

# 游戏机 实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



## 植物大战僵尸 花园战争

全兵种解析 + 10级挑战详解

## 恶魔城 暗影之王 2

系统详解 + 流程攻略 + 全收集指南 + 成就/奖杯指引

## 如龙 维新 神偷

影牢 暗域公主 暗魂献祭 三角势力

热点追踪  
**Amy Hennig**  
顽皮狗第一女将的游戏人生  
再造神鬼寓言  
狮子头的新十年  
虚拟现实  
THE FUTURE IS NOW

2014.3B 定价: RMB 14.00

ISSN 1008-0600



Gamehalo 特别收录

如龙 维新 幕末的哲♂学生活

游戏试玩 植物大战僵尸 花园战争 辣手摧花实况转播

暗魂献祭 三角势力 新要素解析+欢乐联机

影牢 暗域公主 欢乐系统解说



Gamehalo 高清光盘 + 恶魔城 暗影之王2 精美海报



● 奇趣软件

● 小众游戏

● 各种图书

● 最新杂志

● 尽在五花八门

● [www.i5h8m.com](http://www.i5h8m.com)

● qq交流群 11579083



# 白狼归来

## 踏尸荒野，斩妖除魔 猎魔人传奇的最后篇章在此谱写！

**巫师 3 狂猎**  
The Witcher 3: Wild Hunt

机种：Xbox One/PS4  
类型：角色扮演  
发行：CD Projekt  
发售日：2015年2月







总第 342 期

3B

COVER STAFF

封面用图：植物大战僵尸 花园战争  
封面设计：anubis

© 2013 Electronic Arts Inc.



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](http://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](http://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



P30 特快专递  
暗魂献祭 三角势力



P8 热点追踪  
Amy Hennig：  
顽皮狗第一女将的  
游戏人生



P70 研究中心  
如龙 维新



P109 游戏姬  
元气舞见组合  
155小分队



P86 研究中心  
神偷

新闻资讯

游戏情报站	3
编辑视点	7
热点追踪	8
进击最前线	12
排行榜	14
黄金眼	16
前线狙击	
剑之街的异邦人	18
白之子宫·黑之宫殿	
偶像大师 One For All	21
量子破碎	24

实用技术

特快专递	
影牢 暗域公主	26
暗魂献祭 三角势力	30
攻略透解	
恶魔城 暗影之王 2	35
植物大战僵尸 花园战争	54
研究中心	
如龙 维新	70
神偷	86
Xbox STYLE	98
PS CLUB	100
VITA命	102
3DS应援团	104
成就奖杯堂	106
游戏文化	
游戏姬	109



# 郑重声明

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

# 投稿须知

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

# 游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS	
苍蓝雷霆 神枪伏特	12 光盘
乐高 霍比特人	光盘

PS3	
成人童话 凡尘之狼	17 光盘
第3次超级机器人大战 Z 时狱篇	光盘
恶魔城 暗影之王2	16 光盘
反恐突击队 红色军刀	17 光盘
光之子	光盘
机动战士高达外传 失落的纽带	光盘
监察风云	光盘
静籁永恒 献给新生之星的祈祷诗	17 光盘
乐高 霍比特人	光盘
龙之世纪 宗教审判	光盘
偶像大师 One For All	21 光盘
如龙 维新	70 光盘
神明与命运觉醒的交叉命题	13 光盘
神偷	86 光盘
死或生 5 终极版	17 光盘
行尸走肉 第二季	17 光盘
影牢 暗城公主	17 光盘
终极街头霸王IV	光盘
最终幻想X/X-2 高清重制版	106 光盘

PS4	
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	12 光盘
光之子	光盘
监察风云	光盘
教团 1886	光盘
乐高 霍比特人	光盘
龙之世纪 宗教审判	光盘
如龙 维新	70 光盘
神偷	86 光盘
逃生	17 光盘
特技摩托 融合	光盘

PSV	
爱夏的工作室 Plus 黄昏大地的炼金术士	光盘
暗魂献祭 三角势力	16 30 光盘
第3次超级机器人大战 Z 时狱篇	光盘
羽翼的尤斯普娅 天使的祝福	13 光盘
剑之街的异邦人 白之子宫·黑之宫殿	18 光盘
乐高 霍比特人	光盘
万亿魔坏神	13 光盘
影牢 暗城公主	17 光盘
最终幻想X 高清重制版	106 光盘

Wii U	
光之子	光盘
监察风云	光盘
乐高 霍比特人	光盘

X360	
成人童话 凡尘之狼	17 光盘
恶魔城 暗影之王2	16 光盘
反恐突击队 红色军刀	17 光盘
光之子	光盘
监察风云	光盘
剑之街的异邦人 白之子宫·黑之宫殿	18 光盘
乐高 霍比特人	光盘
龙之世纪 宗教审判	光盘
神偷	86 光盘
死或生 5 终极版	17 光盘
泰坦天降	光盘
特技摩托 融合	光盘
行尸走肉 第二季	17 光盘
植物大战僵尸 花园战争	16 54 光盘
终极街头霸王IV	光盘

Xbox One	
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	12 光盘
光之子	光盘
监察风云	光盘
乐高 霍比特人	光盘
龙之世纪 宗教审判	光盘
神偷	86 光盘
泰坦天降	光盘
特技摩托 融合	光盘
植物大战僵尸 花园战争	16 54 光盘



— 本期光盘精选内容 —

# 新栏目《游戏黄金眼》

本节目是由UCG精心制作的一档专业的游戏评测栏目，旨在为广大玩家带来最速最权威的游戏评测信息



游戏黄金眼



视频攻略频道

欢迎登陆  
<http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s>



游戏试玩  
影牢 暗城公主  
欢乐系统解说

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。

## 特别收录

**如龙 维新**  
幕末的哲学生活  
——游戏试玩——

**植物大战僵尸 花园战争**  
辣手摧花实况转播

**暗魂献祭 三角势力**  
新要素解析+欢乐联机

**影牢 暗城公主**  
欢乐系统解说

**新作影像集锦**  
泰坦天降  
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士

教团 1886 | 监察风云  
光之子 | 乐高 霍比特人  
龙之世纪 宗教审判  
特技摩托 融合  
终极街头霸王IV  
第3次超级机器人大战 Z 时狱篇  
机动战士高达外传 失落的纽带  
死或生 5 终极版  
爱夏的工作室 Plus  
黄昏大地的炼金术士

**电影前线**  
罪恶之城2 / 变形金刚4 绝迹重生  
哥斯拉 / 圣斗士星矢 圣域传说

**ENDING SONG**  
155小分队  
《emolove》2014年拜年祭

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

## ENDING SONG



155小分队《emolove》  
2014年拜年祭

## 电影前线



圣斗士星矢 圣域传说

## 特别收录

**如龙 维新**  
幕末的哲学生活



游戏试玩  
暗魂献祭 三角势力  
新要素解析+欢乐联机



蝙蝠侠 阿克汉姆骑士



第3次超级机器人大战 Z 时狱篇



游戏试玩  
植物大战僵尸 花园战争  
辣手摧花实况转播

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. 植物大战僵尸 花园战争	EA	2. 动作射击	3.
Plants vs. Zombies: Garden Warfare	5.	6. 美版	
2014年2月25日	7. 在线1~24人	8. 39.99美元	9.
4. 多机种	10. 对应机种为Xbox One、X360	11. 对应玩家年龄：10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  
印刷总监：肖明友

执行主编：王伊浩  
责任编辑：黄晓帆  
责任编辑：衣山川  
责任编辑：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/JN  
订 阅：全国各地邮政局  
邮 发 代 理：54-98  
出 版 日 期：2014年3月16日  
定 价：人民币14.00元



- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

## 本期大事记

DIGEST

**03.04** 顽皮狗创意总监兼首席编剧 Amy Hennig 宣布其已离职, 据传与人事斗争有关。

**03.04** 索尼宣布 PS4 全球销量已突破 600 万台。

**03.05** 《神偷》刚发售其开发团队 Eidos 蒙特利尔即裁员 27 人。

**03.07** SCEA 创始人之一、首席执行官 Jack Tretton 宣布将于本月底退位, 继任者是 Shawn Layden。

**03.07** 迪士尼互动宣布全球裁员 700 人, 占员工总数的 26%。

**03.11** 索尼公开了最大存储能力达到 1TB 的次世代蓝光光碟。

**03.11** 投资 165 亿日元的任天堂新研发大楼落成, 其软件研发团队将全部搬到该楼。

如果我们不跨过那条线, 不去表达我们真正想要表达的东西, 游戏将依旧只是游戏。



话题

小岛秀夫日前表示, 如果游戏不挑战禁忌话题, 将永远无法达到电影和小说的高度, 他本人不会回避这些话题。

业界声音

# 游戏情报站

## SCEA 首席执行官 Jack Tretton 宣布辞职

3月7日, 索尼电脑娱乐美国 (SCEA) 首席执行官 Jack Tretton 宣布将于本月底退位, SCEA 的官方声明中说: “这是 Tretton 先生与 SCEA 共同协商的结果, 他决定不再续约。” 索尼网络娱乐的副总裁兼首席运营官 Shawn Layden 将接替 Tretton 之位。

Jack Tretton 从 1995 年就开始加入 SCEA, 是 SCEA 的创始元老之一。他参与了 PS 系所有主机的北美首发。 “在 SCEA 工作的 19 年是我职业生涯中最宝贵的经历, 我会非常想念 SCEA 才华横溢的团队, 但是我也非常兴奋将开始职业生涯的新篇章。” Tretton 并未透露今后的去向。

接替 Tretton 的 Layden 于 2010 年参与创办了索尼网络娱乐国际公司, 他也曾在 SCE 工作, 包括在 SCE 全球工作室伦敦分部工作了 8 年。



## 索尼将拍摄《最后生还者》电影版



索尼电影日前宣布其已经与顽皮狗以及 Screen Gems 公司合作, 将会把《最后生还者》改编为电影。顽皮狗的 Evan Wells 和 Christophe Balestra 将会与电影《鬼玩人 (Evil Dead)》的导演 Sam Raimi 合作, 《最后生还者》的导演 Neil Druckmann 和 Bruce Staley 也将参与。

《最后生还者》无疑是最适合改编为电影的游戏之一, 不过本片的主要制片方 Screen Gems 让人有些担心。这是索尼电影旗下的一家子公司, 之前由他们拍摄的《生化危机》电影版普遍评价不高, 前几年还有传闻说他们打算拍摄《鬼泣》的电影版。

## 稻船敬二新作《苍蓝雷霆》登陆 3DS

近日在京都召开的 BitSummit 大会上, 前 Capcom 王牌制作人稻船敬二公开了一款为 3DS 打造的新作《苍蓝雷霆 神枪伏特》, 该作将于今年夏季以下载游戏的方式登陆任天堂 eShop。

《苍蓝雷霆 神枪伏特》是一款复古风格的 2D 横卷轴动作游戏, 由稻船敬二担任制作人, 与 Inits Creates 公司合作开发。游戏发生在近未来, 巨大企业“皇神”统治了整个国家, 他们以“保护能力者”的名义将“第七波动”超能力者强制收容, 并进行人体试验。身为第七波动其中一员的主角, 将踏上对抗皇神的战斗之路。





## 新闻短波

INFO

### 《链锯甜心》销量突破百万套

蚌蚌工作室日前透露, 2012年发售的《链锯甜心》如今销量已突破100万套, 这意味着本作将推出续作。

### 战神组新作重做

索尼日前确认, Santa Monica最近裁员是因为一个大规模新作项目以及整个工作室需要进行一次“重启”, 也就是说《战神》组未公布的新作已经回炉重做。在裁员之后, 该工作室员工仍然有200人左右。据传被取消的游戏是科幻题材, 原本打算在今年E3上公布。

### 小岛秀夫向Rockstar颁奖

3月12日, 英国电影与电视艺术协会(BAFTA)举办了颁奖典礼, 由特邀嘉宾小岛秀夫向Rockstar Games颁发了学术奖。这是BAFTA的最高荣誉, 此前宫本茂、威尔·莱特等人也曾获此殊荣。

### 《无名英雄 再来者》销量将超《最后生还者》

SCE美国分公司产品经理Josh Walker日前透露, 受益于PS4的巨大话题性以及积极的社会反响, 《无名英雄 再来者》预计将成为系列史上最畅销的一作, 其预订量已经超过了PS3的《最后生还者》, 该作销量迄今已超过340万套。

### 《监察风云》发售日确定

育碧日前宣布, 《监察风云》英文版将于5月27日发售, 中文版将于6月份上市。本作的PS3和PS4版将免费附赠60分钟额外独占游戏内容, 玩家可以通过PSN下载。



### 《神偷》团队裁员

据外媒报道, 《神偷》发售一周后, 其开发团队Eidos蒙特利尔工作室随即大幅裁员27人。该作媒体反响平平, 游戏销量也不大理想。

### 《我的世界》将拍电影

在游戏改编电影的大潮中, 一款让人意想不到的作品也将电影化。华纳兄弟宣布已获得《我的世界》的电影改编权, 很多大牌编剧与电影制片人都对该片很感兴趣, 本片将拍摄成一部真人出演的电影。

### 《古墓丽影》突破600万

曾被Square Enix称为亏本之作的《古墓丽影》, 正在产生丰厚利润。SE总裁Darrell Gallagher透露, 到本月底, 《古墓丽影》累计销量将超过600万套, 已经超过了公司的盈利预期, 对公司财务表现做出了巨大的贡献。

## 迪士尼游戏部门裁员700人

2月份已有传闻称迪士尼游戏部门“迪士尼互动”即将大裁员。3月7日迪士尼确认了这一消息, 且裁员力度之大让人惊讶。迪士尼互动将在全球范围裁员700人, 占员工总数的26%, 同时公司的大规模重组正在进行。迪士尼互动总裁James A. Pitaro说: “这是一次大规模的变动, 我们关注的不仅是实现盈利性, 更要保持长期盈利及运营的灵活性。”

迪士尼互动将会把手机游戏业务与社交游戏合并, 至于为其贡献了大量利润的《迪士尼 无限》开发团队Avalanche Software则不受此次裁员影响。迪士尼的游戏与在线部门常年处于亏损状态, 去年净亏损8700万美元。近年来, 迪士尼互动的累计亏损已超过10亿美元。

2010年迪士尼以5亿美元收购手游公司Playdom,

但至今未能显著改善其游戏业务。这次改组, 迪士尼将会更加重点投入到手游领域。同时加大其知名品牌的游戏版对外授权。



## PS4销量突破600万, 超半数注册PS+

在索尼提前近两个月完成本财年PS4销量目标的好消息发表之后, 3月4日PS4再传捷报, 索尼宣布



PS4全球销量已突破600万台。这是因为PS4在日本首发后玩家反响强烈, 为索尼贡献了37万台销量。目前PS4的游戏销量已经超过1370万套, 其中《杀戮地带 暗影坠落》销量超过210万套。

不仅PS4销售业绩喜人, PS4用户们也更加依赖网络服务。600万PS4用户中, 有一半已经注册了PlayStation Plus, 这将为索尼带来相当可观的收入来源。此外, PS4的分享键已经被使用了1亿次, 玩家用PS4进行了360多万次Twitch和Ustream广播。SCE总裁Andrew House说: “人们对PS4加入社交功能的反应空前热烈, 非常高兴玩家踊跃利用这些功能参与、分享以及与世界玩家一起游玩。”

## 《未知海域》创意总监Amy Hennig“被逼”辞职?

3月4日, 顽皮狗创意总监兼首席编剧Amy Hennig宣布其已离职, SCE随后发布了官方声明: “我们可以确认Amy Hennig已经离开顽皮狗。Amy对游戏产业做出了巨大的贡献, 我们感谢她为顽皮狗所做的一切。《未知海域》的开发时间不会因此受到影响。”

Amy Hennig是《未知海域》系列的关键人物, 在顽皮狗工作了十几年时间, 被认为是业界最具影响力的女性之一。此次离职, 有传闻说是“被逼出局”, 逼走她的是《最后生还者》的创意总监Neil Druckmann和导演Bruce Straley。不过对此说法SCE和顽皮狗都出面予以否认。



### 任天堂165亿新研发大楼



在索尼到处卖楼之时, 处于连年亏损状态的任天堂却在盖楼。3月11日, 任天堂宣布其新研发大楼已经落成, 即将投入使用。

任天堂新研发大楼就位于其京都总部附近。与其原总部大楼一样, 新楼造型为简单的长方体, 外表上看就像一座厂房。该楼共投资165亿日元建设, 总共有7层楼, 总建筑面积与原总部大楼相当。今后任天堂的游戏研发部门将全部搬到该楼, 目前任天堂已经将掌机和家用机游戏研发部门合并。



# 黑帮头目之女起诉Rockstar, 索赔4000万美元

据《纽约时报》报道，一位退休黑帮头目的女儿最近向 Rockstar 提出诉讼，声称《GTA V》未经授权就使用了她的形象以及生活故事。

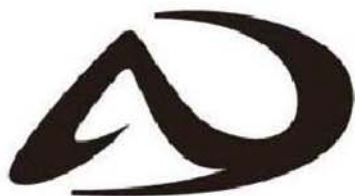
这名女性叫做 Karen Gravano，她的父亲 Sammy Gravano 是前 Gambino 家族的二号人物，过去曾因转作政府的污点证人而获得减刑。在《GTA V》中，有一个随机任务与这对父女的故事非常相似。这个任务叫做“葬礼”，其中有个角色叫 Antonia Bottino，其外形与 Karen Gravano 非常相似。游戏中，她差点被

活埋，被玩家救出之后，她说自己是前 Gambetti 家族二号人物 Sammy Bottino 的女儿，父亲隐退之后接受了辩诉交易，成为政府的污点证人。

显然，Karen 的故事与游戏中的这个任务确实很相似，对比后也可以发现二者的形象也十分神似。因此 Karen 起诉 Rockstar 并索赔 4000 万美元。在律师的诉状中写道：“尽管 Karen 对《GTA V》的编剧和创作者充满敬意，但她的个人经历是独一无二的，只有她本人才有权利讲述。”



# 索尼公布次世代光碟格式, 容量达1TB



Archival Disc

索尼于 3 月 11 日正式公开了次世代蓝光光碟，其最大存储能力达到 1TB。这种新规格光碟名为“档案碟 (Archival Disc)”，这是专业领域的次世代光碟格式新标准，仅面向专业用途，目前暂无投放消费市场的计划。目前消费级蓝光光碟的最大容量为 50GB。

正如其名所示，档案碟主要是为各种组织机构提供，用于保存资料的光碟格式。这种光碟为一次性写入，双面均可保存数据，单面分三层。

与一般光碟相比，它不仅容量巨大，而且能够长期保存。这种光碟格式是索尼与松下共同研发的，计划于 2015 年夏季推出。第一个版本的档案碟“只有”300GB 的容量，之后会推出 500GB 版，并最终提高到 1TB 版。

索尼在发言中说：“近来电影业对于资料存储性能的要求大大提高，还有云数据中心也需要大数据量的存储，网络服务的发展使得数据量呈爆炸式增长。”

## ■冤罪杀机2



▲最近一张《冤罪杀机2》的内部屏幕图在网上泄露，下面的文字还写着“E3 2014见证完整发布”。屏幕上似乎还倒映着PS4手柄的蓝光。

▶借新作上市之机与大品牌跨界合作算是《MGS》系列的老传统，《MGS V》原点《虽然只是一个序章，却也少不了这个传统。这次它的合作对象是PUMA。

## ■MGS联合PUMA



## 有图有真相

SCENE



## ■《勇气默示录》团队新作



▲3DS《勇气默示录》开发组Silicon Studio最近开放了一个次世代新作项目的预告网站，其中放出了几张与机器人和机械有关的图，并且在该页面也放出了3D图像工程师的招聘启事，看起来正在开发的似乎是一款家用机游戏。



# 《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》驾驶蝙蝠战车驶入次世代

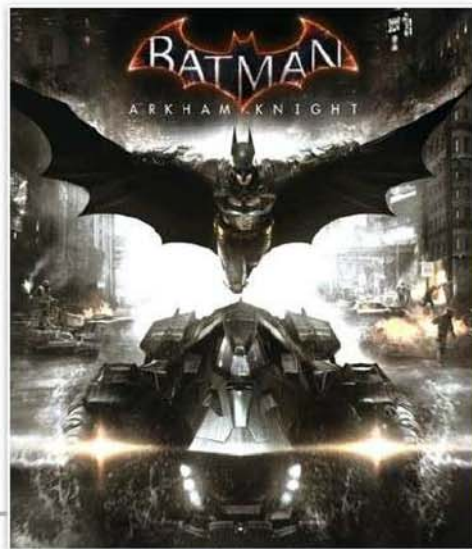
华纳兄弟互动娱乐 (WBIE) 公司与 DC Entertainment 日前正式公布了《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》(Batman: Arkham Knight), 本作将会是“《阿克汉姆》系列”的完结篇, 仍然由系列开发商 Rocksteady 工作室制作。与当今多数跨世代游戏不同, 为保持游戏的高品质, 本作仅对应次世代主机 (PS4/Xbox One) 及 PC, 没有本世代主机版本。游戏预定发售时间为 2014 年内。

在这个终结篇里, 蝙蝠侠将面临终极威胁。稻草人联合了一群超级恶棍卷土重来, 包括企鹅、双面人和小丑女。而蝙蝠侠这次将驾驶蝙蝠战车与敌人进行最终决战, 这款蝙蝠战车是由

Rocksteady 重新设计的。

WBIE 总裁 Martin Tremblay 说: “《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》是我们这个大成功的游戏系列的巅峰之作, 也将是系列最庞大、最深刻的一作。”

本作故事发生在《蝙蝠侠 阿克汉姆城》的一年后, 这次将以哥谭市为舞台, 其规模是阿克汉姆城的 5 倍。街道也将更宽阔, 以适应玩家驾驶蝙蝠战车的需要。在游戏中玩家可以一键召唤蝙蝠战车, 以其势不可挡的威力横扫路上的一切汽车。在关键时刻还可以从车中弹射到空中, 然后滑翔降落, 或抓住某个着力点。本作中蝙蝠侠也加入了新动作, 不过仍然会保持系列简单有效的战斗系统。



## 云游戏服务 OnLive 强势归来



2012 年云游戏先锋企业 OnLive 陷入困境, 并爆发高层大地震, 不过这家公司仍然存在, 最近开始又有大动作。近日, OnLive 宣布其已组建了一个全明星的高层队伍, 包括前 EA 与迪士尼的高管。在他们的带领下, 将

推出注册制的新服务 CloudLift 和 OnLive Go。

OnLive 组建的全明星团队包括: 前 IGN 执行官 Mark Jung (担任执行主席)、前 EA 合作管理部总监 Carrie Holder (担任商务发展副总裁)、前迪士尼互动副总裁 Rick Sanchez (产品与营销副总裁) 等。

CloudLift 的月费为 15 美元, 有 7 天的免费试用期。该服务可以将玩家的游戏收藏与 OnLive 账号同步, 云存储自动保存在云端。比如你可以在 PC 上玩游戏, 然后用

任何设备登陆 OnLive, 并接着存档继续玩。OnLive 也将销售 Steam 下载游戏的下载码, 其中附带 CloudLift 的 7 日免费体验权。也就是说, OnLive 除了云游戏之外, 也将支持游戏下载服务。

另外 OnLive 表示其已投入重金进行技术升级, 包括投入数千台采用最新技术的服务器。OnLive 在芝加哥和西雅图都建设了新的数据中心, 现位于旧金山、达拉斯等地的四个数据中心也进行了强化。

## Xbox LIVE 跨平台推广平台

据外媒报道, 微软正在筹备进行一次重大的 Xbox LIVE 跨平台推广行动, 将其社交游戏网络扩大到 iOS 和安卓平台。实际上, 微软打算将 Xbox LIVE 带到所有主要平台上。

此前在微软的招聘启事中已经对此有所暗示, 其中提到将打造一个涵盖 Windows Store、Windows Phone、iOS 和安卓的开源服务。外媒称, 微软将放宽对 Xbox LIVE 的约束, 给开发者更大的自由, 以此赢回开发者的支持。



我们相信任天堂可以通过合适的开发团队, 用游戏内购的模式创造出盈利性非常好的游戏。想想看, 你可以花 10 美元让马里奥跑得更高一点。



任天堂股东、奥普 OASIS 投资公司首席投资人、亚洲著名对冲基金经理人 Seth Fischer 日前致信任天堂社长岩田聪, 要求任天堂尽快投入手游市场。他认为实体零售游戏已穷途末路, 任天堂需要迎合消费者需求与行为的根本性变化, 并及时跟进。通过免费游戏的运营模式获取更高的收益。

业界声音

有家叫任天堂的花牌厂, 当花牌没落后, 他们就生产游戏机, 同时仍然保留了传统花牌生意。我认为这一点值得我们学习。

最近被问到日本的发展战略时, 日本首相安倍晋三将任天堂作为榜样, 提出日本应在保持传统的同时发展新领域。



业界声音

## PS4《驾驶俱乐部》回炉重做

SCE 全球工作室于 3 月 11 日确认, 原定为 PS4 首发游戏的《驾驶俱乐部》已回炉重做。SCE 全球工作室高管 Scott Rohde 表示, 如果按目前的状态推出《驾驶俱乐部》, 将会是对玩家的伤害。他说: “我们的原则就是做伟大的游戏, 有时候我们以为正在做的是一个伟大的游戏, 但做到最后才发现如果就这样把游戏推出去将会伤害所有人。”由于回炉重做需要很长时间, Rohde 表示目前无法确定发售时间, 他希望玩家耐心等待。





因为《战国BASARA》的发音和构词都与香蕉的英文名称 BANANA 颇有几分相似,所以也被昵称为“战国香蕉”,一款游戏能够被粉丝们叫出许多外号可以说是其成功的旁证之一,例如同社的《怪物猎人》也是外号简称一大堆。无独有偶的是,这两款作品都是在亚洲地区大受欢迎,欧美地区虽然不算乏人问津,却始终没有那般一出新作就引来无数关注的气势。

如今两作都挺进了系列第四作,《怪物猎人》我一直都密切关注,能够看到这个系列在革新上的努力和曾经付出过的代价(例如《怪物猎人3》里拖沓的海战),但因为种种原因,我在PS2时代之后几乎就没有接触过《“战国BASARA”系列》(下文简称《战B》),如今终于趁着有空闲玩了一回,最大的感慨就是:这游戏怎么有点变味了?

因为印象还停留在《战B2》阶段,我对于本作的一些改进还是非常满意的,例如每个角色不再只能装备两个固有技,还得频繁地换,而是有五个固有技,还有三选一而且可以随时切换的奥义。武器强化系统也抛开了武器造型和数值之间的矛盾,玩家可以选择自己喜欢的武器造型来配套打造武器属性,算是紧跟潮流。

但在这个基础上,游戏中的一些在PS2时代就令我觉得很遗憾的缺点似乎还是没有太大改进,最典型的就是同屏人数,一个割草游戏里拿来给玩家喂刀子的NPC总不能太少吧,本作里同屏人数我只能说是勉强凑合,但最令人受不了的就是敌人会在玩家屏幕外神隐,而且有时候连敌武将都不例外,这就显得有点恶心了,经常是打着打着敌武将跑到了视



**“因为种种原因,我在PS2时代之后几乎没有接触过“《战国BASARA》系列”,如今终于趁着有空闲玩了一回,最大的感慨就是:这游戏怎么有点变味了?”**



纵观如今的日式游戏开发圈,大部分开发者都在做手游或者社交游戏,还有就是纯日本风的萌系游戏,愿意下功夫认真做好游戏的开发者已经不多。

小岛秀夫说过:“现在日本开发者关注的方向跟我都不一样,所以我跟谁都不亲近。我们很难在一起谈论自己的梦想,因为人各有志。”这句话从旁佐证了如今日式游戏开发圈的畸形。以往日式游戏繁荣的日子里,萌系游戏从来只是调剂,像是《死或生》系列”刚刚加入乳摇系统的时候,许多人为此而感到惊讶。如今,你想在日式萌系游戏中找到一位乳不摇的角色都难。而这些游戏甚至还是如今日式游戏中的主流。日式游戏开发圈永远不乏优秀的美工,要想将角色描绘出自己的个性对他们来说并不是一件难事。只是开发者

们将关注点放在了奇怪的地方:他们关心的是乳摇的频率,是撕开衣服时美女们的表情和叫声,是这些角色说出什么有趣的梗,是这些美女们做出的一连串荒诞的事情。是的,脱衣、乳摇和卖节操

是这些游戏的主旋律。但他们很少关注如何提升游戏系统水平和战斗手感,如何让剧本变得有深度,让其成为一款优秀的游戏。只懂得照抄系列风格或是在系统还不合格的情况下,披上华丽的外衣拿出来卖。

**“他们关心的是乳摇的频率,是撕开衣服时美女们的表情和叫声,是这些角色说出什么有趣的梗,是这些美女们做出的一连串荒诞的事情。是的,脱衣、乳摇和卖节操是这些游戏的主旋律。”**

胸够大、卖的节操够多,就基本能保证一定的销售量,扣除低廉的开发成本,赚钱绰绰有余。这还不止,通常这类游戏的价格要比其他游戏高,还有着超豪华并且定价巨贵的限定版,除此之外,还有各种各样的萌妹子周边等着卖,在巨大的利益驱使下,也难怪那么多厂商前仆后继把精力放在人设和投宅男们所好的中二剧本上。而这还不是一些小厂商的作风,连一些大厂也这么做。像是《龙背上的骑兵3》,将以往一款有着深厚世界观和背景设定的游戏活生生变成一款黄色小段子集合的中二游戏。《闪电归来 最终幻想XIII》里,闪电有了上百套服装,掉节操和露肉的占了绝大多数,可是以闪电原本的身材,宅男们看了兴奋不起来?没问题!为了满足宅男们的要求,制作组将她的罩杯从C提升到了D。

可是作为一个曾经的日式游戏粉丝,我受够了。在接触了越来越多这种萌系的游戏之后,我只求这些妹子们赶紧把衣服穿好,我再也不想看

你们在我面前搔首弄姿,请好好地以你们的实力让我倾倒。也希望日式开发圈的开发者们不要着眼于眼前的利益,同样的把戏玩得太多,玩家们总有一天会审美疲劳。想开发萌系游戏?没问题,但至少请注重一下整体的游戏素质,我的要求并不高,只求能玩。

时雨视点

编辑视点  
稀饭视点新闻资讯  
游戏情报站



# 热点追踪

深度解读业界动向  
全面剖析要闻因果

NEWS REVIEW

## Amy Hennig: 顽皮狗第一女将的游戏人生

《未知海域》首席编剧的离职  
或与公司内部人事斗争有关

**游**戏业界最具影响力的女性之一、顽皮狗首席编剧兼创意总监 Amy Hennig 日前宣布离职，她的下一步动向令人关注，同时玩家更担心的是她的离职会不会给正在开发中的 PS4 “《未知海域》系列”新作造成影响。

Hennig 进入游戏业的处女作是 EA 于 1994 年推出的平台动作游戏《迈克尔·乔丹 风之城的骚乱 (Michael Jordan: Chaos in the Windy City)》，她在这款篮球游戏中担任美工。离开 EA 之后，她进入了正在崛起的水晶动力工作室，在那里她找到了适合自己的方向——尝试创新的叙事方式与游戏设计。2013 年，她在接受媒体采访时回顾那段岁月：“当时我们都能看到家用机市场的发展方向与潜力，所以大家都充满干劲。管理层也鼓励我们多尝试。那时没有什么官僚主义，大家都专心干活。”

Hennig 在水晶动力早期的主要作品是与硅骑士公司合作开发的《血兆 凯恩的遗产》。Hennig 负责为该作润色，她的表现获得了上级的认可，在开发《凯恩的遗产》续作时，她被任命为项目主管。她所负责的这个项目就是备受好评的《凯恩的遗产 勾魂使者》，它实际上是从另一个不相关的项目开始。Hennig 与同事们构思了一个新项目，代号是“Shifter”。游戏发生在浩劫后的世界，主角是一个十分特别的大天使，因为被打落凡尘而试图反攻。这款游戏概念的亮点在于创造一个庞大的开放世界，使用流媒体技术实现零读盘时间，所有的关卡数据持续从光盘中读取，游戏过程中会在实体世界和灵魂世界之间不断转换。Hennig 说：“那时我们天真地以为这游戏很容易做，我们展示创意时大家都很喜欢，但大家都说我们疯了，技术上根本做不到。结



■ Amy Hennig 的离去是顽皮狗的一大损失。

果是我们做到了。我承认，直到游戏发售的两个月之前，我们还一直以为流媒体技术无法完成任务。”

随着《勾魂使者》的成功，“《凯恩》系列”成为水晶动力的招牌大作，也深受发行商 Eidos

的重视，之后发行了三款续作。在最后一款游戏做完后，Hennig 决定投奔昔日水晶动力的老同事——已成为顽皮狗工作室主力的 Evan Wells 和 Bruce Straley。与水晶动力一样，顽皮狗的流媒体读取技术闻名世界，其为 PS 和 PS2 研发的引擎在业界有极高的声誉。在 Hennig 加入时，顽皮狗已经在制作《杰克 III》，她借此机会适应了顽皮狗的技术与环境，随后开始参与真正让她扬名立万的游戏——2007 年发售的《未知海域》！

一款成功的游戏背后，人们往往记住的是制作人，或者主要插画师、作曲家又或者是主程序，很少有编剧会因为游戏而成名。但《未知海域》在剧本上确实达到了游戏的新高度，自然的对话，充满魅力与个性的角色，给人留下深刻印象。同时 Hennig 也深度参与到游戏策划。从美工做起的 Hennig，熟悉游戏开发过程中的各个方面，她将剧本与游戏性更为深入地融合起来，交织成浑然天成的游戏体验。

Hennig 指出，“《未知海域》系列”在策划构思的时候，首先思考的是如何设计能让玩家大呼过瘾的精彩桥段，比如《未知海域 2》有名的火车战斗场面。在这些桥段想出来之后，再围绕它们创作故事和游戏玩法。“实际上，过去拍摄《夺宝奇兵》时，卢卡斯和斯皮尔伯格他们也是这么做的。而火车关卡也是我们开发《未知海域 2》时最早想到、也是最后完成的内容。” Hennig 说。

与《杰克与达斯特》一样，“《未知海域》系

“ 据传 Hennig 的离去是迫不得已，其中可能涉及一些人事斗争。或许是因为这样，她近来接受访问时总是怀念水晶动力时代单纯的人际关系。 ”



旅程》，近来又推出了用虚幻引擎开发的《神鬼寓言 周年纪念版》。Wheylts 认为这是狮子头历史上画面最好的游戏，不过项目所用的时间之长超出了此前的预期。Timmins 是在公司每年一度的“创意日”上提出该作构想的。受谷歌“用 20% 的时间做创新”理念影响，狮子头启动了创新计划——每个星期提供给员工一天的时间，让他们任意做自己喜欢的项目，然后他们要向工作室的其他人展示自己的项目。这个想法受到了员工们的广泛欢迎。

《神鬼寓言 周年纪念版》最初只打算将画面高清化，项目进行过程中，他们感到游戏的玩法已经过时了，操作也显得太老套，界面更是古老，存档系统基本不能用。于是做着做着这个项目就从高清化变成了重制。对狮子头工作室来说，这个项目有着承前启后的意义，代表了狮子头新的开始。一方面他们通过本作熟悉虚幻引擎 3 的技术，为使用虚幻引擎 4 的《神鬼寓言 传奇》做基础；另一方面，他们也通过本作收集玩家的意见，为新作的游戏设计做参考。还有一个原因是《神鬼寓言 传奇》的开发时间太长，在此期间要做一些游戏填补空白，获取一些收益。

今年 2 月，微软宣布狮子头将转型为一家“游戏即服务”型工作室，简单来说就是从开发单机游戏转型为开发网络服务，也就是将围绕《神鬼寓言 传奇》这一核心大作，持续向玩家提供网络游戏服务。负责转型计划的是 John Needham，他是 Peter Molyneux 的继任者，即 Stuart Whyte 的上司。他在狮子头工作室也有十几年的工作经验，他也有过公司管理经验，曾担任 Gazillion Entertainment 和 Cryptic 公司的 CEO，甚至在索尼网络娱乐当过高管。现在他在狮子头所扮演的角色是“网络游戏的传道

“ 首先是因为它是系列首款网络性质的 RPG，其二就是它使用了虚幻引擎 4，它是首款公开确认使用虚幻引擎 4 的 3A 级大作。 ”

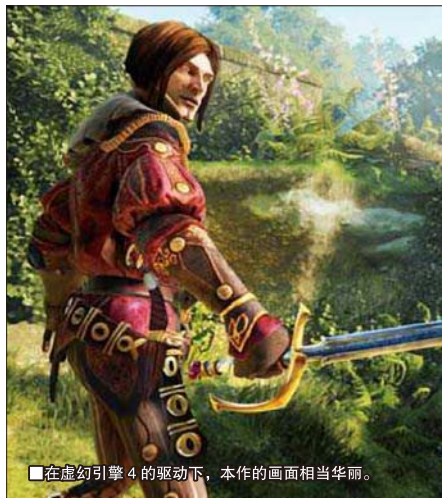
者”。他认为当今业界最大的机会，就是将传统的玩法与品牌和网络世界相结合。

《神鬼寓言 传奇》并非传统 MMORPG，它在联网的同时，又有单机游戏的感觉。因为系列玩家喜欢的是它的单机体验，狮子头可不想得罪这些玩家。同时它会像《黑暗之魂》与《行》等游戏一样，将网络功能巧妙引入。“玩家会从你的世界里进进出出，网络模式非常自然。” Needham 说。

狮子头的办公楼位于吉尔福德郡，里面的装修很符合其作品风格，比如电梯门被绘成了恶魔之门。在办公室里还有一条大家都很喜爱的狗，叫做 Bumble，它让人想到“《神鬼寓言》系列”中为人所熟悉的狗。平常他总是在大家加班的时候躲在办公桌底下睡觉。虽然加班的时间很长很多，但狮子头的工作氛围是轻松惬意的。狮子头的员工都是《神鬼寓言》的忠实玩家，热爱游戏、热爱《神鬼寓言》是他们的重要招聘标准，Needham 说，狮子头工作室所有员工的《神鬼寓言》游戏经历加起来超过 400 年。现在这 400 年的经验将汇聚成《神鬼寓言 传奇》。

《神鬼寓言 传奇》公布时，引起业界关注的主要有两点：首先是因为它是系列首款网络性质的 RPG，其二就是它使用了虚幻引擎 4，

它是首款公开确认使用虚幻引擎 4 的 3A 级大作。此外，它还将充分应用 Xbox One 引以为傲的云技术，并且也将对应 Smartglass 技术。可以说它的方方面面都是为 Xbox One 的主机特性而度身定制的。十年前，《神鬼寓言》充分发挥 Xbox 的机能，成为诠释 Xbox 时代的原创 RPG 代表作。十年后，《神鬼寓言 传奇》将再度诠释网络时代的 Xbox One，并再造狮子头的辉煌时代。



■在虚幻引擎 4 的驱动下，本作的画面相当华丽。

# 虚拟现实： THE FUTURE IS NOW

Oculus Rift 的新版本让人看到了梦想中的虚拟正在成为现实



□Crystal Cove 最新版设计图。

19 个月之前，Oculus VR 公司悄然成立，通过 Kickstarter 网络众筹平台筹集了 25 万美元的资金，开始进行头戴式虚拟现实眼镜 Oculus Rift 的研究。如今这款眼镜已成为全球游戏业的焦点，被认为是比次世代主机更能改变游戏业的革命产品。Oculus VR 获得的投资金额也增加到了 7500 万美元，首批游戏开发套件已经向开发商们发出，由于开发商过于踊跃，在部分零部件缺货的情况下，Oculus VR 不得不暂停发布开发套件。

今年初，Oculus VR 发布了 Rift 的最新版——Crystal Cove，增加了一些强化虚拟现实的功能，将虚拟现实型游戏提升到前所未有的高度。与过去各种不靠谱的同类产品相比，Crystal Cove 不仅有最好的用户体验，而且在成本上也不再遥不可及。

Oculus VR 创始人 Palmer Luckey 说：“虚拟现实这东西，如果你做得差，它不仅不好玩，还会让人觉着恶心。如果有公司推出了恶劣的 VR 体验，它会影响整个行业，



列”也在 PS3 上完成了一个完美的三部曲。这是顽皮狗历史上的最大成就，Hennig 的剧本与构思在其中发挥了关键作用。她在游戏设计与编剧上完美兼顾的全局型手法成为其他开发者研究学习的榜样。

Hennig 说：“《未知海域》是一个让人玩了就不想放下手柄的游戏。其原因之一与它的节奏有关，我们要确保里面没有把玩家卡住的地方，更重要的是要让大家渴望看到下一步会发生什么，因为你对角色的命运非常关心。我认为这就是将故事与游戏性融为一个整体，它们是不可分割的。游戏中所发生的事是由故事推动的，而故事又是由游戏性本身来演绎的。”

《未知海域 3》完成后，Hennig 紧接着参与了 PS4 版新作的开发。本作将会是“《未知海域》系列”的再造，将会有崭新的面貌，所以游戏名就暂定为《未知海域》。与此同时，Hennig 也为《最后生还者》做出了突出贡献，再次诠释了所谓剧本与游戏性的有机融合。

Hennig 在 PS4《未知海域》的开发中途离去，不令人担忧对该作的开发进度和游戏素质是否会产生很大的影响。据传 Hennig 的离去是迫不得已，其中可能涉及一些人事斗争。或许是因为



■ Amy Hennig 为“《未知海域》系列”立下不少功劳。

这样，她近来接受采访时总是怀念水晶动力时代单纯的人际关系。坊间传闻将 Hennig 赶走的正是《最后生还者》的制作人 Neil Druckmann 和 Bruce Straley，虽然顽皮狗很快否认了这一传闻，但无论如何，PS4 的《未知海域》预计

即将在今年的 E3 展上公开，顽皮狗仍将是 PS4 时代最值得关注的的工作室之一。我们也期待着 Hennig 离去之后，能带来可与《未知海域》比肩的原创大作。

# 再造神鬼寓言： 狮子头的新十年

## 《神鬼寓言 传奇》将成为一个长达十年的网络服务

### 狮子头在为此而改变

**创**立于 1996 年的狮子头工作室，在过去几年来经历了多次巨变。从 2006 年被微软收购，到创始人 Peter Molyneux 离职，再到适应各种开发工具、新硬件和全新的开发流程。现在他们正在开发的主力游戏《神鬼寓言 传奇》将不再只是一个单纯的游戏，而是一个网络服务，微软已为其制定了 5 到 10 年的战略计划。

狮子头的现任主管 Stuart Whyte 已经在那里工作了十年，他见证了公司的变革，但他认为这是所有公司都必然会经历的正常变动。《神鬼寓言 周年纪念版》的导演 Ted Timmins 也表示，Peter Molyneux 的离去，对公司所造成的影响并没有外界想象的那么大。狮子头的公司文化早已是根深蒂固了，不会因为谁的离去而改变。

Whyte 是在 2004 年加入狮子头的，号称刚进公司就被“锁在”会议室里一个月，给《神鬼寓言》一代做测试。之后他参与了狮子头新

作《The Movies》的开发。Whyte 见证了狮子头的变化，尤其是在 2010 年之后，狮子头从使

用其自主研发的游戏引擎转换到使用虚幻引擎，他们开发了对应 Kinect 的体感游戏《神鬼寓言



■ 作为系列首款网络性质的 RPG，《神鬼寓言 传奇》受到业界瞩目。



可能会把人都吓跑。”

随着 Rift 开发套件的发布，大批游戏开发者有幸体验到了这款革命性的虚拟现实装置，它的潜力给人留下了无边的想象空间，它让人感到虚拟现实终于成为一种触手可及的靠谱技术。不过在消费者真正可以享受这种技术之前，还需要解决一些问题，包括延迟、画面解析度以及仅限于三种动作的头部侦测。这些问题如果不解决，仍然会有大批玩家在使用时感到晕眩欲呕。Crystal Cove 使用一种全新的 OLED 屏幕，降低了画面延迟，并通过高精度定位侦测技术解决了侧面动作侦测问题。这些改进让 Rift 朝着消费级产品迈出了重大的一步，能大大降低使用时的晕眩感。

Rift 的初版开发套件发布时，人们首先注意到的是其屏幕，由于与玩家的眼睛距离很近，加上是全景视野，玩家可以明显看到屏幕上的像素，同时画面响应时间仍然远达不到首席技术官约翰·卡马克的要求。Crystal Cove 最新的“低暂留 OLED 屏幕”解决了许多问题。所谓的视觉暂留是人类大脑的一种自然“脑补”的现象，电影每秒只有 24 帧，两帧之间的画面空白就是靠视觉暂留现象来自动脑补，形成自然流畅的视觉观感。Crystal Cove 的低暂留 OLED 利用这种现象，将设备锁定在比电脑显示器低的帧率，这样它就能排除错误帧，依靠大脑的视觉暂留填补其间的画面。

位置侦测又是另外一个截然不同的问题。初版 Rift 开发套件能够侦测玩家头部的左右移动，但是无法侦测头部倾斜或者侧向的移动，这就造成玩家在虚拟世界里脑袋倾斜或侧移时，画面跟不上的情况，导致视觉上的脱节。Crystal Cove 装备了一个摄像头，在其外围添加了一些 LED 标记点，从而解决了侧向动作侦测问题。这跟好莱坞动作捕捉演员所用的装备技术差不多。该技术实现的用户体验巨大进化很难用语言描述，用视频也难以展现，只有亲身体验对比才能感受到它脱胎换骨的变化。用 Luckey 的话说：“位置侦测与低暂留技术相结合之后，会让你眼前的世界完美地稳定了下来。当你转头时世界不再变得模糊，一切都保持在相同的位置。”简单地说，你所看到的游戏场景

“虚拟现实这东西，如果你做得差，它不仅不好玩，还会让人觉着恶心。如果有个公司推出了恶劣的 VR 体验，它会影响整个行业，可能会把人都吓跑。”

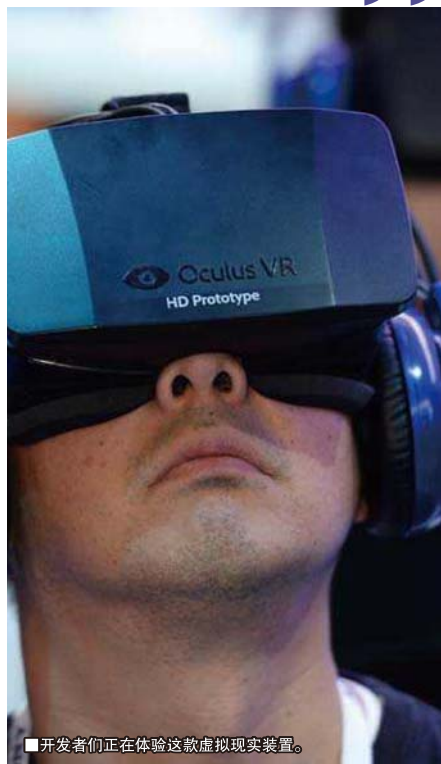
就像是坚若磐石地固定在眼前，你可以感知到各种物体的位置，仿佛他们就在现实世界里。而画面稳定就是消除晕眩感最关键的因素。人对 3D 纵深的判断是依靠物体的边缘，如果边缘模糊超过 10 个像素，就会造成强烈的失真感。而如果边缘始终清晰锐利，就算是快速转动脑袋，仍然会有完美的立体感。

Oculus VR 仍未公布 Crystal Cove 的技术规格，因为它还取决于硬件生产合作伙伴。可以确定的是摄像头是由 Oculus VR 自己制造的，完全是为虚拟现实而设计，有低延迟、高精度的特点。

人们对 Rift 感到困惑的另一点是：游戏过程中是否要一直走动？撞到墙怎么办？有人用全方向型跑步机与 Oculus Rift 结合，实现终极游戏体验。但这种装置不是每个人都买得起的，而且玩起来太累。Luckey 说，Rift 仍然是为静坐在沙发上的玩家们准备的，使用最终成品时，玩家可以在一定范围内移动自己的脑袋和上半身，不需要搞个跑步机玩游戏。

除 Oculus VR 之外，Valve 也在开发自己的头戴显示器，在今年 1 月的消费电子展之后，Valve 邀请了一些业内人士参加“Steam 开发者日”，到其西雅图总部体验该设备的样品，Luckey 与几位同事也在受邀之列。所有体验过 Valve 装备的人都对其赞不绝口，但据称该设备不会作为产品上市（可能是成本较高）。Luckey 表示 Oculus Rift 将会“达到或超越”Valve 的技术。

其实 Oculus 和 Valve 之间一直在共享研究成果，Valve 的装备显然不是为普通消费者准备的，在其顶部也有一个摄像头，但是朝向外部，通过拍摄天花板和墙壁上的黑白图像（类似于手机二维码）来定位。这样能够更好地确定玩



■开发者们正在体验这款虚拟现实装置。

家与虚拟场景之间的相对位置，但是显然不适合玩家的实际应用环境。玩家不可能为了玩个游戏去盖座新房或者重新装修。

Crystal Cove 目前还远远没有达到可以量产的阶段，当前总共只做了 4 套样品。Oculus VR 在改良硬件的同时，也在为其搭建软件环境。今年消费电子展上，他们展示了与 Epic 合作，利用虚幻引擎 4 开发的“战略 VR”。演示 DEMO 是在一座城堡里，房间中有个大桌子，桌子上正在进行一个 3D 塔防游戏。体验者坐在椅子上，可以从任意角度观赏小人们在桌子上跑来跑去，也可以凑上前去看得更仔细一些，或者朝他们发射炮弹或喷射火焰。这个 DEMO 展示了 Rift 在实际游戏应用中的其中一种玩法可能性。

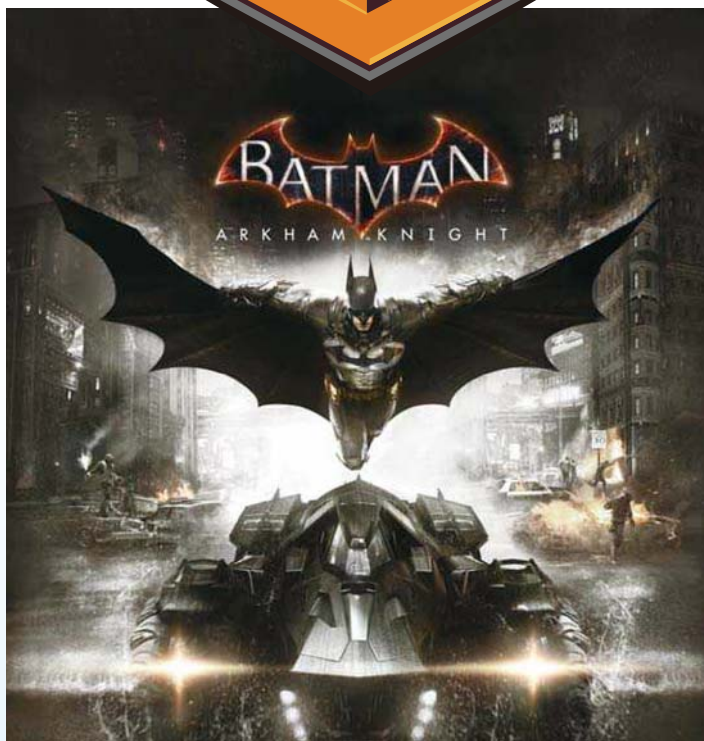
在已公布的 Rift 对应项目中，Luckey 个人最兴奋的是 CCP 的《EVE Valkyrie》。在去年对外展示之后，这几个月时间该作又进化了许多，加入了 3D 驾驶舱要素，让玩家真实体验驾驶飞船的感觉。不过有传闻说，本作最后对应的平台可能是索尼即将公布的 VR 装置。Luckey 对可能来自索尼的竞争并不担心，相反，他认为这样会激活 VR 市场，让 VR 真正走上腾飞之路，对 Rift 反而有好处。

“我常常说对于虚拟现实，要么不做，要做就要做好。我认为我们能够做好。”Luckey 说。



■Palmer Luckey 将他的奇思妙想融入 Rift 当中。





如果不算“复古”的9和10的话,《洛克人》这个系列已经沉寂很多年了。Capcom似乎也没有让这个系列(特别笔者最喜欢的“X系列”)复活的计划,但是“亲爹”稻船敬二看来也不甘让这个系列,或者说这个类型就此结束。近期公布的《苍蓝雷霆 神枪伏特》可以说是《洛克人Z》系列的精神续作,各方面的元素可谓满满的洛克人风,希望这部作品不会令我们失望吧。

栏目主持 宇宙人

## 蝙蝠侠 阿克汉姆骑士

Batman: Arkham Knight

### ●简介

由Rocksteady Studios制作的“蝙蝠侠 阿克汉姆”系列,首作《阿克汉姆疯人院》获得了业界一致好评,一改了人们对动漫改编游戏素质普遍低下的看法,随后推出的《阿克汉姆城》更是将游戏打造成一线大作。不过近期的《阿克汉姆起源》转交了华纳旗下的Montreal工作室开发,虽然增加了系列首创的多人模式,但游戏素质偏低以及评价均未及之前作品的高度,让不少系列的粉丝感到失望。

也许是不甘看着自己的亲手打造的系列就此完结,近日Rocksteady Studios毫无征兆地发布了“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》。本作将登陆PS4以及Xbox One两个次世代平台,借由新世代主机的机能,玩家可以在更加广阔的开放世界内冒险,甚至还能使用全新载具蝙蝠车驰骋于哥谭市!制作人已明确表示游戏将不会收录多人模式,以专心打造更完美的单机模式。【文:伽蓝】

- 机种: PS4/Xbox One
- 类型: 动作冒险
- 发行商: Warner Games
- 发售日: 预定2014年10月14日

●亮点细数  
“亲爹”打造的“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”最终章

## 苍蓝雷霆 神枪伏特

苍蓝雷霆 ガンヴォルト

### ●简介

虽然多年来无数粉丝都期盼着“《洛克人》系列”新作的到来,但是至今都没有得偿所愿。或许是为了回应玩家们的期待,3月7日在京都举行的BitSummit 2014上,知名制作人稻船敬二公开了一款原创的3DS横版动作游戏新作《苍蓝雷霆 神枪伏特》,本作是联合曾开发了“《洛克人Z》系列”和“《洛克人ZX》系列”的制作组Inti Creates制作,主人公Gunvolt将会使用手枪以及自身控制雷电的超能力与专门抓捕超能力者的组织皇神集团展开对抗。Gunvolt的超能力除了可以用于攻击之外,还有滑翔

以及防护罩等丰富的应用,甚至还可以使出非常华丽的必杀技。从公开的视频来看无论画面还是音乐跟上述两个分支系列都非常相似,哪怕本作并不是《洛克人》,恐怕也不会令粉丝们失望。 【文:宇宙人】



- 机种: 3DS
- 类型: 动作
- 发行商: Inti Creates
- 发售日: 预定2014年夏

●亮点细数  
《洛克人Z》原班阵容打造经典的类型,全新的故事



在苍蓝雷霆引导下的全新神话





崩坏世界的恋曲

## 秽翼的尤斯蒂娅 天使的祝福

秽翼のユスティア Angel's blessing

### ●简介

2011年4月PC平台发售的文字冒险游戏《秽翼的尤斯蒂娅》决定移植PSV。本作是由开发了《夜明前的琉璃色》的厂商August开发，人设画风精美但角色识别度低向来是这个公司出品的一大特点。由于原作是R18游戏，因此剧情甚至设定都有很大程度上的修改。但是是否会追加新剧情和新角色目前不得而知。

另外，移植同时还加入了对应PSV触屏的操作。本作设定是经历了大灾难之后的世界，大地都下榻到混沌之中，只剩下一小部分的土地浮游在空中，由于地势的原因，土地上有很鲜明的阶级。故事讲述的是一个生活在下层，以暗杀为生的主人公与不同阶层，各自有不同命运的少女们之间的故事。

【文：宇宙人】

- 机种：PSV
- 类型：文字冒险
- 发行商：HuneX
- 发售日：预定2014年内

### ●亮点细数

精美漂亮的人设  
异色的世界观设定



步步紧逼的究极选择题

## 神明与命运觉醒的交叉命题

神々と運命覺醒のクロスステージ

### ●简介

开发了《魔界战记》系列的日本一最近又公开了一部策略角色扮演游戏新作《神明与命运觉醒的交叉命题》，这部作品是去年年初发售的《神明与命运革命的悖论》的续作，新作延续了之前的世界观，但换了一批角色来演出。而这次的主题是“选择”，主人公身边的两位女主角分别属于天使和恶魔两个正

在互相斗争的阵营，游戏里有很多时候玩家要在两人之中作出选择，特别是决定生死的时候，只能拯救其中一人的主人公会选择谁呢。本作的系统基于前作将会有很大程度的进化，比如迷宫画面会全3D化，操作更加简单，此外随机生成的迷宫变化更加丰富等等，玩家的选择也会影响到强化的路线。目前游戏的开发进度有65%，预定今年7月24日发售。【文：宇宙人】

- 机种：PS3
- 类型：策略角色扮演
- 发行商：日本一
- 发售日：预定2014年7月24日

### ●亮点细数

全3D化的画面  
以玩家的选择决定剧情走向

## 万亿魔坏神

魔坏神トリリオン

### ●简介

Compile Hearts 近日公开了一款PSV平台的原创角色扮演游戏新作《万亿魔坏神》。故事中玩家扮演的是一个统治魔界的大魔王赛亚波洛斯，故事的一开始，主人公跟突然在魔界现身的敌人魔坏神特里利昂展开激战（原文トリリオン，即单位“兆”的意思），但正如名字所示，对方的HP多达1兆（1万亿），主人公在这压倒性HP面前败阵了下来，并因此而丧命。不过就在此时，一位手持“操魂之魔典”的神秘少女突然出现并救走了他的灵魂，少女答应他能帮忙打倒魔坏神，但作为条件要拿走他的灵魂。达成了契约之后，6位魔王的少女便代替七零八碎的大魔王向魔坏神发起挑战。游戏的过程就是培养这6位魔王少女，让她们变强最后战胜魔坏神。

【文：宇宙人】



- 机种：PSV
- 类型：角色扮演
- 发行商：Compile Hearts
- 发售日：未定

### ●亮点细数

精美的人设  
带有成要素的角色扮演游戏



# 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3日~3月9日

# 美国 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

2014年2月23日~3月1日

新闻资讯 排行榜

1	PSV NEW	暗魂献祭 三角势力	ソウル・サクリファイス デルタ	SCE 动作	2014年3月6日发售	本周 48786 套	累计 48786 套
2	3DS ↑	妖怪手表	妖怪ウォッチ	Nintendo 角色扮演	2013年7月11日发售	本周 36018 套	累计 532472 套
3	3DS ↑	勇者斗恶龙 怪物篇2 伊露与卢卡 不可思议的钥匙	ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思議なふしぎな鍵	Square Enix 角色扮演	2014年2月6日发售	本周 31157 套	累计 718865 套
4	3DS ↓	牧场物语 通往新天地	牧场物语 つながる新天地	MMV AQL 模拟经营	2014年2月27日发售	本周 29514 套	累计 160296 套
5	PS3 NEW	静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗	アルノサー・ジュ・生まれいずる星へ祈る詩~	Gust 角色扮演	2014年3月6日发售	本周 27037 套	累计 27037 套
6	3DS ↓	化石挖掘者 无限装备	カセキホリダ - ムゲンギア	Nintendo 角色扮演	2014年2月27日发售	本周 22210 套	累计 80538 套
7	PS3 ↓	如龙 维新	龍が如く 維新!	SEGA 动作冒险	2014年2月22日发售	本周 19808 套	累计 212113 套
8	PS4 ↓	KNACK	ナック	SCE 动作	2014年2月22日发售	本周 17272 套	累计 393348 套
9	3DS ↑	星之卡比 华丽三重奏	星のカービィ トリプルデラックス	Nintendo 平台动作	2014年1月11日发售	本周 14108 套	累计 489610 套
10	3DS ↑	口袋妖怪 X・Y	ポケットモンスター X / Y	Nintendo 角色扮演	2013年10月12日发售	本周 10708 套	累计 3984832 套

1	PS4	神偷	Thief	Square Enix 动作	2014年2月25日发售	本周 116623 套	累计 116623 套
2	XOne	神偷	Thief	Square Enix 动作	2014年2月25日发售	本周 99022 套	累计 99022 套
3	PS3	仙乐传说 混合包	Tales of Symphonia Chronicles	BNGI 角色扮演	2014年2月25日发售	本周 71484 套	累计 71484 套
4	XOne	植物大战僵尸 花园战争	Plants vs Zombies: Garden Warfare	EA 动作射击	2014年2月25日发售	本周 53964 套	累计 53964 套
5	X360	植物大战僵尸 花园战争	Plants vs Zombies: Garden Warfare	EA 动作射击	2014年2月25日发售	本周 49707 套	累计 49707 套
6	X360	神偷	Thief	Square Enix 动作	2014年2月25日发售	本周 48142 套	累计 48142 套
7	X360	乐高大电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games 动作	2014年2月7日发售	本周 39456 套	累计 192625 套
8	PS3	神偷	Thief	Square Enix 动作	2014年2月25日发售	本周 34312 套	累计 34312 套
9	Wii U	超级大金刚 热带寒流	Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo 平台动作	2014年2月13日发售	本周 34078 套	累计 142923 套
10	X360	我的世界	Minecraft	Microsoft Game Studios 动作冒险	2013年6月4日发售	本周 30564 套	累计 2122363 套

## 系列作销量对比 (日本)

## 系列作销量对比 (美国)

### 《暗魂献祭》系列

PSV 暗魂献祭 2013年3月7日发售

首周 **111962** 套

---

PSV 暗魂献祭 三角势力 2014年3月6日发售

首周 **48786** 套 降幅 **56%**

---

### 《牧场物语》系列

NDS 牧场物语 双子村 2010年7月8日发售

首周 **64576** 套

---

3DS 牧场物语 起始的大地 2012年2月23日发售

首周 **83270** 套 增幅 **29%**

---

3DS 牧场物语 通往新天地 2014年2月27日发售

首周 **125973** 套 增幅 **51%**

### 《大金刚》系列

Wii 超级大金刚 回归 2010年11月21日发售

首周 **470983** 套

---

Wii U 超级大金刚 热带寒流 2014年2月13日发售

首周 **108845** 套 降幅 **77%**

---

### 《乐高》系列

X360 乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄 2012年6月19日发售

首周 **118061** 套

---

X360 乐高漫威英雄 2013年10月22日发售

首周 **135934** 套 增幅 **15%**

---

X360 乐高大电影 游戏版 2014年2月7日发售

首周 **94990** 套 降幅 **30%**



# 全球TOP

游戏排行榜  
关注全球劲爆新作  
把握游戏流行趋势

# 10

2014年2月23日~3月1日

## 销量总分析

本期美国和全球游戏榜的主角分别都是多平台的《神偷》和《植物大战僵尸 花园战争》，两款新作在宣传期都备受瞩目，从销售情况来看成绩也算是不错。在全球范围内，《神偷》仅在次世代平台就卖出了超过40万套，而《植物大战僵尸 花园战争》双版本也卖出了17.5万套，再次证明了品牌效应的巨大作用。

日本市场方面，在日版PS4首发浪潮

席卷过后，游戏榜前几位重新被掌机游戏所占据。不过PS4主机销量依然名列前茅，而在《暗魂献祭 三角势力》的带动下，PSV销售量也紧跟其后。至于美国的主机榜，已经连续数周都是PS4处于榜首，而第二位则是3DS和XOne轮换的状况了，随着次世代游戏阵容的逐渐充实，这种排位相信还会持续较长一段时间。

1	PS4	神偷 Thief	Square Enix ■ 2014年2月25日发售 ■动作 ■ 已发售时间：1周	本周 259655套 累计 259655套
2	XOne	神偷 Thief	Square Enix ■ 2014年2月25日发售 ■动作 ■ 已发售时间：1周	本周 159841套 累计 159841套
3	PS3	仙乐传说 混合包 Tales of Symphonia Chronicles	BNGI ■ 2013年10月10日发售 ■角色扮演 ■ 已发售时间：21周	本周 127761套 累计 245063套
4	3DS	牧场物语 通往新天地 Harvest Moon: Linking The New World	MMV AQL ■ 2014年2月27日发售 ■模拟经营 ■ 已发售时间：1周	本周 125973套 累计 125973套
5	XOne	植物大战僵尸 花园战争 Plants vs Zombies: Garden Warfare	EA ■ 2014年2月25日发售 ■动作射击 ■ 已发售时间：1周	本周 91094套 累计 91094套
6	X360	植物大战僵尸 花园战争 Plants vs Zombies: Garden Warfare	EA ■ 2014年2月25日发售 ■动作射击 ■ 已发售时间：1周	本周 84232套 累计 84232套
7	Wii U	超级大金刚 热带寒流 Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo ■ 2014年2月13日发售 ■平台动作 ■ 已发售时间：3周	本周 76811套 累计 313368套
8	X360	乐高大战 游戏版 The LEGO Movie Videogame	WB Games ■ 2014年2月7日发售 ■动作 ■ 已发售时间：4周	本周 67204套 累计 305521套
9	PS4	KNACK KNACK	SCE ■ 2013年11月15日发售 ■动作 ■ 已发售时间：16周	本周 64171套 累计 972853套
10	3DS	化石挖掘者 无限装备 Kaseki Horider: Mugen Gear	Nintendo ■ 2014年2月27日发售 ■角色扮演 ■ 已发售时间：1周	本周 58850套 累计 58850套

## 日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	2月24日~3月2日	2月17日~2月23日	总销量
1	3DS	427 919套	283 534套	52 205 458套
2	PS3	178 981套	218 824套	67 897 456套
3	PS4	142 539套	527 666套	670 205套
4	PSV	75 746套	32 619套	6 943 443套
5	Wii U	48 092套	48 667套	4 293 034套
6	PSP	41 504套	12 327套	76 611 715套
7	Wii	10 911套	9 406套	68 751 744套
8	X360	5 041套	4 414套	12 501 156套
9	NDS	1 989套	1 722套	175 102 293套

## 美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	2月23日~3月1日	2月16日~2月22日	总销量
1	X360	514 726套	534 249套	485 030 802套
2	PS3	433 922套	414 097套	307 785 243套
3	XOne	246 617套	119 867套	5 981 907套
4	PS4	207 513套	130 808套	5 394 966套
5	Wii	148 001套	187 756套	441 130 931套
6	NDS	119 493套	148 559套	341 220 905套
7	3DS	114 103套	138 129套	39 988 670套
8	Wii U	107 308套	200 937套	9 783 931套
9	PSV	28 797套	39 889套	6 334 835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	2月23日~3月1日	2月16日~2月22日	总销量
1	PS3	1 487 430套	1 519 170套	778 898 536套
2	X360	1 067 759套	1 157 651套	847 046 399套
3	3DS	707 338套	607 776套	128 839 800套
4	PS4	630 883套	864 585套	13 064 198套
5	XOne	413 788套	199 407套	9 708 120套
6	Wii	366 860套	420 801套	871 378 364套
7	NDS	268 961套	301 785套	778 065 435套
8	Wii U	265 999套	413 010套	21 780 828套
9	PSV	162 311套	135 102套	20 987 831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3日~3月9日	2月24日~3月2日	总销量
1	PS4	35 294台	65 685台	410 133台
2	PSV	31 325台	21 581台	270 086台
3	3DS LL	24 192台	26 027台	375 541台
4	PS3	12 102台	13 155台	151 339台
5	3DS	10 876台	11 986台	177 553台
6	Wii U	7 773台	8 204台	133 642台
7	PSP	3 425台	3 652台	44 999台
8	PSV TV	1 962台	1 543台	21 110台
9	X360	300台	257台	2 769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	2月23日~3月1日	2月16日~2月22日	总销量
1	PS4	162 280台	449 705台	6 009 474台
2	3DS	122 720台	121 030台	43 280 936台
3	XOne	67 429台	56 769台	3 612 376台
4	PS3	59 712台	58 287台	81 348 596台
5	PSV	44 796台	40 453台	7 653 440台
6	Wii U	39 462台	44 503台	5 804 946台
7	X360	25 686台	28 782台	80 350 677台
8	PSP	15 207台	15 114台	80 449 988台
9	Wii	12 071台	12 882台	100 532 912台

## 美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	2月23日~3月1日	2月16日~2月22日	总销量
1	XOne	43 627台	36 931台	2 272 024台
2	PS4	39 559台	51 066台	2 563 539台
3	3DS	34 176台	37 201台	12 052 733台
4	Wii U	14 915台	19 170台	2 291 757台
5	X360	13 247台	16 229台	42 562 687台
6	PS3	12 438台	15 696台	25 991 645台
7	PSV	5 854台	6 513台	1 731 607台
8	Wii	5 004台	5 305台	41 469 721台
9	PSP	1 005台	1 198台	19 793 989台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量





# GOLDEN EYE CROSS REVIEW

# 黄金眼

新闻资讯

黄金眼



COS角色: 僵尸  
COSER: 稀饭  
出自: 《植物大战僵尸 花园战争》

## 植物大战僵尸 花园战争



X360/Xbox One

- Plants vs. Zombies: Garden Warfare
- EA
- 动作射击
- 2014年2月25日
- 美版

热血推荐

25

**【游戏介绍】**全球高人气游戏《植物大战僵尸》的越肩视角射击版，游戏是一款纯粹的联机游戏，没有单人玩的故事模式，必须联网才能进行游戏。游戏模式主要分为4人合作的花园特别行动和最大24人进行的团队灭绝、花园与墓场。游戏的隐藏要素全部需要花游戏内货币抽包获得。



游戏最值得称道的一点就是对植物僵尸们的3D化很成功，各种动作和造型让FANS一看就有玩的冲动。游戏骨子里是一款低龄向的联机游戏，上手快捷，系统简单。游戏准备了大量隐藏要素，每个兵种有5个变种和3个升级道具，外加数量庞大的自定义外观道具。升级系统有新意，但感觉回报不足。

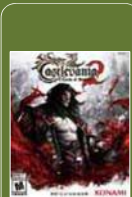


在保留了《PVZ》各种幽默有趣的元素的同时，《花园战争》成功地把游戏形式改换为了TPS，植物和僵尸阵营的角色们都充满特色，还有着造型酷炫性能各异的变种，玩起来手感绝不雷同，独特的BOSS模式同样有趣，还有极为好玩的花园与墓场模式和花园行动。可惜EA服务器太烂，让本作白璧微瑕。



游戏的射击手感出色，绝不是《植物大战僵尸》主题的敷衍之作，传统的塔防模式融合动作射击元素后焕发出新的色彩。对战模式虽然没有什么出彩的系统，但是操纵让人忍俊不禁的植物/僵尸进行战斗也是其它本格派射击游戏无法体验的，对战时兵种相克的情况较为明显，因此十分讲究配合。

## 恶魔城 暗影之王2



PS3/X360

- Castlevania: Lords of Shadow 2
- Konami
- 动作
- 2014年2月25日
- 美版

22

**【游戏介绍】**《LOS》系列”第三作，讲述了来到现代世界的德古拉再一次从撒旦手中拯救世界的故事。本作将“城”的概念扩大到了城市，总计有8张地图可供玩家探索，收集要素多达189个，并且还有16个挑战等待玩家尝试。系统方面首次引入潜入成分，德古拉可以变成老鼠躲避战斗。



战斗系统更趋向于成熟，三种武器组合出丰富多变的招式，打击感充足，但弹返时机较难把握。变成老鼠的潜入系统有些画蛇添足，所向披靡的德古拉居然会被几个拿枪的敌人打死简直莫名其妙。场景设计重复度较高，制作组放了大量收集要素却没有好好做一做地图，导致玩家后期想要收集全部内容简直是一场噩梦。



本作动作方面比前作流畅，三种武器各有特色，吸血鬼的特性表现不错。新增的变身潜入系统创意虽好，但让游戏过程很不爽快，拖慢整体节奏。除最低难度外，QTE使用略泛滥且判定精度有待提高。武器魔力消耗大，常需补充，敌人与武器的相性明显，要灵活地更换武器，对操作有一定要求。



作为高清化“《恶魔城》系列”的第二款作品，游戏并没有像前作一样让玩家眼前一亮，只能说中规中矩，本作在画面和打击感上进步不小，不过混合了多种ACT的风格之后让人有种乱的感觉，生搬硬套的潜入模式也没有为游戏加分，视角上的自由转换以及颇有气势的BOSS战倒是令本作增色不少。

## 暗魂献祭 三角势力



PSV

- 暗魂献祭 Detla
- SCE
- 动作
- 2014年3月6日
- 中文版

25

热血推荐

**【游戏介绍】**本作是《暗魂献祭》的加强版，除了对画面进行强化及调整了平衡性之外，还追加了新剧情、新供物等全新的要素，新势力“格林”的加入也让游戏更加多元化，为玩家带来了不亚于一款新作的体验。游戏的繁体中文版与日版同步推出，完善的跨版本存档继承保证了老玩家的顺利过渡。



虽然是资料片，但本作各方面的进化都很明显。首先是画面表现，可以明显感受到贴图、光影、人物动作以及服装质感等方面都有了改善，观感上更加舒适。系统方面则是对前作中不合理的设定做出了修正，新势力的引入、供物系统的增加与调整不仅让平衡性得到提升，也使得游戏更具耐玩性。



因为是一款完全版的关系，能够继承前作的许多内容，有点破坏前期累积时的乐趣，不过游戏系统上的优化，对供物性能的平衡和新怪物的加入都非常吸引人，所以上手感觉还是非常不错的。个人最满意的是本作在同伴外貌塑造和个性体现上下了更多功夫，但整体画面素质仍然有待提升。



本作新追加的近距离战斗供物在威力、攻速和攻击范围都有不错的表现，供物的能力叠加让战斗有了更多变化，而远距离战斗供物的发动时间与威力则有所微调，部分回复系供物携带数量减少。游戏新增的命运献祭与供物复数合成减少了多余的劳动，对于许多刚接触本作的玩家来说也很亲切。



## 影牢 暗域公主

PS3/PSV



- 影牢 - ダークサイドプリンセス
- Koei Tecmo
- 动作
- 2014年2月27日
- 日版

23

**【游戏介绍】**操纵赢弱的女主角以各种陷阱残忍地虐杀敌人的“《影牢》系列”相隔9年再度复活，本作女主角可同时设置的陷阱数不再局限于3个，所有陷阱分成华丽、残酷、屈辱三大类，积累对应的经验值能够开启更多新陷阱。通过联网上传、下载功能可与其他玩家分享各自设计的关卡。



本作各方面的表现可谓没让系列丢脸。系统有不少改动，可同时设置的陷阱数增加让高连击更容易达成。游戏难度很高，中期各种敌人的陷阱耐性以及兵种配合会让玩家相当头疼，要达成奖励更需一番精心计算。可惜打完一章才能存档，以及特殊奖励无法在关卡开始时全部查看等方面显得不够人性化。



这是一款能充分激发玩家施虐和受虐欲望的“禁忌游戏”，尽管它没有出色的画面、深邃的战斗系统，但伴随着一次次满屏番茄酱和少女们“娇媚”的惨叫，玩家们会逐渐发现内心中被长久压抑的阴暗面已得到彻底释放。当把华丽残忍的虐杀过程变成享乐，谁又会在乎道德这块遮羞布何去何从？



本作的玩法独树一帜，当听到敌人在连锁陷阱的折磨下惨叫时，会让人有种特别奇妙（变态）的快感。然而要顺利达成高连锁并摧毁敌人不是一件容易的事。除了掌握每种陷阱和敌人的特点外，还要精确判断按键的时机。好在主角的建模还算养眼，不然每次尝试布置陷阱后漫长的等待时间绝对会令人抓狂。

## 静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗

PS3



- アルノサージュ~生まれいずる星へ祈る詩~
- Gust
- 角色扮演
- 2014年3月6日
- 日版

21

**【游戏介绍】**本作是2012年PSV平台发售的模拟育成游戏《天空的浪潮》的续作，不过这次成为了角色扮演游戏，系统则类似于“《魔塔大陆》系列”，玩家操作的主人公要击退前方的杂兵保护女主角让她咏唱大威力的诗魔法。故事以双路线推进，前作女主角在本作也有活跃表现。



作为一款日式RPG本作的画面还算不错，人物的3D建模都比较好地还原了2D的人设。战斗系统颇为流畅爽快，但人物动作还不够自然。由于剧情跟前作紧密相连，没玩前作的玩家可能会搞不清人物的关系，另外游戏目前有很多BUG，严重的甚至会令主线无法推进，严重影响了游戏体验。



从游戏的系统上来看，本作可以算是《魔塔大陆》的精神续作，“诗魔法”等元素一脉相承。游戏的画面表现一般，在地图中探索时偶尔还会有掉帧的情况发生，不过颇具动作性的战斗系统玩起来爽快感十足，大魄力的魔法演出极具观赏性。除此之外，出色的配乐也为游戏增色不少。



本作的战斗系统采用回合制，操作爽快而有策略性，诗魔法的演出效果也很华丽。志方等人的参与让本作的配乐保持了Gust一贯的优良水准。剧情插入的CG都十分精美，不过剧情过场的演出效果较为生硬。在大场景下移动时会有很明显的掉帧也是美中不足的方面之一。

下载游戏

## 反恐突击队 红色军刀

PSN/Xbox LIVE

2014年2月21日

14.99美元

- Takedown: Red Sabre
- 主视角射击
- 505 Games

推荐度 5.0 /10



本作是在Kickstarter众筹平台的支持下诞生的游戏，开发团队宣称要突出“真实性”，而实际上真实性却只表现在了子弹的威力上，只要敌人开枪几乎必死无疑，这对FPS游戏而言完全就是走错方向。游戏声像表现方面也不出彩，在射击大作云集的今日，恐怕也没有任何理由去踩这颗地雷了吧。

下载游戏

## 逃生

PSN

2014年2月4日

19.99美元

- Outlast
- 动作
- Red Barrels

推荐度 7.0 /10



作为一款恐怖游戏，本作在气氛的营造上可圈可点，游戏中的主角可以说毫无缚鸡之力，你能做的只有逃生。陪伴玩家的惟一伙伴就是一台可以夜视的摄像机，由于游戏中大部分场景都没有灯光，所以你需要不断寻找电池来用摄像机清除黑暗，惊悚的配乐和晦涩的情节绝对会让你毛骨悚然。

DLC

## 成人童话 凡尘之狼 DLC

PSN/Xbox LIVE

2014年2月4日

4.99美元

- Episode 2: Smoke and Mirrors
- 文字冒险
- Telltale Games

推荐度 8.0 /10



故事进入到第二章，动作内容比起第一章有所减少，也不再有大分支选择，精彩度和人物塑造有所下降。不过在剧情发展和人物塑造上，这一章的表现仍然很棒，而且在利用人物表情传达角色想法上的技巧颇为高明。值得一提的是，本作加入的探案内容和现场罪案推理非常有趣。

DLC

## 行尸走肉 第二季 DLC

PSN/Xbox LIVE

2014年3月5日

4.99美元

- Episode 2: A House Divided
- 文字冒险
- Telltale Games

推荐度 9.0 /10



第一章主线不分明的情況在本章里得到了一定的改善，但整个故事的确没有像第一季般地悬念迭起，折磨玩家心灵的道德选择也并不多见。幸好，老面孔的出现和逐渐升级的冲突让故事仍然能够保持精彩，稳定的画面表现和不再经常性卡顿的QTE演出也令人满意，值得赞赏。



文 时雨 美编 小瑟

新闻资讯 前线狙击

# 剣の街の異邦人

剣の街の異邦人 白之王宮・黒之宮殿

剣の街の異邦人 ~ 白の王宮 ~ 黒の宮殿 ~

白之王宮: 2014年6月5日/黒之宮殿未定 本地1人

对应机种为X360、PSV



《剑之街的异邦人》是一款公布了很久的作品,虽然迟迟没有消息,但其优秀的画风还是受到了一定程度的关注。就在近期制作组公布了本作的详细信息。作为一款久违了的迷宫冒险角色扮演游戏,本作有什么独到之处?下面请随同我一起来看看!

