迹》系列”的惯例，完成支线依赖的话会对主线剧情的对话产生一定的影响。除此之外还有

一些没有登记在册的隐藏依赖需要玩家们去发现。依赖的完成情况关系到章节结束时的评价，所有章节的评价都达到S才能够达到最高等级“甲零级”。



绊事件

在学校里自由活动的时候可以与同伴们对话触发绊事件，触发绊事件不仅仅能够看到同伴们日常生活的一面，还能够增加500点增加绊点数。触发绊事件需要绊值，每次的绊值为可触发事件

件人数的一半，如果数目为基数的话就会四舍五入。在多周目通关后可以选择开启特典里的“绊行动ポイントMAX”的话每天的绊值都会达到最高，可以看完所有角色的绊事件。绊事件的触发数量还会影响到终章学园祭里可以选择的跳舞搭档以及结局对话。



钓鱼

“《轨迹》系列”惯例的钓鱼系统依然健在，平时可以在トリスタ的河边或学校中庭对面的池塘钓鱼，除此之外平时自由活动时进入的旧校舍以及各处实习地都有钓鱼点。在本作里各处的钓

鱼点大部分都是只能去一次，如果错过的话也没关系，在トリスタ河边或学校中庭对面的池塘可以钓到上一章的鱼类。钓鱼获得的点数可以与钓鱼部的部长换取物品或稀有的回路。在路过垂钓点时利因会在右下角说一句“ここなら釣れそうだな”之类的话，平时多在河边走就很容易发现钓鱼点。

每个钓鱼点的可钓鱼次数是有限的，当钓完了之后需要撒饲料下去回复钓鱼次数。饲料需要到当铺拿才能Uマテリアル交换。



料理

在城镇里与NPC谈话或者在书店购买书籍的话可以拿到料理菜单。在本作里，料理除了得意

料理、一般料理和意外料理之外，还新增了独自料理这一类别。独自料理只能使用特定的角色才能制作出来。

战斗

进入战斗

在地图上攻击敌人或被敌人偷袭时，进入战斗后会造成各种各样的攻击效果。由于本作没有像《零之轨迹》&《碧之轨迹》的女主艾莉那样长距离的地图攻击武器，所以偷袭敌人就比较吃力。在这里有一个方法，就是被敌人



发现时先将敌人引过来一段距离然后换人，这时敌人就会转身，上前攻击敌人就能够让敌人晕眩或麻痹。

名称	触发条件	效果
奇袭攻击	在地图上攻击敌人时让敌人陷入晕眩状态	我方先行动、CP+10、所有敌人受到一次伤害
优势攻击	在地图上攻击敌人时让敌人陷入麻痹状态	我方先行动、CP+10
先制攻击	在地图上从背后接触敌人	我方先行动
通常战斗	在地图上直接与敌人接触	无
敌人先制攻击	敌人从身后偷袭	敌人先制攻击、后备队员登场、战术连携状态解除。

战斗指令

指令名称	作用
攻击	对敌人进行物理攻击（艾利欧特和艾玛则是魔法攻击）
道具	使用道具
クラフト	使用战技
移动	在地图里进行移动
アーツ	使用导力魔法
退却	从战斗中逃跑，被偷袭的话逃跑成功率为0，平时为60%

战技

战技是每个角色特有的技能，除了有范围攻击和附加异常状态的攻击之外，还有为同伴回复HP或强化身体能力等技能，随着等级的提升可以习得各种不同的战技。

和《轨迹》系列历代作一样，本作的战技也是通过消耗CP（战技点数）才发动的，在一般情况下，CP是通过在战斗中攻击敌人或被敌人攻击来进行积累，进入先制战斗或使用料理等途径也能够获得CP。

S战技

在CP累积超过100时就能够发动的强力战技攻击。当CP超过100时，角色头像下方的S战技槽就会点亮，这时候哪怕是进行到敌人发动攻击的回合或敌人正在攻击时，都能够发动S战技。当CP

达到200时，S战技的伤害值就会达到最高。



导力魔法

战术导力器ARCUS是队伍全员都持有的特殊装置。每人都有各自的ARCUS，通过在ARCUS的结晶孔里装备结晶回路来强化身体能力，同时还能够使用导力魔法。导力魔法是根据装备在ARCUS里的结晶回复进行变更的，越是稀有的结晶回路，所发动的导力魔法就越是强劲。升级

MASTER结晶回路也能够习得新的导力魔法。导力魔法的使用是通过消费角色的EP来进行的，在战斗时能够进行攻击、回复、附加效果等，从单体魔法到大范围魔法，应有尽有。

导力魔法的属性分为七种，分别是地、水、火、风、时、幻、空，针对敌人的弱点属性来进行攻击的话能够对敌人造成更大的伤害。



结晶回路

装备在 ARCUS 上的结晶回路分成普通、珍稀、S 珍稀、MASTER 四种种类。

ノーマル

封入了 1 个技能或 1 个导力魔法的常见结晶回路。

レア

同时封入了复数的技能或导力魔法的稀有结晶回路。

Sレア

封入了十分强大的技能或魔法的最高级结晶回路，无法在商店里购买。

MASTER

能够装备在 ARCUS 中央结晶孔里的特殊结晶回路，装备 MASTER 回路之后通过战斗获得经验值可以让 MASTER 自行成长，在 MASTER 回路等级提升时不仅能够强化角色的基本属性和特殊能力，能够使用的导力魔法也能随着等级的上升而增加。



角色基本数值

数值名	作用
LV	该角色现在的等级
HP	生命值，当HP为0时就陷入战斗不能的状态，在该状态下无法进行前后卫的更换
EP	能量值，使用导力魔法所需要的数值
CP	战技点数，使用战技时所需要的数值
EXP	现在的经验值
NEXT	升级到下一级所需要的经验值
STR	物理攻击力，数值越高，给予敌人的物理攻击伤害就越大
DEF	物理防御力，数值越高，受到敌人攻击时的物理伤害值就越小
ATS	魔法攻击力，数值越高，给予敌人的魔法攻击伤害就越大
ADF	魔法防御力，数值越高，受到敌人攻击时的魔法伤害值就越小
SPD	行动速度，数值越高，两次行动之间的相隔距离就越短
DEX	命中率，数值越高攻击越容易命中敌人
命中率+	绝对命中率，使用通常攻击或战技进行攻击时必定命中的机率
AGL	敏捷度，数值越高就越容易躲避敌人的攻击
回避率+	绝对回避率，受到物理攻击时一定能够回避的机率
MOV	移动力，数值的多少绝对对了一回合内能够进行移动的范围
RNG	射程，攻击的有效距离

战术连携

让同伴们彼此在连携状态下进入战斗的话就能够使出连携攻击，在战斗时可以按下 L1 或 L 键来切换连携对象。

在我方的进行攻击时，一定几率能够让敌人陷入倒地状态，陷入倒地状态之后就会自动进入连携攻击状态，在限制时间内选择攻击方式就能够发动连携攻击。连携攻击分为三种：让连携搭档进行攻击的“追击”、与连携搭档一起进行攻击的“RUSH”、与在场所有同伴一起进行攻击的“BURST”。其中使用一般的“追击”可以积攒 BravePoint

(简称 BP)，积累到 3 点可以使用“RUSH”，积累到 5 点可以用“BURST”。

连携的对象还会有着不同的连携技能，例如角色基本能力强化、为搭档抵挡攻击等。平时触发小事件或绊事件时角色之间的绊值就会增加，增加到一定程度之后角色之间的连携等级就会提升。随着角色之间的连携等级提升，角色的连携技能也会随之增加。连携等级一共有 5 级。



攻击属性

本作的战斗系统有着四种类型的攻击属性，分别为“斩”、“突”、“射”、“刚”。根据敌人的弱点来

使用不同的属性进行攻击就能提高敌人的倒地机率从而触发连携攻击。以下列出各角色的攻击属性表。

角色	斩	突	射	刚
利因	S	-	-	-
艾丽莎	-	-	S	-
艾利欧特	C	D	C	C
劳拉	A	-	-	A
马基业斯	-	-	A	B
尤西斯	A	B	-	-
艾玛	D	C	C	D
菲	B	B	B	-
盖乌斯	-	S	-	-
米莉暗	-	-	-	S
克洛乌	-	A	A	-

流程篇

序章 ト-ルズ士官学院

ガレリア要塞

进入休息处旁边的门触发战斗，战斗难度不大，但是要注意将 CP 保持在 100 以上。剧情之后继续前进，一路上会遇到一些杂兵，为了集齐图鉴建议一路上用艾玛的战技或道具来调查敌人。来到下一个休息处，周围有三个木箱可以破坏，随机掉落一些补给道具。休息一下之后前行，进入小 BOSS 战，开场先用艾玛的战技来调查敌人顺便降低其中一个敌人的属性弱点，然后用 S 战技来慢慢打即可，降低了属性弱点的敌人很容易触发连携攻击，打起来没有难度。



トリスト

倒叙的剧情结束之后进入正章，下火车之后可以在トリスト四处逛逛，在车站前的公园可以看到菲，在教堂可以看到盖乌斯。走到大门前触发剧情之后进入学校。

旧校舍

漫长的一段剧情之后操作利因拿到自己的武器，在导力器上装备好导力结晶之后开始在旧校舍探险，初始队员为利因、艾利欧特与盖乌斯，一路上遇到敌人都会有战斗教学，往前走一段路之后与马基亚斯汇合。中间会遇到女性组与菲，走到地下区画2的分岔路可以遇到尤西斯，剧情出现选项，选择阻止两人中的其中一人，被阻止的那一方就会离队。如果想试试尤西斯的性能的话可以选择阻止马基亚斯，继续

往前走可以看到休息处。

在地下区画三个区域的宝箱里各有1个导力结晶，分别是“ニードルショット”、“ティア”和“回避1”，在BOSS战之前建议把这些导力结晶集齐。

走过休息处之后就是BOSS战。第一阶段用魔法攻击，HP打至一半以下之后进入第二阶段，这时候BOSS的参数会发生变化，而且会使用大范围的集体攻击，高难度下要多注意回复。剧情之后序章结束。



第一章 新学期～初めての实习～

トールズ士官学校

4/17

上课时回答问题，选择“ノルド高原”，第一天不管选什么都能AP+1。放学后去学生会办公室，期间可以在学校里四处逛逛，调查旧校舍的门会触发剧情。在图书馆里调查有闪光点的书柜读书

《帝国铁道史》，是本作的收集要素之一。

走到学生会馆前触发剧情，不管选择那边都一样。进入会馆来到2楼，与诺瓦对话之后回到宿舍，把学生手册发给众人之后回房间休息进入第二天。

4/18

第二天起来会拿到三个依赖，2个必须依赖和1个支线依赖。这时候能够用□键在学校与トリスタ的各设施瞬间移动，同时能够触发同伴的绊事件，绊点数为2。能够触发绊事件的角色为：劳拉、艾利欧特和马基亚斯，其中艾利欧特的绊事件有物笔记的内容，想要一周目完美人物笔记的话建议优先触发有物笔记内容的绊事件，攻略都会标注出来。

的独特料理交给她，到后期所有独特料理都交过去后可以拿到一个强力的导力结晶。与书店里的NPC说话能够拿到《赤い月のロゼ1卷》，书店里除了帝国时报之外的书籍买下来看过之后能够增长同伴们之间绊值，每本书只能看一次。去杂货店可以买到《カーネリア文库版①》、《カーネリア文库版②》。

走到桥上时触发事件，获得吊杆，开启钓鱼系统。去贵族学生寮前与女仆otte说话能够获得人物笔记内容，同时可以将料理图鉴里



依赖名称	触发时间	攻略方法
导力器の配込(必须)	早上	去技术部栋与ジョルジュ说话接受依赖，然后分别将东西交给本校舍2楼家庭科教室的老师(能够拿到料理手册)、当铺的店主与ラジオ局的工作人员，然后回去与ジョルジュ对话即可。
旧校舍地下の调查(必须)	早上	去本校舍1楼与学院长沙话接受依赖，前往旧校舍进行任务，需要注意的是本任务结束之后就会自动进行到傍晚，在此之前建议先处理完绊事件与支线依赖。队员为艾利欧特与盖乌斯，这时迷宫内部起了变化，宝箱与敌人刷新，如果手上没有调查道具或可以调查敌人的战技的话可以等第二章再过来。第一战会有战术连携的战斗教程，来到最深处有一个休息处是可以进行武器的强化与导力孔开放、结晶回路合成的，平时在旧校舍练级或刷东西时可以善加利用。走到最深处BOSS战，让利因与盖乌斯进行战术连携很容易打出连携攻击，没什么难度。回到前一个区域之后可以发现旁边的装置启动了，这时候可以用该装置回到入口处直接出去。
落とした学生手帳	早上	去学生会馆1楼与コレット说话接受依赖，然后到本校舍2楼的休息处调查沙发(有感叹号出来即可调查)拿到学生手帐，回去与コレット说话即可。

从旧校舍里出来后就是傍晚了，去和校长报告任务之后进入自由时间。绊点数为1，能够触发绊事件的角色为艾丽莎与托瓦。这时候有一个隐藏依赖可以触发，完成之后回宿舍结束今天的自由时间。

依赖名称	触发时间	攻略方法
切れた調味料の调込(隐藏)	傍晚	去喫茶・宿泊キルシェ与店主说话接受任务，然后去本校舍2楼家庭科教室找调理部部长说话，最后去学生会馆1楼厨房与ラムセイ说话，回去报告即可。同时完成ニコラス的人物笔记。

4/21

实技测试，队员与昨天一样，在没有人战斗不能的情况下打倒两个敌人时AP+1。让艾利欧特在后方进行补血，并及时打断敌人的魔法驱动即可。

4/24

进入特别实习，在出发前能够对盖乌斯的装备进行调整，这次的队员为利因、艾丽莎、艾利欧特与劳拉。路过广播局附近能够看到女主播。上车后可以与三个同伴玩卡片游戏，无论输赢绊值都+50

ケルディック

到达宿屋之后触发剧情，然后与莎拉教官说话继续剧情，剧情之后拿到三个依赖，接下来自由时间开始。

去大市与アニタ说话可以拿到《赤い月のロゼ2卷》，与风见庭的老板娘说话能够拿到料理菜单“スイートクッキー”。在大市的左上角商店里有卖“おすわりみっし”，日后可以用来换取“ゼムリアストーンの欠片”，只有这里才有卖。



依頼名称	触发时间	攻略方法
坏れた街 道灯の交 換(必 须)	早上	去武器・工房《オドウィン》接受依赖, 然后去西ケル ディック街道2处调查坏掉的街灯(小地图上有标示), 正 确输入“466515”后AP+1。结束之后回去报告。该依赖可 以与支线依赖“药的材料调达”同时进行。依赖结束后拿到 的回路“探知”可以在地图上标出所有宝箱的位置, 很好 用。这时候去自然公园门口可以触发小事件。
东ケル ディック 街道の手 配魔兽 (必须)	早上	去东ケルディック街道1的农家与NPC说话接受依赖, 与 旁边的NPC说话能够拿到料理菜单“丸绞リジュース”。然后 去东ケルディック街道2的高台上打倒BOSS即可, 这时候可 以使用劳拉的S战技。战斗结束后回去报告。
药的材料 调达	早上	在教会里与神父说话接受依赖, 去大市的フリント药局与老 板对话, 然后去西ケルディック街道的农家处于NPC对话, 回来报告即可。



两个必须依赖完成后回到大街上自动进入傍晚触发剧情, 然后前往大市, 剧情之后进入自由时间, 这时候可以触发一个隐藏依赖。完成依赖之后回到宿屋进入第二天。

依頼名称	触发时间	攻略方法
大市商人 的体验 (隐藏)	傍晚	在大市左边与ライモン说话接受依赖, 之后分别选择“35 ミラ”、“900ミラ”、“2割引のチーズをつける”、“6 つを60ミラ”, 全对的话AP+2。

4/24

前往大市触发剧情, 然后分别和ハインツ与マルコ说话, 之后选项选择“领邦军”(AP+1), 去领邦军的集会所触发剧情之后到教堂旁边的椅子上与萝莉说话, 然后到另一边的街上与喝醉酒的

NPC说话。前往西ケルディック街道的“ルナリア自然公园”, 在那之前可以先解决以下支线依赖。路过西ケルディック街道2的农家时可以去和NPC说话拿到《赤い月のロゼ3巻》。

依頼名称	触发时间	攻略方法
落し物の財布	早上	去大市与リジー对话接受依赖, 然后分别去车站、风见 庭、大市休息所与NPC对话, 最后去教堂右边的椅子与 NPC对话即可。
西ケルディ ック街道の手配 魔兽	早上	西ケルディック街道1处找到魔兽, 可以用土属性魔法 将其石化, 注意一下大范围的攻击即可。打倒之后去与 オットー对话交任务即可。

ルナリア自然公园

沿路需要注意体型巨大的魔兽ゴ-ディオツサ-，因为无法从背后攻击将其打晕或麻痹所以很难进入先制攻击状态, 一个不小心就会战斗不能, 在自然公园练级时千万要小心。

在ルナリア自然公园3的黑色宝箱里有八个小杂兵, 二周目

可以用来拿同时击败八个敌人的奖杯。在这里遇敌时一定几率可以遇到“ササバンダー”, 收集魔兽图鉴的需要注意一下。建议在附近打杂兵将劳拉与利因的CP攒到200, 在ルナリア自然公园3休息处回复一下之后往前走进入战斗。伪管理员×4没有什么太



大威胁。剧情之后进入本作真正的BOSS战, BOSS登场时还附带了两只ゴ-ディオツサ-, 进入利因的回合时利因习得S战技, 这时优先使用劳拉与利因的S战技解决其中一只ゴ-ディオツサ-

, 然后集中火力去打另一只, 艾利欧特与艾丽莎负责回复。只剩下BOSS时可以用艾丽莎的战技回复两个前卫的CP。

打败BOSS之后是很长一段剧情, 剧情之后章节结束。

第二章 丽しき翡翠の都

トールズ士官学校

5/22

上课时选择“导力通信”(AP+1)。放学后图书馆增加新书《帝国の传说・传承上》, 前往旧校舍触发小事件, 菲与艾玛的绊

值+50。去ジムナジウム与カス
パル说话更新人物笔记。出校
门时剧情, 选择“持っていた巾着
バッグ”(AP+1)。回宿舍后选择
在宿舍里逛逛可以与同伴们对话。



5/23

进入自由时间, 有三个依赖需要完成。绊点数为2, 能够触发绊事件的角色为克洛乌(有
人物笔记)、莎拉、盖乌斯(有
人物笔记)与艾玛。去书店购买《俺の料理・サンド》可以获得料理菜单“ト
マトサンド”, 同时书店还进了新书。去技术部栋与ジヨルジュ说话更
新人物笔记。学生会馆的商店能够购买调查敌人的道具了, 多买一些
带在身上。

进入自由时间, 有三个依赖需要完成。绊点数为2, 能够触发绊事件的角色为克洛乌(有
人物笔记)、莎拉、盖乌斯(有
人物笔记)与艾玛。去书店购买《俺の料理・サンド》可以获得料理菜单“ト
マトサンド”, 同时书店还进了新书。去技术部栋与ジヨルジュ说话更
新人物笔记。学生会馆的商店能够购买调查敌人的道具了, 多买一些
带在身上。

依頼名称	触发时间	攻略方法
旧校舍地 下の调查 ②(必 须)	早上	完成该任务之后自动进入傍晚。进入旧校舍之后校舍构造改 变, 乘坐电梯来到地下2F, 宝箱与敌人全更新。队员为利 因、艾丽莎、劳拉、艾利欧特与盖乌斯, 同时开启换人系 统。需要爬楼梯启动两个开关打开门之后才能进入最深处。 最深处的BOSS比较棘手, 建议先用劳拉与利因的S战技干 掉其中一只, 然后用艾丽莎的战技来给两人回复CP与HP。 出门之后可以用旁边的装置迅速回到入口处。
代理教 の要请	早上	去第二学生寮与クレイン说话接受依赖, 然后去学生寮下面 的屋子与NPC说话开始家教。分别选择“约50年前”、“C ・エプスタイン博士”、“火药式の枪や大炮などの武器” 后AP+2。更新クレイン的人物笔记。
教官用图 書の配达	早上	去书店与老板对话接受依赖, 然后分别去图书馆、本校舍1 楼教室、本校舍2楼音乐室、本校舍屋顶、第3学生寮与教 官们对话, 回来报告即可。

旧校舍的调查结束后进入傍晚，有一个隐藏依赖可以做。绊点数为1，能够触发事件的角色为尤西斯和菲。在学生会馆2楼与安泽利卡说话更新人物笔记，在交换屋与莎拉教官说话更新人物笔记。建议去杂货店买一些新鲜牛奶待在身上，日后喂猫需要用到。所有事做完后回宿舍进入第二天。

依赖名称	触发时间	攻略方法
生花の受け取り (隐藏)	傍晚	去本校舍2楼美术室与リンデ对话触发然后去トリスタの花店与ジェーン对话，回来报告即可。更新リンデ和ヴィヴィ的人物笔记。

5/26

进入实技测试，操作角色为利因、艾丽莎、劳拉与盖乌斯，打断敌人的魔法驱动 AP+1，使

利用因的第一个战技即可。战斗之后是与莎拉教官的战斗，由于是必败战所以不用花什么心思，不过要记得用道具调查莎拉教官。

5/29

下楼触发剧情，操作角色为利因、菲、艾玛、尤西斯和马基亚斯，需要注意的是尤西斯与马基亚斯在本章 BOSS 战之前都是

无法进行战术连携的。这时可以将另一边队伍的装备卸下来给这边用，准备完毕之后进入车站，在火车上与其他人玩牌增加绊值，之后来到バリアハート。

バリアハート

剧情结束之后开始自由时间，有2个必须依赖与1个支线依赖。在高级ストア・クリステーズ1楼可以买到ケロケロストラップ (后期交换用饰品)。2楼的商店可以买到《カネリア文库版③》、《カネリア文库版④》。在贵族

街的住宅2里与女主人说话可以拿到料理菜单“味わいハーブテイー”。需要完成“秽れなき半贵重”后才能进入オロックス峡谷道，进入峡谷道之前先去买一些治疗“混乱”的药。在中央广场和北クロイツェン街道可以钓鱼。

依赖名称	触发时间	攻略方法
秽れなき半贵重 (必须)	早上	在职人通り“ターナー宝饰店”与NPC说话接受依赖，可以看到在“《轨迹》系列”里荣获全勤奖的某位怪盗。前往北クロイツェン街道到中间的高台上调查树干，回来报告任务即可。
オロックス峡谷道の手配魔兽 (必须)	早上	做完上面的依赖之后来到オロックス峡谷道2的高台，靠近之后剧情，马基亚斯与尤西斯必须入队，而且两人强制进行战术连携，一定回合之后连携接触。BOSS的攻击会给我方附加混乱效果，尽量用利因的战技给BOSS加延迟然后用菲的S战技来轰。
パスソルトの调达	早上	在中央广场的料理店旁边与NPC对话接受依赖，可以与手配魔兽的任务同时进行，因为不倒对手配魔兽是没法前往下一个区域的。到オロックス峡谷道3右上角的墙壁上调查，然后回去报告即可。

手配魔兽的战斗之后剧情，利因暂时离队。前往オロックス峡谷道3中途，利因归队。直接回城镇的话今天就无法再出来了，需



要练级的玩家可以以オロックス砦为据点来回走动练级。处理完所有事之后进入旅馆结束今天的任务。

5/30

早上起来剧情，尤西斯暂时离队。在オロックス砦有一个隐藏依赖，请不要错过了。在北クロイツェン街道出口旁与看书的女孩子说话可以拿到《赤い月のロゼ5卷》。

依赖名称	触发时间	攻略方法
北クロイツェン街道の手配魔兽 (必须)	早上	来到北クロイツェン街道尽头即可见到。战斗前最好先将菲的CP攒到200，战斗开始后立刻使用菲的S战技，以BOSS为中心，最快速度清楚周围的杂兵，然后让艾玛用战技调查BOSS，之后一直用利因与菲来进行攻击即可，BOSS的弱点是斩，所以让艾玛调查之后再利因与菲就很容易打出连携攻击。
懐かしのメニュー	早上	去中央广场右边的料理店与NPC说话接受依赖，去大圣堂与修女对话，然后去北クロイツェン街道打杂兵刷5个“魔兽的油脂”回来交差即可。可以拿到料理菜单“クリミーチャウダー”。
旅行者の护送 (隐藏)	早上	在オロックス砦入口与アントン说话触发剧情，这位NPC也是“《轨迹》系列”的老熟人了。将其送回バリアハート即可。

打完手配魔兽之后回到バリアト自动剧情，马基亚斯离队。前往町通り，从高级商店旁边的楼梯下去，到地图标示的“???”门前调查下水道。

在公都地下水路1的对面调查关打开通往下一个区域的门。在公都地下水路2向前走一段路之后尤西斯入队，同时习得S战技，建议带着尤斯在这里练一下级，弥补一下之前时的等级差。前方的高台上有一个宝箱，打败八只杂兵后可以拿到“练气”这里将敌人吸引到中央之后使用菲的战技也能够拿到同时击破八个敌人的奖杯。从中央广场的出口出去可以拿到个宝箱。来到公都地下水路3，去右打开开关之后前进至联邦军集会所，以在休息处调整一下，继续前进之后

剧情，杂兵战之后马基亚斯归队。休息过后回到公都地下水路2过BOSS战，先集中使用S战技攻击一只，然后使用艾玛的战技调查敌人，两只敌人的弱点分别对应尤西斯与马基亚斯的战斗属性。战斗时尽量让艾玛远一些，在后方负责加血即可。剧情后本章结束。



第三章 铁路を越えて ~ 苍穹の大地 ~

トールズ士官学校

6/15

放学后可以到图书馆2楼喂猫，去本校舍2楼与クララ更新人物笔记，去图书馆与テレジア说话更新人物笔记。图书馆更新新书《近代スポーツ~传统を超



えて~》，商店有最新的《帝国时报》。这时候如果钓师等级达到“茶竿钓师”的话可以换取新钓竿来钓鱼。

可以去以下地点拿到复习资料：图书馆2楼左边的书架和トマス教官，本校舍1楼走廊のマカロフ和医务室的メアリー，本校舍2楼音乐室的书架，本校舍

屋顶のベリル，本校舍前的两位NPC，学生会馆1楼リンデ，学生会馆2楼文艺部活动室，ギムナジウムの长椅上。

预习行动点数为3，去找想增加绊点数的对象即可，复习基本都是2人一组，组合在小地图上都有标示。预习行动点数用完后自动进入期中考试。

6/16~6/19

考试时选择“952年、7月”、“スケッチ”、“机甲部队”。“③内

部机构のみで魔法現象を发现”、“帝国交通法”、“B→D→A→C”即可。

6/20

自由活动日，首先去第2学生寮前喂猫。在右下方的民家与NPC说话可以拿到料理菜单“ベリ-タルト”，书店进了不少其他的新书。

绊点数为3，能够触发绊事件

的角色为艾丽莎（有シャロンの人物笔记）、劳拉（有人物笔记）、尤西斯（有人物笔记）、托瓦（有人物笔记）、艾利欧特、菲和马基亚斯。由于绊点数不足，所以人物笔记全收集只能2周目才能完成。



依頼名称	触发时间	攻略方法
导力バイクの能力テスト（必须）	早上	去技术部栋与安泽利卡谈话开始依赖。依次选择“レバーをゆっくりじわっと放す”、“すばやく握って、ゆっくり放す”、“前を強めて後ろは轻め”，AP+2。
旧校舍地下の调查③（必须）	早上	把所有事都处理完之后来到旧校舍，这时候可以下到地下3F了，可以选择五个同伴同行，最好带上能用S战技的同伴，需要注意的是劳拉和菲暂时无法使用战术连携。进入后可以使用RUSH，与战术连携的搭档一起进行追加攻击。走到尽头调查装置，重复三次之后就可进入下一区域。第二区域如果直接进入最深处的话只用调查第一条尽头的开关即可，如果想收集宝箱的话就需要调查中路过时看到的开关，拿完宝箱后再调查一次即可。进入最深的大厅遇见BOSS，建议事先给主力队员装上防炎伤的饰品，惯例先集中S技解决掉其中一个，然后慢慢对付剩下两个，BOSS弱点较多，很容易打出连携攻击，配合RUSH来进行攻击即可。
まだ见ぬ差出人	早上	去学校グラウンド的角落与NPC对话开始依赖。去花店和NPC对话，然后去学生会馆2楼的占卜室找ベリル、学校中庭的花丛找ヴィヴィ、教堂找ロジ-ヌ，然后回去找委托人对话即可。更新マルガリータ的人物笔记。

从旧校舍出来后就到傍晚了，剧情之后先到本校舍屋顶喂猫。去学生会馆二楼与レックス和フィデリオ说话更新人物笔记，去喫茶・宿泊キッチンエ和ヒュ-ゴ说话更新人物笔记。绊点数为1，可以触发绊事件的角色为艾玛和盖乌斯。这时候有1个隐藏依赖可以完成。所有事都做完之后就回宿舍吧。

依頼名称	触发时间	攻略方法
大切なステッカー	傍晚	去中庭与ムンク说话开始依赖，调查技术部栋前的箱子、グラウンド右边的树下和旧校舍前的树下之后回去报告即可。更新ムンク的人物笔记。

6/23

公布成绩，如果之前拿到所有的参考书而且考试全答对的话应该是能进前十的，AP+3。

接下来是实技测试，选择三个队友来进行战斗（仅限男性，尤西斯不可选），战斗时不使用导力魔法并无人战斗不能的话AP+2，记得调查每个敌人的信息。首先先解决远处使用导力魔法的敌人，有一个敌人平时不会进行攻击，但是一直使用复活魔法，这个也要注意。多用艾利欧特的战技来降低敌人的弱点。



6/26

队员为利因、艾丽莎、盖乌斯、艾玛和尤西斯。去公园的长椅上找到黑猫，如果之前都喂了的话可以拿到道具。准备好了之后去车站。在车上可以玩卡片游戏增加绊值。来到ルーレ车站上楼梯到高台中间有剧情，剧情之后抵达ゼンダ-门，可以见到在《空之轨迹SC》曾出现过的独眼中将。剧情之后可以骑马，来到ノルド集落。

ノルドの集落

6/27

早起剧情之后开始自由时间，盖乌斯习得S战技，和シ-ダ说话获得料理菜单“ミルク粥”，交易所可以买到《カーネリア文库版⑤》。在大地图上可以按□键再

按△键直接叫马过来。在监视塔入口停车处与NPC说话可以拿到《赤い月のロゼ6卷》，在ゼンダ-门的餐厅与マルクス说话获得料理菜单“クリスピー-ピザ”。

依頼名称	触发时间	攻略方法
ゼンダ-门からの要请（必须）	早上	开始该依赖之前建议先准备一些解除麻痹状态的药。前往ゼンダ-门与独眼中将说话开始依赖，在地图上会出现一个红点，骑马接近之后就能看到BOSS，开始先用一两次S战技清杂兵，然后再慢慢折磨BOSS即可，要祝英台别让后卫站得太靠前，BOSS的攻击都是周身范围的。
药草の调达（必须）	早上	去药师的家与NPC对话开始依赖，可以与“监视塔への配达”同时进行，在地图上找有红色“！”标记的黄花就行了，采集5朵之后回去报告即可。
监视塔への配达	早上	和交易所的NPC说话开始依赖，来到监视塔与士兵说话，然后回去报告即可。



做完所有必须依赖之后回到盖乌斯家可以拿到新的依赖，除了三个依赖之外还有一个隐藏依赖，请不要错过了。

依赖名称	触发时间	攻略方法
カメラマンの保護 (必须)	中午	去长者的家与长者对话开始依赖，这时候可以去高原北部了，到巨像前找到摄影师。这附近有一个钓鱼点。
迷える羊の搜索	中午	到集落北端的羊圈与NPC说话开始依赖，平原南部2只，北部3只，其中有一只需要战斗后才能抓住，抓住最后一只之后自动回到集落。羊的位置在小地图上都有标示。
子供たちへの特別授业	中午	去盖乌斯家后面与NPC对话开始依赖，依次选择“约8时间”、“约80万人”、“およそ220年前”、“家族との絆”即可，AP+2。
想いの架け橋 (隐藏)	中午	去ゼンダー门的食堂和シャル说话两次开始依赖，开始依赖后回集落与トーマ说话，然后再回来报告。从距离的角度来说，这个依赖算是本章最折腾的了。

将摄影师护送回来之后剧情，前往平原北部的ラクリマ湖畔，停船的地方可以钓鱼，进入小屋触发剧情，回集落，剧情之后艾丽莎习得S战技。

6/28

剧情后前往ゼンダー门，靠近大门触发剧情，自动前往监视塔，调查地图上标有“!”的地方，然后选择“午前3:00顷”、“炮击に使われた兵器”，AP+1。剧情后前往地图标示的红色“!”位置，爬上梯子前进之后剧情，从梯子上下来之后是追逐战，需要在两分钟内赶到巨石群的高台，一直按R键骑马冲刺就行了，最

后大约还剩下半分钟的时候就能够抵达，AP+1。

剧情之后是BOSS战，最好提前准备一些防气绝的饰品，其他就没什么难度了。战斗后米莉暗入队。回到集落后前往平原北部，这时候有一个手配魔兽的依赖可以做。回到ゼンダー门与战车上的士兵说话可以拿到《赤い月のロゼ7巻》。

依赖名称	触发时间	攻略方法
ノルド高原・北部の手配魔兽	早上	和ラコン说话开始依赖，在北部地图上找到魔兽。开场先来5连发S战技伺候，然后让回復役尽量靠近BOSS，BOSS的弱点是刚，这时候可以用米莉暗来尽情攻击，多注意回血就行了。战斗完之后回去报告。

来到石切り场，门前触发剧情，然后使用米莉暗砸门。进门之后马上强制杂兵战，这里将会进入上位属性的力场，敌人的属性将会多出时空幻，战场奖励也会多出几种类型，要小心即死攻击。迷宫不大，从左边出去有两个宝箱可以拿。过了休息点之后就是剧情，然后连续两场BOSS战。

首先用S战技将中间的BOSS解决掉然后慢慢干掉4个猎兵就行了，剧情之后第二场BOSS战（登场有点恶心），注意BOSS的全屏攻击就行了，BOSS召唤杂兵时放一个S战技基本都能搞定还能顺便给BOSS来一些伤害。

BOSS战之后剧情，老熟人雷克特登场，剧情之后章节结束。

第四章 緋の帝都 ~夏至祭~

トールズ士官学校

7/17

开场剧情可以看到很多熟人，剧情之后是游泳课，配合节奏按△键和○键即可，获得第一名AP+3，失败之后可以重来，重来不会减AP。

放学后自由活动，图书馆有新书《エレボニアの传说・传承中巻》，学生会馆的小卖部有新时期的《帝国时报》。在本校舍1F

与シャロン说话更新人物笔记，在1F的走廊有艾利欧特的小事件。在学生会馆2楼与ケネス说话更新人物笔记。去グラウンド触发事件，去马术部对面的仓库触发事件，更新艾玛的人物笔记，与艾玛的绊值增加。出校门触发剧情，晚上可以在宿舍与众人对话，回到房间进入第二天。

7/18

惯例的自由活动，书店有新书可以买，购买《俺の料理 珈琲》可以拿到料理菜单“焙煎コーヒー”。在喫茶・宿泊キツエ二楼可以喂猫。去学生会馆2楼的学生会室与托瓦说话更新人物笔记，去中庭与エーデル说话两次更新

人物笔记。

绊值为3，能够触发绊事件的角色为艾丽莎（有人物笔记）、艾玛（有ドロテ的人物笔记）、尤西斯、菲、马基亚斯、莎拉、盖乌斯。完成两个支线依赖后会有一个隐藏依赖。



依赖名称	触发时间	攻略方法
旧校舍地下の調査 ④ (必须)	早上	把所有事都处理完之后来到旧校舍，菲和劳拉不能同时入队，由于第4层必须要刚属性的角色来破坏柱子，所以第一次走迷宫时必须让劳拉或马基亚斯其中一人待在队伍。第4层是上位属性的力场，在区域2调查开关之后可以前往最深处，经过休息处之后就是BOSS战。小心BOSS的混乱攻击，物理属性的攻击对BOSS没什么作用，不过S战技依然有效果，先S战技集中火力干掉一个，然后再用导力魔法慢慢干掉其他两个就行了。
幼馴染の本心	早上	到第1学生寮与NPC对话开始依赖，对话之后去ギムナジウム右边房间与两个NPC对话，前往グラウンド和NPC对话，剧情之后战斗，别忘了用道具调查敌人。在战斗只能使用利因和アラン，而且无法进行战术连携。要是アラン生存并让他给予敌人最后一击，AP+3。回第1学生寮与NPC说话可以拿到结晶回路。更新アラン和ブリジット的人物笔记。
隠し撮り写真の摘发	早上	去学生会馆2楼左边第二间会室与NPC说话开始依赖，依次去グラウンド马术部对面的角落、旧校舍和讲堂内部房间和2楼，最后回去报告。更新フィデリオ的人物笔记。
水練の稽古 (隐藏)	早上	完成上面两个支线依赖后ナイトハルト教官会打电话来，前往本校舍1F的教官室，选搭档进行游泳小游戏，选择的搭档绊值会+100，赢了的话AP+1，输了的话可以重来，依然会加AP。更新ナイトハルト的人物笔记。

从旧校舍出来之后就到傍晚了，去本校舍屋顶可以喂猫，去技术部栋与ジョルジュ说话更新人物笔记，去ギムナジウム2楼与フリーデル更新人物笔记。有一个隐藏依赖可以做。

绊值为1，能够触发绊事件的角色为劳拉和艾利欧特。

依赖名称	触发时间	攻略方法
东方風の笔 (隐藏)	傍晚	到讲堂旁边的焚烧炉与NPC对话开始依赖，然后去本校舍1楼的校长室与校长对话即可。更新ヴァンダイク的人物笔记。

出校门触发剧情，然后去找劳拉、菲和托瓦会长说话，然后出校门触发剧情，随后是BOSS战，调查敌人，几个回合之后进入剧情，继续BOSS战，可以与克洛乌进行战术连携，再调查一次敌人，来两发S战技之后边注意回血边慢慢打就行了。

7/21

惯例的实技测试，能选一个队友，由于要求不允许使用道具，为了方便调查敌人，建议把艾利欧特或艾玛放到队伍里，再装上

回复类的结晶回路。对手是菲和劳拉，战斗要求是使用S战技以及不使用道具，两人都不会使用S战技所以战斗比较方便。

7/24

在公寓和猫说话可以拿到东西，去第1学生寮门口与パトリック说话更新人物笔记。进入车站前往帝都，路上可以玩牌增加绊值。

帝都へイムダル



进入艾利欧特的家触发剧情，然后前往游击士旧支部。确认完依赖之后自由活动，与ヴァンクール大通り百货店左边的店员说话可以拿到料理菜单“トマトグラタン”，同时还能买到“ワンワンストラップ”，书店可以买到《カネリア文库版⑥》、《カネリア文库版⑦》、《カネリア文库版⑧》。在王宫前有和B班的汇合剧情。

依赖名称	触发时间	攻略方法
夏至祭关联取材の手伝い(必须)	早上	去ヴァンクール大通りの帝国时报社与前台对话开始依赖，在ヴァンクール大通りの五家店铺(百货店里有两家)与柜台店员说话，然后回来报告即可。
手作り帽子的落とし物(必须)	早上	在ドライケルス广场与左下角的店员说话开始依赖，依次去オスト地区的居酒屋、民家1、和车站前与NPC对话即可。
帝都地下道の手配魔兽(必须)	早上	去ガルニエ地区的宾馆与NPC说话，如果没有在王宫前和B组汇合的话需要先去王宫触发剧情，然后再去前台和NPC对话。从酒店大厅旁边的门进入地下道，需要注意的是菲和劳拉不能使用战术连携，来到最深处就是BOSS战，劳拉和菲必须入队。BOSS战难度不大，首先把周边的杂兵清掉再慢慢和BOSS磨即可。
琥珀的爱	早上	在アルト通りの音乐茶店里与NPC说话开始依赖，去艾利欧特的家与姐姐说话，然后去ヴァンクール大通りの百货店前台找NPC说话，最后去オスト地区的中古屋，回来报告即可。店里的BGM变成了《琥珀的爱》。

打倒手配魔兽后利因暂时成为支援角色，回去路上调查墙壁出现密道，这时建议把菲和劳拉的CP给补满。从出口出去来到公园，和公园右边长椅上的NPC说话拿到《赤い月のロゼ8卷》，河边可以钓鱼。走进正在演奏的三个人触发剧

情，剧情之后继续前往公园，出发之前最好给菲和劳拉换上攻击输出比较强的武器。来到公园右上角，剧情之后是BOSS战，调查完两人之后立即两发S战技伺候，出手晚的话会被对方用S战技攻击，基本上两发之后对方也无力再战了。

7/25

今天的依赖有三个，建议先接了“新製品のテスト”，方便完成任务。ヘイムダル港可以钓鱼。

依赖名称	触发时间	攻略方法
ヘイムダル港の手配魔兽(必须)	早上	前往ヘイムダル港和NPC说话开始依赖，走到尽头调查门，前往帝都下水道，艾利欧特习得S战技，劳拉和菲可以进行战术连携了。在第1区域可以钓鱼，第2区域和第3区域需要靠拉闸来防水或将桥放下来，走到尽头有BOSS战，BOSS的攻击力较高，不过状态耐性较差，多使用战技或魔法给BOSS放状态即可。
新製品のテスト	早上	前往ヴァンクール大通りのル・サージュ与NPC说话拿到鞋子开始依赖，走2000步即可完成任务，配合其他依赖来进行就行了。基本上跑完帝都下水道就够2000步了。

