

游戏机 实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

春季新作情报集合
三上真司新作领衔
前线狙击

邪恶深处
FIFA 14/讨鬼传
怪物猎人4
分裂细胞 黑名单
地铁 最后之光
英雄传说 闪之轨迹
龙之皇冠

- 怀旧殿堂HD -
螺旋的过去与未来
献给即将发售的
最终幻想X/X-2
HD REMASTER

专页特报

生化危机 启示录
高清化内幕独家揭示

读游戏

寻羊冒险记
生化奇兵 无限 剧情详解

攻略透解

七龙战记 2020-II
墨西哥英雄大冒险

研究中心

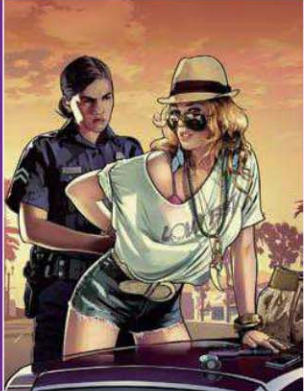
COD 黑暗行动II
最新丧尸DLC完全解析
忍者龙剑传3 刀锋边缘
超忍/极忍试炼踏破指南

2013.5B 定价: RMB 14.00
ISSN 1008-0600
10 >
9 771008 060006

Gamehalo 游戏试玩 **COD 黑暗行动II** 最新丧尸地图演示
本期赠品
讨鬼传 UCG斩鬼小队热身战 | 水晶战争 国人独立游戏宣传片 | 杀手47 真人爆笑短片
新作影像集锦 邪恶深处 | 装甲核心 裁决日 | 分裂细胞 黑名单 | 地铁 最后之光
Gamehalo 高清光盘+ 忍者龙剑传3 刀锋边缘 精美海报



王国之心 HD 1.5 ReMIX



揭示 生化危机 启示录 高清内幕

总第 322 期

5B

COVER STAFF

封面用图：横行霸道 V
封面设计：一刀

©2012 Rockstar Games. All rights reserved.



读编交流

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



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn



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

ucg.dooland.com

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



收藏者：

收藏日期：

本期主打



忍者龙剑传3 刀锋边缘

研究中心 P68



寻羊冒险记

《生化奇兵 无限》剧情详解

P92 读游戏



邪恶深处

P12 前线狙击



COD黑暗行动 II

研究中心 P62



七龙战记 2020-II

攻略透解 P38



墨西哥英雄大冒险

P54 攻略透解



螺旋的过去与未来

献给即将发售的
《最终幻想 X/X-2 HD Remaster》

P106

新闻资讯

游戏情报站	3
排行榜	8
黄金眼	10
前线狙击	12
邪恶深处	12
地铁 最后之光	14
讨鬼传	18
分裂细胞 黑名单	22
英雄传说 闪之轨迹	24
FIFA 14	26
怪物猎人 4	28
龙之皇冠	30
CAPCOM@UCG	34

实用技术

攻略透解	38
七龙战记 2020-II	38
墨西哥英雄大冒险	54
研究中心	62
COD黑暗行动 II	62
忍者龙剑传3 刀锋边缘	68
游戏进行时	83
3DS应援团	84
VITA命	86
软硬兼施SP	88

游戏文化

多边共享	90
读游戏	92
自由谈	101
中国力量	104
怀旧殿堂HD	106

前线狙击 P26



FIFA 14

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有。未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理关于著作权侵权案件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

朋友聚会 新生活 10

PS3

- COD 黑暗行动 II 62 光盘
- FIFA 14 26
- 地铁 最后之光 14 光盘
- 分裂细胞 黑名单 22 光盘
- 火星战记 光盘
- 龙之皇冠 30
- 米老鼠 幻影城堡 光盘
- 墨西哥英雄大冒险 11 54
- 扑克之夜 2 11 光盘
- 忍者龙剑传 3 刀锋边缘 68
- 上帝模式 11
- 生存圣战 光盘
- 圣域 11
- 死亡岛 洪流 10
- 危险元素 光盘
- 邪恶联盟 凡尘之神 11
- 邪恶深处 12 光盘
- 英雄传说 闪之轨迹 24
- 冤罪杀机 光盘
- 战地双雄 恶魔联盟 11
- 装甲核心 裁决日 光盘

PSP

- 刀剑神域 无限时刻 83
- 七龙战记 2020-II 10 38

PSV

- 讨鬼传 18 光盘
- 英雄传说 闪之轨迹 24
- 龙之皇冠 30
- 墨西哥英雄大冒险 11 54

Wii U

- 地铁 最后之光 光盘
- 分裂细胞 黑名单 22 光盘

X360

- COD 黑暗行动 II 62 光盘
- FIFA 14 26
- 地铁 最后之光 14 光盘
- 分裂细胞 黑名单 22 光盘
- 黑暗 光盘
- 火星战记 光盘
- 米老鼠 幻影城堡 光盘
- 扑克之夜 2 11 光盘
- 忍者龙剑传 3 刀锋边缘 68
- 上帝模式 11
- 生存圣战 光盘
- 圣域 11
- 死亡岛 洪流 10
- 危险元素 光盘
- 邪恶联盟 凡尘之神 11
- 邪恶深处 12 光盘
- 冤罪杀机 光盘
- 战地双雄 恶魔联盟 11
- 装甲核心 裁决日 光盘

Gamehalo

游戏试玩

— 本期光盘精选内容 —



脱狱黑帮击破宿命

《COD 黑暗行动 II》最新丧尸地图演示



新作影像

邪恶深处

特别收录



杀手47 真人火爆短片

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。

游戏试玩

脱狱黑帮击破宿命

COD 黑暗行动 II 最新丧尸地图演示

UCG斩鬼小队热身战

讨鬼传 精彩试玩

特别收录

杀手47 真人火爆短片

游戏搞笑时刻精选 3月篇

特别收录

水晶战争 宣传片

国人独立游戏

沙鲁降临

新影像集锦

邪恶深处

装甲核心 裁决日

黑暗

生存圣战

冤罪杀机 (新DLC)

米老鼠 幻影城堡

危险元素

火星战记

地肤 最后之光

扑克之夜 2

分裂细胞 黑名单

电影前线

超人 钢铁之躯

异界警局

圣杯神器 骸骨之城

星际迷航 暗黑无界

ENDING-SONG

直到世界的尽头

本期光盘特别附赠
UCG321 游戏风艺苑作品

您可以在土豆网观看本期 (Tot.322期) 光盘的视频内容

链接地址: <http://v.ucg.cn>

本期密码: NYMS92622P

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
以获得最佳的视觉体验

ENDING SONG



直到世界的尽头

电影前线



超人 钢铁之躯

游戏试玩



UCG斩鬼小队热身战

《讨鬼传》精彩试玩

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	墨西哥英雄大冒险	SCE	2	平台动作	3
4	Guacamelee!		5	美版	
	2013年4月9日	7	1-2人	8	14.99美元
	对应机种为PSS及PSV	10		11	对应玩家年龄: 全年龄

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

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写, 各游戏机名称缩写解释如下:

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

主 管: 甘肃省科学技术协会
出 版: 游戏机实用技术杂志社
通信地址: 兰州市耿家巷邮局99号信箱(730000)
电话/传真: 0931-8468378 8459190 8496387
电子邮箱: ucg@ucg.cn
广告邮箱: ad@ucg.cn

总 编: 李子奇
总 编: 司马
编辑部主任: 王义
印务总监: 肖明友

执行主编: 王伊浩
责任编辑: 王梓
责编助理: 马骏
宋 恺

编 委: 冯 健
王敏惠
衣山川
江 浩

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

国际标准刊号: ISSN 1008-0600
国内统一刊号: CN62-1137/TN
订 阅 代 理: 全国各地邮政局
邮 发 代 号: 54-98
邮 发 日 期: 2013年5月16日
定 价: 人民币14.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

DIGEST 本期大事记

04.22 《潜龙谍影 遗产收藏》发售日公开。

04.23 Nordic Games 拍走《黑暗血统》。

04.24 任天堂财报公开，宣布将不会在 E3 召开大型发布会。

04.25 微软下一代 XBOX 主机发布会锁定 5 月 21 日（美国时间）。

04.26 Wii U 新系统 Ver.3.0.0 发布，读取速度更快。

新闻短波

《雷曼 传奇》PSV 版？

一家西班牙的购物网站 Fnac 将《雷曼 传奇》PSV 版上架，从这条商品信息中我们可以观察到，“本作 PSV 版”的发售日似乎和其他主机版本是同一天，目前为止这家网站并未删除此条商品信息，因此持有 PSV 主机的玩家可以小小的期待一番。据最新消息，本作的发售日已最终确定，北美地区为 9 月 3 日上市，欧洲地区则是 8 月 30 日。

《阿克汉姆起源》多人模式

据知情人士透露，将于今年 10 月 25 日发售于家用机平台的《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》将会包含多人模式，玩家可以扮演像贝恩、小丑这样一些系列著名反派角色的帮派成员来对抗蝙蝠侠与罗宾。



生存恐怖游戏已经偏离本源，我要将它带回正轨。

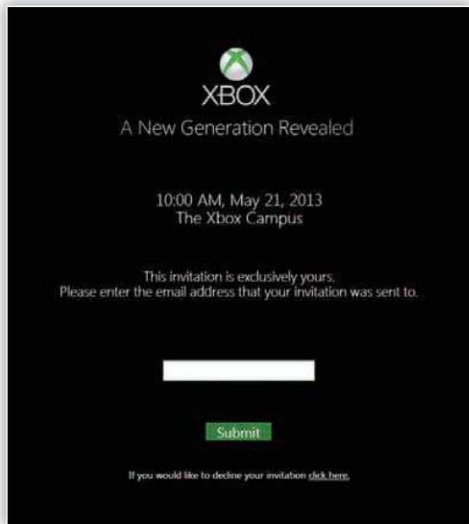
三上真司的生存恐怖新作《邪恶深处》刚刚公开，他对媒体称，制作小组在这款作品中会平衡恐怖、动作、互动等元素的关系，将它们完美结合起来，重塑生存恐怖游戏应有的面貌。



业界声音

迎接X720! 微软新主机发布会时间敲定

前段时间一直流传着不少关于下一代 XBOX 主机的各种猜测。X720 在传言中的开发代号被称作“Durango”，据说它将 Kinect 的功能整合进了主机，并增加了眼球运动识别功能，主机将采用 Windows 8



系统等等。现在，玩家终于不用再靠各种传闻来充饥了，微软终于决定于当地时间 5 月 21 日上午 10 点在美国华盛顿州的雷蒙德市召开发布会（北京时间 5 月 22 日凌晨 1 点），届时微软会将下一代的真实面貌呈现在玩家面前。

据悉，微软此次发布会的重点将会是主机硬件的部分，这与稍早前的 PS4 发布会重点有些相似，至于软件阵容，应该会预留到 19 天之后的 E3 展进行公开，一些重磅的大作登陆消息应该要等到那个时候。考虑到 PS4 的主机外观也还尚未公布，因此本次 E3 展实在值得期待。按照惯例，这次 X720 的发布会实况也会进行网上直播，想要第一时间见到新 XBOX 的玩家可以熬夜观看。

任天堂财报公开，将取消E3大型发布会

在任天堂公开 2012 财年财报的前一天，Bloomberg 曾预计任天堂将会亏损 187 亿日元，达成连续两年的亏损。4 月 24 日，任天堂的财报如约公开，财报的数据显示 2012 财年任天堂总营业额为 6354 亿日元，预计盈利 140 亿日元，但实际的净利润为 70 亿日元，这只相当于预计盈利金额的 50%。日元的大幅升值给任天堂带来了收益，但 Wii U 和 3DS 的销量低于预期拖累了任天堂的盈利。任天堂原本计划售出 400 万台 Wii U，但实际出货量只有 345 万台。Wii U 的出货量未达预期主要问题出在后续的软件阵容未能跟上，毕竟首发阶段的《新超级马里奥兄弟 U》和《任天堂乐园》分别售出了 215 万套和 260 万套。任天堂预计下一财年 Wii U 将售出 900 万台，Wii U 软件销量为 3800 万套。而 3DS 方面的预计出货量为 1800 万台，软件销量的预期值为 8000 万套。

另外，岩田聪还在财报中称，今年任天堂在 E3 的



战略会有所改变，不会再像往年一样召开大型的新闻发布会，取而代之的则是一些小型的活动，这些小型活动的重点在介绍美国市场的软件阵容。小型活动将针对不同人群来开展，比如针对美国媒体会有封闭式的试玩会等，具体的活动内容和细节会在任天堂方面进一步探讨后择日对外公布。岩田聪本人表示自己不会在今年 E3 期间任天堂举行的小型活动上发言。

此外，财报中还公布了任天堂的一些高层变动，有部分高层将会退任，而任天堂公司全球总裁岩田聪将兼任美国任天堂的首席执行官。



新闻短波

INFO

《WE2014》加入亚冠模式

Konami 通过官网对外界公布,《胜利十一人 2014》已经获得了亚洲足球联合会的正式授权,游戏中将会加入亚冠模式(AFC Champions League),这个模式中的球队共有 32 支,他们来自中日韩等亚洲各国。Konami 方面表示,希望能与联合会保持长期合作关系,给玩家带来独特的体验。



Compile Heart 神秘新作

4月22日,Compile Heart 公开了一款名为“Galapagos RPG”的新作,作品将由“《海王星》系列”的小组开发,而令人意外的是,这款神秘的新作请来了天野喜孝担任人设,以及松值伸夫担任音乐创作。该阵容发表后被日本网友戏称为“真·最终幻想”。



《瑞奇与叮当》电影制作中

《瑞奇与叮当》的同名电影预告片于近日放出,该影片由 Blockade Entertainment 打造,预定 2015 年登上大荧幕与观众见面。Blockade 表示,他们同时还在制作 PS3 平台早期作品《天剑》的 CG 电影。



《暴君华盛顿王》DLC 完结

《刺客信条 III 暴君华盛顿王》系列 DLC 的第三章,同时也是该系列 DLC 的最终章“救赎”已经在本作对应的平台商城全面上架,康纳会在这个 DLC 中与暴君华盛顿做个了断。

我有制作《灵魂献祭》续作的想法,目前正在与 SCE 协商中。

稻船敬二日前在接受 IGN 采访的时候称,自己希望制作《灵魂献祭》的续作,而且已经开始与 SCE 商议此事。不仅如此,稻船敬二还表示,自己对开发其他 PS 系平台主机游戏也很感兴趣,而并不局限于 PSV。



业界声音

《GTA V》真人广告拍摄中

一位名叫 Marco Donjuan 的“《GTA》系列”粉丝在墨西哥城的某条街道上看到了令他惊讶的情景。在他开车回家的时候,他突然发现前方似乎发生了车祸,而在这车祸附近居然还有《GTA V》的海报,他立刻停车并上前询问情况,一位现场的工作人员告诉他,他们正在进行《GTA V》真人广告拍摄,这些车祸场景都是为了广告拍摄需要而布置的。能够偶然亲临广告制



作现场的 Marco 觉得自己十分幸运,于是他顺手就拍摄了几张拍摄现场的照片。

虽说这段真人广告的播出时间暂时还不清楚,但是 4 月 30 日官方刚刚公开了三段全新的预告片,它们将分别讲述关于游戏的三位主角 Michael、Franklin、Trevor 的故事。《横行霸道 V》将于 2013 年 9 月 17 日登陆 X360 与 PS3 平台。

《MGS 遗产收藏》8 款作品全收录!

Konami 于 4 月 22 日宣布,为了纪念“《潜龙谍影》系列”25 周年将推出《潜龙谍影 遗产收藏》,其内容收录了《MG》和《MGS》两个系列一共 8 部作品以及两部数字漫画小说。其中,《MGS2》、《MGS3》、《和平行者》为 HD 版,初代《MG》两部作品收录于《MGS3 HD》中,《MGS4》则为对应奖杯的版本。此外还附送一本超过 100 页的设定原画集。《潜龙谍影》是全球享誉盛名的游戏系列,剧情和世界观相当庞大,对于现在大部分玩家来说,早期的作品恐怕未必都接触过。制作人表示,希望可以藉此机会让更多玩家一次性体验整个系列,让更

多人见证这个系列的历史与成长。

该合集对应平台为 PS3 独占,目前美版将定于今年六月底发售,而日版则定为 7 月 11 日发售。



Cliffy B 为募捐剃发

在《战争机器 审判日》发售的这些日子里,大家是否有想起这个系列的制作人 Cliffy B 在离开 Epic 后又在于做些什么呢?除了开玩笑要去帮 Capcom 大改造“《生化危机》系列”外,他目前在游戏界有什么动作还尚不为人知,不过最近他却在慈善领域有了新动作,

那就是为患癌症的儿童捐款一千元,并发起活动,声明如果捐款数额超过 1 万元,就剃光自己的头发,同时此举也有呼应那些因为化疗而被迫剃光头发的孩子的意义。最后,本次募捐款项达到 14548 美元,Cliffy B 兑现承诺并发出了自己剃发后的照片,光光的脑袋配着络腮胡,加上一副大墨镜,颇有些霸气外露的感觉,不知道这是否也意味着 Cliffy B 会用这新造型在游戏界闯出另一番伟业。

Wii U固件更新, Miiverse网页版推出



2013年4月26日任天堂对Wii U固件进行了Ver.3.0.0J版本更新,其中最大的变化莫过于系统运行和读取速度大幅提升。更新前Wii U系统令人诟病的一点就是速度非常慢,无论进入菜单画面、查看朋友列表还是退出游戏,玩家都要经历一段非常漫长的等待时间。但是本次固件更新之后,除了打开浏览器之外几乎所有程序的响应时间都大幅缩短。此外,本次更新还追加了下载断点续传功能, Miiverse、浏览器增加了对Wii手柄的支持。其他程序也有不同程度的优化。

此外,作为Wii U一大特色的Miiverse原本是Wii U内部交流用的网站,玩家可以通过Wii U进入Miiverse跟同服务器的玩家讨论或分享截图等,该网站原本只能通过Wii U访问。不过近日,任天堂开放了Miiverse的网页版,玩家可以通过PC或者手机直接访问这个站点。只要登录Wii U的账户即可正常使用。只不过账户注册只能通过Wii U进行。

《巫师3》将不会包含多人模式

CD Projekt Red的市场营销部门负责人Michal Platkow-Gilewski近日对媒体称,小组将不会为《巫师3》制作多人模式,原因很简单,因为“没有多余的空间”。

Michal随后补充说,《巫师3》

是一款注重剧情的游戏,制作小组将全部的心血都倾注到了本作的单机模式构建上,游戏的剧情和故事的发展将会非常出色,玩家会在超过100个小时的游戏体验中从头至尾感受到强烈的代入感,因此这个过程中根本

就没有多人模式什么事,而且杰洛特也只有一个。



新闻短波

《泪洒三重冠》新作公开



4月25日, Aquaplus公开了《泪洒三重冠》的正统续作,新作副标题名为《霸王之末裔》,发售日为10月24日。详细内容有待公开。

《灵魂献祭》新DLC即将推出



4月27日, SCE宣布《灵魂献祭》将推出新DLC,具体内容为追加“恶灵”和“街尾蛇”两只全新怪物,以及全新的禁术“天使”。该DLC免费提供给玩家下载。

THQ“遗产”拍卖, Nordic Games拍得《黑暗血统》

THQ旗下绝大部分热门品牌都早已被瓜分,但《黑暗血统》系列却还不曾有合适的买家,上期情报站我们曾报道《孤岛危机》的开发小组Crytek有意竞标“《黑暗血统》系列”,不过最终这个系列并没有被Crytek捧走,因为Nordic Games以490万美元的高价买走了包括《黑暗血统》、《红色派系》、《Mx vs ATV》

nordic games

《漫威超级英雄小队》在内多个大小品牌,如此高的出价彻底打败了其他竞标的厂商,要知道THQ在这场拍卖会上出售的所有作品最后一共也才卖了655万美元。

Nordic Games是JoWood、

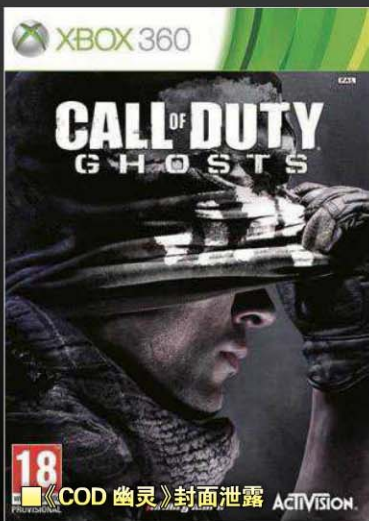
Dreamcatcher和The Adventure Company的奥地利母公司,为玩家所知晓的代表作品有《天堂杀手》(Painkiller)。Nordic Games的首席执行官Lars Wingefors对交易结果感到非常满意,他认为这次的交易预示着公司将迎来全新的开始, Nordic Games将会与这些品牌作品的原开发团队密切合作,努力制作出优秀的

续作或有趣的DLC作品。

这次竞标同样有收获的还有《边境之地》的开发商Gearbox Software和《狙击精英V2》、《顽皮熊》的发行商505 Games,前者以135万美元买走了《家园》,后者以30万美元买走了《描绘人生》和《描绘人生 新篇章》。以上的交易结果在经过法院审核后将会生效。

有图有真相

SCENE



《MGSRR》刃狼DLC

在《潜龙谍影崛起 复仇》中,跟随在雷电身边的刃狼一直很抢镜头,如今本作的新DLC于近日推出,玩家可以操作刃狼来对敌人进行“斩夺”。

英国一家零售商Tesco在自家的购物网站上将《COD》新作预订上架,意外透露了本作的欧版封面和标题,这与前段时间“一款名为《COD 幽灵》的新作正在开发中”的传闻几乎完全吻合。

《超凡 双生》近日刚刚在翠贝卡电影节上出展,为了迎接这次电影节,制作小组公开了本作的正式版封面以及大约2000页的剧本照片。为了避免剧透,照片中的剧本内页都以白纸代替,但这已经吊足了粉丝们的胃口。



《超凡 双生》封面公开,剧本厚达2000页!



华尔街视点



手游大厂

“手游大厂”是玩家对SE恨铁不成钢的一种讽刺，SE在近日宣布已将其事业重点划分到手游游戏方面，引来不少玩家的冷嘲热讽，其实在指责的同时也可以想象他们背后的一些无奈。

抛开日本本部的游戏不谈，其旗下的三款欧美游戏《杀手47》、《无间龙头》、《古墓丽影》都获得不错的评价和口碑，尤其是卧薪尝胆的新《古墓丽影》获得了Metacritic 86分的高评价。然而SE的财报报告中指出，这三款游戏都未达到预期的成绩，SE原本预计《古墓丽影》

当周销量要达到500~600万，尽管游戏最终以300万交卷，但仍然与预期相差较远，游戏本身有着业界顶级的素质和评价，但这种高分却没能换成足够高的销量。

可能有人指出，是不是SE对游戏销量预计定得有些过高了？实际上要打造一款真正优秀的大作在资金支出上往往需要一笔不小的费用。销量没能达到投入的盈利预期，自然不会让高层满意。SE的这三款

欧美游戏其实是如今主流游戏面临问题的一个缩影，即便是看似如日中天的欧美大厂也在面临着15%的规模下降问题，THQ的倒闭，动视、EA接二连三的关闭工作室都表明如今主流游戏产业正在面临不断亏损。像《古墓丽影》这种耗时费力的作品最终都没能获得喜人的成绩，只想着赚钱的SE想要自厂拨款去打造真正意义上的大作就更不可能了，所以我们现在看到的是不断的重制以及“-2”“-3”“-4”……

如今制作一款顶级大作所消耗的财力也越来越高，而结果表明，不可能每款游戏的销量都能达到《COD》或者《GTA》的销量。眼下次时代战争即将再次打响，同时也预示着游戏的制作成本可能会再翻倍。游戏开发商在砸钱打造电影级别画面以及场面时，也要考虑到如何更容易拉拢普通消费者。所以对于如今的游戏内容越来越照顾新手，玩家大可少一分抱怨，多一分理解。

做良心游戏无法获得应有的回报，这是厂商们最害怕遇到的问题，这个问题更应该引起玩家的重视。不然哪一天《古墓丽影》《生化奇兵》这样的游戏都无法在市场上找到生存空间，取而代之的是社交游戏、手机游戏，这可能是所有主流玩家的一种悲哀吧。

“《古墓丽影》本身有着业界顶级的素质和评价，但这种高分却没能换成足够高的销量。”

踢出个未来

Kickstarter募款平台在这两年很红火，在最近的GDC大会上，有多款在Kickstarter平台上募款的作品登场，其中既有游戏，也有头戴显示器等周边产品，更是使得我对这个平台充满了兴趣，便在最近花了点业余时间去深入了解了一下，顿时有种大开眼界的感觉。

如果各位读者对于PC平台上的一些经典老作品还有印象，那恐怕也和我一样，已经在其他途径中听说过Kickstarter的存在，事实上，在许多老牌PC游戏的重生上，Kickstarter扮演了重要

的角色，最典型的例子之一就是《异域镇魂曲》精神上的续作《折磨 扭蒙拉之潮》。

《异域镇魂曲》由著名的黑岛工作室开发，基于较为冷门的“龙与地下城”战役模组“异度风景”而创造，故事的背景非常深涩，充满了对哲学思想和多元宇宙观的延伸思考和创造，其娱乐性并不高，却在欧美角色扮演游戏史上有着重要地位。

随着黑岛工作室关闭，本作也成了绝唱，但该工作室的母公司Interplay的始创

人Brain Fargo在辞职后创立了InXile Entertainment，而现在这家公司正打算开发《异域镇魂曲》的精神续作（因为“异度风景”模组的版权不在InXile手上，不能开发正统续作），考虑到这款作品的受众面比较窄，他们直接使用Kickstarter平台向玩家进行募款，最后得到了418万的开发资金，远超募款目标的90万。

这就是Kickstarter平台的神奇之处，它使得玩家变得不再是被动的购买方，而是可以直接出手资助自己喜欢的游戏，这在游戏界还是一件新鲜事。当然，和大多数人一样，我在对此表示欣喜的同时，也保持着一定的顾虑，玩家捐出去的钱落在了开发商手上，谁来保证他们会好好地花这笔

稀缺视点



钱，而不是随意地挥霍掉？就目前的阶段来说，这一点几乎完全是靠游戏开发者的自我道德修养去维持，这意味着捐献者的钱有打水漂的风险。在现阶段，因为制作的游戏范畴比较窄，均是小众向的游戏为主，所以在这方面的风险并不大，但随着更多的开发者把Kickstarter视为一个筹集资金的平台，监管问题将会是必须要解决的地方。

无论如何，Kickstarter作为一个新的平台，其出现还是有着重要的意义，能够给予玩家一定程度上参与到游戏开发中的途径也为游戏界注入了新的可能性，到底Kickstarter能不能为游戏界踢出个未来？相信随着多款募款制作的游戏陆续上市，一切都会见分晓。



FF 迷翘首以待的《FF X》及《FF X-2》终于宣布重制！《FINAL FANTASY X》是系列中首度采用角色配音的作品，自 2001 年推出以来，一直是最令 FF 迷怀念的系列作之一。纵使经历了超过十载光阴，仍然不减其魅力。为了与 FF 的粉丝们一起重温其感人剧情和精致图像，PS3/PS Vita 中

英文合版的《FINAL FANTASY X / X-2 Remaster》将以 HD 方式重制，并于今年内全球同步推出。

经过 HD 方式重制后，除了主要角色建模全部对应高清分辨率，怪物与原野地图等亦将因高清材质而变得清晰，以更加壮丽、精采的图像重现《FINAL FANTASY X》的世界。

PS 电玩大本营

<http://asia.playstation.com>

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

《仙境传说 奥德赛 ACE》

今夏推出中文版

人气高企的 PS Vita 游戏《Ragnarok Odyssey ACE (仙境传说 奥德赛 ACE)》将于这个夏天推出中英文合版。此作不但包含了于 2012 年推出的前作《Ragnarok Odyssey (仙境传说 奥德赛)》内容，更追加了描述结局之后所发生的续篇全新故事，并预定收录《Ragnarok Odyssey (仙境传说 奥德赛)》发售后推出的全部下载任务和预定继承部分保存资料。对于全新的玩家来说，这是一个认识这款超人气动作游戏巨作的大好机会。玩家将游玩神话终结之日“诸神黄昏”后的世界，并挑起守护人类的责任，跟与天齐高的巨人展开激烈的空中战斗。

而作为前作的拥护者，玩家可在重温游戏之余尝试新增的战斗系统“ACE



技能”、挑战可无限游玩的新关卡“世界树之塔”，以及使用具有成长能力的奇迹武器“Halomonas Weapon”等各式各样的新要素。

游戏支持 4 人同时联机游玩，有同伴就有最强支持，在发动攻击时必定威力倍增！大家务必要小心挑选职业组合的配对，以求组成一个梦幻组合，发挥最强大的合作搭档攻击等战术。至于应如何从剑士及魔法师等各有特色的职业中挑选，大家就要稍为动动脑筋了。



收集妖刀 降魔伏妖

最近，PS Vita 游戏界掀起了一阵和风，大家都在讨论如何收集失散于日本各地的一百零八把妖刀，如何降魔伏妖等。听得一头雾水？其实，说的是刚于 3 月 28 日推出的 PS Vita 专用游戏《胧村正》(售价：HK\$388)。游戏呈现出犹如名画般美丽细致的和风世界，并配以庄严的音乐声效及出众的游戏方式，在日本国内外获得高度的评价。

游戏故事设定在元禄时代的江户，当时在位掌权的是德川纲吉将军。在这个看似太平盛世的年代中，有一百零八把妖刀正暗暗散发着妖异的气味。听说，即使是正气凛然的名刀，如果长期浸淫于名为憎恨的鲜血中也会变成散发出阴气和妖气的妖刀。而妖刀每逢出鞘，必定按捺不住要吸吮鲜血。若有人把妖刀拿到手上会被它迷惑，四处杀人，最后遭受怨魂作祟，死于非命……

游戏玩家将操控鬼助和百姬两位主角，除了收集妖刀外，并需要释放封印在各刀内的强大绝技，利用各妖刀的特



性与妖怪们一决高下！游戏设有“无双”及“修罗”模式选择，切合游戏新手及老手的需要，务求让玩家享受到游戏的最大乐趣。想知道自己能否轻易将妖刀收集并收为己用，把游戏买回家测试自己的实力吧！

墨西哥风格斗与平台游戏



4 月 16 日，不一样的墨西哥之旅即将在《Guacamelee!》展开！这个七彩缤纷的魔法世界处处洋溢着墨西哥风情，而你则化身传奇的墨西哥摔跤手，迎战邪恶的 Carlos Calaca 和其丧尸军团，拯救被绑架的总统女儿，她可是全世界最漂亮的女孩！运用双拳的力量与邪恶开战，一边发掘隐藏的摔跤招式，如公鸡上钩拳和空间转移来打开全新区域和秘密，一边欣赏



关卡沿途各种充满墨西哥文化和民间传说的特色！本作备有 PS3™ 及 PS Vita 跨平台购买和跨平台储存功能，而 PS Vita 也可用作 PS3™ 版本的控制，让你在电视上尽情游玩！

Guacamelee! 制品版

游戏平台：PS3 / PS Vita | 推出日期：热卖中
价格：118 港元 | 销售平台：PlayStation®Store

《BEYOND: Two Souls》

制作人专访透露制作秘闻

一款成功的游戏，往往都是制作人们呕心沥血的结晶。大家是否有兴趣去了解他们的创作世界，如何经历千辛万苦去取得成功？早前提及 SCEH 受邀到巴黎参观 Quantic Dreams 的总部。除了披露了 PS3 游戏大作《BEYOND: Two Souls》(本刊译名：超凡 双生)的制作秘辛外，亦介绍了游戏的故事背景及操作特色。最近，两位游戏制作人 David Cage 及 Guillaume de Fondaumi è re 的专访内容亦都新鲜出炉，他们不但提及



《BEYOND: Two Souls》的灵感来源、对游戏的期望，并讲述为何放弃推出大受欢迎作品《暴雨》的续作而选择大胆推出全新作品《BEYOND: Two Souls》等。更多制作人的心底话，尽在 PlayStation Blog: <http://blog.asia.playstation.com/>



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

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2013年4月15日~4月21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

USA VIDEO GAME SALES CHART

2013年4月14日~4月20日

1 朋友聚会 新生活 3DS

トモダチコレクション 新生活

NEW ■ 2013年4月18日发售 ■ Nintendo ■ 模拟育成 ■ 4800元



作为《朋友聚会》的续作，《朋友聚会 新生活》延续了前作的要素，游戏系统和内容都有了大幅度的进化。玩家可以用自制的 Mii 形象与其他朋友在虚拟的岛上生活，无论是聚会、散步、谈恋爱、结婚或者生孩子都是玩家的自由，它构筑了一个既虚拟却又无比真实的世界。

本周: 404 858 套 累计: 404 858 套

1 邪恶联盟 凡尘之神 X360

Injustice: Gods Among Us

Warner Bros. ■ 2013年4月16日发售 ■ 格斗 ■ 上周排位: -



由《致命格斗》系列开发商 NetherRealm Studios 制作的本作将题材换成了 DC 漫画的超级英雄，并且原创了故事背景，让以超人、蝙蝠侠和神奇女郎为首的正义联盟成员和反派分成两派，展开了一场惊天动地的大战。游戏中还有大量小游戏可玩。

本周: 210 745 套 累计: 210 745 套

2 火影忍者 终极忍者风暴 3 PS3

NARUTO - ナルト - 疾風伝 ナルティメットストーム3

NEW ■ 2013年4月18日发售 ■ NBGI ■ 动作 ■ 7480元



本作是《火影忍者 终极忍者风暴》系列“游戏的集大成之作，在游戏中玩家将可以使用几乎所有在《火影忍者》漫画中可以战斗的角色。本作的故事设定在第四次忍界大战，其中鸣人的尾兽衣最终形态将会登场。游戏在通关之后还会追加各种支线隐藏要素，耐玩度颇高。

本周: 87 661 套 累计: 87 661 套

2 邪恶联盟 凡尘之神 X360

Injustice: Gods Among Us

Warner Bros. ■ 2013年4月16日发售

格斗 ■ 上周排位: - ◆本周 145249 套 ◆累计 145249 套

3 路易的鬼屋冒险 2 3DS

Luigi's Mansion: Dark Moon

Nintendo ■ 2013年3月24日发售

动作冒险 ■ 上周排位: 1 ◆本周 53470 套 ◆累计 580420 套

4 潘多拉之塔 Wii

Pandora's Tower

Xseed Games ■ 2013年3月24日发售

动作冒险 ■ 上周排位: - ◆本周 34555 套 ◆累计 34555 套

3 七龙战记 2020- II PSP

セブンスドラゴン 2020- II

NEW ■ 2013年4月18日发售 ■ SEGA ■ 角色扮演 ■ 5980元



《七龙战记 2020》以优秀的场景设计、优美的 BGM 音乐和平衡的角色系统为特色。本作也不例外，并在此基础上加入了新的场景和新的偶像职业，系统的细微调整也让游戏的平衡性和便利性有了不少幅度的提升。游戏的流程相当厚重，全看剧情至少需要 30 个小时以上的游戏时间。

本周: 73 697 套 累计: 73 697 套

5 恶魔召唤师: 灵魂骇客 3DS

Devil Summoner: Soul Hackers

Atlus ■ 2013年4月16日发售 ■ 角色扮演 ■ 上周排位: -



本作是 1997 年发售于 SS 平台的《恶魔召唤师 灵魂骇客》重制版，作品在原作的系统上进行了调整以及加入新要素，其中还包括了对应擦肩通信功能，画面也焕然一新。全语音的加入以及新增的 OP 也是亮点之一，本作日版于去年 8 月 31 日发售。

本周: 32 187 套 累计: 32 187 套

6 生化奇兵 无限 X360

BioShock Infinite

2K Games ■ 2013年3月26日发售

主视角射击 ■ 上周排位: 2 ◆本周 29339 套 ◆累计 637491 套

7 COD 黑暗行动 II X360

Call of Duty: Black Ops II

Activision ■ 2012年11月13日发售

主视角射击 ■ 上周排位: 4 ◆本周 26982 套 ◆累计 6800450 套

8 光环 4 X360

Halo 4

Microsoft ■ 2012年11月6日发售

主视角射击 ■ 上周排位: 7 ◆本周 20626 套 ◆累计 5126685 套

9 生存圣战 X360

Defiance

Trion Worlds ■ 2013年4月2日发售 ■ 在线角色扮演 ■ 上周排位: 3



本作是由著名网络游戏开发商 Trion Worlds 制作，由 Syfy 电视台投资，并拥有一部同名美剧在同期上映。游戏和美剧使用同一个世界观，讲述地球被名为沃坦人的数个外星种族改变地貌后，人类与沃坦人大融合并展开各种争夺资源的斗争的故事。

本周: 19 438 套 累计: 163 737 套

10 NBA 2K13 X360

NBA 2K13

2K Sport ■ 2012年10月2日发售

体育 ■ 上周排位: 10 ◆本周 18043 套 ◆累计 1931775 套

4 路易的鬼屋冒险 2 3DS

ルイージマンション 2

Nintendo ■ 2013年3月20日发售

动作冒险 ■ 本周 41296 套 ■ 累计 564156 套

5 跃出 动物之森 3DS

とびだせ どうぶつの森

Nintendo ■ 2012年11月8日发售

模拟育成 ■ 本周 34482 套 ■ 累计 3208592 套

NEW 6 失忆症 CROWD PSP

AMNESIA CROWD

Idea Factory ■ 2013年4月18日发售

文字冒险 ■ 本周 24780 套 ■ 累计 24780 套

7 卡片战斗先导者 驾驭胜利 3DS

カードファイト!!ヴァンガード ドライブトリック

Furyu ■ 2013年4月11日发售

桌面棋牌 ■ 本周 9161 套 ■ 累计 53846 套

8 海贼无双 2 PS3

ワンピース 海賊無双 2

NBGI ■ 2013年3月20日发售

动作 ■ 本周 7887 套 ■ 累计 377418 套

9 逃跑中 史上最强猎人手中逃脱 3DS

逃走中 史上最強のハンター-たちからにげさせ!