剑之街的异邦人 白之王宮・黒之宮殿	Experience	角色扮演
多机种	剣の街の異邦人 ~ 白の王宮 ~ 黒の宮殿 ~	日版
	白之王宮: 2014年6月5日/黒之宮殿未定 本地1人	6800日元
	对应机种为X360、PSV	

## 异邦人的故事

游戏的故事脉络并不复杂,身为玩家扮演的主人公在某天乘坐飞机的时候,受到了来自不明生物的袭击。在袭击的影响下,飞机和旅客们都凭空消失。就在主人公睁开眼睛的时候,发现迎接自己的是那极夜的星空,这里是有光之蝶飞舞,人称剑之街的エスカリオ。不同种族的住人,恐怖的魔物还有众多未知的迷宫在等待着主角,而像是主人公一样因为各种原因误入这个世界的人,则被当地的住人称之为异邦人。



▲游戏舞台エスカリオ的周边,我们可以看到有飞机、列车等现代工具的存在。

▲这是队员编成画面,看来队员将在本作的攻略中扮演重要的角色。



◀作为一款王道的RPG,自然少不了各种能力值的确认。



为了逃离这里返回原来的世界,玩家需要在迷宫中挑战众多的魔物。开发商将本作称之为“正统进化而来的高难度幻想迷宫RPG”。此类游戏有几个共同的特点:在一个或多个据点的支持下,以挑战迷宫为主要目的。战斗和探索画面多为第一人称视点为主,能得到大魄力的游戏战斗体验。



リウ  
(月贞理羽)影响主人公命运的  
三大势力

在剑之街エスカリオ中,有三大势力正在活动,这三大势力之间的相互配合和相互博弈,无时无刻在影响着主人公的命运。而这三大势力中,又有着各自的领导人物。

异邦人公会:这是从异世界而来的异邦人聚集并且集结了冒险者的公会。同

时这也会成为冒险的根据地。

王宫骑士团:信奉光之精灵神的骑士团,守卫着エスカリオ的治安,事实上也是エスカリオ的统治机构。

梅德尔商会(メデル商会):管理着堆积异邦掉下物品的贫民窟的商会,也有传说这是一个犯罪组织。

アルム・メデル



CV: 田村マミ

支配着贫民窟的商会代表,对朋友极其友善,对背叛者毫不留情。舍弃了病弱身体的她取得了机械的身体,憧憬异邦的技术。

CV: 三浦绫乃

作为异邦人公会的代表代理,她与主人公有着相似的境遇,因此一直在探求着返回现代的方法。

▲王宫骑士团据点

■梅德尔商会据点

▶异邦人公会据点



▲对于有着同样境遇的主人公抱有同情的リウ,而她也是误入这个世界的另外一个人。



▲统领着骑士团的マリリス。作为领主的她待人温柔,但同时也兼具着严厉的一面。



▲舍弃了病弱身体的アルム,具有强烈的意志。

## 故事序章的舞台

作为故事初期可以冒险的舞台,“铁的庙”和“雪と森の庙”都具有非常独特的氛围。

CV: 氷上恭子

统治エスカリオ的年轻领主,身为高傲的女性,讨厌暴力。有强力的骑士团服从她,守卫着エスカリオ的安宁。



■鉄の庙:曾经是一个小堡,但现在被从现代飞来的各种异物所堆积,成为一个堆积着电车、车辆等现代物品的奇妙空间。



■雪と森の庙:这是一片被白雪覆盖,拥有大量茂盛树木的森林地带,也是兽人的村落。在森林的深处,有一个从未有人进入的古塔耸立。

マリリス・ク  
ライバウム

新闻资讯

前线狙击



# 占据迷宫的怪物们

作为阻挡在主人公面前的主要障碍,这些占领迷宫的怪物们拥有强大的实力,由于本作强调的是高难度,相信这些怪物将会给玩家们带来不少的挑战。运用好技能,分配好队伍人员,着实地打倒它们吧!

新闻资讯

前线狙击

クインシ

拥有和妖精一样的可爱外表,喜爱在迷宫中迷路的旅行者的鲜血。



ドラ

为了守护自身柔软的身体,将现代的废品作为巢穴的两栖生物。



プリンシ

力量和智力虽然不高,但其极度狂暴的个性,使其成为加害人的存在。



## 双版本的差异

令人意外的是本作除了 X360 版的《白之王宫》之外,还公布了 PSV 版的《黑之宫殿》。两个版本在基本玩法和世界观上是一致的,主要差异点如下:

- 可讨伐的血统种有所差异。
- 通关后可以挑战的迷宫以及迷宫内出现的怪物有所差异。
- 《黑之宫殿》活用了 PSV 的机能,对应触控板,并且对应 PSV TV。
- 《黑之宫殿》对应网络排名,加入攻略等级等便利要素。

剣の街の異邦人  
黒の宮殿

剣の街の異邦人  
白の王宮

两条龙共生结合并进一步成长为巨大化的生物。虽然行动缓慢,但是攻击非常强力。

ヒドラ



## 只有异邦人可以讨伐的血统种

与普通的怪物相比,血统种具有更加强大的能力,几乎都是身为 BOSS 级的存在。它们势必成为玩家旅程中的攻关难点。

タウタバ

拥有比古代幸存下来的巨人还庞大的身躯,从它身上满是黄金的奢华装饰,能看出它在族群当中具有特别的地位。



过去曾经杀死了大量骑士团的人,获得了庞大魔力的兔子。而即使在异邦人的文献当中,它作为杀人兔子而恶名昭彰。

ル\_ロワラン

绪雷

尽管目前公布的情报数量并不算多,但是我们已经可以从其中看出这部作品的特色:这部作品引以为傲的就是其优秀的画风和幻想般的风格,而我们也从目前公布的角色和世界设定中看到了这一点。遗憾的是目前关于战斗和系统方面的情报并不多,请期待我们今后带来的相关报道吧!







# THE IDOLM@STER 765 ONE FOR ALL

偶像大师 One For All	BNGI	模拟育成
PS3	アイドルマスター ワンフォーオール	日版
2014年5月15日	本地1人	7600日元
无对应周边		对应玩家年龄: 15岁以上

去年, BNGI 在 PS3 上推出了一项免费下载内容——偶像大师频道 (iM@S Channel), 先是把音乐游戏《闪耀祭典》和《Gravure For You》等内容在这个频道里翻炒了一遍 (当然是要钱的), 而主页面的两个空白选项则预示着 BNGI 还有后续的计划, 其中之一便是即将在 5 月 15 日发售的系列最新作——《偶像大师 One For All》, 想要购买数字版的玩家可以直接在频道中下载。从目前的情报来看, 此次 13 名偶像均可以培养, 并且没有延续前作中颇有争议的男偶像元素。

不过无论如何, 各位制作人们请准备好你们的钱包, 迎接新一轮的 DLC 地狱吧!

## 蓄势待发! 765 的新人们!

与系列之前的作品类似, 游戏的故事依然发生在小小的“765 事务所”中。事务所旗下的十三名偶像候补生们, 虽说怀揣着成为顶级偶像的梦想, 却始终人气平平, 未能走红。眼看着这些未来之星们只能终日在事务所里过着小打小闹的平淡生活, 社长高木顺二郎灵光一闪: 何不招募一名专业的制作人, 帮助她们实现偶像之梦呢?



### 来自事务所清晨的问候

每天清晨, 13 名偶像候补生们早早地就来到事务所内, 虽然现阶段她们很少能够接到什么正式的演出工作, 不过看着她们充满朝气的身影, 也相当令人感动和振奋!

▶ 元气满满的双胞胎。

■ 努力打扫卫生的弥生。



▲ 美希一如既往地伸着懒腰。



▲ 端着餐盘的雪步亲和力十足。



## 从日常点滴了解人物个性

作为一名专业制作人，必须为个性十足的候补生们制定出具有针对性的培养方案，才能让她们成长为最具魅力的顶级偶像。而想要对她们有足够深入的了解，自然是从日常点滴的交流开始啦！

虽说13名角色在之前的作品中均已登场——为钱而烦恼着的弥生、大大咧咧的我那霸响、沉稳端庄的贵音……大家似乎都还维持着原本的个性，不过本作为所有人都准备了全新的故事，在今后的相处中会碰撞出什么样的火花，令人相当期待。



# 全力以赴，通往顶点之路！

## 13选1，育成开始

从13名偶像候补生中选择一位，以成为最顶级的偶像为目标来培养她吧！



“想要成为一名厉害的偶像”——春香有着远大的目标，不过对于具体的做法还非常迷茫。

## 借由工作聚集人气

偶像的工作可一点都不轻松，录制宣传影片、参加海选和现场演出等等，无论什么样的工作都要积极参与，顺利完成的话就能获得更多粉丝的支持！



同样也少不了以音乐游戏的形式来展现的工作内容，此时请务必给予她们正确的提示！

## 挑战“排名提升祭典”



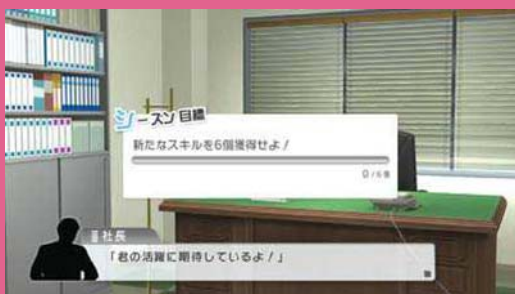
成功聚集一定数量的粉丝后，偶像们便要直接面对来自对手的挑战，这就是“排名提升祭典”。

在“排名提升祭典”中，偶像们要挑战由最多3首曲目组成的演出，只有在强手如林的对决中拿出最佳状态并成功胜出，才能提升自身的排名哦！



## 制作人的挑战，完成“季度指标”

虽说游戏开始时只能选择一名偶像进行培养，不过只要得到社长的认可，身为制作人的玩家便能够展开新偶像的培养工作。因此千万不要忽视了由社长亲自下达的“季度目标”，以出色的状态达成目标，向社长证明自己的实力吧！



在每个季度开始时，玩家便会接到由社长定下的“季度目标”，其中涵盖了帮助偶像聚集一定数量的粉丝、获得规定的累积收益等等与工作紧密相关的要求。

达成“季度目标”固然重要，但“排名提升祭典”等常规工作内容也必须兼顾才行，如何制定出周全的计划，这便是制作人的职责所在啦！看来不只是偶像，制作人的工作也是相当繁忙啊。

在每个季度开始时，玩家便会接到由社长定下的“季度目标”，其中涵盖了帮助偶像聚集一定数量的粉丝、获得规定的累积收益等等与工作紧密相关的要求。





在每个季度最后一周的晚上，玩家便会被社长喊去面谈，内容自然是与“季度目标”相关。如果顺利达标，那么制作人的等级便会提升，同时还能从社长那里获得新的演出曲目。而最令人兴奋的，是在下一个季度开始时就能够获准培育新的偶像。



◀新曲目入手。

▼培养新偶像。



因此在本作中，只要玩家的能力足够，出色地完成每个季度的目标，那么偶像的培育期将是“无限期”的，甚至于培养全部十三名偶像也有可能！

## 华丽共演！All Star Live！



每当夏季与冬季即将结束的时候，765 事务所的全体偶像都会迎来一场名为“All Star Live”的大型活动，与玩家当前培养的偶像无关，这是一场全员参与的梦幻演出。



“All Star Live”将分为三个舞台进行，每个舞台的偶像成员、演出曲目及服装搭配等整体设计都由玩家亲自决定，如何让所有舞台的 Live 演出都达到最热烈的状态，需要谨慎的考量才行。

如果演出大获成功，那么一定会有来自观众们要求“安可曲”的呼声，面对如此热情的要求，偶像们一定要好好回应才行啊！此时玩家便可以欣赏到由十三位偶像共同出演的安可影片，看着她们脸上洋溢的幸福笑容，同样也是身为制作人的我们最幸福的一刻。

## 凝聚梦想，初回限定版

BNGI“贴心”地为所有志向远大的新制作人们提供了名为“765 制作 新育成 BOX”的初回限定版套装，售价 11880 日元（未含税），包含有以下内容：

- 特别绘制的游戏包装盒
- 十三张偶像小海报
- 原创服装下载码
- 特别剧情 CD
- 765 事务所旗下偶像 营业用手册
- 765 事务所台历（内含偶像们亲笔涂鸦）
- 印有 765 事务所社长名言的清洁布







# QUANTUM BREAK

《量子破碎》(Quantum Break, 以下简称 QB) 是 Remedy 工作室继《心灵杀手》(Alan Wake) 之后又一部走“互动迷你剧”风格的冒险作品, 它的剧本依然出自本社御用编剧 Sam Lake 之手, 只不过这次芬兰人这次除了继续担任故事创作以外, 还被委以“执行制作人”的重任。Lake 在本作中提出的目标, 是“模糊电视剧与电子游戏之间的界限, 由玩家自己来决定人物的命运与故事的未来发展”。

文 十大恶劣天气 编 伽蓝 美编 心の永恒

量子破碎	Microsoft Studios	动作冒险
XOne	Quantum Break 2014年内 无对应周边	选择发售地区 售价未定

## “迷离档案”

如果你在《心灵杀手》中耐心的看完了电视机中的《夜泉》系列节目, 就会发现 Sam 这个家伙近年来特别喜欢研究量子力学, 试图从微观物理层面来解释时间操控、穿越、平行空间等等传统科幻概念。从本作名称就可以看出, QB 是一部实现 Sam “量子梦”的力作, 故事讲述在不远的未来, 坐落于美国东海岸一个小镇中的里弗波特大学 (U.S. Riverport University) 秘密进行了一次高能物理实验, 结果不幸产生的意外使整个小镇的时空架构发生了混乱。联邦探员 Jack Joyce 和 Beth Wilder 不仅要找出幕后主使者, 而且还要活学活用各种涉及“边缘科学”的知识, 阻止持续扩大的时空裂痕将整个北美全部吞噬——说起来, 本作的故事与人物关系的确实与 Fox 台的科幻剧《边缘危机》(Fringe) 有几分相似之处。



▲从Riverport镇张开的时空裂口, 要将整个北美全部吞噬。

## 真人剧集联动

主修英国文学的 Sam Lake 曾经的梦想, 就是成为一名专业影视编剧, 但一直不能如愿, 他也将自己的满腔热情与全部怨念都发泄到了游戏身上。如果我们把他此前创作的《心灵杀手》的实际操作部分全部删去, 就会发现它的美剧特征与结构依然完整。以 MMO 游戏和美剧两种形态出现的, 描述七个外星种族在地球上与人类共同生存的科幻剧《抗争之》  
 ▲《量子破碎》真人剧集剧照。







## 主要角色

### ● 杰克·秋官斯

Jack Joyce

虽然在事故发生第一时间赶到现场的男女主角没有阻止这场灾难的发生，但他们却意外地获得了可以阻止这场灾难继续扩大的时空操控（修复）能力。主角 Jack 的时间凝滞技能，可以通过对第四维度的冻结，让力场中的所有事物进入“零状态”（Zero State），惟有自己的行动不受干扰。此外，他还能对正在“定格”中的事物进行干预，在首发预告片中，Jack 正是通过这种方法拯救了一名女研究员的生命，并且获得了重要情报。

Remedy 工作室有着用男主角的命名来呼应游戏主题的传统，如 Max Payne (Max Pain)、“阿兰醒醒” (Alan Wake)，Joyce 的谐音 Choice，正代表着本作强调由玩家的选择来推动故事发展这一最大卖点。

新闻资讯

前线狙击

### ● 贝丝·崑德

Beth Wilder

目前 Remedy 并没有公布关于女主角背景和技能的任何资料，Sam Lake 只表示她的名字来自于《心灵杀手》中出现过的一段诗句——“Beyond the lake he calls home lies a deeper, darker ocean green, where the waves are both wilder and more serene”。大反派保罗·瑟林 (Paul Serne) 的名字，同样来源于此。



■“零状态”中的受害者，表情永远定格在了写满恐惧的那一刻。



■前一刻即将被爆炸气浪撕成碎片的女研究员，就这样被 Jack 的上帝之手成功从死亡线上给拽了回来。

■玩家的主要敌人是“大帝”公司的私人武装。



## 战斗方式

从目前流出的开发者日志的情况来看，游戏的游戏方式依然是基于“掩护——射击”机制的第三人称动作，主要的敌人是 Monarch 公司的私人武装士兵。如果不出意料的话，主角操控时间的能力也会在枪林弹雨之中发挥作用，除了 Max Payne 在触发子弹时间之后的浮空乱射以外，用时间冻结技能 Hold 住全场，然后挨个点杀的玩法肯定也是存在的。但具体系统，还有待 Remedy 的进一步说明。

### ● 保罗·瑟林

Paul Serne

保罗是非法从事量子科技研究的大帝公司 (Monarch) 的总裁，他的时空特技是可以看到事物未来发展的所有分支，并且知道为了达成某一个 Happy Ending 所需要满足的先觉条件。Paul 曾经是 Jack 最好的朋友，但由于某种未知的原因最终反目成仇。这一个可以操控“现在”，和一个可以预知未来的男人，注定要在这场以“时间去哪儿”为主题的对决中蹦出火花。



■两位主角可以在 Zero-state 的场景中自由行走。

城》(Defiance) 给予了 Sam 启发，他也如法炮制，邀请专业团队打造真人剧集。只是我们目前还不知道 TV 版的 QB 会以何种方式同观众见面——是 Remedy 惯用的内置式（通过游戏场景中的电视机播放），网络投放（类似《纸牌屋》），还是经电视台进行放送？

作为一个中小规模的制作组，为什么要从本来就捉襟见肘的开发费中再拿出相当一部分，去投入到一个根本不可能产出任何利润的子项目中？Sam Lake 的选择，并不是出于过把“编导

瘾”的目的：“我们购买了‘Motionscan’ (Team Bondi 在《黑色洛城》使用的高精度面部捕捉技术)，这让虚拟角色的演技得到质的改变，但数字演员永远也无法达到真人的演出效果，更重要的是我们要推出的是一种介于电视剧与游戏之间的全新艺术形态。”

QB 电视剧并非游戏的真人加长版广告，也不是官方攻略视频，二者相互关联，甚至部分故事会有所重合。而基于两种不同媒介的演绎方式，最终效果也可能是大相径

庭的。如果你先看了电视剧，在玩对应集数的游戏时固然会存在剧透的风险，但游戏的互动演绎方式，也会制造意外的惊喜。每当男主角与 Paul 遭遇的时候，后者所呈现的未来投影都是玩家对下一步故事的发展选项，这就是所谓的“连接点” (Junction Points)。对于后看电视剧的玩家而言，你可以看到许多在游戏中未曾留意到的信息，这有助于更好的理解故事，并且在接下来的游戏中创造更多的可能。





影牢 暗域公主	Koei Tecmo	动作
多机种	影牢 - ダークサイドプリンセス	目版
	2014年2月27日	5800日元
	本地1人	对应玩家年龄: 12岁以上
	对应机种为PS3、PSV	

文 白菜

美编 anubis

本作是策略型陷阱ACT《影牢》系列的最新作。玩家操作主人公在特定的场景中设置陷阱，将来犯的敌人一网打尽。以各种陷阱相互连锁，让玩家体验恶之美学。

在新平台上登场的本作，美工比起前作有了大幅进化，铁杆FANS们看到公主妹妹的白大腿，是否还把持得住？

基本操作 (以PSV版操作为准)

按键	效果 (陷阱战斗)	效果 (陷阱设置)
左摇杆	角色移动	光标移动/切换天花板、壁与地面系陷阱
方向键←/→	选择当前发动陷阱	光标移动/切换天花板、壁与地面系陷阱
方向键↓	当前发动陷阱重置回1号	光标移动
○	开启陷阱设置界面	决定
△	技能1/魔神之眼	(陷阱选择中) 插入陷阱
□	技能2	(陷阱选择中) 删除陷阱/(陷阱设置中) 旋转陷阱
×	陷阱发动	取消
右摇杆	移动视角/视角锁定中更换锁定对象	移动视角
L	视角锁定	视角拉近
R	视角重置	视角拉远
L+R	陷阱连击视角	-
START	打开暂停菜单	-
触摸屏 (左右滑动)	选择当前发动陷阱	-
触摸屏 (点击右下)	陷阱发动	-

※操作方式为游戏默认的TYPE A，玩家也可以随时在主菜单のオプション (OPTIONS) 中进行更改。

实用技术 特快专递

# 系统详解

## 主菜单

**ストーリー:** 故事模式。体验《影牢 暗域公主》的主线剧情。剧情对话可按 START 键跳过。

**チュートリアル:** 教学模式。以简单的陷阱复习或预习游戏的基本操作、简单技巧。

**フリーバトル:** 自由战斗模式。自由设定战斗房间与登场敌人，进行练习战斗。可供设定的房间与敌人

仅限在故事模式中遇到过的。注意在自由战斗模式下，任何系统经验值、ARK 与 WARL 点数，乃至玩家个人数据都不会增加。(故事模式第 1 章结束后解放。)

**ミッション:** 任务模式。在规定的房间与场景内，达成系统所给出的目标。(故事模式第 3 章结束后解放，之后随着主线流程进展逐渐

解放内容。) **クロスクエスト:** 交叉问题模式。可以挑战其他玩家上传到 PSN 上的自制问题任务，当然也可以自己制作问题任务上传。(完成任务模式任意一项任务后解放。)

**ミュージアム:** 鉴赏模式。可以查看自己的得分、敌人的名单、保存的战斗操作录像和网络排名。操作录像的保存方法为战斗中按下 START 键打开暂停菜单，选择“リプレイ保存”，即可保存从战斗开始到调出菜单为止的全部过程。另外在战斗结束后按下 □ 键，即可保存

整场战斗的操作过程。**オプション:** 设定模式。设定游戏的音量、操作方式等等。其中画面设定的“リアクションアイコン”是指战斗中关于敌人耐性与弱点等属性的图标表示。**セーブ:** 存档。



## 休整菜单 (インタ-ミッション)



在主菜单中选择“ストーリー”、“フリーバトル”、“ミッション”和“クロスクエスト”选项，均会进入休整菜单。休整菜单下的选项主要分为以下几项：

选项	说明
バトル开始	开始战斗
魔力解放	消耗WARL点数解放陷阱、技能以及服装。解放之后才可进行装备变更
装备变更	变更战斗中主人公装备的陷阱、技能和服装
データ	
プレイヤー-情報	查看主人公的情报
エネミー-情報	查看敌人的情报。按下△可在敌人背景情报和能力情报间切换
メデイウム-お願い	巫女们给出的课题。达成后可以从对应巫女处获得系统评价价值 (故事模式限定)
捕获コレクション	查看捕获敌人的情报 (故事模式限定)
セーブ	保存当前游戏进度

## 魔力解放

消耗 WARL 点数解放陷阱、技能以及服装。以下重点解说陷阱 (トラップ) 和技能 (アビリティ) 的解放界面。

### 陷阱解放

- 待解放陷阱。骷髅图标代表伤害，箭头图标代表 ARK 倍率，沙漏图标代表魔力填充时间，三色图标代表华丽、残虐、屈辱三系的系统值。
- 解放条件。解放当前陷阱所需陷阱熟练度，以及需要消耗的 WARL

- 点数。
- 陷阱熟练度。此处显示玩家当前三系陷阱的熟练度。
- WARL 计算。“所持”表示当前持有 WARL 点数，“コスト”表示解放当前陷阱需消耗的 WARL 点数，“残高”表示解放当前陷阱后剩余的 WARL 点数。





## 技能解放

- ①技能使用限制。
- ②技能再次使用的魔力填充时间。
- ③解放条件。解放当前技能所需

消耗的 WARL 点数。

④ WARL 计算。“所持”表示当前持有 WARL 点数，“コスト”表示解放当前技能需消耗的 WARL 点数，“残高”表示解放当前技能后剩余的 WARL 点数。



## 装备变更

装备已解放陷阱、技能以及服装的界面。界面图标与“魔力解放”部分的相同，而陷阱、技能两项界面下，两者按 L 键的左侧均为候选

界面，按 R 键的右侧均为装备界面。注意一定要右侧有空位时才能成功装备。陷阱的最多装备数会随着故事模式进展而提升。

## 战斗相关

“《影牢》系列”中主人公向来没有直接攻击敌人的手段，靠的全是陷阱与场景机关等要素来对敌人造成伤害。战斗的流程简单来说就是在场上设置陷阱→等待魔力填充完成后诱导敌人靠近陷阱→发动陷阱连锁削减敌人的 HP。当敌人 HP 为 0 时，即可获得胜利。但实际游戏时还需要考虑



种种其他要素的影响，下面就来看看战斗中的所有要素。

## 画面解说



- ①敌人的体力槽。
- ②主人公的体力槽。
- ③陷阱发动栏。按下 × 键可发动当前选择中的陷阱。发动之后选定框会自动向右移动一格。玩家

也可以自己按下方向键来调整发动的陷阱。  
④技能。对应△、□两个键发动。  
⑤当前选定待发动陷阱标识。  
⑥已设置陷阱标识。

## 陷阱设置

在战斗中按下○键即可进入陷阱设置界面。在陷阱设置界面中，首先观察界面右上角的设置顺序框。框中有几栏，就代表这场战斗玩家可以同时设置几个陷阱。在设置顺序框的下方有“部屋の仕掛け情報”，选择此项即可看到当前场景中的场景机关位置、效果等等情报。陷阱设置按照以下的步骤进行：

按照设置区域的区别可以分为“天花板”（天井），“壁”和“地面”（床）三大类别，按方向键/左摇杆的←/→即可在类别中切换。

①按方向键/左摇杆的↑/↓选择设置顺序框的空栏。空栏从上到下顺序标记有数字，代表陷阱的编号。发动陷阱时如果不以方向键/左摇杆做特别调整，则按照数字顺序依次发动。

③选择陷阱设置的位置。选定陷阱后，按方向键/左摇杆即可移动光标，在恰当的位置处设置陷阱。陷阱的攻击范围、命中效果也会在该界面下详细显示出来，玩家可以参考显示内容构筑连锁。部分陷阱在设置时可以按□键进行转向。设置陷阱有两个要点：其一，同一个位置上，天花板类和地面类只能设置一个陷阱。其二，每次重新设置陷阱后，都需要重新等待魔力填充后才可使用。



## 陷阱详细

在陷阱设置界面下选中一个陷阱，即可在界面上方看到该陷阱的详细说明。左侧上方的概要可以无视，左侧下方是陷阱的性能说明，如果觉得效果图上不够直观容易引起误会，可以对照这里的效果说明来理解。右侧是陷阱的详细数据：

DAMAGE：命中敌人时造成的伤害。

CHARGE：魔力填充所需时间。

ARK：ARK 倍率值。根据陷阱连锁攻击力和倍率值，在战斗结束后可以获得 ARK 点数，并转换为 WARL 点数。简单地说，ARK

越高越好。

系统值：陷阱按照诞生类型可以分为“华丽”、“残虐”和“屈辱”三大系统。此处显示的数值则代表该陷阱所属系统的系统值。系统值会随着陷阱使用，而转化为该系统的评价值不断累积。战斗结束后评价值越高，转化为该系统的熟练度也就越高，直接关系到新陷阱的解放。因此系统值也是越高越好。



## 异常状态（コンディション异常）

陷阱除了造成伤害、拘束或强制敌人移动外，还能够引发异常状态。能够引发异常状态的陷阱，可以在性能说明的界面下确认。而部分敌人的攻击也能造成主人公陷入

异常状态。异常状态的效果可以在陷阱设置界面和暂停菜单界面下按 SELECT 查看。以下是全部异常状态的图标和效果说明。

图标	名称	效果
	炎状态	体力徐徐减少，无法停止移动，无法做出任何动作
	冰状态	一定时间内无法移动
	电气状态	移动速度与动作减慢
	スロ-状态	无法做出移动以外的行动，移动速度减慢
	油状态	受到炎属性攻击后转化为炎状态
	怒り状态	强制追逐玩家
	吸引状态	强制朝吸引方向移动



### 杀伤形式

陷阱按照造成伤害的杀伤形式划分，可以分为七大类别，同样各自拥有对应的图标。杀伤形式与敌人的耐性、无效和弱点三大属性挂钩，因此一定要积极确认。杀伤形式的图标对应和解说同样可以在陷阱设置界面和暂停菜单界面下按 SELECT 查看。以下是全部杀伤形式的图标和说明。

图标	效果
	头部覆盖形式
	包夹身体杀伤形式
	岩石杀伤形式
	飞行道具杀伤形式
	天花板区域杀伤形式
	墙壁区域杀伤形式
	地面区域杀伤形式

### 耐性·无效

部分敌人对特定的陷阱持有耐性与无效属性。耐性中显示的陷阱种类用于起手的话，对该敌人无效，不过如果是在陷阱连锁中使用、或是在该敌人回避其他陷阱的时候使用，就能发挥正常效果。而无效则是真正让对应陷阱和异常状态不起任何作用。不过绝大多数无效属性是附着于铠甲上的，只要在战斗中通过陷阱破坏了铠甲，就能解除其无效属性（铠甲破坏会在下文解释）。耐性与无

效属性除了在敌人登场时用“魔神之眼”观察外，还可以通过战斗中按下 START 键开启暂停菜单，在“データ”→“エネミー情報”下查看。



### 陷阱连锁

连续发动陷阱命中敌人，就可以形成陷阱连锁。连锁成立的条件是在受伤的敌人完全恢复正常态势前发动陷阱击中。陷阱连锁比普通陷阱攻击的好处，除了获得的 ARK 点数增幅、陷阱系统的评价值得到提升、无视敌人的耐性属性外，更重要的是能够引发铠甲破坏系统。

陷阱连锁越高，得到的点数与三大陷阱系统经验值也会成倍提升。得到高分的要点在于：1. 要使用不同的陷阱进行连锁。2. 连锁过程中满足各种额外评分（多次击中、正中圆心、远距离攻击……等等）。3. 对体力已经为 0 的敌人，不管如何连锁，系统经验值也不会增加，因此敌人的体力越高越好。

### 弱点&铠甲破坏

战斗中某些敌人会身着铠甲登场。这一类敌人的防御力都很高，陷阱伤害会被抵消掉一部分，而且身着铠甲的情况下，对某些陷阱还会产生无效的属性。面对这种敌人，就要积极地使用铠甲破坏系统。

与耐性和无效属性相反，身着铠甲的敌人都设定有弱点属性。对

应弱点属性的攻击击中敌人后，敌人身上就会出现“WEAK POINT”字样。在一次陷阱连锁中，如果命中了敌人全部的弱点属性，然后再以吹飞系的陷阱击飞，就能造成铠甲破坏。铠甲被破坏的敌人，将会失去无效属性，防御力也会变为 0，战斗会变得轻松许多。由此可见，弱点属性与铠甲破坏是牢不可分的系统。

但与耐性和无效不同的是，弱点情报是无法利用“魔神之眼”等方法查看的，只能在实战中尝试。因此面对铠甲敌人，不妨先大量使用不同杀伤形式的陷阱来试探，然后再进行铠甲破坏。

### 额外得分

以下为大家列出在攻关过程中，巫女们给出的课题中会出现的一些额外得分要求。

**ア-マ-ブレイク**：铠甲破坏。  
**コアヒット**：当敌人走到陷阱正中心时发动陷阱命中。  
**エアリアルヒット**：在敌人尚未落地时发动陷阱命中。

**ロングレンジヒット**：发动离敌人 5 格以上距离的陷阱命中。  
**ラピッドチェイン**：快速连锁，陷阱发动的间隔尽可能缩短。  
**フォ-リングダウン**：让敌人从高处落下。要求高度达到一定程度。  
**マルチヒット**：一个陷阱发动后多次击中敌人。  
**ジャストキル**：杀死敌人的前提

下，给予的伤害值不超过敌人剩余体力值的 2 点以上。  
**イディスタントキャリ-**：从最初命中的陷阱位置算起，将敌人搬运 10 格以上距离后再以陷阱命中。  
**ウィザ-ドギアフィニッシュ**：利用魔导机关特定方式达成最后一击，会出现特定演出。

### 场景机关

在场景中除了玩家设置的陷阱以外，还有许多原本就存在于场景内的互动类机关。它们的种类多种多样，

发动方式与左右也各有区别。以下粗略地将其进行分类。

### 普通机关

最为普通的机关，场景中大多数机关属于此类。这类机关的作用除了给予敌人伤害以外，还有触碰后回复体力、强制移动的魔法阵等等。发动次数也分为一

次型和重复型。普通机关的发动方法大致上分为两种，一种是让陷阱攻击或敌我单位触碰到该机关直接发动；另一种是让陷阱攻击或敌我单位触碰到启动该机关的控制器来发动。而后者大都是在场景中非常显眼的蓝色水晶。



### 捕获机关

特定场景中才会出现的机关。这类机关没有杀伤力，但能够将进入其范围的敌人关闭起来，达成“捕获”这一条件。但捕获成立的条件除了敌人进入捕获范围

以外，最重要的一点是敌人的体力要所剩无几，HP 槽为红色，才能成功捕获。这就要求玩家在战斗过程中，精确计算并控制敌人的体力，选择的陷阱连锁也会变得更有讲究，比杀死敌人要更加困难。

### 魔导机关（ウェザ-ドギア）

魔导机关是在特定场景中一目了然的巨大机关，其最大的特征就是常时处于启动状态，发动攻击则以时间为间隔，不需也不受人力操控。利用它攻击敌人，除了伤害普遍较高外，还能获得额外的加分。不过想要让魔导机关命中，除了陷阱连锁的位置需要讲究之外，在时间把握上也得下一番工

夫。利用魔导机关给敌人造成致命一击时，会触发 QTE，只有输入正确，才能触发真正的终结一击，否则场面就没有那么华丽。这也是其中一个奖杯的获得条件。





全魔导师机关详细			
地图	房间	名称	触发方式
プロシュライン城	兵の庭園	チャリオットの戦艦	战车魔导师机关。利用蓝色水晶将攻击方式切换为外侧攻击的战舰，命中残血敌人即可触发。QTE为看准时间按×键
バルマギア	ショールーム	ビヒモスのアンカー	飞龙魔导师机关。利用蓝色水晶将其狙击位置切换为蓝色标记，将残血敌人被蓝色标记消失时收上去的锚命中即可触发。QTE为连打×键
バルマギア	ショールーム、メンテナンスルーム、コントロールルーム	魔导师汽车的内燃机关	魔导师汽车的内燃机关。汽车的正面就是内燃机关的入口，在其行驶路线上用吹飞陷阱将残血敌人扔进去即可触发。QTE为看准时间按×键
ラブリアパーク	ファンタジーゲート	ストームライナー	过山车魔导师机关。让停车用推板撞击敌人，或是吹飞陷阱将敌人扔至座位上均可触发。QTE为看准时间按×键
スカジニ遺迹	水魔の狩場	鯛のクロコダイル	鳄鱼魔导师机关。将残血的敌人以受创姿态送到它的嘴前即可触发。注意撞到身体并不会发动，一定要在嘴前。QTE为连打×键

## 暂停菜单

在战斗中按下 START 键，即可暂时中断游戏，并打开暂停菜单。暂停菜单的选项如下：

选项	说明	
ゲームに戻る	返回战斗之中	
データ	プレイヤー情報	查看主人公的情报
	エネミー情報	查看敌人的情报。按下△可在敌人背景情报和能力情报间切换
	メデイウムのお愿い	巫女们给出的课题。达成后可以从对应巫女处获得系统评价
オプション	设定游戏环境	
メインメニューにもどる	终止战斗，回到游戏主菜单/修整菜单（此操作会失去当前游戏所有已获得分数、经验值和情报）	
インターミッションにもどる	保存战斗开始至此的操作录像	
リプレイ保存	重新开始本场战斗	
リトライ		

其中“エネミー情報”是最为有用的，可以查看敌人的耐性与无效属性，从而制订陷阱的设置战术。“メデイウムのお愿い”仅限故事模式查看，由于关系到奖杯的获得，因此也应当全力去达成。“リトライ”则用于失误后快速重新开始。



实用技术

特快专递

## 故事模式要素

选择故事模式时，系统会提示是否装备遇到危险时自动进行回避的技能“オートディフェンス”。虽然装备后战斗中所获得的所有得分值均会减半，但几乎完全不用担心被敌人攻击，能够静下心来设置陷阱连锁，只要比平时达成更高的连锁，分数也基本上可以补上。不装备该技能虽然能得到更高的得分，但被多人夹攻、或是遇到后几章的敌人配置时，简直犹如身处地狱，请自行斟酌。小编强烈推荐装备。

本作一共有4个结局，决定结局分歧的关键在第6章和第11章，而影响结局的选项仅仅出现在第11章，其他章节出现的选项完全没有意义。各路线在第9章开始会出现分歧，登场敌人和场景都会有些许区别，本攻略基于b路线写作。以下是全结局路线进入方法：

路线a……第6章BOSS战，在不破甲的前提下杀掉魔导师七利亚。



路线b……第6章BOSS战破坏セリア的铠甲，第11章BOSS战再次破坏セリア的铠甲，并在战后的选项选择“信じる”。

路线c……第6章BOSS战破坏セリア的铠甲，第11章BOSS战再次破坏セリア的铠甲，并在战后的选项选择“信じない”。

路线d……第6章BOSS战破坏セリア的铠甲，第11章BOSS战在不破甲的前提下杀掉セリア。

本作通关后依然无法自由选择故事章节，仅仅继承杀敌数据和陷阱、技能种类，因此建议玩家在一开始游戏的时候就每章新建一个存档，以便日后补充达成巫女课题或其他要素，以及结局分歧。

## 巫女课题（メデイウムのお愿い）

仅在故事模式下出现的要素，关系到奖杯的获得。每个章节三个巫女会各自为玩家提出3~4个课题，达成之后会得到该巫女对应的系统经验值奖励。巫女们给出的课题是递进式关系，不达成第1个，绝对不会出现第2个（惟一的例外是第6章カエリア的课题1）。课题的内容大都是以特定的条件攻击或杀死敌人。

随着章节的递进，课题难度也会越来越高，玩家可量力而行。



## 奖杯列表

种类	名称	说明
白金	トラップマスター	获得其他全部奖杯
铜杯	魔神の娘	完成故事模式第1章
铜杯	城制圧	完成故事模式第3章
铜杯	工場突破	完成故事模式第6章
铜杯	游园地を抜けて	完成故事模式第9章
铜杯	影の牢獄	故事模式通关
银杯	ダークサイドプリンセス	观看故事模式全部结局
铜杯	初级者	任务模式完成1个任务
铜杯	中级者	任务模式完成10个任务
银杯	霸者	任务模式完成全部任务
铜杯	全てを知るもの	遇到过游戏中所有敌人
铜杯	歼灭者	杀掉故事模式登场过的全部敌人
铜杯	破坏者	完成铠甲破坏
银杯	破坏の限り	对所有可破坏的敌人完成铠甲破坏
银杯	罖収集	习得全部陷阱
金杯	収集癖	升级全部陷阱
铜杯	技収集	习得全部技能
铜杯	魔装置	使用魔导师机关
银杯	魔装置を扱めし者	使用所有的魔导师机关
铜杯	とどめの一击	达成魔导师机关终结一击
银杯	息の根	达成全部魔导师机关终结一击
铜杯	一つの愿い	完成巫女的课题
金杯	すべての愿い	完成巫女的全部课题
铜杯	挑战者	交叉问题模式下完成1个下载的问题
银杯	道场破り	交叉问题模式下完成10个下载的问题
铜杯	一通の挑战状	交叉问题模式下上传1个自制的问题
银杯	十通の挑战状	交叉问题模式下上传10个自制的问题
铜杯	仕掛け	使用场景机关
金杯	仕掛けの达人	使用全部场景机关
铜杯	百闘杀	杀掉100名敌人
银杯	千闘杀	杀掉1000名敌人
铜杯	十连	达成10HIT陷阱连锁
银杯	十五连	达成15HIT陷阱连锁
铜杯	捕获者	捕获敌人
铜杯	阅览者	下载他人的操作录像
铜杯	投稿者	上传自己的操作录像
银杯	华丽熟练者	华丽熟练度超过999,999
银杯	残酷熟练者	残酷熟练度超过999,999
银杯	屈辱熟练者	屈辱熟练度超过999,999
银杯	稼ぎ头	累积WARL超过700,000
银杯	ARKマスター	累积ARK超过2,000,000





实用技术  
特快专递



文 哪尼  
美编 小瑟

虽说只是一个资料片性质的新作，但《暗魂献祭 三角势力》完全可以用“良心”来形容，画面提升、平衡性调整、新剧情新阵营新供物等诸多新要素的追加带来了不亚于一款完全新作的体验，即便是老玩家也完全不必担心，内置简体中文及低廉的售价更是诚意满满。由于篇幅的关系，本次的特快专递先为大家带来本作的新变化详解，以及快速升级、速杀 BOSS 等实用性内容，希望能够帮助大家以最快的速度了解和掌握这个游戏。

<b>暗魂献祭 三角势力</b>	<b>SCE</b>	<b>动作</b>
<b>PSV</b> 暗魂献祭 Delta		<b>中文版</b>
2014年3月6日	本地1人，局域网1-4人，在线1-4人	卡带版298港币，下载版268港币
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

暗魂献祭 三角势力	暗魂献祭	可否继承
中文版	繁体中文版	可
中文版	日文版	可
日文版	日文版	可
日文版	繁体中文版	可

## 战斗操作

按键	作用
左摇杆	人物移动
右摇杆	调整视角
○键	发动○键位魔法
□键	发动□键位魔法
△键	发动△键位魔法
×键	【短按】翻滚/回避 【长按】奔跑/调查
L键	【短按】视角归中 【长按】锁定/使用救赎
R键	【短按】切换供物组 【长按】使用牺牲
L+R键	【长按】使用命运
方向键↓	发动心眼
SELECT键	打开追体菜单

## 存档继承

本作可以继承前作《暗魂献祭》的存档，并且允许不同版本之间互相继承：

- ### 可继承部分
1. 供物继承，但每种供物最多可继承 10 个。
  2. 魂/气继承，但每种魂/气最多可继承 10 个。
  3. 刻印继承，但游戏刚开始时无法使用，需要随流程解锁。并且由于刻印所需的魂/气有所调整，因此持有状态可能会发生变化。
  4. 禁术继承，但由于腿部禁术调整，因此原本的禁术“天使”不继承。
  5. 利布洛姆之泪继承，最多可继承 10000。
  6. 玩家名继承。
  7. 服装继承。
  8. 剧情流程继承“妮穆艾篇”、“梅林篇”及“魔法师的伙伴”的完成情况，由于有新增剧情，一些完成情况要随着流程进行解锁。

- ### 不可继承部分
1. 手臂的生命/魔力等级无法继承，作为补偿玩家可以得到与自己等级相对应的“传闻纸片”。
  - 2 “亚法隆的委托录”更名为“委托录”并进行重新构成，因此完成情况无法继承。
  3. “人名录”无法继承

**Tips** PSV2000 及 PSV TV 玩家可以在“记录与设定”→“选项设定”中，将色彩空间变更为广角，可以明显改善游戏的显示效果。



## 联机情况

由于PSV是单账号设定,因此像《暗魂献祭》这样涉及到PSN联机、DLC等诸多在线服务的游戏,购买何种版本想必是很多玩家纠结的问题。不过在《暗魂献祭 三角势力》中玩家完全不必担心此类问题,游戏不仅支持不同版本(中文版和

日文版)间进行本地面连,还支持不同PSN服务器(比如日服和港服)玩家间进行网络联机,真正实现了所有玩家无障碍联机体验。

不过需要注意的是,进行PSN网络联机时,开房的玩家可以限制允许进房玩家的地区。

## 狂人们的放浪记

本作在保留了前作所有主线及支线剧情的基础上,增加了几段新剧情。

首先是在“魔法师的活动“中追加两段格林阵营的支线任务——《魅惑的小红帽》和《开始启动的世界》;圣休亚里阵营除了前作DLC配信的《异端的救赎者》外,增加了《背叛的救赎者》;亚法隆阵营则增加了《留着污秽血液的女人》和《介于人与魔之间》。

而主线剧情方面,梅林篇的最后一段《于是留下了记忆》中追加“修订,于是留下了记忆”,其中包含“开始动摇的结局”、“在静止不动时”和“活着的痕迹”。



不过即便是继承前作通关存档,也不能在游戏开始后立刻就进行梅林篇追加任务。玩家必须先完成格林阵营的全部任务并观看剧情“永恒轮回”后才能解锁,原本的最终BOSS梅林则会化身“神”的形态,主菜单中“挑战梅林”变为“向神挑战”,如果玩家想要挑战原本的梅林,则需要爬到日记本后方的书卷处进行切换。

## 挑战“神”

本作主线剧情的BOSS是被神附身的梅林,和之前的梅林一样也



分为人和龙两个形态,招式与之前有所差异,但总体实力并没有太多的提升。由于有快速升级的方法存在(参看后文),因此一开始走什么路线的手臂无所谓,我建议在一转之后再回来打它,装备得当的话甚至可以在一分钟以内就用完全无脑的方法敲死他。

### 速杀“神”

具体方法是在进行“代价变换仪式”后拿“圣血之心脏刻印”并装备,并且接下来走圣之臂路线,不需要太极端,大概至65魔35这样的分配,达到圣之臂IV就行。刻印方面,上臂装备“圣休亚里之证”提升共鸣效果,前手臂装备两个“圣血之刻印”,其余可以装提升攻击力的刻印。供物方面,装备“隼之羽”、“右腕之斩血咒”、一个铠甲魔法、一个枪魔法以及单体回复魔法。进

任务后对着梅林的两个状态用血魔法一顿猛抽,中途视情况回复即可,遇到范围魔法用枪配合回避魔法对着他来回穿刺,很快就能取得胜利。

建议第一次打败神之梅林后救赎他,会获得奖励“右腕之斩血咒(改)”,比普通的斩血咒攻击力翻倍,以及加成效果更多的“圣血之刻印IV”,两个都装备上后再次挑战的话,对方甚至连大招都没机会使出来就直接挂了,完完全全“无脑”的打法。

### Tips

在时代追体验中,献祭与救赎的分支任务可以用利布洛姆之泪直接切换。

### 要点

对于想正正规规挑战“神”的玩家来说,需要注意以下几个方面:

在人形态时,梅林和前作一样会先把自己罩在防护罩里,此时可以先在他的身边召唤一个魔人拍他,然后用近战魔法或者在远处用爆弹系魔法破坏防护罩。之后梅林会以自己为中心,不断地向外扩散红色和金色交替的光圈,对操作有信心的玩家可以用枪系魔法配合瞬移魔法对他进行来回穿刺,想要绝对安全的话跑到场景边缘就行,如此反

复就能干掉人形梅林,之后身上的所有供物会回复到最佳状态,哪怕是已经失去的供物。

在龙形态时,BOSS的招式基本都非常缓慢,很容易躲过,召唤魔人后打远程或者用近战打游击都行。需要注意的是BOSS中途会扔出一个红色的人,看到后立刻冲过去将其献祭掉,否则他会自我献祭发动大范围魔法攻击玩家。BOSS飞到空中后的招式同样很缓慢而且命中率低,注意观察后回避即可。

## 吾之肖像

### 阵营选择



任务后才能选择另外两个阵营,玩家花费少量的“利布洛姆之泪”就可以自由切换。

不同阵营在进行牺牲/救赎/命运时得到的效果不同,战斗评价的标准、获得的报酬也有所差异,并且还会有阵营专属的刻印。阵营的选择并不会强制限定玩家的发展方向,比如选择亚法隆阵营的玩家依然也可以走圣之臂或均衡之臂的路线,玩家可以根据自身的需要进行搭配。

三个阵营的主要差异对比如下

	亚法隆	圣休亚里	格林
牺牲	回复供物	提升魔力(攻击力)	提升魔力(攻击力)
救赎	回复体力	回复供物	回复体力
命运	提升身体活性	提升身体活性	回复供物
评价标准	重视战斗中的牺牲魔物的情况	重视战斗中的救赎魔物的情况	报酬固定,视运气而定会有追加

### 角色外观

本作中角色外观部分最大的变化是允许玩家分别设定上装、下装及装饰品部分,玩家可以混搭出一套个性化的装扮来。

达成一定的条件后,玩家可以在万屋商店中换取新服装、新配色、NPC专属服装以及少量的装饰品。大部分装饰品需要制作白纸任务并完成后才能获得。



## 万屋交易账本



本作新增的类似于“商店”的内容,通过与包曼兄妹们对话可以进行不同的交易。

完成相关流程后他们都会成为可选的NPC。



## 怪商包慢

**寻求服装：**交纳相应的供物或是达成一定的条件可以获得新的服装、饰品，以及 NPC 们的特殊服装。NPC 的特殊服装要完成与其相关的剧情才会开启，并且有性别限定。

**归还欠债委托：**与包曼对话后的第三个选项，原本以“???”的方式显示，选择后可以进行一个委托任务，完成后就会开启“归还欠债委托”，其中包含 18 个任务。

## 手相师莉奥妮斯

占卜右手：根据寄宿在右臂的魂 / 气的数量和种类交换相应的传闻。

## 传闻站班索雷普

**寻求传闻：**消耗供物交换传闻，供物稀有度越高交换到的传闻也就越好。

**街坊传闻：**连接至 PSN 接受传闻。  
**传闻衬纸：**查看和设定当前所拥有的传闻。

## 打杂工帕森特

**特别探索委托：**使用 AR 卡进行追体验，收集现实世界中的“记忆”，并且可以用这些记忆去换取利布洛姆之泪。

**分享：**将个人角色的信息分享

到 Twitter，国内玩家基本可以无视。

**寄放礼物：**把低等级的供物当做礼物寄放到 near 服务器中。

**接受礼物：**获得在线的礼物，以及在 near 中接收到的礼物。

## 势力情况

在万屋交易账本的的右上角，有查看“势力情况”的选项。

进入后选择“讨伐点”的记录，可以将角色讨伐点记录到当前所属的阵营中，并能获得称号、供物和

刻印的奖励，其中称号还与奖杯相关。讨伐点可以通过讨伐人形魔物后获得。

选择“向组织报告”则是连接到服务器查看当前三个阵营的排名情况，根据玩家上传的总讨伐点数进行排序。之后选择“所属组织状况”可以查看自己阵营内玩家的排名，而选择“前次的统计结果”则可以查看上一次的阵营统计情况并取得相应的奖励。



## 魔法大全

本作在游戏的文献中引入了“魔法大全”，取得过的供物，以及开启任务及达成某些条件后获得的供物信息都会登记到这里，玩家不仅可以直观地查看到每个种类供物的获得情况，点击相应的供物后游戏还会自动帮你筛选出可获得这一供物的任务，非常贴心。

随着所拥有的“供物”种类数量的增

长，角色的“智力”等级也会随之提升，最高为 100 级。提升智力除了能解锁文献内容、委托任务外，进入魔法大全时游戏还会给与玩家相应的智力提升报酬。



## 白纸页面

在利布洛姆的主界面可以选择“白纸页面”，玩家在这里可以用空白页做出特别的任务组，游戏提供了三个空白页，想要增加空白页的话需要使用 3 个“记忆之块”，最多可增加 5 页。“记忆之块”无法在游戏中取得，必须在 PSN 商店中购买，1 个“记忆之块”售价港币 8 元，购买 6 个的组合只需要 39 港币。

选择空白页后，花费 5 个供物或者 1 个“记忆之块”即可生

成特别的任务组，生成的任务组分为低、高、极高三个等级，等级越高需要的供物等级也越高。任务组的内容是随机生成的，玩家还需要消耗少量的利布洛姆之泪才可以完全开启，成功挑战生成的任务组后即可获得完全制霸报酬——装饰品。大部分的装饰品都需要在这里才能入手，而有一个奖杯是要求玩家取得 50 种装饰品（不同颜色不算），因此想要取得这个奖杯的话就必须勤劳地生成白纸任务才行，并且很多种饰品必须是在极高难度的白纸任务才会获得。

除此之外，玩家有一定的几率会刷出金色字体的任务，金色字体任务中一定会出现蜗牛，因此在后期也是刷等级的好方法。



## 传闻衬纸

本作的传闻系统更加完善，实用性也更高，是快速升级的必备物品。取得传闻最直接的方法是去万屋商店中占卜右手。

传闻一共分为 4 个种类

报酬增加	提升战斗中的各种报酬，比如经验值、任务报酬、某个魔物的魂/气等等
魔物弱化	弱化相应的魔物，不过有些会附带经验值减少等负面效果
强化自身	对角色的能力进行强化，比如提升刻印效果
其他	提升蜗牛奥莉哈尔克在任务中的出现几率

每个传闻都有尺寸大小，玩家每次最多有 4 格装备传闻的位置，大尺寸的传闻占 3 格，中尺寸占 2 格，小尺寸占 1 格，传闻

效果可以叠加。另外每张传闻都有使用次数，装备后每完成一次任务消耗一次，中途放弃任务的话则不会消耗。

## 同行者好感度

本作提升同行 NPC 好感度的方法不再是简单粗暴的多出任务就行，而是必须在战斗中根据同行 NPC 的

手臂倾向有针对性地进行牺牲 / 救赎 / 命运。另外给 NPC 赠送供物也可以提升好感度，但幅度非常有限。

## 报酬调整

在前作中，玩家所获得的任务报酬基本上是根据所获得的评价而定。但在本作中，任务报酬分为了 4 个部分，分别为“所属报酬”、“评价报酬”、“咒部解体报酬”以及“代价报酬”，因此想取得某项



**Tips** 在万屋商店中，不时会有 NPC 造访，与其交谈后可以获得传闻。



供物便有了更高的要求，比如有一些供物只会了在所属报酬中出现，那

么玩家就必须先切换成对应的阵营后再来挑战任务才行。

## 供物调整

本作追加了不少新的供物，并且对平衡性、操作等方面做出了调整，连携魔法也是本作的一大特色。

### 平衡性调整

玩过前作的玩家应该都知道有些供物太过逆天，比如投掷系的魔法。因此本作对一些供物进行了调整：

1. 每个大类的供物最多只允许携带两个。
2. 投掷系魔法起手变慢，硬直

变大。

3. 回复系魔法提升单次回复量，但可使用次数减少。
4. 属性魔法的异常累积值降低，魔物进入地狱状态变得很困难
5. 回避系、各类近战系魔法持续时间变长。

### 黑边供物

前作中供物的最高等级是金色边，而本作引入了黑边供物的概念。黑边供物严格意义上来说并不是金边供物的升级版，首先它不能通过使用金色边供物俩俩升级得到，只能通过合成以及完成特定的任务获得。其次黑边供物并非单纯是提升金边供物的数值，而是侧重点不同。

大部分的黑边供物能力值和持续

时间是金边供物的两倍，但使用次数比金边供物少，因此选择何种供物还要取决于任务及角色的具体需求。比如单体回复类的“疗愈之种”，黑边供物每次可回复 1000 点体力，对于不想提升基础体力值（1000 点）的玩家而言，每次回复 1000 点完全是浪费，还不如选择每次回复 500 点的金边供物，多回复几次。

### 辅助魔法操作调整

在前作中，想要使用回复系、回避变化系等辅助性魔法的时候，如果玩家当前处于持有近战武器魔法的状态，那么必须先取消魔法后才能使用辅助魔法，不仅操作不便，

无形中造成了使用次数的浪费。在本作中，玩家在持有近战武器时，只要按方向键上就可以打开供物组，在不撤销当前近战系魔法的情况下，使用各种辅助魔法。

### 连携魔法

本作新增了连携魔法，将两种供物搭配使用的话，可以为其中一个魔法带来特殊的变化效果，是一个非常实用的系统。

**1. 近战魔法（接近武器类、枪类、刚腕类、兽腕类）+ 回避变化：**先使用回避变化魔法，之后再召唤近战魔法时可以免去召唤的时间直接出招，起手非常快。之后在角色回避后立刻接上近战魔法就可以使出特别的招式。

**2. 近战魔法（接近武器类、枪类、刚腕类、兽腕类）+ 地雷变生：**先使用某种属性的地雷变生，然后召唤近战魔法，如果近战魔法无属性，则赋予其地雷变生的属性，如果近战魔法与地雷变生属性相同，则属性威力加成。

**3. 炸弹变生 + 地雷变生（同属性）：**先使用炸弹变生魔法，之后再

召唤同属性的地雷变生魔法，地雷变生魔法的属性威力加成。

**4. 炸弹变生 + 地形变生（同属性）：**先使用炸弹变生魔法，之后再召唤同属性的地形变生魔法，炸弹变生魔法巨大化。

**5. 魔人召唤 + 咆哮：**先召唤出魔人后，在其身边用咆哮魔法，可以将魔人分解为若干个小魔人，小魔人们会自己移动攻击敌人。

**6. 魔人召唤 + 追踪弹（同属性）：**先召唤出魔人后，对其使用同属性追踪魔法，魔人属性威力加成。

**7. 铠装备 + 盾装备（同属性）：**先穿上铠甲后，再召唤同属性盾，此时盾的范围会增大且冲击波威力上升。

**8. 铠装备 + 突击（同属性）：**先穿上铠甲后，再使用同属性的突击，命中一次敌人后，长按突击魔法的

按键可以使出强力的突击攻击。

**9. 树木变生 + 地形隆起：**先使用树木变生，再使用地形隆起，便

可以将树木变生的效果附加到隆起的高台上，站在高台上即可享受原本果实的效果。

### 牺牲/救赎/命运

前作中对于魔物只有牺牲和救赎两个选项，本作中则新增了“命运”，玩家对着魔物同时按下 L+R 即可发动，随机达成牺牲或是救赎，不过获得的经验值则是“魔力”和“生命”两边同步增长，如果玩家两边的等级不平衡则会优先提升等级低的一边，因此想走“均衡之臂”路线的玩家可以保持两边持平的等级状态。

另外在前作中，牺牲的效果统一是回复供物并获得“魂”、救赎的效果统一是回复体力并获得“气”。但在本作中不同阵营使用牺牲/救赎/命运后所得到的效果是不同的，具体可参照上文中的阵营选择部分。对魔物使用命运后获得的是“运”，在任务完成后的结算画面中，“运”会随机变为魂或者气。



## 禁术调整

前作中的禁术（含 DLC 追加）除了腿部的刻印“路西法”外全部都会继承，而腿部的刻印在“路西法”的基础上增加了另外两种——“卡托盖斯”和“希尔菲德”。付出的代价都是移动速度减慢且无法回避，“卡托盖斯”能够让敌人在一段时间内咒部变得脆弱，“希尔菲德”则是让敌人在一段时间内变得

容易陷入异常状态。

### 取得条件：

路西法：魔力等级达到 40 级时取得。

卡托盖斯：生命等级达到 40 级时取得。

希尔菲德：魔力等级达到 20 且生命等级也达到 20 级时取得。



## 右臂状态

### 刻印调整

游戏对前作中一些刻印所需要的魂/气做了调整，另外还追

加了新刻印，以及一些阵营专属刻印。



### 刻印共鸣

在前手臂刻印中追加共鸣系统，同时装备两个标有“共鸣”符号的刻印，会发动共鸣对原本的刻印效果进行加成。在上臂装

备“代价共鸣”刻印的话，还可以进一步提升共鸣的加成效果，当然作为代价，同时会对某项技能进行削弱。

### 代价变化仪式

本作新增的系统，类似于“转生”的概念。当玩家右臂的总等级达到100后，可以牺牲全部的等级来换取特别的刻印——心脏刻印。虽说换取刻印后等级清零，但不必担心重新练级的问题，参照后文的快速升级方法，可以在极短的时间内将等级再次练满。



### 心之刻印

取得心之刻印后就可以在“刻入心脏刻印”中装备，每次最多允许装备一个。

心之刻印一共有36种，其中三个阵营都可以使用的有9种，其余每个阵营都有9个专属刻印，专属刻印需要切换到对应的阵营后可以换取。另外，每个心脏刻印都有10个等级，想要取得某个心脏

刻印的下一个等级则需要再次升到100级后换取才行，因此想要取得所有心之刻印的最高等级需要升到100级360次。当然，不是每个心之刻印都非常实用，而且这也不关系到奖杯的取得，因此不必非得刷满360次才行，真要刷的话同样参考后文的快速练级方法，倒也不会太难。

## 快速升级法

快速升级法由于有智力的要求，因此比较适合继承前作存档的玩家，新玩家建议先按流程走，积累一定量的供物提升智力，下面便开始讲解具体的方法：

首先，将智力等级提升到38后，在“委托书”的第二页会开启“XII. 变容时代”，选择其中的任务——“集于镇山深处的魔物军团”，这虽然是一个12级的任务，但由于是讨伐下级魔物，因此不管是什么等级，只要有稍微像样点的供物就可以轻松应对。

接着，在开始任务前先到传闻的影响页面装备“转生体验的传闻”、“黄金体验的传闻”等传闻衬纸，之后便可以开始进行任务，献祭/救赎/命运下级魔物可以取得非常可观的经验值，保守估计在2个小时内就可以刷到100级。

到达100级之后使用“代价变换仪式”交换想要的心之刻印后等级清零，但此时游戏会送你一张“经验值(EXP)增加极大”的黄金体验传闻衬纸，不仅

是小尺寸的，而且可使用的次数为10次，非常给力，而接下来就是快速练级的重点了。

装备刚刚得到的黄金体验传闻，并装备提升“蜗牛奥利哈尔克”出现几率的传闻，比如“财宝蜗牛的传闻”、“银块的传闻”和“黄金的传闻”。因为“蜗牛”算是游戏中的稀有低级魔物，分为普通、白银和金刚三类，即便是普通蜗牛都能让玩家获得巨额经验值，直接提升二三十级完全不是问题，金刚蜗牛的经验就更加可观了。

之后再次反复进行“集于镇山深处的魔物军团”这一任务，不过就算装备了传闻，蜗牛也不是绝对会出现的。因此极端一点的做法是任务进行一段时间后若没有出现蜗牛就退出，



这样不会消耗传闻，反复进入任务直到刷出蜗牛为止，算上下级魔物的话大概进行3~4盘任务就能满级。当然，由于本身装备了“经验值(EXP)增加极大”的传闻，经验值增长已经相当可观，因此不想花时间刷蜗牛的话直接打下级魔物升级也可以，走均衡之臂可以最快刷到100级，耗时大概6~7盘任务，30分钟以内。之后每次

使用“代价变化仪式”都会送你一张“经验值增长极大”的传闻，由于上一张肯定还没用完，因此不断循环下去的话多张叠加在一起，升级速度会越来越快。

蜗牛相关的传闻也不必担心会用完，因为在刷级的过程中肯定会取得很多的魂和气，之后到万屋商店中占卜右臂就会有很大几率再次获得。

## 奖杯列表

由于本作能快速刷级，以及强力的圣之臂+血魔法搭配，因此达成白金难度和前作其实差不多，并不会太高，但所花费的时间会比前作长不少。因为有三个称号要求的银杯——“魔法师应有的姿态”、“相信圣之力之人”和“对众神的抵抗”，每个银杯要求提交11200点讨伐点数，也就是一共要求

33600点的讨伐点数。由于讨伐点数只有在讨伐人形魔物后才能取得，而且每次给的都不多，如果后期没有出现很好的快速刷讨伐点数的方法的话，那么取得这三个银杯所需要的时间将会很久。另外一个比较有难度的奖杯是“自由变化的魅力”，玩家必须刷极高难度的白纸任务才有机会收集50种装饰品。

