

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



夏日的一抹清凉
游戏泳装看过来

特别企划

PS4

的诞生秘密
失落的名作与崛起的新星
失落的星球3 制作人专访

新闻专题

Eidos蒙特利尔创始人谈SE内乱
「行」背后的音乐之旅
游戏史上最大考古挖掘计划启动

热点追踪

龙之皇冠
职业分析 + BOSS 攻略 + 混沌迷宫
杀手已死
系统解析 + 流程指南

攻略透解

前线狙击
崛起 罗马之子
无双大蛇 2 终极版
蝙蝠侠 阿克汉姆起源
死或生 5 终极版
阿卡迪亚斯的战姬
仙乐传说 混合包

特快专递
魔女与百骑兵

2013.8B 定价: RMB 14.00

ISSN 1008-0600



Gamehal

龙之皇冠评测 + 单刷最终BOSS演示

生化奇兵 无限 云端争锋DLC评测

植松伸夫&田中公平 香港音乐会独家专访

弑神盛宴前奏 噬神者2 试玩演示

但丁 地狱 二周目邪道最速

游戏新作集锦 皇牌空战 无限 | 妖圣剑士 F | 蝙蝠侠 阿克汉姆起源 生化奇兵 无限 | 失落的星球 3 | JUMP 明星大乱斗 圣斗士星矢 勇士 | 索尼子 育成计划



本期 赠品

美人专属 精美凉扇

A dynamic action scene from the game Titanfall. In the center, a character in a dark, tactical suit with a red visor is firing a weapon. To the right, a large, heavily armored Titan is engaged in combat, with bright orange and yellow fire and sparks erupting from its side. In the background, a blue and white Titan is flying through a hazy, industrial sky. The overall atmosphere is one of intense, futuristic warfare.

体验未来战士飞檐走壁式的立体战争 感受泰坦战甲摧枯拉朽般的强大火力

超越《COD》的超爽快网络对战，尽在
《Titanfall》的全新网战之中！

泰坦天降
Titanfall

机种：X360/Xbox One

类型：主视角射击

发行：EA

发售日：预定2014年第一季度



P52 攻略透解
龙之皇冠

P68 攻略透解
杀手已死

总第 328 期

8B

COVER STAFF

封面用图：杀手已死
封面设计：anubis

©GRASSHOPPER MANUFACTURE INC.



读编交流

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



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn



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

ucg.dooland.com

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



收藏者：

收藏日期：

本期主打

特别企划

P26



PS4开发者访谈



P8 热点追踪
Eidos蒙特利尔创始人谈SE内乱



P32 CAPCOM@UCG
失落的名作与崛起的新星 《失落的星球3》制作人专访



P36 前线狙击
死或生5 终极版

新闻资讯

游戏情报站	4
热点追踪	
Eidos 蒙特利尔创始人谈 SE 内乱	8
《行》背后的音乐之旅	10
20 岁的虚拟现实开拓者	11
游戏史上最大考古挖掘计划启动	12
进击最前线	14
排行榜	18
黄金眼	24
新闻专题	
PS4 开发者访谈	26
PS电玩大本营	31
CAPCOM@UCG	
失落的名作与崛起的新星	32
《失落的星球3》制作人专访	
罪恶帮派	34
前线狙击	
死或生 5 终极版	36
仙乐传说 混合包	40
崛起 罗马之子	42
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	44
无双大蛇 2 终极版	46
阿卡迪亚斯的战姬	48

实用技术

游戏进行时	51
攻略透解	
龙之皇冠	52
杀手已死	68
特快专递	
噬神者 2 试玩版	77
魔女与百骑兵	80
3DS应援团	84
VITA命	86
360 STYLE	88
PS3 CLUB	90
成就奖杯堂	92

游戏文化

多边共享	96
游戏姬	98
特别企划	
夏日的一抹清凉	100
游戏泳装看过来	
自由谈	108

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或引用本刊内容。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《最高人民法院于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不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

大合奏！乐团兄弟 P	14
逆转裁判 5	25
索尼子育成计划	16
游戏王 ZEXAL 激突！决斗嘉年华	17

PS3

阿卡迪亚斯的战姬	48
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	44
彩虹天空	17
火星战记	25
解放少女 SIN	17
龙之皇冠	24 52
魔女与百骑兵	24 80
墨西哥英雄大冒险	25
奇诺冲突 II	25
杀手已死	24 68
生化奇兵 无限	25
死或生 5 终极版	36
无双大蛇 2 终极版	46
仙乐传说 混合包	40
新·萝萝娜的工作室	14
起始的物语 艾兰德的炼金术士	15
御姐武戏 Z 神乐 With NoNoNo!	15
云莓王国	25

PSP

your diary+	15
超级机器人大大战 OE	51
金色琴弦 3 另一片天空	16
神南 / 至诚馆 / 天音学园	
噬神者 2 试玩版	77
我女朋友的表与里	16

PSV

彩虹天空	17
龙之皇冠	24 52
噬神者 2 试玩版	77
无双大蛇 2 终极版	46
新·萝萝娜的工作室	14
起始的物语 艾兰德的炼金术士	15
月英学园 -kou-	15

Wii U

蝙蝠侠 阿克汉姆起源	44
------------	----

X360

蝙蝠侠 阿克汉姆起源	44
环太平洋	25
火星战记	25
奇诺冲突 II	25
杀手已死	24 68
生化奇兵 无限	25
死或生 5 终极版	36
云莓王国	25

Xbox One

崛起 罗马之子	42
---------	----

Gamehalo

本期 Gamehalo 为在线版，可在土豆网免费观看全部内容，网址如下（或在土豆网搜索“UCG 328”）
http://www.tudou.com/plcover/uqbG2ToKJZQ/



视频黄金眼 《龙之皇冠》评测+ 单刷最终BOSS演示



圣斗士星矢



热血最强 《但丁地狱》 二周目邪道最速



视频黄金眼 《生化奇兵 无限》 云端争锋DLC评测



皇牌空战 无限

JUMP明星大乱斗

视频黄金眼 《龙之皇冠》评测+ 单刷最终BOSS演示

《生化奇兵 无限》 云端争锋DLC评测

热血最强 《但丁地狱》 二周目邪道最速

特别收录 植松伸夫&田中公平 香港音乐会独家专访

游戏试玩 弑神盛宴前奏 《噬神者2》试玩演示

游戏试玩

- 皇牌空战 无限
- 妖圣战士F
- 蝙蝠侠 阿克汉姆起源
- 生化奇兵 无限
- 失落的星球3
- JUMP明星大乱斗
- 圣斗士星矢 勇士
- 索尼子 育成计划

电影前线 四十七浪人



游戏试玩 弑神盛宴前奏 《噬神者2》试玩演示



特别收录 植松伸夫&田中公平 香港音乐会独家专访



电影前线 四十七浪人

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的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

① 杀手已死	角川Games	② 动作	③
④ 多机种	Killer is Dead	⑤ 日版	⑥
	2013年8月1日	⑦ 本地1人	⑧ 7200日元
	对应机种为PS3和X360	⑨	⑩ 对应玩家年龄：18岁以上

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

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

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

主管：甘肃省科学技术协会
 出版：游戏实用技术杂志社
 通信地址：兰州市政家庄邮局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

总顾问：李子奇
 总编：司马
 编辑部主任：王义
 印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
 责任编辑：王梓
 责编助理：黄贇帆

编委：冯健
 王锐愚
 衣山川
 江浩

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

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
 国内统一刊号：CN62-1137/TN
 订户：全国各地邮政局
 邮发代号：54-98
 出版日期：2013年8月16日
 定价：人民币14.00元

为客户而生 移动智造

中国移动M701、M601手机 2013年8月荣耀登场



AD-31-003-007



中国移动M701

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



中国移动M601

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

大品牌 优服务 好网络 全应用

我们投入百分百的热情与智慧，将优质网络、创新设计、多彩应用、贴心服务融于一体，研制出中国移动自主品牌手机，一切只为您——7亿客户中不可或缺的一员，智造更精彩的移动互联网生活。中国移动M701、M601，为7亿客户而生，2013年8月荣耀登场，敬请期待！

各大营业厅有售 登录中国移动手机商城 phone139.com
或中国移动天猫官方旗舰店 10086.tmall.com 在线购买

www.szlai.com 更多计算机期刊



引领 3G 生活



游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

本期大事记

DIGEST

7.26 Activision Blizzard 宣布将以近 82 亿美元的价格从其母公司 Vivendi 集团回购全部股份，从此成为一家独立公司，其首席执行官 Bobby Kotick 将成为大股东。

7.26 在 Siggraph 全球图形技术大会上，Nvidia 展示了在次世代手机 GPU 上运行的虚幻引擎 4 游戏 DEMO。

7.27 有消息称 PS4 的操作系统将占用 3.5GB 内存，游戏实际可用内存只有 4.5GB。

7.31 任天堂公布了第一财季的财报，该季度 Wii U 全球销量只有 16 万台。不过在 3DS 的推动下，任天堂终于结束亏损，实现 8800 万日元的净利润。

8.02 微软透露 Xbox One 的规格有所调整，GPU 频率从 800MHz 提高到 853MHz。

8.05 Index 集团宣布将进行资产变卖，世嘉有意收购其下属的 Atlus 公司。

8.06 Square Enix 宣布第一财季继续亏损 4.93 亿日元，目前正在评估其正在开发的所有游戏，可能会有项目被取消。

我们已经想到（刺客信条）在哪里结束，如何结束。

《刺客信条 IV》导演 Ashraf Ismail 透露，育碧已经想好如何终结“《刺客信条》系列”，但是按照 CEO Yves Guillemot 的要求，仍然会一年一年地将游戏做下去。



业界声音

在截至 2014 年 3 月 31 日的这个新财年，我们将努力重获“任天堂式”利润。



任天堂社长岩田聪表示，下半年将会有大量“迷人大作”上市，有望重获其辉煌时期的盈利水平。

业界声音

动视暴雪 82 亿美元“赎身”

7 月 26 日，Activision Blizzard 宣布将从其母公司 Vivendi 集团回购大部分股份，从此成为一家独立游戏公司。这次股份回购行动是由 AB 首席执行官 Bobby Kotick 一手策划操作的，由他和他的朋友 Brian Kelly 控股的一家投资公司将以 23.4 亿美元从 Vivendi 手中回购 1.72 亿股份，而 AB 自身将以 58.3 亿美元从 Vivendi 回购 4.29 亿股份。这次“赎身”之后，AB 将成为真正由 Bobby Kotick 掌控的独立公司。不过法国 Vivendi 集团仍然持有 8300 万股的股份，占 AB 总股份 12% 的份额。

Bobby Kotick 在声明中说：“这次交易对 AB 及其所有股东来说都是一个巨大的机会，我们将变得更强大，我们是一家有着最佳品牌组合的独立公司。我们将利用金融市场的优势，同时手头上仍然保持 30 亿美元以上的现金，确保财务的稳健。”

作为全球最大的第三方游戏发行商，AB 一直保持出色的经营业绩。但是从去年 7 月开始，拥有其 61% 股份（7.02 亿股）的母公司 Vivendi 就表示要甩卖其所持有的大部分 AB 股票，但是愿意接手的机构不多，之前已经有传闻称 AB 可能会自己接手。至于 Vivendi 抛售 AB 的原因，主要是其自身经营状况不佳，目前共欠外债 173 亿美元，因此只能通过甩卖 AB 偿债。

此消息发布当日，AB 已发行股票数为 11.5 亿股，当日其每股股价为 15.18 美元，而 AB 的回购价格为 13.6 美元每股，相当于折价 10% 回购。AB 的收购资金包括 12 亿美元的自有现金，以及来自花旗银行、美林

集团和 JP 摩根的 46 亿美元贷款。本次回购交易预计将于 2013 年 9 月底完成。

8 月 6 日，AB 股东之一的 Todd Miller 向法院提出诉讼，指控 Bobby Kotick 和 Brian Kelly 领导的投资公司 ASAS II LP 违反了信托责任，浪费公司资产，意图在回购操作中谋取私利。Todd 认为，ASAS II LP 以低于市价 10% 的价格回购了 1.72 亿股的股份，从中赚取了 6.44 亿美元，并以 24.9% 的持股比例成为最大股东。Todd 质疑两位高层试图借此“篡夺”AB 集团。关于本案的进展，请关注本刊的后续报道。



OS 臃肿，PS4 游戏可用内存腰斩？

最近英国 Eurogamer 网站曝光的一份文件显示，虽然 PS4 采用了 8GB 的 GDDR5 内存，但是其中的 3.5GB 留给了操作系统，游戏可用的只有 4.5GB。还有进一步的消息指出，除了 4.5GB 的内存外，还有 1GB 是所谓的“灵活内存”，可以根据情况从操作系统预留的内存中调用。

目前的 PS4 游戏开发工具包中有一个“游戏内存预算模式”，其中有“普通”和“大量”两种模式。普

通模式下的可用内存就是 4.5GB，在“大量”模式下可用内存可以提高到 5.25GB。

此前索尼的官方资料中显示，PS4 操作系统占用的内存只有 512MB，不过这份资料来自 PS4 暂定为内存 4GB 时的技术构造。无论如何，PS4 操作系统的内存占用量高达 3.5GB 确实大大出乎人们的意料。要知道在 PC 上，Windows 所占用的内存也不到 1GB。PS4 操作系统大量占用内存，意味着索尼对于在游戏运行的同时运行后台应用有很大的野心，实现游戏时各种应用之间的无缝转换。

对于 PS4 游戏可用内存只有 4.5GB 的说法，索尼内部人士后来出面表示传闻不实，但是并未具体指出 PS4 游戏可用内存究竟有多少。而正在开发 PS4 游戏的 Vblank Entertainment 开发主管 Brian Provinciano 表示 Eurogamer 的报道“绝对是错的”，他表示 PS4 存在“直接内存”与“灵活内存”，目前正在开发的个别游戏使用了 6GB 的内存。



Wii U销量跌入冰点,3DS力挽狂澜

任天堂于7月31日正式公布了本财年第一季度(4月1日至6月30日)的财报,在这3个月里,Wii U的全球销量只有16万台,软件总销量也只有103万套,令人大失所望。Wii U的销量甚至大大低于Wii——该季度Wii的全球销量为21万台。

任天堂表示,第一财季Wii U销量不佳的主要原因是大作数量太少,这是因为Wii U大作将集中于今年下半年发售,届时软硬件数量都将大幅提升。

尽管Wii U持续疲软,3DS多款大作的发售极大地改善了任天堂的处境。《跃出!动物之森》在欧美销量喜人,不到一个月就卖出了119万套;《路易鬼屋大冒险》该季度全球销量为143万套,其中95万套来自欧美。而《朋友聚集》在日本的销量为139万套。这些大作推动3DS在该季度全球销量达到140万台,其中将近100万台为3DS XL。

在3DS软硬件畅销的推动下,本财年第一季度任天堂终于实现扭亏为盈,净利润为8800万日元,而去年同期为净亏损1.76亿日元。连续两年亏损之后,目前岩田聪为本财年设定了盈利1000亿日元的目标。



《刺客信条IV》PS系平台专属任务



PSV版《刺客信条III 解放》的主角艾芙琳将回归《刺客信条IV 黑旗》,但仅限于PS3和PS4版,《刺客信条III 解放》的编剧Jill Murray将为本作中艾芙琳的专属任务撰写剧本。

《刺客信条IV 黑旗》的艾芙琳任务将延续《刺客信条III 解放》的故事,这些仅属于PS3和PS4版的独占内容游戏流程大约在1小时左右,分为三个任务。



《横行霸道V》确认有中文语言支持

在RockStar的官网问答区中,有官方发言人回答了《横行霸道V》所支持语言和锁区的情况,其中PS3版全部为全区游戏,北美亚洲版将有繁体中文语言支持。

X360版中只有日版锁区,全球版本是全区,而且支持中文语言。因为PS3的北美亚洲版和X360的全球版均支持中文语言,意味着玩家们可以第一时间玩上中文版。

世嘉欲收购Atlus

彭博财经社日本分社日前报道,陷入财务困境的Index集团公司(Atlus母公司)即将变卖资产,目前已经有20多家公司对收购其资产表示感兴趣。Index下属的Atlus是竞拍者的主要目标。Sega Sammy对于收购Atlus表示了强烈兴趣,尤其是对Atlus在北美强大的游戏本地化团队。据知情者透露,最终中标者可能要支付200多亿日元。竞拍结果可能会在本月内公开。

今年6月份,Index爆出财务造假丑闻。8月初,Index的股票从东京证券交易所摘牌。不过母公司的困境目前并未影响到Atlus的业务运作。



新闻短波

INFO

《撕纸小邮差》延期

Media Molecule日前宣布,原定于10月中旬发售的PSV创意新作《撕纸小邮差》将延期到11月22日发售。

Xbox One手柄售价

微软日前确认,Xbox One无线手柄的定价为60美元,无线手柄与充电包的套装定价75美元,充电套装单独售价为25美元。

《星球前线》复活

EA近日正式宣布,“《星球大战 战斗前线》系列”将会复活,首款游戏预计将于2015年夏季发售,与迪士尼的电影版《星球大战7》同步推出。



《火影 终极风暴3》中文版

台湾万代南梦宫于7月27日在台北举办了“火影忍者 疾风传 全球首部展”,邀请系列游戏制作人佐佐木夕介出席。在活动中,制作人宣布将于今年冬季推出PS3版《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3》的中文版。

Insomniac开发“坏恐龙”

《瑞奇与叮当》开发商Insomniac公司最近向美国专利商标局提交了一份商标申请,其名为“坏恐龙(Bad Dinosaurs)”。从名字推断,似乎是一款低龄向游戏。

TGS将发布PS4详情

东京游戏展主办方CESA日前公布了TGS2013的基调演讲内容,其中最值得关注的是SCE社长Andrew House将发表基调演讲,名为“PS4创造的世界”,届时将进一步公开PS4的详情与相关日系新作。Andrew House的基调演讲将于9月19日上午发表。

中裕司新作再现

“索尼克之父”中裕司在2011年公开了其成立的PROPE公司开发的Wii/3DS新作《天空机士罗迪亚》,但是此后便销声匿迹。近日负责发行的角川GAMES方面确认,本作仍在顺利制作中,目前完成度已达7成。此前本作是以Wii版为主,但是目前已经变成以3DS版为主力。



新闻短波

INFO

次世代《古墓丽影》开发中

Square Enix 欧洲分公司 CEO Phil Rogers 日前透露, 面向次世代主机的《古墓丽影》新作已经在开发中。

日本3DS擦肩中继所

任天堂于8月6日宣布, 即日起在日本全国设置的任天堂网络热点区域提供3DS“擦肩通讯中继所”服务, 可将途经该中继所的3DS玩家主机上的擦肩通信资料暂存下来, 最长可保留8小时。下个持有3DS主机的玩家经过时, 就会收到上个玩家留下的擦肩信息, 从而增加擦肩通信的几率。



《街霸5》2018年见

Capcom 制作人浚野智章日前表示,《街霸 V》与前作相隔6年时间,《街霸 IV》则是相隔9年,预计《街霸 V》要到2018年才会上市。

《进击的巨人》登陆3DS

继手游版之后,《进击的巨人》正式宣布将于年内推出3DS版同名游戏,由Spike Chunsoft发行。



《未知海域》新作开发中

《迷失》、《指环王》等片的演员 Dominic Monaghan 日前透露,《未知海域》的新作正在开发中, 他对该作感到极为兴奋。

亚马逊进军主机市场

据报道, 全球电商巨头亚马逊正在开发一款使用安卓系统的电视游戏机, 预计将于今年年底发售。该主机将利用亚马逊 Kindle Fire 平板电脑的丰富应用, 并带有自己的专用手柄。

《最终幻想》不是正在死亡, 而是已经死亡。



最近《闪电归来》主创人员大谈闪电的胸部从C罩杯增加到了D罩杯, 还加入了乳摇功能。对此《连线》杂志著名编辑 Chris Kohler 表示严重失望, 认为这是黔驴技穷的表现, 说明《FF》已经变成一个小众向、宅男向的游戏系列。他的这一言论获得了全球广大媒体的普遍支持。

业界声音

Xbox One规格小幅提升,GPU增速

主机上市半年前, 内部规格还在不断发生轻微变化的案例并不鲜见, 从PS3到Wii U都是如此。据报道, Xbox One 自从E3展上亮相之后, 其内部构造也发生了一定的变化。Xbox 副总裁 Marc Whitten 透露, 最重要的一点是 GPU 的速度已经被小幅度提升。

据 Whitten 所说, Xbox One 的 GPU 速度已经从 800MHz 提高到 853MHz。id Software 的 John Carmack 认为, 现在 Xbox One 和 PS4 的性能已经大体相当。



X1可用于开发游戏,并实现“自助发行”



微软日前宣布, 将在 Xbox One 上推出自助发行功能, Xbox 副总裁 Marc Whitten 说: “我们的理念是所有人都能成为游戏创作者, 每一台 Xbox One 都可以用来开发游戏, 每一款游戏都可以利用 Xbox One 和 Xbox LIVE 的所有功能。这就是自助发行功能。” 该服务的详情将在8月份德国科隆 GamesCom 游戏展期间公布。

据 Whitten 所说, 今后独立游戏开发者与业务爱好者们可以将 Xbox One 当做游戏开发机来用。毕竟 Xbox One 是基于 X86 架构, 开放性很高。而把主机直接变成开发机, 也可以帮助独立开发者节约成本。有意使用 Xbox One 开发并发行游戏的开发者, 只要到一个相关网站注册, 并对主机进行设置即可。然后可以下载开发工具包, 在电脑上编辑源代码并传输到 Xbox One。

手机将支持虚幻引擎4

近日在加州阿纳海姆召开的 Siggraph 全球图形技术大会上, Nvidia 展示了对应次世代手机 GPU 的虚幻引擎 4。Nvidia 公开的 DEMO 名为 “Project Logan”, 其人物面部的逼真度已经达到了次世代主机的水准。

Nvidia 将全面支持 OpenGL 4.3 功能组, 其移动图形技术基于新一代 PC 显卡 “Kepler” 的图形架构, Epic Games 做的 PC 版虚幻引擎 4 惊人演示 DEMO 就是基于此架构之上。今后游戏开发商可以将其最新次世代大作同时移植到智能手机、平板电脑、PS4、X1、PC 和 Mac 上, 未来的手机游戏也将实现与次世代主机相当的惊人游戏画面。



微软头戴式游戏显示器

近日微软的一份专利资料在网上曝光。这是一种“可用于多人游戏的头戴式显示器”, 它能够接收语音指令, 能够定位追踪玩家的眼球移动, 能够计算纵深度, 能够识别其他玩家的面部。通过面部识别功能, 你可以邀请认识的好友加入多人游戏, 也可以接受好友的邀请。



《龙之皇冠》出货30万

Atlus 宣布,《龙之皇冠》PS3/PSV 两个版本在日本的出货量已经超过 30 万套。另据 Vanillaware 透露, 本作是其公司成立以来制作成本最高的一款游戏, 开发成本首次迈过了 1 亿日元大关。对于本作能够顺利准时交付, Vanillaware 表示非常欣慰。

PSV/PS4套装售500美元?

Machinima 网站援引某内部知情人士的消息, 索尼正准备推出一个 PSV 与 PS4 同捆的主机套装, 预定于 2013 年末上市, 零售价为 500 美元左右。

目前 PSV 的零售价为 250 美元, 标准版 PS4 预定售价 399 美元, 500 美元的套装价格可以说是非常超值。

SE持续亏损,将取消多款游戏

Square Enix的业绩正在持续恶化中。8月6日, Square Enix发布了本财年第一财季(截至6月30日)的财报。该季度, Square Enix 总营业收入为241亿日元,去年同期为249亿日元。季度净亏损额为4.93亿日元,虽然仍在亏损,不过比起去年同期的巨亏20.7亿日元已经改善了许多。

在第一财季,包含游戏事业在内的SE数字娱乐部门净销售收入为116亿日元。SE承认由于当期缺乏大作,其家用机游戏的表现十分“疲软”。不过网页游戏和手机

游戏“取得了顺利的进展”。

为优化经营情况、降低风险,SE目前正在内部进行“全面评估”,正在开发的全部游戏都要经过高层对于其游戏品质与盈利前景的深入评估,无法通过评估考核的游戏项目将会被取消。SE在声明中说:“为了应对游戏行业最近的环境变化,本集团在开发方针上进行了改变,对所有正在开发的游戏进行了一次全面评估。”在这次评估之后取消的游戏项目,预计会在财报中记录为16亿日元的“额外损失”。



新闻资讯
游戏情报站

索尼将拍摄《GT赛车》电影版

依靠索尼电影制片厂在电影行业里的地位,多部游戏大作通过索尼实现了电影化。现在又有一个索尼第一方的游戏系列可能改编为电影——这是索尼最重要的游戏系列,却也是所有人万万想不到会电影化的游戏。

据报道,索尼正在筹拍《GT赛车》的电影版,将由电影《五十度灰》的制片人Mike De Luca和Dana Brunetti监制。随着“速度与激情”系列的持续大热,赛车题材电影被全面引爆。除了《GT赛车》外,EA的《极品飞车》也将通过梦工厂拍摄电影版。



3A大作的开发成本越来越高,这将会最终扼杀创新。



美女制作人、育碧多伦多工作室主管婕德·雷蒙德日前表示,人们对3A大作的期望值越来越高,主机性能在变强,团队规模在变大,成本很难控制。每次开发3A大作,成本可能要达到1亿美元以上,这让开发团队很难冒险尝试创新。

业界声音

有图有真相

SCENE

■无节肢马里奥

▲马里奥与路易将化身无节肢人! Wii U版《雷曼 传奇》中,将会出现马里奥与路易的服装。看来任天堂为了安抚育碧下了不少工夫哦!



■FFX-2 最终任务

▶最近网上泄露的截图显示,《最终幻想X-2 高清版》中,将会收录当初在国际版中收录的“最终任务”。不过有传闻说本作可能会延期发售。



■可口可乐PS全明星

▶曾被报以厚望的《PS全明星大乱斗》商业上以失败告终,但玩家仍然有机会看到这些PS全明星们齐聚一堂!索尼与可口可乐合作,推出了以零度可乐为主题的《PS全明星岛》。令人意外的是,本作将会是一款OS、安卓系统的手机游戏。



■TLOU的另一种结局

▶顽皮狗最近曝光了《最后的生还者》的机密设定图,该图显示了原本策划的一种令人意外的游戏结局……



热点追踪

NEWS REVIEW

深度解读业界动向 全面剖析要闻因果

Eidos蒙特利尔 创始人谈SE内乱

史上最严峻的亏损

已经导致 SE 最高层陷入慌乱

慌乱、困惑、恐惧。在 Square Enix 史上最恶劣的财报公布之后，日本总部与旗下的所有工作室一片骚乱。陷入苦战之中的 SE 开始启动各种改革新战略，其中许多秘密新举措令内部员工们感到困惑。最近刚刚离职的 Eidos 蒙特利尔创始人 Stephane D'Astous 表示，令人失望的改革举措是他离去的主要原因。

“显然我们的上个财年很糟糕，我估计 SE 欧洲的高管们都慌了，他们不知道该如何进行改革，过了很久之后总部那边才出来了一点消息。” D'Astous 说。不幸的是 SE 旗下的各工作室高层并未参与到整个公司范围的新战略规划。

不过其实 D'Astous 并不反对改革，SE 显然需要进行一次大手术。“这一年我们往市场上投放了 3 个 3A 级大作，虽然游戏阵容很强，业界评价也很高，我们仍然无法达成财政目标，这让很多人摇头。财报出来的时候，我们都惊呆了。”

SE 的变革

D'Astous 认为，SE 需要学习的是如何销售他们的游戏，他认为这些游戏的销量潜力完全没有被发挥出来，并且用点评棒球赛的方式来形容上一个财年：“去年本来应该是我们本垒打的季节，但是我们一个本垒打都没有，可能有一个双杀或者三杀，但是没有本垒打。”

总的来说，D'Astous 理解总部高层的苦衷，在巨大的压力之下，改变在所难免。

Square Enix 收购 Eidos 至今

已有四年时间，但这两家公司基本上仍然保持独立。D'Astous 说：“Square Enix 正处在窘迫的境地，必须要做出一些妥协，过去不能投资的地方也要投。公司内部非常缺乏交流。”

随着公司业绩急转直下，多名高层离职。Square Enix 美国分公司

首席执行官 Mike Fischer 在不久前离职。D'Astous 说：“我们长久以来在那个地区做得很差，很多游戏销量目标落空。我认为在 Mike Fischer 的领导下那里做了很多实验，主要是在手游方面，但是并未成功，因为他们基本不负责做游戏，而是负责发行。”

而对于 Eidos 来说情况则不太一样，由于近年来的几款主要大作表现都不错，因此 SE 的新政不会对其造成太大的打击，但是因为市场环境的激变，Eidos 也不得不重新考虑产品策略。“Eidos 自从诞生以来就有起有落，他们有很棒很棒的游戏系列。在我看来内容为王。我知道这种逻辑如今已经遭到挑战，现在消费者需要的是免费游戏。但长远来说还是内容质量决定的，只是中间需要进行一些调整。在游戏开发层面我很自信。”

D'Astous 在离职前几个月强势推进公司进行改革，并对总部方面表示，如果不改变其新战略，他就会辞职。从 3 月份开始，他与日本总部之间进行了激烈的争吵，关系变得十分紧张。SE 总部推行的是自上而下的改革政策，而 D'Astous 认为应该是由各个部门以及工作室的负责人与上层一起制定改革计划。

稳健经营

从 Eidos 蒙特利尔总部 6 楼的玻璃窗往外看，你马上就会明白《杀出重围 人类革命》那座八角形的建筑灵感从何而来。在街道的另一面，有一座锈迹斑斑的高层建筑，工作室里的所有美工和策划都能清楚地看到。只要给它加上一层金边，那表情阴郁的墨镜男形象就会在你的脑海中浮现出来。

蒙特利尔对 Eidos 的吸引力表现在许多方面，政府的支持、大量的游戏业人才以及欧洲与北美洲文化的交融，都是 2006 年 Eidos 决



▲《杀出重围 人类革命》的成功让 D'Astous 在 SE 高层面前拥有了更多的话语权。

www.sz119.com 电子竞技月刊

定跨越大西洋来到这里的考虑因素。当时 Stephane D'Astous 还在蒙特利尔最大的游戏公司工作——也就是育碧，他在蒙特利尔游戏峰会期间遇到了前来考察的 Eidos 高层，当时他们还没有决定是在蒙特利尔、温哥华还是奥斯汀开设工作室。

2007 年 1 月，Eidos 决定选址蒙特利尔之后，次月就对外公布，并招募了 D'Astous 作为工作室总裁，他清楚记得那一天是 2007 年 2 月 15 日。

D'Astous 从家中的地下室开始，4 个月之后在一栋写字楼的第 10 层找了一间小办公室，之后公司规模一步步扩大，基本上是每年增加一层楼的办公面积。比起 THQ 和华纳等公司一到蒙特利尔就直接盖一栋写字楼的大手笔做法，Eidos 显得十分稳健。

扩大公司规模最直接有效的方法就是从其他大公司挖个制作人过来，这种人一般都有很好的工作、很高的收入，但是高薪把他们挖过来绝对值得，他们能够带来一批开发人员，在行业内也有很广阔的人脉。D'Astous 选择了 David Anfossi，此人是 D'Astous 在育碧期间招聘的，当他得知 Eidos 蒙特利尔正在开发“《杀出重围》系列”新作，他当即兴奋她表示希望加入。

Eidos 蒙特利尔的原则是只做 3A 大作，只用最好的技术，这对于招聘新成员很有帮助，毕竟所有人都希望做 3A 大作。Eidos 蒙特利尔的员工数量并不多，《杀出重围 人类革命》原计划是投入 100 名开发人员，后来增加到 142 人，而这和项目组人员动辄五六百人的育碧相比少得多。人数较少意味着项目时间就要更长，《杀出重围 人类革命》的开发周

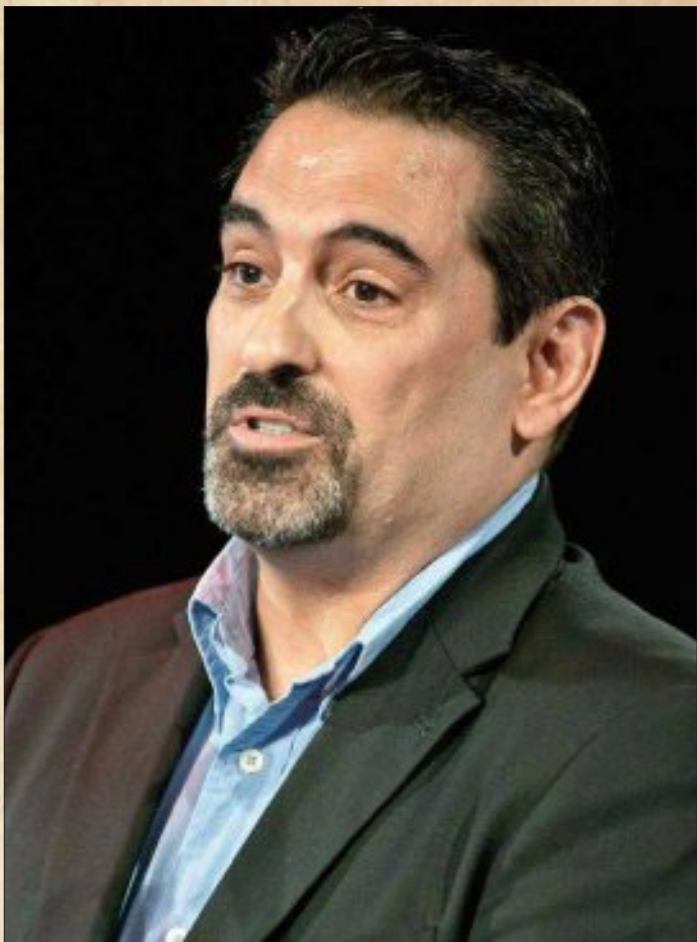
期就长达四年，但结果是令人满意的，斩获无数权威大奖。但是《神偷 4》的开发进程就没那么顺利了。

卸下重任

Eidos 蒙特利尔也为 SE 集团旗下的其他工作室提供帮助。比如《杀手 47 赦免》的开发过程中就获得了 Eidos 蒙特利尔的大力协助，因为 IO Interactive 所在的哥本哈根没有那么多游戏业人才，无法在项目进入攻坚阶段的时候随时扩招五六十人。而 Eidos 旗下的招牌开发商水晶动力工作室也同样因为区域问题而很难大幅扩张，所以 Eidos 蒙特利尔负责了《古墓丽影》多人模式的制作。本来在 SE 的项目研讨会议中，水晶动力工作室主管 Darrell Gallagher 提出将多人模式外包，但 D'Astous 主动请缨，让 Eidos 蒙特利尔组建了一个四五十人的团队，用半年时间完成了《古墓丽影》的多人部分。

除了多人模式团队外，Eidos 蒙特利尔还有 SE 的核心测试团队，以及一个研发部门。2011 年秋季，对《杀出重围 人类革命》的表现大为满意的 SE 提出可以将工作室的员工数量再增加 250 人，而那时工作室的员工数已有 350 人。D'Astous 认为一个地方的人数不宜过多，他提议划分为两个工作室。于是就诞生了一个姊妹工作室，即 Square Enix 蒙特利尔，他们接手了“《杀手 47》系列”的制作，并且共享 Eidos 蒙特利尔的 HR、IT 和财政支持。

D'Astous 对 Eidos 蒙特利尔有着深厚的感情，毕竟这是他在 2007 年一手创立的公司，他说：“我可以说是 Eidos 蒙特利尔之父，我是



▲ Stephane D'Astous 一手创办了 Eidos 蒙特利尔。

一号员工。我在地下室里工作了四个月后，我们才有了这间办公室。Eidos 蒙特利尔就是我的家，过去的六年半里有血，有汗，有泪。”

在创办蒙特利尔工作室时，D'Astous 为自己定下了两个目标：将《杀出重围》和《神偷》这两个系列重振旗鼓。2011 年发售的《杀出重围 人类革命》获得业界绝赞，D'Astous 的目标完成了一半，但是《神偷 4》陷入了苦战。“《神偷 4》做了太长时间，但是每个 3A 大作都有高潮也有低谷，我认为我是在

低谷的时候对外曝光的太多。而现在已经好很多了，新团队和制作人已经度过了最艰难的时候，现在他们做的很好。这也是我最大的遗憾，没能以工作室负责人的身份做到《神偷 4》发售。”

现在刚离开 Eidos 的 D'Astous 正在度假，对他来说，离开 Eidos 是卸下了肩头的重担。他可不愿意急着再挑起负担，所以暂时没有找份新工作的打算。“我对妻子和孩子发过誓，我会陪他们度假到 9 月份，所以在此之前我会全身心放松。”



▲如今的 Eidos 蒙特利尔工作室人丁旺盛，已经不是刚创建时可比。

◀今天的 Eidos 蒙特利尔办公区域已经变得非常广大而宽松。

《行》背后的音乐之旅

首个获得格莱美大奖的游戏音乐创作人谈秘辛

尼采说：“没有音乐，生命将会是一场错误。”而对于《行》而言，音乐就是它的生命之魂，它比《行》本身更早诞生。“在你启动游戏之前，在XMB菜单上的那段音乐，也就是游戏的第一段音乐，叫做《起源（Nascence）》——那是我在2009年初写的，也就是四年前thatgamecompany刚把这款游戏概念告诉我的那一天。那时索尼还没有确定要不要把这款游戏做下去，更没有任何游戏样品或概念图。”作曲家Austin Wintory说。

在4年前的那一天，创意总监陈星汉找到了他的老朋友Wintory，他们在学生时代合作开发了《流》。陈星汉把这位朋友带到了Santa Monica工作室，在那里陈星汉介绍了他的新作概念，不涉及任何技术层面，仅仅是一种意念上的描述——一个孤独的行者在荒漠中前行。并不是所有人都能将如此宽泛的描述变成一首音乐作品，而这正是Wintory的魔力所在。那天他开车回到自己的工作间，灵感在电光火石之间闪现，他立刻着手创作：先是一段大提琴独奏，然后竖琴声出现，接着是低音长笛。他马上叫来自己的大提琴手Tina Guo，还有长笛手Amy Tatum，他们在工作间会面，一个小时之后就把《起源》录好了。当时即兴录的这个版本就收录在最终的游戏音轨中，从未翻录过。

而这一小段音乐成为了一切的基础。

这是《行》音乐创作之旅上的神奇时刻，也是难以再现的时刻——游戏的其他曲目创作都存在许多困难。“游戏的其他部分恰恰相反，是非常循环往复的过程。我把自己逼得很紧，总觉得做出来的音乐还不够好。”

在thatgamecompany有一个笑话：如果不是不断有人阻止，可能Wintory今天还在给《行》写音乐，他会无休止地改良下去。事实上，因为对本作过于投入，Wintory变得有些当局者迷。旁观者可能看得更清楚。他们知道《行》的音乐已经做到最好——它成为首个获得格莱美大奖的游戏音乐，也获得了英国电影电视学院的最佳音乐及最佳音效大奖，以



▲如果说陈星汉还能够被视为独立游戏制作人，那作为他的老朋友，Austin Wintory就是一位独立音乐制作人。

及游戏开发者选择奖的最佳音乐奖。

Wintory通过音乐让玩家融入到游戏世界，与那种视觉上的无尽孤独感浑然一体。谈到自己的灵感来说时，Wintory说：“我靠的不是去过莫哈维沙漠的经历，或者类似的实际感受。实际上我在自己的脑海里创造了一个幻想世界，然后把它变成音乐。当你听到音乐，就好像也被带到了那个世界。这就像电影《全面回忆》一样，给你的意识中输入了从未有过的记忆。”

人与人在情感上的纠葛，是Wintory职业生涯中不变的主题，包括他为其他游戏和电影创作的音乐都是如此。在开发《行》的过程中，他游走了约旦和佩特拉，但这对他的音

乐创作并没有太大的影响。反而是有一次和20多年未见的朋友叙旧，引发了他的创作灵感。

在Wintory的职业履历中，绝大部分都是小工作室的作品，他从未参加过任何超大作项目。并不是大公司看不上他，相反，找他创作音乐的大公司大项目数不胜数，但他总觉得那些项目没有什么创造力发挥空间，他不喜欢在大项目里日复一日做相同事情的状态。对他来说，那就像“车轮子卡在了沟里”。

因为追求创新刺激，Wintory后来又与独立游戏《摩纳哥 你的就是我的》的制作人Andy Schatz合作，当时Schatz并没有打算寻找作曲家，只想找些拉格泰姆风格的音乐，花点

授权费搞定。通过一个共同的朋友，他们发现与彼此在创作理念上一拍即合。在《摩纳哥 你的就是我的》这款游戏中，Wintory进行了大胆的全新尝试，通过Andy Schatz的团队开发的音乐引擎，实现的效果是就像房间里有一个专门的钢琴师，会根据玩家的游戏情况即兴演奏。Wintory本人也在游戏里客串登场，一次是在“绅士大宅”关卡，一次是在最后的监狱里。两次露面他都是坐在钢琴后。

“坐在钢琴后面”——这样的一幕诠释了Wintory的一生。在他10岁那年，突然一时兴起报了个钢琴班，钢琴老师问他：“你想学什么？”Wintory说：“我不知道，因为我不知道能学到什么……”

上第二节钢琴课时，老师对同学们说：“我要献上我最喜欢的音乐。”然后他拿出Jerry Goldsmith的激光唱盘，其中收录了《A Patch of Blue》以及《Papillon》。这两首曲子深深地震撼了Wintory年少的心灵，他无法相信音乐能够这样写。从那一天起，他立志要当一名作曲家。

Wintory已经在他的领域里做出了成就，但他希望后来者们能远远超越他。“我希望再过100年，人们会说‘看看他们做的《行》，多么幼稚可爱啊！跟我们现在做的比起来简直是笑话。”



▲ Wintory的灵光一闪造就了《行》坚实的艺术基础。

www.szlat.com 更多计算机周刊

新闻资讯

热点追踪

20岁的虚拟现实开拓者

Oculus Rift 可能会成为史上最成功的 VR 设备

而他的发明者年仅 20 岁

“我是一个自学成才的工程师、黑客、狂热电子迷。我来自加州长滩，我喜欢做东西。我爸是汽车销售员，我妈是个家庭主妇。很长时间以来我都是把家当学校。大概十四五岁的时候我开始念社区大学。2010年我考上了加州州立大学，专业是新闻系。”

Palmer Luckey 说他只是一个再普通不过的人，只不过他和自己的姓氏一样幸运，现在年仅 20 岁的他已经身价亿万。他发明了 Oculus Rift，一款因其高性价比而备受关注的虚拟现实头戴式显示器。

Palmer Luckey 并不是那种典型的孤独技术宅，也不是那种远离人间烟火的学院派。他热情洋溢、善于交谈，而且还有点帅气。他的闲暇时间大部分是和朋友们一起。他的头戴式显示器是在父母的车库里鼓捣出来的。

灵感的种子从童年开始播种，那是科幻小说里描述的一些新奇装备。互联网开始兴起后，他可以在网上查到许多新奇小玩意儿的制作教程。而 Oculus Rift 的真正起源是在 2009 年，那时 Luckey 才 16 岁。“那时我其实不是想做什么，而是想买点东西，我想要一个最适合玩游戏的设备。”

动手能力超强的 Luckey 通过改装手机赚到了不少钱，他还在一个航行俱乐部兼职，擦船、洗码头，用赚到的钱在网上拍到一个头戴式显示器。Luckey 很善于在网上淘货，他最得意的是用 80 美元买到了 90 年代出品的一个原价 9.7 万美元的虚拟显示设备。因为这类设备基本没人要，所以他才能以贱价买入。好笑的是，卖主不包邮，所以他不得不自己开车到仓库里把这东西搬回家。

Luckey 逐渐发现，就算是那些所谓的高端专业设备也不能满足他的要求，于是他决定自己做一个。他开始收集零部件，从政府拍卖和工业设备清算现场淘到了许多老旧的装置。他把这些设备大卸八块，研究其原理，然后将一些零部件取出来进行改装。“然后我越来越清楚地意识到，要做

出真正的好东西，就要扔掉其他所有人所使用的设计准则，一切从头开始。”

迄今为止，Luckey 已经收集了 56 款头戴式显示器，这还不包括他自己做的。“我相信这是世界上最大的私人收藏。”

3D 之神的援助

18 岁的时候 Palmer Luckey 决定打造自己的头戴式显示器，那时从未意识到巨大的成就正等着他。他只想和“正在消失的人数极少的同好们”一起分享他的虚拟现实体验。

Luckey 选择了网络融资平台 Kickstarter，希望借助网友们的投资，生产出 100 台 Oculus Rift。最初的想法甚至连“生产”都谈不上，他只想筹集大伙儿的钱，达到工厂面对一些主要零部件的最低起订量要求，然后包装成 100 份完整的零部件工具包，加上他的说明书，邮寄给所有出钱的人，让他们自己组装。

当 Luckey 的 Kickstarter 项目发布之后，引起了许多人的兴趣，其中的一位名人改变了这个项目的命运——他就是充满传奇色彩的 id Software 创始人约翰·卡马克。

当时卡马克大神也在从事虚拟现实技术的研究，因为从事这方面业余研究的圈子很小，Luckey 就这样结识了卡马克，他们都在对另外一款头戴式显示器进行改装，而卡马克碰到了一些技术难题。当卡马克看到了 Luckey 的头戴式显示器，他惊讶地说：“你这玩意儿很有意思啊！能卖我一个吗？”

“他可是约翰·卡马克大神啊！”Luckey 兴奋地回忆道，“我直接送了他一套，谁能拒绝他啊！”

2012 年的 E3 展上，约翰·卡马克向世人展示了用 Oculus Rift 玩游戏的美妙体验，他用这款装置亲自上台演示了《毁灭战士 3 BFG 版》，此举真正引发了业界对 Oculus Rift 的关注，有意购买者从 Kickstarter 上面的四五十人增加到数千人。此时

Palmer Luckey 决定辍学，从此全职投身于 Oculus Rift 的发展。他开办了 Oculus VR 公司，整个公司只有他一个人，他的野心仍然不大。

很快来自 Gaikai 和 Scaleform 的 Brendan Iribe 与 Mike Antonov 对 Oculus 产生了兴趣，他们会面之后决定参股，Iribe 担任 CEO，Antonov 担任首席软件架构师。一家功能完备的正规企业诞生了。在这两位游戏业界老手的鼓励下，Luckey 开始向一些行业大人物游说 Oculus 项目。已经在研究头戴式显示器的 Valve 公司是最好的游说目标。

“我们带着 Rift 向 Valve 的所有人进行了演示，大家都感到很有兴趣，觉得这是一个非常棒的虚拟现实设备。很幸运的是，他们很乐意出现在我们的 Kickstarter 广告视频上。”

Valve 的创始人 Gabe Newell 和 Michael Abrash 亲自为 Oculus Rift 呐喊助威。有了这些大人物的推动，风险投资源源不绝地涌入 Oculus 项目。在 Kickstarter 上面，出资人达到了 1 万名，总筹资额高达 243 万 7429 美元。

VR 旋风

Palmer Luckey 现在有了自己的办公室，还招聘了一些专业人士，但他说自己的生活和过去一样，还是

每天鼓捣各种硬件。而他招聘的人从事的是他完全陌生的工作——开发 Oculus Rift 的软件开发工具包。

一年后，Oculus Rift 的销量达到了 1.7 万台，大部分购买者是独立游戏开发者。大批开发者宣布支持 Oculus Rift。在英国举办的一个游戏展上，“你玩过 Rift 吗？”成为全场的热门话题。

大型游戏发行商们也开始支持 Oculus Rift。Konami 的一位制作人最近在推特上放出了《恶魔城 暗影之王 2》兼容 Oculus Rift 的图片，甚至还有一款日本的情色游戏宣布支持 Rift。最重要的一个利好消息是 Palmer Luckey 最近宣布他的公司获得了一笔高达 1600 万美元的私人投资，这个数字已经超过了任何一个 Kickstarter 项目。这笔钱足够 Luckey 实现他的梦想：让 Oculus Rift 出现在普通商店的货架上，像他一样的 16 岁少年们都能买得起。

零售版的 Oculus Rift 将会比现在的开发套件版更好，具体规格还没定，Luckey 希望分辨率能更高一些，能够加上位置跟踪功能，能够降低延迟，而价格仍然控制在 300 美元以内。1600 万美元是否够用？Luckey 也不知道。现在的计划是在 Rift 上市之后继续不断改良。

短短 4 年间，年轻的 Palmer Luckey 从一个普通草根成为一家 30 人新兴高科技企业的老总，成为虚拟现实技术的探路先锋。他将科幻变成了现实。游戏业的活力，就在于无数像 Luckey 一样充满创造力的探索者。



游戏史上最大考古挖掘计划启动

30年前被埋在沙漠中的上百万张雅达利游戏卡带即将重见天日

新闻资讯
热点追踪

几个月前，多媒体公司 Fuel Entertainment 宣布其将拍摄一部纪录片，讲述的是如何挖掘传说中被埋在堆填场的雅达利游戏《ET》。对游戏业历史有所了解的人可能都知道，30年前发生的 ATARI SHOCK 葬送了美国游戏业，而这场“SHOCK”中最具标志性的事件就是1983年9月雅达利将上百万套卖不掉的《ET》埋在了新墨西哥州的沙漠里。经过30年之后，终于有机构决定将那上百万套游戏卡带挖出来。这无疑是一个令人兴奋的计划，简直就是游戏产业史上最大规模的一次考古挖掘行动。

对于 Fuel Entertainment 的纪录片计划，首先要关心的问题是：在那个传说中的沙漠掩埋场里究竟能不能挖到《ET》的卡带？虽然当

时这起事件有很多媒体报道，还有照片为证，但是谁也没有确切可靠的证据。对此，Fuel 的公关主管 Nick Lannitti 笑着说：“我们非常相信能够挖出来。如果你看过任何相关的电视访谈，或者读过任何的文章报道，包括当时的市长以及相关人士都证实了雅达利确实把游戏卡带埋在了那里。至于是不是《ET》的卡带我们不知道，唯一能够证实的方法就是把它挖出来。”

为什么是现在挖出来？《ET》是史上最著名的垃圾游戏，那些游戏卡带本身与垃圾无异，而且现在也能从各种渠道找到保留至今的原版游戏卡带。Lannitti 认为，此举的意义在于正视游戏历史上的一次重大事件，而且今年刚好是30周年。“《ET》是最早的电影授权游戏之一，而且有非常大规模的市场

宣传。它也是最早的过度炒作的案例之一……回顾比较单纯的那个年代，有助于与当今的处境做比较。”

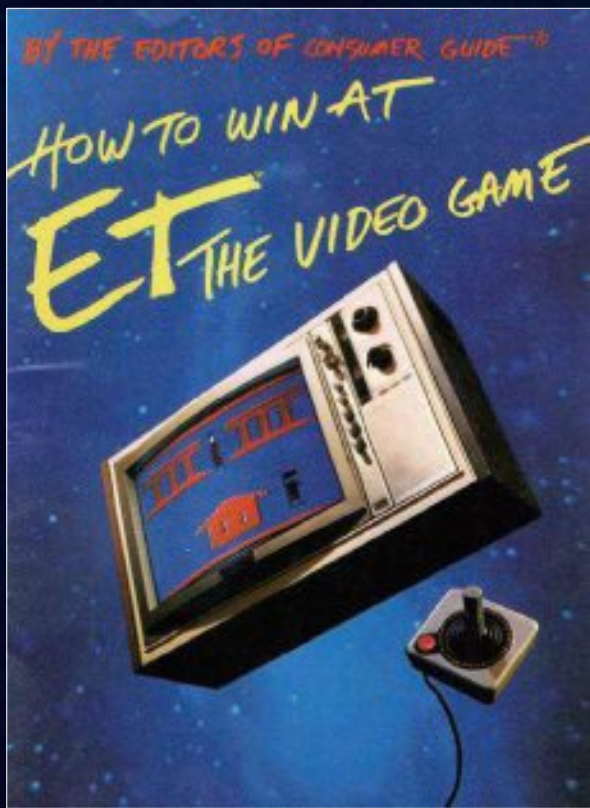
在 Lannitti 看来，《ET》是一个先驱型的反面教材，告诉世人授权游戏不是什么好主意，因为存在太多限制，很难像原创品牌那样发挥。《ET》失败的主要原因就是开发周期只有6个星期的时间。

Fuel Entertainment 的纪录片计划在今年5月刚刚获得许可，目前还处于初期准备阶段。到底是以怎样的形式呈现？Lannitti 说：“我们正在进行策划，也正在和很多人一起合作，具体还不能透露。不过获得许可是至关重要的第一步。现在我们要将故事的各个部分进行整理。”

Fuel 可能会邀请许多雅达利的老员工谈当时的情形，也会将他

们找到的珍贵历史资料穿插到节目中。当然，最受关注的还是其核心内容：卡带的挖掘过程！如果那上百万张卡带真的埋在了沙漠里，经过30年的岁月腐蚀，如今还能找到残留物吗？因为卡带主要是由塑料与芯片组成，无法完全分解，所以如果当时雅达利确实是将那些卡带成批填埋，应该还能挖出成堆的塑料残留物。Lannitti 认为其规模之大，将会令人咋舌。“当时他们生产了大约500万套《ET》，我估计他们只卖掉了150万套左右，其他大部分都被退回了，而这些处理品大多被掩埋。”

无论如何，这都将是一个吸引人的主意，相信等这个纪录片诞生的那天，各位玩家肯定也会对当年这一大事件的前因后果有一个更深入的了解。



▲沙漠中是不是真的有尚待挖掘的游戏？我们拭目以待。

▲某种程度上，《ET》可以算是授权改编游戏的黑历史开端，而这种现象直到现在才有所改观。

www.szsj.com 更多计算机期刊

编辑视点

稀饭视点

从《龙之皇冠》的珍宝画说起

对于一个80后玩家来说,要找一个喜欢《龙之皇冠》的理由太容易,除了去街机厅重温旧梦,我们已经很久很久没有玩上一款横版卷轴型的2D动作游戏,而本作在这一点上可谓是超额完成了任务,在保持经典形式的前提下加入了大量的RPG要素和动作要素,升级、学技能、刷装备、修理、复活同伴还有使用道具,在度过原始的2D横轴时代后发展出的新游戏元素都被重新熔铸在这个看似老旧的框架上,配合上美轮美奂的2D画面和绚丽的光影效果,绽放出了不一样的魅力。

而作为游戏中一种介于收藏品和奖励之间的元素,珍宝画的出现甚至可以代表着本作在艺术成就上的追求,这些在完成依赖任务后获得的图画描绘的都是与依赖任务相关的内容,而且还会配上一段描述图画背景的文字,看起来和游戏本身的形式一样复古,令人想起连环画等艺术作品,

只靠文字和图画就描述出了一个个引人入胜的故事。

但问题是,珍宝画的作用似乎在游戏中被一定程度上浪费掉了,玩家是在完成依赖任务后才能够看到珍宝画并读到相关的文字,这意味着玩家能够看到的故事也就到此为止了,但许多珍宝画的故事却是那么地精彩,里面的戏剧冲突是那么地有张力,完全令人感到意犹未尽,就我个人感觉来说,甚至产生了一个奇怪的想法:这应该是直接表现在游戏中的故事,怎么会最后变成只用一张图和一段话就打发掉的内容?

“这(珍宝画)应该是直接表现在游戏中的故事,怎么会最后变成只用一张图和一段话就打发掉的内容?”

随着我逐渐集齐50张珍宝画,这个遗憾就显得越来越明显,原本作为游戏中精彩内容 and 加分点的珍宝画却



使得我对开发商 Vanillaware 的不满之情逐渐加深。为什么在游戏系统部分上花了那么多力气,对于故事本身却是如此地漫不经心?如果说主线剧情部分是为了营造出当年TRPG的那种独特的感觉,才把一切描述都交

给了 Game Master,并且简单化了剧情走向,没有构造太深奥的故事情节来适应游戏这种偏向于快节奏的游戏

风格,那作为赋予背景深度和广度的支线任务——也就是依赖任务上还搞得这么小里小气,就实在让人不得不吐槽了。

不过回头想来,除了日式厂商制作定位上的特点导致本作的故事元素不可能过强, Vanillaware 没有做连续的习惯恐怕也是其中之一,如果只是一次性的世界观,哪怕设定得再大也是浪费。可惜那些珍宝画和它们承载的故事,就像是龙之皇冠上绚丽的宝石,看着令人着迷,但却从来没有坚实地嵌入皇冠之中,轻轻一抖,就哗啦啦地落满了一地。

时雨视点



“F2P”模式在主机平台上是否可行?

细心的玩家们可能会发现,近期在主机平台上出现了越来越多的F2P游戏,例如《铁拳革命》、《斯巴达克斯传奇》和《欢乐战争》等。F2P,即“Free to play”,游戏采用免费的方式提供给玩家们下载,但游戏内的一些道具、金币、装扮等等都需要付钱另外进行购买。就连一直比较保守的任天堂,在E3财报上也提出要尝试F2P游戏。那么,F2P到底有什么样的魅力呢?

最大的特点,当然就是F2P游戏为玩家们提供了免费玩游戏的机会。传统的发行方式,需要厂商绞尽脑汁去说服玩家们购买他们的游戏,而F2P游戏的诞生,能让他们以一

种比较低廉的方式吸引玩家进入游戏,赢得大量的受众群体,并在此基础上,服务更多愿意为此游戏花费金钱和增值道具的玩家。而对于玩家来说,通过自己的游戏体验,自由选择是否在游戏中进行消费,以及在哪些方面进行消费,是否消费更多的金钱等等。

正是以上的优点,让F2P游戏成为众多网游、手游和社交游戏的主要发行方式,并依靠众多的增值服务,让一部分玩家投入了大量的金钱,厂商也因此获得极大的利润。但在家用机平台,F2P游戏始终有些波澜不惊。那么,到底是什么阻碍F2P游戏在主机平台上的发展呢?

1、目前的F2P游戏主要是由较低的开发风险和潜在性的病毒盈利性而发展来的,这类游戏的开发成本都较低,但随着主机机能的提升,较低的开发成本无法满足游戏素质的基本要求,影响玩家的游戏体验。这也是大多数F2P游戏是开发成本较低的卡片RPG或休闲游戏的原因。2、虽然这个市场存在巨大的潜力,但风险并不小。F2P游戏的受益高度依赖于核心的“鲸鱼玩家”(即愿意在游戏中花费大量金钱的玩家)。休闲玩家的购买能力并不足以维持这类游戏的发展,虽然鲸鱼玩家愿意在游戏中耗费大量金钱,但这些玩家毕竟还是少数。一旦F2P游戏增多,那么这部分玩家将有可能适当地分配投入,或者只专注在某一款游戏当中,从而使其他F2P游戏无法创收,导致销声匿迹。3、数字化发行仍未完全普及也是影响F2P游戏发展的原因。实体版游戏除了开发成本之外,还需要制造费用和发行渠道带来的费用,这就决定了实体版游戏不可能让每个玩家都免费获得游戏,那么这就和F2P游戏的基本概念相悖。新时代的平台

游戏需要大量的存储空间,对于一些网络尚未普及和提速的地区来说,即使免费下载也无法给玩家带来足够好的体验。4、F2P有着先天性的缺陷,它并不可能适合类似《最后生还者》等需要玩家代入,有剧情深度的游戏。这类游戏追求更接近真实,让玩家们更加“入戏”,但免费游戏的增值属性会很轻易地让玩家们“出戏”,它时时刻刻地提醒着玩家们只是在进行游戏,破坏故事的体验。例如,你正在紧张地躲避敌人,突然弹出一个对话框问你花不花0.99美元购买一款砖头,确实让人扫兴。而且目前很多F2P游戏在平衡性上很有问题,玩家只要投入足够的金钱就能轻易地取得胜利,或者不投入足够的金钱就不能正常或者顺利地完成任务,这些都足以让玩家们对这款游戏失去兴趣。

总而言之,厂商尝试新的发行方式是无可厚非的,但到底能否取得如期的收益,就只能交给市场去验证。时雨我认为,F2P游戏与传统游戏不可互相取代,或许会并行地发展下去,各自影响不同的受众吧。

“免费游戏的增值属性会很轻易地让玩家们“出戏”,它时时刻刻地提醒着玩家们只是在进行游戏,无法真正地融进游戏的故事中,破坏故事的体验。”

新闻资讯

游戏情报站

进击最前线

栏目主持
华尔兹 & 宇宙人

新闻资讯
进击最前线

本期美式游戏公布的游戏并不多，只有《彩虹天空》这一款，游戏虽然是下载游戏，但是有不错的评价和受众群。上期原本期待的《求生之路3》连一点情报都没有，比较让人失望。不过这个月倒是有不少 DLC 内容公布，比如《生化奇兵 无限》和《COD 黑暗行动 II》的，有兴趣的玩家不妨关注一下。



本周公布的日式游戏依然是美少女满载！战斗系治愈系后宫系应有尽有，动作类育成类扮演类任君挑选（咳咳），不过移植作品却占了一大半，其中也有很多文字类游戏。不属于上述两类的游戏只有3DS的作品，可见3DS的成功也是有原因的。



新·萝萝娜的工作室 起始的物语 艾兰德的炼金术士

新·ロロナのアトリエ はじまりの物語 ~アーランドの錬金術士~

- 平台：PS3/PSV
- 类型：角色扮演
- 开发商：Gust
- 发售日：预定 2013 年 11 月

●简介

继《特特莉》和《梅露露》之后,“工作室”系列艾兰德三部曲”的第一作《萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士》也宣布登陆 PSV! 不过跟后两作不同,这次《萝萝娜》并非单纯加个更衣室系统然后整合 DLC 移植,而是重制。

本作重制不仅会大幅优化画面(大家不妨进《萝萝娜》原版的官网看看,再对比后面的作品可谓不堪入目),战斗系统也会调整成《梅露露》的模式,此外还会增加“延长战”和新剧情。而且根据《梅露露 Plus》新增剧情中埋下的伏笔,特特莉和梅露露两位徒弟可能会从未来穿越回来萝萝娜的时代,跟师傅一起冒险。因此本作的剧情随时都会有意想不到的展开。顺带一提,因为本作是重制,所以还将顺便推出 PS3 版…… 【文:宇宙人】

●亮点细数

以新系统进行重制
新内容新剧情
画面进一步强化

回归“艾兰德”三部曲起点,

展开崭新的旅程



本期最瞩目



大合奏! 乐团兄弟P

大合奏! バンドブラザーズP

- 平台：3DS
- 类型：音乐
- 开发商：Nintendo
- 发售日：预定 2013 年冬

●简介

8月7日任天堂通过网络召开的直面上公开了“《大合奏! 乐团兄弟》系列”的最新作。本系列诞生于NDS平台,第一作于04年发售,是NDS非常早期的作

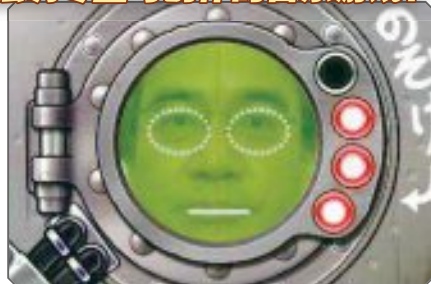
品。08年推出续作《大合奏! 乐团兄弟DX》。相隔5年后本作终于来到3DS平台,预定2013年冬发售。新作标题中的P为“Producer”和“Professional”的缩写,顾名思义是强调专业和创作的游戏。

游戏基本玩法跟大多数音乐游戏一样,按照画面节拍提示按下相应按键进行演奏。游戏收录乐器多达72种,即使是同一首歌,选用不

同乐器演奏谱面节拍皆不相同。也有一些利用触摸屏模仿乐器的玩法,比如按照节奏在下屏幕拨动琴弦等等。除了传统的玩法之外,玩家可以自由作曲,也可以用摄像头拍下自己的照片,利用麦克风采集自己的声音在游戏中创建属于自己的“虚拟歌手”,之后还可以让这位“虚拟歌手”(像初音未来那样)演唱游戏中的歌曲和自己创作的歌曲。【文:宇宙人】



强调专业与创作的音乐游戏!



●亮点细数

丰富的多样的玩法
可以采集玩家的声音创建虚拟歌手

月英学园-kou-

月英学园-kou-

- 平台：PSV
- 类型：文字冒险
- 开发商：Arc System Works
- 发售日：预定 2013 年 10 月 10 日

●简介

本作是由声优杉田智和联手作家御立弹（曾参与《尸体派对 幸子的恋爱游戏 殁斯底里生日会》脚本）和熊川秋人创作的学园传奇小说。最初只是一部同人作品，并且后来联合音乐家伊藤贤治制作成同人游戏，先后于CM展上发售，去年TGS上宣布商业化登陆家用游戏平台。今年8月1日，发行商Arc System Works宣布本作将于今年10月10日发售，平台为PSV。

本作以重制的形式移植，主人公为新角色远山浩（标题中的“kou”为浩的读音），故事的舞台是自古以来便有巨大怪物“Hazard”出没的桃生町，出生于被称为“九头龙”的名门之一的女主角御月英理（小说和同人游戏版主角）肩负着与怪物战斗的宿命。远山转校到来的当天与御月相遇，并且被发现了能讨伐怪物的特殊体质，于是参与到与怪物的战斗中去。



杉田智和创作的学园传奇小说登陆PSV!

●亮点细数

杉田智和创作的剧本人设精美，声优豪华

【文：宇宙人】



温馨的校园恋爱物语

your diary+

your diary+

- 平台：PSP
- 类型：文字冒险
- 开发商：Team17
- 发售日：预定 2013 年秋

●简介

由CUBE发售于PC平台的恋爱冒险游戏《your diary》宣布推出加强版并移植PSP。故事讲述主人公在懂憬的图书委员绫濑纱雪推荐下来到了商店街外的古书店，结果找到了一本封底写着“your diary”的奇怪的书，当他打开这本书之后，一位自称神明的神秘少女悠爱从书中出现。与悠爱的相遇使主人公和身边三位女生平淡的生活发生了变化。

本作在原版基础上追加了大量新剧情以及全新的OP，人气角色榎本香穗和藤村奈月两人成为可攻略角色。此外还增加了新角色一之濑步鸟（一ノ瀬ほとり），她是主人公隔壁班的同学，容貌可爱而且平易近人，在学院中很受欢迎。她的加入会让故事带来怎样的变化呢。

【文：宇宙人】

●亮点细数

人设、画风精美
新剧情、新角色加入
温馨治愈



夜店少女诺诺诺参战《御姐武戏》!



御姐武戏Z 神乐With NoNoNo!

お姐チャンバラZ ~ カグラ ~ With NoNoNo!

- 平台：PS3
- 类型：动作
- 开发商：D3 Publisher
- 发售日：预定 2013 年 10 月 24 日

●简介

D3 Publisher宣布超性感美女动作游戏《御姐武戏Z 神乐》以加强版形式移植PS3，于10月24日发售。正如标题所示，这次新增的角色是来自该公司另一款游戏“梦幻俱乐部”系列的角色诺诺诺。只要玩家在游戏中满足特定的条件就能让这位来自未来的少女参战。跟其他角色不同的是，诺诺诺不会使用任何刀具，而是利用各种看似小孩子玩具的未来武器，

以及可爱的舞蹈进行战斗。从官方公布的视频和图片中可以看到，诺诺诺的战斗风格跟其他角色有很大区别，不仅能用未来武器使出五彩缤纷的炮弹攻击，还能让周围的丧尸跟自己一起跳舞，让战场成为她的舞台。不知道会不会加入于她相关的新系统和新剧情呢，期待后续的情报公开。

此外，游戏还公布了预约特典，分别是女主角神乐的大尺度泳装和诺诺诺的“未来战斗服”。

【文：宇宙人】

●亮点细数

性感与血腥完美结合
《梦幻俱乐部》角色融入



www.szilai.com 更多计算机期刊



洋溢着青春气息的纯爱后宫剧

我女朋友的表与里

俺の彼女のウラオモテ ~ Pure Sweet Heart ~

- 平台：PSP
- 类型：文字冒险
- 开发商：Alchemist
- 发售日：预定 2013 年内

●简介

2012 年 4 月于 PC 平台发售的文字冒险恋爱游戏《俺の彼女のウラオモテ》宣布移植 PSP，跟大多数 PC 移植 PSP 游戏一样，删除了一些年龄限制的内容之后追加新角色和新剧情，不过新角色情报尚未公开。此外还会增加新的剧情 CG，增加数量将会超过 25 张。

故事讲述主人公在 7 月末开始的暑假，父亲的再婚对象带着女儿来到了家中一起生活，该女生居然是自己憧憬的同班高材生兼班长天原雅，而同一时期，亲妹妹上杉朱乃的篮球比赛将近，青梅竹马好友都宫夏树和偶然认识的好友鸣崎间奈在学园祭之后对主人公的态度也渐渐发生变化。就像不会醒来的梦境那样，这个暑假将会充满欢笑与快乐。

【文：宇宙人】

●亮点细数
画风景美
新增CG和剧情



知名乙女向恋爱游戏的全新展开!

金色琴弦3 另一片天空 神南/至诚馆/天音学园

金色のコルダ3 AnotherSky feat. 神南/至诚馆/天音学园

- 平台：PSP
- 类型：文字冒险
- 开发商：Koei Tecmo
- 发售日：预定 2013 年冬

●简介

本作是 Koei Tecmo 于 2010 年发售于 PS2 和 PSP 平台的女性向文字冒险游戏《金色琴弦 3》的外传作品，对应机种为 PSP，分《神南》《至诚馆》《天音学园》三个版本发售，其中《神南》预定今年冬冬发售，另外两个版本则预定明年春季发售。

本作沿用与《金色琴弦 3》相同的世界观和时间线，但是舞台将会转移到其他校园。三部作品分别讲述主人公小日向奏假如转学到其他三所学校会发生怎样的故事，是既非支线亦非后传的“if”剧情。而作品的副标题也是取自对应转入学校的名字。当然，新的学园中会有新角色登场，不过目前尚未有详细情报公开。至于本篇中的“星奏学园”将会作为互相竞争的学校登场。

【文：宇宙人】

●亮点细数
人设精美
新的剧情走向



让超级索尼子成为超人气偶像吧!

索尼子育成计划

— ソニプロ —

●简介

Nitro+ 社
人气角色超级
索尼子登陆家

- 平台：3DS
- 类型：模拟育成
- 开发商：Imageepoch
- 发售日：预定 2014 年初

用游戏平台！7 月 18 日举行的“WF2013 夏”展会中举行了一个超级索尼子的舞台活动，活动中宣布 3DS 平台将推出超级索尼子的游戏新作《索尼子育成计划》。游戏中玩家将会作为索尼子的经理人，负责安排索尼子每天的活动和行程，比如开演唱会、出写真集等活动，目标是让索尼子成为超人气偶像。游戏中准备了大量衣服和装饰供玩家自由定制，之后可以自由进行摄影或舞台演出。表演的舞台非常多，而游戏收录的歌曲除了“第一宇宙速度”（设定中

索尼子所属的乐队）的歌曲外，还将会追加 3DS 版专属的全新歌曲！

此外，会上还宣布了 2011 年于 PC 平台发售的索尼子育成游戏《索尼子 亲密互动》（《ソニコミ》）也将移植 PS3，不过目前尚未公开具体情报和实际截图。该作中玩家将会扮演索尼子的专属摄影师，给索尼子拍摄写真集同时进行各种亲密的互动（绅士们先别想歪了，那是 R15 游戏）。另外，制作该作的部分 Nitro+ 成员也会参加到 3DS 版制作中。

【文：宇宙人】

●亮点细数
萌
对应裸眼 3D





解放少女SIN

解放少女SIN

简介

前作《解放少女》是由 Level-5 推出的“GUILD01”系列四部作品中的其中一款（该系列为 3DS 的下载游戏），是由须田刚一开发的一款飞行射击游戏。本作《解放少女 SIN》则是讲述前作结局之后的故事的文字冒险游戏，由 5pb

- 平台：PS3
- 类型：文字冒险
- 开发商：5pb.
- 发售日：预定 2013 年 12 月 5 日

开发和发行。

故事讲述女主角大空翔子在前作驾驶“解放机”从侵略者手中救回国家之后，国家开始举行第三代总统选举。原本拯救了国家的她是最有利的总统候补，但此时敌对势力及其阴谋也慢慢逼近。主人公则是大空翔子的青梅竹马兼辅助官海堂清人，他拥有能够读取他人内心，进入他人精神世界的特殊能力。距离选举还有 100 天，他将

如何协助翔子找出背后的黑幕，解放这个国家呢？

【文：宇宙人】

亮点细数

庞大世界观
CV阵容强盛

游戏王ZEXAL 激突! 决斗嘉年华

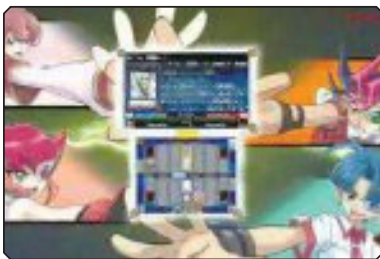
游戏王ZEXAL 激突! デュエルカーニバル!