NBGI ■ 2012年7月5日发售

动作 ■ 本周 6294 套 ■ 累计 469300 套

NEW 10 怪物猎人 边境 G1 X360

モンスターハンター フロンティアG1 プレミアムバージョン

Capcom ■ 2013年4月17日发售

动作 ■ 本周 6042 套 ■ 累计 6042 套

继《跃出 动物之森》之后，任天堂另一款悠闲佳作《朋友聚会 新生活》首周再创佳绩，40 万的销量是前作 NDS 版首周销量的 4 倍。而前作在年内创下了 250 万份的佳绩，因此本作未来的表现值得看好。《火影忍者 终极忍者风暴 3》本周有 8 万的成绩，相比前作首周约 6 万有显著的提升。第三位的《七龙战记 2020- II》相比起前作 12W 有不小下滑。毕竟本作并未给人带来跟前作一样的惊喜。

本周美国市场的表现相对比较冷清，销量夺冠的是《邪恶联盟 凡尘之神》，双版本的销量合计 35 万左右，表现不温不火。《路易的鬼屋冒险 2》发售至今，无论日本还是美国皆受玩家的青睐，销售势头比同一周发售的《生化奇兵》维持得更好。此外，本周 Wii 和 3DS 平台依然有美版日式游戏陆续发售，《潘多拉之塔》和《恶魔召唤师: 灵魂骇客》销量虽然不算高，但都榜上有名。



全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2013年4月7日 - 4月13日

1	路易的鬼屋冒险 2 Luigi's Mansion: Dark Moon	■ Nintendo ■ 2013年3月24日发售 ■ 动作冒险 ■ 已发售时间: 4周	◆ 本周 186095套 ◆ 累计 1344977套	3DS X360 X360
2	生化奇兵 无限 BioShock Infinite	■ 2K Games ■ 2013年3月26日发售 ■ 第一人称射击 ■ 已发售时间: 3周	◆ 本周 92576套 ◆ 累计 1008282套	PS3 X360 X360
3	生存圣战 Defiance	■ Trion Worlds ■ 2013年4月2日发售 ■ 在线角色扮演 ■ 已发售时间: 2周	◆ 本周 19438套 ◆ 累计 163737套	PS3 X360 X360
4	生化奇兵 无限 BioShock Infinite	■ 2K Games ■ 2013年3月26日发售 ■ 第一人称射击 ■ 已发售时间: 3周	◆ 本周 60156套 ◆ 累计 588732套	PS3 X360 X360
5	COD 黑暗行动 II Call of Duty: Black Ops II	■ Activision ■ 2012年11月13日发售 ■ 第一人称射击 ■ 已发售时间: 22周	◆ 本周 49248套 ◆ 累计 12046858套	PS3 X360 X360
6	战争机器 审判日 Gears of War: Judgment	■ Microsoft ■ 2013年3月19日发售 ■ 动作射击 ■ 已发售时间: 4周	◆ 本周 46386套 ◆ 累计 1099688套	PS3 X360 X360
7	卡片战斗先导者 驾驭胜利 Cardfight!! Vanguard: Ride to Victory	■ Furyu ■ 2013年4月11日发售 ■ 桌面棋牌 ■ 已发售时间: 1周	◆ 本周 44685套 ◆ 累计 44685套	3DS 3DS 3DS
8	古墓丽影 Tomb Raider	■ Square Enix ■ 2013年3月5日发售 ■ 动作 ■ 已发售时间: 6周	◆ 本周 43325套 ◆ 累计 1011777套	PS3 PS3 PS3
9	光环 4 Halo 4	■ Microsoft ■ 2012年11月6日发售 ■ 第一人称射击 ■ 已发售时间: 23周	◆ 本周 20626套 ◆ 累计 5126685套	PS3 X360 X360
10	古墓丽影 Tomb Raider	■ Square Enix ■ 2013年3月5日发售 ■ 动作 ■ 已发售时间: 6周	◆ 本周 42021套 ◆ 累计 902669套	PS3 X360 X360

由于截稿时间关系，本期全球榜的数据是上一周的。这一周我们仍然看到《路易的鬼屋冒险2》获得首位，销量已经顺利突破百万。此外，同样突破100万的还有《生化奇兵》的X360版，双版本的销量已经超过150万了。《古墓丽影》发售第6周，虽然在美国市场已经跌出前十位，但欧洲方面还颇受欢迎，使其在这一周全球榜上还能维持在10名以内，双版本总销量直逼200万。

1.4月份任天堂再度发力，先后发售了《路易的鬼屋冒险2》和《朋友聚会 新生活》两款作品带动了3DS LL的销量，本周更是重回了5万台以上，相比上周上涨了一倍。而PSV随着2、3月份的大作潮暂时退却，这个月的周销量回落到2万以下的水平。估计这个格局还会维持一段时间。

2.美国市场方面，因为《路易的鬼屋冒险2》同样受玩家讨好，加上普及率的提升空间充裕，硬件销量稳守在第一位。而X360和PS3分别保持在第二、三位。PSV和Wii U两台主机的形势依旧不容乐观。软件总销量则变化不大，依然是X360稳占第一。

3.全球市场方面，无论软硬件表现最为突出的依然是3DS、PS3和X360这三个主流平台。Wii平台在欧美市场还有少量日式作品发售，多少也能带动销量。Wii U和PSV的形势则比较严峻。PSV目前紧靠日本市场支撑着。

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	4月8日 - 4月14日	4月1日 - 4月7日	总销量
1	3DS	227 750套	236 893套	30 635 605套
2	PS3	91 049套	133 227套	56 910 613套
3	PSP	64 192套	96 931套	73 982 667套
4	PSV	40 428套	56 302套	3 727 665套
5	Wii	24 423套	34 308套	67 763 348套
6	Wii U	18 854套	31 806套	1 208 592套
7	X360	7 610套	9 445套	11 899 250套
8	NDS	5 927套	5 997套	174 920 343套
9	PS2	32套	34套	134 538 031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	4月14日 - 4月20日	4月7日 - 4月13日	总销量
1	X360	698 602套	606 326套	431 631 721套
2	PS3	502 217套	451 325套	266 675 346套
3	Wii	306 976套	272 849套	422 838 176套
4	3DS	212 586套	222 019套	25 374 676套
5	NDS	182 941套	197 440套	330 735 773套
6	Wii U	57 104套	49 001套	3 214 396套
7	PSV	25 135套	29 567套	4 094 941套
8	PSP	22 346套	23 372套	95 011 229套

2013 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2013年1月1日

名次	机种	4月15日 - 4月21日	4月8日 - 4月14日	总销量
1	3DS LL	57 089台	28 139台	817 001台
2	3DS	18 833台	18 584台	533 117台
3	PSV	15 011台	14 112台	384 510台
4	PS3	13 915台	14 039台	348 675台
5	Wii U	8 798台	9 984台	260 525台
6	PSP	7 816台	7 566台	234 368台
7	Wii	1 379台	1 383台	30 745台
8	X360	515台	492台	11 091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	4月14日 - 4月20日	4月7日 - 4月13日	总销量
1	3DS	44 559台	46 459台	8 485 496台
2	X360	39 364台	38 111台	39 391 514台
3	PS3	31 176台	30 841台	24 309 633台
4	NDS	14 520台	14 951台	52 495 344台
5	Wii	13 408台	14 011台	40 976 595台
6	Wii U	11 671台	11 619台	1 154 577台
7	PSV	4 916台	5 131台	1 291 422台
8	PSP	1 064台	1 158台	19 663 683台

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	4月7日 - 4月13日	3月31日 - 4月6日	总销量
1	PS3	1 342 123套	1 753 406套	659 454 260套
2	X360	1 281 144套	1 717 703套	754 337 230套
3	3DS	651 299套	793 426套	77 517 141套
4	Wii	582 165套	627 903套	842 059 213套
5	NDS	394 292套	428 256套	762 087 825套
6	PSP	131 169套	166 869套	274 030 953套
7	Wii U	128 752套	176 870套	6 632 021套
8	PSV	118 166套	148 949套	12 010 972套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	4月7日 - 4月13日	3月31日 - 4月6日	总销量
1	3DS	145 500台	169 738台	30 431 365台
2	PS3	122 293台	134 071台	74 225 278台
3	X360	83 627台	96 459台	75 238 563台
4	Wii U	34 153台	44 994台	2 938 657台
5	PSV	30 389台	38 435台	4 621 308台
6	Wii	29 043台	33 135台	99 331 420台
7	NDS	22 205台	21 896台	153 941 393台
8	PSP	14 861台	17 030台	76 222 331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



死亡岛 洪流

热血推荐


■多机种 PS3/X360


- Dead Island Rip-tide
- Deep Silver
- 动作冒险
- 2013年4月23日
- 美版


总分 **24**

【游戏介绍】本作是主角生存恐怖游戏《死亡岛》的续作，故事紧接着上一作，讲述主角一行四人逃离丧尸满布的班诺伊半岛，却又重新遭遇丧尸危机的悲惨经历。除了增添一位新角色，本作还优化了角色的技能树，并加入了武器熟练度系统。流程中还有紧张刺激的防守战任务登场。



 虽然故事是新的，也不包含前作的内容，但本作更像是一部资料片，因为无论是系统还是画面水准基本上都是换汤不换药。新加入的熟练度系统一定程度上缓解了前作角色天赋限制武器类型选择的问题，新角色的作战方式也相当有个性，游戏乐趣有保证，但还是令人觉得诚意不足。推荐联机合作游玩。

 游戏实际上类似《死亡岛》的一款资料片，不过在之前的基础上加了不少新内容。游戏主张RPG式的玩法，玩家将使用近战武器为主，各种武器的设定比较有趣，而游戏的升级过程使人想一直玩下去。不过游戏还是没摆脱玩久了想吐的缺点，如果是忍受不了屏幕经常大幅晃动的玩家还是回避吧。

 5名角色中有4名都是前作就有的，而且技能也没有什么变化，让玩过前作的人多少有些不满。不过武器熟练度系统的加入，多少降低了一些重复感，但也让原本的角色定位更加模糊。丰富的支线任务和大受好评的4人合作，不仅保留还有强化。总的来说虽然新鲜感不足，但依然可以快乐地玩上很久。

七龙战记 2020- II

热血推荐

■PSP


- セブンスドラゴン 2020- II
- SEGA
- 角色扮演
- 2013年4月18日
- 日版


总分 **24**

【游戏介绍】作为《七龙战记 2020》的续作，本作讲述了前作一年后龙族再次入侵的故事。游戏的风格延续了系列传统，所有的角色采用二头身的Q版风格，无论是外形、声优还是职业都可以自己定制，可自定义的CV高达40人。同时本作还新增了新职业“偶像”，使得游戏在战斗中有了更高的策略性。



 游戏的场景设计相当用心，二头身的角色风格也很好地掩盖了PSP机能不足的优点。游戏中还设计了两套BGM，DIVA的音乐素质非常高。最让人惊喜的在于出色的职业平衡性设计和招式设定，如何搭配出最佳的技能组合需要经过一番考量。可惜游戏的许多素材都直接搬运上一代，让人有些不满。

 本作6个职业每一个都独具特色，技能非常丰富，能通过不同职业的搭配展开千变万化的战术正是本作的过人之处。充满奇幻色彩的迷宫场景设计也可谓独具匠心。剧情过场虽然只是即时演算的，但演出效果相比前作强化了不少。美中不足的是场景和敌人大部分是从前作照搬过来的，缺乏惊喜。

 本作的可自定义要素相当多，可选用的CV更是高达40人。游戏的画面相当细致，庞大的场景设计加上优秀的BGM音乐让人深陷其中。本作新增的偶像职业相当于队伍中的指挥官角色，使本作在战斗的策略性上有了不少程度的提升。可惜游戏的节奏略显拖沓，到后期相对固定的作战方式让人有点厌烦。

朋友聚会 新生活

热血推荐


■3DS


- モブタチコレクション 新生活
- Nintendo
- 模拟经营
- 2013年4月18日
- 日版


总分 **24**

【游戏介绍】任天堂在2009年推出NDS版《朋友聚会》后大受玩家好评，紧接着便在今年推出了续作《朋友聚会 新生活》。这次的舞台是漂浮在海上的一个小岛都市，玩家可以和家人、好友的Mii形象一起生活，度过丰富多彩的每一天。本作与前作相比有很大进化，能让玩家彻底放松心情。



 本作属于休闲向的游戏，强调的是人与人之间互交流的游戏性。玩家可以亲朋友甚至是偶像艺人的Mii形象登录到游戏中，这些形象会在游戏世界中发展出新的关系，成为恋人、结婚生子等等，相当有趣。游戏中可供娱乐的设施相当多，提供给了玩家长时间的娱乐，只是节奏过于舒缓。

 收集要素十分丰富，衣服、料理、室内装潢每天都会更新，还会通过无意识通信更新每月的限定商品。能够把前作Mii形象搬运到本作的设定十分贴心，照顾了系列老玩家。和Mii角色充满个性的语音相比，游戏的背景音乐比较简单。Mii新闻比前作大幅增加，更多恶搞事件非常有趣。

 这是一款很有意思的游戏，通过设置自己和其它人的Mii形象在虚拟的岛上生活，只有你想不到，没有你做不到的事情。比起前作而言，各个方面都有了大幅度的提升，加上特殊的引擎和可爱的Mii形象让人忍俊不禁。可惜虽然是“朋友聚会”但不能和其它朋友一起联机游戏，让人遗憾。

邪恶联盟 凡尘之神

多机种 PS3/X360




- Injustice: Gods Among Us
- Warner Bros.
- 格斗
- 2013年4月16日
- 美版


总分 **22**

【游戏简介】本作由制作“致命格斗”系列的 NetherRealm Studios 一手打造，汇集了 DC 漫画公司旗下各路人气角色如蝙蝠侠、神奇女侠、闪电侠、绿灯侠等等，一些在国内不太知名的角色如鹰女、赛博人等也有登场，他们将同台上演一场无法无天的惊世乱斗，各种大魄力的招式让人血脉喷张。



 游戏主要面向的群体是非核心向的原著爱好者，但却贴心地在出招表里公开了招式的发生帧数、硬直差等核心的数据，让有心研究的玩家如获至宝。虽然平衡性和手感方面有待商榷，但就算不擅长格斗游戏的玩家，也能通过将简易的出招指令组合起来形成拉风的连续技过一把瘾，丰富的场景互动要素也是亮点。

 作为硕果仅存的美式格斗派系，游戏可视为《致命格斗》的变种。虽然没有吸引眼球的血腥场面，但各位英雄的举手投足能带给 FANS 更大乐趣，丰富的场景互动更是尤有甚之。故事模式经过精心编写，也有数量繁多的挑战等着玩家。不过手感怪异、平衡性差的问题也依然存在，普通玩家很难投入其中。

 对于习惯了日式格斗游戏的玩家来说，本作的格斗部分只能算是中规中矩，没有了《致命格斗》式的血腥终结技，多了一些符合超级英雄风格的夸张招式和动作，人设不符合大部分国内玩家审美则是致命缺点。但因为故事设定比较有趣，如果是美漫爱好者，就能从本作中获得巨大的乐趣。

战地双雄 恶魔联盟

多机种 PS3/X360





- Army of Two: The Devil's Cartel
- EA
- 动作射击
- 2013年3月26日
- 美版


总分 **19**

【游戏简介】号称正宗战术动作越肩视角射击游戏的《战地双雄》的第三作，和前作距离了三年之久。游戏讲述 T.W.O 的两名探员深入墨西哥对抗毒枭。游戏采用寒霜 2 引擎制作，除画面有明显提升外，环境破坏、自定义角色、OVERKILL 系统等要素也激动人心。虽然可以单打，但双打才展露真正乐趣。



 画面不错，环境破坏的效果也很不错。设计者为了强调双人合作的乐趣，将前作的多人模式完全去掉，只剩最纯正的单/双打要素。同时还引入了升级系统，两人配合得越好，就容易拿到更多的奖励点数。但游戏追加的一大堆系统不伦不类，关卡设计也刻板得要命，若非为了成就/奖杯，很难让人坚持到最后。

 如果你喜欢“不用思考只要开火”的游戏，本作还是比较适合你的。游戏双打从头杀到尾的过程比较爽快，发动 Over kill 后面火爆，单打时队友的 AI 也还算高。不过除此之外敌人的智商堪忧，场景设计乏味，掩体系统更是令人感到郁闷。整个游戏玩下来难以留下任何印象。

 上手的第一感觉是这个系列已经面目全非了，哪都不太对。本作中想要强调的合作要素和系列的特色系统被敌人糟糕的 AI 表现彻底击败，什么讲究都没了，这样的情况直接导致本作变成了一款画面和射击手感都还不错的无脑射击。如果把这款产品当成十分普通的突突突来玩，应该会觉得还不错。

上帝模式

XBLA/PSN


■ 2013年4月19日

■ 800MSP/9.99美元

- God Mode
- 动作射击
- Atlas

推荐度 **6.0** /10



 如果用简洁的语言来归纳本作，那就是用枪械来对抗《战神》中的怪物。本作可以看做是一个在线游戏，但是一人也可以开始游戏，玩家要在一个关卡中对抗不停出现的敌人，完成阶段性的目标就会被传送到下一区域。作为一款下载游戏，本作的场景设计和画面都算是不错，角色形象自定义的自由度高。

墨西哥英雄大冒险

PSN


■ 2013年4月9日

■ 14.99美元

- Guacamelee!
- 平台动作
- SCE

推荐度 **9.0** /10



 以一款下载游戏来说，本作的素质让人惊喜，虽然游戏的操作简单，但操作量不少，组合出的连续技爽快感十足，解谜部分更是操作和脑力的双重考验。游戏的流程不长，仅需 5 小时便可通关，不过之后还有众多隐藏要素等待玩家的挑战。白金难度不高但设计精妙，细细体会能发现游戏精髓所在。

圣域

XBLA/PSN


■ 2013年4月17日

■ 1200MSP/14.99美元

- Sacred Citadel
- 动作
- Deep Silver

推荐度 **6.5** /10



 本作可以说是美式的《守护英雄》，游戏时最多可以由三名玩家合作闯关，各种职业间的招式变化还算丰富。画面值得肯定，但薄弱的打击感比较致命，音效方面也只能说是中规中矩，虽然升级后可以学会更多的招式，但初期的招式数量太少而且重复感较强，假如不和朋友联机，很难有继续玩下去的动力。

扑克之夜 2

XBLA/PSN


■ 2013年4月24日

■ 800MSP/9.99美元

- Poker Night 2
- 桌面棋牌
- Telltale Games

推荐度 **8.0** /10



 游戏本身很简单，就是德州扑克，没什么花样，但在其他地方下了不少功夫，打牌过程中四个对手会不断地对话，内容风趣幽默，每个角色的反应和神态也各有特色。本作还有各种挑战项目，完成后可以获得能用在游戏之外的奖励，例如《边境之地 2》的角色皮肤，这一点非常有诚意。

由《生化危机》生父三上真司的探戈工作室打造的全新生存恐怖作品《邪恶深处》终于公开，该作是探戈的首款作品，由Bethesda Softworks负责发行（《冤罪杀机》的发行商）。三上真司表示，他和工作室在这款作品上投入了大量的心血，并对本作十分有信心，这款作品将带给玩家杰出的生存恐怖体验。



文 铃 美编 NINA

邪恶深处	Bethesda Softworks	动作射击
多机种	The Evil Within	美版
	2014年内	售价未定
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：未定



■警车内空无一人，但这里并没有发生暴力冲突的迹象。



■如果不能成功逃脱，估计会变得跟这些悬挂的尸体一样，甚至更糟。

故事背景

医院场景是不少恐怖游戏作品钟爱的场景，本作的故事也同样与精神病院有关。探员塞巴斯蒂安（Sebastian）带领手下前往调查一起恐怖谋杀的现场——一个空气中弥漫着血腥味的精神病院，却遭到潜伏在那里的未知力量的攻击。塞巴斯蒂安的同伴接二连三的遇害，他本人也因遭受攻击而失去意识，当他醒来的时候，发现自己身处一个充满了怪物的神秘“空间”，自己被悬空倒挂在恐怖的冷藏室，周围尽已经是已经死亡的受害者。为了拯救自己并调查出事情的原委，他必须学会战胜恐惧，在怪物横行的情况中生存下来。

“每当你发现新的线索，只会意识到背后的真相反而更加捉摸不透。”

扭曲空间

游戏中玩家将身处一个极不稳定的世界中，场景中的威胁是潜在的，根据玩家的行动，这些隐藏在扭曲空间中的恐怖就会通过各种方式即时表现出来。无论是走廊、墙壁还是房间，玩家走在任何地方都必须保持警惕，否则随时都有可能被突然发生的危险状况给吞噬。

■狭窄走廊遭遇敌人，要想通过必须一战。

©2013 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company.

生存恐怖

本作在恐怖感的营造方面下了很大的功夫，比如像前面提到的扭曲空间，玩家在这个极为危险的环境中还要主动寻找武器和资源，来同强大的怪物周旋。为了增强生存恐怖感，弹药和武器在本作中会十分有限，玩家并不能通过源源不断地武器补给来将游戏中的怪物赶尽杀绝，要懂得怎样的杀敌手段才最有效致命，同时还要学会躲避游戏世界中存在的各种致命陷阱。不过，这些陷阱也是能为我们所用的，利用环境能让我们的战斗压力降低，但这并不等于就能够掉以轻心，因为危险是来自四面八方的，游戏中几乎没有绝对安全的地方。

如今打着“生存恐怖”旗号的作品并不少见，但玩家是否真的能从这些作品中体验到生存恐怖的感觉那就另当别论了。三上真司强调本作会注重“恐怖”与“动作”两种元素的平衡，让玩家感受到纯粹的生存恐怖之感。互动元素能对恐怖感的传达起到极大的促进作用，但过于滥用会成为玩家的负担并招致反感，因此本作在这方面会仔细斟酌，力求做到最好。

■血浆满地的手术室，步步紧逼的强大怪物。



■敌人的身上还缠绕着铁丝，它们似乎遭受过痛苦的折磨。



■部分场合遭遇敌人时，角色会进入潜行状态。



■头戴铁箱的男子，会是游戏中的强力BOSS之一吗？



TM

Tango Gameworlds

Tango Gameworlds (探戈工作室) 成立于2010年3月1日，其创办者是《生化危机》系列“生父”三上真司，总部设立在日本东京，公司刚创立的时候只有十几个工作人员，现在开发人员的人数已经翻了几倍。2010年10月，探戈被发行商 Bethesda Softworks 的母公司 ZeniMax Media 收购。探戈工作室的员工来自卡普空、白金工作室、蚱蜢工作室。2011年冈本吉起的 Game Republic (游戏共和国) 关闭，之后部分原雇员加入了探戈。

Tango Gameworlds

METRO LAST LIGHT



新闻资讯

前线狙击

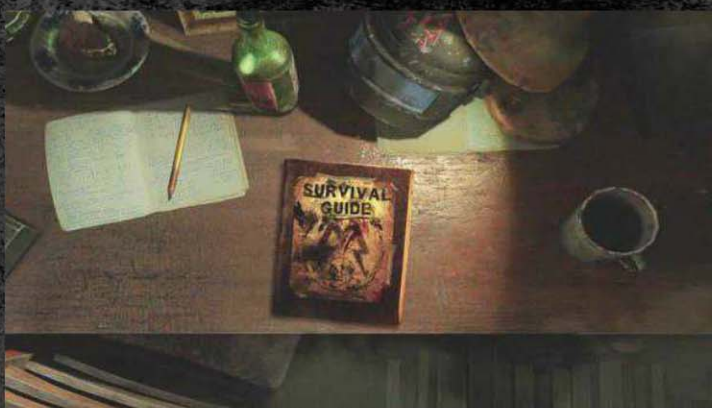
作为在风雨飘摇之际被出售的 THQ 品牌之一,《地铁》系列”在新东家 Deep Silver 旗下会有怎么样地发展我们还不得而知,但起码系列新作《地铁 最后之光》仍然开发顺利,不但确定了发售日,还公布了名为“游骑兵生存指引”的系列视频,透露了在核战末日世界中的生存之道,这款第一人称射击类型的游戏将会为这个作品数量浩如烟海的领域带来怎样的新意?请看下文。

文 稀饭 美编 心的永恒

地铁 最后之光	Deep Silver	主视角射击
Metro: Last Light		美版
2013年5月14日	1人	59.99美元
对应机种为PS3、PS4及X360		对应玩家年龄: 17岁以上

多机种

慢射击体验



但这只是慢的一方面,从另一个角度来看,游戏的生存主题也让慢变得有其合理之处,玩家的资源极其有限,在充满了辐射尘和其他各种各样污染的地面,玩家需要不时更换自己的防毒面罩滤嘴,药物和子弹短缺,后者还可以用作交易货币,所以当玩家扮演的不再是一个随身携带几百发子弹的精英士兵,战斗就变成了一种奢侈的选择,除非是为了生存,否则玩家应该尽可能地避免陷入到任何斗争当中。但末日后的世界处处暗藏凶险,就连仅余的人类也存在阵营之分,并为此争斗不止,遇上这一类敌人时,玩家又该如何抉择?