奖杯	名称	取得条件
白金	遥远的冒险奇谭	获得了所有的奖杯
铜杯	欢迎来到亚法隆	完成亚法隆阵营的第一个支线剧情
铜杯	欢迎来到圣休亚里	完成圣休亚里阵营的第一个支线剧情
铜杯	欢迎来到格林	完成格林阵营的第一个支线剧情
铜杯	新人魔法师	成功讨伐难度3的人型魔物
铜杯	迈向一流魔法师之路	成功讨伐难度5的人型魔物
铜杯	加入同伴迈向精锐	成功讨伐难度10的人型魔物
铜杯	所向无敌	成功讨伐难度15的人型魔物
铜杯	命运的齿轮	在完成所有与梅林的故事之状态下挑战梅林，观看结局
铜杯	展开新的追忆	完成故事《开始动摇的结局》中所有追体体验
铜杯	迈向更深入的真相	完成故事《在静止不动时》中所有追体体验
铜杯	改变的世界	完成故事《活着的痕迹》中所有追体体验
金杯	领悟一切之人	打倒神骸巨龙，观看结局
铜杯	以牺牲维生的人们	完成与亚法隆的魔法师 包曼、珀西瓦尔、高文、兰斯洛特、狄茵特兰、加拉哈德的所有追体体验
铜杯	贯彻慈悲心的人们	完成与圣休亚里的魔法师 伊莱恩、莫德雷德的所有追体体验
铜杯	抵抗永恒轮回的人们	完成与格林的魔法师 梅西、塔莉亚的所有追体体验
铜杯	追索记忆	完成《黎明之时代》中所有追体体验
铜杯	被诅咒的命运	完成《无欲之时代》中所有追体体验
铜杯	征战的日子	完成《渴望之时代》中所有追体体验
铜杯	高涨的力量	完成《欺瞒之时代》中所有追体体验
铜杯	混沌的世界	完成《大罪之时代》中所有追体体验
铜杯	征伐修罗之路	完成《暗歌之时代》中所有追体体验
铜杯	永无止尽的欲望连锁	完成《欺瞒之时代》中所有追体体验
铜杯	自身不断奔驰的命运	完成《逃避之时代》中所有追体体验
铜杯	与强敌的邂逅	完成《昏迷之时代》中所有追体体验
铜杯	迈向更深入的领域	完成《不死之时代》中所有追体体验
铜杯	对未知的挑战	完成《新生之时代》中所有追体体验
铜杯	等待的强敌	完成《变容之时代》中所有追体体验
铜杯	迈向极限的彼端	完成《虚无之时代》中所有追体体验
银杯	孤傲的挑战	完成《终焉之时代》中所有追体体验
银杯	超越之人	完成《圆环之时代》中所有追体体验
金杯	完全的追体体验	完成委托书中所有时代之追体体验
铜杯	亚法隆的精锐	得到亚法隆的称号“一等 术士官”
银杯	魔法师应有的姿态	得到亚法隆的称号“一斗 大导师”
铜杯	圣休亚里的精锐	得到圣休亚里的称号“上教 修道长”
银杯	相信圣之力之人	得到圣休亚里的称号“上圣 圣皇”
铜杯	格林的精锐	得到格林的称号“上级 无神论者”
银杯	对众神的抵抗	得到格林的称号“觉悟之境界 上级”
铜杯	迈向牺牲之后的未来	牺牲各势力的魔法师，发动献祭魔法
铜杯	迈向上级魔法师之路	获得5个修订(黑边)供物
铜杯	拥有智力之人	收集到魔法大全里1个类别中的多种供物
铜杯	迈向贤者的指标	收集到魔法大全里10个类别中的多种供物
银杯	大魔法师的指标	收集到魔法大全里20个类别中的多种供物
铜杯	装扮之人	获得5种装饰品
铜杯	自由变幻的魅力	获得50种装饰品
铜杯	挑战永远的记忆	得到初次完全制霸白纸页面的报酬
铜杯	右臂的新可能性	装备对应势力的刻印的代价共鸣刻印，以及两个共鸣刻印，完成任务
铜杯	突破极限之路	进行代价刻印的仪式
铜杯	魔法师们的交流	初次记录讨伐点
铜杯	魔法师们的竞争	记录讨伐点累计200点
铜杯	魔法师们的战乱	记录讨伐点累计2000点
铜杯	共同战斗的羁绊	在多人游玩中初次讨伐人型魔物
铜杯	从共斗学到的东西	在多人游玩中讨伐20只人型魔物
铜杯	财宝的魅力	初次打倒奥利哈尔克
铜杯	情报通	用掉10张传闻衬纸
铜杯	对牢狱的抵抗	拍死了牢屋中的海蟑螂





文 伽蓝&八重樱 美编 anubis

《恶魔城 暗影之王2》在剧情上为本系列画上了一个还算圆满的句号。更为成熟完善的战斗系统也能够满足大多数动作游戏爱好者的胃口。“潜入系统”是本作新增的要素，德古拉可以变成老鼠或是附身到敌人身上去进行某些操作，至于这个系统是好是坏就要由玩家玩过之后自己评定了。虽然《LOS2》可能并不能令“《恶魔城》系列”老粉丝们满意，但作为一款动作游戏来说，还是值得各位玩家一试的。

恶魔城 暗影之王2	Konami	动作
多机种	Castlevania: Lords of Shadow 2	美版
	2014年2月25日	本地1人
	对应机种为PS3、X360	59.99美金
		对应玩家年龄：17岁以上

## 系统解说

### 操作列表

按键	作用	按键	作用
X/□键	直接攻击	LB/L1	虚空之剑激活/停止
Y/△键	范围攻击	RB/R1	混沌之爪激活/停止
A/×键	跳跃	LT/L2	格挡/闪避(配合左摇杆)
B/○键	抓取/使用	RT/R2	使用副武器/道具
左摇杆	角色移动	LS/L3	吸收虚空能量
右摇杆	视角调整	RS/R3	吸收混沌能量
BACK/SELECT键	打开游戏菜单	START键	打开系统菜单

### 游戏画面解说



- ① 生命值**：显示当前生命值，收集5块生命宝石碎片可以增加体力值
- ② 经验值**：通过杀死敌人可以获得经验值
- ③ 副武器**：显示当前使用的副武器，使用十字键可以随意更改当前副武器
- ④ 虚空能量槽**：使用虚空之剑时消耗的能量，最多可以积蓄2段槽，

- 但第2段槽会随时间而减少
- ⑤ 混沌能量槽**：使用混沌之爪时消耗的能量，最多可以积蓄2段槽，但第2段槽会随时间而减少
- ⑥ 专注槽**：攻击敌人后可以累积的槽，累积到最大值后每次攻击都可以掉落魂能以补充虚空/混沌能量，被敌人命中后清空
- ⑦ 地图**：显示区域的地图

### 魔法武器

魔法武器类似于前作的光魔法与暗魔法系统，只不过变成了虚空之剑以及混沌之爪，这两把不同的武器具有如下的特点：

- 按 LB/L1 键可以召唤虚空之剑，虚空之剑与前作的光魔法类似，在发动后武器会变成长剑，虚空之剑的所有攻击命中都会获得生命值恢复，而且部分招式还能使敌人冻结。
- 按 RB/R1 键可以召唤混沌

之爪，混沌之爪状态下攻击力大增，而且攻击可以攻破一些其他武器无法破除的防御，比如一些杂兵与 BOSS 的护盾等。

- 在魔法武器状态下，各自的动作体系会完全改变，也就是说暗影之鞭、虚空之剑、混沌之爪的招式大相径庭，具体参考下文的招式解说。
- 使用魔法武器必须以各自的魔能作为媒介，魔能需要通过吸魂获得，详细参考下文的吸魂系统。



## 武器精通

游戏中的3把武器存在等级的概念，每一把武器最多可以提升3级，等级越高，武器的伤害也就越高。提升等级的方法比较特别，玩家在按下BACK键/SELECT键选择武器打开招式表后，可以看到在使用部分招式攻击敌人后就可以积蓄技能熟练度，在技能熟练度提升到100%，也就是该技能被红色覆盖后就点击该技能转化为武器的

经验值，每个技能只可以转化一次，转化后此技能不再获得熟练度，只能使用其他技能再次积蓄，也就是说要提升武器等级，主要思路就是多使用不同的技能，不过全部3把武器都不需要所有技能熟练度满级就能达到等级3，因此玩家只要选择自己觉得实用的几个技能进行积蓄即可。如果想要随时获悉每个技能的积蓄情况，可以按下START键，选择Configuration-Combat Display>Show weapon mastery，勾选该选项后就能在体力值下方以百分比显示技能的积蓄情况。

技能书上不同的文字描述代表着不同的状态，具体对应如下：

**此技能不能积蓄熟练度：**This skill does not generate mastery that you can transfer to this weapon  
**技能熟练度积蓄中：**Use it in combat to fill its mastery container  
**熟练度已满，可供转化：**You can transfer its mastery to the (武器名)

**技能熟练已经转化，无法再次积蓄：**You have already transferred its mastery to the (武器名)



## 吸魂系统

虽然本作特殊能力变成了虚空之剑与混沌之爪，但在本质上与前作的光魔法与暗魔法没有什么区别。同样地，虚空之剑与混沌之爪都需要使用吸魂来补充发动所需的能量，要使用魂补充虚空之剑能量用LS/L3吸魂，补充混沌之爪则用RS/R3吸魂。魂的掉落方式有2种，一种是在击杀敌人后会获得少量的恢复，另一种则是利用专注槽来有效吸魂，专注槽在初期取得虚空之剑后就会解锁，具体为在游戏中用暗影之鞭对敌人攻击时，在屏幕的

正下方会出现一条刻有符文的长条形槽，在持续对敌人进行攻击且不被敌人击中的话，专注槽会慢慢填满，成功弹返能使专注槽大幅增加，在点满后暗影之鞭对敌人的每一次攻击都能掉落魂，但需要注意的是，无论已经积蓄了多少的专注槽，一旦被敌人击中，专注槽就会清零，在激活虚空之剑/混沌之爪任意一也会使专注槽冻结。



## 招式一览

基本动作 (Basic Action)		
招式名称	指令	效果
Direct Attack	X/□	针对单体敌人的攻击，地上空中均可使用
Area Attack	Y/△	针对范围敌人的攻击，威力略小，地上空中均可使用
Jump	A/x	普通跳跃，在游戏后期能学会增加一次跳跃的二段跳
Block	LT/L2	防御
Synchronized Block	在敌人攻击即将命中的瞬间LT/L2	弹返
Dodge	按住LT/L2，推左摇杆	回避
Stomp	空中LT+A/L2+ x	迅速从空中着地

### 暗影之鞭 (Shadow Whip)

招式名称	指令 (升级后追加)	购买价格 (升级价格)	效果
Combined Whip	XXXX (X) / □□□□ (□)	初期习得 (200)	对单体目标的基础连招，连招的最后一击能有效对敌人造成硬直，在升级后可以追加一段攻击
Rising Whip	XA/□ x	初期习得	可以把敌人打浮空的基础连招，第一击可以直接取消
Aerial Whip	空中XXX/空中□□□□	初期习得	空中连续的鞭击，保持悬浮的状态下可以更好地衔接其他技能
Sustained Whip	按住X，XXX (X) / 按住□，□□□ (□)	700 (1200)	按住X/□键后激发一连串的拍地攻击，这些攻击可以使敌人破防，连点X/□可以增加攻击的次数，升级后可以追加大力的一击
Counterstrike Whip	弹返后XXX/弹返后□□□	750	允许玩家在弹返后发动反击，伤害要比普通攻击高出许多
Somersault	LT+A/L2+ x	150	使用思路为在格挡后，使用跳跃迅速翻过对手到达其身后
Somersault Whip	Somersault后XXX/□□□	550	在使用Somersault到达对手身后后，在其身后发动猛攻，在面对防御玩家攻击的敌人时尤其有效
Guillotine	空中按住X (按住X) / 空中按住□ (按住□)	500 (1200)	从空中重击地面，并能将空中的敌人拉倒在地，升级后在砸地后继续长按X/□键能追加一下吹上攻击
Combined Sweep	Y x 6 (YY) / △ x 6 (△△)	初期习得 (200)	暗影之鞭的连续范围攻击，威力偏小但能有效，升级后最后追加的扫击能有效击退敌人
Rising Sweep	YA/△ x	初期习得	在横扫后将小体型敌人击飞至半空，第一击可以直接取消
Aerial Sweep	空中YYY/空中△△△	初期习得	空中连续的扫击，保持悬浮的状态下可以更好地衔接其他技能
Counterstrike Sweep	弹返后YYY/弹返后△△△	800	与Counterstrike Whip类似，在弹返成功后发动大力度的范围扫击
Sustained Sweep	按住Y (Y) / 按住△ (△)	800 (1200)	连续的范围攻击，只要一直按住按键就不会停下来，在升级后按Y键可以中断并追加一下可以破防的强力攻击
Smashing Sweep	空中按住Y/空中按住△	800	施放后会从空中转身扫击而下，作为连招结尾的话能在自身着地时将空中敌人带回地面

### 虚空之剑 (Void Sword)

招式名称	指令 (升级后追加)	购买价格 (升级价格)	效果
Combined Stab	XXXX (X) / □□□□ (□)	初期习得 (500)	使用虚空之剑对单一目标进行快速攻击，升级后可以追加一下大力度的砸地攻击
Rising Stab	XA/□ x	初期习得	可以把敌人打浮空的基础连招，第一击可以直接取消
Aerial Stab	空中XXX/空中□□□□	初期习得	空中连续的斩击，保持悬浮的状态下可以更好地衔接其他技能
Counterstrike Stab	弹返后XXX/弹返后□□□	1875	允许玩家在弹返后发动反击，伤害要比普通攻击高出许多
Somersault	LT+A/L2+ x	150	使用思路为在格挡后，使用跳跃迅速翻过对手到达其身后
Somersault Stab	Somersault后XXX/□□□	1500	在使用Somersault到达对手身后后，在其身后发动猛攻，在面对防御玩家攻击的敌人时尤其有效
Icy Crest	副武器选择虚空投影 (Void Projection) 时，RT+X连点/R2+□连点	5000	朝前方释放一股冰风，冻结路上的敌人
Hoarfrost Fog	副武器选择血雾形态 (Mist Form) 时，LT+X，推左摇杆/L2+□，推左摇杆	10000	化身血雾朝任意方向冲刺，对沿途击中的敌人造成伤害并冻结敌人
Vengeful Stab	按住X，XXX (X) / 按住□，□□□ (□)	1750 (3000)	按住X/□键后施展一连串的穿刺，这些攻击可以使敌人破防，连点X/□可以增加攻击的次数，升级后可以追加大力的一击
Whirlwind	按住LT+X，推左摇杆/按住L2+□，推左摇杆	3000	发动后会敌人吸附，在推左摇杆后将敌人吹飞
Drop and Perforation	空中LT+X/空中L2+□	4000	在空中将虚空之剑重插进地面，将周围的敌人击飞到空中并冻结
Smashing Stab	空中按住X (按住X) / 空中按住□ (按住□)	1250 (3000)	从空中重击地面，并能将空中的敌人击倒在地，升级后在砸地后继续长按X/□键能向前方追加一下冰霜攻击
Combined Cut	YYY (Y) / △△△ (△)	初期习得 (500)	虚空之剑的连续范围攻击，威力偏小但能有效攻击复数敌人，因此能更迅速地吸取生命值，升级后能追加一下更大范围的攻击
Rising Cut	YA/△ x	初期习得	初期习得



虚空之剑 (Void Sword)			
招式名称	指令 (升级后追加)	购买价格 (升级价格)	效果
15Aerial Cut	空中YYY/空中△△△	初期习得	空中连续的斩击, 保持悬浮的状态下可以更好地衔接其他技能
16Vengeful Cut	按住Y (Y) / 按住△ (△)	2000 (3000)	连续的范围吸血攻击, 只要一直按住按键就不会停下来, 在升级后按Y键可以中断并追加一下可以破防的强力攻击
17Counterstrike Cut	弹返后YY/弹返后△△	2000	与Counterstrike Stab类似, 在弹返成功后发动大威力的范围斩击
18Blizzard	副武器选择虚空投掷 (Void Projection) 时, RT+Y连点/R2+△连点	5000	发动大范围的风雪攻击, 连点按键的时间越长, 波及的范围就越大
19Void Shield	副武器选择蝙蝠群 (Bat Swarm) 时, RT+Y/R2+△	10000	召唤蝙蝠群化身一个能够抵御一定值所有伤害的护盾, 使用后消耗所有的虚空能量
20Void Kata	按住LT+Y/按住L2+△	3000	急速挥动虚空之剑使出剑风, 在将敌人吸附到身边的同时造成伤害
21Rising Current	空中LT+Y/空中L2+△	4000	在空中向地面放出一道龙卷, 将敌人击飞到空中
22Smashing Cut	空中按住Y/空中按住△	2000	施放后会从空中转身斩击而下, 作为连招结尾的话能在自身落地时将空中敌人带回地面

混沌之爪 (Chaos Claws)			
招式名称	指令 (升级后追加)	购买价格 (升级价格)	效果
1Combined Punch	XXX/□□□	初期习得 (500)	对单一目标的三连击, 并且可以破防, 升级后追加2段攻击。
2Rising Punch	XA/□x	初期习得	可以把敌人打浮空的基础连招, 第一击可以直接取消
3Aerial Punch	空中XXX/空中□□□	初期习得	空中连续的拳击, 保持悬浮的状态下可以更好地衔接其他技能
4Counterstrike Punch	弹返后XXX/弹返后□□□	1875	允许玩家在弹返后发动反击, 伤害要比普通攻击高出许多
5Somersault	LT+A/L2+x	初期习得	使用思路为在格挡后, 使用跳跃迅速翻过对手到达其身后
6Somersault Punch	Somersault后XXX/□□□	1500	在使用Somersault到达对手身后后, 在其身后发动猛攻, 在面对防御玩家攻击的敌人时尤其有效
7Flame Claws	副武器选择混沌炸弹 (Chaos Bombs) 时, RT+X/R2+□	5000	朝前方施放火焰爪, 攻击沿路的所有敌人
8Chaos Wave	副武器选择血雾形态 (Mist Form) 时, LT+X, 推左摇杆/L2+□, 推左摇杆	10000	化身血雾朝任意方向冲刺, 对沿途击中的敌人造成伤害并破防
9Furious Punch	按住X, XXX (X) / 按住□, □□□ (□)	1750 (3000)	按住X/□键后施展一连串的拳击, 这些攻击可以使敌人破防, 连点X/□可以增加攻击的次数, 升级后可以追加大威力的一击, 而且最后一击会朝攻击方向冲刺一段距离
10Avalanche	按住LT+X, 推左摇杆/按住L2+□, 推左摇杆	3000	发动后会开始蓄力, 推左摇杆会向该方向施展强力的破防冲拳
11Meteorite	空中LT+X/空中L2+□	4000	在空中重击地面并引发爆炸, 造成高伤害之余并将周围的敌人击飞
12Smashing Punch	空中按住X (按住X) / 空中按住□ (按住□)	1250 (3000)	从空中重击地面, 并能将空中的敌人击倒在地, 升级后在落地后继续长按X/□键能向前方追加一下火焰风暴
13Combined Claw	YYY (Y) / △△△ (△)	初期习得 (500)	混沌之爪的连续范围攻击, 威力偏小但能有效攻击复数敌人, 升级后能追加一下更大范围的攻击
14Rising Claw	YA/△x	初期习得	在范围横向爪击后将小型敌人击飞至半空, 第一击可以直接取消
15Aerial Claw	空中YYY/空中△△△	初期习得	空中连续的爪击, 保持悬浮的状态下可以更好地衔接其他技能
16Furious Claw	按住Y (Y) / 按住△ (△)	2000 (3000)	连续的范围火焰攻击, 只要一直按住按键就不会停下来, 在升级后按Y键可以中断并追加一下可以破防的范围冲击波
17Counterstrike Punch	弹返后YY/弹返后△△	2000	与Counterstrike Punch类似, 在弹返成功后发动大威力的范围冲击波
18Explosive Earthquake	副武器选择混沌炸弹 (Chaos Bombs) 时, RT+Y连点 (按住Y) / R2+△连点 (按住△)	5000 (1000)	发动大范围的爆炸攻击, 连点按键的时间越长, 持续时间久越长, 升级后最后一击按Y/△键可以追加一下范围重击
19Chaos Shield	副武器选择蝙蝠群 (Bat Swarm) 时, RT+Y/R2+△	10000	召唤蝙蝠群化身一个护盾, 使用后消耗所有的虚空能量, 与虚空之剑技能“Void Shield”不同的是, 这个护盾不会吸收所有的伤害, 但它能将部分伤害反弹到敌人身上。
20Fire Cover	按住LT+Y/按住L2+△	3000	将混沌能量围绕在身边, 将敌人吸附的同时并造成伤害
21Eruption	空中LT+Y/空中L2+△	4000	在空中向地面放出一道火焰龙卷, 将敌人击飞到空中
22Smashing Claw	空中按住Y/空中按住△	2000	施放后会从空中转身爪击而下, 作为连招结尾的话能在自身落地时将空中敌人带回地面

## 副武器

游戏中共有 3 种副武器, 使用十字键可以随时切换当前使用的副武器, 然后按 RT/R2 键使用, 各种副武器具体效果如下:

### 暗影匕首(Shadow Daggers) 虚空投掷(Void Projections) 混沌炸弹(Chaos Bombs)

按十字键↑键选择的副武器, 与前作的银匕首类似, 能投掷敌人造成少量伤害, 但不再有数量的限制, 在使用后投掷消耗的能量会慢慢恢复, 另外在剧情中会自动获得为匕首附带虚空以及混沌的能力,

在激活虚空之剑时匕首会附带将目标冻结的能力, 在激活混沌之爪时匕首会附带将目标破甲的能力。在战斗以外, 这些附带特殊能力的匕首都用于解谜时使用。

### 蝙蝠群(Bat Swarm)

按十字键←键选择的副武器, 在使用后目标会被蝙蝠群所包围, 暂时失去战斗能力。在战斗以外, 蝙蝠群一般用于潜入时骚扰敌人以免被敌人发现。

### 血雾(Mist Form)

按十字键→键选择的副武器, 在使用后会化身血雾, 在这个状态下可以免疫大多数的攻击, 但血雾的持续时间很短, 冷却时间很长, 因此在战斗中的作用十分有限。在战斗以外, 血雾形态可以让玩家穿



越一些人形态无法通过的障碍, 以完成一些收集或是解谜。

## 遗物(Relic)

遗物其实就是游戏中的道具, 在按下十字键↓键后可以呼出道具的菜单, 选定任意道具后按下 RT/R2 键即可使用。值得一提的是, 这些道具互相之间可以转化, 具体为在按十字键↓键后可以呼出道具菜

单后, 选择任意道具按 Y/△键可以将道具吸收到菜单左侧的符文之内, 然后选择其他不同的道具按下 X/□键可以将储存在符文内的道具变成目标道具, 变形符文最多可以吸收 5 个道具。

- Tears of a Saint**: 恢复所有生命值, 并短暂提升生命值最大值。
- Ensnared Demon**: 在短时间内获得无限虚空能量以及混沌能量。
- Dodo Eggs**: 召唤出一只鸟, 协助寻找附近的收藏品。
- Seal of Alastor**: 在短时间内解锁所有武器的招式并提升武器伤害。

- Stolas' Clock**: 在短时间内使时间变慢, 并且在这个状态下每一下有效攻击都能获得额外的经验值。
- Dracula's Dragon Talisman**: 效果类似前作中的圣水, 瞬间对身边所有的敌人造成巨额伤害, 是十分珍贵的道具, 这个道具无法通过变形符文转化。

## 防御手段

### 防御/弹返

在游戏中按 LT/L2 即可进行防御, 如果在敌人击中的瞬间进行防御还可以触发弹返, 在弹返成功后

会发出耀眼的白光, 同时画面会变慢, 这时敌人会陷入巨大的硬直中, 玩家可以在这个时间内重创敌人,



但是敌人的部分招式会闪耀出红色的光圈，这就表明这个攻击无法用防御来抵挡，必须用闪避来躲开。另外，防御可以取消部分招式的硬直，但一些硬直巨大的招式无法取消。



## QTE

游戏的 QTE 系统延续自前作，在流程中很多地方都会出现如图所示的 QTE 场景，具体为画面中会出现一大一小两个圆圈，当大圆圈缩小到与小圆圈重合时按下 B 键 / ○ 键即可

完成，由于这种 QTE 的时机十分宽松，因此基本不会按错，就算不慎按错，一般来说都不会造成什么太大的损失。另外，在最低难度下 QTE 会自动完成，不会出现按键的提示。

## 终结技

前作中直接抓投的按键被取消，只保留了终结技的设定，当一些敌人被打至体力低下时，他们身上会开始闪耀金色的光芒，这时表示玩家可以上前 B 键 / ○ 键实施吸血终

结技，终结技的演出过程中会进入无敌的状态，而且会恢复少量的体力，在混战中优先终结这部分敌人可以减轻战斗的压力。

## 回避

一开始就学会的能力，按 LT+左摇杆就能使用，由于剧情中加百



列变成了吸血鬼之王德古拉，因此本作的回避也炫酷了不少，直接变成了高速瞬身移动。回避的作用十分重要，不仅可以高速移动，而且可以取消一切动作的硬直，在一些来不及防御的情况下回避时最好的选择，而且敌人一些无法防御的攻击也只能用回避来闪躲。

# 流程攻略

注意：如果玩家是致力于白金 / 全成就本作的话，我建议先选择简单难度通关，中途不进行任何收集（理由参见“收集攻略”的部分）。

## 序章 Prologue

一开始是教学关卡，将所有操作全部使用一遍后就会有杂兵登场。依照教程解决掉杂兵后往外爬，按 LT/L2 键能看到可攀爬点的提示。

来到城堡外平台上，遭遇“黄金圣斗士”帕拉丁。这时他能使用的招式还比较少，活用 LT/L2+ 左摇杆的回避技能躲避攻击，当帕拉丁旋转挥舞两把刀的瞬间有弹返的时机。打掉差不多 1/4 的血量后帕拉丁就会离场，取而代之的是巨大机器人。

爬上机器人手臂后需要清理一波杂兵，中途机器人会对德古拉的城堡展开强拆行动，根据提示及时跳起。消灭敌人后，德古拉会挂在机器人手臂上，此时机器人会 4 次撞击城堡，每次撞击都会有 QTE。撞击一次，手臂上的铁环就会掉落一个，玩家可以利用撞击的这个过程先往手臂上方爬过去。

撞击结束后，帕拉丁就会从场外射箭干涉德古拉。一边回避他的攻击一边爬到手臂上端，引诱帕拉

丁射箭破坏掉 3 个连接点，然后继续往前爬，注意躲避旋转的齿轮，最后跳到上层平台。

消灭杂兵后再引诱帕拉丁射箭破坏掉 3 个连接点，按 B / ○ 键进入下一区域。

接下来还是一排有齿轮的区域，站在最里面逆时针旋转的滚筒上往下滑，然后再往左侧走，爬上平台。消灭敌人并破坏连接点后，按 B / ○ 键露出机器人的核心，剧情后机器人就被彻底消灭了。

最后是面对 BOSS 帕拉丁。这回帕拉丁的技能可要丰富许多，将刀横着丢出来时要跳起躲开，如果是竖着丢出来则需要闪避躲开。这

两招在远距离时很容易判断，但假如是紧贴着 BOSS 时他出用这两招就需要依靠玩家很快的反应能力来回避了。BOSS 防御时用长按蓄力攻击可以破防，同样在他旋转攻击的瞬间也是可以弹返的。德古拉血量下降到一半以下时要赶快切换成虚空之剑回血，掌握好 3 种武器的切换不难取胜。



## 第一章 Chapter 1



剧情后控制着德古拉出门往左手边走，跟随小男孩的身影来到小巷，遭遇敌人。但此时德古拉没有任何武器，不用做无谓反抗了，等被揍死就会触发剧情。醒来后会看到面前有 3 个祭品，吸血后德古拉便恢复了原貌。

从传送门出来后就可以开启旅行书菜单了。从发光的铁门进入室内，根据提示按 RT/R2 键破坏掉两个连接点，再开启铁门。

守卫察觉到了德古拉，躲到右边变成老鼠，绕过守卫。注意不要走到有光照到的地方，否则守卫会用脚来踩老鼠的。绕过守卫后，前方地面有个黑影区域，过去变回人形态，来到守卫身后按 B / ○ 键附

体，控制他去开门。因为附体状态时守卫会持续掉血，所以一定要尽快。

进门后打开左侧开关，等待消毒程序结束后继续前进。

前面会遭遇到 2 个守卫，先按 ← 键切换蝙蝠形态，然后按住 RT/R2 键并推动右摇杆选定右侧的那名守卫，释放蝙蝠困住他。这样一来，爬梯附近的守卫就会过去查看。趁着这一时机快速爬上爬梯，注意回避漏电的电缆。

躲开守卫后继续往上走，在小男孩的指引下回到过去。雕像处可以补个血，跟随蝙蝠的指示一路攀爬来到城外壁。直走来到机关处，拉动机关后会发现齿轮被血黏



住了，用飞刀破坏掉血块后开门进入。

吊灯大厅内，踩在吊灯上前移动可以让吊灯荡起来，以此来抵达对面平台。继续往里走，会触发地板塌陷的剧情，部分区域需要用挂住移动的形式前进。顺利通过后是与石巨人的BOSS战。

一开始使用虚空之剑攻击石

巨人，几下后虚空之剑就无法使用了。按LS/L3键可以吸收BOSS掉落的血球。打一会儿后BOSS的下半身就会完全硬化，此时只能攻击流血的上半身才能造成伤害。BOSS甩拳的瞬间可以弹返，但凡是对地面的攻击基本都是无法防御的，只能依靠冲刺来躲避。当BOSS身体冒黄光时跟着用终结技

将其解决。

战胜BOSS后，在地面上可以捡到一块原始虚空宝石。进入旁边的小房间中，左侧按LS/L3可以吸收一些魔力，右侧可回血。

返回大厅中，切换到虚空投掷让瀑布冻结，爬上瀑布。走左侧那个烟雾缭绕的区域，经过两个瀑布所在的场景，爬上去后会触发剧

情。

剧情后需要玩家一边保护小男孩一边消灭敌人。敌人会数次抓走小男孩，一定要第一时间解救他，否则就要GAME OVER了。胜利后获得白狼勋章。

在场地中央使用白狼勋章后跟随白狼返回真实世界。

## 第二章 Chapter 2

出来后还有会场小杂兵战，胜利后来到了有两扇门的区域，一扇可以开启，能返回本章一开始到工厂，另一扇门紧闭，旁边有流水，可以用虚空投掷冻结它，爬上去来到另一侧。

使用虚空投掷冻结流水，再在一旁变成老鼠，钻入流水下方的排气口。一直往前走，躲避火焰和电线的袭击，

来到工厂另一侧。出来后先不要变回人形态，因为在拐角处有个守卫无法解决。保持老鼠形态往前走，进入前方的排气口内，咬断尽头的电线，这样守卫就会叫来一个技术人员修理。

变回人形态，用蝙蝠困住守卫，然后接近技术人员，附体到他身上。开启右边的机关离去。

一段剧情后先解决掉一拨变异成恶魔的技术人员，然后BOSS就会登场。这个BOSS一开始会不断瞬移，几乎无法躲避，此时要切换成虚空投掷将其冻住，注意一定要在其现



身就释放技能，否则很有可能失败。然后BOSS就会拿着两根电线，释放电弧和电球，看准路线不难躲过。另外BOSS有一招甩电线的技能是无法弹返的，还有一招会把德古拉抓过去，此时会有QTE提示挣脱。总体来说战斗难度并不算高。当BOSS只剩一条血时，她会再度开始瞬移，此时需要再次用冰将其冻住，如果没有魔力的话周围就会出现小杂兵，消灭它们可以积攒魔力。如此反复就可取胜。

## 第三章 Chapter 3

回到左贝克的住所，往前走一段距离后会触发剧情。德古拉再次回到梦境。来到圆形大厅，拉动左侧机关后大厅会下降。

来到血池前会有场强制战。这场战斗由一个小BOSS和几个杂兵组成。对小BOSS的正面攻击无效，需要等他使出无法防御的冲撞攻击，或是持续挥舞巨锤，成功躲避后他就会撞进墙里一段时间，此时猛抽他的屁股即可。小怪是杀不完的，只有消灭了小BOSS战斗才会结束。

用钥匙开启机关时需要QTE的操作。

来到下一个场景，先往右走，跳到前方平台，然后再攀爬铁链往左走。铁链是会不断往下滑动的，有些铁链下滑的速度要快于德古拉攀爬的速度，所以不可过多停留。最后跳到骷髅平台的凸起处，再跳过几个喷火的柱子，就会触发与戈尔贡三姐妹的大姐丝西娜相遇的剧情。

剧情后往前走，跳下大坑会出现一波杂兵，这波杂兵经常会有后背对着德古拉，难以破防，而且还会丢出有毒的气体炸弹。尽量还是用弹返来解决它们吧。

来到小矮人卓柏卡布拉所在



的场景，这里需要开启机关来搭建平台。按B/O键启动机关后需要玩家推动左摇杆来控制平台前进的方向，平台由4个组成。玩家首先要做的是开启笼子对面平台上的机关，将笼子放下来，然后将平台与笼子相连，最后将笼子送往开启点，解放卓柏卡布拉。

使用鲜血开启道路后会遭到一批鹰身女妖哈耳庇厄。这个敌人基本会一直飞在空中，只有跳起攻击才能奏效，如果玩家有升级过鞭子的技能长按X/□键的重击就可以将其击倒在地，或是使用虚空投掷将其冻住后再追加攻击也可以。

胜利后爬上屋顶，走过一条长长的吊桥后仍然要消灭一波哈耳庇厄。然后从左侧跳到另一端的平台上，做掉2个看守胖子能入手2把钥匙。

开门进入，打动机关出现往左走的台阶。一段剧情后获得混沌之

爪，然后BOSS戈尔贡三姐妹合体登场。战斗一开始需要先用混沌之爪破坏掉面前的屏障，然后就可以攻击BOSS的脑袋了。BOSS会吐火球或是用爪子在地面上滑过，火球落地后有个范围火焰，不要持续站在上面，会一直掉血的。攻击掉一定血量后，会出现QTE，BOSS把爪子砸向地面，用虚空投掷将BOSS的爪子冻住，然后就可以攀爬上BOSS的手臂了。但在爬的时候BOSS会用另一只爪子来干扰德古拉，手臂上黄色的地方都可以攀爬，可以利用旁边的刺来回避。抵达BOSS头部后就可以破坏掉它的舌头了。接着打第2个头，第2个头会发射石化光线，打法和前一个头基本是一样的，当爬到BOSS头部时，它的头会

隐藏到蛇发里，此时要躲避几次BOSS的抓挠，当它的头露出来时就可以爬过去戳瞎眼了。当BOSS只剩最后一颗头时，它会做出张大嘴蓄力的动作，此时它的口中能看到一个发光点，用虚空投掷攻击它就能直接将其解决掉了。胜利后在地面上捡起原始混沌宝石。

根据提示用混沌炸弹破坏掉屋顶，来到2楼补充一下魔力，从屋顶处来到上层，启动雕像处机关，往反方向走。抵达对面平台有场强制战斗，这群敌人全部都会防御住正面攻击，可以用混沌之爪来破防，但要注意右下角的蓄力槽，没有能量时是无法使用混沌之爪的。胜利后打开右侧的机关进入。直走触发剧情，玩家就可以使用卓柏卡布拉的商店了，并入手龙之纹章。





## 第四章 Chapter 4

到传送点处使用白狼勋章返回现代。乘坐电梯上楼后经过一段剧情后再乘坐电梯下楼。消灭2个杂兵后，用混沌炸弹破坏掉着火的大门，然后切换成虚空投掷冻住左右两个喷火点，再用虚空投掷冻住外面天花板上的水管，进去乘坐电梯来到建筑外。

消灭一波敌人后直走过桥，钻进商店内，变成老鼠形态，钻进前方的通风口，来到另一个房间中，变回人型，跳上倒塌的书架来到外面。跳下去后一路前行，来到一个雕像的广场，这里同样要消灭一大波杂兵，然后用暗影匕首破坏掉右侧上方的电线，才能攀爬过右侧区域。

进入2楼的医院废墟。经过清洁程序后进入医院，走右手边，一直破坏前进，然后攀爬上墙壁来到房间另一侧，变成老鼠钻进通风口，在地面有发光点的地方跳下去，小心回避掉敌人来到尽头的房间，变回人形态，再将敌人解决。

往下走，会遇到两个盾牌敌人，用混沌之爪破盾后将其解决。往前走有3个喷火点，用虚空投掷熄火，开启前面的机关，然后原路返回入口处的机关，从新开启的门进入，跳上去回到1楼的大厅。消灭3个杂兵后，

上到2楼，乘坐电梯前往外面。

跳到下面的广场后会有一场杂兵战斗，先登场几个恶魔，很好对付，但消灭它们之后，就会出场3个机械装甲，不但有盾牌而且还会用枪，如果觉得太难对付就吃一些加能力的药吧。

胜利后穿过铁丝网往左走，开启机关恢复电力，然后从开启的门一直往下走来到外面。从右侧往下走，能看到下方恶魔和机械装甲在战斗，下去将双方都清理掉。

往右走就会回到第一章初始点。上斜坡往里走再次回到工厂。打开井盖跳进下水道。往前走会遭遇两个机械装甲，消灭他们后从另一个爬梯来到水管中，先回复一下魔力，然后往前走，上楼梯，开门来到中枢区域，进入旁边的白门内，会看到被冰封住的机关。使用混沌炸弹破冰，再开启机关，大门就会打开。往里走，跳到对面的平台上，再往右侧走。消灭敌人后来需要攀爬的地方，小心蒸汽和漏电爬到顶端。

跳到对面的平台一路往上爬，一场混战之后从魔力补充点右侧的小门进入，使用混沌炸弹开门。

乘坐电梯下楼，攀爬上左侧的墙

壁，等待列车靠近后跳上去，然后移动到列车尾部挂在上，这样就能避免被电网电到。列车会缓缓向右行驶，在前下方能看到一辆横向移动的列车，找准机会跳上去，同样还是挂在车尾部躲过第一个电网，再爬上车顶躲过第二个电网，跳到左侧平台。

跳进洞穴里开启47号门，前面有两个守卫。先等到离自己最近的守卫走到右上角，放蝙蝠困住他，然后等另一个守卫过来查看时，迅速溜到他背后附体，控制守卫开门进入。

下一个区域同样要用蝙蝠困住守卫后爬上旁边的爬梯。爬到尽头，等待守卫背对自己，跳下去再次附身，控制他打开闸门。然后返回这个守卫原本所在的区域，变成老鼠钻进2个守卫中间的通风口，登上列车变回人型。

来到车顶有场强制战斗，打到敌人出硬直时上前去吸血会触发剧情，守卫登场，迅速跳出窗户，一直攀爬到车顶，然后往画面里跑。一段剧情后守卫开始破坏车厢连接点，放出蝙蝠干扰他即可。之后要迅速爬上车顶（一直往右爬，注意控制爬动方向，如果在列车进入山洞前还未爬到车顶就要重来），跳到前面一节车厢上。进入山洞后，移动到黄色爬梯处，往车后方爬，跳进窗户回到车厢内。

待守卫背对自己时附身到他身上，开门进入。接下来还是要与刚才那只恶魔交手，但同样还是不能消灭它。守卫登场后，爬上车厢顶跳到下一节车厢上，接下来需要左右移动来躲避隧道内的灯。躲避几次之后，恶魔再度登场。一出场就会有一组QTE，之后将其解决即可。



## 第五章 Chapter 5

左贝克的护卫登场与德古拉同行，接下来有很多机关需要双人合作来解开。消灭第一波敌人后调查房间内的机关，呼叫护卫来接住机关。进入下一区域后破坏掉电线，这样护卫也能够通过了。接着还有一场战斗，会有个小BOSS登场（就是刚才在列车里对付的那个家伙），

这个小BOSS死掉的时候会有个范围自爆，注意躲避。

胜利后爬上铁架，和护卫合作开门，之后护卫就会离去。从3楼处破坏掉的墙壁来到外面，使用白狼勋章回到梦境，再使用一次白狼勋章回到现代，往前走触发剧情。

来到卡米拉的巢穴，剧情后德



古拉会被卡米拉的血诅咒，血量持续减少，一定要扛过消灭了全部小怪，德古拉的妻子玛丽就会登场。之后我们需要一边躲避卡米拉的寻找，一边用鲜血开启4个房间地面上的十字架，速度要快，因为卡米拉每隔一段时间就会抹去一个十字架上的鲜血。假如被卡米拉发现，她会召唤出2个杂兵，消灭它们之后会重新开始小游戏。

开门后直着往前走就是BOSS战了。战斗开始前会先让玩家在真假两个玛丽之间做出选择，选错就直接挂了，选对的话就开打。一开始卡米拉身边会绕着2个环，只能用混沌之爪（或是混沌炸弹）来破除，打的过程她会用一些闪电

类型的技能攻击德古拉，不过只要看准时机跳起躲开就行。但由于持续使用混沌之爪对能量槽消耗很快，玩家可能会需要中途来杀一杀小怪补充能量。破坏掉保护环之后BOSS会开始在场地上瞬移，此时可以使用虚空投掷将其冻结住，再跟上给予伤害。打到差不多只剩1条血槽时，卡米拉会分裂出多个分身，并不断释放向内收缩的电环。使用XA/口×键就能一边回避电环一边消灭幻影。消灭全部幻影后获得血雾能力。按RT/R2键挣脱束缚，继续给予卡米拉伤害直至战斗结束。因为这场战斗会持续掉血，所以抓紧时间非常重要。好在每个阶段都会自动保存，不幸空血的话也可以满血复活重新开始。学会血雾能力之后，靠近囚禁玛丽的笼子按RT/R2键就会钻进去，吸食玛丽的血可回满体力。

胜利后往回走就会回到现代。





## 第六章 Chapter 6

回到现代后变成血雾形态穿过身后的铁栅栏，借助蒸汽的力量飘上去，再往上爬，然后再变成雾在蒸汽的作用下吹到对面，直走会有段小剧情。跳下去清场，然后跳到一辆汽车上，再往上攀爬，会来到隔壁的区域（从右边破损墙壁处进入，前方的门内是传送点）。走左

侧的门进入，再从铁丝网处变成血雾下降到地下车库2层，乘坐电梯上楼。

进入废弃建筑后，先到楼梯下方钻入门内打开电源，前往2楼电梯处，乘坐电梯来到3楼，出电梯后往左走到尽头，跳下去，再返回3楼，绕行至电梯处，乘坐电梯来

到4楼，从小门离开。

如此荒废的建筑旁边居然是个实验室，不但有研究员还有守卫……先在旁边变成老鼠，移动到研究员出来的大门的旁边，等待研究



员现身时附身到他的身上（时间较长），前去实验室接种疫苗。之后就是一连串剧情，然后是场BOSS战。

这个BOSS的攻击基本上是在地面的，所以保持持续空中连击的状态能减少很多不必要的伤害。BOSS会时不时地飞远，从远处发射导弹，只要绕着场地持续跑就可以躲过，导弹放完后BOSS落地会有个冲击波，注意跳起回避即可。总得来说没什么难度。

## 第七章 Chapter 7

醒来后来到一片白雪皑皑的地区——瞭望塔。直走跳过断崖，爬上塔楼会有段小剧情，剧情后要解决一大波敌人。胜利后打开机关，进入塔楼再拉开机关开门，一段剧情后开始寻找破碎的命运之镜。

往左走来到室外，再往右一直走下去。打开机关，来到潘神的迷宫。剧情后要玩捉迷藏的小游戏。这个游戏要求是尽量不能踩到树叶走到终点，树叶的声响会把敌人吸



引来。覆盖位置比较窄的树叶可以直接跳过，如果是距离比较大的树叶，可以变雾飘过，但注意变雾是有时间限制的。这个小游戏非常耗

时，玩家需要花费大量时间去摸索最适合的路径，但总的来说不要去绕远路，走直线是最正确的。在起始地的后方门上、左侧尽头以及右侧有3个铃铛，玩家可以使用暗影匕首去敲响铃铛吸引敌人注意，再趁机行动。路程过半后，假如不慎踩到树叶也不要犹豫，快速冲向终点，开启开关后再寻找隐藏位置。开启机关后还需要前往距离机关不远处的铁门，假如是这时候被发现的话，那么游戏还需重新开始，但默认铁门开启的状态，直接前往铁门即可。

通过迷宫后来到上层，左右两个房间可以分别补满能力和血。切换成混沌之爪的形态，触发拿着镜子的猫头鹰的剧情后，立刻使用混沌炸弹就能将其做成一盘鸡（这个涉及到一个奖杯/成就）。

然后是BOSS战。这个BOSS会使用两把武器分别是叉子和镰刀，正面攻击时它会使用武器防御，要持续攻击才能破防。另外因为它会经常使出无法防御的冲刺攻击，很难回避掉，所以玩家可以使用虚空之剑的RT+X/R2+□的招式将其冻住后再给予痛击。

## 第八章 Chapter 8

胜利后原路返回，将命运之镜的碎片交给儿子特雷弗。剧情后走挂着红帘的门。进入要先玩个小游戏，攻击出现的玩偶即可。游戏结束后来到玩具制造厂外，消灭敌人后转动建筑支柱的机关，进入工厂内部。

直走会来到一个类似于剧院的地方，先把场景内的座椅都破坏掉。然后登上舞台向右攀爬来到2楼，跳下洞里，变成老鼠，返回剧院，直走，从舞台左下角的通风口钻进

去，变回人型，根据提示打开机关，再变回老鼠，从该房间右侧的斜坡上去，小心通过前方机关后咬断红色绳子，继续直走返回剧院，再从左侧通风口进入，变回人型。这样一来就可以返回剧院拉动机关了。

接下来还要做一个游戏，根据木偶的描述将正确的木偶人和场景组合到一起，木偶一共有4个，场景有3个。首先选择第一个木偶和第三个场景，按X/□键确定；剧情后选择第二个木偶按X/□键

确定；选择第一个场景，按X/□键确定；选择第二个木偶按X/□键确定；选择kid和Theater，按X/□键确定。

登上舞台，从木偶小人手里接过去心脏，将其安放在傀儡师体内。BOSS就会登场。傀儡师会首先召唤一个骑兵，这个士兵几乎所有招式都是无法弹返的，可以使用一些



远程招式来磨血，近身时注意观察他挥舞枪时的动作，往下砸的话就左右闪避，左右挥舞的话就往左躲。干掉骑兵后傀儡师会现身，打他建议一直使用空中连击，能回避掉许多地面上的伤害。打一会儿，他又会召唤出一条龙玩具，同样还是多跳起攻击，很好解决，最后龙会气绝，此时要用混沌炸弹点燃它的舌头才能结束本段战斗。最后依旧是与傀儡师的战斗，同之前一样持续用空中连击直到打破他的面罩，然后傀儡师驾驶的机器就会站起来，此时要用混沌炸弹远程攻击他，成功一次他就会倒地气绝，跟上一通猛揍，很快就能结束战斗了。

## 第九章 Chapter 9

回到儿子特雷弗那里交镜子碎片，一段剧情之后来到左贝克住所的地下停车场。乘坐另一端的电梯来到废墟广场。出广场后往右走，用血雾形态通过铁门一直走到头，爬上墙壁穿过铁丝网区域到对面，借助蒸汽的帮助来到侧面平台，在角落里能看到一个向上吹动的蒸汽机关，直走来到47号门，开门进入。

跳上墙壁的爬梯，来到室外，翻过墙壁的破损处，战斗结束后进入房间中来到2楼。不要去室外，在2楼就有个爬梯，爬上去拉开开关，等待前面的门开启。

开门后来到一个户外平台上，从广告牌的狭缝处跳下去，往前走一点会有剧情。消灭2个杂兵后往前走，跳下井盖，拉开机关进入47

号门，再来到外面。

来到外面就能看到一条紫色光带指引到2楼的窗户，解决掉敌人后用混沌炸弹破坏掉墙壁上梯子的连接点，就可以进入2楼室内。借助摇动的平台往上走可以来到屋顶，同样能看到紫色光带。用混沌炸弹攻击对面的机关放下吊桥，但刚走上吊桥，吊桥就会坍塌，先消灭地面上的敌人，再冻住瀑布，爬到3楼室内。

室内右侧有个开关，但是没有电。变成血雾进入对面的铁门内，

用虚空投掷冻住喷火的机关，在里面打开电闸。返回室内打开开关，乘着蒸汽来到上一层，用混沌炸弹点燃气罐。

剧情后来到一座废墟中，打开机关进入一个类似图书馆的地方。下到1楼往左走，剧情后BOSS战。

这个BOSS只有中间肚子发光的的部分才能攻击，每攻击一段时间它就会不停地用爪子戳地，这个只能持续跑动来回避。其余时间在它面前保持空中攻击即可。



## 第十章 Chapter 10

胜利后从BOSS身后的门出去，左走开启开关后，来到外面。接着是一场与机械装甲的混战。获胜后爬上中间白色的石柱，一路来到屋顶，跳到木板平台上，水平摇荡后往左跳，进入木质钟楼内。

进入钟楼后往下走，变雾穿过铁门进入教堂。剧情后与神秘男子交手。因为一开始战斗是在教堂中，德古拉只能只用暗影之鞭的能力，但这个敌人其实很好对付，因为他



的很多无法弹返的技能在回避之后都有很长的攻击时间留给玩家。打掉一定血量后就会转移战场，这时候对手的招式明显要丰富许多，还

会使用防御罩等技能。快要没血时，对手会使用魔法让自己变大，此时攻击他是没有用的，要破坏掉绕着他转的石碑才行。与此同时敌人会不断砸地制造冲击波，调整好视角跳起躲过。破坏掉全部石碑后，对手会召唤出来一个恶魔，这场战斗只是QTE而已，按对就过了。

会随着维克托一路前进，接下来是贝尔蒙特家族与恶魔的大乱战，剧情后入手最后一块命运之镜的碎片。紧接着要挑战德古拉内心的黑暗面。这个BOSS虽然身形巨大，但任何地方都吃攻击，但它出

招比较频繁，比如持续用左手砸地，这个只能回避；跳起后落地的冲击波；近身攻击时还会炸刺出来，所以不能太过贪刀。打掉一定血量后出QTE，德古拉获得二段跳能力。BOSS就不会再用跳起砸地释放冲击波这招了，但会用拳头砸地。继续给予伤害，BOSS会暴露出内核，此时只能用二段跳来接近头部给予伤害。建议使用跳起后长按X/□键这招，伤害会更大。一段时间内内核会再次被包裹起来，玩家还需要破坏掉外壳才能重复内核阶段。以此反复，直至消灭BOSS。

## 第十一章 Chapter 11

接下来要潜入武器公司。从大门右侧的井盖跳入，来到一个有蒸汽的房间。乘坐蒸汽来到上面，可以看到3个守卫。这里需要等对面那个守卫走到中间位置时放出蝙蝠来困住他，如此一来靠近德古拉一边的守卫就会过去查看，趁机快速移动到对面。然后往前走，尽可能贴近阴影的边缘，然后放蝙蝠困住第一个守卫，趁着第二个守卫过去

查看时，溜到台阶边变成血雾飘进门去。但是由于血雾持续时间很短，这其中的距离如何把握只能玩家慢慢体会了。

进门后是个激光扫描的区域，这个区域的石板一旦踩上就会出现一个红色的圈，圈满时就会OVER，所以要保持移动。移动的激光带可以用二段跳来跳过，但要在光带距离自己至少一个石板的距

离就起跳，目的地是左前方的蒸汽口。来到楼上后，补满血和能力，乘坐电梯上楼。上楼后直走触发剧情，德古拉惨遭电击。能移动后要赶紧往另一个岔路移动，剧情后是一场1vs3的BOSS战。

这场战斗看似恐怖其实也并不



难应对。一开战我们先主攻那个拿枪的敌人，用跳起后长按X/□键能快速减血。打掉差不多一槽血量后会出现小剧情，这位用枪的敌人直接就帮我们解决掉了用刀的敌人。然后继续追着它打，直到残血时，又会有小剧情，之后就只剩拿大圆柱的那个敌人了。这个敌人正面攻击会防御，可以用二段跳跳到他背后的空中再长按X/□键磨血。这个敌人残血时它会远离德古拉并吹风雪，我们需要控制德古拉靠近它，同时还要回避它的地面电波攻击。接近它后以QTE结束战斗。

## 第十二章 Chapter 12

剧情后爬上左侧墙壁，来到后方的房间中，直走到巨型号角下和儿子特雷弗交谈。然后出电梯来到广场，直走到广场出口处往左走，一直跳到最下面，站在光圈内使用命运之镜。这里需要完成镜子的拼图游戏，才能打开前面的门。进去之后跳上滑轨，躲避喷火的装置前进。

接下来还是一个需要双人合作的机关，需要玩家控制德古拉用暗影匕首攻击放下来的木板让护卫跳



上去，但是在对面会不断向德古拉所在位置发射火球，如果火球攻击到护卫就算失败，德古拉跳起也会失败。顺序为右→左→左→左→右。

来到下一区域，跳下去有场小BOSS战。杂兵合体后注意尽量不要位于它的正面，否则会被火烧到。胜利后和护卫一起开启前方大门进入。

剧情后还是要使用命运之镜，直走到尽头会有一段回顾，也就是游戏一开始时曾经经历的事，此时仍需要玩家来操作，只是德古拉没有血槽也不会死。

一段漫长的剧情之后，要面对BOSS左贝克。左贝克看上去很像《恶魔城》系列“历代都会有的经典BOSS死神，他的镰刀投技基本都无法弹返，但是他把镰刀丢出后

会有一段时间可以让德古拉近身攻击。建议大家先贴近他攻击，当他开始掷出镰刀时二段跳起就能回避掉伤害，然后长按X/□键予以重创。磨掉一定血量后左贝克离场，场地上会出现一堆僵尸，玩家可以利用他们来回血或能力，当回得差不多时调出混沌炸弹的技能，将高处4个雕像破坏，左贝克就会回场。还是按照刚才的方法，反复数个回合直至左贝克残血。最后左贝克会恢复人形态，镰刀在他周围飞舞，我们所要做的就是变成血雾飘进去，给予他最后一击即可。

## 第十三章 Chapter 13

胜利后来到外面，会有场杂兵战。解决掉全部3个敌人后爬上左前方的墙壁，然后原路返回到使用命运之镜的区域，铁门的后面是传送点。选择“Arts District”，出来后跳下去一直往右走，打开机关开门来到外面后再往

右走，进入小门内，开机关出去，就会回到德古拉城堡前了。往城堡左边走，在靠近小巷时会触发小剧情，但小巷已经被堵住了，继续往前，来到可以攀爬的地方，不用爬上去，从建筑的廊下绕到建筑后面，变血雾回到

小巷中，直走会遇到阿鲁卡多。

剧情后往上跳，在有大坑的地方跳下去直走，使用命运之镜。剧情后



最终BOSS撒旦登场。

首先需要玩家前往龙头的铁链处，攀爬时注意回避喷射毒气的气孔。接着需要往左上方爬，爬上去后清理掉全部杂兵，再拉动铁链。才会迎来最终战斗。

被撒旦附体的阿鲁卡多大多数招式都是无法弹返的，并且正面攻击他基本都会被防御，建议玩家利用闪避和他周旋，待出现红圈提示时就往左



侧瞬移两次，如此就可抓住他出招后短暂的硬直时间给予伤害，注意不要贪刀。当场上出现大量黑雾时就持续闪避移动，阿鲁卡多会隐藏在黑雾里出招。他还有一招是释放地面上的

一长条黑雾，这招在德古拉远离阿鲁卡多时会经常使用，尽量保持在阿鲁卡多身边就能避免受到这招的伤害。BOSS 血量下降至一槽时会频繁飞到空中，对地面丢炸弹，看准时机躲

过就行了，但要小心 BOSS 落地时会有个范围技。

通关后可以开启 NEW GAME+ 模式，该模式对应的是最高难度“黑暗王子”，玩家已找到的收集要素、

挑战完成度等项目可以继承，而已经花费在武器上的 EXP 点数则被返还。玩家也可以继续接着一周目的存档去完成全部收集和挑战的内容。

# 收集攻略

本作中共有 189 个收集要素，分别为 30 个生命宝石（红）、30 个虚空宝石（蓝）、30 个混沌宝石（黄）、29 个城市纪念碑、27 个鲜血祭坛、24 个战士日记、19 个经验神龛。其中，经验神龛的位置是固定的，但钥匙只能从商店购买。

本作有个非常奇葩的设定，那就是地图极为简单，几乎等同于没有……而且有许多收集要素都是需要玩家在后期学得血雾和二段跳能力之后才能获得，前期没有技能时只能眼巴巴地看着，等后期拿到能力时，前面没收集的宝箱的位置恐

怕也记得不是很清楚了，简直不能更坑爹。

假如玩家是励志于白金/全成就本作，我个人建议一周目时先选择简单难度来打，同时不收集任何收集要素。通关后就会进入自由模式，此时再去完成全部收集。不要开 NEW GAME+，那样会失去已获得的全部能力。

本作的场景共分为 8 个大区域，分别是 Sciences District（科研区）、Downtown（市中心）、Arts District（艺术区）、Victory Plaza（胜利广场）、Overlook Tower（眺望塔）、City of Damned（诅

咒都市）、Bernhards Wing（伯恩哈德之翼）、Carmillas Lair（卡米拉巢穴），玩家可以使用传送装置前往 4 个区域，后 4 个区域需要使用白狼勋章回到梦境，再通过传送点往来。

接下来的收集整理是以通关后从传送点开始收集为基础描述的。由于无法配合地图，只能依靠文字和图片来描述，所以言语难免有些乏力，还望读者们多多包涵。

实用技术

攻略透解

## Sciences District 科研区

宝石 19 个 / 纪念碑 13 个 / 鲜血祭坛 6 个 / 经验神龛 4 个

从传送点来到科研区后，出门变血雾穿过去，直走，跳到右侧的木条上，再一路往前，登上攀爬点。往左走，跳上墙壁上的爬梯，一直往上，来到上层的广场上。

直走到尽头，在魔力补充点的上面可以找到【虚空宝石 01】。



■虚空宝石01

从魔力补充点右边的门进入，找到【纪念碑 01】。



■纪念碑01

进入右边的大门，开开关来到吊轨列车的区域，站在第 2 辆吊轨列车移动，即将靠近终点前左侧墙壁有个攀爬点，跳上去能看到【纪念碑 02】。



■纪念碑02

从第 2 辆吊轨列车上下来后就能看到【纪念碑 03】。



■纪念碑03

从左侧的洞进入跳到底层，开启 47 号门，再继续往下跳，开门来到车站。直走跳过铁轨可看到【经验神龛 01】。



■经验神龛01

再往右走，可看到【纪念碑 04】，旁边的高台上是【虚空宝石 02】。



■纪念碑04



■虚空宝石02

拿到虚空宝石 02 后不要返回，直接往洞穴右侧走，借助风力二段跳到对面，开启【鲜血祭坛 01】。



■鲜血祭坛01

然后往回走几步，往右手边看，能看到【生命宝石 01】，二段跳过去获得。



■生命宝石01

原路返回铁轨的内测，爬上圆柱上的爬架，在一个圆柱的中空部分可以找到【生命宝石 02】。



■生命宝石02

开门出去，右转变血雾过门，再在蒸汽的帮助下来到上层平台，沿着攀爬点往上走，回到吊轨列车的区域。爬上正上方移动的列车，往前移动一段距离后会看到高处有个平台，二段跳上去是【经验神龛 02】。



■经验神龛02

跳回刚才的列车，来到对面，开机关返回广场。直走进入圆洞右侧的门，乘坐左侧的绿门电梯下楼，一出门就会看到【生命宝石 03】。



■生命宝石03

然后穿过铁门往右走，在瀑布旁边的角落里会看到【纪念碑 05】。





■纪念碑05

冻结瀑布爬上去，走到尽头会看到【纪念碑06】。



■纪念碑06

原路返回刚才从电梯出来的地方，走右边爬过去，地面上有【纪念碑07】。



■纪念碑07

继续爬进建筑内，关门从另一侧大门进入。进门后先左转，再直走，跳到最下面，在楼梯右侧走到尽头有【混沌宝石01】。



■混沌宝石01

入手混沌宝石01后从前面的墙陷处跳下去，左转，在右上方有【纪念碑08】。



■纪念碑08

然后直走来到有发动机的区域，绕到发动机后面的房间，是【虚空宝石03】。



■虚空宝石03

原路返回大厅，上到三层，左侧有【纪念碑09】。



■纪念碑09

转身二段跳跳到对面的平台，再连续两次二段跳来到最高层，上去就能看到【虚空宝石04】。



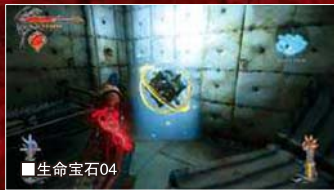
■虚空宝石04

拿到虚空宝石04后往里面房间的右侧走，里面是个【经验神龛03】。



■经验神龛03

跳回2楼，进入房间左侧，左转再左转，可以找到【生命宝石04】，在房间外面可以找到【纪念碑10】。



■生命宝石04



■纪念碑10

拿到纪念碑10往前走，乘坐电梯来到外面。出门后在右侧废墟后面有【鲜血祭坛02】。



■鲜血祭坛02

跳下去，直走到尽头右拐，开电源，一路往下，来到外面后直接跳下去，在左侧的黑暗处有【纪念碑11】。



■纪念碑11

然后顺着马路往右走到尽头，穿过铁门来到对面区域，上斜坡，在尽头有【纪念碑12】。



■纪念碑12

下斜坡，进入工厂内，开门进入后身后有个铁门，变血雾进入，里面是【生命宝石05】。



■生命宝石05

出来后进入往工厂里走，机关进门后往回走一点变成老鼠，然后钻进大房间左侧的通风口，来到尽头变回人型，这里有【生命宝石06】。



■生命宝石06

变老鼠原路返回，来到下一个区域，变回人型，前方门内是【生命宝石07】。



■生命宝石07

跳到该房间悬空的铁丝网平台上，在一扇铁门后面是【虚空宝石05】。



■虚空宝石05

然后回到外面的平台，绕行至另一端，二段跳上高处的平台，是【混沌宝石02】。



■混沌宝石02

返回刚才的铁丝网平台，往另一侧走，在不远处会看到一个巨大白色罐子，二段跳跳上去，然后爬到尽头，是【鲜血祭坛03】。



■鲜血祭坛03

返回刚才的铁丝网平台，一直来到下一区域，开门。往左侧走是白狼传送点，可以去购买经验神龛的钥匙。往右走，用虚空投掷冻住墙壁上的流水，爬到另一侧。变血雾吹到对面后，往上爬一点再变血雾飘上去，上面有个【鲜血祭坛04】。



■鲜血祭坛04

然后从鲜血祭坛04的正下方变血雾穿过去，一侧能找到【经验神龛04】。



■经验神龛04

直接跳下去，走有回血点的那一侧，来到可以变老鼠的房间。首先需要玩家用暗影匕首攻击墙壁上的红点打开机关，然后变成老鼠钻入通风口，来到有上下移动机关的地方，走左边到尽头咬断电线，然后再走右边，来到外面后变成人型，获得【生命宝石08】。



■生命宝石08



原路返回车库，乘坐电梯回到外面。来到断桥前往右走，穿过铁门后在右边边有【混沌宝石 03】。



继续往前走，在一个拱门那里爬上去，然后往左边二段跳过去，尽头是【纪念碑 03】。



拿到纪念碑 03 后往上爬，到侧面时会看到左侧看到一个痛苦之匣，跳过去获得【虚空宝石 01】。



然后跳回到对面去，在有红色水管的区域，右侧有攀爬点，上到铁丝网区域后，右边边有【生命宝石 01】。



拿到生命宝石 01 后继续往前走，走过铁丝网的桥，借助蒸汽来到上层平台，再网上攀爬到屋顶。然后进入角落的蒸汽间，飘上去后打开 47 号门进入。跳上对面的爬梯，来到外面，再走左边，跳到靠墙那边的扶手，上方有个攀爬点，爬上去后跳到对面的平台，再往右侧平台跳过去，继续往前方凸起平台跳上去，在前下方能看到【纪念碑 04】。



变回老鼠原路返回，从提示的门出去，开机关，来到下一场景。往右走，跳上悬挂在空中的装置，再移动到左侧的装置上，在装置右边的铁丝网上有【虚空宝石 06】。



跳到地面后，从大门出去，门口左侧有个铁门，变血雾进入，再变成老鼠，钻入旁边的铁门后，跳下去，变成人型。这个房间内有【鲜血祭坛 05】。



拿到鲜血祭坛 05 变成血雾飘到最上层，走下一段楼梯爬上墙壁的爬梯，进入管道走到尽头跳下去，在角落会找到【纪念碑 13】。



从爬梯返回管道，直走回到房间，开启对面的门进入。还是爬上中间的装置，一直往上走，在顶端看到【鲜血祭坛 06】。



这一地区的收集就完成了。继续攀爬至设施顶，逆时针走一段会在右边看到铁板平台。跳上去走到断掉的地方，再跳到左侧的铁板上，返回前方的塔楼，进去就是传送点了。

## Downtown 市中心

宝石 6 个 / 纪念碑 4 个 / 鲜血祭坛 1 个 / 经验神龛 3 个

传送到市中心。开门后出去往左走，再往右走到大门旁，右手边铁门后面是【经验神龛 01】。



跳到前下方的平台上（不要跳到底部），从一扇圆形的门出去。打开机关后出去。右转走到边缘，二段跳跳到对面平台。然后再往右下方平台跳过去，就能看到【混沌宝石 03】。



继续往里走，跳过断掉的平台，往左走再往右走，第一个岔路往左走，会看到【混沌宝石 04】。



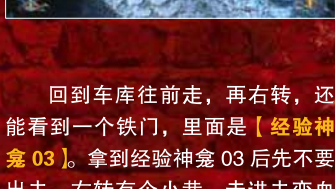
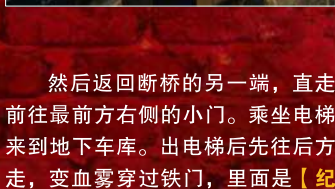
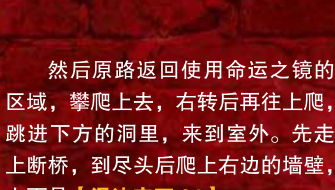
拿到混沌宝石 04 后继续往前走一直走下去，二段跳到中间的设施上，一路往上攀爬至屋顶。上到屋顶后往下看能看到【混沌宝石 05】。



回到车库往前走，再右转，还能看到一个铁门，里面是【经验神龛 03】。拿到经验神龛 03 后先不要出去，右转有个小巷，走进变血雾钻出，再往左走到尽头，会看到【混沌宝石 02】。



进入大门返回和左贝克交战的区域，进屋后右下角是【经验神龛 02】。左下方是【鲜血祭坛 01】。左上角是【纪念碑 01】。





返回广场，爬上白色的柱子后一直往上攀爬至建筑的阳台。跳到悬空的木板上，可以荡到圆形窗户处，爬进去是个钟楼。持续往上爬，可获得【混沌宝石 05】。



跳到钟楼底部，穿过铁门来到教堂，爬上2楼，二段跳到对面，获得【鲜血祭坛 04】。



原路返回钟楼，从窗户来到外面，往左后方跳过去，顺利的话可以抵达【纪念碑 07】所在地。



然后跳到地面，往画面上方走到尽头，获得【虚空宝石 02】。



掉头原路返回，进入正前方的门内，在一堆杂物的后面获得【纪念碑 08】。



本地区收集完成。开启机关后从打开的门出去，左转二段跳进入破损的墙壁，大门的后方就是传送点。

## Victory Plaza 胜利广场

宝石 12 个 / 纪念碑 4 个 / 鲜血祭坛 4 个 / 经验神龛 2 个

传送到胜利广场，出门就能看到【混沌宝石 01】。



跳到右侧墙壁的缺口，直走进入对面的门内，走到铁丝网处，变血雾下降，开启旁边的机关后坐电梯上楼。出电梯后右侧有个铁门，钻进去往下走是【混沌宝石 02】。



返回电梯口，上楼后往后方2楼平台跳过去，可拿到【纪念碑 01】。然后在二楼楼梯上可以拿到【虚空宝石 01】。四楼楼梯上能拿到【生命宝石 01】，生命宝石 01 左侧高处平台是【鲜血祭坛 01】。



拿到鲜血祭坛 01 后前往前方电梯处，爬上电梯间来到电梯顶端，右侧有【虚空宝石 02】。



在鲜血祭坛 01 的下一层平台上，可以获得【纪念碑 02】。



跳回1楼，来到楼梯后方的电力室内，开启电源后乘坐电梯返回。出电梯后再拉动左手边的机关，右侧铁丝网下方就会吹起蒸汽。变血雾来到上层，前往燃烧汽车旁边的入口，直走到室外，从右边墙壁的缺口跳出去。一直往右走，跳过一个货车，后面是【虚空宝石 03】。



返回广场，从前方墙壁破损处进入，面对大门的左侧是【生命宝石 02】。



从右侧的井盖来到地下，直走到蒸汽点，乘坐蒸汽来到1楼。到对面的第3个铁丝网处，变成血雾来到楼下。变成老鼠钻过地洞来到另一端，变回人型。这个房间里有【经验神龛 01】。



原路返回，这个房间内有【纪念碑 03】。



乘坐蒸汽回到1楼，从前方楼梯后的铁门进入激光室，在借助蒸汽上楼。开启电梯来到顶层。直走进入红色房间，右边墙壁上有个缺口，跳进去是【混沌宝石 03】。



然后原路返回到地下一层，离开有蒸汽点的区域后右转进入小门，变血雾飞到上一层，上面有【鲜血祭坛 02】。



继续变血雾往上飞，走过一个狭长的走廊就会从井盖返回地面。翻过墙壁回到广场，直走到对面墙壁处，攀爬上去，在右侧平台中间可找到【纪念碑 04】。再往里走，变成老鼠，进入通风口，来到尽头变回人型，这里有【鲜血祭坛 03】。





拿到纪念碑 04 后跳到下方广场，直走翻过墙壁缺口，跳入井底。开启 47 号门后跳下去，直走到铁丝网平台尽头，在对岸会看到【虚空宝石 02】。



■虚空宝石02



■经验神龛02



■混沌宝石02

市中心的收集就算完成了。原路返回传送点，前往 Arts District(艺术区)。

## Arts District 艺术区

宝石 10 个 / 纪念碑 8 个 / 鲜血祭坛 4 个 / 经验神龛 3 个

出门后先跳到外面圆形广场上，从对面 2 楼缺口处跳上去，上去就会看到【鲜血祭坛 01】。



■鲜血祭坛01

跳上去回到外面，左侧有铁门，钻进去后往右走，在燃烧的汽车后面有【纪念碑 02】。



■纪念碑02

然后返回广场，进入前面的门，然后右转来到 2 楼，从小门进入，变血雾飘上去，来到图书馆。直走来到图书馆大厅，上到 2 楼，在地图右侧的通道走到尽头，二段跳到对面，是【纪念碑 01】。