- 平台：3DS
- 类型：桌面棋牌
- 开发商：Konami
- 发售日：未定

简介

Konami 公布经典卡牌游戏《游戏王》推出全新游戏作品，平台为 3DS。本作将会以系列最新动画《游戏王 ZEXAL》为基础改编，这是本系列动画进入新篇章之后首次游戏化的作品。登场角色超 40 人，并且每位角色都有独立的原创剧情，玩家可以直接选择扮演这些角色来进行游戏。目的是获得 WDC（世界决斗嘉年华）大会的优胜。

游戏收录卡牌数量超过 5500 张，其中包括了最新的混沌超量怪兽，以及今年新出的超银河眼光子龙和“武神”系列等卡片。采用正统的 OGC 规则，是目前收录卡牌数量最多最全的《游戏王》作品。值得一提的是前作 NDS 版召唤时加入了怪物的 3D 特写，不过建模比较粗糙。假如本作也保留这个特色，那么我们将能通过 3DS 的裸眼 3D 功能看到更加清晰，并且带 3D 效果的怪物，值得期待~！



经典卡牌游戏回归!
收录卡牌种类超5500张!

亮点细数

经典系列最新作
卡片数量最庞大的卡牌游戏
新卡旧卡一并收录

【文：宇宙人】



PS独占另类RPG小游戏

彩虹天空

Rainbow Skies

- 平台：PSV、PS3
- 类型：角色扮演
- 开发商：EastAsiaSoft
- 发售日：2013 年内

简介

去年有一款名叫《彩虹月球》(Rainbow Moon) 的游戏于 PSN 独占，当时游戏受到不少好评，尽管只是小众作品，却赢得了一部分 FANS 的青睐。目前游戏续作已经公布，名叫《彩虹天空》(Rainbow Skies)。

本作并非纯粹的续作，制作组 CEO 表示本作更像是一款新游戏，玩家会前往新的世界展开冒险，游戏中会有新的角色和新敌人，故事方面与前作并没有联系，即便玩家没有玩过前作也不用担心会看不懂剧情。

游戏中会有很多新的特色系统，比如可以将遇到的怪物驯服，此外本作将战斗系统加强，增加更多的组合攻击，有更丰富的寻宝任务、支线任务、探索要素以及小游戏方面都会强化，就连对话系统也会发生变化。

游戏目前还处于开发中，进度比较慢，不过《彩虹天空》将会有 PS3 和 PSV 联动的系统，喜欢这种游戏的玩家记得关注一下咯。

【文：华尔兹】

亮点细数

全新的世界观系统
PS3、PSV联动要素

日本 游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

2013年7月29日~8月4日

美国 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

2013年7月28日~8月3日

新闻资讯 排行榜

1	3DS NEW	迪斯尼魔法城堡 我的快乐生活 Disney Magical Kingdom My Happy Life	■ 2013年8月1日发售 ■ Nintendo ■ 动作	本周 119154 套 累计 119154 套
2	3DS ↓	逆转裁判 5 逆转裁判 5	■ 2013年7月25日发售 ■ Capcom ■ 文字冒险	本周 40203 套 累计 290419 套
3	3DS ↑	马里奥与路易 RPG4 梦境大冒险 Mario & Luigi: RPG4 Dream Adventure	■ 2013年7月18日发售 ■ Nintendo ■ 角色扮演	本周 32537 套 累计 176230 套
4	3DS ↑	朋友聚会 新生活 トモダチコレクション 新生活	■ 2013年4月18日发售 ■ Nintendo ■ 益智	本周 21313 套 累计 1330780 套
5	PS3 NEW	杀手已死 KILLER IS DEAD	■ 2013年8月1日发售 ■ 角川 Games ■ 动作	本周 17709 套 累计 17709 套
6	PS3 ↓	魔女与百骑兵 魔女と百騎兵	■ 2013年7月25日发售 ■ 日本一 ■ 角色扮演	本周 16131 套 累计 65340 套
7	PSV NEW	灵偶异界 MIND ≈ 0	■ 2013年8月1日发售 ■ Acquire ■ 角色扮演	本周 15575 套 累计 15575 套
8	3DS ↓	妖怪手表 妖怪ウォッチ	■ 2013年7月11日发售 ■ Level-5 ■ 角色扮演	本周 13819 套 累计 115119 套
9	PSV ↓	龙之皇冠 ドラゴンズクラウン	■ 2013年7月25日发售 ■ Atlus ■ 动作角色扮演	本周 13772 套 累计 84855 套
10	PS3 ↓	龙之皇冠 ドラゴンズクラウン	■ 2013年7月25日发售 ■ Atlus ■ 动作角色扮演	本周 13714 套 累计 118074 套

1	X360	NCAA 橄榄球 14 NCAA Football 14	■ EA ■ 2013年7月9日发售 ■ 体育 ■ 上周排位: 1	本周 33612 套 累计 398420 套
2	PS3	NCAA 橄榄球 14 NCAA Football 14	■ EA ■ 2013年7月9日发售 ■ 体育 ■ 上周排位: 2	本周 24981 套 累计 301741 套
3	3DS	跃出 动物之森 Animal Crossing: New Leaf	■ Nintendo ■ 2013年6月9日发售 ■ 模拟育成 ■ 上周排位: 4	本周 24930 套 累计 683857 套
4	PS3	最后生还者 The Last of Us	■ SCEA ■ 2013年6月14日发售 ■ 动作冒险 ■ 上周排位: 3	本周 23346 套 累计 1138295 套
5	X360	我的世界 Minecraft	■ Microsoft ■ 2013年6月4日发售 ■ 动作 ■ 上周排位: 5	本周 21163 套 累计 319999 套
6	3DS	路易的鬼屋冒险 2 Luigi's Mansion: Dark Moon	■ Nintendo ■ 2013年3月24日发售 ■ 动作冒险 ■ 上周排位: 6	本周 15096 套 累计 813054 套
7	X360	Kinect 大冒险 Kinect Adventures!	■ Microsoft ■ 2010年11月4日发售 ■ 动作 ■ 上周排位: 12	本周 10715 套 累计 12627409 套
8	PS3	战神 超凡 God of War: Ascension	■ SCE ■ 2013年3月12日发售 ■ 动作 ■ 上周排位: 64	本周 10190 套 累计 687607 套
9	Wii	Wii Sports Wii Sports	■ Nintendo ■ 2006年11月19日发售 ■ 体育 ■ 上周排位: 14	本周 10168 套 累计 37078888 套
10	X360	COD 黑暗行动 II Call of Duty: Black Ops II	■ Activision ■ 2012年11月13日发售 ■ 主视角射击 ■ 上周排位: 9	本周 9920 套 累计 7093294 套

系列作销量对比 (日本)

《逆转裁判》系列	
NDS 逆转裁判 新生的逆转	2005年9月15日发售
首周	51569 套
NDS 逆转裁判2	2006年10月26日发售
首周	25928 套 降幅 50%
NDS 逆转裁判3	2007年8月23日发售
首周	62208 套 增幅 140%
NDS 逆转裁判4	2007年4月12日发售
首周	250636 套 增幅 303%
3DS 逆转裁判5	2013年7月25日发售
首周	250216 套 降幅 0.1%

注：《逆转裁判》1-3作为NDS版数据。

劲作销量走势 (日本)

讨鬼传			
首周	122794 套 (PSV)	66016 套 (PSP)	
发售周	PSV销量 (套)	PSP销量 (套)	总销量 (套)
2	43315	33126	265252
3	20853	19262	305367
4	12953	11008	329328
5	8253	7428	345010

劲作销量走势 (美国)

最后生还者		
首周	546704 套	
发售周	销量 (套)	总销量 (套)
2	194248	740952
3	140993	881945
4	90731	972676
5	62886	1035562
6	44866	1080428
7	34521	1114949
8	23346	1138295

跃出 动物之森

跃出 动物之森		
首周	353219 套	
发售周	销量 (套)	总销量 (套)
2	98234	451453
3	58057	526852
4	43088	569940
5	35019	604959
6	28543	633502
7	25425	658927
8	24930	683857

全球 游戏排行榜

关注全球劲爆新作
把握游戏流行趋势

TOP

10

2013年7月21日~7月27日

1	3DS	逆转裁判 5 逆转裁判 5	■Capcom ■2013年7月25日发售 ■文字冒险 ■已发售时间: 1	本周 250216 套 累计 250216 套
2	PS3	龙之皇冠 Dragon's Crown	■Atlus ■2013年7月25日发售 ■动作角色扮演 ■已发售时间: 1	本周 105734 套 累计 105734 套
3	PS3	最后生还者 The Last of Us	■SCEA ■2013年6月14日发售 ■动作冒险 ■已发售时间: 7周	本周 93503 套 累计 2885228 套
4	PSV	龙之皇冠 Dragon's Crown	■Atlus ■2013年7月25日发售 ■动作角色扮演 ■已发售时间: 1	本周 72769 套 累计 72769 套
5	3DS	马里奥与路易 RPG4 梦境大冒险 Mario & Luigi: Dream Team	■Nintendo ■2013年7月18日发售 ■角色扮演 ■已发售时间: 3周	本周 70127 套 累计 231716 套
6	3DS	跃出 动物之森 Animal Crossing: New Leaf	■Nintendo ■2012年11月8日发售 ■模拟育成 ■已发售时间: 38周	本周 69211 套 累计 4535503 套
7	X360	NCAA 橄榄球 14 NCAA Football 14	■EA ■2013年7月9日发售 ■体育 ■已发售时间: 3周	本周 62906 套 累计 429186 套
8	X360	我的世界 Minecraft	■Microsoft ■2013年6月4日发售 ■动作 ■已发售时间: 8周	本周 62717 套 累计 512605 套
9	PS3	魔女与百骑兵 Majo to Hyakkihei	■日本一 ■2013年7月25日发售 ■角色扮演 ■已发售时间: 1周	本周 50342 套 累计 50342 套
10	Wii U	皮克敏 3 ピクミン 3	■Nintendo ■2013年7月13日发售 ■动作 ■已发售时间: 3周	本周 47801 套 累计 173100 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	7月21日~7月27日	7月14日~7月20日	总销量
1	PS3	1 189 611套	1 158 638套	683 423 258套
2	X360	892 803套	939 385套	770 797 454套
3	3DS	800 630套	731 544套	87 790 196套
4	Wii	407 535套	403 837套	849 922 788套
5	DS	274 774套	274 152套	766 640 234套
6	WiiU	166 321套	121 153套	8 364 467套
7	PSV	150 881套	77 430套	13 724 490套
8	PSP	137 039套	126 050套	275 164 140套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	7月21日~7月27日	7月14日~7月20日	总销量
1	3DS	145 607台	144 781台	32 715 252台
2	PS3	116 246台	112 836台	78 474 202台
3	X360	80 718台	77 323台	78 056 801台
4	PSP	45 345台	45 986台	79 552 268台
5	PSV	37 580台	31 930台	5 477 805台
6	WiiU	31 712台	32 707台	3 332 804台
7	Wii	24 843台	24 217台	99 834 557台
8	DS	9 897台	11 494台	153 539 668台

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

销量总分析

1. 本周称霸日本市场的依然是 3DS, 新作《迪斯尼魔法城堡》以接近 12 万的销量夺得日本榜的首位。上周冠军《逆转裁判 5》以 25 万套的销量平了前作的业绩, 本周销量虽然有所下滑, 但是 4 万套的成绩依然维持在第二位。须田刚一的新作《杀手已死》首周销量不到 2 万套, 表现令人失望。上周表现出色的《龙之皇冠》两个版本本周依然维持在第 9、10 位, 创下了该制作组史上最好的销售成绩。

2. 美国市场则相对平淡很多, 大半个月下来前 6 位的格局基本上没有太大变化。《跃出 动物之森》在日本的位置虽然已经被《朋友聚会 新生活》所取代并跌出了前十位, 但在美国市场依然大受欢迎。

3. 全球市场方面, 由于截稿日还没有数据更新, 因此这里列出的是上一周的数据。因为美国市场较长时间没有新作推出, 所以夺得全球榜销量首位的是日本市场表现出众的《逆转裁判 5》和《龙之皇冠》。

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	7月22日~7月28日	7月15日~7月21日	总销量
1	3DS	464 059套	283 430套	34 857 590套
2	PS3	241 368套	102 108套	59 714 762套
3	PSV	103 077套	30 409套	4 531 642套
4	PSP	66 806套	57 367套	75 164 827套
5	WiiU	49 676套	52 614套	1 586 934套
6	Wii	21 924套	20 853套	68 086 214套
7	X360	12 707套	12 547套	12 151 690套
8	DS	4 842套	5 100套	174 993 362套
9	PS2	16套	17套	134 538 378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	7月28日~8月3日	7月21日~7月27日	总销量
1	X360	414 302套	463 742套	439 667 135套
2	PS3	350 399套	386 195套	274 197 792套
3	Wii	211 107套	228 181套	426 907 022套
4	DS	133 684套	151 272套	333 079 973套
5	3DS	130 519套	152 593套	28 176 182套
6	WiiU	31 822套	36 304套	3 784 062套
7	PSV	19 611套	20 651套	4 468 191套
8	PSP	16 674套	19 372套	95 239 523套

2013 日本主机总销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为2013年1月1日

名次	机种	7月29日~8月4日	7月22日~7月28日	总销量
1	3DS LL	57 940台	36 350台	1 344 839台
2	3DS	17 747台	18 625台	777 968台
3	PSV	17 702台	19 866台	628 664台
4	PS3	11 743台	11 900台	532 736台
5	Wii U	10 038台	11 373台	399 142台
6	PSP	6 314台	6 024台	326 752台
7	Wii	1 327台	1 442台	51 748台
8	X360	288台	318台	16 950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	7月28日~8月3日	7月21日~7月27日	总销量
1	X360	37 648台	38 077台	40 823 511台
2	3DS	37 280台	35 676台	9 735 256台
3	PS3	24 646台	24 829台	24 751 482台
4	Wii	9 476台	9 235台	41 134 536台
5	WiiU	9 324台	9 128台	1 285 461台
6	DS	7 888台	8 266台	52 659 365台
7	PSV	4 708台	4 824台	1 377 207台
8	PSP	1 410台	1 389台	19 735 572台

日本2013年上半年游戏销量排行榜TOP100

随着3DS和PSV的热卖，日本游戏市场呈现出欣欣向荣的景象，PSV的春季降价、3DS销量超过千万、PS4与Xbox One高调公开……这些都注定2013年的日本游戏市场将会变得热闹非凡。接下来要公布的是由日本媒体统计出来的日本2013年上半年游戏销量前100排行榜，统计时间为2012年12月31日

至2013年6月30日。

2013年上半年的日本游戏销量在百万以上的有《跃出 动物之森》《勇者斗恶龙VII 伊甸的战士》和《朋友聚会 新生活》三部作品。掌机方面完全呈现出3DS独大的状态，销量前十名3DS平台游戏就占据了七个名额，家用机方面则是PS3占据了绝对优势。上榜的游戏里数量

最多的是NBGI旗下的，共有21款游戏，其次则是18个游戏上榜的任天堂。而游戏销量总数无疑是任天堂位居榜首，任天堂的游戏大多都是长卖型，2009年甚至是更久以前发售的游戏现在都还能挤进上半年销量前100名，可见其实力之强。

排名	游戏名	游戏原名	平台	厂商	发售日	销量
1	跃出 动物之森	とびだせ どうぶつの森	3DS	Nintendo	2012年11月8日	137万5695 (累计366万2672)

《跃出 动物之森》依然是本年度的销量常青树，至今也依然维持着平均每周1万套的稳定销量，同时本作也是促进3DS热卖的因素之一。在本作里玩家将作为村子的村长，把村子打造成属于自己的小乐园。本作追加

了不少动物，平日里可以与动物们交流感情。玩家们还能按照自己的喜好来布置自己的房子，从外观、装饰乃至服装都可以随意变换。除此之外还能通过联机功能和其他玩家进行交流或者一起玩小游戏。



排名	游戏名	游戏原名	平台	厂商	发售日	销量
2	勇者斗恶龙VII 伊甸的战士	ドラゴンクエストVII エデンの战士们	3DS	Square Enix	2013年2月7日	121万2951

本作是时隔13年的重制作，原版在日本国内的出货数已经达到了412万，本作首周也获得了83.7万的好成绩。本作剧情之优秀是毋庸置疑的，故事以“石板”为主线，给玩家呈现出一个宏大的世界，还有让人沉

迷其中的石板系统与让战斗变得精彩多变的转职系统也是本作的魅力之一。适应3DS通讯功能的“擦肩石板”系统更是大大增加了游戏的耐玩性。



排名	游戏名	游戏原名	平台	厂商	发售日	销量
3	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	3DS	Nintendo	2013年4月18日	120万2497

“《朋友聚会》系列”依然是本年度最赚取玩家们关注的游戏，本作发售至今销量都未下过前十，有长卖的趋势。本作的舞台是一座小岛，玩家要在岛上用自己或朋友的Mii形象来打造出一座属于自己的小岛，

在那里不仅仅能与朋友交流，岛上还有各种各样的娱乐活动可以供玩家游玩，还能欣赏到岛上居民的婚礼。玩家还能利用3DS的擦肩机能来获得新朋友的Mii。



排名	游戏名	游戏原名	平台	厂商	发售日	销量
4	路易的鬼屋冒险2	ルイージマンション2	3DS	Nintendo	2013年3月20日	82万3228

距离前作发售已经过去12年，本作发售时正值路易30周年庆生、3DS销量突破千万，让本作在发售之初就占据了话题性。在本作里玩家操作的是胆小怕事的弟弟路易，他带着自己唯一的伙伴吸尘器一起探险。

除了传统的古老洋馆，还有被雪覆盖的矿场和布满机械的工厂等风格各异的鬼屋。游戏支持四人联机，同时还支持游戏分享功能，一张游戏卡能让4个玩家合作游戏。



排名	游戏名	游戏原名	平台	厂商	发售日	销量
5	潜龙谍影崛起 复仇	メタルギア ライジング リベンジェンス	PS3	Konami	2013年2月21日	44万7662

千呼万唤始出来——用这七个字来形容本作真是再合适不过了。由小岛秀夫与他领衔的白金工作室所打造的本作，成为《潜龙谍影》系列里操作最为畅淋漓的一部动作游戏，以动作打头的本作，主角定然不会是大

家所熟悉的斯内克，而是换成了雷电。“自由切断”是本作的最大特征，在游戏中玩家们可以操作雷电切割各种各样的事物。游戏发售后紧跟而来的DLC和丰富的收集要素也是本作不可多得的亮点。



排名	游戏名	游戏原名	平台	厂商	发售日	销量
6	海贼无双2	ワンピース 海贼无双2	PS3	NBGI	2013年3月20日	39万2547

本作作为时隔一年发售的续作，与《海贼无双》相比，在各方面都有所改善和加强。可操作人数一口气增加到了37人，画面采用NBGI最擅长的动画渲染风格，在剧情模式里更有利于再现原作的各种场景，同

时收录了一些原创剧情。人物招式和同屏人数增加让本作更有“无双”感，两年后篇的角色还附带了“霸气”，大大满足了原作粉丝和玩家们的胃口。



排名	游戏名	游戏原名	平台	厂商	发售日	销量
7	真·三国无双7	真·三国无双7	PS3	Koei Tecmo	2013年2月28日	32万5807

本作的操作在继承前作《真·三国无双6》的基础上进行了调整和改善,武器的数量从前作的36种增加到77种,重新修正过的武器更换系统变得更为爽快,同时追加了不少新角色,新老角色之间的互动让人大

饱眼福。故事模式还分成了正史结局和IF结局两种不同的结局,多分支的设定让故事模式的耐玩性得到提升,将星模式的贵重品系统回归让老玩家大为振奋。



排名	游戏名	游戏原名	平台	厂商	发售日	销量
8	新超级马里奥兄弟2	New スーパーマリオブラザーズ 2	3DS	Nintendo	2012年7月28日	28万1543 (累计206万2036)

于去年年中发售的本作今年也依然热卖。本作的舞台数量达到80个以上,包括天空、大海、沙漠和冰原等精彩纷呈的舞台。在本作里玩家们要做的不仅仅是拯救碧奇公主,还要收集100万枚金币来完成巨大

的马里奥金色巨像。本作还支持两人联机,可以与朋友一起合作游戏。新加入的“金币赛跑”模式还支持3DS的擦肩系统,可以挑战其他玩家的最高纪录。



排名	游戏名	游戏原名	平台	厂商	发售日	销量
9	真·女神转生IV	真·女神转生IV	3DS	Atlus	2013年5月23日	24万0473

时隔十年,“真·女神转生”系列终于在粉丝们盼星星盼月亮的目光中推出了最新作。战斗系统沿用前作《真·女神转生III》系统的,并在前作的基础上加以修改调整。游戏剧情分为混沌、秩序和中立三

条路线,主角秉承Atlus一贯的“剧情里不会说话”风格,惟有在战斗时才能听到主角的声音。发售至今DLC已近配信至第7弹,当中有服装、新的仲魔BOSS战以及新的合成仲魔。



排名	游戏名	游戏原名	平台	厂商	发售日	销量
10	雷顿教授与超文明A的遗产	レイトン教授と超文明Aの遺産	3DS	Level-5	2013年2月28日	23万1353

本作是“《雷顿教授》系列”的完结篇,同时也是第二篇故事系列的终章。本作采用了真正的3D技术,让背景和影像做到了真正意义上的美轮美奂。本作的谜题包括挑战书在内共有165个,但是如果算上《日

刊谜题配信》每日配信的部分,本作的谜题总数达到了570个,称得上是系列之最。随着故事的完结,雷顿教授的冒险也该告一段落,不务正业的教授这下子也该回去乖乖地给学生们上课了。



排名	游戏名	游戏原名	平台	厂商	发售日	销量
11	龙珠英雄 究极任务	ドラゴンボールヒーローズアルティメットミッション	3DS	NBGI	2013年2月28日	22万2883
12	王国之心 HD 1.5 ReMIX	キングダム ハーツ -HD 1.5 リミックス-	PS3	Square Enix	2013年3月14日	21万3346
13	龙之信条 黑暗觉者	ドラゴンズドグマ: ダークアリズン	PS3	Capcom	2013年4月25日	20万0672
14	太鼓之达人 Wii 超豪华版	太鼓の達人Wii 超ごうか版	Wii	NBGI	2012年11月29日	19万9778 (累计50万8462)
15	刀剑神域 无限时刻	ソードアート・オンライン-インフィニティ・モーメント-	PSP	NBGI	2013年3月14日	19万0476
16	灵魂献祭	SOUL SACRIFICE (ソウル・サクリファイス)	PSV	SCE	2013年3月7日	18万4391
17	职业棒球之魂2013	プロ野球スピリッツ2013	PS3	Konami	2013年3月20日	18万1148
18	鬼泣 DMC	ティエムシー デビル メイ クライ	PS3	Capcom	2013年1月17日	17万7190
19	生化危机 启示录	バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション	PS3	Capcom	2013年5月23日	17万6923
20	高达破坏者	ガンダムブレイカー	PS3	NBGI	2013年6月27日	17万0020
21	超级机器人大战UX	スーパーロボット大戦UX	3DS	NBGI	2013年3月14日	16万9683
22	怪物猎人3 tri G 廉价版	モンスターハンター3 (トライ) G (Best Price!)	3DS	Capcom	2013年11月15日	16万7667 (累计30万1835)
23	最后生还者	The Last of Us (ラスト・オブ・アス)	PS3	SCE	2013年6月20日	16万2680
24	假面骑士 穿越战争	假面ライダー バイライド・ウォー	PS3	NBGI	2013年5月23日	16万0480
25	初音未来 歌姬计划 F	初音ミク プロジェクト ディーヴァーF	PS3	SEGA	2013年3月7日	15万5697
26	超级大金刚 回归 3D	ドンキーコング リターンズ 3D	3DS	Nintendo	2013年6月13日	15万4296
27	职业棒球之魂2013	プロ野球スピリッツ2013	PSP	Konami	2013年3月20日	15万1002
28	纸片马里奥 贴纸之星	ペーパーマリオ スーパーシール	3DS	Nintendo	2012年12月6日	15万0770 (累计54万1848)
29	幻想生活	ファンタジライフ	3DS	Level-5	2012年12月27日	14万7935 (累计28万1943)
30	新超级马里奥兄弟U	New スーパーマリオブラザーズ U	Wii U	Nintendo	2012年12月8日	14万6444 (累计52万7759)
31	逃走中 从史上最最强猎人手中逃脱	逃走中 史上最強のハンターたちからにげきれ!	3DS	NBGI	2012年7月5日	14万4586 (累计49万6109)
32	马里奥赛车7	マリオカート7	3DS	Nintendo	2011年12月1日	14万0464 (累计204万5397)
33	闪乱神乐 少女们的证明	閃乱カグラ SHINOVI VERSUS -少女たちの証明-	PSV	MMV	2013年2月28日	13万3596
34	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3	NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム3	PS3	NBGI	2013年4月18日	12万9867
35	讨鬼传	討鬼伝	PSV	Koei Tecmo	2013年6月27日	12万7744
36	太鼓之达人 小龙与不可思议的宝珠	太鼓の達人 ちびドラゴンと不思議なオーブ	3DS	NBGI	2012年7月12日	12万1974 (累计47万3997)
37	召唤之夜5	サモンナイト5	PSP	NBGI	2013年5月16日	12万0585
38	任天堂乐园	Nintendo Land (ニンテンドーランド)	Wii U	Nintendo	2012年12月8日	11万9133 (累计33万3507)
39	闪电十一人GO2 时空之石 热风/雷鸣	イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン ネットウ/ライメイ	3DS	Level-5	2012年12月13日	11万5654 (累计43万0044)
40	七龙战记 2020-II	セブンスドラゴン2020-II	PSP	SEGA	2013年4月18日	10万8732
41	真·北斗无双	真・北斗无双	PS3	Koei Tecmo	2012年12月20日	9万5362 (累计26万3371)

TOP GAMES

排名	游戏名	游戏原名	平台	厂商	发售日	销量
42	Fate/新章 CCC	フェイト/エクストラ CCC	PSP	MMV	2013年3月28日	9万4424
43	海贼无双2	ワンピース 海贼无双2	PSV	NBGI	2013年3月20日	9万4384
44	梦幻之星在线2	ファンタジースターオンライン2 スペシャルパッケージ	PSV	SEGA	2013年2月28日	9万4372
45	使命召唤 黑暗行动2	コール オブ デューティ ブラックオプスII (吹き替え版)	PS3	Square Enix	2012年12月20日	9万3496 (累计17万6781)
46	歌之王子殿下 All Star	うたの☆プリンスさまっ All Star	PSP	Broccoli	2013年3月7日	9万3410
47	新·世界树迷宮 千年的少女	新·世界樹の迷宮 ミレニアムの少女	3DS	Atlus	2013年6月27日	9万2566
48	光明方舟	シャイニング・アーク	PSP	SEGA	2013年2月28日	9万1376
49	孤岛惊魂3	ファークライ3	PS3	Ubisoft	2013年3月7日	8万5114
50	超时空要塞30 连接银河的歌声	マクロス30 ~ 银河を繋ぐ歌声 ~	PS3	NBGI	2013年2月28日	8万5021
51	数码宝贝冒险	デジモンアドベンチャー	PSP	NBGI	2013年1月17日	8万0833
52	口袋妖怪 黑·白2	ポケットモンスターブラック2・ホワイト2	DS	Nintendo	2012年6月23日	8万0639 (累计: 295万9666)
53	超级马里奥 3D大陆	スーパーマリオ 3Dランド	3DS	Nintendo	2011年11月3日	8万0403 (累计: 186万1023)
54	海贼王 冒险的黎明	ワンピース ROMANCE DAWN ~ 冒険の夜明け ~	PSP	NBGI	2012年12月20日	7万8025 (累计: 29万5507)
55	雷顿教授VS逆转裁判	レイトン教授VS逆転裁判	3DS	Level-5	2012年11月29日	7万7862 (累计: 31万0030)
56	魔界战记D2	デイスガイアD2 (デイメンション2)	PS3	日本一	2013年3月20日	7万5734
57	胧村正	胧村正	PSV	MMV	2013年3月28日	7万4207
58	勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族	ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン	Wii U	Square Enix	2013年3月30日	7万2654
59	尖帽子与魔法小镇	とんがりぼうしと魔法の町	3DS	Konami	2012年12月20日	7万2255 (累计: 13万6509)
60	讨鬼传	讨鬼传	PSP	Koei Tecmo	2013年6月27日	7万0268
61	心灵传说R	テイルズ オブ ハーツR	PSV	NBGI	2013年3月7日	7万0066
62	卡片战斗先导者 驾驭胜利	カードファイト!! ヴァンガード ライド トウビクトリー	3DS	Furyu	2013年4月11日	7万0029
63	大众高尔夫6	みんなのGOLF 6	PS3	SCE	2012年11月22日	6万6992 (累计: 26万5447)
64	瓦尔哈拉骑士3	ヴァルハラナイト3	PSV	MMV	2013年5月23日	6万6658
65	星光少女 彩虹婚纱	プリティリズム・マイ☆デコレインボウエディング	3DS	T-ARTS	2013年3月20日	6万4769
66	任性时尚GIRLS MODE 欲望宣言	わがままファッション GIRLS MODE よくばり宣言!	3DS	Nintendo	2012年9月27日	6万4265 (累计: 31万8162)
67	游戏&瓦里奥	ゲーム&ワリオ	Wii U	Nintendo	2013年3月28日	6万3567
68	古墓丽影	TOMB RAIDER (トゥムレイダー)	PS3	Square Enix	2013年4月25日	5万8578
69	魔眼凝望	デモンゲイズ	PSV	角川Games	2013年1月24日	5万8365
70	艾丝卡&罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士	エスカ&ロジ-のアトリエ ~ 黄昏の空の錬金術士 ~	PS3	Gust	2013年6月27日	5万8169
71	迷宫旅行者2 王立图书馆和魔物的封印	ダンジョントラベラーズ2 王立図書館とマモノの封印	PSP	Aquaplus	2013年3月28日	5万6784
72	口袋妖怪 不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	ポケモン不思議のダンジョン ~ マグナゲートと∞迷宮 ~	3DS	Pokemon	2012年11月23日	5万5490 (累计: 39万3489)
73	触摸侦探 滑子菇栽培	おさわり探偵 なめこ大繁殖	3DS	Success	2013年2月28日	5万5263
74	MAGI 起始的迷宫	マジ はじまりの迷宮	3DS	NBGI	2013年2月21日	5万4209
75	写真女友 Kiss	フォトカノ Kiss	PSV	角川Games	2013年4月25日	5万3001
76	如龙5 圆梦之人	龙が如く5 夢、叶えし者	PS3	SEGA	2012年12月6日	5万2443 (累计: 57万4299)
77	哆啦A梦 大雄的秘密道具博物馆	ドラえもん のび太のひみつ道具博物館	3DS	Furyu	2013年3月7日	5万1289
78	美食的俘虏 怪兽	トリコグルメモンスターズ	3DS	NBGI	2012年12月13日	5万0925 (累计: 12万9953)
79	世界足球 胜利十一人 2013	ワールドサッカー ウイニングイレブン2013	PS3	Konami	2012年10月4日	5万0477 (累计: 43万9104)
80	马里奥聚会9	マリオパーティ9	Wii	Nintendo	2012年4月26日	4万9524 (累计: 67万1790)
81	怪物猎人3 tri G HD	モンスターハンター3 (トライ) G HD Ver.	Wii U	Capcom	2012年12月8日	4万8350 (累计: 21万5258)
82	泰拉利亚	テラリア	PS3	Spike Chunsoft	2013年5月23日	4万8197
83	命运石之门 线性拘束的树状图	シュタインズ・ゲート 线性拘束のフェノグラム	PS3	5pb.	2013年4月25日	4万6247
84	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋愛総選挙	PSP	NBGI	2012年12月20日	4万6118 (累计: 21万2953)
85	偶像活动 灰姑娘课程	アイカツ! シンデレラレッスン	3DS	NBGI	2012年11月15日	4万5258 (累计: 12万0847)
86	杀手47 赦免	ヒットマン アブソリュション	PS3	Square Enix	2013年1月24日	4万4816
87	噗哟噗哟!!	ぷよぷよ!! (スペシャルライス)	3DS	SEGA	2012年12月13日	4万4393 (累计: 5万9275)
88	限界凸骑 怪物卡片对决	限界凸騎 モンスターモンピース	PSV	Compile Heart	2013年1月24日	4万3154
89	Wii Sports Resort	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo	2009年6月25日	4万2961 (累计: 312万7304)
90	马里奥赛车Wii	マリオカート Wii	Wii	Nintendo	2008年4月10日	4万2934 (累计: 365万5765)
91	小人观察日记 小人观察箱	こびとづかん こびと観察セット	3DS	日本Columbia	2012年7月26日	4万1436 (累计: 25万4114)
92	新超级马里奥兄弟Wii	Newスーパーマリオブラザーズ Wii	Wii	Nintendo	2009年12月3日	4万0535 (累计: 455万9027)
93	职业棒球之魂2013	プロ野球スピリッツ2013	PSV	Konami	2013年3月20日	4万0484
94	银魂双六	銀魂のすごろく	PSP	NBGI	2013年1月24日	4万0062
95	神明与命运革新的悖论	神様と運命革新のパラドクス	PS3	日本一	2013年1月24日	4万0054
96	境界线上的地平线 携带版	境界線上のホライゾン PROTABLE	PSP	角川Games	2013年4月25日	3万9812
97	任天堂全明星大乱斗X	大乱闘スマッシュブラザーズX	Wii	Nintendo	2008年1月31日	3万9600 (累计: 255万3503)
98	梅露露的工作室Plus 艾兰德的炼金术士3	メルルのアトリエPlus ~ アーランドの錬金術士3 ~	PSV	Gust	2013年3月20日	3万9506
99	世界足球 胜利十一人 2013	ワールドサッカー ウイニングイレブン2013	PSP	Konami	2012年11月1日	3万9317 (累计: 13万5592)
100	闪电十一人GO 强袭者2013	イナズマイレブンGO ストライカーズ2013	Wii	Level-5	2012年12月20日	3万8778 (累计: 8万0616)

新闻资讯 排行榜

www.wiki.com 更多计算机期刊

日本2013上半年各主机游戏销量前三名

PS3

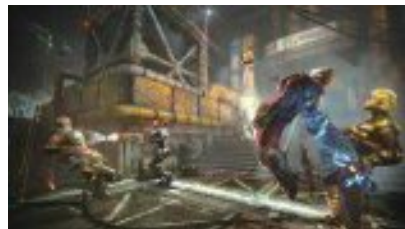
日本国内当前最畅销家用机是PS3，2013年上半年PS3以46万3781台的销量位居第三。PS3的第三方游戏在上半年完全呈现出百花齐放的架势，各厂商各类型的游戏争先恐后地涌现出来，弄得玩家们眼花缭乱。欧美游戏《最后生还者》、《孤岛惊魂3》等都相继上榜，前者甚至还挤入了前三十，近年来欧美游戏在日本的销量节节攀升。下半年还有《仙乐传说 混合包》、《泪洒三重冠II》等值得关注的日式RPG正等待发售日来临，顺便一提，年底有不少日式游戏将推出中文版，有兴趣的玩家请别错过。



排名	游戏名	游戏原名	厂商	销量
1	潜龙谍影崛起 复仇	メタルギア ライジング リベンジェンス	Konami	44万7662
2	海贼无双2	ワンピース 海贼无双2	NBGI	39万2547
3	真·三国无双7	真·三国无双7	Koei Tecmo	32万5807

Xbox 360

X360在日本混得不太顺利这点大家都心知肚明，2013年上半年X360的主机销量为1万1196台。上半年里X360的游戏均未上榜，当中销量最好的是微软第一方的《战争机器 审判日》，可见该作在日本还是有铁杆粉丝的，其次是《怒首领蜂 最大往生》，弹幕射击游戏永远都是爱好者的心头爱，再加上本作是系列的完结之作，自然是受到了不小的关注。



排名	游戏名	游戏原名	厂商	销量
1	战争机器 审判日	Gears of War: Judgment	Microsoft	2万8253
2	怒首领蜂 最大往生	怒首领蜂 最大往生	Cave	1万4115
3	命运石之门 线性拘束的树状图	シュタインズ・ゲート 线性拘束のフェノグラム	5pb.	1万3906

Wii U

不得不说Wii U上半年表现欠佳，上半年主机销量为31万7354台，以1万台的优势领先于PSP，位居硬件排行榜第四。上半年的Wii U游戏上榜较少，包括下面三款在内还有《游戏 & 瓦里奥》、《怪物猎人3 tri G HD》共五款游戏上榜，其中三款还是在去年发售的。而下半年形势会兴许会好转不少，有怀旧玩家关注的《如龙1+2 高清版》和《塞尔达传说 风之杖 高清版》，还有Wii U独占的《猎天使魔女2》和《索尼克失落世界》等值得瞩目的大作在蠢蠢欲动。



排名	游戏名	游戏原名	厂商	销量
1	新超级马里奥兄弟U	New スーパーマリオブラザーズ U	Nintendo	14万6444
2	任天堂乐园	Nintendo Land (ニンテンドーランド)	Nintendo	11万9133
3	勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族	ドラゴンクエストX 目覚めし五つの种族 オンライン	Square Enix	7万2654

3DS

要说本世代当前最畅销的掌机，那就非3DS莫属。3DS的2013年上半年主机总销量达195万7138台，位居硬件销量榜第一。游戏总销量前三的游戏都是3DS平台，这三款游戏的销量均上百万，而且《跃出 动物之森》和《朋友聚会 新生活》都有长卖的趋势，说不定能在竞争激烈的年底都还能看到它们的身影。纵观整个排行榜，将近三分之一都是3DS的游戏，当中更是有《怪物猎人3 tri G 廉价版》等有长卖趋势的游戏。2013年下半年还有《怪物猎人4》、《口袋妖怪X·Y》等大作蓄势待发，定会让3DS在整个2013年里混得风生水起。



排名	游戏名	游戏原名	厂商	销量
1	跃出 动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	137万5695
2	勇者斗恶龙VII 伊甸的战士	ドラゴンクエストVII エデンの战士们	Square Enix	121万2951
3	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	Nintendo	120万2497

PSV



PSV现在走的是动作类游戏与角色扮演类游戏两手抓路线，PSV平台销量排名前三的游戏都是动作类游戏，而今年年初发售的《心灵传说R》和《胧村正》则正好都是角色扮演游戏。PSV的2013年上半年主机总销量达52万6810台，仅次于3DS位居主机销量榜第二，其中降价以及《灵魂祭献》、《讨鬼传》等以联机为卖点的游戏相继发售促进了主机销量的上涨。下半年还有《英雄传说 闪之轨迹》、《噬神者2》、《弹丸论破1+2 Reload》等拭目以待的话题作在待机，想必年底的几个月里PSV将话题不断。

排名	游戏名	游戏原名	厂商	销量
1	灵魂祭献	SOUL SACRIFICE (ソウル・サクリファイス)	SCE	18万4391
2	闪乱神乐 少女们的证明	閃乱カグラ SHINOVI VERSUS -少女たちの証明-	MMV	13万3596
3	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo	12万7744

PSP

广受日厂青睐的PSP不愧为和自家新人PSV抢市场的强势掌机，在2013上半年卖出了30万4044台的好成绩。整个上半年PSP游戏十分丰富，从新番热门的《刀剑神域 无限时刻》到经典系列最新作的《召唤之夜5》，还有以《歌之王子殿下 All Star》为代表异军突起的诸多文字冒险游戏。现在掌机市场也基本上走跨平台路线，即将发售的《噬神者2》和现在热卖中的《讨鬼传》都是PSP/PSV双平台，日厂两手都要抓两手都要硬的策略让PSP呈现出“咱家还能再战十年”的霸气姿态。



排名	游戏名	游戏原名	厂商	销量
1	刀剑神域 无限时刻	ソードアート・オンライン -インフィニティ・モーメント-	NBGI	19万0476
2	职业棒球之魂2013	プロ野球スピリッツ2013	Konami	15万1002
3	召唤之夜5	サモンナイト5	NBGI	12万0585



GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

新闻资讯

黄金眼



▶ 龙之皇冠



多机种 PS3/PSV

- ドラゴンズクラウン
- Atlus
- 动作角色扮演
- 2013年7月25日
- 日版

热血推荐

24

【游戏介绍】本作使用的是古典的横版卷轴形式，将游戏场景分为一个个迷宫，供玩家们使用自己创建的角色前去挑战。每一个迷宫都有秘密场景供玩家挖掘，还存在着分支路线和不同的BOSS。每个职业各具特色，还拥有截然不同的天赋与专用道具。挑战迷宫后，玩家还有机会玩上有趣的烹饪小游戏。



游戏的画面美轮美奂，每个职业的战斗体验都流畅而爽快，人物建模精巧而充满细节，给人的第一感觉非常惊艳。能够拓展背景深度并发掘迷宫场景秘密的依赖任务非常有趣，奖励的珍宝画则是游戏中的另一惊喜，精美的原画和寓意深长的故事都令人着迷。但在通关后迅速沦为刷刷刷的游戏系统显得太单调。

游戏让人有种置身于魔幻世界中的感觉，六种职业的玩法各具特色，值得研究，和朋友联机打迷宫更是乐趣多多。但是流程太短，迷宫数量也很少，虽然通关后可以开启“混沌迷宫”的新模式，但本质上来讲还是换汤不换药，后期难免会觉得有些无聊。官方及时更新版本让玩家感受到了制作组的诚意。

在我看来，本作更像是一件艺术品而非一个游戏，精美到极致的2D画面和风格强烈的插画让人惊叹，不过剧情上的表现则显得十分单薄，是一个十足的刷刷刷的游戏。战斗方面，手感较为硬派，角色的技能虽然不多，但如何分配需要谨慎的思考。另外比较遗憾的一点是，游戏没有纸娃娃系统，不能随意换装。

▶ 杀手已死



多机种 PS3/X360

- Killer Is Dead
- 角川Games
- 动作
- 2013年8月1日
- 日版

热血推荐

24

【游戏介绍】须田刚一继《链锯甜心》之后的又一款动作游戏新作，重回他所钟爱的杀手主题，被其称之为“爱与处刑的幻想曲”，并加入了不少香艳的成人元素。本作流程共分12章，另有32个分支和挑战任务，内容丰富，难度适中，还有特别杀必死，全成就或白金需要25至30小时。



从个人感受而言，本作的整体性要优于《链锯甜心》，但还达不到当年《英雄不再》的惊艳度。“花屏”式的画面虽然损失了一些细节，但和怪诞的剧情一样有着须田的风格化烙印。本作手感飘逸，内容丰富，难度并没有想像中高，无限血液手臂给玩家留了个大后门，爽快度要高于挑战性。

游戏的手感虽然有点飘逸，但习惯后还是能得到不错的动作体验，主角的动作非常流畅，升级技能后战斗变得更有意思。游戏的缺点比较明显，BOSS战有点模式化，主线流程偏短，每章的游戏时间也不长，剧情在刻意的装逼但是很多地方都没有交代清楚，如果不是为了追求成就奖杯，游戏的可重复性不高。

须田刚一近来效率不低，短短时间内又打造出这款新作。不过游戏问题也和之前差不多，画面方面表现不足，刷新率很低。动作部分手感和爽快度方面则是一如既往的优秀。此外较为奇葩的世界观还有香艳的镜头已经逐渐成为了制作人的标志，虽然游戏能及格，不过还是希望能看到真正的突破。

▶ 魔女与百骑兵



PS3

- 魔女と百騎兵
- 日本一
- 动作角色扮演
- 2013年7月25日
- 日版

21

【游戏介绍】本作是一款由日本一开发的俯视角ARPG新作，可以说是日本一很少涉及的游戏类型。在游戏中，掌管着沼泽的魔女梅塔莉卡，这个可爱傲娇的年轻魔女为了让沼泽之花在全世界绽放，召唤出了传说中的魔神——百骑兵，一段充满了欢笑、恶搞和吐槽的百合物语也由此展开。



作为一款日系ARPG，本作没有让我失望，个性鲜明的角色塑造，轻松诙谐却又引人入胜的剧情无不体现着日本一幽默搞怪的风格。全程语音十分厚道，并且声优们的演绎相当到位，而游戏的配乐也同样出彩。系统方面丰富但不复杂，不会让人感觉厌烦。比较遗憾的是游戏在画面上有硬伤，收集要素也比较欠缺。

游戏最大的问题还是技术力方面，画面党绝对退避三舍，只有字幕是高清的实在让人无力吐槽。但如果对“日本一”的画面有免疫力，那么还是可以从本作中找到亮点的。例如本作的系统比较新颖，音乐有相当不错，流程扎实，BOSS战设计也是可圈可点，或许电视尺寸小些更能体验其中乐趣。

画面尚可，布置虽复杂却给人一种很干净的感觉。战斗系统很有意思，看准时机回避就能让周围敌人的攻击变得缓慢，从而进入短时间的单人无双状态。本作主线是多结局，剧情比较有创意，角色也很有魅力。读盘时间较长倒是挺让人头疼，在移动时树太多导致看不到角色位置也是个问题。

逆转裁判 5

3DS

- 逆转裁判5
- Capcom
- 文字冒险
- 2013年7月25日
- 日版



热血推荐

24

【游戏介绍】系列时隔六年的全新作品，成步堂回归主人公宝座，与新角色希月心音，以及前作的主人公王泥喜法介一起站上法庭，以多主角的方式面对新的法庭战斗。本作融入了系列以往大受好评的要素，并加入了全新的系统，亲民度亦有上升，非常适合作为新人接触系列之作。



系统亲民度上升是最为核心的变化。本作在侦探部分大幅改善了系列前作中卡关后无所适从的焦躁感，每一步进行都有着足够的提示。“心锁”和“看破”系统一改以往的繁琐，难度大幅降低。对于普通玩家来说是恰到好处的修缮，但对于深研推理游戏的玩家来说，不免有些许降低难度之感。



来到3DS平台的《逆转裁判》，画面比之前作品有了很大进步，虽然由“逆转检察官”系列“班底”人打造，但是保留了“《逆转裁判》系列”自己的风格，新增的侦探笔记让搜查时的目的更加明确。游戏中的人物依旧个性鲜明，表现角色个性的动作也十分有趣，部分老角色出来串场让玩家倍感亲切。



剧情的节奏较为慢热，挺过前期进入后三章可以发现素质算是为四代找回面子。新增的心情观测系统在逻辑上比较卖萌，但体验感尚佳，拥有新“必杀技”的新生代主人公今后也有足够的发挥空间。另外本作的推理部分较为简单，许多选项不再对应惩罚机制，加上即时存档功能，导致挑战性有所下降。

环太平洋

XBLA

2013年7月12日

800MSP

- Pacific Rim
- YUKE'S Co., Ltd.
- 格斗

推荐度 6.0 /10



玩家可以选择机器人或怪兽进行1对1的3D对战，电影中的机体和怪兽都有登场，可能是为了还原机器人和怪兽战斗时的那份厚重感，机体或怪兽的行动都非常缓慢，战斗的节奏有点拖沓，基本没有格斗游戏应有的爽快感。好在DIY机体或怪兽并进行升级育成的模式还算有趣，还可以把自己创造的角色拿到网上与人对战。

火星战记

XBLA/PSN

2013年7月26日

1200MSP/14.99美元

- Mars: War Logs
- Focus Home Interactive
- 动作角色扮演

推荐度 7.0 /10



本作想要营造超越下载游戏水平的良好画面，有深度的故事和爽快的战斗，但只有最后一点实现得还不错，手感尚可，敌人也懂得一定的战术，战斗难度不低。RPG部分表现理想，但剧情表现力不太合格，故事也不够曲折。总体而言，如果开发商能够更专注故事层面，游戏的表现会更好一些。

奇诺冲突 II

XBLA/PSN

2013年7月23日

1200MSP/14.99美元

- Zeno Clash II
- Atlas
- 动作冒险

推荐度 6.0 /10



虽然使用的是虚幻3引擎，但故意营造出的粗糙人物建模和场景构造都无法给人惊艳感，甚至还带有轻微的不适感。使用第一人称形式来进行格斗非常有想法，但实际体验颇为严格，加上第一人称难以判断角色与对手之间的距离，战斗往往会沦为一通乱打。

云莓王国

XBLA/PSN

2013年7月30日

800MSP/9.99美元

- Cloudberry Kingdom
- Ubisoft
- 平台动作

推荐度 7.0 /10



支持4人联机的平台动作游戏，虽然主人公看起来十分狰狞，实际上游戏风格还算正常。游戏有数以百计的关卡，每关不到1分钟就能完成，但变化丰富。除了传统玩法外，更有飞行、二段跳甚至直接开飞机的打法，更支持自创关卡，十分给力。剧情方面就相对薄弱一些，可视为是纯考验玩家水平的游戏。

墨西哥英雄大冒险 恶魔游乐场 DLC

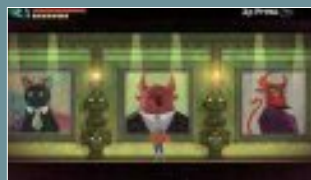
PSN

2013年7月24日

22港币

- Guacamelee!
- DrinkBox Studios
- 动作

推荐度 8.0 /10



上一个DLC虽然加了奖杯，但只是几件新衣服罢了。这回是实实在在的新关卡DLC，自然更值得入手。这个DLC其实就是一个挑战模式，挑战要获得全金牌还有些难度，难点关卡反复尝试可谓在所难免。这个DLC里也有功能各异的新服装，不过是在挑战中取得好成绩解锁的，让人更具挑战动力。

生化奇兵 无限 云端争锋

Xbox LIVE/PSN

2013年7月30日

800MSP/9.99美元

- BioShock Infinite: Clash in the Clouds
- 2K Games
- 第一人称射击

推荐度 9.0 /10



专门强调战斗乐趣的DLC，玩法为单人持久战，一共4个地图，每个地图15波敌人。玩家可以体验到本篇中遇不到的强力敌方配置，并有各种充满考验的挑战要求。虽然能力和金钱都能继承自本篇，但依然能够以培养战。多余的资金还能用来开启画廊，让玩家反复挑战之余也不愁没有动力。



PS4的诞生秘密

编 四羽 Ray 美编 NINA

关于PlayStation 4的各种疑问——解明的特别企划！

终于公开了本体设计的PS家族新成员——PS4，受到大众的热切关注。到底PS4具备了什么机能呢？PS4又有怎样的开发经历呢？各种疑问的解答将会在此以访谈的形式告诉大家。

向PlayStation 4的两位开发者们打听关于PS4的开发秘话！

一点一滴积累技术的成果

——首先，能请问一下两位分别负责PS4开发的哪一部分工作吗？

桥本智志（下称：桥本）：我们隶属于战略、商品企划部，我本人是系统软件组的。

青木俊雅（下称：青木）：我也是战略、商品企业部的，我所在的是系统硬件组。

桥本：关于PS4开发，工作组之间的分工其实并

不明显，很多工作都是大家一起进行的。现在PS家族拥有PSP、PSV、PS3、PSM，再加上有PS4的加入，在商品规划方面我们不想各平台分开进行，而是朝加强这些硬件之间的连携机能的方面发展。我们系统软件组的主要工作是固件、OS方面的企划部署。

青木：系统硬件组则如其名一样是负责硬件开发方面的。“DUALSHOCK 4”以及“PlayStation Camera”的外形设计及各种规格数据，是在我们的设计团队及游戏团队间互相讨论的情况下诞生的产物。但正如刚才桥本说的那样，我们不仅仅负责硬件，在软件开发方面我们也有参与进去。



——新硬件诞生瞬间的契机是什么呢？

桥本：其实没有什么所谓的契机。我们在创造出一个新硬件后，总是会随着时间的推移而出现各种各样新机能、新系统的构想。如果这些构想能在现成的机器上进行的话，我们会在现有硬件的基础上把它们加进去。如果不能加进去的话——理由多是现行硬件性能不足，或者构想过于前卫现在要大众接受还需要一段时间，在更高性能的新硬件平台制作出来后再适宜加进去等。所以，硬件的开发并没有所谓的“诞生瞬间”这样浪漫的事情发生，而是一点一滴的，把各种各样想要实现的机能、技术、构想慢慢地重叠起来，才形成一个整体的概念型，然后再以此为方向着手开发。

青木：关于手柄，现行机种已经定型无法再进行任何改变，要制作一款与“DUALSHOCK 3”完全不一样的手柄，需要考虑到各种方面，例如“怎样的手柄才是玩家们想要的呢”、“怎样的输入设备才方便游戏开发者们开发游戏呢”等，这些都是我们在开发的早期阶段就已经在检讨的问题。“DUALSHOCK 4”在开发初期阶段也并不是现在大家所看到的这个外形，它有着各种各样外形的试作品。但是把这些试作品拿去给游戏开发团队看的时候，“这种东西让人怎么用啊”大多数的都会被狠批一番呢（笑）。

桥本：在商品处于规划阶段的时候，是需要进行各种尝试的，甚至有时还会冒险地大胆采用奇特的想法。

青木：在众多试作品手柄中，还包含了PS3发表初期时的回力标形状手柄呢。而最后的成品就是现在大家所见的“DUALSHOCK 4”了，其诞生过程可说是迂回曲折。

PS4诞生的5个关键词

——PS4的开发概念是什么？

桥本：关于PS4，有5个关键词。“Simple（便于使用）”、“Immediate（迅速回应）”、“Social（与各种机器联动）”、“Integrated（与social的融合）”、“Personalized（用户化）”。他们有着互相关联的关系，并非一个关键词就代表了能实现该词所指的内容。关于PS4我们最先构想的是“用户想要做到某事、得到什么，我们就能立刻提供相关条件给他”。在现阶段我们还达不到这个要求，而且用户们真正想要的到底又是什么呢？对这两个问题进行探讨后得出的结论，成为了现在PS4开发的核心。然后关于“Social”“Integrated”“Personalized”的概念，可以说这些都是现在的潮流趋势。这是我们以前就想要尝试的构想，而现在总算到了适合使用的时候了。

——相信在开发初期，关于“智能手机的普及”及“分享体验”这两点应该是没被考虑进去的，那这些概念是在什么时期开始着手加入到PS4的开发呢？

桥本：像这种与时代挂钩的部分还是有不少的，我们会配合时代的发展。在新技术出来的时候对我们的工作进行相关调整。所以，我们在开发初期阶段并非仅仅只把分配到的工作做好，还要同时根据

现状及对未来趋势的预测来进行硬件的开发。

——那有什么是在开发初期阶段没想到，后来再增加上去的要素吗？

桥本：没想到的东西基本上没有呢。只是，现在在互联网技术的普及程度和速度是超过了当时的预想。我们有很多当初想要做的东西，但当时的环境条件还无法实现，而后来却因为环境与技术进步让这些要素得以成功加入到主机开发中。

——把新硬件的发售时间定在PS3发售7年后，请问有什么理由吗？

青木：我们把想要做的东西做完了、而与其对应的环境条件也具备了，所以就决定发售了。



▲为了使手柄上搭载的触控板操作得更顺手，摇杆的高度进行了重新调整。

——刚才谈到硬件开发的时候，有说到在开发过程中听取了游戏开发者的意见，请问是怎么样的意见呢？

青木：他们给出的意见是从玩家角度的比较多啊（笑）。开发游戏的工作人员，他们中有不少人自身就是名核心玩家。当然的并非只有玩家角度的意见，从游戏开发者的角度来说，制作他们理想的游戏就必须让机器具备怎样的机能等意见也是有的。我们的任务就是，从游戏开发者的意见中，对于PS4的硬件、软件要如何对应这些构思进行检讨，然后再把检讨的结果反映到开发中去。

——除了开发者那里来的意见，也有商品策划方面来的意见吗？

青木：是的。例如我们刚才谈到的手柄的话题，我们也有提出“我们正在考虑这种构思……”这种意见的时候。构思有的不被采用，也有在吸纳开发者们的意见后变得更严谨、统一。

“DUALSHOCK 4”的触控机能就是其中一个例子。触摸输入及体感操作是在“DUALSHOCK 3”上没有的功能，我们希望在新手柄上加入这些要素。开发者们初时认为“触控与体感”就现在来说已经不是什么新创意，但我们实际做出了试作品让他们试用后却给出了“出乎意料的还不错用”、“操作蛮有趣的嘛”等意见。所以最后，游戏开发团队提出了想在手柄中加入触摸输入的功能，于是也就正式决定在“DUALSHOCK 4”上采用这项技术。

——关于手柄的外形设计方面呢？

青木：由于手柄是在游戏过程中碰触得最多的东西，我们通过进行无数的测试来细心严谨地进行外形设计。例如长时间握着手柄都不会觉得疲劳

酸痛、小孩子拿着也能好好进行操作等，一些我们从前就在追求的东西，这次依然是着力在这些方面来设计手柄。

——L2和R2键的形状有了很大的改变呢。

青木：这点也是游戏开发团队和很多海外人士都在关注的地方。以前的手柄放在地板或者桌面上时，L2和R2键经常会过于敏感地自己作出了输入误操作等问题，我们在“DUALSHOCK 3”的基础上，尽可能改善现有设计的同时，也在为新手柄加入全新的机能及设计。

——其他变化的还有START键和SELECT键，变为OPTION键和SHARE键了呢。

青木：我们觉得手柄上的按键太多了，看起来会显得过于杂乱，于是提出了能否减少按键的提案。但是游戏开发团队却说，全部按键都非常重要不能省略。但是其中的SELECT键则是较少机会用到，同时我们商品企划组这边也有提出过关于“分享游戏”的构想，于是通过吸纳双方的意见，其结果就是把START键和SELECT键，改为了现在的OPTION键与SHARE键。游戏开发那边也对这个设计说了OK，让我们有更多的自信去说服上头接纳这个提案。

桥本：而实际上，上面的人也基本没有反对的。

青木：对啊（笑）。果然一个崭新尝试，获得游戏开发者的支援是莫大的推进力呢。关于OPTION键的作用，是把至今START键与SELECT键的功能合二为一。

——从SHARE键公布至今的情报来看，是用于分享游戏视频与图片用的按键。那么它和操作游戏完全没关系吗？

桥本：是的。这个按键是让玩家们体验玩游戏的本质——分享的乐趣。

——决定采用这个按键的理由是什么？

青木：来自于“把游戏中快乐的瞬间与朋友们分享，将会更快乐”这个非常单纯的理由。

桥本：大家都常常有“自己觉得玩得很帅的画面，也想让大家来围观看看”的念头不是吗。

——具体操作上并非是打开菜单选择“分享”，而是只需要按一下SHARE键就可分享吗？

青木：这也是我们执着追求的东西的其中之一。依照至今的操作习惯，没错人们的确会以“先从按PS键开始，然后再……”的思维习惯来想象这个分享功能键吧，但其实不是这样的。手柄上出现一个专用的功能按键，代表我们对做好这个功能的决心。



▲SHARE按钮、Light Bar、触控板、扬声器等，“DUALSHOCK 4”拥有各种新技术。

也曾有过全部操作均由触控板来进行的构思！？

——全新采用的触控板到底是怎样的东西呢？

青木：我们最初的构想是设计一个以触控为主的手柄，把所有按键都去掉，变成在触控板上自由设置触控按键的，好像平板设备一样的东西。我们也实际做出了一个这样的试作品拿去给游戏组的人看，结果是“你个蠢货！”被骂了一顿（笑）。游戏组的人们认为，手柄上有实际按键的按键才是游戏机手柄的王道、精髓之处，当然的触控和体感操作都很有趣，但并不代表了按键手柄就能被取代。我们也从中了解到了游戏开发者们对“游戏”的执着见解。关于触控板的位置与形状，PSV是在背面设置触控板，我们也曾试过在PS4手柄的背面装上触控板等，在各种失败中反复尝试，我们最终决定在手柄的表面设置触控板。为了让触控板较容易碰触，我们也对手柄外形作出了各种更改，例如触控板本身会让手柄上部变重，玩家拿着手柄有可能会感觉到手柄前端过重而向前倾斜，而且触控板设计得越靠上这个状况就越明显。然后摇杆的高度改为比“DUALSHOCK 3”的要低一点，让拇指的操作能变得更容易轻松。还有的是，触控板上部采用的弧状设计，使微操控也得以实现。当然的，为了确保手柄的操作性能良好，我们也在无数次的用户测试中对手柄的内外进行了微调。

——触控板主要会进行什么样的操作呢？

青木：基本上就是体感操作。我们有考虑复数触控点的必要性，但这个触控板的大小要放下4个手指同时操作明显很困难，因此我们把触控的反应点设定成2个点。既然触控点设置成2个，当然的双指扩大缩小的经典平板操作是可以的，像平板设备那样的点击操作也是没问题。另外触控板也可以替代一个按键的功能，像抢答题游戏那样抢按按钮的创意用法说不定也会有呢。

——“DUALSHOCK 4”上的Light Bar又有什么功用呢？

青木：这是取代PS3的PS Move手柄的东西，用以与PlayStation Camera进行联动操作。PlayStation Camera可以通过Light Bar发出的光来检测到“DUALSHOCK 4”的位置，PlayStation Move的开发组也有参与到Light Bar的开发。再来的是，这次并非是序号来区分复数手柄，而是以4种不同颜色来代表4个不同手柄。另外Light Bar也可以作为游戏的信号输出来使用。

——能说说PlayStation Camera吗？

青木：PlayStation Camera从最开始就作为PS4其中一个重要系统来进行开发。是把PS Eye这种在主机（PS3）发售之后才诞生的外设，在



▲青木“希望通过SHARE键，能与其他人分享游戏的体验”

主机开发阶段就作为默认机能之一作为考量而进行开发的机器。PlayStation Camera是与PS Eye开发组一起合作开发的，是对PS Eye一些不足的地方进行改良的产物。摄像头也增加到2个，可以进行立体辨识呢。

——能说说PlayStation 4的机体吗？

桥本：虽然外形设计上与PS2、PS3都不一样，但PS4依然保留了PlayStation家族风格的设计。关于本体的外形设计，我们有各种各样的点子，而在保留PS家族风格的前提下，最终诞生出来的设计就是现在大家看到的这样了。

——新主机的大小，作为新主机的初期版本来说非常具有冲击性呢。

青木：这都是我们公司设计部的各位同事的努力成果。在电源内置、外形设计与机能完美融合的情况下让主机的最终大小维持在现在这个程度是设计团队所有人员的奋斗目标，关于这一点真的让我十分敬佩。

——从本体的设计来看，主机像是分成4个区间一样十分有个性，狭缝的设计也让人印象深刻。

青木：最初我们说到的关于PS4有5个关键词，而这里另外还有一个词是“Connected”，意味着把一切都连接在一起的意思。PS4也为了体现这个思想，把4个区间设计为1体。PlayStation Camera也看起来像7个方块合一的感觉吧。所以硬件和软件都是朝这个方向去设计的。

桥本：我们公司的设计师们都不太愿意为了设计而去设计呢。在追求的机能能完全体现的同时，让设计产生美感是设计者们的执着追求。

——吸气与排气孔除了背面，在侧面也有呢。

青木：为了强调区间的概念，不想让人看到的部分我们都会把它隐藏起来。以前的机器在机体横放的时候底部所必需的橡胶胶，在竖放的时候会被清楚地看到对吧，这次我们的设计也着力于把这些部分给隐藏起来。

桥本：设计者们把机能面与外观美感双方巧妙地

融合在一起了。

青木：从正面看过去，前面有种要突出来的感觉吧，有些海外人士还说出“这看起来会蛮快的”等奇怪的感想呢（笑）。

——PS4整体的设计概念，与刚才提到的“Connected”有关联吗？

桥本：首先SHARE键的用途就是了，PS4并非单纯的个体，而是由很多概念连接起来的集合体。我们想创造出这样一个玩家间互相关联互相影响的游戏世界。

青木：与互联网挂钩，使我们能够为玩家提供以云技术服务为重心的崭新游戏方式。我们不仅仅只重视玩家之间的互动，还积极于给玩家们提供全新的游戏体验。PS4不仅着重于硬件性能，网络功能也是一大重点，我们以对将来的网络发展趋势进行一定程度的预测，来进行PS4的网络功能调整。

——使用云技术的服务，还真是难以想象呢，具体会是怎样的服务呢？

青木：关于这个我们十分抱歉不能透露太多，目前能说的是我们会在2014年后陆续提供云技术的相关服务。

桥本：这个将会是“Immediate”关键词所代表的，提供一个“想做的就能立刻做到的”游戏环境。

——PS4没有PS~PS3的向下兼容机能，请问理由是什么呢？

桥本：由于PS4使用了专用架构，使得其他平台上的光盘无法在PS4上进行读取。但是，如果利用云技术的话是否可以向玩家们提供类似的机能与服务呢？我们也有就这个构想进行严谨的商讨。PS4是以玩家们能更好地体验PS4游戏、让游戏开发者更容易开发游戏的前提下制作的主机，所以它与PS2、PS3是完全不一样的东西，如果硬是要PS4向下兼容的话，出来的结果或许就和现在大家所见的PS4是完全两回事了。

——PS Store上提供了PS2及PS3的下载数字版游戏，以后也会保留这种方式对吗？

桥本：是的。这种数字下载版游戏现阶段还是不能在PS4上运行，但能否利用云技术来解决这个问题，我们现在正在检讨中。

——PS3时采用了独自开发的Cell芯片，而PS4使用的是既有CPU的新定制版本，理由是什么呢？

桥本：这是为了让PS4的开发变得更容易。我们



▲拥有着类似平行四边形独特外形的PS4。本体正面的电源键与退盘键本身虽然设计得很小，但因为正面采取斜面设计，因此能很容易按到。

►机身颜色，区间采用复式配色分隔开，而显眼的PS标志也是看点之一。





◀由复数的方格组合而成是PS4的特色设计之一。背部也是这种风格，各种端子接口、吸气排气口都体现出设计的统一性。

想提供一个能让玩家们专心游戏，开发者们致力于开发有趣游戏的舒适环境，因此我们决定对CPU进行变更，以及提供给开发者们必须有的SDK（开发机）。

——最后，请向读者们说几句。

青木：从PS、PS2、PS3一直玩过来的玩家们绝对会对PS4满意的。无论外观、操作性、及游戏

方式都继承了系列的传统，此外还增加了类似智能系统、平板式的，无论是谁都能轻松操控的新操作方式。PS4将会是一台符合时代要求的新游戏主机，敬请大家期待。

桥本：不仅PS4，在PS3、PSV和PSP平台上我们都尽力为游戏开发者们提供能制作有趣游戏、玩家们能够快乐地游玩这些游戏的环境舞台。而



▲桥本“我们想创造出这样一个玩家间互相关联互相影响的游戏世界。”

其中一个舞台即将到来，大家准备好体验更有意义的游戏体验吧。

关于PS4疑问的一问一答

虽然已经顺利发布，但PS4目前还包含着众多的秘密。下面将会对各种疑问，提供SCE的官方回答。

Q1 PS4发售的时候，也会好像PS3、PSV那样有着各种配置的版本吗？如果有的话，又会是哪方面有分别呢？

A：在首发日我们只会提供500GB硬盘的标配版本。至于今后的发售计划，我们正在严谨检讨，将会在日后发布相关消息。

Q2 “DUALSHOCK 4”的充电方式与PS3时的一样，都是采用USB线与主机连接的形式吗？

A：PS4可以用智能手机的MicroUSB端子线进行外部充电，对应智能手机的充电器。当然的，与PS3时的一样，依然可以用USB线来连接PS4主机进行充电。

Q3 PS4新采用了AUX端口，而其接口形状十分独特，请问理由是什么？

A：这个是我们原创的接口，是为了方便今后的硬件开发而设计的。另外，这个接口除了主要用来连接“PlayStation Camera”外，还会兼顾其他如USB等高使用频率的接口功能。PS4的其中一个概念是“通过使用PlayStation Camera，来提升PS4的整体娱乐表现”，希望玩家们届时能常时都接驳上PlayStation Camera来进行游戏。

Q4 PS4对应4K解像度吗？

A：游戏不对应4K输出，但静止图片、动画则对应4K解像度。详细情报将于日后公布。

Q5 PS4的内置HDD可以更换吗？可以换成SSD吗？

A：内置HDD是可以自由更换的，但PS4目前不对应SSD。

Q6 现在PS Store上提供的商品，日本与海外的内容是不一样的，PS4也依然会这样进行区域间提供不同的服务项目吗？

A：PS Store的用户界面是全区域统一的，但提供的项目则会因地域而异。

Q7 PS4能像PS3时一样，一台机器同时拥有多个SEN账号吗？

A：与PS3一样，一台PS4可以同时使用多个SEN账号。与PS3不一样的是，一台机器允许多个账号同时登陆（最多4个人）。

Q8 海外发售的游戏（下载版，实体版）在日本可以玩吗？PS4关于区域限制方面有何策略？

A：基本上无论是实体版还是下载版的游戏都没有区域限制，所以海外的游戏是可以在日本玩到的。但基于某些游戏提供的顾客服务等原因，推荐大家购买在玩家所在地发行的行货游戏。再有，某些游戏基于开发商的意愿要求，会有区域限制的可能。

Q9 PS3某些二手游戏要使用网络联机功能的话，需要再额外购买该游戏的在线Pass才能实现，请问PS4游玩二手游戏的时候，还需要购买在线Pass吗？

A：PS4的第一方游戏都不需要在线Pass，其他第三方游戏是否添加在线Pass则由开发商们决定。

Q10 二手游戏也能获得奖杯吗？

A：可以的。

Q11 购买了数字下载版游戏后，可以让给其他玩家吗？

A：可以在其他人的机器上登录自己的账号进行数字版游戏。

Q12 关于机器认证方面，以前的SEN账号能够继续使用吗？

A：现在大家使用的SEN账号可以继续PS4上使用。

Q13 如果有在PSV与PS4上跨平台的游戏，那么PSV版本可以免费进行网络联机游戏，但在PS4却需要付费吗？

A：在PS4上进行网络联机游戏是需要加入PS+会员的。PS3与PSV的网络联机依然免费。

各地区PS+的价格表			
地域/期间	30日	90日	365日
日本	500日元	1300日元	※5000日元
北美	※9.99美元	17.99美元	49.99美元
欧洲	※6.99欧元	17.99欧元	49.99欧元
亚洲	38港元	-	233港元

※新增的日时价格

Q14 PS4可以读取以前的PS1~PS3的游戏盘吗？

A：PS4没有向下兼容性。

Q15 “PlayStation App”到底是一个怎样的应用程序？

A：在iPhone、iPad、安卓的智能手机及平板设备上安装了PlayStation App后，可以作为PS4的副屏幕使用。例如游玩AVG游戏的时候，玩家可以在手边的移动设备的屏幕上观看地图等游戏情报，享受前所未有的游戏体验。另外，还可以在外出的时候用移动设备购买PS4的游戏，观看朋友的游戏影像等。

Q16 SHARE键的分享视频服务，将会上传到哪里？

A：目前预定会由Facebook和Ustream提供这项服务。

PS+可以使用的技能、服务列表			
系统服务	PS3	PSV	PS4
在线多人游戏	PSN免费提供	PSN免费提供	PS+会员专用（Free to Play内容各游戏不同）
自动下载补丁文件	PS+会员专用（检测、下载）	PS+会员专用（检测、下载）	PS+会员专用（检测、下载、安装）
上传存档	PS+会员专用	PS+会员专用	PS+会员专用
自动同步奖杯	PS+会员专用	PS+会员专用	PSN免费提供
自动系统升级	PS+会员专用	PS+会员专用	PSN免费提供
游戏服务	PS3	PSV	PS4
免费游戏	PS+会员专用	PS+会员专用	PS+会员专用
会员独占内容	PS+会员专用	PS+会员专用	PS+会员专用
减价游戏	PS+会员专用	PS+会员专用	PS+会员专用
完整游戏试玩	PS+会员专用	-	PS+会员专用

PS4近期情报一览

●关于PS4的一些疑问解答

在最近的 ACCESS PlayStation 节目上，主持人 Hollie Bennett 代表官方回答了一部分玩家提出的疑问，其中几个要点。

1. PS4 有跨游戏语音聊天。
2. PS4 的玩家好友上限被提升至 2000 人。
3. PS4 不会对应 Dual Shock 3 手柄，但可以对应 PS MOVE。
4. 进行联网游戏需要购买 PS+ 服务，不过跨游戏语音聊天、观看视频和玩免费在线游戏则不需要。
5. PS4 首发颜色将会是目前所展出的黑色。
6. PS4 有支持游戏 3D 显示的计划，更多情报将会在日后公布。
7. 玩家能够继承自己的 PS3 用户名和头像到 PS4 上。



●PS4性能测试

两大次世代主机中，PS4 的硬件配置更胜一筹，那么到底两台主机在运行游戏时的表现差异是多少？Eurogamer 进行了一项测试，他们使用 Xbox One 和 PS4 的硬件运行 PC 版游戏的引擎，来测试他们的表现，对比数据如下图。总体来说，PS4 毫无悬念地领先于 Xbox One，但差距并不如硬件上看起来地那么明显，而且还会随着游戏类型的不同存在着浮动，加上 Xbox One

	iD 785D (60MHz) Target Xbox One Platform	iD 7870 XT (60MHz) Target PS4 Platform	Game Engine Performance Differential
BioShock Infinite, DX11 Ultra DDOF	31.8fps	38.2fps	20.4%
BioShock Infinite, DX11	40.5fps	49.9fps	22.7%
Tomb Raider, Ultimate (FreeFX)	22.4fps	28.8fps	53%
Tomb Raider, Ultra	39.5fps	50.3fps	27.3%
Tomb Raider, High	56.8fps	69.6fps	22.5%
Hitman, Absolution, Ultra	37.2fps	45.2fps	21.7%
Hitman, Absolution, High	44.1fps	52.9fps	19.9%
Sleeping Dogs, Extreme	20.3fps	25.2fps	25%
Sleeping Dogs, High	40.2fps	50.9fps	26.6%
Metric: Last Light, High	25.5fps	30.0fps	17.6%

的 ESRAM 没有被纳入测试范畴，所以两者的真正差距还不得而知。在之后的报导中，也有消息称这一测试中 PS4 的性能也没有得到彻底的展现，所以要搞清楚两大第一方的底牌，还得等到年底两台主机发售才能够确定。

●PS4真正可用内存比例



虽然两大次世代主机使用的内存都是 8GB，但 PS4 的 GDDR5 内存明显要比 Xbox One 的 DDR3 更为先进，而且在之前的传闻当中，这款内存的不但有能够让游戏开发者随意调整使用对象的流动内存，其内存可使用量也比 Xbox One 高。但在 Eurogamer 的一则消息中称，他们研究了 PS4 的开发文档，发现这台主机将会需要预留高达 3.5GB 的内存去运行主机的系统，只有 4.5GB 内存能够用于游戏运行，远低于之前业界预测的 7GB，尽管之后有消息称这 3.5GB 内存中，有 1GB 内存理论上可以调动，但这一技术似乎并不是一开始就向第三方开放。

这一消息引起了玩家群体非常大的反弹，随后也产生不少新解读，例如部分有一定技术知识的玩家认为可调配内存不可能被系统占用，所以应该独立于其外，之后也有传闻称索尼辟谣，指出这一消息并不准确，可是消息中提到的索尼发言人其实只是一位独立游戏开发者，所以其发言并不能算是官方发言。

●PS4开发套件可免费租用

在游戏界开始进入次世代后，三家第一方厂商都认识到游戏数量才是维系旗下新主机人气的关键，所以不约而同地在游戏开发程序上大做文章，例如微软宣称任何一台 Xbox One 都可以作为开发机使用，并允许开发者以个人身份出版游戏。任天堂则开始免费向开发者租借开发套件，并且也允许开发者以个人身份在其公司处注册成为开发者。索尼方面也推出类似的应对措施，除了其全球工作室总裁吉田修平在努力拉拢独立游戏开发者，PS4 价值 2500 美元的开发套件也会免费租借给游戏开发者们使用。索尼方面甚至作出承诺，在将来，等开发工具进一步完善后，PS4 也可以像 Xbox One 一样直接变成游戏开发机。

●PS4运行温度比起PS3大幅改善

PS4 在发售前会经历一系列的测试，在通过 FCC 认证（FCC 即 Federal Communications Commission，美国联邦通信委员会）时，这台主机展示出了一个新的特点，那就是运行温度。这一温度表明了主机在运行时的发热量，而如果机身温度过高，就有停止运行的危险。PS4 的前辈 PS3 的运行温度是 45 ~ 55 度，然后一旦超过 60 度就有机会遇到令玩家色变的黄灯情况，意味着主机本身有可能无法继续使用。而 PS4 的运行温度比起前辈大幅降低，为 5 ~ 35 度，属于一个非常合理的范围，有效降低了主机因为运行环境过热而让自己内部温度超过危险线的风险。



●PSV能否作为PS4手柄使用？

索尼的这台新掌机在机能上和 PS4 的 Dual Shock 4 手柄有着不少相似之处，那么玩家能不能直接用 PSV 作为 PS4 的手柄使用呢？“就常理来说，不可以。” SCE 全球工作室总裁吉田修平在推特上如此答道，但他并没有否定所有可能性，因为在之后他补充道：“PS4 本体并不对应这一功能，但游戏设计者可以在游戏中加入这一功能。”如此看来，PSV 的确可以作为 PS4 的一个增强体验的外设使用，前提是开发者们有这一意图。

●PS4对应PS3耳机

PS4 的发售套装里包含了一个入耳式耳机，不过与此同时，索尼也宣布，任何 PS4 用户都可以使用 PS3 无线耳机来进行音频通话。不过虽然这是一个利好消息，但关于实际的对应情况和细节索尼尚未公布，到底 PS4 是对应所有类型的 PS3 无线耳机还是特定型号？或许今年科隆展上玩家们会听到进一步的消息。



PlayStation®
游戏专区

PS电玩大本营

<http://asia.playstation.com>

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

购买《Splinter Cell Blacklist》送好礼及 令人心动的游戏软件预订优惠

即将推出的《Splinter Cell® Blacklist™》将会推出专为PSS™设计的“PlayStation®3 平安限量版特别版”套装，首10名于计算机节购买的顾客将会额外获赠《Splinter Cell® Blacklist™》Sam Fisher 人偶模型一只，数量有限，送完即止。此外，于会场预订指定游戏将可获得精美会场限定礼品，包括《KILLER IS DEAD》中英日合版、《Puppeteer™》中英文合版、《Ragnarok Odyssey ACE》中英文合版。

SCEH 今年再度参加 8 月 23 至 26 日的“香港电脑通讯节 2013”，当中最瞩目的优惠莫过于“PlayStation®Vita 电脑节优惠套装”（原价：HK\$2,827），每日首15名买家只需使用大会所赠的消费券，即可享消费券面值10倍的优惠，以低至45折的优惠，即HK\$1,280购买，并可获赠PS Vita 护屏及PlayStation®夏日礼品。

家居的玩乐良伴PlayStation®3 亦推出了“PlayStation®3 电脑节套装”（原价：HK\$2,596），只需HK\$2,380即可带走。



CAPCOM@UCG

我们都是卡饭!