虽然我们无意瞄准《COD》,尤其是《COD4》之后的作品的膝盖乱射箭,但是只要提到快节奏的FPS,这一系列可以说是接近开山祖师级的作品,也是这个风格当之无愧的代表者。快速地冲锋,闪电般地举枪射倒拦路的敌人,冲到检查点触发剧情,还有各种考验玩家瞬时反应的QTE,整个游戏过程中玩家的心跳应该稳定维持在每分钟一百次以上,肾上腺素分泌水平持续偏高,逻辑思维能力基本被关闭,只有肌肉反应在主宰我们的身体动作。所以《COD》每年只有一作,因为如果推出频率再高一点,该系列的玩家群体心脏病发病率就要几何级地上升了。

《地铁 最后之光》走的却是另一种风格,游戏中需要玩家不断地进行冲刺和快速射击的场景并不如《COD》这么多,大多数时候,玩家体验到的是在末日之后的世界中小心翼翼探索的紧张感,头盔上的电筒光线刺破每个黑暗的角落,映入眼帘的可能只是落满尘土的墙角或一具早已干枯的尸体,却也有可能是某些正准备展开狩猎的变异怪物,游戏的节奏偏向平缓,紧张和对未知的恐惧会让真正遭遇危险前的平静也变得令人不安,出其不意的袭击会引爆这种酝酿的紧张情绪,让玩家的心跳一瞬间突破界限,这就是慢的魅力。



▲玩家自身的行动方式也决定了NPC对待玩家的态度。

▲变异生物的突然袭击让人防不胜防。

潜入作战

当正面冲突不再是一个明智的选择，而争斗又无法避免时，潜入暗杀成为了惟一的选择。玩家首先想到的肯定是消音手枪，而尽管末日世界中资源贫乏，但玩家也的确可以在游戏中得到这种武器。不过其实比起仍然要耗费子弹的枪械，本作还提供了一种更为低碳环保的暗杀方式，那就是飞刀。

比起消音手枪，这种原始武器在连射速度和射程上都缺乏明显优势，但是一来可以做到真正的无声攻击，二来能够在杀死敌人后在对方身上回收，做到真正地节省资源。



■拧松灯泡就可以达到消灭光源的目的。

除了暗杀，绕过成群的敌人来回避战斗也是潜入作战的要诀之一，游戏的场景中提供了不少能够让玩家潜行躲过敌人的暗道，而且为了让这个过程变得更刺激，还在一些特定地点安装了灯具，玩家必须趁着没被敌人察觉的情况下关闭这些照明设施，来降低自己被发现的危险。在关键时候，消音枪械除了用来射击敌人，也可以用于安静

地在远距离熄灭灯具，创造出适合潜行的环境。

哪怕玩家被发现，潜入作战方式仍然可以生效，因为敌人的视野是有限的，一旦玩家进入黑暗区域，他们就会看不到玩家所在之处，这时候换上消音武器进行偷袭可以在敌人反应过来之前就干掉对方，有效而安全地削减敌人的数量。

生存指引

要怎么在核战后的莫斯科中活下来？答案相当复杂，因为能够置人于死地的危险实在是太多了，阵营问题是其中之一，在人类世界已经濒临灭亡的时候，人们却还在无休止地为了权力、财富、资源甚至是意识形态而斗争，战争摧毁了不少原本能够供人们生存的站台，也让旅人们在站台和站台之间的旅行变得份外危险。对于玩家来说，到底哪些势力是友方，哪些又是敌人？让我们来看看本作中登场阵营的简介吧。

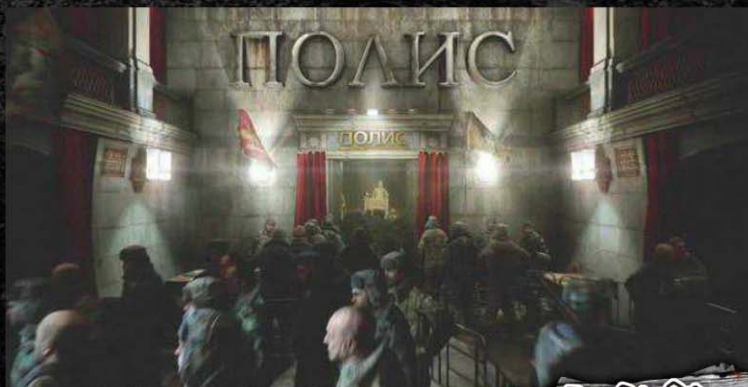
友方



▲及时表明身份，就可以获得游骑兵的帮助。

●游骑兵 (The Rangers)

这是一群受过良好训练的士兵，游荡于个大站台之间，行事方式更接近于他们名称的另一个翻译：游侠，所以游骑兵往往会义务地帮助站台中的人们对抗变异生物、暴徒帮甚至是纳粹和红军，同时他们本身也热衷于探索地铁系统，甚至是前往地表，为生活在地铁中的人们带来新的消息，并寻找能够利用的资源。主角阿尔乔姆(Artyom)也是游骑兵中的一员，所以在游戏过程中，玩家会经常得到来自游骑兵伙伴们的帮助。



●汉莎联盟 (Hanseatic League, 也被称为 Hansa、Hanza 或 Hanse)

这是由莫斯科地铁的中央环线站台所组成的联盟组织，也被称为环线共同体 (The Commonwealth of the Stations of the Ring Line)。因为这几个站台链接了所有的其他地铁线路，所以成为了各个站台之间的贸易交汇处，依靠着这个独特的优势，汉莎联盟趁机获利，环线各个站台当中聚集了整个地铁世界中最富有的一群人。因为整个联盟的存在目的是为了维护他们的商业利益和财富，所以汉莎联盟并非是纯粹的友方阵营，如果玩家的行为和他们的利益出现冲突，双方就有可能会有举枪相向，但如果双方利益不存在冲突，汉莎联盟的士兵并不会成为玩家前进路上的威胁。

●潜行者 (Stalkers)

和其他阵营不一样，潜行者是一个很松散的组织，甚至可以被认为只是对一类的总称，那就是那些为了各种各样的目的，来到地表上寻找物资的人。某种程度上，潜行者和游骑兵有类似之处，不过大部分潜行者并没有受过如游骑兵般地严格训练，其行动目的也可能并不

中立方



▲因为依据环线而结盟，汉莎的旗帜上都是一个代表着环线的圆。

如后者般地高尚，这也使得玩家在和一个潜行者合作时会遭遇到不确定因素。

相当一部分潜行者在地表会建立一个属于自己的小居所，一般都位于废墟当中，这也从一个侧面证明了潜行者们的勇气，能够在遍布变异生物的地表生活，需要的不单单是技巧和经验，还有过人的胆量。



■因为实行统一管理，红军的成员显得朴实而训练有素。

●苏共 (Communists)

光听名字大家都可以猜出这个组织的来历，这个组织的前身就是莫斯科市的苏联共产党成员，而在核战发生后，他们躲入地铁，继续宣扬共产主义，并最终占领了大半条1号地铁线，成为了幸存者口中的红线 (Red Line)，而其组成的军队自然就是红军了 (The Reds)。因为属于前政权的遗民，苏共旗下士兵的装备都相当精良，其作风也延续了这个政权的意识形态风格，实行统一管理，士兵们忠诚地听从命令，作战勇猛并富有牺牲精神。因为意识形态的关系，红军和纳粹在地铁世界中是你死我活的关系，见面后第一件事就是干掉对方。尽管某种程度上来说，红军并非是与游骑兵或玩家敌对的，但是苏共一直在试图扩张自己的势力，并控制其他尚未被纳入红线之中的站台，而许多站台并不打算接纳他们的统治和政治观点，战争自然是在所难免，而作为行侠仗义的一方，游骑兵与红军的冲突时有发生，所以，玩家有时候也必须和他们交战。

敌方

●纳粹 (Nazis)

既然苏共政权可以在地铁中延续下来，纳粹这种广为人知的政治主义自然也可以在末日之后的荒芜世界中崛起，这一势力还自称“第四帝国” (The Fourth Reich)，俨然是当年二战时“第三帝国”德国的继承者。事实上，纳粹组织一直存在于俄罗斯，不过在核战之前一直受到镇压，而当核战降临后，纳粹主义却趁机在契科夫站、普希金站和特维尔站三个联合站台之间崛起，声称只有纯种俄罗斯人是被选中的民族，并致力于对抗任何非俄罗斯人和由他们构成的组织。在本作当中，纳粹是玩家的主要敌人之一，在之前 E3 透露的情报当中，似乎阿尔乔姆会有机会深入其中一个被纳粹控制的站台，与这些疯狂的民族主义者交战。



■纳粹的集会带着典型极权主义组织特有的狂热风格。

●变异生物 (Mutants)



■暴徒靠着欺压其他人类维生，严重威胁着幸存者们的生命安全。

如果说前面介绍的阵营多多少少都能够算得上一个组织，那变异生物的确和阵营关系不大，但他们对于任何人类来说都是一种威胁。这些生物由原本生活在地面上的动物或其他生物变异而成，过量的辐射让他们的身体出现了各种奇妙的变化，不但变得更强壮更有攻击性，部分变异生物还获得了完全不一样的能力，例如玩家们曾经在本作的试玩视频中见到的“龙”，就是典型的变异生物。这种生物遍布整个核战后的世界，大部分生活在地表，不过也有不少变异生物进入了隧道当中，威胁着人类的生命。玩家在遇到这一类生物后会立刻受到无情的袭击，惟一能够和这些生物沟通的，只有射入它们脑袋中的子弹。



■外形和龙极为类似的变异生物，其在受到辐射影响而变异前的生物特征已经完全消失。

●暴徒帮 (Bandits)

和潜行者有些类似，暴徒帮很难被视为一个非常有组织的团体，而只是对一类人的总称，但的确有相当一部分暴徒组成了一些松散的团体，以更好地抢劫旅行者或是某些站台，掠夺物资。某些情况下，暴徒还会做些小生意，不过售卖的都是一些粗劣的产品。有一些站台已经成为了暴徒出没的场所，他们的特征是脸上带着冰棍球运动员特有的防护面具，成群结队地出现。一般的暴徒装备不会特别精良，对上训练有素的游骑兵，基本上只有死路一条。



诺基亚920T

智·尊人生



NOKIA
诺基亚

创新旗舰，完美驾到



作为第一款支持TD-SCDMA网络的Windows Phone 8智能手机，诺基亚920T有不少独一无二的创新特性。醇红、柠黄、天蓝这种时尚且色彩靓丽的外壳满足了用户的个性化需求；支持1280×768分辨率且像素密度高达332PPI的Pure Motion HD+主屏幕显示效果出色；背照高达870万像素，F/2.0大光圈的蔡司镜头可以让用户在低观光度下完美成像等等。这些都让诺基亚920T成为了诺基亚与中国移动合作的旗舰产品。

设计与做工

诺基亚920T在外观上延续了自诺基亚N9开始的不跟随设计：聚碳酸酯材质的机身一体成形，毫无缝隙的扎实外壳兼具圆润趁手的弧度和棱角分明的视觉效果。

继Lumia 900之后，2.5D弧度屏幕也重新回归诺基亚920T。超高硬度的第二代康宁Gorilla玻璃不只是保护屏幕的玻璃，更是出彩的装饰，在保证触摸精准的同时让屏幕与机身的弧度融为一体，屏幕边缘甚至可以反射出流动的光影。

熟悉之前几款Lumia手机的用户会发现，诺基亚920T侧面的按键和背部的印有Logo的镀铬条不再是银白的金属，而是换成了与屏幕相称的碳色亚光陶瓷。新材料硬度更高，可以防止磨损。

诺基亚920T延续并丰富了Lumia的靓丽色彩，醇红、柠黄、柔白大胆撞色，外壳表面经过光泽处理，在明亮环境下像时尚品牌的皮具包具一样充满光泽，而且能最大限度地避免污渍，保证手机即使经过长期使用也能光彩照人。同时诺基亚920T也提供了低调沉稳的黑色机型，表面均经过亚光处理，低调且不沾指纹。

硬件与规格

与众不同的外表下，诺基亚920T采用目前制造工艺最先进的高通骁龙S4双核处理器。诺基亚920T延续了此前的Lumia手机的流畅体验，以滑动手势为核心、大量过度动画做点缀的简约界面设计与诺基亚920T的机身外观配合完美。在诺基亚920T的强大配置下打开应用、切换任务也比以往更为流畅。

屏幕方面，诺基亚920T采用1280×768分辨率的4.5英寸PureMotion HD+显示屏，显示画面比竞品手机都更加精细，像素密度高达332PPI，作为对比，iPhone 4S像素密度为325PPI、HTC One X像素密度为312PPI、三星Galaxy S3像素密度为306PPI，Galaxy Note 2的像素密度不过也才285PPI。同时凭借诺基亚的特别黑色技术，使得屏幕显示效果十分

完美。

诺基亚920T的屏幕有一项非常特别的功能：超敏感触控。超敏感触控一改传统电容触控屏只能响应手指皮肤的限制，大冬天带着手套依然可以正常点击屏幕、拨打电话。留着长指甲的姑娘也能轻松敲击屏幕上的按钮。

性能离不开电力，诺基亚920T内置2000毫安时的大容量电池，在实测中，一整天的高强度使用诺基亚920T也丝毫没有问题。而且诺基亚920T支持无线充电技术，能够做到放下就充、拿起来就走，不用拔插电源线。

作为无线充电联盟的早期成员之一，诺基亚是首家在全球范围推广通用性Qi无线充电标准的公司。Qi标准的一大好处是可以兼容未来产品，你不用担心买了充电器只能给一家公司的产品用。此次与诺基亚920T同步推出的无线充电设备包括诺基亚无线充电板、诺基亚无线充电器、诺基亚Luna无线充电蓝牙耳机、诺基亚JBL Play Up便携式无线扬声器、诺基亚JBL Power Up无线充电扬声器、Fatboy无线充电枕头等。中国航航的休息区也会设置Qi标准无线充电区，届时诺基亚920T的用户可以直接把手机放上去充电。

纯景PureView 拍照体验

智能手机发展到今天，晴好天气下拍照效果已经不比相机差多少，真正的差距在光线不好的场合——室内或者夜晚。这也是诺基亚920T拍照超越其它智能手机的地方。

诺基亚920T没有拼像素，而是采用第二代纯景PureView成像技术，不但拥有高达870万像素的背照式感光元件、卡尔蔡司认证镜头和F/2.0大光圈，还首次在智能手机领域采用光学防抖技术。诺基亚920T会通过重力传感器和陀螺仪自动感应拍照时的抖动，并随之移动镜头和传感器。该系统不但减少了视频拍摄的抖动，更使得在拍照时可以摄入更多光线，带来目前移动设备上首屈一指的暗光线拍照体验。

大多数人不是摄影师，拍照应用的易用性与照片质量同等重要。诺基亚920T侧边有专门用于拍照的两段式快门，哪怕在锁屏状态下也能直接按它进入拍摄模式，方便抓拍。为方便单手拍摄，你在取景状态下按一下需要对焦的物体就会自动完成对焦、拍摄流程。拍完后直接向左划一下屏幕即可调用相关应用编辑或分享照片。

诺基亚920T的特色

诺基亚目前占据着大半Windows Phone市场，拥有众多专享的服务及应用，也是Windows Phone 8系统的地图供应方，所有品牌的Windows Phone 8智能手机都将搭载诺

基亚地图。新版诺基亚地图可以显示国内数十个城市的实时路况、并且可以通过Wife网络，下载任何国家或省份的地图，从而在离线状态下进行导航，不耗任何流量。

Nokia Drive+则针对开车时操作进行优化，按键、文字都非常大，并且每个转弯都会提前语音提示，开车时可以将注意力集中在路上。它同样支持下载地图离线使用。

诺基亚920T还可以从应用商店下载四款诺基亚手机专享的照片增强应用，分别是全景、创意工作室、剧院图片和智能拍摄。全景和创意工作室分别用于拍摄全景模式和为照片增加滤镜。最新奇的是后两个应用：

剧院图片是动画和照片的结合，很多时候我们只要拍一个运动物体，背景是不动的，剧院图片可以保持静态背景不变，只让记录运动物体的变化，尺寸很小、方便浏览。

智能拍摄应用特别针对合影，点一下屏幕就会自动拍摄四张照片。拍完以后你可以很方便地来回翻看，选择最合适后的照片。它的神奇之处在于能够识别照片中的人脸，你可以分别从五张照片中选择每个人最灿烂的笑容，无缝合并为一张照片，再也不用因为有人眨眼而重拍。

今年6月，诺基亚宣布收购瑞典公司Scalado的团队和专利。Scalado为市面上很多智能手机厂商和芯片厂商提供影像技术，这意味着未来诺基亚Windows Phone还会得到更多独有的拍摄软件升级。

本地化分享

不论拍照还是在Office里写段文字，只保存在手机里无疑是一种浪费。诺基亚920T提供了丰富对外分享功能。

首先纯景PureView所拍照片可以自动上传至SkyDrive网盘（7GB免费空间，足以存放数千张照片），不但保留了备份，随后也可以从电脑上手动批量分享给自己的MSN圈子或者其他社交网络。

如果你想要直接从手机上分享，可以在系统的任何应用里将文件共享到微信、微博、新浪微盘、印象笔记等中文网络服务。

还有一种更直接的分享方式是“触碰+传输”，只要用诺基亚920T的背部碰一下其它支持NFC近场通信技术的手机，就能直接完成文件传输。诺基亚是NFC技术的发明者之一，这种技术的好处在于简单易用，一秒内就能开始传文件，不需要像蓝牙一样经过繁琐的搜索和配对。除了传文件以外，诺基亚920T也可以通过NFC技术，轻轻一碰一下NFC蓝牙耳机和音箱瞬间完成配对。



讨鬼传

TOUKIDEN



Koei Tecmo 的《讨鬼传》最早于去年宣布，并于 TGS 上公布了一段动画。不过之后一直没有消息，这让玩家多少有些疑虑。在 PS3 初期 Koei 曾经公布过一款名为《仁王》的游戏，但之后再也不见踪影。有了这样的前例，也难怪玩家会有不好的联想。不过如今《讨鬼传》终于有了正式情报，彻底排除了零件的可能。接下来就让我们来看看它的详细情报吧！

文 纱迦 & 宇宙人 美编 心の永恒

讨鬼传	Koei Tecmo	动作
多机种	讨鬼传 预定 2013 年 6 月 27 日 对应平台为 PSV、PSP	日版 7560 日元



真·无双猎人

《怪物猎人》的成功令日本游戏公司都红了眼，Koei 此前也曾经推出过被玩家戏称为“无双猎人”的《真·三国无双 联合突袭》，不仅登陆过高清平台，而且也成功推出了两代。但《真·三国无双 联合突袭》和《怪物猎人》的区别非常大，除了都是强调 4 人合作和刷刷刷之外，各方面基本没有什么共通点。相比之下如今的《讨鬼传》才是真正的效仿之作。

官方将《讨鬼传》的游戏类型定义为和风狩猎动作游戏，游戏同样强调 4 人合作和刷刷刷。游戏对应 Cross-Play，PSV 版和 PSP 版可以通过 AdHoc 模式进行面联，而 PSV 版更可通过 Infrastructure 模式与日本全国的玩家并肩作战。



◀▲对玩家扮演拥有特别力量的武士，与同伴一起消灭被称为“鬼”的异形，守护人类世界的安宁。

故事背景

自古以来，一直有人在和被称为“鬼”的异形战斗着，他们是被称为鬼之府(モノノフ)的武士。在长达千年的岁月中，武士们隐藏在历史的背后，默默地守护着人间。

但是在太平时代的末期，巨大的灾难突然降临。时空扭曲，天崩地裂，异界出现于各地……闻所未闻的大量鬼怪倾巢而出，占据了大量土地。武士们将幸存的人类安置到村落之后，便开始踏上讨伐鬼的征途。

经过七天七夜的惨烈战斗，武士们总算确保了人类的势力范围。经过这场被后世称为大祸时(オオマガドキ)的灾害之后，鬼之府成为了保护人类、维持秩序的组织，正式走到了历史舞台的幕前。

然后时光又过了八年，有新的战士被派往与鬼战斗的最前线。为了不让人间被鬼毁灭，武士们，一起去斩妖除怪吧！

注：モノノフ在日语中也是武士的意思。



【自创武士】

游戏的舞台是时间扭曲后产生的异世界，从源平时期到幕末，日本历史上的众多代表时期都会登场。玩家要扮演一名被分配到鬼之府的据点“ウタカタの里”的新人，用太刀、弓等武器和鬼们作战。玩家可以自由创造自己的分身，形式类似于“无双”系列里的自创武将，可以自由设定外貌、声音等。而在游戏中也会有大量武器等着玩家来换装。

【百鬼夜行】

被称为“鬼”的敌人是玩家要讨伐的对象。游戏中登场的鬼分为小型鬼和大型鬼两种，小型鬼就是类似于杂兵般的存在，大型鬼便是需要玩家协力合作打倒的BOSS级敌人。游戏中登场的鬼多为日本神话中出现的怪物，但不局限于鬼。日本神话中的鬼往往是头上长角、有着长长獠牙的巨大怪物，而本作中出现的鬼既类似于这样的人形怪物，也有像蜘蛛一样的存在，种类丰富多彩。和《怪物猎人》一样，《斩鬼传》中的鬼也存在着凶暴化、部位破坏这样的设定，部位破坏的条件同样是对特定部位造成一定的累计伤害。不过由于有人形怪物，相信大家听起来会特别带感。(笑)



女性武士



男性武士



【NPC角色】

除了和其他玩家联机之外，玩家还可以和NPC角色并肩作战。这些角色都是身经百战的武士，能力很强，目前已知的角色有四人，分别是那木、富岳、樱花、初穗。值得一提的是，这4名角色的原画是左，左同时也是于去年发售的PS3游戏《爱夏的炼金工房 黄昏大地之炼金术士》的原画师，其美丽而细腻的画风深受好评。这4名NPC角色使用的武器(太刀、弓、拳、锁镰)也是玩家可以选择的武器。

部位破坏&驱魔

跟《MH》一样，鬼身上很多部位都是可以破坏的。从试玩版的情况来看，破坏之后该部位会出现发光的“假肢”来代替，使鬼身体不会变残缺。破坏后的残肢会掉落在地上，这时我们就要按R键对其驱魔净化。驱魔需要比较长的时间，但如果多个人一起来可以加快速度。驱魔成功之后可以获得一部分素材，跟《MH》的控素材相似，只不过区别在于如果不进行驱魔，一定时间内就会“回到”怪物身上，并且变得比原来更强。

樱花

武器：太刀

在实战部队中担任主力的太刀使，其凌厉的剑术在组织中无人能敌。拥有赌上性命也要完成任务的坚定信念。



▲可以留意鬼的左右手，其中左手就是打断后没有及时驱魔回到了身上，外观与右手明显不同，而已经破坏并驱魔成功的双脚是呈紫色光的。



▲长按R键的魂振预备动作同时也是进行驱魔的动作，此外，HP耗光倒地的同伴也要用这个方法来自救。

源赖光



攻

特性：长按R键进入魂振预备动作时能够加快气力回复速度。



魂振：军神招来

▲发动后一定时间内所有攻击变成万能属性，并且必定会心的技能。



富岳

武器：手甲

凭借一双钢拳在众多战斗中所向披靡。生性喜欢打架和战斗，言行粗暴，虽然给人很难相处的印象，但身边将其作为兄长爱戴的人也不少。

寄宿在武器中的英灵 御魂系统

本作的特色之一，御魂是指那些被鬼所吞噬，被困于鬼体内的过去的英雄们的灵魂。打败鬼之后，我们能从鬼的体内将这些灵魂解放出来，并让他们寄宿到武器内，借助他们的力量讨伐鬼。本作的御魂数量多达200种，因为时空歪曲的原因，不同时代的名将御魂将聚集于此。

那木

愈

特性：玩家攻击到同伴的时候可以治疗对方的异常状态。

武器：弓

百发百中的射箭手，同时是一名博学之士，对鬼很有研究。为人冷静柔和，受人尊敬，同时又具有小孩子般的好奇心和天真。



魂振：女神之社



清少纳言

◀设置一个小型的回复区域，同伴进来后HP能徐徐回复。

[4种作战风格与魂振]

鬼之府能将不同的御魂寄宿到武器中,使得自己的作战风格发生变化,以及获得不同的魂振能力。目前公布的战斗风格有4种,分别为攻、防、愈、隐,每一个御魂都有对应的风格,不同的作战风格会使角色的能力发生不同程度的变化,比如攻防能力甚至引怪、回复能力等。

而魂振系统则类似于道具系统,每一个御魂固定有4种魂振技能,并且有对应的使用次数。魂振发动之后还会有不同的“散热时间”,所以不能频繁使用。



特性: HP下方会出现一条防御槽,防御槽就相当于HP的延伸,能够抵御御攻击伤害,只要长按R键能够积蓄防御槽。



魂振:坚甲

▲能够让防御槽上限大幅提升的技能,让使用者可以抵挡更多攻击。



土方岁三



浓姬



特性: 在敌人背后攻击能提高会心率。



魂振:不动金缚

▲能够令踏进来的鬼短时间内无法动弹,类似怪物猎人的麻痹陷阱。

初穗

武器: 锁镰

使用锁镰,年纪最小的鬼之府,很讨厌被人当成小孩子,不过因为身高问题经常被同伴调戏。偶尔也会露出成年人般的表情。



BOSS 鬼业焰魔

试玩体验报告

4月2日的时候日服PSN放出了本作的试玩版下载,宇宙人我和编辑部的众猎人们也都第一时间下载并面聊了一会。试玩的内容不长,但是已经公布的鬼都有对应的讨伐任务,内容相当充实。

先说画面方面,本作的表现令人满意,人物和鬼身上的质感以及光影效果处理做得比较细致,战斗场景广阔,就算一个小小的杂兵离很远也能看到。其次是手感,人物的动作给人第一印象就慢,4种武器的攻击节奏都比较差,本应该属于轻型武器的锁镰攻击速度跟大刀和手甲相差无几。其次是移动方面,可能是为了凸显“攻”型的优势,气力槽回复速度很慢,而且攻击的时候不回复气力,导致大多数时候都要缓慢地步行。所以从整体上给人的速度感远不如《无双》,更别说《忍龙》了。

系统方面,说文雅一点就是集各家之大成,难听一点说是到处抄一部分东拼西凑而成也不为

过,这里就见仁见智了。试玩版的准备阶段跟《无双》系列相似,玩家直接在一个菜单页面中选择任务、武器种类以及御魂,正式版中会有类似狩猎村的大本营。战斗时的界面布局和外观看跟《MH》都有很多相似之处,特别是“任务完成”的提示框跳出来后,一瞬间真像在玩《MH》的错觉。

御魂系统可以说是本作原创的元素之一(Koei果然还是喜欢融入历史的元素),御魂相当于一套固定的技能和道具组合,一定程度上限制了单个玩家的自由度,但同时也令团队合作更强调战术配合与分工——这一点也是笔者非常看好的地方。试玩里有两个BOSS,其中业焰魔打了两



■不同御魂的战术配合是本作的一大亮点。

©コーエーテックモブシステムス

次,第一次随便凑了一支偏攻击的队伍,结果不一会就被全灭了。第二场研究了一下分工决定用愈+攻+2隐的组合,用尽各种牵制和支援手段才勉强获胜。由此也能看出本作难度较高,非常考验玩家之间的配合。此外跟《噬神者》一样后面还有双蜘蛛,以及双蜘蛛+业焰魔等多BOSS同场讨伐任务,极具挑战性。如果正式版能够再加强一下操作体验,相信本作会有更好的表现。

文 时雨 美编 anubis



新闻资讯

前线狙击

分裂细胞 黑名单	Ubisoft	动作射击
多机种	Splinter Cell: Blacklist 2013年8月20日 对应机种为PS3、X360、Wii U	美版 售价未定 对应玩家年龄：17岁以上

在《分裂细胞》系列”中，最大的魅力就在于潜入体验，射击或杀死任何敌人都可能导致任务难度提升。玩家需要选择最隐蔽的路线，通过迅速且果断的方式解决敌人。同时该系列的独特魅力还在于后期加入了优秀的联机要素，而新作会有什么变化？让我们一起来看看。

三种风格 多样打法

幽灵风格 (Ghost): 在这种游戏风格下，玩家需要体验最基本的潜入体验，要求尽可能销声匿迹，策划出最完美的路线和最隐蔽的杀人手段。

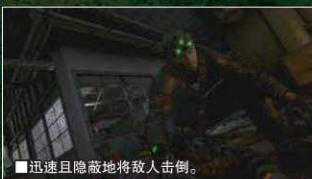
猎豹风格 (Panther): 玩家必须依赖直觉给予敌人致命的打击，随时猎杀敌人的性命。

突袭风格 (Assault): 玩家需要将两种模式配合，要求隐蔽且高效率地行动，在合适的情况下将敌人置之于死地。

在最新的视频影像中，还公布了几种最基本的玩法，包括潜行、袭击和无声。



■利用地形优势发现敌人。



■迅速且隐蔽地将敌人击倒。



■发现敌人声影。



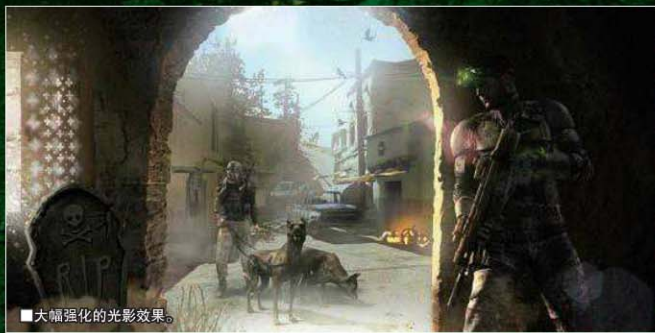
■追寻敌人足迹迅速靠近。

潜行 玩家可以躲在敌人的视野范围外，利用地形优势给予敌人突如其来的袭击。

袭击 迅速地靠近敌人，利用丰富多彩的击杀手段将敌人击倒。

紧密联系的精彩剧情

本作的故事由育碧的多伦多工作室负责，在本次的剧情上并没有架空前作，时间设计在前作的6个月之后，讲述的是美国对全球的三分之二国家派出了驻兵，引起了恐怖组织的不满，他们策划了一场名为“黑名单”的恐怖计划，随着倒数逐渐加强对美国资产的袭击以迫使美国撤出军事力量。玩家扮演的山姆·费舍尔（Sam Fisher）受到了总统的秘密委托，获得了总统的特别授权，让他可以凌驾于法律之上，以暴制暴或用暴力获取重要的信息。在倒数结束之前打倒这些恐怖分子保护美国。



■大幅增强的光影效果。



■强调真实的潜入体验。

新增的便利系统

除了对游戏本身进行强化外，本作还加入了一些新的系统要素。为了方便玩家，本作加入了“Strategic Mission Interface（战略任务界面）”，简称“SMI”。SMI可以帮助山姆分析、评估并选择最佳的行动路线。当玩家被敌人接近时，可以选择呼叫空中支援让三旋翼无人机对敌人进行袭击等行动让战斗变得轻松。“Killing in Motion”系统也有了全面的强化，玩家可以一次性标注大量的敌人并同时击杀，可以感受到淋漓尽致的流畅感。而之前大受好评的多人模式“Spies vs. Mercs”在本作正式回归。除此之外，还加入了Kinect的语音识别功能，玩家可以利用语音控制对敌人发起奇袭。



■在身后将敌人击倒。



■麻烦的敌人陆续登场。



■将武器将光源打掉。



■将敌人一一击杀。

无声 破坏周围的光源，利用夜视镜迅速确定敌人位置，将敌人一一击杀。



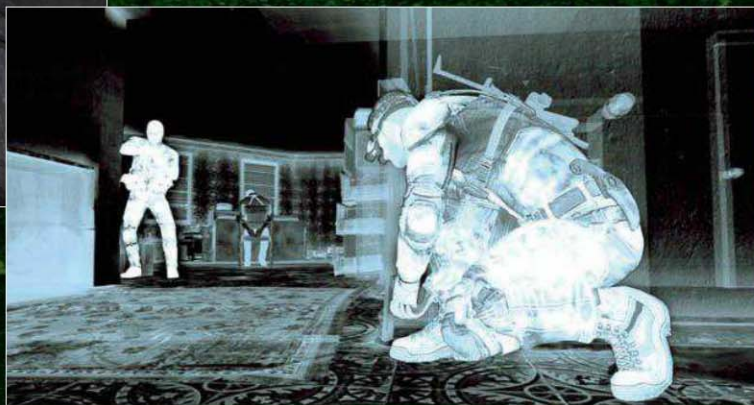
■以暴制暴。

强化的画面要素和动作要素

在本作大幅度强化各方面要素，包括光影效果、视觉特效风格和动作捕捉系统等。由于本作是一款潜入类型的动作射击游戏，因此游戏的很多场景都会在黑暗中出现，强化的光影效果将带给玩家更为写实的体验，同时还进入了类似“《战地》系列”的光晕效果。从公布的游戏实际画面上看，本作的

影效果相当逼真，整体风格类似《分裂细胞 混沌理论》。

除视觉效果之外，本作利用动作捕捉系统，在动作要素上也做了不少加强。在之前的系列作中只有单调的几种击杀动画，而本作增加至90多种！在杀戮技术上也有不少流派加入，一些经典的装备也重新回归，一定能让玩家大呼过瘾。



结语 从目前公布的消息来看，本作强调继承的同时也致力于系列的改革。不仅继承了系列作品中的特色，让一些模式和设定回归本作，还利用最新的技术对游戏进行了革新。而从已公布的游戏影像来看，游戏的画面确实有了不少进步，而且整个游戏过程一气呵成。除了主流的PS3和X360机种之外，育碧近期还公布本作将对应Wii U平台，对本作有兴趣的玩家不妨一起期待发售日的到来。

在实际的游戏中，这几种玩法是连贯的，需要运用多种基本玩法玩出自己的风格，相信这也是宣传语的含义。

文 莱雅 编 洛克 美编 anubis



上次“前线狙击”的故事介绍里有提到过利因等人的制服和周围学生不同，其原因将会在本次的文章中揭晓。同时官方又更新了两个学生和两个与士官学校有着密切关系的角色，他们之间将会有怎样的互动，又将会给士官学校带来什么样的影响，就让我们拭目以待吧。

英雄传说 闪之轨迹	Falcom	角色扮演
英雄传说 闪の軌跡		日版
多机种	1人	售价未定
预定2013年		
对应机种为PS3及PSV		

特科班级 揭开其神秘面纱 VII组

隶属 VII组的两人 及托鲁斯士官学校的 两位重要人员

马基亚斯·雷古尼兹

17岁 武器：霰弹枪

管理帝都的革新派雷古尼兹知事的儿子。不仅对自己严格，也对其他人要求严格。在入学测试时很遗憾地没有拿下新手首席，进入VII组后担任副委员长。经常公然对贵族制度进行批判，并对贵族学生报以敌对的态度。也因此，和出身自大贵族家族的尤西斯初次见面时起了争执导致两人对立，使班上的气氛变得十分紧张……

尤西斯·阿鲁巴雷亚

17岁 武器：骑士剑

统治东部库罗伊成州的帝国“四大名门”之一阿鲁巴雷亚公爵家的次男。有着贵族特有的傲慢态度，无论走到哪里都是一副高高在上的姿态，不过本人没有任何恶意。宫廷剑术是向哥哥学的，经过一番苦练之后拥有相当不凡的身手。对利因的八叶一刀流和劳拉的剑术抱着浓厚的兴趣，经常与他们切磋剑技。和马基亚斯初次见面时就起了冲突，即便如此也没有让尤西斯那游刃有余的态度造成任何影响，嘲笑厌恶贵族的马基亚斯心量狭小，使两人的关系恶劣程度火上加油。

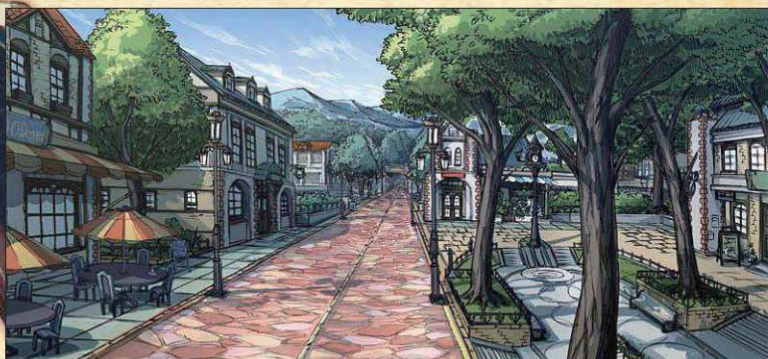




莎拉·巴雷斯塔因

25岁 武器：导力枪 & 片手剑

担任特科班级“VII组”指导员兼班主任的女教官，负责将武术的使用、战术导力器的运用法和各种实践知识灌输给利因等人。精通导力枪和强化片手剑，两者相结合所形成的风格别具一格却拥有着惊人的破坏力。平时不说话的话也算是一个美人，可惜的是其私生活基本都是在酒馆喝酒度过。只要有就会派利因等人去做私人的工作。喜欢的类型是中年大叔，尤其是对眼镜型的美中年没有抵抗力。



托利斯塔广播

由帝国时报社的前报道员和莱茵福特集团的前技师创办的导力广播放送局。通过积极的营业活动，在帝国各地的酒吧和啤酒馆里贩卖导力收音机，放送音乐节目、新闻报道、体育直播等节目而使得其名声水涨船高。不过由于受到帝国时报社的投诉而被政府当局以“公共导力波的独占”为由经常找茬，同时也渐渐开始收到来自贵族的施压和帝国军情报局的检查。

帝国时报社

在埃雷波尼亚有着百年以上历史的传统通信社。近年来接受铁血宰相的改革之后开始渐渐报道改革派的正面报道，但是面对来自上层的政策条款又身陷迷茫。在身处这样困境的情况下，对作风我行我素却又没有来自上层压力阻挠的“托利斯塔广播”十分不满，开始不断对其施加各方面的压力。



托鲁斯士官学校的老学院院长，同时也是帝国军的名誉元帅。有着将近两米的巨大身躯，哪怕是退役之后也依然宝刀未老，偶尔也会混进学生们的武术训练中与他们切磋武艺。与出身自皇族的理事长协力，召集像莎拉这样的优秀人员到士官学校里，在遵守传统的士官学校里进行设立“VII组”这样前所未有的尝试。

梵泰克学院

70岁 武器：斩马刀



将于6月27日发售的PS3平台游戏《英雄传说 空之轨迹 3RD 改 Edition》将会追加和《闪之轨迹》有关的新章节，相关人物也会登场。

名词解释

特科班级“VII组”

为了让新型战术导力器“ARCUS”投入实用而在本年度新开办的特别且例外的班级。在把贵族学生和平民学生分在不同班级的托鲁斯士官学校里，是唯一一个没有身分区分的班级，当中甚至还有外国留学生的身影。红色制服是该班的特征。

近郊都市托利斯塔

位于帝都东部，乘坐火车大约需要20分钟才能到达的近郊都市。虽然没有像帝都那样的浓厚历史气息，不过也是一座适合居住的地方。由于北部有着托鲁斯士官学校，这座城市里有大量学生前来消费，除此之外还有进行导力广播放送的托利斯塔广播局。



文 Andriy47 & 一刀 美编 一刀

EA 不久前公布旗下的“FIFA”系列最新作《FIFA 14》将在今年秋季登陆各大主流游戏平台，同时放出了一部分游戏截图和宣传采访视频，随后 EA 在官方网站也放出了新作的相关信息。众所周知，去年《FIFA 13》在游戏性和销量上均有不俗表现，画面表现和拟真度在本时代的主机上均达到了一个较高的水平，那么《FIFA 14》如何超越前作？《FIFA 14》又会有哪些令人眼前一亮的进化呢？废话少说，马上进入正题。



新闻资讯
前线狙击



当代球王梅西
继续代言《FIFA》系列最新作!