■纪念碑01

拿到纪念碑 01 后跳回去，往右走，能看到【生命宝石 01】。



■生命宝石01

然后返回图书馆大厅，从 2 楼右侧的门出去，跳下洞里，再往下跳，开门来到外面。出门直走，爬上墙壁，然后再跳下去，落地就可看到【经验神龛 01】。



■经验神龛01

掉头往反方向走，跳上前方的铁架，来到建筑的 2 楼阳台，直走是【鲜血祭坛 02】。



■鲜血祭坛02

跳到地面后往左走，爬上墙壁的爬梯，登上楼梯进入室内。地面右上角是【纪念碑 03】。然后在正前方的空中平台上有【生命宝石 02】。



■纪念碑03



■生命宝石02

来到屋顶，先往右下角走，进入小门内，跳到底层，能看到【经验神龛 02】。原路返回往上爬时，中间的一个房间里有【虚空宝石 01】。

回到屋顶，在右侧破损的栏杆处往下看能看到一个痛苦之匣，跳下去获得【混沌宝石 01】。



■混沌宝石01

直接跳到地面，从前方的井盖进入，来到另一侧。往前走就是德古拉的城堡。先往城堡的左边边走，快到尽头时会看到【纪念碑 04】。然后继续走，来到建筑物的廊下，绕行至小巷中，看到【纪念碑 05】。穿过前方铁门，在右上角有【鲜血祭坛 03】。



■纪念碑04



■纪念碑05



■鲜血祭坛03

返回城堡门口，往右走，在靠近尽头的墙壁处，有【纪念碑 06】。再往尽头走，着火的汽车后面是【混沌宝石 02】。



■纪念碑06

拿到混沌宝石 02 后从左侧的小门前往下一区域。出门后直走会看到一个小巷，里面是白狼勋章的使用点。跳上旁边的墙壁来到浮空的平台上，往身后方看，能看到一个痛苦之匣，先用二段跳跳“R”字的灯箱上，再取得【生命宝石 03】。



■生命宝石03

跳下去返回广场，左侧墙壁有个圆形破洞，跳进去后直走，跳到对面平台，打开机关进入。爬上右侧的爬梯，到上方的铁丝网平台后，往左前方的蒸汽平台跳过去。在蒸汽平台边是【经验神龛 03】。



■经验神龛03

然后变成血雾飘到最上方，往前走会在远处看到一个痛苦之匣，二段跳过去获得【混沌宝石 03】。



■混沌宝石03

拿到混沌宝石 03 后，往前下方的平台跳过去，开启机关后再跳到对面去，乘坐蒸汽返回广场。来到广场后爬上左侧的攀爬点，一路往上爬，在建筑破损的窗户内可获得【混沌宝石 04】。



■混沌宝石04





■鲜血祭坛03

变回老鼠原路返回，拐弯处跳下去，再直走到尽头，变回人型，这里是【虚空宝石04】。



■鲜血祭坛04

然后跳到1楼，从墙壁的圆形破损处通过，变血雾穿过前面的铁门，尽头左侧是【经验神龛02】。



■虚空宝石04

二段跳跳到对面平台，进入房间中，这里共有3个收集，分别是4楼处的【混沌宝石04】、3楼处的【混沌宝石05】、2楼处的【鲜血祭坛04】。



■经验神龛02

拿到经验神龛02后跳上墙壁的爬梯，左转再右转，爬上前方的铁架来到上层，往左走，穿过铁门后再往上爬，前方就是【生命宝石03】。



■混沌宝石04



■生命宝石03



■混沌宝石05

本地区收集完成。原路返回室外，左侧是白狼勋章的使用点。假如上述四个地区的收集已经全部完成的话，就可以使用白狼勋章去往梦境世界。假如还要去其他地方，那么就往右走，穿过铁门，乘坐蒸汽飞上去，攀爬上墙壁后变雾来到另一侧，落地后直走会返回室外平台。不要跳下去，往右走，二段跳跳到旁边的平台上，在该平台的右下角有个破损的墙壁，里面就是传送点。

直走到尽头的黑暗角落处，有【战士日记01】。



■战士日记01

转身返回大厅，走右边的出口来到室外。左侧远处是【混沌宝石02】。



■混沌宝石02

拿到混沌宝石02后走右边，在靠近上桥的地方是【战士日记02】。



■战士日记02

过桥开机关，来到潘神迷宫的入口。一进入左上角就能看到【生命宝石01】，需要下楼梯绕道跳上去获得。



■生命宝石01

拿到生命宝石01后跳回下面台阶上，然后再直接往下跳，树根的旁边可获得【战士日记03】。



■战士日记03

往前走再右转，回到潘神迷宫中，一直往右走会看到高处有一个平台，跳上去获得【战士日记04】。拿到日记后继续往上走，尽头有【虚空宝石02】。



■战士日记04



■虚空宝石02

前往潘神迷宫的终点附近，用二段跳跳上平台获得【生命宝石02】。



■生命宝石02

原路返回离开潘神迷宫，回到儿子特雷弗所在的大厅，接着直走，前往对面挂着红布的房间，拉动机关后来玩具工厂门口。直接跳过断崖来到另一侧，会看到【生命宝石03】。



■生命宝石03

转动机关进入玩具工厂内部，进门后右手边有【混沌宝石03】。跳到地面后在楼梯的角落旁有【战士日记05】。



■混沌宝石03



■战士日记05

跳上对面右侧的平台上，里面是【鲜血祭坛01】。再跳到左侧的平台上，里面是【虚空宝石03】。拿到虚空宝石03后，在左前方跳过去是【混沌宝石04】。



■鲜血祭坛01

## Overlook Tower 眺望塔

宝石12个 / 战士日记8个 / 鲜血祭坛2个 / 经验神龛1个

从传送点出来后，左转爬上墙壁，上面是【虚空宝石01】。拿到宝石后往右侧跳上去，跳上墙壁边缘，在上面有【混沌宝石01】。



■虚空宝石01



■混沌宝石01

继续往身后远处的平台二段跳过去，直走进入城堡内，开启机关来到儿子特雷弗原本所在的大厅。



# City of Damned 诅咒都市

宝石 7 个 / 战士日记 8 个 / 鲜血祭坛 2 个 / 经验神龛 4 个

出传送点后直走，来到商店所在地，商店左手边可获得【战士日记 01】，右手边是【鲜血祭坛 01】。

个平台的尽头有个缺口，进入下方是【混沌宝石 02】。



■战士日记01



■混沌宝石02



■鲜血祭坛01

转身跳到后方地面，一直往前走，尽头角落处是【战士日记 03】。



■战士日记03

继续往右走，尽头的平台上是【混沌宝石 01】和【战士日记 02】。



■混沌宝石01&战士日记02

来到血池的房间，开启机关后一直往前走，正前方可获得【虚空宝石 01】。



■虚空宝石01

原路返回，白狼勋章旁的门，开机关后来到另一侧熔岩区域。往右侧跳，踩着熔岩上的石头跳到右边的平台上，这里有【经验神龛 01】。



■经验神龛01

身后的雕像旁有【战士日记 04】。



■战士日记04

回到该区域的入口处，跳上对面的建筑，躲避机关网上攀爬，在连接两个建筑的中间区域内有【鲜血祭坛 02】。



■鲜血祭坛02

然后往左走回到城堡内，开启右数第一个红色机关，来到室外。往右走，通过窄桥来到对面平台，再爬上右侧的攀爬点，来到上层平台，这里是【经验神龛 02】。



■经验神龛02

拿到鲜血祭坛 02 后往上爬，然后从左侧破损的护栏后往右跳，这

拿到战士日记 07 后返回木板平台，往左上方爬，在右侧建筑的上部有个发光的房间，里面是【经验神龛 01】。



■经验神龛01

拿到经验神龛 01 后还在这个房间，往上爬来到上层，再爬上木板来到上面的平台，往旁边看能看到【鲜血祭坛 02】。



■鲜血祭坛02

拿到鲜血祭坛 02 后返回刚才的平台，进入前方的房间内。在左下角的柱子旁有【战士日记 08】。



■战士日记08

原路返回外面的房间，从破损的墙壁处往右前方的塔楼顶跳过去，然后再往前跳进入室内，获得【生命宝石 04】。



■生命宝石04



■虚空宝石03



■混沌宝石04

跳到剧院地面上，往右上方走，跳到 2 楼的看台上，角落里有【战士日记 06】。然后跳入后方的洞里，落地后能看到【虚空宝石 04】。



■战士日记06



■虚空宝石04

返回儿子特雷弗所在的大厅，走左边，拉动机关后出去。出城堡后往右走到头，跳到最下面，然后往前走，跳上木板，在左边塔楼顶能看到【战士日记 07】。



■战士日记07

本地区收集完成。原路返回，在儿子特雷弗所在的城堡入口的左下方是传送点。



实用技术

攻略透解



转身跳下去，然后再往左侧平台二段跳过去，往里走到室内。左边可以看到【生命宝石 01】。



■生命宝石01

跳下去爬到对面的平台，直走会看到【战士日记 05】。



■战士日记05

来了解救卓柏卡布拉的地方，先前往左后方的平台，这里有【经验神龛 03】。然后前往对面的平台，入手【虚空宝石 02】。



■经验神龛03



■虚空宝石02

前往左侧机关处，开启机关来到下一区域。上楼梯，然后左转，在凹陷的地洞里有【战士日记 06】。



■战士日记06

本地区收集完成。沿着走廊走到头，爬上墙壁回到室内，跳到雕像背面开启机关，再从开启的门出去径直走到对面。打开机关通过岩浆，出去后立刻右转，上楼梯，里面是传送点。



往右走来到户外，爬上前方建筑，可获得【战士日记 07】。



■战士日记07

过桥来到对面，往左走，从护栏缺口处跳到前方塔楼上，往左攀爬过去，上楼梯后在右边边有【虚空宝石 03】。



■虚空宝石03

回到室内，开启机关，走左边楼梯，可入手【战士日记 08】。



■战士日记08

然后从战士日记 08 旁边的小门跳进去，右侧是【经验神龛 04】。



■经验神龛04

返回楼上，直走过去，跳到前下方的平台，然后再往另一侧的平台跳过去，继续往右跳，一路跳到底，抵达蒸汽平台。爬上墙壁进入洞穴，直走来到外侧的走廊上。第一个窗户跳进去，在左侧可获得【混沌宝石 03】。



■混沌宝石03



## Bernhards Wing 伯恩哈德之翼

宝石 14 个 / 战士日记 6 个 / 鲜血祭坛 4 个 / 经验神龛 1 个

从传送点出来就会看到【战士日记 01】。



■战士日记01

直走来到断崖处，在右侧平台上有【虚空宝石 01】。



■虚空宝石01

拿到虚空宝石 01 后，往右看能看到一面瀑布，冻结之后爬上去，来到上方白色房间，入手【生命宝石 01】。



■生命宝石01

然后直接从左边跳下去，再往左侧的平台跳过去，直走到头入手【战士日记 02】。



■战士日记02

转回身回到断崖处，跳上空中的吊灯平台，去往左侧那个未去过的区域，直走会看到【战士日记 03】。



■战士日记03

然后往右走，绕到回血点后面，是【生命宝石 02】。



■生命宝石02

转身爬上墙壁，来到楼梯尽头，这里是【生命宝石 03】。



■生命宝石03

跳回回血点处，爬上左侧的墙壁，走过室外的半圆区域来到建筑另一侧。开启机关进门，跳到地面上，前方可获得【生命宝石 04】。



■生命宝石04

转身往回走，在楼梯旁的角落里有个铁门，变血雾进去，里面是【混沌宝石 01】。



■混沌宝石01

返回大厅，冻结瀑布后爬上去，上方平台上有【虚空宝石 02】。



■虚空宝石02

拿到虚空宝石 02 后，往右侧下方平台跳过去，那里有【生命宝石 05】。



从鲜血祭坛 03 前方跳下去，绕着平台走到头，拐进走廊，来到白狼勋章的传送点所在地。跳到 2 楼的平台，左侧尽头是【虚空宝石 06】。右侧尽头是【鲜血祭坛 04】。



本地区的收集就完成了。因为此刻所在位置距离本地区的传送点较远，建议玩家去往瞭望塔的传送点。跳到地面后从 1 楼的铁门变血雾出去，拉动机关从绿门来到外面，往右一直走就会抵达传送点了。

## Carmilla's Lair 卡米拉巢穴

宝石 7 个 / 战士日记 2 个 / 鲜血祭坛 4 个 / 经验神龛 1 个

从传送点出来就会看到【混沌宝石 01】。

走上楼梯后，往左侧平台跳过去，沿着平台一直走会看到【鲜血祭坛 02】。



拿到混沌宝石 01 后往右走，穿过铁门，跳到正前方高处的平台上，上面是【鲜血祭坛 01】。

然后继续往前，跳到旁边的台阶上，走下去，再往右侧平台跳过去，入手【混沌宝石 02】。



往右侧铁门后区域跳过去，跳上二层废墟，会看到【战士日记 01】。

转身往回走，跳下去，下面是【生命宝石 01】。



继续沿着二层走到头，爬上去，在楼梯旁可获得【虚空宝石 01】。

拿到生命宝石 01 后往右跳，走上楼梯后再跳到下方楼梯上，一路往上，在建筑的右侧有个凸起的水板，站在上面跳到高处的吊灯上，再继续荡到对面的平台，这里有【经验神龛 01】。



之后踩着吊灯前往下一区域，来到对面台阶处，往下走一点会看到【战士日记 04】。



返回外面，往上攀爬，来到高处的一个通道内，墙边可获得【战士日记 05】。



然后爬上木架，往前走，在第一扇铁门后面是【鲜血祭坛 01】。

直走跳到底，再往右走到尽头，可入手【鲜血祭坛 02】。



继续往前走还能看到一扇铁门，后面有个痛苦之匣，但这块宝石是归“卡米拉巢穴”所有的，此处暂时不收集。

从鲜血祭坛 02 的铁门穿过去，在瀑布前可入手【战士日记 06】。

返回台阶处，在台阶前方左侧有攀爬点，跳上去可获得【虚空宝石 03】。



冻结瀑布后爬上去，在悬空的房间内，可获得【生命宝石 06】。

然后往前一直走，在右侧一个模板平台旁有面破损墙壁，进去可以看到【经验神龛 01】。



拿到生命宝石 06 后，从缺口往下方看，就能看到一块痛苦之匣，跳下去入手【虚空宝石 05】。

拿到经验神龛 01 后，走右侧的红色区域，再拐进迷雾区域内，直走到尽头，右边是【虚空宝石 04】，左边铁门后是【混沌宝石 02】。



走上台阶几步，跳上墙壁的攀爬点，来到屋顶，这里有【鲜血祭坛 03】。







■经验神龛01

返回地面，往地图上走，穿过正前方的铁门，里面是【虚空宝石02】。



■虚空宝石02

开启铁门内的机关后来到外面，走左边。爬上去后获得【生命宝石02】。



■生命宝石02

原路返回铁门里，再拉动机关，出铁门后直走，一直来到地面上有十字架的房间，左侧铁门后是【生命宝石03】。



■生命宝石03

继续往里走，书房墙壁上有个破洞，钻进去跳到最下面，往前走是【鲜血祭坛03】。



■鲜血祭坛03

返回十字架机关的房间，开启机关后出去。往左走，爬上墙壁绕行至房梁上，会获得【鲜血祭坛04】。



■鲜血祭坛04

跳下地面后从回血点旁的出口来到外面，在右侧拐角处是【战士日记02】。



■战士日记02

本地区收集也完成了。至此玩家会发现还差一块生命宝石、一块虚空宝石和一块混沌宝石，它们在商店中可以购买到。

如要返回传送点，就先回到十字架机关的房间，开机关后来到书房，在第二个区域的右侧有个开启的铁门，进去后爬上角落的墙壁，再往前走就会看到传送点了。

## 挑战说明

获得“鲜血祭坛”时会随机依次解开奎托斯的挑战内容，在商店的镜子处使用命运之镜后就可选择挑战内容，建议玩家在通关后先完成全部收集，并将技能和武器等级

提升至最高后再来挑战。

每个挑战都有4个奖牌，其中第4个奖牌的获得条件是“一次性完成上述3个条件”，前三个奖牌依挑战内容的不同而变化。

挑战类型	关卡名称	奖牌1	奖牌2	奖牌3
蓝宝石	The Death of Sir Chester	消灭全部敌人	不使用混沌之力	20秒内消灭全部敌人
	Infection: First Seal	消灭全部敌人	不使用虚空或混沌之力	保持专注槽满槽30秒以上
	The Agony of Sir Reginar	消灭全部敌人	使用混沌炸弹击倒哈耳庇厄	不对敌人破盾或是被吸血超过50
红宝石	The torture of Sir Nualan	消灭全部敌人	引诱大怪干掉6只小怪	在不回血的前提下杀死9个小怪
	The torment of Sir Torlios	消灭全部敌人	消灭8个血骷髅	不破盾消灭全部敌人
	The madness of Sir Gerard	根据提示使用适合的武器消灭敌人	不使用虚空之剑回血	不能破盾或使用变龙的技能
	Second Seal	保护特莱弗不死	不使用虚空之剑	不使用任何道具
紫水晶	The Keep	消灭全部敌人	杀死5个接受白银祝福的兄弟会士兵	使用弹返杀死5个兄弟会士兵
	The revenge of Channarong	消灭全部敌人	保持场地上有红魂20秒以上	不能近身攻击重甲兵或变龙
	Infection: Third Seal	消灭全部敌人	不能被敌人射击伤血超过50	破坏所有重型装甲的武器
	Infection: Fourth Seal	消灭全部敌人	将大怪冻住后再给予伤害	保持30秒内杀一名敌人的速度消灭全部敌人
绿宝石	The dead arise	消灭全部敌人	被丧尸抱住的时间不超过10秒	在空中同时消灭5个丧尸
	Infection: Fifth seal	消灭全部敌人	不能让敌人合体后的时间超过40秒	伤血后必须在20秒内补满
	The battle of Nihel	消灭全部敌人	让帕拉丁击破重甲兵的装甲	不能让帕拉丁合刀的时间超过20秒
	Infection: Sixth seal	消灭全部敌人	让黑暗僧侣召唤12个小怪	让机械装甲消灭12个小怪
	Infection: Seventh seal	不能让场地上僵尸数量超过20	不准使用虚空、混沌之力以及任何道具	比维克托更快干掉20个僵尸



# 奖杯/成就说明

### Trophy Hunter

白金

描述：解锁全部奖杯

### Crushed rock

铜杯 / 20 点

描述：摧毁石巨人剧情中会获得。

### Heart of stone

铜杯 / 20 点

描述：杀死美杜莎剧情中会获得。

### The apple of his eye

铜杯 / 20 点

描述：消灭撒旦的第一位侍从剧情中会获得。

### False chosen one

铜杯 / 20 点

描述：战胜帕拉丁  
描述：剧情中会获得。

### Hunted hunter

铜杯 / 20 点

描述：捕获莱萨·沃尔科娃剧情中会获得。

### Next stop:Castlevania

铜杯 / 20 点

描述：在火车之旅中生存下来剧情中会获得。

### Natural selection

铜杯 / 20 点

描述：战胜安格斯剧情中会获得。

### Vampire kiss

铜杯 / 20 点

描述：接受左贝克的礼物剧情中会获得。

### A madman's on the loose

铜杯 / 20 点

描述：从监狱中解放卓帕卡布拉剧情中会获得。

### Femme fatale

铜杯 / 20 点

描述：制服卡米拉剧情中会获得。

### Once upon a time...

铜杯 / 20 点

描述：破坏玩具制造者的表演剧情中会获得。



### Family reunion

铜杯 / 20 点

**描述：**取得维克托的信任剧情中会获得。

### Inner Dracula

铜杯 / 20 点

**描述：**摆脱最黑暗的自己剧情中会获得。

### Dissipated storm

铜杯 / 20 点

**描述：**终结撒旦的第二个侍从剧情中会获得。

### Death is not enough

铜杯 / 20 点

**描述：**彻底摆脱左贝克剧情中会获得。

### The End

银杯 / 30 点

**描述：**消灭撒旦，再一次拯救世界剧情中会获得。

### Prince of Darkness

金杯 / 50 点

**描述：**使用最高难度打通游戏

### Kleidos Champion I

铜杯 / 20 点

**描述：**完成全部“蓝宝石回忆”的挑战  
请参考“挑战说明”。

### Kleidos Champion II

铜杯 / 20 点

**描述：**完成全部“红宝石回忆”的挑战  
请参考“挑战说明”。

### Kleidos Champion III

铜杯 / 20 点

**描述：**完成全部“紫水晶回忆”的挑战  
请参考“挑战说明”。

### Kleidos Champion IV

铜杯 / 20 点

**描述：**完成全部“绿宝石回忆”的挑战  
请参考“挑战说明”。

### Kleidos Hero

银杯 / 30 点

**描述：**完成全部奎托斯的挑战  
请参考“挑战说明”。

### Kleidos Legend

金杯 / 50 点

**描述：**在最高难度下完成全部奎托斯的挑战  
请参考“挑战说明”。

### Void Collector

铜杯 / 20 点

**描述：**收集 30 个虚空宝石  
请参考“收集攻略”。

### Chaos Collector

铜杯 / 20 点

**描述：**收集 30 个混沌宝石  
请参考“收集攻略”。

### Life Collector

铜杯 / 20 点

**描述：**收集 30 个生命宝石  
请参考“收集攻略”。

### Expert Silversmith

银杯 / 30 点

**描述：**收集到全部的虚空、混沌和生命宝石  
请参考“收集攻略”。

### Multiple Pockets

铜杯 / 20 点

**描述：**将全部遗物都收集到上限本作共有 6 种遗物，其中除“Dracula's Dragon Talisman”外其他 5 种遗物的上限为 3 瓶，并且可以相互转化。“Dracula's Dragon Talisman”在收集鲜血祭坛时会获得，另外像是“Dodo Eggs”也可在商店购买到。一般来说一周目通关前就可获得该奖杯。

### Philanthropist

铜杯 / 20 点

**描述：**收集到全部的艺术品破坏场景内的物品会随机掉落艺术品和经验值，艺术品一共有 400 个，假如一周目通关时还没有拿到这个奖杯，那么可以去商店中购买。

### Start the path

铜杯 / 5 点

**描述：**购买一个技能

### The path of the Whip

铜杯 / 20 点

**描述：**购买暗影之鞭的全部技能和升级

### The path of the Sword

铜杯 / 20 点

**描述：**购买虚空之剑的全部技能和升级

### The path of the Claws

铜杯 / 20 点

**描述：**购买混沌之爪的全部技能和升级

### The path of the warrior

银杯 / 30 点

**描述：**购买全部技能和升级

### Good customer

铜杯 / 5 点

**描述：**购从卓柏卡布拉的商店中购买一件商品

### Customer of the month

银杯 / 20 点

**描述：**在卓柏卡布拉的商店中花掉 20000EXP

### Initiated in Mastery

铜杯 / 5 点

**描述：**提升武器的熟练度

### Whip Master

铜杯 / 20 点

**描述：**将暗影之鞭的熟练度提升至最高

### Sword Master

铜杯 / 20 点

**描述：**将虚空之剑的熟练度提升至最高

### Claw Master

铜杯 / 20 点

**描述：**将混沌之爪的熟练度提升至最高

### Weapons Master

银杯 / 30 点

**描述：**将全部武器的熟练度提升至最高

### Classic Flavor

铜杯 / 5 点

**描述：**用老式方法烹饪一只鸡  
详情请参照第七章的流程攻略。

### Experienced

铜杯 / 10 点

**描述：**获得 10000EXP

### Specialist

铜杯 / 20 点

**描述：**获得 50000EXP

### Veteran

银杯 / 30 点

**描述：**获得 100000EXP

### The Outer Limits

金杯 / 50 点

**描述：**达成游戏的最高完成率——110%

这个奖杯 / 成就需要玩家达成以下几个要求：

1. 任意难度通关一次
2. 找到全部的生命宝石、虚空宝石、混沌宝石、战士日记、纪念碑、鲜血祭坛和经验神龛
3. 习得全部武器的技能和升级
4. 将三把武器全部升满级
5. 完成“黑暗王子”难度下的全部挑战（挑战完成率显示 200%）





# PLANTS VS ZOMBIES GARDEN WARFARE

实用技术

攻略透解

攻略透解  
GUIDE THROUGH

## PVZ新手教学

### 操作说明

键位	Xbox One版	X360版
十字键	心情动作	心情动作
左摇杆	角色移动	角色移动
右摇杆	调整视角	调整视角
X	上弹	上弹
A	跳跃	跳跃
B	救人/调查	救人/调查
LB	技能1	技能1
Y	技能2	技能2
RB	技能3	技能3
LT	举枪瞄准	举枪瞄准
RT	射击	射击
SELECT/VIEW	查看房间	查看房间
START/MENU	调出菜单	调出菜单

### 主菜单

本作是一款强调联机的游戏，因此必须联上 Xbox LIVE 才能游玩。游戏的所有玩法均支持 1 人开局，不过部分模式 1 人是

无法正常结束的。这里首先将游戏主菜单的选项从上到下依次解说一遍。



**Garden Ops**：游玩花园特别行动模式，支持 1 ~ 4 人。

**Multiplayer**：游玩多人联机模式，目前共有 6 种玩法。

**Split Screen**：分屏游玩花园特别行动模式，支持 2 人，这

从塔防到动作射击，《花园战争》曾让我们心存疑惑，不过游戏的实际表现令人满意。游戏的对抗性和耐玩度都有保证，全新的等级设定有异于同类游戏，让各种水平的玩家都可以乐在其中。不过对于 FANS 来说，游戏最棒的一点莫过于这些萌物的 3D 造型了。本作的 Xbox One 版和 X360 版在画面上差别不大，不过 Xbox One 版拥有独特的 BOSS 模式和分屏模式，因此更值得推荐。

全成就时间：20小时以上 文 纱迦 美编 心の永恒

植物大战僵尸 花园战争	EA	动作射击
Plants vs. Zombies: Garden Warfare	EA	动作
2014年2月25日	在线 1-24人	39.99美元
多机种	对应机种为 Xbox One、X360	

是 Xbox One 的独有模式。

**Characters**：在此可以观看已取得的角色和造型，并可以为它们进行打扮以及调整心情动作。

**Sticker Shop**：商店，花费游戏中获得的金钱可以购买卡包。

**Stickerbook**：相当于查询玩家的各种数据，里面的内容十

分详细，但部分成就相关的数据偏偏没有。

**More**：选择此项后会显示以下 4 个新选项。

**Options**：游戏设定。

**Help**：查看游戏的帮助文件。

**Redeem Code**：使用兑换码。

**Credits**：查看开发人员表。

### 特殊规则

本作和时下流行的动作射击游戏还是有一定区别的，不少设定都比较有特点，如果你是动作射击游戏爱好者，那么首先需要明确游戏的特殊规则。

1. 玩家受伤后如果在一定时间内没有继续受到伤害，可以自动回复。但只有在玩家的 HP 低于最

大值的一半以下时才会发动自动回复，而且回复的量最大只能有最大值的一半。此外，当玩家进入自动回复 HP 的状态时，就算受到新的伤害，HP 自动回复也不会中止。

2. 游戏允许玩家随时切换角色和阵营。玩家阵亡后按 X 键即可选择更换角色和阵营，也可





以直接按 START/MENU 键选择 RESPAWN 重生。由于赢家获胜后获得的金钱比输家多,准确判断局势后及时换边不失为明智之举。但如果是比赛进入倒计时,或是双方人数极不均等时,不能随意换边。

3. 游戏中所有职业的主武器都是弹数无限的。技能也没有使用次数的限制,但是有冷却时间。

4. 游戏中的得分会直接换算为金钱,而杀人并非得分的主要来源,复活、加血、助攻、破坏都有不低的分数。此外游戏也没

有连杀奖励,但连杀达到一定值后会额外奖励金钱。

5. 游戏中有会心一击 (Critical) 的设定,所谓的会心一击其实就是爆头。不过游戏中爆头的伤害远不及同类游戏那么夸张,一般只有 15% 左右的加成。玩家可以通过具体的伤害数字来推断。

6. 本作虽然是一个纯粹的联机游戏,但任何模式均只需一人即可开局。不过团队灭绝模式 1 人游玩没有任何意义,花园与墓场一人玩的话可以正常打到结束,可以籍此来趁机刷钱。

# 玩法简介

本作一共提供了 3 种玩法,其中又可以细分出 8 小类,下面简单介绍一下。

## 花园特别行动

花园特别行动 (Garden Ops) 是多人合作专用的模式。此模式支持 1 ~ 4 人同时游戏,分屏模式只支持本机的 2 人同时游戏。

游戏的玩法和正统的《植物大战僵尸》一样,玩家要保护自己的大本营不被僵尸们攻破。该模式一共有 5 个地图可以选择,每个地图有多个大本营设置地可选。丧尸会分 10 波袭来,将每一波的丧尸全部击倒,就会进入下一波。如果大本营被攻破,或是玩家全部被打倒,就算失败。玩家被打倒后会有一定的待救援时间,只要被救起来就可以继续战斗。但如果超过时间就算作死亡,死亡后必须等下一波开始才能重归战线。

第 5 波和第 10 波为 BOSS 波,开战前会出现老虎机自动摇奖,摇出什么 BOSS 头像,就会出

现对应的 BOSS。如果能同时摇出 3 个一样的 BOSS,就会出现超级 BOSS。超级 BOSS 出场时有特殊动画,其攻击力要比普通版强很多,在高难度下比较容易出现。摇奖时还有几率出现钱袋和钻石,作用为给全体玩家一定数量的金钱。如果是 3 个钱袋或钻石,获得的钱还会大幅增加,遇到这种情况时系统会自动再抽一次 BOSS。

花园特别行动的一大特色就是和正传一样,可以在花盆中种植各种植物来协助作战。不过由于战斗变成了立体的,加上又不能随意安放花盆,所以还是有很大不同的。花盆植物的来源是抽包。



## 勋章

每局对抗游戏结束后,游戏会评出 6 个勋章,分别奖励在游戏中有卓越表现的玩家。赢得勋章的时机是在整局游戏结束后,中途加入或换边均有效。所有勋章均不可多人共享,如果出现多个成绩相同的人,则会颁给率先达成条件的人。

**首杀 (1st Strike) 勋章:** 奖励给整局比赛获得首杀的玩家,被杀方即使被救活也不影响。如果无人被杀,则此名额空缺。

**助攻 (Assist) 勋章:** 奖励给整局比赛中赢得助攻次数最多的玩家。如果无人完成助攻,则此名额空缺。

**复活 (Revival) 勋章:** 奖励给整局比赛中复活队友次数最多的玩家。如果没人复活,则此名额空缺。

**连杀 (Streak) 勋章:** 奖励给整局比赛中赢得最高连杀数的玩家。如果无人完成连杀,则此名额空缺。

**杀人王 (Vanquish) 勋章:** 奖励给整局比赛中杀人最多的玩家。如果无人被杀,则此名额空缺。

**治疗 (Heal) 勋章:** 奖励给整局比赛中累计回复队友血量最多的玩家,种植治愈盆栽植物也算数。如果无人被救援,则此名额空缺。



## 团队灭绝

团队灭绝其实就是多人联机游戏中最常见的 Teamdeath Match 模式,分为经典 (Team Vanquish) 和非经典 (Classic Team Vanquish) 两种玩法。这个模式最大支持 24 人对战,玩家分为两边对战,击倒对手一

次可以拿到 1 分,先拿到 50 分的一方即可获得胜利。不过和一般游戏不同的是,如果被打倒的队友被成功救活,那么对方将无法得分。因此尽管只要 50 个人头,要想结束也并没有想象中那么简单。

## 花园与墓场

花园与墓场是本作原创的模式,它的玩法有些类似于抢点,但又有不同,该模式同样分为经典 (Gardens and Graveyards) 和非经典 (Classic Gardens and Graveyards) 两种玩法,同样支持最大 24 人对战。

花园与墓场中植物和僵尸的目的各不一样。僵尸的目的

是夺下植物的所有据点并完成最终目标,植物方则是要阻止僵尸。僵尸方需要完成最终目标才算获胜,而植物方只要僵尸方不完成最终目标就算胜利。在该模式中,植物方可以在花盆里种植植物,僵尸方则可以从金色土地里召唤各种僵尸,对抗性很强。





内容随地图而固定，具体如下：

**摧毁巨型太阳花：**僵尸方利用大炮冲进植物的最终据点，用武器破坏巨型太阳花的根部。在限制时间内将花的HP

每个地图中都有数量不等的据点有待双方争夺。据点一开始默认由植物方获得，僵尸方需要派人进去占领。只要僵尸方单独进入据点，上方的占领度就会不断增加，涨到头就算被僵尸方夺下。当据点中既有植物又有僵尸时，以数量多的一方为准。占领度只会增加，不会减少，因此要防御的话并不简单。夺下所有据点后就会出现最终目标，一共有3种，

打光就算僵尸方的胜利。

**安放炸弹：**植物方要发射战术核导弹，僵尸方需要在指定的地点安放4枚炸弹。炸弹安装的进度很快，但不会累计。植物方会有巨大的玉米火箭助阵。

**冲进戴夫的家：**僵尸方需要有5只僵尸冲进戴夫的家，玩家僵尸和召唤出来的僵尸都算数。玩家冲进去之后会自动重生在大门外。植物方会有巨大的土豆炸弹掩护。

## 新手战场

新手战场 (Welcome Mat) 是专供新游玩的模式，这个模式只有一种玩法，那就是在 Suburban 地图玩团队灭绝。和

普通的团队灭绝相比，新手战场的唯一区别在于当玩家连续阵亡后HP上限会大幅增加，类似于《COD》系列的连死奖励。

## 混合模式

混合模式 (Mix Mode) 是更新后追加的新玩法，等于是两种团队灭绝和两种花园与墓场模式随机切换。目前 Xbox One 版的混合模式还对应一个限时挑战，只要进去打过完整的一局即可解锁。



## 经典与非经典

团队灭绝和花园与墓场都有经典和非经典两种玩法，那么它们的区别是什么呢？

在经典版中，玩家只能使用系



统默认的兵种，不能使用变种，兵种的升级效果也不能发挥作用，就连自定义换装都不会显示。而在非经典版中，以上限制都不存在，玩家可以自由发挥。目前非经典版的热门程度要高于经典版，不过初上手的玩家建议是先抽出一些强力变种和升级道具后再来挑战非经典版，不然肯定会被打得很惨。

## BOSS模式

BOSS 模式是 Xbox One 版独有的玩法，它可以在任何模式中使用，只要在选择兵种时选择最下方的 BOSS MODE 即可开始。BOSS 模式的界面很容易让人想起原版《植物大战僵尸》，屏幕上不时会有阳光掉下来 (僵尸方是人脑)，移动光标可以收集阳光。阳

光就是玩家的金钱，积累一定金钱后就可以购买各种支援道具，由玩家选择投放在哪里。在这个模式中玩家会看到战场的俯视图，点击可以看到具体位置的战况，十分高级。使用 BOSS 模式的玩家依然会被算在对战人数之内，不能超过24人的上限。



## 兵种介绍

本作共有8个兵种可供选择，植物和僵尸各有4种。虽然数量有点少，但每个兵种还有5个变种，变种的技能和默认版相同，升级道具尽管名称不同，但效果和默认版也是一样的。变种除了造型外，主要区别在于主武器不一样。变种和升级道具的解锁需要抽包，光是打出来就要很长时间，更别

提用了。很多耳熟能详的植物和僵尸会以各种形式在游戏中作为不同的战力出现，FANS 一定会感到满意。

注：主武器没有弹夹但有过热的兵种，“加快上弹速度”会变为“每一发子弹带来的热量下降”，“弹夹容量增加”会变为“过热冷却时间减少”。

## 豌豆射手 Peashooter



十分全面的兵种。主武器射程远，威力大，虽然飞行速度较慢，但附加溅伤属性，在网络延迟或距离太远的情况下也不至于放空枪。配合 RB 技能拥有植物方最快的速度、最高的弹跳力，可以借此上到高处打狙击。它是花园特别行动的绝对主力。





## 技能

**LB**: 扔出辣椒豆炸弹 (Chili Bean Bomb), 经过一定时间后爆炸, 威力十足, 可以范围杀伤。在花园特别行动中辣椒还具有吸引僵尸的效果。

**Y**: 变身机枪射手 (Gatling Pea), 拥有密集火力, 射程也

很理想, 不过有弹数限制。另外无论是变身还是解除变身都需要较长时间, 很容易成为固定靶。

**RB**: 进入超级模式 (Hyper), 一定时间内移动变快, 弹跳力增加。

## 升级道具

①加快上弹速度。 ②弹夹容量增加。 ③提高主武器的威力。

## 变种

**Fire Pea**: 主武器子弹为火属性, 附加烧伤效果。

**Ice Pea**: 主武器连射频率下降, 子弹为冰属性, 有一定几率冰住对手, 被冰住的对手无法进行任何行动。

**Toxic Pea**: 主武器子弹为毒属性, 命中对手后会持续损血。损血效果不如 Fire Pea, 射程也

较之要短一些。但即使不直接命中, 只要对手接触到绿色毒气就会中毒。

**Commando Pea**: 主武器连射频率增加, 弹夹容量加大, 射程变短。

**Agent Pea**: 主武器连射频率大幅增加, 爆头时的伤害显著提升。

## 太阳花 Sunflower



惟一一个能回复同伴 HP 的植物兵种, 可以时刻为战友提供源源不断的回复效果, 多个太阳花互相配合更加可怕。此外拥有植物兵种里最快的复活速度。本身的战斗能力较弱, 但也有加强攻击力的技能。

## 技能

**LB**: 使用治愈光线 (Heal Beam) 治疗一个战友 (含盆栽植物)。全游戏中惟一一个没有冷却时间的技能, 可以不停地为战友输血。注意技能有距离限制, 太远时会自动切断。另外不能为自己补血。

**Y**: 变身固定炮台发射太阳光线 (Sunbeam)。太阳光线的威力大, 射速快, 而且十分

精准。但变身前和解除变身时拥有极长的硬直时间, 很容易沦为活靶子。

**RB**: 扔出一个治愈花盆 (Heal Flower)。花盆会不断扔出回复道具, 让附近所有的我方成员 (包括自身) 回复 HP。治愈花盆算作盆栽植物, 可以被打死, 在解除挑战时有大用处。一定时间后花会自动枯萎。

## 升级道具

①加快上弹速度。 ②弹夹容量增加。 ③提高主武器的威力。

## 变种

**Mystic Flower**: 主武器弹夹容量减少, 射程变短, 但单发子弹可以长按 RT 键蓄力。蓄力后威力将大幅增加。

**Power Flower**: 主武器子弹附加雷属性, 飞行速度和伤害小幅增加, 同时具有溅伤效果。上

弹速度下降。  
**Fire Flower**: 主武器子弹附加火属性, 可以持续令对手受到烧伤。

**Shadow Flower**: 主武器连射频率小幅增加, 射程小幅下降。

**Metal Flower**: 移动速度下降, HP 上限提高。

## 食人花 Chomper



十分特殊的兵种, 主武器是用嘴撕咬, 速度很快且无需上弹。绕到敌人背后会出现红色吞噬标记, 此时按 RT 键可以将敌人一口吞下, 实现一击必杀, 只有部分高级僵尸能够侥幸不死。不过除了喷毒之外完全没有远程武器, 可以说是一个百分百的近战角色。而且吞下敌人后需要较长时间来消化, 在消化时只能缓慢移动, 很容易被闻声赶来的敌人打死。总的来说是个上级向的角色, 在网速不好时尤其不好用。不过几个变种十分给力。

## 技能

**LB**: 喷出毒液 (Chomper Goop)。距离较远, 具有较低伤害, 是食人花惟一的较远程武器。被毒液喷中的敌人只能按 RT 开火以及右摇杆转身, 其他行动一概不能执行。这时食人花可以从容兜后实现一击必杀, 一对一时是食人花的制胜法宝。

**Y**: 潜地 (Burrow)。食人花会钻入地下, 潜到敌人正下方时会有红色吞噬标记, 此时按 RT

键可以直接从地里钻出来秒杀对手。整个过程中除了工程师的手雷外完全无敌, 不过潜地有时间限制, 而且会在地面上留下明显的移动痕迹, 另外在特定环境 (如钢铁地面) 中无法使用。

**RB**: 在地面上扔出地刺, 敌人踩上去后会被高高吊起, 不仅会损失体力, 而且会出现红色吞噬标记。虽然地刺可以被敌人破坏, 但隐蔽性较强。

## 升级道具

①加快移动速度。 ②加快吞噬僵尸的速度。 ③HP 上限提升。



## 士兵僵尸

### Foot Soldier Zombie

最常见的僵尸兵种，拥有性能平均的机关枪和单发威力较大的 ZPG，利用高跳可以像豌豆射手一样占据高点，同时也可以关键时刻逃命。丰富的变种能让其具有更多的打法和变化。



### 技能

**LB**：扔出臭气弹 (Zombie Stink Cloud)。扔出之后会在指定目标的周围出现一团紫色的浓雾，处于浓雾中的植物会持续损血，同时能够起到遮掩视线的良好效果。

**Y**：发动火箭跳 (Rocket Jump)；可以借此跳到很高的地方，或是躲避敌人的追杀 (如食

人花的潜地)。火箭跳发动中可以开火，可以扔臭气弹，但不能在空中发动火箭筒。

**RB**：发射火箭筒 (ZPG)。效果和 RPG 差不多，单发伤害极大，具有溅伤效果，但发动需要较长时间，打运动中的对手需要很强的预判，溅伤的范围和威力也不算大。

### 升级道具

- ①加快上弹速度。
- ②弹夹容量增加。
- ③提高主武器的威力。

### 变种

**Camo Ranger**：主武器爆头时伤害显著提升，上弹速度变慢。按 LT 时有更大的放缩效果。

**Super Commando**：主武器变为三向弹，上弹速度增加，连射频率增加。

**General Supremo**：主武器变为加特林机关枪，无需上弹，但长时间射击会过热。射程变

短，精度下降。

**Tank Commando**：主武器变为加农炮，射程变短，连射频率下降，但威力上升，具有溅伤效果。

**Arctic Trooper**：主武器子弹为冰属性，有一定几率冰住对手，被冰住的对手无法进行任何行动，可以立刻补一发 ZPG。射程变短。

### 变种

**Hot Rod Chomper**：吞噬僵尸后在一定时间内移动速度加快。

**Toxic Chomper**：全身附加毒属性，可以令附近的敌人中毒损血。RT 攻击附加毒属性，射程增加。

**Fire Chomper**：RT 攻击射程

增加，附加火属性，使命中的敌人持续损血。

**Power Chomper**：RT 攻击射程增加，附加雷电效果，威力小幅上升且具备溅伤。

**Count Chomper**：吞噬僵尸后自动回复 HP。

## 仙人掌

### Cactus

类似于狙击手的兵种，可以在远处打狙击，还能自行设置掩体和地雷来保护自己。风骚的无人机可以远程攻击，再次加大了安全系数。在打防守战时是当之无愧的生力军。



### 技能

**LB**：埋放土豆地雷 (Potato Mine)。对于绝大部分僵尸来说都可以一击必杀，不过只有完全踩上去时才会爆炸，也可以被破坏掉。总的来说还是极其有用的技能，没事记得多放。

**Y**：放出蒜头无人机 (Garlic Drone)。用 LB 控制下降，RB 控制上升，RT 射击。无人机的主武器威力较低，不过可以居高临下射击，按 Y 键可以施行空

袭，范围较大且威力不低，不过有技能冷却时间。无人机没有 HP 设定，只要受到任何攻击都会被摧毁。一般推荐放出之后先躲一下，待可以使用空袭后再出动。

**RB**：设置坚果墙 (Tall-nut Battlement)；坚果墙可以承受一定的伤害，不过由于本作没有蹲下的设定，而坚果墙又比较矮，所以掩体效果不算太好。在花园特别行动中倒是能派上大用场。

### 升级道具

- ①加快上弹速度。
- ②弹夹容量增加。
- ③提高主武器的威力。

### 变种

**Camo Cactus**：主武器射程大幅增加，爆头时伤害显著提升，弹夹容量减少，上弹速度变慢。按 LT 时有更大的放缩效果。

**Fire Cactus**：主武器子弹附加火属性，可以持续令对手受到烧伤。

**Ice Cactus**：主武器子弹为冰属性，有一定几率冰住对手，被

冰住的对手无法进行任何行动。上弹速度增加。

**Power Cactus**：主武器子弹附加雷属性，飞行速度和伤害小幅增加，同时具有溅伤效果。射程下降。

**Future Cactus**：单发子弹可以长按 RT 键蓄力。蓄力后威力将大幅增加。按 LT 时放缩效果低下。





## 工程师僵尸 Engineer Zombie

主武器和豌豆射手类似，射速慢，具有溅伤效果。可以使用类似仙人掌的无人机，发动技能后拥有僵尸方最快的移动速度。工程师可以说是食人花的克星，但又被仙人掌的无人机克。要说他最大的作用，那还是在花园与墓地里，只有他能够建造传送点和炮塔，可以说是僵尸方不可或缺的宝贵战力。



### 技能

**LB:** 扔出音速手雷 (Sonic Grenade)，命中对手后会强制进入昏迷状态。在一对一的战斗时可以借此占据先机，如果身边还有队友的话效果就更好了。音速手雷甚至能把钻地的食人花给炸出来，真不愧是食人花的克星。

**Y:** 放出僵尸无人机 (Zombot Drone)，用LB控制下降，RB

控制上升，RT射击，Y空袭。和仙人掌的蒜头无人机性能基本相同，只是空袭提示更难判断。

**RB:** 骑上手钻机 (Jackhammer)。进入这一状态后可以按RT开火，可以跳跃，移动速度大幅增加，同时还可以撞倒对手。一定时间后自动取消该状态。

### 升级道具

①加快上弹速度。 ②弹夹容量增加。 ③提高主武器的威力。

### 变种

**Welder:** 主武器不仅具有溅伤效果，而且还能附加烧伤效果。上弹变慢。

**Electrician:** 主武器子弹附加雷属性，伤害增加，飞行速度变慢，推荐配合音速手雷一起使用。

**Mechanic:** 主武器攻击范围增加，连射频率增加。

**Painter:** 主武器发射油漆弹，伤害提高，射程下降，具有溅伤效果。

**Plumber:** 主武器拥有最强的溅伤范围，上弹变慢。

## 科学家僵尸 Scientist Zombie



僵尸方唯一的回复兵种，他的回复站可以治疗包括自己在内的全部僵尸，但不能边移动边回复。科学家的武器是霰弹枪，范围广，但射程短，在近距离才能发挥出最强的威力。但科学家的HP上限又是僵尸中最低的，贸然上前只会死掉很惨。此外他拥有僵尸兵种里最快的复活速度。

### 技能

**LB:** 扔出粘雷 (Sticky Explody Ball)，如果能扔中植物是最好的，不然就只能当地雷用了。粘雷威力不大，但可以粘在墙壁上阴人。

**Y:** 传送 (Warp)，可以瞬间来到前方，整个过程完全无敌。

利用传送可以快速接近敌人，从而近距离用霰弹枪造成极大伤害。

**RB:** 设置回复站 (Zombie Heal Station)，可以给包括自己在内的全部僵尸补血，效率一流，但无法移动位置。一定时间后自动炸毁，此外也可以被植物破坏。

### 升级道具

①加快上弹速度。 ②弹夹容量增加。 ③提高主武器的威力。

### 变种

**Marine Biologist:** 主武器变为海豚枪，射程增加，子弹飞行速度增加。不过要想发挥最大威力依然需要贴身近战。

**Dr.Toxic:** 全身附加毒属性，可以令附近的敌人中毒损血。主武器同样附加毒属性。

**Physicist:** 主武器子弹附加

雷属性，伤害增加，上弹变慢，射程变短。

**Astronaut:** 主武器变为月球岩发射器，可以让科学家在远程也有不错的伤害。

**Chemist:** 主武器射程变短，但威力和连射频率上升，是一个纯近战的角。色。





# 全明星僵尸 All-Star Zombie



手持一挺加特林机关枪，没有弹夹限制，但长时间射击会造成过热，启动速度较慢，精度也堪忧。不过全明星拥有全兵种里最高的HP，还能安放炸弹和掩体，用来火力压制

还是很猛的。平时移动速度很慢，配合撞击也能起到突袭的效果。

## 技能

**LB**：往前方放一个小恶魔炸弹 (Imp Punt)，具有一定的跟踪效果，威力很大。

**Y**：橄榄球运动员的撞击 (Sprint Tackle)，发生快，距离较远，威力也不低，可以在近战

中多用。就算撞不死敌人，也可以把它撞飞。

**RB**：安放盾牌 (Dummy Shield)，正面效果良好，但侧面保护性不强，可以多放几个来加强效果。

## 升级道具

- ①每一发子弹带来的热量下降。
- ②过热冷却时间减少。
- ③提高主武器的威力。

## 变种

**Cricket Star**：主武器子弹附加火属性，可以持续令对手受到烧伤。每一发子弹带来的热量上升。

**Goalie Star**：主武器子弹为冰属性，有一定几率冰住对手，被冰住的对对手无法进行任

何行动。

**Baseball Star**：主武器连射频率上升，精度上升。

**Hockey Star**：主武器连射频率上升，附加臭气伤害。

**Rugby Star**：主武器具有溅伤效果。

# 玩法简介

除了挑战，本作的隐藏要素全部要在商店中花钱抽包解锁，这个设定有点类似于《质

量效应3》。抽包具有一定的随机性，这也为游戏带来了更多的变数。

## 道具分类

目前游戏中提供了7种包供玩家抽选，最低的价值1000元，最高的价值40000元，不同的

包对应不同的道具。游戏中可以抽出来的道具大致可以分为以下4种：

### 消耗道具

游戏中记为 Consumable Item，包括植物、僵尸和普通道具。每种道具的上限是999个，可以重复获得，使用之后会消失。

**植物**：在花园与墓场和花园特别行动中，在花盆里种植植物

来协助防守。

**僵尸**：在花园与墓场中，从金色泥土中召唤僵尸出来协助进攻。

**普通道具**：只有3种，分别是 Self Revive (花园特别行动中

自我复活)、Team Retry (花园特别行动中全队复活)、Skip Challenge Star (挑战星，在游戏中先按暂停再按Y，可以选择直接完成一个挑战)。



### 自定义道具

游戏中记为 Customization Item，不能重复获得。自定义道具是给玩家用来打扮自己的植物和僵尸用的，只能在非经典模式中使用。

### 升级道具

游戏中记为 Weapon Upgrade。每个兵种 (含变种) 都有3个升级道具，不能重复获得。同样只能在非经典模式中使用。

### 角色拼图

游戏中记为 Character。每个角色由5块拼图组成，拼图不能重复获得。完成一块完整的拼图后，即可使用对应的变种。

## 珍稀度

游戏中出现的道具具有珍稀度的设定，珍稀度分为4个等级，分别是 Common (普通)、Uncommon (少见)、Rare (珍贵) 和 Super Rare (极其珍贵)。不同的道具对应不同的珍稀度。珍稀度会在抽出来的卡上标明。

不过和如今网游不一样的设定是，珍稀度不仅和道具种类有

关，还和抽出来的数量有关。以挑战星为例，一次开出两个挑战星是 Uncommon，而开出7个挑战星就是 Super Rare 了。所以如果想抽出挑战星，从1000到20000的包都有可能，但还是抽20000的包比较合适，因为一旦抽中的话数量必定令你满意。





## 卡包简介

目前游戏提供了7种卡包,需要注意的是卡包的设定是很容易受到官方调控的。最早游戏只提供了5个卡包,后来增加了两种,未来可能还会增加更多的卡包,在使用时还请注意。

**Reinforcements Pack**: 价值1000元。内含5个消费道具。如果你想快速拥有一大堆植物和僵尸,抽它就没错啦!

**Super Duper Pack**: 价值5000元。内含5个消费道具和自定义道具,其中至少有一个是Uncommon级别的。个人感觉这个包最没用,因为1000元的包出两三个Uncommon的几率相当高,只是不出自定义道具而已。果然不负骗子之名(Duper是骗子的意思)。

**Craazy Pack**: 价值10000元。内含7个消费道具和自定义道具,其中至少有一个是Rare级别的。此包有一定几率包含一个Rare级别的角色拼图。

**Supremium Pack**: 价值



20000元。内含9个道具,其中至少有一个Super Rare级别的道具。此包有很高几率包含一个角色拼图、一个升级道具,并有一定几率再包含一个Super Rare级别的角色拼图。

**Incredi-Plant Pack**: 价值20000元。内容同Supremium Pack,但只会开出植物方的角色拼图和升级道具。

**Vengeful Zomboss Pack**: 价值20000元。内容同Supremium Pack,但只会开出僵尸方的角色拼图和升级道具。

**Spectacular Character Pack**: 价值40000元,必定会抽一套5个的角色拼图,凑成一个完整的角色。如果抽出的角色已获得部分拼图,则会换成Super Rare级别的道具。

## 挑战

本作的级别设定别出心裁。等级分为玩家等级和兵种等级两种,8个兵种的等级是分开的,但同一兵种的不同变种等级共通,每个兵种最高13级。兵种每提升1级,

玩家等级就会提升1级。等级提升唯一的好处是升到指定等级时会自动赠送卡包,里面是对应兵种的自定义道具。而要想升级,就需要完成挑战。

## 规则

游戏中每个兵种初始为1级,最高13级。每个级别都设定了若干个挑战,玩家全部完成后即可升级。每个级别出现的挑战数量不定,1升2时只需要完

成1个挑战,而从7升8开始每级有15个挑战。

从9级之前,所有挑战的顺序是固定的,同时最多只会显示3个挑战,每完成一个新的挑战,下面的挑战才会依次出现。没有出现的挑战,即使玩家达成挑战要求也不算数,这点比较让人无奈。从9级开始,挑战出现的顺序是随机的。



## 常见挑战说明

游戏虽然有着数量庞大的挑战等待玩家去完成,但归纳起来大概也只有20多种,下面就将常见挑战的说明解说一下。

**damage**: 对目标造成伤害,打不打死均可。

**vanquish**: 干掉目标。所有的杀人挑战,全部只要击倒对手即可,即使对方击倒后被救起来也算一次。因此如果有3人配合的话(1人杀,1人被杀,1人救援),会大大加快速度。偶然情况下连续杀同一人不算数,此时应换人再杀。

**vanquish plant**: 杀植物的挑战,无论是玩家控制的植物,还是盆栽植物都算数。太阳花放出的治愈花也有效。

**vanquish plant pot**: 杀盆栽植物的挑战,杀玩家控制的植物是无效的。只有花园与墓场中在花盆里种植的植物才算数,不过太阳花放出的治愈花也有效。

**vanquish zombie**: 杀僵尸的挑战,无论是玩家控制的僵尸,还是花园与墓场中玩家召唤出来的僵尸都算数。花园特别行动里的僵尸也有效。

**vanquish player**: 杀玩家的挑战,必须是干掉玩家控制的植

物和僵尸才算数。

**in a session**: 需要在一局内完成,中途加入有效。如果没有这个说明,那么该挑战就是累计有效的。

**an entire session**: 完整的一局,中途加入有效,但不允许更换扮演的角色。另外挑战完成的时机是在整局结束后。

**vanquish streak**: 连杀。不死的情况下干掉2个玩家即为连杀,之后如果继续在不死情况下干掉玩家,就算获得新的连杀。如果挑战要获得连杀5次,那么实际上只要打出6连杀即可满足要求。如果被干掉的话,重新打出2连杀才算一次新的连杀。

**vanquish nemesis**: 首先让A干掉B一次,然后由B连续干掉A三次,此时B就是A的复仇女神(nemesis)。这时让A再干掉B,就算干掉复仇女神1次。

所有治疗、复活相关的挑战,如果没有特别说明要“不同的队友”,那么反复对同一人使用也有效。同一名玩家换不同的兵种,算不同的队友。另外要求干掉/召唤/种植特殊植物或僵尸的挑战,如果不太清楚是哪一种,可以去Stickerbook中查看。



## 全角色10级挑战解说

本作有两个等级相关的成就,分别是玩家等级达到50级,以及任意兵种达到10级。由于10级以上的挑战极有难度,加上也没有必要再往上升,本攻略就只列出8个兵种前10级的挑战。下文中的1级代表当该兵种1级时出现的挑战,即指1升2时的挑战,因此最高只列到9级(即9升10)的挑战。

游戏中每个挑战都有一个名字,下面还有挑战内容的说明,为节省篇幅下文将只列出挑战名字。前9级挑战的顺序是固定的,虽然同一级内会有名字相同的挑战,但根据顺序和数字来推断的话相信也不会对玩家造成困扰。10级挑战由于顺序随机,所以我们将列出重复名称的挑战的原文说明,以方便大家区别。





99%的挑战内容都是固定不变的,但有小部分例外,疑为BUG。这些问题可能会在日后的更新中修正,对于这样的挑战我们会加一个★号作为标记。另外也不排除更新后部分挑战内容有变更的情况。

## 豌豆射手

## 1级

挑战名	要求
Chill Power	放3个辣椒豆炸弹

## 2级

挑战名	要求
Hyper Active	使用5次Hyper
Zombie Vanquisher	干掉3个僵尸
Damager	用主武器命中15发

## 3级

挑战名	要求
Weapon Master	变身机枪射手干掉3个僵尸
Player Vanquisher	用辣椒豆炸弹干掉2个玩家僵尸
Revival	复活3个队友
Vanquish from above	站在高处干掉5个僵尸
Hyper Vanquish	在Hyper状态中干掉3个僵尸

## 4级

挑战名	要求
Chill Bean Bomb	用一发辣椒豆炸弹同时干掉2个僵尸, 3次
Zombie Sniper	干掉3个位于高处的僵尸
Weapon Master	用辣椒豆炸弹干掉10个僵尸
Zombie Vanquish	一局内干掉3个士兵僵尸
Green Pod	种植5个花盆
Weapon Master	用主武器干掉10个僵尸
Zombie Vanquisher Master	用辣椒豆炸弹干掉3个工程师僵尸

## 5级

挑战名	要求
Assists	助攻5次
Being a Character	使用豌豆射手累计30分钟
Weapon Master	变身机枪射手干掉10个僵尸
Zombie Vanquisher	干掉20个Browncoat僵尸
Gatling Critical	变身机枪射手对玩家爆头25发
Drone Destroyed	干掉5个僵尸无人机
Zombie Vanquisher	干掉5个工程师僵尸
Super Green Pod	种植5个Pea Cannon植物
No Transport for You!	在花园与墓场中破坏1个传送点
Zombie Vanquisher Master	用辣椒豆炸弹干掉3个科学家僵尸

## 6级

挑战名	要求
Hyper Cannon	一局内在Hyper状态下用主武器干掉3个僵尸
Hyper Critical	在Hyper状态下对玩家爆头5发
Streak Master	获得连杀5次
Zombie Vanquisher Master	一局内变身机枪射手干掉两个士兵僵尸
Not Dead Yet	HP低于20时干掉士兵僵尸, 两次
Destroy Nemesis	干掉复仇女神3次
Player Vanquish	变身机枪射手干3个玩家僵尸
Streak Ender	终止对手的连杀3次
Zombie Vanquisher	干掉3个Coffin僵尸
Player Vanquish	一局内干掉5个玩家

## 7级

挑战名	要求
Weapon Master	用主武器干掉10个僵尸
Zombie Vanquisher	干掉5个Buckethead僵尸
Chili Power	放10个辣椒豆炸弹
Super Green Pod	种植5个Pea Gatling植物
Damager	用主武器命中150发
Weapon Master	变身机枪射手干掉10个僵尸
Revival	一局内复活3个队友
Zombie Vanquisher Master	用主武器干掉3个全明星僵尸
Assists	助攻15次
Weapon Master	用辣椒豆炸弹干掉15个僵尸
Peapower	用主武器发射500发
Hyper Shot	发动Hyper后马上干掉1个敌人, 3次
Super Green Pod	种植5个Repeater植物
Scrooging	使用豌豆射手赚到2000元
Critical Hits	一局内用主武器对玩家爆头10发

## 8级

挑战名	要求
Chill Bean Bomb	一局内用一发辣椒豆炸弹同时干掉2个僵尸, 3次
Anti-Sprinkler	破坏10个科学家僵尸设置的回复站
Zombie Vanquisher	干掉5个Flag僵尸
Summoned Vanquisher	干掉25个玩家召唤的僵尸
Taunting Master	干掉一个对手后马上使用心情动作, 3次
Zombie Vanquisher Master	用辣椒豆炸弹干掉3个工程师
Splash Vanquish	用主武器的溅射效果干掉10个僵尸
Zombie Vanquisher Master	变身机枪射手干掉3个Buckethead僵尸
Damager	用辣椒豆炸弹对25个僵尸造成伤害
Play As	使用豌豆射手完成完整的一局, 3次
Zombie Vanquisher Master	用主武器干掉3个Outhouse僵尸
Zombie Vanquisher	一局内干掉25个僵尸
Player Vanquisher	干掉15个玩家
Anti-Shields	破坏10个全明星僵尸设置的盾牌
Zombie Vanquisher	干掉5个Screen Door僵尸

## 9级

挑战名	要求
Super Green Pod	一局内种植5个Goop-shroom植物
Zombie Vanquisher	干掉5个工程师僵尸 (Vanquish 5 Engineers)
Zombie Vanquisher	干掉5个全明星僵尸 (Vanquish 5 All-Stars)
Zombie Vanquisher	干掉5个士兵僵尸 (Vanquish 5 Foot Soldiers)
Zombie Vanquisher	干掉5个科学家僵尸 (Vanquish 5 Scientists)
Not Dead Yet	HP低于20时干掉科学家僵尸, 两次
Player Vanquisher	★用主武器干掉15个玩家僵尸 (Vanquish 15 Player Zombies with your Primary Weapon)
Player Vanquisher	变身机枪射手干掉5个玩家僵尸 (Vanquish 5 Player Zombies with the Pea Gatling)
Player Vanquisher	用辣椒豆炸弹干掉5个玩家僵尸 (Vanquish 15 Player Zombies with Chili Bean Bombs)
Best of the Best	在任意对抗玩法中拿到前7名的好成绩
1st Strike Master	在一局游戏里拿到首杀勋章
Assist Master	在一局游戏里拿到最大助攻
Revival Master	在一局游戏里拿到复活王勋章
Streak Master	在一局游戏里拿到连杀王勋章
Vanquish Master	在一局游戏里拿到杀人王勋章

## 食人花

## 1级

挑战名	要求
Digging a Hole	潜地3次

## 2级

挑战名	要求
Gooped	让5个僵尸中毒
Hungry Chomper	用主武器干掉3个僵尸
Little Bite	用主武器命中僵尸5发

## 3级

挑战名	要求
Weed Traps	放出10个地刺
Snaresmaster	用地刺吊起5个僵尸



3级	
挑战名	要求
Revival	复活3个队友
Big Bite	吞噬3个僵尸
Player Vanquisher	干掉3个玩家

4级	
挑战名	要求
Tastes Better	干掉5个中毒的僵尸
Swallow Specific	吞噬3个全明星僵尸
Super Green Pod	种植3个Bonk Choy植物
Snared Chomp	干掉3个被地刺吊起来的僵尸
Swallow Specific	吞噬5个科学家僵尸
Streak Master	获得连杀3次
Anti-Shields	破坏3个全明星僵尸设置的盾牌

5级	
挑战名	要求
Gooped	一局内让10个僵尸中毒
Being a Character	使用食人花累计30分钟
Hungry Chomper	用主武器干掉10个僵尸
Zombie Vanquisher	一局内干掉3个士兵僵尸
Revival	一局内复活3个队友
Little Bite	用主武器命中僵尸15发
Swallow Specific	吞噬5个Browncoat僵尸
Snaremaster	用地刺吊起10个僵尸
Green Pod	种植10个盆栽植物
Zombie Vanquisher	干掉5个工程师僵尸

6级	
挑战名	要求
Snared Chomp	干掉5个被地刺吊起来的僵尸
Streak Master	获得连杀5次
Goop Vanquish	用毒液干掉3个僵尸
Not Dead Yet	HP低于20时干掉全明星僵尸，两次
Destroy Nemesis	干掉复仇女神3次
Swallow Specific	一局内吞噬3个士兵僵尸
Tastes Better	干掉10个中毒的僵尸
Streak Ender	终止对手的连杀3次
Zombie Vanquisher	干掉3个Outhouse僵尸
Player Vanquish	一局内干掉5个玩家

7级	
挑战名	要求
Gooped	让15个僵尸中毒
Zombie Vanquisher	干掉20个僵尸
Revival	一局内复活3个队友
Snaremaster	用地刺吊起15个僵尸
Swallow Specific	吞噬2个Newspaper僵尸
Super Green Pod	种植5个Snap Dragon植物
Digging a Hole	潜地20次
Zombie Vanquisher	干掉5个Conehead僵尸
Big Bite	吞噬15个僵尸
Hungry Chomper	用主武器干掉15个僵尸
Swallow Specific	吞噬3个工程师僵尸
Goop Effect	让僵尸中毒后迅速干掉它，3次
Super Green Pod	种植5个Ice-shroom植物
Scrooging	使用食人花赚到2000元
Big Bite	一局内吞噬10个僵尸

8级	
挑战名	要求
Big Bite	不死吞噬3个僵尸
Anti-Sprinkler	破坏10个科学家僵尸设置的复活站
Hungry Chomper	一局内用主武器干掉10个僵尸
Zombie Vanquisher	干掉3个Newspaper僵尸
Play As	使用食人花完成完整的一局，3次
Weed Traps	一局内放出10个地刺
Summoned Vanquisher	干掉20个被召唤出来的僵尸
Goop Specific	发射50发毒液
Spiky Vanquish	用地刺干掉3个僵尸
Zombie Vanquisher	一局内干掉15个僵尸
Anti-Shields	破坏10个全明星僵尸设置的盾牌

8级	
挑战名	要求
Snared Chomp	一局内干掉5个被地刺吊起来的僵尸
Digging a Hole	一局内潜地15次
Zombie Vanquisher	干掉5个全明星僵尸
Player Vanquisher	干掉15个玩家

9级	
挑战名	要求
No Transport for You!	在花园与墓场中破坏3个传送点
Zombie Vanquisher	干掉5个工程师僵尸 (Vanquish 5 Engineers)
Zombie Vanquisher	干掉5个全明星僵尸 (Vanquish 5 All-Stars)
Zombie Vanquisher	干掉5个士兵僵尸 (Vanquish 5 Foot Soldiers)
Zombie Vanquisher	干掉5个科学家僵尸 (Vanquish 5 Scientists)
Swallow Specific	一局内吞噬3个工程师僵尸
Player Vanquisher	不死干掉3个玩家
Big Bite	一局内吞噬10个僵尸
Tastes Better	一局内干掉5个中毒的僵尸
Best of the Best	在任意对抗玩法中拿到前7名的好成绩
1st Strike Master	在一局游戏里拿到首杀勋章
Assist Master	在一局游戏里拿到助攻勋章
Revival Master	在一局游戏里拿到复活勋章
Streak Master	在一局游戏里拿到连杀勋章
Vanquish Master	在一局游戏里拿到杀人王勋章

1级	
挑战名	要求
Spud Master	放出5个土豆地雷

2级	
挑战名	要求
Tall Order	放出5个坚果墙
Zombie Vanquisher	干掉3个僵尸
Damager	用主武器命中15发

3级	
挑战名	要求
Drone Time	放出5次蒜头无人机
Mine Field	用土豆地雷干掉5个僵尸
Zombie Vanquish	干掉3个士兵僵尸
Revival	复活3个队友
Player Vanquisher	干掉3个玩家

4级	
挑战名	要求
Spud Master	放出10个土豆地雷
Weapon Master	用蒜头无人机的主武器干掉3个僵尸
Green Pod	种植5个花盆
Zombie Vanquish	一局内干掉3个工程师僵尸
Weapon Master	用蒜头无人机的空袭干掉3个僵尸
Player Vanquisher	用土豆地雷干掉3个玩家
Zombie Vanquish	干掉3个全明星僵尸

5级	
挑战名	要求
Revival	一局内复活3个队友
Being a Character	使用仙人掌累计30分钟
Drone VS. Drone	用蒜头无人机的主武器干掉僵尸无人机，3次
Zombie Vanquisher	干掉5个Conehead僵尸
Zombie Vanquisher	干掉5个工程师僵尸
Green Pod	一局内种植5个花盆
No Transport for You!	在花园与墓场中破坏1个传送点
Zombie Vanquisher Master	一局内用主武器干掉3个全明星僵尸
Super Green Pod	种植5个Scaredy-shroom植物
Zombie Vanquisher Master	用土豆地雷干掉10个Browncoat僵尸

6级	
挑战名	要求
Weapon Master	不死用蒜头无人机的武器干掉3个僵尸
Bullseye!	用蒜头无人机的空袭干掉2个僵尸，3次
Zombie Sniper	干掉5个位于高处的僵尸

仙人掌





### 6级

挑战名	要求
Streak Master	获得连杀5次
Zombie Vanquisher	干掉3个Coffin僵尸
Not Dead Yet	HP低于20时干掉工程师僵尸，两次
Destroy Nemesis	干掉复仇女神3次
Vanquish from above	一局内站在高处干掉3个僵尸
One Potato...	用1个土豆地雷同时干掉2个僵尸，5次
Player Vanquish	一局内用主武器干掉5个玩家

### 7级

挑战名	要求
Weapon Master	用主武器干掉15个僵尸
Summoned Vanquisher	干掉25个玩家召唤的僵尸
Assists	助攻5次
Damager	用蒜头无人机的空袭命中僵尸10发
Mine Field	用土豆地雷干掉10个僵尸
Super Green Pod	种植5个Heal Flower植物
Revival	复活10个队友
Drone VS. Drone	用蒜头无人机的主武器干掉僵尸无人机，5次
Streak Ender	终止对手的连杀7次
Zombie Vanquisher Master	用土豆地雷干掉5个Conehead僵尸
Mine Field	一局内用土豆地雷干掉5个僵尸
Tall Order	放出10个坚果墙
Weapon Master	用蒜头无人机干掉15个僵尸
Super Green Pod	种植5个Bonk Choy植物
Critical Hits	一局内用主武器对玩家爆头10发

### 8级

挑战名	要求
Cactuspower	用主武器发射500发
Zombie Vanquisher	一局内干掉10个僵尸
Anti-Shields	破坏10个全明星僵尸设置的盾牌
Drone Destroyed	破坏10个僵尸无人机
Damager	用蒜头无人机的主武器命中僵尸25发
Taunting Master	干掉一个对手后马上使用心情动作，3次
Zombie Vanquisher	干掉15个僵尸
Play As	使用食人花完成完整的一局，3次
Zombie Vanquisher Master	一局内用主武器干掉3个士兵僵尸
Zombie Vanquisher Master	用土豆地雷干掉3个工程师僵尸
Critical Hits	不死用主武器对玩家爆头5发
Zombie Vanquisher	干掉3个Outhouse僵尸
Zombie Vanquisher Master	用主武器干掉5个科学家僵尸
Anti-Sprinkler	破坏10个科学家僵尸设置的复活站
Scrooging	使用食人花赚到2000元

### 9级

挑战名	要求
Super Green Pod	一局内种植5个Repeater植物
Zombie Vanquisher	干掉5个工程师僵尸 (Vanquish 5 Engineers)
Zombie Vanquisher	不死干掉2个全明星僵尸 (Vanquish 2 All-Stars without being KO'd)
Zombie Vanquisher	干掉5个士兵僵尸 (Vanquish 5 Foot Soldiers)
Zombie Vanquisher	干掉5个科学家僵尸 (Vanquish 5 Scientists)
Player Vanquisher	用主武器干掉15个玩家 (Vanquish 15 Players with your Primary Weapon)

