Tot.344

统一平台与云计算——微软Build 2014开发者大会特报

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

特快专递

新Loveplus+
自然法则

研究中心

战国无双 4 无名英雄
再来者

前线狙击

蝙蝠侠
阿克汉姆骑士

数码宝贝物语
网络侦探

光之子

刀剑神域
虚空的碎片

英雄传说
闪之轨迹 II

夏莉的工作室
黄昏海洋的炼金术士

热情传说

攻略透解

初音未来
歌姬计划 F2
全曲目隐藏道具 +奖杯相关收集详解

乐高 霍比特人
全流程攻略 +奖杯 /成就指南

热点追踪

VR游戏概览
未来正在到来

来吧！ 女性制作人的动物之森

虚拟现实先锋之死

特别企划

超能失控
无名英雄 再来者 折射的深刻命题

2014.4B 定价：RMB 14.00
ISSN 1008-0600
08>
9 771008 060006

Gamehalo

游戏黄金眼 赛博忍者战僵尸

刃 忍者龙剑传Z深度演示

游戏试玩 初音未来 歌姬计划F2 两首新曲全连演示

特别收录 JUMP全明星大乱斗 燃爆超杀live show

战国无双4 写作流浪读作勾搭

愚人节厂商官方恶搞视频

赠 Gamehalo高清光盘 + 任天堂全明星大乱斗精美海报

《游戏机实用技术》隆重呈献
《初音未来 歌姬计划 F2》视频黄金眼!

请访问以下地址或使用二维码进行观赏
http://www.tudou.com/programs/view/JX0tTymzDkk

《JUMP 全明星大乱斗》燃爆超杀 Live Show
尽在《游戏机实用技术》频道!

请访问以下地址或使用二维码进行观赏
http://www.tudou.com/programs/view/3AGgnsEVfuc/

CONTENTS

总第 344 期

4B

COVER STAFF

封面用图：蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
封面设计：anubis

© 2014 Warner Bros.Entertainment Inc.Developed by Rocksteady Studios.

读编交流

读编往来 111
小编寄语 117
发售表 119

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

UCG 现已开通官方微信号啦！读者们可以扫描以下二维码，关注来自我们的第一手资讯。

收 藏 者：

收藏日期：

本期主打

新闻资讯

焦点
统一平台与云计算
微软 Build 2014 开发者大会特报 3
游戏情报站 4
编辑视点 7
进击最前线 10
排行榜 12
黄金眼 14
传说频道 16
热点追踪 18
前线狙击
夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士 23
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 26
数码宝贝物语 网络侦探 28
热情传说 30
刀剑神域 虚空的碎片 32
光之子 34
英雄传说 闪之轨迹 II 36

实用技术

特快专递
自然法则 39
新 Loveplus+ 42
攻略透解
初音未来 歌姬计划 F2 46
乐高 霍比特人 58
成就奖杯堂 57
研究中心
战国无双 4 66
无名英雄 再来者 76
3DS应援团 80
VITA命 82
Xbox STYLE 84
PS CLUB 86

游戏文化

特别企划
超能失控 88
《无名英雄 再来者》
折射的深刻命题
多边共享 102
自由谈 104
读游戏
《COD 幽灵》剧情杂谈 106

郑重声明

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

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

超凡蜘蛛侠 2	光盘
太鼓之达人 咚和咔的时空大冒险	11
新 Loveplus+	14 42

PS3

COD 幽灵	106
JUMP 全明星大乱斗	光盘
超凡蜘蛛侠 2	光盘
初音未来 歌姬计划 F2	14 46 光盘
第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇	14
光之子	34 光盘
机动战士高达 外传合集	光盘
假面骑士 穿越战争 Ⅱ	光盘
监察风云	光盘
乐高 霍比特人	15 58
魔都红色幽击队	15
热情传说	30
刃 忍者龙剑传 Z	57 光盘
深渊的奥德赛	光盘
夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士	23
英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	36
战国无双 4	光盘
中土 摩多暗影	光盘
自然法则	15 39

PS4

COD 幽灵	106
SOMA	光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	26
超凡蜘蛛侠 2	光盘
封锁大地 魔法庆典	光盘
光之子	34 光盘
海岛大亨 5	光盘
监察风云	光盘
乐高 霍比特人	15 58
上古卷轴 OL	光盘
特技摩托 融合	光盘
无名英雄 再来者	76
余光	光盘
中土 摩多暗影	光盘
自然法则	15 39

PSV

JUMP 全明星大乱斗	光盘
超次元动作游戏 海王星 U	11
宠物	光盘
初音未来 歌姬计划 F2	14 46 光盘
刀剑神域 虚空的碎片	32
第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇	14
魔都红色幽击队	15
数码宝贝物语 网络侦探	28
讨鬼传 极	10
英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	36
萤火虫日记	10
战国无双 4	光盘
自然法则	15 39

Wii U

超凡蜘蛛侠 2	光盘
封锁大地 魔法庆典	光盘
光之子	34 光盘
假面骑士 穿越战争 Ⅱ	光盘
监察风云	光盘
乐高 霍比特人	15 58
马里奥赛车 8	光盘

X360

COD 幽灵	106
超凡蜘蛛侠 2	光盘
封锁大地 魔法庆典	光盘
光之子	34 光盘
海岛大亨 5	光盘
监察风云	光盘
乐高 霍比特人	15 58
刃 忍者龙剑传 Z	光盘
深渊的奥德赛	光盘
特技摩托 融合	光盘
中土 摩多暗影	光盘

Xbox One

COD 幽灵	106
Kinect 运动大会 强手如云	15
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	26
超凡蜘蛛侠 2	光盘
光之子	34 光盘
监察风云	光盘
乐高 霍比特人	15 58
上古卷轴 OL	光盘
特技摩托 融合	光盘
中土 摩多暗影	光盘

- 本期光盘精选内容 -

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

游戏黄金眼
赛博忍者战僵尸
刃 忍者龙剑传Z
深度演示

游戏试玩
初音未来 歌姬计划F2
两首新曲全连演示

特别收录
JUMP全明星大乱斗
燃爆超杀live show

战国无双4
写作流浪读作勾搭

愚人节厂商官方恶搞视频

新作影像集锦
超凡蜘蛛侠2
中土 摩多暗影
特技摩托 融合 / 监察风云
宠物 / 上古卷轴OL / 光之子
余光 / SOMA / 封锁大地 魔法庆典
海岛大亨5 / 深渊的奥德赛
假面骑士 穿越战争 Ⅱ
机动战士高达 外传合集
马里奥赛车8

电影前线
敢死队3 / 哥斯拉 / 露西 / 小羊肖恩

ENDING SONG
BUMP OF CHICKEN
初音未来《ray》

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

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初音未来 歌姬计划F2		SEGA ②	音乐 ③
④多机种	初音ミク –Project DIVA– F 2nd ⑤	⑥	日版
	2014年3月27日 ⑦	本地1人 ⑧	7350日元 ⑨
	对应机种为PS3、PSV ⑩		⑪对应玩家年龄：15岁以上

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

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
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，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony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
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

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

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：马晓帆

编　　委：冯　健
王锐愚
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)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：2014年4月16日
定　　价：人民币14.00元

微软在美国时间4月2日至4月4日于旧金山举办了Build 2014开发者大会。在会上展望了Windows的未来愿景，介绍了Windows 8.1平台的特色，为Windows Phone开发了来自《光环》的Cortana语音助手，推出触控版Office等。而今年的Build 2014开发者大会的关注焦点在于微软的统一平台策略和云计算服务Microsoft Azure。

焦点 OUR FOCUS

统一平台与云计算

——微软Build 2014开发者大会特报

文 时雨 美编 小瑟

Universal Windows Apps，让Xbox One运行Win8应用成为可能！

对于家用机玩家来说，今年Build 2014的最大关注点，就在于微软发布的Universal Windows Apps。这是一种让开发者创建应用程序即可以跨平台运行在Windows Phone、Windows平板、Windows 8和Xbox One上的方式。

在Build 2014的微软基调演讲中，来自执行开发组的David Treadwell为各位开发者介绍了这个计划。Treadwell说，作为一个在微软工作了25年的员工，他和微软都明白开发者们的需求。现在想要开发出能够全兼容的应用非常不容易，而为了方便开发者，微软推出Universal Windows Apps来优化开发过程。开发者们可以自由选择自己熟悉的编程语言进行制作，包括C#、C/C++、JavaScript等。开发者只要制作其中一个版本的应用，就能够很方便地将其转移到其他平台当中，并且进行优化，调整UX，针对设备应用进行改善。在这个过程中，微软让开发者们能够为每一个应用开发设计不同的控制方式。在Xbox One上，应用程序会被要求适配手柄和Kinect，所有的软件都必须考虑到手柄和Kinect应用。

平台统一是微软今后发展的重要方向。CEO塞提亚·纳德拉在演讲中指出，现在跨设备计算机技术非常流行，而微软是惟一一个拥有横跨原生系统、管理和网络语言程序接口的平台。微软正在与合作伙伴研究如何让开发者开发跨平台的软件。而对于Xbox One用户而言，这是一个利好的消息。随着开发的简单化和开发工作后续支持的完善化，今后Xbox One也能和PC端一样运行大量的软件，让Xbox One的易用性和扩展性有了大幅度的提升。

Microsoft Azure，云游戏的助力

作为Build 2014开发者大会的另外一项重头戏，微软在Build 2014开发者大会的第二天宣布推出Microsoft Azure Preview Portal。这是业内首个能跨平台整合技术、服务和工具的云环境，让开发者得以实现快速的云端开发创新。它拥有简单一致的云开发体验，同时它也带来一些令人惊异的特性。

在演讲中，来自云以及企业部门总裁ScottGu为各位开发者展现了Xbox One平台的《泰坦天降》，在云计算的支持下所带来的提升和进步：得益于云计算，游戏的帧数可以在复杂的场景中保持流畅和稳定。虽然Xbox One的机能不及PS4，但是云计算的引入可以让这两台主机缩短差距。《泰坦天降》在上线的第一天使用的正是基于Microsoft Azure上的100k（10万台）虚拟机，随着《泰坦天降》对Microsoft Azure的成功应用，今后会有越来越多的云游戏将构建在Microsoft Azure上。与此同时，微软宣布，其公有云服务Microsoft Azure在全球有16个分区，其中包括在北京和上海的云计算数据中心。Microsoft Azure在中国有着不错的发展，也成为了国外云计算服务商在华的典型代表，微软早在2013年5月22日在上海与世纪互联达成合作，宣布Windows Azure正式落户。对于国内的玩家来说，Microsoft Azure的落户能在微软开放中文市场之后，为国内的Xbox玩家带来更加优异的网络体验。

Windows平台第二代Kinect发布

在几年前微软就曾经为Windows平台推出过Kinect，其泛用性得到了不同类型的开发者青睐。微软在本次的Build 2014开发者大会上确定第二代Kinect V2 for Windows将于2014年夏季推出。

第二代KInect有着强大的开发潜力，拥有广视角的1080p摄像头，具备更加出色的骨骼识别功能，在精度上比起第一代产品有了大幅度的提升。同时微软也开放SDK开发工具组，支持Unity引擎技术。针对Universal Windows Apps策略，微软也将推出相应的App以吸引更多的开发者加入到Kinect相关应用的开发当中。

新一代Windows版Kinect在外观上和Xbox One的Kinect相似，但在一些细节上有所变动：顶部拥有Kinect字样，去掉了Xbox的logo，而机身正面也有一个简单的白色指示灯。机身配件方面增加了独立电源和集线器，提供电源接口、USB3.0接口和Kinect接口。其中电源支持宽幅电压，具体的电源接口则会根据版本的不同有所差异。

游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

本期大事记 DIGEST

03.31 微软游戏工作室总经理Phil Spencer晋升为微软Xbox事业部总负责人。

04.02 亚马逊发布Fire TV机顶盒，拥有超越绝大多数竞争产品的强大游戏功能，并宣布其已成立游戏制作部专门为该主机开发游戏。

04.03 Xbox事业部新负责人Phil Spencer上任后随即宣布裁员。

04.03 "《未知海域》系列"创意总监Amy Hennig宣布已加入EA，担任《星球大战》制作人。

04.08 任天堂召开网络直面会，公开《任天堂全明星大乱斗》Wii U/3DS版本的发售时间与详情。

04.11 PAX East游戏展于美国波士顿开幕，多家重要游戏公司参展并公布新作详情。

新闻短波 INFO

《口袋妖怪 X·Y》突破1200万

Pokemon公司宣布，《口袋妖怪 X·Y》已成为3DS历史上最畅销的游戏，两个版本全球累计销量突破了1200万套。

《荒野兵器》新作启动

据日本《FAMI通》杂志报道，《荒野兵器》新作已经在初期开发阶段。这个几乎被遗忘的游戏系列能够得以重生，有赖于粉丝们的积极支持，在《FAMI通》读者票选的"最期待续作/重制版"排行榜中，《荒野兵器》排名第二，因此才有了这个新作企划。

《世界传说》新作登场

BNGI日前正式公布了"《传说》系列"最新作《世界传说 梦幻同盟》，本作对应平台为3DS，类型为策略角色扮演。

支持率下降，岩田聪面临"6月审判"

由于任天堂连续三年亏损，岩田聪社长的职业生涯正面临重大挑战。今年6月份，任天堂的董事们将投票表决他的去留问题。

目前有越来越多的任天堂股东要求其尽快投入到手游领域，作为任天堂最大股东之一的某香港公司要求岩田聪尽快做手游，对此任天堂的回应是："有哪家做手游的公司能够长期保持高利润？"

据《日本经济新闻》报道，目前任天堂还有5000亿日元的现金储备，但是还看不到扭亏为盈的苗头。2011年，岩田聪在任天堂董事会中的支持率高达92.89%，到2013年已降低到77.26%。今年6月，任天堂将召开股东大会，届时股东们将投票表决岩田聪是否留任，据称其留任的几率并不是太高。

谷歌打造Android TV强力进军电视游戏业？

在亚马逊公布Fire TV之后数日，有消息指谷歌也在开发一款注重游戏功能的机顶盒，叫做Android TV。几年前，谷歌已经推出了Chromecast电视棒，相当于一个优盘大小的机顶盒，但是受其尺寸和成本所限，在游戏功能上难以发挥。而这款Android TV，据称将弥补其游戏功能上的缺陷。

据The Verge网站报道Android TV是一款类似于Fire TV的产品，将会有非常简单易用的用户界面，要观看或游玩任何内容，只需要从主界面进行最多3次点击即可进入。在主界面上将突出显示推荐内容，而不是将所有内容都列出来。此外该设备也将有语音指令输入功能，界面的整体感觉与Google Play Store相似。据报道，谷歌目前正积极与游戏开发商们接洽，希望他们将游戏应用移植到Android TV。

《边境之地 先遣队》今秋登陆PS3/X360

2K Games日前正式公布了《边境之地》最新作，与之前人们猜测的不同，本作并非次世代游戏，而是对应PS3和X360，游戏名为《边境之地 先遣队(Borderlands: The Pre-Sequel)》。正如其名所示，游戏故事发生在第一二两作之间。本作预定于今年秋季发售。

本作中玩家将在年轻的帅杰克的指挥下行动，扮演他手下的四大干将之一：角斗士Athena、执法者Wilhelm、犯法者Nisha以及Claptrap。本作仍然会有大量的随机战利品，加入了能将敌人冰冻的新能力，以及不同大小和形状的激光武器。玩家还有一个能在月球表面上提供氧气同时当做喷气推进装置的背包。

本作主要由2K澳大利亚工作室开发，系列原作开发商Gearbox也参与了开发工作。游戏中活跃于月球表面的很多敌人都有澳大利亚口音。

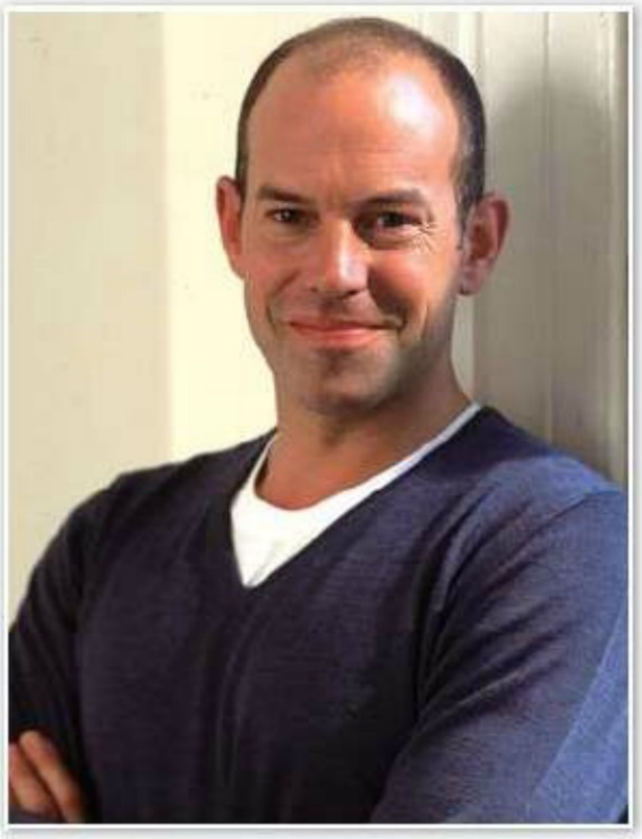
Take-Two表示，《边境之地2》已经成为2K Games历史上最畅销的游戏，虽然并未公布数据，但最近Gearbox总裁Randy Pitchford表示，新作之所以登陆本世代平台而不是次世代平台，是因为《边境之地2》的销量比两台次世代主机加起来都多，目前Xbox One和PS4的销量加起来超过900万台。

Xbox事业部新统帅上任后随即裁员

微软游戏工作室总经理 Phil Spencer 日前被提拔为整个 Xbox 事业部的总负责人，掌管 Xbox、Xbox LIVE 以及 Xbox 音乐、Xbox 视频和微软游戏工作室。

Phil Spencer 是微软游戏事业的元老级人物，就职微软已超过 25 年。微软 CEO 纳德拉在同日发给员工的邮件中说，今后 Spencer 将向微软操作系统执行长 Terry Myerson 汇报工作。Xbox 事业部所在的微软娱乐设备事业群则是由前诺基亚 CEO 史蒂芬·埃洛普担任副总裁。

Phil Spencer刚上任后不久，就于4月3日宣布裁员。微软发言人说："我们一直在评估各个开发项目的优先度，所以经常要进行资源的调整。从总的方向来说，微软游戏工作室还是会继续成长壮大。"



《MGS V 幻痛》大幅减少过场动画

小岛组制作人 Jordan Amaro 日前在接受媒体采访时表示，《潜龙谍影 V 幻痛》将大幅减少过场动画的数量，更多地在游戏进行过程之中展开剧情，他认为这样才是"纯粹的叙事方式"。此外，本作中斯内克的台词也没有过去那么多，Amaro 开玩笑说："小岛说了，如果他的话太多，我们就得付给 Kiefer Sutherland（斯内克的配音）更多的钱！"

《边境之地2》PSV套装即将上市

SCEA 日前宣布，《边境之地 2》PSV 同捆套装将于 5 月 6 日发售，游戏本体的零售版和数字版将于 5 月 13 日发售。

《边境之地 2》PSV 套装包含黑色 PSV2000 本体、一张 8GB 记忆卡以及《边境之地 2》游戏一张，售价仅为 199.99 美元。

《最后生还者》中文版夏季登陆PS4

PlayStation 官方微博日前确认，《最后生还者》将于今年夏季推出 PS4 的"Remastered"版本，中文版将同步上市，内容包括已推出的 DLC 和《离弃》故事追加内容！

《最后生还者》PS4 版将实现 1080p 解析度和 60fps 帧率，采用更细致的人物建模，光影与材质全面强化。除了《离弃》的全部内容外，本作还收录了创意总监 Neil Druckmann、乔尔的配音演员 Troy Baker 和艾莉配音演员 Ashley Johnson 进行游戏制作过程的导演纪录片。另外通过店头预订和 PS Store 预购都可以获得丰厚的游戏内物品作为预约特典。

SE回归核心向3A大作

Square Enix 社长松田洋祐日前在接受《日本经济新闻》采访时表示，近年来 SE 为了迎合国际市场而失去了自我，结果做出来的游戏在日本和海外都不受欢迎，反而是《勇气原点》这种原汁原味的 JRPG 在全球范围都大获好评。而投入巨资开发的《杀手 47 赦免》，为了吸引更多玩家而放弃了系列的一些核心要素，加入了更大众化的元素，结果在销售上陷入苦战。鉴于此，目前 SE 已经改变经营策略，今后将回归到为核心玩家开发 3A 大作的原点。

《法外群狼》秋季上市

育碧宣布，PS4/Xbox One 竞速大作《法外群狼》将于今年秋季发售。本作将有游戏内购功能，玩家可以花钱购买更高性能的赛车与零部件。育碧发言人表示，如果玩家不愿意花钱，那些高性能的零部件也可以通过在游戏中的努力而获得，内购是为那些没有太多时间的玩家准备的。

目前《法外群狼》已经开始接受预订，有"限定版"和"肌肉版"两种可选，前者可以提前获得宝马 Z4、Mini Cooper S、道奇 Ram SRT-10 等赛车。后者在前者的基础上还能得到 2015 款福特野马 GT。两个版本都包含 1 万分的"Crew Credits"。

新闻短波 INFO

索尼开发丧尸网游

索尼网络娱乐日前宣布其正在开发一款丧尸题材的生存游戏，名为《H1Z1》，是一款免费游戏，将于今年末在 PS4 上推出。

欧洲世嘉裁员

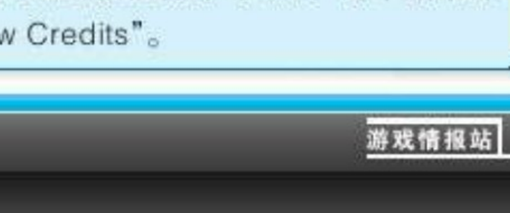
位于伦敦的世嘉欧洲分公司日前宣布裁员，这是因为其索尼克与手游部门近来进行了大整合。去年末世嘉已经在全球范围展开集团重组，以应对"不断变化的环境"。

《闪之轨迹 II》发售日

Falcom 日前宣布《英雄传说 闪之轨迹 II》将于 9 月 25 日登陆 PS3 和 PSV。为纪念本作发售，《闪之轨迹》将推出廉价版，PS3 与 PSV 版售价均为 4800 日元。

《讨鬼传 极》发售日确定

Koei Tecmo 日前宣布，《讨鬼传 极》将于 2014 年内登陆 PSV 和 PSP。本作以前作时间三个月之后的"泡沫之里"为舞台，将加入全新武器与角色，"鬼"的数量是前作的两倍以上。



《无名英雄 再来者》破百万

SCE 宣布《无名英雄 再来者》上市 9 天实际销量已突破 100 万套，是系列历史上销售最快的一作。

亚马逊游戏机“Fire TV”发布，售价99美元

4月2日，传闻多时的亚马逊游戏机终于正式亮相。电商巨头亚马逊在纽约的媒体活动中公开了“Amazon Fire TV”，并表示其旗下的亚马逊游戏工作室正在开发对应游戏，首款作品是一个第三人称视点射击游戏，名为《Sev Zero》。

Amazon Fire TV主要是一款机顶盒，能够运行“高性能游戏”。该设备售价99美元，使用高通四核骁龙Krait 300处理器，GPU是Adreno 320，配有2GB的内存。据称其性能高于Apple TV、Chromecast等竞争产品。

Amazon Fire TV本身不带游戏手柄，玩家需要花费40美元购买单独销售的Fire Controller手柄，或者与之兼容的蓝牙手柄，如果不介意手感可以直接用自带的遥控器操作。这款遥控器带有麦克风，可以识别语音指令。主机可以同时连接7个手柄和遥控器，每个手柄可以关联一个单独的用户ID。

Amazon Fire TV支持亚马逊的付费系统，可用于购买游戏内物品。所有用户都需要注册亚马逊账号。目前EA、迪士尼、世嘉等公司都已加盟。

我由衷认为游戏将会是一个真正的催化剂，让微软重新崛起成为消费电子公司。

刚上任成为微软Xbox事业总负责人的Phil Spencer认为，游戏对于微软，正如音乐之于苹果，将会是推动微软在消费电子领域重新崛起的关键因素。

业界声音

因为Windows8的封闭特性，我深深地为微软的将来感到担忧。

Epic Games创始人Tim Sweeney日前公开表示对Windows8强烈不满，认为其封闭的性质不符合PC平台的开放性，最终吃苦果的将会是微软自己。

业界声音

《未知海域》制作人加盟EA，成为《星战》掌门人

不久前宣布离职的“《未知海域》系列”创意总监Amy Hennig，近日宣布其已加入EA，将会在Visceral Games担任创意总监，负责今后“《星球大战》系列”的开发工作。

Visceral Games总经理Steve Papoutsis表示他是Amy作品的铁杆粉丝，过去几个星期他一直在与Amy讨论其加入EA之后的第一个项目，而Amy真正感兴趣的只有《星球大战》。所以虽然有很多大公司想挖走Amy，但她最后决定加入Visceral，主导今后《星球大战》新作的开发。

此前EA与迪士尼签署了为期10年的《星球大战》游戏独家授权协议，目前DICE已经在开发一款名为《星球大战 战争前线》的新作。

与其说Amy是“加入”EA，倒不如说是“回归”。23年前，她就是从EA开始了自己的游戏职业生涯。Amy表示有两款娱乐产品改变了她的人生，一个是1977年上映的《星球大战》，还有一个是雅达利2600游戏机。现在她的两大爱好终于能有融合的机会。

《任天堂全明星大乱斗》3DS/Wii U版发售时间确定

任天堂于4月8日进行了Nintendo Direct网络直播，公布了Wii U/3DS版《任天堂全明星大乱斗》的详情，确认本作3DS版将于今年夏季率先上市，Wii U版将于今年冬季发售。

《任天堂全明星大乱斗》的3DS版将实现流畅的60帧画面，并加入了全新的“Smash Run”模式，该模式中，玩家有5分钟时间进入到迷宫中战斗，获取道具与强化物品。5分钟结束后，4人再进入竞技场，用刚刚得到的物品对战。在Smash Run模式中出现的敌人来自各种游戏系列。

Wii U和3DS版都有网络游戏功能，与其他任意玩家进行随意匹配时，有两种游戏模式可选：“For Fun（为乐趣而战）”和“For Glory（为荣誉而战）”。前者的对战舞台随机选择，所有道具都可用。而后者将会在没有平台和高低差的特殊舞台战斗，道具不可用。与好友一起玩时，规则、舞台和道具都可以自己定。

任天堂也公布了将在本作中登场的一些新角色，包括洛克人以及《口袋妖怪》中的喷火龙和忍者蛙。Wii U和3DS版的可选角色相同，但是战斗的舞台有很大的不同。Wii U版的舞台主要来自过去任天堂各种家用机游戏的场景，3DS版的舞台则是来自过去任天堂各种掌机游戏的场景。某些舞台将会有BOSS出现，此时玩家不仅要攻击对手，还要打BOSS，也可以利用BOSS来打对手。两个版本中的所有舞台都有一个“最终目的地”版本。

编辑视点 EDITORS'OPINIONS

编辑议题

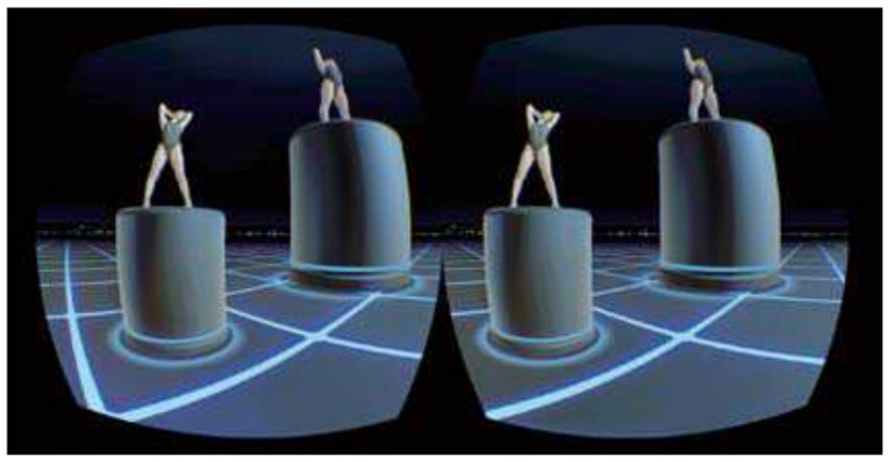
随着 2014 年的游戏开发者大会（GDC）正式落幕，已经酝酿了好几年的游戏操纵方式新革命也奏响了进军的号角，大量的崭新操作设备陆续登场，其中既有早已在业界广为人知的 Oculus Rift，也有索尼那高端大气的“墨菲斯计划”，甚至还有 Virtuix Omni 等基于身体动作而创造的操作设备。到底未来的游戏操作方式会有着什么样的发展？本期编辑视点改版后崭新登场的编辑议题中，UCG 各位小编们将以自己的角度出发，分别说一说对此的看法。

展望派

近期的 VR 技术进展为游戏业描绘了一幅远大的图景，但是在实际游戏的应用上，依然存在太多的未知数和配套难题需要开发者们解决。不难发现，目前的 VR 头戴显示器兼具了显示画面的屏幕、控制视角的功能，再加上音响设备，但也不过如此而已。这对于现今多如牛毛的游戏类型来说，单凭 Oculus Rift 这种设备恐怕依然无法带来真正的革命。但从解放传统视角操作、增强临场感的角度来看，VR 技术也必将引导开发者，去探索未知的游戏领域，这才是最让我感到兴奋的。尤其是目前沙箱式冒险游戏越发流行，结合网络游戏的广阔空间，试想一下在类似《刀剑神域》的游戏世界里和玩家互动，也未尝不可。只是还有一点比较让我担心和好奇的是，晕 3D 的人会不会也晕 VR 呢……

我忘记了哪位开发者曾经说过，未来玩家的双手将不会再被禁锢。从三大厂商各展神威开发体感设备这一点也能看出，在未来，摆脱手柄是大势所趋，甚至有一些游戏已经实现了这一点。但从广泛普及性角度来看，体感这一操作方式始终是处于边缘地带，想要让其变成主流，需要的并不是漫长的融入时间，而是目前游戏体系必须从根本上发生改变。试想一下，假如还是现在主流的游戏类型，你要如何将操作全部通过玩家肢体来完成？且不说精准度如何，玩个动作游戏或是走个迷宫玩家岂不是要累死？“理想很美好，现实很骨感”这句话套用在体感上毫不过分，体感游戏可以有，但估计在未来很长一段时间内它能涉及的类型永远不过是那几种。比起体感游戏的崛起，我倒是更宁愿期盼“脑后插管”时代的早日到来，届时只要通过脑波就能直接对游戏中的角色下达指令，不是比体感来得更精准和带感？

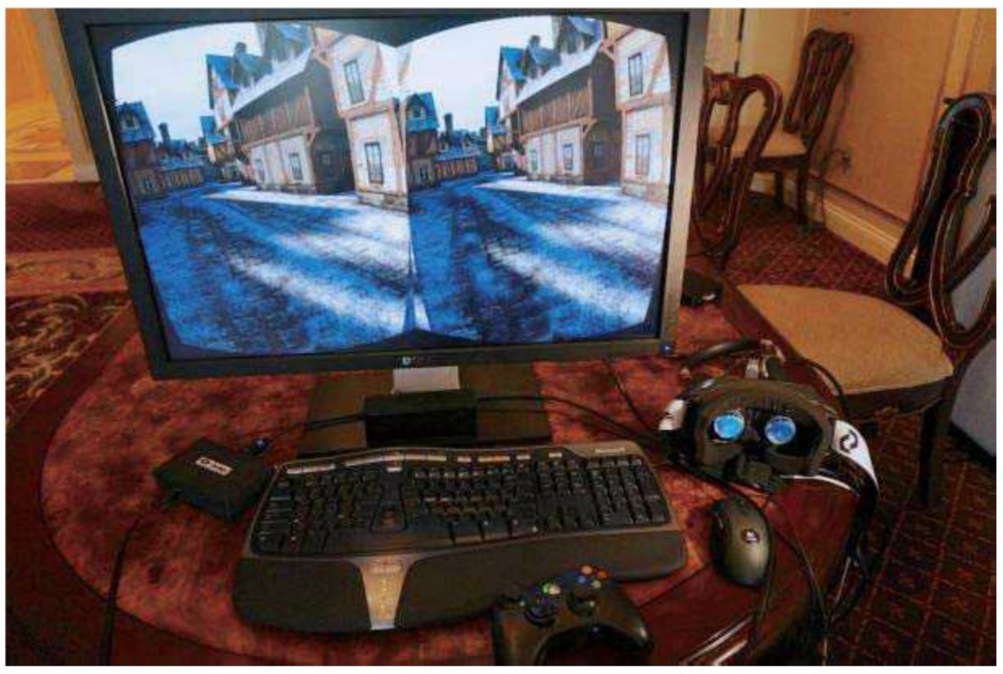
VR 技术的备受瞩目对于游戏业界日后的发展进程来说想必是至关重要的。对于一个想要全心全意体验游戏的玩家而言，VR 产品非常有吸引力，从视觉与听觉两方面来感受游戏的动态效果，能从中获得前所未有的代入感。VR 技术继续发展下去的话，也许将来有一天真的能够迎来所有玩家们日思夜想的“脑后插管”时代也说不定。就目前来说，从 VR 技术发展的过程中获得最大好处的就是主视角类型的游戏，无论是射击游戏还是冒险类游戏都能够得到十足的代入体验。不过如果日后 GAL 游戏或乙女游戏也能运用到这技术的话，那么三百六十度无死角欣赏妹子 or 汉子的“大绅士”时代也不远了。



很多年前我就在想象游戏这种描绘虚拟世界的东西究竟会发展到什么地步，梦想着真的有一天人们能够进入游戏中体会角色们的喜怒哀乐，因为一味地加强游戏画质或是内容显然是无法适应科技进步的。最近关于虚拟与现实的设备消息也越来越多，作为一个主机玩家，最吸引我的当然是索尼的“墨菲斯计划”，为 PS4 量身定做的虚拟现实眼镜能够让玩家有一种身临其境的感觉。虽然现在只是公布了设备的硬件参数和一些信息，但相信索尼一定会给玩家带来前所未有的游戏体验，只希望售价不要太高就好。不过对于偏爱体育游戏的本人来说，最希望能够在不久的将来推出全面对应体育游戏的虚拟设备，拿着篮球做些简单的动作就能和游戏中的大牌球星来一场街头篮球比赛，光是想想就觉得有点小激动呢。

观望派

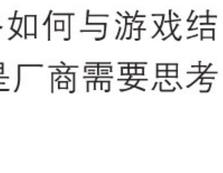
我是个挺容易分心的人，最喜欢在玩游戏时等读盘、存档之类的间隙把放在手边的小说 / 散文 / 杂文之类的书籍拿起来读一小段，又或是刷刷微博，而显然头戴显示设备的其中一个问题就是它限制了玩家的视角，如果这游戏没有读盘也没有需要长时间等待的存盘过程那还好说，但如果有，那头戴显示器就变成一种折磨了。打网战游戏的时候这个缺点尤为明显，就算不缺人打，一般从一场打完到下一场开始怎么也要个一分钟左右，摘显示器又怕重新戴上需要调整会延误战机，不戴那无所事事几十秒实在有浪费人生之嫌。这种麻烦是用头戴显示器看电影时不会遇到的，因此对设备的穿戴便利度上提出了很高的要求。而就目前看来，厂商们对第一代产品的着力都放在了保证使用效果上，这些人性化的考虑搞不好得在第二甚至第三代产品上才能看得到，所以对于我这个本身就是近视又喜欢一心多用的人来说，这些新设备的吸引力实在有点不足，还是观望吧。



“未来光明，谨慎乐观。”这是我的最大感想。墨菲斯计划有索尼 PS 阵容的强大后盾作为支撑，而 Oculus Rift 则有社交领域的领头羊 Facebook 支持，或许这两款设备将分别从游戏和社交领域改变人们的生活。但同时也它们带着不少隐患：1、设备重量和佩戴问题。单就目前索尼推出的头戴显示器设备来说，其佩戴绝对算不上舒适。而就公布的消息上看这两款虚拟设备也算不上轻便，如何减轻重量提高设备舒适感是今后必须考虑的重要因素。2、价格问题。Oculus Rift 价格比较低，但是配置也低，除了用于 3D 应用之外其泛用性较差。索尼的墨菲斯虽然配置高，但官方承诺的不高于“1000 美元”，并不是大多数消费者能承受的价格。3、应用开发问题。从 2D 到 3D，以往许多开发经验都要推倒重来，如何完全适应 VR 设备还需要很长的探索时间。现在开发 VR 设备的多为小团队或个人，开发的软件还很难带来话题性。如此看来，VR 设备的概念虽好，但普及起来还有很长的路要走。

质疑派

OR 和“墨菲斯计划”都是从视觉体验上的进化，头部动作反馈的延迟虽然已经减轻很多，但玩家会不会感觉出异样，长时间游戏会不会眩都不好说。而且对玩家视力的影响同样是不能忽视的问题。至于 Virtuix Omni 跑步台，个人觉得其理念本身不太适合游戏玩家这个群体。举例来说大多数人都可以坐着玩上数个小时游戏，但不一定能持续地奔跑 1 小时，对体力的要求过高很可能会让跑步台无法被市场所接受。另外这个产品的设计是针对当下欧美主流的 FPS 游戏（ACT 会涉及更复杂的动作，这个设计显然还不够），因此不难想象这个产品的前景——如果没有被淘汰或者被其他产品取代，它或许会跟竞速游戏所使用的方向盘那样，成为一些有特别追求的狂热玩家们所使用的设备，并且与传统操作方式并存。



虚拟现实所带来的身临其境的感觉，应该是很大一部分玩家所梦寐以求的游戏体验，而随着愈来愈多厂商不断地推出相关的产品，仿佛这一切已经近在咫尺。但无论我们如何期待，媒体如何热炒，虚拟现实对于游戏行业而言无论是在用户体验、还是在消费成本上，都远未能达到普及的水平，至少在短时间内是难以实现的。从另一方面而言，纵观已经公开的这些虚拟现实设备，它们在使用时，都会对人体造成一定程度的负担，包括重量、舒适度等等，想要让玩家模糊虚拟与现实的交点，最重要的就是要让玩家感觉不到“虚拟”的存在，我想这才是未来游戏体验的发展方向。我们都喜欢造梦者们描绘出的美妙蓝图，不过梦想若要照进现实，距离还很远哪。

最近各家的虚拟头戴显示设备都陆续公开，虽然根据试用报告看来十分新颖，但离真正意义上的改变传统游戏到底还有多长的路呢？首先头戴设备从根本上要解决舒适度的问题，重量、显示效果、精度等要素需要多方面的工业改良，这绝非初期版本就能完美解决的问题。其次，要大多数玩家接受这种技术恐怕需要很长的一段时间，虽然这些头戴设备说不上价格高昂但也造价不菲，一时之间相信不是所有玩家都愿意为这种新概念买单。最后也是最重要的一点，对于玩家而言，新技术最重要的是紧贴游戏，一两个技术 DEMO 可能会激发人们对产品的兴趣，但最终如何与游戏结合成为新形态的娱乐才是厂商需要思考的问题。

没有结局的结局

“起码在日本游戏界里，真正能够在一部游戏里把故事说完、在流程里把世界观解释清楚的作品，可谓是屈指可数，等玩家们把游戏通关慢慢回味剧情却发现有好几个谜题没解释清楚的时候，厂商就会在第一时间公布续作。”

对经常追新番或小说连载的观众们来说，每次等待原作更新的时候都是一个漫长的过程，这就如同看着 BNGI 在 2010 年公开《无尽传说》时那长达半年的倒计时一样折磨人。而厂商那种把原本圆满的结局硬是挖出一个大坑或者在当故事进入高潮时就宣布本作剧情到此为止的做法，实在是让追着该游戏系列跑的粉丝们筋疲力尽。

去年发售的《英雄传说 闪之轨迹》结局就让不少玩家咬牙切齿，系列忠实玩家们都知道帝国篇的最大看点就是两个势力的内战，而《闪轨》却是在内战刚爆发的时候就强硬地给整个故事画上了句号，那种感觉就和一个饿了一天的人回到家结果发现整个厨房里只有一瓶芥末酱时的心情是一样的——想让人大喊“这是人干的事吗?！”。

现在日本游戏业界的剧本基本归纳起来有两种挖坑方式，一种是像上文这种硬生生地把一个故事给拆成两三部——例如上面说的《闪轨》，另一种则是主角们的故事说完了但是世界观和谜题没解释清楚，于是这些历史遗留问题就都变成了续作的内容——例如下文的这个游戏。

当年万众期待的《最终幻想 X Ⅲ》拥有让很多玩家感到“不明觉厉”的世界观，不过游戏在流程里好歹是把游戏的故事说完了，然而好景不长，Square Enix 突然公开了《最终幻想 X Ⅲ – 2》，原本大家以为这部续作能够将“《最终幻想 X Ⅲ》系列”的世界观补充得更加完整，最后通关了真结局之后却发现，世界观是补充了不少内容，但是主线居然还有后续。之后《闪电归来 最终幻想 X Ⅲ》就在一片“果然如此”的感叹中出现在人们面前，用那可以在一天之内通关的主线来为这“不明觉厉”的世界观解开所有的谜题，然后才宣告该系列圆满落幕。

起码在日本游戏界里，真正能够在一部游戏里把故事说完、在流程里把世界观解释清楚的作品，可谓是屈指可数，等玩家们把游戏通关慢慢回味剧情却发现有好几个谜题没解释清楚的时候，厂商就会在第一时间公布续作。当然，通过周边书籍、广播剧以及推出系列衍生作来扩大游戏的世界观，为接下来的发展铺路，这也不失为一种培养忠实粉丝的方法。Falcom 用了 10 年在“《轨迹》系列”上不断填坑地同时也不断把坑扩大，帝国篇还没出完时就说接下来还有共和国篇，最后甚至声明三个国家与克洛斯贝尔其实并非塞姆里亚大陆的全貌，明晃晃地暗示了他们接下来的挖坑野心。但挖坑者会挖坑却不一定能把坑填完，当某个系列的忠实粉丝们细细琢磨着游戏里的谜题、猜想着续作会有什么样的发展而翘首以盼，却久久不见厂商有任何动静时，内心的失落可想而知。

有时候追一个坑可能就是十几二十年，甚至遇上挖坑者弃坑这种想追也没法追的情况，故事明明没有写完，但是厂商不再出续作，这也就让剧情里残留下来的谜题成为玩家们心里永远的一个心结，久久无解。

最后提醒各位读者一句：游戏需适度，入坑需谨慎。

[文：秋沙雨]

“3”人行必有我“师”

“于是更好玩的《Threes!》被唾弃了，谁让你设计得这么‘简单’，却还敢抢钱?”

在之前杂志的“指尖方圆”栏目中，哪尼同学曾介绍过一款以数字“3”为主题的益智游戏《Threes!》，而就在不久之后，《Threes!》的开发者 Asher Vollmer 和 Greg Wohlwend 公开了他们的开发团队在研发这款游戏时来往的邮件，详尽地记录了他们辛勤耕耘 14 个月，把游戏从雏形渐渐雕琢打磨到成品的过程。但研发资料往往是机密信息，他们为什么要这么做?

因为从《Threes!》上架到出现第一个翻版——《1024》，只用了不到 3 周的时间。

如果有关注微博上 ACG 圈的朋友，应该有注意到网络上涌现的一批“Copycat”（翻版），什么“朝代版”、“香菜版”都出来了，甚是热闹。这群模仿《Threes!》的游戏的源头，就是一款开源游戏《2048》，而它正是《1024》的“改良版”。《2048》的规则非常宽松，只要两个图案一致，就能继续相加下去，可谓无脑又无聊。然而正是这样一款赤裸裸的模仿品，让《Threes!》的作者感到了无奈。有人先是发现了突然流行起来的《2048》，反而认为《Threes!》在敲诈玩家，因为你得先付费才能下载。实际上只要到 App Store 搜索一下“Threes”，就会发现更多的模仿者，甚至排第一位的就不是正版的《Threes!》，而是《Cat Threes》。

尽管 App Store 对提交上来的应用都会审核，但似乎在这种深层次的抄袭问题上一直束手无策。应用商店的“免费 + 内购 / 广告”的商业模式，往往有助于迅速复制他人的成功，这也是手游大行其道的原因之一。殊不知最初的产品要建立在无数次迭代研发之上，被市场验证过的成功模式，却要承担被全盘照抄的风险和压力。F2P 商法巧妙地利用了消费者的心理，在这个平台上它几乎就是王道，想要迅速传播，除了产品素质突出，还必须免费送给用户。于是更好玩的《Threes!》被唾弃了，谁让你设计得这么“简单”，却还敢抢钱?

是的，它如此简洁易懂，复制起来也只需要 3 周。

面对这种情况，Greg Wohlwend 无奈至极，并在推特上如此写道：“我很纠结，我们的团队依然热爱着《Threes!》，但这次经历令我再也不敢对开发精致的小游戏抱有希望了。”

智能手机等移动平台的游戏表面上繁荣，却也让人感到不安的一大原因，正是这种劣币驱逐良币的普遍现象。更不幸的是，F2P 加课金这种充满隐患的消费模式正被市场广泛地接纳，蛋糕越做越大，连陷入困境的传统游戏开发商的思维也无可避免地扭曲了，而我们却只能苦笑着嘲讽手游大厂一款又一款本命平台大作的诞生。到底哪个是劣币，哪个是良币，也越来越叫人看不懂了。

[文：初心者]

进击最前线

新闻资讯 进击最前线

Compile Hearts 近期推出游戏还是挺勤快的，如果算上本期提及的两部，目前至少有 6 款新作，类型还囊括了角色扮演、动作、策略等多个种类，不得不说这家公司其实挺有野心的。不过高几率出 BUG 的这个“传统”似乎还一直保持到现在。真想说一句，与其花这么多精力来开发新作，为什么不集中精力做好一两部作品呢。

栏目主持 宇宙人

讨鬼传 极

讨鬼传 极

●简介

去年夏天热卖的 PSV 共斗游戏《讨鬼传》终于公开了后续作，这次的新作将会是一部资料片，故事将会发生在前作结局 3 个月后的泡沫之里，主人公会以武府队长的身份继续保护这个村庄，而此时北方有新的鬼出现了，灵山派遣的“百鬼队”以及在活跃在幕后的“阴阳方”这次也会聚集到泡沫之里，一些前作未交代清楚的谜团将会在本作解明。虽然是资料片，但是会加入大量新的鬼怪，使得敌人数量比前作翻了一倍。目前公开的鬼是拥有两条尾巴的狼型鬼“忌速火”。御魂数量也会大幅增加。此外还会加入全新的武器“薙刀”，NPC 也加入了使用薙刀的女生——历。而本作的系统会在前作的基础上再次加强，比如玩家可以给 NPC 下达战术指令，追加了比“鬼千切”更强力的必杀技。

如果玩过前作的玩家还可以继承前作的存档，具体继承内容现在尚不明确，不过继承之后还会根据存档的进度追加额外的奖励（把前作白金了实在太好了）。

【文：宇宙人】

●机　种：PSV
●类　型：动作
●发行商：Koei Tecmo
●发售日：预定 2014 年内

●亮点细数

共斗佳作
新武器、新剧情、敌人数量翻倍
系统进一步强化

萤火虫日记

htoL#NiQ –ホタルノニッキ–

●简介

9999 年 12 月 31 日 铁屑雨

漆黑的废墟最深处，在一间快要塌掉的小屋里，小女孩从沉睡中睁开了眼睛，她记不起这里是哪儿，也想不起自己为什么来到了这里，困惑的她瑟瑟发抖。不知道为何，看到了她让我觉得很怀念，很安心。我决定带她离开这个地方，离开这个残酷无情的世界。

这款游戏中，玩家所扮演的是两只小小的萤火虫，其中一只为女孩带来光明，指引她前进的路线，而另一只影之萤火虫则拥有潜入影子里的神奇力量。玩家通过 PSV 的触摸屏控制光萤火虫，而背触板操作影之萤火虫，合力指引小女孩躲过重重困难离开这个废墟。等待着小女孩的，将会是怎样的困难和敌人呢？作为一款横板过关游戏，本作给人是那种创意小作品印象，无论蒸汽朋克风格还是玩法都极具特色。对开发的日本一来说也是一改以往风格的新挑战。游戏的数字版售价为 3086 日元（含税），而卡带版只会推出初回限定版，售价为 6246（含税），限定版中还包含了设定集、原声 CD 以及两枚徽章。

【文：宇宙人】

●机　种：PSV
●类　型：冒险
●发行商：日本一
●发售日：预定 2014 年 6 月 19 日

●亮点细数

清新可爱的原创新作
惊险的探险游戏

太鼓之达人 咚和咔的时空大冒险

太鼓の达人　どんとかつの时空大冒险

●简介

虽然“《太鼓之达人》系列”去年11月底才在Wii U平台推出了新作，不过销量可能并没让BNGI满意，于是最近系列又公开了一款新作，平台为3DS。收录大量热门的ACG歌曲和流行歌曲向来是这个系列的一大特色，以V家歌曲为例，这次除收录了《千本樱》、《脑浆爆裂女孩》等前作作为DLC登场的大热歌曲之外，还追加了《123 Fan Club》，以及IA的《六兆年和一夜物语》等等，ACG相关的还有《红莲的弓矢》(连音游狗哪尼都表示这阵容秒杀了最近发售的《初音F2》)。游戏模式方面，保留了前作备受好评的RPG探险模式，旅途中遇到敌人会跟他们展开音乐对决，胜利后还能让他们加入队伍。目前游戏的发售日定为6月26日，开发进度约75%。

【文：宇宙人】

●机　种：3DS
●类　型：音乐
●发行商：BNGI
●发售日：预定2014年6月26日

●亮点细数

豪华的歌曲阵容
丰富多样的游戏要素

综艺节目再度游戏化！

TORE全力大挑战（暂名）

谜解きバトルTORE！　宝探しアドベンチャー

●简介

继《逃走中》的改编游戏大卖之后，一些日本的综艺电视节目也陆续开始改编游戏推出在3DS平台上，继去年的《战斗中》之后，这次轮到《TORE全力大挑战》了，或许不看日本综艺节目的玩家会问本作是怎样的游戏呢。简单地说就以3人为一组，2组或者4组之间进行对抗赛，根据一轮游戏中生存下来的人数决定获得的“黄金法老王像”数量，最后获得法老王像最多的组还能挑战最后的试炼（后来节目有改规则），赢取节目最高额度的奖金。虽然目前关于本作情报还相当有限，连正式定名都未能确认，但如果按照以往作品的惯例推出，本作将会支持多人联机，并且玩家可以用自己的Mii形象来进行对战。而内容方面，像墙壁密室、洞窟密室、铁球的试炼等经典游戏都会在游戏中再现出来。

【文：宇宙人】

●机　种：3DS
●类　型：未定
●发行商：BNGI
●发售日：未定

●亮点细数

日本综艺娱乐改编
悠闲娱乐

超次元动作游戏 海王星U

超次元ゲイム ネプテユ-ヌU

●简介

近几个月来“《海王星》系列”可谓动作频繁，先是重制了系列的第1、2作，接着一会出偶像育成一会又出战棋类。战棋类的《超女神信仰》还没发售又一口气公开了两部新作。其中一款就是这部《超次元动作 海王星U》，类型是类似“无双”的动作游戏（这个系列打算全面发展么）。另一款名为《新次元游戏 海王星VII》，不过暂时没有实际画面公开。本作继承了系列的世界观，4位主要的女角色都会参战，而且变身系统也会保留。至于4位女神候补生虽然目前没有公开情报，但也基本可以确定可以使用。

或许熟悉系列的玩家会担心本作的手感？（不得不说正传里那个地图探索部分各种吐槽点）但这次大概可以放心，因为这次的系统特意邀请了开发“《闪乱神乐》系列”的小组来制作，至少手感还是可以保证的，不过也正因为是这个小组，爆衣系统也被带了过来……因此，本作相信又会成为一款“优秀”的绅士游戏来到各位爱好者以及系列粉丝面前，不容错过啊。最后我要吐槽标题这个蓝色的“U”简直太坏了。【文：宇宙人】

●机　种：PSV
●类　型：动作
●发行商：Compile Hearts
●发售日：预定2014年8月28日

●亮点细数

“《海王星》系列”新挑战再接再厉
《闪乱神乐》小组制作的绅士动作游戏

栏目主持：初心者

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

2014年3月31日～4月6日

1	3DS ↑	马里奥聚会 海上乐园 マリオパーティ アイランドツアー	■2014年3月20日发售 ■Nintendo ■益智	本周 累计	47106 套 257873 套
2	PS3 ↑	战国无双 4 战国无双 4	■2014年3月20日发售 ■Koei Tecmo ■动作	本周 累计	25572 套 192514 套
3	3DS ↑	妖怪手表 妖怪ウォッチ	■2013年7月11日发售 ■Level-5 ■角色扮演	本周 累计	23663 套 686387 套
4	PS3 ↑	潜龙谍影Ⅴ 原爆点 メタルギア ソリッド Vグラウンド・ゼロズ	■2014年3月20日发售 ■Konami ■动作冒险	本周 累计	20799 套 179031 套
5	Wii U NEW	跳舞吧 Wii U JUST DANCE Wii U	■2014年4月3日发售 ■Nintendo ■体育	本周 累计	18403 套 18403 套
6	PSV ↓	初音未来 歌姬计划 F2 初音ミク -Project DIVA- F 2nd	■2014年3月27日发售 ■SEGA ■音乐	本周 累计	16111 套 114738 套
7	PS3 ↑	JUMP 全明星大乱斗 Jスターズビクトリーバーサス	■2014年3月19日发售 ■BNGI ■动作	本周 累计	13417 套 156957 套
8	PSV ↑	JUMP 全明星大乱斗 Jスターズビクトリーバーサス	■2014年3月19日发售 ■BNGI ■动作	本周 累计	11876 套 134522 套
9	PS3 ↓	初音未来 歌姬计划 F2 初音ミク -Project DIVA- F 2nd	■2014年3月27日发售 ■SEGA ■音乐	本周 累计	10278 套 70243 套
10	PS3 ↑	职业棒球之魂 2014 プロ野球スピリッツ 2014	■2014年3月20日发售 ■Konami ■体育	本周 累计	10081 套 90876 套

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

2014年3月30日～4月5日

1	XOne	泰坦天降 Titanfall	■EA ■2014年3月11日发售 ■主视角射击■上周排位：2	本周 累计	63967 套 866983 套
2	PS3	美国职棒大联盟 14 MLB 14 The Show	■SCE ■2014年4月1日发售 ■体育■上周排位：-	本周 累计	59398 套 59398 套
3	PS4	无名英雄 再来者 inFAMOUS: Second Son	■SCE ■2014年3月21日发售 ■动作冒险■上周排位：1	本周 累计	51136 套 531117 套
4	X360	我的世界 Minecraft	■Microsoft Studios ■2013年6月4日发售 ■动作冒险■上周排位：5	本周 累计	33944 套 2316733 套
5	PS4	潜龙谍影Ⅴ 原爆点 Metal Gear Solid: Ground Zeroes	■Konami ■2014年3月18日发售 ■动作冒险■上周排位：4	本周 累计	25013 套 234248 套
6	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：10	本周 累计	19326 套 3354598 套
7	X360	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	■Activision ■2013年11月5日发售 ■主视角射击■上周排位：15	本周 累计	18204 套 5125648 套
8	PSV	美国职棒大联盟 14 MLB 14 The Show	■SCE ■2014年4月1日发售 ■体育■上周排位：-	本周 累计	18023 套 18023 套
9	3DS	新耀西岛 Yoshi's New Island	■Nintendo ■2014年3月14日发售 ■平台动作■上周排位：11	本周 累计	14559 套 117081 套
10	PS3	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	■Activision ■2013年11月5日发售 ■主视角射击■上周排位：21	本周 累计	14507 套 2970829 套

系列作销量对比（日本）

《初音未来 歌姬计划》系列

PSV 初音未来 歌姬计划f 2012年8月30日发售

首周 **159688** 套

PSV 初音未来 歌姬计划F2 2014年3月27日发售

首周 **98628** 套 降幅 ↓ **38%**

劲作销量走势（日本）

《妖怪手表》

首周 **53681** 套

发售周	销量（套）	总销量（套）
2	29097	82778
3	18978	101756
4	14361	116117
5	11748	127865
6	12750	140615
7	7810	148425
8	10444	158869
9	9057	167926

系列作销量对比（美国）

《美国职棒大联盟》系列

PS3 美国职棒大联盟12 2012年3月6日发售

首周 **145334** 套

PS3 美国职棒大联盟13 2013年3月5日发售

首周 **126370** 套 降幅 ↓ **13%**

PS3 美国职棒大联盟14 2014年4月1日发售

首周 **59398** 套 降幅 ↓ **53%**

《耀西岛》系列

NDS 耀西岛DS 2006年11月13日发售

首周 **80366** 套

3DS 新耀西岛 2014年3月14日发售

首周 **62228** 套 降幅 ↓ **23%**

全球TOP10游戏排行榜

关注全球劲爆新作
把握游戏流行趋势

2014年3月23日～3月29日

1	PS4	无名英雄 再来者 inFAMOUS: Second Son	■SCE ■2014年3月21日发售 ■动作冒险■已发售时间：2周	本周 累计	215187套 922251套
2	XOne	泰坦天降 Titanfall	■EA ■2014年3月11日发售 ■主视角射击■已发售时间：3周	本周 累计	143232套 1253681套
3	PS4	潜龙谍影Ⅴ 原爆点 Metal Gear Solid: Ground Zeroes	■Konami ■2014年3月18日发售 ■动作冒险■已发售时间：2周	本周 累计	103585套 536703套
4	PSV	初音未来 歌姬计划 F2 Hatsune Miku: Project Diva F 2nd	■SEGA ■2014年3月27日发售 ■音乐■已发售时间：1周	本周 累计	100185套 100185套
5	PS3	最终幻想Ⅹ/Ⅹ-2高清重制版 Final Fantasy X / X-2 HD Remaster	■Square Enix ■2013年12月26日发售 ■角色扮演■已发售时间：14周	本周 累计	92496套 712493套
6	3DS	马里奥聚会 海上乐园 Mario Party Island Tour	■Nintendo ■2013年11月22日发售 ■益智■已发售时间：19周	本周 累计	86475套 660214套
7	PS3	潜龙谍影Ⅴ 原爆点 Metal Gear Solid: Ground Zeroes	■Konami ■2014年3月18日发售 ■动作冒险■已发售时间：2周	本周 累计	74064套 302495套
8	X360	我的世界 Minecraft	■Microsoft Studios ■2013年6月4日发售 ■动作冒险■已发售时间：43周	本周 累计	65070套 4015821套
9	PS3	初音未来 歌姬计划 F2 Hatsune Miku: Project Diva F 2nd	■SEGA ■2014年3月27日发售 ■音乐■已发售时间：1周	本周 累计	60832套 60832套
10	PS3	黑暗之魂Ⅱ Dark Souls Ⅱ	■BNGI ■2014年3月11日发售 ■动作角色扮演■已发售时间：3周	本周 累计	52541套 728924套

销量总分析

自从原创游戏《妖怪手表》的动画在日本播出之后，游戏的销量就节节攀升，累计销量已突破70万。赶着这股人气，Level-5近日也宣布了续作正在开发的消息。这款子供向的游戏在日本俨然已经成为了新的社会现象，继续发展下去说不定会变成另一个《口袋妖怪》。

日本主机方面，《初音未来 歌姬计划F2》推动PSV继续领先，不过PS4就比较尴尬了，本周的销量比上周下滑了几乎一半，看来在没有游戏支撑的情况下，已经开始走进了低谷。

至于美国榜，最受欢迎的依然是次世代游戏。《泰坦天降》和《无名英雄 再来者》连续两周保持在前三甲的位置，前者全球累计已超125万套，而根据官方公布消息，后者也已经卖出了超过100万套，可谓势头强劲。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	3月24日～3月30日	3月17日～3月23日	总销量
1	3DS	334 156套	385 825套	53 387 824套
2	PS3	295 503套	559 186套	69 227 148套
3	PSV	256 001套	247 388套	7 593 181套
4	Wii U	51 337套	44 499套	4 469 670套
5	PSP	37 982套	45 600套	76 728 221套
6	PS4	37 738套	121 017套	927 973套
7	Wii	9 470套	8 382套	68 790 332套
8	X360	5 599套	7 662套	12 530 055套
9	NDS	1 558套	1 391套	175 108 778套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	3月30日～4月5日	3月23日～3月29日	总销量
1	X360	486 351套	486 208套	487 504 118套
2	PS3	471 010套	477 829套	310 092 345套
3	Wii	197 204套	193 360套	441 938 325套
4	XOne	163 961套	192 586套	7 514 339套
5	PS4	163 665套	235 138套	6 589 305套
6	3DS	146 476套	158 380套	40 662 882套
7	NDS	141 602套	139 678套	341 849 916套
8	Wii U	76 445套	72 484套	10 153 698套
9	PSV	51 379套	43 881套	6 548 787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	3月23日～3月29日	3月16日～3月22日	总销量
1	PS3	1 616 777套	2 037 103套	785 678 628套
2	X360	993 231套	952 061套	851 208 156套
3	3DS	705 617套	682 381套	131 277 381套
4	PS4	572 809套	1 369 452套	15 574 121套
5	Wii	401 180套	337 552套	872 795 972套
6	PSV	368 662套	411 783套	22 059 299套
7	XOne	314 941套	447 657套	11 893 201套
8	NDS	303 790套	257 858套	779 140 100套
9	Wii U	199 287套	176 303套	22 577 316套

2014 日本主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2014年1月1日

名次	机种	3月31日～4月6日	3月24日～3月30日	总销量
1	PSV	25 017台	39 752台	398 499台
2	3DS LL	22 947台	52 124台	502 275台
3	PS4	13 401台	23 327台	506 739台
4	PS3	10 871台	17 154台	208 947台
5	3DS	9 091台	12 508台	221 909台
6	Wii U	7 962台	13 026台	172 266台
7	PSP	2 892台	4 206台	59 121台
8	PSV TV	1 371台	2 115台	27 797台
9	X360	276台	304台	3 915台

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	3月23日～3月29日	3月16日～3月22日	总销量
1	PS4	175 037台	211 579台	6 730 204台
2	3DS	144 242台	121 225台	43 854 529台
3	XOne	91 888台	112 977台	4 114 676台
4	PSV	73 716台	73 170台	8 007 379台
5	PS3	69 656台	62 209台	81 638 905台
6	Wii U	40 771台	38 791台	5 969 313台
7	X360	29 008台	26 712台	80 507 428台
8	PSP	14 974台	13 040台	80 506 452台
9	Wii	10 427台	9 153台	100 572 838台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	3月30日～4月5日	3月23日～3月29日	总销量
1	PS4	61 330台	63 222台	2 942 767台
2	XOne	56 812台	61 410台	2 681 819台
3	3DS	30 051台	32 062台	12 211 309台
4	X360	14 433台	14 251台	42 664 597台
5	Wii U	13 802台	14 030台	2 377 734台
6	PS3	9 665台	10 829台	26 058 714台
7	PSV	4 334台	5 852台	1 759 627台
8	Wii	3 404台	3 916台	41 488 840台
9	PSP	713台	761台	19 798 045台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼画报

初音未来 歌姬计划F2

PS3/PSV

■初音ミク -Project DIVA- F 2nd
■SEGA
■音乐
■2014年3月27日
■日版

热血推荐

24

[游戏简介]《歌姬计划》系列”以 F 为后缀的第二作，同时也是系列首次在 PS3/PSV 双平台同步发售，并且支持 Cross Save。本作一共收录了 40 首曲目，达到了系列之最，不过其中有一半是经过重新制作的老歌。而游戏在画面、玩法、编辑模式等方面都做出了更为人性化的微调与改进。

缺乏新意，或许是本作最令人诟病的地方。高达一半的旧曲、略微提升的画面以及仍然达不到 60 帧的 PS3 版，对老玩家而言惊喜不足。不过游戏依然有许多不容忽视的亮点，精心制作的 PV 为玩家带来了极大的视觉享受，而 Piapro 服务的引入，以及更丰富的谱面玩法等等，则让游戏的可玩性得到了进一步提升。

鉴于游戏本身的玩法模式化得太厉害，就算加入了连锁刮擦和双重刮擦操作的新元素，还是让人觉得既视感强烈，旧曲目太多也加强了这种感觉。同时游戏的难度梯度仍然让人觉得很奇怪，简单难度几乎只用刮擦和○就能搞定，到了普通难度按键突然就繁复起来，对新手很不友好。

本作的曲目数量非常多，不仅有大量经典歌曲回归，而且还根据 PSV 版的新系统重新制作了谱面，颇为厚道。新歌的数量也很充实，虽然也有知名的新歌，但总的来说选曲方面还是弱了些，很多大热的歌曲未能入选实在令人遗憾。系统方面比前作没有太多改动，容易上手。界面也比以前更流畅。

新Loveplus+

3DS

■NEWラブプラス+
■Konami
■模拟育成
■2014年3月27日
■日版

热血推荐

25

[游戏简介]本作以“回归原点”和“两日一夜旅行”为主题，彻底重做了界面并精简了系统。在 100 天的校园生活中，玩家要提高自己的魅力，获得 3 位女生的欢心。被告白之后，在与现实时间同步的恋人模式中约会交流、加深感情，逐渐让对方变成自己喜欢的女生。

除了少数情况会轻微地变慢之外，已经不再有令人抓狂的掉帧和漫长的读取了。界面和操作的改善让游戏玩起来相当舒畅，音质明显清晰了许多。虽然为此舍弃了前作的许多卖点，但总算回到了合格线。追加的旅行约会展现了角色的另一面，能带给玩家惊喜，但每个事件还是太短了，往往让人感觉意犹未尽。

严格上说本作应该算前作的完全版，系统 Bug 修复，亲密接触回归传统，基本上杜绝了卡顿。回归纵持、时间回溯和新设计的 UI 让玩家可以惬意地进行游戏。旅行的过程虽然有趣但是缺乏可重复感受的乐趣，和前作几乎一样的动作模板以及重复度较高的日常让人怀疑本作的诚意。

和 Bug 如潮的前作相比，游戏在前作的系统上修改了不足，并在人物的动作上进行了一些修正。游戏回归了当年 NDS 上的竖屏玩法，界面更加简洁，旅行的加入更是有让人回到了当年玩《Loveplus+》的感觉，和女孩外出或约会时出现的亲密接触也设计得更加合理，给出的提示也更加明确。

第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇

PS3/PSV

■第3次スーパーロボット大战Z 时狱篇
■BNGI
■策略角色扮演
■2014年4月10日
■日版

热血推荐

24

[游戏简介]作为“《超级机器人大战 Z》系列”的最终章，本作分为时狱篇和天狱篇两个篇章。按照惯例，许多系列未解之谜都会在这两部作品中得到解答。在系统上小队战斗系统依然保留，但无法自由拆分，同时加入了新的“双机契合度”和“双机指令”让游戏战局更加变换莫测。

本作在画面和流畅度的表现上只能说是 PSP 水准：地图机体只有“大头贴”、战斗背景模糊、进入战斗还有卡顿，在细节上没有做好，诚意不足。在系统上，小队无法自由拆分让策略性有所提升，“双机契合度”和“双机指令”的增加让人眼前一亮。但游戏后期大量的敌人容易让人心生厌烦。

因为照顾到 PSV 版，PS3 版在很多方面都有做了修改，个人比较不满的是快捷操作被改得乱七八糟，而且还没有振动。系统方面变化较大，很多全新的设计都很有意思，让老鸟们也能感到新鲜感。可能是考虑到已经是系列第 3 部作品，游戏从初期开始就进入大会战场面，时间一长打起来颇感无奈。

本作的画面风格沿袭了系列特色，但除了机体材质解析度外别的方面进化都不大，地图机体和剧情对话“大头贴”相信也是许多玩家不能接受的地方。可喜的是本作在系统方面有着巨大的改变，在很大程度上颠覆了系列传统作的玩法，灵活运用这些新系统能让游戏通关事半功倍，丰富游戏的体验。

乐高 霍比特人

PS3/PS4/X360/XOne/Wii U

- LEGO The Hobbit
- WB GAMES
- 动作
- 2014年4月8日
- 美版

21

[游戏简介] 本作还原了电影中的众多经典桥段，流程中玩家可使用的角色多达十余人，各个角色都有自己的专属能力，玩家将在各个角色间切换使用解密推进故事发展。通关一遍后，中土世界将完全开放，玩家可以自由探索这片神奇美丽的奇幻世界，完成众多收集和分支任务。

游戏重解谜轻战斗，虽然人物都是滑稽的积木块，可对电影中众多经典剧情的百分百还原仍足以让原作粉丝们为之感动。流程通关才仅仅是开始，众多的收集要素与开放的世世界地图能让玩家充分享受到探索带来的乐趣。但游戏存在不少隐性 BUG，例如角色会被场景卡住、NPC 无故消失等情况，不免让人恼火。

乐小游

不得不承认虽然量产化的乐高游戏系列有着明显的骗钱嫌疑，但是结合了不同的电影风格之后，玩起来还是颇为有趣的。最新作借着《霍比特人》电影的风潮，吸引了不少原著的爱好者，解谜仍然是游戏最主要的要素，虽然是卡通画面风格，但一开始巨龙来袭的场面还是颇为震撼的。

游戏忠实地还原了电影中的一些名场面，比如用黄金对抗巨龙史矛革、矮人木桶逃脱等。在将近 100 个可操控角色中，玩家一定能找到自己喜欢的角色。游戏在进行时经常会出现解谜要素，但解谜时的提示略有不足，使得不少玩家可能会在一些位置上卡关。但总的来说还是值得原著粉丝尝试的。

魔都红色幽击队

PS3/PSV

- 魔都红色幽击队
- Arc System Works
- 角色扮演
- 2014年4月10日
- 日版

21

[游戏简介] 本作是游戏制作人今井秋芳的最新作品，也是他时隔多年后再次涉足家用机平台。游戏的世界观与之前的作品相通，系统上则继续采用“《魔人学园》系列”经典的文字冒险与角色扮演相结合的独特形式。而与以往不同的是，游戏主要描写了在新时代下成长的高中生们的故事。

本作在情感输入系统基础上增加了五感输入，更多的组合方式允许玩家传达出更丰富的情感和动作，颇具新意。游戏的人物立绘也是一大亮点，不仅有很强的立体感，柔和的动作以及丰富的表情都大大增强了代入感。不过棋盘式的预测战斗系统则需要适应一番，才能体会到其中乐趣。

作为文字冒险游戏，企图标新立异却缺乏适当的导入。结果是对话时选项太多，让人摸不着头脑，战棋式的战斗同样要玩家自行摸索，单调得让人昏昏欲睡。2D 人物的动态比较精致，但过多采用照片素材的画面显得有点偷工减料，摇滚音乐跟悬疑剧情搭配难免脱节，语音的缺失也让人兴趣索然。

写实风格的背景，精美的人设以及幽灵怪谈的题材给人一眼就能留下深刻印象。独特的动态立绘和动态 CG 展现出来的动感非常丰富，即使对比其他有动态立绘的 GAL 也会让人觉得眼前一亮。不过战斗部分实在有点画蛇添足，要预测敌人行动的设定其实有很大随机性，经常猜错会让人很恼火。

自然法则

PS4/PS3/PSV

- NAtURAL DOCtRINE
- 角川Games
- 策略角色扮演
- 2014年4月3日
- 日版

21

[游戏简介] 一款风格古朴的原创游戏，玩家要熟练利用地形和角色之间的连携攻略关卡。本作中的人类面临亚人种和其他种族的侵略，以剑与魔法守卫家园，形成以城寨都市为中心的生活圈。获得贵重的矿产资源可升为上级市民，但就在年轻人追寻梦想的旅途上，一出出未知的挑战和惨剧逐渐发生。

剧情、养成、装备、技能均非常简朴，同时却拥有超高的难度，敌我双方互相秒杀，阵亡任何一名角色都会 GAME OVER，屡败屡战的尝试过程容易使玩家产生两极分化的印象分。战斗节奏拖沓、关卡中无法存档都是无可规避的弱点，但熟练连携系统后挑战 HARD 模式亦极有成就感。

作为一部 SLG，本作的难度与一般的战棋游戏相比属于比较难的类型，角色的移动方式类似于《战场的女武神》，不过没有行动槽的移动限制。战斗系统的新手教学很短，同时敌人的行动时间长让本作的战斗难度提升了很多，SLG 类的新手在完全熟悉本作的系统前会有些手忙脚乱。

游戏属于面向策略角色扮演游戏核心玩家的作品，以区域概念代替了传统的格子，并且引入了掩体的概念让本作的系统称得上独一无二。不过游戏的难度比较核心向，对新手不太友好，必须利用连携一口气歼灭敌人，否则遭到敌人的连携也会让玩家角色被秒杀。而且游戏画面等各方面表现一般。

Kinect 运动大会 强手如云

Xbox One

- Kinect Sports Rivals
- Microsoft Studios
- 体育
- 2014年4月8日
- 美版

21

[游戏简介] 本作是《Kinect 运动大会》首次登陆次世代平台的作品，游戏中收录了保龄、攀岩、射击、足球、网球和摩托艇六个项目，比赛过程中玩家做出特殊的动作还可以累积必杀槽，然后通过语音指令或特殊动作来发动必杀技。游戏还支持玩家用自己的脸部创造游戏角色。

因为毕竟只是一款对应新 Kinect 的体感游戏，所以本作在制作规模上似乎有点固步自封，项目只有六个，而且内容都并不特别复杂，读盘时间偏慢也是一个扣分点。但用脸部识别来创造角色外貌体现出了新 Kinect 的强大性能，每个项目的多人对垒也是比较有趣的，适合一群人作为同乐项目来游玩。

乐小游

作为体感游戏领域中为数不多的真人比例游戏，本作在次世代平台上的画面表现上可圈可点，不过可以游玩的运动项目确实太少，运动的时候对动作的精确度把握还有待提高，可以双战甚至四人同乐将游戏的趣味性提升了几个档次，游戏中的人脸识别功能强大，不过动辄几十秒的读盘是游戏的一大缺点。

虽然 Kinect One 的灵敏性增加了很多，但设计者并不敢设计要求太高灵敏度的玩法，不过体验比过去好了很多。游戏始终保持在 6 个项目的水平上，这点比较无语，这次的 6 个项目也是褒贬不一。游戏的界面设计比较失败，很多内容如联机都需要特别的选择方法。玩家还需要保持运动一定时间才能开启全部内容。

传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

为了保证栏目的新闻信息量，传说频道从 341 期开始改为每月一次，今后还请各位读者多多指教。言归正传，《热情传说》意料之中地和《无尽传说》一样采取每月更新一个新角色的宣传攻势，如果不出意外的话截止传说祭前刚好总计公布 6 位角色。同时《TOZ》还将参加 4 月 26、27 日的 Nico 超会议 3，届时会不会有新影像公开还不得而知。

Tales Of 游戏情报

世界传说 梦幻同盟

作为外传系作品系列的“《世界传说》”系列近日公开了久违的新作《世界传说 梦幻同盟》(Tales of the World Reve Unitia)，本作移植自 Android/IOS 平台的《世界传说 战略同盟》。游戏讲述异世界的“梦守”特伦为了寻找如兄如父的同伴那哈特，与来自异世界的“梦中觉醒之人”共同战斗的故事。

本作的战斗系统与“《传说》系列”特有的 LMBS 系统不一样，采用的是一般的 SLG 回合制系统。3DS 版将在原版的基础上追加追加那哈特线的剧情，同时主线全语音化、追加 OP 动画以及登场角色的新秘奥义 Cut in。原作的主角特伦与那哈特在本作里以人类的姿态登场并成为参战人员，人设绘师为《无尽传说 2》的绘师奥村大吾。本作的制作人为山田茉弥，目前开发进度为 60%。

行动值的上限会随着玩家等级的提升而增加，行动值的回复需要消耗现实时间，10 分钟回复 1 点行动值。

游戏的战斗系统与连连看类型的游戏类似，在战斗开始前玩家需先配置好队伍，然后选择队伍进入地图。可操作的格子有 9 个，战斗时需要玩家将同颜色的格子连起来。在角色 Q 版建模下方会标注角色的攻击力，连接同颜色格子时，越是在后面的角色获得的攻击加成就越大，如果刚好所有的格子为同一颜色，将所有格子连起来时，最后一个角色就会使用秘奥义来对敌人进行全屏攻击。

连接格子的时候玩家 HP 槽下面的 LC 槽就会增加，每多连接 1 个格子就会加 1 点，消耗 LC 值就可以发动队伍前 3 个领队角色的固有技能，例如回复一定比例的 HP 或者将某一颜色的格子全部换成另外一种颜色等。

在进行游戏时朋友的作用是巨大的，在进入地图时需要玩家选择同行的朋友或陌生人。选择陌生人能够拿到 5 点英雄点数，选择朋友则可以获得 10 点英雄点数。选择好友的另一个好处就是在战斗时能够获得好友队伍领队角色的辅助技能加成（例如某两个类型的角色攻击力增加 1.6 倍或者某两种颜色格子的角色攻击力增加 1.4 倍等），在刷活动的副本或者打 BOSS 战时这些攻击加成就起到很重要的作用。

链接传说(Tales of Link)评测

《链接传说》于 3 月 3 日开始了在 IOS 平台的配信，Android 平台的配信时间目前还尚未确定。作为传说厨的秋沙雨在第一时间就下载了程序，开始了又一轮的“手游《传说》”之旅……

剧情

本作自宣传时开始就让系列玩家都一致认为这是《光明神话》的后续作品，而配信前的制作人访谈上这点也得到了承认。如果是曾玩过“《光明神话》系列”的玩家，那么一定很容易理解本作的剧情套路：粉毛侧马尾的女主角莎拉与毛茸茸的吉祥物利比找到了传说中的救世主（也就是玩家本人）展开了一场拯救世界的冒险，本作的主线剧情部分采用全语音，对话则是以角色立绘的方式来表现，中间还会插入精美的 CG 图。

系统

游戏的每一个章节为一个区域，一个区域里会有好几分区，每个分区里会有 3 张以上的地图。玩家进入地图战斗需要消耗行动值，

总结

“《传说》系列”目前正在营运的手游就有 4 个了：手机页游性质的《羁绊传说》、Gree 平台限定的手机页游《卡片进化传说》、安卓平台的《星光传说》以及本作《链接传说》。与两部页游相比，本作战斗的战略性比较强，Q 版的系列角色建模让人不由得怀念起前两年停止运营的 PC 页游《世界传说 骰子冒险》。在等待《热情传说》新情报时用本作作为日常生活的调剂也是一个不错的选择。

© いのまたむつみ © 藤島康介 ©BANDAI NAMCO Games Inc.