FIFA 14	EA	体育
多机种	预估2013年9月24日	美版
	对应机种为PS3、X360	售价未定
		推荐玩家年龄：全年龄



纯粹射门与真实物理轨迹

Check 1 Pure Shot & Real Ball Physics

我们知道，现实比赛中，球员偶尔会有神来之笔，造就足球场的精彩进球。如去年瑞典与英格兰友谊赛中，伊布拉希莫维奇禁区外的惊天倒钩、切尔西前锋登巴巴的转身凌空垫射、贝克汉姆成名作半场吊射等等。在《FIFA 14》中，一些精彩进球将通过“纯粹射门（Pure Shot）”系统和“真实物理轨迹（Real Ball Physics）”系统展现在大家眼前。新作中，射门动作将被

细化，球员会在不同情况下通过各种方法（如调整步伐和触球角度等）做出最优的射门选择。如无人逼抢情况下会采取大力抽射，失去平衡或仓促起脚时则会选择捅射，此外在特殊情况下（比如门前抢点时）也可能展现各种不规则动作的射门。

真实物理轨迹系统令球的运行更加真实，更强调现实足球中的多样化及偶然性，于是不同



前作中不少让玩家郁闷的射门在本作中会有较大改动。



在对对手逼抢下，射门队员会选择更有技巧性的射门方式。

□由代言人梅西化身的CG球员演示的射门动作分解图，步伐调整的细节被更为清晰地展示了出来。



同的射门选择也会出现截然不同的效果。落叶球、弹地球、贴地球和弧线球的轨迹将变得更加明显。所以射门的时机选择和射门前步伐的调整在本作中将会是能否取得进球的关键，这也让《FIFA 14》比赛中的射门看起来更有观赏性也更加真实。



更加智能化的队友AI

Check 2 Teammate Intelligence

在“FIFA”系列的发展历程中，队友AI的水平是一直都在不断进化的，《FIFA 14》也不例外。新作中，比赛攻防双方的球员AI都将有显著提升。在进行防守时，AI队友能够实现更为智能化的盯人与跟防，而且能够适时地提供协防，以伺机夺回球权。而进攻方面，队友会像现实球赛那样沿着对手后防线进行跑动，并适时地调整步伐节奏，从而有效地接应玩家控

制的球员，并为球队创造破门的机会。

此外，队友会根据玩家设置的指令做出更有针对性的行动。如：加强逼抢指令会让球队阵型前移、注重控球指令会让队员之间的距离缩短、提升进攻等级指令会让身后队员选择更合理的路径前插。更明显的进步是体现在电脑自动盯防上，防守队员会在更恰当的时候出脚断球。而进攻队员在反越位方面的能力也会有明显提升。

▲玩家控制的球员在进行防守时，会发现我方队友会积极地上来协防，或者进行补位，AI的进化令防守配合更为默契。



■带球队员处理球时的动作，呈现出更加多样化的形态。



■本作中球员的护球动作看起来更加专业也更加有效。

作为公认的世界一流强队，巴塞罗那队赛季 67% 的平均控球率足以在欧洲称雄，可以说他们立于不败之地的原因之一就是掌控了球权。“《FIFA》系列”制作团队也意识到控制球权就是掌控比赛节奏，也就拥有更多获胜的机会。《FIFA 14》中，控球的一方对球的保护行为会增多。

我方控球时，带球队员无论在任何速度下，都可以避开或拦阻对手接近皮球，从而实现对球的保护。“高速盘带变向 (Sprint Dribble Turns)”，是本作中引入的一个新概念，简单来说就是，球员可以在高速带球的过程中实现变向的同时保持速度，显然这将令一对一时攻方球员更具优势。“多样化盘带触球 (Variable Dribble Touches)”，意味着加速盘带时触球的多样化，那些带球能力较强的队员在高速带球

EA SPORTS

Check 3

掌控球权 胜券在握

Protect the Ball

中可以通过触球方式的不同来实现更为丰富的变化，这也让他们更能在跑动对抗中更好地保护球权。此外，传球时，接球队员会在接球前利用身体挡住对方球员并伺机抢占有利位置，从而护住己方球权。

其实，控球方面的这些进化，主要是丰富了比赛双方在争夺中场时的手段。“掌控球权”将会是本作中球队立于不败之地的重要理念。

总体来看，这样的调整显然是鼓励进攻

的。不过，系列独有的“策略防守 (Tactical Defending)”系统，让不少玩家早已能够熟练运用“手动切换补位并由电脑自动盯防”的防守方式。鉴于电脑自动盯防非常稳健，基本不会失位，再加上有效协防，其实在前作中，一些进攻套路过于单一的玩家已经感到一筹莫展了。而《FIFA 14》中掌控球权的增强，可以让崇尚进攻的球队和玩家得利，相信届时游戏将会展现出更完美的平衡性。

■本作更加强调对球权的掌控，这让比赛中身体对抗更加激烈。图中演示的这个场面，便是最近在欧冠赛场上霸气尽显的两只德甲球队之间的巅峰对决。



EA SPORTS

Check 4

生涯模式再次大幅进化

Career Mode

《FIFA 14》的生涯模式菜单将变得更加简洁和直观，该模式将会加入全新的“全球球探网络 (The Global Scouting Network)”系统，玩家可以在任意时刻在全球范围内展开明日之星搜索之旅。并按照自己的所需，设定搜索要求去寻找全世界各大联赛的潜力球员。相应的，

评估球员也将成为一项漫长的工作，但是一份完整的球探报告内容非常详细，包括球员的自身条件、潜能预估及特长等等。这就要求玩家需要在转会窗口还未开启之前就开始自己的搜寻工作，这样在转会开启时才能获得最及时的资讯。



■生涯模式的菜单中关于球员的属性一目了然。



■生涯模式界面中各种信息点一目了然，越来越贴心了。



■全球球探网络系统在《FIFA 14》的生涯模式中占有举足轻重的作用。

— 其他变化概述 —

除了以上这些进化外，《FIFA 14》还将对 Ultimate Team 模式进行升级，继续强化现实足球圈网络推送更新服务，而所收录的官方授权球队将超过 500 支。此外，据悉本作中也将会看到更逼真的天气效果和更多的进球庆祝动作等等，而 EA 也在不断向玩家征询关于《FIFA 14》的建议和意见。关于本作接下来将要公布的新消息，请密切留意本刊的后续报道。

在2月21日的3DS直面会中, Capcom为各位猎人们带来了《MH4》的全新宣传片, 在新宣传片中不仅展示了新武器“蓄力斧”的攻击效果, 众多玩家无比熟悉的“老朋友”也纷纷登场, 而迷一样的巨型古龙种也带给玩家不小的视觉冲击。虽然游戏被延期到夏季才能发售, 但是却丝毫没有减弱玩家对本作的期待, 下面就让我们一起来看看这款即将在夏日里发售的“狩猎”巨作吧!

重新燃起的狩猎之火!

怪物猎人4	Capcom	动作
3DS	モンスターハンター4 2013年夏季 对应周边未定	日版 售价未定

来自地底下的据点 ナグリ村



在地底深处的ナグリ村是本次公布的全新据点, 居住在此处的种族为全新的“土龙族”, 他们擅长利用矿物打造武器, 同时也会建造巨大的攻击型物体。说到巨大的攻击型物体, 第一个想到的便是多次出现在宣传片中的“击龙船”了, 还有就是宣传片中那只袭击“击龙船”的巨型生物并非我们所熟悉的古龙种“峰山龙”, 而应该是全新登场的古龙种怪物, 十分值得期待。

ナグリ村深处地底, 村子附近尽是从火山流出来的熔岩石, 所以这里也是重要的矿产来源地, 系列玩家们都知道“矿石”对于装备的重要性, 所以由此可见“ナグリ村”将会成为游戏中的重要场景。

▶ 村子中布满了采矿点, 看来将会有大量的稀有矿石存在于此。



◀ 统率着ナグリ村的村长, 拥有着其他据点中无人能及的武器锻造技巧, 是一名地地道的“职人”!

▼ 地处炎热的火山岩浆地带, 村子中的“土龙族”身材十分矮小。



经典怪物重新降临

随着游戏发售日期一天天的临近, Capcom的官网上再次更新了游戏中的一些怪物, 有趣的是, 此次更新的怪物均为之前作品中登场的“老怪物”。不过相信随着系统的更新, 这些老怪物的攻击方式也会和以往作品中有所区别, 让玩家们在游戏中感受到全新的体验。



全身被桃色的毛发所覆盖, 食欲十分旺盛的桃毛兽王再次登场! 所属种类为牙兽种, 是牙兽种中比较初级的怪物。桃毛兽王十分贪吃, 尤其特别喜欢吃蘑菇, 根据吃掉的蘑菇种类不同, 可能会



食欲旺盛的大胃王
桃毛兽王

▲ 坚硬的肚皮在鼓起的时候任何武器都会“弹刀”!

◀ 利用身体的重量高高跃起并砸向猎人。

吐出火、麻痹或毒性吐息攻击。而其经典绝杀“放屁”更是让猎人们头疼, 一旦沾染上其放出的“臭屁攻击”便会处于不能使用食品类道具的窘境。因此和桃毛兽对峙时, 准备消臭玉已经是老

猎人的基本常识。

此外, 既然身为牙兽种的桃毛兽王都有登场, 那是否说明同为牙兽种的“雪狮子”与“金狮子”也会在游戏中出现呢?

隐藏在黑暗洞穴中的白色恶魔 电龙



栖息在潮湿阴暗洞穴内的飞龙种怪物，由于长时间生活在光线严重不足的洞内，眼睛已经完全退化，只能依靠声音和气味来辨别方向。电龙作为“新人杀手”实在是再合适不过了，丑陋的外表，极具恐怖的高吼，强力的电击攻击都让每

个第一次见到它的猎人留下了一个“好印象”。

不仅如此，由于《MH4》中新添加的“爬墙系统”同样适用于怪物，所以电龙除了以前只能在地面上放电以外还增加了悬挂在天花板上进行放电的攻击方式，狩猎难度再次提高。



▲即使丧失视力依旧可以准确判断猎物位置的“白色恶魔”。



▲令无数新手猎人们胆战心惊的恐怖高吼，在其吼叫范围内，只有“高级耳栓”这样的装备技能才可以抵挡。

▼令即使是在天花板上，可以稳稳地吸住墙壁并放出强力的放电攻击。

既然之前都有“蓝跳跳”和“白跳跳”登场，那怎么能把经典的“黄跳跳”略过呢？作为“速龙战队”中最具威胁性的黄速龙王，头顶上方朝左右延伸的两个大头冠以及比其他黄速龙大上一圈的体形是其特征。其大爪上分泌的特殊物质具有令怪物麻痹而暂时失去知觉的能力，而且速度异常敏捷。

利用麻痹属性的攻击将猎物放倒之后，再进行群体性的围攻是黄速龙们的拿手好戏，而一旦区域中还有其它BOSS级别的怪物存在，那令人头疼的麻痹属性往往会令猎人坐上猫车。

目前官方已经公布了“蓝速龙王”、“白速龙王”、“狗龙”还有“黄速龙王”这几只基础性鸟龙种怪物，而剩下的“红速龙王”、“眠狗龙”、“毒狗龙”究竟会不会也一并登场组成“速龙7人组”呢？还是让我们拭目以待吧！

属性可以令猎物瞬间倒地无法反抗。



沙漠中的麻痹领袖
黄速龙王



▲黄速龙喜欢群体攻击，一旦被麻痹后，就会有大量的黄速龙前来围攻。

▲强劲的跳跃能力与速度，即使是逃到墙壁上也紧追不舍！

关于《MH4》的宣传片中的“新怪物”



▲给予猎人们强大压迫感的全新怪物。

▲即使是长长的身体也可以轻而易举地钻入地下，并伺机攻击猎人。

▼放出飞弹后再利用吼叫将其引爆！

除了目前玩家们看到的这几只新登场的怪物之外，在新宣传片中我们还看到了一只类似于“鱼龙种”的新怪物——蛟龙。这头如同蛇一般的怪物在宣传片的开头便给玩家们留下

极其深刻的印象。由于目前官方并没有详细给出蛟龙的信息，所以我们也只能通过宣传片来获取一些有用的信息。

目前能够得知的信息有：蛟龙龙

出现的区域为“遗迹平原”，其攻击方式更偏向于类似蛇一类生物的习性，宣传片中就出现其迅速将猎人围绕起来然后进行攻击的镜头。从PV中可以看出，这头怪物的前爪已经退化，基

本依靠长长的尾巴和身体发动攻击，并且会从尾巴发射出可以爆炸的飞弹，飞弹不仅可以直接攻击猎人，还会停留在地面上，一旦受到吼叫的高频度刺激便会发生范围性的爆炸。

潜入地底深处 探索龙与财宝的秘密



龙之皇冠	UTV Ignition Games	动作角色扮演
多机种	Dragon's Crown 预定2013年7月25日 对应机种为PS3及PSV	1-4人 8190日元 对应玩家年龄：未定

绚丽多彩的壮阔冒险 就此展开……

在2011年的E3展上，Vanillaware联手UTV Ignition Games公布了他们的最新作品《龙之皇冠》，这个由神谷盛治率领的游戏开发公司一直以制作拥有独特奇幻风格的A·RPG见长，无论是以北欧神话为背景的《奥丁领域》，亦或是围绕百余把妖刀、名刀而展开故事的《胧村正》，皆给玩家们带来了无可替代的游戏体验。而《龙之皇冠》一如既往维持了Vanillaware的招牌特色，是一款以龙、迷宫、财宝为主题的2D动作角色扮演游戏。因为种种原因，游

戏在公布之后迟迟未放出新情报，发售日也一延再延，不少玩家甚至认为本作会因为“难产”而流失。不过就在2013年3月，《龙之皇冠》一举公开了大量新情报，发售日也锁定在2013年7月25日，和之前公布的一样，本作将推出PS3与PSV双版本，除了拥有一如既往的唯美画面之外，跨平台联机等新概念的加入也让我们看到了传统2D游戏新的可能性。那么这个少了几分黑暗，多了一些明媚的地下城世界，能否让我们再次感动，何不先来了解一下？



踏上这片土地上的人们，无论有着怎样的过往此刻却怀揣相同的目的——是的，那便是作为一名冒险者对栖息着魔物的恐怖迷宫发起挑战

城镇外的遗迹
有人在那儿发现了迷宫的路口
于是，多少刀头舐血的冒险者们络绎不绝而来

招募同伴吧
无论多么英勇的战士，也无法轻言能够独自挑战
当一切准备就绪，就请踏上冒险之旅
愿，好运常伴



在名为海兰德的城镇中，玩家将触发各种各样的剧情，接受任务，并组成自己的编队，为冒险做好充分的准备。



剑、魔法、龙是本次迷宫的主题，准备就绪便可以向迷宫出发，玩家将再一次深入到奇幻的世界之中，用手中的冷兵器与魔法镇压接踵而至的敌人，并与那些只存在于神话传说中的魔物们一决高下。



冒险的途中，同样有机会遇上新的角色，并触发剧情和任务，请尽情地欣赏这些由美丽的插画和场景所构成的故事吧。

职业介绍

在 2011 年的前线中，我们已经为大家初步介绍过本作的职业系统，而随着情报的进一步公开，各个角色的特点，攻击方式，CV 等信息也逐步明了，那么赶紧来看看吧。

攻防一体的战斗专家



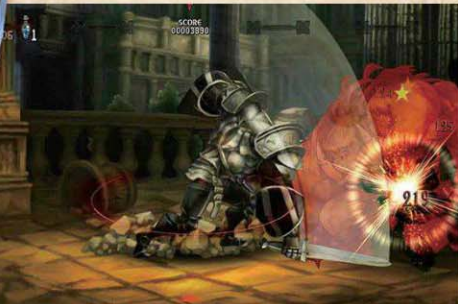
战士
Fighter

CV: 津田健次郎

全身上下都覆盖着铠甲，同时还装备了坚硬的盾牌，因而战士在所有的职业中拥有最为出色的防御力，并能够使用盾牌施展“守卫 (Guard)”技能保护身边的同伴。虽然单手武器限制了战士的攻击范围，但惊人的挥舞速度让他能够以龙卷风般的狂暴动作爽快斩杀周围

的敌人，是个易于上手且十分重要的角色。

从官方公布战斗视频中可以看出，战士在队伍中不仅能够用华丽多变的招式担任伤害输出 (DPS) 的角色，抗怪 (MT) 也极有一手。远程职业可以躲在战士的盾牌后面安心地攻击，能攻善守绝非徒有虚名。



▲防御！用盾牌守护自己与同伴。

▲进攻！凌厉的下劈。



游刃有余的魔法大师

巫师

Wizard

CV: 安元洋贵

熟练掌握着各种魔法的男性法师，危机时刻能够爆发出强大的魔法之力，在冒险的旅途中堪称不可或缺的存在。擅用魔法的他拥有卓越的攻击距离，虽然无法同敌人进行正面肉搏战，但毫无疑问，其魔法攻击力在所有角色中一骑绝尘。



▲用绚丽火焰魔法将敌人燃烧殆尽，视觉与实力上的双重享受。



骁勇善战的女中豪杰

亚马逊

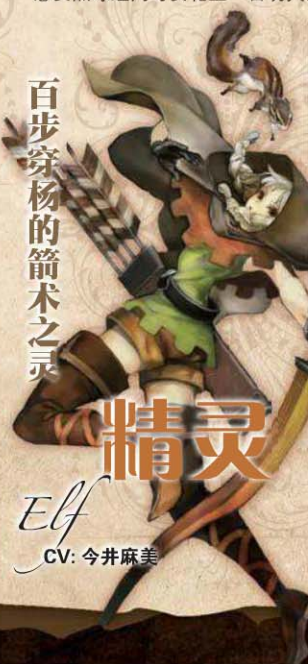
Amazon

CV: 田中敦子

■再大型的武器也一样挥洒自如，这就是亚马逊女战士的实力。

无所畏惧的亚马逊女战士，擅长使用双手握持的巨型武器。一旦挥动起来，大范围的敌人都将遭到强力的攻击，甚至可能是致命的伤害。轻装上阵的她敏捷度也相当高，加上身体能力出色，即使手上没有武器，也能够使出强力的踢技。不过相对的，其防御力较弱，想要熟练运用可要花上一番功夫。

百步穿杨的箭术之灵



精灵

Elf

CV: 今井麻美



▲轻巧的身躯让精灵在空中亦能连续放箭，用灵活地跳跃与敌人巧妙周旋。

居住在森林中的精灵一族，由于寿命很长，因此与普通人类相比，她们往往拥有与实际年龄并不相符的年轻面庞。纤细柔弱的身体注定了精灵们不会有强大的力量，但她们个个都是与生俱来的神箭手，只要利用轻巧灵活的身躯与敌人保持合理的距离，同样能够发挥出惊人的实力，美丽的外表也为其赢得了大量的粉丝。

新闻资讯

前线狙击



臂力惊人的钢铁之躯

矮人
Dwarf
CV: 石冢运升

矮人族战士们虽然身材矮小，但却非常的强壮。千锤百炼的坚韧身躯和惊人的臂力让他们能够轻松地举起数倍于自己的敌人，并将其掷出后形成大范围攻击，虽然动作稍显笨拙，但却能够将范围内的敌人一网打尽，登峰造极的投技使用起来相当豪爽。当然，除了肉搏之外，矮人亦可以使用双持武器与敌人进行搏斗。



■肉搏战的不二人选，矮人强壮的身躯，仿佛能举起整个世界。



▲身材做人却绝非花瓶，能攻击，善辅助，堪称百变魔女。

操纵着黑暗之力的女法师。虽然自身的能力很弱，但通过对邪恶力量的熟练运用，女巫同样拥有让人无法小觑的实力。与注重魔法攻击力的男法师不同，女巫在队伍中更多时候扮演着辅助的角色，召唤骷髅、将敌人变成青蛙等等有趣的招式可以应对多种多样的战局，而其而傲人的身材相信也是绅士们喜闻乐见的。



绅士必备的黑暗魔女

女巫
Sorceress
CV: 井上喜久子

CV: 井上喜久子

预约特典

本作的预约特典是一本豪华装订的游戏画集，B5尺寸，全彩共64页。其中收录了《龙之皇冠》世界中许多美丽的原画及设定图，由安田朗、西村キ又和刚田子一之等美术设计师共同绘制，感兴趣的玩家可要早早地下手哦。



形形色色的伙伴

除了并肩作战的伙伴，负责支援的角色们也十分重要，他们虽然不能直接上场战斗，却能够为冒险提供巨大的帮助。



Loni
盗贼
罗尼

在冒险途中，罗尼将为我们打开挡住去路的门以及紧锁的宝箱。另外，他还会帮我们拾取散落在地上的道具，是个尽职尽责的好伙伴。



Tiki
妖精
蒂琪

同行的可爱小妖精，在错综复杂的迷宫中，蒂琪将指引我们往正确的方向前行。



Vivian
公主
薇薇安

在城镇中遇到的公主——薇薇安。她为了解决某件棘手的事情决定于玩家共同合作。



Samuel
公会会长
塞缪尔

披着绿色铠甲的工会会长，在他的公会里，我们除了可以接到各种任务之外，也能够习得技能。



Lucain
魔法使
卢卡因

身处古塔研究室的卢卡因，是一位曾创下无数丰功伟绩的伟大魔法使。对于冒险途中的任何疑惑，我们都可以向博学的他请教。

官方 三国杀 同学录

官方指导价：**32.8**元



赠送
“桃”
闪卡

5 月份
震撼上市

另有三国杀online及手机端神秘大礼包赠送

北京情文图书有限公司

地址：北京市朝阳区甜水园北里16号楼263号

电话：010-65025164; 010-59499385

CAPCOM@UCG

我们都是卡饭!

文 九兵卫&稀饭

美编 心の永恒



揭示《生化危机 启示录》 高清内幕

2013年, Capcom 将有好几款新作陆续上市, 所以近来 UCG 小编们经常获得前往 Capcom Asia 采访各位制作人的机会, 在此除了感谢 Capcom Asia 为我们提供这种宝贵的机会, 也要感慨一下目前游戏厂商对于国内市场的重视。本次接受采访的是《生化危机 启示录》的制作人竹中司, 而他前来为我们介绍的, 自然是即将登陆家用机平台的《生化危机 启示录》。本作并没有直接套用“HD版”这种副标题, 美版采用的是和3DS一样的名称, 而日版则增加了“揭示版”这个有着奇特意味的副标题, 那到底本作和3DS版比起来有哪些不同之处? 让我们听听竹中司先生的介绍吧。

阴雨绵绵访香江

本次访问竹中司的场所仍然是 Capcom Asia 的总部, 无论是负责主要采访的九兵卫还是负责照相打杂的稀饭都已经对路线驾轻就熟, 所以虽然当天过关时间较长, 两人最后还是早了一个小时到达。于是两人填饱肚子后只能在附近逛逛打发时间, 偏偏恰逢南方地区进入春夏交接, 阴雨连连, 不但地面潮湿难行, 大量的公共座椅也被稀拉拉的春雨铺上了一层水, 难以就坐。两人在商场晃悠了半天, 却发现时钟似乎放慢了脚步, 逛了半天也才过去了

20分钟, 按照九兵卫的说法, 这早到简直比迟到还让人难受。

不过早到也有早到的福利, 两人因为是最早前来采访的竹中司先生的媒体, 不但可以花时间和他合影, 还可以独占 Capcom Asia 为这次采访请来的模特, 此时雨水沾湿了办公室的玻璃, 看到身穿本作中“女神”杰西卡的性感水中战斗服的模特站在窗户旁摆出专业的姿势, 还真有点儿身临《生化危机 启示录》中游轮的感觉。



九老师把在娃娃身上练就的一身摄影功夫发挥得淋漓尽致,为竹中司先生和模特拍摄了不少各种POSE的照片,最后还拿上道具枪亲身上阵,与模特合影了一番,让只敢躲在一边偷看的

稀饭叹为观止。不过娱乐归娱乐,这一次到访 Capcom Asia,采访才是正事,于是,在合影并交换了名片后,两人在会议室中就坐,开始观看《生化危机 启示录》PS3版的实际演示。



立体恐怖的高质量进化

毫无疑问,《生化危机 启示录》是目前3DS平台上素质最高最受好评的“生化”系列作品,而且本身在保持了许多具有《生化》特色的元素外,也进行对于系列发展非常有益的尝试,例如除了讲究大场面外还带有不少悬念的剧情,狭窄场景与大场景交替出现,带有一定策略元素的枪械部件安装,还有造型非常独特的敌人等等。优秀的素质让本作在知名游戏

网站IGN上获得了8.5分的好评。

但是,家用机领域则是一个更为广阔的世界,也是“《生化危机》系列”的主战场,《启示录》进入这个领域将会被置于新的标准之中,还会遭遇新的挑战,那么本作要靠什么样的新元素来吸引玩家们呢?



竹中司先生用一段游戏中的实际开场回答了我们的疑问,其内容就是游戏的一开始,吉尔与帕克因为克里斯在执行任务中失去踪影,而前往一艘大海中的游轮上寻找他的踪迹,一场阴谋也在暴风雨中酝酿。这个开场和3DS版并没有什么不同,而当时本作的画质在3DS上算得上是非常令人满意,无论是人物造型还是场景的表现力都令人赞叹,如果辅以3DS的裸眼3D显示功能,视觉体验更加良好。但这一切优

点跟眼前PS3版的《生化危机 启示录》比起来,都完全不是一个层次。

众所周知,多数HD版游戏的画面虽然比起原版一般都有所改善,但都只是在素材质量上稍微下点功夫,大部分玩家哪怕不了解原作,光是看到高清版的画面质量也可以猜得出这款游戏十有八九是“捞钱作”,可是家用机版《生化危机 启示录》完全没有类似的感觉,不但贴图质量高,人物和场景造型显然都经过了重制,界面也进行了调整,整个游戏画面看起来美轮美奂,从吉尔登上游轮的那一刻起,雨水打在船身上的场面就打动了我们,看起来是如此地真实而自然,令人禁不住觉得身临其境。这根本不像是一款移植的高清游戏,却更令人觉得是一款原本就为家用机而设的作品,《生化危机 启示录》用充满了诚意的态度,在一开始,就打动了我们。

精彩的单机模式

随着演示继续进行,我们又一次目睹了吉尔的惊险遭遇,她与帕克深入游艇内部,而在这艘“鬼船”当中,有着大量名为滴蚀者的怪物存在,在两人前进的路上,这些怪物不时出现,为他们制造了不少麻烦。本作的画面素质提升在单机模式的进行过程中表露无遗,滴蚀者这种怪物按照背景设定,其身体表面处于半液体状,所以在3DS版被处理为白糊糊一片,倒也算得上符合设定,不过在家用机版中,滴蚀者身上被增添了更多的细节,脸部不再只是一片白,还能看到肉质软化后透出的眉骨形状,身体上骨骼的突起和手臂的细节也变得更加明显,非人却又带着人类特征的外貌使得恐怖感激增。不过,为了避免泄露太多隐藏在单机战役中的新惊喜,竹中先生再继续展示了一下前期的流程后就结束了单机战役,开始了内容更为精彩的突袭模式(Raid Mode)的演示。

整体来说,本作的画面基本和

去年的《生化危机6》属于同一水准,制作人坦言原作中所有的图生素材几乎全部被重新制作,加上各种新加入的特效以及人物建模与动作的调整,就算是老玩家,在体验家用机版的时候也会有焕然一新的发现。

根据竹中先生透露,家用机版的《生化危机 启示录》一开始就可以选择“Infernal”难度,该难度中,敌人的数量会变得相当夸张,几乎每一个原本空旷的地区都加入了大量的敌人,玩家需要规划好自己每一颗子弹的用途,不然很容易就会弹尽粮绝。为了形容在这个难度中令人绝望的战斗强度,竹中先生甚至用上了盆踊舞这个词,在日本,每当到了盂兰节时,人们便会跳起这种舞蹈,因为盆踊相当注重手部的动作,正好和滴蚀者行走时那奇妙的晃动方式类似,所以在这个难度中,怪物们就像是群而跳起盆踊,把玩家角色给团团围起来,想要活命,就要善用闪避动作突围而出,不然只有死路一条。



新内容满载的突袭模式

玩过3DS上原作的玩家都知道，突袭模式算是佣兵模式的一个变种，这个模式中虽然有计时，但没有佣兵模式那样的限时设定，而且使用的是关卡式的设计。不过这并不表示突袭模式的难度会比佣兵模式低，因为这个模式中的敌人强度会随着难度增高而呈几何式地提升，如果没有强力的枪械和配件，玩家连打通关卡都有困难，更谈不上追求最速了。

家用机版的《生化危机 启示录》自然保留了 this 充满乐趣的模式，并且增添了更多的新元素来让玩过3DS版的玩家也能够得到不同的体验，在最近的PAX和GDC展会上，本作已

经展示了关于两位新角色的情报，那就是系列经典角色汉克（Hunk）和3DS版中已经登场，不过却没有成为突袭模式中可操作角色的瑞秋（Rachel）。

在本次演示中，竹中先生选用了瑞秋作为演示角色，因为这位女角色身材甚是性感，九兵卫立刻对稀饭递了一个“你赚到了”的眼神，换回了对对方一个“呵呵”式的假笑。事实上，在游戏过程中玩家们基本上都是在看着瑞秋的后背，福利还不如性感女神杰西卡多，不过刚进入关卡时，这位角色的配音倒是令两位小编都有些吃惊，因为和充满了女性魅力的外表有点不一致，瑞秋的声音竟然是娇滴滴的。现场演示的版本使用的是英文配音，竹中先生在注意到两人的反应后有些得意地透露，日版瑞秋的声音也是使用了萌萌的声线去配音，听起来有种奇妙的反差感。

虽然嗓音很可爱，瑞秋的身手可是一点也不含糊，近战攻击动作是非常帅气的空中翻身连环踢，竹中先生熟练地操作着瑞秋击败了大量普通难度的滴蚀者，并介绍了一下突袭模式的基本流程，其打法和3DS版差别不大，不过为了让玩家们获得充足的新



体验，本作在武器上面下了工夫，增添了多种新枪械，加上不同的特性组合，足以让早已纵横3DS版突袭模式的老玩家也能找到属于自己的新乐趣。

根据最新的情报透露，或许是因为瑞秋实在太有人气，本作甚至还把变成了滴蚀者的瑞秋也制作成了突袭模式角色。不过比起人类形态的瑞秋，这个角色的外观可就重口味多了，不但令人疑惑于以她的手部结构是如何拿起枪械的，她属于滴蚀者式的诡异近战攻击相信也会挑战各位玩家的心理承受能力极限。可是考虑到这个角色也会拥有不同于其他角色的特性，她在突袭模式中的表现也令人期待。

最后，不得不提的自然是新怪物攀墙者（Wall Blister），这种怪物有着类似于章鱼般的吸盘，身体构造非常诡异，头部还伸出了类似珊瑚状的器官。他们的能力是用长长的触手远距离地把玩家扯到他们身边发动攻击。这是一种高强度的怪物，相信会在游戏当中为玩家带来全新的挑战。



《生化危机 启示录》制作人专访

■ 竹中司

■ Producer

■ TAKENAKA TSUKASA

Q：本作在3DS平台上推出时大受好评，是否在当时就已经有了移植到家用机平台上的打算？

竹中司（以下简称“竹中”）：当时主要精力还是放在如何把3DS版做到最好，所以并没有想过其他版本的计划。高清版是在游戏发售之后收到玩家的意见才开始着手准备，开发也是在之后进行的。

Q：那么这次的高清版开发花了多长时间呢？

竹中：从确定项目开始算的话，差不多花了一年半的时间吧，在同类作品中也算比较长的了。



Q：3DS版本的本作在配合了外置滑杆后的手感非常接近欧美主流射击游戏，本次在移植到家用机平台后是否有对按键排布进行进一步的优化？

竹中：你说的没错，扩张摇杆对于那时候3DS版的操作有很好的辅助作用，让玩家在射击和移动时更加流畅。这次家用机版因为手柄按键比掌机多，所以就不存在这样的问题，像是PS3手柄的L2和R2都会得到使用。

Q：那么家用机版的操作和3DS版是一致的吗？

竹中：准确的说不太一样，我们按照系列最新作《生化危机6》的操作方式对本作进行了诸多调整，比如移动中射击的设定还有瞄准、射击的键位都是和6代一样的。另外有个特别的地方，那就是我们这次为大家准备了两种操作模式，除了刚刚说了6代那样的主流按键布局，玩家在设定菜单中还可以将操作切换为经典模式。





别出心裁的宣传

虽然从定位上来说,本作并非是一款完全新作,但是Capcom对于本作的宣传仍然是不遗余力,竹中先生前来香港接受媒体采访自然是宣传攻势中的重头戏,与此同时,在日本本土上,本作的宣传方式也是多种多样,例如在graniph专卖店推出了以《生化危机 启示录》为主题的T恤,共有四款,每件售价2625日元,图案的基本元素都是本作的宣传海报上展示的内容,不过都经过了设计师的改造,风格更为突出,颇有些流行感。

同时,在名为Shooting Bar EA的空气枪靶场中,还举办了一场以《生化危机 启示录》为主题的活动,在活动期间,不但整个靶场的装饰都会更换为本作的主题,还展出了大量的主题枪械,并且将标靶全部换成了“《生化危机》系列”中的著名敌人,例如威斯克、暴君、丧尸等等,本作中的敌人也有滴蚀者、滴蚀者瑞秋和新怪物攀墙者登场,当然,要说到最有爱的,还是本作和Gainax合作推出的两款特殊标靶,都是由名画师绘制,风格都相当有个性,尤其是《飞天小女警》画风的吉尔,有种不一样的萌感。



Q: 目前我们已经知道突袭模式中会有瑞秋和汉克登场, 是否有更多未公布的角色去等着玩家解锁?