### 9级

挑战名	要求
Player Vanquisher	用土豆地雷干掉10个玩家 (Vanquish 10 Players with Potato Mines)
Player Vanquisher	一局内用土豆地雷干掉5个玩家 (Vanquish 5 Players with Potato Mines in a session)
Bullseye!	用蒜头无人机的空袭干掉2个僵尸，3次
Best of the Best	在任意对抗玩法中拿到前7名的好成绩
1st Strike Master	在一局游戏里拿到首杀勋章
Assist Master	在一局游戏里拿到助攻勋章
Revival Master	在一局游戏里拿到复活勋章
Streak Master	在一局游戏里拿到连杀勋章
Vanquish Master	在一局游戏里拿到杀人王勋章

## 太阳花

### 1级

挑战名	要求
Heal Power	用治愈光线治疗3个队友

### 2级

挑战名	要求
Heal Power	用治愈光线治疗队友15次
Zombie Vanquisher	干掉3个僵尸
Damager	用太阳光线命中15发

### 3级

挑战名	要求
Little Helpers	放出5个治愈花盆
Weapon Master	用太阳光线干掉3个僵尸
Spread the Love	一局内治愈5个不同的队友
Zombie Vanquisher Master	用太阳光线干掉3个科学家僵尸
Revival	复活3个队友

### 4级

挑战名	要求
Zombie Sniper	干掉5个位于高处的僵尸
Little Helpers	用治愈花盆治疗5个队友
Player Vanquisher	干掉3个玩家
Heal Buddy	用治愈花盆治疗自己5次
Zombie Vanquisher Master	用主武器干掉3个士兵僵尸
Green Pod	种植5个花盆
Zombie Vanquish	干掉3个工程师僵尸

### 5级

挑战名	要求
Revival	一局内复活3个队友
Being a Character	使用太阳花累计30分钟
Zombie Vanquisher	干掉3个全明星僵尸
No Transport for You!	在花园与墓场中破坏1个传送点
Little Helpers	一局内放出5个治愈花盆
Assists	助攻5次
Zombie Vanquisher Master	用太阳光线干掉3个工程师僵尸
Drone Destroyed	干掉5个僵尸无人机
Super Green Pod	种植5个Pea Cannon植物
Heal Power	用治愈光线治疗25个队友

### 6级

挑战名	要求
Just in Time	治疗一个剩余HP低于20的队友，10次
Revival	不死复活两个队友
Streak Master	获得连杀3次
Zombie Vanquisher Master	一局内用主武器干掉2个全明星僵尸
Not Dead Yet	HP低于20时干掉科学家僵尸，两次
Streak Master	获得连杀5次
Weapon Master	一局内用太阳光线干掉5个僵尸
Destroy Nemesis	干掉复仇女神3次
Spread the Love	一局内治愈15个不同的队友
Player Vanquish	一局内干掉5个玩家



# 士兵僵尸

7级	
挑战名	要求
Weapon Master	用主武器干掉15个僵尸
Super Green Pod	种植5个Fume-shroom植物
Assists	助攻10次
Weapon Master	用太阳光线干掉25个僵尸
Heal Power	用治愈光线治疗队友50次
Revival	复活5个队友
Summoned Vanquisher	用主武器干掉3个Buckethead僵尸
Sun Damage	用主武器发射1000发
Zombie Vanquisher Master	一局内用主武器干掉3个士兵僵尸
Summoned Vanquisher	用太阳光线干掉10个Browncoat僵尸
Heal Buddy	用治愈花盆治疗自己15次
Streak Ender	终止对手的连杀7次
Scrooging	使用太阳花赚到2000元
Super Green Pod	种植5个Repeater植物
Critical Hits	一局内用主武器对玩家爆头15发

8级	
挑战名	要求
Vanquish from above	一局内站在高处干掉5个僵尸
Anti-Sprinkler	破坏10个科学家僵尸设置的复活站
Summoned Vanquisher	干掉25个玩家召唤的僵尸
Assists	助攻10次
Damager	用太阳光线命中50发
Zombie Sniper	干掉5个位于高处的僵尸
Little Helpers	用治愈花盆治疗队友15次
Summoned Vanquisher	用太阳光线干掉3个Flag僵尸
Little Helpers	不死放出3个治愈花盆
Heal Power	用治愈光线治疗队友50次
Taunting Master	干掉一个对手后马上使用心情动作, 3次
Play As	使用太阳花完成完整的一局, 3次
Player Vanquish	干掉10个玩家
Anti-Shields	破坏10个全明星僵尸设置的盾牌
Critical Hits	不死用主武器对玩家爆头10发

9级	
挑战名	要求
Super Green Pod	一局内种植5个Fume-shroom植物
Zombie Vanquisher	干掉5个工程师僵尸 (Vanquish 5 Engineers)
Zombie Vanquisher	干掉5个全明星僵尸 (Vanquish 5 All-Stars)
Zombie Vanquisher	干掉5个士兵僵尸 (Vanquish 5 Foot Soldiers)
Zombie Vanquisher	干掉5个科学家僵尸 (Vanquish 5 Scientists)
Not Dead Yet	HP低于20时干掉士兵僵尸, 两次
Player Vanquisher	用主武器干掉 10 个玩家 (Vanquish 10 Players with your Primary Weapon)
Player Vanquisher	用太阳光线干掉5个玩家 (Vanquish 5 Players with the Sunbeam)
Best of the Best	在任意对抗玩法中拿到前7名的好成绩
1st Strike Master	在一局游戏里拿到首杀勋章
Heal Master	在一局游戏里拿到治疗勋章
Assist Master	在一局游戏里拿到助攻勋章
Revival Master	在一局游戏里拿到复活勋章
Streak Master	在一局游戏里拿到连杀勋章
Vanquish Master	在一局游戏里拿到杀人王勋章



1级	
挑战名	要求
Height Advantage	使用3次火箭跳

2级	
挑战名	要求
Damager	用ZPG对3个植物造成伤害
Plant Vanquisher	干掉3个植物
Damager	用主武器命中25发

3级	
挑战名	要求
Smoke Screen	扔5个臭气弹
Plant Vanquisher	干掉3个玩家
Vanquish from above	站在高处干掉3个僵尸
Player Vanquish Master	用主武器干掉3个豌豆射手
Revival	复活3个队友

4级	
挑战名	要求
Plant Sniper	干掉5个位于高处的植物
Plant Vanquisher	一局内干掉3个太阳花
Player Vanquisher	用ZPG干掉3个玩家
Streak Master	获得连杀3次
Plant Vanquisher	干掉10个植物
Nut Allergies	摧毁3个坚果墙
Plant Vanquisher	干掉3个仙人掌

5级	
挑战名	要求
Graveyard Builder	在花园与墓场中占领3个据点
You Can't See Me	用臭气弹致盲10个盆栽植物
Plant Vanquisher	用ZPG干掉3个豌豆射手
Clearing a Path	用ZPG干掉3个盆栽植物
Mix "n" Match	召唤5个Buckethead僵尸
Garlic Powder	摧毁5个蒜头无人机
Plant Vanquisher	干掉5个食人花
Play As	使用士兵僵尸完成完整的一局, 3次
Player Vanquisher	一局内干掉10个玩家
Height Advantage	一局内使用5次火箭跳

6级	
挑战名	要求
Rocket Man	使用火箭跳后迅速干掉1个敌人, 2次
Plant Vanquisher	一局内干掉3个仙人掌
Streak Master	获得连杀5次
Smoke Vanquish	用臭气弹干3个植物
Player Vanquisher	用主武器干掉10个玩家
Destroy Nemesis	干掉复仇女神3次
Not Dead Yet	HP低于20时干掉豌豆射手, 3次
Player Vanquisher Master	用主武器干掉7个食人花
Assists	助攻5次
Plant Vanquisher	用ZPG干掉5个太阳花

7级	
挑战名	要求
Plant Vanquisher Master	用ZPG干掉3个仙人掌
Smoke Screen	扔15个臭气弹
Height Advantage	使用15次火箭跳
Plant Vanquisher	干掉15个植物
Gooped and Dangerous	被食人花的毒液喷中后干掉3个植物
Mix "n" Match	召唤5个Screen Door僵尸
Plant Sniper	一局内干掉3个位于高处的植物
Critical Hits	一局内用主武器对玩家爆头15发
Timely Strike	用ZPG同时干掉2个植物, 3次
Mix "n" Match	召唤5个Flag僵尸
Plant Pot Vanquisher	干掉5个盆栽植物
Scrooging	使用士兵僵尸赚到2000元
Damager	用ZPG干掉15个植物
Revival	复活5个队友
Plant Vanquisher	干掉3个Scaredy-shroom



8级	
挑战名	要求
Total Assault	用主武器发射1000发
Nut Allergies	摧毁10个坚果墙
Potato Salad	摧毁10个土豆地雷
Vanquish from Above	站在高处干掉5个植物
Best of the Best	在任意对抗玩法中拿到前7名的好成绩
Taunting Master	干掉一个对手后马上使用心情动作, 3次
Player Vanquish Master	用ZPG干掉3个仙人掌
Plant Vanquisher	干掉3个Bonk Choy
Clear a Path	用ZPG干掉5个盆栽植物
Weed Removal	★破坏3个地刺
You Can't See Me	用臭气弹致盲15个盆栽植物
Zombie Master	一局内召唤10个僵尸
Assists 助攻15次	干掉15个玩家
Revival	一局内复活3个队友
Streak Ender	终止对手的连杀5次

9级	
挑战名	要求
Clear a Path	用ZPG干掉5个盆栽植物
Plant Vanquisher	干掉5个仙人掌 ( Vanquish 5 Cacti )
Plant Vanquisher	干掉5个豌豆射手 ( Vanquish 5 Peashooters )
Plant Vanquisher	干掉5个食人花 ( Vanquish 5 Chompes )
Plant Vanquisher	干掉5个太阳花 ( Vanquish 5 Sunflowers )
Not Dead Yet	HP低于20时干掉食人花, 两次
Smoke Vanquish	用臭气弹干掉 5 个植物
Player Vanquisher	用主武器干掉15个玩家 ( Vanquish 15 Players with your Primary Weapon )
Player Vanquisher	用ZPG干掉5个玩家 ( Vanquish 5 Players with the ZPG )
Play As	使用士兵僵尸完成完整的一局, 5次
1st Strike Master	在一局游戏里拿到首杀勋章
Assist Master	在一局游戏里拿到助攻勋章
Revival Master	在一局游戏里拿到复活勋章
Streak Master	在一局游戏里拿到连杀勋章
Vanquish Master	在一局游戏里拿到杀人王勋章

## 工程师僵尸

1级	
挑战名	要求
Sonic Stunner	炸晕2个植物

2级	
挑战名	要求
Construction Work	使用5次手钻机
Plant Vanquisher	干掉3个植物
Damager	用主武器命中15发

3级	
挑战名	要求
Drone Deploy	放出5次僵尸无人机
hammer Time	使用手钻机时干掉3个植物
Plant Vanquish Master	用主武器干掉3个太阳花
Unearthed	炸晕3个潜地的食人花
Revival	复活3个队友



4级	
挑战名	要求
Sonic Stunner	炸晕10个植物
Weapon Master	用僵尸无人机的主武器干掉3个植物
Streak Master	获得连杀3次
Plant Vanquish	干掉3个仙人掌
Weapon Master	用僵尸无人机的空袭干掉3个植物
Plant Vanquish	干掉25个植物
Plant Vanquish	干掉3个豌豆射手

5级	
挑战名	要求
Beam Me Up	一局内建造3个传送点
Damager	用僵尸无人机的主武器命中25发
Graveyard Builder	在花园与墓场中占领3个据点
Zombot Army	在花园与墓场中建造3个僵尸炮台
Zombie Master	召唤5个僵尸
Plant Vanquish	干掉3个食人花
Damager	用无人机命中10发
Mix "n" Match	召唤5个Newspaper僵尸
Drone VS. Drone	用僵尸无人机的主武器干掉蒜头无人机, 3次
Plant Vanquish Master	用僵尸无人机的主武器干掉3个豌豆射手

6级	
挑战名	要求
Sonic Stunner	一局内炸晕10个植物
Sonic Boom	炸晕1个植物然后马上干掉它, 3次
Weapon Master	不死用无人机干掉3个玩家
Unearthed	一局内炸晕3个潜地的食人花
Plant Vanquish Master	用主武器干掉5个太阳花
Not Dead Yet	HP低于20时干掉豌豆射手, 3次
Plant Vanquisher	用主武器干掉10个玩家
Assists	助攻5次
Destroy Nemesis	干掉复仇女神3次
Plant Vanquish Master	用僵尸无人机的主武器干掉3个仙人掌

7级	
挑战名	要求
Weapon Master	用主武器干掉10个植物
Zombot Army	在花园与墓场中建造10个僵尸炮台
Sonic Stunner	炸晕15个植物
Play As	使用工程师僵尸完成完整的一局, 3次
Drone Deploy	放出僵尸无人机10次
Critical Hits	一局内用主武器对玩家爆头10发
Plant Vanquish Master	一局内用僵尸无人机的主武器干掉3个植物
Mix "n" Match	召唤5个Outhouse僵尸
Potato Salad	破坏10个土豆地雷
Gooped and Dangerous	被食人花的毒液喷中后干掉3个植物
Plant Vanquish Master	用主武器干掉5个太阳花
Weapon Master	用僵尸无人机干掉10个植物
Plant Vanquisher	干掉15个植物
Zombie Master	召唤10个僵尸
Plant Pot Vanquisher	干掉5个盆栽植物

8级	
挑战名	要求
Union Worker	用主武器发射500发
Nut Allergies	摧毁10个坚果墙
Plant Vanquish Master	用主武器干掉5个仙人掌
Sonic Boom	炸晕1个植物然后马上干掉它, 5次
Best of the Best	在任意对抗玩法中拿到前7名的好成绩
Taunting Master	干掉一个对手后马上使用心情动作, 3次
Pot Vanquish Master	用主武器干掉3个Snap Dragon植物
Streak Ender	终止对手的连杀7次
Anti-Garlic	用主武器破坏3个蒜头无人机
Weed Removal	摧毁10个地刺
Zombie Master	不死召唤5个僵尸
Construction Work	使用15次手钻机
Potato Salad	破坏10个土豆地雷
Scrooging	使用工程师僵尸赚到2000元
Splash Vanquish	利用主武器的溅伤效果干掉5个植物





9级	
挑战名	要求
Mix "n" Match	召唤10个Flag僵尸
Plant Vanquisher	干掉5个仙人掌 (Vanquish 5 Cacti)
Plant Vanquisher	干掉5个豌豆射手 (Vanquish 5 Peashooters)
Plant Vanquisher	干掉5个食人花 (Vanquish 5 Chompes)
Plant Vanquisher	干掉5个太阳花 (Vanquish 5 Sunflowers)
Sonic Stunner	一局内炸晕15个植物
Player Vanquisher	用主武器干掉10个玩家 (Vanquish 10 Players with your Primary Weapon)
Player Vanquisher	用僵尸无人机的主武器干掉5个玩家 (Vanquish 5 Players with the Drone's Laser Shot)
Not Dead Yet	HP低于20时干掉食人花, 两次
Play As	使用工程师僵尸完成完整的一局, 5次
1st Strike Master	在一局游戏里拿到首杀勋章
Assist Master	在一局游戏里拿到助攻勋章
Revival Master	在一局游戏里拿到复活勋章
Streak Master	在一局游戏里拿到连杀勋章
Vanquish Master	在一局游戏里拿到杀人王勋章

6级	
挑战名	要求
Not Dead Yet	HP低于20时干掉太阳花, 3次

7级	
挑战名	要求
Plant Vanquisher	干掉10个植物
Healing Station	放出10个回复站
Gooped and Dangerous	被食人花的毒液喷中后干掉3个植物
Revival	复活5个队友
Damager	一局内用粘雷炸伤5个植物
Sticky Bombs	扔出10个粘雷
Mad Heals	不死治疗队友5次
Critical Hits	一局内用主武器爆头5发
Mix "n" Match	召唤5个Screen Door僵尸
Weapon Master	用主武器干掉15个植物
Plant Vanquish Master	用粘雷干掉3个豌豆射手
Zombie Master	召唤10个僵尸
Plant Vanquish Master	一局内用主武器干掉3个仙人掌
Plant Pot Vanquisher	干掉5个盆栽植物
Sneak Attack	传送后马上干掉1个敌人, 2次且不死

8级	
挑战名	要求
Plant Vanquish Master	一局内用主武器干掉3个食人花
Potato Salad	破坏10个土豆地雷
Zombie Master	不死召唤3个僵尸
Garlic Powder	摧毁5个蒜头无人机
Taunting Master	干掉一个对手后马上使用心情动作, 3次
Pot Vanquish Master	一局内用主武器干掉3个Scaredy-shroom植物
Mad Heals	治疗队友50次
Mix "n" Match	召唤5个Newspaper僵尸
Weed Removal	破坏10个地刺
Streak Ender	终止对手的连杀7次
Assists	助攻15次
Goopy	用主武器发射500发
Nut Allergies	摧毁10个坚果墙
Scrooging	使用科学家僵尸赚到2000元
Revival	一局内复活3个队友

9级	
挑战名	要求
Sneak Attack	传送后马上干掉1个敌人, 10次
Plant Vanquisher	干掉5个仙人掌 (Vanquish 5 Cacti)
Plant Vanquisher	干掉5个豌豆射手 (Vanquish 5 Peashooters)
Plant Vanquisher	干掉5个食人花 (Vanquish 5 Chompes)
Plant Vanquisher	干掉5个太阳花 (Vanquish 5 Sunflowers)
Not Dead Yet	HP低于20时干掉食人花, 两次
Player Vanquisher	用主武器干掉10个玩家 (Vanquish 10 players with your Primary Weapon)
Player Vanquisher	用粘雷干掉5个玩家 (Vanquish 5 players with the Sticky Explody Ball)
Best of the Best	在任意对抗玩法中拿到前7名的好成绩
1st Strike Master	在一局游戏里拿到首杀勋章
Heal Master	在一局游戏里拿到治疗勋章
Assist Master	在一局游戏里拿到助攻勋章
Revival Master	在一局游戏里拿到复活勋章
Streak Master	在一局游戏里拿到连杀勋章
Vanquish Master	在一局游戏里拿到杀人王勋章

## 科学家僵尸

1级	
挑战名	要求
Warp Speed	传送3次

2级	
挑战名	要求
Healing Station	放出5个回复站
Plant Vanquisher	干掉3个植物
Damager	用主武器命中10发

3级	
挑战名	要求
Sticky Bombs	扔出5个粘雷
Mad Heals	治疗队友10次
Sneak Attack	传送后马上干掉1个敌人, 2次
Plethora of Heals	一局内治疗5个不同的队友
Revival	复活3个队友

4级	
挑战名	要求
Warp Speed	一局内传送10次
Damager	用粘雷对3个植物造成伤害
Plant Vanquisher	一局内干掉3个太阳花
Player Vanquisher	干掉3个玩家
Weapon Master	用粘雷干掉2个植物
Plant Vanquisher	干掉10个植物
Plant Vanquisher	干掉3个豌豆射手

5级	
挑战名	要求
Plant Vanquisher Master	用主武器干掉3个食人花
Revival	一局内复活3个队友
Mix "n" Match	召唤5个Conehead僵尸
Mad Heals	治疗队友20次
Garlic Powder	摧毁3个蒜头无人机
Plant Vanquisher	一局内干掉3个豌豆射手
Graveyard Builder	在花园与墓场中占领3个据点
Player Vanquisher	一局内干掉5个玩家
Play As	使用科学家僵尸完成完整的一局, 3次
Sticky Bombs	一局内扔出5个粘雷

6级	
挑战名	要求
Plethora of Heals	一局内治疗10个不同的队友
Sneak Attack	传送后马上干掉1个敌人, 5次
Plant Vanquisher Master	用粘雷干掉3个太阳花
Assists 助攻5次	一局内炸晕3个潜地的食人花
Streak Master	获得连杀5次
Sticky Situation	用1颗粘雷同时炸伤两个植物, 3次
Destroy Nemesis	干掉复仇女神3次
Plant Vanquisher	干掉5个食人花
Revival	不死复活2个队友



# 全明星僵尸

## 1级

挑战名	要求
Damager	撞伤两个植物

## 2级

挑战名	要求
Tackle Dummy	放出5个盾牌
Plant Vanquisher	干掉3个植物
Damager	用主武器命中25发

## 3级

挑战名	要求
Imp Punt	放5个小恶魔炸弹
Weapon Master	一局内用主武器干掉3个植物
Plant Vanquish Master	用主武器干掉3个仙人掌
Weapon Master	撞死3个植物
Revival	复活3个队友

## 4级

挑战名	要求
Damager	撞中15个植物
Damager	用小恶魔炸弹炸伤3个植物
Plant Vanquisher	★用小恶魔炸弹炸死3个植物
Weapon Master	★用小恶魔炸弹炸死3个植物
Streak Master	获得连杀3次
Assists 助攻3次	干掉25个植物
Plant Vanquisher	干掉3个豌豆射手

## 5级

挑战名	要求
Plant Vanquish Master	一局内撞死两个太阳花
Mix "n" Match	召唤5个Browncoat僵尸
Being a Character	扮演全明星僵尸累计30分钟
Plant Vanquish Master	撞死3个豌豆射手
Tackle Dummy	一局内放出5个盾牌
Garlic Powder	摧毁5个蒜头无人机
Graveyard Builder	在花园与墓场中占领3个据点
Player Vanquisher	一局内干掉5个玩家
Play As	使用全明星僵尸完成完整的一局, 3次
Plant Vanquisher	干掉3个仙人掌

## 6级

挑战名	要求
Fan Boy	用1个小恶魔炸弹同时炸伤两个植物, 3次
Plant Vanquish Master	用主武器干掉3个豌豆射手
Destroy Nemesis	干掉复仇女神3次
Multi Tackle	同时撞中两个植物, 3次
Pot Vanquish Master	撞死两个Bonk Choy植物
Streak Ender	终止对手的连杀7次
Sacking the Enemy	同时撞死两个植物, 2次
Plant Vanquish Master	用小恶魔炸弹干掉3个仙人掌
Field Goal	用1发小恶魔炸弹同时两个植物, 2次
Not Dead Yet	HP低于20时干掉食人花, 两次

## 7级

挑战名	要求
Weapon Master	用主武器干掉10个植物
Tackle Dummy	放出10个盾牌
Assists 助攻15次	炸晕15个植物
Imp Punt	放10个小恶魔炸弹
Revival	复活5个队友
Mix "n" Match	召唤5个Buckethead僵尸
Plant Vanquisher	干掉15个植物
Scrooping	使用全明星僵尸赚到2000元
Critical Hits	一局内用主武器对玩家爆头15发
Damager	撞中20个植物
Gooped and Dangerous	被食人花的毒液喷中后干掉3个植物
Zombie Master	召唤25个僵尸
Best of the Best	在任意对抗玩法中拿到前5名的好成绩
Critical Hits	不死用主武器对玩家爆头10发
Plant Pot Vanquisher	干掉5个盆栽植物

## 8级

挑战名	要求
Plant Vanquish Master	用主武器干掉3个仙人掌
Sports Day	用主武器发射1000发
Zombie Master	不死召唤5个僵尸
Weapon Master	用小恶魔炸弹干掉5个植物
Taunting Master	干掉一个对手后马上使用心情动作, 3次
Plant Vanquish Master	用小恶魔炸弹干掉5个太阳花
Nut Allergies	10个坚果墙
Mix "n" Match	召唤5个Conehead僵尸
Tackle Dummy	一局内放出10个盾牌
Weed Removal	破坏10个地刺
Damager	用主武器命中100发
Plant Vanquish Master	撞死3个仙人掌
Potato Salad	破坏10个土豆地雷
Player Vanquisher	一局内干掉10个玩家
Destroy Nemesis	一局内干掉复仇女神3次

## 9级

挑战名	要求
Mix "n" Match	召唤10个Newspaper僵尸
Plant Vanquisher	干掉5个仙人掌 (Vanquish 5 Cacti)
Plant Vanquisher	干掉5个豌豆射手 (Vanquish 5 Peashooters)
Plant Vanquisher	干掉5个食人花 (Vanquish 5 Chomps)
Plant Vanquisher	干掉5个太阳花 (Vanquish 5 Sunflowers)
Player Vanquisher	用小恶魔炸弹干掉5个玩家 (Vanquish 5 players with Imp Punts)
Player Vanquisher	用主武器干掉 10 个玩家 (Vanquish 10 players with your Primary Weapon)
Player Vanquisher	撞死10个玩家 (Vanquish 10 players with Sprint Tackles)
Not Dead Yet	HP低于20时干掉豌豆射手, 两次
Best of the Best	在任意对抗玩法中拿到前7名的好成绩
1st Strike Master	在一局游戏里拿到首杀勋章
Assist Master	在一局游戏里拿到助攻勋章
Revival Master	在一局游戏里拿到复活勋章
Streak Master	在一局游戏里拿到连杀勋章
Vanquish Master	在一局游戏里拿到杀人王勋章

# 成就篇

## 全成就路线图

如果你能找到至少两名友人,那么本作的全成就并不难。需要说明的是,本作两个版本(X360版和Xbox One版)成就分开,但存档和玩家资料完全不共通,因此想搞两个版本的话就得重头来两遍,请成就犯自行斟酌。单从成就角度来说,Xbox One版玩的人少比较好刷,但派对系统很不友好,X360版则正好相反,难度可谓半斤八两。

本作不能开私房,但由于支持1人开局,因此完全可以选择在人少的时段(比如《泰坦天降》发售后,笑)分头搜索空房,然后再把朋友拉进来刷。如果有3人合作的话,绝大部分挑战以及所有的技巧性成就都只是时间问题,只有极少数几个(如救援10个不同的队友)不能完成,但可以使用挑战星跳过去。如果只有两个人的话,那么所有的治疗、复活、助杀挑战都无法完成,而且不能边杀边救,可以说是没办法进行下去。

成就数量	1000点/45个
全成就难度	★★☆☆☆
在线成就点数	全部
全成就所需时间	20小时以上
最少通关次数	无
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	至少两名友人

本作是目前惟一一个不能查询累计性成就进度的Xbox One游戏,不过著名成就网站TA(<http://www.trueachievements.com>)提供了进度查询功能,而且十分准确,由此可见不能在游戏中查询应该是一个巨BUG,不得不批评一下设计者。

作为一个完全联机的游戏,游戏不存在什么推荐路线,怎么来都可以。惟一可说的是,如果你以全成就为目标,那么就完全不必着急解那些技巧性的成就,因为在解挑战的过程你会把这些成就的要求翻来复去做上N遍!



# 成就列表

成就名	点数	获得条件
Snarelastic	15点	使用食人花时,在一局中吞噬10个被地刺吊起来的丧尸。
Making Popcorn	10点	使用仙人掌时,使用蒜头无人机的空袭干掉10个玩家。
Split Pea Zombie Soup	15点	使用豌豆射手时,在一局中变身机枪射手形态干掉10个玩家。
Stuck on You	10点	使用科学家僵尸时,使用粘雷干掉10个玩家。
Garden Dioxide	15点	使用士兵僵尸时,使用一发ZPG干掉两个玩家。
Sun Heals	15点	使用向日葵时,一局中使用治疗光线治疗队友25次。
Offensive Line	15点	使用全明星僵尸时,一局中撞死5个玩家。
The Astral Plane	10点	使用工程师僵尸时,一局花园与墓场中建造3个传点。
Zombie Defense	10点	使用工程师僵尸时,一局花园与墓场中建造3个僵尸炮台。
Jackhammer Rush	10点	使用工程师僵尸时,在使用手钻机时杀死10个玩家。
Challenge Accepted	25点	任何兵种达到10级。
Zombot Removal	15点	使用植物时,在花园与墓场中摧毁10个僵尸炮台。
No Teleporting Allowed	10点	使用植物时,在花园与墓场中摧毁一个传送点。
Plant Perfect	25点	使用植物角色时,在花园与墓场中不丢失任何据点取胜。
Rocket Man	25点	使用士兵僵尸的ZPG干掉10个玩家和10个盆栽植物。
Zombie Vanquished	5点	使用植物时,在任何对抗模式中干掉一个玩家。
Garden Weeder	15点	使用僵尸时,在花园与墓场中占领一个据点。
Plant Vanquished	5点	使用僵尸时,在任何对抗模式中干掉一个玩家。
Garden Tour	25点	在花园与墓场中获得25次胜利。
TVM Veteran	25点	在团队灭绝中获得25次胜利。
Garden Crazy	25点	完成疯狂难度的花园特别行动。
Garden Hardcore	50点	完成困难难度的花园特别行动。
Garden Normal	15点	完成普通难度的花园特别行动。
Boogie Your Brains Out	20点	在花园特别行动中干掉一个迪斯科僵尸。
Gargantuan Task	20点	在花园特别行动中干掉一个巨人僵尸。
Brain Freeze	20点	在花园特别行动中干掉一个雪人僵尸。
Super Boss	50点	在花园特别行动中打过超级BOSS波。
Striking First	25点	获得首杀勋章3次。
The Healing Touch	25点	获得治疗勋章3次。
Most Valuable Vanquisher	50点	获得杀人王勋章1次。
Hang in There	25点	获得复活勋章5次。
Streak Boaster	50点	获得连杀勋章1次。
I Helped	25点	获得助攻勋章5次。
Cousins	15点	在一场比赛中种植5个盆栽植物。
Grow a Friend	5点	种植一个盆栽植物。
Crazy Dave Squad	25点	让所有植物兵种到达5级。
Zomboss Recruit	25点	让所有僵尸兵种到达5级。
Hunting Season	50点	杀死100个士兵僵尸,100个科学家僵尸,100个工程师僵尸和100个全明星僵尸。
Zombie Friends	15点	在一局花园与墓场中召唤5个僵尸。
I'm Lonely	5点	在花园与墓场中召唤1个僵尸。
Getting Started	20点	玩家等级到达5级。
Consume This	20点	使用10个自我复活道具。
Consume This Too	20点	使用10个挑战星道具。
Weed Whacker	50点	杀死100个豌豆射手,100个向日葵,100个食人花和100个仙人掌。
Going Strong	50点	玩家等级到达50级。

# 重点成就解说

## Going Strong

玩家初始等级为1级,升到50级需要将8个兵种总共提升49级。其中又因为有一个任意兵种到10级的成就,那么等于说除了那个10级兵种外,剩下7个兵种总共要升40级。因此要想最省力的话,推荐是1个10级,5个7级,2个6级的配置最为合理。



## Challenge Accepted



个人比较推荐的10级兵种为食人花、士兵僵尸、全明星僵尸。当然说到底还是得有人刷才方便,不然有些挑战实在不简单(比如全明星僵尸的一局杀10个玩家)。

## Consume This Too

10个挑战星道具曾经比较折磨人,包括纱迦。这个道具除了4万的包以外都有几率抽出,只是几率不高。Xbox One版目前已经将其珍稀度降为了Uncommon,因此抽2万的包有较高几率出现5~7个,凑齐10个毫不为难。而X360版目前该道具还是Rare级,相信很快也会更新了。如果你的运气实在不



好,可以尝试另一种解决方法:僵尸兵种升至10级会自动赠送3个挑战星(据闻植物兵种10级也会赠送,纱迦未证实)。

## Gargantuan Task



这个成就一度被不少玩家认为是BUG,其实不然。花园特别行动中的巨人BOSS有两种,一种戴墨镜,一种不戴墨镜,只有不戴墨镜的版本才会给成就。相信大家看过成就壁纸后就能明白了。

## Garden Crazy

疯狂难度的花园特别行动其实不算难,关键有两点。首先当然是玩家手里要有足够多的牛逼盆栽植物,不计血本地种下去,自然可以让难度大幅降低。另外很重要的一点就是要登高作战,当玩家身处高处时只有士兵僵尸、迪斯科僵尸能够跳上来,所以大部分时间都可以高枕无忧。至于大本营的防守,有牛逼盆栽植物外加高处补枪的话其实压力不大。

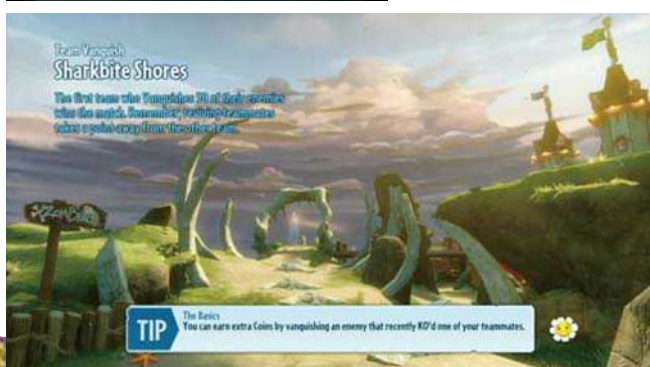


这里纱迦推荐一个实用例子,地图是Sharkbite Shores,大本营设在小镇中央。我方采用3个豌豆射手和1个太阳花的配置,开战前先让豌豆射手当垫脚石,

把太阳花顶上平台,然后豌豆射手开Hyper跳上来。这样有了太阳花在高处的回复,想死是一件很困难的事情。每一波开始前都让豌豆射手冲下去种植盆栽,然后在高台一左一右的射击。大本营两边的两条船模也可以多加利用,让两个豌豆上去正好能一左一右看守大本营,而且往里面缩一点儿的话,被打到的几率也不高。



最后的脱逃阶段更是不用急,首先还是全员上高台,等时间剩30秒时从容撤退即可。如果有人阵亡就使用自救道具,只要时间结束时全员都在撤离点就算过关了。





# 如龙が如く 新!

ISHIN™



实用技术  
研究中心

“《如龙》系列”的小游戏众多以及支线丰富一直是让系列粉丝们津津乐道的要素，而对于打奖杯的玩家来说却是一个似乎看不到尽头的长征。本作的支线与系列本篇相比数量较少，而且剧情较短，很多后续内容都变成了绊事件的形式。而本作的小游戏也更加多样化，从音乐游戏到背诵键位的快速 QTE，甚至是弹幕打飞机都有。接下来就为各位介绍一下全支线的攻略方法以及小游戏的心得等。

**通关时间：25 ~ 30小时**  
**白金所需时间：150 ~ 200小时**

如龙 维新	SEGA	动作冒险
多机种	龙が如く 维新! 2014年2月22日 对应平台为PS3、PS4	日版 8600日元 本地1人，在线2-4人 对应玩家年龄：17岁以上

## 支线任务

本作共有 67 个支线，支线难度与系列本篇的其他作品相比也简单不少，不过部分支线是与角色的“绊”有关的，达成支线之后还得继续做后续的任务。所有的支线都没有时间限制，各位玩家们可以随时进行各支线，不过由于通关后开启的幕末漫游模式无法建立通关存档，全支线完成后的奖励也就无法继承到下一周目，所以建议各位在最终章开始之前将所有的支线做完。



### 洛内

编号	1	名称	蝶のように舞う男
出现时间	第三章开始后	奖励	德+250

在河原町のうどん屋前方自动触发剧情，上前对话触发杂兵战之后是舞蹈小游戏，看准方向来按方向键即可。

编号	2	名称	神样 仏样 惠比寿样
出现时间	第三章开始后	奖励	德+300

在吟柳道场前自动触发支线，去四条通りの釜寅旁边与正在拜神的老婆婆对话，然后去寺町西侧靠近黑色惠比寿和老爷爷自动触发剧情，战斗之后支线结束。

编号	3	名称	艺术的な接待
出现时间	完成支线“蝶のように舞う男”并在歌声酒场至少唱过一次歌	奖励	德+350、太古の御守り（评价差的话则是获得“新树の木切れ”或者“艳かしい人形”）

在寺町的四面屋前与站在门口的女人对话选择第一个选项开始支线，前往居酒屋“和民”选择“接待しに入る”，先去唱歌（最高难度的“意地樱”），唱完后老人画画，选择“豪快に表现された男らしさ”，然后去跳舞（“さむらい演舞”的一般难度），跳完后老人再次画画，选择“大胆な中に見え隠れする优雅さ”，最后是和 4 人的杂兵战。

编号	4	名称	引越すあの娘
出现时间	第三章开始后	奖励	德+300、虹色の织物

在河原町中间的走道上自动触发支线，上前与男孩子对话之后再与女孩子对话，之后前往地图西北侧的神社与男孩子对话选择“友達になってくれてありがとう”、“大切な存在だからこそ言えなかった”，返回去之后发生追逐战，追上去按○键即可。

编号	5	名称	土佐弁讲座
出现时间	第三章开始后	奖励	德+350、绮丽的绢织物（第一次答对）、白金の块（第二次答对）、凤凰の羽（第三次答对）、金の皿（答错时）

在河原町的东北侧与站在墙角的青年对话选择“翻译してあげる”开始支线，之后分别选择“お久しぶり”、“私”和“あなた”，过一段时间后



编号	23	名称	よくないじゃないか
出现时间	第三章开始后, 需完成支线“ええじゃないか”	奖励	德+300、朱染めの布

来到梅小路町东靠近山王町的位置时自动触发剧情, 走上前之后与6个杂兵战斗。

编号	24	名称	命知らずの恩返し
出现时间	第六章开始后	奖励	德+350

在赌场前触发剧情选择“助ける”, 过一段时间后再过来赌场前与男人对话, 前往骸街和大门对面的男人对话, 剧情之后是杂兵战。这个支线是本作唯一一个全语音的支线。

编号	25	名称	黒豹の司令塔
出现时间	完成支线“黒豹の千両役者”后	奖励	德+360

回到别宅准备进屋时触发支线, 前往洛外, 来到赌场附近的大桥旁与黒豹的飞脚对话开始送信比赛, 这次的对手要比上次快一些, 数量同样是12封, 中途要注意体力的消耗, 建议先将德交换的“ダッシュ机能强化”全部买下之后再再来挑战。

编号	26	名称	刀に魅せられた男
出现时间	第三章开始后	奖励	德+150、与刀に魅せられた男の絆

在山王町(骸街入口前)靠近站在墙边的男人自动触发剧情, 剧情后支线自动完成。

编号	27	名称	正义感ある怪我人
出现时间	第五章见到山崎之后	奖励	德+150、与正义感ある怪我人人的絆

在洛外通往伏见的通道前与站在墙边的男人对话, 触发剧情后给他一个回复品即可。

编号	28	名称	謎の商人
出现时间	第四章开启第二人生模式后	奖励	德+150、2两、与謎の商人的絆

靠近梅小路町西的井附近的墙选择“話す”, 给他10个番茄(とまと)即可, 番茄可以从第二人生模式的田里收获。

编号	29	名称	はらぺこな猫
出现时间	第四章开启第二人生模式后	奖励	德+150、与はらぺこな猫的絆

在梅小路町的两排房子中间与地上的猫对话开始支线, 选择“鱼をやる”给它一条鱼即可。

## 骸街

编号	30	名称	物騒な街で
出现时间	第三章开始后	奖励	德+250

在武器屋前与3个人战斗即可。

编号	31	名称	喧嘩屋・墨坊主
出现时间	完成支线“苦しみを踊りに乗せて”	奖励	德+300

在空地前靠近站在白旗旁边的男人触发支线, 上前对话, 将其打倒即可。

编号	32	名称	増えた入れ墨
出现时间	第六章开始之后, 并完成支线“喧嘩屋・墨坊主”	奖励	德+350

靠近空地触发剧情之后选择“受けてたとう”与其战斗即可。

编号	33	名称	悟りを开いた男
出现时间	第十章开始后	奖励	德+400、背水の御札、队士卡片(在屯所前与和尚对话即可拿到)

前往骸街的空地与和尚对话之后战斗即可。

编号	34	名称	亡灵武者
出现时间	第七章开始后, 白天或黄昏限定	奖励	德+400、锦鲤の御守り

在骸街进入河边的入口自动触发支线, 然后等到晚上来到骸街的河边触发与亡灵武者的战斗。

编号	35	名称	卑屈な物乞い
出现时间	第三章开始后	奖励	德+150、与卑屈な物乞いの絆

在骸街大门前与坐在地上的男人对话, 给他一个食物, 给料理或者银杏、鸡蛋等, 建议给银杏或鸡蛋, 鸡蛋可以在第二人生模式里捡到, 银杏在新选组的屯所外以及屯所里可以免费捡到。

编号	36	名称	ごみを集める男
出现时间	第四章开启第二人生模式后	奖励	德+150、与ごみを集める男の絆

在骸街门口旁边与男人对话选择“何かやる”, 随便给他一个东西就行了。

编号	37	名称	伤ついた犬
出现时间	第四章开启第二人生模式后	奖励	德+150、与伤ついた犬的絆

与居酒屋旁边倒在地上的狗对话, 给它一个药品即可。

## 伏见

编号	38	名称	文豪の葛藤
出现时间	第二章救助神主后	奖励	德+300、坏れた罗针盘、綺麗な絹织物、南蛮渡来の反物(答错的话给艳かしい人形)

在寺田屋二楼走廊尽头听到尖叫后选择“部屋に入る”进入房间, 对话后选择“猫がいいんじゃないか”, 过一段时间后再进入房间, 选择“仆ちゃん”, 离开后过一段时间后再进入房间选择“气持ち”, 出去过一段时间后再回来房间里和他对话之后任务即可完成。

编号	39	名称	入れ替わった手荷物
出现时间	第四章开启第二人生模式后	奖励	德+300、大蛇の抜け壳(选择“ちくわを食べる”的话则是得到千年树的枝)

在寺田屋后自动触发支线, 之后前往骸街的河边与3人战斗, 剧情之后选择“持ち主に返す”(选择“ちくわを食べる”的话得到的奖励会差一些), 然后将东西拿回寺田屋后给男人。

编号	40	名称	良い汗をかく男
出现时间	第三章开始后	奖励	德+300、水晶

在播磨屋前触发剧情选择“钱汤に入る”, 剧情后发生追逐战, 按×键可以加速, 追上后按○键可以抓住, 抓住小偷后要逃跑回播磨屋。

编号	41	名称	おいなりさん
出现时间	第三章开始后	奖励	德+300

在屋敷町的万屋后面靠近排队长的人群触发剧情自动开始支线, 然后到队伍最后选择“並ぶ”, 剧情之后过一段时间再来, 一共排三次之后触发追逐战。







编号	42	名称	大事なのはやっぱりコシ
出现时间	第二章救助神主后	奖励	德+300、与店主的绊

玩一轮拉面小游戏就行了，需要注意的是这个游戏很考验记忆力和手速。支线结束之后在这里吃饭价格都打九折。

编号	43	名称	黑船? 袭来
出现时间	第七章开始后, 白天限定	奖励	德+350、精密机械

靠近伏见一番街南的两个男人触发支线，离开一段距离（大致是到居酒屋“だるま屋”附近）之后再折回去触发事件，和旁边蓝色衣服的年轻人对话，然后回去和外国人对话选择“酒を飲みに行く”。喝完酒回来后和左上角的女性对话，然后回去和外国人对话选择“稽古をつける”进行战斗。最后去和右边大道上的男人对话，然后去万屋购买一个“梅干し”回来交给外国人，最后触发杂兵战之后支线结束。

编号	44	名称	长々とした话
出现时间	第二章救助神主后	奖励	德+300、金印（答错的话会给大きな金块或割れたまな板）

在屋敷町南居酒屋“はなこ”左边与两个女人对话，然后与“话の長い女”对话，选择“话相手になる”，之后是很长一段对话，不愿看的话可以按住R1+○跳过剧情。最后依次选择“タケノコ”、“茶屋の前”和“咲子”。

编号	45	名称	长々とした话 おかわり
出现时间	完成支线“长々とした话”	奖励	德+300、龙の泪（答错的话会给络繰细工或伤药）

离开一段时间后再回来和咲子对话，选择“覚えている”，很长一段对话之后依次选择“赤・白・绿”、“甘酒”和“すみれ”。

编号	46	名称	これが最後の长话
出现时间	完成支线“长々とした话 おかわり”	奖励	德+300、金の印笼（答错的话会给小さな金块或铁くず）

离开一段时间后再回来和咲子对话选择“付き合っあける”，很长一段对话之后依次选择“かかし”、“大根の浅漬け”和“カツオ”。

编号	47	名称	香水
出现时间	第三章开始后	奖励	德+300

在新町的存档点旁与站在河边的女性对话后选择“香水を買ってきてやる”开始支线，前往骸街2楼在墙边触发剧情，上去对话后开始战斗，剧情后则需要逃走向女性所在的位置。

编号	48	名称	ええじゃないか
出现时间	第二章救助神主后	奖励	德+300、精巧な齿车

在伏见的屋敷町北看到一群跳舞的人，绕到正面后与两个杂兵战斗，结束后店员会拿报酬过来。

编号	49	名称	サムライの定义
出现时间	第六章开始后, 白天限定	奖励	德+400、队士卡片（在屯所前与外国人对话即可）

在屋敷町北的墙角靠近三个男人自动触发剧情，选择“稽古をつける”，与トム对打，之后离开一段距离（到屋敷町的存档点前即可）再返回去和他对话，然后对打，重复两次之后在伏见一番街南触发剧情杂兵战。

编号	50	名称	决着! 黑豹飞脚团
出现时间	完成支线“黑豹の司令塔”后	奖励	德+400、大蛇の拔壳

在寺田屋前靠近黑豹飞脚团的武田触发剧情开始送信，依然是12人，建议以顺时针的方向来跑。

编号	51	名称	崖つばち釣り人
出现时间	第二章救助神主后	奖励	德+150、与釣り人的绊

在寺田屋前靠近戴着头巾的男人，需要给他一条鱼，身上没带鱼的话可以到旁边的河里去随便钓一条给他。

编号	52	名称	がらくた少年
出现时间	第二章救助神主后	奖励	德+150、与少年的绊

在寺田屋北边的仓库里，靠近少年自动开始支线，任意给他一个东西即可完成。

**TIPS** | 当店铺的绊值达到最高时，店铺前的店员就会亲热地叫斋藤的名字。

编号	53	名称	薪割り爷さん
出现时间	第二章救助神主后	奖励	德+150、与薪割り爷さんの绊

在屋敷町南与坐在地上的老爷爷对话开始支线，需要劈20根柴。当龙马的手开始冒蓝光时按下○键即可，越到后面速度越快。

编号	54	名称	方向音痴の飞脚
出现时间	第三章开始后	奖励	德+150、与方向音痴の飞脚的绊

在新町的存档点旁与穿着绿色汗衫的男人对话，然后过一段时间再来对话，重复两次之后即可完成支线。

编号	55	名称	待ち続ける犬
出现时间	第四章开启第二人生模式后	奖励	德+150、与待ち続ける犬的绊

在屋敷町的楼梯上与倒在地上的狗对话触发支线，给他一个食物即可。

编号	56	名称	汚れた猫
出现时间	第四章开启第二人生模式后	奖励	德+150、与汚れた猫の绊

在屋敷町南的河边与坐在船上的猫对话自动触发支线，剧情之后支线完成。

## 祇园

编号	57	名称	まだいぬ君へ
出现时间	第四章在洛内的神社见到巫女あかり后	奖励	德+350

靠近祇园的鸟居，调查掉在地上的记事本，选择“中身を読んでみる”，读完笔记之后选择“大事なことだ”，然后两次从祇园出去再进来调查次记事本，分别选择“まずは相手のことをよく知ることだ”和“率直な告白が一番！”。出去再进来靠近鸟居触发剧情之后任务完成。

编号	58	名称	吸い付きそうな肌を持ち主
出现时间	第三章在新选组战斗后	奖励	德+300、3两

靠近扬屋斜对面的男人触发支线选择“游んでいく”，进屋后任意选择一个类型（因为最后都是坑爹），最后选择“払わない”开始战斗，如果选择“払う”的话就不会拿到奖励的3两，而且会损失10两。

编号	59	名称	妖艳な奥样
出现时间	第四章开启第二人生模式后	奖励	德+150、活力丹、与妖艳な奥样的绊

在树下与女性对话，给她一根きゅうり就行了。

编号	60	名称	革命料理人
出现时间	制作过一次料理之后	奖励	德+150、与革命料理人的绊

靠近扬屋的斜对面自动触发支线，给他一份料理就行了。



# 壬生

编号	61	名称	丑いもの、美しいもの
出现时间	第五章见到山崎之后	奖励	德+400、祇园的头巾、队士卡片（完成支线后过一段时间后再过来与他对话）

在通往神社的大门前触发支线，与坐在茶屋前的男人对话之后前往洛内的寺町河边触发剧情选择“**すずを信じろ**”，之后回到壬生在神社前触发杂兵战。

编号	62	名称	花は枯れて また咲く
出现时间	第四章开启第二人生模式后	奖励	德+350、倍詣での御札

在壬生屯所旁边靠近神社的地方触发剧情，靠近民居后触发杂兵战，然后前往别宅调查神社旁边的树之后回来和老爷爷对话选择“**見つかった**”。

编号	64	名称	くまがでた!
出现时间	完成支线“丑いもの、美しいもの”后	奖励	德+350、お呼ばれ帽子

在神社前触发支线，与父子俩对话之后要与熊战斗，由于很难将对方打出硬直所以建议还是采用近距离防御战或者远距离战。

编号	65	名称	龙马はお母さん
出现时间	完成支线“花は枯れて また咲く”后	奖励	德+350

靠近站在路边的三个小孩自动触发，选择“**遊ぶ**”开始游戏，选择任意选项都行，最后是一场杂兵战。

编号	67	名称	野菜大好き少年
出现时间	完成支线“花は枯れて また咲く”后	奖励	德+150、与野菜大好き少年的绊

在壬生入口前触发剧情，然后与少年对话，给他一个蔬菜即可。

# 其他

编号	63	名称	大御所の料理人
出现时间	第五章见到山崎之后，并且制作过料理10次以上	奖励	德+350、龙の须（如果料理做得不好的话则是得“金の金槌”）

进入别宅时触发剧情选择“**作る**”，要烤三条鱼，烤鱼的窍门是当比一般的火星要大一些的火星冒出来的一刻按下○键即可。第一块鱼肉是先冒一次小火星之后再冒一次大火星，第二条鱼是直接冒大火星，第三条鱼是先冒一次小火星之后隔得有些久才冒大火星。

编号	66	名称	思い出せない男
出现时间	第四章前往清水寺时	奖励	德+150、枯れ木の枝

调查倒在清水寺小道上的男人，给他一个回复品即可。

# 绊

在完成支线时或者店铺里购买东西时会出现一条绊槽，将绊槽全部填满之后可以拿到奖励，例如稀有的素材、装备或者战斗迷宫的稀有队士卡片。

店铺的绊槽上涨方法是购物，需要注意的是，店铺的绊槽所要求的并不是购物的数量，而是次数和金钱量，每次购买一个东西

即可有效地增长绊槽。就餐的话每次点一样即可，不过如果考虑到精进目录项目全达成，建议一次次点多个料理。

人物的绊槽则比较麻烦，玩家要将指定或者任意的东西交给对方，然后过一段时间（在远处打几次架或者切换一次地图）回来继续给，直到其绊槽涨满为止。



# 店铺

店铺类的绊分为餐馆、购物和小游戏三种。

餐馆类的店铺最好是一次只点一样（有酒水类的话最好是酒水+一种食物）。

购物类的商店最好是买一次东西之后退出商店重新进入，因为如果

在商店里进行多次购买的话除了第一次之外之后的绊值增长速度就会减慢，所以最好是第一次购买多一些的东西然后退出重进。

小游戏类则是一次一次玩，连续玩的话绊值增长速度会很慢。

名称	位置	流程	奖励
驾笼屋	洛内·乌丸通、伏见·屋敷町南、壬生、祇园	乘坐驾笼移动即可，平时做支线时可以经常利用，到最后需要打一场杂兵战。	能够前往洛外、德+1500
八百屋	伏见·伏见一番街	买蔬菜即可。到最后店主会要求龙马给他10根人参，在序盘是无法给的，只有等到第四章开启“第二人生”模式之后从田里种出来。	德+1500
居酒屋“福々屋”	伏见·伏见一番街	喝酒吃饭即可。绊槽攒到一半时触发剧情，这时候需要离远一些，靠近居酒屋触发剧情，然后和店长说话，选择“酒が弱くてもいい”和“酒より水のほうがうまいぞ”。	滩の清酒（选错的话则是どぶろく）、德+1500
万屋“万一藏屋”	伏见·伏见一番街	每次买一个东西即可。建议买武器素材类的，上限比较高。绊槽攒到一半时无法再购买，这时候就出去再进去，继续买东西直到对方没有东西卖，往门口走触发剧情，开追逐战。	水晶、德+1500
八百屋	伏见·伏见一番街	购买蔬菜即可。绊槽攒到一半时触发剧情，购买蔬菜之后继续。绊槽攒到三分之二时开始依赖，需要给店主人参×10，去第二人生模式的田里种出来即可。	丈夫な木材、德+1500
うどん屋“うまい屋”	伏见·伏见一番街	点一份东西吃之后开始小游戏，不想花钱的话这里可以刷小游戏来攒绊值，如果营业额计达到10两的话还能够拿到一个铜杯。	德+1500
歌声酒场“歌まる屋”	伏见·伏见一番街北	需要唱歌来增加绊。每次唱完一首后选择“延长しない”，然后再与店长对话一次继续唱歌。当绊达到4/5时离开歌声酒场，离开差不多有一个区域的距离之后再返回来，在酒场门口触发剧情，与三个杂兵战斗。	凤凰の羽、德+1500
茶店“宇治茶屋”	洛外·梅小路町西	吃饭即可。绊槽攒到一半时触发剧情，离开一段时间之后回来，靠近茶屋前的两人自动触发杂兵战。	德+1500



名称	位置	流程	奖励
竞技场の受付	洛外・梅小路町	玩竞鸡即可。每玩完一盘就退出一次重新进入，最后进来时触发剧情，选择第一个选项。	坏れた罗针盘、徳+1500
武器屋・洛外	洛外・梅小路町西	买武器即可。买价格在1两以上的武器涨得比较快。当绊槽攒到一半的时候触发剧情，任意选择一个回答，事件的最后也会出现剧情，任意选择一个答案回答即可。	龙の牙、店里可以购买“朽ちた剣”、徳+1500
万屋“どん・きほ-て”	洛内・四条通り	买东西之后触发对话，随便选择一个选项，然后通过购物来增长绊槽。当绊槽攒到80%时往外走自动触发剧情，出门靠近门边的米堆，最后进门与店员对话即可。	金の皿、徳+1500
賭場の壺振り	洛外・山王町の賭場	在赌场玩一次“丁半”然后出门时触发绊槽相关事件，之后玩“丁半”即可增加绊槽。当绊槽增加到差不多70%时，再玩一盘“丁半”选择“やめる”之后触发事件，建议存一个档，再对话一次，用10两当做赌注，不管输赢最后绊槽事件都会完成，赢了的话可以拿到20两，输了的话之前的10两也不会再还回来。	20兩（最後の賭博勝利）、徳+1500
卓袱料理屋“百川”	洛内・四条通り東	吃饭即可。这里的料理价位较高，建议后期去赌场或者战斗迷宫刷一些钱之后再过来刷。当绊槽攒到一半以上时再进来吃饭后会触发事件，过一段时间之后再回来，进入料理屋后触发剧情，选择“よそしい”，最后选人时把三个人都选一次，最后选择“わからん”。	坏れた罗针盘、徳+1500
はなまるうどん	洛内・四条通り東	吃饭即可。当绊槽攒到一半以上时触发事件。	店舗追加料理“はなまる特製うどん”、徳+1500
にちぶ座	洛内・四条通り東	玩跳舞小游戏即可。当绊槽攒到八成左右时会触发披露会的事件，这时候需要玩“吹雪小歌”的游戏，等级是最高级“艺者”，所以刷绊槽时最好是多练习一下，如果实在是一个人达不到要求的话可以两个人一起玩。	良質な木切れ、徳+1500
质屋“洛内 及びすや”	洛内・四条通り東	在店里买东西或者卖东西即可，不想花钱的话就去田里多种些蔬菜来卖吧。当绊槽攒到一半以上之后在店里进行一次买卖会自动触发剧情，然后前往洛内的乌丸通南与神明町的交界处，靠近站在墙边的男人自动触发剧情，之后返回质屋即可。	白金の塊、徳+1500
寿司屋“すしざんまい”	洛内・河原町	吃饭即可。当绊槽攒到七成左右时会触发隔一段时间后再过来即可。	徳+1500
将棋屋“生駒屋”	洛内・神明町	下象棋即可，无论输赢，中途退出也行。玩3~4盘之后就会触发事件，和店主对话选择“约束の勝負をする”，无论输赢都能拿到奖励。	龍の涙、徳+1500
薬屋“越中堂”	洛内・河原町	在店里购物一次之后触发剧情，再和店主对话选择“長命丸を飲む”，吃完之后走出商店再进来重复之前的操作，重复4次即可。	長命丸（在这里也能够进行购买）、徳+1500
小料理屋“青叶”	祇園	吃饭即可。当绊槽攒到一半时出现选项出来时，任意选择一个，然后再进去和店主对话一次。	徳+1500
料亭“春日”	祇園	吃饭即可。当绊槽攒到70%左右时触发剧情，然后是杂兵战。	綺麗な絹織物、徳+1500
揚屋“山吹”	祇園	和游客南玩小游戏，每次的三回小游戏成功后绊槽的增长就会比失败时要多一些，由于每次玩都需要1两，所以建议后期钱多一点的时候再过来刷。当绊槽攒满之后再进来就会触发剧情。	小游戏追加超修羅难度、徳+1500
神主	洛内・神社	在神主商店里消费德点数买东西即可。当绊槽攒到差不多满的时候神主会说现在没法购买，隔一段时间再过来触发追逐战，对方速度太快所以注定追不上，最后要在地图内的四个大桶里找到敌人即可。	徳+1600
あかり	洛内・神社	与她对话即可。当绊槽攒到一半以上时则需要给她一个回复品	あかりのおむすび、徳+1500
雀庄の主人	骸街	随便靠近一个桌子对话选择“やっっていく”然后选择“麻雀を終了する”，往外走即可触发事件，这样就不必打完一轮再触发，可以省不少时间。最后去“强卓”的桌子选择“やっっていく”然后选择“麻雀を終了する”即可完成事件。	艶かしい人形、徳+1500

## 人物

角色	位置	出现条件	所需条件	奖励
少年	伏见・寺田屋北边的仓库	支线“からくた少年”结束后	给他任意物品	徳+1500
釣り人	伏见・寺田屋前	支线“崖つぶち釣り人”结束后	给他鱼，越是稀有的鱼绊槽涨得越多	徳+1500
薪割り爺さん	伏见・屋敷町南	支线“薪割り爺さん”结束后	累计劈300根柴（在土佐劈的柴不累计在内）之后离开一段时间再回来和老人对话。	坏れた罗针盘、徳+1500
方向音痴の飞脚	伏见・新町存档点旁边	支线“方向音痴の飞脚”结束后	需要将货物送到特定的地点交给特定的人，然后回来向他报到。需要送货的地点分别是屋敷町的存档点旁边、梅小路町北的茶店对面，之后要送的地点都是随机生成的，如果不记得的话和他对话再确认一下即可。	徳+1500
刀に魅せられた男	洛外・山王町靠近骸街入口	支线“刀に魅せられた男”结束后	需要给他看刀，依次为黑铁丸、夜叉丸、小狐丸、狮子王。	錆切、徳+1500
怪我したおばあちゃん	洛内・神明町	支线“怪我したおばあちゃん”结束后	和她对话之后去购买相应的东西交给她，然后过一段时间再重复以上操作。要买的物品分别是伤药、万能丹、ようかん，这些平时在洛内的罐子里都能够捡到。最后过一段时间再过来和她对话一次即可完成。	徳+1500
卑屈な物乞い	骸街	支线“卑屈な物乞い”结束后	给他食物，当绊槽攒到八成以上之后他就会移动到かかし屋后方，上前对话即可完成。	徳+1500、精密机械
ごみを集める男	骸街	支线“ごみを集める男”结束后	随便给他一个东西，把等级低的素材之类的给他就行了。	徳+1500
伤ついた犬	骸街	支线“伤ついた犬”结束后	给它药品即可，在最后发现流氓在欺负它时需要战斗。	将它带回别宅养、徳+1500
待ち続ける犬	伏见・屋敷町	支线“待ち続ける犬”结束后	给它食物即可。	将它带回别宅养、徳+1500
汚れた猫	伏见・屋敷町南	支线“汚れた猫”结束后	和它对话即可。最后发现它不在河边时往前走带人群围住的地方触发剧情就能够结束了。	将它带回别宅养、徳+1500

**TIPS** | 支线“大御所の料理人”里出现的将军及其下属捏他的是织田信长与羽柴秀吉（丰臣秀吉）。







## 短枪之型

难度	球数	金赏点数要求	银赏奖励
初级	28	4700点	铁くず
中级	55	10100点	がたがたの歯車
上级	74	15200点	精巧な歯車
おまけ	41	8100点	絡繰細工

短枪之型打起来则比较像是音乐游戏，看准节奏来打的话难度比一刀之型要小很多。

## 吟柳

进入第三章之后在洛内的西部就可以触发吟柳道场的剧情，在这里主要修行一刀之型和乱舞之型的技能。进入每个阶段的学习之前都需要给吟柳看规定等级的刀，需要玩家将刀更换成符合他要求等级的刀。给他看完刀之后选择一刀之型或者乱舞之型直接进入修行，在战斗时可以把刀换回去。每进行完一个阶段的学习之后就要进行多人战。

型	修行内容	注意事项
一刀之型	一刀の型绝技“龙牙一闪”	长按R2键之后放开，期间使用左摇杆+□键的配合攻击下一个敌人
一刀之型	美技 霞ノ太刀	在回避时按下△键
乱舞之型	乱舞の型绝技“天龙乱舞”	长按R2键
乱舞之型	美技 风流し	在敌人攻击击中之前按下L1键
装备稀少度★★★刀与咏柳对话		
一刀之型	美技 閃の太刀	按住R1面对敌人，当敌人的攻击落下时按△键
乱舞之型	美技 月见酒	在回避中按□键
战斗	在称号达到“名人”以上的情况打倒所有对手	建议选择乱舞之型，用强射击来积攒连击数之后上前使用刀将其击败即可，尽量保持无伤的状态
装备稀少度★★★★刀与咏柳对话		
一刀之型	美技 风见鸡	按住L1防御，抵挡住敌人的攻击后使用△键攻击
乱舞之型	美技 天狗影	在敌人攻击击中之前按下L1键
战斗	在称号达到“达人”以上的情况打倒所有对手	建议选择乱舞之型，方便积攒连击数
完成上一个战斗后出门时触发剧情，过一段时间后再过来，装备稀少度★★★★★刀与咏柳对话		
战斗	在称号达到“达人”以上的情况打倒所有对手	和之前一样，推荐使用乱舞之型，战后解锁技能“剑技 弹避けの極み”和“乱舞技 群众散らし”
出门触发剧情，然后回来与吟柳对话		
一刀之型	美技 枯叶乱れ	按住R1，当敌人的攻击落下时按○键弹飞敌人的武器，被弹飞的武器可以捡起来归自己使用
乱舞之型	乱舞技 炎阳流し	在称号达到“达人”以上的情况打倒所有对手
装备稀少度★★★★★刀与咏柳对话		

## 最终测试

分别用一刀之型与乱舞之型与咏柳战斗，建议多带一些热血丹，不停使用热血必杀技即可。胜利后获得“天启书 闪”与“天启书 乱”，并解封技能“武剑技 枯叶微尘”与“乱舞技 飞翔乱击の極み”。

## ウィリアム・ブラッドリー

进入第三章之后前往梅小路町东与墙角的三个男人对话之后即可在这里进行短枪之型的修行。修行完之后马上就能够进行下一轮的修行，五个修行内容里这是学习得最快的一个。

修行内容	注意事项
绝技“炎龙之型”	按住R2键给敌人刻上印记之后放开
强化弹心得	开始前需要装备从ウィリアム那里拿到的强化弹，按△键射击，然后按顺序装备闪光弹、雷击弹、酸性弹、毒弹各射击一次。
旋风击ち	靠近敌人时按×键回避，期间按□键进行攻击。

**TIPS** | 切换对话框时，对话框左上角的十字符号在对话框出现的瞬间会旋转。

修行内容	注意事项
枪技 连射连击の極み	结束“旋风击ち”的修行之后立刻开始，需要龙马与30个弟子战斗，由于敌人的HP很少，我们只需要站在中间使用左摇杆随时调整射击的范围即可。结束后能够拿到武器素材“金の金槌”，可以与旁边的弟子对话重复挑战拿素材。这一轮结束后触发剧情，选择“今すぐ行ける”之后是5人的杂兵战，这场战斗不限制武器。
背面击ち、笼手碎き	当敌人在身后时一边射击一边将摇杆推往反方向；连续射击让敌人的武器掉落，这时可以捡起敌人的武器。
枪技 脇击ちの極み	结束“背面击ち、笼手碎き”之后立刻开始，需要在60秒内打倒20人，难度不大，和之前一样，这个也可以反复挑战，每次挑战成功后都可以拿到“金色の金属粉”。

修行结束后过一段时间再过来在屋子前自动触发剧情，进门后与ウィリアム对话选择“今すぐ行ける”进行剧情，开始小BOSS战，对方能够用枪，所以建议用乱舞之型来迅速解决。结束后与ウィリアム对话拿到“天启书 走”。

在这里和屋子里的弟子们对话可以进行素材的交换，有一本“天启书”是需要在这里通过交换获得。

可交换物品	所需素材及数量
朱染めの布	水神石×5
天启书 风	木雕りの熊×5
田舎流派の目录	蓝玉×10
きれいな毛皮	真珠×1
天蚕系×5	真珠×1
真紅の勾玉	水神石×20
名馬の須	真珠×1
兽の尻尾×3	真珠×1
綺麗な絹織物	水神石×5

## 十兵卫博士

在洛外的山王町“かかし屋敷”前与十兵卫博士对话即可开始木偶屋的修行。进入之后与博士对话即可进行各分类的战斗修行。该修行能够获得两个天启书，而Complete的要求是通关四个难度的所有房间。建议将其他的修行完成后再来做这里的修行。

白色的木偶100点，红色的木偶200点，黑色的木偶300点，金色的木偶500点。

第一次打的时候能够获得初次通过奖励，而第二次以后重复挑战只会获得“かかしの根付”。

打过“基础”的四个房间后开

## 基础篇

名称	可使用的型	时间限制	可使用的绝技槽数	初次通过奖励	目标点数
基础 一の間	任意型	30秒	0	活力丹	400点
基础 二の間	格斗之型	20秒	1	活力丹	1200点
基础 三の間	格斗之型	30秒	1	活力丹	1700点
基础 四の間	一刀之型	30秒	1	活力丹	700点
基础 五の間	一刀之型	30秒	2	がたがたの歯車	1200点
基础 六の間	短枪之型	40秒	1	流木の破片	1800点
基础 七の間	短枪之型	30秒	1	鉄の金槌	900点
基础 八の間	乱舞之型	30秒	1	銅の金槌	3100点
基础 九の間	乱舞之型	30秒	1	艶かしい人形	3400点
基础 十の間	任意型	60秒	1	水晶	5200点

## 应用篇

名称	可使用的型	时间限制	可使用的绝技槽数	初次通过奖励	目标点数
应用 一の間	格斗之型	60秒	9	白金の粒	4000点
应用 二の間	格斗之型	60秒	0	精巧な歯車	4200点
应用 三の間	一刀之型	20秒	9	柔らかい木材	4900点
应用 四の間	一刀之型	40秒	0	小さなぜんまい	3400点
应用 五の間	短枪之型	15秒	9	銀の欠片	2200点
应用 六の間	短枪之型	45秒	0	小さな金塊	2700点
应用 七の間	乱舞之型	40秒	9	鳳凰の羽	4900点
应用 八の間	乱舞之型	45秒	0	千年樹の枝	5000点
应用 九の間	任意型	60秒	0	壊れた罗針盤	4700点
应用 十の間	任意型	30秒	0	天启书 击	4600点



# 天启



本作的天启系统是通过入手天启书来达成习得条件的。当入手天启书之后，在规定条件下完成操作之后一瞬间就会出现△键的操作提示，按下△键之后就会出现天启画面，这时候需

要再按一下QTE即可发动天启技并习得。

天启书名称	入手方法	天启技习得方法
天启书 闪	完成吟柳道场的所有修行	在一刀之型下按L1键防御敌人的攻击后按△键，需先习得“美技 风见鸡”
天启书 破	完成所有お尋ね者任务	在一刀之型下当敌人进行防御时使用○键的攻击让敌人破防
天启书 走	完成ウイリアム的所有修行	在短枪之型下冲刺到敌人面前按□键，满足条件后在跑步时会出现△键提示，需先习得“跳入み连段”
天启书 风	在ウイリアムの修炼所里用5个“木雕りの熊”与弟子进行交换	在短枪之型下按×键回避到敌人面前使用□键撞击敌人，需先习得“旋风击ち”。“木雕りの熊”可以在斗技场用点数换取，或者在战斗迷宫中获得。
天启书 乱	完成吟柳道场的所有修行	在乱舞之型下反复使用○键进行攻击
天启书 避	通过かかし屋敷的修罗・十の間	在乱舞之型下不断回避
天启书 投	完成古牧道场的所有修行	在格斗之型下让敌人的攻击即将击中时按R1键
天启书 击	通过かかし屋敷的应用・十の間	在格斗之型下让敌人的攻击即将击中时按R1键成功后身体发红，这时攻击敌人就会出现△键提示

## 难点解说

应用 三の間：可使用的绝技槽这时候是满的，使用R2键的绝技来先解决掉最近的三个木偶人，然后沿路用普通攻击解决掉其他的，到金色的木偶人前使用两次绝技也差不多能把所有的木偶清理掉了。

应用 四の間：一开始尽可能地一招解决一个，挥刀两下之后向前移动，这样可以减少硬直时间。最后红色和金色的稻草人出来时先解决掉一个红色的再去砍金色的，砍完之后立刻闪避再砍一个即可到达要求的点数。

## 修罗篇

名称	可使用的绝技槽	时间限制	可使用的绝技槽数	初次通过奖励	目标点数
修罗 一の間	格斗之型	60秒	1	綺麗な絹织物	4800点
修罗 二の間	格斗之型	60秒	1	太古の御守り	4500点
修罗 三の間	一刀之型	40秒	3	艶かしい人形	8100点
修罗 四の間	一刀之型	50秒	1	金印	4200点
修罗 五の間	短枪之型	60秒	5	白金の粒	8400点
修罗 六の間	短枪之型	60秒	1	大きな金块	5700点
修罗 七の間	乱舞之型	60秒	9	白金の块	13000点
修罗 八の間	乱舞之型	60秒	1	金の皿	9600点
修罗 九の間	任意型	60秒	1	神木の木切れ	6700点
修罗 十の間	任意型	70秒	1	天启书 避	5800点

## 难点解说

修罗 十の間：建议把短枪之型的技能都学满，并完成ウイリアム・ブラッドリ-的修行，一直用短枪之型打红色和白色的木偶，知道后期出现3个黑色的木偶立刻换成乱舞之型将其打破，然后换回短枪之型击破所有的木偶即可。

## 极篇

名称	可使用的绝技槽	时间限制	可使用的绝技槽数	初次通过奖励	目标点数
极 一の間	格斗之型	45秒	3	大蛇の抜壳	3600点
极 二の間	一刀之型	90秒	3	金の印笼	9000点
极 三の間	乱舞之型	90秒	3	虹色の织物	14000点
极 四の間	短枪之型	60秒	3	真红の勾玉	9900点
极 五の間	任意型	90秒	3	虹色の织物	5700点
极 六の間	任意型	120秒	3	龙の须	10200点
极 七の間	任意型	120秒	3	神杀しの札	10900点
极 八の間	任意型	120秒	3	袖の破れた羽织	10600点
极 九の間	任意型	120秒	3	长木牌子	16000点
极 十の間	任意型	120秒	5	曲者兜	17200点

