

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

2013 魔鬼大辞典

热点追踪
造物主的创造者
渗透到Xbox LIVE的特工谍影

· 新闻专题 ·

划时代的“蒸汽机”

STEAM MACHINES

开箱评析

特快专递

剧场版
魔法少女小圆
战斗五芒星

进击的巨人
人类最后之翼

勇气原点
完整版

攻略透解

龙背上的骑兵3 真·高达无双

2014.1A

定价: RMB 14.00

ISSN 1008-0600

0.1 >



9 771008 060006

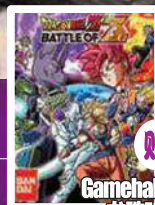
Gamehal

特别收录 UCG PS4港版首发
开箱评测

2013
那些最美游戏瞬间

热血最强 忍者龙剑传3 刀锋边缘
试炼精选

新作影像集锦 战国BASARA 4 泰坦天降 | 宿命 | 边境之地传说 | 巫师3 狂猎 | 浪灭之光
古墓丽影 终极版 | 神偷 | 潜龙谍影 V 原爆点 | 终极街头霸王IV | 塞尔达无双 | 如龙 维新
战国无双 4 | JUMP 全明星大乱斗 V | 热情传说



Gamehal 0 高清光盘 +
龙珠77之战 精美海报

● 奇趣软件

● 小众游戏

● 各种图书

● 最新杂志

● 尽在五花八门

● www.i5h8m.com

● qq交流群 11579083

两个阵营，一墙之隔
虚伪且脆弱的和平即将被打碎

在战鼓鸣响之时

你有勇气成为阻止全面战争的
“救星”吗？

杀戮地带 暗影坠落
Killzone: Shadow Fall

机种：PS4

类型：主视角射击

发行：SCE

发售日：2013年11月15日



总第 337 期

IA

COVER STAFF

封面用图：龙背上的骑兵 3
封面设计：anubis

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



读编交流

读编往来 111
小编寄语 117
发售表 119



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn



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

ucg.dooland.com

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



收藏者：

收藏日期：

本期主打

P18 新闻专题



划时代的“蒸汽机”
Steam Machines 开箱评析



P100 读游戏
黑色穹顶，赤色歌吟
《龙背上的骑兵》十年回顾



P6 访谈
《战国BASARA 4》制作人
小林裕幸香港专访



P90 特别企划
DEVIL'S DICTIONARY 2013
2013 魔鬼大辞典

新闻资讯

游戏情报站	3
进击最前线	8
热点追踪	10
排行榜	14
黄金眼	16
传说频道	22
访谈	
《战国 BASARA 4》制作人 小林裕幸香港专访	6
新闻专题	
划时代的“蒸汽机” Steam Machines 开箱评析	18
前线狙击	
刀剑神域 虚空的碎片	24
新 Loveplus+	26
梦幻俱乐部 Gogo	28
英雄银行	30
超女神信仰 激神黑之心	32
静籁永恒	34
献给新生之星的祈祷之诗	
机动战士高达 EXTREME VS. 完全爆发	36
歌组 575	38
烈焰契约	40
中土 摩多暗影	42

实用技术

攻略透解	
龙背上的骑兵 3	44
真·高达无双	64
特快专递	
剧场版 魔法少女小圆	74
战斗五芒星	
进击的巨人 人类最后之翼	76
勇气原点 完整版	78

成就奖杯堂	71
3DS应援团	80
VITA命	82
PS3 CLUB	84
软硬兼施SP	86
游戏进行时	110

游戏文化

特别企划	
2013 魔鬼大辞典	90
读游戏	
黑色穹顶，赤色歌吟 《龙背上的骑兵》十年回顾	100
多边共享	88
指尖方圆	98
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和引用本刊内容。一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追究本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

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

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

哆啦A梦 新·大雄的大魔境 蒂可与5人的探险队	9
化石挖掘者 无限装备	9
进击的巨人 人类最后之翼	16 76
马里奥派对 海上乐园	9
新 Love plus+	26
英雄银行	30
勇气原点 完整版	78

PS3

JUMP 全明星大乱斗 V	光盘
第3次超级机器人大战 Z 时狱篇	8
黑道圣徒IV	17
机动战士高达 EXTREME VS. 完全爆发	36
极品飞车 劲敌	110
静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗	34
烈焰契约	40
龙背上的骑兵3	16 44
梦幻俱乐部 Gogo	28
潜龙谍影 V 原爆点	光盘
热情传说	光盘
如龙 维新	光盘
神偷	光盘
声优大师	9
宿命	光盘
乌鸦	17
信长的野望 创造	17
行尸走肉 第二季	17
战国 BASARA 4	光盘
战国无双 4	光盘
真·高达无双	16 64
中土 摩多暗影	42
终极街头霸王IV	光盘

PS4

古墓丽影 终极版	光盘
极品飞车 劲敌	110
烈焰契约	40
浪灭之光	光盘
潜龙谍影 V 原爆点	光盘
如龙 维新	光盘
神偷	光盘
宿命	光盘
巫师3 狂猎	光盘
中土 摩多暗影	42

PSV

JUMP 全明星大乱斗 V	光盘
第3次超级机器人大战 Z 时狱篇	8
超女神信仰 激神黑之心	32
刀剑神域 虚空之碎片	24
极品飞车 劲敌	110
剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星	17 74
战国无双 4	16 64
真·高达无双	16 64

Wii U

塞尔达无双	8 光盘
-------	------

X360

黑道圣徒IV	17
极品飞车 劲敌	110
烈焰契约	40
潜龙谍影 V 原爆点	光盘
神偷	光盘
宿命	光盘
泰坦天降	光盘
乌鸦	17
行尸走肉 第二季	17
中土 摩多暗影	42
终极街头霸王IV	光盘

Xbox One

古墓丽影 终极版	光盘
极品飞车 劲敌	110
麦克斯 兄弟魔咒	17
浪灭之光	光盘
潜龙谍影 V 原爆点	光盘
神偷	光盘
宿命	光盘
泰坦天降	光盘
巫师3 狂猎	光盘
中土 摩多暗影	42



— 本期光盘精选内容 —

热血最强
忍者龙剑传3 刀锋边缘
试炼精选



UCG网络视频为您倾情奉献

UCG2013年度TV游戏大赏

候选名单

次世代新主机视频评测
历届Gamehalo网络版视频

更多精彩内容，敬请访问：
<http://www.ucg.cn/>



特别收录

2013那些最美游戏瞬间

特别收录

潜龙谍影V 原爆点

特别收录

巫师3 狂猎

特别收录

UCG PS4 港版首发

开箱评测

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

特别收录

UCG PS4港版首发

开箱评测

特别收录

2013 那些最美游戏瞬间

特别收录

热血最强 忍者龙剑传3 刀锋边缘 试炼精选

特别收录

新作影像集锦

战国BASARA 4
泰坦天降
宿命
边境之地传说
巫师3 狂猎

浪灭之光
古墓丽影 终极版
神偷
潜龙谍影V 原爆点
终极街头霸王IV
塞尔达无双
如龙 维新
战国无双4
JUMP全明星大乱斗V
热情传说

特别收录

电影前线

300勇士 帝国崛起！哥斯拉！明日边缘

特别收录

ENDING SONG 热门广告曲 Only Time

UCG 现已与土豆网合作，精彩视频期期不断！你可以访问以下网址免费观看！

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

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16:9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看，并选择满屏拉伸模式，以便获得最佳的视觉体验。

ENDING SONG

热门广告曲 Only Time

电影前线

哥斯拉

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

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

1. 龙背上骑骑兵3	Square Enix	2. 动作
3. PS3	ドラッグ オン ドラグーン3	4. 2013年12月19日
5. 无对应周边	7. 本地1人	8. 7980日元
9. 无对应周边	10. 对应玩家年龄：17岁以上	

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

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
DC	Dreamcast, SEGA公司出品
FC	Family Computer, Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance, Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen, Nintendo公司出品
PS	PlayStation, Sony公司出品
PS2	PlayStation 2, Sony公司出品
PS3	PlayStation 3, Sony公司出品
PS4	PlayStation 4, Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable, SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita, SCE公司出品
SFC	Super Family Computer, Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360, Microsoft公司出品
XOne	Xbox One, Microsoft公司出品

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

本期大事记

DIGEST

- 12.11** 微软宣布 Xbox One 全球销量突破 200 万台。
- 12.12** 据传言货 Xbox One 可能将于 2014 年 9 月正式入华。
- 12.17** PS4 正式于香港地区上市。
- 12.18** SCE 台湾在台北、台中、高雄三市同时举办 PS4 首发会。
- 12.18** 任天堂召开网络直面会，公布了《塞尔达无双》等令人意外的新作。
- 12.18** 日本 CyberFront 公司宣告解散。

游戏情报站

Xbox One 销量突破 200 万, 逼近 PS4

12 月 11 日, 微软宣布 Xbox One 的全球销量已经突破 200 万台, 微软还特别强调这是卖到消费者手中的实际销售数量。在此一周之前, 索尼宣布 PS4 全球销量 210 万台。两大次世代主机目前可以说是齐头并进。

微软表示, Xbox One 平均每天销售 11 万 1111 台, 是 Xbox 系列主机历史上最快的销售速度。消费者不仅购买踊跃, 而且入手主机之后的使用率很高。20 天时间里, 200 万用户在游戏、电视与应用上总共花了 8300 万小时, 在 Xbox LIVE 上进行了 100 多万次付费交易。

“消费者的积极反响大大超出了我们的预想, 我们很兴奋地看到 Xbox One 的销售速度创造了新纪录, 在 Xbox One 的 13 个首发市场, 需求量都超过了供应量, 大部分零售店都售罄了。” 微软营销部主管 Yusuf Mehdi 说。

各大零售商证实了 Xbox One 的热销。亚马逊游

戏部主管表示, 在最高峰的时候, Xbox One 的每分钟预订量超过 1000 台。沃尔玛娱乐产品部副总裁 Chris Nagelson 表示 Xbox One 是感恩节最畅销的产品之一, 沃尔玛已经竭尽所能补货。



任天堂&光荣梦幻合作,《塞尔达无双》震撼公布!



12 月 18 日, 任天堂再次召开 Nintendo Direct 网络直面会, 公布了大量关于 3DS 新作的情报。

首先确定的是,《超级马里奥 3D 世界》中出现的人气角色罗莎莉娜将会在《任天堂全明星大乱斗 Wii U》和《马里奥赛车 8》里面以可操作角色的身分登场, 后者还会收录婴儿马里奥、婴儿路易等角色。另外, 任天堂还在 Wii U 的 Nintendo Shop 上推出了 NES Remix, 融合

了 16 款 FC 经典游戏的精华内容进行重制。

■塞尔达无双登场

这次发布会最令人震惊的消息是公布了 Wii U 新作《塞尔达无双》。本作由 Koei Tecmo 开发, 采用“《无双》系列”的经典玩法, 玩家将操作主角林克, 在海拉尔平原等熟悉的世界里展开一骑当千的战斗。游戏预定于 2014 年夏季发售。



■下载版《路易医生》

今年是任天堂的“路易年”, 任天堂将会推出以路易为主角的消除类游戏, 通过 Nintendo eShop 提供下载。本作的玩法与《马里奥医生》相似, 要将同颜色药丸拼在一起消除病毒。游戏可以用平板控制器游玩, 有在线模式。



BioWare 原创新作已可操作

BioWare 王牌制作人 Casey Hudson 透露, BioWare 正在开发一款全新原创游戏, 并且目前已经做到了可以操作的状态。本作是由《旧共和国武士》《质量效应》等系列的核心团队制作。Casey Hudson 在推特中说: “令人兴奋的时光。《龙之世纪》《质量效应》和新作都作出了内

部可操作版本。我今天的任务就是把他们都玩一遍!”

BioWare 曾在 2012 年 9 月透露其正在开发一款原创新作, 使用全新技术制作, 面向次世代主机。Hudson 曾表示该作将会像《质量效应》刚发售时一样, 带给玩家全新感受。

新闻短波

INFO

CyberFront解散

曾经开发了《美少女梦工厂》的 CyberFront 公司于 12 月 18 日宣告解散，该公司成立于 1998 年，最后一款游戏是预定于 2014 年 1 月发售的《东京新世录 深渊行动》。



2014 年将推两款《刺客信条》

毫无疑问，《刺客信条》新作将会在 2014 年准时与玩家见面。不过日前有外媒报道，2014 年将会有两款《刺客信条》在家用机上推出，其中一款对应平台是 PS3、X360 和 Wii U，另外一款则是专门为 PS4 和 Xbox One 制作。

报道中说，育碧目前正在对《刺客信条》系列进行大规模改造。经过 6 年时间，该系列的玩法已经很难让人有新鲜感，育碧的这次改造就是要为《刺客信条》赋予崭新面貌。

《黑道圣徒5》开发中？

喜剧演员 Jay Mohr 透露，最近他正在为《黑道圣徒》新作进行配音录制工作，在他发布的现场图片中，可以看到后面的显示器上有 6 名角色。

Wii U 大容量电池

任天堂最近在美国官网上开售 Wii U 平板控制器专用的大容量电池，充满电可连续使用 8 小时，该电池售价为 32 美元。

《暗影坠落》破百万

据 NPD、GfK 等市场调研机构的综合数据，PS4 独占游戏《杀戮地带 暗影坠落》的实际销量已经突破百万套，在这百万销量中，有 27% 来自主机同捆套装。Xbox One 的独占游戏《丧尸围城 3》销量也超过了 60 万套。

《我的世界》登陆 Wii U

据零售商消息，风靡全球的《我的世界》将于 2014 年夏季登陆 Wii U，计划与 Xbox One 及 PS4 版同步上市。Wii U 版将利用平板控制器的特性实现全新玩法。



Wii U 英国惨淡经营

据英国市场调研机构统计，2013 年全年，Wii U 在英国仅仅销售了 65 万套游戏，而 Xbox One 上市半个多月软件销量已达 47.5 万套。

《宿命》原是动作射击

Bungie 制作人 Ryan Ellis 日前透露，原本《宿命》的计划是制作成第三人称视角的动作射击游戏，虽然如今已改为 FPS，但是今后也许还有机会以第三人称视角呈现。

大陆行货 Xbox One 2014 年 9 月发售？

借道上海自贸区与微软成立合资公司的百视通，目前正在稳步推进行货主机引进工作。近日百视通控股的风行在线公司召开了面向广告主的 2014 年战略说明会，风行在线 CEO 罗江春透露，百视通与微软的合资公司将于 2014 年 9 月引入 Xbox 系列产品，风行在线也会参与该项目。

据传，百视通将会与微软合作直接引入 Xbox One，而不是引入已经年迈的 X360。由于 Xbox One 更加强调多媒体功能，有强烈的社交网络属性，因此被认为非常适合中国市场。目前国内已经有大批软硬件企业通过廉价机顶盒进入互联网电视市场。据传行货版 Xbox One 可能会预装风行在线的网络视频服务与东方卫视的

电视服务。

另外罗江春表示，风行深度参与了国内版 Xbox 的计划，未来也将更多拓展游戏类广告客户。



日厂手游/页游风潮升温，名作纷纷改编

因为本土手游/页游市场持续扩大，各大日本游戏厂商将手头当红品牌改编为手游/页游的风潮也变得越演越烈，在最近，又有几款玩家所熟悉的作品被改编为手游或页游，登陆到应用商店或是游戏平台上。其中风头最劲的自然手游市场的急先锋 Square Enix，他们近期的大动作之一，就是把《勇者斗恶龙》系列在 PS2 时代的经典之作《勇者斗恶龙 V》移植到了手机平台上。

《勇者斗恶龙 V》在 2013 年 12 月 12 日登陆 iOS 和安卓平台，售价高达 2800 日元，算起来约合 165 元人民币，在手游之中也算得上极其昂贵。不过本作采用了目前手游界流行的 Unity3D 引擎，原汁原味地把原作



的立体画面搬到了手机平台上，对于想要怀旧一番的玩家来说的确非常具有吸引力。但是根据部分购买游戏的玩家反映，Unity3D 引擎对于承载《勇者斗恶龙 V》的内容似乎还有点力不从心，游戏中频繁出现卡顿的情况，体验实在算不上好。

相比起粗暴的移植，Square Enix 旗下的 Eidos 工作室在处理自己品牌的手游改编作品时就较为审慎，他们把在 2013 年浴火重生大受好评的《古墓丽影》改编成了手游作品《古墓丽影 倒影》，虽然主角仍然是劳拉，但却是一款彻头彻尾的卡片社交游戏。本作早在 2013 年 3 月便传出制作消息，当时坊间都以为是一款外传作品又或是《古墓丽影》的续作，没想到却最终登陆了手机平台。游戏的风格更接近于《古墓丽影 光之守护者》，玩家扮演的是成为了职业冒险家的劳拉，通过在宝藏中获取的卡片与古墓中的怪物战斗，甚至还可以和其他玩家组队，一同挑战强大的 BOSS。

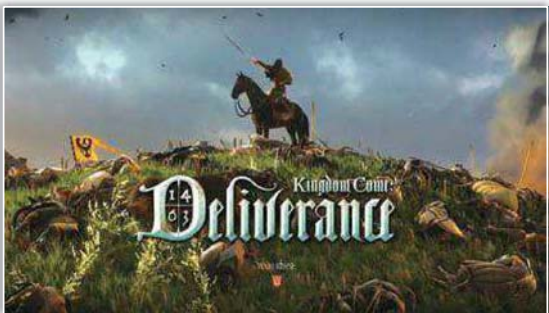
最后，则是属于《大航海时代》系列玩家的“好消息”，在经过漫长的等待后，Koei Tecmo 宣布了系列的正统续作《大航海时代 V》，是一款纯粹的页游，保留了系列特色的海战、探索和贸易内容，不过地图为随机生成。

次世代真实系中世纪 RPG 新作公开

《黑手党》制作人 Daniel Vavra 的新公司“战马工作室”最近公布了首个游戏项目——这是一款中世纪背景的 RPG，面向 PC 和次世代主机，其名为《王国来临判决》(Kingdom Come: Deliverance)。

本作计划于 2015 年发售，使用 Crytek 的 CryEngine3 开发，是一款开放世界的动作冒险 RPG。

游戏号称将会有“大片级的产品价值”，采用革命性的第一人称视点近距离战斗。游戏发生在中世纪末期的神圣罗马帝国，游戏中的战斗技巧将会精确反映当时的历史，还有马背战斗、攻城战以及大规模战役。本作没有中世纪 RPG 常见的魔法和幻想要素，是一款强调历史真实感的作品。



Falcom公布《闪之轨迹》续作及神秘“超大作”

Falcom公司近日正式公布了《英雄传说 闪之轨迹》的续作，同时也公布了两款详情未明的新作设定图。

《英雄传说 闪之轨迹》于2013年9月在PS3/PSV上推出之后，获得了业界的广泛好评，曾获得“日本游戏大赏2013”和“PlayStation Award 2013”，其销量也令人满意。此次推出的续作将继续在PS3和PSV上发售。游戏舞台与前作相同，是位于塞姆利亚大陆西部强大的埃雷波尼亚帝国，以里恩·施瓦泽为首的年轻士官学院里，上演了新的冒险之旅。本作将全面强化战斗系统，演出效果以及操作、便利性等方面都会有明显提升。



至于这次公布的两款新作，一个是面向智能手机的社交游戏，还有一个是Falcom重点打造的“超大作”。在目前公布的设定图中，可以看到魔法方阵中的女性，以及与巨大怪鸟对峙的战士。

《辐射》新作开发中，选址波士顿

据外媒报道,“辐射”系列新作正在绝密开发中,其项目代号为“Instiute(协会)”,可能以波士顿为舞台。泄露的剧本中有大家熟悉的台词“War. War never changes”,还描述了游戏中的一个任务,发生在已经沦为废墟的麻省理工学院。

早在2012年8月就有报道说,Bethesda组团到波士顿参观考察,在那里进行了深入的拍摄工作,可能是在为新作取材。

泄露的文件中也有一些角色,包括电台DJ Travis Miles,以及工程师Sturges。游戏一开始,玩家扮演的主角将会从低温冬眠舱体中醒来。报道中也指出,这些

开发中的资料在游戏成品里可能会有改动。游戏是否会最终命名为《辐射4》目前也无法确定。



当有人拿着400美元想买PS4,却被告知没货,我的心都要碎了。所以到现在都没有PS4,因为有人比我更需要它。



SCEA 总裁 Jack Tretton 最近煞有介事地对记者说,PS4 的市场需求量实在太大了,为了让更多玩家买到,他把自己的 PS4 都让出来了。

业界声音

我自己就有两台 Wii U,最新的马里奥游戏也很棒,我认为 Wii U 刚刚开始起步。



SCE 全球工作室总裁吉田修平最近参加了日本多媒体互联网研讨会,席间被媒体问到“对于 Wii U 销量这么低怎么看?”吉田修平称赞 Wii U 有许多精彩游戏,并且认为任天堂培养了很多玩家,让很多人喜欢上游戏。

业界声音

SCEA总裁:傻子才会故意缺货

PS4 发售,全球各地都陷入缺货状态。但是也有人怀疑索尼是采用了饥饿营销战略,故意控制出货量以制造 PS4 极度抢手的假象。对此,SCEA 总裁 Jack Tretton 说:“傻子才会人为制造缺货现象。那里还有竞争对手,人们有的是可以买的东西,特别是在假期。而且假期一年只有一次,谁都想抓住市场机会。”

Tretton 表示,缺货是因为产能跟不上,生产 100 万台主机需要好几个月的时间。在假期末之前的最后一批供货之后,下一批供货要到下个季度。不过 2013 年底 300 万台,2014 年 3 月底之前 500 万台的销量目标应该没什么问题。



港版PS4正式发售

2013年12月17日,索尼的次世代主机 PlayStation 4 正式向香港地区发售,负责当地商业事务的 SCEH 在铜锣湾举办了盛大的午夜首卖会,邀请了周秀娜和 Jessica C 两位当地名模出场,SCEJA 副总裁织田博之也专程与日本飞往香港主持首卖会。100 位被幸运抽中的玩家得以参加首卖会并得到第一时间购买 PS4 的机会,现场还有幸运抽奖,送出 30 台 PSV TV 和 30 个 PS+ 十年免费会员资格,还有各式首发游戏角色 COSPLAY,非常热闹。



顽皮狗原创新作

顽皮狗工作室最近透露,除了 PS4 的《未知海域》新作之外,在 2014 年他们还会公布另一个项目。此前,顽皮狗已经分成《未知海域》和《最后生还者》两大项目组。这款新作可能是来自《最后生还者》项目组,不过此前该制作人 Neil Druckmann 已经多次强调该作绝对不会有续作,因此他们的新作应该是原创游戏。



在2013年的12月12日，我们UCG有幸采访了《战国BASARA4》的游戏制作人小林裕幸。在本次采访中，小林裕幸先是为我们演示了两段游戏宣传PV，随后的DEMO中，他还为我们演示了柴田胜家的关卡。以下是小林先生对我们这次提问的回答。



《战国BASARA 4》制作人 小林裕幸香港专访

(小林=小林裕幸)

Q: 《战国BASARA4》可否与前作的存档联动，提供给老玩家们一些小福利？

小林: 前作（《战国BASARA 3》）是有的，但是本作有所改变，因此本作是不能继承前作的

Q: 本作若想取得白金，预计需要多长时间？

小林: 这个就有点难说了（笑），要看玩家们和操作啦。

Q: 个性分明的角色一向是“《战国BASARA》系列”的特色，请问您们在计划加入新角色时是如何为他制定性格的？

小林: 我们在制作《战国BASARA 4》并决定了“战国创世”这一主题的时候，就着手开始设想新的角色。首先是将军，为了创造出比信长和秀吉更为强大的敌人，于是就采用足利义辉作为本作的最大敌人。随后就在考虑创作比幸村等人要年轻的新角色，最后就有了本作的岛左近和柴田胜家。在决定好这些新登场的角色之后，就要开始想他们与系列其他角色的互动，一边想着这些情景一边研究角色的性格，其中还要考虑到他们（新角色）与其他角色的关系等。在制作人物时，需要考虑的就是以上几点。登场角色里除了有与剧情相关的角色之外，还有只在台词里登场的角色，要考虑到全角色的关系来进行角色创作，如井伊直虎，她在本作中会与武田信玄激烈地战斗，还有像是石田军的岛左近等人物。而柴田原本是计划打倒信长的，但是反过来被信长击败了，之后依然留在织田军里，就像这样的角色关系。这次的角色制作和系列其他作品一样，先设定人物性格，再确定角色故事。

Q: 《战国basara2》之后推出了《英雄外传》，《战国basara3》之后推出了《战国basara3 宴》，《战国BASARA4》是否有类似的计划？

小林: 嗯，这个就要看《战国BASARA4》的销量啦（笑），要是销量好那当然会有的。

Q: 有没有打算在PS4和PSV平台上推出新作？

小林: 这个暂时还不好说，等本作有所成绩了可能才会有下一步的计划。

Q: 玩家在通关之后还能做些什么呢？

小林: 这次的角色都有许多的路线可走，创世模式中也还有很多值得挖掘的地方，本作有32个角色，希望玩家能够多去体验一下这些不同的角色。

Q: 这作有许多DLC服装，预计何时才会开放付费下载？

小林: 现在保密，大家在发售的时候就会知道了。（笑）

Q: 很多玩家都很关心本作中阿市的剧情，用因为既有浅井长政又有柴田胜家，这次阿市的故事还会是悲剧吗？

小林: 这次有浅井长政在，所以她现在正处于一个相当幸福的状态。另外浅井长政的姐姐京极玛利亚也作为新角色加入了本作，因此姐姐与弟媳两位女性之间还会有一些小故事发生。

Q: 这次有很多看似不错的角色都设计为敌方武将了，能稍微介绍一下这些角色吗？

小林: 这次许多有个性的敌方武将将会陆续出现在创世模式里，关于他们的故事也会渐渐明了。

Q: 港版有没有“战国BASARA4 百花缭乱魂手箱”？

小林: 嗯，没有的。（笑）

Q: 这次还有没有类似前作“Thank you for playing”等有趣的奖杯或称号呢？

小林: 本作会有很多有意思的奖杯与称号的，很快玩家就会知道的，现在我就先保密啦。

Q: 游戏马上就要发售了，在本次采访的最后，能对大家说几句吗？

小林: UCG的读者朋友们大家好，我是CAPCOM的游戏制作人小林裕幸，《战国BASARA 4》即将发售，本作会有新角色、新故事、新动作与新关卡等大量新要素，还请大家耐心等待片刻，本作在2014年1月23号就会与大家见面了，请多指教。

（小林裕幸制作人与大家问好的视频也收录于本期光盘中，不要错过哦。）



■小林裕幸：柴田胜家是个无论胜利还是战败都是那么阴沉的家伙呢（笑）

英雄所见略同?

PS4和Xbox One的三大共通之处

VERSUS

编辑
视点

纱迦视点

PS4 和 Xbox One 如今都已经上市, 而且都取得了不错的销售成绩。从实体体验来看, 两台主机有着截然不同的设计思路, PS4 就是一台纯粹的游戏机, 在本世代的基础上将游戏功能做到极致。Xbox One 众所周知是机顶盒+游戏机, 所以比 PS4 多了很多功能, 主机本身就是一台采用 Windows 8 系统的虚拟机。尽管两台主机的区别如此之大, 但在很多方面又有着高度惊人的一致。作为电视游戏机市场未来的主角, PS4 和 Xbox One 的共通之处代表着未来这个市场的发展方向, 因此是值得探讨的。

新闻资讯

游戏情报站

分享视频和截图

分享功能是 PS4 和 Xbox One 最直观的相似点, 而且两家从一开始都在进行大力宣传。从实际使用情况来看, 两台主机的分享机制也颇为相似, 即玩家在游戏时, 主机每时每刻都在后台录制视频, 当玩家决定要分享时, 系统就会自动截取之前一定时间段的视频。

从操作便捷性来看, PS4 要强于 Xbox One, 这是意料之中的, 毕竟 PS4 可是专门有一个 SHARE 键用于分享。只要按下 SHARE 键, 即可选择保存前 15 分钟的视频。Xbox One 配合 Kinect One 的声控功能, 保存视频也很方便, 只要说出 Xbox Record That, 即可自动保存前 30 秒的游戏视频。而说出 Xbox Snap Game DVR, 则可以自由选择保存前 30 秒到 5 分钟的视频。不过 PS4 双击 SHARE 可以截图, Xbox One 则没有直接截图的方法。

但从分享途径来看, Xbox One 又要强于 PS4。玩家在 PS4 上保存的视频和截图并不能直接导出, 必须上传至 Facebook、Twitch、Ustream 这些第三方网站才能用 PS4 之外的设备观看。Xbox One 同样不允许玩家直接导出, 但 Xbox One 的优势在于能使用微软的 Skydrive 服务, 更神奇的是主机会在后台将玩家录制的视频自动上传至微软的专用服务器, 之后玩家只要使用移动平台的免费官方应用程序 Xbox One Smartglass 即可自由观看, 截图什么的自然也不是问题。而且不单是能看自己的视频, 就连好友的视频也能看。该程序如今已登陆几乎所有的移动平台, 十分便利。

下载内容的共享

随着玩家对数字版内容的接受程度越来越高, 下载内容如何共享成为了厂商和玩家都十分关心的问题, 在这一点上 PS4 和 Xbox

One 的做法如出一辙。

首先来看看本世代。对于 PS3, 索尼是将下载内容和账户完全捆绑, 只要下载回来, 同机器上的所有用户都可以使用。初期 PS3 采用的是 5 机共享制, 即一个账号可以在 5 台 PS3 上登录。进入中期之后, 索尼将 5 机修正为 2 机, 等于是共享数量从 5 缩到了 2。而 X360 采用的是下载授权的做法, 除了下载账户外, 只有首次下载的机器拥有授权。但每过 4 个月, 下载账户就可以把已下载的内容授权给一台新的机器, 等于说可分享的数量一年能增加 3 个。

而到了次世代, 对于下载内容的共享, PS4 采用了设置常用主机的做法, Xbox One 采用的是 My Home Box 的设定。不过这两种机制几乎一模一样。当玩家将一个账户在一台主机上设为常用/Home 后, 该机器上的所有账户都可以游玩该账户的全部下载内容, 而且无需该账户登陆。此外, 只要设为常用/Home 的账户是 PS+/金会员, 那么该机器上的所有账户都自动具有 PS+/金会员独享的一切功能。而如果在未设置为常用/Home 的机器上, 则只有用该账户在线登陆后才能游玩它下载的内容。

很显然, 从厂商角度来说, 共享下载内容是它们所不愿意见到的, 但考虑到机器有坏的可能, 家庭成员之间共享游戏也在情理之中, 因此它们也不敢将共享大门完全关闭, 只是设置了诸多限制。当然, 如果要细节的话, PS4 的常用以及 Xbox One 的 Home 还是有一些区别的, 但大方向上是基本一致的。

成就/奖杯在线化

2005 年微软发明成就之后, 索尼一开始并没有重视, 不过 3 年之后索尼也推出了与成就对应的奖杯, 可谓一时瑜亮。到了次世代, 成就和奖杯的发展方向略有不同, 进化

幅度也有很大区别, 但在线化成为了两家的共识。

PS4 在离线环境下可以正常获得奖杯, 但不能查看奖杯列表, 就连目前正在玩的游戏的奖杯列表都无法查看。而 Xbox One 则于在线化这一步上走得更远, 不仅是离线时不能观看成就列表, 就连成就都无法获得。不过这个无法获得只是暂时的, 事实上玩家获得的成就依然被记录下来, 只是要等到下一次上线的时候才会弹出。

成就/奖杯在线化多少令老玩家有些不适应, 但仔细一想又在情理之中。拿成就来说, 其实从 X360 时代开始, 微软就不提倡离线打成就, 其特征就是离线取得的成就无时间戳。而成就系统到了次世代得到了全面进化, 每个成就都会单独统计进度, 每个游戏会单独统计游戏数据, 再加上有限时的挑战奖励, 这些数据无疑都需要玩家时刻保持在线才能获得。

奖杯这次的进化是增加了珍稀度, 珍稀度的算法就是用已获得的人数除以玩过该游戏的人数, 这个数据自然也需要在线才能获得。更重要的是 PS3 后期奖杯修改成风, 官方一直没有太好的办法来制止。如今强制在线之后, 就可以增加作弊的难度, 还奖杯营造一个公平竞争的环境。

相信大部分读者目前都还没玩到次世代主机。就纱迦个人的使用感受来看, 次世代很明显的一点变化就是——玩家受到的限制越来越多。比如上面提到的后两点, 此外还有很多小细节, 这里就不一一列举了。限制多了, 自然是有些不爽, 但回想一下本世代的经历, 似乎也能理解。记得第一次玩 X360 时, 就很不习惯存档是随账户分开的, 玩游戏前还得先建个账户。相信大家也有类似的经历。不过目前次世代刚刚来临, 它将带来的种种好处还没有完全表现出来, 让我们继续期待两台主机的进化吧!

进击最前线

新闻资讯 进击最前线



12月18日，任天堂如常召开了网络直面会，不过这个发布会给我们带来了一款本应存在于YY或恶搞中的游戏——《塞尔达无双》，要不是由岩田聪亲口说出，并且附上了游戏演示视频，恐怕谁都会认为这是一个天大的玩笑。此举这可能意味着，任天堂已经对Wii U的惨淡销量回天乏术，不惜引来争议也要为Wii U增加新作数量了，前途实在令人担忧。

栏目主持 宇宙人

塞尔达无双

ゼルダ无双

简介

任天堂12月18日的网络发布会上最令人意想不到的恐怕就是这部《塞尔达无双》了（虽说在《天空之剑》最终BOSS战前就有一段无双般的战斗，但真推出一款“无双”还是非常令人意外了），目前本作的情报只有一段一分钟左右的演示视频，不过从视频中可以窥探到很多信息。比如游戏中林克能驱使非常夸张爽快的剑技，在重重包围的杂兵中杀出重围。像蓄力旋转斩之类系列玩家熟悉的动作也会体现出来。此外还能用魔杖施展华丽的

魔法攻击，又或者使用炸弹等经典道具。除了杂兵战之外，视频中还可以看到对抗大型怪兽的战斗，看来本作的玩法会比较丰富。不过大量可用角色供玩家选择向来是《无双》系列的一大特征，这跟从来只有一个主角的《塞尔达》难免有冲突，因此不知道本作会不会有其他可用角色呢？还是说让多个时代的林克走到一起让玩家选择？这个问题只能等后续情报解明了。

【文：宇宙人】

- 机种：Wii U
- 类型：动作
- 发行商：Nintendo
- 发售日：预订2014年夏

●亮点细数
系列的一大“突破”
高还原度的招式
爽快战斗的塞尔达

第3次超级机器人大战Z 时狱篇

第3次スーパーロボット大戦Z 时狱篇



简介

期在2013年12月24日晚，NBGI在圣诞前夜的生放送中公布了PS3、PSV双平台“《超级机器人大战》系列”最新作：《第三次超级机器人大战Z 时狱篇》，本作作为“Z系列”的完结作品，分两部曲。

为80%，可继承前作记录。

参展作品一览：
无敌机器人特莱德G7
铁人28号
六神合体
装甲骑兵ボトムズ
装甲骑兵ボトムズビッグバトル

本作参展作品共有32部，为系列最多，支持自定义编辑BGM，双平台CROSS SAVE。目前开发进度

装甲骑兵ボトムズ 赫奕たる异端
超时空世纪
机动战士Z高达
机动战士高达 逆袭的夏亚
新机动战士高达W 无尽的华尔兹
机动战士ガンダムSEED Destiny
剧场版 机动战士高达00 -A
wakening of the Trailblazer-
机动战士高达UC
飞跃巅峰
超时空要塞7
超时空要塞7 爆炸
剧场版 超时空要塞F 虚空歌姬
剧场版 超时空要塞F 恋离飞翼
真盖塔 世界最后之日
真魔神冲击 Z篇
地球防卫企业

THE BIG O
全金属狂潮
全金属狂潮？校园篇
全金属狂潮！The Second Raid
兽装机攻断空我NOVA
天元突破
剧场版 天元突破螺岩篇
EVA新剧场版：序
EVA新剧场版：破
叛逆的鲁鲁修R2
创圣大天使EVOL
本作的初回特典会赠送HD版初代《超级机器人大战》，下载版同样会有HD版初代《超级机器人大战》。

*PSV版只有下载版。

【文：鱼楠】

- 平台：PS3、PSV
- 类型：策略角色扮演
- 发行商：NBGI
- 发售日：预定2014年4月10日

●亮点细数
系列最多参展作品
Z系列完结作
支持CROSS SAVE



哆啦A梦与小伙伴们的大冒险!



与小伙伴一起到小岛畅玩游戏!

哆啦A梦 新·大雄的大魔境 蓓可与5人的探险队

ドラえもん 新・のび太の大魔境 ~ペコと5人の探検隊~

●简介

说到《哆啦A梦》，相信每个人对它都不会陌生。虽然我们长大之后可能不再看了但它至今依然为小孩子们带来欢乐。《哆啦A梦》2014 剧场版将会在 2014 年 3 月 8 日上映，而据此改编的游戏也在近日公开了情报。本作将会是 3DS 平台上的一款动作游戏，玩家可以自由选择哆啦 A 梦等 5 位主要角色，以及剧场版的重要角色蓓可（一只

白色小狗）进行操作，通过完成各种各样的任务，玩家可以体验到电影版中哆啦 A 梦一行人的奇妙冒险。游戏的发售日为 3 月 6 日，正好是电影首映前两天，因此对喜欢哆啦 A 梦，并且准备观看剧场版的小孩子们可谓极具吸引力。对国内喜欢哆啦 A 梦的孩子来说，本作也正好能弥补没法第一时间观看剧场版的遗憾。

【文：宇宙人】

- 机种：3DS
- 类型：动作
- 发行商：FuRyu
- 发售日：预定 2014 年 3 月 6 日

- 亮点细数
- 为哆啦A梦的粉丝而作的游戏能率先领略电影版的故事

马里奥派对 海上乐园

マリオパーティ アイランドツアー

●简介

其实早在今年 E3 的时候任天堂就公布了“《马里奥派对》系列”的最新作，但是至今都没有后续的消息，直到 12 月 18 日的网络发布会才正是定名为《马里奥派对 海上乐园》，而发售日也确定为明年的 3 月 20 日。本作是系列首次以不同的游戏规则划分成了 7 个世界，其中各种小游戏会应用到 3DS 的触控、麦克风甚至 AR 等功能。游戏数量多达 80 个！满足特定条件后

还能挑战 30 层高的“库巴之塔”。此外，本作也支持一张卡带 4 人联机游戏，玩家只要购买一张卡带，就可以通过本地下载的方式跟其他 3 位好友分享游戏，一起进行联机。

【文：宇宙人】



- 机种：3DS
- 类型：益智
- 发行商：Nintendo
- 发售日：预订 2014 年 3 月 20 日

- 亮点细数
- 1张卡带可4人游玩多种规则的玩法



唤醒远古的恐龙化石战斗吧!

化石挖掘者 无限装备

カセキホリダゲ ムゲンギア

●简介

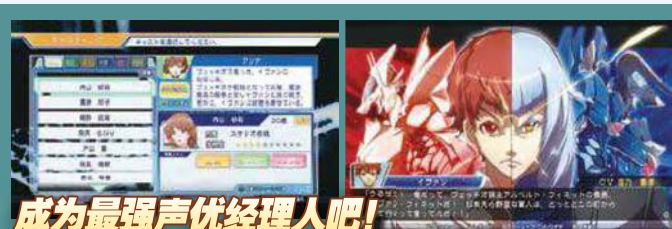
在本作是诞生于 NDS 平台的“《化石挖掘者》系列”最新作品，该系列之前有两作，分别在 2008 和 2010 年发售，本作转移到了 3DS 平台。游戏中玩家可以驾驶一种名为化石挖掘车的工具，它们主要作用是代步以及挖掘化石。车的种类和性能也有很多种，玩家还可以自定义自己的挖掘车。通过车上的雷达可以在广阔的野外

探索化石，找到化石之后，下屏幕会显示埋藏化石的土壤，玩家可以要从钻头等多种工具中选择正确的，然后通过触屏把化石挖出来。化石分成头、身、手、脚四个部分，挖到任意一个部分都能让恐龙复活，随后如果能挖到其他部分，恐龙会变得更加强力。复活的恐龙可以用来跟其他恐龙战斗。

【文：宇宙人】

- 亮点细数
- 丰富的收集要素
- 玩法丰富多样

- 机种：3DS
- 类型：角色扮演
- 发行商：Nintendo
- 发售日：预定 2014 年 2 月 27 日



成为最强声优经理人吧!

声优大师

CV ~キャストイングボイス~

●简介

平时喜欢日式游戏或者其他动漫作品的玩家或多或少都会关注该作品的声优吧，但是有没有想过一款以声优为主题的游戏呢？近日 NBGI 公布了一款声优育成游戏，在游戏中玩家可以扮演一位声优经理人，培养出色的声优。游戏有“经理人模式”和“录音模式”两种，前者目的是要成为一流的声优经理人，通过接受各种各

样的委托，让声优去录音，并且通过交流提高彼此之间的信赖度，作品的评价也会受到信赖度的影响。而另一个模式是按照喜好自由录音的模式。本作登场的声优多达 40 人以上，当然，这些虚拟声优也是由实际声优演绎的，可以预想到本作的声优阵容将会非常豪华吧（笑）。

【文：宇宙人】

- 亮点细数
- 超过40位声优参与演绎！
- 体验声优工作的幕后

- 机种：PS3
- 类型：模拟育成
- 发行商：NBGI
- 发售日：预订 2014 年内

热点 追踪

NEWS REVIEW

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

造物主的创造者

创意改变世界

《我的世界》开发者以一人之力创造了社会现象



创世起源

2010年9月,《我的世界》首个未完成版本发布了一年有余,距离完整版的发布还有14个月时间。如果不是因为那个月的一场会议,这个游戏历史上最大级的现象之作也许会走上完全不同的道路。

初创

2010年7月的一个早晨,Markus在家里登陆到自己的电脑,这是他每天早上养成的习惯,他对此乐此不疲——每当有人买了一套《我的世界》,他就会收到一封电子邮件。由于大部分顾客都是在美国,收到这些邮件时,身处瑞典的Markus正在熟睡中,第二天醒来时,那些购买确认邮件就都堆积在邮箱里等着他了。点击这些邮件成了Markus的习惯性动作,这会让他心情大好。对于Markus来说,这些电子邮件标志着他的辛勤工作得到了认可,那是他的劳动果实。有那么多人愿意购买《我的世界》,意味着公司的发展态势良好。

那一天早上,Markus的收件箱里已经堆积了400多封邮件等待他查阅。就是说在过去24小时里,有400多人购买了《我的世界》。Markus在椅子上高兴地伸了个懒腰,他快速心算了一下,这意味着过去一天时间里会有5800美元打入他的银行账户。这又创造了一个新纪录。

大约在一年多之前的一个春日里,Markus首次向世界展示了《我

的世界》。那时他做梦也不敢想象这款游戏会赚到多少钱。他只知道游戏世界属于巨头们,一个无名小卒的无名游戏很难出头。《我的世界》还未登陆Steam、XBLA以及其他任何靠谱的网络发行渠道。想要尝试这款游戏的人需要自己找到Minecraft.net。这是Markus自己建造的一个简单的网站。玩家需要在这个从未听说过的网站里输入自己的信用卡账号、下载游戏,然后安装到自己的电脑上。有兴趣且敢于这么做的玩家恐怕不会很多。

传播

幸运的是,《我的世界》做到了。这个古怪的游戏在业内口耳相传,卓越的口碑日积月累,逐渐成为一个小圈子里的神作。最早发现这款



▲和大多数独立游戏诞生时的情况差不多,一开始,《我的世界》完全只是在核心玩家群体中流传的神作。

游戏的都是超核心级玩家,以及那些为新作寻找灵感的游戏策划和程序员们。然后创意非凡的《我的世界》在开发圈子里流传开来,并逐渐引起游戏媒体的注意。几个月后,各种游戏博客与论坛上就充斥了《我的世界》的各种讨论。玩家们纷纷上网晒自己的创作。《我的世界》开始呈现病毒式传播效应。

那一年夏天,《我的世界》的总销量超过了2万套,这已经让Markus欢喜得有些头晕目眩了,他感到自己正快速奔跑在成为富人的康庄大道上。他至今还幸福地记得那时的情形:他走到银行ATM机那里,塞入了自己的银行卡,确认了账户余额上已经有超过100万瑞典克朗(折合人民币92万)。那一刻他的兴奋之情无法言表,他把存款单据打了出来,和女友Elin一起用相框装裱了起来,挂在家中的墙上。“他们说赚第100万是最难的,”Markus转身对他的女友说,他的脸上挂着满足的笑容。

很快《我的世界》引起了Markus的偶像的注意。他叫Brandon Reinhart,是《军团要塞2》的程序师,这是Markus最喜欢的游戏。Reinhart在《军团要塞2》的官方博客中说,游戏的最新版本可能要推迟了,因为开发团队最近都严重沉迷于一款叫做《我的世界》的游戏。然后他向所有人推荐这款游戏,并放上了Markus网站的链接。此举直接导致《我的世界》销量一夜之间增加了一倍。

没多久,Markus在《我的世界》身上赚到的钱已经超过他在Jalbum

公司的正式工作了。他并未辞职,但逐步将时间都转到自己的项目上,隔三差五就窝在家里对《我的世界》进行改良。那时Markus仍然以为成功只是暂时的,可能很快就会结束。

但是销量还在持续攀升。

幸福时期

持续向好的不止是《我的世界》的销量,还有Markus的妹妹Anna。Anna曾是个问题少女,一度夜不回家,还染上了毒瘾。她曾无数次地向Markus保证要洗心革面,但一次又一次地令人失望。不过她最终还是迷途知返,总算过回了正常的生活。不但如此,她还找到了新的人生伴侣,生了个女儿。这个从少女时代就一直依赖Markus的问题妹妹,终于不再是看到他就开口要钱的麻烦精了。虽然Anna仍然为自己的过去而背负着罪恶感,但Markus已经原谅她了。

Markus和父亲的关系也在改善。他偶尔会到乡下父亲的家里探望他,有时他们周末会一块做饭、一块游泳,一块坐在门廊上闲话家常。他的父亲和他的妹妹一样长年吸毒,但是那段时间总算戒了下来,虽然没有戒太久,而那段时期对于Markus来说是一生中最幸福安宁的时期。

在《我的世界》大获成功之前,Markus就答应过自己,如果哪一天经济宽裕了,一定要好好犒劳自己在游戏方面的好,一定要玩个痛快。他与合伙人Jakob一直梦想

自己的世界

Valve 为 Markus 在威斯汀订了房间，那是位于 Bellevue 市中心最气派的一座豪华酒店大楼，Markus 的房间是靠近顶部的高档套房，透过窗户能够看到华盛顿湖另一面的西雅图市。Markus 发现湖畔所有的豪宅都有私家游泳池。住在那里将会过上很上流的生活。他稍微想象了自己和 Elin 住在里面的日子，虽然湖畔的房子很贵，但是 Valve 的资深程序员没准能供得起。

与此同时，《我的世界》势头凌厉。在出发去美国的两个星期之前，Markus 在他的博客上问西雅图有没有《我的世界》的玩家，大家可以星期二在那里聚聚。不需要很豪华，随便找一个咖啡厅就行，就算只有三个人，也可以把它叫做“2010 我的世界嘉年华”。那一天，当 Markus 走进约好的 Bellevue 小公园，已经有 50 多人在那等着。还有很多不方便来的，也通过手机视频会议参加了。Markus 花了几个小时的时间解答了大家的问题，并展望了未来的计划。聚会快结束时已是乌云密布，但 Markus 的身边尽是欢声笑语。

与 Valve 正式会面的前一个晚上，Markus 和 Jakob 进行了视频会议。他们知道如果 Markus 接受了 Valve 的工作，他们的合作就宣告结束了。但是如果他不接受，他们承诺一定要一起把公司做起来，Markus 保证会在 24 小时内回到斯德哥尔摩。Jakob 感觉第二天就是决定他命运的时刻，如果 Markus 留在 Valve，他就会接受 Midasplayer 的管理工作，否则他就和最好的朋友一起为梦想而战。现在决定权完全掌握在 Markus 手中。

在 Valve 总部，Markus 见到了



▲或许在《我的世界》当中，Markus 也寄托了自己对于美好生活的期盼。

着建造一个世界闻名的游戏工作室。他们已经知道《我的世界》赚来的钱应该投到哪里去——他们要开发一款新作，叫做《卷轴 (Scrolls)》。Markus 已经厌烦了独自一人编程，他需要有人帮他分担工作，需要有自己的休闲时间。

Markus 首先要做出一个艰难的决定——放弃自己的全职工作。他仍然不相信自己的成功能够维持多久。虽然现在财源滚滚，但是半年之后呢？《我的世界》还能继续热销吗？而且当时 Markus 刚刚和女友 Elin 一起搬出 Sollentuna 那间破旧的公寓，搬进了 Karrtorp 的新家。他需要有稳定的收入来源。

Jakob 也面临着同样艰难的决定。与 Markus 不同，他一直在 Midasplayer 公司工作，这家公司一直都很赚钱。而且 Jakob 正迎来一次升职的机会，他将会掌管整个公司的游戏开发团队。他是一个父亲，孩子刚刚蹒跚学步，他非常需要这份薪水可观的管理岗位。Markus 与 Jakob 都走到了人生的十字路口，要选择收入稳定、有可靠保障的生活，还是抓住人生中难得的实现梦想的机会？

标志形象

2010 年 8 月初的一通电话，促使 Markus 做出了最后的决定。电话的那头是个温文尔雅的美国人，他首先自我介绍，说自己是 Valve 公司的代表人，他恭喜《我的世界》获得的成功，并邀请 Markus 到华盛顿州的 Valve 办公室里喝杯咖啡。

Valve 对很多游戏开发者来说

都是最理想的雇主。它有着充分开放的环境，有着强烈的技术宅精神，能够为员工提供取之不尽的资源，不需要过多受制于所谓的商业指标。

Markus 知道 Valve 的目的不止是让他喝咖啡，他想到了两种可能性：其一，Valve 可能想要收购《我的世界》。其二，Valve 可能想把他招入麾下。大游戏公司买下独立游戏项目的案例不胜枚举，利用大公司的资源，可以将独立游戏的潜能发挥到最大，比如 Valve 曾亲自培育的《入口》。无论是哪种可能性，Markus 都认为一定要去拜会一下这家仰慕已久的公司，他毫不犹豫地就接受了邀请。不管对方是何目的，能跟 Valve 的人见面，没准还可以跟 Gabe Newell 握握手，这是所有游戏开发者的梦想。

“那么好吧，”Markus 在电话里答道，他停顿了一秒钟，决定提一个条件，“但是我想要坐头等舱！”电话那头的人连连表示感谢，并保证一定给他头等舱的机票，他们会安排 Markus 在 9 月第一个星期参观 Valve 的办公室。

从 Valve 打来电话，到 Markus 出访 Valve 的这段时间里，《我的世界》的受关注程度出现爆发式增长。销量开始攀升到 Markus 不敢想象的程度。有一天的单日销量达到了 2.3 万套。由于每天有太多的资金流入到 Markus 的 PayPal 账号，以至于有一天他收到了 PayPal 官方发出的义正词严的邮件，邮件中说他的账号已经被暂时冻结，因为怀疑他参与了某种犯罪行为或者涉嫌洗钱。当时 Markus 的 PayPal 账号里已经有 86 万美元。瑞典当地和国

际的媒体都开始联系他，要约他做采访。短短几个月时间，Markus 从一个名不见经传的小程序员，变成了游戏业里的国际巨星。

每一个明星都要有自己的标志性形象，以便于人们记住。Markus 戴帽子的标志形象就是在这个时期出现的。他的想法来自 Jakob，他在某天开会时戴了一顶那样的帽子。Markus 心想“看着很犀利啊！”于是他自己也去挑了一顶，最后选择了一个黑色软呢帽，类似于印第安纳琼斯的帽子，迈克尔·杰克逊也常戴。

Markus 是一个沉默寡言的人，最不愿做的事情之一就是在一群人面前讲话。但是在网上，他的网名“Notch”完全是他的另一重人格，他简直是个网络喷子，会完全不留情面地在推特上抨击其他游戏开发者。他的网络造型师手绘的卡通素描像有着圆圆的大头和大胡子，配上一顶黑帽。



▲ Jakob (左) 与 Markus (右) 这对好友的友谊奠定了《我的世界》蓬勃发展的基础。

《军团要塞》的原作开发者 Robin Walker, 为他带路的是《军团要塞2》的开发者 Brandon Reinhart, 他还如愿以偿地与 Gabe Newell 握了手。然后 Valve 人力资源部的人把他带到一个会议室里, 还开始跟他讲述 Valve 的企业文化。Markus 意识到 Valve 已经在对他进行面试了, 接

着还来了一个程序员, 问他如何为一台电梯编程。Markus 想了一下, 然后深入回答, 对方听了直点头。

Valve 对 Markus 的评估结果是: 一个充满天赋的程序员, 但并不适应小组工作。不过 Valve 表示可以帮助他适应团队协作。但是在那一个多小时里, Markus 内心经历

了激烈的挣扎, 当 Valve 的 HR 问他“愿不愿意加入我们”时, 他礼貌而坚定地回答道: “不愿意!”

“不知道为什么, 我当时突然觉得《我的世界》也许是我自己建造一个 Valve 的机会, 而不是当 Valve 的员工,” Markus 说。

那一天, 在大西洋的另一边,

Jakob 坐在斯德哥尔摩的家里, 他的手机响了。上面跳出来一条短信, Markus 在上面写道: “你可以辞职了。”

第二天, Jakob 心情愉快地辞了职。下面, 他要和 Markus 一起创造属于他们自己的世界。



▲如今 Markus 的这副形象已经深入人心了。



▲在 2014 年, 《我的世界》还会登陆 Xbox One, 这款游戏还将会继续辉煌下去。

渗透到 Xbox LIVE 的特工谍影

英美的情报部门已经深入到 Xbox Live 和《魔兽世界》追踪恐怖分子

美国政府以反恐为名监控普通人隐私的行为早已不是什么新闻, 但每次相关内幕爆出, 仍然会引起轩然大波。12 月中旬, 美国与英国间谍进行网络监控的内幕再度曝光, 这次是深入到游戏世界。据外媒曝光, 《魔兽世界》《第二人生》以及 Xbox LIVE 等都被特工渗透。由于 Xbox One 已经将 Kinect 作为主机标配, 而且网络已成为其不可或缺的条件。因此更令人担心个人隐私会毫无保留地曝光于政府的监控之下。

据斯诺登曝光的文件, 反恐部门担心恐怖分子和罪犯会通过游戏进行秘密交流、策划恐怖袭击乃至转账, 所以特工就在比较著名的一些网络游戏和服务平台上创建了角色, 然后暗中招募线人, 同时收集玩家之间交流的内容和数据。

在 2008 年美国国安局的一份最高机密文件中指出, 网络游戏有可能会成为恐怖分子们高效率的通信网络, 他们能够借此大隐于市。于

是 CIA、FBI 和五角大楼的间谍都进入到《第二人生》等游戏中追踪恐怖分子。但是从媒体获得的资料来看, 反恐部门并无斩获。前美国情报官员、游戏公司高层以及专家都表示, 并没有多少证据表明恐怖分子将游戏作为交流工具。行业专家 Peter W. Singer 认为, 游戏公司为了提升收益, 本身对游戏中玩家的身和行为就有进行跟踪分析, 从

而根据玩家行为特点策划游戏内容和活动。所以对恐怖分子来说, 游戏并不是一个有效的保密渠道。

在这件事情曝光之后, 微软、动视暴雪等相关公司都发表声明, 表示他们对情报部门的行为毫不知情, 更不会将用户的隐私资料透露给情报部门。动视暴雪表示, 只有获得秘密情报法庭的批准, 才能对特定个人的行为进行监控。

情报部门担心恐怖分子利用虚拟世界建立起安全的通信渠道, 所以从 2007 年开始, 美国国安局以及其他情报机构开始进入网络世界。国安局官员会见了旧金山 Linden Lab 公司(《第二人生》开发商)的首席技术官 Cory Ondrejka, 他过去曾是海军官员, 也曾在国安局从事机密工作。2007 年 5 月, Cory 拜访了国安局米德堡总部, 并且在那里发表了演讲, 他说: “《第二人生》已经证明虚拟世界型社交网络已经成为现实。虚拟世界让美国政府不用离开美国国土, 就能通过观察了解非美国人的行为动机和前因后果。”

2008 年 4 月, 国安局的文件中指出, 应该对游戏中的玩家交流进行收集、处理和分析, 从而得出有用的信息。但是文件中还补充说, 国安局甚至无法将游戏流量数据与其他互联网数据区分开来, 更不用说分析出玩家的行为了。2008 年底, 英国情报机构 GCHQ 成功在《第二



▲斯诺登事件让许多用户对 Kinect 摄像头是否被用于监控自己心存疑虑, 但实际上撒网式的监控是不可能存在的, 一般用户并不会被无故监控——除非你有进行恐怖活动的嫌疑。

人生》植入了一个可运作的监控程序，并且帮助伦敦警方抓获了一个贩卖信用卡资料的组织。这次行动的代号是“加利西亚行动”，能够成功的主要原因是有一个知道内情的用户告密。

2008年美国国安局有一份文件《摸索恐怖分子对游戏与虚拟环境的应用》，其中指出已锁定一些疑似恐怖份子的电脑IP地址和邮箱账号，并且发现这些人曾用过Xbox Live、《第二人生》和《魔兽世界》。此外，根据2009年1月的一个会议记录，GCHQ的“网络游戏探索组”发现有一些工程师、大使馆司机、科学家以及其他外国情报人员是《魔兽世界》的玩家，他们也可能与情报行动有关。

在约克郡郊外的皇家空军基地，有一个长期被美国国安局和英国情报机构用于拦截全球通信的秘密基地，美国和英国情报人员从2008年开始在那里搜集《魔兽世界》的数据。重点监控对象是极端主义组织、核机构与军火商。但是没有证据表明他们在游戏中别有目的。同年末，一份英国的文件中表明，GCHQ已经成功获得Xbox Live上面游戏玩家们之间的对话。

斯诺登爆出了美国情报机构的内幕，很多玩家也在网上讨论《魔兽世界》是否也遭到监控。网友“Crrassus”在官方论坛上说，国安局是否有可能一直都在监视着游戏的聊天记录？

其实在美国政府开始监视虚拟世界之前，五角大楼已经发现了游戏的潜在情报价值。五角大楼的特种作战司令部早在2006年就已经开始与一些外国公司合作开发手机游戏，这些游戏会暗中搜集用户的信息。

政府对虚拟世界越来越感兴趣，往里面投入的资本也在增加。很多大型私人承包公司都想尽办法做政府的生意，他们花了好几年的时间向美国情报部门推销他们的服务。在2007年的一份66页的文件中，承包巨头SAIC就提出了能够支持“游戏世界里的情报搜集”。并且警告网络游戏可能会被好战组织当作招募新成员的工具，并且为恐怖组织提供一个直抵核心目标群体的强大平台。

SAIC最后有没有拿下这个项目，这个外界不得而知。但是一位前SAIC雇员表示，他们公司曾经从中情局那里拿到了一个利润丰厚的大单，内容包括监控好战组织的网

络行为。

2009年春，一群学者与国防承包商们聚集在华盛顿杜勒国际机场的万豪酒店，向政府要员发表了一份提案，其中指出玩家在《魔兽世界》等游戏中的一些行为可能与现实世界的某些人有关联。这次会议之后，SAIC和另外一家公司获得了几百万美元的合同，情报机构里专门成立了一个办公室为此项目拨款和负责跟进。

这种从游戏行为中追寻恐怖分

子的研究到底有没有用？Palo Alto研究中心曾在政府资助下对《魔兽世界》进行了研究，得出的结果仅仅是“年轻玩家与男性玩家会选择对抗性杀戮行为，而老年以及女性玩家会选择非战斗行为”。换句话说，这些钱砸进去，得到的只不过是所有玩家都早已知道的事实。另外还有一个叫做SRI国际的非营利性机构发现，18岁以下玩家经常在聊天时、以及自己的角色名字中全部使用大写字母……



■ NSA 监察各个网络游戏和主机网络服务所得出的结果令人啼笑皆非。

新闻资讯
热点追踪

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12月9日 ~ 12月15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11月31日 ~ 12月7日

新闻资讯 排行榜

1	3DS NEW	智龙迷城 Z パズドラ	■ 2013年12月12日发售 ■ GungHo Online 益智	本周 543630 套 累计 543630 套
2	3DS ↑	口袋妖怪 X·Y ポケットモンスター X/Y	■ 2013年10月12日发售 ■ Nintendo 角色扮演	本周 159244 套 累计 3360163 套
3	Wii U ↑	超级马里奥 3D 世界 スーパーマリオ 3D ワールド	■ 2013年11月21日发售 ■ Nintendo 平台动作	本周 57862 套 累计 241107 套
4	PS3 NEW	信长的野望·创造 信長の野望・創造	■ 2013年12月12日发售 ■ Koei Tecmo 策略	本周 54590 套 累计 54590 套
5	3DS ↓	进击的巨人 人类最后之翼 进撃の巨人 人類最後の翼	■ 2013年12月5日发售 ■ Spike Chunsoft 动作	本周 42311 套 累计 135782 套
6	PS3 NEW	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	■ 2013年12月12日发售 ■ Square Enix 主视角射击	本周 37519 套 累计 37519 套
7	PS3 ↓	GT 赛车 6 グランツーリスモ 6	■ 2013年12月5日发售 ■ SCE 竞速	本周 37306 套 累计 242090 套
8	3DS ↓	闪电十一人 GO 银河大爆炸·超新星 イナズマイレブGO ギャラクシー大爆発・超新星	■ 2013年12月5日发售 ■ Level-5 角色扮演	本周 30517 套 累计 122160 套
9	3DS ↑	怪物猎人 4 モンスターハンター 4	■ 2013年9月14日发售 ■ Capcom 动作	本周 27921 套 累计 3030279 套
10	3DS ↑	跃出 动物之森 とびだせ どうぶつの森	■ 2012年11月8日发售 ■ Nintendo 模拟育成	本周 26409 套 累计 3522987 套

1	X360	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	■ Activision ■ 2013年11月5日发售 ■ 主视角射击 ■ 上周排位: 1	本周 322369 套 累计 3705020 套
2	PS3	GT 赛车 6 Gran Turismo 6	■ SCE ■ 2013年12月6日发售 ■ 竞速 ■ 上周排位: -	本周 240550 套 累计 240550 套
3	Wii	跳舞吧 2014 Just Dance 2014	■ Ubisoft ■ 2013年10月8日发售 ■ 音乐 ■ 上周排位: 2	本周 200124 套 累计 706926 套
4	X360	横行霸道 V Grand Theft Auto V	■ Rockstar Games ■ 2013年9月17日发售 ■ 动作冒险 ■ 上周排位: 4	本周 183192 套 累计 6818227 套
5	PS3	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	■ Activision ■ 2013年11月5日发售 ■ 主视角射击 ■ 上周排位: 3	本周 181256 套 累计 2104971 套
6	PS3	横行霸道 V Grand Theft Auto V	■ Rockstar Games ■ 2013年9月17日发售 ■ 动作冒险 ■ 上周排位: 5	本周 134675 套 累计 4942792 套
7	X360	跳舞吧 2014 Just Dance 2014	■ Ubisoft ■ 2013年10月8日发售 ■ 音乐 ■ 上周排位: 11	本周 131591 套 累计 329759 套
8	3DS	口袋妖怪 X·Y Pokemon X/Y	■ Nintendo ■ 2013年10月12日发售 ■ 角色扮演 ■ 上周排位: 7	本周 111970 套 累计 2617467 套
9	X360	BATTLEFIELD 4 Battlefield 4	■ EA ■ 2013年10月29日发售 ■ 主视角射击 ■ 上周排位: 9	本周 105463 套 累计 1140278 套
10	Wii	小龙斯派罗 交换力量 Skylanders Swap Force	■ Activision ■ 2013年10月13日发售 ■ 平台动作 ■ 上周排位: 12	本周 88103 套 累计 493559 套

系列作销量对比 (日本)



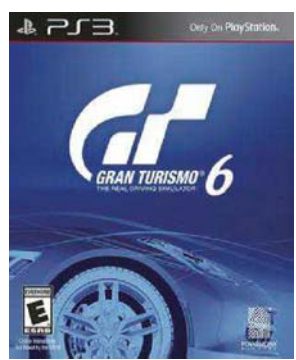
《信长的野望》系列

PS3 信长的野望 天道 2010年3月4日发售

首周 **36691** 套

PS3 信长的野望 创造 2013年12月12日发售

首周 **54590** 套 增幅 **↑ 49%**



《GT 赛车》系列

PS2 GT赛车4 2004年12月28日发售

首周 **673884** 套

PS3 GT赛车5 2010年11月25日发售

首周 **424737** 套 降幅 **↓ 37%**

PS3 GT赛车6 2013年12月5日发售

首周 **200231** 套 降幅 **↓ 53%**

劲作销量走势 (美国)



BATTLEFIELD 4

首周 **278564** 套

发售周	销量 (套)	总销量 (套)
2	91 426	369 990
3	42 258	412 248
4	23 684	435 932
5	70 552	506 484
6	60 179	566 663



口袋妖怪 X·Y

首周 **1248309** 套

发售周	销量 (套)	总销量 (套)
2	409 905	1 658 214
3	268 798	1 927 012
4	178 036	2 105 048
5	92 090	2 197 138
6	67 353	2 264 491
7	85 202	2 349 693
8	155 804	2 505 497
9	111 970	2 617 467

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11月31日 ~ 12月7日

1	PS3	GT 赛车 6 Gran Turismo 6	■ SCE ■ 2013年9月5日发售 ■ 竞速 ■ 已发售时间: 1周	本周 852762 套 累计 852762 套
2	X360	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	■ Activision ■ 2013年11月5日发售 ■ 主视角射击 ■ 已发售时间: 5周	本周 538579 套 累计 6073603 套
3	PS3	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	■ Activision ■ 2013年11月5日发售 ■ 主视角射击 ■ 已发售时间: 5周	本周 492583 套 累计 5308172 套
4	Wii	跳舞吧 2014 Just Dance 2014	■ Ubisoft ■ 2013年10月1日发售 ■ 音乐 ■ 已发售时间: 10周	本周 376114 套 累计 1294055 套
5	3DS	口袋妖怪 X·Y Pokemon X/Y	■ Nintendo ■ 2013年10月12日发售 ■ 角色扮演 ■ 已发售时间: 9周	本周 367562 套 累计 7860413 套
6	PS3	横行霸道 V Grand Theft Auto V	■ Rockstar Games ■ 2013年9月17日发售 ■ 动作冒险 ■ 已发售时间: 12周	本周 334394 套 累计 14881824 套
7	X360	横行霸道 V Grand Theft Auto V	■ Rockstar Games ■ 2013年9月17日发售 ■ 动作冒险 ■ 已发售时间: 12周	本周 310036 套 累计 12439277 套
8	PS3	FIFA14 FIFA14	■ EA ■ 2013年9月24日发售 ■ 体育 ■ 已发售时间: 11周	本周 209506 套 累计 4068254 套
9	Wii U	超级马里奥 3D 世界 Super Mario 3D World	■ Nintendo ■ 2013年11月21日发售 ■ 平台动作 ■ 已发售时间: 3周	本周 206827 套 累计 731061 套
10	PS3	刺客信条IV 黑旗 Assassin's Creed IV: Black Flag	■ Ubisoft ■ 2013年10月29日发售 ■ 动作 ■ 已发售时间: 6周	本周 197869 套 累计 1559759 套

销量总分析

从手游转移到掌机战场的《智龙迷城Z》首周便打出了54万的惊人战绩，随后更是宣布日本国内的出货量达到了100万套，市场规模之大可见一斑。尽管不少人对手游不屑一顾，议论纷纷，但这样的成绩也足以证明手游开拓大众市场的能力。

《GT赛车6》在美国一经发售，即甩开各种“榜霸”登上了排行榜的第二位，而在全球范围更是冲到了首位，但在日本

的表现平平，与原作相比销量缩水了一半。由于临近年末，新作发售将告一段落，像《跃出动物之森》这种长卖游戏又一次在日本榜露面，而《口袋妖怪X·Y》全球销量也逼近了800万。

到明年1月，会有《战国BASARA4》和《星之卡比》新作发售，而等到2月更有次世代游戏的集中爆发。这样的年末真是让人荷包不保啊。

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	11月31日 ~ 12月7日	11月24日 ~ 11月30日	总销量
1	3DS	586 474套	375 134套	44 784 204套
2	PS3	357 491套	294 240套	64 883 285套
3	Wii U	236 633套	115 472套	2 622 509套
4	Wii	131 474套	8 598套	68 484 729套
5	PSV	41 185套	80 786套	5 958 547套
6	PSP	32 233套	41 897套	76 244 470套
7	X360	6 259套	9 096套	12 407 601套
8	NDS	3 227套	1 769套	175 053 479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	11月31日 ~ 12月7日	11月24日 ~ 11月30日	总销量
1	X360	2 842 128套	3 439 749套	468 567 084套
2	PS3	2 286 490套	2 457 724套	296 130 237套
3	Wii	1 153 437套	1 458 389套	434 421 474套
4	3DS	796 102套	1 045 737套	35 192 174套
5	NDS	558 804套	632 072套	337 167 072套
6	Wii U	367 589套	586 118套	6 732 436套
7	XOne	284 441套	534 396套	2 384 879套
8	PS4	224 632套	345 767套	2 757 236套
9	PSV	120 879套	148 590套	5 405 977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	11月31日 ~ 12月7日	11月24日 ~ 11月30日	总销量
1	PS3	6 096 398套	5 267 015套	739 714 830套
2	X360	5 209 871套	5 487 836套	815 992 060套
3	Wii	2 360 543套	2 352 896套	857 844 140套
4	3DS	2 314 905套	2 183 626套	110 424 943套
5	NDS	1 116 046套	1 110 748套	770 293 672套
6	Wii U	985 482套	1 109 834套	14 579 601套
7	PS4	867 943套	2 114 154套	5 495 705套
8	XOne	612 955套	949 359套	4 388 550套
9	PSV	342 281套	384 919套	17 143 164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	12月9日 ~ 12月15日	12月2日 ~ 12月8日	总销量
1	3DS LL	130 710台	92 375台	2 943 784台
2	Wii U	74 903台	48 762台	715 852台
3	3DS	50 846台	32 894台	1 416 167台
4	PSV	30 440台	25 594台	1 017 090台
5	PS3	23 959台	24 085台	794 696台
6	PSP	6 475台	4 415台	419 183台
7	PSV TV	5 506台	3 772台	64 709台
8	Wii	1 197台	767台	68 656台
9	X360	536台	473台	24 043台

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	11月31日 ~ 12月7日	11月24日 ~ 11月30日	总销量
1	3DS	666 121台	916 203台	39 575 547台
2	PS3	306 719台	472 222台	81 166 157台
3	PS4	280 421台	947 449台	2 379 547台
4	XOne	261 188台	448 365台	1 836 387台
5	X360	199 598台	549 208台	79 987 448台
6	Wii U	174 092台	232 104台	4 488 671台
7	PSV	98 282台	126 897台	6 657 137台
8	Wii	75 775台	99 381台	100 445 139台
9	NDS	19 540台	29 832台	153 748 655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	11月31日 ~ 12月7日	11月24日 ~ 11月30日	总销量
1	3DS	226 592台	513 063台	10 999 933台
2	XOne	163 659台	317 013台	1 132 717台
3	X360	122 085台	463 821台	41 915 146台
4	PS4	102 296台	165 311台	1 323 275台
5	PS3	86 912台	278 278台	25 634 686台
6	Wii U	65 676台	147 632台	1 783 690台
7	Wii	21 529台	48 356台	41 301 627台
8	PSV	18 356台	53 702台	1 583 645台
9	NDS	7 813台	18 097台	52 756 723台

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



GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

新闻资讯

黄金眼



> 龙背上的骑兵 3




PS3


- ドラッグ オン ドラグーン3
- Square Enix
- 动作
- 2013年12月19日
- 日版


21

【游戏简介】作为系列的最新作，本作沿袭了系列阴暗的世界观，Zero 杀死姐妹的动机和龙之间的情感是最大的看点。在战斗上，游戏采用了空中战和地面战结合的方式，武器更换系统，多样化的动作让游戏的战斗变得很爽快。武器故事让游戏中登场的武器赋予了魅力，丰富了故事内容。



 虽然是经典名作的续作，但游戏有着大量的硬伤：画面糟糕，帧数太低，战斗的手感较差，就连系列引以为傲的剧情也只是各种黄段子的集合，最后一关的超高难度也让人感受到制作组的恶意。但细心体会的话还是能发现游戏的优点，人物性格的刻画入木三分，多样化的武器和招式让其具有不错的可玩性。