依赖名称	触发时间	攻略方法
迷い猫の搜索	早上	前往オスト地区民家2与NPC说话开始剧情，调查オスト地区的所有猫咪(地图上标示着位置)即可。

从下水道往回走时和昨天一样发现密道，出去时别忘了搜刮宝箱出去来到オスト地区，剧情之后马基亚斯习得S战技，剧情结束后记得顺路去交代“新製品のテスト”的依赖。在オスト地区的居酒屋与前台的NPC说话获得料理菜单“フィッシュフライ”。

依赖名称	触发时间	攻略方法
宝饰店の盗难事件(必须)	中午	“《轨迹》系列”惯例的怪盗B相关依赖。前往ガルニエ地区的宝饰店与NPC对话开始依赖。依次调查ドライケルス广场的雕像、マテル公园のクリスタルガーデン里面的长凳(这里还能见到怪盗本人)、アルト通りの游击士旧支部2楼的桌子、ヘイムダル港の箱子，最后调查列车内部尽头的箱子即可。

完成依赖后出门自动剧情，从ヴァンクール大通り乘电车前往サント地区之后就是很长一段剧情，还能见到个熟人。如果之前和莎拉有过绊事件的话这里还可以找莎拉说话，更新人物笔记。

7/26

有一个隐藏依赖，在百货店可以买到最新一期的《帝国时报》，在广场与タイム说话可以拿到《赤い月のロゼ9卷》。

依赖名称	触发时间	攻略方法
取り違えられた荷物(隐藏)	早上	去ヴァンクール大通り百货店外面与NPC说话开始依赖，然后去ガルニエ地区小摊、アルト通りの音乐喫茶与NPC说话之后回来报告即可。

与每个地区头上有红色“!”的NPC对话，期间从宾馆的地下道前往公园的话AP+2，全部对话完之后切换地区自动触发剧情。调查车站牌前往マテル公园，剧情后自动前往广场，在左上角与托瓦和安泽利卡说话触发剧情，对手是之前的两只通缉魔兽，攻击力虽高不过状态耐性差。

剧情后进入帝都地下道3，这里是上位属性力场，平时杂兵战要小心别被偷袭。走到休息点附近会有小BOSS战，还算好对付，尽量

不使用战技，有魔法的话尽量轰，因为旁边就是休息点不用省着EP。过了休息点之后剧情，这里可以见到OP的BOSS，调查完之后先用利因的战技提高我方的攻击力，然后招呼5发S战技过去，至少能打掉一半的HP，接下来就慢慢跟它磨，别看这家伙外表大HP多，其实很好打，不过它的攻击力较高，平时多注意回复就行了。剧情后又是战斗，调查完敌人之后撑几个回合后自动结束。剧情后第四章结束。



第五章 動き始めた意志

トールズ士官学校

8/21

上课回到问题：铁骑队，AP+1。放学后自由活动，队员里多出了

出旧校舍之后到傍晚，喫茶宿泊2楼可以喂猫，在本校舍2楼与ハイベル说话更新人物笔记。事情都做完之后就回宿舍吧。

绊值为1，能够触发绊事件的角色为马基亚斯、菲和托瓦。



克洛乌和米莉暗。在本校舍2楼与メアリ-教官说话更新人物笔记，在グラウンド与エミリー说话更新人物笔记。在グラウンド旁边的长椅上可以喂猫，图书馆有新书《新闻とラジオ》，小卖部有新一期的《帝国时报》。之前的钓鱼点全钓了鱼的话这时候应该

是“黑竿钓师”了，可以去换取新的钓竿和结晶回路。

这时候如果满足条件的可以去各教官处领取勋章。“狮子心英雄章”需要在拿到了以下三个勋章之后在终章和学院长说话才能拿到。

勋章名称	领取人	领取条件
狮子心良友章	メアリ-教官	收集了至今为止的所有人物笔记
狮子心勇士章	マカロフ教官	至今为止调查了所有敌人的信息
狮子心善行章	ベアトリクス教官	完成了至今为止的所有依赖（包括隐藏依赖）

去学生会会室触发剧情，选两个人同行（可以增加绊值），然后分别前往グラウンド、ギムナジウム、技术部栋和本校舍屋顶，剧情后回宿舍。晚上可以去和众人对话。

8/22

自由活动时间，书店有新书可以买。去第1学生寮与サリファ说话更新人物笔记，去ギムナジウム与ロギンス说话更新人物笔记，在学生会馆2楼与ステファン说话更新人物笔记。在学生会

馆1楼与厨师说话获得料理菜单“カスタードプリン”。

绊值为4，能够触发绊事件的角色为艾丽莎（有フェリス的人物笔记）、艾利欧特、尤西斯、克洛乌、劳拉（有モニカ的人物笔记）、艾玛、盖乌斯、米莉暗。

依赖名称	触发时间	攻略方法
旧校舍地下の調査⑤（必须）	早上	开始前最好去准备几个抗冻结的饰品，米莉暗与克洛乌强制入队。进入第四层时会有小剧情，第1区域需要调查机关来切换过道，这里有一个钓鱼点。第2区域需要找开关来降下石墙。来到第五层最深处BOSS战。BOSS比较难对付，弱点属性不多，状态抗性较强，而且攻击力高，平时还喜欢用魔法来冻结我方人员，没装备抗冻结的饰品的话估计很难撑过去。
导力バイクの机能扩张（必须）	早上	去技术部栋与NPC说话开始依赖，分别选择“ハンドルを右に切っておく”、“気持ち左に切る”、“早めにブレーキをかける”，AP+2。更新托瓦会长的人物笔记。
续 水练の稽古（隐藏）	早上	完成“学院七不思議の調査”和“导力バイクの机能扩张”后教官会打电话过来，前往学生会馆1楼与莎拉对话开始游泳小游戏，选择对手可以增加绊值，赢了的话AP+1，输了可以重来。
学院七不思議の調査	早上	去学生会馆2楼与NPC说话开始依赖，开始依赖之后再和她对话一次确认七大不可思议，然后分别去ギムナジウム找フリーデル、去学校池塘（可以钓鱼的那个）边找ケネス、去グラウンド找ポーラ、去本校舍2楼找クララ、去图书馆找トマス教官（更新人物笔记）、去教堂找ハイベル、去第1学生寮前找ロット。最后回来报告即可。更新ベリル的人物笔记。

依赖名称	触发时间	攻略方法
眠り入った男の子（隐藏）	傍晚	在トリスタ民家与ハンナ和ハリソン说话开始依赖（没有开始选项，和两人对话之后就直接开始了），然后去教堂找男孩触发剧情，选择第一个选项即可。

8/25

实技测试，分成男女两组进行两次战斗，战斗时记得调查敌人。队员只有利因、米莉暗和克洛乌。

第一战要求：无人战斗不能以及躲避敌人的攻击并反击一次。建议装上加回避率的饰品和回路。调查完后首先解决马基亚斯和艾利欧特这两个回复役，然后慢慢打就行了。

第二战要求：无人战斗不能

以及解除敌人的驱动一次。调查完敌人之后首先解决掉劳拉和菲，然后等艾玛或艾丽莎开始驱动时使用利因的战技解除即可。

全达成之后 AP+5。



8/28

调查信箱发现“ア-ベントステッカー”，去公园与猫说话拿到道具（前提是喂了猫）。在本校舍1楼与ベアトリクス教官谈话更新人物笔记。处理好所有事情后去车站，在车上可以玩牌。

レグラム

剧情后自由活动，在杂货店可以买到《カ-ネリア文库版⑨》，在宿酒场与セリア说话拿到料理菜单“凉风ス-プバスタ”，在枪之圣女像下面的河边可以钓鱼。前往游击士协会触发剧情。

依赖名称	触发时间	攻略方法
门下生との手合わせ（必须）	早上	前往アルゼイド流练武场与执事说话开始剧情，准备战斗，利因、劳拉和米莉暗强制入队，然后任选一名队员。战斗时别忘了调查敌人，执事爷爷状态耐性比较高，这里只能硬碰硬上。如果担心回复的话可以叫上艾玛。战斗结束后剧情，劳拉的S战技强化。
エベル街道の手配魔兽（必须）	早上	与游击士协会前台说话之后前往エベル街道2即可找到目标。两只BOSS，难度不大，让艾玛用战技调查之后使用尤西斯和盖乌斯进行攻击即可。战斗结束后回去报告。
街路灯の一斉交換	早上	去ワト-商店与NPC说话触发剧情，可以与“エベル街道の手配魔兽”同时进行，调查エベル街道所有有绿色“！”标志的街灯然后回去报告即可。



所有必须依赖完成后已经是傍晚，前往民家1与NPC说话可以拿到《赤い月のロゼ10卷》。前往游击士协会，剧情后是两场必败的强制战，记得调查敌人。

8/29

依頼名称	触发时间	攻略方法
エベル街道の手配 魔兽② (必须)	早上	到游击士协会对话开始依赖, 从エベル街道1的右边前进到エベル街道2找到魔兽, 中途要用劳拉或米莉暗砍树, 一路上有新的宝箱。注意敌人攻击附加的炎伤状态, 其他的就没有什么难度了, 使用劳拉和米莉暗比较容易出连携攻击。
慰霊の供え物	早上	去教堂与NPC对话开始依赖, 需要魔兽の粉末×5、魔兽のゼラチン×5, 不够的去エベル街道打杂兵刷素材。然后去子爵府的厨房与NPC谈话拿到ホワイトシード, 回教堂报告, 去枪之圣女像前调查触发剧情即可。

回到城镇后前往子爵府触发剧情。

依頼名称	触发时间	攻略方法
幻の鱼を求めて	中午	去酒馆与NPC谈话开始依赖, 然后前往エベル街道1与桥上的NPC说话(地图有标示)之后开始钓鱼, 如果这时候有“黑杆钓师”的鱼竿的话很轻松就能拿到ゴールドサモナー。完成后回去报告。
铁骑队の御守り (隐藏)	中午	去游击士支部左边走去, 与站在河边的NPC说话开始依赖。前往エベル街道2调查白花(地图上有标示), 然后回去报告即可。

所有事处理完后进入游击士支部触发剧情, 剧情后与NPC对话乘船前往ロ-エングリン城。进门后是强制杂兵战, 由于这里是上位属性立场, 所以要小心即死等战斗效果。杂兵战后艾玛习得S战技。这里的杂兵很容易掉落Uマテリアル, 练级时可以顺便刷刷。

首先前往左翼, 来到尽头取下“黄的宝珠”, 然后回到玄关前往右翼门前打开通道大门, 从右翼穿过外回廊1(另一个通往玄关的门里有宝箱)来到左翼, 从梯子上下来

走到尽头拿到“赤の宝珠”, 然后前往阶段部屋(从通往玄关的门出去可以拿到宝箱)。在阶段部屋有一场强制杂兵战, 剧情后往上走到外回廊2, 尽头有休息点, 往前走就是BOSS战。

BOSS一旦召唤杂兵就立刻用S战技解决掉, BOSS本身并不难打, 不过要小心它那附带恶梦状态的攻击, 有时候还会附身到我方同伴身上吸收HP。BOSS战后《碧之轨迹》的老朋友会来救场。

8/30

去子爵家与プラナ说话拿到《赤い月のロゼ11卷》, 来到车站, 前往ガレリア要塞。

ガレリア要塞

在劳拉和非对面的商店可以买到最新一期的《帝国时报》, 这期只要有要塞这里才有卖所以各位收集书籍的要注意一下。与所有头上有“!”的人对话完之后切换场景触发剧情。



8/31

开场剧情, 这里是和《碧之轨迹》相对应的, 玩过《碧之轨迹》的玩家应该知道克洛斯贝尔那边的情况。后半段剧情和序章一样, 剧

情后莎拉教官入队, 同时可以使用全体连携攻击“BURST”。路上遇到的敌人要重新调查, 队员和序章一样, 不过多了米莉暗。在兵舍区画有强制战, 兵舍区画东南方的房间桌子上有料理菜单“军式ハヤシライス”。从中继エリア出去来到要塞・クロスベル側回廊触发BOSS战, 也就是序章那一战。把教官放进队伍然后一直用战技“电光火石”就可以完封敌人的攻击。

剧情之后继续前进, 在仓库区域2可以拿到结晶回路“霸道”, 对后期战斗很有帮助。在中继エリア尽头有休息点, 之后是二连战。首先是杂兵战, 尽量别消耗太多的CP, 留给后面的BOSS战用。之后的BOSS战并不棘手, 调查完后和之前一样使用莎拉教官的“电光火石”可以慢慢将他们磨死。剧情后本章结束。



第六章 黒と銀 ~钢都动乱~

トールズ士官学校

9/18

放学后自由活动。在本校舍2楼与コレット说话更新人物笔记, 在1楼与ヴィンセント说话更新人物笔记。图书馆有新书, 小卖

部有新一期的《帝国时报》。在图书馆2楼可以喂猫。事情做完后出校门。晚上可以在宿舍与大家聊天。

9/19

在书店可以买到《俺の料理 ステーキを》, 读了之后获得料理菜单“スタミナステーキ”, 同时还有其他新书。在第2学生寮前的长椅上可以喂猫。在グラウンド与ポーラ对话更新人物笔记。

绊值为4, 能够触发绊事件的角色为艾利欧特、劳拉、尤西斯、马基亚斯(有人物笔记)、菲(有人物笔记)、艾玛(有人物笔记)、盖乌斯(有人物笔记)、莎拉(有人物笔记)。



依頼名称	触发时间	攻略方法
旧校舍地下の調査 ⑥(必须)	早上	前往第6层, 记得要带上马基亚斯或米莉暗或劳拉, 路上的障碍需要他们来清除。一路上会有简单的机关, 迷宫没多大难度。走到最深处BOSS战, BOSS有两只, 会范围攻击但是威力不算太大。
个人的な依赖(必须)	早上	到ジムナジウム右边的房间与安泽利卡说话之后1V1战斗, 胜利的话AP+2, 安泽利卡的状态抗性比较高, 不过延迟有效, 使用孤影斩尽量减少安泽利卡的行动次数就没什么威胁了。不过要小心她的S战技。更新安泽利卡的人物笔记。
手料理のプレゼント	早上	去学生会馆1楼与ミント谈话开始依赖, 要求是汤、主食和甜点三种“绝品”料理(料理菜单的四种料理最上面的那个)的回复值在8000以上(AP+2), 把最新拿到的“スタミナステーキ”做出绝品料理之后将东西交给ミント就行了。更新ミント的人物笔记。

从旧校舍出来后就是傍晚了，去喫茶・宿泊可以喂猫。

绊值为1，能够触发绊事件的角色为艾丽莎、克洛乌和米莉暗（有人物笔记）。

依頼名称	触发时间	攻略方法
执事の隠し事（隐藏）	傍晚	去ギムナジウム与パトリック说话开始依赖，然后分别去第1学生寮与ロッテ谈话、去第3学生寮与シャロン谈话，最后去喫茶・宿泊与セレストン谈话，谈话前建议存档，然后要选择7的卡片是在左边还是在右边，眼力好的应该能选对，选错的话就读档吧。选对的话AP+2。结束后回去报告，更新パトリック与セレストンの人物笔记。

事情做完之后就去本校舍2楼的端末室，可以听到野中蓝在唱《空之轨迹3rd》的OP。

9/22

实战测试，条件有两个：没有人陷入红血状态以及40回合内胜利。选两名队员开始战斗，让利因装备上提升攻击力的饰品和回路，再配合回路“霸道”的效果，一发S战技可以干掉莎拉一半的HP。

9/25

队员为利因、艾丽莎、菲、艾利欧特、马基亚斯和克洛乌。在グラウンド入口旁边的可以和猫说话拿到道具（前提是喂了猫）。

事情办完后前往グラウンド，可以看到熟悉的飞行船（虽然颜色不一样）。剧情后与众人对话，有点当年玩“《空之轨迹》系列”搭飞行船的感觉，抵达钢都ルーレ。

ルーレ

进入RF本社大厦触发剧情之后自由活动，在ダイニングバー《F》与NPC对话可以拿到料理菜单“トマトカクテル”，在百货商店可以买到“ニャンニャンストラップ”和《カ-ネリア文库版10》、《カ-ネリア文库版11》、《カ-

ネリア文库版》系列书籍至此就收集全了。在ザクセン山道2的瀑布旁和スピナ间道的黑色宝箱旁边可以钓鱼，如果之前都钓鱼了的话本章就收集到可以钓的19种鱼类了，下一章在学校与ケネス说话就能拿到钓鱼的奖杯了。

依頼名称	触发时间	攻略方法
希少金属の搜索（必须）	早上	去ルーレ工科大学与NPC说话开始依赖，路经ザクセン山道前往铁矿山的矿坑，走到最深处BOSS战，难度不大。剧情后回去报告即可。
ARCUSの通信强度调查	早上	到“RFストア”与NPC说话开始依赖，然后分别去ダイニングバー《F》、修理屋《ジャックカス》、教堂、ルーレ工科大学、RF社旁边有“???”标示的地方，在这些地方使用导力波测定器之后回来报告。五个地方全调查了的话AP+2，更新マカロフ教官的人物笔记。
スピナ间道の手配魔兽	早上	到RF社旁边的通道与NPC说话开始依赖。走到尽头就能看到BOSS了，开场先给队友全体提升攻击力，然后等两只BOSS凑近之后全员一起使用S战技，等轮完了之后两只BOSS的HP也不多了，注意BOSS的石化攻击。打完之后回去报告即可。



出门后已经是傍晚，向前走触发剧情，然后从大学对面的电梯下去。剧情后与所有头上有红色“！”的人说话之后来到二楼触发剧情，然后去一楼与シャロン谈话，出门后去找艾丽莎，剧情后出门会有电

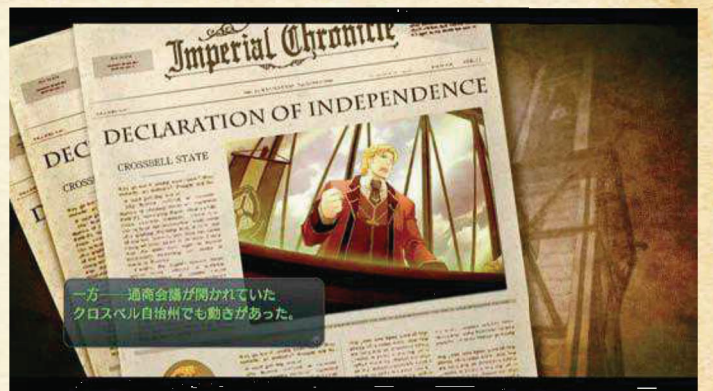
话。出门，从电梯上下来后向前走再回头走近电梯会发现菲，AP+2。在电梯下面与老人谈话可以拿到《赤い月のロゼ12巻》。出门RF大厦后有1个隐藏依赖可以做。

依頼名称	触发时间	攻略方法
真夜中のかくれんぼ（隐藏）	晚上	在下层的楼梯旁和男孩ロコモ说话开始依赖，调查RF社旁边的“???”门，然后调查旁边的箱子即可。

办完事后去ダイニングバー《F》触发剧情。

9/26

商店里有新一期的《帝国时报》。



依頼名称	触发时间	攻略方法
ノルティア街道の手配魔兽（必须）	早上	到RF社旁边的通道与NPC说话开始依赖。到ノルティア街道今天找到BOSS，开始先等BOSS聚过来，期间可以给我方使用加攻击力的魔法，等三个BOSS凑近之后就使用S战技来轰，虽然数量有点多但是状态耐性低，不算很难打。
迷い猫の大搜索	早上	在ルーレ民家1与NPC对话开始剧情，分别去调查ルーレ工科大学旁边的长椅、大众食堂外的长椅、车站旁的长椅即可。
ガンユニットのテスト	早上	在《RFア-ムズ》与NPC对话开始剧情，选择马基亚斯或非或克洛乌其中一人，获得该角色的武器，一周目建议选马基亚斯或非，然后在ザクセン山道使用该武器杀10只ダンシングオウル再回去报告即可。

回ルーレ后触发剧情，又是一场BOSS战，BOSS的范围攻击较多所以最好经常给同伴们加防御补血。剧情后前往矿山，剧情后自动回到ルーレ。这时候记得去报告手配魔兽的依赖。和ルーレ工科大学前台NPC谈话可以拿到《赤い月のロゼ13巻》。前往RF社和前台说话之后去23楼，剧情后艾丽莎的S战技强化。剧情后安泽利卡入队。

穿过地下联络道来到第三坑道，敌人全部更新。进入搬入区画，有一个休息点，过去后是小BOSS战，用延迟的战技可以完封两个小BOSS的攻击。打完后向前走一段距离触发时间，克洛乌离队。中途需要爬楼梯拉开开关将楼梯放下来，路过休息点之后是连续两场BOSS战。

第一场首先清楚周围的杂兵，BOSS的攻击力很高，而且射程很远，平时一定要注意回复，BOSS





一旦用S战技我方的血肯定不够用，所以要随时做好用复活药的准备。

第二场算是至今最难对付的一场BOSS战，推荐上场人员为利因、安泽利卡、艾丽莎和马基亚斯，用利因的战技给两个小BOSS使用延迟，然后使用安泽利卡的**ゼロ・インパクト**攻击C，C很大几率会气绝，这时用马基亚斯的**バーストドライブ**为两个前卫加速之后去攻击C，气绝状态下肯定能够打出暴击。如此反复，当两个小BOSS开始咏唱时就用战技打断，当CP用完时就用艾丽莎的**セントアライブ**给加上。

剧情之后章节结束。

终章 士官学院祭、そして

10/21

剧情后自由活动，在技术部栋与ジョルジュ对话更新人物笔记。在本校舍2楼与カスパル对话拿到料理菜单“ミックスジュラート”。图书馆有新书，小卖部有最新一期的《帝国时报》。之前

拿到了三个勋章的话现在可以去找学院拿最后的“狮子心英雄章”。掉到了十九条鱼之后去找ケネス对话，然后钓到最后一条鱼之后可以拿到奖杯和新的结晶回路。第2学生寮前可以喂猫。

依頼名称	触发时间	攻略方法
饮食营业许可证の配达 (必须)	早上	去本校舍1楼与ベアトリクス教官谈话开始依赖，然后分别去找本校舍1楼的コレット、本校舍2楼的ミアム、杂货店的ニコラス和本校舍前的ヒューゴ，最后回来报告。
インタビュー集め	早上	去ラジオ局与NPC对话开始依赖，依次去讲堂和フェリス说话、去ギムナジウム与男学生说话、去第2学生寮与女学生说话、去学生会馆2楼与ベリル说话，最后回来报告。
误配達の荷物	早上	去本校舍1楼与NPC对话开始依赖，分别去グラウンド和ランバルト说话、去ブックストア与营业员说话、去学生会馆2楼与ドロテ说话，最后回来报告。
教頭の落とし物 (隐藏)	早上	在中庭与ハイインリツヒ教头对话开始依赖，然后再对话一次，之后依次去本校舍屋顶与学生会成员谈话、去グラウンド与女学生谈话、去旧校舍与旧校舍谈话，最后回来报告即可。

做完依赖后会有电话，前往技术部栋与ジョルジュ对话，然后出门调查摸头后可以选择搭档一起骑摩托，选择自己的话就默认是克洛乌，可以增加绊值。



10/23

有6张票可以邀请同伴去玩，以前没有触发过绊事件的角色只要和利因在校内花5张券玩就能够触发后面的舞会事件，对结局造成影响。用两张券会自动到中午，用五张券会自动到傍晚。和头上有红色的“！”的NPC说话可以玩小游戏或触发游园事件。

上午在グラウンド的长椅可以喂猫。在图书馆的桌子上有料理菜单“满腹寄せ锅”。在讲堂前与夫妇说话回答“ゲート・オブ・アヴァロン”，去屋顶与头上有“...”的父女说话然后去本校舍2楼找咪西的玩偶。

中午在图书馆2楼可以喂猫。在本校舍前与ベツキ-谈话并给她10个“粗挽き岩盐”，和グラウンド入口处的母子说话然后去本校舍1楼最左边的杂物室和用务员说话。

傍晚在本校舍屋顶和猫说话可以拿到道具（前提是喂了猫）。在本校舍2楼与セレスタン对话可以拿到最后一本《赤い月のロゼ14卷》，与同一层的ニコラス谈话可以拿到料理菜单“手ごねハンバーグ”。在旧校舍前与バナラ谈话后去学生会馆找マカロフ教官。这时候可以把所有独自料理和珍妙料理分别交给本校舍1楼的ロッテ和图书馆のトマス，分别可以拿到1个性能很好的结晶回路。料理菜单全收集之后可以去找マルガリータ，她会给一个MASTER结晶回路。

用完所有的票之后自动剧情，前往旧校舍第7层，可选成员为5人，利因和艾玛固定。这时可以回トリスタ，把《赤い月のロゼ》交给第2学生寮のベリル，可以拿到强化最终武器的材料。



在最终迷宫“巨イナル影ノ领域”也能找到强化最终武器的材料碎片，一共有三个。这个迷宫需要用角色来攻击装置接触屏障，第一次逛的时候建议把菲带上。第二层需要按照攻击属性打破水晶。第三层的地图很直，基本上直走就能到达休息处，进入最深处便是BOSS战。这个BOSS会和ロ-エンゲリン城的BOSS一样把人吸进去补血，基本战法是让马基亚斯给前卫输出人员用**バーストドライブ**，

然后让两个前卫用S战技打，开场在CP达到200时配合“霸道”的效果再加上各类饰品的攻击力加成至少可以打掉BOSS三分之一的HP（幸运的话可以打掉一半的血），期间用艾丽莎的**セントアライブ**给两个前卫与马基亚斯回复CP，事先最好给艾丽莎庄胜自动回复CP的饰品。来回几回合尽量抓住暴击效果使用S战技就能打过去。打完之后就是剧情。

10/24

在本校舍前与ベツキ-对话更新人物笔记。这时候与班上的人说话都有小事件。前往旧校舍第7层，然后去本校舍前触发剧情，想收集奖杯的建议存个档，然后是演唱会。

剧情后可以选人跳舞，二周目可以不选。这里的选择会影响到结局。

10/30

小卖部里有最新一期的《帝国时报》，在グラウンド与ランバルト对话更新人物信息。去学生会

馆找托瓦之后去技术部栋找ジョルジュ，然后去旧校舍，剧情后前往第3学生寮的克洛乌的房间（利因房间对面的那间），之后去车站和



前台对话，再去学院外。

很长很高的一段剧情后自由活动，本校舍2楼与リンデ和ヴィヴィ说话更新人物笔记。准备好了之后出校门，紧接着是连战。

第一战难度不大，调查完之后直接用S战技轰，有多少用多少不用担心后面的战斗，使用S战技前最好先给攻击输出高的队员加攻击力。

第二战是必败战。第三战是……机器人大战，攻击弱点分成三种情况，平时攻击身体，剑在

腰间蓄力时攻击头部，剑朝上时攻击双手。

剧情后开始第四战，平时攻击双手，半蹲下来时攻击身体，剑在背后蓄力时攻击头部，当HP减少到一定程度时对方会说话，在一定回合内需要剑在背后蓄力时攻击身体，半蹲下来时攻击头部。

战斗结束后剧情，在后夜祭里选择的角色在这里会在屏幕前与你说话。

《闪之轨迹》END，以及，To Be Continued……

奖杯	名称	取得方法
铜杯	奋战の猛者	战斗胜利500次
铜杯	历戦の胜者	战斗胜利1000次
铜杯	雷光一闪	先制、优势、奇袭攻击合计发动300次
铜杯	超绝秘技	发动100次S战技
铜杯	百花迎击	敌人的技能、魔法驱动合计阻止100次
铜杯	绚烂攻守	タクティカルボーナス达到×2.0以上
铜杯	八头击灭	同时击倒8个敌人
铜杯	リンクマスター	任意两人的Link等级达到Lv5
铜杯	追击マスター	发动追击500次
铜杯	ラッシュマスター	发动RUSH100次
铜杯	バーストマスター	发动BURST50次
铜杯	特别优等生	任意章节获得S级评价
铜杯	アリサとの絆	与アリサ之间的羁绊达到最深
铜杯	エリオットとの絆	与エリオット之间的羁绊达到最深
铜杯	ラウラとの絆	与ラウラ之间的羁绊达到最深
铜杯	マキアスとの絆	与マキアス之间的羁绊达到最深
铜杯	エマとの絆	与エマ之间的羁绊达到最深
铜杯	ユースとの絆	与ユース之间的羁绊达到最深
铜杯	ファイとの絆	与ファイ之间的羁绊达到最深
铜杯	ガイウスとの絆	与ガイウス之间的羁绊达到最深
铜杯	ミリアムとの絆	与ミリアム之间的羁绊达到最深
铜杯	クロウとの絆	与クロウ之间的羁绊达到最深
铜杯	サラとの絆	与サラ之间的羁绊达到最深
铜杯	トワとの絆	与トワ之间的羁绊达到最深
铜杯	士官学院入学	完成序章《トルズ士官学院》
铜杯	新学期～初めての实习～	完成第1章《新学期～初めての实习～》
铜杯	丽しき翡翠の都	完成第2章《丽しき翡翠の都》
铜杯	铁路を越えて～苍穹の大地～	完成第3章《铁路を越えて～苍穹の大地～》
铜杯	绊の帝都～夏至祭～	完成第4章《绊の帝都～夏至祭～》
铜杯	動き始めた意思	完成第5章《動き始めた意思》
铜杯	黒と銀～钢都动乱～	完成第6章《黒と銀～钢都动乱～》
金杯	士官学院祭、そして一	完成终章《士官学院祭、そして一》

奖杯



奖杯	名称	取得方法
白金	THE LEGEND OF HEROES	获得其他全部奖杯
金杯	甲零级学生	学生登记达到甲零级
银杯	狮子心英雄章	获得学院长授予的“狮子心英雄章”
银杯	クエストマスター	完成全部任务（课外活动、实习课题）
银杯	バトルマスター	完成战斗笔记全部情报
银杯	炎の料理人	获得全部料理菜单
银杯	爆钓王	钓到全部种类鱼
银杯	人物マスター	完成人物笔记的全部情报
银杯	ブックマニア	完成书类笔记全部情报
银杯	トレジャーハンター	打开全部宝箱
银杯	Mクオーツコレクター	集齐全部28种MASTER结晶回路
银杯	地狱の栄冠	Nightmare难度通关
铜杯	刚毅の栄冠	Hard难度通关
铜杯	百万长者	所持金额达到100万以上
铜杯	继续の粹人	游戏时间超过100小时
铜杯	至境の珠	任意MASTERクオーツ升到Lv5
铜杯	至高の剣	强化最强武器
铜杯	力戦の勇士	战斗胜利100次

周日继承要素

每周目结束后都会有继承点数可以购买各种周日继承要素，一周目5点，想要全部购买继承要素的话需要三周目共计15点。

分类	内容	详情	所需点数
继承	绊值・RUSH・BURST	继承绊值，并且在游戏一开始就能够使用RUSH和BURST	0
	米拉・结晶碎片	继承所持有的金钱和结晶碎片	1
	道具	继承道具（包括消耗品、MASTER回路、一般回路、书、装饰品）以及一部分重要道具	1
	各种笔记情报	继承各笔记（战斗、人物、钓鱼、料理、书物）情报	1
	角色参数	继承角色等级、结晶孔开封情况和MASTER回路的等级	2
特典	舞台服装	在持有学园祭舞台服装的情况下开始游戏	1
	其他服装	在持有其他服装的情况下开始游戏	1
	学校泳装	在持有学校泳装的情况下开始游戏	2
	30万米拉・七属性碎片×3000	在持有30万米拉和各属性碎片3000个的情况下开始游戏	2
	绊值MAX	在校自由行动日的绊值为最大值	4



3DS应援团

网罗3DS实用资讯, 尽享3D游戏别样精彩

相信近期有不少玩家们正在《口袋妖怪X·Y》的世界中驰骋吧? 大量的新口袋妖怪, 大量的角色服装和可探索要素一定让不少玩家们欲罢不能吧? 不过玩家们需要注意的是目前游戏发现了重大的Bug, 只要玩家在米亚雷市的道路存档, 再重新读取的时候会发

死机的情况, 还好官方发布了补丁修复。除此之外, 本期也有不少关于《怪物猎人4》的新消息, 不仅有新的合作任务, 还有来自于官方的警告需要玩家们知悉。而3DS主机也没有停下脚步, 近期更新了不少新的主机, 具体内容就让我们一起来了解一下吧!

●目前固件版本: Ver. 6.3.0-12x(x代表所在区域代码)



实用技术 3DS应援团

周边趣闻

3DS LL新配色主机及塞尔达传说限定版主机公布

任天堂近期公布了新的配色主机, 分别为“橙红黑”和“青绿蓝”。这两款主机最大的特色就在于按键的颜色和外壳相似, 非常抢眼。本次发售为数量限定同捆包, 附带充电器和收纳袋, 将于2013年11月28日发售, 价格为19900日元。

与此同时, 《塞尔达传说 众神的三角力量2》也公布了同捆限定版的3DS LL主机, 美版和日版都有, 主机的土配色为金色, 而主机外壳的下方则是黑色, 主机上有三角的图腾标志, 非常的醒目和漂亮。该款机器将和游戏同日发售, 与2013年12月26日预定发售, 价格为22800日元。感兴趣的玩家不妨继续留意吧!



《口袋妖怪X·Y》发布修正补丁



有部分玩家发现在进行《口袋妖怪X·Y》时发现了恶性Bug, 只要玩家在米亚雷市的道路存档, 再重新读取的时候会发生死机的情况。这时候无论玩家按下什么按键, 游戏都不会有任何的反应, 更有甚者出现掉档的情况。任天堂官方随后承认了这一Bug的存在, 并且给出了解决办法, 只要玩家不在左图蓝色地方存档就没有问题。同时在近期放出了修正补丁。该补丁修正了恶性Bug的同时, 也修正了全球交换中心(GTS)的一部分功能错误。



《怪物猎人4》新塞尔达合作任务公开

相信不少玩家们还忙着《怪物猎人4》的任务中驰骋吧? 接下来又有新的任务可以挑战了哦! 近期3DS《怪物猎人4》先行配信任务更新, 任务的名称为《塞尔达传说 说战的猛炎霸龙》以及《塞尔达传说 力量和知识和勇气》。配信将在日本各地的711先行配送, 配信期间是2013年12月2日至2014年1月10日。暂时玩不上的玩家不要失望, 相信很快就会实施普通的配信, 玩家们只需要耐心等待即可。

这两个任务要求玩家的HR等级在4以上, 也就是升到上级之后才能接受任务。完成后玩家能够取得相关的关键道具, 做出林克的衣服和武器来! 除此之外, 相关的称号和名片背景也会一同配信, 感兴趣的玩家不要错过哟!



《朋友聚会 新生活》新配信衣服



近期任天堂在《朋友聚会 新生活》中追加了新的道具服装“万圣节装(おばけかぼちやの服)”, 从2013年

10月16日到10月31日之前配信。这套服装能通过不知不觉通信在玩家岛的“输入洋品店”入手。

周边趣闻

●3DS LL怀念收纳包, 让你回忆童年时光

近期日本的周边厂商 Datel Japan 公布了一款很漂亮的怀念收纳包, 最大的特色就在于外表的涂装是 FC 手柄和 PCE 手柄的样子, 款式有“FC 红”和“PCE 白”两种, 售价分别为 1500 日元。与一般的收纳包类似, 内部包含有放置主机的位置, 并且有网状的收纳区域供玩家放置杂物, 也有卡带的收纳区, 非常实用。而且该收纳包的素材使用的是轻便且耐冲击的 EVA 素材, 感兴趣的玩家不妨搜一搜吧!