竹中: 这个现在还不方便透露, 不过可以给大家一个肯定的回答, 除了瑞秋和汉克, 游戏中还会有其他新角色的。(笑)

注: 在采访后, 突袭模式又公布了新角色滴蚀者瑞秋, 其相关内容已经增添到了采访正文当中。

Q: 本次高清化本作时是否有对单机模式进行强化? 例如增添新的枪械或是新的强化芯片?

竹中: 一言难尽啊(无奈状), 其实高清版的《生化危机 启示录》除了画面以外, 进化的部分真的是很多的。比如光是武器的种类就比原作增加了数倍, 强化以及收集部分的乐趣有了很明显的提高。

Q: 突袭模式是否会有更多新变化?

竹中: 新难度的追加以及敌人AI的调整都会给突袭模式带来很明显的变化, 体验以及打法是完全不同的, 此外还有新的敌人以及可用角色, 变化

可以说是非常巨大的, 无论新老玩家应该都会很容易投入其中。

Q: 既然有新的角色加入, 本作是否会有新的敌人在故事模式或突袭模式中出现?

竹中: 当然有! 特别是全新的BOSS, 这部分是我们花很大工夫去全新制作的内容, 到时候它们应该会给玩家带来不少的麻烦呢。

Q: 3DS版的本作在剧情交代方式和演出感上都有不少亮点, 有没有考虑过将《启示录》做成一个系列?

竹中: 《启示录》的剧情以及故事的讲述方法确实都比较特别, 如果可以的话, 我们当然想把它做成一个系列, 只要玩家有这方面的需要。

Q: 既然《启示录》已经被高清化移植到家用机平台, 是否有打算也把《生化危机 佣兵3D》移植到家用机平台?

竹中: 目前来说还没有, 不过这也是一个趋势, 只要时机成熟应该我们都会去做。

Q: 本作的网络要素有什么特点?

竹中: 玩家在家用机版的《生化危机 启示录》中可以实现玩家之间的合作, 联网协力战斗是3DS版没有的要素, 相信会给玩家带来全新的感觉。

Q: 《启示录》整体风格是回归原点, 《生6》强调激烈的则是对战和联机协作, 《生化》系列未来的作品会更倾向于哪一种?

竹中: 从我个人来说, “《生化危机》系列”最核心的精髓就是恐怖感, 而恐怖感可以有不同

的形式, 这个也要根据时代的发展而变化, 我想这个是需要去摸索的。未来的《生化危机》一定会有新的变化, 这点是肯定的。



有奖征集

本次采访中, 竹中司先生非常热情地送给了我们五张亲笔签名的海报, 各位系列爱好者们是不是已经心动了? 请来信告诉我们你对于本作的期待和意见, 我们将会反馈给Capcom以帮助他们更好地改进本作和其他“《生化危机》系列”作品, 意见中肯又精辟的读者还可以获得签名海报作为奖励哦。我们的邮箱是ucg@ucg.cn, 期待你们的来信。



作为《七龙战记 2020》的续篇，本作在很多方面的表现上都可圈可点。采用五头身的角色设计，采用大量的一线声优，继承了前作的剧情表现，虽然整体不算很突出但有不少亮点。平衡的职业系统，多样化的职业搭配让游戏很有研究意义，以及高达40个小时以上的游戏时间和隐藏迷宫的存在也让游戏相当耐玩。值得一提的是本作的场景刻画非常漂亮，音乐BGM甚至有一般版本和DIVA版本的区别，相当有诚意，是日式RPG玩家们的一次盛宴。

文 宇宙人&时雨 美编 anubis

七龙战记 2020-II	SEGA	角色扮演
セブンスドラゴン2020-II	1人	日版
2013年4月18日		6279日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

系统详解

セブンスドラゴン
2020-II

前作继承

玩家如果拥有前作存档的话，游戏开始时可以获得一部分道具奖励，具体内容如下：

道具名称	作用
チョコバー	我方全员战斗不能状态完全回复
ガトウのバンダナ	【饰品】ATK・DEF・MAT・MDF+5
フィクスエアロ	我方全体LIFE完全回复
ミルロメディス	我方1人LIFE完全回复
ヒュブノ结晶	我方1人战斗不能回复，并回复150点LIFE
食材セット×10	我方1人回复10点LIFE，可用来制作料理

角色创建

本作中玩家的队伍是由3名自创角色构成，在自己房间（マイルーム）的电脑中选择“ムラクモオフィス连接”，再选择ENTRY就能创建角色。本作的角色外形分男、女各7种，其中ルンシャ族的外形要过了第三章之后才能选择。除了ルンシャ之外每一个外形对应一个职业，但实际上玩家可以随意搭配。另外，本作每一个外形还新增了两种颜色（合共三种）供玩家选择。决定了外形之后就可以选择职业，本作一共有6种职业可供选择，具体性

能可参照后文职业部分。之后是选择声优，本作邀请的声优多达40位，选择时只要按下□键就能查看他们的名字，按△键可以试听，每个声优试听有5句话，其中最后两句会根据玩家选择的职业而变化。全部设定好之后，再给角色起个名字就创建完成了。

新创建的角色等级只有Lv.1，SP也只有0，但是身上有最低级的装备以及掌握两招职业技能，游戏最多可以保存12名角色。角色创建之后可以随便更改外观、声音以及姓名，具体方法是在MANAGE

菜单中选择角色，然后选择CHANGE重新设定（前提要完成了ターミナル机能强化案）。但职业不能随便更改（后文详述）。



职业

本作的职业一共有六种，分别为武士（SAMURA）、战术师（TRICKSTER）、破坏者（DESTROYER）、超能者（PSYCHIC）、黑客（HACKER）、偶像（IDOL）。



SAMURA 武士

身体能力S级的职业，使用武士刀作战。攻击力优秀，进攻技能丰富，在队伍中可以当主力输出者。技能的最大特征是拥有拔刀和居合两种状态，不同状态下有截然不同的作战风格。拔刀状态更倾向于物理强攻，兼具多段伤害的攻击以及范围攻击等技能，而居合状态则倾向于属性攻击和异常状态攻击。除此之外，武士还具备一些针对自身的回复和辅助强化技能，属于能力比较

全面的进攻型职业。

游戏前中期推荐的技能有モミジ打ち和フキ打ち，冰、火两种属性基本上可以克制前中期大部分的龙敌人和帝龙。中后期可以用拔刀和居合交替的战术，拔刀状态下推荐力闸オロシ，受到异常状态则居合，然后用崩し払い以及之前提及的两招输出。后期则可以利用各种大伤害的技能作战。



技能表		
技能名称	最高等级	效果
旋风巻き	5	【拔刀】全体敌人随机7回攻击
金翅鸟旋风	5	【拔刀】敌全体大伤害攻击+快速行动
飞天斩り	5	【拔刀】敌单体中伤害攻击+空中敌人有效+高命中率
宵待ちの型	5	【拔刀】敌单体斩击+攻击必中+必定最后攻击
力剛才ロシ	5	【拔刀】敌单体大伤害攻击+出血效果
トンボ斬り	5	【拔刀】从远距离给单个敌人造成伤害+对空有效
影無し	5	【拔刀】敌单体中伤害攻击+最速行动+STUN效果
八双大蛇突き	5	【拔刀】敌单体8段HIT的大伤害多段攻击
收刀の紡ぎ	5	【拔刀】敌单体攻击后进入居合状态
收刀の紡ぎ 转	5	【拔刀】敌单体攻击后进入居合状态,同时回复自身异常状态
崩し払い	5	【居合】敌单体大伤害攻击+敌异常状态耐性必定下降
モミシ討ち	5	【居合】敌单体火属性中伤害攻击+火伤效果
フブキ討ち	5	【居合】敌单体冰属性中伤害攻击+冻伤效果
不动居	5	【居合】下次攻击伤害2倍以上,并且异常状态附着率增加
风林重棍	5	【居合】配合同伴的属性魔法进行追击
十六手詰め	5	【居合】敌单体超大伤害攻击+攻击必中
拔刀の紡ぎ	5	【居合】敌单体攻击后进入拔刀状态
拔刀の紡ぎ 转	5	【居合】敌全体中伤害攻击并且进入拔刀状态
修罗の贯付け	5	【自动发动】战斗开始时攻击全体敌人
刃下のリアクト	5	5回合内,受到大伤害可以再次行动
练气手当	10	回复自身HP+最速行动
赤火の呼气	5	随着回合经过攻击力渐渐提升(能维持10回合)
黑烟の吸気	5	随着回合经过防御力渐渐提升(能维持10回合)
丹田法の訓	5	7回合内,我方全体LIFE上限提高
憤怒の刃	5	【自动发动】我方同伴被杀时,回合结束后发动复仇攻击
乱れ散々櫻	1	【EX专用奥义】给予敌单体超绝大伤害攻击
天地断ち	1	【EX专用奥义】敌全体大伤害攻击+出血

*效果以最高等级为准。

TIPS: 完成居住区D的开发议题之后,到该区找到柜台的女孩对话可以获得饰品“居合の心得”,装备后能以居合(收刀)状态进入战斗。



TRICKSTER 战术师

敏捷S级的职业,攻击力不高,但是很多技能有会心率修正,而且凭借速度的优势可以在每个回合中抢占先机。属于偏向游击战的职业。最大特征是可以选用匕首和枪两种武器,技能也针对这两种武器独立分开,战术套路截然不同。因为战斗中不能更换武器,所以分配技能点的时候必须针对单一的武器进行分配。匕首专用技能偏向于毒、麻痹等异常状态附着。枪的普通攻击有2段伤害,专用的技能偏向于空属性攻击和对空攻击,这两种属性也能克制不少帝龙和龙敌人,此外还能使用隐秘+反击战术,可以配合跟偶像或破坏者的吸引火力特性配合。

匕首战术师主要战术套路都是靠下毒和麻痹进行干扰,对战斗单个龙敌人时有较为出色的发

挥,吸血技能可以缓解回复的压力,再配合黑客的自动全体回复技能可以大大节省回复药。枪械战术师的战术则更加丰富,除了前面提到过的可以隐藏自己之外,发动二次行动技能后再发动ハイディング让普通攻击必定会心,一个回合内就能进行最多4次攻击(前三次是普通攻击),也可以跟偶像的“もっと突击グルーブ”配合进行多次行动。后期学会的ラッシュショット是主力输出技能,而且因为高会心和多次伤害,配合二次行动技能一回合还可以发动4次!输出远超其他职业——当然也要看运气。奥义威力不高,但是都附带大量异常状态——其中还包括睡眠,BOSS发动必杀技或者队伍陷入困境的时候马上发动奥义将BOSS催眠,然后就能慢慢回复重整战术了。



技能表		
技能名称	最高等级	效果
クランテラ	10	【匕首专用】敌单体伤害+麻痹效果+会心效果
スコルビオ	10	【匕首专用】敌单体伤害+毒效果+会心效果
クラケン	5	【匕首专用】敌单体伤害+盲目效果
ヴァンパイア	5	【匕首专用】敌单体中伤害攻击+会心效果+LIFE回复(对方出血时回复量↑)
フルム-ヴアンブ	5	【匕首专用】敌单体中伤害+会心效果+我方全体LIFE回复(对方出血时回复量↑)
ペノムアンプリフ	5	【匕首专用】敌单体小伤害攻击+毒重症化+效果延长+会心效果
ペノムフェティシュ	5	【匕首专用/自动发动】回合结束时,敌单体攻击+毒效果
ペインイーター	5	【匕首专用】敌单体攻击+根据异常状态感染数量追加伤害+异常状态消除
マインスロー-	5	【枪专用】攻击同时设置一个3回合后爆炸的炸弹+攻击伤害增加+空属性
TNTスロー-	5	【枪专用】攻击同时设置一个3回合后大爆炸的炸弹+攻击伤害增加+空属性
ラッシュショット	5	【枪专用】敌单体8次攻击+对空有效+会心效果
エイミングショット	10	【枪专用】敌单体大威力攻击+对空有效+攻击必中+盲目效果
エア・アサルト	5	【枪专用】敌全体攻击+对空有效
ニ-ブレイク	5	【枪专用】敌单体伤害+高概率STUN+最速行动+对空有效
ジャンプショット	5	【枪专用】敌单体发射跳弹,下回合开始自动攻击持续4回合+空属性
ゼロレンジショット	5	【枪专用/二次行动时】枪和打组合的强力单体攻击+空属性
ハイディング	5	【枪专用】隐藏5回合,期间受攻击率下降+通常攻击99%会心+回避率上升
ブッシュトラップ	5	【枪专用】隐藏期间我方收到攻击会自动反击+低几率行动不能+空属性
チーターマン	1	【枪专用/自动发动】下回合我方全员最速行动
アサシズリアクト	1	6回合内,会心成功可再行动
アサシアイズ	5	【匕首专用】7回合内,自身攻击力↑+通常攻击会心率70%↑
エスケイプスタンス	1	高概率逃跑+最速效果
サブライズハント	5	【自动发动】中概率先制攻击+被先制无效化
トリックハンド	5	7回合内我方全员使用回复道具效果提升
サクリアイス	1	敌全体大威力攻击+使用者脱离战斗
狂戦パッドヘヴン	1	【EX专用奥义】敌单体大伤害攻击+复数异常状态
礫刑ディアボリカ	1	【EX专用奥义】敌单体大伤害攻击+复数异常状态

*效果以最高等级为准。



DESTROYER 破坏者

运动能力S级的职业,说这职业是台坦克一点都不过分。虽然所有技能没有属性,但是它们本身就具备不下于克制效果的破坏力。主要战术是围绕给敌人附加D深度展开,D深度的阶段越高,可使用的招式威力越大。不过太正直也是这个职业的缺点,因此需要其他职业支援搭配。デストロイチャージ和デストロイリアクト两个技能配合起来也可以实现一回合内多次行动。此外,破坏者还能使用以反击为主体的战术套路,迎击スタンス是前期

比较实用的反击技能,跟枪械战术师的隐藏+反击战术可构成强大的反击组合。中期可学会“牙折る也”等四个技能是超无赖的反击技,如果熟悉龙敌人的行动模式并进行准确预判的话可以令对方毫无还手之力。



技能表		
技能名称	最高等级	效果
ジャブ	5	敌单体小威力攻击+必定附带D深度1段
釣瓶ツツハ	5	敌单体中威力攻击+必定附带D深度2段
ダブルフック	5	【D深度2】敌单体伤害+攻击力下降
正拳突き	5	【D深度1】敌单体大伤害
崩伏连脚	5	【D深度1】敌单体伤害+异常状态附着率提升
ランドクラッシュャー	10	【D深度2】给予敌单体与D深度相对应的伤害+D深度消失
スピネイジプロウ	5	【D深度2】敌单体伤害+防御力下降
介錯クリンチ	5	【D深度2】对陷入异常状态的敌人给予大威力攻击
クインテッタ	5	【D深度3】敌单体特大威力攻击
ドリルクローラー	5	【D深度3】敌单体特大威力攻击+LIFE回复
ハンマーヘッド	5	【D深度2】敌单体伤害+行动不能
迎击スタンス	10	最速进入预备动作,对攻击的敌人给予中威力的反击
オトシ前上等!	5	【自动发动】发动回合内受到伤害会反击



HACKER 黑客

情报能力S级的职业，几乎不用指望他出手打人，但是凭借丰富的支援技能可以撑起整支队伍，在前作可以称得上最重要的职业。虽然本作黑客的存在感多少被偶像给盖过去了，但其还有很多独一无二的战术只有黑客才能做到。

初期就能掌握的ディフェンスゲイン可以避免很多被秒杀团灭的情况，魔法防御力提升的效果要升到最高级才会出现。Bデ-タレイザ-和Aスキルコーラ-两招都是支援神技，前者发动之后相当于异常状态免疫，不用浪费行动机会去治疗异常状态，在这个异常状态横行的游戏里作用可谓举足轻重。后者可以增加自动技能发动率，根据同伴的职业可有不同程度的发挥，加上黑客自身就有全体回复的自动技能サバゲ-ナレッジ，再配合リ

ジエネレーター，后期回复工作几乎毫无压力。炎、冰属性伤害减轻的技能对付那些属性分明的BOSS有很大作用。新增的三招TROY也是针对属性的陷阱设置型招式，使得黑客空闲时可做的事情更多。

什么？你问入侵状态？从技能表上看，入侵虽然是战术的主体，但是在入侵成功率本身就有问题，而且入侵状态维持时间短，顶多发动一次入侵技能就结束，所以一般很少考虑。不过，入侵技能スリ-プオール有颇高的利用价值，看到BOSS使出必杀技预备动作就将其催眠（要事先入侵，不然成功率不敢恭维），这样可以中断对方的攻击同时为我方制造安全的回复机会。

奥义禁断的秘技虽然不是攻击技能，但是看到BOSS发动大威力必杀时可以用这招躲过去。



技能表

技能名称	最高等级	效果
アタックゲイン	10	4回合内我方全体物理攻击力提升+最速行动
ディフェンスゲイン	10	4回合内我方全体物理/魔法防御力提升+最速行动
リジエネレーター	5	6回合内我方每回合自动回复HP
119ナノマシン	5	战斗不能的角色回合结束后以最大LIFE状态复活
Bデ-タレイザ-	5	6回合内，我方全体异常状态恢复速度加快4回合
アイズブレイク	5	7回合内，我方全体受到的炎属性伤害减轻50%+最速行动
アイスブレイク	5	7回合内我方全体受到的冰属性伤害减轻50%+最速行动
Aスキルコーラ-	5	9回合内我方全员高几率发动自动技能
ハッキングワン	5	单个敌人进入被黑客入侵状态 成功率：中
ハッキングゼム	1	敌全体进入被入侵状态 成功率：低
マッドストライフ	5	使用回合内，被入侵的敌人会攻击自己的同伴
スケ-プゴート	5	攻击被入侵的敌人，并且回复我方的MANA
ロストパワー	5	攻击被入侵的敌人，并且使其4回合内攻击·防御力下降
バンドインバッド	5	4回合内全部敌人异常状态耐性下降+入侵相关技能效果↑
スリ-プオール	5	2回合内敌全体陷入睡眠状态+被入侵的敌人必中
カースオール	5	5回合内敌全体进入诅咒状态+被入侵的敌人必中
ハッキングリアクト	1	6回合内，成功入侵敌人可以再行动
リアクターチア-	5	【自动发动】对二次行动的我方同伴进行LIFE和MANA回复
クイックハック	5	【自动发动】战斗开始时，高概率黑客入侵单个敌人
サバゲ-ナレッジ	5	【自动发动】回合结束时，一定几率回复我方全员LIFE
ファイア：TROY	5	最速对敌人设置炎属性的陷阱，一旦对方发动炎属性攻击就会引爆
アイス：TROY	5	最速对敌人设置冰属性的陷阱，一旦对方发动冰属性攻击就会引爆
キュア：TROY	5	最速发动，我方使用回复时效果会提升
エンチャントファイア	1	战斗中我方的通常攻击附带炎属性+发动技能时可回复冻伤
エンチャントアイス	1	战斗中我方的通常攻击附带冰属性+发动技能时可回复火伤
ラッキ-ゲイン	1	偶像的回避率↑+偶像的命效果↑
禁断の秘技	1	【EX专用奥义】发动回合内我方全体进入无敌状态
天刑ジャック2021	1	【EX专用奥义】敌人全体造成大伤害并高几率造成混乱状态

*效果以最高等级为准。

技能名称	最高等级	效果
牙折る也	5	牙攻击无效化并反击，就算未能无效化也会减轻伤害
爪砕く也	5	爪攻击无效化并反击，就算未能无效化也会减轻伤害
吹裂く也	5	吐息攻击无效化并反击，就算未能无效化也会减轻伤害
凶转す也	5	所有异常状态一定概率无效化并反击
怒りの重爆	5	敌单体伤害，使用者的LIFE越低，威力越高
デストロイリアクト	5	5回合内，D深度附着成功的话可以再行动
デストロイチャージ	5	D深度100%附着（永续效果）+6回合内攻击力提升
先制デストロイ	5	【自动发动】战斗开始时，给予全体敌人D深度1阶段附着
瀧刃のト根性	5	受到攻击导致LIFE变为0以下时能够生还+最速发动
バリンクシールド	5	使用回合内，我方全体受到的物理伤害减轻
スカイハイメテオ	1	【EX专用奥义】敌全体大威力攻击+D深度3阶段附着
最终承认Sパンカー	1	【EX专用奥义】敌单体超大威力攻击+D深度3阶段附着

*效果以最高等级为准。



PSYCHIC 超能者

超感觉S级的职业，使用多种魔法给敌人造成伤害。与此同时还有大量的辅助和回复技能，可谓攻守兼备的平衡角色。该职业的最大优势在于可以针对敌人的属性利用相克的魔法进行攻击。而且攻击魔法在升级到一定阶段后可以切换单体和全体角色，非常便利。在前期可以为各个角色制造各种属性的魔法铠，只要与敌人发生触碰就会受到大伤害，在中期经过技能开发后习得的“フロストバーン”可以给敌人造成三种异常效果状态，如果能配合上降低敌人异常抗性的技能，其成功率会变得相当高。“マナフロ-ター”技能能为我方其余两个角色节省下大量MANA值，在后期的迷宫中发挥极大的作用。自动技能不仅有伤害技能，还有MANA恢复技能和异常状态恢复技能。尤其是MANA恢复技

能，升到满级一次能恢复29左右的MANA值，非常实用。奥义相比起其它职业来说实用性比较高，不仅能带来高威力的伤害效果，同时附带能力下降的异常属性，如果能配合魔法伤害2倍的技能，其伤害值更加可观。秘奥义则是保命用的利器，一下子能让全员状态恢复，在进行隐藏迷宫的时候有着举足轻重的作用。支援和恢复技能非常全面，回复技能满级时能回复HP250+，是队伍中不可或缺的职业之一。惟一的缺点是防御力极低，就算在后期也很难顶住敌人的两次攻击，因此建议配合上幻盾使用。



技能表

技能名称	最高等级	效果
フレーム	5	炎属性魔法攻击，可单体全体切换
イフリートベン	5	炎属性大威力魔法攻击，可单体全体切换
ヒートボディ	5	7回合内给我方1名角色制作炎铠，令触碰的敌人受到伤害+火伤效果
フリーズ	5	冰属性魔法攻击，可单体全体切换
アイシクルエデン	5	冰属性大威力魔法攻击，可单体全体切换
ゼロ℃ボディ	5	7回合内给我方1名角色制作冰铠，令触碰的敌人受到伤害+冻伤效果
エレキ	5	雷属性魔法攻击，可单体全体切换
ボルトアヴェンジ	5	冰属性大威力魔法攻击，可单体全体切换
エアスピアー	5	空属性魔法攻击，可单体全体切换+对空有效
ヴォルテックス	5	空属性大威力魔法攻击，可单体全体切换+对空有效
エンジ-ピラ-	5	凝缩纯粹的魔法力给对手造成伤害
マイクローバ-スト	5	敌单体魔法伤害+出血效果
フロストバーン	5	敌单体无属性魔法攻击+火伤、冻伤、麻痹效果
半径50mの支配者	5	【自动发动】回合结束时对敌单体进行魔法攻击
キュア	10	回复我方HP，可单体全体切换
リカヴァ	5	我方全体异常状态回复+最速行动
リザレクション	5	我方单体复活
プレリザレクション	1	战斗中给我方1人施加自动复活状态，复活后HP为10
デコミラ-	5	给自己制作可抵挡攻击的幻盾
マナフロ-ター	1	使用的回合内，我方所有人消耗的MANA为0+最速行动
コンセントレート	5	下次发动的魔法伤害是2倍以上
デッドマンズリアクト	5	9回合内，我方同伴战斗不能的话，自身可以再行动
魔力の涌水	5	【自动发动】回合结束时给自己回复少量MANA
オートリカヴァ	1	【自动发动】我方受到异常状态时有一定几率回复
黒のインヴェイジョン	1	【EX专用奥义】敌单体大威力魔法攻击+各种能力下降
キセキの代行者	1	【EX专用奥义】我方全员复活+LIFE回复+异常状态回复

技能的搭配能让战斗取得事半功倍的效果。以笔者写的武士和超能者为例，其它角色使用属性攻击时，武士提前使用“风林重む”自动追击，又或者利用降低敌人状态异常耐性的技能后用附加异常技能的招式做配合。玩家可以根据自己的职业搭配考虑出合适的技能搭配方案。



IDOL 偶像

魅力S级的职业，能力相当平均。HP数值可以媲美武士，MP数值甚至可以媲美超能者。该职业相当于战场中的指挥官，利用各种命令对队伍的整体作战方针进行改变。要发挥出该职业的能力，另外选择的两个职业相当重要。攻击技能偏向于全体攻击和空属性攻击，因此在对付很多空中的龙的时候能发挥不错的作用。该职业有特殊的FEVER系统，共有四个阶段，在第四个阶段则会进入天王巨星状态。使用某些技能有一定概率FEVER升级或必定FEVER升级。当FEVER达到4级，即天王巨星状态时，角色全能力加成并得到技能效果提升，每个回合还带有自动回复的效果。在后期发动后

主要价值在于其强大的生存能力，即使被敌人围攻也能屹立不倒，挽救其它队友于水深火热之中。后期习得的奥义可以让该职业直接进入天王巨星状态，秘奥义则能引发其它两个角色的特殊攻击技能，具体伤害效果取决于其它两个人。自动技能非常实用，尤其是SP增加效果能让SP有不少程度的增加。要用好这个职业必须熟悉每一个阶段的命令技能。



技能学习

主菜单中选择CUSTOM便能学习职业相关的技能。学习技能会消耗一定量的SP值，SP值可以通过战斗获得，也可以使用SP提升的道具或者泡温泉。技能学会之后，还可以继续花费SP强化升级，升级的过程中技能效果也有可能发生变化，比如附加异常状态，或者原本低几率的状况变成高几率。技能提升的级别越高，消耗的SP越多。SP分配

了之后不能还原，但是转职之后会全部退还。

游戏前期可学会的技能不多，随着流程推进，并且在从云会议上完成“スキル开发案”之后才能学会更多的技能。



全职业秘奥义取得方法

基本条件：进入X章，角色达到65级并且完成了其它技能的开发。与2F左边会议室的マサキ对话，他会给出习得条件。

●武士：天地断ち

前往本部和マサキ对话后，出去イズミ会给“イズミの手纸”。队伍剩下武士一个人的时候到ムラクモ居住区左边和イズミ对话发生单挑战斗。胜利后即可习得。

该场战斗有一定的难度。尽量在等级比较高的时候再去挑战比较合适。确保速度比对方快，开战后马上使用“丹田法の训”提升最大HP值，随后第二回合使用“刃下のリアクト”让自己提升行动回合数。利用比较高攻击的技能或者异常状态的技能攻击她。HP较少时则使用HP恢复道具或技能。

●战术师：毒剂ディアボリカ

前往本部和マサキ对话后，寻找三本“周刊-世界の处刑”的书，分别在医院宿舍右边的书架、居住区C下方的书堆以及自卫队驻屯区的右下角。获得后对话即可习得。

●破坏者：最终承认Sパンカー

前往本部和マサキ对话后，和キリノ对话，要求持有“分厚い铁板”和“锐利な刃”（必须已经建设好职人工房）。一般而言手上应该有，如果没有可以前往池塘的高度218M，打败螳螂和巨人获得。交给キリノ后习得。

●超能者：キセキの代行者

前往本部和マサキ对话后，来到居住区A下方和见习修女买，需要5000Az，买下后习得。

●黑客：天罚ジャック2021

前往本部和マサキ对话后，到研究区左边的研究室调查电脑后到都厅3F和研究员对话，选择RJ-45、2821109907456回、セブンスヘウン后习得。答错也没关系，可以反复回答。

●偶像：TOKYOアリ-ナ极

前往本部和マサキ对话后，队伍剩下偶像一个人的情况下，来到居住区A左边找到モモちゃん，随后到右边她的房间，得到可愛いアクセサリー，交给她后到左边房间找书，交给她后到自己房间，拿到闪光点的东西再回去，发生杂兵战后技能入手。



技能名称	最高等级	效果
モスキートV	5	敌全体音波攻击+对空有效+回避率下降状态
絶叫金切りV	5	敌单体物理攻击+诅咒效果+低概率进入FEVER 1状态
ベルセルクV	5	敌全体空属性攻击+自身被攻击率↑+盲目+低概率进入FEVER 1状态
シャッフルV	5	敌全体音波攻击3-6次+对空有效
アンゼリカV	5	敌全体音波大伤害攻击+对空有效
フォロ・ミー	1	最速发动、我方单体本回合最速行动→FEVER 1状态
ドライアイス	5	5回合内用制造冰烟雾，提升自身回避率→FEVER 1状态
ATK☆フォーム	1	1回合内全员组成重视攻击、轻视防御的阵型→FEVER 1状态
DEF☆フォーム	1	1回合内全员组成重视防御、轻视攻击的阵型→FEVER 1状态
SPD☆フォーム	1	1回合内全员组成重视速度的阵型→FEVER 2状态
CURE☆フォーム	5	【FEVER 2】组成回复效果提升的阵型→FEVER 3状态
突击グルーブ	5	命令我方全员进行普通攻击（不会消耗他们的行动机会）
もつと突击グルーブ	5	命令我方全员进行普通攻击+会心率增加→FEVER 1状态
进めロックンロール	5	【FEVER 1】命令同伴使出第一阶段的技能→低几率进入FEVER 2状态
进め! ロックンロール	5	【FEVER 2】命令同伴使出第二阶段的技能→低几率进入FEVER 3状态
伝説のロックンロール	5	【FEVER 3】命令同伴使出第三阶段的技能→低几率进入天王巨星状态
气まかにオンロード	5	【FEVER 3】命令我方同伴自由行动→低几率进入天王巨星状态
セイブ・ザ・ソウル	1	【FEVER 2】命令我方两人以珍惜生命为前提行动
癒しのバラード	5	战斗中我方的LF和异常状态低几率回复→FEVER 1状态
ギフト・フォー・ユー	1	自身的异常状态转移到敌人身上并治愈
プロドの根性	5	【自动发动】死亡时有1次机会回复40LF
スルーリアクト	1	5回合内成功回避敌人攻击可以再次行动
オーバーリミッツ	1	【自动发动】状态变化以及二次行动效果延长1回合
ロケットスターター↑	5	【自动发动】战斗开始是低几率LF回复→FEVER 1状态
XXXアクシデント	1	不知道会发生什么事情的辅助技能
ハイ・ギャランティ	3	入手Az量增加（技能效果无法叠加）
カラフル・ステージ	1	【自动发动】若成功发动，战斗后获得的SP增加
Sメロウタイム	1	【FEVER 3】命令我方两人发动二次行动技能→低几率进入天王巨星状态
TOKYOアリーナ	1	【EX专用奥义】4回合内进入天王巨星状态+技能效果↑
TOKYOアリーナ极	1	【EX专用奥义】激发我方潜在的强大技能



TIPS

考虑好技能搭配后，SP的分配要先以回复技能为主，其次是自动技能，最后才是攻击技能。

转职

角色的等级在Lv.30以上就可以进行转职，专职之后Lv会下降10级，学习技能花费掉的SP也会全数归还。本作没有隐藏职业或高级职业的设置，所以转职只能从原有的6个职业中选择。但是专职有一个好处，其一就是退还SP，分错了点，或者前期给低级技能分点太多可以用这个方法补救。其二就是会根据玩家转职时的等级给予一定的能力奖励。比如LV40的战术师专职之后能获得SPD+1的额外奖励，LV50则

SPD+2，以此类推。原职业所对应的能力加成如表中所示。

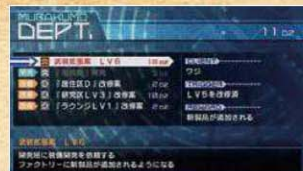
职业	提升参数
武士	ATK
战术师	SPD
破坏者	LF
超能者	MAT
黑客	MN
偶像	SPD



丛云会议 (ムラクモ会议)

每讨伐一头龙可以获得1点Dz值。利用Dz，玩家可以在エントランス右上角第一个柜台中跟シズカ对话提交各种议题。议题的内容囊括了国会议事堂的扩建以及各种研究项目。因此，如果想买到高级装备、学习高级技能或者开放更多设施，就必须提交相应的议题之后才能实现。此外，修建了一些居住区之后还可以在平民中接到更多支线任务。