 本作战斗部分操作十分爽快，但是同屏人数少，经常会出现掉帧。随时切换四种武器让战斗风格变得更加多样化，每个武器都有属于自己的故事，但升级的过程有些枯燥。音乐与小细节部分做的不错。本作的画面并不算好，游戏中还经常出现贴图失误造成敌人建模黑乎乎的一块之类的 BUG。

 虽然游戏有着诸多的毛病，但是只要玩家细心尝试的话，还是能发现它的不少闪光点。优秀的武器设计和动作设计让游戏保持足够的可玩性，武器故事的引入赋予其特有的深度，剧情水平虽然低于前两作，但是分支路线 D 的剧情也有不少的亮点。这是一款喜欢的人会很喜欢，不喜欢的人会嗤之以鼻的作品。

> 真·高达无双



PSS/PSV


- 真·ガンダム无双
- NBGI
- 动作
- 2013年12月19日
- 日版


热血推荐


26

【游戏简介】系列第 4 作冠以“真”之名，系统方面有较大更新。游戏收录了 16 部《高达》作品的机体和机师，其中《高达》、《Z》、《逆袭的夏亚》、《UC》、《SEED》和《SEED DESTINY》6 部作品还有专用的原作剧情模式。原创的终极模式将众多作品串接起来，FANS 必看！



 游戏在动作性方面有明显强化，不单是新增了蓄力射击等招式，冲刺操作的进化也让游戏玩起来更加爽快。官方模式的过场经过重新制作，值得称赞。终极模式采用《机战》式的穿越剧本，大大降低了挑战原创剧情时的重复单调感。PSV 版尽管同屏人数少、敌人 AI 弱，但仍是目前最好的掌机《无双》！

 本作机体建模采用了真实质感风格，让机体看起来更加真实。PSV 版的同屏人数很多，而且帧数流畅。剧情的过场 CG 与前作相比更加具有魄力，可惜的是剧情模式较短。新加入的操作 MA 十分有魄力。在终极模式里就融入了不少原作的捏他，而且内容多种多样，足以让高达饭们会心一笑。

 本作的参战机体数量非常丰富，而且机体身上的磨损痕迹显得更加真实。游戏战斗的手感颇为舒适爽快。而且可以驾驶巨大 MA 碾压杂兵，魄力十足。PS3 版同屏人数和 AI 更高，但是有轻微的丢帧现象，而 PSV 版牺牲了同屏人数保证了流畅性。游戏的剧本只有 6 个，而且每个剧本流程偏短。

> 进击的巨人 人类最后之翼




3DS


- 进击の巨人～人类最后の翼～
- Spike Chunsoft
- 动作
- 2013年12月5日
- 日版


19

【游戏简介】本作是一款基于《进击的巨人》漫画与动画设定所开发的动作游戏。本作共有故事模式与世界模式 2 种游戏模式。在故事模式中，玩家将以艾伦、三笠与阿尔敏三人的视角体验原作中的经典战斗。在世界模式中，玩家将扮演特别作战班班长，带领小队探索未知的领域。



 本作细节还原度高，再现了原作中的立体机动装置与双刃替换等设定，还有不少的动画过场。玩家对巨人做出攻击只有达到会心才能对其造成有效的伤害，且攻击判定圈移动速度时快时慢。此外，巨人攻击判定较奇葩，有时会莫名其妙被击倒在地，角色攻击距离判断糟糕，副武器鸡肋。

 游戏中还原度最高的大概只有使用立体装置在空中飞速前进的感觉，除此之外，糟糕的建模和画面以及 QTE 一般的斩杀巨人方式着实很难让原作粉丝之外的玩家提起游玩的兴趣。而剧情方面也只是将动画中的故事以三个主角的视点重演一遍，加上不同角色间的战斗方式没有丝毫特色，让人觉得索然无味。

 **初心者** 立体机动装置由于无视运动的原理，实际操作起来颇为爽快，接近巨人后的 QTE 式攻击系统会根据距离而改变判定范围，具有一定的挑战性。但在新鲜感过去后，游戏系统单调、内容单薄重复的缺陷也暴露出来了。原作中面对巨人时的那种恐惧感，与游戏中巨人的迟钝反应落差太大，整体还原度不足。

剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星

PSV



■剧场版 魔法少女まどか☆マギカ
The Battle Pentagram
■NBGI
■动作角色扮演
■2013年12月19日
■日版

21

【游戏简介】 藉着第三部剧场版上映,《魔法少女小圆》的改编游戏也随之而来,不过本作内容并未收录第三部剧场版的剧情,而是在前两部剧情的基础上改编的原创剧情。游戏系统根据原作设定制作,出战的时候还可以带上一名NPC同伴,好感度提升之后能发动华丽的二人组合攻击。



作为一款动画改编的粉丝向游戏,本作表现比较一般。场景和人物建模用的多边形不多,但是对原作的还原度非常高。战斗间穿插的剧情很短,使主线流程不拖沓。攻击的手感中规中矩,发动角色的招牌技和二人组合攻击时比较爽快。不过人物的动作比较奇怪,魔法数量、演出效果也不尽人意。



初心者 本作各方面的内容都偏少,操作体验较差,比如击败锁定的敌人后视点自动切换,导致战斗相当混乱,经常扑空,动作反馈也有点迟缓,释放魔法时掉帧明显。以玩家熟悉原作为前提制作的原创剧情,以及通过羁绊系统可以看到的角色对话,加上原作的音乐和全语音,可见本作完全是针对粉丝的游戏。



本作可以说是一款比较重度的粉丝向游戏,由于加入了全新的剧情,因此对原作了然于胸的玩家们可以从中获得最大的乐趣。作为一款动作游戏,本作的战斗系统可圈可点,虽然总体的招式较少,但5个角色都体现出了各自的特色。而人物动作僵硬、场景重复率高及NPC的AI太差则是无法回避的硬伤。

信长的野望 创造

PS3



■信長の野望 创造
■Koei Tecmo
■策略
■2013年12月12日
■日版

22

【游戏简介】 本作是系列诞生30周年的纪念作品,主题是“新时代的创造”。玩家要扮演日本战国时代的大名,以统一日本为己任。游戏系统有着翻天覆地的变化,无论是内政还是战斗都和过去有很大不同。游戏还请来平原绫香演唱系列的主题曲,同时平原绫香本人还会作为武将在游戏中登场。



本作的改革相当大,不过很多改革都是褒贬不一。取消官位等传统设定是表象,内政和作战指挥的过分简化才是真正令人不满的地方。战斗设定有进有退,整体来说还是漏洞过多,电脑的AI设定也颇为奇特。惟有战国史系统是一个不错的想法。只能期待未来的威力加强版能够真正让人满意了。



初心者 本作的立体地图将日本全国尽收眼底,随着四季变换可以看到非常美丽的山河。系统上的简化使得整体战略性增强,类似守城人数保留、要靠外交来缓解国力消耗等设定,都在向真实性靠拢。内政系统提高忠诚度等繁琐做法也被削减了,对于厌恶重复劳动的玩家来说是好事,但对系列粉丝来说会不够过瘾。



游戏有了大幅度的改革,立体地图的引入让本作的地图非常漂亮,系统简化使得游戏的门槛降低,以往所需进行的繁琐操作也被削减,对于轻度玩家来说是好事,但系列粉丝可能会感到有些不满。战斗设定也有了不少改变,但不如意的地方也不少。战国史系统是一次不错的尝试,希望能在系列作中延续。

乌鸦

PSN XBLA

■2013年7月23日 (PSN)
■2013年12月4日 (XBLA)

■9.99美元

■The Raven ■文字冒险
■Nordic Games Publishing

推荐度 6.0 / 10



初心者 虽然玩法对于以剧情为卖点的文字冒险游戏来说不太重要,但这款作品以3D形式来表现,就不得不受其限制。生硬的动作演出和屡屡出现的贴图错误足以打消玩家的兴致,在场景中探索时缓慢得让人昏昏欲睡。不过游戏的全语音还是相当厚道的,如果对外语理解有足够的信心,倒也不妨读一读这个神偷故事。

行尸走肉 第二季

PSN XBLA

■2013年12月18日

■4.99美元

■The Walking Dead: Season Two ■文字冒险
■Telltale Games

推荐度 10 / 10



本作故事接续在第一季之后,讲述了Clementine在失去Lee的保护后,是如何在充满丧尸和暴徒的世界中一步步成长为一位强大幸存者。改善了前作中常见的卡顿问题,并保持着优秀的剧本和令人揪心的残酷选择,本作的优秀程度毋庸置疑,加上有推出价格实惠的季卡,实在不容错过。

麦克斯 兄弟魔咒

XBLA

■2013年12月20日

■14.99美元

■Max: The Curse of Brotherhood ■平台动作
■Microsoft

推荐度 8.5 / 10



游戏的过场画面仍保持X360水平,但实际游戏画面还算不错,场景设计更是出彩。玩法十分简单,平台动作部分很流畅。用魔法道具的部分由于不是触摸屏操作,稍显别扭。游戏的谜题设计很赞,魔法道具拥有多种用法,很好地考验了玩家的脑细胞。游戏中还有多场BOSS战,设计得也相当到位。

黑道圣徒IV DLC

PSN XBLA

■2013年12月10日

■6.99美元

■How the Saints Save Christmas ■动作冒险
■WB Games

推荐度 6.0 / 10



作为本作最后一个故事DLC,《圣徒勇救圣诞节》的长度实在太短,三个任务合起来可能还没有一个小时的长度,恶搞内容也相应地变少了。没有地图提示的收集和任务通关后增加的活动内容延长了一点游戏乐趣,还有新伙伴、新服装和新武器奖励,但总体而言,还是显得有点诚意不足。



划时代的 “蒸汽机”

——Steam Machines开箱评析

蒸汽机(Steam Machines),一个好名字。比起姗姗来迟的汽油机和柴油机等内燃机来,蒸汽机这个名词所代表的早就超越了简单的某种发动机的学名。提到蒸汽机,人们就会想到工业革命,想到蒸汽朋克,想到思想和文化的飞跃变迁。

Valve为它野心勃勃地进入家庭娱乐市场的初次尝试选择蒸汽机这么一个意味深刻的名字,无异于是神来一笔——也许早在Steam作为Valve的数码出版平台诞生的那一刻起,就已经为这台机器的出生铺下了伏笔。

那么蒸汽机究竟是否能够如它的名字般地能够为游戏界带来变革呢?有幸拿到beta版测试机的笔者在将这里为大家解说一二。

包装外观

►考虑到Steam Machines高配版的售价,如果零售版也采用如此包装,倒是一个让人心甘情愿掏钱的好理由。

老实说,在收到测试入选通知的时候,笔者还并没有多么激动。但是当送快递的小哥把这么样一个箱子放到笔者面前要求签收的时候,笔者还是

立刻就心跳加速了。

胶合板木盒,铁质加固件和贴心的手把设计,以及粗犷的塑胶束带和喷漆标识,带着妥妥的工业蒸汽朋克范儿。这种和主机名称互相呼应的包装手法切切实实的抓住了笔者的心。盒子顶部有着“○+○”和“[○]”两个LOGO,分别代表着Steam Machines的手柄和主机,因为这两者的外观与这两个符号是非常类似的。

当然,样机包装特别用心已经是业界心照不宣的一种惯例了,相信出于成本的考虑,未来实际销售的蒸汽机将不会有这般华丽的包装,不得不说是种遗憾。



开箱

虽然外包装十分有品味，但 Valve 显然还是不敢对内部保护掉以轻心，所以打开包装盒后，我们会看到用传统的泡沫填充和防静电塑封保护着的主机本体，这台主机重量颇大，所以防震措施是非常有必要的。笔者收到的包装盒上左侧的 L 型金属关节虽然有螺丝固定，但是已经爆裂脱落，可见暴力装卸的危害和对其所做的一切防护措施的重要性。

拿起主机本体，我们就可以看到下面藏着的 Beta 版本手柄以及说明书，还有各种线材。

Beta 版的手柄和 Valve 发布主机时所展示的一样，没有一般零售版手柄搭载的中央触控屏幕，而是由四个巨大的塑料按键作为功能上的替代品，同时 Beta 版的手柄也没有无线连接功能，包装中附送了一根极长的 USB 连接线，用作连接手柄和主机，并持续为手柄供电。

说回主机本体，Steam Machines 的正面有两个标准 USB 接口，显然是为了方便玩家连接手柄而设，除此之外，主机正面还有一个圆形的电源按键，这就是主机的电源开关。因为 Steam Machines 只能玩数字版游戏，所以主机本身是没有光驱的。



▲被重重保护的主机。



▲手柄与线材等配件都被妥善地安放在主机下方。



▲丰富的后部接口，甚至连传统的有线鼠标针插口都有。

比起正面，Steam Machines 背面可就复杂多了，这里有着丰富的接口，看起来简直就是一台小电脑。值得注意的是，两个看上去类似高端 hifi 专用的突出螺纹接口实际上是主机本身自带的 Wi-Fi 天线的接口。

外部使用体验

►开机后，从主机侧面的散热口可以看到显卡上 GeForce GTX 字样的照明灯。



▲著名拆解网站 iFixit 的 Steam Machines 拆解图，可以看到除了本体的散热风扇，还有显卡的风扇和电源的风扇用于排出热量。

既然机器已经到手，笔者就不客气地直接插了玩一下。随着电源键被按下，周边的一圈光环亮了起来，在主机面板上构成了包装上的 [O] 图案。不过等笔者充满期待地看着荧幕时，却发现电视上没有信号显示，莫非是哪里搞错了？

在试过主机自带的 HDMI 线，笔者家中的 HDMI 线，甚至拆了机顶盒，用其之前一直在用的连接线试验，并通过连接 Xbox One 来对比测试，笔者终于确定 Steam Machines 的 HDMI 接口是损坏了。笔者随后查询了一下，从论坛反馈上看，其它部分测试玩家也遭遇了同样的问题，而 Valve 官方并未对此做出相应的解答，考虑到主机本身的减震防护做得相当不错，可能问题还是出现在了 Valve 本身的制作工艺上。当然，这只是一台 beta 版测试机，出现这种情况还是情有可原的，希望在零售版上市时，Valve 对品质控制要抓得更紧一点。

不过因为 Steam Machines 后部有着丰富的接口，所以 HDMI 接口损坏倒也算不上是特别大的麻烦，通过使用 DVI 直接连上电脑显示器，Steam Machines 的系统界面还是显示在了荧

幕上。

但在我们进一步解析系统使用体验之前，还是先来看看这台主机的配置，2G的4核Intel CPU、16G内存、GTX780显卡以及3G显存，Steam Machines的beta样机可以说拥有碾压本代其它主机的高超性能，甚至包括了以配置强大而自傲的PS4。当然，与之对应的，高性能带来了高昂的售价，如果Steam Machines的手柄售价确实是Valve所公布的99美元，那算起来这样配置的Steam Machines主机恐怕能够轻而易举的突破999美元的零售价格大关。不要说跟只要399美元的PS4比，甚至是相对昂贵的Xbox One在性价比上都远远胜过Steam Machines。

说完了主机，我们再详细说说手柄，经实测，该手柄可以被Windows PC直接辨识，但是由于缺乏对应的驱动，在电脑上手柄的设置将不可调节。相对来说，在Win8默认驱动下，该手柄表现过于灵敏，鼠标移动速度过高，完全无法正常使用；而在Win7情况下，该手柄表现基本正常，可以使用，所以如果玩家们想要用Steam Machines的手柄体验一下在电脑上使用的感觉，记得确认一下自己的系统版本。

在说这段话的当儿，主机已经开了好一段时间了，在真正地讲解系统之前，我们再讲一讲主机本身的发热和噪音情况。

在大约半个小时的游戏之后，主机两侧和上部的散热孔均无明显温度提升，背后的出风口在室温21摄氏度左右的情况下会持续喷出40度左右的热风，触碰背板则感觉温度大概提升到略微烫手的60摄氏度左右，其内部的空间和Xbox One类似，所以整体散热空间是充足的，但因为风扇体积和散热口的数量都不



▲尽管双触控板的设计非常有想法，但Steam Machines测试版手柄的结构还是相对简陋，和两次世代主机之间尚有差距。

如Xbox One大，所以整体的发热也会偏高一点。

至于运行噪音方面，总的来说，Steam Machines的风扇噪音处在可以接受的程度上，虽然远不如Xbox One安静，但在游戏过程中完全不会听到风扇的声音。相对的，蒸汽机的机械硬盘全速运转的情况下产生的噪音比普通电脑硬盘正常全速运转的噪音更大。但在8G SSD系统缓存的加持下，除了初期系统更新等少数情况下，硬盘噪音也几乎是可以忽略不计的。

最后，关于Steam Machines能不能够竖放的问题，这里需要稍微解释一下。理论上来说，因为不存在光驱，同时本身的内部元件又是有相应结构固定的，所以Steam Machines应该是能够竖放的，就像是我们平常在用的台式

电脑机箱也是竖放的一样。但是，因为机身当中的机械硬盘的安装方式是以机身横置为前提所设计的，所以当机身竖放时，硬盘的运行会带来一定的震动，从而导致机身抖动，于是在实际使用当中，竖放的使用体验可能并不理想。在这一点上，Steam Machines应当向同样是使用机械硬盘却能够竖放的PS4学习。一个理论上比较可靠的解决方案就是把Steam Machines本身自带的硬盘替换成固态硬盘，因为后者运行时不存在抖动的情况，但要做到这一点需要拆卸Steam Machines的外壳和内部固定架，而且固态硬盘的价格较高，对于玩家自己的技术力和财力都是一大考验。

系统评析

▼光从主机本身的配置来说，Steam Machines还是很强大的。

作为机械的灵魂，软件，特别是操作系统本身几乎总是决定用户体验的关键。在这个方面，仍处于beta版本的Steam OS可以说还远未达到成熟的地步。所以虽然对于试用品我们应该抱着更加宽容的态度，但是这并不妨碍我们对Steam OS做出一些主观而阶段性的评价。

首先，现在的市场是否还需要纯游戏机？

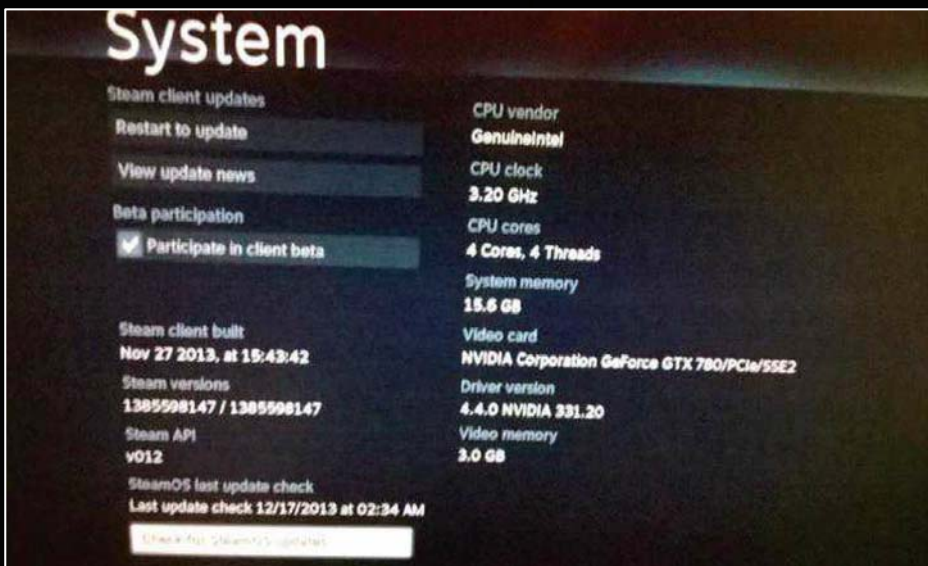
这个问题在笔者开始测试Steam Machines

的时候显得特别尖锐：由于缺乏多线程同步下载多个游戏，以及边下载边玩这种其它同代主机业已具备的功能，测试玩家在刚刚开始测试蒸汽机的时候不得不为下载想要玩的游戏而等待。可以想见，如果不预先内置一定量的游戏在硬盘中，同样的情况也会在零售版发售的时候发生。

而缺乏App商店和对应用程序支持的Steam OS无法为玩家提供其它主机平台同等的用于消磨时间的娱乐项目内容，玩家们除了用它来玩游戏，连实现一般PC常用的功能都存在着困难，作为一台从本质上来说就是特制型PC的主机来说，这种使用体验简直令人无语。

其次，缺乏提醒系统。

即使假设在游戏下载的过程中，玩家可以忍受Steam OS不是那么舒适的网页浏览体验，或者沉溺于在Steam社区中和其它玩家朋友聊天，Steam OS事件提醒功能的缺失仍然会不断困扰着已经习惯了拥有提醒功能设备的用户，正在下载的游戏究竟下载完了没有？还差多少才能下好？这些在次世代主机身上已经相当于标配的功能统统没有。更令人遗憾的是，Steam OS不但没有提供相应的弹出提醒，即使在主界面也只显示目前队列中等待下载的项目总数，想要查询下载进度则必须专门进入下载选项内查看，非常



地不人性化。

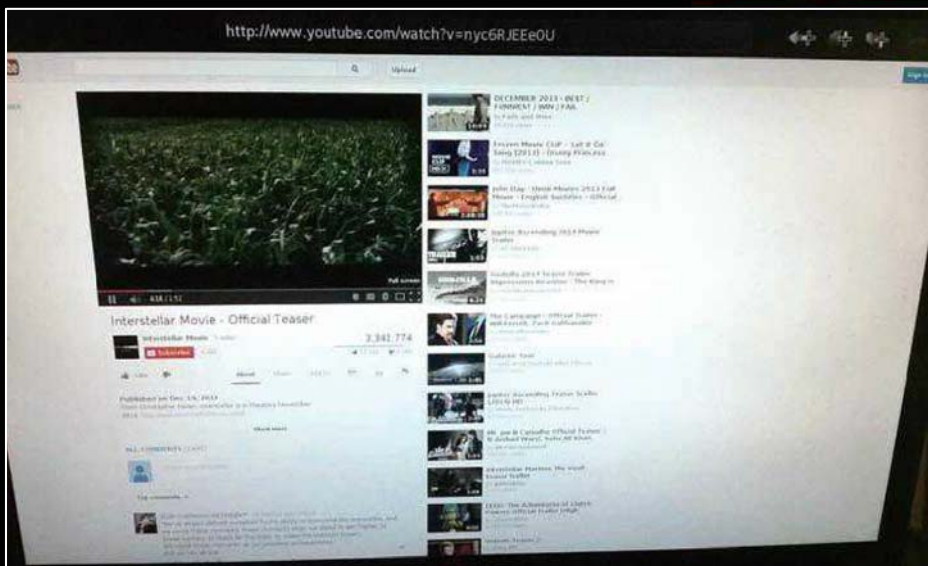
再次，操控体验缺乏一致性。

由于 Steam 平台的游戏来自五花八门的电脑游戏种类，各自的操控方式也各有不同，在玩家使用键盘和鼠标的情况下，这一点并不算大问题，但在使用手柄的 Steam Machines 身上就显得极其麻烦。对于《超级肉肉哥》这样的横版动作游戏，因为原本操作就是以键盘为主，玩家就算是在手柄上也很容易找到对应的按键位置，所以问题不大。

但对于那些需要同时使用键盘和鼠标的游戏，按键对应问题就显得很混乱，尽管带有触控屏和一对圆形触控板的 Steam Machines 手柄设计初衷就是为了解决这一情况，然而，在这类游戏中，即使是 Valve 自家的第一方游戏都无法做到键位统一。

比如在《求生之路 2》的界面，玩家需要用右侧触控板控制鼠标光标，下按左侧触控板则是确定键（代表鼠标左键），但在《半条命 2》中，玩家虽然同样使用右侧触控板控制光标，确定键却变成了右侧板机键，在不同游戏之中，单一按键功能变化是很常见的，这种连界面操作确定键都不统一的情况在其他家用机上完全是难以想象的，哪怕是存在按键差异的亚版 PS4 和美版 PS4，其确定键和取消键也只是反过来了而已。

更加令这种情况雪上加霜的是，或许是因为处于适应阶段，不论是哪款游戏都缺乏键位对应



▲ Steam OS自带的浏览器，使用体验只能说是马马虎虎。

的基本提示。可以说，目前在 Steam Machines 上玩任何一款游戏，一开始都是一款猜测对应键位的解谜游戏。

最后，驱动缺陷。

被 Valve 吹捧为手柄革命的 Steam 手柄，从本质上就被定位为一款拥有卓越触控功能和力回馈技术的次世代游戏手柄。然而这种卓越的功能并不是单纯的硬件就可以完成的，相应的，它也需要完善的驱动和游戏支持。同为第一方游戏

的《求生之路 2》和《半条命 2》在这方面有着截然不同的表现。

在《求生之路 2》中，力回馈完全不存在，无论是开枪，还是被僵尸攻击，手柄都静悄悄的毫无动静。更糟糕的是，游戏中右侧触控板的视角控制过于灵敏，稍微一动就是 90 度视角转移，而左侧触控板的行动控制则被默认为步行而非奔跑——如果你在《求生之路 2》中看到不断扭脖子换枪，如同蜗牛般缓慢爬行的玩家，那他十有八九就是一个刚开始 Steam Machines 测试的幸运新手。

相对的，《半条命 2》中，力回馈则是无所不在，哪怕是右侧触控板稍微移动改变视角，指尖的震颤也随时伴随着你。幸而《半条命 2》的键位对应和敏感度远比《求生之路 2》为佳，使得它成为笔者测试中体验最好的一款游戏。

驱动的缺陷有时候甚至是致命的，比如在小游戏《超级肉肉哥》中，虽然游戏本身使用手柄并无太大问题。但退出游戏后，左侧触控板稍加碰触就会自动震动并漂移，使得依靠左侧触控板进行选择的主界面陷入完全无法有效操控的混乱局面。

综上所述，在测试中的 Steam OS 还仍然停滞在底层 Linux 系统套上全套 Steam 风格外壳的程度，离完善还有很远的距离。



▲因为使用了触控板，所以手柄设定按键的界面略显复杂。

结论

处于 Beta 状态的 Steam Machines 和 Steam OS 的不成熟是可以理解的。然而其配置和功能设计上的取向却已经明确的向我们展示了其未来的定位：高端纯游戏主机。因此，在 Steam OS 缺乏其它多媒体娱乐功能的情况下，购买低端的蒸汽机无疑是一种愚蠢的选择，因为这样一来玩家不但玩游戏的体验极其糟糕，而且也无法享受其他娱乐内容，白白买了一台定制型的 PC 吃尘。

更糟糕的是，在现今市场的低端价位上，PSV TV、Wii U，乃至上世代主机和各种机顶盒都会成为比 Steam Machines 更好的选择。而更有购买能力的玩家则更可能选择 PS4+ 机顶盒或 Xbox One 这种游戏 + 多媒体娱乐的高性价比组合。

那么决定了走上纯游戏高配置的极端道路的蒸汽机究竟要如何生存，又如何才能如其名字所指一般掀起业界新的革命狂澜呢？让我们拭目以待。



传说频道

Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

20周年纪念作《热情传说》终于公布了！虽说“Zestiria”这个名字在公布前两个月已经被NBGI不断地暗示了好几次导致名字公布时我只有“果然如此”的感觉。令人深思的是本作并未确定是否是明年发售，仔细想想20周年其实应该是2015年，2014年发售岂不是成了半吊子的19周年纪念作……但是作为一个饥渴难耐的传说饭，还是希望能在明年玩到本作。

Tales Of 游戏情报

热情传说 Tales of Zestiria

制作阵容



◆作为20周年纪念作，本作的制作阵容可谓是豪华至令人膛目结舌的程度。15周年纪念作的《无尽传说》及其续作实现了藤岛康介、猪股睦实与奥村大悟三位画师的梦幻合作，而《热情传说》表示不输给前辈，仅是画师就用了四位：藤岛康介、猪股睦实、奥村大悟与岩本稔。岩本稔和奥村大悟一样，是隶属NBGI的绘师，曾为《神话传说》绘制过背景概念图，代表作为“《世界传说 光明神话》”系列的各职业概念图以及女主角卡农诺、《宵星传说》两部

外传小说的封面与插图。《宵星传说》的拉皮德也是由他绘制的。岩本稔在本作除了担当人设绘师之一之外，同时还是本作的印象图的绘师。

◆除了在绘师阵容方面先声夺人之外，本作的音乐阵容也是不容小觑的。在335期的制作人访谈里马场英雄曾提到过椎名豪，而在最新公开的PV里令人意外地出现了樱庭统与椎名豪两人的名字，实现了两位音乐制作人的梦幻共演。樱庭统是从系列初代作开始一直担任系列各作音乐的制作人，除此之外的作品还有“女神侧身像”系列、《黑暗之魂》等。椎名豪过去曾担任过《神话传说》的音乐制作，其出彩的音乐质量使其在传说饭里有着极高的声誉，除此之外的代表作为同为NBGI出品的“噬神者”系列以及2013年新番动画《京骚戏画》。

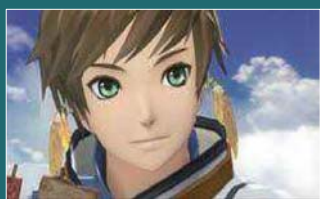


◆在12月中旬于池袋召开的《无尽传说2 剧本集》马场制作人签名会上，他还透露出一个令人惊喜的情报：有働龙郎将参加本作的战斗制作。有働龙郎是NBGI传说小组的战斗设计师，在小组解散并入NBGI Studio之前一直是传说小组D2组的战斗负责，其设计的战斗系统十分有特点：废除TP制采用CC制、一个角色多个秘奥义、秘奥义华丽而不失爽快以及隐藏的元素八段秘奥义。由他设计战斗系统的系列作分别为《永恒传说》《宿命传说2》《重生传说》《宿命传说 重制版》以及《圣恩传说》，在《无

尽传说2》里还协助过战斗系统的制作。从PV透露的战斗系统概念影像来看本作很有可能是有働龙郎最拿手的CC制系统，系统详情还需等待官方的后续情报。

◆本作为PS3平台独占作品，这是继《无尽传说2》之后第二个PS3的独占《传说》，建模引擎直接沿用《无尽传说2》的那一套。本作的动画制作依然为ufotable，而且ufo的社长近藤光表示为了提高本作的动画质量，目前已经投入了将近200位制作人员在加紧制作。

男女主角



史雷 CV：木村良平

身高175cm，武器为单手礼仪剑，人设绘师藤岛康介。性格乐观而纯真，不过有时候会天真过头的善良少年。对世界各地的古代遗迹抱着浓厚的兴趣，小时候偶然得到的书籍「天迹见闻录」

是本作剧情的重要线索。



艾莉夏 CV：茅野爱衣

身高161cm，武器为长枪，人设绘师奥村大悟。虽然身为王女，但是不把自己视为一国公主，而是当做骑士来看待的勇敢的女孩，语气比较男孩子气，无法忍受灾害与战乱侵蚀自己的国家而开始了旅行。在旅行途中遇到事故时被史雷所救。

世界观

◆本作的世界舞台名为“格林伍德”，在这块大陆上有着两个互相对立国家，一个是实行王国世袭制而且传承着古代信仰的海兰德王国，一个是注重军事力量、由教会势力聚合而成的罗兰斯帝国。

◆在文化多样性的格林伍德大陆里有着各种各样的传说，而在每个传说里都一定存在着名为“天族”的这一种族。一般人看不到天族也无法碰到天族，但是天族拥

有着超乎常人想象的力量，能够对世界造成各种各样的影响，人们对天族充满着尊敬、恐惧、忌讳、崇拜等各种各样的情绪。在传承里，导师是能够见到天族而且能与他们进行通信交流，也因此，导师被格林伍德的人们奉为救世主。天族与人类之间的互动以及天族对格林伍德的影响是本作剧情值得注目的地方之一。

◆龙是本作的象征与剧情的关键。



其他

◆本作的战斗系统依然是系列特有的LMBS系统，但是正式名称与系统详情并未公开，马场制作人仅透露说本作的战斗系统是大受玩家们好评的某个系统的升华版，从上文的信息以及PV的演示来看，“某个系统”很有可能指的是《圣恩传说》的SS-LMBS系统。在战斗场景里还导入了地形高地起伏的要素。

◆标题“Zestiria”的“Zest”意为“热情、热意”。

◆在2014年的传说祭上还会有新内容公布，也就是说本作的宣传期至少有半年以上。

◆现在整个“传说”部门都

在集中精力制作《热情传说》，导致没有多余的精力去顾及其他新作的制作，这也就是为什么2013年在家用机平台上只有《仙乐传说混合包》这部复刻合集作品。顺便一提，负责《仙乐传说混合包》移植的并非“传说”部门，而是外包给了tri-Crescendo来进行复刻工作。

◆本作目前的开发度还不是很，主线剧情的语音收录工作已经完成，剧本与原画也已经绘制完毕，现在正在制作建模和各系统，PV最后的那头龙还是马场制作人为了赶上发布会让CG组和建模组加班加点制作出来的。



Tales Of 周边动向

PS3 付费主题配信



每月一次的“传说”系列PS3主题配信这次又增加了新内容。本月的配信主题分别是《幻想传说》至《无尽传说》的正统作全主角Q版主题、《深渊传说》凯 & 卢克主题、《无尽传说》米拉主题与《宿命传说》里昂主题，每个售价100日元，日服独占配信。

其中最值得向各位推荐的就是全主角的Q版主题，主题背景的背景是曾在IOS平台配信的壁纸软件

“Tales Of 壁纸”的全壁纸购买之后的特典图，只有在该软件里将所有套装的壁纸全部购买之后才能够获得本图，从珍稀的程度来说本主题要比另外三个Cut in主题要厚道不少，而且系统的图标是从《幻想传说》至《无尽传说》各作的吉祥物。由于该壁纸推出的时候是在《无尽传说2》发售前，所以《无尽传说2》的主角路德加与吉祥物露露就很可能地没能加入该壁纸。

系列各作男性角色西装相册

周边厂商Megahouse近期宣布将发售“传说”系列男性角色的相册套装，在该套装里所有角色都以正装的姿态登场。负责绘制这一套新图的是大家熟知的ufotable，令人惊喜的是这些角色的原画都向Production

I.G. 原版人设靠拢，而不是采用ufotable本社一贯的画风，在彩图样板公开的时候得到了来自传说饭的一致好评。该套装售价3465日元，将于2014年3月31日发售。

该套装的登场角色分别有：《宿

命传说》的斯坦和里昂、《仙乐传说》的洛伊德与泽洛斯、《深渊传说》的卢克与凯、《宵星传说》的尤利与弗

连、《圣恩传说F》的阿斯贝尔与理查德以及《无尽传说2》的路德加与尤里乌斯。



你所不知道的《传说》

你所不知道的“传说”系列制作人员的二三事

★“传说”系列的马场英雄制作人过去曾与《宵星传说》的制作人樋口义人一起隶属于《铁拳》小组，至今仍与“铁拳”系列的制作人原田胜弘保持良好的关系，经常在彼此作品的直播节目上相互串场。在2012年的《无尽传说2》介绍节目上原田胜弘乱入现场还在节目里宣传了一下“铁拳”系列的角色爱丽莎的手办。同年的Wii U版《铁拳TT2》介绍节目上原田胜弘与马场英雄两人分别COS马里奥与路易登场，马场制作人还在节目上为2013年发售的《心灵传说R》做了宣传。2013年TGS上原田制作人亲自COS成三岛平八时还把马场制作人叫过去聊天。



★马场制作人平时拍照很喜欢用露露或提坡的娃娃来当主

题，去国外出差时也让身边的工作人员随身带着提坡和露露的娃娃。《无尽传说2》宣传期的时候马场制作人在推特上的每张照片都有一个露露（不论大小）。今年在纽约漫展的访谈上也随身带着Ebten特典的露露娃娃（详情请看335期的访谈照片）。



ソードアート・オンライン

SWORD ART ONLINE

—ホロウ・フラグメント—

平行世界的死亡游戏 再次启动!

刀剑神域 虚空碎片	NBGI	角色扮演
PSV	ソードアート・オンライン ホロウ・フラグメント	日版
2014年4月24日	本地1~4人	6170日元
无对应周边		对应玩家年龄未定

本作采用平行世界的设定，故事发生的时间与前作PSP游戏《刀剑神域 无限时刻》相同，这次桐人将会在76至100层开始新的冒险，而舞台则是浮游城艾恩葛朗特某处的“虚空领域”。在吸收了前作的经验之后，本作在各方面都有了一定的改善，而在战斗系统方面也有新的要素，原作粉丝和日式RPG爱好者千万不要错过。

文 初心者 美编 小蕊

踏入未知的领域

男主人公桐人在死亡游戏“SAO”的世界里探索之时，偶然发现了未知的领域“虚空碎片”。这个领域位于浮游城艾恩葛朗特75层以上，然而在这种危险的地带中，桐人却遇到了名为菲莉亚的少女。这位金发碧眼，身披蓝色斗篷的战士既然出现在75层以上，那么想必其实力也非同一般。



▲在碰面的瞬间就挥刀相向，到底是什么样的经历让她产生如此的警戒心？

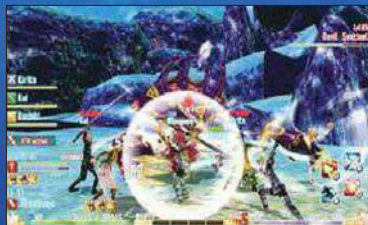
菲莉亚

by 石川由依

气场十足的谜之少女，身为战士却给人以轻装上阵的印象，短发及披肩更是突出了其飒爽英姿。



▲新场景“树海·神殿”，阳光洒落的树海深处，爬满了巨大的藤蔓，堵塞了神殿的入口。在这个看似宁静祥和的新场景里等待着桐人的，却是狰狞恐怖的新怪物。



▲在多人联机方面，本作支持本地4名玩家同时作战，而每位玩家还能带着一名NPC同伴。



■新的第一人称视角，让玩家更有代入感和临场感。



灵活畅快的战斗

全新的UI设计

本作除了有更加细腻的画质表现，还在保留直观的战斗模式的基础之上，对用户界面进行了精简。从截图也可以看出，在去掉了些不必要的图形装饰之后，整个游戏画面变得明晰了许多，而原本大量使用数字和文字的地方，则改为了用图标和计量槽的方式来直观地表示，极大地降低了UI对战斗的干扰。



▲旧界面显得臃肿繁杂。

BURST攻击

本作新加入了“BURST槽”，利用这个系统，就能使用新的攻击方式。与通常的自动攻击不同的是，消耗“BURST槽”之后，就会进入类似狂暴化的状态，在这种状态下可以任意攻击，通过连打按键来肆意发动连续的“BURST

攻击”，而在攻击的最后还可以使出剑技来收尾。不过这种疯狂的集中输出的缺点也非常明显，只要持续使用就会累加“风险值”，在高风险时一旦被怪物打中，那么承受的伤害也会显著地上升。

▲新界面非常清爽。

角色互动

正如前作一样，在游戏的战斗中通过鼓励同伴，可以增进角色间的亲密密度，关系变好之后就可以进一步互动了。而本作在互动环节中，则追加了更多的互动动作，比如在大街上跟女主角牵手秀恩爱，甚至是给她一个惊喜，来个羞耻而浪漫的公主抱也没问题。



连接任意
按键组合
发动连续攻击!

在连击的
最后使出剑技

退步回避

由于BURST攻击的过程中伴随着伤害值提升的风险，该系统中也设计了相应的回避方法，即“退步回避”。只要进入“BURST”状态，玩家就可以控制角色进行前后左右的退步动作，而这种动作不仅可以回避敌人的攻击，甚至可以跳跃到敌人的后背，从而进一步发动攻势，乘胜追击。



与你一起恋爱， 观赏沿途风景。

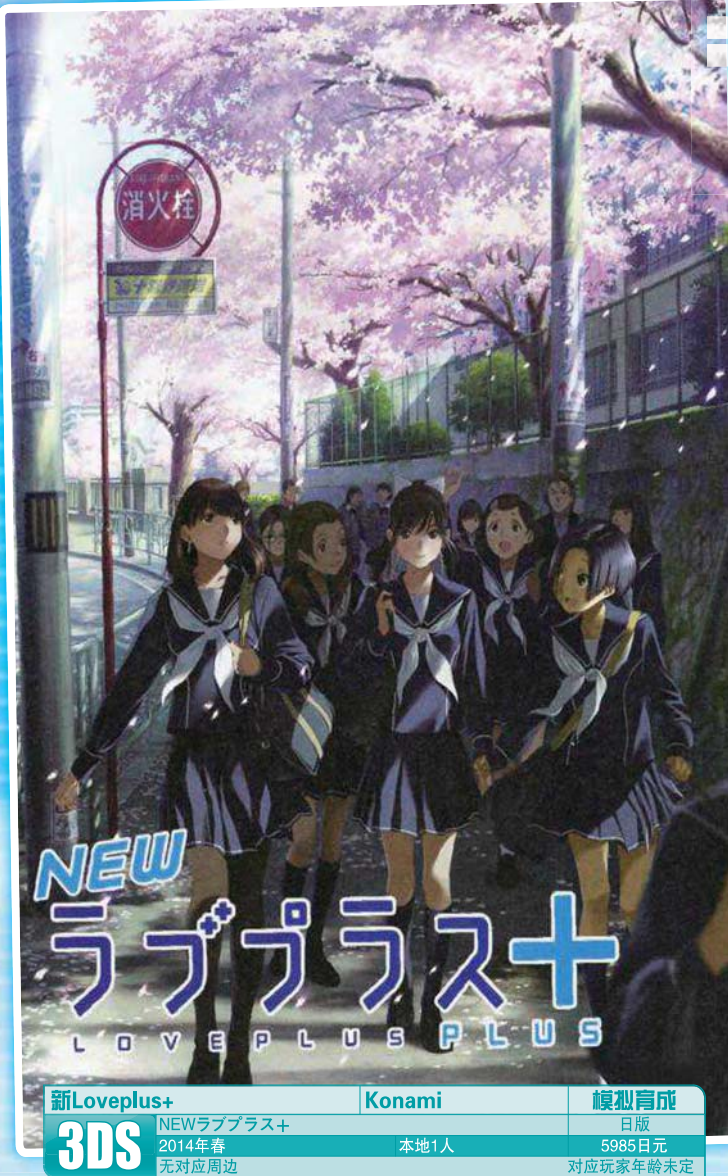
“Loveplus现象”再临！作为当前日本人气最高的恋爱模拟育成游戏之一，《Loveplus》自NDS第一作发售以来就受到许多玩家的喜爱。可惜《新Loveplus》的Bug过多，影响了口碑。还好制作人重新审视了游戏品质，听取玩家意见后将为各位玩家带来《新Loveplus+》！下面就让我们一起来看看游戏详情吧！

与女友的新轨迹

“修学旅行” 是关键词



像《Loveplus+》的热海旅行一样，本作也加入了实际地点的旅行。这次得以确认的是其中一个旅行地点“日光·鬼怒川”，玩家可以和女友进行进行虚拟的修学旅行。由于本作的关键词是“修学旅行”，为了给玩家带来相似的感觉，制作人为此在日本国内进行了调查，结果大部分的人都觉得“说起关东的修学旅行就是日光·鬼怒川啊！”，于是就决定了这个地方。旅行的设定预定将在春季和秋季发生，一年两次。值得注意的是，在之前公布的情报中，还有宁宁在埃及背景和凜子在海贼船上的装扮，我们不难猜测这一作可能还会有其他的地点可以旅行，让我们一起期待游戏新消息吧！



新Loveplus+	Konami	模拟育成
3DS	NEWラブプラス+	日版
	2014年春	5985日元
	无对应周边	本地1人
		对应玩家年龄未定

新功能：“时间回溯”加入！

由于游戏是实时制的，相信玩过系列作的玩家都经历过这样的时刻：遇上旅行活动时，需要早早开机并且每小时检查一遍，生怕错过其中的任何一个活动，结果去一趟旅行反而把自己给累坏了。但这样的事情在本作将不会发生！为了照顾忙碌的玩家，制作人决定加入系列新系统“时间回溯”(タイムシフト)功能，即使错过了开机的时间点，也可以在有空的时候再开机，重新体验全部的剧情事件。



■夜晚让玩家心跳加速的近距离接触依然存在！

与女友一起， 浏览世界中的各地名胜！



姐崎宁宁 (あねがさきねね)

CV: 皆口裕子

学校的高年级生，同在家
庭餐厅打工的前辈。性格温
柔，举止成熟得体，但也因
为这样被周围的人过分依
赖，她也因此而烦恼。

小早川凜子

(こばやかわりん)



日光·鬼怒川

“日光·鬼怒川”处于日本的关东地区，玩家期待的关东旅行得以成行。实际上指的应该是日光市的鬼怒川河岸区域，是一个集山岳、湖沼、瀑布等自然风光为一体的观光文化都市。除了有德川家康的东照宫之外，轮王寺、二荒山神社都被联合国认定为文化遗产。秋季漫步在红叶之下，一边牵着爱人的手，一边看着寺庙等风景，感受片刻的宁静是非常浪漫的事情。值得一提的是这里的温泉也非常出名，相信在游戏中和女友一起泡温泉也是必不可少的活动哦！



■日光·鬼怒川的实景，秋叶风光非常美！

回归系列传统

《新 Loveplus》在很多方面都进行了新的尝试，比如更改为新的用户界面，并以“飞跃而出的女友”为宣传口号，支持横向持机。但是带来的反而是游戏的拖慢和系统的繁琐。在本作，游戏将回归 NDS 上两作的传统，不再支持横持方式。系列制作人内田明理表示做横持是一项吃力不讨好的事情，他将会把主要的精力放在系统的完善上，一些复杂的系统全面取消，以“回归原点”的出发点进行制作。虽然这么说，但不代表就是系统的倒退，游戏中的 UI（用户界面）将会全新设计，以简洁直观的方式制作，务求给玩家带来耳目一新的感受！例如 SD 角色演出将会有所更新，在操作性上将会有大幅度的

提升。最重要的是针对玩过前作游戏玩家的意见，本作的读取速度有了飞跃性的进化，大幅度缩短了游戏的读取时间！本作依旧对应继承要素，不仅能继承《新 Loveplus》的存档，就连 NDS 版本的也能继承。虽然官方仍未公布具体的继承内容，但按照惯例应该能提前解锁道具和插画等要素。

与女友的亲密接触相信也是玩家们相当关心的一个部分，本作将会在系列传统的玩法上进行革新，务求让玩家感到“心跳”的紧张感觉。同时女友的反应也有了巨大的进化，触碰她时她的紧张。心跳都会传达给玩家，更多的微表情和动作让玩家能感受到她的细腻情感。



■简洁而舒适的界面配置。

CV: 丹下樱

比主人公小一个年级，也是图书委员的同事。喜欢看书、音乐和游戏。但因为某些缘由喜欢一个人独处。

豪华限定主机登场

按照传统，本作将会发售特制的豪华版限定主机。限定版主机以白色为底色，表面是由画师特别绘制的三位女主角形象，根据印象不同三人所采用的主题色有所差异。除此之外，限定版内还同捆有角色的设定集、CD（内含有特别录音。大约 10 分钟）特别绘制的插画和盒子等。设定集、CD 和插画也会跟根据限定版的不同而有所差异。爱花、凜子和宁宁的版本分别为 3 万 2000 日元，约合人民币 1900 元。感兴趣的玩家不妨快快预订。



大量新插画，新剧情登场

本作的女主角依然沿用的是玩家熟悉的三位女主角：宁宁、爱花和凜子，在手机版出现的第四位女主角雪乃玲不会登场，期待她加入的玩家要失望了。虽然如此，但原有三位女主角的剧本将会大幅度加强，在原有的剧本基础上新加入大量的剧情。

与此同时，画师也为此描绘了大量的新插画，主要围绕“学园”的主题，相信能带给玩家们更多新的心跳时刻！



属于你我的青春回忆。



CV: 早见沙织

与主人公一样为二年级的学生，也是学校网球部的部员，是一名文体全才的优等生。由于是不谙世事的大小姐，因此和周围的人有一些距离。

高岭爱花

(たかねまなか)



结语

从目前的情报来看，游戏的制作人已经充分地听取了玩家的意见，品质应该有一定的保证，而且游戏加入的许多小细节

相信能让玩家得到更为舒适的游戏体验。目前游戏的开发进度为 85%，让我们一起期待游戏发售日的到来！

备受绅士们喜爱的《梦幻俱乐部》终于公布新作了，这次的舞台从本店转移到新开张的分店——5号店，标题中的“Gogo”大概就是“去5号店”的意思。既然是新店，登场的女孩子也会换来一批新人，她们不仅个性各异，开朗的笑容背后也有各自的烦恼。如果你已经看惯了前作的面孔，那本作的女孩子又能与你展开全新的故事了。5号店一共有8名成员，而目前的情报只公开了其中4位，下面就先带大家来听听她们的自我介绍吧。



梦幻俱乐部Gogo	D3 Publisher	文字冒险
PS3	ドリームクラブ Gogo. 预订2014年春 对应周边未定	日版 售价未定
	人数未定	

5号店“受付娘”怎心又是你！

无论什么事都全力以赴的努力家

CV: 冲佳苗

花里爱



在关西长大的纯正女仆！

萌黄

自我介绍

我叫萌黄哦，在关西出生和长大，最近才搬到这边来的，擅长的事情是煮饭和打扫的说，现在主要工作是在大宅里面当女仆。我说出来的时候大家都吓了一跳，但这不是很普通的工作吗？大屋里面有主人和太太。

自我介绍

我是爱里花！初来乍到还不太熟悉店里的工作但还请多多指教！平时是学生，在大学参加了马术部，但技术还不理想。我从小时候就开始学骑马了，将来的梦想是成为奥运会选手。



CV: ささき のぞみ

“梦幻俱乐部”5号店全新开张！

美国长大的小不点金发娘



CV: 山本亚衣

塞拉

自我介绍

我叫塞拉！是混血儿，母亲是日本人。我很喜欢日本的文化，因为工作的关系前不久才来到日本的哦！想要尽快习惯日本的生活，所以你得告诉我很多日本有关的事！话说在前，我很讨厌提年龄的事情。

自我介绍

本人名为雅，为了成为大和抚子般的女性每天锻炼着女人味。现在还不太懂得礼仪，所以偶尔有些失礼的地方，但我会尽量地注意一些礼貌用语。有时候也会有一些轻率的行动，希望您能体谅。

CV: 山村响

雅



有难以言表的过去的小方妹……调皮女孩！

新闻资讯 前线狙击

专为三观端正的绅士们而设的交际场所

《梦幻俱乐部》的基本玩法是，玩家进店之后可以指名一位女孩陪自己喝酒。在众多酒类中玩家可以随意点喜欢的自己喝或者给女孩子，当然费用是由玩家出的。给她们喝喜欢的酒类是非常重要的。画面右下角的杯子会显示杯子剩余的酒量，把右摇杆拉下就能随时喝酒。

要时刻注意自己的酒量

画面右上方是玩家的酒量槽，喝越烈的酒继续速度越快，如果酒量槽满了的话就会醉晕过去，并且强制离开俱乐部，所以若想陪女孩子喝酒聊天，自己先醉晕了是不行的。不过喝酒越多，饮酒能力的等级也会提升，这样就能喝下更烈的酒了。



- ▲酒量不高还是不要逞强喝太多吧。
- ▶酒的种类非常多，但是没有度数显示的，对酒类不熟悉的玩家还是用身体来试验吧。



边喝酒边与女孩子们交流吧



喝酒的同时，玩家还可以跟女孩子聊各种各样的话题，谈对方喜欢的话题还可以提升好感度，触发特殊剧情。当然，如果事先灌醉她们，说不定原本不能聊的话题也能毫无顾忌地说哦。

▲选择合适的话题是进一步了解对方，缩短内心距离的重要环节。

专为你而献唱的歌曲！

5号店中央喷水池前面的空地是一个非常豪华的舞台，当玩家与女孩子的好感度达到一定程度以上，并且女孩子愿意的话，就可以下单让她为你献唱一首歌曲。前作舞台演唱的部分是一个音乐小游戏，并且每个角色都有一首代表曲，不知道新角色们会为我们带来怎样的表演呢。

喝醉了进行演唱会有截然不同的效果！

把女孩子灌醉后要求她们唱歌，看着她们醉醺醺的表情，摇摇欲坠的舞步以及听走调的歌声同样是系列的一大乐趣，看着这8位新角色，哪怕是老玩家也会想看她们喝醉之后的表演了吧，说不定会看到她们意想不到的的一面哦。



华丽的舞台上 劲歌热舞！



▲醉醺醺的演出某种意义上比普通演出更加可爱哦。

新登场的女孩子们等待着您！



豪胜海斗

英雄银行	SEGA	角色扮演
3DS	本地1~2人	目版
2014年3月20日	对应玩家年龄：全年齡	售价未定
无对应周边		

在近未来，诞生了一种能将网络数据下载并装备到身上的技术，利用这种技术，人们就可以参加数码竞技大赛“英雄决斗”。大赛的人气瞬间膨胀，蔓延到了世界各地，甚至连国家也设立了高额的赏金以支持这种比赛的发展。

某日，小学5年级的学生豪胜海斗突然背负了100亿日元的巨额债务。为了还清这笔巨债，他不得不参加“英雄决斗”大会，在这个数码竞技大赛中与其他化身为英雄的对手决一死战。而玩家的目标，也就是在大会中胜出并赢取奖金，最终偿还100亿的债务。

CV：三瓶由布子

本作主人公，超级有活力而且做事非常莽撞，却能获得身边人的信赖。

想成为英雄就要还债

在本作的世界观中，日本国民热衷于“英雄决斗”这种电脑竞技项目。而参加决斗的媒介，是一种极端的智能手机——“Bank Phone G”（银行手机G）。只要启动手机，现实世界和电脑世界就会融合为一体，竞技场也会立即出现。持有银行手机G的人，还能召唤出电脑决斗专用服装“英雄套装”，参加战斗。而全世界的人也

可以在网上观战，比赛吸引的人越多，选手胜出后的奖金也就越多。

主人公豪胜海斗的终极目标，则是参加在东京都的第24区（现实的东京只有23个区）胜堀区举办的“胜堀英雄大战”，全国的强手都会齐聚一堂，只要在这个顶尖的决斗中胜出，摆脱债务也就指日可待了。

金钱是万能的战斗武器！

攻击回合

战斗中基本的操作都可以在下屏触控完成。开始对战后，场外的观众会往场内投入“红包”，也就是金钱，在达到发动攻击所需的金额之前，玩家只能在场内移动，准备伺机发动攻击。而这时移动的要害就在于控制与对手之间的距离。



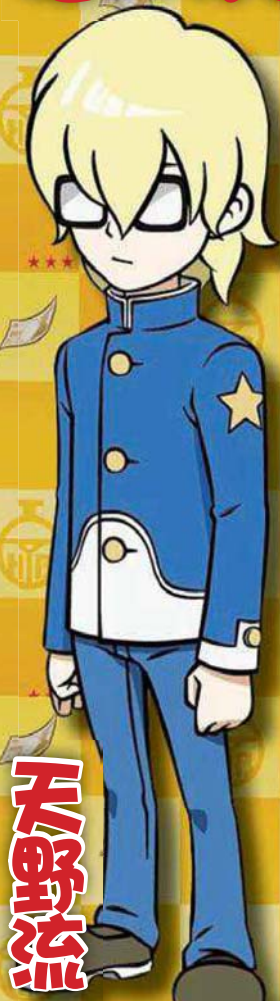
当金额充足时，攻击按钮就会亮起。根据此时的金额大小，以及参赛者双方的距离决定可以发动哪些攻击技能。如果之前控制的距离和当前的金额适当的话，就可以发动强力的技能，因此出招的时机非常重要。

防御回合

应对敌人攻击的方式有3种，分别是防御、回避和鼓劲。顾名思义，防御可以减少攻击的伤害，回避成功可以免除伤害。而鼓劲则是在承受伤害之后，由场外追加红包，为下一次更强的攻击做资金准备。



◀吃下了敌人的一击，却可以追加15万筹码。



天野浩史

CV：神谷浩史

与主人公豪胜海斗自幼相识，羡慕着开朗自信的海斗。性格内向，存在感薄弱，但是在英雄决斗中实力不俗。

动真格

如果在敌人攻击的时候不采取防御措施，也可以选择进入“动真格”的模式，在下屏点击拳头的按钮，然后双方就会陷入相持不下的状态。当出现刮擦的画面时，用触控笔猛烈地左右刮下屏，如果刮出“机会”字样，就可以在比拼中占据优势，甚至一举扭转战局。



变身

通过银行手机 G，不仅可以变身为英雄，还可以更换各种英雄套装。而英雄套装有着相克的特点，要是陷入被敌人克制的局面，就要在下屏选择变身了。

决一胜负

在激烈对决的最后，会产生两种结果，即“K.O.”和“双肩触地”。当 HP 见底时，就是 K.O.，即使 HP 仍然残留，如果能把对手打倒在地，并且抓住机会在下屏刮擦的话，就可以压制对方，以双肩触地的结果赢得比赛。



胜利之后可以获得决斗赏金和竞技奖金，决斗赏金是胜者的固定奖金，比赛的过程越是具有观赏性和戏剧性，那么竞技奖金就会越多。两者相加，便是一场比赛最后的奖金收入了。

钱念



CV: 银河万丈

嗜酒如命、喜好爵士乐的神秘和尚，正是这个男人把英雄套装硬塞给了豪胜海斗，让其背负了100亿日元的债款，而且他还对英雄银行的事情非常熟悉。

新闻资讯
前线狙击

行行出英雄

游戏中的英雄套装，其实就是以各种职业为原型设计的。在战斗中，只要选择“变身”，就可以换上不同的套装，获得职业相应的力量。而英雄套装的设定中又有英雄等级、服装属性、体型和超兆级必杀技等元素。

渔夫套装



CV: 桑岛法子

中学2年级学生，是豪胜海斗的姐姐，在双亲亡故之后尽力照顾着弟弟。平时都会笑得很温柔，但是一旦发起火来就谁也挡不住她的怒气。因此也最能镇住海斗。

豪胜爱

魔术套装

属性：风

超兆级必杀技：幻觉

以特异的动作迷惑敌人，掌握各种花俏的招式，原型是魔术师。



疫苗套装

属性：水

超兆级必杀技：混乱注射

同伴身边的天使，在敌人眼中便是恶魔，而且有着魔鬼般的实力，原型是白衣护士。





新闻资讯
前线狙击

超女神信仰

超女神信仰 激神ブラックハート

超女神信仰 激神黑之心	Compile Heart	策略角色扮演
PSV	超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート	日版
	预定2014年5月29日	本地1人
	无对应周边	6800日元

“海王星”系列”在一边重制早期的作品移植 PSV 的同时，外传作品也接踵而来。继上次《神次元偶像 PP》之后，这次又迎来了一款策略角色扮演游戏，女主角就是当初《MK2》发售后官网人气投票第一位的诺娃尔，所以本作大概就是她的“优胜奖品”吧。当然，本作并没忘记恶搞的“本职”，除了其他女神之外，还会有众多知名游戏系列成为拟人化角色登场。这里为大家介绍一下本作的新情报吧。

新拟人化角色简介

既然是恶搞游戏业界，除了要有硬件（第三方）阵营之外，第三方阵营拟人化也是必不可少的，而每一作都有不同的第三方拟人角色参战也可说是系列惯例。不过本作的第三方角色似乎并不是厂商拟人化，而是游戏系列拟人化。官方表示本次新登场的拟人化角色多达 18 位，目前只公开了其中 5 人，不知道大家看到下面几位角色之后能不能认出她们代表了什么系列呢？



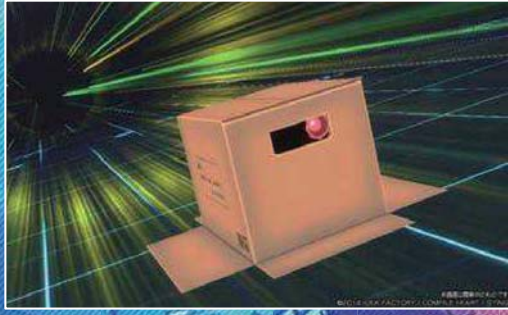
与纸箱一起驰骋沙场！

ソリッド

CV: 上坂堇

性格认真而且冷酷，遇到不讲理的事会马上还击。不过性格意外地胆小，经常以各种方式设置陷阱或者藏在纸箱里面警戒四周。遇到意料之外的事态会惊慌失措，连说话也会咬到舌头。

武器：匕首
喜欢的东西：纸箱、陷阱
讨厌的东西：过分熟悉的人
擅长游戏类型：生存游戏
特技：潜入、谍报



原型分析

“潜龙谍影”系列的拟人化角色，名字是“Solid”去掉第一个音而成。穿着野外作战风格的服装并且以匕首作为武器，这些都符合军人的形象。头巾和单眼侦察仪分别是斯内克和雷电的主要特征。而且胸部的红色感叹号也是该系列的标志之一。



DQ

CV: 内田真礼

单纯而天真烂漫的性格既是优点也是缺点，自称勇者，到处寻找着传说中的东西。但是她的行动经常给周围引起麻烦……哪怕她并没恶意。

武器：剑
喜欢的东西：传说中的东西
讨厌的东西：黏乎乎的东西
擅长游戏类型：正统派角色扮演
特技：擅自在别人的家里翻箱倒柜

原型分析

虽然介绍里写着喜欢“传说的东西”，名字也跟《薄暮传说》女主角相同，但她其实是《DQ》系列的拟人化。毕竟说到“正统派 RPG”最先想到的应该是 DQ，服装设计也有很强烈的 DQ 感，随意进民宅翻箱倒柜也是《DQ》的一贯特色。而且宣传视频里她出发动必杀技的特写画面中，那个第一人称攻击视角以及 8-Bit 时代全假名的对话框也是很多《DQ》作品的一大特点。

用野生的力量狩猎敌人



ミキ

CV: 德井青空

一眼看上去就会让人觉得她是所有人中年纪最小的角色，天真活泼而且性格纯天然。此外，她的野生直觉很强，仅凭气息就能感觉到敌人的位置。

武器：锤子
喜欢的东西：鱼、木天蓼
讨厌的东西：困难的事情
擅长游戏类型：共斗游戏
特技：烧鱼

原型分析

“怪物猎人”系列的拟人化角色，服装风格比较接近MH里的自创角色在没穿任何装备时的默认装束。而且擅长（代表）的游戏类型是共斗游戏也说明了这一点。



歌的力量！陶醉于这美妙的声音中吧！



ミク

CV: 巽悠衣子

她说话表现不出感情，只能像机器人那样生硬地发音，即使如此，但是她对别人的感情变化非常敏感，仅限在唱歌的时候才能自然地将感情表现出来。

武器：歌
喜欢的东西：音乐
讨厌的东西：噪音
擅长游戏类型：音乐游戏
特技：作曲



唯我独尊绝对权威娘



ミク

CV: 福沙奈惠

她坚信着自己拥有绝对的权利，对任何人都是以一副很了不起的方式说话。虽然是个喜欢作弄人的人，但似乎也不讨厌被处罚？

武器：枪
喜欢的东西：地位、权力
讨厌的东西：站在比自己更高立场上的人
擅长游戏类型：动作游戏
特技：演舞

原型分析

“《三国无双》系列”的拟人化角色，连名字都跟日语的“三国”谐音。袖子上面还能看到“无双”两个字哦。

新作将会是战略角色扮演！



▲2头身比例的角色意外地萌。

跟以往作品不同的是，本作的玩法将会变成策略游戏，战场上所有角色都会变成可爱的2头身形象。不同的地形还会对战斗造成各种影响。当然，各个角色的固有技能系统，以及大魄力的战斗特写画面依然保留下来，由此可推测本作有像《机战》有战斗演出画面？值得一提的是游戏的开发商是Sting，曾开发过《公主联盟》等作品。

▶看来某些角色不战一场是不会加入的呢。



◀必杀技特写也是系列一贯的亮点。



游戏舞台依然是“游戏业界”！



本作的舞台同样是名为游戏业界的一个四面环海的大陆，虽然跟以往作品的游戏业界相似，但实际上是另一个完全不同的世界。在这里同样有4个国度，分别由我们熟悉的4位女神统治着。她们为了信仰而互相竞争，战斗着。就在其中一个势力——Lastation即将掌握霸权的时候，突然发生了异变令所有女神的力量都被夺走了。为了拯救这个四分五裂的世界，女神们决定的联合起来，为重新统一游戏业界而战。

由于这次的女主角是诺娃尔，大本营自然也转移到了Lastation，在游戏中玩家有一个自己的分身角色，他负责担任诺娃尔的秘书官，协助女神处理各种事务。

新闻资讯 前线狙击

文 秋沙雨 美编 anubis

静藏永恒 献给新生之星的祈祷之诗	Gust	角色扮演
PS3	アルノサーージュ ~生まれいずる星へ祈る詩~	日版
	预定2014年1月30日	6800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：未定

掌握着世界命运的幻想之诗

以“7次元RPG”为口号的本作是PSV游戏《圣人协奏曲》的续作，但是不同于前作的养成类游戏方式，本作是彻彻底底的回合制角色扮演游戏。由于是统一世界观，游戏的登场人物和世界设定等都与《圣人协奏曲》有关，《圣人协奏曲》的登场角色在本作里也有着不少活跃场面。



物语

距离人类与有着更加高等灵魂的高维数生命体“杰诺姆”失去彼此一起共存的美丽星球拉谢拉，已经度过了数不尽的时光。

为了寻找新的星球而驾驶宇宙船四处巡航的人们被称为诸神之盾，他们聚集在绝不会打开的高墙“菲利翁的隔墙”前。

直到现在，他们依然在这被称为“欧勒”的土地上静静地生活着。

那里是一个没有白天与黑夜，没有季节变换的无机质空间，不知道从什么时候开始，那里就成为了人类所谓的“世界”。

而即使是在这样的世界里，人们也依然顽强地活着。利用年久失修的瓦砾建造小小的房屋，把无法养育树木的金属地板变为

土地田园，渴求着已经被忘却的过去技术。

但是，人们平静的生活并没有维持得太久。

突然出现的神秘生命体“夏尔”将欧勒的人们活捉到远处。

在能够使用被称为“诗魔法”的“夏尔”面前，人们无能为力。

而就在某一天，那扇数千年来未曾有过动静的“菲利翁的隔墙”打开了紧闭的大门。

从隔墙内侧里出现的被称为“古代种”的人们拥有与“夏尔”同等的诗魔法与被忘却多年的古代技术知识。

人们一起聚集在菲利翁，一边相互扶持着维持生活，一边探求着神秘生命体“夏尔”的诞生秘密……

世界观介绍



菲利翁

以前是冷冻睡眠装置的集团收容设施，天统姬从长达数千年的沉睡中苏醒的时候，得知在菲利翁的大隔墙之外居住着诸多的民众之后便决定打开隔墙让民众一起搬到设施里来。现在成为了民众们所居住的一座城镇。



PLASMA

以守护菲利翁为目标的天统姬直属精英组织，组织的大部分成员都是从惑星时代的冷冻睡眠装置里苏醒的“古代种”构成，组织的主要任务是当“夏尔”来袭时保护隔墙之外的人们。可以说正因为有他们在，才能让受害程度降低到最小也不过为。

在PLASMA内部还有着能够使用诗魔法的女性，这类女性与守护她们的男性所组成的两人一组的特殊战略组合称之为“杰诺梅斯”，在“古代种”中经过千挑万选的成员才能够组合而成的这类小组是与“夏尔”战斗时位居最前线战斗的少数精英部队。

新闻资讯 前线狙击

人物

在菲利翁的隔墙打开时从墙内来到外层的青年，平时作为天统姬直属的经营组织“PLASMA”的前队员，从“夏尔”的袭击中保护城市。曾经是 PLASMA 里只有少部分人才能被选上的特殊战略小组“杰诺梅斯”的一员，但是曾因为某件事而被队伍开除。现在在菲利翁的闹市里经营着快餐店“库克·德·德尔达”。



德尔达·兰达诺伊尔
CV：三好晃祐



住在菲利翁的少女，拥有着使用诗魔法的能力，为了活用这项能力而成为天统姬直属的精锐部队“PLASMA”的队员而活跃着，同时也是特殊战略小组“杰诺梅斯”的一员，不过在小组里只有她没有特定的搭档，因此出击的次数也不多。在周末休息的时候会到德尔达的快餐店去帮忙，而且自称为该店的看板娘。



嘉丝迪·莉亚诺伊得
CV：水濑祈



艾杰斯

神秘的机械兵器。制造者、出产地、搭载机能、规格等一切信息都不详的机器人，不过根据其能够使用武器这点来看能够推断出它是为了战斗而被制造出来的。



伊昂
CV：加隈亚衣



知晓世界之理的少女，本名为伊欧纳赛尔·库克鲁尔·普利谢尔。她原本是遵从意志而行动的存在，不过在现在没有人知道她的所在之处。性格有些冒冒失失而且喜欢手工作业，会拿着不知道从哪捡来的材料来制作出一些奇怪的机械或道具。

系统 两个视角 同时进行

本作的故事是以德尔达 & 嘉丝迪与艾杰斯 & 伊昂两对组合来交错切换进行故事的，通过两个组合的不同视角来探究这个世界的各种谜题便是本作故事的主线。



净化仪式

净化仪式是与女主角一起在泉水里浸泡身体来让自身变强的神圣仪式。在仪式里将可以把自己的心情传达出来的“杰诺梅托

利卡结晶”埋到对方的身体里，再通过泉水来浸泡之后就可以让彼此的记忆与心情相结合起来。



能够埋入结晶的部位有五个，分别是头、手、脚、胸和腹部。这五个部位并不是一开始就可以

全部埋结晶的，期间要通过在仪式里聊天交流，加深彼此的感情之后才能够解锁新的部位。

战斗

本作的战斗系统是只有主角与女主角双人参战的战术动作回合制系统。作为主角的德尔达或艾杰斯要在战斗里一边保护正在咏唱强大

诗魔法的女主角，一边迎战不断逼近的敌人。在主角迎敌的期间，女主角会一直咏唱，当达到特定的条件之后就能够发动拥有强大威力的诗魔法。



▲当诗魔法的咏唱达到最大值时，就能够将场上所有的敌人一扫而空。

▼作为前卫的主角除了能够使用一般攻击和道具之外，还能够使用强有力的技能。轮到敌人的回合来攻击时如果看准时机防御的话还能减轻伤害。



在战斗画面右上角的波纹为 Buster 值，Buster 值越高，调和槽的上升率就越高，当调和等级上升到最高时，女主角所咏唱的诗魔法就能发挥最高的威力，看准时机防御就是其中一种增加 Buster 值的方法。当调和等级上升到一定程度时，女主角会使用诗魔法来援助主角。

主角能够使用的诗魔法并不只限定为同一种，同一人可使用的诗魔法甚至可以为两三种甚至是更多种。本作里的诗魔法都是由诸多画师联手绘制的，哪个画师绘制了哪个诗魔法，你能认出来吗？

强大的诗魔法是只有少数人才能够使用的能力，在战斗里，女主角所使用的诗魔法在最高阶段会以类似召唤兽的形式出现，以其强力的攻击将场上的敌人一网打尽。女



機動戦士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOST

エクストリーム・ヴァース フルブースト

PS3	机动战士高达EXTREME VS. 完全爆发	NBGI	动作
	机动战士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOST		日版
	预定2014年1月30日 对应周边未定	本地1~2人、在线1~4人	7980日元 对应玩家年龄：12岁以上

游戏系统

机体消耗值



拥有高人气的对战游戏,“高达 VS.》系列”最新作即将登录 PS3, 该系列每推出一款新作都会加入大量新机体, 本作当然也少不了。这次的新作中除了加入大量的人气机体外, 在前作中作为强力 BOSS 出场的极限高达也将成为可操作机体, 因此本作的机体阵容更是超过 90 架。此外, 本作还对游戏的细节方面做了一些调整, 使游戏手感更爽快。

在游戏中, 战斗双方都有各自的战力槽, 任意一方战力槽归零则战斗结束, 其中消耗战力槽的, 就是机体的消耗值, 即 COST 值。

每架机体都有各自的 COST 值, 越强力的机体消耗的 COST 值越高, 出击之前要根据不同的状况作出正确的选择方为上策。

COST	性能
3000	耐久值高, 喷射槽持续时间长的高性能机体, 但被击坠后会有被翻盘的风险。
2500	与COST值3000的机体性能相近的高性能机体, 但是在耐久值与机动力方面较差。
2000	性能平均, 被击坠后的风险较小。
1000	机动力和耐久值都很低, 被击坠的风险最小的机体, 但丰富的武装也让这个系列的机体有着相当活跃的表现。



技能列表

在暂停菜单中可查看简单的招式技能表, 在战斗中玩家可以随时调出暂停菜单查看技能, 以便能够更快熟悉手中的机体。

* 机体虽因 COST 值不同而有着各种差异, 但不同 COST 间的机体除了耐久值与喷射槽在数量上的区别之外, 并没有太多绝对性的差异, 最重要的仍然是玩家的操作, 这也是系列的魅力之一。