与《声优大师》的联动！

BNGI 将于 6 月 19 日发售的 PS3 平台声优育成游戏《声优大师》近期公开了与“《传说》系列”有关的消息——将在游戏里收录“《传说》系列”的剧本！

在该游戏里收录的剧本有《仙乐传说》、《宿命传说》、《宿命传说 2》、《心灵传说 R》、《深渊传说》、《宵星传说》六部。目光公开的参演声优里有不少都是参与过“《传说》系列”重要角色的配音的，令人在意的是，系列最新两作《无尽传说》与《无尽传说 2》的男女主角组代永翼、泽城美雪、近藤隆与伊濑茉莉也都出演了《声优大师》，但是游戏里收录的剧本却没有“《无尽传说》系列”的消息，真是耐人寻味。

Tales Of 周边动向

有声读物《宵星传说 断罪者的系谱》开始配信

讲述《宵星传说》主角弗连与尤利童年故事的有声读物《宵星传说 断罪者的系谱》于 4 月 8 日开始在 App Store 与 Google Play 配信。本体软件《**ボイノベ**》是免费的。在软件的书柜里目前可以购买《宵星传说 断罪者的系谱》上卷，售价 400 日元，中卷与下卷的配信时间与售价尚未确定。

本书的作者为《宵星传说》主写剧本之一奥田孝明，插图为曾绘制过《宵星传说 虚空的假面》官方漫画的日森**よし**老师。为童年时期的尤利与弗连配音的声优分别为三瓶由布子与高本惠，顺便一提，三瓶由布子曾在《圣恩传说》里为少年篇的理查德配过音。在《**ボイノベ**》里除了可以阅读有声读物之外还能够收听每周更新的免费广播。

2014传说祭追加参演者！

将于 5 月 31 日・6 月 1 日举办的 2014 年传说祭近日追加了新的参演者。第一天追加了森川智之(《幻想传说》达奥斯)、近藤隆(《无尽传说 2》路德加)和大川透(《无尽传说 2》尤里乌斯)，第二天追加了柚木凉香(《宿命传说 2》莉亚拉)、置鲇龙太郎(《无尽传说 2》盖亚斯)、杉田智和(《无尽传说 2》艾尔文)、竹本英史(《宵星传说》雷文)、绿川光(《宿命传说》里昂)和近藤隆。

同时还公开了场贩周边的消息，其中包括团扇、T 恤、玻璃杯等，今年的 T 恤一改往年的风格，采用的是寿屋“Tales of Friends”的 Q 版风格，目前 T 恤有泽洛斯、米拉、阿斯贝尔、路德加、卢克以及全系列 logo 六种风格，日后是否会追加目前还尚未确定。

你所不知道的《传说》

你所不知道的迷台词与众所周知的名台词

“今日からお前はスケベ大魔王だ！”

从今天开始你就是变态大魔王！

这句话出自 PS 版《幻想传说》温泉支线之后的 Skit，“**スケベ**大魔王”是从 PS 版《幻想传说》开始一直沿袭下来的系列传统称号之一。

起因是克雷斯等人在泡温泉时，切斯塔听到隔壁女性组的谈话声就跑去偷看，结果被阿洁用浴盆砸飞，从温泉里出来之后切斯塔就获得了称号“**スケベ**大魔王”，从此之后在温泉或海边时偷看女性组的角色们都获得了这个称号。切斯塔之后是《仙乐传说》的罗伊德(虽然是被冤枉的)、《深渊传说》的凯、《圣洁传说 R》的斯帕达(之后还获得了升级版“**スケベ**贵族”)和《TOS 拉塔特斯克的骑士》的艾米尔(虽然也是被冤枉的)。《心灵传说》的辛古虽然也偷看了，不过并没有获得“**スケベ**大魔王”称号，而是获得了“**ゲテモノ**(色狼)”的称号。

不过要是各位认为“《传说》系列”的所有温泉事件都和“**スケベ**大魔王”的偷窥挂钩的话那就大错特错了，《无尽传说 2》有温泉但是没有偷窥——因为男人们全都被迫扎堆了。

TIPS 《热情传说》制作发布会上 BNGI 的社长把 SFC 版《幻想传说》发售年份念错成了 1955 年（正确的是 1995 年）。

文 清国清城 编 时雨 美编 anubis

热点追踪

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

NEWS REVIEW

VR游戏概览 未来正在到来

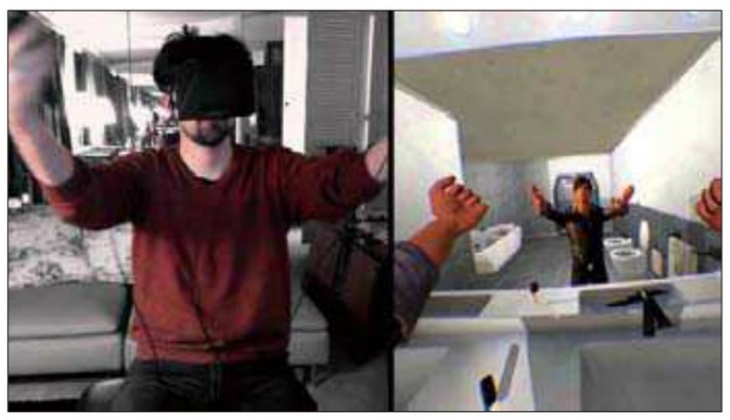
Oculus Rift并不是遥不可及的未来科技
已有大批对应游戏正在开发中

3月份，全球游戏业为虚拟现实（VR）而疯狂。VR是游戏开发者大会的主题，而之后Facebook以20亿美元收购Oculus VR，更成为举世轰动的并购案。次世代主机的游戏画面已经没有多少继续上升的空间，正当人们为游戏业未来的发展方向而迷茫时，日益成熟的VR正在被越来越多的行业巨头们认为代表了游戏的未来趋势，它就像当年从2D到3D画面的转换一样显得理所当然。同时VR也不仅仅局限于游戏，Facebook的加入预示了一个崭新的未来。

冒险游戏复兴

自从游戏画面从2D整体转换到3D，20年来游戏图像技术朝着一个不变的方向稳步发展，进化是明显的，但并没有革命性的新技术出现。VR将会是比2D/3D转型更重大的一次转变。人类所梦想的虚拟现实即将到来，游戏的制作、操控与体验将从此彻底改变。Oculus Rift发售之时，或许可以定义为VR元年。

VR时代的游戏会是怎样一种面貌？那些正在用Oculus开发套件的团队已经窥见未来。Untold Games的Flavio Parenti说：“Rift最有趣的是空间感，它让你感觉自己置身于一个立体空间之中，你能感知周围物体的位置，知道它们离你有多远。”



▲《Loading Human》使用Razer Hydra，将玩家的手部动作直接转化到3D空间。

Parenti是一名意大利演员兼编剧，他正在参与开发一款VR冒险游戏，名为《Loading Human》。利用Rift的功能，它的游戏世界能为玩家展现丰富的细节。本作制作人Elisa Di Lorenzo说：“冒险游戏总是节奏很慢，让你置身于一个环境之中，让你去探索，因为是全新的场景，一切都要查看一番。”

开发者们发现，这种置身于虚拟现实的游戏感觉，会改变玩家游玩的心理。对着普通电视机的时候，玩家不会太关心画面的细节，而在虚拟空间中，玩家会好奇地到处观察周围物体的细节。在《Loading Human》中，玩家可以与所看到的一切进行互动。你可以拿起黑胶唱片，将其放在留声机上播放，或者拿起棋子玩一局跳棋。你只要将目光停留在某个物体上，就会听到主角对该物体的想法。“由于Oculus的强烈代入感，这一切变得非常自然，你甚至不会感觉到刚刚是用按键完成了某件事。”Parenti说。

置身于虚拟现实的强烈代入感，也会让玩家对真实性的要求大大提高。当他们无法在游戏世界中做现实世界里的事，就会更无法容忍。只要有一点差错，他们马上就会感觉到。

《Loading Human》使用Razer Hydra体感控制器，它能将玩家的手部动作一比一还原到游戏世界中。由于冒险游戏的节奏较慢，这对于提升真实性非常有用。在一般游戏中，玩家的移动速度大约相当于五六十公里每小时，与一般汽车的速度差不多。在电视屏幕上看，这样的速度快慢适中，而如果在虚拟现实中，你会因为画面移动速度太快而头晕呕吐。也就是说，VR并不像人们想象的那样适合FPS，实际上，凡是快节奏的动作游戏都不太适合VR，反而是已经过时的慢节奏冒险游戏更适合VR。

VR与现实的同步

Jake Slack开发的《Private Eye》也是一款针对VR特性制作的冒险游戏，其灵感来自希区柯克的《后窗》。在这款游戏中，玩家扮演一位坐在轮椅上的侦探，通过公寓里的窗户观察外面的世界，一边用望远镜观察，一边低头在笔记本上记录下来，用来寻找线索，阻止谋杀案的发生。本作目前还仅仅是一个概念，已经做出一个可体验的DEMO。开发者准备将其做成一个完整的游戏，计划于年内完成。

《前世记忆（Anamnesis）》是南加州大学的Alexa Kim和Scott Stephan做的一个课堂项目，在这款游戏中，Oculus Rift变成了一个

▲《Private Eye》目前还处于概念完善阶段，计划在年内做完。

> “Rift最有趣的是空间感，它让你感觉自己置身于一个立体空间之中，你能感知周围物体的位置，知道它们离你有多远。”

观察“灵异世界”的装置。玩家带着 Rift 在现实世界里探索，到了特定场所就戴上 Rift，观察其中出现的游魂野鬼。这种玩法能够避免 Rift 早期版本较强的眩晕感，因为不需要一直佩戴。虽然 Rift 的后期版本大大降低了晕眩感，但是开发者需要克服的挑战还有很多。

《EVE Valkyrie》的高级程序员 Sigurour Gunnarsson 说：“现在还没有人真正发现制作 VR 游戏的最佳方式。”《EVE Valkyrie》本身是当前最受关注的 VR 游戏之一，玩家将在游戏中驾驶飞船进行太空大战，体验过的玩家均给予其极高评价。Oculus 创始人 Palmer Luckey 也认为本作是当前最能展现 Rift 功能的 DEMO。本作开发商 CCP 公司取消了许多空战游戏的常见设定，从而避免其在 VR 中会遇到的问题。比如在该作中前进加速是无需玩家自己操作的，飞船一直处于前进状态，玩家需要操控的只有暂时提速和暂时减速。提速和减速的过程都不会太快。Gunnarsson 说：“必须避免加速度的突然变化，不能有突然的加速或制动。因为迅速制动的时候，巨大的加速度变化会让大脑认为应该感受到巨大的惯性力。”

在其他游戏中的正常游戏速度，到了 Rift 的世界里就会快到令人无法适应，所以就算是《EVE Valkyrie》那种空战游戏也要将速度调慢。以驾驶舱视点来进行游戏有助于降低晕眩感，因为驾驶舱内的物体与玩家之间的相对位置是保持不变的，在 VR 世界里，这就相当于给了玩家一个稳定画面的基点。而且玩家向下看的时候，还能看到“自己”的身体。这也有助于降低晕眩感。但是玩家与游戏中的化身之间只要有一点点不同步，都会造成问题。甚至玩家的脖子长度可能也会成为一个大问题。因为游戏中玩家替身的脖子长度是一样的，而每个玩家的脖子长度却是不同的，所以当每个玩家低头看“自己”的身体时，所感知的与所看到的还是会有一些不同步。开发者们提出的一个解决方案是在游戏开始之前，在角色定制时输入玩家自己的身高，让游戏中的化身与玩家的身形尽可能匹配。

为了增强玩家与游戏化身之间的同步，可能还要借助一些周边设备。Razer 的 Hydra 就是一种与 PS Move 类似的控制设备，可以精确侦测玩家的手部在3D空间中的动作。Parenti 说：“在虚拟现实里，游戏环绕在你的身边，所以你只能把自己当控制器。你要用自己的双手，在我看来这是享受 VR 游戏的最佳方式。”不仅如此，开发者们还希望利用 Kinect 等技术，捕捉玩家的全身动作，让玩家完全化身于游戏之中。

终极恐怖

Oculus VR 目前已经在与很多引擎开发商合作，比如 Unity、Epic 等，为游戏开发商们常用的游戏引擎优化 VR 功能。尽可能降低画面延迟以及开发 VR 游戏的难度。目前 Oculus 的游戏开发者们一致认为，这种设备最适合的首先是驾驶类游戏，让玩家置身于驾驶舱之中，无论是飞行还是赛车，都比较容易做到逼真的虚拟现实。最重要的是，在这种游戏中，玩家的化身是坐在座位上的，与现实中的玩家一样。而如果是那种需要步行移动的游戏，显然无法与玩家的全身动作同步。

▲ CCP 的《EVE Valkyrie》将对应 Oculus 和索尼的 VR 设备，是目前最受关注的 VR 游戏之一。

▲驾驶舱视点被认为是当前最适合 VR 的游戏方式之一。

另外一种公认极为合适 VR 的游戏是恐怖类。Gunnarsson 说：“我试过了好几个恐怖游戏，印象太深刻了。当你在游戏里碰到其他玩家或者怪物，他（它）会盯着你的眼睛看，那时你会感到对方是真实存在的，那会让人极其、极其、极其地恐惧。”

目前正在开发的 Rift 版恐怖游戏已经有好几个，《Alone》就是其中之一。这款游戏的恐怖之处类似于《午夜凶铃》，会让玩家对现实中存在的物体疑神疑鬼。游戏中，玩家扮演一个坐在电视机前玩恐怖游戏的玩家，随着游戏的进行，“电视机”里的恐怖元素会穿出“屏幕”，进入到你周围的虚拟世界。简单地说，你可以想象一下《午夜凶铃》变成 VR 版……要是碰巧其中的环境与你家里的客厅差不多，以后每次坐在电视机前估计都会毛骨悚然。

《Doorways》是一款较为传统的恐怖冒险游戏，发生在黑暗的墓穴里。《Don’t Let Go（别放手）》里面有一个片段，你将会看着狼蛛爬上你的身体。在《Dreadhalls（恐怖大厅）》里，你将探索危机四伏的迷宫。《CDF Ghostship》则引入了科幻要素，其中有一些来自电影《异形》里的桥段。这些游戏仍然依赖那种“突然跳出来吓人”的老套恐怖桥段，但是因为 VR 而给人焕然一新的强烈恐怖感。

▲ CDF 幽灵船展示了恐怖 FPS 的 VR 前景。

变革将至

目前正在开发 VR 游戏的前沿开发者们，大多是小团队或独立开发者，大游戏公司可能也在做相关的研究实验工作，不过大多并未公布正式的游戏项目。由于是小团队，而且缺乏经验，他们制作的游戏虽然有很好的想法，玩家刚开始体验的那几分钟可能会感到新奇有趣，不过玩久了就会暴露出他们的诸多缺陷。这就像 20 年前 CD ROM 和 3D 技术刚起步的时候，很多所谓的多媒体游戏和 3D 游戏都很垃圾。巧合的是，20 多年前约翰·卡马克用《毁灭战士》和《雷神之锤》推动了 3D 游戏走向成熟，而现在同样是约翰·卡马克在推动 VR。作为 Oculus 的首席技术官，约翰·卡马克正在不断完善 Rift 的技术，同时也在开发几个对应的游戏项目。据 Luckey 透露，卡马克目前的一个重要研究课题就是与各引擎商合作降低延迟。

VR 将会是游戏史上的一次重大进化，这一点所有体验过的人都没有异议。它的进化程度可能比过去 30 多年来游戏业界的所有技术积累加起来都大。如果这种技术无法普及，那将会是整个业界的遗憾。虽然它的前景难以预测，但只要能在控制眩晕、硬件成本、佩戴舒适度等方面得到合理的解决方案，我们相信人们没有理由拒绝 VR，VR 的时代终将到来。

▲ Oculus Rift 开创的未来正在到来。

> “VR 将会是游戏史上的一次重大进化，这一点所有体验过的人都没有异议。它的进化程度可能比过去 30 多年来游戏业界的所有技术积累加起来都大。”

来吧！女性制作人的动物之森

《跃出 动物之森》的女性开发者占了一半
他们为游戏带来了崭新的灵感

一个没有目标、没有战斗，甚至无法对其进行分类的游戏，通过创造与交流的乐趣，让体验过的玩家无法自拔。这就是《动物之森》，一个让人上瘾的游戏，它充满创新，而且已经流行了十几年。

在社交游戏利用手机平台而风生水起的今天，《动物之森》这种代表了传统社交游戏的作品，依然魅力不减。自从 2012 年发售以来，3DS 平台的《跃出 动物之森》已经销售了 738 万套。让任天堂骄傲的是，这是女性玩家所占比例最高的游戏，而外界不知道的是，它也是女性开发者比例最高的游戏之一——开发团队中大约一半的人是女性。制作人江口胜也和京极彩表示，这样的男女比例对于《动物之森》的成功非常重要。

最近京极彩在游戏开发者大会期间发表演讲时表示，她刚加入任天堂时，整个制作组只有一个女性的情况并不少见。当时任天堂已经提出要开拓游戏人口，吸引更多女性玩家。《动物之森》是一个最好的试验品，在该系列的新项目立项时，任天堂安排了更多女性开发者。

大量女性开发者的加入，让《跃出 动物之森》具备了更吸引女性的气质。任天堂社长岩田聪透露，本作在日本发售后的三个星期时间里，购买者中占最大比例的是 19 到 24 岁的女性，“这在过去是闻所未闻的”。在此期间，69% 的 3DS 购买者是男性，但是在与《跃出 动物之森》同步购入 3DS 的玩家中，女性占了 56%。“这些数字让我哑口无言。”岩田聪说。

过去任天堂的很多游戏也不乏女性玩家的支持，比如 Wii 的一些健身游戏，还有《星之卡比》之类可爱型游戏。但女性玩家的比例一般还是比男性低，而且在游戏发售初期肯定是以男性为主。因为初期购买者大多是核心玩家，而女性核心向玩家很少。《跃出 动物之森》打破了这一传统，证明其有大批女性铁杆支持者。

> “我在任天堂工作期间发现，如果在项目中的各个岗位上都有女性，就会出现更多样化的创意。”

▲《跃出 动物之森》的制作人江口胜也（右）和京极彩（左）。

随着手机游戏的崛起，女性玩家的比例在全球范围都在提高。根据美国娱乐软件协会统计的数据，2013 年美国女性玩家所占比例达到了 45%。不过其中绝大部分都是手游或社交游戏玩家。岩田聪认为，《跃出 动物之森》在女性玩家中的流行，证明了掌机还是有市场需求的，他说：“大家经常听说因为有智能手机存在，所以不需要专用游戏机了。但是这些 19 到 24 岁的女性群体，他们都有手机对吧？大家总说女性休闲玩家不需要专用游戏机，这个例子再次证明了游戏机的价值。”

京极彩是任天堂情报开发本部（宫本茂率领的任天堂核心游戏开发部门）的第一位女性游戏导演，她表示，男女各占一半的开发者比例有利于打开思维，能够有更多样化的创意涌现。

《动物之森》开发团队属于情报开发本部第二组，其组长江口胜也即初代《动物之森》的制作人，他说：“为了做出所有年龄层的男性与女性都喜欢的游戏，就要从更多不同的角度对待这个项目，让更多有着不同背景和人生经历的人加入这个团队。”

“我在任天堂工作期间发现，如果在项目中的各个岗位上都有女性，就会出现更多样化的创意。”京极彩说。任天堂的很多创新型作品都是不同兴趣爱好的人们在一起讨论出来的结果。江口胜也认为，让那些在游戏之外有不同兴趣爱好的人聚在一起，有利于打开思维，发现新的游戏方式，创造出新的游戏体验。

《动物之森》团队的所有成员都可以提交自己的游戏创意，无论他们是在什么岗位上。哪怕是完全不会画画的程序员，也可以提交关于新角色的设计草图，说不定其中的某个想法就引发了美术师的新灵感。

《跃出 动物之森》的团队里也有不少初出茅庐的新人，还有一些已经是爷爷辈的开发者。有个爷爷就特别喜欢和他的孙子一起在游戏里钓鱼，一边钓鱼一边聊天。“这是一种跨越距离与年龄的交流，这也是我们的目标之一。”京极彩说。

■《《跃出 动物之森》的风格非常清新。

虚拟现实先锋之死

20多年前一家英国公司发起了最初的虚拟现实革命

在莱切斯特市郊一座平平无奇的工业厂房里，有一个很不起眼的仓库。如今这里驻扎了多家物流公司，存放了一些废弃的商贸钢材，而在过去，那里曾有一家充满野心的公司，它梦想着改变互动娱乐的世界，它曾与IBM、福特、雅达利、世嘉等大公司合作，推出了炫目的技术。

这家公司叫做Virtuality，它的创始人是位时髦迷人的博士，名字叫Jonathan D. Waldern。他的研究让英国成为虚拟现实革命的先锋，引起几亿人的关注，但最终因却为技术不成熟而失败。

从科研到娱乐

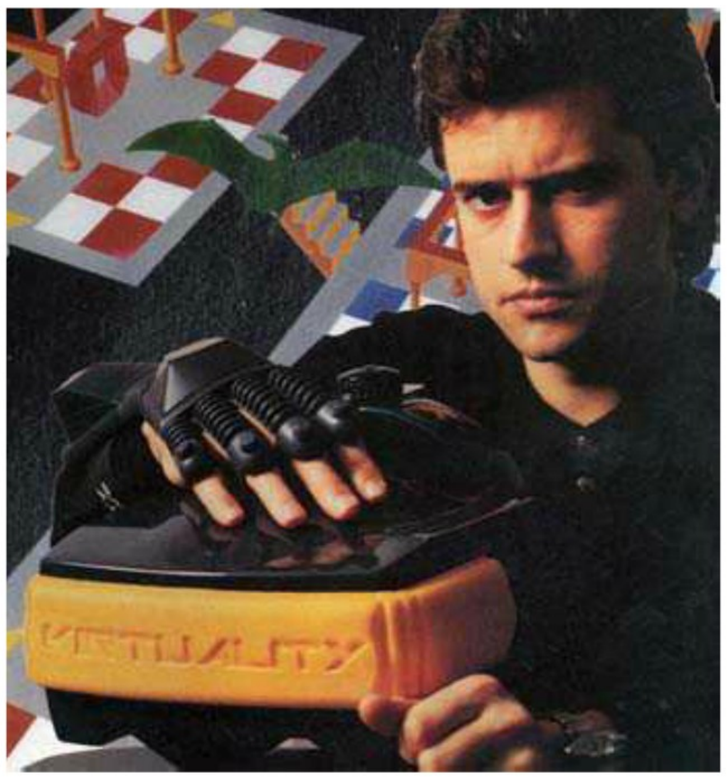
与很多前沿技术一样，VR技术诞生于政府科研项目，NASA与美国空军合作开发了第一代VR系统，主要用于培训和研究。在80年代末90年代初，学术界对于VR的潜力产生了浓厚的兴趣，但通常是把好莱坞里的VR概念拿出来讨论一番，从技术的角度研究可行性，然后做出一个概念性的东西，引起各界的注意，仅此而已。

“当时的基本推动力是公众的兴趣，”Kevin Williams说，当时他在英国的另一家VR公司工作，后来成为该领域的顶尖专家之一。“1992年的电影《割草者（The Lawnmower Man）》号称采用了突破性的CG特效，包含了VR的概念，它就像后来的《少数派报告》一样引发了关于增强现实的想象。”

不久聪明的开发者们发现了这种技术在互动娱乐中的潜力，继而真正掀起了关于VR技术的大范围关注。当时Virtuality是英国VR技术的超级新星，他们积极向公众推销VR概念，并决定通过娱乐领域实现VR。当时娱乐业正在走下坡路，需要有独特的新技术来刺激人们的兴趣。“VR成了一个大新闻，Virtuality就在最适当的时刻跳上了这架马车。”

前Virtuality员工Matt Wilkinson曾在Rare工作，参与开发了多款SFC和MD游戏，在他加入Virtuality之前做了十年的2D游戏。然后《毁灭战士》问世，游戏世界开始从平面向立体世界过渡。Matt对3D游戏产生浓厚兴趣的同时，得知英国就有一家做虚拟现实技术的公司叫Virtuality，正巧这家公司就在Rare的沃里克郡总部附近。

▲《割草者》的票房并不成功，不过引起了大众对于VR的兴趣。



▲ Virtuality的首席执行官Jon Waldern亲自担任代言人，出现在其产品的广告中。

> “在80年代末90年代初，学术界对于VR的潜力产生了浓厚的兴趣，但通常是把好莱坞里的VR概念拿出来讨论一番，从技术的角度研究可行性，然后做出一个概念性的东西，引起各界的注意，仅此而已。”

某个星期六，Matt找到了Virtuality的办公地点，当面递交了自己的简历。对方很热情地邀请他参观公司，Matt马上就对那里研究的东西着迷了：那里有能够把整个人装进去的大型舱体，到处堆满了电路板、电缆和电脑零部件。虽然那只是一座窗户都没有的工业厂房，但是给人的感觉却很高端，仿佛在那里能够窥见未来。Virtuality的工作人员让Matt体验了《Dactyl Nightmare》，这是他们开发的早期游戏之一，虽然游戏本身很烂，但是戴上头盔，进入到那个虚拟世界的感觉却是令人难以置信的。“我知道自己想要参与进去，”Matt说，“后来我才知道给我开门的人就是Waldern本人。”

当时刚刚从大学计算机硕士学位毕业的苏格兰人Don McIntyre也因为同样的热情加入了Virtuality，他回忆说：“他们的机器看起来很棒，功能很好，软件也领先同时代好几年。‘浸入’到全3D环境中的概念自从Philip Dick（科幻小说家）以来就很流行了，迪士尼的《电子世界争霸战》之后又火了一把，我们都是读着那些书，看着那些电影长大的。我们觉得一切皆有可能。”

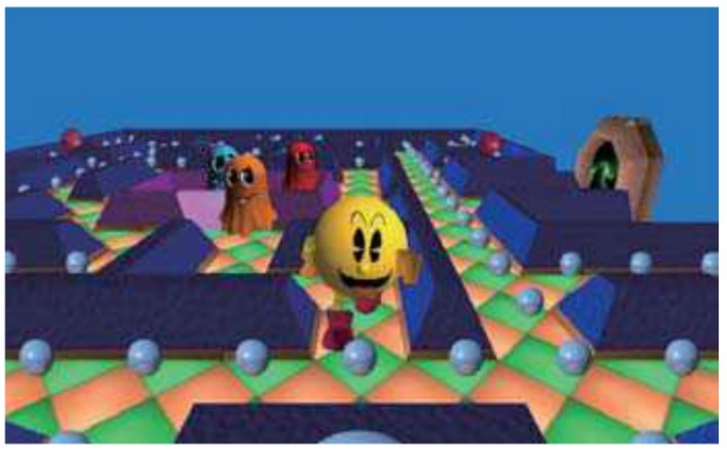
Virtuality早期的硬件都非常简陋，其相应的游戏如《Legend Quest》还有前面提到的《Dactyl Nightmare》都只有简单的多边形画面，帧率也非常低，不过其基本技术在不断改进，后来推出了第二代产品。

游戏巨头们的VR实验

Virtuality 1000系列有个标志性的大型头戴眼镜，而2000系列的技术要先进得多，软件也更加高级。1000系列实际上是用Amiga 3000电脑，使用德州仪器的芯片组进行改装。2000系列则是486的DX4电脑。Virtuality通过一个类似于街机赛车游戏的舱体提升玩家的临场感，但是因其存在的技术问题，实际体验并不是太好。

“当时顶尖的街机游戏玩一局是50便士，世嘉的G-LOC R360街机一局要1英镑，”Matt说，“这些游戏大家都知道怎么玩，而VR则完全不同，所以需要一个服务员教你玩，让你戴上头盔，通过麦克风教你如何置身于虚拟现实。”由于硬件成本高昂，而且还要考虑服务员的工资，因此这种VR游戏玩一局要4英镑，一次只有三分钟，玩家基本上不知道自己在干什么。这种VR体验有些抽象，三分钟时间不足以理解和掌握。街机厅老板们要收回投资，所以要加快流转率。问题是，Virtuality的体验太差，玩家们玩过一次之后就不想再玩第二次了。

▲ Virtuality 1000 型号有一个笨重的头戴显示器，还有两个摇杆用于操作。



▲《吃豆人》VR 版诞生在 Virtuality 后期，没能拯救其走出深渊。

由于 VR 技术在街机领域不受待见，Virtuality 只能寻找新客户，他们的目光投向了利润丰厚的家用机产业。他们为雅达利美洲虎主机（ATARI Jaguar）设计了成本非常低的头部动作侦测装置，其技术原理与后来 Wii 遥控器手柄的动作侦测正好相反——在其头戴式屏幕中有一个红外线接收器，玩家要在正前方的桌子上安放一个信号发射器。以它的低廉成本来说，其运作情况算是相当好的，但也难免有各种问题，包括红外信号容易被阻断，侦测过程随之中断。而且如果头部移动太频繁，红外接收器就会脱离信号有效范围，影响流畅度。

Virtuality 与雅达利的这次尝试以挥泪告终，雅达利本身因为主机卖不动导致持续亏损，与 Virtuality 的合作临时变卦。Virtuality 到处奔走，终于找到了下一个买家——世嘉！当时世嘉也在开发类似的技术，Virtuality 向他们提供了一些技术支援，他们共同为 MD 打造的 VR 设备只差一步就能推向市场。

“他们（世嘉）浪费了太多时间在一款街机实验设备上，它用的也是 Virtuality 授权的技术，同时他们也在开发一款自己的头戴式装置，使用的是授权的零部件，”Matt 说，“那款街机设备失败了，其硬件后来被开发成第一套 VR 主题公园设施，叫做 VR-1，被安装在世嘉开设于日本各地的 Joypolis 主题公园。

这些项目只不过是游戏业巨头们吸引研究的噱头，他们并未打算将其发展成正经的事业。Virtuality 的主业仍然是在街机上，但是他们的 VR 技术无法达到大众所期待的类似于电影中的形态。1994 年的电影《败露（Disclosure）》中出现了一种 VR 眼镜，戴上这种轻盈小巧的眼镜之后，就能进入到实景般逼真的虚拟世界。Matt 说：“这才是人们想要的，他们不需要简单的、多边形的场景。”

回归科研

为了支撑住摇摇欲坠的公司，Virtuality 只能承接一些与娱乐无关的商业项目。他们参加了“Advanced Applications Group”的一些项目，比如让用户置身于一个正在爆炸的钻井平台，甚至还有模拟偏头痛的 VR 体验。“就在那时，我终于意识到 VR 在所有其他领域都有着巨大的潜力。”Matt 说。

AAG 还有一个项目是模拟手术麻醉过程，模拟的场景是一个手术台，所有器具一应俱全，麻醉师要确保病人的安定，避免手术意外。指导者会制造一些临时状况，用户要从容应对这些情况，保住病人的生命。这不是游戏，而是将真正发挥救死扶伤的作用。而钻井平台的模拟则是为了测试即将开工建设的钻井平台布局是否合理，模拟在紧急状态下，工作人员是否能在指引下安全逃离到救生艇。

从科学领域诞生的 VR 技术，在游戏业里走了一圈弯路之后，现在又回到了科学原点。其实 Virtuality 在游戏上的尝试并不是完全失败的，后期开发的《Buggy Ball》是一款比较靠谱的游戏。该作可以四人同玩，每个玩家驾驶一辆车，有重型大卡车，也有轻便沙滩车。玩家的目的就是开车去撞巨型沙滩球，率先将球撞飞到竞技场外即获胜。玩家要时刻转动头部观察四周的情况，免得被对手的车撞翻。Matt 说，这款游戏非常有趣，如果 Virtuality 一开始就有这么好玩的游戏，也许就不会倒闭了。

后期另外一款有趣的游戏是 Don McIntyre 参与的 VR 版《吃豆人》，他们在附近的大学进行了一次小范围测试，Don 说：“当时就造成骚动了，学生们排着长龙来体验。”

▲世嘉的 MD VR 设备并未最终上市，不过当时投放了不少广告。

▲ VR 装备在军事领域仍然大行其道。

PS、SS 等 32 位机的发售给了 Virtuality 最后的致命一击，苦苦支撑了一段时间后，Virtuality 在 1997 年宣告破产。Matt 说：“事实证明，如果你对一款产品过度吹嘘，而又无法兑现承诺，人们终将把你抛弃。”

Matt 说，虽然 90 年代的那些 VR 装置都失败了，但也对当今游戏业界做出了实质性的贡献。因为当时的 VR 技术推动了精密动作侦测技术的发展，许多零部件得以量产化。如果没有这一波 VR 热潮，如今的那些零部件成本不会那么低，甚至也就不会有 Wii 和 Kinect 了。可能也不会有 Palmer Luckey（Oculus Rift 的创始人）这么一个对 VR 技术着迷的少年，更不会有 Oculus Rift 的诞生。

Virtuality 失败的根本原因是当时的整个技术环境尚未成熟。当时的游戏机硬件还无法做出照片级真实度的游戏画面，显示器未能达到在小巧的眼镜尺寸中实现高清画面的地步，操作上也还没有实现对玩家的全身动作进行侦测。而如今，这一切都趋于成熟。不过 Matt 认为，当今的大部分游戏类型是在平面显示器的游戏体验基础之上设计出来的，其实并不适合 VR 玩法。比如 FPS 游戏，如果用 VR 头盔来玩，临场感是提升了，但是玩家会发现根本玩不下去。当今技术可以做出技术完善、价格合理的 VR 设备，但需要有与之相对应的崭新游戏类型。而这并不意味着 VR 游戏无法成为主流。未来消亡的可能不是 VR，而是那些不适应 VR 类型的游戏。就像进入 3D 时代后，2D 时代里大家认为理所当然的很多游戏类型都在消亡。游戏似乎一直在朝着更接近虚拟现实的方向发展，现在真正的虚拟现实正悄然而至。

“Virtuality 失败的根本原因是当时的整个技术环境尚未成熟。当时的游戏机硬件还无法做出照片级真实度的游戏画面，显示器未能达到在小巧的眼镜尺寸中实现高清画面的地步，操作上也还没有实现对玩家的全身动作进行侦测。”

夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士	Gust	角色扮演
PS3	シャリ-のアトリエ～黄昏の海の炼金术士～	日版
	2014 年 6 月 26 日 / 本地 1 人	数字版：6000 日元
	对应周边未定	

“《工作室》系列”基本上是以每年一作的速度推出作品，今年也不例外。继爱夏和艾丝卡之后，“黄昏”系列的第 3 作《夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士》（系列第 16 作，简称 A16）终于公开了！跟前作 A15 一样，本作依然采用双主角的形式，什么？标题里看不出另一个主角是谁？这次担当主角的两人都是名为“夏莉”的女孩子哦。果然比起一男一女还是百合最高（自重）。

夏莉丝提拉

CV 小岩井小鸟

年龄 16　身高 155cm

职业 船之一族的炼金术士

简介 一直守护着古代炼金术遗物的大船，被称为“船之一族”的族长的女儿，同时是一名炼金术士。为了代替病重卧床的族长，寻找挽救濒临存亡边沿的一族的方法，她向着奥雅西斯的城市斯提兰德展开旅程。

原画

3D建模

表情

世界观

干涸的水源
枯萎的草木
饥饿的动物们
原本湛蓝的海洋渐渐被黄沙覆盖
海洋的生物失去了容身之处
即使如此，太阳还是残酷地剥夺着大地
分
然后，渐渐地
世界开始褪色
变成黄昏的世界
干涸到连人类都难以生存的沙砾之海
还有至今还闪闪生辉的城市
来自两个不同地方的炼金术士相遇了
就仿佛两个源泉不同的小河流汇聚到一起，流向未来

从大地到天空，“黄昏”系列第 3 作的主题毫无意外地轮到大海了。不过所谓的大海已经是以前的事情了，由于沙漠化的影响，原本是海洋的地方如今已经面目全非，只留下干涸的海床。不过正因为如此这些地貌环境才显出一种特别的美丽——当然对生物来说完全称不上友好。世界为什么会步向灭亡，为什么炼金术会失传，这些谜题会不会在本作中解开呢。

©GUST CO.,LTD.2014 All right reserved.

原画

夏洛特·艾美纳斯

CV 上坂堇

年龄 18　身高 162cm

职业 贫乏炼金术士

简介 居住在斯提兰德的少女炼金术士，经营着过世的父亲遗留下来的工作室，但实际上是个既没天赋又没经验的“挂名”炼金术士。整天抱着哪天要干一番大事的野心，但是实际上完全没有具体的目标。不过每天还是会努力地捡东西回来调合卖掉赚钱。（咦？有什么东西乱入了？）

3D建模

表情

故事

跟前作一样，本作两位女主角依然有自己的故事路线，夏莉丝提拉的故事是探求世界之谜，一步一步逼近黄昏的“真相”，同时描述一位认真充满活力的少女的成长故事，可以认为跟前作的罗杰剧本相似。而夏洛特则是强调日常的冒险，以及经营工作室的故事，应该是类似艾丝卡的剧本。随着剧情的发展，两人的故事也会互相交织。

夏莉丝提拉篇关键

- 为拯救村庄而行动
- 探求黄昏世界的秘密
- 认真活跃的少女成长故事

夏洛特篇关键

- 悠闲的日常冒险
- 传统的“工作室”模式
- 率直冒失的少女成长故事

活动课题系统（ライフタスク）

游戏的目标，以及游玩过程中玩家可以做的事情会以“活动课题”的系统提示出来，课题按照探索、调合、战斗分成三个种类，通过完成这些课题可以推进故事流程的发展。两位夏莉的故事和关键不一样，但是基本玩法还是相同的。

娜迪·艾美纳斯

CV 久川绫

年龄 36　身高 160cm

职业 家庭主妇

简介 丈夫很早就离开了人世，夏洛特是由她一手养育成人的。女儿开始经营工作室之后一直跟随着她，但由于完全不懂炼金术，所以经常做一些挺过分的粗重活。

探索

本作每一张地图都比以往更大更广阔，而且某些素材连续在同一个地方采取，一定时间之后将会无法再采集到，增强了真实性。另外，本作的视角再也不是固定的，玩家终于可以 360° 自由地“望下 D 风景”了。

此外，两位主人公还有独特的采集动作，夏莉丝提拉专用的技能是探察，发动后可以在迷宫中找到隐藏的采集点，这些隐藏点通常能获得更加罕有的道具。而夏洛特专属的技能是钓鱼，利用采取的素材制作各种鱼饵，同样能获得一些夏莉丝提拉得不到的素材。

▲自由调整视角，系列如今才加入这个功能会不会“晚”了一点呢。

▲从世界各地采集素材也是本作的一大乐趣。

科尔提斯

CV 松冈祯丞

年龄 18　身高 175cm

职业 船之一族的战士

简介 夏莉丝提拉的幼驯染兼护卫，从小为了保护一族而学习武艺，对夏莉来说就像大哥哥一般的存在。离开故乡来到了近代化的先进都市斯提兰德之后大开眼界，并对故乡被传统所束缚风俗习惯产生了质疑。

调合

丰富庞大的调合系统是本系列的核心，本作的调合系统在前作的基础上进一步进化，变得更容易理解，让新手更容易上手。

►沿用前作的同时进一步改良的调合系统。

迪奥库加

CV 青森伸

年龄 58　身高 166cm

职业 夏莉丝提拉的监护人

简介 为了照顾夏莉丝提拉而跟随着她同行的船之一族的工头，夏莉从小就受他关照，对夏莉来说他就像亲人一样亲近。对作为一族之宝的船有深厚的认识。

战斗

▲►行动槽里面的“Burst”是代表什么新系统呢?

文 伽蓝 美编 anubis

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	WB Games	动作冒险
多机种	Batman: Arkham Knight	美版
	2014年内 本地1人	59.99美元
	对应机种为PS4、Xbox One	对应玩家年龄：未定

“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”又回来了！这款登陆在PS4以及Xbox One的全新次世代作品，由系列之“父”Rocksteady Studios制作再次担纲制作，此前制作组易主的《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》素质让不少系列玩家感到失望，但这款作品的强势回归似乎势要捍卫系列的声誉，下面就让我们一探这款即将于年内发售的作品的究竟吧！

“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”最终章

由Rocksteady Studios制作的“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”，自《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》一鸣惊人后，随后推出的《蝙蝠侠 阿克汉姆城》更是将系列推到了顶峰。在沉寂将近3年后，虽然有冠名为《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》的续作，但其实质是交由华纳旗下的Montreal工作室开发的作品，遗憾的是这一作品缺乏创新，无论从素质还是评价上均未能企及此前作品的高度，让不少系列粉丝失望不已。正所谓该出手时就出手，也许是不甘眼看亲手打造的系列就此完结，Rocksteady Studios在此前正式公开“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的最新作，同时也是系列完结篇的作品《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》，借由“亲爹”之手，相信系列会划下一个完美的句点。

次世代机能带来的完美进化

本作已经确定只会发售PS4/Xbox One的次世代版本，原因很简单，本世代主机的机能已经无法容纳制作组的丰富创意，只有机能强大的新主机才能将更完美的《蝙蝠侠》呈献给玩家，而Rocksteady工作室总监Sefton Hill在访问中也曾经提到：“在次世代主机上开发游戏并非最大的挑战，难点在于如何发挥主机的最大性能”，因此玩家不妨期待一下最终成品的效果。

©2014 Warner Bros.Entertainment Inc.Developed by Rocksteady Studios.

大幅扩宽的舞台，陷入危机之中的哥谭市

但凡玩过“《蝙蝠侠 阿克汉姆》”系列的玩家都一定有一个同感，那就是游戏的场景不够广阔，可探索的区域又太过单调，但这个问题将在本作中大大改善。本作基于虚幻引擎 3 打造，配合次世代主机的机能，将带来相当于《蝙蝠侠 阿克汉姆城》5 倍大小的开放世界场景，而且这一次的舞台不再是小小的疯人院或是大监狱，而是陷入了全面战争状态的哥谭市，更宽阔的街道，更广阔的自由探索场景，这正是系列粉丝所追求的进化。

蝙蝠战车震撼登场

由于游戏舞台的的大幅扩容，小小的钩爪显然已经不足以让蝙蝠侠驰骋于哥谭市，因此制作组引入了蝙蝠侠座驾蝙蝠战车的设定，熟悉“《蝙蝠侠》系列”的玩家一定会知道蝙蝠战车在粉丝心目中的地位，游戏中的蝙蝠战车并非只是一个噱头，而是真正可以驾驶的载具，玩家只需要在菜单中按下按钮召唤，蝙蝠战车就会以高速姿态登场，在驾驶过程中，玩家可以手动将蝙蝠侠弹出蝙蝠战车，再重新切换到普通玩法中。

舍弃多人模式，专注剧情模式开发

在《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》中，曾经加入了系列首创的多人模式“Hunter，Hunted”，玩家可以在三大势力中扮演一方进行战斗，虽然多人模式算是不小的创新，但是这个多人模式的玩法十分单调，而且素质很一般，因此在玩家之间的评价并不高。在《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》中，游戏将不再收录任何多人模式，以专心打造精良的单人模式，按工作室总监 Sefton Hill 的话来说，制作组根本就没有任何时间制作多人模式，他认为极佳的单人模式体验远比鸡肋的网战来得重要，没有必要为了满足少数玩家的需求而妥协。

阿克汉姆骑士

游戏反派角色一直是玩家们关注的要点之一，在本作中，系列的老面孔双面人、企鹅人、小丑女等角色都会悉数登场，再次阻挡玩家的去路。但最最需要注目的还当属游戏副标题中的“阿克汉姆骑士”，实际上这个骑士指代的并非我们的操作的蝙蝠侠，而是与蝙蝠侠外貌相似，胸口刻有“A”字样的全新反派，他的装扮可以形容为高科技装甲版的蝙蝠侠，擅长使用各种枪械以及高科技武器，在公布的宣传图中可以看到甚至连蝙蝠侠也被他击倒，可见这个强敌的实力，究竟他将在哥谭市掀起怎样的风暴？让我们拭目以待！

■小丑女哈利·奎恩已确认会再次登场。

■击倒了蝙蝠侠的阿克汉姆骑士，由此可见其实力之高。

■阿克汉姆骑士擅长使用各种高科技的杀伤性枪械。

デジモンストーリー サイバースルゥース
DIGIMONSTORY CYBERSLEUTH

文 哪尼 美编 小瑟

电脑与现实交汇之时 属于我们的故事悄然进化

老实说，“《数码宝贝物语》系列”选择在PSV平台推出新作的消息令笔者颇为意外，毕竟这个系列此前的所有作品都由DS独占，去年PSP上的《数码宝贝冒险》则并不属于这一系列，而且只是一款怀旧的改编作品。《数码宝贝物语 网络侦探》令笔者感到意外的除了平台的变更之外，整体风格的巨大转变亦是其中一点，游戏的世界观构造以及安田典生负责的角色设定等都让其显得更为成人向（不含H意味），出色的画面表现同样让人惊叹不已。不过官方把发售日一下就支到了2015年，这张诱人的大饼还不知得何时才能吃上啊。

数码宝贝物语 网络侦探	BNGI	角色扮演
PSV デジモンストーリ– CYBER SLEUTH		日版
发售日未定	本地1人	价格未定
无对应周边		

焕然一新的作品

本作是以“已经长大的数码宝贝爱好者”为主要服务群体进行开发，在保留了过去作品中“冒险”、“培育”、“战斗”三个基本元素的基础上。不仅追加众多新元素，并在画面风格上进行了大幅转变，呈现出焕然一新的面貌。

失去肉体的主人公

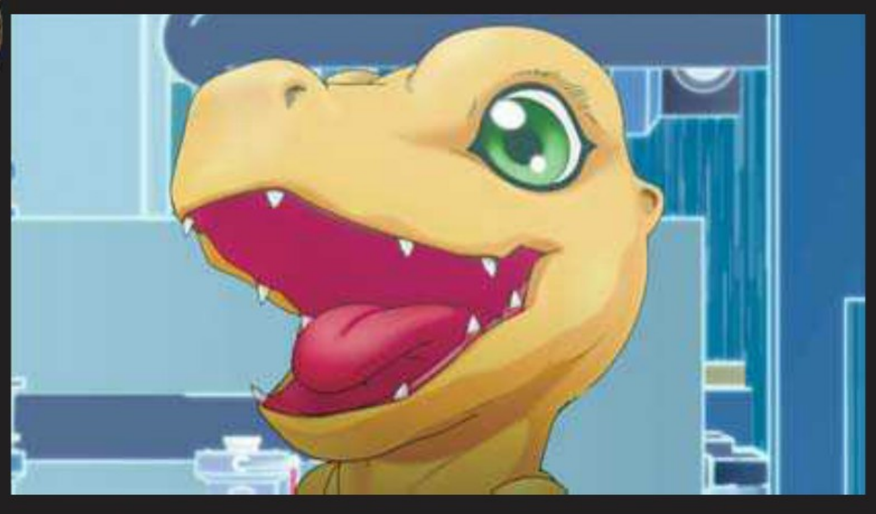
姓名：未知
年龄：未知
人物设定：安田典生

对传说中的黑客充满了无限憧憬的主人公，在机缘巧合之下从网络上认识的人手中得到了“数码宝贝捕获装置”，并进入了传闻中会有数码宝贝出现的电脑空间最下层。

不过突如其来的数据错误，让主人公的精神资料受到了部分损毁，以致于他无法回到自己的肉体中，而是以半数字化的形态——“数据体”被弹回到现实世界中。与此同时，现实世界中开始频繁地出现数据资料实体化的奇怪现象……

特殊病毒——数码宝贝

亚古兽
（アグモン）



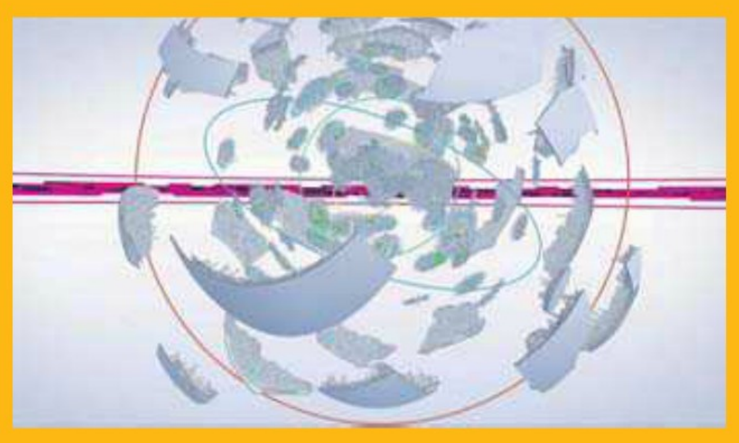
▲呈现出小型恐龙模样的数码宝贝，个性勇猛且无所畏惧。同时，有预言称它拥有能够进化为伟大数码宝贝的力量。

在近未来的日本，人们开发出了以视觉等感官来连接网络的技术，因此原本无法触及的电脑空间，已经如同另一个现实世界一般。不过，虽说电脑空间设有相当坚固的安全防护措施，但随着其与人们的日常生活变得密不可分，在那之中各种犯罪事件开始层出不穷。

其中有一些利用病毒程序对电脑空间造成巨大危害的黑客，他们的病毒程序拥有人工智能，可以吸收情报，并根据不同的环境完成各式各样的进化。黑客们将其称之为——数码宝贝。

特殊能力——连结跳跃

面对现实世界中愈演愈烈的各种奇怪事件，主人公必须同时在现实与电脑两个世界中追寻背后的真相，而这便要借助于其所拥有的特殊能力——连结跳跃（Connect Jump）。利用这一能力，并通过数据体所构成的“终端”，主角便可以在不同的地图间来回移动，追踪犯人，还原真相。



穿梭于电脑与现实间

在这个电脑与现实交汇而成的舞台上，主人公将会化身为“电脑侦探”，与数码宝贝一起穿梭于两个世界，探究怪异背后的真相。

战斗依然采用了传统的回合制形式，不过看着大小各异的数码宝贝们齐聚一堂，以大魄力的招式进行华丽对决，这将会是多么激动人心的时刻。

在游戏中，玩家可以同时培养多个数码宝贝，因此请尽量收集更多的数码宝贝并组成最强的队伍吧，而它们最终能够进化为何种形态，则完全取决于玩家的培育方式。

文 秋沙雨 美编 NINA

Tales of Zestiria™

テイルズ オブ ゼスティリア

从三月开始，《热情传说》的情报公开模式基本可以确定为每月更新新角色的频率，这不仅仅是为了 5 月 31 日的传说祭，更是为了 BNGI 游戏情报站的《传说》专栏每月一次的更新，这更新模式不由得让人想起当年的《无尽传说》。本次的新情报是岩本稔绘制的天族少女艾多娜，以及男女主角的术技情报图。在去年年底本作公开的时候马场制作人就曾说过本作的战斗系统将是给玩家们的一个惊喜，也因此本作的战斗系统没有像往年那样在第一时间公开，“《传说》系列”的战斗系统一直是以稳步上升的节奏在不断进化着，本作又将带给各位怎样的惊喜，这还得等到系统情报公开时才能判明。

热情传说	BNGI	角色扮演
PS3	テイルズ オブ ゼスティリア	日版
	发售日未定 / 人数未定	售价未定
	无对应周边	对应玩家年龄：未定

毒舌的天族少女 艾多娜 エドナ

独自一人居住在灵峰雷佛鲁克的天族少女，能够操纵极具威力的地属性天响术。外表娇小而纤细，然而却有着与这外表不相符的冷漠气质，会以成熟的态度来对待周围人，不会简单地让人了解其内心所想。基本上不会轻易信任他人，尤其对人类抱有特别强的警惕心理。同时也非常毒舌，会用平淡的语气说出非常欺负人的话，喜欢看着别人因为自己的话而陷入困扰的样子，这也许是因为一人独居太久之后她对人表示亲近的一种方式也说不定。平时冷静的态度在牵扯到惟一的哥哥时就会变得非常激动。最中意的伞下挂着的是名为诺尔敏的奇怪吉祥物，至于为什么要挂在伞下面，艾多娜的回答是“这当然是有理由的，不过要真说起来的话就需要很长的时间”。

CV：福圆美里 人设：岩本稔
身高：145cm 武器：伞

栖息着巨龙的圣山

大陆里屈指可数的高山，不知从什么时候开始有传言说这里有龙在栖息。

雷佛鲁克那宛如龙牙般的险峻奇岩连接而成的悬崖峭壁从古至今已经夺走了数不尽的生命。最近在灵峰上频繁发生闪电雷鸣，有传言说那雷鸣的真正身份其实就是龙。不管怎么说，这里都是一个人们不能够轻易踏足的地方。

© いのまたむつみ © 藤島康介 ©BANDAI NAMCO Games Inc.

礼仪剑与长枪 史雷与艾莉夏的战斗术技

史雷的战斗特点

史雷以在遗迹里捡到的礼仪剑作为武器来进行的战斗，他的战斗特征是以快速的攻击和属性攻击为主。

史雷的攻击招式里有很多一边攻击一边移动的术技，同时也有能够让自身能力提升的辅助性技能，哪怕作为前卫面对强大的敌人也无需畏惧。除了特技之外史雷还能够使用威力更强的奥义。奥义的出招速度比特技要慢上一些，不过在使出奥义的时候敌人用特技攻击时史雷也不会出现硬直，而且还能使出丰富的属性剑技来应对。

丰富多彩的属性攻击也是史雷战斗特点的魅力之一，积极地攻击敌人的弱点属性能够让战局往更加有利的方向发展。

艾莉夏的战斗特点

挥舞着比艾莉夏身高还要长的长枪来进行战斗，采用迅速的突刺攻击或能够扫荡周身敌人的范围攻击是艾莉夏的最大特点。

艾莉夏攻击后会出现硬直，这时可以用后退、侧移或者移动攻击等方式来进行填补，让艾莉夏在与敌人的战斗时把握好最佳的距离。

艾莉夏的术技基本是以正统派的枪术为主，同时还有动作华丽爽快的奥义能够同时进行攻击和回避。

名词解释

导师

对世界来说是能够净化污垢的救世主，因为能够与天族交流，所以传闻说导师拥有着超于常人的灵应力。同时，导师也是与天族结缔契约成为“器”的人的总称，成为“器”的人类（导师）能够自由使用天族的力量。天族的存在与导师的传承一样，在很久以前就失传了。

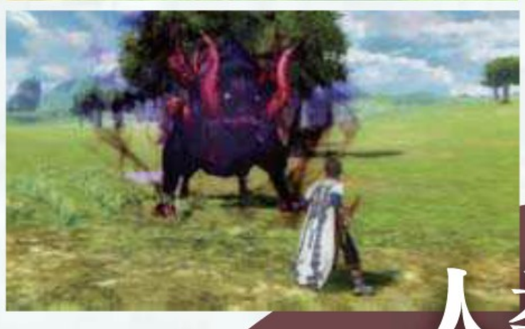
凭魔

人或动植物受到强烈污垢影响之后变化而成的魔物，像史雷这样拥有超乎常人的灵应力的人能够识别凭魔的本体，但是在一般人看来它们只是狂暴化的魔物，或者像是拥有意识般活动的巨雷和龙卷风等。在被称呼为“灾厄的时代”的现今世界，四处都充斥着污垢，在野外或城镇里都开始相继出现形态不明的凭魔。

污垢

污垢指的是由人的内心产生出来的憎恨、嫉妒、恶意等感情的负面能量。对于人们来说产生污垢是理所当然的现象，但是当污垢以异常的浓度聚合起来之后就会产生凭魔。对天族来说，污垢是猛毒一般的存在。

▶被“污垢”污染前后的状态。



灵峰雷佛鲁克

这险峻的山体以及能够将大陆尽收眼底的山顶绝景让雷佛鲁克拥有了“灵峰”这一充满神秘感的名词，人们畏惧它的同时，也将它当做信仰的对象来看待。

人类与天族

天族是一般人看不到、只有灵应力高的人类才能看到的存在。米库里欧第一次见到除了史雷以外的“人类”，他站在艾莉夏面前一直盯着她观察，但可惜的是艾莉夏看不到米库里欧的样子。哪怕米库里欧和史雷在艾莉夏面前对话，她也听不到米库里欧的声音，所以在她看来史雷就像是在一个人演着奇怪的独角戏。这就是“普通人”的反应……

▲身为一般人的艾莉夏看不到米库里欧。

ソードアート・オンライン SWORD ART ONLINE -ホロウ・フラグメント-

刀剑神域 虚空的碎片	BNGI	角色扮演
PSV	ソードアート・オンライン ホロウ・フラグメント	日版
2014年4月24日	本地1人，局域网2～4人	6170日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

文 初心者
美编 anubis

原作轻小说以曲折剧情和虚拟网游设定见长的《刀剑神域》，其PSV游戏新作《刀剑神域 虚空的碎片》也加入了中文化阵容，可以说是台北游戏展的又一个惊喜。中文版将采用繁体中文/英文字幕+日文语音，其发售日定在了2014年5月29日，尽管不能同步推出，但相差也还算比较小了。临近日版发售，本作的系统也逐渐明了，从最近的一些试玩影像看来，游戏在战斗方面的改进尤其明显。下面就让我们看看游戏有些什么新情报吧。

虚空任务

《刀剑神域 虚空的碎片》的游戏内容大体分为两部分：类似前作《刀剑神域 无限时刻》的“阶层攻略篇”，舞台就在浮游城艾恩葛朗特的第75层至100层，以及来到浮游城某处未知空间探险的“虚空领域篇”，两者的游戏长度相仿。

至于本作中的“虚空任务”系统，则是类似上手教程的任务系统，可以帮助玩家逐渐熟悉新的战斗系统玩法，但是其中也包含有高难度的挑战项目。完成这些任务，还会一步步解开系统中的要素，比如增加虚空领域中贩卖的道具种类、开放区域地图和新的战斗技能、获得新的装备等。

▲新的UI采用了动画版的设计，喜欢原作和动画版的粉丝相信也会喜欢这样的改动。

◀多人联机中还能带上4位女主角作伴哦！

队友指令

在本作战斗中，玩家可以唤出名为“Call Skill”的技能菜单，然后用十字键选择队友指令，命令队友做出“发动技能、回复、防御和打断攻击”的动作。接到指令的队友，就会及时地根据指示采取相应的行动，积极协助玩家战斗。

▲除了小说中就有的角色，游戏中还有大量NPC，玩家可以随意跟他们搭档。

◀在战斗中配合时的行动如果获得了玩家的赞赏，角色就会更多地使用那些行动。

©川原 砾/アスキー・メディアワークス/SAO Project ©2014 BNGI

实时互动战斗

本作彻底翻新的战斗系统不仅强调动作性，而且要求玩家对战斗形势实时判断。除了上述的队友指令之外，在战斗画面的左右下角，还可以看到有两个触屏按钮，分别是伸出大拇指点赞的“GOOD！”和经典设定“SWITCH”。在适当的时机点击“SWITCH”，就可以让队友进入“SWITCH 待机”的状态，然后队友就能接着玩家的攻击紧跟上来，对敌人进行连续打击。当观察到队友使出了剑技之后，玩家也可以主动使出剑技，达到配合无间的战斗效果。

▲《刀剑神域》中的配角也是毫不逊色，本作中同伴的头像会在左上角出现，建议玩家进行SWITCH，甚至是提醒使用眩晕技能等。玩家做出回应的话，好感度还会提升哦。

OSS 系统

完成特定的虚空任务后，就能开启所谓的“OSS（Original Sword Skill）系统”，即“自创剑技”。一般情况下，主角桐人在施展剑技之后，必定会有一段时间的硬直，向敌人露出破绽。但是 OSS 系统将允许玩家对一些剑技进行组合，按照这种顺序施放的话，就能取消剑技之间的硬直时间，只要技能槽没有耗光，那么剑技就能连续使出，造成更大的连击伤害。

不过自创剑技也是有限制条件的，那就是使用的难度较大，属于高手才能掌握的技巧。当桐人身上闪出紫色的十字光时就是发动连招的机会，如果错过了这个瞬间就无法成功使出自创剑技。

瞬间动作

前作中受人诟病的战斗系统在本作中已经彻底重做，玩家将可以更加主动和及时地发动攻势。而为了配合这种改动，游戏中设计了几种“瞬间动作”，需要玩家时刻留意画面出现的特效提示来按键，将攻防掌握在自己手中。

◀看准爆裂攻击（BURST）时出现的圆形光圈按攻击键，就能将这一击的伤害最大化。

◀战斗中找准回避的时机，可以向侧面或后面回避。这种瞬间回避是完全无伤的，而且还能同时积蓄爆裂槽。

亲密交流事件

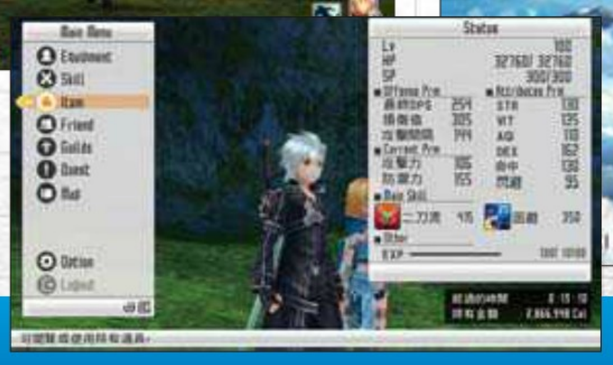
▶达成特殊条件后，把女角色带进桐人的房间，还会触发让人脸红心跳的“哄你入睡”事件……这时候只要无视3D画面就好了。

《刀剑神域》中女角色的数量足以媲美一些美少女文字冒险游戏，所以在本作中自然也少不了亲密的情感交流系统啦。为了达成之前就介绍过的牵手、公主抱等交流动作，玩家首先需要跟各位女角色约会。

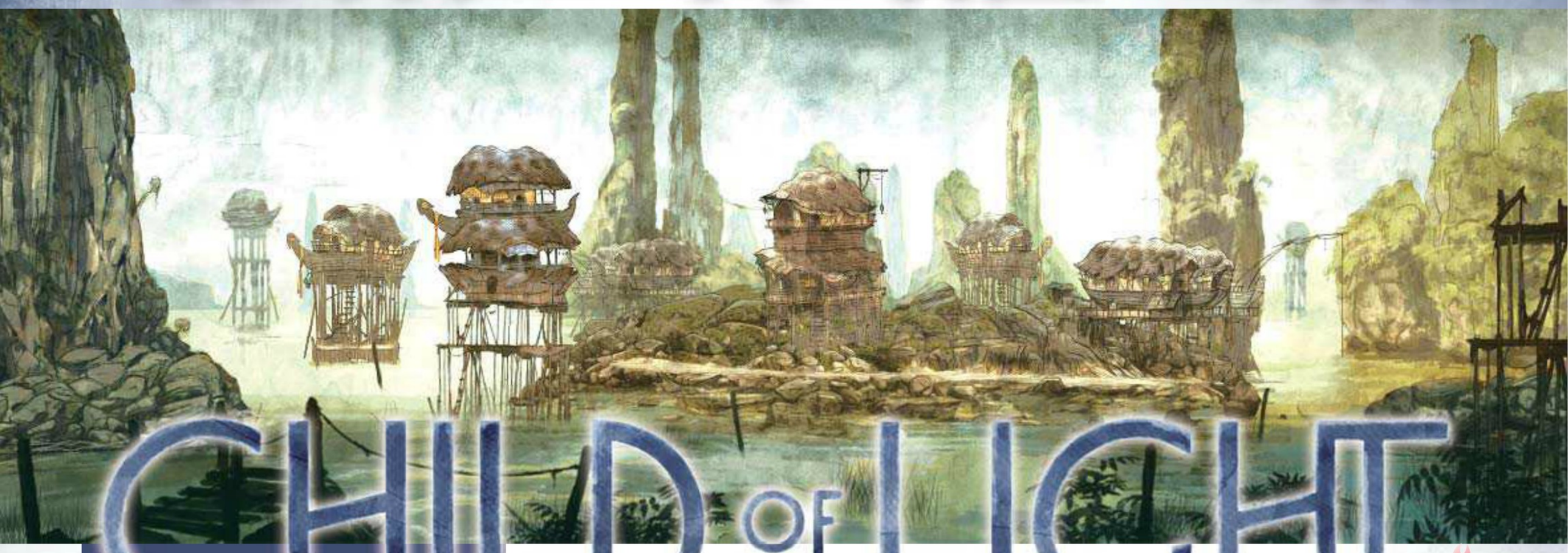
约会的时候，要留意同伴头上冒出来的对话，如果走到某个地方时看到对话是黄色的，就代表着可以开始“约会交流”了。仔细揣摩对话的内容，然后选择恰当的话语应答，如果交流顺畅的话，“气氛等级”就会提升。这时可以把对方带到特别的地方，进行更加亲密的——对话！当然了，如果一起约会的时候找到了对方非常感兴趣的地点，那么就能获得更高的“气氛等级”，开始牵手和公主抱了。

先睹为快！

繁体中文版将在日版发售 1 个月后正式推出，有需要的玩家还要再耐心等等。



在雷姆利亚王国的冒险即将开始



如同水彩画一般的画面，优雅轻柔的旋律，以及与玩家们一起在魔法世界里冒险的少女欧罗拉——这就是本月即 Ubisoft 即将发售的日式风格 RPG 游戏《光之子》。本作的风格受到日式的影响很深，战斗系统也以回合制为主，讲述少女欧罗拉在魔法王国的冒险。本作的日版将于 5 月 1 日发售，日版的实体版将赠送天野喜孝绘制的海报以及原画集等赠品。

文 秋沙雨 美编 NINA

光之子	Ubisoft	角色扮演
多机种	Child of Light	美版
	2014年4月30日 本地1～2人	14.99美元
	对应机种为PS3、X360、PS4、Xbox One、WiiU	对应玩家年龄：10岁以上

剧情介绍

黑暗女王夺走了太阳、星星与月亮，奥斯托利亚的公爵女儿欧罗拉某一天从睡梦中醒来，获得了身为光之子才能拥有的飞翔能力。为了夺回雷姆利亚王国失去的三个光辉而踏上了旅途，在旅途上得到伊古尼裘拉斯或加比利族等朋友们的力量协助，与黑暗魔物和黑暗女王展开斗争。

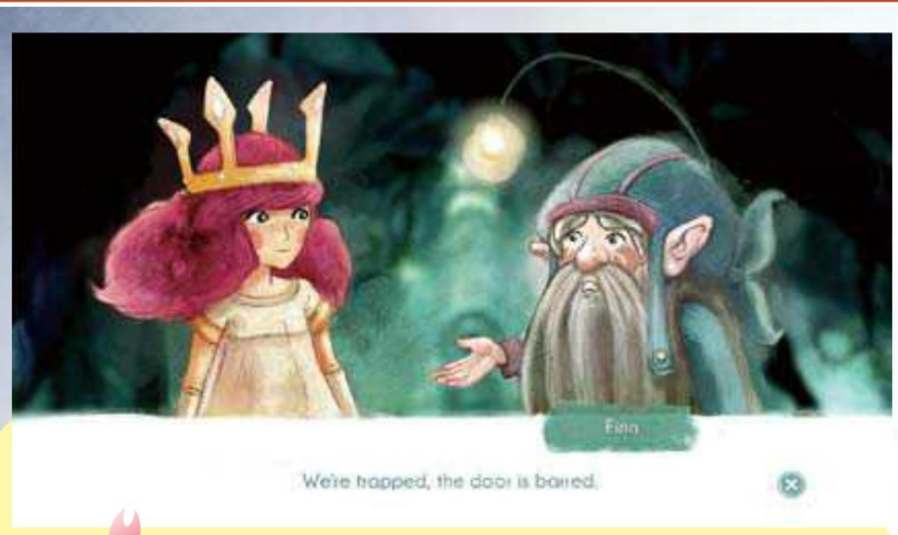
在旅途中，欧罗拉会遇到各种各样的生物，有森林里的妖精、会说话的老鼠、魔女、邪恶的海蛇等等，一边在景色独特的迷宫里探险，一边想办法夺回光辉……

与 Ubisoft 平时制作的 3A 级大作相比，《光之子》给人的印象则是“小勇者的小冒险”，而本作的制作主旨正好是“小规模”和“柔软而富有女性向感觉的游戏”。《光之子》的美术风格受到宫崎骏、天野喜孝等著名艺术家的影响很深，而本作的 2D 界面让人不由得联想到 Ubisoft 的另一部知名游戏“《雷曼》系列”。

角色介绍

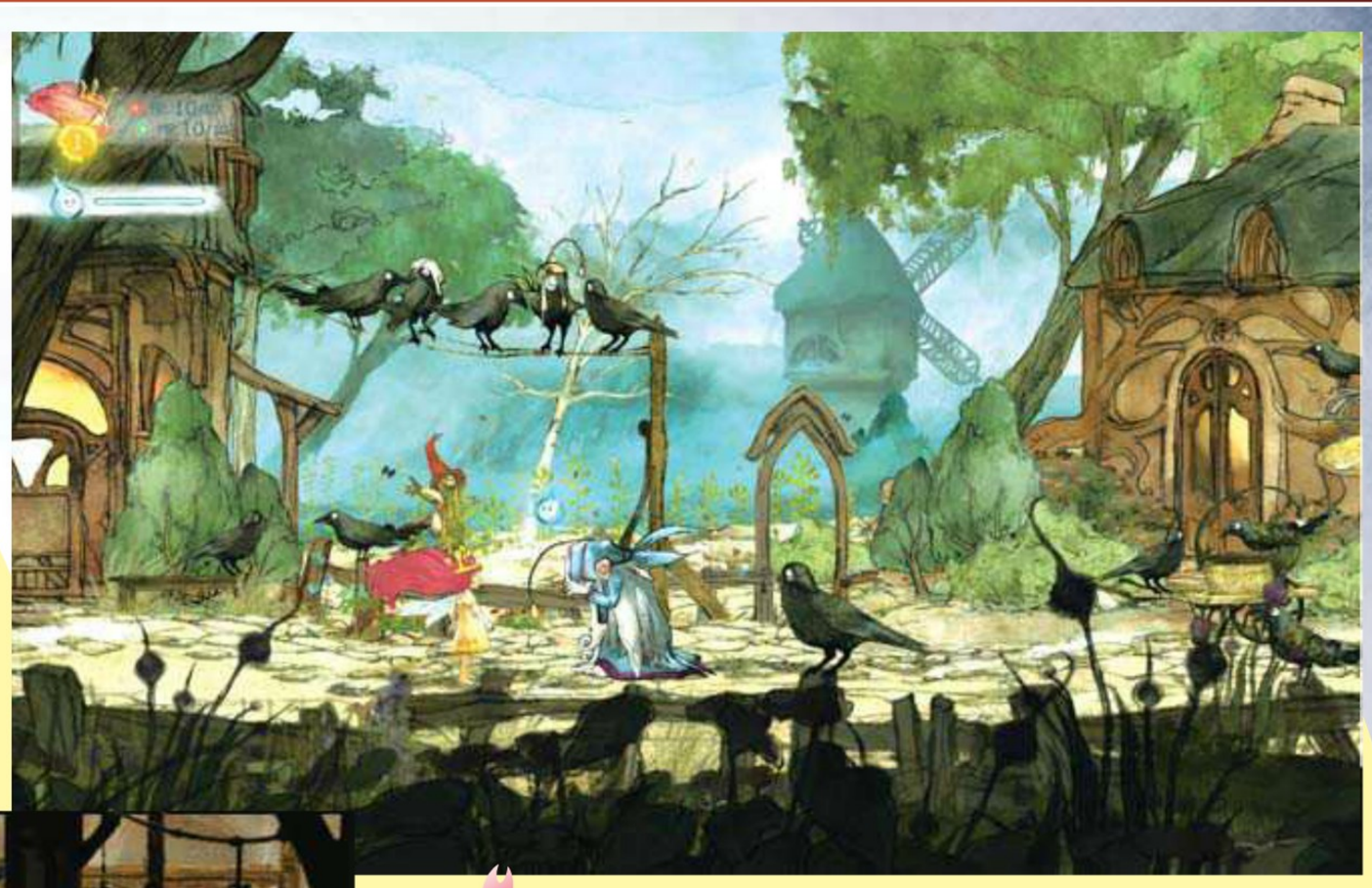
▶携手同行的欧罗拉与伊古尼裘拉斯。

©2014 Ubisoft Entertainment. All rights Reserved. Child of Light, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.