●香港任天堂推出《口袋妖怪 X·Y》云端寄存服务

香港任天堂发布的下载软件“口袋妖怪银行 (Pokémon Bank)”, 该软件为英文, 但内部的说明书为繁体中文。玩家利用该软件, 可以将《口袋妖怪 X·Y》中收服到的口袋妖怪寄放到云端专用的 Box 并统一管理。可能会有玩家在想, 既然游戏中有提供存放服务了, 为什么我还要去买个云端储存呢? 接下来要介绍的, 就是该软件的便利之处了, 只要使用这款软件, 即使不小心把游戏卡带弄丢了, 也可以利用软件将心爱的口袋妖怪回传, 重新使用。同时, 该软件提供了 100 个可存放 30 只口袋妖怪的箱子, 也就是可存放 3000 只。而且玩家只需要一台 3DS 就可以在复数的卡带中传送。同时, 利用该软件的联动软件“Pokémon Transporter”的话, 可以将《口袋妖怪 黑·白》和《口袋妖怪 黑 2·白 2》的口袋妖怪也传输到该软件的云端当中。当然, 这么便利的软件是要收费的, 价格为年费收取, 一年为 40 港币, 也不算贵。第一次下载软件的玩家还能获得 30 天的试用期。



的, 就是该软件的便利之处了, 只要使用这款软件, 即使不小心把游戏卡带弄丢了, 也可以利用软件将心爱的口袋妖怪回传, 重新使用。同时, 该软件提供了 100 个可存放 30 只口袋妖怪的箱子, 也就是可存放 3000 只。而且玩家只需要一台 3DS 就可以在复数的卡带中传送。同时, 利用该软件的联动软件“Pokémon Transporter”的话, 可以将《口袋妖怪 黑·白》和《口袋妖怪 黑 2·白 2》的口袋妖怪也传输到该软件的云端当中。当然, 这么便利的软件是要收费的, 价格为年费收取, 一年为 40 港币, 也不算贵。第一次下载软件的玩家还能获得 30 天的试用期。

周边趣闻

●卡普空官方对《怪物猎人4》修改数据者发出警告

近期卡普空 (Capcom) 官方对《怪物猎人 4》的修改玩家作出了警告, 如果使用了官方未授权的软件修改游戏数据的话, 很可能在未告知的情况下禁止玩家游戏。由于本作可以利用擦肩通信以及游玩时交换任务, 所以也有可能影响到其他一些玩家。为此, 官方也给出了辨别修改任务的方法。1、

登场的怪物只有下表中的 18 种, 而且登场的怪物等级, 下位为 21, 上位是 58, 并不存在更高等级的怪物。2、不存在多个宝物区域。3、怪物不会在营地登场。由于第 2 和第 3 点难以判断, 官方要求玩家们发现以上情况的时候完成任务不要储存, 同时把接收到的任务删除, 不要保存。

怪物名	初期等级
イャンガルルガ	Lv1 ~ Lv18 (下位)、Lv36 ~ Lv53 (上位)
イャンクック	Lv1 ~ Lv18 (下位)、Lv31 ~ Lv51 (上位)
イャンクック亚种	Lv31 ~ Lv51
キリン	Lv1 ~ Lv16 (下位)、Lv36 ~ Lv51 (上位)
キリン亚种	Lv41 ~ Lv56
クシャルダオラ	Lv51 ~ Lv54
ゴア・マガラ	Lv41 ~ Lv58
シャガ尔蒙ガラ	Lv51 ~ Lv58
ジンオウガ	Lv31 ~ Lv46

怪物名	初期等级
ジンオウガ亚种	Lv36 ~ Lv53
ティガレックス	Lv31 ~ Lv43
ティガレックス亚种	Lv36 ~ Lv53
テオ・テスカトル	Lv51 ~ Lv58
ドスランボス	Lv1 ~ Lv21 (下位)、Lv31 ~ Lv48 (上位)
バサルモス	Lv1 ~ Lv18 (下位)、Lv31 ~ Lv53 (上位)
バサルモス亚种	Lv31 ~ Lv53
ブラキディオス	Lv36 ~ Lv51
ラージャン	Lv41 ~ Lv53

周边趣闻

●《怪物猎人4》新内置同捆版主机公开

任天堂在官网上放出了《怪物猎人 4》的新下载版同捆主机, 该主机是 3DS 型号, 而不是常见的 3DS LL, 相比 3DS LL, 3DS 在便携性和画质上有着更好的表现。这款同捆版内置了《怪物猎人 4》的下载版游戏, 表面采用蓝色为主色调, 并在上面印有 MH4 的标志和怪物, 虽然在配色上有点奇怪, 但不失为一款



漂亮的主机。售价为 19800 日元, 2013 年 11 月 7 日发售。

游戏推荐 —— eShop 下载推荐



钓大鱼
ビッグバス アーケード

■ 售价: 700 日元

■ 推荐度: ★★

■ 想体验新奇玩法的玩家、喜欢钓鱼游戏的玩家

这是一款很有意思的小游戏, 简化了一切复杂的钓鱼机制, 给玩家们带来一次最爽快的钓鱼体验。游戏中有 10 个舞台, 25 种以上的事件和挑战。游戏的操作非常的简单, 玩家需要利用下屏幕进行互动, 选择鱼饵, 投出

鱼饵后利用下屏幕收线, 并且利用按键拉起鱼来实现钓鱼的过程。游戏的难度不高, 但具有一定的挑战性, 闲暇时来上几盘是不错的选择。



THE 鉴识官 ~ File.1 紧急搜查! 触碰重要的证据!
THE 鉴识官 ~ File.1 紧急搜查! 重要证据をタッチせよ! ~

■ 售价: 500 日元

■ 推荐度: ★★

■ 适宜人群: 喜爱侦探游戏的玩家、喜爱“THE 脱出游戏”系列的玩家

“@SIMPLE DL”系列”在任天堂的 eShop 上可谓是非常给力, 如今已经是第 21 弹了。在这款游戏里面, 玩家将化身鉴识官, 利用现场的种种蛛丝马迹, 对这些证据进行鉴定, 给予意见, 还原事件真相。玩家可以利用触控笔来进行搜

查, 进行指纹收集、复原纸碎片。本作收录了 2006 年同名游戏第 8 弹 4 话的同时, 加入了新的原创故事。整体玩法类似于《THE 脱出游戏》系列, 熟悉该系列的玩家也能够迅速上手。





VITA 命



PSV2000 终于如期发售了，虽然之前在 TGS 上就已经把玩过，但当时急着是玩游戏没有拿出自己的 1000 来进行对比，所以给我的感觉除了手感更薄更轻盈之外，没有留下更多的印象。直到评测机到了编辑部，细细对比之后才发现两者之间变化其实也不小，具体可以看本期哪尼同学写的评测。不过我想强调一点，毕竟换了工艺更成熟的屏幕，PSV2000 在光线较暗的环境中看黑色画面基本上看不到暗斑（即所谓的“油污屏”），所以近期想入手 PSV 的玩家不妨考虑一下 2000 型。

当前系统版本：2.61

Free Game 推送局

日服PSN会员内容更新，多款PSV游戏免费下载！

伴随着 PSV 新机型的发售，SCE 于 10 月更新了日服 PSN 会员可体验内容，本次更新除了追加限时免费游戏之外，还增加了两款新作体验版，分别是《闪之轨迹》和《Miku Miku Hockey》，前者可以试玩 180 分钟，后者可以参照后文的介绍。下面为各位玩家推荐一下本次更新追加的 PSV 游戏。

罪恶装备 XX \CORE PLUS R



游戏原名：GUILTY GEAR XX \CORE PLUS R

游戏类型：横版格斗

游戏容量：892MB

本作是老牌经典 2D 横版格斗游戏“《罪恶装备》系列”在 PSV 上推出的复刻作品，本作移植自 PSP 版《罪恶装备 XX \CORE PLUS》并在其基础上追加新要素以及全程语音；号称“系列最多”全 25 位角色登场，集成了通信对战模式、剧情模式、训练模式、生存模式、MOM 模式、任务模式和角色模式等；游戏在手感上无可挑

剔，比较令人费解的是游戏画面居然采用的是 4:3 的比例，只能说是厂商的诚意还不到位。游戏过程中玩家会在本作上找到《苍翼默示录》的影子，实际上两款游戏的开发商均为 Ark System Works。另外，“《罪恶装备》系列”在家用机平台上最新作《罪恶装备 Xrd -SING-》预定 2014 年发售，各位玩家在等待新作时不妨先用 PSV 上的本作预热一下。



DJMAX 旋风 曲调

游戏原名：DJMAX TECHNIKA TUNE

游戏类型：音乐

游戏容量：3205MB

音乐节奏游戏“DJMAX”系列”一直以高难度核心向著称，本作是该系列于 PSV 平台上推出的最新作，跟以往该类型游戏的用按键操作的操作方式不同，本作采用的是类似于街机版《DJMAX》的触屏操作，同时对应 PSV 的背触增加了背面触屏操作。本作收录共计 67 首歌曲，并包含 4 种游戏模式，分别是新手向的 STAR MIXING 模式、难度适中的 POP MIXING 模式、上级者向的 CLUB MIXING 模式



以及随意玩的 FREE STYLE 模式，本作的一大特色是可以将自己的成绩上传到游戏服务器上与世界各地的高手们一较高下，另外可以通过内置 Facebook 分享自己的奖杯和成绩。本作推荐给喜欢音乐游戏的玩家。



尼柯利数独 V

游戏原名：ニコリのパズルV 四角に切れ

游戏类型：益智

游戏容量：58MB

屏使得操作更加容易，对数独感兴趣的同不妨试一试。

经典益智游戏“数独”除了用来打发时间之外，还能锻炼头脑提高智力，据说还有预防帕金森综合症的功能。本作数独题目全 50 问全部由尼柯利数独作家亲自作成，包含了从初学者到上级者的多种难度，利用 PSV 触



试玩 速体验

《初音未来 歌姬计划F2》试玩报告

SEGA 于 10 月 17 日至 10 月 23 日开始在 PSN 日服上限时配信《初音未来 歌姬计划 F2》的试玩版，小编也第一时间下载后进行了体验。

本次的试玩版和 TGS 上展出的版本是相同的，包含了两首重制曲目——《ロミオとシンデレラ》和《カラフル × メロディ》，以及一首新歌《アカツキアライヴァル》，难度方面最高只提供了 Normal。基本游戏方式与前作并无太大的区别，但在细节上进行了完善，并加入了不少新元素。

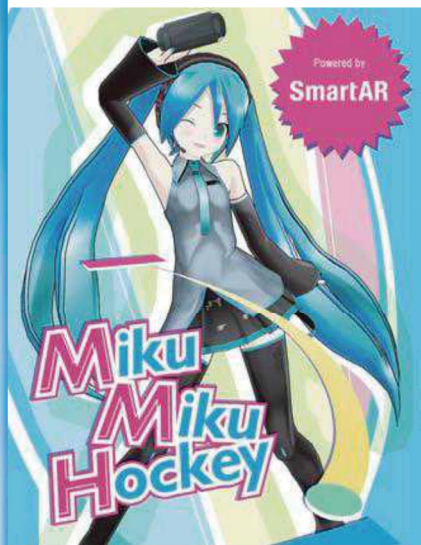
系统方面，本作支持对不同的操作设置单独的按键音效，让演奏的效果更加丰富。其次

是引入了全新的挑战道具，试玩版中提供了两种挑战道具，分别是让音符飞入的速度加快，以及让标记出现的速度变晚，不同的挑战道具可以进行叠加，并将大大提高游戏的难度。在正式版中使用挑战道具会消耗 DP 值，但如果成功完成演奏的话，获得的 DP 值也会成倍增加。

在游戏的演奏部分中，PV 画面相比前作有不小的优化，镜头拉远时人物的建模很清晰，不会有之前的那种朦胧感。操作方式则增加了“双重划动”和“连锁划动”，算是前作中“划星星”操作的进化，老玩家可以很快地上手，具体的操作方式可以观看收录在本期光盘中的试玩视频。



总体来说，本次试玩版给小编的感受是非常积极的。虽说公布的不少重制曲目让人觉得 SEGA 有些偷懒，但无论是画面优化还是各种新系统的追加，也都让人感觉到其用心之处，对游戏的正式版也多了一份期待。



Free Game 推送局

《Miku Miku Hockey》 体验报告

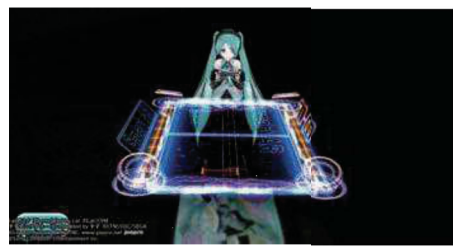
9 月份时索尼向日服的 PSN+ 会员提供了一款初音的 AR 游戏——《Miku Miku Hockey》，而现在港服的 PSN+ 会员们也能够免费下载到这款小游戏了。

想要游玩本作的话除了下载游戏本体之外，还需要下载一张专用的 AR 图像才行。玩家可以打开以下网址：<http://www.jp.playstation.com/software/armaker/mmh.pdf> 或者扫二维码，将 PDF 文件下载后打印出来，或是导入到平板电脑中进行显示，之后将 PSV 对着 AR 图像，便能看到初音跃然 PSV 的屏幕之上了。

移动 PSV 调整视角的话可以从不同的方向观察初音，当然不要妄想用绅士视角偷窥初音的裙底风光，一旦察觉到玩家有这种意图的话，初音便会警觉地用手压住裙子。当然本作的重点并不是偷窥，而是一个打反弹球的 AR 体感游戏。游戏一共分为三种模式，选择 PRACTICE 的话，可以与初音来一场反弹球的练习赛，游戏的操作方式很简单，○发球，左右移动 PSV 的话就可以控制挡板的运动方向，而在接到球的一瞬间向前推 PSV 的话，则可以让球加速反弹。每一局先得

5 分的人即为获胜，并且对应升级要素。选择 Ad Hoc 的话则可以进行本地的联机对战，双方玩家可以各自操纵初音进行对抗。至于 SPECTACLE，则是观赏模式，玩家可以看到一个正常比例的初音和一个 3 头身的初音你来我往地比赛，虽说有点无趣但又意外地引人发笑。

其实 AR 功能推出了那么久，让人真正感到惊艳的游戏或应用其实很少，而本作在角色动作、场景表现及双人游戏的方面确实让人眼前一亮，不过由于内容实在太少，充其量只能算是一款试水用的 DEMO 作品，希望索尼能够继续在类似的创意体验方面下功夫，让这些有趣的新功能在游戏中真正服务于玩家，相信也将能够激发第三方挖掘和创作的热情。



周边 万花筒

给爱机最好的装备！PSP/PSV 收纳挎包“Tanker”推荐

SCE 亚洲日本部旗下品牌“PS Pictogram Series”与吉田品牌挎包系列“Tanker”协作推出 PSP/PSV 收纳挎包，目前设计的有青色、黑色、草绿色，三种颜色可供预订，包包在外观来看与普通挎包类似，正面设计有两个小口袋，是用来放置掌机的周边产品，如移动电源等。内部有三个大口袋，并且根据版本不同设有两个或者三个小口袋，大口袋可以用来装自己的爱机，随身携带的电源线等等，而设计在大口袋上侧的小口袋是专门用来装

UMD 或是 PSV 卡带的，非常实用。

挎包从 10 月 17 日起接受预定，12 月份发售，分三个版本发售，售价分别为 14490 日元、9500 日元以及 11400 日元，可谓不是一般的贵。三个版本口袋数量及外观稍有不同外，功能上差别不大。除此之外还有售价 2800 日元的特别挂件接受预定，PSP 及 PSV 的所有已发售机型全部适用。有兴趣的朋友不妨到索尼的官方网站中选购。<http://store.sony.jp/>





横行霸道 V	Rockstar Games	动作冒险
多机种	Grand Theft Auto V 2013年9月17日 对应机种为PS3、X360，可以与智能手机联动	美版 本地1人，在线1~16人 59.99美元 对应玩家年龄：17岁以上

不知不觉间，游戏已经发售了一个多月，不过还有无数玩家依然奋战于洛圣都的线上线下。这得归功于游戏丰富的单机要素，以及代入感极强的在线模式。著名游戏网站IGN为本作的在线模式打了7分，这个分数虽然和单机部分的满分评价有较大差距，但

能够单独拿出来评分已经充分说明这个在线模式的成功。要知道像《COD》、《刺客信条》、《未知海域》这些大作的在线模式可是从没见过如此待遇的。本期的研究将以在线模式为主，同时也穿插一些单机要素，希望大家喜欢。

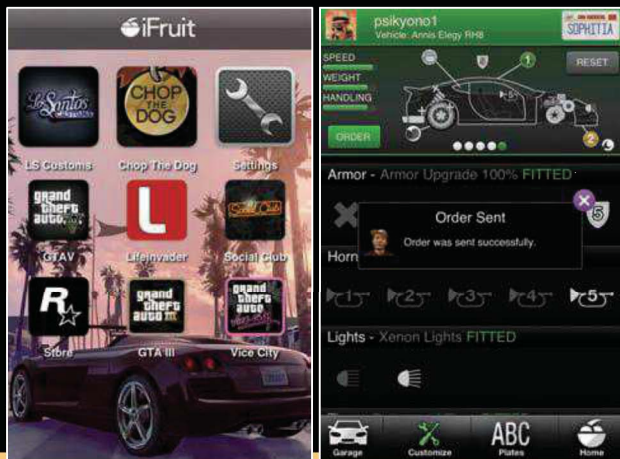
P.S. 由于在线模式更新频繁，部分内容可能会在新版本中修正，在使用时请注意。当前的最新版本为 1.04。

文 约迦 美编 NINA

单机部分

iFruit

使用 iOS 设备的玩家，可以在 App 商店（国服没有）下载名为 iFruit 的官方应用程序。该应用程序的用途很多，十分方便，可惜目前还不对应中文。注意要想使用该软件，必须先注册成为 Social Club 的成员。



▶TTC就是游戏中的水果电脑，到处都有它的的身影，很明显原型是苹果。

LS Customs

这就是游戏中的洛圣都改车王。可以在这里看到5名主人公（3名故事主人公+2名在线角色）的车库情况，并可对其中车辆进行改装。和游戏中的改装比起来，这里的项目要少一些，比如喇叭和喷漆的种类就要少很多，但已经十分方便了。当玩家选完之后即可下单，程序会给出一张

收费单让你确认。这样当你下次上线时，就可以直接验收成果了。而在这里还有一项独家服务，那就是自定义车牌。车牌的文字以及样式都可以由你来决定，文字还可以采用非英文，可惜不能用汉字。选定之后下次上线时去改车王花钱领取即可。

Chop the Dog

这是一个训练小查的节目。你需要定时给它喂食并清理粪便，还可以和它玩游戏，此外有多种迷你游戏可玩。利用玩迷你游戏赚到的奖励，可以购买一些小查相关的物品，如各种不同的项圈等等，小查在故事模式中的行为也会越来越丰富。

Lifeinvader

游戏中虚拟的一个 Facebook 式的社交网络，中文版名为全都露。在这里可以看到一些有意思的发言，不过更主要的用途是加入之后可以从游戏中的一些厂家处拿到好处，例如改车王的一次免费改车、饮料机的免费伪雪碧等等。

除了以上功能之外，这个程序还提供了在线版 Social Club，以及《横行霸道 V》、《横行霸道 III》、《横行霸道 罪恶都市》的数据查询和游戏帮助，但不知为何这几个功能很

不稳定，经常断开。希望未来能通过更新来解决。当然即使不用这个应用程序，玩家也可以玩到游戏的全部内容，但它可以让游戏的乐趣得到进一步的拓展。

联网暴富

如果你和纱迦一样，错过了单机的那些暗杀任务，要想继续赚大钱也不是没有可能，那就是在线股市 BAWSAQ。

和 LCN 相比，BAWSAQ 还是有可能按天数出现较大波动的，因此赚钱也成为了现实。虽然股市的波动掌握在 Rockstar 手中，不能用读档的方法来改变，但要想在 BAWSAQ 中赚钱还是简单的，那就是——买涨不买跌。

股市的波动可以在官网直接查看，地址是：<http://zh.socialclub.rockstargames.com/games/gtav/>

bawsaq

如果你发现有一支股票一直处于涨势，那就毫不犹豫地跟进吧！相反如果你想抄底，也不要在你觉得的最低点出手，而是一定要等到它有上涨趋势时再出手。游戏中这些股票的涨势十分夸张，例如啤士瓦舌 (PIS) 最低时才 5 块钱一股，不少朋友在 40 多块钱的时候放掉了。而纱迦是 58 块钱入的，最后居然一直涨到 220 块钱。要是 5 块钱抄底时入个几千万，最后赚的钱就简直是天文数字！

但是和现实一样，游戏中的股



票同样有较大风险，纱迦就曾经遇到过因为贪心多等一天结果暴跌 44% 的情况。这里教给大家一个高招：每次下线时，存两个档。一个是卖掉手上股票的，另一个是继

续持仓的。第二天开机时，如果继续涨就读第二个档，已经跌就读第一个档。虽然读档存档不能改变 BAWSAQ 的变化，但依然有漏洞可钻。

百慕大三角

首先别激动，作为神秘现象爱好者的纱迦当然知道百慕大三角是在大西洋，而不是洛圣都的原型——洛杉矶所在的太平洋。

本作的地图之大令人满意，不过再大的地图，也有走到尽头的时候。那么如果对着地图外边一直飞一直游的话，最后会发生什么事情

呢？一开始我们以为游戏会将其处理为无穷无尽的海，但实际上游戏采用了百慕大三角的设定：即当玩家来到地图边缘，你的飞机和船就会被某种不知名的力量给吸走，然后人也当即死亡，之后在医院重生。有兴趣的朋友不妨体验一下。

在线模式

全白金奖章解说

游戏中一共有 85 个白金奖章，全成就 / 白金只要求拿到其中的 30 个。玩家当前的奖章获得情况，可以在游戏中的统计数据中查看，官网也提供了数据查询，十分厚道。以下奖章中，凡是涉及获胜和玩家的项目，全部不能单独完成。下面就为大家分类介绍一下全白金奖章的获得方法，至于如何快速拿到 30 个，可以参见本期杂志的“成就奖杯堂”栏目。

获胜

名称	白金条件及所需数量
杀手不留情	赢得死斗游戏并得分在本方前三名，25次
死亡团队	赢得团队死斗游戏，50次
团队支柱	在团队死斗游戏中获得MVP头衔，25次
冠军	赢得50场竞速比赛
飞行玩家	赢得25场飞机竞速
乘风破浪	赢得25场水上竞速
横冲直撞	赢得50场GTA竞速
赛车杀机	在一场GTA竞速中赢得胜利并至少干掉3名玩家，1次
奉命行驶	在拉力赛中以驾驶员身分获胜20次
大独裁者	在拉力赛中以副驾驶身分获胜20次
达阵大王	赢得即时竞速，25次
赛出自我	用自定义载具赢得竞速比赛，1次
后来居上	从最后一位翻盘赢得竞速比赛，20次
纪录保持者	在Rockstar官方制作的竞速比赛中创下世界记录，1次
一骑绝尘	在竞速比赛中创下单圈最佳成绩，25次
竞速全能	每种竞速比赛至少赢一次
幸存者	打过任意生存战的全10波，1次
佼佼者	在腕力比赛中获胜，25次
飞镖之王	在飞镖比赛中获胜，25次

一般

名称	白金条件及所需数量
斗士	参加25场不同的死斗游戏
赛车老手	参加25场不同的竞速游戏
要命时刻	跳伞时在低于40公尺的高度才开伞，25次
惊爆点	跳伞时滞空时间超过3分钟，25次
准确落地	跳伞时精准地落在目标点上，25次
大扫荡	在游戏中的一天内，在一次战局中完成5次帮派攻击事件，1次
结算分数	6镖就打出301分成绩，1次
小鸟球	在高尔夫球赛中打出低于标准杆的成绩，25次
一杆进洞	在高尔夫球赛一杆进洞，1次
发球高手	在网球比赛中靠ACE球得分，20次
大赢家	在比赛前的下注中累计赢得5万元
性感火辣	在脱衣舞俱乐部累计观看过25次私人艳舞
追箱癖	拾取25个箱子
抢得先手	拾取特殊奖励的箱子，1次
时尚玩家	穿25种不同的服饰
纯理发	剪过25种发型
枪械收藏家	买下武器店的每一种枪
人体画布	在全身各个部位都刺过青



犯罪

名称	白金条件及所需数量
无尽流亡	在受到5星通缉时生存2小时
瞒天过海	50次逃离5星通缉
猪也会飞	射下25个直升机上的警察
呼啸而过	坐朋友的车时射杀100个敌人
偷车贼	偷500辆车
全副武装	抢劫25辆装甲运钞车
重装抢匪	抢劫全部20家商店

载具

名称	白金条件及所需数量
炸翻天	炸毁500辆车
出口大王	卖25辆车
最佳车险客户	连续30分钟不撞车
旅客	搭乘朋友的车5小时
云霄之上	驾驶直升机的时间达到4小时
改装天王	在一辆载具上对每一项进行改造, 1次
飞车侠	驾驶地面载具飞车跳跃100尺并成功着地, 25次
颠倒世界	在车辆腾空时翻转, 10次
旋转世界	在车辆腾空时旋转4圈, 5次
单轮骑士	一口气完成600公尺的翘孤轮表演, 1次

战斗

名称	白金条件及所需数量
爆头高手	累计爆掉500名玩家的头
寡妇制造者	累计干掉1000名玩家
赏金猎人	干掉25个目标领取赏金
接二连三	在被干掉之前连杀同一名玩家3次, 重复50次
大杀四方	在死斗游戏中获得连杀, 100次
枪杀得手	干掉50名先被别人打伤的玩家
死神	在死斗游戏中累计干掉500名玩家
连环杀手	在死斗游戏中赢得10次连杀
霸气无双	在帮派攻击中成为杀敌数最多的人, 1次
杀人必见血	在生存战中累计最多杀敌数, 1次
有仇必报	在死斗游戏中干掉曾经杀死你3次的玩家, 重复50次

武器

名称	白金条件及所需数量
手枪侠	用手枪干掉500名玩家
冲锋狂人	用轻型冲锋枪干掉500名玩家
霰弹蓝调	用霰弹枪近距离干掉500名玩家
枪下亡魂	用突击步枪干掉500名玩家
登高望远	用狙击枪干掉100名玩家
疾风暴雨	用机关枪干掉500名玩家
惊爆危机	用粘雷干掉500名玩家
手雷怪客	用手榴弹干掉50名玩家
火箭侠	用火箭筒干掉50名玩家
近战杀手	用近战攻击干掉50名玩家
四轮炸弹	用汽车炸弹干掉50名玩家

玩车攻略

玩车可以说是“《横行霸道》系列”历来的传统, 如果你不玩车的话,

游戏乐趣至少要下降十分之一。本作在车下下的工夫相当夸张, 虽然游戏中没有任何一辆车在现实中是真实存在的, 但你都可以在现实中找到其对应的车型。而且设计者在细节方面非常用心, 这些车跑起来的感觉和真车十分相似, 并有十分

逼真的车损效果。故事模式由于这次分为三个主人公, 代入感有所下降, 加上车库容量有限, 早期还有丢车BUG, 玩车的感觉大降。但在GTA ONLINE里, 玩家可以扮演自己的分身, 最多保存10辆车, 给了爱车人士实现梦想的机会!

爱车必读

在GTA ONLINE中, 玩家依然可以当街抢车。抢车之时, 如果附近有警察或保安, 你会进入通缉状态。摆脱之后, 如果在喷漆之后再次被警察看到, 会因为是赃车而继续被追捕。抢到车之后需要去洛圣都改车王重新喷漆, 并装上追踪器并购买保险, 之后这辆车就是你的了。如果玩家没有车库的话, 最多只能拥有一辆车。如果注册了Social Club, 则会在初期赠送一个两车位的车库。当玩家购买带车库的住宅后, 就可以装下更多的车, 最大的车库是十车位的, 这样玩家就能保存10辆车。购买保险则是为了索赔方便, 这样你的车被毁的时候, 只要打电话给保险公司, 即可重新获赠一辆新车, 同时继承改造。

如果你的车是被其他玩家破坏的, 保险费会由肇事者出。

当玩家需要用自己的车时, 可以长按BACK/SELECT选择请求个人载具, 买房后可以打电话找技工要求送车, 两者的区别在于技工可以让你选择送哪部车。这个行动和叫出租车一样, 必须是靠近马路才行。另外玩家不能距离自己的车库和个人载具太近。

如果玩家开着个人载具干一些违法勾当时被警察打死, 个人载具会被警察扣押。由于在线模式没有赎回被扣押的载具的设置, 你只能靠自己去把它偷回来, 还是比较麻烦的。如果置之不理的话, 一定时间后个人载具会被警察销毁。

买车

玩家可以直接打开手机在网上订购车辆, 买来的车自带追踪器和保险。买车是最简单的获取车辆的方法, 而且在线模式中超级跑车绝大部分都只能购买, 在路上抢也无法据为己有。超级跑车无疑是爱车人士的终极梦想, 下面是5款流行车型的介绍。

特卢菲 灵蛇

原型: 布加迪威龙

价格: 100万元

引擎排气量: 8公升

马力: 1100匹

最高时速: 402公里

0~100公里加速时间: 3秒

特卢菲的原型是大名鼎鼎的法国车厂布加迪 (Bugatti), 这款灵

蛇的原型就是世界顶级跑车的典范——布加迪威龙。在游戏中灵蛇的价格为100万元, 是最贵的汽车。灵蛇的直线速度无人可比, 但不易控制, 需要高超的驾驶技巧。但拥有这样一款顶级跑车无疑是GTA ONLINE的最大追求之一! 威龙变灵蛇的翻译也相当有才。





傲弗拉 本质 XF

原型: Koenigsegg CC8S/Agera
价格: 79万5000元
引擎排气量: 4.5公升
马力: 800匹
最高时速: 385公里
0~100公里加速时间: 3.5秒

的人打造的赛车,但除了惊人的速度外,操作性也相当灵活。在灵蛇相比,本质虽然直线速度略慢,但操作性远远超出,即使在城市中也可以穿梭自如,因此成为在线模式中最受玩家欢迎的车辆。

CC8S 是瑞典制造商 Koenigsegg 于 2003 年推出的量产跑车,曾被吉尼斯世界记录认证为世界上速度最快的量产车。这是一款只为寻找极限突破



佩嘉西 狂牛

原型: Lamborghini Gallardo/Lamborghini Aventador
价格: 24万元
引擎排气量: 5.1公升
马力: 540匹
最高时速: 305公里
0~100公里加速时间: 3.9秒

的低档车型 Gallardo 以及 2011 年全新上市的旗舰车型 Aventador, 令兰博基尼迷无法自拔。对于手上刚有一笔钱就迫不及待想体验超跑乐趣的人来说,这是相当不错的一个选择。顺带一提的是游戏中狂牛的广告词实在有够恶搞的。

处于超级跑车价格边缘的亲民型选择,原型是兰博基尼 2003 年



古罗帝 猎豹

原型: Ferrari Enzo/FXX + Koenigsegg Agera
价格: 65万元
引擎排气量: 6公升
马力: 620匹
最高时速: 350公里
0~100公里加速时间: 4秒

又融合了瑞典制造商 Koenigsegg 于 2011 年推出的 Koenigsegg Agera 的一些特征。猎豹的价格比本质略低,性能相差无几。如果你是法拉利爱好者,又或者是看厌了满大街的本质灵蛇,那么选择猎豹就准没错儿!顺带一提的是古罗帝的 LOGO 将原本的宝马改为坐下的马,颇具恶搞精神。

说到跑车,自然少不了法拉利。猎豹的原型就是法拉利,同时它



秘技: 排车位

玩家车库中车辆的摆放顺序,与玩家获得车辆的先后有关,正常情况下无法更改,除非重复购买,但有一个办法能够自由更改排序,玩家所要额外付出的只是一笔保险费,无需重新买车,车辆的改造情况也全部继承,有强迫症的朋友不妨看过来。以下假设玩家想把 A 和 B 的车位互换:其中 A 的车位记为 ①, B 的车位记为 ②。

回车库,再次提示车位已满,选择用 A 代替 C 的车位 ③。

4. 之后把 B 开出库,随便抢一辆车(用 F 表示),开回车库。这时系统会提示你车位已满,选择用 F 代替 B 的车位 ②。

5. 按 3 的方法走回大街把 B 开回车库,提示车位已满,选择用 B 代替 E 的车位 ①。

6. 把 A 开出库,之后随便抢一辆车(用 G 表示),开回车库。这时系统会提示你车位已满,选择用 G 代替 A 的车位 ③。

7. 按 3 的方法走回大街把 A 开回车库,提示车位已满,选择用 A 代替 F 的车位 ②。换位完成。

简单地说就是当车库满的时候再开进新车时就能自由选择位置,被替换的车会永远消失,但如果该车当时在外面而且是玩家最后开过的车,那么只要走回大街还能找回来,这样就可以实现重新排位,只是这一招会让车辆的保险消失,对于高价车来说也是一笔不小的费用。

佩嘉西 炼狱魔

原型: Lamborghini Murcielago
价格: 44万元
引擎排气量: 6公升
马力: 610匹
最高时速: 336公里
0~100公里加速时间: 3.1秒

合流线型车身设计,高速行驶时的视觉效果极具动感。和猎豹相比,炼狱魔的性能接近,价格足足低了 21 万元,但和灵蛇一样,拥有不易控制的缺点。

兰博基尼在游戏中的顶级车款,造型取自 2001 年其旗舰级跑车 Murcielago,低矮的车身配



找车

既然是 GTA,在街上抢车偷车无疑才是最流行的做法。除了灵蛇这种在 GTA ONLINE 里只能买的车以外,其实在洛圣都还有很多不错的车可以选择。而且“找”来的车只需喷个漆装个追踪器就是你的,可谓一本万利。注意并非所有的车都可以开进车库据为己有,很多特

殊车辆如警车、消防车就不行。目前 1.04 版有 BUG 可以将特殊车辆包括直升机塞进车库,但很容易出事,而且也不知道下次更新后会有什么结果,因此就不介绍方法了。

下面会为大家推荐几种好车的入手方法!

奥北 密探

奥北一听就知道是在恶搞奥迪。奥北密探的设计源自奥迪的多款经典车型如C6、D4、A4，还有三菱Lancer Evolution，不过你无需记住这些，只要记住它是故事模式中麦可的坐驾即可。奥北密探是游戏中性能最佳的4门跑车，可供改装的项目相当多，要想四人拉风地作案必不可少。



奥北密探会出现于威斯普奇海滩网球场、高尔夫球场附近的停车场里，不过几率较低。建议是当西门指定你去找这部车的时候再来下手，这样几率会高一点儿。推荐在威斯普奇海滩网球场附近多绕绕，看看地图上可以打网球的地方就大致知道了。

包洛坎 全能行者

老崔在故事模式里的那辆越野车虽然不比跑车好看，但也别有一番风情，而这辆车在GTA ONLINE里一样可以入手，而且方法十分简单。只要打开菜单选择差事→任务→一路都是泥，任务开始后前方有条沿海，在入口处就能看到这辆红色越野车，之后一路开回车库然后来自杀放弃任务就可以啦。这辆车改装之后也很有个性，建议保留老崔原始的红色。



卡尼斯 岩魔

玩惯了跑车当然也要换换口味，耐打的越野车是个不错的选择。卡尼斯岩魔是个不错的选择，但要想拿到特别版，就得打电话让梅利威瑟派佣兵，之后趁佣兵下车时直接开车走人。注意必须地图里至少有两个玩家时才能派佣兵，因此可以和朋友配合来取得。



卡林 王者

游戏中的卡林系列车是以丰田和雷克萨斯为原型的，这款卡林王者的原型是Lexus IS300，虽然看上去不起眼，但改造之后性能颇为不俗，在改车王可以卖到10万元以上，是可以出售的车辆中最高级别的。刷卡林王者的最佳地点是在监狱附近，只要玩一场前科累累的竞速再回到自由模式，你就会出现在这里，然后在停车场慢慢找吧。这里有各种卡



林系车辆，王者的出现几率较低，不过耐心刷就一定出来，被警察打死也没关系，正好重刷。

游戏中还有很多不错的值得一“找”的车辆，例如宝马系列，只是因为很多玩家直接看上布加迪威龙这个级别的车，所以就无视了。此外如果是热爱特殊车辆的朋友，那更是有福了。在不能买的跑车中，最稀罕的应该是欧斯洛F620，这款车目前只知道当西门指名要的时候

在富兰克林家附近可以随机刷出来。另外除了麦可和老崔外，富兰克林的专用车于在线模式里也可以找到，而且满大街都是，但造型都不是富兰克林的专用款式。如果哪位能找到这两款好车的话欢迎提供方法，至于有其他好车的话更加欢迎喽！

改车

有了车只是第一步，接下来就是改车。改车同样是烧钱大项，对于顶级跑车而言，每一项改装都需要花上数万元，就连比较特别的漆都是万元起跳，令人咋舌。不过改车可不是直接每样选最贵的就OK了，很多改装项目需要满足一定条件才能解除。这些条件大致可以归纳为：

等级：玩家等级达到一定程度时才能解锁。

获胜场次：玩家赢得一定次数的竞速比赛时才能解锁。说明中虽然说是“以同类型的车”赢得一定场次，实际上用什么车都是可以的。例如用超级跑车赢够场次之后，摩托车的项目也能解锁，可能是BUG。

喷射起步：很多赛车游戏中都有喷射起步在本作中也存在。在竞速比赛开始时会出现3 2 1 GO的倒数，当看到GO时按RT/R2键加速，即可使出喷射起步，要求十分宽松。喷射起步一个人刷也是可以的。

尾流提速：同样是来自于其他赛车游戏的设定，当A高速行驶

时，如果B紧随其后，只要距离够近，B即可获得尾流提速。这个项目要刷的话比较麻烦，需要两人配合，不过目前最流行的前科累累刷法正是要用到这一点，因此不用担心。

除了上述项目外，还有飞车特技、涡轮启动这两项。一般来说只要等级和胜场一够，大部分项目都会解锁。其他要求一般只影响喷漆的颜色，不过最好看的颜色都需要这些条件就是了。

说到喷漆，其实喷漆也有些讲究。隐藏的珠光漆选项，需要玩家先选择亮金属，之后返回上层菜单，就会看到了。珠光漆配合亮金属，可以打造出相当多的变化，只要有耐心就可以打造出独一无二的颜色。而最炫的铬合金可以实时镜面反射环境贴图，也是相当炫的颜色。



各种心得

免费武直

如果没钱买武直也没关系，只要到地图南边的港口（如下图）即可抢到一架。有时候这里还会出现大型军用运输直升机，不过感觉还是武装直升机的出现几率要高得多。





基地突袭

单机中存在的美军基地，在线模式中一样有。不过在线模式中基地的大门始终是关闭的，因此你得用点儿特殊技巧才能进去。

方法一：跳山。基地三面环山，有多处位置都可以用来跳山，只要汽车的速度够快，就可以直接飞越围墙进去。

方法二：空降。开着飞机到基地上空，只要高度够低就不会被通缉。

无论是哪种方法，只要一接近基地的中心部分，就会立刻引发4星通缉。基地里的好东西不少，

包括坦克、战斗机、武装直升机、运输直升机等，除了坦克外其他都可以抢过来。虽然4星通缉比较疯狂，但只要你动作够快，完全可以在美军包抄之前走人。不过这种偷来的载具均不能保留，爽过之后就沒用了。

如果特别想要坦克的话，可以尝试用运输直升机给吊出来。首先在基地上空低飞盘旋，发现目标后慢慢吊，成功之后才会引发警报，接下来就赶紧撤离吧！莱斯特有好几个任务都和基地有关，练熟之后有大用处。

中低三个档次，每一档次的房子的内部结构以及车库都是一模一样的。而这个档次的划分，就是以车库的大小来决定的，所以不管是40万的日蚀大楼还是25万的理查尊爵51号都一样。那么接下来你要选择的就只剩地段和风景了。

和现实生活中一样，你要想要无敌海景，就得远离市中心。

要想交通便利、资源齐全，那就得牺牲窗外美景。单以景色而言，肯定是依海傍湖的房子最值得推荐的。但如果从地段来说，还是城市中心比较好，例如上面提到的理查尊爵51号。由于玩家可以选择自己进入在线模式的地点为住宅，因此选一个好位置远比风景重要。

作客

玩家可以邀请自己的朋友到家里来玩，方法是在家里的时候长按BACK/SELECT键进行选择，此外也可以直接在家门外按门铃，然后由主人去大门迎接。在家里只能进行一些简单的互动如洗澡睡觉吃喝等等，连跑动都不可以，更不用提掏武器了。因此在公开战局中如果躲进家里，就算门外有人送顺风或查水表，你也大可

笑脸相迎。当然对方也可以用拍照、情感动作来进行回应。

不过在当前的1.04版有一个BUG，那就是在某些地方按住RT/R2键后再按LB/L1是有一定几率能呼出武器菜单的，之后你就懂了。可以在家里装好各种粘雷，然后屋主一定吓得腿软。不过这个BUG的准确触发条件还不太明确，在洗澡处出现的几率较高。

唱歌和说话

如果玩家将自己的重生地点选为住宅，那么在进入线上模式时有一定几率会看到你的角色正在洗澡，同时画面上会提示如果戴着表的话，此时唱歌可以获得经验值。有兴趣的人不妨拿个电风扇对着表吹，看要吹多久到100级（误）。另外据说唱不同的歌，

获得的经验值也不一样，《最炫民族风》加得最多（大误）。

另外在执行任务时，如果玩家用表讲话，你会发现你的角色也在动嘴，而且还能对口型。这个设定多多少少弥补了GTA ONLINE里玩家角色不能说话的遗憾。

坦克对策

坦克无疑是游戏中数一数二的大杀器，它速度不慢，炮弹无限，耐久值高。虽然每叫一次都需要1000元，但比起这1000元折合的弹药费来，叫坦克绝对是一本万利的合算买卖。那么如何对付坦克呢？方法有很多种，这里就介绍一下。

强行夺取

和《光环》一样，只要玩家靠近坦克按Y/△键，就可以直接把驾驶员揪出来。但这一招说起来容易做起来难，因为玩家的位置会在雷达上显示，只要对方不是傻子，随便一炮就能送你归西。就算不开炮，坦克来回碾压也能轻松秒杀步行者。因此这一招得配合莱斯特的雷达匿踪（对上坦克时得多用雷达匿踪）来达成。如果发现有人把坦克当固定炮台使用，这一招就可以派上用场了。

驾驶员揪出来撞翻在地。这时驾驶员会处于很长时间的硬直，谁用谁知道。不过买凶揪人这招需要50级才能使用，而且劫匪虽然不会在地图上显示，但坦克还是可以在其接近之前碾死或轰死。如果坦克处于高速移动中，光靠两条腿走的劫匪很显然是也是追不上的。

空中作业

这一招十分牛逼，那就是开着军用运输直升机飞到坦克上方将其吊走。这一招的厉害之处在于坦克还存活着，对方想重叫一辆都不行。有次纱迦在线上就是如此，对方一上来就叫了辆坦克，炮火压制得我方都不敢动。就在万分危急的时候，一位路过的好心人开着重型运输直

买凶揪人

打电话给拉玛叫劫匪这招对付坦克有奇效。只需1000元，利索的劫匪就会熟练地接近坦克然后将



恶劣玩家

和《马克思·佩恩3》一样，本作也有恶劣玩家的设定。在完成任任务时，玩家会看到一个JP值，这个JP代表玩家的品行。除了完成任务之外，只要于在线模式中呆上一段时间而不干坏事，JP也会上升。当涨到一定程度时，就会获得金钱奖励（不过目前只见过1000元/次）。如果能继续保持，还可以获得购物优惠的待遇。

所谓的坏事主要是不完成任

务就退出，以及破坏其他玩家的载具。如果玩家被判定为恶劣玩家之后，会被强制戴上一个奇葩帽子，同时被关进小黑屋。当然这个小黑屋其实也是洛圣都，只不过在这里你只会遇到其他被关进小黑屋的玩家。即使你的好友拉你去帮忙你也无法加入。关小黑屋的时间为两天，不过如果屡教不改的话时间会延长。

买房须知

买房这个设定可谓神来之笔，它让玩GTA ONLINE的玩家有了极强的归属感。游戏中提供了数量繁多的住房供玩家选择，最便宜的只要两万多元，最贵的价值40万元。每个玩家最多只能同时拥有一套房子。如果你想换一套，之前买的房子会折一个价钱，用来抵消买新房时的金额。因此如有可能的话，住房应该一步到位，这样就不会浪费金钱。那么究竟应该选择哪一间呢？

首先看户型。可以明确的一

点是，不带车库的房子坚决不要。因为没有车库，玩家无法保存已获得的车辆，也无法去网上定车。因此根据这一点，那些两三万的房子全部可以无视了，最便宜的也是8万元带二车位的那种。如果想一步到位的话，就要选择车位最多的十车位房子，这样可以同时保存10辆车（含汽车和摩托车，自行车另算）。

其次应该是看装修。不过这一步在GTA ONLINE里可以省了，因为所有带车位的房子只分为高



升机把坦克吊住然后飞走了，深藏身与名。我们目瞪口呆，对方风中凌乱。不过如果没有过硬的飞行技术，还没飞近坦克就被打下来了。

飞机空袭

如果对方身处于开阔地，可以尝试使用梅利威瑟的空袭，效果令人满意。但是空袭的费用是 12500 元，非大款不能用也。相比对方 1000 元的成本，这个方法明显不合算。此外有兀鹰攻击直升机的朋友也可以开出来用导弹来打坦克，不过相比坦克来直升机要难开很多，锁定也是一个大问题，一不小心就会被坦克先发制人。追求魄力的人还可以开大客机直接砸向坦克，记得提前跳伞即可。

守株待兔

游戏中坦克的重生点是固定的，当一方呼叫坦克之后，它会出现与离呼叫人位置最近的重生点。如果

你能记住重生点的位置，那么当对方呼叫坦克之后可以先过去埋伏的，至于是埋 C4 还是直接乱枪打死都好说。

放手一搏

如果什么招都出尽了，最后只能硬上了。不过坦克的耐久度相当夸张，粘雷、手榴弹、火箭筒、榴弹枪都需要很多发，因此最好是一起行动。其中最推荐的是榴弹枪，连发速度比较高。此外还可以从远处用狙击枪打座舱，具体位置不好描述，打准的话比榴弹枪效率还高，不过对方能否让你从容打完是个问题。

从可行性和成本来说，对付坦克最好的办法还是坦克。不过开坦克虽然 HAPPY，风险也是有的。因为坦克乱轰的话很容易轰中其他玩家的载具，这种行为一多，驾驶员就得进小黑屋喽！

锻炼能力

关于角色能力的设定，在线模式和故事模式基本一样，也是通过反复进行某一件事情来提高，由此可以派生出一些锻炼的方法。

体力：找个无人的旷野，用牙签卡住 A/x 键，用橡皮筋把摇杆往左下或右下方固定，就可以一直挂了。

潜行：找个有敌人的任务，走到墙角，进行潜行模式，摇杆固定往角落里不断走就可以了。附近的敌人越多越容易练。

射击：没有太好的办法，多

参加战斗吧，爆头加得更快。

驾驶：不用练，应该是最早练满的能力之一。

飞行：直接开个直升机连发 RT/R2 键即可，顺便还能拿云霄之上的白金奖章，不过这种方式的速度着实堪忧。

力量：找一个朋友帮忙，让他坐在车里，然后你死命地踹他的车，大概 15 分钟就能从零练到满。

肺活量：暂时没有找到好的办法。

刷钱大法

1.04 版有很多 BUG，由于 Rockstar 随时都有可能推出更新来修正问题，这里只介绍其中最实用、可操作性最强的刷钱大法。不过需要注意的是，用这个 BUG 有可能被 Rockstar 处罚，如果有