文 实习编辑 鱼楠
美编 心的永恒

EX系统

Extreme Action

在《高达 VS.》系列中,有“step”这个特殊动作,所谓 step 就是通过消耗喷射槽做出瞬时加速动作,使机体能高速回避位移,是战斗后手反击的王牌之一。但由于 step 会消耗喷射槽,因此要时刻注意喷射槽剩余量,以防喷射槽见底之后出现大硬直。利用 step 能取消动作硬直的特性,玩家可任意组合出原创连招,使对手无法还击。



EX觉醒&觉醒攻击

当玩家的 EX 槽积攒到一半以上的时候就可以使用“EX 觉醒”,在觉醒状态下,移动速度、攻防在短时间内提升,还有喷射槽、残弹量全数恢复等特殊效果,部分机体还有强力的觉醒招式。本作还新增了两种觉醒模式:Assault Burst 和 Blast Burst。

Assault Burst:追求爆发性输出的的状态,玩家还可以一次性消耗所有的 EX 槽与喷射槽使用强力的 Burst Attack。

Blast Burst:强化机体基本性能的状态,对机体喷射槽与机动性有更均匀的控制。

[自由对战]

系列的经典模式,玩家可以任意选择机体和音乐的对战模式,本地 2 人联机时候使用左右分屏显示,与其他玩家一较高下吧。

PS3版独占新模式
“Full Boost Mission”

在这个模式中,有多达 120 个以上的任务等着玩家攻略,任务成功后还有机体模型与点数作为报酬。玩家可用战斗中的点数可用于改造机体、学习技能,打造自己的专属机体。



街机模式

●分支战斗

这是街机模式最基本的模式,顾名思义,玩家可以从各种路线中选择一条进行战斗,每完成一场战斗后便可选择新的分支继续战斗,每条路线各有八关,可以重复挑战。路线中的关卡难度与敌机配置随着玩家攻关进度而由所改变,在获得高分数的情况下还会出现 EX 关卡。



●极限高达【神圣面】

《高达 EXA》主人公雷奥斯的座机,是极限高达浮游炮进化形态,本形态搭载了 8 枚名为“Alice Funnel”的浮游炮,拥有类似 00Q 高达的感应能力,是全方位攻击特化型射击向万能机。本作可使用的另两个形态分别是格斗进化的异化面与射击进化的日蚀面。

* 极限高达的三种形态各有对应机体,并非换装。

初回特典

本次限定初回特典中将包括 Ex-S 高达的下载码,数量有限,送完即止。

*Ex-S 作为特典机体,在机体选择菜单中不会出现其驾驶员。

* 期间限定版光盘版与下载版均为 10980 日元。



575



小豆与抹茶青春物语

歌组575	SEGA	音乐
PSV	うた組み575	日版
	2014年1月23日	7350日元
	本地1人	对应玩家年龄：12岁以上
	无对应周边	

《初音未来 歌姬计划》系列的几个作品取得了相当不错的成绩，这也让世嘉对此类游戏更加的驾轻就熟。不过老实说《歌组575》的公开令人颇为意外，不仅主角是毫无知名度的原创角色，将Vocaloid技术与自由组合歌词的玩法相结合也非常大胆。由于有语言的门槛，游戏的受众面看上去要小很多，不过世嘉很明显是想要借此机会打造出属于自己的人气虚拟偶像。本作很快将会于明年的1月份发售，如果你还在犹豫是否要购买的话，不妨来看看具体的情报吧。

名为“575”的青春物语



青梅竹马的小豆和抹茶，是居住在镰仓的两名普通女高中生。

刚刚升入高中的二人，却已经开始对平淡的日常生活产生了厌倦。

一次偶然的机会，生性活泼的小豆受到川柳式俳句的启发，萌生了将生活中的各种体验以及内心的情感以五-七-五的词句排列形式用歌唱的方式表达出来。

于是小豆拉上好友抹茶，一

个新的女子高中生组合在毫无计划的情况下成立了。

性格完全相反的二人便这样开始了“575”的活动，并尝试着向视频网站“575频道”投放自己的影片。

随着人气的不断上升，小豆与抹茶的活动越来越频繁。

为期一年的少女青春物语，正以“575”的形式悄然上演。



开朗直率且充满了活力，内心的情感往往表露无遗。虽说干劲十足，但经常不考虑后果就开始行动。

正网小豆

CV：大坪由佳

沉稳内向，不轻易表达内心的情感，经常会独自沉浸在自己的世界观中。具有轻微的腹黑属性，偶尔会冒出几句的毒舌的吐槽。另外她的兴趣是制作同人志。

小林抹茶

CV：大桥彩香

预约特典及豪华限定版

游戏的预约特典将附赠特别包装的角色歌CD以及专属的小册子



豪华限定版则包含了单肩包样式的PSV收纳包，学生手册样式的卡带收纳盒，小豆与抹茶的学生证以及小豆与抹茶的迷你挂饰。



随季节变化的事件

随着四季交替，小豆与抹茶将会经历不同的事件，装扮和场景亦会随之发生变化，并且还有对应的歌曲可供游玩。游戏的剧情将会以全语音的方式进行展现，玩家可以充分享受到故事的精彩之处。

6月 人际关系



对人际交往颇为苦手的抹茶似乎在推脱着什么，小豆露出一脸无奈的神色。

7月 七夕来临



传统的“七夕祭”显得热闹非凡，小豆兴奋的心情一览无余。

8月 屋顶怪谈



夏日的夜晚，腹黑的抹茶在屋顶大谈学校怪谈，平日里活泼的小豆显然有些胆小。

以不同的打扮到镰仓各地演出



游戏搭载了丰富的换装要素，随着服装的不同，人物的动作也会发生变化。

选择不同的舞台进行表演，将小豆与抹茶的歌声带到镰仓的各个角落吧

冬日的站台



春意盎然的公园



兼顾演出与创作的游戏方式

小豆与抹茶会在游戏中的视频网站“575频道”中发表她们的作品，而作品的出色与否，自然是取决于人气的高低。

聚集人气



▲原本只有少数人观看，演出的时间也很短。



▲随着表演状态越来越月好，不仅围观的人数会大幅上升，演出的时间也会延长哦。

纵情歌唱



▲在画面的中央会有歌词的空缺，玩家要使用触摸屏将画面下方的词语进行组合。



▲填入正确顺序的歌词后会出现“完全正确”的提示，之后玩家则需跟随节拍以正确的时机触摸屏幕两侧的区域，才能让角色将歌词咏唱出来。

◀即便填入的歌词顺序有误，她们也依然会将错误的歌词演唱出来，不过这么一来拿到的分数便会大打折扣。

兴奋时刻



以连续的“完全一致”状态进入副歌部分后，就会进入兴奋时刻，此时游戏的视角及背景都会发生变化。在兴奋时刻中表现优异的话可以拿到更高的分数哦。



部分收录曲介绍

搭载 Vocaloid 技术是本作的一大亮点，玩家可以更加方便地创作出属于自己的歌曲。如果对创作感到苦手的话也不必担心，SEGA 邀请了众多 Vocaloid 作曲家参与创作，我们可以在游戏中欣赏到众多风格迥异的歌曲。

玩家还可以通过 iOS 平台的应用《歌咏 575》或是到“Project 575”的官方网站上投稿自己创作的歌词，一旦被采用后便可以在相应的歌曲中使用自己的歌词进行游玩，和他人分享自然也不在话下，参与感十足。



六月の太阳

创作者：daniwllP

虽说名为“六月的太阳”，但歌曲表现的却是梅雨时节里那份略带忧郁的心情。有着令人印象深刻的节奏，相比歌词，更加注重“旋律”方面的输入。



ふりさけみれば

创作者：Dixie Flatline

以在“七夕祭”中许愿为主题的歌曲，节奏方面比较宽松。

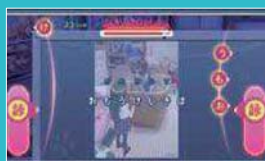


レンアイゲーム

创作者：natsu (SCL Project)

以传达小恶魔般的恋爱方式为主题，十分的俏皮可爱。歌曲按键及选择歌词的次数都很多，并不是很好掌握的曲子哦。

其他收录曲目



ふりさけみれば
创作者：ふわりP



箱庭デイスティバ
创作者：トラボルク

なつやすみ
创作者：Dios/シグナルP



BOUND BY FLAME

烈焰契约	Focus Home Interactive	角色扮演
多机种	Bound by Flame 预定2014年 对应机种为PS4、PS3、X360	美版 售价未定
	游戏人数未定	

从《精灵 阿瓦隆传奇》到《兽人之战》再到《火星战记》，Spiders Studio 从未取得太过耀眼的辉煌成绩，但他们对于制作 RPG 游戏的热情和独特的手法的确在玩家群体中留下了属于自己的名声。令人高兴的是，在连番遭遇不利后，这家工作室并没有停止发展和创新，如今，随着次世代主机的发售，Spiders Studio 也开始了全新的进化，他们的最新作将会登陆 PS4 平台，而这款作品的名字，就是《烈焰契约》(Bound by Flame)。

英雄，还是恶魔？

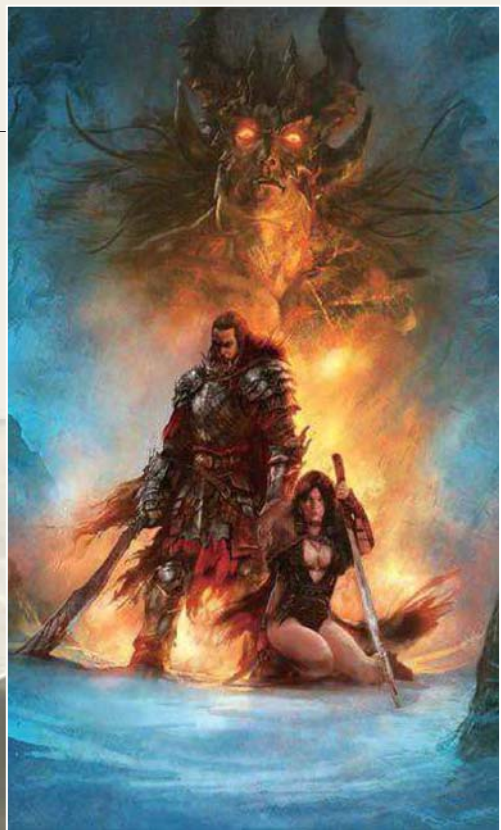
早在本作于 2013 年科隆展上公布时，就订立了作品背景的基调。因为某种原因，玩家所扮演的雇佣兵，被一个火焰恶魔所附身，虽然不至于一切行为都受到它操控，但玩家时不时地，会受到恶魔的蛊惑和引诱，到底是应该屈从于恶魔的意志，还是用自己的方式实现英雄之举？选择权在玩家自己手中。在整个故事的发展过程中，二元选择会贯穿其中，玩家必须作出选择，到底是通过取悦恶魔来换取强大的力量，还是坚持自我。游戏中那难度相当高的战斗和恶魔技能的强大效果会让这个抉择变得分外艰难。和《神鬼寓言》有点类似，玩家的选择会影响到角色本身的外观，同时也会随之影响到 NPC 对玩家态度。



◀龙的雕像似乎与主角被恶魔附身有着重大的联系。

▶早在制作概念画时，本作的主题就已经得到了确认，那就是火焰和恶魔。

▼除了附身玩家的火焰恶魔，游戏中还会有其他恶魔现身。



©2013 Spiders Studios and Focus Home Interactive.

故事背景

目前, Spiders Studio 对于本作的背景提及得不多, 不过在最新的剧情预告里, 还是略为提到了一些基本的背景设定。人类的王国边疆在十年前被从苦寒之地涌来的死亡大军所击破, 随后敌人的军队横扫了整个王国, 人类的军队不得不躲入地下, 如同矮人般地生活。而他们的精灵盟友也频频被亡灵的入侵所困扰。十年后, 人类的抵抗势力正在衰弱, 战斗的形势已经变得危在旦夕, 但就在这个时候, 玩家所扮演的主角终于登场, 战争的天秤终于又出现了倾斜。



▲由各种僵尸、骷髅和被复活的巨魔活尸组成的死亡大军将会是玩家的主要对手。

三系战斗风格



▲随着选择不同的天赋树和技能, 玩家的战斗方式也会发生翻天覆地的变化。

和《火星战记》类似, Spiders Studio 这次仍然将使用三系天赋作为游戏的基本战斗风格分类, 它们分别是战斗, 魔法和暗杀, 各自所代表的风格已经在名字中得到体现。每一系天赋都有对应的天赋树, 随着玩家在里面投入的点数增多, 就可以获得不同的增益、新的战术甚至是新的技能, 让玩家更好地用这一风格进行战斗。



其他要素



从目前公布的游戏截图看来, 本作拥有非常惊艳的画面, 进入次世代后, Spiders Studio 似乎也得到了进一步强化他们技术力量的机会, 艳丽的场景色彩甚至让人想起了《大地王国 罪与罚》的图像风格。根据目前透露的情报看来, 游戏本身包含了角色自定义要素, 联系到流出的截图中玩家角色的外貌都有着细微的差别, 相信本作中会有角色外观自定义的项目。奇幻 RPG 中常见的物品制造也是本作中的元素之一, 或许会和 Spiders Studio 之前制作的《火星战记》类似, 让玩家在战斗和探索中搜刮各种材料, 以不断打造出更强的装备。同时, 游戏中会有各种 NPC 同伴在等待着玩家招募, 视玩家在游戏行为中的行为差异, 他们可能成为玩家的朋友, 甚至是恋爱对象, 又或是强大的劲敌。



◀▶▲个性突出的NPC角色将会成为玩家冒险路上的强大盟友——劲敌。



文 稀饭 美编 anubis

新闻资讯 前线狙击



MIDDLE-EARTH SHADOW OF MORDOR

中土 摩多暗影	WB Games	角色扮演
多机种	Middle-earth: Shadow Of Mordor 预定2014年 游戏人数未定	美版 59.99美元
	对应机种为PS3、X360、PS4、XOne	

复仇之灵：泰雷恩

提起《指环王》的传奇，粉丝们估计都娓娓道来，随着《霍比特人》的系列电影登场，这场从第二纪元延续到魔戒毁灭的史诗故事已经在我们眼前渐渐铺开。不过相信在看过《指环王》三部曲和《霍比特人》的小说后，各位读者还是会发现两者之间有着一段巨大

的空白，到底在比尔博获得魔戒，并最终将其交给佛罗多之前，中土的世界发生了什么样的故事？在 Monolith Productions 的新作中，我们将会有机会一窥这段尚不为人知的历史，而承载这段历史的游戏，就是《中土摩多暗影》。



◀在拉丁语的词根当中，泰雷恩 (Talion) 有着报复 (Retaliation) 和复仇 (revenge) 的意思。

在被索隆——《指环王》中的大反派——的手下夺取性命之前，泰雷恩 (Talion) 作为一名贡多游侠，镇守着连接摩多和贡多之间的重要关口黑门 (Black Gate)。但是随着黑暗势力的不断膨胀，黑门附近的形势也逐渐变得岌岌可危，但作为一名忠诚的黑门守护者，泰雷恩还是

与自己的妻儿居住在黑门附近的前哨站中，随时准备着保卫家园。当索隆的仆人出其不意地发动进攻时，泰雷恩的家人都死在了他们手下。寡不敌众的泰雷恩以为自己很快就会步上家人的后尘，与他们来生相会，但当他死后，一个怨灵 (Wraith) 通过附身的方式让其得以复活，于是这位已经变为半生半死状态的游侠拾起了儿子的断剑，走上了复仇之路。

战斗技巧

在成年之后，泰雷恩以游侠的身分渡过了接下来人生当中的绝大部分时光，所以他和其他游侠一样是一位极高明的剑士，擅长使用长剑和匕首，同时也精通弓箭射击，能够在极远的距离外狙杀敌人。

在被怨灵附身后，泰雷恩还获得了一些超自然能力，让他变得更有战斗力。目前公布了名称的能力叫做影袭 (Shadow Strike)，是典型的瞬间移动能力，可以让泰雷恩快速靠近敌人并发动进攻，同时也可以让他穿越场景中的障碍。

除了快速移动，泰雷恩还会拥有将敌人定身或令其感到恐惧的特殊能力，甚至可以通过触摸来控制敌人的行动，面对新生的泰雷恩，就连索隆手下的兽人 (Uruks) 也无法匹敌。



■除了正面应战，潜行也是泰雷恩能够使用的战斗方式之一。

▲泰雷恩所使用的匕首其实原本是他儿子的长剑，但在前哨站遭到攻击时被击断，泰雷恩将其带在身边，既是作为武器，也是作为缅怀自己家人的纪念品。



敌人

兽人



这种人形的怪物可以说是索隆手下最常见的邪恶仆从，他们原本是由中土大陆上最著名的反派魔苟斯（Morgoth）所培育而成，用于充当旗下军队的士兵，专门从事各种邪恶勾当。作为魔苟斯曾经的仆从，索隆继承了自己曾经主子的习惯，仍然把兽人当成是手下的士兵和苦工，所以在故事当中，兽人将会是特雷恩最常遇到的敌人。

传闻中，兽人的来源有两种，在《精灵宝钻》当中，托尔金曾提过，魔苟斯是通过抓捕精灵，折磨并损毁他们的身躯，最终变异出了兽人，但在《指环王》的故事当中，树胡（Treebeard）这个最古老的树人却述说了另外一个见解，那就是魔苟斯试图通过直接复制精灵的身体来创造属于自己的强大战士，但最终却产生了被劣化的兽人。无论哪一个版本最接近真相，有一个事实是可以肯定的，那就是兽人并不具有精灵那样强大的身手和战斗力，也缺乏坚强的意志，在没有被一个邪恶魔王统御起来前，他们甚至对于中土众生都算不上是一种实在的威胁。



▲兽人虽然长相狰狞，战斗力也不俗，但却缺乏凝聚力和勇气，很容易会在碰见强大对手时迅速溃败。



■体型庞大的巨魔应该会需要玩家发动OTE来华丽地处决。

巨魔

同样是由魔苟斯创造的怪物，巨魔比起兽人来说要强大得多，他们身躯高大，双臂强壮有力，浑身覆盖着粗糙的厚实皮肤，在战场上是非常可怕的敌人。不过和大部分这一类型的怪物一样，巨魔身上存在着很严重的缺点，首先，他们的智力水平很低，部分巨魔甚至只有接近动物水

平的理解能力，另外，只要身体暴露在阳光之下，巨魔就会化为石头。所以尽管威力无穷，巨魔最后也没有成为中土大陆上的可怕威胁。在魔苟斯被击败后，相当一部分巨魔加入到了索隆旗下，这些强壮的大型敌人将会成为泰雷恩复仇路上的一大障碍。

■迎战座狼是对玩家技术和战略的双重考验。

座狼

为了让兽人能够获得与他们足以相配合的坐骑，魔苟斯融合了两种生物的特征，创造出了座狼。它们拥有着强大的战斗力，却又有着惊人的智慧，甚至能够理解数量不少的兽人语词汇。当它们成群出现时，惊人的攻击性和狡猾的行动方式都会对泰雷恩造成不小的麻烦。

复仇者系统

尽管本作的设定是开放世界，但却加入了一个非常有野心的系统，那就是“复仇者系统”（Nemesis System）。在本作当中，玩家遇到的每一个敌人都是一个独特的角色，拥有属于自己的名字，如果在战斗中玩家没有杀死这些敌人，他们会在之后随着时间推移而把自己锻炼得更为强壮，再于某个时刻重新向玩家发起挑战。有一些敌人甚至能够对世界环境造成影响，所以玩家的每一次战斗，都有可能牵动着整个游戏环境。

有趣的是，除了在战斗中幸存下来，敌人还可以通过另外一个方式发生变化，那就是杀死泰雷恩。因为本身就是不死之身，所以泰雷恩并不会真正死去，但是等他复活时，游戏中的时间会发生流逝，玩家再次遇到杀死自己的敌人时可能会看到他们身上的变化，例如因为杀死泰雷恩的攻击而获得了晋升，又或是因为得意忘形而导致乐极生悲，惨死在某处。



▲如果无法力敌变强的复仇者，控制对方来让其和同伴自相残杀也是个不错的选择。



《龙背上的骑士3》虽然初看下来画面不佳，帧数也不足，但只要仔细品味的话还是能感受到不少的乐趣。多样化的武器选择和多样化的攻击动作，具有一定难度的追加依赖以及与系列作相比较相对轻松的剧情都是值得体验的地方。在本次的攻略中将由我为各位带来全结局的路线攻略、全收集、全依赖任务的提示以及奖杯攻略，如果着急达成白金的话，可以先看看后文的奖杯攻略再进行游戏。下面就让我们一起来看看这款游戏的详细内容吧！

完成A结局需要6个小时左右，完成全部结局需要12个小时左右。

龙背上的骑士3	Square Enix	动作
ドラッグ オン ドラグーン3		日版
PS3	2013年12月19日	7980日元
	本地1人	对应玩家年龄：17岁以上
	无对应周边	

战前准备

操作列表

按键	Zero作用	ミハイル作用
十字键↑	显示Zero的武器招式	-
十字键↓	显示道具	显示道具
左摇杆	移动	移动
右摇杆	移动视角、更换锁定对象	移动视角、更换锁定对象（空中战不可）
L3	切换地图	切换地图（空中战不可）
R3	恢复默认视角、显示方向导航	恢复默认视角（空中战不可）
×键	跳跃	跳跃、振翅（连接2次）、上升
○键	防御、弹返、跨步（歌姬模式时）	尾部攻击（地面）、急速降下攻击（空中）、回避
□键	普通攻击	火球攻击（按住可以复数锁定）
△键	SP攻击	火焰吐息（地上）、突进攻击（空中）
L1键	切换锁定开关	切换锁定开关
R1键	跨步	跨步、回避
L2键/R2键	更换武器	-
L3键+R3键	发动歌姬模式	发动歌姬模式
SELECT键	显示选择菜单	显示选择菜单
START键	显示暂停菜单	显示暂停菜单

游戏界面



- 1、HP槽
- 2、血狂量表
- 3、SP槽
- 4、敌人的HP槽
- 5、地图信息

游戏流程

游戏的流程非常简单，采用的是章节选择制，进行过的章节可以再次进行挑战。玩家可以首先在准备画面中进行武器的强化和装备、购买物品

或武器、进行使徒编成等，准备后选择任务触发。在战斗中可以操作Zero或者ミハイル与敌人战斗，前往目的地。达成任务后重复以上的过程。

结局相关

游戏中一共有4个结局，完成第一个A结局需要完成5章的内容，通关A结局之后玩家可以在任务选择中选择进入分支路线B，当中共有5节，完成后玩家就达成了B结局。继续完成后玩家可以进行分支路线C，当中也有5节需要完成。在完成分支路线C之后可以完成异节，这是剧情补完用的故事，一共3节。完成后解锁分支路线D，需要注意的是玩家必须完成100%

的武器收集才能进入这个结局的路线，一共有9节需要完成。要想达成全武器收集，需要开启游戏中的全部大宝箱、完成部分依赖任务、购入全部武器并从使徒那得到。

追加依赖

游戏中除了主线剧情之外，还存在名为“アコールの依赖”的追加任务。这些追加任务的出现方式除了通过某个章节之外，还有完成某个追加依赖后增加的方式。除此之外还有两种方式结合的追加依赖，例如取得圣帝の棺的关键任务“神圣的书”时，就必须完成异节2并且先完成蛙の毒针才能达成。这些追加依赖不仅会奖励玩家金钱和经验值，第一次完成的时候还会有武器、持有回复药数量+1

和武器素材等奖励，建议玩家可以多多完成。由于游戏中的分支路线D必须收集全部的武器，因此一些武器相关的追加依赖是必须要完成的。在后文的流程中，笔者会随着流程的增加而把这些关卡的获得奖励陈列出来以便玩家参考。一般而言，这些追加依赖的难度都不算低，在完成的过程中是无法带上使徒，也无法使用道具。而且大多数都有完成时间的限制，玩家挑战前要有充分的心理准备。



家的福利,开场后玩家的血狂量表全满,玩家在攻击BOSS的时候BOSS会掉出金币给玩家收集,而玩家发动歌姬模式的一瞬间也会自动吸收全部的金币,因此找准时机发动歌姬模式

是赚取大量金币的关键。在击倒任务要求的BOSS之后,系统会把玩家获得的金币乘以两倍。此时还会派出黄金士兵增援,只要玩家能在限定的时间内打倒黄金士兵,打倒一个获得的金币倍率会翻一番,要想获得大量金钱的话这个任务是首选任务。这么好的任务自然也不会随意开启了,玩家在第一次完成后需要完成同国家的其它任务才能继续完成本类任务。任务名会以“あとX日”表示。4、挑战任务。在这个任务下玩家需要打倒竞技场给出的敌人,每通过一场都会获得一定金额的金币,每个人物都有规定的完成场数,完成后就能获得奖励了。

追加依赖一般有以下几种要求:1、在限定时间内夺取足够数量的道具。在这个要求下,一般会有大量的敌人和BOSS级敌人登场,玩家需要击倒它们来迅速获得道具,选择发动歌姬模式的时机非常重要。而且玩家需要时刻留意弓兵的动向,因为很多时候道具就藏在这些弓兵身上而被玩家忽略。2、在限定的时间内开启3个特殊的宝箱。这几个宝箱一般都需要玩家连续打击才能开启。相对于其他追加依赖来说,这是相对简单的模式,玩家可以发动歌姬模式迅速打开箱子。3、给料日。要求玩家在限定时间内获取更多的金钱并且生还。这种任务算是游戏给玩

时很容易被敌人围攻致死,加上游戏存在掉帧的毛病,弹返的时机也不好抓,加上敌人的攻击力高,因此使用的风险非常大。

一般情况下,推荐使用跨步对敌人的攻击进行回避。跨步是指在战斗中按下R1键和方向键,会朝着玩家移动的方向冲刺。由于敌人繁多,因此建议经常使用跨步

以回避敌人的攻击避免伤害。在对付大部分BOSS时,一般也会在敌人命中前使用跨步移动到敌人的攻击范围外进行安全的输出。跨步可以在空中使用形成空中冲刺,这也是通过一些落脚点的必备技能之一。而在空中战的情况下,这也是控制ミハイル回避的重要方式。

锁定操作

在游戏中按下L1按键时,游戏会自动锁定离玩家最近的敌人,以一个紫色的锁定框表示。在这个情况下,玩家的视角将以该锁定的敌人中心进行移动。在锁定的情况下,利用右摇杆可以切换锁定的目标。需要注意的是在进行空中战的时候并不能利用L1的方式锁定敌人。锁定操作一般用于

玩家需要迅速地杀死某个特定目标时使用,但由于视角是以锁定目标为主移动,因此其它敌人的攻击会看不到,从而带来危险,因此一般是需要利用跨步的方式边回避边攻击。而锁定会带来另外一个问题是误锁定,所以在敌人众多的时候,建议再次按下L1键来解除锁定,恢复默认视角。

召唤ミハイル

一般在开阔的场地和大型敌人召唤的时候,地上会出现一个蓝色的魔法阵,玩家只要控制Zero走到该范围内按下O键就能召唤ミハイル出来进行掩护攻击。但



是这里需要注意的是有一些场景中需要先干掉杂兵再前进攻打BOSS,如果提前召唤有可能白白浪费攻击机会。还有一点需要注

意的是由于游戏的机能问题,在ミハイル攻击的同时会让帧数大幅度降低,反而可能给Zero带来危险。

Zero 战斗的基本知识

地面战斗是游戏中最主要的战斗方式,也是游戏中最主要的关卡组成方式。除了Zero之外,玩家也可

以控制ミハイル在地面战斗,但由于和Zero有着巨大的区别,因此在后文中再一同提及。

基本攻击和SP攻击

游戏的基本战斗系统类似传统的“《三国无双》系列”,基本方式为□键的普通攻击配合△键的SP攻击。普通攻击的威力低,但可以迅速地形成连续攻击。SP攻击的威力高,但是使用的时候需要消耗SP槽。SP槽不足时是无法使用SP攻击或者无法用SP攻击

形成连招。需要注意的是一旦SP消耗过度,有可能导致无法防御的情况发生。一般的打法为普通攻击接上SP攻击,根据使用SP攻击的时机区别,使用出的技能也有很大差异。具体的连招可以在游戏中按下方向键↑或者打开菜单确认。

防御、弹返和跨步

玩家在战斗中按下O键可以对敌人的攻击进行防御,防御并不只有面前的一个方向,而是360度全方位防御。但是需要注意的是防御会消耗SP槽,一旦SP槽不足的情况下将会被敌人破防陷入危机。

对于某些被スピリット附身的敌人来说,弹返它的攻击也能让スピリット飞出,解除它的凭依状态。玩家可以根据具体情况灵活使用。但总的来说这些要素的意义并不大,主要在于本作中敌人的攻击欲望相当强烈,被一大堆敌人围攻

弹返是许多动作游戏中都具有的要素,在敌人攻击的一瞬间按下防御的话,能弹返敌人的攻击,使敌人陷入一定时间的硬直状态,利用这个时刻可以迅速给予敌人大伤害。



人物升级

游戏中存在经验值的设定,玩家打倒敌人时会在敌人身上显示获得的XP数值。在通关的时候也会显示在游戏中获得的XP多少,人物并不会在关卡中升级,而是统一到关卡结算画面中计算并且升级。Zero的等级关系到人物的HP槽、SP槽的长

短,随着等级上升,Zero的HP槽会有所增长,能抵挡敌人更多次攻击。但由于游戏后期敌人的攻击力非常恐怖,因此更多要依靠自身的技术而不是人物能力。而SP槽的增加能让Zero使用更多的SP攻击并且更多地进行防御。

歌姬模式

游戏中的核心模式,在游戏中称之为“ウタウタイモード”。和左上角的血狂量表相关,表示Zero的兴奋程度。打倒敌人或者受到伤害后就会缓慢积累,当血狂量表提升到一定程度后游戏会发出特殊的音效,而血狂量表也会发出光芒,在这个情况下按下L3和R3按键的话就能发动歌姬模式了。

程度的提升,持续时间和血狂量表成正比。在游戏后期,由于敌人的攻击欲望高,HP厚,加上敌人数量多,一般需要发动歌姬模式来迅速秒杀敌人通过,可谓通关和挑战的利器。需要注意的是,如何分配好血狂量表也是战斗中需要掌握的技能,在发动过程中再次按下L3和R3键解除歌姬模式留有余力攻击剩下的敌人也是非常重要的策略。一般而言,在攻击一些大型敌

ミハイル战斗的基本知识

在游戏中玩家需要操作ミハイル进行战斗,其中包含有空中战和地上决战两种模式,根据方式的不同,所使用的技能也会有所差异。

空中战

游戏中存在着不少空中战的关卡,除了最基本的系统控制前进方向之外,还有部分模式需要控制ミハイル自由飞翔以破坏关键目标。在空中战时,按下□键可以发射火球,这是最基本也是最有效的攻击方式。而玩家只要紧按下□键就能对复数的敌人进行锁定,松开后就会放出威力较小的追踪火球攻击。如果在系统控制前进方向的关卡中能把出现的空中敌人全部击落的话,一般会有特殊的额

外奖励可以获得。按下R1键或者○键,配合方向键可以对敌人的攻击进行回避。发动歌姬模式之后,会以ミハイル为中心放出冲击波,周围的敌人都会受到伤害,而且自身变为无敌状态,可以持续而安全地对敌人进行输出。在可以自由操作飞翔方向的关卡中,当玩家前进的锁定框变为红色时候就表示前方有敌人可以进行攻击,玩家按下△键可以进行SP攻击,以向前突击的方式给敌人带来大伤害,这也是控制ミハイル给部分敌人带来大量伤害或者打出敌人硬直的重要方法。在空中按下○键可以对地面发动突击,同时也会切换到地上决战模式。



地上决战模式

当ミハイル从空中转移到地上时就变为地上决战模式,在这个模式里招式会发生一定的变化。原本按下○键的地面突击会更改为尾巴攻击,在地上划一圈攻击身

边的全部敌人。按下△键为火焰吐息,能对方的大量敌人带来伤害。只要在地面上连续按下×键就能进行振翅,切换为空中战的模式。

音乐模式

这是游戏中的最后一关采用的模式,ミハイル的移动方式由系统决定,玩家能做的只有在光环靠

近的时候,按照游戏的音乐节奏按下○键进行防御。话虽这么说,但这却是游戏中最难的游戏模式。

武器相关

游戏中存在着4种武器,共有50把,每一把对应完成率的2%,各有各的动作和性能,这也是游戏中最值得研究和最好玩的部分。除了最

基本的武器强化之外,玩家还可以看到隐藏在每把武器身后的故事。而如果玩家想要完成全部的结局,全武器收集也是进入D结局的必要条件。



人时,持续攻击会让它倒地带来大硬直,这时候就先可以解除歌姬状态,利用普通的连技攻击。而在“给料日”的关卡内,玩家分配好血量量表也是达到黄金士兵的关键。当然歌姬



模式也不是万能的,在面对其他歌姬的时候,我方发动歌姬模式的话对方也会发动,这样的状况下和敌人硬抗是非常不明智的行为。骑乘ミハイル时候也可以发动歌姬

模式,在发动的一瞬间会在一定范围内形成冲击波,敌人也会受到伤害。ミハイル自身也会进入无敌状态,在这个状态下很适合和敌人硬拼。

回复道具和战场道具

在战斗出发前,玩家可以在游戏菜单中选择购入道具。回复药可以买到,分为小、中、大和完全回复,分别具有不同的回复效用,可持有的数量也有所不同。玩家可以通过某些追加依赖来增加在战斗中可以携带的数量。一般而言建议玩家都把回复道具带上,有时候可以在玩家危急时刻帮上大忙。

玩家在游戏过程中会看到不少的道具,其中箱子内一般装有金币等素材,打破后在关卡通过后可以获得资金。而大箱子内装有关卡结算时追加的奖励,这些奖励除了有大量金钱外,还有武器素材和新武器。由于路线分支D必须玩家的武器收集率达到100%,因此收集大箱子是必不可少的一个条件。除了箱子外,游戏中还存在几种道具,蓝色水球状的可以回复Zero的体力,回复量 and 这个水球的大小成正比。红色球则是回复血量量表的重要道具,一般而言得到一个就能发动歌姬模式了,请玩家在打碎箱子后要多多留意。



水球状的可以回复Zero的体力,回复量 and 这个水球的大小成正比。红色球则是回复血量量表的重要道具,一般而言得到一个就能发动歌姬模式了,请玩家在打碎箱子后要多多留意。

武器变更

游戏中有四种武器可以使用,分别为剑、枪、格斗装具和战轮。在游戏中按下L2键或者R2键就能开启武器轮,按下相应的按键就能装备相应的武器了。其中△键对应枪、□键对应格斗装具、×键对应剑、○键对应战轮。玩家需要熟悉地使用这几种武器以适应不同的情况,让游戏顺利通关。武器并不是最

开始就出现的,最开始只能使用剑,其余的武器要随着流程的深入逐渐解锁。具体的武器性能和武器列表请参照后文的武器部分。



使徒

随着Zero打倒的歌姬增多,可以将她们的使徒收归己有,一共有4个人存在。只要超过3个人玩家就可以在菜单中的“使徒编成”,玩家可以自由选择出击的人物,一次最多能出击两个人。当然并不是全部的关卡都能带上使徒,在某些关卡中使徒死去或者在追

加依赖中就没法带上。但说句实话,由于AI的低下,这些使徒并不能发挥什么作用,就连当肉靶子的作用都没有。而使徒最大的意义就在于只要连续带上使徒就能从他们那里各自拿到一把武器,这也是完成武器全收集的必备要素之一,请玩家不要忘记。

TIPS 在游戏的众多结局中,只有D结局为玩家解释了游戏中的剧情困惑,因此请玩家尽量玩到D结局。里面的某一小节剧情堪称游戏最大亮点。

武器购入和金钱

游戏中有大量的武器需要玩家在游戏过程中购买，会随着玩家的深入逐渐解放可购买的武器。因此要想收集齐全部的武器，购入全部的武器是必不可少的行动。想迅速进入分支路线D的玩家，为了减少刷钱的重复劳动，建议不要升级任何一把武器，把钱全部存着留待购买武器即可。

说到了购入武器，自然少不了游戏中的金钱了。在游戏中金钱比经验值重要得多，玩家可以利用金钱购

买道具、武器素材和回复药。金钱的入手途径除了完成关卡奖励之外，在战斗中只要杀敌或者打破箱子都可以获得各种各样的道具，这些道具会在关卡结算的时候换算成金币奖励给玩家。玩家还可以通过打开游戏中隐藏的各种大宝箱来获得大量的金钱奖励，全部存下来的话金钱保有量很客观。这里还对应着一个奖杯，因此建议玩家先不要购入任何的武器或者武器素材，等到跳出金钱相关的奖杯之后再大肆购买。

如何优雅地华丽地赚钱?

鉴于游戏金钱的重要性，如何赚取金钱就变得相当重要了。最好的方式当然就是通过追加依赖的任务了，由于任务中有给料日的存在，玩家可以利用给料日赚取大量的金钱，开场时血狂量表全满，玩家可以保证自己有一半的槽用来刷死BOSS保证金币倍率。之后在黄金士兵出现的时候再次发动歌姬模式，消耗一半左右的槽来迅速吸取全部的金钱，杀死一个黄金士兵。之后会出现

两个黄金士兵，玩家可以利用最后剩下的血狂量表一次性秒杀两个黄金士兵，这样一来一次赚取十多万的金币就不成问题，也足够买上几把武器了。当然给料日的任务并不是时刻都能开，这时候就可以参照流程部分追加依赖的奖励金币数，结合该依赖的难度自行选择任务刷。像是笔者就习惯利用海之国的“希求之书”任务，每次完成任务的时间都极短，大大地增加了刷钱的效率。

武器强化

在游戏中可以对武器进行强化，在强化的过程中需要武器素材。武器素材分为铜、银、金、白和黑，共有5个阶段。每把武器升级所需要的武器素材是不同的，越高级的武器升级就需要越高级的武器素材和更大量的金币。武器强化的幅度和使用的武器素材有很大关系。当然，武器强化并不是无止境的，玩家最多只能将一把武器强化到LV4，此时武器会发出紫色的光芒，玩家也可以在画廊中看到该武器的完整故事。不过在流程中有一把武器是例外的，那就是Zero的剑会

随着流程和ミハイルの强化而强化，在D结局中也能升级到最高的Lv4，此时的攻击力和能力在游戏中都是数一数二的。因此如果只是为了用剑而去升级其它武器的话会有些浪费，直接使用这一把就好了。

武器强化的时候有时候会让武器的Size也有所变化。游戏中有三种Size的武器，分为S、M和L。武器的尺寸越大，玩家可以连续攻击的次数就越少，攻击速度越慢，招式变化也越少，但是攻击力会比较高，范围会比较大，如何取舍就要看玩家自己的喜好了。



基本武器招式

每一把武器都有不同的连招，以下是不同武器下普遍的连招动作。

剑	
攻击名称	连击方式
回转斩	△
四连击	□□□□
八连击	□□□□□□□□
地震击	四连击后△
空中二连击	空中□□
胄割り	空中△

枪	
攻击名称	连击方式
五连击	□□□□□
突击(连击)	□x1~5后△(可连接)
突击(蓄力)	△
突进	△
空中攻击	空中□
滑空突击	空中△

格斗装具	
攻击名称	连击方式
六连拳	□□□□□□
乱舞攻击	△(可连接)
空中二连击	空中□□
落下踢	空中△

战轮	
攻击名称	连击方式
四连击	□□□□(可蓄力)
投轮击(回转)	□x1~4后△(可蓄力)
投轮击	△(可蓄力)
空中攻击(范围大)	空中□□(可蓄力)
空中攻击(范围最大)	空中△(可蓄力)

全武器数据及入手方式



由于游戏中的D结局路线需要收集全部的武器，因此这里给出全部武器的入手方式供玩家查缺补漏，希望玩家可以尽快进入最后的结局分支。

剑: 18种					
名字	LV	攻击力	尺寸	强化素材	入手方法
ゼロの剣	1	24	M	-	初期装备
	2	70	M	-	
	3	117	M	-	
	4	271	M	-	
断罪の咆哮	1	42	L	-	店: 3700G
	2	55	L	铜、3100G	
	3	68	L	铜、3600G	
	4	134	L	银、19100G	
千年树の歌声	1	26	S	-	宝: 一章一节
	2	36	S	铜、2600G	
	3	57	M	铜、3000G	
	4	122	M	银、19100G	
高洁なる饰剑	1	41	S	-	宝: 二章一节
	2	51	S	铜、6500G	
	3	60	S	铜、7500G	
	4	70	S	铜、8600G	
雷王	1	35	S	-	店: 7700G (二章一节完成后)
	2	46	M	铜、6500G	
	3	54	M	铜、7500G	
	4	87	M	银、19100G	

剑：18种

名字	LV	攻击力	尺寸	强化素材	入手方法
处女の咎	1	109	M	-	依赖“森的传统工艺品”
	2	123	M	铜、15400G	
	3	138	M	银、18200G	
	4	152	M	银、20800G	
圣徒の炼狱	1	83	S	-	店：21000G (三章六节完成后)
	2	93	M	银、17700G	
	3	102	M	银、20700G	
	4	134	M	金、43000G	
血眼刀	1	127	M	-	店：37800G (五章二节完成后)
	2	146	M	金、32200G	
	3	158	M	金、37600G	
	4	170	M	金、43000G	
伪りの契约	1	104	S	-	四章完成后
	2	114	S	银、26600G	
	3	124	M	银、31000G	
	4	142	M	金、43000G	
折れた铁块	1	95	S	-	依赖“流星石”完成后
	2	173	L	白、54200G	
	3	221	L	白、63300G	
	4	345	L	黑、107100G	
圣女の焰	1	117	S	-	宝：B分支一节
	2	134	M	金、41200G	
	3	144	M	金、48000G	
	4	154	M	金、54900G	
月光と暗	1	142	L	-	宝：C分支一节
	2	156	L	白、54200G	
	3	166	L	白、63300G	
	4	215	L	黑、107100G	
天翔る苍雷	1	121	S	-	店：50400G (B分支二节完成后)
	2	138	M	金、43000G	
	3	168	M	白、63300G	
	4	178	M	白、72300G	
谋略と背徳	1	129	S	-	使徒セント亲密度上升
	2	150	S	白、54200G	
	3	208	M	黑、93700G	
	4	218	M	黑、107100G	
少女の雫	1	123	S	-	宝：C分支三节
	2	131	S	白、57900G	
	3	168	S	黑、93700G	
	4	177	S	黑、107100G	
圣帝の牙	1	136	M	-	店：60900G (C分支一节完成后)
	2	146	M	金、51900G	
	3	155	M	金、60600G	
	4	169	M	白、72300G	
狮子王の野太刀	1	162	L	-	店：73500G (异节1完成后)
	2	172	L	白、63300G	
	3	205	L	黑、93700G	
	4	215	L	黑、107100G	
悲しみの棘	1	143	S	-	店：75600G (异节2完成后)
	2	152	S	白、65100G	
	3	187	M	黑、93700G	
	4	261	M	黑、107100G	



枪：12种

名字	LV	攻击力	尺寸	强化素材	入手方法
歪なる饥饿	1	66	S	-	一章完成后
	2	83	S	铜、4500G	
	3	99	M	铜、5300G	
	4	116	M	铜、6000G	
友愛の枪	1	73	S	-	依赖“火打ち石”完成后
	2	88	S	铜、7900G	
	3	102	S	铜、9200G	
	4	145	S	银、19100G	
雷姬	1	98	L	-	宝：二章五节
	2	115	L	铜、9600G	
	3	168	L	银、16700G	
	4	186	L	银、19100G	
千年树の叹き	1	133	M	-	店：20600G (三章四节完成后)
	2	164	L	银、17300G	
	3	219	L	银、20200G	
	4	311	L	金、43000G	
守护者の宣誓	1	106	M	-	店：12400G (二章完成后)
	2	147	M	铜、10300G	
	3	183	M	银、16700G	
	4	203	M	银、19100G	
王位篡夺者の枪	1	145	S	-	店：25200G (四章一节完成后)
	2	169	M	银、21200G	
	3	245	L	银、24800G	
	4	311	L	金、43000G	
奇术师の杖	1	153	S	-	店：37800G (五章一节完成后)
	2	173	S	金、32200G	
	3	187	S	金、37600G	
	4	201	S	金、43000G	
血龙の焰	1	226	L	-	店：48300G (B分支一节完成后)
	2	245	L	金、41200G	
	3	368	L	白、63300G	
	4	478	L	黑、107100G	
墮天の罪业	1	226	M	-	使徒デイト亲密度上升
	2	262	M	白、54200G	
	3	415	M	黑、93700G	
	4	435	M	黑、107100G	
夜叉眼楼	1	183	M	-	宝：五章 三节
	2	199	M	金、35800G	
	3	236	L	金、41800G	
	4	390	L	白、72300G	
圣帝の泪	1	243	L	-	店：56700 (B分支完成后)
	2	260	L	金、48300G	
	3	291	L	白、63300G	
	4	378	L	黑、107100G	
终焉の警钟	1	342	L	-	宝：C分支四节
	2	364	L	白、59700G	
	3	456	L	黑、93700G	
	4	574	L	黑、107100G	

格斗装具：11种

名字	LV	攻击力	尺寸	强化素材	入手方法
自虐の悦极	1	93	M	-	二章完成后
	2	107	M	铜、10300G	
	3	152	L	银、16700G	
	4	169	L	银、19100G	

TIPS 游戏中的大宝箱相当珍贵。请玩家尽量全部收集。

格斗装具：11种

名字	LV	攻击力	尺寸	强化素材	入手方法
冰冲の拳	1	109	S	-	店 :15900G (三章一节完成后)
	2	125	S	铜、13300G	
	3	147	S	银、16700G	
	4	163	S	银、19100G	
金刚华	1	133	M	-	宝 :三章三节
	2	143	L	铜、15100G	
	3	159	L	银、17800G	
	4	236	L	金、43000G	
圣帝の爪	1	127	M	-	店 :25200G (四章一节完成后)
	2	141	M	银、21200G	
	3	155	M	银、24800G	
	4	196	M	金、43000G	
深红闪针	1	147	M	-	宝 :五章二节
	2	160	M	金、32200G	
	3	164	L	金、37600G	
	4	177	L	金、43000G	
紺碧の腕	1	173	M	-	依赖“彗星石”完成后
	2	189	M	金、37600G	
	3	204	M	金、43900G	
	4	218	M	金、50100G	
魔王の焰	1	211	S	-	宝 :B分支三节
	2	227	S	金、44800G	
	3	245	S	白、63300G	
	4	259	S	白、72300G	
骑兵長の铁铠	1	207	S	-	使徒デカート亲密度上升
	2	240	S	白、54200G	
	3	317	M	黑、93700G	
	4	332	M	黑、107100G	
杀戮の茨姫	1	210	M	-	店 :71400G (C分支完成后)
	2	223	M	白、61500G	
	3	273	M	黑、93700G	
	4	286	M	黑、107100G	
狂王の玩具	1	215	M	-	店 :63000G (C分支二节完成后)
	2	218	L	白、54200G	
	3	279	L	白、63300G	
	4	362	L	黑、107100G	
封戒の冥王	1	287	M	-	宝 :异节 1
	2	304	M	白、63300G	
	3	364	M	黑、93700G	
	4	381	M	黑、107100G	



战轮：10种

名字	LV	攻击力	尺寸	强化素材	入手方法
紺碧の锐刃	1	66	S	-	店 :21000G (三章完成后)
	2	73	S	银、17700G	
	3	81	S	银、20700G	
	4	88	S	银、23600G	
贵妇人の舞踊	1	106	M	-	店 :37800G (五章二节完成后)
	2	116	M	金、32200G	
	3	125	M	金、37600G	
	4	135	M	金、43000G	
理の神判	1	107	M	-	使徒オクタ的亲密度上升
	2	125	M	白、54200G	
	3	165	M	黑、93700G	
	4	172	M	黑、107100G	
ヴイドフニルの刃根	1	108	S	-	店 :60900G (C分支一节完成后)
	2	119	S	白、54200G	
	3	133	M	白、63300G	
	4	172	M	黑、107100G	
天翔る碧风	1	81	S	-	店 :44100G (五章完成后)
	2	88	S	金、37600G	
	3	94	S	金、43900G	
	4	120	S	白、72300G	
未亡人の咎	1	139	L	-	店 :71400G (C分支完成后)
	2	178	L	白、61500G	
	3	217	L	黑、93700G	
	4	228	L	黑、107100G	
圣帝の棺	1	126	M	-	依赖“神圣的书”
	2	134	M	白、68700G	
	3	172	L	黑、93700G	
	4	180	L	黑、107100G	



武器故事

游戏中每一把武器的背后都隐藏着一个动人的故事，玩家可以在菜单中的画廊模式中查看。但是需

要注意的是每一把武器都必须升级到LV4才能查看完整的故事，感兴趣的玩家不妨去看看！

武器评价

剑是游戏中最基本的武器，也是使用频率最高的武器。最强武器当属Zero的剑了，技能多威力大，因此建议以这把武器作为首选武器。剑的能力相对平衡，攻击速度快，范围也不错。就是面对远程的敌人比较吃亏，也无法打破アンデッド和持盾敌人的防御，但除去这些外应该是玩家输出的首选武器。

只是自身也要小心武器带来的硬直。格斗装具拥有最快的连击速度和最小的硬直，连续的攻击能给单体的敌人带来重创。可惜武器的攻击范围确实太小，在游戏后期的实际意义并不大。

枪在近战武器中拥有优秀的攻击范围，也是游戏中威力最大的武器，但是攻击速度慢，招式变化也不算多。主要用在打破敌人的防御以及对歌姬战中使用，强大的攻击力能给敌人重创，

战轮拥有最大的攻击范围，也能作为远程武器攻击远处的敌人，而作为近战武器时拥有全武器最广的范围。主要用途用来攻击远处的敌人，而且复数的锁定在面对某些BOSS的时候有奇效，某些机关也需要利用战轮的能力来打开。但是由于武器的攻击力确实太低，在后期几乎没什么实用性。

战轮：10种

名字	LV	攻击力	尺寸	强化素材	入手方法
冥府の绝轮	1	60	M	-	三章三节完成后
	2	68	M	铜、15100G	
	3	76	M	铜、17600G	
	4	84	M	银、20300G	
雷霆の旋戟	1	83	L	-	三章四节完成后
	2	94	L	银、17300G	
	3	138	L	金、37600G	
	4	148	L	金、43000G	
恸哭する圆环	1	68	M	-	宝 :四章二节
	2	75	M	银、23000G	
	3	82	M	银、26900G	
	4	89	M	银、30700G	

TIPS 刷钱要灵活使用给料日任务和高奖励的任务组合。

零章

剧情

在很久很久以前,这片大陆被战乱和苛政所统治。而在饱受折磨的人们面前出现了被称为“歌姬”的女神们。女神们利用歌发挥的魔力打倒了各地的领主,让这片荒废的土地恢复和平。而女神们被尊称为“歌姬”守护这个世界。歌姬中的“One”拥有强烈的守护世界和平的愿望,因此站立在了世界

的顶点。但在某一天,出现在One等人面前的是她们的姐姐,被称为“Zero”的歌姬和龙一起出现。而她的能力也被称为最强。

为什么Zero出现在One等人的面前?又想杀死她们?为什么她和龙一起行动?而歌姬到底是什么?世界再次陷入了混乱。

关卡

游戏开始就是教学模式,采用□为普通攻击、○为防御、△为SP攻击、×是跳跃。R1加上左摇杆是回避、L1锁定、L3按键是地图的放大和缩小。解决几个敌人后往前会遇到持有护盾的大型敌人,这时候只要绕到它们身后攻击即可。继续往前会遇到持有大剑的巨人,由于攻击缓慢并没有什么威胁,只需要绕到它的身后一顿猛攻即可解决。击倒巨人后龙会为Zero抵挡住敌人,继续前进。这里可以进入歌姬模式,只要左边的血量量表满了,同时按下L3和R3键就能发动,发动时左边的血量量表会减少,速度和各方面的能力都有大幅度的提升。桥上有几波敌人,都不难解决。但是要留心



当中的弓箭敌人,被打到还是很疼的。迅速接近后优先解决即可。

进入剧情,会以HP全满的状态和四姐妹进行战斗。这里只要利用回避冲刺和敌人拉开距离,配合防御将四人分开,不过这里只要坚持一段时间之后她们就会转移离开。这里要和One召唤出的Bossガブリエル进行战斗,也是坚持一段时间即可。Zero失去了一条手臂,关键时刻龙ミカエル保护了Zero。

一章 海之国

剧情

这是六姐妹之间的故事,由歌姬保护的这个世界,由海之国、山之国、森之国、砂之国和教会都市组成。但这六姐妹当中,有一个人想要杀掉全部的歌姬,杀掉其他的五姐妹,那就是背叛的歌姬Zero。自从教会都市一战

失败以来,她就躲在海之国进行疗伤。

一年后……即使是现在她依然做着ミカエルの梦。但现在的她已经有了转生后的龙伙伴ミハイル。可是现在的它不谙世事,总想着用对话解决问题。在Zero的命令下,它开始攻击军舰,而Zero在地面对敌人发起攻击,进行复仇。经过一番艰苦的进攻,Zero来到Five的神殿深处。

Zero:“我来拿回东西,一年前的债!”



Five:“果然姐姐还是没变,我要把那条龙还有姐姐都占有!姐姐,还是加入我,一起和デイト做快乐的事情吧!”

Five利用歌的力量召唤出了フアナエル,击败它后,Zero拿

起刀不停地捅,但最后一下,还是被她自己的使徒デイト杀死了。

デイト:“就因为我是使徒就不停地使唤我,说什么爱我?胃酸都快吐出来了。对了,这人叫什么名字?”

第一节



清醒后到桌上检查物品,随后出去小屋。和转生后的龙ミハイル发生剧情,往前追逐它。路上的箱子可以打碎,有金钱可以获得。往前发生对话,有大宝箱可以取得武器。往悬崖上方,发生剧情后开战。现在的Zero能力并不如以前那么高,因此需要小心一点。看到敌人有攻击态势就要准备好防御或者回避。走到悬崖边往右前进,别忽略中间的大宝箱,里面有武器素材。继续往前,在敌人上方跳下来的悬崖上有大宝箱存在,里面有金币。

往前的话敌人有弓箭手在,优先解决后通过大门。这里需要解决掉20个敌人才能继续前进,建议先往左边干掉弓箭手后再解决剩余敌人。中间有召唤阵可以召唤ミハイル过来帮忙,它会进行空中支援。如果HP不够周边的箱子可以回复。打败后可以在小店前按下○键,以后可以购入道具武器等。关卡完成,会根据玩家的表现进行评价并获得经验值,获得的经验值可以为Zero进行升级,并且能通过清算关卡获得道具武器等。

宝箱

千年树の歌声 Lv1
武器素材(铜)
1500G

第二节

在出发前可以先和ミハイル对话,出发前往海岸部分。开始后身后有箱子,不要遗漏。在往前的门那个枪兵会突击,只需要闪避开然后猛攻即可往前。这里有敌人登陆,建议先解决弓箭手后前进。继续往前的位置,需要解决10个敌人,有6个是弓箭手建议迅速解决,敌人攻击时候记得回避。剩余的4个敌人会从海岸登陆,均为枪兵,按照之前的方式搞定。这里的箱子都是复用的,不要遗漏。

继续前进是检查点,在上桥前下面有个大宝箱,里面有金币。经过连接对岸的桥上有两个枪兵,一出现就使用突击,可以防御或者先往后跳后反击。过桥后上方高合有个大宝箱。前进到有大门挡住的地方时,从左边往上跳到右边就能绕过去。来到小屋位置,右边有个大宝箱可以获得金币。来到地图尽头进行BOSS战。胜利后海上浮起平台,本关胜利后开始有依赖任务。

BOSS战:ギガ-ス

它的战斗模式非常单调,只会挥动棍棒,范围为它前方的180度,并且从上方叩击。只需要回避到它的身后就能顺利躲过。在离它远一些的距离时它会使用冲刺,使用后有较大硬直。这时候需要回避后猛攻即可。由于它的招式



都有很明显的起始动作,并不难对付。只要回避攻击后猛攻即可,

等到合适的机会解放歌姬能力攻击能给它大伤害。但是由于它的HP比较厚，因此稳扎稳打比较安全。其实它不是最大的敌人，最大的敌人是那糟糕的视角。

宝箱

600G
武器素材(铜)
1200G

第三节

这里的目标是前往海之神殿，通过桥梁时有两个弓箭兵，小心即可。往前断桥处，可以先跳下去取得大宝箱。往前跳时可以在跳跃的过程中按下R1+方向键，可以使用空中冲刺。往下平台需要干掉十五个敌人。注意先干掉船上的弓箭兵就没有难度。通过检查点往城壁时，有持有盾的敌人在，远方也有敌人的炮火支援，

这里需要躲避地面红色的标记，尽快清理敌人。可以故意往敌人在的地方站，让他们自家的炮火攻打自己人。通过后会有敌人上岸，这里的断壁下方有大宝箱可以取得，敌人的攻击非常密集，尽快躲到城内，入口处有另外一个大宝箱可以获得。走到平台后进行空中战，记得使用锁定以锁定炮台，注意升降就能轻松解决。

第四节



章节开始后发生强制剧情，与Five对话后她利用使徒召唤出了ファヌエル，战斗胜利后本章结束，能取得武器素材(铜)、枪，デイト会加入成为使徒。

BOSS战：ファヌエル

敌人的基本攻击方式会在水中沿着左右或者上下喷水，这时候只要连接R1就能轻松躲避。另外一种攻击方式会在水中形成连续的水柱，只要在陆

地上就能轻松躲开。在敌人喷水攻击的空隙中，使用ミハイル的突击，两次就能把敌人撞到陆地上猛攻即可。连续几次就能轻松胜利。

追加依赖

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
爱された石	剑限定	5:00	回复药(小)的持有上限+1	350	500	一章二节通过后	抢夺“碧色の石”7个。

说明：需要杀敌25个人，而且还有持有炸弹的敌人出现，留心且稳扎稳打即可。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
海の連絡手段	剑限定	2:30	武器素材(铜)	700	900	完成依赖“爱された石”后	抢夺“水牛の角笛”8个

说明：需要杀敌25个人，而且还有持有炸弹的敌人出现，留心且稳扎稳打即可。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
お守りの石	剑限定	5:00	武器素材(铜)	350	500	一章三节通过后	抢夺3个“桃色の石”

说明：打开三个宝箱即可，没必要攻击敌人。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
海の远距离联络手段	剑限定	2:30	武器素材(铜)	700	900	完成依赖“お守りの石”后	抢夺3个“イツカクの角笛”

说明：打开三个宝箱即可，没必要攻击敌人。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
海の国では給料日	-	0:45	-	-	-	一章完成后	限定时间内Zero存活并赚取金钱。

说明：攻击ギガース能取得金币，达到它后会出现黄金士兵，持续攻击也能获得金币。

TIPS 如果不是为了武器故事和奖杯，前期的武器完全不用消耗金钱升级。



二章 山之国

剧情

击败了Five的Zero，抢夺了使徒デイト并向山之国迈进。山之国由清廉的Four守护，具有难攻不落的天险。

デイト：“Four是个什么样的人？”

Zero：“是个处女。”

(注：由于歌姬在那个方面会有强烈的欲望，所以可以看出她的大致性格。但实际在官方的小说中，她和使徒相处的时会故意不关房门，无奈她的使徒是个受虐狂，在这方面完全无主动性)。

艰难地打败ケルベロス时，Zero遭到敌人的致命一击，但

从她的手臂处又长出了一朵大花，另一个血淋淋的她从花里面出来，这就是Zero的歌姬再生能力。经过寻找，尽管多次落空，Zero一行人还是找到了Four的空中神殿。尽管Four不想战斗，Zero还是步步紧逼。击败她的战舰之后，Zero装作人格恢复，骗取了Four的情报之后，残忍地杀害了Four。



第一节

和ミハイル对话后出发，在这一节开始可以使用枪。枪具有大范围的攻击以及高威力，也能让敌人的防御崩溃，但速度较慢。按下L2或R2能进入武器选择界面选择喜欢的武器进行攻击。到中间的断崖位置同样需要灵活使用空中冲刺移动，掉下会损失HP

并重来。通过后有分支路，往右可以取得大宝箱。往左前进，爬上悬崖后敌人抵挡的反方向位置有个大宝箱。这里需要用枪来让敌人防御崩溃。这里会出现新的投弹敌人，注意脚下的目标即可。往下跳，先干掉投弹的敌人之后，召唤ミハイル过来扫荡敌人。继续往前，顺着检查点右边的



道路上去有大宝箱可以取得。惯例优先干掉拿弓的敌人，往前进行BOSS战。打掉它两个头之后它会逃跑，继续前进依旧需要利用枪来打掉敌人的盾，再和ケルベロス战斗。

BOSS战：ケルベロス

场地上可以召唤ミハイル掩护，它会利用火球攻击它，偶尔还能中断攻击，建议一到就马上召

唤。它的攻击方式有向前喷火和往前撕咬(有较长的准备动作，由头的数量决定撕咬次数)，只要回避

开它的攻击,从侧面猛攻即可。打掉它两个头后会撤退。继续前进遇见它时,会增加一招扫尾的动作,看到它的尾巴发光时就闪避离开即可,范围很大,因此离开的距离要把握好。

宝箱
高洁なる饰剑 Lv1
3700G
武器素材(铜)

第二节



它的铠甲掉落,它会变黑,攻击力大幅度强化需要小心。玩家也可以发动歌姬模式迅速将它解决。

之后是喜闻乐见的卖萌剧情,检查过后进入大门,右边平台上

有一个大宝箱,继续前进进入山洞,建议先干掉上方平台的炮击兵后再下来清理敌人。在几个持盾的敌人身后有一个大宝箱,但是要小心后面的炮击兵。继续前进后需要干掉20个敌人,利用大范围的连续技即可。之后需要干掉15个敌人,由于都是枪兵因此要小心,这里可以召唤ミハイル掩护,等它来到后就方便许多了,之后顺利过关。

有一个大宝箱,继续前进进入山洞,建议先干掉上方平台的炮击兵后再下来清理敌人。在几个持盾的敌人身后有一个大宝箱,但是要小心后面的炮击兵。继续前进后需要干掉20个敌人,利用大范围的连续技即可。之后需要干掉15个敌人,由于都是枪兵因此要小心,这里可以召唤ミハイル掩护,等它来到后就方便许多了,之后顺利过关。

宝箱
1300G
2500G
武器素材(铜)

第三节

这里需要干掉20个敌人和5个炮台,杂鱼可以先不管,先利用锁定把炮台给轰掉之后再攻击敌人,之后需要攻击大型炮台,

利用突进攻击可以对其造成大伤害。检查点后需要面对三只ギガース,这时只需要降落到地上,利用△键的火焰吐息就能轻松取胜。

第四节

对话后出发,这次的场地是雪山。在有分支路的地方往左,这里有一堆持盾的敌人,干掉后里面有一个大宝箱。折返后往右边的道路,这里开始有被凭依的敌人在,各



方面能力比起一般的敌人会有所上升,最麻烦的是攻击没有硬直,因此要以防御为主要手段。在这里往左下角走,可以找到大宝箱。继续前进会来到一个广场,这里需要打倒15个敌人,因为都是凭依状态,建议开启歌姬模式迅速清理。

雪崩后有检查点,这里的木制平台先不要上去,找到落脚点可以往上跳跃取得大宝箱。之后随着平台往上,之后进行BOSS战。

BOSS战: 巨人剑士·一型

巨人的速度非常缓慢,在出招前有非常明显的出招动作,因此只要小心并不算困难。它的基本攻击方式是连续攻击,范围巨大,建议看到前

要先进行回避,如果嫌麻烦其实也可以硬抗下。一定时间后ミハイル出现进行支援。玩家只要猛攻其脚下它就会跪下,对着头打就能轻松取胜。

第五节

这一节的舞台是塔,前进到有分支路的地方时往右,由于地面是空的,因此需要跳跃并利用R1前进,这里可以取得大宝箱。回去往左,在广场内需要和5个スピリット以及士兵战斗,如果敌人被凭依,可以利用反弹将スピリット弹出来。通过后有移动平台,注意脚下跳起后调整前进方向冲刺即可。往前有一堆敌人,如果不想战斗可以跳到移动平台的上方直接通过,在另一个广场需要和ケルベロス战斗,由于可以召唤ミハイル,因此并不算难。击败它有检查点。

继续前进,击败几批敌人后,跳上一个会上下浮动的平台可以取得一个大宝箱。继续前进会有几个连续的漂移平台,等到平台靠近时利用空中冲刺就能顺利通过,但掉帧是最大的麻烦。在进入广场前打碎外面的箱子可以回复HP,这里需要和巨人剑士·一型战斗,由于有ミハイルの掩护,也不算困难。

宝箱
5500G
武器素材(铜)
雷姬 Lv1

第六节

这一节开始是空中战,既可以单发攻击,也可以按住□键锁定复数敌人后进行追尾攻击。这里如果可以把翼龙全击破的话会有特别的经验奖励。遇见红色甩石头的翼龙单发是搞不定的,因此需要

在不锁定的状态下连续攻击。见到Four时,和アルマロス战斗。胜利后取得武器素材(铜)、自虐の悦极、飞空艇。デカート加入成为使徒、ミハイル升级、ゼロの剑升级到Lv2。

BOSS战: アルマロス

空中战,首先需要在限定的时间内击破敌人的四个部位,由于部位内部的核心会不停地移动,因此掌握好它的移动规律相当重要。结合锁定和非锁定状态猛攻,而敌人的小炮台利用锁定攻击一次解决就可以了。在时间来不及的时候发动歌姬模式迅速破坏。破坏后战斗进入第二部分,



需要瞄准中间的核心并且回避敌人的攻击,注意的是这个也是有限定时间的。解决后就能取得胜利,由于敌人的攻势很猛,建议带上回复药以防万一。

追加依赖

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
火打ち石	枪限定	1:30	友爱の枪 Lv1	1200	1200	通过二章二节后	夺取7个“火打ち石”

说明: 敌人有30个,没什么好说,全部杀掉即可。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
赤くて辛い爪	枪限定	1:30	回复药(中)的持有上限+1	2400	2000	完成依赖“火打ち石”	夺取8个“鹰の爪”

说明: 打开三个宝箱即可,没必要攻击敌人。

第二节

刚开始就会遭受敌人的猛烈攻击，按照惯例先击败弓箭兵为上。跑到有木藤的位置，砍掉木藤可以取得大宝箱。继续前进会遇见**トルル**，只要击败五只就能通过，这里的高台也有大宝箱可以取得。这些家伙外强中干，攻击范围一般只有自己前方，因此只要绕到它们身后就能轻松地虐杀它们。通过后有检查点。

继续前进到有**アンデッド**的地方，先绕到后面干掉炮击兵再干掉敌人。砍掉树藤后继续前

进，来到**ミハイル**的地方，砍掉几颗树藤后就能救出它了。来到外面的广场，建议迅速干掉**スピリット**以免它们凭依在**アンデッド**的身上不易消灭。干掉十个**スピリット**就能顺利通过，在这里的箱子附近有**大宝箱**可以取得。

宝箱

2700G
5400G
武器素材(银)

第三节



关卡开始后有两只**トルル**，干掉后有**アンデッド**出现，建议先干掉上方的弓箭手。继续前进会遇见新敌人狼群，只要杀死三只领头狼的话其余的都会跑掉。继续前进，中间的敌人打不打都无所谓，前方的广场位置会有两只**ケルベロス**，这里可以召唤**ミハイル**，但由于会掉帧，所以玩家自行选择，嫌麻烦可以开启歌姬模式先消灭一只，其余的就不成问题。这里右边有一个**大宝箱**。继续前进有检查点，这里有3只**トルル**和6只**ソ**

ルジャー，先不着急开打，在关门位置有一个**大宝箱**。继续前行，到有狼的位置时还有另外一个**大宝箱**可以取得。在道路尽头会遇见**アンデッド・ギガス**两只，可以召唤**ミハイル**。在这里玩家会遇见恶梦：并不是对方太强，而是糟糕的视角和频繁的掉帧会让你经常莫名其妙被打中。建议迅速开启歌姬模式杀死一只以缓解这样的状况，敌人会有炮火支援，但利用得好的话其实对我方有很大帮助。过关后**Three**的使徒**オクタ**加入，获得战轮。

宝箱

武器素材(银)
金刚华 Lv1
8600G

第四节

和**オクタ**对话后关卡开始，从这一节起开始可以使用战轮，按住△键可以瞄准并且抛出，这可以用来解决远处的敌人以及一些谜题。开始后是战轮教程，利用瞄准击败敌人后开门。在有持盾敌人的位置，他们的身后有**大宝箱**可以取得。继续前行有一个奇怪的大方块，只要在它开启时攻击即可。继续前进又有4台**ガ-ゴイルキューブ**出现，这里有个**大宝箱**，不要遗漏。继续前进有检查点，到有8台**ガ-ゴイルキューブ**的地方，这里有一个**大宝箱**，但是取得的方式有点麻烦，先



不攻击它们，然后跳上第一个外环的**ガ-ゴイルキューブ**，再跳到第二个内环，之后跳到离大树接近的一台后跳到树枝上即可取得。

宝箱

武器素材(银)
3300G
6500G

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
琥珀石	枪限定	2:00	武器素材(铜)	1200	1200	通过二章五节后	夺取3个“琥珀石”

说明：有3个宝箱，由于只能使用枪攻击，因此可以利用连击破坏。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
茶色くて固い爪	枪限定	1:30	武器素材(铜)	2400	2000	完成依赖“琥珀石”后	夺取3个“髑の爪”

说明：开启3个宝箱，具体方式和之前没有区别。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
山の国では給料日	-	0:45	-	-	-	二章完成后	限定时间内Zero存活并赚取金钱

说明：攻击巨人剑士·一型能取得金币，打倒它后会出现黄金士兵，持续攻击也能获得金币。

三章 森之国

剧情

杀害了Four的Zero一行人，朝着下一个目的地，**Three**居住的让人发狂的森林出发。原本以为有飞空艇能让旅途变得轻松，但是刚刚出发就被森林中的敌人给轰下来了……Zero大怒，对敌人进行了血洗。虽然和**ミハイル**分散了，但两只不知好歹的妖精出现，透露了它的行踪。救出**ミハイル**后，找到精灵并得知**Three**就在森林的神殿里面。但是精灵之王太吵了，Zero直接

把它干掉。就在迷途中，**Three**的使徒**オクタ**加入。**Three**的恶趣味是改造自己的士兵，击败了**Three**之后，龙发狂吃掉了**Three**，就在这时**Two**的使徒**セント**出现，带走了**ミハイル**。



第一节

调查飞空艇，想要取得更多的道具就必须找到钥匙，现在先不管朝着关卡迈进。干掉前方的敌人后，到能往上跳的高台可以发现**大宝箱**，利用空中冲刺冲过去即可，挡路的树藤可以砍掉。往前会被敌人困在一个区域内和新敌人

アンデッド战斗，特征是一旦打倒它空血要继续攻击，否则会复活。干掉它们后有检查点，往前有**大宝箱**可以取得。继续前进在有大量弓兵的地方跳上平台取得**大宝箱**。走到尽头和BOSS**アンデッド・ギガス**战斗。走到尽头章节完成。

BOSS战：アンデッド・ギガス



模式，几下就能把它周围的杂鱼清理干净后和它慢慢周旋。由于它的行动缓慢，因此并不算威胁，一有机会就使用歌姬模式攻击吧。

虽然和之前的怪物有所类似，但有一招踩踏地面的技能，踩踏时周围都会受到冲击。防御力高很耐打，建议这里使用歌姬

宝箱

5100G
2500G
武器素材(铜)

TIPS 有时候确实打不过的时候，可以故意让敌人打中以积累血狂量表开启歌姬模式。

第五节

最开始的地区有不少弓箭手，小心躲避着前进。过桥后左边有大宝箱可以取得。继续前进进入迷いの森，只要朝着亮灯的石像方向前进即可，如果下面有アンデツ



ド则需要先干掉它们后才会亮灯。在第一个石像的位置走到第二个位置时，附近有一个大宝箱可以取得。这里玩家可能会遇见系统Bug，有时候即使走到地点也读取不出石像，解决办法就是多走几次。如果方向感不太好的玩家，可以把视角转移到石像，反方向跑即可。到达检查点，先往回跑有一个大宝箱。出去后需要和ケンタウロ战斗。

BOSS 战：ケンタウロ

速度慢，攻击力非常高，攻击方式很单调。向前冲刺时回避，利用空隙猛攻。还有就是前方大范围攻击，左手右手攻击后还有双手范围的，需要注意。另外就是向前出拳，这些套路只要回避到它的两侧就

可。攻击到一定程度它会倒下，对着头猛攻即可。

宝箱

3300G
武器素材(银)
6700G

第六节

这一节开始后要先往上爬，并无难度。斩断树藤救出ミハイル后，Three 出现，之后需要干掉

99个敌人，由于有ミハイル在，因此并无难度。之后开始和Three 战斗，胜利后取得武器素材(银)。

BOSS 战：アルミサエル

首先要击败50只小的，它们会攀附在Zero 身上自爆，只要飞到空中利用突进攻击甩掉即可，没有难度。它们进行合体之后，射出光线后趁机



利用空中冲刺攻击。几次后再攻击会有小的出来掩护，这里可以灵活使用歌姬模式甩掉小的。再次攻击会把它的头打掉，连续攻击就能取得胜利。

追加依赖

森之国

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
森的传统工艺品	格斗装具	1:15	处女の咎 Lv1	1400	2200	完成三章二节后	夺取3个“動く石”

说明：第二个宝箱在平台上，破坏时有可能掉下来，需要注意好站位。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
大蛇の毒牙	格斗装具	1:15	武器素材(银)	2800	3600	达成依赖“森的传统工艺品”	夺取3个“大蛇の毒牙”

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
健康食品	格斗装具	1:30	回复药(中)的持有上限+1	1400	2200	完成三章五节后	夺取7个“食べる石”

说明：アンデッド和ソルジャー为主要敌人。由于アンデッド的防御很硬，因此需要利用炸弹来击破。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
蛙の毒針	格斗装具	1:30	武器素材(银)	2800	3600	达成依赖“健康食品”	夺取8个“蛙の毒針”

说明：和之前并无区别，但是要注意时间非常紧迫。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
森の国では給料日	-	1:00	-	-	-	完成三章后	限定时间内Zero存活并赚取金钱

说明：攻击ケンタウロス能取得金币，打倒后依旧可以攻击黄金士兵增加倍率。

サバイバル

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
はじめての挑戦	-	-	武器素材(银)	3500	3600	通过三章一节后	在竞技场中取得7场胜利

说明：需要注意的是第2场时都是弓兵，注意不停地回避并击破即可。第4场击败ケルベロス可以回复。剩下的只要稳扎稳打即可顺利通过。

四章 砂之国

剧情

为了追回ミハイル，Zero 等人潜入到砂之国。由于ミハイル被抓，Zero 有些发狂，虽然最终找到了ミハイル，但セント警告这样会使得情况恶化，总有一天龙会带来灾厄。在击破地下神殿时，Zero 再次被砍断手。

Zero：“没想到连痛觉都被剥夺了，还有两人……你们不许把这件事告诉给ミハイル知道。”

在见到Two 的时候，发现她的人格已经崩坏。根据Zero 所说，她是承受不了歌姬强大的能力而变成这样，无法恢复。但セント依然让她战斗。在敌人倒下后，发出了激光，危急时刻ミハイル阻挡在Zero 身前，又再次进化。在ミハイル的火焰下，Two 被烧成灰烬，而セント却表示，只要能服侍歌姬，谁都是一样的。这让Zero 有些恼火。



第一节



和デイト对话后开始关卡，往前进的城门外必须干掉20个敌人，还是以弓箭手为首要目标，对面的人用战轮锁定解决即可。继续前进，途中上方的弓兵可以用战轮搞定，跑到持盾敌

TIPS

对付歌姬的时候尽量不要使用歌姬模式，否则会让自已遭受大伤害。

人的身后时有一个建筑物可以爬上去,利用空中冲刺到对面的桥上,继续往上方的建筑物可以获得大宝箱。继续往前会被困住,需要干掉6个炮兵以及3个弓兵,随后还有

3批狼群出现,继续前进有检查点。检查点前方有大宝箱,继续前行的左边分支也有大宝箱。继续前进会遇见新敌人ランサー,注意回避即可。进去广场进行BOSS战。

BOSS战:ゴ-レム

与之前的敌人相比,虽然体型大,但是攻击的硬直非常小。基本攻击方式有手部变为炮弹向下攻击,只要回避好落点即可。其次是抡起拳头向下砸,有较大的准备时间,只要绕到身后即可。最麻烦的是浑身向下攻击并引起冲击波,要

注意回避。如果嫌麻烦可以直接开歌姬模式秒之。

宝箱

8000G
武器素材(银)
4000G

第二节

和ミハイル对话后开始关卡。通过最开始的小路后往右边走可以找到大宝箱。继续前进需要打倒新敌人8个魔道士,基本攻击手段为火球并且会瞬移,但并没有什么威胁。往前会遇见会动的石板,从石板进入里面的通道进入有大宝箱,需要打倒两只アンデッド后才能出去。往回走进入旁边的通道前进,中间有敌人突袭要小心。继续前进需要干掉两只ゴ-レム,

继续前进有检查点,会来到会动的石板房间,中间有个落脚点有大宝箱,注意回收。突破中间的小路后会和六只サンド・オーガ战斗,一次三只,如果HP不够可以靠歌姬模式硬拼过去。难度不高。

宝箱

武器素材(银)
13000G
恸哭する圆环 Lv1

第三节

在这一节里由于有太阳在,只要在有阳光的地方HP会被不停削少,只有躲在阴凉的地方才能使HP回复。先到东边解决制造太阳的魔道士,路上的敌人可以完全忽

略。随后到西边如法炮制,这次需要解决6个魔道士,记得里面有大大宝箱。完成后往北,在大地图中间稍微往西的位置有个大大宝箱,只要从西边出来往前就能看到。走到



北方有检查点。

通过检查点后往西边前进,在一堆墙壁中间有大宝箱。走到中间的通道,进去后需要干掉8个魔道士。继续前进,发生BOSS战フレーム・ケンタウロス。

BOSS战:フレーム・ケンタウロス

由于它全身冒火,如果使用近身攻击会持续受到火伤害。攻击方式和之前的ケンタウロ没有区别,只需要乘机发动歌姬模式猛攻即可。

宝箱

武器素材(银)
5000G
9000G

第四节

开始后需要控制ミハイル干掉50个士兵,没有难度。之后就进行BOSS战:エグリゴリ。胜利后

取得武器素材(银)和伪りの契约Lv1,セント加入。ミハイル成为最终形态,Zero的剑也升级到LV3。



BOSS战:エグリゴリ

敌人有两只,建议先消灭掉一只比较好打。敌人的基本攻击方式为拳头攻击和激光攻击,只要在被命中前回避即可。基本的

模式为利用突进打掉敌人的装甲,之后它在逃跑的时候利用火球攻击就能取胜。但由于敌人的HP比较多,可能会耗费不少的时间。

追加依赖

砂之国

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
浮游石	战轮	1:30	武器素材(银)	1600	3500	完成第四章一节后	夺取7个“浮游石”

说明:魔道士会火炎攻击,蓄力扫清即可。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
化石の名物	战轮	1:45	武器素材(银)	3200	5500	完成依赖“浮游石”后	夺取8个“骨の化石”

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
方位磁针の材料	战轮	1:10	武器素材(银)	1600	3500	通过第四章三节后	夺取3个“磁铁矿”

说明:宝箱使用蓄力攻击比较容易打开。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
植物的化石	战轮	1:10	武器素材(银)	3200	5500	达成依赖“方位磁针的材料”后	夺取3个“植物的化石”

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
砂の国では給料日	-	1:00	-	-	-	完成第四章后	限定时间内Zero存活并赚取金钱

说明:攻击ゴ-レム能取得金币,打倒后依旧可以攻击黄金士兵增加倍率。

五章 教会都市

剧情

杀死了四姐妹的Zero,出发前往最后的教会都市,以求杀死One。他们制定了空中突袭的模式进攻,在空中和One先交战了一次,One的龙已经变成了魔兽,而她也表示完全不需要使徒这种东西。在杀入到神殿前,Zero决定和使徒们分别。因为使徒一旦没有歌姬的话就会消失,Zero决定让他们变回原来的样子,自己对抗One。

One:“你不觉得很奇怪吗?这个教会都市明明是魔法的起源地,为什么古代文明消失了?古代人又去哪儿去?调查这些,不就能

知道我们歌姬存在的意义了吗?”