欧罗拉

奥斯托利亚的公爵女儿，拥有在空中飞翔的能力，为了打倒黑暗女王并夺回雷姆利亚王国的光辉而踏上冒险之旅。



伊古尼裘拉斯

与欧罗拉一起在雷姆利亚冒险的伙伴，能够用发光让敌人陷入混乱然后让欧罗拉躲过敌人，还能够够找到隐藏起来的宝箱，在旅途中给欧罗拉提供各种各样的帮助。

系统介绍

本作的战斗主要是以回合制为主。在冒险中还能够结识各种各样的同伴，让他们加入到战斗里成为欧罗拉的助力。欧罗拉除了能够使用剑来攻击之外还能够消费 MP 来使用魔法进行攻击，战斗画面下方的槽是我方对方与敌人的行动顺序，玩家需要一边思考敌人接下来的进攻方式一边把握时机进行攻击。

▶炫丽的魔法也是战斗的一大亮点。

地图上的遇敌为可见式遇敌（也就是俗称的“明雷”），如果不想触发战斗，玩家可以操作伊古尼裘拉斯来接触敌人，这样敌人就不会注意到欧罗拉的到来，欧罗拉就可以趁着这空挡躲过敌人的袭击。每块地图里敌人的配置都是固定的，当清完这一块地图的敌人之后，如果玩家想要刷敌人练级的话就不得不切换一次地图重新进来。

本作支持双人游戏，可以分别操作欧罗拉和伊古尼裘拉斯来进行探险。操作伊古尼裘拉斯可以解开地图的各种机关来进行解谜，操作欧罗拉则是可以享受到传统 RPG 的乐趣。

通过战斗获得的经验值能够让角色升级，从而激活角色的各种技能，本作里角色可习得的技能多达 200 种以上，让玩家在战斗时拥有更多的选择。除了升级之外，玩家还能够通过在地图的宝箱里获得名为“OCULI”的宝石来升级武器，本作里可用于合成的素材有 600 种以上，如何利用这些素材来打造属于玩家自己的武器也是游戏的其中一个乐趣。

帝国内战的开幕

文 秋沙雨 美编 小瑟

犹抱琵琶半遮面的《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》在近期终于公开了它的发售日——9月25日，与前作的发售日相近。本作的系统将在前作的基础上进行了大幅度的调整，根据制作人访谈透露说前作结局的骑神战也将正式加入本作的战斗系统之中，本作的可操作角色更是多达20人以上，这是要挑战《空之轨迹 3rd》的记录吗？

英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	Falcom	角色扮演
多机种	英雄传说 闪の轨迹Ⅱ	日版
	2014年9月25日 / 本地1人	售价未定
	对应机种为PS3、PSV	对应玩家年龄：未定

THE LEGEND OF HEROES 閃の軌跡Ⅱ

剧情介绍

——那一发枪响，改变了帝国的命运。

以铁血宰相吉利亚斯·奥斯本被狙击手杀害为开端，“贵族联合”占领了埃雷波尼亚帝国首都海姆达尔——

从天而降的巨大飞行战舰“巨人”以及被称为“机甲兵”的大量人型机械兵器让帝国的势力版图产生了根本性的变化，以帝国全国为舞台的内战正式宣告爆发。

利用压倒性的军事力量以及新兵器来压制敌人的贵族联合军。

调遣训练有素的士兵与机甲师团来牵制住敌人的帝国正规军。

在拥有着强大军事实力的帝国埃雷波尼亚里爆发的内战规模超乎了所有人的预料，没人知道这场内战何时才能完结。

这时候——

隶属托鲁兹士官学校特科班“Ⅶ组”的利因·修瓦路兹在荒凉的山中醒了过来。陪伴在他身边的是能够说人话的黑猫，以及巨大的灰色“骑士”……

“Ⅶ组”的同学们——与他一起跨越了诸多试炼一同走过来的同伴们的身影，却一直寻不到。

——他记得在他失去意识之前所听到的是，同伴们与他的道别，以及自己的痛哭和叫喊……

向他紧逼而来的蓝色之影以及在地上展开的那场绝望的战斗，渐渐地在利因的脑海中毫不留情地浮现出来。

“……大家没事吗……”

“必须快点回到学校才行——！”

利因无视黑猫的阻止，无视躺在身后的巨大灰色“骑士”，手忙脚乱地开始从山上爬下来。

这是激烈纷呈的生活的开始和一切之终结的开端……

可操作角色公开

焕然一新的“Ⅶ组”

利因·修瓦路兹

17岁 武器：太刀

CV：内山昂辉

本作的主角，帝国北部地方贵族修瓦路兹男爵的养子，托鲁兹士官学校特科班“Ⅶ组”的领队。拥有东方剑术流派“八叶一刀流”中阶的实力，但是由于位居沉睡在自己体内的力量而无法发挥全力。不过在与同伴们的相处期间渐渐地获得了成长，顺利克服了自己的心理阴影。在前作结局里被选为神秘人型兵器“灰之骑神 瓦里马尔”的驾驶员，虽然成功将向学校袭来的危机击退，但是最后败于曾是自己的前辈兼同伴的人物所乘坐的“苍之骑神”，不得已之下脱离战场，最后在远方的山脉中醒来……

©2014 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

艾丽莎·莱茵福特

17岁 武器：导力弓

CV：堀江由衣

埃雷波尼亚帝国最大的重工业制造商莱茵福特（RF）集团的千金。与利因一样隶属“Ⅶ组”，在学校生活中渐渐与利因的关系加深。有时候会说一些刺耳的话，不过在看到有人需要帮助时依然会出手帮忙。一边烦恼着与身为莱茵福特集团总裁的母亲伊丽娜之间的关系处理，一边寻找着自己要走的路。在前作结局里为了让利因成功脱离战场而与其他同伴们一起留了下来之后生死不明……

艾利欧特·克雷古

16岁 武器：导力杖

CV：白石凉子

帝国里无人不知的猛将“红毛的克雷古”的儿子，拥有着非常出色的音乐才能，原本打算报读音乐学院，但是遭到父亲的强烈反对之后进入托鲁兹士官学校。曾经有些不太自信的性格通过在“Ⅶ组”里与同伴们一起跨越一个个困难之后渐渐变得乐观向上，稍微有些值得依靠了。

劳拉·S·阿尔泽伊德

17岁 武器：双手剑

CV：伊濑茉莉也

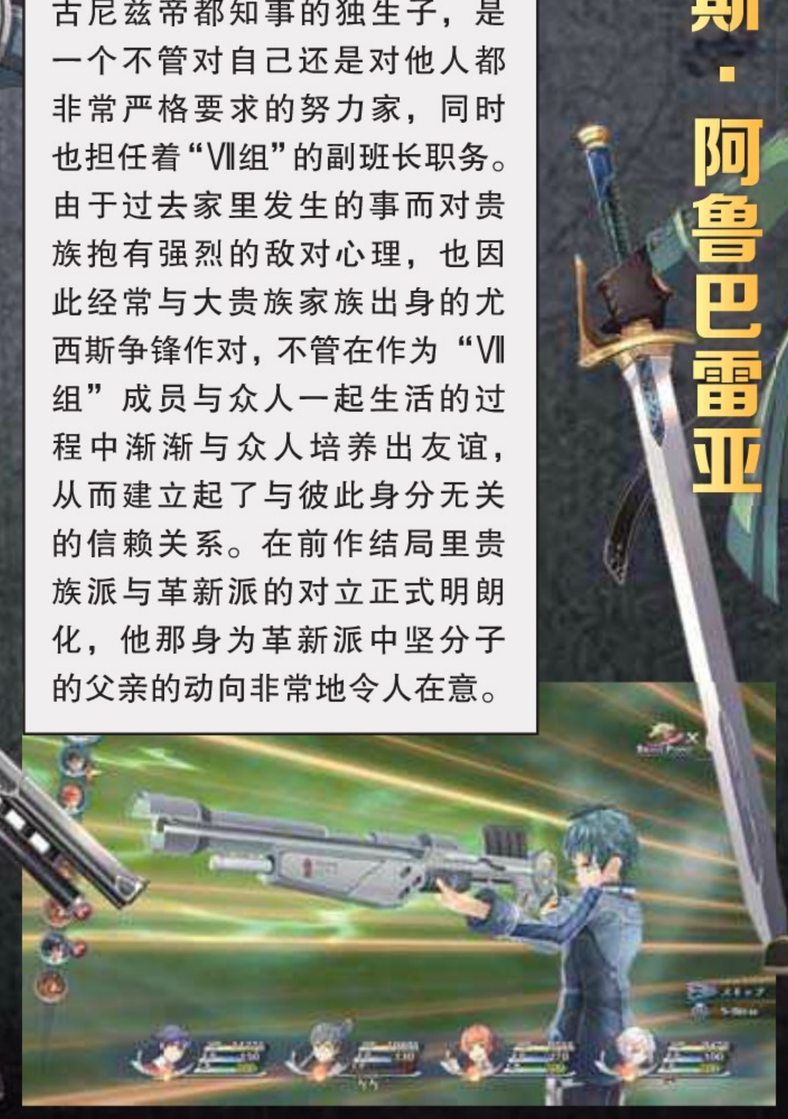
帝国的剑术名门阿尔泽伊德子爵家的千金，与利因是有着一样剑术追求的关系，两人经常私下切磋。有着帅气而高傲的气质，曾经无法接受从正道里走向歪道的事物，但是通过与身为原猎兵的菲正面交流之后而与其成为亲密的朋友，这也让她的武艺与心境得到了极大的成长。

马基亚斯·雷古尼兹

17岁 武器：霰弹枪

CV：佐藤拓也

革新派的中坚人物之一雷古尼兹帝都知事的独生子，是一个不管对自己还是对他人都非常严格要求的努力家，同时也担任着“Ⅶ组”的副班长职务。由于过去家里发生的事而对贵族抱有强烈的敌对心理，也因此经常与大贵族家族出身的尤西斯争锋作对，不管在作为“Ⅶ组”成员与众人一起生活的过程中渐渐与众人培养出友谊，从而建立起了与彼此身分无关的信赖关系。在前作结局里贵族派与革新派的对立正式明朗化，他那身为革新派中坚分子的父亲的动向非常地令人在意。



尤西斯·阿鲁巴雷亚

17岁 武器：骑士剑

CV：立花慎之介

埃雷波尼亚帝国四大名门之一阿尔巴雷亚公爵家的次子。有着贵族特有的傲慢态度，无论走到哪里都是一副高高在上的姿态，不过本人没有任何恶意，也会像普通人一样直面自己不成熟部分。曾经因为自己是贵族与平民的私生子而陷入痛苦的境地之中，在与自己有着类似境遇的利因向他坦白了自己的过去之后，彼此之间相互认可了对方，并结下了良好的关系。本作官网的角色介绍里那句“这样你总该明白了吧——彼此的前进之路已经分道扬镳这一事实。”让人不由得提心吊胆起来……

艾玛·米尔斯丁

17岁 武器：魔导杖

CV：早见沙织

埃雷波尼亚边境出身，通过奖学金入学的少女，同时也是“Ⅶ组”的班长。成绩在托雷斯士官学校位居年级第一，而且很会照顾人，是一个得到“Ⅶ组”全员信赖的优等生。另一方面，她能够使用与导力魔法不同体系的不可思议的力量，同时也知道旧校舍和罗恩格林城的秘密，其真正身分至今还是一个谜题。在前作结局里可以得知她是为了引导利因而到士官学校入学的，而且姐姐还是结社“噬身之蛇”的成员，她在本作里又将述说什么样的事实呢？

菲·克劳泽尔

15岁 武器：双剑枪

CV：金元寿子

拥有远超常人的高超战斗技术和令人惊讶的身体能力的原猎兵少女。在之前所属的“西风的旅团”解散之后，被莎拉半强迫地带到托鲁兹士官学校入学。和与身为猎兵的自己所走的道路正相反的劳拉化解了矛盾之后成为了亲密的朋友，之后通过实习或学校生活让其精神层面也得到了极大的成长。在前作结局里她与同伴们一起决心与“贵族联合”对立，但是在“贵族联合”的军队里却有着曾经的猎兵同伴们的身影……

分属不同势力的新同伴

帝国为数不多的游击士

托瓦尔·兰德那

27岁 武器：改造魔导器 & 电棍

CV：杉田智和

在大陆各地都有着支部的接受各方委托调查或解决事件的民间组织“游击士协会”帝国支部的游击士。在游击士活动受到限制的帝国里得到前同事莎拉等人的协助默默进行着游击士活动，并想方设法重新成立帝国支部。武术方面能力一般，擅长在战术导力器方面的改造再编辑，能够以超乎常人的速度使用导力魔法这点非常广为人知。在前作里利因去各地实习的时候与托瓦尔相识，在本作里他将会和利因等人在意料之外的地方再会，并协助孤立无援的利因等人。

场景攻击系统

系列特有的“场景攻击系统”在本作里也依然健在，而且如果看准时机连续按按键的话还能够连续使出攻击。在本作里的场景攻击系统不仅仅是用来攻击魔物，还会用来在城镇或迷宫里解除各种机关。

利因的故乡 温泉乡尤米尔

位于埃雷波尼亚帝国北部山中，由修瓦路兹男爵治理的温泉乡。有传言说这里的温泉包治百病，而且在该地设有皇帝恩赐的豪华旅店，在山麓里也有能够连通其他都市的铁路，不过在冬天会因为大学而封闭起来。在这雪景迷人的时期里，经历了各数奇异体验的利因终于回到了故乡……

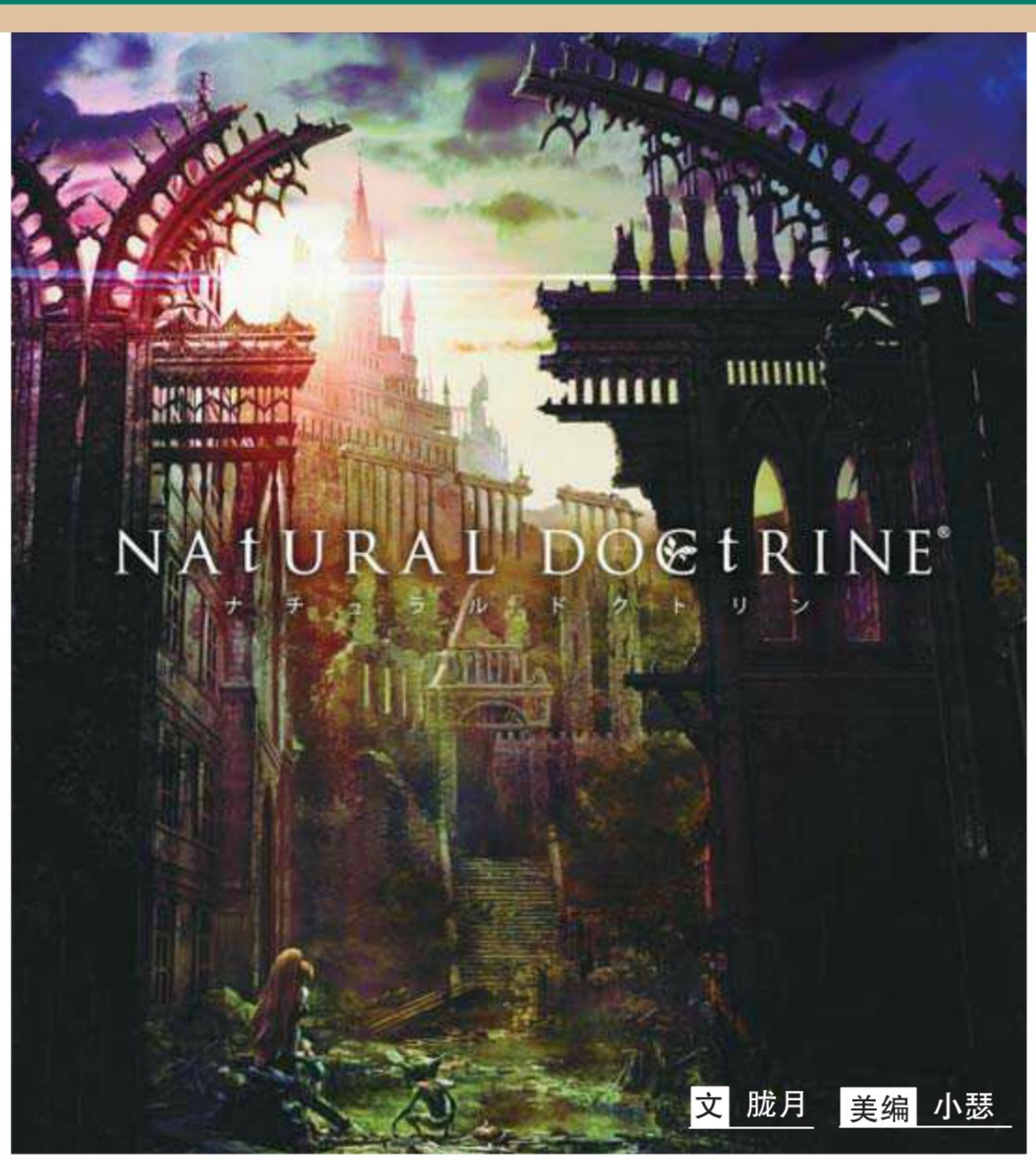
优雅的“铁血之子”

克蕾雅·利维尔特

24岁 武器：军用手枪

CV：松来未佑

隶属帝国正规军最精锐的“铁道宪兵队”的女性大尉。外表纤细而楚楚可怜，而与貌美的外表相反，她有着能够在极短时间内处理从在帝国全国铁路网配置的各地部队中汇报上来的问题的能力，其果断和迅速的处理速度让其拥有“冰之乙女”的别名。同时也是奥斯本宰相直属的“铁血的孩子们”其中一员，但是在前作结局里中了恐怖组织首领“C”的计谋而没能成功阻止宰相被暗杀。在前作里曾在利因等人的实习期间为其提供帮助或交换情报，在本作里她换下军装在私下进行秘密行动，同时也与利因等人相互协助。



文 胧月　美编 小瑟

本作难度极高，敌我双方的战斗技能和角色养成都很朴素，即便是在简单难度下，任何一次走位不当或毫无准备地触动机关而被偷袭，都会立即导致GAME OVER，偏偏关卡中途是不能存档的，以己方战斗力无双敌阵的打法完全是痴心妄想。另一方面，本作虽存在二周目设定，可发生改变的只是部分剧情，完全无法继承一周目的角色等级、技能乃至获得道具。以上种种不太友好的设定，使得玩家很难对它产生良好的初始印象，然而这不太亲近人的高难度也正是其魅力点所在，富有挑战精神也好，是个抖M也罢，都不妨来尝试下这款近年来已经非常少见的硬派战棋。

自然法则	角川Games	策略角色扮演
多机种	NAtURAL DOCtRINE	日版
2014年4月3日	本地1~2人，在线1~2人	PS4下载版：6296日元、PS3下载版：6296日元、PSV下载版：5370日元
对应机种为PS4、PS3、PSV		对应玩家年龄：15岁以上

操作说明

按键	功能
左摇杆	角色移动/目的地选择（世界地图画面）
右摇杆	指令目标选择
十字键	技能选择/光标移动（菜单画面）
○键	确定
×键	取消行动/快进事件对话/长按并配合左摇杆可让角色快速移动
△键	自动锁定移动后可攻击到的目标/角色更换装备或养成（世界地图画面）
L键	隐去左上角的角色技能
R键	变换视角/缩放地图（世界地图画面）
SELECT键	切换左上角技能说明是否完整表示
START键	打开主菜单

基本系统

胜败条件

关卡的胜利条件分全歼敌人或安全撤退到指定区域两种，也有两种胜利条件复合在一起的情况。GAME OVER条件就严厉许多，中前期任何一名角色在战斗中阵亡，就会不讲情面地失败，需要从关卡初始（部分较长的关卡可从中途）重新攻略。

地图区域与移动

每一关地图均由多个区域组成，各区域基本是形状比较规则的直角几何图形，任意一名角色每次行动可自由移动两个区域。每个区域都有不小的空间，玩家可自由调整角色在区域里的位置，利用地形减轻来自敌方的伤害，或透过一些缝隙对敌人远程狙击。移动有一些额外需要注意的规则：1. 不得移动到敌方的红色区域，除非将其消灭；2. 任何一个区域不得同时配置超过4名角色；3. 角色处于濒死状态时每次只能移动一个区域；4. 石巨人（ゴーレム）占2个单位，即当区域里有石巨人时，至多只能另外再配置2名角色；5. メル操作石巨人移动时，间隔不得超过2个区域。

特殊地形与地标

地图上存在一些能通过特殊指令来改变状态的地形与地标，像不太结实的墙壁（もろそうな壁），要通过アンカ的爆弹破坏；吊桥要通过石巨人的攻击令其放下。此外还有宝箱和机关（大门、铁栅、扳手等），二者都不能在连携行动中对其进行动作，必须由单独行动的角色才能打开。部分宝箱是上锁的，日语显示为“施锭”，只有アンカ才能打开。许多机关在启动后会出现敌方的伏兵。

魔法物质プルトン

プルトン是从宝箱里获得的稀有物质，其总量在画面右上角以蓝色圆形中的数字表示，**ネブラ**的魔法、石巨人的特殊攻击、部分特殊射击的使用都要消耗该物质。主线中获得的**プルトン**总量是恒定的，虽然可以去自由关卡中刷取，但获得效率极低。由于产量极少，中前期玩家必须省着点用，以防后期激战时紧缺。推荐中前期只在以下情况下使用它：1. 必须由**ネブラ**启动关键连携，否则会被秒杀时；2. 歼灭大爬虫时可使用“魔力の铳弹”；3. 对付部分HP特别高的BOSS时可使用石巨人的“挟击の万力”；4. 必须阻断关键敌人的连携，否则会被秒杀时，可使用**ネブラ**的“**ゆりかご**”来打断。

攻击

分为近战、枪械和魔法三种，各自的攻击范围和消耗略有不同。

近战

只能攻击邻接区域，不受地形的遮挡限制。近身攻击武器有单手和双手的分别，单手武器攻击次数多，单次攻击力偏低；双手武器攻击次数少，单次攻击力高。单手和双手武器均有一定的格挡率可挡开对方的攻击，部分装备盾牌的角色也能用盾牌防御敌方攻击。任何角色对于近身攻击，都有一定几率回避开。除普通攻击外，其他特殊攻击在使用一次需经过一定的冷却回合才能再次使用。

枪械

可攻击距离不超过2个区域内的敌人，枪械技能“远间の射击”可攻击不超过3个区域的敌人。与近战不同，枪械大幅受地形制约，高低差和障碍物均有可能导致射击无法命中敌人，因此在发动攻击前，要确保攻击指向的矢量箭头能准确无误地停在目标身上。若枪击角色和敌人之间隔着己方角色，会出现误伤的危险。当枪手和战士同时攻击一名角色时，系统会让枪手优先攻击，因此不必担心近战肉搏致使敌人的位置发生改变。除普通射击外，其他特殊射击在使用一次需经过一定的冷却回合才能再次使用，“魔力の铳弹”不受此限制。

魔法

魔法攻击方差较大，对于魔法抗性强的敌人而言，其攻击力也许还不如普通攻击。当然对特定敌人也能产生极高的输出。魔法的优点在于地形局限性小。

回复

道具和魔法均可回复角色，本作的道具并非存储品，玩家可近似将它视为不消耗プルトン的技能。角色通过攀登技能树来获得回复类道具，每关中能使用的道具数是限定的，但到了新关卡会自动补满。回复类魔法同样消耗プルトン，没有使用次数限制。由于连携系统的存在，本作中回复的意义并非仅限于加血，经常会出现为了连携而故意给满血角色吃回复药的情况。

辅助

依然分为辅助技能和辅助魔法，辅助技能不消耗プルトン，但每次使用后有一定的冷却回合。辅助魔法既有BUFF类，也有特殊效果类，比如对付低智能型敌人非常好用的“ゆりかご”，能让敌人陷入多回合的睡眠状态，切断连携链。BUFF类的辅助技能，如イフ的“勇将の鼓舞”、アンカ的“奋起の策”等，在使用过后经过一定冷却回合才能再次发动。

应射

较为特殊的攻击方式，无法主动发动，相当于我方角色在被敌人攻击时的援护反击。应射的发动者仅限于装备枪械的角色，当敌人攻击我方角色且其处于枪手的射程内，枪手就能在敌人出手前先进行一次射击，如果能一击将敌人打倒，那我方被攻击角色就可免于伤害了。应射受地形限制，即发动角色与敌人之间不能有障碍物，另外要注意应射是援护技，无法对自己发动。每次应射的射击次数只有一次，和枪械攻击有可能误伤自己人不同，应射时如果被己方角色挡住了射击目标，会自动停止应射。

角色养成

本作角色养成系统相对简单，自由度比较高，可针对关卡需要随时调整。在世界地图上按△键进入编成画面，再以十字键＋○键选定角色，可查看角色的详细数值和装备，该界面下按○键可为角色更换装备，按△键进入下一级的技能树，自由设定技能。技能树中带红框的技能是默认拥有，其他技能可使用技能点自由点亮或熄灭。各技能对应的横坐标数字表示该技能的等级限定，只有角色等级不小于该数字时，才可以点亮相应技能。

角色各数值解说

数值原名	作用
レベル	角色等级，等级提升后获得技能点
经验值/次	当前总经验值与下一次升级所需达到的经验值
ヒットポイント	HP，变为0时角色死亡
筋力	每提升一点，HP+1，并提高角色的近战攻击力
体力	每提升一点，HP+8，并提高角色对睡眠和中毒的耐性
技量	每提升一点，命中率和暴击率+2%，并提高角色的射击攻击力
敏捷	增加武器的攻击次数，各武器增加攻击次数的敏捷度不一样
精神	所有攻击技能的攻击力提升
知力	魔法攻击力提升
信心	回复魔法和回复药的回复量上升
近接/射击	近战伤害/射击伤害
火/冰/雷/酸	火属性攻击/冰属性攻击/雷属性攻击/酸属性攻击
毒/吸收	附加毒属性/附加吸收属性
命中/格挡	命中率/武器格挡率
盾防御/回避	盾防御发动率/回避率

连携

连携是本作的核心系统，它的意义并非单单是提升攻击力的锦上添花，而是威胁到了生存与过关。本作中敌我双方都是高攻低防，基本互相秒杀，我方任何一个角色很难抵挡住由2个以上敌人发动的连携攻击，而任一角色的死亡都会导致GAME OVER，因此在彻底理解连携系统前，玩家几乎寸步难行。

行动顺序与连续行动

行动顺序在游戏中以片假名“**イニシアチブ**”表示，显示在画面的上方。两个粗体白色的“<”符号之间是一回合内敌我双方的行动顺序，通常情况下每人每回合限行动一次。比如初期显示的行动顺序为“**イフ**→敌人A→**ヴァシリ－**→敌人B→**ジ－ク**”，从**イフ**行动到**ジ－ク**结束为完整的一回合。如果在**イフ**行动期间打倒了敌人A，则**イフ**行动完后立即切换至**ヴァシリ－**，这样就形成了连续行动。如何取得更多的连续行动，能让携更顺利地进行。

由于回合内的行动顺序是固定的，且不进行连携时每人每回合仅限行动一次，那么在打开门、扳动扳手等机关时，建议让每回合必定最先行动的**イフ**来完成，这样接下来行动的是我方第二名角色（通常是**ジ－ク**），乃至后面的角色都能保留当前回合内的行动权，更容易取得该回合内的连续行动。如果让我方最后一名角色开门，那么本回合内我方就没人再可行动，而必定被敌人抢先攻击。因为行动顺序固定，因此击倒敌人获取连续行动的关键，是让我方行动顺序靠后但攻击强力的角色（如**タチアナ**、石巨人）最初就参与连携，这样不断击倒行动顺序靠前的敌人，让我方更多角色连续行动，继而带动这些强力角色多次参与攻击。

连携与储存

连携能让我方角色连续进行攻击，如果在一开始就让**イフ**带动所有队员连携完毕，那么本回合内我方的行动机会便全部耗尽。参与连携行动的角色虽然在本回合内不能启动连携，但仍然可以多次参与其他角色发起的连携。因此，在连携时可故意让行动顺序较前的角色不参与连携，使用储存（リザーブ）指令保留自己在该回合的连携启动权。先让其他角色的通过连携，消灭在执行储存指令角色前行动的敌方角色，取得连续行动，再让储存的角色启动新一轮连携，即可最大限度地提升我方在单回合内的攻击次数。

以上说明也许不够直观，举例来说，敌我双方行动顺序为“**イフ**→敌人A→**ジ－ク**→敌人B→**アンカ**”，这样只要能打倒敌人A，**イフ**和**ジ－ク**便能连续行动。**アンカ**此时的行动取决于**イフ**是否能独自消灭敌人A，如果可以，那么只需**イフ**攻击，**ジ－ク**和**アンカ**均执行储存，这样在消灭敌人A后**ジ－ク**立即行动。让**ジ－ク**连携**イフ**消灭敌人B，**アンカ**仍然执行储存，那么在消灭敌人B后又立即可以让**アンカ**连携前两人。

连携条件

只有特定的指令才能启动连携，各指令的连携条件各不相同，有如下四种。

对象区域内的所有队员

使用回复药和回复魔法的指令可令对象区域内所有队员参与连携，比如某区域里有**イフ**、**アンカ**、**タチアナ**三人，这时轮到**ネブラ**行动，让**ネブラ**对三人中任何一人使用回复魔法，即可令这三人参与连携，再对关键敌人展开一轮射击。

能够攻击到同一对象的所有队员

稍微不太好理解，即当我方某角色指定攻击目标后，本回合内我方所有“有可能”攻击到该目标的角色都可参与连携。“有可能”的意思是，参与连携角色在当前位置虽然攻击不到目标，但移动后若可参与攻击，同样可发动连携。连携时未必要攻击同一目标，只要满足“可能”这一条件并顺利启动连携，那么连携角色的具体操作由玩家自由执行。

地图内全体队员

全体BUFF类技能一旦发动，不管我方队员之间距离多远，完全不挨着，也可以无条件发动全体连携，所以**イフ**和**アンカ**的全体BUFF不仅有战术意义，也有战略意义。

奖杯列表

奖杯等级	奖杯名	获得条件
白金	NAtURAL DOCtRINE	获得其他所有奖杯
铜杯	临机应变！	战斗中更换武器
铜杯	「ヴァシリ–……ッ！」	ヴァシリ–离开队伍
铜杯	历战の古强者	离队的ジ–クリンデ再次加入
铜杯	坑道开拓者	アンカ加入队伍
铜杯	尊大なアプレンティス	ネブラ加入队伍
铜杯	晴れて自由の身	タチアナ加入队伍
铜杯	リッタ–ロ–デンを舍てて	エルナ加入队伍
铜杯	不屈の贤者	インゴベルト加入队伍
铜杯	小さなゴ–レム使い	メル和アイゼン加入队伍
铜杯	龙の巫女	ゴモリ–加入队伍
铜杯	オ–ク族の王	遇到狮子王アスラン
铜杯	不死なる军团の主	遇到不死王ゴモラ
铜杯	秘宝ウラトリウム	获得リザ–ドマン王国的秘宝
铜杯	古の息吹	在北の灵峰遇到古龙オナトゥ
铜杯	燃える城都へ……	进入フェステ城内
铜杯	敌の怀深く	进入グリオン的巢穴
铜杯	迷宫制压	打倒ミノタウロス
铜杯	召されゆく 父と母	打倒タチアナ的父母骷髅
铜杯	仇讨ち！	打倒グリオン・セントリ–
银杯	大物打倒	打倒グリオン・ドレッドノ–ト
银杯	试练を乘り越えて	打倒グリオン・ウルトラ
银杯	自然淘汰されるべきは……	打倒グリオン・クイ–ン
铜杯	坑道开拓者「バ–グマン」	累计获得プルトン超过10g
铜杯	坑道护卫士「ベ–ゲルイエ–ガ–」	打倒100个ゴブリン
铜杯	ネクスト イニシアチブ	取得连续行动权
铜杯	应射！	以应射击倒敌人
铜杯	プルトン魔法の破坏力	使用ネブラ的攻击魔法“プルトンの矢”
银杯	怒涛の连携！	全队9人进行连携
银杯	不死王の终焉	打倒不死王ゴモラ
金杯	完全な胜利	全员存活的情况下通关
铜杯	【マルチ】对战 胜利	联机模式下“对战”获胜
铜杯	【マルチ】协力 胜利	联机模式下“协力”获胜
铜杯	【マルチ】デッキ构筑 初めの一步	联机模式下更换登录在卡组里的卡片
铜杯	【マルチ】ランクアップ！	联机模式下第一次升级
铜杯	【マルチ】下克上	联机模式下“对战”战胜比自己等级高的对手
铜杯	【マルチ】カ–ド收集の始まり	联机模式下获得5枚卡片
铜杯	【マルチ】ビッグサイズ！	联机模式下获得最大尺寸为4的卡片
铜杯	【マルチ】最上级の辉き	联机模式下获得最高级卡片
银杯	【マルチ】高评价デッキ	联机模式下卡组评价超过A
银杯	【マルチ】选ばれしプレイヤ–	联机模式下到达A级
银杯	【マルチ】カ–ド コレクタ–	联机模式下获得50枚卡片
金杯	【マルチ】デュエルマスタ–	联机模式下胜利100次
金杯	【マルチ】カ–ドマスタ–	联机模式下获得300枚卡片
铜杯	大切な品	拾取ヴァシリ–の指轮（二周目限定）
银杯	ずっと一绪に	拯救ヴァシリ–（二周目限定）

文 初心者 美编 NINA

新Loveplus+	Konami	模拟育成
3DS	NEWラブプラス+	日版
	2014年3月27日 本地1人	5200日元
	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上

由于前作表现不尽人意，尤其是掉帧严重的问题在推出补丁后也未能完全改善，本作《新 Loveplus+》一举砍掉了许多为 3DS 设计的特色功能，不得不说是比较大的遗憾。但这些代价也的确换来了更流畅的游戏体验，毕竟这是一款强调真实时间的游戏，保证随时随地都能让人放松心情才是它的核心价值。因此对于跃跃欲试的新玩家而言，已经无需过虑了，快快选择心仪的女生，展开浪漫甜蜜的新旅程吧。

恋爱入门

开始新游戏之后，首先会进入“朋友阶段”，在 100 天的期限内达成一定条件，就会被 3 位女主角的其中之一告白。告白之后进入“恋人阶段”，就可以开始跟女朋友约会了。

游戏分为实时模式和跳跃模式。在朋友阶段是跳跃模式，而恋人阶段则默认是实时模式，即游戏内的时间跟现实时间同步。如果想随时推进游戏进程，那么也可以在恋人阶段改成跳跃模式。

实际上跟大多数恋爱文字游戏类似，玩家基本上就是每天选择地点和行动，提高好感度从而触发事件，周而复始地进行下去。但与真实时间同步，使这些事件变得分散，每次打开游戏花费几十分钟与游戏角色互动，点到即止才能保持新鲜感，而且跳跃模式下容易错过一些特别事件，所以建议除非是差一点点就能填满某项彼氏力或者纯粹想要增加相处天数，否则一般不必选择跳跃模式。

继承存档

本作可以从《新 Loveplus》甚至是之前的作品中继承存档，若存档已经是恋人阶段，那么游戏就会直接从恋人阶段继续，而且一开始女友的心情也会变好。

如果要从《新 Loveplus》继承存档，首先要进入《新 Loveplus》（升级到补丁 1.2 版本），在开始画面的存档管理中导出（**デ－タ出力**）存档到记忆卡，然后启动《新 Loveplus+》，选择从《新 Loveplus》继承存档即可。数据导入耗时 15 分钟左右，要注意剩余电量。

如果要从更早前的作品继承存档的话，要先进入本作，选择从《Loveplus》等继承存档，然后就会跳转到 eShop 的下载画面，下载存档继承工具。

继承完毕开始游戏时，可以重新设定玩家的生日、名字和读音等等。

基本操作

与前作不同，这次游戏大多数情况下只能竖持机身来玩，并且不支持裸眼 3D 显示。以下按键的方向都是在竖持机器时的方向。游戏大部分操作都可以直接在下屏点击完成。

按键	功能
摇杆	摄影时放大、缩小
A/方向键↓	快速显示对白
L	开关运动感应。长按调节焦点。（摄影时亦可）
R/方向键↑	打开相机、按下快门；长按收起相机
方向键←、→	切换相机滤镜
START/SELECT	在画廊回顾事件时播放或暂停
L+R	结束迷你游戏

菜单说明

朋友阶段和恋人阶段的主菜单略有不同，恋人阶段会新增几个特有功能。

朋友阶段

日常计划：分为朝、中、夕、晚四个时间段，分别选择玩家的行动计划。

睡觉：当一天的行动全部完成后，实行该选项结束一天进入第二天。

短信：获得女孩电话号码后，方可使用该菜单，每天早晚各只能发一条。

我的资料：查看现在进行中的ToDo和**ステ–タス**（已完成的目标、持有金钱和彼氏力）。

选项：可以更改声音和画面显示的设定。

存档：存档后可选择回到游戏标题画面。注意电量较低时只能保存基本的数据。

恋人阶段

日常计划（予定入力）：同朋友阶段。

睡觉（寝る）：同朋友阶段。

短信（メール）：不同于朋友阶段，在发短信中做了分类，比如打招呼、甜言蜜语、心情，也没有数量限制，但会消耗行动点数。在约会结束后，还可以发送自己约会后的感想给对方。超过120条后，会从旧的开始自动删除。

电话：可以约女孩出来或预约周末的约会。

对话模式（ラブプラス）：和女友对话，可以使用麦克风聊天，还有猜拳等迷你游戏。也可以在这里设置计时器和闹钟（**カノジョにお願い**），关上盖子也能正常计时，但

Tips | 消耗彼氏力越多，约会的时间越长。

©2014 Konami Digital Entertainment

是需要外接音箱。当关系进展到足够亲密的时候，这里会出现“SOS”的求助选项，每个存档只能用一次。

青春的一页（青春の１ページ）：恋人阶段的剧情，每天可以看一个小故事。

日历：可以回顾之前的行动。

WEB：包括约会地的情报、最近周围举办的活动、天气预报和本日血型运势。

地图：可以查看周边地区的地点。

我的资料：同朋友阶段。道具和相机设置也是在这里查看。

选项：可以切换跳跃模式。

迷你游戏：开始只有类似噗呦噗呦的“ぱずるだま”，之后会追加其他小游戏。

相册：在拍了照片后，可以在这里将喜欢的照片导出到SD卡中。

存档：同朋友阶段。

日常计划

无论是哪个阶段，都需要输入日常计划（予定入力），消耗行动点数来决定当天的行动，长按图标可以显示行动的文字说明。根据选择的行动，玩家的“彼氏力”会增加或者减少。具体增减的项目会在上屏显示。行动的图标中如果出现了女主角的头像，那么等到相应的时间点时就会遇到女主角。

所谓彼氏力，就是身为男朋友的魅力。当日常计划实施时，下屏出现的Q版女主角会暗示行动的评价，评价越高，提升的彼氏力也越多。评价从高到低有：花、两个圈、圆圈、三角、交叉。这个Q版角色也是目前好感度最高，最有可能成功告白的那一位。而在之后的约会等行动中，要消耗彼氏力才会出现一些特殊选项。

选好计划之后，一天的生活就会开始，不过在对应的时间之前还是可以临时更改后面的计划的。另外也要注意如果要外出的话，还要点击一次外出的图标选择目的地。

时间段与行动

日常计划的行动对应现实时间的几个时间段，一些行动也只能在特定的时间范围内进行。而从早上8点到晚上8点之间，每小时会回复1点行动点数。

显示	现实时间段
无	5:00 ~ 8:00
Morning	8:00 ~ 12:00
Afternoon	12:00 ~ 15:00
Evening	15:00 ~ 18:00
Night	18:00 ~ 21:00
无	21:00 ~ 5:00

行动	彼氏力增减
理系	知识↑↑ 魅力↑ 运动↓
文系	知识↑↑ 感性↑ 运动↓
美术	魅力↑↑ 感性↑ 知识↓
音乐	感性↑↑ 魅力↑ 知识↓
体育	运动↑↑↑ 魅力↓
部活	运动↑↑↑ 知识↑ 感性↓
委员会	感性↑↑↑ 知识↑ 运动↓
バイト（打工）	魅力↑↑↑ 感性↑ 知识↓
预习复习	知识↑↑↑ 运动↓
ワークアウト（锻炼）	运动↑↑↑ 感性↓
おしゃれ（打扮）	魅力↑↑↑ 知识↓
趣味	感性↑↑↑ 魅力↓
外出	根据地点，随机一项↑↑↑ 随机一项↓
ToDo	无增减

朋友阶段

在开篇选定基本信息和房间类型后，就开始了新的校园生活。最初的日常计划中会随机出现一个女主角的头像，另外两个则会在第二天出现并显示为问号。想跟她们相遇的话，可以选定活动地点，分别是：去快餐店打工，遇见姐崎宁宁；去网球部，遇见高岭爱花；去做图书委员，遇见小早川凛子。如果没有选择另外两人，那么在8天之内也会强制发生跟她们初次相遇的事件。

随着朋友阶段的进展，问号会再次出现，选择后会发生另外两人的“嫉妒事件”，玩家在里面的决定将影响到告白路线。而“ToDo”的符号则是限定时间段内的事件，类似于角色的任务，需要去正确的地点帮忙解决她们的难题，完成后可以较快地提高好感度。

简要流程

根据女主角的不同，提高所需要的彼氏力，完成ToDo任务，就能按照以下流程发展。当发生梦境事件后，告白事件也就不远了。

Tips | 在每月的交往纪念日送出礼物，可以收到对方的礼物。

角色介绍

所谓知己知彼百战百胜，为讨得意中人的芳心，了解对方的基本信息还是有必要的。下面就看看三位女生的设定，选定喜欢的类型吧。

高岭爱花

たかね まなか

学年	高中二年级
血型	A型
生日	10月5日
星座	天秤座
喜欢的东西	制作点心、弹钢琴

和玩家同一个年级，同样也是网球部的队友。被大家认作是文武双全、少出厢房的千金大姐。因为过于受到周围人们的目，反而让其他人与她产生了离……

小早川凛

こばやかわ りんこ

学年	高中一年级
血型	B型
生日	8月17日
星座	狮子座
欢的东西	读书、音乐、格斗游戏

比玩家低一年级的学妹，和玩家一样是图书管理员。喜欢看书和听音乐，并且时常是独自一个人坐在一边，有些不合群的样子。她似乎不愿意和其他人扯上关系，好像是有什么缘由……

姐崎宁宁

あねがさき ねね

学年	高中三年级
血型	O型
生日	4月20日
星座	金牛座
喜欢的东西	家务、恐怖电影

比玩家高一年级的姐，也是在玩家打工地方前辈。由于不论是面貌和内在都比较成熟，所以她经被周围的人过分依赖。这一个高中生来说也许压力大了……

相遇
↓
在汉堡店约会（获得短信地址）
↓
周末约会（之后会一起上学）
↓
放学事件（这时可以更改性格）
↓
亲密事件（多数CG会在这时出现）
↓
梦境事件
↓
告白后进入恋人阶段

选中一位女主角之后，就算日常计划中没有出现她的头像，也可以去她经常出现的地点，而且夜里选择外出的话，有时候能碰到对方。当可以发短信的时候，经常短信联系也会提高好感度。

跟现实不一样，游戏中每个存档最后只能跟一位女生交往，所以完全可以专注于其中一个角色。其他角色的短信、ToDo、事件都大可直接无视，这样能更快地进入恋人模式。如果三心两意，经过 100 天毕业了还把不到妹子，那么就只能恭喜你毕业了，准备开新档重练吧……

角色	需要彼氏力顺序
爱花	运动&知识、魅力、感性
凛子	感性、知识、魅力、运动
宁宁	魅力、感性、运动、知识

如果希望看到嫉妒事件，那么就要同时提高相应的彼氏力，比如爱花和凛子，可以选择“知识＋魅力”；凛子和宁宁，可以选择“感性＋运动”；宁宁和爱花，可以选择“运动＋魅力”。

性格变更

在朋友阶段，角色性格的不同会影响各种事件的出现。在遇见对方时选择“声**をかける**”，然后选择第二项或“膝**カックン**／**チョップ**”，可以触发让她们的性格变为 B 或 C 的事件。朋友阶段中，选择性格的事件会发生两次，由于恋人阶段中改变性格的方法繁琐，需要长期互动，比如发送带有表情的短信等，比较不可控，因此建议在朋友阶段的时候就将其性格确定下来。

性格的类型会在上屏下方，以头像的颜色显示，每个角色都会有 3 种性格。

高岭爱花

A蓝色：冷酷，有点好胜，洁癖。
B橙色：率直老实，有些消极。
C粉色：开朗直率，对恋爱很积极。

小早川凛子

A蓝色：冷漠、带点大人的感觉，爱逞强。
B绿色：傲娇，毒舌。
C粉色：爽朗直接，比较温柔。

姐崎宁宁

A橙色：冷静顺从。
B绿色：自主性强，比较淘气，爱欺负人。
C粉色：积极主动，有点溺爱。

恋人阶段

恋人阶段的菜单和模式有别于朋友阶段的那一套。根据需要可以在“选项”中切换**リアルタイムモード**（实时模式）或**スキップモード**（跳跃模式）。

实时模式

以现实的时间（默认为 3DS 的系统时间）为基准所进行的模式。在这个模式中，画面底部有一个“行动**ポイント**（行动点数）”的数值，随着恋人等级提高而增加。玩家需要先设定好一天的行动，每进行一个行动，都会消耗相应的“行动点数”，一旦点数降为 0，玩家就不能进行已设定外的其他行动了，所以想要发短信或约女孩出来的话，就要事先确认行动点数是否足够。另外该数值可以在**ラブプラス**模式的猜拳小游戏中获胜而恢复少许。

回想模式

完成朋友阶段后，在读档时可以点击右下角的按钮切换到回想模式，完成之前在朋友阶段中未触发的事件。如果在回想模式中达成了不同的告白结局，那么她们就会在恋人模式中以朋友的形式出现。

跳跃模式

基本和朋友阶段的操作差不多，进入该模式后，系统自动将当时的星期和 3DS 系统中的星期校准。虽然可以快速增加交往天数，但不会遇到特别的节日和实时模式所特有的事件。而且需要注意的是，在约了女孩后，如果保存退出了游戏，该约会将自动取消。

约会

在恋人阶段的约会是游戏的主要内容。首先要在设定日常计划的时候选择外出，外出的地点多去几次就会升级，不过地点是随机的。随着等级的提升，人群的目光会减少，可以更容易地跟女友亲密接触。不是所有地点都可以用来约会，但多去几个地点，周围的新地点才会开放，而长时间不去的地点会降级。

准备好之后，就可以打电话预约时间了。若彼氏力达不到约会地点的要求，会容易被对方拒绝。要注意的是，就算是游戏，准时赴约也是需要遵守的规则。如果放了女友飞机，那么之后就会收到抱怨的短信。

正式约会前，需要选择好约会中要采取的行动和要带去的礼物。根据消耗的彼氏力，会出现不同的行动选项和等级，在约会中间会有待机时间让玩家选择这些行动。见到女友后，她会问发型、着装是否符合玩家的审美，3 个选项从上到下就是好中差，按照自己的喜好来选择吧。然后就是进行具体的约会活动了。

约会系统还有一些特殊的情况，比如突然想要取消约会，可以提前 3 小时打电话通知对方；如果获得了喷水公园的各种券，就会发生“高级约会”，但是只能在夜晚进行；如果发生了补习事件，那么就要回答女友给出的题目。

Tips | 没有存档就退出游戏，会被女友教训一顿。

拍照

跟女友对话时，大部分时间都可以按 R 键打开相机拍照。而在特定的场合下，拍照的时候还能用麦克风互动。

相机可以通过买配件来改善性能和增加功能。

配件	功能
记录カード	增加拍照张数
レンズ	改变缩放倍率
手ぶれ补正	防抖
フィルター	特殊效果滤镜
交换パーツ	添加各种特殊机能

道具及礼物

游戏中的许多道具，包括送给女友的服饰、其他各种礼物、相机的配件等，都要在外出的时候才能入手，而且也是主要的消费项目。玩家每周会收到父母寄来的生活费，而完成 ToDo 任务的话，周日能拿到的生活费也会增加。外出次数较多的地点会升级，并开放新的购物项目。

新とわの

道具	店铺
书	アーケード
料理相关	スーパー
CD、DVD	レンタルビデオ店
首饰、优惠券、CD	喷水公园（实时模式周日限定）
料理相关	喷水公园Lv2
相机配件	喷水公园Lv3

十羽野

道具	店铺
CD	CDショップ
相机配件	电气街

临海

道具	店铺
服装	ショッピングモール
饰品	アクセサリーショップ
化妆品	コスメショップ
运动服	スポーツ用品店
古董	アンティークショップ
玩偶	ファンシーショップ

とわのひがし

道具	店铺
相机配件	カメラショップ
伞、碗等	杂货屋
洋装	洋服屋

亲吻心得

这次的亲吻系统分为 3 个阶段，界面比前作清晰明了，而且继承恋人阶段的存档后，一开始就会有新的亲吻教学入门，算是比较体贴的设定。

亲密接触

在平时想要跟女友亲嘴，首先必须亲密接触（**スキンシップ**）。在跟女友见面时，屏幕上方会有几个图标，其中眼睛、人群和信号条一样的图标表示了周围的目光，而右边的手则是显示当前允许进行接触。触碰女友一下，这时下屏上方会出现 5 颗星星，代表了可以尝试的次数，只有当眼睛图标完全闭上的的时候接触女友才算成功，并开始亲密接触。注意眼睛闭上的时机比较随机，宁可错过也不要贪心一直点下去，点错两次的话就会强制结束。

在 5 次尝试中，可以触碰女友的头发、额头、脸颊、耳朵、嘴唇和身体等，根据角色性格，对不同的部位，以及同一部位重复触摸的反应会有所不同，而最后的一下则是根据玩家的喜好随意触摸即可。填满上屏的爱心后就能进入浪漫时刻。

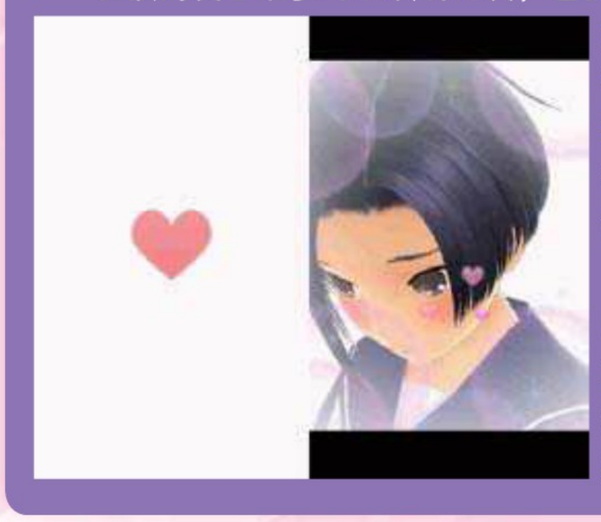
浪漫时刻

避开众人目光成功接触之后，就能进入二人世界的浪漫时刻（**ロマンチックタイム**）。这时要在下屏不断划动，当看到一连串的爱心飞出时就是找对点了，继续划动，直到紫色爱心出现的瞬间停住，这样上方的倒计时黄色部分就会增加，注意不要划太久，否则等到出现蓝色爱心，爱心槽就会减少。而当倒计时快结束时会进入高潮时间（黄色部分），这时就可以随意触摸，直到填满上屏的爱心计量槽，积攒爱心了。

亲吻时刻

积攒的爱心最多可以填满两次，也就是可以亲吻两次。注意要等到女友完全闭上眼睛的短暂时间内再亲，否则评价会降低。而且也要留心其动作暗示，看到对方哪个部位面对着自己，就要点击那个部位，比如额头、脸颊和嘴唇。

另外，在亲嘴唇的时候，是可以长时间点住下屏的，而在快结束之前松开，对方就会不满足，这样就能再亲一次。而且没有用完的次数可以留到下次再用。



旅行

只有在实时模式下，才会发生旅行事件的约会，而且还不能中途变更模式，这是本作追加的要素之一。

在触发旅行事件时，可以选择约会的日子，但一般只能选周六日等连休的时间。到了当天，主菜单就只有前往旅行的选项。开始旅行后，几乎每个环节都会询问是否存档，注意不要选错了退出游戏。

在两日一夜的旅行中有许多集中的小事件和活动，女友会展现跟平时不太一样的一面，说出或撒娇或淘气的对白等等，甚至还会有一起洗澡之类的福利场面。当然了，如果作出太过分的选择，就会被鄙视一顿。所以频繁的存档也算是一种提醒吧。

旅行会占用一整天的时间，首先会在各个景点转一圈，中途还会有一段休息时间，除了看相簿和存档外没有任何按钮，放着不管的话就会进入类似**ラブプラス**的对话模式，可以用麦克风聊天。等休息时间过去了，才能继续下一个旅行事件。

最后到了晚上，还会发生睡前互动的事件，对着麦克风说出对方的名字，就能听到其梦话，而一天的旅行也就结束了。

Tips | 成为恋人表示好感度已经最大，无需勉强接下所有约会，但也要照顾到对方的心情哦。

初音ミク Project DIVA F 2nd

プロジェクト ディーヴァ

攻略透解 GUIDE THROUGH

白金时间约为 60 小时左右　　文 哪尼　　美编 心の永恒

“《初音未来 歌姬计划》系列”发展至今，在游戏的形式上已经鲜有太大的变化了。本作更多地只是对画面、玩法、编辑模式等进行了微调，40 首曲目虽说达到了系列之最，但要知道其中有一半都是之前作品中收录过的旧歌，对于系列老玩家而言新鲜感方面可能会大打折扣。因此虽说本作的品质依然不俗，但带给玩家的感觉可能会略显平淡一些，希望世嘉在后续的作品中能够有所突破，而不是一味地肯老本。对于想要拿白金奖杯的玩家来说，亲密度提升的限制以及众多的收集要素让本作刷刷刷的时间比起前作来长了很多，而本篇攻略则会为大家带来与奖杯相关的要点和收集。

初音未来 歌姬计划F2	SEGA	音乐
多机种	初音ミク –Project DIVA– F 2nd	日版
	2014年3月27日　本地1人	7350日元
	对应机种为PS3、PSV	对应玩家年龄：15岁以上

继承

本作可以继承《初音未来 歌姬计划 f/F》的存档，不过可继承的项目只有角色的服装和饰品而已，DIVA POINT 和房间道具等均不继承，只能说聊胜于无吧。继承与否对于白金时间的影响并不大。

Cross Save

本次不仅 PS3 版与 PSV 版同时推出，并且双版本之间支持 Cross Save 功能。与一般的 Cross Save 不同，本作并不是采用简单的存档上传下载的方式，而是更类似于“同步”的概念。进行 Cross Save 时游戏会比对本地存档与网络存档的数据，综合两个存档中最高的记录形成一个新的存档，即便两个版本分开游玩时产生了不同的记录，Cross Save 后即能保证存档内的成绩都是玩家最高的记录，非常方便。

游戏默认开启了自动 Cross Save，不过笔者建议 PSV 玩家可以在【その他】→【ゲームオプション】→【クロスセーブ】中将其设为手动，毕竟 PSV 很难时时刻刻处于有网络的环境下，这样能避免每次漫长的检测时间。

演奏模式（リズムゲーム）

演奏模式三大模块

教学模式（チュートリアル）：对玩家进行基本操作的引导教学，和前作一样采用了《Ievan Polkka》这首歌，不过此次还额外追加了 EXTREME 难度，颇具挑战性，可别因为是教学模式就轻敌哦。

自由模式（フリープレイ）：歌曲演奏部分，共有 40 首曲目，未来有可能通过 DLC 的形式追加新曲。

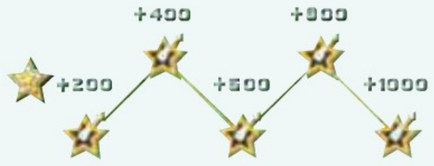
编辑游玩模式（エディットプレイ）：选择自己编辑的歌曲或是下载的编辑歌曲进行游玩，需要有对应的音源。

基本操作

演奏模式的基本操作没有太大变化，不过由于本作加入了连锁划动和双重划动两个新操作，因此在这里还是向一些新玩家们简单介绍一下。

音符/标记	对应操作
	抓准时机按下与音符标记相应的△（↑）、○（→）、×（↓）、□(←)
	抓准时机两手同时按下△+↑、○+→、×+↓、□+←
	抓准时机长按与音符标记相应的△(↑)、○(→)、×（↓）、□（←），直到长条结束时松开

©SEGA　©Crypton Future Media, INC.

音符/标记	对应操作
	抓准时机轻划屏幕或是拨动摇杆
	本作新引入的连锁划动，按照节奏连续划屏或者拨摇杆，完成连锁后有分数加成
	本作新引入的双重划动，双手同时划动屏幕的两边，或是同时拨动摇杆
	屏幕左上角出现Technical Zone的标示后，只要在其规定的数字内完成所有音符的连击，便有分数加成
	画面上下变黑后即是进入Chance Time，左下角会出现大星星形状的能量槽，在规定的时间内必须有较高的判定准确率，才能使星星能量槽蓄满。蓄满后当Chance Time结束时便会出现点亮的大星星音符，此时只要看准时机划屏或者拨动摇杆打中星星音符便算成功。不仅会有分数加成，还会追加特别的PV演出。

注 :PSV 版此次也可以用摇杆来划星星,具体设置是在【 その他 】→【 ゲ－ムオプションン 】→【 ☆型のタ－ゲット 】中更改为“スティック”即可

判定与评价

音符判定由高至低分为 cool、fine、safe、sad 和 worst 五种，只有达成 cool 和 fine 的判定才会计入连击数中，sad 和 worst 的判定则会让能量槽下降，如果能量槽下降至 0 的话则演奏失败。

歌曲评价分为以下 5 种：

评价	取得条件
Perfect	所有音符的判定都在Fine以上
Excellent	Rank Point达到95%
Great	Rank Point 达到 90%
Standard	Rank Point 达到 80%
Cheap	Rank Point 在 80% 以下
Miss × Take	演奏途中能量槽降为 O,视为演奏失败

道具

在演奏开始前选择【 **リズムゲ－ムアイテム** 】可以使用道具，道具分为帮助道具和挑战道具两种，每次最多可叠加三种（帮助道具和挑战道具不能混合叠加），选择道具并开始演奏后如果中途选择重新开始的话，道具会失效而且消耗的 DP 不会归还给玩家。其中挑战道具虽然会提升演奏难度，但完成歌曲后所奖励的 DP 则会更多，因此笔者建议在一开始打 NORMAL 难度解锁歌曲的时候，由于此时难度不是很高，玩家可以适当选择叠加一些挑战道具，以此来更快速地积累 DP。

帮助道具

名称	消耗DP	作用
プレイアシスト	1000	将sad和worst判定变为safe，但最终歌曲的评价会强制变为cheap
リカバリ－	1000	能量槽变为0时，有一次回满的机会
セ－フテジャッジ	1000	cool、fine、safe 的判定时机变得比较宽松
ダブルキラ－	1000	不会出现双手同时押的谱面
スタ－チェンジャ－	1000	星星符号可以用 L 键 /R 键按

挑战道具

名称	消耗DP	作用
シャイタ－ゲット	2000	谱面符号出现时间变晚
coolマスタ－S	2000	fine和safe的判定也会减少能量槽，且能量槽恢复速度减半
ハイスピ－ド	2000	音符飞入速度加快
ミクロノ－ツ	2000	谱面符号变得很小
パニック	2000	音符会从四面八方不规律地飞入

皮肤

本作允许玩家自由更换演奏界面的皮肤，购入皮肤后在选曲界面中选择【 **カスタマイズ** 】后更换 **スキン** 即可。皮肤的收集涉及到奖杯，不过并不要求全收集，只要购买 23 种即可。

皮肤	解锁条件
DEFAULT SKIN	初期持有
MIKU(Concept)	使用初音完成50次曲目演奏
RIN(Concept)	使用鏡音リン完成 50 次曲目演奏
LEN(Concept)	使用鏡音レン完成 50 次曲目演奏
LUKA(Concept)	使用巡音完成 50 次曲目演奏
KAITO(Concept)	使用 KAITO 完成 50 次曲目演奏
MEIKO(Concept)	使用 MEIKO 完成 50 次曲目演奏
ALL STARS(Rainbow Music)	使用所有的角色每人完成 50 次曲目演奏
Main Visual(A)	完成 393 次曲目演奏
Main Visual(B)	完成 393 次曲目演奏
サマ－メモリ－(Brown)	完成 2 次曲目演奏
ねこねこケ－プ(Stripe)	完成 5 次曲目演奏
MIKU&NEKO	完成 8 次曲目演奏
RIN(Red&Black)	完成 11 次曲目演奏
LEN(Rainbow)	完成 14 次曲目演奏
RIN(**鶴の構え**)	完成 17 次曲目演奏
LEN(**虎の構え**)	完成 20 次曲目演奏
イノセント & **アム－ル**(Rose)	完成 23 次曲目演奏
LUKA(Flower)	完成 26 次曲目演奏
ALL STARS(Music)	完成 29 次曲目演奏
レクイエム(Red Rose)	完成 32 次曲目演奏
MEIKO(Speaker)	完成 35 次曲目演奏
ピエレッタ(Circus)	完成 38 次曲目演奏
ミクナノ－(Flower)	完成 NORMAL 难度的所有曲目
ミクダヨ－がいっぱい	完成 NORMAL 难度的所有曲目
GOLD SKIN	完成 HARD 难度的所有曲目
PLATINUM SKIN	完成 EXTREME 难度的所有曲目

Pick up标记（ピックアップ）

当完成若干首歌曲后，会有一定的几率出现用彩色框和粉红色领结标记的某一首曲目，即为 Pick up 曲目，此时完成这首曲目后结算时 DP 会是原来的两倍。Pick up 曲目的游玩次数与奖杯相关，因此一旦出现的话就尽量立刻选择对应的曲目并完成，需要注意的是如果中途退出或者重试的话会导致 Pick up 标记失效。

TIPS 在选曲界面选择【 **カスタマイズ** 】→【 **パ－ト选择メニ－** 】→【 **オススメセット** 】即可让角色换上歌曲对应的服装，免去了翻查的步骤，不过前提是对应服装已经购入。

全乐曲解锁

歌曲名	解锁条件	对应服装
メルト	初期曲目	初音ミク アペン（Guest01） 初音ミク V3 (Guest02)
アカツキアライヴァル	初期曲目	アバンガ－ド、サクセサ－
Packaged	初期曲目	默认服装
Glory 3usi9	初期曲目	ゆるふわパステル (Vocal01) ナナイロライン（Guest01）
二息歩行	完成メルト	ブレス・ユ－
番凪	完成アカツキアライヴァル	红叶（Vocal01） 时雨(Vocal02)
スキキライ	完成 Packaged	梦见るパンダ（Vocal01） 恋するシロクマ(Vocal02)
クロ－バ－ クラブ	完成 Glory 3usi9	みくずきん
ミラクルペイント	完成二息歩行	マジシャン
指切り	完成番凪	花词 (Vocal01) 华车（Guest01）
カラフル×メロディ	完成スキキライ	カラフルドロップ (Vocal01) チアフルキャンディ(Vocal02)
Blackjack	完成クロ－バ－クラブ	テンプテ－ション
からくりピエロ	完成ミラクルペイント	リグレット (Vocal01) マリオネット（Guest01）
千年の独奏歌 (DIVA edit)	完成指切り	スミレ
なりすましゲンガ－	完成カラフル × メロディ	フェイカ－(Vocal01) ライア－(Vocal02)
炉心融解	完成 Blackjack	リアクタ－
ルカルカ★ナイトフィ－バ－	完成からくりピエロ	サイバ－ネイション
Knife	完成千年の独奏歌 (DIVA edit)	ヒマワリ (Vocal01) 月光アゲハ(Vocal02) アヤサキ(Vocal03)
櫻ノ雨	完成なりすましゲンガ－	スク－ル
こちら、幸福安心委员会です。	完成炉心融解	サイレン
カンタレラ ~grace edition~	完成ルカルカ★ナイトフィ－バ－	ロ－ザ・ブル－(Vocal01) ロ－ザ・ビアンカ（Guest01）
SPiCa –39's Giving Day Edition–	完成 Knife	オ－ビット
Hello, Worker	完成櫻ノ雨	リクル－タ－
ロミオとシンデレラ	完成こちら、幸福安心委员会です。	ヴィンテ－ジドレス
みくみくにしてあげる【してやんよ】	完成カンタレラ ~ grace edition ~	初音默认服装
メテオ	完成 SPiCa –39's Giving Day Edition–	メテオライト
ココロ	完成 Hello, Worker	镜音リン默认服装
坏セ坏セ	完成ロミオとシンデレラ	ブレイジング
soundless voice	完成みくみくにしてあげる【してやんよ】	シエル (Vocal01) ソレイユ（Guest01）
结んで开いて罗刹と骸	完成メテオ	ラセツトムクロ
erase or zero	完成ココロ	イレイザ－(Vocal01) オリジネイタ－(Vocal02)
ダブルラリアット	完成坏セ坏セ	巡音默认服装
パラジクロロベンゼン	完成 soundless voice	ストレンジダ－ク
カゲロウデイズ	完成结んで开いて罗刹と骸	ストリ－トポップ（Guest01）
里表ラバ－ズ	完成 erase or zero	コンフリクト
エンヴィキャットウォ－ク	完成ダブルラリアット	シャノワ－ル
ワ－ルドイズマイン	完成パラジクロロベンゼン、カゲロウデイズ、里表ラバ－ズ、エンヴィキャットウォ－ク四首歌曲	シュ－プリ－ム
DECORATOR	完成ワ－ルドイズマイン	オレンジブロッサム
初音ミクの激唱	完成 DECORATOR	∞
二次元ドリ－ムフィ－バ－	完成初音ミクの激唱	ディメンション

全乐曲隐藏项目

在本作中，选曲界面的右上角有锁的标记及数字，其代表着曲目相应的隐藏项目数量。这些隐藏项目涵盖了服装、饰品、房间配置道具等等，和奖杯所要求的收集项目息息相关，因此这里便给出所有曲目对应隐藏项目的取得方式，帮助大家更快地取得。

メルト		
ホワイトドレス	服装	成功通关一次此曲目
ハ－トビ－ト	服装	成功通关五次此曲目
タイマ－（绿）	饰品	成功通关此曲 HARD 难度
ナチュラル	服装	累计最大连击数达到 393
スピ－カ－	配置	装备饰品“ハ－ト（胸）”通关
タイマ－（赤）	饰品	累计得分达到 393 万

アカツキアライヴァル		
アバンガ－ド	服装	成功通关一次此曲目
サクセサ－	服装	成功通关一次此曲目
初音ミク 蝶	服装	成功通关此曲 HARD 难度
巡音ルカ 华	服装	装备对应服装通关
クイズセット	配置	累积得分达到 200 万点
参ノ櫻・枫香	服装	使用挑战道具“ハイスピ－ド”通关

Packaged		
おさんぽスタイル	服装	成功通关一次此曲目
パンジ－	服装	成功通关五次此曲目
水中メガネ	饰品	成功通关此曲 HARD 难度
次世代ゲ－ム机	配置	全部难度都玩一遍（不需通关）
名札（绿）	饰品	TECHNICAL BONUS 成功 10 次
パ－ティ帽（青）	饰品	累计得分达到 393

Glory 3usi9		
ナナイロライン	服装	成功通关一次此曲目
ゆるふわパステル	服装	成功通关五次此曲目
でかメガネ	饰品	成功通关此曲 HARD 难度
汗（右）	饰品	装备对应服装通关
レトロラジオ	配置	累积得分达到 393 万点
汗（左）	饰品	使用挑战道具“ミクロノ－ツ”通关

二息歩行		
ブレス・ユ－	服装	成功通关一次此曲目
Hello Good night.	服装	成功通关五次此曲目
リコ－ダ－付ランドセル（黑）	饰品	成功通关此曲 HARD 难度
リコ－ダ－付ランドセル（赤）	饰品	装备对应服装通关
サボテン	配置	累计最大连击数达到 500
初心者マ－ク	装置	单次演奏中连击数达到 100

番凪		
红叶	服装	成功通关一次此曲目
时雨	服装	成功通关一次此曲目
ノエル・ル－ジュ	服装	成功通关此曲 HARD 难度
マリ－ン・リボン	服装	装备对应服装通关
大正浪漫	服装	全部难度都玩一遍（不需通关）
名札（赤）	饰品	累积得分达到 100 万点

スキキライ		
梦见るパンダ	服装	成功通关一次此曲目
恋するシロクマ	服装	成功通关一次此曲目
レシ－バ－	服装	成功通关此曲 HARD 难度
镜音レン 鹤	服装	装备对应服装通关
贰の櫻・扇舞	服装	全部难度都玩一遍（不需通关）
冷藏库	配置	累计最大连击数达到 500
スク－ルジャ－ジ	服装	使用挑战道具“COOL マスタ－S”通关

クロ－バ－ クラブ		
みくずきん	服装	成功通关一次此曲目
ねこねこケ－プ	服装	成功通关五次此曲目
イヌミミ	饰品	成功通关此曲 HARD 难度
イヌしっぽ	饰品	装备对应服装通关
お手玉	礼物	使用挑战道具“パニック”通关
チョコレ－トボンボン	礼物	累计最大连击数达到 968

TIPS 《カゲロウデイズ》开头部分 Chance Time 结尾的大星星音符如果没有打中的话，则不会进入特别的 PV 剧情。

ミラクルペイント		
マジシャン	服装	成功通关一次此曲目
紫扬羽	服装	成功通关五次此曲目
つけえり	饰品	成功通关此曲 HARD 难度
ミニシルクハット	饰品	装备对应服装通关
トリッカ–	服装	使用挑战道具“パニック”通关
シルクハット	配置	装备饰品“ミニシルクハット”通关

指切り		
花词	服装	成功通关一次此曲目
华车	服装	成功通关五次此曲目
零ノ櫻・红椿	服装	成功通关此曲 HARD 难度
昭和レトロ	家具	装备对应服装通关
昭和レトロ	主题	全部难度都玩一遍(不需通关)
黑电话	配置	累积得分达到 100 万点
ハ–モニカ	饰品	使用挑战道具“COOL マスタ –S”通关

カラフル × メロディ		
カラフルドロップ	服装	成功通关一次此曲目
チアフルキャンディ	服装	成功通关一次此曲目
メランコリ–	服装	成功通关此曲 HARD 难度
贰ノ櫻・胡蝶	服装	装备对应服装通关
贰ノ櫻・胡蝶 AS	服装	使用挑战道具“シャイタ – ゲット”通关
ボンボン	配置	累积得分达到 393 万点
パ–ティ帽 (黄)	饰品	单次演奏中最大连击数达到 100

Blackjack		
テンプテ–ション	服装	成功通关一次此曲目
アム–ル	服装	成功通关五次此曲目
テンプテ–ション AS	服装	成功通关此曲 HARD 难度
フロイライン	服装	装备对应服装通关
ダ–ツ台	配置	累计最大连击数达到 500
パ–ティ帽 (赤)	饰品	分数结算时 COOL、FINE、SAFE、SAD、WORST 其中之一次数为 21

からくりピエロ		
リグレット	服装	成功通关一次此曲目
マリオネット	服装	成功通关一次此曲目
マリオネット AS	服装	成功通关此曲 HARD 难度
ピエレッタ	服装	装备对应服装通关
ソリチュ–ド	服装	全部难度都玩一遍(不需通关)
ピエロ鼻	饰品	使用挑战道具“パニック”通关

千年の独奏歌 (DIVA edit)		
スミレ	服装	成功通关一次此曲目
レクイエム	服装	成功通关此曲HARD难度
ホリデイ	服装	装备对应服装通关
ホワイトブレザ–	服装	累计最大连击数达到 1000
コンガ	配置	全部难度都玩一遍(不需通关)
名札 (青)	饰品	装备饰品“片眼镜”通关

なりすましゲンガ–		
フェイカ–	服装	成功通关一次此曲目
ライア–	服装	成功通关五次此曲目
トランスミッタ–	服装	成功通关此曲 HARD 难度
ライブハウス	家具	装备对应服装通关
ライブハウス	主题	累计最大连击数达到 500
ギタ–アンプ	配置	使用挑战道具“シャイタ – ゲット”通关

炉心融解		
リアクタ–	服装	成功通关一次此曲目
镜音リン 櫻月	服装	成功通关五次此曲目
阳炎	服装	成功通关此曲 HARD 难度
シザ–ズ	服装	装备对应服装通关
たこ焼き	礼物	全部难度都玩一遍(不需通关)
前かけ (リン)	饰品	使用挑战道具“ハイスピ –ド”通关

ルカルカ★ナイトフィ–バ–		
サイバ–ネイション	服装	成功通关一次此曲目
巡音ルカ 红玉	服装	成功通关五次此曲目
パンプキンヘッド	饰品	成功通关此曲 HARD 难度
フロ–ラル	服装	装备对应服装通关
たこつぼ	配置	累计最大连击数达到 500
前かけ (ルカ)	饰品	使用挑战道具“パニック”通关

Knife		
月光アゲハ	服装	成功通关一次此曲目
ヒマワリ	服装	成功通关一次此曲目
アヤサキ	服装	成功通关此曲 HARD 难度
镜音リン 雨	服装	装备对应服装通关
镜音レン 凤月	服装	累计最大连击数达到 712
お月见だんご	配置	COOL、FINE、SAFE、SAD、WORST 中某一项次数为 0 通关

櫻ノ雨		
スク–ル	服装	成功通关一次此曲目
ディ–プスカイ	服装	成功通关五次此曲目
壹ノ櫻・櫻花	服装	成功通关此曲 HARD 难度
记章	饰品	装备对应服装通关
ピアニカ	配置	使用挑战道具“ミクロノ – ツ”通关
スク–ルバッグ	饰品	装备饰品“ランドセル(黑)”或“(赤)”通关

こちら、幸福安心委员会です		
サイレン	服装	成功通关一次此曲目
堕恶天使	服装	成功通关五次此曲目
ぷんぷん	饰品	成功通关此曲 HARD 难度
ホ–リ–ゴッデス	服装	装备对应服装通关
七轮	礼物	达成 MISS × TAKE 评价
羊角	饰品	累计最大连击数达到 529

カンタレラ ~ grace edition ~		
ロ–ザ・ブル–	服装	成功通关一次此曲目
ロ–ザ・ビアンカ	服装	成功通关五次此曲目
ギルティ	服装	成功通关此曲 HARD 难度
ロ–ザ・ブル– AS	服装	装备对应服装通关
ロ–ザ・ビアンカ AS	服装	累计最大连击数达到 500
カップアイス	礼物	全部难度都玩一遍(不需通关)
前かけ (KAITO)	饰品	装备饰品“つけひげ”通关

SPiCa –39's Giving Day Edition–		
オ–ビット	服装	成功通关一次此曲目
理系少女	服装	成功通关五次此曲目
恐龙しっぽ	饰品	成功通关此曲 HARD 难度
サマ–メモリ–	服装	装备对应服装通关
天体望远镜	配置	累计最大连击数达到 260
パラボラアンテナ	饰品	通关时得到 GREAT 的评价

Hello Worker		
リクル–タ–	服装	成功通关一次此曲目
ゆるふわコ–デ	服装	成功通关五次此曲目
魔女っ娘Style	服装	成功通关此曲 HARD 难度
リンちゃん爱し队２号	服装	装备对应服装通关
名札 (ピンク)	饰品	使用挑战道具“シャイタ – ゲット”通关
罗针盘	配置	累计最大连击数达到 860

ロミオとシンデレラ		
ヴィンテ–ジドレス	服装	成功通关一次此曲目
イノセント	服装	成功通关五次此曲目
パ–ティ眼镜	饰品	成功通关此曲 HARD 难度
つけひげ	饰品	装备对应服装通关
一轮のバラ	礼物	累计最大连击数达到 630
ホホジロザメ	饰品	分数结算时 COOL、FINE、SAFE、SAD、WORST 其中之一次数为 12

TIPS 抚摸操作在 PSV 版中会好用很多，如果是购买双版本的玩家建议用 PSV 刷亲密度。

みくみくにしてあげる【してやんよ】		
ハ–トハンタ–	服装	成功通关一次此曲目
押しボタン	饰品	成功通关此曲HARD难度
目隐し线	饰品	TECHNICAL BONUS 成功 39 次
ネギ箱	配置	累计最大连击数达到 3939
ミクダヨ–（ミニ）	饰品	分数结算时 COOL、FINE、SAFE、SAD、WORST 其中之一次数为 39
お米	礼物	累积得分达到 393 万点

メテオ		
メテオライト	服装	成功通关一次此曲目
スタ–ヴォイス	服装	成功通关五次此曲目
くちばし	饰品	成功通关此曲 HARD 难度
机械の翼	饰品	装备对应服装通关
毛糸	配置	累积得分达到 300 万点
とりの巢	饰品	带上任意背部饰品通关

ココロ		
フェアリ–ワンピ–ス	服装	成功通关一次此曲目
镜音リン 苏芳	服装	成功通关五次此曲目
镜音リン 苏芳 妖狐	服装	成功通关此曲 HARD 难度
名札 R（黄）	饰品	装备饰品“ゼンマイ”通关
电子レンジ	配置	装备饰品“机械の翼”通关
ハ–ト（胸）	饰品	累计最大连击数达到 556

坏セ坏セ		
プレイジング	服装	成功通关一次此曲目
ブル–クリスタル	服装	成功通关五次此曲目
ふわふわコ–ト	服装	成功通关此曲 HARD 难度
前かけ（MEIKO）	饰品	装备对应服装通关
ロ–レライ	服装	累计最大连击数达到 500
积み木	礼物	达成 MISS×TAKE 评价
スカ–レット	服装	使用挑战道具“パニック”通关

soundless voice		
シエル	服装	成功通关一次此曲目
ソレイユ	服装	成功通关五次此曲目
スタ–マイン	服装	成功通关此曲 HARD 难度
镜音レン 蓝铁	服装	装备对应服装通关
镜音レン 蓝铁 妖狐	服装	累计最大连击数达到 500
ガラスのランタン	配置	全部难度都玩一遍（不需通关）
名札 L（黄）	饰品	装备饰品“白マスク”通关

结んで开いて罗刹と骸		
ラセツトムクロ	服装	成功通关一次此曲目
メモリア	服装	成功通关五次此曲目
おばけの三角ずきん	饰品	成功通关此曲 HARD 难度
キツネ面	饰品	装备对应服装通关
わんこそばセット	配置	累计最大连击数达到 696
九尾しっぽ	饰品	装备饰品“猫又しっぽ”通关

erase or zero		
イレイザ–	服装	成功通关一次此曲目
オリジネイタ–	服装	成功通关一次此曲目
ジェネラル	服装	成功通关此曲 HARD 难度
ジェネラル AS	服装	装备对应服装通关
零ノ樱・苍雪	服装	使用挑战道具“ハイスピ–ド”通关
ミキサ–	配置	累积得分达到 393 万点
ネコサイバ–	服装	分数结算时 COOL、FINE、SAFE、SAD、WORST 其中之一次数为 0

ダブルラリアット		
ハ–ドロック	服装	成功通关一次此曲目
溶接マスク	饰品	单次演奏中最大连击数达到85
エタ–ナルホワイト	服装	成功通关五次此曲目
シャ–プサングラス	饰品	成功通关此曲 HARD 难度
洗濯机	配置	累积得分达到 630 万点
VFス–ツ	服装	使用挑战道具“ミクロノ–ツ”通关

パラジクロロベンゼン		
ストレンジダ–ク	服装	成功通关一次此曲目
バッドボ–イ	服装	节奏游戏通关6次
バッドボ–イ AS	服装	成功通关此曲 HARD 难度
パンキッシュ	服装	装备对应服装通关
ホワイトエッジ	服装	装备饰品“とりの巢”通关
メトロノ–ム	配置	使用挑战道具“ハイスピ–ド”通关
前かけ（レン）	饰品	装备饰品“眼带(白)”通关

カゲロウデイズ		
ストリ–トホップ	服装	成功通关一次此曲目
にゃんこ	服装	成功通关五次此曲目
猫又しっぽ	饰品	成功通关此曲 HARD 难度
！？	服装	累计最大连击数达到 815
ねこのおもちゃ	配置	累积得分达到 815 万点
PD–001（フルフレ–ム）	饰品	在 RETRY 四次后通关

里表ラバ–ズ		
コンクリフト	服装	成功通关一次此曲目
初音ミク 翠玉	服装	成功通关五次此曲目
ハ–ト（头）	饰品	成功通关此曲 HARD 难度
失恋ハ–ト	饰品	装备对应服装通关
スパゲティ	礼物	累积得分达到 393 万点
ハ–フマスク	饰品	在 RETRY 一次后通关

エンヴィキャットウォ–ク		
シャノワ–ル	服装	成功通关一次此曲目
シャノワ–ル AS	服装	成功通关五次此曲目
ねこべや	家具	成功通关此曲 HARD 难度
ねこべや	主题	装备对应服装通关
リンゴの木	配置	全部难度都玩一遍(不需通关)
ぶらさがりネコ	饰品	在 RETRY 三次后通关

ワ–ルドイズマイン		
シュ–プリ–ム	服装	成功通关一次此曲目
ポスタ–付リュックサック	饰品	成功通关五次此曲目
ノ–ブル	服装	成功通关此曲 HARD 难度
恶魔の头羽	饰品	装备对应服装通关
ハニ–ウィップ	服装	使用挑战道具“シャイタ–ゲット”通关
お果子の家	礼物	累积得分达到 393 万点

DECORATOR		
オレンジブロッサム	服装	成功通关一次此曲目
リンケ–ジ	服装	成功通关五次此曲目
乌帽子	饰品	成功通关此曲 HARD 难度
キャラリ–ス	配置	装备对应服装通关
コック帽	饰品	累计最大连击数达到 500
PD–002（アンダ–リム）	饰品	带上任意脸部位饰品通关