玩家因此中招，我们不负责。

1. 选择一个仅限邀请的战局，在线上→选项中把重生地点改为最后位置。

2. 找一辆可以在洛圣都改车王出售的车（即初始卖价低于 5

万元的非特殊车辆）。

3. 去改车王进行任意改装（必须有安装追踪器），然后出厂，确认右下方出现保存的图标。

4. 再次进入改车王，选择出售，再确定，拿到钱后马上按 START 键，选择线上→切换角色。

5. 选择刚才使用的角色。耐心等待读取完成。

6. 回到游戏中时，玩家会再次坐上刚才卖掉的车里，位置可能是在改车王附近，也可能是直接在改车王里。

7. 重复 4、5、6 的步骤，即可实现无限卖车赚钱。

在使用这个办法时，推荐先把车改满。因为你改得越多，卖得越贵。用全文推荐的卡林王者，改满之后一次能卖 10 万多元，效率大幅增加。此法对于超级跑车无效，因为初始卖价高于 5 万元，改车王不收。虽然有 BUG 可实现超级跑车，但会多一些步骤，效

率也未见得高。在使用此法时要注意以下几条：

一、当玩家进行到第 6 步时，会进入公开战局。为防止受到其他玩家的干扰，推荐在地图上方的改车王进行。

二、虽然每次切换角色时系统会提示储存，实际上是不会的。为保险起见，每刷到一定数量的钱都要手动保存一下，保存的方法参见第 3 步，最简单的方法就是喷个漆。

三、如果刷到中途掉线，视当时情况和版本不同有一些区别。PS3 版一般是回到上次保存的时候，X360 版则一般能够实时保存进度，但如果是在 4→5 的过程中掉线，车会被真正地卖掉，当然这点小钱很快就能赚回来就是了。

四、如果操作失误当真卖掉一辆车的话，你需要于在线模式中呆 48 分钟（即游戏中的一天）才能再次卖车。

快速移动

GTA ONLINE 中虽然可以打的，但出租车并不能瞬间将你送到目的地，因此出行成了一个大问题。不过没关系，依然有妙招来解决这一问题。

1. 活用重生地点。在线上→选项中可以更改自己的重生地点为在住宅或最后位置。利用这一招，如果玩家离自己住宅很远的话，不如直接退出再进好了，直接就能回到住宅。

2. 直升机接送。当你解锁了梅利威瑟的直升机接送之后，只要打电话花 1000 元，即可让对方开直升机来接你。虽然直升机也不能瞬间送到，但速度比出租车快太多了。不过建议你先买个降落伞再来。

3. 参加差事。玩得多

的朋友可能已经发现了，当差事完成后回到自由模式时，你的位置就在启动差事的位置附近。由于差事也可以通过线上→差事来直接选择，因此当你想去某一点时，不妨先搜索该地点附近有什么差事，打上一盘之后选择回到自由模式，自然就到达了。如果你参加差事时开着自己的载具，连载具都会自动转移过来。推荐是竞速比赛，因为一个人就能参加，不用等人。



快速升级



由于目前的版本已经消除了任务可以重玩的 BUG，而且调低了任务的报酬，因此目前所谓的快速升级也并不算快。这种方法依然是前科累累，圈数调两圈，至少两人，采用你跑我追的方法，要求快速并引发尾流提速，加上系统经常会判定你打破单圈纪录，给予的奖励特别多。不过这个方法确实相当无聊就是了。



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

年关将至，按照惯例，游戏圈会进入大作如云的丰收季，杂志内容也会以大作为主。打了大半年成就或奖杯的朋友，也是时候放下抽屉里的神作，来享受一下顶级大作的乐趣啦！本期成就奖杯堂将为大家介绍《横行霸道V》的白金奖章速

刷法。白金奖章是GTA ONLINE的独有内容，它涉及到GTA ONLINE的方方面面，每个都配有成就/奖杯式的图标，十分精美。拿到白金奖章后虽然有经验值奖励，但数量很少，因此基本上可当成为成就迷和奖杯犯服务的内容，放在成就奖杯堂里很合适。



《横行霸道V》白金奖章速刷法

GTA ONLINE的成就和奖杯中，最花时间的项目除了100级，就是30个白金奖章。游戏中一共有85个白金奖章，要想拿30个还是很容易的，因此怎么拿不是关键，拿得快才是问题所在！玩家当前的奖章获得情况，可以在游戏中的统计数据中查看，官网也提供了数据查询，十分厚道。下面就为大家介绍快速拿30个白金奖章的妙招。

成就 / 奖杯相关

相信愿意追求30个白金奖章的朋友，不是成就犯就是奖杯迷。有部分成就/奖杯的达成条件也就是白金奖章的条件，所以首先朝这个方向努力吧！这样的成就/奖杯有：



全能玩家

说明：在每种游戏模式中至少获胜一次，对应成就/奖杯“独占鳌头”。



幸存者

说明：打过任意生存战的全10波，1次，对应成就/奖杯“我命由我”。



赛出自我

说明：用自定义载具赢得竞速比赛，1次，对应成就/奖杯“午夜俱乐部”。



重装抢匪

说明：抢劫全部20家商店，对应成就/奖杯“天生抢匪”。

当前白金奖章数量：4



GTA 竞速
前科累累

竞速相关

目前最火的竞速赛道依然是“前科累累”，因为这个赛道最短最简单，用来刷竞速最为合适，目标是赢50场。这个过程至少需要两人，也推荐两人对刷。如果双方都想刷白金奖章，那就需要100场，人再多一些的话就需要更多的场次。另外爱车的朋友在这个过程中可以顺便刷喷射起步、尾流提速，这样可以顺便多解点儿改装部件。

步骤一

每场比赛前，首先记得让预定的输家下注。每次最多下注2500元，赢家只能获得其中一部分金额。输家记得也要跑完比赛，这样可以回收2000元左右，等于每次只亏500元。反复可以解除大赢家（说明：在比赛前的下注中累计赢得5万元）。

步骤二

玩家的目的是赢50场，每次记得把模式选为GTA模式，这样赢50场可解除以下两个白金奖章：冠军（说明：赢得50场竞速比赛）、横冲直撞（说明：赢得50场GTA竞速）。

步骤三

前25场竞速比赛可以刷赛车老手。所谓的不同比赛，不是指赛道或模式的不同，而是指一个房间。当赛完一场比赛之后，大家都选择回到自由模式，然后重新开房重新拉人，这样就算不同了。重复这个步骤25次，大家都可以解除赛车老手（说明：参加25场不同的竞速比赛）。

步骤四

每场比赛记得先由预定的输家开过第一个检查点，然后赢家从后面反超他，重复25次可解除后来居上（说明：从最后一名翻盘赢得竞速比赛，25次）。

步骤五

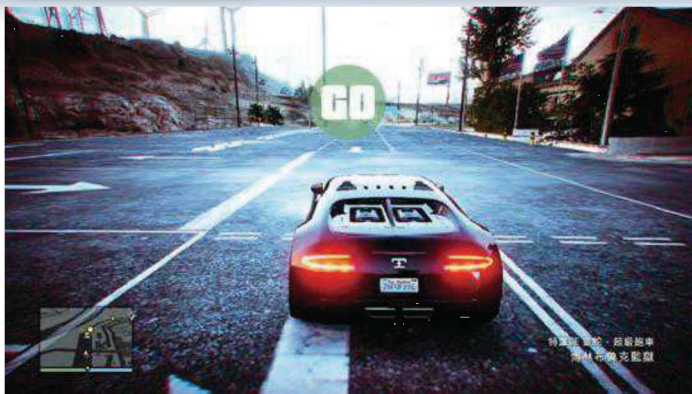
在其中一场GTA模式中，让朋友下车，杀他三次之后再获胜，可解除赛车杀机（说明：在一场GTA竞速中赢得胜利并至少干掉3名玩家，1次）。两人即可。

步骤六

选择普通、拉力赛、GTA三种模式各赢一场，即可解除竞速全能（说明：每种竞速比赛至少赢一次）。

步骤七

在赢50场竞速时即可不知不觉间获得一骑绝尘（说明：在竞速比赛中创下单圈最佳成绩，25次）。按理说应该是先以超慢的成绩完赛，然后每次超越一点儿，如此重复25次。但实际上并不用这么麻烦，目前只要是刷完上述步骤，还没见过没有拿到的。老实说这个白金奖章挺莫名其妙的，如果未来修正了，



就可以找条没跑过的新赛道来一点点地刷新自己的单圈最佳成绩。

步骤八

以上环节结束后还有一个附送的白金奖章：改装天王（说明：在一辆车上对每一项都进行改装，1次）。因为改装项目不是一开始就全部解锁的，你必须以对应类型的车辆赢得一定数量的竞速比赛才能解

锁新项目，所以在刷50场前科累累时要有针对性的准备工作。依个人经验来看，似乎要在一次改装中完成这一步骤才行。如果单纯只是为这个白金奖章的话，不推荐用超级跑车来达到这一条件，因为改装费实在太高，而且要改装的项目也多，用摩托车来改装是最简单的。另外炸药是不需要装的……

步骤五

一个人去商店买25件衣服并换上，解锁时尚玩家（说明：穿25种不同的服饰）。

步骤六

一个人去理发店选两种发型来回换着剃25次，解锁纯理发（说明：剪过25种发型）。

步骤七

买辆摩托车，去国际机场，来到跑道一边。先加速，然后扳住左摇杆的下方向不放，即可开始翘孤轮表演。只要不偏，很快就能解锁单轮骑士（说明：一口气完成600公尺的翘孤轮表演，1次）。顺带一提的是这也是提高驾驶能力的最好方法。

步骤八

睡觉或有别的事要做之前，抢个直升机，按住RT/R2不放上天。4小时后解除云霄之上（说明：驾

驶直升机的时间达到4小时），还能顺便练点飞行能力。注意直升机只要高度够，就算不按RT/R2也不会掉下来。但在线模式只允许玩家发15分钟的呆，所以推荐是用连发手柄或牙签大法。

步骤九

将赛道改为市中心地底游。在这里上公路桥后有一个缺口可以跳下来，在这里可以解除飞车侠（说明：驾驶载具腾空飞行100公尺并平稳着地，25次）。如果你开的是好车，速度也不错的话，100公尺距离绰绰有余，不过注意你还得平稳着地才算数。成功一次之后，马上往回开，开到出现道具的位置再来一次，如此重复就能迅速解除这个白金奖章了。如果感觉速度不够快的话，可以利用加速器来达成，使用道具的方法是按下左摇杆，关闭交通后更是简单。飞车侠只需一人即可解除。

目前已获白金奖章21块！

- 大赢家
- 冠军
- 横冲直撞
- 赛车老手
- 后来居上

- 赛车杀机
- 竞速全能
- 一骑绝尘
- 改装天王

当前白金奖章数量：13

- 佼佼者
- 五盘决胜
- 连胜盘
- 发球高手
- 宾果老妈妈
- 性感火辣

- 时尚玩家
- 纯理发
- 单轮骑士
- 云霄之上
- 飞车侠

当前白金奖章数量：24

休闲娱乐

这一步比较灵活，可自行安排顺序。很多环节无需朋友帮忙，一人即可搞定，详见下面的说明。

步骤一

在腕力比赛中获胜25次，可解除佼佼者。腕力比赛由于可以立即重来，25次无压力，相比之下其他运动不能直接重来，就不推荐了。这个环节需要1名朋友帮忙。

步骤二

打一场五盘三胜制的网球。这场球全部由你得分，你发球时帮忙的朋友不要接。朋友发球时你直接回过去，朋友不要动。这样一场网球打下来，可以解除：五盘决胜（说明：在一场五盘三胜制的网球比赛中获胜，1次）、连胜盘（说明：在网球比赛中打出连胜盘，1次）、发球高手（说明：在网球比赛中靠

ACE球得分，20次）。虽然时间不长，但回报丰富。

步骤三

叫上朋友玩一场打靶中的翻面抢色赛，开始之后朋友不发一枪，任你把所有靶面都打翻过来，这样可以解除：宾果老妈妈（说明：在翻面抢色赛中，把所有靶面都翻成自己的颜色，1次）。

步骤四

去脱衣舞俱乐部累计观看过25次私人艳舞，解除性感火辣。这个环节就不用朋友帮忙了，反复选择结束→再看一支就行，很快就凑够25场了。

战斗

步骤一

如果之前在过十波时没解除杀人必见血（说明：在生存战中累计最多杀敌数，1次）的话现在来补，这个白金奖章要求4人合作时才算数，不过不用打完十波，只要在结算时你是累计杀人最多就可以了。

步骤二

再去打帮派攻击，目标是大扫荡（说明：在游戏的一天内，在一次战局中完成5次帮派攻击事件，

1次），霸气无双（说明：在帮派攻击中成为杀敌数最多的人，1次）。人越多越简单，其中霸气无双至少要有两个人才能解除。帮派攻击的位置是固定的（参见地图），不过有出现时间的限制。每一个帮派攻击都可以反复刷，因此没有难度。



图 | 白金奖杯成就指南



黄色: 4点~12点
红色: 12点~8点
紫色: 8点~4点



杀人必见血



霸气无双



大扫荡

当前白金奖章数量: 27

查漏补缺

剩下的3块有很多选择, 这里简单介绍一下吧!

选择一

找一个朋友反复刷死斗, 可以把每局的目标杀人数改为30, 然后注意赢家每杀3个人, 就要由输家来干掉他, 之后再赢家杀3个人, 再由输家来干掉他, 如此反复。这么麻烦是因为要解除接二连三(说明: 于死斗游戏中, 在被干掉之前连杀同一名玩家3次, 重复50次),

按这种杀法每局可以完成10次, 5局之后即可解除。而按这种刷法的话, 连环杀手(说明: 于死斗游戏中, 赢得10次连杀)自然也是唾手可得。

选择二

在进行上述过程时, 杀敌记得要用粘弹、手榴弹、火箭筒或近身攻击来完成, 可分别解除: 惊爆危机(说明: 用粘雷干掉50名玩家)、手雷怪客(说明: 用手榴弹干掉50名玩家)、火箭侠(说明: 用火箭筒干掉50名玩家)、近战杀手(说明: 用近战攻击干掉50名玩家)。按上述解法, 5局30



人的比赛正好可以解除二连三外加上任意3种武器杀人, 建议放弃火箭侠, 原因无它, 火箭筒弹药太贵!

选择三

想一个人搞定的, 可以选择高尔夫或飞镖。高尔夫只打第6洞, 两杆过关不是问题, 反复25次可解除小鸟球(说明: 在高尔夫球赛中打出低于标准杆的成绩, 25次)。如果能一杆进洞, 直接解除一杆进洞; 飞镖的话可尝试结算分数(说明: 6镖就打出301分成绩, 1次), 最简单的做法是扔4次20x3, 1次11分, 最后直接扔圆心, 搞定收工。跳伞也可以一个人完成, 不过

选择四

一般中的3个跳伞奖章很难一次性达成, 因此只能分开来达成了, 推荐最不花时间的准确落地(说明: 跳伞时精准地落在目标点上, 25次)

不擅长体育运动的朋友也有一个人可以搞定的项目。没事多在街上逛, 抢劫25辆装甲运钞车可解除全副武装; 有钱买坦克时, 直接开坦克进城狂轰, 轻松搞定炸翻天(说明: 炸毁500辆车); 小心驾驶30分钟不撞车, 可解除最佳车险客户。注意不动是不能解除的, 途中如果有严重撞车就得重算, 30分钟是指真实时间的30分钟, 可以去没人的地方开。

总结

之前介绍了27个白金奖章, 上面又提供了13个, 从中选择3块, 可谓毫不为难。总的来说30白金其实不难, 如果你喜欢GTA ONLINE的话, 很多项目不用刷都有了。最后再补充两个暗藏陷阱的奖章:

枪械收藏家(说明: 买下武器店的每一种枪); 听起来简单,

但最后一把武器需要120级才能解锁, 捡别人的武器也没用。

人体画布(说明: 在全身各个部位都刺过青): 这个倒是没有等级要求, 但头部刺青要求玩家完成爆头高手(说明: 在死斗游戏中爆掉500个玩家的头)后才能解锁。

多边共享



游戏文化
多边共享

让手机化身冲锋战神

多边
趣闻

宇宙人 提供



想必对于很多玩家来说,《四驱兄弟》的动画是童年美好的回忆之一,那个时候少不了还得省吃俭用买下一台心仪的四驱车,和小伙伴一较高下。而现在 Movic 则推出了一款以弟弟星马豪的冲锋战神为原型的 iPhone5 专用手机壳,怀旧感十足!还别说,装上去以后真像那么回事,还原度极高。并且这部冲锋战神的尾翼也是可以自由装卸的,除

了让使用者能够多少感受到组装的乐趣外,其实这尾翼还另藏玄机,没错,在它的下方是手机的摄像头,设计上相当巧妙。

把装了这款外壳的手机拿在手里,不由得让人有种冲动想高喊:“去吧!冲锋战神!”。不过中二归中二,可别真的把手机丢出去咯!实践告诉我们飞行模式是不能让手机真的飞起来的。(笑)



混种口袋妖怪登场!

多边
趣闻

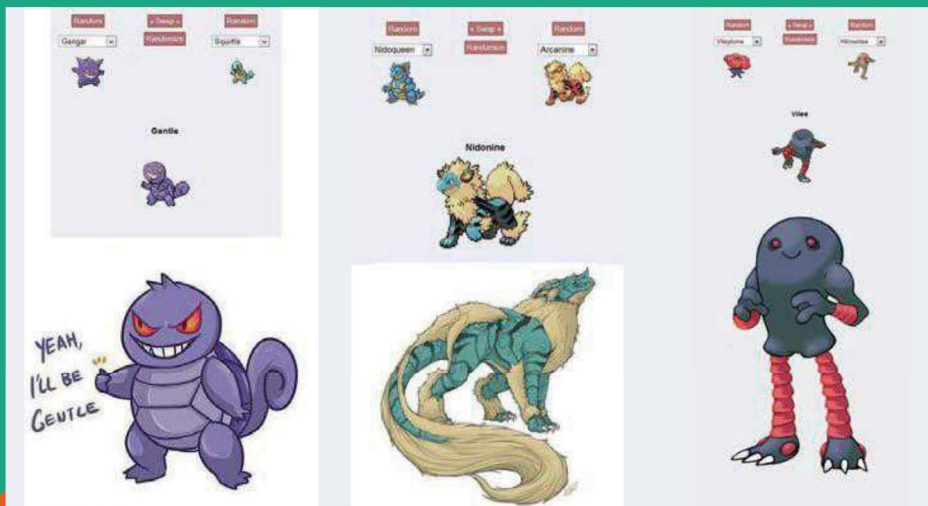
稀饭 提供



《口袋妖怪》玩了那么久,恐怕系列的大部分玩家都有一个疑问:除了同种之间繁殖,难道口袋妖怪之间就没有混种的可能性么?当然这是个比较复杂的问题,涉及到生物学、遗传学、变异学等等,加上游戏到目前为止已经有 600 多种口袋妖怪,哪怕只有其中那么几种可以混种,所能够产生的组合也将非常夸张,所以这扇禁忌的大门应该是不会被开发组轻易打开的。不过就算官方没有这方面的打算,玩家们的想象力与创造力可是难以估量的,几个狂热而又懂技术的玩家便创造出了一个神奇的网站——Pokemon Fusion (<http://pokemon.alexonsager.net/>),如果各位玩家不方便输入,

不妨扫描下边上的二维码去登陆。

Pokemon Fusion 其实已经存在了好一段时间了,如果各位读者中有资深的《口袋妖怪》真饭,恐怕早就已经听说过这个网站,但你们不一定知道的是,因为这个网站中合成出的点阵画面已经满足不了许多热情玩家们的想象空间,他们就纷纷在各种同人绘图网站上大显身手,把这些混种口袋妖怪亲手画出来,其中既有雷人的造型,却也有意外帅气的组合,让我们一起来看一看吧~





任天堂回归本源——《口袋妖怪》主题花札



多
边
趣
闻

时雨 提供

《口袋妖怪 X·Y》的热卖让人再次见证了系列强大的品牌号召力，而最近任天堂还与 Movic 联合推出了一款以《口袋妖怪红·绿》为主题的花札，此款花札最大的特点便是将传统的花札牌面图案换成了大家所熟知的口袋妖怪系列的插画，偏向传统的绘画风格仿佛赋予了可爱的口袋妖怪们全新的生命，别有一番特别的风味。这款花札将于 2013 年 11 月 29 日发售，通常版售价为 2625 日元，口袋妖怪的粉丝们可要多多留意哦。

这里再向大家介绍下花札（はなふだ），花

札即花斗，亦名花牌、花纸牌，是一种 5.3cm x 3.2cm 大小的纸牌。一般两人玩的叫“こいこい”，两人以上玩的叫“花合わせ”。根据考究，花札起源于安土（织田信长）→桃山时代（丰臣秀吉），最后至江户（德川家康）后期才最终定型成为现在的样子。甚至到现在连画的图案都没有太大变化。花札共 48 张牌，每 4 张构成一个月，共 12 个月，这其中不仅隐含着日本世风、祭祀、各种行事、仪式、风俗，甚至还隐含了教育寓意。而任天堂最早就是以制作花札这种日本手制纸牌发家的，这一次也算是回归久违的老本行了吧！

游
戏
文
化

多
边
趣
闻

腐女萌物-ピコ&赤飯上海演唱会开演决定!



多
边
趣
闻

哪尼 提供

日本视频网站 niconico 上的两位著名翻唱歌手ピコ（已出道）和赤饭，将于 2013 年 12 月 29 日（周日）带上他们的御用乐队在到上海举行一场激情四射的演唱会。届时这两位两声类歌手以及他们的乐队会在舞台上会擦出怎样的火花呢？！

ピコ（Piko）1988 年 3 月 11 日出生于兵库县，出道前在 niconico 上进行翻唱活动，主要翻唱动画歌曲、VOCALOID 歌曲和 Janne Da Arc · Acid Black Cherry 的歌曲。于 2010 年 10 月 13 日正式出道推出第一张单曲《Story》，其声域广泛到足以安稳自信的唱出男性与女性的音域范围，因此他是以“两声类”的名称为招牌特点的歌手。

赤饭出生于 1983 年 8 月 13 日。同样是两

声类歌手，即男女声都能唱，声音多变。赤饭至今仍活跃在 niconico 上，虽然还没有正式出道，但他也已经推出了 4 张专辑，而且在日本公信榜上都取得了很不错的成绩。

目前详细的消息还有待公开，有兴趣的朋友可以密切留意源子文化的官方微博、微信以及官方网站。相信在 2013 年末ピコ和赤饭这对“好基友”会带给广大歌迷们一场令人难忘的演唱会。

演出名称:	PIKO x 赤饭上海演唱会
演出时间:	2013年12月29日 晚19:30
新浪官方微博:	@源子文化
腾讯官方微信:	ACG-FC
官方网站:	www.yz.gz.cn
演唱会粉丝QQ群:	260622796
咨询电话:	020-87562998



ピコ&赤飯!

2013.12.29 上海演唱会

(ピコ)&(赤・飯) China·modu·play

演唱会QQ群：260622796

扫
一
扫



SPECIAL FEATURE
特别企划

文 八重樱&稀饭

美编 心的永恒

HAPPY HALLOWEEN! 一年一度的万圣节又到了, 今年各位有没有制定出新的捣蛋计划呢? 虽然我们早已过了会被糖果收买的年纪, 但并不意味着我们就必须放弃胡闹的权利! 特别是童心未泯的游戏玩家们, 万圣节更是不容错过的 COSPLAY 嘉年华, 在这一天用实际行动来展现对于游戏角色的热爱吧!

一起来捣蛋

——无数适合万圣节COS的游戏角色

经典款 COS

所谓经典, 当然指的是形象已深入人心、无人不知无人不晓。由于辨识度很高, 所以这些游戏角色一向都是各路 COSER 巨巨们的挚爱, 也是众多新手 COSER 涉猎重口味时的首选。



丧尸

出处
所有丧尸题材的游戏作品

抢眼度: ★★★★★

还原难度: ★★★★★

不同于亚洲人特有的含蓄委婉, 欧美民族一向是以民风彪悍见长, 喜欢大口吃肉大口喝酒的他们崇尚着“所见即所得”的作风, 因此在对恐怖的理解与诠释上也要更为直白表象。丧尸便是欧美人在恐怖情怀孕育下诞生的最著名产物, 拥有人类的外形, 当然必须得是死人, 然后就是智力低下、行动迟缓、喜欢吃人肉、带有传染性、并且只有在爆头的情况下才能停止行动。符合上述几点, 再配上腐烂的外表(最好再露点骨头)和破烂的衣服(要比乞丐还不如), 就构成了一名合格的丧尸。

每年的万圣节都是丧尸们集体出动的日子, 因为 COS 起来极易上手, 想要简单点就把旧衣服剪碎、往身上撒点番茄酱就能出

门, 复杂点的话可以在裸露的皮肤上画出腐烂的效果, 还可以直接从道具店购买到丧尸头套等装备, 选择面很广。不过虽说丧尸是经典怪物, 但也太过大众脸, 通常我们都知道, 在恐怖游戏里, 这种丧尸往往都是炮灰级杂鱼, 一款游戏玩下来死在手里丧尸少说也得有个几百上千。哪怕你斥巨资请专业特效团队为你打造高端洋气上档次的丧尸妆, 在昏暗的灯光下也与屌丝丧尸并无区别, 指望这身装备来把妹更是天方夜谭, 人家姑娘不一铁锅糊你脸上就已经是手下留情了。当然, 如果你足够重口味, 倒是可以找一位“烂”漫的丧尸小姐来共度良宵, 上帝保佑, 但愿你们打破时不会吐到彼此的身上……



■由于丧尸是典型的“战五渣”, 所以人海战术是最为有效的。



■大哥, 我们只是想要点糖果~

护士姐姐、三角头、血口兔



■这位帅哥,你觉得我新做的美甲漂不漂亮?



■三哥的铁血柔情~~~~~



■我只是想COS麦当当叔叔失败了而已。

出处
《寂静岭》系列

抢眼度: ★★★★★

还原难度: ★★★☆☆

这三位堪称是“寂静岭”系列的招牌吉祥物、黄金铁三角,光是他们的外貌就会不由自主地让人感到“亚历山大”,假如再如游戏中那般行动起来,啧啧,保准能赚足来自各方的惨叫。而且难能可贵的是,要COS这三位难度还真不算高,比如护士姐姐吧,只要穿上改良过的护士超短裙、将脸上缠上绷带、再拿把匕首,形象就已经八九不离十了,假如COSER是位身材火辣前凸后翘的御姐,就更有加分提成的效果!

要COS三角头,倒是有点难度,倒不是说道具难做,而是对于北半球居民而言,10月底的夜晚已是寒气凛凛,要COS我们的三哥,就必须赤裸上半身,下面也只能裹一块破布,毫无御寒功效。不过俗话说得好,没有为艺术献身的精神你玩毛线的“考斯”,想要做个合格的三哥,就请“美丽冻人”吧。再者,且看三哥头上的铁笼帽与手中那把斩铁剑(不对),没点肌肉的

男生恐怕还真做不出三哥的霸气,假如您拥有能干掉巨人的六块腹肌,COS三哥自然也是小菜一碟,如果您没有,我建议你还是来挑战下一个COS吧——血口兔。

在这黄金铁三角中,血口兔是最容易COS的角色,首先它不要求长相,也不苛求身材,只要去游乐场租一身兔子皮,再在嘴边抹上一层番茄酱就可以。很多玩家第一次看到血口兔时都表示无法接受,明明兔子是那么可爱弱小的生物,到了《寂静岭》里怎么就杀气重重呢?而这恰恰正是一种经典的恐怖气氛塑造手段,将可爱的事物置身于阴森恐怖的环境当中,强烈的对比反差反而令可爱的事物一下子变得诡异莫测了。血口兔固然是容易COS,不过会有一定概率触发“吓唬小朋友而被警察叔叔请去喝茶”的剧情,另外万圣节结束后还需要为清洗兔子头上的番茄酱支付干洗费,估计会让荷包着实挨上痛苦的一刀。

暴君T-103型、舔爷

暴君与舔爷,《生化危机》系列中最出名的跟踪狂,无论在游戏亦或是电影中,没人愿意给一个跑着跑着突然宽衣解带的大光头追赶,更别说一开始就干脆释放身心裸奔还舌头外露的瞎子。暴君历来是“生化危机”系列中力量型敌人的代表,他们就是用于收集G病毒的生化兵器,经历过几代的技术调整,暴君的能力越来越完善,威胁也随之直线上升,这次我们提到的T-103,则是在电影《生化危机:诅咒》中登场的最新型暴君,那狂野的身材简直就是暴力的代名词,而更让人感到绝望的是,当这个大光头吴克脱掉外表沉重的拘束服的时候,恶梦成真了……

舔爷,正式名称为舔食者,顾名思义,它以舌头为主要攻击武器。与暴君相同,它们也是由病毒感染异变而成,裸露的肌肉组织,甚至连心脏也肆意暴露在外,强健的四肢让它几乎可以在任何建材表面攀爬,悄然来到你的身边。舔爷的眼睛早已退化,换来的却是极端灵敏的听觉,只要有丁点声响就毫不犹豫地冲过去,在游戏中如果玩家手中没有高连发数的武器,那在舔爷飞来的拥抱前,你只能自求多福了。跟暴君T-103一样,舔爷也在《生化危机:诅咒》中飒爽登场,甚至还上演了与光头暴君的激情大战,实在是无

愧“爷”这一尊称。

在万圣节中COS《生化危机》中的怪物的确是个不错的选择,但是那仅仅只限于一般的丧尸,显然这两位爷儿们并没有那么容易妥协。首先来看看暴君,高达3尺的身高让不少男儿尽折腰;壮实的肌肉哪怕藏在厚重的拘束大衣之下也无时散发着狂野的暴力魅力……好的,首先你得有个能折射出冷光的光头!至于身材……特技化妆师,咱们来聊聊关于化妆的问题,能换成舔爷不……相较于巨大的暴君,舔爷则是简单多了,首先,你得要裸露身心,没错,从字面意思,最起码你也要穿一身肉色紧身衣把肌肉绷出来,然后再盖一大坨脑状物于头顶,给我把眼睛藏好,舌头呢?多滴几滴水你都做不到么?那至少给我从头到尾地趴着。

出处
《生化危机》系列

抢眼度: ★★★★★

还原难度: ★★



▲我觉得舔爷应该很符合《MH4》看板娘的口味。



■哥迷路了~~~~~

僵尸

同样原名是 Zombie,但就因为译者的手一滑,这些有着大眼睛和蠢蠢叫声的非主流怪物没有按照通译被叫做“丧尸”,而是和我国古老传说中喜欢穿官服 Cosplay 袋鼠的妖怪共享了一个名字,“僵尸”。如果光看最普通的僵尸,那他们慢吞吞的动作还是对得起名字里的“僵”字的,问题是在《PVZ》里面僵尸可是个大家庭,在僵尸博士这个“爸爸”的苦心研究下,成员数量和种类都日新月异,哪怕是在系列第一作,都有橄榄球僵尸和看报僵尸这类能够高速移动的僵尸,这个“僵”字也未免有描述不准确的嫌疑。

不过将错就错从来我国游戏翻译界的一大特色,甚至可以说是任何舶来物都有类似的风险,既然多啦 A 梦可以当了十几二十年的叮当,《最后生还者》(《The Last of Us》)也可以被网媒翻译成《美国末日》,《植物大战僵尸》被翻译成《植物大战僵尸》也算是个美丽的误会,毕竟之后宝开没多久就开始进军中国市场,萌萌的僵尸们还真的纷纷穿起官服在《植物大战僵尸 长城版》里登场,这个僵尸的名号算是被坐实了,连僵尸博士驾驶的机器僵尸



■如果负担不起外套甚至是头套的钱,这里还有个终极廉价版的解决方案。

都穿了一身秦始皇的装扮,霸气十足,就是不知道被塞在头顶官帽驾驶舱里的僵尸博士会不会被闷得浑身冒尸臭,各位玩家今年圣诞别忘了送他一支有福尔马林成分的保湿膏哦!

让我们说回万圣节主题,在这个《PVZ》已经无人不知无人不晓的年代, COS 一下游戏里的僵尸们辨识度绝对是杠杠的,哪怕满大街都是丧尸扮演者,只要各位 COSER 们秀出僵尸们萌萌的造型,反差就会令大家变得更显眼。至于 COS 难度嘛,其实比起一般丧尸是要高一些,毕竟僵尸们的造型都太卡通了,别的不说起码也得搞个样子差不多的头套来装个样子,如果要全身都无破绽 COS,那就得穿得像迪士尼公园里的吉祥物一样,估计没多久就能憋出一身汗了,光从辛苦程度上来说,给个五星都可以。但考虑到流行度比较高,服装入手难度会低一些,加上一套上身就无需过多修饰,还是给个两星吧。

出处

《植物大战僵尸》

抢眼度: ★★★★★

还原难度: ★★☆☆☆



■全身上僵尸外套后,看起来还真像是那么回事。

时尚款 COS

下面介绍的这几位角色,“恐怖”只是他们的一个组成部分,更重要的是已经进化到了“狂拽酷炫吊炸天”的更高层次, COS 成他们出门逛一圈,保证可以赚足眼球和惊叫声。



小丑

出处

《蝙蝠侠》系列

抢眼度: ★★★★★

还原难度: ★★★★★



■经典小丑COS



■女版小丑COS

严格来说,小丑和万圣节不算是有关系,毕竟他只是个 DC 漫画宇宙中的恶人而已,但话说回来,歌谭市本来就像是个大型的万圣节主题城市,这里满是恐怖的鬼影,犯罪与谋杀天天都在发生,腐败和堕落是政界和商界的永恒主题,就算保护着这座城市的伟大英雄,都是个用蝙蝠来塑造恐怖印象的黑骑士,用来配万圣节可谓毫无压力。

作为这座城市中无数疯狂反派的典型代表和蝙蝠侠的宿命之敌,小丑在产生令人恐惧的情绪这点上甚至比传统的吸血鬼和狼人还有白床单幽灵之类的老掉牙货色还要强,他甚至有办法透过虚构的屏障对现实生活中的人产生影响,例如在电影《蝙蝠侠 黑骑士归来》中扮演小丑的演员希斯·莱杰虽然贡献了极其精彩的演出,却不堪扮演这个角色所产生的精神压力而选择了自杀。为什么小丑这么可怕?某种程度上这和为什么蝙蝠侠那么受崇拜是一个道理,这两者都是凡人,没有什么特殊能力,却分别从不同的途径做出了非常人能想象之事,所以他们揭示出的一个道理——任何人心里都有一个蝙蝠侠,正如任何人心里都有一个小丑,前者令人感到自身的崇高之处,后者却令人对自己的黑暗心理恐惧不已。

这从一个角度说明了扮演小丑的难度,毕竟他的外表本来就已经非常不好模仿,被化学品漂白的皮肤和翠

绿色的头发都需要大量手段才能够在 COSPLAY 中实现,想要创造出小丑那样的嘴型更是需要高超的技艺,相比之下,他标志性的紫色西装倒是已经毫无难度可言。

但在这些外在条件之外,想要真正地还原小丑的感觉,要的是两种一般人根本不具备的能力,一个是对脸部肌肉操控的技巧,这是专业演员才会掌握的技术,用个最近流行的词汇,就是颜艺,如果没有极致的脸部表情演绎,是无法重现小丑那种狰狞中同时带着癫狂和喜悦的神情的,从这一点来说,最近在《半泽直树》中大家都很熟悉的大和田常务扮演者香川照之虽然样子看起来和小丑完全没有半点关系,但其颜艺却是绝对达标的,不信看是上图~

另外一个需要扮演小丑的难点,自然就是让自己从里到外地化身为小丑,不过有希斯·莱杰的前车之鉴,各位读者们还是请不要往这个方向努力了,过个万圣节用不着把命都搭进去,形似神不似才是娱乐的真谛嘛。

最后,给大家介绍一下 COS 小丑的好范例,有一些其实读者们也可以参考,例如觉得自己是女性无法扮演小丑的读者可以看看著名 COSER 杰西卡·尼格里的小丑女士装扮,而如果打算扮演纯粹的女性角色,小丑女哈莉·昆恩也是个不错的选择。



■大和田

骸音钙

出处
初音未来亚种
抢眼度：★★★★☆
还原难度：★★★★☆



“谁是骸音钙？”可能不少读者都会提出疑问，骸音钙是官方认可的初音未来亚种，由PIXIV上的画师Deino创作。她有着与初音相似绿色双马尾长发，穿着同样的服装，性格开朗活泼喜欢COSPLAY和看帅哥，只看这些描述估计大家已经开始在脑海中描述一位二次元萌妹的形象了，不过还请各位暂缓YY且听我说完，首先，骸音钙她没有下巴，从嘴巴的位置上伸出了6根机械触手可以用来敲打键盘；其次，她的右眼是假眼，准确的说更像是一个红色大灯泡；再者，她的头发上趴着一只书虫（一种生活在阴暗潮湿环境下的无翅小型昆虫），头发也是假发；最后，她的四肢只是机械骨架而已。

是的你没看错，简单来说，骸音钙就像是一具机械骨架穿了初音的衣服，戴了初音的假发，口中伸出6只触手这种明显用力过猛的重口味设定堪比伊藤润二的恐怖漫画，虽说脱离了时尚亮丽小清新的领域，但却达到了狂拽帅气屌炸天的新境界，莫名地反倒是更能吸引眼球。

不过虽说抢眼程度远超其他角色，但COS的难度也是水涨船高，毕竟正常人类无论怎样做也无法将自己的血肉四肢完全替换成机械，只能靠后期化妆来弥补，更要命的是，假如真作出口中触手的效果道具，佩带之后势必无法闭嘴，那

么无需多久COSER便会发现口水止不住地顺着触手往外流，尽管看上去倒是更为狰狞，但对于COSER本人而言却也是极为尴尬的。所以保险起见，还是建议妹子们COS骸音钙的肉身版，直接省去触手的烦恼，只要时刻保持见到杀父仇人时的气场，效果也同样可以惊为天人的。

索拉

出处
万圣节惊魂Ver.
抢眼度：★★★★☆
还原难度：★★☆☆☆



说到万圣节，《圣诞夜惊魂》应该是很多人脑海中第一时间浮现出的作品，它巧妙地将万圣节和圣诞节两个风格迥异的节日结合在了一起。一直生活在万圣镇，每年都和怪物们一起准备万圣节的南瓜王子杰克，却由于误打误撞进入圣诞镇后，萌生出了想要体会圣诞节的念头，因为他从心底想要带给人们欢乐而不是恐惧。不过在各种阴差阳错下，事态演变成了绑架圣诞老人，一段奇妙的故事也因此拉开了序幕。而让更多的玩家了解到这段故事的，应该算是《王国之心2》。野村哲也在游戏中加入了《圣诞夜惊魂》的世界，对原来的剧情也进行了很好的还原，唯一的不同是以索拉的视角来观察发生的一切。而为了契合故事

的世界观，野村也专门为索拉设计了一套万圣节的装扮，可以说索拉的万圣节打扮直到现在依然是小编最喜欢的造型，没有之一。

这套装扮整体的灰暗色调与万圣节的氛围十分契合，肩膀及手套处的白色则让对比更加凸显。当然，头顶上侧带的小南瓜面具毫无疑问是点睛之笔，贱贱的表情配合背后可爱到不行的小恶魔翅膀，让原本天然憨厚的索拉顿时多了些狡黠的气息，而微微露出尖牙的嘴巴仿佛正在偷偷地坏笑，这种混杂了阴郁和俏皮的黑暗气质，正如摄人心魄的吸血鬼一般，完全让人把持不住啊。在万圣节上COS一把，特立独行的装扮绝对能够赚足眼球。

奇行种巨人

出处
《进击的巨人》
抢眼度：★★★★☆
还原难度：★★★★☆

今年最火的动画？自然非《进击的巨人》莫属！虽然有不少观众看后都调侃本作是“这个角色刚出场，下一秒他就死了；这个角色我还没分清男女，下一秒他也死了；刚和这个角色做朋友，下一秒他就变成巨人了”，但恰恰正是这种难以预估、脱离常轨的不确定性剧情走向，才是人设毫不美型的《进击的巨人》能够一夜走红的独到之处。

既然动画如此热门，何不趁着万圣节时COS一发巨人呢？试想一下朋友为你开门时，眼前出现的是拎着糖果篮子的全裸巨人，那该是多么喜感、不对、震惊的场面啊！不过这个COS计划最好不要提前透露给你的朋友，否则很有

可能敲开门出现在你面前的就是手持长刀的三爷或是兵长，到时候捂着后脖颈落荒而逃的人就是你了。

众所周知巨人是不穿衣服的，当然人家也没有什么值得隐藏在布料下的部分，而作为一个健康、健全、德智体美劳全面发展的人类，我们自然是不能做出当街裸奔这种“绅士”的事情来，被警察叔叔请去喝个粗茶之类的倒是小问题，要是被抓进康宁医院可就麻烦了。在如此苛刻的要求下要如何将自己打扮成一名合格的奇行种巨人？或许这组来自国外某妹子的女巨人COS能为各位指点迷津。最后不得不说一句，COS巨人的成本真是低……



养眼款COS

万圣节COS成魑魅魍魉出去吓人固然是正途,但在茫茫“鬼”海中想要靠着一身装扮脱颖而出,就需要一些“旁门左道”的协助了。在这方面,女孩子要更占优势,毕竟99%的游戏中都少不了或可爱甜美或性感诱人的女主角,特别是在这样的夜晚,看腻了各种腐肉和骸骨之后,能有一位美少女COSER及时出现洗眼,堪比甘露呀!