Zero:“不明白的事情非要去了解,是笨蛋的行为。何况,你很快就在这死去。”

尽管经历一番苦战,还是不敌One的ガブリエル。尽管Zero命令ミハイル转生,但作为龙的最后愿望,ミハイル选择了打倒ガブリエル。最后在Zero的奋战下,成功地打倒了One。

One:“我先走一步了。”刀起刀落,Zero杀死了One,但就在Zero转身时,被龙牙制造的剑刺穿了心脏。



活着，没有这么好的事情。”

One 弟弟：“姐姐，我杀死了 Zero 了，但这个没有歌姬保护的世界？到底会变成什么样？”

One 的弟弟：“我是 One 的弟弟，正如你们被制造出来一样，我被 One 制造出来了，为了作为杀死你的最后手段。”

Zero：“这样就可以了，我的愿望是杀死全部的歌姬，当然也包括我。杀死她们我自己一个人

歌姬保护的话，那由我来保护吧，对了，制造新的教会让他们遵从 One 姐姐吧。不，今天开始我就是 One 了。哈哈哈哈哈”

A 结局完。
アコール：“果然这个分支是这样呢，看来有必要尝试新的分支。”

第一节

和ミハイル对话后开始关卡。这一战是骑龙战，最开始有 10 只スペクター，如果能全部杀死有所奖励。随后和ガブリエル战斗，平时的攻击是无效的，必须等到它张口时攻击，如果玩家耗费大量时间都无法给

它一定伤害的话，就会结束游戏。给予它一定伤害后到达检查点。

接下来是和 20 只ワイバーン以及 10 只ワイバーン战斗，如果能分别全部击破有特别奖励，活用锁定并不难达成。完成后获得武器素材(银)。



第二节

这一节回到了地面，基本地形和零章没有区别。最开始的位置小心弓箭兵即可，前进到被封住的区域，干掉三只骑马士兵。只要在他冲过来的时候回避，猛攻即可。继续前进会遇见炮兵，往右边有大宝箱可以取得。继续往上，在第二次上楼梯前有几个躲在栅栏后的炮兵，干掉他们后他们身后可以取得大宝箱。来到之前零章的地方，依然有巨人剑士·一型在。解决完后向前，在

桥上有不少躲在栅栏后的弓兵和炮兵，建议优先解决。在栅栏后面有一个大宝箱，不要遗漏。继续前进由于剧情被轰到桥下，需要面对两只ゴレム，建议开启歌姬模式先杀死一只之后，集中火力杀死另外一只就没有问题。

宝箱

18000G
武器素材(金)
深红闪针 Lv1

第三节



一开始就有大量敌人在，其实可以完全不管直接冲到城门外，会遇见新敌人インプ，它们会放出追踪弹并在一定范围内爆炸，只要连续回避即可。还有一招是冲刺，回避后它会露出较

大破绽，对其进行猛烈攻击吧。如果熟悉战轮的玩家可以将其打落，会比较方便。杀死 3 只之后出去有检查点，旁边就有一个大宝箱。继续前

进到有盾兵的位置，旁边就有宝箱。继续前进，敌人可以忽略。到一个大广场和グレイ・ケルベロス战斗。这里有一个大宝箱。

BOSS：グレイ・ケルベロス

ケルベロスの强化版，它的攻击方式有向前喷火和往前三重撕咬(有较长的准备动作，视头部多少就有几下)，只要避开它的攻击，从侧面猛攻即可。等待 HP 减少的时候它的扫尾变成了连续刺，只要躲开就没什么问题。

嫌麻烦的可以直接开歌姬模式杀过去。

宝箱

20000G
武器素材(金)
夜叉瞑楼 Lv1

第四节

这里分为几个房间的战斗，首先第一个房间需要杀死五十个敌人，敌人有枪兵、剑兵和弓箭兵，建议先杀死弓箭兵，一旦人太多开启歌姬模式杀过去也是



可以的。第二个房间需要杀死三十个敌人，多为炮兵和弓箭手，

建议先杀死炮兵再杀死弓兵。到第三个房间需要杀死十个敌人，



建议优先消灭魔道士。到了最后一个房间时，有检查点和三个大宝箱。进入后就开始最终 BOSS 战。通关后获得武器素材(金)，并开启路线分支 B。

BOSS 战：ガブリエル

在第一个形态下，普通的攻击对敌人无效，需要等敌人张开嘴时才能形成有效攻击。它的攻击方式有张开嘴巴吐出火球(攻击机会)，甩尾、甩出大量的剑还有突进。建议等待敌人张嘴再攻击。需要一定的时间。

下摔的攻击即可。它受到一定攻击后会张嘴倒地，持续攻击嘴巴能给它带来大伤害。反复后顺利完成 A 结局。

宝箱

7000G
武器素材(金)
13000G

在第二个形态下，只有攻击它的左脚才有用，小心敌人从天上往

追加依赖

教会都市

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
流れ星	-	1:10	折れた鉄块 Lv1	1800	5000	完成五章二节后	夺取3个“流星石”

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
旧世界の宝具	-	1:10	武器素材(金)	3600	7500	完成依赖“流星星”后	夺取3个“旧世界の宝具”

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
彗星石	-	0:50	紺碧の腕 Lv1	1800	5000	完成五章三节后	夺取3个“流星石”

说明：夺取七个“彗星石”；需要打倒一台巨人剑士·二型，灵活运用爆弹给予其大伤害。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
旧世界の神器	-	1:30	武器素材(金)	3600	7500	依赖“彗星石”クリア後	夺取3个“旧世界の宝具”

说明：夺取8个“旧世界的神器”。需要打倒一台巨人剑士·二型和两台巨人剑士·一型，建议打倒一台二型之后开启歌姬模式秒掉剩下的两台一型。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
教会都市では給料日	-	1:00	-	-	-	五章完成后	夺取3个“流星石”

说明：限定时间内Zero存活并赚取金钱，攻击全部敌人能取得金币。

サバイバル							
任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
明日への挑戦	-	-	武器素材(金)	12000	14200	五章一节完成后	夺取3个“流星石”

说明：在斗技场赢得8回合的胜利。

分支路线 B

剧情

(三章一节) 在这个世界里，时间并不是只会朝着一个方向前进。在满足一些条件后会成为特异点。拥有特异点的Zero会在特定的时间内引发不同世界的分支。在森之国的森林里，明明身为Two使徒的セント忘记了Two的事情。和原来的世界不同，他们没有寻找精灵王，而是在森林中遇见了Three。而Three只说这个森林很奇怪，好像有人在哭泣，而秘密在于森林深处的One。Zero等人继续前进，森林的生态发生了很大变化，没有了精灵，到处都是强劲敌人。而Two和使徒セント的分离行动也使得两人的记忆有了很大的差别。遇到Three

时，发现她已经死了。原来她引诱One来到这个森林想杀死她，结果被发现反而被抹杀了。在找到One的时候，她已经被Two插死在地上。就在デート要冲上去杀死Two的时候，被セント杀死，他决定再次追随Two，和Zero等人开战。在争夺的过程中，所有的使徒死光，剩下Zero。而在Two和セント接触后出现了大BOSS，由于敌人有毒素，尽管杀死了它，但ミハイル因此而死。而Zero为了救它，使用了自己的歌姬力量，将自己的生命奉上。而因为这样的原因，又对后代发生了很大影响，世界线有开始有了新的变化。B结局完成。



第一节

和セント对话后进入关卡，开始后往右边可以得到大宝箱。继续前进，第一个发生强制战斗的地方有5只スピリット和10个ソルジャー，打倒后前进可以找到大宝箱。继续前进需要打倒8个ネクロマンサー，这里还有一个大宝箱。在森林深处需要打倒

50只アルミサエル，中途可以召唤ミハイル，完成后获得武器素材(金)。

宝箱

圣女の焰 Lv1
23000G
武器素材(金)

第二节



和ミハイル对话后开始关卡，先往左边走可以找到大宝箱。继续前进需要打倒六只骑马士兵长，这里有个大宝箱可以取得。场地分隔为三个部分，因此在每个场地分别

干掉两只即可。小心它们的冲刺攻击非常痛。往前需要打倒十只アンデッド，这里也有大宝箱取得。继续前进需要控制ミハイル打倒三只巨人剑士·三型，飞到空中往下轰炸就是。

宝箱

8000G
武器素材(金)
16000G

第三节

进入最初的门需要和5只トルロル战斗，这里可以召唤ミハイル，在危急时刻就果断使用歌姬模式吧。向前会发现ネクロマンサー的高台，往上跳可以取得大宝箱。继续前进到有大量敌人的通道，在有栅栏的士兵前的拐弯处有大宝箱。继续前进需要和巨人剑士·三型战斗，打倒后有

检查点。继续往前，在有三个弓兵的地方有大宝箱，在最深需要和ケンタウロス战斗，依然可以召唤ミハイル来帮忙。

宝箱

25000G
武器素材(金)
魔王の焰 Lv1

第四节



和セント对话后开始关卡。进入后需要破坏四个Three的石像，在西北方石像下方的阴影处有大宝箱，而西南方的浮游石上方也有大宝箱可以取得。这里有不少魔道士，建议将它们分散开解决，而アンデッド完全可以忽略。打碎石像后前进是检查点。检查点往前可以获得大宝箱，继续前进

依然需要打碎四个石像，敌人主要是狼群，可以直接忽略打碎石像。之后和ケルベロス战斗，打法和以前一样，因此不再累述。

宝箱

17000G
武器素材(金)
9000G

第五节

开场的敌人完全不用管，直接冲到里面发生BOSS战即可。胜利后ラファエル出现，

再次进行BOSS战。胜利后获得武器素材(金)，解除分支路线C。



BOSS战：Two 和セント

由于只是普通的敌人，因此并不算困难。只要对其中一个人进行连续打击，就会继续

发生剧情。需要注意的是一旦Zero 发动歌姬模式，Two 同样会发动。

BOSS战：ラファエル

时间限制为5分钟，其实难度很低。敌人会放毒，并在攻击后放出网，接近时会利用触手攻击。基本应对方式为在它放毒后

回避，使用突进攻击，之后它会放出网，再次回避后使用突进攻击，之后它会陷入大硬直，猛攻即可。重复几次就能获得胜利。

追加依赖

山之国

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
渴望的书	-	2:30	武器素材(金)	4000	8000	B分支二节完成后	夺取9本“渴望的书”

说明：敌人会不断出现，先打倒弓兵，利用好炸弹会比较轻松。大型敌人可以利用爆炸炸死，不用自己动手。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
希求的书	-	2:30	武器素材(金)	4000	8000	B分支四节完成后	夺取3本“希求的书”

说明：打开三个宝箱即可。

サバイバル

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
未来への挑战	-	-	武器素材(白)	18000	200000	B分支完成后	在斗技场赢得9回合的胜利

分支路线 C

剧情

(四章一节) 分支路线 C，西历 1000 年 4 月 13 日，在 Two 抓走ミハイル时，检测到 Two 对ミハイル进行了魔力干涉，这是除了 Zero 外从来没有人做过的事情。在通过沙漠时，ミハイル退化。就在 Zero 等人前往教会都市

时，一个谜样的人站在远处看着：“龙的退化，歌姬和使徒的分离，这个分支充满着矛盾性啊。”

一行人找到了 Two，セント对于 Two 变成这样很自责而亲手杀死了她。但不料这是个陷阱，全部使徒都因此而被自爆卷入死亡。

One：“歌姬会给这个世界带来灾厄，所以你决定杀死全部的歌姬，然后再利用那里的龙自杀吧？”

ミハイル：“诶？”

Zero：“既然你已经知道了，那事情就好

说了，快点给我杀死吧。”

One：“但你的那朵花是这一切的元凶，在毁灭这个世界之前，它不会让你死吧。”

Zero：“也就是说，我们彼此都有了死的觉悟，只是对对方都不信任而已吧。”

One：“在众多的姐妹当中，只有和你能相互理解，但我对你伪恶这一点非常讨厌！”

在混战中，ミハイル为了保护 Zero 而被杀死，Zero 大怒下将 One 杀死。

Zero：“你杀死了ミハイ

ル！！！”

One：“别以为就你一个人痛苦！从你那诞生的 Two、Three、Four 和 Five 算什么？！”

One：“结果最后活下来的是你啊，Zero。你以为你还有时间找到有能力杀死你的龙吗？”

Zero：“我会……找到的，一定会找到能杀死我的龙的！”

结局 C 完。

アコール：“由于ミハイル死亡的原因，Zero 的身心都处于崩坏边缘。由于看不出有能解决的办法，将此分支封锁。”

第一节



在大地图的西北方有个被墙壁包围的地方内有大宝箱，东北方树木附近也有一个大宝箱。东边也需要消灭掉全部敌人。来到北边依然需要干掉魔道士，由于敌人很多，需要小心，这里

剧情后在夜晚的沙漠开始，出去后需要杀死 30 个士兵，建议还是先从弓兵开始。通过后来沙漠，由于沙漠太冷会持续扣除 HP，因此需要来到篝火附近才能恢复 HP。西边需要干掉スピリット和アンデッド，深处有大宝箱。

还有インプ和スピリット，全部杀死后完成。

宝箱

武器素材(金)
29000G
月光と暗 Lv1

第二节

和ミハイル对话后开始关卡，在开始位置的左边有大宝箱可以取得。需要通过狭长的通路，有大量的敌人，建议先以弓箭手和魔道士为首要对象。如果嫌麻烦可以开启歌姬模式或者干脆直接冲过去忽略即可。在移动的落脚点位置的终点左边有大宝箱，继续前进需要打倒 4 只トルロル亚种，建议先把弓箭手干掉再说。继续前进依然会有大批敌人守

着，冲到最后位置有两只ゴレム，还是开启歌姬模式杀过去比较便捷。在最后的石板终点，左边有一个大宝箱，走过去后关卡完成。通过地下遗迹来到了教会都市。

宝箱

20000G
10000G
武器素材(白)

第三节

在开始地点的后面有大宝箱，继续前进在有弓兵的高台上也有大宝箱可以取得。在第一个强制战斗的地方有 3 个魔道士和 10 只アンデッド，依然还是先解决魔道士。解决后又有大量麻烦的敌人出现，サンド・オーガ会被凭依，可以直接开启歌姬模



式秒杀它们比较方便，否则很可能陷入苦战。继续前进需要干掉两只新出现的怪物**フレーム・ケルベロス**，杀死一只之后另外一只会迅速出现。可以召唤**ミハイル**。其实只是以前的**ケルベロス**，并不难对付。打倒他们后出去的

门右边就有一个大宝箱，继续往前关卡完成。

宝箱

少女の雫 Lv1
40000G
武器素材(白)



宝箱

23000G
武器素材(白)
11000G

第四节

直接跳到桥上，桥的尽头就有一个大宝箱。继续前进需要和**グレイ・ケルベロス**战斗，它本

身倒没什么特别的，但是空中飞的家伙非常烦，由于视角问题时常会被打倒。建议还是开启歌姬



模式迅速杀死**グレイ・ケルベロス**。在开门后就有检查点和宝箱。继续前进必须和**Two**战斗。胜利后开启的门的左边有大宝箱。过关后还能获得武器素材(白)。

追加依赖

山之国

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
狷介の书	-	1:30	武器素材(白)	6500	9500	C分支二 节完成后	夺取9个“狷介の书”

说明: **ゴーレム**和**サンドオーガ**非常麻烦，建议开启歌姬模式打倒2只**サンドオーガ**后，利用爆弹打倒**ゴーレム**。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
孤高の书	-	1:30	回复药(大)的 持有上限+1	6500	9500	完成C分 支之后	夺取3个“孤高の书”

BOSS战: Two

速度非常快，而且很难对其造成硬直。一旦**Zero**开启歌姬模式她也会随之使用，因此还是以普通的方式打比较好。看到她有准备动作时要迅速回避，否则中一套连续技会非常痛。回避到她身后或者利用弹返都是不错的选

择。她的HP并不多，因此可以轻松取胜。

宝箱

33000G
武器素材(白)
终焉の警钟 Lv1

第五节

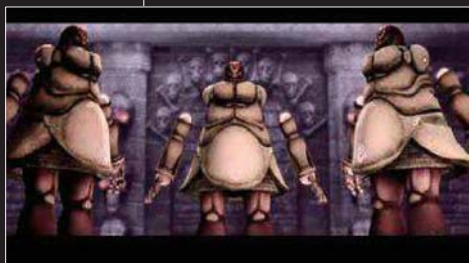
一本道，由于有**ミハイル**的帮助，因此难度很低，全靠它打也未尝不可。在这条道路上有三个大宝箱。前进到房间内开始发

生BOSS战**アブディエル**。随后再发生BOSS战**One**。胜利后完成结局C，取得武器素材(白)。解锁异节。

BOSS战: アブディエル

敌人三体巨人，当中有一个持有核心，由于攻击的速度非常快所以要小心对方的拳头。迅速飞起利用突进找到核心后，利用火焰攻击。随后在组成巨人时注意观察核心的动向并再次重复攻击即可。在第二个阶

段回避敌人攻击并利用火球反击就能轻松胜利。



BOSS战: One

One使用的是战轮，离得太近的话会被连续攻击，但只要站在范围外反击就没有问题。建议还是不要开启歌姬模式，否则对方也会发动，我方扣除的HP绝

对比她多得多。这里可以利用战轮慢慢削弱她的体力，或者利用攻击距离较远的长枪，在她攻击后找准空隙攻击即可，不要贪刀就没问题。

异节

剧情

(一章) 这是在海之国时的事情，西历1000年4月20日，**Zero**决定回一趟家。她猜想如果有不同的世界的话，会不会有不一样的地方，因此回来寻找线索。她和**アコール**见了面，她警告**Zero**是特异点会引发世界的毁灭。

体力的众人决定在这里休息。而**アコール**再次出现，她是记录者，记录过去和未来。而她被过去的人任命记录这个世界。因为无数次看见的都是Bad Ending，所以给予了**Zero**建议。

(B分支) 西历1000年4月14日，为了取得**セント**所说的重要果实，回到了山之国。但最终还是没有找到，被他消耗了大量

砂之国，西历1000年4月16日，**ミハイル**和**Zero**一起炸掉电波塔。

全内容补完，以下是特异点**Zero**进入的最后一个分支，分支D。

异节 1



和**ミハイル**对话后开始关卡，首先要杀死1只**ギガース**和15个士兵，首先干掉上方的弓兵比较好。继续前进在一个三格的高台侧面有大宝箱。继续前进需要杀死8个炮兵，在这过程中要小心敌人战舰的炮击攻击，随后**ミハイル**会破坏阻挡的门，这里往左可以取得大

宝箱。继续向前在有栅栏的位置有最后一个大宝箱，继续前进就完成关卡。

宝箱

武器素材(白)
封戒の冥王
35000G

异节 2

前进到一定程度之后会遇见グレイ・ケルベロス，可以召唤ミハイル帮忙，打倒后有检查点。继续前进不停地开箱，在最后一个门前有3只オーガ和スピリット，如果オーガ被附身能力会很恐怖，尽量使用歌姬模式杀过去吧。



异节 3



和アコール对话后进入关卡，这里需要炸掉4个电波塔，利用火球攻击即可，没什么难度。建议提前利用锁定炸掉炮台会比较安全。至此全异节解除，可以进入分支D。

追加依赖

森之国

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
神秘的书	-	1:30	武器素材(白)	9500	11000	异节1完成后	夺取3个“神秘的书”

说明：最初的宝箱要回避地震攻击取得，第二个小心不要被上方的弓兵射下来，最后一个利用歌姬模式迅速破坏即可。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
神圣的书	-	1:45	圣帝之棺 Lv1	9500	11000	完成异节2后，必须先完成蛙的毒针	夺取9个神圣的书

说明：带上对アンデッド武器会比较方便，注意利用好爆弹，让敌人集中后差不多爆炸时候闪开，不用自己去打敌人就能杀敌。注意剩余时间即可。

分支路线 D

剧情

西历1000年3月19日，Zero所选的到底是毁灭还是救济？D路线，从山之国开始。

ミハイル：“Zero，果然还是要把妹妹们都杀死么？就那么想要力量？”

Zero：“我要结束这一切，这个被诅咒的力量。说回这个，你还是诚实地面对自己的欲望吧。你到到底用什么样的眼神看着我们歌姬，我是知道的。”

ミハイル：“没有，我没有这么看！”

Zero：“没关系的，本来龙种就是为了这样而制造的。”

在见到Four的时候，她一改以往的和善，决定要毁灭这个世界。她已经被花所支配了，她召唤出龙，剩下的只有打倒她。杀死她之后，Zero让ミハイル吃掉了Four，进化到了最终阶段。

Zero：“已经准备好了。”

西历1000年4月14日，森林里Zero再次遇见了Five，由于



花的力量暴走，让她成为了一具行尸走肉，这时候デイト背叛，召唤出天使攻击，他认为这才是他想要的世界，而セント也召唤出天使抵挡他。一番苦战后Five被杀，而デイト和セント因为没有歌姬力量，而用自己的生命作为了代价。

セント：“没关系，因为没有Two大人的世界里，我活着也没意义。”

在对Three的过程中，Three的在花的影响下也发狂，召唤出了传说中的龙イズライール，在陷入苦战的时候，デカート利用自己的力量召唤出天使，而自己也变成了鸽子。Zero一瞬间露出了悲伤的表情。

デカート：“这对我来说，是最好的奖励了。”

在オクタ的要求下，Zero说出了花的事情。

Zero：“我和这朵花相遇是在两年前，是的，我死了。我的心脏、肉体全部都在这朵花的驱使下动起来。实际上已经死了。这朵花就是给这个世界带来灾厄的本身，把我的身体当做养分，总有一天我会被吃尽，而成长起来的魔力会毁灭人类。当我知道这朵花是什么时候，我自杀了。不，已经死了说不上自杀吧。无所谓了，反正我就是把花拔出来了。结果从花那不断地出来新的孩子，对，出现五个小女孩。她们一出生就迅速逃跑了。那是花为了防止被我杀死而产生的自卫行为。而那些都是我的复制品，我的妹妹们。这些花夺走了我原本的力量，不对，与其说是我倒不如说是花的

魔力分散开了。我没办法只好带着妹妹们开始逃跑。而被赋予了强大魔力的妹妹们，不知道为什么以世界和平为目标开始战斗。明明就只是作为花的肥料，真是杰作。于是我决定了，要杀死我的妹妹们，杀死花。我并没有软弱到需要别人为我解决自己种下的根。而这，就是我旅行的目的。随着调查的深入，我知道了要杀死妹妹们需要某种方法，那就是让龙去破坏。只有让龙杀死或者利用龙做的武器杀死才能斩断花的魔力。所以我和最强的龙ミカエル相遇了。我和他约定在我杀死了全部的妹妹的时候，把我也杀了。在那时候我遇见了アコール，她告诉了我妹妹们的情报以及我剩余的时间。”

西历1000年4月22日，这是和One对决的日子。由于One的能力过于强大，即使オクタ用自己的生命召唤出了天使，依然无法打破她的障壁。而这时アコール出现帮忙，在她的帮助下Zero用剑刺穿了她们两个，One和アコール死亡。

Zero：“麻烦你了，在花开的时候破坏我吧。”

ミハイル：“我懂了。”

Zero：“最后我有话对你说，已经独当一面了啊，ミハイル。”

ミハイル：“笨蛋，Zero你个笨蛋。”

Zero：“时间差不多了。”

ミハイル：“嗯，晚安，Zero。”

D结局完，全游戏终。

结局后有个彩蛋，有无数个アコール出现，开始记录历史。

第一节

要想进入D路线，就必须武器收集达到100%，为此玩家需要买下全部的武器，开启关卡中有武器的大宝箱、完成部分追加依赖获得和由使徒奉上才能达到。

和ミハイル对话开始关卡，首先需要杀死30个士兵，继续前进需要和ゴーレム战斗，可以召唤ミハイル，由于前面已经打过多次因此在此就不再详述。这里有一个

大宝箱，继续前进有检查点。继续前进的位置有巨人剑士·二型，这里有个大宝箱。在洞窟里面的二层也有大宝箱可以取得。来到最深处需要打倒30个士兵。

宝箱

13000G
武器素材(白)
27000G

第二节

开始后就进行BOSS战：ゾフィエル。胜利后进行BOSS战：

Four。胜利后ミハイル进化到最终形态，Zero的剑也升级到LV4。

BOSS 战：ゾフィエル

同样只有它张开口的時候才能对其造成伤害，突进的效果比较弱，建议利用火球攻击比较好。只要连续击中三次它就会倒地，此时只要

连续利用火球轰炸即可。它的基本攻击手段为突进，放出横向环和不规则的环，只要回避就没什么问题。使用火球时则是攻击它的好时机。

BOSS 战：Four

和之前相同，只要 Zero 发动歌姬模式的话她也会发动，因此还是不用歌姬模式为妙。她的武器是拳套，由于攻击范围短并没有什么威胁。看到动作变慢的时候要回避她的蓄力拳头，很简单就能取得胜利。



第三节

前面有不少敌人，突破后需要和ケンタウロス战斗，这里有宝箱，可以召唤ミハイル。继续前进到有アンデッド和スピリット强制战斗的地方有大宝箱，继续前进有检查点。继续前进后有アンデッド・ギガス两只，建议先把杂兵清

理后再召唤ミハイル。这里主要利用歌姬力量拼过去，否则敌人那强大的攻击力顶不住两下的。还好场地有不少回复血狂量表的地方，注意第二只的旁边有大宝箱，如果太快杀死它有可能导致直接通关而无法拿到。

第四节

敌人依旧不少，需要一路杀过去，中途有 3 个宝箱，都在一起很

容易发现。在深处发生 BOSS 战：Five。打败她后获得武器素材（白）。

BOSS 战：Five



在第一个部分需要打倒 99 只ガルガリエル，由于它们很弱建议使用战轮一次性锁定大批量解决。进入第二阶段，和 Five 一起行动的ガルガリエル处于无敌状态，因此可以先不用管。Five 的攻击方式是用枪，只要躲开她的攻击就会有

大的硬直，乘机猛攻即可。小心敌人的ガルガリエル，对付她可以发动歌姬模式，她是不会发动的。等到她 HP 变为一半的时候会全回复，而再次减到一半时需要迅速在 15 秒内消灭全部的ガルガリエル，可以开启歌姬模式迅速处理或者使用战轮。一旦没有及时打败的话 Five 会恢复全部的 HP 并重复过程。

宝箱

15000G
武器素材（黑）
29000G

第五节

和デカート对话后开始任务，最开始需要利用浮动平台跳跃，在平台的左边有一个大宝箱，继续前进会发生和スピリット以及敌兵的强制战斗，看准机会使用弹返或者开歌姬模式杀过去吧。继续通过长廊，来到需要和 4 只サンド・オーガ战斗的地方前有一个大宝箱，建议还是留着歌姬模式杀过去安全些。通过后前方有检查点。来到一个大广场，上方有一个大宝

箱，这里需要把全部的アンデッド杀死，让上方掉下落脚点才能取得。在最深處需要和 2 只ゴーレム以及敌兵战斗，建议先把两边平台的弓兵杀死后集中全力干掉一台，剩下的就不足为惧了。

宝箱

武器素材（黑）
15000G
30000G

第六节

这里玩家需要听完ミハイル唱歌，本节是空中战，全部干掉ワイバーン和ガ－ゴイルキューブ会有额外奖励，之后进行 BOSS 战：イズライール。

BOSS 战：イズライール

第一个阶段它会不断瞬间移动，给予其一定伤害后会进入第二阶段，它的攻击方式有放出 3 个火球，甩出纵向的冲击波，从口中放出大范围的



火焰，在 HP 降低到一定程度之后还会放出多个链条式的火焰障碍。原本应该回避它的攻击再乘机攻击，但由于第二阶段有时间

限制，不在一定时间内打倒它的话游戏结束，因此建议不躲避，直接对着它轰炸，找准机会开启歌姬模式硬抗过去比较简单。

第七节

和オクタ对话后开始关卡，这一节由于是回忆，因此颜色并不是彩色的。首先需要杀死魔道士，之后打倒 3 只インプ后才能继续。在东边小路的北边有宝箱，也就是从高台下来后高台的下边。到了地图西北边从高处下来的时候也有宝箱，继续前进有检查点。强制战斗为 3 只サンド・

オーガ，可以召唤ミカエル。继续往前，到西南位置，也就是有持盾敌人的位置那有最后一个大宝箱。

宝箱

33000G
武器素材（黑）
16000G

第八节

本节很短，首先需要杀死士兵和巨人剑士，建议清理完敌兵之后再解决巨人。在对付巨人时建议留有余力以便后面使用。



开门后有三个大宝箱，直接获得即可，宝箱后有フレーム・ケンタウロス、オーガ和魔道士，由于敌人的攻击力太高，建议开

启歌姬模式迅速清理掉フレイム・ケンタウロス，魔道士由于人数太多，可以留到最后再解决。最后需要和 One 战斗，开启歌姬模式的话她也会开启，因此建议不要使用。打法和以前没有区别，胜利后过关。她的硬直并不大，

建议利用枪的高威力安全输出即可轻松胜利。

宝箱

33000G
武器素材(黑)
17000G

最终节

传说中丧心病狂的音乐关卡，是游戏中最大的难点。玩法很简单，只要按着节拍在光环命中一瞬间按下○键即可。但是玩家需要坚持8分钟，而且一次都不能失误。在制作组的恶意下，它的难度大幅度上升，视角混乱以及当中的不少



陷阱可能让你前功尽弃。注意最后黑屏还有节奏需要按，别被它坑了。

乐谱

基本节拍为四拍子，“|”每拍的音隔，为方便大家记忆按键的时机，这里将每行指令分开八等分，实心的“●”需要按键，空心的“○”为停顿。由于曲速会时不时发生变化，

玩家需要好好适应。另外，除了右边的四个按键，L1、R1、L2、R2也可以按，快速按键部分建议双手交替按，会更准确一些。按键可稍稍提前，但不能延后太多。

第一段【Zero】

01.●○ ○○ ○○ ○○
02.●○ ○○ ○○ ○○
03.●○ ○○ ○○ ○○
04.●○ ○○ ○○ ○○
05.●○ ○○ ○○ ○○
06.●○ ○○ ○○ ○○
07.●○ ○○ ○○ ○○
08.●○ ○○ ○○ ○○
09.●○ ○○ ○○ ○○
10.●○ ○○ ○○ ○○
11.●○ ○○ ○○ ○○
12.●○ ○○ ○○ ○○
13.●○ ○○ ○○ ○○
14.●○ ○○ ○○ ○○

第二段【Five】

01.○○ ●○ ●○ ●○
02.○○ ●○ ●○ ●○
03.○○ ●○ ●○ ●○
04.○○ ●○ ●○ ●○
05.○○ ●○ ●○ ●○
06.○○ ●○ ●○ ●○
07.○○ ●○ ●○ ●○
08.○○ ●○ ●○ ●○

第三段【Four】

01.●○ ○○ ○○ ○○
02.●○ ○○ ○○ ○○
03.●○ ○○ ○○ ○○
04.●○ ○○ ○○ ○○
05.●○ ○○ ○○ ○○
06.●○ ○○ ○○ ○○
07.●○ ○○ ○○ ○○
08.●○ ○○ ○○ ○○
09.●○ ○○ ○○ ○○

第四段【Three】

01.●○ ○○ ○○ ○○
02.●○ ○○ ○○ ○○
03.●○ ○○ ○○ ○○
04.●○ ○○ ○○ ○○
05.●○ ○○ ○○ ○○
06.●○ ○○ ○○ ○○
07.●○ ○○ ○○ ○○
08.●○ ○○ ○○ ○○
09.●○ ○○ ○○ ○○
10.●○ ○○ ○○ ○○

第五段【Two】

01.●○ ●○ ●○ ●○
02.●○ ●○ ●○ ●○
03.●○ ●○ ●○ ●○
04.●○ ●○ ●○ ●○
05.●○ ●○ ●○ ●○
06.●○ ●○ ●○ ●○
07.●○ ●○ ●○ ●○
08.●○ ●○ ●○ ●○
09.●○ ●○ ●○ ●○
10.●○ ●○ ●○ ●○

第六段【One】

01.●○ ○○ ○○ ○○
02.●○ ○○ ○○ ○○
03.●○ ○○ ○○ ○○
04.●○ ○○ ○○ ○○
05.●○ ○○ ○○ ○○
06.●○ ○○ ○○ ○○
07.●○ ○○ ○○ ○○
08.●○ ○○ ○○ ○○
09.●○ ○○ ○○ ○○
10.●○ ○○ ○○ ○○

第七段【合奏】

01.●○ ○○ ○○ ○○
02.○○ ●○ ○○ ○○
03.●○ ○○ ○○ ○○
04.○○ ●○ ○○ ○○
05.●○ ○○ ○○ ○○
06.○○ ●○ ○○ ○○
07.●○ ○○ ○○ ○○
08.○○ ●○ ○○ ○○
09.●○ ○○ ○○ ○○
10.○○ ●○ ○○ ○○
11.●○ ○○ ○○ ○○
12.○○ ●○ ○○ ○○
13.●○ ○○ ○○ ○○

第七段【合奏】

14.●○ ○○ ○○ ○○
15.●○ ○○ ○○ ○○
16.●○ ○○ ○○ ○○
此处开始越来越慢，且画面变黑！
17.●○ ○○ ○○ ○○
18.○○ ●○ ○○ ○○
19.●○ ○○ ○○ ○○
20.○○ ●○ ○○ ○○
21.○○ ●○ ○○ ○○
22.●○ ○○ ○○ ○○
注意！第三句字幕出现同时按下最后一个音
23.●○ ○○ ○○ ○○

追加依赖

教会都市

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
戒律的书	-	1:10	武器素材(金)	28500	14000	D分支四节完成后	夺取3个“戒律的书”

说明：时间非常紧张，因此要把握好歌姬模式的使用。真不行的话可以故意被敌人击飞以节省时间。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
教理的书	-	1:45	武器素材(黑)	38000	20000	D分支六节完成后	夺取9个“教理的书”

サブイベント

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
最後の挑戦	-	-	-	38500+40000	243000+124800	D分支八节完成后	在斗技场赢得10场

说明：最后的フレイム・ケンタウロス和ケンタウロス以及3只巨人剑士非常难，活用歌姬模式慎重战斗吧。

奖杯相关

本作的奖杯难度相当微妙，单看奖杯列表其实并不难，但是想完成游戏的主线关卡，分支路线D的最后一节相当难，玩家需要相当熟悉乐谱并且有相当高的心理素质才有可能完成。所有的奖杯都和游戏系统息息相关，只要能把握故事模式通关的话大部分的奖杯相信已经可以纳入囊中了。比较困

难的除了有主线故事的最后一个金杯外，还有将全部武器升到LV4、获得全部的空战奖励、完成100连击和完成全部的追加依赖比较困难，玩家可以查看下文给出的建议尝试解锁。如果玩家顺利的话，大概20个小时就能白金。但如果技术不过关的话，可能需要50个小时以上才能达成。

白金路线

1. 将游戏的故事模式通关，在这个过程中可以先不购买或者升级任何武器，以求提前解锁收集30万金币的奖杯，同时可以参照前文的流程部分收集全部的大宝箱以解锁大宝箱相关的奖杯。
2. 可以提前完成100连击的奖杯，否则等到以后升级武器后再刷可能会比较麻烦。同时玩家如果在一周目没有完成全部的空战

- 奖励的话可以记下没有完成的关卡，重新挑战。
3. 提前升级最强的武器，利用最强武器完成游戏的全部依赖任务，在完成这些任务的过程中也能获得金币。
4. 如果达成全部的依赖任务获得的金钱还不够，就需要开始有效率地刷钱了。
5. 白金获得。

最後のウタ

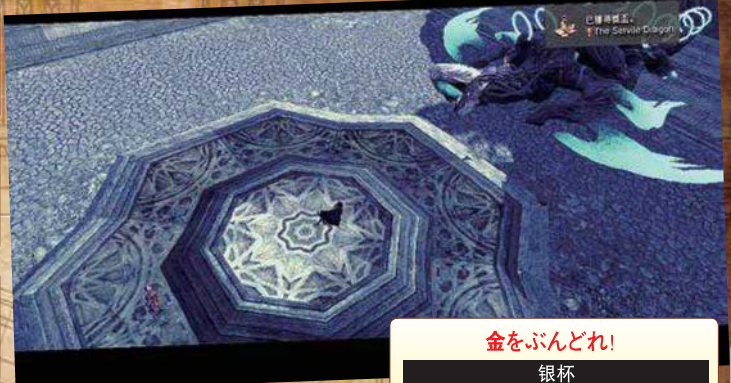
白金

取得条件：收集其他奖杯

零章クリア

铜杯

取得条件：完成零章



Aエンディング
银杯
取得条件: 完成A分支

Bエンディング
银杯
取得条件: 完成B分支

Cエンディング
银杯
取得条件: 完成C分支

Dエンディング
金杯
取得条件: 完成D分支
说明: 游戏中最大的难点, 需要玩家完成分支路线D最后的音乐游戏。想要完成这个音乐游戏需要将乐谱记得很熟悉, 可以参照前文的流程部分。

水没ノ淫欲
铜杯
取得条件: 击破ファミエル

落城ノ洁癖
铜杯
取得条件: 击破アルマロス

傀儡ノ猎奇
铜杯
取得条件: 击破アルサミエル

双壁ノ微睡
铜杯
取得条件: 击破エグリゴリ

龙种ノ真理
铜杯
取得条件: 击破ガブリエル

毒二花
铜杯
取得条件: 击破ラファエル

泥ト舞蹈
铜杯
取得条件: 击破アブディエル

卑屈ナル龙
铜杯
取得条件: 击破ソフィエル

不死ナル色
铜杯
取得条件: 击破ガルガリエル

始祖ナル古
铜杯
取得条件: 击破イズライル

ウタノチカラ
铜杯
取得条件: 初次发动歌姬模式

セツナノミキワメ
铜杯
取得条件: 初次发动弹返

ブキノキワミ
铜杯
取得条件: 初次进行武器交换

はじめてのお買い物
铜杯
取得条件: 初次在商店购买东西

ウェポンコレクター(初級)
铜杯
取得条件: 收集5把武器

ウェポンコレクター(中級)
铜杯
取得条件: 收集15把武器

ウェポンコレクター(上級)
铜杯
取得条件: 收集25把武器

ソードマスター
铜杯
取得条件: 收集全部的剑

スピアマスター
铜杯
取得条件: 收集全部的枪

ナックルマスター
铜杯
取得条件: 收集全部的格斗装具

チャクラムマスター
铜杯
取得条件: 收集全部的战轮

ウェポンマスター
银杯
取得条件: 收集全部的武器
说明: 收集全部的武器是进入分支路线D的必要条件, 因此这个奖杯是一定要取得的。武器除了随着流程解锁购买外, 还需要打开游戏中的大宝箱, 从使徒那获得和达成部分追加依赖。

ウェポンマニア
金杯
取得条件: 强化全部的武器到LV4
说明: 游戏中最困难的奖杯之一, 主要是因为强化武器需要大量的金钱和武器素材。这些都需要重复地刷, 建议参照系统部分的刷钱方式, 结合给料日任务和高报酬任务刷即可。同时为了能有足够的武器素材, 还需要到商店购买或者完成部分的追加依赖。

チェインキング
铜杯
取得条件: 实现50CHAIN

チェインマスター
银杯
取得条件: 实现100CHAIN
说明: 游戏中难点奖杯之一, 主要是由于视角的问题加上敌人的HP关系可能较难达成。建议装备没有强化过的格斗装具, 利用△键的乱舞攻击来达成。敌人选择从第四章开始出现的ゴーレム, 它的攻击方式较为固定, 加上装甲够厚可以抵挡我方攻击。开始后使用△键的乱舞攻击, 看见敌人攻击时记得回避, 只要确保能在画面消失前继续攻击就没有问题。SP不够的时候使用普通的连击等待SP回复后重新使用乱舞攻击即可。推荐带有乱舞攻击且连击数较高的武器, 比如冰冲の拳。

ゴールドマスター
银杯
取得条件: 获得300000G以上的金钱
说明: 建议游戏开始后尽量不用钱, 等到解锁这个奖杯之后再大肆购买或者强化。

これが欲しいんでしょ?
铜杯
取得条件: 第二次从デイト那获得奖励

全てご褒美です!
铜杯
取得条件: 第二次从デカト那获得奖励

エンジョイですぞ!
铜杯
取得条件: 第二次从オクタ那获得奖励

心もイケメンでしょう?
铜杯
取得条件: 第二次从セント那获得奖励
说明: 第二次取得奖励系列需要和使徒有较高的亲密密度, 只要沿着故事模式每一次都带上使徒就没有问题。建议两个人达到之后迅速更换另外两个使徒即可。

お試し期间
铜杯
取得条件: 全部的伙伴参与过一次战斗

金をよこせ!
铜杯
取得条件: 第一次完成アコールの依赖

金をぶんどれ!
银杯
取得条件: 完成アコールの依赖20次

金は全て私のもの!
金杯
取得条件: 完成全部のアコールの依赖(初回报酬也需要全部入手)
说明: 游戏的难点奖杯之一, 有部分任务的难度相当变态。建议等到游戏主线全部完成, 有了强大的武器和高等级之后再挑战之前没有完成的依赖任务。

トレジャーハンター
铜杯
取得条件: 打开50个大宝箱

真・トレジャーハンター
银杯
取得条件: 打开全部的大宝箱
说明: 按照流程部分所说的位置就能轻松达成。

鲜血のウタヒメ
铜杯
取得条件: 打倒100个以上的敌人

真紅のウタヒメ
银杯
取得条件: 打倒1000个以上的敌人
说明: 在不知不觉中就能达成, 如果还没达到可以直接选择分支路线D的后期关卡, 敌人相当多。也可以选择分支路线D的第五节, BOSS战要求玩家消灭99只ガルガリエル, 由于敌人能力弱, 因此很快就能达成。

復活のウタヒメ
铜杯
取得条件: 玩家升到5级(不包含章节、DLC)

不死のウタヒメ
铜杯
取得条件: 玩家升到30级(不包含章节、DLC)
说明: 不知不觉就能取得。

大空の支配者
铜杯
取得条件: 取得全部空中战的奖励
说明: 游戏的难点奖杯之一, 空中战要结合蓄力锁定和普通攻击, 找准时机重复尝试应该不算困难。



文 纱迦 美编 NINA

真·高达无双	Koei Tecmo	动作
真·ガンダム无双		日版
2013年12月19日	本地1~2人, 在线2人	7980日元
对应机种为PS3、PSV		

回归ACT本色

——动作要素详解

“无双”系列”说到底还是一个动作游戏，不过如今的《无双》就游戏性而言，其实更像是角色收集育成游戏。考虑到每作《无双》都有几十个角色可用，而且个个都是全语音，动作模组也不同，还有专用剧情，如此设计倒也无可厚非。不过作为从系列始源开始玩起的老鸟，心里还是希望新作能够加强一下动作要素，如今流行的互秒式玩法实在毫无动作性可言。没想到的是，不用等到《战国无双4》，《真·高达无双》便已达成了这一心愿！

操作列表

功能	PS3	PSV
移动	左摇杆	左摇杆
调整视角	右摇杆	右摇杆
通常攻击	□	□
CHARGE攻击	△	△
蓄力射击	长按△	长按△
冲刺/空中回避/紧急回避/爆发冲刺	×	×
变形/换装/特殊状态(特定机体)	××	××
SP攻击	○	○
防御/空中回避	L1	L
跳跃	R1	R
爆发	R2	点击屏幕上的爆发图标
锁定	↑/R3	↑
切换地图	↓	↓
切换锁定目标	←→	←→
菜单	START	START

※下文凡涉及到按键的部分，以PS3版为准。

看到本作的标题，很难不联想到去年那个评价很差的《真·北斗无双》。不过还好担心是多余的，本作的表现相当出色，在各方面都超越了3代。游戏大大强化了动作性，又改善了系列一贯的随机任务设定，惟一的缺点就是画面没有继承3代的卡通渲染风格。本作支持CROSS SAVE，玩家可以随时把自己PS3/PSV的存档通过PSN来回转换，随时随地都可以爽上两把。不过游戏的隐藏要素全部卡片化，去掉了传统要素，使得攻略有点无从发力的感觉。(笑)

动作综述

本作大大加强了动作性，这可以从两个不怎么起眼的进化点看出来。首先是空中和冲刺时的□攻击提高到了5连，其次是爆发冲刺消耗的推进槽大大减少。除此之外，几乎所有的机体动作都经过了不同程度的重新设计，并加入了换装、蓄力射击、爆发等全新要素。熟悉“高达”系列的人都知道，无论是在原作还是在其他《高达》游戏里，射击的重要性要远胜格斗。但由于《高达无双》脱胎于Koei的“无双”系列，因此格斗的重要性一直比射击要高，很多强悍的射击攻击其实也只是格斗的变种。本作则大大加强了射击的重要性，这得益于全新的锁定系统和蓄力射击。

样减少，但发动时机比过去严，必须是在敌人的攻击出现空隙时才能脱身。这样在受到连续射击这种高频度攻击时就较难使用紧急回避，这也是本作加强射击的一大例证。另外和3代一样，我方进入行动不能状态时无法使用紧急回避。此外本作将冲刺改为自动进行，只要按住×键，不用动左摇杆也可以自动前冲。而开启自动冲刺后，更是连接住×键的工夫都省了，只要左摇杆不放手就可以任意冲刺。这个小改动也让游戏的手感大幅上升，必须点32个赞！

3代导入的紧急回避在本作中依然健在(受到攻击时按×键)，消耗同



出招表

游戏的基本战斗系统和传统的《无双》系列是相同的：通过□的普通攻击和△的CHARGE攻击的组合形成多变的战斗动作。连打□键即可使用出机体的普通连击。

CHARGE攻击需要与普通攻击组合使用，根据机体不同最多有6种变化，按照系列的惯例称为C1~C6。C1为△，C2为□△，C3为□□△，依此类推。

绝大部分机体的C1都是使

用射击武器，C5则是浮空技（自己也会浮到空中），而其他的CHARGE攻击则不像其他《无双》那样效果固定。

在游戏中按START键暂停，选择PLAYER INFO中的ACTION，可以察看该机体的出招表。本作中登场的机体按出招表可以粗略地分为4类，分别如下。注意部分BOSS机的机体爆发类型也是量产机^の意地。

正规机

- 连击最多6次。初期为4次。
- 蓄力攻击最高到C6。初期只到C4。
- 拥有SP攻击2。
- 空中和冲刺后的□连击最多5次，初期只有3次。

BOSS机

- 连击最多4次。
- 只有C1、C2、C3、C4。
- 没有SP攻击2。
- 空中和冲刺后的□连击初期即有5次。

量产机

- 连击最多6次。
- C2、C3、C4、C5、C6为同一招式。
- 没有SP攻击2。
- 空中和冲刺后的□连击初期即有5次。
- 机体爆发类型固定为量产机^の意地。

巨大MA

- 通常攻击最多4次。
- 只有C1。
- 没有SP攻击2，没有空中SP攻击。
- 空中和冲刺后没有□连击，没有CHARGE攻击。
- 没有蓄力射击。

爆发冲刺

系列的招牌系统，当CHARGE攻击命中之后，按×键即可使用爆发冲刺，具体表现是有攻击判定的冲刺。注意除极少数机体外，C1并不能发动爆发冲刺（相信老玩家都知道我说的是谁），但蓄力射击后可以接续爆发冲刺。

爆发冲刺中可以空中以及冲刺一样使用□连击，本作更是将□连击提高到了5连，每一连后

都可以接△发动冲刺CHARGE攻击，而冲刺CHARGE攻击后同样可以再接爆发冲刺。由于本作降低了爆发冲刺对推进槽的消耗，低难度下很容易即可达成无限连，不过高难度下敌人会频繁使用受身，除极少数强机外很难循环使用爆发冲刺。推荐多蓄△键，这样如果对手受身，可以用蓄力射击形成追击，以防被敌人还击。

诱爆

诱爆是3代增加的系统，本作得到了强化。只要用CHARGE攻击和SP攻击打倒敌人，敌人爆炸时会对周围的敌军造成伤害和硬直，这就是诱爆。在低难度下由于敌人皮薄血少，很轻松就能被诱爆炸死，有时候只要简单开一枪就可以引发连锁反应。本作新增的蓄力射击更是用来引发诱爆的绝佳

手段。

装备技能**プラストストライク**后，通常攻击打倒敌人也会引发诱爆效果。



拼刀

当两名机师的普通攻击相对时，就有几率发动拼刀。本作的拼刀不再是过去的QTE指令式，而更接近于音乐游戏。拼刀开始后，画面上会出现一个快速缩小的圆圈，同时有两个圆形标记。当指令缩到外圈以内时，中央的指令会显示出来，这时只要玩家在圆圈缩到

最小之前准确按下指令就能赢得拼刀。拼刀的失败方不仅会挨打，而且会立刻陷入行动不能状态。

如果当圆圈缩到内圈以内时再准确输入指令，则除了能赢得拼刀之外，玩家还会获得攻击力上升的奖励，十分实用。高难度下内圈半径会变小，圆圈缩小的速度会加快。

蓄力射击

之前的系列作品中曾经加入过蓄力攻击，方法是长按□键，这是一种针对巨大MA的专用攻击，实用性不高。本作加入的蓄力射击则是使用率相当高的技巧。单从效果来说，蓄力射击只有两个作用，一个是具备诱爆效果，另一个是可以阻挡战舰。但实际上蓄力射击是相当实用的技巧。

首先，蓄力射击的威力很大，比得上强力的CHARGE攻击，而蓄力射击的发动条件十分简单，只要长按△键即可，当机体身上发光时松开△键即可发动。玩家可以在任何时候按住△键来发动蓄力射击，当然发动时机只能是非硬直状

态。蓄力射击算作CHARGE攻击，可以用来取消CHARGE攻击，命中敌人后同样可以发动爆发冲刺。

和其他《无双》一样，部分CHARGE攻击后通过连接△键可以使出追加攻击，或是让招式的持续时间变长。而在本作中，这类操作全部可以通过长按△键来实现，而且这么做的好处时在松开△键时还可以立刻施以蓄力射击，熟练掌握之后爽快感大幅提升。但要注意的是，一旦采用这种方法来使用CHARGE攻击，那么接下来必须使用SP攻击或爆发冲刺才能取消蓄力射击，在受到敌人围攻时要特别小心。



版本差异

这次PSV版的表现相当不错，拖慢掉帧的情况很少，同屏人数也不错，读盘也不慢。但经过仔细比较，PSV版还是和PS3版有较大差异，这主要表现在敌人的AI和同屏人数上。这使得PSV版白金的耗时肯定要大幅增加，如果想刷得更愉快，还是推荐PS3版。

▶ SP攻击

SP攻击也就是俗称的无双。SP攻击可以说是本作在动作性方面的唯一的退化点。在3代中共有4种SP攻击，地面、空中、超级、合体，根据SP槽的长短还有三段变化。本作的SP攻击归纳虽然也有4种，但变化少了很多，这4种SP攻击如下：

地面SP攻击1：地面时按○键，消耗1条SP槽。

地面SP攻击2：地面时长按○键至涨满两条SP槽，需消耗两条SP槽，机师等级需要达到30级。

空中SP攻击：空中时按○键，消耗1条SP槽。

协力SP攻击：爆发状态下按○键。

▶ 爆发

本作新增的系统。用SP攻击消灭敌人时，就会令爆发槽涨满，全满时可发动爆发状态。爆发状态下爆发槽会不断减少，如果吃到回复爆发槽的道具或是升级，爆发槽还可以回复。当爆发槽减少为零时，就会解除爆发状态。

爆发是本作的重要系统，每名机师和每个机体都各有一种爆发特性（BURST TYPE），这种特性代表在爆发状态中获得的加成，其中不乏十分变态的系统，例如《高达SEED》系的爆种是推进槽不减。进入爆发状态时，机师和机体的爆发特性可以同时发动。

在爆发状态下SP槽会自动补满，此时按○键即可发动协力无

双。协力无双的步骤是先由发动者使用强化过的SP攻击，然后由搭档使用援护攻击。以往只能充当通讯员的搭档这回能实际参与战斗，令人满意。而且这回搭档的选择极多，连芙蕾都可以开着大天使号上阵助战，实在给力！

同伴的攻击方式在选择时可以看到，根据战场的不同，会分为通常、地上、宇宙3种。注意发动协力无双时根据玩家所处的位置，不仅SP攻击会有地面和空中的变化，就连同伴的援护攻击也会有地面和空中的变化。另外，同伴的援护攻击也是可以操纵方向的。赶紧来寻找最合适的战友吧！

▶ 画面解说



① 体力槽

② SP槽

③ 爆发槽

④ 能力上升标记

⑤ 推进槽

⑥ 击坠数

⑦ 地图

⑧ 战区兵力槽

▶ 战区

本作的战场同样由若干的方正正的战区构成，不过战区的种类只有两种，具体如下：

增援战区：图标为机体，会不定时派出两名游击兵进攻相邻区域。

修复战区：部队长的体力会徐徐回复。

战区的攻打方法和过去一样，只要持续消灭战区中的敌兵，画面

左上方的战区兵力槽就会不断减少，减到零时该战区即被攻下。有时战区会有守备部队，这时还需要打败守备部队才能算攻下。要想快速打下战区，最好还是配合诱爆，而当战区被打下的瞬间该区域内的所有杂兵都会陷入空血且行动不能的状态，这时配合诱爆可以迅速歼灭大量敌人。

▶ 战舰

与战舰的战斗和战区有点类似，同样是将战舰所在区域的敌人消灭一定数量后就算胜利。只是与战舰战斗时战舰会不断往下进行炮击，需要快速干掉炮击支援兵才能制止。同时如果用蓄力射击命中战舰的话，可以迫使其停下来，同时放出数量众多的杂兵，这样就更

有利于玩家快速歼灭战舰。要想用蓄力射击命中战舰，需要先行锁定，如果视角变成往上看即代表成功。

当我方有战舰支援时，只要在战场上吃到通讯器样子的道具，即可获得战舰的炮火支援，不过需要经过一定时间才能发动。

▶ 巨大MA

和巨大MA的战斗从来都不轻松。巨大MA身上有部位设定，玩家一开始并不能对巨大MA造成实际伤害，必须将任一部位破坏之后，再攻击该部位才能对本体造成伤害。将部位破坏之时，巨大MA还会陷入短暂的硬直中，这时可以趁机发动猛攻。如果能将巨大MA

的部位全部破坏再将其击倒，这样在过关时可以拿到更好的素材作为奖励。

本作最强的MA依然是恶魔高达，恶魔高达的攻略方法有点不太一样，它的本体没有部位设定，也不能直接攻击。只有在将它的触手破坏之后，它才会陷入行动不能的

提高随机乐趣

——战场要素详解

从2代开始，《高达无双》系列”进入了随机时代，每个战场都是由战场生成器生成的，每次进入都不一样。评价很高的3代虽然大幅增加各作品的剧情任务，但由于战场重复性极高，使得无趣的感觉更上一层楼。

本作的终极模式同样采用随机设定，但乐趣比过去要高得多。造成这一变化的原因是多方面的，除了战斗乐趣更高、战场数量更多之外，本身战场的乐趣也上升了不少。本作的战场同样采用战区设定，但战区的种类远少于3代，也不再有力槽的设定，这样反而能让玩家放开手脚尽情挑战。当然不可不提的是本作引入的穿越剧本，关卡数量虽然大幅减少，但剧情比过去多而且有趣，这也极大缓解了重复作业时的枯燥感。



状态，这时攻击其本体才能产生效果。恶魔高达也是本作唯一不能使用的MA。装备技能小さな巨人、シャングリラ魂可以大幅减少对战巨大MA的难度。

任务和救援

在战斗中经常会出现各种任务，一般都是击坠指定敌人或制压指定区域，比较简单。任务信息会出现于屏幕右下方，完成后可加快过关进程，而且会影响过关后的奖励。每完成一个任务，都会导致过

关后拿到的经验值、素材、金钱发生变化。

当我方同伴陷入苦战时，玩家可以前去救援。只要与同伴合流，同伴的HP即可得到回复。不过回复效果对战舰和巨大MA无效。

新瓶装旧酒

——成长要素详解

机师成长

本作的机师成长采用传统的经验值制，只要经验值够，就能升到对应的级别。游戏中的经验值名为机师点数（PILOT POINT），获得途径主要有以下几种：

战斗：击坠敌人即可获得经验值，具体数值随对象的不同而变化。如果在战斗中升级，则会获得全数值（推进槽、体力槽、爆发槽、SP槽）补满的福利。

战后评价：根据战后评价，可以获得不等的经验值。战后评价主要受难度和任务完成情况影响。

训练：进入训练菜单后，可以花钱来提高经验值。训练分为初级、中级、上级和超级4种，会随着游戏进展逐渐解锁。其中最贵的超级训练需要花费10万元，每次增加10万点经验值。

本作机师成长所需的经验值随级别不同有明显差距，升至满级需要414500点经验值，但前33级只要10万点经验值即可。如果是没练过的机师配合强力机体，一场战斗升20多级也不在话下。

技能

机师成长除了会增加格斗、射击、防御这三围之外，还会出现新的技能，不过新的技能需要用技能点数才能习得。游戏中把技能点数称为团队点数（TEAM POINT）。



这次的技能有等级设定，每个技能最高3级，也有不分级别的技能。玩家最多同时装备6个技能，可以自由搭配。

团队点数同样是通过战斗获得的，之所以名为团队点数，是因为玩家可以选择4名最爱机师。最爱机师可以从每场战斗中获得一定数量的团队点数，这样算上玩家控制的角色，每场战斗最多有5名机师可以拿到团队点数。设定最爱机师的方法是选择LOUNGE→FAVORITE。强烈建议玩家初次游戏时就立刻设定好。

本作的技能并非每人都相同，不仅是技能的数量和种类有区别，就连同样技能的出现等级也不一样。这也为游戏增添了更多的可玩性。



技能名称	效果
パイロットセンス	经验值的获得量增加
カリスマ	技能点数的获得量增加
ジャンク屋の目利き	战斗后金钱的获得量增加
エースキラー	对敌机师的攻击力增加
一机当千	对杂兵的攻击力增加，受到杂兵的攻击时的伤害减少
ガッツ	不会进入行动不能的状态
ノックダウン	SP攻击命中对手时必造成行动不能
战斗神	对处于行动不能状态的敌人造成的伤害增加
小さな巨人	对巨大MA的攻击力增加
シャングリラ魂	更容易破坏巨大MA的部位
マグネティック・ハイ	格斗系CHARGE攻击命中时有一定几率出现磁场将敌人吸过来
インパルス	射击系CHARGE攻击命中时有一定几率出现电击将敌人吸过来
ハードストライク	格斗系攻击命中时有一定几率追加大伤害
スナイプ	射击系攻击命中时有一定几率追加大伤害
エアマスター	身处空中时攻击力增加
击坠王	随着击坠数的增加，攻防能力加强
见切り	受到敌人的攻击时有一定几率不扣血
パリーング	受到破防攻击时不会被破防
スカイアイ	能够进行全方位防御
流派・东方不败	血红时攻防能力上升
斗争本能	自己受的伤害增加，不过受到通常攻击不会出现硬直
ハイテンション	SP攻击的伤害增加
集中	SP槽的积蓄量增加
共振	爆发槽的积蓄量增加
スピードマスター	冲刺的移动速度增加
空间认识能力	推进槽的消耗量减少
スペシャル	推进槽的回复速度增加
カスタマイズ	HP回复道具效果增加，能力上升道具的持续时间增加
覚悟	所有的战场道具都变为能力上升道具
对话	营救同伴时同伴的HP回复量增加
アウトレンジ战法	对远距离的敌人伤害增加
若さゆえの過ち	不能防御，但攻击力增加
インスタントヒーロー	搭乘的机体越弱，能力补正越强
サイコヒット	敌人即使防御也会受到伤害
サイキック	SP槽徐徐回复
幸运	运气大幅提升
テンプテーション	受到异性机师的攻击时伤害减少
ブラストストライク	通常攻击打倒敌人也会引发诱爆效果
ヘッドショット	C1有高几率秒杀杂兵（△不是射击的话无效）

设计图

本作的机体改造变成了拼装设计图。设计图分6个等级，从高到低依次为S、A、B、C、D、E，每张设计图又分为左手左脚、右手右脚和躯干这5个部分。每张设计图可以进行合成和特殊装备强化，不过每进行一次，都会算作消耗一次设计机会，每张图能够设计的次数是有数量限制的，最低10次，最高15次。



合成

合成的主要目的是增加设计图的各项数值，设计图有6项数值，对应机体的能力，分别是格斗(FIGHT)、射击(SHOT)、防御(DEFENSE)、HP(ARMOR)、机动力(MOBILITY)、推进力(THRUSTER)。每个级别的设计图，每项数值的上限各不相同。

合成是将两张设计图拼在一起，其中一张要选为母图，另一张为素材图。合成之后，母图的性能一定会比原图高，但不能高

于当前等级设计图的上限，素材图则会完全消失。当设计图的等级在C级以下时，机体每个部分对应的数值是惟一的，C级开始每个部分会对应多个数值。

合成时素材图的数值会按一定比例加成给母图，如果是母图欠缺的单一部位，数值会按50%折合计算。如果是母图已有的单一部位，数值会按30%计算。多个部位时另有计算方法，暂时还未发现。

特殊装备强化

本作将每个机体的武装都列了出来，用以进行特殊装备强化。特殊装备强化需要用到素材，游戏中共有8种素材，游戏中用金银两种颜色区别开来。银色素材为：ガンダリウムα、试作型センサー、ブースター、リミットブレーカー；金色素材为：ガンダリウムγ、高感度センサー、メガ・ブースター、リミットブレーカー改。素材主要是从战场

上获得，部分卡片也有奖励，リミットブレーカー和リミットブレーカー改还可以通过前三种素材变换过来。

每个武装都对应机体的特定招式，所谓的特殊装备强化，其实就是加强招式性能。招式加强之后不仅是范围和威力变大，而且还附加一些特殊效果如光线贯通等等。每个武装最多能升到3级。



设计心得

其实本作的设计并不难，但具体规律还没有摸清，下面先为大家介绍几条实用心得。

1. 尽量以高等级设计图为母图。由于不同等级的设计图性能相差巨大，而合成时素材图的数值只有部分能加成到母图上，因此选择数值更高、上限更高的高等级设计图为母图无疑是最正确的。

2. 高等级设计图要慎用。虽然要以高等级设计图为母图，但由于每张图有设计次数的限制，因此绝对不能一上来就用掉来之不易的A级、S级设计图。而是要先从低等级图开始，把图纸的

数值加上，最好是全部达到上限之后，再喂给高一级的图纸，如此反复。

3. 同一等级设计图可以互相先合，这样的好处是可以活用不同图纸的设计次数，避免用完设计次数后合无可合的情况。

4. 在HARD的高星关卡下，出高等级设计图的几率较高，因此游戏初期玩家不必在合成方面花太多心思，只要保证不会因为设计图过多而白白浪费即可。

5. 特殊装备强化的等级也应该通过合成来增加，因为一张设计图至少有3个武装，全部强化到3级就得用掉9次设计机会。



如果是武装更多的机体，就算全部用来强化特殊装备也不够。不过特殊装备的等级在合成后不会完全保留，玩家首先需要通过数个全1级特殊装备的设计图把母图的特殊装备全部冲到1级，然后再和1个全3级特殊装备的设计图合成，这样才能达成全3级特殊装备。虽然这个过程也至少需要四五次，但绝对比直接强化要值。

满值图原理

本作要想冲满值图远比3代麻烦，这得“归功”于退化的网络模式。下面就为大家介绍一下满值图的合法！

首先，我们并不推荐玩家去刷真正意义上的六围全满图，因为有些能力的作用并不大，比如机动力和推进力。这两项就算玩家不去刻意追求，S级设计图的底子就已经足够了。当然追求全满也不是不可能，只不过这样会花很多时间。

追求满值图这一步，可以在通关终极模式后再来，因为通关之后可以更改关卡难度，这样才能方便地刷图，当然刷图时记得让有幸运的角色上，比如拉克丝、捷多、刹那。不过在通关的过程中，玩家可以留意一下自己主力机体的击坠数，在快达到S级设计图卡片所需的数值时，就果断SAVE，以确保刷出来的图符合自己的要求。

通关后即可正式开刷，这时就需要选择好终极母图。每个机体有6样数值，其中格斗、射击、

防御最大为600，HP和推进力为1000，机动力为800。绝大部分机体都是5个部位，每个部位最多只有两种数值补正，这样就不能保证每项数值都有两次补正机会。而每个部位的数值加成都有上限，不能无限叠加，因此想要全数值全满的设计图，就得精心计算每个部位需要几次补正。刚拿到的S图可能有部位欠缺，这时就要慎重选择空白部位的能力加成。如果只是想让关键数值全满，就要简单得多，这也是我们不推荐刷六围全满图的原因，没别的，比较烦。

由于S级设计图的数值最高，因此终极母图一定要用S级设计图来合，而且记得要按上面所说，预留N张全1级的S图和1张全3级的S图，以便将特殊装备的等级堆上去。在实际操作中会遇到各种问题，比如格斗、射击差几十点就能满，这时要不要浪费一次数值补正机会或是再刷一次就值得商榷了。最后祝大家刷得开心！

卡片一统天下

——游戏要素详解

本作游戏要素的核心就是卡片，关于卡片的收集情况，可以在DATABASE→CARDS里查看。卡片会按作品分门别类地排列，每张卡片的获得条件以及对应奖励都会直接标出，即使玩家还没有获得也可以看到。游戏的全部要素都包含于这626张卡片之中，以往的共感、执照等设定不复存在，这多少还是让人觉得有些没技术含量。

官方模式

本作的官方模式 (OFFICIAL MODE) 只收录了 6 部作品的剧情, 分别是《机动战士高达》、《机动战士 Z 高达》、《机动战士高达 逆袭的夏亚》、《机动战士高达 UC》、《机动战士高达 SEED》、《机动战士高达 SEED DESTINY》。

每个作品的关数不等, 最多的是《机动战士高达》, 一共有 9 关。最少的是《机动战士高达 逆袭的夏亚》, 只有 4 关。关卡没有分支, 一路打下去就可以了。《机动战士高达》、《机动战士 Z 高达》、《机动战士高达 逆袭的夏亚》、《机动战士高达 SEED DESTINY》4 部作品在通关后会追加了一个使用巨大 MA 的关卡。

官方模式中 1P 使用的角色是

固定的, 绝大部分关卡连使用机体和搭档也是固定的, 因此重复游戏性不高。不过这回官方模式的过场都是重新制作的, 而且水平不低, 值得 FANS 一试。

官方模式唯一会错过的游戏要素就是《机动战士 Z 高达》的一个名场面。本作和 2 代不一样, 其剧情只收录了剧场版结局。不过如果在最终关一开始不营救ラ・ディッシュ, 会追加名场面《生命、散つて》。



终极模式

终极模式 (ULTIMATE MODE) 是本作最主要的游戏模式, 这个模式和之前的原创模式都不太一样。这个模式下收录了 20 多个原创剧本, 每个剧本的关数不定。这些剧本是分别独立的, 构成有点像《机战》, 是各个作品的大杂烩, 其中不乏热血和搞笑的场面。

剧本中有分支的设定, 初次游戏时玩家只能择一而行, 不过在完成打过之后就可以任意选关。每个关卡都有评价标准, 分别用金哈罗、银哈罗、铜哈罗来表示。一般情况下取得金哈罗评价也可以同时获得银哈罗和铜哈罗评价, 但对于要求乘坐不同机体过关的关卡来说, 必须分别以评价要求的 3 部机体过关才算数。还有一种评价标准需要注意, 就是要求以一定星数的难度过关, 这种要求必须在完

全通关终极模式后才能达成, 因为通关终极模式后可以调整难度。

终极模式的剧本不少都有特殊要求, 例如《暴走! デストロイガンダム》中要求玩家找一定数量的镇静剂, 如果镇静剂数量不足, 玩家需要反复挑战之前的关卡攒药。而在《アークエンジェルを守れ!》中, 玩家要保护大天使号, 而大天使号的耐久度是累计的, 如果到后期关卡被打爆, 则需要整个剧本重新来过。这些小设定都增加了游戏的趣味性。

值得一提的是《私の問いに答えられますか?》剧本, 这个实际上就是系列一贯都有的问答游戏, 不过这次改为出题后玩家要击坠答案对应的机师。虽然麻烦了一些, 但活用战场中断存档的话没有难度, 因此难度反而是下降了。



恶搞对话

这回终极模式坚决向《机战》学习, 搞出了一大堆恶搞对话, 令 FANS 十分满意。除了要多留意战场对话, 很多剧本本身就十分有趣, 例如《逆袭的夏亚》最后竟然是希罗借助光之翼一炮把阿克西斯给轰跑了……别因为没有语音就跳过不看哦!