递交了议题之后就会马上执行，而且不管什么项目都是马上完



成的。但是议题的奖励要跟指定的NPC对话之后才能获得，技能相关议题也要跟特定NPC对话后才能学习，下表是所有议题的详细解释：

议题名称	必要Dz	开放条件	奖励	备注
武器扩张案LV1	3	初期	-	-
[居住区A]改修案	6	初期	ステルスLV1 (支援技能)	跟居住区A左边房间中央のナグレの妻对话即可获得奖励，追加新支线任务
武器扩张案LV2	6	讨伐ティアマット之后；已完成武器扩张案LV1	ブラインドガード	跟卖武器的ケイマ对话即可获得奖励，商店追加新物资
スキル开发案LV1	4	讨伐ティアマット之后	500SP	跟ムラクモ本部的マサキ对话后可以获得奖励，并且解禁新技能
[大浴场LV1]改修案	2	讨伐ティアマット之后	应急手当・中 (支援技能)	跟医务区的护士对话后即可获得奖励，同时医务区右边的大浴场解禁
[自卫队驻屯区]改修案	2	讨伐ティアマット之后	ベノムカット	跟自卫队驻屯区的リン对话后壳获得奖励，并且追加支线任务
[研究区LV1]改修案	2	讨伐ティアマット之后	ブラインドカット	跟研究区的生真面目な研究员对话后可以获得奖励
武装扩张案LV3	7	第2章开始后；已完成武器扩张案LV2	フロストガード	跟卖道具的ウジ对话即可获得奖励，商店追加新物资
[居住区B]改修案	5	第2章开始后；已完成[居住区A]改修案	ステルスLV2 (支援技能)	跟居住区B左边房间深处的アサミ对话即可获得奖励
武装扩张案LV4	20	第3章开始后；已完成武器扩张案LV3	ナノファイブ	跟卖饰品的レイミ对话即可获得奖励，商店追加新物资
[居住区C]改修案	4	第3章开始后；已完成[居住区B]改修案	EXPボーナス (支援技能)	到居住区C跟存档点旁边的世界救济会副团长对话即可获得奖励；追加支线任务
[研究区LV2]改修案	4	第2章开始后；已完成[研究区LV1]改修案	スリープカット	跟研究区的生真面目な研究员对话后可以获得奖励
武装扩张案LV5	18	讨伐スリーピーホロウ之后；已完成武器扩张案LV4	ストーンガード	跟武器店的ケイマ对话即可获得奖励
スキル开发案LV2	6	讨伐スリーピーホロウ之后；已完成スキル开发案LV1	2000SP	跟ムラクモ本部的マサキ对话后可以获得奖励，并且解禁新技能
ターミナル机能强化案	10	讨伐スリーピーホロウ之后	-	可以更改变角色的外形、姓名、声音
[DIVAルーム]改修案	8	讨伐スリーピーホロウ之后；救出初音未来	-	救初音之前先完成[SKY居住区]改修案，然后完成支线任务“歌声の主を探して！”。修改完成后跟DIVAルーム电梯门口的怯えていた男对话即可开放BGM的DIVA模式
[研究区LV3]改修案	10	讨伐スリーピーホロウ之后；已完成[研究区LV2]改修案	バンスカット	跟研究区的生真面目な研究员对话即可获得奖励
[SKY居住区]改修案	7	讨伐スリーピーホロウ之后	アルゴスメダル	跟SKY居住区的アキラ对话后即可获得奖励；追加支线任务
武装扩张案LV6	18	讨伐ドラグサタナー之后；已完成武器扩张案LV5	ナノミラクル	跟道具店的ウジ对话即可获得奖励
スキル开发案LV3	12	讨伐ドラグサタナー之后；已完成スキル开发案LV2	3000SP	跟ムラクモ本部的マサキ对话后可以获得奖励，并且解禁新技能
[龙杀剑]开发	5	讨伐ドラグサタナー之后	-	取得三个带龙的心脏之后才能开发
[居住区D]改修案	2	讨伐ドラグサタナー之后；已完成[居住区C]改修案	ステルスLV3	跟居住区D里的优しい目の少女对话即可获得奖励
[ラウンジLV1]改修案	2	讨伐ドラグサタナー之后	ログスバンド	跟まぶしいソムリエ对话即可获得奖励
武装扩张案LV7	11	讨伐ジゴワット之后；已完成武器扩张案LV6	ガードリングⅢ	跟武器店的ケイマ对话即可获得奖励
スキル开发案LV4	13	讨伐ジゴワット之后；已完成スキル开发案LV3	5000SP	跟ムラクモ本部的マサキ对话后可以获得奖励，并且解禁新技能
[大浴场LV2]改修案	3	讨伐ジゴワット之后；已完成[大浴场LV1]改修案	ごゆるり… (支援技能)	跟トミコ对话后即可获得奖励
[ラウンジLV2]改修案	3	讨伐ジゴワット之后；已完成[ラウンジLV1]改修案	苏生テクニックLV2 (支援技能)	跟まぶしいソムリエ对话即可获得奖励
武装扩张案LV8	12	讨伐ジャバウオック之后；已完成武器扩张案LV7	デッドガード	跟饰品的レイミ对话即可获得奖励
[大食堂]改修案	4	讨伐ジャバウオック之后	应急手当・大	跟炊き出し手伝い系对话即可获得奖励；追加支线任务
[职人工房区]改修案	3	讨伐ジャバウオック之后	デッドカット	跟ミヤ对话即可获得奖励
武装扩张案LV9	17	讨伐インソムニア之后；已完成武器扩张案LV8	アタックリングⅢ	开发完杀龙剑之后跟道具店的レイミ对话即可获得奖励
[居住区E]改修案	8	讨伐ドラグサタナー之后；已完成[居住区D]改修案	マインドガード	开发完杀龙剑之后跟药师的老人对话即可获得奖励；追加支线任务

Tips：游戏前、中期能收集到的Dz值并不足以申请所有议题，因此个人建议先提交武装和技能相关的议题，之后再按实际需要把Dz分配给其他议题。此外，[居住区C]改修案因为可以获得EXP奖励的技能，同样建议优先开发。

料理

在自己房间跟另外两名自创角色对话可以将“食材セット”交给他们制作便当。制造出来的便当是随机决定的，常见的有“手作り便当”，RP好的话能获得“特上便当”，

但是倒霉的话也有可能获得“失败便当”。除了“失败便当”之外几乎都是效果不俗的全体回复道具。另外，房间的桌子上也会定期放着不同NPC送来的便当。



主菜单详解



ITEM：查看或使用道具，其中相同的道具最多只能携带 15 个；
EQUIP：装备，每位角色可以装备武器、防具个一件以及两件装饰品；
CUSTOM：查看、学习职业相关技能；
STATUS：查看角色的详细能力参数、状态
QUEST：支线任务完成情况，只要

在任务柜台看过的任务都会自动记录在这里，还能查看详细的任务完成方法

OPTION：系统设置，按 SELECT 键进入，可读取 / 删除存档，调节各种音量以及调整 BGM 模式等

PARTY：队伍序列设置，按 L 键进入

迷宫探索

从大地图选择目的地之后就能直接进入迷宫。首次进入迷宫时地图的详细结构是无法显示的，但依然可以看到龙敌人、剧情点以及待救援 NPC 的大概位置，玩家要通过一步一步探索才能慢慢开启地图上的隐藏地区。游戏的遇敌方式有两种，龙敌人是可见式遇敌，而普通杂兵则是不可见的。在地图上移动时，画面左上角会显示一个圆形的遇敌槽，遇敌槽最初是浅蓝色，随着玩家的移动会慢慢变成绿色、黄色、红色，之后便会遇敌。发生战斗或者换区之后，遇敌槽会重新

变回蓝色。

龙敌人在地图上是可以的，如果从背后靠近，可以以先制的状态进入战斗，反之被对方碰到背后就会被先制。被先制的一方第一回合无法行动。如果是普通杂兵战，先制与否是随机决定的。



支援技能

迷宫探索时按下 □ 键可以打开技能菜单，里面大部分技能都是支援技能——不属于任何角色，而且在战斗以外的场合使用的技能。除了个别例外，支援技能都有使用次数限制，使用之后只能通过会房

间睡觉或者泡温泉回复。支援技能可通过流程推进以及国会议事堂的修建奖励获得，具体可参照下表。此外，这个菜单中还能使用队伍中角色所掌握的，能在战斗以外场合使用的技能（多以回复为主，比如武士的练气手当）。

支援技能一览表

技能名称	使用次数	效果
キャラズアトラクト	无限	强制遇敌
ステルス	3/3/5	一定距离内遇敌槽增长速度减慢，LV2以后改为一定距离内不会遇敌
イクジツト	1	从迷宫中瞬间返回大地图
应急手当・小	9	我方1人回复50点LIFE
应急手当・中	9	我方1人回复100点LIFE
应急手当・大	9	我方1人回复150点LIFE
苏生テクニク	3	我方1人回复，LIFE回复量视技能等级而定
EXPボーナス	1	下场战斗获得的经验值1.3倍
SPボーナス	1	下场战斗获得的SP1.3倍
こゆるりと…	1	我方全员LIFE和MANA回复50%

TIPS

到中期有部分龙是不能直接进入战斗的，此时需要触发杂兵战再等龙乱入。

支线任务

在国会议事堂のエントランス电梯口右边的柜台能接收各种各样的支线任务委托。显示 NEW 的任务代表新出现的，任务内容看一次之后就会自动领取并且记录在主菜单的 QUEST 项目中。支线任

务在任何可以自由行动的时候都可以完成，而且几乎没有期限。不过部分任务能获得不错的奖励，所以建议有空的话第一时间完成。注意部分任务要玩家完成议事堂的改建项目才会出现。任务完成的方式可参照后文流程攻略。

遇难者救援

迷宫中黄色箭头标记的地方代表有 NPC，对话之后就能救援并将它们送回议事堂。救出一定量的 NPC 后回去研究区跟シブキ对话可以换取报酬。具体如下

救援人数	报酬
15人	スキルアップ、SPアップ300
30人	エクスアップ、SPアップ500×2
45人	マインドブースター、ソルマネル×10
60人	ライドウの釘バット、ロリポップダガー、グレネリンコたん、ハンマオ-の鉄球、昭和歌謡レコード、ガラムメガホン、ベルセルク

战斗系统



指令菜单

ATTACK：普通攻击；
GUARD：防御；
SKILL：技能；
ITEM：道具；
EXHAUST：进入 EX 状态；
ESCAPE：逃跑。

战斗方式

本作的战斗采用回合制指令形式，回合开始时先给三名成员下达指令，然后按敌我双方的速度判定行动顺序，龙敌人和 BOSS 一般一回合内有两次行动机会，全部单元行动完之后进入下一回合。值得注意的是，玩家所采取的行动对速度是有影响

的，发动一些大威力的招式有可能会比别人更慢，使用道具一般都较快，也有一部分招式必定先制。战斗中按下 R 键会进入自动指令状态，这时系统会自动命令所有角色使用普通攻击并且随机选择攻击对象，不过实战中不建议使用这个指令。

乱入

如果进入战斗的位置附近有龙敌人的话，经过一定回合之后龙敌人会乱入战斗。经过的回合数视地图上的距离而定。具体能从画面右下角的龙头标志颜色判断，颜色越深代表龙敌人越接近，距离乱入还有一回合时，画面会出现特殊提示。实战中要尽可能



避免同时对付两只或以上龙敌人的情况。

EX TURN

角色发动某些特殊技能并且满足特定条件之后，能获得额外的行动机会，这种情况下，该回合内所有单元行动结束之后，就会进入 EX TURN，获得行动奖励的角色此时就能再行动。EX TURN 的行动有可能再次满足回合奖励条件，这时会继续进入 EX TURN，如此重复最多 3 次。



异常状态一览

名称	效果
毒	每回合结束时会受到一定伤害，战斗结束后要在地图上移动一定距离才能回复，而且移动过程中会掉血
出血	每个回合结束时受到一定伤害，随着回合经过，伤害会加大，经过一定回合或战斗结束后会自然回复
火伤	每次行动都会受到伤害，同时攻击力和防御力大幅下降，经过一定回合或战斗结束后自然回复
冻伤	每次行动都会受到伤害，同时速度大幅下降，经过一定回合或战斗结束后自然回复
麻痹	一定几率无法行动（包括回复动作），经过一定回合或战斗结束后自然回复
混乱	无法下达指令，并且无视敌我双方进行攻击
睡眠	无法行动，受到攻击、经过一定回合或战斗结束后自然回复
盲目	命中率大幅降低并且回避率为0%，经过一定回合或战斗结束后自然回复
咒い	给予对方造成的伤害会有一部分返还到自己身上
ダウン	MANA消耗量加倍
行动不能	一定回合内无法行动

流程攻略

セブンスドラゴン 2020-II

游戏开始可以选择难度，这里以标准难度为准。玩过前作的玩家还可以继承存档。

剧情后可以设置自己的角色，共有 14 个角色外形可以选择，其中 2 个需要剧情发展到一定程度后解锁。选择之后还有 3 个备选

的配色方案。之后还能选择职业，共有 6 个职业可供选择，之后还能定义 CV 还有名称等要素。之后可以操作电脑建立同伴，方式相同。之后和キリノ对话选择“バッチリ”即可出发。最后可以选择通讯员。



序章

流程

●东京スカイツワ-

与队员对话可获得“ハンドガン”，最开始有储存点可以进行储存。迷宫很简单，直接前进就能见到敌人。打倒后继续前进，绕一圈后往楼梯前进。在二楼的中央位置有强制杂兵战发生。敌人中的オオツノシカ需要注意一下，它的防御力比较高。继续往上有储存点，过后会发生 BOSS 战。

本区域可获得道具：技能：应急手当・小・マナ水 X3、メデイス IX2、ナノエイド X3、メデイス IX2，由于道具很明显在此就不提示。

剧情后来到エントランス据点。

●国会议事堂

乘坐最里面的电梯到居住区，在地图右下方休息。之后可以直接使用区域移动了，回到 2F 的エントランス，在门口会

与シズカ发生事件。之后到地图左边本部和シズカ对话，到地图右上方和チェロン对话接支线任务。完成任务后返回 2F 左边的总部，剧情过后可以回去休息，“CUSTOM”项目解放。以后可以用 SP 习得技能了。选择休息之后开始剧情。前往 2F 右边的本会议场，举行电力复原活动纪念。剧情后前往东京塔救助キリノ。

●东京スカイツワ-

敌人有了不少强化，不要轻敌。来到 2F 发生剧情，发现キリノ。前进到之前发生 BOSS 战的 3F 后往下走，在分支路往左边可以得到ヒールエアロ I X3，往下是正确道路。在深处会遇到龙 D201。胜利后前往展望台对付另一条龙，中间有绿色的逃脱点可以从迷宫脱离，稍微整顿一下之后可以直接从天望回廊 445 进入塔内部。在

阶梯位置往左可以取得ナノファイン X3。继续往上，在存储点位置也有一个脱离点。脱离点后面宝箱可以取得ヒールエアロ

II，上方道路则有ガードリング I。往存储点旁边电梯就能到展望台。胜利后剧情与??? 发生强制战，必败。



本章主要出现的龙和敌人

●ウルヴァリン

敌人会自我强化和同时对两个人造成伤害的招式。攻击力不低，建议能力较低的职业先利用辅助技能提升或者回避攻击。还好敌人的 HP 并不多，集中输出很快就能打倒它。



战后建议先用辅助技能，提升回避率或者制造护盾，之后利用技能全力输出即可，如果有魔法师的话利用魔法攻击能给予其大伤害。



●D202

攻击方式和之前的 D201 差不多，攻击力稍微提升了一些，它会进行自我强化，但在攻击后其攻击力就会恢复。多注意回复，利用空隙攻击即可。



●ウルヴァリン+オオツノシカ

即使组合起来也没什么威胁，不过要优先除掉ウルヴァリン，否则它会自己强化很麻烦。战斗开始建议强化我方能力，猛攻即可。

●D201

会全屏幕的火焰攻击，如果带有全体回复药会安全许多。开

本章支线任务

Q：急病の間に物資を！

任务奖励：支援技能“イグジツ

ト”到医务区左上房间领取药物

后送到大地图的涉谷即可。进入涉谷后要右边的路进去，中途会穿过一个迷宫，往左上方走向即可。这里不会遇见敌人，可以放心前进。

Q：复兴准备を手伝ってくれ！
任务奖励：パラスカット、ヒーローエアロⅡ X2

到议员宿舍和地图左上的ミヤ对话，需要入手资材“特殊LANケーブル”。到2Fエントランス的道具店对话即可从レイ

ミ处获得。回到议员宿舍与ミヤ对话即可完成。任务奖励：苏生テクニク、ヒーローエアロⅡ X3

Q：新人试验の讲师を頼む！
任务奖励：苏生テクニク、ヒーローエアロⅡ X3
接受任务后到广场与ヒムロ对话，之后前往国分寺，进入直接与デスジャッカル发生战斗。敌人除了攻击力略高之外没什么威胁。之后要进入迷宫与新生三个人对话。需要发生战斗或者救助学生。

第一章 新たなる战场

流程

剧情后来到了2F左边本部，剧情后到2F的门口与エメル对话。随后出发前往丸の内。

●丸の内

这里的敌人多以花形态为主，使用火魔法或技能有不少收益。车站区域1的上方楼梯处有ヒーローエアロⅠ X2。车站区域2的第一个分支路口往下可获得マナ水。第二个分支路口有储存点，继续往前可获得スモークグレナード X3。回到储存点，往下可以救助トミコ，往上会和龙发生战斗，从这里开始可以使用“EXHAUST”。继续往上，在右上角可以得到メデイスⅠ X3。往左边走会遇见サラマンドラ。



●国会议事堂

回到2F左边的本部，和エメル发生事件，再到2F的右上角和シズカ对话。解放了武器扩张案，到武器店后触发剧情，再次回到左边的本部。剧情后再次前往丸の内进行探索。

●丸の内

沿着原来的道路往最左边的楼梯下去可以取得防具“ヘビーブレスト”，之后往深处楼梯下去来到车站区域3。分支路口往右边走能得到“メデイス”，往左边的道路前进，左上方可以救助タツジ，往左下会遇见サラマンドラ，打法和之前没有

区别。继续往下在左下角有楼梯，上去后可以救助ヘタレな青年。回到之前的分歧口往右有储存点，储存点下方有“脱出キット”，右边有“ツインホンドラグ”战斗，随后继续往右，右下角可以取得“プレストヴェア”。往右上爬上楼梯会发生剧情，选择“仲間を見捨てるとどうか”。往右边，区域下方有100AZ，上方有パラスガート。往楼梯上去，在储存点右边有“白银水”，往储存点左边的青绿色部分前进，到屋上和帝龙发生战斗，撑过三个回合即可。



●国会议事堂

再次来到2F左边的本部，和エメル对话，剧情后再次前往丸の内。

●丸の内

直接从プラットフォーム进入，沿着之前的青绿色部分前进，途中有メデイスⅡ可拿，左边可以救助知りたがる学生。下楼梯到车站区域4。在左上区域发生战斗。胜利后背后的道路就能通过了，往道路下方取得ヒーローエアロⅡ X2。继续往下来到车站区域5。先往右边救出お局议员，到左侧与“サラマンドラ”战斗，打法依旧没有变化，打倒后继续往左侧

深入。中间的分歧口往下可以取得食材セット X3，继续往左可以看到SECT11的事件。下方与エンシェンタス战斗，在其身后的宝箱可以取得パラエル ZX2。继续往上来车站区域6。右侧可以救出天然不思议つ娘，在她下方可以得到メデイスⅡ X3，同时有ツインホンドラグ在附近。左侧有猛りサラマンドラ，在左边路口的分歧口往右有ナノファイン X2，继续往下与エンシェンタス，这是强制战斗的，打法和之前相同。下方还有绿色的存储点和脱离点，往右有ヒーローエアロⅡ X2。从存储点往下开始事件。战斗后获得“テイ

アマット検体”，ムラクモ会议に武装扩张案、スキル开发案、大浴场LV1改修案、自卫队扎屯区改修案、研究区LV1改修案追加。回去休息。



本章主要出现的龙和敌人

●ツインホンドラグ

敌人会2回行动，攻击力高，速度快，如果同一个人被连续攻击很可能陷入濒死状态。还好这一战一开始可以使用EXHAUST，三个人分三回合使用给其大量伤害吧。

●サラマンドラ

用冰属性对它有效，它会2次行动，除此之外没什么威胁。

●ツインホンドラグ

和之前相比没有太大变化，但这次一开始没有了EXHAUST，建议逐步回复并让HP值保持在一定程度上不被秒杀，稳扎稳打即可。

●エンシェンタス

还是惯例的2回行动，擅长冷气攻击的同时拥有全屏攻击手段。它的弱点是火系技能，多用火系技能能让战斗取得不少优势。

势。建议还是两人输出一人回复，稳扎稳打就能轻松取得胜利。

●手負いのティアマット

目前为止最强的敌人，攻击力相当高，2回行动且带有麻痹的高攻击技能，同时有让我方辅助技能全部失效的招数。在看到它吸气的时候就要记得防御否则很可能被秒杀，以现在的等级而言要扛住它连续的两次麻痹攻击有一定难度。冰属性攻击对它有效，建议一开场就使用状态提升的技能，在较为安全的前提下攻击它即可。



间章 11の面影

流程

●新宿/东京都厅

前往医务区到左边的医务室发生剧情，此时可以到シズカ处进行议案开发，建议以技能和武器为优先，选择开发武器后可以在武器店获得“ブラインドガード”。之后到2F左边本部，剧情后前往新出现的新宿/东京都厅。在第一层有事件发生，右边有ナノファイン X2。到第二层，

左边有アックスドラグ，左下可以救出忘れられた男，在男子的右边通道有ヒーローエアロⅡ X2，在道具的位置往上再往



本章支线任务

Q: 丸ノ内に化物が出現!

任务奖励: SP アップ 100、ヒールエアロ II X2

从正面进入,到车站区域2即可遇见怪物。打倒ドラゴハンマード即可。HP和攻击力比アックスドラグ高一些,除此之外没什么特别。同时可以救助青ざめる男性、目をそらす少女和西かきた女性。

Q: 物資が不足しています…

任务奖励: SP アップ 100、ナノファイン X3

到居住区A和さわやかな男对话,之后到议员宿舍的下方和议员进行物资交涉,回去和男子对话即可完成。

Q: 命の恩人を探してください!

任务奖励: 500Az、SP アップ 100

到居住区A和天然不思議っ娘对话,得到“おそなえのオニギリ”,之后到丸ノ内の车站区域6交给男子,回去报告。

右可以前往深处。深处和アックスドラグ发生战斗。过后有蓝色储存点。

来到3F,地图和之前的2F相同,在中央的房间可以取得ヒールエアロ III X2。往前会和アックスドラグ战斗,中央左侧房间可以救助上品そうな妇人,深处有逃脱点,之后继续往上,在4F发生剧情,通道右边有防具ガードリングI可拿。在中央打倒スモウドラグ,在门口可以救出本屋の店主,往店主身后右上的门,在右边有スモウドラグ守护着宝箱,打倒它后可取得マナ水 X2。往右上乘坐电梯到10F。到10F救出落ち着いた研究者、震える研究者后强制回去,休息后有事件发生,出发前往八王子处。

●东京地下道 八王子水道

进入后在左边可以得到ヒールエアロ II X2,继续深入,会有龙フライドラゴニカ出现,在龙的附近有ブラインドガード,上方有“空刃の勾爪”。往左侧进入,可以遇到フライドラゴニカ,存储点右边可以拿到白银水,道具上方出现龙グラナロドン。打倒它后穿过后边的山洞可以救助ファンの女性,山洞的宝箱有 SP アップ 100。之

后回到存储点,在上方会和アサルト兵 X2 战斗,继续往上有分歧路口往右,救助貫禄のある男,之后往左,会遇见アルマノス。继续往上,左边可以得到ブラネルオール X2,往右边继续前进,会与グラナロドン发生强制战斗,通过山洞来到左边,会遇到アルマノス X2 和フライドラゴニカ。需要注意的是龙的位置都比较接近,所以一旦看见警报就要尽快打倒眼前的敌人,否则敌人数量增加会很麻烦。绕到左下来到新区域メトロ构造,发生剧情战斗,只要给予敌人一定伤害会推进剧情。过后回到议事堂,开始“研究区 LV1”改修案,完成后到研究区的研究室发生剧情,休息进入第二章。



第二章 标高 238M からの侵略者

流程

前往2F左边的本部发生剧情,再来到电梯附近发生剧情,出去救助はぐれた女の子、沉着冷静な男、オギシ队员、顔に傷を負った女。和达观する老人对话后回到本部剧情。在本部和マガキ对话能习得新技能并且得到500SP,在居住区A的左边房间和ナガレの妻对话可获得支援技能ステルス LV1,在研究区可以得到スキルアツパー和 SP アップ 300。在医务区和入口处的护士对话能习得“应急手当・中”(需要注意的是某些需要通过议案扩张到一定阶段才有可能获得)。随后前往新解锁的地点,

●六本木 腐食大瀑布

在进入前会受到酸雨腐蚀,进入迷宫后要尽快回复。直接往左上会持续受到伤害,左上分支口往右会遇见リトルドラグ。绕到左上可以获得ポワソル X3,往右边楼梯上去,可以得到ポワソル X3,之后乘坐电梯往右上到8阶。出来后往右可以获得ナノファイン X2,往下前进有绿色存储点。存储点往右会遇见リトルドラグ,得到ポピュラーメガホン,救出真面目な议员。之后选择存储点左边与ドラグメガマウス战斗。先往左上救助ヒール - ロ - 志望の男,左下角会遇见リトルドラグ并可以救出集めている男,之后乘坐左下角的电梯来到中流18阶。右边可以与諦めた女对话,继续往右会与リトルドラグ战斗并可以在宝箱得到500Az。左下会与ドラグメガマ

ウス战斗,下方会与リトルドラグ X2 发生战斗。右下角有蓝色存储点,继续往会上会发生战斗:オケアヌス・テイル。从绿色的逃脱点回到议事堂。



●国会议事堂

进入后发生剧情,前往本部后执行开发案“自卫队からの要請”,需要2DZ。开发后到大使馆会议室可以拿到ベノムカート。随后回去休息前往研究区在左边房间可以得到ナノコート,之后前往六本木中流18阶。

如果之前的每条龙都有打倒的话,此时应该可以把方案都执行了。执行武装扩张LV3后可以在道具屋取得フロストガード,执行居住区B扩张方案则可以在居住区B左边房间获得支援技能ステルス LV2。

●六本木 腐食大瀑布

到18阶之后乘坐下边的电梯,往左可以得到ヒールエアロ II X4,往上方可以救出取り乱すマダム,同时会遇见敌人リトルドラグ,往右上会遇到敌人ドラグメガマウス,继续往上可以救出ロマンチストな男并得到绝縁コート。

回到18阶,乘坐逃脱点旁边的电梯到中流29阶,往下可

本章主要出现的龙和敌人

●アックスドラグ

攻击力极高,如果之前没有购入装备很有可能陷入苦战。它会单体攻击以及全体攻击,还会提升自身攻击力,有一定的威胁性。还好防御力不太高,猛攻即可。

●スモウドラグ

不算难缠的敌人,攻击力不算高,速度很慢,惟一有威胁的就是它的突进攻击,看到它在准备就全员防御即可。

●フライドラゴニカ

攻击力并不高,但很烦人,会经常使用催眠的技能,所以需要尽快打倒它。由于它在空中飞,使用一些对空技能也有不错的收获。

●グラナロドン

惯例的2回行动,能力虽然不高但会使用空气振动,数回合后会有岩石落下需要注意。



●アサルト兵 X2+ ウイル

最麻烦的是ウイル,他的火箭筒和手榴弹射击能给我方带来火伤的异常伤害,同时偶尔还会使用命令技能。爆炸30~40左右全体伤害,火箭筒单体60伤害。建议优先清理掉两个杂兵,剩下他一个就没什么作为了。

●アルマノス

敌人最喜欢自我提升攻击力,然后利用突进给我方单体带来大伤害。如果是防御力低的职业就很可能被秒杀。还好它的防御力很低,遇见它就集中全力输出即可。

TIPS 大部分敌人都会蓄力技,当看到敌人进入蓄力状态时建议进行防御,避免受到大伤害。

本章支线任务

Q: ムラクモ机关への质疑应答

任务奖励: SP アップ 200

到议员宿舍和右边房间的议员对话, 随后来到本会议场, 回答几个问题即可。

Q: 储备食料を回収してくれ!

任务奖励: SP アップ 200、からめげ弁当

到居住区 B 和贯禄のある男对话接受任务, 进入东京都厅第二个区域回收木箱时会发现敌

人: ラビット零式, 打倒后回去和男子对话即可。

Q: 发电机を探してください!

任务奖励: SP アップ 100、ヒールエアロ III X3

到 2F 的右下角区域和技师说话, 随后到东京地下道寻找三个发电机。在第二个区域的左上角(通过中间的井才能到), 中间区域和穿过右边井的区域。然后和技师对话完成任务。

以取得ヒールエアロ II X2, 往上会和タワードラッグ战斗, 继续深入会遇见ケミカルドラグ。往下可以拿到红莲的铁拳。之后从左侧跳跃前进, 会遇见ケミカルドラグ, 往下可以救出やかましい议员, 然后乘坐电梯到中流 35 阶。往下可以获得ヒールエアロ IV, 右上角会遇见ケミカルドラグ, 并可在角落得到ヒールエアロ III X2。往左侧第一个分支口的下面可以救出イリエ队员。继续往左边会遇见ケミカルドラグ。往下守护墙壁的是タワードラッグ, 往墙壁深处走分支口, 分支口往下可以遇见ケミカルドラグ并得到 SP アップ 200, 往右有绿色储存点, 往旁边的电梯就能来到上流 45 阶。

左侧前进会遇到ケミカルドラグ X2, 左下角可以得到ポワゾルオール X2, 右边深处会和敌人オケアヌス・テイル战斗, 打法之前相同。随后跳跃往左

边, 会遇见リトルドラッグ和ケミカルドラグ, 左边往下会遇见ケミカルドラグ, 继续往下可以得到白金水, 回到上方的分支口往右会再次遇见分支口, 往右会和タワードラッグ战斗, 往下乘坐电梯来到上流 53 阶, 左下角可以得到ベノムガード和ヒールエアロ III X2, 左上角有储存点和脱离点, 在脱离点右边可以解救微笑む少女。脱离点往上跳跃, 可以得到ポワゾルオール X2, 到深处进行帝龙战。



●国会议事堂

胜利后解放武装扩张案、居住区 C 改修案和研究区 LV2 改修案。休息后进入第三章。

本章主要出现的龙和敌人

●リトルドラッグ

速度很快, 防御力也比较高。会火球攻击, 普通的攻击没什么威胁, 最需要警惕的是它的连续攻击, 一次能消耗我方单体 60+HP。要注意回复。

●ドラッグメガマウス

速度较慢, 会使用毒攻击, 如果拥有免疫技能和恢复技能会保险一些。看到它在蓄力的时候要记得防御或回避, 否则它会连续 3 次攻击, 一旦运气不好很可能被秒杀。

●オケアヌス・テイル

普通的攻击力不高, 但某些攻击带有中毒状态, 一旦中毒要迅速回复, 否则对现在的 HP 量来说消耗的 HP 相当多, 看到它蓄力就尽快防御, 它的蓄力攻击是对全体的。火技能对其有特效, 勤快使用很快就能消灭它。



●タワードラッグ

经常使用毒攻击, 所以建议

提前装备上抗毒的装备。当它跳跃到空中时是攻击不到的, 建议选择防御。

●ケミカルドラグ

会使用全角色的毒攻击, 因此一旦都中的话建议使用全体毒恢复的药物。使用对空特效的技能会有不错的收获。



●オケアヌス

敌人经常使用毒攻击, 如果战斗前能装备抗毒的装饰品会安全许多。弱点是火和空, 水属性是无效的。它会用雨来降低我方全体的防御力和异常抵抗状态, 下个回合就会使用酸雨, 因此看到它求雨就准备防御吧。除此之外它很多攻击都附带减防效果, 因此要小心。



第三章 苏る狂气

流程

前往 2F 本部, 剧情后前往涉谷/繁花树海

●涉谷/繁花树海

进入后往右边前进, 有绿色储存点, 往树枝走可以发生剧情。随后往右边前进, 可以得到スモークグレネード X4, 在分支口继续往右可以获得ヒールエアロ II X4, 存储点往右可以得到メデイス III X5, 然后往左边前进回到一开始的交叉点往左, 绕着树枝上去可以得到レージングウェア, 随后继续往左在道玄上路地会发生剧情, 往上救助オチ队员, 跟随神秘少女的身影跑, 发生剧情后往上可以得到スモークグレネード X2, 一直往下可以得到キラバンド。回去交叉点处发生剧情, 与スリーピー・ホロウ战斗, 经过 3 回合就算结束。剧情后前方有绿色储存点, 继续前进有龙: ドラゴライオン X3。由于这一章我方还没法换武器, 因此还需要更小心一些。随后往右有蓝色储存点, 这个区域左上角的下水道(通过沟井盖下来)可以救助一个老人, 并得クファンジャル。存储点旁边宝箱可以得到スリーブガード。继续往右会遇见スタブドラッグ, 在右边深处还有ドラゴライオン。到中间和ダイゴ对话, 往右, 途中有ドラゴライオン。到新区域后有スタブドラッグ X2, 下侧有 1000Az, 右下侧则是ドラゴライオン和ヒールエアロ II X4。往中间的右边道路前进, 到新区域后绕过数值可以救出隠れていた男和はぐれた女, 调查沟井盖进入下水道可以取得 SP アップ 300 和ブラッドギア,