失落的名作 与崛起的新星

《失落的星球3》制作人专访

ANDREW SZYMANSKI

要提起“失落的星球”系列，就不能不提系列第一作优异的表现和第二作令人遗憾的惨败。以现在的眼光看来，其实系列前两作都有其独特之处，首作《失落的星球》主打的是快节奏的战斗体验，所以角色身上的热能会不断流逝，逼迫玩家考虑如何快速而有效地击败敌人，夺取他们的热能然后尽全力生存下去，而第二作《失落的星球2》参考了同社的成功作品“怪物猎人”系列，主打团队作战和讨伐大型的Akrid。不过到了《失落的星球3》中，在保持一些系列特色的情况下，整个游戏进行了一次大换血，就连制作团队也变成了Spark Unlimited，而且Capcom还为此团队找来了一位有着传奇经历的制作人，那就是我们本次的采访对象，Andrew Szymanski。



▲拿到UCG杂志的Szymanski先生开心地得眼睛都闭起来了（分明就是照的时机不对吧喂！）

如果各位读者有关注UCG Tot.327期的热点追踪，应该已经了解到Andrew Szymanski的过往。正如大家所知的那样，以“最终幻想”系列为契机而接触到游戏领域，并且最终成为了游戏业工作者的Szymanski，曾经在Tecmo的精英团队Team Ninja就职，参与制作了多款玩家熟悉的作品，包括《忍者龙剑传》、《忍者龙剑传 黑之章》、《忍者龙剑传2》、《忍者龙剑传 龙剑》、《死或生 终极版》、《死或生4》和《死或生极限沙滩排球2》。之后Szymanski还受邀为日本微软制作游戏，可惜最终这个项目不幸夭折。但此时Szymanski已经建立起了自己的业界声望和人脉，所以他很快就收到了来自Capcom的邀请，他们把公司旗下最有名的系列之一交到了Szymanski手上，那就是《失落的星球》。

新星崛起

专访ANDREW SZYMANSKI

稀饭（以下简称“饭”，对，我故意的）：午安，Szymanski先生。在正式进入问题部分之前，我有个好奇的小问题，Szymanski这个姓氏似乎不是一个常见的美式名字，我稍微查了一下维基，这是一个在波兰地区颇常见的名字？

Andrew Szymanski（以下简称Szymanski）：没错，而我的祖父就是波兰人。

饭：这可能意味着不少和你分享着同一个姓氏的人正在努力打造《巫师3》，同样是在创造知名游戏系列第三作，有没有感到来自老乡们的压力？

Szymanski：（大笑）那可真是不小的压力，毕竟那可是《巫师3》。不过据实而言，那是一款针对次世代平台的动作角色扮演游戏，而《失落的星球3》则是一款针对现世代平台的动作射击游戏，两者之间的分别还是很大的，恐怕很难放在一起公平地比较，我只能说我们都在尽力满足目标消费群体的期望，而我们都冀盼玩家们能够对自己的工作感到满意。

饭：我相信大家都会感激每一位制作人为了创造游戏佳作而付出的努力，让我们进入正题。第一个问题是，《失落的星球3》看起来和《失落的星球2》还有《失落的星球》都不太一样，请问这款作品的出发点是什么？

Szymanski：严格来说，我们对这款作品的期望是能够创造一些全新的东西，Capcom给予了我们很大的自由，所以在经过规划和讨论后，我们决定将故事的时间往前推，讲述在系列第一作之前发生的故事，这样的好处是可以为本作的背景打下坚实的基础。同时，本作的表现手法上和系列前两作存在着很大的差异，我们决定改用更为有深度的角色和有感情冲击力的故事，同时将更多的精力投注在单人战役中，试图让其变得极为吸引人。

饭：那为什么会选择Jim Peyton这么一位已经成家立室的男子来作为主角？

Szymanski : 这是出于好几个方面的考虑,最主要的其中一点是,本作的故事线上不太适合有军人背景或类似身分的角色登场——这是在E.D.N III上开发能源的初期,在这个星球上面驻扎的都是开拓者,所以吉姆的身分自然要与背景和环境相符。另外很重要的一点是,我们希望本作可以增加角色对于玩家的感染力和认同感,所以我们为吉姆安排了家庭背景,让这个角色变得更加亲切,而且能够被玩家所理解和认同。随着游戏领域不断发展,许多玩家的年龄都在增大,我们希望能够创造出一些与他们生活境况相共鸣的内容,让他们能够更容易融入游戏的氛围当中。综上所述,再加上一些较为次要的原因,我们选择了让主角吉姆成为一个有家室的男主角,他的一举一动都是为了养家糊口和早日与家人见面,这应该很容易让人产生认同,对吧?

饭 : 的确是这样。让我们来看看下一个问题,本作中的机械载具钻探机(RIG)取代了之前作品中的VS,为什么会想要选择这种巨大的机器人作为本作的载具?是受到《FF VI》的影响吗?

Szymanski : 虽然《最终幻想VI》给了我相当不错的游戏体验,不过其实钻探机的灵感来源应该是《异形》,里面有着类似的大型工程机械,加上在这一作当中,游戏的背景是开拓,而不是势力之间的战争——起码一开始不是,所以我们选择用钻探机来取代军事味道很浓的VS机甲。同时我们也想要在《失落的星球3》中营造出一种前传中该有的演化感,钻探机某种程度上可以被认为是VS机甲的原型,尽管在技术上来说,钻探机和VS不是沿用同一个设计思路,但在E.D.N III上人们就是随着身周环境变化和需要,一点点地把钻探机改造,改装,并最终发明了VS机甲。

饭 : 在本作的情报中显示,《失落的星球3》会有大量的探索要素,那本作算是一个开放世界的游戏吗?如果是的话,它可以开放到什么程度?是只增添

一些支线任务给玩家去完成,还是在环境中设置众多秘密地点供玩家去探索?

Szymanski : 我们的确在本作中加入了大量的探索要素,但恐怕不能算是一个严格意义上的开放世界,也没打算达到《横行霸道》和《上古卷轴》的高度。游戏仍然是分区进行任务,而且会有一个很有吸引力的主线任务在一直引导着玩家进行流程。但是,同时我们仍然会加入支线任务,丰富游戏的体验和背景。玩家也可以在获得新能力后回到之前到过的场景中探索,理所当然地,我们设置了一些秘密地点,只有用心观察并配合上恰当的装备才能够到达。探索时获得的奖励内容多种多样,同时我们安排了两种收集品,分别是录音文档收集和文件收集,这些物品会有一部分藏得比较隐秘,想要全部获取的玩家需要把大量的时间花在探索上。

饭 : 那听起来很有吸引力,我很好奇,《失落的星球3》的故事将会描述到什么程度?是直接联系到系列第一作《失落的星球》,还是留下一定的空间来推出续作?

Szymanski : 当然了,本作既然是前传作品,整个故事都会和系列其他作品发生联系,所以当玩家完成本作的单机战役后,会了解到本作和《失落的星球》的关联之处,不过,因为涉及到游戏体验,我这里就不剧透了,但我可以肯定地说,本作和之前两部作品都存在着联系。不过同时我也要强调一下,虽然和其他作品有着联系,但就算单独地从这一作开始玩,玩家也不会遇到剧情理解上的困难,因为本作的故事比任何之前的作品都要靠前,所以理解起来是不需要相应背景知识的。

饭 : 我们知道VS机甲拥有着很多威力强大的武器配置,以此来推断,钻探机最后是不是也能够被改造成一台战争机器?

Szymanski : 很遗憾,不可以。当然

了,玩家在本作中获得的热能不再被当成是维持角色生存的关键,而是用于购买升级和武器的点数,而钻探机的升级也是其中之一。玩家的确可以更改钻探机双手配置的设备,初始的钳子和钻头并不是固定的,但你不可能买到一门火炮或者一支机关炮,因为钻探机还是一台民用的工程机械,玩家可以一定程度上用它来作为一个跟大型Akrid战斗的工具,但不可能获得军事用途的部件,你只能用各种工程手臂来想方设法战胜对手。

饭 : 请问本作有合作模式吗?

Szymanski : 当然,本作的网战模式中有一个就是让玩家进行合作任务的。

饭 : 接下来我要问一下关于敌人的问题,游戏中会有多少种Akrid登场?

Szymanski : 呃,我没有很仔细地去数过,但我可以保证总数会超过20种,而且它们之间的生态都是各有特色的。

饭 : 我们可以期望遇到更多超大型的Akrid敌人吗?

Szymanski : 当然,事实上E3的时候我们就演示了其中一个大型敌人,你也应该体验过了。这些敌人大多担当着类似BOSS的职责,给玩家带来不小的麻烦和挑战。

饭 : 现在,我要问一个比较私人的问题,你在2008离开了TECMO,正好是板垣伴信先生辞职的那一年,你是因为他才离开Team NINJA的吗?

Szymanski : 恩,或多或少吧。自从毕业到2008年,我已经为TECMO做了整整5年游戏,也是时候去尝试一些新的挑战了。于是,当我发现板垣先生不再就职后,我也就将其视为一个契机,开始有了自己的打算。

饭 : 但你为什么没有跟板垣先生一起离

开去他创建的英灵殿工作室?

Szymanski : 因为我想要做一些不同的东西,而如果我仍然跟着板垣先生,恐怕就不能像现在一样打造一款和以往做的游戏完全不一样的作品了。

饭 : 我突然想到了一个问题,既然你担任过几款“《忍者龙剑传》系列”作品的制作人,你对于《忍者龙剑传3》有什么评价?

Szymanski : 这个嘛,我不会说那是一款不正宗的“《忍者龙剑传》系列”作品,他们(指现在的Team NINJA)的确保留了一些精髓,但我同时也不明白他们为什么要做出这么一款作品来。

饭 : 回到正题,《失落的星球3》为雪贼加入了一些信仰元素,他们的领导人还是一位有着日本名字的老人,是否意味着雪贼方面会加入更多宗教元素?

Szymanski : 我不会说雪贼们就成了一个类似宗教那样的组织,但他们的确自认为是在维持一种自然生态的平衡,因为热能也是E.D.N III自然循环的一部分,而NEVEC则只把热能视为一种新能源,所以两者之间会存在着思维上的冲突,为之后的对抗埋下了伏笔。至于他们的领袖是日本人,那只是为了让故事中的人种变得更加多元化。他还有个女儿,记得吗?

饭 : 当然,她就是本作的女主角对吧?

Szymanski : 没错——当然了,吉姆的妻子在本作的故事中也同样重要,所以请不要对两人之间的关系有太大的误会。

饭 : 看来当个孤身在外打拼的家庭顶梁柱也不容易啊,我剩下问题不多了,这是倒数第二个,“《失落的星球》系列”的全成就/白金难度一向很高,请问本作的全成就/白金难度如何?

Szymanski : 我很确认某些成就/奖杯难度并不低,而且还有网战模式的成就/奖杯存在,所以肯定不能算容易,不过绝对没有到《失落的星球2》的地步。

饭 : “《失落的星球》系列”在中国有不少粉丝,Szymanski先生有什么话想跟跟他们说一下吗?

Szymanski : 很感谢大家对这个系列的支持和关注,《失落的星球3》是一款完全不同于以往的作品,但又带着系列的特色,并加入了更多紧张、刺激和富有科幻感的内容,而且在网战模式上作出了更多新尝试,请期待8月29日发售的本作能够带给你们的惊喜。



■钻探机巨大的躯体有着完全不同于VS的坚实感。

Grand Theft Auto V 罪恶帮派

最近9月,《GTA V》各种惹人胃口的消息不断,有关多人模式的内容也会在近日公布,相信各位的期待已经爆表了吧?顺便一提,在本月还有《黑道圣徒IV》发售,虽然重量无法和《GTA》比,但是作为热身活动还是相当不错的。

栏目主持: 华尔兹

【《GTA V》主题头像人偶道具出炉!】

GTA V相关的头像已经出炉,PSN或者X360玩家都可以下载到,其中包括Michael、Trevor、Franklin以及其爱犬“Chop”,此外还有两个游戏LOGO。360玩家需要80MSP,PSN玩家则需要0.49美元。

此外针对X360玩家还有全新的人偶主题,包括游戏中出现的FBI、抢劫时所穿的各种服装,每个售价3.20MSP。T恤只要80MSP,其中最大的亮点“Chop”的道具需要240MSP。有爱的玩家不要错过哦。

GRAND THEFT AUTO V
XBOX LIVE GAMERPICS & PSN AVATARS



有关本作战斗系统的访谈内容

Q: 从预告片来看,似乎游戏打算制造更强大的枪战部分,能具体说说吗?

A: 游戏在很大程度上将动作系统进行了重新的设计,视角等内容都会为玩家更自由地游戏提供方便,开放世界动作枪战是本作的核心,射击部分将会更加严谨,更令人满意,游戏中会有更多战斗方式供玩家发挥。游戏的操作部分会加强,玩家会发现用边跑边射击会比只使用右摇杆瞄准的时候更舒服,同时战斗形式对玩家更有利(参考《马克斯·佩恩3》)。在本作的战斗中玩家可以看见角色的动作,同时对射击距离方面的把握更加完善,射击时的感觉好像FPS一样。此外游戏无论是单机还是多人模式都允许玩家对射击能力进行升级,之后在快速移动战斗时优势越发明显。在移动射击时玩家可以保



持视野开阔,游戏的牵引系统会自动帮助玩家调整射击。在故事中玩家会时常陷入紧急情况,敌众我寡的情况下利用移动射击系统是十分重要的。进入战斗后玩家走路的动作会进入慢跑状态,可以以此来判断附近是否有敌人。当然,根据角色不同,所持武器的不同,战场上也会有些许差别。

Q: 游戏的战斗系统到底像《GTA IV》、《荒野大镖客》还是《马克斯·佩恩3》?

A: 严格来说,本作的系统吸收了这三个作品的优点,并且相信

本作的战斗乐趣会在它们之上。我们在以往《GTA》游戏的战斗基础上,结合了《荒野大镖客》的掩体和射击系统,同时又将《马克斯·佩恩3》流畅自然的动作加到了游戏中,本作的枪战部分主张动作部分,努力配合视角的运用尝试让本作更上一层楼。

Q: 我们知道《GTA IV》的战斗一般情况下比较难于瞄准,本作会采用自动、半自动还是手动瞄准?

A: 游戏在射击系统上还是会更加偏向于自由的射击,不过系统会给玩家一个十分微妙的辅助。自动锁定虽然很快,但无法让玩家更好地融入游戏氛围,玩家无需知道敌人位置便可进行射击,而我们更鼓励在战斗中使用多种战术,真正投入弹枪战中去。

游戏将会有三种模式供玩家选择,辅助瞄准,传统《GTA》瞄准以及自动瞄准。

辅助瞄准中玩家有一个较大的自动瞄准范围,帮助玩家越过困难的部分。传统GTA模式更接近之前作品的锁定功能,玩家可以轻松找到并锁定所有敌人,用右摇杆来切换目标。不过这些辅助瞄准一旦时间过了就会失去自动瞄准功能,玩家需要尝试更多的战术,而不是一直按住一个键将对方射死为止。此外,如果是经验丰富的射击玩家,玩本作时在手动瞄准的模式下会感觉更加舒服。



【《GTA V》VS《马克斯·佩恩3》】

近期有国外玩家照着《GTA》表示预告片的战斗部分,用《马克斯·佩恩3》完全模仿演绎了一番,可以看出两者大部分动作的确十分相似,也许只有小细节进行了改变。不仅如此,在游戏的宣传片中,游艇部分也与马克斯·佩恩其中一场场景十分相似,并且这关还在后期被专门制作成了网游地图。从下面的图片中我们可以看到两者的确是有诸多相似之处,不过考虑到两者参照的都是类似的内容,有很多相似之处相信也正常。



《圣安德里斯》中的神秘事件

上期《GTA V》预告片剖析中那个神秘小屋不知大家是否印象深刻，其实“《GTA》系列”玩神秘内容已经不是第一次了，当然也不乏很多玩家之间的谣传，以《GTA 圣安德列斯》为例，那个时候网络资讯没有现在这么发达，截图录像上传等技术也比较落后，所以各种传闻事件满天飞，下面就为大家介绍几个有趣的著名《圣安德里斯》神秘事件。从中可以看到一些和《GTA V》的联系哦

大脚怪

曾经有许多玩家声称自己在游戏中看到了一个神秘大脚的印象，但是没人能证明它的存在，

其中不少视频中后来都被证实是游戏 BUG 或者修改后存在的，Rockstar 也表示游戏中并不存在什么大脚怪，至此这个传闻在后期才得以平息。

UFO

游戏中存在 UFO 也一直属于传闻状态，在一次接受采访时，Rockstar 说的确在一开始准备将 UFO 做到游戏里，不过后来删掉了，但是不排除系统数据没删干净的可能。所以玩家在街上可能会听到路人讨论 UFO 攻击

车辆的话题。



鲨鱼

有不少人称在游戏中遇到过鲨鱼，不过大多数人表示遇到鲨鱼的几率小之又小，有人说鲨鱼

会攻击主角，也有人说鲨鱼会因为害怕逃跑。那么鲨鱼是否真的存在游戏中呢？有人表示这些声称看到鲨鱼的玩家只是将海豚误认为是鲨鱼，不过之后又有死忠玩家将游戏的程序文件翻出来，在其中的确找到了鲨鱼的存在。事实上玩家前往 Gant Bridge 确实有几率会遇到鲨鱼，但是它们只会在远处游，并不会攻击主角。



废弃轮椅

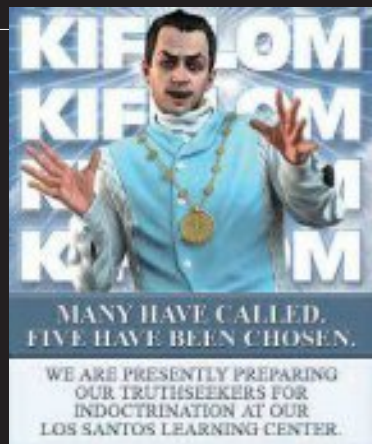
在 Fisher's Lagoon 的码头有一个被丢弃的轮椅，这个轮椅的贴图纹理等内容被不少人认为取材自著名恐怖电影《德州电锯杀人狂》，不过不少玩家认为这个更像是取自 Rockstar 自家游戏《Manhunt》，这款游戏曾多

次以彩蛋形式在“《GTA》系列”中出现过。在游戏中玩家也会听到路人讨论关于轮椅的事情，不过不少人认为这没有什么太大的意义。直到国外论坛上再次发起讨论这次事件，据说在湖附近可以找到一具尸体，玩家试着将他和轮椅做联系，但结果还是无功而返。



神秘邪教

Epsilon Program 是一个游戏中虚构的邪教组织，这个组织经常在“《GTA》系列”中出现，《圣安德列斯》《GTA IV》几作都有它的存在。该组织由 Cris Formage 领导，《圣安德列斯》是最早出现这个邪教的作品。如今《GTA V》中干脆用这个邪教为游戏做起了宣传广告。在圣安德列斯中玩家会在晚上看到绿窗户的教堂，这就是代表这个邪教组织的集会场所。



电视机爬出的神秘少女

事件始于 2006 年有一位玩家上传的一段视频，主角进入一个房间后会突然看到一个黑人女孩儿出现，然后没等一会儿女孩儿就消失了，难道这女孩儿是从电视里爬出来的贞子？听着危言

耸听，后来很快就被证实了，这只是游戏的 BUG，因为贴图错误，将一位原本站在屋子外面的路人女孩儿突然拖进场景中，所以大家不要害怕，这都是骗小孩子的。

电锯杀人狂

事件始于有人在 The Panopticon 区域听到了电锯的声音，并且有不少玩家证实了这一说法。不过经证实这是游戏初版自带的一个声音 BUG，因为游戏的音轨出错导致在阴雨天去那个区域会出现奇怪的声音，听着就像电锯一样。不过当时有不少人觉得有电锯杀人魔在游戏中存在，并散播了各种奇怪的线索，有人说他会在 Panopticon 区域的小屋出现，玩家接近后会突然从身后追杀你。还

有不少“目击者”称在不同区域遇见了杀人狂，在某个小屋中能看到被电锯杀死的一对男女，不过这个被误认为是电锯狂的只是个路人，他会在“The Meat Business”任务中出现，所以电锯杀人狂在《圣安德列斯》中并不存在。



■图为玩家 PS

每期一图





DEAD OR ALIVE 5 ULTIMATE

随着发售日的逼近,官方也陆续公布了大量的信息,除了新角色、新场景、新模式外,PS3版还设有“基本无料版”,本次前线就为大家整合一下《终极版》公布至今的所有消息,让欲望来得更强烈、让对战来得更猛烈吧!

死或生5 终极版	Koei Tecmo	格斗
Dead or Alive 5 Ultimate		日版
预定2013年9月5日发售	本地1~2人、在线2人	6090日元
对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄:17岁以上

多机种

文 狼来了

美编 心の永恒

国籍 日本

流派 隼流合气术

龙之巫女——红叶

新老角色参战! 炫丽的新场景随之公开

作为终极版,新角色的加入自然是情理之中,新角色不仅有来自“《忍者龙剑传(简称忍龙)》系列”的人气妹子,也有从“《VR战士》系列”过来窜场的帅气汉子,此外曾在“《死或生》系列”中登场过的“艾因”也会再次出场,下面就让我们来看看这些角色的情报吧。

■不要以为放下大刀的紅葉立地成佛了,一记飞腿将丽凤的脸都踢歪了。



战斗风格

除了世代相传的隼流古武术外,身手轻盈的紅葉擅长从空中展开变幻莫测的攻击。

角色背景

作为隼里的女忍者,紅葉是唯一的一名“龙之巫女”,对于村子里的小朋友们来说她就是一位和蔼可亲的大姐姐。为了检验自己修行的成果,于是她决定徒手与格斗达人们一决高下。



复古的空中庭园

—Sky City Tokyo

Sky City Tokyo 是“忍龙”系列”中的经典场景，设定是近未来的高楼顶层再现江户时代风格的空中庭园，场地中没有任何障碍物，战斗时不用担心受到干扰。值得注意的是这个场地同样设有危险要素，只要在对战中将场地周围的围栏破坏掉，那么同样来自《忍龙》的BOSS——巨佛就会缓缓地出现在场景边缘。

第
一
刺
客
杰
克

ジャッキー

国籍 美国

流派 截拳道

战斗风格

杰克使用的是融合了多种武术风格而成的截拳道，擅长以丰富的连携和连段来给予对手压力。

角色背景

作为莎菈的哥哥，为了保护妹妹的性命而决心与谜之组织“J6”对抗，参加“死或生”大会的目的是一边磨练自己的技巧一边收集 J6 的情报。



■利用威力爆击将对手吹飞到巨佛的身上，接下来就会看到巨佛折磨对手。



■平时巨佛会以即时演算的方式在场景周围活动。



■杰克与莎菈的组合投技，受创的一方则是身穿新服装的里格。



■除了里格外，其余的原有角色也会增加新服装，比如克丽丝蒂的性感女警装。

浪漫唯美的森林

—Forest

漫天飞舞的红叶散落在场景中的各处，这里虽然不存在危险要素，但是由于树木之间的密度太高，可能会在一定程度上混淆玩家的视野，另外场地会往一侧倾斜，这意味着玩家可以围绕着高低差来制定战斗对策。

战斗风格

艾因各方面的性能都非常平均，属于正统派的角色，擅长以强劲的单招将对手轰到墙壁等场景元素上然后再一口气将对手解决。

角色背景

失去记忆的艾因被发现倒在了德国的某处，他原本的身分应该是霞的哥哥“疾风”，因为被卷入了 DOATEC 组织的人体改造研究计划之一的“イブシロン”而突然失踪，按理说疾风已经恢复了记忆，那么这个艾因的真实身份又是怎么回事呢？

アイン

国籍 日本

流派 空手道



■霞的新服装和森林场景搭配在一起简直美得令人窒息！

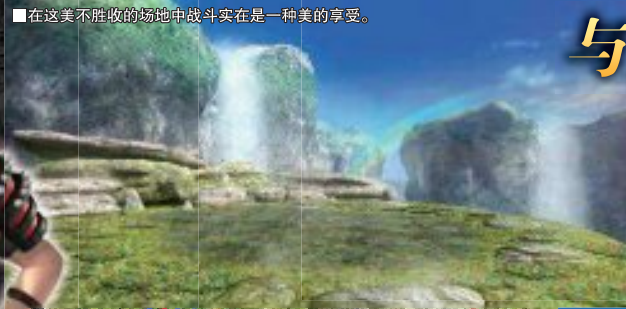
■艾因的战斗风格与瞳非常相似，大家注意到瞳的新发型了吗？



过去一片空白的格斗家——艾因

妖艳的魔物猎人——蕾切尔

■在这美不胜收的场地中战斗实在是一种美的享受。



与大自然融为一体

——Lost World

该场地座落在比云更高的高山上,远处可以看到壮观的瀑布。与原有的高山场景类似, Lost World 的可行动范围其实比想象中的要小不少,一不小心就有可能被对手从场景的边缘吹飞到下层。

战斗风格

虽然本身属于重量级的角色,但是却不乏丰富的连携技,同时也擅长使用投技,尤其是空投后的起攻非常强力。

角色背景

蕾切尔是一名靠狩猎魔神维生的魔物猎人,因为身体内受到了“魔神之血”的影响,因此拥有着与她那美丽的外貌所不相符的强大战斗力,放下武器来参加死或生大赛的目的是感受与狩猎魔物所不同战斗快感。



■该场景的特征是设有复数的石柱,被吹飞到石柱上的一方会受到额外的伤害。

新闻资讯 前线狙击

レイチェル

国籍 西班牙
流派 对魔神格斗术



■两位来自“《忍者龙剑传》系列”的美女一同使出组合投技。



■摆好架势准备出拳,这个动作不晓得是威力暴击还是投技的固有动作。

夜空下的水中霸主

——Aircraft Carrier

战斗的场地位于巨型航空母舰的甲板上,甲板的周围配备了多架战斗机以及导弹,让人充满压迫感。场景的四周由钢铁线包围着,场内没有任何危险要素,对战时可以全神贯注地留意对手的一举一动。

干枯灼热之地

——Desert Wasteland

名为沙漠荒原的新场景来自《忍者龙剑传3》,它的特点是除了在场地内有可以破坏的石柱残骸外,地形方面还设有高低落差,巧妙地利用落差可以打出大伤害的浮空连段。



■曾于3代登场的里昂,战斗风格与海曼非常相似,不知道在终极版中制作组是否会重新设计他的招式。

战斗风格

里昂使用传统的指令格斗技,一招一式都有着上乘的攻击力,除此之外还有蓄力技,总体来说更像 2D 格斗游戏里的角色。

角色背景

有一位骄傲的女盗贼,名为“罗兰”的她无论出生还是死亡都是在这片浩瀚的沙漠当中,临死之前她倒在了一个男人的怀里并留下了一句话“我罗兰所爱的男人,是世界上最强的男人……”,为了完成在自己怀中死去的爱人的愿望,里昂周游列国挑战各地的强者。

流浪的战士——里昂

レオン

国籍 意大利
流派 近接格斗术

新要素一览

【追加模式】

本作将收录之前在 PSV 平台上推出的《死或生 5 加强版》里的新模式,其中包括从故事模式中独立出来的教程模式,以及大受好评的连段挑战模式,后者更是追加了全新的“パワーランチャー”(新系统,详见后文)等连段来为模式锦上添花

除了从加强版里搬运过来的模式外,终极版中将登场全新的“团队战(チームバトル)”模式,该模式中双方将选择 7 名角色上场,以红白战的形式分出胜负,对战时可以通过血槽下方的白色人形图标来确认当前队员的存活数量,黑色的图标表示已经落败的人数。



▲线上模式的团队战也许会允许 14 名玩家同台竞技!



▲既存角色全部追加大量新服装, 心的这套服装既视感强烈啊!



■连段的难度循序渐进, 相信完成全角色的所有连段后依旧会解开对应的奖杯/成就。



■一边躲开敌人的攻击一边往道具处移动也是非常有趣的。



■《DOA5》中大受好评的招式数据一览(スキルインフォ)将会为玩家列出更详细的数据。



■剧场模式(ムービーシアター)中追加登场、胜利以及失败动作的重播, 玩家还可以制定角色在重播时的服装、发型等要素, 非常“绅士”的进化!



■加强版中独有的“BGM Plus”功能也会收录到终极版里边。

【生存模式道具回归】

只要在生存模式中对倒地中的敌人追加倒地攻击, 成功命中后场地内就会出现多达 9 种的道具来协助玩家闯关, 取得道具后不仅会获得一定的分数奖励, 最重要的是可以回复玩家的体力! 不出意外的话最高难度打过生存模式 100 关后还会取得特定的服装, 如此一来获得该服装的难度将会在一定程度上有所降低。



■称号的数量大幅增加至 1000 个以上!



新系统介绍

本以为终极版只是在加强版的基础上加入新角色、新连段、新模式等要素, 没想到竟然会追加全新的战斗系统, 它就是“威力挑空(パワーランチャー)”。

▶威力挑空的发动条件同样是体力剩余一半以下体力槽闪红时, 1 小局可以发动一次, 发动时也需要进行蓄力。



▲命中后会将对手大幅度挑空。

▶随后就可以手动进行高伤害的连段追击, 运用得当的话会打出与威力暴击旗鼓相当甚至在之上的高伤害!

相比起只要命中对手就能自动夺取对方大量体力的威力暴击, 威力挑空是面向中上级者的技巧, 详细的发动条件和作用请看配图和图注。

■只花 400 日元就可以解锁一个心爱的角色, 对于有角色爱的玩家来说基本无料版实在太厚道了!



“基本无料版”公布!

近日官方公布了 PS3 版独有的基本无料版将在 9 月 5 日, 也就是终极版发售的同一天于 PSN 商城上架。基本无料版的特点是游戏的本体免费, 初始可以选用霞、绫音、隼龙以及疾风这 4 名角色, 而其余角色、故事模式、部分与 BGM 相关的功能则以内购的形式提供给玩家。

免费使用的 4 名角色可以享用网战等所有线上的服务, 对战时也

可以选择全部的场地。顺带一提, 单独购买一个角色的价格是 400 日元, 而故事模式的解锁需要 1500 日元, 如果 PS3 上有《死或生 5》的存档, 可以直接继承到终极版中已经取得的称号、服装和故事模式的进度都会直接继承。这里强烈建议想入坑的朋友先下载无料版来体验一把战斗的乐趣, 玩得开心顺手再考虑内购或者直接购买光盘版。

与你一起 再次奏响 两首“Symphonia”



仙乐传说 混合包	NBGI	角色扮演
PS3	テイルズ オブ シンフォニア ユニゾナントパック	日版
	2013年10月10日	1人
	无对应周边	6980日元
		对应玩家年龄：12岁以上

当屏幕对面响起那熟悉的主题曲时，不知有多少玩家在电脑屏幕前和身在现场的观众们一起尖叫，2003年8月29日，“《传说》系列”第五部正统作《仙乐传说》在NGC平台发售，随后移植到PS2平台。十年后的传说祭上，它带着外传作《拉塔特斯克的骑士》宣布一起登陆PS3平台，十年光阴恍如隔世。



新闻资讯

前线狙击

两部作品的男女主角们

《仙乐传说》

“如果连眼前正陷入困境的人也不拯救，世界再生又从何谈起！”



CV：小西克幸 年龄：17岁
身高：173cm 体重：58kg

被居住在森林里的矮人族养父所收养的少年。学习成绩满江红，但是很会动脑筋，有着很优秀的判断力。立志成为一个酷哥，但其实是一个很容易流露出感情的热血汉子。

罗伊德·埃尔文

剧情简介

《仙乐传说》

为了拯救生命之源“玛纳”日渐枯竭的世界希尔巴兰特，玛蒂尔教会的神子柯蕾特与青梅竹马的少年罗伊德一起踏上了世界再生之旅，在旅途中，他们得知了除了希尔巴兰特之外还有另外一个世界

泰瑟亚兰，同时也得知，世界一分为二和神子的世界再生之旅都是一个阴谋。为了拯救两个世界，罗伊德、柯蕾特和来自两个世界的伙伴们决定让两个世界合二为一……

《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》

“衰退世界”希尔巴兰特和“繁荣世界”泰瑟亚兰，曾经被分离的两个世界在罗伊德等人的努力之下统合成了一个世界，但是两个世界之间的隔阂却没有得到消除。两年后，一个名为“守护者”的反玛蒂尔教会、反泰瑟亚兰的组织横空

出世，他们的首领竟是统合了两个世界的英雄罗伊德。少年艾米尔的父母在“守护者”引起的暴动屠杀之中牺牲，某一天他突然听到远方传来神秘的声音，跟着声音来到森林深处，他遇到了额头嵌着“拉塔特斯克的核”的少女玛露塔……

十周年的新要素!



全新的Cut in

《仙乐传说》的所有秘奥义 Cut in 都由 Production.I.G 重新绘制了一遍,和《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》保持了画风上的统一。

来自系列作的服装

《仙乐传说》队伍的所有角色都会追加系列历代作的角色服装,罗伊德是《深渊传说》的凯,吉尼亚斯是《深渊传说》的卢克,柯蕾特是《薄暮传说》的丽塔,椎名是《薄暮传说》的朱蒂丝。如果 PS3 里有《薄暮传说》的游戏存档(不是通关存档也行),柯蕾特和椎名的服装在游戏开始就可以拿到,如果没有存档的话只能在游戏二周目才能拿到手。



让人耳目一新的主题曲!

《仙乐传说》的主题曲数量之多,在整个系列绝对是首屈一指的,当年从 NGC 移植到 PS2 的时候都能换主题曲,这待遇至今为止只有在 2012 年初发售的《圣洁传说 R》才能享有,更别说分成了三部

发售的 OVA 动画。《仙乐传说 混合包》里收录了《仙乐传说》两首主题曲《Stary Heavens》、《そして仆にできるコト》和《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》主题曲《二人三脚》共三首主题曲的重新编排版。

十周年的新动向!

“传说”系列历年的周年祭都不会风平浪静,在今年的传说祭上就公布了一连串的《仙乐传说》十周年庆祝计划。其中包括 Banpresto 的“传说”系列一番赏第二弹,寿屋的泽洛斯抱枕、《仙乐传说 混合包》角色橡胶挂件、柯蕾特 1/8 手办,Alter 的泽洛斯 PVC 与罗伊德 PVC 等。



▲令人爱不释手的橡胶挂件

厚道的特典

初回特典

本作的初回特典附送的是“十周年纪念卡片”,由 ufotable 绘制卡片图,卡片

的下载码里还附送了不少东西,包括两部作品的主役声优小西克幸与下野紘的纪念影像、PS3 专用随机主题、“传说”系列”各手游的卡片下载码等。

限定版特典

说到“传说”系列的限定版,那么肯定少不了 Lalabit 和 Ebten 的身影,这次也不例外。



Lalabit 限定版包括:游戏本体(附带初回特典);由《仙乐传说》的剧本实弥岛巧写的小说,讲述《仙乐传说》与《拉塔特斯克的骑士》空白两年里发生的故事,封面和插图都由 ufotable 绘制;罗伊德、柯蕾特、艾米尔、玛露塔和泰奈布莱耶的 Q 版小粘土。限定版的外壳是由 ufotable 绘制的新图,全长 14×18×9cm。售价 9980 日元。

Ebten 限定版包括游戏本体(附带初回特典)和 ufotable 绘制的 4 张海报。售价 7980 日元。



CV: 水树奈奈 年龄: 16 岁
身高: 158cm 体重: 44kg

能够接受女神玛蒂尔神谕,让世界再生的神子。平时有些天然呆,但其实是一个意志坚强的女孩,尽心力完成着神子的义务。似乎对青梅竹马的罗伊德抱着朋友以上的感情。

柯蕾特·布鲁涅尔

《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》

“勇气是实现梦想的魔法。”

CV: 下野紘 年龄: 16 岁
身高: 169cm 体重: 60kg

在帕尔马科斯塔的“血之肃清”里失去了双亲的少年,性格老实,容易轻信他人。对于杀害双亲的仇人罗伊德抱有强烈的憎恨。基本上很胆小,不擅长凭自己的意志来做决定。由于发生了某件事而成为了保护玛露塔的“拉塔特斯克的骑士”。

艾米尔·加斯塔尼耶



CV: 钉宫理惠 年龄: 16 岁
身高: 153cm 体重: 43kg

在罗伊德等人曾经引起的大树暴走事件里失去了母亲的少女,额头里埋着名为“拉塔特斯克的核”的宝石。把帮助过自己的艾米尔当成王子般仰慕着,性格强硬,很有自我主见,不把是非黑白分清楚就不会善罢甘休。

玛露塔·鲁埃尔迪

从 E3 的震撼公布到现在,《崛起 罗马之子》流出的新情报并不多,但却较为关键,一份关于本作的游戏简介介绍了一些玩家在 E3 上尚未完全见识到的特点,而制作人 Michael Read 则在最近公布了数位剧情中重要角色的资料,让我们一起来看看这款 Xbox One 首发大作有什么新的吸引人之处。

崛起 罗马之子	Microsoft Studios	动作
XOne	Ryse: Son of Rome	美版
	预定 2013 年 11 月	1 人(本地) / 多人(在线) 59.99 美元
	对应周边未定	对应玩家年龄: 17 岁以上

新闻资讯
前线狙击



新情报

在 E3 上,我们了解到了本作的一些特点,例如玩家可以发动拥有众多 QTE 操作的终结技华丽地击杀敌人,而且能够通过 Kinect One 来指挥军队作战。不过在最近的访谈中,制作人 Michael Read 进一步解释了游戏中的一些特点,例如本作虽然在还是 X360 独占游

戏《Ryse》的时期对应体感操作,但因应游戏方式的变更,纯体感操作已经不再可行了,但玩家的确可以通过声音和手势来控制军队,所以 Kinect One 仍然可以起到增强游戏体验的作用。

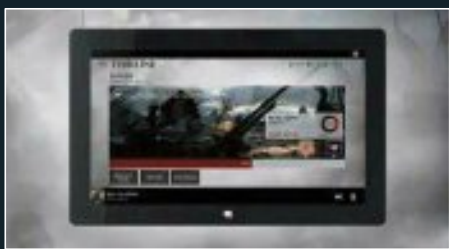
同时,关于虽然华丽但稍嫌繁琐的终结技,Michael Read 表示这只是本作战斗系统的冰山一角,其作用也并非只是简单的砍杀,玩家可以因此而获得某些奖励。同时,这个战斗系统还有更多有深度的部分尚未展现出来,玩家们的游戏过程绝不会只是重复的砍杀和终结技循环。

最后,他提到了本作中的确存在着线上合作模式,但关于这个模式,他并不能透露更多,因为在本月底的德国科隆展上将有关于这个模式的更多新情报,各位玩家记得关注这场继 E3 之后 Xbox One 和 PS4 再次同场竞技的大型展会。



在采访中,Michael Read 也提到了魔镜(SmartGlass)和本作之间的联动,而根据本作流出的游戏简介看来,魔镜系统对于玩家的帮助主要体现在这几个方面:

1. 玩家能够通过移动设备上的魔镜应用直接开启游戏。
2. 使用魔镜能够操纵游戏内置摄像机(Game DVR),将自己战斗时的精彩瞬间分享给朋友。
3. 能够直接连接上成就指引和帮助,还会对应玩家目前在游戏中所处的地点给出对应的



攻略和成就提示。

4. 通过魔镜玩家可以直接管理角色的背包、角色个人属性和升级选项等等。

新角色



在 E3 上,我们已经了解到了本作的主角马吕斯·题图斯的过去,以及他在与野蛮人战斗时的英姿。然而一位角色无法撑起一个好剧本,各色戏份不一的配角仍然是撑起《崛起 罗马之子》故事的顶梁柱,在最近的圣地亚哥动漫大会(SDCC)上,制作人 Michael Read 向玩家们公布了几位游戏故事中的重要角色,让我们来看看他们都是谁。

奥斯瓦尔德(Oswald)

与布狄卡(Boudica)

在罗马入侵不列颠时,当时不列颠人的国王奥斯瓦尔德带领着反抗军与罗马大军对抗,但最后不幸落败。为了换取旗下士兵的性命,奥斯瓦尔德自愿作为人质,期盼罗马能够放不列颠人一马。但这个天真的想法只是让他备受侮辱。

在奥斯瓦尔德成为阶下囚后,他的女儿布狄卡接过了领导不列颠人抵抗军的重任,她无比仇恨罗马,不仅仅是因为不列颠人在他们的统治下处于水深火热之中,更是因为她父亲遭受到的非人对待。她虽然是一位女子,却健壮而顽强,并且富有原则,把拯救大不列颠视为己任。

维塔利昂 (Vitallion)

这位智慧过人又魅力十足的将军已经在罗马军队服役了数十年，他身经百战，而且是马吕斯的导师和指引者。但在故事中，随着他身边发生的变故，这位强大的战士开始察觉到自身的职责也有着极限，而他一直严于律己的行事方式，或许并非时时刻刻都是正确的选择。

睿智而有着优秀领导能力的维塔利昂是马吕斯成长路上的指导者，两人之间的感情非常深厚。

尼禄 (Nero)

虽然制作人没有公布这位角色的全名，但很有可能就是指历史上罗马时期的朱里亚·克劳狄王朝末代君王，尼禄·克劳狄乌斯·凯萨·奥古斯都·日耳曼尼库斯 (Nero Claudius Caesar Augustus Germanicus)，这位历史上有名的暴君在本作中将会进行本色演出，他正在试图维持自己残暴的政权，把任何有资格挑战他地位的人都视作敌人。

在历史上，尼禄膝下无后，倒是将其收为继承人的“叔父”，上一任罗马皇帝克劳狄育有一儿一女，其中女儿名为克劳狄亚·屋大薇娅 (Claudia Octavia)，儿子则是不列塔尼库斯 (Basillius)。而在《崛起 罗马之子》中，这两者被改为了尼禄的后代，克劳狄亚还被改变了性别，取名为克蒙迪斯 (Commodus)。尼禄将这两人派往出现叛乱现象的不列颠地区，以维稳政权。



尼禄的头部石像。

克蒙迪斯 (Commodus)

与不列塔尼库斯 (Basillius)

正所谓有其父必有其子，在尼禄的言传身教之下，克蒙迪斯与不列塔尼库斯变成了两个披着人皮的残暴怪兽，前者自觉是神明下凡，将被分配到他管辖之下的不列颠地区民众视为他的所有之物，可以随意处置，所以他的统治手段极为残暴。而更年轻的不列塔尼库斯则纵情声色，极为喜欢血腥的杀戮，所以他不但不后宫妻妾成群，更是天天沉浸于角斗场中，观看角斗士还有猛兽之间的殊死搏斗。这两人不但无法阻止不列颠地区的叛乱，更是令民不聊生，为革命制造了合适的成长条件。

▶克蒙迪斯的盔甲贵气十足，头盔还配搭着面罩，却掩盖不住他残暴的眼神。



戈洛特 (Glott)

这位神秘的领袖指挥着北方的野蛮人，几乎没有人见过他的真面目，而在传闻中，他似乎更接近一只野兽，而不是一个人。但他的野心和魄力都非常惊人，甚至敢于同时对罗马和不列颠人发动进攻。

众神之灵 (The Spirit Gods)

AQUILO



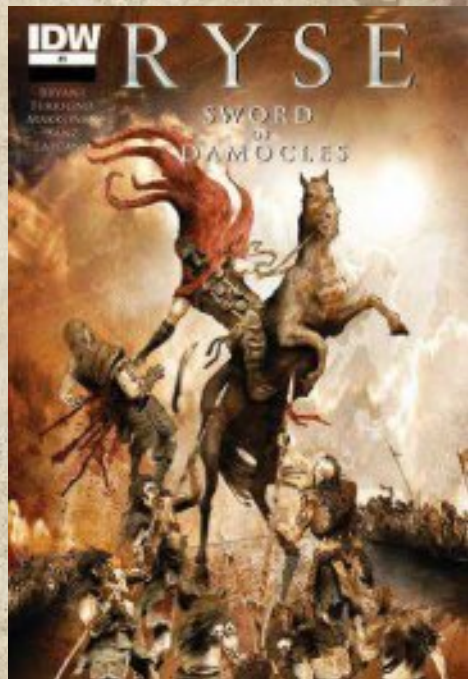
如果说之前的角色都还是让《崛起 罗马之子》的故事停留在现实范畴，那神明化身的出现则让这部作品带上了奇幻色彩。根据目前的消息，起码将会有两位不朽的魂灵出现在游戏中，他们都在观察着人类的发展与生生不息，但这一次，他们似乎都准备介入其中。其中一位化为带着超凡光辉的凡人女性，指引着马吕斯，而另一位被凡人称为“阿奎洛” (Aquila) 的魂灵则加入了另外一方，联合马吕斯的敌人来对抗女神。阿奎洛是罗马神明中的北风之神，在希腊神话时期则被称为玻瑞阿斯，看来在故事的后期，马吕斯很有可能需要亲身对抗一位神明！

配套漫画

按照目前流行的商业模式，虽然《崛起 罗马之子》还有约三个月才能够和玩家们见面，但为了宣传并丰满故事架构，本作已经在微软官方页面上推出了电子漫画，名为《崛起 达摩克利斯之剑》，其副标题的典故来自于古希腊传说。

国王狄奥尼西奥斯经常听到朋友达摩克利斯对自己说，非常艳羡他的地位和财富，为了让达摩克利斯认识到作为一个立于权力顶峰的人有多不容易，他和达摩克利斯互换身分，让朋友可以体验一下自己的生活。达摩克利斯发现虽然自己身披皇袍坐上了皇座，看起来幸福无比，但皇座顶上却用马鬃吊着一把宝剑，像是随时会掉下来刺穿自己，便坐立难安，就连山珍海味吃起来都味同嚼蜡。就此，达摩克利斯懂得了身居高位的可怕之处，权力的争夺随时伴着致命的刀光剑影，而“达摩克利斯之剑”也作为一个谚语流传下来，形容看似安逸，但却让人只能随时处于警戒之中的状态。

但漫画并没有直接使用这个典故，而是取其名的寓意，却把故事变成了一个孤胆英雄的传说，描述了百夫长达摩克利斯在被陷害后进行复仇的故事。漫画分为三章，其中第一章“CLAUDIUS”已经能够在网上阅读，前往“<http://www.xbox.com/en-US/xbox-one/games/ryse/comic/>”即可观看。



资讯

前线狙击



虽然游戏之前便有传闻会有多人模式，不过在正式公布后还是有令人惊喜之处。本作的多人模式十分另类，无论是分队人数还是玩法上差别都比较大,“《刺客信条》系列”让我们懂得一款好游戏即便单机再出色也是需要网战的，本作的网战是一次尝试，相信如果厂商能把平衡性做好，本作的多人模式会很成功。此外在多人模式中使用不同的角色是最大乐趣所在，笔者仿佛已经看到接二连三的角色 DLC 向我扑面而来。顺便说一下 Wii U 玩家可能会失望了，Wii U 版将不会有这个多人模式。

蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Warner Bros	动作冒险
多机种	Batman: Arkham Origins 2013年10月25日 本地1人/在线8人 对应机种为X360、PS3、WiiU	美版 售价未定 对应玩家年龄未定

网战模式公布!

捕食者模式

Predator mode

Splash Damage 公布了本作的网战模式名叫捕食者模式(Predator mode)。这是一种比较另类的 2 VS 3 VS 3 的网战模式，玩家可以扮演两种势力，由蝙蝠侠与罗宾所组成的英雄小队。小丑与贝恩带领团队中的 2 个匪徒则是精英小队。

两势力的目的各不相同，英雄队伍蝙蝠侠与罗宾的主要目的是对付其他小队，将 Intimidation Meter (恐吓值) 升满，使用各种不同的战术、制伏帮派队长等都可以更快的增加恐吓值。一旦增长满便可镇压成功，赢得胜利，说得简单点就是要多用潜入的方式打倒敌人。

而由反派扮演的精英团队则必须互相

争夺掌控三个不同的控制点，有点类似其他游戏的据点模式，如果玩家的团队控制占有优势，竞争队伍的玩家可以失去一个每三十秒可以再生的机会，一旦再生数量用尽对方变算失败。

英雄负责打倒精英小队的成员，精英势力则要对付英雄小队和竞争对手以此来占据控制点，在这种条件下三方混战，以此来分胜负就是本作网战的基本玩法。



具体玩法

蝙蝠侠与罗宾仍然以潜入为主，真正面对面的较量很少，操作与《阿克汉姆城》十分相似。在网战模式中玩家可以使用故事模式中的所有道具，在面对枪击时也会显露弱势。战术也基本参照前作，比如蝙蝠侠可以站在鬼石像上，开启侦查模式寻找其他队伍成员的位置，将徘徊在身上的敌人吊起来。面对孤立的敌人时直接用俯冲攻击将他

在敌人面前做好陷阱等着他上钩。

TIPS

试玩版其中一个场景发生在黑门监狱中，场地除了有小部分走廊通道外，大部分场地无比辽阔开放。此外反派“疯帽子”也会在游戏中再次登场。

们打晕制伏；罗宾可以使用他抵挡子弹的盾牌，使用飞镖远程击倒敌人。当然以往的埋伏战术也少不了，比如在墙上设置炸弹，从地道将敌人一网打尽等。

这些看起来和前作的潜入关卡没有太大变化，不过这次要面

对的都是另外一边操控的玩家，他们对这些对付AI的小把戏早已烂熟于心，在真正实践起来便可体验其中的乐趣，玩久了可制定各种战术，比如英雄阵营的玩家可以在三个点设置干扰器，从而等着他们上钩。



■贝恩这次造型发生了不小变化。



■最佳搭档一起行动。

■小丑擅长各种远程武器。

■将罗宾电击制伏。

黑面具DLC

游戏的另一个以黑面具为主题的DLC已经公布，其中包括了两个黑面具相关设施的挑战模式地图，与丧钟DLC不同的是这个DLC中玩家并不能使用黑面具，比较遗憾。该DLC将会由GameStop独占。



精英势力

操作反派精英小队则仿佛另一个游戏一般，有点《战争机器》小队的感觉。他们可以使用一些特别的装备，比如视力增强器，使用后进入类似蝙蝠侠的侦探模式，在这个模式下可以看到躲藏在墙后的敌人，不过这个装置电池电量有限，只能使用一段时间。由玩家操控的团队精英如果已经看到了蝙蝠侠或者罗宾便无法被他们的潜行攻击打倒，使用增强视力的装置便可对他们的行踪了如指掌。还有一些其他的专用武器，比如小丑队伍的礼物地雷，贝恩队伍的超声波脉冲可以将所有敌人定在墙上。

在战斗过程中，小丑和贝恩一段时

后会进入可解锁状态，一旦可以解锁，团队成员进入隐藏地点便可开始操作首领人物。

扮演首脑的超级罪犯都有自己独特的技能，以贝恩为例，他有类似推土机的身形，擅长正面近战用拳头击打对手，他可以将敌人当做武器来扔，还能使用火箭炮将门轰开。

小丑则擅长远距离攻击，使用双枪武器——Ace of Spades。这把武器可以发射出爆炸性子弹，小丑还有一把名叫“King of Hearts”的武器，可以对目标一击毙命。这个武器需要精确瞄准才能打中敌人。

铜斑蛇 Copperhead

刺杀蝙蝠侠的几名杀手中，又有一名新刺客浮出水面，她就是——铜斑蛇 (Copperhead)，铜斑蛇最早出现在DC的《The Brave and the Bold》中，原本是穿蛇装的男人，到了本作中则变成了一名蛇女，这可能是本作缺少女性角色的缘故。铜斑蛇在游戏中会比以往的猫女、毒藤女等角色更有威胁性，游戏中她会使用毒爪攻击，动作迅速柔美。制作组在做铜斑蛇的动作捕捉时特意请来了武术专家和马戏团演员。



TIPS

虽然在游戏的故事模式中，玩家无法使用蝙蝠侠以外的这些角色，不过开发者透露在单机过程中可以解锁更多多人模式中可以使用的道具。

《无双大蛇2》是近年来比较优秀的一部《无双》作品，被反复翻炒实属正常。这次的《无双大蛇2 终极版》由Wii U版《无双大蛇2 加强版》改编而来，除了继承全部内容，更加了7名新角色，还有新系统、新剧情，简直良心。本来《无双大蛇2》就是纱迦十分喜爱的作品，这次的终极版更加入了纱迦最喜欢的游戏角色（没有之一）——来自“《灵魂能力》系列”的圣战士索非蒂亚，真是一碟在手、别无所求。离游戏发售也就一个多月时间了，今年国庆节我们就用它来下饭吧！

新闻资讯
前线狙击



霞

声优：桑岛法子

雾幻天神流忍术天神门的继承者，后成为逃忍。在追赶自己的克隆人Alpha-152时不幸坠入时空漩涡之中，继隼龙、绫音后也来到异世界。

七大新角色

如今增加新角色已经成了“《无双》系列”屡试不爽的法宝，这回的《无双大蛇2 终极版》一举加入七名新角色，其中更有三名来自于其他系列的客串角色，为游戏挣得了无数关注。这七名新角色分别是：徐庶、应龙、哪吒、玉藻前、霞、斯特尔克和索非蒂亚。至此本作中可使用的角色数量已经超过了140人，考虑到各角色之间的差异性，这绝对是业界的新纪录了！

这七名角色中，霞来自于“《死或生》系列”，斯特尔克来自于“《工作室》系列”，由于Gust和Tecmo如今和Koei算是一家人，这两名角色的加入还在情理之中。不过来自NBGI著名游戏系列《灵魂能力》的索非蒂亚的加入就比较意外了，相信NBGI此举也是为了给即将发售的2代HD版造势。另外在“《灵魂能力》系列”最新作中索非蒂亚已经不再出场，如今反而能在《无双》中出场，真是令老玩家唏嘘不已。

►霞的“33投”在本作中变成了突击打击技，范围也大了不少。不知综合实力和先到的两位比有无高下之分。



无双大蛇2 终极版

多机种

无双OROCHI2 Ultimate
2013年9月26日
对应机种为PS3、PSV

Koei Tecmo

动作

日本
本地1~2人，在线2人
5800日元（PS3版）

新剧情追加

在增加了新角色的同时，按照系列人人有功练的设定，新剧情自然也是跑不掉的。此外《无双大蛇2 终极版》已确认还会追加干掉真远吕智之后的故事——获胜的英杰们突然从一块不可思议的岩石中听到了奇异的声音……可以想象这一定是在为新作继续挖坑。

此外原《无双大蛇2》的全部剧情都会被收录进来，而在特定关卡中还会追加前日谭与后日谭的设定，对该关的背景有着更详细的交代。另外部分关卡（如九州迎击战）还会追加以远吕智军视角来体验的玩法。而《真·三国无双7》中大受好评的IF剧情也被移植过来，部分关卡的后续展开有不同变化。例如在长筱反攻战中，如果郭淮和森兰丸没有被控制，该关的玩法会完全不同。虽然“《无双大蛇》系列”都是原创剧情，不存在史实和假想的区别，但能够玩到更多变化无疑是值得鼓励的。



应龙

声优：真殿光昭

中国古代神话中的神龙，游戏中是与伏羲著称的仙界猛将，是一名拥有坚定信念，深受周围将士好评的勇者。

进化的战场

真·无双战场是《无双大蛇2》新增的模式，玩家可以在此创建属于自己的关卡，从双方配置到事件构成都可以自由设定。同时，编辑好的自创关卡还可以上传到网上供其他玩家下载，很好的体现了游戏3.0的概念。而在《无双大蛇2 终极版》里，在真·无双战场中可以设定的项目将会更加细致，包括每一句台词、战况信息、出战武将的动作模式等等均可自由设定，届时肯定会有各种有趣的战场出现。



▲两位人妻角色之间的互动。难道《灵魂能力V》里索菲亚没出场就是因为到了《无双大蛇》的世界？穿越了！

玉藻前

声优：小松由佳

日本古代三大妖怪之一，传说就是妲己本人。游戏中的玉藻前在远吕智死后突然出现，极其仇恨人类，与妲己勾结而为祸人间。

索菲蒂亚

声优：中村千绘

受锻造神之托的希腊圣战士，已是两个孩子的母亲。在《灵魂能力IV》英雄王的故事结束后，得知孩子无恙的她在赶回家的途中掉进了时空漩涡。

四大全新动作要素

《无双大蛇2》当初对《真·三国无双6》来了个拨乱反正，一百多名角色的动作模组全部不重样！如今《无双大蛇2 终极版》在动作层面上继续进化，又加入四大全新动作要素，令游戏乐趣再次提升！

空中R技

“《无双大蛇》系列”从来都有类型动作的设定（即R技），不少角色正是凭借强劲的R技一举翻身成为强角。R技会随武将的类型而变化，既有消耗无双槽的，也有不消耗无双槽的。不过以往的R技基本上都只能在地面使出，而本作增加了空中R技的设定，等于为一百四十多名武将又各自追加了一式新技。空中R技的种类多种多样，从空对地的突进到召唤箭雨应有尽有。

三位一体技

在《无双大蛇2》中追加了合体技的设定，而这回又多了三位一体技的设定。简单地说，就是当武将使用聚气攻击（即C技）命中敌人后马上换人，就可以继续进行追加，从而实现三人先后上场的华丽连续技，原名为Triple Rush。而更加有趣的是，如果编成特别队伍的话，还可以发动特殊的三位一体技。



哪吒

声优：宫坂俊藏

三太子早在2代原作中便已改过人的身分登场，不过这回登场的他更接近中国古代神话的版本，以火尖枪为武器。

战斗风格切换

“《无双大蛇》系列”虽然从来都是三人组队出战，但事实上战场中只会出现当前玩家控制的角色，仅在合体技等特殊时刻会出现三人群殴的场面。而在本作中增加了战斗风格切换的设定，玩家可以选择传统型的换人上场制，也可以选择3名角色同时出现在战场的新战斗风格。选择新战斗风格时，队伍中的另外两人将由电脑控制的方式出战，而且玩家也不用担心他们被敌人打死，可以说是如虎添翼。但相对的，选择新战斗风格的话，非玩家控制的角色将不会具备老战斗风格时自动回血回无双的效果。

真·无双爆发

选择新战斗风格，或是与其他玩家共斗时，即可以发动新增的强力必杀家——真·无双爆发。真·无双爆发有点像过去的激·无双乱舞，需要参与者全员的无双槽满时才能发动，满足条件时双方身上会有电流围绕。真·无双爆发的效果十分炫目，当然威力也是一等一的。



www.szslai.com 更多计算机期刊

阿卡迪亚斯的战姬



一年前，日本一公布了代号为《Project : Arcadia》的20周年纪念项目，在沉寂了许久之后，这个神秘的项目终于正式公开。新作的标题为《阿卡迪亚斯的战姬》，是一款由PS3独占的横版卷轴动作RPG。对于擅长开发SRPG日本一而言，制作这样强调动作性的高清平台游戏的经验并不丰富，社长新川宗平坦言，日本一希望通过本作打破玩家们以往的印象，在带来全新的游戏体验的同时，也希望能够在20周年纪念之际有所突破。新作构造出了一个全新的世界观，不过人物和场景仍然保留了日本一特有的可爱清新的风格，玩家们可以在多姿多彩的幻想大陆上，享受“一姬当千”的爽快之旅。

物语的开端

被称为“怪物”的异型之物在大陆上跋扈横行。存在于这片陆地上的国家，纷纷向各地派遣兵力，保护子民们不受怪物侵害。各国的公主们，亦披挂上阵，亲赴战场。执剑于手，美丽而又飒爽的英姿驰骋于战场之上。无论面对何种敌人与威胁，也绝不畏惧与退缩。其名为——“战姬”。故事的开端，是离别与相遇。突然出现的巨大怪物，强大的实力让公主也束手无策。只能眼睁睁地看着士兵们以及信赖的随从被夺去生命。悲伤、消沉在所难免。不过一切都在悄然改变，新的伙伴出现在了公主面前……

阿卡迪亚斯战姬	日本一	动作角色扮演
PS3	アルカディアスの戦姫	日版
	2013年9月21日	7140日元
	无对应周边	1人
		对应玩家年龄：12岁以上

幻想的舞台

与世隔绝的大陆

维鲁提克斯 (ウェルテクス)

这是一片被海洋包围着的大陆，人们在大陆中央的平原地区建立起了三个王国，西方之国名为“修贝尔特 (シュヴェェルト)”，东方之国名为“埃尔玛特拉 (アルマトウーラ)”，南方之国名为“贝罗斯 (ヴェロス)”。而怪物们在这片大陆上肆意横行，人类、动物和植物都是它们捕食的对象，为了生存，人们不得不奋起抗争。



西之国

修贝尔特 (シュヴェェルト)

治理着维鲁提克斯西面的修贝尔特，是一个以农业为主的富庶之国，怪物出现的数量在三个国家中是最少的，稳定安乐的风气也影响着周边的地区。不过近一段时间以来，怪物们的活动越来越频繁，数量也急剧上升，奇特的异象让人百思不解。

CV: 间岛淳司

作为修贝尔特王国的国王，西古德有着乐观开朗的性格，与妹妹蒲琉姆非常好。其实原本是人类，但不知为何变成了鹅的形态。并且这片大陆上任何一个国家的国王任期都很短，因为凡是继承王位的人，世世代代都是多病的体质，十分蹊跷。



● 性别：男
● 身高：90cm

国王

西古德
シグト

本作的战斗模式一共有三种，分别为“公主战”、“激乱战”以及“超乱战”，由于篇幅的关系，本次为大家奉上公主战的详细情报，“激乱战”和“超乱战”的内容将会在之后放出。

战姬的冒险——公主战

维鲁提克斯大陆被分为了5个区域，除了中央的平原地区外，四面环绕着火山、冰川、秘林和古代遗迹。而战姬的工作，便是前往这些秘境中讨伐危害子民们的怪物。随着冒险的不断深入，敌人们也将愈发强大。在秘境的深处，往往栖息着巨大而强力的怪物，而那里同时也沉睡着远古的纪念碑，似乎还有被称为“远古兵器”的神秘存在。



王城

在修贝尔特王国的中央，是由大理石堆砌而成王城，庄严壮丽且冰冷彻骨。王城四周围绕的湖泊，据说在现任国王的强烈要求下改名为“鸭之湖”。



各地的商品都聚集在这里贩卖，各种道具和素材一应俱全。武器的打造和强化等，也都能在这里搞定。

战姬与同行的伙伴们

CV: 早见沙织

修贝尔特国王的战姬——蒲琉姆，是个干劲十足却又有些天然呆的少女，不仅拥有压倒性的战斗力，对工作也充满了十足的责任感。天真烂漫的她深受人们的喜爱，大家都亲切地称她为“小蒲”。

蒲琉姆
プリュム

赌上“战姬”之名，我要在这里打败你

战斗方式

使用单手剑为武器的蒲琉姆擅长近身作战，不仅能够对敌人进行高速的斩击，像空中下踢这样豪放的技能也不在话下，还真是一点都不担心走光的问题呢。总的来说，丰富多变的快速连击就是蒲琉姆的魅力与特色。



必杀技——ドカンと行くよ！

◀向着正前方放出强力的冲击波。

初次见面，我叫拉兹，从今日起将成为公主的随从

拉兹
ラーツ

战斗方式

以弓箭作为武器的拉兹擅长远距离作战，虽然攻击力不高，但可以轻松地与空中和远处的敌人展开周旋，和擅长近战的蒲琉姆形成互补。

必杀技——Omega/Roof (オメガ/ルーフ)



▲以寄宿着强大力量的急速之箭，贯穿远处的敌人。

CV: 阿部敦

蒲琉姆的新随从，是个温柔且善良的青年。虽然个性上一本正经，但却会很照顾人。同时也很好地履行着随从的职责，无论在日常生活还是在战斗中，都给予了蒲琉姆足够的支持。在这个聚集着众多奇怪人士的国家里，算是少有的正常人，担当着吐槽役的角色。

● 性别：男

● 身高：165cm

● 武器：弓

温柔善良的年轻随从

名为「战姬」的守护者

新闻资讯

前线狙击

毒舌的工匠师

新闻资讯

前线狙击

尤妮

ユニ

- 性别：女
- 身高：138cm
- 武器：杖

我叫尤妮，是个专门修理工艺品的工匠师

CV：五十岚裕美

与娇小可爱的外表相反，尤妮不仅有着沉着冷静的性格，毒舌技能也非常一流。作为一名工匠师，她平时会负责道具或古董的修理，也会根据国王的要求制作新的东西。作为蒲琉姆的老相识，她劝说蒲琉姆让拉兹担任随从，并为了协助感到迷惑的拉兹而一同踏上了旅程。

战斗方式

尤妮的攻击方法是使用法杖连续地发射魔法弹，最后还能释放出强力的魔法技能。不错的连击和攻击范围，让尤妮无论是在近距离还是中距离的战斗中都游刃有余。

必杀技——必灭天升



▲将魔法包裹全身，对身边的敌人造成强力伤害。

基本战斗

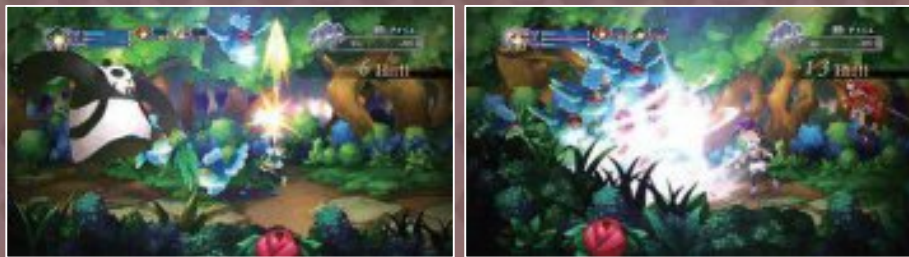
作为一款 ARPG，我们只要进行按键连打就能轻松地使出连击，与方向键进行组合的话，还可以使出远程攻击、吹飞等强力技能，形成丰富多彩的连续技，充分享受爽快的 2D 战斗乐趣。

▼简单爽快的连击！



角色切换

本作以三人编制的队伍进行战斗，不仅每个角色的战斗方式都各具特色，并且还能战斗中随意切换。我们可以根据敌人的配置或是地形情况进行判断，又或是选择擅长或者喜欢的角色展开战斗。



▲在战斗中切换不同的角色。

合体必杀技



▲大魄力的合体必杀。

随着战斗的不断深入，每个角色都能够习得属于自己的必杀技。必杀技不仅视觉效果华丽，还能够对大范围的敌人造成强力的伤害。除此之外，还能够和同伴们一起使出合体必杀技。

角色成长

通过不断地战斗，角色们就能得到成长。等级的提升除了能够增强自身的实力之外，还能够习得更多的特殊技能，比如二段跳、追击技以及必杀技等等，更有一些特殊的连续技能够让战斗变得更加爽快。因此请不断地打倒敌人，培育出强力的角色吧！



▲升级后习得新技能——二段跳。

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像
全面接受读者投稿!