游戏文化
特别企划



茱莉叶

出处
《链锯甜心》

抢眼度: ★★★★★

还原难度: ★☆☆☆☆

万圣节在胆小的人看来可能是一场无法逃避的梦魇,但对于丧尸猎人来说却是求之不得的狂欢派对,一年当中只有这一日是丧尸免费大放题,当然要趁机杀个个痛快!

身为丧尸猎人家族的次女,茱莉叶年纪轻轻就已练就了一身好功夫,别看她貌似身单力薄,且看她单手就能举起一把目测至少得有10公斤重的巨大链锯,就知道绝对是外干中强的“女汉子”。再加上人家又是学校啦啦队的领队,身形矫健有力,纵然是被众多丧尸包围也能让自己在不沾染上一丝血腥的前提

下上演华丽的虐杀秀,优美的身姿堪比女神。

在万圣节COS成茱莉叶有个最大的好处就是能省下背景道具的钱,四处游荡的丧尸们会很乐意为你充当人肉背景的,不过也有一定概率会遭遇来自丧尸的咸猪手,悲剧的是你并不能真的像茱莉叶那样用链锯切掉他们的四肢,最多只能狠狠地踹上一脚。而且即便你想让男朋友来当回护花使者恐怕他也不愿从命,毕竟没人愿意自己的脑袋被别在女友的裤腰带上,还动不动会被当球踢走……COS有风险,选角需谨慎。

艾达王

出处
《生化危机》系列

抢眼度: ★★★★★

还原难度: ★★★★★

在一个生化病毒肆虐的世界里,能得一红颜相伴,想必是做鬼也风流,当然,若还是才貌双修的女性,那更不可能那么简单就放弃咯!艾达王是《生化危机》系列中高人气女性角色之一,她的真名至今仍是一个谜,自从在《生化危机2》与那个倒霉菜鸟警察里昂相遇之后,他们两人之间诞生了说不清的暧昧关系。笔者是在《生化危机4》中第一次接触到这名角色,她穿着红色旗袍的情影始终吸引着笔者的目光:一头清爽的短发,动作干净利落却又带着几分妖娆,略带挑逗的声线,最重要的,是那近乎完美的东方美女体型,简直就是一代游戏宅心目中的女神啊!更别说在《生化危机6》中的再次登场,虽然又过去了几年的奔波,但艾达王的魅力不仅没有减少,反而更添一笔威风凛凛的御姐风范!

既然是万圣节,为什么会提起艾达呢?试想一下,看到那么多的丧尸怪物,时间久了难免会产生审美疲劳,当然需要几个美女润润眼(笑),还随时能即兴出个小场景呢,何乐而不为!但是,虽然艾达王是人类女性,但是就笔者个人角度来说,她并非是一个能轻松驾驭的角色,不如说难度更高。近年来游戏展和一些动漫同人展会上偶尔也能瞥见艾达的COS,外形虽然相当还原,但是给人的印象却不明显,并不是指COSER本身的投入或是服装道具问题,这些都是相对容易的事,而最重要的,是艾达王那种独特的气质,亦正亦邪,惊艳却不俗气,略带挑逗的语气让人心痒痒却又觉得不过于妖媚,这都要拜她那不平凡的人生给她带来的心境变化。总的来说,这是一个型易神难近的角色。哎!那位艾达小姐,等等等!麻烦请跟我合影!



■实话实话,李冰冰这身艾达王的装扮还原度还是蛮高的,可惜剧情就是一坨屎。

阿市

出处
《战国BASARA》系列

抢眼度: ★★★★★

还原难度: ★☆☆☆☆

尝遍了欧美系的COS,让我们来换个口味,将视线转移向我们的邻居——日本国的美人身上。虽说万圣节是起源于欧美,但常言道“你的就是我的,我的还是我的”,地域的差异在这种时候反倒是构成了反差萌,让我和我的小伙伴更加把持不住啊!

织田市这位战国第一美女,在《战国BASARA》系列中被充满恶搞精神的Capcom塑造成了病娇典范,和他老哥在本愿寺内互相狂笑的场景

每每回想起来总忍不住打个冷颤(这也多亏了能登麻美子小姐配音的功劳)。上升到COSPLAY层面时,就终于轮到我们大喊“种族优势”了!像阿市这般古典东方美人,当然还是应该由亚裔女孩COS才带感。只要你身高在160cm以上、三围比例正常,长得不是歪瓜裂枣都可以一试。剩下的,就祈求能有一个好天气吧,假如万圣节当晚狂风大作的话,那么在旁人眼中,你COS的恐怕就不是阿市而是贞子了……



出处
《苍翼默示录》系列

抢眼度：★★★★☆
还原难度：★★★★☆

雷琪尔·阿尔卡德

配得起大小姐这个名号的优雅举止与精致的容貌，金色的长发扎着双马尾，梳起这个发型的装饰看起来像个兔子的耳朵，让她显得更娇小可爱。因为吸血鬼是个生命长久的特殊种族，实际年龄超过1000岁的雷琪尔有着与可爱的外表年龄不符的成熟冷静。另外若想要很好地表现出这个角色的神韵，需要身兼高贵的知性与抖S属性，不过这两种特质与童颜贫乳实在人过冲突，扑克脸并且绝不开口说话也许是COSER的最优选择。

伞和高跟鞋是COS这个角色不可缺的要素之一，在这两件物品的衬托下更体现出雷琪尔的娇小。总的来说雷琪尔COS道具需要准备的小东西较多，除了装饰品外还要制作随从的玩偶，由于其中只随从是会飞行的，可以将它挂在伞旁或有人在后面帮忙吊着，拿在手上虐待也可但不要抱在怀里，因为大小姐平日可不会它这么温柔。如果条件允许，你还可以叫帅气沧桑的干爹COS成管家全程陪同，着袅袅婷婷的土豪步闪瞎吾等屁民。



女巫

出处
《龙之皇冠》

抢眼度：★★★★★
还原难度：★★★★★

以万圣节主题角色资历来说，《龙之皇冠》的女巫算是比较新的一个，毕竟就算是从游戏人设刚公布的那天算起，这也不过是2011年才诞生的角色，但恐怕在诞生之初，她已经进入到万圣节最难COS角色前十名之内，原因——你们都懂的……

但虽然还原难度高不可攀，作为相应的回报，如果哪位COSER真的如此天赋异禀能够神还原女巫的方方面面——尤其是某个方面，那抢眼度绝对是突破天际，君不见我们泱泱大国办个游戏展什么内容都没有就是拼了老命把各路妹子往展台上堆，还不惜重金从11区请来一位位“知名度”甚广，身材某个数值更广的女优前来代言，靠的都是实打实的眼球经济，而如果有一位如同女巫般模样的COSER出现在万圣节派对上，

各位男宾客一晚上眼睛都有地方搁了，其他COSER再打扮得花枝招展都毫无意义，至于随之产生的严重后果——例如一群当丈夫和男朋友的回家后要吧膝盖搁洗衣板/主板/针床上，一群某方面数值低于平均值的女COSER在微博上开始各种黑女巫COSER以及会间各种偷拍照片在网上疯狂流传等问题已经不是当事人需要去考虑的，毕竟如果你真的COS得来女巫，那你最大的敌人，其实是地心引力啊。

如果你真的有志在万圣节挑战一下这位地狱级难度角色的COSPLAY，这里有相应的装备和价格供你参考——虽然单位都是美元。

1. 奇异的巫女帽 \$6.51
2. 宽条紫色缎带(用于缠绕在帽子上) \$8.23
3. 长波浪卷酒红色假发(如果你正好有一头红卷发,此项免费) \$9.99
4. 白色拉链胸衣(假设你没有欧美尺寸,可以考虑有加厚垫的版本) \$19.99
5. 黑色碎花胸下束腰(如果你腰围不是那么婀娜,可能要受点罪) \$19.99
6. 黑色缎面与粉红色花边的长臂套 \$28.00
7. 紫色吉普赛长裙配腰带 \$20.99
8. 红色婚礼用丝腰带 \$10.99
9. 人造革及踝高跟鞋皮靴 \$32.44
10. 蛇形卷魔法杖 \$29.99
11. 真人尺寸医学用颅骨模型 \$27.25

如果你真的能做到如此程度……请务必来信分享啊!



■虽然《龙之皇冠》是款日式游戏,但要能够胜任女巫的COSPLAY,还是需要欧美的尺寸哪!



■巫女COS套装部件一览。

结语

其实适合在万圣节时COS的游戏角色还有很多,本篇特企只是起到抛砖引玉的作用,让玩家们能从中挖掘到更多的乐趣。虽然COS界现在经常被扣上“贵圈真乱”之类的负面名号,但我相信绝大多数人仍是认认真真的在COS着自己喜欢的角色,奉献着一张张精美的照片,作为观众的你更应为他们的努力伸出大拇指点个赞。况且在万圣节这样一个全球都在胡闹的日子里,不跟着一起捣个蛋神马的,明显太状况外了嘛~

地在COS着自己喜欢的角色,奉献着一张张精美的照片,作为观众的你更应为他们的努力伸出大拇指点个赞。况且在万圣节这样一个全球都在胡闹的日子里,不跟着一起捣个蛋神马的,明显太状况外了嘛~



指间方圆

★ MOBILE LAND ★

备受期待的《DJMAX TECHNIKA Q》终于上架了，能够在 iPad 等平板的大屏幕上体验到这款作品着实让人非常兴奋。不过由于游戏只在韩国区提供下载，因此在游戏中充值或购买歌曲的话就要费上一番功夫了。如果没有外币信用卡可以绑定的话，基本上只能走代充的途径。另外《俺妹2》移植到了 iOS 平台，从某种意义上来说也算是高清移植，加上可以免费游玩到桐乃线的故事，各位千万不要错过哦。

文 哪尼 美编 NINA

众望所归，DJMAX TECHNIKA Q 登陆移动平台

	DJMAX TECHNIKA Q	NEOWIZ	音乐
	iOS/And	DJMAX TECHNIKA Q 已配信	韩服 在线1人 本体免费、歌曲道具收费

作为《DJMAX》系列“新生代”的作品，《DJMAX TECHNIKA》以颠覆下落式的全触屏操作方式赢得了不少玩家的认可，自从《DJMAX TECHNIKA TUNE》登陆 PSV 平台后，希望其登陆移动平台的呼声也越来越高，毕竟在平板的大屏幕上

能够获得更好的体验。而就在 10 月 15 日，系列最新作《DJMAX TECHNIKA Q》(下称 DMTQ) 在 iOS 与 Android 平台上同时推出。

此次《DMTQ》并非由 NEOWIZ 独立运营，而是基于韩国的 kakao 平台，并只在韩服提供下



载，想要游玩的话则必须要有 kakao 账号才行(后会给出注册账号的具体流程)。游戏本身是免费的，包含了 7 首免费的歌曲，其中 4 首直接开放，另外 3 首的解锁条件分别为在商店中对游戏进行评价、等级达到 lv6 以及邀请 5 个好友进行游戏。此

外《DMTQ》还提供了另外 44 首曲目供玩家选择，不过这些就需要花钱购买了，目前官方正在做优惠活动，玩家只要花费 60 美元便能将所有的歌曲收入囊中，有兴趣的玩家可要抓紧时间购买哦。



从系统方面来看，《DMTQ》与 PSV 版的《DMTT》一样最高都只有三线模式，不过《DMTQ》可能是为了照顾小屏幕的手机玩家，对同等难度的谱面做了简化，少了一些双指同时按压的操作。不过让人十分惊艳的是，《DMTQ》拥有完整的背景动画以及 key 音，丝毫没有因为是移动平台版本而有所妥协，51 首的曲目相比《DMTT》的 68 首来得要少一些，售价也更贵，但由于收录了不少系列的经典曲目，因此还是颇具吸引力的，后续肯定不断会有新曲目追加，这一点上《DMTT》便无法比拟了。另外虽然同样是触屏，但《DMTQ》的手感更佳，不会有 PSV 版操作中的那种滞粘感。当然《DMTQ》也有一个很大的缺点就是必须在联网状态下才能进行游戏，显得很不方便。

授权外包，Beat Gather 韩国版

	Beat Gather	MX Plus	音乐
	iOS/And	Beat Gather 已配信	韩服 在线1人 本体免费、歌曲道具收费



《Beat Gather》原本是 Konami 在日服配信的一款音乐游戏制作软件，玩家可以导入音乐，并自己创作谱面，Konami 并未提供官方曲目及谱面。其实《Beat Gather》所展示出的谱面处理方式相当有趣，只是不知道为何官方并不给予大力的支持。而此次 Konami 将这款游戏授权给韩国方面进行二次开发，除了基于 Kakao 平台加入了社交元素外，韩国版的《Beat Gather》开始大量提供官方的曲目及谱面，不仅有 BEMANI 的版权曲，也引入了 KPOP 曲目，让整个作品焕然一新，已经可以称得上是一款完整的游戏了。不知道 Konami 看到这一情况后，会不会着手对日本版也进行改进呢？

注册Kakao账号教程

1. 登陆 App Store 韩服, 搜索并下载 Kakao Talk 聊天软件 (如何注册韩服账号可以在网上自行搜索)。

2. 安装并打开 Kakao Talk 后, 此时会提示输入手机号码, 中国大陆地区的号码亦在支持之列。

3. 输入手机号码后并点击确定, 便能够很快收到一条带有验证码的信息, 成功验证

后就能够进入软件了。

4. 接着点击“更多”, 选择 Kakao 账户, 输入常用的邮箱地址并设定好密码后, Kakao 账户就算注册成功了。之后只要在 Kakao 平台的游戏中输入邮箱地址和密码, 便能够轻松登陆享受游戏了。

TALK

我的妹妹不可能移植手机平台!



我的妹妹不可能那么可爱2	NBGI	文字冒险
iOS	俺の妹がこんなに可愛いわけがないポータルがアプリで動くわけがない 日服	
已配信	本地1人	本体免费、章节收费



继《我的妹妹不可能那么可爱 iP》后, NBGI 为玩家带来了第二款《俺妹》的 iOS 平台游戏——移植于 PSP 平台的《我的妹妹不可能那么可爱 2》, 并在 10 月 18 日开始提供免费配信。当然免费版只提供了桐乃线的剧情, 如果想体验其他角色的剧情的话, 则需要游戏内购买, 其中黑猫、纱织、麻奈实、绫濑、加奈子、濑菜的剧情均为每个 400 日元, 而珠希的剧情售价 300 日元, 暗猫和特别剧情各 200 日元, 玩家可以挑选自己中意的路线进行购买, 而如果一次性购买所有剧情的话, 只需要 2500 日元。

移植后游戏的画质有了大幅的提升, 并且对应触摸屏操作, 玩家可以随时随地与喜爱的角色展开剧情, 《俺妹》的 Fans 们还不行动起来?



少年悟空的新冒险, 今秋再开



龙珠RPG 少年篇	NBGI	角色扮演
iOS/And	ドラゴンボールRPG 少年編	日服
2013年秋	在线	售价未定

“龙珠”系列”在移动平台推出的作品并不算多, 之前推出的格斗游戏《龙珠 掌上战斗》可以算是诚意之作。而最近 NBGI 宣布将会于今年秋天推出最新的作品——《龙珠 RPG 少年篇》。玩家可以用 RPG 的方式, 再次体验到

少年悟空的冒险故事。

游戏将会分为四个章节, 收录从悟空与布玛相遇, 直到短笛大魔王出场的剧情, 龟仙人、饺子、占卜婆婆等 40 多名人气角色也会登场, 而游戏的画面风格及配色, 将会严格按照原著进行绘制, 力求还原原汁原味的龙珠世界, 让玩家重温当年的感动。战斗系统方面采用的是传统的回合制, 不过也根据手游的特性加入了自动战斗的功能。除了主线流程的推进外, 游戏亦会有丰富的收集和解谜要素。



业界动态

苹果发布全新iPad产品线

苹果公司在本月发布了最新的 iPad 系列产品, 分别为 9.7 英寸的 iPad Air 一级 7.9 英寸的 iPad Mini2。两款产品相较于上一代都有比较大的变化, iPad Air 的外观经过了重新的设计, 窄边框的方案让其看上去更加精致, 与前代相比也轻薄了许多。而 iPad Mini2 则搭载了视网膜屏幕, 分辨率高达 2048x1536, 显示效果更为出众。原本身段较小的 iPad Mini 就比较适合游戏体验, 如今在显示方面又有大幅进化, 相信将会成为玩家们不二选择。



M2U等知名音乐人助阵《Deemo》



虽说已经快要发售, 但有关《Deemo》的情报仍然少之又少, 无论是画面、风格还是玩法, 均不明了。不过从官方最最近放出的访谈视频中可以得知, 《Deemo》依然会像《Cytus》那样, 与各国知名的音乐人、歌手等进行合作, 为玩家带来更多优秀的原创曲目。目前包括韩国著名的作曲家 M2U 以及日本歌手本田みちよ都宣布会助阵《Deemo》。

韩国著名作曲人 M2U, 曾为《DJMAX》, 《O2JAM》创作了许多令人难忘的曲子。此前 M2U 就为《Cytus》带来了原创新曲《Masquerade》, 而这次也会为《Deemo》创作一首全新的曲目, 让人十分期待。



日本女歌手——本田みちよ, 曾经演唱过《最终幻想 XIII-2》的原创新曲“Eclipse”以及“Eclipse -Aggressive Mix”。此次在《Deemo》中则作为歌曲《I race the dawn》的主唱。

游戏心情



各位读者好，本期游戏心情又和大家见面了。

由于这个栏目不同于其他栏目，更加侧重于小编对游戏生活的思考，所以会更偏向小编的心路历程。本期将由我向各位读者分享一下最近众乐乐给我带来的游戏乐趣（稀饭：各位听他说完后，准备好火把烧死这个晒命的家伙吧）。除此之外纱迦还会为各位讲述在 GTA Online 中发生的日常故事，让我们一起领略下洛圣都这座虚拟城市特有的魅力！

独乐乐？众乐乐？

此刻我将《口袋妖怪 X》通关，心中五味杂陈。

思绪仿佛飘回了小时候，捧着黑白的 GB，每天早早跑回家只为了见见那黑白屏幕中的口袋妖怪。或者是瞒着父母，悄悄地躲在被窝中，开着手电筒开战的时候。最怀念的，还是买了 5 块钱一根的山寨联机线，和小伙伴一起交换口袋妖怪的时光。只是这次通关后，总是感觉有点无趣。

《口袋妖怪 X》没意思么？不，这一作强化了人的关系，在故事上有了新的突破。它不好玩么？也不，新增的 Mega 进化，全方面进化的收集要素都充分保证了游戏的时间。那么，莫非是它的联网做的不够好？其实也不是，我们可以发现任天堂在本作的联网功能上所下的功夫。那么？为什么我得不到小时候那种兴奋和期待感？后来我懂了，原来不是游戏变了，而是我身边没了当时一起游戏的小伙伴，没了当时不停地刷，只为了和朋友交换或者取得战斗的胜利那种感觉。

独乐乐还是众乐乐，这是个问题。独乐乐的情况下，玩家可以单独地体验游戏情节，享受一个人独处的空间。但在众乐乐的情况下，玩家可以充分地享受和其他人交流的乐趣，一起进入另外一个世界，享受别致的友情或者是爱情体验。当然这种分类也并非绝对，像是明年的《泰坦天降》，取消单机模式，只提供网战模式，并且将游戏的故事和情节融入到了网战中，这样的想法不可谓不新奇，如果成功的话，我觉得它甚至会为

业界立下新的标杆。

所以在这我不得不再次提起《怪物猎人 4》，一个重度猎人会在这款游戏中投入大量的时间，我想除了游戏的深度做得足够之外，更重要的是它成为了朋友甚至是爱人之间相互交流和的平台和工具。为什么社交平台会那么受到欢迎，就是它构筑了一个人与人之间沟通的桥梁。而游戏做得好的话也是。实际上，我和稀饭、哪尼、八重樱还有几个朋友一起组建了一个讨论组，每天晚上就会有人在讨论组里高呼“有坑吗？”，好不乐乎。由于同在一个办公室，我们每天过着相似的生活，说句实在话，我们之间并没有太多新奇的东西可以交流。但是在游戏中则不一样，我们一起进入了另外一个世界，互相交流着另一面，互相取笑猫车的时刻，一起感叹珍稀道具的出现几率之低。在享受游戏带来乐趣的同时，也在不知不觉中增进彼此的交流。

能和女友一起游戏，同样也是我沉浸在这款游戏中最大的乐趣之一。以往拿过一款游戏，对我来说，最大的目标就是通关并且挖出主要的相关要素就算了。但是这次并不同，与她一起游戏，给我们带来了更多的共同话题，我也给自己定下了不同的目标。比如会一起研究系统，探索游戏的关键任务。与她一起打怪，我用铳枪在前面挡



▲虽然看上去朋友很多，但《口袋妖怪 X·Y》依然是一个人的盛宴。

但就在这过程中，互相磨砺双方的耐性，增加彼此的契合度。就连在约会当中也乐于带出 3DS，偶尔来上一两场狩猎，猫车了就笑笑过，打赢了某只难打的怪物，就互相击掌，共同庆贺。在这过程中增进了感情，一起分享游戏时的喜悦，能让游戏的乐趣成倍上升。甚至可以增加相互的了解，比如知悉她的好赢不服输，比如偷看她投入游戏时认真的侧脸和不服输时嘟起的小嘴，这一切都是平时很难看到的一幕幕。

独乐乐不如众乐乐，与熟悉的朋友恋人一起游玩总比与陌生人游戏要来的愉快。我想经历过大学的朋友们都会有这样的经历，有时候周围很多朋友都进入了一款游戏，自己也会想一起加入，无关游戏素质。“来，玩几把！”成为很多大学生的招呼语，即便游戏素质不如人意，但在这个时候体验到了共同协作的愉悦感，感受到了相互竞争的不服输乐趣，那就是最好的一个平台。事实上，从游戏发展上来看，越来越多的厂商愿意加上网战和联机模式就是如此。既能让这款游戏成为一个让玩家相互交流和的平台，增加游戏的魅力，让玩家在游戏中投入更多的时间，又能利用网战和联机模式来推出 DLC 或者收费项目，让游戏的收入得以提升。何乐而不为呢？再说回《口袋妖怪 X·Y》，官方发现了让游戏增加乐趣的方式，也确实在交换和网络战斗上下了不少的心思。可惜遗憾的是，《口袋妖怪》始终还是一个人的盛宴，很难让玩家之间建立一个共同的目标去完成。

最后，我真诚的期待看到这篇文章的玩家，能找到自己想要一起游戏的那个人，那群小伙伴。

【文：时雨】



□《怪物猎人4》给玩家们构筑了一个交流的平台。



GTA ONLINE 日常的一天



当我登上 GTA ONLINE 的时候,已是北京时间深夜 11 点钟,不过此时在另一个次元的洛圣都,正是早上 7 点钟的好时光。俗话说,一日之计在于晨,早起的鸟儿有虫吃。作为一名职业抢匪,来这么早自然是有原因的,那就是和帮中伙约好了要干一票大案。由于我的重生选项一直选的是“最后位置”,此时此刻我出现在阿拉莫海边。早上的阿拉莫海格外美丽,我看了一会儿风景,发现距离说好的时间已经差不多了,于是我便决定先返回我那位于市中心繁华地段的豪宅——理查尊爵 51 号,作一下准备。

我拿出电话拨给技工,让他把我的摩托车送过来,没想到这家伙居然胡说什么无法送到。简直混账,要知道我可是每个月都付你薪水的,而我现在就站在一条大马路旁,怎么可能送不到?没办法,我只好叫了辆注册官网免费赠送的屌丝车——挽歌 RH8,凑合着往市内开。开着开着,我突然想起来了:上次下线之前,我当时就开着摩托车,正好遇到一辆运钞车,就随用手粘弹炸开后门把钱洗劫一空。之后因为条子追得比较烦,就直接捏了颗手雷自杀下线了。难道是我的摩托车被条子扣了?还没等我调出地图来,屏幕左上方已经出现了提示:警方有可能销毁您的私人载具。

我的摩托车好歹也是花了几十万改装的,哪能让你说毁就毁?不过由于在线模式和单机不太一样,你不能花钱赎回载具,所以要想找回自己的车就得翻进警察局的停车场自己偷回来。不过这也没什么难度,这种勾当在故事模式就没少做。于是我自信满满地驱车赶到警察局,熟练地从后墙翻进去,发现就俩警察,太轻松了,直接抢车走人!然后……然后我被当场击毙。

意外,只是意外——我这样安慰自己,又试了一次,结果还是被干掉了。再来,又死掉了,出鬼了!这时我才发现我犯了个致命错误。在玩在线模式之前我一直都是开汽车的,由于汽车有车窗车门保护,所以抢车时不太容易被警察乱枪打死。而抢摩托车时整个人都暴露在外面,在上车到等电子门打开的那段时间里,够警察杀我两三次了。正在我一筹莫展的时候,朋友 A 上线了。我把事情原委跟他一讲,他就乐了:这还不好说,我拿狙掩护你去抢呗! OK,关键时刻还是人多好办事啊,走!

等到了停车场,我的心里格登一下:可能是因为频繁造访的缘故,在场的条子数量明显变多了,我正准备告诉 A 暂缓行事,只听到呼的一声,一名条子停在血泊之中。既然兄弟已经动手,那我也只好上了,于是果断冲进去。3 分钟后,两人都挂了。这下好了,不但我的车没出来,还搭上了 A 花一百多万改装的超级跑车本质 XF。这时又有两个朋友上线了,听说要在警察局干票大的,无不摩拳擦掌。这下子

胆子壮了,于是 4 个人在武装国度买好各种装备,全副武装杀向停车场。没想到刚一开枪,立马就是 4 星通缉,于是赶紧在派对叫大家鸣金收兵。4 星通缉可不是盖的,我和 A 已经是烂命一条,身上钱又都在银行,直接慷慨就义。

这时早已经过了约定的时间,派对里 8 位好友悉数到齐,一听说这回事立刻乐了。8 个人决定先去现场勘察一下,结果还没到停车场,就发现这里简直是人声鼎沸,刚才聚集的大批条子还没撤走,更可气的是还有几个条子对着我和 A 死拼的地方指指点点,这时我才明白过来:原来条子是在围点打援啊!再硬拼肯定是不行的,于是大家一琢磨,整出一套可行方案,约定 8 个人在下午 4 点同时动手!

4 点一到, B 开着买来的坦克直接进城冲过来,条子们显然没反应过来,立刻陷入一片混乱。4 星警报一响,警方的直升机也立刻出动,这时 D 已经开着兀鹰攻击直升机在空中埋伏好了,两架直升机顿时化为火球落地。同时剩下 4 位帮众有的用粘弹连环炸车,有的抢劫商店,洛圣都顿时一片狼籍。警方显然没料到会同时间发生这么多起案件,于是留守停车场的警力被一批批地分散,最后只剩一开始的两个人,我和 A 一人一枪, ONE SHOT ONE KILL, 上车走人!

这时条子们终于洞悉了我们的阴谋,于是派出大批警力跟踪过来。这时大家按计划是要退守到地下隧道里,实践证明即使是 4 星通缉也拿这里无可奈何。朋友 F 开着改装防暴车冲过来,这种车可以同时搭 8 个人,其中 4 人搭在车外,十分威武,但阵亡的几率也相当高。眼看计划就要成功,没想到 F 竟然不知那条地下隧道在哪里,我们告诉他就是故事模式抢珠宝时经过的那条,他哭丧着脸说:“我故事模式就打了一个开头,不知道在哪儿啊!”果然是计划没有变化快,这时正好

经过著名刷级任务“停车场”中的那个停车场,之前已经有一位帮众不幸中弹坠车,于是大家赶紧驱车来到天台,进行最后的坚守。

这个天台很好防守,只要 5 个人分头守住两边的入口就行,但问题是敌人的数量是无限的,而且上方的直升机威胁巨大,这时 A 和 B 早就各自逃命去了,顾不上我们了。这时看看地图上的蓝点,数十名警察和 FIB 已经把这里围得水泄不通。正在危急关头,同战局的老外发现了异状,如此前所未有的警匪混战盛事自然不能错过,于是他们也加入进来,分散了大批警力。还有人开着兀鹰打下了直升机,不过这一切都只是延缓了我们 ROTR 帮覆灭的步伐,审判日终于要到来。

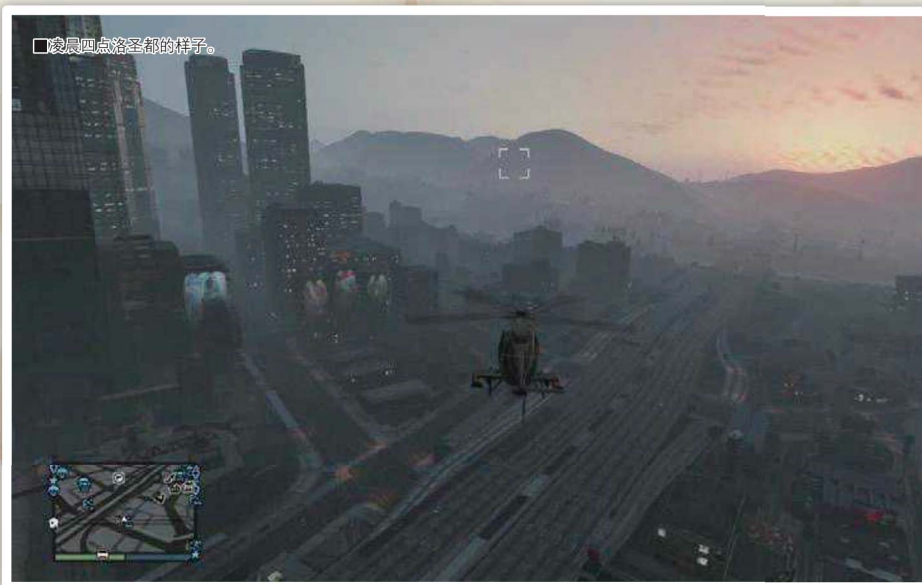
正当大家决定放弃的时候,突然有一位老外开着 6 座大型直升机降落到了天台之上,在 GTA ONLINE 里用这种直升机的人是很少见的,一般都是直接买兀鹰了。于是我们赶紧全员上了飞机,老外带着我们直接飞往北部的山区。显然他的飞行能力是有练过的,飞起来四平八稳,很快就把警方甩在后面,通缉很快就消除了。我们纷纷向这位老外道谢,并夸赞他飞行技术高超,这位在玩家卡上写着所在地是洛杉矶的老外幽默地回复道:“你们知道为什么我这么牛逼吗,因为我知道每一天凌晨四点洛圣都的样子。”这时我们发现远处朝阳正在缓缓升起, GTA ONLINE 日常的一天就这么过去了,新的一天又开始了!

……

数天后,我把这件事说给一位朋友听,他听完淡淡地说了句:“你不知道被警方销毁的车辆,可以找保险公司理赔吗?”

尼麻!

[文:纱迦]



□凌晨四点洛圣都的样子。

《PATAPON 决战 WOW!》这款作品因为和大家熟悉的《啪嗒砰》在风格上实在太过相似，曾经在网络上引起了很大的争议，但比起争论这款作品到底是否有抄袭嫌疑，相信各位读者更关注的是整个手游圈子里这种

现象到底是否常见，又已经严重了什么地方。本次自由谈，老朋友 BANYANO 精选了市面上 7 款有代表性的手游，来让大家看看这个新兴领域中游戏抄袭和模仿现象的严重程度，是多么地触目惊心。

橘生淮南

——国内山寨移植手机游戏漫谈

先人说过：师夷长技以制夷。时过境迁，如今仍然还在奉行这句话的，大概只剩下国内的山寨游戏厂商们了，可惜目前大家基本都做不到“制夷”，甚至连前四个字都只能做到一半，那就是“师夷”。而且从眼下的作品成果来看，请大家千万不要把这称为抄袭，因为那是“抄袭”这个词的莫大侮辱。

文中列举的代表游戏只是沧海一粟，其中有付费大作也有免费小品，有原版授权也有彻底

山寨。总之，如果您体验过游戏原作，那么这些山寨游戏给您带来的冲击相信绝对不亚于当年《吃豆人》在雅达利上移植后带来的 shock。都说橘生淮南则为橘，生于淮北则为枳。可眼下我们尝到的何止是枳，简直是酿造失败的臭豆腐。

无论如何，我们都要感谢它们为大家带来的快乐，否则一个失去吐槽的世界将会多么乏味啊。

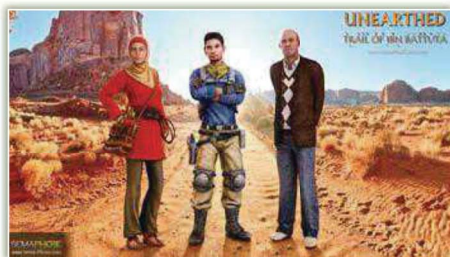


栏目主持 一刀

也希望游戏能免费，可惜我们也只是普通人，也得赚钱吃饭娶媳妇”……面对这等如四娘般悲伤逆流成河的白白，相信所有《啪嗒砰》的忠实玩家惟有向他们深情地慰问一句：“做这游戏，你妈逼你了吗？”

2. 《神秘地域 伊班的足迹》 (山寨对象:《未知海域》)

——阿拉伯的草泥马



刚刚进入这款来自沙特某开发商制作的游戏的时候，心想沙特阿拉伯还真是人杰地灵啊，不但出高品质石油，还出高质量良心免费手游大作，啧啧，看这游戏标题界面，什么画廊、CG、场景、珍宝……需要成就解锁的内容一大堆，仅设置里的“语言”一项就有 21 种！不是一般的高端大气上档次，

看来这游戏的发行范围几乎可以涵盖到新几内亚食人部落去了。于是乎兴冲冲地开启新游戏一玩，心情当场便宛如千万只骆驼……哦不，千万只羊驼汹涌地奔腾而过啊！

先说游戏视角，主角与环境之间永远充斥着不可调和的矛盾，你要么看不见敌人，要么看不见自己。一旦跑动起来更是宛若手机患了癫痫，于是你要不断地停下来调整视角（触屏操作调整视角的麻烦大家可想



1. 《PATAPON 决战 WOW!》 (山寨对象:《啪嗒砰》)

——葫芦娃大战圣斗士

当这张让手机玩家们无比亲切熟悉的画面最初出现在 App Store 里的时候，所有人连名字都不看就都以为是《啪嗒砰》登录手机平台了，岂料花 18 块钱下载来一瞅才发现完全不是那么一回事，且不说那生硬蹩脚失准连连的 BGM，只单论这关公战秦

琼 Style 的名字——《PATAPON 决战 WOW!》，就连游戏里的 BOSS 都改成了 WOW 里的名称，敢问山寨这游戏的兄弟你们和《魔兽世界》是有多大仇啊？糟蹋了 SCE 的牌子不够，还把埋在土里的暴雪也刨出来一并挨刀。

游戏简介里主打的“中国风”昭示着这是一款本土化的作品，还蛮有“创意”地把各个 pon 的职业名称从旗手步兵弓兵等换成了汉族蒙古族苗族 XX 族……以彰显我大天朝的民族亲和力，然而在实际游戏中除了几个 pon 的剪影或戴官帽或留辫子之外，你看不出任何含有天朝传统元素的地方，几乎就是全盘山寨。反而是购买、升级、复活各兵种等变成了 RMB 内购项目，再加上失准连连的节奏与大幅缩水的指令（BOSS 战时居然没有闪避和防御，打你只能硬挨），你若不花钱充值额外购买兵力简直是玩得举步维艰——这一点倒是高度还原了我大中国特色，可见宣传口号里的“中国风”果然没有乱盖。

最矫情的是，把游戏做成这样，制作方还好意思在“开发者故事”里大吐苦水：“做游戏并不全是快乐的事，我们会为做哪些功能而争吵，会为亲们喜欢什么而苦恼，也会因为木有人付费而饿肚皮……我们





4. 《行尸走肉 序章》 (山寨对象:《行尸走肉》)

——行山走寨 序坑

如果你是眼下全球最火美剧之一《行尸走肉》的粉丝，那我们真诚希望您在选择手游市场时千万不要手贱将这款貌似官方作品的《行尸走肉 序章》加入购物车。尽管价格已经由30元促销直降到了6元，但它与你喜爱的那部美剧完全没有半毛钱关系——出品方巧妙地玩了一个文字游戏，把名字写成了“WALKING DEAD”（原作最前面有个“THE”），不但绕开了版权官司，还诱骗了大批美剧迷花钱跳坑。如此营销手段，实在与“日猫洗衣粉”、“康帅博方便面”、“周牌香皂”等有异曲同工之妙。



好吧，假设你恰好是个僵尸游戏脑残粉，钱又多得恨不得满大街扔掉，非买来这款游戏玩不可，那么你会看到什么呢？——一个FPS游戏，两个固定地图场景，没有背景介绍，没有剧情流程，你就这样在空气中凭空出现，手中一把枪，满房间晃悠，人挡杀人佛挡杀佛，打退一波僵尸后再来一波，直到变得越来越强悍的僵尸一拥而上把你推倒为止……没错，你可能要骂了：尼玛这不就是《COD》的僵尸模式么？NONONO，同学你错了，咱《COD》

现在的僵尸模式好歹还能看到通关结局呢，而类似这种完全是没事找抽型的自虐游戏，大概就是设计出来让人生赢家们体验一下什么叫挫败感的。

接下来是制作态度问题，开发者把游戏设计成简单省事的僵尸模式也就算了，可问题是就连这最基础的游戏体验都无法保证。在操作性上，本作几乎完美还原了1999年《生化危机 枪下游魂》的拙劣手感，左侧屏幕的方向控制让人转得七荤八素，而右侧屏幕的辅助瞄准则过于牛掰，常常对眼前的僵尸视而不见反去锁定远方的敌人……其“独创”

而知），但在整个过程中产生的拖慢与丢帧简直是惨不忍睹，总之你可以用它来完美代替空军选拔飞行员时的晕眩抵抗性测试软件。能挺过最前面一段教程还没退出游戏的同学，你们不去从事特种行业实在可惜了。

再来是游戏里的各种吊诡设定。主角自然是毫无悬念地山寨了德雷克的造型，但阿拉伯的列位兄台你们既然抄了就抄到底嘛，怎么把女主角弄得跟拿葱大婶似的啊？那土得掉渣的黄土巾红长裙再配上斜跨的单肩包，往主角身边一站直似停车场收费站大妈与暴发户海归儿母子相认。游戏里的武器设定更是诡异，你用冲锋枪一梭子可能都扫不倒一个敌人，换了手枪反而枪枪毙命弹无虚发——莫非沙特人民也都是小马哥的粉丝？当然，最厚到爆的自然还是沙特人民的独家创意——主角与敌人接近后会自动进入格斗模式！是的，你没有看错，就是格斗！模！式！看这血条！看这出招表！看这风骚的走位！德雷克，你的生涯从此一片无悔！

末了，当你强忍着恶心通完第一章节，正寻思着还要不要将自虐进行到底的时候，本作会非常贴心地跳出一个窗口来替你彻底取消选择上的犹豫：“免费章节结束，请付费解锁完整游戏”。

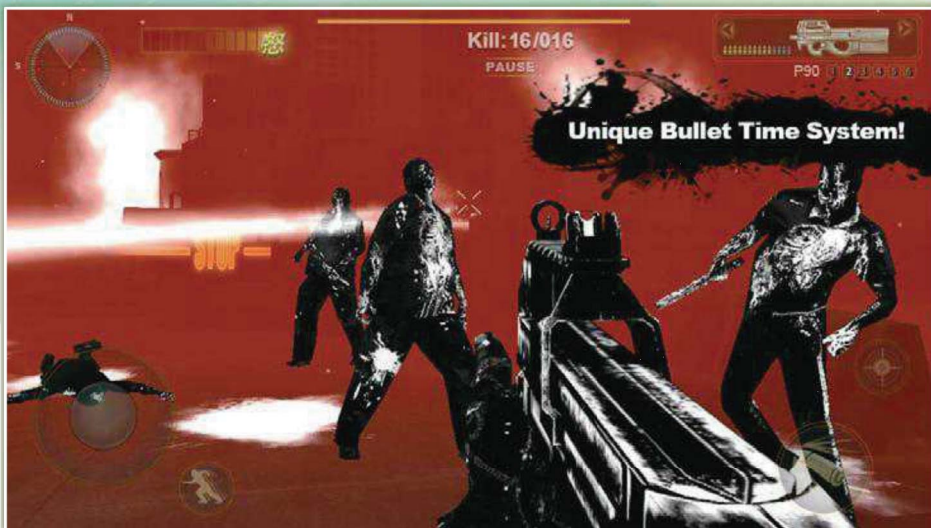
3. 《魂斗罗 进化革命》 (移植对象:《魂斗罗》)

——本游戏由iPhone 5S土豪金客户专享

这年头坑钱的游戏很多，但像《魂斗罗 进化革命》这样近乎把刀架在你脖子上强抢的却实在不多见。平心而论，这款由Konami亲自开发的手机版《魂斗罗》素质相当不错，从画面到音乐都堪称一流水准，然而代理移植到中国来却彻底变了味道——不但游戏经瘦身（缩减容量）后帧数大大降低，那三步一岗五步一哨的内购收费项目简直让人寸步难行。这主角兰斯与比尔打出去的哪里是子弹，分明是白花花人民币。

尽管你下载游戏前已经支付了12元人民币作





的怒气爆发系统，其实就是在朝《马克思·佩恩》被抄了十多年的“子弹时间”系统基础上朝屏幕泼一桶劣质红漆，那一瞬间昏天黑地得简直像是在玩文字AVG，着实独创。

最后可能有人要问了：为什么标题叫做“序章”？答案很简单，因为《行尸走肉》的官方游戏之前宣布是分章节发售的。所以我们完全可以预见到，在不久的将来，这个品牌还会有各种第一二三四五章等等陆续问世。即使100个看见这游戏原作粉丝里只有1个上当受骗，也依然可以让人家有得赚——哪怕这些付费用户都是玩一次大呼上当后就走人的僵尸粉。所谓发死人财，大抵就是这个道理吧。

5. 《掌上三国无双》 (山寨对象《真·三国无双》) ——行山走寨 序坑

众所周知，《真·三国无双》系列在我大天朝的山寨数量几乎达到了每周一款的频率，无论在端游、页游还是手游领域，Koei都养活了一大票国内游戏厂商的美工们——他们每天的工作就是在修改一下原LOGO与原作人设后，将其当成自己的独家作品更新发表。所以我们见到的关羽永远都是戴着绿帽子，吕布永远都是长着小强须，庞统永远都是像印度阿三一样在空中飘来飘去。然而，自以为见多识广的愚蠢人类啊，在这款名为《掌上三国无双》的神作面前颤抖吧！在你的三观还没完全粉碎之前！

还好，至少跟那些顶着无双旗号卖连连看小游戏的无良商贩不同，《掌三》的开发者还算是蛮认真地制作了一款动作割草类游戏，试图尽力去还原那在战场上骑当千的彪悍气魄，只可惜气魄够了，就是彪了点。大概是为了照顾低端系统/硬件用户，整个游戏的效果就像是把PSV的《无双》硬生生向下移植给GBA一样，尽管各项菜单栏种类繁多琳琅满目，仿佛内容海量深不见底，可一进入战场就立刻变成阉割后的纸老虎——战斗时别说一骑当千，连当十都没有，满屏已经不能用拖慢、丢帧及人物闪失等一贯形容“《无双》系列”的词语来描述了，简直就是活脱脱“满屏的游戏性”啊！同样地，敌方AI也只有马赛克一样的水准，从敌兵到敌将基本都是稳当地站在那里等你一片片地来收割，连摆个POSE的敬业性都没有，还不如少林寺十八铜人呢。说起来，游戏里的登场武将倒是不少，但动作模组来来回回就刀剑枪几种，这基本就是当年“猛将传”的原创武将路数，虽然现在“《无双》系列”自家偶尔也用这种方式偷懒，但敢于这



样“广告里插播电视剧、三聚氰胺里兑奶粉”的大概也就只有咱手游厂商吧。如果非要说起这款游戏到底哪里继承了《无双》的光荣传统，那应该就只剩下弱智得基本可以让人无视的游戏剧本了。

最后，友情提示一下：若想体验这种类似“好梦一日游”里给人家当奴才的憋屈快感，请您先支付50元人民币作为酬劳。OK，货款两清，祝您好梦。

6. 《心动回忆之同级生》 (山寨对象:《心跳回忆》) ——我裤子都脱了你就给我看这个?