## 难点解说

最后的六个房间用短枪之型或乱舞之型可以很轻松地打过去。

# お尋ね者

お尋ね者等于是本作的通缉犯系统。来到骸街二楼时会自动触发与三个天狗杂兵的战斗，战斗结束后选择“話を闻こう”自动触发“お尋ね者”的剧情。



お尋ね者一共有16人，每完成一个阶段的寻找之后就需要到骸街2楼的橘组小屋来报告，然后退出房间过一段时间后再来，这时才会触发剧情进入下一阶段。

当完成所有的お尋ね者任务时在新选组屯所前与天狗建模、忍者、刀剑一家三人对话还能够拿到三张SR级的队士卡片。

序号	お尋ね者名称	报酬	触发条件	位置
1	净僧天狗 太郎坊	1两	自动触发	在洛外梅小路町的酒馆“怪しい飲み屋”前与戴着天狗面具的NPC对话选择“话しかける”，与8个“天狗面の男”战斗。
2	净僧天狗 净僧	3两	完成第1个任务后过一段时间	在骸街门口与旁边的两个男人对话，然后前往梅小路町东存档点旁与天狗假面对话之后触发战斗。
3	义贼忍盗 白忍	1两	完成第2个任务后过一段时间	在伏见一番街自动触发追逐战。
4	刀剑一家 一文子	1两	完成第2个任务后过一段时间	在伏见的寺田屋后面自动触发战斗，战前会有QTE提示，之后将其击败即可。
5	义贼忍盗 青忍	1两	完成第3个任务后过一段时间	在伏见一番街北自动触发追逐战，需要连续追10名青忍。
6	刀剑一家 荒正	1两	完成第4个任务后过一段时间	在梅小路町触发遭遇战，战前会有QTE提示，打赢敌人之后敌人逃走。往他逃跑的方向追过去再次发生遭遇战，将其再次打败之后会有另一人来突袭，需将其也一同击败。
7	护卫ノ依頼	1两	完成第5、6个任务后过一段时间	前往山王町的骸街大门前与阿久水对话选择“ああ、すぐに行こう”，前往寺町中间的通道触发杂兵战。
8	刀剑一家 行光	5两、天启书 破	完成第7个任务后过一段时间	调查看板后触发剧情，选择“すぐ行こう”就开始战斗。
9	义贼忍盗 谜の忍者	2两	完成第8个任务后	前往洛内的寺町自动触发追逐战，需要连续抓住三名忍者。
10	净僧天狗 一味	2两	完成第8个任务后	在洛外的梅小路町的茶屋与正在喝酒的天狗假面对话开始八人杂兵战。
11	义贼忍盗 藤次郎	5两、龙の泪	完成第9、10个任务后过一段时间	在伏见的屋敷町北质屋后面与忍者对话之后开始战斗，推荐使用乱舞之型。

TIPS 在喝醉酒时遇敌率和攻击时必杀槽的上涨速度都会提升。



序号	お尋ね者名称	報酬	触发条件	位置
12	净僧天狗 天狗面の男	-	完成第11个任务后过一段时间	在骸街空地触发战斗。
13	义贼忍盗 谜の忍者	-	完成第11个任务后过一段时间	在洛外与伏见的交界处触发追逐战，只需要捉到赤忍1人即可。
14	刀剑一家 残党	-	完成第11个任务后过一段时间	在洛内的寺町通存档点触发遭遇战，战前会有QTE提示。
15	净僧天狗 净僧	-	完成第12、13、14个任务后	前往洛内的神社触发战斗，首先解决周围的杂兵然后拉开距离使用短枪之型采取远距离战。
16	稻原阿久水	15两、德头巾、三张队士卡片（在屯所前与三人对话即可获得）	完成第15个任务后	前往洛外的河边与阿久水开始BOSS战。

# 钓鱼

本作的钓鱼系统与系列本传要简单不少，钓鱼的方法很简单，将线抛到鱼前面（初学者要注意，是抛到鱼的“前面”，而不是鱼的“身上”），等鱼被吸引过来时鱼的影子就会变成红色，当它咬住鱼钩时视角就会变成俯视的角度，这时候要注意的就是鱼钩上红色的部分，当红色的部分没入水面时就可以按下○键起杆，这时候各位就能够轻松把鱼钓上来了。



## 鱼的种类及钓鱼地点

鱼名称	宇治川	鸭川	渔礁の矶	东冲
フナ	○	○	-	-
コイ	○	-	-	-
ニシキゴイ	○	-	-	-
人面鱼	○	-	-	-
エレキナマス	○	○	-	-
サケ	○	○	-	-
イトウ	-	○	-	-
ニジマス	○	○	-	-
スツボン	○	-	-	-
ウナギ	-	○	-	-
アユ	-	○	-	-
ザリガニ	○	○	-	-
カジキ	-	-	-	○
マグロ	-	-	-	○
イカ	-	-	○	-
カレイ	-	-	-	○
マダイ	-	-	○	-
オニカサゴ	-	-	○	-
カワハギ	-	-	○	○
クルマエビ	-	-	○	-
アナゴ	-	-	-	○
ハゼ	-	-	○	-
ホオジロザメ	-	-	-	○
龙宫の使い	-	-	-	○
タカアシガニ	-	-	-	○
マダコ	-	-	○	-
ハリセンボン	-	-	○	-

TIPS | 转生后必杀槽的上限就会从6提升至9。

鱼名称	宇治川	鸭川	渔礁の矶	东冲
トラフグ	-	-	○	-
シラス	-	-	○	○

渔礁的矶和东冲得在寺田屋右上方向和渔夫对话坐船前往，在PSV的APP里则是直接走出别宅时就能够去了。

宇治川是在寺田屋左上的方向，附近有一些NPC也在钓鱼。鸭川是在骸街的河边。

## 撒鱼饵与钓竿

### 鱼饵

在钓鱼时能够通过撒鱼饵来吸引其他隐藏的鱼或者少见的大鱼，鱼饵共有4种，每种的效果都是3分钟，等级越高的鱼饵能够吸引的鱼也就越多。一般来说鱼饵都是需要在NPC处购买，偶尔也能够通过行商做生意来入手。

名称	价格	入手方法
撒き饵	500文	洛内的行商人、万一藏屋
高级撒き饵	1000文	洛内的行商人、万一藏屋
特选撒き饵	2000文	洛内的行商人、洛内的质屋“ふびすや”
究极撒き饵	5000文	洛内的行商人、洛内的质屋“ふびすや”

### 鱼竿

越好的鱼竿能够钓到的鱼越多，钓鱼的难度也越低，鱼竿的入手都是通过神社的“德交换”来进行的。



钓竿名称	性能	入手方法
初釣り丸	在河边与海边都能够使用，不过性能不太好	初期装备
淡水丸	适合在河边使用，比“初釣り丸”优秀	德交换400
钓大河	最适合在河边使用的钓竿，能够抛投的距离也比较远	德交换1500
海丸	适合在海边使用，比“初釣り丸”优秀	德交换400
大海王	最适合在岸边使用的钓竿，能够抛投的距离也比较远	德交换1500
超钓神	最高性能的钓竿，无论是河边和海边都非常适用	入手“钓大河”和“大海王”后，德交换4000



# 迷你游戏

本作的迷你游戏不少，而 Complete 的要求也比较苛刻，对于游戏要求的只是赢取累计点数的游戏在这里就不做详细介绍，只要钱够的话用钱来砸也差不多了。下面介绍的是难度比较高的其他小游戏，而作为能够刷钱的ポーカー（扑克牌）也会拿出来进行详细介绍。

## 游女

在祇园的扬屋“山吹”里能够花1两与游女游玩，里面涉及三个小游戏，在第一次通关三个小游戏之后就能够单独挑战每个小游戏的不同难度了。三个小游戏分别是“飲み比べ（拼酒）”、“じゃんけん勝負（猜拳）”和“介抱（照顾游女）”。

每个小游戏都有三个难度，分别是“一般级”、“常连级”与“阿修罗级”，当游女的绊槽攒满并看过绊事件之后还会开启最高难度的“超阿修罗级”，不过“超阿修罗级”与 Complete 的小游戏相关全条件达成无关。

### 拼酒

需要不停地按 × 键与 ○ 键来保持酒杯的平衡，酒杯不能太高也不能太低。当游女喝下第一杯之后左边的槽就会积攒起来，而轮到玩家的回合时槽就会下降，玩家需要做的就是尽量在最短时间内让左边的槽攒满。



### 猜拳



○ 键是布，× 键是剪刀，□ 键是锤子。当时间点经过绿色的槽时可以按下 △ 键来进行局部的放大，观察游女的手以便判断她出哪一个，不过只能使用三次。

在限定时间内选择出要出的那一个即可，期间随时能够进行更改。胜利的诀窍就是观察力足够，在“一般级”时游女的右手会在时间还有一半时作出手形，“常连级”则是在还有三分之一时，“阿修罗级”的要求比较苛刻，需要在她最后举起手准备出的时候才能够判断出她要出哪一个。

### 照顾游女

这个小游戏简单来说就是一个射击游戏，□ 键与 ○ 键是通常射击，长按的话就能够使出蓄力射击。× 键和 △ 键是全屏攻击，不过只能给使用一次，玩家有四次机会，而每次死亡之后全屏攻击都会重置，也就是说一共能够使用四次全屏攻击。

玩家要做的就是将上方左右移动的爱心击破，而这时附近的杂音就会来骚扰，杂音可以击落，使用蓄力攻击的话还能将垂直线上的所有杂音都消灭。



## 日本舞蹈

在洛内的河原町触发支线“蝶のように舞う男”之后即可在这里玩跳舞的小游戏。曲子一共有三首，每首有四个难度，分别是“初心者级”、“一般级”、“上级者级”、“艺者级”。



Complete 的要求是所有曲子的所有难度都达到“一级”评价以上。

### 游戏方法

舞曲的动作对应四个方向的键位，“初心者级”只有 ↑ ↓ ← → 四个键位，而其他难度的都有 ↑ ↓ ← → ○ × □ △ 八个键位，当扇形的白色边缘与背后的槽重合时立刻按下对应的按键即可，除了“绮丽”和“良い”两个评价之外，太早按、太晚按都是“粗い”和“酷い”，“粗い”和“酷い”不会给分也不会攒槽。



当“绮丽”和“良い”达到一定次数后右上的槽就会攒满，这时候按下 R1，然后就会进入“高潮演舞（クライマックス演舞）”状态，这时候就需要将位于“始”位置的扇子在时间内通过左摇杆移动

到“终”的位置，成功的话可以获得高分奖励，高难度下多使用“高潮演舞”对积分分数有好处。

### 难点解说

“初心者级”难度不大，“一般级”和“上级者级”只要多打两遍抓住诀窍之后也不算难。本游戏的诀窍就是当一边打完之后迅速去确认另一边的键位。这对于攻略“艺者级”的曲子尤其重要，打“艺者级”的时候要记住：系统是很少给你喘息机会的，所以每次当你按完一次按键后马上就要去确认其他键位，否则很容易 MISS。在高难度的时候，“高潮演舞”最好是在高潮部分键位连发的时候用，这样可

以防止连击中断。

这个游戏最难的谱面就是《鼓动》的“艺者级”，需要注意的地方是前期的连击不能断；当“高潮演舞”可以发动时马上使用，基本上成功两次那么离胜利就不远了；左右同一位置的按键（例如 ↑ 键和 △ 键）连发时保持左右交替的顺序来按键；很多键位都不是规矩地按照顺时针或逆时针的方向来进行的，所以对谱面的观察必须要仔细。

## 唱歌

唱歌小游戏与系列本篇的卡拉 OK 基本相同，除了“意地樱”之外，其他四首歌都有“无难に合いの手”与“情热的に合いの手”两个难度，“情热的に合いの手”难度比较高不过得分分数比较多所以如果是为了 Complete 的话建议还是选择“情热的に合いの手”难度，攻略要点是在笔来到按键符号前按，不要等到

笔碰到符号中心之后再按，这样容易 MISS。

随着流程的进行，还能在歌声酒场里遇到永仓新八、冲田总司、几松，和他们对话后还能与他们互动来玩唱歌小游戏，当还完遥的债务之后还能与老板对话把遥叫过来和她一起玩。



# うどん屋手洗い

完成支线“大事なのはやっぱりコシ”后就能够与老板对话玩游戏，需要玩家按顺序按下对应的按键来给客人做拉面，提高营业额，营业额的一成金钱将会作为报酬奖励获得。难度分为“駆け出し级”和“真打ち级”



两种,如果是为了达成 Complete 项目的要求,建议从“駆け出し级”开始玩,当营业额达到 10 两时就基本达成了要求。一轮游戏有三次机会,当客人念完之后所有的按键提示都会隐藏起来,这时候就需要玩家按顺序按下对应按键来做拉面,按对的话难度级别会上涨,而如果迅速按对的话等级上涨速度也会加快,如果按错的话等级会下跌。实在是反应不过来的话可以按下 L1 键来将按键统一得更加简单,每次机会能够使用一次 L1 键,也就是说一轮能够使用三次。

该游戏的诀窍就只有一个:拼手速,当客人念完之后立刻暂停然后拿笔记下,反复练习之后继续游戏然后迅速按按键。

# 将棋

Complete 要求是累计赢 3 场,建议各位在网上下一个将棋的软件,然后在游戏里选择“顺位战”然后选最下面的对手来进行对战,让对手先行(如果是我方先行的话就退出重来),当对手走棋子的时候切换到将棋软件和对手走同一部,软件的 CPU 动下一步的时候我们就和 CPU 走一样的步子即可。



# ポーカー



游戏发售前用 PSV 上的 APP 来刷钱的话扑克牌是最好的办法,游戏规则十分简单,平时当做消遣来玩也是挺不错的选择。

游戏分为テキサスホールデム、パナツップホールデム、オマハホールデム三种模式,除此之外还有练习模式,三种模式里テキサスホールデム难度最简单,オマハホールデム最讲究技术性。每种模式的赌金大小都为低赌(5点/10点)和高赌(50点/100点)两种,如果是为了刷钱的话建议选择高赌(50点/100点)来进行游戏。

胜利条件:手牌组合出的牌型最强,或者对手们全员 FOLD (投降)。

テキサスホールデム	一开始手上有2张牌,配合之后公开的5张牌来组合成牌型
パナツップホールデム	一开始手上有3张牌,丢弃其中1张,配合之后公开的5张牌来组合成牌型
オマハホールデム	一开始手上有4张牌,配合之后公开的5张牌来组合成牌型

一轮游戏分为 4 个回合,第 1 回合发牌,第 2 回合公开 3 张牌,第 3 回合和第 4 回合分别公布 1 张牌。每一回合当所有人的下注金都一样或者全员 CHECK 的时候就会进入下一回合。

每一回合的行动见下表:

BET	出和我方决定金额一样的下注金,也有可能不出下注金
CALL	与前一入下注一样的下注金
RAISE	出比前一人多50%的下注金
CHECK	不出下注金
FOLD	弃权

扑克牌的牌型见下表(强度从小到大):

One Pair	同一数字的两张牌
Two Pair	两组 One Pair, 即两组同一数字的两张牌
Three of a Kind	同一数字的三张牌
Straight	连续数字的五张牌
Flush	同一花色的5张牌(可不同数字)
Full House	One Pair加 Three of a Kind, 同一数字的三张牌与同一数字的两张牌
Four of a Kind	同一数字的四张牌
Straight Flush	同一花色且连续数字的五张牌
Royal Straight Flush	同一花色的10、J、Q、K、1

当玩家和对手的牌型一样时,则会按照下面的数字顺序来判断大小,牌的花色在同一牌型同一数字下不会有大小影响。

$$2 < 3 < 4 < 5 < 6 < 7 < 8 < 9 < 10 < J < Q < K < 1$$

## 刷钱方法

由于 PSV 能够直接从程序里推出,而主机版现在也能够随时进行存档读档,玩家们可以利用这两个特点来刷钱。

选择テキサスホールデム或オマハホールデム模式开始游戏,赌金大小选择高赌(50点/100点),进行游戏时一直选 RAISE 或 CHECK,输了的话就退出读档重来,持续刷一天的话也差不多有 500 两以上的收入。

## 功德交换

在神社里可以进行德的交换,内容多种多样,包括第二人生模式的各种扩张、钓竿升级、冲刺时的时间加长、增加可携带道具数等。

徳交換項目	所需徳	详细内容
别別		
調理器具扩张“普通の台所”	300	增加可制作的料理种类
↳調理器具扩张“料理好きの台所”	500	增加可制作的料理种类
↳調理器具扩张“万能な台所”	2000	增加可制作的料理种类
料理成功確率上升“良”	1500	制作“特上”等级的料理成功率上升
↳料理成功確率上升“优”	4000	制作“特上”等级的料理成功率再次上升
↳料理成功確率上升“神”	8000	制作“特上”等级的料理成功率上升至最高
犬小屋设置	500	设置狗屋,让宠物犬的心情更加好,更容易让宠物狗捡取道具或素材回来
↳犬小屋“豪华”设置	2000	让宠物犬的心情更加好,更容易让宠物狗捡取道具或素材回来
↳犬小屋“超豪华”设置	5000	让宠物犬的心情更加好,让宠物狗捡取道具或素材回来的机率提升至最高
猫用毛布设置	500	设置猫咪专用的被子,让宠物猫的心情更好,行商时更容易获得的道具或素材
↳猫用毛布“豪华”设置	2000	让宠物猫的心情更好,行商时更容易获得的道具或素材
↳猫用毛布“超豪华”设置	5000	让宠物猫的心情更好,行商时获得的道具或素材的机率提升至最大
养鸡设备设置	500	设置养鸡的设备,可以从鸡笼里捡取鸡蛋
↳养鸡设备“豪华”设置	2000	扩张养鸡设备,提高鸡生蛋的机率





德交换项目	所需德	详细内容
养鸡设备“超豪华”设置	5000	扩张养鸡设备，鸡生蛋的机率提升至最高
内装变更“新筑风”	2000	可更改内宅内部的装饰。
内装变更“爱し花”	5000	可更改内宅内部的装饰。
内装变更“金の舞”	10000	可更改内宅内部的装饰。
<b>田</b>		
田扩张 第一阶段	500	让田的可种植面积扩张至5×4。
田扩张 第二阶段	1500	让田的可种植面积扩张至5×6
田扩张 第三阶段	4000	让田的可种植面积扩张至5×8
田扩张 最大	10000	让田的可种植面积扩张至5×10
田レベル“二”	1500	蔬菜的成长速度提升至110%、丰收机率提升至10%
田レベル“三”	4000	蔬菜的成长速度提升至120%、丰收机率提升至15%
田レベル“四”	8000	蔬菜的成长速度提升至130%、丰收机率提升至20%
田レベル“五”	12000	蔬菜的成长速度提升至150%、丰收机率提升至30%
かかし导入	1000	更加有效地降低虫害鸟害的发生机率
町つ引きかかし导入	2000	更加有效地降低虫害鸟害的发生机率
町奉行かかし导入	4000	更加有效地降低虫害鸟害的发生机率
老中かかし导入	6000	更加有效地降低虫害鸟害的发生机率
将军かかし导入	12000	最为有效地降低虫害鸟害的发生机率
きまぐれ作付导入	1500	自动进行田地的播种
さつま芋の作付	100	能够种植さつま芋
ねぎの作付	100	能够种植ねぎ
生姜の作付	150	能够种植生姜
たまねぎの作付	150	能够种植たまねぎ
なすの作付	200	能够种植なす
かぶの作付	200	能够种植かぶ
そら豆の作付	250	能够种植そら豆
ごぼうの作付	250	能够种植ごぼう
唐辛子の作付	300	能够种植唐辛子
にんにくの作付	400	能够种植にんにく
白菜の作付	500	能够种植白菜
かぼちゃの作付	600	能够种植かぼちゃ
とまとの作付	1000	能够种植とまと
きやべつの作付	1500	能够种植きやべつ
いちごの作付	1500	能够种植いちご
里芋の作付	3000	能够种植里芋
朝鮮人参の作付	10000	能够种植朝鲜人参，当田地面积扩大到最大时才会出现
<b>釣り</b>		
钓具“淡水丸”入手	400	获得钓竿“淡水丸”
钓具“钓大河”入手	1500	获得钓竿“钓大河”
钓具“海丸”入手	400	获得钓竿“海丸”
钓具“大海王”入手	1500	获得钓竿“大海王”
钓具“超钓神”入手	4000	获得钓竿“超钓神”，入手“钓大河”与“大海王”之后才会出现

德交换项目	所需德	详细内容
<b>机能</b>		
ダッシュ机能强化 第一阶段	500	可冲刺时间增加，疲劳时体力回复的速度提升
ダッシュ机能强化 第二阶段	2000	可冲刺时间增加，疲劳时体力回复的速度提升
ダッシュ机能强化 第三阶段	4000	可冲刺时间增加，疲劳时体力回复的速度提升
ダッシュ机能强化 第四阶段	7000	可冲刺时间增加，疲劳时体力回复的速度提升
ダッシュ机能强化 最速	12000	可冲刺时间增加至最大，疲劳时体力回复的速度提升至最高
アイテム所持数增加 第一阶段	700	可携带道具数增加4个
アイテム所持数增加 第二阶段	3000	可携带道具数增加4个
アイテム所持数增加 第三阶段	5000	可携带道具数增加4个
アイテム所持数增加 第四阶段	10000	可携带道具数增加4个
アイテム所持数增加 最大	12000	可携带道具数增加4个
队士保有数增加 第一阶段	800	可拥有的队士数量上限增加20
队士保有数增加 第二阶段	2000	可拥有的队士数量上限增加20
队士保有数增加 第三阶段	4000	可拥有的队士数量上限增加20
队士保有数增加 第四阶段	7000	可拥有的队士数量上限增加20
队士保有数增加 最大	10000	可拥有的队士数量上限增加20
<b>德</b>		
神主商店、开店!	500	在第四章“第二人生”模式开发后追加
神主商店发展 第一阶段	1000	神主商店可购买的商品增加
神主商店发展 第二阶段	2000	神主商店可购买的商品增加
神主商店发展 第三阶段	5000	神主商店可购买的商品增加
神主商店发展 第四阶段	8000	神主商店可购买的商品增加
神主商店发展 最强品揃え	15000	神主商店可购买的商品增加至最多
德の取得率上升 第一阶段	1500	德获得数上升10%
德の取得率上升 第二阶段	3000	德获得数上升10%，累计上升20%
德の取得率上升 第三阶段	6000	德获得数上升10%，累计上升30%
德の取得率上升 第四阶段	9000	德获得数上升10%，累计上升40%
德の取得率上升 最高	12000	德获得数上升10%，累计上升50%
满腹时的德取得率上升 第一阶段	1500	在满腹（体力全满）状态下吃东西时，降低德获得的减少量
满腹时的德取得率上升 第二阶段	4000	在满腹（体力全满）状态下吃东西时，降低德获得的减少量
满腹时的德取得率上升 最高	8000	在满腹（体力全满）状态下吃东西时，降低德获得的减少量至最少
<b>その他</b>		
洛内での评判上升	1500	龙马在洛内的评价提升一定的数值
洛外での评判上升	1500	龙马在洛外的评价提升一定的数值
骸街での评判上升	1500	龙马在骸街的评价提升一定的数值
伏见での评判上升	1500	龙马在伏见的评价提升一定的数值
祇园での评判上升	1500	龙马在祇园的评价提升一定的数值

# コンプリート(Complete)

Complete 列表最大的特征就是用来体现玩家们的游戏完成度，当中包括了本作几乎所有要素的内容，这也就导致了 Complete 全收集成了本作里难度最大的奖杯。

Complete 列表共有 11 个大分类，分别为サブストーリー（支线）、ミニゲーム（迷你游戏）、アナザライフ（第二人生）、食事（饮食店就餐）、ヒートアク

ション（热血必杀技）、武器・防具、师匠（修行）、お尋ね者（通缉犯）、バトルダンジョン（战斗迷宫）、斗技场、究极斗技。每当完成一个大分类时，在寺田屋前、新选组屯所室内前或别宅前就会收到宇都宫的信，读完信之后进入寺田屋就能够在厨房里和宇都宫对话，拿到相应的奖励。



分类名称	内容	达成条件	奖励
サブストーリー	全支线通关	可参照上文的支线攻略	天丛云（刀）
ミニゲーム	歌声酒场	每首曲子都达成“当店的看板男”以上的评价	天龙印（防具）
	日本舞踊	每首曲子的每个难度都达成“一流”以上的评价	
	うどん屋手传い	获得“神”的评价	
	扬屋～お座敷遊び～	三个小游戏的一般级、常连级、阿修罗级三个难度都取得胜利	
	竞鸡	累计获得10000点	
	チンチロリン	累计获得15000点	
	丁半博打	累计获得15000点	
	おいちよかぶ	累计获得7500点	
	こいこい	累计获得15000点	
	ポーカー	累计获得15000点	
麻雀	在一轮以内赢得40000点		
将棋	累计取得3次胜利		



分类名称	内容	达成条件	奖励
アナザ-ライフ	农业	收获所有蔬菜	徳头巾 (头防具)
	釣り	钓到所有的鱼	
	料理	制作了所有料理	
	行商	通过交易累计获得100两	
	ペット	照顾过3只猫与3只狗	
食事	遥远との交流	看过与遥的所有“和みイベント”	凤林火山 (体防具)
	吃过京都所有店铺的料理	吃过每家店铺的料理与酒水	
ヒートアクション	发动所有的热血必杀技	-	斗神の护符 (头防具)
武器・防具	制作过所有的武器及防具	-	身代わり石 (道具)
师匠	完成吟柳、古牧、新兵卫博士、ウィリアム・ブラッドリー、十兵卫博士的修行	-	花柄卷鉢 (头防具)
お尋ね者	完成所有通缉犯的依頼	-	白龙 (枪)
バトルダンジョン	通关所有战斗迷宫	-	田舎流派の目录 (素材)
斗技场	打倒斗技场的所有选手	-	激昂阵 (手防具)
究极斗技	完成所有关卡	-	凤凰 (大炮)

# 精进目录

精进目录的最大作用就是可以获得大量的“徳”，它的项目与Complete的项目有着不少共通之处，不过精进目录则更要求玩家们在游戏体验上费些功夫。

精进目录分为五大类，分别是アドベンチャー（冒险）、アナザ-ライフ（第二人生）、交流（店铺）、交流（人物）、バトル（战斗）。其中交流（店铺）和交流（人物）的攻略可以参照上文的绊攻略部分。

## アドベンチャー

项目内容	取得方法	徳
人に100回話しかける	与人对话100次	2000
人に300回話しかける	与人对话300次	4000
人に500回話しかける	与人对话500次	8000
飲食店で20回食事をする	在餐饮店吃饭20次	1500
飲食店で50回食事をする	在餐饮店吃饭50次	3000
飲食店で100回食事をする	在餐饮店吃饭100次	5000
飲食店で200回食事をする	在餐饮店吃饭200次	8000
壺からアイテムを20个入手する	从壶里获得20次道具	1000
壺からアイテムを50个入手する	从壶里获得50次道具	2000
壺からアイテムを100个入手する	从壶里获得100次道具	4000
神社や地蔵を20回拜む	参拜神社或地藏20次	1000
神社や地蔵を50回拜む	参拜神社或地藏50次	2500
神社や地蔵を100回拜む	参拜神社或地藏100次	5000
プレイスポットで30回遊ぶ	玩过30次小游戏	2000
プレイスポットで100回遊ぶ	玩过100次小游戏	4000
プレイスポットで200回遊ぶ	玩过200次小游戏	8000
食事アイテムを30个食べる	吃了30个食物类道具	1500
食事アイテムを100个食べる	吃了100个食物类道具	3000
食事アイテムを200个食べる	吃了200个食物类道具	5000
食事アイテムを400个食べる	吃了400个食物类道具	8000
药アイテムを20回使用する	使用了20次药品类道具	1500
药アイテムを50回使用する	使用了50次药品类道具	3000
药アイテムを100回使用する	使用了100次药品类道具	5000
药アイテムを200回使用する	使用了200次药品类道具	8000
驾笼を使って20回移動する	使用驾笼移动20次	1500
驾笼を使って50回移動する	使用驾笼移动50次	3000
驾笼を使って100回移動する	使用驾笼移动100次	5000
洛内での評判レベルを3にする	在洛内的评价达到Level3	1000
洛内での評判レベルを7にする	在洛内的评价达到Level7	2500
洛内での評判レベルをMAXにする	在洛内的评价达到LevelMAX	5000
洛外での評判レベルを3にする	在洛外的评价达到Level3	1000
洛外での評判レベルを7にする	在洛外的评价达到Level7	2500
洛外での評判レベルをMAXにする	在洛外的评价达到LevelMAX	5000
骸街での評判レベルを3にする	在骸街的评价达到Level3	1000
骸街での評判レベルを7にする	在骸街的评价达到Level7	2500
骸街での評判レベルをMAXにする	在骸街的评价达到LevelMAX	5000

项目内容	取得方法	徳
伏见での評判レベルを3にする	在伏见的评价达到Level3	1000
伏见での評判レベルを7にする	在伏见的评价达到Level7	2500
伏见での評判レベルをMAXにする	在伏见的评价达到LevelMAX	5000
祇园での評判レベルを3にする	在祇园的评价达到Level3	1000
祇园での評判レベルを7にする	在祇园的评价达到Level7	2500
祇园での評判レベルをMAXにする	在祇园的评价达到LevelMAX	5000
お金を30两使う	消费了30两	2000
お金を100两使う	消费了100两	4000
お金を300两使う	消费了300两	7000
お金を500两使う	消费了500两	10000
自分の足で30km移動する	移动了30km	2000
自分の足で100km移動する	移动了100km	7000
自分の足で200km移動する	移动了200km	10000
ダッシュで5km移動する	使用冲刺奔跑了5km	2000
ダッシュで20km移動する	使用冲刺奔跑了20km	4000
ダッシュで50km移動する	使用冲刺奔跑了50km	8000
井戸で20回水を汲む	汲取了20次井水	1000
井戸で50回水を汲む	汲取了50次井水	2000
井戸で100回水を汲む	汲取了100次井水	4000
请け负った荷物を10回届ける	运送了10次货物	1500
请け负った荷物を30回届ける	运送了30次货物	4000
请け负った荷物を50回届ける	运送了50次货物	7000
薪を100回割る	累计劈了100根柴	500
薪を300回割る	累计劈了300根柴	1000
薪を1000回割る	累计劈了1000根柴	4000

## 攻略要点

- **与人对话**  
对话的次数包括与商店店主的对话，所以刷其他项目时就可以达成。
- **在餐饮店吃饭**  
需要注意的是这里的次数不是指“进餐饮店”的次数而是“吃了多少个料理/喝了多少酒水”，平时刷店主的绊时建议多吃些料理。
- **从壶里获得道具**  
进行场景切换或者事件流逝时壶就会更新，不过建议还是平时做支线或者跑地图送东西时慢慢做，这样刷起来就不会太累。
- **参拜神社或地藏**  
每次触发一次事件或进行一

次场景切换（包括从店铺里出来）就能够重新参拜神社。

- **食物类道具**  
除了便当和点心之外还包括井水、梅干之类的。平时在罐子里就能够掏到。
- **药品类道具**  
去药店买最便宜的药一直吃就行了。
- **使用驾笼移动**  
第三章之后就能够使用驾笼，在地图上驾笼的位置以“乘”的字样来表示，可以移动的地点包括洛内、伏见、祇园和壬生，做完驾笼的绊事件后就能够移动到洛外。



●各地的评价

评价与当地“德”的获得有关，比较难达成的是骸街和祇园，骸街可以通过在骸街的武器店不停买武器来刷“德”，而祇园只有餐饮店可以刷，建议还是直接在神社通过“德交换”来消费“德”提升评价。

●汲取井水

需要注意的是开头在土佐的井汲取井水的次数是不计算在内的，只能通过在京都各地的井来获得井水。井的位置是在洛外（从伏见前往洛外时在路上就能够看

到）、洛内（神社旁边）以及壬生（新选组屯所内）。

●运送货物

需要触发支线“方向音痴的飞脚”才能够进行，除了前两次运送之外，之后的运送都能够在原地和他对话来反复确认地点，前两次的运送可以参照上文的绊事件攻略。

●劈柴

和汲取井水一样，在土佐劈柴的次数是不会计算在内的，必须在伏见的驾笼旁边给老爷爷劈柴才行。

就只能靠个人运气了，反复进出东冲之后反复钓マグロ是最快的方法，因为每次进入钓鱼地点时钓上来的鱼尺寸都是固定的，想要钓到其他尺寸的话就只能退出重进让系统刷新。

●和みイベント

在庭院的事件在刚刚开启“第

二人生”模式后离开时就会触发。

睡觉的事件条件必须是在晚上，调查被子就会触发。需要好感度“优”。

澡堂的事件是洗澡时会触发。需要好感度“良”。

客厅的事件是调查屋子中央的火堆就会触发。需要好感度“並”。

## バトル

項目内容	取得方法	徳
町で絡んでくる敵を100人击破する	在街上干掉100个敌人	2000
町で絡んでくる敵を200人击破する	在街上干掉200个敌人	4000
町で絡んでくる敵を300人击破する	在街上干掉300个敌人	6000
町で絡んでくる敵を500人击破する	在街上干掉500个敌人	10000
ダンジョンを10回制圧する	通过10次战斗迷宫	1500
ダンジョンを30回制圧する	通过30次战斗迷宫	4000
ダンジョンを100回制圧する	通过100次战斗迷宫	10000
黄金众を10人击破する	击败10个黄金众	1500
黄金众を30人击破する	击败30个黄金众	3000
黄金众を50人击破する	击败50个黄金众	5000
トドメの一発を20回決める	以热血必杀技结束战斗20次	2000
トドメの一発を50回決める	以热血必杀技结束战斗50次	5000
トドメの一発を100回決める	以热血必杀技结束战斗100次	10000
バトル中に物を20个坏す	在战斗里破坏20个东西	1500
バトル中に物を50个坏す	在战斗里破坏50个东西	4000
バトル中に物を100个坏す	在战斗里破坏100个东西	8000

## アナザーライフ

項目内容	取得方法	徳
农作物を50个收获する	收获了50个农作物	1500
农作物を200个收获する	收获了200个农作物	3000
农作物を500个收获する	收获了500个农作物	5000
农作物を1000个收获する	收获了1000个农作物	7000
农作物を1500个收获する	收获了1500个农作物	10000
朝鮮人参を50本收获する	收获了50个朝鲜人参	1500
きやべつを100个收获する	收获了100个きやべつ	1000
里芋を100个收获する	收获了100个里芋	1000
とまとを100个收获する	收获了100个とまと	1000
いちごを100个收获する	收获了100个いちご	1000
料理を10回行う	做了10次料理	2000
料理を30回行う	做了30次料理	4000
料理を50回行う	做了50次料理	7000
料理を100回行う	做了100次料理	10000
料理を200回行う	做了200次料理	15000
飼い犬と10回交流する	和宠物狗进行了10次交流	1500
飼い犬と30回交流する	和宠物狗进行了30次交流	4000
飼い犬と100回交流する	和宠物狗进行了100次交流	8000
飼い猫と10回交流する	和宠物猫进行了10次交流	1500
飼い猫と30回交流する	和宠物猫进行了30次交流	4000
飼い猫と100回交流する	和宠物猫进行了100次交流	8000
卵を10个收获する	收获了10个鸡蛋	1500
卵を30个收获する	收获了30个鸡蛋	4000
卵を100个收获する	收获了100个鸡蛋	8000
行商で取引を30件成立させる	进行了30次行商	3000
行商で取引を100件成立させる	进行了100次行商	8000
行商で取引を200件成立させる	进行了200次行商	15000
魚を30匹釣る	成功钓了10条鱼	2000
魚を100匹釣る	成功钓了100条鱼	7000
魚を200匹釣る	成功钓了200条鱼	13000
マグロを10匹釣る	钓了10条マグロ	4000
大物のマグロを釣る	钓到了“大物”尺寸のマグロ	2000
布団での和みイベントを見る	见到了在睡觉的“和みイベント”	2000
お風呂での和みイベントを見る	见到了在澡堂的“和みイベント”	2000
居間での和みイベントを見る	见到了在客厅的“和みイベント”	2000
庭での和みイベントを見る	见到了在庭院的“和みイベント”	2000

### 攻略要点

●黄金众

在晚上时出现的机率比较大，建议装备上“曲者兜”提高遇敌率。

●在战斗里破坏东西

仅限于格斗之型，因为平时用武器直接攻击周围的东 西是不会算作是破坏东西的，所以当敌人追过来的时候最好是在东西比较多的地方开战。



## 奖杯攻略

奖杯总数 56 白金 1 金杯 2 银杯 5 铜杯 48

白金难度	7/10
白金所需时间	150小时~200小时
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



龙が如く 维新!

取得条件: 获得该奖杯 白金

之外的所有奖杯。



土佐に見参!

取得条件: 游戏开始即可获得。 铜杯



ストーリークリア・壹

取得条件: 第二章通关。 铜杯



ストーリークリア・貳

取得条件: 第四章通关。 铜杯



ストーリークリア・参

取得条件: 第六章通关。 铜杯

### 攻略要点

●收获农作物次数

建议全部都种1×1面积的蔬菜。

●与宠物狗/猫交流、做料理

比较快的方法是和宠物交流完之后做料理，做完一次料理之后宠物的状态就会刷新，这时就可以反复和宠物们交流。


●收获鸡蛋


比较快的方法是反复进出“第二人生”模式。


●钓マグロ、钓“大物”尺寸のマグロ


在东冲可以钓到，鱼的影子比较大，大多数时候都是在最远处，偶尔在右下角的浅海部分也能够钓到。至于钓“大物”尺寸




**ストーリークリア・四**  **取得条件:** 第八章通关。 **铜杯**


**ストーリークリア・伍**  **取得条件:** 第十章通关。 **铜杯**

**ストーリークリア・六**  **取得条件:** 第十二章通关。 **铜杯**

**感谢-スタッフ一同-**  **取得条件:** 最终章通关。 **银杯**

**本篇、極めし者**  **取得条件:** 以达人级难度通关游戏主线。 **金杯**


**奖杯说明:** 建议在前一周目让龙马进行转生并将转生后的龙马练到99级之后再再来挑战，只跑主线即可，路上的杂兵战之类的尽量无视，身上带够万能丹类以及热血丹类的回复道具。


**究极、極めし者**  **取得条件:** 究极斗技全通关。 **银杯**


**奖杯说明:** 通关后在主菜单会出现究极斗技的项目，在该项目下玩家需要在特定的条件下达成要求（例如在限定时间内打倒指定数目的敌人、只能使用热血必杀技而且不能重复使用同一必杀技打倒敌人、在限定时间内跑到指定地点等）。

**梦、半ば**  **取得条件:** Complete率达到50%。 **铜杯**

**梦、叶えし者**  **取得条件:** Complete率达到100%。 **金杯**


**徳をつんだ男**  **取得条件:** 累计获得的德达到10000。 **铜杯**


**さらに徳をつんだ男**  **取得条件:** 累计获得的德达到50000。 **铜杯**


**本当に徳をつんだ男**  **取得条件:** 累计获得的德达到100000。 **铜杯**


**徳の神**  **取得条件:** 累计获得的德达到300000。 **银杯**

**奖杯说明:** 以上是德点数相关的奖杯，基本上只要将精算目录的项目全达成之后就可以拿全。如果还是不够的话就去商店进行大量的购物。


**精進した男**  **取得条件:** 完成5个精进目录项目。 **铜杯**


**さらに精進した男**  **取得条件:** 完成20个精进目录项目。 **铜杯**

**本当に精進した男**  **取得条件:** 完成50个精进目录项目。 **铜杯**

**精進神**  **取得条件:** 完成精进目录的所有项目。 **银杯**


**奖杯说明:** 项目详细攻略参照上文。

**はじめてのお友達**  **取得条件:** 第一次和动物或人结下绊。 **铜杯**


**人类皆兄弟**  **取得条件:** 所有人和动物的绊全都达到最高。 **铜杯**


**奖杯说明:** 需要注意的是，“所有人”包括NPC的绊与店铺的绊。


**巷で噂のお兄さん**  **取得条件:** 在某一个区域的评价达到MAX。 **铜杯**

**京の飯屋は俺に聞け**  **取得条件:** 吃过所有饮食店的所有食物。 **铜杯**


**奖杯说明:** “百川”的“卓袱 昼膳”只有在白天才能吃，“はなまるうどん”的“はなまる特制うどん”在店员的绊达到最大之后才能够吃。“宇治茶屋”的追加菜单是之前的菜单吃够2~3次之后才能够追加。


**サブストーリー-10**  **取得条件:** 让10个支线以“完”的状态完成。 **铜杯**


**サブストーリー-40**  **取得条件:** 让40个支线以“完”的状态完成。 **铜杯**


**サブストーリー-制覇**  **取得条件:** 让所有支线以“完”的状态完成。 **铜杯**

**奖杯说明:** 如果支线失败的话Complete列表里的对应项目会标注“济”而不是“完”，全完美攻略请参照上文。


**学べるものは学んどけ**  **取得条件:** 在每个修炼馆都至少完成1项修行任务。 **铜杯**


**成長は数珠つなぎ**  **取得条件:** 使用10个魂珠来习得10个技能。 **铜杯**


**お前はまだまだ伸びる**  **取得条件:** 等级达到50级。 **铜杯**


**己の限界を超えて**  **取得条件:** 让龙马进行限界突破。 **银杯**


**奖杯说明:** 当龙马习得所有的技能（都限界突破后）而且等级达到LV99时去古牧道场与古牧对话，与修行道场的三个老师（古牧、吟柳与ウイリアム）战斗，胜利后龙马的等级就会回到1级，所有型也会回到段位1的状态，而之前获得的技能以及角色数值都会全部保留。三个老师的战斗不限制型的使用，推荐带上足够的热血丹，使用短枪之型的绝技来采取远距离战。


**斗技場は俺の庭**  **取得条件:** 在斗技场累计获得10场胜利。 **铜杯**


**我、天啓を得たり**  **取得条件:** 习得所有天啓。 **铜杯**


**弘法、筆にこだわる**  **取得条件:** 合成100次武器。 **铜杯**

**绝技职人**  **取得条件:** 在究极斗技模式之外的战斗中用绝技累计击败100人。 **铜杯**


**ダンジョン初心者**  **取得条件:** 完成3场战斗迷宫。 **铜杯**

**野盗の洞窟**  **取得条件:** 通关战斗迷宫“野盗の洞窟”。 **铜杯**


**义賊の废坑**  **取得条件:** 通关战斗迷宫“义賊の废坑”。 **铜杯**

**丰臣家残党**  **取得条件:** 通关战斗迷宫“丰臣家残党”。 **铜杯**


**奖杯说明:** 以上是战斗迷宫相关的所有奖杯，建议在游戏本篇里多刷支线和绊事件，部分支线与绊事件做完后与当事人NPC对话就能够拿到稀有度最高的SR队士卡，对于前期刷迷宫很有好处。后期迷宫的攻略则是建议等到手上拿到好的武器之后再攻略，例如做完全支线后拿到的刀等。


**少年よ、队士を抱け**  **取得条件:** 获得了100名队士。 **铜杯**


**奖杯说明:** 如果不想通过花钱来招募队士的话，免费获得队士的方法有两种：一种是在街上遇到整个脸绑着头巾的队士并将其打败，头巾颜色分为金银铜三种，金色的稀有度最高，铜色的稀有度最低。另一种是通关战斗迷宫，每通关一个迷宫都会获得一个队士。


**天狗狩り**  **取得条件:** 在通缉犯任务时教训了天狗。 **铜杯**


**奖杯说明:** 完成第一个任务即可。


**农家见習い**  **取得条件:** 培养了10种蔬菜。 **铜杯**

**日替わり献立**  **取得条件:** 制作了7种料理。 **铜杯**


**ぼろ儲け入門**  **取得条件:** 通过交易累计获得10两。上期这里写成了“完成10次交易”，实属勘误，在此向各位读者道歉。 **铜杯**

**駆け出し釣り人**  **取得条件:** 累计钓到了10条鱼。 **铜杯**


**穏やかな我が家**  **取得条件:** 在别宅室内看到了其中一个遥的“和みイベント”。 **铜杯**


**借金返済**  **取得条件:** 帮遥偿还完100两的债务。 **铜杯**


**奖杯说明:** 从别宅里出来时就会有飞脚来送信，读完信之后前往伏见的神社就能够见到地主，每次偿还20两，偿还5次之后即可。


**俺色に染まれ**  **取得条件:** 在别宅的化妆台更改大宅的壁纸和别宅的壁纸。 **铜杯**


**奖杯说明:** 在进行行商的柜子旁边进行更换。


**遊びを知りつくした男**  **取得条件:** 玩过所有的小游戏，无论输赢。 **铜杯**


**俺は博打うち**  **取得条件:** 玩过所有的赌场游戏，无论输赢。 **铜杯**

**动いて気づくお金の尊さ**  **取得条件:** 在うどん屋的小游戏里累计赚10两。 **铜杯**

**歌える男**  **取得条件:** 玩过歌声酒场的所有乐曲。 **铜杯**

**踊れる男**  **取得条件:** 跳过日本舞踊的所有乐曲。 **铜杯**

**鸡に金と夢をのせて**  **取得条件:** 累计玩过5场斗鸡。 **铜杯**

**天に升る龍が如く**  **取得条件:** 首次通关お座敷遊び。 **铜杯**





# THIEF

## 勘误

UCG 341 期的《神偷》特快专递中，在专注模式的“升级与多用途”部分写道：“玩家升级专注模式必须消耗专注点（Focus Point），这种资源除了在游戏场景中通过调查发光的符文获得，就只能通过给

乞丐女王捐献而获取，而且每捐献一次，金额就会自动上涨 150G。”但实际上这一规律只适用于捐献金额没有超过 600 金币前，当金额涨至 600 后，玩家每一次捐献后金额将上涨 200 金币，

## 系统补充解析

### 窥视 (Peek)

这一系统是玩家在游戏中最常用的观察手段，只要靠近墙壁转角，游戏中就会出现窥视的按键提示，按下后加列特会靠近转角躲藏，探头窥视，此时加列特的状态不会受转角外光源影响，可以安全地观察敌人动向。不过敌人能否观察到加列特仍然取决于加列特当时

所处的状态，如果是处于现身状态，则就算加列特藏在墙角窥视也会引起敌人的注意，这一点要小心。窥视状态中玩家的左摇杆负责操纵视角，左右移动并不会让玩家脱离窥视状态，只有后退才可以从该状态中离开。在加列特的左方或右方有着转角或掩体时，游戏中也会给出对应的提示，按下调查键就可以快速更换掩体，效果如同玩家快速冲过光源进入另一个阴影，只要不是被敌人在近距离目击，就不会被察觉，或导致敌人进入搜索状态。



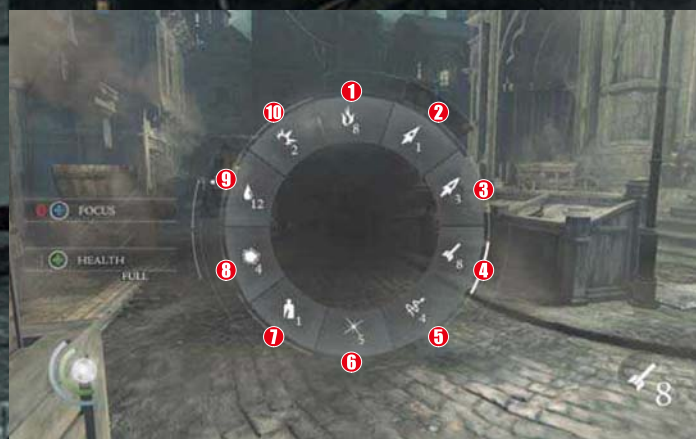
越到游戏后期，《神偷》的硬核特点就表现得越为明显，有时候潜入条件会变得非常苛刻，考验的不但是玩家的观察力和想象力，还有耐心。因为本作的关卡设计仍然是多路线的潜入风格，所以本期攻略中将会给出难点提示，具体的潜入方式各位玩家可以按照自己的风格来自行选择。最后提醒一句，剧情部分将会被整合在一个版块，并加入剧透警告，想要自己体验剧情的读者请多加注意。

文 稀饭 美编 心の永恒

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

## 道具详解

在游戏中共有十种道具，其中绝大部分是弓箭，需要通过加列特的复合弓来发射并产生作用，其他道具也基本是通过 RT/R2 键来使用。每一个道具在道具环中的对应位置如下图，具体的作用将在下文中解析。





## 地面影响

除了要注意自己的身影不被敌人看到,加列特还要注意不要让自己发出的声音被敌人听到。保持在潜行状态并注意不做出任何发出声音的举动可以很大程度上避免这种情况,但有时候玩家可能会发现自己哪怕做到了这一点,还是引起了敌人的

注意,那就是地面带来的影响。

一般来说,在游戏中的正常地面上移动时,只要玩家让加列特保持在潜行状态就不会发出声响,但有几种情况会导致玩家仍然发出引起敌人注意的声响,下文将一一进行说明。

**1. 火焰箭 (Fire Arrows):** 能够在击中的地点产生火焰的箭支,但火焰的范围非常小,也不能够让敌人燃烧,最大的用途是点燃蜡烛等光源,或是射击在瓦斯喷口上来将其变为喷火口。

**2. 尖头箭 (Broadhead Arrows):** 头部锋锐的箭支,适合用于杀敌,瞄准敌人的头部或喉部射击可以秒杀对方。

**3. 锯齿箭 (Sawtooth Arrows):** 威力极大的箭支,能够穿透盔甲和头盔对敌人造成伤害,适合用于击杀配置重甲的敌人。

**4. 钝头箭 (Blunt Arrows):** 头部加装了重物的箭支,缺乏杀伤力,但是能够让玩家远程触发各种开关,或在特定地方制造声响来引开敌人的注意力。直接对准守卫的头部射击可以让对方陷入眩晕。

**5. 绳索箭 (Rope Arrows):** 后部带有长长绳索的箭支,射向特定的攀爬点,就可以创造出一条供加列特爬向高处的绳索。

**6. 闪光弹 (Flash Bomb):** 这个道具没有投掷距离,玩家单击 RT/R2 键加列特就会立刻对脚下投掷闪光弹,附近的敌人会陷入眩晕状态,玩家可以趁机逃走,又会是绕到他们背后将其击晕。玩家也可以通过长按 RT/R2 键来将闪光弹握持在手中,直到合适的时机再松开来发动闪光弹。

**7. 投掷物 (Throwable):** 不是通过购买,而是通过拾取来获得的物品。大量存在于游戏场景中,一般都是玻璃制品,单击 RT/R2 键角色会向前方快速扔出投掷物,物品落地的同时会发出声音,吸引敌人的注意。长按 RT/R2 键,加列特会举起投掷物但并不丢出,玩家就可以看到物品的飞行曲线,预判合适的落点。

**8. 臭气箭 (Choke Arrows):** 内含瓦斯的箭支,射击到敌人身上可以让对方陷入不断咳嗽呕吐的眩晕状态,此时玩家可以偷偷溜过敌人身边,也可以趁机将其敲晕。将箭支射击到火把上可以让瓦斯爆发性地扩张,覆盖一定的范围并熄灭火炬,而如果射击到被关在笼子中的鸟和狗身上,就能够让其立刻昏迷。

**9. 清水箭 (Water Arrows):** 箭头带有清水的箭支,射击到火炬或其他燃烧部分裸露的光源上可以将其熄灭,不过如果熄灭时敌人在附近,有可能会引起对方警戒,并促使对方重新点燃光源。

**10. 爆炸箭 (Blast Arrows):** 范围杀伤力应该是游戏中最高的箭支,射击后会在落点产生大范围爆炸,在效果范围内的敌人会被秒杀,但产生的声响会吸引大范围敌人的注意。爆炸同时也会粉碎任何可破坏的物品,并引燃范围内的任何可燃环境元素。

### ●碎玻璃

在后期关卡中很常见的特殊地面,就是破碎的玻璃容器在地面上留下的残骸,它们不够尖锐,并不会对穿着厚实靴子的加列特造成伤害,但是如果玩家以平常潜行时的最高速度走上去,就会引发小范围的声响,让敌人进入到警觉甚至是搜寻状态中。要避免这种状况,玩家需要轻推左摇杆,



让角色以缓慢的步速走过碎玻璃,此时虽然玩家踩上去后仍然会发出轻微声响,却不会引起敌人的注意。

### ●易碎物品

任何在场景中出现的玻璃瓶还有花瓶之类的容易都算是易碎物品,不过这些物品中也有分类,

它们有的是可以拾取的投掷物,有的则是不能够拾取的环境元素。如果玩家靠近他们时的动作太大,又或者正好从它们所在之处经过,就有可能让它们被碰倒并碎裂,从而导致敌人注意到玩家的存在。当然,玩家也可以反其道而行之,故意击碎它们来转移敌人的注意力。



### ●水体

在游戏初期就有出现的特殊地形,不过并不常见,其作用和碎玻璃非常类似,玩家在水中快速移动时,哪怕是处于潜行状态也会引起敌人的注意,所以必须用缓慢的速度谨慎地通过。



### ●动物

游戏中的动物共有两种,分别是鸟和狗,不过两者都是被关在笼子里,所以玩家倒不用担心它们靠

近自己,不过只要玩家在鸟笼附近时进行快速移动,就有可能引起鸟的鸣叫,效果颇长,而且会让附近的敌人进入到警觉状态当中,所以在有鸟位于身旁时记得不要做出什么大动作。而狗因为嗅觉灵敏,只要玩家靠近就会发出警告式的低吼,效果等同于鸟的鸣叫,所以千万不要靠近有狗笼的地方。



## 工具



随着游戏的流程的进行,玩家可以在商店中购买越来越多的东西,其中就包括了至关重要的工具。游戏中共有三个工具,能够对玩家的攻关和收集提供不小的帮助,只要在商店中解锁就记得要第一时间购买。

**拧螺器 (Wrench):** 在完成第一章后解锁的工具,用于拧松物体上的螺丝帽,具体的用途有两个,第一个是拧松通风管道闸口上的螺丝,让加列特能够进入其中,利用通风管道到达隐秘的地点。第二个是拧松城市中标志性建筑物外的牌匾,用于收集。

**剃刀 (Razor):** 在第二章后解锁的工具,虽然非常锋利,不过是纯粹收集用的工具。在购买了剃刀后,当玩家遇到能够收集的画作,它们就会在专注模式中

被高亮标记,调查后加列特就会用剃刀把画作完整地割下来,纳入自己的收藏品当中。

**剪绳器 (Wire Cutter):** 同样是在第二章后解锁的工具,和剃刀不一样,是纯粹用来解除装置的,尤其是各种陷阱。玩家在开启专注模式观察后,往往会看到陷阱有一条线路延伸到一个齿轮箱中,靠着这个箱子陷阱可以被持续地驱动,只要玩家打开齿轮箱剪断维系陷阱运行的绳子,就可以解除陷阱。



## 击晕

游戏中的击晕敌人方式非常明了，只要玩家潜行到敌人背后，按下 RB/R1 键就可以触发击晕动作。当玩家处于高处，有敌人经过下方时，只要空间和高度允许，玩家也可以按下 RB/R1 键来发动高空击晕。但其



其实在游戏中还有一种特殊的击晕方式，那就是在和敌人的面对面战斗中连续击中对方的头部，敌人就会进入

特殊眩晕状态，跪倒在地上，此时按照提示长按 RB/R1 键就可以发动特殊的击晕招式将敌人瞬间打至昏迷。

## 击杀

因为加列特毕竟不是一位专业杀手，所以游戏中提供给玩家的击杀手段并不多，主要分为两种：直接击杀和环境击杀。个人

建议除非玩家是迫不得已，不然尽量不要使用这一类手段，一来是容易引起注意，二来也有点破坏游戏乐趣。

### ●直接击杀



顾名思义，就是直接利用加列特手上的道具来击杀敌人，选择不是很多，有一部分箭支可以造成直接击杀，但是最有效的只有尖头箭、锯齿箭和爆炸箭，火焰箭对于人类敌人不是特别有效，但却可以严重伤害惧光的食尸鬼。

### ●环境击杀

在游戏当中，玩家会在场景里发现一些可以通过外部手段而转化为致命击杀手段的环境元素，最典型的就是泄漏的油桶和在喷出瓦斯的喷嘴，对着他们来上一支火焰箭就可以将它们转化为致命的杀戮陷阱。一些悬吊的货柜和吊灯其吊绳上会有一个蓝色的

卡扣，使用钝头箭射击就会让绳索松脱，位于这些元素下方的敌人就会被瞬间砸死。



## 可选达成目标

当玩家在进行任务时，打开游戏菜单，在“玩家游戏进度”（Player Progression）这一项中的“统计”

（Statistics）栏目里可以看到任务对应的可选达成目标。主线任务的可选达成目标都是四个，前三个目标各对应一种玩家的游戏风格，达成这个目标基本上就可以获得该关卡的对应风格评价，当然，前提是玩家不能够做一些会让评价偏向另一种风格的行为。第四个目标是固定的，就是找齐关卡中的所有财物（Loot）。



因为三种风格并不相容，所以玩家在一个主线关卡里最多只能达成一个风格目标和一个全财物收集目标，也就是说所有 8 个故事主线任务能够提供最多 16 个达成目标，而本作有一个奖杯/成就“Legend in Leather”需要玩家达成 25 个可选达成目标，那么剩下的目标在哪里？

答案就是在客户委托（Client

Jobs）里，游戏中共有 6 个客户委托，分别来自于两位不同的客户，每人三个，等于是支线任务，除了埃克特的最终任务只有一个可选达成目标，其他任务都有足足四个可选达成目标，而且不同于主线，客户委托中的目标是互不冲突的，6 个任务总共能够提供 21 个可选达成目标，所以要达成总共累计 25 个目标还是很简单的。

## 支线任务

支线任务在本作中分为两种，分别是巴索委托和客户委托，前者来自于巴索，委托总共有 25 个，其中许多目标都非常简单，就是要玩家前去偷某个东西或是解除陷阱等等，最简单的甚至只是去见某个人一面，最大的用途是帮玩家筹集资金。



后者则要复杂一点，有着对应的专属任务地图，规模比主线任务要小，不过关卡中也会存在着收集要素，所以想要全成就/白金的玩家在完成这一类任务时也不要太掉以轻心。两位给予任务的客人位置都不难找，第一个客户埃克特（Ector）可以玩家在完

成第一章后前去接触，只要接下巴索处给出的最后一个委托即可，因为这个委托的内容就是前去见埃克特，地图上会有标记指路。第二个客户则需要更简单一些，在开始第五章时玩家需要前往“海妖栖所”（Siren's Rest）酒馆与巴索会面，在酒馆的二楼玩家可以找到第二位客户维托（Vittori）。

## 收集品

游戏中指的收集品（Collectible）是一些贵重、稀有的财物，玩家拾取他们的时候不会获得金钱，但加列特会把他们带回自己的藏身处，将它们放进自己的展示柜中，所以它们也被称为独特财物（Unique Loot）。游戏中共有 82 个收集品，分布于游戏中的大地图和每一个任务关卡当中，包

括了主线任务和支线任务，在“玩家游戏进度”（Player Progression）这一项中的“统计”（Statistics）栏目里玩家可以看到每一章对应的收集品数量，在“收集品”（Collectibles）项目中甚至能够查看到按照套装分类好的收集品，所以玩家要检索自己遗漏的收集品还是很简单的。当玩家收集完所有收集品后，会获得足足 3 万金幣的奖励，对于完成需要累计花费 4 万金幣的“Cache Dispenser”成就/奖杯大有帮助。因为本期大作众多，版面吃紧，《神偷》的收集品攻略只能遗憾地留在专辑上与各位读者们分享了。



## 专注升级项目

上一次特快速递中提到了专注能力的升级，本次研究中将会详细列出每一个升级项目的用途，方便各位玩家选择。请注意，

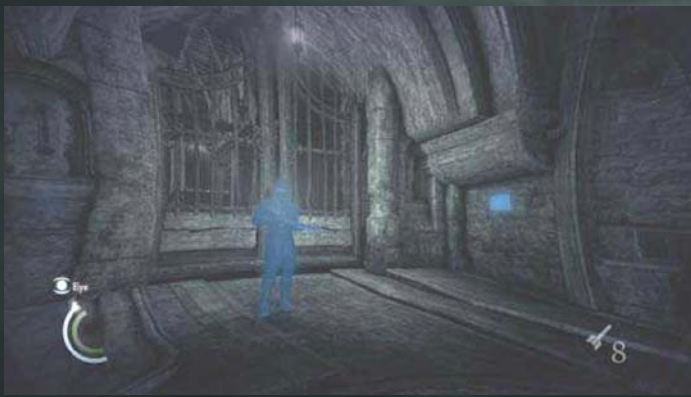
绝大部分的升级项目都只会在专注模式开启后产生作用，如果玩家不使用专注模式，则相应的升级增益不会生效。

### ●直觉（Intuition）

**第一级：**在专注模式中用高亮标记环境元素，在进入第一章时固定获得。

**第二级：**能够得知场景中收集品的位置，专注模式中会用蓝色手印指引玩家前往收集地点。





### ●敏捷 (Dexterity)

- 第一级：在专注模式中可以瞬间偷走目标身上复数的钱包。
- 第二级：在专注模式中开锁能够透视锁内部压杆，降低开锁难度。

### ●神射手 (Maskman)

- 第一级：当玩家瞄准时视距缩放程度大幅提升，不需要开启专注模式即可发动。
- 第二级：在专注模式中射击精度大幅提升。

### ●感应 (Sense)

- 第一级：在专注模式中可以看到小范围内敌人步声的来源。
- 第二级：在专注模式中可以看到大范围内敌人步声的来源。

### ●战斗 (Combat)

- 第一级：在专注模式中，对准敌人喉部发动近战攻击可以触发特定动作，让对方瞬间进入眩晕状态。
- 第二级：在专注模式中，对准敌人头部发动近战攻击可以触发特定动作，让对方瞬间被击倒。

### ●速度 (Speed)

- 第一级：在专注模式中，当玩家进行射击瞄准、战斗和开锁时，时间流逝略为减慢。
- 第二级：在专注模式中，当玩家进行射击瞄准、战斗和开锁时，时间流逝大幅减慢。

### ●利用率 (Efficiency)

- 第一级：略为降低专注模式开启时对专注值的消耗。
- 第二级：大幅降低专注模式开启时对专注值的消耗。

### ●潜行 (Stealth)

- 第一级：在专注模式中，降低玩家产生噪音的影响范围，包括在特殊地形上移动所产生的声音。
- 第二级：在专注模式中，当玩家进入光源影响范围时能够短暂保持在隐蔽状态当中。

## 敌人类型

严格来说，本作中的敌人只有两种类型，第一类是守卫 (Guard)，也就是装备了武器的士兵，他们拥有正常人的视野范围和听觉，玩家只要保持

在隐蔽状态并尽量不从他们正面经过，就能够很轻易地躲过他们的巡逻。根据装备的配置不同，守卫被分为不同的职业，他们各自有着不同的特点：

### ●持剑守卫 (皮甲)

最基本的守卫职业，身上护甲薄弱，头上往往只是戴着一个露脸的铁盔，所以用尖头箭可以很轻易地击杀他们。在近战中，持剑守卫的表现也非常一般，用

近战攻击连续击中他们两三次就可以让他们进入眩晕状态，留待玩家用终极技将他们击晕。当然，他们手中的剑还是很有威力的，在战斗中要注意躲避。

### ●持剑守卫 (链甲)

虽然护甲只是提升了一个档次，但这种守卫的近战能力比穿皮甲的战友要强太多，往往能够格挡加列特的攻击，并且立刻给

予还击。他们的挥剑动作更快，威力相当不俗，建议最好用偷袭和弓箭偷偷解决他们，不要发生正面冲突。

### ●持弩守卫 (板甲)

在远距离战斗中最危险的敌人，厚重的板甲和铁帽头盔保证了他们能够对抗弓箭的射击，而且他们手中的十字弩射击速度极高，在远距离难以躲避。不过他们在



近战中的表现一般，只要多用近

战攻击命中他们的脑袋，很快就

### ●持弩守卫 (皮甲)



在游戏较为后期出现的守卫类型，防护能力明显低于穿板甲的版本，头上戴着的也只是一顶皮帽，玩家可以直接远程用弓箭爆头来重创甚至是秒杀他们。

### ●持火把/提灯守卫

这一类守卫的护甲类型是随机的，既有可能是皮甲也有可能是链甲，不过武器肯定只是剑。他们最具威胁的地方就是手中的火把或提灯，能够在其身边产生一个圆形的光源范围，破坏阴影

范围，如果玩家藏身在其中就有可能暴露行踪。不过因为无论是靠近他们背后偷袭还是远程解决都有被其他敌人发现的风险，建议将他们留到最后解决，亦或是摸清巡逻路线后躲开。

第二类是食尸鬼 (Freak)，一种非常吓人的怪物，平常不会睁开眼睛，仅仅是依靠极为敏锐的听觉来察觉周围的动静，玩家就算用潜行状态下的正常速度移动也会引来注意，必须使用缓慢的速度潜行过

它们身边。但它们对光源极为敏感，一旦被火光或灯光刺激就会进入搜寻状态，此时食尸鬼会张开眼睛，双眼拥有和加列特类似的专注模式视野，能够在黑暗中视物，对于加列特来说是极大的威胁，所以请尽量不要引起它们的警戒，不然玩家绝对会吃了兜着走。最后提醒一下，食尸鬼对于尖头箭等杀伤性箭支有着高于守卫的伤害抵抗能力，只有火焰箭和爆炸箭这种带有燃烧伤害的箭支能够对它们造成巨大伤害。







随着玩家不断地推进游戏流程,商店里也会陆续出售对玩家的武器和装备的升级,甚至还有出售一些有趣的小饰品,来增强加列特在游戏中的表现,下表将列出每一个升级的作用,方便各位玩家选择购买。

升级名称	升级效果
Blackjack Damage	提高加列特的近战攻击伤害,共有三级。
Bow Balancing	缩短弓箭瞄准时所需的准心锁定时间,共有两级。
Bow Shot Strength	加强弓箭的射击威力,共有三级。
Leather Hardening	降低加列特所受的所有类型伤害,共有两级。
Lockpick Quality	提高撬锁工具的敏感度,让开锁变得更简单,共有两级。
Quiver Capacity	提高加列特能够携带的所有类型箭支数量,共有两级。
Leather Oil	让加列特在特殊地形上移动时产生的噪音更小。
Leather Padding	让加列特能够从更高处落到地面而不受伤。
Basso's Bond	所有道具补给的售价降低25%。
Crosswind Medallion	让敌人对加列特的远程攻击有更高几率打偏。
Embersage Oil	降低火焰和陷阱对加列特造成的伤害。
Grinning Salt	食物能够为加列特恢复更多生命值。
Moss Quiver	尖头箭与锯齿箭在击中目标时不会再产生任何声响。
Troy's Satchel	加列特能够额外携带两个食物和两个罂粟。
Luck Coin	提高加列特专注值上限。
Doctor's Orders	罂粟的售价降低25%。
Warm Vest	提高加列特生命值上限。
Blackwing Feathers	提高尖头箭和锯齿箭的伤害。
Ovengut Tonic Water	提高加列特生命值与专注值的上限。
Spectral Aspect	大幅降低加列特被敌人目击的几率。
Wordslayer	极大程度提高加列特生命值与专注值的上限。

## 剧透警报!

下文中内含大量故事情节,涉及到游戏剧情中的伏笔和秘密,想要自行体验故事剧情的玩家请注意回避。

## 人物介绍

### ●加列特 (Garrett)

被称为“神偷”的盗贼大师,潜行和盗窃的技巧都已登峰造极。他并不在乎自己获得了什么样的名声,只在乎自己能够怎么样挑战极限,将盗窃的技艺发挥到极致。在游戏中,加列特将交给玩家操纵,他的盗窃方式也将由玩家自己的行动决定。

### ●艾琳 (Erin)

曾经是妓院的雏妓,逃离买卖皮肉的生活后被加列特收为学徒,教给了她一身盗窃功夫,但最后两人因为行事风格存在分歧而离别。艾琳在盗窃方面非常有天赋,但她过于年轻又过于激进,喜欢使用更为暴力的方式来进行盗窃。



### ●巴索 (Basso)

加列特的销赃人和情报来源,也是这位神偷身边最接近朋友的人。他经营着一家名叫“跛子布里克”(The Crippled Burrick)的酒馆,并在地下室经营着自己的灰色生意。他精通经营人脉,与许多要人存在着各种利益关系,也因此得以在城市中打探各种消息,并且为加列特物色盗窃的目标。



### ●乞丐女王

### (Queen of Beggars)

一位双目失明的老妇人,却有着常人无法想象的丰富知识。传闻中她的年纪就和这座城市一样大,并且将维持这座城市的存续当做自己的使命。她经常在坟场旁的一座废弃教堂中安坐,面前放着一个棋盘,失去视力的双目却似乎能够洞悉城市中的一切。





## ●以利亚·诺夫切斯特 (Elias Northcrest)

统治这座城市的男爵，因为实行强权统治而被称为“钢铁暴君”(Iron Tyrant)，旗下的男爵卫队武装精良，随时随地都在准备着捍卫男爵的法令。他有着世袭的庞大财富和强烈的野心，想要把这座城市推向一个新的层次。



## ●猎贼队将军 (Thief-Taker General)

男爵的左右手，一个卑鄙而充满着愤怒的男子，却是最得男爵信任的人之一，统领着男爵卫队，并且随时都愿意不惜一切代价地执行自己主人的命令。因为他负责治理城市治安，所以和加列特之间有过数次冲突，而且没一次有好收场。



## ●奥里安 (Orion)

一个充满了领袖气质的男子，在贫民窟中活动，带领名为“灰袍者”(Graven)的组织帮助贫困的民众，救治得病的老弱妇孺。他对于男爵的统治充满了不满和愤怒，正在不断地聚积力量以在城市当中掀起一场革命。



# 神偷剧情简介

## 序章：坠落

### Prologue: The Drop

#### ●剧情

一个寻常的夜晚，被誉为神偷的加列特摸进了一个酒鬼的家中，开始了他悄无声息的掠劫之旅。但当他在偷窃一栋旧宅顶部藏于画像后方的秘密保险箱时，一阵在屋顶上的鲁莽跑动差点让他行踪暴露。很快，他就见到了肇事者，也就是自己曾经的徒弟：艾琳。这位被他从街头上救走，并逐渐训练成盗窃大师的女孩却因为变得过于激进暴力，而最终与加列特分道扬镳，如今，她变得更加成熟，也更加肆无忌惮。

加列特的销赃人，同时也是业务委托人巴索要求加列特和艾琳前去偷窃一枚珍贵的宝石，两人在城市中边偷窃边向着目标靠近，然而当他们潜入了男爵的别院中，加列特却发现艾琳的行为已经变得令人难以忍受。她甚至杀死了一个年纪和她差不多的男孩，却只是为了防止对方阻碍她进行盗窃。

为了不让她再使用如此暴力的手法，加列特在两人靠近目标时偷偷窃走了艾琳的武器和攀爬工具勾爪棍。没想到他们来到目标处，也就是男爵别院中的教堂时，却发现诺夫切斯特男爵正在带领着一群穿长袍的教徒进行某种邪恶的仪式，而其关键的魔法工具就是两人的目标，一枚被切割过的蓝宝石。

仪式开始后，不明的力量涌入到了教堂中，察觉到危险的加列特转身要走，却和执意要盗窃的艾琳发生了争执，还让她察觉到自己的勾爪棍被偷走了。拉扯中，勾爪棍掉在了教堂的玻璃穹顶上，而两人的身影也引来了猎贼队将军的注意。