之后绕回树枝往下发生剧情。



●国会议事堂

前往本部, 剧情后前往涉谷的宫下公园。

建议尽快执行武装扩张案以强化实力。如果救助人数打倒一定数量可以在研究区和シブキ对话获得不少好道具。

●涉谷/繁花树海

从宫下公园进入, 开始设置コンフェクター, 地点在地图发光的位置, 很明显, 设置第一个之后继续往上, 中途会遇到ドラゴライオン, 继续往上到下路地北, 往右能取得黄金銃, 往上会遇见守着墙壁のテイラノザウルス。继续往中间前进救出怯えていた男, 回到之前的分支口, 往左边会有绿色储存点, 然后从存储点往上, 会遇到スタブドラッグ, 绕到右上, 这边也有スタブドラッグ, 宝箱可以取得ナノホープ X4, 可以和アコ对话回复。

往右继续前进, 设置第二个コンフェクター, 区域的宝箱内有龙苍水 X4。随后回到之前的区域, 从绿色存储点左边进入地下道, 左边可以救出ミヨシ和アキノ。右下可以取得アタックリング II, 往左下前进到道玄下路地, 中下方有逃脱点, 右上的道路会遇见ブラックホール, 守着墙壁的是テイラノザウルス, 建

议等它们分散开再攻击，否则此战会相当棘手。

继续往右上角可以设置第三个コンフェクター，同时可以得到SPアップ200。回到脱离点的位置，往右可以得到ヒールエアロⅢ×4，会遇见ブラックホール，往右下前进，会遇到ドラゴライオン×2，宝箱内有キノコファイン×3。来到道玄上路地，右上方是ブラックホール，左上方守护墙壁的是ティラノザウルス，左边的路会遇到ブラックホールとスタブドラグ。进入右下的区域，有绿色存储点。设置最后一个コンフェクター后，回到交叉点开始和敌人スリーピーホロウ战斗。随后解放武装扩张案、スキル开发案、ターミナル开发案、DIVAルーム改修案、研究区LV3改修案、SKY居住区改修案。建议尽快执行武装扩张

案和スキル开发案。休息后前往研究区，在左边房间发生剧情后前往首都高11号线。



●首都高11号线

到右边救出归りを待つ女性，往上方前进发生剧情，发生BOSS战。随后回到研究区右边房间发生剧情，随后回去休息开始下一章，解放角色外观ルシェ。



话，随后到六本木击败サンキヤンサー-取得輝く中腸腺繳納任务。

Q：集团自杀を止めて！

任务奖励：SPアップ100、キノコホーブ

到居住区C和ヒロエ对话，随后到研究区的左边房间调查电脑，再前往东京地下道，从正面进入到第三个区域阻止自杀的人。回到居住区C报告。

Q：六本木に化け物が出現！

任务奖励：500Az、SPアップ300

直接前往六本木，从中流18

阶进入到中流29阶中间发生剧情。击败デストロイドラグ，它有能封住我方行动的攻击，很烦人。火属性对它有效。完成后会救助硬派な男和健気な女。回去交纳任务即可。

Q：マッドベア-の大繁殖

任务奖励：1500Az、SPアップ200

到居住区C和右边房间和取り乱すダムム对话，从中流18阶进入往下边的电梯发生剧情，和マッドベア-X3发生战斗，回去报告即可。

第四章 クリティカルポイント

流程

●国会议事堂

前往ムラクモ本部触发剧情，出现新地图“国分寺 灼热沙房”。



●国分寺 灼热沙房

出发前建议先将“武装扩张案LV4”开发，这样就能在商店买到解除石化的药了，开发到LV5以上还能买到50%防石化的饰品。到居住区A跟走廊上的护士对话也可以用1500Az的价格买到一个“ストーンカット”——100%防石化的饰品。下一个迷宮的龙弱点是冰属性，出发前可以有针对性的培养角色的技能。

来到国分寺之后先跟入口附近的ズスキ队员对话（他站在地图上显示是龙的位置）。对话后获得支援技能“キラースアトラクト”，发动之后能强制触发杂兵战的技能。大沙漠区域中的龙比较特殊，它们全部潜伏在沙土地下不出现，要在地图显示的位置附近出发杂兵战它们才会过来，所以无法先制它们，但相对地，龙出现前的时间可以提前组织战术（比如提升偶像的FEVER值、发动辅助状态等）。

穿过大沙漠进入国分寺工场前的区域会触发剧情并进入对龙战，对手是“マシ-ナルドラグ”，战斗胜利后进入工场。

入口区域有两扇门通往エリア1，其中左边的门是下通道，右边的则是上通道。上通道的宝箱分别是バーンズガードとブラネルオール×4，还有一只ドラグメギア-ス挡路，下通道有一个宝箱，能拿到3000Az，会遇到两只マシ-ナルドラグ。两条通道尽头通往相同地方，到达后会发生剧情战。对方是アサルト兵×2和サイキック兵。开战前可以给队员装上抗盲目的饰品。三个敌人里サイキック兵的防御力更低，建议优先击破。

穿过楼梯到达エリア1里，本区域会出现的龙是フライドラゴニカ。建议先从北边开始搜索，宝箱一共有三个，内容分别是食材セット×3、ヒールエアロIV×3、ボディーマ-×1。区域下方回型路能救出キツイ作業者。

穿过长楼梯到达エリア2，不久就会看到SECT11追捕マリナ，区内有一个大地图传送点。传送点旁边有两个门，先从左门进去，到达区域右上方的大正方形空地可以救出两个平民。之后返回传送点进入右门走上层路线，地图右下角的宝箱能拿到キノコホーブ，绕一大圈回来之后能打开原本被龙守住的路，此时便可以进入电梯间了（エレベーター）。穿过电梯间进入机械龙制造所。这里的宝箱分别有ヒールエアロIV×3和ドラゴン幼体，穿过这个区域就能来到工场エリア3，可以打开一个传送点。从尽

本章主要出现的龙和敌人

●ドラゴライオン

速度快，会催眠攻击，回避率比较高，但防御力很低，弱火属性和空属性，没什么威胁性。



●スタブドラグ

攻击带有麻痹属性，而且很喜欢提升攻击力后对我方猛攻。注意恢复麻痹状态，快速击倒它即可。



●ティラノザウルス

速度慢但攻击力高，它的大牙一击可以耗费我方角色一半血以上。它用咆哮后攻击力提升防御力下降，如果有信心可以快速

击倒它。

●ブラックホール

相当恐怖的敌人，速度快，攻击力高，而且攻击附带睡眠和麻痹属性，雷属性攻击对它没用。看到它在蓄力要尽快防御，否则全员会受到敌人重创。

●スリーピーホロウ

会使用睡眠和毒的异常攻击，如果全员都中睡眠的话很有可能就因此全灭。建议全员装备上防止睡眠或中毒的装备，如果有全员恢复技能会安全许多。同时它还有让自己获得额外行动机会的技能，火属性是它的弱点，只要能免疫掉异常状态这个敌人不难对付。



●イズミ、アサルト兵、投掷兵

没什么威胁的组合，可以先干掉两个士兵再打倒イズミ。敌人会致盲攻击，注意恢复。

本章支线任务

Q：ワクチンが足りません……
任务奖励：SPアップ100、ヒ-

ルエアロⅢ×3
到医务区左边房间和ナミ对

头的楼梯上去来到**エリア3**第二分区，这里有另一条楼梯通往**エリア2**，也就是之前被龙守住无法通过的地方内部，能拿到**ストーンガード**和**SPアップ200**。**エリア3**第二分区有一个存档点，尽头就会触发小BOSS战，胜利之后来到第二个电梯间。乘坐电梯来到**エリア4**，沿着楼梯一直往上走，途中救下一名热心な研究员。一直走到顶上进入**ブレインルーム**，触发剧情与帝龙的战斗。

战斗胜利后触发剧情，接着要跟**ショウジ**和**イズミ**决斗，现在可以先作准备，准备好之后就跟**ショウジ**对话，选择“いつでもいいぞ”即可开战。

战斗胜利后发生剧情返回议事堂，先回自己房间好好地睡一觉，醒来之后走到电梯附近发生剧情，真龙来袭，跟**フォーマルハウト**战斗，过了第一回合后战斗强制结束。返回议事堂大厅往电梯方向逃跑触发剧情，之后开放“备蓄仓库”楼层。回到研究区进入右边的大房间触发剧情。之后又到自由行动时间，先去备蓄仓库，里面有很多宝箱，能拿到**SPアップ500×3**、**ヒール**

エアロIV×2、**苍龙水×3**、**キノホーブ×6**、**メデイスIII×6**、**ダウンカット**，到右下角触发剧情后跟**ダイゴ**他们对话（直到地图上的标志消失）。之后到自卫军屯驻区下方触发剧情，并分别跟**ショウジ**和**トニー**对话。最后还有屯驻区左边的房间，触发**リン**的剧情并跟旁边的**ササガ**队员对话。全部对话完后回去研究区找**エメル**就能触发剧情。本章结束。



本章主要出现的龙和敌人

●スカーヴァイパー

龙的攻击力一般般，但防御力很高。物理攻击很难敲出伤害，用冰属性的攻击效率高很多。放大招之前会进入加攻降防的状态，下回合及时防御即可。

●ドラゴフォルバル

鱼型的飞龙，攻击附带盲目的异常状态，弱点是冰，而且由于它属于浮空类敌人，用对空攻击也能打出可观的伤害。战术师的エイミングショット有对空以及必中效果，可以完全克制它。

●ドラゴストナータ

会使用石化攻击的蛇形龙，全体攻击有石化效果，但是成功率不高，另外还有一招单体必定石化的招式，让负责回复的角色装备抗石化饰品之后，回复工作便不受影响了。

●ドラグメガース

跟之前遇到的大口龙差不多，攻击力比较高，身上没有明显的弱点，所以难免要打一段时

间。龙的雷玉攻击带一定几率的麻痹效果。发动大招之前会提升自己的攻击力，注意防御。



●フライドラゴニカ

浮空的小型飞龙，回避能力较高，音波攻击变成石化波动（单体）和石化羽音（全体，不过石化率不高），不过有抗石化饰品就能无视，不过此外它还会使用睡眠状态的攻击，要注意。弱点是空属性、火属性以及空攻击。



●マテリアルドラグ

防御力比较高的飞龙，比较有威胁的攻击是全体毒属性的攻击。弱点是空属性和冰属性，对空攻击同样有效。

●マシナルドラグ

此龙会使用全体火属性攻击，一定几率附带火伤效果，HP下降到一定程度后会发动每个回合回复HP的状态。弱点是空属性，对空攻击同样有效。



●トニー、ウイル、フレッド

三人最具威胁的是会使用全体盲目状态的攻击，一旦被降低了命中率会打得非常吃力，建议战前先装备抗盲目的饰品，或者战斗中用必中攻击来输出。三名敌人中，**フレッド**和**トニー**的防御力相对较低，而且**フレッド**是负责扔盲目手雷的，可以先拿他开刀。**ウイル**是相当于我方的偶像那样的角色，可以号令同伴进行总攻击。但只要速战速决就没问题了。

●トリニトロ

BOSS的攻击以火属性为主，HP下降一定程度之后会发动“高速再生”每个回合自动回复HP。战斗的时候要留意上方的提示，如果出现“溜力最大”之类的提示代表下一回合会使出必杀技。防住必杀技后伤害大概是70左右（LV40为基准），不防御伤害约110，同时会陷入着火状态。HP

下降到1/3以下之后还会给自己附加全能力提升的状态。BOSS的弱点是空属性，身体是浮游状态，所以对空攻击也有效。



●ショウジ&イズミ

两人的实力比刚刚的帝龙强多了。**イズミ**的职业是武士，可以二次攻击。**ショウジ**则是用枪的战术师，虽然只有一次行动但是伤害有二段，身上的防具如果不是开发度LV5的商店货有可能直接被秒杀（没有饰品加成的前提下）。**イズミ**会发动增加攻击力的招式，之后下一回合两人会使出合体必杀技。威力超高而且附带盲目属性，非常危险。战前建议先换上最好的装备以及抗盲目的饰品。开战后用伤害高的招式各个击破。具体战术视队伍构成而定，如果队伍中有偶像的话可以先用**ドライアイス**提高自己的回避率，然后用**ベルセルクV**分别攻击两人令其陷入盲目状态，这样就几乎不用担心被打到了。**ショウジ**被击破后，**イズミ**会发动“落胆”的负面技能。防御力大幅下降，集中火力攻击一两个回合之内就能解决她。



本章支线任务

Q: ムラクモ13班への質疑応答
任务奖励: SPボーナス(支援技能)、SPアップ200

到议事堂三楼右边的大房间中找到**フジタ**议员并对话，之后再来到会议场，随便回答两个问题之后突然发生议员女儿的诱拐事件。剧情结束后马上进入东京地下道。进入第二个区域（横洞**エリア**）打开大地图即可看到被拐带女孩的位置。到达目的地之后会触发对龙的战斗，对手是大家熟悉的**リトルドラグ**，战斗胜利之后任务完成。

Q: 広報活動に協力ください!

任务奖励: SPアップ300×2、5000Az

先跟旁边扩建柜台的**シズカ**对话了解任务内容，得知要采访的对象分别是涉谷的机动班以及议员宿舍的**ミヤ**。议事堂三楼议员宿舍左边可以找到**ミヤ**，对话并随便问三个问题即可获得“**ミヤのインタビュー**”。从宫下公园前进入涉谷，走到宫下通り尽头的剧情点触发剧情和杂兵战，对手是“**ウルヴァリン**”，将其消灭掉后获得“机动班的取材记录”。之后在**ムラクモ本部**右上角触发剧情，获得“**ナビの写真**”。

第五章 天空の战场

流程

●国会议事堂

在本部发生剧情后在ムラクモ居住区和イズミ对话，前往池袋。

●池袋 山手线天球仪

进入后环形处有モーフドラグ，随后在右上角位置有电磁炮，绕着环形路往上到高度200M，在第一个分支口往右可以获得龙苍淮水X3，继续往下，在第二个分支口往右又有电磁炮，中央环形位置有モーフドラグ，中间下面有电磁炮，中央左下和右下位置有ホバードラグ，环形区域的上方有绝缘コートWC，右侧有ホバードラグ和分支路有龙苍淮水，从环形梯往上到下一个区域，在第二个分支口右边有ナノミラクルX2，在左下需要打倒电磁炮才能前进，附近还有ホバードラグ，继续往下可以获得SPアツプ500。往中间区域会发生剧情，回去议事堂本部，事件后到ムラクモ居住区说服イズミ，再次前往池袋。

从中枢ポイント进入，往下会遇到モーフドラグ，得到ガトウの腕章，脱离点位置往上，守着墙壁的是ドラゴハンマード，通过后可以得到ミルロメデイスX2，并救出エミリー，宝箱内还有3000Az。脱离点右边可以救出ノリの悪い男，守着墙壁的是ドラゴハンマード。由右下来到高度273M，右下方可以获得ヒールエアロIV X4，继续往下走到218M可以得到5000Az。返回脱

离点，往右上前进往下个区域，中途会遇见モーフドラグ和ホバードラグ。

来到高度400m处，往右会发生剧情，遇到ホバードラグ，到中间区域发生剧情，与敌人フリーズドラゴン战斗。以中间区域为中心，往下会有电磁炮挡住路，击倒后往左下可以得到ヒュブノ结晶X2，往下来到外围，有モーフドラグ，左下可以救出头を抱える研究员，宝箱有ソルマネルX3，从右上的入口进入之前的区域，可以得到食材セット，往右边外围有ドラゴハンマード，可得到ストップガード和パラエルオールX3。回到中间区域的右下角有ホバードラグ，右边是モーフドラグX2，往右会遇见电磁炮，打倒后到外围有龙ホバードラグ，绕到右上角得到ファジカルガード，救助报道キャスター。最后从中间区域上方的出口到下一层发生剧情。

新区有ヒールエアロIV X3和脱离点，往上讨伐帝龙ジゴワット。胜利后解放武装扩张案、スキル开发案、大浴场LV2改修案、ラウンジLV2改修。回到议事堂本部，睡眠后开始下一章。



本章主要出现的龙和敌人

●モーフドラグ

会吸收HP的攻击，速度比较快，使用冰属性攻击，要注意别被冻伤。

●电磁炮

基本战斗手段只有单体攻击或全体攻击，蓄力会放电磁炮对全体攻击，没什么威胁性。

●ホバードラグ

和以前遇到的差不多，以现在我的实力来说完全不是威胁。

●ドラゴハンマード

和以前遇到的差不多，以现在我的实力来说完全不是威胁。

●フリーズドラゴン

回去跟シズカ汇报即可完成任务。

Q: ロックなチューンを求む!

去SKY居住区跟イノ对话，然后分别取居住区B和居住区C，跟地图提示的NPC对话分别获得“超ヤバイコンボ”和“マジすごいCD”，回去SKY居住区交给イノ即可完成。

Q: 歌声の主を探して!

去SKY居住区跟アキラ对话了解任务详细内容，然后到从宫下公园前进入涉谷，穿过宫下通り，再从宫下路地往北走到到宫下路地北，然后从东边的出口

进入宫下通り北就能见到初音未来，发生剧情战斗。对手是白色的塔龙タワードラ，跟普通的塔龙差不多，不过毒系攻击的毒性很强，战前建议装备抗毒的饰品。战斗胜利后成功救出初音，返回SKY居住区跟アキラ对话即可完成任务。同时“[DIVAルーム]修改案”也可以执行了。



间章 地の底から

流程

前往自卫军屯驻区左边的房间触发剧情。之后回去研究室再睡一觉。第二天醒来后前往自卫军屯驻区触发剧情，之后再回去研究室睡一觉。再回去自卫军屯驻区触发剧情，之后能获得各个职业的强力武器。再自行准备一下道具后，跟キリノ对话选择“エントランスへ”就可以出发了。开战前建议多买一些全体回复药。可以随时从电梯间回去研究室补给。场地内龙数量极多而且站位比较近，很容易出现多龙同场的情况。所

以要速战速决，リトルドラグ是比较容易对付的，应该优先击破。有スタブドラグ加入的战斗建议事先装备抗麻痹的饰品。地图最底下是リトルドラグ×3外加一只スタブドラグ，这场战斗里一次打4头龙在所难免。



本章主要出现的龙和敌人

●ブラッドワイバーン

场地内一共有两只，其中场地中央那只是受了重伤的（目测是被ショウジ造成的吧），这种龙令人头疼的地方是发动必杀技比较频繁，而且威力很高，不防御几乎死定。因此必须保证所有角色的HP时刻在接近满的状态。龙发动必杀技前都会先提升自己的魔法攻击力并降低防御力，下个回合全体防御

即可。防住了之后要马上回复。如果队伍里有黑客的话，火属性伤害降低的技能会带来不少便利。

●ドラグサタナー

弱点是冰属性

看到他尾巴开始蓄力的时候会使出全屏攻击，不防御也不担心会被秒杀，但最好让进攻能力不太强的同伴防御，以免队伍受到重创。

手負いのブラッドワイバーン



从名字就可以看出它是冰属性的，利用火属性对它有效，注意别被敌人冻伤，它会使用技能提升自己的火耐性，但它防御不掉火伤，因此还是用火属性攻击吧。

●帝龙ジゴワット

擅长使用雷击和麻痹属性，一旦回复担当的角色中了麻痹会很麻烦，可以提前装备相关道具。它最有威胁的技能是电

磁炮，看到它填充完毕就要记得防御，否则几乎就被秒杀。它的弱点是冰属性，HP很多要有持久战的准备。



本章支线任务

Q: ネコさんのご飯を探して!

任务奖励: 1500Az、SP アップ 200X2

到居住区 D 左边房间和少女对话，随后到涉谷找猫食，从道玄下路地进入就能看到，随后回去报告任务。

Q: 素材を探しています……

任务奖励: 30000Az、SP アップ 300

到居住区 D 右边房间和技术者对话，持有“最高级硬材”与其对话，随后交给キリノ即可。

Q: 续・集団自杀を止めて!

任务奖励: SP アップ 300X2、ヒュブノ结晶

到居住区 C 和右边的ヒロエ对话，随后调查研究室的电脑，随后前往国分寺阻止他们。打败杂兵后救出两个人。回去报告完成。

Q: 首都高に化物が出現!

任务奖励: SP アップ 500、ヒールエアロIV

前往首都高打倒サンダードラゴン。目标的攻击力很高，擅长雷属性，注意不要被麻痹即可。

第六章 巨大遗迹の王

流程

●国会议事堂

前往本部，剧情后前往东京地下/メトロ大遗迹。此时如果和某些角色的好感度比较高的话，前往ラウンジ会发生剧情，获得一些装备。

●东京地下/メトロ大遗迹

进入后第一个区域就有龙ドラゴハンマオ-X2存在，左边有ガードリングIII，左上有ヒールエアロIII X5，右下可以救助オタクなお兄さん，往右上的途中会遇见守护墙壁的龙キルホンドラグ，往前走会有蓝色存储点，选择最中间的区域前进。在深处会遇见帝龙，顶住3回合即可。选择防御就能轻松完成。

剧情后回到入口处，来到蓝色存储点位置。从存储点最右边的房间进入，来到往下的第二个房间，可以救助ヤマモト，得到特大からめげ便当X2，回到第一个房间，往前走有ドラゴハンマオ-，往右上前进，中间会发生

剧情，深处和ウォールスナッチ战斗。在地图左边会遇见アイスモーフドラグX2，可以救助カミヤマ。

进入蓝色存储点从右边开始计算的第二个房间，下面的第二个房间内有アイスモーフドラグX2，宝箱内有特上ひのまる便当X2。回到第一个房间，右边有SP アップ 500X2，往上和ドラゴハンマオ-战斗。继续往前道路会被阻挡，剧情后石头被炸开，有アイスモーフドラグX2。深处和敌人ロックスナッチ发生战斗，下方有龙キルホンドラグ。

存储点从左边开始计算的第二个房间有龙キルホンドラグ，可以救出コタチ，从宝箱得到オゾナルオールX2。最下方可以救出怯える研究员，从宝箱得到食材セット。

从存储点最左边的房间进入，第一个房间内有ドラゴハンマオ-X2，可以从宝箱得到

フィジカルガード和ヒールエアロIV X4。进入第二个房间，最左边有ヒールエアロ，守护墙壁的都是アイスモーフドラグ，往上有ドラゴハンマオ-X3，地图的右上区域能取得アタックリングEX，救助マニアなお姉さん。在左上位置和敌人ブラックスナッチ



子战斗。

三只龙讨伐后回到入口处剧情。从蓝色存储点中间进入，到深处和帝龙战斗。

●国会议事堂

胜利后返回议事堂本部，休息后和マリナ发生事件，进入下一章。



本章主要出现的龙和敌人

●ドラゴハンマオ-

攻击力高速度快，但几乎不会对我方带来任何异常效果。但由于其攻击力确实太高，要时刻注意自身的HP剩余量。

●キルホンドラグ

敌人攻击力不高，弱冰属性。会使用技能将我角色的技能封住，看到它在准备突进时要注意防御，否则会被敌人重创。最恐怖的是被它突进的时候会附带麻痹和封印效果，因此建议至少装备上防止封印的装备。

●アイスモーフドラグ

冰版的モーフドラグ，弱火属性。虽然攻击力不算高但攻击带冻伤属性，还有致盲攻击。经常两只一起出现，如果一起出现有一定压力，要尽快打倒一只。



●ウォールスナッチ

有封印攻击的手段，看到它把能量集中在外壳的时候，不要担心直接攻击，看到它回转时则要先提前防御，防御力超高，建议在它使用回转后猛攻。



有封印行动的攻击，使用大气震动之后几回合后会有岩石袭击。速度慢，防御力高。只要不被岩石袭击和突击连续命中的话不算难对付。

●ブラックスナッチ

它会使用技能让自己获得再行动的机会，攻击和防御都比较高。除此之外和之前的两只没什么区别。

●帝龙ジャバウオック

拥有其它三只的特性，会使用让自己增加回合的技能，增加的条件是我方陷入出血状态，因此可以先装备饰品防止。HP和防御都非常高，要有打持久战的准备。建议让对方陷入多种异常状态慢慢削弱，注意回复即可。



本章支线任务

Q: 手紙を渡してちょーだい!

任务奖励: SP アップ 200X2、フィクスエアロ

到SKY居住区和ネコ对话，取得抗议状后到议员宿舍交给アリアケ议员，回去交给ネコ，任务完成。

Q: 非番のムラクモへ

任务奖励: SP アップ 500、ギガントメダル

到本部右上接任务，到研究区左边房间和研究员对话，到池袋打ブリザロス取“冰点下のプラスマ”，从中枢的转移点往上

的区域，从下边的外围处到本区域的右下角。打倒后回去交纳任务。

Q：気持ちの整理を……

任务奖励：4000Az、SP アップ 200X2

到自卫队屯扎区左边房间接受任务，到本部的キリノ、SKY居住区的ネコ和ムラクモ居住区左边房间的イズミ对话即可后回

去和リン对话即可。

Q：命の恩人に渡してください!

任务奖励：SP アップ 300X2、ヒールエアロIV X3

到居住区A和少女对话，随后到池袋中央区域进入，剧情后和フリーズドラゴン战斗，随后回去报告。

第七章 首都高 深淵へと下る道

流程

前往2F本部后首都高 海岸天楼解锁。

●首都高 海岸天楼

往右边前进，途中可以跳下取得宝箱オゾナールオールX5，右上方有ドラゴプリズマ，绕到上方和明るい笑顔の少女对话，她的附近有ドラゴプリズマ，往左和スキップする少年对话，他附近也有ドラゴプリズマ，往下阶跳然后跳到左边，有デッドガード，到左边道路和ナギ对话，附近有ドラゴプリズマ，往下和ボンヤリした男、虚ろな表情の队员对话，往右可以打倒守着墙壁のコルナロドン。往左边往下跳到上层768M。

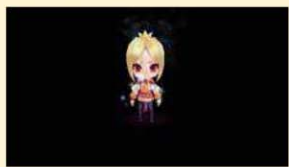
往前走会发生剧情，和花を爱でる女性对话，往上能得到特大からあげ便当，并和シキ对话，从女性旁边的跳跃点前进。到上层640M，在上方的中间有キャリオンドラグ，往上到上层768M，往上有キャリオンドラグ和ドラゴプリズマ，右边的宝箱是ナノミラクルX5，从左下跳下可以取得ブラネルオールX5，在右边和ガイ对话，打倒シールドドラグ后往右前进。如果往下能得到ヒールエアロIV X5并和ササミ对话，有ドラゴプリズマ存在。



来到640M，可以得到フィクスエアロX2，并遇到ドラゴプリズマ。往下前进，有キャリオンドラグ，并和ミサワ队员对话，往石阶跳下，有キャリオンドラグ。深处有蓝色存储点和脱

离点。往左边有コルナロドン守住墙壁，往上跳跃，剧情后暂时不能回去。继续往深处前进，没有敌人也没有宝箱。回到议事堂后前往左边房间，回到真实世界。右上角有龙キャリオンドラグX2，宝箱有10000Az。往左边前进，中间挡住路的是イビルテイラノ。左上角可以救出カワカミ，还有パルエルオールX5，左下角有イビルテイラノ，往下跳来到下个区域，离开前可以先到中间打倒守护墙壁のシールドドラグ。

来到中层384M。往下可以救出おネエなおじさん。在第一个跳跃点跳下，击倒守路的シールドドラグ，后方的宝箱有绝缘コートTC。回到上个区域，右边有ドラゴプリズマX2和キャリオンドラグ。第二个跳跃点往下，打倒シールドドラグ，得到とつてもアツパー。回到之前区域，往上可以救出しっかりした子供。往左边有イビルテイラノ和ドラゴプリズマ。先往中间第四个跳跃点，可以救出お茶好きの老婆。回到第三个跳跃点处，来到绿色存储点和脱离点的地方往右打倒シールドドラグ，救出エンドウ、明るいおばちゃん。从存储点位置往上跳，来到天楼最下层，开始帝龙BOSS战。胜利后解放武装扩张案、居住区E改修案。选择开发“龙杀剑”，回去休息后发生剧情，得到龙杀剑，休息后进入下一章。



本章主要出现的龙和敌人

●ドラゴプリズマ

和之前类似外形的龙差不多，它会全体附加出血状态，某些攻击也会吸血，还有全体火攻击。最恐怖的一招是一旦我方陷入出血状态，它有技能秒杀我方。但它的防御力和杂兵差不多，尽快打倒不算困难。



●コルナロドン

使用的是冰属性攻击，火属性对它有效。它会使用冰块震动，两个回合后会掉下，请注意自己的HP剩余量。



●キャリオンドラグ

速度快，普通攻击能耗费我方80左右的伤害，弱冰属性。



●シールドドラグ

速度很慢，但它有技能进入反击准备，此时只要集中攻击，破坏它的盾牌后它就不能再行动。盾牌破坏后它有技能提升自身多项能力，要注意其特技大暴れ，攻击力很高。



●イビルテイラノ

攻击力超高，还有提升自身会心一击的技能。尽快输出打倒为妙。

●帝龙インソムニア

目前为止最强的BOSS，它的死亡预告是全角色必死攻击，建议战前要准备上对应的饰品。它在蓄力之后第二回合会使用大范围的喷火，攻击力相当恐怖。而且在HP较低时还会进行自我回复。建议防御力和耐性都要在一定数值以上，能给它附加麻痹状态是最好的，HP很高，要有持久战的准备。



本章支线任务

Q：アラン・スミシ-の影

任务奖励：SP アップ EX、ヒュプノ结晶 X3

到居住区C和ヒロエ对话后前往研究区调查PC，随后从六本木上流53阶到大水流和ドラグメガマウス战斗，随后救助两个人。

Q：腹ペコ都民を救え!

任务奖励：3000Az (额外会获得1000SP)

前往メイロ大遗迹打倒サイヤード得到特上霜降り牛肉交纳任务即可。

Q：ついに見ちゃった!?

任务奖励：4500Az、SP アップ 300X2

前往大食堂发生事件后到メイロ大遗迹，蓝色存储点左二区域(从左边算起)的第一个房间找到女孩子，发生杂兵战，随后回去报告。

第X章 神 ∞ ∞ ∞ ∞ ∞ ∞ 人

流程

出门之后剧情，前往东京スカイタワー。

●東京スカイタワー

基本只有一本道，不必担心，右上角遇见マイクロドラグX2，右下守住墙壁的是クリミナルド

ラグ，深处有マイクロドラッグ，下方守住墙壁的是クリミナルドラッグ。第二层中间区域有マイクロドラッグ X2，中间偏上宝箱内有ベージュカド。要往前走必须打倒クリミナルドラッグ。右上可以救出归ってきた男性，往前又有マイクロドラッグ。深处发生剧情，有绿色存储点出现，下方是クリミナルドラッグ，往上来下个区域。在中间可以救出 NC ヨコヤマ，有マイクロドラッグ X2，往下会遇到クリミナルドラッグ，左边有ヴァージュラ，下方和アコ对话能回复。从右下方绕到右上，途中有クリミナルドラッグ X2，再往左边前进，分支点往上会遇到ドラッグメガリツプ。继续往右上剧情，有绿色存储点。往左宝箱有アタックリングⅢ，守着墙壁的是ドラッグメガリツプ，打倒后其身后的左下角有コンフュガード在存储点往上来新的区域。

来到天望回廊 450，最左边会遇到クリミナルドラッグ X2。来到中间的区域，区域右边有マイクロドラッグ，右上有オゾナルオール X3。区域左边则是マイクロドラッグ，救出トミタ、マナベ。中间区域守护门的是デモンドラッグ。剧情后有存储点和脱离点出现，存储点上方守护墙壁的是ドラッグメガリツプ。往上层区域，发生战斗。胜利后往上方区域。

到左边有食材セット，往下有龙ザイドラッグ，右下角的宝箱是こうせんじゅう，左下有龙

カノンドラッグ，地图左边有龙ザイドラッグ，中间区域的上方有龙ザイドラッグ，守住墙壁的是デモンドラッグ。左上角有幻爪・乗。右上角有龙カノンドラッグ，可以得到ぐるみん 634。继续往上来下个区域。在左上角有カノンドラッグ，绕着中间的是ドラッグメガリツプ X2，上方宝箱有特上ひのまる便当。右下角有龙カノンドラッグ，下方宝箱有星眼。从中央来到右边，中间有ザイドラッグ X2，建议带上睡眠抗性的装备，迅速打倒一只否则很可能被全灭。打倒后来到新区域。右边有カノンドラッグ，绕到下方，同样有カノンドラッグ。左下方宝箱有特大からあげ便当。从下边绕到中间，守着墙壁的是デモンドラッグ。

从左边的道路前进，有ザイドラッグ X2，路中的宝箱有メルロメデイス X2，往上来新的区域。左边有两个宝箱，有メルロメデイス X3 和ドラッグーン。右边宝箱是ポワソルオール和フィクスエアロ X2，中间守着墙壁的是マツシブドラッグ。往上会有 3 只龙守着，分别是マツシブドラッグ、ザイドラッグ X2，一次只会出现两只，但难度非常高。建议战前带上免疫异常状态的饰品，先打倒マツシブドラッグ为妙。继续往上，有脱离点，进行最终 BOSS 战。胜利后回到议事堂，回到本部和キリノ对话后迎来结局。



本章主要出现的龙和敌人

●マイクロドラッグ

速度非常快，攻击基本都是连段的，使用的最多的是连续四次攻击。还好 HP 和防御力都不高，没什么威胁。



●クリミナルドラッグ

攻击力高，命中率低，蓄力攻击一旦被命中附带行动禁止状态。当它的 HP 降低到一定程度后会解开自己的枷锁，能力相当恐怖，不仅有高伤害的全屏幕技能，还有禁止我方使用技能的技能存在。

●ドラッグメガリツプ

攻击力比较高，弱冰属性，猛攻不算困难。

●デモンドラッグ

攻击和防御流都非常高，

看到它在尾巴蓄力就要赶紧打倒它或者防御。要时刻留心自己的 HP 值。



●紋章

速度和攻击力都比较高，但除此之外没什么特别的，能轻易取胜。

●カノンドラッグ

全体毒攻击附带混乱，攻击力非常高。

●ザイドラッグ

会全体毒攻击和全体睡眠攻击，攻击力高，HP 值也比较高，如果很不幸地全中毒和睡眠的话会非常麻烦。需要慢慢磨。



●デモンドラッグ

攻击力高，速度比较慢，使用冰属性攻击，并且有附带消耗加倍的能力，

●マツシブドラッグ

很恐怖的敌人，普通一击的伤害都在 100HP 以上，蓄力后

更能随机对我方全体造成伤害。HP 多，防御力高，普通攻击基本打不动它、对付它要稳扎稳打，注意回复。

●フォーマルハウト

攻击带有诅咒，蓄力后能使用黑花，攻击的同时让我方陷入混乱、封印技能等多种异常状态，一旦中了就尽快恢复。总的而言比之前面对三龙的时候简单一些。



●神体フォーマルハウト

多以封印技能和诅咒的攻击为主，诅咒相当恐怖，只要攻击就会受到大伤害，要尽快恢复状态。诅咒的眼光对全体造成大伤害，因此提前防御微妙。普通的攻击伤害都在 200 以上，注意回复就没有问题。打倒后发生事件再打一次，这次只有一半的 HP，三个人使用奥义或者秘奥义很快就能结束。整体而言难度不高。



本章支线任务

Q: クマさんを探して!