这款打着《心跳回忆》的山寨旗号、用着《秋之回忆》的画面风格、贴着《同级生》这擦边球的恋爱养成游戏，其时尚混搭范儿实在犀利得让人不忍直视。然而大概是制作方认为玩家们的审美还停留在20年前，整款游戏单调得令人发指：无论是呆板的人物造型、枯燥乏味的台词还是那千篇一律的日常计划表，都散发着一股浓烈的上世纪九十年代前叶气息——问题是现在可是2013年了啊亲！想走复古路线咱也得下点血本啊亲！好吧，鉴于游戏里所有角色名乃至零星的几句语音都是日语，我们爱国一点，当这是大日本兵库县某城乡结合部胡同里小作坊出的同人FLASH软件算了。

游戏的剧情起初还算有那么一丝看点——当然，这是建立在与妹子们那宛若巫毒娃娃一样的僵直表情作对比的前提下的。然而仅仅在几分钟交代完背景身世之后，游戏便正式沦落到了每天德智体美劳全面发展外加打工赚钱的枯燥环节。值得醒目的是，本作完美还原了现实中的学校生涯：如果你是富二代，那就根本不用打工，直接砸下大笔钞票去约会妹子们即可，人家想要啥就



买啥，上垒成功率极高——等等，如何成为富二代这等传说中的 easy 天堂模式？同学你是第一天玩网游么？看不见菜单右下角那无比醒目的购物车图标？



其实说句实话，包括笔者在内，相信许多人都是冲着游戏介绍里那“对应年龄 12+，含有轻度裸露及色情暗示”的标签掏钱（6 元）下载的。可惜小伙子们都想多了，本作实在堪称文艺小清新作品中的翘楚，妹子们那几乎一成不变的表情与厚实得不给人留下半点遐思的装扮这一铁一般的冷酷事实给大家一记响亮的耳光，让我们再次深刻意识到了资产阶级堕落思想对社会主义四有青年的巨大危害——喵了个咪的，有这六块钱咱干点嘛不好啊？



还好，无论如何，相比国内著名山寨手游大作《电车之狼 A》那种让无数玩家在留言板上愤然回复“我裤子都脱了你就给我看这个？”的纯粹骗钱之作而言，这款让玩家普遍打出高评价分数的《心跳回忆之同级生》还算是有那么一丁点职业操守的，值得立个牌坊。不过若有人想玩下去的话，记得也去打个五星好评哦亲，不然你可能玩不到完整情节——哦不对，按照官方系统提示说法，应该是“打好评以解锁女主角的隐藏剧情”。

7. 《战神之怒》 (山寨对象:《战神》) ——人挡抄人！佛挡抄佛！

哦哦哦！手机上居然也出了《战神》？用的还是虚幻引擎 3？等一下，我都跃跃欲试了！快给我拿三套来！——以上，相信是许多这辈子在单机游戏中只玩过《战神》的玩家（大多还是 PSP 版）在 App Store 里看见这款售价 40 元的《战神之怒》时的第一反应。所以说，我们这儿现在面临的已经不是钱多人傻的问题，而是如何加速土豪猿类的进化过程。

这款《战神之怒》打着振兴民族游戏的中国风旗号一路招摇过市，什么“主角龙神伏羲为了拯救天下苍生于颛顼（最终 BOSS）的暴政而踏上了弑神之路”啦，什么“以中国古代神话《山海经》为背景”啦……自以为成功地避开了各种潜在的侵权可能，但问题是哪本史籍里记载着伏羲是个一身古铜色皮肤的拉美裔光头大汉啊？又有谁家《山海经》里介绍的是美杜莎牛头怪哥布林啊？就算是大家你抄我我抄你的网络玄幻小说，主线设定也不会抄得这么明显好吧？
好吧好吧，当我交友不慎一



不小心失手买了这游戏来玩，尝试一下这中国版《战神》的乐趣，也算是支持民族产业。可刚进游戏就不对劲了，这奎爷……哦不，伏爷的动作怎么比《怪物猎人》还僵硬啊？甩出去的斧子打中杂兵也没有停滞和硬直？BOSS 战的视角莫名其妙而且难度极高，一旦死掉还得重新打一遍路上的小怪？我说做这游戏的哥们，你是跟《战神》有仇还是跟玩家有仇啊？得嘞，惹不起我还躲不起么我，踏实练级去呗，可这升级的灵魂点怎么涨得死慢啊？进入菜单看看吧，海量的内购项目……快来买灵魂点升级技能！哼哼哈哈！快来买龙珠珠加血加气！哼哼哈哈！习武之人切记，充值无敌！是谁在烧人民币，风生水起！

总之，如果泱泱中华所谓的“民族游戏”就是这种东西的话，那么我们可以很负责任地告诉大家：在今天的国内游戏行业里，我们的民族游戏市场占有率是 0.0000000000000001%

后记

说实在话，对于这篇文章而言，在大多数时间里我都怀着一种人艰不拆的内疚心情在写作。毕竟现在大环境这么不景气，挣点钱都不容易，何必一针见血地写得不给人家留半点后路。然而，问题正在于，从事这个行业的所有人都都抱着这个想法，觉得自己既吃力不讨好又赔钱赚吆喝，苦逼得如鸡似犬，满腔壮志不但无法得酬，还要被像我这种站着说话不腰疼的玩家们吐槽。那么，终极问题就出来了：请各位反思一下，有人逼迫你们做这行了吗？又有谁命令你们必须来创作游戏吗？你们谁还记得自己当初进入这个行业时秉持的梦想？抑或纯粹只是为了赚钱而工作？是行业造就了现在的你们，还是你们毁掉了如今的行业？

或者，这是个魔比斯环。

【文：422 工作室 BANYANO
协力：422 工作室 林魔王、鳄鱼 编：稀饭】

游戏名人堂

汤姆·克兰西：一个横跨小说、电影和游戏的传奇

序

笔者和编辑商定这篇文章的时候，原本只是作为《分裂细胞 黑名单》的一个深入剖析的配套内容，顺便展望明年的大作《全境封锁》，当时根据汤姆·克兰西小说改编的电影《Jack Ryan: Shadow Recruit》(《杰克·雷恩 暗影招募令》)正在开始造势，号称“汤姆·克兰西系列最好的游戏”的《全面封锁》也在今年E3展上首度发表就获得“最佳展出游戏”、“最佳技术成就”、“最佳全新发表游戏”、“最佳线上游戏”、“E3最大惊喜”等多项国外媒体奖项提名。玩家们仿佛有看到了军事游戏时代的再一次来临。但就在这形势一片大好的日子里，大洋彼岸却传来了克兰西去世的不幸消息，于是原本打算历数辉煌史的人物介绍，也变成了一篇讣闻。

纵观汤姆·克兰西的一生，虽然对那些与美国抗衡的国家抱有攻击性的态度，但从某种意义上来说，汤姆·克兰西称得上被称为“一个正直的爱国者”，在他的笔下诞生了一个个紧张刺激、

仿临其境的冒险故事，并且被陆续改编为电影和游戏作品，但是谁又曾想到这个对科技、政治及军事有着极其丰富知识的作家，竟然是一位毫无实际军旅生活经验的“门外汉”。这位来自巴尔的摩的小伙子，是怎样一步步成为“技术型军事小说之父”和三大畅销游戏系列的代名词呢？这一切值得我们去细细回味。



没有任何军事经验的“技术型军事小说之父”

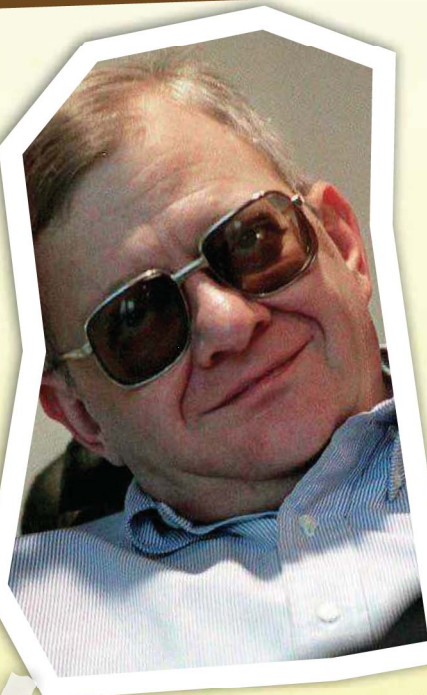
汤姆·克兰西 1947 年生于美国马里兰州的巴尔的摩市。他的父亲老托马斯·克兰西是一个普通的邮局职员，母亲凯瑟琳·克兰西任职于百货公司信贷部门，除此以外汤姆还有有着一位姐姐和一位弟弟，五口之家其乐融融。自幼喜欢阅读书籍的小汤姆，在快乐童年及温馨家教的培育下，养成了热爱自由、重视伦理的个性。汤姆·克兰西在很小的时候就已经展现了他丰富的想象

力和敏锐的观察力，以及对知识的孜孜以求和对国家的使命感。这些品质在日后汤姆·克兰西的成长以及作品中得到了淋漓尽致地表现。

凯瑟琳为了令汤姆接受更好的教育，于是他送到了陶森市的私立天主教罗耀拉高中，在天主教的哲理熏陶下，汤姆·克兰西开始思考“要是……的话，结果又会怎么样？”这类逻辑学的问题。他高中毕业后直升到巴尔的摩市罗耀拉学院，该校虽然并非全美前百强的罗耀拉大学，但是毕业生里也诞生过诸如 NASA 管理人和马里兰州州长这类大人物。汤姆当时主修的是英国文学，在大学里，他的才能得到了进一步的发掘和展现。而除了锻炼文学写作技巧，他还担任了学校里国际象棋俱乐部的会长，众所周知，国际象棋是一项考验智慧、布局和洞察力的棋类项目，而汤姆对于这种充满变数的博弈游戏情有独钟，在研究国际象棋时所培养的思维也对日后汤姆·克兰西在小说里设置宏大而丰富的布局有着巨大



▲克兰西从国际象棋身上获益良多。



全名：Thomas Leo Clancy Jr
出生地：美国马里兰州巴尔的摩
出生日期：1947年4月12日
逝世日：2013年10月1日（享年66岁）
毕业学校：罗耀拉学院

2013 年是个属于告别的年份，在 ACG 界也是如此，短短几个月时间，我们失去了被称为“马里奥之父”的游戏巨人山内溥和《面包超人》的作者柳濑嵩，2013 年 10 月 1 日，又有一位重量级的圈中名人逝世，那就是我们熟悉的军事小说家和游戏人——汤姆·克兰西。

文 80 后写稿佬 编 稀饭 美编 anubis

的帮助。

成为了文学学士，并且拥有丰富的想象力和布局能力，汤姆·克兰西的文学之路似乎会走得一帆风顺、顺理成章。但其实不然，在大学阶段，汤姆就遇到了人生的第一次大挫折。

一直以来，汤姆·克兰西最大的梦想不是成为作家，而是参加军队，用自己的双手保疆戍土，捍卫美利坚的自由。他甚至等不及毕业，就去参加陆军预备役军官训练营的面试。可是哪怕绿色的军营就在汤姆眼前，他因为深度近视而戴上的那厚如玻璃瓶底般的眼镜，像是一堵坚固的城墙，堵死了汤姆·克兰西成为军人的道路。这对于一心参军报国的汤姆·克兰西来说，是一次重大的打击。心灰意冷的汤姆·克兰西毕业之后离开了家乡，在康涅狄格州找了一份保险业的工作，过起了普通人的生活。

上帝关上了汤姆从军的大门，却没有忘记为他开一扇偏窗，命运的剧本总是如此的恰到好处。

在大学时，他认识了正在攻读护理学士的万达·京，两人堕入爱河。在汤姆·克兰西最失意的时候，京成为了汤姆精神的最大支柱，于是他们早早地步入了婚姻的殿堂，开始了这段27年的婚姻。碰巧万达·京的祖父在汤姆的家乡同样也是经营一家小小的保险公司。汤姆·克兰西这个孙女婿便顺理成章地改换门庭，来到这间名为O. F. Bowen Agency的保险公司，一干就是11年。十余年的保险经纪生涯中，汤姆·克兰西的生活平静而又充实。岁月丝毫没有磨灭汤姆·克



▲哪怕在功成名就后，克兰西也没有放下过当一个军人的梦想。

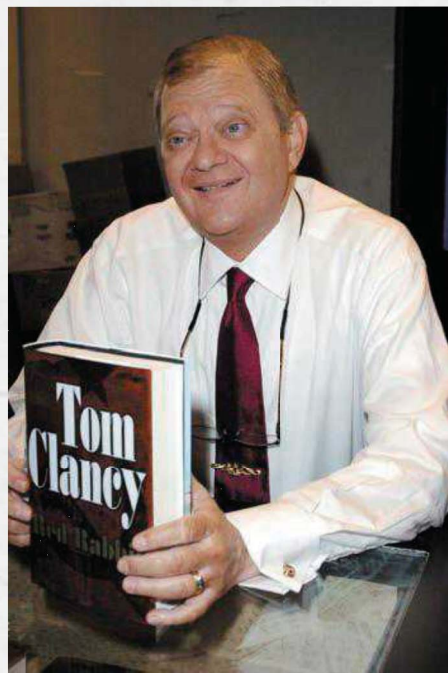
兰西的军事雄心，反而像是一座沉睡的火山或是一个火药库，只等一次轻微的地壳运动，一点细微的火星，就能将他点燃迸发！

直到1980年，33岁的汤姆·克兰西积累了一笔财富，从妻子的祖母那里买下了O. F. Bowen Agency。但这个行为与其说是购买，倒不如说是祖母已经无力经营，将公司交给了孙女婿。

无论如何，成为老板的汤姆·克兰西终于有时间呆在办公室里，闲暇的时候可以捣鼓点属于自己的东西，而那积压已久的创作热情，终于在此刻爆发。

在独特艺术领域上的成功人士，有不少都是对某样事物颇有执念，却又求之不得的人，他们只能在艺术中寻求慰藉与救赎。因此，汤姆·克兰西这位从未参军的中年人，决定将自己的理想付诸军事小说。

“我喜欢写小说，因为我可以建立自己的小



▲其貌不扬的汤姆·克兰西恐怕也没能想象到自己日后能获得何等辉煌的成绩。

世界，就像小孩子拥有了自己的小火车一样，当然，除了火车，我还有坦克、轮船、飞机……”就这样，汤姆·克兰西带着自己的理想小世界，开始了征服军事世界的旅程。

《猎杀红色十月》一鸣惊人，处女作即实现小说、游戏和电影大跨界

让我们将时光再往回拨，说一个真实却比小说更高奇的故事。1975年，正值美苏冷战的高峰期，一名苏联军舰政委在这个敏感时刻，竟然偷偷地窃取了搭载大量秘密武器的苏联军方最新型战舰“机警号”的控制权，并将战舰驶出了公海。政委对外宣称是发动二次革命，维护苏维埃的纯洁，而苏联高层则认为他是想通敌卖国。为了军事机密不往外泄，苏军投入大量兵力追赶战舰，

在世界两大势力的关系如履薄冰的情况下，苏军频繁的军事调动差点引发了又一次世界大战。所幸苏军及时拦截了“机警号”。而鉴于冷战时的惯例，苏联和监控到事件过程的邻国瑞典都选择了沉默，一次一触即发的危机得以在公众视线之外悄然平息。

公众对上述的风波毫不知情，直到1982年，美国报纸上首次披露了这件事的冰山一角，引起

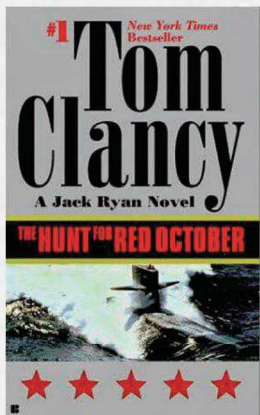
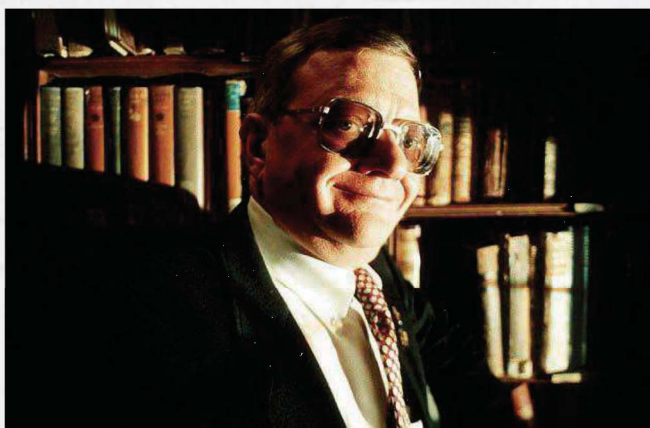
了北科罗拉多大学的一名叫格里格·杨的硕士研究生的注意，他通过学校的资源搜集了一些资料，甚至偷偷地和那些被禁止将消息外传的俄国人取得了几个月的联系。杨在没有窃取军方机密文件的条件下理清了头绪，把这些资料整理成文件，放在海军军事学院的资料馆里。

不久后的一天，杨收到了一位保险员的来信，信内没有任何关于保险的信息，却提出了一个请求：“我正在写我的第一本书，我很想借用关于机警号叛变的资料……”

那个保险推销员，就是汤姆·克兰西。他同样是在报纸上看到了“机警号”叛变事件的概略。政治感觉敏锐的他发现这是一个很好的题材，便开始搜集资料，在这个过程中他找到了同样是研究这件事的格里格·杨。

两人开始了频繁的书信往来，互相提出材料印证，汤姆·克兰西一边听取意见，一边修改自己的小说。历时一年，终于完成了《猎杀红色十月》的初稿，在给杨和一些海军成员看过之后，他以5000美元的价格卖给了海军出版社，当时海军学院出版社的编辑德博拉·格罗夫纳读了《猎杀红色十月》之后，便对他的老板说：“我认为我们拥有了一本潜在的畅销书，机不可失，时不我待。”

▲对于自己第一次出版的小说，克兰西的预期显得相当保守，没想到《猎杀红色十月》带给了他意料之外的回报。



▶人们惊叹于克兰西所写小说的精致与事无巨细，却往往无法想象他在创作时所付出的努力。

老板听取了编辑的建议，然后一切变得顺其自然。他的小说满足了市场对美苏在冷战期间活动的猎奇心理，市场也给予了十分满意的答卷：在汤姆·克兰西的预想中，《猎杀红色十月》能卖个5000本，足够达到不亏本的标准并保持编辑们的信心就已经算是不错了，但是结果第一本小说就卖出了45000本，甚至有人送一本给里根总统做圣诞礼物。当时里根甚至半开玩笑说，他因为《猎杀红色十月》而失眠，因为无法把这本小说放下来。凭借着里根这番话，《猎杀红色十月》冲上了纽约时报畅销书排行榜首，随即加印的三十万本精装版和两百万本平装版也几近脱销。几年之间，克兰西靠这本书赚到了超过130万美元的财富，而出版商也用超过300万美元的价格买下了接下来三本书的版权，在当时的出版界算得上是个大数字。

由于《猎杀红色十月》描述苏联潜艇的细节太过逼真，导致了在一段时间内，汤姆·克兰西得频繁地会晤美军官员，原因，当然是担心他在窃取机密文件。1985年，已经成为畅销书作家的汤姆·克兰西应里根的邀请，到白宫和里根共进午餐，席间遭到海军部长盘问，想要搞清楚是谁给他看到“国家机密文件”？汤姆啼笑皆非，只好将事情经过一五一十的说出，除了和杨所交流得到的资料之外，他在书中所记述的那些翔实的技术数据和内幕资料全部取材于报纸、图书馆、电视和互联网等公开的资源媒体，而非像外界传闻的那样来自于美国的某秘密情报机构。这种资料搜集和模式贯穿了汤姆·克兰西整个创作生涯（在其功成名就的时候，军方甚至上门提供情报，

要他担当顾问），而这，才是令克兰西如此令外界震惊和佩服的原因。

汤姆·克兰西的用功程度之高，使得他对军事技术的熟悉、对技术细节的深入和钻研和对政治时局的洞察力和预见性都达到了令人惊讶的程度，甚至连混迹于情报界的特工组织都对他表示佩服。但他们并不知道的是，市面上能够买到的《猎杀红色十月》已经是删减版，原因是出版商认为《猎杀红色十月》的技术细节过多，也过于精细，于是要求汤姆删减掉一部分，前前后后一共删了一百多页。要是看到真正的原稿，估计美军官员就不止惊讶和猜疑那么简单，还要考虑一下修改美军信息公开的程度了。

由于以前的出版物中，从未出现过像《猎杀红色十月》那样集惊险、悬疑、技术、军事于一体的作品，汤姆·克兰西可以说是为后人指明了新一条创作之路。为此他获得了“技术型惊险小说之父”的称号。

游戏商也在这时闻风而动，没多久，汤姆·克兰西的第一部作品就开始了与游戏的跨界。1987年，《猎杀红色十月》的电脑游戏正式投放市面，它和接下来的《赤色风暴》一样，都是在出版界成为话题后再登陆IBM PC, C64, 和Amiga三款PC平台，甚至还出版了桌游。不过在PC游戏还没风行，甚至微软的视窗系统还没出现的年代，其销量可想而知。再然后——《红色风暴》就再也没有然后了。不过《猎杀红色十月》则是在三年之后，等到了另一个转机。

1990年，《猎杀红色十月》被派拉蒙公司搬上了大荧幕，辛·康纳利将变节军官拉米乌斯的



▲以当时的游戏技术水平，实在无法展现出《猎杀红色十月》原作的魅力，汤姆·克兰西的败走更多地是因为受到了时代的限制。

大将之风和复杂的情感演绎得淋漓尽致，亚历克·鲍德温也将很好地诠释了汤姆笔下系列书中主角杰克·瑞恩的形象。影片在全球十多个国家上映，适逢当时东欧剧变，电影引起了西方国家的热议，还获得了当界奥斯卡和英国电影学院奖的多项提名，并最终获得了一座奥斯卡小金人。

游戏厂商再次顺应市场热潮，重新制作了《猎杀红色十月》，重制版不仅在FC平台发布，而且还在FC、Gameboy和SFC这些任天堂旗下的畅销平台上相继发表。只可惜，因为游戏难度过高或者当时的玩家对这种战争游戏的了解度还不高等各种原因，游戏始终没有引起很大的轰动，很快就湮没在浩如烟海的游戏堆中。

汤姆·克兰西在游戏业界的第一次尝试，犹如昙花一现便匆匆凋谢，岁月无声匆匆飘逝，谁也没有想到此去竟是经年，也没有谁想到，日后汤姆·克兰西会是以如此磅礴的气势回归游戏界。

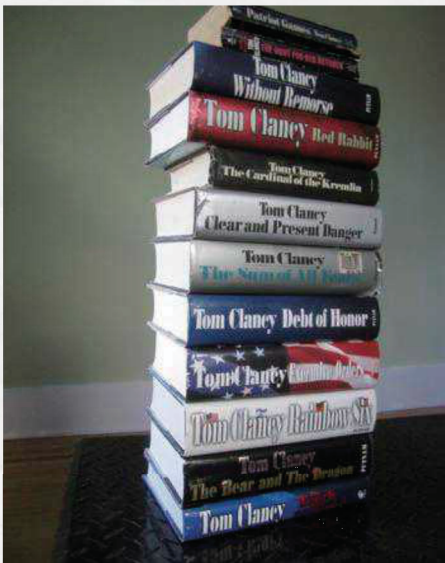
从小说到电影再到游戏，一代大师的十年三跳

在叙述汤姆·克兰西重回游戏界并大放异彩之前，我们还是将目光放回到他80年代末到90年代中的创作。这个时代是汤姆·克兰西创作的黄金时期。他在1989年出版的《迫切的危机》卖出了1,625,544本精装本，加上平装版和初版估计销量超过200万，使他成为80年代畅销小说作家的第一名。这种势头在90年代初得以保持，汤姆·克兰西已有十七部小说被销售权威《时代》杂志评为畅销书之冠，作品是各大美国畅销书排行榜的常客，并缔造了蝉联榜首多周、上榜数十周之久的佳绩。在美国的纸质出版业逐渐走向衰落的八九十年代，创造一本畅销书已经实属不易，汤姆·克兰西这种逆市上扬的气势，难怪会被人称为“奇葩”。

在出版图书上取得了巨大的成就，汤姆·克兰西开始思考进一步的发展。摆在他面前的路有两条，一是已经有一个成功先例的电影之路，另一个则是已经让汤姆摔了一跤的游戏之路。

汤姆·克兰西思量再三，还是决定先和较为成熟电影业合作。在1992年和1994年，汤姆·克兰西的两部小说《爱国者游戏》和《燃眉追击》分别被改编为电影而搬上了大荧幕。

诚然，这两部电影创下的票房都算不俗，不但都入选了土星奖（美国科幻和恐怖电影学院大



▲在行业逐渐衰落的同时，汤姆·克兰西的著作无论是数量还是销量都在逆市增长，不得不说是个奇迹。

奖）提名，《燃眉追击》更是在1994年夏季美国电影票房十大卖座片里占据了第七位，收入超过一亿美元。但是汤姆·克兰西对并不满意，不是因为票房，而是因为电影里面的剧情。

这位大师级的小说家一直秉持严谨的生活态度及原则，将他率直的个性、对世界的热情及敏锐的观察力，透过一个个对复杂性及情节的刻画描述，严谨而完整地传达给每位读者，期待他们与自己一道在连串起伏惊悚的故事中，探索军事科技及谍报领域的种种奥秘。而一般谍战作品，无论是小说还是电影、甚至是游戏，其中都不乏玩世不恭、醇酒美女、衣香鬓影的情节描述，尤其以“007”系列最有代表性。对于好莱坞的编剧们煞费苦心地让詹姆斯·邦德每一集都与不同的邦女郎上演亲热的努力，克兰西从不苟同。他的每部小说的主题都只与当前的政治形势密切相关。书中有真情感但从不从剧情中穿插绘声绘影的色情场面，“我的书里一定坚守一个原则：绝不写叫人脸红的东西。”汤姆·克兰西如是说。

这种节操如果在小说中保持，的确能成就个人风格。但若放在以商业盈利为目的的好莱坞，这一套似乎就行不通了。汤姆希望电影能够忠于原著，但电影为了保持观众的专注并且让不是军迷的观众了解军事内容而加入了小说中没有的情节，对于编剧们擅改剧本的行为，汤姆·克兰西即不感冒却又无能为力。而对与以700万美元身价请来更具名气、但已经50出头的哈里森·福德，接替亚历克·鲍德温出演杰克·莱恩，克兰

西更是深感不满。(注:按照小说中的时间线,《爱国者游戏》发生在《猎杀红色十月》之前,但主角却变得更老。)这就是尽管好莱坞给汤姆·克兰西带来了大量的财富和地位,汤姆依旧对好莱坞缺乏好感的理由。他曾说:“把书交给好莱坞,就像把女儿交给皮条客。”在结束了这两部电影的合作之后,整整8年时间,汤姆·克兰西都没有与电影界结缘。

1996到1999年是汤姆·克兰西人生中最为动荡和变迁的阶段。首先他和万达·京的婚姻遭遇触礁,1996年两人协议分居,到1999年正式离婚。期间他在偶然之下结识了自由记者阿历山德拉·卢埃琳,两人迅速堕入情网不能自拔。卢埃琳陪着汤姆·克兰西走完了人生的最后旅程。同时,这个阶段也是汤姆·克兰西的对外拓展重心从电影向游戏过渡的重要时期。

90年代中期,汤姆·克兰西的小说依旧处于热销。汤姆的作品中总是充满严格的纪律性、一丝不苟,也缺乏那些活色生香的令人感到趣味的元素,但他却依旧在其中感到莫大的乐趣,而他也是为了这种乐趣而坚持自己的创作。但是一边创作小说,一边还要忙着离婚和热恋的汤姆·克兰西,如果非要兼顾剧本创作实在是分身乏术。幸好之前学到的电影剧本编写方式让汤姆·克兰西学到了一项重要的技能,总算是解放了克兰西劳碌的大脑,那就是用“影子写手”执行衍生剧本的创作,说白了就是找“枪手”。

1995年的《全球大行动》(Op-Center)系列可以看作是这种小说剧目的开端,汤姆·克兰西与前国务院高官史蒂夫·皮尔泽尼克向NBC电视台推销的电视电影概念。在电影开拍时,克兰西只提供了主要桥段梗概,接着由一批编剧帮助完成故事,凭借着汤姆·克兰西的号召力,影

片在美国造成了一定影响。而汤姆·克兰西也没放过将故事出版成小说的机会,他雇用了一位叫杰夫·洛文的撰稿人替他工作。出版的时候,封面的挂着的书名是《Tom Clancy's Op-Center》。

在此之后,这种“影子写手”方式开始见诸市面,包括《净力》(Net Force)《权力游戏》(Power Plays)等,还有十分著名的《幽灵行动》(Ghost Recon)系列等等,这种创作模式一直到汤姆·克兰西去世之前还在延续。虽然汤姆·克兰西一再坚持这些作品都是饱含了自己的创意也贯彻了自己的思路,但不知是否出于克兰西的率直,这些作品的封面上,在“Tom Clancy”的字样后面总会出现“s”以示区分,而衍生小说的写作水平相比于他亲自写的有着明显差距。汤姆迷将这一类型的挂名小说称之为“撇号”作品,读者们很快看清了背后伎俩,其品质和诚意也备受诟病。

且不论这些衍生小说的是与非,通过这些作品的多方面尝试,汤姆·克兰西积累了不少经验,为他的游戏脚本写作打下了良好的基础。而且在这个时期,汤姆·克兰西还是笔耕不辍,亲自写下了《美日开战》(debt of honor)一书,这本书在日后引起了全世界的震惊,这是后话。

当微软的Windows系统面世之后,为汤姆·克兰西认为自己重新进军电子游戏界的条件已经成熟。1996年汤姆·克兰西与一位英国海军潜艇舰长李特·约翰斯成立了“红色风暴娱乐”公司,并且制作了潜艇游戏《Tom Clancy's SNN》,用电子游戏和桌游两种形式打响正式回归游戏界的第一枪。由于玩家对反潜艇战争的认知度不算高,这部投入了大量精力的作品反应平平。回归的第一枪并没有打响,丝毫没有动摇汤姆·克兰西进军游戏业的决心,反而让他和旗下团队更加用心地投入到制作游戏的过程当汇总,



▲《彩虹六号》的诞生,是克兰西自身坚持与时代潮流汇合后所产生的必然结果。

而这一次汤姆·克兰西决定将主角定位在自己已经写过多次的CIA特种兵身上,而他的坚持在1998年得到了回报。

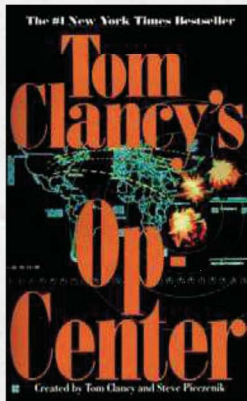
1998年微软发布的Windows98系统为游戏界掀起了一场大风暴,Win98的“高性能”使得当时游戏的画面和流畅度都得到大幅度的提升。而当时FPS游戏大打科幻牌,诸如《毁灭公爵》(Duke Nuken)、《毁灭战士》(Doom)、《雷神之锤》(Quake)的未来风格作品大行其道,入目皆是满布噪点的外星人和光弹,动作明快却没有真实感。而真实感和军事题材,恰恰就是汤姆·克兰西的“绝对领域”。

红色风暴公司和汤姆·克兰西看准了市场的空缺,全力打造了真实类的战争游戏——《彩虹六号》。这款游戏及其资料片为当时“技术型射击游戏”下了新的定义:汤姆·克兰西将对作品的严谨和从中发掘出的乐趣都带到了“《彩虹六号》系列”中,为玩家营造一个近乎真实的战场环境。人们在电脑上第一次体会到了真实的“打野战”滋味,没有补血的装甲,任何一颗子弹都能要了主角克拉克的小命。玩家没办法像兰博一样,靠一杆枪就能英勇地横扫千军,而是需要花更多的时间用于隐蔽、团队合作和技术击破。

在网络还不发达的年代,《彩虹六号》成了诸多网吧局域网中的必备游戏,只可惜这个原版在很长的一段时间没有进入中国销售,而当资料片和原版一起出现在市面的时候,也着实令盗版商人们赚了一把。

算上资料片,截至目前为止,“《彩虹六号》系列”已经推出了17款游戏,总销量超过2000万份。游戏的大卖,令汤姆·克兰西十分振奋,也刺激了他创作的热情,亲自操刀写作了《彩虹六号》小说,这是汤姆·克兰西首次也是唯一一次从大卖的游戏衍生出汤氏亲笔小说。从此之后的游戏衍生作品就只有那些“影子写手”在努力了。

►创作方向的改变预示着克兰西有了把自己的名字打造成一个系列品牌的想法,而或许当时他还没想到,这个概念会在游戏领域开枝散叶。



▲虽然多部作品被改编为电影,但克兰西也因此充分认识到了好莱坞的办事风格与他自己的原则的冲突之处。

《幽灵行动》与《分裂细胞》,另类的军事领域“制霸”

《彩虹六号》在美国乃至世界范围的成功,令它的发行商——法国的游戏业巨人育碧十分眼馋,他们不仅看中了汤姆·克兰西和红色风暴公司在PC平台上的创意和成就,更看重红色风暴在新时代主机,尤其是微软的Xbox开发过程中

的高度参与。这对于当时亟欲开拓美国市场的育碧来说,实在是一项重要的资源。育碧在2000年斥巨资收购了红色风暴工作室,并将它之前收购的Sinister游戏公司合并,专门负责美国市场的游戏开发,除此之外还有更重要的任务,就

是负责汤姆·克兰西系列游戏的制作。育碧本来对此次收购就能打开美国市场不抱有太大的信心,只是造化弄人,幸福和不幸总是来得太突然。而串联其中的关键人物,还是汤姆·克兰西。

就在育碧收购红色风暴之后不到一年的时间,那场震惊世界的惨剧就发生了,在那个和美国报警号码顺序一样的日子里,一架架被劫持的飞机撞向了美国的重要建筑物,一幕幕惨绝人寰

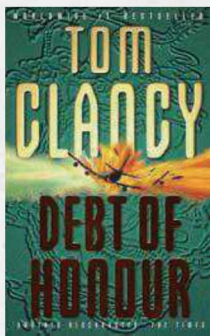
的悲剧上演在人们眼前。

震痛过后，有人想起了汤姆·克兰西几年前写的那部小说《美日开战》。文中描述日航747客机从杜勒斯机场起飞，自杀性攻击美国国会山，这与“9·11”恐怖袭击事件中飞机撞向纽约世贸中心及五角大楼如出一辙。“9·11”事件令汤姆·克兰西声名大噪，美国民间甚至一度盛传恐怖分子就是按照他的小说来策划行动。

“9·11”事件发生之后，美国经济受到了一定的影响，但市场对反恐的热情前所未有地高涨，他们期待美国这只受伤的雄鹰用无数高科技武器将恐怖主义集团轰杀成渣，不少人应征入伍奔赴前线，而没有参军的人也迫切需要一款高科技军事游戏来缓解他们的敏感而脆弱神经中凝聚的压力。这个时期，《COD》、《三角洲部队5 黑鹰坠落》等反恐题材的游戏相继发售，当然，还有令国内玩家为之疯狂，造就无数经典的《反恐精英》(cs1.6版)。

因为《美日开战》而被笼罩上神秘光环的汤姆·克兰西也没有闲着，他写下了一本介绍美国特种部队的前世今生的非小说作品《影子武士》，而游戏方面，在“9·11”过去两个月后，赤色风暴工作室就推出了又一军事题材代表作《幽灵行动》。众所周知，一款游戏大作的开发时间绝对不止两个月，《幽灵行动》能够站在时代潮流的尖端，还是拜了汤姆·克兰西的神准预测所赐，这位作家再一次提前站在了命运巨轮前进方向的路上。

和《彩虹六号》小队制的小规模战斗相反，《幽灵行动》更多是在大场景中户外战斗，战略性也被相对弱化，但场面却变得更宏大。游戏中玩家的对手不止是恐怖分子、还有“邪恶轴心组



▲《美日开战》对于恐怖袭击的预言准确得令人恐惧。



▲系列最新作《幽灵行动 未来战士》中，已经把克兰西对于战士们战斗手段强化的预言拓展到了近未来。

织”和“小国的暴君”，战斗兼顾了第一和第三人称视角，战场也从需要秘密潜入的恐怖分子占领地点变成了子弹满天飞的真实战场。至于故事设定在12年后的2013年，美军开展“全能战士系统”，在卫星定位和先进的武器系统辅助下，让单兵变成了终极武力这一设定，则再一次展示了汤姆·克兰西敏锐的洞察力和预见性，至于将自己的“终极时限”(2013年)也算进去，则只能说是幸运女神不大眷顾这位泄露天机的大师吧。

“《幽灵行动》系列”迅速成为了《彩虹六号》之外，汤氏出品的又一个系列大作，单论每作平均销量甚至还比后者要高。按理说，有这两个系列撑腰，年近古稀的汤姆·克兰西可以提前退休，坐享收成就可以了。偏偏他还不满足，硬是创造了第三部经典，那就是——《分裂细胞》。

汤姆·克兰西选取了前两个系列大作的精华：潜行、偷袭、强力单兵三大特点，辅以汤氏精心炮制的“光明与黑暗”对立矛盾——光明磊落的山姆·费舍尔却潜在黑暗中，而恐怖分子却大模大样地在阳光下制造一个个令人心布满阴

影的恐怖袭击。比起前面的两个系列作品，《分裂细胞》系列”的故事性更强，悬念也更多，玩家仿似置身于电影院中，随着山姆大叔的脚步一步步走向真相。吸收了前作的优点之后，山姆大叔的各种强悍的能力得以充分发挥，直到今天，关于他和《潜龙谍影》里面的蛇叔到底谁更强的讨论，还是游戏迷所津津乐道的话题。

有了这些要素作保证，《分裂细胞》在PC和家用机平台都广受好评，甚至与《刺客信条》系列一起并称为“育碧两大旗舰游戏”，虽然在最新一作《分裂细胞 黑名单》的销量不甚理想，但超过2200万的总销量还是让《分裂细胞》系列”创造的佳绩远超过两个前辈系列。

一个人能创造出三大畅销游戏系列，作品拥有超过7000万的总销量，汤姆·克兰西的游戏事业对比起文学创作也丝毫不逊色。从小说到电影再到游戏，从游戏携小说和电影气势依旧铄羽而归，到凭借游戏令小说和电影大受欢迎，这个从未参军的军事作家，凭借着无法用精简句子概括的方式和经历完成了对军事领域的全方位探索和征服，不禁让人肃然起敬。

最后的遗作，最后的遗憾



出于对逝者的敬意，本文用大篇幅回顾了汤姆·克兰西过去的辉煌，却难以掩饰最近几年他的颓唐。

因为长期的创作导致心力交瘁，汤姆·克兰西患上了严重的心脏病，几年前他不得不接受心脏手术，身体状况每况愈下。

▲如今这位巨匠逝世，他留在大家心目中的，应该就是这副标志性格打扮的模样

与此同时，受困于经济和出版业危机，再加上衍生作品的口碑不佳，汤姆·克兰西的小说也逐渐失去了市场号召力。

2008年，他将其军事作品的冠名使用权永久性卖给了育碧。育碧围绕“汤姆·克兰西系列”打造一个核心游戏品牌，意图全力出击、重新建立市场。老骥伏枥的汤姆·克兰西，也准备用最后的力气放手一搏。凭借着“鹰击长空”系列”的出色表现，玩家们一度看到了汤氏游戏希望，但是踏入2013，各种不幸的事纷至沓来。

先是《彩虹六号 爱国者》因为种种原因而不得回炉重制，接着是为了各机型同步发售而拖后了七个月的《分裂细胞 黑名单》销售惨遭

滑铁卢，三十万的销量对于一个大作而言绝对算得上失败。而最为沉重的打击，莫过于一手缔造这些游戏的汤姆·克兰西出师未捷身先死，留下了一连串精心制作却尚未完美的作品就此撒手人寰，不能不说是一种令人唏嘘的遗憾。

至于育碧能否弥补这个遗憾，就让我们怀着对大师的敬仰，拭目以待吧。

汤姆·克兰西数字总结

一生创作的小说数量：20部
以汤姆·克兰西之名独立发表的小说数量：14部
非小说类著作数量：11部
被改编为电影的作品数：5部
登上《纽约时报》畅销书榜首的作品数量：17部
首部小说《红色十月》获得的稿酬：5000美元
首部小说《红色十月》的累计发行量：超过300万本
获得稿酬最多的一笔发行协议：9700万美元
逝世时的净资产：3亿美元

中国力量



如果各位有看过 UCG Tot.332 中热点追踪栏目对于《杀手 47 赦免》制作人 Tore Blystad 的采访, 应该还会记得, 他如今已经落户中国的上海, 正在为打造一款中国出品的 3A 级游戏而努力。那么, 和这位名制作人一起努力创造新作品的又是谁呢? 本期中国力量, 我们就来揭秘中国电视游戏界的崭新力量, 也是 Tore 的忠实战友, 那就是上海汇秦软件公司。

在上一回杂志制作期间, 我们在采访 Tore 的同时也对他的亲密战友, 汇秦软件公司的始创人凌超先生进行了采访, 本期中国力量, 让我们来看看这位中国游戏人是如何在努力实现他制作 3A 级电视游戏的梦想!