投稿邮箱 | 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

PSV 活跃的同时 PSP 也开始慢慢地淡出历史舞台了,这个暑假就像一个分水岭,上半年还能看到很多日式佳作发售的 PSP 转眼间就剩下一大堆文字游戏了,下半年恐怕只剩下《噬神者2》可以期待了吧。不过,这个暑假 PSP 玩家除了可以趁机补回以前落下的游戏债之外,其实还有一款游戏可以选择,那就是下面将要为大家介绍的《超级机器人大战 OE》。分章节的做法虽然是创了“机战”系列”和 PSP 游戏的先河,但对粉丝来说某种意义上也延长了 PSP 寿命。



实用技术

游戏进行时

超级机器人大战OE

超级 DLC 大战

游戏时间:未定,视 DLC 章节长度而定

推荐理由: ●“机战”系列”游戏 FANS
●策略类游戏爱好者

机种

PSP

原名

スーパーロボット 大战Operation Extend

类型

策略角色扮演



阳光成员
5945

本作是“机战”系列”在 PSP 平台上的最新作,本作的参战作品除了《机动战士高达》、《装甲骑兵》等经典作品以外,还新收录了《机动警察》、《Keroro 军曹》等作品。游戏的战斗系统并非传统的“走格子”系统而是类似于曾在《机战 NEO》中出现过的 3D 模式。此外,本作的发售方式为分章节出售,玩家需要在游戏内付费下载 DLC,目前本作 DLC 已经更新到第二章。

游戏系统

开始游戏后直接进入インターミッション菜单,玩家可以在这里进行机体改造、履历确认、游戏设定、出击任务等事项。游戏剧情的推进方式为章节制,ミッションリスト内选择“シナリオミッション”选项并选择对应任务即可推进剧情并进行战斗,初次完成任务可获得额外资金以及 EC 奖励,已经完成过的任务可以重复完成,此外ミッションリスト内选择“シミュレーター”选项可以进行训练任务,并赚取经验值、资金、EC、パーツ等等。

●强化パーツ

在战场中获得的强化パーツ可以直接装备给机体增加各种能力,本作新增了一个“强化パーツ交换”系统,击破敌机可以获得各种素材パーツ,玩家可以在“トレードショップ”选项中用强化パーツ或者素材パーツ来交换更高级的强化パーツ,某些强化パーツ具有回

复效果但是有次数限制,同种类的强化パーツ有装备数量限制。

●战绩/部队パーツ

玩家在游戏中达成某些特殊条件可以在“战绩/部队パーツ”选项中的“达成目标”里确认并获得特典 EC。部队パーツ是对整个部队发生效果的 BUFF,具有奖励翻倍、提高强化パーツ获得率、改造限制解除等效果,有使用次数并且需要联网获得。

●连续ミッション

本作新增系统,连续ミッション(连续任务)是指在不同的场所同时进行作战,实际上是将部队分批依次进行任务,参加连续任务的机体会进入出击限制状态,不能出击该连续任务中的其它任务;所以在连续任务中要特别注意战力的分割,避免战力不平衡导致在连续任务中无法通过后面的任务;不过万一在任务中全灭了也没关系,全灭后可以重新开始任务并且之前进入出击限制状态的机体会解除限制。

战斗系统

由于 3D 化的原因使得本作的战斗方式和系列传统有所区别,这一改变使得游戏更具有战略性,在游戏中玩家需要更多的注意地形与机体站位;当然机战传统系统依然是与以前一样的,关于战术方面的相关说明,玩家可以在“オプション”选项中的“リファレンス”中查看。

●曲射、吹飞与突破
3D 化的本作在战斗中更加强调地形对战术的影响。本作中的某些机体武器在攻击时会有曲射或者吹飞(押し出す)效果,某些机体可以发动突破攻击;在地图上无法常规攻击到躲在障碍物后面的敌机时,可以使用带有曲射效果的武器隔墙攻击;使用带有吹飞效果的武器攻击敌机时,会使敌机被击退一格,如果敌机被击退时撞倒障碍物或其它机体,还会受到额外伤害,被击退跌落高崖时,也会受到额外伤害;机体在发动突破攻击时需要先选择目标地点,发动突破攻击后机体会移动至该地点并对沿途敌人造成伤害,需要注意的是途经目标地点如果有障碍物则不能发动突破攻击。

●グループ出击

グループ出击(小队出击)是本作的新增系统,将最多 5 台机体合并成一个行动单位出击(只占用 1 点编成数并且不共用任何资源,有效减少板凳机!),在战斗中可以根据情况而切换成小队里的其它机体,小队里的机体反复攻击敌人后还可以发动“连携攻击”,小队内的机体依次向敌人发起攻击。



▲全 3D 战斗带来更具魄力的表现。



▲鲁鲁修:没错,一切都在预料之中!

玩后感

本作最大的特色就在于场景机体全 3D 化,单从作品质量来讲本作还算是比较有诚意的,游戏系统上简单但是却极具战略性,剧情任务的平衡性也很合理,无需额外刷任务也可通过。惟一令人费解的一点是为何厂商要搞成分章节购买 DLC 的购买模式。难道是看最近手机游戏比较火想搞内购又不好意思吗?厂商此举的最大弊端是随着发售时间的延长,一部分玩家没有耐心等待新章节的 DLC 而放弃该游戏,因此本作只推荐给“机战”系列”的核心玩家。





“《龙之皇冠》居然真的发售了，这简直是个奇迹！”这估计是很多玩家们的心声吧？更难得的是，游戏的素质还挺不错，虽然迷宫数量有点少，复杂程度也不够，但6种职业各具特色，颇有研究价值，通关后出现的隐藏迷宫也增加了挑战乐趣，约上三两位基友来一次愉快的屠龙之旅吧！

P.S.，《龙之皇冠》已提供了第一个更新补丁，改善了联机的网络状况，并增加了L键快捷方式等设定，大家进入游戏前记得先更新补丁哦。

文 八重樱 美编 NINA

龙之皇冠	Atlus	动作角色扮演
多机种	Dragon's Crown 2013年7月25日 对应PS3及PSV	日版 8190日元 对应玩家年龄：15岁以上
	1~4人	

设施介绍

龙之天国亭

玩家的基地，可以在此编辑小队成员、保存状态、返回主菜单等。



カナン寺院

在迷宫中拾获的遗骨可以拿到此处复活或埋葬，复活需要支付一定的费用，埋葬的话则可以根据埋

葬的数量获得相应的奖励道具。另外玩家还可以捐钱给寺院，在接下来的冒险中可以得到相应的奖励，通关后还可在此更换难度。

モルガンの魔法道具屋

用来购买回复道具、鉴定获得的装备以及修复受损装备的地方。通关一遍后还可以在此购买更多的背包。

ルカイン之塔

可以购买能发挥特殊效果的戒指以及3块卢文字石的地方。

冒险者ギルド

学习技能和接依赖任务的地方，依赖任务会随着流程的进行而不断增加。

王城

与剧情相关的场所。

马屋

马屋在流程后期才会开启，一旦开启玩家就无法由大门直接前往所要去的迷宫，只能通过马屋花钱前往。马屋的花费是（玩家当前等级 + 1）× 30。

ゲート

游戏中前期可以由此前往各个迷宫，后期马屋可使用后再从ゲート外出就是随机迷宫了。通关一遍后还可由此前往斗技场。

职业分析

本作共有6种职业可以选择，分别是战士、亚马逊、矮人、精灵、魔法师和魔女。每种职业都有自己的固有技能，此外6个职业还共用1套通用技能。

名称	效果
スライディング	强化滑铲造成的伤害
ゴールドヒーリング	取得金币的同时恢复HP
ゴールドスコアリング	取得金币的同时入手分数
ヒットポイントアップ	HP最大值增加
フードサイトロジー	食物的回复量增加
メンテナンス	弓箭等使用回数以一定概率不减少
アイテムユーザ	使用道具后的冷却时间缩短
イヴェイド	可以连续回避
エクストラポケット	背包的道具槽扩充

这其中所有职业都推荐加点的有食物的回复量增加、可以连续回避、使用道具后的冷却时间缩短以及背包的道具槽扩充这四个技能，其他的大家可根据自身情况而定。因为技能点数只能通过完成依赖任务和升级来获得（共计154点），即便职业满级也是不可能将全部通用技能和固有技能加满的，玩家必须有选择性的加点。个人建议在等级允许的情况下首先加固有技能，有剩余的再分配到通用技能上。另外前期时依赖任务能做就尽量做，给的技能点数和经验值都相当有用。通关一遍后会开启新迷宫“混沌の迷宫”，这里每打过3层会入手一个道具“忘却の秘药”，可用来洗点。

下面就分别分析这6种职业的特性及推荐招式技能。

基本操作

操作	效果
连接□	剑的持续攻击
↑+□	挑空攻击
空中连接按□	滞空的持续攻击，虽然一击的伤害低，但频率高且滞空时间长
空中按↑+□	向上的盾牌攻击，比2段跳跳得要高，可用来紧急回避
空中按↓+□	下落攻击
↓+□	滑铲攻击
长按□	使用盾牌防御
x	跳跃，可二段跳
○	将剑刺到地面中，造成大范围冲击波，然后徒手攻击一段时间
←←/→→或←/→+□	冲刺
冲刺中松开□	冲刺中攻击敌人
空中按↓	快速落地
R1/R2	回避

固有技能

名称	效果	推荐度
サイクロンマッシャー	空中连击，升级后攻击力提升、范围变广、下落速度减慢	●
ソニックブーム	释放冲击波，升级后冲击波数量增加	○
フォールスラスト	下落攻击时附带冲击波效果，升级后威力和范围提升	○
パニッシャーインパクト	按○键产生的冲击波强化，升级后威力和范围提升	○
ソードテンペスト	按□键的连续攻击，升级后威力、持续时间和范围提升	●
カバーアライズ	防御时周围同伴的攻击力提升，升级后效果范围和攻击力都会增加	●
クイックガード	受到攻击时以一定概率自动防御	●
バッシュ	防御时松开□键放出带有气绝效果的飞盾，升级后气绝概率和威力提升	●
リフレクトミサイル	防御时一定概率反射飞行道具，升级后反射率提升	○
アトラクト	一定时间吸引敌人注意，使用次数固定为5次，升级后吸引的敌人数量和伤害会提升	○
サクリファイス	承受队友的伤害，一定时间内防御力提升，使用次数固定为3次，升级后效果发动时伤害降低	○
ハードシールド	防御时不易被吹飞，升级后防御耐久度提升	●

技能分析

“简单粗暴”四个字是对战士这个职业的最佳概括，作为初学者的职业，战士既不需要风骚的走位、也无需蓄力耗蓝，新手玩家不用花费太多心思研究就能上手，辅助系技在联机时可充当肉盾来为同伴减少伤害，可说是亦攻亦守的全能平衡性角色。

因为战士的攻防都集中在□键上，在攻击时只要连接□键就能实现风车般的连击效果。这种

连击分为地面和空中两种，地面连击比空中连击的伤害要大，所以除非是够不到的空中敌人，其余时间还是尽量站在地面上输出比较好。○键的冲击波攻击在被敌人围攻时可令敌人一时气绝，但会缴械一段时间，这段时间只能用徒手来攻击，攻击距离和伤害都减少了不少，个人感觉不是很实用。

防御方面，战士有一项技能“クイックガード”是可以以一定概率

自动防御的，升满之后自动防御的概率更高达50%，这个技能一定要点满。另外与减伤、加攻有关的防御技能也需要点出来。

中前期战士很无脑就能打过，但到后期就稍微麻烦一点了。因为战士属于站桩输出型角色，不能时常移动来躲避高难度下敌人的伤害，所以在后期战士势必要往“嗑药流”方面发

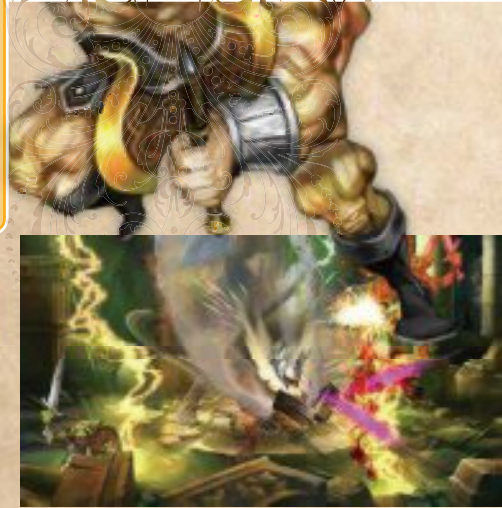
展。除了回血药外，一定时间内提升攻击力、减少伤害、以及受到攻击时不出硬直的药一定要随身携带，总之记住一句话：药不能停。



战士



矮人



基本操作

操作	效果
连接□	连击，共四段，最后一段是上勾拳，有五次伤害判定和浮空效果
↑+□	投技，发动时会前移一段距离
↓+□	滑铲攻击
长按□	蓄力，身体石化后持续时间内获得霸体增益
空中连接□	飞扑攻击，有多段伤害判定
空中按↑+□	空中投技，会向上空垂直上飞一段距离
空中按↓+□	下落攻击
空中按↓	快速落地
×	跳跃，可二段跳
○	重锤地面，造成多段大威力伤害，然后徒手攻击一段时间
←-/→或←-/→+□	冲刺
冲刺中按□或松开□	冲刺中攻击敌人
R1/R2	回避

固有技能

名称	效果	推荐度
グランドスラム	提高投技伤害并扩大被投掷的敌人落地时造成的冲击波的范围	●
リーサルフィスト	提高徒手攻击威力	●
イーグルダイブ	角色获得空中滑翔攻击，二段跳后按×发动，之后的升级会为滑翔攻击附加投掷炸弹的性能	●
トールハンマー	让重锤攻击伤害威力增强，并附加雷电伤害	●
フレンジイ	角色获得发动百裂拳的能力，连接□时速度够快就可以触发，持续时间视技能等级而定，结束后会发动伤害与浮空效果更高的上勾拳强化版。	●
ボムザック	角色获得专用炸弹道具，升级能够提高携带量	●
ファイアーバレル	角色获得专用火药桶道具，升级能够提高携带量	●
ラーヴァバングル	角色获得专用道具火焰手环，升级能够提高可使用次数和增益持续时间	●
アウトバースト	提高角色造成的所有火焰伤害	●
ジュエルフリーク	角色获得隐藏财宝后会恢复生命值	○
ロックスキン	角色在霸体状态中受到伤害降低	●
タフネス	角色在受到一定数值之下的伤害时不会出现硬直	●

技能分析

虽然从外形上来说矮人大叔肯定入不了习惯了美型角色的日系玩家法眼，但识货的玩家应该都会在预告片中看到矮人的战斗方式后明白到，这个角色绝对是低调的强者。事实上，因为懂得使用投技，本身又拥有良好的伤害抗性和不俗的物理输出，矮人在面对一般杂兵时基本上是毫无压力的，吃投技的直接抓住跳上空中用对地投砸死，不吃投技的赏一记雷神之锤然后矮人百裂拳乱打至死，除非等级相差很多或敌人拥有某些特殊能力（例如黄蜥蜴人的大范围旋风三叉戟攻击），否则矮人基本上不会遇到什么麻烦，而且蓄力后获得的霸体和依靠技能“ロックスキン”提供的可观伤害减免能力能够让矮人顶着敌人的攻击与其火拼，绝对是第一线的可靠前锋。

和其他近战职业不一样，矮人其实并不依赖武器本身的性能，因为“リーサルフィスト”能够最高让矮人的徒手伤害增加250%，这使得矮人往往在徒手时造成的伤害比拿着武器还高，而且他是三个近战职业里唯一一个

手持武器和徒手时攻击招式完全一致的职业，所以玩家拿不拿武器根本对矮人的近战表现没有影响。

使用后会令矮人一段时间无法使用武器的强力攻击拥有20%的固定致晕几率，加上点出“トールハンマー”后此招还带有强烈的多段雷电攻击，是极为有效的输出爆发技巧，所以矮人应该多多使用重锤，然后徒手与敌人搏斗，善用投技控场，只要武器能够再次拾取，就捡起来然后寻找合适机会再来一次重锤，如此循环。另外，矮人只要在道具栏中多装备一把武器，就可以在发动重锤后立刻更换武器，从而令手中再次拥有武器，能够再一次发动重锤。因为更换武器和使用道具一样有冷却时间，所以玩家最多只能连用两次重锤，但在实战中这一技巧已经能够让矮人的伤害输出和控制能力大为提升。

BOSS战算是矮人表现相对弱的部分，但只是相对，游戏很体贴地为每一场BOSS的场景配备了一个永不损毁的投掷石块，专门留给矮人使用，以防矮人需要通过投技来远程攻击BOSS。除此之外，矮人还可以通过增加火焰伤害的“ア

ウトバースト”和能够解锁专属道具火药桶的“ファイアーバレル”配合，两者加满的情况下，火药桶的威力非常惊人，玩家只要先使用道具放置一个火药桶，然后用投技抓起扔向BOSS，就可以造成惊人的伤害。相比起来，“ボムザック”所提供的专属道具炸弹在威力上并不及火药桶，但使用便利度和携带量上更胜一筹。至于“ラーヴァバングル”所提供的专属道具火焰手环，是矮人伤害爆发的专用道具，一旦使用就可以令矮人在持续时间内任何攻击都造成火焰伤害，配合上百裂拳和“アウトバースト”带来的火焰伤害提升，可以短时间内造成惊人的输出。

除了道具和常规的攻击，除了道具和常规的攻击，“グランドスラム”带来的投技伤害提升和“イーグルダイブ”带来的空中滑翔攻击都是矮人的重要输

出手段，前者不但可以令投技的威力变得极为惊人，连目标落地后产生的冲击波范围也变得相当大，在BOSS战中有杂兵登场的环境下，矮人可以直接拿杂兵当作攻击BOSS用的投掷飞行道具，一石二鸟地消灭敌人。后者能够让矮人获得一次附带攻击效果的空中滑翔攻击，落地后硬直颇大，但是飞行中的身体撞击威力不低，更重要的是，充满该技能后矮人会在飞行中投下六枚炸弹，每一枚都会造成大威力的火焰伤害，受到“アウトバースト”的增强，当矮人滑翔过身体面积较大的敌人时，六枚炸弹会全数在敌人身上引爆，造成巨额伤害，而如果某些场景矮人能够向着边沿发动滑翔攻击，六枚炸弹会在同一个地方落下，也同样可以造成集中的高额伤害，大章鱼BOSS就是一个很好的例子。





亚马逊



基本操作

操作	效果
连按□	连击，共四段，第二段打点较高。
↑+□	挑空攻击，角色本身同时进入浮空状态
↓+□	滑铲攻击
长按□	使用武器防御
空中连按□	旋转斩，有多段攻击判定
空中按↑+□	空中挑空攻击，角色本身会随之上升一段距离
一段跳后空中按↓+□	下落攻击
二段跳后空中按↓+□	重下落攻击（造成多段火焰伤害）
空中按↓	快速落地
x	跳跃，可二段跳
二段跳后x	空中斜下飞踢
○	发动重斩，造成单击大威力伤害并产生有伤害力的冲击波，然后徒手攻击一段时间
←←/→→或←/→+□	冲刺
冲刺中按□或松开□	冲刺中攻击敌人
R1/R2	回避

固有技能

名称	效果	推荐度
スタンウェイブ	一段跳下落攻击能够产生冲击波，升级能够提高冲击波威力和范围	○
ネックスプリッター	提高二段跳下落攻击的威力和对倒地敌人造成的伤害	○
デッドリーリボルヴ	提高旋转斩的可使用回数，升级能够提高旋转斩威力和对浮空敌人造成的伤害	●
ブルータルドライブ	提高重斩的威力和冲击波的威力，扩大冲击波的范围	●
パライ	及时防御敌人的攻击可以造成反伤并获得短暂的无敌时间	●
オーバーラップ	□连击能够造成多段伤害，并更容易进入狂战士状态。	●
ブランディッシュ	四连击后按←/→+□发动全身无敌的旋转攻击，升级能够提高旋转回数和威力	●
バーサーク	提高在狂战士状态中造成的伤害	●
アドレナリン	生命值下降时角色攻击威力提高	●
ウォーペイント	角色获得专用战漆道具，使用后角色攻击时会出现分身，增加攻击段数	●
ルナティック	角色获得专用狂暴雕饰道具，使用后降低角色HP，让角色进入狂战士状态	●
イモータル	角色获得专用永生酒道具，使用后角色获得霸体状态，受到的所有伤害降低为10点，但每秒损失5%生命值。	○

技能分析

亚马逊在角色造型上比较惊世骇俗，攻击动作硬直也不小，重斩的打点非常窄，加上伤害抵抗能力不如战士和矮人，在近战角色里算是最难用的一个。但这并不代表亚马逊的实力很差，实际上她是游戏中输出爆发力最恐怖的职业之一，原因自然是亚马逊特有的狂战士系统，这个系统要求玩家不停地攻击敌人来累积怒气，当蓄满后亚马逊会短暂地浑身冒出红色火光，这样就算是进入了狂战士状态。在狂战士状态下，亚马逊的移动速度和攻击速度会有一定程度提高，而这一状态有三重，每蓄满一次怒气槽狂战士状态就会进入下一重，在第三重状态下，亚马逊的速度已经远超任何一个职业，一套连击几乎可以在两秒之内打完，配合上能够增强狂战士状态下亚马逊攻击力的“バーサーク”技能，让她一跃成为游戏中的最强大职业之一。

但虽然狂战士状态如此强大，要保持起来却一点都不容易，玩家需要不断通过攻击来获得怒气值，以维持狂战士状态，一旦停止攻击，两到三秒后就会完全脱离这

一状态，需要重新继续怒气。另外，如果玩家被敌人击倒在地，同样会脱离狂战士状态，不过在落地前受身可以避免这一情况发生。为了更好地保持狂战士状态，玩家可以借助“オーバーラップ”和“ルナティック”两个技能的帮助，前者会增加地面□连击的攻击段数，加快怒气的累计，使亚马逊可以更快地进入狂战士状态，而后者会解锁专用道具狂暴雕饰，升满级的狂暴雕饰可以在使用后立刻令亚马逊进入第三层狂战士状态，适合在BOSS战中令亚马逊立刻爆发出最大的战斗力，这一道具会大幅降低亚马逊的生命值，但是玩家不必对此感到惊慌，因为这一负面效果正好符合了“アドレナリン”技能的需要，只要亚马逊生命值低于30%左右该技能就会发动，大幅提升亚马逊的攻击力，使得她的攻击威力更加惊人。加上“ブランディッシュ”技能触发的旋转攻击发动期间有着无敌时间，亚马逊的生存还是很有保障的。至于“ウォーペイント”所解锁的战漆道具，能够令亚马逊的攻击段数变得非常惊人，但因为持续时间不长，



建议在BOSS露出空隙时用于提高亚马逊的瞬间爆发伤害。

最后比较值得推荐的是“パライ”这个技能，可以让亚马逊获得最为重要的危机自保能力，因为这个职业有个特点，就是在地面四连击发动途中长按□都可以令角色取消当前攻击立刻进入防御状态，而只要在敌人攻击即将击中玩家的一瞬间发动防御，不但可以令亚马逊战士免受伤害，还可以造成反伤并令角色进入无敌状态。旋转攻击有无敌时间，重斩有霸体效果，地面四连击状态是亚马逊最容易受到敌人攻击的时候，活用这个技能可以让她更容易从BOSS凶猛的攻击中活下来。但请注意，及时防御不

能消除魔法攻击带来的异常状态，所以遇到敌人发动带有异常状态的魔法时，还是请用闪避的无敌时间去躲吧。

至于“デッドリーリボルヴ”和“ブルータルドライブ”，前者可以提高角色的空中攻击输出威力，点数充足的情况下可以考虑，后者配合多带一把武器的战术，可以保证亚马逊将这招衔接到攻击连段当中，又不会令亚马逊陷入只能用徒手攻击的尴尬状态，适当在前期投入一点点数可以令亚马逊在有大量小兵登场的BOSS战中减少被骚扰的可能，并尽快清除身周的杂兵。



精灵



基本操作

操作	效果
连续踢击	连续踢击，共五段，最后一段向斜下方的踢击。
↑+□	原地向上飞踢
↓+□	滑铲攻击
长按□	向前方放出精灵魔法（需通过技能习得，魔法会跟随场景有所变化）
空中按□	向下飞踢
空中按↑+□	空中向上飞踢
空中按↓+□	垂直向下飞踢重击
空中按↓	垂直快速落地
○	射击，可连接进行连射（技能习得），射箭方向由左摇杆控制
长按○	蓄力射击，射箭方向由左摇杆控制
空中按○	空中射击，射箭方向由左摇杆控制
空中长按○	空中蓄力射击，射箭方向由左摇杆控制
x	跳跃，可二段跳
←←/→→或←←/→→+□或←←/→→+○	冲刺
冲刺中按□或松开□	冲刺中向前飞踢
冲刺中按○或松开○	冲刺中回身射箭
R1/R2	回避

固有技能

技能名	效果	推荐
パワーショット	蓄力射击带有风属性	●
ラビッドショット	可以进行连续射击	○
アローストック	箭矢的最大持有量增加	●
インパクトアロー	箭矢着地的话带有冲击波	●
マルチプルショット	向上蓄力射击或是冲刺后回身射击的话，能够同时射出多把箭矢	●
トキシックエキス	为箭矢和匕首附加毒属性	●
オプションダガー	允许在背包装备匕首并在战斗时使用	●
サラマンドラオイル	为箭矢和匕首附加炎属性	●
エレメンタルロー	使用精灵之力发动魔法	○
ブーツエンハンス	踢击的伤害会根据所装备的鞋子的防御力进行加成	●
バックスタブ	使用匕首从敌人背部进行攻击的话伤害提升	●
レデュースダメージ	拉弓的时候受到的伤害降低，且不容易产生硬直	●

技能分析

精灵应该算是游戏中最可爱的角色了，应该有不少玩家是冲着整体造型而选择精灵当主力角色，不过和漂亮的外表相反，精灵的操作难度在5个角色中算是比较高的。其攻击方式可以分为以弓为主的射击以及以踢击为主的体术，下面将会分开进行解析。

弓箭是精灵的主力输出方式，通过蓄力和连射可以带来很高的伤害输出，并且可以处于相对安全的位置进行输出。但是需要注意的是，本作中精灵的箭矢数量是有上限的，初始为10根，通过升级技能“アローストック”可以提升上限，最高可提升15把，也就是说精灵最多只能携带25把的箭矢。箭矢数量会随着射击而减少，想要补充的话只能通过攻击敌人然后去拾取掉落的箭矢。并且由于本作并不是横向的单人游戏，在对付一些体型较小的敌人时，还需要玩家能够快速地判断对应的位置，才能让箭矢产生判定。因此精灵并不是一个无脑的远程输出职业，相反地，它不仅要求玩家要能够合理地分配箭

矢的使用量，还需要有更加精确的走位。一般来说，水平方向的射击（点射、连射、蓄力射击）主要用来应对体型大、数量少的敌人。而垂直方向的蓄力射击（地面上向上蓄力、空中向下蓄力），配合箭雨和冲击波的技能可以应对敌人体型小且数量多的情况。

踢击为主的体术攻击也是精灵常用的输出方式，但相比弓箭，踢击造成的伤害要小很多，不过可以提升技能“ブーツエンハンス”，通过装备防御力更好的鞋子来提升踢击的伤害。虽然踢击相对来说伤害较小，但玩家可以轻松地通过浮空、垂直下踹、滑铲等招数的衔接形成丰富的连段，整个过程行云流水、非常爽快，带来的伤害也比较可观。在敌人目标较小且数量众多的环境下，踢击的连段配合积极的闪避将会是有效的进攻方式。

虽然分开解析了精灵的两种主要攻击方式，但其实弓箭和踢击之间并不是割裂的，两者可以很好的融合在连段中，比如向上踢击后，翻滚，再踢击，翻滚，然后向下蓄力射击。形式非常多样化，玩家可以

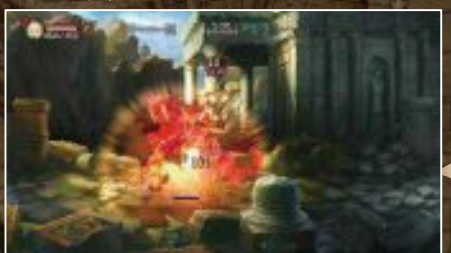
以在游戏中慢慢体会。

除了以上两种攻击方式，精灵还可以通过学习技能后，获得携带匕首进行攻击和发动精灵之力这两种攻击方式。前者配合バックスタブ技能的话，可以用匕首对敌人产生很高的输出，有效弥补了精灵在弓箭上持续战斗力不足的缺点，但由于匕首攻击的方式单一，一旦精灵被击飞，匕首也会掉落，在操作上有比较高的要求，不太适合新手玩家。而精灵之力类似于魔法，并且会随着场景的变化而改变形态，比如在普通场景中是小型的龙卷风，在水中的话是漩涡，在火源边上的话则是放出火球。只可惜精灵之力的魔法无论是范围还是伤害都不高，并且吟唱时间长，与魔法师的魔法有本质上的区别，算是一种比较鸡肋的攻击方式。

无论是采用什么样的攻击方式，走位对于精灵来说是非常重要的。因为精灵本身的防御力并不高，因此精灵在战斗中要更频繁地在版面中走位，而我们只要让精灵在空中向前踢击后立刻接上闪避（←/→+x后按□，然

后R1/R2），就能让精灵快速地在版面的两头来回移动，非常实用。

在加点方面，精灵应该以弓箭技能和体术技能为主，一般都要加满，但唯一例外的是连射的技能“ラビッドショット”，由于精灵的箭矢数量比较紧张，虽然连射在前期有些优势，但到后期射输出完全足够的情况下，连射就显得比较鸡肋了，容易造成箭矢的浪费，因此这个技能可以酌情只升1-2级。匕首技能的话适合比较有经验的老手，想使用匕首的玩家可以把技能“バックスタブ”升满，升满后从背后攻击敌人的话能够获得300%的伤害加成，非常可观，当然由于加点数量有限，则必须适当减少弓箭系的技能，比如拉弓降低伤害或是附加毒属性。至于魔法技能基本可以忽略。





魔女



基本操作

操作	效果
连按□	连击，共五段，击中敌人可恢复魔力
↑+□	对空连击，共五段，击中敌人可恢复魔力
↓+□	滑铲攻击
长按□	恢复魔力，发动期间可以移动
空中连按□	空中连击，共五段，击中敌人可恢复魔力
空中长按□	斜射三齐发魔法飞弹，有一定追踪性能，消耗魔力
空中按↑+长按□	平射三齐发魔法飞弹，有一定追踪性能，消耗魔力
空中按↓	快速落地
×	跳跃，可二段跳
○	平射单发魔法球（属性对应法杖属性），消耗魔力，可连发
长按○	中距离推进式炎爆（火杖）/中距离推进式冰棱（冰杖）/平射直线电击（雷杖），消耗魔力
↑+○	短持续时间火墙（火杖）/短持续时间冰龙卷（冰杖）/短持续时间落雷（雷杖），消耗魔力
↓+○	角色身周一圈炎爆（火杖）/角色身周一圈冰棱（冰杖）/中距离推进式电球（雷杖），消耗魔力
空中○	斜射单发魔法球（属性对应法杖属性），消耗魔力，可连发
空中长按○	斜射单发火球（火杖）/斜射单发冰球（冰杖）/释放数道垂直落雷（雷杖），消耗魔力
空中按↑+连接○	平射单发魔法球（属性对应法杖属性），消耗魔力，可连发
空中按↑+空中长按○	平射单发火球（火杖）/平射单发冰球（冰杖）/平射直线电击（雷杖），消耗魔力
←←/→→或←/→+□	冲刺
冲刺中按□或松开□	冲刺中攻击敌人
R1/R2	短距离传送，消耗魔力（空中为闪避）

固有技能

名称	效果	推荐度
メンタルアブソープ	击倒敌人后可以获得魔力	○
エクストラクト	提高使用□攻击敌人时获得的魔力	○
コンセントレート	提高长按□时角色恢复魔力的速度	●
マジックポイントアップ	提高魔力的最大值	●
アイスジェイル	角色获得专用冰牢魔法书，使用后发动冰牢术，封锁一定范围内敌人行动	○
プロテクション	角色获得专用护盾魔法书，使用后发动护盾术，所有队伍成员受到的伤害降低	●
グラヴィティ	角色获得专用重力场魔法书，使用后发动重力场，吸附敌人到其中并令其持续受到伤害	●
サンダークラウド	角色获得专用的雷云魔法书，使用后召唤雷云，在持续时间内自动寻找战场上敌人施以落雷攻击	●
ロックプレス	角色获得专用落石术魔法书，使用后召唤一块巨石落到战场上，伤害一切位于落点处的敌人	○
ブリザード	角色获得专用暴风雪魔法书，使用后召唤暴风雪，伤害并冻结全屏敌人	●
アニメイトスケルトン	角色能够用骸骨堆召唤骷髅，升级可增加同时召唤的骷髅数量	○
レヴィテーション	角色获得空中滑翔能力，二段跳后按×发动，并且提高在空中施放魔法的威力	●
クリエイトフード	角色获得专用造食术魔法书，使用后在角色身周召唤出食物	●
カース	角色获得妖术魔法书，能够把敌人变成青蛙	●
ペトリフィケーション	角色获得石化术魔法书，使用后能够把敌人石化	○

技能分析

作为这款游戏的最大标志之一，魔女在公布之初就备受关注，我们自然也找来了“专业人士”来写关于魔女的心得——对，我是稀饭，你们不用来信问或者猜了，但我要声明我是被逼的啊啊啊啊！我的本命角色是矮人啊啊啊啊！

言归正题，本作当中两个法系职业使用的是不同于其他职业的系统，既有传统RPG中法系职业的魔力系统，也有古典“龙与地下城”规则中常见的有限次数法术系统。前者主要用于支持魔女使用能够靠普通攻击键发动的法术，例如空中□的魔法飞弹和所有○派生的攻击招式，总体来说，除了地面○和空中○消耗魔力相对较低，大部分○派生的法术消耗魔力都颇高，所以魔女不能够无节制地使用这一类法术，需要在必要时用□连击来攻击

敌人或躲到一边长按□来恢复魔力。同时这一类法术对应不同的法杖会有不同的招式性能变化，为了对应敌人的弱点属性进行打击，魔女一般需要携带2-3根不同属性的法杖在身上。

后者对应的是有强大特效和威力的法术，所以它们只能以魔法书道具的形式出现，玩家需要在魔女的装备栏上装备该类法术，然后选择并使用才能够发动。虽然有着使用相对不便和有使用次数限制的特点，这一类法术的性能往往非常优秀，能够在关键时刻扭转战局，所以使用条件如此麻烦显然是为了平衡性考虑。

技能方面，在提及魔女专属技能之前，先要提一提通用技能，通用技能中对于魔女的战斗力有帮助的技能不多，但增加装备槽的技能“エクストラポケット”是必须要加满

的，因为魔女和其他物理职业不一样，每一个强大法术都会占据一个装备槽，而魔女本身还需要额外携带不同属性的法杖，装备槽位置极其紧张，玩家必须要在魔法书、法杖和装备之间作出取舍，而装备槽越多，这种情况就出现得越少，所以请优先加满“エクストラポケット”。

因为魔女一般是以远程攻击为主，所以技能中增加□连击恢复魔力量量的“エクストラクト”其实并不太值得点，“メンタルアブソープ”能够让魔女在击倒敌人后获得一定量的魔力，在前期算是有所帮助，后期玩家能够进入混沌迷宫后可以考虑在洗点时忽略掉这一技能，因为届时装备提供的恢复魔力效果和“コンセントレート”带来的长按□恢复魔力速度提升已经完全足以支撑玩家的使用。

“マジックポイントアップ”能够提高玩家的魔力最大值，让玩家可以在使用更多的○派生法术后才

需要恢复魔力，是必点的技能。除此之外，关于角色基本能力的就只有“アニメイトスケルトン”和“レヴィテーション”，前者点出的价值不高，一来召唤骷髅需要骨堆，二来虽然骷髅攻击威力尚可，AI和抗打击能力却很低，在后期战斗中帮助不大。后者为魔女增加了机动性，而且点满后可以让魔女在空中发动的法术威力提高50%，技能只有三级，非常值得加满。

魔法书相关的技能方面，最值得推荐的有プロテクション（护盾术）、グラヴィティ（重力场）、サンダークラウド（雷云）、ブリザード（暴风雪）、クリエイトフード（造食术）和カース（妖术），其性能都在固有技能部分进行了介绍，这里就不再一一详解了。因为魔法书实在太占装备槽，玩家最好是多买几个背包，针对不同的情况配置选择法术和法杖组合，方便随时切换对应不同的战斗需要。



魔女



基本操作

操作	效果
连按□	连击，共五段，击中敌人可恢复魔力
↑+□	对空连击，共五段，击中敌人可恢复魔力
↓+□	滑铲攻击
长按□	恢复魔力，发动期间可以移动
空中连按□	空中连击，共五段，击中敌人可恢复魔力
空中长按□	斜射三齐发魔法飞弹，有一定追踪性能，消耗魔力
空中按↑+长按□	平射三齐发魔法飞弹，有一定追踪性能，消耗魔力
空中按↓	快速落地
×	跳跃，可二段跳
○	平射单发魔法球（属性对应法杖属性），消耗魔力，可连发
长按○	中距离推进式炎爆（火杖）/中距离推进式冰棱（冰杖）/平射直线电击（雷杖），消耗魔力
↑+○	短持续时间火墙（火杖）/短持续时间冰龙卷（冰杖）/短持续时间落雷（雷杖），消耗魔力
↓+○	角色身周一圈炎爆（火杖）/角色身周一圈冰棱（冰杖）/中距离推进式电球（雷杖），消耗魔力
空中○	斜射单发魔法球（属性对应法杖属性），消耗魔力，可连发
空中长按○	斜射单发火球（火杖）/斜射单发冰球（冰杖）/释放数道垂直落雷（雷杖），消耗魔力
空中按↑+连接○	平射单发魔法球（属性对应法杖属性），消耗魔力，可连发
空中按↑+空中长按○	平射单发火球（火杖）/平射单发冰球（冰杖）/平射直线电击（雷杖），消耗魔力
←←/→→或←-/→+□	冲刺
冲刺中按□或松开□	冲刺中攻击敌人
R1/R2	短距离传送，消耗魔力（空中为闪避）

固有技能

名称	效果	推荐度
メンタルアブソープ	击倒敌人后可以获得魔力	○
エクストラクト	提高使用□攻击敌人时获得的魔力	○
コンセントレート	提高长按□时角色恢复魔力的速度	●
マジックポイントアップ	提高魔力的最大值	●
アイスジェイル	角色获得专用冰牢魔法书，使用后发动冰牢术，封锁一定范围内敌人行动	○
プロテクション	角色获得专用护盾魔法书，使用后发动护盾术，所有队伍成员受到的伤害降低	●
グラヴィティ	角色获得专用重力场魔法书，使用后发动重力场，吸附敌人到其中并令其持续受到伤害	●
サンダークラウド	角色获得专用的雷云魔法书，使用后召唤雷云，在持续时间内自动寻找战场上敌人施以落雷攻击	●
ロックプレス	角色获得专用落石术魔法书，使用后召唤一块巨石落到战场上，伤害一切位于落点处的敌人	○
ブリザード	角色获得专用暴风雪魔法书，使用后召唤暴风雪，伤害并冻结全屏敌人	●
アニメイトスケルトン	角色能够用骸骨堆召唤骷髅，升级可增加同时召唤的骷髅数量	○
レヴィテーション	角色获得空中滑翔能力，二段跳后按×发动，并且提高在空中施放魔法的威力	●
クリエイトフード	角色获得专用造食术魔法书，使用后在角色身周召唤出食物	●
カース	角色获得妖术魔法书，能够把敌人变成青蛙	●
ペトリフィケーション	角色获得石化术魔法书，使用后能够把敌人石化	○

技能分析

作为这款游戏的最大标志之一，魔女在公布之初就备受关注，我们自然也找来了“专业人士”来写关于魔女的心得——对，我是稀饭，你们不用来信问或者猜了，但我要声明我是被逼的啊啊啊啊！我的本命角色是矮人啊啊啊啊！

言归正题，本作当中两个法系职业使用的是不同于其他职业的系统，既有传统RPG中法系职业的魔力系统，也有古典“龙与地下城”规则中常见的有限次数法术系统。前者主要用于支持魔女使用能够靠普通攻击键发动的法术，例如空中□的魔法飞弹和所有○派生的攻击招式，总体来说，除了地面○和空中○消耗魔力相对较低，大部分○派生的法术消耗魔力都颇高，所以魔女不能够无节制地使用这一类法术，需要在必要时用□连击来攻击

敌人或躲到一边长按□来恢复魔力。同时这一类法术对应不同的法杖会有不同的招式性能变化，为了对应敌人的弱点属性进行打击，魔女一般需要携带2-3根不同属性的法杖在身上。

后者对应的是有强大特效和威力的法术，所以它们只能以魔法书道具的形式出现，玩家需要在魔女的装备栏上装备该类法术，然后选择并使用才能够发动。虽然有着使用相对不便和有使用次数限制的特点，这一类法术的性能往往非常优秀，能够在关键时刻扭转战局，所以使用条件如此麻烦显然是为了平衡性考虑。

技能方面，在提及魔女专属技能之前，先要提一提通用技能，通用技能中对于魔女的战斗力有帮助的技能不多，但增加装备槽的技能“エクストラポケット”是必须要加满

的，因为魔女和其他物理职业不一样，每一个强大法术都会占据一个装备槽，而魔女本身还需要额外携带不同属性的法杖，装备槽位置极其紧张，玩家必须要在魔法书、法杖和装备之间作出取舍，而装备槽越多，这种情况就出现得越少，所以请优先加满“エクストラポケット”。

因为魔女一般是以远程攻击为主，所以技能中增加□连击恢复魔力量的“エクストラクト”其实并不太值得点，“メンタルアブソープ”能够让魔女在击倒敌人后获得一定量的魔力，在前期算是有所帮助，后期玩家能够进入混沌迷宫后可以考虑在洗点时忽略掉这一技能，因为届时装备提供的恢复魔力效果和“コンセントレート”带来的长按□恢复魔力速度提升已经完全足以支撑玩家的使用。

“マジックポイントアップ”能够提高玩家的魔力最大值，让玩家可以在使用更多的○派生法术后才

需要恢复魔力，是必点的技能。除此之外，关于角色基本能力的就只有“アニメイトスケルトン”和“レヴィテーション”，前者点出的价值不高，一来召唤骷髅需要骨堆，二来虽然骷髅攻击威力尚可，AI和抗打击能力却很低，在后期战斗中帮助不大。后者为魔女增加了机动性，而且点满后可以让魔女在空中发动的法术威力提高50%，技能只有三级，非常值得加满。

魔法书相关的技能方面，最值得推荐的有プロテクション（护盾术）、グラヴィティ（重力场）、サンダークラウド（雷云）、ブリザード（暴风雪）、クリエイトフード（造食术）和カース（妖术），其性能都在固有技能部分进行了介绍，这里就不再一一详解了。因为魔法书实在太占装备槽，玩家最好是多买几个背包，针对不同的情况配置选择法术和法杖组合，方便随时切换对应不同的战斗需要。



魔法师

基本操作

操作	效果
□	放出一个绿色光球攻击前面敌人，能回MP
长按□	回复MP，可移动中回复
↑+□	对空攻击
空中按□	空中发射魔法球
空中长按□	空中发出3枚带追踪效果的魔法弹
○	正前方的各属性小魔法攻击
长按○	正前方的各属性的大魔法攻击
↑+○	各属性的对空魔法
↓+○	各属性的对地魔法
空中按○	各属性的空中小魔法攻击
空中长按○	各属性的空中大魔法攻击
空中按↑+○	各属性的空中横向魔法攻击
←/→或←/→+□	冲刺
冲刺中按□或松开□	冲刺中攻击敌人
空中按↓	快速落地
R1/R2	瞬移回避

固有技能

名称	效果	推荐度
コンセントレート	长按□时MP回复速度提升，升级后速度加快	●
エクストラクト	魔法攻击时MP回复量增加	●
メンタルアブソープ	打倒敌人时回复MP	●
マジックポイントアップ	MP最大值增加	●
ファイアゲート	制作出一个火焰护盾（需魔法书），升级后使用次数、效果时间、伤害与范围都会增加	○
ブレイズ	制造出长时间燃烧的火焰（需魔法书），升级后使用次数和威力增加	●
ストーム	制造出龙卷风（需魔法书），升级后使用次数和威力增加	○
フレイムバースト	制造出向前燃烧的烈焰（需魔法书），升级后使用次数和威力增加	●
サンダーストラック	制造带眩晕效果的落雷（需魔法书），升级后使用次数和威力增加	●
メテオスウォーム	威力巨大的陨石魔法（需魔法书），升级后使用次数、威力和陨石数量增加	●
クリエイトゴーレム	靠近木箱或油桶后制造一个树人，升级后树人的等级越高，强化次数越多	○
レヴィテーション	2段跳后按×键滑行一段时间，升级后空中魔法伤害增加	●
スロウ	敌人行动变迟缓，升级后使用次数、效果范围和速度下降率提升	●
エクステイクション	释放带有即死魔法效果的魔法阵，升级后使用次数增加	●

技能分析

魔法师和魔女属于同一种类型的职业，但相比魔女要更为侧重伤害输出。拥有多种AOE技能，控场能力极强，只是耗蓝非常厉害，需要养成随时回蓝的好习惯。在中前期受到技能的限制，魔法师用起来会有点憋屈，但到了后期大招点满的情况下，他就会迅速成为团队中主力队员，以杰出的控场晋升为人见人爱的大腿。

魔法师的攻击以火、冰、雷三种元素系为主，为对针对不同的敌人，就需要携带上多根魔法杖和魔法书。这其中，雷魔法的

实用度最高，很多BOSS都弱这个属性，火系魔法对自然系和死灵系敌人最有效，但遇到有水区域就无法发挥效果，冰系是对付龙族和魔物的利器。小魔法攻击需要移动走位，不太推荐使用，所有主力攻击都应集中在长按○输出上面。由于大魔法耗蓝很严重，所有与回MP有关的技能全部都要点满，其他推荐的技能有：可以瞬发的技能“ブレイズ”和“フレイムバースト”，需2秒时间咏唱的“サンダーストラック”，大幅提升空中伤害值的“レヴィテーション”。陨石魔法

“メテオスウォーム”是魔法师伤害最大的招式，满升级后的伤害高达7500，但咏唱时间长达10秒，并且会被攻击中断，老实说并不是太实用的技能。制造树人的“クリエイトゴーレム”个人建议就不要点了，比较浪费。

另外还值得点满的技能有“スロウ”和即死魔法“エクステイクション”。“スロウ”对全部杂兵和会频繁移动的BOSS都有效果（但像章鱼那种完全不动的怪就没用了），即死魔法是刷混沌迷宫时的利器。

通用技能中一定要点满的就是“可以连续回避”以及“背包的道具槽扩充”这两项，必须要有足够的空间来放置魔法书以及其他辅助性道具。装备方面尽量给魔法师选择堆INT值的，伤害输出才会更好看。



武器和装备

在迷宫中冒险时，控制盗贼洛尼开启宝箱就能获得武器、装备饰品及金钱。但刚入手时是无法查看和使用这些道具的，只有在走完迷宫后花钱将道具鉴定后

才可以。武器装备有品质区分，最低为E，最高为S，但是由于角色一直在不断升级，所以在满级前（普通难度满级为35级，困难难度满级为65级，地狱难度满级为99

级）玩家也无需过度追求S级品质的道具，B级以上的都可以使用的。

武器和装备都有相应的属性，比如说像“毒の”、“炎の”这种开头的就可以给予敌人一定概率的属

性伤害，“死の”、“龙の”这种就是对该品种的怪的伤害增加、或是被该品种怪攻击时受到的伤害降低等等。玩家可以根据迷宫的种类选择适当的武器装备。

武器装备还有耐久度的设定，随战斗次数而逐步耗损，降为零时就会破损，无法再提供相应的效果。所以战斗结束后记得要前往魔法道具屋修复一下武器哦。

通过购买背包的形式，玩家可以最多准备9套武器装备在身上，进入迷宫的分支点前可以选择相应的背包。后期玩家应针对敌人属性积攒装备，比如龙系装备怎么着也得来一套吧，笑。其次，升级通用技能中的“エクストラポケット”这一项能提升背包中

的道具槽，最多可以放入10件道具，除了必备的武器防具之外，剩下的道具槽可用来放置各种药水或卷轴之类的辅助物品，按←→键选择道具后再按↓就可以使用。道具有使用回数和补充量两个数值，使用回数指的是在当前迷宫中可使用的次数，补充量指的是可在多少次迷宫冒险中使用。

另外近战系的职业在战斗中容易被缴械，建议多放一把武器在包中，当前武器被缴械后立刻切换另一把武器来维持输出，经过一定时



间后离手的那把武器会自动回到包中的。

法系职业对魔法书的依靠度很高，最好将魔法书设定在L键的快捷键上，方便战斗中更换。

料理图鉴

流程进入到B路线部分后，玩家每打过3个迷宫，出来后就会出现扎营料理的情节。将各种食材放入汤锅或平底锅内进行烹煮，食用后即可提升角色的能力。具体操作如下：

1. 放入肉类或是蔬菜，注意，只能放一种食材，不能“肉+菜”这种搭配。
2. 放入调味料，调味料总计有5种，分别是：盐、黑胡椒、香辛料、大蒜和蒸馏酒。调味料能够同时加入多种（或是不加），下面列

表中写出的只是推荐加入的调味料，能获得最高得分，加其他调味料也是可以的，不会影响到最后成品。

3. 根据图标对料理进行搅拌。
4. 点击右边的图标将料理盛盘。
5. 点击盘子吃掉料理。

食材一共有36种，包含了肉、海鲜和蔬菜三大类，将这些食材放入汤锅或平底锅可以做出两种不同的料理。食材只有在打迷宫时才

会获得，比如“キララビットの肉”这个食材就只有消灭迷いの森B路线BOSS杀人兔后才能入手。另外需要特别注意的是鸡肉这个食材，只有打旧王都の废墟B路线不消灭红龙成功逃跑后会入手。

因为有个奖杯“美食家”是要吃遍所有的料理，所以下面就把全部料理的制作方法 & 效果整理给大家，便于大家对照着取得奖杯。

食材/出现地点	器皿	料理名	HP	攻击力	防御力	Score
イノシシの盐渍け肉+蒸馏酒/古代神殿の遗迹	平底锅	イノシシのピカタ	+12%	+2%	+2%	+2%
	汤锅	イノシシの煮込みスープ	+12%	+2%	+2%	+2%
エノキ+盐/旧王都の废墟	平底锅	エノキのグリル	+8%	+1%	+3%	+2%
	汤锅	エノキのスープ	+8%	+3%	+1%	+2%
エンドウマメ+盐/古代神殿の遗迹	平底锅	エンドウマメのクロケット	+12%	+2%	+2%	+2%
	汤锅	エンドウマメのポタージュ	+12%	+2%	+2%	+2%
オイスター+盐/幽灵船の入江	平底锅	オイスターのソテー	+8%	+1%	+1%	+2%
	汤锅	クラムチャウダー	+8%	+1%	+1%	+2%
大型兽の熏制肉+蒸馏酒/旧王都の废墟	平底锅	厚切り肉のコートレッタ	+8%	+2%	+2%	+2%
	汤锅	厚切り肉のスープ	+8%	+2%	+2%	+2%
カタツムリ+盐/古代神殿の遗迹	平底锅	カタツムリのロースト	+8%	+1%	+1%	+2%
	汤锅	カタツムリスープ	+8%	+1%	+1%	+2%
キマイラ肉+蒸馏酒/魔法使いの塔B路线 (BOSS)	平底锅	キマイラステーキ	+8%	+2%	+2%	+2%
	汤锅	キマイラのポトフ	+8%	+2%	+2%	+2%
キララビットの肉+蒸馏酒/迷いの森B路线 (BOSS)	平底锅	キララビットのフィレステーキ	+20%	+8%	+2%	+4%
	汤锅	キララビットのロワイヤル	+20%	+2%	+8%	+4%
クラークン足+盐/幽灵船の入江B路线 (BOSS)	平底锅	フライドクラークン	+20%	+3%	+8%	+4%
	汤锅	クラークンの煮付け田舎風	+20%	+8%	+3%	+4%
熏制肉+盐/幽灵船の入江	平底锅	ハムステーキ	+8%	+1%	+1%	+2%
	汤锅	ハムスープ	+8%	+1%	+1%	+2%
ゲイザーの目玉+大蒜/迷いの森A路线 (BOSS)	平底锅	ゲイザーフライ	+12%	+4%	+4%	+8%
	汤锅	ゲイザーのとろみスープ	+12%	+4%	+4%	+8%
コウモリ+黑胡椒/古代神殿の遗迹	平底锅	コウモリの肉炒め	+8%	+2%	+2%	+6%
	汤锅	コウモリの药膳スープ	+8%	+2%	+2%	+6%
小麦+盐/旧王都の废墟	平底锅	薄焼きパン	+8%	+1%	+1%	+2%
	汤锅	マカロニスープ	+8%	+1%	+1%	+2%
サンリ+蒸馏酒/旧王都の废墟	平底锅	サンリの唐揚げ	+8%	+2%	+4%	+2%
	汤锅	サンリのスープ	+8%	+4%	+2%	+2%

食材/出现地点	器皿	料理名	HP	攻击力	防御力	Score
サンショウウオ+盐/幽灵船の入江	平底锅	サンショウウオの姿焼き	+8%	+1%	+1%	+2%
	汤锅	サンショウウオのぶつ切りスープ	+8%	+1%	+1%	+2%
盐渍けの豚肉+蒸馏酒/旧王都の废墟	平底锅	ロースハムステーキ	+12%	+1%	+5%	+2%
	汤锅	ロースハムスープ	+12%	+5%	+1%	+2%
ジャガイモ+盐/旧王都の废墟	平底锅	フレンチフライ	+8%	+1%	+1%	+2%
	汤锅	ジャガイモのポタージュ	+8%	+1%	+1%	+2%
ソラメ+盐/旧王都の废墟	平底锅	フライビンズ	+8%	+3%	+3%	+2%
	汤锅	ソラメのスープ	+8%	+3%	+3%	+2%
デーモンの心脏+香辛料/忘れられた圣域 (BOSS)	平底锅	デーモンハーツのソテー	+20%	+8%	+2%	+4%
	汤锅	デーモンハーツのシチュー	+20%	+2%	+8%	+4%
鸡肉+盐/旧王都の废墟B路线	平底锅	山鳥のロースト	+15%	+3%	+5%	+4%
	汤锅	チキンスープ	+15%	+5%	+3%	+4%
ニンシ+盐/幽灵船の入江	平底锅	ニンシフライ	+8%	+1%	+1%	+2%
	汤锅	ニンシのスープ	+8%	+1%	+1%	+2%
ニンジン+盐/古代神殿の遗迹	平底锅	ニンジンのソテー	+8%	+2%	+4%	+2%
	汤锅	キャロットスープ	+8%	+4%	+2%	+2%
野ウサギの肉+大蒜/幽灵船の入江	平底锅	野ウサギのソテー	+8%	+2%	+4%	+2%
	汤锅	野ウサギのシチュー	+8%	+4%	+2%	+2%
野キャベツ+盐/古代神殿の遗迹	平底锅	ロールキャベツ	+8%	+1%	+1%	+2%
	汤锅	キャベツのスープ	+8%	+1%	+1%	+2%
野ネギ+盐/古代神殿の遗迹	平底锅	オニオンリングフライ	+8%	+1%	+1%	+2%
	汤锅	オニオンスープ	+8%	+1%	+1%	+2%
ハービーの卵+盐/古代神殿の遗迹A路线 (BOSS)	平底锅	ハービーのプレーンオムレツ	+20%	+2%	+2%	+4%
	汤锅	ハービーのふわふわ卵スープ	+20%	+2%	+2%	+4%
バラクーダの切り身+大蒜/幽灵船の入江	平底锅	バラクーダのムニエル	+8%	+4%	+2%	+2%
	汤锅	バラクーダのクリームシチュー	+8%	+2%	+4%	+2%
ヘビ肉+黑胡椒/古代神殿の遗迹	平底锅	ヘビの蒲焼	+8%	+4%	+2%	+2%
	汤锅	ヘビの煮込みスープ	+8%	+2%	+4%	+2%

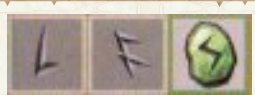
食材/出现地点	器皿	料理名	HP	攻击力	防御力	Score
マイコニドのスライス+番辛料/ウオレスの地下迷宮A路线	平底锅	マイコニドのソテー	+20%	+2%	+2%	+10%
	汤锅	マイコニドのスープ	+20%	+2%	+2%	+10%
ミノタウロスの舌+蒸餾酒/ビルバロン地下要塞A路线 (BOSS)	平底锅	ミノタウロスのタンソテー	+20%	+5%	+1%	+4%
	汤锅	ミノタウロスのシチュー	+20%	+1%	+5%	+4%
ムール貝+蒸餾酒/幽霊船の入江	平底锅	ムール貝のバエリア	+12%	+1%	+3%	+2%
	汤锅	ムール貝のバイヤベース	+12%	+3%	+1%	+2%
レッドドラゴンの肉+番辛料/旧王都の废墟B路线 (BOSS)	平底锅	レッドドラゴンステーキ	+35%	+18%	+10%	+15%
	汤锅	レッドドラゴンのシチュー	+35%	+10%	+18%	+15%

食材/出现地点	器皿	料理名	HP	攻击力	防御力	Score
ロブスター+盐/幽霊船の入江	平底锅	ロブスターテルミドール	+8%	+2%	+2%	+4%
	汤锅	ロブスタースープ	+8%	+2%	+2%	+4%
ワームの轮切り+盐/ウオレスの地下迷宮A路线 (BOSS)	平底锅	ワームの薄切りソテー	+8%	+2%	+4%	+2%
	汤锅	ワームのゼラチンスープ	+8%	+4%	+2%	+2%
ワイバーンの肉+盐/旧王都の废墟A路线 (BOSS)	平底锅	ワイバーンステーキ	+8%	+2%	+2%	+2%
	汤锅	ワイバーンの煮込みスープ	+8%	+2%	+2%	+2%

卢文字

在迷宫中冒险时，经常能在墙壁等处看到奇怪图形的文字，这些就是卢文字，需要等ルカイン之塔的剧情之后才能使用。初期玩家只持有一块绿色的卢文字石“S”，还有3块卢文字石需要在ルカイン之塔购买，分别是红色的“E”（2500块）、蓝色的“T”（10000块）、黄色的“D”（30000块）。建议玩家在资金充裕的情况下尽早购买使用。

要发动卢文字魔法，只要三种文字，迷宫的墙壁上一般都已经刻有1~2种卢文字，玩家只要从所持有的卢文字石中选出剩下的拼成魔法即可（无需考虑文字顺序，只要三个字母对应上就行）。



Life From Stone

为石像注入生命



Solomon's Flying Carpet

出现魔法绒毯



The Skeleton Key

开启紧闭的门



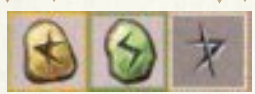
Dead Be Gone

净化不死灵魂



Treasure Hunter's Friend

出现隐藏的宝箱



Double Score Bonus

一定时间内获得的Score增加



Potency And Durability

攻击力和防御力提升



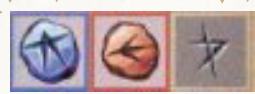
The Phoenix Incantation

生命点数+1



Sigil Of Death

以高概率杀死场上的敌人



Tri-Elemental Blast

释放火、水、雷属性魔法



Enchanted Coin Geyser

出现大量金币



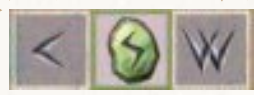
Extra Item Stock

道具的使用回数+1



The True Fist

徒手攻击力大幅上升



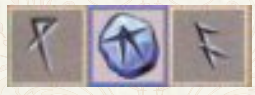
Call Sylphide's Wind

一定时间内得到风之精灵的加护



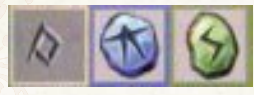
Strength Beyond Strength

一定时间内无敌



Petrify The Flesh

令大范围的敌人石化



Open The Sesame

芝麻开门（开启隐藏房间）



DIE

杀死场上全部活着的生物（包括玩家自己）



Salve Of Life

开启回复魔法阵



Generate Weapon Stash

出现装有一时装备的宝箱

新手勇者冒险指南

《龙之皇冠》流程并不算长，概括起来就是在主城接任务→打通指定的迷宫→回来交任务 这三步。玩家在进入迷宫冒险时需要注意以下几点：

1. 盗贼洛尼是跟随玩家一起行动的，玩家可以控制他来开启宝箱和门。洛尼也会升级，等级越高开启宝箱开出陷阱的概率越低，他的等级是不会随更换

职业而改变的。

2. 迷宫的背景中经常能看到闪烁的光斑，点击后可获得隐藏宝物，能增加分数。当光斑最亮时连点的话还会以一定概率连续出现宝物。

3. 在有宝箱的区域内会随机出现盗贼敌人，和洛尼的区别是长相比较老。他会偷走宝箱中的道具，玩家一定要干

掉他才能夺回宝物。顺便一提这个盗贼比普通杂兵还要难缠，一是血量很厚，二是每次跌倒时都会丢2~3个炸弹，注意回避。

4. 破坏木头箱子和打倒杂兵时会掉落食物和临时武器。食物的作用自然是用来回血的，最多能拣5个。当角色血线未满并且无动作时就会进食，食物的

HP回复量为最大HP的150%，上限999。临时武器是按△键后拿到手中攻击，有使用次数的限制。有些武器是针对特定敌人使用的，例如火把（松明）就是专门来消灭女鬼的。

5. 关于复活：玩家初进迷宫时默认的生命点数（LP）为2，也就是说玩家可以战死2次并满血复活，第3次死亡



后人物头像旁就会出现1分钟倒计时，在这段时间内花钱续命就可继续战斗。这笔花费是随角色等级提升而越来越多的，一般花钱次数超过2次就是赔本生意了，大家要量力而行。提升生命点数有3种方法，一是进迷宫前先到寺院花钱祈祷；2是某些迷宫的卢文字魔法有加1点生命点数的效果；3.分数累积到一定程度后会加1点生命点数。

6.关于同伴：迷宫探险时可以捡到勇者们的白骨，带回主城的寺院复活后就能成为同伴。联机之后更可以捡到并

肩作战过的其他玩家的尸骨，通常来说会比NPC要给力许多。在龙之天国亭选择“仲間を選ぶ”，选定同伴后按△键可以查看当前装备与技能，假如该同伴拥有多套装备的话还可以更换适合的套装，但要注意的是同伴无法升级，装备破损的话也不能修复的。玩家可携带的骸骨数量为32具，复活的同伴最大数量为30人。超出这个数量就无法再捡到骸骨或是复活同伴，可以选择在寺院将不用的骸骨埋葬、在龙之天国亭解散同伴。进入迷宫后，同伴的生命点数

默认也是2点，当同伴战死进入倒计时后，玩家假如不花钱复活他，那么他就会再度死亡（从同伴列表中消失），但有个例外是，假如玩家能在倒计时期间打倒BOSS的话，该同伴仍可算作存活。

7.关于联机：开启联机模式后，前往马屋和ゲート时会出现提示询问是否需要联网（或者按START键手动选择）。玩家可以选是登陆PSN与其他地区的玩家一起组队，或者选择Ad hoc模式与本地玩家联机。联机在开启困难难度后非常有用，这是因为要获得大量经验值的方法就是不回主城连刷迷宫（会有分数的加成），而NPC同伴在连刷迷宫时的伤亡率很高，远远不及玩家们水平，而且有的奖杯也必须是在联机状态下才能解开。但联机时会遭遇到一种情况，就是报错后直接返回主城，除了能保留装备外是拿不到一分经验值的，可说是最差的血本无归状态。这种情况的先兆往往是频繁提示“同期”，假如玩家在联机时遇到严重延迟、频繁“同期”时建议还是退出比较好。还有一种情况是其他网友通信中断，要查看通信情况可以点击其他队友的头像，如果通信

中断的话，显示的就不是PSN ID而是“-----”。不过遭遇通信中断时对打迷宫不会造成影响，玩家仍可带着化为NPC的其他玩家干掉BOSS安全回城。

8.关于分数：本作的经验值是由打通迷宫后的合计分数来换算的。除了打倒敌人可获得分数外，开启宝箱和木箱、点击光斑获得隐藏宝物也是累计分数的基本途径。满足特定条件打通迷宫后还会有奖励分数的，例如无伤击破BOSS、不死亡击破BOSS、获得食物与金币数量、消灭的敌人数量等等。假如玩家选择连战迷宫的话，分数和金币的倍率也会有所提升，提升量不固定，最高可达200%，这也是刷经验值的最好方法。相应的，玩家也要准备好多套装备以应对持久战。另外出战前在寺院祈祷也可获得更多分数的。

9.交叉存档：本作的存档可在PSV版和PS3版间共用。启动游戏后，在标题菜单中就可看到上传存档和下载存档的选项，利用这一功能玩家就可在双机种上共用一个存档来享受游戏了。但本作的联机模式只能同一机种互联，不能PSV版连PS3版。

BOSS 攻略

本作中共有9个迷宫，每个迷宫有A、B两条路线，但普通难度下第一次来迷宫时默认只能走A线，将全部9个迷宫的A路线都打过后才能选择打B路线（困难以上难度的路线可以随便打）。A、B两条路线各有一个BOSS，下面就将各位BOSS的基本打法写给大家。流程方面因为有明确的文字和妖精提示，在此就不予赘述了，基本跟着妖精走就可以的。

古代神殿の遗迹

A路线BOSS：哈比

弱点	雷
种族	魔物系

主要攻击手段有：

- 俯冲下来抓住玩家后往天上飞，被抓住时摇动左摇杆可以挣脱。
- 依旧是俯冲下来用爪子连续抓面前的玩家。
- 滑翔攻击，看准线路回避即可。
- 发射数枚羽毛，可用魔法反弹

回去。

5.扇动翅膀在前方制造出龙卷风，被卷进去的话就是大伤害。

哈比经常会在空中飞翔，对于空中攻击乏力的职业（矮人、战士等）不妨专心回避，待哈比落地后再绕到其背后输出。精灵建议使用空中上攻击→空中攻击→空中下攻击的连段。魔法师和魔女这种不受空间限制的角色就可以随便打了，注意别被卷入龙卷风中就行。

B路线BOSS：美杜莎

弱点	无
种族	魔物系

神话传说中的著名妖怪美杜莎，初次遭遇她时玩家可以选择往右走回避战斗，在迷宫最深处还会遇到她一次，此时就是强制战斗了。但假如不能在限定时间内消灭她的话，美杜莎就会逃走，这样是无法获得宝珠的。

主要攻击手段：

- 石化眼：美杜莎的招牌招式，双眼发出金光，数秒后就会将所有面

对她的角色石化。这个很好躲避，只要看到美杜莎双眼发光时背对她即可。

2.发射数枚紫色飞弹，移动速度较慢，可以将它们反弹回去。

3.双眼发出红色镭射光线扫过地面，接着地面就会起火。威力大范围的一招，当光线出现时就要进行紧急回避了。

4.抓住玩家，可以摇动摇杆挣脱。

这个BOSS对战士、精灵两个职业不太友好，因为都需要跳起攻击，输出势必会受到影响，可多带一些サイクロンの卷轴来弥补伤害的不足。其他职业应对起来基本无压力。

旧王都の废墟

A路线BOSS：飞龙

弱点	冰
种族	龙族系

单体并不算多强，但每隔一段时间它就会召唤出雌龙来帮忙，场上一时间会变得极为混乱。雌龙数量多达4头，即便消灭第一头，之后也会源源不断地出现，所以玩家一开始就锁定雄龙为攻击目标，不要在意雌龙的干扰。

主要攻击手段：

- 向斜下方喷吐火焰，火焰抵达地面后会升起火柱，并会向周围飞溅。这招要保持距离躲避。

2.回转攻击，出现在玩家在飞龙背后时。使出该招前飞龙双眼会闪红光，然后高速旋转尾巴攻击，带吹飞效果。

3.尾巴砸地攻击，同样是在玩家在背后时出现，攻击距离短，远程系职业无需担心。

4.啃咬，玩家位于飞龙正面前时出现。

5.垂直向上飞起，对周围都有攻击判定。使出该招前同样眼睛也会发红光，威力较大。

6.召唤雌龙助阵。

基本打法是绕到背后攻击，注意观察飞龙的眼睛进行回避。雌龙的攻击手段和雄龙差不多，让NPC去拖住雌龙后腿，玩家专心进攻雄龙。

B路线BOSS：红龙

弱点	冰
种族	龙族系

仅次于最终BOSS的强大敌人，攻击力非常惊人，建议先凑一套龙系减伤的装备再去挑战，否则会死得比较惨烈……战斗会在两个区域内进行，第一个区域是个宽敞的房间，遍地金银珠宝，让人不由得想到了《霍比特人》中的场景，笑。第二个区域是个狭长的走廊，玩家可以使用临时武器来对BOSS造成大伤害。

主要攻击手段：

- （第一区域）喷火，火烧过地面后会残留一段时间，这招范围广伤

害大，只能在BOSS即将喷火时跳起回避。

2.（第一区域）爪击，靠近红龙爪子附近时会使出这招，因为没有任何前兆所以基本无法回避，被抓到的话就会被吹飞，近战职业武器会被缴械。

3.（第一区域）伸出脖子来啃咬，可以摇动摇杆挣脱。

4.（第一区域）跳跃砸地，会有巨石从屋顶落下。要避免这个伤害，最好将回避行动这个技能充满，当BOSS落地的瞬间就连续回避。

5.（第二区域）口中喷出3个火球。

6.（第二区域）口中喷出超大火柱，伤害非常巨大，只能使用地面上的盾牌来防御，否则被喷到基本就是挂掉

的命了。

7. (第二区域) 前方啃咬, 近战职业较难回避。

8. (第二区域) 跳跃砸地, 和第一个区域中一样会掉下来巨石。

9. (第二区域) 向前移动, 此时玩家只能不断后退, 靠近 BOSS 会有被踩的风险。

除魔女外, 其他职业打这个 BOSS 都最好携带大量支援系药剂, 特别是

近战职业要维持血线更加困难, 减伤药必不可少。进入红龙沉睡的房间后先不要开战, 往右边走有 2 个宝箱, 顺便让洛尼将房门打开, 然后再进入战斗。如果在第一区域内实在打不过 BOSS 的话可以逃往第二区域, 利用临时武器能磨掉不少血量。再逃往下一个区域的话, 红龙就会跌入谷底, 但如此一来是无法获得宝珠的。

B 路线 BOSS : 石像鬼之门

弱点	无
种族	物质系

这场战斗的目的是破坏掉最右端的石像鬼之门, 门本身无法移动, 只会通过开闭来对正前方角色造成伤害。另外场上还会有大量杂兵乱入, 场面混乱异常。石像鬼之门拥有极高的防

御力, 除矮人外其他职业用普通攻击几乎是难以对其造成伤害, 正确的打法是等待王国军的大炮登场, 将炮弹放置于炮中, 然后用火把点火就能轰掉石像鬼之门 1/4 的血量。但杂兵也会攻击大炮, 大炮一旦被摧毁, 到下一次大炮出现会隔上较长时间, 玩家只能以清理杂兵为乐。

死者の城の地下墓所

A 路线 BOSS : 吸血鬼

弱点	雷
种族	人型系

吸血鬼有多个分身, 需要玩家逐一击破。

主要攻击手段:

1. 前方抓挠, 距离短, 只有玩家位于 BOSS 正面时才会使用。

2. 放出大量蝙蝠, 会飞回来, 较难回避。

3. 进入飞行状态, 近战职业只能跳起攻击。

4. 吸食村民少女的鲜血, 攻击 BOSS 就能终止这一行为。

对各职业来说都不是很难对付的敌人, 耐心逐一将分身击破即可。

B 路线 BOSS : 幽灵

弱点	无
种族	死灵系

这场战斗会分别在 3 个区域内进行。第一个区域中无法对 BOSS 造成有效伤害, 开战后立刻前往最右边破坏墙壁进入下一区域。来到下一区域后拾起地上的火把用它点亮女神像, BOSS 的弱点才会显露出来, 此时才能对它造成有效伤害。但 BOSS 和杂兵会破坏掉女神像, 2 个区域内总计有 4 座女神像, 如果不能在 4 座女神像全部被破坏前解决掉 BOSS 的话就无法入手宝珠, 所以说这场战斗对时间的要求还是相当紧迫的。

主要攻击手段:

1. 挥舞镰刀的大范围攻击。

2. 投掷镰刀的大范围攻击, 比上一个招式还难躲避。

3. 向正前方丢出镰刀, 容易造成连续伤害。

4. 发射蓝色光弹, 单发威力很低, 但被击中后易产生硬直, 所以直接一口气将其全部消灭比较好。

这个 BOSS 对近战职业很不友好, 减伤和回血药都要带足。虽然 BOSS 看起来是浮在空中, 但也无需跳起攻击, 站在 BOSS 正下方攻击镰刀同样能给予伤害。因为对时间要求极为严苛, 个人建议不要去回避 BOSS 攻击, 开场后嗑个减伤的大药直接无脑输出比较好。

幽灵船の入江

A 路线 BOSS : 海盗

弱点	雷
种族	人型系

说是 BOSS 战, 其实就是要打倒大量的海盗。开战后不久就会有 1 个海

盗拿着神灯登场, 如果放任其不管的话, 他就会召唤出灯神来攻击玩家, 这才是最有威胁的招式。不过玩家也可以将神灯夺为己用, 按 O 键同样能对敌人造成巨大伤害。各职业打法都是如此, 拥有高控场能力的法系职业会轻松许多。

B 路线 BOSS : 克拉肯

弱点	雷
种族	自然系

恶名昭彰的挪威海怪, 说白了就是一条巨大章鱼。战斗分为两个阶段, 第一阶段在船上, 海怪会用触手来破坏船体, 玩家可以使用火炮来打断触手。一定时间或是船体被破坏后就会进入第二阶段。第二阶段同样要先攻击触手, 待触手缩回去后就可以攻击本体磨血了。要注意的是, 每隔一段时间, 克拉肯就会破坏掉一根石柱, 制造一次海浪, 全部石柱都被破坏的话战斗就会强制结束, 无法获得宝珠。

主要攻击手段:

1. 两条触手先后砸地, 被砸中的话有可能会眩晕一段时间。看到 BOSS 把触手拾起来时就赶紧往后回避。

2. 喷射毒弹、黑烟和水炮。全部都是保持距离回避即可, 但黑烟和水炮的有效攻击范围都比较大, 多少都难免受到些伤害。

3. 破坏石柱制造海浪, 2 段海浪可以躲开。

各职业的打法都差不多, 先破坏触手再攻击本体。战士和矮人站在 BOSS 身下输出即可。魔法师和魔女可以使用对空魔法来解决战斗, 精灵的水属性魔法对这个 BOSS 也有不错的收益。

ウォレスの地下迷宫

A 路线 BOSS : 厄运甲虫

弱点	火
种族	自然系

BOSS 本身没什么难度, 但是会不停地产下幼虫, 假如不管这些幼虫的话它们会结茧化为新 BOSS。

主要攻击手段:

1. 跳跃砸地, 注意观察 BOSS 在

地面的影子来进行回避。

2. 用大钳子攻击, 距离短, 容易回避。

3. 突进攻击, 只要不是位于同一轴线上就能躲开。

4. 产下幼虫, 一定要第一时间内消灭。

各职业对付这个 BOSS 都没什么难度, 尽情输出吧。

B 路线 BOSS : 独眼巨人

弱点	无
种族	人型系

这场战斗是要阻止独眼巨人们逃出监牢。进入战斗后会在地面上看到一把钥匙, 捡起它将其插入右侧地面的钥匙孔中再开始输出。最开始场地内会有 2 名巨人, 每隔一段时间, 右侧的窄门就会被巨人手抬起, 此时要攻击这只手将其打回, 否则会有新的巨人参战。

主要攻击手段:

1. 挥舞巨拳左右攻击, 威力很大。

2. 跳砸攻击, 会有岩石落下。

3. 投掷岩石, 紧跟着上一个攻击出现, 看到巨人举起岩石后就立刻回避到它身后。

4. 踩踏, 附带冲击波效果, 保持距离躲避。

这组 BOSS 移动非常缓慢, 技能都不难躲开, 只是时常要顾及另一侧的巨人干扰, 多少会扰乱输出节奏。

ビルバロン地下要塞

A 路线 BOSS : 弥诺陶洛斯

弱点	雷
种族	人型系

又是一位来自神话中的经典妖怪, 攻击力很高, 体力下降至一半时身上还会出现火焰, 令攻击力再提升一个台阶。

主要攻击手段:

1. 跳砸攻击, 小范围内都有攻击判定。高难度下还会落下数个杂兵。

2. 挥动斧子放出冲击波, 射程非

常长, 不过只要不是在正前方的话威胁并不大。

3. 斧子的上挑攻击, 带吹飞效果。

4. 突进攻击, 与 BOSS 距离较远时会使出这招。威力大速度快, 可以二段跳或是上下移动来回避。

5. 咆哮, 附带吹飞效果, 较难回避。

弥诺陶洛斯的伤害虽然巨大, 但出招前基本都有明显的前兆, 躲避起来并非很困难的事。平时攻击时尽量站在背后输出, 能减少一些不可避免的伤害。

忘れられた圣域

A 路线 BOSS：石傀儡

弱点	无
种族	物质系

发动卢文字魔法为石像注入生命力后，让它与 BOSS 硬碰硬。这期间，我方石像周围会不断涌现杂兵，玩家

要做的就是清理这些杂兵避免石像的体力受损。假如石像不幸被打败的话，玩家就只能去攻击拿炸弹的哥布林，抢过炸弹来攻击 BOSS 了。BOSS 只有一个招式就会挥剑砍，动作非常慢，很容易躲开，但伤害巨大，被砍到的话伤血差不多要在 300 以上。

B 路线 BOSS：大恶魔

弱点	无
种族	魔物系

来自魔界的上位恶魔，使用雷和火两种魔法，拥有非常多的攻击方式。因为没有明显弱点，克魔物系装备不足的情况下只能硬拼，属于较难对付的 BOSS。战斗时间同样不可拖得太长，否则会出现援助，这样就无法获得宝珠了。

主要攻击手段：

1. 正前方的挥爪攻击，判定范围短，可回避躲开。
2. 抓住面前的角色放入口中啃咬，摇摇杆能挣脱。
3. 角色周围出现火柱，慢慢向中

间收拢。用连续回避闪出去。

3. 和上一个技能类似，但火柱换成了闪电。

4. 单一方向的直线电击，上下移动就可以躲开。

5. 广范围的落雷，落下的位置会提前闪光，但因为持续时间较长，所以回避起来还是有一定难度的。

6. 从空中落下火焰弹，落地后升起十字状火柱。

这个 BOSS 对所有职业来说都是个难点，因为攻击招式非常多变，需要不断移动来减轻伤害，但这样一来就会影响到输出，对战况反倒是不利。开战前尽量选择耐火的装备，然后站在 BOSS 身后输出。卷轴和指轮之类的辅助攻击道具也建议携带上。

魔法使いの塔

A 路线 BOSS：术士

弱点	无
种族	人型系

使用魔法攻击的 BOSS，每次魔法前都会进行咏唱，掌握好这个规律就不难回避掉伤害。困难以上难度下 BOSS 的咏唱时间会缩短。

主要攻击手段：

1. 火球攻击，分为直线型和从天而降型。直线型上下移动躲开，从天而降型往后方回避。魔法师和魔女可以使用对空魔法将火球反弹回去。
2. BOSS 周围着火，只要远离了就可以。
3. 放出蓝色魔法阵，召唤出骷髅杂兵和丧尸。
4. 放出红色魔法阵，发生爆炸，尽快远离。
5. 发射 4 枚速度很慢的雷弹，可

以反弹回去。

6. 地面的雷电三连击，可利用 2 段跳的滞空时间来回避。

7. 咒杀魔法，前兆是魔法杖前端会出现骷髅头。

8. 广范围的雷弹，在 BOSS 体力变少时会出现。雷弹的下落位置随机，要完全回避掉比较困难。好在单个雷弹的伤害很低，只要远离 BOSS 就行。

9. 超大威力的陨石魔法三连发。BOSS 要发这招前会有文字提示，看到后一定要远离 BOSS，尽可能地靠近边，观察地面上陨石的影子位置来闪避。陨石魔法伤害非常大，被击中基本是即死。

这个 BOSS 只要能躲过陨石魔法的话，其他魔法的伤害都大体可以忽略不计。战士职业打这个 BOSS 比较吃香，除陨石魔法外其他招式都可以防御掉。



B 路线 BOSS：奇美拉

弱点	无
种族	魔物系

这个 BOSS 有狮子、羊和蛇三个头，三个头的攻击各不相同，不过只有攻击狮子才有伤害。每隔一段时间 BOSS 就会破坏掉地面跌落到下一层，跌落 3 次还未能消灭 BOSS 的话，就无法入手宝珠。

主要攻击手段：

1. 蛇头喷射毒弹，飞行速度较慢，很容易躲开。
2. 狮子头喷射火焰弹，和毒弹一样，躲在狮子头下方就很安全。
3. 大范围火焰喷吐，攻击结束后

火焰还会残留一段时间。这个回避比较困难，多利用跳跃滞空的时间来熬过吧。

4. 挥爪砸地板，会破坏地板的耐久度。

5. 羊头会召唤雷魔法，地面上出现魔法阵后发生落雷。

6. 羊头召唤冰魔法。前兆是地板上有蓝色的光芒出现。

奇美拉的身型很大，可以攻击到的范围也很广，属于很好对付的敌人。建议无论是近战还是远程都站在狮子头下方输出，多段连击下血很快。但要注意 BOSS 每下落一层，狮子头的位置就会左右颠倒一次，下落时推动摇杆就能在落地后仍位于狮子头下方。

迷いの森

A 路线 BOSS：凝视者

弱点	火、冰、雷
种族	魔物系

巨大眼球怪，弱点属性很多，技能大多是带有火属性的，有防火的装备就穿戴上吧。这个 BOSS 会封印魔法攻击，道具指轮也不能使用，对法系职业来说极为不友好，只能在背后物理输出。近战打这个 BOSS 优势明显，注意回避火焰就行了。

主要攻击手段：

1. 正前方的辐射光线，2 段跳跳起回避。
2. 发射火焰弹，伤害不大，但因为是走抛物线路线，所以回避时要预

测火焰弹的行动轨迹。

3. 发射紫色光弹，移动速度很慢，可以弹返。

4. 啃咬，一旦被咬到就会造成大伤害。

5. BOSS 周围的范围炎魔法，前兆动作很短，难以完全回避掉。但不可一直吃这招的伤害，连击是很痛的。

6. BOSS 身体膨胀后在地面上发出无数道光线，前兆动作明显，一看到 BOSS 开始膨胀就快速移至版边回避。

魔法师和魔女凝视者很痛苦，一定要把握住 BOSS 眼睛被魔法封印的时机用魔法来施加大伤害，NPC 多带物理职业去作战吧。

B 路线 BOSS：杀人兔

弱点	炎
种族	自然系

外表可爱实则无比凶残的兔子。别看身型很小，但攻击力可是毫不含糊，更身怀必杀绝技，是近战职业的噩梦。

主要攻击手段：

1. 连续踩踏，附带眩晕效果，一旦被踩上就无法行动，只能吃下接下来的一连串伤害。不过在兔子进行踩踏时，其他人是可以尽情输出的，换个角度来看就是“牺牲你一个，幸福千万家”……
2. 生成绿色旋风，兔子血量低于

一半时会频繁使用这招。旋风移动速度不算快，不难躲避。只是这种状态下是无法攻击兔子的。

3. 凶残啃咬，前兆动作是兔子全身冒红光，攻击力很高，不过利用回避的无敌时间也可以躲过。

4. 击碎头骨，杀人兔的必杀技。使用这招前它全身会被蓝光笼罩，然后直接撞向玩家，被撞倒就是死。而且这招往往是三连发，千万不可大意。

法系打杀人兔会比较轻松，只要注意回避啃咬和击碎头骨就行了，近战职业在攻击时注意和兔子保持在有效攻击范围的最远处，减少被兔子踩踏的概率。



Solomon's Flying Carpet
魔法の絨毯を出張させる

幻の大地

最终 BOSS：古龙

弱点	无
种族	龙族系

打九大迷宫的 BOSS 后会入手 9 颗宝珠，前往ゲート点击墙壁上的魔法阵，输入卢文字后就会开启新的区域“幻の大地”，里面是流程部分的最终 BOSS 古龙。这个 BOSS 战前祈祷无效、不能花钱买命、假如是和人联机一起打的话，房主战死战斗就算失败。作为流程的最终 BOSS，古龙拥有多种攻击方式，并且伤害巨大，普通难度要挑战的话等级至少要在 30 级以上。另外，魔女的防御罩在这场战斗中非常有效！队伍中最好要有一位魔女！

主要攻击手段：

1. 啃咬，攻击判定巨大，往另一侧跳跃回避。

2. 从口中喷射火焰弹，落地后会爆炸，攻击判定大，要离远才能避免伤害。

3. 落下火焰，落地后化为火龙卷。一旦火龙卷生成，回避起来就很困难了。但在火焰下落途中是可以攻击消灭它们的。

4. 大范围落雷，碰到的话会一时无法行动。有时会和火龙卷一同出现。

5. 黄色龙卷风，不易回避且伤害巨大。

6. 大范围的火焰喷吐，从右往左几乎刮过这个版面，即使用连续回避也很难免于受伤。

7. 全屏火焰。这招出现在 BOSS 飞远后，见 BOSS 飞远就立刻躲到左右两边的墙壁后方（全部人要躲在一起，不能分到两边）。

8. 发射电击弹，这招也是在 BOSS



飞远后才会出现。电击弹要反击回去，否则会破坏掉两边的墙壁，反弹回去的电击弹还可以对 BOSS 造成伤害。

9. 突击攻击，跟在电击弹之后，冲到玩家面前，还是躲在墙壁后方回避。

这个 BOSS 每次上天再下来后都会回一点血，所以战斗时间真的不能拖长。

克龙系的装备一定要有，无论是加攻击力还是减伤害的，能穿的就穿上，保命才是最要紧的。120 秒减伤的药至少要带两瓶，其他药水根据自身情况而定。虽然龙头是在半空中的，但近战职业站在头正下方就可以攻击到，无需跳起。魔法师的暴风雪控场效果不错。

混沌迷宫

混沌迷宫

通关一遍后混沌迷宫就会开启，前往马屋支付旅费后就可选择前往混沌迷宫冒险。

混沌迷宫有 99 层，每层由 3 个小迷宫组成，每个迷宫的最后会有一个 BOSS。迷宫的场景和敌人都是随机生成的，没什么规律可寻，但层数越高，里面的敌人就会越强。

每打通 3 层可以入手一个“忘却の秘药”，是用来重洗技能点数的。第 7 层以后需要打通地狱难度后才能挑战。当然，顶级装备同样是需要混沌迷宫中才能刷到的。

第 9 层会遇到隐藏 BOSS——恶魔之王。打倒它后可以解锁唯一一个与混沌迷宫有关的奖杯，此外还会入手道具“霸者の纹章”，这件道具的作用是随着玩家打过的层数增加而提升角色的战斗能力，因为越高层的敌人等级越高（第 9 层的敌人就是 100 级了，之后每层加 1 级），“霸者の纹章”是必不可少的。假如玩家只是为了拿白金，那么打过第 9 层的恶魔之王就可以离开迷宫了。即便之后继续打下去，也只是能拿到好装备而已，是否要继续挑战就由玩家自己决定了。



隐藏 BOSS：恶魔之王

弱点	无
种族	魔物系

这个 BOSS 以前在“忘れられた圣域”遇到过一次，但没打它就跑了。这次要在混沌迷宫中与其一决高下，体验到它的真正实力。

主要攻击手段：

1. 正前方的角攻击，近战系职业需要特别注意。

2. 制造出多支冰柱，被困在其中的角色会受到持续伤害。冰柱数量众多很难回避，但攻击后可以被破坏。

3. 召唤出三个魔法阵，从中飞出水刃，速度极快。见到魔法阵出现就立刻移动到它们后方或是尽可能地拉远距离。

4. 地面上相继出现 3 个魔法阵，然后空中浮现出美杜莎的头。玩家需要面向魔法阵的反方向才能避免被石化。

5. 黄色魔法阵后出现龙卷风和落雷。被卷入其中就会遭到大伤害。从魔法阵出现到攻击判定出现的时间很短，玩家很难及时作出应对。

6. BOSS 血量低于 50% 时会召唤各种杂兵出场，尽量消灭，不要放任它

们在场上游走。

7. BOSS 喷出无数火焰弹或电击弹，然后它们会全部从天而降。单发伤害很低，注意不要连续吃到伤害就好。

8. 冰射线扫屏，扫过的地方还会出现冰柱，威力巨大。

9. 类似于魔女的重力魔法，制造出一个重力场，角色踏进去就会受到持续伤害。

10. 类似于重力场的黑暗魔法阵，角色踏进去就会受到持续伤害。

之前打各层时入手的混沌系装备（名字中带有カオス字样）是应对恶魔之王的最佳选择，像各职业最适合的武器都是迷宫第 9 层获得的，其他套件也应尽量从混沌系中选择，实在没有合适的也要选对魔物伤害有加成的装备。BOSS 全屏伤害很多，要完全依靠风骚的操作来回避不是很现实，减伤大药必不可少。

魔女仍然是最强职业，装备上第 5 层获得的“加护のカオスセプター”能提升防御罩 50% 的效果，简直就是其他队友们的小天使。暴风雪用来清理杂兵也相当不错。

依赖任务

1. ハチクマ减少原因の调查

触发条件：初期即可出现

地点：古代神殿の遗迹

任务详情：第 2 个区域中央有一扇门，开门进入后消灭里面的杂兵即可。

2. 魔兽使いの素质

触发条件：完成旧王都の废墟剧情后

地点：旧王都の废墟

任务详情：骑上该迷宫内的剑齿虎或暴龙，消灭 10 个体敌人。让同伴骑也可以，但注意不要一上来就把骑兽打死了，单人行动时相对好做。

3. 菌类の采取依赖

触发条件：完成ルカインの地下迷宫剧情后

地点：ルカインの地下迷宫

任务详情：到达蘑菇种植区域后，攻击后排的蘑菇会掉落孢子，采集 10 个即可。

4. 英雄の形见を取り戻せ

触发条件：完成ビルバロン地下要塞剧情后

地点：ビルバロン地下要塞

任务详情：进入第5个区域兽人睡觉的房间，开启宝箱获得相关道具。

5. 蜘蛛の糸の调达

触发条件：完成死者の城の地下墓所剧情后

地点：死者の城の地下墓所、古代神殿の遗迹

任务详情：杀死蜘蛛并获得5个蜘蛛丝。

6. エリオット号の调查

触发条件：完成幽灵船の入江剧情后

地点：幽灵船の入江

任务详情：直走来到第5个区域，进门后调查右边的旗子。

7. 爱犬狂

触发条件：完成忘れられた圣域剧情后

地点：忘れられた圣域、魔法使いの塔

任务详情：防御住小狗怪的5次攻击。

8. ヘンリッタの自动人形

触发条件：完成魔法使いの塔剧情后

地点：魔法使いの塔

任务详情：做这个任务不要带同伴，把合流也关掉。然后进入魔法使之塔的1楼，墙壁上能看到2面巨大盾牌，攻击盾牌让它掉下来，然后装备上格挡5次法师的攻击，成功后右侧墙壁上的隐藏房间就会开启，进入调查人偶即可。

9. 生命の救济者

触发条件：完成迷いの森剧情后

地点：カナン寺院

任务详情：在寺院复活30个人。

10. オウルベアー駆除

触发条件：完成迷いの森剧情后

地点：古代神殿の遗迹B路线、魔法使いの塔

任务详情：消灭10头四足兽オウルベアー，オウルベアー就是在魔法使之塔第一个场景中会出现的那2只怪兽。

11. 森林警备队

触发条件：完成迷いの森剧情后

地点：迷いの森

任务详情：消灭迷いの森中的30只ウッドゴーレム（木精）。

12. 龙の起源

触发条件：A路线全部完成并且完成6个依赖任务

地点：古代神殿の遗迹A路线

任务详情：A路线的第5个有壁画的房间，先调查一下壁画会提示说后方为空洞，然后攻击壁画数回后进入隐藏房间开启宝箱。

13. 人食い鱼の驱除

触发条件：A路线全部完成并且完成7个依赖任务

地点：迷いの森A路线、旧王都の废墟

任务详情：该任务推荐在迷いの森A路线做，乘坐上小船后就会有食人鱼源源不断地飞过来，尽情消灭即可。

14. 进化の魔法

触发条件：A路线全部完成并且完成8个依赖任务

地点：ウォレスの地下迷宮

任务详情：还记得这个迷宫中有一间房间里有彩色踏板的机关么？去这里，然后按照红→黄→深蓝→紫的顺序踩开踏板后就能开启宝箱了。

15. 飞行要塞设计图の入手

触发条件：A路线全部完成并且完成9个依赖任务

地点：ビルバロン地下要塞

任务详情：还是走A路线，第3个区域有一面墙壁调查后会提示可以破坏。捡一个炸弹在墙壁附近爆炸，进入后开启宝箱。

16. 土の下の勇士たち

触发条件：A路线全部完成并且完成10个依赖任务

地点：死者の城の地下墓所、幽灵船の入江

任务详情：打倒5只被黑雾笼罩着的骸骨剑士。

17. 开けゴマ

触发条件：A路线全部完成并且完成11个依赖任务

地点：幽灵船の入江

任务详情：首先要去鲁该恩之塔购买蓝色的卢文字“T”，然后走这张地图的A路线，穿过一次破难船后会来到一个山洞中，墙壁上能看到卢文字，拼出“OTS”即可。

18. 禁書の搜索

触发条件：A路线全部完成并且完成12个依赖任务

地点：魔法使いの塔

任务详情：进入魔法使之塔后先往上走，来到分支点后走A路线，第一个房间就是有大烧瓶的房间，先调差挂在墙上的白色指示板，然后调查2次书架会掉下来2本书，再攻击书架会出现隐藏房间。

19. 紫水晶の入手

触发条件：A路线全部完成并且完成13个依赖任务

地点：迷いの森

任务详情：走A路线，坐小船时别让船被破坏掉，就能来到水晶洞窟，攻击水晶后采集碎片即可。

20. ある騎士の搜索

触发条件：古代神殿の遗迹B路线完成并且完成7个依赖任务

地点：古代神殿の遗迹

任务详情：独自讨伐古代神殿の遗迹A路线的BOSS，进入迷宮前要先在“龙之天国亭”将同伴设定为“合流禁止”。

21. 壁の向こうの声

触发条件：旧王都の废墟B路线完成并且完成8个依赖任务

地点：旧王都の废墟

任务详情：走A路线，来到A路线的第2个场景后，在机关的右侧有一面墙壁可以调查，攻击破坏墙壁进入隐藏房间，开启宝箱。

22. 魔女リマ・レイの复活

触发条件：ウォレスの地下迷宮B路线完成并且完成9个依赖任务

地点：ウォレスの地下迷宮

任务详情：走B路线来到一个地面上有魔法阵的分支房间。破坏掉放置在地板上的蜡烛后调查邪神像。

23. 战士の证明の仪式

触发条件：ビルバロン地下要塞B路线完成并且完成10个依赖任务

地点：—

任务详情：装备上仪式用的武具，消灭50只兽人。把这个武具放入背包中即可，兽人可以在ビルバロン地下要塞B路线中大量刷到。

24. ハンターを出し抜け

触发条件：死者の城の地下墓所B路线完成并且完成11个依赖任务

地点：死者の城の地下墓所

任务详情：2分钟内消灭A路线的BOSS吸血鬼。玩家等级最好是在30级以上，NPC尽可能选一些速攻型角色（例如战士），实在不行的话也可以联网和其他玩家一起来做任务。

25. 主人の灵にご挨拶

触发条件：死者の城の地下墓所B路线完成并且完成12个依赖任务

地点：死者の城の地下墓所

任务详情：进入A路线后来到第2个区域，绕着幽灵顺时针转3个圈。明亮环境中的幽灵一旦被碰到就会消失，所以玩家最好自己一人来完成此任务。另外这个任务的达成判定疑似很宽松，假如不小心消灭了全部幽灵马上原地绕3个圈也有可能完成。

26. 生きた化石

触发条件：幽灵船の入江B路线完成并且完成13个依赖任务

地点：幽灵船の入江

任务详情：打B路线的BOSS大章鱼，可以攻击章鱼本体时故意拖沓时间，待章鱼将石柱完全破坏后，钟乳石洞就会坍塌，角色会掉到另一个洞中，调查水边的那条鱼即可。





27. 魔术教団の情報提供者

触发条件：忘れられた圣域B路线完成并且完成14个依赖任务

地点：忘れられた圣域

任务详情：这个任务需要先到鲁凯恩之塔购买黄、红、蓝三块卢文字石，走B路线来到第2个区域，这里有一扇蓝色的门，拼出卢文字“TSK”后进入隐藏房间，拼出卢文字“DIE”，开启新出现的宝箱。

28. 僧侶の告白

触发条件：忘れられた圣域B路线完成并且完成15个依赖任务

地点：忘れられた圣域

任务详情：还是在上一个任务所在的区域，注意回避魔法阵往右走，会看到一座邪神像。先点击神像调查一下然后就可以将神像破坏掉，进入后面的隐藏房间开启宝箱。

29. 魔法の絨毯の秘密

触发条件：魔法使いの塔B路线完成并且完成16个依赖任务

地点：魔法使いの塔

任务详情：走B路线，乘坐飞毯抵达目的地后调查房间内的纺车。

30. 仄暗い水の底には

触发条件：迷いの森B路线完成并且完成16个依赖任务

地点：迷いの森

任务详情：走A路线，乘坐小船时故意让船破坏掉，就可达成任务。

31. ハーピーの雛の捕获

触发条件：通关一遍以后

地点：古代神殿の遗迹

任务详情：走A路线打BOSS，一直站在左侧巢穴的上面打，打倒BOSS的同时就会完成任务。

32. 飞龙の卵泥棒

触发条件：通关一遍以后

地点：旧王都の废墟

任务详情：收集12个飞龙蛋。A路线的最后BOSS在损血后会召唤雌龙来帮忙，每打到1只雌龙就会掉落3个蛋，故意拖延时间的话能在一回合内做完任务。

33. ワーム变种の調査

触发条件：通关一遍以后

地点：ウォレスの地下迷宮

任务详情：打A路线的BOSS大甲虫，BOSS会不断产下幼虫，待幼虫结茧后将茧破坏掉，连续破坏5个即可。

34. ミノタウロスの生贖

触发条件：通关一遍以后

地点：ビルバロン地下要塞

任务详情：2分钟内消灭A路线的BOSS。

35. 村娘たちの救出

触发条件：通关一遍以后

地点：死者の城の地下墓所

任务详情：走A路线，救出房间中的3位少女后再打败BOSS。

36. ジニーの開放

触发条件：通关一遍以后

地点：幽灵船の入江

任务详情：走A路线打BOSS时攻击海盗让神灯掉落，然后拿起神灯按按键召唤灯神，成功3次即可。

37. ゴーレムのルーン解读

触发条件：通关一遍以后

地点：忘れられた圣域

任务详情：在不启动石像的前提下击破BOSS。这个任务只能利用哥布林手中的炸弹来逐渐摧毁BOSS，直接攻击它收效甚微。

38. 暗组织干部の过去

触发条件：通关一遍以后

地点：魔法使いの塔

任务详情：独自一人击败A路线的BOSS。进入迷宮前先在“龙之天国亭”将同伴设定为“合流禁止”。

39. 异世界の調査

触发条件：通关一遍以后

地点：迷いの森

任务详情：装备上任务道具“ゲイザー魂采取装置”后独自前往迷いの森打败A路线的BOSS。

40. ボルガの剣斗士たち

触发条件：通关一遍以后

地点：迷いの森

任务详情：杀死10位角斗士。角斗士在迷いの森B路线中会出现很多，一般刷2次就能凑够数量了。

41. ようせいをたすけて

触发条件：通关一遍以后

地点：—

任务详情：拯救10只被困的妖精。这个任务没什么好特别说明的，接了以后走迷宮就行了。

42. 神殿に潜む邪眼

触发条件：通关一遍并且完成依赖任务30个

地点：古代神殿の遗迹

任务详情：独自一人打败B路线的BOSS，进入迷宮前先在“龙之天国亭”将同伴设定为“合流禁止”。

43. 巨人の牢獄

触发条件：通关一遍并且完成依赖任务33个

地点：ウォレスの地下迷宮

任务详情：独自一人打败B路线的BOSS，进入迷宮前先在“龙之天国亭”将同伴设定为“合流禁止”。

44. ガーゴイルゲート 突破作战

触发条件：通关一遍并且完成依赖任务36个

地点：ビルバロン地下要塞

任务详情：独自一人打败B路线的BOSS，进入迷宮前先在“龙之天国亭”将同伴设定为“合流禁止”。

45. 兔との一骑讨ち

触发条件：通关一遍并且完成依赖任务39个

地点：迷いの森

任务详情：独自一人打败B路线的BOSS，进入迷宮前先在“龙之天国亭”将同伴设定为“合流禁止”。

46. 苏生反对派

触发条件：通关一遍并且完成依赖任务40个

地点：死者の城の地下墓所

任务详情：2分钟内打败B路线的BOSS。

47. 人造生命の研究

触发条件：通关一遍并且完成依赖任务42个

地点：魔法使いの塔

任务详情：独自一人打败B路线的BOSS，进入迷宮前先在“龙之天国亭”将同伴设定为“合流禁止”。



48. 酔いどれ水夫の法螺话

触发条件：通关一遍并且完成依赖任务44个

地点：幽灵船の入江

任务详情：独自一人打败B路线的BOSS，进入迷宮前先在“龙之天国亭”将同伴设定为“合流禁止”。

49. 悪魔との契約

触发条件：通关一遍并且完成依赖任务46个

地点：忘れられた圣域

任务详情：独自一人打败B路线的BOSS，进入迷宮前先在“龙之天国亭”将同伴设定为“合流禁止”。

50. 神の威光を知らしめよ

触发条件：通关一遍并且完成依赖任务47个

地点：旧王都の废墟

任务详情：独自一人打败B路线的BOSS，进入迷宮前先在“龙之天国亭”将同伴设定为“合流禁止”。

奖杯一览

本作的奖杯难度只能算中等水平，没有什么特别卡人的杯存在，但要白金的话大约需要100小时左右，因为所有职业都要打过普通难度，并且至少要有个职业满级，这些都比较耗时。



奖杯日文名	详情
ドラゴンズクラウン	获得全部奖杯
初任务	完成第一个依赖任务
盗まれた王笏	完成任务“盗まれた王笏”
ルカインの骨	入手“ルカインの骨”
地下要塞侦察	完成任务“地下要塞侦察”
村娘の失踪	完成任务“村娘の失踪”
持ち去られた宝珠	完成任务“持ち去られた宝珠”
圣域の净化	完成任务“圣域の净化”
ルーンストーン	入手第一块卢文字石
古のドラゴンの研究记录	入手“古のドラゴンの研究记录”
タリスマン	入手第一颗宝珠
全てのタリスマン	入手全部的宝珠
ファイターエンド	用战士通关一次
アマゾンエンド	用亚马逊通关一次
ドワーフエンド	用矮人通关一次
エルフエンド	用精灵通关一次
ウィザードエンド	用魔法师通关一次
ソーサレスエンド	用魔女通关一次
ハードクリア	困难难度通关一次
インフェルノクリア	地狱难度通关一次
世界の覇者	普通难度下2分钟内打倒最终BOSS
历戦の勇者	困难难度下3分钟内打倒最终BOSS
伝説の英雄	地狱难度下4分钟内打倒最终BOSS
混沌を征する者	打倒混沌迷宫的隐藏BOSS
街の无法者	攻击街上抱着苹果的男子，然后被关进牢里10次
大人買い	一次性买光店中全部商品
见切りの达人	无伤打通一个迷宫
飽くなき探求者	不回城走遍全部9个迷宫
命の恩人	在联机状态下花钱复活其他玩家

奖杯日文名	详情
慈悲深き埋葬者	在寺院埋葬100句骸骨
敬虔な信徒	在寺院花掉10万块钱
斗技場の伟人	在斗技场合取得10次第一名
三つ星料理人	一次料理获得50000分以上
美食家	吃遍全部料理
己の高みに至りし者	角色达到99级
胁威の一击	一击就造成10万点伤害
冒険家の境地	一次冒险获得500万分
驱出しコレクター	入手1枚插画
见いひコレクター	入手5枚插画
アマチュアコレクター	入手10枚插画
アート 爱好者	入手15枚插画
三流コレクター	入手20枚插画
アート 收集家	入手25枚插画
アートハンター	入手30枚插画
二流コレクター	入手35枚插画
ヘビーコレクター	入手40枚插画
アートマニア	入手45枚插画
一流コレクター	入手50枚插画
ギャラリーオーナー	入手全部插画

特别说明

● 世界の覇者、历戦の勇者、伝説の英雄：

介于 NPC 那“捉鸡”的智商，这三个杯建议和朋友联机解。吃个加攻击力的大药后再打，不难解开。

● 见切りの达人

选择普通难度携带高等级 NPC 去打古代神殿的遗迹或ウォレスの地下迷宫的 A 路线，让 NPC 去作战，玩家专心回避即可。

● 斗技場の伟人

和朋友在斗技场合对刷就行。

● 三つ星料理人

联机状态下比较容易解，首先料理稀有食材（BOSS 的各种肉），调味料能加多少加多少，搅拌 2 次后再盛出食用。利用稀有食材的冷却时间还可以随便烹饪一下普通食材。联机时因为可以多人同时进行料理，分数很好积攒。

● 美食家

打完幽灵船の入江、古代神殿の遗迹、旧王都の废墟这三个迷宫后会出现料理情节。A、B 两条路线

会出现的食材也不尽相同，大家对照着上文的食材表来进食吧。

● 胁威の一撃

这个杯听起来很恐怖，但其实有一个所有职业通用的拿法。首先角色的等级要高，至少在 90 级左右，然后到混沌迷宫刷一把耐久度极低但基础攻击 +50% 伤害的武器。接着给角色装备 2 把武器，一把耐久度低的，一把普通的，再带上生命点数为零以及濒死时攻击力提升的装备，同时携带一个加攻击力的大药，独自一人去打ビルバロン地下要塞的 A 路线。进入迷宫后先死

2 次然后把自己搞成残血状态，干掉哥布林捡一个炸弹，将武器切换成耐久度低的那一把，接着嗑加攻的大药，然后把炸药对着木箱丢出去即可。假如这样子的伤害值还不够大，也可以先打幽灵船の入江 B 路线去吃个料理提升攻击力。

● 插画相关

游戏中共有 57 幅插画，其中有 50 幅是与依赖任务相关的，完成任务就可以获得。还有 6 张是各个职业通关一遍后就可获得，最后一张是地狱难度通关后获得。





KILLER IS DEAD

一周目普通难度主线流程通关约7小时

本作是知名制作人须田刚一继《链锯甜心》之后监督开发的最新作品,游戏延续了《英雄不再》那独特的画面风格,为玩家塑造出了一位杀人不眨眼的“处刑人”。本作的故事背景设定在近未来,我们要扮演一个名为蒙德的杀手,手持长剑以华丽的技能斩杀委托人依赖的处刑对象。作为一款成人向的作品,本作除了有较为血腥的画面外,各种绅士向的内容也层出不穷。另外繁体中文版将于9月1日发售,想了解剧情的但又日/英语苦手的朋友可以稍微等一阵子。下面就由笔者带领大家踏上这趟奇妙的奔月之旅吧(雾)。

杀手已死	角川Games	动作
多机种	Killer is Dead 2013年8月1日 本地1人 对应机种为PS3和X360	日版 7200日元 对应玩家年龄: 18岁以上

系统

⑦**副武器**：当前选择的副武器会以大图标显示在该项的上方，右下方的数字表示副武器当前的等级。

基本行动解说

通常攻击 (スラッシュ) & 连击 (コンボ)

通常攻击只有连打□键这一种，成功命中后刀身会吸收从敌人身上溅出来的血液，同时也会积累连击数，随着连击等级的提升，刀身上会泛出蓝光，通常攻击的动作也会自动

发生改变，此外攻击范围和攻击力都会得到大幅度的提升。不过只要受到任何攻击，那么连击数就会立即中断，而且一段时间内不继续以招式命中敌人的话，连击也同样会中断。



副武器 (サブウェポン)

副武器共有4种，随着主线流程的推进，蒙德只会取得其中的一种，其余的3种需要完成舞男任务才可以取得。使用副武器时需要消耗一定量的血槽，个别副武器在血槽清空的状态下也可以射击，只不过性能会下降。4种副武器的性能和作用如下：

●**通常射击 (バレットショット)**：实用性最高的副武器，攻关不可或缺的好帮手。长按R1键可以实现连射，但血槽会消耗得很快，血槽清空时也可以使用，不过射击的频率会大大降低。它的特点是对付一些低级的杂兵，如果瞄得够准，可以一击爆头 (ヘッドショット) 将敌人秒杀。

●**钻头 (ドリル)**：使用钻头时需要稍微蓄力才可以对前方攻击，它的主要作用是可以轻易地破坏敌人的盾牌或其他用来护体的装备，不过攻击距离不远且不能第一时间发动等负面因素限制了它的使用范围。注意个别墙壁或建筑物都只有用钻头的攻击才能破坏，总体来说更倾向于用来辅助收集的武器。



●**加农炮 (チャージキャノン)**：使用加农炮时需要先按R1键进行蓄力，然后等画面中准星周围的一小圈蓄满，松键后即可射击。该武器的特点是攻击面积大而且威力也不低，在广阔的区域里可以先用连续回避与敌人拉开距离，然后再用加农炮一口气削减大量敌人的体力。升级后攻击范围会变得更大。

●**冰冻射手 (フリーズシューター)**：这个名字是不是有《植物大战僵尸》里寒冰射手的既视感 (汗)。被冰冻弹命中的敌人，动作会在短时间内变得缓慢，但是冰冻弹的设定其实很矛盾，因为敌人多的时候你很难找到机会用冰冻弹来降低个别敌人的速度，而单挑时又无需冰冻弹的辅助就可以直接开杀，因此该副武器的出场率非常低，另外血槽清空时也可以射击。

破防攻击 (ガードブレイク)

顾名思义它的作用是破坏敌人的防御，攻击本身没有攻击力，连打后蒙德会展展出连续多段的小拳，最后一拳会将敌人吹飞，除了一些低级的杂兵外，其余大部分的敌人都需要利用最后一段判定来破防。另外破防攻击虽然

没有攻击力，但是成功命中敌人时也会累积连击数，因此当敌人只剩下一个的时候，可以考虑利用破防攻击将连击等级提升至上限，然后再发动“终审技 (后译)”来取得一些道具。

防御 (ガード)

防御可以无伤抵挡大部分敌人的近身攻击和弹类的攻击，而遇到敌人的一些蓄力攻击 (通常会带有紫气提示) 时，使用一般的防御也许会削减蒙德的体力甚至有无法防御的招式，这种时候就可以尝试使用“及时防御 (ジャストガード)”。与一般防御不同的是，及时

防御可以抵挡的攻击种类更多且不会削减体力，此外利用及时防御抵挡住敌人近身的攻击后，蒙德会顺势化解敌人的攻势，比如将敌人摔出去又或者是推开等等，学会特定的技能后还可以在及时防御后实现追击。及时防御的时机是敌人的攻击快要命中自己的时候按



防御键，虽然这一瞬间会有红光提示，但在混战中基本无法通过目押红光来及时防御，因此还是需要玩家掌握敌人出招后的攻击时机。

回避 (ドッジ)

推动左摇杆后再按防御键，蒙德就会使用回避行动。回避行动总共有4种，分别对应前后左右方向，其中左、右以及后方向都只能回避一次，而前方向则可以连续多次回避 (需要学会对应的技能)，因

此前方回避的实用性和安全性是所有回避中最高的。当然，战斗中还要根据敌人招式的攻击方向以及特性来选择最合适的回避方向。平时利用前方连续回避来跑路也是缩短过关时间的技巧之一。

特殊行动解说

肾上腺素爆发 (アドレナリンバースト)

战斗中按下R1键，蒙德就会解放力量进入爆发模式，该模式中血槽会缓缓减少，配合左摇杆选定敌人后再按□键，如果对象是一



般的杂兵或者是无防备、处于眩晕状态中的中上级兵种，那么蒙德就会使用核心系统“肾上腺素爆发”将任何距离中的敌人一击必杀，成功秒杀敌人后会消耗血槽中的一朵玫瑰。注

意对付持有盾牌的敌人，或者是中上级的兵种时，发动肾上腺素爆发前需要先打碎它们护身的装备或者将它们打晕，否则招式会被敌人硬生生地格挡下来。

回避爆发 (ドッジバースト)

回避爆发的触发条件其实与及时防御类似，都是在敌人的攻击快要命中蒙德的一瞬间，此时输入回避的指令，成功后画面会瞬间变色并拖慢，屏幕中央还会出现□键的提示让玩家使用回避爆发，按键后蒙德会立即冲到敌人面前，我

们要做的是迅速连打攻击键来给予敌人重创，如果敌人的体力不多还会顺势以帅气的动作结果敌人。回避爆发的优势不仅在于转守为攻、给予敌人大量伤害，最重要的是能瞬间累积大量连击数，这在杂兵战时是相当重要的。

终审技 (ファイナルジャッジメント)

当连击等级提升至上限的5级，以该状态给予敌人最后一击时，整个画面会停止，屏幕中间会出现手柄上的×、○、□、△键图标，在图标



周围一圈的倒计时结束前选择输入4个按键中的其中一个，蒙德就会对敌人施展帅气的“终审技”，无论选择哪一个按键，接下来的

攻击都是一击必杀，不同的是敌人死后会掉落不同的道具，4个按键对应的招式名称以及取得道具如下：

- ×——处罚，掉落回复体力的“螺丝(ワイヤーシナプス)”
- 暗杀，掉落提升血槽上限的“血色玫瑰(ブラディローズ)”
- 执行，掉落升级技能的点数“月之结晶(ムーンクリスタル)”
- △——虐杀，掉落提升体力槽上限的“体力宝石(ヘルスジェム)”

道具&升级要素

干掉敌人或者打碎场景里的一些物体后都会掉落一些道具，除了前面终审技里提到的四种道具外，还有一种用来回复血槽的“敌人的核心(ワイヤーコア)”。

在关卡中进入暂停菜单后选择第一项或者于总部里选择对应的选项后就会进入到查看当前状态的界面，在该界面中按R1键就会切换到升级界面，可以升级

的要素从上往下分为三种，分别是攻击、副武器以及特殊技能。升级技能时建议优先点亮攻击技能里的“カウンタースマッシュ(及时防御后可以追加浮空攻击)”、副武器的“バレットショット・プラス(尽早升满对战斗有很大帮助)”以及特殊技能里的“ハイモビリティ(增加连续回避的次数)”、“ヒーリング(将血槽转化为体力)”。



任务的种类

游戏中一共有4种任务，分别是主线(メインミッション)、分支(サブミッション)、舞男(ジゴロミッション)以及美女护士斯卡蕾

特的挑战(スカレットチャレンジ)，严格来说斯卡蕾特的挑战也属于舞男任务的一种，下面为大家介绍每一种任务的特点。

●**主线**：主线任务的流程一般都是委托人前来说明任务的目的，随后就由玩家扮演的蒙德去找到处刑的目标，最后剧情还会峰回路转一下。游戏的主线流程较短，剧情也比较隐晦，笔者打了几遍都没搞清楚前因后果……



●**分支**：相比起较为正统的主线流程，分支任务的内容就相对多彩一些，个别任务用来刷钱非常便利，请参考页面下方TIPS。

●**舞男**：在战斗中打打杀杀后就来舞男任务里边治愈一下心灵吧！舞男任务并不是随时可以接受的，需要先主线或者分支任务中进行一段时间，然后妹子们就会随机来电告诉玩家“我想你”，接着完成当前任务后就可以看到对应妹子的舞男任务处于点亮的状态。

进入任务等过场结束后画面中会出现一些计量槽，左侧人头形状的图标是兴奋度槽，当该槽蓄积到1000以上时就可以按R1键选择礼物送给妹子，妹子们对礼物的喜欢都不一样，收到礼物后画面中间的下方会出现爱心槽，将槽填满后妹子就是你的了！如果没有填满则要继续蓄积兴奋度再次送礼物。右边的红色槽则是好感度槽，当该槽清空时就会宣告把妹失败。

提高兴奋度槽的方法是按L1键凝视妹子，配合右摇杆可以凝视妹子除脸部以外的其他部位，一般是胸部或大腿，凝视得越久，兴奋度就提升得越快，但要注意如果在

妹子看着你的时候凝视脸以外的地方，右边的好感度槽就会下降，不过只要稍等片刻，好感度槽就会自动回复。同一个部位在凝视取得兴奋值后，如果立即再凝视相同的部位，那么兴奋值不会增加，需要看看其他部位再回过头来看该部位，兴奋值才会重新增加。

舞男任务的流程简单来说就是等妹子的目光离开玩家时，玩家就要迅速以极为“绅士”的手法操控右摇杆，将目光凝聚在她们的敏感部位，等妹子回过头来时，我们也要绅士地看着她们的脸伪装成好好先生。完成舞男任务的最大好处，那就是可以取得流程以外其余的3种副武器，多刷几遍同一个任务将评价刷到AAA时还能解锁对应的奖杯或成就。



●**斯卡蕾特的挑战**：前边说过护士美眉的挑战也属于舞男任务的一种，只不过相比起打情骂俏收礼物，护士美眉更喜欢好身手的男人。玩家需要在主线流程中找到隐藏在关卡里的斯卡蕾特才能解锁对应的挑战任务，每关的具体位置可以参考流程部分。已经解锁的任务随时可以挑战，成功挑战后会得到兴奋值作为奖励，蓄满1000点后在选择挑战任务的菜单里的最下面会追加一项，点选它后就能看到护士美眉野性的一面了哟~之后她会送玩家一副“鬼畜眼镜”并教玩家怎么用，这里就对眼镜的作用卖个关子吧。



TIPS

游戏的难度从易到难分别为简单(Easy)、普通(Normal)、困难(Hard)、非常困难(Very Hard)，前面三个难度在游戏初期就可以选择，最后一个难度需要任意难度通关一次后才会解锁。

流程收集指南

Episode 1 月を選んだ男

秘密奖励

种类	达成条件
救出手当	基本条件：自动弹开敌人的子弹数在5发以下 最大条件：不让蒙德作出任何自动弹开子弹的动作
强韧手当	一次都不死的前提下过关



流程指南

交代剧情的章节，一路追随着前方朝自己开枪的NPC前进即可，我们的男主角蒙德（モンド）会自动挥舞手中的刀将子弹全数弹开。

Episode 2 KILLER IS DEAD

秘密奖励

种类	达成条件
打击手当	基本条件：使用2次以上破防攻击 最大条件：使用30次以上破防攻击
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

一般战斗的教程关，基本上只要对着沿路中出现的敌人连打攻击键就能轻松杀敌，来到最后的房间触发剧情后完成QTE连打即可过关。

Episode 3 痛い女

秘密奖励

种类	达成条件
害虫手当	基本条件：BOSS战中只受到少量由小蜘蛛造成的伤害 最大条件：BOSS战中完全不受小蜘蛛的伤害
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

可以自由行动后先不要进入左前方的起居室，从右边的楼梯来到二楼可以找到斯卡雷特，与她对话可以解锁コンボチャレンジ1。接下来回到一楼进入起居室触发剧情，随后原路返回来到异空间的大厅里，过场后进入一旁自动打开的门触发战斗，该战中可以学会防御、回避以及破防行动，全灭敌人后按×键捡起地面上的蛋糕。

离开房间后将蛋糕交给女性NPC，接着面向她，注意观察左侧地面上的巨型红心，只要站在上面片刻，红心就会变成平台升起，我们就可以在上方找到斯卡雷特解锁カタナチャレンジ2。对话结束后进入女性

NPC右手边楼梯上方的门来到庭园，与新种类的敌人交手时先防御它的招式，然后在它出招后的硬直时间里进行攻击即可，将其打出踉跄后系统提示用“肾上腺素爆发”来秒杀敌人。战斗结束后调查中央的植物，从进来的门离开时可以打碎两旁的雕像来取得回复道具。

将植物交给刚才的妹子后进入自己身后打开的门，靠近蒙德的助手——美香（ミカ）触发过场，随后用副武器射击四周墙壁上的4个烛台，动作要快，烛台熄灭后过一



段时间会自动点燃。用破防攻击摧毁黑暗中发出微弱绿光的墙壁，捡起墙后地面上的道具回到大厅开战顺便熟悉一下“终审技”系统，战斗后将道具交给妹子就可以通过钢琴阶梯进入



上方绿色的大门。进门后将通路两旁的雕像打碎可以找到斯卡雷特解

锁ターゲットチャレンジ1，随后进入尽头的门触发BOSS战。

BOSS 爱丽丝

アリス

BOSS在地面上的近身攻击主要有两种，一种是不带紫气可以防御的普通攻击，另一种则是不可防御的蓄力紫气攻击，后者看到紫气后迅速往后方回避拉开距离即可全身而退，前者因为攻击时机较好掌握，我们可以尝试及时防御或者回避爆发，成功及时防御后BOSS会瘫痪一段时间任由玩家宰割，相比起回避爆发而言更加安全。体力不多或者受到多次的攻击时，BOSS可能会进入全身散发出紫气的暴走状态，该状态下它的移动和攻击速度都会大幅提升，防御或回避时要做

好准备。

BOSS在地面呆了一阵子后会爬到墙壁或天花板上，在天花板时一般都会朝蒙德射出紫色的酸液弹，用回避躲开即可，期间要迅速用副武器将它从上方射落到地面，惨叫着跌落到地面的BOSS会处于无防备的状态，如果此时它的体力已经清空，就可以发动肾上腺素爆发来砍掉它的一条腿，注意必须满足BOSS体力清空且处于无防备状态中这两个条件时肾上腺素爆发才能奏效。

依次砍掉BOSS的两条腿后它的头部都会伸长，随后它只会在墙壁



或天花板上徘徊，并且会朝玩家丢小蜘蛛，小蜘蛛的体力很低，建议先清理掉它们再用副武器将BOSS射下来，重复这个步骤几次扣光它的体力就可以用肾上腺素爆发来结束战斗了。

过关后解锁要素

礼物商店和技能升级开放；舞男任务“Mondo Girls 1 情热の我尽嬢”开放；分支任务“害虫处刑”开放。

Episode 4 月を夺った男

秘密奖励

种类	达成条件
危险手当	基本条件：使用2次以上及时防御 最大条件：使用15次以上及时防御
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

进入屋子干掉一波敌人，打碎分布在场景里的绿色瓶子可以获取一些道具，接着进入一侧角落里的门，通道尽头有手持盾牌的新兵种，除了可以用破防攻击撕开对手的防御外，也可以用回避闪躲到它们的后面再进攻。歼灭它们后进入绿色主题的房间，

全灭敌人然后进入画像里。左前方角落有两个绿色瓶子，打碎它们后可以用副武器“钻头（ドリル）”将挨着瓶子的墙壁破坏掉，和墙后的斯卡雷特对话解锁トリックチャレンジ1。随后通过楼梯来到二楼，不要进入眼前的门，右转将通道中惟一的一个瓶子打碎后会出现指纹扫描器，扫描后

秘密奖励

种类	达成条件
幻觉手当	基本条件：击破 5 个以上 BOSS 的分身 最大条件：破 15 个以上 BOSS 的分身
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

关卡开始后朝着前方远处海面上的岩石移动，接着顺着岩石右边的小路继续往前走，来到特定的地方后触发过场。随后顺着前方海面上自动生成的道路朝着月亮的方向移动，同样是来到特定的地方后进入过场。过场后转身可以看到远处右前方自动生成的路，朝那个方向移动时还会有紫烟冒出

来，从紫烟后方的小路继续前进来到一个小岛触发剧情，随后从小岛左侧的通路往前走一段距离就会进入 BOSS 战。



一楼的门会打开，进入门后的房间打碎瓶子找到**斯卡蕾特**解锁**ターゲットチャレンジ 3**。

收集过后回到二楼进门，眼球型的新敌人用远程副武器将其击破，注意当它体力不多时会自爆，因此不要靠近，此外它还会放出小型的眼球来袭击玩家，小眼球的攻击是直线型的光束，出招前有明显的准备动作，只要不呆在它攻击的轨迹上即可。解决掉眼球后墙壁中刷出敌人，干掉它后通过刚打开的门回到最初的大厅。此时远处的壁画里刷出手持镰刀型武器的新敌

人，该种敌人的攻击方式和一般的杂兵类似，只是攻击意识和攻击力更高。

全灭敌人进入壁画，接着一路杀敌来到有指纹扫描器的房间，通过扫描器打开大厅另一幅壁画的通路，进入该壁画后依旧是前进+杀敌，最后会再次回到最初的大厅，此时先不要进入一楼中央的壁画里，来到二楼中央的露台处可以看到**斯卡蕾特**，对话后解锁**サバイバルチャレンジ 1**。随后进入壁画里来到广阔的区域，清理掉大批的敌人后来到了 BOSS 战的环节。

BOSS 大卫

デイヴィッド

本战分为两个阶段，第一阶段 BOSS 使用单刀，远距离的剑气攻击不可防御，看到他的蓄力动作后左右回避就可以轻松躲开，不慎被命中的话要迅速转动左摇杆来解除眩晕状态；另一种攻击是蓄力原地爆气后朝玩家突进，回避方法同剑气攻击；最后是近距离的挥刀连砍，该招可以防御，对操作有信心的玩家可以尝试及时防御或者回避爆发，后者可以瞬间扣取 BOSS 大量的体力，但要注意在回避爆发结束后要立即回避 BOSS 的反击，如果时间掌握得当可以再次触发回避爆发，

爽快至极。扣光 BOSS 的体力后发动肾上腺素爆发触发连打攻击键的 QTE，之后进入 BOSS 使用双刀的第二阶段，该阶段中剑气攻击的次数会增加，原本的蓄力突进会变成蓄力后瞬移到蒙德当前位置，回避时需算好提前量。此外大卫和前面一关的爱丽丝一样，体力不多或者受到多次的攻击时会进入爆气状态。最后要注意的是两个阶段中，BOSS 不仅会用防御抵挡玩家的进攻，受伤时也会偶尔会通过瞬移来反客为主，因此要时刻注意 BOSS 的动向，

觉得情况不妙时就立即防御或者回避切勿贪刀。建议点亮技能升级菜单中从上往下第三排、左起的第一个技能来强化回避行动的性能。



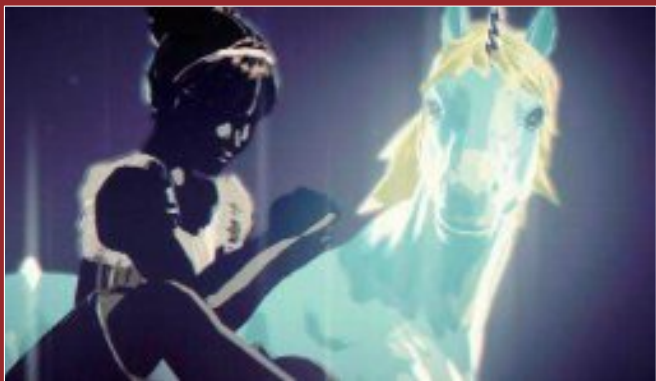
BOSS 谜之女性

战斗开始后 BOSS 会放出分身，场上连同 BOSS 本体在内会有 4 个敌人，它们的攻击方式主要是远程的镭射光束，因为是直线型的攻击，任意回避即可轻松躲开，需要注意的是如果本体携同分身同时使出光束，该合体技会有牵引的效果，玩家一定要迅速集中攻击任意一名敌人打断它们的攻击，否则被吸到光束中央会受到巨大的伤害。

蒙德的攻击对分身不奏效，首先分身会歪曲自己周围的空间，蒙德的攻击很难命中，而且就算命中了也只能使分身短时间地消失，不会削减本体的体力，片刻后 BOSS 还会继续放出分身让场上保持有 4 个敌人。分辨本体和分身的方法其实很简单，本体有时候会变成若隐若现的透明状态，

只要上前砍它一下，视点立刻就会自动切换到 BOSS 视角，玩家需要在这种特殊的视角下给予 BOSS 本体一定的伤害才能恢复到正常视点。

在 BOSS 视点时它基本只会左右手轮流放出光弹状的攻击，非高难度时就算被光弹命中也不会扣取蒙德过多的体力，想节省时间的话可以试着硬拼，否则就根据光弹的攻击规律来闪避。另外其他分身也会在 BOSS 视点时对蒙德射出光束，因此推荐先在正常视点中适当地削减分身的数量，然后趁分身恢复过来之前攻击本体，如此一来我们就可以在 BOSS 视点时集中精神对付 BOSS。扣光本体的体力后发动肾上腺素爆发即可结束战斗。



过关后解锁要素

舞男任务“Mondo Girls 3 极上の芸者嬢”开放；礼物商店追加新商品。

过关后解锁要素

礼物商店追加新商品。

Episode 6 耳を奪った男

秘密奖励

种类	达成条件
射击手当	基本条件：用副武器实现 2 次以上爆头 最大条件：用副武器实现 15 次以上爆头
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

一上来就要和大量的敌人战斗，情况混乱的时候多调整视点来掌控局势，多追求及时防御和回避爆发可以迅速杀敌，前期尽量用攻速较快的破防攻击来积攒连击数，利用连击等级 5 触发的终审技可以取得大量的道具。战斗后进入前方的隧道，来到尽头时身后的路会自动封闭，同时新敌人出现，只不过该种类的敌人基本上还是一般杂兵的马甲，用一般的方法对付即可。场景中有许多柱状的物体，攻击它们会发生爆炸，注意不要被暴风误伤，引爆它们后可能会取得少量的道具。

在通路尽头左转进入下一个战斗区域时会刷出远程的敌人，这里建议先不要引出敌人，利用远程副武器将左侧上方的多个柱状物体引爆放下通路，然后再前进引出敌人，如此一来就可以在远程敌人刷出来后以最高效的近战将它们歼灭，否则就要一边应付周围的敌人一边提防远程敌人从远处的偷袭，相当棘手。消灭掉这一波敌人后借助放下来的通路前进到一个广阔的区域，此时会刷出大量的敌人，不过我们的援军薇薇安（ヴィヴィアン）也会前来助战，不想趟浑水的话可以专心回避将全部敌人交给薇薇安来对付。

薇薇安离去后可以看到区域中有楼梯，而楼梯下方藏有不少可以打碎的容器，斯卡雷特就藏在其中一个的里边，找到她解锁カタナミッション 3。随后来到楼梯上方会出现一个外强中干的敌人，战斗开始后迅速用副武器将空中的任意一个敌人击毁，接着与地面的敌人拉开距离再摧毁另一个空中的敌人，那么剩下的



一个敌人就任玩家宰割了。战后先捡起敌人的头部，然后再接触一旁的扫描器打开通路。

过场后来到环形电梯间，先从环形通道右边的楼梯来到 2 楼的中央区域，此时会刷出近战和远程的敌人，远程敌人的体力很低，用副武器可以快速消灭，也可以尝试用爆头来满足秘密奖励的条件，全灭敌人后在中央区域的终端机上扫描指纹打开前往 3 楼的楼梯通路。一上到 3 楼就能看到左前方的扫描器，扫描后能打开一旁的房间门，不过房间里面没有任何敌人或道具，所以不用管它直接右转来到中央区，接触这里的终端机后中央区会旋转，控制终端机使中央区旋转两次后回到外围打开房间门，进门后右转再接触另一个扫描器就可以炸开墙壁找到斯卡雷特解锁コンボチャレンジ 2。

回到中央区再旋转一次，来到外围的房间里开启最终终端将 3 楼的通路都连接起来，进入外围绿色的门，进门后前方有绿色的楼梯，楼梯右侧的箱子里藏着斯卡雷特，对话解锁トリックチャレンジ 2。接着从楼梯来到 4 楼，将区域内的敌人全灭后拎着它的头去扫描，然后开启多个终端，最后会在中央区启动外围的电梯并有巨型的新敌人连同杂兵一起登场，杂兵会不断刷新维持在两名，这里是刷秘密奖励的好地方，巨型敌人的移动缓慢，等它靠近后用连续回避拉开距离，然后再用杂兵刷爆头次数。

一段时间后外围的电梯会抵达，不想恋战的话可以直接进去触发过场前往 BOSS 战区，如果想对付大型敌人取得一些升级点数，可以用副武器射击中央区上

方的电器，被电器砸到的敌人会短暂地眩晕，此时可以上前进攻，片刻后它就会恢复过来并防御蒙德的招式，利用回避绕到它的背后进攻即可，最后用肾上腺素爆发搞定收工吧。

BOSS 维克托

ヴィクター

与维克托的战斗有三个阶段，分别是双手→单手→无手。第一阶段中它的攻击方式有远程的直线型光束、近身可以防御的拳击以及不可防御的回转攻击，推荐的



打法是拉开距离引诱它使出准备动作明显且硬直很大的远程光束，然后迅速靠近对无防备的 BOSS 输出，看它恢复过来后可以拉开距离重复之前的步骤。扣光它的体力后它会伺机使用飞拳，出招后它的拳头会卡在墙上，此时根据提示发动肾上腺素爆发砍断它的一条手臂进入第二阶段。

单手阶段中 BOSS 的机动性大增，它会追着蒙德不放，因此近身缠斗是少不了的，出招前会爆发出紫气的招式不可防御，其他都可以挡下来再反击，看到紫气就往后方回避，时机得当还会

触发回避爆发。BOSS 偶尔会躲在天花板上袭击蒙德，只要注意观察它的动向便不会有太大的威胁。同样是扣光它的体力后等它使出特定的招式，用肾上腺素爆发砍断它的另一只手臂后进入最后阶段。

场景开始崩塌后玩家需要在两分钟内将不断打酱油逃跑的 BOSS 干掉，平时它会像无头苍蝇一样到处乱跑，利用回避行动的高速移动可以迅速靠近它进行输出，看到它蓄力后就躲到场景里的喇叭后方避开它的大范围攻击。

过关后解锁要素

分支任务“遅いヘッドフォン”和“紳士の嗜み”开放。

Episode 7 暗に消えた虎

秘密奖励

种类	达成条件
美女手当	基本条件：找到 1 次斯卡雷特 最大条件：找到 3 次斯卡雷特
强韧手当	一次都不死的前提下过关



流程指南

通过细长的过道来到尽头，砍碎中间的雕像后出现新敌人，尽量与该种敌人近战，距离稍远的话它们会使用不太容易躲避的远程攻击。全灭敌人捡起地上的卷轴，通往庭园的大门会打开。进入庭园后要收集匿藏在雕像里的 5 个卷轴，靠近卷轴时会有特殊的音效提示，蒙德左手也会闪光，注意个别雕像的位置是无法抵达的，需要用远程武器打碎，打碎后会出现不同类型的敌人，解决掉敌人才能得到卷轴。我

们以进入庭园后的位置为起点，5 个卷轴的位置如下：

① 右转往前走看到前方地面上的几个栅栏，栅栏左侧的通路有驻守的敌人，靠近时会有短暂过场，而它

所处的桥梁下方的水中有一个雕像，需要用远程武器打碎。

② 还是①中提到的那条桥，过桥后往前走看到左右分岔路，选择右边的通路往前走一小段距离就会看到右侧的缺口，转进去再左转过桥，将眼前地面上的植被砍掉就可以找到雕像。顺带一提，在看到缺口的地方继续往前走可以发现左前方的瀑布，用远程武器将瀑布上方的眼球干掉就可以炸开瀑布找到斯卡雷特解锁カタナチャレンジ 1。

③ 回到庭园入口处，这回左转

穿过栅栏会看到右前方的桥梁，过去后直接左转而不是穿过前方的另一条桥梁，左转后会看到前方湖面上的一些石头，雕像就藏在石堆中，稍微靠近一点就能看到。

④回到庭园入口处，左转穿过栅栏后不要穿过右前方的桥梁而是顺着左边的道路一直前进，可以看到远处的一间小屋，小屋里的天花板上藏有雕像。

⑤取得上一个卷轴后继续顺着左边的道路一直前进到庭园的出口广场，广场左侧有一扇打开的门，进门后可以看到屋子，立即右转走到尽头再左转走到尽头，可以看到需要用钻头才能破坏的岩石，打碎岩石后进入小竹林，其中有一颗发光的竹子是斯卡雷特的伪装，和她对话解锁カタナチャレンジ 4，

建议将全部竹子砍掉以取得大量的道具。砍掉全部竹子后朝屋子的方向调整视点，应该可以看到屋顶上方的最后一个雕像，直接射击雕像就会自动回到屋子附近开战。

集齐 5 个卷轴回到出口广场，大门会自动打开，接下来小心翼翼地贴着大门左侧慢慢走进去，千万不要一口气穿过大门，否则来到特定的地方后就无法和大门左边内侧的斯卡雷特对话取得コンボチャレンジ 1 了。最后一直往前冲吧，穿过远处的大门后进入 BOSS 战。



BOSS 滨田山

该战有三个阶段。第一阶段为驾驶摩托车与 BOSS 展开激烈的高速攻防战，注意撞到前路上的障碍物会扣血，我们的目的是利用 X 键强行和 BOSS 交换左右的位置，让 BOSS 撞上障碍物，同时也要通过左右摇杆来避开一些小的障碍物，还有适时按攻击键化解 BOSS 靠近后的攻击。该阶段的总体难度不高，注意如果 Game Over 了是不能使用美香复活卷的。

第二阶段与持刀的 BOSS 战斗，基本上以防御/回避反击的打法来输出，从背后靠近 BOSS 时他有极高的几率对自己的背后使出快速的挥刀攻击，

如果能掌握好他出招的时机配合回避爆发，战斗很快就结束了。BOSS 的蓄力攻击不可防御，看到准备动作后要及时向后方回避，扣光他的体力后发动肾上腺素爆发将战斗推进到最后一个阶段。

对付老虎附体的 BOSS，打法基本和前一个阶段相同，循环“引诱 BOSS 出招→后退回避→进攻”的步骤即可。他的攻击范围很广，但由于动作较大，很容易反应过来发动回避爆发，注意进攻时不要贪刀，否则容易被他的投技抓到。扣光体力后用肾上腺素爆发结束战斗。



过关后解锁要素

礼物商店追加新商品；分支任务“守卫の街”、“危险运转”和“呪いの时间”开放。

Episode 8 夢で踊る女

秘密奖励

种类	达成条件
复仇手当	基本条件：特殊战斗时只攻击大卫 最大条件：无
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

章节开始后笔直地往前移动，来到边缘附近时湖面上会生成通路，在通路中往前移动时会刷出敌人，将它们歼灭后来到了尽头回到过去的场景。杀光场景中的敌人后进入尽头右侧的门，接下来基本都是一本道的杀敌前进。来到终点时触发过场，随后会切换到特殊的战斗画面，玩家的目的是从眼前



的 5 个敌人里面通过左摇杆选定大卫然后按攻击键，一段时间内没作出选择的话会受到敌人的攻击，成功攻击大卫数次后就会再次触发过场。

过关后解锁要素

礼物商店追加新商品。

Episode 9 星を盗んだ巨人

秘密奖励

种类	达成条件
气绝手当	基本条件：只被飞行器敌人的攻击打晕 1 次 最大条件：1 次都不被飞行器敌人的攻击打晕
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

漫长的过场结束后关卡正式开始，往前走一点就会刷出敌人，建议先迅速干掉地面中的敌人来积攒血槽，然后再尝试用爆头的方式秒杀远处的敌人，高处敌人死后掉出来的道具，只要靠近他们所处的位置的下方就能取得。一直前进需要通过楼梯来到上层利用机枪射击远处的敌人，随后还要射击通路中的巨大油罐来开路，射击完油罐后可以看到不少箱子，打碎其中一个会找到斯卡雷特解锁サバイバルチャレンジ 2。

一路杀敌前进到绿色的电梯门前，门自动打开后刷出新敌人，注意躲开它的不可防御蓄力攻击，其余的攻击手段都威胁不大。接触电梯里的终端往上移动后画面中会出现倒计时，我们的目的是

迅速全灭区域里的敌人，然后连接每个房间的红色门就会变成蓝色的可通过状态，因为门不多，地形也不复杂，玩家只要循序渐进即可来到最终的巨大区域。期间需要捡起敌人的头部来扫描一次，然后进入有“EXIT”字样的门通过楼梯来到上层。

来到上层后进入第一个蓝门，门后会刷出大量敌人，全灭它们后先不要进去右侧的蓝门，而是一直往前走将拦路的木箱全部打碎，前进左转进蓝门，然后再左转走到尽头看到角落里有一堆箱子，箱子后面的墙上可以用钻头破坏掉，里面藏有斯卡雷特，对话解锁ターゲットチャレンジ 4。接下来进入前边说的蓝门来到广阔的区域，中间巨型敌人左右两边的杂兵可以用肾上腺素爆发秒杀，只不过一段时间后它们还会再次刷新出来，推荐打法是秒杀两杂兵，然后绕到大型兵种后边输出，将它打到跪在地上时就可以用肾上腺素爆发来解决掉了，最后再对付上方的两名远程敌人。



TIPS

不小心 Game Over 时，如果持有在商店中购买的“美香的复活卷（ミカチケット）”，那么使用后就可以让蒙德原地复活，不过复活之前需要连打 X 键，至于演出效果就留给玩家去欣赏吧（笑）。

Episode 10 憧れを运ぶ男

秘密奖励

种类	达成条件
屈伸手当	基本条件：蹲下2次以上 最大条件：蹲下20次以上
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

稍微往前走几步就会刷出一些敌人,全灭后进入列车内部。左侧有三张床,最后面的一张床的床头处隐藏着开关,过去打开开关就会找到斯卡雷特解锁ウエ



ポンチャレンジ 1,随后射击大门两侧的变电箱将大门打开。进门来到广阔的区域,眼前会出现大量远程兵种,不想逐一爆头的话可以考虑用范围极广的加农炮来实现群杀,解决它们后来到该区域的尽头右转登上楼梯,上楼后一直往前走走到尽头打碎箱子找到斯卡雷特解锁サバイバルチャレンジ 4。

继续前进触发过场,随后会不断刷新敌人,片刻后布莱恩(ブライアン)赶到现场支援蒙德,地面的杂兵就交由他对付,我们则专心利用布莱恩提供的大杀器朝着一旁的列车射击,目的是破坏列车上的4个炮台。破坏4个炮台后布莱恩撤退,留下一般的机枪供蒙德使用,控制机枪将刚才列车上剩余的2个炮台摧毁触发过场。接下来要破坏自己所在的这辆列车上

的4个炮台,注意前方还会有敌兵出现,对炮台射击的时候要抽空用机枪招呼一下地上的敌人,注意不要射得太猛导致机枪过热。另外前右方右边集装箱的外壁有梯子供玩家攀爬,爬到集装箱上方打碎木箱找到斯卡雷特解锁トリックチャレンジ 4。

破坏完炮台后前进再次来到列车内部,将上方的两个变电箱破坏开启一旁的门,借助梯子爬到列车顶部,然后要往列车头的方向移动。注意前方不仅有远程敌人来干扰蒙德前进,隧道中也不时会出现信号灯,来不及蹲下躲开的话可以尝试防御。另外在车顶右侧的某个箱子中藏着斯卡雷特,稍微找一下就能解锁ターゲットチャレンジ 7,来到车头附近就会触发过场进入BOSS战。

全灭敌人后开启大门后电梯,电梯往上方移动时会不断刷出敌人,利用破防攻击尽快将连击等级打满,然后再用终审技来对付所有敌人,顺利的话战斗结束后可以取得大量的道具。从电梯出来后稍微往前移动刷出敌人,干掉它们捡起头部扫描放下桥梁,过桥时背后刷出敌人,不过片刻后薇薇安就会过来救场,我们可以专心回避敌人的射击。过桥后进入眼前的房间里接触终端机升起外面的另一台终端,前往另一台终端时右侧的门里边藏着斯卡雷特,解锁ターゲットチャレンジ 6后开启终端旋转桥梁。