最后，艾琳执意要取回玻璃穹顶上的勾爪棍，结果因为玻璃破碎而将要摔落到下方，加列特及时出手把她拉住，却仍然没救得了她，还连累自己也将要掉入教堂中。他及时抓住勾爪棍，往

上一甩，偶然地用赶到的猎贼队将军的脚作为支点，止住了自己的下落速度。他荡过仪式法阵的中央，却发现坍塌的教堂墙壁正朝着自己迎面撞来……



## 第一章：封锁

### Chapter 1: Lockdown

#### ●剧情

等加列特醒来时，他发现自己正被放置在一辆简陋的货车中，两个人力车夫似乎接受了某种委托，正偷偷地把他带进城，还要将他送到钟楼之下，也就是加列特的藏身处所在。

他所熟悉的城市似乎发生了某种变化，到处是封锁城市卫兵的卫兵，四处都有染病死去的人，而这两个车夫似乎也正处

于风雨飘摇之中。在经过一个卫兵身旁时，其中一位车夫就因为多嘴提醒了一下加列特要小心隐藏自己，就被卫兵给盯上了。眼看加列特要被发现，两人竟然撞开卫兵强行拖着车就要跑。其中较年轻的车夫没走多远就不幸被弩箭射中，惨死街头，年纪较大的车夫硬撑着拖了几步，也丢下车子逃之夭夭。





不过幸亏卫兵注意力都放在了车夫身上，加列特趁机逃出车外，摸索着朝着钟楼潜行而去，途中甚至洗劫了一家珠宝店，几经曲折才回到了钟楼里。

## 第二章：尘归尘，土归土

### Chapter 2: Dust to Dust

#### ● 剧情

当加列特终于回到自己的藏身处，他却发现这里似乎和自己刚离开时不太一样，到处积满了灰尘，在窗台处堆着十几块小砖块，都是巴索派自己养的鸟儿杰尼韦尔送来的，上面写的内容都是询问加列特到底去了哪里，回来的时候请赶快与他联络。

与巴索见了一面后，加列特很确定自己似乎失去了一整年的记忆，他对此茫无头绪，不过仍然感觉自己贼性难改，便要求巴索给他提供一份工作。于是，这位老朋友让他去偷一位死去富商的指环。

在正式开始工作前，加列特拜访了乞丐女王。这位双目失明的女士却是城市中最早目灵通的人。那两个把加列特送进城里的人力车夫就是乞丐中的一员。一年前，乞丐们找到了在灾难发生后受了重伤的加列特，治愈了他的伤口，并把他保护起来。但随着



城市中开始流行起瘟疫，加列特似乎也有了觉醒的迹象。于是，乞丐女王发出指令，把加列特送了回来，而此刻她虽然不能言明，却在隐晦地警告加列特，似乎有某个阴谋正在城市背后酝酿。

千辛万苦地潜入铸造厂，加列特却发现戒指被验尸的士兵私吞，然后这个士兵被猎贼队将军当场处决，戒指也自然落入了这位将军手中。加列特潜入对方的办公室，轻松地就拿走了戒指，唯一的麻烦是触碰到戒指的瞬间，某种闪现的记忆涌进他脑袋，让他一瞬间失神，几乎被回到办公室的将军逮住。幸好加列特艺高人胆大，在被重重围堵的情况下还是成功逃脱，让将军无功而返。

## 第三章：肮脏的秘密

### Chapter 3: Dirty Secrets

#### ● 剧情

成功地偷来了戒指后，加列特的高超技巧引来了委托人的注意，他名叫奥里安，可以被认为是一位贫民的领袖，在瘟疫肆虐的城市中庇护着无力照顾自己的贫民。他赞誉了加列特的技巧，却也指出他想要作为一个独行侠在城市遭遇的这场灾难中独善其身是不实际的。

奥里安的话勾起了加列特对艾琳的回忆，大量的画面猛烈地涌

入他的脑海，让他昏了过去。等加列特醒来时，却发现自己躺在了一张破床上，奥里安正在照顾着他，并对他提出了新的要求，那就是前往布罗森大屋偷走一本稀有的书。或许是受了奥里安一番话的触动，加列特答应了这个要求。他并没有去过布罗森大屋，不过他的学徒，也就是艾琳曾去过，于是，加列特打算前往她的藏身处寻找对自己有帮助的资料。

刚进入艾琳的卧室，加列特就经历了一场幻觉，似乎艾琳想要向他透露真相，却不小心暴露了自己的真实想法，那就是她内心对加列特的仰慕。这个女孩除了是



个有天赋的盗贼，还擅长作画。她为加列特画了一幅画像，并将一个开关藏在了后方。

拿到了艾琳留下的一个奇特的物件，加列特朝着布罗森大屋出发。这里名字虽然气派，但其实是个高端的妓院，房子里布满了红色的灯光，甚至都蔓延到了外面。这里虽然看着就不是圣洁之地，但通过在一个门孔窥探，加列特看到了更肮脏的地方。猎贼队将军不但涉足了这里的鸦片交易，还想要染指一个尚未正式服务客人的新女孩。不过妓院的妈妈桑“小小”拒绝了他的要求，以鸦片作为交换，还让这里的花魁为将军服务，才终于满足了他。

通过潜入小小的办公室，加列特发现了妓院中的秘密通道，还在这里触及到了艾琳的过去，一定程度上了解了她的暴力倾向由来。通过艾琳留下的圆盘帮助，加列特终于进入了奥里安所提到的藏书处，不过这里的庞大实在超出了他的想象，很是花了他一番功夫才找到书籍。

回来的路上虽然有些守卫拦路，但挡不住加列特的步伐。倒是在他发现自己的逃生出口竟然是在猎贼队将军的房间床下时被吓了一跳。因为将军对妓女的暴行，加列特最终被发现，不过还是凭借着敏捷的身手逃过了一劫，成功脱身。

## 第四章：患难之交

### Chapter 4: A Friend in Need

#### ● 剧情

在妓院中偷书的7天之后，巴索的爱鸟杰尼韦尔受了重伤，挣扎着飞到钟楼，死在了加列特面前。察觉到自己的朋友有了麻烦，加列特立刻赶往巴索所在的酒馆地下室。

原来为了找到那本书，男爵命令猎贼队将军抓走了巴索，不过作为一个销赃人，巴索很聪明，还是成功地把书藏了起来。加列特把书给了前来寻找的奥里安，作为交换，他知道了巴索被关押的地方，也知道了一个叫雅各布的人曾经试图入侵巴索目前所在的要塞，而加列特需要先从这个人口中了解到入侵要塞的方法。

不过还没等加列特动手，奥里安就煽动他旗下的灰袍者对要

塞发动了进攻，这个关押着大量囚犯的堡垒上不断传出了爆炸声。加列特灵机一动，潜行到了要塞的设计者的家中，想要偷走要塞的设计图，以找到能够入侵要塞并救走巴索的方法。

绕过守卫森严的中庭，加列特通过隐藏在楼层中的电梯来到了设计者被封锁住的书房，却发现对方竟然已经上吊自杀了。解开了房间中隐藏的秘密并拿到了要塞的设计图，加列特摆脱了守卫的追捕，来到了要塞当中，靠着摇摇欲坠的中央电梯到达了高层的囚房，救出了浑身是伤的巴索。

加列特的目标已经达成，不过他在设计图上看到的秘密让他心中的盗窃欲望熊熊燃起，这座要塞

中竟然真的藏着一个庞大的保险箱，传闻中男爵下令设计了这个保险箱，用于保护自己的财富，但从来没有人知道它到底在哪里，没想到却竟然是藏在要塞当中。





确保巴索安全逃离后，加列特乘着电梯来到了要塞的顶部，终于见到了保险箱的真容，它有一栋平房那么大，难以想象里面到底容纳了多少的财富。不过就在加列特重设了保险箱密码，准备要将其打开时，猎贼队将军突然赶到，不但用弩箭射伤了加列特的手，还派出手下追捕他。

一番东躲西藏，加列特最终还是偷偷躲过守卫输入密码打开了保险箱，但里面却没有想象中

的金山银山，而是只放着一枚宝石的碎片，而这颗宝石，恰恰就是当时男爵用来举行仪式时所用的那一枚。

猎贼队将军丧心病狂地关闭了卡扣，保险箱沿着要塞中央长长的轨道直接坠向最下层。不过这箱子终究没有被摔个粉碎，加列特也幸运地活了下来。令他在意的是在幻觉中，艾琳的身影再次出现，她似乎正在指引加列特一步步迈向真相。



片组合起来，却发现惟独缺少了一块，而随着奥尔德斯背叛了男爵，另一块宝石碎片也随之被偷走，男爵的计划再也没有了

实现的可能。弩箭被射进了房间中，男爵的末日即将到来，迎着被烧毁的家具散发的火光，男爵看到了加列特那碧绿色的右眼，瞬间明白了最后一块宝石的去向，那块宝石在混乱中被嵌入到了加列特的眼中，让他获得了奇特的力量，也阻止了男爵再次利用源生之能的野心。如今，能够阻止奥尔德斯并拯救艾琳的人，就只有加列特自己了。

躲开了攻进男爵大屋的灰袍者，加列特回到了城市中，并朝着奥尔德斯的所在之处赶去。

许多令人意想不到的事情，例如那个领导着贫民革命的奥里安，其实正是男爵的弟弟奥尔德斯（Aldous）。他派加列特去偷取古老的书籍，是想要利用那本书重现当时男爵曾经在教堂中尝试的行为，以治愈肆虐在城市中的瘟疫，并趁机成为人民的英雄，夺取领导权。

但是没有完整的召唤源生之能的宝石，他就算夺走了艾琳也并不会成功。事实上此前男爵也一直无法重现当初的情况，因为宝石已经粉碎，除了艾琳身体中的能量，男爵把余下的宝石碎

## 第五章：被遗忘者

### Chapter 5: The Forsaken

#### ● 剧情

按照艾琳的指引，加列特让巴索用小船把他载到了某座废弃的疯人院中。传闻中这里似乎发生了某种意外，几个船队驶入这里，但再也没有人出来过。



当加列特潜入这里，他发现这个地方似乎已经完全废弃，而且鬼影重重，似乎有某种不人不鬼的怪物四处出没。随着加列特一步步调查，他发现艾琳似乎被送到了这里，这意味在那次教堂中的意外后，他的学徒并没有死去，而是被关押在了疯人院中。然而男爵要拿艾琳去干什么？

等加列特按照提示打开了关押艾琳的牢房，他在幻觉中看到了一部分的真相。男爵亲自命令人把艾琳关在了这里，因为当在举行仪式的时候，艾琳正好落在了宝石上方，从而把其所召唤出来的，名叫“源生之能”（Primal Energy）的力量吸收到了身体中。

为了取出这种力量，男爵进行了许多惨无人道的实验，却最后发现取出来的能量只会把人体扭曲，变成一种畏惧亮光，却有着尖牙利爪和嗜血本性的可怕生物：食尸鬼。

最后，他们废弃了这个疯人院，留下了满屋子的怪物和为了生存而变得疯狂的守卫们，加列特几乎葬身在因为牢房大门洞开而涌出的怪物群中，不过最后还是成功逃出生天，离开了这个恐怖的地方。

他知道，如果还有谁能够给他一个答案，让他知道自己身上发生的事情的真相和艾琳现在所处之地，那就是男爵本人！

## 第六章：孤家寡人

### Chapter 6: A Man Apart

#### ● 剧情

要塞的陷落让男爵的统治显得不再稳固，如今，他躲藏在自己的大宅中，聚集起剩余的兵力，试图要作最后的负隅顽抗，而加列特恰恰就是要潜入这么一个守卫森严的地方。

这里的卫兵比起上一次加列特和艾琳到来时多了不止一倍，

不过终究还是没有阻挡住加列特的步伐，他躲过了守卫们的监视和重重陷阱，终于在大宅的顶部见到了男爵。

这个即将面对自己人生最后时刻的老人诚实地向加列特坦白了自己想利用源生之能强化城市人口的野心，但他却也透露了

## 第七章：隐城

### Chapter 7: The Hidden City

#### ● 剧情



隐城是位于城市下方的古老城市遗迹，无家可归的贫困之人们在这里安家落户，把这里变成了自己的家园和要塞，而奥尔德斯也藏身在其中。

瘟疫仍然威胁着这里的人们，但许多人却迫切地将自己武装起来，似乎是打算保护奥尔德斯那所谓能够治愈城市的秘密。随着加列特不断地沿着岩壁往下走，这个城市的问题也突显得越来越严重，奥尔德斯对源生之能的使用导致了可怕的结果，食尸鬼在石壁的暗道中横行，无数守卫已经成为了它们的食物。

终于来到了隐城的中央，奥尔德斯将艾琳放置在祭坛上，手持着自己偷走的那一块宝石碎片，试图再次召唤源生之能。艾琳似乎感应到了加列特的到来，她发动了某个特殊的力量，让加列特绕过了重重人群，在奥尔德斯手里偷走了宝石的最后一块碎片。

奥尔德斯感到事态不妙，抱着艾琳便逃走，而加列特眼前再一次出现了自己的死敌，猎贼队将军！到底是要教训一下这个卑鄙下流的男人，还是贯彻盗贼之道悄悄离开？加列特转眼便得出了答案。



## 第八章：黎明曙光

## Chapter 8: The Dawn's Light

## ● 剧情

继续深入隐城，加列特看到了非常离奇的景象，奥尔德斯或许是把自已视为了先知诺亚，竟然打算在这个城市底部的天然海水洞中构建一艘船，要把贫民带到大海，远离被瘟疫浓罩的城市。

加列特及时赶到了船上，并试图阻止奥尔德斯带走艾琳。没想到此时艾琳终于被源生之能彻底侵蚀了身体，她的肉身断了气，灵魂却化作了强大的鬼魂，不但一伸手就把奥尔德斯变成了半人半鬼的怪物并让他暴毙当场，还阴魂不散地追踪着加列特，要将自己的愤怒发泄在他身上。



加列特手中的宝石被击碎，化为三块碎片悬浮在船里面。躲避着艾琳用源生之能发动的大威力攻击，加列特重新组合了宝石，并最终将艾琳的力量封印了起来。但是她的肉身也再次从加列特的手中滑落，掉入大海当中。黎明曙光突然出现，照亮了方舟，也照亮了神偷那孤寂的身影。

大师级难度  
流程难点提示

本次难点提示以游戏中获得“Something to Prove”成就/奖杯为前提，这个成就要求玩家用超过700点的自定义规则来通关游戏。在开始难点解说前，先讲一下推荐选择的自定义项目。首先，难度必

须要为“Master”，因为这关系到点数的倍率，其他难度都会导致点数倍率下降而达不到700点，而且这样一来玩家就无法顺便完成“Hard Times”成就/奖杯。

其他条件方面，选择如下：



规则名称	点数
No Kills or Knockouts	170
No Alerts	145
No Focus	50
Stealth Takedowns Only	50
No Reticle	30
Specialty Arrows Only	50
No Food or Poppies	100
Zero Damage	60
Expensive Resources	70
总点数	725点

## 规则详解

● **No Kills or Knockouts** :不能杀死或击晕任何敌人，这个关系到成就/奖杯“A Moral Victory”的获得，所以玩家正好可以一并完成。

● **No Alerts** :敌人不能够进入目击状态，和这个要求相关的只有成就/奖杯“Child of the Shadows”，而且它只要求玩家在一章当中不被目击，不过因为这个规则价值很高，而且也和玩家的游戏风格相符，所以必须选择。

● **No Focus** :取消专注模式，关系到“Clear Headed”成就/奖杯的获得，因为使用这个规则后玩家按下Y/△键后也不能够开启专注模式，正好避免了误操作导致无法获得“Clear Headed”成就/奖杯的风险。

● **Stealth Takedowns Only** :只能用偷袭的方式击倒敌人，因为已经选用了第一个规则，所以这个规则选了也没关系，反正玩家不会击倒任何人。

● **No Reticle** :射击没有准星，需要玩家去适应一下，不过因为没有使

用任何存档限制的规则，所以玩家不放心的话大不了每次射箭之前主动存个档，没射中就读档，避免浪费箭支。

● **Specialty Arrows Only** :只能使用钝头箭、火焰箭、清水箭和绳索箭。因为玩家本身既不杀人也不想要引起敌人注意，所以其他箭支本来也没有用，不能带也没有任何影响。

● **No Food or Poppies** :没有食物和罂粟。按照前面的规则，玩家不会和敌人战斗，也无法使用专注模式，所以这两者没有也没关系，只要注意不要在太高的地方跳下导致自己摔伤即可。

● **Zero Damage** :不能受到任何伤害。正如前一个规则所说，玩家惟一有可能受到的伤害就是掉落伤害，注意下落时的高度即可。

● **Expensive Resources** :所有商品价格变高。玩家在游戏中需要买的只有几种特殊箭支和两个工具(收集搞定后不需要买剃刀)，所以就价格变高了，如果只买这些东西，钱是绝对够用的。

## 序章：坠落

## Prologue: The Drop

## ● 难点提示

1. 本关就是教学关，所以其实没什么难处，惟一需要注意的是在鸟笼屋中需要慢慢移动，就可以不惊动笼中鸟地到达画像处。寻找画像暗锁是一个小游戏，左摇杆负责移动手部位置，沿着画框滑动，直到画面中央的白色圈中出现绿色的提示并且手柄出现震动，按下RT/R2键，就可以开启机关。

2. 保险箱露出后，调查锁口就可以开始撬锁，过程也很简单，先是转动左摇杆，直到画面中白

色圈里出现绿色的提示并且手柄出现震动，按下RT/R2键，就可以撬开一个卡扣，这个锁总共有三个卡扣，不要乱按RT/R2键，如果开锁失误会引发噪音。

3. 进入到男爵别院后，游戏基本上就没有任何难度可言了，因为一路上都有艾琳引路。惟一需要注意的是经过有水的地方时移动速度需要非常缓慢，不然就会发出声音引来敌人警觉。沿途别忘了多收集物品，这些钱是可以继承到之后的故事当中去的。

## 第一章：封锁

## Chapter 1: Lockdown

## ● 难点提示

1. 因为玩家获得了勾爪棍，所以现在攀爬点终于对玩家开放了，墙上有着天蓝色标记的栅栏都是可以按住LT/L2键靠近后自动攀登。

2. 来到有两个士兵巡逻的地方，他们走一小段路后会呼喝一

个试图走出屋外的市民，让其回到屋内。那一扇门是可以打开的，里面会有一些财物，同时其中一个士兵身上也带有一些财物，大胆的玩家趁着他们巡逻的空隙将两者都偷走。

3. 来到珠宝店所在区域，这



## 第四章：患难之交

## Chapter 4: A Friend in Need

## ●难点提示

1. 潜入大屋的途径很多，个人推荐尝试直接从大屋外墙来到二楼阳台，进屋子后再来到三楼，就会看到有守卫在敲门，同时目标改变。按照新的提示玩家很快就会进入到三楼的书房中。这里会有一个谜题，需要玩家将要塞的金属模型调整成和要塞的真实模样一致，要塞的模样就在窗外，对照着移动模型即可。

2. 逃亡时会有两段路需要玩家自己操纵加列特逃走，不过实际上都不难，按紧奔跑键向着前方一直跑即可。

3. 之后加列特潜入要塞，这里兵荒马乱，所以没有太多守卫在给加列特制造麻烦，惟一需要注意的是通过有火焰的管道时要动作快，不然就有被烧死的风险。

4. 例如电梯到达巴索所在的楼层，游戏会提示玩家搜寻巴索所在的牢房，其实不用费心寻找，直接在电梯前的办公桌处调查桌上的登记册，游戏就会自动标记处巴索所在的牢房。

5. 大保险箱处有三个难点，第一个是重启保险箱锁，箱子两

边各有一个按钮，需要在按下一个的同时立刻跑到另一个旁按下，不然就无法达成重置。之后玩家输入密码时肯定会发现一个问题，设计图上的密码是三组数字，而玩家一开始能够调整的是密码盘左方的三个旋钮，似乎没法和密码对上号。其实这里只需要一个简单的思维换位，既然密码盘左方有三个，右方有三个，玩家可以先输入三个密码的十位数，也就是左方的数字，等剧情过后来到保险箱旁时，会发现右方的密码盘也可以使用了，此时输入三个密码的个位数，就可以打开大保险箱。最后的难点自然是加列特被射伤手掌后遭到猎贼队将军手下的围攻。这里其实不用急躁，小心用阴影躲好，敌人的巡逻路线都是相对固定的，看好敌人的分布后沿着阴影不断前进，来到之前拉下控制杆放下保险箱的控制台处，这里会有开关可以让整个场景陷入黑暗。最后看准机会靠近密码盘输入密码就可以在不被发现的情况下完成这个部分。



## 第五章：被遗忘者

## Chapter 5: The Forsaken

## ●难点提示

1. 其实直到在玩家打开电源并打开艾琳囚房的大门之前，场景中都是没有敌人的，只有各种吓人的恐怖元素，所以按照目标一步步探索即可。

2. 调查完艾琳的囚房后，外围的通道会出现疯狂的囚犯。通道上

灯火通明，不太好潜行，建议利用他们牢房之间的通风道来迂回前进。到达电梯处后按下按钮，电梯还需要一段时间才能降下，建议躲在楼梯的黑暗处等待，避免被发现。

3. 楼下的区域到处都是食尸鬼，看着非常吓人，但其实只要

## 第六章：孤家寡人

## Chapter 6: A Man Apart

## ●难点提示

1. 玩家是第二次来这个场景了，不过和第一次与艾琳光临这里比起来复杂了不少。个人建议玩家先去中庭的瀑布下方机房里关闭水闸，然后退回之前刚刚进入男爵大宅

时的场景，这里也有一个喷泉，关闭水闸后就会露出一个入口。

2. 从暗道出来后会发现楼梯外的警卫有点多，玩家可以通过向远处投掷玻璃瓶来分散他们的注意力，然后趁机走上楼梯。朝着右方走，在一个有守卫巡逻的场景边沿有通风管道可以让玩家爬入男爵大宅。

3. 大宅里面有不少陷阱，要小心解除，同时记得善用走廊上方的凸起和通风口来躲避走廊中的敌人。这里的潜行诀窍有两个，一个是尽量消灭光源来扩展潜行挪腾空间，当然要记得不要引起守卫的注意。另外一个是在开门之前记得要先从锁孔窥探，不然很有可能会在开门时吓到正在面对着门守卫，而让其进入警戒状态。

玩家安静地从它们的背后经过，是不会被发现的，所以千万不要急，看准了路再走。最后经过吓人的食尸鬼走廊和艾琳引发的幻觉，就可以逃离这个鬼地方了。



4. 面见男爵的剧情过后，要离开大厅可不太容易，沿着走廊移动，躲开来回巡逻的守卫，在一个转角处可以看到栏杆对面的墙有一个落脚点，从这个落脚点跳到下方的柜子顶部，再安静地落地，就可以离开这个被重重包围的大门廊区域。

5. 后面玩家在获取男爵用作研究的宝石碎片时需要先用左方的转轮把两个圆环移动到转动不稳定的地方，然后用右方的转轮来调整转动的强度，直到玻璃罩上的裂痕全面破裂为止。

6. 最后的火海逃生看着十万火急，不过其实很多地方玩家都不需要赶着跑，可以认准路后再移动，如果发现平面上没有路走，不妨抬头观察，往往会看到能够攀爬的地方。逃出火海后本关结束。

## 第七章：隐城

## Chapter 7: The Hidden City

## ●难点提示

1. 玩家刚刚进入隐城就会遇到难点，这里建议是从左方的通道走，躲过巡逻的敌人后从左方一间屋子的大门处直接来到后方的区域。

2. 进入隐城入口的大厅时，会发现这里的电梯很难使用。绕着路一直往下潜，加列特就会发现自己可以通过补给电梯进入隐城。这里一路上潜行起来都不算

难，如果玩家有绳索箭就更简单了，不过最后的开关处是有灯光的，幸好附近巡逻的敌人不会看向开关，玩家可以在拉下开关拉杆后就躲在最角落里，就算处于现身状态也有很大几率不会被敌人察觉到。

3. 之后在隐城底部朝着上方走的路基本上只有一条，玩家有时候需要打时间差，趁着守卫





不用紧张，也不用速度很快，因为玩家在大门前还是处于隐蔽状态的，反倒是因为太紧张而没有在恰当的时机撬动门锁就会发出声响引起警卫注意，那时候就无处可

里游戏开始出现更多分支路线，玩家可以直接从进入区域处右方绕去地下通道直接路过这里，也可以铤而走险趁着路灯闪动的间隙直接冲过有士兵巡逻的路面来到目的地，不过最刺激的自然是在士兵眼皮下撬开珠宝店的大门，进去偷窃。这里撬门其实

逃了。

4. 如果玩家是通过珠宝店来潜行，那首先要小心的是进门后右方就有一个守卫，小心被看到，同时要记得关门，不然巡逻的士兵会发现异常然后进入警戒状态。同时别忘了搜刮地下室，那里有惊喜在等着玩家。

## 第二章：尘归尘，土归土

### Chapter 2: Dust to Dust

#### ● 难点提示



1. 如果玩家之前购买了螺旋钳 (Wrench)，进入铸造厂的方法很简单，就是一开始直接来到木桥的桥底，然后朝着玩家出现时面向的方向走，就会在桥底沟槽的最边沿发现一个可以往上爬的空间，爬上去后就会看到一个需要拧开螺丝的闸门，用螺旋钳打开入内，前走一小段后右转，又会有一扇需要拧开螺丝的闸门，里面可以找到一些财物。回到闸门处回头往上看，就会看到一个可以攀爬的地方，上去后就离目标很近了。

2. 工厂外围的攀爬阶段会变成第三人称视角，不过操作方式和第一人称时是差不多的，沿着蓝色的管道路线攀爬即可。

3. 之后通过挂肉钩进入新区域时，只要一经过喷涌烟雾的入口，就要立刻从肉钩上跳下来，避免被守卫发现。同时注意下层地面有玻璃碎，踩上去就会引来敌人注意，一定要小心躲开。后

面除了这种玻璃碎片外，还有放在柜子上的玻璃杯，如果被碰倒也会引来敌人警觉。

4. 后面一个区域相对要麻烦一点，上层有两个敌人在巡逻，玩家可以通过拧开闸门螺丝来进入运尸通道的下层。直走左转，就能找到安全的攀爬点，不过一上去就会发现脚下有玻璃碎片，要小心移动并关掉左手边的电灯，再通过横梁走进下一个区域。里面只有一个在睡觉的守卫，绕开地上的碎玻璃片，来到门旁边，却发现这里被三重铁栏挡住，需要一把钥匙开启。钥匙就在附近的宝箱里，慢慢走过碎玻璃前去开锁再拿走钥匙即可通过。

5. 剧情过后，利用锅炉门开关的间隔，把验尸台当做掩体，就可以躲过焚化间敌人的视线来到目标处。之后的拼图密码箱比较简单，方向键←和→用于转动图形，方向键↑和↓用于在不同拼图组之间转换，总共有三组拼

图，把它们都旋转到合适的位置，使其能够拼出一个图形即可。

6. 逃亡阶段不用急躁，专心开锁然后躲避敌人，因为许多守卫带有火炬，哪怕引起他们警戒也会让他们靠近从而让玩家失去藏身的阴影，所以一定要稳。最后大门处旁边还有一个敌人守在攀爬处，不用怕，躲好巡逻的敌人视线，然后绕路从攀爬处的右边靠近，就可以

不惊动敌人地爬过大门。

7. 来到户外，从右方屋顶走躲避敌人的弩手，会触发固定的屋顶坍塌剧情，不用急着走，躲在中间酒桶架靠里面的一边，当敌人拿火炬进来时沿着光线的照射角度躲避，很快敌人就会因为一无所获而离开。之后沿着场景的最边沿走，躲过带火把的敌人巡逻，很容易就能够到达出口处。

## 第三章：肮脏的秘密

### Chapter 3: Dirty Secrets

#### ● 难点提示

1. 艾琳的藏身处开关就在门的左上方，伪装成了一块石头。因为毕竟是贼窝，所以这里有不少陷阱和隐藏按钮，记得多用专注模式观察。

2. 拿到关键物品并离开艾琳的藏身处后，前往布罗森大屋，路上玩家会看到一个达官贵人被挡在大门外，领路的守卫正试图打开门。跟着他，偷光他身上三个钱包，可以拿到一大笔钱。

3. 妓院里都是达官贵人，在潜行向目标的同时，玩家也可以尝试摸走他们的钱包和财物，大赚一笔。主要要小心巡逻的士兵，场景中有不少空蓄物柜可以供玩家躲藏在里面，可以靠这个方法躲过士兵的巡逻，同时也要记得积极熄灭各种蜡烛等光源。

4. 来到二楼，进入小小的房间，可以在梳妆台上找到一页日记，里面提到妓院的管理者小小找到了一个密道，这也就成为了玩家的下一个目标。其实密道就是房间里的画，按下画框后的开关就可以打开暗门。但因为一开启开关就会转换场景，还请先偷走房间里所有物品再调查。

5. 地道里走下楼梯后往左走，在墙壁上的隙缝上偷看，可以目击到少儿不宜的场面。从中央的孔偷窥则会看到一个空房间，不过会引发一段关于艾琳的回忆。通道的中央是一堵大门，不远处有一个圆管型的底座，上面有一个五边形孔，大家都还记得在艾琳家里找到的物品吧？就是用在。先记下大门上的符号，然后按照顺序调整圆盘上的符号，放上去，就可以开启大

门。不过现阶段只有一个符号是可以被观察到的。其实其他三个符号就被藏在三个房间里，从孔洞里窥探，只要看到藏在房间里的符号，就可以对上号，只有那个能看到少儿不宜场面的房间没有符号，其余三个都有。

6. 暗道中有不少陷阱，需要通过专注模式发现暗藏开关来解除，要注意专注值的消耗。通过藏在书架后的暗门，玩家会来到一个图书馆区域。这里的解谜内容基本上是一本道，应该是难不倒各位玩家的，如果觉得解不开，不妨发动专注模式看看楼梯上的序号，那就是提示玩家转动它们顺序的暗示。

7. 藏书处的提示要更直白，恐怕难不倒玩家们，只是别忘了收集房间里的财物，不然会错过一次丰收。按路返回，不要走图书架暗门而是从更左边的暗道爬上大厅的横梁，就会发现这里已经出现了守卫。两人身上都有不少财物，不想要争斗的玩家可以直接潜走，如果想要，不妨试试去偷，只是要记得小心带火炬的守卫暴露自己的身影。

8. 之后楼梯处还会遇到守卫，因为地形太不利，所以还是建议用投掷物转移他们的注意力。之后的第三人称攀爬阶段动作要快，而且要及时在不同的路线上转换，不然梁木就会断裂，导致玩家摔落。到达目的地后，看完剧情，任务结束。





## 奖杯/成就综述

尽管有着一些不太友好的要求，但《神偷》的白金/全成就难度其实并不是非常高，不过哪怕这是一个慢节奏的潜行游戏，要拿下所有奖杯/成就也需要35-40个小时。玩家需要注意两个地方，一个是游戏本身的设定决定了玩家最合理的白金/全成就过程必须要将游戏通两遍，试图只打一遍只会白白浪费玩家的时间。第二个是游戏本身是可以选关重打的，所以玩家可以通过多多尝试来补回原本有可能在关卡中错过的奖杯/成就。个人建议玩家们在第一遍游戏时选择任何自己喜欢的难度来进行游戏——最好是简单难度，这一趟的内容主

要是拿下所有剧情奖杯/成就，和全部的收集还有所有累计型的奖杯/成就，还有完成所有客户委托任务和巴索委托任务，以及挑战关卡。如果过程顺利，玩家在进入第七章之前应该就可以解决掉所有这些内容，并顺利进入结局。之后，当玩家开始第二遍游戏时，应该只剩下“Something to Prove”、“A Moral Victory”、“Clear Headed”、“Hard Times”四个奖杯/成就没有获得，在不被发现、不杀死或打晕任何人、不开启专注模式、使用大师级难度和高达700点以上的自订难度条件的情况下打通游戏第二遍，就可以拿下白金奖杯/全成就。

视线转移的空档来更换藏身的地点，又或是利用绳索箭来开拓新的道路。比较可怕的有一段路上满是食尸鬼，然后玩家还需要转动轮盘来打开大门，发出的声音肯定



会吸引它们注意力，所以要记得先按下右边的电灯开关，制造出一片食尸鬼们畏惧的光亮区域，然后迅速转动轮盘，如果转动得不够快，电灯就会熄灭，那时候玩家就麻烦大了。

4. 幻觉阶段和剧情过后，玩家需要和猎猫队将军对战。这里的规则是这样，将军一般会停留在祭坛附近有亮光的的地方，场景中有两个掩体，一个是石柱，一个是木箱。但是因为将军会发生大威力的爆炸弩箭来攻击木箱并顺便点燃附近的火炬，所

以千万不要躲在木箱后方。这里玩家想要摆脱他很简单，场景中有两个转轮，分别位于场景的两端，各自对应出口处上方和下方闸门。趁着将军注意力不在其中一边时，玩家可以潜行到附近拧动转轮，让两个闸门都打开。之后不要急着过去，因为大门处是需要开锁的，记得先用水箭熄灭门附近的火把，避免玩家被将军看到，然后用投掷物或弓箭射向门对面那一端，引走将军，然后前去撬锁。撬完后即可开门离开，并结束这一章。

## 第八章：黎明曙光

## Chapter 8: The Dawn's Light

## ● 难点提示

1. 关卡一开始的区域比较难，路很窄，然后还有食尸鬼在路上巡逻。个人建议玩家观察清楚食尸鬼的行动路线，找到空档慢慢潜过去，又或是粗暴点用投掷玻璃瓶和射击箭支的方式来引开它们，趁机逃离。

2. 进入方舟后会发现里面有有着不少士兵。这里千万不要乱开门，很容易会被士兵目击。找准黑暗区域的空档并小心拿着提灯的士兵，

3. 和艾琳的BOSS战分为几个部分，先是要和她在船舱里抓迷藏，需要观察场景中的绿光来找到她，绕到她身后然后调查来触碰她肩膀，就可以进入下一个阶段。

4. 这个阶段比较凶险，艾琳会召唤出食尸鬼来在玩家前进的路

上巡逻，其中一只还是处于开眼状态，可以在黑暗中看到加列特。这里玩家是选择硬潜还是声音引走都可以，之后来到目标所在，终于进入最后的阶段。

5. 艾琳这时候变成了一个活体光球，她发出的绿光覆盖的地方都是攻击范围，每过一小段时间她就会发动一次闪光攻击，如果玩家此时没有及时躲入附近的暗影中，就会被重创。玩家不需要攻击她，只需要找到散落在场景中的三个宝石碎片即可，它们都悬浮于半空中，散发着绿光，非常明显，趁着艾琳攻击的空档靠近后调查即可。收集完三个碎片，艾琳会认输并出现在船头位置，按照光亮提示找到她，触发剧情，就可以迎来结局。



## 奖杯/成就列表

名称	属性/点数	说明
Man of Steal	白金	获得此奖杯外的所有奖杯
Obsessive Compulsive	5/铜	在一个章节关卡中偷走所有的财物和收集品
Sleight of Hand	20/铜	在一次游戏流程中偷100个钱包
Quickly Pick a Lucky Lock	10/铜	用大师级的速度(5秒内)开一个锁
Something to Prove	100/金	用700点以上的自订难度打通游戏
Dark Archer	20/铜	完成10个可选达成目标
Legend in Leather	75/金	完成25个可选达成目标
Mint Condition	10/铜	完全无伤地连续打通三个章节
Focus on the Tasks at Hand	5/铜	使用专注模式来偷一个钱包和开一个锁
A Moral Victory	100/金	在没有击晕或杀死任何人的情况下完成游戏
One Step Ahead	20/铜	破坏十个陷阱的机关盒
Clear Headed	30/银	不使用任何专注能力地玩到最后一章
Hard Times	60/银	使用大师级(Master)难度完成游戏
Modesty Denied	30/银	在挑战地图中获得500万分或以上的分数
Child of the Shadows	10/铜	没有惊动任何人地完成一个章节
Hail of Glass	10/铜	用弓箭射爆一个在半空中的瓶子
Health Hazard	25/银	使用环境元素杀死或击倒十个敌人
Priceless	20/铜	获得一整套收集品套装
What's Yours is Mine	40/银	完成所有收集品套装
Hidden Agenda	20/铜	发现15个秘密场所
Finders Keepers	40/银	发现所有秘密场所
Cache Dispenser	100/金	累计消费4万金币
Working Overtime	40/银	完成城市中所有的客户委托任务
Dastardly Deeds	80/金	完成所有的巴索委托任务
All That Glitters	15/铜	偷走5个收藏品
Predatory Drive	30/银	耗费15小时或以上的时间才通关
Happy Birthday	15/铜	在游戏中累计熄灭16根蜡烛
Old Habits Die Hard	10/铜	在游戏第五章中找到所有隐藏宝箱
Two Faced	5/铜	在游戏第一章中找到珠宝店里的两个面具
The Drop	5/铜	完成序章
Lockdown	5/铜	完成第一章
Dust to Dust	5/铜	完成第二章
Dirty Secrets	5/铜	完成第三章
A Friend in Need	5/铜	完成第四章
The Forsaken	5/铜	完成第五章
A Man Apart	5/铜	完成第六章
The Hidden City	5/铜	完成第七章
The Dawn's Light	15/铜	完成第八章



# XBOX Style



当时光来到 2014 年 3 月上旬时，亚版 Xbox One 的消息又没影儿了，不得不说这不是一个好消息。好在《泰坦天降》的 Xbox One 版没有延期，这样 Xbox One 玩家还是有得爽的。只是还在观望亚版的朋友是否要调整一下购机计划呢？还是早买早玩早享受吧！

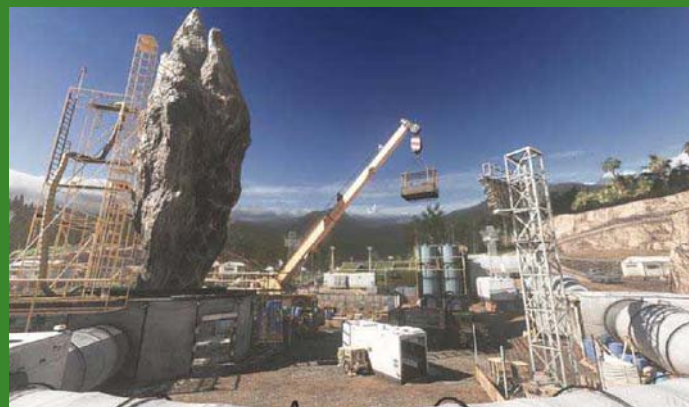
## ★《COD 幽灵》第2个DLC公布

不知大家打完了《COD 幽灵》的上一个 DLC 没有，反正新的 DLC 已经要来了。这个名为毁灭 (Devastation) 的 DLC 将于 4 月 2 日登陆 Xbox One 和 X360 平台，仍为限时独占，价格为 14.99 美元，已包含在季卡之内。

毁灭的套路和上一个 DLC 一样，由 4 张多人联机地图和 1 张灭绝模式地图组成。4 张多

人联机地图分别是 Behemoth、Collision、Ruins 和 Unearthed，其中 Unearthed 是《COD 现代战争 3》的经典地图 Dome 的重制版。新的灭绝模式地图是作为一个章节独立存在的，名为 Mayday，故事紧接前一个 DLC 的 Nightfall 之后。在这个模式中玩家将迎来前所未有的强敌——大海怪 (Kraken)。

◀经典地图 Dome 的重制版，加入了一些新元素，比如满足特定条件后发动的大杀器……



## ★必胜客和 Xbox LIVE 合作无间

微软最近两年和餐饮界的合作很密切，譬如香港玩家凭借金会员身份可以在多家餐厅坐享优惠等等。而美国餐饮巨头必胜客更是直接在 X360 上开通了点餐服务。2013 年底，美国必胜客在 X360 上推出了点餐 App，上面除了有必胜客所有的项目之外，玩家还可以自己选择配料来组合披萨。而且该 App 还对应 Kinect，玩家能用手势和语音来完成订单。此外玩家还可以把自己的必胜客账户与这个 App 关联起来，并将自己的点单上传到脸书与朋友分享。

该 App 刚推出时还想制定一些成就，不过由于玩家反对而取消了。如今 4 个月过去了，必胜客通过这个 App 已经创造了超过 100 万美元的营业额，令必胜客高层大为惊喜。必胜客在官方声明中表示，“披萨的最佳顾客群体，肯定是游戏玩家，可惜我们之前没有进入这个市场。”相信今后必胜客还将杀入其他平台，为所有玩家提供点餐服务。



## ★ Xbox One 的技术更新



最近一段时间有关 Xbox One 和 PS4 的画面优劣问题是玩家关注的焦点，从目前来看 Xbox One 处于下风，微软显然也不愿意让对手一直保持这样的优势。微软 MSDN 网站最近预告，3 月 20 日的 GDC 大会中将会正式发布 DirectX 12，并明确表示 Xbox One 支持这一技术。

由于 UCG 不是 PC 杂志，有关 DirectX 的知识这里就不多介绍了。需要着重指出的是，Xbox One 目前只使用了 DirectX 11.1，此前微软曾预告说 Xbox One 将对应 DirectX 11.2，如今直

接上升到了 DirectX 12，这对于开发人员来说是一个重大利好。

另外 Phil Spencer 证实此前盛传的实时光线追踪 (real-time ray-tracing) 已处于内部测试阶段。据称该技术的引入，将可以为玩家带来照片级的光影效果。Phil Spencer 在推特上发言称：“这项技术具有很大的潜力，能带来极强的视觉效果。”

不管怎样，对于大多数玩家来说采用什么技术不重要，关键还是要靠眼睛来验收。希望早日看到能真正发挥 Xbox One 实力的游戏登场。





## ★ 《横行霸道在线》商务更新

《横行霸道在线》仍在持续为玩家提供新的内容,如今 X360 玩家和 PS3 玩家可以在各自的卖场下载最新的商务更新( Business Update )了。本次更新的内容如下:

- 增加了 3 辆跑车:亚班尼 爱快、丁卡小丑、古罗帝 披治 R。
- 洛圣都改车王提供了新的喇叭和轮胎烟雾。
- 新增白金汉宫威斯特拉豪华

喷气机。

- 武器国度新增重型手枪和特制卡宾步枪。
- 服装店提供大量新商务服装。
- 新增 14 件差事,其中包括 4 项为各类跑车准备的陆上竞速,1 项为新飞机准备的空中竞速,2 项载具死斗,1 项团队殊死战,2 项抢旗,1 项生存战等等。
- 各种 BUG 和系统的调整。

## ★ 《泰坦天降》限定主机和手柄

作为 Xbox One 春季的头号大作,《泰坦天降》如果能来一台限定主机,相信肯定会刺激主机的销量。不过可惜的是微软几经考虑,然后还是放弃了这个计划。但微软依然制作了一台《泰坦天降》特别涂装版的 Xbox One 主机,送给了游戏开发商 Respawn。由于是非卖品,所以我们只能过过瘾了。

不过图中这台主机上的《泰坦天降》特别涂装版的 Xbox One 手柄,是有实际上市的。这个手柄原价是 65 美元,已经上市了一段时间,目前国内也能买到,价格在 420 元人民币左右,纱迦就买了一个。这个手柄不仅是样子有变,在设计上也有一些变化。最明显的改进就是 LB、RB 的手感变了,原本 Xbox One 手柄中这两个键

的内侧很硬,用手指是按不下去的。而这个特别涂装版手柄的 LB、RB 更像是 X360 手柄的感觉,内侧是可以按下去的,这个改进相信能让不少玩家满意。个人认为今后的 Xbox One 手柄都会采用这个设计,毕竟玩家还是很念旧的,微软完全没必要在 LB、RB 上较真。

没有限定主机,来个限定手柄也是不错的,何况这个手柄还有了新的改动,喜爱《泰坦天降》的朋友就不要犹豫啦!



## ★ 《泰坦天降》季卡公布



■本作的全成就壁纸已泄露,图为全游戏最难的正转成就对应的壁纸。

含 3 个 DLC 内容,每个 DLC 的单独售价为 9.99 美元。目前尚不清楚这些 DLC 会是什么内容,但以游戏的玩法来看想必不外乎是新地图新模式新武器之类的。说不定《环太平洋》打怪兽模式就是其中之一哦!

不过需要注意的

如今的欧美大作几乎个个都有季卡( SEASON PASS ),《泰坦天降》也不例外。《泰坦天降》的季卡价格为 24.99 美元,比起“《COD》系列” 59.99 美元的价格来要便宜不少。这个季卡里将包

是,官方已经明确表示,本作的季卡不是跨平台共享的。换句话说,如果你打算同时开 X360 版和 Xbox One 版的坑,那么想玩到 DLC 内容的话就得买两个季卡喽!

## ★ Xbox One 三月更新总结

3 月上旬, Xbox One 迎来了重要的系统更新。有关此次更新的内容已经在本栏目之前提过了,现在我们结合使用情况再回顾一下。

首先一个变化巨大的内容是好友列表。如今好友被细分为很多项目,方便玩家快速查看,同时增加了“最近遇到的玩家”这个选项,另外可以看到哪些好友在搞直播。此外点击好友的名字,还可以选择加入和邀请。

另一个重点改进项目是派对。此前派对的很多不尽人意之处都得到了改善,例如不会自动开启派对聊天、部分游戏不允许跨游戏聊天等等。但由于早期游戏的设计问题,加入和邀请功能还是不如 X360 那么完善,派对崩溃的情况也偶有发生。

除了以上两点外,本次更新还有一些重大改进,具体如下:

- 手柄可以通过适配器支持各种耳机(需更新手柄固件)。
- 新增 Twitch 直播功能。
- 新增大量玩家头像。
- 提高与 Smartglass 联动的性能。
- 改善 50 赫兹 TV 节目播放时帧数不稳的问题。
- 增加更多的音频输出方式。

## ★ 《墨西哥英雄大冒险》跨平台归来

去年在 PS3/PSV 平台受到好评的下载游戏《墨西哥英雄大冒险》( Guacamelee )即将归来,平台扩展到 Xbox One、X360、PS4 和 Wii U。本作由 DrinkBox 工作室开发,是一款 2D 横版平台动作游戏。游戏的画面、音乐别具一格,手感也属上乘,只是流程略短。该



作后来在 PC 上推出了名为“黄金版”的加强版,如今的跨平台版则是内容更丰富的“Super Turbo Championship Edition”(超级加强冠军版)。这个版本将包括游戏

至今推出的全部 DLC 内容,并追加全新的关卡和 BOSS 战,同时玩家可以使用全部的追加能力。没有玩过本作的玩家可以关注一下这个还算不错的小游戏。





# PS CLUB

## 集结PS3、PS4 相关情报

### PSN商城热点推荐



步入了次世代之后，越来越多的游戏大作公布了情报，索尼虽然在其他部门的经营状况不佳，但是PS4就目前来看还是获得了玩家强烈的支持，PS+的优惠活动也是从来没有停过，大量的免费游戏以及打折商品一定会让广大玩家们在这个容易让人疲倦的时节里充分享受游戏带给我们的无穷乐趣。



实用技术

PS CLUB

## 索尼公布春季 PS+ 优惠政策

中国有句俗语叫“春困秋乏”，索尼也是在近几年一直推广一个叫“春倦症”的PS+优惠活动，能够让PS Plus用户在一些游戏和DLC上享受到特别大的折扣，今年也不会例外，2014年的春季相关PS+优惠政策已经公布了，不同地区的优惠项目也是不一样

的，优惠期间每一周都会有不同的游戏放出，已经知道美服四周优惠游戏分别是，《极品飞车》系列”、“《COD》系列”、“《横行霸道》系列”、“《生化奇兵》系列”，活动从3月4日开始，感兴趣的玩家不妨时常关注一下PSN商店里的动向，没准就会有你心仪的游戏。



《极品飞车》系列

## 四公主的华丽衣装

由于PS4刚发售不长时间，一时半会索尼也不会公布新颜色机身的主机，各厂商也纷纷趁这个空白期推出了PS4的外观痛贴，近日一家名为Balolo的公司发布了一款纯木质的PS4专用外壳贴，由于该公司是以纯木质电



器外壳而闻名的，所以这款并不是普通意义上的贴纸，而是纯实木打造的贴板，当然如此高贵的公主外衣必然有着不菲的价格，这款纯木贴板售价约为1270人民币，感兴趣的玩家不妨买来给自己心爱的四公主换上吧。

## 《机动战士高达 外传合集》5月末发售

BNGI在3月4日公布了高达的最新游戏消息，这款名为《机动战士高达 外传合集》的作品除了包括此前公布过的《机动战士高达外传 失落的纽带》外，同时收录了之前外传系列的诸如《蓝色命运》、《殖民卫星坠落之地》等5部作品，并且在保持登场角色的声优和原作一致的前提下，这几部外传作

品将会用最新作的系统重新制作，此外本作的初回限定版将收录外传系列原声集、资料设定集等丰富内容，对于各位高达爱好者来说极具收藏价值。



## SEGA 游戏庆典期间多款游戏优惠发售

日本游戏公司世嘉在2014年3月4日到3月26日期间举办名为“世嘉庆典”的活动，在活动期间将有多款游戏打折优惠，像是《如龙1&2 HD》和《猎天

使魔女》等超人气作品都会有大幅度优惠，最高能以两折的价格购买游戏，活动时间为23天，大家可以趁着这个机会好好重温世嘉带给我们的永恒经典。



## 《无名英雄 再来者》安装大小将达到 24GB

根据PS欧洲官方博客经理透露，将于三月末发售的《无名英雄 再来者》的游戏安装文件容量将会达到24GB。不过由于欧版的游戏都会带有多国语言，所以游戏容量难免会更大，但这也充分证明了进入次世代之后，游戏容量的大幅度提升给主机的硬盘空间带来了不小的挑战，例如次世代版NBA2K14游戏大小已经超过了40GB，要想多玩几款大

容量的下载版游戏的话，为你的爱机更换硬盘是势在必行了，索尼设计能够方便为PS4更换硬盘的做法真是眼光独到啊！





## 《杀戮地带 暗影坠落》 多人模式画面细节曝光

近日国外网站报道了索尼第一方独占首发大作《杀戮地带 暗影坠落》的多人模式画面分辨率只有960P，并不是之前声明的1080P，只是后期通过高质量贴图对游戏画面进行了补充，才使得画面更接近

1080P，不过这种伪1080P的运行方式依然很难达到60fps，虽然索尼再一次夸大了游戏的画面质量，但是《杀戮地带 暗影坠落》的实际游戏画面绝对称得上上次世代，当然不买账还是要看玩家的选择了。



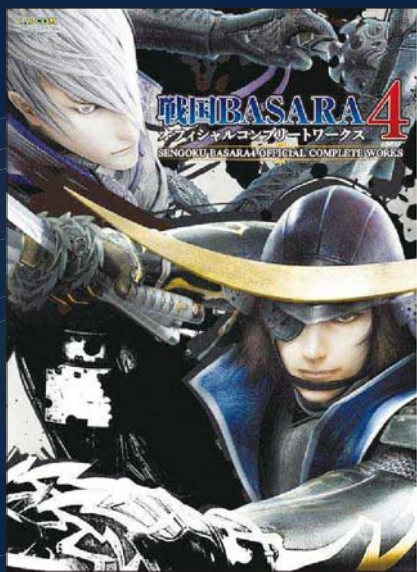
## 《最后生还者》最新 DLC 公布

作为 PS3 末期的惊世大作，《最后生还者》相信令很多玩家都回味无穷，游戏的 DLC 也是制作精良，近日本作的开发小组顽皮狗公布了《最后生还者》季票的最后一个 DLC，该 DLC

包含了新的多人模式内容，新的地图、新的武器以及新的技能。同时将收录一个单人模式的全新难度，或许是比“生还者”更为困难的难度哦，绝对值得玩家们期待。

## CAPCOM 公布《战国 BASARA4》官方设定图集

PS3 独占动作游戏《战国 BASARA4》的官方设定集预定将于 2014 年 3 月 27 日发售，价格为 2100 日元（未含税）。设定集包含了角色 CG、婆娑罗图、第二服装 CG、下载内容特别服装 CG、新武将设定图、表情设定等丰富的游戏插图。除此之外，玩家们还能看到新登场武将确定之前的形象构想图，DLC 下载内容特别服装的设计图也将收录在设定集中，内容可谓是相当丰富。



## 《潜龙谍影 V 原爆点》牌“装机袋”

索尼在日本宣布，将在 3 月 20 日发售的日版《潜龙谍影 V 原爆点》会进行买机器加游戏送官方购物袋的活动，游戏发售当天在官方指定店铺购买 PS4 以及该游戏的玩家将

会获得游戏的特制购物袋，购物袋两面分别印有 PS4 和 MGS 的图案，袋子的大小将会和 PS4 本体盒子规格一样，有兴趣的玩家抓紧预定吧。



## 《如龙 维新》免费 DLC 开始配信

SEGA 刚刚发售的《如龙 维新》无论从销量还是玩家的口碑上来看，都取得了相当不错的成绩，SEGA 借着这个幕府风潮的势头，推出了《如龙 维新》的第一个系列 DLC，第一弹内容是一把叫“千代金丸”的气刀和一个幕府道具包裹，第二弹也于近日上架，包含了火枪“破甲者”和新鲜蔬菜包，取得方法都是在伏见区的寺田屋收到信件后和宇都宫对话，该系列 DLC 将会有八弹，如果都是免费的那可真是广大玩家们的福利啊。





## 周边 万花筒

### 《影牢 暗域公主》限定版开箱

最近，笔者忙里偷闲玩了一会《影牢 暗域公主》，浅尝之后发现这部作品其实比预想中好玩很多。当然这是因为我原本对本作的期待度不高，前几作标榜着用陷阱爽快虐杀敌人，实际上却被各种拥有三头六臂的“超人”围攻虐成渣的难度给我留下了不怎么好的印象——或许游戏的宣传方向向本身就是个大陷阱。不过现在反而觉得，这样的难度玩下来其实挺有挑战性的。

虽然 336 期 UCG 的 PS3 CLUB 已经简单介绍过本作的限定

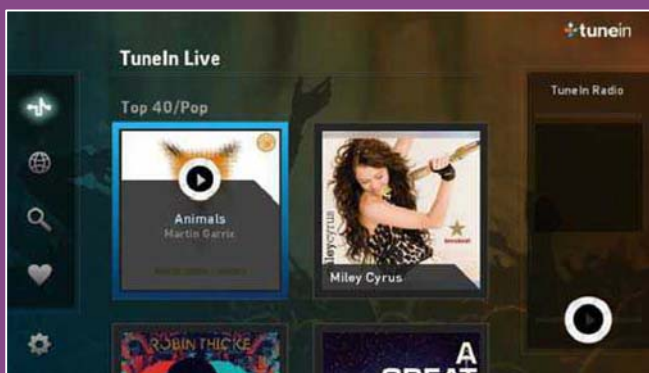
版了，内容也是“原声集+画册+DLC”的标准配置，不过实物还是让人觉得物有所值。首先是附送的画册里面，4A 大小 72 页不仅收录了本作各种角色的原画，各个场景的设置，场景陷阱以及玩家的陷阱都有较为详细的介绍和数据，可以称得上是一本颇具收藏价值的资料书。原声集这次送了三张，一口气收录了系列 5 部作品的所有 BGM！附送的三个 DLC 陷阱使用度不是特别高，但是记载 DLC 码的纸也别出心裁地做成了小小的立



体绘本，“再现”了女主角用附送的三种陷阱以及初回特点的黄金木马攻击敌人的场景。PSV 版只要 9240 日元的价格，跟其他大部分日式游戏的限定版相比实在厚道太多了！

## 百科 趣闻录

### 网络电台应用TuneIn登陆 PSV



世界知名的网络电台应用 TuneIn 已于 3 月 11 日登陆 PSN 商店，港服用户可以免费下载，日服目前则暂未上线。

TuneIn Radio 是一款以流媒体方式在线收听广播的服务，覆盖了全世界超过 10 万个广播电台及广播节目，通过它你还可以订阅一些播客（podcast）服务。如果你已经是 TuneIn Radio 的注册会员的话，那么登陆后就可以把

收藏过的电台等账号信息进行同步，实现无缝过渡。

PSV 版 TuneIn 的界面及交互做得都相当不错，UI 简约明了，操作起来也非常流畅。除了国外电台，点击左侧地球样式的按钮后，选择“Local Radio”后 TuneIn 便会自动帮你筛选出本地的电台。在 WiFi 环境下收听电台时缓冲速度很快，喜欢收听广播节目的玩家们赶紧在 PSV 上享受这项服务吧。

## 周边 万花筒

### PSV2000扳机式托架V2& 按键套装

主营各种主机周边产品的 GameTech 推出了 PSV2000 专用的扳机式托架以和按键套。这个托架的特点是将机器两边带有弧形的位置补成接近直线，握起机器的时候更贴合手腕，L/R 键的位置则采用了特殊的扳机式设计，让手感更加自然。而背部采用了模仿家用机控制器的凸起设计，凸起部位比一

般手柄更小，更适合手掌比较小的女性或者小孩使用。

此外，还推出了针对十字键和摇杆的按键帽，特别是摇杆的按键帽上有三种防滑设计可供替换，玩动作游戏的时候就不怕突然“打滑”了。这套周边 3 月 6 日已经发售，有兴趣的朋友不妨留意一下。

## 火热 DLC

### 《天空的浪潮 陨星之献诗》最新DLC配信

近日，Gust 公布了 PSV 游戏《天空的浪潮 陨星之献诗》与 PS3 的续作《静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗》联动 DLC “イオン ExtendTALK パック Vol.3”，该 DLC 以免费下载形式发布，但是需要满足一些条件能够在游戏中正式开启，首先是 PS3 的《静籁永恒》中主线剧情必须推进到一定程度，其次必须要在“ジェノミリンク”菜单中将“世界连接”

选项开启，把 PS3 和 PSV 的游戏连接起来，除了上述条件外，两个版本登陆的 PSN 账号也必须是同一个。

上述条件满足后，再开启《天空的浪潮》，将会有人带来神秘的暗号，大家商量一番后发觉都没有办法破解，这时，某人的梦中出现相似场景，于是主角开启了探寻真相的旅途。





# 3DS应援团

网罗3DS实用资讯, 尽享3D游戏别样精彩



本期应援团为各位玩家推荐的《怪物猎人》新周边是艾露猫小包包, 呆萌的设计和毛茸茸的材质手感, 以及绝赞的实用性相信能俘获不少女猎人, 所以身边有女猎人的汉子们也可以考虑一下哦! 另一款收纳包, 则是《女神异闻录》新作的主题风格, 内外都印有图案的设计也相当吸引人。

《怪物猎人》应该是最受关注的一款小游戏了。当初小编玩到《智龙迷城》的时候, 就佩服于其设计思路跟《口袋妖怪》惊人地相似, 战斗、捕捉、育成、进化、组队, 就差交换的环节了。而《口袋妖怪战斗方块》并没有课金抽蛋的要素, 价格也比较亲民, 感兴趣的训练师们不妨下载一试。

这次的下载推荐里, 《口袋妖

●目前固件版本: 7.1.0-15x(x对应地区版本)

实用技术 3DS应援团

## 周边趣闻

### 《逆转裁判》钢琴曲 经典旋律的新生

由Capcom制作的高人气法庭审判游戏“《逆转裁判》系列”即将发售钢琴曲集。本次收录的曲目涵盖“《逆转裁判》系列”前三作出现的BGM, 并将以钢琴演奏的方式重新呈现。演奏的曲目将以目前正在发售中的《温柔的钢琴曲 逆转裁判精选集》曲谱为基准, 并加入了本CD中原创的曲谱, 共有19首。具体曲目如下:



#### ■两版本收录

逆转裁判 ~ 法庭メロデー

#### ■钢琴独奏版本

搜查 2001 ~ 序盘・核心メロデー

糸锯圭介 ~ イトノコ刑事ツス

留置所 ~ 看守たちのエレジー

大江戸战士ノサマン

タイホくん ~ 守ってあげたい

おめでたい人びと

胜诉! ~ 初めての胜利

绫里春美 ~ はみちゃんといっしょ

天流斋エリス ~ やさしいメロディ

芝九藏虎ノ助 ~ スウインギン・ゼントラ

#### ■CD原创版本

绫里真宵 ~ 逆转姊妹のテーマ 2001

逆转裁判 2 ~ 法庭メロデー

タチミ・サカス

大いなる復活 ~ 御剣怜侍

逆转裁判 3 ~ 法庭メロデー

ゴド ~ 珈琲は暗色(やみいろ)の薫り

成步堂龙一 ~ 异议あり! メロデー

## 周边趣闻

### ●可爱艾露猫保护袋发售

苦于没有一款可爱又合心意的保护包来保护您的爱机? 试试这款艾露猫的主机保护袋吧! 这款保护袋以“《怪物猎人》系列”的高人气角色艾露猫为原型, 棕色和米白色的搭配忠实地还原了艾露猫可爱的脸部表情。同时这款保护袋的表面和内衬都采用了极其柔软的素材, 有助于保护玩家们的爱机不被划伤。大小尺寸如下:



215mm(W) × 145mm(L) × 30mm(H), 只要是小于这个尺寸的机器都能收纳其中。3DS LL 自不必说, 与3DS大小相当的东西也可以放进去哦。该款保护袋的价格为1600日元(约合人民币96元), 感兴趣的玩家不妨多留意吧。

### ●3DS LL专用英国国旗水晶壳

サイバー・ガジェット是一家日本的周边厂商, 在近期该厂商推出了一款超薄并附有英国国旗的水晶壳。该款水晶壳共有三个版本, 黑色、标准版(英国国旗颜色)和彩色版本, 玩家可以自行选择喜欢的颜色购买。同时该款水晶壳的厚

度仅仅有1mm, 装上后完全不影响玩家使用原有的充电台, 也不影响其他的所有功能。这款水晶壳虽然很薄, 但非常结实, 各位不必担心它会轻易散架。目前该款水晶壳的售价为1680日元(约合人民币101元), 感兴趣的玩家不妨多多留意。





## 任天堂两大服务近日终止

本城信通

任天堂在近期宣布即将于3月31日停止“任天堂视频”(ニンテンドービデオ)服务,并将于5月20日停止Wii以及NDS的网络通信服务“任天堂Wi-Fi连接”(ニンテンドーWi-Fiコネクション)。而目前任天堂的Wii U和3DS网络服务依然正常运行。原Wii和NDS的玩家可以使用“任天堂Wi-Fi收费连接服务”。(ニンテンドーWi-Fiコネクション 有料サービス)

“任天堂视频”自2011年7月开始运营,其目的在于向3DS用户提供免费的3D视频,感受3D视频的魅力。除此之外还对擦肩通信等功能,但对于国内的用户来说,这个功能需要开启VPN才能使用,意义并不大。而“任天堂Wi-Fi连接”服务则是从2005年11月开始运营的网络服务,向玩家提供联网和下载的功能。服务停止后,不使用网络服务的软件依然能够正常运行,玩家不必为此而担忧。

周边趣闻

## 《女神异闻录Q 迷宫之影》主题收纳包

SEGA近期宣布推出一款以3DS游戏《女神异闻录Q 迷宫之影》为主题的3DS LL收纳包,该款收纳包将于游戏发售同日发售(2014年6月5日),售价为2894日元(约合人民币174元)。



收纳包表面以黄、黑、蓝、红为主要色调,这正是《女神异闻录Q》特有的颜色设计,而背面则是主要角色的站姿,配合本作的主题色,看起来相当可爱。内侧则印有熊君和犬君,忠实地再现了游戏的世界观。该收纳包表面采用了耐冲击的EVA素材,内侧采用了柔软的素材以保护主机的外表不受磨损和尘埃困扰。同时,拉链头采用了红色设计,相当醒目并且富有个性。提前预约的话还能获得原创的礼品作为特典,感兴趣的玩家不要错过哦。

## 美版《新耀西岛》限定3DS XL公布

本城信通

在欧版之后,美国任天堂日前宣布将发售美版《新耀西岛》的限定款式3DS XL主机,目前该限定版预计将与游戏同天(3月14日)发售,价格和普通的3DS XL主机一样为199.99美元(约合人民币1228元)。遗憾的是该主机内并不同捆游戏,如果想入手游戏的话需要另外购买。

该款限定主机的正面以浅绿色为背景色,印有奔跑的耀西图案,背面底色为白色,印有几个滚动的耀西蛋。今后或许也会发售本款主

机的日版限定版,但目前该款游戏的日版仍然没有确切的消息,对版本有需求的玩家恐怕要再耐心等待一下了。



周边趣闻

## 《塞尔达传说 众神的三角力量2》主题扭蛋



以3DS游戏《塞尔达传说 众神的三角力量2》为主题的扭蛋将于日本发售,单个售价为200日元(约合人民币12元),全套5个为970日元(约合人民币58元)。扭蛋款式有5种,分别是Q版林克、Q版塞尔达公主、成对的三角力量标志、大师剑和壁画林克。萌萌的画风搭配略显怀旧的色彩,相当精致。感兴趣的玩家不妨拜托在日本的朋友带一份哦!

## eShop 下载推荐



### 口袋妖怪战斗方块 ポケモンバトルローゼ

■售价:762日元

■推荐度:★★★★★

■推荐玩家:喜爱《口袋妖怪》系列的玩家、对“三消类”游戏有爱的玩家

“三消”类游戏相信玩家们玩过不少,不过接下来介绍的这款可非同一般。它是《口袋妖怪》版的“三消”游戏,玩家可以通过这一经典的休闲玩法来体验《口袋妖怪》的新世界。本作不仅只是更改了《口袋妖怪》的游戏类型,更是针对“三消”这种游戏方式加入了不少的新玩法。当成功消除口袋妖怪的大头像时,就会给对手造成伤害。如

果玩家达成连锁消除的话,更是有额外的伤害奖励,带来更加强烈的爽快感。玩家要在维持自身能量槽的情况下,削弱对方口袋妖怪的能量,并最终将其捕捉或者打败。需要注意的是对方的口袋妖怪会从上方屏幕掉下来阻碍玩家,这时候可不要慌了脚哦!



本作延续了《口袋妖怪》系列的特色,保留了经典的精灵球捕捉系统,玩家可以在打败野生的口袋妖怪之后捉住它,以后可以在对战中作为可消除的方块使用,而且根据消除的口袋妖怪不同,还会发动各种各样的能力。在战斗胜利之后,口袋妖怪还会成长。如何灵活运用口袋妖怪的相克和技能机制将是决定胜负的关键。本作中收录了已登场的全部718种口袋妖怪,系列的粉丝可不要错过。另外,游戏还对应最多4人的联机系统,约上三五好友,在闲暇的时候一起合作捕捉强力的口袋妖怪吧!



### 黑子个性 黒子スタイル

■售价:600日元

■推荐度:★★★

■推荐玩家:喜爱跑酷游戏的玩家、喜爱动作类游戏的玩家

简单而言,这款游戏就是一款跑酷游戏,玩家需要做的是在适当的时机按下跳跃键来回避障碍物或者取得道具。但是本作有趣的地方在于玩家扮演的黑子在碰到不同的东西时会变成各种外形,或搞怪,或帅气,

相信玩家在游玩的过程中会被多样的造型所折服。只要玩家打倒“スタイル”标记的睡魔就能升级,黑子可以获得“复活”、“速度变化”、“道具获得率上升”等支援效果。游戏中的舞台非常多样,既有满是火球的熔岩地带,又有南国风情的小岛地带,还有气氛诡异的鬼屋地带,但无论是哪个区域,游戏的背景都做得非常细致,引人入胜。闲暇时不妨拿起3DS,来上一场华丽的跑酷之旅吧!



### 轻松钓鱼3D おきらくフィッシング3D

■售价:500日元

■推荐度:★★★★★

■推荐玩家:喜爱钓鱼游戏的玩家、对特殊玩法感兴趣的玩家

“おきらく”系列”游戏一直以简单的操作和爽快的乐趣作为制作目标,而这个系列首次将题材瞄准了钓鱼游戏。首次接触的玩家可以轻松地了解游戏规则,并操作具有丰富个性的角色,使用各种必杀技将鱼钓起!在这个过程中,玩家需要和对手竞争。根据选择的钓鱼场地,玩家可以运用不同的策略应对,胜利方式多种多样。玩家可以选择多钓小鱼,积累分数胜过对手,可以以大鱼为目标

赚取高分,可以钓起强力的BOSS鱼一口气缩短和对手的差距,甚至还可以使用妨碍道具来阻止对手得分,取得自身的优势。

游戏模式有三种,分别是选择其中一个角色并与其他角色进行对决的“生涯模式”、自由选择难度和舞台的“自由对战模式”以及连胜对手的“生存模式”。游戏独特而且轻松有趣,喜欢钓鱼的您怎能错过成为钓鱼大师的机会?