资料库和设定

在资料库 (DATABASE) 和设定 (OPTION) 中有一些比较实用的项目, 这里简单介绍一下。

1. 在资料库里可以查看各角色和各机体的资料, 虽然选择时也能查看, 不过还是在资料库里查看比较方便。记得按△键切换各种统计数字。

2. 在资料库的 BGM 中, 可以将游戏中的音乐换为自己机器里的 MP3, 十分方便。把大量原作歌曲替换了原曲, 代入感倍增!

3. 在资料库的 CARDS 中, 可以查看各个卡片的获得方法和对应奖励, 其实也就是查询游戏的全部隐藏要素了, 十分贴心。

4. 在设定的 GAME

SETTINGS 中, 玩家可以自动存档改为 OFF, 以节省时间。这里的イベント自动再生实际上是指剧情时对话自动播放, 没什么用。

5. 在设定的 CONTROLS 中, 开启自动ダッシュ继续后, 玩家只要按住左摇杆按一下×键即可开始冲刺, 而无需按住×键不放, 建议开启。

6. 本作支持 CROSS SAVE, 玩家可以随时上传自己的存档到 PSN 上, 或是从 PSN 下载自己的存档, PS3 版和 PSV 版存档共通 (需要账户相同、游戏版本相通)。具体方法是在设定的 DATA SHARING 里, アップロード为上传, ダウンロード为下载。



隐藏要素小结

本作的隐藏要素全部卡片化, 虽然数量高达 626 张, 但实际上极有规律, 加上又能分作品自由查看条件, 难度不大。

角色相关

本作的角色分为两种, 一种是可使用角色, 这种角色同时还可以作为搭档出战; 另一种是只能作为搭档出战的角色。

可使用角色的出现条件大致可以分为两种, 一种是完成官方模式, 另一种是在终极模式的特定关卡中达成特定评价。部分角色有多个年代的版本, 出现条件

各不相同。

搭档角色的出现条件 (包括可使用角色成为搭档的条件) 也可以大致分为两种, 分别是指定机体击坠一定数量的敌机、在特定关卡中达成特定评价。

可使用角色如果并非 NEWTYPE, 用该角色击坠 5000 机, 即可驾驶 NEWTYPE 专用机。

机体相关

本作机体的高等级设计图除了可以在高难度关卡中刷出来以外, 还可以通过卡片免费获得, 不过只有一次机会。只要用

一部机体击坠一定数量的敌机, 就可以拿到 S 级设计图, 玩家可以在获得之前存档, 然后利用读档来确保获得想要的图纸。击

坠数要求随机体强度而定，一般而言，正规机和巨大 MA 需要击坠 10000 机，BOSS 机需要击坠 5000 机，量产机需要击坠 2500 机。NEWTYPE 角色击坠一定数量的敌机（一般是 5000 机），还可以拿到一张 A 级设计图。

本作的机体使用条件更是简单，在废除了执照设定之后，使用条件归纳起来就是使用该机体一定次数。过关或在关卡中阵亡均算作一次，双打时 2P 次数同样

有效，但进入关卡后退出不算数。一般而言，正规机和巨大 MA 需要使用 10 次，BOSS 机需要使用 5 次，量产机的出现条件和爆发次数以及协力无双发动次数有关，与使用次数无关。

系列的原创三人组：武者高达、武者高达 Mk-II 和骑士高达需要打过终极模式最后的《真·ガンダム无双》才能使用。和过去一样，这三部机体加入我方之后仅能当机体使用。



杂项

去除角色和机体相关的卡片之后，剩下的卡片相当于游戏完成度的总结，包括累计获得金钱数量、累过打过的关卡数量、各项数值的完成度、累计发动爆发和协力无双的次数等等。对应的奖励从资金、素材到量产机使用条件等等应有尽有。

隐藏要素速攻法

从以上不难看出，本作的隐藏要素说到底就是刷刷刷，如何快速高效地刷刷刷是有讲究的。这里就分享几条心得：

1. 玩家开始游戏时就应该有意识地多用爆发和协力无双，特别是 1 级角色开强机时，一关升 20 多级很正常，等于说至少也能

有放十几次的机会，正好用来大刷特刷。

2. 需要快速累计使用次数时，可以考虑打终极模式的单挑关卡，开双手柄，一次可以刷两部机体。这样的关卡有《シミュレーションをこなせ!》的最后关卡、《任务了解》的第一关等等，比较常见。打得快的话算上读盘也就 1 分钟出头，一次能刷两部机，记得关卡中顺便放协力无双。

3. 部分机体需要在官方模式中刷使用次数，这时推荐选择高难度关卡，开双打上去送死，可以带一个没练过的角色，这样大概两分钟可以送死一次，远比手动打过关快得多。

4. 追求击坠数时可以考虑混合搭配，用需要刷击坠数的机师和需要刷击坠数的机体搭配，这样就能事半功倍。关卡推荐去打终极模式那些金牌要求 1000 机以上击坠的关卡，难度越低越好，这样可以快速刷击坠数。



奖杯解说

杯种	奖杯名称	获得条件
白金	究极のガンダム无双	获得除此以外的全部奖杯
铜	击坠王	总击坠数10000机突破
银	伝説の击坠王	总击坠数100000机突破
铜	ジオン十字勋章	总游戏回数100回突破
银	ネビュラ勋章	总回数200回突破
铜	ラスト・シューティング	官方模式《机动战士高达》通关
铜	星の鼓动は爱	官方模式《机动战士Z高达》通关
铜	νガンダムは伊达じゃない!	官方模式《机动战士高达 逆袭的夏亚》通关
铜	受け止めなさい、バナージ	官方模式《机动战士高达UC》通关
铜	終わらない明日へ	官方模式《机动战士高达SEED》通关
铜	最后の力	官方模式《机动战士高达SEED DESTINY》通关
银	オフィシャルマスター	官方模式全部6个剧本通关
铜	演习終了	终极模式《シミュレーションをこなせ!》剧本完成
铜	駆け出しパイロット	在终极模式中完成5个剧本
铜	准エースパイロット	在终极模式中完成10个剧本
银	エースパイロット	在终极模式中完成20个剧本
金	真のガンダム无双	终极模式《真のガンダム无双》剧本完成
铜	初めての研究	初次在モビルスーツ研究所中进行强化・合成
银	研究者魂	在モビルスーツ研究所中累计进行1000次强化・合成
金	パイロット集結	解锁全部可使用角色
金	パートナー集結	解锁全部搭档角色
金	モビルスーツ集合	解锁全部可使用机体
铜	キャラクター好き	角色画廊解锁率达到50%
银	キャラクターコレクター	角色画廊解锁率达到100%
铜	モビルスーツ・戦艦好き	机体・战舰画廊解锁率达到50%
银	モビルスーツ・戦艦コレクター	机体・战舰画廊解锁率达到100%
铜	カード好き	卡片收集率达到10%
铜	カード自慢	卡片收集率达到25%
铜	駆け出しカードコレクター	卡片收集率达到40%
铜	一端のカードコレクター	卡片收集率达到60%
银	一流カードコレクター	卡片收集率达到80%
金	真のカードコレクター	卡片收集率达到100%

本作的 PSV 版和 PS3 版共享一套奖杯，PSV 版难度低，PS3 版同屏人数多，要想节省时间，推荐以 PS3 版为主，特别是 PS3 版还能同时刷两台机体的出击数量。

本作的全奖杯概括起来一句话，那就是全卡片收集。这个要求不算很过分，但相当耗时。各个机体都要分别击坠 2500、5000、10000 机不等，机师也有数量不等的击坠数要求。本人大致算了下，差不多需要击坠 126 万 5000 机才能白金。当然这个数量是机师机体分开计算的，如果搭配得当的话，至少能节省一半时间。总之本作应该是有史以来白金要求杀人数最多的

一代《无双》了。

本作要想拿一半以上的奖杯也不是一件简单的事情，原因在于这回画廊的各项解锁率也和卡片有关，并不是玩家在战场上遭遇过之后就能收入画廊。角色需要成为搭档后才能在画廊里解锁，机体需要能自由使用后才能解锁。战舰队更加坑爹，其解锁的条件和卡片收集率息息相关，因此这些画廊解锁的奖杯也是相当耗时的。





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



随着港版PS4的发售,《杀戮地带 暗影坠落》作为港版中文首发游戏之一,相信有不少玩家都已经随主机购入,而本次成就奖杯堂就为大家带来本作的详细奖杯攻略,希望能为各位步入次世代的奖杯迷带来帮助。本次杀戮地带的奖杯设定说不上难,但却十分耗时,究其原因在于其网战奖杯的要求十分苛刻,仅奖杯“精通全职”足以耗费玩家过百小时的时间,好在在取得这个奖杯的路上,其他在线奖杯都会基本取得,可以说网战基本就是奔着这一个奖杯去的,因此目标相当明确。相比极其耗时的网战,单机部分要显得轻松不少,所有单机部分的奖杯都可以通过选关的方式补完,因此在一周目游戏的过程中无需担心会有所遗漏。另外,因为困难难度需要对游戏关卡有充分的理解,一周目游玩困难不仅游戏体验不佳,而且也不见得能比选关完成节省多少时间,因此不推荐一周目就以困难难度进行游戏。



杀戮地带 暗影坠落	SCE	主视角射击
PS4	Killzone: Shadow Fall 2013年11月15日 无对应周边	美版 59.9美元 本地1人, 在线2-24人 对应玩家年龄: 17岁以上

单机战役部分



英雄



白金

取得条件: 获得其他所有奖杯



父亲



铜杯

取得条件: 完成第一章“父亲”



影子



铜杯

取得条件: 完成第二章“影子”



克服万难



铜杯

取得条件: 在第二章中,在不触发任何警报塔的情况下完成入侵敌人安保主机的任务

奖杯说明: 在第二章的“拿到情报了吗?”章节中,一共有4座警报塔,这些警报塔附近一般都有敌人把守着,如果与这些敌人发生战斗,他们会以最快速度去启动警报塔呼叫增援,值得一提的

是,这些警报塔可以直接用OWL无人机将其黑掉一劳永逸,但前提是将把守该警报塔的敌人全部清理掉。只要全程不让敌人触发这些警报塔,在完成此章节安装C4后前往通讯塔入侵安保设备的主线任务后就能取得奖杯。这4座分别位于取得OWL无人机后滑索而下的树林、友军飞机坠落点旁、需要安装C4摧毁的高射炮的下层平台以及安装C4后需要入侵的通讯塔门口。一旦被敌人启动警报,也就是说听到警报塔发出的蜂鸣音后,那就马上重新读取检查点重来吧。



博士



铜杯

取得条件: 完成第三章“博士”



爱国者



铜杯

取得条件: 完成第四章“爱国者”

奖杯攻略

奖杯总数 33 铜杯 18 银杯 8 金杯 6 白金 1

白金难度	8/10
白金所需时间	150-200小时
在线奖杯	有
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无, 通过选关可以全部补完
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



奖杯路线

1、以简单难度进行游戏,并完成游戏的收集,在这一周目中熟悉游戏的操作,以及每一个关卡的行进路线及解谜内容,并尽量在第五章与第十章不要杀死平民,以达成奖杯“良心杀手”。

2、以选关的方式完成其他单机任务型奖杯,并将所有关卡的

完成难度刷新为困难,如果一周目收集有所遗漏的也在这时一并补完。

3、开始游戏的网战部分,主要针对奖杯“精通全职”的要求完成即可,因为当玩家三个职业的技能都升到最高级时,其他网战部分的奖杯就基本都能取得了。

**赫尔盖斯特**

铜杯

取得条件: 完成第五章“赫尔盖斯特”**特务**

铜杯

取得条件: 完成第六章“特务”**管理者**

铜杯

取得条件: 完成第七章“管理者”**死者**

银杯

取得条件: 完成第八章“死者”**摧毁者**

银杯

取得条件: 完成第九章“摧毁者”**救星**

金杯

取得条件: 完成第十章“救星”**新的影子**

铜杯

取得条件: 在第十章中, 在未被敌人发现的状态下完成任务**奖杯说明:** 在取得这个奖杯前, 玩家必须对本关任务的行进路线十分熟悉, 对此这里就不再赘述。在本关中按下十字键↓键回音可以进行隐身, 在隐身时有两种情况会算作被敌人发现。第一种是暴露在监控摄像头下, 本关中有不少的摄像头, 他们监视的范围会以红外线的形式显示在地上, 如果走进这个区域就会被直接发现。第二种情况是过于靠近敌人/平民, 当过于靠近时, 虽然敌人/平民可能不会发现玩家的具

体位置, 但即使只是引起了他们的警觉也算作被敌人发现。要解锁这个奖杯的第一个难点来自于穿越管道后一个有数名敌人与两台摄像头把守的房间内, 要靠近前方的通风管道必然会从站在摄像头监控区域下的敌人面前走过, 在这里虽然可以直接走过不被发现, 但其实即使杀死这名敌人, 场景中另外两名敌人也是不会发现的, 杀死他后紧贴右侧躲过摄像头, 随后用机械蜘蛛破坏前方监控着通风管道的摄像头并从管道离开即可。离开管道后, 用机械蜘蛛破坏面前的摄像头后, 必须重新进入隐身状态继续前进, 否则在远处门口旁把守的士兵会离远直接发现玩家。最后在开阔场景中需要注意的只有一点, 就是不要与士兵与平民离得太近, 并熟知需要行进路线, 只要全程不被发现, 来到狙击点处就能解锁奖杯。如果过程中失败的话, 可以直接读取检查点重来。

**以暴制暴?**

铜杯

取得条件: 在第十章中, 在杀害20名士兵的情况下仍旧完成任务**奖杯说明:** 与奖杯“新的影子”要求完全相反的奖杯, 强烈建议选择简单难度来取得这个奖杯。在离开室内前的5名敌人没有什么需要注意的地方, 关键在于来到室外开阔的场景时如何杀够20名士兵同时完成任务, 在室外被敌人发现后, 玩家会有3分钟左右的时间剩余, 在这3分钟内, 玩家需要再杀死15名敌人, 并完成流程中解除2个装置以及取得狙击枪的任务, 这里的敌人很分散, 必须经常使用战术回声来确认敌人的所在位置, 同时在杀敌的过程中


■以智取胜推荐解锁位置

要注意优先将任务的要求完成, 这就意味着玩家需要十分熟悉这个场景, 总而言之在这里的时间很紧, 在完成主线任务的同时一旦杀够15个人就迅速往狙击点跑, 在发射子弹的一刻奖杯也会随即弹出。

**以智取胜**

铜杯

取得条件: 在故事模式中用一枚杀伤手榴弹炸死4名敌人**奖杯说明:** 推荐解锁位置为第三章“掩盖真相”章节, 在读取本小节沿路下行, 在杀死场景中所有的敌人后, 会有4名敌人同时乘坐电梯而下, 在开门的一瞬间将手榴弹投出就能将他们同时杀死并解锁奖杯, 如果失败的话只要读取检查点马上重试即可。**火力取胜**

铜杯

取得条件: 在故事模式中, 在单次使用肾上腺素的情况下爆头杀死6名敌人**奖杯说明:** 一般情况下, 要在一次肾上腺素迸发的状态下爆头6名敌人难度非常高, 因此找到合适的场景十分重要, 推荐在第九章的“物竞天择”章节, 选择简单难度, 读取章节后通过有橙色圆球投影的房间后, 会进入一个巨大的作战室, 这里有大量的敌人, 将这里的敌人清理得差不多时, 会听到敌人“所有小队在甲板上集合, 挡住他的路”的对白, 这时前往左前方的门前待机, 不一会儿门会打开并出现6名敌人, 在门开启的瞬间用OWL无人机的脉冲震荡将他们一并击晕并马上按十字键←键激发肾上腺素, 将面前所有6名敌人爆头就能解锁奖杯。**以巧取胜**

铜杯

取得条件: 在故事模式中, 在滑索时累计开枪杀死5名敌人**奖杯说明:** 这个奖杯并不需要一次完成, 游戏中有很多滑索而下的地方, 只要在滑索过程中累计杀死5名敌人即可, 而且这个数据可以多周目累计, 即使一周目未能完成, 也可以通过读取关卡的方式补完。不过, 这个数据必须完整完成一个小章节方可累计, 也就是说反复读取一个检查点并不能进行累计。如果实在找不到滑索杀敌的好地点, 推荐玩家读取第二章“拿到情报了吗?”章节, 在流程中找到友军飞机坠落的地点, 这里有3名敌人, 而且地形上有高低落差, 可以用来刷这个数据, 但必须完成整个“拿到情报了吗?”小节方算完成累计。**精英暗影特务**

铜杯

取得条件: 在困难难度下完成所有章节**奖杯说明:** 通过困难难度的关键在于熟练使用OWL无人机, 因为在这个难度下, 玩家根本挨不了敌人几枪就会倒下, 而无人机每一个功能在高难度下都是救命神技, 攻击功能虽然对敌人效果不明显, 但它能起到很好的吸引火力作用, 当敌人转向攻击无人机时就能轻松将敌人击杀。震荡功能可以有效对付躲在掩体后的敌人, 有一些场景玩家可能会独自面对一群敌人, 而震荡功能对付群体敌人时显得尤其有效。护盾功能绝对是困难难度下最强的技能, 它可以帮玩家抵御大部分火力, 基本上所有地方都能用到它。另外在战斗中记得频繁使

■火力取胜推荐解锁位置

用战术回声功能，因为只有掌握敌人的动向才能保证自身不被突如其来敌人秒杀。



良心杀手



取得条件: 在未开枪击中任何平民的情况下以任意难度通关

奖杯说明: 这个奖杯最大的难点来自于第五章，在本章中玩家需要在遍布平民的场景与敌人作战，但实际上要取得这个奖杯也不算太难，确保自己宁可在战斗中死掉，也不要平民未清空的区域开火即可，稍加注意自己的火力就不会有太大的问题。同样有平民的关卡有第十章，而第十章可以通过潜行的方式通过，就算未能潜行完成，要避免平民伤害也绝非难事。如果玩家在一周目中完成，这个奖杯会随流程通关奖杯一同跳出，而由于除第五章与第十章外都没有平民的关卡存在，未能在一周目完成的玩家也可以单独选取这两关来补完。



影子不死



取得条件: 任意难度下，不死完成所有章节

奖杯说明: 听起来条件很吓人的奖杯，但其实并没有想象中难，因为这个奖杯无需在一周目内完成，可以通过选关的方式来达成条件。当玩家在通关后，在选关界面可以看到自己在每个小节的死亡次数，如果在某个小节曾经死亡，直接简单难度读取该小节不死通过整个小节即可，以这个方法将所有的小节的最低死亡次数刷新成0就能解锁奖杯。但是，在补完的过程中难免会发生意外死亡，比如第七章中坑爹的自由落体部分，这些情况请确保角色在死亡前按下START键读取检查点重来，如果手慢了就只能整个小节重来了。



采集者



取得条件: 取得一半的收集品



知识



取得条件: 取得所有的收集品

在线多人部分

注意，网战部分的奖杯游玩的必须是多人线上模式，无论是本地对抗机器人，或是多人模式中允许机器人加入，只要战局中存在机器人都是无法完成任何挑战型数据的累计的。



走马看花



取得条件: 在所有在线多人模式的地图中完成一场比赛

奖杯说明: 参考奖杯“称霸战场”



称霸战场



取得条件: 在所有在线多人模式的地图中赢得一场比赛

奖杯说明: 奖杯“走马看花”的升级版，游戏中共有10张地图，只要在线上模式上在每一张地图都赢过一次就能解锁这个奖杯，模式不限。



起步中



取得条件: 完成200个在线挑战



多人游玩精英



取得条件: 完成400个在线挑战

奖杯说明: 网战中共有共计1595个挑战，大部分的挑战具有重复性，比如累计杀敌的挑战就有24项，范围从杀死5名到杀死10000名敌人，要浏览挑战的完成条件以及完成情况，可以在多人游戏-玩者军职生涯-挑战中查看。由于在取得奖杯“精通全职”的过程中几乎必然会完成这个奖杯，有志于白金的玩家根本无需考虑究竟要完成哪个挑战，打着打着就会解锁。



战绩辉煌



取得条件: 取得总计500个荣誉奖章

奖杯说明: 在多人游戏-玩者军职生涯-荣誉的菜单中，可以看到各种各样的荣誉奖章，荣誉奖章的获得方法为在每场多人游戏后，根据玩家在该场游戏的表现给予玩家的额外奖励，荣誉奖章的完

成要求很多，比如近战杀死5名敌人、完成3次爆头、占领地盘、放置炸药等，只要认真对待每一场游戏都一定能获得奖章，即使是同一个要求的奖章也可以多次获得，累计取得500个即可解锁。与挑战一样，在取得奖杯“精通全职”的过程中几乎必然会完成这个奖杯。



一百万分



取得条件: 于在线多人模式中累计获得100万绩点

奖杯说明: 绩点其实就是游戏过程中获得的分数，在游玩多人模式的过程中，无论是杀敌、抢点还是安装炸弹，基本上为我方建功的行动都可以获得绩点，同时解锁荣誉奖章也可以获得相应的绩点奖励，以一场经典战区模式为例，只要表现良好获得6000~9000的绩点并没有什么难度，而100万绩点的要求实际上就是时间问题而已，因此与上面两个奖杯一样，在取得奖杯“精通全职”的过程中必然会完成这个奖杯。



武器专家



取得条件: 解锁所有武器的附加挂件

奖杯说明: 多人模式中的3个兵种都有各自对应的专用武器，每把武器都有相应的挂件可以解锁，而要解锁挂件需要完成该武器相应的挑战，具体挑战可在多人游戏-玩者军职生涯-武器中查看，侦察兵武器共有22个挂件，突击兵武器共有24个挂件，支援兵武器共有16个挂件，全职业共享武器共有3个挂件，总计65个挂件。由于要完成指定的挑战，玩家可以把这个奖杯的进程与奖杯“精通全职”的进程混合起来以节省时间。



侦察



取得条件: 将所有侦察兵相关的能力提升至上限



支援



取得条件: 将所有支援兵相关的能力提升至上限



突击



取得条件: 将所有突击兵相关的能力提升至上限



精通全职



取得条件: 将所有兵种的所有能力提升至上限

奖杯说明: 全游戏最难的一个奖杯，游戏中共有14种技能，其中有11种技能有等级的设定，侦察兵、突击兵各有3个需要升级的技能，剩下的5个由支援兵包揽。每个技能最高等级为11级，升级的条件基本为使用该技能的特性完成一定的指标，一个技能从1级提升到11级通常要达成数以百计的指标，以侦察兵的隐蔽外套为例，提升到最高等级需要在发动后的隐身状态下累计杀死400名敌人，但首先技能本身就有冷却时间，想要频繁使用根本不现实，即使发动了也不一定能确保可以在持续过程中杀人，因此只能有针对性地制定游戏时的战术尽量多完成指标，加上总共有11个需要提升至满级的技能，耗费的时间可想而知，这也是为什么说在完成这个奖杯的过程中可以基本解锁除此以外所有其他的网战奖杯，而在完成这个奖杯的过程中，建议尽量完成“武器专家”解锁武器挂件所需要的挑战以节省时间。



劇場版
魔法少女まどか☆マギカ
The Battle Pentagram



实用技术

特快专递

系统详解

基本操作

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角, 切换锁定目标
△键	普通攻击 (接近攻击)
□键	魔法攻击
○键	回避, 长按为奔跑/靠近倒下的同伴身边可救援
×键	跳跃, 可2段跳
方向键←/→	切换魔法
R键	调整视角
L键	锁定
R+△键	把同伴召唤到身边发动援护攻击
R+□键	二人组合攻击
Start键	打开菜单
Select键	使用灵魂宝石

*以默认设置为准。

战斗画面



- ①HP
- ②MP
- ③情绪值
- ④灵魂宝石使用次数
- ⑤锁定标志, 蓝色表示未锁定, 灰色表示攻击无法命中, 红色表示敌人已被锁定, 锁定标志上有光圈旋转表示敌人在有利的射程范围内。
- ⑥连击数
- ⑦敌人HP
- ⑧地图
- ⑨剩余时间
- ⑩魔法

作为一款粉丝向的游戏本作可以说做得很不错, 制作人还是开发“《噬神者》系列”的富泽佑介——当然动作性跟《噬神者》比还是差很远。虽说称不上大制作, 但是很多细节方面还原得相当到位, 适应了操作之后也很爽快, 粉丝绝不容错过。不过本作的DLC实在坑爹, 每个角色都有5件服装, 每件卖400日元, 虽说比不上某某大师, 但加起来差不多要烧上万日元了, 真当吾等“脑残粉”的钱好骗么!

文 宇宙人 美编 心的永恒

剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星 NBGI		动作角色扮演
PSV	剧场版 魔法少女まどか☆マギカ The Battle Pentagram	日版
	2013年12月19日	5980日元
	无对应周边	1人
		对应玩家年龄: 12岁以上

普通攻击派生

普通攻击虽然只有1个键位, 但依然可以派生出较为丰富的攻击动作。所有角色的普通攻击都是近战用的, 连接能够形成连击, 而随着等级提升, 连段数也会增加。推摇杆任意方向按△键会使出威

力更为出众的派生攻击, 但是会消耗少量MP。回避后接△键可以使出挑空攻击, 而奔跑过程中按△键则会使出吹飞攻击。除了奔跑△之外, 其他招式和派生在空中都可以使用。

魔法

出战前玩家可以给魔法少女装上3个魔法, 装备后战斗中可以通过方向键←/→切换。魔法除了会消耗MP之外, 还有不同的散热时间, 不过散热的时候可以切换别的魔法并使用。当角色的等级达到要求之后, 还能消耗スペルブック进行升级强化, スペルブック只要完成战斗就能获得。魔法升级之后威力和MP消耗量都会增加, 但是升级前的魔法依然能够使用。甚至能同时装备不同等级的同名魔法。

玩家可以根据需要自由地设置魔法调整MP消耗量, 以应对不同的战斗。此外, 作为支援角色登场的魔法少女也只会使用装备在身上的魔法。



支援技能 (サポートスキル)

随着角色升级, 每个人都能学会不同的支援技能, 支援技能效果都是被动类, 诸如提升格斗威力、毒耐性等等, 出战前每个角色可以

装备三个。跟魔法一样, 支援技能也有等级之分, 同样消耗 **スペルブック** 升级, 最高升到 LV5 (MAX)。等级越高, 效果越明显。

同伴系统&二人组合攻击

进入魔女结界的时候玩家可以带一名 NPC 同伴一起合作。同伴的存在除了救援和助攻之外, 更重要的是能让对方也分到经验值, 让强角色带弱角色练级, 同时还能快速提升两人之间的羁绊值。

MP 槽旁边有一行粉色的情绪槽, 情绪值有 4 格, 随着战斗会不断增加, 按下 R+△ 键能够消耗 1 格情绪槽将同伴召唤到自己身边并发动大威力的援护攻击, 当两位角色羁绊值达到一定程度以上之后就会触发

特殊剧情, 之后两人就能学会组合攻击。组合攻击必须蓄满 4 格情绪槽才能发动, 发动时候会出现特写画面。威力和范围也是所有攻击中最高的, 但是消耗的情绪槽较多, 必须用在刀刃上。



灵魂宝石

魔法少女的生命线 (本体), 同时也是魔力的源泉。游戏中灵魂宝石的魔力由数字显示出来, 初期是 10 点, 使用方法是按 Select 键。魔法少女消耗了 MP 之后会随着时间而慢慢恢复, 但是战况激烈的时候对魔力的需求也非常激烈, 此时可以花 1 点魔力来回复 MP。如果耗光了 HP 陷入战斗不能状态, 同样能用这个方法复活。自己手动复活要消耗 3 点魔力, 但如果 NPC 同伴能及时过来救援的话, 花 1 点魔力就能复活——不得不吐槽本作的同伴 AI 低得可怜, 大多数情况下不用指望她们能救到人。如果剩余的魔力不够 3 次, 依然能耗光剩下的所有魔力复活, 不过当魔力完全耗光, 同时自己也陷入战斗不能状态的话,

任务就会失败。不过还好本作并没有“高度还原”原作的惨烈设定, 每场战斗开始灵魂宝石都是满的状态, 而且也不用担心宝石的魔力耗光会导致魔女化, 因此尽情使用即可。成功击败魔女 (BOSS) 之后, 参战的魔法少女会获得悲叹之种并马上使用掉, 悲叹之种在本作的作用是提升魔力上限, 因此只要击破更多的魔女, 灵魂宝石就会获得经验值并升级, 魔力点数也会相应增加。悲叹之种也有稀有度之分, 区分方法是看边框的颜色, 依次递增为无色、铜、银、金。越强的魔女掉落的悲叹之种稀有度越高, 灵魂宝石得到的经验也会越多。

游戏基本流程

游戏的过程有两个部分, 第一部分是白天的日常。根据剧情的发展有数个选项, 选项上有对应的魔法少女。选择之后就会触发她们相关的剧情, 同时她们之间的羁绊值会增加。剧情结束之后就会进入夜晚, 此时市内也会出现多个地点选择, 通常是进入魔女结界, 偶尔也会触发魔法

少女战。魔法少女战是由于剧情的原因引起两位魔法少女之间互相斗争, 出战的角色固定, 而且不能带同伴, 对方也只有一个人, 只要击倒她即可完成。部分情况下, 早上选择的剧情会影响到晚上的战斗。战斗结束之后当晚结束, 同时进入第二天, 如果战斗失败可以继续挑战。

轮回魔女结界

在地图选择画面中按 L 键/R 键能够切换到轮回魔女结界。里面是一些玩家曾经挑战过的关卡, 当然击败了魔女也可以在这里再次挑

战。挑战轮回魔女结界不会令时间流逝, 因此可以在这里随意练级, 或者解锁特定角色击杀魔女相关的奖杯。



轮回魔女结界中的关卡按照魔女结界进行分类, 如果剧情里没打过的结界不会在这里出现。最后一项还能重新挑战魔法少女战斗, 不过角色依然不能改变。

异常状态

名称	作用
毒	HP持续下降, 没有HP的时候会被毒死, 过一定时间后能解除
バインド	束缚状态, 角色无法运动, 短时间内会解除
混乱	运动的方向跟操作相反
スロウ	减速, 速度减慢到通常的一半, 过一定时间后解除
スタン	眩晕, 无法操作角色, 一定时间后解除

二周目继承要素

游戏每一周目的时间是 30 天, 30 天过后就会触发魔女之夜的对决, 如果在这场战斗中失败会进入剧情, 并且出现是“再挑战一次”还是“时间回溯”的选项, 选择时间回溯就会迎来结局, 然后回到第一天重新开始。第二周目会继承所有角色的羁绊值和等级。并且还会学会羁绊提升、灵魂宝石容量提升等支援技能。

由于一周目只有 30 天, 而且魔女结界出现时期有冲突, 因此一周目

之内开出全部魔女结界是不可能的。为了完成轮回魔女结界, 开始二周目之后应该尽量触发一些上周目没有触发的剧情, 比如白天的选项尽量选一些没选过的。如果不记得之前选过哪些, 可以看选项前面的菱形宝石, 如果是红色表示该选项里的对话已经读过一遍 (注意是已读, 如果选了一个未读选项之后读档, 该选项会变成已读), 这样就能将没挑战的魔女结界触发出来。

奖杯列表

奖杯	标题	取得方法
白金	私の愿いは、全てのトロフィーを獲得すること	获得其他全部奖杯
金杯	最強の魔法少女たち	全部魔法少女等级升到最高
金杯	だから私は、戦い続ける	达成真结局
金杯	君は、本当に神になるつもりかい?	完成全部轮回魔女结界
金杯	魔法少女はさ、夢と希望を叶えるんだから	达成Best结局
银杯	极限の魔女结界の达人	完成全部极限魔女结界
银杯	混沌の魔女结界の达人	完成全部混沌魔女结界
银杯	真 魔女战的达人	完成全部真 魔女战
银杯	私の战场はここじゃない	达成better结局
银杯	译が分からないよ	单人战胜本篇的舞台装置魔女
银杯	ベテラン魔法少女	无伤过关
银杯	最強の魔法少女	任意一位魔法少女等级升到最高
银杯	私の、最高の友達	完成100%羁绊事件
银杯	时空を超えて巡り会った運命の仲間	学会全部二人组合攻击
银杯	それはとつても嬉しいなって	用小圆出战50次
银杯	奇迹も、魔法も、あるんだよ	用沙耶香出战50次
银杯	もう何も怖くない	用麻美出战50次
银杯	最後に残った道しるべ	用小焰出战50次
银杯	そんなの、あたしが許さない	用杏子出战50次
银杯	もう谁にも頼らない	单人打过任意一关
铜杯	絶対にあなたを救ってみせる!	打过序章
铜杯	私は何度でも繰り返す	达成坏结局
铜杯	蔷薇园の魔女 退治完了	击败蔷薇园魔女
铜杯	お果子の魔女 退治完了	击败糖果魔女
铜杯	ハコの魔女 退治完了	击败箱子魔女
铜杯	影の魔女 退治完了	击败影子魔女
铜杯	委员長の魔女 退治完了	击败委员长魔女
铜杯	芸家の魔女 退治完了	击败艺术家魔女
铜杯	あたしって、ほんとバカ	单人挑战迷宫失败
铜杯	未来の後輩に、あんまり格好悪いところ見せられないものね	用麻美单人击败蔷薇园魔女
铜杯	私、独りぼっちじゃないもの!	用麻美单人击败糖果魔女
铜杯	クラスみんなには、内緒だよ!	用麻美和小圆组队击败艺术家魔女
铜杯	あたし、今最高に幸せだよ	用沙耶香单人击败箱子魔女
铜杯	正義の味方失格だよ…	杏子和沙耶香组队打败影子魔女
铜杯	独りぼっちは…さびしいもんな…いいよ。一緒にいてやるよ	杏子单人击败人鱼魔女
铜杯	もう一度、あいつの演奏が聴きたかったんだけど	用杏子和小圆组队打败人鱼魔女 (亚种)

实用技术

特快专递



本作是由高人气的动画《进击的巨人》改编而成的动作游戏，玩家将通过艾伦、三笠与阿尔敏的视角去体验原作故事。游戏还原了动画中的立体机动装置与超硬质双刃等装备，使玩家可以像原作角色一样在空中飞驰斩杀巨人，但是立体机动装置与双刃也与原作设定相同，会不断消耗，因此在斩杀巨人过程中也要时刻注意自己装备的状况。

文 实习编辑 鱼楠

美编 心の永恒

基本操作

方向键	调整视角
左摇杆	移动 / 调整方向(使用立体机动装置时) / 调整准心(举枪后)
X 键	斩击 / 攻击(巨人状态) / 射击(举枪后)
Y 键	对巨人使用机动装置 / 防御(巨人状态)
A 键	互动 / 骑马 / 举枪收枪(世界模式)
B 键	回避 / 后跳(巨人状态)
R 键	机动装置移动(长按) / 快速喷射(机动装置移动中) / 跑步(巨人状态下)
L 键	恢复默认视角 / 锁定身边最近的巨人(长按)

进击的巨人 人类最后之翼

Spike Chunsoft

动作

3DS

进击的巨人-人类最后之翼-
2013年12月5日
无对应周边

本地1人、局域网2-4人

日版
6090日元

对应玩家年龄：17岁以上

游戏画面



- ① 立体机动装置气体计量表
- ② 刀刃锋利度/替换刀刃数
- ③ 队友名与状态
- ④ 地图
- ⑤ 携带道具表
- ⑥ 信号弹
- ⑦ 任务剩余时间
- ⑧ 携带道具菜单



游戏方式

讨伐巨人的基本：

当角色与巨人有足够距离的时候，巨人身上可破坏部位将会标以Y键，点击Y键靠近巨人途中按X键进入攻击准备状态，再按下X键即可攻击，当画面中蓝色的圈与红色判定圈重合的时候按下X键则会发动会心攻击，对巨人造成有效伤害。对于大型的敌人，玩家可以先斩击



其腿部，使其坐下后再攻击其弱点部位。在进入攻击准备状态时，在推动摇杆，角色会开始旋转，此时按下X键攻击为旋转攻击，但红色判定圈范围会缩小。

气体剩余量与刀刃锋利度：

游戏中使用立体机动装置会消耗气体，当气体消耗完后便不能使用，此时就需要补充气体。角



色的攻击命中巨人后，刀刃锋利度会不断下降，攻击力也会随之下降，在画面中的表现为刀身变短，锋利度变低后可以靠更换刀刃回复。

负伤 / 濒死状态：角色遭受巨人的攻击后会负伤，甚至是濒死。负伤状态下，角色步行移动速度缓慢，体力随着时间逐渐恢复，也可使用道具加快体力恢复速度或直接回复成正常状态。当玩家在负伤状态下继续受到伤害，角色就回进入濒死状态，体力仍可以恢复至负伤状态，但在此之前若没有队友救助，玩家只能躺在原地动弹不得。



任务完成 / 失败：当玩家满足任务的条件后即可完成任务，战后评价会根据任务剩余时间或巨人讨伐数有所变化。当角色被巨人捕食或任务限制时间归零时，任务失败，此外，还有个别任务有如“保护巨人到达指定地点”等附加条件，在战斗之前需要看清楚。

游戏菜单

故事模式 (STORY MODE)



本作的故事以动画的时间线为参照，分艾伦、三笠与阿尔敏三人不同的视角进行。最初可操作人物只有艾伦，完成特定的任务后。故事模式的过程中会获得角色造型与服装等，艾伦的故事全部完成后会开放服装选择，以后选择三位主角进行故事之前都可以选择换装。

世界模式 (WORLD-MODE)



ミッション (任务)：任务共有两种模式，单人与多人联机。在单人模式中，玩家可以雇用队友，组成一支最大4人的小队参加任务。多人联机最多支持4人合作游玩，但是本作不支持3DS分享游玩的“ダウンロードプレイ”，只支持同样拥有《进击的巨人 人类最后之翼》卡带的玩家联机游玩。游戏任务包括讨伐，收集，保护目标与到达指定地点等种类。

シングルプレイ (单人模式) —— 通常ミッション：普通的墙内任务，完成任务后会有团员加入，团员总数到达一定数量后会开放新的任务。

調査ミッション：调查墙外的

任务，无论完成还是失败均会损失团员。

マルチプレイ (多人联机) —— 特别作战班を结成：创建最大4人小队，与其他玩家进行普通任务或是调查任务。

特别作战班に参加：参加其他玩家建立的小队，进行普通任务或调查任务。

施設：每个设施都可以通过投资提升等级，从而能够开启更高的项目。



武器工房 —— 开发武器的设施，本作共有2种武器可以开发，主武器是刀刃，副武器是枪。经投资后可开发性能更强的武器，外形也会有所不同。

立体机动装置工房 —— 开发新型立体机动装置的建设

筑，不同的立体机动装置所使用的锚钩、气瓶容量与活动性不同，影响玩家在空中的机动性。投资后可以开发性能更优秀的立体机动装置。

兵士训练所 —— 雇用或解雇队友的建筑。(所有队友战斗后只会增加亲密度，等级固定)

兵士を雇用する：雇用普通

的士兵，对训练所投资升级后，可雇用的士兵等级会提升。战斗结束后会提升亲密度，当亲密度到达80的时候将会习得技能。

佣兵を雇用する：雇用擦身队友。擦身队友的等级根据对方等级而定，亲密度到达80的时候也会习得该玩家原本设定的技能。

メンバーリスト：解雇队友。

ショップ (商店)

道具名称	价格	效果	入手方式 / 场所
指环	-	在任务固定场所出现，该任务中一次性使用，变为巨人的道具。	固定位置的木箱
水	50	30秒内，体力恢复速度上升。	店内购买、木箱
野战粮料	110	30分钟内体力恢复速度大幅上升。	店内购买
伪药	300	可从负伤状态恢复为通常状态。	店内购买、木箱
ガスボンベ	250	补充立体机动装置气体。	店内购买、木箱
替刃	200	替换用双刃，回复双刃最大锋利度。	店内购买、木箱
替え弾	30	后备子弹，全部枪通用。	店内购买、木箱
投てき爆弾 : 弱	100	投掷后碰到物体后爆炸，威力低，可锁定对象。	店内购买、木箱
硬化爆破爆弾 : 弱	200	可破坏巨人硬化部位的炸弹，威力低，可锁定对象。	店内购买、木箱
音响闪光爆弾 : 弱	130	夺取巨人索敌能力的炸弹，威力低，可锁定对象。	店内购买、木箱
爆破罠 : 弱	220	地面设置型陷阱，可对巨人造成伤害，威力低，需时间设置。	店内购买、木箱
捕获罠 : 弱	280	一定时间内拘束巨人行动，拘束时间短，需时间设置。	店内购买、木箱
囃罠 : 弱	200	吸引巨人注意力，持续时间短，需时间设置。	店内购买、木箱
扩张ポケット A	2500	携带道具上限增加2格。	任务等级达到3后店内购买
パン	90	60秒内体力回复速度上升。	
投てき爆弾 : 强	200	投掷后碰到物体后爆炸，威力强，可锁定对象。	完成任务“3-6 异教徒の爪痕6”后店内购买
音响闪光爆弾 : 强	230	夺取巨人索敌能力的炸弹，威力强，可锁定对象。	
爆破罠 : 强	380	地面设置型陷阱，可对巨人造成伤害，威力强，需时间设置。	
捕获罠 : 强	410	一定时间内拘束巨人行动，拘束时间长，需时间设置。	
囃罠 : 强	370	吸引巨人注意力，持续时间长，需时间设置。	
扩张ポケット B	5000	携带道具上限增加2格。	完成任务“4-6 トロスト区の攻防6”后店内购买
投てき爆弾 : 最强	370	投掷后碰到物体后爆炸，威力最强，可锁定对象。	完成任务“6-7 破壊された扉7”后店内购买
硬化爆破爆弾 : 强	350	可破坏巨人硬化部位的炸弹，威力强，可锁定对象。	
爆破罠 : 最强	550	地面设置型陷阱，可对巨人造成伤害，威力最强，需时间设置。	
扩张ポケット C	10000	携带道具上限增加2格。	
ニシンの缶詰	160	60秒内体力回复速度大幅上升。	完成任务“8-8 知性を持つ巨人8”后店内购买
扩张ポケット D	15000	携带道具上限增加2格。	

活动据点

ステータス (角色状态)：玩家使用的角色共有5项能力可提升。

斩击技术 —— 提升会心攻击判定范围，携带替换刀刃的数量。

射击技术 —— 提升子弹装填速度与命中率。

工作技术 —— 提升陷阱设置速度与设置数量。

筋力 —— 提升斩击与设计的攻击力。

防御力 —— 提高体力恢复速度。

所持品整理：管理角色的携带道具，从仓库中取出道具，更改道具排序。

调查报告书：玩家在箱子中收集到的调查报告书可以在此查看，调查报告书中配有原作漫画图。

キャラ変更：角色重命名和更改角色外貌。角色外貌可以自定义或直接采用角色模板。

特殊 (EXTRA)

ムービーギャラリー (画廊)：玩家可在此回顾游戏中所出现过的过场动画。

巨人图鉴：观看游戏中登场的巨人资料。

オプション (选项)：可调整斩击操作，视角操作、音量大小与自动存档选项。



兵士心得：玩家在游戏中获得的游戏提示可以在此复习。

《勇气原典 完整版》(以下简称《BDFS》)是在前作《勇气原典 飞翔妖精》的基础上大幅进化之后诞生的完整版,进化内容包括追加全新的系统、现有系统再调整、追加新剧情等等,正如其作品名所示的那样,For the Sequel=为了续篇,全部的调整都是为了续作《第二勇气》的制作。

本作的基本系统、职业分析及流程攻略可参考 UCG 第 310 期。这里只介绍《BDFS》的新增内容。

勇气原典 完整版	Square Enix	角色扮演
3DS	BRAVELY DEFAULT For the Sequel	日版
	2013年12月5日	4990日元
	本地1人	对应玩家年龄:15岁以上
	对应邂逅通信	

各版本介绍

《BDFS》共发售了两个版本,一种是完整实体卡带版,售价4990日元,另一种是面向已经购买过《BDFF》的玩家提供的下载版,售价2900日元。

如要购买价格相对便宜的下载版,玩家必须有一张《BDFF》的卡带和一张可用空间大于4G的

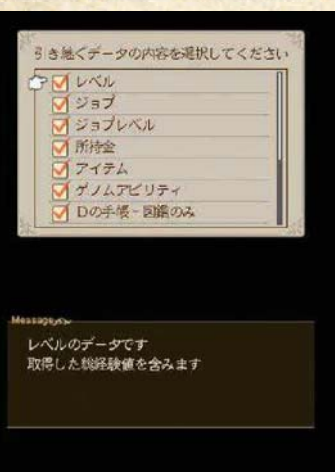
SD卡。将卡带装入3DS中后,打开网址<http://www.jp.square-enix.com/bdfts/howto-download.html>,用3DS的摄像头读取二维码后会跳转到下载页面,将《BDFF》的版本更新至1.1后,标题画面下就会出现购买下载版的按钮。

如何继承存档

无论是实体版还是下载版,均可以继承《BDFF》的存档。首先玩家需要拥有一个SE的会员账号,玩过前作的人应该基本都注册过了吧?如果没有注册的话,也可以登陆网站<https://member.jp.square-enix.com/>来申请。保持3DS的联网状态,启动《BDFF》,在标题菜单下选择“Members”一项,会出现提示是否要将存档上传至SE的服务器,选择“はい”。之后启动《BDFS》,选择“New Game”,出现提示“スクエニメンバーズのサービスを利用しますか?”,选择“はい”,输入SE的会员账号和密码,就会出现是否要继承前作存档的提示了。

可继承的内容包括以下几点:

- 角色等级
- 所获得的职业
- 职业的等级
- 金钱
- 道具
- 吸血鬼职业获得的能力



- D之手帐
- 必杀技
- 朋友

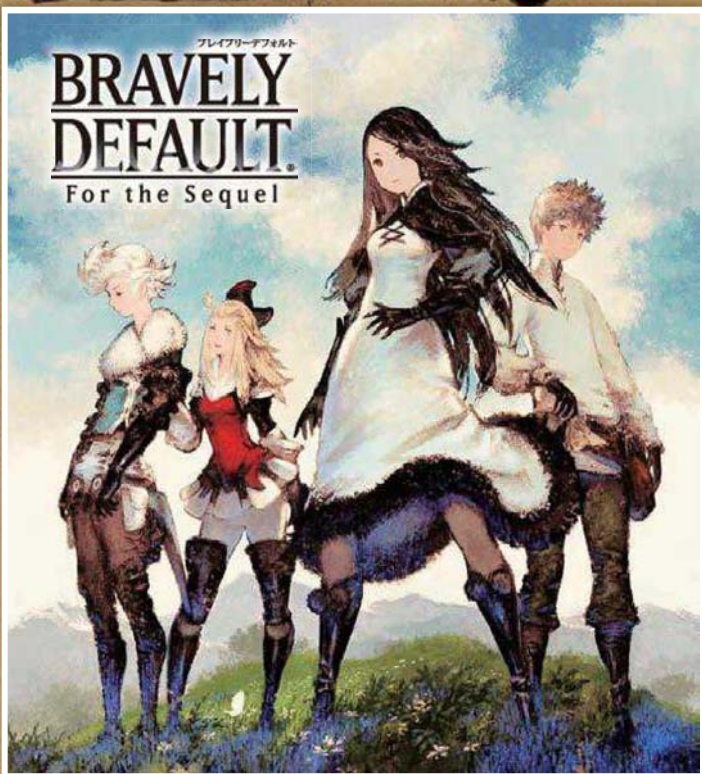
这些项目玩家都可以选择性继承。成功继承了存档之后,再返回标题画面,会发现原本位于最下方的拷贝、删除存档按钮不见了。不用担心,它们只是被隐藏起来,点击右上角的箭头图标后就会出现。

主要变更点

追加新系统“BRAVELY SECOND”

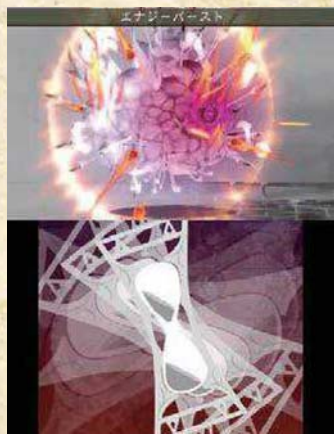
这是本作的最大变更点,以续作的标题为名。在战斗中玩家可以消费SP点数来令时间暂时停止,哪怕当前正处于敌人的攻击回

合当中。停止时间后,我方角色就可强制插入战斗回合,而原本要消耗的BP点数也会被SP点数所取代,即便SP为0时也可以透



支使用。并且在发动“BRAVELY SECOND”的状态下,团队的战斗力也会突破9999的上限,一击对敌人造成几万伤害已不是梦想,哪怕是再难对付的BOSS,在“BRAVELY SECOND”的面前也会变得不堪一击。

当然啦,如此BUG的能力并



不能无限量使用,玩家有两种途径可获得SP点数,一是在游戏中进入睡眠状态,这个积攒的速度很慢,大约每8小时积攒1点,每天最多能发动2~3次;还有一种就是通过任天堂eshop购买“SP饮料”,也就是所谓的氦金,每瓶饮料可获得3点SP。

强敌袭来

进入诺尔安迪村的复兴画面时,会出现一些BOSS级别的怪。有3种途径会获得这些BOSS,分别是SE的官方配信、擦肩通信和招待网络好友,玩家可以在大地图或是和冒险家对话,开启存档菜单后选择“データ更新”来获得配信的内容。官方配信有时间限制,不过就算是超过了配信时间,玩家也可以从擦肩通信或是招待网络好友的途径来获得。

官方配信的BOSS只能打一次,用擦肩获得的BOSS则可以

反复挑战,打倒BOSS后会有一定概率获得提升状态的“馒头”,但如果全灭的话也会直接GAME OVER,开战前记得先存个档。

因为村子里能同时存在的BOSS数量上限为7只,而从其他玩家那里很有可能获得相同的BOSS,如果特别想保留某一只BOSS的话可以点“保护”将其锁定。

配信BOSS是以恶魔来命名的,目前官方已配信了5个BOSS,下面分别介绍一下:

推荐等级：LV10
入手道具：器用さげ饅頭
 别西卜的弱点属性是雷和土，种族是虫。
 等级 10 的 BOSS 实在没啥好特别说明的……



推荐等级：LV50
入手道具：素早さあげ饅頭、体力あげ饅頭
 撒旦的种族是恶魔，弱点属性为水。全体均使用普通物理攻击输出，配合使用海盗的 LV7 固有技能“バーサク”可令物理攻击力在 6 回合内提升 50%。



推荐等级：LV70
入手道具：MP あげ饅頭
 七宗罪中象征色欲的恶魔，种族为水栖，弱点水和风，土属性攻击无效。打这个 BOSS 前全体都要装备上预防魅了术的饰品，因为 BOSS 会使用“全体魅了”的魔法。另外 BOSS 还有一招名为“战线强制离脱技”，令某一角色一定回合内无法参战，解除状态时必然会进入魅了状态，无法依靠饰品来回避。其他方面，除了对单体的大伤害外，还有全体雷属性伤害和毒喷射。
 对付这个 BOSS 是用魔法剑针对属性输出会比较有效，支援技能搭配方面，推荐プリジジョン（狩人 Lv13）+ ホークアイ（狩人 Lv12）+ 二刀流（忍者 Lv11）。

推荐等级：LV25
入手道具：HP あげ饅頭
 种族为飞行，弱点属性是火。用狩人配合上魔法剑的火属性攻击能有效解决。



推荐等级：LV80
入手道具：精神あげ饅頭
 七宗罪中代表“怠惰”的恶魔，种族是飞行。物理攻击（包括魔法剑）以及除弱点属性外的全部魔法攻击都会被 BOSS 吸收，BOSS 的弱点依次为火→水→雷，战斗开始时的弱点随机产生。正如 BOSS 的名字所象征的那样，它会对我方全体施加全属性弱点的 DEBUFF 和清除我方身上所有有效增益，还会频繁使用物理系和魔法

系的全体攻击。攻击一定回合后，BOSS 会召唤出三个眼球状小怪，它的弱点属性变化顺序同 BOSS 是一样的，5 回合攻击后就会自爆，对我方造成全体物理大伤害，假如玩家放任不管的话就会变得非常危险，看到球出现后就应集火赶紧将其消灭。
 要判定 BOSS 的当前弱点并非难事，在使用火魔法时弱点为水，使用冰魔法时弱点为雷，使用雷魔法时弱点为火。黑魔导师职业打这个 BOSS 会相对轻松一些，发动“魔力共鸣”后一口气对 BOSS 发动 3 次属性弱点攻击。支援技能可以选择导师的“大精靈の加护”和“神秘”，可有效降低伤害。

其他变更点

系统

存档数量由 1 个提升至 3 个，可选择 3 个难度。
 教程的配置有所调整。
 城镇的 NPC 数量增加。
 在通关一次本篇之后，变换服装的道具就能够在装备页面与一般的防具分开装备。本要素在继承数据时能够无条件追加到系统数据中。
 改善了角色归队后需要再设定技能的情况。
 追加剧情时的自动播放功能。

诺尔安迪村

复兴村子所需要的时间延长。
 消除障碍物“蔓のさがる森”。不会导致复兴时间被重制。
 增加了“强敌袭来”的系统。
 商店等级突破 LV11，过去的联动特典内容可在商店内购买到。

菜单

菜单画面可点击屏幕操作。
 能够快速查看到基本数值的变化，装备会显示适合度，左右手的攻击力分开表示。
 使用“义肢”时，可以选择开启还是关闭“决定·取消的操作”。可确认除去装备品、装备修正后的基础攻击力和防御力。
 点击各个职业的技能可查看详细的说明文字。
 一开始就可以查看到各个职业可学会的全部技能。
 在《D之手帐》的图鉴中能查看吸血鬼这个职业的技能习得状况。

地图

改善了停泊后的船突然移动的情况。
 在迷宫里前进时，经过的地方会用白色表示出来。

战斗

config 中，玩家可以自行调整：是否开启目的地标志、是否入手经验值、是否入手 pq、是否入手职业点数、战斗的难易度、遇敌率（-100% ~ +100% 之间，-100% 时不遇敌）。
 战斗中的“对话”可按“A”键快速。
 战斗速度可以选择 2 倍或是 4 倍，按←→键调整。
 战斗中按 Y 键可切换成自动模式，自动重复前一回的行动。
 可将 L 键和 R 键设定成对应 BRAVELY 和 DEFAULT 的快捷键。
 增加了指令的最终确认选项。
 追加了全员 DEFAULT 的指令。
 某些没有达到使用条件的指令也可以提前使用，比如为角色挂上“复活”的技能，在该角色战死后就可自动复活。但这个技能会受到角色当前 BP 和 MP 的影响，假如 BP 和 MP 不足的话也是不能发动的。
 敌人血量分别为 EASY=0.75 倍、NORMAL=1 倍、HARD=1.25 倍。
 如果装备了“义肢”，左右推动右摇杆可分别查看敌人和我方的状态。
 大多数职业的技能都做出了平衡性调整，这里就不累述了。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯, 尽享3D游戏别样精彩



任天堂对主机本体的固件进行了大更新, 更新后玩家可以使用任天堂网络 ID, 并且使用 Miiverse 网络社区, 在功能上有了极大的改进, 值得玩家们下载更新。在本期的应援团中, 我们将围绕本次更新, 给玩家们介绍固件更新后新带来的 Miiverse 功能, 并且由此带

来的截图功能。但这次更新也带来了不良影响, 玩家有可能登陆不上任天堂 eShop, 需要留意。除此之外还有多款游戏发布了新的游戏补丁, 像是《大合奏 乐团兄弟 P》、《口袋妖怪 X·Y》和《朋友聚会 新生活》都有份, 让我们一起来看看详细情况吧!

●目前固件版本: 7.0.0-13x(x对应地区版本)

本体信息

3DS迎来重大更新

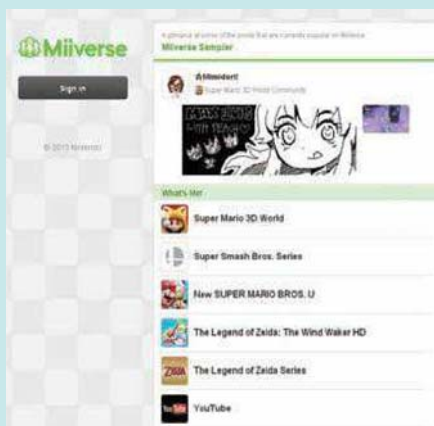
3DS 在近期开始了本体固件更新, 更新后的版本号为 7.0.0-13x, 玩家可以在“本体设定”的上屏幕中进行确认。而玩家的版本在 2.0.0-2x”以上时, 联网将会自动更新。此外, 部分新的 3DS 卡带收录有更新数据, 将卡带插入主机就可以更新至收录的版本。此次更新的内容相当重大, 包含有以下内容:

- 任天堂 eShop 更新, 更新后之前保存的信用卡情报会删除。
- 对应任天堂网络 ID。
- 追加“Miiverse”, 可以在 3DS 进行 Miiverse 的投稿和浏览。
- 追加“任天堂网络 ID 设定”, 可以在“本体设定”中对使用“Miiverse”等网络服务时所需要的任天堂网络 ID 进行登录和变更设定。
- 更新“游戏和数据搬家”, 3DS LL/3DS 主机之间的搬家功能次数限制解除。
- 游戏“更新数据”的通知功能, 在发现游戏的“更新数据”时, 启动这个游戏将有相关的通知提示。(需要主机处于联网状态下)
- 变更 Home 菜单下相机的启动方法, 从原来的 R/L 键更改为同时按下 L 键和 R 键。
- 系统的稳定性和便利性提升。

使用任天堂网络 ID 后, 不仅能使用 Miiverse 的迷你社区功能, 还能和 Wii U 主机使用同一个账户结算。对于 eShop 来说, 以后需要有网络 ID 才能下载内容。



Miiverse使用介绍

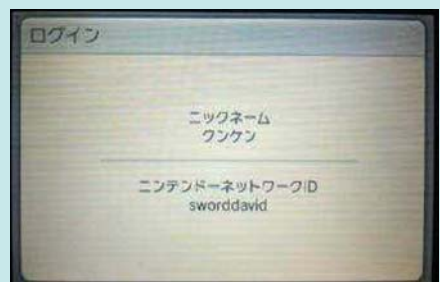


Miiverse 是任天堂推出的一个官方迷你交流社区, 原本是在 Wii U 上的一个基本功能, 而在 3DS 更新至 7.0 版本之后, 玩家在 3DS 上也能使用。更新后, 在 3DS 系统界面右上角会出现“Miiverse”的图标, 并且提示该社区功能已经可以使用。作为交流社区, 玩家可以在任天堂的这个平台中和来自全世界的玩家进行交流, 基本形式为专有社区中进行投稿的检阅, 类似于日常使用的微博和推特。虽然目前任天堂未提供中文在该社区上交流, 但是玩家也依然可以使用自己习惯的语言。

要使用 Miiverse, 玩家必须先注册任天堂网络 ID, 这也是更新后 3DS 使用许多网络功能必备的前提。如果玩家已经有任天堂网络 ID 的话, 就可以直接登录, 否则需要新建一个任天堂的网络 ID 账号。注册账号需要选择一个 Mii 形象, 并且同意官方提出的规章制度后才可以继续进行。创建所需的消息非常简单, 包括生日、国家、居住地区、ID 账号名称、密码和邮箱地址等, 完成相关信息后查收邮箱, 点击确认就能完成 ID 的激活。完成后登陆 Miiverse, 玩家就可以进行初期设定了, 设定内容包括 Miiverse 的消息提示, 游戏等级等, 完成后就能正常使用。

注册完 Miiverse 之后, 就可以进行投稿发表, 和玩家进行交流等等。发表时可以进行文字, 自定义心情的选择, 在 3DS 和 Wii U 平台上还能利用触碰功能来画画交流, 但在 PC 页面中只能发表文字, 这一点需要玩家注意。同时 Miiverse 社区有一个很有用的功能, 可以在支持的游戏游戏中按下 home 键进入专属的游戏讨论区, 和其他玩家一起讨论, 比如玩家可以和其他玩家分享攻关技巧, 或者向其他玩家寻求帮助等。不过就目前而言, 支持该功能的游戏不算多, 受限于 3DS 的机能, 类似《怪物猎人 4》等大型游戏不能直接后台运行 Miiverse。最后一点需要玩家注意的是, Miiverse 内寻找用户只能在 3DS 或者 Wii U 中进行, 网页是无法查找玩家的。

目前支持 Miiverse 的 25 款游戏如下:《智龙迷城 Z》、《小镇物语》、《凯迪猫和魔法围裙 韵律曲奇》、《小人观察日记 小人与不可思议的试验箱》、《闪亮甜点》、《维他命 Z 革命》、《化身为王》、《从电脑脱出》、《口袋妖怪 X·Y》、《朋友聚会 新生活》、《跃出 动物之森》、《勇气原点 完整版》、《圣灵破碎者》、《海贼王 无尽世界 红》、《偶像活动 我的两位公主》、《大合奏 乐园兄弟 P》、《索尼克 失落世界》、《迪斯尼魔法城堡 我的快乐生活》、《逆转裁判 5》、《马里奥与路易 RPG4 梦境大冒险》、《妖怪手表》、《路易的鬼屋冒险 2》、《新超级马里奥兄弟 2》、《马里奥赛车 7》以及《超级马里奥 3D 大陆》。



本地信息

●用Miiverse截图

遇见有趣的瞬间, 往往想将它和朋友们进行分享, 但3DS不对应截图功能, 以往想截图就只能拿相机对着屏幕拍照。但有了Miiverse, 这一切成为了过去! 即使朋友没加Miiverse也没关系, 玩家们依然可以用比较特别的方式将截图下载到本地。

首先玩家需要把主机升级到最新的7.0.0-13x系统, 打开支持Miiverse社区的游戏, 在想截图的画面中按下home键回到菜单, 点击下屏幕右上角的Miiverse图标, 进入相关社区后, 进行投稿。在功能选项中, 就有添加图片的功能, 玩家可以自行选择上屏幕或者下屏幕的图片进行截取并投稿。这样就成功



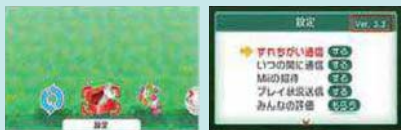
地在Miiverse上投稿相关消息了。有加Miiverse的好友就能看到。如果玩家想要把截图下载到本地, 就需要利用特别的方式。在PC端登陆<https://miiverse.nintendo.net>的在线页面, 选择Activity Feed, 点开自己想要的图片发言。在这里是无法直接另存为的, 玩家可以利用浏览器的审查元素或者页面信息等功能找到图片再进行下载。所下载得到的图片分辨率是400X240, 也就是原生的截图了。利用该方法, 就是变相地使用了3DS的原生截图功能。

●《擦肩Mii广场》数据更新

周边趣闻

任天堂在近期放出了《擦肩Mii广场》的数据更新, 此次配送更新的版本为Ver3.3, 更新内容如下:

- 修正在特定情况下, 购买游戏的画面中会表示错误的价格信息。



一般而言, 启动《擦肩Mii广场》就会自动进行更新, 如果系统没有进行更新的引导, 玩家可以在广场内选择更新功能进行版本检查并且开始更新。一旦没有相关功能或者无法更新的玩家, 则必须先更新主机版本到最新的系统才能更新成功。

周边趣闻

●《朋友聚会 新生活》发布更新补丁

任天堂在近期放出了《朋友聚会 新生活》的更新补丁, 更新后的版本为Ver1.2, 更新内容如下:

- 可以通过Miiverse对游戏进行评论、截图和投稿等功能(需要最新的系统版本支持)。

·修正Bug, 提升游戏的稳定性。

玩家可以利用拍摄功能读取本文提供的二维码, 将会自动进入页面进行下载。在进入eShop时也会有相关提示。



●《大台奏 乐团兄弟P》发布更新补丁

周边趣闻

任天堂在12月9日发布了《大台奏 乐团兄弟P》的更新补丁, 此次的更新内容如下:

- “レコーディング”模式中“ヒマつぶしに歌う”增加评分功能。
- “バンドヤルパーク”模式进行合奏时, 会根据之前所选的歌曲进行难易度的表示。



- 修正演奏一部分DX移植曲时出现的游戏终止问题。
- 修正下载歌曲时容量表示不正确的问题。
- 提升游戏的便利性和稳定性。

玩家可以利用拍摄功能读取本文提供的二维码, 将会自动进入页面进行下载。在进入eShop时也会有相关提示, 更新后版本为Ver1.1, 还没更新的玩家快去下载吧!

●任天堂公布近期不易连接eShop的原因公告

本地信息

自任天堂更新3DS最新固件(7.0.0-13x)以来, 许多玩家报告eShop很难登陆, 为此任天堂给出了公告, 表示玩家在制作完任天堂网络ID之后, 启动eShop时候继承“利用记录”的数据量比较大, 特别是购入了大量软件

的玩家需要更多的处理时间, 所以会产生错误。任天堂方面需要时间处理, 暂时给玩家两种解决方案。

- 还没有注册任天堂网络ID的用户, 可以暂时不制作任天堂网络ID, 暂时不下载免费游戏和体验版, 直到连接状况改善之后, 再次注册任天堂网络ID使用。

- 已经制作了任天堂网络ID的用户, 请尽量避免在用户集中的时间带(19:00~24:00)使用。



周边趣闻

●《口袋妖怪X·Y》发布更新补丁

任天堂在12月13日发布了《口袋妖怪X·Y》的更新补丁, 玩家必须更新后才能联网, 和其他玩家进行对战。更新后游戏版本为Ver1.2。本次补丁的内容如下:

- 修正在奇迹交换后进化的精灵无法学习新技能的偶发Bug。

- 修正在米雷亚城的活动, 训练师标语无法锁定的偶发问题, 即使问题已经发生, 通过更新也能够解决。

- 更改了部分网络通信方式, 以往联网出现问题的主机更

新后也能修复。

- 此次补丁包含有Ver1.1的全部内容。

玩家可以利用拍摄功能读取本文提供的二维码, 将会自动进入页面进行下载。在进入eShop时也会有相关提示,



周边趣闻

●红白机造型卡带收纳盒发售

卡带多了, 用原来的游戏盒子包装又不方便, 相信有不少玩家会考虑购入一个卡带收纳盒。而Datel目前开始了3DS卡带收纳盒“复古游戏卡带收纳盒”的发售, 价格为981日元, 约合人民币60元。该收纳盒使用红白机的卡带设计, 玩家可以自由选择红色、黄色或青色的配色, 最多可以收纳6盘卡带和一直可伸缩的3DS触控笔(3DS LL的无法收纳)。该款收纳盒采用重量轻但相当结实的ABS素材, 可以耐冲击并且防污。简洁怀旧的造型相信会让玩家很怀念吧!