过桥后刷出敌人,右边的门里



有一些箱子,左边的门则是前往巨人BOSS所在的建筑物外围。顺着外围往上走会遇到敌人,全灭敌人后巨人会帮我们开路,绕到上方进入蓝门,靠近终端时敌人出现。继续往前走巨人会用光束扫射整个场景,我们要依靠场景里的建筑物阻挡它的光束,然后伺机前进,途中注意不要被飞行器偷袭导致无法满足秘密奖励的条件。

从巨人光束区尽头外围的路来到下一个房间后刷出新敌人,对付它的方法同样是绕背输出,砍个几刀就拉开距离看看情况,技术好的也可以一直在背后输出,看到它的转身攻击直接用回避爆发反制。消灭它后来到有楼梯的地方,楼梯右侧有不可破坏的大箱子,我们从箱子右侧的狭缝里绕进去来到楼梯的下方,这里藏有一个可以打碎的木箱,斯卡雷特就躲在里面,对话解锁サバイバルチャレンジ 3。

BOSS 巨人

巨人BOSS战分为三个阶段。第一阶段中BOSS会将各种建筑物的残骸丢过来,个别体积较大的基本无法回避,此时就要用及时防御来抵挡;拳头砸击同理,如果没能提前多次回避移动到它的攻击范围以外,那么也只能依靠及时防御。对BOSS输出的方法是用远程副武器射击它正面的4个弱点,每个弱点都有耐久值,当弱点变黑后,此时再对它攻击是无法削减BOSS体力的,要切换目标。另外血槽不足时可以通过攻击不断刷新的杂兵来回复。

每一个阶段中扣光BOSS的

体力后它都会摔倒在平台上,发动肾上腺素爆发即可将战斗推进到下一个阶段。第二和第三阶段的战斗其实和第一阶段的大同小异,只不过BOSS会追加一些招式。第二阶段会追加左右横扫、从下往上轨迹的眼部光束扫射,不要试图躲在障碍物后边,BOSS的光束会连障碍物带人一起轰飞,面对左右横扫的光束,靠近BOSS即可躲开,而从下往上的则是通过走位来回避。最后一个阶段追加的招式是追尾式光束,不过光束的移动速度偏慢,不要被逼近死角的话基本都不会被扫到。



过关后解锁要素

礼物商店追加新商品;分支任务“みんなの重み”和“月の贈り物”开放。

TIPS

游戏里的钱严重不够用,这里推荐一个刷钱的任务,那就是分支的“みんなの重み”,难度为普通,顺利的话1分半钟左右就能赚取90万以上的金钱,注意刷钱时不能装备任何有特殊能力的服装,否则金钱会大幅减少。

BOSS 魔列车



有酸液残留。如果想用刀来输出,那么就要等眼球使出不可防御的压杀攻击,左右回避躲开后再上前进,效率不及只用副武器来得高。

战斗时不要靠近BOSS嘴巴的附近,否

则会吸引过去受到攻击。本体出现后同样是以副武器作为主要的攻击手段,除了之前的压杀外,BOSS还会追加左右横扫和吐酸液的攻击,前者只要后退拉开距离就不会被扫到,后者则要通过不断走位回避来躲开较为密集的酸液,扣光它的体力后等待肾上腺素爆发的提示吧。

则会吸引过去受到攻击。本体出现后同样是以副武器作为主要的攻击手段,除了之前的压杀外,BOSS还会追加左右横扫和吐酸液的攻击,前者只要后退拉开距离就不会被扫到,后者则要通过不断走位回避来躲开较为密集的酸液,扣光它的体力后等待肾上腺素爆发的提示吧。

过关后解锁要素

分支任务“列车の痛み”和“小さなロマン”开放。

秘密奖励

种类	达成条件
光线手当	基本条件：战斗中只受到少量由光束类攻击造成的伤害 最大条件：战斗中不受到由光束类攻击造成的伤害
强韧手当	一次都不死的前提下过关

BOSS 谜之女性

章节开始后一直前进到尽头就会进入 BOSS 战斗。再次和谜之女性交手，她的攻击方式与之前完全不同，该战有两个阶段。第一阶段中她的攻击手段和对策如下：

① 自身对蒙德射出光弹，防御即可。

② 在蒙德的周围设置小魔法阵，片刻后小魔法阵对蒙德射出光弹，同样可以防御。

③ 在蒙德面前召唤出魔法阵，该魔法阵没有攻击力，主要作用是阻隔蒙德的攻击，需要集中火力将其击碎后才能继续对 BOSS 进攻。

④ 在自身周围释放护身的光束，不可防御，拉开距离即可，此时可以用远程武器攻击。

⑤ 在自己面前放出巨大的魔法阵，片刻后以时钟旋转的方式射出不可防御的大型光束，看到她放出魔法阵后迅速绕到她的背后，然后往光束旋转的相反方向移动即可躲开，之后还可以顺势对 BOSS 进攻。

⑥ 在自身上方召唤几个魔法阵，片刻后每个魔法阵都会以时钟旋转的方式射出不可防御的大型光束，最稳妥的办法是远离光束的有效距离，光束的持续时间较长，我们可以从远处用副武器攻击。

扣光 BOSS 的体力后用肾上腺素爆发切断她的身体，战斗推进到第二阶段。该阶段中 BOSS 会追加两种招式，分别是跳跃攻击和躲在空中朝玩家射出光弹。跳跃攻击可以在看到 BOSS 作出跳跃的动作后利用回避躲开，而空中光弹可以防御，但是想让 BOSS 回到地面就必须在防御或躲避光弹的间隙里朝空中的魔法阵射击，将 3 个魔法阵都击碎后 BOSS 就会跌回到地面并陷入长时间的无防备状态。



Episode 12 月に選ばれた男

秘密奖励

种类	达成条件
危险手当	基本条件：使用 2 次以上及时防御 最大条件：使用 15 次以上及时防御
强韧手当	一次都不死的前提下过关

流程指南

剧情过后进入眼前屋子的大厅，与大量敌人周旋一段时间后地面上会出现黑暗物质，注意不要被它碰到。全灭敌人后进入大厅右上角的门来到另一个房间杀敌，接着进入壁画中继续杀敌，然后从打

开的门往楼梯下方移动回到 1 楼，进入壁画消灭敌人后穿过刚打开的门来到下一个战区，随后基本都是一本道的杀敌开路，最后会回到初始的大厅进入壁画与强力的敌人战斗，解决掉它们后就会迎来 BOSS 战。

最终 BOSS 大卫

デイヴィッド

最终 BOSS 战分为三个阶段。第一阶段中大卫直接以之前的双刀状态登场，招式则以以往的相同。第二阶段中蒙德和大卫都

会变身，蒙德可以使用的招式和变身前相同，而大卫主要有近身挥砍、突进、扩散弹、追尾弹这几种攻击方式，其中挥砍的动作

非常大，很容易触发回避爆发，准备动作明显的突进也是发动回避爆发的好机会，而弹类的攻击不可防御，不过它们的移动速度很慢，用回避拉开距离可以轻松躲开。



再次扣光 BOSS 的体力发动肾上腺素爆发后来到最后一个阶段。终于像个人样的大卫，招式上和蒙德的相同，因为他的攻击密度很高，而且基本没有收招破绽，因此

防御反击的打法不太奏效，推荐是先防御 BOSS 近距离连击的前面几段攻击，然后看准时机利用他后续的攻击发动回避爆发进行输出，数个来回即可取得最终的胜利。

过关后解锁要素

礼物商店追加新商品；追加 Very Hard 难度；所有章节可以自由选择。

奖杯/成就列表

名称	取得条件
パーフェクトキラ	取得除此之外的所有奖杯 (X360 版无对应成就)
诱拐犯の代償	打通 Episode 1
先人の祝杯	打通 Episode 2
亡者の国のアリス	打通 Episode 3
月のゴリアテ	打通 Episode 4
夢のない悪夢	打通 Episode 5
音のない略奪品	打通 Episode 6
龍の隣に虎はいない	打通 Episode 7
女の魅せる夢	打通 Episode 8
頭の燃える病	打通 Episode 9
男の夢の末路	打通 Episode 10
戏曲の幕引き	打通 Episode 11
王の住む月	打通 Episode 12
ブライアン公認スナイパー	累积用远程武器爆头 100 个敌人的头
见事な背負い投げ	累积使用 100 次及时防御
蛾のように舞い	累积使用 100 次回避爆发
虻のように刺す	用回避爆发干掉 1 个敌人
天にも升る気分	用挑空斩将敌人浮空并将空中的敌人干掉
奇麗な両手	利用敌人的攻击打死 1 个敌人
血も滴る色男	血槽提升至上限
究極の肉体美	体力槽提升至上限
ミリオネア・キラ	现金超过 1 亿，不可累积
究極へのパスポート	购买アルティメイト这套服装并换装
モンドガールズコレクション	取得所有女性的服装
パッションガール	通过舞男任务让ナタリア的好感度提升至最大
ゲイシャガール	通过舞男任务让小春的好感度提升至最大
ラッキーガール	通过斯卡蕾特的挑战任务让斯卡蕾特的好感度提升至最大
忙しい右手の相棒	将刀和行动相关的技能全部升级至最大
忙しい左手の相棒	将所有副武器的技能全部升级至最大
スカーレット チェイサー	累积解锁 6 个斯卡蕾特的挑战任务
スカーレット ストーカー	累积解锁 12 个斯卡蕾特的挑战任务
スカーレット 公認ストーカー	解锁全部斯卡蕾特的挑战任务
ジゴロ道・入門	累积打通 6 个斯卡蕾特的挑战任务
ジゴロ道・外伝	累积打通 12 个斯卡蕾特的挑战任务
ジゴロ道・皆伝	打通全部的斯卡蕾特的挑战任务
事务所の雑用系	累积完成 3 个分支任务
事务所の仕事人	累积完成 6 个分支任务
事务所に不可能はない!	完成全部分支任务
罪人は死んだ!	累积取得 12 个任务的最高 (AAA) 评价
狂人は死んだ!	累积取得 24 个任务的最高评价
杀戮者は死んだ!	取得所有任务 (44 个, DLC 不算) 的最高评价
世界一幸福な男	在舞男任务中累积受到美女 (小春、ナタリア) 的赞扬 20 次
夜明けの処刑人	以 Normal 难度打通所有主线任务
月影の执行人	以 Hard 难度打通所有主线任务
狂気の殺し屋	以 Very Hard 难度打通所有主线任务，注意打通上级难度不解锁下级难度对应的奖杯或成就
依頼は完璧	打通所有任务，难度不限
頼れる仲間	使用美香的复活卷复活 20 次
プレゼントコレクター	在舞男任务中累积送出 50 次以上的礼物

究极一击 猎杀荒神

《噬神者2》试玩版详解 文 四羽Ray 美编 anubis

2013年真的是“狩猎”年！笔者今年的大量游戏时间都是花在了狩猎游戏上，而大受期待的《噬神者2》的试玩版也在7月25日于日服PSN上免费配信，约1.5G的容量也让玩家能够很好地体验到本作的新增内容。由于试玩版内容十分丰富，因此本次以特快专递的形式为玩家详解《噬神者2》的种种新要素。

噬神者2	Namco Bandai Games	动作
多机种	GOD EATER 2 2013年11月14日 对应机种为PSV及PSP	日版 1~4人 5980日元

基本操作

游戏的基本操作与前作的分别不大，玩过前作的玩家能很快上手。由于武器的不同将影响按键的功用，因此下表只列出基本的操作且以默认的A类型操作为主。



键位	操作
○键	Step回避/救援同伴(リンクエイド)
□键	(格斗模式) 格斗□/(射击模式) 射击□、长按切换射击□弹药
△键	(格斗模式) 格斗△/(射击模式) 射击△、长按切换射击△弹药
×键	跳跃
L键	(格斗模式) 长按锁定、锁定时短按解锁锁定/(射击模式) 打开射击准星
R键	切换武器模式(格斗/射击)
R+○键	防御/(射击模式) 枪身技能
R+△键	(射击模式) 把浓缩荒神弹转让给同伴
R+□键	(射击模式) 发射浓缩荒神弹/(格斗模式) 刀身技能
Start键	叫出基本菜单
Select键	叫出道具栏(战斗中)

新系统

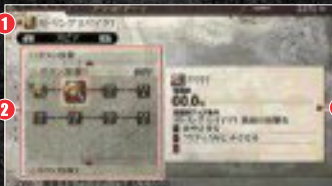
ブラッドアーツ (BA)

在本作中，玩家们使用某些特定的攻击操作击中敌人，将会累积“觉醒率”。而当“觉醒率”达到100%时，即可学得该攻击的进化版技能“ブラッドアーツ”，中文意思是“血技”。进化的血技除了攻击

力提升、画面特效变得更华丽之外，还会附加各种各样的特殊效果，例如长枪的刺击次数增加、长剑的攻击变为拔刀术等等。试玩版只能学到其中的一少部分技能，详细内容请参考后面的神机介绍部分。



▲血技要装备上了才能发动效果，而且战斗中只能装备一种。



- 1、装备中的血技“ブラッドアーツ”
- 2、血技一览
- 3、当前觉醒率与提升觉醒率的条件

©2013 NAMCO BANDAI Games Inc.

GOD EATER 2
ゴッドイーター2

实用技术

特快专递

ブラッドバレット(BB)

说得简单易懂点，就是各射击武器的特殊弹。各类型枪械均有两种特殊弹，其效用请参考后面的神机介绍部分。



■本作特征之一的“嗜噬”系统当然是保留下来了。

无线システム

本作增加了通信员实时回报战场上的各种情报，包括玩家及同伴

的身体状况、荒神的状态等等，大大增加了战斗时的临场感。但对于不懂日语的玩家来说，似乎意义不大……



▲通信员MM超萌的有木有！



▲除了音声外，画面左下角还会显示该信息文字。

各种类神机介绍

ショートブレード

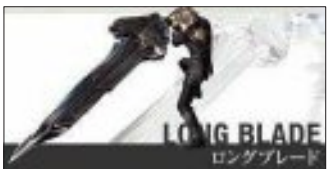


本作中继续登场的短剑型刀身，攻击力虽然很弱，但拥有游戏中最快的攻速和回避能力，以及能取消攻击硬直的回避及跳跃特技让使用短剑的玩家能在战场上获得很高的存活率。属性是“切断”与“贯通”，分别对应□攻击及△攻击。

刀身技能	操作方法	备注
ライジングエッジ	R键+□键	跳跃中由下往上斩击
アドバンスドステップ	攻击后按○键	攻击动作后取消硬直进行回避
アドバンスドジャンプ	攻击后按×键	攻击动作后取消硬直跳跃
エアリアルステップ	空中○键	空中进行STEP回避
血技(ブラッドアーツ)	提升觉醒率方法	备注
风斩りの陣Ⅰ	□攻击命中敌人	攻击时剑刃上带有真空刃，第一段强化
风斩りの陣Ⅱ	“风斩りの陣Ⅰ”命中敌人	第二段强化
神縫いⅠ	空中△攻击命中敌人	招式动作变化，垂直斩正下方斩击，第一段强化
神縫いⅡ	“神縫いⅠ”命中敌人	第二段强化
ライジングファンクⅠ	“ライジングエッジ”命中敌人	剑刃附带剑气，第一段强化
ライジングファンクⅡ	“ライジングファンクⅠ”命中敌人	剑气变大，第二段强化

ロングブレード

斩击特化的武器，拥有不错的攻击范围和中等的攻击速度，十分适合新手用来上手游戏。属性是“切断”。



刀身技能	操作方法	备注
ゼロスタンス	R键+□键	架起刀刃取消攻击动作，此时可接其他操作
インパルスエッジ	“ゼロスタンス”中R键+□键	向前方发射一道冲击波，不可连射

血技 (ブラッドアーツ)	提升觉醒率方法	备注
斩铁Ⅰ	□攻击命中敌人	□攻击斩击的第四下发动，发动较慢，第一段强化
斩铁Ⅱ	“斩铁Ⅰ”命中敌人	拥有强力的“切断”属性，第二段强化
ジェノサイドギアⅠ	空中△攻击命中敌人	空中回旋斩击，多段判定伤害
ジェノサイドギアⅡ	“ジェノサイドギアⅠ”命中敌人	可以按△键增加一次回旋攻击
无尽ノ太刀・苍Ⅰ	“ゼロスタンス”取消攻击后再攻击	技能发动后接入的攻击威力上升
无尽ノ太刀・苍Ⅱ	“无尽ノ太刀・苍Ⅰ”状态中攻击敌人	第二段强化

バスターブレード

拥有强大威力的大剑依然受到玩家的喜爱，本次大剑新增了刀身技能“パリングアッパー”，使得大剑的玩法有了变化，而配合高威力的血技“CC・デストラクトⅡ”可谓对应了本作的标语“究极一击，猎杀荒神”。

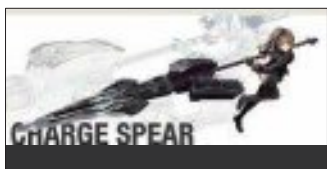


刀身技能	操作方法	备注
チャージクラッシュ	长按□键蓄力	蓄力到刀身出现紫红剑气时松开□键
アドバンスガード	攻击动作结束后的瞬间R键+□键	打开盾牌取消攻击硬直并防御
パリングアッパー	R键+□键	试玩版新加技能，先用盾牌防御一瞬间然后由下往上斩击

血技 (ブラッドアーツ)	提升觉醒率方法	备注
クラックウェーブⅠ	使用格斗□攻击命中敌人	挥剑的同时发出冲击波，第一段强化
クラックウェーブⅡ	“クラックウェーブⅠ”命中敌人	第二段强化
脳天破壊斬りⅠ	空中△攻击命中敌人	空中蓄力后向地面砸下
脳天破壊斬りⅡ	“脳天破壊斬りⅠ”命中敌人	第二段强化
CC・デストラクトⅠ	“チャージクラッシュ”命中敌人	蓄力攻击威力加强
CC・デストラクトⅡ	“CC・デストラクトⅠ”命中敌人	第二段强化，威力巨大

チャージスピア

本作新加入的长枪型刀身，攻击属性是贯通。□攻击是横扫范围攻击，△攻击是对点刺击，攻击范围很大，刺击的攻速也很快，与短剑型刀身的使用感觉类似，因此十分容易上手。



刀身技能	操作方法	备注
チャージグライド	长按□键蓄力	向前方突进一段距离，蓄力过程中可以移动
バックフリップ	R键+□键	后空翻回避，可以取消各种硬直

ブラッドアーツ	提升觉醒率方法	备注
ガトリングスパイクⅠ	△攻击命中敌人	增加刺击的攻击判定次数
ガトリングスパイクⅡ	“ガトリングスパイクⅠ”命中敌人	威力强化
スカイフィッシュⅠ	空中□攻击命中敌人	威力强化
スカイフィッシュⅡ	“スカイフィッシュⅠ”命中敌人	第二阶段威力强化
クリムゾングライドⅠ	“チャージグライド”命中敌人	突进的时候带有红色气流
クリムゾングライドⅡ	“クリムゾングライドⅠ”命中敌人	增加攻击判定次数
クリムゾングライドⅢ	“クリムゾングライドⅡ”命中敌人	多段攻击判定，非常强力的技能

ブーストハンマー

本作新加入的锤形刀身，攻击属性是破碎。攻击力十分高，但技能设计得太有个性十分难上手，要用好需要一定时间练习，是游戏的中上级别者的武器类型。



刀身技能	操作方法	备注
ブースト起動	R键+□键	启动锤子的喷射装置，是其他刀身技能的起手技能
ブーストラッシュ	启动喷射后□攻击	高速挥动锤子攻击，锤型武器大输出的主要技能
ブーストドライブ	启动喷射后△攻击	向前方突进然后锤子并且可以连续突进，适合一击脱离打法
ブーストインパクト	“ブーストラッシュ”/“ブーストドライブ”中R键+□键	喷射类技能的终结技，使用后锤子恢复普通状态。

ブラッドアーツ	提升觉醒率方法	备注
アクセルスマッシュⅠ	STEP回避中□攻击命中敌人	大幅提升锤子移动机动性的技能，但很容易打偏，要注意好冲刺距离
アクセルスマッシュⅡ	“アクセルスマッシュⅠ”命中敌人	威力强化
ガイアプレッシャーⅠ	空中△攻击命中敌人	威力强化
ガイアプレッシャーⅡ	“ガイアプレッシャーⅠ”命中敌人	第二阶段威力强化
终ノ一击Ⅰ	“ブーストインパクト”命中敌人	威力强化
终ノ一击Ⅱ	“终ノ一击Ⅰ”命中敌人	第二阶段强化
终ノ一击Ⅲ	“终ノ一击Ⅱ”命中敌人	第三阶段强化

スナイパー (狙击)

本次的狙击枪增加了两种特殊技能，远近瞄准镜及光学迷彩使得这类枪身彻底与突击类分别开来，玩家使用时更有一名狙击手的感觉。瞄准镜能让子弹的精准度大幅提升，能够正确狙击荒神的弱点，根据各敌人特性还要合理更换弹药，属于上级者向用的枪身。

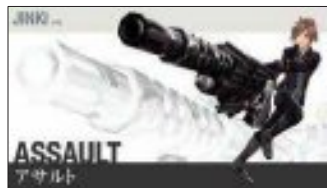


枪身技能	操作方法	备注
スナイパーサイト	打开射击准星后长按L键、○键缩放瞄准镜	打开瞄准镜时能够移动，但不能进行STEP回避
ステルスフィールド	不在敌人视觉范围内时R键+○键	光学迷彩，此状态下不容易被敌人发现，是狙击时防止干扰的一大利器。攻击、剑形态转换动作后会解除光学迷彩。

特殊弹 (ブラッドバレット)	消耗OP	备注
试作BB・结合阻害弹	30	能使人防御力下降的特殊弹。单发没有效果，需要连续数发才能让敌人防御力下降，特征为敌人身上出现黑色雾状物。在此状态下上前给它来几下强力血技，身体部位就能很容易被破坏。
试作BB・贯通属性弹	50	弹如其名，子弹具有贯穿性，对多个敌人重叠在一起时有不错的效果。

アサルト (突击)

使用上无需任何特别技巧的新手向枪身，专用弹的连射弹还不需要消耗OP可以射到爽，稳定、易用就是这个类型的最大特点。



枪身技能	操作方法	备注
移动射击	移动中射击	装备连射弹时才能发挥出真正用途
ドロバックショット	R键+○键	向后方跳跃一段距离，用以拉开与荒神的距离。在后跳中也能进行射击

特殊弹 (ブラッドバレット)	消耗OP	备注
试作BB・三叉弹	20	向三个方向发射子弹
试作BB・跳弹	22	子弹命中墙壁时会进行反弹，在狭窄的场景非常有效的弹头，最高反弹4次

ブラスト (重火炮)

拥有多种追尾性能的弹头，威力高也很容易使用，但因为都是追尾爆发型，因此不能进行部位定点射击是这类枪身的弱点。



枪身技能	操作方法	备注
オラクルリザーブ	R键+○键	补充OP槽用技能，最大能储存10条OP槽。是使用火箭炮弹头及识别弹的必须技能

特殊弹 (ブラッドバレット)	消耗OP	备注
试作BB・识别弹	230	火箭炮弹头的强化版、爆炸的爆风并不会波及同伴
试作BB・充填	100	发射浮游弹，碰触就会爆炸

ショットガン (霰弹)

试玩版新加入的枪身, 近距离特化的此类型不适合远距离战。但近距离打出的霰弹却有不俗的攻击力, 想要运用自如需要一定时间的练习。



枪身技能	操作方法	备注
移动射击	移动中射击	与突击类的一样
ラッシュファイア	R键+O键	向前方突进, 突进中也可以进行射击, 是急速靠近敌人的便利技能
特殊弹 (ブラッドハレット)	消耗OP	备注
试作BB·微甲弹	30	霰弹弹头的强化型, 在至近距离能发挥极大威力
试作BB·地雷	25	发射后在自己前方设置球状地雷, 接触到敌人发生爆炸, 且能挡住敌人的属性攻击

素材采集

玩家能在地图的发光点处取得合成用素材, 地图上的发光点是固定的, 但能取得的素材则是随机。下列表为试玩版各地图区域能采集到的素材 (不包含捕食素材)。

地图	区域	素材
黎明之亡都	B	ハープケース、オイル、ジュラルミン、废弃された闪光弹、辉石、低纯度タンクステン、メディカルキットA、マグネシウム、木化石树皮、黑铁、ナイロン、陨铁片、银
黎明之亡都	C	ヤドリギ、ハーブ、オーク
黎明之亡都	B-D通路	圣水、マナ石片、古びた服A、砂金



地图	区域	素材
赎罪の街	B	辉石、废弃された闪光弹、ウール、オイル
赎罪の街	G	圣水、メディカルキットA、废弃されたサイクルA、废弃された盾A
赎罪の街	F-J通路	ナイロン、废弃されたサイクルA、ハープケース、低纯度アラミド纤维
赎罪の街	L	木化石树皮、炭素纤维、ハーブ
赎罪の街	M	アラガミエクス、マナ石片、糸、低纯度玉鋼
赎罪の街	N	低纯度チタン、マグネシウム、モーリュ

地图	区域	素材
苍冰の峡谷	A	绵、ハープケース、作业着A、低纯度涂布剂
苍冰の峡谷	B	セラミックプレート、ハーブ、低强度工具钢、坏れたドリル
苍冰の峡谷	B-C	废弃された闪光弹、汉方、人工皮革、废弃されたサイクルA
苍冰の峡谷	C	低强度电磁钢、ポリカーボネート、冰石、低纯度软铁
苍冰の峡谷	D	プラスチック、コバルト、变质した岩A、变着水

试玩版出现的荒神

名称	出现难易度	素材类型	弱点	可破坏部位
オウガテイル	1~3	鬼	火、冰、雷	无
サイゴート	2、3	天使	无	无
ナイトホロウ	1	木灵	无	无
シユウ	2、3	鸟神	火、冰	头、翅膀、脚
イエン・ツイー	3	妖妇	无	头、翅膀、脚
グボロ・グボロ	2、3	龙神	无	牙、身体、背部
ウコンバサラ	2、3	饿爬	无	头、背部、尾巴
ヴァジュラ	3	兽神	神、火	头、前足、尾巴
ガルム	3	魔狼	无	头、前足、后足



▲试玩版中登场的新荒神, 会带着几个小型荒神一起出场

存档继承

这次的《噬神者2》试玩版的存档是能继承到游戏的正式版中。游戏正式发售后通过读取试玩版的存档, 将在游戏开始时就能使用玩家在试玩版中取得的神机、道具及ブラッドアーツ, 但是要注意的是PSP版《噬神者2》试玩版能继承到PSV的正式版, 但PSV版试玩版则不能继承到PSP的正式版中,

且正式版只能继承试玩版中的其中一个存档 (试玩版最多可拥有3个存档)。另外PSP的前作《噬神者 爆裂》的存档也能把神机继承到PSV及PSP版的《噬神者2》中, 但就需要先在游戏内达成“继承武器追加条件”, 这里鉴于篇幅就不详细解说, 玩家们可以在游戏的官网上查看到具体的条件。

试玩版限定 - 银魂服装

服装换装也是系列游戏的一大乐趣, 而在试玩版中玩家更可以获得限定的《银魂》角色的换装哦, 男女角色专用服装分别为坂田银时以及神乐, 可以在游戏中的商店直接购入, 喜欢《银魂》的玩家不要错过了哦!



▲想取得《银魂》角色服装就必须玩试玩版哦!



▲去捏了个新八脸来穿阿银的衣服。

试玩版感想

《噬神者2》的试玩版让玩家感受到了游戏的进步, 首先PSV版可以看到了画面的提升, 人物身体及武器上的光影, 让玩过前作被“模模糊糊”的画面折磨得死去活来的玩家们都能给本作一个大大的赞,

玩家终于可以看清楚自己人物的脸了。然后游戏系统上增加的技控系统无疑是点睛之笔, 强化的攻击技能不仅有助于提升狩猎荒神的效率, 炫酷的特效也玩家确实地感受到“爽快”二字。



www.szlj.com 更多计算机期刊

实用技术

特快专递

魔女与百骑兵	日本一	动作角色扮演
PS3	魔女と百騎兵 2013年7月25日 无对应周边	日版 7140日元 对应玩家年龄：15岁以上

说到日本一，大家第一时间想到的肯定是号称最凶 SRPG 的《魔界战记》，应该很少人会把这以策略 RPG 出名的厂商和动作 RPG 联系在一起，所以强调动作性的《魔女与百骑兵》也算是日本一自身不小的突破。本作的人设和立绘依然是典型的日本一风格，硬朗且不失可爱，剧情方面虽谈不上有深度，依然是走其擅长的轻松恶搞的路线，倒也颇为有趣。全程语音非常厚道，并且声优的演绎十分到位，而游戏中的配乐也同样出彩。作为一款 ARPG，本作的战斗及一些特色系统都可圈可点，不会让玩家觉得单调。但是，虽然有诸多优点，不过本作却有一个无法忽略的硬伤——寒酸到极点的画面。由于游戏是俯视角，因此当镜头拉远的时候还算马马虎虎过得去，不过一旦切换到即时演算的剧情过场时，糟糕的人物建模绝对会让人大跌眼镜。

不过，在如今续作横行，手游当道的日本游戏业，日本一能够为玩家带来这样一款日式 RPG 新作，纵然在技术层面有所欠缺，但游戏的优秀品质毋庸置疑，完全值得我们给予支持。如果你喜欢日式 RPG，喜欢动作 RPG，那么便完全没有理由错过它，在炎炎夏日跟随傲娇魔女征服世界，这是何等的惬意与愉悦。

(由于篇幅的关系，本期无法收录详细的游戏流程、剧情、收集要素等内容，完整攻略将会收录于 PS3 专辑中。)

通关时间：约35小时
白金时间：约41小时

文 Night 美编 NINA

地图中的基本操作

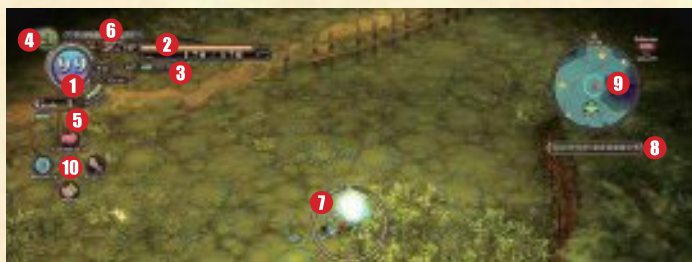
按键	功能
○	确定
×	长按冲刺，短按闪避
△	AP攻击
□	普通攻击
↑	打开“胃”
→	打开装备列表
↓	打开大地图
←	查看额外奖赏列表
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角调整/锁定时切换锁定对象
L1	防御/与其他键组合可触发不同动作
R1	锁定
L2	开启道具菜单
R2	开启战术ト-チ力菜单
L3	长按发动自我治疗
R3	重置视角
START	开启菜单
SELECT	开启/关闭情感罗盘

组合键操作

组合键	功能
L1+○	切换百骑兵
L1+△	发动混沌解放
L1+□	发动战术ト-チ力
R1+△	发动捕食



画面构成



1.超能量 (ギガカロリー)

首先我们要明确超能量与 HP 的区别，超能量在游戏中代表着百骑兵的行动力而非生命值。只要进入地图后，即使不做任何动作，超能量也会持续地缓慢消耗。

而以下几种情况则会加速超能量的消耗速度：

百骑兵的HP有损耗	超能量会加速消耗，自动帮助百骑兵缓慢地回复HP值
发动自我治疗 (长按L3)	超能量会急速消耗，此时百骑兵的HP值会迅速得到回复
百骑兵中了负面状态	中毒等负面状态会加速超能量的消耗
发动混沌解放 (L1+△)	超能量加速消耗，但百骑兵的各项数值大幅上升
探索黑暗区域	将黑暗区域照亮的话，超能量会加速消耗

超能量的上限值为 100，并且该上限并不会随着剧情的推进或是百骑兵的等级上升而有所增加。当超能量消耗殆尽的时候，百骑兵的防御力会下降，并且 HP 值开始自动减少，当 HP 值和超能量均为 0 时，

会被强制传送回据点，并且会失去额外奖赏 (Bonus)，只保留经验值。

超能量可以通过三种方法进行补充：返回据点后自动回满、利用沼之花的点数或是道具补充、对敌人进行捕食。

2.HP值

百骑兵的生命值，一旦归零后即视为被击败。此时若超能量还有剩余的话，百骑兵会从地图的出发点，或是最后使用的沼之花处复活。复活之后，会自动消耗相应的超能量将 HP 回满。

3.AP值

AP 攻击和“混沌解放”会消耗 AP 值，持续攻击敌人便能够积累 AP 值。一般状况下 AP 值的上限为 3 格，不过若是使用沼之花进行“解放点数”的加成，或是发动“混沌解放”的话，都能够暂时提升 AP 值上限。

4.等级

百骑兵当前的等级

5.评价 (Grade Point)

不断打倒敌人或是得到宝物就能够让评价持续上升，评价槽满了之后便会自动进入下一阶段，同时给予玩家一个“解放点数”。玩家可以在沼之花处使用“解放点数”，在当前地图中提升百骑兵的各项能力。

6.百骑兵形态

当前使用的百骑兵形态，可切换，具体参阅战斗系统的“形态切换”。

7.体力值

在地图中，攻击、奔跑、闪避、或是防御的话，都会消耗体力值。一旦体力槽归零的话，百骑兵会陷入长时间的硬直并需要等待体力槽自动回复后才能继续行动，因此在敌人密集或是 BOSS 战的时候，应仔细留意体力槽的消耗情况。

8.当前获得经验值 (Get EXP)

在地图中打倒敌人后获得的经验值。需要注意的是，经验值并不是即时叠加，而是暂时先存放在经验槽中，在返回沼泽据点时才会进行结算。

9.小地图

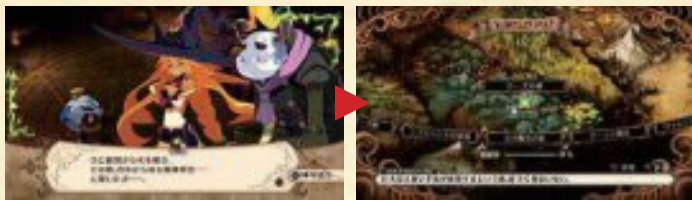
红色的三角箭头代表玩家，黄色和绿色的圆点则分别表示敌对或是友好的 NPC，边框上的金色箭头指示北方。

10.快捷菜单

使用方向键打开对应的快捷菜单

基本流程

游戏的流程推进很简单，先在沼泽据点中触发剧情后，便能够进入到相应的地图中开始探索，事件触发点会以蓝感叹号的形式在地图中表示，玩家只要朝着感叹号的方向前进就能够触发事件，并进入下一阶段。一般情况下只要打败 BOSS 后，让地图中最大的沼之花盛开，即视为过关，之后便可以返回据点开启新的篇章。只要重复以上的流程，就可以让故事不断推进。



百骑兵的自我判断

游戏中百骑兵拥有自己的判断力，在一些事件中玩家可以自由选择对方的话进行肯定、否定、疑问或无视。不同的选择会触发一些不同的事件，不过



总体来说对剧情的影响并不大。(十一章前半的选择会影响结局，在后文中会有详细说明。)

沼之花 (ピラー)

每张地图中都存在着若干的沼之花，分布于玩家前进的道路之上。玩家让这些沼之花盛开之后，便可以通过它在沼泽据点和地图中自由传送，也可以在同一张地图中的沼之花之间进行传送。另外，玩家还可以通过沼之花使用评价获得的点数对百骑兵进行暂时性的强化。



BOSS。大型的沼之花并无实际用途，不具备普通沼之花的功能，算是作为玩家征服地图的一种标志。

大多数地图中存在着一棵大型的沼之花，想要让其盛开的话则必须要打败名为“守护者”的

战斗系统

普通攻击

当玩家装备武器之后，连按口就可以自动切换不同的武器形成连段，对敌人进行攻击。

AP攻击

按△键可以消耗 AP 值进行强力的 AP 攻击

特别连锁 (Extra Chain)

如果玩家能够将敌人一招秒杀的话，便能够发动“特别连锁”，此时百骑兵将会高速移动到附近的另一人敌人身边进行攻击，若依然能够继续一招秒杀的话，连锁则会一直进行下去，并且伤害还会不断加成，非常的爽快。

混沌解放 (Chaos Liberation)

当百骑兵的 AP 值为 3 格时，按 L1+△便可以发动混沌解放，通过持续加速消耗超能量，让百骑兵的攻击力、防御力、AP 上限等各项数值都大幅度上升。由于混沌解放一旦发动便无法解除，这也意味着超能量将会加速消耗到 0 才会停止，因此请各位谨慎使用。

战术ト-チ力

战术ト-チ力一共有 8 种，初始时只能使用一种，但会随着剧情的推进或是在地图中开黑宝箱逐步获得。每个种类的作用不尽相同，长按 R2 键后就会出现战术菜单，选择后相应的战术ト-チ力就会出现在右下角。这个时候按 R1+□就能够使用。画面右下角的数值代表着可以使用当前战术ト-チ力的剩余点数，使用后会有冷却时间，每种战术ト-チ力消耗的点数及同时出现的数量都不相同，而它除了能作为攻击手段外，亦是非常重要的解谜道具。比如用炸弹系炸开巨石，或是用飞镖系的去触发机关等等。



道具使用

长按 L2 键便会展开道具菜单，然后通过左摇杆选择相应的道具，按 ○ 键使用。需要注意的是，虽然战斗是即时的，但打开道具菜单后游戏处于暂停状态，因此玩家可以比较悠闲地进行选择。



形态切换

随着游戏的推进，玩家可以获得不同形态的百骑兵，每个形态的百骑兵都拥有自己独特的属性，有些擅长物理攻击，有些擅长魔法攻击等等。我们要先在沼泽据点的魔女家中设定好各形态百骑兵的主次位置，然后在地图中便可以按 L1+○ 进行切换，并且所有设定了主次的百骑兵将能够共享经验值。



神秘闪避

当受到攻击的一瞬间按 × 键成功进行闪避的话，便能够进入为数秒的子弹时间，此时画面中央会闪出紫色光圈，整个画面变为灰色调，风格很接近《猎天使魔女》中的魔女时间。此时周围敌人的行动将变得十分缓慢，可以抓紧机会展开猛烈的进攻，神秘闪避的子弹时间会随着百骑兵的成长而不断延长。



捕食

当敌人的 HP 值降低到红色标志以下的时候，按 R1 对敌人进行锁定，再按 △ 键便可以进入捕食画面。



开始捕食后快速地连接 △ 键，则会根据连接次数获得相应的额外奖励 (Bonus) 加成。捕食成功后，百骑兵的超能量会得到适量的补充，补充量会根据捕食对象的不同而变

化。另外捕食后还能够自动获得一些道具并存放于“胃”中，“胃”如果是满的话将无法进行捕食。需要注意的是，选择对敌人进行捕食的话将不能获得相应的经验。

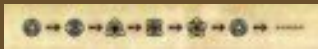


装备系统

武器

在游戏中，玩家能够装备最多 5 把武器 (种类可以不同)，并且只要连打 □ 键就能够轻松的形成连段。每把武器都带有“魔纹”，“魔纹”根据黄点数量的不同也分为 5 种。我们只要根据“魔纹”上黄点的数量，

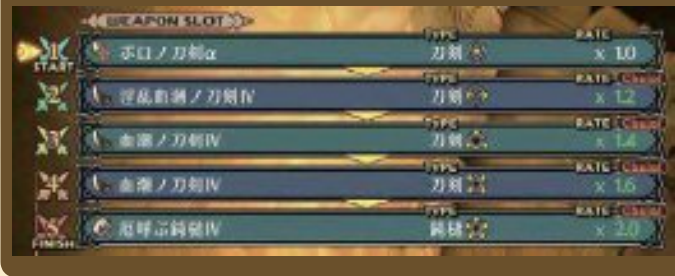
按照 1 → 2 → 3 → 4 → 5 的顺序依次装备武器的话，就能够在连段中形成连锁 (CHAIN)，获得更大的伤害加成，在第五下连段的时候最高可以获得双倍的输出。



当然这样的装备方式并非绝对，一些特殊情况下还是要优先选择最适合的武器，比如在对付需要远程攻击的 BOSS 时，即使没有

魔纹 1 的蚀台也要将其装备在第一位。另外还是要优先选择攻击力高的武器，如果只是单纯为了形成连锁而装备攻击力低的武器的话，加成所带来的伤害或许还不如武器本身的输出伤害高。

武器的种类一共有 5 种，分别为刀剑、蚀台、钝锤、古塔和枪镰。每种武器都有各自的特色，请根据场况的不同积极地进行调整。



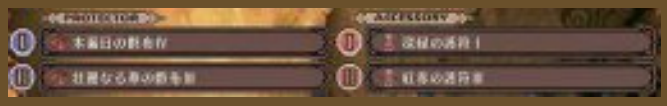
武器类型	特点	属性
刀剑	速度，攻击力与攻击范围十分平衡的武器，连续装备多把刀剑的话可以形成速度极快的连段 相当于法杖，惟一可以进行远程攻击的武器，攻击的范围和速度会根据武器的不同有所变化，亦可用于开启机关	斩击、魔击 (稀有)、打击 (稀有)
蚀台	速度较慢，攻击范围小，但暴击率高，较容易对敌人造成眩晕	魔击
钝锤	出招速度一般，由于是直线攻击，因此范围很窄，但拥有最高的攻击力，建议锁定敌人时使用	打击、斩击 (稀有)
古塔	出招速度较快，虽然攻击力一般但却拥有最大的攻击范围，融入连段中可以形成 360 度的回旋攻击	斩击、魔击 (稀有)、打击 (稀有)

防具及饰品

游戏允许玩家装备最多两个防具以及两个饰品。

其中防具以“骸布”为主，而饰品以“护符”为主。防具主要为百骑兵提供防御力，而“饰品”虽然也有防御力，但数值很低，其主要用途是为玩家提供相应的属性抗性，或是附加异常状态。

值得一提的是，若是玩家的防御力远高于敌人的话，那么敌人将无法对玩家造成伤害 (显示 INVALID)，反之亦然。



特色系统

魔女压制

本作中一个十分独特且有趣的系统。在一般的游戏中，NPC 的房屋或是商店大多只能进行简单的访问，不过在本作中我们可以对游戏中所有的房屋进行“魔女压制”。当百骑兵接近房屋的入口时，会有两个选项供玩家



选择，按 ○ 键进行普通访问，而按 △ 键的便可以对其进行魔女压制。选择压制后百骑兵便会进入房屋中战斗，整个过程玩家无法干预，由于每个房屋都拥有自己的等级，压制成功与否便是根据双方的等

级进行判定的。压制成功后，我们将会得到该房屋的“家宝”，并且无法进行二次压制，不过之后再访问该房屋的话则能够得到一些道具或回复HP。压制失败的话并不会有任何惩罚，可以提升等级后重新压制。值得一提的是，根据地中魔女的家也是可以压制的哦。

罪恶值

虽然魔女压制是一个很有趣的系统，但在游戏的前期请谨慎使用。因为进行魔女压制的话会让玩家的罪恶值(KARMA)不断上升，当罪恶值积累到一定量的时候，游戏便

会给予玩家一些惩罚，影响比较大的惩罚体现在商店中贩卖的道具价格会一路飙升。另外不要去攻击那些情感状态显示为友好的NPC，否则罪恶值也会有少许提升。

胃

百骑兵有“胃”的概念，我们在地图中获得的道具、素材、武器等会暂时先储存在“胃”中，要等到返回据点时才会一并结算。胃的容量是有限的，并且在游戏的初期并未全部开放，玩家要在游戏中通过开黑色宝箱才能够扩充容量，胃被填满之后玩家将无法拾取地图中的道具或是捕食。需要注意的是，胃中的东西并不能自由舍弃，由于捕食敌人的话会带来一些没用的小石头，这个时候需要借助于名叫“ゴミキエール”的道具才可以将它们消除。



额外奖赏 (BONUS)

每次进入地图后，游戏都会为玩家提供一个“额外奖赏”的列表，奖赏每次最多提供十个，涵盖了武器、防具、道具等等，经常会有一些好东西，因此尽量不要错过哦。

获得额外奖赏的方法很简单，只要不断地与敌人战斗积累点数，就可以逐步获得相应的奖赏，额外奖赏会在玩家返回据点的时候进行结算。



情感系统

游戏中无论是敌人或是普通NPC都拥有各自对玩家的“情感”，情感分为“憎恶”、“恐怖”以及“友爱”三种，并通过画面右上角的“情感罗盘”进行表示，其中红色代表“憎恶”，蓝色代表“恐怖”，“绿色”代表友爱，而NPC或是敌人的情感的强弱程度则是通过罗盘中黄色点所属的区域来进行区分，越接近每个角的顶点代表着对应的情感越强烈。而当黄色点处于顶点的时候代表着

“情感爆发”，若是敌人“憎恶”到极点的话，其攻击力将会有所提升。需要注意的是，一旦情感爆发之后



便无法改变。

在地图中锁定敌人或NPC的话画面右上角的小地图就会变成情感罗盘，可以通过按SELECT选择开启或关闭情感罗盘。

奖杯列表

本作的奖杯并不难拿，大部分奖杯都会随着剧情的推进自动解锁，基本上一周目就能搞定。惟一一个二周目奖杯是“击败沼之魔女梅塔莉卡”的银杯，这个只要在二周目开始后击败梅塔莉卡便可获得（第一个问题肯定，第二个问题否定即可触发战斗）。不过由于一周目达成三结局的时间大约在40小时左右（不跳剧情的情况下），因此虽然白金难度不高，但会稍微耗费时间。

奖杯	取得条件
白金	获得所有奖杯
铜	完成序章《魔女与暗之仆从》
铜	完成第一章《魔女与森林之魔女》(前半)
铜	完成第一章《魔女与森林之魔女》(后半)
铜	完成第二章《魔女与异端审判官》(前半)
铜	完成第二章《魔女与异端审判官》(后半)
铜	完成第三章《魔女与花之大公爵》(前半)
铜	完成第三章《魔女与花之大公爵》(后半)
铜	完成第四章《魔女与古之溪谷》(前半)
铜	完成第四章《魔女与古之溪谷》(后半)
铜	完成第五章《魔女与占星术》(前半)
铜	完成第五章《魔女与占星术》(后半)
铜	完成第六章《魔女与魔女们的晚会》(前半)
铜	完成第六章《魔女与魔女们的晚会》(后半)
铜	完成第七章《魔女与虫姬》(前半)
铜	完成第七章《魔女与虫姬》(后半)
铜	完成第八章《魔女与小魔女》(前半)
铜	完成第八章《魔女与小魔女》(后半)
铜	完成第九章《魔女与寂寞之人》(前半)
铜	完成第九章《魔女与寂寞之人》(后半)
铜	完成第十章《魔女与魔女审判》(前半)
铜	完成第十章《魔女与魔女审判》(后半)
铜	完成第十一章《魔女与百骑兵》(前半)
铜	完成第十一章《魔女与百骑兵》(后半)
铜	完成プリマヴェーラ学园篇
铜	击败潜入“ヴァレンティヌ”的“编撰者”
铜	击败潜入“ムベールビルとラビイ”的“编撰者”
铜	击败潜入“ベルダ”的“编撰者”
铜	击败潜入“ネザリア”的“编撰者”
铜	击败潜入“リリー”的“编撰者”
铜	击败潜入“ルツキニイ”的“编撰者”
铜	击败潜入“ビスコ”的“编撰者”
铜	完成第十二章《魔女与漆黑勇士》
铜	完成第十三章《魔女与魔女与魔女》
铜	百骑兵获得“知性”和“判断力”
铜	百骑兵获得“知性”和“战斗力”
铜	百骑兵获得“知性”和“否定与疑问”
银	击败邪道魔女キルケンビュート
银	击败邪道魔女アラマンシラ
银	击败邪道魔女ファレンハイト
银	击败三个“古代邪道魔女”
银	让所有的沼之花(ピラ)盛开
银	集齐所有“打破命运”的条件
银	击败“大百骑兵”
银	击败沼之魔女梅塔莉卡
金	达成普通结局 (Normal End)
金	达成真结局 (Normal End)
金	达成坏结局 (Bad End)

三结局达成条件

结局类型	达成条件
普通结局	在游戏的十一章(前半)时，在碧之回廊进行BOSS战过后，沼之妖精询问百骑兵是否要去救沼之魔女，连续三次都选择否定话便可达成普通结局，不会进入12章后的剧情。
真结局	在游戏的十一章(前半)结束时不要否定沼之妖精的请求，并且在没有击败“古代邪道魔女”的状态下，打败十一章(后半)的蜈蚣BOSS后便可达成。
坏结局	在游戏的十一章(前半)结束时不要否定沼之妖精的请求，并且在击败所有“古代邪道魔女”的状态下，打败十一章(后半)的蜈蚣BOSS后便可达成。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯, 尽享3D游戏别样精彩

说起近期3DS平台上最大的消息,莫过于3DS正式宣告破解了。破解的利器就来自于前几期应援团介绍过的“Gateway”烧录卡。该团队实现了他们的诺言,烧录卡也确实可用。由于之前已经做了比较详细的介绍,因此在本期就不再重复说明,只是需要注

意的是该烧录卡目前只能运行在系统版本为4.5以下的机器,所以如果想要运行该烧录卡的玩家请留意下主机版本吧。而高于这个版本的主机,官方承诺会后续放出破解方式,但由于任天堂官方会封锁漏洞,因此想使用烧录卡的玩家请保留在当前的系统不要升级。

●目前固件版本: Ver.6.2.0-12X(X代表地区代码)



实用技术 3DS应援团

本体信息

3DS日版系统更新, 增加“擦肩功能中继所”

近期任天堂放出了日版系统的更新包,更新后的版本为6.2.0-12J,更新内容为:1、提高系统稳定性和便利性。2、增加和欧美版一样的“擦肩通信中继所”功能,从今天起不同的玩家在不同时间经过某个相同的中继所,可以在睡眠的状态下自动接收之前经过玩家的擦肩数据,指示灯会以绿色提示。这些无线中继点包括了日本全国的Nintendo Zone、Freespot个Wifine等等。虽然我们国内没有这样的设施,但随着日本、美国地区的推广,在中国香港推行的几率其实也不低,让我们拭目以待!



任天堂直面会召开,介绍年内多款新作

任天堂8月7日晚上22点(北京时间)召开了直面会,在直面会上,介绍了多款年内新作的概况。其中日版为43分钟,美版为27分钟。日版包括已公布消息的《信长的野望》、《重装机兵4月光的歌姬》、《智龙迷城Z》、《初音未来 未来计划2》、《索尼克 失落世界》、《海贼王 无尽世界 红》、《传奇米奇》的情报。除此之外,还在会上公布了《塞尔达传说 众神的三角力量2》将于2014年初发售,《大合奏 乐团兄弟P》将于这个冬天发售。而《马里奥高尔夫》将延期至2014年,也公布了几款下载软件的消息。而美版内容大致相同,只是少了一堆日版的3DS游戏。



《口袋妖怪X·Y》下载版消息

高人气游戏《口袋妖怪X·Y》在近期公布了下载版的消息,容量为1.7GB,随同发售的还有专属的下载卡片,售价为4800日元。使用该下载版有几个注意事项:1、两个版本的下载版可以同时装在同一台3DS的SD卡里,但由于无法同时启动所以无法进行通信对战或者交换。2、两个版本都在同一张SD卡的情况下,一旦将它们分开保存至不同的SD卡后,就无法再次保存到同一张SD卡上。



《逆转裁判5》DLC情报

《逆转裁判5》取得了系列最高的销量,Capcom当然不会错过继续赚钱的机会。Capcom在近期公布了本作的DLC情报,描述的剧情和本篇有所区别。同时还有以谜题为主打的DLC发售。

配信日	名称	价格
配信中	コスチュームセット	150日元※
配信中	クイズ逆转推理・前篇	150日元
2013年8月8日	クイズ逆转推理・中篇	150日元
2013年8月15日	クイズ逆转推理・后篇	150日元
配信日未定	特别篇“逆转的归还”	价格未定

※其中コスチュームセット在8月16日之前免费。



《跃出 动物之森》新配信家具

任天堂配送《跃出 动物之森》的新礼物,内容为花朵图样的桌子,配信时间从8月1日到8月31日为止。玩家可以在村中的邮局领取或等待配送。有兴趣的玩家不妨开机收取吧。



《海贼王 无尽世界 红》限定版公开

周边趣闻



在任天堂直面会上,由岩田聪公布了《海贼王 无尽世界 红》的限定版主机。限定版主机有两款,其中一款是以黑色为底色,加上红色描绘的角色头像,非常帅气。另外一款则是以白色为底色,加上粉红色的涂饰和人气角色库巴,走的是萌系路线。这两款主机的价格为 25980 日元(约合人民币 1644 元)。喜欢的玩家可以多加留意。

游戏推荐 —— eShop 下载推荐



棒球运动店 だるめしスポーツ店

■ 售价:基本功能免费
(下载游戏各400日元)
■ 推荐度:★★★★

■ 适宜人群: 喜爱运动游戏的玩家、喜爱小游戏的玩家

这是一款非常搞怪的游戏,这款游戏软件本身是免费的,但如果要正式开始游戏则需要先在软件的界面中购入游戏才能进行。软件中一共有十款游戏,玩家将能扮演击球手、守备者和裁判等角色。游戏不以真实性为追求,而是以爽快感为目标。即使玩家扮演的都是击球手,不同的游戏将有不

同的要求,比如将球击飞、将球命中靶子等等,玩法非常多样。而且游戏中也有不少有趣的小细节供玩家挖掘。当然,一款游戏400日元有点高,有什么办法可以节省呢?答案是有的。玩家可以利用道具和店主交涉,让他把价格降下来。或者是取得交换券交换游戏,因此花费也不会太高。有兴趣的玩家不妨去下载玩玩吧。



电波人RPG3 电波人間のRPG3

■ 售价:1000日元
■ 推荐度:★★★★★

■ 适宜人群: 喜爱 RPG 的玩家、喜爱可互动游戏的玩家

“电波人 RPG”系列”是一个很特别的游戏系列,玩家能在游戏中看到不少“《勇者斗恶龙》系列”的影子,但玩下去又有独特的趣味,玩家需要打开3DS的WIFI功能和摄像头,利用捕捉到的电波来寻找电波人,然后让电波人组成队伍,

就可以让他们在广阔的游戏世界中冒险,与敌人战斗,又能利用游戏村庄中的设施,进行钓鱼、栽培等等,让各种各样的岛屿出现,进行充实的游戏体验。还能利用游戏的通讯功能与其他玩家进行对战,也可以进行摄影等等,内容非常丰富。作为游戏系列的最新作,本作可以继承前作的存档,继续进行冒险,同时游戏的内容和要素更加充实,可以和其他玩家进行交易等等。强烈推荐给各位玩家游玩。



3D 超级忍 II 3D ザ・スーパー忍 II

■ 售价:600日元
■ 推荐度:★★★★★

■ 适宜人群: 喜爱动作游戏的玩家、喜爱“忍”系列”玩家

本作是1993年MD上经典动作游戏《超级忍II》的复刻加强版。在原作的基础上,加入了3D画面显

示和一些便利的新要素,是“SEGA 3D 复刻”的作品之一。本作的攻击手段分为近身攻击和手里剑两种,同时本作还加入了“防御”的动作。在敌人的攻击命中前按下防御就能防止敌人的攻击。同时本作还加入了海外版,基本内容和日版是相似的。游戏在设置上也变得更加人性化,玩家可以自由选择景深程度,画面大小等,音源也可以自由选择。其余则与游戏原作持平,保留了原作的动作性和速度感,是玩家们不容错过的经典游戏。



制作云霄飞车吧! 3D ジェットコースターをつくろう! 3D

■ 售价:800日元
■ 推荐度:★★★
■ 适宜人群: 喜爱模拟经营类的玩家、有比较多碎片时间的玩家

这是一款高人气的模拟经营类作品,玩家可以按照自己的想象,制造出梦幻一般的云霄飞车路线。游戏的界面非常的直观,玩家很轻易地就能制造出各种各样的云霄飞车路线,同时游戏的元素也比较完善,玩家也可以对制造完成的路线进行修改。当制造完路线之后,玩家可以对设计

的路线进行体验,在体验的过程中还能自由选择视点进行游戏,利用游戏的3D显示,让玩家有大魄力的感受。游戏还支持QR功能,让玩家将设计完成的路线利用QR码发布出去,或者读取其他人的QR码体验其他人的路线。



VITA 命



PSV 在暑假内表现也相当活跃。在 SCE 大力推动的“共斗计划”下,暑假初期有《讨鬼传》和《灵魂献祭》中文版,暑假中期又有《龙之皇冠》,这些都是能跟好友聚在一起玩上很长时间的佳作。《讨鬼传》的 DLC 更新频率比较勤,不过注意全是限时免费的,到了 9 月 3 日之后已经发布的 DLC 全部都要花 100 日元购买,所以还没下载的朋友要赶快了。此外,月底还有《仙境传说 奥德赛 ACE》发售,不过对国内广大还要上学的朋友来说就稍微悲剧了一些,因为正好开学时间很近,日前已经发布了试玩版,大家不妨尝试一下。

当前系统版本: 2.60

百科趣闻录

PSV 2.60 系统大更新!

8 月 6 日, SCE 发布了 PSV 的 2.60 固件更新,这次系统更新虽然没有特别重大的变化,但不乏一些更加人性化的功能,比如可以直接在 LiveArea 上传存档,省了关游戏的麻烦。而对于笔者这种比起点屏幕更喜欢按键操作的用户来说,浏览器和整理图标的操作调整也是非常人性化。这期 VITA 命开篇先来为大家详细介绍这次系统更新的主要变更点吧。

1. LiveArea 追加云存档快捷按钮



2.60 版最大变更点之一,更新之后,游戏的 LiveArea 上方增加了一个 PSN+ 标志的按钮,这个是使用云存档服务的快捷按钮。开通了 PSN+ 服务的用户只要点击这个按钮就能打开云存档的上传、下载界面。简易地进行存档上传、下载工作。因此,玩家想利用云空间备份存档的时候便不用退出游戏,直接在 LiveArea 即

可完成备份。

此外,画面下方还有一个自动上传的选项,勾选之后,系统就会每天一次自动将玩家已经更新的保存数据上传云空间。前提是要在“设定>PlayStation Network>自动更新设定”路径中将“将保存资料上传至线上储存空间”项勾选。自动不过上传的时候如果玩家正在运行应用程序,有可能会上传失败。

在“内容管理>线上储存空间”中也追加了“自动上传保存资料”项,玩家也可以在这里快速设定需要自动上传存档的游戏。

2. 多媒体功能增强

通过局域网或者 USB 线跟其他设备(PS3、电脑、nasne)连接之后,该设备上的视频或者音乐不需要复制进 PSV 即可用 PSV 直接播放。不过播放音乐时 PSV 需

要装上记忆卡,PS3 的文件只能通过 USB 连接之后才能播放,而 nasne 则仅限用 Wi-Fi 连接播放。PC 则需要将管理助手更新到最新版。

3. 长按 PS 键菜单变化

同样是 2.60 版的主要变更点,长按 PS 键调出的菜单增加了网络模式设定,用户可以直接在这个界面下设置飞行模式,或者开关 Wi-Fi、蓝牙功能,3G 版 PSV 还可以开关手机网络连接。

而进行 PSP 游戏的时候也可

以在这个菜单中进行一些设置,比如右摇杆的作用,触摸屏四个角对应的按键映射等功能。



4. 菜单图标整理可用按键操作

整理 PSV 主菜单的图标可以用按键来进行快速简易的操作,在图标上按下口键可以进入移动模式,这样就能用摇杆或者方向键直接移动图标,△键则可以进行创建文件夹或删除等操作。



5. 浏览器支持按键操作



这次 2.60 更新还在浏览器中增加了指针功能,浏览网页的时候用户可以按口键调出鼠标指针,玩家可以直接用摇杆来控制指针的移动,实现用按键来操作浏览器的效果。

6. 奖杯隐藏功能

这次的更新还增加了奖杯公开范围的设定,设置路径是“设定>PlayStation Network>自动更新设定”,设定前系统同样会要求用户输入密码进行验证。设置范围分别有任何人,朋友,朋友的朋友,不公开 4 种。

7. 修复菜单图标锯齿

这个变化虽然官方没有明确说明,但还是被一些细心的用户发现了。2.60 版更新之后,菜单的圆形图标边沿消除了锯齿感,明显比更新前更加圆滑。



百科趣闻录

《暗魂献祭》繁体中文版 1.20 更新

SCE 在 本月 为 《暗魂献祭》的繁体中文版带来了 1.20 的更新,更新的内容十分丰富。首先是为玩家带来了全新的故事——《异端的救赎者》,故事讲述了主角与一个神秘魔法组织之间的故事,

任务的要求也十分独特,玩家可以在“狂人们的放浪记”→“在亚法隆的活动”→“魔法师的伙伴”中体验到这个全新的篇章。同时游戏的细节上也有不少人性化的调整,比如战斗中的小地图可



以显示同伴与敌人的大致位置、同伴使用共斗咏唱或是范围回复的魔法时亦会有相应的提示，并且现在玩家可以在追体验的名称目录处，

通过按△键方便地确认报酬供物，不必再翻到具体的任务页面，相信这也是许多老玩家迫切需要的功能。另外在进行多人游玩时，非房主也可以查看当前所选任务的具体情况了，方便玩家装备适合的供物。

其余一些细节上的调整玩家可以在游戏中进行体会，总体而言此次的更新颇为厚道，尤其是新剧情的加入大大延长了游戏的寿命。

新情报站

《自由战争》续报

《UCG》在324期的时候曾经为大家带来关于《自由战争》的第一手情报，而当时官网上还有很多情报尚未解禁。直到本期杂志截稿前夕，这些情报才全部公开，因此本期VITA命借此机会为大家送上本作的续报，带大家进一步了解这部SCE自家开发的共斗游戏世界观。

荆棘



罪人左手上手缠着的荆棘是重要的移动道具之一，虽然不是什么“立体机动装置”，但罪人依然可以用这些荆棘飞檐走壁，看来本作的战斗并非单纯在一个平面上进行，地形的影响恐怕会发挥重要作用。

除了移动之外，还能用于束缚敌人。多名罪人同时使用荆棘还能让大型的掠夺者在一段时间内无法运动，以此来制造攻击机

会。也可以用荆棘攀爬到掠夺者身上，对高处的部位进行破坏。

索敌

从这个地图看来，本作的战场应该是类似于《噬神者》那样采用无分区地图，大小也跟后者接近。玩家可以在地图上查看到敌人的所在位置。



战斗的目的不仅仅是破坏

强大的掠夺者拥有一击击杀罪人的破坏力，稍有不慎迎接玩家的就是死亡。当玩家成功将掠夺者的机能停止之后，下一步就是要将“市民”从掠夺者的体内中救出，并且运送到安全的脱离地点。但是，掠夺者机能恢复之后，它们便会为夺回市民而对罪人穷追不舍。此时玩家之间必须同心协力，抱着市民的玩家要在其他玩家的掩护下跑到脱离地点，这样才算完成任务。



任务是讨伐オクヒロの小BOSS战；第三个任务是城门迎击巨人グレンデル，要在巨人拆掉城门之前将其打倒。完成三个任务之后就能看到其中收录的特别预告影像，之后退回标题画面可以直接查看这个影像。

从试玩版的情况来看，画面较前作没有太大的变化，但是新的系统已经有所体现，比如L+□

键和L+△键的特殊攻击。

因为试玩版没有存档，所以并不像《噬神者2》的试玩版那样有太多的回味空间。还好大小不到300MB，如果你是没玩过前作但对本作有兴趣的玩家，又或者想尝试一下新招式的粉丝，不妨先下载这个Demo下来体验一下。



火热DLC

《讨鬼传》DLC第五弹开始配信!



由Koei Tecmo开发的《讨鬼传》可称得上是今年暑假PSV上表现最出色的游戏之一，而且销量也相当不错。

游戏发售至今一个多月时间，官方也不断地更新限时免费DLC，虽然不像《灵魂献祭》那样加入全新的怪物，但还是保持着一周一次或者两周一次的更新频率，如今已经更新到第五弹DLC了，总的来说还算比较厚道。

目前最新的第五弹DLC已于8月8日发布，跟以往一样增加了两个任务，分别为“魂食いの顎”和“胧蜘蛛”。“魂食いの顎”是讨伐负伤的崩山，这只崩山的HP量很低，但是攻击力却非常残暴，稍有不慎受到攻击很容易阵亡。顺带一提，讨伐单个的负伤怪物是本作DLC的特色之一，几乎每

一弹DLC都会有一只负伤的怪物登场，特点都是高攻少血。而另一个任务“胧蜘蛛”则是双真渊的讨伐任务，但是场地内会出现很多只能发动鬼眼后才能看到的小蜘蛛，很容易受到干扰。这两个任务获得的素材分别可以制作双刀“鬼神大王·双”和手甲“鬼神大王·刚”。

此外，本作第六弹DLC将会于8月22日放出，追加的任务分别是讨伐负伤水蛇女的任务“荒ぶる大蛇”和讨伐大量鬼的任务“速攻任务：军神の战场”。获得的素材可以制作一套装备。第七弹DLC将会于8月29日发布，追加任务分别是讨伐两只炎潜的任务“焰ノ战”和讨伐海神和天辉鸟的“天と海の支配者”。奖励同样是一套装备。

试玩速体验

《仙境传说 奥德赛Ace》体验版配信开始!

8月8日，日服PSN发布了《仙境传说 奥德赛Ace》的体验版，本作原定于8月29日发售，强调高速刺激狩猎巨人的动作角色扮演游戏，同时是去年年初发售的《仙境传说 奥德赛》加强版。

试玩版大小为295MB，开始会让玩家自由创建一个角色开始

游戏，但是不能保存存档。试玩版自由活动的范围仅限本部内，除了接任务之外，大部分功能都无法使用。体验版中收录了“イブニングの亚人”、“卷土重来の大英雄”、“体验、最果ての砦!”三个任务。第一个任务是杂兵战，要求玩家消灭20只オク；第二个



360 Style

Xbox LIVE 金会员 8 月份的免费游戏已经确定, 8 月上旬是《除暴战警》(Crackdown), 8 月下旬将是《丧尸围城 2》和《丧尸围城 2 Case Zero》。《丧尸围城 2 Case Zero》是 XBLA 游戏, 相当于 2 代的前传, 短小精悍, 成就也不难, 而且日版、韩版和其他版成就分开计算, 值得推荐。顺带一提的是奇葩的日服 8 月上旬的免费游戏是《暗影狂奔》(德服亦然), 不知 8 月下旬会送什么与众不同的游戏呢? 不过送不同的游戏倒也不错就是了, 有兴趣的人不妨充个日服金会员等着。

★ Xbox One 消息大放送

随之科隆游戏展的临近, 微软也加大了对 Xbox One 的宣传力度。在经过 E3 前后那场灾难性的失败宣传后, 如今的微软公关部门显得谦和了许多。下面就让我们来了解一下最近 Xbox One 相关的情报。

【零散情报】

1. Xbox One 玩家头像的分辨率将升级为 1080p。(如今是 64×64。)

2. Xbox One 游戏录像功能录制的视频质量为 720p, 每秒 30 帧。

3. 同一个游戏的 Xbox One 版与 X360 版的成就分开计算。

4. Xbox One 部分配件价格公布。无线手柄, 59.99 美元; 充电套装, 24.99 美元; 手柄 + 充电套装, 74.99 美元; 有线耳麦, 24.99 美元;

5. 所有版本的 Xbox One 均会随机附送专用耳麦。X360 的耳麦需使用一个官方转换器才能在 Xbox One 上使用。

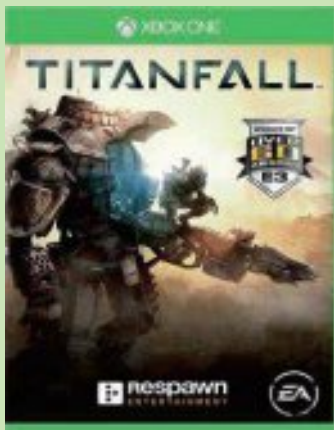
6. Xbox One 支持玩游戏时自动安装。另外下载游戏时即使下载未完成, 亦可在达到一定进度后立刻开始游戏。



▲相信透露这个日期是微软的有意为之。

7. Xbox One 的 Skype、游戏录像、智能配对功能需要金会员才能使用。

另外, Xbox 官网公布了 Xbox One 版《COD 幽灵》的发售日: 2013 年 11 月 5 日。这似乎说明了 Xbox One 的上市时间, 因为游戏不可能提前主机发售日太多。看来 Xbox One 来得是意外地早啊!



▲万众瞩目的《泰坦天降》也公布了封面, 荣获 60 项大奖的标记异常抢眼。



【革命! 智能配对】

Xbox One 将引入革命性的智能配对系统。智能配对将通过云端服务, 根据玩家的水平、语言和声望, 为玩家选择最合适的比赛、最合适的对手, 让玩家与自己最希望遇到的对手进行游戏。

在传统的在线模式中, 玩家需要进入菜单, 选择搜索配对, 然后系统再开始搜寻对手。尽管不少游戏也加入了诸如区域、水平之类的限定选项, 但不够人性化, 而且为了减少玩家的等待时间, 搜索的时间一般都不会太长。

智能配对系统通过云端服务, 在玩家在线游戏时即开始后台运算, 寻找适



▲《极限竞速 5》将是首发游戏中最能活用这一功能的游戏。

合玩家的比赛和水平, 减少了玩家被动等待的时间。而当搜索已经完成时, 系统会提示玩家当前有哪些比赛可以随时加入。和传统的在线模式相比, 这真不愧是革命性的进化。

【无限! 好友·云存储】

Xbox One 的好友系统会有翻天覆地的变化, 它支持直接导入 Facebook 等社交网络的联系人, 并加入了类似微博的赞、关注等社交媒体交友方式。目前 Xbox LIVE 的好友数量上限是 100 个, 而 Xbox One 的好友数量接近无限, 据 Major Nelson 表示, 如果非要给一个具体



数字, 那么大致在 1000 ~ 100 万之间。相信没人会真正添加一百万个好友, 再加上全新的交友方式, 难怪微软敢作出“无限”的承诺。

另一个无限指的是云存储空间。如今微软产品的用户已经可以使用各种云存储空间, 而到了 Xbox One 之后这一功能将得到更大强化。X360 玩家仅拥有 512MB 云存储空间, 而 Xbox One 玩家拥有无限的云存储空间。而且 Xbox One 时代云存储空间的应用范围更广, 玩家资料、游戏存档、娱乐项目全部可以存储进去。另外 X360 玩家必须拥有金会员资格才能使用这一功能, 而在 Xbox One 时代该功能将对所有人开放。

【共享! Home Gold】

全新的 Home Gold 功能, 支持金会员特权共享。如果你的账户是金会员, 只要简单设置一下, 那么任何使用你机器的账户均可共享金会员带来的种种特权。这包括: 在线游戏、录像功能、智能配对以及使用各种金会员限定的 App, 例如 NFL on Xbox、Skype、IE。而且即使你不在家, 你的账户没有登录, 使用你机器的任何账户也不会受到影响。同样的, 如果把你的金会员账

户拿到你朋友的机器上使用, 即使你朋友不是金会员, 那么现在他机器上的所有账户也将可以使用以上所说的种种金会员特权。

另外 Xbox One 的数字版游戏与下载账户绑定。一旦下载回来之后, 同一机器上的所有账户均可以进行游戏, 而且无须联网验证。就算玩家把自己的账户拿到其他机器上使用, 只要登录 Xbox LIVE, 一样可以玩到自己下载过的游戏。



■云端争锋官方宣传图。



■葬于深海官方宣传图。

★《生化奇兵 无限》DLC 情报

今年3月发售的《生化奇兵 无限》目前销量已经超过400万,是2013年销量最好的跨平台游戏。更令人高兴的是,游戏发售前制作人承诺的DLC也终于推出。首先上架的是名为“云端争锋”(Clash in the Clouds)的DLC,现已在Xbox LIVE和PSN上架,价格为5美元,购买了季卡的玩家可以免费下载。

云端争锋采用时下流行的持久战形式,一共有4个战场,每个战场都有15波敌人。在云端争锋里,玩家并不能继承故事模式中的能力,而是要从零开始。不过云端争锋中也有成长的概念,每打过一波敌人,就可以获得一个升级道具,或是取得一件新的装备。而利用在战场上获得的金钱,还可以强化武器和魔法。只要玩家肯花时间赚钱,就能不断提高自身的能力。

云端争锋只允许单人游戏,这无疑使持久战的难度大了很多。不过就算玩家不幸挂掉,也可以选择继续从当前的波数开始游戏,而且之前干掉的敌人不会

重新出现,获得的金钱还能继承。有这个类似于接关的设定,只要玩家的技术不至于太差,打过持久战并不是一件难事。但是每一波敌人都附有一个蓝带挑战,如果玩家达成挑战的话可以获得额外奖励,而选择接关的话将被视为自动放弃挑战。蓝带挑战的内容多种多样,包括用限定的手段攻击敌人、在限定时间内消灭敌人等等,这些苛刻的条件对玩家形成了巨大的考验,也激励着玩家尝试更合理的打法。

云端争锋的内容构成虽然简单,但难度非常高,部分战斗的蓝带挑战简直堪比“忍龙”。这个DLC追加了195点成就,最难的成就便是全蓝带挑战完成。但除此之外的其他成就并不算难。而除了战斗部分之外,云端争锋还为玩家准备了画廊模式。玩家可以利用赚取的资金来解锁画廊里的要素,包括幻灯片、角色建模等等,这令这个DLC的价值又得到了提高。

此外,作为一款剧情优秀的游戏,《生化奇兵 无限》在未来还会推出名为“葬于深海”(Burial at Sea)剧情DLC,该DLC将会讲述另一条时间线上的布克与伊莉莎白的故事。让我们拭目以待!