初音ミクの激唱		
∞	服装	成功通关一次此曲目
わがまま工场长	服装	成功通关五次此曲目
雪だるまヘッド（ノ–マル）	饰品	成功通关此曲 HARD 难度
雪だるまヘッド（笑颜）	饰品	装备对应服装通关
ラッパ	配置	累计最大连击数达到 500
前かけ（ミク）	饰品	使用挑战道具“ハイスピ–ド”通关

二次元ドリ–ムフィ–バ–		
ディメンション	服装	成功通关一次此曲目
アジテ–ション	服装	成功通关五次此曲目
ゴシック	服装	成功通关此曲 HARD 难度
リンちゃん爱し队 1 号	服装	装备对应服装通关
ネギセイバ–	配置	累积得分达到 393 万点
目隐しアイマスク	饰品	使用挑战道具“COOL マスタ–S”通关

TIPS 在 PSV 版的 AR 模式中选择【エクストラマ–カ–】后扫描历代《歌姬计划》游戏的包装盒，可以获得特殊的房间道具奖励，这些道具不算在收集内，PS3 想要取得话只能通过 PSV 版 Cross Save。

共通隐藏项目

除了曲目对应的隐藏项目外，还有不少共通隐藏项目，由于篇幅限制这里就不一一列出了，想要拿齐所有的共通项目只要确保达成以下目标即可：NORMAL 难度全曲通关、HADRD 难度全曲目通关、EXTREME 难度全曲目通关（获得一个皮肤）、曲目通关次数达到 393 次、使用每个角色通关曲目次数分别都达到 50 次。

DIVA房间

角色亲密度

角色亲密度的设定在本作中依然存在，并关系到奖杯的取得，所有角色的亲密度情况可以在房间菜单中的【亲密度】选项中查看。而提升亲密度的主要方式有两种：抚摸与送礼物。

抚摸

本作中摸头和脸颊所能提升的亲密度增加了许多，并且形式上进行了改动。玩家在抚摸角色的同时画面右上角的心型气球会不断膨胀，达到虚线处的最大状态时可以获得最多的亲密度。不过千万要注意达到最大状态后气球会稍微停顿一秒，此时要立刻停止抚摸，否则气球会爆炸。随着抚摸次数的增加，心型气球的膨胀速度会有所加快，玩家可以多摸索和适应几次。连续达成最大亲密度的话，会进入 FEVER 状态，此时角色们的脑袋会左右晃动，玩家只要不断地点击它们的脸颊即可让心型气球变大，而且此时无需担心气球会爆掉。

抚摸最多允许进行 5 次，5 次过后每隔 10 分钟回复一次，需要注意的是 PSV 如果黑屏待机，那么即便开着游戏也是不算时间的，必须要保持画面长亮才能进行回复。

送礼

从商店中买食物或者杂货后，从房间菜单中选择【プレゼント】即可将礼物送给角色们，本作中玩家不能像以前那样通过不停地赠送礼物来快速刷亲密度，因为送礼物最多允许进行 1 次，之后要等 10 分钟后才能回复，并继续送礼。而且也不能连续送相同的礼物，否则会导致亲密度下降。

另外，不同的角色对于礼物的喜好是有差异的，收到礼物后出现爱心表示“很喜欢”，出现花朵表示“喜欢”，点头表示“没感觉”，流汗则表示“不喜欢”，玩家可以以此推断出她们的偏好，然后有针对性地赠送礼物。

让角色生气

游戏中有几个收集是要让对应的角色进入生气状态（画面右下角音符槽变成生气的样子，且角色会背对着你），而想要惹角色们生气的话，只要做一些奇怪的动作就行了。比如不停地戳她们的脸颊或其他部位，以及用背面触摸板抚摸她们（Fever 状态下除外）等等，都会导致亲密度下降并进入生气状态。

如果想和她们重归与好的话，只要抚摸她们的后脑勺，连续成功几次后即可恢复。

请求与小游戏

在提升亲密度的时候，会随机触发一些来自角色的请求，比如要求更换背景乐、更换房间摆设等等。此时务必要选择接受，因为接受的次数影响到不少收集要素。另外还有可能会触发两种小游戏：猜拳与阿尔卑斯三万尺。

猜拳

按对应的按键选择出剪刀、石头或是布，猜赢的话滑动屏幕指定一个方向，如果角色扭头的方向与指定的方向一致则记一分。如果猜输的话也没关系，上下左右随便选一个方向移动 PSV 即可，如果移动的方向与角色指定的方向不同则不记分。先拿到 3 分即为胜者，无论是猜拳还是选方向，唯一的要点就是 -- 快！

阿尔卑斯三万尺

根据背景歌谣的节奏，做出相应的动作，圆圈符号为双手点击屏幕两侧，箭头则是朝对应的方向滑动。游戏分为三个阶段，每个阶段中画面下方的累积槽必须超过皇冠的标记才算过关，越往后的阶段歌曲的速度越快，玩家的动作也要越快才行，难度颇高，不过过关的要求也会相应降低。

由于玩家触摸的时机基本上要和标记出现的时间同步，在歌曲速度很快的情况下难免手忙脚乱。不过由于每个阶段的动作顺序都是一样的，因此只要把下面给出的动作顺序练熟后，基本就没有难度了。（从左往右看）

○ ○	↑	○ ○	↑	○ ○	↑ ↑	○ ○
→ ←	○ ○	○ ○	←	→	↓ ↓	↑ ←
重复三遍后						
○ ○	↑	○ ○	↑	○ ○	↑ ↑	○ ○
→ ←	○ ○	○ ○	←	→	↓ ↓	↑ ↑

特殊道具

在房间菜单中选择【ガジェット】后，便可以使用各种特殊道具里，使用这些道具同样涉及到收集要素。

名称	作用
目覚まし时计	设定闹钟，用于唤醒房间中的角色
キッチンタイマ–	设定下厨房的时间
ジュ–クボックス	设定房间中播放的歌曲
テレビ	播放 PV
ゲ–ム机	玩通关后 STAFF 表的射击游戏，需先在商店中购买床配置道具“pjd AC 框体”
ビジュアルライブラリ	观看收集到的 Loading 画面图片

房间事件

赠送礼物或是在房间菜单中选择【アイテムイベント】设置房间配置等，都会触发房间事件。房间事件涉及到奖杯，而想要观看本作的所有房间事件并不容易，因为一些前作中的道具不仅没法继承，而且必须在提升亲密度的过程中才能取得，免不了要在 DIVA 房间中耗上很长一段时间。下面便给出所有房间事件的触发条件，其中具体所需要的道具可以查阅后文的收集相关列表。而房间事件的具体收集情况，可以在房间菜单中选择【イベントコレクション】进行查看。

编号	事件名	触发条件
1	キ–ボ–ドを弾いてみよう	在房间中放置床配置道具“キ–ボ–ド”
2	ギタ–コンサ–ト开催	在房间中设置床配置道具“ギタ–”
3	大きくな－れ!	在房间中设置床配置道具“观叶植物を”
4	甲冑と胜负（甲冑金）	在房间中设置床配置道具“甲冑（金）”
5	甲冑と胜负（甲冑银）	在房间中设置床配置道具“甲冑（银）”
6	いい香り!（花瓶　绿）	在房间中设置棚配置道具“花瓶（绿）”
7	いい香り!（花瓶　黄）	在房间中设置棚配置道具“花瓶（黄）”
8	いい香り!（花瓶　ピンク）	在房间中设置棚配置道具“花瓶（ピンク）”
9	金鱼にあいさつ（赤金鱼）	在房间中设置棚配置道具“金鱼钵（赤金鱼）”
10	金鱼にあいさつ（黑金鱼）	在房间中设置棚配置道具“金鱼钵（黑金鱼）”
11	金鱼にあいさつ（白金鱼）	在房间中设置棚配置道具“金鱼钵（白金鱼）”
12	ミクフィギュア观察!	在初音房间中设置棚配置道具“フィギュア（ミク）”
13	リンフィギュア观察!	在镜音リン房间中设置棚配置道具“フィギュア（リン）”
14	レンフィギュア观察!	在镜音レン房间中设置棚配置道具“フィギュア（レン）”
15	ルカフィギュア观察!	在巡音房间中设置棚配置道具“フィギュア（ルカ）”
16	KAITO フィギュア观察!	在KAITO房间中设置棚配置道具“フィギュア（KAITO）”
17	MEIKO フィギュア观察!	在MEIKO房间中设置棚配置道具“フィギュア（MEIKO）”
18	本日の运势は…（大凶）	在房间中设置棚配置道具“おみくじ箱”
19	本日の运势は…（小吉）	在房间中设置棚配置道具“おみくじ箱”
20	本日の运势は…（大吉）	在房间中设置棚配置道具“おみくじ箱”
21	マイクパフォ－マンス	在房间中设置床配置道具“マイク”
22	ネギネギサドンデス!	在房间中设置棚配置道具“ネギ脱出!”
23	どのケ－キを食べる?	在房间中设置棚配置道具“ケ－キセット”
24	仁义なき攻防战	在房间中设置棚配置道具“ポ－タブルゲ－ム”
25	なりきりガンマン对决	在房间中设置床配置道具“ト－テムポ－ル”
26	お味はどう?	在房间中设置棚配置道具“ティ－セット”
27	みんなでハイチ－ズ!	在房间中设置棚配置道具“一眼レフカメラ”
28	锅奉行と呼ばないで	在房间中设置棚配置道具“寄せ锅”
29	イッツアマラカスショ－!	把杂货“マラカス”当做礼物送出
30	どっちから食べる?	把食物“たい焼き”当做礼物送出
31	ノンストップおすし	把食物“マグロの寿司”当做礼物送出
32	うちわでフルスイング!	把杂货“うちわ”当做礼物送出
33	はい、あ－ん	把食物“オムライス”当做礼物送出
34	びっくり箱でびっくり!	把杂货“びっくり箱”当做礼物送出
35	ごくごく…ぶはあ!（オレンジジュ－ス）	把食物“オレンジジュ－ス”当做礼物送出
36	ごくごく…ぶはあ!（アイスコ－ヒ－）	把食物“アイスコ－ヒ－”当做礼物送出
37	ごくごく…ぶはあ!（メロンソ－ダ）	把食物“メロンソ－ダ”当做礼物送出
38	スウィ－ツタイム（マカロン）	把食物“マカロン”当做礼物送出
39	スウィ－ツタイム（クッキ－）	把食物“クッキ－”当做礼物送出
40	スウィ－ツタイム（ド－ナツ）	把食物“ド－ナツ”当做礼物送出
41	愈しの时间（ヒマワリ）	把杂货“ヒマワリ”当做礼物送出
42	愈しの时间（チュ－リップ）	把杂货“チュ－リップ”当做礼物送出
43	愈しの时间（マ－ガレット）	把杂货“マ－ガレット”当做礼物送出
44	ぬいぐるみ披露（クマ）	把杂货“クマのぬいぐるみ”当做礼物送出
45	ぬいぐるみ披露（ウサギ）	把杂货“ウサギのぬいぐるみ”当做礼物送出
46	ぬいぐるみ披露（ネコ）	把杂货“ネコのぬいぐるみ”当做礼物送出
47	书道一段 「待遇改善」	把杂货“书道用半纸”当做礼物送出
48	书道二段 「自宅警备中」	把杂货“书道用半纸”当做礼物送出
49	书道三段 「歌が好き」	把杂货“书道用半纸”当做礼物送出
50	书道四段 「マジ天使」	把杂货“书道用半纸”当做礼物送出
51	书道五段 「映画化决定」	把杂货“书道用半纸”当做礼物送出
52	书道六段 「殿堂入り」	把杂货“书道用半纸”当做礼物送出
53	ノリノリタンバリン	把杂货“タンバリン”当做礼物送出
54	指挥者に合わせて	把杂货“乐谱”当做礼物送出
55	ハリセンでおしおき!	把杂货“ハリセン”当做礼物送出
56	气分は芸术家 Good ミク	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给初音以外的角色
57	气分は芸术家 Bad ミク	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给初音以外的角色
58	气分は芸术家 Good リン	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给镜音リン以外的角色
59	气分は芸术家 Bad リン	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给镜音リン以外的角色
60	气分は芸术家 Good レン	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给镜音レン以外的角色
61	气分は芸术家 Bad レン	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给镜音レン以外的角色
62	气分は芸术家 Good ルカ	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给巡音以外的角色
63	气分は芸术家 Bad ルカ	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给巡音以外的角色
64	气分は芸术家 Good KAITO	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给 KAITO 以外的角色
65	气分は芸术家 Bad KAITO	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给 KAITO 以外的角色
66	气分は芸术家 Good MEIKO	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给 MEIKO 以外的角色
67	气分は芸术家 Bad MEIKO	把杂货“スケッチブック”当做礼物送给 MEIKO 以外的角色
68	ハッピ－バ－スデ－ミク!	把系统时间调到 8 月 31 日后进入初音的房间
69	ハッピ－バ－スデ－リン＆レン!	把系统时间调到 12 月 27 日后进入镜音双子其中一人的房间
70	ハッピ－バ－スデ－ルカ!	把系统时间调到 1 月 30 日后进入巡音的房间
71	ハッピ－バ－スデ－KAITO!	把系统时间调到 2 月 17 日后进入 KAITO 的房间
72	ハッピ－バ－スデ－MEIKO!	把系统时间调到 11 月 5 日后进入 MEIKO 的房间
73	ハッピ－バ－スデ－トゥユ－!	把系统时间调到自己设定的生日（默认为 1 月 1 日）后进入任意角色的房间
74	シルクハットで手品（お花）	在房间中设置棚配置道具“シルクハット”
75	シルクハットで手品（はちゆねミク）	在房间中设置棚配置道具“シルクハット”
76	シルクハットで手品（たこルカ）	在房间中设置棚配置道具“シルクハット”
77	シルクハットで手品（シテヤンヨ）	在房间中设置棚配置道具“シルクハット”

编号	事件名	触发条件
78	シルクハットで手品（リンの幼虫）	在房间中设置棚配置道具“シルクハット”
79	シルクハットで手品（ピロリミク）	在房间中设置棚配置道具“シルクハット”
80	シルクハットで手品（ピロリン）	在房间中设置棚配置道具“シルクハット”
81	ラッパで行进	在房间中设置棚配置道具“ラッパ”
82	お好み焼き返し	在房间中设置棚配置道具“ホットプレ－ト”
83	ホットケ－キ返し	在房间中设置棚配置道具“ホットプレ－ト”
84	目玉焼き返し	在房间中设置棚配置道具“ホットプレ－ト”
85	お好み焼き返し　消失	在房间中设置棚配置道具“ホットプレ－ト”
86	ホットケ－キ返し　消失	在房间中设置棚配置道具“ホットプレ－ト”
87	目玉焼き返し　消失	在房间中设置棚配置道具“ホットプレ－ト”
88	ミクだるま落とし	在初音房间中设置床配置道具“だるま落とし（ミク）”
89	ミクだるま落とし　空振り	在初音房间中设置床配置道具“だるま落とし（ミク）”
90	リンだるま落とし	在镜音房间中设置床配置道具“だるま落とし（リン）”
91	リンだるま落とし　空振り	在镜音房间中设置床配置道具“だるま落とし（リン）”
92	レンだるま落とし	在镜音房间中设置床配置道具“だるま落とし（レン）”
93	レンだるま落とし　空振り	在镜音房间中设置床配置道具“だるま落とし（レン）”
94	ルカだるま落とし	在巡音房间中设置床配置道具“だるま落とし（ルカ）”
95	ルカだるま落とし　空振り	在巡音房间中设置床配置道具“だるま落とし（ルカ）”
96	KAITO だるま落とし	在KAITO房间中设置床配置道具“だるま落とし(KAITO）”
97	KAITO だるま落とし　空振り	在KAITO房间中设置床配置道具“だるま落とし(KAITO）”
98	MEIKO だるま落とし	在MEIKO房间中设置床配置道具“だるま落とし(MEIKO）”
99	MEIKO だるま落とし 空振り	在MEIKO房间中设置床配置道具“だるま落とし(MEIKO）”
100	ダ－ツを狙え	在房间中设置床配置道具“ダ－ツ台”
101	ダ－ツを狙え　はずれ	在房间中设置床配置道具“ダ－ツ台”
102	おさい钱しよう	在房间中设置床配置道具“おさいせん箱”
103	おさい钱しよう　大量投入	在房间中设置床配置道具“おさいせん箱”
104	フラメンコ	把杂货“一轮のバラ”当做礼物送出
105	フラメンコ　バラ落下	把杂货“一轮のバラ”当做礼物送出
106	手作り料理（ネギチャ－ハン）	把杂货“调理器具”当做礼物送出
107	手作り料理(ベリ－ロ－ル)	把杂货“调理器具”当做礼物送出
108	手作り料理（プリンアラモ－ド）	把杂货“调理器具”当做礼物送出
109	できたておむすび（蛙むすび）	把食物“お米”当做礼物送出
110	できたておむすび（ゆかりむすび）	把食物“お米”当做礼物送出
111	できたておむすび（高菜むすび）	把食物“お米”当做礼物送出
112	编み物に挑战(マフラ－)	把杂货“编み物セット”当做礼物送出
113	编み物に挑战(手ぶくろ)	把杂货“编み物セット”当做礼物送出
114	编み物に挑战（毛糸のぼうし）	把杂货“编み物セット”当做礼物送出
115	お手玉	把杂货“お手玉”当做礼物送出
116	お手玉　キャッチ失败	把杂货“お手玉”当做礼物送出
117	积み木をつむ	把杂货“积み木”当做礼物送出
118	积み木をつむ　失败	把杂货“积み木”当做礼物送出
119	ふたりでジュ－ス	把食物“クリ－ムソ－ダ”当做礼物送出
120	アツアツ肉まん	把食物“肉まん”当做礼物送出
121	ホカホカたこ焼き	把食物“たこ焼き”当做礼物送出
122	烧肉奉行とよばないで	把食物“七轮”当做礼物送出
123	ドラムロ－ル	在房间中设置床配置道具“スネアドラム”
124	たたいてかぶって	在房间中设置棚配置道具“ピコピコハンマ－”
125	レッツわんこそば	在房间中设置棚配置道具“わんこそばセット”
126	バンドセッション	在房间中设置床配置道具“ギタ－アンプ”

编号	事件名	触发条件
127	クイズであそぼう 01	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
128	クイズであそぼう 02	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
129	クイズであそぼう 03	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
130	クイズであそぼう 04	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
131	クイズであそぼう 05	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
132	クイズであそぼう 06	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
133	クイズであそぼう 07	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
134	クイズであそぼう 08	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
135	クイズであそぼう 09	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
136	クイズであそぼう 10	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
137	クイズであそぼう 11	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
138	クイズであそぼう 12	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
139	クイズであそぼう 13	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
140	クイズであそぼう 14	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
141	クイズであそぼう 15	在房间中设置棚配置道具“クイズセット”
142	そろってチアダンス	在房间中设置棚配置道具“ボンボン”
143	みんなでサンバ	在房间中设置床配置道具“コンガ”

收集相关

服装、饰品、房间主题及配置等收集要素，都需要先满足相应的条件解锁后，才能在商店中购入。那么接下来便给出与奖杯相关的房间主题、家具、配置道具的解锁条件。

服装和饰品不要求全收集，大家可以参考前文中的乐曲隐藏项目。

房间主题/家具

名称	解锁条件
サイバ–スポット(ミク)	初期拥有
サイバ–スポット(リン)	初期拥有
サイバ–スポット(レン)	初期拥有
サイバ–スポット(ルカ)	初期拥有
サイバ–スポット(KAITO)	初期拥有
サイバ–スポット(MEIKO)	初期拥有
樱茶屋	观看过 5 种房间事件
サマ–ビ–チ	观看过 10 种房间事件
花鸟风月	观看过 15 种房间事件
トリックオアトリ–ト	观看过 20 种房间事件
ガ–ルズル–ム	观看过 25 种房间事件
空中庭园	观看过 35 种房间事件
クラシックカフェ	观看过 40 种房间事件
３ねん９くみ	观看过 45 种房间事件
ブル–キャッスル	观看过 50 种房间事件
クリスマスパ–ティ	送礼次数达到 50 次
ねこべや	以对应服装通关“エンヴィキャットウォ－ク”HARD 难度
昭和レトロ	以对应服装通关“指切り”并且所有难度玩一遍
ライブハウス	以对应服装通关“なりすましゲンガ –”且累计最大连击数达到 500
海底39マイル	任意一名角色亲密度达到 LV2
ツリ–ハウス	任意一名角色亲密度达到 LV3
音乐遗迹	任意一名角色亲密度达到 LV4
393クエストf	任意一名角色亲密度达到 LV5

以下 8 种家具没有对应的房间主题，而且取得方式比较特别，只要每隔 24 小时或以上进入 DIVA 房间即可依次解锁，想要快速解锁的话可以通过调整系统时间来达成：

アジアン	ナチュラル	ミニマル	ログハウス
ゴシック	フォレスト	トイファクトリ–	キャラクタ–

床配置道具	
道具名	解锁条件
アンプ	初期
木马	初期
ジュ–クボックス	初期
pjd AC筐体	NORMAL难度全曲通关
のぼり(ミク)	替换初音房间主题
のぼり(リン)	替换镜音リン房间主题
のぼり(レン)	替换镜音レン房间主题
のぼり(ルカ)	替换巡音房间主题
のぼり(MEIKO)	替换 MEIKO 房间主题
のぼり(KAITO)	替换 KAITO 房间主题
マイク	接受 5 次角色的请求
木制ベンチ	接受 20 次角色的请求
ギタ–(白)	接受 30 次角色的请求
甲冑(银)	接受 35 次角色的请求
痛车(赤)	接受 40 次角色的请求
痛车(紫)	接受 45 次角色的请求
ミニロ–ドロ–ラ–	接受 50 次角色的请求
マグロ抱き枕	接受 55 次角色的请求
スネアドラム	接受 55 次角色的请求
KAITOな雪だるま	接受 55 次角色的请求
动くはちゅねミク	接受 65 次角色的请求
ビ–チボ–ル	送礼次数达到 5 次
せんぷう机	送礼次数达到 10 次
おさいせん箱	送礼次数达到 15 次
バスケットゴ–ル	送礼次数达到 15 次
自转车	送礼次数达到 15 次
キ–ボ–ド	送礼次数达到 20 次
观叶植物	送礼次数达到 25 次
七夕饰り	送礼次数达到 30 次
ギタ–(黑)	送礼次数达到 35 次
ベ–ス	送礼次数达到 40 次
ト–テムポ–ル	送礼次数达到 40 次
だるま落とし(ミク)	初音的亲密度达到 LV4
だるま落とし(リン)	镜音リン的亲密度达到 LV4
だるま落とし(レン)	镜音レン的亲密度达到 LV4
だるま落とし(ルカ)	巡音的亲密度达到 LV4
だるま落とし(KAITO)	KAITO 的亲密度达到 LV4
だるま落とし(MEIKO)	MEIKO 的亲密度达到 LV4
甲冑(金)	巡音亲密度达到 LV5
ダ–ツ台	Blackjack 的累计最大连击数达到 500
镜音リンゴの木	エンヴィキャットウォ – ク 所有难度玩一遍
コンガ	千年の独奏歌 (DIVA edit) 所有难度玩一遍
たこつぼ	巡音巡音★ナイトフィ – バ – 的累计最大连击数达到 500
冷藏库	スキキライ 的累计最大连击数达到 500
洗濯机	ダブルラリアット的累计分数达到 630 万
ネギ箱	みくみくにしてあげる【してやんよ】的累计最大连击数达到 3939
天体望远镜	SPiCa –39's Giving Day Edition– 的累计最大连击数达到 260
サボテン	二息步行 的累计最大连击数达到 500
ギタ–アンプ	使用挑战道具 “シャイタ – ゲット” 通关なりすましゲンガ –

取得以上所有的床配置道具后，以下道具每过 24 小时进入 DIVA 房间后依次解锁（可调整系统时间）

①	のぼり（はちゅねミク）	②	のぼり（シテヤンヨ）
③	のぼり（たこルカ）	④	のぼり（リンの幼虫）

棚配置道具	
道具名	解锁条件
目覚まし时计	初期
キッチンタイマ–	初期
ミニテレビ	初期
デザインブック	初期
花瓶(绿)	初期
花瓶(黄)	初期
花瓶(ピンク)	初期
金鱼钵(赤金鱼)	初期
金鱼钵(黑金鱼)	初期
金鱼钵(白金鱼)	初期
フィギュア(ミク)	初音的亲密度达到 LV3
フィギュア(リン)	镜音リン的亲密度达到 LV3

棚配置道具	
道具名	解锁条件
フィギュア(レン)	镜音レン的亲密度达到 LV3
リン・レンひな人形	镜音リン的亲密度达到 LV3
フィギュア(ルカ)	巡音的亲密度达到 LV3
フィギュア(KAITO)	KAITO 的亲密度达到 LV3
フィギュア(MEIKO)	MEIKO 的亲密度达到 LV3
リン・レンラケット	镜音レン的亲密度达到 LV3
おもちゃの钓竿	巡音的亲密度达到 LV3
アイスクリ–ムメ–カ–	KAITO 的亲密度达到 LV3
i CUPセット	MEIKO 的亲密度达到 LV3
マトリョ–シカ	巡音的亲密度达到 LV5
フェルト人形(はちゅねミク)	在 DIVA 房间菜单中选择 “ガジェット” → “ゲ – ム机” 并玩一次（需先在在商店中购买床配置道具 “pjd AC 框体”）
フェルト人形(たこルカ)	在 DIVA 房间菜单中选择 “ガジェット” → “ビジュアルライブラリ”
フェルト人形(シテヤンヨ)	在 DIVA 房间菜单中选择 “ガジェット” → “目觉まし时计” 并使用一次
フェルト人形(リンの幼虫)	在 DIVA 房间菜单中选择 “ガジェット” → “キッチンタイマ –” 并设定 3 分钟以上
フェルト人形(ピロリミク)	在 DIVA 房间菜单中选择 “ガジェット” → “ジュ – クボックス” 并播放一首歌
フェルト人形(ピロリン)	在 DIVA 房间菜单中选择 “ガジェット” → “テレビ” 并播放一首 PV
シルクハット	装备饰品 “ミニシルクハット” 通关ミラクルペイント
次世代ゲ–ム机	Packaged 所有难度都玩过一遍
ラッパ	初音初音の激唱 的累计最大连击数达到 500
ポンポン	カラフル × メロディ的累计分数达到 393 万点
クイズセット	アカツキアライヴァル 的累计分数达到 200 万点
わんこそばセット	结んで开いて罗刹と骸 的累计最大连击数达到 696 达成
ネギセイバ–	二次元ドリ – ムフィ – バ – 的累计分数达到 393 万点
メトロノ–ム	使用挑战道具 “ハイスピ – ド” 通关パラジクロロベンゼン
电子镜音レンジ	装备饰品 “机械の翼” 通关ココロ
黑电话	指切り 的累计分数达到 100 万点
ピアニカ	使用挑战道具 “ミクロノ – ツ” 通关櫻ノ雨
毛糸	メテオ的累计分数达到 300 万点
ミキサ–	erase or zero 的累计分数达到 393 万点
罗针盘	Hello, Worker 的累计最大连击数达到 860 达成
ガラスのランタン	soundless voice 所有难度都玩过一遍
レトロラジオ	Glory 3usi9 的累计分数达到 393 万点
お月见だんご	Knife 通关结算时 COOL、FINE、SAFE、SAD、WORST 评价其中有一个数量为 0
ホットプレ–ト	送礼次数达到 5 次
一眼レフカメラ	送礼次数达到 10 次
クリスマスソックス	送礼次数达到 20 次
ハロウィンランタン	送礼次数达到 25 次
ピコピコハンマ–	送礼次数达到 35 次
ネギ脱出！	送礼次数达到 45 次
ケ–キセット	送礼次数达到 50 次
初音ダヨ–の置物	送礼次数达到 100 次
盆栽	接受 5 次角色的请求
木琴	接受 10 次角色的请求
寄せ锅セット	接受 10 次角色的请求
10段アイスクリ–ム	接受 20 次角色的请求
おみくじ箱	接受 20 次角色的请求
ポ–タブルゲ–ム	接受 60 次角色的请求
ティ–セット	接受 65 次角色的请求

壁配置道具	
道具名	解锁条件
电饰看板	初期
壁挂け锅	初期
キャラステッカ–(ミク)	让初音变为生气状态
キャラステッカ–(リン)	让镜音リン变为生气状态
キャラステッカ–(レン)	让镜音レン变为生气状态
キャラステッカ–(ルカ)	让巡音变为生气状态
キャラステッカ–(KAITO)	让 KAITO 变为生气状态
キャラステッカ–(MEIKO)	让 MEIKO 变为生气状态
ポスタ–(ミク)	初音的亲密度达到 LV2
ポスタ–(リン)	镜音リン的亲密度达到 LV2
ポスタ–(レン)	镜音レン的亲密度达到 LV2
ポスタ–(ルカ)	巡音的亲密度达到 LV2
ポスタ–(KAITO)	KAITO 的亲密度达到 LV2
ポスタ–(MEIKO)	MEIKO 的亲密度达到 LV2
ミクてる坊主	初音的亲密度达到 LV3
逆さミクてる坊主	初音的亲密度达到 LV3
挂け轴(大宇宙の歌姬)	初音的亲密度达到 LV4
挂け轴(九分九リン)	镜音リン的亲密度达到 LV4
挂け轴(レン爱成熟)	镜音レン的亲密度达到 LV4
挂け轴(语学堪能)	巡音的亲密度达到 LV4
挂け轴(饮んだくれ)	MEIKO 的亲密度达到 LV4
挂け轴(アイスV３)	KAITO 的亲密度达到 LV4
マジカルミライポスタ–01	KAITO 的亲密度达到 LV5
マジカルミライポスタ–02	KAITO 的亲密度达到 LV5
夏空シンガソン	KAITO 的亲密度达到 LV5
スペシャルポスタ–(ミク)	初音亲密度达到 LV5 后且右下角的音符槽为满的状态
スペシャルポスタ–(リン)	镜音リン亲密度达到 LV5 后且右下角的音符槽为满的状态
スペシャルポスタ–(レン)	镜音レン亲密度达到 LV5 后且右下角的音符槽为满的状态
スペシャルポスタ–(ルカ)	巡音亲密度达到 LV5 后且右下角的音符槽为满的状态
スペシャルポスタ–(KAITO)	KAITO 亲密度达到 LV5 后且右下角的音符槽为满的状态
スペシャルポスタ–(MEIKO)	MEIKO 亲密度达到 LV5 后且右下角的音符槽为满的状态
ねこのおもちゃ	カゲロウデイズ累计分数达到 815 万点
宝の地图	接受 30 次角色的请求
コルクボ–ド	接受 40 次角色的请求
びっくり时计	接受 70 次角色的请求
シカの壁挂け	送礼次数达到 45 次
クマの壁挂け	送礼次数达到 46 次
挂け轴(公式が病气)	送礼次数达到 47 次
挂け轴(マジ天使ダヨ–)	送礼次数达到 48 次
挂け轴(※ただし○○に限る)	送礼次数达到 49 次
挂け轴(ここで会ったが三十九年目)	送礼次数达到 50 次

礼物道具--食品	
道具名	解锁条件
野菜ジュ–ス	初期获得
牛乳	初期获得
オレンジジュ–ス	初期获得
アイスコ–ヒ–	初期获得
メロンソ–ダ	初期获得
オムライス	初音的亲密度达到 LV2
たい焼き	KAITO 的亲密度达到 LV2
マカロン	MEIKO 的亲密度达到 LV2
クッキ–	镜音リン的亲密度达到 LV2
ド–ナツ	镜音レン的亲密度达到 LV2
マグロの寿司	巡音的亲密度达到 LV2
诞生日ケ–キ(プレイヤ–)	所有角色亲密度达到 LV5
诞生日ケ–キ(ミク)	初音的亲密度达到 LV5
诞生日ケ–キ(リン・レン)	巡音的亲密度达到 LV5
诞生日ケ–キ(ルカ)	镜音レン和镜音レン的亲密度都达到 LV5
诞生日ケ–キ(KAITO)	KAITO 的亲密度达到 LV5
诞生日ケ–キ(MEIKO)	MEIKO 的亲密度达到 LV5
バナナマフィン	巡音的亲密度达到 LV5
お米	みくみくにしてあげる【してやんよ】累计分数达到 393 万点

礼物道具--食品	
道具名	解锁条件
たこ焼き	炉心融解每个难度都玩一遍
スパゲティ	里表ラバ – ズ累计分数达到 393 万点
お果子の家	ワ – ルドイズマインで累计分数达到 393 万点
カップアイス	カンタレラ ~ grace edition ~ 每个难度都玩一遍
チョコレ–トボンボン	クロ – バ – クラブ累计最大连击数达到 968
ハンバ–ガ–	接受 5 次角色的请求
シュ–クリ–ムタワ–	接受 10 次角色的请求
ねぎま	接受 30 次角色的请求
肉まん	接受 40 次角色的请求
クリ–ムソ–ダ	接受 55 次角色的请求
カキ冰	送礼次数达到 5 次
ピザ	送礼次数达到 10 次
みかんゼリ–	送礼次数达到 35 次
マグロカルパッチョ	送礼次数达到 40 次

礼物道具--杂货	
道具名	解锁条件
ヒマワリ	初期获得
チュ–リップ	初期获得
マ–ガレット	初期获得
クマのぬいぐるみ	初期获得
ウサギのぬいぐるみ	初期获得
ネコのぬいぐるみ	初期获得
スケッチブック	初音的亲密度达到 LV3
びっくり箱	镜音レン的亲密度达到 LV3
マラカス	镜音リン的亲密度达到 LV3
タンバリン	巡音的亲密度达到 LV3
书道用半纸	MEIKO 的亲密度达到 LV3
ハリセン	KAITO 的亲密度达到 LV3
お手玉	使用挑战道具“パニック”通关クロ – バ – クラブ
积み木	坏セ坏セ获得 MISS × TAKE 评价
七轮	こちら、幸福安心委员会です获得 MISS × TAKE 评价
一轮のバラ	ロミオとシンデレラ的累计最大连击数达到 630
调理器具	接受 1 次角色的请求
编み物セット	接受 50 次角色的请求
乐谱	送礼次数达到 5 次
うちわ	送礼次数达到 30 次

注意：本作的编辑模式并不包含在游戏本体中，玩家要登陆 PSN 商店中下载大约 700M 的编辑模式套件，之后才能创建和游玩编辑数据。

本作的编辑模式在前作的基础上进行了一些改进，包括提升镜头的可操作性、允许更改画面色调、渐变效果追加、舞台和动作模组追加等等，而比较令人惊喜的是游戏引入了 Piapro 这个 Vocaloid 歌曲交流平台，只要注册并在游戏中登陆后，我们便可以在 Piapro 平台上寻找喜欢的音源并进行谱面和 PV 的制作，同理，我们在下载他人的编辑数据时，如果看到有粉红色的 Piapro 标签，那么将编辑数据下载后，选择观看或者游玩时，游戏便会自动询问是否从 Piapro 平台直接下载对应的音源，非常方便，也在一定程度上避免了谱不对曲的尴尬情况。

Piapro 平台对于不少玩家而言可能比较陌生，那么下面笔者就指导大家一步步地进行注册。

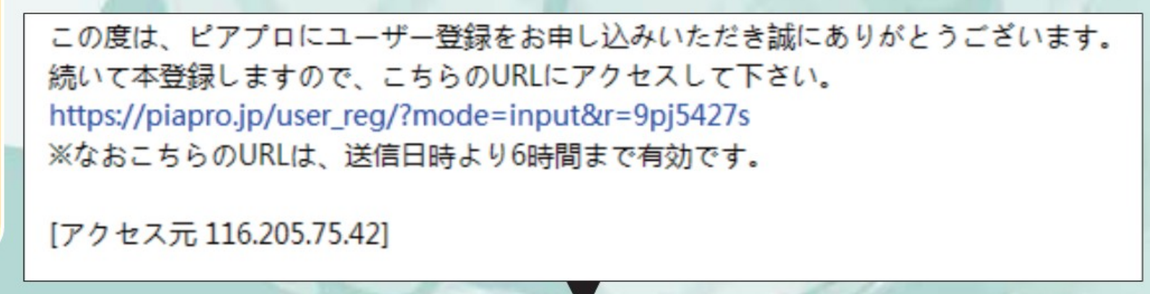
Piapro注册

1. 登陆官方网站 :https://piapro.jp，并点击右上角“新规登陆”的按钮

2. 点击登陆框下方绿色的“**ユ – ザ** – 登录”按钮，之后点击“同意**して**次**へ**进**む**”按钮

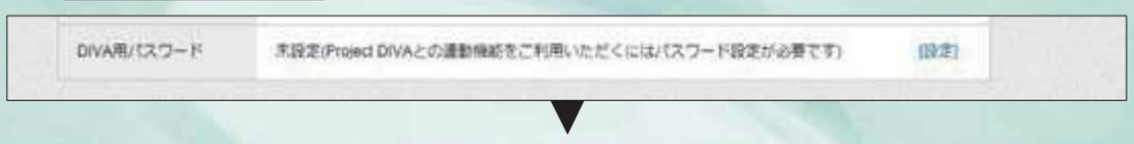
3. 输入自己的邮箱账号，官方建议使用 gmail，经测试 QQ 邮箱也可以快速收到验证邮件

4. 登陆邮箱，找到验证邮件，进入邮件中给的网址继续进行注册步骤

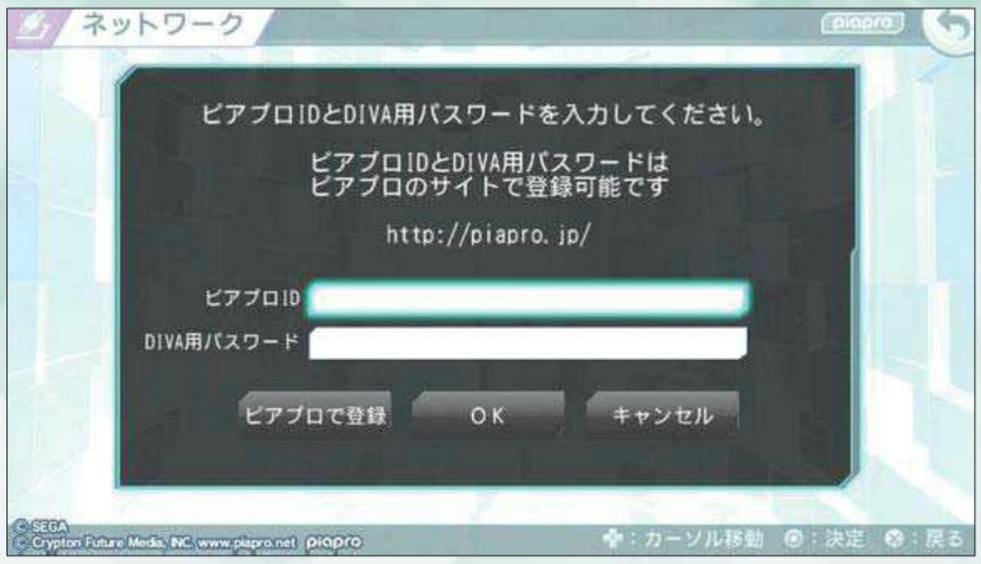


5. 填入想要的账号密码等必需信息后一路完成注册即可。

6. 用申请好的账号登陆 Piapro 网站，点击右上角自己的头像，之后选择“登录情报”，把页面拉到底部，找到“DIVA 用**パスワ－ド**”一栏，设定游戏中专用的密码。



7. 最后在游戏中使用注册的账号以及对应的“DIVA 密码”就可以享受 Piapro 服务了。



网络模式（ネットワーク）

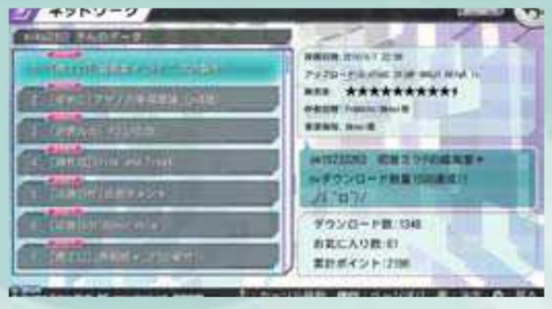
在网络模式中主要允许玩家上传或下载编辑数据，进一步拓宽游戏的可玩性。下面笔者会对几个主要的功能做介绍。

エディットランキング：玩家上传数据的人气排行榜，一般越靠前的制作越精良，可以作为玩家选择下载的参考依据。

新着エディット一览：其他玩家最新上传的编辑数据，质量比较不具参考性。

エディットデ－タ检索：玩家可以用歌曲 ID、上传者 ID、Piapro 曲目等作为筛选依据进行编辑数据的搜索，更具针对性。

笔者强烈建议在上传者 ID（**オンライン** ID 检索）中搜索



miku3102，这位玩家所制作的编辑数据，无论是 PV 还是谱面都十分精良，并且非常贴心地将对应音源上传到了 Piapro 平台，其中不乏《威风堂堂》这样的名曲哦。

プロフィ－ルリスト：档案列表，玩家可以查看编辑数据上传者们的资料

マイプロフィ－ル编集：设定自己的档案，包括昵称、生日、性别、称号和简介。

奖杯列表

本作一如既往没有太多难度相关的奖杯，但刷刷刷的要素则增加了不少，尤其是 DIVA 房间中，不仅无法像前作那样快速刷亲密度，一些触发事件的房间道具只能在刷亲密度的过程中取得，不确定因素大增。因此想要取得白金最少需要 50 小时以上的时间，而前作存档继承与否对白金的速度基本没有影响。

奖杯	奖杯名	取得方法
白金	トロフィ－マスタ－	取得所有的奖杯
金杯	中级プレイヤ－	完成全部歌曲的NORMAL难度
金杯	上级プレイヤ－	完成全部歌曲的 HARD 难度
金杯	モジュ－ルコレクタ－	购买 87 套服装模组
金杯	カスタマイズコレクタ－	购买 51 种饰品
金杯	イベントマスタ－	触发全部的 DIVA 房间事件
银杯	映像监督	在 Free Play 中观看所有的歌曲 PV
银杯	ミククラスタ	初音亲密度达到 MAX
银杯	リンクラスタ	镜音亲密度达到 MAX
银杯	レンクラスタ	镜音亲密度达到 MAX
银杯	ルカクラスタ	巡音亲密度达到 MAX
银杯	KAITO クラスタ	KAITO亲密度达到MAX
银杯	MEIKO クラスタ	MEIKO亲密度达到MAX
银杯	スキンコレクタ－	购买23枚皮肤
银杯	ル－ムマスタ－	购买所有的房间主题
银杯	家具マスタ－	集齐所有的31种家具
银杯	杂货マスタ－	集齐所有的房间配置道具
银杯	プレゼントマスタ－	集齐所有的礼物
铜杯	ようこそ、DIVA へ!	完成任意难度的教学模式
铜杯	イントロダクション	在 Free Play 中用所有的角色都完成演奏一次
铜杯	流行に敏感	完成 10 次出现彩虹领结标记的歌曲
铜杯	チャレンジヤ－	同时装备 3 个挑战道具完成任意难度的任意曲目
铜杯	おじゃましま－す	到访过全部的 DIVA 房间（共六个）
铜杯	3030 メ－トル	阿尔卑斯一万尺小游戏过关
铜杯	セットリスト	观看所有的 AR Live（共 8 首）
铜杯	フォトグラファ－	AR 模式 /Studio 模式中拍照 10 次
铜杯	CGM の轮	下载一首其他玩家的 EDIT DATA
铜杯	イラストマスタ－	集齐所有的 LOADING 画面插画

几个注意点：1.“モジュ－ルコレクタ－”和“カスタマイズコレクタ－”这两个金杯，直接继承的服装和饰品是不计入其中的。

2.“映像监督“必须在 Free Play 模式中观看 PV，在 DIVA 房间中观看是不算的。

3.“CGM の轮”必须是在【ネットワ－ク】中的第一项【エディットランキング】中下载一首别人的编辑数据才算。

4.“セットリスト”这个奖杯 PS3 版比较好取得，因为可以直接观看，无需 AR 卡

成就奖杯堂

— ACHIEVEMENTS & TROPHIES —

栏目主持
胜负师 & 纱迦

上一期攻略特刊为大家带来了《刃 忍者龙剑传Z》的攻略，不过因为种种原因有部分的奖杯取得条件未能确定，所以本期借成就奖杯堂栏目为大家进行彻底补完，并且附上一些后来游玩时发现的心得，希望给大家带来更多帮助。说到本作的奖杯，其实绝大部分都很容易达成。只有地狱难度通关和街机模式通关两个算是特别难的，总的来说本作的白金/全成就难度并不容易，除了技术和对游戏的熟悉之外，耐心（特指等待读盘时间）也是必不可少的。

查漏补缺

病人0

铜杯/10点

条件： 发动7次疫病云。

说明： 所谓的疫病云是指火焰、胆汁、电能三种属性同时结合所产生的化学反应。引发成功的地方会先出现一个范围很大的绿色圈，并且里面会出现紫绿色的雾（饭老板的黑暗料理大概就是冒着这种气体）。推荐在任务6的战役“疯狂实验”中解锁，这场战斗最后一批杂兵是大量的圣炙尸，而场地内的脓涕发射器和脊椎电骨会无限补充，可谓三种属性齐全。低难度下在一场战斗中解锁成就/奖杯都不成问题。具体可参照本期游戏光环。

杀戮时刻

铜杯/10点

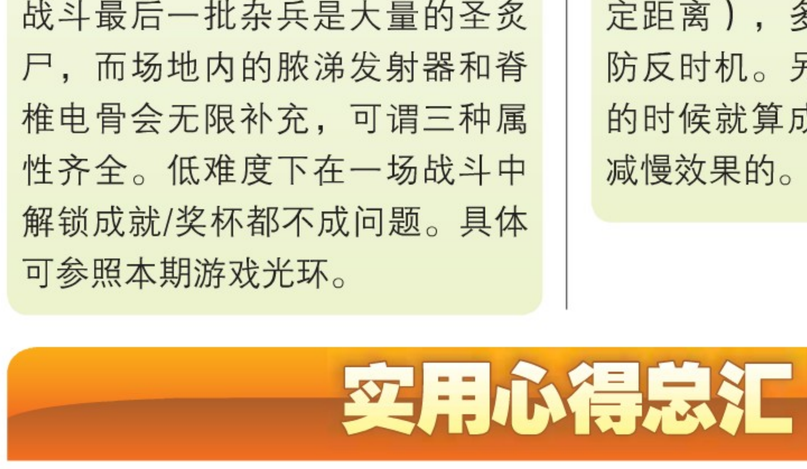
条件： 发动50次“忍者时间”

说明： 忍者时间是指学会技能“超频”之后，防反之后就会出现时间减慢的效果，而这个奖杯的要求就是发动这个效果50次。个人推荐防反飞行道具，比如导弹攻击，火尸和圣炙尸的火球等等。特别是圣炙尸的火球飞过来的时候会听到惨叫声（需保持一定距离），多尝试几次就能掌握防反时机。另外要注意，打隼龙的时候就算成功防反也不会发动减慢效果的。

实用心得总汇

龙隼虐杀方法

龙隼可以说是本作最难的BOSS，主要是因为招式很丰富，而且攻击比较迅猛，进攻和防御的时机都要准确把握，而且容错低，高难度稍不注意就会前功尽弃。但是这个BOSS也有相对比较容易的击杀方法。这个方法就是得到攻击机会之后，用刀刃5连击揍他，连段打完之后用防御取消硬直，然后马上再接一套刀刃5连击，如此重复就能直接将龙隼逼死。这个方法三场战斗中都适用，实际效果可以参考本期游戏光环。



难点在于如何找到进攻的机会，这里再说3个方法：

1. 龙隼最常用的攻击套路是2连斩接2连踢，之后再接破防攻击，因为破防攻击发生慢，所以防住2连踢之后可以马上用刀刃5连击，如果他没防御的话，就可以用上面的方法锁死，如果被防了就要回避；

2. 龙隼的饭纲落是会先使出一招能破防的上砍，同时自己也会跳到空中，如果成功躲开的话在他落地前马上靠近并用刀刃5连击进攻，同样没被防御就能锁死；

3. 最直接的方法——丢虫子，不过要注意第二场战斗是没虫子的，第三场战斗在隼龙HP不多的时候不建议丢（留着用来对付红叶），而捡虫子的硬直比较长，要慎防受到攻击。

另外，5连击的时候隼龙依然有可能用带霸体的蓄力旋风斩还击，所以不能打得太欢。但他的动作结束之后（或者还能看到一点点剑气的时候）如果第一时间过去用5连击进攻，依然可以继续锁下去。

街机模式补充心得

街机模式难点在于要不能用终结技，所以回复道具非常紧张。主要的回复手段是场地内找可以破坏的东西，比如油桶、箱子等等，破坏之后就有可能拿到回复道具（具体位置是固定的）。接关的硬币也可以在关卡各种地方找到。

街机模式里还会出现一只金色的僵尸，它不会攻击，只会在场地内乱跑，一定时间后消失。攻击这只僵尸会掉落加分道具和回复道具。上期说没有僵尸武器可用其实不太准确，因为杀死这只金色僵尸之后会掉落僵尸武器，比如肩胛骨斧。因此挑战的时候要记住这些金色僵尸出现的时机。

由于大部分时间玩家实在没有僵尸武器的情况下作战，所以笔者推荐的连段是○○□□（X360版：BBXX），动作简洁，而且这招对中低级僵尸（主线中拿不到僵尸武器的那些）基本上都是秒杀的。而对付醉汉尸、小丑尸、脓疱女尸推荐用拳击开场、或者刀刃开场（冲刺后马上按拳击或刀刃蓄力），这两招可以从较远的距离发动突袭并造成硬直，制造普通攻击的机会。对圣炙尸和僵尸新娘则不太适合这个方法，但它们的投掷攻击都比较容易防反，可以防反之后再进攻。如果有杂兵同场的话，先朝它们仍杂兵再追击的方法也非常有效。

LEGO THE HOBBIT AN UNEXPECTED JOURNEY

乐高 霍比特人	WB GAMES	动作
多机种	LEGO The Hobbit	美版
	2014年4月8日 本地1–2人	59.99美元
	对应机种为：PS3、PSV、PS4、X360、Xbox One、3DS	对应玩家年龄：全年龄

流程通关约10小时，白金/全成就达成需40小时

攻略透解 GUIDE THROUGH

虽然《霍比特人》的电影版目前只上映了两部，但这丝毫没能阻止华纳游戏的赚钱行动。《乐高 霍比特人》只收录了前两部电影版的剧情，第三部的内容很有可能会等到电影上映之后通过 DLC 的形式推出。毫无疑问这款游戏时面向粉丝贴身打造的，尽管由积木拼搭而成的小人们看上去有些滑稽可笑，但对电影中众多经典桥段的还原仍足以让原作粉丝们感动不已。

文 八重樱 美编 NINA

基本操作

PS4	PS3	Xbox One	X360	作用
十字键	十字键	十字键	十字键	选择角色
左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	转动视角
△键	△键	Y键	Y键	短按快速切换角色/长按可开启库存列表（注）
□键	□键	X键	X键	普通攻击/远程攻击时长按再推左摇杆瞄准
×键	×键	A键	A键	跳跃
○键	○键	B键	B键	大招/组装/拾取道具
L1键	L1键	LB键	LB键	切换角色
R1键	R1键	RB键	RB键	视角归位
L2键/R2键	L2键/R2键	LT键/RT键	LT键/RT键	切换武器
OPTIONS键	START键	MENU键	START键	进入菜单
触摸板	SELECT键	BACK键	VIEW键	打开地图

注：库存列表分为几个部分：上面 5 个都是角色，可快速切换。正下方是全角色列表，但在一周目时只能使用固定的几个角色。左下是仓库（loot），玩家可查看当前各材料的库存情况；右下角是宝库（treasure trove），可查看已收集到的各种宝物。

推荐打法

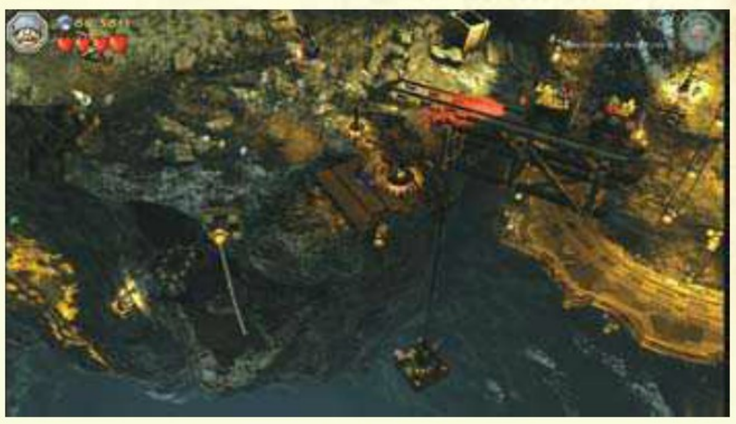
首先玩家要做的是按照下文的流程攻略打通一遍故事，不要刻意去搞收集，因为大多数收集在一周目时都是无法获得的。只有通关一遍之后，玩家才能自由使用已获得的全部角色和他们的能力。

通关一次后就会进入开放世界模式下，此时玩家就可以使用地图前往世界各地收集各个角色。然后完成白积木、分支任务、奖励任务等内容，再选关重新打一遍流程，同时完成流程中的各项收集以及螺栓取得量。

由于本游戏的发售日距离本期杂志截稿时间很近，小编我没有足够的时间为读者们呈现完整的全收集攻略，只能先将流程攻略与部分技巧先行奉献给大家，还望大家见谅。在月底即将上市的《PS4 专辑 VOL.2》中，会为大家带来本作的完整白金攻略，喜欢本作的玩家们请多多支持我们哦！

流程攻略

第一章 Greatest Kingdom in Middle-earth



可以自由行动后控制 Thorin 来到北侧的黄色大门处，先破坏掉左右两边的建筑，出现提示按○键 /B 键重新拼装。然后攻击一下符文石，再长按△键 /Y 键推动左摇杆选择 Thrain，让他攻击一次刚才拼装起来的石块就能打开前方大门。

出门后沿着楼梯一直前进，来到尽头时三名士兵会挡住去路。攻击左侧的机关会掉落一块石头，先调查符文石查看提示，然后靠近石头按○键 /B 键捡起它，再按□键 /X 键会出现准星，将准星移至大门上方的雕像处丢出石块，就可以开门出去。

来到宝石加工车间，先让拿锤子的 Thrain 敲击左侧轨道上的方块，然后让 Thrain 攀爬上左侧的天平，再按△键 /Y 键切换成 Thorin 让他爬上右边的天平，开启大门。

下一个场景需要玩家同时具备红宝石、蓝宝石、绿宝石、钻石和金块这 5 种材料，前 4 种在

©Warner Bros. Entertainment Inc.

破坏场地内的物品时就可全部获得，只有金块需要玩家先破坏大门左侧的那辆装满红宝石的矿车，钻入密道来到右侧上方的平台，开动机关关闭熔炉，在熔炉内可获得金块。全部收齐后前往房间中间的工作台，按照提示输入正确的 QTE 指令后可获得大门钥匙。

下一个区域是采矿区，直走会看到一把笛子，拿起它把它交给 Bofur。Bofur 入队后用他可以敲碎地面上的金矿，注意要在指针移动到正中间时敲击才能获得最好收益。连续破坏掉 3 个金矿后可获得铜矿石，并出现符文石。不过此时我们还缺少素材，在左侧能看到两个木箱，破坏后获得绳索。场地内还有大量物品可以被破坏掉，可入手螺栓和素材。之后前往左下方的工作台，这里需要玩家协助拼装模型，只要把关键的几个拼上去就可以，左上角显示的是时间奖励，拼的越快入手的螺栓越多。完成拼图后到山崖壁上采矿，采 3 个矿石后就会出现剧情。

剧情后，逃跑的路被障碍物阻挡了。首先换成拿链球的 Dori 破坏第一个障碍物，然后切换成 Thorin 破坏第二个障碍物，接着靠近 Dori 会出现○键 /B 键提示，两人合体后可破坏掉破坏第三个障碍物。第四个障碍物同样需要多利用链球来破坏，走下楼梯，让 Thorin 和 Dori 合体后跳上障碍物并破坏它。来到下面的广场，一段剧情后要去追国王 Thror。地面的火焰可以用锤子来熄灭，但碰到是会伤血的。在大门左侧有个拿锤子的雕像，破坏它可入手一把大锤。右侧的障碍物要让 Dori 来搞定，搞定后可将碎块拼成一个方块，再敲击方块就能撞开大门。

来到宝物库，直走到尽头，让 Dori 拉倒金像后爬上雕像，破坏雕像上的箱子可获得积木，将其组合成一座窄桥。走到窄桥尽头后切换回 Dori 让他用铁链勾到上方的挂钩上，再按△键 /Y 键切换回 Thorin 和 Balin，分别按 × 键 /A 键让他们在 Dori 的帮助下跳到对岸。接着要让两个角色同时跳上吊灯才能把国王 Thror 搞下来。

最后是一段跑酷，没啥难度，但路上会有个收集别忘了捡。

第二章 An Unexpected Party

来到了美丽的霍比屯，一开始玩家可以控制 Frodo 和 Sam，目的地是高处的 Bilbo 家。霍比屯非常大，可探索的地方也很多，此时玩家可以随处逛逛收集一些道具和螺栓。

来到 Bilbo 的家门口触发剧情，时间回到 60 年前。可以移动后往屋里走，破坏掉门附近的家具会掉落钥匙。

进入房间后前面会看到一个壁橱挡住了通路，切换成 Dwalin，让他站在壁橱左侧敲击它即可。继续往里走，Balin 登场。走进左侧客厅，在墙壁上能看到裂缝，切换成 Dwalin 用斧子破坏墙面后来到餐厅。将餐厅内的家具全部破坏后就会出现组合餐桌的提示。一般来说玩家只要沿途一直有在破坏物品的话素材肯定是够用的。

Kili 和 Fili 加入队伍，接着要寻找腊肠、芝士和酒。腊肠就在储藏室的墙壁上，切换成 Kili 后将其射下来再摆到餐桌的盘子里。继续往储物室里面走，左侧能看到芝士，尽头的架子上是酒。准备好晚餐后有个接盘子的小游戏，在按键的圆圈即将和外侧圆圈重合时按下可获得最大凉的螺栓。

一段剧情后 Bilbo 就光荣吓晕了。

第三章 Azog the Defiler

剧情后 Gandalf 加入队伍。跟随半透明的浅蓝色螺栓一路前行，来到一辆堆放了烟花的小车前。切换成 Gandalf 后长按○键 /B 键放大招将车推开，继续沿着指示前行，和矮人们回合。

野营时间，Bilbo 需要为小马摘得一颗苹果。此时 Oin 在队伍里，先控制他前往符文石右侧那小块绿色平台，站上去后就可以招呼 Bilbo 过来。上到二层平台后破坏右侧的物品可以搭建起梯子，Oin 就会自己爬上来。还是按照刚才的方法，叠罗汉的形式爬到三层，破坏右边的石块会出现可以让矮人使用的洞穴。切换成 Nori，让他破坏墙壁的裂缝，然后将地上的积木达成梯子。分别控制两个矮人各抬起梯子的一端，并往左侧移动，搭建起连接左右的桥梁。继续叠罗汉帮助 Bilbo 来到第四层，攻击树干就会掉落苹果，回到一层平台将苹果给小马吃。

接下来是场回忆战。首先需要 Thorin 消灭 10 个普通兽人士兵，接着消灭 5 个盔甲兽人士兵，这个阶段极为混乱，敌我难辨，不要往敌人堆里钻，拉开距离后敌人会主动来找索林的。消灭了这 2 波敌人后，就会有个巨兽人拉着一辆战塔过来。此时会出现合体提示，让两名矮人合体后连打□键 /X 键将巨兽人削成人棍。

再次发动合体技攻击战塔，破坏掉挡板后出来两个金色盔甲的兽人，连打□键 /X 键破其防御后将他们解决掉。

干掉金色装甲兽人后，会在地面上看到一个黄色的积木，靠近它将其组装到战塔上，然后切换成 Dori 用铁链将战塔最上层的 2 个弓箭手拉下来，逐一将其消灭。

接下来又会出现一座战塔，按照刚才的做法再次将杂兵消灭。最后是与白兽人 Azog 的 BOSS 战。Azog 会不断释放在地面上的冲击波，一边跳起一边接近他身边，攻击他时会出现 QTE，连打各个按键就能结束第一阶段。第二阶段，Azog 跳到场地的左上角高台上，并有个杂兵推下一块巨石。先切换成 Dwalin，让他去攻击巨石，然后踩着巨石抵达 Azog 所在区域，依旧是以 QTE 来对付他。第三阶段，切换成 Dori，让他先用铁链将右侧倒塌的石柱拽下来，然后爬上石柱破坏平台上的障碍物，重新组装成洞穴上方的挂钩，荡到 Azog 所在地，用 QTE 解决他。

TIPS | 玩家的攻击同时对敌人和自己人都有效，也能干掉一些无辜的NPC，但没有任何的惩罚。

第四章 Roast Mutton

沿着岩壁一直往前走，跳下去会看到一块石碑，让 Dwalin 将石碑击倒后过河。继续沿着浅蓝色螺栓的指引前进，和站在河边的 NPC 交谈得知桥坏掉了，调查工作平台会出现素材提示，假如素材不足的话破坏周围的物品就会掉落。

过河后有段剧情，Gandalf 愤而离去。天黑后食人妖抓走了矮人们的小马。玩家需要小心接近食人妖们去解救小马们。往前走不远，一只猫头鹰会吸引食人妖的注意力，切换成 Kili，用弓箭攻击红点目标，就会令食人妖解除警惕。但很快，另一只食人妖似乎察觉了异况，一直在用灯照射路面。先不着急过去，走右侧的岔路，来到河边切换成 Bilbo，武器换成钓鱼竿，在河里钓一只河蟹上来。然后移动到食人妖脚下附近，远处的锅会出现按键提示，将螃蟹丢进去后食人妖就会回到座位上。往前走来到马笼前，将两个箱子破坏后组合成开关，然后切换成 Ori，让他瞄准开关连续射击 3 次。

成功解救一匹小马后，往左走，原来被堵住的地方就可以通行了。左边同样有一位食人妖在观望，切换成 Fili，让他挖一些泥土出来，同样是移动到食人妖脚下，将泥土丢到锅里，然后破坏两个箱子组合成开关，让 Ori 瞄准开关连续射击 3 次，解救另一匹小马。

但是 Bilbo 发现食人妖们还抓住了一只可怜的小羊，他本想从食人妖身上偷一把刀来解救小羊，却不小心被抓。

与体型巨大的食人妖战斗不能硬碰硬，开战后马上去破坏右侧的物品，组成投石器后将食人妖击昏，再发动合体技就可解决一个。第二个食人妖先用几个 QTE 攻击将它打晕，然后发动合体技解决。最后一个食人妖，需要先切换成 Kili 去射击他头顶的鸟巢，成功一次就能把鸟巢扣到他头上，然后还是合体技搞定。

可以自由行动后先破坏面前的桌子，获得一个铁链。用铁链拉动左侧的机关，继续左走，从地里挖出一个金色零件，再往前走，将零件组合到机关上，释放一个矮人。然后往右走，先用弓箭射击圆形的红点目标，释放一个矮人。然后将菱形红点目标下方的箱子破坏掉组成工作台，放入所需素材解救最后一个矮人。之后 Gandalf 会出现，按△键 /Y 键切换成他之后长按○键 /B 键放大招结束战斗。

第五章 The Troll Hoard

跟随浅蓝色螺栓的指引往前走会来到一个操作台上，这里需要不少矿石和木材，假如不够的话可以在周围来回刷刷，肯定能刷满。刷满后在工作台上组装出一把钥匙，然后让两个矮人用钥匙去撞击大门，进入食人妖的洞穴。

这里需要玩家找到 3 个宝箱。首先破坏入口附近的物品，会出现组装提示。装出一个挂钩出来后，切换成 Dori，让他挂在上面，然后换另一个矮人跳到他身上就能拉起机关，再破坏掉有裂缝的墙壁，第一个宝箱就会掉下来。切换成 Gandalf，站到箱子的左侧按○键 / B 键能获得他的武器。

继续往右走，能地面上能看到一块红色的板子，让 Bombur 坐上去后喂他吃东西，然后踩着他的肚皮跳到高处的平台，放下爬梯并破坏蜘蛛网。此时会出现一个挂钩零件，组合之后切换成 Dori，让他拉开机关再荡到对面的平台，钻进密道里破坏下面出口的障碍物。再换成 Thorin 让他去开宝箱（站在宝箱前地面的光斑处才能打开）。

最后先切换成 Gandalf，走到洞穴深处（因为只有他的手杖才能发光），破坏场景左侧的物品后可以将积木组合成一个机关。切换成 Ori 攻击机关 3 次，然后用碎掉的笼子搭建起台阶，切换成 Bilbo 可获得第三个宝箱。

剧情后，切换成 Radagast 治疗 5 只遭受诅咒的兔子。有两只兔子是可以直接在场地内找到的；有一只倒栽葱埋在土里，换成 Fili 把它挖出来后再进行治疗；换成 Dori 前往右侧的平台上，拉动树上的金色机关后将积木组装成工作台，造出一台升降梯。逆时针推动升降梯的推板，升降梯就会把高处的兔子送下来让 Radagast 医治；最后切换成 Dwalin，让他破坏掉场景上方轨道上的杂物，再敲击方块，踩着方块跳到上层后，座狼就会叼着兔子到处乱窜。切换回 Radagast，让他用远程法术击中座狼一次，就可以治疗最后一只兔子了。

接着需要 Radagast 来引开敌人，并且还要收拾掉 3 个兽人。靠近兽人时会出现 QTE，跳上座狼身上连打□键 /X 键和○键 /B 键就能将其解决。

解决掉 3 个兽人后视角切换回 Gandalf。先用魔法去攻击山顶上的蓝色水晶，然后让 Kili 敲碎白色的山壁。沿着通路来到上层平台，有裂缝的巨石需要矮人合体技才能攻破。继续往前，让 Kili 射箭破坏掉藤蔓，然后将积木组装成一个挂钩，换成 Dori 将巨石拉下来。

接下来的场景内会有数名兽人前来袭击，不用与之过于纠缠。在高处平台上会看到一个带旗子的兽人队长，切换成 Kili，让他射箭攻击队长三次即可。

第六章 Over Hill and Under Hill

在瑞文戴尔这段时间没啥值得特别说明的，剧情后就跟着浅蓝色螺栓前去和爱隆王交谈，接着又是一长串剧情。矮人小队抛下了 Gandalf 偷偷离开了瑞文戴尔。

在山中前进时小队被一分为二。首先控制 Thorin 的小队，破面前的大岩石，往前走，破坏下一面岩石前的物品可获得一个零件。往回走一点，让 Nori 站在绿色的板子上，再让 Oin 爬到他身上，接着让 Bifur 爬上去，最后让拿零件的矮人爬上去。就可以打开机关将木箱传给下方的同伴了。

将视角切换成 Dori，往右走靠近下垂的木箱，用铁链将木箱拉过来打破，然后拼成一座木桥。过桥后继续使用积木拼装成一个千斤顶，如此一来上层堵路的大石头就会被千斤顶拉下来。

换回 Thorin，往前走将白色积木拼成一个石块，然后按 × 键 /A 键跳起紧接着按□键 /X 键将石块击碎。然后继续往前走，来到渔网附近暂时按兵不动。

切换成 Bilbo，借助刚才 Thorin 砸下来的石块跳到对面，发动合体技破坏掉裂缝的墙壁，然后继续往前。在一个宝箱附近有一些木材，破坏之后能组成一个木箱。

将视角切回到 Thorin 队伍的 Dwalin，控制他敲击矿车，一行人往上走。来到绿色板子处，先让 Nori 站上去，再让 Oin 爬到 Nori 身上，接着让 Bifur 爬上去，最后让 Thorin 爬上平台。转动机关将木

TIPS | 通关后每次重进游戏，玩家都会站在埃尔伯门口。用矮人合体技破坏掉大门处的石头后，会露出来素材购买机。

箱拉上来后组成一个工作台。把所需的素材丢进去后做成一个避雷针。往前走，两支部队会合。

剧情后先往上爬，破坏掉石堆后入手一块石块，用石块砸向左侧的藤蔓，然后跳下去拼装出一个抓杆。继续往上爬，切换成 Bofur，因为他可以破坏掉挡路的巨石。来到轨道处，切换成 Dwalin 攻击挡路的矿车，然后再敲碎石壁。

让 Dori 用铁链挂住钩子，再让任意一个矮人跳到他身上，将上面的木箱拽下来，拼装成爬梯。先别上去，在这个区域内有个能破坏的石堆，破坏后入手一块石块，拿在手里爬上去，砸开藤蔓后拼出抓杆。再让 Dori 用铁链拉出一个平台，剧情后攀爬上石巨人的手臂。走出去没多远，石巨人就会用另一只手挡住矮人们的去路，发动合体技攻击他手指裂缝处即可。剧情后连打□键 /X 键救起 Bilbo 和 Thorin。本章结束。

第七章 Goblin Town

从石巨人身上爬下来后往前走一点会看到一块绿色板子，还是让 Nori 站上去，之后随便让任何一个矮人踩在他身上就能往上爬。走到尽头会在地面上看到裂缝，发动合体技后就能前往哥布林的洞穴了。

剧情后，Bilbo 和一个哥布林一同掉进了地洞。哥布林基本是在眩晕状态的，不用管他，他会自己跟着 Bilbo 走，假如他清醒过来就再揍两下即可。在有吊着的小骷髅的场景内，左侧有个小门可以让 Bilbo 钻进去，来到上层后攻击机关，小骷髅就会掉下来碎掉。

跳回地面，捡起骷髅头丢向对面高处，再将积木碎块拼成平台跳上去。接下要切换成哥布林才能爬上渔网，来到断崖的对岸后破坏岸边的物品搭建起窄桥让 Bilbo 通过。

走到尽头后，右侧能捡到一个骷髅头，把它丢向悬挂在空中的箱子，然后搭建起工作台，做成一个投石车。让 Bilbo 坐到车里，控制哥布林攻击一下车就能撞破前面的障碍物。

接下来要和咕噜玩猜谜游戏，不过并不需要玩家“真正”回答问题，先将场景内能破坏的物品全部破坏掉，之后就会出现组合提示，拼出一座山。第二个问题，先将山破坏掉，切换成哥布林爬上渔网来到上层平台，继续破坏，然后跳回地面，拼出一个风车。捡起地上发光的黄色扳手，装到箭头提示的位置，连打○键 /B 键即可。第三个问题，先捡起地面上的石块，把它砸向左上角那个密道的标志，然后拼装成一个密道入口。钻进去来到上层平台，先将角落里的骷髅打碎后拼成梯子让哥布林爬上来，然后让 Bilbo 跳到铁链上，再让哥布林跳到另一条铁链上，将架子拽倒。搭建起工作台，制造出一个沙漏。

镜头切换到 Thorin 一方，要消灭 10 个拿火把的哥布林杂兵，然后 Gandalf 就会赶来救场。按△键 /Y 键切换成 Gandalf，再长按○键 /B 键发大招。

之后先随便消灭一些杂兵，哥布林国王会举起一个木箱，切换成 Kili 射击木箱后国王就会晕厥，用矮人的合体技给予他一次痛击。过一会儿，国王又会举起一个带金色钩子的箱子，切换成 Dori 用铁链拉散箱子，再发动合体攻击。最后国王举起一个带蓝色雪花图案的箱子，自然是由 Gandalf 来搞定啦，但要注意 Gandalf 是没办法和矮人发动合体技的，记得要切换成别人。

逃亡时先让 Drawin 打头阵，因为需要让他砸开挡路的矿车。然后切换成 Gandalf，发动魔法将一块木板弄下来。让两个矮人分别抓住木板两端冲开前方的敌人，再转动机关拉起吊桥。

切换成 Thorin 小队的视角，往前走不远会遇到一个需要射箭的机关。切换成 ORi 将机关调整为绿、红、蓝后就可通行。前方还有个白色板子需要用下砸的方式才能破坏掉。再往前走，哥布林会拉起平台，换成 Dori 将平台重新拽下来。然后让两个矮人同时搬运梯子搭起桥梁，最后破坏掉面前的裂缝巨石。

再换回 Gandalf 视角。拿起火把点燃机关后，切换成 Fili 跳上摆动的平台，射箭破坏两个连接点后继续往前走。在一个锅里可以拿到一个金色把手，右侧的物品破坏后能组成一个装置，将把手插上去转动装置拉起吊桥。

再回到 Thorin 视角。切换成 Nori 让他站在绿色板子上，再一次让 Oin 和 Bifur 爬上去，最后让 Bombur 跳到上面平台上。控制 Bombur 往右走，会有两个哥布林来抓他，连打□键 /X 键挣脱后 Bombur 就掉到下层。攻击左侧就可以让平台倾斜，切换成其他人登上平台，在操作台前组装出装置，转动之后会有个吊台移动到面前。继续往前走直到切换到 Gandalf 视角。

往前走不远就需要 Gandalf 用魔法攻击一块巨石，然后换成矮人下砸白色板子。直走会有剧情，哥布林国王再次出场。哥布林国王全身是无敌的，只有当他用锤子猛砸地面时才会掉下来几块巨石把他砸晕，此时用矮人合体技才能给予其重创。连续三次之后就可获胜。站位时尽量站在国王和杂兵之间的这段木板上，可以免受地面冲击波的干扰。

获胜后有段下落战，木板会不断破碎，别站在活动的木板上就行。

第八章 Out of the Frying Pan...