汇秦起航

锐意打造国产3A级电视游戏的梦想家们



下文中“凌”指代上海汇秦软件公司联合始创人及制作人凌超先生。

公司揭秘

UCG: 贵公司是个怎样的游戏公司, 它的成立初衷是什么?

凌: 我们是一家由游戏开发者共同出资成立的公司, 我们成立这家公司的初衷也是我们几个人的共同梦想, 那就是: 开发出电影级别的优秀游戏, 用我们中国人自己的团队。

我们没有任何的投资, 我们的资金不宽裕, 在有钱的网游高富帅眼里, 我们就是一帮穷屌丝, 但是我们却很自由, 可以坚持做自己想做的, 在这点上我们的幸福指数很高, 而且资本可以积累, 自由却不是钱可以换来的。

所以我们一边做欧美或日本的游戏美术外包赚钱, 一边开发自己的电影级别的游戏。

就像十几年前的我, 白天在公司工作, 晚上在家画漫画, 虽然很累, 却一点都不觉得苦!

UCG: 那么说来, 上海汇秦软件是一家承接外包业务的公司?

凌: 是的, 但是这里我想说说关于“外包公司”的概念, 很多人都在强调“原创”与“外包”, 其实这是一个误区, 这两者所代表的实际是完全不同层面的意义。

外包公司分几种:

1. 最初级的是做简单加工的, 比如做些美术的物件, 道具之类的工作, 国内 80% 是这类的公司, 客户大部分也是这类需求。

2. 再往上走一些的公司, 可以做带有设计相关的工作, 比如整个关卡的美术制作, 国内能够做这样的公司已经不多见了。

3. 再好一点的公司, 就能够对应整个关卡的制作, 这里包含了原画, 关卡设计, 关卡美术, 美术物件, 灯光, 特效, 动画, 程序, 剧本。这样的公司, 在国内基本靠数都能数的出来了。

4. 最强的公司, 是能够开发整个游戏的公司, 我知道国内有很多公司及团队都能开发完整的游戏, 但我这里指的是次世代的视频游戏, 比如像《杀手 47》这样的大作, 希望读者们不要误解。

我们的公司, 现在算是属于第二类型的上层, 并且随着 Tore 的加入, 已经开始进军第三层次。而我们的终极目标, 就是达到第四个层次, 也就是能够独立地开发出一款完整而具备良好素质的游戏。



发展方向



▲团队成员们都在专心地听 Tore 讲解。

UCG: 听起来你们对于单机领域非常有野心, 但你们没想过过去开发网游吗? 毕竟这块市场这么大!

凌: 身边的很多朋友都劝我们去开发网游, 耳边也经常听到的诸如“月入数千万”, “某某公司获多少亿的投资”之类的“动人故事”。说句实话, 我们从来没有心动过。

不是因为不想多赚钱, 也不是不喜欢网游, 只是现在的技术还不能承载我们期待的高品质画质, 相信若干年之后, 等技术更成熟了, 国内玩家的机器都升级了, 我们再不做不迟。

UCG: 了解了, 你们是想开发那种画面、游戏体验都非常棒的顶级游戏是吧? 这个难度不是一般的大了, 你们不怕这其中蕴含的风险吗?

凌: 呵呵, 很多朋友也经常这样问我们, 这条道太难了, 没你们想的那么简单, 得想清楚了, 准备好了再做。

我说不怕那是假的, 但我也知道这世界上没有完美的计划与前期准备, 不管你如何准备, 都会有问题出现。我们永远想不清楚, 但这并不意味着没想清楚就不能做。重要的是知道自己要干嘛, 能够有一个好团队, 把路上的问题一个一个消灭掉。

在国外, 无数能够开发完整游戏的团队也不是这样一步一步走过来了? 有成功案例在, 为啥到中国就不行呢? 打死我都不信!! 所以我们知道风险, 但我们更清楚不去尝试, 就没有任何成功的可能性, 所以我们仍然愿意去冒这个险。

精英团队

UCG: 那么来谈谈现在贵公司的团队构成吧, 以及你们曾经参与过什么游戏的开发。

凌: 恩, 我们核心团队的关系非常有意思,

有同学，有客户，有同事，而我们的价值观、梦想更是出了奇的一致！也是这个原因使得我们能够在一起继续共事。

Tore 在担任《杀手 47 赦免》Game Director 兼 Art Director 的几年间，我是外包公司的制作人，负责该项目，而他是我的客户。

而张旭，我们的美术总监曾经是 Square Enix 上海的主美，他的工作是确保所有参与 Square Enix 项目的外包公司都能够做出客户认可品质的工作成果，也包括项目所使用的游戏引擎方面的技术指导，有一段时间，他也是我的客户，呵呵。

至于翁晓晖和宋瑞瑞，这两位分别是我们场景团队的负责人和角色团队的负责人，说起他们两人的经历还是颇有意思的一件事情，这两人 6 年前是在杭州一家培训学校的同班同学，毕业后，翁晓晖去了我之前的公司，后来加入了 EA，成了场景专家，宋瑞瑞去了无极黑，成了角色精英，没想到两人最后又在我们的团队中聚首，令人不得不感叹缘分的神奇之处。

在过往，我们这个核心团队参与的绝大部分的项目都是 Square Enix 旗下的游戏，以针对西方市场的产品为主，例如子公司 Eidos 旗下的品牌《杀手 47》和《古墓丽影》等知名的大作。



▲团队中的骨干成员们还在今年前去 TGS 参观学习。



▲凌超展示他有着公司 LOGO 的帅气“战服”。

UCG：这的确是一个很精干的团队，不过我们最好奇的是，你们如何能够请到 Tore 这样资深的开发者加入，而他的加入又会为贵公司带来哪些优势与改变？

凌：这个事情要追溯到 2007 年 Tore 为了《杀手 47 赦免》的项目第一次来中国，那时候我

们开始认识对方，并且发现了彼此之间的一些共同点，其后经过 6 年的交流与沟通，我们成了好朋友，也经常会聊起将来的规划，在这 6 年中，Tore 意识到中国的美术团队是世界级的，而在这 6 年中，我意识到光做美术是不可能开发整个游戏的，于是，2012 年 8 月，我离开了工作将近 10 年的公司，而在同年的年末，《杀手 47 赦免》项目开发结束，游戏最终获得 IGN 9.5 分的高评价，某种程度上，意味着 Tore 终于了结他手上最重要的一件工作，同时也意味着他将要开始寻找新的挑战。

所以，再后来，在确定了我们彼此当初的梦想都还没有变后，Tore 便带着妻子以及 2 个儿子，放弃北欧优越的福利，安全的食品和清新的空气，来到被国人戏称为魔都的上海定居了。

他的加入，是将他 20 年积累的开发经验和知识以及人脉带给了我们这家不起眼的小公司。这些经验是我们没有的，也是根本不可能通过外包项目学到的。他将带领我们的团队，开发出电影级别的优秀游戏。对于我们来说，Tore 就是实现我们梦想的核心，而对于团队的成员来说，和这么一位资深的游戏开发者合作将会带给他们相当宝贵的经验，我们都期盼着能够在和他的合作当中中学到足够多的东西。



▲事必躬亲的 Tore 甚至在公司组建初期帮忙拼装办公室的家具。

展望未来

UCG：说到游戏开发，您觉得现在在中国开发一款电视游戏的优势在哪里？所要面临的困难又有哪些？

凌：一款次世代大作，美术相关的工作通常会占到 70% 以上，这是中国的美术团队所擅长的，我们的品质甚至已经超过了大部分国外的团队，这就是我们中国团队的优势，中国的美术团队是世界一流的。我们有足够的人才储备，以及有成熟的培训机构，这使得我们有源源不断地优秀人才。

但是，我们的弱点是，10 多年来，一直在做美术，对视频游戏开发的其他环节的了解及经验却非常少，比如关卡设计，故事，脚本，对白设计，这样的人才非常少，我们的培训机构虽然有这方面的课程，但离专业标准还是相差非常远，



▲团队成员正在集合讨论游戏内容。

这是根本问题。

另外，团队磨合，制定一套好的工作流程也会是一个难题，好的工作流程能够使团队事半功倍，我相信 Tore 这 20 年的经验会让我们少走很多歪路。

UCG：的确，我们因为大量的外包工作机会而拥有了许多擅长美术开发的人才，而游戏设计和策划方面属于游戏制作的核心工作，往往会由委托方本身自行担当，这也造成我们国内游戏制作人才出现偏科的情况。那你们打算如何解决这个问题呢？

凌：我们打算自己培训这些人才，利用 Tore 的人脉资源，我们已经联系了几个关键岗位的资深人士，他们表示非常想来中国将他们多年的经验全部教给中国的团队。

第一步首要培训的，便是关卡设计，俗称策划，在一个游戏尚未出现，而只是一个简单的概念时，游戏策划们便已经参与到游戏的开发中来，规划整个游戏的基本架构，整理出开发的脉络，并最终一直帮助并指导其他岗位的同事开发整个游戏。我知道很多国内研发公司的人可能都会或多或少的吐槽不给力的策划，造成这种情况的原因很多，其中关键的一点就是我们并没有一个好的培养体系，许多游戏策划都是在黑暗中摸索着自己一步步走过来，难免会碰壁和遭遇不愉快，甚至会受到其他岗位的同事和管理层双方带来的压力影响，所以这绝不是一份简单的工作。

也正因为如此，我们的培训和 Tore 的经验分享才显得如此重要，事实上，我们一直都在筹划相关的事项，并已经开始设计课程，安排不同的老师提供不同的技巧指导。同时，我们也认识到，只是在内部自己培训是不够的，我们必须要做得更广泛，以让更多有志加入游戏行业的玩家们有机会接触我们的培训，并最终带着他们对游戏的热爱和丰富的游戏知识加入到我们的行业当中，为中国的游戏业发展贡献出自己的力量，并做出自己的成绩和收获自己的财富。为此，我们会定期在自己的官方微博上发布相关的教程，介绍我们老师的辉煌履历，当然也有对学员的基本要求等等。

UCG：我们会在本文最后列出汇泰公司的官方微博和其他联系信息，有志加入他们或进军游戏业的读者们记得不要错过哦。那么，我们想问一下，您如何看待中国的游戏市场？觉得中国游戏市场现在缺乏什么？

凌：对我们公司来说，我认为传统 AAA 级

主机游戏面向中国游戏市场的时机还未到。因为盗版等原因，目前主机游戏界流行的商业模式当前并不可行。不过我们很肯定，这一方面的问题也在迅速的改善，第一，是因为大部分年轻的中国玩家在受过高等教育后，会想要有更高质量的体验，而且他们逐步踏入社会后，会有更多的闲余资金去购买正版的游戏，这是普遍教育水平提高后的必然结果，我们国家现在连年增长的电影票房就是很好的证明，过去大家都看盗版碟，现在也有网络视频平台和下载网站让大家直接收看最新的大片，但还是不断有更多人去电影院寻求更好的观影体验。另一方面，次世代主机的面世给 3A 级游戏带来了新的商业模式，如果我们能够通过云端等方式提供更好的服务，那就意味着正版游戏对玩家来说有着更大的吸引力。加上最近也有微软打算带 Xbox 来进军中国市场的消息，所以我们希望自己的第一款游戏面世的时候，也能有机会制作一个面向国内市场的定制版。

UCG：我相信如果有一天我们能够玩上是中国制造又是面向中国市场发售的正版游戏将会是非常幸福的事情，那么，关于你们的第一款游戏，现在是否已经有了初步计划？可否透露一些相关的内容？

凌：我们已经开始制作第一款自己的游戏，这是第一人称动作类的游戏，高度写实风格。这是一个非常大的游戏计划，但考虑到团队的状态，我们现在在做的是整个游戏的原型，你可以理解为这是整个游戏非常小的一块，但很完整，我们可以通过这个原型培养出一支开发 3A 级主机游戏的团队。

在目前，我们已经着手在制作原画、关卡设计、关卡美术和角色等内容，目前我们能够公布的图片，是下面这两张，更多的情报，还请大家日后继续期待。

致后来者

UCG：很高兴能够接触到我们国产游戏业中的那么一支新生力量，我们都热切期盼着汇秦的团队能够和 Tore 打造出一款国产的 3A 级电视游戏大作。最后，请对中国立志于游戏事业的年轻人谈一谈自己的经历，并给予他们一些建议好吗？

凌：对年轻有激情想要从事游戏开发的玩家或读者们，我想说的是，虽然困难，但是这是值得我们去付出的事业。

我已经从业 20 年了，一直都很热爱游戏。看

着自己制作的游戏被成千上万的玩家享受，有玩家会告诉你，你制作的游戏是如何改变了他们的生活，这些都是很棒的体验。

从我的经历来说，游戏开发者都是谦虚，专注以及充满激情的，所以游戏公司的文化通常都是分享经验，一起合作。只有在一个团队里，你才能制作出很棒的游戏。

经常有学生问我，他们是该成为通才，还是专家呢？我个人认为最重要的是你喜欢的是什么。因为你一定是在你最喜欢的领域才能做到最好。如果你很喜欢做灯光美术，那么你最好是专注于灯光领域而不是同时想要成为很厉害的 3D 美术和动画高手。

另外也请做好准备，你将会在你的职业生涯中被分派做许多“无聊的工作”。没有人会一直只做有趣的工作，那些无聊的工作，是你的垫脚石，它能磨练你的精神让你接受更大的挑战。我曾花了好几年为游戏搞技术，这是一项我并不怎么感兴趣的工作，但是我知道，如果我不做，团队就不会有工具来开发我们想要做的游戏，这不但给了我动力，也给了我宝贵的经验，让我懂得在游戏开发过程中怎么去验证一项内容是否在技术上和艺术上都是可行的，如果没有那些“无聊的工作”带来的锻炼，我就不可能做到这一点。

最后，我必须诚实地说，如果你有热情又有能力，那么现在就是加入中国游戏业的好时机，你们或许会抱怨环境并不如你们想象中美好，你们或许会疑惑不能做自己喜欢的工作是否有意义，但我很肯定，这是一个我们行业正在崛起的时期，一段黎明前的黑暗时期，却也是你们掌握行业所需技能，并培养自己的大好时期，只有隐忍着度过这段时间，我们才能够在行业崛起时独占头筹，引领风潮。

结语

做一款中国制造的 3A 级游戏，在现在的行业环境下，的确是一个奢侈却又极其伟大的梦想，更令人欣慰的是，汇秦软件的团队并非只是单打独斗，他们有 Tore 这样的资深行业老手指导，也有着强大的美术团队，这种脚踏实地的务实态度让他们看起来比任何人都离梦想更近。如果读者们对上海汇秦软件的工作和培训内容感兴趣，又或是想要亲自受到《杀手 47 赦免》制作人的指导甚至是和他一起为了一款国产 3A 级游戏而努力，请关注下文的“上海汇秦软件”官方微博，还有他们的公司网站和招聘邮箱，或许在不久的将来，你们就会有成为成为中国电视游戏业的中坚力量哦！

招聘邮箱

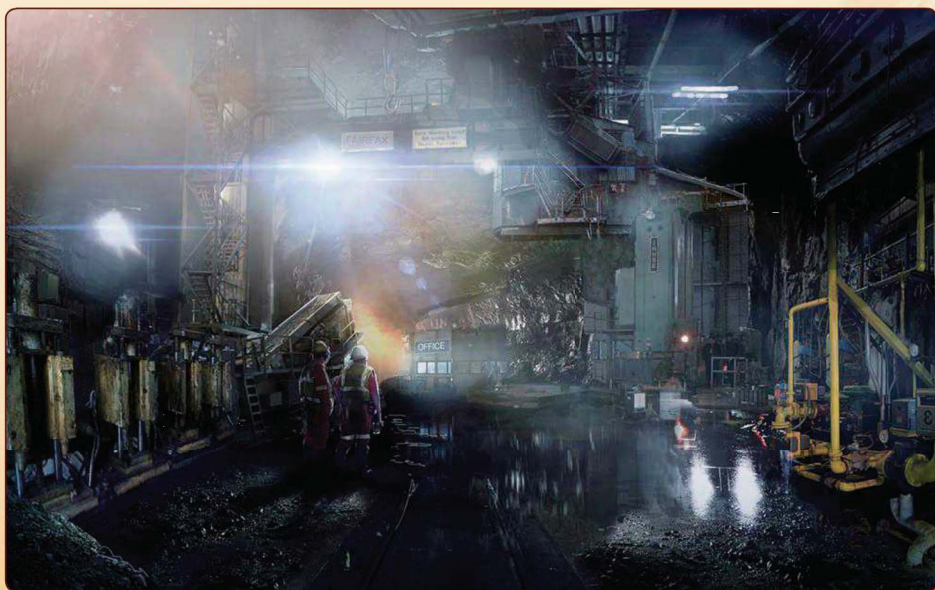
(jobs@artsunited.cn)



官方微博：上海汇秦软件
http://e.weibo.com/artsunited?type=0



官方主页
www.artsunitedchina.com



读编往来

读编往来
通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编: 730000 | Email: ucg@ucg.cn

插画: 木仙

《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>

读编交流

读编往来



UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★本期杂志截稿前,一大波顶级大作已经纷纷杀到,包括《刺客信条IV 黑旗》、《战地4》、《蝙蝠侠 阿克汉姆 起源》等等。下期势必将是一本攻略特刊,不然肯定没有页数装下如此多的大作攻略。而攻略特刊之后的那一期杂志,将是PS4和Xbox One的报道特集。一想到即将到来的11月,大家是否和小编们一样都激动万分呢?

★最近编辑部已经被3个游戏占领了,那就是《横行霸道V》、《怪物猎人4》、《口袋妖怪X·Y》。在这3个游戏面前,其他游戏全部靠边站。而且不光是玩的人多,

就连平时茶余饭后的聊天都被这3个游戏所占领,看来编辑眼中的年度游戏的宝座是逃不出这三者之外了,不知最终将是谁获胜呢?(纱迦乱入:这还要问?)

★PSV 2000和2DS同时杀到编辑部,引来编辑们的强势围观。作为目前两大掌机的最新机型,引来关注也在情理之中。两部机器实际上手之后,感觉都要比此前看视频和图片要好一些,至于究竟值不值得买,大家可以看看本期杂志制作的评测。另外互动信箱栏目有对PS4、Xbox One的小调查,请务必要看一下哦!

@ Email 香菜病病原体:无意中在视频站看到了童年玩过的游戏《双星物语2》和《伊苏》的视频。除了忆起童年的游戏时光,最大感触还是现在的我已少了那份闲心去好好玩一部RPG作品了。随着年龄增长,生活琐事增多,人也越来越缺少那份闲心了。每每看到一款RPG游戏,我都会勾起那股雀跃的心想要进入到这个世界里好好冒险一番。然而真当我拿起游戏时,很快又会放下了。也是呢,我连快餐游戏也都吃得比常人还要快餐,哪还能静得下心来去探索一款RPG呢。

快餐化的生活节奏是导致传统RPG衰落的一个重要原因,除了游戏之外,在我们的生活中还充斥着诸多娱乐方式,这周的新番动画/美剧/漫画还没有看,和朋友约好要去看电影、工作太累想要好好休息一下,各种因素都在瓜分着空闲时间,使得我们越来越难以静下心来认真地玩一款耗时几十小时的游戏了。但这并不是玩家的错,当然也不是时臣的错,笑,时代在变,RPG也需要寻找新的出路才能留住玩家的心,这或许是个漫长的过程,但我相信RPG绝不会轻易退出游戏舞台的。

编辑部 游戏风向标

怪物猎人4 | 4人



口袋妖怪X·Y | 4人



蝙蝠侠 阿克汉姆起源 | 3人



横行霸道V | 3人



一个解毒箱能赚30块，我有50万，全部做成解毒箱的话能赚多少钱？

——为了赚够装备钱，八重樱生是把《MH4》玩成了模拟经营。

人物可换装，口袋妖怪可抚摸，这不就是口袋妖怪的《Love Plus》版嘛！

——时雨在玩《口袋妖怪X·Y》时发现了新萌点。

想要知道蝙蝠侠有多少条命？先问问他身上到底带了多少枚蝙蝠镖吧！

——对于蝙蝠侠到了这一代还能够发无限连环镖的稀饭忍不住吐槽道。

穷屌丝的究极形态就是，住着山区豪宅却还用安卓系统的破手机！

——对于手机系统上不思进取的富兰克林，稀饭如此评价道。

@ Email 帅的震惊了党：记得很小的时候我就梦想着能够拥有一台属于自己的主机，在那个视游戏为洪水猛兽的年代，这个梦想一等就是20年，现如今而立之年的我已是电力公司的一名科室负责人，攒了大半年的私房钱终于帮我实现了这个梦想。2013年《JOJO 奇妙冒险 全明星大乱斗》的发售，促使我买了一台港版PS3主机。每天晚上等老婆孩子睡觉以后，我总会让这个夜晚的时间停止几次……

看着很是有点共鸣，不过看来读者大人的老婆把你钱包管得很严啊，一台PS3还要攒大半年的私房钱，该不是从午饭钱和烟钱里一点点地抠出来的吧，看着都觉得心酸。

更心酸的是，他凭着爱买了一张《JOJO》，用的肯定还是辛苦存的私房钱，却发现里面竟然有内购项目……

老板你这是一秒毁气氛啊！

@ Email Lolling_Chris：331和332期最亮点的就是那两张光盘啦！TGS展+东京纪行真是太棒啦！集合了我看杂志最喜欢的3要素：游戏+小编的生活与互动+异国采风，感谢UCG众小编给我们呈现的TGS展和东京纪行的内容，真是看不够啊。尤其是负责剪辑的胜负师和摄影师anubis辛苦了！

这是我第一次担当TGS展台秀的“剪刀手”，压力不小，但过程和成果都很让人兴奋，不枉我这几天猛灌咖啡和红牛。视频游记部分我只是策划，并撰写了一些文案，“剪刀手”是新来的视频高手雪楠，他从业多年，剪辑技术成熟，挑的背景音乐也是大受好评。不过迫于截稿的时间压力，未能尽善尽美，希望下一次可以做到更好。这里还是给摄影师anubis点个赞，扛着笨重的器材连续跑了五六天，不容易啊！

@ Email FF锋凡：332期杂志一如既往的好看，特别是“进击最前线”改得很好，我觉得这个栏目是应该要介绍些不怎么热门的游戏的，有了这么一个栏目能让我们知道其实不一定是大作才是正GAME！

感谢您的支持，今后这个栏目还会本着“快”和“全”的宗旨，继续为大家介绍更多最新游戏的资讯，如果大家有什么改进的建议也要记得告诉我们哦。

其实宇宙人当初抢着接手这个栏目是为了让他喜欢的那些Galgame能够在杂志上露个面，你没发现差不多每期都有他写的Gal介绍么。

是，我要举报他总是把一些不想写的游戏分配给别人然后自己写宅游戏。

都说要全啊！到底从什么时候开始，我在你们眼里成了这种形象的……

扫二维码的时候！

@ Email foolish0079：最近在关注次时代主机相关新闻，PS4首发阵容对我个人而言吸引力不大，所以继续观望。前段时间在某游戏网站上看到一个报道，说在一个游戏展上，PS4展示机出现了“死亡红线”！和之前360三红类似是固件过热造成，PS4官方不是说散热杠杠的么？那篇报道我没有细看，所以想听听贵刊的意见~

SCE总裁吉田修平先生已经在官方推特上发表声明称关于“死亡红线”的报道“NOT TRUE”，而且那段“死亡红线”的影像也存在很大疑点，如果真是因固件过热导致机器出现问题，那么不会仅仅是游戏卡顿掉帧这么简单了。我不否认PS4散热压力很大，但是否真的会重蹈本世代的悲剧，大家还无需急着盖棺定论。再有不到1个月，两台新主机都将与玩家们见面，届时真相也会随之公之于世的。

@ Email NieR'青：国内的大部分（其实我觉得是全部）卖主机和游戏的实体店价格都是……大家都懂得。我有点好奇在日本和欧美这边，商家们出售主机的价格是按照索尼啊微软啊任天堂给出的价格来卖呢，还是也会自己提高一些价格出售这样的呢？不知道香港那边又是怎样的呢？

这位读者那句“大家懂的”是指都比较贵么？确实目前国内的主机市场主要还是水货，所以价格基本上都是店家决定的，而且实体店有店面成本，贵一点也不奇怪。但因为行业竞争，并不是所有店都像你说的这样。比如我去日本的时候就看到那边卖的《MH4》价格比国内要贵。

所以如果这位读者觉得实体店贵，不妨可以选择网购的途径。

日本那边基本上都是按照建议零售价卖的，但是根据供需情况也会有变动。一些大网站比如日本亚马逊还会有不同的折扣卖售新作。香港那边的价格还是根据行情和供求关系来决定吧，并不能一概而论。

@ Email 机智的Pata：拿到332期杂志之后不知为何就先看了特别企划，大概是企划的内容很吸引人吧，谁不想和土豪做朋友对不对！看完之后唯一的感想就是：哎，小夫的全名原来是这样吗？这么多年来《哆啦A梦》都白看了（好吧我也只记得大雄的全名而已）。

其实小夫真不是最惨的一个，起码大家好歹还是会叫他的名字吧，问题是你们记得大胖叫什么名字么……

完了，完全不记得……

他名字不是就叫大胖么？

就像你的名字就叫恶少一样么？

楼上太黑，虽然我也不记得楼上的楼上叫什么名字了……

口胡！

@ Email Ezio：看完332期我想说两件事：1. 哪尼的形象是《女神异闻录3》的主角吧？看


了有些谜之感动呢，2. 八老师是因为吃了舔食者的脑子才会这么对红茶吗？好恐怖……

这么低调的形象竟然还被发现了？这位读者真是好眼光。

你这明明就是照着人主角样子来的，还装模作样带了个面具，压根就是红果果的明示！

人眼不拆啊！不过《女神异闻录3》确实是我非常喜欢的一部作品，正好借着小编形象沾沾光。至于八老师为啥这样对红茶，我们普遍认为是她吃了舔食的脑子之后终于兽性大发了。

你这分明是在作死。


 Email CharleneWong : 从《MHP3》到《MH3G》再到《MH4》，虽然不如许多老玩家的游戏龄长，但回想起来总觉得自己成长了好多。由一开始的被青熊兽虐被水兽虐被雌火虐被雷娘虐，拿个大剑半天不收刀被青熊兽几屁股坐回家……后来双刀转行用弓，4 由于高低差的坑远程地形改用大剑，村开荒直到“黑丝”才第一次猫车，慢慢掌握了各种各样的技巧。虽然集会所升 hr 还要野队抱大腿，第一次打上位樱火龙，我穿了身狗龙套装负火耐被秒杀。联机遇到莫名其妙的人给公会任务和要公会任务。论坛吐槽有人进房间说“不给怪物浓汁就不走”，还有老金营地怪，所有的一切想起来都是很好的回忆啊！总是觉得，少年心是怎样都不能丢掉的东西（难道你不是少女吗？！）。惟一遗憾的是《MHP3》时候还有小伙伴跟我一起联机，《MH4》小伙伴不愿入 3DS 只剩我自己抱野队大腿，没有小伙伴不幸福啊！我的目标就是找到跟我一样玩《MH》的妹子再加 FC 一起联合打怪哈哈！虽然找到现在都没找着就是了……妹子你在哪！


 会打《MH》的妹子，肯定是个女汉子！


 呵呵，你完蛋了。


 别走，吃我一记蓄能斧！





 Email 大胖子 : 谁说打共斗游戏能促进小朋友之间的友情？当你打了 10 把还没刷出一颗玉，而和你一起打的其他人少则两三颗，多则五六颗时，你觉得你们之间真的还有友情可言么？


 比起共斗游戏，格斗对战类的游戏岂不是更容易引发“真人快打”？


 不过真要说哪个游戏很容易伤害友情的话，我觉得应该非《大富翁》莫属……

 偷偷告诉你，《怪物猎人》一直有一个不为人知的秘密，系统会对你在游戏中的行为进行分析，比如你在哪件武器或装备的制作界面停留了最久等等，从而推算出你现在的行为，最希望得到什么素材，最希望出什么玉，然后在一段时间内大幅调低出现率，结果……你懂的！哼呼！

 够了，不要一脸正经地胡说八道误导读者，《MH》才没有这种奇怪的系统好吗？


 那么你打了 20 把苍火龙都刷不出红玉，而我已经多得开始要卖了，你如何解释这铁一般的事实？


 我们之间的友情到此为止！


 Email 雷夫罗 : 照着 UCG 的攻略白金了《超凡 双生》，虽然对于跳跃式的剧情略有不满，不过还是能看出制作组在细节上确实是下了一番心思的，比如在“大使馆”那章可以令任务失败，一般玩家在玩的时候不会想到这么干吧？还有在拿“赚钱糊口”


这个奖杯时既可以选择从 ATM 机里偷钱出来，也可以靠着卖唱来赚够，如果不是玩很多遍的话，恐怕是难以将这些细节一一体验过的。不过最令我惊讶的是，章节“实验”中，祖迪房间里电视上播的动画片居然是个完整的故事，长度大约是 5 分钟，剧情也很标新立异，我估计 90% 的玩家都没有好好欣赏过这部动画吧，错过实在是可惜。


事，长度大约是 5 分钟，剧情也很标新立异，我估计 90% 的玩家都没有好好欣赏过这部动画吧，错过实在是可惜。

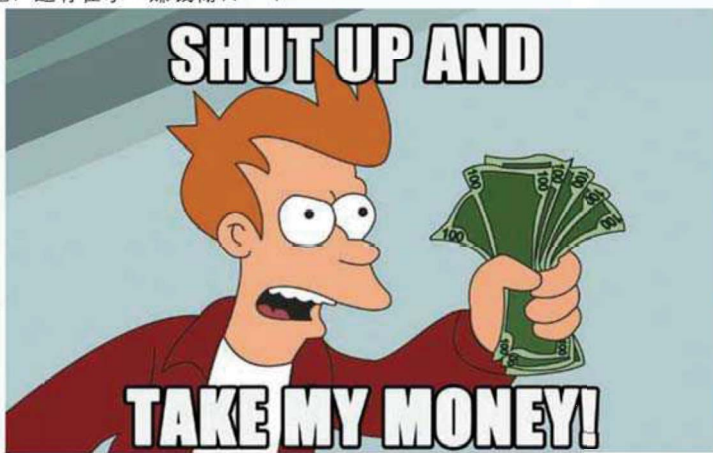
 我在帮助沙秋雨做《超凡 双生》攻略时，无论如何尽可能地杀人、搞破坏，都没能获得“无法驾驭”这个奖杯，直到截稿当天，我发现“大使馆”的任务是可以失败的，顿时对这个游戏有了全新的认识——它远比你认为的要自由得多。顺便一提，看完那部动画片之后，我又开始相信爱情了，笑。


 Email 真夜中的吃货 : 《进击的巨人》要改编 3DS 游戏的消息想必各位编辑都早已得知了，但是近日作者谏山创却在推特上发表了一篇日志，暗指游戏《进击的巨人 人类最后之翼》根本不值得一买，虽然原本也没对动漫改编游戏抱太大希望，但连原作者都这么说看来这游戏的品质是够惨的了。真不知何时动漫改编游戏才能摆脱掉“雷作”的头衔啊，就算要骗粉丝钱也请拿出点诚意来呀！

 动漫改编游戏大多是雷作已经是个定律了，大概是吃准了“无论游戏做成啥样，粉丝都会掏钱买”这一心理，所以制作组对品质的把关一向是睁只眼闭只眼，能卖个几万套就已经算是完成任务了。从这个角度来看，粉丝其实是在助纣为虐啊！


 别看宇宙人此刻说得如此义愤填膺，其实《魔法少女小圆》的游戏版他玩得可开心了。


 “小圆脸”的游戏在动漫改编游戏里算是很不错的了，好吗，不要乱黑！





 Email 白金的士高 : 332 期的封面大好评！当年野村哲也画的这张 2D 版插画我就做过很久电脑桌面，没想到十几年后居然还能看到 CG 版，回忆一下子涌上心头，忍不住鼻子一酸。不过我注意到一个细节，泰达同学是不是整过容了……？感觉要比之前要“娘”了不少？顺便我想吐槽的是，这张图分明旋转 180


度之后才更适合做封面呀！


 时隔多年，野村哲也的画风也逐渐变得越来越娘，发型越来越杀马特，显然新版泰达就是这种风格的牺牲品。君不见还有玩家特意将本图恶搞成了页游小广告的风格，并为泰达配上了“巨乳小秘书”这种令人无法吐槽的称号，真叫人有些哭笑不得。不过也有不少女性玩家对此次整容很满意。


 至于图本身嘛，原因就是这种结构，倒过来也没什么不可以啦，不过现在这个角度正好强调了尤娜的头靠在泰达的胸膛上，感觉特别浪漫就是了，喜欢单人版的读者不妨关注一下《游戏·人》52 辑的封面，上面就是尤娜的个人秀。

 只有我一个人觉得不调转 180 度是为了强调泰达的嘴放的位置有多猥琐么？

 绅士视角滚粗啦！

 Email B 上校 : 编辑部里的女生或者女编们有卖过萌吗？我很想知道呢。

 卖萌是什么？能吃不？

 以上就是一个标准的卖萌范例。



Email 德玛西亚：20号当天才拿到332期，虽然封面已经在网上看过了，但实际拿在手里时还是为它的美丽所倾倒。算起来这是尤娜第几次登上UCG封面了？11次，还是12次？经典永远是经典，不管过多少年，看起来依然动人。想到这里，又不免想起在微博上看到的有关SE成立一个委员会监督FF新作品质的新闻，那些所谓的委员还是那几张老面孔：鸟山求、北濑佳范，如果说他们能起到监督作用，那早干嘛去了？无语。



说实话我对这个部门能起到多少作用一直持怀疑态度，我是觉得“《FF》系列”现在的主要问题不是在游戏品质而是在其他方面，大家懂的。而且这几位委员全部都是身兼数职，又没有分身之术，就算给他们加上再多的头衔也不过是虚职而已。不过话说回来，有时候态度很重要，做做样子也是能哄得粉丝开心的，比如我……



Email 剑士桐人：有个事情我一直想吐槽：每次互动信箱的奖品发放

速度也太慢了吧！拿上期来说，332期，10月B，发放的奖品呢？是6月B！也就是说足足慢了4个月。虽说杂志一直都是这么排下来的，但晚4个月也太慢了，中奖的人估计都不记得自己当时有说过什么了吧？



你的意见非常好，我们决定从这期开始就提速，本期将一口气公布两期的奖品，接下来几期也是如此，这样就能逐渐赶上了。另外奖品的丰富程度我们也会注意的，上次的MH4电池包貌似超级受欢迎呐！



Email 无限弋神域：各位小编们，你们说《口袋妖怪X·Y》还有可能出中文版吗（例如神游的）？鸟语玩起来总觉得非常不爽T.T。



目前还只是传说的阶段，什么时候会出还不得而知。不过我觉得如果喜欢这部作品的话，语言并不是障碍，你看稀饭之前还不是好好地把《幻想生活》通关了么。



Email 流星之泪：看到“读编往来”中，有位读者称自己现在的状态是“怪物废人”，颇为感同身受。不过变成“怪物废人”的并不仅仅是我们这些普通玩家，日本很多艺人也都深陷其中不能自拔了。大宅女中川翔子自不必说，连名声优田村尤加利也中毒颇深，足可见“芒亨”的影响力之大。但是可怜的田村小姐在打通村天长回龙任务正准备欣赏ED



影像时，3DS脱手而出，卡带飞出机舱，天回龙就算是白打了；而另一位声优竹达彩奈小姐则因为在联机时用弓打轰龙被队友怒斥划水，还被踢出了房间……正是应了那句老话：幸福的猎人总是相似的，不幸的猎人则各有各的不幸。



这确实很奇妙，就算再有名气的艺人偶像，到了游戏世界中其实就和大多数人一样普通，并不会因为身份而受到什么优待。



这么说起来最近国内某女明星倒是在玩《最后生还者》和《暴雨》呢。



对对，和我一样都是福建人，之前挺喜欢她的，没想到也是个玩家，我同五四啊！



哎，明星们玩个游戏就把你乐成这样，之前骗一骗动漫圈的粉丝也就算了，如今都把魔爪伸向游戏圈了，千万当真啊。



饭老板，禁止传播负能量！



编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽



众所周知，众编参与类的栏目在催稿时都是比较痛苦的，绝大多数情况下大家都是卡着“DEAD LINE”才会把稿子交上来，但偶尔也会有例外，比如本期我邀请稀饭同学参与“万圣节”特企的撰写，并约定4天后交稿，没想到转天一上班他就把稿子发了给我，令我一时间感激涕零无语凝噎，于是我打开文件夹，看到里面有一个压缩包，所有的感激顿时烟消云散，这个压缩包名为：“饭爷屈尊半夜三更帮你赶写的特企内容还不跪下谢恩.rar”。



前两期时雨在编辑部微生活里提到过他女友送了他一包青咖喱，于是这包咖喱落到稀饭手上之后，没几天就在晚餐里做了出来。但因为自炊党里面不吃辣的人较多，纷纷表示受不了这种辣味，结果连续两天下来这盘咖喱都没吃一半。于是饭老板一怒之下在第三天把这些咖喱倒进汤里，做成咖喱味增汤（这什么玩意！）。毕竟是时雨女友带来的东西，众人便怂恿（强迫）他第一个先喝，没想到他喝了两口后发觉不对劲，马上进洗手间把剩下的汤全倒掉。时雨你这还对付得起你女朋友（和饭老板）的心意么！



Email SKIPPY：我发现八老师经常在“小编寄语”栏目中吐槽自己的黑暗料理厨艺，而稀饭同学则动不动就在微博发自己做的饭菜照，你一定是故意在嘲讽八老师的女汉子体质的吧？



这位同学你是否看过《食戟之灵》？如果有看过你肯定记住主角创真父子都有个坏习惯，就是拿自己试验失败后的料理直接给别人去尝，而饭老师就是这种恶行的威力加强版！做了“前卫”口味的东西还脸都不红地端给别人吃，然后还晒上微博！



按饭老板说法，这是在探寻极致美味路上所必须付出的代价，问题是为啥这个代价要我们一起付啊魂淡！



于是当我们怀着忐忑的心情吃下饭老板的新作，还竟然发现很好吃的时候，简直感激涕零，长跪不起！



什么嘛，我看你们都吃得挺开心的啊，上次那个有着地狱般味道的青咖喱锅感觉挺不错，要不今天再来一锅？



烧命啊！

@ Email 柠檬乌龙茶 : UCG 最近在视频方面开始逐步与网络接轨, 这个是个不错的改变, 特别是像《“超凡 双生”灵魂剧场》这种视频, 一看就是花了心思去做的, 不同于网上常见的实况流程, “灵魂剧场”重新梳理了时间线, 还加入了不少文字备注, 无论是单纯作为剧情来欣赏, 还是对游戏流程都很有帮助。希望以后也能把大作都做成这种形式, 哪怕是光碟中放不下, 放到视频网站上再把地址标注在杂志中, 对玩家们也是福利呀!