★《真·三国无双7》终出更新

虽然《真·三国无双7》终于登陆X360,而且还是中文版,但很明显它就和《真·北斗无双》一样,根本没认真做。据玩家反应,游戏的问题多多,其中最令人难以忍受的BUG有如下3点:

1. 拖慢延迟情况非常严重。
2. 联机时2P有一定几率掉档。

3. 白金成就“真·三国无双”无法获得。

以上BUG并非中文版独占,稍后推出的美版一样存在这个问题。由于玩家反应过于强烈,Koei Tecmo终于推出了更新补丁,该补丁修正了联机掉档的问题,并较好地改善了拖慢延迟现象。此外虽然官方没有说明,但据玩家反应成就BUG也得到了修正。不过《真·三国无双7》全成就至少需120个小时,因此不太推荐为了成就来挑战此作。

★《环太平洋》游戏体验

要说夏天最火的电影,那当然是《环太平洋》。正好同名游戏也以XBLA的形式登场,不免让人有些好奇。看过电影的人应该都能猜到,这个游戏只能做成格斗版——没错,这就是一款格斗游戏。但它和传统意义上的格斗游戏不太像,其开发小组是制作了很多摔角游戏的Yuke's,所以游戏可以说五分像摔角,五分像格斗。

对于电影迷来说,这个游戏的最大乐趣莫过于可以实现怪兽对怪兽、机器人对机器人的梦幻对决。而在电影中总觉得看不清楚的怪兽,这下子也可以细细观赏其造型了。游戏中关于机器人的设定很忠实于原著,机器人的血槽分两条,如果负责左攻击的一方没血了,就不能发动左攻击了。而游戏中除了移动和防御外的所有动作都会消耗能量,而利用能量还可以发动两种必杀技,分别要消耗40%和90%的能量。不过在发动必杀技之前会陷入硬直,因此必杀技并不是很好用。怪兽没有这么多的限制,但

也不能像机器人那样使用武器进行攻击。因为是游戏的关系,玩家也不用考虑什么污染问题,直接把怪兽开膛破肚即可。

在游戏中玩家还可以自创角色,并自由设定其装备、外观、技能和名字,从而打造出自己专属的机器人和怪兽。而在游玩时还可以获得EXP,不过这个EXP不是升级道具,而是相当于金钱,可以用来解锁新角色,或是为自己的角色强化升级。以机器人为例,其部件分为头、身、双手、双脚,每一件装备又包括HP、近战攻击力、远程攻击力、攻击速度、装甲、移动速度等多项数据,玩家要根据自己的需要进行分配。同时,更改装备之后也可以让角色的外观产生变化。此外也有附加技能和道具的设定,为玩家角色附加额外的性能。

游戏还支持联机,玩家可以把自己创造的角色拿到网上与人对战。总的来说如果把本作当成格斗游戏来玩的话,那多半你会失望。但如果你看过电影后觉得意犹未尽,倒是可以来体验一把!



★《光环4》最终 DLC 即将发售

《光环4》最后一个附加成就的DLC——“冠军套装”(Championship Bundle)将于8月20日上市,增加了250点成就,这样《光环4》的总成就将达到2000点。这个DLC共有18项内容,售价为800点MSP,玩家也可以分别购买其中的三个套件。该DLC不包含在限定版和季卡内容中。

靶心套件(Bullseye Pack):售价480点MSP。包括两张对战地图:Vertigo和Pitfall。并增加了战斗篮球模式Ricochet,以及体育风格的斯巴达盔甲。

无限盔甲套件(Infinity Armor Pack):售价240点MSP。包括3套斯巴达盔甲。

钢皮套件(Steel Skin Pack):售价240点MSP,包括3种武器涂装。

另外该DLC的成就列表已于Halowaypoint中公开,250点成就全部是联机内容。不过按照之前的惯例,如果允许许多手柄对刷的话,难度不大。



PS3 CLUB

集结PS3相关情报

PSN商城热点推荐

近期 PSN 的活动多多,除了新增的 90 日优惠券外,日服的 PS+ 还会增加《ICO》和《旺达与巨像》作为新一个月的 PS+ 免费游戏,没体验过的玩家赶紧购买,试试这两款优秀的作品。而没购买 PS+ 的玩家也没关系,PSN 上有越来越多的免费游戏提供,除了前段时间的《铁拳 革命》之外,近期还有《斯巴达克斯 传奇》和《死或生 终极版》登场。这期的 PS3 CLUB 我们还为各位玩家提供了多款游戏的情报,下面就让我们一起来看看。



《解放少女 SIN》战斗延续

《解放少女 SIN》是 3DS 平台“GUILD01”计划中《解放少女》的延续之作。原作由须田刚一制作,品质极高,精美的人设和优秀的剧情也得到不少玩家的支持。《解放少女 SIN》延续了原作的世界观,描述《解放少女》之后的冒险故事,游戏类型为文

字冒险,将于 2013 年 12 月 5 日发售,通常版售价为 7140 日元,限定版为 9240 日元。

作为游戏最大的看点,剧情上讲述了现任第二代大总统“大空翔子”原本在第一次解放战争上英勇的表现以及高人气很可能再次当选。但是,随着从美国归

来的少女“左近田风牙”和斯拉姆姆街道享有下层居民民心的男人“东睦”进入总统候选名单后,事件渐渐复杂起来,到底“大空翔子”能否顺利当选呢?本作以大空翔子为首的阁僚女子高中生为主要卖点,不仅有关于战争的展开,也会有日常生活的描述。



《艾斯卡 & 罗杰的工作室》DLC 公布

Gust 在 7 月 30 日公布了《艾斯卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士》第一弹 DLC。DLC 的内容包含新的地图和新的伙伴,新的地图免费,追加的地点是“持たざる者の宮殿”,该地图包含不少珍贵的道具,但内部也有不少强大的敌人在等待玩家。新的伙伴则是前作与风王达成契约后的ウイルベ



ル,价格为 500 日元。可以在队伍中进行选择,并且也会追加新的故事。有兴趣的玩家不妨前往下载吧。

免费游戏 《斯巴达克斯 传奇》登陆 PSN

育碧在 8 月 7 日开始发行下载专用游戏《斯巴达克斯 传奇》,基本游戏免费,采用的是道具课金制的方式收费。本作在 6 月 26 日就已经发行过

XBLA 的版本,主要魅力在于为了生存,自由组合武器并按照武器搭配与敌人进行对战。这也是育碧第一款基本免费,道具收费的作品。



《杀手已死》 特制 T 恤,展示炫酷个性

为了庆祝《杀手已死》的发售,角川 Games 在自家网店“GhM STORE”贩卖特制的 T 恤,这两款 T 恤采用黑白色调,采用原作的画风。其中黑色款

以男主角为主,背后红色的文字非常显眼。白色款则是众多女角色的集合,非常养眼。这两款 T 恤的售价均为 3500 日元(约合人民币 220 元)。



《怪物猎人 边境 G》登陆 PS3 平台

Capcom 于 8 月 1 日举行新作发布会，在会上公布了《怪物猎人 边境 G》将会登陆 PS3 平台，将于 11 月 20 日发售，道具同捆版的售价为 6090 日元，下载版免费。服务器和 PC/X360 版不同，但是内容是一样的。

月费 1400 日元，在正式服务前将有一周的免费试玩。除此之外，本作的亚洲繁体中文版也随之公布，对应平台也包含 PS3，但服务时间比较晚，将于 2014 年 10 月才开始服务。有兴趣的玩家不妨先体验其他作品吧。



《御姐武戏 Z ~ 神乐 ~ With NoNoNo!》登陆 PS3

《御姐武戏》是一款非常有个性的动作游戏，女主角以身着性感泳装，手持武士刀斩杀丧尸。作为最新作的《御姐武戏 Z ~ 神乐》，由两对姐妹两人担当主角，血沫横飞的



场面也依然健在。原本是由 Xbox360 独占的，而如今也正式登陆 PS3 平台。名称为《御姐武戏 Z ~ 神乐 ~ With NoNoNo!》，为 X360 版的追加要素强化版，《梦幻俱乐部 Zero》的ノノノ参战，她自称是为了人类从未来世界赶来的特工，攻击的方式是谜之舞蹈，能带着丧尸们一起跳舞，非常有喜感。初回封入特典是“有伤风化的泳装”以及“未来风格战斗服”，游戏将于 10 月 24 日发售。



Capcom 超值精选必备套装公布

近期零售商公布了 Capcom 超值精选必备套装，其中包括《鬼泣 4》、《丧尸围城 2》、《超级街头霸王 4》、《生化危机 6》和《洛克人 10》共五款游戏。与其他精选包不同，这款必备套装包含的游戏都是曾经的重量级大作。售价仅需要 59 美元（折合人民币 361 元），比起单独购买这些游戏要便宜不少。感兴趣的玩家们不妨留意国内的到货消息吧！



《高达破坏者》期间限定机体下载

NBGI 在 8 月 2 日宣布《高达破坏者》在游戏内使用的机体，从 8 月开始将会依次免费配信。具体日期请参照下表。并且从九月开始也将有多款机体免费配

信，虽然本作的 PSV 版还没消息，版本共用，持有 PS3 版的玩家不但由于 PS3 的存档可以与 PSV 不妨先行下载，等待 PSV 版的发售。



时间	内容
08/01 ~ 08/07	一年战争パック Vol1 (HG ジム / HG ガンダム)
08/06 ~ 08/19	一年战争パック Vol2 (HG ザク / HG ドム)
08/20 ~ 08/26	ジムパック (HG ジム・コマンド / HG ジム・カスタム)
08/27 ~ 09/02	Zパック (HG ガンダム Mk-2 / HG Zガンダム)

PSN 美服新动态

美服在 8 月 1 日也更新了本月的 PS+ 免费内容，包含《杀手 47 赦免》(包含合作模式 DLC：“Deus Ex Disguise”和“Deus Ex ‘Zenith’ Handgun”，并且在购买数字版《无间龙头》时可以享有打折优惠)、《星球大战弹珠》、《跑车 2》。多款《雷曼》游戏也在进行打折，有兴趣的玩家不妨多多留意。



日服追加“90 日会员券”



SCE 宣布从 8 月 8 日起，在日本市场将会追加“90 日会员券”，价格为 1300 日元，而且购买 PS3 主机就会赠送 90 日券，让更多的玩家感受 PS+ 的魅力。并且从 8 月 21 日起，PS3 的《ICO》和《旺达与巨像》将作为 PS+ 会员的免费游戏配信。



成就奖杯堂

— ACHIEVEMENTS & TROPHIES —

栏目主持
胜负师&纱迦

实用技术
成就奖杯堂

暑假期间，游戏变少，连续数期都有简明攻略附赠的成就奖杯堂就趁势休息一下，来讨论点有趣的话题。首先随着PS4与Xbox One发售日的临近，相关的情报也越来越多，而有关成就、奖杯的情报也不再遮遮掩掩。微软于最近公布了不少有关

次世代成就系统的情报，这期我们就来集中看一下。另外最近PSV的最新更新增加了是否公开奖杯的设定，虽然不是太明白此举的意义何在，但相信索尼接下来也会对奖杯系统做出一连串的调整，奖杯迷们可以期待一下！

次世代成就系统前瞻

X360 首创的成就系统开了业界先河，其随后的一举一动都令人关注。作为 X360 后继者的 Xbox One，理所当然地继承了这一光荣传统，它将于 X360、WP7、WP8、Win 8、GFW、GFWL、iOS 一样，整合所有采用微软成就系统的平台。另外微软已明确表示，同一游戏的 Xbox One 版和 X360 版，其成就将会分开计算，这无疑给成就犯打了一针强心剂。而 Xbox One 不光是继承成就，还将把成就系统继续发扬光大！

云端成就

很多玩家可能都没注意到，每个游戏的成就设定是内置于游戏本身的，当玩家开始运行游戏时，玩家设定档即加入了该游戏的成就信息。这使得开发商如果想添加成就，就必须通过在线更新的方式，或是再出一张游戏盘。而一旦出现成就 BUG，除非事先已经留有后门，否则将很难修正。

进入 Xbox One 时代之后，所有游戏的成就设定都将置于云端，而不再放进游戏本身。采用云端成就之后，如果出现成就 BUG，将很快得到修正。而开发商也可以自由添加新的成就。

如今开发商为了延长游戏的生命力可谓无所不用其极，不断添加新的游戏内容是最能讨玩家欢心的做法，而增加免费的新成就无疑是这些做法之中最讨巧的。如果一个游戏在发售后一年还能持续提供有趣的免费新成就，那么无疑会大大延长游戏的生命力。这便是云端成就的存在意义。



成就无极限

众所周知，一个 X360 光盘游戏的成就上限为 1000 点，通过追加 DLC 最多可以达到 2000 点(某狩猎游戏除外)。而在 Xbox One 时代每个游戏的成就将没有上限

规定。如今，如果你想在一定时间内获得大量成就，那么势必就要选择更多的游戏而非在一个游戏上花很多时间，这也使得那些素质不高但成就好拿的成就神

作十分流行。而放开成就上限的规定之后，玩家可以从一款自己喜欢的大作中获得相当于数款成就神作的成就分数，耗时差不多，但游戏过程更加愉悦。



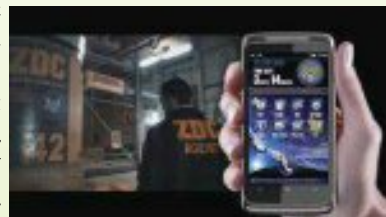
当然这其中也牵涉到一个“度”的问题，特别是那些完美爱好者势必会担忧自己能否拿完这个游戏的全部成就。对此微软保证会对游戏开发商提出新的政策，确保这一行为不会失去控制，例如某游戏每天追加 1000 点成就。可以想象，只有《横行霸道》、《COD》这样的顶级大作才能享受这样的待遇，而且其新增的成就绝对不是胡编乱造的。

全新展示方式

如今玩家已经可以在几乎所有的网络平台查阅到自己的成就记录，而在 Xbox One 时代还将带来全新的展示方式。玩家的成就进度将会更直观地表现在玩家设定档中，不用像现在这样切换几个界面才能看到。而每项成就都会提供更直观的完成进度查询，而不是像现在这样必须进入游戏才能看，还要视游戏是否支持而定。此外 Xbox One 新增的游戏录像功能将自动记录玩家解锁成就的荣耀时刻，例如你是如何干掉最终 BOSS 拿到通关成

就，或是在《丧尸围城 3》中干掉一万丧尸时用的什么招式。

届时平板电脑和智能手机上的 Xbox Smartglass 将迎来全新的升级，提供更强大的查询功能，更快捷的浏览速度，正如微软在 E3 展前发布会上演示的那样。



挑战并驾齐驱

在此前微软已经透露过有关挑战的情报。挑战有别于成就，它没有分数设定，与成就分开。挑战的最大特点，那就是跨游戏和合作。官方可以将挑战设定为对应多个游戏，或是需要全球玩家来参与，例如“《COD》系列”每作老兵难度通关，或是要求在周末的 48 小时内《丧尸围城 3》

中有 1000 万只丧尸被干掉等等。

其实现在很多 3A 级大作已经加入了挑战的概念，如《生化危机 6》的全球屠尸、《战争机器》的限定派对。通过完成挑战，玩家可以解锁各种游戏内外的奖励，例如新的武器涂装、可在玩家卡上显示的头衔和称号等等。

在 X360 发售之前，几乎没有人注意到微软描述的成就系统。而如今成就系统已经成为影响数千万 X360 玩家的强大武器，其影响力甚至已经超出了游戏界。微软为玩家描述的次世代成就十分美妙，现在万事俱备，只欠发售了，赶紧吧！

2012奖杯大赏

著名的成就攻略网站 Xbox360-Achievements 于2月初公布了由其颁布的2012成就大赏。成就大赏是该站的惯例，迄今已有6年历史。和过去一样，其评选的对象以欧美游戏为主，只发行日版的游戏基本都被无视。在《X360专辑》Vol.21中，我们对此进行了报道。而360A开办的另一个奖杯网站

PS3TROPHIES (以下简称PT) 于6月底公布了由其颁布的2012奖杯大赏，相信各位奖杯迷都很有兴趣，这期我们来介绍一下。为照顾那些没看过《X360专辑》的玩家，我们也会以表格形式把成就大赏的结果列出来。

注：由于欧美人对游戏类型的定义和我们不同，所以部分游戏的分类有所出入。

最容易

最容易的单项奖杯

链锯甜心

| Swear! I Did It By Mistake!



这个奖杯的要求是偷窥茉莉叶的裙底，就妹子超短裙的长度而言，确实不难，不过总感觉还有很多一进游戏就送的奖杯（比如《P4U》）……考虑到香艳程度，就原谅老美们的浪漫吧！

最容易白金的动作/冒险游戏

行尸走肉

通关即白，而且游戏基本上不存在 GAME OVER 的设置，可谓是一个人就能白。的确找不到比这简单的游戏了。再加上游戏在美国评价超高，卖得又好，不拿第一说不过去。

最容易白金的格斗游戏

PS全明星大乱斗

只要10个小时出头即可白金，虽为格斗游戏但入门无难度，网战奖杯也不麻烦，PS3版和PSV版还能搞两遍，这样的神作到哪里找！不得不说不本作真是在各方面都满足了PS支持者的需要。



最容易白金的竞速游戏

极品飞车 新最高通缉



竞速游戏本身即拥有较高门槛，因此像《极品飞车 新最高通缉》这种需20多小时、3分难度的游戏也能成为第一。《尘土飞扬 好戏上演》原本也能一战，但它拥有一些奖杯BUG，因此不值得推荐。

最容易白金的角色扮演游戏

超次元游戏 海王星MK2



首先要说明的是，《超次元游戏 海王星MK2》的日版早在前年就已发售，不过美版去年才买，结果还捡了个大赏。PT解释其入选理由是：BOSS菜到死、没在线要素、不用刷刷刷。（好吧你确定这不是在黑？）

最容易白金的射击游戏

抵抗 燃烧天空

尽管隔壁选出的《黑衣人 异形危机》已经很白痴了，但在PSV首款《抵抗》的面前依然不堪一战。此外候选名单中尚有《反恐精英 全球攻势》、《杀戮地带HD》这样的超级神作，竞争可谓相当激烈。



最容易白金的体育游戏

麦登NFL 13



往年此项桂冠一向被NFL垄断，去年的NFL表现大失水准，竟然需要近百小时才能白金，真是令奖杯迷无不捶胸顿足。不过奖杯神作的传统被PSV版所继承，虽说内容比PS3版少了很多，但也因此此只需5小时白金，很好地传承了系列精髓。

最容易100%的PS3下载游戏

索尼克格斗

不用说，XBLA是它，PSN也得是它。虽然SEGA的街机复刻游戏向来以奖杯简单为卖点，但像本作这样仅需10分钟即可全的游戏还是比较少见的。游戏的奖杯设定极其无节操，光是打过街机模式的前7关就各有一个奖杯。



最容易100%的PSV下载游戏

Aabs Animals

《索尼克格斗》可称史上全成就最容易的下载游戏，但拿到奖杯界却远未够班。《Aabs Animals》这个奇葩的养猫游戏只有5个奖杯，分别是玩15秒、45秒、135秒、225秒、315秒，其简单粗暴的程度连《降世神通》都胆战心惊呐！



最容易白金的PSV游戏

抵抗 燃烧天空

很短、很简单，5小时通关，在线打一场，这样就能拿到本作的白金奖杯。PT表示惟一能阻止你白金的要素就是PSV的电力不足，当然在国内的话还是需要注意一下联机问题的。

最容易白金的游戏

行尸走肉

老美纷纷表示还是《行尸走肉》是他们的最爱。和X360版相比，PS3版《行尸走肉》虽为下载游戏，但拥有白金奖杯，因此对PS3玩家的吸引力也就更大了，奖杯迷人手一白是必须的。



www.szslai.com 更多计算机期刊

最难

最花时间的单项奖杯

致命格斗PSV

My Kung Fu is Stronger



X360 玩家选出的《天旋地转》成就“Feats Don't Fail Me Now”需要 250 小时达成，已经相当夸张，然而对奖杯迷来说这还远未够班。因为去年《致命格斗》在 PSV 上复刻了一遍，奖杯基本未改，包括最 BT 的“My Kung Fu is Stronger”。由于 PSV 版包含了 DLC 角色，这使得玩家至少需要花费 768 小时才能满足该奖杯对各角色使用时间的要求，但请注意，这只是其中一项要求！

最难的单项奖杯

马克斯·佩恩3

The Shadows Rushed Me



和 X360 一样，这个奖杯是属于《马克斯·佩恩 3》“一命通关”的，也就是打通 New York Minute Hardcore 模式后拿到的奖杯“The Shadows Rushed Me”。据统计，在所有玩过本作的玩家中，拿到该成就的人还不到 1%，拿到该奖杯的人倒是超过了 1%。没办法啊，对 X360 玩家来说这只是 10 点成就，而对于 PS3 玩家来说不拿可就没白金了……

最难白金的动作/冒险游戏

忍者龙剑传3



由于 PS3 版《鬼泣 高清合集》是三白金，最难自然就轮不到它了。小弟的失败之作《忍者龙剑传 3》就此脱颖而出，游戏本身难度其实未必有之前作品高，但由于素质不高，让人打着打着不免有“何苦为之”的感觉，等于是变相加了白金难度。

最难白金的格斗游戏

女神异闻录4 午夜竞技场

如果你不玩格斗游戏的话，肯定很好奇为何这个大赏不给至少得 768 小时才能白的《致命格斗 PSV》。这么说吧，《致命格斗 PSV》起码是肯花时间就能白的游戏，而《女神异闻录 4 午夜竞技场》对玩家的技术要求太高，特别是连技挑战模



式和分数挑战模式，就算你花上 768 小时也未必能白呢！街机出身的高手倒是肯定不用这个时候，但问题是这种高手很少会去追求奖杯。

最难白金的竞速游戏

DYAD



老实说看到这个结果我才知道，原来这个看上去大有水口哲也风采的奇特游戏居然是竞速类型。PT 评价本作说，它将从你玩《GT 赛车》和《极品飞车》的经验身上高速碾过。后面还有一句妙评：如果有任何一个人看到这款游戏，然后竟然还会有“这是一个多么棒的竞速游戏创意啊”的感受，那你肯定是这款游戏制作团队中的一员。（大家能看懂这句话的意思吗？）

最难白金的角色扮演游戏

压倒性游戏 无限灵魂

300 小时起、8 分难度，这便是 PT 对《压倒性游戏 无限灵魂》的白金评分。这个游戏毫无疑问可以和当年的《星之海洋 4》相提并论，虽说就耗时程度而言《星之海洋 4》还犹有胜之，但对于奖杯迷来说不管是 300 小时还是 500 小时，其导致的结果是一样的，那就是放弃。



最难白金的射击游戏

马克斯·佩恩3



在欧美人的分类中，Cave 那些 2D 弹幕游戏也属于射击游戏。不过由于此类游戏在 PS3 上数量稀少，因此最后还是《马克斯·佩恩 3》凭借一命通关夺得最难白金的称号。

最难白金的运动游戏

FIFA 13

和成就大赏的评选结果不同的是，本项大赏的得主是足球游戏而非美式足球游戏。这也很好地体现出了 X360 玩家和 PS3 玩家的区别：X360 在美国强势，所以投《麦登 NFL 13》的人多；PS3 在欧洲大的人气，自然投《FIFA 13》的人多。这个结果其实无关难度，纯粹只是玩家选择的范围不同罢了。

最难 100% 的 PS3 下载游戏

RETRO/GRADE

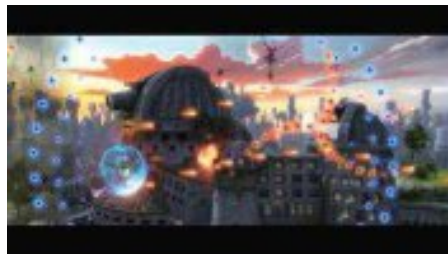
这个玩法和画面都很复古的下载游戏拥有顶级难度，而且 100% 需要 30 多小时，这还是在玩家有技术保障的情况下。这个游戏的硬派程度和著名的早期美式街机游戏《Smash TV》有一拼，除了本身难度高之外，更多的还是游戏设计上的各种坑爹之处，令下载过的玩家无不崩溃。



最难 100% 的 PSV 下载游戏

SINE MORA

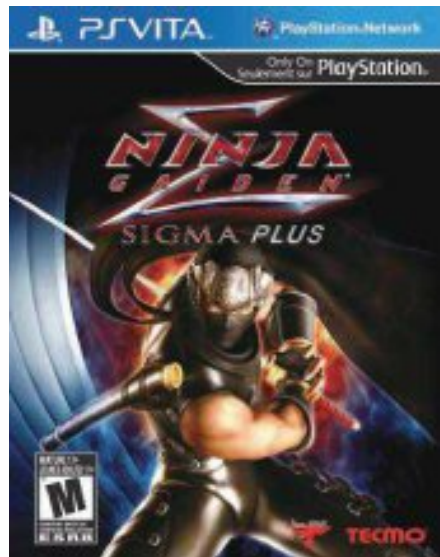
和《RETRO/GRADE》相比，须田刚一挂名制作的《SINE MORA》要和善得多，这起码是一个苦练之后还能 100% 的射击游戏。由于它曾经以免费游戏的形式出现过，因此很多玩家都不幸中招，不过游戏的素质其实还过得去，值得一玩。



最难白金的 PSV 游戏

忍者龙剑传 Σ Plus

《忍者龙剑传 Σ》本身就是一个高难度游戏，加上改成 PSV 版之后又有掉帧、触控等新问题，导致游戏的难度又上了一个台阶。游戏的难度更多来自于设计缺陷的折磨。相比之下《致命格斗 PSV》虽然耗时惊人，但难度并不算太高。



最难白金的游戏

女神异闻录4 午夜竞技场



《P4U》的设计者很明显是不准备向玩家妥协，按照惯例 Arc System Works 出品的格斗游戏都有难度奇高的连接挑战模式和分数挑战模式，但在之前的作品中没有要求全角色完成的奖杯，而在《P4U》中玩家必须打过全部角色的全部连接挑战和分数挑战，令难度直接跳至顶级。更坑爹的是分数挑战模式中的电脑全是作弊打法，就算你是日本街机厅出身的高手也一样要跪。

杂项

奖杯BUG最多的游戏

刺客信条 III

难以想象，《刺客信条 III》这种级别的大作竟然有奖杯BUG，而且还不止一个，更坑爹的是很难避免。游戏推出后几经更新，X360 版的成就BUG 已经修复，但 PS3 版仍有两个奖杯BUG 未得到修正，不得不说育碧此举有些不太厚道。眼看 4 代就要出了，不知这回育碧能否多长个心眼呢？



最差奖杯图标设计

Dyad

JUST TAKE A PUNCH

不用怀疑，这个奖杯图标就是一片空白。个人严重怀疑是设计者的BUG，没有把图片上传，导致开了天窗。当然设计者是不会承认的，于是便留

下了空白的传说……

最佳奖杯图标设计

链锯甜心

I Swear! I Did It By Mistake!



这也是最容易的单项奖杯，请大家看图，一切尽在不言中。

最差白金奖杯图标设计

行尸走肉

The Walking Dead



比起直接用公司 LOGO、游戏 LOGO 来，《行尸走肉》的白金图标更加简单，直接采用了默认的白金造型。最差之名非它莫属。

最差奖杯设计

COD 黑暗行动 II

个人感觉动视这一枪中得有点冤。PT 选择它的原因在于要求太高，单机 160 个挑战、多人要求一转、丧尸要求完成彩蛋，难度高、耗时长。只是《COD 黑暗行动 II》本身内容就很丰富，三大模式相辅相成，拔高一下奖杯难度也属正常，总比上面某个要求玩 5 分 15 秒就全的游戏强吧？



最佳奖杯设计

潜龙谍影4 爱国者之枪

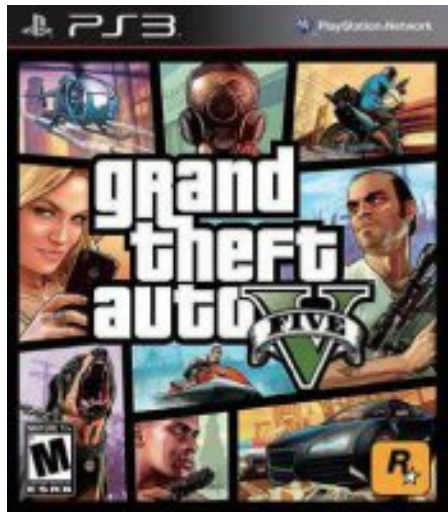
其实光是这样一款经典作品能够在多年之后对应奖杯，这本身就已经是一件很了不起的事情

了。而且本作的奖杯设计涵盖了游戏的方方面面，虽然难度极高，但完全对得起游戏的历史地位。而且每个奖杯图标都以汉字构成，更是让看不懂汉字的老美感受了一把东方文化的冲击。赞就一个字！

2013最关注游戏

横行霸道 V

不管是 PS3 玩家还是 X360 玩家，本年度最关注游戏当然是它！对于此作的期待无需赘言，不过按系列的传统来看，白金肯定不会简单。不过既是神作又有官方中文版，不白金一把怎么对得起奖杯迷的良心！



附录：2012成就大赏结果

奖项	得奖者
最简单的单项成就	我的世界：盘点物品栏
最简单的动作游戏	黑衣人 异形危机
最简单的竞速游戏	极限竞速 地平线
最简单的角色扮演游戏	权力的游戏
最简单的射击游戏	战舰
最简单的体育游戏	自卫防身训练营
最简单的XBLA游戏	索尼克格斗
最简单的光盘游戏	疯狂玩具总动员
最困难的单项成就	马克斯·佩恩3：The Shadows Rushed Me
最花时间的单项成就	天旋地转：Feats Don't Fail Me Now
最困难的动作游戏	鬼泣 高清合集
最困难的竞速游戏	索尼克全明星赛车 变形出发
最困难的角色扮演游戏	巫师2 国王刺客
最困难的射击游戏	马克斯·佩恩3
最困难的体育游戏	麦登NFL 13
最困难的XBLA游戏	特技摩托 进化
最困难的光盘游戏	鬼泣 高清合集
成就BUG最多的游戏	刺客信条 III
最差游戏公司	EA
最差成就设计	FIFA 13
最佳游戏公司	育碧
最佳原创成就	边境之地2：Tribute to a Vault Hunter
最佳成就设计	边境之地2
2013最关注游戏	横行霸道 V
最佳DLC	上古卷轴 V 天际：Dragonborn
最佳成就图标	乐高指环王：One Does Not Simply
最差成就图标	麦登NFL 13：You're in the Game

多边共享



自制你的环太平洋机甲

多边
景·视

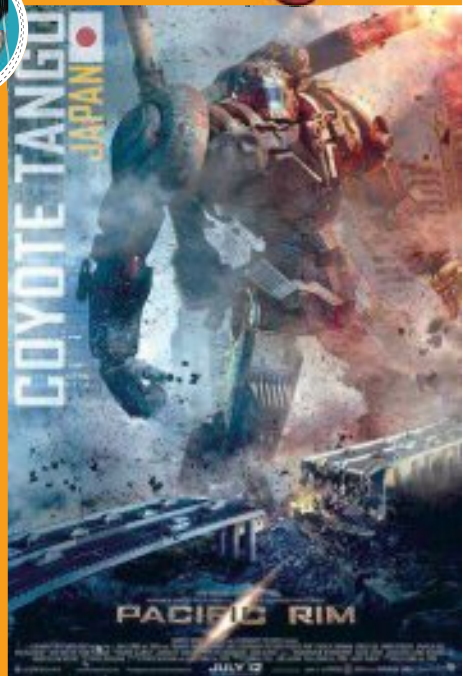
稀饭 提供



看完电影《环太平洋》的各位读者是否都已经被片中机甲猎人们大战怪兽的场面给震撼到了？稀饭我有幸和几位小编在香港看到本片的IMAX版，大荧幕配合3D效果和震撼的音响，当场爽得几乎生活不能自理。当然，这片子在网上评价只能说是中上，而且有点两极化，能否得到好评很大程度上取决于观影者心中是否有着特摄魂和钢之魂，而对于我这种既看着奥特曼长大，又在童年时观影过《哥斯拉》，还一路看着各种萝卜片长大的阿宅来说，这片子的价

值不但是圆了一回童年时靠简陋的特摄布景和糟糕的特效无法圆的梦，更彻底激起我的考据之心。既然片中的潘特科斯特将军提起过鼎盛时期香港基地有30多台机甲猎人，片中几乎只有四台机甲猎人打怪兽的安排实在无法满足我的好奇心，到底除了酱油的俄罗斯和中国、虎头蛇尾的澳大利亚和主角光环附体的美国，其他机甲猎人都是长什么模样，又有着什么样的能力？

不过除了漫画《环太平洋 起源传说》外，关于本作的背景似乎还处于创作之中，所以我只找到了一些关于Mark-1时代几台机甲猎人的设定图。就在我即将认定自己会一无所获时，却发现华纳官方竟然放出了一个巨大的网页，名叫“机甲猎人设计师”（Jaeger Designer），通过这个网页，玩家可以自己制作一个机甲猎人，然后为它取一个碉堡的名字，再选好所属国家，就能够生成一张图片，用于向朋友炫耀。要是造型制作得够经典，说不定华纳还会在《环太平洋》的续作里用上这个造型哦，各位玩家还不赶紧下一个试试看！



制作人亲自上阵参与动作捕捉？！

多边
趣·闻

华尔兹 提供



近日在“微博”上，小岛秀夫上传了几张自己穿着动作捕捉服装并且持枪的照片，引起了FANS的热议。在上传图片时小岛还自言自语道：“怎么回事？我现在该怎么办？CQC（MGS中出现的一种近距离格斗技）？”

不知擅长制造爆点的小岛这次又有什么新

动作，这是代表未来会有一部小岛秀夫为主角的游戏？还是说他在为《MGS V》中的角色做动作捕捉？游戏中会有他客串的角色作为彩蛋？这些目前还不得而知，不过身为导演亲自上阵也是常有的事，小岛穿着动作捕捉服装亲自扮演一把特工，看到最终的成品应该是一件相当有趣的事情吧。





《半泽直树》——“人若犯我加倍奉还！”

多
边
影
视

时雨 提供



说起夏季档的日剧，就不得不说在其中一枝独秀的《半泽直树》。该剧自开播以来收视率节节攀升，在第3集时甚至还超越了同时段播出的东亚杯日本男足夺冠赛。《半泽直树》改编自直木奖获得者池井润的人气小说《我们泡沫招聘组》和《我们的花之泡沫组》，节选了当中最为精彩的部分，讲述的是东京中央银行大阪分行的融资课长半泽直树无奈遵照分行长的指示，与西大阪钢铁公司签订了5亿的贷款合约。然而，该公司表面上虽是一家优质公司，但实际上已经日薄西

山，为隐瞒负债甚至还做了假账。倒闭后，银行相当于损失了5亿贷款。分行长联合自己的党羽企图将责任推到半泽一人身上，被传唤到东京总行接受调查的半泽则坚决否认，并发誓要以牙还牙，亲手夺回被骗走的5亿日元。在调查的过程中，他在朋友和老婆的支持下，渐渐地发现了隐藏在背后的黑幕。该剧的剧本非常严谨，每一集都一波三折，一环扣一环，非常过瘾。参演的都是业界的著名演员，比如堺雅人、上户彩、香川照之和及川光博等等，每一位的演技都非常棒，诚意推荐给各位读者观赏。

游
戏
文
化

多
边
共
享

两大“肉”作梦幻联动？！

多
边
趣
闻

纱迦 提供



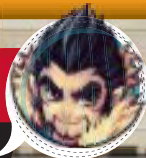
8月1日在日本宅男中有パイの日的说法，换言之就是乳之日。作为PSV上著名的绅士游戏，“闪乱神乐”系列”在8月1日当天开展了多项活动，包括一天之内播放全部12集TV动画、3DS/PSV游戏大降价、抽送声优画师签名纸等等。其中最抢眼的活动当属《闪乱神乐》和《恶魔高校D×D》之间的梦幻联动。这两部作品都是出了

名的“肉”作，只不过一个出自游戏，一个出自轻小说。《恶魔高校D×D》虽然是俗到不行的后宫题材，但凭借出色的人设和精彩的剧情，在同类作品中堪称霸权之作，去年轻小说总销量更抢进前十，如今动画版第二季正在热卖中，又将于今秋推出3DS游戏，与《闪乱神乐》联动正是时候。为此官网还特意推出三种纪念壁纸，为双方的下一步活动造势。

DEZAEGG痛贴痛壳抽奖活动预热

多
边
趣
闻

狼来了 提供



之前曾经在多边里给大家介绍过日本一家专门生产痛贴（デザスキン）和痛壳（デザジャケット）的公司“DEZAEGG”，现在这家公司准备于年内进驻国内市场并且将在近期和我们杂志合作推出抽奖活动啦！这里顺便为大家解释一下何为“痛贴/壳”，痛贴就是可以自定义各种图案的一种贴到数码产品上面的贴纸，其贴过的数码产品一般称作痛机，痛壳同理。一般使用的是PVC材质，通过打印、复膜、切割等工艺制作完成。其产品的特点是：个性、美观、保护设备等，

之所以称之为“痛”，是因为主人将给手机贴贴纸的行为视作为纹身，而人在纹身时会痛，因此就在贴纸和保护壳前加痛字表示爱惜（真是扭曲的爱）。

相比起国内淘宝等地方的山寨货，DEZAEGG出品的产品全部在日本进行印刷制作，而且都是官方监修并授予其版权，成本价格也因此高于市面上一般的同类型产品，痛贴/壳的平均售价折算成人民币需要200~400不等，不过他们家的产品质量都非常好，就算用了一段时间后从机器上撕下来也不会对机器造成任何损伤或残留在机身

上，如果撕得小心的话，还可以重复使用。

等不及的玩家可以先到他们的网站去败货，地址是：<http://dezaegg.com/> 海外通販的话，加上运费也许会比较贵，不急的玩家可以先等一阵子，届时也许会在价格方面作出一些调整。感兴趣的读者可以来信告诉小编自己的心仪产品，我们会协商将人气最高的痛壳/贴作为抽奖活动的礼品送给大家。



▲ 预售中的“《弹丸论破》系列”痛壳。



▲ 据说是《心理测量者》痛壳系列中卖得最多的一款，妹子们尖叫吧！



▲ 不要以为他们只会卖萌，瞧这“《如龙》系列”的痛壳是否霸气侧漏呢。



▲ 来张主机的图，否则大家可能会误解他们只卖手机的产品。



前段时间的 CJ 相信对于大家来说依然是比较火的话题，这次展会上又捧红了不少美女。本期游戏姬为大家介绍的这位小猫同学从英国留学回来，之前在国内知名游戏公司就职，如今开始和

朋友搞独立开发游戏的工作，是位才貌并重的的美女哦。身为游戏制作人，小猫自己对游戏也有一些独特的看法，具体就请各位来看下面对她的访谈吧。

栏目主持 一刀

小猫



内心女汉纸的小猫同学

先和读者简单介绍一下自己吧？

A: 喵，喵... 喵喵！喵...? 咪哈哈 ^_^ 介绍完毕。
嘿嘿，刚刚跟大家开玩笑的，我叫潘妮，很多人都叫我小猫因为我的习性很像猫 :3

哦？那你很喜欢吃鱼咯？

最喜欢吃的食物是鳗鱼烧，烤鳕鱼，牛奶和苹果，喜欢乱跑乱跳和在地毯上打滚... 还非常喜欢泡浴缸，可以回血回蓝~ 特别是加上牛奶，还可以喝... (哎哎好像跑题了?) 表面上是个萌妹，其实内心.... 除了喜欢卖萌外很多方面都很男孩子气~

欢迎女汉子，你男孩子的性格表现在哪？是不是平时很强势？

A: 我性格很直接坦率，想到什么之后马上用程序员的逻辑思维分析：“可能的收获 - 成本”这个差值比较客观的话会立马直接动手去做。也特别执着，做事很拼命~ 只要是我确定值得做的事情即使看似不可能也会尽全力，很热血哦！所以时常会有常人眼中的“奇怪”行为~ 总之是个奇怪的混合体喵~

这么可爱，听说你还是个高材生啊？讲讲你的求学经历吧？

专业方面现在刚刚在英国伯明翰大学计算机学院毕业，三年在这里得到了太多成长和触动，爱死这个学校了。

哦？那后来为何开始接触游戏领域了呢？

当初决定学习计算机就是因为我 13 岁时使用 RM 做过游戏就爱上了游戏制作和创作的感觉。大二暑假去 soulframe 的灵游坊作为程序员参与《雨血蜃楼》的制作，对我来说是个里程碑呢，这是第一次正式加入到了游戏制作行业的大家族中~ 除了学到了大量专业知识，更重要的是这段经历使我更加确定了自己想要做的事情。

那给大伙谈谈你现在的工作室是如何形成的吧？

大三一年把自己的毕业设计变成了游戏工程，并且在复活节期间去美国 GDC 还有南加州大学学习他们的游戏设计。毕业后到现在就顺势在英国和同学一起成立了独立游戏工作室 Cat Game Studio

团队目前状况如何？肯定很辛苦吧？

喵~ 为了节约成本，目前团队开发人员只有 3 人，所以我的职责是制作人，设计师，美术和部分程序；此外还负责商谈，参展和推广。所以每天晚上躺到床上就是死鱼状~~~ (噢)

俗话说制作游戏首先要先懂得玩游戏，在玩游戏方面小猫有哪些倾向呢？

最喜欢难说呢，但对很多都很 有感情，比如《暴雨》、《生化危机》、《寂静岭》、《生化奇兵》、《行》，《大航海时代》，《ico》，《龙藤世纪》，

《辐射》，《时空幻境》等

《生化奇兵》这种打枪游戏都玩？不愧是内心女汉子啊，我发现你玩的游戏都偏重人文情怀一点哦，你是不是很看重一款游戏的艺术性？

我举出的这些游戏，都有很强的情感导向，以单机为主，在数值平衡，社交系统方面都不突出，某种程度上来说，这是自己的偏好，加上自己考虑游戏行业刚入门，我们又是小团队的取巧心里。因为人往往会被情感打动而忽略游戏设计成熟度上的不足，所以先从情感入手，降低自己的入门门槛，这是自己的一点私心。此外，如果游戏不仅仅是用来消磨时间，而是能让人思索和沉醉的艺术，那么情感和思考也是不可缺少的，这方面我还是个小学生，当然要多多看，做出《博德之门》那样的传世大作，是我的梦想。

听说你最近玩了《最后生还者》，对这款今年的神作有什么看法？

游戏有点《暴雨》+《未知海域》的感觉，运用了很多电影的叙事手法和镜头感，这也是电视游戏的一个趋势，越来越多的像电影方向发展吧。太忙了还没时间通关 TAT。



打拼路上辛酸史

你 你是自习游戏设计，肯定过程中没少经历坎坷吧？

小 嗯~嗯~这个是重点呢！游戏设计真的非常非常难，以前的误区是以为做游戏写好程序就行，了解之后才发现完全是两回事！

你 哦？具体说说吧。

小 游戏设计师相当于电影导演。大三真正着手自己制作的时候就遇到了各种意想不到的问题，当时可是一头雾水进退两难，所以特地在3月份自己飞到美国在GDC，南加州大学还有和那边的游戏公司学习了一个月，一下子明朗了很多，得到了很新很棒的视角和知识！

你 看来从中没少获益吧？

小 不得不说我认为旅行和接触新文化也是对个人能力的很大的锻炼，也很神奇。我高中去日本，大学自己来英国，然后去美国，加上这次上海cj之行，每次都有巨大收获，对于文化背景的了解也是学习游戏设计的极佳途径之一。

你 好像蛮复杂的样子，给大伙举个简单的例子吧。

小 比如去迪士尼乐园都可以学到游戏设计，公园的建设 =

场景设计，走到哪个角落都能听到均衡的BGM，还看不到音响，最后晚上的配乐的梦想主题烟火掀起的情感高潮等等……

你 恩，看来独立制作游戏远没有大伙想象中那么简单啊。

小 回学校后就按照在美国学到的知识自学。游戏是个高度综合的产物，要学习的内容包括电影编导，游戏设计和心理学。现在每天早10点到晚8:30点工作之外还在努力坚持用业余时间继续自学中。

你 好！到了大伙最关心问题的时候了！小猫你这么努力工作，肯定没时间谈恋爱了吧？

小 ……谁说努力就不能谈恋爱的？谈恋爱也要很努力的好不好？努力和恋爱不冲突，只要遇到合适的人~

你 哎，看来你已经名花有主了……

小 很久没有谈恋爱了，所以很期待下次恋爱的感觉！不管是对事业还是对感情小猫我可都是热情满满呢！

你 哇，峰回路转啊，各位有希望了，鼓掌！

小猫对游戏业的看法

你 有如此丰富的海外留学经历，和大家说说那边的独立游戏开发圈子是什么样的？

小 就说下英国吧。那边游戏圈的社交聚是每月固定时间很多宅男去酒吧。大公司还好，但独

立游戏圈子是比国内还苦逼的。很多人都是在大公司工作赚工资然后出来做独立完全不赚钱，游戏免费，只为了提升工作室知名度，钱用完就只得回大公司工作赚钱。



你 看来都不容易啊！不过他们似乎是乐在其中？

小 参与独立游戏开发的很多都是35+的单身大叔。也有很多自由艺术家在没有工作的状态下游荡寻找自己要做的事情。总之大多很随性，过着自己想过的生活，和国内的成功价值观不同。各有各的想法，但我认为生命属于自己，只有一次，每个人都应该有选择自己喜欢生活的权利，不要被所谓主流社会观干扰。

你 关于《雨血屠楼》这款游戏，有什么想说的吗？

小 请支持国产良心，良心作品都是战士们的血汗换来的。工作室的大叔们经常通宵好几个晚上，没有亲身体验过可能很难想象，希望玩家可以珍惜~

你 是啊，大伙可要支持良心国产啊！

小 联想到一个事情，因为中国有很多F社的《轨迹》系列

粉丝，所以只有中国大陆才有《轨迹》系列”续作的PC中文版。欢乐百世作为中国区的《碧之轨迹》代理，为之PC版的汉化移植专注工作了一年半，结果上市不到1个月就被破解，表示很寒心，以后再也不做了。

你 破解的确是糟蹋制作者的血汗！

小 之前在贴吧看到有人说，想不到S大的雨血也走商业路线收费卖了。怎么说呢，游戏是个产业不是公益，设想如果大家拼命努力工作了一年还赔钱，家人反对劝找正常工作，玩家玩着盗版还喷游戏做的多垃圾，那么我们的游戏产业如何才能坚持下去？所以在此也呼吁大家如果真心喜欢游戏请支持正版~ 正版玩家是对制作组强力的支持喵！只有这样制作组才能做出好的游戏~

你 再次呼吁请大伙支持正版，培养版权意识。

CJ遭遇南汉绅士“袭击”！

你 你刚参加了CJ对吧，有没有什么好玩的事情和大家分享？

小 人爆满！！不停的围上来拍照，我穿的是女仆猫耳，还有人要拉着尾巴…

你 哦？各位如狼似虎，可不要做出太过激的举动啊？话说有没有把你的尾巴拽掉啊？

小 就是尾巴在裙子里面，如果把尾巴拉上来就容易…你懂得>>！要注意保护尾巴不能被拉的过高~~~

你 哇！以后可要小心了。还有什么有趣的事情呢？

小 在cj的开发者会议区遇到了《植物大战僵尸2》的设计总监看到我的耳朵会动（脑电波猫耳朵，跟着心情动的）很惊讶地过来合影…同样作为设计师的我感到沾了自己猫耳朵的光XD。

你 好了，时间差不多了，又到了说再见的时候了。感谢小猫接受我们的采访，还有什么话要和大家说？

小 感谢大家的支持，请大家以后多多支持正版，同时也关注一些正在努力的国产游戏，谢谢！

夏日的游戏泳装 一抹清凉

文 众编 编 时雨 美编 anubis

说起夏日,除了沙滩、西瓜,还能想起什么?没错,那就是常驻的风景线,泳装美女们了!泳装原本是作为水中和沙滩活动时的服装,但由于服装紧贴身体,后来也作为展示形体的服装出现。按女性大百科稀饭的原话说:“泳装

才是重点,谁要沙滩啊!”深谙稀饭等绅士心理的厂商们也纷纷让游戏中的女角色们穿上泳装,来上一场没有沙滩没有泳池的泳装秀。本期的特企我们收集了一些游戏中出现的泳装美女们供各位读者欣赏,带来夏日的一抹清凉。



《DJ MAX》系列



扎起的头发,红花发髻,一袭白色的抹胸和灰色长裙,配合夕阳余晖和醉人的微笑,这样的女生怎么能让人不为之心动?虽然这样的搭配并不是标准的泳装打扮,但给人的感觉非常清新,红色的发髻象征贞洁,纯色的衣服又代表着纯洁和无暇,即使女孩的身材并不出众,可这些要素的构筑赋予了她清纯可爱的氛围。这套泳装出自于“《DJ MAX》系列”中一首非

常好听的歌曲《I want you》,略为调皮的声线,跃动的音符配合结城辰也幻想系的画风,带给玩家们来自夏日的清凉问候。“《DJ MAX》系列”成功的法宝之一,就在于极其精美的歌曲MV和插画,所以除了这首《I want you》之外,也有很多首歌曲类似这样的清新风格,比如《First kiss》、《The Clear blue sky》等等,有兴趣的玩家不妨找来体验一下夏日的风情吧。



《偶像大师》



纱迦

《偶像大师》作为一款偶像育成游戏，不出现泳装自然是不可能的。毕竟在日本艺能界，美少女偶像拍摄泳装照是常事。而“《偶像大师》系列”的泳装除了养眼之外，更是兼顾实用性。不过你可别想歪了，所谓的实用性，是指泳装的附加能力值。游戏中的偶像们是有能力设定的，而能力设定受服饰的影响极大。虽说这能力加成还不至于到“防御力和暴露度成正比”的地步，但也不是一般服装能比的。只不过《偶

像大师》系列”的泳装向来都是以 DLC 的形式推出的，不花钱是没办法自由打扮的。1代最早推出的泳装就是俗称死库水的学校泳装，而且胸牌上还写名字，这样一件简陋的泳衣都能卖 1200 点 MSP (合人民币 110 元)，实在是佩服 NBGI 的黑心。到了 2 代这泳装已经是款式繁多、花样翻新，只不过由于游戏的风格偏向卡通，偶像们的身材也明显偏小，所以这些泳装看起来与其说是性感，倒不如说是可爱。



■这件泳装算是游戏中最性感的一件了——小恶魔水着。



▲鲜明比基尼+海豚泳具的组合很可爱，不过这一套下来得 500 软妹币……

游戏文化

特别企划



《索尼子 亲密互动》

这位卖肉向的电子偶像也算是万众喜爱的初音的同行，不过索尼子走的路线显然和 MIKU 不太一样，虽然没到突破下限的地步，但这位在设定中才 18 岁的音乐少女显然身材是太过煽情，所以那些喜欢她音乐作品的玩家基本上也是醉翁之意不在酒。靠着诱人的身材，索尼子倒也算是走出了一条属于自己的路来，不但有属于自己的画集和大量的手办，如今还要在 3DS 上推出原创游戏，之前 PC 上的育成游戏《索尼子 亲密互动》也会移植到 PS3 平台，可谓来势汹汹，擦边球和杀必死显然是少不了，各位绅士们请自备纸巾——擦鼻血吧。

▲身材做人，配合上粘在洁白肌肤上的浓郁巧克力和脸庞的红晕，诱惑力爆表！



索尼子

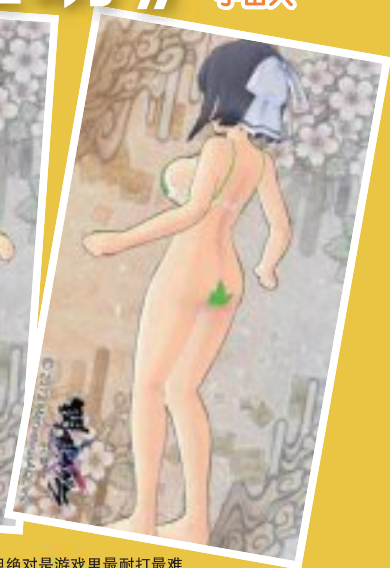
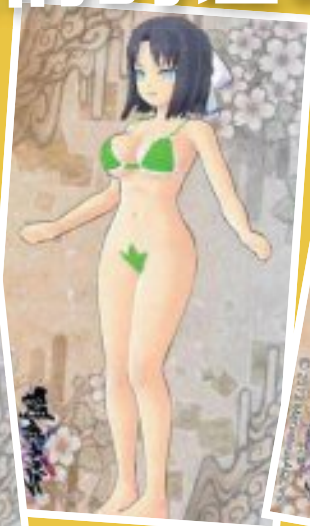
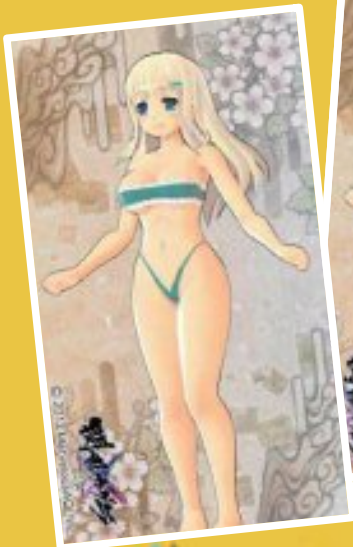


《闪乱神乐 少女们的证明》



宇宙人

以美少女为卖点的游戏从来都不缺泳装，以肉和“擦边球”为卖点的《闪乱神乐》更是如此。但是跟大多数只是起到养眼作用的泳装不同，《闪乱神乐》里面的泳装还有另一层意义——命驱。按照动画版中介绍の設定来说，忍者们发动忍转身的时候，力量激发出来让服装发生变化，精神上受到伤害，衣服就会受损——这就是所谓的爆衣。而女忍者也可以自发地把衣服脱掉，让自己进入毫无防备的命驱（跟“拼命”的日语读音相同）状态，以此来换取攻击力的大幅提升。最开始 3DS 上两作，泳装数量不多，也没有特别令人印象深刻的。但是 PSV 版弄了一个小裤裤抽奖的系统，98 套小裤裤（泳装）被分别装进了 20 个箱子里面，并对应了一个运势，玩家只要投钱就能开这些箱子抽奖。98 套泳装中包含了诸如丁字裤、绷带，甚至只能算一块布的泳装都能抽到。



▲虽然表面上只是一块布，但绝对是游戏里最耐打最难坏掉的服装。另外我还好奇到底是用什么胶黏上去的。

▲V字小KK，尺度已经完全战翻丁字裤了。



《写真女友 Kiss》

洛克

无论是在泳池还是在海边，如果你直勾勾地死盯着泳装美女的傲人身材看个没完没了，当美女的视线与你的视线相接的时候，除非你是个大帅哥有着迷死人的眼神，否则你就是一个痴汉、一个色狼！观赏异性的躯体本没错，这是生物的本能，错就错在不是人人都是美女的心头好，易产生反感。那是否有方法能够随意看个饱不会被抱怨呢？有，买个单反相机，把镜头对准泳装美女们，她们就啥抱怨都没有，还会乖乖按照你的要求摆 POSE。透过那几片薄薄的镜片，你不是一个痴汉，而是一个摄影师、一个美的艺术家，你的一切要求都会显得专业而神圣不再猥琐。《写真女友

Kiss》正是这样一款以摄影为主题的游戏，举起你的大炮……啊不，相机，对准美女们，一边按照自己的喜好把美女们从头到脚拍个全，一边欣赏她们让人怦然心动的羞涩神情，笔者玩了这个游戏后瞬间懂为什么那么多男人喜欢玩摄影了（笑）。



▲各种姿势让人无法直视。

游戏文化

特别企划



▲《VICE CITY》的泳装美女，皮肤黝黑，嘴唇很性感。
◀最典型的红色比基尼辣妹！



《GTA》

华尔兹

《GTA V》公布之初，这张比基尼美女的照片令人眼前一亮，其实历代《GTA》中都少不了几张以性感美女作为陪衬的原画，封面中也会有她们的专属的位置，玩家们可以叫她们《GTA》女郎。图片的这位属于典型的金发美女，身材足够火辣，不过脸上少了点特色，属于美国海边一抓一大把那种，手中的山寨手机正在为自己拍下一张美丽的照片。“《GTA》系列”的封面女郎代表了作品中会有香车美女的暗示，不过这游戏毕竟是男人们的戏码，这种封面女郎未必会在游戏中露面，所以想在游戏中一睹 MM 真容的绅士们恐怕要失望了。顺便一提，历代《GTA》女郎中，个人还是最喜欢 4 代吃棒棒糖那个。

《梦幻俱乐部》

纱迦

说到《偶像大师》自然不能忘记“夜店大师”。《梦幻俱乐部》看上去似乎和《偶像大师》玩法差不多，实际上游戏只是个标准的文字冒险游戏，可玩性要差不少，因此设计者在对话剧情人设方面下了不少工夫。游戏的整体氛围和《偶像大师》相比要更加成人化，泳装自然也是必不可少的。森泽晴行笔下的美少女个个肉感十足，因此她们穿起泳装来杀伤力明显比《偶像大师》里的偶像们强得多。而且游戏中登场的泳装也有意识往性感方向一骑绝尘，各

位美少女的身材在各种泳装的衬托之下显得玲珑有致，正应了那句老话：“横看成岭侧成峰 远近高低各不同”。设计者甚至还专门设计了一种 UPGRADE 泳装，可以让美少女穿上后胸部升级，让玩家忍不住质疑：游戏的心思都用到哪里去了？实在是 Good Job！不过和《偶像大师》一样，要想自由打扮这些泳装，老规矩，买 DLC 吧！幸好本作还算比较良心，一件泳装差不多 480 点 MSP（合人民币 45 元），相比之下算得上是价廉物美了。



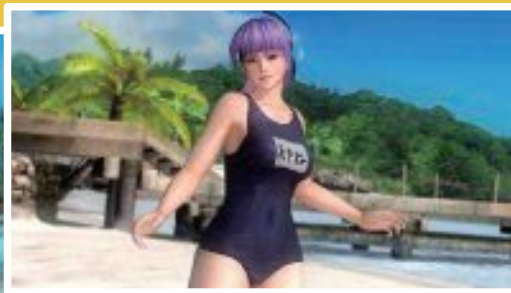
《死或生 5 终极版》



稀饭



▲这款最大胆的泳装肯定会是各位善用海伦娜的玩家们的头号好。



▲虽然死库水比较保守，但制作者们怎么会不明白玩家们的想法，所以这款泳装的透明度明显偏高，透过布料玩家可以看见铃音腰部的线条，有种不同于裸露的诱惑感。



▲在新的一波女性服装中，蒂娜的服装可以说是布料覆盖度最高的，但赛车女郎特有的紧身衣设计很好地勾勒出了身体的线条，前端拉到最低点的拉链暴露出了整套服装的最大亮点，黑色调带来的反衬正好可以让人把注意力放在那峰谷之间能魅惑眼球的绮丽风光上。

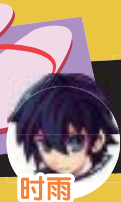
本作才新加的《恐龙》女角色二人组都有专属的泳装，不过虽然都是比基尼，风格却大相径庭，红叶的泳装配色有点类似于巫女服，两片薄布上还分别印有代表红叶名字发音第一个罗马字母的 M 和一片红色的枫叶，和死库水胸口处印着的穿着者名字有点异曲同工之妙。相比起来，蕾切尔的泳装要更有设计感，抛弃了她皮衣主打的黑色调，换用几乎能够和她白种人肌肤融为一体的白色调，网格状的金色线条则与她的一头金发相映成趣，加上胸口处带有诱惑感的绳结和无吊带的设计，尽显成熟女性大胆而富有侵略性的性感魅力。

随着新角色的加入，《死或生 5 终极版》的角色阵容自然也变得更加鼎盛，各位绅士们关注的女性角色阵容也随之扩大，恰逢如此良机，Tecmo 不出上几款服装 DLC 怎么对得起玩家的期待（和钱包的需求），于是，趁着本作于 9 月这个夏日正酣的时节发售，属于《DOA5U》特有的泳装也华丽登场。其中部分角色如霞和铃音这回穿着的是被称为“死库水”的校园泳装，虽然整体比较保守，但配合着她们婀娜多姿的体态则显得别有一番魅力。相比之下，瞳和丽凤则显得较为正统，穿着的都是能够展现年轻少女活力的比基尼，而已经身为御姐的海伦娜则穿上了极为大胆的贝壳比基尼，性感度艳压全场。如果各位玩家觉得不过瘾，别忘了关注赛车女郎制服组，里面的几位如莎拉和克里斯蒂等御姐角色的装扮性感度可是一点都不输给泳装组哦。目前这一批服装都是限定版的《DOA5U》里附送的，不过相信之后会作为收费 DLC 推出，各位玩家大可不必担心。

游戏文化

特别企划

《光明之风》



时雨

Tony 出品，必属精品！Tony 大神的名号，相信各位玩家们都略有耳闻，他一直活跃于同人界，被誉为“性感之神”。他的画最大的特点在于总能带来一种温馨的感觉，并能在最恰当的地方勾勒出女性最性感的曲线，还有一双水灵的眼睛在诉说着她的故事，画风细腻而又传神。SEGA 的《光明》系列”在启用他作为画师之后，在人设上也受到了不少好评。这张泳装图出自于《光明之风》，利用对称的构图方式，使得两位女主角的眼睛都正好落在视觉焦点上，而且有一种在“动”的错觉，非常水灵。说回泳装，两位角色都采用了相似的泳装设计，纯色系的配色，简单却又不失灵动的设计，使得两位角色让人感觉清纯的同时，却又不乏性感的魅力。最值得称道的是材质的描绘，在 Tony 细腻的笔触下，雪纺般的材质若隐若现，看着这样的泳装，绝对是美的享受。



www.szilai.com 更多计算机周刊
www.dooland.com

《初音未来 歌姬计划》



九兵卫

无论其他服装怎么变，泳装这种福利从来都不曾缺席过“《初音未来 歌姬计划》系列”的任何一部作品，而且SEGA很厚道地将泳装内置在里游戏中，并没有当成后续的DLC骗钱，基本上玩家只要将全曲目的HARD难度完成就可以通过DIVA Point购买了。另外我可以很负责任地说，我极少在游戏中让初音或者其他角色穿上泳装演出，咳咳，倒不是要证明自己是多么正直的人，只是让她们穿上泳装的话，

实在太容易分心了（笑）!!!