经过一段跑酷后，先破坏左上角的积木，然后拼装出一个钩子。使用 Dori 拉开钩子后钻进地道来到上层。还是使用 Dori 挂住树上的钩子，然后让 Dwarin 跳到 Dori 身上荡到对岸，敲击石块将大树砸倒。然后继续往右走，来到隔壁的场地，左下角的白色巨石破坏后可获得一块石块，把它掷向树冠上的鸟窝，然后用掉下来的积木拼成一个抓杆。跳到树顶后大树就会倒塌，将角色换成 Kili 后一边射箭放下藤蔓一边往上爬。爬过 2 次藤蔓后，需要换成 Bifur，让他站在绿色板子上，再让 Kili 爬到他身上后跳到树顶。

这棵大树也会倒塌，接着需要玩家丢燃烧的松果阻止座狼靠近。消灭两波座狼后有段剧情。控制 Thorin 与 Azog 交手。Azog 一开始会骑着座狼满场跑，靠近他攻击就会出现 QTE 提示，几组 QTE 之后 Azog 会被拉下马。但他很快就跑到高台上，并不断召集杂兵来攻击，大约第 3 组杂兵上场时 Azog 也会入场，同样还是 QTE 战斗。反复两次之后，其余的矮人们就会来帮忙，同时场地内也会出现大量骑座狼的兽人杂兵。将兽人消灭后矮人就能坐上座狼出击，此时因为 Thorin 受伤行动迟缓，建议换成其他矮人操作。干掉 5 个兽人后，Azog 会来袭击 Bilbo，QTE 挣脱。

TIPS 因很多分支任务需要用到铁匠铺，建议玩家先去Bree的铁匠铺，和站在门口那位胡子大妈交谈，然后跟随浅黄色螺栓指引来到一个洞穴，解救出铁匠，并送他回家。然后玩家就可以使用铁匠铺了。

第九章 Queer Lodgings

剧情后一段跑酷，来到换皮人 Beorn 家的院落。屋子的钥匙被蜜蜂叼走了。先到右边找那只发光的蜜蜂，然后它会躲到侧门口，再躲到左边的蜂房里。用从蜂房里掉出的积木搭成一个挂钩，切换成 Dori 将上面的花盆拉下来，再换成 Gandalf 长按○键 /B 键发大招，蜜蜂就会回到树上的蜂巢里。还是用 Dori 挂住树上的钩子，然后让 Bombur 跳到他身上，把钥匙弹到屋檐上。用损毁的蜂巢搭成一个红色平台，让 Bombur 站上去按○键 / B 键，根据提示给他喂食，Bombur 就会变成弹跳台。但好不容易跳到屋顶，把手又坏掉了。好在用碎掉的积木能组合成一个爬梯，来到屋顶获得钥匙，开门进入。

第十章 Flies and Spiders

从比翁那里获得小马后跟随浅蓝色螺栓前进，不多就会有触发剧情。剧情后 Gandalf 离队，往前走会遇到一个高台，应对方法和之前一样，先让 Nori 站上去，然后换成 Bifur，让 Dwarin 跳上平台。上面有个 Dwarin 才能解开的机关。

这里有许多诡异植物都可以被破坏。在水面上有 2 个目标，切换成 Ori 攻击，目标会变成荷叶，跳到对岸，换成 Bilbo，从河里钓上来一个火把的握柄。在旁边的火堆那里点燃火把，原路返回，烧掉路上的障碍物。

往上走会看到一个轨道和雕像的组合，但轨道破损了。先攻击场地下方的物品，然后利用积木恢复轨道原貌，再让 Dwarin 对敲击雕像。雕像落水后换成 Ori，攻击右边的目标将平台转过来。跳上平台后还需要继续攻击目标来令其转动，最终跳到上方的另一个平台上。这里需要用 Bilbo 来组装出目标，再让 Ori 去攻击。

和矮人汇合后，大蜘蛛们就会登场。这场战斗一开始 Bilbo 只能孤军奋战，而且如果直接面对蜘蛛就会被缠住，必须短按○键 / B 键戴上魔戒后才能消灭第一只蜘蛛。然后替 Dori 松绑，让他去消灭吊在半空的那只蜘蛛。

过桥后钻过地道，破坏掉前方障碍物后借助蜘蛛丝来荡到对岸，换成戴戒指的 Bilbo 去消灭两只蜘蛛。然后砍断左右两根蜘蛛丝，再解救两名矮人。同时，上方会降下来一个金色钩子，让 Dori 挂在钩子上，再让 Bilbo 抓住他，两人一起荡到对面。尽头还有一只蜘蛛需要 Bilbo 解决，钻进蜘蛛身后的密道，出来后就会看到被捆绑的 Thorin 了。

精灵出场后蜘蛛又会抓走三个矮人。此时要切换成 Legolas，因为精灵可以跳得比矮人更高，跳到对面的高台上 QTE 杀死蜘蛛后解救一个矮人。

再切换回 Bilbo，戴上魔戒后破坏左侧白色雕像，组装成一个金色机关，换回 Legolas，跳到机关上，再移动到左侧平台上消灭蜘蛛，解救第二个矮人。

解救第三个矮人需要先破坏掉右下角的物品，会出现组装提示，装到蜘蛛网上后让 Dori 将网破坏掉，然后使用 Legolas 跳上去走到尽头消灭蜘蛛。

第十一章 Barrels Out of Bond

与电影版不同的是，Bifur 并没有被抓走，但是在门口有守卫的情况下我们也不能贸然进入精灵国度。往回走来到帐篷附近，将时间变成晚上，守卫们就会睡着。跟随浅蓝色螺栓的指引来到地牢解救被关押的矮人们。然后一行人前往酒窖。

这里需要找 3 个空桶。先拉墙壁上的机关会出现一个空桶，然后到左边破坏物品后组装成工作台，拼出一个武器架。攻击武器架后可捡到弓箭，用弓箭攻击木桶上的目标后木桶就会落到地面上，再让 Bilbo 踩着木桶把它移到正确的位置上。

攻击左侧的大木桶，可以把上面金色的把手弄下来，捡起把手把它丢向前面的黄色机关，这样又会出现一个木桶。

来到两个火把所在的区域，先将全部桌椅都破坏掉，然后 Bilbo 戴上魔戒将积木拼装起来，拿起一个火把站在板子上点燃旁边的柜子，会出现第三个木桶。全部三个木桶都到位后，靠近开关就会出现剧情了。

接下来让 Kili 的木桶靠近桥头，按△键 /Y 键上岸消灭敌人。高台上的敌人会陆续出现几批，最后一批会出现一个绿盔甲的弓箭手，需要用下砸攻击才能对他造成伤害。之后就会获得他的弓箭，让 Kili 拿起弓箭攻击水坝上面的目标，放下木桶。登上水坝后拉下机关。

乘坐木桶在河上漂流时需要根据 QTE 消灭一组兽人，之后 Bombur 就会上岸上演无双技，连打□键 /X 键清场，来到桥上后跳起下砸破坏掉木桥。

当精灵站在矮人身上时，需要分别控制两个精灵去消灭总计 20 个兽人。

第十二章 A Warm Welcome

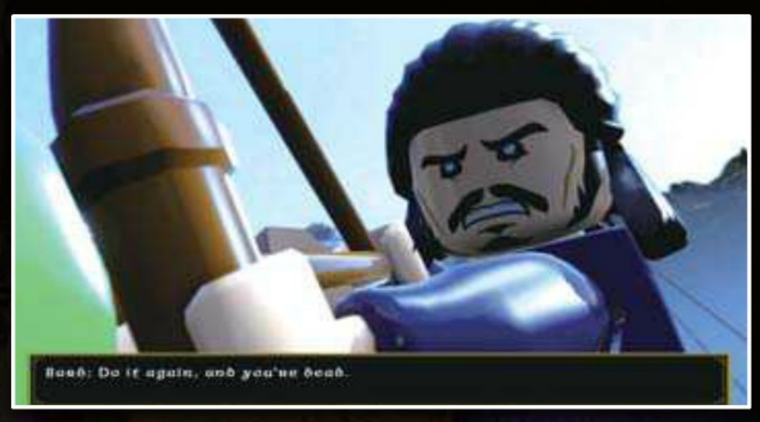
控制 Bard 的船前往长湖镇，来到镇门口 NPC 提示要鱼。将船开到左后方的平台上，让 Bard 上岸拿起铁锹把鱼装满船，然后就可以进入湖畔镇了。

剧情后一群人决定去偷武器。先破坏前面窗户下的物品，然后组装出绿色平台，让 Nori 站上去，再让 Bifur 和 Oin 分别踩到下面人的身上，最后让 Dwalin 爬进房间。

这里需要玩家找到 5 种武器。在房间中央能看到一个轨道，上面有个火盆。但轨道有破损，破坏掉轨道旁的物品后组装成轨道缺失的部分，然后让 Dwalin 敲击火盆到尽头，再转动左边的装置点火。

从墙上取下火把，在火盆中点火，然后进入上方黑暗的区域。里面也有个火盆，点亮后在左边能入手第一把武器。

然后前往右下角，破坏物品后组装成工作台，拼出一个投石器。随便让一个矮人乘坐上去后，控制另一个矮人敲击投石机，二层的爬梯就会落下。上到二层，让两个矮人分别拉住栅栏门左右两边的铁链，大门就会破掉，里面是一把武器。



用合体技破坏掉栅栏门旁边墙壁上的裂缝，组装出爬梯，然后让 Dori 爬上去，拉开机关，

里面是一把弓。

回到二层，往右走，切换成Ori攻击目标3次，开启的门里是剑和盾。

最后往二层的左侧走，这里有一个射箭的装置，逆时针旋转它会损坏，重新拼装后会出现金色挂钩，切换成Dori拉动机关，然后爬上铁链来到三层，攻击两个目标开门，入手最后一把武器。

剧情后要找到猪圈所在地。在船上破坏掉全部物品后能做成一个爬梯，两个矮人抬着爬梯往前走几步后爬上去，逆时针转动机关，牲畜圈的门就会开启，不过跑出来的是只羊。

在羊圈隔壁会看到一个金色机关，切换成Fili，让他在旁边冒烟的地方挖下去会找到扳手，装在机关上开门，出来的还是羊。

最后走到右边尽头的牲畜圈前，先破坏右下角的物品可入手石块，然后将石块分别丢向两个目标开门，出来的才是猪。之后一段QTE从猪嘴里抢回王剑草。（这段找猪的流程无论玩家先选择开哪个牲畜圈，先开出来的都是羊）

接下来是Legolas和Tauriel与兽人的战斗。战斗最开始是在一个平台上，BOSS站在高处不断召唤杂兵，清场后BOSS会跳下来，用QTE与之交手。之后BOSS会逃走，追着到下一个平台上，依旧是先清理杂兵再与BOSS交战。BOSS第二次逃跑后，控制精灵往右侧水面上的漂浮物跳过去，来到小船上，俩人一起拉开船帆，小船会自动开往对岸。消灭3个杂兵后BOSS回场，这次就能彻底结束战斗了。

第十三章 Looking for Proof

这一章玩家可以控制Gandolf和Radagast去寻找九位戒灵的墓穴。

首先来到河边，会看到一只受到诅咒的鸟，使用Radagast靠近它的话就会出现○键/B键提示。治愈它之后，鸟就会帮忙把吊桥放下来。

过桥后开始爬山，往上爬一点就有个机关需要二人同时挂在藤蔓上，开启后施展法术制造出攀爬用的抓杆。

再往前遇到挡路的石头，用魔法击碎。第一个平地的山壁可以用魔法破坏掉，里面会出现一个抓杆。让一个魔法师抓住后，另一个魔法师攻击蓝色魔法球，左边的台阶就会出现。

下一个挡路巨石需要用魔法攻击上方的机关。接下来的平台上有只被诅咒的乌鸦，同样让Radagast治疗它，乌鸦会为我们带来组合所需的积木。用积木拼成窄桥后一直往上，击破蓝色大门后进入山洞。

山洞内很黑，走路时要多加小心，不留意就会跌下悬崖。下了一段台阶后，在左侧山壁上能看到抓杆，跳到第一个抓杆上，再往上移动，在深蓝色螺栓所在位置有个机关。抓住机关后就会露出蓝色魔法球，让另一人攻击它后进入下一区域。

接来的区域有点小迷宫的意味，玩家先要点亮左右两个魔法球，然后走中间，用魔法破门后再点亮第3个魔法球，才能从一旁的小门进入。

大厅内的机关，只要用魔法点亮左右两个火把就能开启。继续往下走，来到一扇大门前。先让Radagast治疗受诅咒的蝙蝠，然后需要两次根据提示按照顺序击中蓝色魔法球。

走过狭长的走廊后来到一个大厅，这里能看到3只鸟的雕像。先攻击正上方那只鸟，然后走上左边的楼梯，踩住机关后点亮魔法球，左边的鸟开始燃烧；再来到右边，破坏地面上的物品，将其拼装成爬梯，爬上去点亮右边的魔法球。

接着又需要紧贴山壁走，路上会有障碍物，用剑就可破坏。进入房间后攻击棺木掉到下一层，来到外面继续贴着山壁走，有个地方会掉下去，要连打□键/X键。

最后来到石门前，两人分别抓住左右两个抓杆，然后攻击魔法球即可。

第十四章 The Necromancer

继续两位魔法师爷爷的基情之旅。

沿着浅蓝色螺栓一直走就会来到死灵法师所在的城堡废墟。用魔法打开藤蔓后进入，来到楼梯附近，将对面洞穴里的蓝色物品破坏后组装成一个魔法装置，然后攻击该装置，发出的光线会令隐藏的大门现形。

进门后身后的铁栅栏就会落下。根据提示我们可以得知，需要制造出3个能发射光线的魔法装置。

首先攻击左侧墙壁上的笼子，笼子落地后变成一个弹跳台，踩着它跳到二层，将魔法装置拼装好后转动它，使得蓝色板子一面面向玩家，攻击装置发出第一条射线。

回到一层，往前走来到正前方。破坏台阶下的木板，拼成梯子爬到二层，用魔法攻击铁门后的蓝色魔法球，然后将积木拼成第二个魔法装置。

切换成Radagast，让他分别治愈右上方和右下方高台上的鸽子，两只鸽子会把中间的井盖拉起，露出积木块，拼成第三个魔法装置。

前往下一区域，先到场地中央拿一把斧子，然后走到最右边破坏白色板子，拼一下积木后来到二层。挂上墙壁的抓杆往左移动，到达左侧平台，按○键/B键开启大门的一道锁。回到地面往左走，破坏掉石棺后组成一个推板，顺时针推动推板，再来到二层，破坏掉半空的铁笼，捡起一个零件并将它装到身后的机关上，开启第二道门锁。

Azog出场。攻击Azog时他会抓住当前角色，立刻切换成另一人攻击他。战斗基本都是QTE，没什么难点，杂兵出现时也不用太过纠缠，追着Azog打即可。

战斗结束后有一小段跑酷，紧接着又要面对Sauron。Sauron会不断地向场地内丢蓝色和紫色的炸弹，紫色炸弹过来时可长按○键/B键制造防御罩。蓝色炸弹落下时会有○键/B键提示，紧接着连打□键/X键将炸弹击碎，再按○键/B键将碎块拼成魔法装置，靠近装置后连打□键/X键用射线对Sauron造成一次有效伤害。反复三次令Sauron现出原身。

第十五章 On the Doorstep

跟随浅蓝色螺栓的指示穿越河谷镇来到埃尔伯。剧情后准备开始爬山。

先破坏掉面前的木车，切换成Bilbo，进入戴魔戒的状态后拼装出一个金色钩子。再切换成Dori，拉开钩子后往山上爬。

换成Bifur让他站在绿色板子上，再让Nori爬上去，最后换成Dwalin再爬上去。拐过弯去后需要Dwalin来敲击石块，然后拼成一个绿板子，依旧是先让Bifur站上，然后分别是Nori和随便任意一个矮人。往上爬会看到一个洞穴，钻进去来到另一侧，敲碎砖块后继续攀爬来到第一个平台上。

往左走，在上方有个金色挂钩，换成Dori挂在上面，再让另一个矮人抱住他开门。切换成Ori钻进洞穴来到上层平台，将机关的颜色分别调整为红、蓝、绿，然后跳回到下面过桥。

先击碎白色板子，然后让Dwalin敲击石块，来到山顶。

虽然顺利来到山顶，但进入山洞的大门却被大树挡住了。先往左走到头，破坏物品后能拼装出一个推板，顺指针推动它可将Thorin所在的平台提升。升至最高点后切换成Thorin往右走到下一个平台前。然后拉动Thorin下方的拉杆，将下一个平台拉起，换成Torin继续前进。最后让拉拉杆的矮人松开拉杆后，Thorin就能来到第三个平台。继续往右跳到机关附近，连打○键/B键烧毁大树。

第十六章 Inside Information

矮人小队终于进入了埃尔伯。接下来的任务就是要由Bilbo去寻找阿肯宝石。与电影版不同的是，玩家除了可以控制Bilbo外，还能使用Balin。剧情后就开始寻找阿肯宝石，在第一个高台附近，破坏掉物品后能用剑组建成爬梯。继续往前走，二人会滚下第一个斜坡。滚下斜坡后右边的裂缝砖块需要Balin来破坏。继续破坏物品能捡到一个零件，用它来挂住前方矮人雕像就能拉倒它。

第二次滚下斜坡后回来到一个巨大天平前，先让Balin敲开砖块，然后能拼成台阶。上台阶后往右走，在石柱旁拼出一个挂钩，换成Bilbo将石柱的一部分拉下来后，第三次滚下斜坡。

先让Balin破坏那面圆盾，然后攻击发光的武器架会掉落弓箭。拾起它射击旁边的目标，继续往右走。

第四次滚下铁坡后只要直走就可以了。

一行人逃到了锻造车间。剧情后先控制Dori和Dwalin。在楼梯上能看到一个金色钩子，让Dori把杂物拉下来然后进行拼装，不过显然还缺了什么。在右下角有个轨道和石块，但先要破坏掉挡在石块后面的物品才能让Dwalin去敲击石块。再一次进行拼装，组成了一个工作台。放入所需材料后组合成巨大风箱。

视角切换到Bilbo和Nori。破坏掉楼梯附近物品后出现绿色板子，让Nori站上去，Bilbo爬到他身上跳上楼梯。拐个弯后需要进入戴魔戒的状态进行拼装，然后换回Nori，先将面前的积木拼成拼成爬梯，然后踩到绿色板子上协助Bilbo上楼。最后爬上顶端拉动开关。

最后视角切换到Balin和Ori。这里有三个目标，但被铁栅栏挡住了，需要分别让Balin抓住铁链拉起铁栅栏，再换成Ori将机关调到正确的颜色。破坏场地中间的物品后能拼装出颜色提示，分别是红、蓝、红。成功后就会掉落制造炸弹所需的材料，把它们放到桌子上进行调合。之后需要将5个燃烧弹丢到史矛戈的身上，要令他感到痛苦才算有效，将位置移动到史矛戈背部靠上一点点丢过去即可。

剧情后要帮助矮人们拉动铁链。破坏场地中间物品后拼装出一个目标，让Ori攻击它三次，爬梯就会落下。接着换成Dori拉动金色钩子放下窄桥。过桥后就会看到一个矮人，过去按○键/B键帮忙。

继续往上爬，破坏物品后入手一个把手，把它装在旁边齿轮上，连打○键/B键放下平台。跳过去，换成另一名矮人帮忙。

最后让Nori站在绿色板子上，先让Bilbo爬上去。再切换回Nori，在绿色板子右边有几块木条可以拼装成抓杆。让Nori抓着抓杆来到上层和Bilbo汇合，然后敲碎砖块，径直走到Dwalin身边帮忙。最后连打□键/X键拉开矮人雕像外面的金属罩。

角色说明

通关后，为了让接下来的收集不会遇到卡壳的情况，我们必须先购买几个必备的角色，他们分别是：

角色名	所在地	效果
Saruman（萨鲁曼）	Rivendell	破坏银色砖块
The Great Goblin（哥布林国王）	在Bree东侧老鹰传动点的下方	打破橙色把手的物体
Sauron（索伦）	Dol GULDUR，也可以用作弊码直接解锁	打破黑色物品
Necromancer（死灵法师）	Dol GULDUR，也可以用作弊码直接解锁	打破黑色物品
Witch-king（巫王）	High Fells，也可以用作弊码直接解锁	打破黑色物品

索伦、死灵法师和巫王任意解锁一个即可。

角色除了流程中获得和DLC码可获得的那些外，剩下的都在地图上有标注。玩家要活用地图，先飞到离角色头像最近的那个飞行点，然后将角色头像圈出来，之后跟着地图上浅黄色的螺栓前进就能找到他们。有些角色只会在晚上或是白天出现，记得到帐篷那里调整一下时间再搜刮地图看看。另外还有几个角色是比较难找的，在此说明一下：

●Kili (Lake-town)

按照头像所在位置走过去后会看到Kili站在湖中间的高台上，周围没有任何能过去的通路。其实上去的方法隐藏在树上。仔细观察会在树上发现金色的挂钩，用Dori就能抵达高台。

●Elf (Worker)

这个角色只会在晚上出现。但按照位置找过去后很有可能会找不到人。我怀疑这是个 BUG，总之假如玩家们过去后找不到角色的话，就回到帐篷那里调整一下时间，反复刷几次他就会出现了。

本作虽然角色数量众多，但经常用到的还只是那几位，下面就用表格来概括一下他们的能力：

名字	能力
Bilbo	戴上魔戒后可拼装积木
Dwalin	用锤子敲击轨道上的石块
Bombur	吃饱后作为弹跳台
Dori	用铁链挂住金色钩子
Fili	挖掘地面上冒烟的地方
Kili	射箭攻击目标
Bifur、Noei、Oin	叠罗汉专用
Ori	用弹弓攻击目标
Legolas	射箭攻击目标，使用精灵专用的机关
Gandalf、Radagast	攻击蓝色的魔法装置、进入黑暗区域
Saruman	打破闪闪发光的银色砖块
Gollum	爬上渔网
Beorn	变熊赶路
Sam	点火
The Great Goblin	打破有橙色把手的物品
Sauron、Necromancer、Witch-king	打开黑色物品

另外玩家还可以使用作弊码来快速获得一些角色，使用作弊码并不会影响到奖杯的取得，大家无需担心。在游戏中按下 OPTIONS 键后选择 EXTRA 后就可输入作弊码了。

名称	作弊码
Bard	UER3JG
TomBombadil	4Y95TJ
Throrarmour	SYKSXF
Barrowwight	555R9C
Lindir	V4Y5HZ
Yazneg	S6VV33
Grinnah	TPD7YW
Gollum	3CE37P
BarlimanButterbur	XTVM8C
Beorn	KEID2V
Bolg	ZIBYHO
Elros	H2CAID
Narzug	4FYKKB

名称	作弊码
MasterofLake-town	9NOK35
Alfrid	FAVZTR
Braga	MXUXKO
Percy	74KN31
Bain	W5Z6AC
Fimbul	THAVRM
Witch-king	V8AHMJ
Azogclaw	84ZZSI
Necromancer	NM3I2O
Sauron	OARA3D
Galadriel	00TE7J
RosieCotton	TB4S6J
BreePeasant	5OJEUC

地图说明

一周目时，地图没有什么作用。但通关之后，地图就成为了玩家达成各种分支任务、收集等不可或缺的好帮手。值得表扬的是，本作的地图非常详尽，对玩家来说帮助极大。下面我就详细说明一下地图上的图标及其作用：

图标	作用
	传送点，玩家可直接在地图上选择该标记在各个区域间移动
	调整昼夜的地方
	选关点，可选择故事模式和自由模式，自由模式下能使用全部角色
	分支任务
	奖励关卡
	白积木所在地，大多需要达成一定条件后才会获得
	简略图所在地，大多需要达成一定条件后才会获得
	创建个人形象
	迷你背包房间
	只有在白天时才能取得
	只有在入夜后才能取得
	隐藏房间，里面大多是一些解谜，可获得相应的收集品

奖杯/成就列表

类型	名称	说明
白金	The Road Goes Ever On	获得全部奖杯
铜杯/25	A city turned to ash	完成第一章
铜杯/25	In a hole in the ground...	完成第二章
铜杯/25	Slunk back from whence he came	完成第三章
铜杯/25	... And be stone to you!	完成第四章
铜杯/25	More of a letter-opener, really!	完成第五章
铜杯/25	More than a thunderstorm!	完成第六章
铜杯/25	That'll do it...	完成第七章
铜杯/25	I believe the worst is behind us	完成第八章
铜杯/25	What do you need?	完成第九章
铜杯/25	Attercop! Attercop!	完成第十章
铜杯/25	Escaped the dungeons of the King	完成第十一章
铜杯/25	The Mountain-king's return	完成第十二章
铜杯/25	He is summoning his servants	完成第十三章
铜杯/25	It's undoubtedly a trap	完成第十四章
铜杯/25	Time to earn your reward	完成第十五章
铜杯/25	Think furnace, with wings	完成第十六章
金杯/50	Ever “The People's Champion”	完成中土所有任务
金杯/50	The greed of Dwarves	收集到全部的秘银砖块（白砖块）
银杯/30	Labouring in the villages of Men	收集到全部的简略图
银杯/30	Doilies and your mother's dishes	收集全每一关的珍稀道具
银杯/30	Objects of great beauty	锻造所有的秘银珍惜道具
金杯/50	Unequalled skill of the Dwarves	锻造所有完美的秘银珍惜道具
银杯/30	The Unassessably Wealthy	收集100亿个螺栓
银杯/30	That's why we need a burglar!	每一关都达成神偷大师
银杯/30	Stone Giant Stomp	完成奖励关卡
金杯/100	To Be Continued...	完成率达成100%
铜杯/10	Hardly burglar material	随便收集99个物品
铜杯/20	Wealth lies in the Earth	完美达成50次采矿
铜杯/20	Bro's before Gold	发动50次合体攻击
铜杯/10	Team Building	用全部矮人都发动过合体攻击
铜杯/10	Conjurer of Cheap Tricks	用Gandalf的大招攻击50个敌人
铜杯/5	Lord of the Prance	用闪闪发光的假发、秘银韵律棒和秘银舞靴武装自己
铜杯/5	Dawn of the Mushroom King	给Thorin戴上秘银蘑菇王冠
铜杯/10	Master Builder	从重新拼装中获得150000个螺栓
铜杯/10	Someone to share in an adventure	双打过任意一关
银杯/30	Quite a merry gathering	收集到全部角色
银杯/30	Our Long Forgotten Gold	收集全部的迷你
铜杯/5	Beorn Again	用Beorn变熊一次
铜杯/5	Who is this horrid creature?	自组一个角色

奖杯/成就说明

●第 2 ~ 第 17 这 16 个奖杯 / 成就都是剧情中获得。

●“The Unassessably Wealthy”这个奖杯 / 成就就是要玩家去刷钱。在埃尔伯南侧山崖旁有个奖励关卡，内容是控制巨人强拆城镇。大约 3 分半就能赚够 100 万自动结束。反复刷钱即可。

●“That's why we need a burglar!”没什么技巧可言，凡是看到能破坏的物品就全部破坏，有些场景的物品是可以反复刷的。

●“Lord of the Prance”和“Dawn of the Mushroom King”这两个奖杯 / 成就都是和关卡收集的宝库（treasure trove）有关，等宝库收集完成之后依条件解锁两个奖杯 / 成就即可。

文 苍穹　美编 心の永恒

流浪演武

玩家需要先在“武家屋敷”→“新武将作成”中打造一名原创武将方能展开流浪演武模式，性别和成长类型一旦决定就不能更改，而外形和武器、防具等设定则可以随时调整。选择不同的成长类型对各项基础能力的初期值和成长上限有影响（具体参看表格）。

流浪演武的目的是用原创武将周游日本各地，通过战斗结识不同的人，与无双武将提升友好度以触发相关的对话事件，最终记录下日本全国的武士，完成武将列传和事件收集。

类型	体力	攻击	防御	马术	敏捷
中庸	134/310	87/270	90/279	87/270	88/280
豪杰	138/320	92/285	87/261	91/280	81/265
顽强	140/330	86/261	93/288	81/261	85/274
药师	130/309	88/268	86/273	94/289	94/290

注：“/”左侧为初期值，右侧为成长上限。

地域选择

进入流浪演武模式后要先选择原创武将的出身地，其主要影响初期所能移动的范围，通关时还会记录在原创武将的列传中。当玩家完成一个区域的“仕合”、成为该地区的名将后，就可以通过“进击战”开放邻接的区域。另外，战斗中会出现的无双武将和大众脸武将都是有地域性的，无双武将的地域性请参看右表。除了当前区域的武将外，邻接区域的武将们也有机会出现在战斗的相关任务中。

研究中心 RESEARCH CENTER

本次研究为各位读者带来“流浪演武”模式的详尽解说，并补完“无双演武”模式下的秘藏武器打法。游戏已于4月7日放出了1.01补丁，PSV版的上马操作可以调整为触摸屏控制，被背触板误操作困扰许久的掌机玩家们果断更新吧！

流浪演武模式完美时间：30小时左右

战国无双4	Koei Tecmo	动作
多机种	战国无双4	日版
	2014年3月20日　本地1～2人、在线1～2人　6286日元（PS3版）/6000日元（PSV版）	
	对应机种为PS3、PSV	对应玩家年龄：12岁以上

地域	无双武将
九州	岛津义弘、岛津丰久、立花宗茂、立花闾千代、加藤清正、黑田官兵卫
中国	毛利元就、小早川隆景、石川五右卫门、阿国、宫本武藏、佐佐木小次郎
四国	长宗我部元亲、小少将、藤堂高虎
近畿	丰臣秀吉、宁宁、福岛正则、石田三成、岛左近、浅井长政、阿市、大谷吉继、杂贺孙市、服部半藏、柳生宗矩、松永久秀、加拉夏
东海北陆	织田信长、浓姬、森兰丸、明智光秀、前田利家、柴田胜家、竹中半兵卫、德川家康、本多忠胜、稻姬、井伊直虎、今川义元
关东中部	武田信玄、真田幸村、真田信之、女忍者、北条氏康、甲斐姬、早川殿、风魔小太郎
东北	上杉谦信、绫御前、上杉景胜、直江兼续、前田庆次、伊达政宗、片仓小十郎

注：部分无双武将的出现还有明显的昼/夜倾向性，在不同时段的登场几率也不同。

家宝速刷

在上期的攻略中已经分析过家宝掉落率的累积特性，这里再介绍一个快速提升掉落率的小技巧——在战场上遭遇持有家宝的无双武将后，先将其打至残血状态，然后中断存档，再用“容易掉落条件”所对应的方式将其击杀，如果没有掉落家宝就退出读取记录。如此一来会返回该武将尚未被击退的状态，但查看“合战情报”却会发现其家宝掉落率已经有所累积。注意，如果需要使用提升攻击或附带属性的道具，切记在中断存档后再发动，因为读取记录后所有的强化效果都会消失。利用此法很快就能把流浪演武模式限定的宫本武藏、佐佐木小次郎的家宝拿到手。

© コーエーテクモゲームス All rights reserved.

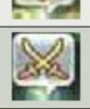
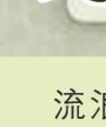
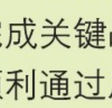
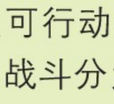
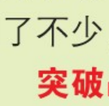
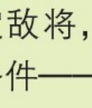
TIPS | 原创武将的性别会对部分对话事件的细节有所影响，玩家可以在切换角色后通过“イベント鉴赏”来品评个中滋味。

图标解说

出身地选择完毕后需进行两场教学战斗，分别为“阿国救出战”和“××仕合”（××与初期选择的地区对应），完成即能令阿国、宫本武藏等4名无双武将成为同伴。

正式开始游戏后的界面如图所示，通过方向键可控制角色在地图上移动，接触到不同图标后会触发不同的事件或战斗，各类型图标的具体含义如下。

▲角色在地图上移动时，按住○键能加快行动速度。

图标	说明
	流浪演武模式教程相关的战斗
	指南所，用于查看或更改人生目标
	杂货店，除了武器锻工、武器炼金、技能珠交换、军马购入等“无双演武”模式下既有的功能外，还可以购入防具——即原创武将的编辑部件
	通常战斗
	带有此图标的敌将会在地图上自行移动，接触后发生强制战斗
	关键战斗，是令BOSS战出现、前往其他区域所必须进行的战斗
	BOSS战，通过便能得到认可并成为当地名将，之后才会出现通往其他区域的突破战
	目标战，与当前选择的人生目标相关的战斗
	行商人，在此可以买到杂货店不会出售的防具
	道具，随机获得道具、技能珠或金钱
	对话事件，与无双武将的友好度提升后出现，可以触发各种事件
	秘武战斗，战斗中会出现特殊的“名器”任务，有机会获得秘藏武器

战斗类型

流浪演武的基本流程是不断完成关键战斗，令BOSS战出现并顺利通过后，再完成“进击战”以扩大可行动的范围。本模式下的通常战斗分为以下几种（不包括初期的教程和问答关），战斗地图随机，触发的任务也会随机变化。由于战场任务相比无双演武模式简单明了不少，这里就不详细介绍了。

突破战：胜利条件——击破指定敌将，且玩家到达目的地；败北条件——限定时间结束。

防卫战：胜利条件——击破指定敌将；败北条件——我方任意武将败走。

追击战：胜利条件——击破指定敌将；败北条件——指定敌将到达目的地。

制压战：胜利条件——击破指定敌将，并护送我方指定武将到达目的地；败北条件——我方指定武将败走，或3名以上武将败走。（开战需先击破一定数量的敌将，之后我方NPC才会开始移动。）

救出战：胜利条件——击破指定敌将；败北条件——我方指定武将败走。

仕合：胜利条件——击破指定敌将；败北条件——玩家操纵的角色败走。（BOSS战，完成后方可出现通往邻接区域的进击战。）

进击战：胜利条件——击破指定敌将；败北条件——玩家操纵的角色败走。（完成后邻接区域的地图开放）。

激战：胜利条件——击破指定敌将；败北条件——玩家操纵的角色败走。（秘武获得战，有机会得到秘藏武器。）

当玩家与所有无双武将的友好度都达到最大后，系统会提示是否报告无双武将列传已完成，选择“确认”即可进入流浪演武模式的最终战。胜利条件为“敌将全灭”，败北条件为“玩家操纵的角色败走，或任务失败4个以上”。顺利通过后流浪演武便算通关，全部无双武将都能选择作为主将，而原创角色则会记入到武将列传，其相关的对话事件也会尽皆开启。此后玩家依旧可以继续游戏，收集一般武将的列传以及秘藏武器。

秘武战

金色刀剑图标的战斗是流浪演武模式下获得秘藏武器的关键，推定的出现条件为地域全开放且列传完成度突破75%。

秘武战斗在地图上最多只会存在一个，当其出现后直到玩家触发前都不会消失。战斗中玩家接近敌将就会触发不同的任务，名称为“名器をかけて”的任务都有一定几率出现金色的武器箱图标（达成方式参看下表），完成两个秘武任务的话，主将和同伴便能得到各自的秘藏武器。除了5个自创武将的武器模组外，无双武将的秘武也可以通过这种方法拿取，再加上对于游戏难度没有任何要求，可谓大大降低了秘武的门槛。

任务名称	达成条件
名器をかけて・力を示せ	以体力在一半以上的状态击破敌将
名器をかけて・连击力を示せ	达成一定的连击数
名器をかけて・知力を示せ	按照一定的顺序击破敌将（战场信息积压过多的话提示会弹出得比较慢，不要太快出手）
名器をかけて・素早さを示せ	在限定时间内快速击破敌将

列传、友好度、事件

本模式的最终目的是将列传和事件完成度都提升到100%。武将列传分为一般武将和无双武将两类，一般的大众脸武将只要在战斗中与其相遇（无论敌友）都能收集到；无双武将的列传则分为三个等级，随着友好度的上升逐步开启，具体为——1格开启文字列传，2格追加建模、动作、语音鉴赏，5格追加人物插画。

类似“《编年史》系列”，玩家自创的武将与无双武将间有友好度的设定，与其初次相遇后为1格。提升友好度的方法有：①与该角色一同出战；②当其苦战时赶去救援；③在战场上遭遇并将其击破；④触发特殊事件后选择对话选项。友好度每增加1格都有机会触发对话事件，最高为5格，即对应4个不同的事件。如果在满足友好度的前提条件下

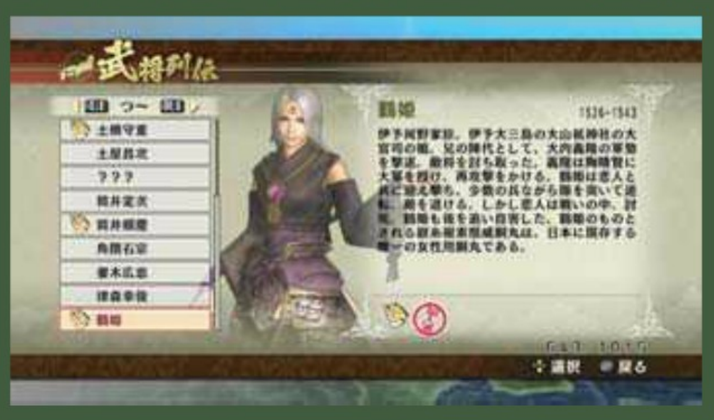
TIPS 杂货店和行商人出售的防具会随着玩家可行动地域的扩张而逐步追加。由于所售的防具都是与当前角色性别相关的，故想买齐所有的防具至少需要创建一男一女两名武将。

该无双武将在战斗中出场，战斗结束后就有机会自动触发对话事件，而走到地图上的“金色头盔”标志上也可以触发相应武将的事件。在大多数事件中都有对话选项，根据玩家的选择友好度同样会发生上升或下降（有明显的箭头提示），本作中的选项提升友好度的居多，看不懂日语的玩家倒也无需太介怀。

随行同伴

除了完成初期教程追加的阿国等 4 名同伴外，其他同伴都需要通过特定方式才能获得。一般的大众脸武将在战斗结束后有一定几率会提出加入申请（列传完成度越高，申请几率越高），同意后即可使用他们作为同伴，不过此类同伴有数量限制，到达 51 人的上限后，还想加入新人就必须从列表中选择一人剔除。另外，本作中还有 5 位特殊造型的一般女将（在列传中都各有一张人物插画），她们并不会在战场上出现，而是有特殊的加入条件——在与井伊直虎和黑田官兵卫的友好度达到最大并触发所有的事件后，就有机会令饭尾田鹤和栉桥光加入；而在列传完成度达到 50%、75% 和 90% 以上时，则分别能让华姬、鹤姬、小野お通加入（顺序有一定随机性）。

无双武将的加入方式皆为好感度达到 4 格并触发过第 3 个对话事件。此外当好感度达到 5 格并触发第 4 个对话事件后，玩家的原创角色就能使用该无双武将的武器模组（风魔小太郎的除外）。只要不是玩家选择的主将或同伴，已加入我方的武将都有机会在战场上出现，所以不用担心其加入后无法刷取家宝。



人生目标

在指南所选择的人生目标有些类似《战国无双 3Z》“创始演武”里的设定，每个目标都分为 3 个级别，达成条件也各不相同。目标主要影响武将的出现几率，并对友好度提升有一定加成。

目标	开放条件	容易提升友好度的武将
武士	初期开放	真田幸村、伊达政宗、森兰丸、稻姬、浅井长政、岛津义弘、立花闾千代、前田利家、柴田胜家、加藤清正、立花宗茂、甲斐姬、福岛正则、井伊直虎、真田信之、上杉景胜、岛津丰久
学者	初期开放	明智光秀、阿市、浓姬、森兰丸、德川家康、石田三成、加拉夏、毛利元就、绫御前、真田信之、小早川隆景、早川殿
商人	初期开放	明智光秀、丰臣秀吉、石田三成、直江兼续、加藤清正、北条氏康、藤堂高虎、井伊直虎、松永久秀、片仓小十郎
风流人	与阿国、今川义元、长宗我部元亲、松永久秀、小少将中任意一人达到一定友好度	阿国、今川义元、长宗我部元亲、松永久秀、小少将
盗贼	与石川五右卫门、杂贺孙市、藤堂高虎中任意一人达到一定友好度	石川五右卫门、杂贺孙市、藤堂高虎
剑豪	达成“武士”目标，并与宫本武藏、佐佐木小次郎、柳生宗矩中任意一人达到一定友好度	宫本武藏、佐佐木小次郎、柳生宗矩
军师	达成“学者”目标，并与岛左近、直江兼续、黑田官兵卫、竹中半兵卫、大谷吉继、片仓小十郎中任意一人达到一定友好度	岛左近、直江兼续、黑田官兵卫、竹中半兵卫、大谷吉继、片仓小十郎
忍	达成“盗贼”目标，并与女忍者、服部半藏、宁宁、风魔小太郎中任意一人达到一定友好度	女忍者、服部半藏、宁宁、风魔小太郎
倾奇者	达成“风流人”和“盗贼”目标，并与前田庆次达到一定友好度	前田庆次
军神	达成“剑豪”和“军师”目标，或达成“倾奇者”目标	上杉谦信、武田信玄、本多忠胜、北条氏康、毛利元就
天下人	达成“武士”、“商人”和“军师”目标	织田信长、丰臣秀吉、德川家康

部分目标所要求的数量是可以重复累计的，诸如邂逅的武将数、购入的防具数等。不过击破数、勋功、金钱、战斗胜利场次等则需选择该目标后才会开始计数。

武士：①累计击破 3000 名敌人；②累计击破 30 名武将、10 名无双武将；③累计邂逅 100 名武将，获得 50000 勋功。

学者：①完成 1 个问答关卡；①累计邂逅 50 名武将，获得 30000 勋功；③开放 1 个地域，累计击破 2000 名敌人。

商人：①累计获得 5000 金钱，所持金达到 10000；②累计邂逅 100 名武将，获得 10000 金钱（分解武器或卖出重复道具获得的金钱才会计入）；③完成 1 个荷驮头相关 BONUS 任务，累计花费 3000 金钱。

风流人：①友好武将数 3 人，累计获得 30000 勋功；②累计获得 20 个防具、20000 金钱；③在行商人处累计购入 5 个防具，累计花费 5000 金钱。

盗贼：①累计获得 50 颗技能珠、3000 金钱；②完成 2 个荷驮头相关 BONUS 任务，累计击破 1000 名敌人；③在行商人处累计购入 10 个防具，累计获得 10000 金钱（完成任务获得的金钱才会计入）。

剑豪：①累计击破 5000 名敌人；②累计击破 100 名敌将，完成 1 个 BONUS 任务；③累计击破 40 名无双武将、10000 名敌人。

军师：①完成 1 个问答关卡，战斗胜利 20 场；②累计完成 30 个任务，邂逅 200 名武将；③达成信赖的武将数 10 人，累计获得 14000 勋功；

忍：①累计完成 30 个任务；②累计击破 10 个隐秘头；③完成 2 个忍者相关 BONUS 任务，累计获得 14000 勋功。

倾奇者：①累计击破 10000 名敌人，达成信赖的武将数 15 人；②累计击破敌将 200 人，获得防具 100 个；③战斗胜利 50 场，累计击破 40 名无双武将。

军神：①累计邂逅 500 名武将，完成 1 个问答关卡；②达成信赖的武将数 30 人，战斗胜利 50 场；③累计击破 55 名无双武将 ,30000 名敌人。

天下人：①累计邂逅 500 名武将，获得 20000 勋功；②战斗胜利 50 场，获得一般武将同伴 100 人；③达成信赖的武将数 55 人，累计击破敌将 500 人。

▲玩家当前选择的目标对无双武将友好度的影响，在“友好度一览”中一目了然。

TIPS | “倾奇者”、“军神”、“天下人”的目标各要求 50 场战斗胜利，推荐选择追击战、突破战来刷，1 分钟左右即可过关。

问答任务

“学者”、“军师”、“军神”这3种目标都要求完成1个问答型关卡，选择该目标后地图上就会出现一个红色的指南所图标，此类战斗同样名为“仕合”，要求玩家完成4个以上的任务，否则便宣告失败。战场任务并不是简单地要求击破，而是会根据战国历史提出5道问题，玩家需选择正确的目标击破才算成功。这一战斗类型同样取材于《编年史》，不擅长战国史的玩家，可以通过S/L大法来确保完成。下面给出所有任务的问题翻译以及答案，关卡内触发的问题会有一定随机性，可根据第一题来判断其类型，每套问题的内容是不会变化的。想测试一下自己对战国历史了解程度的玩家，不妨盖住答案表独力完成吧。

编号	任务名称	问题
A1	乱世の华	击破被秀吉称为“乱世之华”的武将
A2	森一族	击破森家三人中最年长的武将
A3	秀吉の养子	击破不是丰臣秀吉养子的武将
A4	政宗の父	击破身为伊达政宗父亲的武将
A5	苗字の读み方	击破苗字的读音与其他两人不同的武将
B1	鬼若子	击破有“鬼若子”外号的武将
B2	越后の龙	击破有“越后之龙”外号的武将
B3	天下布武	击破主张天下布武的武将
B4	德川四天王	击破不属于德川四天王的武将
B5	氏康の义兄	击破身为北条氏康义兄的武将
C1	肥前の熊	击破有“肥前之熊”外号的武将
C2	同い年ではない武将	击破出生年份与其他两人不同的武将
C3	清州会议	击破出席了清州会议的武将
C4	元就の次男	击破身为毛利元就次子的武将
C5	子の名は忠胜	击破给儿子起名为忠胜的武将
D1	氏康の三男	击破身为北条氏康三子的武将
D2	信长より年上の男	击破比织田信长年长的武将
D3	久秀の部下	击破侍奉过松永久秀的武将
D4	第十六代当主	击破岛津家第十六代当主
D5	天目山の战いの将	击破在天目山之战中令武田军陷入危机的武将
E1	宰相殿	击破关原之战“宰相的空便当”故事中身为宰相的武将
E2	茶器を欲しがる男	击破有“比起领地、更想要茶器”逸闻的织田家武将
E3	坂东太郎	击破有“坂东太郎”外号的武将
E4	立花四天王	击破不属于立花四天王的武将
E5	家康の子	击破德川家康的孩子
F1	长筱の战いで散った将	击破在长筱之战战死的武将
F2	真柄兄弟の兄	击破以“太郎太刀”而闻名的真柄兄弟之中身为兄长的武将
F3	贱ヶ岳の七本枪	击破不属于贱岳七本枪的武将
F4	一番年上の男	击破年龄最大的武将
F5	五奉行	击破不属于丰臣五奉行的武将

编号	答案
A1	高桥绍运
A2	森可成
A3	蒲生赖乡
A4	伊达辉宗
A5	北条高广
B1	长宗我部元亲
B2	上杉谦信
B3	织田信长
B4	藤堂高虎
B5	今川义元
C1	龙造寺隆信
C2	真田信之
C3	池田恒兴
C4	吉川元春
C5	福岛正则

编号	答案
D1	北条氏照
D2	明智光秀
D3	本多正信
D4	岛津义久
D5	小宫山友晴
E1	毛利秀元
E2	泷川一益
E3	佐竹义重
E4	立花道雪
E5	稻姬（注：家康养女）
F1	山县昌景
F2	真柄直隆
F3	堀尾忠晴
F4	井伊直盛
F5	生驹一正

秘藏武器 打法补完

最后补完剩余的37名无双武将的秘藏武器打法，注意今川义元、石川五右卫门、阿国、宫本武藏、佐佐木小次郎这5人需在“模拟演武”模式选关，同样需要“难しい”难度以上。由于官方条件尚未公布，下面是笔者经过反复测试后的推定条件，主要对必须完成的任务、限定时间和击破要求这三个方面进行测试。请玩家们确保在目标任务触发的关键点（注意不是目标任务的信息弹出前）达成所需条件，能否触发秘武任务的判定点大多是前一个通常任务完成之时（少数任务除外，后文会详细讲解）。

如果玩家根据参考流程没能成功触发秘武任务，首先请打开“合战情报”→“ミッション”确认所需任务是否皆已完成（部分BONUS任务有可能因为大量战场信息堆积而导致判定延后，最好在弹出任务提示后再击破敌将）；其次操纵角色的体力最好全程都在一半以上，并尽量保证我方NPC无败走。建议在挑战的过程中活用中断存档功能。

虽然本作有流浪演武模式下的简便秘武拿法，但在无双演武模式中完成秘武任务，“宝物库”→“ミッション一览”中的“成功”字样也会变成白金色泽。故对于完美主义者而言，少不了用传统打法来挑战秘武，入手时的乐趣与成就感也是不可同日而语的。

石川五右卫门

指定关卡	织田之章・六条合战
目标任务	三好を屠る
秘藏武器	魁伐折罗

推定条件：①10分钟内完成除目标任务和“仲间の危机”、“信长に迫る危机”以外的所有任务；②杂贺孙市、石川五右卫门（敌方）由石川五右卫门击破；③三好三人众开始撤退前，五右卫门的击破数突破1500，且敌将残余4人以下。

流程参考：秘武的难点主要在于地图较大、敌兵分散，不太容易速刷击破数，而且大盗的神速攻击虽然范围不俗、但动作较慢，故武器方面需要好好准备一番。开战后同伴原地待机，阻截稍后出现的焙烙兵（先不击破），五右卫门击倒筱原长房和焙烙兵后可以趁机在中央的区域将击破数刷至800～900。随后把战线向南推进，完成任务的同时也正好击破相继登场的孙市和石川。最后依然是考验玩家的快速杀敌技巧，清兵时大众脸敌将也一个都别放过。

TIPS | 在中后期玩家的同伴逐渐增多后，如果遇到无双武将在地图上挡路又不想浪费时间开战的话，可以选择其作为同伴，该武将就会从地图上消失。

松永久秀

指定关卡	织田之章・金ケ崎撤退战
目标任务	藤堂高虎の待ち伏せ
秘藏武器	月镰国摩侶

推定条件：① 10 分钟内完成前 2 个通常任务；②藤堂高虎登场前，松永久秀达成千人斩。

流程参考：条件直观明了，整体难度也比柴田胜家的秘武要简单不少。带上“消除士气强化效果”的家宝，开战后先无视任务“敌の围いを突破せよ”，前往东北和西侧杀敌。此阶段主要考验玩家在士气强化区域的战斗能力，配合修罗属性优先强攻敌将，击破数到 500 左右就可以去东南区域完成主线任务了。只要玩家第一时间击杀敌将，织田信长在同伴的护送下很快就能与朽木元纲会合。随后有大段对白时间，足够玩家赶往西北角高虎的所在位置。

竹中半兵卫

指定关卡	织田之章・野田福岛の战い
目标任务	福岛城の救援
秘藏武器	十二方八将针

推定条件：① 10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及“手加减はしない”、“义昭を说得”和“无抵抗な相手とは战えない”3 个 BONUS 任务；②大谷吉继与藤堂高虎登场前，竹中半兵卫达成千人斩。

流程参考：开场派遣同伴去足利义昭所在的北砦待机，半兵卫完成“弹压”任务后向南，先触发“手加减はしない”任务再开始累积击破数。压制野田城后就可以折返回中央战场继续刷杂兵了，西南角的杂贺孙市等将与秘武是无关的。同伴击破两名叛将后就转移到旁边的诘所守候，中央的三好长逸等任务提示弹出后再杀。福岛城起火后半兵卫立刻冲入开始攻击十河存保等 4 名敌将，此时建议存档，免得脆弱的民兵刚一登场就被玩家误杀，导致前功尽弃。完成此 BONUS 任务、确保击破数满足条件后再去击破小少将等 3 人。

森兰丸

指定关卡	织田之章・野田福岛の战い
目标任务	信长の苛烈な选择
秘藏武器	神剑カムド

推定条件：① 10 分钟内完成前 5 个通常任务，以及“手加减はしない”、“义昭を说得”和“脱出阻止”3 个 BONUS 任务；②阿市登场前，森兰丸达成千人斩。

流程参考：相比竹中半兵卫的秘武打法，区别仅在于福岛城起火触发“苛烈极まりない攻击”后，安宅信康、三好康长会从西北诘所登场并快速向城外撤离，速杀他俩后再在城内安心刷击破数，并解决小少将等三人。随后登场的大谷吉继和藤堂高虎由兰丸与同伴分头对付，阿市从地图中央诘所赶来增援时便能顺利触发秘武任务。

明智光秀

指定关卡	织田之章・本能寺の变
目标任务	试炼・魔王の妻を讨つ
秘藏武器	灵剑布都御魂

推定条件：① 10 分钟内完成除目标任务和“最后の试炼”以外的全部任务；②森兰丸由明智光秀击破；③本能寺中央门开启、浓姬出阵前，光秀的击破数突破 1500，且敌将残余 3 人以下。

流程参考：同伴在开战后便去前田玄以所在的大屋东侧待机，用光秀快速清掉这一侧的敌人。通往二条城的大门开启后，光秀向中央移动，同伴完成“赖みの纲”后径直前往地图西侧的诘所，赤座直则从密道出来后正好可以在此截杀，之后“本阵危机”任务的两名敌将也是从这里登场的。光秀进入二条城后优先通过密道完成妙觉寺的“先手を打つ”，然后再回头击倒织田信忠。若能在 6 分钟以内完成二条城压制，之后的时间就比较充裕了。清掉本能寺外围的其他敌将以及 4 个弓兵长后，再让光秀击破斗气状态的兰丸。

杂贺孙市

指定关卡	织田之章・本能寺の变
目标任务	试炼・友を讨つ
秘藏武器	狱焰火具土

推定条件：① 10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及“赖みの纲”、“先手を打つ”和“矢の雨”3 个 BONUS 任务；②织田信忠由杂贺孙市击破；②本能寺着火并开门前，孙市的击破数突破 1500，且敌将残余 5 人以下。

流程参考：本能寺的敌人很密集，对于神速清兵能力超强的孙市来说击破数毫不费力，只不过秘武的流程与光秀的有一定的区别。开场的打法一致，对同伴走位的控制也基本相同，但当二条城开门后应先放置不管，快速前往本能寺周边清掉敌将并完成弓兵长的相关任务。然后再原路杀回二条城，同样是先入侵妙觉寺触发任务，确保当前可通行的区域已无敌将可杀时再让孙市击破信忠。随后利用开门的大段剧情对话时间，快马加鞭地赶往本能寺。

服部半藏

指定关卡	德川之章・姊川の战い
目标任务	浅井の若武者
秘藏武器	暗牙黄泉津

推定条件：① 10 分钟内完成除目标任务以外的所有任务；②朝仓义景由服部半藏击破；③藤堂高虎出阵前，半藏的击破数在 500 人以上。

流程参考：由于关键任务“朝仓の最后”和“信长暗杀阻止”分别在西北和东南角，且皆要由半藏完成，故需准备一匹快马赶路。开战后让同伴去阿市所在的东砦外把守，中央的主战场交给半藏。完成“十一段崩し”和“德川奋战”后，半藏杀西南、穿过瀑布突袭大谷吉继。朝仓军门开启后让同伴向富田长繁的位置移动，半藏则往浅井长政初期所在的中央砦进军以完成“谛めぬ浅井”，待同伴击破两名叛将后，正好可以前往阿市初期所在的东砦截击远藤直经。最后控制半藏拍马直取大大咧咧出阵的义景。

本多忠胜

指定关卡	德川之章・三方ヶ原の战い
目标任务	信之の问い
秘藏武器	斗尖荒霸吐

推定条件：① 10 分钟内完成除目标任务和“虎、出阵”以外的所有任务；②真田幸村、女忍者、岛左近由本多忠胜击破；③真田信之出阵前，忠胜达成千人斩。

流程参考：战斗的第一个要点是在完成“三方ヶ原の激斗・贰”前，务必先入侵敌方伏兵所在的西砦（即玩家初始位置南侧的城砦），否则会导致 BONUS 任务无法触发。当武田大批援军登场时，同伴负责贴身护送德川家康，忠胜先一路杀向东南完成“殿のため”和“高みの见物”，再回来亲手击倒中央砦的女忍者和东北的幸村。随后忠胜在中央战场积累击破数，西侧的内藤昌丰等 3 将交给同伴解决。由于秘武任务时击破信之的时限很短，建议提前走位。

浅井长政

指定关卡	近畿之章・姊川の战い
目标任务	织田动く
秘藏武器	倭王八千戟

推定条件：① 10 分钟内完成除目标任务和“三人众袭来”以外的所有任务；②明智光秀登场前，浅井长政达成千人斩。

流程参考：推荐将长政安排在副将的位置，开战后立刻向南触发“长政の决意”并完成专属任务。待“义兄上を攻める”任务过后长政向西南的稻姬移动，同伴负责击倒另一个目标——齐藤利治并守在羽柴秀吉的砦门外。长政击破稻姬和井伊直虎后要去西侧的山道触发“影とならん”，如果先击倒秀吉，朝仓方面很快会开始进军，不利于此任务的完成。待德川本阵开门后力挫本多忠胜，击破数不足的话也可在周围刷一下，最后再解决家康。

稻姬

指定关卡	真田之章・忍城の战い
目标任务	相模の狮子来临
秘藏武器	天之麻迦古弓

推定条件：① 10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及“风魔忍暗跃”、“救援奔走・壹 / 贰”3 个 BONOS 任务；②早川殿和甲斐姬都由稻姬击破；③北条氏康登场前，稻姬的击破数达 800 人以上。

流程参考：此役建议将稻姬的初始位置安排在西南，由于忍城之战的特殊性——水位的变化与玩家的位置有关，故完成前三个通常任务后撤退也一定要迅速。“提防を守れ・贰”发生后稻姬要先去南侧诘所击破忍者头，如果先击倒酒卷靭负，他们会立刻撤退导致 BONUS 任务无法触发。堤防崩塌后让同伴去缠住甲斐姬，稻姬先入侵中央砦解决早川殿和正木丹波守等人，再去对付西北砦的二将。击破甲斐姬后氏康才会登场，玩家有充裕的时间在中央区域刷足击破数。

柳生宗矩

指定关卡	真田之章・第二次上田城の战い（东军）
目标任务	三方よりの奇袭
秘藏武器	八意思兼太刀

推定条件：① 10 分钟内完成除目标任务和“父との诀别”以外的所有任务；②女忍者第二次出现前，柳生宗矩击破 800 人以上，且敌将残余 0 人。

流程参考：由于有敌将全灭的要求，在完成任务的同时也要注意击倒沿途的大众脸武将。开战后宗矩往北，先不急着击破真田幸村的影武者，这里的敌兵刷新快且较为密集，积累击破数的效率很高。上田城开门后立刻切换为同伴去击破雾隐才蔵，宗矩则进入西北的村落。解决“火中の救援”后利用草堆后的密道靠近德川秀忠，依次完成“袭いかかる忍び”、“袭いかかる乙女”和“秀忠护卫”并清理城内的敌将（包括真田昌幸）。同伴则在城外的中央诘所守候，击杀望月六郎后就可以离开，去东砦救援神原康政。在完成“立ちはだかる真田家臣”时保证地图上再无敌将即可，注意女忍者真身的位置有一定随机性，建议提前存档。

上杉谦信

指定关卡	上杉之章・川中岛の战い
目标任务	若武者の觉悟
秘藏武器	天业云

推定条件：① 10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及 BONUS 任务“增援を叩け”、“补给路を确保せよ”和“军神、驱ける”；②武田信玄从本阵撤退前，上杉谦信达成千人斩，且敌将残余 4 人以下（包括信玄）。

流程参考：开场谦信负责东南区域，同伴去西北的城砦待机准备阻截之后出现的女忍者。谦信在完成两个守护妻女山砦的任务后就可以向北侧移动，同伴则转移到善光寺外负责防守。八幡原的布阵展开后，谦信在这清掉敌将和士兵，不要太早靠近武田本阵，同伴则到妻女山砦北诘所截杀第二次登场的岛左近。把场上的敌将全清后再让谦信击破山本勘助二将并迅速入侵武田本阵，最后利用大段剧情对白的空隙原路返回东南砦，攻向海津城。

绫御前

指定关卡	上杉之章・手取川の战い
目标任务	义の突击
秘藏武器	天轮圣巫杖

推定条件：① 10 分钟内完成除目标任务和“魔王の黑铠”以外的所有任务；②上杉军向织田本阵展开突击前，绫御前的击破数突破 500 人。

流程参考：绫御前的初始位置不限，以其初期处在西北为例，开战先接近上杉景虎，击破目标敌将的同时尽快把战线往南推进。在完成“退却命令”时不要急着撤退，确保绫御前与同伴分头击破明智光秀和羽柴秀吉后再向北撤离。触发水计后同伴去东南击破森兰丸和前田利家，绫御前则负责西侧的两个目标。当前田庆次登场后优先让绫御前击退从中央诘所出现的浓姬，确保击破数的同时留几个大众脸敌将不杀，这样在击倒庆次、迎来秘武任务时才便于尽快完成。

上杉景胜

指定关卡	上杉之章・御馆の乱
目标任务	母子の绊
秘藏武器	大铊都牟刈

推定条件：① 10 分钟内完成除目标任务和“上杉の干として”以外的所有任务；②伊达政宗、片仓小十郎、甲斐姬和早川殿由上杉景胜击破；③御馆吊桥降下前，景胜的击破数超过 500 人。

流程参考：开战后先不用管同伴，景胜完成西北区域的两个任务后转移到武田胜赖附近，这里可以很快地提升击破数。武田军成为我方后，景胜向南负责击退袭来的伊达军并完成“进军阻止・贰”，同伴则去风魔分身撤退的西诘所处待机，以阻挡随后出现的堀江宗亲等三人。甲斐姬二将登场后，让同伴缠住早川殿，景胜先击破甲斐姬，然后返回南侧诘所附近完成“一难去つて”，最后亲自去击破早川殿。秘武任务的有效时间约为 1 分钟，但由于还会触发景胜的专属任务，可能在秒杀绫御前时白金的“成功”字样不会立刻弹出，不要着急。

直江兼续

指定关卡	上杉之章・长谷堂の战い
目标任务	骑马铁炮队を击退せよ
秘藏武器	神直毗御剑

推定条件：① 15 分钟内完成除目标任务和“智の小十郎”以外的所有任务；②杂贺孙市由直江兼续击破；③伊达军骑马铁炮队登场前，直江兼续达成千人斩。

流程参考：此役基本全程无需切换到同伴，可以让其负责击破一些零散的敌将，免得我方 NPC 败走。菅泽山东、南二砦开门后先去东侧触发“怪しい影”，然后再扫清最上军并一路杀向东南的长谷堂城。关原战败的消息传来后，兼续移动到东北完成“立ち上がれ兼续”和“最上の进军を止めよ”，沿途大量的敌兵也足够随后专属任务里 200 人的击破目标。之后要注意的也就只有让兼续亲手击破孙市了，秘武的整体难度不高。

今川义元

指定关卡	关东之章・骏河防卫战
目标任务	本阵奇袭
秘藏武器	意富加牟豆美

推定条件：① 10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及“不稳な砦”和“安全确保”2 个 BONUS 任务；②洞穴密道的大门开启前，今川义元的击破数在500人以上。

流程参考：基本打法跟早川殿的秘武一致，同伴人选不限，只需把早川殿的行动替换成义元（具体流程请参考上期攻略），在攻击山顶的三将前完成 BONUS 任务并确保击破数满足要求即可。最后的奇袭任务秘武有效时间为 1 分钟，不放心的玩家可以带上一个“战草鞋”加速移动。

阿国

指定关卡	中国之章・严岛合战
目标任务	息子も奋斗
秘藏武器	日向天钿女

推定条件：① 10 分钟内完成除目标任务以外的所有任务；②弘中隆助登场前，阿国达成千人斩。

流程参考：开场触发“严岛神社夺取”后先留一个敌将不杀，向南触发“さらなる混乱へ”击破野上房忠，并待阿国（敌方）登场后将其击退，否则我方压制严岛神社后他俩都会强制撤退。之后由阿国从东北一路向南击破白井贤胤，同伴则在东北诘所待机以便触发“陶晴贤、血迷う”。待敌方本阵北门开启后先回到中央完成“舍て身の突击”再击破弘中隆包，这种敌方没有士气强化效果辅助的战斗也基本毫无难度。

黑田官兵卫

指定关卡	中国之章・石垣原の战い
目标任务	九州の勇を讨つ
秘藏武器	黄泉户大神

推定条件：① 10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及“东南砦制压”、“北砦制压”和“民を想う”3 个 BONUS 任务；②立花宗茂由黑田官兵卫击破；③立花宗茂登场前，官兵卫击破 800 人以上。

流程参考：开场立刻消灭火源，趁敌将被后藤太郎助的假情报引走时，官兵卫和同伴分别击破北砦和东南砦门外的守备头，压制二砦。随后官兵卫可以在中央刷一下击破，也为民兵缓解压力。待完成“烟にまぎれて”、立花宗茂出阵后，不用跟她在士气强化区域死磕，静待其进入西北区域再击破。而当敌方入侵杵筑城后，不能急于击破敌将，要去护送我方的荷驮兵，直至 3 个民兵都得到军粮补给后，再完成“空城计”。

宫本武藏

指定关卡	中国之章・石垣原の战い
目标任务	空城计
秘藏武器	磐裂根裂剑

推定条件：① 10 分钟内完成前 3 个通常任务，以及 BONUS 任务“东南砦制压”和“北砦制压”；②立花宗茂由宫本武藏击破；③杵筑城开门前，武藏达成千人斩。

流程参考：与黑田官兵卫秘武的流程基本不变，为了方便武藏刷击破，东南砦和北砦的压制任务都可以交给他。建议带上两个以上消除士气强化效果的家宝，万一宗茂出阵时击破数还未达标的话，也可以去西南区域刷。最后触发“空城计”时就不要等荷驮头了，果断击破吉弘统幸和岐部玄达。

岛津义弘

指定关卡	九州之章・岩屋城・立花山城の战い
目标任务	立花四天王
秘藏武器	大槌伊武岐

推定条件：① 10 分钟内完成除目标任务以外的所有任务；②立花宗茂、立花誾千代由岛津义弘击破；③立花四天王登场前，义弘达成千人斩。

流程参考：首先要明确的是立花四天王登场的判定点为玩家突破立花山城南砦或东砦（即内田镇家和荐野增时守备的城砦）。开战后义弘沿着任务的触发一路向东南挺进，完成“遮る敌”后去阻挡准备撤退的宗茂。随后同伴负责入侵岩屋城，击破敌将由自己控制，上楼时交给 AI，这样会快很多，快速到达天守、顺利触发“鬼の居ぬ间に”就可以先放置不管了。与此同时义弘沿小路向誾千代靠近，击破她后再绕到中央诘所等待随后登场的小早川隆景。完成“呜呼壮烈”后由同伴用无双奥义击破高桥绍运，利用判定点的特性，此阶段再刷杀敌数也是完全可行的。

立花宗茂

指定关卡	九州之章・柳川の战い
目标任务	胜利の风を呼ぶ
秘藏武器	天御柱神咆哮

推定条件：① 15 分钟内完成除目标任务和“急袭阻止”以外的所有任务；③加藤清正由立花宗茂击破（3 次）；②锅岛本阵开门前，立花宗茂达成千人斩。

流程参考：开场是一段累积击破数的好时机，“道を切り开け”发生后同伴和宗茂各负责保护一个工作部队。冲破大门后宗茂先返回本阵，一路向北护送传令队长，完成后再去压制酒见砦。之后是秘武的关键，中央区域的 4 个诘所被敌方占领后，清正会从东南砦开始进军，宗茂立刻赶去将其击破并完成“矢留砦防卫”，同伴则在西北负责“酒见砦防卫”。之后清正还会从东侧诘所登场两次，玩家都要快速击破，同伴则负责在中央区域打游击，击退敌将为我方 NPC 解围、不要让他们败走。过程中至少要留一个诘所不压制，等出现“清正击破”而不是“一时撤退”字样后，再压制全部 4 个诘所。

佐佐木小次郎

指定关卡	九州之章・柳川の战い
目标任务	补给确保
秘藏武器	田道间守刀

推定条件：① 8 分钟内完成前 3 个任务以及 BONUS 任务“救援要请”；②战场中央的诘所被东军占领前，佐佐木小次郎击破 500 人以上。

流程参考：相比立花宗茂的秘武就简单太多了，同伴只需负责保护工作部队，小次郎专心杀敌即可。酒见砦开门后同样不要急于压制，先回到我方本阵护送传令队长，待击破数满足要求后再完成“酒见砦夺取”。

伊达政宗

指定关卡	东北之章・郡山合战
目标任务	奥州の霸者へ
秘藏武器	大霸狩

推定条件：① 15 分钟内完成除目标任务和“政宗を守る”以外的所有任务；②上杉景胜登场前，伊达政宗的击破数突破 1500 人。

流程参考：开战后让同伴去北侧接近大内定纲，并护送之后出现的忍者队长，政宗负责压制三之丸和二之丸。待政宗击破佐竹义重并完成“小手森城包围”后径直向南砦移动，静待石川光昌反叛后迅速靠近本庄繁长触发“上杉の影”。同伴可以先击破“最上军袭来”任务中的几名敌将缓解本阵的压力，但不要力战。之后让政宗移动到东北区域，这里的大批敌兵也利于完成“天下无双の奥州霸者”并提升击破数。攻入最上军本阵后务必等政宗的专属任务弹出后再击破义光。

片仓小十郎

指定关卡	东北之章・长谷堂の战い
目标任务	战国最后の大倾奇
秘藏武器	天石楯

推定条件：① 10 分钟内完成除目标任务和“母の爱”以外的所有任务；②直江兼续由片仓小十郎击破；③接近前田庆次前，片仓小十郎达成千人斩。

流程参考：开场小十郎先向西北移动，触发“剑圣の孙”并清掉周边的杂兵。等黑胫巾组开启大门后，小十郎负责压制中央东砦和长谷堂北砦，同伴则突破北之关、解决掉两名大众脸后在上杉景胜所在的山顶砦外待机。关原的战报传来后，先切换到同伴完成“背后を突く”、“要冲攻め”，再击破直江兼续。随后负责殿军的水原亲宪会奋起，先不要靠近他，静待中央战场出现铁炮队长，完成“义光救援”并攒足击破数后再突破菅泽山南砦。

小少将

指定关卡	四国之章・伊予侵攻
目标任务	黑幕击破
秘藏武器	迦具夜羽衣

推定条件：① 10 分钟内完成除目标任务和“周到なる毛利”以外的所有任务；②小早川隆景进军前，小少将击破 1500 人以上。

流程参考：开战后同伴直接在我方本阵偏北的诘所处待机，小少将负责向北推进主线任务。西园寺公广从黑濑城撤退后，先击破北门处的 3 个荷驮头，凭借敌方士气不高的有利条件也可以在周围快速刷兵。当毛利军增援到来后，先解决黑濑城中的敌将，然后切换到同伴完成“进击の毛利军”，再由小少将依次完成“色仕挂け・兄 / 弟编”，切记这三个 BONUS 任务都要等提示弹出后再击破敌将，否则很容易导致不触发。最后等小少将满足击破数条件后再击杀“黑濑城死守”的剩余敌将即可。

长宗我部元亲

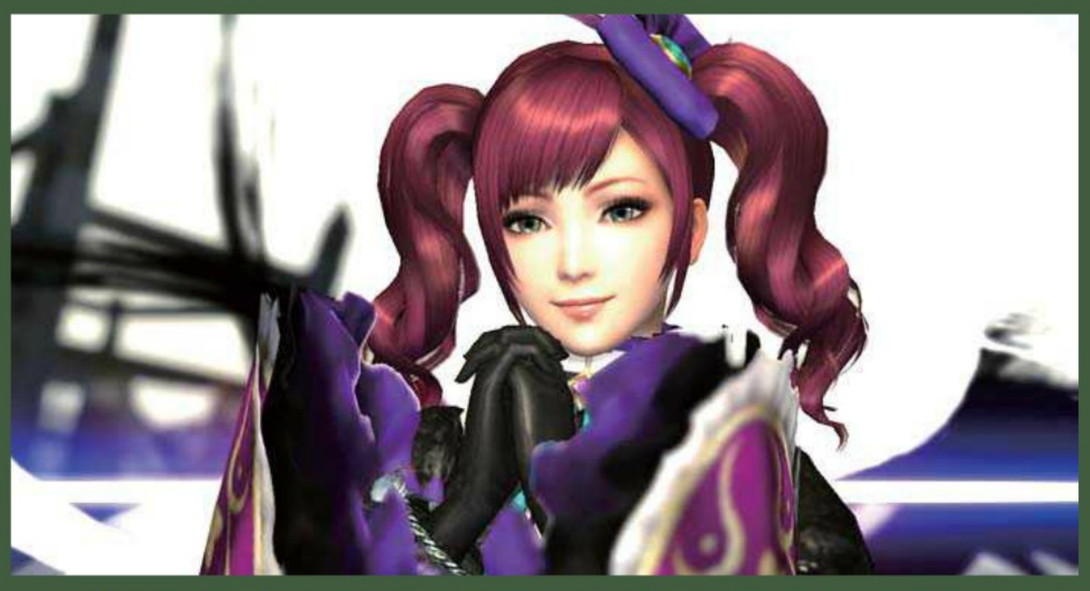
指定关卡	四国之章・引田の战い
目标任务	十河城夺还
秘藏武器	天津瓮三味星

推定条件：① 10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及“一 / 二の船制压”2 个 BONUS 任务；②福岛正则、加藤清正由长宗我部元亲击破；③宁宁进军前，元亲的击破数突破 1500 人。

流程参考：开场就命令同伴直奔二之船即将靠岸的渡口，元亲一路杀向一之船，率先完成两个 BONUS 任务后就可以安心推进流程。在“度重なる増援”任务中解救我方 NPC 的同时，也要击退沿路的其他大众脸敌将，这样才能降低士气，便于元亲提高击破数。当西砦的大门被骗开后迅速秒杀正则，然后返回士气下降的中央战场继续刷敌，如果感觉时间略为吃紧就多用家宝辅助。只要击破数达标，最后从悬崖突袭清正时该区域的士气会强制下降，也就没有什么难点了。

加拉夏

指定关卡	四国之章・引田の战い
目标任务	友のために
秘藏武器	伊豆能卖钏



推定条件：① 10 分钟内完成除目标任务和“小少将の危机”、“忍者の奇袭”以外的所有任务；②大谷吉继登场前，加拉夏达成千人斩，且敌将残余 2 人以下。

流程参考：虽然比长宗我部元亲的秘武要多做两个任务，甚至要求敌将全灭，但击破数要求减少后难度反倒有所降低，而且没有敌将指名击破的条件。前中期的打法不变，不过推进通常任务的时间要提前，以击杀敌将为主，而把刷击破数的任务留到压制虎丸城之后再进行。北侧的宁宁交给同伴缠住，加拉夏在中央区域完成专属任务“师匠に续け”。在确认满足击破数要求，且除石田本阵外再无敌将后再将宁宁击倒（解救小少将的任务与秘武无关）。

加藤清正

指定关卡	天下统一之章・山崎の战い
目标任务	四国からの刺客
秘藏武器	虎刃火广金

推定条件：①8 分钟内完成前 2 个通常任务以及“补给部队を狙え”、“若虎たちの山登り”和“麓から追い诘めよ”3 个 BONUS 任务；②小少将登场前，加藤清正的击破数突破 500 人。

流程参考：推荐清正以副将位置出战，便于开场迅速累积击破数。同伴在南砦门外待机，开门后优先击杀荷驮兵，清正则去南砦北侧截杀敌将。分别击破津田重久、信春以及小川祐忠后，同伴负责向东解决阿闭贞大，清正则一路策马狂奔上山。在天王山攒足击破数后，将“山顶を确保せよ”任务中的目标敌将击倒任意 3 人便能触发小少将登场的剧情。由于她和长宗我部元亲所在的奇袭密道中不能骑马，故要提前跑位。

福岛正则

指定关卡	天下统一之章・贱ケ岳の战い
目标任务	上杉との密约
秘藏武器	执金刚神杵

推定条件：① 10 分钟内完成前 3 个通常任务以及“鬼柴田の砦攻め”、“七本枪の武名”和“倾奇者、推参！”3 个 BONUS 任务；②直江兼续登场前，福岛正则击破 500 人以上。

流程参考：首先搭档前往东南诘所待机，便于第一时间秒杀柴田胜政；正则在完成第一个任务并触发“七本枪の武名”后就近在南侧提升击破数，这里密集的敌兵就差不多能攒够 500 人了。完成“贱ケ岳砦を夺还せよ”、贱岳砦开门后沿着山道快速向上挺进，注意沿途尽量不要击破大众脸敌将，直接去与庆次交锋，同伴则移动到贱岳砦附近待命。等打跑利家、兼续登场后，秘武任务要求快速击破 4 名大众脸。如果前期杀得兴起此时缺乏目标的话，反倒有可能让眼看到手的秘武白白溜走。

宁宁

指定关卡	天下统一之章・四国征伐
目标任务	女の意地
秘藏武器	丰玉翔小太刀

推定条件：① 10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及 BONUS 任务“船を守る”和“海上に浮かぶ砦”；②小少将登场前，宁宁达成千人斩，且敌将残余 5 人以下。

流程参考：开战后搭档就守在面前的城砦，准备迎接随后出现的柳生宗矩。宁宁则一路杀向北砦，待把小少将引入砦中并击退后，西北区域的敌士气大降，能很快积累杀敌数，记得要清光这里的敌将，切勿有所遗漏。当中央砦开启后同伴向南击破焙烙兵，并压制海上砦，5 分钟的时间足够宁宁击破其余敌将并攒满杀敌数要求。只要在靠近加拉夏前确保外围再无敌将可杀，入侵西砦后小少将立刻登场，纵使不完成“女の意地”也是可以触发秘武任务的，只不过要预先派搭档在东南角守候。

立花闾千代

指定关卡	天下统一之章・九州征伐
目标任务	鬼岛津の意地
秘藏武器	天雷磐长

推定条件：① 10 分钟内完成除目标任务以外的所有任务；②岛津丰久（第 1 次）由立花闾千代击破；③岛津义弘出阵前，闾千代达成千人斩，且敌将残余 4 人以下。

流程参考：同伴开场去南侧完成“转ばぬ先の杖”后就守在那里，中央的任务都交由闾千代负责。往西北的立花山城进军时，要先触发并完成东砦和南砦的两个 BONUS 任务，然后再去解决“立花山城救援”。随后闾千代径直向东北走，靠近立花直次让风魔登场，他身边的大众脸敌将也不要放过。岛津丰久开始进军时，南砦的岛津岁久二将也会开始行动，切换到同伴将他们击破后，再由闾千代完成“鬼の一族”。值得一提的是秘武任务的有效时间只有 30 秒，建议直接开无双极意秒掉斗气状态的义弘。

大谷吉继

指定关卡	天下统一之章・关ヶ原の战い（西军）
目标任务	小早川の里切り
秘藏武器	久久能智神采

推定条件：① 10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及“宇喜多**との**共斗”、“小西**との**共斗”、“动**け**岛津”3 个 BONUS 任务；②小早川秀秋反叛前，大谷吉继达成千人斩。

流程参考：关原之战西军 A 型关卡中，初期布阵我方被分为南北两个方面。北侧的同伴先击破黑田长政等三将，然后一路护送宇喜多秀家进军；南侧的吉继先则无视面前的敌人，直奔加藤嘉明处利用家宝完成 BONUS 任务，然后再回头触发吉川广家的“空弁当”。当宇喜多秀家到达东北诘所时敌人会突然登场，稍一不留神他就会被击退，故要打起十二分精神秒杀敌将；南侧的吉继完成“正则**の**特攻”后击破数基本可达 500 ~ 600。随后由同伴在偏北的城砦挡住向我方本阵袭来的井伊直政等人，吉继则去接近岛津军触发 BONUS 任务，在没有士气效果的中央战场刷敌兵十分惬意，毫无压力。

藤堂高虎

指定关卡	天下统一之章・关ヶ原の战い（东军）
目标任务	先を读む大谷
秘藏武器	冻刃月读

推定条件：① 10 分钟内完成前 5 个通常任务，以及 BONUS 任务“先锋援护”；②小早川秀秋反叛前，藤堂高虎达成千人斩，且我方武将无败走。

流程参考：东军方面的关原之战相对容易一些，解除士气强化效果的家宝依然是必备品。开场同伴去北侧可儿才藏周边迎敌，高虎清掉旗兵后就在战场中央刷杂兵，此时也是最适合积累击破数的阶段，但要注意保护我方 NPC。击退两个岛津后高虎在家宝的辅助下向南，尽快护送吉川广家撤离，之后就要在中央迎来相继触发的“味方を守れ”和“大筒妨害”。用老方法先砍几个敌将控制数量，然后让同伴进行牵制，给高虎创造刷击破数的机会。

石田三成

指定关卡	天下统一之章・关ヶ原の战い（西军）
目标任务	死线を越えて
秘藏武器	志那都神扇

推定条件：① 15 分钟内完成除目标任务和“本阵を狙う牙”以外的所有任务；②小早川秀秋反叛前，石田三成的击破数突破 1500，且我方武将无败走。

流程参考：三成的秘武同样是在 A 型关卡里获得，前中期的流程与大谷吉继差别不大，但由于击破数的判定点都是小早川叛变时，故对玩家速刷敌兵有更高的要求。南侧的同伴主动接近吉川广家触发“空弁当”后，由北侧的三成开始累积杀敌。同伴在完成任务时只以击破敌将为目标，尽量少杀敌兵、给三成留一些活口。将“东军动く”任务里的目标敌将击破三名后，中央战场还会再刷出一波增援，故敌兵数是一定够的，主要考验玩家的速度，实在觉得吃力就用“克己”配合勋功护身符的“极意流”打法吧。“小早川の里切り”发生后要尽快完成，否则目标任务一到时间就会自动触发，导致功亏一篑。

井伊直虎

指定关卡	天下统一之章・关ヶ原の战い（东军）
目标任务	生きるための撤退
秘藏武器	战沓倭姬

推定条件：① 15 分钟内完成除目标任务和“鬼**の**目**にも**泪”以外的所有任务；②岛津义弘（第 1 次）、岛津丰久（第 1 次）由井伊直虎击破；③小早川秀秋反叛前，井伊直虎达成千人斩，且我方武将无败走。