实用技术

3DS应援团

VITA 命



近期 PSN 放出了不少新作的试玩版,除了这里介绍的《暗魂献祭 三角势力》之外,还有《歌组 575》以及《龙珠 Z Z 之战》,其中前者下载名额是限量 20 万名的哦(……虽说我觉得这个名额没什么意义),详细试玩报告可以查看本期的前线。《勇者别嚣张 G》也是一款非常有趣的免费游戏,但如果想尽情游玩的话至少还是要买个无线苗子,而前作 PSP 版也提供给 PSN+ 会员免费下载(到 2014 年 1 月 14 日为止),害怕开坑的玩家不妨下载下来尝试一下。

当前系统版本: 3.01

试玩 速体验

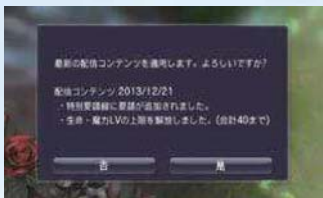
《灵魂献祭Delta》试玩版 变更要素详解

本次的试玩版容量有 1.6G 左右,虽然看上去很大不过其实能够体验到的内容并不多。试玩版一共包含了 3 个任务,并在 12 月 21 号时配信了两个新任务,玩家可以挑战到“白雪公主”等全新的敌人。不过游戏无法继承存档,

完成任务获得的报酬也只能看不能拿,因此这一试玩版的主要目的只是向玩家展示新作的主要变更点,和最终成品应该还有不少的差距。那么接下来就跟笔者一起看看新作中都有哪些变化吧。

1.便捷设定

游戏在在标题画面中新增了 Download 的选项,以后新配信的任务在游戏中就可以直接下载,不必再登陆 PSN Store 去搜索,更加的方便。



2.画面调整

游戏的画面相比前作有了不小的进化,主要体现在引入了更丰富的光影效果,且人物及场景建模也有不同程度的优化,从游戏的开始画面便可以看出明显差异。不过由于贴图精度依然不够高,在战斗场地中比较昏暗的区域时,人物及场景的细节比较难以辨认,反而让人有一种画面变差的错觉。

3.女性姿态调整

本作对女性角色的姿态做了调整,身高和体型都显得比较娇小,不再是前作中人高马大的形象。对



于偏好使用女性角色的玩家们来说是一项十分贴心的改动。

4.衣装变更

前作中角色服装的功能比较简陋,玩家只能选择更换套装且数量不多,联机时“撞衫”的情况时常发生。而在本作中角色上装、下装以及饰品可以分开进行单独的设置,且服装的数量也有追加,相信能够轻松混搭出一套属于自己的个性打扮。



5.追加阵营

前作中玩家只能扮演“阿瓦隆”阵营的角色,而在 Delta 中不仅有在前作 DLC 登场的“圣域”阵营,还有全新加入的“格林”阵营,玩家可以自由选择加入其中之一。根据所选阵营的不同玩家在战斗中的操作所得到的效果、任务评级以及获得报酬等方面都有着较大的差异。另外在 Delta 中打败魔物后除了有献祭(生贽)和救赎(救济)两种手段外,还增加了第三种——命运,同时按下 L+R 键即可发动,使用命运方式处置魔物的话,所获得的经验值将会平均分配给生命和魔力,



是均腕魔法师最好的选择。

阿瓦隆

以献祭魔物为主要手段的阵营,想要在战斗中得到高评价就必须积极地进行献祭。在战斗中献祭魔物可以回复供物,救赎魔物可以回复体力,使用命运的则是提升肉体活性。

圣域

以救赎所有的魔物为目标的阵营,想要获得高评价就必须更多地进救赎行。在战斗中献祭魔物可

以提升魔力,救赎魔物可以回复供物,使用命运的则是提升肉体活性。

格林

保持中立态度阵营,主张以“命运”的方式随机选择对魔物进行献祭或是救赎。选择格林阵营的话在任务结束后不会产生评价,获得的报酬也是随机决定的。格林阵营在战斗中献祭魔物可以提升魔力,救赎魔物可以回复体力,而只有使用命运时才能回复供物。

6.供物追加及调整

本作对供物系统进行了不少改动,首先是追加了多种新魔法,包括长枪形态的近战技能、定点下落的魔法弹、跳跃对地魔法、回复弹魔法以及地形变化魔法等,血技也增加近战招式,在其他攻击系供物用尽的情况下,还能通过血技进行近战输出,运用得当的话可以扭转战局。

另外,此次供物的使用次数有



所增加,并且在使用攻击系魔法时,按方向键上后便可以直接使用回复系魔法,不必取消当前的魔法状态。这些供物的追加和调整都赋予了战斗更多的变化。

而供物合成在此次的试玩版中并未开放,前作中简单粗暴的两两合成系统非常简陋,相信开发组也会在之后做出改善。

7.魔法连携

魔法连携是本作新增的一大亮点,装备相应的供物后就可以在战斗中产生连携效果,从而派生出新的招式。试玩版中提供的连携组合有两类:一是近战魔法与回避变化魔法进行搭配,衍生出新的近战招式;二是近战武器魔法与机雷变身



魔法组合，发动后可以让原本无属性的武器魔法附加相应的属性，或是提升同属性武器魔法的属性伤害。

连携魔法的引入给战斗提供更多的思路，不过除了连携的时间较短，需要频繁发动之外，暂时也没有看到有关远程魔法的连携，因此能否真正成为实用的战斗系统还要看正式版中的表现。

8.平衡性改善

在前作中，到了游戏的后期远程投掷系魔法基本上成为了大多数

玩家惟一的攻击手段，其不仅速度快、范围广，累积异常状态快，而且可以处在较远的距离进行输出，可谓安全又快速，虽然好用但是不合理的平衡性设定也遭到了诸多玩家的诟病。

而在此次的试玩版中，可以明显感受到投掷系魔法被大幅的削弱，不仅有起手准备动作和使用后的硬直，而且异常状态的累积速度也明显变慢。加上近战系的魔法得到了不少强化，以及阵营系统的引入，相信游戏后期不会再出现过于单一的游戏方式。

新作情报站

免费横版网游《死斗村》登陆PSV

之前在PS3上推出的免费网游《Deathmatch Village (死斗村)》现在已经登陆PSV港服商店，这款横版射击的游戏支持6人在线对战，玩家要使用各种射击武器进行相互的配合或是竞争，并以争夺“猪”为目标，用来换取更多的金钱，提升角色能力等等。

作为一款F2P游戏，自然少不了课金的要素。不过游戏对平衡性的处理比较到位，并非花钱就能直接购入强力装备，而是更多的用于缩短训练所消耗的时间、或是以更高的价格出售物品等辅助功能，因此不必担心有人民币玩家会一步登天，港服玩家们不要错过这款兼具动作和趣味性的免费作品。



试玩速体验

《勇者别嚣张G》游戏推荐

本作是12月12日在PSN上推出的免费下载游戏(道具收费)。游戏本质上就是一个“三消”的益智类游戏，玩家在游戏中扮演一个破坏神，通过消除砖块的方法召唤出大量魔物，击退入侵迷宫的“勇者”。完成之后还能捕获他们，让他们去挖矿，或者拿他们去跟怪物合成，提升怪物的战斗力，甚至能够进化成新的怪物。

游戏是全触屏操作的，玩法很简单，砖块区域里面一共会出现5种颜色的砖块，按照等级从高到低依次为绿<蓝<红<浅蓝<紫，每种颜色的砖块对应一个等级的怪物，战斗开始前玩家可以自由地设定每个颜色对应什么怪物——前提你要已经得到了这怪物。战斗在一个7×5格的砖块区域进行，玩家可以凿碎任意砖块，让上方的砖块落下，使相同颜色的三个砖块相连就能消除掉。消除之后就能在勇者那边召唤出对应的怪物，同时留下1个高一级的砖块。游戏通常只会出现红蓝绿三种颜色的砖块，浅蓝和紫色要通过消除升级才会出现。游戏画面的左边会显示勇者的状态，比如有什么怪物在攻击他，HP剩下多少等等。上面有一个数字显示还凿多少次就会受到攻击。勇

者的攻击会在砖块区域留下不可凿开的障碍砖块。如果画面最右方的勇者走到最底下就会失败。如果成功凑齐三个紫色砖块并消除，不仅能给予勇者巨大的伤害，还能清除所有障碍砖块。所以大家游玩的时候尽量召唤紫色怪物来迎击勇者吧。

不过虽说是基本免费的游戏。但不花钱充其量只能算一个体验版。游戏中每挑战1关会消耗一个凿子，凿子最多保留3个，回复时间长达8个小时！换言之不课金的话一天只能玩三次，而根据奖杯列表的显示本作有8大关，每关8个小关，光全部关卡打一遍都要花20天才能打完。还好课金道具里有个无限次的凿子，价格也只要945日元，如果认为这是游戏本体的价格也算得上公道。不过游戏有勇者、魔物图鉴100%的两个奖杯，100%奖杯的难度非常高，完美主义者请慎重开坑。

致强迫症患者：看到945日元这个价格是不是很揪心呢，这里告诉大家一件好事，这游戏的道具价格是95日元，换言之945+95×9=1800，买9次就能凑到整数了哦！（拍飞）

冷门热荐

PlayStation Home Arcade 港服配信



虽说PlayStation Home这一曾经的“宏伟计划”已经被索尼抛弃，不过既然投入了如此多的资金，那么显然还得榨取一下剩余价值。港服PSN商店从12月起开始配信PSV

专用服务——PlayStation Home Arcade。玩家下载客户端后便可以用PSV游玩PS Home的街机游戏，目前官方提供了对两款免费游戏——分别为《WipEout 2D(反重力赛车2D)》和《Ice Breaker(冰球打砖块)》，另外还有《Scribble Shooter(涂鸦射手)》的试玩版。其余的游戏则需要额外购买，每款游戏的售价均为12港币，价格合理并且游戏素质也都不错，购买一两款用来打发零碎时间是不错的选择。



PS3 CLUB

集结PS3相关情报

PSN商城热点推荐



临近年底，游戏公司纷纷趁着“双蛋”时机推出各种优惠服务，玩家们不妨趁此期间多多支持一下心爱的游戏公司吧。PS4 发售后，多款跨 PS3 和 PS4 双平台的游戏也纷纷问世，两个平台的同一款游戏画面差距有多大呢？一起来看看吧！

《龙之皇冠》推出优惠下载及最后更新补丁

PS3 和 PSV 双平台的横版角色扮演游戏《龙之皇冠》在今年发售的原创游戏中有着不俗的人气，不但全球累计销量已经突破了 80 万张，而且还获得了“PlayStation Awards 2013”大赏中“金奖”和“最受玩家欢迎奖”两大奖项。作为一款带有浓郁复古气息的原创新作，能有如此成绩实属不易。为庆祝这一佳绩，2013 年 12 月 11 日~2014 年 1 月 8 日期间《龙之皇冠》下载版的价格

将由原来的 6980 日元下降至 4980 日元。并且，香草社也在 12 月 20 日放出了本作的最后一弹更新补丁，更新内容包括：

1. 打通“混沌迷宫”第 9 层之后会出现新难度“终极”，该难度下玩家可以在随机生成的迷宫“梦幻天廊”中冒险。
2. 在“终极”难度下，角色的等级上限最高可达 LV255。

3. 道具快捷操作的 L 键和 ↑ 键被分开使用。

4. 伤害量以总数来显示。

5. 通关一次之后再建新角色开始游戏就可以跳过序章的教学部分。

6. 完成过一次的依赖任务下次就可直接跳过。



大约还在做？索尼招聘启事透露《最后守护者》情报

话说提到这个“永远不出”的《最后守护者》，玩家们估计都是一脸的无奈。好歹《FFV X III》在跳票 N 年之后终于改名成了《FF X V》，而《最后守护者》至今却一点消息都没有。不过近期，SCEJ 开设了一个 2015 财年的招聘网站，其中居然出现了《最后守护者》的专区！页面内明明白白写着正在招募一批 PS3 游戏策划、动画和图形设计、预算控制等等。这也就表明了，索尼并不打算将《最后守护者》转移至 PS4 平台，仍计划在 PS3 平台制作本作。索尼全球工作室的总裁吉田修平也曾提到，日本游戏

公司也可能要花费比欧美更多的时间才能吃透 PS4 机能，由此看来 PS3 在未来几年内仍有着顽强的生命力。至于《最后守护者》，我们自然希望它能越早问世越好，只是大家还是不要抱太大的希望啊……



外媒评选最值得一玩的高清版游戏，PS3 版占 4/5！

自从 PS3 步入中期发展阶段之后，各种高清版游戏就络绎不绝的涌现，这其中有些的确是良心高清重制，但有些却是浑水摸鱼打算趁着 HD 的热潮再骗粉丝们一笔钱。那么究竟哪些高清版是最值得玩家们一玩的呢？日前著名游戏网站 Game Informer 在综合考评了画面、系统、新增元素等诸多方面后，评选出了 5 款已发售的高清版游戏，这其中只有《塞尔达传说 风之杖 高清版》这一款游戏是 WiiU 平台的，其余

4 作均为 PS3 平台，不知各位玩家们是否都已经玩过了呢？它们分别是：

1. 《大神 绝景版》
2. 《潜龙谍影 和平行者 高清版》
3. 《ICO & 旺达与巨像 高清合集》
4. 《王国之心 HD 1.5 Remix》



港版《战国 BASARA 4》初回特典公布

港版的《战国 BASARA 4》将于 2014 年 1 月 23 日与日版一起同步发售，玩家们可以在春节长假期间



在家里尽情享受爽快割草的生活啦！本作在中国也拥有大量拥护

者，因此香港 Capcom 在宣传方面也是颇下血本。虽然港版没有同捆资料设定集的“百花缭乱魂手箱”，但只要第一时间购买港版游戏的玩家，都可以获得一套《战国 BASARA 4》的武将主题月历，制作精美，粉丝们当然不能错过！另外，读者朋友们还可通过参与杂志抽奖的形式来获得有制作人小林裕幸亲笔签名的月历及海报，详情请翻阅至“读编往来”栏目。

《边境之地 2》第 3 弹 DLC 发售

虽说《边境之地 2》发售已经是 2012 年 9 月 18 日的事了，但时至今日，官方仍在不断的制作 DLC 给玩家们。最新的一弹 DLC 名叫“*How Marcus Saved Mercenary Day*”，以白雪皑皑的 Gingerton 村为舞台，一辆满载武器的军火列车在往 Gingerton 村行驶途中莫名其妙消失，并且村子中还出现了大量雪人造型的敌人。玩家需要一边与雪人们交战，

一边去寻找失踪的武器。DLC 充满了圣诞节各有的欢乐气氛，连宝箱都变成了礼物盒的造型，乐趣多多。本 DLC 售价仅为 2.99 美金，粉丝们赶紧来一发吧！



又见跳票！ NBGI 两款免费游戏延期推出

跳票在游戏界原本已不是什么稀罕的事，一般来说跳票时对外公布的理由大多是“为提高游戏品质”，实际究竟如何恐怕就只有游戏公司内部才清楚了。至于一跳票就是几年的情况也并非个案，有些干脆就直接销声匿迹成为了传说。

近期，NBGI 公司宣布，旗下原本预定将

于 2013 年年内发售的两款 PS3 免费下载游戏《皇牌空战 无限》和《灵魂能力 失落之剑》全部都将跳票至 2014 年，并且具体上架日期仍不便公开。官方给出的延期借口依旧是“为提升品质”，对于一款免费游戏还能有如此认真的态度确实很令玩家们感动。与此同时，官方也公布了《灵魂能力 失落之剑》中的三位新角色，



分别是象征着“破坏”的噩梦、索菲蒂亚的女儿缪拉和壮汉阿斯特罗斯。

《真·三国无双 7 with 猛将传》 双版本实机画面对比

《真·三国无双 7 with 猛将传》作为港版 PS4 的首发游戏，想必很多玩家都会入手。那么 PS3 版和 PS4 版双版本的画面究竟差异有多少呢？有图为证！

从对比图可以看出，PS4 版的



光影处理要明显强于 PS3 版，细节之处的表现力更上一层楼，背景也要更清晰明亮。在 PS4 强大机能的表现下，画面的层次感更加分明立体，无愧于次世代的名号。而考虑到在 PS4 初期，恐怕《真·三国无双 7 with 猛将传》也未能将 PS4 的机能完全发挥出来，等到各大游戏厂商吃透 PS4 机能时，画面会强大到何种程度呢？

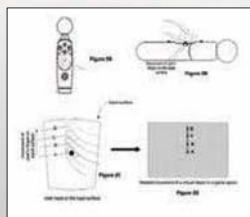
索尼正在研发带触控的 PS MOVE 控制器？

PS MOVE 控制器问世已经 3 年多了，但在体感游戏的竞争中，PS MOVE 似乎要略逊于完全摆脱了手柄操作的 Kinect。而在 PS4 发售后，配套的 PS CAMERA 似乎也在向着解放双手的方向进化，这是否就意味着索尼要放弃 PS MOVE 了呢？

近期，一张酷似 PS MOVE 的专利图被公之于众，与 PS MOVE 相比，设计图最大的区别在于在手柄上增加了一个触控板，索尼将其称为“Flat Joystick Controller”，称它可

以提供一种更为直观的操作方式，适用于多种应用和模拟环境。

当然，目前这还仅仅是一张专利图，未必会有机会化为真正的商品。但至少从一个侧面反映了索尼还未放弃 PS MOVE 的念头。至于未来是否真的会有带触摸功能的 PS MOVE 问题，我们只能静观其变了。



《索尼子 更亲密互动》限定版情报第二弹

在上期杂志中，我们已经向玩家们介绍了即将于 2014 年 3 月 20 日发售的 PS3 游戏《索尼子 更亲密互动》的限定版情报——一款高约 6.5cm 的泳装索尼子手办，但这款 Q 版手办又怎么能填满阿宅们饥渴的内心？既然游戏的标题都叫做“更亲密互

动”了，不做出点样子来怎么行！于是乎，限定版情报第二弹终于在近日公开，是一款喜大普奔的双面抱枕套！该抱枕的尺寸为 550mm x 350mm，正面印有泳装索尼子的图案，反面则是该造型的睡衣版，在索尼子的陪伴下安然进入甜美的梦乡吧！



SEGA 冬季感谢祭，12 款游戏大减价

从 2013 年 12 月 19 日至 2014 年 1 月 8 日期间，SEGA 公司将举行长达 20 天的冬季感谢祭，这期间，PS 商店中将会有 12 款游戏大减价至 500 日元！这



其中共有 4 款 PS3 游戏，分别是《绝对征服》《死亡之屋 4》《VR 战士 5》和《终极抗争》，另外还有 8 款 PSP 游戏，分别是《樱花大战 1+2》《梦幻之星 携带版 2 无限》《光明之心》《光明之刃》《黑豹 2 如龙阿修罗篇》《战场女武神 3 尘封的硝烟》《七龙战记 2020》和《七龙战记 2020-2》，全部 12 款游戏打包购买的话仅需 8000 日元！

有爱玩家巧手制作天照大神蛋糕



现在大家看到的这款超可爱的天照大神蛋糕是出自一位欧美游戏玩家的母亲之手。这位名叫 Gina Rouchy 的母亲是一位糕点师傅，她的女儿是《大神》这款游戏的死忠，在女儿 21 岁生日即将到来之际，她亲手为女儿制作了这款《大神》主题的生日蛋糕，令人感受到了浓浓的爱意。这款蛋糕上不但有天照和小天照，连一寸法师和天照背上的神器也被制作了出来，憨态可掬的模样忍俊不禁。除了这款大神蛋糕外，这位母亲还曾经制作过众多动画角色的翻糖蛋糕，感兴趣的玩家们可以前往她的个人网站欣赏：<http://ginas-cakes.deviantart.com/>。



从本期开始，“软硬兼施 SP”根据大家的意见，将索尼和微软的家用机分别合并介绍，这样更能集中说明问题。而说到本期硬件方面最令人震惊的消息，当然是 Xbox One 行货了，想必大家也很激动吧？另外其实阀门厂的新主机——蒸汽机也于近日上市了，不过这个东西无论从关注度还是实用性来说都无法和 PS4、Xbox One 相提并论。本期杂志有专题介绍，本栏目就不再涉及了。



HARDWARE&SOFTWARE

实用技术
软硬兼施 SP

- 限定版 PSV 小结
- 3DS 破解新进展
- PS4 港版上市简评
- Xbox One 行货来临

价格行情

——提供最佳购机方案

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV-2000 主机 (港版黑, Wi-Fi)	1280元
记忆卡	4GB 索尼原装 PSV 记忆卡	118元
贴膜	PSV 组装高清贴膜	30元
保护包	PSV 组装软包	20元
总计		1448元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：此文截稿当日正值平安夜，各大主机的销量自然都有不小的提升，PSV 无疑是最受关注的一个，尤其对于学生群体，更好的便利性还是赢得了大家的



▲ PSV-2000 彩色版主机都是色彩拼接而成，比如粉色主机是前黑后粉，玩家选购彩色主机时最好提前看一下官方样图，以免想法和实际主机有偏差。

喜爱。本周的 PSV 售价相比上周略有上涨，不过幅度并不高，有预算的玩家可以在元旦节考虑直接入手。另外，追求个性的玩家还可以考虑市面上的限定版 PSV-2000，目前有两款限定主机在售，一款是 11 月中旬发售的《噬神者 2》港版同捆，另一款则是 10 月底发售的《高达破坏者》港版同捆，同捆主机的单机价格《噬神者 2》在 1400 元左右，《高

达破坏者》在 1500 元左右，加上游戏的话，《噬神者》在 1700 元左右，《高达破坏者》则要 1850 元上下。此外《噬神者 2》限定版主机还有少量日版，价格要比港版略低 50 元左右，不在意版本的玩家也可考虑日版，对限定版主机情有独钟的玩家不妨留心一下。而较早发售的 PSV-1000，截止到目前已经开始断货，目前港版全新主机只有黑色和少量的《灵魂献祭》限定版有货，其他颜色均已断货，想要 OLED 屏幕的玩家就只能留心二手主机了。

值得一提的是，刚刚发售不久的 PSV-2000 这次使用的虽然是 IPS 屏幕，但外屏并非玩家们熟知的康宁大猩猩防刮屏，而是其他供应商的防刮外屏，所以 PSV-2000 的屏幕防刮性要略低于 iPhone 5s 等手机。建议玩家在购机时选一块质量较好的贴膜，直接裸奔的话还是比较容易产生大量划痕的。

01
PSV 购机
推荐套餐

主机及主要周边参考价格	
PSV-1000 主机 (港版黑, Wi-Fi)	1180元
PSV-2000 主机 (港版黑, Wi-Fi)	1280元
PSV TV 普通版 (日版)	680元
PSV TV 豪华版 (日版)	980元
PSV 用 Hori 高清贴膜 (原装)	80元
4GB 索尼原装 PSV 记忆卡	118元
8GB 索尼原装 PSV 记忆卡	168元
16GB 索尼原装 PSV 记忆卡	298元
32GB 索尼原装 PSV 记忆卡	468元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
北通中国风保护胶套-PSP 厚硅胶套	58元
北通中国风晶透水晶盒-PSP 保护水晶盒	48元
北通原生铜迷你 USB 数据线 (MINI 版)	29元
北通魔方炫音	108元

02
3DS 购机
推荐套餐

备注：主机官方标准包装附带电池一块 (电池仓内)、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：本周 4.5 系统以下的 3DS 主机价格略有下跌，像是黑白两种常见颜色的主机部分商家已经降至 1400 元，其他颜色略贵 50 元左右，玩家可以根据需求购入。5.1 系统以上主机售价价格波动不大，依旧维持在 1200 元左右，各种颜色差价不大，可随心选购。本月月底 3DS 系统版本已经更新至 7.1.0-14J，4.5 系统以下使用 GateWay 2.0 内核的玩家请谨慎升级，根据实际测试，这次升级可能会造成系统的

▶ 《口袋妖怪 XY》限定版主机也有大量现货，日版金色价格在 1800 元左右，蓝色在 1680 元上下，口袋死忠不要错过。

不稳定状况，有的会出现系统假死无法运行，有的则可运行游戏但无法进入其他软件，eShop 确定无法直接使用，倘若遇到系统假死导致购入的正版游戏无法在 GateWay 的备份系统上运行，那就得不偿失了。考虑到目前大部分正版游戏皆可在 6.3 系统下运行，所以在没有特殊需求的情况下，不建议玩家对 GateWay 的备份系统进行更新，等 GateWay 的 2.0 内核进一步优化之后再尝试。此外，最新的 7.1 系统还对 NDS 烧录卡进行了封杀，SCDS TWO 暂时也不可运行，有 NDS 需求的玩家也建议继续观望。



主机及主要周边参考价格	
3DS LL 主机 (日版 4.5 以下系统)	1400元
3DS LL 主机 (日版 5.1 以上系统)	1200元
2DS 主机 (美版)	920元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
GateWay 3DS	340元
3DS Link	220元
SCDS TWO 全球版	218元
R4 SDHC 银版	48元
金士顿 4GB TF 卡 (行货)	34元
金士顿 8GB TF 卡 (行货)	48元
金士顿 16GB TF 卡 (行货)	88元

03

索尼家用机 购机推荐套餐



◀索尼“隐藏”了港版PS4上的产地，实际港版主机仍由富士康生产，但质量已经有了很大的提升。

来一段时间的PS4主机依然是富士康制造。从这次港版主机的首发情况来看，质量已经有了大幅提升，

并能因此保证所有的玩家都不会被Ban，只能说相对几率比较小一些，如果索尼大规模检查的话，还是非常可能被Ban，破解玩家还是尽量谨慎使用正版联机吧。

	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 CUH-1006A主机 (500GB, 港版)	3480元
总计		3480元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 CECH-4012主机 (500GB破解, 港版黑/白)	2350元
硬盘	东芝2.5英寸500GB硬盘	329元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2768元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评：经过一段时间的漫长等待，港版PS4终于上市，截止到平安夜当日，国内的大部分地区已经现货出售，单机价格在3500元左右，同捆摄像头版本将近4000元，整体价格要比前段的美版

主机便宜不少，而前段时间大热的美版PS4国内已经断货，商家全线只销售港版主机，玩家不用担心买到美版货。这次的港版主机相比美版没有太大的变化，只是使用英式的大插头电源，宽幅电压，玩家可以在国内直接使用。除此之外，港版PS4主机还有一个细微的变化，索尼在标签上特意隐藏了主机生产地，只有当你对着光源的仔细观察时，才能在右下角发现具体产地。在目前的港版货源里，笔者挑过几台主机检查，均是Made in China Fox，即中国富士康生产，看来索尼这次隐藏产地想必也是想分散玩家对主机质量问题的担忧。不过仔细想想，要在如此短时间内因为PS4的质量问题就更换生产方显然是不可能的，更何况目前也很少有富士康这种规模的生产供应商，所以未

并未出现美版PS4的那种高概率质量问题，担心购机出问题的玩家暂可放心，索尼已经在加强品控改善质量问题，如果遇到主机质量问题，也可找商家进行调配，不过要提前讲好售后保修，以免出现不必要的麻烦。

PS3方面，最近一周的破解主机价格相比月初又有下跌，考虑到破解芯片的成本关系，破解主机的价格仍有小幅下探空间，不过短期内恐怕很难再跌，毕竟现在离春节也只有一个月的时间，年底正是主机的销售旺季，保持这个价格对销量也不会有太大影响。另外，有玩家疑问破解主机可以升级到最新的系统版本，那么使用正版游戏联机会不会被Ban机？从现有了解到的部分E3 ODE破解玩家正版联机情况来看，暂时未有被Ban机的，但

索尼家用机及主要周边参考价格		价格
PS4 CUH-1006A主机 (500GB, 港版)		3480元
PS3 CECH-4012主机 (12GB, 港版黑/白)		1550元
PS3 CECH-4012主机 (250GB, 港版黑/白)		1680元
PS3 CECH-4012主机 (500GB, 港版黑/白)		1780元
PS3 CECH-4012主机 (500GB, 港版红/蓝)		1980元
PS3 CECH-4012主机 (12GB破解, 港版黑/白)		2100元
PS3 CECH-4012主机 (250GB破解, 港版黑/白)		2250元
PS3 CECH-4012主机 (500GB破解, 港版黑/白)		2350元
原装DS3无线振动手柄		300元
原装PLAYSTATION EYE		180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack (手柄+摄像头)		600元
北通球王2-震动版		99元
北通MVP球王2-六轴无线震动		199元
北通MVP特洛伊-无线震动		139元
北通MVP球王2手柄(无线锂电震动版)		169元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)		29元
北通原生铜HDMI高清线		89元
北通P3色差线		68元
PS3电子狗SuperCard		298元
原装色差线 (PS2通用)		200元
组装色差线 (PS2通用)		20元
原装索尼HDMI线 (1.5米)		120元
高仿索尼HDMI线		45元

实用技术
软硬兼施SP

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One主机 (美版, 含Kinect)	4980元
电源	原装电源 (包改220V)	-
总计		4980元
近期推荐购入指数		6

	品牌 / 型号	价格
主机	X360E主机 (4GB, 单破解, Kinect同捆)	2480元
电源	原装电源 (包改220V)	-
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2569元
近期推荐购入指数		8

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附Kinect 2体感摄像头一枚、HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评：Xbox One截止到目前，国内仍然只有美版现货主机，不过主机的价格已经有了大幅降低，现货供应的商家售价都在4200元以内，跌幅将近1000元。DAY ONE主机已经基本没货，有货的商家价格也比前段时间贵了不少，既然首发都没入，现在也就没太

多购买的必要了。玩家比较关心的港版Xbox One，现在仍没有确切上市日期，已知的也只是会在2014年的下半年发售。而近段时间另一个比较有爆炸性消息的是，在这个月11日的风行网媒体推介会上，风行网CEO透露了Xbox One行货极有可能在2014年9月上市，这个时间要晚于百事通副总裁之前透露的七八月份，届时行货的Xbox One会内置风行网的视频服务，不知道时过境迁，现在的玩家是否对行货有兴趣呢？希望上市后的行货Xbox One不会设置锁区吧！

比起Xbox One，X360E最近的销量一路高升，价格也相对稳定。很多玩家比较纠结的问题就是是否要买双破解主机，即硬盘+光驱破解。在以往双破解需要拆机更换光驱，而当时破解只是软刷，所以很多玩家不喜欢双破解。时至今日，拆机已经成X360破解的必须步骤，所以很多玩家也就重新考虑是否双破解。实际现在的光驱破解已经不需再更换光驱，

新版主机的光驱型号均为建兴1175，破解的时候只是拆下原装的芯片板，然后换上可以破解的芯片板，光驱依然还是原机的全新光驱，玩家不用再忌讳光驱破解是把新光驱换成旧的可破解光驱了。当然我们推荐单破解的原因更重要的是在于，现在互联网已经非常发达，直接从硬盘运行游戏，无论是从速度还是从效率上讲都要比光驱好很多，大部分玩家已经没有了使用光驱的需求，因此再另外花80元更换光驱芯片板也就没有必要了。



▲现在X360E双破解已经摆脱了换光驱的弊病，有需求的玩家可以放心选购。

市场报价信息更新截至2013年12月24日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

04

微软家用机购机推荐套餐

微软家用机及主要周边参考价格		价格
Xbox One主机 (美版, 含Kinect)		4980元
XBOX DAY ONE主机 (美版, 含Kinect)		5600元
X360 Slim主机 (港版)		1480元
X360 Slim主机 (港版, 单破解, Kinect同捆)		2380元
X360 Slim主机 (港版, 双破解, Kinect同捆)		2480元
X360E主机 (单破解, Kinect同捆)		2480元
X360E主机 (双破解, Kinect同捆)		2580元
X360原装电源 (220V直插)		260元
X360组装电源 (220V直插)		140元
X360原装无线手柄		320元
X360原装有线手柄		280元
X360翻新无线手柄		188元
X360翻新有线手柄		138元
北通阿修罗360震动手柄		149元
北通原生铜HDMI高清线		89元
北通VGA高清线		68元
原装HDMI线		280元
组装HDMI线		50元

多边形



骨头社新作——《地球队长》



哪尼 提供

多边形
影视

日本动画制作公司 BONES 最新 TV 动画《Captain Earth》(《地球队长》) 将于明年 4 月正式开播, 由五十岚卓哉监督, 榎户洋司负责动画脚本, 神前晓负责音乐部分。继 BONES 前作《银河美少年》(《STAR DRIVER 輝きのタクト》) 的“校园机器人”动画后, 本作将回归王道的机器人动画。

故事梗概:

高中二年级学生真夏大地(真夏ダイチ)在暑假开始的前一个晚上, 从电视上看到种子岛上空出现了一个不可思议的环状彩虹。

“我曾经见过这个彩虹……”

在胸中的那股冲动的影响下, 大地独自一人前往种子岛。

父亲遇难之谜, 年幼时与不可思议的少年少女相遇的记忆, 怀揣着种种复杂的心情, 大地到了这座岛上。在某个建筑的一阵警报声中, 大地与“地球引擎”(アースエンジン)相遇了。

“你是 Captain 吗?” 大地被如此问道。

从天王星袭来的神秘完全机械生命体“キルトガング”他们的目的究竟是什么? 在漫天繁星的光辉下, 他们的战斗现在才拉开帷幕……



简约的精致——优秀独立游戏《请出示护照》



稀饭 提供

多边形
趣闻

Arstotzka 是一个刚刚经历过革命的虚构国家, 而你, 一位刚刚上任的边境检查官, 通过这份工作把四位家人——岳母, 叔叔, 妻子和儿子安置到了城市中。这是否意味着一家人终于过上好日子了? 这恐怕取决于你的工作表现, 而可怕的是, 因为国家的局势是如此地动荡不安, 你的工作难度非常大, 而沉重的税赋则会令你的家人生活随时面临崩溃的可能, 你是要秉公办事, 最后却因为低收入而导致家破人亡, 还是不顾一切地放行, 却让他们死在了被你放入境内的恐怖分子手中? 这里面是否有一个平衡之道让你真正地取得幸福? 这一切, 就需要玩家自己在《请出示护照》(Papers, Please) 中寻找答案了。

自 2013 年 8 月 8 日作为独立游戏登陆 Steam 平台, 《请出示护照》这款只有点阵画面和简陋系统的作品就在玩家当中掀起了波澜, 著名游戏媒体 Eurogamer 为本作打出了 9/10 的高分, 连一向挑剔的 IGN 以 8.7/10 的高评

价来表达他们对这款游戏的赞叹。正如前文所说, 这款游戏表面上看来非常单纯, 玩家扮演一个边境检查官, 每天的工作就是一个个地检查过往关卡的入境者。但是在这简单的结构之下, 却深藏着庞大的叙事野心, 因为关卡情况每天都有变化——例如玩家上班第二天就有人冲关发动恐怖袭击, 所以过关的规则几乎是每天一变。护照造假和身分不符的情况也常有发生, 不少过关者也有自己的故事, 例如两手空空就想要过关的莽撞老人, 为了探望儿子而不惜使用过期护照的女士, 还有偷偷向玩家派色情小卡片的妓女等等, 随着玩家决定是放行还是不放行, 这些人的故事线也会随之发生变化。但比起这些故事, 更揪心的则是玩家需要负责为四位家人赚取收入。如果放行的人太少, 玩家会入不敷出, 家中停止供暖, 家人就会因为寒冷而得病。在笔者第一次尝试时, 才到上班第四天, 主角的儿子就因为寒冷而去世了, 连叔叔也变得生命垂危。沉重的压力让这个看似简单的游戏中包含了极其现实的意义, 也因此变得令人极其难忘。

最后附上本作的 Steam 购买地址和二维码, 各位有兴趣的读者赶紧去尝试一下吧。

Steam 购买地址: (http://store.steampowered.com/app/239030/?snr=1_7_7_151_150_1)





马里奥牧场即将开张

多
边
趣
闻

—— 纱迦 提供

如今的任天堂对于肯合作的第三方真是百般照顾，最近公布的《塞尔达无双》就让人大跌眼镜，不过早在该作公布之前，一则关于马里奥牧场的消息也很劲爆。

“《牧场物语》系列”诞生十余载，如今在3DS上焕发了第二春，上一作在3DS上取得相当不错的成绩，比绝大部分PSV游戏的销量都高。任天堂对于这样一款第三厂佳作也是十分满意，眼看着系列新作《牧场物语 连接新天地》

(牧场物语 つながる新天地)就要于2014年2月27日发售了,还专门举行了一个与“《马里奥》系列”联动的活动。在游戏中只要满足特定条件,玩家就可以在自己的田地里种出大蘑菇、火焰花、无敌星这些“《马里奥》系列”的象征物。这些东西除了能卖大钱外,还会带来一些特殊的效果,至于具体是什么,那就得实际玩到游戏之后才知道了。

游
戏
文
化

人气投票与新作消息发布,两手抓两不误的传说祭典

多
边
趣
闻

—— 秋沙雨 提供

一年一度的传说祭在2013年的圣诞节宣布了2014年传说祭的开办消息,时间为2014年5月31日和6月1日两天,每天一场共计两场,地点依旧为大家所熟悉的横滨Arena。目前参演的声优还尚未公开,不过依照往年的惯例,2014年的传说祭也将会拥有十分豪华的声优阵容。在20周年纪念作的发布会上“传说”系列制作人马场英雄已

经表示《热情传说》将会在传说祭上公布令人振奋的新情报。NBGI在圣诞节除了公开传说祭的开办消息之外还宣布正式开始第七届的《传说》人气投票,投票的结果将会在6月1日的第二场活动上公布。作为一个粉丝向的活动,传说祭不仅仅只是靠声优来赚取眼球,还同时为传说饭们公开各种各样喜闻乐见的游戏情报,每年越来越大的活动场地可见其所获得的成功。



缝制人间,忍者熊剑传

多
边
趣
闻

—— 宇宙人 提供

预定于明年3月6日发售的动作游戏《刃 忍者龙剑传Z》,近日公开了初回特典的内容。该游戏将与明年1月底在日本上映的电影《缝制人偶Z》合作,在初回特典版中加入电影主人公变身后的服装。《缝制人偶Z》是小说原作《缝制人间 布偶人》的真人电影版,在这部特摄电影中,中川翔子将首次出演主角。电影剧情描写了某少女为了守护自己深爱的人,于是和泰迪熊合体,成为了新的英雄“布偶人”并与危害世界的僵尸战斗的故事。布偶人的服装和电影的角色设计由动画《新世纪福音战士》的导演之一,鹤卷和哉以及插画师コヤマシゲト合作完成,帅气而不失可

爱。虽然《刃 忍者龙剑传Z》这款游戏同样是以群殴僵尸为题材,看似“天作之合”,但是当看到截图中的肌肉猛汉穿着这件粉色毛绒熊装束时,还是不禁大跌眼镜,顿时让人忍不住要仰天长啸:还有比这更重口味的游戏吗?



《圣斗士星矢》3D CG化??!

多
边
影
视

—— 时雨 提供

时隔十年之后,《圣斗士星矢》即将推出最新的剧场版作品《圣斗士星矢 Legend of Sanctuary》。新剧场本将于2014年夏季上映,以此来纪念漫画原作者车田正美从事漫画40周年,并且还要参加柏林和戛纳两大国际电影节。本片的制片总指挥将由车田亲自担任,标题也是车田命名的,而导演则是制作过《老虎和兔子》的佐藤敬一,最特别

的地方是他采用最新的3DCG影像技术来描绘原作中人气最高的《黄道十二宫篇》。从公布的画面来看,青铜5小强和雅典娜的样子和动画版有着很大的差别,让人有种看到《最终幻想》中人物的错觉,这一奇特的做法也引来了褒贬不一的评价。当然创新的做法并不是什么坏事,至于影片本身的素质具体如何,还是要等到上映后才能明了。



2013

魔鬼大辞典

DEVIL'S DICTIONARY 2013

游戏文化

特别企划

[1999 战记]

简释

大批网友追忆“1999年集体拯救世界”的悲壮故事

出处

一篇荒诞微博

解析

该词源于一篇在网络上突然爆红的微博，原文写道：“00后的小弟弟小妹妹们，你们真的以为80后90后没你们强吗。你们本来不该出生的，是我们在1999年拯救了这个世界你们才得以出生。

甬查，网上可没有。那天晚上我们大战外星人抵抗陨石的时候顺便抹去了所有人的记忆。孩子们啊，为你们的出生而感激我们吧！”这篇恶搞微博引起了广大网友们的吐槽配合，大家纷纷转发“作证”并编造出一个比一个夸张的桥段来证明这场“传说中的战役”，甚至不久后还出现了以《1999战记》为名的漫画配图与申剪视频。在这场属于“90前”的全民狂欢里，所有人都仿佛置身在一个假面舞会的舞池中央，把自己压抑多年的幽默感与想象力宣泄得淋漓尽致。

范例



“还以为能够把记忆带进坟墓呢……纸终究还是包不住火的！”

“为什么一定要重提这件事啊，为什么不能让00后的孩子们好好生活呢！难道你们忘记当年信长的嘱托了么！”

“要是外星人不遵守当年的《星系同盟条约》，到时候新一轮侵略00后怎么招架得住，我们已经老了！”

“在路上见到当年的战友，也只能够眼神示意，心中默默谨记啊！”



《UCG魔鬼大辞典》是游戏文化圈首部权威的宅属性词典，它由游戏机实用技术编辑部编纂，著名小编稀饭、哪尼曾先后主持工作。辞典企划反映了历年网络、ACG圈及游戏圈里涌现的新事物、新概念和新in词，行文猥琐不经，在读者群众中享有盛誉。时光荏苒，眼下距上一版辞典已过去整整12个月，故特此推出最新版《2013魔鬼大辞典》，此次修订遵循我刊一贯宗旨，并以通用性为原则，吸收了宅文化领域的最新流行语共计44条，并依据大众解读标准审慎对其释义进行了剖析梳理。经权威专家鉴定，本版辞典在插科打诨、入宅程度、猥琐质量上都达到了一个新高度，为世界辞书史上所罕见，堪称年终吐槽必备的典范之作。

文 422工作室 D·S&哪尼

美编 心の永恒

[土豪]

简释

有钱且炫耀的人，轻贬义，也可简写成“壕”

出处

网络游戏中的高额付费玩家



解析

称“土豪”为2013年度最热门的汉语词汇亦不为过，这是一个典型的“旧词新说”，把原本用来在旧社会里称呼为富不仁的有钱人之称谓拿来调侃高消费的人。也许是“屌丝”这词孤单了太久，与之遥相呼应的“土豪”一经传开后几乎是以病毒扩散的速度占据了所有大小媒体的标题头条，更引申出了“土豪金”、“壕二代”等衍生词汇，人们在戏谑之间不免也充满了自嘲的悲凉。如今“土豪”这个词一天天地在扩大打击范围，一个人不管是不是真的富裕，只要他敢花钱（譬如刚发工资犒劳自己吃了顿大餐），往往也会被扣上“土豪”的帽子。一时间，满大街几乎人人皆“壕”：买了PSV的，入了模型手办的，看了IMAX电影的……几乎都被亲朋好友冠以“壕”名在微博上人人喊打，全然不顾这些“土豪”们平时节衣缩食的窘况。总之，一个词汇能被13亿多人以如此娱乐至死的状态追捧了一整年，生涯也算是一片无悔了。

衍生词：壕做友（土豪我们做朋友吧）、壕无人性、打土豪，分××

范例



“你就是花了一千多买电脑椅的稀饭同学？土豪我们做朋友吧！”

“放手！”

【氪金】

简释

日语课金(かきん)的变种,表示收取费用

出处

“氪金”原本是《魔兽世界》中十分稀有的矿物,继“氪金狗眼”一词走红后,由于发音与日语中“课金”的汉语发音相同,被玩家和网友们广为流传

解析

“氪金(课金)”一词应该是游戏玩家们在2013年使用频率最高的词汇之一,由于手游产业的蓬勃发展,某些小厂商通过手机游戏迅速走红并大赚一笔的事例屡见不鲜,这也让原本主机平台的游戏开发商们纷纷涉足手游领域,并根据手机用户群的消费习惯,将许多作品以“本体免费,游戏内收费”的方式推出,而这种方式用日语表达便是“课金”。国内玩家习惯将“课金”用作动词,比如“我今天又在某游戏中课金了x元等等”。

需要注意的是,“课金”与“付费DLC”是有所区别的,前者是需要持续付费的某项内容,这项内容很大程度上会影响游戏的正常游玩过程,包括购买行动点数、十一连抽等等,均在此列;而“付费DLC”则更多的是一次性购买的附加内容。“付费DLC”在主机游戏中十分常见,而“课金”在2013年大有从手游领域向主机游戏领域逆袭的势头,其中最著名的当属《乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗》坑爹的行动值购买设定,遭到了无数玩家的恶评。也正是由于很多厂商盲目跟风并设置越来越多不合理的收费方式,使得“课金”一词几乎变为了贬义,游戏一旦和“课金”沾边,给玩家的印象便大打折扣。于是现在有很多厂商将“绝无课金要素”作为自己游戏的一大卖点,显得颇为讽刺。

衍生词汇:氪金战士、氪金党

【大阪烧】

简释

原本是日本关西地区的一种美食,后被玩家用于讽刺《怪物猎人4》的画面。由于日语原文はお好み焼き,因此也被国内玩家简略称作“好烧”

出处

《怪物猎人4》地图中某个藤蔓场景的贴图

解析

在《怪物猎人4》早期公布的视频中,糟糕的场景贴图让某个藤蔓场景的地面看上去就好像日本关西美食——大阪烧一般,因此被许多对画面不满,或者对《怪物猎人》新作登陆3DS不满的玩家用来讥讽和嘲笑。而游戏正式发售后画面表现依然没有太大改善,但由于整体素质出众,使得诸多猎人们一边吐槽“大阪烧”似的画面,一边在游戏中战满几百个小时。



【共斗】

简释

一起联机战斗

出处

SCE为PSV推出的“共斗计划”广告

解析

2013年玩家对于PSV的印象,最深刻的应该便是“共斗”莫属。其实“共斗游戏”并没有什么特别,《怪物猎人》、《噬神者》等等可以联机组队战斗的游戏均在此列。不过由于《怪物猎人》在掌机上由索尼平台转向了任天堂,失去了这款联机大作的索尼急忙推出了“共斗计划”,希望通过在PSV上不断地推出各式各样的共斗游戏来对抗《怪物猎人》,并留住喜欢此类游戏的玩家。因此2013年PSV上先后推出了《暗魂献祭》、《讨鬼传》、《龙之皇冠》、《噬神者2》等多款共斗新作,几款游戏的品质都属上乘,销量也基本令人满意,并切实拉动了PSV的主机销量。不过想要达到《怪物猎人》的成就显然还有很长的路要走,因此“共斗计划”还将继续,2014年仍然有多款共斗游戏登陆PSV平台,让我们一起期待下一个“共斗年”。



【土豪金】

简释

iPhone5S 香槟金色的戏称






出处

新浪微博网友及众多媒体

解析

苹果公司的iPhone由于一向价格高昂而经常被戏称为只有土豪才用得起,而穷屌丝们只有卖肾才能买到的手机。而在2013年,苹果发布了“香槟金”版的iPhone5S,这也是其首次推出黑白两色之外的其他颜色,并称这一颜色是以中国消费者的喜好为主要考量的。由于金色在我们国家往往就与富有相挂钩,于是“土豪金”的别称便在网络上不胫而走,iPhone5S发售后,“香槟金”确实受到了国内消费者的热捧,不仅一度脱销,而且黄牛市场的价格也被哄抬到普通黑白版本的两倍以上,上万元的售价让其成为了名副其实的“土豪金”。“土豪金”在2013年顺利取代“肾机”成为了iPhone系列最新的代名词,之后甚至于其他公司推出金色系的产品也会被冠以“土豪金”的称号,可见影响力之巨大。

范例

-  快看快看,我新买的“香槟金”版iPhone!漂亮吧!
-  这明明就是“土豪金”嘛,八老师你还是赶紧买3DSLL的塞尔达限定主机吧。
-  八重樱:为什么?
-  那个也是“土豪金”啊,用起来多有面子。
- 

【CrossSave】

简释

两个平台的同一款游戏间通过网络共享存档

出处

索尼在众多PS3/PSV跨平台游戏中提供的服务

解析

CrossSave在2013年中出现的频率并不会比“共斗”低,索尼仍然坚持贯彻着家用机与掌机的互动关系,多款PS3/PSV跨平台游戏都支持存档共享功能,例如《闪之轨迹》、多款《无双》系列以及《最终幻想X/X-2 HD》等等,实现了大屏享受与便携体验的无缝切换。虽然想要获得这样的体验一般需要购买不同平台的两份游戏,但不得不说这是一项非常便利的功能。

[臣妾做不到]

简释

原意表示无法做到某件事情，走红后被网友用于表达自己对某事欲罢不能

出处

电视剧《甄嬛传》中皇后的台词

解析

《甄嬛传》的热播让这部国产电视剧充满了各种各样的话题，有细心的网友上传了一张剧中皇后的截图，图片中蔡少芬扮演的皇后表情夸张，对应的台词正是“臣妾做不到啊”，生动的表情和形象迅速在网上走红，就连蔡少芬本人也用这一句式在微博上宣传自己的新戏，之后“臣妾做不到”一词便被众人用来形容自己无法放弃某件事情或物品。

范例



叫我别玩无双，
臣妾做不到啊！



叫我放弃巨乳，
臣妾做不到啊！



叫我别当绅士，
臣妾做不到啊！



叫我不晒女朋友，
臣妾做不到啊！



[音游狗]

简释

沉迷于音乐游戏的玩家

出处

音乐游戏圈玩家的自嘲

解析

有这么一类玩家，他们表面看上去很正常，但只有真正熟悉的人才会察觉到其中异样。这群玩家经常对着平板电脑乱戳，屏幕上有时候是乱七八糟的方块，有时候是乱七八糟的弹珠，但他们却戴着耳机戳得不亦乐乎，更有甚者还会眯着眼睛在 3.5 英寸的小屏幕上一通狂点；这群玩家的口袋里总会有那么几个钢镚，并且对各个街机厅里的机台如数家珍，每到休息日总要准时“出勤”，买护眼都不眨，一呆就是一天；这群玩家看到有新的音游出品时便两眼方光，用尽千方百计，不辞千辛万苦也要体验一番，同时他们对 Konami、Namco、SEGA 等厂商的感情十分复杂。这群玩家……

总而言之，这些沉迷于音乐游戏的玩家有着太多奇怪的特点，很多在常人看来难以理解，而这些情况其实他们心里也都明白，因此也就产生了“音游狗”这样充满了自嘲意味的词汇，形容自己在音乐游戏面前就如同狗一样忠诚，驯服。

范例



哇，Capcom竟然在手机平台上出音游了！周末谁和我去机厅出勤啊！下期我要做一个音游大合集！



闭嘴，音游狗！

[捡肥皂]

简释

被别人暗中攻δ击

出处

美剧《监狱风云》台词“（在澡堂里）如果犯人弯腰捡掉落肥皂那么菊花将会被进δ攻”

解析

这其实算是个有点 18 禁的词汇，想想看，在大家裸身坦诚相见的男澡堂里，你满身又是液体又是泡沫的，一旦弯腰去捡掉在地上的肥皂，周围若是有腹黑的哥们儿在，搞不好十有八九得挨一记千年杀。倘若要是换成监狱、部队等地方……那么可就不仅仅是千年杀那么简单了，是不是光想想就菊花一紧？相对于猥琐的书面意思，还是“捡肥皂”的引申义目前流传得更广一些，即“提防被不怀好意的人以想象不到的方式袭击”。这个就不多解释了，生活中处处掉满了肥皂，就看谁不走脑子去捡。末了，小小预测一下，按照该词的流行趋势以及肥皂正在被沐浴液逐渐代替的事实，也许十几二十年后孩子们会满怀惊讶地问你：“爸比，听说肥皂是洗澡用的啊？”



[挽尊]

简释

“挽救楼主尊严”的缩写

出处

网络论坛

解析

当楼主发完帖子后（或是在 QQ 群里某人说完话后），如果长时间没人回复，下面往往就会出现这种调侃，表面上是来为楼主挽回尊严，实际效果则等同于倒地追加技。“挽尊”的词形源自中国传统灵堂里常见的“挽奠”，暗示此话题已死，大家仅是过来对楼主聊表一下怀念而已，多为恶作剧性质，如“禁术·大挽尊术”、“专业挽尊 30 年”、“被我挽过的楼体长度可绕地球 10 圈”等等。如果您身边也有如此喜欢挽尊的朋友，建议拉黑。

[何弃疗]

简释

“为何要放弃治疗”的缩写

出处

“网瘾治疗专家”杨教授语录

解析

这句话最早出自发明电击治疗法的杨教授对“网瘾少年”关怀备至的问候，只是在被无数只草泥马反问候之后渐渐变成了嘲讽及怒黑的专用语，表面意思是“有病怎么还不治”，但实际上双方都知道事情已经走入绝境，不可能再有转机了。另外一种语境，则是某人做了非常二逼且不可逆的行为时（譬如误删游戏存档），周围的亲朋好友往往用这三个字来调侃，笑点与经典段子“药不能停”类似。

范例



听人说电影《小时代》挺好看的，我决定今晚带相亲的妹子去看看，你觉得如何？会不会给我加印象分？



……饭老板，何弃疗啊！



[杀马特]

简释

“smart”的谐音

出处

日本视觉系文化

解析

“smart”的造型以奇特、前卫、颠覆为主，起源于欧美视觉系摇滚乐队，后经日韩传承流入亚洲，被部分“非主流”一代无脑追捧，打扮得像山寨土鸡一样招摇过市，自以为时髦洋气，实则落伍透顶。于是网友将其谐称为“杀马特”，同时也是在暗讽此群体的英文水平。其实每个人都经历过这么一段青春叛逆的“杀马特”时代，但并不是人人都有勇气敢这么冒天下之大不韪拿无知当个性出来晒。杀马特们，你们赢了。

[广场舞]

简释

在广场上进行的集体舞蹈活动，多为中老年妇女

出处

中国大妈原创

解析

这项运动(姑且称其为运动吧)仿佛在一夜之间席卷神州大地,所有住宅区附近的广场无一幸免,每天晚饭后均挤满了各种拿葱大婶。感谢天朝匮乏的娱乐项目及公共设施,让人们得以在有生之年大开了如此眼界,同时也如此憎恨自家的窗户玻璃为什么当初不买防音防弹的。类似的活动在美国一些华人区附近的公园也曾有过,只是不久后大妈们就被警察叔叔以噪音扰民为由带走了……国内也曾有过广场舞大妈遭楼上居民泼粪的事情发生,这些案例中的网友回复几乎无一例外地是拍手称快。总之,广场舞现象折射出来的矛盾,无疑是欠缺理解宽容的年轻人与法制观念淡薄的老年人之间摩擦出的代沟矛盾。

[请允悲]

简释

“请允许我做一个悲伤的表情”之缩写,但实为反义

出处

暴走漫画

解析

当某人跟你讲了一段他的遇糗经历(或是你在逛微博人人时偶然看到),你暗自自嘲笑憋出内伤,但又不能把幸灾乐祸表达得太过直白时,往往就会用上这句“请允许我做一个悲伤的表情”,之后配合的则是各种猥琐阴笑。总之,这是一个贱兮兮得类似“你有什么不开心的事?说出来让我们开心一下”的招打台词,慎用之。

范例



妈蛋!电脑突然死机了!写了一个多小时的稿子没保存啊啊啊啊!



请允悲(金馆长的表情)。



……

[点赞]

简释

对某人某事表示赞赏,替他高兴

出处

社交网站推出的功能

解析

包括QQ空间、新浪微博等国内社交网站纷纷推出点赞功能后,由于操作简单深得诸多网友的爱,从而开始了全民点赞的热潮。点赞功能的原意

是希望用户能够以更简洁快速的形式去传达自己的赞赏之情,不过却催生了三种不同的心态:第一种自然就是表达真实的感受,第二种则是不分青红皂白通通点赞,而第三种则是看到别人不开心时幸灾乐祸地点个赞。而其中最令人反感的当属第二种,这类网友也被称为“点赞党”、“点赞狂魔”等等。
衍生词:点赞狂魔、给你点32个赞

[高端黑]

简释

用高级且有内涵的手法来表达对某件事物的不满(也作反语)

出处

百度贴吧

解析

与简单地嘲笑、讽刺、谩骂不同,“高端黑”指的是一种富有技巧的明褒实贬,表面上看起来是赞同某件事物的立场,实际上则是强烈地反讽,譬如抵制日货时期玩家间流行的微博段子“即日起本人将以实际行动支持爱国同胞的抗日行为,免费收纳大家弃置的各种万恶日本商品,如索尼PSV、佳能相机、丰田汽车、东芝电视、松下笔记本,以及众多日本爱情动作片等精神毒草。收纳全程不收取任何费用,请大家务必不要客气!”另外,有的高端黑甚至需要你头脑绕上几圈才能反应过来,譬如“八重樱老师发了一条QQ签名‘男生最重要的三个字从来不是高帅富,而是上进心’,然后把所有点赞这条签名的男性好友都删了……”

[熊孩子]

简释

令人讨厌的儿童

出处

东北、山东方言

解析

“熊孩子”不算新词,只是在2013年被赋予了更深刻的负面情绪。逢年过节,青少年玩家们与亲戚家熊孩子之间爆发的战争比比皆是,轻则记录被删,重则主机被毁,而双方家长们则都往往以“小孩子家的玩具不值得追究”等闲视之,如此家教实在令人齿冷。其中尤以人人网的一则帖子最具代表性。帖主描述了自己的表姐惨遭亲戚熊孩子辣手拆毁全部珍藏动漫手办,导致直接经济损失折合数万元的这样一场飞来横祸。更令人匪夷所思的是,“熊爸”与“熊妈”竟提议掏一百块钱解决:“反正都是十块八块的东西,你自己重新去小商品市场买吧”,而在得知损毁模型合计价格(有发票)之后,对方则直接撒泼骂人声称讹诈,末了帖主不得不建议表姐选择对簿公堂。尽管最后事情在家族亲戚的劝解下终于息事宁人,但网络上由此引发的“晒熊比惨”之浪潮却持续许久方消。“熊孩子”现象所投映的,不仅是当下父母对子女品德教育的严重缺失,更是社会大众对动漫游等青少年流行文化的忽略及轻视。

[洗剪吹]

简释

越南音乐组合HKT的中文别名

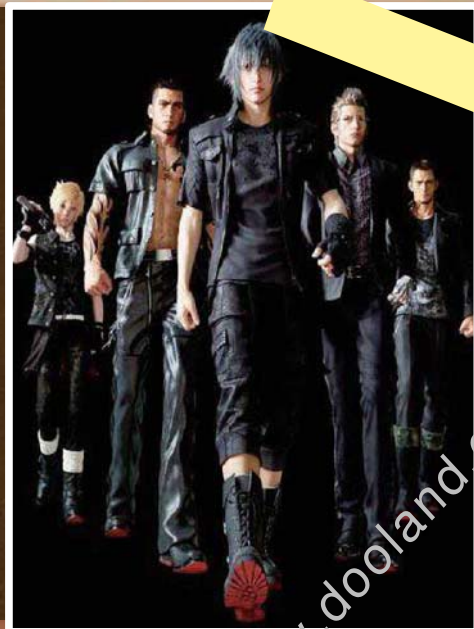
出处

城乡结合部发廊的标准10元套餐服务“洗剪吹”

解析

一个叫做“HKT”的越南90后少男音乐组合在年初走红网络。虽然打着偶像明星的旗号,但其雷人的杀马特造型及充斥着浓郁乡土狗血气息的歌曲MV(且多为山寨)与团体定位形成了极其鲜明的巨大反差,经微博传开后引发网友吐槽无数。由于大家起初不知道他们的名字,便依据乡亲们喜闻乐见的“洗剪吹”一条龙发廊项目将其定名,后来则

干脆将定义范围扩大至所有留着“杀马特”长发造型的非主流少年。现如今尽管HKT三人众的发型已经改成日韩小清新路线,不过这“洗剪吹”的绰号恐怕得陪他们一辈子了,看来第一印象真的很重要啊。而《最终幻想XV》由于主角们各个发型奇特,因此Square Enix也被一些玩家戏称为游戏业的“洗剪吹”缔造者。



[我伴皆惊]

简释 _____
 “我和小伙伴们都惊呆了”的简称
 出处 _____
 某小学生作文
 解析 _____



“不说不知道，一说吓一跳”的现代版用法，来源于一篇奇葩的小学生作文“……屈原高喊了一声‘毛主席万岁’后就跳河自寻短路了，我和小伙伴们都惊呆了”，连阅卷老师都忍不住评价“屈原是高达吗？MD我也惊呆了……”此后“小伙伴”这三个字开始大量出现在网络论坛、广告设计乃至新闻媒体中。而在某一期的网络吐槽视频《暴走大事件》中被主持人反复提及，并将小伙伴指代为男性生殖器官，之后便作为一种含有严重卖萌嫌疑的流行语传播开来。

[教你做人]

简释 _____
 “必须要让你明白做人”的简称
 出处 _____
 网络俗语
 解析 _____
 当一方对一方造成虐杀性打击时，占优方采用的借口。其实说白了就是欲加之罪何患无辞，类似“小白兔系列”经典段子之《让你不戴帽子》。
 范例 _____

(《铁拳》比赛中)



胜哥，你这连续两局都把我打成PERFECT了，就给我放一场水好吧……”



“不行，今天必须要让你明白做人！”

[人艰不拆]

简释 _____
 “人生已经如此的艰难，有些事情就不要拆穿”的缩写
 出处 _____
 林宥嘉歌曲《说谎》
 解析 _____
 作为新锐网络成语之一，“人艰不拆”通常用在话题发起者指出了一个事实真相后的回复里，而且这个真相通常是大家无法或无力去改变的，于是只能用“人艰不拆”来苦笑着调侃一下，就像《皇帝的新衣》里看见小孩子说出真相后的路人群众。另外，当自己努力遮掩的秘密被别人轻易揭穿时，也可以用这句话来自嘲求饶，通常搭配“给大爷跪了”。

[中国大妈]

简释 _____
 狂热的中国消费者
 出处 _____
 “中国大妈PK华尔街”事件
 解析 _____
 “中国大妈”是网络上引用美国媒体调侃中国中年女性大量收购黄金引起世界金价变动而来的一个新兴名词。今年四月，“中国大妈”对黄金的狂热购买力导致国际金价在逆市而行之下创出2013年内最大单日涨幅，导致全世界开始更加认真关注中国这个人傻钱多的神秘国度，《华尔街日报》甚至专创英文单词“dama”来称呼“中国大妈”。游戏世界也是同样如此，网游中的dama(女性高消费玩家)亦日渐成为氪金主力，而且比传统的男性人民币战士表现出了更多的冲动与激情，眼下如《天天酷跑》、《梦幻飞仙》、《QQ炫舞》、《夜店达人》等近乎明抢女性玩家钱包的游戏之所以能够大行其道，足见dama们的冲动消费力是多么可怕。

[致青春]

简释 _____
 “致我们终将逝去的青春”之缩写
 出处 _____
 同名电影
 解析 _____

电影《致青春》与《中国合伙人》在社会上引发了一股对学生时代集体怀旧的热潮，游戏圈亦是如此，许多网络媒体应景地制作了八位机时代的游戏视频大合集供玩家们重温旧梦，续写了当年《老男孩》及《玩大的》的感动效应。看来每一个新世代主机降临的年代都会流行怀旧，2013也不例外。

[喜大普奔]

简释 _____
 “喜闻乐见、大快人心、普天同庆、奔走相告”的缩略形式
 出处 _____
 网络论坛
 解析 _____

虽然从字面意义上理解这是一句分享快乐的口号，但实际应用中“喜大普奔”则大多被人们用来幸灾乐祸，比“请允悲”更加充满了活力与动感。譬如这期UCG的定价要是被错印成了1元一本，相信大家一定都能立马切身体会到“喜闻乐见、大快人心、普天同庆、奔走相告”这十六个字的欢乐度。

[兵库北]

简释 _____
 网络“表情三巨头”之一花泽香菜的代表
 出处 _____
 某日本综艺节目的视频截图
 解析 _____
 此称号主角花泽香菜为日本著名女声优，此前曾在某粉丝活动中惨遭猥琐抓拍，后又在一次综艺节目中露出了销魂又无比带感的笑容。由于当时画面上的日本各地天气预报刚好滚动到了“兵库北 雨 19℃ 60%/40%”，屏幕右上角还注有“美女声优 花泽香菜”等字样，形成了巨大的反差，所以该表情的别称唤作“兵库北”，被大量网友(其中甚至包括许多香菜的粉丝……)引用和PS，同时也于2013年中在网络爆红，成了许多QQ群最常用的经典表情之一。此后的相当长一段时间里，据说“兵库北小姐”花泽香菜在任何采访中都不敢露出半点笑容，于是由此还衍生出了一句追加流行语“香菜不笑怎么想都是你们的错！”
 衍生词汇：请允兵(兵库北与请允悲的结合体，意思是“请允许我做一个兵库北的表情”)
 范例 _____



哪尼你整天在群里面发兵库北的表情，香菜黑丧心病狂！



不，因为我敢于直她的表情，这份笑颜，就交由我来守护。



果然这个世界上没有香菜黑，只有扭曲的香菜蜜。



[五仁月饼]

简释

以杏仁、桃仁、花生仁、麻仁和瓜子仁为馅料的月饼

出处

新浪微博

解析

今年中秋节最大的网络文化新闻莫过于五仁月饼被众人排山倒海地“怒黑”，最初只是某不知名网友简单地一句“五仁月饼太难吃不配存活在世上”，没成想引发了大家往昔的悲惨回忆“一直搞不懂青红丝存在的意义是什么，五仁月饼真是童年时候中秋节的噩梦啊！我真的不愿吃那么甜腻腻一口面粉味的五仁月饼啊！可是每年都被要求必须要吃啊！臣妾真的做不到啊！我恨你五仁月饼！”深有同感的网友一传十十传百，或口诛或笔伐，终于在中秋节期间把“五仁月饼”成功地给黑出了翔，连《爸爸去哪儿》这样的主流娱乐节目都忍不住在里面落井下石地插上一脚，足见网络抹黑力量之强大。如今，虽然关于五仁月饼的口味究竟如何尚无靠谱定论，但“中华黑暗料理”的名单上则肯定是多了一员新丁。

[法海你不懂爱]

简释

歌名，表示两者无法沟通

出处

“神曲”《忐忑》演唱者龚琳娜的新力作

解析

《法海你不懂爱》是继《江南 style》之后又一首极容易让人“魔音入脑”的口水歌，尤其是其低幼得如同小学生作文的歌词“法海你不懂爱，雷峰塔会掉下来”惹来社会各界大量吐槽，纷纷以审丑心态来欣赏这类所谓只有外国友人才能听得懂的“新艺术音乐”。于是“法海你不懂爱”也成了双方无法沟通的代名词，可以泛用在各种场合。

[万万没想到]

简释

“万万没想到，节操不见了”（歌词）的缩写

出处

同名网络短剧

解析

这款号称“真人版《日和》”的网络恶搞剧集一经推出便火爆异常，人气度足以与2012年的《十万个冷笑话》相媲美。主创叫鲁易小星和他的团队在剧本与台词上下了极大心血，每集《万万没想到》中都聚合了大量时下流行元素，如网游抄袭、坑爹富二代、雷人选秀等等，再辅以“捡肥皂”、“你妹啊”、“我勒个去”等流行词语后对台词进行快速剪辑，最终出来的效果异常幽默且不落俗套，同时还衍生了许多被宅圈奉为经典的神段子来。如果你至今还没有看过这部《万万没想到》，那么请赶在小伙伴们把你当成火星星人供奉起来前速去看之。

[××去哪儿]

简释

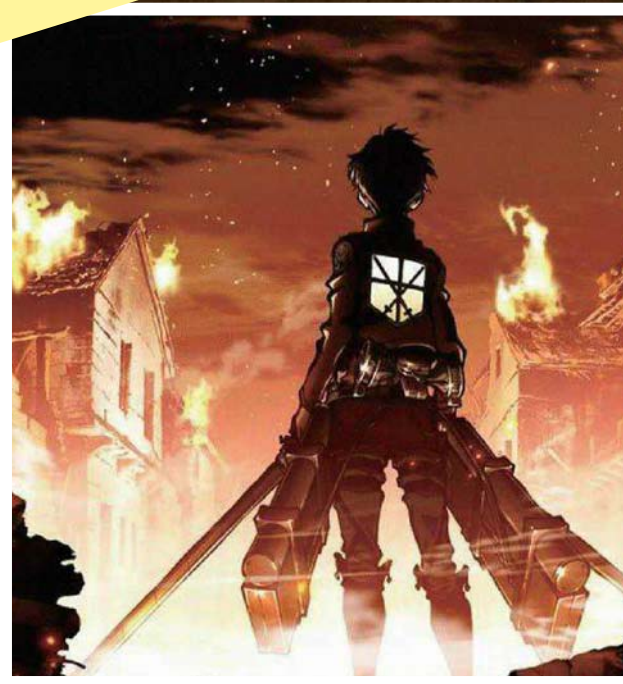
单纯的疑问句，询问某人某物去了什么地方

出处

热播亲子节目《爸爸去哪儿》

解析

尽管在宅圈里《土豪和他们的富二代……》哦不，是《爸爸去哪儿》这节目贬多褒少，但如果你能忍受住熊孩子们各种犯二的话，值得看的亮点还是颇多的，这得益于疑似宅属性的后期制作人员。仔细看看节目中配上的各种标语弹幕吧，许多段子几乎达到了《银魂》级别的神吐槽水准，某些二次元指数极高的句子更是极度让人怀疑这是怎么过审的……“××去哪儿”如今已成了一个泛用型问句，比“吃了吗”显得更有壕范儿一点。



[进击的××]

简释

声势浩大席卷而来的××

出处

动漫《进击的巨人》

解析

作为TV动画界难得的良心作品，《进击的巨人》在2013年火得家喻户晓，其血腥绝望的黑暗风格也极其迎合当下的主流审美。虽然“进击”这个词语此前也有过命名搭配，但从没有像今年这样流行到街头巷尾，尤其是各大动漫展会上你若没有个“进击的××”之类的标语，简直都不好意思跟同行打招呼。2014，请继续进击下去吧！

[深井冰 / 蛇精病]

简释

均为“神经病”的近似音

出处

深井冰——艺人范冰冰某次在公共场合的宽松条纹装扮由于类似精神病院的服装而遭到网友吐槽，就连范冰冰工作室也在微博上自我调侃“这是女深井冰的逆袭”，态度十分豁达。另外深井冰还出现在阿狸的表情中。

蛇精病——来源于某网络笑话，并在2013当红网络剧《万万没想到》中被熟知。

解析

“神经病”一词原本是比较粗俗的骂人词汇，而用深井冰或是蛇精病来替代的话，则显得有趣和文雅许多，更适合用于自我调侃或是朋友间的打趣，以比较俏皮的方式来表达自己对某件事情的震惊和不理解等等，对促进文明社会的发展有着重大而深远的意义。

范例

寒风冽冽，许仙看到小青在院子里用冷水冲自己，连忙上前夺下了水桶。许仙生气地问：“你为什么要这样作践自己？”小青擦了擦哭红的双眼，说：“昨晚我听见姐姐在床上和你说，蛇精病才会喜欢你。”

[不装逼还是好朋友]

你如果不装逼，
我们还是好朋友



简释

“不要虚张声势”的意思，多在好友之间使用

出处

QQ 表情

解析

全句是“只要你不装逼，我们还可以做好朋友”，通常用在打断好友吹牛的场合里。譬如你的某某损友明明没几个钱却还在群里自怨自艾地纠结春节该去马尔代夫还是迪拜度假时，你就可以发出这个表情来毫

不留情地对他直接打脸。如果丫还敢发一个“如果我不装逼你真的把我当好朋友吗”之类的表情来反抗，那就直接一剑穿心吧，甭犹豫了。

衍生词：卖还友

[去年买了个表]

简释

“QuNiMaLeGeBi”的另一种解读方式

出处

杨达才名表门事件

解析

“表叔”名噪一时后，有网友想在后面跟帖骂人发泄怒火，由于不能写脏话，他只能用“QNMLGB”代替，结果被楼下的某网友很有才地译成“去年买了个表”，瞬间走红。宏观上看，这个词与“河蟹”、“三个戴表”一样，代表了网民在和谐语境下表达不满情绪的曲线解决之道；而在微观层面，大家仅将其当做一种骂人不带脏字的委婉句就可以了，由此衍生出来的还有“我去年买了个登山包”等，具体含义请联系上文自行联想。

范例



我正在整理 2013 年度的编辑部故事，大家把去年最土豪的一次消费报上来，我当素材用。



我去年买了个表，超耐磨。



我去年买了个高达模型。



……洛克辱骂领导，扣发全年奖金！



我去年买了个山地赛车。



洛克：……老大冤枉，我去年真的是买了个表啊！

[妈妈再打我一次]

简释

漫画名称，见下文

出处

网络流行四格漫画“妈妈再打我一次”

解析

近期流行在微博上的原创复古风四格漫画：第一格，妈妈微笑着对正在学习的女儿说：学习了一天，妈妈带你去公园玩啊！第二格，女儿笑着回答妈妈：不，妈妈，我喜欢学习。第三格，故事风起云涌：妈妈突然以“迅雷不及掩耳之势”伸出左手，扇了女儿一个耳光。第四格，无语的女儿，用手捂着右脸，一脸的委屈愁苦。此图经大量转载后引发了网友们的 PS 热潮，有的把对白修改成其他的笑话段子，有的把妈妈和女儿的位置对调，有的干脆做成了 GIF……眼看着如此 70 年代画报风格的漫画在四十年后重新被贴满网络里的大街小巷，不知老一辈的无产阶级同志们会作何感想。



稀饭，我们来联MH4



能保证不被黄跳跳弄死吗



给我忘掉



[高大上]

简释

“高端大气上档次”的缩写，形容一事物很有品味，但在宅圈里多作反讽使用

出处

《武林外传》台词

解析

“高端大气上档次，低调奢华有内涵”，这两句对联一样的句子蓦然在 2013 年走红网络，不过多数情况下用作讽刺，譬如拿来评价“洗剪吹”三人组的造型，再譬如拿来评价各种国产山寨货的外观……总之，照本年度这句流行语在各大媒体标题里出现的频率来看，估计不出多久，“高端”、“大气”、“上档次”就都该陆续变成贬义词了。

[不作死就不会死]

简释

没事找事，活该倒霉

出处

《Z 高达》主角卡缪的台词“不抵抗就不会死，你们怎么就不明白呢？”

解析

“作”在这里读作 zuo（一声），源自北方俚语。“不作死就不会死”此句用法有三：1. 作为战胜挑衅的对手之后，以高贵冷艳的姿态补刀用语；2. 看到某些人自讨苦吃后，作痛心疾首状用语；3. 警告某些人慎重行动用语。请大家注意分类取用。此外还衍生有英文写法“people die if they zuo”，读起来相当带感。

衍生词：no zuo no die

例句



我千辛万苦用化猫打过了死狂难度的百鬼夜行，可是忘了存档！结果第二天更新版本后直接重启了游戏，我又要重打一遍了，可恶！



……不作死就不会死，你怎么就是不明白？

[你这么 ××，你家人(父母)知道吗]

简释

表示某人某方面的特点非常突出

出处

某论坛爆料贴

解析

这句话原本比较偏向于贬义，一般是长辈或者老师在批评后辈时使用，带有向父母告状的威胁情绪，比如“小明你上课这么调皮，你父母知道吗！”。而如今则根据所填词性及使用场合，可以分为褒、贬、反讽以及打趣等不同的意思，并起到了强调的作用，比如称赞软妹子很萌时便是“你这么萌，你家人知道吗！”。

[小孩子看了根本把持不住]

简释


小孩子看到一些“和谐”的东西后,因为过于刺激而无法控制自己的行为

出处
据说最早出自于对网游《魔兽世界》国服修改出血、骷髅等画面表现的吐槽,在2013年由于众多ACG相关杂志被取缔而再次流行



解析

这一词汇原本是为了讽刺相关部门经常以保护青少年为由,去修改或禁止某些事物,并请来父母或专家正义言辞的表示那些东西“小孩子看了根本把持不住”,之后网友们便常用这句话来表达看到“不和谐”的事物时的心情。而将主语的“小孩子”替换为第一人称或第三人称主语后,更多的用以表达自己或他人对于某件事物或人充满喜爱或敬佩之情。

范例

 宇宙,把你之前去秋叶原买的漫画借我看看吧。
 诶!你干嘛把我枕头下面的书翻出来啦!