@ 我最近的工作重心就在这方面, 为此还招兵买马, 新来的两个视频编辑就是因此目的而加入 UCG 大家庭的, 这次的“东京纪行”和“灵魂剧场”也验证了他们的实力。视频内容的网络接轨, 可以做的东西非常多, 只是现在人手方面依然有空缺, 对视频制作有兴趣、有经验、有想法或是有技术的朋友, 都可以联系我们, 我们会给你大展拳脚的机会和舞台。(简历请投此信箱: hr@ucg.cn)



2012~2013 年的“游风艺苑”月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持, 我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的活动一样, 本次活动将会为期一年, 形式上依然采用了月度评选的方式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面, 除了 UCG 编辑提供评选意见外, 我们的官网(ucg.cn)投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计, 从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面, 友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外, 我们还设立了的数量不等的参与奖, 未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右各类精美 ACG 周边书籍。

具体到 8 月份, 奖品设置如下:

优胜奖(1名): Rainbow 3 数位板 (价值 799 元)

参与奖(8名): 精美 ACG 周边书籍 (价值 30 元左右)



另外, 在活动接近尾声时, 将会像往年一样, 以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围, 进行“无冕之王”的评选, 奖品同样相当丰厚。因此, 未能在月度评选中夺冠的朋友, 千万不要灰心。是金子总会发光的, 好作品始终会脱颖而出的。OK, 大家赶快把自己最得意的作品发来吧!

@ Email 狗绣金萨马 : 偶然在微博上看到洛克在晒自己买了《口袋妖怪 X》和《口袋妖怪 Y》, 正想大喊果然真土豪, 没想到居然看到《掌机王 SP》的马修爆料洛克这是 Y 版自己玩 X 版妹子玩! 这种甚至用上了染色体梗来晒的情况是怎么回事! 洛克的真爱稀饭难道无动于衷吗!

@ 卧槽, 我就是比较喜欢 Y 的神兽而妹子喜欢 X 的而已, 关染色体什么事啊!

@ 男性的染色体和女性的染色体分别就是男性有一对染色体是 XY 组合而女性是 XX 组合, 所以和《口袋妖怪 X/Y》还是蛮有关系的, 但跟我就真的没神马关系可言。

@ 口胡, 哥当然知道这种事了! 这不就巧合嘛!

@ 错了, 读者大人看到的槽点显然是 X 版太少了, 你家陪你玩的女仆都得有两位了, 再加上各路红颜知己, 估计得是一张 Y 版配几十张 X 版, 除了晒出来的那一张, 其他 X 版哪去了, 你还不快交代!

@ 就是, 连市场上都因为恶少的行为而出现供求不平衡了, Y 版比 X 版还贵, 肯定是为了和恶少而买 X 版的妹子太多, 进货量大, 价格被拉下来了, 然后没人敢跟恶少抢 Y 版, 奇货可居啊!

@ 各种乱黑! 令人发指!

@ Email Bird Man : 玩《暗黑破坏神 III》时, 只想靠掉落装备打下去而从不进拍卖行, 玩网游或像《MH》这类游戏会因高等级队友帮你迅速通关升级而感到不爽, 这种心态是否可以称之为“玩家的自尊心”呢? 只想靠自己的力量攻克一切而或多或少甚至完全拒绝外来力量的帮助, 虽然花费大量的时间但能带来巨大的成就感。由此来看, 在生活工作学习中好像也同样存在类似的情况, 要不是有了别人的帮忙我也许不会成功或者要花更多的时间才能成功, 虽然有获得成功的喜悦但内心深处还是会不爽, 这种心态到底应该如何评判和取舍呢? 也许在拍卖行花点金币买一件装备就能突破困扰自己很久的任务, 也许因为抱队友的“大腿”就能更快的冲到他们所在的层次从而一起享受游戏的乐趣, 也许接受别人的帮助我能花更少的时间得到想要的成果, 毕竟人的一生时间有限……越穿越觉得迷茫但好像又不太迷茫, 希望能听听小编们的见解。

@ 每个人游戏的习惯和追求都不同, 有人纯粹追求奖杯, 有人喜欢浅尝即止, 也有人喜欢深入挖掘隐藏要素等等。

就拿你的例子来说, 有朋友带固然会失去一些前期开荒的乐趣, 但之后能够平等地跟好友并肩作战也是另一种乐趣所在。所以其实没必要评判游戏该怎么玩才正确, 什么玩法适合自己, 能让自己开心、满足就好。

@ Email 冯磊 : 我这是第一次给你们发信, 平常是懒加忙, 我感觉咱是一类人, 我的生活中有漫画、动漫、美剧、高清电影、电脑游戏、Xbox、X360、PS2、NDSL、看书、孩子、工作、打球。我基本没有闲着的时候, 就算带孩子, 也只能趁着孩子不闹拿着书赶紧看几眼。我每月都给自己定目

标, 这个月除了三本杂志要看完, 还得看几本书, 几季的美剧, 几个游戏要通, 几套漫画要看完, 几部动画要追, 这是硬指标, 忙得要死要活的。说正事, 我要培养自己孩子的游戏兴趣, 从娃娃抓起, 我孩子 2 个月了, 不是说百天要抓宝么, 我给她放一圈游戏主机加手柄和游戏盘, 她抓哪个都能成玩家, 哈哈。

@ 老兄你这明显是作弊啊! 但莫名觉得好萌是怎么回事?

@ 家庭生活与兴趣爱好两不误, 这才是真正的人生赢家!



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!

《古剑奇谭二》官方攻略本8本



7A·7B 互动信箱礼品名单

大奖 北通特造伊无线手柄
广州 潘宇广 南宁 刘启航

一等奖 北通动力堡垒(迷你版)
珠海 程帆 上海 郝泽洋
广州 王晨光 昆明 张正凯

二等奖 北通 HDMI 高清线
大同 姚永 大连 王岩
柳州 王刚 吕梁 梁晖
阜阳 茅翔 北京 卢雨

三等奖 北通微型USB数据线
南京 孙俊之 重庆 孙建东
哈尔滨 郭宁 河池 贾然
遵义 周建森 天津 黎少卿
广州 刘豪 广州 贾金海
北京 陈熠 深圳 温天伦
洛阳 梁嘉豪 大连 张芬
上海 陈深杰 广州 王芹
广州 张诚 上海 张伟荣
太原 何洋 南京 周雪鸣
成都 李阳 南宁 郑超凡

回答以下问题即可参加抽奖!

- 一、你对本期杂志的总体印象如何,说说满意和不满意的地方。
- 二、对于即将到来的 PS4、Xbox One 报道,你有什么希望 UCG 详细介绍的地方,或是关于新主机想问的问题吗?我们会在评测时重点提及。



(本期互动信箱抽奖活动截止2013年11月15日,平信快递以发件日为准。)

- 1 电子邮件: ucg@ucg.cn
- 2 邮政信件: 兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编: 730000



请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量,地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未送到,请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

邮购信息

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务:

邮购地址: 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码: 730020

电话: 0931-8674805

Email: gamers@263.net



《游戏·人》第51辑,定价:18元。《游小说》第7、10、13、19-23辑,定价:9.8元;第26、27、29、30、33、36辑,定价:12元。《Xbox360 专辑》第14辑、第15辑、第18辑、第19辑,定价:32元,第21辑、第22辑、第23辑,定价:35元。《PS3 专辑》第11辑,定价:32元;第23辑,定价:35元。《游戏光环 HD》第2辑,定价:24元,第3辑、第5辑,定价:19.8元。《OtaQ》亚洲动漫游戏文化专门志第2辑,定价:32元;第3辑,定价:28元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务:

邮购地址: 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码: 730020

电话: 0931-4867606

Email: pgking@263.net

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购:

《掌机王 SP》:第14、22辑,定价:12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑,定价:8.8元;96、104 ~ 107、109 ~ 111、113 ~ 115、131、133、158辑,定价:9.8元;160、162、163、165、171、178、183辑,定价:12元;103、151,定价:14.8元;164、187辑,定价:16元。203 ~ 206,定价:18元。211、212辑,定价:14元;210,定价:19.8元;《口袋玩家》:11、15 ~ 18、28、38、42 ~ 46、54、55辑,定价:16元。第62 ~ 64、70辑,定价:18元。《3DS 专辑》:VOL.5、VOL.6,定价:35.00元。《PSV 宝典》,定价:28元。《PSP 专辑》:VOL.3,定价:25元;VOL.6,定价:28元;VOL.14,定价:32元。《NDS 专辑》:VOL.2,定价:25元。《NDS 宝典》:定价:28.00元。《怪物猎人狩猎志》:VOL.6,定价:12.00元;VOL.11、13,定价:18.00元。《手游 PLAY》:第1辑,定价:25元。《卡牌·桌游》:第9 ~ 12、14辑,定价:15元。



友情提示: 请严格按照邮购地址填写汇款单, 以免造成退款, 谢谢!

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购:



邮购地址:

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮政编码: 730000

电话: 0931-8668378

Email: ad@ucg.cn

总第205、210、215、271、273 ~ 275、287、288、293 ~ 296、302期,定价:12元/期。总第220、225、226、232、247、257、265期,定价:9.8元/期。总第229期,定价:15元。总第137-138、207、267 ~ 268期,定价:19.6元/期。总第277、301、303、311期,定价:18元/期。总第313、332、333期,定价:14元/期。总第327特刊,定价:19.8元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务:

邮购地址: 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码: 730010

电话: 0931-8663118

Email: acgbook@163.com

《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》,定价:42元;《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》,定价:45元;《潜龙谍影和平行者设定集》,定价:42元;《塞班智能手机宝典》第2辑,定价:28元;《梦幻之星 携带版2 艺术珍藏》,定价:38元;《怪物猎人 同人画集》,定价:38元;《街头霸王 幻影珍藏》,定价:25元;《怪物猎人3 官方小说 闪光的猎人》第2辑,定价:9.8元/辑;《怪物猎人2 官方小说 疾风之翼》第1.3-5,定价:9.8元/辑;《爱图e族》第11、28期,定价:19.8元/期;第30、31、41期,定价:22元/期;《模魂志》第63、67期,定价:18元/期;第77、79、84、85期,定价:22元/期。



小编寄语

EDITOR'S BBS

努力工作，拼命玩！



By 稀饭

最黑暗的那道菜肯定不是我做的！

读编交流

小编寄语



八重樱

本期个人签名

最近模型买的少，一定是因为我没有幻肢可以砍了……

★从《浪客剑心》开始就很喜欢四川贵族的歌，特别是他给动画和游戏唱的主题曲，每一首我都会反复听上很久。最近因为《革命机 valvrave》的缘故，他和另一位我最爱的歌手水树奈奈开始了亲密无间合作，甚至在节目上互唱对方的名曲，嗯……总觉得再继续这么发展下去似乎会出现不得了的结果？

☆前两个月换了一张联通的3G电话卡，办了个上网套餐业务，每天都会收到短信提示“截止到目前为止，您已用到XXXM流量，当月流量为1G，还剩余XXXM流量”。我一看流量还有这么多就可劲儿用呗，没想到才过了半个月就提示我说流量已用完，多余的流量将按照0.3元/M来收费。我就纳闷了，昨天还短信提醒我剩余600多M的，怎么今天就没流量了，打电话过去一问，原来1G流量里面，普通上网流量只有300M，剩下的700M只能用于微信和移动电视业务，而这两项业务我基本是不碰的，那你短信提醒时倒是说清楚点呀！坑爹呢这是！

【游】占星家宣布本月为蝙蝠侠月，购买的蝙蝠侠游戏数量将会翻倍——好吧，这只是我连续玩了LIVE金会员送的《魔法门 英雄之战》和《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》后突然大开的脑洞而已，不过接下来的这个11月，的确是要把时间都花在蝙蝠侠身上了，毕竟除了新作，我还要把《蝙蝠侠 阿克汉姆城 年度版》打一遍，想想都觉得神清气爽。

【剧】本月美剧集中回归，真是一次看了个痛快，《绿箭》、《疑犯追踪》、《格林》、《灵书妙探》全部回归，加上新追的《神盾局特工》、《罪恶黑名单》、《东区女巫》和《德古拉》等等，现在每晚补美剧都补得不亦乐乎，生活实在是无比充实。

【书】在看剧和干活的空隙还在断断续续地看《战争之潮》，不知不觉已经半年以上没有碰山口山了，但看着书里的那些熟悉的名字：吉安娜、卡雷吉斯还有沃金和加尔鲁什，又不禁有了回归的想法。不过，考虑到团队副本我已经玩不起了，果断还是等下一个资料片推出后再出手吧，只是不知道《魔兽世界》能不能熬到那个时候。

【画】《灵食侦探》其实是部很有趣的漫画，问题是似乎隔个一小时看一卷还是觉得胃有点受不了，具体杀伤力如何，各位读者不妨自己找来看看。



稀饭

本期个人签名

在《凡尘之狼》里头一章就让我看到两个被砍下来的脑袋，



哪尼

本期个人签名

猎人们放下了手中的武器，拿起了……精灵球。

◆PSV 2000比想象中要好很多，尤其是按键的回弹力很棒，不像PSV 1000那样软绵绵的。PSV 1000让我最不满意的方就是方向键，一体化的设计加上极差的回弹力，让上下左右四个方向的触感变得暧昧不清，很容易误操作，尤其是在玩《歌姬计划f》的时候，遇到快速连接不同方向键的操作时，就让人头疼。

◆《王国之心 2.5 HD》总算是公布了，KH系列作品在我心目中的前三名分别是《王国之心2》、《梦中降生》以及GBA版的《记忆之链》，如今《2.5》一下就涵盖了前两名作品的高清版，可谓意义非凡。不过一想到《王国之心2》里庞大的游戏要素，到时候不知道又得砸多少时间进去了。

◆全新的iPad Air和iPad Mini2看上去都很棒，看来是时候把手中这台落后几代的iPad2给换掉了。除此之外，这次苹果发布会比较让人意外的一个消息是OS X免费了，虽说暂时还没有Mac的设备，但之前通过比较特别的方式在自己的笔记本上安装了OS X的系统，也就是俗称的“黑苹果”，经过一段时间的使用对这个稳定高效的系统颇有好感，而随着版本的快速更替，OS X在用户体验上也愈发的成熟，随着市场份额的不断提高，许多第三方软件也陆续地推出了OS X的版本，越来越多的普通用户开始接受它，而不再仅仅只是作为设计师等特殊职业的专属系统。如果能向PC市场开放的话，相信没有人会拒绝这样一款免费又好用的系统。而且现在时机正佳，因为微软正在Windows8这条不归路上越走越远……

★我自认是个不怎么怕剧透的人，至少不像部分人近乎神经质地一提到未看作品的内容哪怕无关重要的一丁点就会连忙摇头掩耳说。对于那些我本来不怎么关注的剧本，或者剧情套路肯定是看开头(或标题)知结尾的作品更无所谓了。倒不如说很多优秀的作品如果不剧透我还找不到理由去看——从这个角度来说预告片程度的剧透也是有积极作用的吧。但实际上如果是我很感兴趣的作品，又或者有意读、看、玩下去的作品，我对剧透的敏感程度恐怕比上述的人更神经质，咳咳……总之，11月我得暂时戒掉微博了。

☆原本以为在《噬神者2》发售之前可以把《讨鬼传》给白了，哪怕是现在开始每天打一点还是来得及的，但是我似乎高估了自己对这游戏的耐性……全破60只就炎魔不出一个全眼四目假面，我顿时觉得自己再刷下去就正中厂商的下怀了。加上下期是攻略特刊，所以《讨鬼传》的白金也只能暂时搁置了。不知道会这次会搁置到什么时候呢，按道理如果现在都不玩的话，以后很难想象我还会抱着怎样的理由把这游戏装回PSV里面。



宇宙人

本期个人签名

从一开始就没希望的事固然令人痛苦，但远比不上功败垂成的滋味。为此，不容有失。



【口袋妖怪】这一次的《口袋妖怪 X·Y》可谓诚意十足,触碰口袋妖怪和换装功能估计能吸引不少女性玩家加入,虽然在我看来就是《New Loveplus》的口袋妖怪版(稀饭:禽兽!)。咳咳,说回正题,在游戏的过程中我还是玩得很开心的,或许也是为了迎合更多的玩家,感觉这一次的口袋妖怪做了不少调整,难度降低了不少,但可研究的要素并不会因此缩水,请玩家们期待我们的后续研究!

【新掌机】摸到了传说中的2DS,比想象中要小巧和漂亮得多。可能我的手比较小吧,感觉操作上还是很别扭。至于PSV 2000,虽然在TGS上有用过,但是仔细把玩还属第一次。在对比之下感觉手感进化了不少,最近要购买PSV的玩家可以考虑一下。

【锻炼】来到编辑部也有一段日子了,于是发现编辑部的几大定律之一的发胖定律已经开始作用。肚腩随着时间在慢慢变大,朋友看到近照也在大呼:“你胖了好多!”感到危机感的我每天去附近的山坡跑步,也当做呼吸一下新鲜空气,倒也快活。只是回来后问了一下健身的宇宙大人周边健身房的价格,当他回答五千多的时候我整个人都不好了,只能说一句:“土豪!求借卡!”

【联机】以前觉得联机功能很鸡肋,只要自己玩得开心,联机联网都是浮云。但最近的联机生活让我感叹联机功能真是缩短人与人之间距离的好功能啊。闲暇时和远方的朋友一起挑战怪物,偶尔忙中又可以和身边的朋友一起来上两盘,非常满足!我想这也是游戏带来的另一种乐趣吧!

时雨

本期个人签名

无论何事,有我在你身旁。



纱迦

本期个人签名

好想吃豪华自助餐!

★GTA ONLINE 沉迷中,要是把这段时间用来补单机部分的成就,相信早就1000点了。另外为了给《X360 专辑》写攻略,我把和成就无关的内容也全部打完了,《GTA5》就是有如此的魅力让人沉迷其中。还没有开始打这个游戏的人就别打了,不然你肯定也会忘记其他一切娱乐活动的。

★Xbox One 和 PS4 下个月就登场了,不过老实说这两台新主机我都没有冲首发的打算。Xbox One 上有不少想玩的游戏,但首先只出美版有点遗憾,也不知道美版机是否为宽电压。PS4 倒是有港版,但想玩的游戏全是跨平台的,独占的游戏里没有感兴趣的,买来也是摆设。其实最关键的一点是,年末先本世代游戏的攻略任务就能压死我了。

★TGS 之后 PSV 上涌现出了不少官方中文游戏,这当然是件好事,但有些游戏推出中文版其实意义不大。我觉得中文游戏还是应该重质而不是重量,像《COD 幽灵》、《蝙蝠侠 阿克汉姆 起源》这样的大作如果能推出中文版,影响力和受众面要远远大过七八个二三线中文游戏。如果汉化资源人力有限,还是把好用刀在刀刃上比较好。

★最近一直在考虑是否恢复健身计划。以前的健身卡开销大,只能自己使用,总感觉自己没那时间和精力保证不浪费,所以最近几年一直没办。不过现在好多健身房都推出了二人卡,即一张卡可以两人共用,吸引力大大增加。于是我就在考虑是否要办一个,不过如今住得远了,吃完饭休息一下再健身的话,就算一点儿也不耽误也得十点钟了,是个问题。

●和新来的视频编辑林克斯一起制作的视频剧情连载,《超凡 双生》灵魂剧场》是这一期最耗精力的工作。我们把原作杂乱的时间线理顺,进行了正序剪辑,还去掉了大部分不必要的操作,让灵魂剧场看上去更像是电影或美剧。策划时想得比较简单,而制作过程中还是遇到了不少的问题,本以为一天能更新一集的,却因为杂志本身的工作,不得不加班加点,林克斯同学更是几天都睡在办公室的小破床上。以后再做类似的尝试,应该会考虑周全一些。

●“《超凡 双生》灵魂剧场》共10集,已经全部更新完毕,全长大概6个小时,所以没法塞进光盘。大家可以在土豆网、AcFun、Bilibili 等视频网站上搜索观看。

●上一个大作潮还没顶过去,新一轮的大作潮又来了!下期是冬季攻略特刊,接下来又是两台真·次世代主机发售。我滴妈呀,睡觉这种事在十一月可能会变得非常奢侈……

●这期做完又得飞回老家一次。胖子估计长高了不少,不过听我妈说他更顽皮了,不怎么听话,还很难找借口。我打电话说我后天回来看他,他就先告状说:“姑姑她太讨厌了,拿了好多零食过来,吃得我都长蛀牙了!我说不要那么多,她非给我那么多,你来了你就批评她吧!”我只能笑而不语。



胜负师

本期个人签名

经过了两个多月的减肥,体重不出所料地上升了一公斤。

★《闪之轨迹》的最终战仿佛让我看到了《高达 UC》第一集巴纳吉坐上高达之后的那景象,只不过人家巴纳吉是把刹帝利赶出去,而利因是要把对方带回来。最后结局的就像是以前玩 CD-ROM 载体的游戏时玩完了 DISC1 结果发现没有 DISC2 的那种强烈的空虚感和不满足感。最终战算是突破了“《轨迹》系列”一直以来的风格:肉搏战过时了,咱们来玩机器人大战。结果就看到两台机器人在用《闪之轨迹》的战斗系统玩对战……《闪之轨迹》的最后感想:老老实实听我话和我回家。玩过的人都知道这句话是什么意思。

★在玩《闪之轨迹》之前《弹丸论破 1+2 Reload》Ebten 限定版刚好到了,火速把第一作给重温了一遍,高清的画质真不是盖的,当年玩 PSP 版时刚好我的 PSP 因为《最终幻想 零式》玩多了摇杆有些失控所以在学院裁判部分各种失误,这次算是能够在机器正常运作的情况下通关了第一作。在《闪之轨迹》到手的时候刚好把第一作的所有相关奖杯都拿到手了。限定版送的茶杯现在拿到了办公室来用,话说回来 Ebten 去年的《无尽传说2》和下一个月的《噬神者2》特典都有杯子,最近 Ebten 流行送杯子?

★《龙背上的骑兵3》每个月都在 Niconico 上有情报生放送,这个月的情报从各种意义上都很有冲击力。这次生放送是介绍主角 ZERO 的龙米海龙的地上决战部分,需要操作龙在地面或低空进行战斗,战斗部分挺不错,要命的是米海龙在从空中冲下来砸敌人的同时会说出“哎——!”或者“哎咪——!”,在战斗里的对话也是像小孩子那样会不由自主的说两次,可爱得让屏幕前的我整个人都快变成痴汉脸了。《DOD1》的“真正的女主角是龙”的这一冲击设定在之后阔别十年的第三作就进化成了“真正的萌物是龙”,世界观遭到了冲击。



秋沙雨

本期个人签名

我们之中混进了一个奥斯卡帝国军!

★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2013.10.29-2014.2.27

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

最近《口袋妖怪 X·Y》的发售掀起了热潮，而这款游戏确实也在各个方面都得到了长足的进步。而在这款游戏过后，又是一大批重磅游戏的发售了。《战地 4》、《COD 幽灵》的发售是众多主视角射击玩家们的福音，《刺客信条 IV 黑旗》将场景转移至海上，丰富的要素也必定能让系列的粉丝大呼过瘾。如果是喜欢日系游戏的玩家的话，近期还有《纸箱战机 战争》、《重装机兵 4 月光的歌姬》和《泪洒三重冠 II 霸王の末裔》等大作发售，这样的游戏阵营，相信无论哪位玩家都会感到心动吧！



PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年11月					
12日	战地4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
12日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
12日	FIFA14	FIFA14	EA	体育	美版
15日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
15日	杀戮地带 暗影坠落	Killzone: Shadow Fall	SCE	主视角射击	美版
15日	乐高 漫威英雄	LEGO Marvel Super Heroes	WB Games	动作	美版
15日	Knack	Knack	SCE	动作	美版
15日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
15日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
2014年2月					
22日	真·三国无双7 with 猛将传	真·三国无双7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
22日	如龙 维新	如龙 维新!	SEGA	动作冒险	日版
25日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年10月					
29日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29日	战地4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
29日	战地4	Battlefield 4	EA	主视角射击	中文版
29日	WWE 2K14	WWE 2K14	2K Games	体育	美版
2013年11月					
5日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
12日	幽浮：以敌制敌	XCOM: Enemy Within	2K Games	策略	美版
14日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV : Black Flag	Ubisoft	动作	中文版
19日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
21日	闪电归来 最终幻想XIII	Lightning Returns: Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	日版
21日	闪电归来 最终幻想XIII	Lightning Returns: Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	中文版
2014年2月					
1日	神鬼寓言 周年纪念版	Fable Anniversary	Microsoft	动作角色扮演	美版
25日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
25日	恶魔城 暗影之王2	Castlevania: Lords of Shadow 2	Konami	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	剑之街的异邦人	角色扮演			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年10月					
29日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29日	战地4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
29日	战地4	Battlefield 4	EA	主视角射击	中文版
29日	WWE 2K14	WWE 2K14	2K Games	体育	美版
31日	艾丝卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士	エスカ&ロジ-のアトリエ ~ 黄昏の空の炼金术士~	Gust	角色扮演	中文版
31日	泪洒三重冠 II 霸王の末裔	ティアーズ・トゥ・ティアラII 霸王の末裔	Aquaplus	角色扮演	日版
2013年11月					
5日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
7日	秋叶原之旅2	Akiba's Trip2	Acquire	动作冒险	日版
7日	御姐武戏Z - 神乐 - With NoNoNo!	お姉ちゃんバラZ - カグラ - With NoNoNo!	D3 Publisher	动作	日版
12日	幽浮：以敌制敌	XCOM: Enemy Within	2K Games	策略	美版
14日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV : Black Flag	Ubisoft	动作	中文版
19日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
20日	怪物猎人 边境 G	モンスターハンターフロンティアG ビギナーズパッケージ	Capcom	动作	日版
21日	闪电归来 最终幻想XIII	Lightning Returns: Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	日版
21日	闪电归来 最终幻想XIII	Lightning Returns: Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	中文版
21日	新·萝萝娜的工作室 起始的物语 阿兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物語 ~ ア-ランドの炼金术士~	Gust	角色扮演	日版
28日	魔界战记 D2	デイスガイア D2	日本一	策略角色扮演	中文版
28日	无双大蛇2 终极版	无双 OROCHII2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	中文版
28日	真·三国无双7 猛将传	真・三国无双7 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
28日	超级机器人大战 OG 无限战斗	スーパーロボット大戦OG INFINITE BATTLE	NBGI	动作	日版
2013年12月					
5日	解放少女 SIN	解放少女 SIN	5pb	文字冒险	日版
5日	GT 赛车6	グランツーリスモ6	SCE	竞速	日版
5日	GT 赛车6	グランツーリスモ6	SCE	竞速	中文版
12日	信长的野望·创造	信長の野望・創造	Koei Tecmo	策略	日版
19日	龙背上的骑兵3	ドラッグ オン ドラグーン3	Square Enix	动作角色扮演	日版
19日	真·高达无双	真・ガンダム无双	NBGI	动作	日版
26日	最终幻想X/X-2 高清重制版	ファイナルファンタジーX/X-2 HD リマスター	Square Enix	角色扮演	日版
2014年1月					
23日	战国 BASARA4	战国 BASARA4	Capcom	动作	日版
2014年2月					
22日	如龙 维新	如龙 维新!	SEGA	动作冒险	日版
25日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
25日	恶魔城 暗影之王2	Castlevania: Lords of Shadow 2	Konami	动作	美版
27日	影牢 黑暗公主	影牢 ~ダークサイドプリンセス~	Koei Tecmo	动作	日版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年10月					
29日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
31日	Wii Party U	Wii Party U	Nintendo	动作	日版
2013年11月					
5日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
21日	太鼓的达人 Wii U	太鼓の達人 Wii U ばーじょん!	NBGI	音乐	日版
21日	超级马里奥 3D 世界	スーパーマリオ 3D ワールド	Nintendo	动作	日版
2013年12月					
11日	怪物猎人 边境 G	モンスターハンターフロンティアG ビギナーズパッケージ	Capcom	动作	日版
2014年2月					
1日	Wii Fit U	Wii Fit U	Nintendo	体育	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	猎天使魔女2	动作			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年10月					
31日	纸箱战机 战争	ダンボール战机ウォーズ	Level-5	策略角色扮演	日版
2013年11月					
7日	重装机兵 4月光的歌姬	メタルマックス4 月光のデイヴア	角川 Games	角色扮演	日版
7日	救世之吻	エクステラ	FuRyu	角色扮演	日版
14日	星霜的女战士	星霜のアマノネス	Arc System Works	角色扮演	日版
14日	徽章机器人 DUAL	メダロット DUAL	Rocket Company	动作	日版
	甲虫版·锹形虫版	カブト Ver・クワガタ Ver			
14日	大合奏! 乐团兄弟 P	大合奏! ブランドブラザーズ P	Nintendo	音乐	日版
21日	海贼王 无尽世界 红	ワンピース アンリミテッドワールド レッド	NBGI	动作冒险	日版
28日	恶魔高校 DXD	ハイスクールDXD	角川 Games	文字冒险	日版
28日	初音未来 未来计划 2	初音ミク Project mirai 2	SEGA	音乐	日版
28日	假面骑士 旅行者战记	仮面ライダー トラベラーズ戦記	NBGI	动作	日版
2013年12月					
5日	闪电十一人 GO	イナズマイレブ GO	Level-5	角色扮演	日版
	银河大爆炸·超新星	ギャラクシービッグバン・スーパーノヴァ			
5日	机裂粉碎者	ガイストクラッシャー	Capcom	动作	日版
5日	勇气原点 完全版	ブレブリー-デフォルトフォ-ザ-シークウエル	Square Enix	角色扮演	日版
5日	进击的巨人 人类最后之翼	进击の巨人 人類最後の翼	Spike Chunsoft	动作	日版
12日	智龙迷城 Z	パズドラ Z	GungHo Online Entertainment	益智	日版
12日	小镇物语	ホームタウンストーリー	Toybox	模拟经营	日版
19日	我是航空管制员	ぼくは航空管制官	Sonicpowered	模拟经营	日版
	机场英雄 3D 新千岁 With JAL	エアポートヒーロー 3D 新千歳 with JAL			
26日	塞尔达传说 众神三角力量 2	ゼルダの伝説 神々のトライフォース 2	Nintendo	动作	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年秋	恶魔幸存者 2 破纪录	策略角色扮演	2013年内	海王	动作冒险

XBOX ONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年11月					
19日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
19日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
19日	FIFA14	FIFA14	EA	体育	美版
22日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
22日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
22日	极限竞速 5	Forza Motorsport 5	Microsoft	竞速	美版
22日	崛起 罗马之子	Ryse: Son of Rome	Microsoft	动作	美版
22日	乐高 漫威英雄	LEGO Marvel Super Heroes	WB Games	动作	美版
22日	猩红飞龙	Crimson Dragon	Microsoft	射击	美版
22日	丧尸围城 3	Dead Rising 3	Capcom	动作	美版
2014年2月					
25日	神偷	Thief	SquareEnix	动作冒险	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年10月					
31日	超次元游戏 海王星 重生	超次元ゲーム ネプテューヌ Re;Birth1	Compile Heart	角色扮演	日版
31日	高达破坏者	ガンダムブレイカー	NBGI	动作	日版
2013年11月					
7日	救世之吻	エクステラ	FuRyu	角色扮演	日版
7日	秋叶原之旅 2	Akiba's Trip2	Acquire	动作冒险	日版
14日	噬神者 2	ゴッドイーター 2	NBGI	动作	日版
21日	新·萝萝的工作室 起始的物语 阿兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物語 - アーランドの錬金術士 -	Gust	角色扮演	日版
22日	撕纸小邮差	Tearaway	SCE	动作	美版
22日	撕纸小邮差	Tearaway	SCE	动作	中文版
28日	白色相簿 2 幸福的另一侧	WHITE ALBUM2 幸せの向こう側	Aquaplus	文字冒险	日版
28日	真·三国无双 7 with 猛将传	真・三國無双 7 with 猛將傳	Koei Tecmo	动作	日版
28日	罪恶少女 邀请函	クリミナルガールズ INVITATION	日本一	角色扮演	日版
2013年12月					
19日	薄樱鬼 镜花录	薄櫻鬼 鏡花録	Idea Factory	文字冒险	日版
19日	真·高达无双	真・ガンダム無双	NBGI	动作	日版
19日	剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星	劇場版 魔法少女まどか★マギカ The Battle Pentagram	NBGI	动作	日版
26日	最终幻想 X / X-2 高清重制版	ファイナルファンタジー X / X-2 HD リマスター	Square Enix	角色扮演	日版
2014年1月					
23日	歌组 575	うた組み 575	SEGA	音乐	日版
23日	东京新世界 行动深渊	東京新世界 オペレーションアビス	Cyberfront	角色扮演	日版
30日	魔界战记 4 重生	魔界戦記ディスガイア 4 Return	日本一	策略角色扮演	日版
2014年2月					
27日	影牢 黑暗公主	影牢 - ダークサイドプリンセス -	Koei Tecmo	动作	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	终极地带 高清合集	动作			

10.29

刺客信条IV 黑旗

攻略
预定

多机种 **Ubisoft** 推荐度 **A**
动作冒险 对应机种为 PS3、X360、PS4、XOne



在与康纳一起体验了美国独立战争的烽火后，在系列的正统续作中，游戏的时间进行了回溯，把大家带到了碧海蓝天的加勒比海，在18世纪初期，这里海盗猖獗，却也是货运贸易的生命线。几乎每一天，代表着强权的海军都会在大海之上与代表着自由意志的海盗们进行斗争，而我们的主角爱德华·肯威就是这些海盗中的一员，只是他同时也身负着成为刺客的宿命，所以这位大海的男儿注定会在乱世闯出一番自己的名声。本作强化了前作中大受好评的海战系统，还对海盗题材加入了寻宝等元素，游戏性大幅提升。

10.31

泪洒三重冠 2 霸王的末裔

攻略
预定

多机种 **Aquaplus** 推荐度 **A**
角色扮演 无对应周边



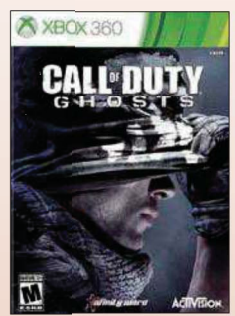
由Aquaplus社开发的“泪洒三重冠”系列”最新作。前作凭借多方面的优秀素质而赢得了大批粉丝。本作故事沿袭了前作的世界观设定，但登场的全部是新角色，游戏还邀请了钉宫理惠、斋藤千和等知名声优参演。游戏的剧情部分以传统文字冒险游戏的形式展开，而战斗部分则是战棋类策略游戏。据制作人透露本作的关卡数量将超过40关，内容相当丰厚。不同难度选择还能满足不同类型的玩家。此外游戏还会通过DLC的方式追加新角色，比如前作的男女主人公等等。

11.05

COD 幽灵

攻略
预定

多机种 **Activision** 推荐度 **A**
主视角射击 对应机种为 PS3、X360、PS4、XOne、Wii U



本作将延续并强化“COD”系列”一贯的高质量故事叙述与操作体验。玩家将化身“幽灵”，深入战场，投入美国的存亡之战。备受玩家好评的自定义项目也再进一步强化。首次在多人模式中加入女性角色，增加更多的武器装备，更改为灵活的装备系统。同时本作也创下了系列的记录，首次加入宇宙空间战斗，首次引入场景破坏。在多人模式方面，本作当然少不了新的玩法，由于场景破坏的引入，战局将充满更多的变数。

《FINAL FANTASY XIII》主题香港音乐会

著名游戏《FINAL FANTASY XIII》系列作曲家滨涡正志首度访港演出！

香港艺术中心寿臣剧院

2013年11月23日(星期六)晚上8时正

为庆祝新作《雷光再来 FINAL FANTASY XIII》在2013年11月21日推出，SOUND OF FAERIES 很荣幸邀请到《FINAL FANTASY XIII》(下称FF XIII)的作曲家滨涡正志在11月23日到香港艺术中心寿臣剧院举行向《FF XIII》致敬音乐会。

《FF XIII》系列全球销量超过600万套，其中的原声音乐受到高度赞扬。滨涡老师将联同IMERUAT乐队在音乐会上演奏游戏中的精选音乐作品，令观众透过现场音乐感受《FF XIII》的世界。

滨涡正志和IMERUAT乐队介绍

滨涡正志在德国慕尼黑出生，在日本东京艺术大学音乐系声乐科毕业，其后进入游戏厂商史克威尔艾尼克斯(SQUARE ENIX)工作。他为多套游戏作品创作音乐，当中包括《复活邪神：邪神领域》、《最终幻想X》、《无限沙加》、《西格玛和声》和《FF XIII》。滨涡老师在2010年成立个人工作室MOMOMUSIK，同年5月到法国巴黎举行个人音乐会，其后在瑞典参与集合众多任天堂游戏的管弦乐音乐会《传说 LEGENDS》。滨涡老师在2011年和歌手MINA组成乐队IMERUAT。曾远赴波兰、法国和日本国内作巡回演出，并在2012年发行了首张专辑《BLACK OCEAN》。滨涡老师现在活跃于日本国内和海外，参与不同类型的音乐制作及演出。



滨涡正志(作曲家)



桑野圣(小提琴)

MINA (歌手)



MINA出生于北海道带广市，在北海道原住民爱奴族文化中大，从小接触和学习爱奴传统音乐及舞蹈。作为独立音乐人，MINA透过音乐带出她对爱奴族传统文化的热情，并与滨涡正志组成乐队IMERUAT。MINA亦替《FF XIII》、《FF XIII -2》及《雷光再来 FINAL FANTASY XIII》演唱声乐部分。

桑野圣为日本著名小提琴家，同时活跃于电视游戏及动画音乐界。桑野成立的桑野弦乐组合曾在多套作品中演出，包括《忘却的旋律》。他亦为著名作曲家久石让及菅野洋子演奏。

他与滨涡老师合作无数，其中包括《无限沙加》、《武藏传》及《西格玛和声》。桑野亦在《FF XIII》原声大碟中演奏小提琴。

购买门票

场地：香港艺术中心寿臣剧院（邻近港铁湾仔站） | 日期：2013年11月23日（星期六）晚上8时正 | 票价：港币880元（A区），港币380元（B区）

●（购买A区\$880门票的观众可参加演出后的签名会及在会场领取价值港币390元的最终幻想管弦乐蓝光BD专辑一张）

门票现于SOUND OF FAERIES网上商店
(shop.sof.hk) 及香港城市电脑售票网公开发售
适合六岁以上观众入场

网上购票 www.urbtix.hk 信用卡购票 (852) 2111 5999 门票查询 (852) 2734 9009
节目查询 (852) 2799 0310 / info@soundoffaeries.com / www.sof.hk

化身幽灵
隐匿如烟
——枪致命

行动开始
戴上面具

这是一群徘徊于战场的幽灵
——柄来自虚无的尖刀

COD 幽灵
Call of Duty: Ghost

机种：PS3、X360、PS4、Xbox One、Wii U | 类型：主视角射击 | 发行：Activision

PS3、X360、Wii U 美版发售日：2013年11月5日

PS4 美版发售日：2013年11月15日

Xbox One 美版发售日：2013年11月22日

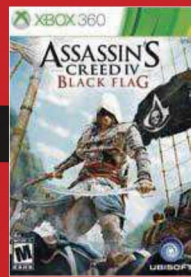
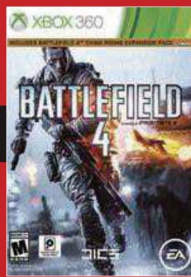
游戏机实用技术 Tot. 334

2013年11月B

秋季攻略特刊

-预定收录-

蝙蝠侠 阿克汉姆起源 | 刺客信条IV 黑旗
COD 幽灵 | 战地4 | 苍翼默示录 刻之幻影
泪洒三重冠 II 霸王的末裔
.....



顶级游戏盛宴 豪华攻略阵容

11月中旬全国上市



游戏·人

Vol. 52

大16开136页+DVD光盘

-同人剧场-

《龙背上的骑兵3》

精彩官方短篇小说

-传世之书-

《双城记》

历数洛圣都与自由城之秘史

-动漫秀-

进击ACG

《谏山创和他的巨人》

-游戏人物-

山内溥

游戏巨人的传奇人生

-特别企划-

一个游戏杂志编辑的自我修养

更多精彩内容缤纷呈现

11月11日 全国陆续上市

Xbox 360专辑

Vol. 23

大16开224页+DVD光盘

豪华攻略阵容

横行霸道V | 暗黑破坏神III | 分裂细胞 黑名单
雷曼 传奇 | 黑道圣徒IV | 真·三国无双7

卷首特集

RYSE : Crytek
的诸王与诸国

特别策划

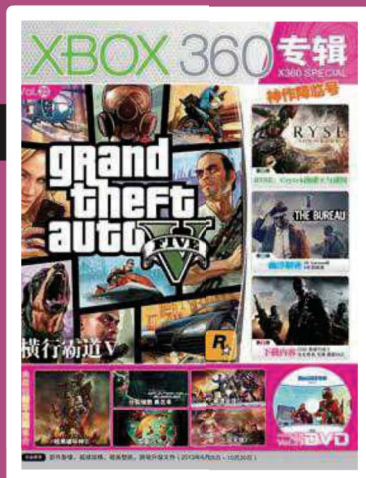
幽浮解密
2K Games 的
8年荆棘路

下载内容

GOD 黑暗行动 II
生化奇兵 无限
最新 DLC

成就集中赢

NBA 2K14
死或生 5 终极版
文明 变革
幻灵地狱等



光盘好礼：新作影像、视频攻略、精美壁纸、
最新游戏升级文件（2013年6月25日~10月20日）

神作降临号

专为X360玩家倾情打造