流程参考：直虎的打法前中期与藤堂高虎别无二致，但要注意亲自击退两个岛津，而且千人斩的判定点也是德川方面开炮时，刷兵不能太慢。当小早川秀秋反叛后，直虎和同伴兵分两路，一人穿过西军本阵去北侧完成“决死**の**突击”，另一人则去南侧击完成“毛利军歼灭”，最后合兵一处迅速击杀大谷吉继。这一阶段的任务是连续触发的，会积压大量的战场信息，建议直接速杀目标敌将，不用等任务信息弹出来。如果“生**きるための**撤退”的任务提示并不是岛津登场前就弹出，而是在两人出现、我方靠近后才出现，秘武任务就能成功触发了；反之如果在岛津尚未登场前已弹出了任务提示，就只能重新尝试了。

岛津丰久

指定关卡	天下统一之章・关ヶ原の战い（西军）
目标任务	丰久の诱导作战
秘藏武器	战锃迩迩芸

推定条件：① 10 分钟内完成前 3 个通常任务，以及 BONUS 任务“宇喜多秀家救出”和“小西行长救出”；②小早川秀秋反叛前，岛津丰久达成千人斩。

流程参考：关原之战西军 C 型只能在“无双演武”里选择。此役的难点是两个 BONUS 任务的大众脸不能败走，除了消除士气强化效果的家宝外，也建议带上补血道具。开战后立刻击破旗兵，然后凭借家宝的效力在深红色士气区域内强杀敌将，目的是让北侧的大门尽早开启。随后丰久按先东北、后西北的顺序救援两名 NPC，如果到达时其血量已不多建议先用道具回复。义弘则在中路击破坂崎直盛、生驹一正，然后向南阻挡朝我方本阵袭来的另两名敌将，尽量拖延时间。丰久在北侧完成“东军**の**出鼻**を**挫**け**”仍没刷够数的话，就到关原主战场继续杀敌。最后的秘武任务也建议不要浪费时间诱敌，直接凭借家宝和道具的辅助速杀敌将。

德川家康

指定关卡	天下统一之章・大坂の阵
目标任务	丰臣家灭亡
秘藏武器	煌刃护加武

推定条件：① 15 分钟内完成前 4 个通常任务，以及 BONUS 任务“决死**の**お手传い”和“秀忠急袭”；②甲斐姬（第 1 次）、小少将（第 1 次）、女忍者（第 1 次）由德川家康击破；③丰臣秀赖开始撤退前，家康达成千人斩。

流程参考：由于限制时间比较充裕，开场后就可以让家康先适当刷一下杂兵，不用急于击破敌将。“城内に侵入せよ”发生时先由家康击破东侧的小少将，然后拍马直奔西北对甲斐姬发动攻击，同伴则在前线游走、击破大众脸，以防我方 NPC 败走。“大坂城内**の**攻防”的过程中，先引诱内藤元盛二将离开真田丸范围再击破，这样就有充足的时间为之后的战斗布局。家康击倒自己一侧的三名敌将后，回到女忍者即将登场的东侧诘所待机；同伴击破另一侧的三将后，迅速撤回我方大筒所在的两个城砦。触发判定比较奇怪的“真田丸陷落**せり**”任务与秘武是无关的，故玩家无需攻入真田丸内，只要确保由家康击破女忍者后再解决风魔即可。

研究中心 RESEARCH CENTER

文 乐小游 美编 心の永恒

上一期《无名英雄 再来者》为大家讲解了一下本作的系统以及各超能力之间的优缺点，这一次的研究中心为大家讲一下本作在困难模式下的强力杂兵以及 BOSS 战打法，还有一些容易遗漏的奖杯综述，这些都是小游反复试了很多次觉得比较实用的打法，各位读者有什么建议或者更好方法的话，欢迎来信一同探讨。

无名英雄 再来者	SCE	动作冒险
PS4 inFAMOUS Second Son		中文版
2014年3月21日	本地1人	数字版350港币
无对应周边		对应玩家年龄：18岁以上

困难模式

游戏中戴厄辛除了通关之后才能使用的混凝土能力之外，没有技能能够辅助提升自身的防御力，所以在平时的战斗中即使对手是杂兵，近身战斗也会显得比较弱势，在困难模式下更是如此，本作在困难模式下通关之后能够获得相应的奖杯，所以还是有必要说一下比较容易保命的打法供玩家参考。

杂兵战斗

之所以把杂兵战放出来作为研究的一部分，是因为本作的大部分杂兵确实不弱，多人围攻之下很容易被“乱拳打死”所以重点讲述几种比较难对付的杂兵。

●混凝土“法师”

游戏中在杂兵的命名上极其偷工减料，各种敌人都叫做联保部队员，这里姑且将这种穿着风衣的光头叫做法师吧，这种敌人虽然不像普通的联保部士兵一样随处可见，但是出镜率还是相当高的，每次都会随着巡逻的联保部车辆一同出现，对付起来也颇为棘手，法师的身体四周会围绕混凝土的保护罩，可以把他看成助攻型的敌人，最常用的攻击手段就是远距离使用混凝土将戴厄辛双脚束缚的攻击，配合周围士兵的攻击，很容易被打成残血，不过游戏中当你站在栏杆上或者处于攀爬动作时仍然可以攻击敌人，而且这时候由于没有落脚点，所以法师的攻击手段无效的，可以趁机远距离攻击敌人，更为简单的方法是多吸收点超能力所需能源，然后当法师在联保部巡逻车辆旁边时，用强力攻击将车打至爆炸，能够顺便将法师炸死。（车比法师目标大更容易攻击）

■嘿嘿，光头法师打不到我。

●“外星人”杂兵

长相和 ET 外星人酷似的联保部杂兵，机枪的攻击力要比普通穿黄色衣服的士兵强很多，而且这种敌人基本都是成群结队出现的，困难模式下尽量和他们保持距离，烟气能力的强力攻击由于范围广威力大，在攻击这类敌人时非常有效，如果想要近身攻击推荐使用第三种超能力映像，隐形裹布的能力能够将这种敌人无形暗杀（有些种类的敌人不能被暗杀），不过该技能有个缺点，在暗杀一个敌人之后会解除隐形状态，而且要在不被敌人发现的情况下才能隐身成功，不过此技能在善良路线下能够升级，改善了同时只能攻击一个敌人的缺点并延长隐形时间，非常实用。

■看你那个怂样。

●重机枪兵

遭遇这种敌人的机会不是太多，基本都要在主线剧情中才会看到，敌人的移动速度比较慢，攻击方式也只有拿着重机枪持续射击，不过重机枪的攻击会给戴厄辛造成一定的硬直，被连续击中也是必死无疑，好在敌人 AI 比较低，开始攻击之后便会一直朝着同一方向攻击，可以趁他攻击的瞬间快速冲上去用近身连续技攻击，保守点的话也可以直接放几发强力攻击，等他缩进壳里之后快速接近给他最后一击。

●铠甲兵

主线剧情中以小型 BOSS 身分登场的敌人，之后在祭坛形状的联保部指挥中心以及部分区域决战中也会遇到，敌人的攻防都很高，虽然体形巨大，但是移动速度一点也不慢，多个同时出现的话还是跟他们保持比较远的距离比较好，对付他们最好用映像能力的强力攻击，释放之后能够标记敌人位置并进行跟踪攻击的特点能够避免因为敌人的移动而出现浪费强力攻击的情况，最好将他们引到比较宽阔的场景边退边打。

© 2014 Sony Computer Entertainment America LLC

BOSS战斗

本作真正意义上的强制BOSS战并不算多，困难模式下与BOSS级别敌人战斗的惟一守则就是不要贪刀，以保命为前提反而能够更有效率地解决战斗。

●汉克

对于第一场BOSS战而言基本没有什么值得研究的地方，敌人攻击意识很弱只是逃跑，困难模式下多用闪躲技能避开攻击即可，最主要的还是强调在他逃出门前记得存个档，能够节省一些二周目的时间。

▲主线剧情中戏份颇多的汉克。

●费曲

和戴厄辛感情上纠缠不清的费曲，以敌人身分登场的时候还是颇为难缠的，困难模式下被她的氖气连续攻击的话非常危险，而且场景很暗不容易找到并攻击她，比较好的方法是在吸收完场景内的霓虹灯光源之后固定躲在一个掩体后面等着她跑到你的视线范围内，然后根据她移动时留下的紫色痕迹判断其移动位置，之后躲在掩体后面用远程攻击解决，注意不要被她绕到身后，所以在选择掩体的时候尽量找靠墙的角落。

■放开你罪恶的双手。

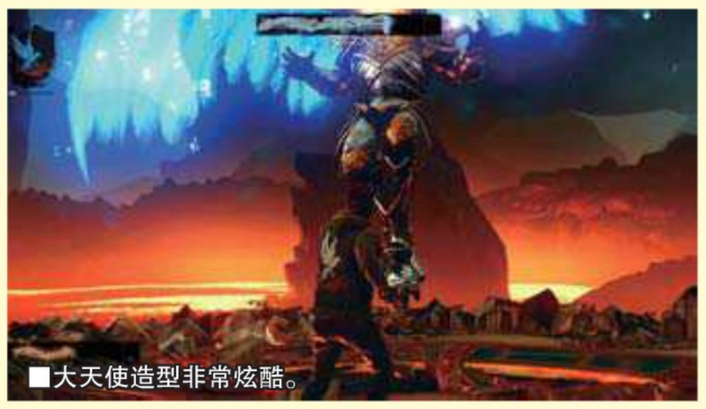
●巨大的联保部队员

困难模式下这个光看就让人吃不下饭的家伙没有增加什么攻击手段，只是混凝土的投掷攻击频率略有提高，大致打法和之前对阵费曲时一样，躲在掩体后面用强力攻击射他，调整好视角之后敌人的攻击基本不会打到你，敌人的移动范围不大，一般不会跑到你的身边，所以找到比较好的攻击位置后就不要乱动了，除非他跑到你调整视角仍然无法攻击的位置，换一块掩体的石头重复上述战斗方法即可。

■这种位置能攻击到敌人又不会被打到。

●大天使

个人觉得比较麻烦的一场BOSS战，天使的攻击频率很高，而且被打落至平台下方岩浆中也是有伤害判定的，平台上的柱子可以用来当掩体躲避天使的光线攻击，与天使的战斗总共分为三段，第二阶段天使的导弹攻击会加强，敌人在释放导弹技能前胸前会出现圆形图案，立刻跳到旁边的平台躲避即可，困难模式下一定要注意在吸收能量的过程中不要被敌人的导弹攻击偷袭到，很容易被炸到岩浆中一命呜呼，最好利用敌人刚攻击完后的间歇时间进行能量恢复，平台开始落入岩浆的时候要观察小天使们的移动方向，利用蓝色的光柱顺着平台跳过去就行，第三阶段大天使身旁会有小天使们用光束护体，先用普通攻击将小天使打碎才能对其进行伤害，注意打小天使的时候，大天使经常使用导弹攻击，不要只顾着打天使防护罩而忘了躲避，之后用强力攻击慢慢磨死他就行了。



■大天使造型非常炫酷。

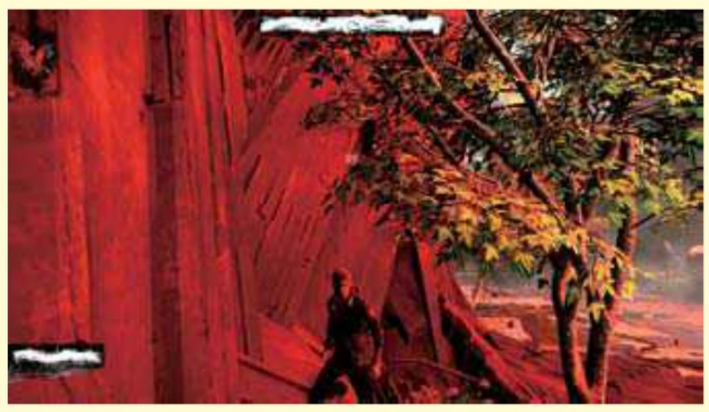
●奥古斯汀

联保部领导者的实力不容小觑，她也有着混凝土防护罩，普通的远距离攻击都会被弹开，近身攻击也会被炸飞，所以只能利用强力攻击逐步将其防护罩打碎，场景中有几处能够吸收烟气能量的地方，不过吸收过程中经常会被打断，利用悬挂在平台的方式吸收能够防止被攻击打中，不断地保持移动状态，敌人的混凝土攻击很容易躲开，这场战斗讲究速战速决，就是用强力攻击将其打落地面，然后一脚踹飞，如此反复即可，必杀槽攒满之后快速释放进入第二阶段战斗，多种杂兵混在一起，推荐先将法师型敌人击倒，然后躲到墙角用强力攻击打击重型士兵，看他靠近之后跑到另一端攻击，近身攻击很难对他造成伤害。该敌人在下落攻击前身前会出现混凝土漩涡，远距离的混凝土碎片攻击和奥古斯汀的远距离攻击类似，注意躲避。将敌人全灭之后奥古斯汀再次出现，同时还会有多个杂兵敌人助阵，打法基本和之前一样，注意敌人的攻击同样会造成场景的破坏，尤其是当奥古斯汀在周围的信号塔附近时，受到攻击的信号塔倒塌之后有一定几率将奥古斯汀砸倒，注意观察一下，有时没怎么攻击就会看到她倒在地上了，再一次释放必杀后结束战斗。

●奥古斯汀（最终决战）

与故事中惟一的大反派第二场战斗，这次奥古斯汀多了一种紧贴地面的混凝土碎片攻击，可以找到碎片之间的裂缝加以躲避，当她使用混凝土束缚攻击时要快速按○键移动化解，一段时间后气急败坏的她攻击频率大幅上升，注意多用场景中央的广告牌吸收能量，躲在后面能避开一部分攻击，第二阶段要用混凝土能力战斗，同时奥古斯汀也会变成丑陋的混凝土怪物，混凝土所需的能量会自动恢复，随着尤金一点点将继电器核心送来，能够开启一些基本的能力，怪物的攻击欲望很强，基本都是在追着你打，多用跳跃和移动技能与敌人保持距离，当被它堵到角落里时利用怪物身体的缝隙冲出来，敌人的混凝土远距离追踪攻击可以躲到岩石后面躲避，注意一般这种攻击都会持续一段时

间，等它完全停止攻击再出来。这里有一个非常规的打法供玩家参考，当学习了强力攻击之后，可以躲到场景中较亮一侧的石柱以及墙壁的夹缝间对敌人进行远距离攻击，这种位置



下敌人的任何攻击都不会奏效，最多能用爬行冲刺攻击将屏幕打至红色，可以一直将敌人打至残血，当它开始暴走之后从角落里出来回归正常打法，几发强力攻击就能将它送上西天。

部分奖杯详解

本作奖杯总体来说没什么难点，只是游戏奖杯获得条件在翻译上容易引起误会，下面就讲几个比较难理解的奖杯取得方法。

奖杯路线说明

1. 游戏进行到需要前往长屋的时候就可以开始调节难度了，打开菜单将游戏难度调至“困难”，手动存档一次，确认存单信息栏位置是不是已经变更为“困难”了。

2. 剧情至刚学会烟雾能力，在长屋内追打汉克时，当打到最后汉克夺门逃出的时候，请手动另存一个档且不要覆盖此存档，二周目要以这个存档开始，能省去不少的剧情时间。

3. 一周目建议走英雄路线，第一个道德选项过后就可以调成“简单”难度了。一周目的目标是善良路线相关奖杯全部取得，完成全支线和全收集，特殊技巧型的奖杯也都尽量取得。收集工作建议至少在取得氖气超能力之后，因为机动性会比烟雾能力快，可以节省不少来回赶路的时间。氖气超能力的慢动作和大超杀也相当实用，能降低之后的战斗难度。

4. 通关后可以开始着手取得之前遗漏的技巧型奖杯了，或者先读取预留好的“困难”存档，选择邪恶路线再通关一次来取得恶名昭著这个奖杯。二周目只需要打主线外加邪恶奖杯相关的小任务，大部分分支都不用打。但为了避免中后期由于能力不足而陷入苦战，还是要尽量多收集一些碎片。正常通关要比一周目耗时短上一半，白金奖杯正常情况下可以在邪恶路线通关时顺利取得（多做些恶性事件将恶业力达到五级）。

5. 如果选择在通关后再做支线任务或者地图事件，那么很可能在通关之后两条路线都不能够将善恶等级达到五级，在一种路线下行动时尽量避免做一些会增加相反方向数值的时间，比如邪恶路线下就不要去破坏毒贩的毒品箱子了。

收集裂片的相关奖杯

爆炸裂片除了地图上显示的蓝色圆点，还有摧毁扫描站之后掉落出来的，注意一些无人机经常会出现在桥下，寻找时如果发现已经到达地图所显示的无人机位置却又在天空中无法找到，那么就观察一下附近的场景，是不是有通往下层区域的位置。

身分曝光

上期有讲到如何用比较有效的方法来打倒联保部的情报员，这里建议玩家在善良状态下来解锁奖杯，由于善良路线时可以对第二个超能力氖气进行技能升级，解锁了减慢时间的技能后可以不用担心情报员逃跑，时间变慢配合远距离攻击很容易就能将其击倒。

坠入凡间

上期的特快中在对这个奖杯的讲解中有一些表达不够仔细，这里给大家解释一下，奖杯要求是用彗星坠击这个技能来完成，彗星坠击虽然是在烟气能力初始阶段习得的，但是分类中属于近身攻击，也就是每一种超能力都有彗星坠击，所以到达最终决战的塔顶之后用映像能力通过圆形信号盘将自己射到空中之后直接冲着塔下地面用□键的下落攻击即可解锁奖杯。

随意摆放

看奖杯所需条件好像挺麻烦，实际上用弹药箱炸死敌人是可以累计的，最好的方法就是在每个区域的联保部指挥中心用超能力必杀技对着敌人多的地方来一发，场景中一般都会有多个弹药箱，攻击之后直接就会算做用弹药箱炸死敌人，清理几个区域之后自然能够获得奖杯。

惨绝车寰

地图中有很多汽车可以用来解锁，不光是随处可见的停车场（如果停车场没车跑到别的位置溜达一下再回来有很大概率可以刷出车辆），甚至直接站到路口就能用堵塞交通的方式攒上五台车，虽然奖杯描述里写的是五秒内摧毁五台车，但还是推荐用必杀技直接解，避免产生因为判定过于严格而无法获得奖杯的情况。

双倍烟囱攻击

这个奖杯最好在登上最终决战塔的位置解锁，刚开始爬塔的位置需要连续两次利用通风管前往上层，等到下方敌人出现在合适位置之后，两次进入通风管然后调整好角度用彗星坠击击倒下方的敌人，就算不小心错过了也不用担心，城市的高楼中经常会遇到高矮不同的两栋楼贴合在一起的，找到两边通风管都在一侧的楼房，将附近的敌人引过来再冲进两次通风管最后对着楼下的敌人用下落攻击也能解锁，注意中途一定不能着地。

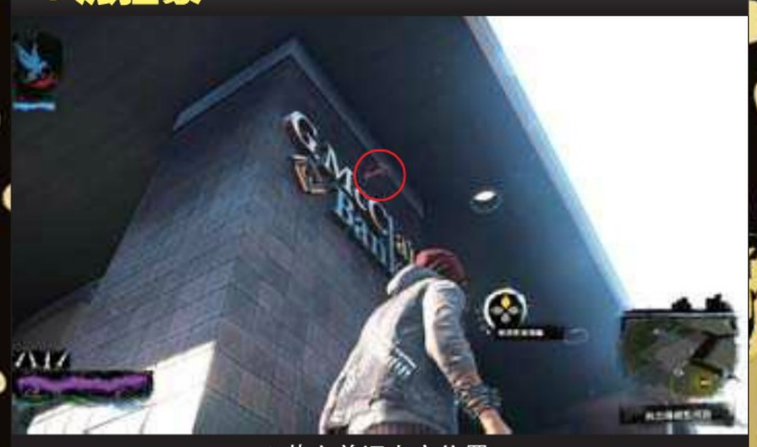
老大哥在看着你

破坏全部隐藏摄像机的奖杯在本作的收集任务中算是比较麻烦的，隐藏摄像机所在位置非常隐蔽，大小也比普通摄像机小很多（还好不是针孔的），虽然可以利用必杀技的大范围攻击无脑破坏，不过有些时候还是不容易成功，所以在本次研究里放一下每个区域隐藏摄像机的位置图片，配合图中右下角的小地图可以很容易找到，希望能帮到苦于寻找摄像机的玩家（选择白天时间寻找能够比较清楚地观察位置）。

●安皇后

▲红色攻击点位置。

●派拉蒙



▲英文单词上方位置。

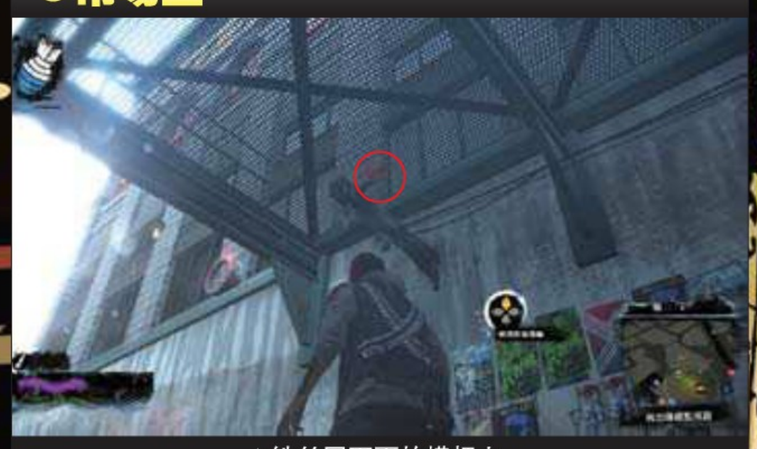
●开拓者广场

▲桥下的缝隙里。

●乔治城

▲楼顶房檐下方。

●市场区

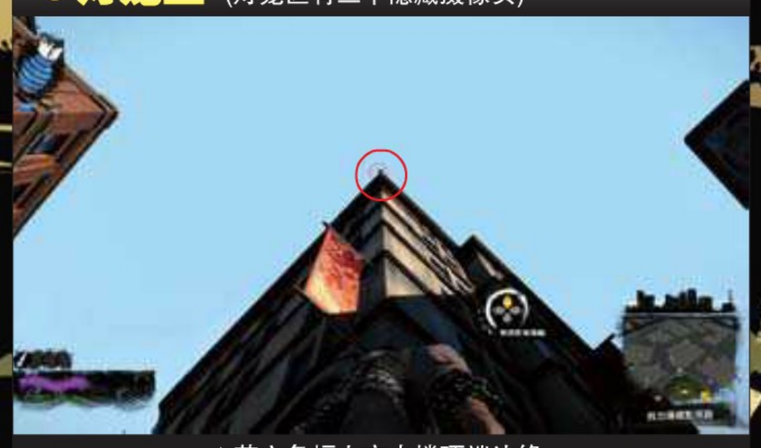


▲铁丝网下面的横杆上。

●灯笼区 (灯笼区有三个隐藏摄像头)

▲夜市招牌左上角位置。

●灯笼区 (灯笼区有三个隐藏摄像头)



▲英文条幅上方大楼顶端边缘。

●灯笼区 (灯笼区有三个隐藏摄像头)

▲水上平台的角落。

●雷尼尔

▲串串烧右边的柱子上。

●海岸码头

▲一棵树的半高处。

●丹尼公园

▲该区域联保部中心旁边的石壁上。

●市中心

▲中间从左向右数第二个窗户位置。

●上城

▲咖啡厅的墙角位置。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

不知道各位读者是否还记得，在往年TGS展会期间，我们编辑部的前线记者就曾经到过Capcom的主题餐厅玩得不亦乐乎。而这期为大家介绍的《逆转裁判精选集》主题菜单，就与其有些类似。虽然确实有些点错技能树的嫌疑，但日本的商家跟ACG产业紧密合作，推出这些五花八门的周边，也真是让人不得不佩服……

游戏资讯方面，3DS版的《任天堂大乱斗》终于将发售日的大致时间公布了。比较意外的是竟然赶在了Wii U版之前，除了制作周期的问题，相信也是为了缓解今年上半年3DS的话题性新作较少的状况所做出的考量。

●目前固件版本：7.1.0–16x（x对应地区版本）

周边趣闻

为擦肩通讯而生的保护套

对于3DS和3DS LL来说，“擦肩通讯”是一个非常有趣的功能，不仅能和陌生人来一场邂逅，而且邂逅之后的数据还能在内置游戏或者在部分的游戏中发挥作用，可是对于一部分的保护套来说，要想看到信号灯的情况，就必须将主机从保护套中取出，非常不便。不过接下来介绍的这款3DS LL保护套，将让玩家免除这样的烦恼！

日本周边厂商デイテル・ジャパン在近期推出了3DS LL用的保护周边“おしらせポ－チ”，顾名思义，这款保护包能让玩家通过保护套的特制开孔看到主机的信号灯情况，玩家再也不必将主机取出就能够确认主机的擦肩情况。同时这款保护套并非是华而不实的“花瓶制品”，它采用了轻便而且耐冲击的EVA素材，能很好地保护玩家的主机免受冲击和污迹的侵袭。在袋子内侧，还有可以放置3张游戏卡带以及1支触控笔的小袋子，体贴而兼具便携性。这款保护套还有黑色、红色、蓝色和天蓝色四种颜色可供选择，价格为1274日元，约合人民币76元。

周边趣闻

《逆转裁判精选集》主题菜单

作为Capcom旗下的主题餐厅，Capcom Bar采用的是预约制的方式，在享受与游戏主题贴近的美食同时，还能观看店员带来的表演，相当欢乐。而为了庆祝《逆转裁判123 成步堂精选集》的发售，Capcom决定在2014年4月8日至2014年5月11日推出特别的菜单。这次推出的菜单共有十一款，全部都是新作。而此次的菜单范围不只是Capcom Bar，还包含有合作的**カラオケパセラ**也将推出其他特别的菜单。同时，只要顾客在这段时间内去消费，都能得到小礼物作为赠品哦！看着这些甜品，不知道各位能否联想到其角色原型呢……

▲イトノコ刑事，480日元。

▲成步堂 龙一，750日元。

▲绫里 千寻，530日元。

▲御剑 怜侍，580日元。

▲绫里 真宵，550日元。

▲希月 心音，750日元。

▲宝月 茜，580日元。

▲美柳 ちなみ，730日元。

▲叶櫻院 あやめ，530日元。

周边趣闻

《怪物猎人4G》武器设计大赛

Capcom于4月8日在欧美的官方博客上宣布《怪物猎人4G》的武器设计大赛正式开始，不过本次的武器设计并不包含亚洲地区，只限欧美地区的选手参赛。此次大赛的要求很简单，参赛的玩家需要为《怪物猎人4G》设计一款武器并为其命名，但参赛者只能选择已经公开的14种武器进行设计，不能创造新的武器类型，同时每位参赛选手只能挑选一个设计作品进行参赛。参赛的玩家只要将作品、武器名称和简单的描述发送到官方邮箱就算成功。而Capcom方面将在美洲和欧洲各挑选出一名优胜者，给予丰厚奖品。截止日期为2014年5月5日早晨9点。Capcom此番举动，不仅可以为新作武器提供素材，还可以为游戏积累更多的人气，可谓一箭双雕。

周边趣闻

忍者蛙参战《任天堂全明星大乱斗》！

在近日放送的《任天堂全明星大乱斗 3DS/Wii U》直面会上，游戏制作人樱井政博披露了本作的多项重磅消息。

本作分为掌机和家用机两个版本，可使用的角色相同，但是场景迥异。个别主题一致的舞台，其设计也有所变化。而且游戏的场景音乐也作了区分，3DS 版每个场景有两首音乐，而 Wii U 版则准备了更多可选曲目。就算是先入手了 3DS 版本，也有足够的理由在 Wii U 上体验更加丰富和精致的大乱斗。另外，两个版本之间还存在联动要素，但具体还要等待后续的情报。

这次双版本均能与全球玩家网战。作为一款大乱斗游戏，对战的乐趣显得非常重要，针对以往网战中出现的问题，本作设计了作弊检测和惩罚机制，对故意刷分、频繁进出房间等扰乱秩序的行为都有专门的处理方式。考虑到排名赛容易引起消极情绪这一弊端，本作加入了“世界战斗力”指数，以此表示在全球范围内，玩家的实力所能超过的人数。

为了使玩法更专一，角色设计也作出了相应的变更。像是《银河战士》的萨姆斯，就分离了一个紧身衣形态出来。各种特色道具更是让人期待不已，其中就有著名的“大师球”，可以召唤出许多珍贵的口袋妖怪参战。最后制作人还公布了几个新的参战角色，包括西库、耀西和《口袋妖怪》中的喷火龙以及忍者蛙。看到帅气的精灵纷纷登场，想必各位口袋迷也都非常满足吧！

■Wii U版角色跟3DS版一致，但战斗场景差别很大。

■3DS版将达到每秒60帧的画面效果，且完美支持裸眼3D。

■《塞尔达传说 时之笛》的西库。

■《口袋妖怪》角色设计师杉森建为本作绘制的精美插图。

eShop下载推荐

空中酷跑
Skypeace

■售价 :300 日元
■推荐度 : ★★★★
■推荐玩家 : 喜爱动作游戏、喜欢在碎片时间放松的玩家

这是一款相当简单但是又很爽快的超高速动作游戏。玩家需要避开接连出现的敌人，获得浮在空中的金币并到达终点。随着玩家的不断前进，出现的敌人也会越来越强，玩家需要快速地判断并取得金币才能得到高评价。游戏的操作非常简单，玩家只需要以十字键或者摇杆移动方向，连续取得金币时还有爽快感拔群的连击效果。游戏有体力值的设定，如果被敌人撞上了就会扣除一定的体力，体力为零的时候就会失败。同时屏幕上还有加速和扫清敌人的道具，灵活使用能让游戏的难度下降不少。本作附带有称号系统，收集称号的过程也让游戏的耐玩度有所提升。

纸牌接龙 克朗代克·蜘蛛
@SIMPLE DLシリーズ Vol.25 THE ソリティア ～クロンダイク・スパイダ-

■售价 :300 日元　■推荐度 : ★★★★
■推荐玩家 : 喜爱纸牌游戏，在碎片时间玩休闲游戏的玩家

“《@SIMPLE DL》系列”真是一个别出心裁的系列，其内容包罗万象，不仅有侦探类的文字游戏，也有动作类的游戏，现在居然还推出了纸牌类游戏。作为系列的第 25 作，本作收录了克朗代克纸牌和蜘蛛纸牌，玩家可以选择自己喜欢的规则进行游戏。在克朗代克纸牌规则下，玩家要将所有的纸牌按照同花从 A 到 K 的顺序将它们排列在游戏的右上角，完成后即可过关。蜘蛛纸牌的目标是以最少的移动次数，将牌面中的十叠牌以及待发的五组，共计八副牌整理移除。为了使游戏变得简单轻松，本作还设置有不同的规则让玩家游玩，在不知道下一步应该怎么继续的时候，还能点击提示，无论是谁都能在游戏中轻易地找到乐趣。

头文字D 完美换挡Online
头文字D パーフェクトシフトONLINE

■售价 : 免费（部分道具收费）　■推荐度 : ★★★
■推荐玩家 :“《头文字 D》系列”粉丝

本作是 3DS 平台上首款 F2P“课金游戏”，只要下载本体就可以免费玩下去，但是游戏中一些道具需要玩家支付一定金额才能获得。游戏的操作非常简单，玩家需要在特定的时间内按下换挡键，换挡的评价会关系到车辆速度和比赛的结果。本作对应联网对战和联网合作，玩家可以和来自全世界各地的朋友进行竞争。游戏忠实地还原了原作的场景，有着大魄力的游戏场面，并且登场的车有 40 辆以上。原作的人气角色会以卡片的形式出现，并且根据配置的不同，对于车辆的能力也有所影响，让本作更具有策略性，值得《头文字 D》粉丝一试。

VITA命

F2P 游戏在日本市场可谓如日中天，从近段时间看来这类游戏在 PSV 上也有兴起的趋势，甚至原本可以很完整地卖普通版的游戏都变成了 F2P，比如去年介绍过的《勇者别嚣张 G》就是一个典型，免费部分相当于限制了次数的试玩版，而只要购买一个课金道具就可以无限制游玩，换个说法不就是让大家买游戏嘛。不过如此一来，PSV 在日本市场的战略路线也可以明确为共斗和 F2P 游戏“双箭头”的路线了（貌似还有绅士游戏？）。

当前系统版本：3.12

新作情报站 世界制服

除了共斗游戏之外，F2P 恐怕会成为 PSV 平台第二个热门的游戏类型了吧。去年推出了《扩散性百万亚瑟王》之后，PSV 平台陆续推出了不少 F2P 游戏，上期杂志就为大家介绍了《神灵宿命》和《魔法少女大战》，而这次为大家介绍的是由 Spike 开发的卡片动作游戏《世界制服》（日语读音跟“世界征服”相同，实际上中文的“制服”也有类似的意思）。

作品设定是一个因为神秘病毒让男人全都死绝了的世界里，剩下的女生为该穿什么制服而引起了战争（这什么逻辑），大部分人认为为了让活下来的人团结一致，所有人都该穿学生服，但是引起了职业制服势力和女仆装势力的不满，于是引发了“第一次制服战争”。

游戏是结合了当下 F2P 游戏比较流行的卡牌元素，但结合了动作游戏的玩法。玩家在三个势力中选择其一，并为了扩大自己的势力而战。游戏分三个部分，据点部分玩家可以强化据点中的设施，随着设施升级能够开发更多的装备和角色卡。卡牌对战部分目前尚不明确，而动作部分则支持 4 人联机游玩，玩家可以用自定义的角色参战，战斗中通过攻击破坏掉敌人的衣服，然后换上自己阵营的制服就能获得胜利。装备不同的卡片还能使用各种丰富的技能。

目前游戏配信下载的日期尚未决定，但是 β 测试将会在 5 月份开始，名额 50000 人，并且将会在 4 月 24 日～5 月 7 日进行募集。在限期内进入 PSN 商店下载“**せかい☆セイフク β テスト募集チケット**”就能参加募集抽选。

Free Game 推送局 大乱走 Dush or 夺取

说起 F2P 游戏，前段时间日服 PSN 还推出了一款近未来题材的动作游戏《大乱走 Dush or 夺取》，这部作品由 PlanetG 制作，世界观是一个流行电脑世界竞技的时代，玩家可以从 6 为角色中选择 1 人，然后与另外 3 名玩家展开争夺战。游戏的玩法很简单，首先玩家要在场地内找到关键道具，捡到关键道具的人会成为逃亡者，并且“传送率”会开始增加，此时只要不断躲过其他玩家的追击，等“传送率”达到 100% 就能获胜。此时其他玩家要追击这个人，如果顺利让对方进入视野就能引发战斗，通过战斗将关键道具抢过来。“传送率”最先达到 100% 的人，或者在限时结束的时候传送率最高的玩家就能获得胜利。

此外，玩家可以利用各种道具来干扰其他玩家，比如设置陷阱，或者提升自己的移动速度和攻击力等等，玩法多种多样。此外，官方还陆续增加新的舞台，目前已知的有以秋叶原、涉谷、江户为蓝本制作的地图。

虽然游戏有不少角色，而且人设精美，但是实际游戏画面中都以看不出特征的小人表示出来，不得不说是一大遗憾。

游戏要求联网才能游玩，一共有 5 个奖杯，总结起来要玩家完成 100 场战斗，胜利 50 次，集齐 6 位角色并且全部练到 Lv30，5 个种类的武器升级到 Lv3，以及累计登陆 60 天。可以说全奖杯也是挺耗时间的。

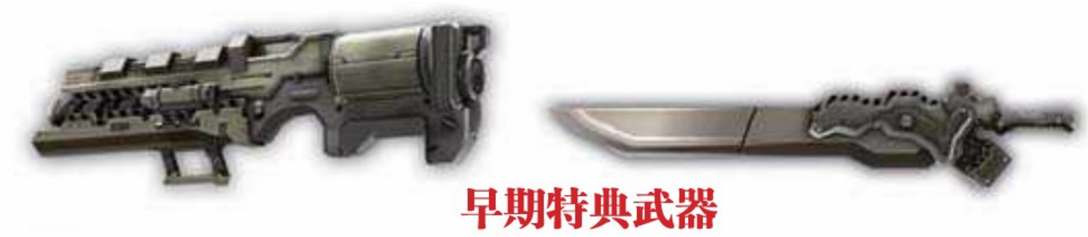
自由战争 DX限定版

《暗魂献祭 三角势力》之后下一个共斗游戏该玩什么？自然是5月份发售的《自由战争》啦。作为目前公布的“共斗游戏”中惟一一款全新的作品，相信不少PSV玩家对本作都抱有期待吧。虽说本作会同步发售中文版，但如果你有收集癖，也可以考虑一下日本的DX限定版。这套限定版内容包括了游戏的艺术总监绘制的3张A3尺寸的海报，其中两张分别是本作的重要女角色贝雅特丽齐和艾莉丝，另外一张尚未公开。除了海报之外，还有官方吉祥物“**プロパくん**”的小玩偶，特制的马克杯，以及主题文件夹两个以及磁铁徽章。此外还附带小说《忍者杀手》(Ninja Slayer)的联动衣服套装，衣服数量多达20种。限定版售价是9504日元，比起其他动不动就上万日元的DX限定版可谓良心不少。

此外，早期购买游戏还能获得特典服装“黑色礼服”，以及两把在游戏早期能带来不少帮助的武器。

特典海报

联动服装图案


早期特典武器

黑色礼服

火热DLC 《暗魂献祭 三角势力》追加新内容

近期PSV大热的共斗游戏《暗魂献祭 三角势力》在4月3日放出了版本更新，这次更新主要追加了新的剧本以及一只新怪物。此外还有之角色设定那里追加了NPC的语音包，以及对供物、刻印的效果进行了调整。

新敌人——莎克巴斯

少女总是深爱着一个负债累累的人渣男，为了男人她把所有的积蓄都借了给他，甚至为了她而去卖蜡烛挣钱。在火光中她仿佛能够看到自己与男人温馨生活的情景，于是为了让妄想化为现实，她让自己变成了蜡烛并点燃起来。她所经过的地方，无一不化为灰烬。不难看出这只魔物是以“卖火柴的小女孩”为原型的，玩完格林之后，这次连安徒生都不放过了么。

新剧情《遭诅咒的自我陶醉》

高加兰——总是沉浸在自恋中的诡异男人，过去他曾经深爱过一位堕落成了魔物然后被他所救赎的女性。他是为了什么理由而加入圣休利亚，又是什么让他陷入自恋的呢。4个章节的故事将会解明这一切。

系统修正

除了新的怪物和圣休亚里的同伴任务，本次1.04更新当中也进一步改善了供物的平衡性——官面上是这么说，其实主要就是猛砍在之前突然流行起来的牛斧结界速杀法，该方法使用非常简单，只需要两个玩家配合，其中一位刻印走延长禁锢时间的路线，另外一位走特化近战武器路线，然后两人均装备全破魔物米诺陶洛斯咒部后获得的供物“小公主之母身”的黑边版本（名字中有“改”字样）和“隼之羽”，之后战斗一开始就用结界禁锢魔物，再用两个供物组合后产生的神速斩攻击对怪物猛攻，约两分钟不到就可以解决大部分有红色等级（11级以上）的魔物。这个战术能够达成是依赖于当时“小公主之母身（改）”高达300的攻击威力和结界的超长禁锢时间而达成，于是1.04版中两者均被削弱，不但结界持续时间缩短，“小公主之母身（改）”的威力也被削成了230，虽然仍然威力强大，但就不可能像之前那么BUG了。

同时在1.04版之前一直弱势的亚法隆路线也得到了一定的加强，部分供物的威力得到了提升，例如刚腕系的平均威力得到了提升，之前的黑边供物版本威力只有200，现在已经提升到了和削弱后的牛斧一个水平的230。

修正BUG部分，之前存在着能够用破损的供物无限制造白纸委托的良性BUG，目前已经被修复，不过其实这个造成的影响不是那么大，毕竟玩家后期是完全不缺供物的。其余BUG修正基本都是改善游戏体验的，例如部分玩家报告的联机状态下无限LOADING的情况会减少等等。

XBOX Style

菲尔·斯宾塞（Phil Spencer）正式成为 Xbox 部门主管，个人认为这是一个好消息。菲尔以前是 Xbox 游戏工作室主管，他清楚地知道如今玩家需要什么东西。据他透露目前他的主要任务就是准备 E3，看来本届 E3 上会有很多令 Xbox 玩家高兴的好消息。最近传出《战争机器》新作的消息，想必就是他新官上任烧的火了。

★ Xbox One 有望兼容 X360 游戏

在微软 Build 2014 大会上，微软合作发展部门的 Frank Savage 在回答观众提问时明确表示，微软正在考虑推出 Xbox One 使用的 X360 模拟器。向下兼容曾经是过去每一代新主机的标配功能，不过如今索尼的 PS4 和微软的 Xbox One 都不具备这一功能。究其原因主要有两点，一是不影响本世代主机的销售，二是防止被用于破解。不过索尼正在考虑通过云游戏的方式来提供在 PS4 上玩 PS3 游戏的功能，在这种前提下微软自然也不能落后。由于硬件架构问题，Xbox One 兼容 X360 游戏要比 PS4 兼容 PS3 游戏简单一些，据内部人士透露 Xbox One 初期就曾测试过 X360 游戏的兼容情况，而且表现不错。看来玩家似乎不用等上太久。

★ Xbox One/X360 更新动态

从 4 月开始，微软会陆续向玩家推送 Xbox One 的新一轮更新，这个过程会持续较长时间。首先获得更新的是参加了 BETA 预览更新的玩家，然后才轮到普通玩家。这次更新的主要内容如下：

· 可以查看游戏存档的状态。

· 可以查看每个游戏和 App 的更新历史。

· 增加好友上线通知，对正在进行多人对战的好友会有特别标识。

· 提高 Kinect One 语音识别和通话的性能。

· 提高游戏录像的画质。

· 改善控制 TV 和机顶盒输入时的控制问题。

而 4 月 1 日，微软不声不响地推送了 X360 的新一轮更新，版本号为 2.0.16747.0。该更新的效果不明，目前惟一知道的内容是增加了在不同平台观看租借的视频时可以继承播放进度的功能。

★《横行霸道在线》春季更新

■有两个车库之后，最多能收容 20 辆好车，再也不用烦恼该留什么车啦！

■浮华人生更新新增的两辆豪车：Dewbauchee Massacro 和 Pegassi Zentorno。

■武装国度最新商品：Bullpup Rifle，火力强大，让条子闻风丧胆！

你是否还在洛圣都里奋战？即将到来的春季更新将提供多项令人心动的重大更新，让游戏乐趣再次得到突飞猛进的增长！ PS3/X360 玩家统统有份，当大家看到这段文字的时候不妨打开机器联上网，看看各项更新是否已经上线啦！

夺取差事

新增夺取差事，并支持以专用制作器（Capture Creator）来制作，通过社交俱乐部向全球玩家公开你的制作。夺取差事简单概括起来就是抢旗模式，不过玩家可以自定义赛场、武器和要争夺的东西。该功能目前已经上架。

目前社交俱乐部已经收到超过 350 万件玩家制作的死斗和竞速差事，这个数量还在不断增加中，其中制作精良的项目已经获得 Rockstar 认证。

浮华生活更新

浮华生活更新（High Life Update）将大幅提高玩家在洛圣都的生活质量。它将带来全新的差事、高级公寓选项、新武器 Bullpup Rifle、Dinka Thrust 摩托车、3 种新的豪车以及大量新服装。更重要的是，更新之后玩家将可以购买两处不同的房地产及车库，一圆玩家的夙愿。另外该更新还会追加 Mantal State 报告，让玩家看到当前游戏局中其他玩家的精神状态分析报告。

抢劫

是否觉得本篇那几个案子还不够过瘾？玩家一直渴望着的在线抢劫案即将于春季上线！玩家可以招兵买马在线上的洛圣都干一票惊天动地的大案，一举获得数不尽的荣誉和财富。

其他修正

以下修正内容会随着上述内容更新时不定期推出，具体内容如下：

· 可以关闭竞速时玩家之间的碰撞。但非玩家车辆、建筑物和背景依然无法回避。

· 莱斯特提供全新的服务，让警察在一段时间内完全无视玩家的犯罪活动。

· 玩完差事后只要作出评价，就可以获得一定的声望奖励。

· 少于 4 名玩家时完成特定差事会获得更多的报酬。

· 更好的反作弊玩家机制，更合理的声望评价系统。

★《泰坦天降》首次更新

Xbox One 版《泰坦天降》在 4 月 11 日迎来了首次更新（此前的改动在服务器端进行），修正了大量问题。这其中最明显的一点就是修正了进入游戏时无限转圈的读取问题，之前玩家一致认为是由于海底电缆断裂导致的，但如今看来游戏本身的算法也有问题。不过据玩家表示东亚服务器依然存在问题，建议使用东南亚服务器进行游戏。下面会将本次更新的重要内容大致介绍一下，X360 版稍后也会跟进。

私房对战

这是很多玩家都建议加入的内容，不过目前只是 BETA 版。私房对战只允许指定玩家进入，而且可以自定义各种规则。在目前的 BETA 版中，没有房主的概念，人人都可以修改选项或是控制游戏。不过私房同样是使用微软的 Azure 云服务器，不是 P2P 的联机方式。目前私房对战的选项不多，今后会加入。

需要注意的是私房对战没有经验值，也不能用来解除成就以及完成挑战。

界面和显示

本次更新的一大改进是加入了一键打开派对的功能，可以很方便地实现多人同乐。主菜单下会显示游戏版本号，游戏菜单的上下顺序也有所调整。此外派对成员在游戏中会以绿色显示，玩家自己的自动泰坦会以金色显示，让玩家对战况更加有数。

平衡性调整

在上期杂志中提到的 5 转挑战将干掉 50 个弹射玩家降为 5 个，在本次更新后正式实现。此外游戏对 3 把武器进行了重要调整，让游戏的平衡性更加出色。

40mm Cannon：目前的主流泰坦武器，由于过于强大，弹匣容量从原本的 20 发降为 12 发，加装大弹匣后从原本的 25 发降为 16 发。

Quad Rocket：原本较弱的武器，如今弹匣容量有所上升。普通为 5 发，加装大弹匣后为 6 发。加装连射套件后，从原本的 16 发增加到 18 发。此外该武器对护盾的伤害也有所增加。

Krabr-AP Sniper：按说明是一把反器材狙击枪，但实际上对泰坦的效果不好。如今该武器对泰坦的伤害力从 100 变为 800，威力大增。

除了以上 3 大点改进外，游戏还对抢点模式和抢旗模式的得分进行了调整，也修正了大量 BUG。此外官方也对下次更新的内容进行了预告，包括更多的武器自定义配置、可以为自定义配置起名、更多的私房对战功能、更丰富的排行榜功能等等，让我们期待下次更新的早日到来！

★《泰坦天降》攀岩墙

4 月 8 日，X360 版《泰坦天降》于港台地区发售。虽然 X360 版画面远不及 Xbox One 版，但由于 Xbox One 至今没有港台行货，游戏也没有中文版，X360 版的推出弥补了这一空白。微软对于这款大作也是十分重视，举办了很多首发活动，其中最引人瞩目的是在台北内湖运动中心建了一个 15 公尺高的《泰坦天降》攀岩墙。

在这面墙上，有亚洲著名涂鸦画家 AHDIAONE 绘制的巨大的天图泰坦画像，虽然没有等比大的泰坦模型那么夸张，但依然给玩家留下了深刻印象。而且玩家可以在泰坦的身上自由攀爬，弥补不能亲身驾驶泰坦的遗憾。Respawn 工作室的社区经理 Abbie Heppe 也亲自来到现场助威（她也是反抗员通信员 Sarah 的声优），她表示这是她见过最酷的游戏首发活动之一！

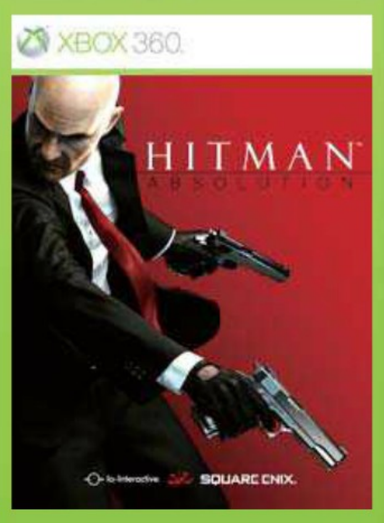
★4 月 Xbox LIVE 金会员免费游戏

又到了每月两度的金会员福利时间。4 月的两款金会员免费游戏分别是《杀手 赦免》（4 月 1 日 ~ 4 月 15 日）、《死光》（4 月 16 日 ~ 4 月 30 日）。大家可要记得下载哦！

和以往一样，4 月的日服又是标新立异。这回上半月日服送的是 XBLA 游戏《量子谜题》（Quantum Conundrum），这是一个设计精巧的解谜游戏。虽然是一个益智游戏，但又带有动作要素，对玩家的手脑是个很大考验。注意游戏随后还推出了 DLC，追加了更多的精彩谜题以及成就。

杀手 赦免

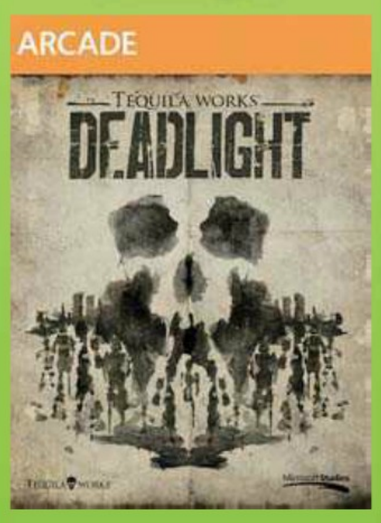
Hitman: Absolution



著名杀手游戏的最新正统作。游戏加入了沙箱要素，每个任务都有多种玩法，并可以和形形色色的 NPC 互动，玩家扮演的光头杀手可以利用各种场景和武器干掉对手。本游戏在除日服外的所有服均免费向金会员开放下载。

死光

Deadlight



大受好评的 XBLA 游戏。游戏玩法为横版动作解谜，采用了常见的末世丧尸题材。游戏在美术风格和剧情上亮点非常多，关卡设计也相当巧妙，与丧尸作战并不是重点，解开各种环境中的谜题，并找到通往目的地的方法才是关键。本作是成就神作，3 小时左右即可全成就。

★最年轻的微软安全研究员

美国加州圣迭戈的一位 5 岁小朋友最近成为了微软历史上最年轻的安全研究员。这个名叫 Kristoffer Von Hassel 的小软饭很喜欢玩他爹的 Xbox One，不过他爹为了防止他看到一些不和谐的场面在机器上设置了安全密码。不过克里斯托夫发现只要在第一次输入密码显示错误之后，连续按空格键就可以登录账号了。这个消息被微软得知以后，就破例将其招为安全研究员。当然我们都知道这只是个噱头，真正实惠的是微软还送给他 4 个游戏、50 美元点卡和一年的 Xbox LIVE 金会员资格。5 岁的孩子可能还不知道这些奖励的价值，不过他爹肯定是笑得合不拢嘴了。

PS CLUB

集结PS3、PS4相关情报

PSN商城热点推荐

正当玩家们对 PS4 的新固件更新望眼欲穿的时候，PS4 版《最后生还者 重制版》的公开让尚处在《无名英雄 再来者》发售后余热的 PS4 再次成为话题的中心，这部去年的大人气作品在今年又会带给 PS4 怎样的热潮将是我们将来要关注的焦点。经过前段时间的游戏发售大潮之后，接下来就迎来了不少作品的 DLC 发布，让各位的钱包痛并快乐着。

《如龙 维新》免费 DLC 第七弹、第八弹内容公开

《如龙 维新》每周一次的免费DLC配信现在也即将进入尾声，接下来介绍一下第七弹与第八弹最后两弹DLC的内容。

第七弹DLC	短枪“疾风”、金の皿、根性ちらし寿司（特上）、铁火煮（特上）、爽快香味かき扬げ（特上）、渔师のてっぽう烧き（特上）、すこやか药效膳（特上）
第八弹DLC	黑船大炮（大炮）、金の皿、品田辰之助（SR 队士卡片）、百川般若（SR 队士卡片）、神田刚二（SR 队士卡片）、师范队士卡片

《梦幻俱乐部 Gogo》DLC 第一弹开始配信

近日绅士们的瞩目作品之一《梦幻俱乐部 Gogo》发布了第一弹 DLC。免费的 DLC 有两个，分别是各角色冷静状态系统语音和卡拉 OK 换色包。付费的 DLC 数量占据了大半，内容分别是：各角色醉酒状态系统语音（216 日元）、追加角色铃凛（1080 日元）、追加角色安洁（1080 日元）。追加服装每种 103 日元，可购买的服装包括：拉拉队队服、水手服、体操服、兔女郎服装、比基尼泳装、连体裙泳装、学校泳装、魔女装、浴衣、圣诞风服装、巫女、军服风服装共 12 种，足以让制服控们大大地满足一把。

《机动战士高达 外传合集》将收录《吉翁前线 机动战士高达 0079》

将于 5 月 29 日发售的《机动战士高达 外传合集》在此前曾公开消息宣布收录《机动战士高达外传 失落的纽带》、《蓝色命运》和《殖民地卫星坠落之地》三部 PS2 时代的作品，而近日 BNGI 又公布了一部将要收录在其中的作品：《吉翁前线 机动战士高达 0079》，出自 PS2 平台的本作复刻到 PS3 上之后将能够以高清的画质再次与玩家们见面，本作还收录了以“白色野狗”队成员尼基为主角的成长故事。对于 UC 纪年系列的粉丝来说，本作是一部值得推荐的怀旧作品。

美服 PSN 配信 PS2 版《女神异闻录 4》

Altus 美国分部宣布开始在 PSN 配信 PS2 平台的美版《女神异闻录 4》售价 9.99 美元，现在已经上架开始贩卖。本作的内容以 PS2 版《女神异闻录 4》原版为基准，并未添加任何新内容。顺便一提，PSV 平台的美版《女神异闻录 4 黄金版》已经于 2012 年 11 月 20 日发售。目前日版的《女神异闻录 4》会不会在 PSN 配信还尚未确认消息。

PS4 版《无双大蛇 2 终极版》将于 6 月 26 日发售

PS3/PSV 平台的动作游戏《无双大蛇 2 终极版》近日公开了 PS4 版的消息，PS4 版与 PS3 版相比，同屏人数大幅度增加，场景的光影以及远景的细节精细度也有所提升，同时还能够通过 PS4 也有的 SHARE 功能将游戏实况上传到网上，还会根据实况网站的评论多少来对游戏造成影响。PS4 版能够与 PS3/PSV 版进行存档联动，同时也能够继承前作《无双大蛇 2》的存档数据。本作将于 6 月 26 日发售，实体版 6800 日元（不含税），下载版 6000 日元（不含税），想要在 PS4 上体验三国 & 战国两大无双系列角色大乱战的玩家们可千万别错过本作。

《英雄传说 闪之轨迹》与《艾丝卡与罗杰的工作室》即将发售廉价版

在秋季的日式游戏大潮来临之前，于去年发售的游戏在这时纷纷推出了价格更加实惠的廉价版。将于 9 月 25 日发售续作的《英雄传说 闪之轨迹》将于 6 月 26 日发售廉价版，PSV 版与 PS3 版售价都为 4800 日元。顺便一提，与本作处于同一时间轴的 PSV 游戏《英雄传说 碧之轨迹 进化版》也将于同月的 12 日发售，对于想要更加全面了解在这一时期两方势力所发生事件详情的玩家来说，这两部游戏都是值得推荐的作品，同时也能够在续作来临之前好好了解一下前作的内容。

趁着动画化所带来的人气风潮，《艾丝卡与罗杰的工作室 黄昏之空的炼金术士》也将于 5 月 29 日发售廉价版，实体版 3800 日元，下载版 3703 日元（含税），也算是给将在 6 月 26 日发售的《夏莉的工作室 黄昏之海的炼金术士》打一下宣传。

《战国无双 4》新服装、原创武将配件、新剧本等 DLC 开始配信

●初代作服装、特别服装

目前 PSN 共配信了三个初代作服装的套装，并且正在提供限时免费的下载服务，第一套初代服装套装的限时免费截止至 4 月 23 日，第二套截止至 4 月 30 日，第三套截止至 5 月 7 日。

除了初代作服装之外，光荣还配信了各角色的特别服装，目前已配信特别服装的角色有真田幸村、石田三成、浓姬、女忍、甲斐姬、稻姬、立花誾千代、阿国、阿市，日后还会有更多角色的特别服装配信。特别服装每件 200 日元（不含税），目前出了一个捆绑套装，有幸村、阿市、浓姬、女忍和阿国，售价为 800 日元（不含税）。

●原创武将配件

《战国无双 4》的 DLC 配信内容除了有无双武将的服装之外，还有在“流浪演武”模式里玩家自己创造的原创武将各种配件，售价都为 100 日元（不含税），喜欢捏人玩的读者们有兴趣的话可以到 PSN 看看。

●其他追加 DLC

除了以上服装相关的内容之外，本作还有其他的配信内容，例如 BGM 乐曲《战国无双》（免费）、《花都·改》（100 日元，不含税），军马“白骸”（100 日元，不含税）以及追加新剧本“魔性の美女决定战”（附带特制道具“金莳绘化妆箱”，200 日元，不含税）。

超能失控

《无名英雄 再来者》折射的深刻命题

文 UCG众编
统筹 稀饭
美编 anubis

当阿比盖尔·沃克尔（Abigail Walker）还是一个对自己未来茫然无知的青少年时，命运却对她的人生下了一个残酷的决定。她觉醒了超能力，变得可以控制氖气。她的父母对自己女儿的变化惊恐不已，并且向监控超能力者的 DUP 组织举报了自己的亲生骨肉。在这个生死攸关的时刻，阿比盖尔的哥哥一把抓过自己妹妹的手，只带上了一件外套就和她一起逃离了家园，也逃离了政府的监禁。但是好景不长，成人的世界对于无依无靠的兄妹们来说还是太残酷了，两人不慎染上了毒瘾，在戒断症状的折磨之下，他们都变得对彼此疑神疑鬼，最终，在一次激烈的争吵中，阿比盖尔失手用超能力杀死了哥哥，自己则被闻讯赶到的 DUP 部队收押了起来。

在那之后的岁月里，她经历了许多变化，最终成为了一个懂得利用自己的超能力战斗的女斗士，并且对毒贩恨之入骨。但直到遇到那个名叫戴厄辛·罗的亚克米斯族男孩之前，她并不了解自己的境遇在超能力者中有多典型，又是多么深刻地折射出了他们自身和正常人类社会之间的激烈矛盾。

某种程度上，阿比盖尔·沃克尔的遭遇，就是每一个超能力者遭遇的缩影。

[凡人与神明的争端]

未来之人

原版诞生于 1973 的英国电视剧《未来青年》或许不是最早涉及到超能力题材的作品，却在体现超能力者和普通人矛盾冲突方面有着优秀表现。剧中的未来青年组织是一群拥有超能力的年轻人所组成，他们聚集在一起行动是为了躲避普通人对他们的恐惧和迫害，也是为了避免自身的能力落到政府和其他组织中，被当作是武器使用。这个设定延续到了这部作品往后多年的改编影视作品中，在最新的美国改编版中，未来青年们是一群躲藏在废弃地铁站中的年轻人，而他们所对抗的组织名为“奥特拉”（Ultra），一个类似于政府特工部门的组织，专门致力于监控和追捕各种觉醒了超能力的未来青年。无独有偶的是，这个组织的行动特工中，有相当一部分就是拥有超能力的未来青年，所以奥特拉组织和《无名英雄再来者》中的 DUP 有着相似之处，而更令人感到雷同的是，奥特拉组织的领袖就是一位未来之人，被称为“始创人”（The Founder），而他创建“奥特拉”的目的也与 DUP 的领导人，混凝土能力者奥古斯汀颇有些相似之处，都是为了控制超能力者，让他们和普通人类之间的冲突不被激化。

排除创意上的借鉴，两部超能力题材的娱乐作品在设定上有着相像之处，很大程度上还是因为这是超能力题材中永恒的命题，那就是超能力者该如何与仍然占据着社会中主要人口数量的普通人相处。而讨论这一命题的元祖级作品之一，就是国内读者们也非常熟悉的“《X 战警》系列”（X-MEN）。

内部对立

X战警的核心，就是名为X基因的变异体。在漫威漫画的宇宙中，起码在地球上，人类的体内有可能会存在着X基因，在恰当的时候，这种基因会被触发，从而导致了人体的进化和变异，获得不同于寻常人的能力，而这种人就被称为变种人（The Mutants）。

因为变种基因被触发的条件和产生的变异都是不确定的，也就导致了变种人和普通人类之间的冲突频发，当一个人在不恰当的时候突然变异，他或她那不受控制的超能力有可能会对身边的人造成威胁，又或是因为这种变异而受到身边的人敌视，甚至是遭遇死亡危机。这种情况自古以来一直都在发生，不过随着现代化社会让人类逐渐聚集在城市中，变种人的问题也就变得越发尖锐。在这种情况下，许多变种人便自发地团结起来，把那些和自己一样因为X基因变异而获得了超能力的人视为同胞，并组成不同的团体，以互相照应和保护彼此。

阵营分立

最终，变种人当中产生了两个主要的派系，其中一方是大家熟悉的X战警，他们以X教授为中心，一边接纳着那些新诞生的变种人并教育他们如何掌控自己的能力，一边对抗着人类世界中对于变种人的敌意行为，同时也积极地参与到社会事务当中，等待着变种人被人类完全接纳的一天。

另一方则是变种人兄弟会，领导他们的是经历过纳粹大屠杀的万磁王，和X战警比起来，这个组织更倾向于抗争，他们把人们对变种人的恐惧当成是敌对行为，尤其是对于那些反变种人的组织和行动，他们总是毫不吝啬地用自身的力量予以沉重的打击。

因为理念上的差异，尽管同为变种人，X战警在诞生之初就和变种人兄弟会冲突不断，在长期的对

小编们的超能力狂想

说完了大段的讨论，让我们来看看小编们对于超能力又有着什么样的看法，在大家往下看之前，作为统筹者的稀饭不得不先感叹一下，绅士们的想象力果然不同凡响，好孩子千万不要学，最好连想都不要想啊。

问题一：你想要获得什么样的超能力？

哪尼：Railgun（超电磁炮），原因无他，炮姐脑残粉一名，而且身为一名技术控，我喜欢随身携带各种电子设备，如果有炮姐的能力就可以随时充电，省下带移动电源的功夫了。

▲御坂美琴。

稀饭：移动电源君你好，话说你这不就抄袭了《无名英雄》的主角柯尔么？

哪尼：放屁！学园都市LV5能力者第三位的能力哪里和光头佬像了！

宇宙人：看你这激动得，我们都还没问你的拉友——噢，应该是基友是谁，不会也叫黑子吧？

哪尼：肯定还是和黑子在一起啊！

时雨：放弃吧，性别不同怎么谈恋爱，回归正题，饭老板梦想中的超能力是什么？

宇宙人：透视眼？

哪尼：隐身偷窥？

乐小游：千里眼偷看远处美女换衣服？

稀饭：嗯哼，看你们这些年轻人脑袋里都想些什么，做人不能够

太狭隘，要心怀救世的信念，所以如果我获得了超能力，那肯定是“巨乳视觉”！

宇宙人：卧槽，一听名字就觉得糟糕爆了！

初心者：弱弱地问一句是看到哪个女的都是巨乳的视觉么……那和脑补有什么差别？

时雨：没那么简单，按老板的思维，应该是能够在人群中一瞬间发现巨乳然后自动追踪观察的视觉吧？

哪尼：哪个听着都糟糕死了，而且这能力和拯救世界有毛线关系哦！

稀饭：你们都太肤浅，那种满足自我欲望的能力不要也罢，哥要的是更符合全人类利益的超能力，具体效果简单地叙述起来就是：瞪谁谁巨乳！

时雨：……

哪尼：……

乐小游：……

初心者：……

宇宙人：WTF，这是什么鬼畜的超能力？！物理限制呢？生物规律呢？节操道德呢？都被饭老板你吃了么！

乐小游：等等等等等，最重要的是，这能力和拯救世界有什么关系？

稀饭：且听我慢慢道来。在这个世界上呢，最能够引发矛盾的，就是资源分配不平等，所以富人经常被仇恨，而屌丝经常怨天尤人。不过金钱这种东西毕竟是可以被转移的，所以贫富是可以通过调整而达到均衡的。但是呢，人天生有多少乳量是注定的，虽然我们现在已经有很多手段可以改善罩杯尺寸，但是毕竟都是非天然的居多，而且没法做到人人共享。而只要我有了这个超能力，那只要随便看几眼就能造福无数被贫乳所困扰的女子，又能够为这个残酷的世界创造多几道风景线，更可以促进世界和平，简直是功德无量啊！

时雨：受教了，从来没看到像饭老板这种明明是自我满足却还可以把欲望包装成救世之举的无耻行为，风云人物就是不一般！

乐小游：哎哟，跟饭老板一比，我那点想法都不值一提了。

哪尼：别怕，稀饭已经把下限拉

抗当中，双方的成员也经历了心理上的变化和现实状况的冲击，一部分变种人兄弟会成员最终成为了X战警的一员，也有无法认同与人类和平共处理念的X战警最终加入了兄弟会。这种情况也出现在了知名度最广的“《X战警》系列”电影中，也说明了一个在变种人/超能力者和人类冲突这个常规命题之外的另一个更重要的事实，那就是变种人自身在对待人类的态度和处世方式上也有着巨大的差异。

超能力者和普通人的矛盾让两者之间显得泾渭分明，但是实际上无论是超能力者还是普通人都是一个个不同的个体，有着自身的想法和目的，所以X战警和变种人兄弟会之间的对立，可以被视为是超能力者对于自身处境思考后所面临的抉择的缩影。

他们可以如同X战警般选择试图和平共处，代价就是自身容易遭到普通人的背叛和迫害，他们也可以如同兄弟会般地选择反抗，随之而来的就是更多的敌对和血腥的杀戮。没人说得清哪一方就是对的，因为没人可以预测超能力者与人类之间的关系最终会走到哪一步，双方的行为，都是为了自身种族的利益而作出的努力。

个人恩怨

和目前作品数量已经极为庞大的前辈比起来，《无名英雄 再来者》中对于这一矛盾的展现就显得格局较小，主要是体现在了主角戴厄辛和DUP领袖奥古斯汀的对立上，但两者的目的和行为方式都并不如X战警和兄弟会般地纯粹。

某种程度上，戴厄辛的确是在寻求着与普通人相处之道（如果玩家走的是善路线这种感觉会更明显一些），但他对此并没有太强的自觉，因为在整个故事当中，他的哥哥，作为一个普通人的瑞吉·罗几乎一直都陪伴在他身边，不离不弃。从这一点来说，戴厄辛是幸运的，他是一个亚克米斯族人，美国的原住民之一，种族身分超越了能力上的差异，让他能够紧紧地跟普通人联系在一起，于是就连他前往西雅图的出发点也是倾向于和平的，那就是取得奥古斯汀的能力，并消除附着在族人身上的混凝土。

而相比起来，奥古斯汀也没有万磁王般地极端——又或是更为极端，她创建了DUP，从政府手里接过了追捕超能力者的职责，甚至把自己的能力赋予到手下的士兵身上，让他们能够更好地对抗有着各种能力的犯人。但本质上，她是在保护超能力者，起码她自己是这么认为的，因为在DUP开始执行任务后，几乎没有超能力者死在军队手中，他们统统都被“安全”地监押了起来。某种程度上，奥古斯汀的监狱和万磁王建立的变种人国家吉诺莎（Genosha）非常相似，都是创造了一片专为变种人/超能力者而设的应许之地，也就是这个种族的避难所。但是这种做法无法回避一个问题：变种人/超能力者都是从普通人中诞生的，他们曾经是人类社会的一员，粗暴地把他们从其中抽离出来，只会产生伤害和抗拒。隔绝于社会之外更是令他们无法被普通人所理解，只是加深了隔阂和恐惧。这就是为什么在游戏中的支线录音当中，那位拥有超能力的探员告诉戴厄辛，曾经信任奥古斯汀的政府如今却成为了她的潜在对手，正在试图取缔DUP。

管制与自由

戴厄辛的奥古斯汀之间的对决以前者获胜告终，但恐怕任何打通了《无名英雄 再来者》的玩家都不会对整个故事的发展感到释然。这固然是因为次世代上本系列还将继续发展，故事不能够说得太圆太完整，但恐怕另一个原因是对于戴厄辛的行为所带来的后果，连开发组自身都并不能得出准确的定论。打倒一个奥古斯汀简单，DUP也或许会从此被摧毁，但是等戴厄辛拯救了自己的族人（如果玩家坚持走善路线）后，他还需要面对成吨的问题。被监押的超能力者是需要被释放还是被转移到政府手中去管理？如果军队接手了DUP的工作，他们会采取什么样的方式来处理超能力者？更重要的是，戴厄辛自己完全是出于个人动机而打倒了奥古斯汀，但现在他被放在了一个更为高的位置上，他是一个英雄，更是超能力者眼中的自由象征，然而他自身的想法是否符合这一身分，又能不能担此重任？

戴厄辛所遭遇的难题，是存在着超能力者的社会中的所必须面对的问题，而无论是选择管制还是自由，都必须付出相应的代价，并遭遇到阻力。

试想一下，如果超能力者终于被接受，并成为了人类社会中的一员，对于如何管理这群有着超越常人力量的存在，无论是超能力者还是普通人肯定都会各有看法，而如果这一情况迟迟得不到定论，矛盾就会在社会内部爆发。此时的情况并不是单纯的超能力者与普通人的对立，甚至不是超能力者中的意见分歧，而是抱持着不同看法的社会成员彼此对抗，用一个历史术语来形容，那就是内战（Civil War）。用这个名词和上文中提到的社会意识形态冲突，漫威漫画创造出了他们宇宙中最为令人印象深刻的大事件篇章。

漫威内战

管制超人类的超能力者注册法案在漫威宇宙的美国政府中曾经被多次提起，但因为没有获得过多数人同意而一直无法执行。但随着一系列超能力者不受约制的行为导致了各种灾难，这份法案再次被搬到了台面上。而这件事情的爆发点，是名为新勇士（New Warriors）的超级英雄团体在追捕数个逃狱的反派时，其中一名逃犯硝化人（Nitro）利用自己的超能力引发了惊人的爆炸，除了其中一人，所有在进行追捕行动的新勇士都在这场爆炸中牺牲，同时 60 多名位于爆炸地点附近学校中的孩子和该地区约 600 名市民也因此而身亡。因为事情引发的连锁效应，超能力者注册法案终于被国会通过。

法案中规定，任何试图公开地使用超能力的市民必须要向政府进行注册备案，而如果这位超能力者想要成为超级英雄，则必须要经过相关机构的审查和培训。这个法案管制的不仅仅是天生的超能力者——例如变种人，也包括后天通过科技手段获得超能力的市民——例如美国队长和蜘蛛侠，甚至是那些试图模仿超级英雄的普通人——例如黑寡妇和鹰眼。

如果这个法案只是被政府单方面地通过，那恐怕最后导致的局面就是普通人和超能力者之间的冲突。但是正如前文所说，超能力者群体的构成也是复杂的，尤其是当这个法案涵盖的面已经不仅仅是针对超能力者的时候，无论是普通人还是超能力者群体中都产生了分裂。讽刺的是，本身就是自由资本主义代表，甚至一度是军火商的钢铁侠托尼·斯塔克却成为了这个带着极权主义色彩的法案的拥护者，而看起来根正苗红，有着浓厚军事背景的美国队长却变成了对抗法案的第一人。

于是漫威宇宙中最伟大的英雄们聚集在各自的领袖之下，为了自身所承认的理念而展开了斗争，钢铁侠仍然领导着复仇者，甚至获得了蜘蛛侠用主动公开身分的方式支持，而美国队长则联合了不赞成法案的英雄们，组成了秘密复仇者（Secret Avengers）进行对抗。随着战斗不断升级，伤亡在所难免，部分超能力者因此而产生动摇，在恐惧之下选择了注册，但也有赞成派的超能力者因为不齿官方队伍的行为方式而转投秘密复仇者。

最后当注册派与反注册派在纽约进行大决战时，美国队长和钢铁侠对弈，一度占领了上风，甚至有机会给钢铁侠发动致命一击，但是阻止了他的并不是哪一个伟大的英雄或是强大的超能力者，而是前来救援市民的警察、急救队和消防员们，直到这个时候，美国队长才意识到超能力者双方的争斗已经让纽约变得满目苍夷，双方的行为恰恰是讽刺地证明了法案所担忧的事实。于是，他下令反注册派投降，终结了这场超能力者之间的内战。

到地底核心的地步了，你想要的超能力再怎么掉节操也绝对是安全保底的。

宇宙人：其实我还很好奇其他人要怎么超越饭老板呢！

乐小游：好吧，其实呢，最近一直在奋战《无名英雄 再来者》，每次看到戴厄辛用隐身的技能潜到敌人身边一招解决战斗时都觉得要是自己能隐身该多好，能够神不知鬼不觉地做一些自己想做的事，如果能连触碰到身体的物体一起隐身的话，我一定为国足出一份力。哎，你们怎么都一脸淫笑地看着我！

▲国足捧杯不再是游戏中才能YY的美梦了。

稀饭：孩子，不用狡辩了，国足踢球又不是用 PSN 玩《FIFA 14》，球都隐形了还怎么踢。每个青春期的男生都有和你一样的想法，所以作为过来人我们也表示深切的理解和认同。

纱迦：原本我是不想参与这种绅士讨论啦，不过听到这里我也不禁要插一句，年轻真好。

乐小游：冤枉啊，我真的就只是想为国出一分力而已啊！

时雨：童鞋，看看人家饭老板多坦白，你这节操都掉了还想捡回来？太天真了。

八重樱：你们太坏了，我觉得小游这个超能力比饭老板那个好太多了，不过如果你有了超能力之后还是麻烦离我家远点，红茶闻到陌生人味道会咬人哦。

乐小游：八老师你这是帮我还是补刀啊（泪）。

稀饭：闲话少说，还是轮到下一个说说自己想要什么超能力吧，一直走沉默路线的初心者童鞋快来说说看。

初心者：好吧，我说说啊。对于崇尚节能主义的新（宅）人类而言，“瞬间移动”大概是最好用最理想的超能力了。有了瞬间移动，人们不再为堵塞的交通烦恼，

能够实现绿色低碳的美好生活。也可以随传随到，无需再为达不到女友的要求而跪地求饶，当然首先你得有个女友。而最重要的前提是，你得到的超能力是白井黑子式的空间移动，而不是《出包王女》里的传送装置，传了身体，却丢了几件衣服。

▲白井黑子。

宇宙人：立意是很棒的，不过只有我一个人想歪了么？

乐小游：哎呦，我怎么没想到这个能力，隐身还要偷偷打开门，传送直接就可以跑进别人房间里偷窥了！

秋沙雨：烦死啦，你们想到超能力就只能想到用来干那种事情吗！

稀饭：楼上作为一个腐女不专业啊，竟然没有注意到最大的亮点，哪尼想要炮姐的能力，初心者想要黑子的能力，你们莫非……

时雨：！！！

宇宙人：这！

哪尼：乱黑！要的只是角色本身的超能力而已，又不是要把关系也复制过来！

初心者：又被黑了，我还是先躲一下好了。

纱迦：又到我主持公道的时候了，严格来说，超能力是和人物关系没有联系的，所以哪尼选电磁炮和初心者选瞬移都是个人选择而已。不过嘛，考虑到电磁能力和传送能力者这么多，这两个人偏偏要选炮姐和黑子，你们懂的。

时雨：坦白说，换成我也想要瞬间移动的能力，我每个月都要给广深和谐号这条全国最贵的铁路贡献不少钱，就差他们给我颁发

▲这张配图中充满了死死团的怨念。

英雄困境

比起X战警式的对比，其实戴厄辛和奥古斯汀之间的立场倒是和内战中双方的立场要更相似一些，DUP就是政府管制的复仇者团队更极端的变体，而戴厄辛和阿比盖尔还有映像能力者尤金也勉强算是一个反抗军般的团体。不过比起内战所反映的霸权与自由之间的思考，《无名英雄 再来者》想要表达的内涵就显得有点太浅显了，这也就是为什么当故事结束之后，会有不少玩家在论坛和其他网络平台上对戴厄辛行为的正确性进行讨论——甚至是争执。奥古斯汀的行为方式足够极端——她为了找出逃犯们的所在之地，不惜让整个长屋中的亚克米斯族人浑身长满了混凝土块，所以要把她作为一个反派来打倒是不需要过什么感情坎的，但是她的行为方式背后所代表着的动机和社会问题则无法简单地依靠超能力去打倒或揍翻，只能在制度和感情层面进行处理，这个任务或许对于身为警长的瑞吉来说不算太艰巨，但作为那个总是不靠谱的次子，戴厄辛能不能做到这一点，玩家们恐怕只能够在下一个系列续作中去搞清楚了。

其他超能力题材游戏作品推荐

作为在故事题材上最放得开的娱乐领域之一，游戏中出现超能力已经不是什么新鲜事，不过要说以超能力为题材的游戏，那恐怕就不是这么多了，毕竟这个题材会令角色本身的战斗力变得太强，让战斗设计变得相对困难，所以很多作品中对于超能力的处理都是为其加上冷却时间或是使用途径的限制。本次的推荐中将会以能够无拘无束地使用超能力作为前提来选择作品，保管在体验完《无名英雄 再来者》后意犹未尽的读者们可以再好好地爽几把。