 在我的床头,你自己拿吧。
 稀饭你一定要好好看,画得太赞了,我看完之后根本把持不住!

 我去,宇宙你都买了些什么,小孩子看了根本把持不住啊!


[女汉子]

简释

性格、行为举止等偏向男性的女性,注意并不是指长得像男人的女性


出处
名模、主持人李艾在新浪微博发起“女汉子的自我修养”的话题


解析

女汉子通常是用来形容外表女性,但却有着“汉子”般内心的姑娘们,她们个性豪放,大大咧咧且不拘小节,可以和男生们称兄道弟玩在一起,比起逛街购物可能更喜欢打游戏。一般来说女汉子们都有着较强的独立性且内心十分强大,她们不喜欢依靠别人,可以自行解决各种生活问题,小至针线活,大到搬扛修换等体力活,通通不在话下,因此也有人将女汉子归为男人和女人之外的第三类人种。

当然,女汉子一般是做褒义词使用,体现出一名女性独立自主、展现真我的精神,而且在现实中女汉子往往是有外貌方面的要求的,要是长得歪瓜裂枣还自称“女汉子”,那可别提有多讽刺了,另外也千万别把长得像男人的女性称作“女汉子”。

范例

 来编辑部之前我一直幻想着八老师一定是一个软到不行的萌妹纸,结果.....

 怎么?我是女汉子你有什么不满么?快打开3DS一起来虐雌火龙!

[人干事]

简释


“这是人干的事吗”的缩写,用于表达对某件事的不满




出处
国内弹幕网站

解析

由于一些连载的动画或者视频等,往往在高潮开始时就嘎然而至,于是在弹幕网站上观看的群众纷纷表示“这是人干的事吗”,久而久之便缩写为“人干事”,并被大范围地用于吐槽对某件事情的不满,不过有时候也会用作对某人达成某项壮举表示不可思议及钦佩之情。

范例

 时雨,听说这次《龙背上的骑兵3》最终结局的音乐游戏长达8分钟,而且一个失误就得重来,有人光这个结局就打了20个小时。

 人干事?
 嘿嘿,小菜一碟,我过了!
 人干事?

[你为何这么 Diao]

简释

无法理解某人某事时所用的吐槽

出处

QQ表情

解析

虽然这一词汇更多地用于对某件事情的不理解,但其实适用范围十分广泛,看别人不顺眼时可以用,佩服对方时可以用,甚至于也可以用作毫无意义的吐槽。

你为何这么叨?



[快到碗里来]

简释

希望得到某人某物,或用于安抚情绪

出处

M&M'S 巧克力豆广告

解析

虽然原出处的M&M'S巧克力豆广告让人有些难以理解,不过“快到碗里来”这一充满了萌点词汇却迅速流传开来。用来表示对某个人,或某个物品的喜欢和渴望之情非常合适,显得含蓄又俏皮。而像“别闹,快到碗里来”这样的组合,则带有安抚的意味,比起“不要闹了,给我消停点”这样命令式的句子更容易让人接受。



[十倍奉还]

简释

将受到的伤害加倍返还给对方


出处



2013年日剧《半泽直树》中主人公半泽直树的经典台词

解析

由于日剧《半泽直树》的走红,主人公的经典台词“以牙还牙,十倍奉还(やられたら 倍返しだ)”亦被广为流传。其实就词汇本身而言并不突出,不过堺雅人面目狰狞的演绎让这句台词显得极具冲击力,观众们无不为其气势所征服,也被其勇于与权力者及不公待遇做斗争的精神所感动。当然,在平常生活中这一词汇更多地被用于开玩笑和打趣,并非是要真正的打击报复。

范例

 八老师,恶少读编往来的稿子又拖欠了一天。

 可恶,以牙还牙,十倍奉还!他的稿子我拖十天!
 八老师饶命!后天就截稿了啊

指间方圆

★ MOBILE LAND ★

随着年底圣诞节的到来，手机平台也显得热闹非凡，不少精心制作的游戏都选择在这个时候上架，既有《共和国》这样高品质的原创新作，也有《勇者斗恶龙8》、《梦幻城堡 米奇冒险》这样的经典游戏重制版，那么本期的指尖方圆就带领大家一起来看看，年底都有哪些值得一玩的作品。

文 哪尼 美编 NINA

打造移动平台3A级作品——《共和国》

	共和国 Republique 已配信	Camouflaj 30元人民币	动作冒险 国服
--	---------------------------------	----------------------------	-------------------



3A级开发理念

移动平台的游戏行业虽然蓬勃发展，但肯投入家用机级别预算的厂商实则屈指可数，因此我们很难在其中找到一款真正意义上的“大作”。与大多数手游更迭快、投入少、售价低的开发理念不同，《Republique (共和国)》这款游戏从一开始就反其道而行，提出了要打造手机平台3A级大作的目标。能够喊出这样的口号，开发人员显然并非闲之辈，事实上 Camouflaj 确实聚集了不少原本开发主机游戏的明星阵容。Camouflaj 由前《光环4》的研发总监、新三部曲的编剧 Ryan Payton 创立，团队中还有不少来自于《潜龙谍影》、《上古卷轴》等知名游戏系列的业界高手，Ryan 表示“他们希望能够在移动设备上实现主机级别的游戏体验，游戏的品质不应该因为平台的变更而有所降低”。

Season Pass

目前游戏已经在 App Store 中上架，售价为 30 元人民币，价格比起传统主机游戏来说要便宜不少，不过需要注意的是购买后只有第一章的故事，其余章节则需要等官方推出后额外购买，而游戏提供了

98 元“Season Pass (季卡)”，熟悉家用机的玩家应该不会陌生，购买季卡不仅能够以更优惠的价格提前体验到 2~5 章的故事，还可以获得与开发者进行交流互动以及观看游戏开发过程的视频。

游戏体验

本作由 Unity 引擎打造，是一款带有惊悚元素的动作潜行游戏，灵感来源于英国作家乔治·奥威尔于 20 世纪 40 年代末所著的《1984》，剧情讲述了名叫 Hope 的年轻女子使用偷来的手机打来一通绝望的求救电话，她被囚禁于暗无天日的极权主义国家中，并乞求玩家入侵监视系统，帮助她逃离地狱重获自由。而玩家则要借助各种电子设备与 Hope 进行交流，并解开各种机关，为 Hope 指引一条逃生之路。游戏的操作并不复杂，基本上只要轻触屏幕即可，但流程中的谜题设计颇为巧妙，为了让玩家能够更真切地

体验到恐怖窒息的氛围，开发团队甚至将原本预渲染的背景全部以 3D 建模的方式重新制作，使环境显得更为逼真。全程语音的设定也非常值得赞赏，并请来了“《合金装备》系列”的声优 David Hayter 以及《质量效应 2》的声优 Jennifer Hale，为玩家带来一场视听盛宴。

总体而言，游戏的素质相当出众，虽说离真正的 3A 级作品还有些差距，但无论从故事、音乐、表现力等等，绝对是移动领域的佼佼者，唯一令人遗憾的大概就是游戏本身并没能提供中文支持。



绝不坑爹，来自NBGI的承诺——《山脊赛车 尾流》

	山脊赛车 尾流 Ridge Racer Slipstream 已配信	NBGI 18元人民币	竞速 国服
--	---	-----------------------	-----------------



PSV 版《山脊赛车》三辆赛车四条赛道的坑爹往事依然历历在目，NBGI 这种荒谬的手段甚至连自家的移动战略总监 Alex Adaj 都忍不住吐槽了一番，另外他还承诺移动平台版的《山脊赛车 尾流》不仅售价更低廉，并且所提供的内容也会丰富许多。游戏将会拥有 12 款赛车，12 条赛道并且有丰富的自定义系统，未来还将通过更新追加多人模式。而最重要的是，所有的内容都可以通过自己的努力在游戏中获得，不必再额外花钱购买。

从游戏的体验情况来看，画面表现没有十分出众，车体建模和场景的光影效果等都比不上 PSV 平台的版本。不过比起移动平台上的前作，《山

脊赛车 尾流》则有不少的进化，操作手感上较好的还原了系列“溜冰”和爽快飘逸的感觉，并提供了四种不同的操控方式，加上丰富的比赛模式以及原生中文支持，都值得系列的粉丝们来一场爽快的狂飙之旅，更何况还能见到久违的女神永濑丽子。



绝无课金，来自SE的承诺——《勇者斗恶龙8》

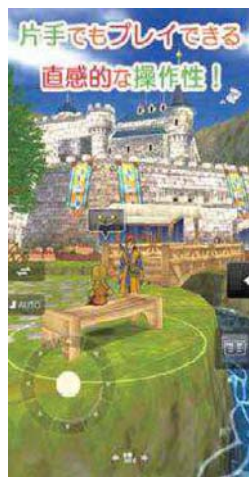


勇者斗恶龙8: 天空、碧海、大地与被呪咒的公主	Square Enix	角色扮演
ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君	日服	
已配信	2800日元	

继《勇者斗恶龙1》登陆移动平台后，系列中大获好评的《勇者斗恶龙8：天空、碧海、大地与被呪咒的公主》也开始在iOS平台配信。游戏并非简单的移植，而是使用新引擎进行重制，将原本宽屏的画面改为了更加适合手机的竖屏画面，玩家只要使用单手就可以进行操作。不过虽说游戏的画面没有太大缩水，卡通渲染的画面在小屏幕上的表现也依然十分精美，但游戏的优化显然很不到位，卡顿和掉帧

的情况十分常见。

本作的售价是2800日元，折合人民币160元左右，符合SE一贯高定价的作风。或许是由于过去诸多游戏中无良的课金要素让SE在玩家中的口碑一落千丈，因此这次SE还特别强调本作中不会包含任何的课金要素，请玩家放心，讽刺意味十足。另外有消息称本作将会在之后推出中文版，因此国内玩家想玩的话不妨再耐心等待一段时间。



Android版下载



iOS版下载



索尼手游再发力——《瑞奇与叮当：按钮》



瑞奇与叮当：按钮	SCE	跑酷
Ratchet & Clank: BTN	美服	
已配信	免费	



继船长、凯特以及Knack之后，索尼又将自家旗下的另一款作品《瑞奇与叮当》带到了移动平台，游戏类型也由动作改为了跑酷。本作采用了三线型的跑酷方式，玩家可以在左中右三条轨道上来回移动，并且原作中角色浮空及射击等动作要素均得到了保留。虽说除了角色之外，游戏相比其他跑酷游戏并没有太多亮点，不过如果你购买了PS3平台《瑞奇与叮当》新作，那么在本作中便可以登陆PS3账号进行联动，将主机版游戏中获得的螺丝兑换到手机版上来。

丧尸归来——《行尸走肉 第二季》



行尸走肉 第二季	Telltale Games	冒险
Walking Dead: The Game - Season 2	国服	
已配信	30元人民币	

继家用机和PC版之后，《行尸走肉 第二季》也来到了iOS平台。如果你购买并游玩过前作的话，那么便可以继承之前的存档，玩家在《第一季》中做出的选择，同样也会影响本作的剧情走向。游戏将会继续讲述前作中的女孩Clementine的

故事，在这个被丧失占领的世界中生存下来，并作出自己的选择。

和前作一样，《行尸走肉 第二季》仍然将分为五个章节先后配信。



回味童年经典——《梦幻城堡 米奇冒险》



梦幻城堡 米奇冒险	Disney	动作冒险
Castle of Illusion Starring Mickey Mouse	国服	
已配信	68元人民币	



世嘉MD主机上的《梦幻城堡 米奇冒险》相信是不少玩家童年里美好的回忆，而如今迪斯尼将这款经典作品进行了完全的3D重制，并将其带到了移动平台。在游戏中，邪恶的巫女Mizrabel绑架了米妮，而米奇为了拯救心上人只身前往梦幻城堡，一场奇妙的冒险之旅也就此展开。玩家要在5个魔法世界中奔跑跳跃，解决谜题以及和巫女们进

行战斗。

本作的素质非常高，比起原版游戏在画面上的巨大进化自然不必多说，而就算和当下其他同类游戏相比也依然十分出众。游戏关卡的设计相当巧妙，虽然很多时候只是线性前进，但出色的美工不仅让画面充满了童话氛围，而且有着强烈的纵深感，如梦如幻的场景让人沉醉。



黑色穹顶 赤色歌吟

读游戏
GAME STUDY

文 猫尾草
编 秋沙雨 美编 anubis

《龙背上的骑兵》十年回顾

2013年12月，SQUARE ENIX 发售了《龙背上的骑兵3》，这是该系列诞生的第十个年头，也是其制作公司 Cavia 自从2010年并入母公司后，重提这个名作系列。

当年作为 PS2 时代最为瞩目的原创系列作品之一，《龙背上的骑兵》拥有大量核心粉丝。其突破桎梏的剧情创意，悲恸绝望的故事，乃至让人印象深刻的角色们都成为了当时极为流行的话题。数十万游戏销量让该作品在当时满山遍野的“无双类”游戏中脱颖而出，反倒成了以世界观和剧情取胜的典型。

时隔多年，发行商 SQUARE ENIX 号称《龙背上的骑兵3》是 Cavia 解散多年之后的核心 Staff 重新聚首之作。那些虽然黑暗却充满曲折魅力的故事在时间里沉淀出了很多回忆，也让玩家们见识了相当不一样的游戏世界。而如今的新作只用一段人设和开场 CG 就征服了不少目光，只看那些存在于各大网站上的网页游戏宣传片就知道了，很多似曾相识的片段都源自《龙背上的骑兵3》。

冰冷而绝望的气息，让人压抑的故事氛围，扭曲的人性，仇恨和死亡……似乎这些标签不足以诠释这个一直相当核心向系列作品的全部精神。惟有真正全面彻底地了解它，或许才能知道在“游戏”和“文化”这两条线是如何做到交汇的。而那些让人印象深刻的故事和角色，则像火龙的吐息一样，深深烙印在很多人的心中，使之成为一种经典般的存在。

Part.1 黑暗龙骑兵翩然降临

日本游戏历经了几十年的“欧洲 and 中世纪”风格之后，依然无数厂商趋之若鹜地重复这一经典设定。惟一不同的就是那些不曾存在于这个世界上的所谓欧洲中世纪世界有着不同的信仰和争斗理由。从最初衍生至《巫术》系列的《勇者斗恶龙》到后来几乎可以堪称幻想生物教科书般的《龙之信条》，中世纪的故事演绎出各种让人匪夷所思的设定。在这里有坚定的信仰，执着的梦想，爱情与仇恨，国家的兴衰，人力与神权的分化和抗争，乃至对巨大而充满危机世界的征服欲。如此林林种种组成让人向往的中世纪，也构成了很多人心中固定形态的那个魔法世界。

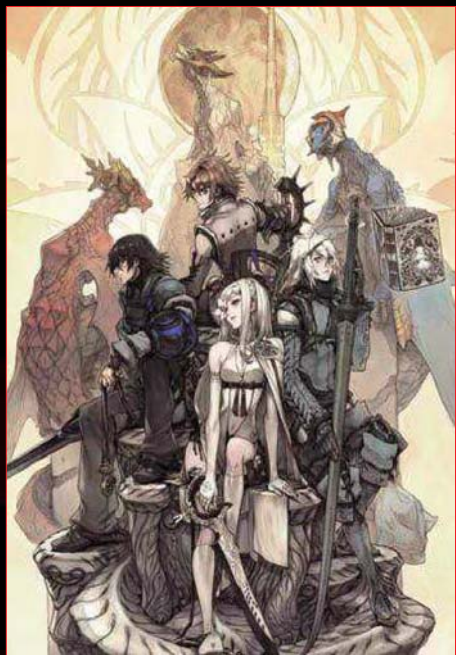
回到正题上来，对于那个时代其实最多的描述依然是充满黑暗的绝望和人内心的欲望。因为理想被神权淹没，许多话语借助宗教之口说出。人与人的权力斗争交织在每一片疆土的每一寸空隙里。如果非要说《龙背上的骑兵》在哪里能够让人眼前一亮的話，无数的无双游戏中脱颖而出并非因为动作成分优秀，中世纪的题材也不会因为写实而广受赞誉。对这部作品的集中表扬反

倒呈现在几乎超越了娱乐本身的那种黑暗压抑氛围。当时的 SQUARE ENIX 还不是今天的这个手游大厂，原创作品的格调也不错。《龙背上的骑兵》乍一看好像是无双类游戏的翻版，加上些早年《铁甲飞龙》感觉的空战系统，可真正实际玩到之后，大家都发现这竟然是款跟所有前辈都不太相似的游戏。



Part.2

神之玩器：蛋壳上的绝望舞蹈



多元宇宙、盒子理论、末日信仰……对自身所处世界存在意义、独一性的质疑与绝望，导致了各种精彩纷呈的假设与寄托，然后假借各种形式的艺术作品诞生于世。正如直面死亡一方面让人类战栗恐惧，一方面却又充满甘美而神秘的诱惑，所以那些黑暗、绝望、恐惧、挣扎、罪恶、爱欲，在注定终将一切覆灭的结局之前，竟然焕发出如此鲜活璀璨的生命魅力。

神创造世界，龙统治天空，在充满泥泞、湮没骸骨的沼泽大地深处，盛开着根植罪恶、忍受苦痛的血色莲花，是惟一的希望。这就是《龙背上的骑兵》的世界观。

这是一个被神厌弃的世界。

就像一个小女孩，兴致勃勃地为自己编制了一个美丽的花冠，可是很快的，她就厌倦了。因为这份美丽太脆弱了啊：一只渺小的虫豸，一片枯萎的花瓣，都可能让她觉得无趣。于是比起把花冠随意丢弃，她更愿意亲手把它撕碎。

这种源自生命本初的恶意。你以为它来自谁呢？

神创造了《龙背上的骑兵》的世界，作为自己的玩具箱，当玩具们不能再带给她乐趣的时候，很干脆地说：啊，那不如干脆毁掉它吧。

或者我们可以判断，这正是它找出的新玩法。看啊，凝视着大地上人们惊慌失措、哀求乞怜、拼死祈祷的样子，它的笑容是不是充满了扭曲的满足和快活呢？

大洪水前，耶和華会选中诺亚一家，来延续大地上的生命和传颂它的名。同样的，这位性格恶劣的神也慈悲地给了人们通往天堂的最后一根蜘蛛线：一个少女从天而降。

不，这并不是救世主，而是用生命勘探矿井安全的黄莺。

这少女可代代相承，一女死一女生。人们便尊奉她们为女神，为她们建起作为华丽的囚笼。女神就将世界的封印置于身体深处，日复一日忍耐着难以言喻的痛苦，在开满鲜花的女神城堡，孤独地日日祈祷——直到封印把这年轻的生命消耗殆尽，高贵的荆棘神座迎来下一个牺牲品。

欢呼着能够活下来的人们建立起四座加强封印的神殿，分别位于精灵之森、沙漠深处、海洋要塞与女神城堡。人们充满喜悦地呼唤着女神的名字，虔诚地祈祷：

女神啊，您的眼睛请只凝视神的光辉，您的声音请只重复神的祈祷，您的双足请不要踏上城堡外肮脏的土地，您的纤手请不要攀折带刺的玫瑰，因为一切会让您受伤流血的行为，都是在挖我们的心肝。

您不再有亲人，全世界的生灵都是您的信徒；您不需要爱人，全世界的生命依靠着您的爱而生存。您惟一的任务，就是安静地活着，直到生命之火自行熄灭，下一位女神取代您的存在。

我们会聚集起最勇敢的战士，用生命守护您和您的神殿，因为任何一位女神的非自然死亡，都会吹响世界崩灭的号角，这是慈悲的神与我们的约定。

赞美女神吧供奉女神，我们的世界就筑在她稚嫩的肩膀之上。

如是往复，几百年的安逸时光，在名为女神的封印工具更替中，悄然滑过。

给旧玩具找到新玩法的神，当然不会满足于这种状况。寄居在脆弱蛋壳里的人们渐渐习惯了新的生活秩序：世界歌舞升平；联合军守护神殿；女神幽居城堡。谁也不知道，神已经把自己寄身在某个人间的小生命之上，像贪玩的小猫一样伸出爪子，拨动着线团，悄悄地改变着世界的格局。猎杀女神游戏开始了。



Part.3

从来没有龙骑兵

《龙背上的骑兵》，又一译《复仇龙骑士》，虽然直白，但也算与剧情颇为贴切。自从西方的幻想文学创造完善了龙这种庞大、威严、睿智、残暴的生物种族，从此就有无数的故事绕此而生。很有讽刺意味的是，人类奇幻史上最辉煌的两种职业，都与这种生物息息相关，却又截然相反。

屠龙者，与龙骑士。

前者用暴力屠戮这强大的种族，踩着敌人的鲜血前进，一如《龙腾世纪 觉醒》中拯救世界的灰袍守望者，嘶吼着将宝剑插入巨龙的心脏。后者用自己的力量和信念征服这高傲的种族，使其甘愿俯下自己的头，让曾经藐视的人类踏足自己的脊梁，一起翱翔于苍空之上，挑战更强大的敌人，正如《DOTA2》中的骑士戴维安和神龙斯莱瑞克的结合。

龙骑士，就是这样一个充满了人类的傲慢和浪漫的职业。

但是在《龙背上的骑兵》之中，龙与骑士中

的关系，却远远没有那么让人憧憬。

在这个世界上，有极少数的人类，会因为各种理由和一些异类的存在签订契约，共享力量、生命和一切，契约签订的那一瞬间，人就会失去某种重要的东西。作为契约代价。

《龙背上的骑兵》中男主角凯姆在重伤之际，逼迫垂死的红龙安吉尔与他契约，理由单纯地是为了活下去，哪怕是与父母的仇敌结下契约，也必须活下去。仇恨与杀戮的烈火燃烧着催逼他的脚步，让他只能向前，不再有权力追逐着死亡的甘美休眠。而面对死亡与契约的惟二选择，哪怕身为骄傲强大的红龙，安吉尔也只能输给活下来的欲望。融合灵魂的契约发出光华的一瞬，凯姆失去了他的声音。从此，他的话语，只能回响在红龙的心底，再也不能被别人听见。

凯姆的好友尤巴鲁特被神蛊惑，输给了疯狂的欲望和嫉妒，与神控制的黑龙罗格纳契约，希望能得到女神芙丽叶的爱的青年，却因此失去了

惟一被美丽叶赞美欣赏的“歌喉”。

失去过孩子的莎丽奥被收走“子宫”作为代价，再也不能成为一位母亲，脆弱的心灵之伤终于导致她在最终战时精神崩溃，主动被“天使们”撕碎吞吃。

善良到软弱、因为弟弟们的死亡而想要自杀的雷奥纳鲁，给性格恶劣的光之妖精强制契约，失去了自己的双眼，在最终为了保护战友，强逼着妖精和自己同归于尽。

小男孩塞雷在危机之际得到了喜爱他的巨像

兵之王的契约，但却因此失去了自己的“时间”，永远地停留在了孩童的面貌。

《龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑》中，明命封印的守护者尤里克，与亡灵之主契约，代价是死亡，留下来的是永远不死的亡灵般的生命，痛苦得渴求借助第一代男主诺姆的剑得到解脱；天时封印的守护者吉斯摩尔，契约者是夜之魔，代价是全身的皮肤，只有艰苦地以假皮肤覆盖在面部，伪装自己还是一个正常的“人类”。

二代男主角诺威是惟一拥有龙为战友却无需

付出代价的存在，但在这段龙与人的父子关系中，却由始至终贯穿了谎言、选择和背叛

凡契约者，多无善终。从一开始，所有的生灵就只能孤独地走在自己的道路上，短暂相依，只能让分离后的身体愈发冰冷。

从来就没有什么龙骑兵，存在在那里的，只有遵循着残酷的等价交换原则的，悲哀的契约者们，在努力维系着脆弱的契约之绊，寻求着饮鸩止渴式的救赎。

Part.4 剧情回顾：开启那段黑暗的旅程吧

《龙背上的骑兵》：黑暗的王子复仇记，绝望的封印守护

大地上国家林立，但和一般欧洲中世纪奇幻背景的剧情不同，国与国之间、种族与种族之间并没有什么不可缓解的矛盾、仇恨和战争，因为最大的危机，永远是和神的灭世赌约。女神所负的世界封印的安全，是大地上所有生命的保障。

男主角凯姆是一个小国的王子，他原本拥有一个幸福的家庭，严厉的父亲、温柔的母亲、可爱的妹妹，还有作为妹妹的未婚夫而经常出沒的，有点儿冲动的青梅竹马。一切改变的起源，就是妹妹美丽叶被选为女神的那一天。

原本自由自在、活泼可爱的妹妹，被送进女神城堡，成为一个高高在上的、毫无自由的符号，连见面、连说一句话的权利都失去。为了深爱的妹妹/女人，凯姆和妹妹的未婚夫尤巴鲁特一起加入了守护女神和神殿的“联合军”，这已经是他们惟一能为美丽叶做的事。

但是是从什么时候开始的呢，目的成谜、被称为“帝国军”的组织行为越来越疯狂。女神出身的国邦被突然袭击，国王夫妇死在黑龙的利爪烈焰之下。目睹父母死亡的凯姆，心底燃烧着绝望的仇恨之火，现在，他惟一的亲人就剩下幽居女神城堡的妹妹美丽叶。

当他赶到女神城堡时，几乎是一模一样的的一幕正在上演，近乎疯狂、力大无比的帝国军士兵围攻着城堡，天空有龙的影子在徘徊飞翔。凯姆拖着重伤之躯杀入城堡的中庭，看到的却是一条被武器和锁链钉在地面上的红龙。

多荒谬啊，一个仇恨着龙的人类，一条看不起人类的红龙，此刻的处境居然如此相似。遍体鳞伤，浑身浴血，身边围绕的全是敌人。

被仇恨和激动操控着的凯姆，本来想要杀死红龙，却在接触到对方思想的一刻改变了主意。

——立下契约吧，哪怕你是杀死我父母的仇敌的同族，哪怕你不认同我的力量和资格，但是我还想活下去，要杀尽害死我父母的帝国军，要保护妹妹美丽叶……不管付出什么代价，我都要活下去！如果你也还有一点求生的意志，那就契约吧，不然就杀了你！

带着对生存渴求的一人一龙，随着一声“契约吧”的低吟，成为了分享一切的“搭档”。



红龙的名字叫安吉尔，伴着契约达成，人和龙的伤口都消失了，恢复力量的代价，是凯姆永远的失去了他的语言。从此以后，安吉尔就成了他的声音、他的双翼、他的剑、他的盾、他的一切……

有了安吉尔的帮助，凯姆很快和尤巴鲁特会和，千钧一发之际救下了差点儿被帝国军抓走的女神美丽叶。

接下来该怎么办呢？

尤巴鲁特提出带美丽叶去精灵之森，那里有精灵的村落，作为永世中立之地，应该可以保护女神。也许在他心底隐秘的愿望中，也幻想过和美丽叶一起生活在远离战火的美丽村落，不是以女神和守护者的身份，而是以一个男人和他的未婚妻的身份。

然而刚走到半路，红龙就通过契约者特有的“声音”得到了一个情报：帝国军袭击了精灵之村，公认的永世中立之地的沦陷，象征着帝国军的彻底疯狂。秩序，已经荡然无存。

这个世界，到底是怎么了呢？

不肯相信梦想破灭的尤巴鲁特坚持继续前进，当他们赶到精灵之村，迎接他们的是鲜血火

焰和断壁残垣。曾经那些爱好和平的艾鲁夫们，都已经变成了残缺不全的尸体。

被这一惨痛的现实打击，尤巴鲁特越发的渴望力量，比起能在这个乱世保护美丽叶的力量，优美的歌声又有什么用呢？这一次，即使是美丽叶的安慰也无法安抚他躁动的心。

为了探查真相，弄清由艾鲁夫们守护的森林神殿封印情况，凯姆留下尤巴鲁特保护美丽叶，自己带着安吉尔向村子的深处走去。在那里，他第一次听到了“天使教会”的名字。

——不许谈论天使。不许描绘天使。不许书写天使。不许雕刻天使。不许歌唱天使。不许直呼天使之名——

突兀的帝国军战士尸体之旁，有着血色的铭刻；抓走艾鲁夫们的“天使教会”据点，里面驻扎的是帝国军的精锐……

妖精溪谷、封印之森，凯姆追随着帝国军的脚步，一路屠戮而过，将那些温柔、善良、怜悯、同情等一切柔软温暖的情感抛弃在身后。

连还没正式上过战场的帝国军少年兵部队，也毫不手软地杀尽，比起保护神殿封印，那双黑眼睛中燃烧的赤红更多是杀戮的欲望。站在满地鲜血与残骸之中，浑身浴血的阴沉男子，真的还拥有人类的心吗？红龙安吉尔感受着自契约者心中传来的，永无止境的仇恨和痛苦，以及无穷的杀意，沉默不语。

雷奥纳鲁是在妖精之谷与凯姆相遇的艾鲁夫，妖精之谷遭到袭击时他正在森林深处，等他赶回来时，迎接他的是燃烧的家，和三个弟弟惨死的尸体。巨大的自责和内疚逼得他想要自杀，却又缺乏勇气，被幸灾乐祸的光之妖精控制，恶劣聒噪的妖精让雷奥纳鲁重复“观赏”弟弟凄惨的死亡过程，男人那疯狂的痛苦和懦弱内心的挣扎取悦了妖精，不顾对方意愿强行签订了契约。雷奥纳鲁失去了“视力”，却得到了看到更多本应看不见的“不幸”的能力。

相信任何人都被宽恕资格的老好人雷奥纳鲁试图阻止凯姆的杀戮，却不仅被凯姆无视，被妖精嘲笑，连他试图救助的帝国军少年兵都回报以凶狠的反噬……是的，这就是这样一个没有善

良生存之地的世界呀。

回到和尤巴鲁特、芙丽叶约定的地方，等在那里的却只有妹妹一个人，原来为了保护芙丽叶，尤巴鲁特被帝国军抓走了。谁又能想到，下一次再相见时，那个冲动憨厚的青梅竹马，会变成一副怎样疯狂的模样呢？

当诺姆为了救出尤巴鲁特摧毁最近的帝国军俘虏收容所时，尤巴鲁特却见到了天使教会真正的主人。

一个声音稚嫩清脆，一个声音威严可怕，拥有两种声音的小女孩玛娜，原本碧绿的眼眸已经变成了鲜血的红色，一直看到人心深处最隐秘的欲望：尤巴鲁特啊，问一问你自己的心吧，你想要的到底是什么？

是凯姆拍在你肩膀上的手吗？是芙丽叶一个赞赏的微笑吗？是满足于永远只能追随不能碰触的地位吗？

难道不是想要赢过你的兄弟吗？难道不是想要把那个女人紧紧地抱在怀中占有吗？难道不是想要把未婚妻从“女神”名号的束缚中夺回吗？

被戳中内心的尤巴鲁特挣扎着摇头，却抵抗不了那些发自心底的声音，双眼渐渐染上红色：是的，想要力量，想要可以独占所爱，可以不再被任何人小看的力量！这一瞬，尤巴鲁特堕落了。

神满意地笑了。是的，寄身于小女孩身体里的，当然是已经厌倦等待赌约结果的神，这一次，它自己下场了。选择了这个因为母亲偏爱双胞胎哥哥而被虐待抛弃的小女孩作为神眷者，玛娜心中那些迷茫和痛苦，那些对爱的扭曲渴望，滋润着神的灵魂。它就像一个参与到新游戏的孩子一样，快活地掌控了天使教会，操纵着帝国军的行动，一点一点珍惜地做着毁灭世界的准备工作。

现在，又一个有着愚蠢欲望的玩具撞了上来，这又将给它带来多少乐趣啊！

玛娜身体里的神召唤来被它控制的黑龙罗格纳，让尤巴鲁特与罗格纳签订了契约。

与此同时，凯姆从俘虏收容所救出的，不是他的兄弟，而是联合军的神官长威尔德雷，一直在调查帝国军动向的神官长，知道很多诺姆不知道的情报，比如帝国军的目的根本不是大地上国家间的权势财富，而是要解开包括女神在内的全部四个封印，得到封印解开后才会出现的“再生之卵”。

不管是为了仇恨，还是保护身为女神的妹妹，凯姆都一定要阻止帝国军的行动。但是谁知道他们首先要面对的敌人，竟然是心已经疯狂的尤巴鲁特……

获得了过分力量的尤巴鲁特驾驭着黑龙罗格纳，打倒了凯姆、安吉尔和威尔德雷，掳走了拼命反抗的芙丽叶，这一次，凯姆的手中彻底空无一物了，除了安吉尔，他终于一无所有。

沙漠神殿的封印被毁灭了，操石人的村落也被灭绝了，深红山谷的亚人竞技场充满了血腥和残酷……

失去了自己孩子的莎丽奥带着沙罗曼蛇和温蒂尼加入了，神的寄体玛娜的双胞胎哥哥塞雷和他的契约者加入了，在紧迫的旅途中，在一次又一次噩耗中，带着各自绝望、痛苦和扭曲的人们短暂相依取暖，一起顽固地追逐着那光芒微弱的希望。

然而，人们的拼死追逐仍是徒劳，沙漠、海洋、森林，最后一个封印也被破坏了，剩下的就只有女神芙丽叶。

既然如此，也只有最后一战了。联合军集合在一起，在凯姆的带领下展开了和帝国军的最终决战。超越常理的巨大空中要塞，让艰苦的胜利一瞬间化为灾难。鲜血和尸体铺满了前进的道路，但是当凯姆冲进帝国军总部的时候，等待他的却是芙丽叶插入她自己腹部的刀刃。

每解开一个封印，女神就要多承担一份痛苦，从三个神殿的封印全部毁灭开始，芙丽叶的肉体就已经趋于极限。但是真正让她的精神崩溃的，却是玛娜身体里的神，当着凯姆的面揭穿了，她内心深处一直隐藏的，不是作为妹妹，而是作为女人，对兄长凯姆的不伦之爱……

女神死于非命，神赢了赌约，天空一瞬崩裂，化作血红，无数巨大的、没有性别的婴儿模样“天使”充斥着天空，张开口，伴随着人们的悲鸣，贪婪地吞噬着一切。

——不许谈论天使。不许描绘天使。不许书



写天使。不许雕刻天使。不许歌唱天使。不许直呼天使之名——

那是地狱的景象。

《龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑》 镜像的反面，破坏封印之旅



《龙背上的骑兵》有五种结局，《龙背上的骑兵2》的世界延续的是END1，诺娜身上的神被击败重伤，陷入沉睡，但是女神已死，名为天使的怪物们无知无识地吞吃万物，世界即将崩溃。与凯姆一路并肩战斗行来，深入这个绝望、憎恨但又默默守护着最后的重要事物的男人的内心，红龙安吉尔已经逐渐把自己的契约者当成了真正的半身，哪怕是挑战从血脉深处认为决不可战胜的圣龙，只要是和凯姆同行，也不会绝望得失去战斗的勇气。

并不是想拯救世界，只是因为这是那个重要的人所生活的大地……红龙安吉尔选择了承担下

女神的封印，可以撕裂灵魂的痛苦永不息止，但作为能让凯姆继续生活在这个世界上的代价，安吉尔觉得这是值得的。

失去了安吉尔的凯姆带着玛娜消失在众人的视线中，癫狂了的尤巴鲁特带着芙丽叶的尸体，乘坐着黑龙罗格纳，奔赴再生之卵，试图复活芙丽叶，但事实上，再生之卵的真正实体是“骨之棺”，作用是使物种急速进化。骨之棺吸收融合了尤巴鲁特和芙丽叶，创造出了一个“小婴儿”，这就是二代作的男主角：真人类·诺威。

和凯姆一起拯救世界的五个同伴之中，曾经杀害吞食婴儿的莎丽奥精神崩溃，死于“天使”

之口，只留下一段手臂；被恋童畸恋和自身道德感折磨的雷奥纳鲁为了塞雷，终于放弃了懦弱和优柔，带着契约妖精主动自爆，和敌人同归于尽，只留下一句“希望的最后绝非是死亡”。惟二幸存的是契约龙已经被石化的神官长威尔德雷，和永远也长不大的男孩塞雷。

目睹了地狱般的世界末日景象，为了不辜负所有人的牺牲，威尔德雷出于谨慎的考量，在自我封印的红龙安吉尔身上，又加了五重封印，分别为气炎、神水、宝光、明命、天时。

然而这个时候，谁也不知道，这五重封印正是新悲剧的开始。

威尔德雷重组了教团，以此为基础建立了封印骑士团，来维护这个已经连国家都不存在的大陆的新秩序，保护五重封印。

某日，塞雷的占卜显示“救世主”的出现，但骑士团团长奥罗在占卜出的地点，发现的却是黑龙罗格纳和一个被龙抚养的人类小婴儿，协商后黑龙同意带着婴儿和奥罗一起回到骑士团。后来，这个婴儿被奥罗收养，命名为诺威。

这个同时拥有两位养父的婴儿，健康快活地在骑士团成长着，尽管作为龙的养子，又会说龙语的诺威受到部分团员的排斥，但从奥罗那里得到很多爱和教导的孩子还是把骑士团当作了自己的家。可是如同一代男主一样，诺威的家，也在12岁的某天成为一片血色地狱，骑士团上千的精锐、神官长威尔德雷、团长奥罗都变成了冰冷的尸体。讽刺的是，这一次的凶手，独眼男子正是一代的龙骑士凯姆。

伤亡惨重的骑士团由奥罗的副手吉斯摩尔接任团长，塞雷接任神官长，大部分团员对诺威即排斥，又嫉妒，连吉斯摩尔也不例外。惟一与他亲密相处的，只有青梅竹马的女孩艾丽丝。即使这样，乐观坚强的诺威也成长到了18岁，成为骑士团的正式成员，开始出任务。

吉斯摩尔信奉武力至上，封印骑士团在他的带领下，渐渐由守护世界的正义组织，变为了掌控世界、压迫人民的暴力组织。同时，为了维持划分出的各直辖区内的封印，必须经常以人的生命为祭品，生活艰难的平民们苦不堪言，不满日益增多，悄悄地建立了反抗骑士团的组织“解放者”。被解放者和平民们奉为圣女的金发少女，她的名字叫做玛娜。

此时的玛娜完全没有了当年的记忆，因为在被凯姆带走的路上，她刺伤凯姆的眼睛，逃走时跌下悬崖失去记忆。现如今的，是一个纯洁、善良、勇敢而坚强的少女，正像如果一切都没有发生过的话，当年的小女孩会成长后的样子。

为了帮助解救平民，玛娜主动代替成为祭品的人，进入充满毒气的洞穴，趁机解开了气炎的封印。力量用尽的玛娜被诺威所俘，却用一连串问题让诺威哑口无言、充满羞愧。玛娜在处刑前逃走，诺威回到骑士团复命，却发现吉斯摩尔给他下了和当年奥罗死前喝下的相同的毒药。愤怒的诺威一瞬间觉醒了真人类的力量，砍断了吉斯摩尔一条手臂，杀出骑士团，叛逃而去。

巧遇玛娜的诺威，在对方的帮助下看到了如今的骑士团统治下，人民过着怎样痛苦的生活，怀着对吉斯摩尔的仇恨，和对平民的同情，他决定帮助玛娜破坏封印，从根本上消灭骑士团存在



的基础。继气炎的封印之后，他们合作又破坏了明水的封印，并得到了失踪多年的面具大叔尤里克的帮助。

在破坏封印的道路上，他们遇到了目的相同的凯姆，玛娜渐渐回忆起噩梦般的过去。战胜宝光封印的守护者之后，尤里克终于坦诚，他就是明命封印的守护者，当年凯姆血洗骑士团，他出于恐惧丢下战友逃跑，在重伤之际和亡灵之主签订了契约，成为不死的亡灵，日夜活在内疚与痛苦之中，他渴望着死亡却无法实现，希望借助凯姆鬼神般的力量，达成死的安宁。

在最后的天时封印直辖区，诺威直面杀父仇人吉斯摩尔，眼看要能报仇的时候，吉斯摩尔却用艾丽丝做了挡箭牌，利刃贯穿了青梅竹马的胸膛。愤怒的诺威几乎将吉斯摩尔碎尸万段，吉斯摩尔临死前怀着强烈的报复心理，打开了天时的封印，好让诺威亲眼看看，他的行为究竟会导致什么样的结果。

气炎、神水、宝光、明命、天时，五重封印破裂。

最后的女神·红龙安吉尔破封印而出，承担世界封印本身的痛苦，再加上被五重封印放大无数倍的折磨，让当年甘愿牺牲自己的红龙陷入了疯狂，完全失去理智，一边呼唤着凯姆的名字，一边到处破坏——尽管连凯姆站到它眼前，它也已经无法认出。

人类的自私又一次带来毁灭。因为强大的红

龙不同于柔弱的人类女神那样，可以控制在豪华的城堡之内，让她们默默忍耐痛苦，于是就要再加上重重封印来保险。可正是这丝毫不曾为龙设身处地的封印，导致了龙的疯狂。

这段关于人和龙的牵绊故事的最后，红龙被诺威击败，坠落在当年与凯姆初遇的女神城堡，于生命的最后一刻回复了理智。为了人类牺牲自己拯救世界的龙，与为了解救自己的龙甘愿用整个世界做祭品的人类，在冲天的火光中相依相偎，一起告别了这沉重痛苦的人间。

然而作为最后的女神，龙的死亡，使得世界毁灭如约而至，血色天空再现。为了对抗天界军，拯救世界，罗格纳带诺威和玛娜去了诺威最初诞生的古老遗迹，用“种之书”唤醒了沉睡在玛娜体内的神……

为挽救玛娜，诺威进入玛娜的心灵世界，拉回了几近崩溃的玛娜的灵魂，赶走了刚刚苏醒力量没有回复的神。然而等他们牵着手回到现实世界，却发现，等着他们的最终BOSS，居然是诺威的“龙养父”罗格纳！而这一切的阴谋，却是从诺威诞生的那一刻开始，作为可以弑神的终极武器·真人类，他是实现罗格纳继承自圣龙的龙族野望的惟一途径……

选择吧，我的孩子，是舍弃人类的身份，还是与自己的养父刀兵相向？在无数龙族飞上天空的背景中，罗格纳等待着诺威的选择。

Part.5

站在命运的终点眺望起源

神创造世界，世界即将毁灭，这样的故事背景并不少见，对人充满恶意的神也好，神与人的赌约也好，都并非绝无仅有，

《龙背上的骑兵》共有五个结局，DOD 承认的官方结局为 END1，即承接二代故事的正统结局，尤巴鲁特和芙丽叶融合为真人类诺威，红龙安吉尔牺牲自己成为最后的女神，凯姆和红龙密不可分的心灵联系随着封印的降临而被切断，一个人孤独地远走天涯。威尔德雷从人类的角度出发，在红龙之上又加五重封印，导致凯姆时时刻刻可以感受到红龙正在极端的痛苦之中，这才有凯姆知道真相后怒屠骑士团，杀死旧日同行者的疯狂。

在救世的游戏和文学作品中，总少不了牺牲与幸存，忠诚和背叛，但不管怎样，救世主身边总要有一路相互扶持到最后的同伴。然而就如 DOD 顽固的黑暗世界观，哪怕是从一个结局的侧面，也要坚持揭露那些不可调和的矛盾与命中注定的悲剧。

威尔德雷做错了吗？从保护全人类和世界的角度来说，他并没有错，人如何去揣测一条龙的心思？不把红龙女神彻底封印住，谁又能保证未来它不会被痛苦折磨疯狂？这是未雨绸缪，防患未然。但是从牺牲了自己拯救世界的龙的角度来说，这不是恩将仇报又是什么呢？安吉尔为了凯姆默默忍受世界封印的痛苦折磨，只为能让那个人好好地生活在由自己支撑的这个世界上，但是被它间接挽救的人类，却又雪上加霜，让它承受的封印痛苦放大无数倍，直到将它折磨到失去理智，连最重要的人站在眼前都无法认出。而从凯姆的角度来说，由安吉尔的牺牲才得以拯救的这个世界上，却如此回报自己的恩人，失去与安吉尔的心灵相通，却时时刻刻知道对方处在如何的痛苦之中无法援手，而做出这种事情的正是曾经并肩作战的战友，这无疑是在赤裸裸的背叛！但从结果论来说，毫无疑问威尔德雷做错了，这个错误导致的结果凯姆血洗骑士团后决定解开封印，放弃整个世界也要还安吉尔自由，才有了 DOD2 的故事导向。

但事实上，没有人错误，也没有人正确，连正在沉睡的神也不会知道，如果在十字路口选择另一条路，会通向何方。狞笑的命运赤裸裸地将无法逃避的矛盾推到至高点，期待血腥烟花绽开的璀璨光彩，连神也只是浓墨重彩的演员之一。

END2 的结局非常具有 EVA 的风采，尤巴鲁特没有和芙丽叶融合出真人类，当他试图用再生之卵让芙丽叶复活时，芙丽叶直接重生为最终的毁灭兵器。毫无记忆、毫无感情、只懂得杀戮的前女神舞动六片羽翼，轻易杀掉了尤巴鲁特。面对这样的妹妹，凯姆别无选择，惟有和安吉尔一起迎了上去。故事的最终，安吉尔仍然成为最后的女神，凯姆带着妹妹的尸体消失了。

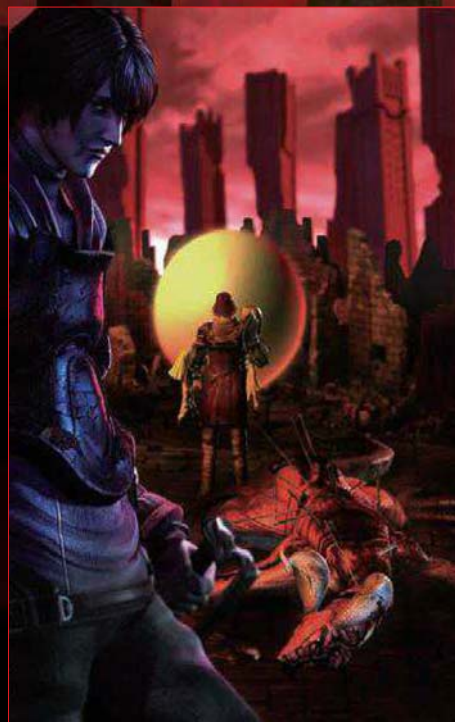
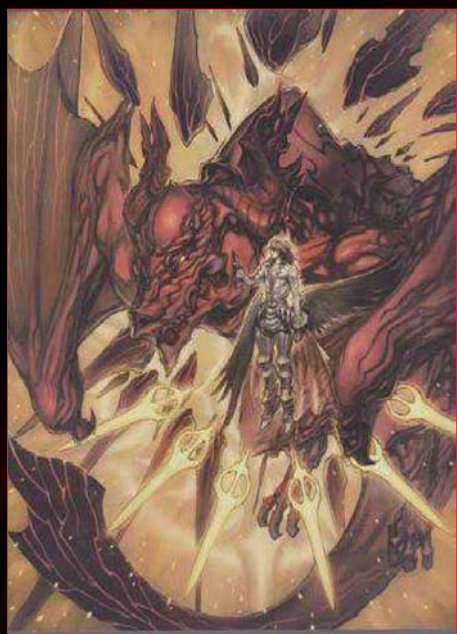
骨之棺一直被称为“再生之卵”，象征世界

最后的希望，但不管是 DOD2 中真人类诺威最终的进化方向，还是 DOD1 的 END2 中芙丽叶的遭遇，都在暗示着一件事：留存在潘多拉之匣中的并不是希望，而是名为希望的最终毁灭。尽管在两代 DOD 中，基于无数黑暗与绝望的牺牲之后，世界都苟延残喘了下来，但毁灭从未远离，恶意一直隐藏在命运之后，这个世界，已经越来越脆弱。

也许在世界崩溃的废墟上，会有一个新世界、新希望的诞生，但那对生存在这个世界上的生命来说，已经是毫无意义的了。

而在 END3 中，红龙安吉尔和契约者凯姆却并未那么“情深意重”，分歧诞生在两人和龙族至高的首领圣龙那一战。身为龙的骄傲和种族责任感，战胜了对自己半身的感情，安吉尔继承了圣龙的力量和遗愿，进化成混沌龙（是的，就像 DOD2 剧情中的黑龙罗格纳，事实上，就是因为 END1 中安吉尔没有继承，才轮到正在骨之棺处的罗格纳捡漏）。一直相互守护后背的人和龙终于刀兵相向。也许是单纯的实力差距，也许是被情感束缚了力量，安吉尔终于倒在凯姆剑下，最后一刻，为了不让凯姆与它同死，安吉尔解除了契约。终于失去一切的凯姆独自一人冲向被召唤出的、漫天遍野的飞龙，这一次，却不会再有坚实的羽翼庇护住他的身后了……这个结局是开放式的，可能是凯姆神力大发，无视之前屡场连续的 BOSS 战的消耗、伤痛以及心灵绝望，一个人战胜了“全部的”龙族拯救了世界，但笔者以为更可能的是暗示着龙族胜利，取得世界的统治权。

END4 的结局进一步揭示了 DOD 世界的构成，当塞雷的契约者巨像兵之王为了保护小塞雷，一掌把神裔身的玛娜拍扁，天空赤红，恐怖的巨大天使婴儿吞噬着一切，到处是鲜血与悲鸣，真正的再生之卵作为母天使降临了，被吞噬的一切



成为“母”的养分，不知道孕育着什么的“胎”越来越大，“时间”扭曲了。塞雷突然就明白了自己身上停驻的时间的意义。在红龙和凯姆的拼死协助下，塞雷落到了空中的母体腹上。

现在，就是使用我的生命的时候了。当旧世界的时光走到尽头，这“永远的时间”将带来新的生命。“小小的勇者”微笑着，在心底默念双胞胎妹妹的名字，诉说着自己的愧疚，闭上了双眼。这是被“天使们”包围撕咬着的凯姆与红龙看到的，生命最后的景象。

新的世界与生命，于此诞生。

在 DOD1 中，生理年龄和心理年龄统一的塞雷一直很乐观，在一众或阴暗或变态或懦弱的大人中，可以说是阳光一样的存在（尤其是对正太控的雷奥纳鲁来说）。他身体健康，从小被妈妈宠爱，性格开朗，家破人亡之后也有契约者巨像兵之王高伦保护照顾，签订契约时也没有付出伤残的代价，“永远停驻的时间”这一悲剧的诅咒，对这个年龄的孩子来说，其痛苦与恐怖，还太过遥远。但即使是这样的塞雷，在他内心深处，也隐藏着深深的属于人性的挣扎和痛苦：对母亲的依恋和依赖；因母亲把所有爱都给了自己而产生的窃喜，因这份窃喜而对双胞胎妹妹玛娜产生的愧疚之情；因母亲疯狂到虐待玛娜并把她遗弃而产生的恐惧和内疚；失去亲人的痛苦；想救妹妹的真诚愿望，以及一朝失去一切只有紧紧抓住最后一个亲人的绝望寄托……这些复杂的、甚至自己都无法完全理解的情感，压迫着这个小小男孩的心灵，时时挂在嘴边的妈妈讲的“小小的勇者”的故事，何尝不是这位小小勇者最后的卡尔尼底斯之板？也许比起在 DOD2 的剧情中，以永恒的孩童面貌成为神官长，成了昔年同伴唯一活到最后的人，END4 的结局，才是塞雷心中的期望，让他可以安心地说出：玛娜，现在可以原谅我了吧……

有的玩家抨击 END5 的结局太乱来，很穿越，笔者倒觉得这是不可不玩的终极结局，从另一个侧面揭露世界真实的另一种可能性。

END5 可以视作 END4 的一个升级深入版。与神的最后一战中，凯姆与红龙冲向母体，然后画面颠覆，他们和母体一起出现在了现代化都市的背景中——那是日本的新宿。凯姆和红龙九死一生消灭了母体（这种时候小游戏这种出戏的设定大家就不要考虑了 %>_<%），茫然地停浮在空中：……这里，就是神的世界吗？

然而被怪兽袭击习惯了的日本东京并未给主角们留下太多思考的时间，导弹从空而降，最后的画面定格在遍体焦黑的红龙坠落，被高楼的尖顶穿体而过。

奇幻游戏的救世勇者死于现代科技武器，这其中暗藏的讽刺性姑且不去说它。关于这一结局，一直有两种主流解读。

一种是平行世界论，认为 DOD 世界就像一个鸡蛋，结构不稳，轮廓暧昧，女神的封印是最外面那层脆弱的蛋壳，承受着外界所有的压力，一旦封印被打破，DOD 世界的内容物（蛋黄和蛋清）就会被迫与周边的平行世界逐渐融合，会有“脏东西”渗过来破坏这边的世界——巨大天使婴儿、天界军之流；也会有蛋黄蛋清四处“流淌”出去——比如凯姆和红龙带着母体一起出现在新宿上空。

另一种则认为是盒子理论，否定“被造物不能杀死造物主”理论，强调重点在于维度的差异，二维的生物实力被设定得再强，也无法突破平面，杀死三维的创造主，而一旦跳出维度，到达同一空间，就使这一论题具备了可行性。这一派认为凯姆和红龙选择了正确的路，利用世界毁

灭与神决战时过大的力量冲击，成功冲破维度的束缚，到达了神所在的世界。于是 DOD 世界的，其实就是现实世界的某个或某些人（Cavia 公司的核心主创人员你们要小心了 = =），当他们突破维度来到三次元，就已经具备了真正杀死神的实力。可惜的是，理论和情报极度匮乏，神也并非单独个体存在，导致他们在找到罪魁祸首之前，就被现实世界的武力消灭了。

两种理论各有道理，如果单纯从一代情报来看的话，笔者比较（愿意）倾向第二种，但是在 DOD2 中，神再次苏醒时曾狂妄地宣称：这个世界只是它创造的温室而已。结合神对毁灭世界的执着，以及只有世界毁灭时才会出现的骨之棺（再生之卵），母天使胎中孕育的新世界等等信息，可以推断神的真正目的——从一开始，旧世界的用途，就是为了作为孵化鸡蛋的孵化室而存在，通过毁灭旧世界的能量，来重新获得一个更符合它愿望的新世界。

而由此又引出我们对于神的能力和目的的一系列质疑与推断，稍后再谈。

比起一代结局的多样性与世界解构，DOD2 的结局相对比较乏味，完全缺乏一代贯穿始终的思想性。一周目 END1，诺威不肯放弃人类的身份，与养父罗格纳背水一战，被打成重伤，玛娜将体内最后一丝神留给她的神力渡给诺威，帮助他觉醒成真人，最终“儿子”超越了“父亲”，新圣龙罗格纳带着一丝欣慰合上了双眼。结束了圣龙之战，等待诺威的却是一个痛苦的消息，被塞雷复活的爱丽丝做出了和当年安吉尔一样的决



定：继承封印，成为新的女神。就这样，第一女主角和男主角所能做的，也只有从此幸福地生活在一起了。

END2 是通常意义上的 BAD-END，诺威没能拯救玛娜的心灵，玛娜被神操控，作为最终 BOSS 被推倒，神却趁机逃走了。诺威和要杀神的龙族合作，一起进攻向神所在的世界。

END3 是三周目的完美结局，诺威毁坏了再生之卵，利用再生之卵积蓄的力量，玛娜完全摆脱了神的控制，这个世界和神的联系被彻底中断了，人类获得了自由，再也不需要把世界的存续压在一个痛苦的女神肩上。然后是如 END1 一样与新圣龙罗格纳的一战，在驱逐了神之后，又击败龙族，人类彻底站到了世界的顶端。在这一结局中塞雷和爱丽丝接手了重整世界的重任，诺威和玛娜一起去寻找共同的幸福。

Part.6 那些真实的悖论与猜疑



两代八个结局的补充，以及人物对白中透露的所有信息，让玩家们对这个世界表面的构成规则之外，有了无数的推断、质疑和猜测。而这种否认和猜测的过程，正是如 DOD 之流有着庞大幻想背景世界观和道德体系、思想性的游戏，带给玩家的独特乐趣。

悖论：神的威能

在最初的神话中，神以一个不负责任的任性儿童性格出现，创造世界也好，毁灭世界也好，似乎都是为了“我高兴”。但是随着一条条情报和结局的出现，我们渐渐有了一些新的猜测。

神的每一步都有着清晰的目的，包括和人类的游戏赌约，它的最终目的不是一个世界的毁灭，而是一个新世界的诞生。由此可以导出一个结论：神的威能并非像它表现出的那么无所不能，在神之上，亦有着压制它的更高规则和力量。

神只是规则的利用者，而非规则的创造者。

甚至我们可以大胆猜测，神其实并非是这个世界创造者，因为它并不具备完全靠自己力量独立创造和毁灭世界的的能力。很有可能是在这个世界形成的过程中，神通过某些手段获得了一定的力量和权能，但这并不能使它满意，它渴望

的是一个完全按照自己心意、能够彻底掌控的世界，于是利用某些规则，通过旧世界的毁灭，在新世界形成过程中进行操作，得到完整的新世界。在一代的 END4 中它本能如愿，却被塞雷插手抢先破坏，通过牺牲生命加速了新世界和新生命的诞生——那将仍然是一个不被神所控制的世界。

这种猜测是有着充分基础的，最大的可疑点就在于神对与人类的游戏赌约的重视度，如果神的性格真是如开篇中表现出来的那样，又具有随意毁灭与创造世界的的能力，那么很难让人想象，它可以安静等待几百年，甚至不惜亲身下场，以区区人类的躯体曲折行事，反复被人打败重伤甚至驱逐，仍然隐忍，遵守着最初的游戏约定。

对任性的熊孩子来说，比起辛苦忍耐，遵守规则，坚持到最终取得胜利，当然是掀桌耍赖更加轻松。当绝对的力量掌握在随心所欲不知忍耐的存在手中时，牌局所有的参与者除了战战兢兢的祈祷，又能做什么呢？

可是神却没有这么做，这只可能是因为它做不到。神确实有着强大的力量，却绝没有最初他对人类所说的那么强大，它也必须遵循某种法则行事，而对这样的存在来说，它所能追逐的，当然是更加强大大、可以随心所欲、凌驾一切之上的力量。

解读：暗喻的乐趣

在 DOD 的世界中，充满了制作者们无声的黑色幽默，对有爱的玩家来说，去挖掘这些无处

不在的暗喻，也是游戏之外的乐趣之一。

DOD1 中最终牺牲了自己的红龙名叫安吉尔 (Angel)，视为最大敌人的龙族，却以天使为名，似乎颇具讽刺感，但是到最后，果然是这位“天使”拯救了世界。

一代女神芙丽叶 (Furies) 的名字，是希腊语中“愤怒之人”，代表早期神话中的复仇神，有着血红双眼、蛇发和蝠翼，手持蝮蛇绞成的染血鞭子的形象。本应代表着仁慈、纯洁、牺牲的女神，却有着这样的名字，是不是在暗示着，她的心底有着始终不曾熄灭的愤怒与怨恨，才会一直对尤巴鲁特若即若离，即不给他希望，又不让他绝望，以此来发泄内心深处永远不能得到满足的灼热恋火呢？那么 END2 中成为最终的灭世兵器时，芙丽叶到底是真的失去了意识和神智，还是……

因为失去丈夫和孩子而心理失衡的莎丽奥，曾经因为残杀婴儿并吃他们的肉而被通缉，那么在结局时她主动被天使吞吃，是否象征着“恶业终有报”？——哪怕在此时她归属的是人类这善的一方。

DOD2 中最大的人类反派，第二代骑士团长吉斯摩尔，他的契约代价是全身的皮肤，不得不终日以假脸皮示人，一如他对内心的伪装。不能不让人想到“假面人”、“不要脸皮”一类隐喻。

身兼一代 BOSS 和二代女主，玛娜 (Manna) 这个名字，是《出埃及记》中记载的，出逃的以色列人在荒野中流浪，从天而降，由神所赐予的“神之食物”。那么神口口声声的“宠爱”，似乎也有了别样解释。

又比如一代的大部分主要角色，都是以所罗门王的七十二恶魔为名。

诸如此类可以让人回味和发掘的小小暗示还有许多，每一句台词，每一样代价，都在帮助玩家解读某一个人物的内心世界和命运，颇值细细咀嚼。

风格的背离：是输给玩家的请愿，还是性格决定命运？

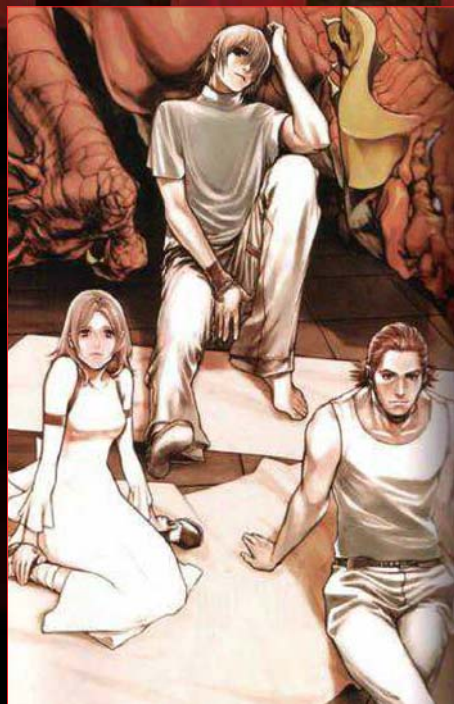
资深的 DOD 迷都可以发现，比起一代贯彻始终的，黑暗、罪恶、绝望中仅残存一线人性光明的风格，二代的整体风格温软了许多，虽然仍然有压迫、伤害、背叛、逃离、毁灭等元素，但整体的思想阴暗性，已经完全不可同日而语。

尤其是在结局方面，最后的完美 END 简直就是一场美国大片式的皆大欢喜，不管敌人多么强大恐怖，人类仍然获得至高无上的胜利地位，彻底切断了神对世界的控制，获得独立，解决了构成 DOD 主要世界观的长久隐患。父辈让出舞台，公主和王子幸福生活在一起，失恋的女配和酱油党的贤者也可以投身事业。难怪 DOD3 要直接改出前传，实在是续无可续，愁煞制作组了。

有人说之所以会出现这种充满了光明希望的结局，是 Cavia 公司在受不了一代结局的玩家的请愿压力下，才给出的完美结局。但是这个结局却也一样受到死忠 DOD 粉的吐槽抗议，认为失去了 DOD 的一贯世界观，是个巨大的败笔，没有黑暗与绝望，没有欲望与挣扎，还算是 DOD 吗？由此可见，玩家们的口味永远那么难以调和，“顺姑情失嫂意”这种情况，绝不仅发生在我们大中华范围。

但是抽离对风格的偏爱，以公正的视角来看，一代二代风格的差异，也不是完全没有因由的。任何从事创作类行业的人都通常喜欢说一句话：(人物) 性格决定 (人物) 命运。当你创造的人物性格丰满到跃然纸上的时候，很多情节就不再由创作者主控，因为人物会根据自己的性格做出选择，硬要做出相反的情节，只会让故事别扭、人物失真。

而导致了二代和一代最大区别的，就在于两位主人公的性格差异。一代的凯姆是一个沉浸于复仇与杀戮的男人，他的心是封闭的，只为妹妹和红龙打开了那么一点点，他的眼睛看得到的只有仇恨和鲜血。而二代诺威却是一个宽厚懒散、漫不经心的老好人，不喜欢承担责任，推动他前行的尽管也有杀父之恨，但更多的却是对受苦难的人们那种天真的同情，以及想要保护所爱之人的心，他的身边永远不缺少温柔以对的长辈。这种根本性的不同，导致了二代游戏的基调根本不可能相同。抱着对一代黑暗的憧憬去玩耍二代，不管画面的细节再怎么精美进步，故事的情节再怎么逻辑严密，也是不可能得到真正满足的。



Part.7 再度开麦拉： 豪奢的御姐歌姬到访

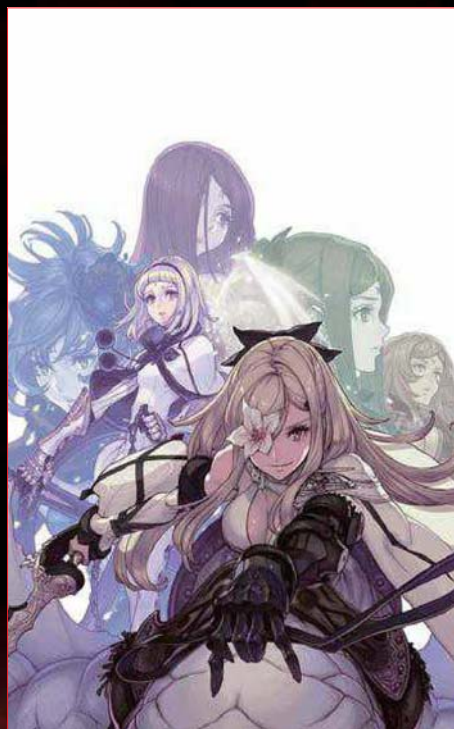
在二代发售之后，《龙背上的骑兵》沉寂了差不多八年之久，期间虽然出现过《尼尔》这样世界观和战斗风格都类似的作品，但系列粉丝对作品回归的呼声一直没有停止过。最终在 Cavia 已经解散的情况下，SQUARE ENIX 又重新聚集了原制作团队，开发出《龙背上的骑兵3》，并于 2013 年 12 月 19 日发售。

这一次睽违已久的《龙背上的骑兵》以十周年纪念的姿态重新出现在玩家面前，讲述了前传的故事，塑造出一个与《龙背上的骑兵》初代紧密相连的世界。游戏出乎意料地以女性为主角，性格豪迈、容貌奢华的歌姬 Zero 因为自身涉及世界毁灭的某种力量缘故，寻求自身毁灭却被同样身为歌姬的五位姐妹阻止。为了杀死自己的姐妹，也为了复仇，她寻找到了世界上最强的龙凯米尔与其姐妹战斗。在最初经历了一系列顺利的战斗之后，Zero 不敌五姐妹的力量，重伤并失去了自己的龙。修养一年后，带着身上的残破和复仇的意志，Zero 开始了自己新的复仇旅程……

重生之后，《龙背上的骑兵》在宣传之初就以其精彩的人设获得了大量关注，也被誉为是“PS3 时代最后的大作之一”。在日式的动作游戏如此匮乏的今天，它的出现更显得尤为珍贵。当然对于整个系列的老玩家来说，最重要的是本作也解释了一系列从初代开始到现在未曾说明的问题，譬如天使教会的创立等。如今这部作品已经不仅仅是单纯的新游戏那么简单，当它夹杂了玩家十年来的情感积淀之后，一切都变得不再简

单。于是在那些跨越了时代甚至生死的恩怨中，龙背上的少女再一次扬翼飞行，朝着终焉，朝着拯救，朝着毁灭，也朝着永无止境的自我救赎。

这里是《龙背上的骑兵》，关于那些人和龙，灭亡和新生，勇气和卑怯，希望和绝望的歌，永远都唱不完。



在各位玩家看到这篇自由谈时，恐怕都已经玩上在2013年12月18日推出的《行尸走肉》第二季第一章，应该也早已尝试过之前推出的过渡性DLC《400天》。作为一直有关心这个系列的老玩家，来自江苏的老黑

读者这次要和各位玩家分享一下他在《400天》感受到的游戏进化之处，同时也将会对第二季内容的变化作出属于自己的预测，各位玩家不妨根据自己的游戏体验来印证一下，说不定会发现老黑读者的确有着先见之明哦。

末世之日 创世之时

——写在《行尸走肉》第二季始发之时

2012年的最成功的游戏，当然要数 Telltale 的《行尸走肉》(原名 The Walking Dead, 下文简称为 TWD) 第一季，它不仅与 AAA 级大作相比近乎可以忽略不计的成本，实现了全平台累计 700 万的下载次数，而且还赢得了众多知名电玩媒体的年度最佳奖项。卡通渲染画风和类似美剧“拍一集播一集”

的独特开发模式，实现了原著与剧集在表现手法上的融合。独特的艺术风格，无所不在的情感震撼，都是这款小品最终赢得辉煌胜利的因素。它能够获得 TWD 迷认可的最大特色，在于把玩家放入了一个与漫画和电视剧有着共同主题的剧本之中，通过玩家自己的抉择，来推动故事的发展。



栏目主持 一刀

承转之章

TWD 之所以能够实现以小博大，这是“打铁还需自身硬”的必然结果。当然，TWD 并不是一部完美的游戏，虽然“低成本原创游戏”、“实验性作品”这两个属性，可以将这些不足充分掩盖掉，但在玩家的胃口被吊起来之后，如果 Telltale 继续重复自我，玩家必然不会表现得如此宽容。从目前掌握到的信息来看，预定于 14 年初首发的 TWD 第二季依然会采用章节制发售模式(每章定价依然为 4.99 美元)，Telltale 将会继续贯彻小而精的特色。这就意味着制作组必须倾注更多的创新力，才能继续给予玩家耳目一新的震撼。此前，Telltale 公布了 TWD 第一季和第二季之间过渡的 DLC——《400 天》(原名 400 Days, 以下简称 400D)，它的故事并不是对第一季的开放式结尾的补充，与 Clementine 的冒险也没有任何关系，只相当于第二季的季前篇(也就是美剧爱好者们熟悉的“EPO”)，作用是对新故事和新角色进行必要的铺垫。尽管它的流程只有一小时，与此前每集的故事长度相同，但在内容上却相当丰富，从中我们也看到了未来第二季在剧本和游戏方式上所进行的一些有针对性的调整。

第一季被冠以“清新淡雅”、“感人至深”等赞美之词的剧本，其最大优势在于牢牢把握住了 TWD 的精神内核：丧尸永远都不是最危险的生物，

因为你总有杀死他们的方法，实在不行还可以跑路。而人与人之间的相处则复杂得多。离开了现代文明社会，失去了既成的道德法律束缚，人性也更容易回到丛林时代的残酷。与电视剧中以 Rick 为核心的生存者团队相比，游戏中的男主角 Lee 所面对的情形更加复杂——他所在的是一个谁也不服谁，每个人都按照自己认为正确的方式行事的幸存者组织，团队中的人开始出现异心和分歧，让危险一个接着一个降临，即使在 Lee 的努力下，小团队所建立起来的脆弱的信任关系也在一路急转直下。尽管 Lee 在绝境中爆发出了前所未有的毅力与顽强，帮助他们在一次又一次的危险前绝处逢生，并且转化为生生不息的动力和意念，然而支持着众人的灵魂人物也逐渐变得只能在残破不堪的境地下挣扎着向前进。

在与其他幸存者阵营你死我活的斗争中，任何有道德底线的人，其实都在不断的动摇之中。而身为保护对象的小女孩 Clementine，则充当着 Lee 道德指引人的作用。在这趟末日旅途之中，玩家每时每刻都会受到人性的审判——这本来是编剧绝佳的发挥空间，但 Lee 和 Clementine 之间的关系完全流于形式，并且基本上没有能够推进故事发展的互动，双方之间依赖关系的形成缺乏必要的铺垫，有“出戏”的嫌疑。与《最后生还者》中男女主角从“快递员”与“货物”，到“父女”关系的亲情升华过程相比，的确是弱了好几个数量级。

与第一季的“丧尸童话”相比，400D 所展示的第二季的剧情结构和角色设置更为成人化。总共五名彼此之间并没有发生关联的主角，每人在 15 至 20 分钟的表演时间中展示了各自的性格、动机与身上所背负的“原罪”，从而为新季的矛盾冲突打下了基础。在选角上，新的主角团队既有白人也有非洲裔美国人，两种性别均有对应角色登场，年龄覆盖了老中青三代人，他们彼此之间互不相识，惟一共同的特征就是在这场丧尸浩劫中独立生存了 400 天。亚裔男子 Vince 是一名谋杀犯，在囚车驶往监狱的途中遭遇了丧尸袭击，他与两名刚刚结识的狱友在车祸现场逃出生天；Chel 的处境与正篇的 Lee 非常相似，因为她带着一个名叫 Becca 的妹妹，身为姐姐的自己所做出的任何抉择，都会影响到妹妹的“黑化指数”；Wyatt 与自己的好基友逃过了其他掠食者的追击，却因为浓雾中遭遇危险，“本能地”将同伴抛到脑后，自己开车逃命；Bonnie 在逃生过程中与团队的一位有妇之夫各种暧昧，并且在一次突围过程中失手将原配杀死；Russell 是一名因为丧尸事件而永远也毕不了业的大学生，叛逆的他在受到蛊惑之下跳进了一个靠杀人越货生存的“猎人”的 SUV，甚至一度爱上了在末世中当一名掠食者的生活……不会再有怒发冲冠为萝莉的丧尸童话故事，400D 是通过这个浓缩了末世众生像的几名地位平等的角色，来展示求生本能驱动下人们的所作所为。

细细品味完五个短篇，就会发现这五个看似并



Coulo de feu

■游戏最大化地减少了毫无意义的动作场面，将重心放在了故事与情感体验之中。



Parier a

■这两个被“圈养”起来的老年丧尸，正是 Russell 章节中被杀的那对老夫妻。

无交织的主角，彼此之间又有着千丝万缕的联系：追逐 Bonnie 的持枪暴徒，正是 Chel 一行人；劝诱 Russell 入伙的杀人越货者 Nate，在眼镜男 Wyatt 的故事中就是那辆穷追不舍的皮卡车的驾驶员；而 Chel 所在的汽车旅馆中养着的那两个充当“看门狗”的老年 Walker，正是 Russell 篇最后死于枪下的那对老夫妻。

同时，身为独立 DLC 的 400D 也与第一季的正篇故事，有着密切的关联：Vince 犯下谋杀罪行的地方，正是在 Lee 父母所经营的药店中，同时 Vince 极有可能是在游戏、漫画和剧集中均有登场的韩裔男子 Glenn 的哥哥。Russell 在路上遇到的行尸，则是由主线的第一次决裂中死于 Lily 枪下的女记者 Carley 或科技宅 Doug（取决于玩家在第一章药店突围事件中的选择）变异而来的……这种线索交替呼应，时间线完全碎片化的叙事特点，很有美剧《迷失》(Lost) 角色设置的网格化布局风范。玩家需要在扮演角色不断跳转的过程中完成好这幅拼图，才能了解事件的全貌，也更容易跳出单一视角的限制，来体味末世余生的味道。惟一令人遗憾的，是从第二季第一章《末世余生》(All That Remains) 目前公布的截图来看，似乎故事依然要围绕第一季登场的小女孩 Clementine 来进行，我们所期待的多视角叙事，多种角度的人性交锋，恐怕很难实现。

“选择”的意义

TWD 第一季给玩家的最大缺憾，是在于 Telltales 着力强调的“通过玩家自己的选择来推动故事发展”，实际上只是一张美丽的饼——能交给玩家选择的，都是鸡毛蒜皮的小事，真正影响剧情进展的关键点，即便玩家可以选，所产生的结果很快又会在不可抗拒力的作用下回归预设的路线，游戏看似复杂的分支系统和对话选项，实际就是“不选白不选，选了也白选”。玩家惟一能够决定的，就是在“两个只能选一个”关头某个 NPC 的生死，虽然无论选谁，实际上他没过多久也会被编剧整死了事（否则在后续章节中还要为两位候选角色安插戏份，徒增开发投入）。其实，玩家对此表现得相当宽容，毕竟即便是最讲究开放式的美式 RPG，也无法实现让玩家跳出编剧所设置的框架来创造什么奇迹。如果非要钻牛角尖，那么 TWD 最“合理”的处理方法应该是第一次选择之后为两个分支分别再设立选择分支，以一变二、二变四的方式，让观众在选择中决定故事，那么理论上 6 次选择之后会产生 32

个结尾才算是真正的“互动”——这已经完全违背了游戏的小品属性，即便不考虑制作成本，这种为了互动而互动的选择即便可以实现，又能有多少意义可言？

Telltales 显然不想让玩家觉得自己反复强调的买点纯属坑爹，为了把故事编圆，编剧最终将 Lee 所在的团队所遭遇的一切凶险，归结到沿途一直在幕后算计他们的“神秘人” (The Stranger) 的身上——这位仁兄的生存物资在第二章结尾被幸存者们取走，因此导致自己小团队的覆灭。在 Lee 与“神秘人”最后的对峙中，对方终于将玩家此前做出的“关键选择”，用流水账的方式背诵了一遍，由此让玩家认识到自己遭遇的一切凶险，都是那些违背道德的利己行为所造成的恶果。然而编剧却无法解释一个除了偏执和变态以外基本上没有什么特色的角色 (The Stranger)，居然有能力为主角阵营编制如此大的一个局，并且可以对团队中关键角色的个性和内心弱点如指掌……

在 400D 中，我们可以看到玩法依然由人物移动、调查互动点机制的场景互动和通过对话选择组成，并且依然在强调“选择”的意义。从玩法上看，400D 对第一季中过多的动作戏和毫无意义的 QTE 进行了最大化的精简，三段故事中甚至都不需要玩家操作角色移动，把宝全部押在剧情上。这对于 TWD 而言并不是坏事，因为游戏的制作成本相当有限，用完全象征性的操作，控制主角以相当阳春的动作躲避子弹、举枪射击、拾取补给品，这些大煞风景的动作戏不仅无法取悦主流玩家的审美，相反只能起到撕裂故事体验的反效果。在对于“分支”的处理上，Telltales 放弃了在选择不可能产生任何显性影响，非要在故事末尾刻意安排，以至于产生严重硬伤的做法。

现实残酷的令人发指，但既然选择了当一名在末世中追寻愈合曙光的幸存者，而不是一具为了活着而放弃身为人的全部底线的行尸走肉，就必须承担自身行为的后果，接受来自人性的审判。从这个意义上来说，TWD 中的选择不在于为线性故事制造变量，而在于让玩家感受那种两难的纠结。从这个

层面上来看，400D 依然做得很好，几乎每个故事中都包含着非常虐心的抉择和令人最纠结的选择：身为“小三”的自己是否应该隐瞒错手杀死“原配”的秘密？关键时刻是否应该抛下同伴独自逃命？当发现攻击自己的“狙击手”只是一对出于自卫目的的老夫妻的时候，是否



■你无法决定别人的生死，但却会在做出违背人性的选择之后，承受良心上的谴责。

应该对他们痛下杀手？其中最让人印象深刻的一次冲突，莫过于 Chel 篇中由玩家来决定一个闯入自己营地偷偷的外来者的生死——放走他，会危及整个团队的安全（因为下次来的肯定就不会是一个人了）。同意首领将其处决，则会把“损害团队利益者必死”变成这个幸存者小圈子的铁则，每个人都将成为牺牲品——当末日来临，我们是野蛮生长，还是要捍卫文明，这个两难的选择，就类似于 TWD 电视剧第二季后半段 Dale 和 Shane 围绕是否处决那名倒霉俘虏所进行的激烈辩论。虽然依据丛林法则形式，是末世生存最有效的实用主义，但失去道德、人性底线约束的人类在这样的环境下，自私、权利欲必将唤醒隐藏在人性深处的魔鬼，也许，活下来的人才是真正意义上的行尸走肉。在故事当中，汽车旅馆屡屡出现物品失窃，而最后玩家会发现嫌疑人居然是朝夕相处的队友。当首领将手枪交到上一次说 Yes 的 Chel 手中的时候，此时我们会感受到这个团队最后一丝道德的火焰，已经被自己先前的选择无情吹灭，这远远比“助纣为虐”和“枪下留人”两个直观的故事发展要有意得多。

结语

人被丧尸攻击，要么就是沦为食物，要么就是在病毒发作之后成为它们的同类，然后沦为等待着被主角集中扑杀的“肉鸡”。世界末日，不如说是人性与文明的创世之日。TWD 之所以能够以小格局和低成本获得成功，关键还是在于它对丧尸末日主题的深刻把握，以及它的创新精神。作为季前篇的 400D，又让我们看到了 Telltale 工作室在自我革新方面所表达出的浓浓诚意。是保持人性的包容，还是永远杀伐果断？是心存底线，还是在趋利避害本能的驱动下抛下一切良知？就让我们在已发售的第二季中，继续自己的选择吧。

文：江苏老黑 编：稀饭



▲你可以决定大结局中究竟有几个人愿意组团前往新的避难所



■“小三”在躲避暴徒追杀的过程中错杀了相好的原配。

IT'S COMING 游戏进行时

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像 全面接受读者投稿!