当然，作为根正苗红的初音死忠，无论她穿什么样式的泳装我都会全单招收。不过也有人初音略显贫瘠的身板有些不满，所以SEGA很贴心地为巡音，MEIKO等身材傲人的角色也都准备了对应的泳装，至于贪图娇小可爱的玩家当然就由镜音来满足了。我们能够在一款游戏中，欣赏到身材各异的妹子们诠释各种样式的泳装，还有什么能比这解渴... 不对，更解暑呢？



▲从左至右分别为初音、镜音铃、巡音和MEIKO在最新作《初音未来 歌姬计划F》中的泳装打扮



▲说到初音的泳装，那么自然不得不提到《歌姬计划》第一作中最经典的泳装——绿白条纹啦。《梦想剧场》中的高清建模真是让人大饱眼福呢。

初音的这套新泳装相比以往更具特色，白底上点缀出的彩色斑点、胸前和腰上的蝴蝶结状绑带都为她增添几分俏丽与可爱，短裙式的泳衣样式则让人觉得眼前就是个活力十足的元气少女，一起打水仗，玩玩水球什么的，肯定特别过瘾。

镜音在前几作中的泳装都是连身式的，尽显小女生的娇羞，不过这次她也穿起了比基尼，彩色条纹的配色非常醒目大胆，目光总是会不由自主地就被吸引过去呢，颇有些“乱花渐欲迷人眼”的感觉。让人不得不感叹：“小女孩终于长大了呢。”（太丧失）

巡音向来以傲人的身材闻名，泳装对她来说可以说信手拈来。这次她以一套青蓝色比基尼出镜，配合适当点缀的白色斑点以及她粉色的长发，原来御姐也可以如此小清新。

大姐姐 MEIKO 比起其他人而言显得更加成熟，太过花哨的样式和配色显然已经不入其法眼，简简单单的蓝色镶边纯白泳装，以及轻系腰间的薄纱，完美诠释了什么叫风情万种。

《杀手已死》

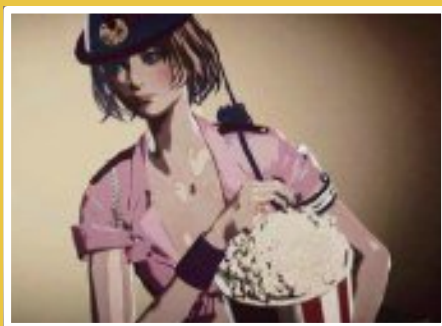


稀饭

《杀手已死》的其中一个亮点就是游戏中有不少美女登场，除了几位能够在酒吧偶遇的美丽女伴，常伴在主角 Mondo 身旁的 Vivian 和 Mika 也是游戏中最亮丽的风景线。虽然两人的服装都是非常符合角色身分和性格的紧身礼服和学生装，但在本月 1 日发售的本作恰逢夏日炎炎，Mondo 为了维持处刑人的优雅，一身西服倒也算情理之中，两位女主角还穿这么“严实”可就有点对不起观众了。于是，在日本发售的《杀手已死》白金版中，附送了两位女角色的性感泳装 DLC，使用后两人都会换上清凉的装扮，而且还加入了充满挑逗性的女警元素，在让各位绅士们眼睛大吃冰淇淋时也不忘刺激一下大家的制服控之魂，实在是服务度满分。各位绅士还等什么，赶紧买吧！



▶Mika 头戴的是女式警帽，整体呈球形的设计显得相当可爱，背后的对讲机、右键的吊链和大腿上绑着的手枪证明她可是为这套装扮花了一番心思，甚至还在左臂套上了袖章。不过粉红色的短袖上衣和下身的超短裙还是在保持少女情怀的情况下展现出了足够多的美丽胴体。



◀头戴男式警帽，身上穿得却是金色上段比基尼和几乎紧贴大腿根的皮肤热裤，加上脚上一双过膝的长皮靴，有Vivian这位艳光四射的女骑士当司机，坐在她后方的Mondo实在风光无限好。



《火影忍者 终极忍者风暴 3》

华尔兹

《火影忍者》故事设定里那个年代的角色穿泳装有点不可能，不过这阻挡不了作者的穿越再创作，除了偶尔插图会来几张美女的泳装秀外，在《火影忍者 终极忍者风暴 3》的 DLC 中也加入了众多的角色泳装，让 FANS 体会到角色的另一面。



▲小樱这张充分暴露了自己没身材的弱点，什么都继承了纲手，就是这胸……



▲雏田这套泳装几乎没把自己的好身材展现出来，比较保守。



▲手鞠这张太令人失望了，穿连身的就算了，居然还要配合外套。



▲纲手婆婆最厉害的地方果然让人惊艳。

游戏文化

特别企划

《Loveplus》



时雨



笔者认为，《Loveplus》除去系统要素不谈，最成功的就在于各个女角色的性格塑造。无论是成为恋人后调皮的凜子、认真又容易害羞的爱花还是成熟又爱照顾人的宁宁，都正中绅士们的萌点并寄托了对另一半的理想。当然优秀的剧本也需要优秀的人设和插画来支持，从这幅泳装图，我们可以看出画师的优秀之处。凜子穿着彩虹色的比基尼，调皮的神情和手中溅出的水，可爱的神情一览无遗。爱花则是一身如草莓般配色的泳衣，对她来说是稍微比较大胆的配搭。害羞的神情似乎在诉说着：“真拿你没办法”，举起的花洒也表现出她细致的性格。宁宁则是一身黄色的分体式泳衣，傲人的身材，热裤中隐隐透出的黄色泳裤更是让人遐想不已。淡淡的微笑和沾满肥皂泡毛巾的擦拭动作，爱照顾人的姐姐形象跃然而现。当然要想有这样梦幻般的时间，还需要各位男 / 女友们加深与她们的羁绊。

《海王星》系列



宇宙人



其实“《海王星》系列”主要还是以“机娘”为卖点的作品，所以游戏自带的服装里面并不强调“泳装”的要素（DLC 除外）。但是游戏特别的地方就在于有一个变身状态的服装 DIY 系统，玩家只要按照官方提供的贴图模板来修改，制作出相应的服装图片放进 PS3 的指定文件夹里面，游戏中就能让各位女神穿上这些由玩家精心设计的衣服。加上游戏普遍在盛夏季节发售，所以即使你没有绘画能力，网上也能找到不少有爱的玩家制作出各种可爱的泳装。我才不会告诉你们还有没下限的 Iuo（话外音：“警察叔叔就是这个宇宙人！！”）。咳咳，炎热的夏天看着つなこ人设的漂亮妹子穿着泳装勇闯各种迷宫打怪拯救世界，就算没有去海滩，也能感到清爽的夏日气息。



《限界凸骑 怪兽卡片对决》

宇宙人

如果说纯粹想欣赏大量美少女的原画的游戏，估计没有比卡牌类型更合适了。要是可以让绅士们体验脱去二次元美少女的外衣，让她们露出隐藏厚重衣服之下的清爽泳装（期间她们还会配合着出现R摇、发出娇喘），这样的游戏，恐怕只有《限界凸骑》了吧。《限界凸骑》的“主要”玩法是收集大量的魔物娘卡片组成军队，攻城略地击败对手。而为了获得强力的魔物娘卡片，除了抽奖用的RP之外，还要发挥大家“善解人意”的“绅士力”。玩家要找出魔物娘身上的“兴奋点”，通过擦、戳、揉等方式让他们兴奋，然后“亲手”脱掉她们身上那些“碍事”的衣服，最后就会变成泳装（水着）状态，能力最大程度发挥。游戏邀请的画师多达60名，形态不同的魔物娘上百种，为她们量身订造的泳装自然花样繁多。所以，每当我们擦掉一张新怪物娘的衣服之后，最终给我们带来的都是一件充满惊喜的水着！



▲性感而大尺度，每件泳装都是为魔物娘所量身订造的。

◀什么？那一点花瓣也算水着？对，因为这是魔物娘穿的……

游戏文化
特别企划



时雨

《命运石之门》

作为《命运石之门》的女主角之一，菲莉斯·喵喵可说是当中最萌的妹子之一了。秋叶家的千金大小姐，但却十分热爱萌系相关的食物，喵喵语不离口，加上常戴着猫耳和日常穿着的女仆装，肯定让不少绅士们为之动心。而她即使是穿上了泳装，也非常的可爱。虽然

校园泳装（日文中称为“スク水”）掩盖了身上拥有的任何一点性感属性，但对于萌系角色来说，简直是萌服饰中的神器，让萌属性具有倍增的效果。加上喵喵带着的猫耳朵和喵喵语的加成，以及和头发颜色相近的救生圈，更具有强大的“萌杀”力。



宇宙人

《特特莉的工作室 Plus 艾兰德的炼金术士 2》



在《特特莉的工作室》中，剧情发展到第五年的盛夏时节，村口那个开马车的废柴就会登门造访特特莉的工作室，要求特特莉帮他募集美少女参与他所举办的“丰渔祭”——通俗地说就是泳装选美大会。如果帮忙的话，祭典在60天之后村子就能顺利举行，被邀请来（被特特莉拉下水）的妹子们都会穿上下面这些性感的泳装。其中无疑是萝萝娜、帕梅拉和梅尔维亚三人最抢镜头（无论身材还是画面的比例都是），梅尔维亚的彩虹配色跟本人充满

活力的性格非常搭配，咪咪虽然贫乳，但穿上旗袍风泳装加上羞答答的表情也是意外地萌。至于女主角特特莉，与其说泳装不如说表情更加有趣，不用看啦，不止这里，整个系列差不多最平的就是你了。玩家可以在她们每个人出场的时候给予掌声，掌声最多的角色就会胜出这场选美大会。PSV版中还增加了特特莉胜出之后的个人泳装CG，此外还新增了更衣室系统，特特莉胜出之后能让她换上这套服装冒险，所以一定要让她获胜哦。



《无尽传说》&《无尽传说2》

八重樱



诱人的白色比基尼，健康的蓝色条纹，清新可爱的缪玩偶，让人发笑的潜水头盔。带上这年龄差距悬殊的队伍到奇吉尔海瀑享受一下夏天游泳的清爽也不失为暑假的一个好去处，不过在奇吉尔海瀑要小心不会有奇怪的岩石贝壳对你虎视眈眈……

“《无尽传说》系列”的泳装估计是PS3平台的《传说》里唯一一套需要花钱购买的泳装了，每一个角色的泳装300日元（港版为24港币），每套泳装还有附送的饰品，米拉的遮阳帽、蕾娅的小帽子、艾丽泽的缪玩偶和游泳圈、罗恩的潜水头盔、裘德的潜水泳镜和埃尔文的防水手表，这些饰品可以换给其他角色用，这也是“《无尽传说》系列”饰品系统的一大特色了。米拉的泳装发型还是她在所有换装里看起来最清爽的发型。在2012年的TGS《传说》系列宣传见面会上NBGI就给所有角色都换上了泳装并全员戴着罗恩的潜水头

盔，结果让在现场配音的两位主角的声优泽城美雪、代永翼和主持人小野坂昌也直接笑场。在《无尽传说2》里制作组似乎还没玩够泳装，在2里登场的角色缪泽泳装和社团服装都是泳装，直至后来干脆在《心灵传说R》里推出了两种版本的泳装和泳装秘奥义Cut-in，这些都是后话。

“《无尽传说》系列”的剧情演出很讲究，角色的动作也变得非常丰富，于是这些DLC服装就有了各种各样不可思议的玩法，在这里我举两个例子：第一处是《无尽传说》米拉线前期在奇吉尔海瀑BOSS战剧情前，给米拉换上泳装的话就能看到能够让绅士们大呼过瘾的剧情；第二处是《无尽传说2》米拉间章第二章，在灼洞BOSS战前给米拉换上泳装，当米拉不小心摔倒时选择扶住她，就能看到十分香艳的画面。“《无尽传说》系列”就是这样被玩坏的。

游戏文化

特别企划

《零之轨迹》&《碧之轨迹》



真正的绝望是什么？那是你刷了一个小时总算刷到了梦寐以求的素材结果第二天开机时发现存档损坏，那是在结局分歧之前不小心手抖进入了另一个结局结果发现自己之前还没存钱，同时也是当你抵达海滩看到穿泳装的御姐萝莉幼女和好男人而陷入兴奋状态时，突然被人告知这些都是罗伊德的后宫时那种突然被人浇冷水的感觉。

夏天，海边，美少女的泳装，这是所有绅士的梦中乐园，可惜的是《碧之轨迹》虽然有泳装事件，但是没法拿到泳装换装，只能在事先存个档来欣赏诸位御姐萝莉幼女汉子以及瓦吉的泳装，有着成熟风韵的伊莉雅和塞西尔，身姿优美的莉夏和艾莉，双胞胎姐妹诺艾尔和美兰，将来还有成长空间的修利和琪雅，还有性别为谜操着一口中性声线的瓦吉，可谓是再美好不过的海边天堂。不过要小心在玩沙滩排球时别被打中脸，站在你对面的泳装美女可都不是简单人物。

结语 看完上面的泳装，各位心中是不是觉得有些清凉或者……惊悚呢？（传来华尔兹同学被拉去死亡岛的惨叫声）今年暑假各地持续高温，还宅在家里的你不妨穿上泳衣享受夏日清凉吧！近期我们制作了多篇特企，如果您有什么意见和建议，或者对什么特企感兴趣，欢迎来信告知。



特别福利

华尔兹

《死亡岛》女丧尸泳装秀

我真不是来砸场子的，我真心觉得《死亡岛》中这些女丧尸之前应该都是些美女，只是病毒摧残了她们容颜，死亡岛的故事发生在一座美丽的“天堂小岛”上，这里美女在变成丧尸前大多都是穿着泳装，所以穿泳装的女丧尸平时不多见，在这里可是遍地有哦。

▼这是死亡岛洪流限定版的泳装，我真不是来捣乱的，真的不是。



▲别说我对你们不好啊，大家可以从她们变成丧尸后尽情YY从前美丽的面庞，这是一件多么享受的事情。

曾经大红大紫的《植物大战僵尸》在今年7月终于推出了续作，但游戏形式却从前作的本体收费变成了本体免费，道具收费。原本是业界潮流，倒也算得上无可厚非，而且率先推出的澳洲版在收费和游戏难度平衡上也算可以，倒也不至于令人觉得宝开就此堕落。问题是，

随着中文版的《植物大战僵尸2》推出，这款神作迅速沦为毫无节操的渣 GAME，这里面是因由是什么？为什么这款佳作会在接地气后迅速变成只有两星评价的差劣游戏？且看本期自由谈中资深业界写手 BANYANO 为我们一一道来。

中国式坑爹

——《植物大战僵尸2》“中国特供版”的悲哀

“资本害怕没有利润或利润太少，就像自然界害怕真空一样，一旦有适当的利润，资本就大胆起来……为了100%的利润，它就敢践踏一切人间法律；有300%的利润，它就敢犯任何罪行，甚至冒绞首的危险。”

——马克思《资本论》

对于《植物大战僵尸》的经典地位，我们已经毋庸多言，这款融合了塔防御战、即时战略及卡片收集等多种元素的小品级游戏在2009年一经问世便引发了如潮好评，它那简便易懂的游戏系统、轻松诙谐的背景配乐、呆萌可爱的角色造型、匠心独运的障碍设计以及千变万化的迷你游戏几乎征服了全世界各种年龄段的所有玩家。虽然其售价在同类小游戏中略显高昂，起初并不为人看好，但海量付费玩家们口耳相传的品牌效应与衍生的周边热卖商品持续为制作小组 PopCap (宝开) 带来了惊人的利润，最终吸引来 EA 的天价收购。如今来看，“植物大战僵尸”既是一款休

闲游戏神作的符号，又是一段难以复制的励志创业传奇，自此以后，各种独立制作开发的 APP 游戏犹如过江之鲫，开始了井喷式增长，其中不乏《愤怒的小鸟》、《水果忍者》这些同样大火的时间碎片游戏代表作。可以说，《植物大战僵尸》开创了一个时代。对于这样一部里程碑级别的作品，无数玩家都在翘首以待续作的发售。

然而，2013年8月1日，当续作《植物大战僵尸2》(以下简称《植2》)时隔四年后终于如约而至时，人们却感到了前所未有的失望——尤其对中国玩家而言。



■没人能想到被汉化的并不只有本作的界面。

截至发稿时止，《植2》在 App 榜内的用户评价约有 49000 条，几乎全部是负面的 1 星评论。虽然游戏在刚上架时曾有明显的海量水军 5 星刷榜，但短短几小时后便淹没在玩家们愤怒的声讨浪潮中。综合评分被一路迅速拉低，目前《植2》的总体评分为 2 星，几乎是国产二流山寨游戏的档次，岂是一个凄惨了得。

其实，如果之前没有玩过在澳大利亚与新西兰的 App Store 里提前上架的《植2》英文版，玩家们的情绪火药桶也许不会被如此迅速地点燃。大约在半个月前，许多玩家利用国外账号提前体验到了《植2》英文版带来的乐趣（这也勉强算是一种偷跑吧……），游戏采用了本体免费道具付费制，但收费相对合理且平衡，你不想付费的话，通过一段时间的刷星积累也会陆续拿到付费道具及能力，且基本不会损失游戏体验。换言之，充值的玩家就像是用了修改器，可以第一时间体验到各种加强能力及道具。你不充值的话，也无所谓，就像回到 1 代的感觉，从头开始慢慢收集植物过关，享受成长的乐趣。总之，《植2》英文版可说是一款不辱前作之名的正统续作。

然而，所有的一切在国内 App 正式发行的《植



栏目主持 一刀

2》中文版里彻底变了味道，宝开（上海）小组几乎是以打造全新作品的架势给游戏系统与商品体制整体来了个大换血，宗旨就一个字：钱。于是，中文版的《植2》在难度被大幅提升的同时（挑战关卡里僵尸数量及强度明显增加，过关需求分数飙升等），彻底变成了一款高富帅俱乐部的专享游戏，出品方对中国市场的圈钱心态昭然若揭：没阳光了？点击阳光槽充值，2块4换来大堆阳光！没能量了？点击能量豆充值，1块钱加强1个植物！僵尸太多打不过了？赶紧充值来放必杀技，全屏僵尸瞬间灰飞烟灭！……什么，没钱充值买钻石？对不起哦，那我们可不保证您能正常过关。



■看似不太贵的钻石，在游戏中一用就没了。

于是，玩家们纷纷留言建议：这游戏干脆改名叫《人民币大战僵尸》算了。

一大波玩家正在离去

事实上，《植2》最初设计成这种道具付费的模式也是不得已为之，因为游戏本身说难听点只能算是个半成品，目前为止放出的只有埃及、海盗港、西部三个大型主题关卡，全部通关后游戏主线流程不但根本没有结束，前作里大受好评的迷你游戏与禅境花园也统统不见踪影，足见宝开公司还留有明显的后手。在这种情况下，《植2》显然不能再复制前作的运营模式，否则所有付费玩家一样会在通关后骂娘。

只是，这种道具付费的方式在国内经多方“成功经验”的发扬光大之后（大家可以参考一下巨人旗下

人民币大战僵尸



■刷分党也战胜不了玩家的怒火。

的所有网游),已经赤裸裸地进化到了无视用户体验与玩家智商的程度。如今在全世界看来,中国的形象已经甩掉了东亚病夫的帽子,贴上了暴发户的标签,在各行各业都是如此。如果说《钢铁侠3》那近乎侮辱国人审美的“中国特供版”是电影界的代表,那么我们的《植2》则完全足以在相当长的一段时间内成为中国式脑残堆金游戏代言。

制作方宝开也是有口难言,毕竟中国广大盗版玩家与越狱手机用户的庞大基数摆在那里,沿袭前作的运营方式肯定亏钱,而“长城版”、“西游版”等特别资料篇形式还无法在第一时间推出,于是在利益的驱使下,他们选择了这样一种杀鸡取卵的方式来盈利,完全忽视系列忠实玩家的感受,以大众用户的冲动消费为主要盈利点。就目前而言,他们确实成功了,眼下《植2》的内购道具商店日均流水已经突破了50万,在手游领域算是一个还不错的账面。玩家们骂归骂,但在宛如天灾军团一样的无敌僵尸队伍面前还是会有许多人忍不住手贱点击充值付费,GDP就是这么来的。很明显,一切都在宝开上海团队的预测范围内,包括如潮的恶评及滚滚的财源。在尊严与钱包面前,人总得选择一项。

一大波僵尸正在逼近,一大笔横财正在刮来,一大批玩家正在离去。

我和小植物们都惊呆了

现在,我们来细数一下,《植2》这所谓的“中国特供版”相比英文原版都做了哪些人神共愤的改动。

1. 能源豆槽初始数量从3个缩减成了2个,想增加?充值。
2. 大量正常关卡流程中必定入手且非常重要的植物(如双重射手,火龙草,弹簧豆,双向射手)被挪到了商店货架上,想获得?充值,或者慢慢攒星星兑换。
3. 许多原本压力不大的挑战关卡难度大大提升,有些关卡不买到特定植物的话在理论数值上根本不可能过去,想过关?充值买植物,或是购买全屏必杀技。
4. 全屏必杀技由消费金钱改为消费钻石,想发动?充值。(顺便吐槽一下:三种必杀技在原版中实用度分别消耗金币数为800、1000、1200,中文版里则统一零售价为人民币1元整,不还价,完全为您消除选择烦恼)
5. 原版中的付费植物改为凑齐碎片获得(国内网游旗帜性坑爹设定之一),而碎片则要从随机出现的神秘雪人身上获取,想直接买?可以,最便宜的寒冰射手也要折合40块人民币一个,比原版贵了一倍不止。
6. 刷雪人就刷吧,可每次进入雪人关卡都是要



■钻石可以一定程度上迷惑玩家,影响对实际金钱支出的估算。



■高难度的关卡配上苛刻的敌人配置,为的就是要让玩家掏钱。



付出代价的,第一次免费,第二次消耗5000金币,第三次消耗10000金币……嫌贵不打?可以,有些关卡你这辈子就别过了吧。

7. 最后是翻译问题,游戏里的对白极其稀少,可即使这样仍然存在BUG,有些地方则完全无视原文而采用了类似“小沈阳”、“地沟油”之类的意译,本土化是土够了,然而语句问答间那原本的美式冷幽默荡然无存。敢问负责翻译的朋友是兼职译制引进电影的么?

总而言之,面对如此奇葩修改后的游戏,相信任何一个三观准确、双商正常的屌丝青年,玩上几关后都会想和屈原一样投河自寻短路。

于是我和我的小植物们都惊呆了。

中国式坑爹

时至今日,用“坑爹”这个词来形容忠实玩家们玩到《植2》后的心情,实在是太贴切了——游戏里一坑一个填的哪里是植物,分明是广大玩家。

然而,《植2》用自己在App畅销榜的老大位置及火红的业绩报表印证了这条坑爹道路的正确性,同时坚定不移地沿着这条铺满人民币的金光大道义无反顾地前进。此情此景,像极了《唐伯虎点秋香》里如花桥上的那句:“不错,我就是来抢你。”游戏卖到这种地步,我们已然无法分清到底是厂商太奸,还是玩家太贱。

在游戏业界,这种中国式圈钱的模式由来已久,发明如此经营模式的国外始作俑者早已死透,但其精神本质却被一位叫做史玉柱的中国人模仿借鉴,借尸还魂出一系列具有“中国特色”的网络游戏。这种网顾游戏性与玩家体验的做法在早些年曾遭到国外美欧日韩各种大小厂商的一致鄙视,然而时过境迁,经过数次经济危机的洗礼及业界萎靡的恐慌之后,大家开始纷纷低下高贵的头颅,附身来向这些“中国式游戏”取经,同时拼命地想理解为什么如今连花五块钱买张盗版盘都嫌贵的中国人居然会在各种形如垃圾

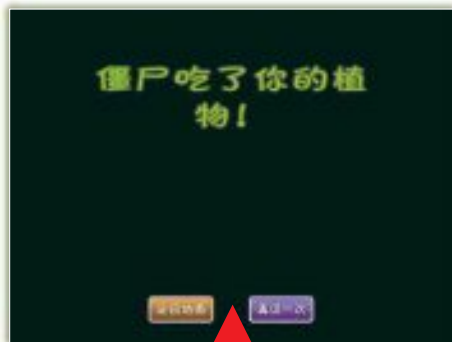
的网页游戏中一掷千金。

然而,落草为寇也不是人人都能落的,譬如不开窍的Capcom,一款网页版《鬼武者soul魂》摸爬滚打地修改了两年多,依然没找到打入中国大陆市场的窍门,问了几家都没人想要代理,理由只一句话:看不到盈利点。中国玩家们需要的只是简单粗暴的杀戮PK,你把系统做得那么复杂,剧情写得那么晦涩,人物关系搞得那么纠结,有几个人会去潜心研究?再确切一点来讲,这游戏最大的问题就是平衡性——不是太差,而是太好。导致高富帅在与同等级屌丝互掐时几乎没有优势,那么运营之后谁来掏钱?谁来买单?

相对而言,S·E的手机游戏《扩散性百万亚瑟王》国服版就聪明许多,“入乡随俗”地做出了许多匪夷所思的改动。譬如说,中国的网络状况不是较差嘛,没关系,给游戏瘦身!砍掉最占容量的语音部分!——结果,一款以名声优阵容为主打卖点的游戏作品就这样变成了哑巴,堪称震古烁今。更奇葩的是,即使如此,中国玩家们依然趋之若鹜地纷纷下载来玩,将其一度推上免费下载榜首,充值扭蛋更是扭得不亦乐乎,充分印证了我神州大地人傻钱多这一亘古不变的真理。

若有一天,在游戏业界,如此“中国式”的标签彻底插满全世界,那才是真正的悲哀。

【文:BANYANO 编:稀饭】



■碎片是可以延长游戏时间和好方法,集中使用可以让玩家产生与其浪费生命不如花钱买的结论。

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/ucguog>
《游戏机实用技术》腾讯微博
<http://t.qq.com/ucg2011>

插画: 木仙



UCG全体小编诚挚感谢读到读编往来的读者

★一直以来总有读者要我们把光盘网络化,于是本期光盘迎来一次小改革,取消了实体光盘,把内容搬到了土豆网上,任何人都可免费观看。没有光盘容量的限制,就可以放开手脚制作内容,我们也大家准备了很多精彩内容。而取消光盘省下来的成本加到了赠品上,本期为大家准备了一把清凉小扇,可爱与性感兼备,请大家酌情使用!

★需要说明的是,本期取消光盘只是一次尝试,从下期开始依然会恢复到正常的实体光盘。究竟这种偶尔取消光盘来提高赠品成本的方法是否令大家满意,还请来信告诉我们,以便我们制定未来的方针。当然我们不会让大家白忙活,UCG特意准备了包括 Xbox One 和 PS4 在内的好礼留给写信过来的读者,有兴趣的朋友可以观看“读编往来”栏目的有奖调查,以 Email 或平信参与均有效!

★按照惯例,本期应该是公布 5B·6A 互动信

箱的中奖名单,也就是一大堆来自 PlayStation 的好礼。但遗憾的是在我们抽出的中奖者里有很多人并没有附上自己的通信地址,导致奖品暂时无法邮寄。本期又有好礼相送,而且是次世代主机,希望来参加的朋友们一定要仔细阅读有奖调查,需要回答的问题不要遗漏,尤其是不要忘记填自己的通信地址,不然很有可能与你梦想中的新主机擦肩而过哦!

★科隆游戏展开幕在即,东京游戏展也只有一个月时间了,相信两次次世代主机在近期会有大量新情报放出。UCG 报道团也做好了万全的准备,我们会在报道的广度和深度下工夫,当然还有独家猛料,还请各位读者拭目以待。

★说到东京游戏展,最近有部分读者来信询问今年是否还有 TGS 幸运之旅活动。这里我们遗憾地告诉大家,因为旅行社等诸多原因,今年没有类似的活动,还请大家见谅。

@ Email 孙磊:这是什么世道,Capcom 一口气发布六个手游,不让 SE 活了么,手游大厂会反击么?

根据前两天刚刚公布的 SE 第一季度财报来看,他们在页游和手游方面的收益非常不错,《战国 IXA》、《扩散性百万亚瑟王》以及《勇者斗恶龙 X 觉醒的 5 种族 Online》的总销售额高达 115 亿日元,而且这几款游戏的玩家忠诚度也很高,Capcom 即便是一口气丢出 6 个手游,想从 SE 那里分得一杯羹也并非易事。身为一个电视游戏玩家,我虽然对 SE 在手游上捞钱的做法有颇多不满,但冷静想想也并非全无益处。至少家用机游戏开发资金应该能更充实一些,那些沉寂了数年的大作(大家都懂)也会更早的与玩家见面。至于 Capcom 方面,他们在家用机游戏领域的境况可比 SE 好多了,我也不太担心几个手游就把他们变成另一个“手游大厂”的,哈哈。

编辑部 游戏风向标

龙之皇冠 | 4人



杀手已死 | 3人



魔女与百骑兵 | 3人



手贱戳了一下道具店老板娘的胸部，结果被石化了orz。

——转职忍不住向大家“炫耀”他在《龙之皇冠》里的神奇经历。

谁能给我一亿啊？

——打《杀手已死》刷钱刷到吐的熊负评。

我算是体会到什么叫游戏性了！

——对《魔女与百骑兵》各方面都很满意但又被画面吓坏了的洛克留。

UCG的绅士快站出来请罪！



福利君：今天看到328期预告，说要赠游戏，看起来是个直爽人心的决定，但那个巨坑是怎么回事？你能让我一个女生在家大摆大摆的扇风的东西么？我的亲友会怎么想我！上次那张胡望琳就让我至今也送不出去，放在哪那个别扭。我要求UCG为女性读者着想，要不办个女生专刊，高报我要DMC的但丁，还有……（此处再省N个字）

嘿嘿，关于这个精品请允许我解释一下，杂志在选赠物品时尽量不要会从近期的新游戏中寻找，本期有两个热门游戏，一是《杀手已死》，二是《龙之皇冠》，但是《杀手已死》的调色风格更奇葩，而《龙之皇冠》的画面精美，只是想请读者们也不会觉得有八块腹肌的“亚马逊三爷”请爽人心吧？所以大家几经考虑最终选择了这张预付《凯瑟琳》封面的《龙之皇冠》海报，当然，几位“绅士”确实在这图方面发挥了决定性的作用，不过为了照顾女性玩家们，扇子的另一面选图则是主打可爱风的凯瑟琳海报。



顺便一提，八老汗当初提供的图还是《战国BASARA 4》呢，可惜因为尺寸不会被砍掉了。



必须砍掉啊，那种“基情四射”的图和“清凉”毫不沾边好不好！



福利你还不赶紧向读者谢罪！



福利你还不赶紧向读者谢罪！

Email 盛曦伟：想知道小编们私下都是怎么称呼的？

那谁。

某人。

喂。

我的下仆们。

战斗力不足五的凡人啊。

渣渣们！

Yo!Buddy!

Waagh!

那个那个……

XX桑。

如各位读者大人所见，会正常称呼别人的小编似乎还不存在于编辑部中。

Email ZzzZzz：次时代主机马上就要到来了，作为一个铁杆吹粉，刚看完E3的发布会是决定要倒戈买PS4的，没想到Xbox One最后取消了所有的限制，现在又在纠结了。期望海版Xbox One能推出不带Kinect的版本，顺便在降低点价格，这样就不用纠结了，哈哈！

主机大战厂商间互相拆架，最后得利的是玩家。不带Kinect的版本应该早晚会有，不过有这个装置能用来自家里健身也不错啊！

现在微软又公布了金会员特权去享，你应该可以下定决心购入了少年！

Email 柳浪·里：327期“小编寄语”的小编形象全部换成了八位点阵图，看起来其实还蛮亲切的。直到看到了某“哲学”之后，我感觉我的膝盖中了一箭，我为什么一直都没有发现呢？某“哲学”是所有小编中最有节奏(yooooo~)的一位，说节操没了一定是他把节操和图片一起私藏了！点阵图的分辨率不足就藏不住了。喂，一

定是这样！

这读者说的到底是谁？

你说呢~

我很纯洁，什么都不知道。

说老板男老卖萌，必须都说。

我真的完全看不懂……

少年，你仔细看看小编寄语里你的点阵形象“最终文档版”，就懂了。

我懂！我把比利的符号放到代表我充满求知欲的书本上了！也可怜！

（事不关己地吹口哨）

克拉克依市 高极男：几天前我终于攒够钱买到了我梦寐以求的《杀手47 赦免》，今天算是准时收到了游戏，正当我准备去我久未登录PS store下载捆绑赠的下载内容时，杯具发生了……这个月海版PS+送的游戏就

是《杀手47》啊，有木有！！！本来免费的游戏我硬是花了二百多啊，有木有！！！我表示我再也不相信爱情了，八老弟，我终于理解“每一万”的痛苦了……

这位读者简直就是用实际行动证明了购买PS+会员的重要性啊。在此小编再一次强烈向大家推荐购买PS+服务，现在PS+送的游戏都相当给力，只要有一款游戏对你的胃口，就等于超值回了一年的会费，绝对划算的！

Email ASSHELL：求问《GTA V》有中文版是真的吗？听到这个消息实在太激动了，也听说能预定了，但是搜了一搜，好像并无什么权威媒体有这个信息，求问真相，不想被坑啊。

官方已经确定会有繁体中文版了，而且已确认发售，大家努力攒钱吧！感谢Rockstar！我觉着不是应该搞个编辑组内团购《GTA V》珍藏版的活动了？

有奖调查

You Jiang Diao Cha

时间推移，来到了新的异世界 328 年。原有的守护女神们渐渐地失去了力量，新上任的女神虽然继承了“黑色大陆 Lastation”和“绿色大陆 Leanbox”的信仰能力，但由于处于交接阶段，游戏业界处于一个动荡的时期。而邪恶的势力并没有停止他们的侵略野心，“氩

金战士”、“收油魔王”等威胁着游戏世界的安宁，也悄悄地吞噬着人们信仰之心。为此，我们调和机构“UCG”感到非常忧心，需要读者您的力量，一起来守护游戏业界的安宁。当然，挑选出来的战士还能得到秘宝。那么事不宜迟，让我们开始决定能力值吧。

新的冒险，需要玩家您的力量！

欢迎您进入异世界，在此将决定您的能力值，请告诉我您的姓名、年龄、性别和玩龄，这将决定您在异世界的基础能力。

恭喜你通过第一阶段的试炼，请在此告诉我您现有的主机、最常玩的主机、从何时开始阅读UCG、电话和家庭住址，将会决定您在异世界的种族、出生地以及信仰之心。

接下来我们将问您一些其他的问题，认真回答更有机会得到女神的青睐。本期杂志取消了光盘，提高了赠品的成本，而光盘内容可以在土豆网的UCG频道（网址：<http://www.tudou.com/plcover/uqbG2ToKJZQ/>）观看。您对这种全新的方式是否满意呢？如有更好的主意，还请指出。

2013年来UCG先后推出了春季攻略特刊、游戏·人特刊、E3特刊、暑期特刊，接下来预计还会有TGS特刊和冬季攻略特刊，您对特刊这种形式是否满意，还有其他的意见吗？

您对即将到来的东京游戏展报道有什么意见和建议？

您可用平信或Email的方式来参与本次读者调查活动，信箱地址：ucg@ucg.cn。只要回答了我們提出的全部问题，来信即视为有效。我们将从有效来信中挑选出1名幸运读者，赠送PS4或Xbox One主机一台。另有5名读者将获赠年底发售的游戏一套。中奖者可在奖品范围内自行选择心仪的主机或游戏。截止时间为：**9月10日**。本次活动的解释权归UCG所有。



众评“共斗计划”

326期“读编往来”中的征文活动得到了众多读者的响应,大家对索尼的“共斗计划”各抒己见畅所欲言,更有多位读者写来了长达数千字感想,大家对于本次活动的热情叫小编们非常感动。从众多来信中可以看出,大家对于“共斗计划”本身还是持肯定态度的,但也指出了这一计划中存在的许多待改进的问题。总的来说,“共斗计划”对于振兴PSV市场确实起到了不小推动作用,但尚不足以让PSV达到巅峰状态,革命尚未成功,同志仍需努力!



活动中奖人

幸运得主:曾健

《灵魂献祭》中文版下载码已发至两位幸运读者的信箱中,请注意查收。其他没有中奖的读者也不用气馁,以后这种好福利活动还有很多,只要时刻关注UCG,关注“读编往来”栏目,游戏之神一定会眷顾你的!

Email GN-0000:

1. 共斗促进基友基情的发展,天天开Party,网上共斗,即使不是什么很好的游戏也能掀起玩家们欢乐。
2. 共斗卖队友不解释,队友各种黑,开过Party的都知道,只是更健康,共斗成为这健康的起源。
3. 跳槽网游的原因。单机无聊,网游多人玩,共斗来了,研究探讨就自然来了,朋友同学的讨论多,关系自然好了——我本人就是一个活例子!
4. “共斗计划”让许多此ID的玩家投身乙的行伍,成为非职业的强心针,为好游戏的诞生给予了动力!
5. 共斗能连接起各地的玩家,一起游戏,一起讨论各自的文化,共斗使分散的玩家联系在一起,这是一个很好的开始。

Email MR-HT: 在这个忙碌的年代,想要像以前一样,朋友之间相约在一起玩游戏几乎不可能,但是一起在游戏的世界里战斗、升级、互相帮助的心是不会死的,这样的事想都敢热血呀。PSV上的共斗游戏也应运而生,可以让平时不可能见面的朋友也能在一起游戏,这是极好的事,但是网络的不稳定,时常出现的服务器问题,这是北美游戏厂商必须考虑的问题。还有就是游戏中文化,看到现在越来越多的共斗游戏中文化,真是激动啊,毕竟能了解一些游戏背景也是很不错的,虽然PSV一开始的时候运营不顺,但是现在不也看到曙光了么?作为一直的壹饭(虽然我因为想玩《怪物猎人4》和《火焰之纹章 觉醒》也买了3DS)也是很欣慰啊,最后希望以后有更多网络稳定的中文共斗游戏。

Email 一颗红心: 说实话,作为半个壹饭,向来对任天堂机的铁粉向兴趣索然的我,在购买PSV还是3DS的问题上曾经犹豫了很久。这其中原因之一就是《怪物猎人》,个人虽然对《怪物猎人》不是特别热爱,但还是在《MHF2G》上花了数百小时之久,《MH》对主机,特别是掌机销量的推动作用,再借由这种推动作用反向带动其他游戏到这一平台上的“加鞭”,最终达到良性循环的“协力”,我还是清楚了解的。真正让小弟下定决心,的还是《灵魂献祭》的发售,以及发售首周PSV销量6万-的大反弹,让我看到了PSV“复兴”的希望,至少是看到了像PSP当年那样即使不能坐上掌机霸者的宝座,也能占据一席之地曙光。作为半个壹饭的我,还是咬咬牙发了《灵魂献祭》的限定主机,可请问同好的游戏是日文版,不然也一并第一时间收了。

达到的总比没到的好,个人对这次“共斗计划”给予称赞的另外一点,就是亲切的中文文化。其实在华语中文地区,狩猎玩家一直不是少数,从当年携带版2G和3PSP汉化版推出的迅猛,就可见一斑。只是当年SCE和老卡都还没很好地看到这一点,没有很好地意识到中文玩家的力量,这一次,相比起语言领域的3DS《怪物猎人》,官方中文版就是选择《灵魂献祭》的一大加分点,哪怕是繁体中文,这也是我一定要等中文版的原因(哪怕是看了胜算环微博先

Email 轩场雨止:


事实上,掌机本身的便携性与联网性为共斗游戏的发展带来了极为有利的条件与基础。将共斗带入移动娱乐平台将会进一步提高游戏的真实感,提高人气,成为一个优秀的可为PSV掌机增加市场份额的游戏。而将掌机的优越特点集中突出,通过玩家们交流提高对机器的认可,进而扩大机器的可为认知范围成为了原创大型共斗游戏的发展基础。于是乎,“共斗计划”的提出从一定意义上而言,确实是索尼应对PSV自身发展陷入僵局的有利法宝。


但谈及共斗,共斗运行于段,而怎么玩又成为了该游戏方式计划实行的一个大关键。实际





日文再读取存档并开中文版之后能三小时多一白的消息之后,小弟还是决定买中文版,以获得更好的剧情体验了_TT。听说《讨鬼传》也要延续“官方中文”的优质传统,希望这次SCE与KT也能让广大PSV玩家“愿望成真”。最后希望“共斗计划”的其余几款游戏也一样少不了官方中文版(最好能像《街霸VS铁拳》那样自带简体中文),希望PSV软硬件都能蒸蒸日上, SCE也能多办一些同类的互动,加入“动作计划”,“RPG计划”等,也希望UCG能越办越好,多与各厂商举办类似的官方活动,送给大家更多的“福利”。

上,正如我们所看到的,索尼自从发售PSV以来,装机量低,游戏供应少而佳作匮乏已是不争事实。在PSV上拿高清的棍子炒一下冷饭是极难产生品牌效应的,而那些做工优良的小游戏又难以唤起民众的大胃口,所以原创的大作必然是PSV未来的发展方向,或这么说,便是意图于说明《灵魂献祭》、《讨鬼传》、《梦幻之星2online》所应该吸取的,也应该是给后者提示的,把游戏的独立做到,不要贪图于在一些条件后通过模仿获得成功,因为这些模仿只会把你带入“千年老二”的尴尬境地,无论你是否真的超越了他,你做的只是给别人做了次宣传,而你却为后来的发展设下了模式套路的矛盾——改则发钱,不改则求。


 Email Inifnet:《龙之皇冠》本身的素质是挺不错的,但我完全不能理解为什么现在香草社的画风会变成这样子,以前《奥丁领域》《胧村正》时候不是明明很正常么,可现在不是粗胳膊粗腿就是胸部比脑袋大两倍,这是人干的事吗? 神谷盛治社长您的审美还安好?

 什么东西,这游戏人设正常的很,哥看得各种赏心悦目,哪里奇怪了?


 哪里都很奇怪好不!


 亚马逊大腿搞不好比我腰还粗!


 战士虎背熊腰偏偏长了张小受脸!


 除了小妖精游戏里是个女的就是巨乳!


 女巫的欧派比我脑袋还大!


 这都是浪漫而大胆的艺术表达,SO WHAT!你们没看到那一幅幅都能印出来挂在墙上当装饰的珍宝画吗!


 平心而论,有几幅的确是神作,但也有好几幅耻度已经逼近底线了……


 饭老板,认了吧,这款游戏只能迎合你阅读众女的大百科重口味,我们这些小清新是受不了了。


 劳资炒菜都不放盐,口味哪里重了,这不科学!

 Email harryjamspotter:话说公元2014年6月28日将有一颗重磅炸弹降落在全球各处,那便是迈克尔·贝的另一神作《变形金刚4》(有望中国同步上映)。为了这一天的到来我便将前三部《变形金刚》电影重温了一遍,于是发现了一个有趣的事,里面居然有X360呀!而且仔细一听居然变形的声音是360开机的声音。太奇葩了吧!难道迈克尔·贝也是游戏迷么?真希望《游戏机实用技术》在《变形金刚4》上映之前对迈克尔·贝进行一次全方位的采访,那销量一定是不必说的了!


 虽然比国产电影要巧妙一点,这自然还是微软的植入广告嘛,迈克尔·贝不一定对游戏有爱,但对微软给的广告费是绝对有爱的。


 当然我们也不能否认,贝导的不少作品还是有些游戏影子的,所以要是真有这么个机会,能搞个访谈是不错。

 结果发现他也喜欢PS3怎么办?(笑)

 那索尼就该赶紧投资一笔,然后在《变形金刚4》里我们就可以看到Xbox One金刚大战PS4金刚了。

 不对啊,Wii U呢!

 肯定一边旁观得正起劲,说不定还在Nintendo Direct上直播呢,反正又没它什么事。

 人眼不拆,少年你太黑了。



结合网友们的投票结果,编辑们经过讨论,“游风艺苑”7月联合最佳评选获奖情况已经出来了。

优胜奖: Rainbow 3 数位板

获奖者: goenitzchild (北京) **作品:** 7号《fate》

而获得参与奖的8名作者及作品分别如下:

懒猫家的猫猫(北京)	1号《奎奶》	六月莉莉(上海)	5号《ICO》
有须 hideki (上海)	2号《恶魔城》	erwer (西安)	6号《女刺客》
黄大渣(武汉)	3号《女拉丁》	陈仲文(上海)	8号《刺客信条》
臀部星人(南宁)	4号《女林克》	亡灵 Chocobo (上海)	12号《丽凤》

他们将得到价值30元左右的精美ACG周边书籍。


好了,以上就是我们7月份评选活动的获奖情况。


在在拿到本期杂志时,大家将会在我们的官网ucg.cn上看到“游风艺苑2013年8月最佳作品评选”的投票页面(届时首页将在显著位置提供投票页面的链接)在该页面上,除了投票工具外,我们还为大家准备了本月AB两期杂志所刊登的这12幅作品的原始大图下载链接,这些图通常比光盘中所附送的标准电子版要大出不少,大家可以免费下载。期待各位的参与!




为了便于大家做出选择,我们这里放上8月候选作品的缩略图,期待各位参与网络投票:


 1号 总第327期(2013年8A) 作品:《Fate 性转》 作者:覃嘉昱(南宁)	 2号 总第327期(2013年8A) 作品:《龙之皇冠》 作者:邹腾(北京)	 3号 总第327期(2013年8A) 作品:《丧尸》 作者:陈钟文(上海)	 4号 总第327期(2013年8A) 作品:《马里奥性转》 作者:宫爆狗丁(北京)
 5号 总第327期(2013年8A) 作品:《钢普拉》 作者:HANS(抚州)	 6号 总第327期(2013年8A) 作品:《波斯王子性转》 作者:gencao123(上海)	 7号 总第328期(2013年8B) 作品:《游戏王水浒人物》 作者:八望龙崎(广州)	 8号 总第328期(2013年8B) 作品:《初音》 作者:覃嘉昱(南宁)
 9号 总第328期(2013年8B) 作品:《爱丽丝》 作者:BLACK.F(广州)	 10号 总第328期(2013年8B) 作品:《原创少女》 作者:phideas(广州)	 11号 总第328期(2013年8B) 作品:《凌波丽》 作者:罗幸昕(南宁)	 12号 总第328期(2013年8B) 作品:《美救英雄》 作者:贺笑恒(郑州)


 Email Peter_Yu:本人外出买UCG的经历(已连续发生4次):大晴天出门,回家路下大暴雨(且每次都为护着UCG而惨遭淋湿)而造成心理阴影,求小编解释该现象。


 咱们UCG原来是杂志界的“萧敬腾”啊!

 我们不生产水,我们只做大自然的搬运工。想要缓解您那儿多日的高温吗?请

购买UCG吧,只要14块!只要14块!就可以把清凉带回家!数量有限,欲购从速!

 你们这群魂淡,不要调戏读者!人家的画外音分明是让咱们下期杂志送雨伞做赠品!

 等等,我突然觉得根本问题是出在“时雨”这个编辑名上……

 亲,你想多了。





Email 董花 卷森：请问一下字雷人大大，《闪乱神乐 少女们的证明》中，那个“女性之敌”的奖杯，麦克风风筒子要怎么吹？麦克风是不是在耳机接口和充电接口中间的那个方形孔？不管我有没有调成横屏，拉近镜头之后怎么吹都没有反应……



麦克风确实是在耳机口的旁边，如果不行的话可以插上麦克风的手机耳机试试，另外吹的时候建议先长按□键，然后将机器倾斜一个角度，以确保风是“从裙底下吹上去”的。然后就是用你的绅士之魂用力地深呼吸，吸气，然后小萝莉就诞生了！(´ω`)



快真人把这个白痴精神病院去！



Email 小白云：陪伴自己数年的 X360 终于还是升天了，拿到游戏店去修，被告知基本没救了。抱着 X360 的尸体坐公车回家，内心中涌起淡淡的哀伤，虽然我也知道游戏机这种消耗品难免会走上这条路，可真说来这一天，就好像突然失去了一个朋友一样痛苦。而且我也不知道该如何处理这台坏掉的 X360，游戏店老板让我以极低的价格卖给他的，我没同意，可是抱回家也是放屁那玩意废了的命。小编们都是怎么处理坏掉的游戏机的呢？给我点建议吧。



我个人是不囤积主义者，能卖掉的东西还是尽量卖掉吧，正好新款 X360 也推出了，加上 Xbox One 不对应 X360 游戏，这位读者不妨考虑入一台。



跟老板的建议比较实在，不过如果这位读者实在割舍不下，也可以考虑加一点防尘措施然后放在较为显眼又不占用放主机位置的地方，也算是留个纪念吧。



老美玩家这方面一向是比较洒脱和有爱，机器坏了他们一般不卖，捣鼓着在机器外壳上做装饰和涂装，反正也用不了，就不用考虑散热之类的问题，怎么好看怎么搞，不过动手能力强的玩家们就最好别折腾陪伴自己已久的爱机了。



你们的筒子太惨了，来个开机录像然后在把 X360 插上时播一下，然后发给不明真相的无知少年才是最划算的咧！



还是让我用超科学电磁炮轰死你这个既欺祖国和游戏界未来花朵的坏蛋吧！

一部深入人心的电影——《生化奇兵 无限》



Email 命运的符号：2013年8月3日 1:07 刚刚通关了《生化奇兵 无限》（开了很久的坑），一直都是玩一会就放着，过段时间想起来了就继续，但是今天通关之后发现，前面几个小时就是游戏，后面结局几分钟就是电影。不知道为什么，知道了主角是伊莉莎白的父亲时，有一种说不出来的感觉，一切的一切都那么的……一开始对前方的路很迷茫又很任性的伊莉莎白，到后面的连说话风格都变得让人觉得成熟稳重，“救赎”了主角，脑子里对平行时空的向往愈来愈激烈，这款游戏给了我不一样的感受，有一种看完了《复联》之后发现这是《盗梦空间》的感觉。

更重要的是，以前当别人问我为什么买正版游戏而“不享受天朝汉化”，我怎么都不好说，一下让人觉得很B，一下让人觉得很富，一下让人觉得很虚伪。我认为那些盗版

的人，玩完这款游戏后看懂结局的也会心里有所触动吧，现在我就想说：“正是因为有这种游戏，我才有了支持正版的理由！”



虽然这位读者在来信中很严重的剧透了，但《生化奇兵 无限》的结局的确是游戏界难得一见的表现手法，可能是看过不少这类电影的缘故，自己第一遍游戏的时候就意识到了这部托克某种意义上可能就是主角本人，但在最后的结局还是震惊了，这种表现手法曾经在过几部逻辑电影中，如今游戏界有如此深度的剧情不得不说是一次突破，不少人认为第一次到大空城的地方是最棒的，我觉得还是最后的结局最为震撼，不得不说游戏在国内普及度不高是一大遗憾。



大家应该尽可能来感受本作艺术气息，就像欣赏一部深度电影一样。



最近一直在批战斗作的 DLC——去战斗，期待后续的新作 DLC！



Email T-yang：趁着没事干我把上次玩到一点的《生化奇兵 无限》通了一遍，发现男主的声音很是熟悉，但就想不起是谁。游戏通关后的职员表那里有一小段的真人片段，那位弹吉他的仁兄很眼熟，就上网查了下配音员然后百度一下……奇迹出现了！百度百科的第一张图片唤起了我的记忆，弹吉他的仁兄跟男主的声优就是 325 期提到的 Troy baker，怪不得声音那么熟啊，我才刚读完《最后生还者》啊！没想到这两部高分大作都是这位仁兄配男主的声

音的，而且又是 AI 帮忙的游戏（虽然两位女主的“职位”有点相反，一个帮我一个帮打），知道真相后，我又无聊地把两部剧情融合了起来，发现大约血了我还是不去想了……



我没记错其实“一路向西”里华尔特就提到这位配音演员在《生化奇兵 无限》里为男主配音，这位读者文章看得不够仔细哦~



嘛，难得读者大人来你分享自己的收获，就不要挑剔了，Troy baker 今年



编辑微生活

编辑小能做的点啥~



气温骤降，对再与字雷人所在宿舍的空调却不幸遇害。在听到维修人员说可能要换压缩机并要价 900 大洋后，两人为了不让奸商奸计得逞，决定扛着高湿吹风扇度日——此为前记。



一日，趁着中国情人节将至，已离职的某位编辑因为宿舍没有空调，生怕买给女友的礼物给热坏，遂拿到了空调而且完好的我宿舍去保存，于是跑去香港采访回来的我莫名其妙地看到自己卧室里多了一个放凉零食的纸箱，就致电室友心的永恒询问，心的永恒一下口喷，声称那是某编辑送给我吃的，不虞有诈的我当场开箱品尝了其中一包薯片，还拆开了一盒糖果的外包装，研究里面造型精致的玻璃瓶内包装——直到这个时候我才发现有点不对，这糖果看着不像是拿来送给同事用的啊！



于是我紧急致电某编，刚说明因由就听到电话那边传来一声惨叫，而奸计得逞的心的永恒回到宿舍看到礼物的惨状后，立刻设心设肺地大笑起来，一瞬間，众人发誓都在他身上看到了那少附体的影子！



某日八重樱约了我、稀饭和一位《掌机王》的兄弟帮她刷《龙之皇冠》地狱难度的最终 BOSS，大家聚集到游戏室中准备开刷，却发现死活都进不了八重樱的房间，众人想遍了各种方法，比如更换网络、互加好友、重启机器等等，一律无效。大家正急得焦头烂额之际，八重樱突然一拍大腿拿起 PSV 按了几个键，之后大家就发现可以顺利进入房间了。但无论大家如何询问八重樱都不肯透露自己干了什么，直到刷完 BOSS 之后，她才幽幽地回答：“我刚才忘记把合流模式开启了……”众编辑立刻愤怒地大喊：“你为什么放弃治疗！”

是大红大紫，邀约不断，要是各位读者喜欢他的声音演出，记得关注《黑道圣徒 IV》和《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》，前者当中他会为男性主角的一号声音配音，而在后者当中还会有突破性演出，挑战小丑这个幽默角色的高难度配音，很令人期待哦。



关注 PS4 的玩家还可以期待一下独占游戏《无名英雄 再出发》中的主角，被昵称为“二儿子”的 Daisuke Rowe 同样是 Troy baker 配音演出，这一整年大家的耳朵都要被这位帅哥的戏份占满了。

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！

By:路过的好心人

UCG采访团与拉松伸夫火神的合影



读编交流

小编寄语

※本以为8月是属于《黑道圣徒IV》的，没想到《COD》的新丧尸地图也会在8月27日推出，这次玩家们会回到故事的起源，四小强不但回归，还会变成年轻时的样子。世界大战背景下的法国，坦克、无人机、《环太平洋》一样的巨大机甲，Big Daddy一样的新敌人，丧尸眼睛是最原始的黄色，我实在迫不及待了。

※《了不起的盖茨比》蓝光版已经出了，内地才决定在8月底上映，让人觉得恶心。9月10日上映马特达蒙的《极乐空间》目前来看评价还不错，大家可以期待一下。

※看了几集《清道夫》还不错，但是个人觉得SHOWTIME准备拿它接档《嗜血法医》还是欠点火候的，当然，如果写剧本那位能把后面剧情玩活还是比较令人看好的。

※前段时间连续打了2小时的球，不但手感奇差，第二天还浑身肌肉酸痛，这就是工作后缺乏运动的代价。总算理解为什么三井春复出以后累得连易拉罐都拉不开了。



华尔兹

本期个人签名

第一神剧《绝命毒师》最终季已回归！

●这期一开始去香港采访拉松伸夫和田中公平时受到主办方礼遇，不仅与两位大神畅谈，也欣赏到了一场高水平的游戏音乐会，现场甚至遭到从北京远道而来的忠实读者。明年主办方计划将FF等游戏动漫音乐会办到内地，依然会与UCG精诚合作，届时相信会有更多玩家体验音乐经典带来的感动。

●最近玩得最投入的是《最后生还者》的网战，由于采用的是“送礼流”打法，所以网速不佳、技术一般也不太影响乐趣。满场飞奔给队友们送礼，偶尔也能捡钱满，“24周”打下来意犹未尽，坐等DLC发售。

●在自己的微博上做了个小调查，问大家最近一个月都玩了些什么游戏，有超过600人回复，答案可谓五花八门，但值得注意的是玩几个月前甚至几年前的老游戏的玩家不在少数。并不是所有人都都有钱有闲，跑在时代的最前端，我觉得杂志制作中也应充分注意这一点。

●再过十几个小时，我就要飞回江苏老家和爸妈还有儿子团聚，虽说年假只是短短几天，但已期待多时了。“年假就该用在刀刃儿上！——胜负师斯基”



胜负师

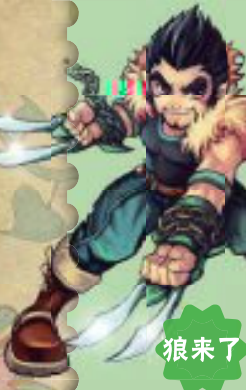
本期个人签名

又快到新起点了！

【游戏】自从上期小编寄语说了《逆转三国》的相关情况后，每天就受到其他小编的各种调戏，什么“怎么还不氪金啦、来我帮你抽武将啦、你又花了多少台X360的钱啦”云云，我说你们这样有意思么！（纱边：有！太有意思了！）另外就是完全没有求到2.5的大腿，亏我还开了十个位置，结果都没人加好友，果然我们的读者都是家用机战士，没人打手游。最后，我又充了三分之一台X360的钱进去抽武将……

【游戏】《杀手已死》还挺好玩的，虽然没有锁定、视点存在一些小问题，但系统和打击感都值得称赞，把妹只是噱头，真正好玩的内容还是战斗本身，推荐给不追求奖杯成就的动作游戏爱好者，否则估计会被枯燥的刷刷折磨。虽然游戏在8月1日就发售了，但是因为有其他事务要处理，所以分支、挑战任务都没有刷到满意的评价，相关的内容也将放到下期的杂志上，希望读者能体谅（跪）。

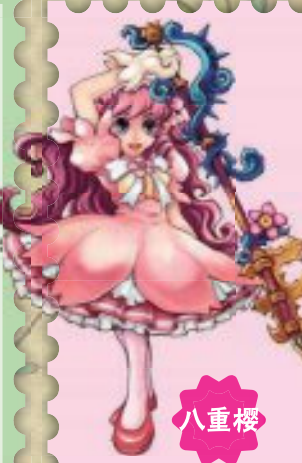
【生活】近来陆陆续续收到朋友的生日礼物和生日祝福，可是我的生日明明是在月底，难道现在流行提前庆生么。不管怎样，多谢各位的心意与祝福，么么哒~



狼来了

本期个人签名

这边补一下：最喜欢马萨头的18.5惹！



八重樱

NOW PLAYING

《龙之皇冠》

★原本买好了7月底香港《最终幻想》交响乐会的门票，兴致冲冲地准备去听《片翼天使》，谁想到演唱会前一天才发现港澳通行证的签证居然过期了……过期了……过期了……这种事之前也曾发生过，在某次小島秀夫来香港宣传《潜龙谍影4》的时候，我同样是因为签证过期没去成，没想到自己还真是不长记性，再次栽在了同一个坑里，简直无可救药orz。幸好门票被一位忠诚的SE粉丝买走了，为我减少了不小的损失，读者们不愧是编辑的小天使啊，哭！

☆《龙之皇冠》的奖杯难度不算高，但实在是耗时，而且迷宫数量太少了，后期刷刷刷还是有点无聊，要是能早日推出DLC内容就好了。但转念一想，《脱村正》都卖了那么久还没DLC呢，《龙之皇冠》还是别指望了……



时雨

本期个人签名

有一天你会遇到一个彩虹般绚丽的人，从此以后，其他人就不过是匆匆浮云。

【游戏】随着发售日的临近，《怪物猎人4》又有更多的消息流出。看着熟悉的怪物和麒麟装的回归，猎人魂又开始燃烧起来！等待了那么久，希望游戏素质对得起玩家们的期待，小伙伴们一起来战！

【居住】最近宿舍的空调坏了，这可把我这个热抗性为0的家伙给惹疯了。维修的师傅开出了天价般的维修费，想说换一台吧，房东又联系不上，保安不给放行。只好求夏天快点过了。

【出行】为了送别即将出国的朋友，我在休息日和几个小伙伴一起来了次深圳两日游。印象最深的行程还是到附近海湾骑单车。看着对岸的香港，吹海风，看日落，特别舒服。如果您还宅在家，不妨选一个好的日子和三五好友一起出行吧！

【礼物】在美编心的永恒的教唆下，稀饭把我寄放在那边的零食（给女友的七夕礼物）给吃掉了。看着七夕日期的接近，我只好一边说没关系一边赶紧让卖家发货，顺便诅咒心的永恒接下来十年不用过七夕。



【游】对很多玩家来说，《龙之皇冠》看着就是款动作RPG，但其实里面有非常多的元素都是在向奇幻RPG的始祖《龙与地下城》致敬，包括用Game Master来描述剧情，角色丢弃和拾取武器，还有法师的某些法术有使用次数限制等等，作为一个算是跑过团的人，看到这些捏他后总是禁不住莞尔一笑，不过也正因为如此，我想如果本作换一个游戏形式，起码不做成纯粹用刷迷宫来产生乐趣的快节奏作品该有多好啊。

【剧】9月份有《神盾局特工》，10月份有《绿箭》第二季，这个年底的美剧阵容对超级英雄粉丝来说很有看头，而如果预定在《绿箭》第二季中登场的闪电侠巴里·艾伦真的能够成功开拓一个新的衍生剧，DC和漫威在电视荧幕上的争斗绝对是要升温了。

【书】趁着发工资，又在亚马逊购入了一批心仪已久的书籍，包括了被称为蒸汽朋克小说始祖的《差分机》，乔治·马丁大神的《猎人行》，传说是《最后生还者》灵感来源之一的《贼城》，和名家汇聚的小说集《战士》。而目前我买的上一批小说里唯一被真正干掉的只有《星际争霸II 闪点时刻》，有时候我都禁不住问自己，这是何苦把书债又往上叠呢……

【画】这期虽然也看了不少漫画，但最令我感兴趣和沉迷的自然还是《龙之皇冠》的珍宝画，其中有不少画的内容都挺有意思，例如在编辑视点中放的那张哥布林魔女就非常有爱，魔法塔A路线BOSS术士年轻时的帅气模样令人再一次感到杀戮理论的残酷之处，不过最令我喜欢的还是鹰头熊一家的那一张，明明描绘对象是现实中不存在的怪物，却显得温馨而可爱，毫无疑问，这就是奇幻作品最吸引我的地方。

稀饭

NOWPLAYING

《Kingdom Rush Frontier》新更新的海神利维坦关卡，《龙之皇冠》《神鬼寓言III》、《黑道圣徒IV》角色自定义 DEMO

★上期杂志截稿之后的休息日跟其他编辑一起去香港看《最终幻想》的主题音乐会，顺便采访了田中公平和植松伸夫。说到这里不禁对八老师临时发现通行证过期而去不成深感同情。不过临出发前让我帮她用门票给植松伸夫签名这种做法我表示深感佩服……

☆这次去香港是我第一次去机场那一带，也是我第一次没进市区的行程。原因很简单，因为音乐会在机场附近，而乘坐机场快线进市区居然要90港币！毕竟平时在国内连打的都没试过这么贵，所以再三考虑之后决定用这钱看一场《环太平洋》。港版字幕的《环太平洋》虽然有很多港式词汇，但对看惯了港片长大的广东人来说还是挺亲切的。后来听说国内版的字幕烂成翔，该说这是走运了么。

★从香港回来之后马上第二天就得了急性肠胃炎+发烧，结果得请天假去医院打了两天点滴（一天6瓶药）。明明我跟其他人吃的东西几乎是完全一样的，可其他人一点事都没有，所以我怀疑是不是前一天吃的什么东西出了问题。不过时而说急性肠胃炎不会潜伏太长时间，可能是在香港吃错了什么东西，思前想后得出的结论剩下一个，那就是在机场的零食店试吃的一小片薯片，细思恐极……



宇宙人

Now Playing

《讨鬼传》

★一口气采访了植松伸夫和田中公平两位大神并参加了他们的音乐会，这十来天过得充实无比。个人对FF音乐会的选曲略有不满，不过完全可以理解，毕竟植松大神做了这么多经典曲目，要想在短短两个小时里表现出来是不可能的，就算由我来选，肯定也会有无数FANS不满。田中大神的音乐会算是个人专场，能听到他亲自演奏的《樱大战》历代主题曲串烧REMIX版，我真满足了。

★采访田中公平平时还有个小花絮。采访结束后是签名环节，之前绝大部分人都拿的是《樱大战》相关产品让他签名，只有我还带了《飞跃巅峰》蓝光。结果田中大神看到我拿出的碟之后两眼放光，对着我高兴地来了句“细巴斯塔”！然后更高兴地哼起了里面的音乐，我也赶紧和了两句。作为《飞跃巅峰》真饭的我顿感这辈子值了！

★我的PS3经过《最后生还者》的折腾，算是到了生命周期的末尾阶段，如今也就能玩玩读盘少、发热量低的GALGAME和割草类游戏（误）了。于是找朋友借了一堆此类游戏回来转，如果最后死在某GALGAME上，我的PS3也算是作鬼也风流了吧？（大误）突然想到某著名韩国变态漫画，主人公身中致命一枪，忍痛结婚生子当爷爷，最后才与世长辞。我的PS3说不定也能撑到PS4出？

★本期内的成就点数突破了30万，全成就游戏数量390个。个人最满意的是99.2%的成就完成率，但是随着年底大作的到来，这完成率要想提高很有难度。远的不说，光是最近《生化奇兵 无限》DLC的全挑战就很夸张了，9月还有难度绝对不低的《GTA V》。不过这种正GAME难度高一点儿才有挑战欲，这样自己的成就列表才显得有含金量！特别这次《GTA V》有官方中文版，感谢Rockstar八辈子祖宗就不必了，全成就是必须的！



纱迦

本期个人签名

《无双大蛇2 终极版》：想我之所想，欲我之所欲，我提光荣一万年！



★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2013.08.18-2013.12.31

■ 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

近期的游戏狂潮中，不知道玩家们是否找到自己心仪的游戏呢？接下来的半个月里，还有多款重磅游戏登场，例如《魔装机神 III》、《黑道圣徒 IV》和《分裂细胞 黑名单》，真让人目不暇接。而 Rockstar 也在官网确认了《横行霸道 5》将会有繁体中文版登场，PS3 和 Xbox360 上都有，算是给玩家们打了支定心针。但具体的发售日还要等待官方宣布，请玩家们稍安莫躁。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年8月					
22日	罗密欧 VS 朱丽叶	ロミオ VS ジュリエット	QuinRose	文字冒险	日版
29日	学生会的一己之见 LV2	生徒会の一存 Lv.2 PORTABLE	角川 Games	文字冒险	日版
2013年9月					
5日	歌之王子殿下 MUSIC2	うたの☆プリンスさまっ MUSIC2	Broccoli	音乐	日版
26日	明治东京恋伽	明治东京恋伽	Broccoli	文字冒险	日版
2013年10月					
24日	众神的恶作剧	神々の悪戯	Broccoli	文字冒险	日版
2013年11月					
14日	噬神者 2	ゴッドイーター2	NGBI	动作	日版

WII U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年8月					
18日	迪斯尼 无限	Disney Infinity	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
20日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
24日	101 勇者	The Wonderful 101	Nintendo	动作	日版
2013年9月					
3日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
26日	塞尔达传说 风之杖 高清版	ゼルダの伝説 風のタクト HD	Nintendo	动作冒险	日版
26日	传奇米奇 2 双重力量	デイズニ-エビックミッキー2: 二つの力	Spike Chunsoft	动作冒险	日版
2013年10月					
24日	索尼克 失落世界	ソニック ロストワールド	SEGA	动作	日版
29日	刺客信条 IV 黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag	Ubisoft	动作	美版
31日	Wii Fit U	Wii Fit U	Nintendo	体育	日版
2013年11月					
5日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
19日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
2013年12月					
11日	怪物猎人 边境 G	モンスターハンター フロンティア G	Capcom	动作	日版
		ピギナーズパッケージ			
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年内	猎天使魔女 2	动作	2013年内	超级马里奥 3D 世界	动作

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年8月					
18日	迪斯尼 无限	Disney Infinity	Disney Interactive	动作冒险	美版
2013年9月					
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
14日	怪物猎人 4	モンスターハンター4	Capcom	动作	日版
19日	三国志	三国志	Koei Tecmo	策略	日版
19日	信长的野望	信長の野望	Koei Tecmo	策略	日版
26日	纸箱战机 战争	ダンボール戦機ウォーズ	Level-5	策略角色扮演	日版
26日	Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅	Fate/kaleid liner ブリズマ☆イリヤ	角川 Games	动作	日版
2013年10月					
3日	SPEC - 干 -	SPEC - 干 -	NBGI	文字冒险	日版
12日	口袋妖怪 X・Y	ポケットモンスターX・Y	Nintendo	角色扮演	日版
24日	索尼克 失落世界	ソニック ロストワールド	SEGA	动作	日版
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros.	动作	美版
2013年11月					
7日	重装机兵 4 月光的歌姬	メタルマックス4 月光のディーヴァ	角川 Games	角色扮演	日版
7日	救世之吻	エクステラ	FuRyu	角色扮演	日版
21日	海贼王 无尽世界 红	ワンピース アンリミテッドワールド レッド	NBGI	动作冒险	日版
28日	恶魔高校 DXD	ハイスクール DxD	角川 Games	文字冒险	日版
28日	初音未来 未来计划 2	初音ミク Project mirai 2	SEGA	音乐	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年秋	恶魔幸存者 2 破纪录	策略角色扮演	2013年冬	大合集! 乐团兄弟 P	音乐
2013年内	海王	动作冒险	2013年内	进击的巨人	未定

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年8月					
22日	超级机器人大战 OG 传说	スーパーロボット大戦OGサーガ	NBGI	策略角色扮演	日版
	魔装机神 III 正义的荣耀	魔装机神III PRIDE OF JUSTICE			
29日	仙境传说 奥德赛 Ace	ラグナロク オデッセイ エース	Gungho	角色扮演	日版
29日	仙境传说 奥德赛 Ace	ラグナロク オデッセイ エース	Gungho	角色扮演	中文版
2013年9月					
3日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
5日	杀戮地带 佣兵	Killzone: Mercenary	SCE	主视角射击	日版
17日	杀戮地带 佣兵	Killzone: Mercenary	SCE	主视角射击	中文版
19日	讨鬼传	討鬼伝	Koei Tecmo	动作	中文版
26日	英雄传说 闪之轨迹	英雄伝説 閃の軌迹	Falcom	角色扮演	日版
26日	无双大蛇 2 终极版	无双OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	日版
2013年10月					
10日	月英学园 -Kou-	月英学園-Kou-	Arc System Works	文字冒险	日版
10日	弹丸论破 1+2 Reload	ダンガンロンパ1+2 Reload	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
22日	撕纸小邮差	Tearaway	SCE	动作	美版
22日	撕纸小邮差	Tearaway	SCE	动作	中文版
24日	战国无双 2 with 猛将传 & 帝国 HD	戦国无双2 with 猛将伝 & Empires HD Version	Koei Tecmo	动作	日版
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros.	动作	美版
31日	超次元游戏 海王星 重生	超次元ゲーム ネプテューヌ Re ; Birth1	Compile Heart	角色扮演	日版
2013年11月					
7日	救世之吻	エクステラ	FuRyu	角色扮演	日版
14日	噬神者 2	ゴッドイーター2	NGBI	动作	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年内	高达破坏者	动作	2013年内	最终幻想 X / X-2 高清重制版	角色扮演
2013年内	终极地带 高清合集	动作			

PLAYSTATION3

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年8月					
18日	迪斯尼 无限	Disney Infinity	Disney Interactive	动作冒险	美版
20日	黑道圣徒IV	Saints Row IV	Deep Silver	动作冒险	美版
20日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
20日	秘密调查局 幽浮解密	The Bureau: XCOM Declassified	2K Games	动作射击	美版
22日	超级机器人大战 OG 传说 魔装机神III 正义的荣耀	スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装机神III PRIDE OF JUSTICE	NBGI	策略角色扮演	日版
22日	DISORDER6	DISORDER6	5pb	文字冒险	日版
27日	麦登 NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美版
27日	失落的星球 3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	美版
29日	乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル	NBGI	动作	日版
2013年9月					
1日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	中文版
3日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
3日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	美版
3日	暗黑破坏神 III	Diablo III	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
10日	木偶人	Puppeteer	SCE	平台动作	美版
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
12日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋愛总选举	NBGI	文字冒险	日版
17日	横行霸道 V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作冒险	美版
19日	妖剑士 F	フェアリーファンサー - エフ	Compile Heart	动作冒险	日版
24日	FIFA 14	FIFA 14	EA	体育	美版
24日	职业进化足球 2014	Pro Evolution Soccer 2014	Konami	体育	美版
26日	装甲核心 判决日	アーマード・コアヴァーデクトデイ	FromSoftware	动作射击	日版
26日	英雄传说 闪之轨迹	英雄传说 閃の軌迹	Falcom	角色扮演	日版
26日	阿卡迪亚斯的战姬	アルカディアスの戦姫	日本一	角色扮演	日版
26日	无双大蛇 2 终极版	无双OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	日版
28日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	中文版
2013年10月					
1日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
8日	超凡 双生	Beyond: Two Souls	SCE	动作冒险	美版
10日	仙乐传说 混合包	テイルズオブソフィアオムニソナントバック	NBGI	角色扮演	日版
17日	圣斗士星矢 勇士	圣斗士星矢 ブレイブ・ソルジャーズ	NBGI	动作	日版
24日	泪洒三重冠 II 霸王の末裔	ティアーズ・トゥ・ティアラII 霸王の末裔	Aquaplus	角色扮演	日版
24日	苍翼默示录 刻之幻影	BlazBlue: Chrono Phantasma	Arc System Works	格斗	日版
24日	战国无双 2 with 猛将传 & 帝国 HD	战国无双 2 with 猛将伝 & Empires HD Version	Koei Tecmo	动作	日版
24日	御姐武戏 Z - 神乐 - With NoNoNo!	お姉ちゃんバブル Z - カガラ - With NoNoNo!	D3 Publisher	动作	日版
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
31日	艾斯卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士	エスカ&ロジェのアトリエ ~ 黄昏の空の炼金术士	Gust	角色扮演	中文版
31日	龙背上的骑兵 3	ドラッグ オン ドラグーン 3	Square Enix	动作角色扮演	日版
2013年11月					
5日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
19日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
19日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
20日	怪物猎人 边境 G	モンスターハンター フロンティアG ギガナ - スパワージ	Capcom	动作	日版
21日	闪电归来 最终幻想 X III	Lightning Returns: Final Fantasy X III	Square Enix	角色扮演	日版
21日	闪电归来 最终幻想 X III	Lightning Returns: Final Fantasy X III	Square Enix	角色扮演	中文版
28日	无双大蛇 2 终极版	无双OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	中文版
2013年12月					
5日	解放少女 SIN	解放少女 SIN	5pb	文字冒险	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年内	最终幻想 X / X-2 高清重制版	角色扮演	2013年冬	GT 赛车 6	竞速

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年8月					
18日	迪斯尼 无限	Disney Infinity	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
20日	黑道圣徒IV	Saints Row IV	Deep Silver	动作冒险	美版
20日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
20日	秘密调查局 幽浮解密	The Bureau: XCOM Declassified	2K Games	动作射击	美版
22日	DISORDER6	DISORDER6	5pb	文字冒险	日版
27日	麦登 NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美版
27日	失落的星球 3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	美版
2013年9月					
1日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	中文版
3日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
3日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	美版
3日	暗黑破坏神 III	Diablo III	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
17日	横行霸道 V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作冒险	美版
24日	FIFA 14	FIFA 14	EA	体育	美版
24日	职业进化足球 2014	Pro Evolution Soccer 2014	Konami	体育	美版
26日	装甲核心 判决日	アーマード・コアヴァーデクトデイ	FromSoftware	动作射击	日版
28日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	中文版
2013年10月					
1日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
2013年11月					
5日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
19日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
19日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
21日	闪电归来 最终幻想 X III	Lightning Returns: Final Fantasy X III	Square Enix	角色扮演	日版
21日	闪电归来 最终幻想 X III	Lightning Returns: Final Fantasy X III	Square Enix	角色扮演	中文版
28日	无双大蛇 2 终极版	无双OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	中文版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年内	剑之街的异邦人	角色扮演			

08.20

黑道圣徒IV

攻略
预定

多机种 ■ Deep Silver
角色扮演 ■ 对应机种为 PS3、X360



各位观众，黑道圣徒再次驾到，不过这次有点不同，我们的主角将重新进化，使用超能力，用黑客帝国一样的狂霸酷炫帅的能力将入侵的外星人杀个片甲不留。游戏中的世界将会陷入被外星人侵略的惊天危机，昔日的黑帮队友以及那些似乎干掉的角色会重新登场一同拯救地球。本作除了角色可以使用各种超能力外，在系统方面也进行了新的变化，角色自定义以及武器自定义系统更加丰富，在原本疯狂恶搞的基础上再次发扬光大，超酷的内容以及意想不到的武器将会充斥这个8月。

08.20

分裂细胞 黑名单

攻略
预定

多机种 ■ Ubisoft
动作射击 ■ 对应机种为 PS3、Xbox360 和 Wii U



“分裂细胞”系列”中，最大的魅力就在于优秀的潜入体验，作为新作的《分裂细胞 黑名单》更是在这上面下了不少功夫。三种风格的打法可以让玩家选择最合适的方式潜入。而且为了营造游戏的氛围，制作组特意在本作的光影效果上下了不少功夫，最重要的游戏 AI 也有了不同程度的强化，让游戏的潜入体验更加逼真。这是潜入游戏中不可错过的重磅大作。

08.22

超级机器人大战 OG 传说 魔装机神 III 正义的荣耀

多机种 ■ NBGI
策略角色扮演 ■ 对应机种为 PS3 和 PSV



作为“魔装机神”系列”的最新作，本作确定将登陆 PS3 和 PSV 平台，随着登陆平台机能的提升，本作在画面上有了极大的进化，大魄力的必杀技势必玩家们大呼满足。游戏延续了前作的剧情，平静的日子没过多久，平静的世界又掀起了战争的波澜，阻挡在正树等人面前的，除了“反安提拉斯队”之外，还有系列的传统敌人，到底正树等人是否能纠正这个世界的错误？让我们一起期待发售日的到来。

游风艺苑

UGEE 友基 原创

Gallery of Game Style



由于一些技术故障，7月抽奖页面上线的日期较晚，这里跟大家说声抱歉，目前问题已经解决，希望大伙今后继续通过为自己喜爱的作品投票的方式支持我们的栏目。另外鉴于投票页面可以下载到每期作品的超大原因，而此前光盘经常容量吃紧，因此我们取消了光盘附送的压缩尺寸电子版，希望大家理解。想要收藏“游风艺苑”作品的每月来投票页面下载吧！此外，最后要说的是，7月评选获奖名单及8月候选作品资料，请参阅“读编往来”栏目里的“一刀有话说 特别版”。各位拿到杂志时8月评选投票页面应该已在ucg.cn上线，为自己心仪的作品投一票吧！



广州·八望龙崎

《游戏王》的“水滸传系列”卡牌大合集，出自我们的老朋友八望龙崎之手。构图饱满、场面喧哗，所有人物均严格按照原作设定绘制，而画风又有着作者典型的个人特色，显然，这是作为铁杆《游戏王》粉丝的八望同学充满了爱的作品。

南宁·覃嘉昱

一幅完成度极高的初音同人作品，从构图、配色、细节处理到人物气质的把握，几乎全方位无死角，可谓赏心悦目，极度养眼。原来作者是此前“游戏角色性转”活动最高奖“华丽蜕变奖”得主，好吧……



广州·phideas

作为原创插画，上图给人的第一观感或许可以描述为“华丽中洋溢着颓废之美”，而且少女、骷髅、王座以及毒蛇的组合，似乎真的有点耐人寻味呢，这背后有着怎样的故事呢？



南宁·罗辛昕

绫波丽可以算得上日本ACG史上最受关注的女性角色之一了，她那种独特的忧郁气质，令人过目不忘。不过在《EVA Q》中出现的是完全没有记忆的新替换绫波，也许正是出于这方面的考虑，右图中的她气质略显奇特，仿佛带了点戏谑无厘头的《银魂》风格……



广州·BLACK.F

《爱丽丝 疯狂回归》拥有海量的同人作品，不过像上图一样，在连一滴血都没出现的情况下，就让人深深感受到那份神秘与肃杀气息的，还真不多见。显然，作者在对插画氛围的处理和把握上很有一手。



郑州·贺笑恒

左边这幅乍看好像美式超级英雄题材的作品，其实是一幅原创稿件。“我做了个诡异的梦，梦到被邪恶的机器人困住，女友舍身引开了它们……”作者的创作感言如是说。看来《进击的巨人》导致这种“美救英雄”式的戏码成为流行趋势了吗？

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子邮箱 tt@ucg.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40~100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

揭秘 超能力少女的 悲惨命运

试验品 被利用 恐惧 愤怒

又一次游戏电影的完美演绎
再一次游戏艺术的最佳诠释

超凡 双生
Beyond: Two Souls

机种：PS3
类型：动作冒险
发行：SCE
发售日：2013年10月8日