黑道圣徒IV Saints Row IV

如果从真实的角度出发，其实“《黑道圣徒》系列”一直都是超能力题材游戏，不是因为这游戏真有超人出没，而是主角们的抗打击能力各种强，冒着枪林弹雨还可以

对敌人来个飞扑肘击，挨了几下能量武器攻击还可以活蹦乱跳。不过这都是突突突题材游戏的通用槽点了，只是因为这游戏里我方角色都是帮派分子，着装那叫一个随便，所以抗打击能力还那么强就特别扎眼而已。但是到了《黑道圣徒Ⅳ》里，超能力这个设定可就算是坐实了，因为玩家可以在虚拟世界构造出的铁港城里通过修改数据来获得超能力，一蹦几层楼高还外带飞檐走壁兼飞行不在话下，还能够释放冲击波和用念动力移动物体。游戏的整体风格也因为超能力的加入而产生了变化，以往是敌人蠢蠢地等着玩家来用各种大杀器轰杀，现在就干脆变成了等着玩家用超能力把他们轰杀至渣，爽快度绝对是满点，不过似乎是制作组 HIGH 过头了，这作战斗难度简直创下系列新低，对手太渣渣，玩家用超能力战斗的乐趣和挑战性也就变相地被削弱了，所以本作的评价甚至还没有前作《黑道圣徒 3》好，不得不说是个遗憾。

{虐杀原形系列 Prototype

同样是沙箱，同样是走让主角靠超能力在城市中自由闯荡的爽快路线，《虐杀原形》比起《无名英雄》甚至是作为后来者的《黑道圣徒Ⅳ》都要更放得开，系列初代中玩家就可以操纵主角亚历克斯在城市中冒险，他可以依靠原型体赋予他的力量在墙壁上垂直奔跑，甚至可以在高空中滑翔。同时病毒也赋予了他变形自己身体的能力，他可以把手臂变成利爪、镰刀或大锤，用于击退不同类型的敌人。当累积了足够的力量后，他甚至可以发动大范围的必杀技，杀死大量敌人。

不过虽然优点很明显，这个系列做工偏粗糙的特点也还是无法否认的，第一作的支线任务之简陋简直令人震惊，内容就那么几种，不是拆坦克就是打飞机，说是沙箱游戏，感觉上更接近线性故事，开放的只是场景，不跟着主线走，能够体验的内容就是一个个重复的封锁区域。而且这一系列在操作和系统上都并不算尽善尽美，画面也显得乏善可陈，所以尽管是有着亮点，但游戏体验呈下行斜坡式，比较令人遗憾。

{蜘蛛侠 破碎维度 时空边缘 Spider-Man Shattered Dimensions Edge of Time

尽管《蜘蛛侠》这个题材出的改编游戏怎么也得有十几款，但恐怕没有几款有着像这两部作品般的素质。《破碎维度》大胆地采取四主角制，玩家能够自由选择操纵四个平行世界里的蜘蛛侠，每一位蜘蛛侠的能力都不一样，而且其所处世界的整体画面风格也有着差异，里面既有暗影蜘蛛侠这种走潜行路线

一个终身荣誉会员了。有了这个能力之后，想见妹子就见妹子，省钱又节省时间，不受相思之苦。加上还能带着她全世界各地旅游，增长见识，不能太棒！

稀饭：你们这些傻孩子都没看过《传送者》嘛，这片里主角就是有传送能力，结果被别人追杀，差点害得自己妹子连命都丢了！

时雨：问题是现实世界里也不会有塞缪尔·杰克逊演的圣骑士在追杀我啊。

伽蓝：他现在变成了神盾局长尼克·弗瑞，可以直接派神盾航母来抓你哦。

宇宙人：可惜最近全部被美国队长打沉了 233。

纱迦：说回正题吧，在我还是中二病患者的时代，这个问题我也想过很多次了，每个超能力都必须设定很多前提才有意义。比如飞行，能飞多快、能飞多高是个关键，而且在现代城市中要想不引人注意地飞行是不可能的。隐身的话，持续时间、能不能穿着衣服拿着东西隐身是问题所在。不死的话，如果没有其他能力辅助，说不定会被当小白鼠关在实验室里一辈子。其他攻击性超能力的话，如果没强韧的肉体辅助，很有可能被冷枪给毙掉。看看美国超级英雄电影就知道了，单一超能力是行不通滴！

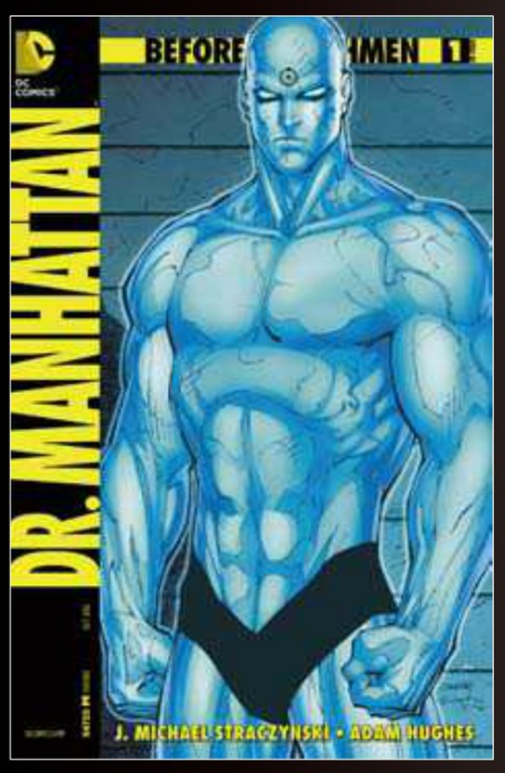
▲图55：就连超人这么全能都还是需要加入正义联盟与其他超级英雄并肩作战。

哪尼：话是这么说没错啦，不过其实大部分英雄的能力都是不全面的吧？

稀饭：所以才会有复仇者联盟和 X 战警这种组织出现啊，对付单个反派就算是美队这种完全只是加强了一下物理层面战斗力的英雄都是能够想办法搞定，但是遇上那种能够威胁整个国家甚至是地球本身的敌人——例如行星吞噬者，那就需要英雄们组队出击来对付了。也就是说哪怕你有了超能力，还是得多找几个基友互

补一下，不然始终难成大器啊。

伽蓝：你们这是想象力不足，其实挂开大了一样可以一个能力当一百个用，例如我想要的就是念力控制物质，并能对其随意移动、改造、重构结构。这样一来我想要有什么东西就有什么，谁能奈我何！



▲曼哈顿博士，守望者团队最强的英雄。

宇宙人：切，这种曼哈顿博士（《守望者》里的角色，能够在原子级别重构物质）级别的外挂你确认自己买得起么，而且买了也充不起几次吧。

纱迦：不对啊，那超能力者自己本身还不是很脆弱吗？

稀饭：嘛，人类的肉身说到底也是物质，所以肯定也是可以变来变去的，像是某些部位甚至还有性别什么的……擦，这能力把我的巨乳视觉战翻了！一秒把村姑捏成苍井空毫无难度啊！

时雨：伽蓝你原来……

初心者：佩服佩服……

伽蓝：黑，尽管黑！看看编辑部的妹子们都被你们这群绅士搞得不敢发表意见了。

秋沙雨：我倒是习惯了你们这群神烦的家伙，懒得说是因为我想要的也是瞬移而已，这样的话我就能够随时随地地回老家去吃我家楼下的羊肉粉、螺蛳粉或者我母亲做的菜，每年的传说祭或

▲瞬移……就为了吃上这个？

的，也有蜘蛛侠2099的酷炫未来风，BOSS也是形态各异，既有黑帮老大风格的绿魔，也有误用神器后从三重精神分裂直接变成三个人的死侍，当然也有一些经典的敌人，例如沙人和猎人克雷文等等。

在改编受到好评后，续作时空边缘把主角缩减为了两人，分别是主世界的超凡蜘蛛侠和未来的蜘蛛侠2099，讲述了一个关于时空和因果关系的故事，BOSS方面的阵容也非常令人满意，既有亦正亦邪的血清（Anti-Venom），也有和蜘蛛侠关系暧昧的黑猫（Black Cat）在2099年的版本。故事本身在保留了前作优点的情况下让剧情变得更连贯，也因此变得更有趣。

因为主角是蜘蛛侠，所以这两部游戏可谓是根正苗红的超能力题材作品，如果玩家恰好还是美漫迷，那本作不俗的品质和丰富的角色阵容绝对可以令你一本满足。

{漫画英雄对Capcom系列 Marvel vs. Capcom

“《MVC》系列”也可以算是常青树级别的超能力题材作品了，不过因为游戏类型是相对核心向的格斗，所以对于钟情超能力题材的玩家来说不算是很友好，而且因为角色都是漫威和Capcom旗下的角色，如果对双方都没爱那吸引力就更低了。不过因为欧美地区的格斗游戏品质目前还尚没有能够和日厂一战的，喜欢超级英雄又想要体验爽快格斗的玩家就必须要玩玩这个系列了。系列最新作《终极漫画英雄对Capcom 3》中收录的漫威人气角色已经非常齐全，钢铁侠、美国队长和雷神索尔这类知名角色自然是悉数登场，就连死侍、女绿巨人、鬼灵骑士和灵蝶等有着忠实粉丝群体的英雄也没有错过，加上Capcom基本上是旗下著名作品角色齐齐上阵，阵容还是很可观的。而且在格斗游戏领域当中，“《MVC》系列”也算是对格斗苦手来说难度比较低的，超级英雄对题材有兴趣的玩家们就更不应该错过了。

{X战警 宿命 X-Men: Destiny

本作的定位和其他X战警题材作品略有不同，玩家扮演的并不是X战警或变种人兄弟会任何一方的某位成员，而是一个全新的变种人。游戏中提供了三个默认的角色造型和三种不同风格的能力，角色和能力之间并不是绑定的，所以玩家可以从两者中选择一个自由组合。在之后的剧情故事中，玩家会作为一个新人进入到变种人的世界中，参与他们的斗争，并作出选择，是成为一位致力于让变种人和普通人类共处的X战警，还是致力于打击反变种人势力的兄弟会成员，因此玩家的投入感会比单纯地操纵某位特定的英雄更高。游戏本身的素质只能说是一般般，但如果玩家对X战警的世界观情有独钟，又或是喜欢

上了扮演一个新变种人的感觉，那本作还是能够提供不错的游戏体验的。但是最后要提醒玩家一句，因为这款游戏卷入了开发商硅骑士和引擎提供商 Epic Games 的法律纠纷中，市面上尚未售出的游戏光碟大部分已经被召回销毁，所以现在可能很难从正版途径买得到，玩家们可以试试求助万能的 X 宝，又或者靠自制机来体验。

[超能力题材影视作品推荐]

如果在游戏中体验了一把当超能力者的感觉让你觉得意犹未尽，但上文推荐的游戏作品又不能够完全满足你的需要，或许在影视世界中你还能够找到符合你心目中超能力者形象的角色和令你着迷不已的故事，随着 DC 和漫威近年在电影大荧幕和电视领域大展身手，这一类题材的作品也呈现了爆发性的增长，反正各位超能力控们是绝对不愁没片看没剧追，快来看看下面推荐的这些作品里哪个是你的菜吧。

漫威推出的一切超级英雄电影

这个标题有点简单粗暴，但原因其实很简单，哪怕放在几年前，如果要把超能力题材电影数一数，用漫威旗下英雄作为主角的电影仍然是数量众多，在《钢铁侠》和《复仇者联盟》把超级英雄风潮推动到极致后，这两年漫威的超级英雄作品更是以每年几部的频率在推出，所以一一数过来可就有点凑数的嫌疑，所以这里干脆一水儿全推荐了。

因为近几年的漫威的超级英雄作品都是标准的商业大片，是个人

TGS 也能够省下一笔路费去看，还能每个月去寿屋的传说商店买周边拿每月店铺赠品。

纱迦：你都有超能力了，就这点出息！

秋沙雨：有什么办法嘛！人家又不想拯救世界打击犯罪！

稀饭：其实你可以要每个月银行里会多几百万存款的超能力，这些问题就不用瞬移也可以解决了。嘛，说起来，算上秋沙雨，已经有三个小编选择瞬移能力了，让人不得不感叹——哪尼你 CP 真多啊！

哪尼：滚粗，能瞬移的超能力者多了去了，我还后宫三千不成！

伽蓝：按照炮姐规律，你那是基友三千才对。话说宇宙人吐槽那么猛，自己的超能力是啥根本就没说嘛。

宇宙人：说就说，要是我有超能力，绝对是操作“忘记”和“想起”的能力，而且不需要身体接触就能在一定范围内引起效果，除了人的记忆之外，对一些死物也发动效果。比如让机器“忘掉”怎样运作而坏掉。也可以让生物“想起”自己曾经怎样活着而复生。

▲现在，你会觉得自己昏昏欲睡，当我打一下响指后，你就会忘了我是一个绅（bian）士（tai）！

时雨：这挂开得有点大啊……

初心者：弱弱地补充一句，中二病得治啊……

稀饭：唉，年轻就是好……

宇宙人：魂淡，你们怎么一个个装起深沉来了，没人吐槽什么让妹子忘掉要穿衣服这种糟糕用法么？！

伽蓝：你有听过一个词叫“无力吐槽”么（拍肩）。

纱迦：你们这些中二能力一个比一个不能忍，我们还是听听八老师这样的萌妹子想要有什么样的超能力当做这场闹剧的终结好了。

八重樱：我啊？应该是想要一个可以随时创造出一只萝莉的能力

吧，然后我就可以给她穿各种可爱的裙子，给她化各种不同风格的桩，梳不同的发型，换不同的发色，还有改变眼珠颜色和形状什么的，连性格都可以随时换，傲娇、贱萌和天然呆一个不缺，晚上还可以抱着睡觉，想想就觉得好棒哦。

▲一次过满足你拥有所有蔷薇少女的愿望——太贪心了吧！

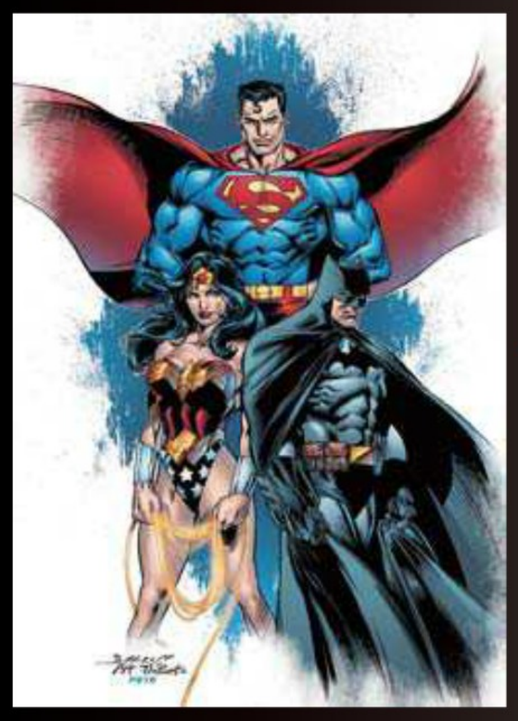
众编：八老师你快醒醒啊！萝莉不是娃啊！

问题二：你认为超能力对人类社会造成什么样的影响？

●迷之乐观

稀饭：我觉得自己最喜欢的美国漫画公司 DC 和漫威都可以等着破产了——又或者他们可以凭借丰富的经验开始找有超能力的人来排纪实片，绝对比最好的超级英雄电影更生猛有趣。不过对摄影组来说拍摄难度可能比较大，估计得动用到直升飞机之类的跟踪拍摄，还得小心自己不要被反派的超能力给打下来。

八重樱：如果每个人都可以创造一个属于自己的萝莉，世界应该就会和平了——吧？



●中立守望

时雨：正反皆有吧，会让生活变得更加便捷的同时，也会带来许多潜在的威胁。能力一多，那么普通人就会被超能力所威胁，如

都听过，所以这里也就不多提了，反正以最近上映的《美国队长 2》作为出发点按图索骥大约都可以看全。这里稍微提一下在当年漫威还没混得那么风生水起时把版权卖给各大电影厂的作品，可能品质跟现在的几部作品比起来是有点差距，不过对于钟情超能力题材的读者来说还是很值得一看的。

20世纪福克斯

20 世纪福克斯旗下做得最成功的漫威改编电影是大家都很熟悉的《X 战警》，这个系列到了今天都仍然是很来钱的，所以福克斯也没有放手的意思，造成了一个很诡异的尴尬局面，那就是《复仇者联盟 2》中预定要登场的超级英雄快银（Quicksilver）也将在《X 战警》的新影片《逆转未来》中登场，而因为两者是相对独立制作的，所以选择了不同的演员来饰演，不明就里的观众恐怕会被搞得一头雾水。但除了《X 战警》这个金矿以外，福克斯改编的其他作品质量就不怎么样了，其中包括了即将在《超人大战蝙蝠侠》中出演蝙蝠侠的本·阿弗莱克担当主演的《夜魔侠》和以这部影片中的女主角衍生出的《艾丽卡》，两部作品都因为有点偏离原著而受到了劣评，但倒也没到不能看的地步。另外一个福克斯贡献的作品系列则是《神奇四侠》，虽然这部影片某种程度上掀起了超级英雄电影的热潮，自身却有点晚节不保，电影第二作《神奇四侠 银影侠崛起》评价偏低，最终也没有让其变成三部曲系列。不过这片里观众们可以看到杰西卡·阿尔芭当年那绝美的容貌，还能够看到没有进化为今天这个肌肉男美国队长的克里斯·埃文斯扮演霹雳火时的青涩模样。

索尼

各位读者们熟悉的索尼在电影领域的最大超级英雄王牌自然是纽约市民的超级英雄好邻居蜘蛛侠了，老三部曲大卖特卖，更忠实于原著的新三部曲第一部《超凡蜘蛛侠》评价良好，已经进入密集投放预告片阶段的《超凡蜘蛛侠 2》也是一副要大卖特卖的样子。不过不要以为索尼就品味独特只选了个好的，其实他们还买下了鬼灵骑士的改编权，虽然这片找来了奥斯卡影帝尼古拉斯·凯奇当主演，但剧情实在乏善可陈，最大看点是女主角伊娃·门德斯没事就露两下的乳沟和凯奇那张拧动得出神入化的苦逼脸。预算进一步缩减的《鬼灵骑士 2》——

这东西竟然还能拍续集！——干脆都不太让凯奇露脸，以进一步降低需要付给影帝的片酬。考虑到鬼灵骑士毕竟没有蜘蛛侠那么主流，本片的人气不足倒也不能完全怪到索尼头上，但和蜘蛛侠的人气爆棚一比，的确只能算是黑历史了。

环球

环球在漫威作品改编上建树不多，只有两部绿巨人，但是从导演和演员阵容上来说的确也算得上是不遗余力。首部《绿巨人》请来了闻名海外的华人导演李安操刀，不过最终得到的评价并不高，这与其说是李安导演功力的问题，倒不是说是他的拍片手法和本片对应的观众群体存在着天然的对立，观众想要看到的是一个暴躁的绿色巨汉如何乱打乱砸，但李导却给他们猛灌人文思考的高汤，只能是适得其反。加上当年 CGI 技术不如今日发达，绿巨人的表现自然也难令人满意。

多年后漫威自己亲手制作的重启新作《无敌绿巨人》虽然在思考深度上无法与李安导演的作品匹敌，但起码在观赏流畅度和符合观众期待方面做到了应有的水平，绿巨人的造型也随着影像技术的进步而得到了全面改进，整体水平大为提升，某种程度上，本片就和当年一同上映的《钢铁侠》一样，证明了漫威在电影领域的水平，环球只负责发行，算是凑了一把热闹。

派拉蒙

正所谓合作得早不如合作得巧，用来形容派拉蒙和漫威之间的关系可谓不能再恰当了。两者的合作关系正好赶上漫威进军电影业的黄金时期，派拉蒙肩负起来了发行构筑漫威电影世界的多部电影的重任。这些影片包括了大家非常熟悉的《钢铁侠》和《钢铁侠 2》，还有《美国队长》和《雷神索尔》。如果不是后续的电影作品发行被迪士尼全面代理，这几部电影铺垫出的成果就会轮到派拉蒙享用了。

新线

要轮改编的时间，新线算是最早出品漫威旗下漫画作品的电影公司，不过他们推出的是相对边缘化的半吸血鬼英雄刀锋战士的系列电影，主演韦斯利·斯奈普斯很好地塑造了这个酷劲十足的角色，影片也拍成了颇受欢迎的三部曲。但是，几乎很少有观众了解这位英雄与漫威宇宙之间的关系，而因为影片中本身的故事是相对独立的，所以对于漫威本身的大盘棋也实在没什么贡献。不过对于喜欢超能力题材的观众来说，哪怕年代久远，这个作品系列也是必看的精品。

狮门

狮门选择的漫威英雄比较奇特，是在青少年读者中不那么受欢迎，却更受成年观众青睐的惩罚者，这位带着反英雄特点的前海军陆战队军人以诛杀犯罪分子为己任，手段残忍血腥，毫无怜悯，而且经常以

果连自己的安全都需要依靠别人来保护的话，那么变相地没有了自由。

哪尼：我们所能预见、或者说猜测的，其实和大多数相关的影视剧、小说描绘的并不会有太大的差别，又或者说，与现在的社会也不会有太大的差别。因为影响社会因素的关键不在于力量的种类与强弱，而在于使用它们的人。或许超能力的出现会让人类社会经历一段时间的动荡与混乱，但最终依然会回归平衡。有杀戮，但也会有拯救；有坏人，但好人也不会少；战争不会停止，但也依然会有人追求和平。

宇宙人：视乎能力和使用者而定，就好像刀剑或者枪械一样，如果正确地运用可以保护自己，如果被心术不正的人使用就会成为犯罪工具，对社会的影响也是如此。超能力如果存在的话，我想人类会先去研究他，搞清楚这种能力的是怎样诞生，能不能后天培养出来，以及会不会产生其他种类的超能力等等。

●中二联想

初心者：超能力者小范围出现的情况，取决于其能力的大小，他们或许能成为霸权，或许会被抓起来研究。但全人类范围的超能力觉醒就不一样了，在社会动荡过后，最强超能力者将聚成利益团体，针对超能力进行研究。他们试图在现有的科学体系下寻找超能力的起源，并使其成为一门学问。终于，人类未解之谜也逐一明晰，原来这一切，都是名为“超科学的中二病”的隐藏力量……

乐小游：在这个科学快速发展的时代，人们已经越来越希望能够拥有异于常人的能力来帮助自己获得更好的生活，但现实是只能将想像寄托于漫画或电影这些艺术表现手法，如果真的能够将幻想出来的超能力投入现实，肯定

会给生活带来长足的进步，但是因此带来的不安定因素还是让我觉得弊大于利，所以维持现在这种平静的生活还是挺好的。

●悲观主义

纱迦：我觉得真有这样的人出现，在引起社会共识之前，多半是要被国家机关给逮去的。不是被收为体制内人员，就是成为实验材料。就算你直接上春晚表演，人家也可以说这是特效。单一的超能力者出现肯定是悲剧下场，像 X 战警那样出来一群才能造成点影响。

伽蓝：如果并非每一个人都拥有超能力的话，必然会带来混乱，由于超能力者的特殊条件，他们必定会立于食物链的顶部，而且在无法监管的状态下自然人与超能力者之间会产生不可调和的矛盾，并激发双方之间的斗争。

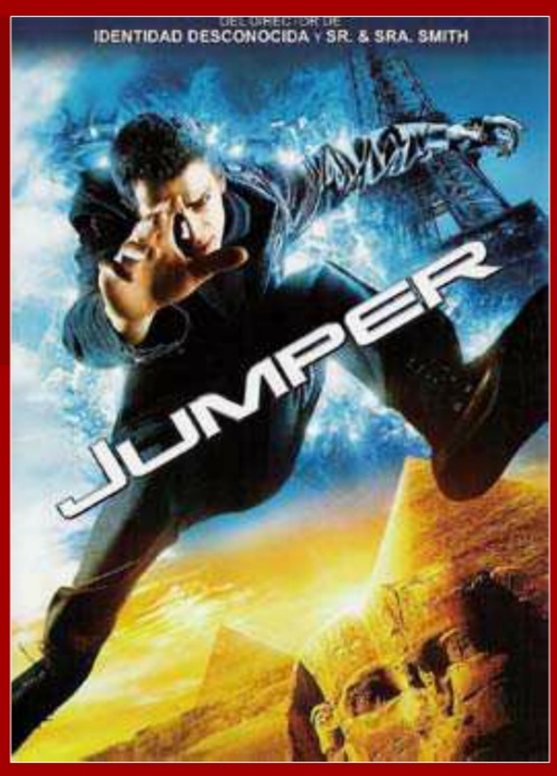
秋沙雨：这就要从多数人拥有超能力和少数人拥有超能力两个方面来讨论了。如果多数人拥有超能力的话无非就是有两种结果，一种是国家颁布相关法律来规范超能力者们的行动，如果超能力者们反抗的话，那么一般人类被他们压制最后失去人权。如果只有少数人拥有超能力的话……平时经常看电影或电视剧的读者们都清楚，不是被当做英雄高高捧起就是被当做异端清除掉。不管是人多还是人少最后对社会造成的影响都有一个共通点：引起一般人的不安。

迪士尼

一敌多，异常霸气。继承了这个特点，两部《惩罚者》电影基本上都是围绕这一主题展开，不过也一定程度上限制了其表现，其中第二部《惩罚者 2 战争特区》同样是在 2008 年上映，不过显然和漫威的构筑电影世界计划没什么强烈的联系。对于喜欢超能力题材的读者来说，惩罚者不算是一个很好的选择，因为他就是个普通人，没有什么特殊力量，如果说蝙蝠侠还能够靠各种高科技载具和装备来炫一把，走纯粹军事路线的“罚叔”除了开开兰博和州长那个级别的挂之外也玩不出什么新花样来，恐怕满足不了大家的胃口。

在漫威影业处于成熟期时迅速下刀收割的迪士尼眼光不可谓不毒辣，因为就在他们接手了漫威的电影发行后没多久后，作为漫威电影宇宙奠基之作的《复仇者联盟》就上映了，全球收获一片好评。此后漫威推出的所有超级英雄作品都归于迪士尼发行，包括了票房大热的《钢铁侠 3》和评价优于第一作的《雷神索尔 2》，而最新杰作，自然就是刚刚上映并且票房与评价双高的《美国队长 2》了。

{传送者 Jumper



和一堆光怪陆离的超能力电影比起来，《传送者》可以算作是低强度超能力片了，因为片中的主角大卫能够使用的能力也不过是能够随意移动到整个世界上任何的地方而已。但是在一个没有其他类型超能力者的世界中，他的这种能力已经是犯规般的存在。其实他在非常小的时候就显露出了拥有这种能力的征兆，不过直到在青少年时期才终于真正觉醒，正好他自身受困于家庭暴力和生活上的不得志，便干脆用这种能力远走高飞，靠着违法传送到银行中窃取钱财过上了富裕舒适的生活。因为自身能够在全球来去自如，大卫过的简直是一般人完全无法想象的神仙生活，早上在巴黎喝咖啡，然后在马尔代夫玩冲浪，中午在狮身人面像顶上晒晒太阳，下午去迪拜购物一番，享用完曼哈顿市区米其林五星餐厅的美食后，带上伞去伦敦大本钟上伴着夜雨听听零点报时，令人艳羡。

不过随着一个名叫圣骑士的组织开始了对他的追捕，大卫发现自己被卷入了一场战争当中，其中一方是像他这样拥有了瞬移能力的传送者，另一方是千年以来都在追杀他们的圣骑士。这一切不但令他感

到困惑，当他发现自己的身世也和这延续千年的矛盾有着关系时，一个更大的谜团正在等待着他去揭开。

在超能力片当中，《传送者》绝对算不上是最好的，很多影评人和观众甚至质疑本片所输出的价值观。不过它的确传达了一种只有依托超能力才能够达成的美妙生活方式，在展现传送者与圣骑士的战斗上也有着精良的设计，所以还是非常值得一看的。

超能失控 Chronicle

青少年意外获得超能力，然后因为心智不成熟而滥用，并最终酿成恶果的片子其实在电影界中并不罕见，不过本片为男主角安德鲁添加了一个摄像控的属性，于是片里就多了不少用手持摄像机拍出的伪纪录片镜头，加上视频监控等独特的视角，让这部讲述心灵传动超能力的片子平添了一分真实感。

故事讲述了内向的少年安德鲁在和哥哥迈特还有好友史蒂夫一同误入一个野外洞穴，在吸入不明气体后突然获得了念动力。三位少年不断地练习使用这种能力，原本最不起眼的安德鲁却靠着丰富的想象力而迅速地掌握了使用这种力量的技巧。不过随着他的力量日渐增强，他也逐渐失去了对自身行为的控制，最后酿成了可怕的悲剧。

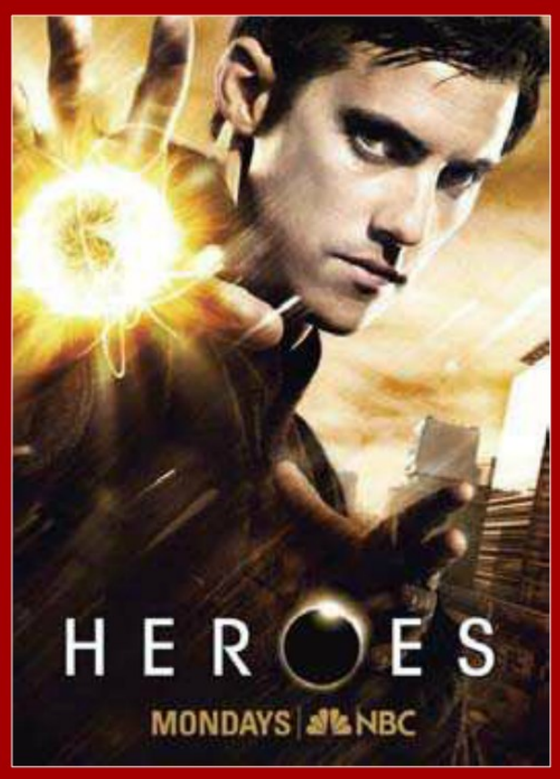
抛开它的警世意味，本片中的一些场景构造的确是非常有想象力的，例如三位拥有了超能力的少年甚至大胆地让自己悬浮在半空中玩起了橄榄球，那超现实与现实交错的情景的确令人过目难忘。

未来青年 The Tomorrow People

前文曾经提到的《未来青年》是一部标准的超能力电视剧，在最新改编的美国版里面，CW电视台加强了片中的爱情元素，不过还是保留了一个较为稳定的超能力主题作为故事的根基。在故事中，被称为“未来之人”（The Tomorrow People）的超能力者拥有被归纳为三个T的特殊能力，分别是心灵感应（Telepathy）、空间传送（Teleportation）和心灵传动（Telekinesis）能力。但是作为主角的斯蒂芬·詹姆森拥有一个秘密，他懂得使用一个遗传自他父亲的能力：停止时间（Time Freeze）。

当他第一次能力觉醒时，却以为自己是患上了某种梦游疾病，不过很快他就被卷入到了他的同类所组成的“未来青年”团体和神秘组织“奥特拉”之间的斗争中。为了查清楚自己父亲当年离家出走的真相，也是为了寻找到让未来青年们能够摆脱奥特拉追捕的方法，斯蒂芬毅然利用自己与奥特拉其中一位管理者，他的叔叔杰迪凯亚之间的亲属关系加入到了奥特拉当中，作为一个双面间谍，一边假装追捕新出现的未来之人，一边向未来青年通风报信。他这种双面生活让自己的家人和朋友都置身于危险之中，而当他与未来青年的两位领袖卡拉和约翰发展出了错综复杂的三角关系时，情况就变得更加混乱了。超能力让斯蒂芬变得不凡，但是想要在这个全新的困境中脱身而出，他需要用上的是自己的勇气和智慧，还有过人的运气。

[戴厄辛能力的灵感来源]



相似例子 皮特·佩里

许多看过美剧《英雄》（Heros）的读者们可能都会觉得戴厄辛的能力有点儿似曾相识。事实上本剧中的主角皮特·佩里（Peter Petrelli）拥有的力量就和戴厄辛非常类似，也是能够复制别人的超能力。不过皮特的能力特点经过一定的演变，在刚开始时，他就算不接触别人，只要对方在他身边一定范围内使用能力，就会被他所复制，而代价则是他并不能够一开始就熟练地运用这些能力，也不能够像是戴厄辛般地通过继电器来快速学习使用能力的诀窍，但是也有额外好处，那就是他不存在吸收能力的上限，可以同时使用多种不同的能力。在故事的第三季中，皮特的能力被自己父亲夺取，却依靠血清获得了另外一种超能力复制，这个版本的能力和戴厄辛更相似，皮特必须通过触碰对方的方式来从其他超能力者身上复制能力，而且一次只能拥有一种能力，获得一个新的，就会失去旧的能力。显然，就算有了这样的限制，皮特仍然算是故事中那一群超能力者中较为强大的一个，而在故事中曾经出现过，脸上有着一道刀疤的未来版皮特则更是能够同时施展多种强大的超能力，按照这个思路，在习惯了于多种不同能力之间转换后，戴厄辛应该也有可能会懂得如何同时使用多种力量，不过因为这还涉及到游戏机制的变化，具体的发展还是要看开发商 Sucker Punch 的安排而定。

相似例子 罗刹女

虽然皮特的能力与戴厄辛如此相似，但要说他是戴厄辛能力的灵感来源或许资格还不够老，因为早在1981年，一位能够吸收并复制他人能力的超级英雄就已经诞生了，她或许不是第一位拥有这种能力的超能力者，但绝对是知名度最高的一个，那就是X战警中的罗刹女（Rogue），在某些翻译中，她也被称为小淘气。

在她刚刚登场时，罗刹女其实更接近于一位反派，这是因为她当时的能力是通过物理接触从任何生物身上吸收生命力，有时候也会包括对方的记忆，如果吸收对像有超能力，那也会被罗刹女所吸收和复制。她把自己的能力视为一种诅咒，尽量避免与其他人进行物理层面的接触。当变种人兄弟会的成员魔形女（Mystique）发现了她后，就把她招募到了兄弟会中，作为一个秘密武器而隐藏起来。随后罗刹女袭击了惊奇女士（Ms. Marvel），吸收了她的能力并与复仇者爆发了大战。因为她的触碰本身就自带了复制能力和严重削弱对方这两种效果，英雄们在对抗她的时候都陷入了苦战。

不过最后令罗刹女走出了反派之路的仍然是她自己那独特的能力，当她在吸收一个半人类半厄魂血统的反派超融者（Hybrid）的能力时，却也感受到了他心中的孤独和光明的一面，这给予了她极大的启示，最终促使她放弃了兄弟会成员的身分，加入了X战警。而且她也渐渐地学会如何控制自己的超能力，能够在不损害他人的情况下复制对方的超能力，当然，如果她愿意，也可以让这个触摸变得致命。从触碰的效果上来说，戴厄辛的复制能力过程和罗刹女还是非常相似的，不过在吸收能力之后自己竟然比被吸收方还虚弱这一点上戴厄辛可比不过罗刹女了，我们只能说这果然还是男女有别吧（好孩子别想歪）。

▲吸收了女绿巨人力量的罗刹女一拳就打穿了钢铁侠交给电脑遥控的盔甲。

[10个游戏世界中最赞的“超能力”]

说完了严肃的部分，我们不妨也来找点乐子。前文说过，游戏领域对于超能力这种东西是很放得开的，所以随便哪个游戏里都会有超能力或者类似的东西出没。不过如果你是一个输了也必须要认真的死理性派，那么游戏世界中有一些特点会让人觉得那简直就是完全违背现实的“超能力”，每次看到都让你胸中满溢着槽感不吐不快，所以本期特企里小编们特意收集了十个游戏世界里槽点满满的“超能力”，各位读者不妨来看看自己是否也对此心有同感。

{ “超能力”一 铁打的发型流水地飘

这是日式游戏中最常见的“超能力”，尤其以知名度极高的《最终幻想7》式杀马特发型而广为人知，最大特点就是这些游戏里的主角几乎个个都有着一头向四面八方刺的乱发，基本上会在头上组成几个堪比珠穆朗玛峰般的尖锥。问题是无论他们怎么胡蹦乱跳，发型都是丝毫不乱，依旧保持着那违反物理定律的造型。有人说那是用好几罐杰士派定型胶给硬抹出来的，但问题是游戏里玩家往往会看到这几个尖锥不时地随着角色的小动作在那里晃啊晃飘啊飘的，完全不像是被固定住的样子，这不是“超能力”还能是什么？

▲杰士派的代言人就该找克劳德这种忠实刺猬头分子去当。

随着游戏机的硬件水平日益提高，衣服上的细节会越来越多，也有各种真实的反光和皱褶，不过有一个特点似乎怎么也没有随着时代更迭而消失，那就是角色无论受到什么样的攻击，衣服本身都是不会有变化的。如果这个游戏角色是穿盔甲的，我们还可以解释说是锻造质量够高硬度够好，敌人攻击留不下痕迹，主角掉血纯粹是因为攻击带来的撞击力而产生的内伤。但部分角色穿的衣服怎么看都不像是有抗打击能力的样子，有的女性角色甚至衣装暴露得快遮不住身体了，几根布条还能挡得住子弹或者巨斧的斩击不成？更离谱的是，有时候角色自己都被敌人的攻击打死了，例如迎面挨了一发RPG，衣服还是好好的。果然这就是“超能力”没错了，只是不知道这到底是角色的超能力呢，还是衣服本身的超能力呢？

▲《孤岛危机》里的纳米服倒真是设定严谨的“铁布衫”。

{ “超能力”二 铁布衫人人穿

如果说发型不能乱算是日式常见的“超能力”，那铁布衫这就算是国际通用的“超能力”了。绝大部分游戏中的角色衣装都是固定的，

{ “超能力”三 快速治愈红眼症

◀这到底是红眼症发作还是杀红了眼？

这是个在FPS领域近几年极速蔓延，已经到了几乎人人皆有地步的“超能力”，表现形式就是能力持有者在遭受到攻击——一般是枪击

时会患上急发性红眼症，持续地受到攻击会让发病程度持续加重，到了一定程度就会令能力持有者死亡。但如果能力持有者能够迅速地躲起来，红眼症就会在一小段时间后迅速消退，连带所有身上的伤口一并消失，还不带半点疤痕，实在是令人惊讶不已。

“超能力”四 身轻如燕脚如钢

常见于各种动作游戏，主角们不但运动能力超群战斗力爆表，而且无论从多高的地方一跃而下，从来不会摔伤，部分角色甚至连个落地缓冲动作都没有。如果说这是因为他们身体轻盈所以没有产生太多下落加速度，那许多角色落地时产生的强烈撞击声响和在地面上形成的冲击裂纹就有点不符合逻辑了。惟一的解释，果然还是因为他们有瞬间改变自己身体密度的“超能力”，才可以一会儿半空二段跳，一会儿落下万丈悬崖却毫发无伤。

▲在最新作里换了造型的但丁干脆会凌空滑翔，敢问少侠练的莫非是易筋经？

“超能力”五 技能遗忘诅咒

很多游戏设定里，主角本身的特殊能力按理来说敌人也有，但从来没有见到敌人对主角使用过，例如“《质量效应》系列”里主角们既可以用科技能力召唤炮弹轰炸敌人，也可以用异能把敌人悬浮到半空让其任人宰割，但敌人从来不会用这招来对付谢帕德指挥官和他的战友。《生化奇兵 无限》里主角布克的超能力都是来源于各种特殊饮料，而这些饮料在游戏中到处都有，甚至有售货机贩卖，但特定的敌人只会使用特定的超能力，从来没有敌人可以像主角一样同时使用多种超能力。据有关研究推测，这些主角肯定都对敌人下了遗忘诅咒，让他们只能够使用正常的武器来与他们战斗，简直是太赖了！

“超能力”六 日行万里气不喘

人类的体能总是有极限的，哪怕什么事情不做光是坐着都不可能半点不费力气，要是几小时甚至十几小时地往来奔波于不同的地方，一般人早就累趴下了。但绝大部分游戏角色大不了就是快速奔跑后需要喘口气，一般寻常走路就算走个几十小时也不见冒一滴汗，步速永远一致，平稳无颤抖，简直让那些陪女友 / 老婆逛个街就大喊腿断的废柴男士叹为观止。人生要是能“氪金”，此等“超能力”谁能忍住不败一个啊！

▶这位小哥在看不到边际的神庙里逃亡了少说也有个几年了，又跑又跳又是滑铲，但愣是没见他停下喘过一口气。

“超能力”七 郎君我要光环

常见于霸气型游戏主角身上，能力的表现方式非常直观，就是不管主角本人外貌条件如何地抱歉或远离主流审美，只要一靠近游戏中的女性角色，就会让对方无法自持，迫不及待地要和主角玩“小游戏”。“《战神》系列”里那个面目狰狞脸带刀疤的奎秃子是这种“超能力”的达人，传说中他的光环之强大就连希腊神明都无法抵抗，逆天得不能忍啊！

▲看不懂这图的都是好孩子。

“超能力”八 视若无睹致盲电波

潜行游戏中的主角一般自带这种“超能力”，具体效果就是在其身周方圆几十米内所有敌人“瞎狗眼”，视力剧降为 1.0，只能够辨认身前约两米内的事物，一旦超出范围外，就算有人在跳江南 Style 或霹雳舞也照样视若无睹，要是你正好为了省点午饭钱跑去兼职当潜行游戏里的杂兵，突然发现自己突然视线模糊时，不需要慌张，你不是撸多了头晕眼花，而是主角大人驾到了，准备好领便当吧！

▲视野范围只有两个身位？兄弟，青光眼得治啊。

“超能力”九 百宝袋随身藏

几乎所有 RPG 主角都有这么一种令人羡慕得不行的“超能力”，任何口袋到了他们身上就变成了哆啦 A 梦的百宝袋，明明尺寸看着不大，但东西就是怎么放都塞不满，而且完全无视尺寸和形状上的限制。一个人高的巨剑可以被塞进腰包里，几个人那么大的龙蛋照样能存。最离谱的是，明明队友有五个，他们非要只带两三个一起行动，其他的塞进包里，哪天把队友看腻了就换两个新的出来，跟这种家伙混真的没问题吗？

▲《杀出重围 人类革命》里主角亚当·詹森的物品栏，哪怕玩家把里面塞满了大杀器，他外观上还是两手空空零负重的样子。

“超能力”十 皇上无话谁敢言

另一个 RPG 主角几乎都有的霸王式“超能力”，只要他不想要说话，其他人就要乖乖等着，还不能够抱怨，免得下一句台词对不上。令人烦躁的是，有时候这些家伙仗着有这么个“超能力”，竟然在对话过程中就这么呆呆站着就是不说话，有时候一等就是一两个小时。更糟的是，有时候等着等着天色一暗，那就是“剧场”（一般叫 X360、PS3 什么的）闲置太久，自动关闭来低碳环保了，等主角想起来要说话时，搞不好整一段戏又得重新演一遍，这是人干事嘛！

▲赶紧选对话啊大哥，我还等着演完上大号呢！

虚拟体验的利器！全向式跑步机Virtuix Omni发售！

多边趣闻

时雨 提供

最近虚拟现实的概念炒的很热，像是索尼的墨菲斯计划，Facebook 收购 Oculus Rift 都引起了热烈的反响。但要想完全地体验 VR 游戏的魅力，怎么能只坐在屏幕前不动呢？试试 Virtuix Omni 这款全向式跑步机吧！它可以将玩家步伐的频率和方向的变化传入虚拟设备，从而完全脱离手柄，拿起光枪，穿上附带的鞋子，玩家这时候就已经和虚拟相结合。为了防止玩家们过于兴奋而忽略自身安全，腰部位置还附带有固定带，每位玩家都可以调整大小使其适合自己的体型。不过由于与其配套的墨菲斯计划实机和 Oculus Rift 还未正式面对消费者发售，因此目前只能用这个大家伙在家里跑跑步了。当然，它还附带有计步软件和卡路里消耗软件让玩家使用，拿来减肥也是不错的选择。目前该产品将于 9 月正式上市，售价 499 美元。不过遗憾的是，这台东西重达 50 公斤，高昂的国际运费使得国内的玩家想试试其魅力恐怕不太容易。【图 1】

【图1】

神盾局特工S1E17——《美国队长2》联动集

多边影视

稀饭提供

实话实说，就算是从开播到现在，《神盾局特工》作为漫威在电视领域的新尝试，表现也是马马虎虎，剧情没有太大亮点，角色关系发展和侧重也不太理想。不过这部剧在经过初期的低迷状态后，最近也算是有些起色，主要原因就是漫威逐步开放了本剧的角色使用权，使得一些漫画爱好者们熟悉的角色能够在本剧中出现，于是观众们也不用再苦于只是看看特工们小打小闹然后和超级英雄们擦身而过，而是能够真正地看到英雄们出现。

当然了，目前来说本剧出现的角色阵容还是蛮有限的，最引人注目的，应该是 E15 里仙宫女战士希芙（Sif）的登场，算是赚足了眼球。不过要论重要程度，在《美国队长 2》上映期间播出的 E17 应该是目前所有播放集里最高的，因为这里面发生的故事是与《美国队长 2》里的事件平行互动的——至少官方是如此宣称。而为了铺垫出这一集的故事，编剧们甚至在 E16 中埋下了伏笔，那个伏笔甚至可以延伸到《美国队长 2》的故事当中，如果看到这篇多边共享的读者们两者都还没看，个人的建议观看顺序是《神盾局特工》S1E16——《美国队长 2》——《神盾局特工》S1E17，而联系两者的关键词有两个，一个是特工加斯帕尔·希特维尔（Jasper Sitwell），另一个是九头蛇（Hydra），更多的内容因为涉及剧透，这里就不多说了，留给读者们自己去研究吧 ~~【图 2】

【图2】

▼《神盾局特工》S1E17的宣传海报，标题是“无人可信”，已经足够点明这集的主题了。

【图2】

▲特工希特维尔，由演员Maximiliano Hernández出演，他将同时出现在《美国队长2》和《神盾局特工》S1E16中。

达人自制《炉石传说》收纳盒

多边趣闻

伽蓝提供

喜欢《炉石传说》的玩家一定不会对那标志性的木盒感到陌生，但你有没有想过在现实中制作一个这样的木盒呢？一位名为 Cassius 的模型制作师自去年 10 月就在美国《炉石传说》的用户社区中透露了想要制作这个木盒想法，在历时将近半年后的今天，这个作品终于完成。

这个木盒的大小为 34.5cm × 25.5cm × 10cm，由数十个自制的零件组成，打开盒子后还能在里面看到艾泽拉斯大陆的地图，有条件的玩家可以找到 ID 名为“Cassius Props”的 Fackbook 用户浏览更多细节图片。Cassius 表示，在今后还会制作一些暴雪游戏的相关作品周边，让我们期待这位大神更多作品的面世吧。【图 3】

【图3】

【图3】

【图3】

日剧《即使弱小也能取胜》春季档开播

多边影视

乐小游 提供

成德棒球部
【图4】

又到了一年一度的日剧春季档开播时节，想必各种类型的日剧信息轰炸已经让大家不知道该如何选择了，在这里推荐给大家一部描述了日本国民级运动的青春偶像励志剧《即使弱小也能取胜》，该剧会在 4 月 12 日起首播，并于每周六晚九点（日本时间）更新，这部由二宫和也以及麻生久美子主演的校园剧，改编自日本文学作家高桥秀实的记录文学作品，为了更加迎合年轻人的口味，日剧中加入了很多符合现代人的热血青春元素，这些原创情节也使得本剧更富看点。本剧的男主角二宫和也作为日本人气组合“岚”中的一员，将会初次挑战新人教师以及棒球部教练的角色定位，想必是对演技的重大考验，同时该剧的主题曲也在最近确定为组合岚将于 4 月 30 日发售的最新单曲《GUTS！》。

本剧主要讲述了年近三十的田茂青志，以教师的身份进入了日本有着极高升学率的学校，同时兼任了学校的棒球部教练一职。不过该校的成德棒球部几乎没有实力可言，全部加起来也只有区区 5 人，部门自从创建以来也从未尝到胜果。所有的重任都交给了新来的教练田茂青志，青志不光要想办法改善棒球部萎靡的现状，还要关心学生们的感情生活以及重要的升学问题，他希望能够用自己的方式将棒球部引向胜利的道路，并且以日本棒球爱好者的最高圣地“甲子园”为目标不断前进，由麻生久美子饰演的利根璃子是一名体育记者，喜欢幻想的她对毫无战斗力的成德棒球部充满了兴趣，热心的利根璃子怀着这种心情给棒球部的大家带来了很多正能量，男女主人公以棒球部为羁绊究竟能够擦出怎样的火花呢，让我们拭目以待吧。【图 4】

《口袋妖怪》主美术杉森建初画集

多边趣闻

初心者 提供

【图5】

《口袋妖怪》的人气如此之高，其可爱的精灵设定以及独特的人物设计绝对功不可没，而奠定这种色彩鲜明、线条简洁的风格的人，就是 GAME FREAK 的美术设计师杉森建，或许连玩过游戏的人也不一定留意过他的名字，但自从在初代游戏中独自创作了 151 只精灵之后，杉森建就一直担当系列的美术设定。而他的第一本个人画集《杉森建的工作》将在 5 月 27 日发售，价格为 1998 日元，目前日本亚马逊已开放预订。

不过作为个人画集，杉森建表示不会收录太多关于《口袋妖怪》的设定，因为对于游戏而言，美术设定的发展壮大是团队长期合作的功劳。所以这本美术设定集会以《口袋妖怪》之外的作品为主，也包括早期的漫画《クインティ》和许多 90 年代的个人画作，以及多达 32 页的长篇访谈。从中可以一睹杉森建画风从青涩逐渐走向成熟，并保持着强烈个人风格的历程，相当具有收藏价值。【图 5】

奇葩MP3手枪

多边趣闻

哪尼提供

【图6】

秋叶原是个神奇的地方，除了无处不在的 ACG 商品外，各种奇特的电子产品也是其一大特色，比如图片中的那把“仿真手枪 MP3”。这把手枪 MP3 的基本功能与普通的 MP3 并无二致，不过如果仅仅只是外形相似那可远远称不上“仿真”，其特别之处在于扣动手枪的扳机后便会发出射击的音效，让你随时随地享受“开火”的感觉。这“手枪”的价格倒也不贵，含税只要 1500 日元，折合人民币 90 元左右，相信我大天朝的的 IT 商人们分分钟就能做出外观更精美，价格更低廉的产品来。不过拿着这么个玩意儿在大街上听歌的话，指不定听着听着就该被警察叔叔盯上了吧。【图 6】

《超次元游戏 海王星》1/1等身大手办登场

多边模型

宇宙人 提供

【图7】

【图7】

喜欢买手办的人通常都会留意手办的比例，大尺寸的手办通常摆放出来的效果会更加显眼，所以价格也会更贵。除了比较常见的 1/6 之外，也有厂商推出过 1/4 的，但是等身大的却相对少见。

而这里为大家介绍的是以《超次元游戏 海王星》的角色 Nepgear 为原型推出的等比例大手办。这个手办的是由制作等比例手办而闻名的厂商 PAPER MOON 制作，外形和各个细节都根据游戏资料进行还原，全身有 12 个部位可动，而且手指也可以自由活动，可以说是狂热粉丝用来镇宅的神物。（不过说实话脸怎么跟我印象中的不太一样？）

当然，售价也高达 48 万日元（折合 RMB 约 3 万），而且还不能直接购买，必须先购买去年动画化推出的 BD 或 DVD，收集里面的“金银维纳斯”卷达到一定点数以上才能购买，可谓考验真饭的时刻到了（逃）。【图 7】

一般而言，在游戏圈子里有一个第二代定律，那就是一个系列的作品最好的那一部往往不是第一部——因为刚开始尝试时总有的东西是不完善的，也不往往不是第三部——因为游戏的架构已经太重复，开发者在这个框架中的创意也开始枯竭，而是第二部作品，这部作品往往会是改善第一部作品缺点，又将游戏本身方方面面尽善尽美的佳作。那么作为《恶魔城 暗影之王》的续作，《恶魔城 暗影之王 2》能否变成这个系列的最佳作品呢？本期投稿的 OVERLORD 对此显然有一番看法，让我们看看他是怎么说的。

新不如旧

简评《恶魔城 暗影之王》两代优劣

还记得 2010 年发售的《恶魔城 暗影之王》吗？当年的黑马，《恶魔城》欧美风格的 3D 化给玩家带来了不少的惊喜，宏伟的场景，精雕细琢的哥特式建筑，绚丽多彩的画面，命运多舛的主角加百列，有趣的解迷要素和丰富的收集都给广大玩家留下了深刻的印象。该作不愧于《恶魔城》的金字招牌，不负 3D《恶魔城》的盛名。

曲折故事

先谈谈该作的剧情。本作的剧情可以用两个字形容，那就是虐心。故事以人类在暗影之王们的黑暗统治下苟延残喘逐步走向衰亡作为开端，而来自兄弟会的圣骑士加百列给人类带来了希望。但是好景不长，预言中打败暗影之王的人会堕落为黑暗王子，即便是善良勇敢的主角加百列也未能幸免于难。

要说虐心就要从主角加百列和其导师潘神的对决开始。潘神为了测试加百列与暗影之王决战到底的决心，同加百列进行了一场生死对决。也就是说潘神本来可以不用牺牲的，玩到这笔者的鼻子酸酸的，该作还真有点儿日本武士电影的意味。本作的暗线以加百列在噩梦中杀死少女克劳蒂亚开始，到加百列回忆起妻子玛丽的惨死，誓言要让暗影之王们付出代价。

在游戏的最后加百列在佐贝克口中得知了自己杀死妻子玛丽的真相，痛苦不已。这里不得不提到每章任务开始前的旁白，旁白的声音正是阴谋家佐贝克，颇有些阴谋论的味道，这也是本作的又一个亮点。

终于暗影之王们都倒下了，主角结束了他们的黑暗统治，打败了冥界之王撒旦，拯救了妻子玛丽的灵魂。可是玛丽还是离开了主角，男儿有泪不轻弹，主角战斗的动力和最终目的都是拯救玛丽，可是玛丽依然离开了主角。笔者那一刻的心情很空虚，感到怅然若失！主角毁天灭地，屠神降魔，到头来一无所有，两手空空到底图个什么？真相是找到了，可是主角却失去了很多，充满智慧的导师潘离开了主角，妻子玛丽弃主角而去，看着自己沾满鲜血的双手，自己该何从何去？

本作的两弹 DLC 补充了主线之后的故事，虽然 DLC 的过场是漫画形式的，但是剧情依旧精彩。在 DLC 中吸血鬼公主萝拉找到了失落的主角加百列，请求加百列封印即将被释放的恶魔遗忘者。一无所有的加百列视死如归，接受了萝拉的请求。但是为了到达遗忘者所在的地狱，加百列必须牺牲自己的人类身分成为黑暗生物。当主角加百列吸干吸血鬼公主萝拉的鲜血时，听着萝拉凄厉的惨叫笔者的眼泪再也止不住了，就像断了线的珠子划破了我悲伤的脸颊。有人说我泪点太低，玩 ACT 都会哭！但是我想为什么玩 ACT 就不能掉眼泪？好的剧情怎么会不让人感动呢？悲情主角再次拯救世界的代价是以萝拉的生命为代价的。

笔者至今依稀记得加百列的原话：为什么要牺牲萝拉的生命，她还是个天真的孩子啊！为什么会经历如此的命运？想必各位玩家都在本作中同吸血鬼萝莉萝拉玩过吸血鬼战棋小游戏吧！玩家每走一步棋都会引来萝拉的吐槽。我在这里忍不住吐槽了句：“Devil May Play 。”估计剧情发展到此，玩家都会对萝拉有所不舍吧！也一定会对天真无邪的萝拉的悲惨命运有所惋惜吧！终于蜕变为吸血鬼的主角觉醒了，就连强大的遗忘者都跪地求饶，主角捏碎了曾经作为兄弟会圣骑士的武器，秒杀了遗忘者。

在制作人名单之后的彩蛋中，时光如水，岁月沧桑，时间一晃过去了几个世纪。曾经善良正义的兄弟会圣骑士早已堕落为黑暗王子德古拉伯爵。面如死灰骨瘦嶙峋的主角躲在王座的阴影之中，时不时划过的闪电照亮了他可怖的脸庞。说实话这个片段和奎爷坐在神坛上沉思有着异曲同工之妙。佐贝克依旧活着，前来拜访，他唤起主角曾经的名字，更是唤醒了主角尘封的对过去悲惨命运和往事的沉痛记忆。当主角对着佐贝克咆哮：“Don't you ever call me that！”时他早已不再是过去那个善良勇敢的加百列了，他堕落了，坠入命运的深渊，没有逃脱预言的英雄堕落为魔鬼，真是个讽刺的故事。结局似乎是注定的，主角站在现代都市的大街上仰天咆哮。咆哮吧！圣骑士！咆哮吧！救世主！咆哮吧！德古拉！

优秀品质

接下来谈谈游戏本身。由于本作采用了大量美式动作游戏的设定，本作一上市就被吐槽为《战神》版《恶魔城》，QTE 系统成为了首要吐槽对象。本作的 QTE 分为任意键 QTE 和指定键 QTE，笔者认为设计还是比较合理的，不会严重影响玩家游戏时的心情，BOSS 战 QTE 还设有检查点，很贴心。

本作解迷要素丰富，可以为爱好解迷的玩家带来不少乐趣。即便是解迷苦手也不用担心想不出答案，在冒险手册中多多翻阅就可以解开谜底，不过这样做会得不到相应的奖励。吸血鬼战棋，音乐盒，黄道十二宫等谜题都给笔者留下了深刻的印象。DLC 中的谜题更是锦上添花，尤其是棋盘布偶这个谜题，致命玩偶只会走直线而且不能二次转向，玩家需要控制布偶到达指定位置，如果布偶被毁，萝拉会很伤心地吐槽 My Toy！

※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。

实在有趣。

《暗影之王》的战斗系统也是颇具争议性的。玩家反映的主要问题有：投技过于强大可以秒杀大部分杂兵导致游戏没乐趣，防反时机不好把握，BOSS 太强大等。本作的 DLC 解决了投技过于强大的问题，玩家无法在 DLC 中使用投技秒杀杂兵了，不过防反的时机确实不好把握，即便是在系列新作《暗影之王 2》中也没能很好的解决这个问题。至于 Boss 战，说句真心话，玩家在该作一周目未获得光和暗两系魔法大招的情况下 BOSS 战的确很难打。DLC 中的 BOSS 遗忘者更是获得了《暗影之王》最强 BOSS 殊荣，即便玩家获得了两系魔法大招，也几乎无用武之地。

新作后续

时隔近四年万众期待的《恶魔城 暗影之王 2》发售了，新作引入了开放世界要素和潜入元素，故事的舞台放在了现代都市里并穿插着德古拉伯爵的回忆。

先来谈谈新作的剧情。有玩家吐槽新作也就开场部分可以让大家 YY 一下，通关后仔细想想这种说法也不是太过分。完成场面宏大的试玩部分，故事紧接着前作结尾展开了。元气大伤的德古拉差点儿被一个杂鱼 K.O.，被拯救后通过三个无辜贫民回复了部分力量的片段也为故事增加了不少反英雄色彩。不过实际上在游戏中这种片段不多，个人还是觉得黑暗色彩应该更浓重一些才能更好的符合新作的黑暗基调。

卡米拉的回归有着浓厚的酱油色彩，给人感觉很突兀，而且最酱油的应该是维克多·贝尔蒙特吗？作为现代时间线的贝尔蒙特家族后裔，人类最后的希望竟然就这么被德古拉干掉了。主角在这段剧情后获得了二段跳能力，可笔者实在高兴不起来，怎么这么一个角色就这么随随便便地死了。

各大游戏媒体对新作的评价并不高，评论几乎都在一边倒地吐槽新作中的潜入要素。如果用剧情解释游戏初期的潜入部分还情有可原，那么在德古拉伯爵击败卡米拉等 BOSS 后依旧会被守卫秒杀就真的说不过去了，史上最弱德古拉的论调也因此层出不绝。

笔者不禁自问为什么主角是人类的时候能击败潘神，成为黑暗王子后却要和潘的兄弟玩躲猫猫？最不恰当的潜入部分当属和佐贝克对决前，使用雾化能力躲过三个守卫的地方了，此时主角的能力已足够强大，足以挑战最终 BOSS，竟然还解决不了三个守卫？所以说主角元气大伤的剧情是不能解释游戏后期潜入部分的不合理性的，试问后期连个门卫都解决不了的主角是怎么打败最终 BOSS 撒旦的？

笔者认为新作的解迷要素不多，通关后除了记得玩具店老板的木偶剧之外实在想不出什么解迷要素了。很多潜入部分需要利用主角的能力才可以通过，一定程度上们弥补了新作几乎没有解迷要素的缺点，但却掩盖不了潜入部分的安排不够合理的问题。要是能够像前作的音乐盒谜题一样专门设立一个完全解谜的关卡该多好啊！或是把潜入部分放在游戏前期，让潜入部分有一个合理的解释也不错！想到大名鼎鼎的德古拉伯爵化身鼠辈东躲西藏就让人无语。

安排失当

再来谈一谈新作的节奏，新作没有明确的关卡分化，但是战斗部分显得断断续续的，大部分时间都在找路。各个场景互相独立又相互联系，但是在建筑风格上却没有各自的特点，很容易让玩家迷路。感觉本作的各个场景就如同游戏中的命运之镜的碎片一样支离破碎，不能带给玩家以连贯的感觉。

新作大多情况下支离破碎不连贯，但惟一连贯的地方却是最不能让人理解的。主角经历万难终于集齐命运之镜的碎片之后却要同自己心魔进行 BOSS 战，此时的玩家想必都是残血和魔力槽未满的情况，场景内却没有任何回复品，这场 BOSS 战太突然，玩家在没有准备的情况下就上战场了，这种安排使得战斗有点艰难。

最后说说新作的收集要素，获得能力后取得之前区域无法取得的收集是“《恶魔城》系列”的传统，本作主角的血量，魔力槽都需要通过收集要素来增加，甚至挑战项目都需要通过收集要素来解锁，所以收集要素显得尤为重要，也可以说收集要素增加了新作的可玩性。但是玩家走回头路寻找收集时却要面对一场又一场难度堪比 BOSS 战的高级杂兵战，加之魔法槽和血量回复品数量极少，使得难度大幅提升。

严格的意义上说前作是没有二周目的，关卡完成度取代了二周目的设定。《恶魔城 暗影之王 2》不同于前作，是存在二周目设定的。只可惜二周目继承的要素太少，比如二段跳能力没有继承，然而该能力却是取得某些收集要素的必要条件。对于想在二周目完成全收集的玩家无疑是个不小的打击，失落感可想而知。

瑕中有瑜

最后谈一谈新作的战斗系统。新作的战斗系统几乎无槽点，继承了前作的大多数招式，并且加入了招式熟练度和武器熟练度的设定。要说惟一的缺点就是前作中的很多华丽的招式在新作中不存在了，同时还取消了前作过于强大的投技，使得杂兵战更有挑战性，不再无聊。

可能有玩家会抱怨新作中的杂兵一拥而上很难对付，被围殴的感觉不太好。其实这种抱怨是不合理的，前作中不使用投技的话，杂兵也是同样难以对付，投技被削弱的改进还一定程度上弥补了新作战斗分散不连贯的缺点。另外 QTE 也可以关闭了，显得更加人性化。

玩过新作的玩家一定会感觉到新作回复品的减少，不过本作的战斗系统使得玩家可以选择杀死敌人的方式，是通过对变金黄色陷入硬直中的敌人吸血来恢复生命值，还是对其继续攻击根据实际情况吸魂？是一个值得玩家思考的问题。遗憾的是新作这种以战养战的回复方式和实际消耗不成正比，在混战中难免会因为那点可怜的魂手忙脚乱，使得新作的杂兵战更有挑战性。

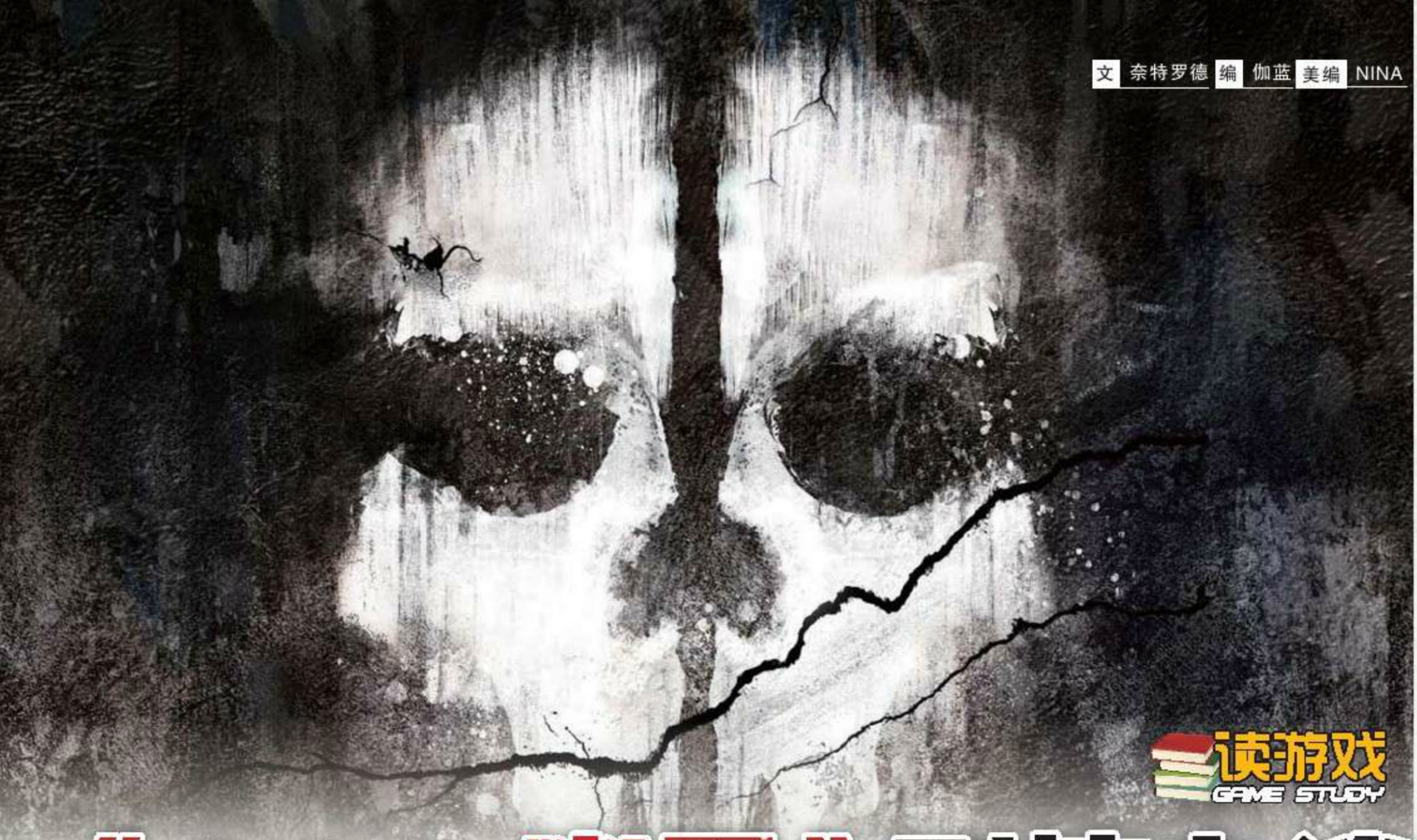
结语

总之，《恶魔城 暗影之王 2》虽然存在着潜入要素不合理，缺乏解谜要素，收集困难，无连贯性，继承要素太少等诸多缺点，但是也解决了前作投技过于强大，QTE 无法关闭，上手难度高等问题。即便新作算不上是神作佳作，也还是值得一玩的。

之前看到过“《恶魔城》系列”不会回归 2D 的报导，笔者的想法是这样的：时代在变，不回归 2D 也就罢了，但至少应该还玩家一个有“《恶魔城》系列”特色的新作，即便没有继承系列特色，最起码也要给玩家一个创新得当连贯合理的作品。不辜负玩家多年的期待，才能够创造新的经典。

文：OVERLORD　编：稀饭

文 奈特罗德 编 伽蓝 美编 NINA



读游戏 GAME STUDY

《COD 幽灵》剧情杂谈

“幽灵”的诞生

“那是不同的时期，不同的敌人。来自一级梯队的六十人被派到这里对付五百个敌军。他们的任务是：在平民医院内击退敌人，并保证其中平民安全。他们在阵地上奋战了三天没有退步，但敌人仍蜂拥而至。六十名勇士只剩下十五人。他们的时间不多了，而敌人也深知这点。在夜色的掩盖下，他们不得不撤退，但只有一个人去寻找出路了，剩下的十四人返回，继续把守他们战死兄弟曾在的岗位。战场上鲜血肆意的流淌着沾满了他们的全身。而沙粒紧贴着他们的皮肤，犹如尸布一般与其融为一体。当敌人靠近时，这仅存的 14 人猛然暴起，犹如隐形的猎手一般神出鬼没地猎杀敌人。当弹药打光时，就换上刀刃；当刀刃变钝时，就赤手空拳。最后只有一名敌人逃脱了猎杀，犹如丢了魂魄一般在沙漠中游荡。他向同伴们警告有一支可怕且无敌的队伍，他们超出了人类对自然的理解。而这支部队就是——‘幽灵’”

正是这段传奇的故事拉开了《COD 幽灵》的战役剧情的帷幕。

于去年年底推出的《COD 幽灵》因为正赶主机平台交替之时，且在玩家审美疲劳的双重压力下，因此口碑和销量都没有达到 Activision Blizzard 的预期。也许是因为全新世界观的设定，再加上缺乏《战火世界》和“《黑暗行动》系列”那样的历史代入感，让玩家们普遍认为 Infinity Ward 新讲述的故事太过单薄。但平心而论，IW 在《幽灵》上投入的心血和努力仍是有目共睹的，经过笔者研究后，发现本作无论在人物刻画和世界观构建上相比“《现代战争》系列”均有一定的超越，且不说跳出了俗套的“美苏大战”框架，单从战役、多人对战和“灭绝”三模式世界观的高度重合，就可见 IW 欲将其系列化的野心。笔者在此不从玩法上入手，只是将剧情中的点点滴滴穿插起杂谈一篇，权当是跟各玩家交流下心得。

《幽灵》的剧情并未继承《现代战争》的设定，但其基调大体仍为写实风格，其时间线梳理如下。

“幽灵”时间线

2005年

特拉维夫战争于中东爆发，切断了西方世界绝大多数的石油供给，引发了全球性能源危机。

以美军为首北约联军在伊朗边境开展“沙漠毒蛇”作战行动，60 名第一梯队战士受命防御平民医院，经过三天三夜的激战最后虽只剩 15 人生还但击退了 500 名敌军，并被敌人称之为“幽灵”，而这就是游戏开始的一幕。

特拉维夫战争

又称 Tel Aviv War，主要是以色列及其美国盟友同前者周边中东国家之间的军事冲突。此战带来了中东地区的连锁反应，爆发了核子大战并引起了全球性能源危机，并严重影响了第一世界国家的能源供给。而正是这场战争给了南美联盟崛起并掌握全球能源命脉的机会。

2005年~2015年

美国及其北约盟友，包括其他像俄罗斯、中国、印度等依赖中东石油资源的国家遭受重创，全球局势虽然和平但却如履薄冰。

在南美，在委内瑞拉、巴西和智利等国家牵头的情况下，这些国家组建了美洲联盟。在数年后美洲联盟几乎垄断了全球能源市场，并确立了坚固的军事联盟关系。

美洲联盟

Federation of the Americas，简称联盟，是一个集政治、经济、军事的拉丁美洲国家联盟组织。联盟的首都定在委瑞内拉的加拉加斯。在特拉维夫战争结束后，迅速垄断全球能源市场，在 Diego Almagro 将军领导下与北美国家敌对。

2015年

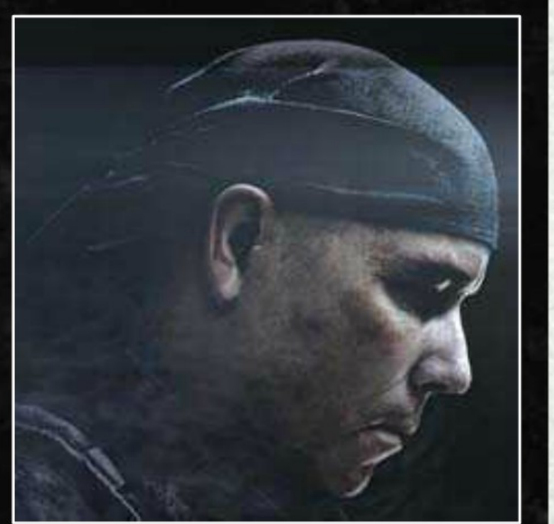
联盟的实际掌控权落在 Diego Almagro 将军手中，其在国内掀起了强烈的反美狂潮。他命令将联盟管辖区域内的所有美裔平民囚禁或屠杀。这很快引起了美国政府的高度关注。此时联合国介入，但美国随后发现了 20 名联合国维和部队队员的尸体被抛入海中。

7 月 8 日，（任务 Legends Never Die）美国政府为了清除 Diego Almagro 将军带来的威胁而开展了“邮件退还”作战行动，此行动由 Gabriel Rorke 带领幽灵小队潜入拉加拉斯刺杀 Diego，并瓦解联盟的政权。虽然 Rorke 成功击杀了 Diego，但是联盟部队击溃了水坝并让洪水淹没了整个城市。Rorke 在任务中遇险，其队友 Elias 为了保全整个队伍被迫放弃营救 Rorke。之后 Rorke 被联盟军队所擒获，在肉体折磨和药物麻醉的作用下，Rorke 转投了敌方阵营。

然而，Diego Almagro 将军的死亡并未阻止联盟成为超级强国的脚步，虽然联盟和美国签订了停战条约，但其仍然向北扩张，吞并了美洲中部和加勒比海附近的国家。

Gabriel T. Rorke

“幽灵”小队前任队长，曾于美国安纳波利斯海军学院毕业并调入海军陆战队直属侦察连，而后晋升为上尉军衔。于 2005 年带领第一梯队参加“沙漠毒蛇”作战行动，这一役赋予了他在战斗中更为专注平静的心理素质，并成为创立了“潜行者”特战队的契机（“幽灵”为非官方称谓）。在 2015 年 7 月刺杀 Diego 将军的作战行动中，他虽完成了任务目标但却不幸落入洪水之中。随后被联盟抓捕的他，被联盟洗脑而成为了联盟最顶级的特战队员——幽灵杀手。在他的带领下，联盟对“幽灵”小队进行了有效的打击，成为了游戏中玩家的主要对手。



2017年7月10日（任务Ghost Stories）

美国新型太空轨道武器“奥丁”被撕毁了停战条约的联盟军队所占领，联盟随即使用“奥丁”攻击了美国的多个城市并造成大量的平民伤亡。在 Kyra Mosley 和 Baker 专家的努力下，成功将奥丁的发射模块坠入大气层阻止了第二次发射，但却在此过程中牺牲了自己的生命。

而在此时 Elias 在地面上正给两名新兵儿子讲述“幽灵”小队的故事，他们也因此受到了波及。

遭受重创的美国无法冠有超级大国的名头，而联盟则因其丰富的资源储备而成为世界霸主并正式出兵残破的美国。

奥丁空间站

原名为 O.D.I.N，全称为 Orbital Defense Initiative，是一种发射高硬度钨弹的太空轨道攻击武器。在 2017 年，被南美联盟偷袭占领后用来攻击美国，在第一轮攻击中，洛杉矶、休斯顿、迈阿密等城市惨遭毁灭，同时造成两千七百万平民伤亡。第二轮攻击的锁定目标为旧金山、芝加哥和华盛顿特区等地，为了避免造成更大的伤亡，ODIN 宇航员 Mosley 和 Baker 破坏了发射模块并殉职。这样使得第二轮的钨弹偏移到加州南部、新墨西哥州、佛罗里达等地，在灭绝模式的故事中也是因此激活了深处科罗拉多州的地下 Cryptids 巢穴。

2018年12月10日

联盟军队利用反向工程技术，从美国海军阿利伯克级驱逐舰中挖掘了相关的核心技术，并成功开发了新型的神盾级驱逐舰。该舰配备了一款新式声纳脉冲系统，能够发射出足以粉碎人体器官和骨骼的高能量声波。联盟使用了很多士兵作为实验体，其测试结果就是无一生还。

2017年~2027年

元气大伤的美国在地面战场上的抵挡持续十年之久。为抵挡敌人的进攻，美国在受损城市的周围修建起混凝土高墙“自由之壁”，并在外围布置地雷阵，而混凝土外的废土被称为“无人区”。

2027年6月6日（任务Brave New World）

此时已成为侦察部队一员的 Logan、David Walker（代号“Hesh”）以及他们的侦察犬 Riley 前往自由之壁外围执行侦察任务时与联盟军队发生交火。当他们返回圣塔莫妮卡要塞时，作为父亲且已成为他们上司的 Elias 命其前往防御墙外，同时也是他们原本的家——“无人区”中侦察联盟的军事动向。

Elias T. Walker，代号稻草人

“幽灵”现任队长，Logan 和 David 的生父。参军时隶属于美国陆军第一骑兵师，特拉维夫战役中加入第一梯队和 Rorke 等人共事，沙漠毒蛇一役后，建立了潜行者部队。从军生涯中多次被授予荣誉勋章提名、银星勋章和铜星勋章。在“邮件退还”行动中，面临人生最艰难的抉择，不得不违心抛弃了队友 Rorke，而这也在 Rorke 心中种下了仇恨的种子。原本退役的他在奥丁攻击后重回军队，值得一提的是他是 Riley 第一个训练者。