投稿邮箱 | 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

不知不觉 2013 年就快结束了, 不知道大家近段时间游戏玩得开心不? 次世代的主机有没有心仪的选择呢? 因为年末大作的攻势以及两台次世代主机驾临, 导致很多优秀的作品都无法花篇幅介绍了。本期游戏进行时为大家带来的是阳光成员粗鱼丸面的挽歌撰写的《极品飞车 劲敌》的介绍和心得, 相信能为广大赛车爱好者带来帮助。



极品飞车 劲敌

Need for Speed: Rivals

推荐类型: ■对竞速有爱的玩家; ■对高档赛车跑车情有独钟的玩家; ■《“极品飞车”系列》死忠

发售时间 2013年11月15日(PS4) 2013年11月22日(XOne) 2013年11月19日(X360/PS3) 类型 竞速

实用技术

游戏进行时



阳光成员 粗鱼丸面的挽歌

本作 NFS 以“劲敌”为名, 游戏最大的特色就是玩家可以选择车手或警察两种身分, 游戏中并没有线性剧情, 以“警匪”之间的对抗为主要内容, 并且地图完全开放, 带给我们精彩火爆的竞速体验。

操作

X360	PS3	作用	X360	PS3	作用
左摇杆	左摇杆	控制方向	LB键	L1键	警笛/加入比赛/开启双人挑战/启动追捕/进入藏匿点和指挥中心
十字键→键	十字键→键	Easydrive			
右摇杆	右摇杆	调整视角			
A键	x键	氮气加速	RB键	R1键	切换车前视角
B键	○键	武器槽2	LT键	L2键	刹车
X键	□键	手刹	RT键	R2键	跃油门
Y键	△键	武器槽1			

赛事心得

车手

拦截行动: (推荐武器: 静电流 + 震荡波或涡轮加速 + 静电流) 车手身份下的拦截行动有两种完成方法, 第一种是直接按常规的逃脱追捕, 但是由于金牌限时比较紧, 想要在限定时间内逃脱追捕并不是容易的事, 所以推荐大家采用第二种方法, 将追捕的警车全部击毁即可立可达成, 比较取巧的是可以将警车引到悬崖之类的地方, 再使用震荡波或静电流将警车击飞落下悬崖, 夺得金牌就如探囊取物了。

竞速赛: (推荐武器: 涡轮加速器 + 震荡波或 EMP) 说实在话, 笔者认为车手身份下的竞速赛反而属于难点赛事了, 在这个模式下要求取得第一名即可, 但是到了游戏后期赢得比赛的难度确实较高, 虽然也可以将其他车手全部击毁, 但是由于车手身份的赛车力量都不是很强所以想要达成并不容易, 在这里推荐采用直道涡轮加速, 保持车尾随其他车手并多多漂移积攒氮气, 通过氮气加速再加上震荡波来甩开距离, 如果处于第二第二的位置就多用 EMP 阻拦前方车手, 获胜几率会大很多。

时间测试: (推荐武器: 涡轮加速) 与



■本代中静电流的作用非同凡响

时间赛跑的模式, 没什么可说的, 还是直道采用涡轮加速以求最佳速度, 多多走小路同时防止出车祸耽误时间, 还有多多注意漂移技巧即可金牌。

热力追缉: (推荐武器: 涡轮加速器 + 眩晕地雷或涡轮加速器 + 静电流) 热力追缉相当于拦截行动和竞速赛的结合, 在比赛中, 不仅需要取得第一名, 还需要应付警察的围追堵截, 不过这里仍然有两种方法达成, 第一种是疯狂飙车, 多利用直道开启涡轮加速达到极速同时布置下眩晕地雷对方车手或警察造成阻碍, 不断拉开距离即可完成; 第二种则是取巧些, 将车保持在 2-3 名的位置, 最好紧跟尾随第一名, 如果拉开一定距离就开启涡轮追赶, 在其身后时时常使用静电流和普通撞击磨血而不要撞毁它, 由于警车基本上拦截重心都是在第一名, 所以一般不需考虑警察的拦截, 等到快到终点时, 开启涡轮和静电流将第一名直接撞毁取得金牌。

警察

快速反应: (推荐车型: 巡逻型 推荐武器: 无) 相当于警察版的“时间测试”, 要求同样是在限定时间内到达指定地点, 但是在快速反应下如果损坏公共物品、碰到路边防护栏或者与路上车辆发生碰撞是会出现时间惩罚的, 鉴于警车并没有涡轮加速器, 所以应选择速度较快的巡逻型警车 (名字后方什么标示都没有的) 并且尽量加以控制避免发生碰撞, 只要专心玩, 获得金

牌的难度并不算高。

热力追缉: (推荐车型: 执法型 推荐武器: EMP+ 静电流) 警察版的热力追缉判定金牌的标准是能否在比赛结束前击毁 (逮捕) 三辆参赛车辆, 所以直接采用暴力打法开上力量强的执法型警车 (车辆原名后写着 ENF 译名后写着执法警车) 因为没有涡轮, 所以要多走小路多漂移积攒氮气加速, 靠近稳定后在快进入弯道时控制好提前量使用

射, 这样他的车侧身就会暴露出来, 这时立刻打开静电流并开启氮气加速, 一个漂亮的丁字撞击基本赛车就半残了稍稍脆弱些的直接就被击毁了, 多多利用这种方法取得金牌相当轻松相当暴力。

拦截行动: (推荐车型: 执法型 推荐武器: EMP+ 静电流) 相当于单人版的热力追缉还不限制时间。仍然采用暴力打法, 抄小道追上后 EMP 打击使其暴露车侧身然后开启静电流狠狠撞击即可。

难点成就 / 奖杯取得方法

多多益善

成就点数: 35 点

杯种: 银杯

要求: 一次性存入五十万点 SP。

看起来数字很大, 但是其实是很好刷的。首先切换到车手身份, 换上一辆速度较快的赛车, 武器选用涡轮加速加上任意武器, 之后到达“Troll Pass”东侧一个名为“Panic Attack”的八级解锁的拦截行动, 在开始后立刻后退到高速路口外后开启氮气加速开始沿着左侧较低的道路狂奔并开启涡轮加速, 时不时用氮气加速将车速保持在极致一路向前, 大约 50 秒就能看到右侧有一维修点, 手刹转向后应该恰好能逃脱并获得金牌, 这时立刻打开 EasyDrive 选择重新开始赛事, 不断重

复此过程, 达到 X10 加成后一次就能获得 10 万 sp, 七分钟左右就能刷满 50 万 sp, 之后重新开始赛事后选择中断赛事, 向北走一小段就能返回藏匿点储存 sp, 成就轻松完成。

5、4、3、2、冲啊!

成就点数: 40 点

杯种: 银杯

要求: 驾驶 Ford 累计飞跃 50 秒。

千万别被 50 分钟, 50 秒这些字样吓住, 这三个成就绝对是在做广告, 实质上毫无难度可言, 只需要做任何任务将警察等级升到五级即可获得 Ford ShelbyGT500, 开着它出去逮捕十名车手在到飞跃点反复刷飞跃时间, 等到 50 分钟时间到了返回车库即可完成成就。

心得

漂移心得: 漂移时应按住油门不放手同时轻按刹车或手刹键向漂移方向推摇杆, 漂移时可以用摇杆调整漂移角度, 不过值得注意的是虽然手刹和刹车都能漂移, 但是在实际应用中采用不同的刹车的漂移效果也有很大不同, 普通刹车的漂移更适合大角度弯道漂移, 而遇到角度小的急弯, 采用手刹漂移能达到意

想不到的效果。

追捕心得: 除了上文提到的使用 EMP 将车手的赛车车侧身暴露形成丁字撞击以外, 在一些虐菜比赛中, 还可以直接超过车手的赛车撒下刺带拉开距离, 然后看准时机使用手刹迅速转头, 再开启氮气加速和静电流直接给予迎头痛击效果也是非凡的。

玩后感

毫无疑问, 本作给我们带来了激烈刺激的竞速体验, 火爆的游戏场面, 车手与警察的较量令人激情洋溢, Ghost 工作室也展现了强大的实力, 运用“寒霜3”制作的游戏画面感十足, 但不可否认的是本作的缺点也很明显: 单机模式下非常枯燥、成就完全是凑数, 甚至还有广告在其中, 种种表现让人不得不怀疑EA到底是认真对待这款游戏, 还是只把他当成了电视游戏计划网络化的试验品呢?

读编往来

读编往来
通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编: 730000 | Email: ucg@ucg.cn

插画: 木仙

《游戏机实用技术》新浪微博
<http://weibo.com/ucgucg>
《游戏机实用技术》腾讯微博
<http://t.qq.com/ucg2011>



读编交流

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★往年春节合刊,国内总有部分地区的读者不能在年前及时买到。等年后书市开门,新一期杂志又要上市了。为了改变这个局面,2014年的春节合刊将提前推出,下期杂志就是春节合刊,大部分读者在1月中旬就能买到啦!和往年一样,这次的春节合刊会有年鉴、盘点、大赏等精彩内容,并将春节期间的游戏一网打尽,可读性和实用性兼顾,极具收藏价值!

★随着新年的脚步声日益接近,2013年度TV GAME大赏也到了尾声。按照往年的传统,大赏的媒体评选部分会在春节合刊前的那期杂志上揭晓,然后在春节合刊上公布读者评选的结果。由于今年春节合刊的上市时间提前了,大赏的安排也被迫做出调整。

我们将在下期杂志(即春节合刊)上公布媒体评选部分的结果,而读者评选的结果要在年后的总第340期杂志上公布。如果您之前有认真阅读过有关大赏的说明,相信已经对此了然于心了,我们在此先提前感谢读者们对大赏活动的支持和厚爱。

★虽然上面说的都是春节合刊,其实当小编们写下这段文字时连平安夜都没到呢!平安夜到元旦是不满一周的时间,而从元旦到春节还有足足一个月。在这段时间里,不管是学生还是上班族都会迎来年底的各种考核,至于小编们还要迎来最终BOSS春节合刊,这可是240页的超大血牛。不过只要熬过这一段,就能抽出时间来补一下游戏债。这里与大家共勉之!

@ Email 世嘉嘉嘉:《传说》系列”终于出新作了!我其实并不是系列的老粉丝,但自从玩了《无尽传说》之后才喜欢上了它。看了一下新作的视频,不得不说,那衣服一如既往的丑!可能是除了《无尽传说》1代蜜拉的衣服好看一点之外,其他的都不咋滴!说回新作的內容,我其实更希望NBGI出《无尽传说》的第三作,里面还有好多东西可以讲,不过无奈这个可能性不高。但还是希望早点能在PS3上玩到新的传说,不知秋沙雨作何感想?

据可靠消息称,《热情传说》发布会当天整个办公室都回荡着秋沙雨那按耐不住的兴奋嚎叫,之后至今都每天见她对着PV截图傻笑……

习惯《传说》每年一部新

作之后结果2013年一整年都没有妈妈船这简直是人事!所以这次一上来就是20周年纪念作,整个圈子都普天同庆了,虽然没有公布发售年份这让人倍感不安……

作为《无尽传说》厨的你居然对第三作的设想没有任何表示?

马场制作人在签名会上都说了不会有第三部或导演剪辑版了,作为傻多速的我还能表示什么……当然,期待官方出后传小说或广播剧还是有些希望的。

你的钱包还好?

自从入《传说》坑之后它就没有一天好过……

真想给你的钱包点根蜡,不愧是真饭。

编辑部 游戏风向标

龙背上的骑兵3 | 4人



真·高达无双 | 3人



进击的巨人 人类最后之翼 | 3人



行尸走肉第二季 | 1人



“一拍、两拍、三拍、按……”

被《龙背上的骑兵3》最后一节的音乐模式弄疯的时雨依然没从游戏中缓过来。

岳父别打我我是女婿啊!

——秋沙雨看着《真·高达无双》中多兹鲁开着MA追着巴纳吉打时按耐不住地呐喊。

看，那是一只野生的巨人！他的后颈肉富含蛋白质，诶嘿嘿……

——已经神经错乱的鱼桶低语道。

欧美萝莉的保鲜度果然就只有一个季度!

——《行尸走肉第二季》中 Clementine 火速变成少女の設定令稀饭唏嘘不已。

@ Email 某学霸(渣):已经追了UCG一年半了(虽然知道在众多真饭前不值一提),对各位小编们也有了初步的了解。所以想请教几个问题,希望各位学霸大大能指点迷津一下。

第一,作为一个真正的大学渣,我也就只能考清华复旦浙大什么的。可是还是很累。每天都是学校——家——篮球场三点一线。不过作为一个刚刚步入高中的同学,我不想那么早就把身体学垮。加上中考不错,所以老妈同意让我买一台游戏机。不过呢,因为今年刚好主机换代,所以就一直拿不定主意是买X360还是Xbox One(不要问我为什么不买PS4)。加上Xbox One明年年底才会亚洲版发售,而那时我又在奋战高考了。所以想请教一下购机策略以及之后怎么平衡游戏和学习的时间。

还有就是,本人虽然身边有一群妹子,但由于我比较木讷,很多东西都不懂。导致初三毕业那一年才知道有妹子暗恋我(真心酸)。所以求教女性大百科和超级恶少如何成为人生赢家!



先回答正事,因为目前美版Xbox One的电源是窄电压,上限是110伏,而国内的电源输出是220伏的,所以购买美版Xbox One需要配搭一个变压器,理论上,虽然麻烦一点,但是不影响使用。不过因为不知道这种方式对Xbox One和电源本身是否存在长期损耗的隐患,想要第一时间尝鲜的读者们可能要掂量掂量。另外虽然首发独占游戏比PS4要多,但目前Xbox One能够提供的游戏选择相对本世代主机来说还是偏少,综上所述,如果这位读者你真的需要一台Xbox系的主机,至少在近期内,还是X360更值得

一买。至于学习和游戏之间的平衡,因为人人情况不一样,比起具体的做法,我建议还是请读者大人根据自己的时间安排情况来劳逸结合,列一个时间表,合理分配学习和娱乐的比例,两个时间段中都全力以赴。另外,如果不想把身体学垮,其实保持运动才是最好的途径啊童鞋。



怎么当人生赢家?你从钱包里掏出个金卡晃晃不就一堆妹子抢着帮你当嘛!



显然楼上说的例子完全不适合一般人使用,根据我个人经验,其实木讷这种事情,只要多多和女孩子接触就会慢慢消失,说到底就是要懂得和她们打交道的方式而已,之后的事情就是缘分的问题了,加油吧少年。



@ Email 仙德瑞拉的诡计:小编你们好,我有个问题很纠结。我现在PSV记忆棒绑定的是日服,《暗魂献祭》已经快白了。马上PSV的《暗魂献祭delta》要出了,貌似可以继承存档,但是我现在想回港服,日服那几个奖杯我就不管了,现在面临几个问题:1.《暗魂献祭》存档是在记忆卡里还是卡带里?换港服之后能正常继承存档不影响《暗魂献祭delta》在港服拿奖杯吗?2.换服后以前的卡带版游戏的存档能正常使用吗?不胜感激!



《暗魂献祭》的存档是在记忆卡里的,但由于PSV单账号机制,你切换港服账号的时候需要格式化机器和记忆卡,存档自然就全都没了。就算事先把存档备份到电脑,也会因为账号不同而无法使用,继承自然也不行了。



克拉玛依市 高毅男:小编们看到这张图片知道我想干什么吗?错了!我知道你们在想什么,哼!哼!我告诉你们吧,我才不是为了抽奖,我是为了给我的最爱——《最后生还者》投票啊!据我所知,作为PS3平台独占的作品在受众层面和名气上

肯定比某个PS3、X360跨平台的未来还可能加入PC平台的某个集暴力、凶杀以及XX为一体的黑帮教材软件低不少,所以为了给我的最爱尽一点绵薄之力,我来了十本,哼哼!十本!所以小编们,我想你们知道应该怎么做了吧!哼哼哼……(奸笑ing)



这位读者是真爱啊,于是您的来信被刊登了,哼哼哼……(奸笑ing)



我偶尔会想,为什么在微博上转发了这么多抽奖活动,自己却一次都没有中过呢?于是每次在开奖之后,我都会瞄一眼中奖者的微博。结论是:他们的时间串里全都是转发抽奖微博啊!!



您的壮举怎么会是绵薄之力呢,按我说,简直就是给力啊,还请再接再厉!



《最后生还者》在编辑部同样俘获了众多小编的心,在本期Gamehalo中也有收录其中的精彩片段,记得要去看哦。



那个某软件可不能做黑帮教材啊,万一去便利店借东西然后被店主一枪干掉怎么办……



@ Email Lolling_Chris:UCG能不能专门测试一下

PS4手柄具体能用多久呢?因为如果手柄续航那么差的话,我想这是一个很大的原因决定我要不要第一时间入手,还是静待一段时间看官方怎么说。目前玩家们反应的续航时间普遍就七八个小时左右,某游戏网站的节目甚至直接说四至五小时就要充电了,所以我很好奇。



好吧,经亲身测试,我发现PS4手柄满电状态下差不多玩4个小时游戏就已经只剩一格电了,确实不像官方所说的那样待机时间和PS3手柄相同,所以已经养成了每次玩完游戏后就给手柄充电的习惯。费电的原因大家也都知道出在哪里,不过这四五小时的使用时间确实是短得可怜,希望索尼能尽快想办法解决这一问题吧,比如出个补丁能关闭手柄的LIGHT BAR指示灯之类的。

@ Email DOMIYA: 敢问无双总帅纱迦大人对于《塞尔达传说》有何看法? 话说叫《塞尔达无双》也挺奇怪的, 难道不应该叫《林克无双》才对吗?

我个人觉得《塞尔达无双》不会太好玩。主要是系列的角色太少, 剧情也难以想象会有什么变化。如今的《无双》在动作性方面乏善可陈, 如果做解谜什么的, 参见《北斗无双》、《海贼无双》, 也看不到什么亮点。因为明显是靠《塞尔达传说》名气来卖的游戏, 叫《林克无双》自然是不合要求的。

不过话虽这么说, 我却发现身边几位林克粉们都是咬牙切齿地表示等游戏出了要买三份, 看来粉丝们也都是口嫌体直的体质啊!

@ Email TV 游戏忠实玩家: PS4 已经正式发售了, 对于国内的索饭来说, 持币待购的玩家不在少数, 而选购美版, 港版甚至是今后的日版也是大家关注的话题, 更有 PS4 首发数款大作值得深入研究, 不知道 UCG 能否在春节之前为国内索饭带来第一期 PS4 专辑?

第一期《PS4 专辑》正在紧锣密鼓制作中, 预计在 1 月上中旬就可以上市, 详情可

参阅本期杂志封底的广告, 感谢读者们的大力支持!

@ Email 杀子: 看到杂志上推荐的索尼头戴显示器, 作为电影控和游戏控的我坐不住了, 立马屁颠屁颠上网查看价格, 那叫一个兴奋啊! 几分钟后, 我轻笑一声, 默默地关上电脑, 慢吞吞的走向厨房, 抽出一把菜刀开始打磨, 一边温柔地想道: “啊, 那些亲爱的、美丽的小编们真是太好了, 居然让我这个学生党, 穷屌丝知道了如此美好的高科技, 却无法拥有, 呵呵, 磨刀霍霍向猪羊!”

大侠, 请放下你手中的刀! 您还只是看到推荐而已, 我可是直接试用了, 一下子就被毒到了好嘛! 而且我从 T1 就开始关注这东西了, 现在都已经 T3 了, 我还是买不起。哎, 不多说了, 我还是乖乖地努力工作吧!

楼上的不要老是传播负能量, 这些科技让我们生活变得更加美好。戴上这个显示器玩有一种未来的科技感。说不定我们期待的脑后插管的游戏方式就要来临了!

脑后插管, 想着就疼。我还是期待《刀剑神域》那种游戏方式吧!

@ Email 风语者: 昨天, 我遇到了阿拉丁神灯的精灵, 他说可以满足我一个愿望。我说让中国队获得世界杯的冠军, 他说你有病啊, 这个难度太大重说一个, 我突然想到了八老师, 我说让八老师能独挑雄火龙成功, 他愣了一下, 说咱们还是聊聊一个愿望吧。

你们这是要把八老师黑出翔的节奏啊!

饭爷您还不好意思说, 分明是你黑八老师的次数最多!

我没有故意在黑呀, 每次我都是在阐述事实而已。

这已经是在黑了……

@ Email 老赛巴: 不知不觉, PSV 居然已经发售整 2 年了, 但要命的是我似乎也有半年多没有开过机了。回想 PSP 时代, 也没凄惨到如此地步, 真不知 PSV 何时才能迎来真正的崛起之日啊? 还是说从今以后都只能作为 PS4 的附属工具存活下去……

其实和发售第一年比起来, PSV 的游戏阵容已经强了不少了, 不过现在最大的问题是 PSV 在欧美地区的游戏阵容不足以打开局面, 而日本市场早已手

游横行, 作为便携游戏设备的 PSV 受到了不少的冲击, 第三方厂商对于其支持的力度提升得也相当慢, 所以才导致了现在的局面。不过目前看来起码 PSV 的共斗先生计划还算是卓有成效的, 《暗魂献祭》、《讨鬼传》和《噬神者 2》等一批共斗作品成绩都不错, 希望在明年这个计划可以继续支持 PSV 在日本本土创造更好的佳绩吧。

目前看来, 起码在 PS3 余下的生命周期中, PSV 可能得靠着跨平台游戏陪跑一段时间, 正如现在 PSP 还有部分跨 PSV 的游戏登场一样, 或许度过了这段时期, 随着铺机量上升, PSV 终究会等来专属于这个平台的超级大作。目前索尼摊子铺得有点大, 家用机领域和微软正面交锋, 掌机领域又被任天堂紧紧压制, 如何运用手上现有资源照顾好三台现役游戏机是 SCE 接下来要好好思考的问题了。

@ Email 李狗嗨: 我虽然接触游戏时间晚, 但对一些大作名号还是略知一二的, 比如《龙背上的骑兵》系列, 一直听老玩家们称赞剧情极赞, 所以这次《DOD3》发售也打算买来玩一玩,

瞻仰一下神作风范。可是游戏偷跑后我观望了一下网上的评价, 发现惨得可怜, 从画面到战斗系统再到剧情无不有槽点, 让我一下子反倒不知道该不该买了。不过这游戏 1 月份要出中文版, 一想到这一点我又有些忍不住想要为它出血一把, 真是左右为难。

说到这个, 我就好想吐槽了! 本作确实是对不起玩家们的期待, 没想到游戏的素质竟然这样子。画面和帧数大家都知道, 而最重要的剧情表现也不给力。《龙背上的骑兵》有着最阴暗的剧情, 直击人类最阴暗的一面。《龙背上的骑兵 2》拥有浓厚的宗教氛围和正能量。但是作为系列的第三作, 在剧情深度上明显没法和前两作相比。而且游戏最后一节虽说是向第一作致敬, 但它确实给玩家带来了许多障碍。

你这个傲娇, 你边说游戏素质不好一边做了那么多页的相关内容。

……不过游戏还是有不少优点的, 比如多样的武器技能让我打得很开心, 追加依赖的高难度也让我找到挑战的动力。说它剧情不好也是和系列作相比, 如果把它当做是一款其它作品来看的话, 我想玩家还是可以找到自己

有一天, 正在用 PS4 做攻略的伽蓝问我: “为什么你的 PSN 昵称后面有着那么多星号?” 满怀疑惑的我随用手 PSV 登陆并查看了一下, 发现昵称依然正常显示, 并没有所谓的星号的标记。不过当伽蓝把 PS4 的画面截图发过来之后, 我便瞬间明白是怎么回事了。因为我 PSN ID 的最后几个字母是 geass, 而 PS4 上显示的却是 ge***, 显然索尼在 PS4 上内置了一套敏感词屏蔽的系统, 把结尾的 ass 当成脏话给毫不留情地屏幕掉了。而伽蓝把这个小插曲发到编辑部的聊天群里后瞬间引来哄堂大笑, 纱迦表示以后再也没人能加我为好友了。不过以索尼的这套逻辑来看, 以后《刺客信条》在 PSN 上显示的效果岂不是要变成《*****in Creed》(笑)。



喜欢的闪光点的。比如我就很喜欢 Zero 回忆往事的那一段。所以我给这位读者的建议还是等待中文版时入吧, 还是值得一玩的!

说到底你还是个傲娇……

@ Email 冬の幽灵: 看了 336 期的 Xbox One 的开箱评测, 注意看到了八老师手上有创可贴, 难道自称“干物女”和“黑暗料理の王(?)”的八老师下厨做饭然后喜闻乐见的不小心切到手了? 最后表示看着好疼的说。所以八老师你真是 UCG 全体小编的榜样啊! 还有前面真不是黑你的说, 就是我嘴贱! 自抽脸中……

不用解释了, 其实我都明白(笑着地远)。



打土豪，分财产，过新年！

@ Email wjy620 : 觉得 335 期的《游戏机实用技术》里 PS4 和 Xbox One 的报道里应该多加入一些游戏机入华的情报，最好可以开设一个专栏专门提供次时代主机入华的情报与分析，方便玩家选择购买，也算是对中国游戏的一种支持，至于土豆网上的视频，我几乎隔个一两天就看一次，觉得做的很好，觉得以后可以搞一个新闻播报之类的节目。个人还有几个小问题，明年 Xbox One 入华会有锁区吗？Xbox One 本体大陆会有得卖吗？还是只有那身么机顶盒？买美版港版的主机以后可以连大陆的服务器吗？中国现在渣到爆的宽带会影响微软的云技术的性能吗？希望小编可以会回答下我的问题，谢谢。

关于 Xbox One 行货的问题，目前我们无法回答。不过可以肯定的是行货网络只会更好。如今微软的 Xbox LIVE 采用 CDN 技术，国内玩家使用 X360 和 Xbox One 时会自动跳转大陆接口，从而享受满速待遇。行货就更加没理由网络变差了。

而 PS4 方面，很遗憾我们目前还未接到任何关于其入华的明确消息，不过目前各方都在努力促成此事，各位玩家们就请静候佳音吧。

@ Email Gascloud : 作为一个有志成为 UCG 编辑的读者来说，336 期看完实在是感慨良多，“游戏心情”栏目的 DND 九宫格让我再一次感受到了作为一名游戏编辑的苦与乐，也让我质问我自己：当爱好变成职业的时候，自己还能否保持那份初心呢？而就像新小编初心者的自我介绍说的一样，保持一份初心谈何容易，迷茫是少不了的过程。但我告诉自己：不忘初心，方得始终，这句话愿与各位编辑大大共勉，希望各位大大在做中国最好的电视游戏杂志的同时也不会忘了自己最初的感动，而我也会努力去尝试，去奋斗，争取成为编辑部的一员。（PS 作为绝对中立的胜叔应该是沉默的省略号才对啊～混沌邪恶不是稀饭老板真是可惜了那张他暴走脸！）

坚持自己的初心是非常重要的。当游戏编辑的确是累，尤其是有一大堆东西需要完成的时候，真有种分身乏术的感觉。但是能为自己喜爱的东西稍尽一点绵力，我觉得这是非常值得的，所以我从来就没有后悔过成为一名游戏编辑。

我都当了绝对邪恶，没浪费这张脸！如果有志于成为游戏编辑的玩家，可以先从阳光成员当起，练练笔让自己的能力提高，说不定你就是下一个编辑哦！

楼上那家伙当时就是从阳光成员转过来的。

是啊，当时没少给恶少洛克端茶倒水什么的！

喂，你的重点歪了。有志成为阳光成员的玩家可以发邮件到 hr@ucg.cn，填写简历并且写一篇 2000 字左右的文章证明自己的能力，就能完成初步审核了。感兴趣的玩家快快加入吧！

@ Email 马斯巴蒂：我喜欢玩 RPG，特别喜欢玩日式 RPG，不单单是因为剧情好人设好，而且我特别喜欢在迷宫里一点点探索地图的感觉。但我发现自己有个毛病，或许也不能称之为是毛病，就是在迷宫里前进时从来不会走错路，基本就是直直地走到了出口。这样虽然能节省大量时间，但大家也都知道，在迷宫的岔路里往往存在大量贵重的宝箱，如此一来我就全都错过了，结果就算迅速找到出口，还是要走回迷宫开宝箱，简直累不爱。

少年，这是一种才能，你不要埋没掉啊。有些路痴是怎么都找不出正确路线的。

对对，上次跟宇宙人去香港，差不多有 2 个小时浪费在找路线上！

怪我咯！地图不准我也没辙啊。

直接打的无压力。


的士是汝等土豪才召唤得出的东西！


在此，我向这位读者强烈推荐一款不用走迷宫的游戏，它的名字叫做《最终幻想 XIII》。


虽然秋沙雨妹纸没错，但为何这话一出口就能感觉到深深的怨气呢？


@ Email 微笑的瓦尼塔：看到 336 期“小编寄语”中稀饭写他本来为了给藏书找个“窝”才买了个书架，结果为了填满书架又买了一大堆书，我真是感同身受！本来我也是为了能有个地方放游戏买了个架子，然后看着架子上空着的地方就觉得好难受，一怒之下又买了一堆之前错过的老游戏，结果架子是塞满了，可是新游戏又没地方放了。真想剁手啊！

对，就像这位读者一样，在我们的书柜已经有半满的趋势了，搞得我好紧张。不过因为近来入了亚马逊出的 Kindle 电子阅读器，我痛定思痛，开始把一些不太需要阅读实体版的书籍改为购买电子版，小小的一个阅读器放在书柜上，能够容纳的内容比书柜本身还多，所以这位读者，你也不妨考虑一下购买数字版的游戏哦。


 Email lenny:看了336期“读编来往”中有读者与秋沙雨的爱好相同,并求勾搭,同为重度“传说”饭。不禁要问各位小编,小编们有没有自己非常喜欢的游戏,成为它的饭的,是什么?为什么?怎么样的支持它?说说我自己,我是100%《怪物猎人》脑残粉,可以说只要有《MH》的限定版主机会几乎就会人手,聊天举例时也常常提到它,总之在我的生活中随处可见《MH》,生活绝对离不开《MH》!


《莎木》,可惜它已经死了。当年在街头的游戏店看到演示动画,就被那画面和氛围吸引了。所以当时在PS2和DC之间毫不犹豫选择了DC,并买了人生中的第一套正版。在正式体验之后更加不可自拔,那悠扬的音乐至今还能在脑海中回响。当然“《樱花大战》系列”和“《超级机器人大战》系列”也是我的菜,但一直念念不忘的还是《莎木》。或许得不到的就是最好的吧。


成为《传说》饭的契机是当年在GBA上找RPG玩,但是包括FF和DQ在内的游戏都让我有种“这不是我想找的游戏”的感觉,后来在无意间找到了汉化版的《幻想传说》,玩到一开始的森林进入战斗后就有种“啊,这就是理想中的游戏”的感觉。后来买了各主机都玩了该平台上的《传说》,不过当时还称不上是饭,真正入坑是从《宵星传说》开始,第一次有了多周目的概念之后硬是玩了个四周目。成为厨是在《无尽传说》的宣传期,发了疯似的汲取着《传说》的知识,最后就变成了现在这每月的钱包贡献给“《无尽传说》系列”的蠢样……当然我从来没有后悔过入坑这个决定。


我也喜欢《怪物猎人》不过并不局限于该系列,现在像《噬神者》《讨鬼传》


之类的“共斗游戏”(限ACT)几乎都会玩。什么?绅士游戏?那是什么?我怎么去玩那种东西。

自然是《王国之心》,入手的第一张正版游戏就是《王国之心II FM+》。为什么会喜欢?理由有很多,但最关键的一点是,这个系统一直在进化,每一作的系统都能让我沉迷。另一个原因是坑挖得太深我已经跳不出来了……


作为一名玩龄超过20年的玩家,非常喜欢的游戏实在是数不胜数,至于说成为饭的理由,那肯定是因为游戏有某一方面对自己的胃口,比如游戏性、画面、音乐、剧情等等,不好一概而论。不过随着时代的变迁,有很多游戏由于一直没续作,如今也想不起来了。还有些游戏是以前很喜欢,现在不喜欢了,比如《大航海时代》。不说了,你懂的。

最喜欢的游戏……《最终幻想VII核心危机》,当时被这游戏感动得一塌糊涂。此外我也很喜欢“《MH》系列”,从P2、P2G、P3、3G再到4,累计时间也有近乎4000小时了,跟朋友一起狩猎一起相互陷害真是非常愉悦的事情。《高达VS》挺喜欢的就是自己没有机会玩,个人是比较喜欢微软主机,所以我也是个忠实的突突突游戏玩家。

除了曾经试图订过《质量效应3》的限定版外,我好像没干过任何符合脑残粉身份的事情,加上每年好游戏如此多,在特定某一个作品身上投入过多感情只会无谓地占据自己不多的空闲时间,所以我觉得还是当个一切游戏的伪非比当某个游戏的脑残粉更有意义。


自己的话,与其说以实际行动支持的某款游戏,不如说是开发商吧。自从得知《胧村正》和制作团队Vanillaware之后,就觉得必须支持他们。这支由艺术家组成的团队所开发出来的作品无一不是艺术品般的杰作,虽然不怎么耐玩,但是游玩这些作品的过程不管是在视觉上还是听觉上,都可以说是一种享受。而且几乎每一款新作都是与众不同的,从零到一的创造,比任何事物都要困难,但这支团队却在不断地挑战这种难题。最重要的是,他们设计的游戏角色色都好萌萌萌,于是在下决定以后只要是他们的新作都得败,而之前也入过一只《奥丁领域》公主的塑料小人儿,还有就是把《圣骑战史》汉化了一下(好孩子不要学)。



 Email YYX:在最新一期杂志上看到编辑部的游戏室要搬到新地方,突然想到本人也搬到新家了,虽然家具什么的还没到齐,但也可以先住了。其实我是想给大家看看《初音未来女歌手计划F》的控制器,用PS3手柄要操作实在是很困难。话说这个控制器真灵敏啊,稍微触碰到就会算作按下去,我还没有习


惯呢,而且这声音真的很大。话说小编们最拿手的歌是哪一首呢?顺便爆一下我的打机环境,为明年3月6日的初音《初音未来女歌手计划F2》预热一下。

不玩《歌姬计划》的路过,叫那边买过控制器的音游狗来回答。


喂!不带这么群体开嘲讽的啊。其实个人觉得用PS3

手柄玩已经比用PSV玩舒服很多了,毕竟手感舒适而且可以用摇杆划星星,避免了手汗的问题。


而说到专用控制器,我买的也是和你一样的屌丝版,过于灵敏和惊人的按键音真的非常恼人,有一次我带着耳机在宿舍里忘情地演奏,结果引来舍友们的强力围观,群众纷纷表示光听声音以为我在拆楼……而且屌丝版控制器的摇杆也不好操作,另一款带触控板的高帅富版应该操作起来会更舒服一些。至于最拿手的歌,大概是《Sweet Devil》吧。


嘿嘿,你说的高帅富版控制器我家就有一台哦,想试试么,快求我吧。


Orz,求别晒。


 Email B上校:336期的“游戏心情”把八老师和玲妹子都画得好可爱,尤其是八老师,好想去扯她的耳朵和尾巴欺负她

啊!还有稀饭和贱脸真配,不如以后一出现他的小编形象就用这个代替原来的脸吧!

说得太太对了!稀饭的内心和那个暴漫表情简直无比一致!换掉吧!

八老师你怎么能这样,为了不当今年风云人物竟然如此污蔑我纯洁的心灵!我不过就是——歪曲了一下事实来制造戏剧效果顺便娱乐读者大人们嘛~你看我连自己都黑了~

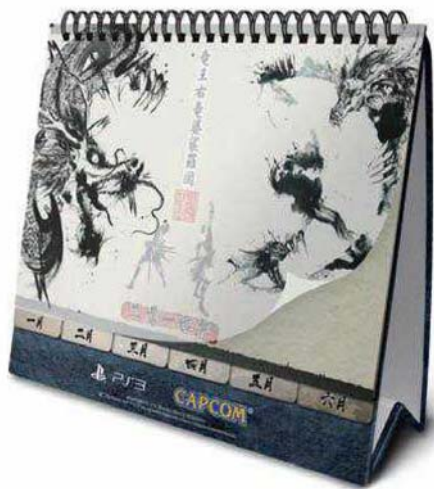
你那不叫黑,叫赤裸裸的得罪!太坏了,今年必须挂上风云人物榜把糗事都挖出来给读者们乐一乐!

姑娘们饶命啊,我是幕后黑手,不要把我推到前台啊!这就叫见光死,得罪了女编辑们就是这种下场,少年你这是何苦呢。



如果你喜欢UGG, 不要容忍任何一个缺点; 如果你讨厌UGG, 请在这里发泄你所有的不满!

《战国BASARA 4》制作人小林裕幸亲笔签名月历8本



总第330、331期中奖名单 东京游戏展2013纪念礼品30份

广州	谢瑞恒	苏州	黄克功
佛山	袁广川	杭州	周鸣航
珠海	费思超	佛山	蒋履新
哈尔滨	赵涵	昆明	王启文
上海	席胜	重庆	张献策
北京	季洋	成都	白波
中山	黄家伟	天津	周翰安
青岛	侯皓曦	北京	田明明
武汉	楚伟国		
上海	郑钧之		
兰州	王民福		
大连	孙善才		
上海	吴斌		
北京	张波浩		
宁波	林乐天		

另外请风语者、离想乡、王晓峰、Lancelot、fychris、shaowensg速以原Email地址与我们联系。



- 一、请评价本期杂志的内容和感受。
 - 二、《最终幻想X/X-2 高清重制版》日文版即将发售,你认为下期春节合刊是应该制作完整攻略,还是留给中文版?
 - 三、对春节合刊如有其他建议,还请一并提出。
- (本期互动信箱抽奖活动截止2014年1月15日,平信快递以发件日为准。)



- 1 电子邮件: ucg@ucg.cn
- 2 邮政信件: 兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编: 730000



请大家务必写清自己所要购买的杂志期数和数量,地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到,请及时与杂志社用电话或Email联系。

邮购信息

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务:



邮购地址:
兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部(收)
邮政编码: 730020
电话: 0931-8674805
Email: gamers@263.net
《游戏·人》第51辑、第52辑,定价18元。《Xbox 360 专辑》第14辑、第15辑、第18辑、第19辑,定价32元,第21辑、第22辑、第23辑,定价35元。《PS3 专辑》第11辑,定价32元;第23辑、第24辑,定价35元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务:

邮购地址: 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)
邮政编码: 730020
电话: 0931-4867606
Email: pgking@263.net

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购:
《掌机王 SP》:第96、104~107、109~111、113~115、131、133、158 辑,定价9.8元;163、165、171、178、183 辑,定价12元;103、151,定价14.8元;164、187 辑,定价16元。203~206,定价18元。215、216 辑,定价14元;
《口袋玩家》:11、15、28、38、42~46、54、55 辑,定价16元。第62~64、72 辑,定价18元。
《3DS 专辑》:VOL.5;VOL.6; ,定价35.00元。《PSV 宝典》:定价28元。《PSP 专辑》:VOL.3,定价25元;VOL.6:定价28元;VOL.14 定价32元。《NDS 专辑》:VOL.2,定价25元。《NDS 宝典》:定价28.00元。《口袋妖怪 X·Y》攻略本,定价45元。《怪物猎人 狩猎志》:VOL.6,定价12.00元;VOL.11、13,定价18.00元。《怪物猎人4》狩猎攻略本:定价45元。



游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购:



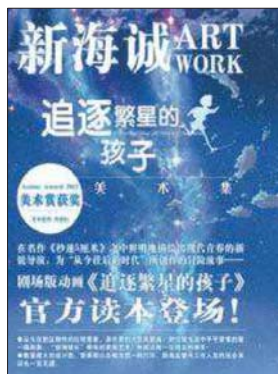
邮购地址:
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码: 730000
电话: 0931-8668378
Email: ad@ucg.cn
总第205、210、215、271、273~275、287、288、293~296、302 期,定价12元/期。总第220、225、226、232、247、257、265 期,定价9.8元/期。总第229 期,定价15元。总第137、138、207、267、268 期,定价19.6元/期。总第277、301、303、311 期,定价18元/期。总第313、337 期,定价14元/期。总第327、334 特刊,定价19.8元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务:

邮购地址:
兰州市邮政局雁滩分局37号信箱
动漫游(ACG)读者服务部(收)
邮政编码: 730010
电话: 0931-8663118
Email: acgbook@163.com

《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》,定价42元;
《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》,定价45元;
《潜龙谍影和平行者设定集》,定价42元;
《怪物猎人同人画集》,定价38元;
《街头霸王幻彩珍藏》,定价25元;
《怪物猎人3 官方小说 闪光的猎人》第2辑,定价9.8元/辑;
《怪物猎人2 官方小说 疾风之翼》第1、3-5,定价9.8元/辑;
《模魂志》第63、67 期,定价18元/期;
第77、79、84-86 期,定价22元/期。



小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！

By 稀饭

圣诞夜还在加班工作的小编们

读编交流

小编



叶雨

本期个人签名

国历新年快乐!

【塞尔达无双】任天堂在直面会上很意外地公布了《塞尔达无双》，先不论到时候游戏的素质如何，对于一向相对保守的任天堂来说，这算是一个好信号吧。像是林克、卡比、马里奥都是非常经典的角色，任天堂能不固步自封多尝试游戏的可能性，也算是玩家的福气。

【丧夫围城3】是的，我没打错。有好多次去装水的时候路过游戏室，就看见老大(纱迦)操作着《丧尸围城3》的主角在屠杀，重要的是主人公穿的衣服每次都不一样，偶尔头顶驯鹿，偶尔戴着煤气罐一样的东西，然后今天的装束居然是性感内衣加上黑色网袜，配合他那壮硕的体型，我不由得点了个赞！（我节操掉光了都是你们的错！）

【龙背上的骑兵3】虽然对游戏有诸多的怨言，但主要还是对它的期待值太高了，免不了会感到失望。实际上我也从这款游戏中得到不少乐趣（各种意义上），最后一关的音游得到了哪尼和胜负师的帮助才得以完成。尤其是胜哥帮忙制作出了乐谱，让这篇攻略的实用性得以提升，在此要表示感谢！

【圣诞】正好赶上圣诞节是截稿日，也是女友大人的生日。但是忙于工作没办法陪她，对此她给予了充分的谅解，让我保持状态好好工作。两个人能和谐相处，体谅和理解真的很重要。

◆应时雨的邀请，我尝试了一下《龙背上的骑兵3》的最终BOSS音乐关卡，原本抱着轻松愉悦心情的我，在接受了几盘长达8分钟且不能有丝毫出错的惨无人道的摧残之后，遂决定等到截完稿之后再慢慢挑战，从而也再次证明了自己依然只是个战五渣，嗯，不能埋怨丧心病狂的制作组。

◆SEGA在PSV日服商店配信了《歌组575》的试玩，并限量20万份下载。一番体验过后觉得此作甚得我意，但还是忍不住想吐槽一下SEGA的做法，以这样一款受众面局限性很强的原创新作而言，虽说游戏素质不错，但最终销量达到20万的可能性极低，连试玩版都限量下载的做法简直让人无法理解。不过为了支持SEGA这种勇于开创新系列的态度，原本还在犹豫的我最终决定购买本作的限定版。

★期待已久的《大航海时代V》终于推出，不过居然是连手游都不如的页游，实在令人无语。耐着性子看了半天游戏发布会，发现说来说去其实就两个字：“课金”！不禁想起了鲁迅的《狂人日记》：“仔细看了半夜，才从字缝里看出字来，满本都写着两个字是‘吃人’！”其实如今很多游戏都推出了手游页游网游各种游，不过人家都不会冠上系列正统名号，惟有这次……真心不能忍。

★幸好平安夜当天发表的《机战》新作，既不是页游，也不是无双，而是实实在在的新作，而且是PS3/PSV双平台，支持CROSS SAVE。说到CROSS SAVE，最近我在打《真·高达无双》，上班玩PS3，下班玩PSV，感觉良好！但这种良好的感觉建立在买两份游戏的基础上，这就有些人吃不消了。目前还没想好《时狱篇》买哪个版本，但可以确定的是我不会买两个版本。要知道买两份这游戏的钱都快够买台PSV了。

★别看我攻略写了那么多，其实我上周才刚刚搞定《GTA5》全成就。并不是我玩得少，只是因为游戏太好玩，导致我打了太多和成就无关的内容，光是网战就打了100多小时，至于单机部分就更不用说了。越玩越有一种“这么好玩的游戏以后玩不到怎么办”的感觉，所以就越来越不想这么快结束这个游戏。如今只希望次世代版能够赶紧推出！

★今年春节估计是没时间好好打游戏了，首先要回老家，然后还要旅游。不过也好，正好放松一下眼睛，而且1月的新作我基本上都不玩。不过心里还是有些放不下Xbox One的那些正GAME，希望过完年来港版就有消息了！

敲下寄语的今天刚好是圣诞，同时又撞上截稿夜，虽然从来对这个舶来的节日一直没什么感觉，想找个理由聚在一起庆祝一下吧，我要加班啦，她要看孩子啦，他要二人世界啦，差不多就是这个意思啦。

这么说吧，PS4的联机质量真的不错，只是没什么长进而已，该连不上的还是连不上，想玩玩《杀戮地带：暗影坠落》的网战吧，一直看着连线中三个字让人真心恼火，我管你连上去以后一点都不卡有多牛逼，但你好歹让我想连的时候能连上去吧？

最后问个问题，其实我是喜欢小动物的，玩别人家的小猫小狗时总是开心得不行，但你叫我自己养吧，狗目前是真心料理不了，都说猫很好养，现在住高楼的那么多，难道就不怕它乱跳不小心蹦下去了吗？



纱迦

本期个人签名

这世上还有什么不能无双的？



哪尼

本期个人签名

回家的动车已开通，归心似箭



伽蓝

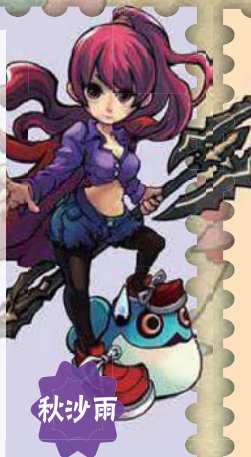
本期个人签名

抱台Xbox One回家过年？

★《热情传说》的男主角是纯洁无垢的青年(官方介绍),面对这介绍我只想有像你这样童颜的青年吗?永远的20岁的前辈青年路德加表示不服啊!还有就是最近《传说》的男主角设定越来越让我看不懂了,《无尽传说》那会卷德虽然性格柔弱了些,但是和米拉的相遇还是很经典的天降女主RPG王道型,这次《热情传说》却是“生活在与世隔绝的村子里的遗迹宅纯洁天真小青年在家乡的遗迹里遇到了掉到地底的王女骑士”的类型,而且史雷还有特殊能力设定,一般来说性别不是应该反过来的吗?!那样才是王道啊?!虽然对我来说这设定美味得没有任何怨言……

★这次总算是让我赶上了一次家用机的首发,把PS4抱回来之后首先就去玩了《真·三国无双7with猛将传》,同屏人数多得令人咋舌,不过也由于同屏人数太多,我在打武将刷武器的时候周围杂兵太多导致找不到武器掉落在哪……

★这期截稿之后日本正好进入了春节假期时间,动画停播杂志停刊官网不更新,虽说能够集中精力折腾PS4了但是作为一个饥渴了一整年的传说饭来说目前《热情传说》的情报量不够啊不够!(掀桌)但是想到一月还有《战国BASARA4》来解馋就有些冷静下来了,估计到《热情传说》正式发售前我都会是这样的反复情绪吧。



秋沙雨

本期个人签名

我发现:我喜欢可爱的男孩子

【衣】今年南方的冬天真是不同寻常,不但降温速度快,而且还下起雨来,那几天的夜里可真是刺寒入骨,于是趁着回家的机会把一件去年买的厚风衣拿了回来,往年因为冷得不厉害,一整个冬天都没怎么穿过这件衣服,没想到今年有可能得穿大半个冬天,回想起买这衣服的昂贵价格,也算是买衣千日,用在一时。

【食】最近迷上了做卤水食物,不过还只是在摸索阶段,做了两回放水都有点偏多,导致味道偏淡,不过用高压锅做起来总体质量还是很给力的,五花肉上的脂肪处于将融未融的状态,原本非常有韧性的鸭翅肉也变得松软而好入口,在过年回家之前,争取要把这门技术练到可以稳定发挥,估计就可以在家里给爸妈露一手了。

【住】生活环境的优化,哪怕是在作为集体住所的宿舍里,其实也是蛮重要的,不久前在室友心の永恒帮助下整理好了宿舍的大厅,把每一个能够继续用的家具都安置好并清洁了一番,整个大厅看起来就很符合公共生活场所的标准了,证据就是连过来蹭饭的宇宙人和哪尼都经常流连忘返,晚饭后不待到八点位位都不愿动身离开,等明年再买上一台电视,恐怕是赶他们都赶不走了。(笑)

【行】因为有急事,月底又坐了一回长途车回家,对这种交通工具彻底绝望,虽然价格便宜那么一点点,但要在市内绕一个小时才慢腾腾地朝我家开是闹哪样啊!更过分的是司机还试图要求我在10分钟内吃完外卖的肯德基后再上车,免得留下垃圾,我说司机大哥,十分钟内我解决一个汉堡外加一杯可乐是不成问题,可你这要开三个小时的车连个休息站都不停,我喝这么多液体尿憋不住了是要往哪撒啊?

稀饭

本期个人签名

这世上似乎还是有适合实体看的书和适合用kindle看的书之分。

●没几天就是2014年了,今年圣诞是和往常一样在加班中路过。2013真的是有挺多可以总结的……算了,有些话还是留到下期合刊再说吧!

●港版PS4首发冒着暴雨扛回一台,但发现之前已经用单位的美版机把想玩的首发游戏都打完了,现在只能乖乖做《PS4专辑》的内容,然后就是等春暖花开了!

●音游大触哪尼板不适应《龙背3》最后之歌那种昏昏欲睡的慢(怪)节奏,最后我自告奋勇帮助时而把D结局打完了,耗了整整一下午。让我想起刚来编辑部时帮飞行员砍死《忍》最终BOSS产土铎户的那一幕,好怀念!

●对着《掌机王SP》库玛同学的攻略白了《撕纸小邮差》,真是个创意十足的好游戏啊!能将PSV背触等功能如此发挥的游戏真是不多,唉……

胜负师

本期个人签名

“当当当当当~当”梦里全是这种节奏(跪)



宇宙人

本期个人签名

港译的《霍比特人》叫《哈比人》,改一下语序不就变成“比人哈”被人欺负了么?

☆经过了差不多半年的努力终于把《讨鬼传》白金拿到了手,原本还打算在《噬神者2》出来之前白金的,但没想到最后比《噬神者2》还晚。虽说中途好几次觉得实在刷不下去,又或者跑去玩别的游戏,但始终不忍心就此封盘,而且到后面研究各种御魂搭配和战术的时候很有意思,恐怕以后如果有时间还会继续玩一会吧。

☆因为之前找亲戚帮忙预定了一台PS4,所以上周趁着放假跟哪尼去了一趟香港,顺便看《霍比特人2》然后再买几本漫画和CD什么的。不料那天起来晚了,中午11点才到关口,在人山人海挤了两个小时才过关。所以看电影的计划只好作罢。哪尼真土豪不解释,一口气买下两台iPad mini眼都不眨,简直壕气万丈,土豪你这么壕你家人知道吗!

每次去到信和的时候只要心里默念“淘宝会有更便宜的”就能有效抵住手滑的欲望了。但回来总会后悔为啥某东西当初不买呢……这是个无解的矛盾。



八重樱

本期个人签名

自从爷演了比尔博之后,这气场明显就鬼畜了许多(如图所示)。

★上期截稿后抽空去香港看了期盼已久的《霍比特人2》,再次折服于彼得·杰克逊的导演功力之下。看过原作小说的读者想必都知道,原作的水准至多只能算是个给青少年看的奇幻故事,远不及《魔戒》那般恢弘庞大。但就是这么一个单薄的故事,却能被电影无尽地放大,变成一部可歌可泣的中土史诗,既有眼花缭乱的动作大戏,也有情意绵绵的儿女情长,既有催人泪下的亲情友情,也有捧腹大笑的卖萌吐槽,如此神片,怎能不给满分评价!

☆在网上看到了这样一段话:“金庸小说里总有一个风度翩翩、气质俊朗、武功超群的表哥,但金庸最后总要把这位表哥描写得负心薄幸、竹篮打水一场空。比如《天龙八部》里的慕容复、《连城诀》里的汪啸风、《倚天屠龙记》里的卫壁。一直不知道金庸为啥对表哥有这么大的阴影,原来金庸的表哥,是徐志摩。”我去wiki查了一下,居然是真的……真要为金庸老师的墨里藏刀点32个赞。



★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2013.12.23-2014.3.30

■ 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

接近年末,发售表上刊载的游戏也逐渐以 2014 年为主,不由得让人感叹时光飞逝。而随着新年的接近,越来越多的厂商开始公布明年的游戏信息,不知道当中有没有玩家的“本命”游戏呢?近期任天堂也召开了直面会,会上公布多款 3DS 和 Wii U 的新作,尤其是《塞尔达无双》更是出乎很多玩家的意料。遗憾的是大多数游戏只公开了大致的发售日期,还没准确的时间公开,一旦消息更新,新作发售表一定会准时向各位玩家奉上各款游戏的准确发售日的。

PLAYSTATION 4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014年2月					
22日	出击飞龙	ストライダー 飞龙	Capcom	动作	日版
22日	真·三国无双7 with 猛将传	真・三国无双7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
22日	如龙 维新	如龙 维新!	SEGA	动作冒险	日版
22日	驾驶俱乐部	DriveClub	SCE	竞速	日版
25日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
2014年3月					
18日	潜龙谍影V 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版
19日	信长的野望 Online 天下梦幻之章	信長の野望 Online ~ 天下夢幻の章 ~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
21日	无名英雄 再来者	inFamous: Second Son	SCE	动作冒险	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014年2月					
1日	神鬼寓言 周年纪念版	Fable Anniversary	Microsoft	动作角色扮演	美版
18日	植物大战僵尸 花园战争	Plants vs Zombies: Garden Warfare	EA	动作射击	美版
25日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
25日	恶魔城 暗影之王 2	Castlevania: Lords of Shadow 2	Konami	动作	美版
2014年3月					
4日	刃 忍者龙剑传 Z	YAIBA: NINJA GAIDEN Z	Koei Tecmo	动作	美版
11日	黑暗之魂 II	Dark Souls II	NBGI	动作角色扮演	美版
11日	泰坦天降	Titanfall	EA	主视觉射击	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2014年内	剑之街的异邦人	角色扮演			

PLAYSTATION 3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年12月					
26日	最终幻想 X / X-2 高清重制版	ファイナルファンタジー-X/X-2HD リマスター	Square Enix	角色扮演	日版
2014年1月					
16日	月夜王子最漫长的一天	SHORT PEACE 月夜王子のいちばん長い日	NBGI	动作	日版
23日	战国 BASARA4	战国 BASARA4	Capcom	动作	日版
23日	龙珠 Z Z 之战	ドラゴンボール Z BATTLE OF Z	NBGI	动作	日版
23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	中文版
30日	静永恒恒 送给新生之星的祈祷之诗	アルノサージュ 生まれいずる星へ祈る詩 ~	Gust	角色扮演	日版
30日	机动战士高达 EXTREME VS.FB	机动战士ガンダム EXTREME VS.FULL BOOST	NBGI	动作	日版
2014年2月					
1日	乐高电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	美版
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版
6日	超级女主角战记	超ヒロイン戦記	NBGI	策略角色扮演	日版
6日	大战略 Perfect 战场的王者	大戦略パーフェクト ~ 戦場の覇者 ~	SystemSoft Alpha	策略	日版
22日	如龙 维新	如龙 维新!	SEGA	动作冒险	日版
25日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
25日	恶魔城 暗影之王 2	Castlevania: Lords of Shadow 2	Konami	动作	美版
27日	影牢 暗城公主	影牢 -ダークサイド プリンセス-	Koei Tecmo	动作	日版
27日	IS2 炽热之心	IS2 イグニッション・ハーツ	5pb.	文字冒险	日版
2014年3月					
4日	刃 忍者龙剑传 Z	YAIBA: NINJA GAIDEN Z	Koei Tecmo	动作	美版
6日	初音未来 歌姬计划 F2	初音ミク -Project DIVA- F 2nd	SEGA	音乐	日版
11日	黑暗之魂 II	Dark Souls II	NBGI	动作角色扮演	美版
18日	潜龙谍影V 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版
19日	JUMP 全明星大乱斗 V	J スターズ ビクトリー パーサス	NBGI	动作	日版
20日	战国无双 4	战国无双 4	Koei Tecmo	动作	日版
20日	索尼子 更亲密互动	モット! ソニコミ	角川 Games	模拟育成	日版
27日	胜利赛马 8	ウイニングポスト 8	Koei Tecmo	模拟经营	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
2014年冬	女神异闻录 5	角色扮演			

WII U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014年2月					
1日	乐高电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	美版
1日	Wii Fit U	Wii Fit U	Nintendo	体育	日版
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版
13日	超级大金刚 热带寒流	Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	动作	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2014年春	马里奥赛车 8	竞速	2014年夏	塞尔达无双	动作

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年12月					
26日	塞尔达传说 众神三角力量2	ゼルダの伝説 神々のトライフォース2	Nintendo	动作	日版
2014年1月					
11日	星之卡比 华丽三重奏	星のカービィ トリプルデラックス	Nintendo	动作	日版
16日	维他命 X 革命进化	VitaminX Evolution Plus	D3 Publisher Inc	文字冒险	日版
30日	斗神都市	斗神都市	Imageepoch	角色扮演	日版
2014年2月					
1日	乐高电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	美版
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版
6日	勇者斗恶龙 怪兽篇2	ドラゴンクエストモンスターズ2	Square Enix	角色扮演	日版
	伊露与卢卡不可思议的钥匙	イルとルカの不思議なふしぎな鍵			
13日	魔笛 新世界	マジ 新たなる世界	NBGI	动作角色扮演	日版
20日	黑子的篮球 通往胜利的奇迹	黒子のバスケ 勝利へのキセキ	NBGI	模拟经营	日版
27日	化石挖掘者 无限装备	カセキホリダー -ムゲンギア	Nintendo	角色扮演	日版
2014年3月					
20日	英雄银行	ヒーローバンク	SEGA	角色扮演	日版
20日	马里奥派对 海上乐园	マリオパーティ アイランドツアー	Nintendo	益智	日版
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
2014年2月	牧场物语 通往新天地	模拟经营	2014年春	新 Loveplus+	模拟育成

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年12月					
26日	最终幻想X/X-2 高清重制版	ファイナルファンタジーX/X-2 HD リマスター	Square Enix	角色扮演	日版
2014年1月					
23日	歌组 575	うた組み 575	SEGA	音乐	日版
23日	龙珠 Z Z 之战	ドラゴンボール Z BATTLE OF Z	NBGI	动作	日版
23日	东京新世录 行动深渊	東京新世録 オペレーションアビス	Cyberfront	角色扮演	日版
30日	魔界战记4 重生	魔界戦記 ディスガイア4 Return	日本一	策略角色扮演	日版
2014年2月					
1日	乐高电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	美版
6日	泰拉利亚	テラリア	Spike Chunsoft	动作策略	日版
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版
6日	超级女主角战记	超ヒロイン戦記	NBGI	策略角色扮演	日版
27日	影牢 暗域公主	影牢 -ダークサイド プリンセス-	Koei Tecmo	动作	日版
27日	IS2 炽热之心	IS2 イグニッション・ハーツ	5pb.	文字冒险	日版
27日	瓦尔哈拉骑士3 黄金版	ヴァルハラナイト3 GOLD	MarvelousAQL	动作角色扮演	日版
2014年3月					
6日	初音未来 歌姬计划 F2	初音ミク -Project DIVA- F 2nd	SEGA	音乐	日版
19日	JUMP 全明星大乱斗 V	J スターズ ビクトリー パーサス	NBGI	动作	日版
20日	战国无双4	戦国无双4	Koei Tecmo	动作	日版
27日	胜利赛马8	ウイニングポスト8	Koei Tecmo	模拟经营	日版
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
2014年3月	暗魂献祭 DELTA	动作			

XBOX ONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014年2月					
1日	乐高电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	日版
18日	植物大战僵尸 花园战争	Plants vs Zombies: Garden Warfare	EA	动作射击	美版
25日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
2014年3月					
11日	泰坦天降	Titanfall	EA	主视角射击	美版
18日	潜龙谍影 V 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版

12.26 最终幻想X/X-2 高清重制版

多机种 ■ Square Enix
角色扮演 ■ 无对应周边



《最终幻想X/X-2》在整个系列中拥有极高的评价，此次高清化可谓真正意义上的经典重生，不仅画面比例由原来的4:3变为了16:9，游戏中的人物及场景建模也都经过重新制作，非常的厚道，玩家可以再一次体验到这段令人动容的美丽故事。游戏同时对应PS3和PSV，并且支持Cross Save功能。双平台版本所包含的内容基本相同，不过在销售方式上有些许差别，PS3版在一张碟中收录了两部作品，而PSV版则由于卡带容量的限制分开销售，当然购入同捆版的话价格则会优惠一些。另外本作将会在明年推出中文版，日语苦手的玩家不妨耐心等待。

12.26 塞尔达传说 众神的三角力量2

3DS ■ Nintendo
动作冒险 ■ 无对应周边



本作是“塞尔达传说”系列的最新作，同时也是系列第一款带序号的作品。故事继承了《众神三角力量》的世界观，玩家可以在游戏中找到很多熟悉的场景，但是故事发生在前作的数百年后，名为林克的主人公也是另有其人。本作中林克拥有变成壁画进入墙壁的神奇能力，利用这个能力可以穿过一些缝隙，走过悬崖峭壁，甚至经由特殊的路线摆脱困境等等。虽然跟前作一样本作是俯视角，但是引入了高低差概念，玩家将会纵横于迷宫的不同楼层之间，用特别的方式解谜或者击败BOSS。

01.11 星之卡比 华丽三重奏

3DS ■ Nintendo
平台动作 ■ 无对应周边



本作针对3DS的机能特点，专门为裸眼3D设计了纵深分层的关卡，有别于传统的平台动作游戏，在解谜的机关中还会用到倾斜机身等操作。将敌人吸收从而获取各种技能的卡比，这次不仅有20多种迥然不同的复制能力，而且还能变成“宇宙大爆炸卡比”，可以把场景的火车、大树等巨大物体都吸收掉。除了本篇的动作关卡，游戏中亦有许多趣味十足的小游戏，比如乱斗游戏“卡比战士”，可以4人同台，用卡比的10种能力决一高下，格斗的舞台有着各种机关，非常刺激。游戏的画面清新可爱，玩法轻松又不失挑战性，适合各年龄层的玩家。

孤岛遇难
绝境求生
本能觉醒
英雄重生

感受次世代平台强大表现力！
重温古墓丽影秘密起源故事！
终极体验，即将降临！

古墓丽影 终极版
Tomb Raider: Definitive Edition

机种：PS4/Xbox One
类型：动作冒险
发行：Square Enix
发售日：2014年1月

《游戏机实用技术》春节合刊

总第338·339期



2013年度 TV GAME大赏 媒体评选结果揭晓

-合刊钜献-
贰零壹叁游戏大年鉴
2013游戏大盘点

-特别企划- 实用至上主义 展望2014

-重点游戏-
塞尔达传说
众神三角力量2
最终幻想X/X-2
高清重制版

PS4专辑

Vol.1



大16开224页+DVD光盘

-情报整合- PS4完全使用指南

-独家特企-
从高富帅到救世主
平井一夫传

PS4的诞生与索尼的重生
PS4开发秘闻

传说之国的次世代RPG革命
CD Projekt与《巫师》的故事

-攻略集结-
杀戮地带 暗影坠落 | Knack | COD 幽灵 | NBA 2K14
乐高漫威 英雄 | 真·三国无双 7 with 猛将传

-下载佳作-
光电战机 | 声与形 | 花 | 对照物

新春创刊号 闪耀登场
这个春节 让PS4陪伴在你的身边吧!
2014年1月上旬全国上市!



TV GAME大赏

2013年度最佳游戏中国玩家评选活动

2013年度“TV GAME大赏媒体评选部分”评选结果将在下期(2014年1月B·2月A)揭晓!本次大赏的玩家评选部分也接近尾声,还没投票的玩家快快抓住最后的机会!参与投票的玩家有机会赢取包括次世代主机PS4和Xbox One在内的丰富奖品。目前,投票通道已全面开启!具体投票方式有以下三种:

1. 寄送选票。《游戏机实用技术》第335期和《掌机王SP》第215期都会附赠选票,按要求填写并在2014年1月5日前寄回即可。

2. 网络投票。进入UCG官网投票页面 <http://pt.ucg.cn/> 即可投票,想参与抽奖的玩家需填写相关调查表。

3. 手机投票。利用手机端浏览器进入投票页面 <http://pt.ucg.cn/> 便可进入手机平台专属的投票系统进行投票。网络和手机投票的截止日期同样是1月5日。

TV GAME游戏大赏2013,期待您的参与,下一个大奖得主或许就是您!

一等奖

-3名-

次世代主机

PS4
Xbox One

任选一台

二等奖

-6名-

主流机种

PS3/X360/Wii U/
PSV/PSV TV
3DS LL/2DS

任选一台

三等奖

-50名-

北通精美周边一份

参与奖

-150名-

精美礼品一份