# 成就奖杯堂

## — ACHIEVEMENTS & TROPHIES —

最终幻想X/X-2 高清重制版	Square Enix	角色扮演
Final Fantasy X/X-2 HD Remaster		繁体中文版
2014年2月27日	本地1人	298港币 (PS3版), 228港币 (PSV版)
对应机种为PS3、PSV		对应玩家年龄: 15岁以上

奖杯总数 **34** 白金 **1** 金杯 **5** 银杯 **8** 铜杯 **20**

白金难度	8/10
白金所需时间	约130小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件要求	PSV版必需记忆卡

本期为各位带来高清重制版《最终幻想X》的奖杯攻略。与大多RPG只需堆砌时间就能白金稍有区别，本作的一些迷你游戏有一定的技术要求，比如以0:0:0的成绩跑陆行鸟，连续避雷200次等，需要勤加练习。本作不需要打二周目，各迷你游戏的奖杯也可以随时挑战，自由度相对较高。简单来说，就是主线通关、七曜

武器全获得并部分强化到最高级（强化的圣印各对应一个迷你游戏）、打倒至尊霸者、打倒审判者、全角色光盘改满，其他再稍微修修补补就可以全奖杯了。两个大BOSS至尊霸者和审判者分别是原日版和国际版的最强敌人，前者要求怪物训练场制霸，后者要求打倒全部暗黑召唤兽。后者难度远大于前者，特别是暗黑召唤兽后面几只的运气极高，如果想节省时间推荐使用斩魔刀大法。注意训练场的神龙是水下战，无法用召唤兽，而暗黑保镖需要连战，中途不可存档，全靠斩魔刀的成功率并不高。

文 胧月 编 初心者



### 完结

**取得条件:** 获得其他所有奖杯。  
**奖杯说明:** 略。

### 异国的语言

**取得条件:** 找到一本“阿尔贝德语辞典”  
**奖杯说明:** 任意一本即可，位置可参照流程攻略。

### 团队合作

**取得条件:** 在水斗球比赛中获胜  
**奖杯说明:** 流程中的那场比赛也算。

### 正确的事

**取得条件:** 通过比塞德的试炼回廊。  
**奖杯说明:** 主线流程中自然获得。

### 取物的才能

**取得条件:** 用琉克成功偷取200次。  
**奖杯说明:** “盗取”或“掳获”指令都可以。

### 齐聚一堂

**取得条件:** 凑齐所有队伍成员  
**奖杯说明:** 琉克加入时解锁，主线流程中自然取得。

### 深深的爱

**取得条件:** 观看水中约会事件。  
**奖杯说明:** 主线流程中自然取得。

### 引以为傲

**取得条件:** 在水斗球锦标赛中获得优胜。  
**奖杯说明:** 主线中在路加的比赛获胜无法取得该奖杯，一定要从记录点参加水斗球大赛。

### 攻击手

**取得条件:** 提达学会“杰克特射门”。  
**奖杯说明:** 在渡轮威诺号上成功挑战“杰克特射门”。如果第一次没能成功，在召唤兽伊克西翁入手后可再次挑战。

### 陆行鸟执照

**取得条件:** 安宁平原的陆行鸟训练项目全部合格。  
**奖杯说明:** 从安宁平原的南部出口出去一次再进来，可看到陆行鸟训练师，与之对话并成功完成四项训练。

### 与过去诀别

**取得条件:** 打倒优娜蕾丝卡。  
**奖杯说明:** 主线流程中自然获得。

### 憎恨依归之处

**取得条件:** 打倒希摩尔最终异体。  
**奖杯说明:** 主线流程中自然获得。

### 避雷针是什么?

**取得条件:** 在雷平原上连续避雷200次并获得避雷成功后的奖励。  
**奖杯说明:** 重点是找到落雷频率相对规律的地点。需要注意避雷中途不可存档，另外也不建议打开菜单暂停，因为打开菜单的时候虽然不会落雷，但落雷的时间计算依然是进行着的，很可能刚关闭菜单就被雷劈中。

### 泣血者

**取得条件:** 获得召唤兽“灵魂”。  
**奖杯说明:** 需要获得各寺院试炼之间的所有隐藏宝箱，然后到巴吉·耶朋寺院解禁。玩家在第一次到达各寺院时就务必拿到隐藏宝箱，否则之后会有暗黑召唤兽看守，等玩家练到能打倒暗黑召唤兽时，灵魂都已经用处不大了。

### 花钱解决

**取得条件:** 获得召唤兽“保镖”。



**奖杯说明：**保镖加入本身不难，考虑到后期的斩魔刀杀敌法，在令其加入时要选择“为了打倒真正的强敌”。



### 三角攻击!



**取得条件：**获得召唤兽梅格斯三姐妹。

**奖杯说明：**前提是需要让灵魂和保镖加入。拿到所有寺院中的隐藏宝箱，就能在巴吉·耶朋寺院获得灵魂。而保镖则是在安宁平原的谷底中的洞穴内，跟保镖战斗后花钱解决。之后要完成安宁平原东的怪兽训练所中的任务“嘎嘎札特山的怪物收集”，得到“花苞之冠”。然后在安宁平原乘陆行鸟往最右下角方向走，调查地面上的陆行鸟羽毛到达“瑞米恩寺院”，在寺院内打败巴哈姆特得到“花之冠”。拿到其他所有召唤兽后打开寺院最里面的门，获得三姐妹。



### VIP鉴赏者



**取得条件：**购入路加剧院的所有幻光球。

**奖杯说明：**购买所有音乐和影像幻光球需要42万6000金钱，建议在购买时先存个档再买。注意音乐类的幻光球需要分两批购买，第一批购买之后才会出现第二批。如果手头不宽裕，购买完了等跳奖杯了就读档，可省下这笔钱。



### 陆行鸟骑士



**取得条件：**在努力得分陆行鸟中以0:0:0的时间获胜。

**奖杯说明：**比较麻烦的一个奖杯，陆行鸟不太听话，需要随时用方向键←和→来调整方向。虽然斜方向也可以操作，但推荐还是仅用←、→两键较为安定。不被海鸥撞到并吃到13个气球，或者被撞到1次吃14或15个气球基本都能达到目的。还有一点就是不要被领先的对手搞得焦躁，安心躲避海鸥、吃气球才是真正要做的事情。



### 威力强击



**取得条件：**一次攻击打出9999伤害。

**奖杯说明：**用幻光盘提升角色的攻击力，到一定程度以后在战斗中自然获得。



### 私相授受



**取得条件：**对敌方用贿赂指令时使用10万以上。



### 来自过去的信使



**取得条件：**观看所有杰克特的幻光球。

**奖杯说明：**10个水晶分别在如下位置：1.马卡拉尼亚之森的幻光球之泉；2.比塞德村内右上方的室外；3.渡轮利奇号的操舵室；4.路加竞技场的地下楼层A；5.密亨亨街道的旧道南部；6.蘑菇岩街道的断崖边；7.幻光河·南岸乘坐动物的等候场景中；8.落雷平原·南部；9.马卡拉尼亚之森·南部；10.嘎嘎札特山的登山道上。



### 百万强击



**取得条件：**一次攻击打出99999伤害。

**奖杯说明：**想用角色打出该伤害值必须拥有“突破损伤界限”的武器，而最快的办法是让召唤兽巴哈姆特对较弱的敌人使用增驱。



### 陆行鸟大师



**取得条件：**在瑞米恩寺院的陆行鸟赛跑中拿到5个宝箱并获胜。

**奖杯说明：**中途碰到柱子也不影响获得。不过碰到柱子的话最终奖品会变差。



### 幻光球大师



**取得条件：**填满幻光盘并让一名角色全部发动。



### 水斗球大师



**取得条件：**能够使用所有种类的转盘转轴。（获得瓦卡的所有增驱）

**奖杯说明：**最快流程如下：

- 1.先参加锦标赛拿到冠军，获得攻击转轴。
- 2.利用重置资料反复刷，直到联赛

盟赛奖品出现状态转轴为止。

3.参加联盟赛并拿到冠军，得到状态转轴。

4.反复出入水斗球菜单，直到锦标赛的奖品变为野牛转轴。

5.参加锦标赛并获得冠军即可获得奖杯。

按照以上流程，拿到该奖杯只需打15场左右的比赛。不过要注意在重置资料后，玩家招募的委员会全部回到原先的地方，得重新招募才会归队，从效率角度来说，只需招募飞空艇上的瓦卡和老大哥作为前锋和中场，再去路加的中央广场招募朱马尔（左边凳子上的NPC）当守门员即可，非常节约时间。



### 好学不倦



**取得条件：**让基马利学会所有青魔法。

**奖杯说明：**除了阳光和臭气之外的所有青魔法都可以在主线嘎嘎札特山上打兽族两兄弟时获得，而阳光可以从欧米茄遗迹的欧米茄武器、训练场的至尊霸者处习得。臭气可以从欧米茄遗迹的大毛尔波尔处习得。



### 召唤大师



**取得条件：**获得所有召唤兽。

**奖杯说明：**召唤兽一共8只，前5只为流程中固定获得，另外三只分别是灵魂、保镖、梅格斯三姐妹，获得这三只召唤兽对应的铜杯后，就能拿到该银杯。



### 武器大师



**取得条件：**获得所有七曜武器。

**奖杯说明：**只需初级形态即可。



### 语言大师



**取得条件：**找到所有阿尔贝德语辞典，合计26本。

**奖杯说明：**除了第26卷以外都可以在主流程中获得，具体位置可参考我们制作的主线流程攻略。其中第26卷需要在遗迹的中上部，即四个特殊宝箱的左上方找到。而第19~22卷错过了之后只能通过读取其他已拿到这几卷的存档来合成获得。



### 完美幻光球大师



**取得条件：**完成所有角色的幻光盘。（填满幻光盘并让所有角色全部发动）

**奖杯说明：**全员的幻光盘均改满就可以获得这两个奖杯，需要去训练所刷各种数值幻光球填补幻光盘上的空位，填满所有空位并全角色发动后才能成功获得，工程量不小。玩家至少要留一个大帅幻光球，方便查看某个角色还有哪些幻光球没有发动。不过并没有简便地查看幻光盘上空位的方法，只能小心地一个格子一个格子地填入幻光球了。至于AP的赚取，可以配合武器改造获得的“AP3倍”、“化增驱为AP”被动技能，去打怪物训练场的仙人掌。将全员的增驱类型设为愤怒，挨仙人掌的打即可迅速获得AP，一战下来赚个50点AP不成问题。



### 忍耐



**取得条件：**打倒审判者。

**奖杯说明：**打倒八个暗黑召唤兽以后上飞空艇与琉克的哥哥对话，可出现“审判者”的选项。最快拿奖杯的办法为斩魔刀。



### 霸中之霸



**取得条件：**打倒至尊霸者。

**奖杯说明：**所有普通怪物各捕获10只以上，且打倒怪物训练场的所有原创怪物后出现。最快方法依然是斩魔刀。



### 永远的安宁节



**取得条件：**打倒耶朋·咒。

**奖杯说明：**打倒主流程中的最终BOSS即可获得。



### 旅程的发端



**取得条件：**观看影像“永远的安宁节”。

**奖杯说明：**在主菜单先不要进本篇游戏，选择“永远的安宁节”看完影像即可，只需十来分钟的时间。



PlayStation®  
游戏专区

# PS 电竞大本营

<http://asia.playstation.com>

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

## 全情投入游戏氛围 全靠 PlayStation®无线立体声耳机

刚推出市面的最新 PlayStation®无线立体声耳机 (售价: HK\$768) 能无线连接至 PS4、PS3、家庭计算机, 或透过随耳机附送的 3.5mm 音源线连上 PS Vita 或手提电话等行动装置, 听觉享受再无地域阻隔。这款耳机同时配



备 7.1 仿真环绕立体音效, 可以感受由爆炸巨响以至轻声警告等不同音效, 以及透过可删去背景噪音的麦克风和朋友通话, 游玩射击及战略游戏时的震撼度将大大提升, 大家在战场上通话拟订策略时便能更畅通无阻。另可透过耳机附带的应用程序, 下载由游戏制作人独家为 PlayStation®设计的自定义游戏模式, 把你心爱的游戏音效调整至最佳效果, 透过游戏音乐的带动, 完全投入于游戏的世界进行种种挑战冒险。

购买点: 全线 PlayStation®Platinum Shop 及 Sony Store <http://asia.playstation.com/hk/cht/support/wheretoshop>

## PS4 独占大作《inFAMOUS Second Son》3月21日正式推出

“inFAMOUS”系列”首部衍生作品《inFAMOUS Second Son》中英文合版已确定于 3 月 21 日在 PS4 平台上独家推出。这次的主角 Delsin Rowe 为全新设定角色, 有别于过往《inFAMOUS》系列”的主角, Delsin Rowe 将拥有多一种超乎常人的潜在能力。在设定于美国西雅图的开放世界内, 主角可随意与当地居民互动, 包括帮助或者袭击他们, 同时需要在市内寻找能源补给, 透过玩家为主角作出“正”与“邪”的选择, 游戏故事的结局将有所不同, 选择成为英雄或是恶名昭彰的人均掌握在玩家手上。

在游戏推出当日, 除了普通版

外, 《inFAMOUS Second Son》典藏版及“PlayStation®4 同捆包”亦会推出市面, 并由 3 月 7 日起于 PlayStation®Platinum Shop 及 Sony Shop 接受预订。成功预订的玩家可获得“《inFAMOUS Second Son》珍藏版 T 恤”一件、预购特典及首批特典 (数量有限、送完即止)。另 PS Plus 会员于指定期间购买下载版更可享九折优惠并获得“PSNSM 期间限定特典”, 详见下表或 PlayStation®官方网页公布:

<http://asia.playstation.com/>

日期	软件/套装	售价	特典/赠品内容 (数量有限、送完即止)	地点
即日起至20日	预订普通版	HK\$388	1) 珍藏版 T 恤 2) 预购特典 3) 首批特典 - “柯尔的传奇”下载内容 - “传奇背心”下载内容 - 四件专属背心下载内容	PlayStation® Platinum Shop / Sony Shop
	典藏版	HK\$508		
	PS4 同捆包	HK\$3,780		
3月21日起	购买普通版	HK\$388	首批特典 - “柯尔的传奇”下载内容 - “传奇背心”下载内容	PlayStation® Platinum Shop / Sony Shop / 特许经营商
	购买典藏版	HK\$508		
	购买 PS4 同捆包	HK\$3,780		
即日起	预订/购买典藏版	HK\$508	1) 毛帽 2) 大头针徽章 3) 刺绣臂章 4) 贴纸	
3月21日至4月3日	购买下载版游戏 (PS Plus 会员可享 9 折优惠)	HK\$350	1) 四件专属背心下载内容 2) 柯尔的传奇下载内容 3) 传奇背心下载内容	PS Store

## 坂本龙马 × 斋藤 一 × 桐生 一 马 = 《人中之龙 维新!》

桐生一马将于“《人中之龙》系列”最新 PS4、PS3 作品《人中之龙 维新!》中化身日本一代著名历史人物 - 坂本龙马。此新作是改编自历史的衍生作品, 重新演绎坂本龙马这 19 世纪著名武士的一生。这次坂本龙马的目标是为如同父亲般尊敬的恩师报仇, 为了达成这个目标, 他隐藏自己的真实身分, 以斋藤一之名潜入杀人组织新选组。

PS4 及 PS3 版游戏已于 2 月 25 日推出 (售价: HK\$418), 游戏同时推出免费试玩版, 可游玩支线故事, 各位玩家不妨先下载来试玩、感受一下游戏的魅力! 另外, 游戏推出日同步于 PS Vita 推出免费的应用程序《人中之龙 维新! PlayStation®Vita 免费程序 (日文版)》, 让你感受《人中之龙 维新!》的世界。包括模拟在家中生活的游戏“第二人生”; 可在赌博小屋中游玩包括麻将和将棋以及各式卡牌等 5 款精选游戏, 并支持联机游玩这些“赌博小游戏”;

以及可以透过不同的战斗风格完整体验《人中之龙 维新!》的战斗系统的“战斗迷宫”。你在此应用程序中达成的游玩数据可以经由跨平台储存功能传送到 PS3 或 PS4 平台, 就能继承持有金钱以及经验值继续游玩, 外出时携带 PS Vita 为主角装备, 回家实时于 PS3 或 PS4 以升级装备对付敌人, 完全投入于《人中之龙 维新!》中的魅力世界。



## PlayStation®平台提供“TuneIn Radio”广播服务 玩家将可耳听世界

游戏主机除了单纯游玩各种游戏外, 有没有想过将它变成收音机, 收听来自世界各地的音乐、体育、新闻及搞笑节目? SCEJA 宣布, 由 3 月 11 日起, PlayStation 玩家只需于 PS Store 免费下载 TuneIn Radio 应用程序, 即可于 PS3、PS Vita 及 PS Vita TV 等平台收听“TuneIn

Radio”网络广播电台。“TuneIn Radio”还提供“Favorite”功能, 大家可以将喜爱的歌曲和广播储存以便日后重温。如果你已经在其他平台使用“TuneIn Radio”, 只需透过免费登录的账号登入, 就可以在 PlayStation®平台上立即聆听最爱的歌曲和电台, 用耳朵了解世界。







这一次在“游戏姬”栏目中亮相的是一支国内的宅舞组合。所谓“宅舞”是指与御宅文化相关的舞蹈，BGM通常会采用ACG相关的曲目，而舞者一般以自娱自乐为主，会把作品发布到网络上。虽说宅舞主要通过网络传播，但毕竟在陌生人面前跳舞是一件挺需要勇气的事情，通常会得到观众的包容和鼓励。相对的，好的“舞见”也能够通过自己的作

品感染身边的人，给观众带来愉悦的心情。“155小分队”的三名成员便是以这样的目的走到了一起，由于她们不在同一个城市，每推出一个合作的舞蹈作品都非常不易，也非常希望得到UCG读者朋友们的认可，而她们也是不折不扣的“游戏姬”。一起来听听“155小分队”和游戏不得不说的故事吧！

栏目主持 胜负师



■ 155 小分队的虚拟形象。

了“155小分队”，合作出一些宅舞作品。

**99**：我们私底下也光脚比过身高，看谁更高一点，结果真的是丝毫不差……

**咩**：这或许就是命中注定的红线吧，把我们牵在一起。不过虽然身高相同，体重却不一样。

**喵**：CUP也不一样大啦！

**99**：喂喂你们这是什么节奏？

**喵**：99的欧派最大！

**咩**：99的欧派最大！

**99**：……我不说话了行吗？你们这是卖队友。我也来卖，喵酱最能吃，还特别能吃辣，泡椒凤爪当零食，吃光凤爪不说还喝掉里面的辣汁。无法直视！不愧是川妹子！

**99&喵**：……（谜之沉默）好像咩咩没有槽点？

**咩**：计划通。（剪刀手）

**99**：咳咳，其实我们三个除了喜欢跳舞和卖队友，还都会在业余时间里玩玩游戏的。说起游戏好像喵酱家里面有很多的游戏机，流口水ing……

**喵**：嗯，我家里现在有PSP、PSV、PS3、X360，还有PS4在送货的路上，不过大部分已落灰了。

**99**：这个我懂，我每次练舞的期间游戏机都是落灰状态。

**咩**：借这个机会大家都介绍一下自己喜欢的游戏吧！

**喵**：好呀好呀！我喜欢的游戏是ACT，例如《猎天使魔女》和《鬼泣》。《猎天使魔女》的人设很漂亮，特别喜欢，打斗场景也很华丽。不过我水平有限，玩个简单模式还可以啦。因为简单模式基本是我虐怪，容易过关轻松开心。《鬼泣》基本上也是这么玩。

**99**：简单难度虐怪才是你喜欢的真正原因吧？

**喵**：我不太会看剧情啦，手残党也不追求奖杯。另外我还喜欢《怪物猎人》，挖挖素材，收集些东西，特别休闲。

**咩**：这个……总感觉重点不太对。

**喵**：让我印象深刻的是《女神异闻录4 黄金版》。那个剧情我倒是很认真地去看了。剧情节奏很紧凑，在解谜过程中去寻找BOSS是谁。每个场景都是根据这个人的内心世界去勾勒的。比如里面有一个女模特，她的内心世界是粉红色的，心跳的那种感觉。

**99**：感觉你可以去玩《寂静岭》了。

**喵**：哇那种游戏不行，我玩不来的，据说很恐怖。什么《生化危机》啊，《尸体派对》啊，都是肠子，脑花什么的，感觉很可怕。

**咩**：做成爆肚你就不怕了。

**喵**：哈哈！

**99**：我是非常喜欢玩游戏的，可能

# 元气舞见组合 155小分队

**155**：大家好！

**咬人猫**（以下简称“喵”）：我是咬人猫。

**赤九玖**（以下简称“99”）：我是赤九玖。

**有咩酱**（以下简称“咩”）：我是有咩酱。

**155**：我们是155小分队！（火箭队造型）很荣幸能在《游戏机实用技术》

上和大家见面。

**99**：我们是一个活跃在宅舞领域的组合。虽然大家没有诚心诚意地发问，但我们还是要先说一说这个组合名字的由来。

**喵**：我们三个因为都喜欢宅舞，偶尔会在各地举办的活动中见面。由于我们的身高都是155公分，这一点经常被人吐槽，后来索性就组成







因为小时候经常和喜欢游戏的哥哥一起玩，接触游戏比较早的缘故吧。自从我自己买了PSP后更是掉进了游戏坑。现在空闲的时间里也会经常玩玩PS3和Wii U。我个人比较偏爱AVG和突突突游戏。喜欢的游戏有《COD》、《最后生还者》、《寂静岭》、《未知海域》、《ICO》、《汪达与巨像》。其中最喜欢“《未知海域》系列”，最近拿到的人生第一个白金奖杯就是《未知海域3》，非常开心，将来有时间一定把1代和2代都白掉。

**咩：**有生之年系列啊！

**喵：**看来舞蹈又要低产了。

**咩：**我看到你还做过一些游戏视频解说，感觉不像突突突游戏，倒是很文艺。

**99：**最近做的《雨(Lost in the Rain)》确实很文艺啦，也是因为流程不长就做了。一年前做的《生化

危机6》不知不觉也坑掉了。希望以后还能做一些游戏视频。

**喵：**又开始不务正业啦！

**咩：**啊哈哈该我了。和你们玩的不大一样啦，印象深刻的反而是FC上的《松鼠大战》和《双截龙》。

**99：**暴露年龄系列。不过FC上的游戏都是经典啊，《松鼠大战》的BGM很好听。

**咩：**难道《松鼠大战》的亮点不是可以把队友扔出去砸死吗？

**喵：**突然找到了咩咩的槽点，就是卖队友。

**咩：**还有那个《圣斗士星矢 黄金传说》，简直是噩梦，遇到每关的黄金圣斗士都看不懂他在说啥，然后莫名其妙就死了。还有《美少女梦工厂》，最喜欢啦，养成父嫁什么的(-\_-)。最喜欢3代，可能是最早接触的关系，不过怎么玩结局都是家庭教师，为什么？为什么？

**99：**因为这样才印象深刻的吧……对了，我好像在微博看到你在玩3DS，还养了一只小狗。

**咩：**哦哦对的，是《任天堂+猫》。我养了一只柴犬，叫哈比，狗狗很可爱，但是没有我家的实体狗好玩。

**99：**喵酱，你家实体猫好不好玩？

**喵：**我家实体猫帮我戒掉了所有的游戏。

**咩：**大家不要买游戏了，买猫吧。

**99：**喂喂！你们！这段要不要掐掉啊？（惊恐状）

**咩：**目前还在玩《逆转裁判》和《口袋妖怪Y》，特别喜欢这次《口袋妖怪Y》里的调教系统，我励志要当伊布全收集的教练员！

**喵：**加了个油！

**99：**话说回来，我们好像真的从来没聊过这么多关于游戏的话题，今天也让我更了解你们了。

**喵：**是呀，还记得有一次我们用Wii

一起玩过舞蹈类的游戏，出了一身汗，那天玩的特别开心。感觉无论游戏和宅舞都是一样的，像这样互相吐槽，共享快乐。大家在一起才会觉得更有趣。

**咩：**我们在天南地北，聚在一起实在难得，会让我们更珍惜每一次相聚的机会。

**99：**抓紧时间撸舞打游戏吗？哈哈！

**喵：**时间差不多啦，这次的互相吐槽，不对，聊天也接近尾声。感谢大家对155小分队的支持，我们会努力带大家更好的作品。

**99：**这一期杂志的光盘里收录了我们最新的一个舞蹈作品，跳了两个不同服装的版本，胜哥说会帮我们剪成一个版本，我们自己也非常期待啊！希望各位读者能够喜欢。

**155：**最后，155小分队，祝《游戏机实用技术》越办越好！



# 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



读编交流

读编往来



UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★在看到本期杂志时,关注UCG网络视频节目的玩家应该已经能看到我们在这方面的一些努力了。正统的游戏评测栏目“视频黄金眼”,《潜龙谍影V原爆点》的全中文剧情影像,还有即将上线的“共斗频道”和不定期更新的视频攻略,丰富的内容让视频组的同事们忙到吐血。还请各位在欣赏杂志光盘的同时不妨去瞧一瞧这些新内容,同时也欢迎大家给我们提意见,让节目变得更精彩。

★猛拍一砖栏目在得到了八老师的救赎后满血复活,之后会一直和玩家们见面,这当然不是说小编们希望每一期杂志都有错误,而是指我们会收集各位读者提出在过往杂志制作上出现的失误并刊登,有需要勘误的地方我们也会一一写出,并从中吸收教训。在翻阅过往杂志时有看

到错误的读者也请马上来信告诉我们哦。

★下一期UCG是大家期待已久的攻略特刊,多款大作纷纷登场,首当其冲的当然是即将定义次世代FPS标杆的《泰坦天降》,稀饭甚至为了玩上这款神作而斥重金买了一台美版X1,各位大可以期待他制作的详细攻略。另外还有《潜龙谍影V原爆点》、《黑暗之魂II》和《战国无双4》等精彩内容。

★在制作这期杂志时,编辑部所在的城市气温已经开始逐步回暖,不过因为冷空气还没有完全褪去,也就产生了南方沿海城市令人蛋疼的潮湿天气,室外地面长期保持湿滑,阳台上晾的衣服挂上一个星期还是湿漉漉的,浴室的瓷砖和玻璃镜上长期盖着水雾。这时候也是传染病的高发期,各位读者们记得要注意保持运动,增强抵抗力哦。

@ Email 空白格:我一直都不知道怎么用电子邮件参与读编交流啊\_T\_T,作为一个一直省下钱买UCG却没钱买游戏机的学生党好苦啊\_T\_T,看得到游戏却玩不到\_T\_T,小编快告诉我怎么用电子邮件参与读编往来吧\_(\_)\_

唔……其实,你已经参加了……这个这个,孩子,你上杂志了!你看见我们了吗?

想要参加读编交流的读者们,在发邮件的时候请标明【读编往来】,说不定下一期你就能在书上找到你自己啦。

除了邮件,别忘了还能微信轰炸!



# 编辑部 游戏风向标

植物大战僵尸 花园战争 | 3人



恶魔城 暗影之王2 | 2人



影牢 暗域公主 | 2人



暗魂献祭 三角势力 | 3人



这游戏的声优是日本的吧？

——听到植物中毒后不断惨叫的声音，有好孩子发出以上感想。《植物大战僵尸 花园战争》

贝尔蒙特家族内部关系的混乱程度又上了一个新台阶。

——八重樱打通《恶魔城 暗影之王2》后饶有深意地点了点头

男人扒光了杀掉，女人扒光了抓走。

——在《影牢 暗域公主》中操作魔王女儿的八重樱本身就是个大魔王吧。

头都被砸烂了还能说遗言么？

——每次残杀一个敌人之后宇宙人都不禁吐槽他们的遗言。《影牢 暗域公主》

风水轮流转，圣之臂的春天，飞镖党的末日。

——在《暗魂献祭 三角势力》中用圣之臂砍瓜切菜的哪尼彻底抛弃了在前作中对魔之臂的坚持。



Email 狼人：本人跑到四川绵阳读大学，但是当地居然买不到 UCG！所以我回家之后才重新买到了 UCG，但是看到读编往来的时候……我擦！什么情况！居然新出现了一位女编辑！这不科学！编辑部不应该都是一群 FFF 团员和脱团狗么！有八老师和铃就已经不科学了！怎么可能出现新的女编辑加入！肯定是被连蒙带骗拐带会编辑部的！还有恭喜稀饭荣获风云人物！按照上面所说的稀饭特点他应该喜欢日式游戏吧？欧美厂家引擎虽然牛 X，但是日厂在球形波动上用欧美厂家几条街！稀饭你说对不对！



哥好歹是一介核心玩家，怎么可能因为一些没节操的擦边球就沉沦在日呆游戏的圈子里，读者大人你多虑了。



不对吧，你不是千叮万嘱要我打完《闪乱神乐 少女的证明》就赶紧借你玩 (Lu) 吗？



而且你不是为了大胸女巫入了 PSV 和《龙之皇冠》嘛？



饭老板，你敢说自己的桌面不是巨乳妹？



有何不敢，上桌面！



这不就是巨乳妹嘛！



错，按照设定，毒药是男的，所以不符合你们的定义。



稀饭的桌面



风云人物的狡辩技巧果然就是不一样。



Email 风语者：昨天我接了一个自称是游戏机实用技术杂志社工作人员的骗子，她说我中了一台 PS4，要求我寄 300 元过去，本来我还想着骗她给我充 50 元话费的，可能是我下意识问了一句什么版本的 PS4 被她识破了，功败垂成啊，现在的骗子的智商提高了？



“她”？是妹子吗？妹子吧！你为什么没有问她要电话！



拍飞楼上，不正经。遇到这样的事情的确要多加小心，我们是绝对不会向读者们要求寄钱的，还请大家多注意，不要轻易受骗哦。



所以说，是妹子吗？



Email 绿基佬：呃，好吧，我是来吐槽 340 期杂志的。为什么让八老师 cos 京极玛利亚什么的啊，让宇宙人去 cos 高达里面战损的 EXIA 不是更好吗？（妥妥的红眼兜帽有爱~）顺便说一句，当年我玩《真·三国无双》的时候不小心看到某些角色的胖次时要大喊“色狼”然后扔下掌心捂住眼睛，现在看到胖次居然免疫力爆表，面不改色心不跳，难道我会逐渐变成饭老板那样的大绅士么？求解啊……（PS：春节合刊里

面 GAY GREEN 的段子确实笑尿了……）



这位读者的 ID 着实让饭老板括号 GAY GREEN 开心地飞上去了。



无法直视的 ID，绽放着哲学的光辉！



咳咳，你们都在向读者灌输了什么概念，难道不是应该吐槽成为绅士这件事情吗？



这位患者，你所得的是胖次厌倦综合征，距离绅士之路不远了，新绅士世界的大门渐渐为你打开。



Email ゆきりん：我这次去日本出差想直接去 SONY 官店买一台 PS4，不知道能否当场试机，可以的话我想知道这死亡蓝线到底是怎么回事。听说这几率是在初次开机的时候和升级机器的时候出现，那么除这 2 个之外还有什么情况出现？或者说每次开机都有一定几率出现死亡蓝线？还是说只要初次开机和升级机器不出现以后基本就不会出现了？想在实体店直接买当场试所以了解一下。



死亡蓝光在初次开机时出现的概率较高，一般是由于运输途中导致内部构造受损而引发的，但并不是说只会出现在初次开机和升级机器这两种情况下，在店头购买时直接验机只能保证你买到的是没问题的 PS4，但假如在你把机器带回家这段时间内出现磕碰等情况也还是有可能“死亡蓝光”的。导致“死亡蓝光”的成因也很多，并不能一概而论，对于一些不太严重的问题，目前国内已有游戏店能够帮忙解决。



微信 当不了勇者的我无奈去学习：感觉小编们的生活真好，工作什么的都能与自己的兴趣爱好游戏有关，我也好像有这样的生活！虽然自己是高二的学生党（还有好几年才能彻底放松呀！）好希望能有向小编一样的日子过！（只要是有关游戏方面的，我的热情就如同吃了炫迈一样！根本停不下来！）另外，我还想问一下国内不是有消息说要出行货 XboxOne 吗？现在有确切时间吗？我看到《泰坦天

降》，《罗马之子》还有《丧尸围城 3》什么的就好兴奋啊，好想买 XboxOne！




先跟你讲个事实，几年后你还会有其他的事情烦恼的（奸笑）。行货 XboxOne 的消息暂时还没有来着，静静地等吧，该来的跑不了。你跟我说想买？为何要纠结？手贱星人表示：买买买！





得把上面拖出去调教一下……




 Email Tommy·Tan: 本人此前一直是“《COD 现代战争》系列”粉,对于“《COD 黑色行动》系列”不太感兴趣,但寒假的时候还是通关了《黑色行动》2部作品。《黑色行动》的剧情不得不比《现代战争》要好,不管是《COD 黑色行动》中雷泽诺夫被德拉科维奇背叛和牺牲自己帮助梅森越狱以及那句“你的自由,梅森,不是我的”,还是《COD 黑色行动II》中伍兹误杀老梅森和“妹控”梅南德斯舍命救妹妹结果妹妹被炸死,都令我印象深刻。可这带来一个严肃的问题。我通关了“《COD 黑色行动》系列”后一直处在一种类似于“伤感”的状态,不管是放假还是上学时都一直在回想游戏情节,导致我开学


以来学习效率一直不高。这种问题在我读小说看动漫甚至是看武林外传的时候都会出现,我也一直想解决这个问题……是我天生多愁善感呢?还是我久居象牙塔没有见识过社会不够坚强呢?各位编辑在做攻略或者做游戏解读的时候肯定会遇上不少有好剧情的游戏,不知道你们会不会被游戏中的悲欢离合影响到现实中自己的心情?你们又是如何调整自己状态的呢?


 我这边可以提供的的一个方法就是以毒攻毒,去网上找你感触最深的那几段剧情的视频来看,重复多看几遍之后等到心灵的撼动感减少之后就能够缓过劲来了。


 秋沙雨你这一副过来人的口吻莫不是也……?

 当年《无尽传说2》的爱露结局打出来后我被打击得一个月都没碰PS3这种事你以为我会说吗?





 这不是说出来了么?

 ……咳,总之以我自身的经验谈来说这是一种方法,还有就是去接触一下平时不怎么玩的游戏来分散一下注意力也是一种办法。


 实际上我也有过这样的心情,不过更多的时候是在感叹自己再也玩不到这么好的游

戏应该怎么办。只是到后来就释然了,因为作为一名游戏编辑,需要尽快投入到下一款游戏当中,而且每次游戏体验都能带给我一些新的感受,也就不会一直拘泥于一款游戏当中了。

 我觉得这位玩家的状态是好事!至少能获得高度的沉浸感不是吗?充分享受游戏带给我们的情感,我很羡慕你这样的状态。至于如何调整,我想你不必太过纠结这点,毕竟能带给你感动的作品还有很多。投入到下一款游戏当中吧!


 是啊,我感同身受!每次想起再也见不到游戏中的萌妹我就伤感,于是我就迅速找下一款作品继续……

 绅士退散!


 Email 猎人怪物: 不知为何,总觉得UCG越来越宅向了,我个人还是不怎么喜欢宅的。以前看UCG的时候在“小编寄语”里看到买什么GAL手办这种东西一件很难得的事,但是现在总是看到一堆小编在哪里晒自己又买了什么宅向游戏,什么手办什么的。我觉得小编寄语是我们要看小编们的生活趣事而存在的栏目,一笔带过还好说,长篇大论实在受不了,





还是说小编们的生活里就只剩下这点东西了?我想不是吧。现在最喜欢看的是胜负师的寄语,真正有看到一个活生生的小编的味道,不知是因为他成家的原因还是什么,反正他的寄语有人情味得多。还有就是以前连几乎提都不会提的游戏都会专门出个攻略啥的,浪费那么多宝贵的杂志空间来放一些几乎没人会看的東西。我看了总觉得心里不是滋味,虽说动漫游不分家,但是我总觉得游戏跟其他两者的区别还是有点大的。我觉得不如把这些宅向的东西归到一个栏目,然后把好好的去把其他好游戏的攻略做的更好。

 谢谢这位同学的意见,其实每个人都有不同的生活方式,比如很多人跟朋友坐在一起的时候也会谈谈最近看了什么电视剧,或者身边发生的事情等等,所以说起来可能很无趣,但我们也会希望藉此引起一些志趣相投的读者的共鸣。栏目也是同理,我们不仅会将众人都关注的游戏攻略做到最好,同时也希望将一些虽然不受瞩目、素质却不错的游戏推荐给大家。比如某音

游大触盛赞的《歌组575》就是一个例子。与其说是没人看,倒不如是希望更多的人看到之后,会关注这个作品吧。

 Email 铁拳孙一藤: 上个月女朋友在情人节送了我一张3DS《勇者斗恶龙》的游戏,那名字太长了记不下来,在里面折腾了许久,总算是找到了一点门路,转眼间就要到白色情人节了,我得送个啥给她才行,最近XboxOne到手,《泰坦天降》加上《神偷》各种玩……(她也玩游戏的哦)

 那游戏是《勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊露与卢卡》吧,这字里行间我只读出了两个字“晒妹”……最近新作那么多,如果两人都喜欢玩游戏,干脆一起补补最近的游戏吧,难得的日子嘛(眼角泪光闪闪)。

 突然感应到同伴的电波!这时候就轮到

 我……  
 来人啊,带走这厮,阿鲁巴伺候!

## 编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽

### 惊闻小受!

这几天大家都在低头工作的时候,突然一封来自国外的明信片在编辑部一下炸开了锅。这封来自英国的明信片漂洋过海来到了编辑部,上面内容不多,但是收件人的地方实在是太高能——“发骚小受”收。在短暂的沉默后,时雨突然爆发了,收件人竟然是他。


 天啊,这是谁啊。

 刷新世界观……

 我的天,那是我的大学同学!


 呀!

 嗯……懂了。

 菜市场公开处刑啊!


 别拦着我,我要去英国找他算账!


 时雨新属性GET DA☆ZE!


 哇啊啊啊啊啊啊!(随后将明信片收好)

后来有不愿透露姓名的同学表示今晚得要早点返回宿舍,然后,就没有然后了……





 微信 曾经的游圣：发现我恐怖游戏都不敢玩，经常搞的我是一惊一乍，当年《生化危机5》是和基友一同打通的，什么《死亡空间3》我全程优酷通关，最近脑抽买了《最后生还者》，都不敢探索其他地区，春节到现在都还没通，胆子小真心没治……


 其实我的《生化危机5》也是在大学时期和寝室的同学们一起玩的，最近在攻略一款名《Outlast》的恐怖游戏，离开校园后只能一个人硬着头皮上了，每当游戏中奇形怪状的怪物蹦出来的时候，心中总在呐喊：“谁来陪我一起打啊！”


 恐怖游戏算是我玩游戏的一大空白区，也不是说玩不了什么的，而是自己的反应有点微妙，刚开始接触的时候，手

心渗汗简直常事，虽然很可怕，但是总是舍不得停下来，想继续看看后面是怎样的，虽然这找虐的心理有点蠢，但是这爽感真的停不下来！


 感觉楼上觉醒了一些什么很不得了的东西。

 微信 团长杨阳：八老师，为神马温柔漂亮的护士姐姐让你这么开心？你真的是大叔心吗！PS.八老师不是萝莉控吗，为神马会对美少女感兴趣？萝莉控的节操都掉光了啊(ノ▽ノ)~

 难道你不知道美少女也是一笔财富么？

 唔姆(点头)

 微信 朱晖：我最近一直在看《环球银幕》的电子刊，载体比较灵活而且信息量大就是技术成本高了些，我想UCG还是可以借鉴。在每篇文章都有互动讨论区，可以实时参与反馈，读者之间也有交流。更能在每页插入的视频，扩展性很好。目前环球电子刊是脱离正常刊物的独立免费刊物，我认为UCG可以做成部分收费的模式，在新闻和游戏前线等少部分内容免费，攻略专题重头戏收费，更可以单独购买某些文章和内容。此外也要保证与实体版的一致性，以满足实体读者的心情。网络视频部分也可以和电子刊融合，可以做成不定期免费评测刊物。电子刊最重要的还是时间，如果能和实体版同步上市会抢到不少实体读者，因为实体版运输实在伤不起。明年在进入基层工作以后，更是要仰仗电子版的福利了。最好不要和现在一样只有阅览一个平台，要有自己的平台，但是以前的那个APP有点给跪，得要花钱构架一个新的电子平台才行。环球银幕很值得借鉴，小编们应该有人用过，可以先体验一下。但是真的不要做一个完全免费的版本，电子版的最大意义是解决实体馆藏的麻烦，电子保存才是核心。安卓和ios平台就够了，windows真的没必要做。平台软件的更新也是常事，可能要引入新的技术岗位坐镇编辑部，把反馈的问题很快的纳入修改的范围。


 首先要感谢读者你的来信，给我们提了那么多宝贵的意见。在网络媒体方面，我们刚起步没多久，很多方面还在适应中，今年网络媒体将成为我们的重点开发目标之一，最近我们最明显的一个成果就是视频“游戏黄金眼”，其他还有很多方面的事情也将慢慢形成。网络媒体相关方面我们仍有较大一片空白区，需要大量建议，还希望读者们能够跟我们提出更多宝贵的建议。关于最后提及的电子平台，这的确是个很诱人的方案，但是就目前状况来讲，还存在较长的一段路，人员与硬件方面仍需要大量投入，也较难在短时间内出成果，希望大家能理解。

## 掩耳盗铃


插画：小桂子





 Email 索尼大法好：刚下完《最后生还者》的DLC，一刷微博发现几乎所有玩家好友们都在转发著名女星艾伦·佩姬宣布出柜的消息。再把DLC打了一遍，突然间觉得顽皮狗肯定早已发觉佩姬的性取向，否则怎么会如此巧合……真不知该如何形容得知女神出柜后我的心情，一切来得太过突然却又在情理之中？


 心目中的女神喜欢的不是“一般会社员”，那我觉得这已经是天大的恩赐了吧！只是个人认为游戏跟角色原型应该区别看待，这对女神本人

也是一种尊重。我宁愿相信那只是百——嗯，巧合。


 一对百合一对基，还有一个是苦（——四处望风景中——）。


 这发展再正常不过了，何必大惊小怪。嘿，你有看魔法……

 所以各位淑女就不要抱怨帅哥都去搞基了。


 微信 阳光：买UCG也有十多年了，家里的书堆的也不少了，一直收藏着，杂志社能不能把把之前的全部期刊和系列书籍做成电子版以年代或是系


列那样分次出版，像电脑报合订本的光盘年鉴那样，便于检索和查找，也省去我们老读者查找的辛苦，也便于新读者认识UCG。


 电子杂志的改版是我们今年工作的重点，目前还在筹划中。大家如果对电子杂志有什么意见，可以直接来信告诉我们。

 Email 无缘离乡：恰逢新年新学期，再加上昨晚梦见心仪已久却多年未见的妹子，所以决定入手PSV2000（咦，这是什么逻辑……）。我还是说实话吧，其实在PSV2000刚上市

时就有打算入一台，这也算是了了我多年来的夙愿（这才是真话嘛）。在PSV1000和PSV2000间经历一番艰难取舍后，我决定入手PSV2000，但是上网一查，黑粉黄白灰蓝，这叫什么奇葩配色？没有男人一点的颜色吗？难道要等到PSV3000上市？？看来索尼又给我省钱了……

 梦见妹子到PSV2000，嗯……很微妙。

 只见店员嘴角一扬，向你丢来了一块肥皂蓝。

 妥妥的纯色，不要犹豫！



## 物是人非



@ Email Iven:看了这期的《游戏·人》的正面后觉得还是很正常的,但是一看背面……饭老板的绅士本性展露无遗啊……PS:看了饭老板的开篇语后,对将来的《游戏·人》有了更多的期待!收到了带签名的《PS4专辑》后,还是觉得胜负师的签名比较好看。为了让这本专辑变得有用,我决定去买个PS4!

这怎么就叫做本性展露呢,哥腰板儿直直地,简直表里如一啊!

来来来,大家得抓紧练练字了!

YES SIR!

不要犹豫,赶紧买! Buy Now!

@ Email HenokoShiyu:今年大作不断,但是学生党没有太多时间去研

究核心向的游戏,为了《潜龙谍影V 原爆点》入了前作合集,结果完全没有时间去玩TAT。还有就是PS4,穷逼学生党弱弱地问一句PS4售价什么时候能降下来呢?

就目前来讲,PS4还是保持在一个相对稳定的水平,短时间内不会有太大变化。就目前来说,学生党还是该把重心放在学习上,以后大把机会玩的。

@ Email B上校:341期UCG读编往来开头图居然是舰娘里的赤城和加贺,这两位青梅足马可是大爱啊!不过赤城的饭量太恐怖了(参见各种同人漫画)难道编辑里也有舰娘真饭?

舰娘最近掀起的浪潮哪怕是没有玩过游戏,也多少在身边的各处有所了解,关于饭量……咳咳,我会装作四处看风景。

## 猛拍一砖

@ Email 哈萨克:我对《魔都红色幽击队》非常感兴趣,杂志一到就兴冲冲地跑去看了。结果不看不知道,一看吓一跳。久伎千草的介绍和身着夏装的少女居然是一样的!难道哪尼君已经提前得知那少女原来是久伎千草的女装版了么?

这...美编大人在排版的时候手一滑,然后我投稿的时候一分神就悲剧了!我已经被编辑部的各位大大吐槽淹死了!在这里求各位读者原谅!

@ Email 甲胺磷:这《神偷》的特快介绍了调出游戏菜单是按“Back”,可我找遍了PS3的手柄都没找到这个按键,稀饭,你能给我一个带有“Back”键的PS3手柄吗?

您可以把X360的按键拆了装过去。

“犯了错居然还敢吐槽,来人啊,拖出去!”

“我错了错了!胜哥手下留情!是我不小心把X360和PS3的键位放错位置了!在这里给读者们跪一个求原谅!”

@ Email FF心不死:我要猛拍一砖!第336期的《闪电归来 最终幻想XIII》中,按照杂志中支线任务“阅读过去日记的男子”的做法,阅读日记之后支线任务失败了!原来是要不读才能完成!这害我重打了一遍啊!

“惯性思维害人啊!记忆一模糊就写错了,感谢这位读者的指出!给大家带来麻烦真的很抱歉!”

微信 新鲜学妹嘎嘣脆:视频推送的平台会不会多了一点?如果以后视频推送多了编辑会吃不消的吧,倒不如发在固定平台,像是发在一些游戏玩家喜欢上的平台上,像我个人的情况,腾讯视频一般都是用来看电影。

据我们所知游戏玩家似乎没有很固定的平台,大家都是什么站都上的。至于说吃不消,这点其实还好,就是多一道上传的工夫罢了。中国网络情况太复杂,同一个网站有人快有人慢,还是多传几个站保险一点儿。

微信 在铁板上的倒立的咩咩:微信以前除了刷刷朋友圈啥的还真的很少用,但现在能收到UCG的微信推送,这感觉不错,只是这时间有点不太固定的样子?有的时候很勤劳,有的时候就是一下好几天没见一条消息,这是怎么回事,没有固定时间吗?另外,我看微信现在还有一个什么微信群,有点像是贴吧一样的,好像没有看到你们开通?我看有些微信可以回复关键词搜索内容,还有直接在线购买,似乎现在我都还没有看见呢……

是这样的,微信的推送一天只能推送一条,有的时

候像是特别需要的新闻或是视频,我们会单个推送,其他的资讯将会整合几天内的消息一同发出,为了质量保证,还是要经挑选,在这里可能会出现一定的时间空白,但是接下来会抓紧的。至于你所提及的微信群,我们也计划在将来开通。关键词搜索内容现在正在慢慢补充中,就绪后便会马上公布消息,方便读者们查看相关的消息。关于在线购买,我们对微信的平台使用方面仍有空白区,目前我们使用的公众号只是订阅号,主要是为了传播消息使用的,而读者所提及的购买功能是服务号平台上的,在

使用方面更多涉及交易,考虑到我们的网络部门刚成立不久,资源还跟不上,所以目前尚未开通。



服务号:提供业务服务与用户管理能力,如银行等。



订阅号:仅传播信息,如我们的微信公众号。



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



《撕纸小邮差》精美人偶1个、各类主机专辑10本

## 335期奖品

怪物猎人4完全狩猎攻略本 10本

高威  
石秉康  
陈秉伦  
376240664  
方大元  
小王大  
张易雄  
等待  
kiddingBOY  
高宝刚



回答以下问题即可参加抽奖！

1. 你是否对 UCG 上的某一个栏目有特别的改进建议？
2. 对于猛拍一砖栏目的形式，你是否满意？是希望保持目前的谈谐感还是偏向严肃？（本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2014 年 4 月 4 日，以发件日为准。）



■ 电子邮件：ucg@ucg.cn

■ 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱  
游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

@ Email athrunzala：这次 PS4 日版 2.22 发售时正好身在北海道和东京自由行，看着 Bic camera 和 Yodobashi 里的火热气氛，热血沸腾之际本想砸锅卖铁也要支持个首发，但想想回去后的信用卡账单狂潮（其实是受到 LP 武力威胁……），只好收了黑红配色的 PSV2000。话说回来这 PSV2000 的屏幕和手感都高于我的期望值，可能我比较容易满足吧，但这游戏容量

也太坑爹了？！买了个《MGS3》的数字版才 1.7G，结果《DOA5》一个试玩版居然高达 2.5G！16G 卡分分钟不够用，把我差点吓尿啊……顺便一提《第 3 次超级机器人大战 时狱篇》的滚动广告已经在山手线沿线轰炸开始了，各位萝卜控可以准备放血了，嘿嘿。

好吧！握手！我和读者大人您有强烈的共鸣！不过我倒不是因为妹子不给买，相反地很支持我发展个人兴趣。只是现在

的责任大了，想买点什么要考虑这个月有没有存钱，自然也就买不下手……不过因此也少买了很多可有可无的东西，算是好事吧！顺便一提，我也在期待新机战的到来！这是我的本命作品啊！！

楼上真强，什么话题都能自然而然地晒妹。

问答无用！上火刑架烧！

@ Email 丧心病狂的天幕君：

在我买了 PS3 以后，我支持 UCG 已经有半年了，看见小编们能把自己的喜好作为职业我可是十分羡慕，好想加入并成为其中的一员。活在三次元的我是一个不懂得如何去跟别人去交往的人，周边的人都不能理解我，整天被人嘲讽（学渣、人生输家等 debuff 嘲讽造成的心灵伤害加成 200%）。而由于我的职业，我没有时间陪三公主玩……什么？你问我的职业是什么？这个问题问得好！我的职业其实就是学生，还要是苦逼的 Lv. 高三。而我也为不周边的人知道的一面！我跟你们说啊（悄悄的）：“我可

是一个劣绅哦，一个丧心病狂到极其恶劣的程度的绅（hen）士（tai）哦~”好吧，刚才那一段只是我个人的作死罢了。我想问的是像我这样没什么画画天赋，日语只会一点点，很喜欢玩游戏的人如何才能加入 UCG 的大家庭，怎样才能成为小编中的一员？人家的第一次就这么给你们了哦，哈子卡西（金馆长脸）~（当然，第一次指的是来信）。

其实我能理解你的感受，在大学之前我也不太擅长和人交流。不过自从大学强迫着自己迈出新一步之后，发现世界开阔了许多。我想毕竟我们都是活在三次元的人，不可能一直在二次元逃避下去，你说对不对？从来就没什么人生输家。只要你肯迈出那一步。

楼上又灌人心灵鸡汤了。咳咳咳，快认真回答读者的问题。

想成为一名编辑的话，除了基本的能力之外，最重要的就是要有一颗热爱游戏的心了。您可以参加我们的阳光计划，先从阳光成员当起，慢慢磨练自己的能力之后，就有可能加入到我们的大家庭当中哦！鉴于您现在才高三，还有大学的时间可以慢慢锻炼，现在就先踏实地打败高考这个大 BOSS，以后一步步前进吧！





# 小编寄语

## EDITOR'S BBS

努力工作，拼命玩！



By 初心者

某编的27寸显示器，美煞旁人。

读编交流

小编寄语

**【铂】**网络视频节目制作一铺开，就发现各种不易。制作要精良，还得兼顾时效性，短短五分钟的视频也能令参与者疲于奔命，且更新速度目前还是无法让人满意，只能继续加把劲了。还请读者朋友们多多支持！

**【金】**一天两小时，坚持了一个多星期，终于把《出击飞龙》白了，PSN 等级也在不经意间突破 60 级，心满意足了啊！

**【银】**我真的已经步入中老年的行列了吗？为什么同事们送我的礼物都是——茶！有铁观音，还有斯里兰卡红茶。“至少心态是年轻的。”我不停安慰自己道。

**【铜】**儿子问我的工作是什么，我怕解释深了他听不懂，就说自己是靠打游戏挣钱的。结果一来二去他居然开始给他妈妈洗脑：“爸爸打游戏就是为了赚钱，他不打游戏就不能帮你买包包了。”胜娘没有反驳儿子，只是那天逛街回来，手里多了两个包包……为、为什么这个展开和我想像的不太一样？



胜利师

本期个人签名

祝贺 FFV13 即  
FF15 发表突破六  
周年！

★ VITA 命里我说过原本对《影牢》这款游戏兴趣不大，但买了回来玩过之后发现还挺好玩——这中间的逻辑似乎有点问题，既然一开始没什么兴趣为什么我会买了限定版呢？现在回头想发现已经想不起当时是抱着什么心态到淘宝手滑的了，还好游戏本身和限定内容都没有令我失望就是。

☆《暗魂献祭三角势力》终于发售了，不过今年的情况还是跟去年一样，虽然对这款游戏很有兴趣，但因为攻略任务安排的原因，加上还有一些其他想玩的游戏，比如《EXVS FB》和《影牢》，估计这部作品又是要“暂时忽略”的节奏了。不知道打完这一批游戏之后还会不会鼓起干劲玩这部作品呢。想到前作第一时间入的日文版到现在都没怎么玩过，简直是一个悲伤的故事。

☆裁稿后的假期正好就是香港的 C3 动漫展了，原本打算跟哪尼去那边凑个热闹顺便去试玩一下《EXVS FB》的街机续作《Maxi Boost》的，只可惜想起要续签通行证的时候，时间已经没多少天了，今天裁稿还没收到通行证，恐怕今年又去不成了 orz。



宇宙人

本期个人签名

为什么每次  
要狠下心来  
的时候，总  
会在最后一  
刻手软……

去年年底的时候一时头脑发热入了几款游戏，可是到现在还没闲情去消化掉，于是现在看到有感兴趣的新作也很不下心来买。比如贵得出奇的“某软件生物对某国方块”啦，试过 PSV 版发现联网太渣，又几乎没人在玩，所以转而对 3DS 版抱有希望。又比如“新女友”啦，可是前作的 Bug 和超高的重复度把我坑惨了，这次看着变化也不大，只好还是继续观望了。再比如“某妖怪三消”啦，据说只有 34M 的游戏卖到了 800 日元，鉴于这不上不下的下载版定价和小游戏性质，还是挺令人纠结的……所以说既然不是土豪就不要冲动消费，让你手贱！

说起小游戏，最近在一款卡牌游戏上首次课金，不过为的不是土豪虐人的快感，也不是萌林子困。而心甘情愿被课金的原因之一，也正是由于这款卡牌游戏不会因为你课金就能完虐对手。除了这种平衡性之外，另一个重要原因，就是游戏做得非常精致，而且玩起来一直会有“这局差一点就赢了，再来一局吧”的感觉，让人欲罢不能。一款游戏在玩家免费试玩之后验证了其优秀品质，并使玩家为了这样的精品而跳进付费“陷阱”，也未尝不是一种盈利的好方法。只是课金毕竟是课金，如果要凑齐卡牌，投入绝对还是巨大的，所以除非有资料片，否则就不会再有第二次了……



初心者

本期个人签名

举头望明月，  
低头买买买！



八重樱

本期个人签名

人生苦短，  
看上就买。

★进入三月之后就是游戏玩不完的節奏，《如龙 维新》还没开二周目，就被安排做《恶魔城 暗影之王 2》的攻略，同时《影牢 暗城公主》和《最终幻想 X/X-2 HD》也接踵而至。好不容易喘口气，《MGS V 原爆点》又卖了……这大概就是所谓的“甜蜜的负担”吧？但话说每个游戏都开了坑，但每个游戏都没时间白金的感觉真是没法再受了 orz。

☆马航飞机失事后，我看了一些失事空难的纪实报道，结果一晚上都没睡好觉，越发觉得上飞机前和下飞机后给家人报个平安是多么重要的一件事。谁也不知道明天会有什么事发生在自己身上，所以还是好好珍惜和家人在一起的每一分每一秒吧。

★今年奥斯卡，莱昂纳多再度无奖而归，得知最佳男主不是自己时，他那含泪的双眸简直叫人不忍直视。几个朋友私下分析，小李子为了奥斯卡不断挑战极限，已经演了政客、黑帮卧底、精神分裂症患者、同性恋等多类角色，即便如此还是没有拿到奥斯卡，看来一个 BUFF 已经不用用了，下次只能把上述几个属性叠在一起再试试了……总而言之的一句话，请别再伤害小李子了 orz。



# ★ NEW GAME SCHEDULE ★

# 新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为  
**2014.03.14-2014.8.26**

■ 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

主视角射击超大作《泰坦天降》已如期发售，游戏素质之高让编辑部的射击爱好者爱不释手，另外一款近期热门游戏当属《暗魂献祭 三角势力》，本作在修正原作种种缺点的同时，还追加了众多全新的要素，值得所有共斗游戏爱好者尝试。值得一提的是，跳票已久的《监察风云》终于确定于5月27日发售，虽然从新放出情报看来画面相当当初宣传时有所缩水，但扮演无所不能的黑客这一新颖主题还是值得一试的。



## PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014年3月					
18日	潜龙谍影V 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版
19日	信长的野望 Online 天下梦幻之章	信長の野望 Online - 天下夢幻の章 -	Koel Tecmo	角色扮演	日版
21日	无名英雄 再来者	inFamous: Second Son	SCE	动作冒险	美版
2014年4月					
8日	乐高霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
30日	光之子	Child of Light	Ubisoft	角色扮演	美版
4月内	自然法则	NAURAL DOCTRINE	角川 Games	策略角色扮演	日版
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					
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

## WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014年4月					
8日	乐高霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
30日	光之子	Child of Light	Ubisoft	角色扮演	美版
2014年5月					
1日	马里奥赛车8	マリオカート8	Nintendo	竞速	日版
2014年6月					
24日	变形金刚 暗火燎原	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	动作射击	美版
2014年年内					
夏季	塞尔达无双	ゼルダ無双	Nintendo	动作	日版

## PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014年3月					
18日	潜龙谍影V 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版
18日	刃 忍者龙剑传Z	YAIBA: NINJA GAIDEN Z	Koel Tecmo	动作	美版
19日	JUMP 全明星大乱斗	Jスタ-ズビクトリ-パーサス	BNGI	动作	日版
20日	战国无双4	战国无双4	Koel Tecmo	动作	日版
20日	索尼子 更亲密互动	モット! ソニコミ	角川 Games	模拟育成	日版
20日	职业棒球之魂 2014	プロ野球スピリッツ 2014	Konami	体育	日版
27日	初音未来 歌姬计划 F2	初音ミク -Project DIVA- F 2nd	SEGA	音乐	日版
27日	胜利赛马8	ウイニングポスト 8	Koel Tecmo	模拟经营	日版
2014年4月					
9日	梦幻俱乐部 Gogo	ドリ-ムクラブ Gogo.	D3 Publisher	模拟育成	日版
8日	乐高霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
10日	第3次超级机器人大战Z 时狱篇	第3次スーパーロボット大戦Z 時獄篇	BNGI	策略角色扮演	日版
10日	我们没有翅膀	俺たちに翼はない	Spb	文字冒险	日版
10日	魔都红色幽击队	魔都紅色幽撃隊	Arc System Works	文字冒险	日版
30日	光之子	Child of Light	Ubisoft	角色扮演	美版
4月内	自然法则	NAURAL DOCTRINE	角川 Games	策略角色扮演	日版
2014年5月					
15日	索尼克 全明星赛车 变形	ソニック&オールスターレーシング TRANSFORMED	SEGA	竞速	日版
15日	偶像大师 One for all	アイドルマスター -ワンフォー-オール	BNGI	模拟育成	日版
23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
29日	机动战士高达 番外故事	機動戦士ガンダム サイドストーリーズ	BNGI	动作	日版
2014年6月					
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 斗骑大战II	仮面ライダー バトルライド・ウォーII	BNGI	动作	日版
2014年7月					
1日	狙击精英3	Sniper Elite 3	505 Games	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年年内					
夏季	终极街头霸王4	Ultra Street Fighter IV	Capcom	格斗	日版
冬季	女神异闻录5	ペルソナ5	Atlus	角色扮演	日版

## XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014年3月					
18日	刃 忍者龙剑传Z	YAIBA: NINJA GAIDEN Z	Koel Tecmo	动作	美版
18日	潜龙谍影V 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版
25日	泰坦天降	Titanfall	EA	主视角射击	美版
2014年4月					
8日	乐高霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
30日	光之子	Child of Light	Ubisoft	角色扮演	美版
2014年5月					
23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					
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年年内					
夏季	终极街头霸王4	Ultra Street Fighter IV	Capcom	格斗	日版





纱迦

本期个人签名

高世界杯只有不到一百天的时间了！希望所有伤员都能康复！

★这期接连打了《花园战争》和《泰坦天降》，前者轻松有趣，后者高速爽快，感觉一下子又回到了很多年前没日没夜玩《COD 现代战争》的年代。不过毕竟年纪大了(笑)，《泰坦天降》的十转成就不掺合了，总之没事就打，看最后能到几转吧！顺便一提的是我《COD》从4代开始的转生纪录依次是满转、6转、3转、2转、1转、不转、6级……

★三四月是看樱花季节，以前在老家可以去武大看樱花，一开始知道的人少，可以慢慢欣赏。记得有些学生宿舍门口就有大片的樱花树，推开窗户就有樱花树枝伸进来，当真是春色满园关不住(貌似说反了)。可惜后来商家一炒作，武大的樱花就成了全国知名景点。虽说我已背井离乡来UCG工作了，但每次看到家人发来的人潮照片时还是被吓得不轻。这种搞法还不如去日本看算了。

★3月了，天气还是阴冷无比，我浑身难受啊！期待阳光普照的日子早点到来！



哪尼

本期个人签名

《暗魂献祭 三角势力》绝赞！

◆上期截稿后，趁着假期和稀饭一起去了趟香港。当然我们的目的并不相同，饭老板准备购买Xbox One，而我则是想着去玩一玩《歌姬计划》的最新街机。于是在陪同饭老板购入Xbox One后，两人便开始了寻找街机厅之旅。由于我对香港陌生得很，寻路的重担便落在了饭老板身上，在经历了几趟冤枉路、数次询问路人之后，终于在变更目的地后顺利抵达。难为了饭老板提着又大又沉的主机陪我来回折腾，如此无私奉献的精神着实令人感动呀。

◆能玩到《Project DIVA Arcade Future Tune》简直一本满足！新加入的触控条相当华丽，而150首曲目根本无从下手，当下的心情只能用“狂喜乱舞”来形容了！不过由于街机打得少，自认为主机版打得还行的我在EX难度下直接被虐成了渣渣，战况只能用惨不忍睹来形容……jubeat Saucer和Reflec Beats自然也是不能落下的项目，不过在看到各种澎薇薇和fripside的曲目后便立马迷失自我，完全堕落在了版权曲的海洋当中。说来也怪，这家街机厅基本上所有的BEMANI系音乐机都有，唯独缺了SDVX，只能留待下次再过去寻觅了。



上期刚刚说觉得自己身体好了不少，这期开始制作的时候就得了重感冒。低烧加上后续的咳嗽拖慢了工作进度，求尽快恢复！

最近某购物网站在进行促销，我以极其优惠的价格入手了森海的MX985，这是一款素质超高的平头塞，高解析力和平衡的三频是其最大的特色，长时间听歌也不觉累，点赞！只是看着自己堆得越来越多的随身耳机，不由得又叹了口气。

在临近截稿的时候准备征战《黑暗之魂II》，原本我对此类题材并不感兴趣，但是尝试之后，超高的难度让我血脉贲张！不说了，我继续找虐去了。



时雨

本期个人签名

要时刻留意身边人的状态，别让自己后悔莫及。

本来以为《高达创战者》单纯是B团团的模型宣传片，在众人的极力推荐下看到最新一话，没想到还意外的燃，不过剧情套路还是缺乏悬念，而且开的坑太大貌似填不来，就看后面的收尾了。

由于《暗魂破坏神3》的资料片《夺魂之糖》即将上线，最近我也开始了《暗魂3》的再开荒备战之旅，感觉早期的版本跟现在的版本比起来就是一个有料测试版，当年像我一样感到无趣而放弃的人辛苦了……说起有料测试版，再斜眼看《MGS V GZ》，其主线长度确实略坑，不跳剧情也不过一个小时，但实际上其他可玩的东西还是不少的，请大家不要黑它。



伽蓝

本期个人签名

闷声作大死

【PVZ】因为《泰坦天降》的存在，所以尽管《植物大战僵尸 花园战争》非常好玩，我还是在把每个职业都练出了所有技能后就收手了，游戏本身应该也会在后续更新中继续完善，希望等我重新再玩这个游戏的时候，别被拉下太多进度就好。

【SS△】虽然在用PS+会员体验了前作后就决定要入《暗魂献祭 三角势力》，但因为同样的原因，也是玩到一定的程度就只能暂时先放下了，目前



▲在DA上找到的题图“蝙蝠侠”！走的是50圣/10魔的圣休亚里。(作者：Zach Jordan)

最大感觉就是打法极粗暴，配合上高血魔法威力的封印，穿上盔甲和自动回血的供物，然后就是无脑的砍砍砍砍！

【神偷】越玩到后期，就越觉得主角加到精赋性唯改到了逆天的程度，后期在四周都是怪物或者身陷火场的时候还不忘偷东西，简直是要钱不要命的节奏，这是病，得治啊！

【Titanfall】Stand By For Titanfall！

本期个人签名

目前《暗魂献祭 三角势力》最爱的魔法是“春丽百裂脚”(笑)，打仙度瑞拉就会出哦。



稀饭



秋沙雨

本期个人签名

切身体会到：打音游的都是大触

★做《如龙》的小游戏攻略时遇到了一个问题：跳舞小游戏打不过去。准确来说是《鼓动》的艺者叔打不过去，其他我都是以“一流”或“舞蹈神”的评价Clear了，唯独在这首上卡了很久，当时还把哪尼和纱迦等人一起叫过来一人拿住手柄的一边玩“双打”，结果还是不幸失败。连续打了5次之后最后在使出了比去去年玩《无尽传说2》最高难度1V8时更加专注的集中力之后才把分修够“一流”的评价，事后我整个人都处于动弹不能的贤者状态……

★由于去年找不到合适的盒子来包装，所以《仙乐传说 混合包》的Lalabit限定版直到最近才发到我手上，刚好《传说》一番赏第二弹的粘土和《噬神者2》的前传漫画也到货了，一时间我的桌子上就充满了BNGI的气息。



PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014年3月					
19日	JUMP全明星大乱斗	Jスターズビクトリーパーサス	BNGI	动作	日版
20日	战国无双4	战国无双4	Koei Tecmo	动作	日版
20日	职业棒球之魂2014	プロ野球スピリッツ2014	Konami	体育	日版
27日	胜利赛马8	ウイニングポスト8	Koei Tecmo	模拟经营	日版
27日	爱夏的工作室Plus 贵族的大地炼金术士	ア-シャのアトリエPlus-貴族の大地の炼金术士-	Gust	角色扮演	日版
27日	初音未来 歌姬计划 F2	初音ミク -Project DIVA- F 2nd	SEGA	音乐	日版
2014年4月					
8日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
10日	我们没有翅膀	俺たちに翼はない	Spb	文字冒险	日版
10日	魔都红色游击队	魔都红色游击队	Ac System Works	文字冒险	日版
10日	第3次超级机器人大战Z 时狱篇	第3次スーパーロボット大戦Z 时狱篇	BNGI	策略角色扮演	日版
24日	刀剑神域 虚空の碎片	ソードアート・オンライン-ネーフラグメント-	BNGI	角色扮演	日版
24日	限界凸记 萌之编年史	限界凸記 モエロクロニクル	Compile Heart	角色扮演	日版
24日	苍翼默示录 刻之幻影	ブレイブルー クロノファンタズマ	Ac System Works	格斗	日版
4月内	自然法则	NAIURAL DOCTRINE	角川 Games	策略角色扮演	日版
2014年5月					
6日	战神 1+2 高清合集	God of War Collection	SCE	动作	美版
22日	出包女王 Darkness 战斗狂欢	To LOVEもーとらびーダークネスバリエーション	FuRyu	动作	日版
29日	超女神信仰 女神之心	超女神信仰 ノワール 女神ブラックハート	Compile Heart	策略角色扮演	日版
31日	边境之地 2	Borderlands 2	SCE	角色扮演	美版

XBOX ONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014年3月					
18日	潜龙谍影V 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版
2014年4月					
8日	Kinect 运动大会 强手如林	Kinect Sports Rivals	Microsoft	体育	美版
8日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
30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					
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

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014年3月					
14日	新耀西岛	Yoshi's New Island	Nintendo	动作	美版
20日	英雄银行	ヒーローバンク	SEGA	角色扮演	日版
20日	马里奥派对 海上乐园	マリオパーティ アイランドツアー	Nintendo	益智	日版
27日	新 Loveplus+	NEW ラブプラス+	Konami	模拟育成	日版
2014年4月					
8日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
17日	逆转裁判 123 成步堂精选集	逆转裁判 123 成歩堂セレクション	Capcom	文字冒险	日版
17日	名侦探柯南 幻影狂想曲	名探偵コナン ファンタム狂想曲 (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ー -カーテンコール	Square Enix	音乐	日版
24日	冒险岛 命运的少女	メイプルストリー 命の少女	SEGA	动作角色扮演	日版
2014年5月					
1日	马里奥高尔夫 世界旅行	マリオゴルフ ワールドツアー	Nintendo	体育	日版
2014年6月					
5日	女神异闻录 Q 迷宮之影	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	バックワールド	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

03.19 JUMP 全明星大乱斗

多机种 ■ BNGI  
动作 ■ 对应机种为: PS3、PSV



本作是日本知名漫画杂志《周刊少年JUMP》创刊45周年以及《V JUMP》创刊20周年的纪念作品。游戏是一款2对2的乱斗动作游戏，玩家和队友各自选择一名角色，另外再选一名援护角色进行战斗。游戏收录的《JUMP》上连载的32部作品，角色总数多达52名。角色们自身的标志招式不仅都有还原，部分角色之间还可以跨作品使出梦幻的连携攻击。利用网络功能可以跟轻松地跟世界各地的玩家进行对战，此外，单机要素还收录了名为“J冒险”的原创剧情模式，内容相当丰富。

03.20 战国无双4

多机种 ■ Koei Tecmo  
动作 ■ 对应机种为 PS3、PSV



作为“战国无双”系列“十周年纪念作”，本作从公布之初就备受各方关注。在登场人物方面，本作更是加入了包括真田幸之、大谷吉继等诸多新角色，登场角色多达55人。“无双演舞”模式分为了“地方篇”与“天下统一篇”两个部分，分别以史实和天下统一以便让玩家从不同的角度领略作品的魅力。角色的成长系统与战斗特性也都有大幅度进化，新加入了在战场上即时切换操作角色的功能，同时也实现了移动时能够立即上马等功能，让玩家的战斗操作变得更加得心应手。

03.21 无名英雄 再来者

PS4 ■ SCE  
动作冒险 ■ 无对应周边



作为PS4平台上为数不多的独占作品，游戏自公布以来就受到玩家们的强烈关注。本作的主角不再是系列前两作的柯尔，迪尔辛将继承无名英雄称号，在已经被完全控制的西雅图和DUP组织展开激烈的斗争，作为首次登录次世代的“无名英雄”系列新作，游戏无论从画面还是游戏性上有了质的飞跃，制作人力图为玩家带来一款真实的沙箱游戏。游戏的人设也非常符合系列的风格，主角迪尔辛有着崇尚自由的性格，帅气的人物外形配合无比华丽的超能力，一定会让本作在次世代平台上大放异彩。



神风恶忍死而复生，赛博之刃所向无敌。  
机械之躯勇猛无惧，血染之剑斩尽亡魂。

# 刃忍者龙剑传 Z

Yaiba: Ninja Gaiden Z

机种：PS3、X360

类型：动作

发行商：Koei Tecmo

发售日：2014年3月18日



2014年4月A | 176页+DVD光盘

-强作袭来-

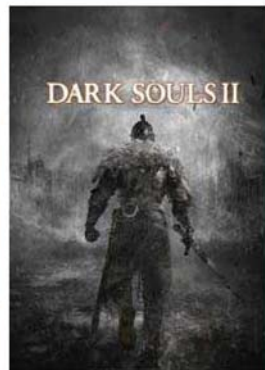
# 泰坦天降

深度特稿与重磅攻略霸气登场

-重点游戏-

潜龙谍影V 原爆点  
战国无双4 黑暗之魂II  
刃 忍者龙剑传Z

## 4月上旬 全国上市



## PS3专辑

Vol.25

大16开224页+DVD光盘

-八大豪华攻略呈献-

## 最终幻想 X/X-2 高清重制版 中文版

战国BASARA 4|秋叶原之旅|恶魔城 暗影之王2  
机动战士高达 EXTREME VS. 完全爆发|龙背上的骑兵3|泪洒三重冠 II 霸王的末裔

-特企集结-

## SCE二十周年纪念 最强原创力量成长记

# 3月28日全国上市

 春季游戏狂潮袭来  
精品攻略大集结!

## 口袋玩家 Vol.75

224页32开+DVD光盘+精美赠品

-游戏看台-  
口袋妖怪对战方块  
-特别企划-  
漫谈《口袋妖怪》  
非官方对战规则  
-研究所-  
口袋妖怪详尽分析  
与大自然共生的仙灵

光盘收录:2014剧场版特报(2)、《口袋妖怪战斗方块》视频  
以及《XY》、《AG》、《起源》

精美赠品:小拳石、隆隆石、隆隆岩方块纸模

## 3月20日 全国上市

电子版请登陆koudai.dooland.com购买

## 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>