6月7日（任务No Man's Land）

Logan 一行来到圣地亚戈北部 10 英里处，侦察到联盟正在奥丁残骸坠落地点上进行挖掘作业，同时探查一名叫做 Gabriel Rorke 的联盟指挥官提及到的“Homecoming”行动。随后 Logan 和 Hesh 遭遇了狼群袭击并与潜行者 6 队的两名“幽灵”队员 Keegan Russ 和 Thomas Merrick 会合，一同营救被俘的队友 Ajax。

同日19时32分时（任务Struck down）

幽灵一行人到达圣地亚戈一体育场，发现该处为联盟的前线运作中心及指挥部，同时也发现了 Ajax 的行踪。当找到奄奄一息的 Ajax 时得知联盟将对墙后的美军实施大规模进攻，随后幽灵带着 Ajax 的尸体撤离。

6月8日（任务Homecoming）

联盟军队对圣塔莫妮卡要塞展开猛烈进攻，美军被迫撤离。Logan 兄弟前去营救指挥部的父亲，在遭遇联合会士兵的埋伏后被“幽灵”小队救出。此时才发现其父 Elias 的身分竟然就是“幽灵”的指挥官，而兄弟俩因为表现出色，正式成为幽灵小队的成员。

6月15日（任务Federation Day）

在联盟国庆之日，Logan、Hesh 与 Keegan 突袭加拉加斯的一幢高楼，计划从 Victor Ramos 口中得到 Rorke 的方位，Victor Ramos 是联盟科技部门的高级官员，作为 Rorke 的心腹，他牵头了联盟的轨道防御平台计划。谁料 Rorke 早已设下埋伏炸毁了大楼，而 3 名幽灵携带着 Ramos 的文件在 52 层成功跳伞逃脱。

6月16日（任务Birds of Prey）

分析了 Ramos 笔电中的资料后，幽灵小队在 AH-64 阿帕奇中队的掩护下，在墨西哥湾的一个油田中成功逮捕了 Rorke，并通过运输机押往美国境内。

6月17日（任务The Hunted）

好久不见的 Rorke 和 Elias 在飞机上“叙旧”的过程中，联盟 Y-8 型炮舰攻击解体了幽灵小队的运输机并救出了 Rorke。幽灵小队迫降到墨西哥尤卡坦密林深处，在与联盟侦察部队交火的过程中发现了联盟发射了数枚火箭，疑似远程导弹但发现其未命中任何目标。

6月20日（任务Clockwork）

在总统的授权下，幽灵小队潜入至智利阿根廷边界安第斯山脉下的联盟基地调查导弹项目的信息，在获取的资料中得知了联盟的进攻计划，而导弹项目的老巢在里约热内卢的一个军事重港中。

6月25日（任务Atlas Falls）

为了分散联盟第三舰队的注意力，幽灵小队突袭了位于南极洲的一个极为重要的联盟石油平台。而联盟为了防止美国进一步的进攻，将第三舰队调至阿特拉斯平台，仅剩一艘神盾驱逐舰守卫导弹工厂。

6月27日（任务Into The Deep）

为了避开联盟的防空力量，Logan 和 Keegan 通过水下潜入里约热内卢附近海域。经过与敌人和鲨鱼的交锋并回避了声纳脉冲的攻击后，Logan 成功使用“普罗蒂厄斯”鱼雷击中了联盟神盾级驱逐舰惟一的弱点——吃水线下的排热口。至此前往导弹工厂的水面威胁全部清除。

同日22时17分（任务End of the Line）

幽灵小队渗透进重兵把守的导弹工厂，发现联盟除了先进的常规武器外，还欲打造自己的轨道防御系统。这套系统应是对奥丁逆向破译的设计产物，名为 FEDSAT Prototype。而后幽灵小队撤离，美军对工厂进行了全面轰炸。

6月28日（任务Sin City）

向国防部长汇报情况后，幽灵小队在内华达州拉斯维加斯的安全屋汇合，不料却遭到了联盟士兵的埋伏全部被俘。Rorke 当着 Logan 和 Hesh 的面处决了他们的父亲 Elias。Keegan 及时赶到救出了敌人枪口下的 Logan，军犬 Riley 被狙击手击伤但几人最后仍和美军会合撤离。Rorke 在审讯幽灵时对美军的情报不感兴趣，很显然是个人恩怨更多一些。

7月5日（任务All or nothing）

为了阻止联盟使用动能攻击武器平台（又称“LOKI”）攻击美国本土，美军孤注一掷地派出仅剩的解放者号航空母舰以及全部军事力量进攻联盟本土。在舰队靠近海岸线时，联盟军队开始还击并强行登船，战事正酣之时洛基启动，击沉了解放者号。此时“伊卡洛斯”号航天飞机升空，准备在太空中突袭洛基。

洛基空间站

原名为 LOKI，由美洲联盟所建造的太空动能攻击武器。主要设计者为 Victor Ramos，其技术一部分由奥丁残骸反向破译取得，另一部部分由 Rorke 偷窃的机密情报获得。

相比于奥丁，洛基有几点改进：首先减小钨弹的体积，这样可有效防止误伤友军。其次洛基采用单个控制卫星控制 23 个单独的发射模块的运行方式，有效增加打击范围并的同时可打击多个目标。第三，除了人工操作以外，也可通过地面指挥中心进行遥控。在联盟原有作战计划中，洛基可对华盛顿特区、纽约、芝加哥、洛杉矶进行攻击并造成 1600 万人的伤亡人数。

同日15时16分（任务Severed Ties）

美军的地面装甲部队穿过阿塔卡马沙漠并破坏了联盟卫星雷达列阵外围防空工事，此时幽灵小队带领空中支援杀到并使用弹道导弹击毁了联盟卫星雷达列阵，以此让联盟无法发现空中的“伊卡洛斯”。

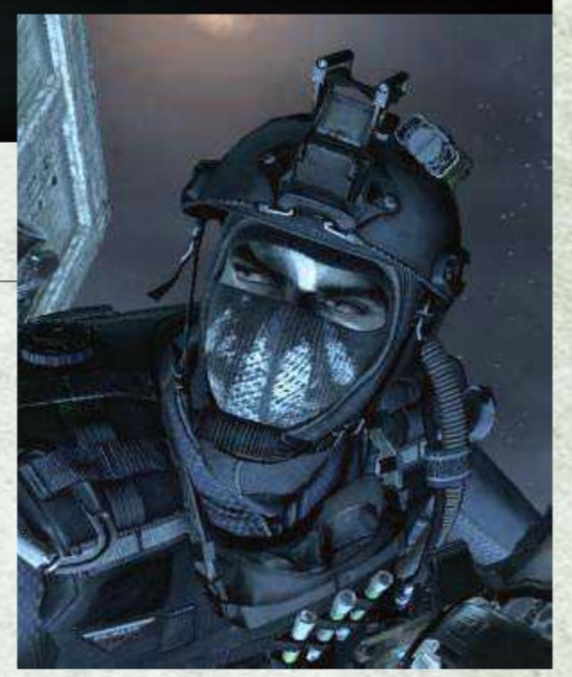
随后（任务 LOKI），美国宇航员偷袭了 LOKI 平台，将其破解后借助美军的侦察无人机的指引摧毁了包围美军的联盟重装部队。

与此同时（任务 The Ghost Killer），Logan 和 Hesh 兄弟潜入到联盟的一列补给列车，而他们为父报仇的目标 Rorke 就在这辆列车上。在引擎室与 Rorke 进行了一番搏斗之后，Hesh 命令友军宇航员向这辆列车开火。在列车受损落入海中之后，Logan 用一发子弹击穿了缠斗中的 Hesh 和 Rorke，以及他们身后的车窗。随后 Logan 把 Hesh 拖出水面，体力消耗过多的他们瘫坐在沙滩上享受着胜利的喜悦和复仇的快感。突然，并未丧命的 Rorke 从背后偷袭了兄弟俩，击倒了 Hesh 并把 Logan 手臂打至骨折，将 Logan 带走后行踪不明。

未知时间

在雨林深处的一处地牢内，Logan 遭受着 Rorke 曾受到的折磨。带着兄弟俩是否会反目成仇的伏笔，《幽灵》的故事暂时落下了帷幕。

“幽灵”小队的前世今生



“我们是黑暗中的幽灵，我们能摆平一切”

幽灵小队（GHOSTS），官方番号为潜行者特种部队，其成员由其他美军特种部队成员选拔构成。也许因为《现代战争2》中Ghost超高的人气，让IW在本作主角的设定上对其进行了大量的参考，不过在剧情中却没有什么瓜葛和联系。幽灵小队在美军沙漠毒蛇行动之后由其幸存的传奇士兵组建。下面就为大家介绍幽灵小队的主要成员。

Kick

关于Kick的记录不多，他本为前海豹部队队员，后来在Clockwork、Black Ice、Rio De Janeiro等任务中协助玩家。值得注意的是他和Keegan是游戏中惟一没受过伤的队友。

Elias T. Walker

代号：稻草人，幽灵创始人及前任指挥官，也是主角兄弟的父亲。

Gabriel T. Rorke

前任前线指挥官，在执行任务被联盟逮捕洗脑后成为幽灵杀手。

David Walker

代号破甲弹，主角的长兄，Elias的长子，同时亦为Riley的训练师。David从小和弟弟就被父亲按照军事标准训练，18岁时一同参军。在奥丁攻击美国时，他们刚好才听父亲讲述完幽灵小队的传奇经历。正在联盟战争中因表现出色被其父拉入了幽灵小队，后一直陪伴在主角左右。

Thomas A. Merrick

幽灵现任指挥官，出生在军人世家，其祖父Clyde E. Merrick曾参加二战著名的诺曼底战役，其父Nicholas "Bull" Merrick上士在伊拉克费卢杰执行任务时阵亡。他于17岁就完成了海豹突击队的训练，并加入海豹2队，而后加入第一梯队与Rorke等人共事。曾参加“邮件退回”任务，其在幽灵小队中代号为幽灵6号，同时也是Logan和Hesh的导师。

Logan Walker

本作主角，Elias的次子，David的弟弟。在加入幽灵之前的经历同于其哥，兄弟俩从圣地亚戈的森林中长大，学会射击、猎杀、无声交流。在联盟战争最后一刻，被Rorke击断手臂并带走，后者可能企图通过相同的方式将其洗脑。他的幽灵面具继承自他父亲Elias，也是本作LOGO中的那一款。

Alex V. Johnson

代号埃阿斯，在加入幽灵之前在海军陆战队侦察队服役。曾参加“邮件退回”行动，当时还是菜鸟的他现在早可独当一面。后来被联盟捕获，受刑期间表现出坚韧不屈的性格，但仍因失血过多而阵亡。

Riley

本作中的另一位明星，从第二款宣传片开始就成为玩家讨论的焦点。Riley作为一只德国牧羊犬在幽灵队伍中担任着“清除爆炸物和协助其他队员击倒敌人”的职责。其于2026年出生被Elias养大并移交给Hesh训练。在圣莫妮卡要塞中的人缘不错，是主角兄弟的亲密战友。在拉斯维加斯为了保护主角而被狙击手命中受伤，但仍被主角从战场上带了回来，后在解放者号航空母舰上养伤，但是航母最后被洛基击沉，Riley的生死未卜。Riley的动作捕捉源自一只海豹部队中退役的K9军犬，以确保它每一个动作的专业性和准确性，而它在游戏中的建模基本按照海豹军犬的装备所制作。另Riley的名字源自《现代战争2》中人气角色Ghost的真实姓名“Simon Riley”。

Keegan P. Russ

曾在美国海军陆战队军直属侦察连服役，战场的磨练让其拥有不俗的枪法，亦曾参加“沙漠毒蛇”行动，在幽灵小队中担任狙击手位置。在拉斯维加斯中曾用其手中的L115救出被困的Logan一行。

“幽灵”的死亡镰刀——装备

Honey Badger

说到本作中的代表性武器，不得不提到蜜獾突击步枪。这把武器终于取代了 IW 历代作品中屡唱主角的 M4A1 卡宾枪

蜜獾突击步枪由先进武器装备公司应美国特种作战司令部（USSOCOM）要求所研制的短枪管步枪，发射该公司最新研制的 .300 AAC BLK 弹。这让蜜獾的攻击力和制止力高于绝大多数冲锋枪，且其全枪长度还低于 MP5SD 和安装了消音器的 MP7A1。同时采用 AR 系的下机匣，让熟悉 M4A1 的特种兵可迅速熟练操作这把武器。其紧凑的外形、帅气的换弹动作和自带消音功能非常符合幽灵小队的神秘气质。在剧情中，在多次潜入任务中被 Logan、Hesh 和其他幽灵队员所使用。

MTS-255

当 Hesh 重返自己被摧毁的家并发现了这把霰弹枪时感叹道“真是想不到还能再见到他！”这是一款很稀有的俄罗斯霰弹枪，所以 Walker 兄弟一定曾将其当做至宝。这把霰弹枪采用左轮结构，每个弹巢可容纳 5 发霰弹。作为本作中射速较高的霰弹枪，爆发力十足，这把带有西部风情的武器在随后的任务中一直伴随在 Hesh 身边。

Remington R5

在 21 世纪的 20 年代，M4、M16 这类老前辈基本退役，而同为 AR 系的雷明顿 R5 突击步枪接了前辈的班。此款步枪除了导气原理与 M4 不同以外其余结构基本一致，但拥有更强改装性能。剧情中被美军地面部队和部分联盟士兵所使用，在刺杀 Diego 将军的“邮件退回”行动中，幽灵小队的成员均装备了此款步枪，可见其性能不俗。当然，《COD》作为千万级销量的作品，不排除这是雷明顿公司在游戏中投放的软广告。若你想寻找最熟悉的射击手感，选他没错。

IA-2

《幽灵》不同于系列武器系统的一个地方就是增加精确射手步枪这一武器分类。而在第一款对战预告片的最后，随着阿姆最后一句歌词吐完，系列首次出现的女战士携带着精确射手步枪 IA-2 惊艳登场。IA-2 是一款巴西制的模块化步枪，其设计改造自经典武器 FNFAL。幽灵小队在潜入拉加拉斯的摩天大厦时看中了其精确打击的能力以及隐秘性能。同时其使用的弹药口径同联盟军队使用的一致，这在特种作战中十分重要，既可以不暴露身分同时也保持弹药的补给。

Vector CRB

Vector 冲锋枪也算是“《COD》系列”的常客了，在《现代战争》和《黑暗行动》中均有出现。其独特的外观让玩家印象深刻。该枪由美国 KRISS 公司所研制，装备了独特的 KRISS Super V 后坐力抑制系统，可将后坐冲量向下方转移来抵消对瞄准的影响，具体表现就是较低的后坐力。而在游戏中这一特性也展现的淋漓尽致，虽然射速不高，但是 .45ACP 弹的攻击力可不是吃素的。Logan 在进攻南美联盟的时候均装备了这把冲锋枪防身。值得吐槽的是 Vector CRB 原本是半自动的卡宾型号，游戏里仍使用了冲锋枪的设定很显然是摆了一个乌龙。

APS水下突击步枪

虽然《幽灵》不是第一个出现潜水场景的系列作品，但却是首个拥有水下作战任务的作品。当玩家徜徉在大海深处，体会鱼群在身边环绕的同时，手中持着的就是 APS 水下突击步枪。此枪采用箭型弹头，在水下拥有较大的射程和更强的穿透力。在剧情中被幽灵小队和联盟蛙人所使用。值得注意的是，这把武器是使命召唤枪械史中第一把拥有弹道时间的自动武器，所以在瞄准时要打好提前量。

.44麦格鲁姆左轮手枪

从《现代战争》开始，一把霸气的左轮手枪就成为了 BOSS 的必备武器，这一点在《幽灵》中也未能幸免。在最终肉搏决战中，这把手枪成为了 Logan 和 Rorke 争夺的焦点。直到捡起最后一发子弹并同时击穿 Hesh 和 Rorke 时，才将这争斗画上了临时的句号。游戏中的 .44 麦格鲁姆理所当然的拥有近距离一击必杀的攻击力，奇怪的是在剧情中这把枪采用双动半自动模式，而在多人对战和灭绝模式里却变成单动模式。这让其在扣动扳机之前必须手动将击锤置于待发位置，极大地影响其射速。这对射手的准度提出了更高的要求。

结语

和《潜龙谍影》一类的军事剧情深坑类游戏相比，这代《COD》兼备了玩法和剧情上的丰富深度，在探索时着实一种乐趣。至此《COD 幽灵》剧情的基本要素挖的差不多了，但是还有大量细节和彩蛋没有被提及，更不要说灭绝模式同主线一样庞大的剧情和世界观还没被笔者展开。目前 DLC 灭绝模式推出到了第二个 DLC 毁灭，剧情就已经令人无法自拔，待到四部 DLC 全部面世时，笔者定会将其梳理出来与各位分享。

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

《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
《游戏机实用技术》微信公众号

插图：木仙

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★既然时间进入了春季，万物生长，UCG也要进入革新路线了，上期预告过的编辑视点改版这期正式上线，新增了“编辑议题”这个子栏目，之后将会挑选业界发生的大事来让小编们进行讨论，并发表各自的观点。本期的关注焦点是GDC会议上大放异彩的各种新颖操作设备。在写下这篇前言时，2014年的PAX East大会已经进入到了最后一天，下一期的编辑议题，应该就是这场盛会了，请大家期待。

★同时这期大家熟悉的小编寄语也会进行一次形式上的改动，每位小编的寄语自然还是少不了的，不过为了提高生活化气息，栏目的结构会进行一次调整，正好想要有感而发的小编可以扩大寄语的篇幅，而如果有小编当期忙于工作没有太多业余生活，篇幅可以适当地缩小，让大家都可以更自由地发挥。本期也是第一次试行，各位读者如果有什么意见好建议请记得告诉我们哦。

★为了丰富小编们的文娱生活，本期编辑部组织去围观漫威今年的超级英雄电影头炮《美国队长2》，制作精良程度和亮点之多战翻第一部N条街，小编们观影后纷纷点32个赞，但也纷纷表示IMAX 3D版除了屏幕比较大外全程几乎只有字幕是立体的，简直不能忍。更多的影评大家可以在读编往来的后文里看到哦。

★最后提醒一下大家，本期开始黄金眼栏目里《掌机王SP》的小编们也会过来串门哦！

Email 捨弃吧！DT！：这两天玩了《神偷》，玩之前看了网上的攻略解说，各种神走位看着简直赏心悦目，结果自己一玩，呵呵，不是打碎瓶子就是惊动了狗，每次评分一出都是掠夺者，手残党真心不会玩潜行类游戏啊！

过来人表示其实习惯了以后这款游戏的潜行难度还算是偏低的，因为其实留给玩家飞檐走壁的空间还挺不少，耐心观察和正确拟定行进路线才是关键，反应速度和敏捷度对这种慢节奏游戏来说基本就是没需求的，所以这位读者你遇到的问题不是神经反应不够快，而是试图模仿那些已经练了几十遍通关流程然后录视频来炫的高玩，自然是没法一次就做到他们那种风骚的走位啊。

微信 冯甘霖：众小编们，世界杯很快就要到了，编辑部有多少真.球迷和伪.球迷呢？大家会不会熬夜看球（DU）赛（QIU）呢？话说看球赛要有点彩头看得才过瘾嘛！

每年世界杯老编都会亲自出面，组织官方看（DU）球。每次赢的人都是完全不看球的。这充分说明了足球是圆的这一真理。个人这次不看好德国，看好巴西！（我低调攒RPing）

编辑部游戏风向标

一闪一闪亮晶晶，满眼都是小星星！

——哪吒被《初音未来 歌姬计划 F2》里表心病狂的星星音符折磨得苦不堪言。

移动一格 500 块，画满全地图可得多少钱？

——自从时雨在《第 3 次超级机器人大战 Z》得到了移动加钱的芯片后，开始满地图狂奔的刷钱之旅。

制作组为了强调琴兰迪尔的美貌还特意给他准备了一面手镜，真是用心良苦。

——八重樱称赞《乐高 霍比特人》细节的同时仍表示是拿这强脸只能给差评。

我裤子都脱了你竟然穿水着？

——在《新 Loveplus+》的热海旅行共浴 Play 中选择了"这时候要像个男人"的初心者。

Email 雷电：话说《自由战争》这游戏创建女角色可以自定义胸部大小，这可是同类共斗游戏里没有的地方啊！期待饭老板捏出胸部更大的女角。

我去，神作，必玩！

丧心病狂，饭老板你明明吐槽这游戏设定中二手感生硬，无限接近渣 GAME 的说！

错了，我批判的这些都是表象，其实内在是尖锐地讽刺这个游戏的中二世界观设定，具体的梗大家看看设定中那什么莫名其妙的刑期 100 万年你们就懂了。Anyway，我就是和大家研究苍老师的作品一样，带着批判的精神与眼光与感受这款游戏，大家尽管可以放心，我的精神壁垒可是强大得很！

说了那么多，那饭老板你到底会用男性角色还是女性角色？

肯定是妹子嘛，谁要操纵男人啊！

微信 许鹏：今天刚买到 UCG 第 342 期，当看到第 117 页时实在忍不住吐槽，右上角的图片是在炫耀显示器吗？你们太埋汰广大读者的智商了！明明那个鼠标垫才是亮点好不！老婆大人一眼就看出来了，初心者你是高级黑啊！稀饭你就承认了吧，大家都是爷们，我们懂的。

居然被发现了！还有另外一个很明显的亮点！各位读者知道为什么屏幕是黑的吗？其实还是因为原本的屏幕桌面无法直视，只好将显示器关闭了！太绅士太 Gay Green 了！

唉，每次路过我都要装作四周看风景，屏幕太美，我不忍看。

喂！你们别趁机黑啊！！那不是我的显示器啊！为什么你们一个个都装作没听到走开了啊？！

微信 Calen：话说编辑们的工资一样，为什么差距那么大呢？饭老板这么胖，应该在食量上的花费也很多吧！

我怎么不知道编辑们工资是一样的！

绝逼不一样啊，饭老板又买 Xbox One 又入《泰坦天降》，我们都看呆了好不好！

还给父母买 50 寸索尼大电视，这钱哪来的！

每天准时下午喝两大杯星巴克的钱又是拿来的！

毛线，全部是血汗钱，而且谁受得了每天喝两大杯咖啡啊，不要命么！

那饭老板的脂肪是哪来的？

这是生活的负担，你们不懂！

壕才懂！

猛拍一砖

Email 零水：342 期的《如龙 维新》支线奖杯攻略时说支线任务失败显示为“济”，但是我按照攻略来玩支线成功时显示的就是“济”，难不成是弄反了吗？

本作的支线无论结果成功还是失败，在 Complete 列表上都是显示“济”。很抱歉给各位读者带来困扰，非常感谢这位读者指出错误所在。

Email galaxy：UCG 如今慢慢变成了我的习惯，虽然我没有创刊号也没有每期都收齐，但是想起来总会拿起那么 10 多块钱往书店走。UCG 已经成熟，书刊附送海报、游戏电影方面的推介等等，深得看官们喜爱。但是我突然想了一个念头，为什么 UCG 不搞自己的贺岁短片呢？最近一个朋友给我看了一个视频，一个 DNF 的高玩和著名玩家“枪魂冰子”近几年每年都出 DNF 的贺岁片，长度差不多都一个小时以上了。内容无非就是燃血的 BGM 加自制过场再配上各服务器各区的达人玩家刷图 PK 等视频，虽然我不玩 DNF 但是能号召这么多高玩出一个贺岁片的人也很牛了。UCG 也可以搞啊，每年都拿一些当年的游戏 CG，把热血最强的那些达人高玩叫到一起，让他们打几个挑战，然后剪在一起等等，想想就热血沸腾，期待能看到 UCG 贺岁片的那一天。

这里要先谢谢 galaxy 读者的建议，今年恰逢 UCG 的视频部门大扩招，有不少在视频制作方面有着丰富经验的同事们加入到了我们的队伍当中，我想一部属于 UCG 的贺岁短片也的确会是体现各位新同事实力的好机会。不过鉴于 UCG 是泛游戏领域的杂志，所以只有热血最强挑战这么纯粹的视频恐怕就不会是我们制作的主题了。无论如何，我们都会选择一个最让大家喜闻乐见，也最符合 UCG 特色的题材来去制作这部短片——或类似的内容，敬请各位读者期待。

Email 砸メ杰：看了 342 期提到南方潮湿天气，以在下抗潮二十多年的经验，教各位小编一妙招，就是内裤穿一天，调转穿一天，反转穿一天，然后再调转穿一天，一共可以穿四天，妈妈不用担心没内裤穿了。

首先谢谢你的好招，相信部分小编早已掌握此等神技。但要我说吧，其实他们就是傲娇，随便买一个一百几十的干衣架就能解决的事情，枉我一直苦口婆心为他们预警南方潮湿天气，为什么他们就是不听哥的劝，活该，哼！

Email 13256851578：343 期的攻略简直太使用啦，尤其是《刃 忍龙 Z》，自己正被两个醉汉搞得死去活来的，这下总算到我的回合啦！还有，攻略最后那张那张配图是谁放的，蒙蒂嘴中苦无那莫名颜色的液体是闹哪样？

因为这个是官图啦，所以就算你问我那些液体是什么，我也只能按照设定告诉你那是胆汁（好孩子千万不要尝哦）。至于为啥要放这张图……你看看这游戏里面都是些什么角色，不是穿女装的变态大叔就是恶心难看的僵尸，玩到最后当然是要放一张星期一小姐的性感大图调剂一下的嘛。

编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽

最近在微博上流行一种文体叫“除我以外，全员××”，于是闲得蛋疼的小编们也来玩了一把。

除爷以外，全员毒抗零。

除私以外，全员传说伪非。

除本帅外，全员杂兵。

除我以外，全员音游渣。

除本姑娘外，全员野村黑。

除我以外，全员阵营饭。

除哥以外，全员无基友。

大家好，我是基友。

Email 神样の奇跡：我觉得我的爱好和许多人都一样？我最爱的RPG有3大：“《传说》系列”、“《轨迹》系列”和“《女神异闻录》系列”。这些游戏我都是玩了好几遍还是不亦乐乎，多周目是必不可少的，《TOV》4周目300+小时也好、《TOX》5周目也好、《TOG》两个版本各3周目也好、《TOD2》6周目等等真是很开心，“《轨迹》系列”从《FC》玩了5遍、《SC》玩了4遍、《3RD》玩了4遍，到《零轨》三种版本各玩两遍、《碧轨》两个版本一共5遍，准备《EVO》再来3遍。《闪轨》只打了二周目有点儿可惜，“《女神异闻录》系列”也是3周目节奏，作为一个RPG玩家果然还是要多周目啊！

日式游戏很多都是有周目继承要素和二周目后限定的支线，例如《传说》周目继承专用的Grade商店就是一种，在想要体验更高难度时多周目的战斗积累是不可避免的，在新开一周目时手上拿着上一周目最终战时的武器来使用秘奥义的那种感觉想必最是让人振奋的吧。当然，其中也有像《零轨EVO》、《仙乐传说 混合包》这样必须多周目才能够获得所有奖杯的游戏，在有压力的前提下来进行多周目也是一种不错的游戏方式。

开始就能够使用秘奥义的感觉真的是很棒，特别是去揍一周目时把我们虐得要死不活的BOSS的时候！话说前段时间还看到秋沙雨妹子开新周目玩《无尽传说2》呢，虽然主角看起来和背景的世界观不太对。

那是《无尽传说2》特有的变化服装系统，能够把队伍里的角色外观变成不可操作的其他角色，把可爱的男孩子变成可爱的女孩子，把可爱的女孩子变成在天上飞的筋肉男也不是不可能的！这也是多周目的特殊乐趣之一。

在天上飞的筋肉男……秋沙雨你的兴♂趣就这么暴露了，《传说》果然是个基佬游戏！

神烦啊！

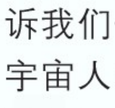
Email 糯米糍：请问要如何去说服一个女孩子玩《黑暗之魂2》？

别怕，跨越我的尸体，你就会迎来胜利的曙光。

哎哟没想到时雨还挺浪漫的！但我怎么觉得最后的结果往往是你们彼此踩着对方的尸体前进呢？

先骗过来再说，之后会发生什么就不管了！

Email 白色珊瑚泪：这次我们就先放过可怜的饭老板吧，我觉得其实更应该和宇宙绅士来谈谈人生，啊不，妹子。据我看杂志得出的结论，其实宇宙人才是编辑部里最大的绅士对不对，你看我有证据哟，我不敢说编辑部近两年所有的绅士向游戏都是宙先生做的，但是至少有百分之八十有木有，从《闪乱神乐》攻略的更衣室奖杯到《限界凸骑》的各种跟踪报道，再到很久以前的《出包女王》的“友情（绅士）提醒”等等，无不告诉我们一个天大的真相，那就是宇宙人才是编辑部最大的绅士！（二次元万岁）你是否还记得大明湖畔……啊不，是“读编往来”无双总帅的那句话么（严肃而悲壮）：“2014年的拼图就由宇宙人来负责好了！”这之中包含的深意，你懂得……总之，倘若有一天，二次元和三次元模糊（重合）之时，就是宇宙人展现真我的真正时刻。怎么你不信？别忘了，宇宙人为什么会叫宇宙人呢？你只要算算宇宙里有多少的妹子和妹子游戏，就懂咯。


咳咳，首先呢，宇宙人这个名字其实跟妹子无关啊无关，然后再偷偷告诉你个事，编辑部向来有个习惯就是谁负责写过个系列或者类型的游戏，下次有同类就会优先由那个人来写，我当初还是实习的时候为了好好表现哪顾得上节操，真是万万没想到啊……

刚来的时候你不是说因为有很多根chu手所以小编名就叫宇宙人么。

你买绅士游戏的限定版从来都不手软的，之前买《影牢》的限定还说为了让性感的女主角骑木马。

你桌子上还光明正大地放着一只樱坂琴音的PVC，连稀饭都是偷偷放在寝室的。

你们就继续黑吧，至少证明了我性取向是正常的！不像某个Gay ♂ Green。

哥怎么又躺枪？

Email 风语者：时雨，没看出来啊，你有这么一高端！霸气！上档次的外号，我才发现时雨多俗啊，直接换成“发骚小受”，强烈支持你换名，并且真诚的送你一句话：且受且珍惜啊。

莫当真啊！缘由是这样的，我大学有几个玩得很好的朋友，然后某天大家不知道搭了哪根筋，就各自给对方的外号。什么“甩妹大师”、“人贱合一”、“表情大帝”啥的，不知道为啥他们黑我就特别起劲，起了这么一个名字！一定是我平时的作风太正派，这是他们给我安上的“莫须有”罪名！

解释了这么多，不还是说明你是个“发骚小受”么！

且受且珍惜啊！

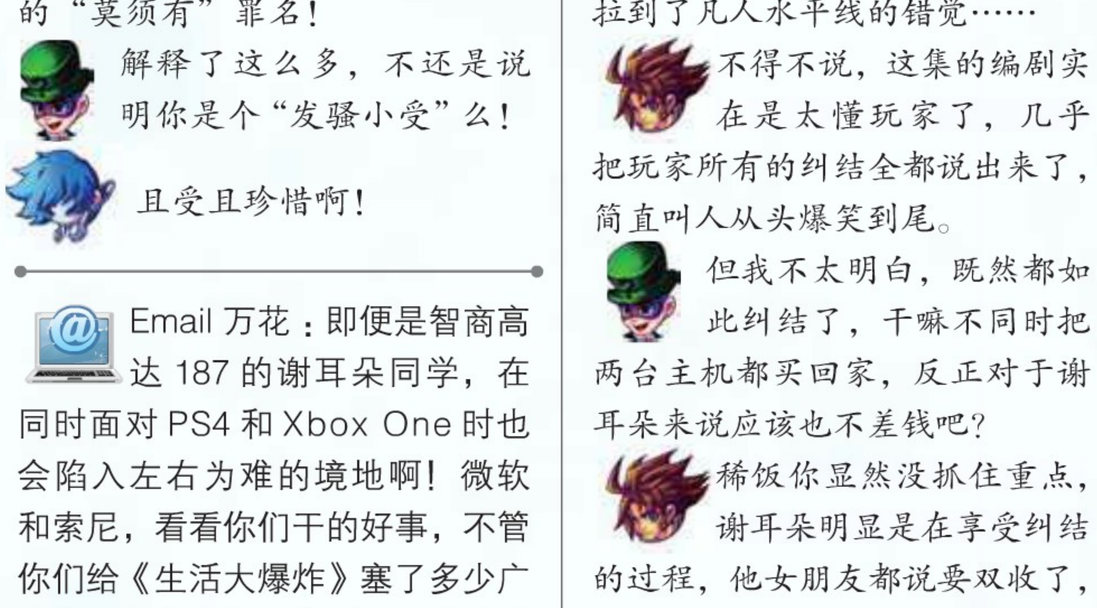
Email 万花：即便是智商高达187的谢耳朵同学，在同时面对PS4和Xbox One时也会陷入左右为难的境地啊！微软和索尼，看看你们干的好事，不管你们给《生活大爆炸》塞了多少广告费，肯定也堵不住谢耳朵的毒舌吐槽！还有左边那个围观中的红帽子和绿帽子，怎么颇有“鹬蚌相争，渔翁得利”的味道？

你不觉得看到一个智商187的男人也会和我们一样为着同一件事感到困扰很有趣吗？顿时有了一种他的智商被拉到了凡人水平线的错觉……

不得不说，这集的编剧实在是太懂玩家了，几乎把玩家所有的纠结全都说出来了，简直叫人从头爆笑到尾。

但我不太明白，既然都如此纠结了，干嘛不同时把两台主机都买回家，反正对于谢耳朵来说应该也不差钱吧？

稀饭你显然没抓住重点，谢耳朵明显是在享受纠结的过程，他女朋友都说要双收了，可他又开始纠结买什么牌子的电视。这是绝症，有钱也治不好的。



粉丝之痛

插图：K·LL

Email 月恋花：《幻想传说》1995 年就登陆了 SFC，是整个“《传说》系列”的原点之作。华丽的故事、合理的流程、爽快的战斗、丰富的收集要素为后续作品打下了良好基础。所以，我猜小编秋沙雨是克雷斯的忠实粉丝。的确，克雷斯可以说是日式 RPG 中最正统的英雄形象，开朗温柔，帅气坚强，爱情白痴。其实我觉得 N 多男主角都是故意摆出一副对爱情没经验的样子，用来卖萌，否则怎么可能总是有那么多女人相伴？秋沙雨是克雷斯前期的一个快速多段攻击技能，虽然耗费 TP12 点，但攻击范围大，攻击力高，而且能同时攻击多个敌人，并造成对方硬直，无疑是前中期的 DPS 冠军。简直完爆什么魔神剑啊、飞燕连脚啊、袭爪雷斩啊之流。秋沙雨也是阿鲁贝因美，哦不，是阿鲁贝因流的根基所在，在幻想传说、换装、永恒传说等作中均有登场。其实我想说的是，秋沙雨这个名字虽然看起来很温柔，会不会是柔中带刀呢，笑。

这位读者有一点说对了，我是克雷斯的粉丝，准确来说是《幻想传说》的忠实粉丝，当年入《传说》坑时的初恋就是克雷斯，现在也依然爱着《TOP》组的成员们，所以在《无尽传说 2》看到等身大的克雷斯时我感动得眼泪都快流下来了。不过这位读者对克雷斯的性格把握不够具体，在我的脑海里克雷斯除了以上几个特点之外还有冷笑话、锻炼狂魔、魔神剑连发王等特点，而且克雷斯不能算是没有爱情经验，他以前也是有过一个女朋友的，不过由于太专注修炼而惨遭前女友劈腿，女主角敏特知道这件事的时候还不小心黑化了一下。

秋沙雨妹子打开了话痨模式！话说不解释一下你的小编名由来吗？我也有些好奇。

其实一开始是想取《传说》的日文发音直接叫“推撸斯”的……

这也太汉子风格了，换！

……于是乎就到《传说》的招式列表里找了这个比较有女性风格的经典术技来当小编名，顺便一提备用名还有散沙雨、雾沙雨和面包沙雨等等。

最后那个世界观和前面的不太一样吧？

Email 王佳男：Xbox One 的专辑应该先出一版，虽然许多人还没有主机，但这毕竟是新的潮流，尤其是近期又有《泰坦天降》、《监察风云》这样的大作。不过，等到 E3 结束后再出也未尝不可，可以保证内容的丰富程度。因为 E3 临近暑期、暑假、世界杯等节点，届时玩家拥有 Xone 的数量会有增长，对销量也是一种保证。

有个很严重的问题，那就是攻略以什么版为主？要知道 Xbox One 很多首发游戏都有中文的，只是因为主机系统屏蔽了中文，所以才不能调出来，像《丧尸围城 3》、《崛起 罗马之子》都是如此。如果做英文版的话，等以后港版推出之后就没用了。所以个人认为等系统解锁中文语言后出才有价值。

Email 第七星历：从美版和日版《MGS 原爆点》剧情的对比上就能看出东西方文化上的差异，明显美版要血腥更多，特别是取炸弹的那段剧情，简直叫人不忍直视。可怜我们貌美如花的 PAZ 不但被剃了头、开了腹、最后还炸死了，回想一下《和平行者》里她那首明艳活泼的《恋の抑止力》，真是心疼死人了。小岛你怎么能干出这种事来呢？我要代表水树奈奈粉丝对你表示强烈谴责！

非常认同这位读者的看法！看到不打麻药破腹取炸弹时我就已经默默在心中怒吼“这是人干事吗？”一百遍了，没想到这还不算完，紧接着就把 PAZ 搞死了，当时我的心情啊，就跟大冬天洗了把冷水澡一样透心凉。不过估计当时米勒的心情比我还要难受吧哈哈哈，请联系声优梗来理解。

Email zhyzhy930201：我冒着被柴刀的危险来给秋沙雨姐姐推荐传说系列的新作了——《炉石传说》！（光速逃跑）

口胡！非 BNGI 出品的《传说》才不是我心爱的那个《传说》！

秋沙雨你知不知道有一部作品叫做《异度传说》……

不提这个咱们还是朋友，而且《异度传说》没有“魔神剑”和 LMBS 系统所以依然在我攻略范围之外。

我记得 3DS 上的那部新作是走格子的战棋游戏哦。

再见！（转身去玩手游传说）

Email ben：对每个玩家来说，应该都有那么几款游戏，你非常喜欢它，但它却一直不出续作，或者整个系列就跟中断了似的。对于我来说，《大航海时代》和《太阁立志传》便是我一直都觉得遗憾的系列，暗荣脱裤魔最近好像过于沉迷割草游戏的开发。之前听说《大航海》要出 5 了，兴冲冲地去搜索相关信息，然而很不幸，居然是个网页游戏……我等了十年有多，居然是个页游！世界的恶意也不过如此！对于各位小编来说，有没有类似的游戏和经历？

这种游戏对我来说多了去了！比如说本命的“《莎木》系列”、“《樱花大战》系列”等等。本来“《荒野兵器》系列”也算的，不过最近传出要制作新作的消息，有了新希望。只是在心里某个地方还是希望它们一直沉寂下去，回忆是美好的，希望不要最后弄个骗钱的续集来玷污我的回忆。

微信 夜以继日日日夜夜：《初音未来 歌姬计划 F2》的编辑模式何时能够仔细介绍一下？还有本作的视频黄金眼就是在秀哪尼的成绩吧……

其实《初音未来 歌姬计划 F2》的编辑模式相比前作只是做了一些细微的调整，并没有太大的变化。而编辑模式本身并不难，说白了就是选一首歌后设定背景、人物动作以及谱面等等。但难点在于如何把 PV 和谱面做的精彩，需要玩家有较强的动作编排、镜头切换等能力，而这些很难通过文字来描述，更多的是依靠平时的积累和学习。本期的攻略主要以奖杯相关的收集为主，限于篇幅则不能非常详细地介绍编辑模式了，不过你可以在游戏中搜索 ID 为 miku3102 的玩家上传的编辑数据游玩或学习一下，相信能够得到不少的启发。至于视频黄金眼嘛，嘿嘿，主要是以观赏性为考量啦～论技术我还差得很远呀。

UCG 观影团

作为漫威今年主打的超级英雄重头戏,《美国队长2》果然很能调动小编们的观影积极性。就连原本对美式超级英雄丝毫不感兴趣的秋沙雨同学也被小伙伴们“连坑带骗”地拐进了电影院,再出来之时已是满脸花痴状了,足可见本片是何等的精彩。要战斗有战斗,要笑点有笑点,要基情有基情,怎能不支持一下票房呢?

老实说,在看了预告片之后就对本片充满了期待,因为虽然美队是个战争英雄,但是他那种奇装异服的风格最适合的果然还是夸张化的特工片,而《美队2》整体上就是带着火爆风格的特工片,爆炸枪击便装潜入和打斗一个不缺,美国队长的超人类体能和战斗技巧还有那出神入化的盾牌弹射和题材本身就是绝配,敌人的战斗力强度也刚刚好,所以那个在《复仇者联盟》里只能演演杂耍还有和敌人对对枪的精神领袖也终于可以展示出自己武勇的一面了。本片的大手笔花在了一些非常有效的地方,例如精彩炫目的近身打斗,绝对是近年美式电影里少见的超高水平,美队和冬兵的举手投足间有了点当年港产武打片黄金时期主角的影子,但又不乏一拳把人打飞好几米的超级英雄式的夸张,力度的平衡拿捏得非常精巧。在电影本身的表现已经全面达标的情况下,要说有什么遗憾,就是双彩蛋的信息量有点偏低,不熟悉漫威作品的观众也未必知道到底有什么精彩之处。

超级英雄类的片子,一般就是看看特效过过眼瘾就算了,加上《美国队长1》那糟糕的表现,在走进电影院前我对《美国队长2》并不抱有太大期待。但是现在可以毫不夸张地说:“这是我看过最棒的超级英雄电影!”这是一个带着现男友追随前男友的故事(大误),剧情上一环扣一环,打斗戏也非常好看(虽然我承认电影大半的时间我都盯着斯嘉丽看)!这三角恋爱(男男)将走向何方?让我们期待《美国队长3》吧!

《美国队长2》无论是剧情特效都把第一部秒杀成渣,美国队长的形象过分完美反而让人觉得不真实,冬日战士选角让人感觉不是很适合,很难想像如果塞巴斯蒂安·斯坦取代克里斯·埃文斯成为美国队长的剧情出现会是怎样的情景……漫威英雄片电影宇宙的世界观已经越来越完善,接下来值得期待的就是《银河护卫队》了!

虽然之前看过“复联”,但自己本身不是英雄粉丝,剧情人物什么的都只能囫囵吞枣看个大概。不过这打斗、这特效,这……我看到最后才发现,嘿,这是兄贵片耶,两个基友在摔跤耶,然后我就无法直视这部片子了,刚才脑海中还把队长和比利的脸重叠了一下。

这是俺第二次看IMAX,感谢壕饭老板,让我们也体验了一把包场的感觉,而且还能看完片尾彩蛋才走人。不过对于现在国内影院3D泛滥的情况还是想吐槽一下,像我这样左右眼视力不太一样的人,看3D好痛苦的……

平时没怎么接触过漫威的作品,上一次看相关的电影还是在高中时学校组织看的《钢铁侠》。《美队2》给我的感觉就是节奏合理特效绝赞,至于剧情,简单概括就是美队结识了新基友结果半路遇上了老相好,最后为了寻找老相好而与新基友踏上旅途的一个故事,基得我老眼都快被闪瞎了。《美队2》的剧情还是很不错的,至少能激起我想去补完之前作品的冲动。

对于漫威和DC两大阵营的超级英雄作品,我可能更偏向于DC方面,尤其是近年来几部《蝙蝠侠》都深得我心,而像漫威最近强推的《钢铁侠》、《绿巨人》等则完全不是我的菜。对于《美国队长》,我的了解并不多,上一部电影给我的感觉只有“平淡”二字,因此这次在观影前并没有抱有太高的期待,不过电影最终所呈现出的精彩程度大大超乎了我预料,虽说故事没什么新意,但紧凑的剧情处理、恰到好处的动作元素等等,在火爆的场面下也不忘呈现出更多细腻的情感变化,与美剧《神盾局特工》的联动也颇有意思。比起《复仇者联盟2》,我个人倒是更期待《美国队长3》。

钢铁侠绿巨人雷神什么的都是一群挂B,个人还是觉得美国队长这种偏重格斗的“真实系”打斗片更有意思,特别是开场那段潜入,根本就是Retry好几遍,背熟了敌人位置才能做到的表演好么。虽说多少还是开了挂的,但总的来说比上一部好看很多。不过因为人物不熟悉,所以看到很多明显的伏线或者典故但又不知什么意思略不爽。

影片一开场的潜入戏份十足的《MGS》感,我的脑海中第一反应就是“按L1键拷问,按R1键击晕”,而且还是全程CQC,点赞。与《钢铁侠》那种纯秀特效不同,《美队2》的战斗基本都是真拳实脚,虽不花哨,但打得也相当过瘾。剧情方面中规中矩松弛有度,各个角色的戏份平衡得很好,每个人都有亮点。以前看《美国队长1》时没觉得巴基这个角色有什么吸引力,怎么到了《美队2》里就大变身了呢?戴上面具时看着还满邪恶的,摘了面具活脱脱一只眼泪汪汪的小狗啊……最后不得不奉劝局长一句,您那车的AI一定是史塔克工业的产物吧?以后还是别用了,没学得半点贾维斯的救主功力,反倒是继承了一肚子吐槽的臭毛病啊!

乐小游

虽然没有看过第一部的《美国队长》,但是对于这种英雄题材的电影来说影响不大,整个电影最为精彩的当然是众多拳拳到肉的打斗场面,虽然美国队长不像超人那些英雄一样有着开挂般的超能力,但这种更为贴近普通人的角色定位看起来更加有代入感,电影剧情看点不多,高潮部分莎伦的出现是一个亮点,美国队长的盾牌依旧非常犀利,反派角色冬日士兵的出现让人有点摸不到头脑,角色的定位也很难让冬兵有比较大的存在感,电影结束后的两个彩蛋留下了不少悬念,不过比起电影内容本身,第一次能够跟编辑部的大伙一起去看电影才是我人生中一个重要的白金奖杯。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

PS4版《COD 幽灵》小编亲笔签名游戏一张
各类主机专辑10本

338 期奖品

《战国 BASARA4》海报 8 张
附有制作人小林裕幸亲笔签名

E-mail 太公望
江苏省 惠弋
E-mail 达达
哈尔滨 赵涵
E-mail Cicebel
保定 王佳男
E-mail 花鸟风月
E-mail Lolling_Chris

1. 你对本期特企的内容和份量是否满意？
2. 对于编辑视点和小编寄语两个栏目的变化，你是否满意？
本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2014 年 5 月 4 日，以发件日为准。

本期问卷

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

新编登场！

小编名字：乐小游

很高兴能够以梦想中的小编身分与各位读者见面，作为一个铁杆球迷，小游本人最为喜爱的就是体育游戏，其中《FIFA》和《NBA 2K》是我的最爱。到现在都不敢相信自己从小看到大的游戏杂志变成了人生的第一份正式工作，其实在来之前很没有信心，大学的专业很难和游戏杂志编辑画上等号，不过胜负师说过："比起工作经验来说，对待游戏的热情才是一名合格游戏编辑的首要属性"。所以我毅然放弃了家里安排好的稳定工作，只身一人前往陌生的城市，试想如果一个年轻人连挑战自身的勇气都没有那生活将会变得多么无趣，现在游戏从一种娱乐方式变为了工作，杂志上熟悉的小编们变成了身旁忙碌工作的同事，真的很开心，希望通过我的努力，能够让各位读者更加喜爱 UCG 这个欢乐的大家庭。

■公布一下之前的迷之绅士桌面拥有者，谜底就是乐小游。

Email 绿基佬：难道是我上期杂志以绿基佬的名义发邮件遭天谴了吗，我先是玩 X360 版《细胞分裂》结果变砖了（时雨哥哥的攻略我明明背熟了的说……），之后又是玩 PSV 的《高达无双》时不小心摔碎了触摸屏。这也就算了吧，偏偏在模仿伊达政宗使用六刀流剑法时砍伤了动脉好不容易才恢复，结果连 PSP 也玩不了了 QAQ，一定是饭老板在诅咒我！ GAY GREEN 你等着，等我有朝一日偷偷把我做的黑暗料理——咖啡冰激凌炒青椒鸡蛋混进你的饭盒里面，就让你尝尝生不如死的感觉！顺便说一句，我去电玩店修 X360 的时候意外地看到店老板居然拿着这个月的 UCG 查看游戏发售目录！ UCG 你们这么屌，老板知道吗？

那啥，X360 变砖 PSV 摔碎屏幕这种偶然性事件我先不说，模仿达政宗使用六刀流剑法时砍伤了动脉这种作大死的事情怎么也算不到我头上吧？孩子，NO ZUO NO DIE WHY YOU TRY 这句话要谨记在心啊。最后顺便说一句，不是把什么都混起来就叫做黑暗料理，组合要有创意，例如咖喱煮水蜜桃这道我新研发的黑暗料理用料非常简单，只要再撒点香菜和葱花就完成了，但是味觉冲击力绝对一流，现在只要哪个小编敢拖稿老编就会让他 / 她尝尝，效果立竿见影，有机会你也试试看吧 ~~

亲身体验，品质保证，那晚我拉了三遍有木有！

你这不是跟饭老板一起做饭的家伙抱怨个屁，我们天天都怕他在厨房里突然灵感迸发突然做出一道"神菜"的感觉你懂吗！

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！

By 时雨

哪尼那鬼畜一般的手速让人无法直视！

纱迦

★日本去了好几次，不过每次都是因公出差（TGS），基本上都是在东京转来转去，也没多少时间玩。4月初和LP一起来了次日本自由行，玩了东京大阪京都，这才领略到和风之美。日本的景点都比较集中，小但精致，特别适合旅游。春天去还有樱花加成，各地樱花盛开，一路走来处处都是风景。个人感觉要是没有樱花加成，这美丽度至少要打个对折。听说秋天红叶盛开时也很漂亮，改天再去见识一下。

★这次日本之行印象最好的就是大阪，海游馆！大阪城！日本桥！道顿堀！心斋桥！大阪的美食好吃到爆，而且日本桥、道顿堀、心斋桥这三个景点完全是挨着的，先在日本桥买宅物，然后去道顿堀吃饭，最后去心斋桥逛街，简直爽到爆炸。大阪城倒是比游戏里小了很多，外面看着也就和黄鹤楼差不多，但是进去之后能看能玩的东西太多了，而且今年还是大阪之战400年纪念，很有纪念价值。

★回国之后才发现海底电缆还没修好，《泰坦天降》居然还是不能玩，简直晕死！不过幸好《第3次机战Z时狱篇》也发售了，所以就暂时告别Xbox LIVE了。截稿前进度是44话，赶不上攻略了。感觉游戏没有“2OG”做得好，但系统的变化很有意思，再加上有我最喜欢的《飞跃巅峰》，所以肯定爱MAX。不过这回听说姐姐不见了，好好的炎变成了火。《天狱篇》加入诺诺的希望貌似又渺茫了……

本期个人签名

要想打动一个男人，最快的方法就是通过他的胃。（BY古龙）

哪尼

本期个人签名

爱生活，当一个生活家

◆某日和稀饭以及另几名小编上街瞎逛，准备坐地铁返回时，稀饭由于不久前把的地铁卡弄丢了，于是只得乖乖地掏钱去售票机上买票。不过傲娇的地铁售票机一直拒绝稀饭，不断地把他塞进去的20元纸币吐出来，而更尴尬的是，售票机只接受一元硬币以及5、10、20元面额的纸币，恰巧这些面额大家身上都没有，无奈的稀饭只好放弃，准备到别的地方换零钱。不过此时我看到边上的一台自动贩卖机后灵光一闪，往其中塞入一张一元纸币后立刻按“退款”，于是哐当一声，一枚一元硬币应声而落，反复三次后轻松搞定稀饭所需的地铁票费用，哎～实在是不得不佩服自己有特别的化解尴尬技巧呀！

◆《Love Live！》第二季开播了，不过第一话就把我吓得不轻，先是迪士尼风格浓厚的开场对唱，而扎起头发的真姬几乎化身为久帝，更别提预选赛→全国赛这样眼熟的设定了，“天才偶像少女”们你们这样胡来，小林立知道么？（笑）

八重樱

本期个人签名

买！别犹豫！

★最近真是诸事不利，特别是与宠物相关的事更是发生了一大堆，叫我有点措手不及。正是应了网上那句话：早起的是养狗和收破烂的。晚睡的是养狗的和按摩院的。不能按时吃饭的是养狗的和要饭的。加班不补休的是养狗的和摆地摊的。加入了就很难退出的是养狗的和黑社会的。请珍惜身边养狗的朋友，因为他们真的很不容易。挣的是卖白菜的钱，操的是卖白粉的心。

☆凌晨去电影院看《美国队长2》时又被读者偷拍到了，这已经是第二次了orz。其实我想说的是，不要偷拍嘛，直接过来和我说话就好了呀，我又不会吃了你，哈哈哈。

初心者

本期个人签名

听说咱老家的小城今年5月也有IMAX影院进驻了，好大一个惊喜！

“大菠萝3”刷腻了，于是开了个“专家模式”的新号慢慢练，因为据说试过之后就不会回头了。果然，只要多了“一定不能死”这个目标，游戏的感觉也完全不同了。时刻都要谨慎，难度也不敢提高，甚至平时完全不会在意的NPC商人，在初期也得光顾一下了。不过最大的问题还是网络延迟，冷不丁地猛卡一下跳出个精英怪来，真是吓尿了。看来这游戏要想玩得放心，还是得等PS4版的资料片发售才行。

偷偷地告诉你们一个秘密。时雨在《新Loveplus》陪得最久的是宁宁，没错他竟然开了三个存档每个人都攻略了一遍，而且还把宁宁调教成了自己的老婆。真的，因为跟她约会的时候她一直叫我“あなた（老公）”，听得我好肉麻……

伽蓝

本期个人签名

热得睡不着的夏天来了

自上一期寄语到现在，受海底光缆影响南方电信仍然无法正常连接《泰坦天降》，刚买回来的Xbox One只玩了一天就持续吃灰一个月，可以的……

半百有余的老妈学会了用微信之后简直一发不可收拾，从一开始只会发几个文字，到现在拉我视频聊天，发朋友圈，使用频率比我高到不知哪里去，而借这种形式亲子距离一下子被拉近了，那种感觉还是很棒的。

胜负师

本期个人签名

水蜜桃香菜煮咖喱〉_〈

【铂】杂志忙完后，大伙还得接着奋战《PS4 专辑》第 2 辑。在八老师的威逼利诱之下，几乎人人有功练，相信在这一辑过后，编辑部的四公主亲卫队又会有新成员加入吧。

【金】上期寄语里说到 PS4《无名英雄》的进度过慢，让自己很是不满。为了捍卫重度奖杯迷的尊严，截稿后开了两个夜车，终于在编辑部范围内率先白金。目前静等 PS4 版《最后生还者》，网战接着给大家“送礼”。

【银】一位以前的同事说多年前他给 UCG 不断投稿的那个阶段，我给他回过 11 封长信，指点他写作中的不足以及对待游戏生活的态度，这对他的影响很大。说真的，我完全不记得这回事了，而且现在的自己还有当年的那份耐心吗？自省一下。

【铜】带着儿子去银行取钱，他说爸爸你给我一百块钱吧，我说你要钱干什么？他说折纸飞机啊！（这壕气，不敢相信！）

时雨

本期个人签名

宁在一思进，莫在一思停。

【时狱篇】虽然从客观的角度上说，本作的诚意确实不太够。但是这种大刀阔斧的系统改革我还是很赞赏的！系列作发展至今许多系统已经基本定型，开拓出新的系统能让系列带来新的吸引力。相信这一代还是个铺垫吧，下一作一定会更好！

【一代宗师】恭喜《一代宗师》获金像奖十二个奖项！这是我最喜欢的电影之一，并不是说它就那么的无懈可击，只是我很喜欢这部电影传达出的“信念”，而对于王家卫导演这种严谨的制作态度我也感到由衷的敬佩。

★几个月没买一次手办，前段时间狠下心买了狗屋出的暗天使奥莉薇娅，结果满心欢喜收到货的时候，正要拿出来，膝盖就咔一声清脆地断了。而且还是在一群人的围观下断的，这心情落差让我一瞬感到了从晴空塔摔下去的快感……其实原本是打算用顺丰，但因为运费太贵，心想不会这么倒霉中招吧然后就用了店铺默认的，没想到这就中招了！虽说可以找《模魂志》的同学帮忙粘一下，说不定会比原来更稳固。但因为前“职业病”的原因，我还是决定跟店家吵到底（那边还未肯退换）。真不明白最近为啥这么多事，修个电视要吵，买个手办又要吵，但不吵觉得被坑了又倍感不爽，真累……

☆说起来 4 月新番《游戏王》又要出新的系列了，本来是一部从 DM 篇开始一直都有追的动画，但《Zexal》的主角确实不能忍只能放弃。不过开始新系列之前还是补了《Zexal》最后三集（最终战），发现这个系列在我不知道的时候已经开始从当年的神抽卡进化到神效果了。打不烂不掉血抗魔法陷阱还同时具备好几个变态效果的怪已经满地都是，而且能成群结队地出。新系列我想还是随便看看就算了。

宇宙人

本期个人签名

“所谓最强的决斗者，一切都是必然，连抽卡都可以控制！”都知道你作弊了别说得这么白好么！

★前段时间想家想得荒就在网上买了份螺蛳粉回来解解馋，吃着那熟悉的酸笋让我不由得想起每天下午在家母亲没空回来煮饭然后我就跑到楼下桥底买螺蛳粉的日子。不过网上买的那螺蛳粉什么都好，就是辣椒油不够多，对于无辣不欢的我来说，那点辣椒油烫一些青菜放下去也被吸收得七七八八了。

★清明节期间家里上山扫墓途中吃午餐时妈妈就会做凉拌粉或凉拌面用的汤汁，平时在家偶尔也会做这些放着，能够让我吃上一整天。我曾尝试过再现妈妈做的那种味道但是一直不太成功，不是辣椒放多了就是番茄放少了。目前手头上能再现出家里味道的菜也就只有酸豆角炒魔芋。

★每天刷手游的《羁绊传说（TOK）》是我的日常，《TOK》的活动多种多样，去年还曾把《宿命传说 重制版》的战斗系统拿来给《TOK》用，把我吓得不轻。每次活动的新图也是我等传说饭的解馋良品。不过令人郁闷的是《卡片进化传说》的画集都出到第二本了，《TOK》的画集却仍未见动静，明明每期传说专门志都有差不多半页的大图放出来的说。

秋沙雨

本期个人签名

自己做的凉拌面永远比不上妈妈做的好

稀饭

本期个人签名

蛙泳有点游腻了，看来也该试试自由泳了？

【教训】本期制作期间和诸位小编一起去观影了《美国队长 2》，片子的素质是没话说的，加上我自己本来就偏爱超级英雄题材，看得自然是开心，不过这一次观影过程，对我个人来说可以算是痛并快乐着，为什么？因为在观影的时候正好是我背痛的高峰期，哪怕靠着电影院松软的沙发椅，只要身体动作稍微一变，腰间就会传来一阵剧痛，所以哪怕电影看得再爽，观影体验还是打了个折扣。

这个悲剧是怎么产生的？当然是因为连夜工作操劳过度——才怪，连夜加班是容易导致腰痛，不过程度可没有这么夸张，这次背痛的元凶，是我在观影前一天晚上靠着宿舍的墙壁玩了约一个小时左右的 PSV，对，就是这么简单，当时我怕自己着凉，还穿上衣服并把被子披在身上当做靠背垫，但完全不管用。

当然了，要计较起来，我之前做过拔火罐，导致背部毛孔扩大可能也是原因之一，所以我丝毫不怀疑会有年轻力壮的读者充满优越感地跟我说“哥从来背靠墙玩，一直没背痛过。”，但冰冻三尺非一日之寒，要知道以前还在玩 GBA 的时代，我也是喜欢一边贴着凉丝丝的墙壁一边吹着空调在玩，结果现在却发现自己玩不起了，所以也不排除是年轻时的债终于今天要还了。

总之，这次惨痛经历让我总结到两个教训，第一个自然是背靠墙壁玩掌机这种事情，过了 25 岁就戒了吧，毕竟上班族还要忍着背痛挤车和赶打卡实在是伤不起，第二个嘛，掌机这种东西，如果没有适合的空间和条件，果然还是适度玩两下就算了，因为很难找到恰当的游戏姿势，长时间游戏到头来不是像我这样搞得背痛，就是导致颈椎压力过大，身体是游戏本钱，为了玩游戏而伤身横竖看都是划不来啊，所以还是引以为戒吧。如果也有读者像我一样，还处于勉强可以被别人叫哥哥，但很多人已经提前管你喊叔叔的尴尬年纪，最好也要小心咯。至于那些还处于浑身荷尔蒙过剩阶段的年轻人嘛，我估计也对这种事情没什么概念，那就自己好自为之吧 ~~

【瘦身】之前略为提过自己因为穿衣都变得尺寸不合，终于还是得乖乖去游泳减肥，目前算是在有一搭没一搭地实行着，感觉还不错，虽然一般只能够在休息日去游一游，工作忙起来了实在抽不出时间，但效果还是蛮不错的，别人可能看不出来，但自己穿起衣服时就能够感受到体型上的变化。不过运动多了，坏毛病又冒出来了，经常图一时爽，买可乐来止渴，这东西糖分可着实不低，所以减肥之路仍然是任重而道远啊。

★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2014.04.15-2014.10.07

■ 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

翻看发售表，不难发现接下来就是长达数月的游戏淡季，虽然期间也有像《监察风云》这样备受期待的作品，但也难掩优秀大作缺乏的事实。在这种时期，推荐大家积极发掘一些平常不怎么关注的作品，说不定各位能发现别样的惊喜哦！

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 4 月					
15 日	2014 FIFA 巴西世界杯	2014 FIFA World Cup Brazil	EA	体育	美版
29 日	超凡蜘蛛侠 2	The Amazing Spider–Man 2	Activision	动作冒险	美版
29 日	**光之子**	**Child of Light**	**Ubisoft**	**角色扮演**	**美版**
2014 年 5 月					
15 日	偶像大师 One for all	アイドルマスタ－ワンフォ－オ－ル	BNGI	模拟育成	日版
20 日	德军总部 新秩序	Wolfenstein: The New Order	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
22 日	胜利十一人 2014 蓝色武士的挑战	ワ－ルドサッカ－ウイニングイレブン 2014 苍き侍の挑战	Konami	体育	日版
27 日	**监察风云**	**Watch Dogs**	**Ubisoft**	**动作冒险**	**美版**
29 日	阿尔卡娜之心 LOVE MAX!!	アルカナハ－ト 3 ラブマックス !!!!!	Arc System Works	格斗	日版
29 日	机动战士高达 外传合集	机动战士ガンダムサイドスト－リ－ズ	BNGI	动作	日版
2014 年 6 月					
3 日	谋杀 灵魂嫌疑犯	Murdered: Soul Suspect	Square Enix	动作冒险	美版
24 日	变形金刚 暗火燎原	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	动作射击	美版
26 日	假面骑士 穿越战争 II	假面ライダ－バトライド・ウォ－II	BNGI	动作	日版
26 日	**夏莉的工作室 黄昏之海的炼金术士**	**シャリ—のアトリエ ~黄昏の海の炼金术士~**	**Gust**	**角色扮演**	**日版**
2014 年 7 月					
1 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	505 Games	动作射击	美版
24	神明与命运觉醒的悖论	神样と运命觉醒のクロステ－ゼ	日本一	角色扮演	日版
2014 年 8 月					
26 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
2014 年 9 月					
9 日	**命运**	**Destiny**	**Activision**	**主视角射击**	**美版**
25 日	英雄传说 闪之轨迹 II	英雄传说 闪の轨迹 II	Falcom	角色扮演	日版
2014 年 10 月					
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
2014 年年内					
夏季	终极街头霸王 4	Ultra Street Fighter Ⅳ	Capcom	格斗	日版
夏季	女神异闻录 4 究极无敌背桥摔	ペルソナ4ジ・アルティマックスウルトラスープレックスホールド	Atlus	格斗	日版
冬季	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版
年内	火影忍者 终极忍者风暴 变革	NARUTO –ナルト– 疾风传 ナルティメットスト－ムレボリュ－ション	BNGI	动作	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 4 月					
15 日	2014 FIFA 巴西世界杯	2014 FIFA World Cup Brazil	EA	体育	美版
29 日	超凡蜘蛛侠 2	The Amazing Spider–Man 2	Activision	动作冒险	美版
29 日	**光之子**	**Child of Light**	**Ubisoft**	**角色扮演**	**美版**
2014 年 5 月					
20 日	德军总部 新秩序	Wolfenstein: The New Order	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
27 日	**监察风云**	**Watch Dogs**	**Ubisoft**	**动作冒险**	**美版**
2014 年 6 月					
3 日	谋杀 灵魂嫌疑犯	Murdered: Soul Suspect	Square Enix	动作冒险	美版
5 日	剑之街的异邦人 白之王宫	剑の街の异邦人 ~白の王宫~	Experience	角色扮演	日版
24 日	变形金刚 暗火燎原	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	动作射击	美版
2014 年 7 月					
1 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	Rebellion	动作射击	美版
2014 年 8 月					
26 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
2014 年 9 月					
9 日	**命运**	**Destiny**	**Activision**	**主视角射击**	**美版**
2014 年 10 月					
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
2014 年年内					
夏季	终极街头霸王 4	Ultra Street Fighter Ⅳ	Capcom	格斗	日版
夏季	女神异闻录 4 究极无敌背桥摔	ペルソナ4ジ・アルティマックスウルトラスープレックスホールド	Atlus	格斗	日版
夏季	女神异闻录 Q 迷宫之影	ペルソナQシャドウオブザラビリンス	Atlus	角色扮演	日版
年内	火影忍者 终极忍者风暴 变革	NARUTO –ナルト– 疾风传 ナルティメットスト－ムレボリュ－ション	BNGI	动作	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 4 月					
17 日	逆转裁判 123 成步堂精选集	逆转裁判 123 成步堂セレクション	Capcom	文字冒险	日版
17 日	名侦探柯南 幻影狂想曲	名侦探コナン ファントム狂诗曲（ラプソディ－）	BNGI	文字冒险	日版
24 日	最终幻想 韵律剧场 谢幕	シアトリズムファイナルファンタジ－カ－テンコ－ル	Square Enix	音乐	日版
24 日	冒险岛 命运的少女	メイプルスト－リ－运命の少女	SEGA	动作角色扮演	日版
29 日	超凡蜘蛛侠 2	The Amazing Spider–Man 2	Activision	动作冒险	美版
2014 年 5 月					
1 日	马里奥高尔夫 世界旅行	マリオゴルフ ワ－ルドツア－	Nintendo	体育	日版
22 日	胜利十一人 2014 蓝色武士的挑战	ワ－ルドサッカ－ウイニングイレブン 2014 苍き侍の挑战	Konami	体育	日版
29 日	索尼子经纪	ソニプロ	imageepoch	模拟育成	日版
2014 年 6 月					
5 日	女神异闻录 Q 迷宫之影	ペルソナQシャドウオブザラビリンス	Atlus	角色扮演	日版
19 日	包装世界	パックワ－ルド	BNGI	动作	日版
24 日	变形金刚 暗火燎原	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	动作射击	美版
2014 年 7 月					
17 日	高达 Try AGE SP	ガンダムトライエイジ SP	BNGI	桌面棋牌	日版
30 日	乐高 幻影忍者	LEGO Ninjago Nindroids	WB Games	动作	美版
2014 年 8 月					
7 日	**闪乱神乐 真红**	**闪乱カグラ 2 真红**	**Marvelous**	**动作**	**日版**
2014 年内					
夏季	任天堂全明星大乱斗 for 3DS	大乱斗スマッシュブラザ－ズ for Nintendo 3DS	Nintendo	动作	日版
秋季	怪物猎人 4G	モンスタ－ハンタ –4G	Capcom	动作	日版

+NEW GAME SCHEDULE+

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 4 月					
24 日	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―	BNGI	角色扮演	日版
24 日	苍翼默示录 刻之幻影	ブレイブル－クロノファンタズマ	Arc System Works	格斗	日版
2014 年 5 月					
6 日	边境之地 2	Borderlands 2	SCE	角色扮演	美版
6 日	战神 1+2 高清合集	God of War Collection	SCE	动作	美版
15 日	限界凸记 萌之编年史	限界凸记 モエロクロニクル	Compile Heart	角色扮演	日版
22 日	出包女王 Darkness 战斗狂欢	To LOVE るーとらぶるーダークネスバトルエクスタシー	FuRyu	动作	日版
29 日	阿尔卡娜之心 LOVE MAX!!	アルカナハート 3 ラブマックス !!!!!	Arc System Works	格斗	日版
29 日	超女神信仰 激神黑之心	超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート	Compile Heart	策略角色扮演	日版
2014 年 6 月					
19 日	战极姬 4 争霸百计 守花之誓	战极姬 4 ～争霸百计、花守る誓い～	SystemSoft Alpha	策略角色扮演	日版
2014 年 7 月					
17 日	**跨过我的尸体 2**	**俺の尸を越えてゆけ 2**	**SCE**	**角色扮演**	**日版**
30 日	乐高 幻影忍者	LEGO Ninjago Nindroids	WB Games	动作	美版
2014 年 8 月					
28 日	超次元动作游戏 海王星 U	超次元アクション ネプテューヌ U	Compile Heart	动作	日版
2014 年 9 月					
25 日	**英雄传说 闪之轨迹 II**	**英雄传说 闪の轨迹 II**	**Falcom**	**角色扮演**	**日版**
2014 年年内					
年内	讨鬼传 极	讨鬼传 极	Koei Tecmo	动作	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 4 月					
29 日	超凡蜘蛛侠 2	The Amazing Spider–Man 2	Activision	动作冒险	美版
29 日	**光之子**	**Child of Light**	**Ubisoft**	**角色扮演**	**美版**
2014 年 5 月					
29 日	**马里奥赛车 8**	**マリオカート 8**	**Nintendo**	**竞速**	**日版**
2014 年 6 月					
12 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	BNGI	动作冒险	日版
24 日	变形金刚 暗火燎原	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	动作射击	美版
26 日	假面骑士 穿越战争 II	假面ライダー バトライド・ウォー II	BNGI	动作	日版
2014 年内					
夏季	猎天使魔女 2	ベヨネッタ 2	Nintendo	动作	日版
冬季	任天堂全明星大乱斗 for Wii U	大乱斗スマッシュブラザーズ for Wii U	Nintendo	动作	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 4 月					
29 日	超凡蜘蛛侠 2	The Amazing Spider–Man 2	Activision	动作冒险	美版
29 日	光之子	Child of Light	Ubisoft	角色扮演	美版
2014 年 5 月					
20 日	德军总部 新秩序	Wolfenstein: The New Order	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
27 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
2014 年 6 月					
3 日	谋杀 灵魂嫌疑犯	Murdered: Soul Suspect	Square Enix	动作冒险	美版
24 日	变形金刚 暗火燎原	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	动作射击	美版
2014 年 7 月					
1 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	Rebellion	主视角射击	美版
2014 年 8 月					
26 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
2014 年 9 月					
9 日	命运	Destiny	Activision	主视角射击	美版
2014 年 10 月					
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 4 月					
29 日	超凡蜘蛛侠 2	The Amazing Spider–Man 2	Activision	动作冒险	美版
29 日	**光之子**	**Child of Light**	**Ubisoft**	**角色扮演**	**美版**
2014 年 5 月					
20 日	德军总部 新秩序	Wolfenstein: The New Order	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
27 日	**监察风云**	**Watch Dogs**	**Ubisoft**	**动作冒险**	**美版**
2014 年 6 月					
3 日	谋杀 灵魂嫌疑犯	Murdered: Soul Suspect	Square Enix	动作冒险	美版
24 日	变形金刚 暗火燎原	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	动作射击	美版
2014 年 7 月					
1 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	Rebellion	主视角射击	美版
2014 年 8 月					
26 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
2014 年 9 月					
9 日	**命运**	**Destiny**	**Activision**	**主视角射击**	**美版**
2014 年 10 月					
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版

04.24 最终幻想 剧场韵律 谢幕

3DS 音乐 | ■ Square Enix | ■无对应周边 | CERO B | 推荐度 A

“《最终幻想》系列”名曲荟萃的音乐游戏之续作，《最终幻想 剧场韵律 谢幕》在前作的基础上增加了 90 首以上的新曲，可选角色人数翻倍，包括正传外传，历代角色合计接近 60 名。在熟悉的依靠音乐节奏的战斗中，也有着飞空艇等新场景和大量新怪物和 BOSS。此外，新的冒险任务模式提供了 RPG 式的寻宝打怪任务，而玩家双人对战模式则带来更加紧张刺激的演奏体验，还有融合了收集和升级要素的角色卡，加上丰富的免费及收费下载内容，可谓是集大成的豪华版。

04.29 超凡蜘蛛侠 2

多机种 动作冒险 | ■ Activition | ■对应机种为 PS4、PS3、Xbox One、X360 | T | 推荐度 B

本作是电影的同名改编作品，同时也是 2012 年发售的《超凡蜘蛛侠》的续作。在本作中，玩家将继续扮演蜘蛛侠惩奸除恶，而这一次玩家将可以在“蜘蛛侠”以及“彼得帕克”之间切换，使用蜘蛛侠打击犯罪，再切换彼得进行侦察任务是本作的一大特色。电影中主要的敌人，如电光人、绿魔二代也将在游戏中登场，而且这些反派都有各自精心设计的 BOSS 战。全新加入的英雄主义系统使得玩家可以决定游戏的走向，阻止犯罪后系统会给予奖励，如果玩家纵容犯罪，高企的犯罪率会使玩家自食其果。

04.30 光之子

多机种 角色扮演 | ■ Ubisoft | ■对应机种为 PS3、X360、PS4、Xbox One、Wii U | E10+ | 推荐度 B

《光之子》是 Ubisoft 近年来鲜少参与的日式 RPG 类型，本作的美术风格主要以水墨画为主，如梦似幻的场景以及动听的音乐都是本作的最大卖点。游戏讲述魔法王国的欧罗拉与小伙伴伊古尼裘拉斯为了打败黑暗女王找回光辉而踏上冒险之旅的故事。本作战斗采用回合制，可以通过升级或者收集素材来强化角色所使用的武器，在战斗时玩家不仅能够使用强有力的技能来进行攻击，还能够使用炫丽的魔法来进行轰炸。偶尔放下烦躁的情绪，慢慢品味这一奇幻而淡雅的小冒险也是一个不错的选择。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

激情与紧张的融合，
全新引擎以及创意赛道的真实体验
以华丽特技赢取喝彩，还是脚底朝天贻笑大方？
摩托特技，等你挑战！

特技摩托 融合
Trials Fusion

机种：PS4/Xbox One /X360
类型：动作
发行：Ubisoft
发售日：2014 年 4 月 15 日

PS4专辑 Vol.2

大16开208页+DVD光盘+精美游戏海报

-攻略集结-

如龙 维新 | 无名英雄 再来者 | 乐高 霍比特人
神偷|逃生 | 潜龙谍影 原爆点 | 自然法则

-独家特企-

墨菲斯计划:“梦”想成“真”

-情报整合-

第一季度PS4新闻大盘点

-新作前瞻-

驾驶俱乐部|教团 1886|光之子|德军总部 新秩序

-下载佳作-

饥荒游戏

4月下旬全国上市

口袋玩家 VOL.76

224页32开+DVD光盘+精美赠品

-攻略透解-

口袋妖怪战斗方块

心得、隐藏要素全攻略、全口袋妖怪收集等

-对战乐园-

浅谈三打对战

在《X·Y》发售半年之后,来说说自五代始加入的三打对战系统。

光盘收录:《口袋妖怪战斗方块》试玩视频以及《XY》、《AG》和《起源》动画。

-研究所-

口袋妖怪详尽分析

本辑带来袋龙、钢嘴娃娃和莎娜多,以及它们的MEGA进化形态。

第六世代各属性分析(二)

继续基于六世代来分析各个属性,本辑带来的是水系和草系。

前作在对战用精灵培养中的价值

来说说从《红宝石·蓝宝石》到现在的各正统作以及衍生作在《X·Y》对战精灵培养中的作用。

已上市,全国报刊亭有售

超值赠品
针栗鼠环保袋

游戏·人 Vol.54

大16开136页+DVD光盘

-工作室物语-

战争机器的涅槃与重生

-游戏人物-

格斗之神梅原大吾自传
《持续胜利的意志力》第五章

-斑斓之书-

丧尸末世的LIFESTYLE(下)
平民篇

-特别企划-

奥斯卡动画电影大巡礼

-同人剧场-

黑名单再临
《分裂细胞 黑名单》同人小说

已上市,全国报刊亭有售

更多交流互动,就在一扫之间!

《游戏机实用技术》官方新浪微博
http://weibo.com/ucgucg

《游戏机实用技术》官方腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

《游戏机实用技术》官方播客
http://www.tudou.com/home/Gamehalo/

《游戏机实用技术》“读览天下”电子版
http://ucg.dooland.com

UCG官方微信号
UCG1998

更多游戏书刊请访问
http://www.ucg.cn

下期预告

游戏机实用技术
总第345期 | 2014年5月A

第3次超级机器人大战Z 时狱篇
重磅攻略全面出击

生化奇兵 无限
葬于深海DLC
剧情深度读解

更多精彩内容
不容错过