任务奖励: 10Az

到居住区 E 左边房间和小孩对话，前往メトロ大遗迹，在中间位置打倒ドラッグメガース Z，救出ダイゴ。

Q: 決着をつけよう! (救出ダイゴ后)

任务奖励: マインドガード、SP アップ 500

前往涉谷和ダイゴ、ネゴ战斗。ダイゴ使用物理攻击，弱冰属性，ネゴ使用魔法攻击，弱火属性。两个人还有连携技能，威力相当恐怖。建议先集中全力打倒ネゴ就没什么威胁。

Q: 絵本を読んで!

任务奖励: フィクスエアロ X3

到研究区右边房间和マリナ对话，随后到居住区 D 左边房间调查书架，挑选绘本给マリ

ナ。

Q: ムラクモ 13 班へ

任务奖励: 5000Az、SP アップ 300X3

到ムラクモ居住区左边房间和イズミ对话，随后到议事堂广场寻找遗物，调查右下方闪光的地方，回去报告即可。

Q: 怪しい鍵を拾いました……

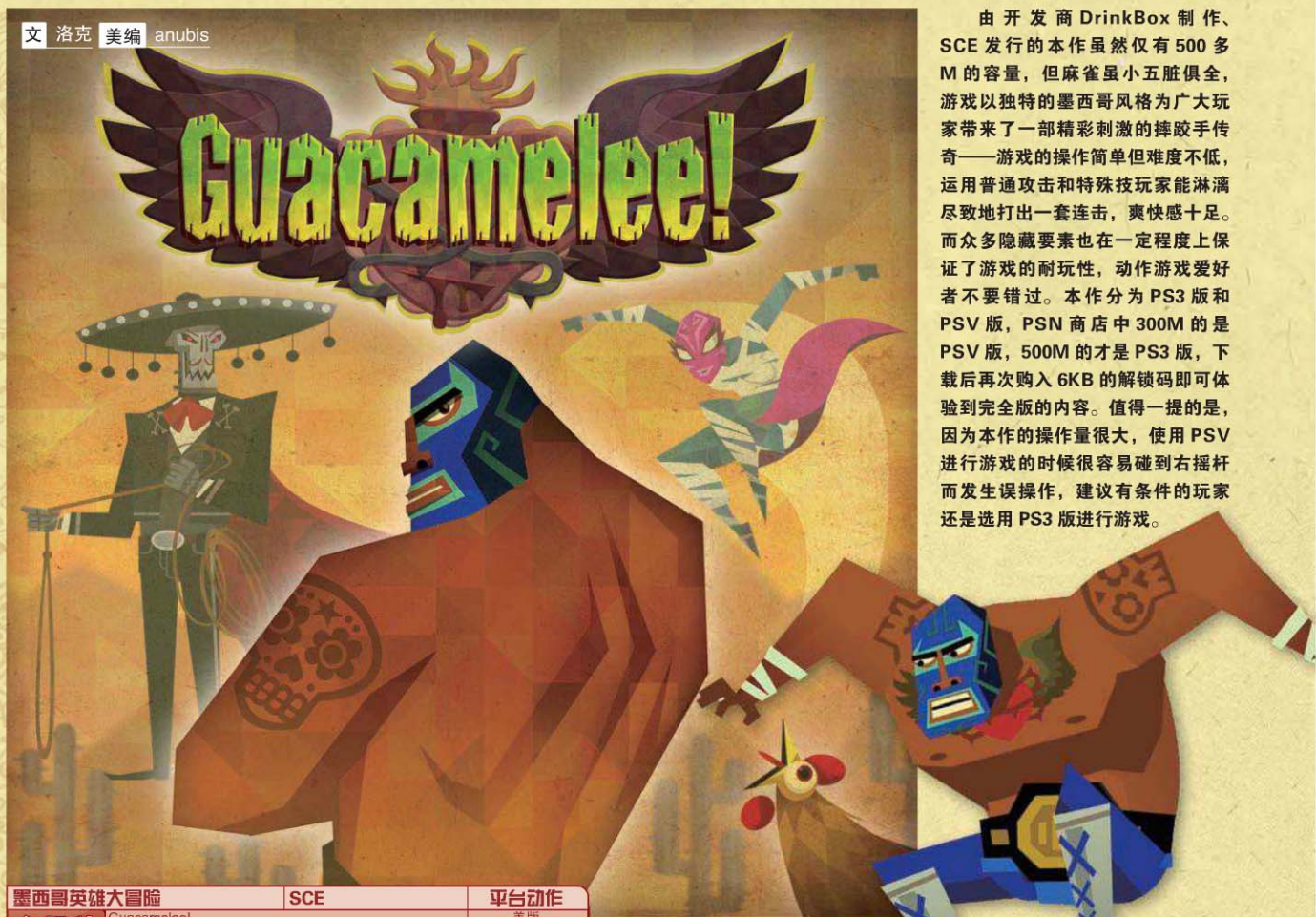
任务奖励: 1000Az、SP アップ 500

得到钥匙，随后到ムラクモ居住区左下角调查书柜，回去报告。

Q: 第 5 小队的搜索願い

任务奖励: SP アップ EX、风魔胴衣改

到湾岸天楼，从正门进入，绕到上层 768M 的右上发生剧情。与デクダスタニア战斗，连续战斗 3 次后救助フランク。



墨西哥英雄大冒险	SCE	平台动作
Guacamelee!		美版
2013年4月9日	1-2人	14.99美元
对应机种为PS3及PSV		



入门篇

基本操作

按键	效果	按键	效果
十字键	移动	×键	跳跃
左摇杆	移动	L1键	变身
右摇杆	回避	L2键	回避
□键	普通攻击	R2键	切换阴阳世界
△键	投技、对话	SELECT键	地图
○键	特殊技	START键	菜单

※文中操作以PS3版为准

回避

作为一款2D横版动作游戏，如何回避敌人的攻击是保证自身安全的最有效手段。不过和大部分同类游戏



不同，本作主要的回避手段并不是跳跃，而是通过L2键/右摇杆释放的回避动作。

按下L2后，角色会朝当前方向做出滚动的动作，此动作能回避掉敌人的绝大部分攻击（红色攻击无法回避），并有穿透敌人的效果，在和多名敌人混战时应看准时机多用回避功能改变自己的站位，这样能有效避免

自己被围攻而处于一直挨打的被动局面。在空中同样使用回避功能，不过空中回避的移动距离短，通常用于通过荆棘陷阱和取消硬直。

除了躲避敌人的攻击，回避还带有取消攻击硬直的作用，在攻击途中若发现敌人企图偷袭，不要犹豫，赶紧发动回避躲开吧。

攻击

虽然本作是一款下载游戏，但战斗方面却毫不含糊。本作的主要

攻击手段由□键的普通攻击配合○键的特殊技组合而成，玩家可以自由



穿插攻击手段，从而形成威力巨大的连续技。

从游戏中期开始，敌人通常都是成群结队地出现，在地面作战往往会被敌人钻到偷袭的空子，比较稳妥的方法是先利用特殊技的击飞效果将敌人全部聚集在一起，然后用↑□键将敌人浮空再进行追打。不过并非每场战斗都能轻易将敌人凑在一起，在只能攻击到其中一部分敌人的时候，尽量先浮空敌人再用特殊技追打。需要注意的是，部分敌人拥有攻击到半空中的手段，此时推荐使用→○键/↓○键改变自身位置以保安全。在 Santa Luchita 地区的练习场中玩家可以



习得连续技，下面为大家介绍一些比较便利的连续技：

□□□+↑○+□□+○：基本的连续技，在游戏前期便能使用。连续技构成简单且威力不低，适合大部分场面，通常一套打完便会出现投技提示，玩家可根据情况选择继续追打，或是利用投技攻击其他敌人。

↑□+×+□□+特殊技：基本的浮空连，是对付白衣骷髅这种在地面十分活跃的敌人的有效手段。可以将起手的↑□依照情况换成↑○，不过如此一来在之后的连续技中就无法再次带入↑○。

→○+L2+↑○：熟练后非常稳定且强力的起手，可以在远处十分安全地发动突袭并将敌人带入空中进行追打，记得当→○命中敌人后要立刻按L2+↑○，否则之后的升龙拳很有可能打空。值得一提的是，有时候将→○替换成↓○同样能起到意想不到的作用。

投技

虽然本作的主角是一名摔跤手，但投技却不是战斗中最常用的攻击手段。在战斗时玩家削减敌人一定体力后，敌人的头上会出现△提示，此时按△即可抓住敌人并选择投掷的方向，投掷出去的敌人带有攻击效果，推荐用

于击落空中的敌人、或是将一调直线上的敌人一网打尽。值得一提的是，投技有无敌时间，将敌人投掷出去后可以马上接续L2的回避延长无敌时间，活用这点在和最终BOSS的战斗中可以在回避三连子弹的同时给予其反击。



※当场景中有人处于另一个世界的时候，将敌人投掷出去的同时切换阴阳世界，同样能起到利用投掷攻击敌人的目的。

特殊技

在流程进行的途中玩家会习得六个特殊技，除了用于解谜外，以○键发动的四个特殊技也拥有不俗的威力，是战斗的核心攻击手段。

特殊技拥有取消当前攻击硬直的特点，不过在空中每种特殊技只能使用一次，出招前最好想好使用顺序，下面为大家介绍特殊技的性能：

招式	对应颜色	发动方法	性能
升龙拳	红	↑○	最早习得的一个特殊技，除了将敌人浮空外，也能起到增加跳跃高度的功能，在一些需要连续跳跃的场景都要利用升龙拳增加跳跃高度和滞空时间
空降压杀	绿	↓○	落地后会在身边产生冲击波，之后可以通过L2取消硬直并接续攻击
头槌	黄	○	相当实用的一个特殊技，发动速度快，能在原地增加角色的滞空时间。在悬崖地形使用有奇效
重拳	蓝	→○	可以从远距离安全地发动突袭，之后通过L2取消硬直接续其余攻击。在空中时，也可以多用此技能改变自身站位。
上冲	-	攀墙时↑△	为解谜服务的特殊技，在战斗中几乎没有出场机会
飞越	-	攀墙时→△	为解谜服务的特殊技，在有墙壁的战斗中可以利用此招快速调整自身位置

※习得攀墙跳后，在墙壁上长按△可一直停留在墙上。

护罩

从流程中期开始，玩家会遇到身上带有护罩的敌人，护罩分为红、绿、黄、蓝、白五种，其中前四种对应四个特殊技，白色护罩用任意手段攻击数次才能破坏，注意护罩在破坏后经过一段时间便会复原，因此破坏护罩后要尽可能地在一套连招内解决敌人。值得一提的是，在流程后期会出现大量敌人围攻主角的局面，此时不要急于破坏护罩，可

以先将敌人打到安全的位置再用对应的特殊技破坏护罩。例如一个红色护罩的敌人处在敌兵中央，如果直接冲过去↑○很容易遭到敌人反击，可以先用→○一并浮空周围的敌人，之后再L2+↑○破坏护罩并继续追打。



阴阳变化

相当于其他游戏中的表里世界，由于主人公开始便被最终BOSS杀害，因此获得了能在阳间和阴间自由行动的能力，一些在阳间没有道路的场景，切换成阴间便能出现新的道路。游戏中的大部分谜题都需要利用阴阳变化通过。在游戏前期，玩家只能利用场景中的特殊设施才能实现阴阳转换，当流

程进行到击败X'tabay后，可通过R2键自行切换阴阳世界。



变身

细心的玩家在攻关过程中或许会发现，不少场景中有一些细小的缺口，这些细小的缺口均是之后习得变身能力才能进入的密道，里面通常都藏有收集要素。不过鸡形态除了用来通过密道外，也有其他妙用——在该形态下角色的移动速度和跳跃高度均胜过人形态，且能够穿透敌人，是赶路的不二之选。





流程篇

注意事项

1. 本作拥有极其完善的指引系统，打开地图即可得知下一个目的地，即使你不懂英文，也完全不用担心不知道下一步该去哪里。

2. 游戏使用自动存档机制，进入强制战斗、BOSS战和经过商店都会自动存档，十分方便。不过也因为这个关系，重新开始游戏会自动覆盖原有存档。

3. 本作的惩罚系统比较特殊，

掉落之后并不会造成伤害，且会回到掉落前的平台上，在攀爬一些路段时如果失手掉出平台，最好确保角色在掉落过程中不碰到其他平台，这样能直接回到刚才的平台上，省下重新攀爬的时间。

4. 碰到扣血的陷阱（如齿轮、荆棘）在战斗中死亡会从存档点开始游戏，途中取得的隐藏要素需要重新收集一次。

BOSS

排除外强中干的 Alebrije，在流程中玩家需要面对 X'tabay、Flame Face、Jaguar Javier 和 Calaca 四名 BOSS，下面为大家详细讲解各 BOSS 的战斗要点。

X'tabay

游戏中的第一场 BOSS 战，只要玩家成功将 BOSS 打进下一阶段，即便死亡也能回满体力，并从死亡的阶段和 X'tabay 重新开战，可以说毫无难度。

第一阶段：此阶段 BOSS 会在场景中瞬移，出现时释放霰弹攻击主角，并在几秒内消失。我们要做的就是避开霰弹利用 ↑ 发动攻击，成功命中后继续几次攻击即可出现投技提示，不要错过追打的机会。当 X'tabay 出现在屏幕中间时就要小心了，此时 BOSS 会切换阴阳世界，要及时跳到平台上防止被刺伤。

第二阶段：当 BOSS 的血量下降至 50% 便会进入第二阶段，此阶段 BOSS 的攻击并不具有

多大威胁，只需小心闪电攻击，此攻击无法通过翻滚回避，看到 BOSS 身边出现红色的空间就要拉开距离了。战斗时可利用 ↑ □ + × + □ + ↑ ○ 发动攻击。将其 HP 打至一定程度战斗进入第三阶段，BOSS 会召唤一个分身协助攻击，无论攻击哪个分身都能削减 HP。由于两个分身同时攻击很难全身而退，建议先按兵不动，等其落单再发动攻击。



HARD 难度

第一阶段增强部分：阴阳转换时落脚的平台变为左右两边；会释放幽灵干扰玩家的行动

第三阶段增强部分：分身增加为三个



HARD 难度的 X'tabay 依然对我们造成不了多大危险，其第一阶段会发动一个追踪玩家的幽灵干扰我方的行动，不过这个幽灵的移动速度慢到玩家几乎可以将其无视的地步。至于第三阶段的三个分身，相信大家有了之前的战斗经验之后并不难应付。



Flame Face

在 NORMAL 难度下 Flame Face 的战斗难度甚至比 X'tabay 还低，其招式都能通过翻滚回避，且攻击动作大开大合，极好看穿。Flame Face 的体力下降至一定程

度会召唤杂兵助战，最好在第一时间内消灭杂兵，否则会越积越多，一旦场面混乱就容易出现意外了。



HARD 难度

HARD 难度下 Flame Face 的本身依然没有什么战斗力，不过其召唤出的杂兵非常麻烦，特别是两个黄衣骷髅在 BOSS 的配合下极具威胁，建议先解决掉和

BOSS 处于同一世界的黄衣骷髅，这样可以在攻击的同时更好地观察 BOSS 的行动。比较稳妥的方法是等敌人先发动攻击，抓住对方硬直后立刻 ↑ □ 浮空并进行追打，只要成功消灭一个黄衣骷髅，接下来的战斗就比较轻松了。

Jaguar Javier

全身发红并冲撞：无法依靠翻滚应对，只能跳跃避开。

全身发红并在原地释放冲击波：无法依靠翻滚应对，只能拉开距离回避。

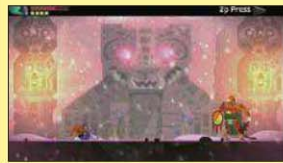
锤击地面引发冲击波：翻滚到背后进行反击。

不断翻滚追踪玩家，靠近后使用锤击：不断回避拉开距离。

跃起并重击地面，在前后引发冲击波：先拉开距离，等 BOSS 快落地的时候利用跳跃接近它，这样在你接近的时候 BOSS 早以出完招，不要错过攻击的机会。

这头豹子不论在哪个难度都是最难应付的 BOSS，由于在 HARD 难度下必须进行近身肉搏才能取得胜利，建议在 NORMAL 难度中就和其进行近

身搏斗，熟悉其规律后 HARD 难度的战斗会简单不少。战斗时先不要贸然出击，和 BOSS 保持 1~2 个身位，当它发动攻击再采取行动。在战斗中 Jaguar Javier 会使用各色护罩保护自己，只要破坏护盾便能对其造成伤害。注意 BOSS 不吃连招，最好在浮空后立刻接特殊技追打，力求最高伤害。值得一提的是，盾牌破坏之后 BOSS 若没进入受创硬直，很可能会对我方发动反击，应立刻使用翻滚拉开距离。



HARD 难度

在 HARD 难度下 BOSS 的攻击方式并没有多大变化，不过当其 HP 削减至 20% 以下时会发动数层白色护罩，即便是打破护

罩，经过数秒时间护罩便会恢复，使得我方能够给予 BOSS 的伤害十分有限。建议进入此阶段后要积极进攻，多用 →□ 和 ↑□ 骚扰。此外○的头槌一旦命中击飞可以连续使用多次。



Calaca

第二阶段招式

双手抬起：出现火柱喷射，看准火柱的间隙躲开，通常站在屏幕中间即可，可以利用场景道具反击。

双手举起：下砸地面，会出现熔岩喷射，建议站在屏幕中间使用二段跳躲避，也可以在空中利用场景道具反击。

张开大嘴蓄力：吐射追踪子弹，一共有三组，利用翻滚可以轻松回避子弹，途中也可以使用场景道具反击。

后退数秒：激光喷射，需下蹲躲避，注意不要站的太靠前，否则即使下蹲也会被攻击所波及。

第一阶段：和最终 BOSS 的战斗分为两阶段，第一阶段

BOSS 仅有两招，分别是出现在空中的下落攻击和出现在身后的突袭，我们可以静等其出招，然后使用跳跃拉开距离，之后在 BOSS 还未消失的时候给予反击即可。

第二阶段：此阶段 BOSS 的攻击力虽高但招式大开大合，十分容易预判，大家可以根据上文提供的招式应对方法进行攻略。值得一提的是，破罩后除了场景道具外，普通攻击同样能对 BOSS 造成伤害，在周围没有场景道具的时候不妨用特殊技蹭点血。而 HARD 难度下的 Calaca 和 NORMAL 难度并无变化，仅仅是提升了攻击力，这里就不再赘述。

收集篇

圆形碎片

若想达成完美结局，玩家必须在通关之时收齐六个圆形碎片，最后一个圆形碎片在击败最终 BOSS

Calaca 后自动获得，也就是说玩家必须手动找到五个碎片，下面为大家列出全部碎片的获得方法。

第一个碎片

在 Agave Field，前往地图右下角的小屋，从如图位置使用阴阳变化能力进入隐藏道路。之后需要通过一个迷宫方能到达目的地，迷宫结构并不复杂，最好的方法是朝一个方向探索，切

勿左右乱闯，很容易让自己迷失方向。



第二个碎片

在 Caverna del Pollo，通过三轮共计三十场战斗即可获得，每完成一场战斗会回复部分体力，如果在途中失败需要从本轮的第一场战斗重新开始。若对操作没有自信，最好先去

各地收集些宝箱增强角色能力再来挑战。



第三个碎片

在 Forest del Chivo，不过碎片的位置十分隐秘，先用鸡形态前往传送点右边，在密道中发现一个骷髅机关，启动机关之后立刻出去，利用机关上方的平台使用 ←△ 一路前行，到达右图位置下落便能发现大门。注意骷髅机关是有时限的，开启前最好将

机关上方的敌人清理掉，并练习一下机关到达上方平台的一段路该如何走。



第四个碎片

位于 Tule Tree，把主干道右侧的道路打通后，利用 ↑△ 到达最上层发现新的大门，进入之后需要利用阴阳变化连续通过数层平台才能来到目的地。在途中一旦扣血只能通过打破箱子回复体力，因此不要错过任何一个箱子。最后一层齿轮机关看似复杂其实不难，最后一部分利用阴阳转换和 ←△ 的能力不断切换自身

位置即可到达左边。



第五个碎片

位于 Sierra Mountains 第一个商店右侧，利用→△即可到达，进入之后需要通过数个不断切换的平台区域，其中第三个区域难度最高，该区域后半段提供站立的平台很小，不过规律性十足，这些平台分为 AB 两组不断切换，由于平台数量实在太多，如果按照 A→B→A 的顺序攀爬很容易

因为记忆混乱导致失误，建议玩家直接利用二段跳配合↑○选其中一组攀爬即可，途中不要太急于前进，能量不多的时候可以减缓脚步回复一下。



支线任务

本作的收集除了碎片和宝箱外，完成支线任务也能取得增加能力的碎片。本作的支线任务完成难

度低，仅需要玩家在城镇中来回跑路即可搞定，强烈建议各位在取得对应能力之后就去完成。

洋娃娃

需击败 X'tabay 取得自由切换阴阳世界的的能力后才能完成。前往 Pueblucho 区域，在阴间进

入屋中能看到一个骷髅女孩，和她对话领取任务，来到最下层切换为阳间，取得洋娃娃后切回阴间和女孩对话完成任务。

捉鸡

任务在 Pueblucho 区域，领取任务之后进入一间满是小鸡的屋子，通过攻击将它们赶入右侧的笼子即可，下方的几只鸡需要攻击数次利用投技扔上平台。



制作料理

和右下方的农夫对话



和左边头顶篮子的女性 NPC 对话



切换成阴间，和楼梯右边平台的骷髅对话



和地图右边的女性 NPC 对话



需击败 X'tabay 取得自由切换阴阳世界的的能力后才能完成。前往 Santa Luchita 区域，和地图左上方料理屋（房子上方有料理标志）的老婆婆对话，之后按照顺序分别和上图中的 NPC 对话取得制作料理的材料，注意每取得一次材料需回去和老婆婆对话才能取得下一个材料。

寻人

需击败 X'tabay 取得自由切换阴阳世界的的能力后才能完成。前往 Santa Luchita 区域地图中间的屋子，和右上方房间的女性 NPC 对话领取任务（可顺路通过变身取得左边的宝箱），从下方的大门进入下层，通过切换阴阳

和左边的男性 NPC 对话即可完成任务。



猜谜

和 Santa Luchita 区域右上方桥上的农夫对话领取任务，前往地图左下方的屋子和逃跑的鸡对话，之后要进行三轮猜位置的记忆小游戏，等鸡停止移动后和正确的鸡对话即可继续，连续猜中三次完成任务。最后一次鸡的

移动速度很快，没有信心的玩家不妨凭运气三选一。



解救音乐家

需取得蓝色能力重拳才能完成。在 Santa Luchita 区域的演

奏家那里领取任务，前往地图下方的屋子，打破屋中的蓝色石块即可完成。

挑战连续技

需取得全部○发动的特殊技后才能完成，和 Santa Luchita 区域右上方武道馆的鸡对话即可开始任务，成功挑战所有连续技后完成任务，对于有格斗游戏经验的玩家来说这

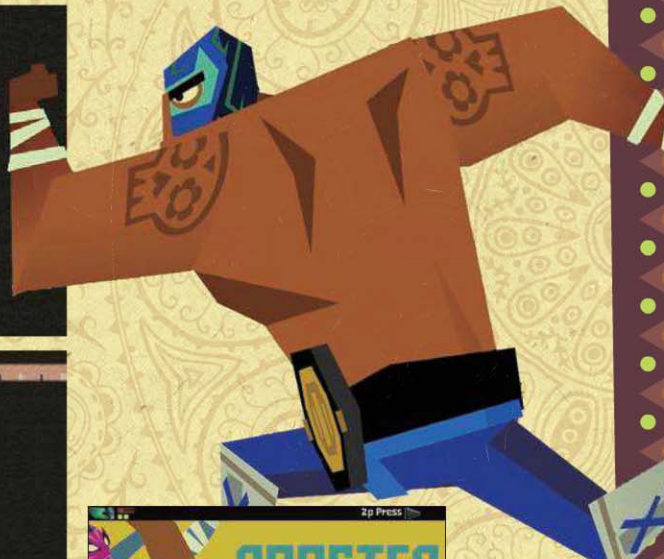
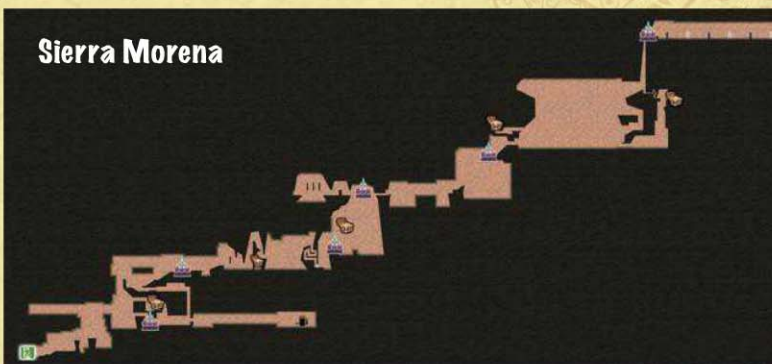
个任务还是相当轻松的。

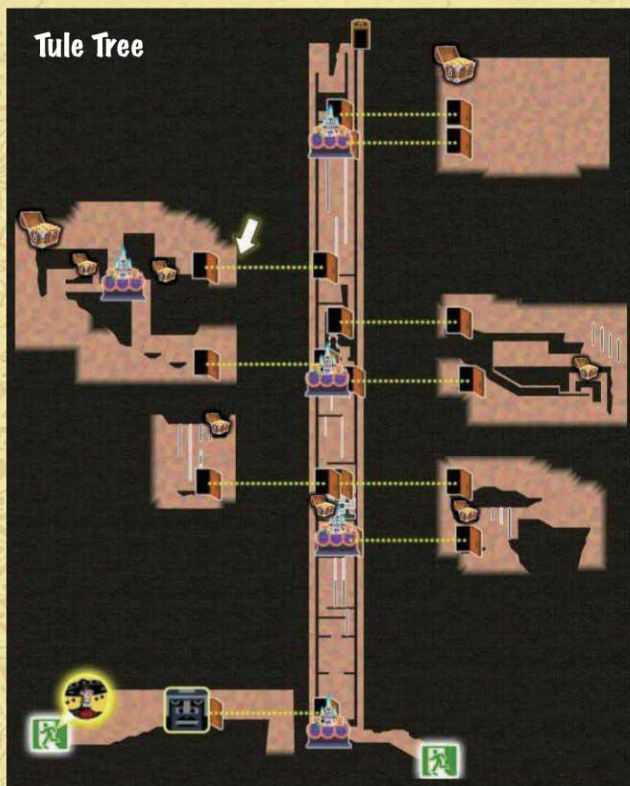
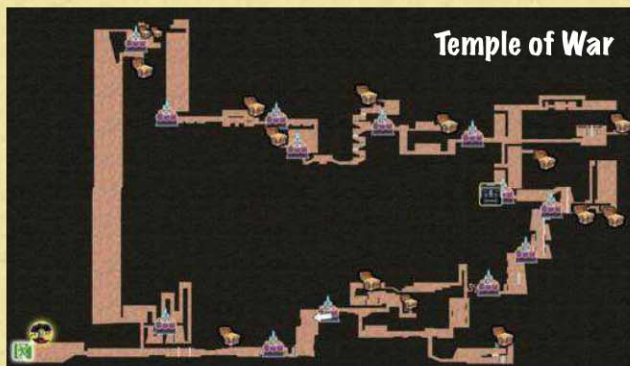
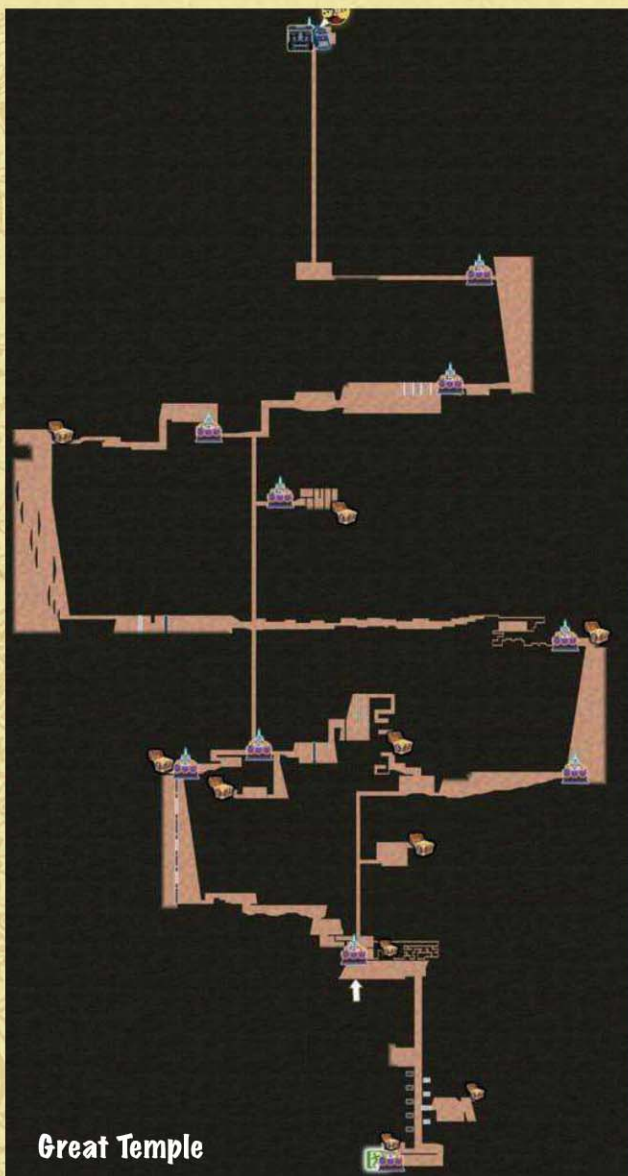


宝藏地图

注意，本文并未提供全部地图，这是因为 Agave Field 和 La Mansion del Presidente 仅有一处宝箱，而 Caverna del Pollo 只要打完全部三十轮战斗必定能取得该区域的宝物，因此就不放上来占据篇幅了。这里说明一下地图的查看

方法，在游戏中玩家如果发现宝箱但未取得的话，宝箱会显示在地图上，因此对照的重点在于宝箱附近你是否探索过。此外，一个宝箱大约占据 7% 的地图完成率，也可以根据这个来判断该地区还剩多少宝箱。





奖杯篇

本作的大部分奖杯难度不高，其中 44 个奖杯仅需不到 10 个小时便能搞定，而其余奖杯虽然在一定程度上考验玩家的操作性，但本作的惩罚机制做得很好，即使失败玩家也不用重打太多地方，在反复尝试之下必然可以通过，喜欢动作游戏的玩家不妨试着挑战白金。

奖杯总数 48 铜杯 39 银杯 5 金杯 3 白金 1

白金难度	3/10
白金所需时间	15小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

1. 由于本作的大部分奖杯均需获得能力方能获得，因此开始先将游戏打至获得蹬墙飞跃能力（→△）后再

开始进行物品收集，建议先搞定五个圆形碎片，因为碎片同样算在地图完成率中，集齐之后比较容易估算该地图内还遗漏了多少个宝箱。

2. 在收集全宝藏的同时解决全支线等奖杯，完成后打最终 BOSS，不用投技丢陨石，只用拳脚和特殊技战胜 BOSS，最终 BOSS 相关奖杯和完美结局一口气拿。

3. 此时应该只剩下两个 HARD

难度的奖杯就白了，HARD 难度快速通关即可。



Guacamelee! Platinum trophy



白金

取得条件：获得全部奖杯



Viva La Resurrección



银杯

取得条件：成为摔跤手，必定取得



We built this city on Guac and Roll



铜杯

取得条件：进入 Santa Luchita 区域，必定取得



That's one big Gato Frito



铜杯

取得条件：解决怪物 Alebrije，必定取得



Cock of the Walk



铜杯

取得条件：在鸡形态下成功消灭一个敌人，必定取得

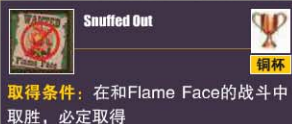


K'Tabay-Bye



铜杯

取得条件：在和 X'tabay 的战斗中取胜，必定取得

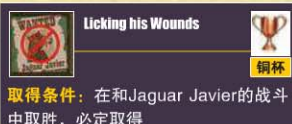


Snuffed Out



铜杯

取得条件: 在和Flame Face的战斗中取胜, 必定取得



Licking his Wounds



铜杯

取得条件: 在和Jaguar Javier的战斗中取胜, 必定取得



Wheeee



铜杯

取得条件: 取得条件: 使用一次传送点

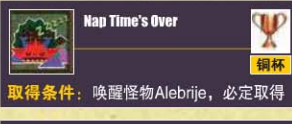


Combo Nerd



铜杯

取得条件: 取得条件: 达成150连击, 可以和300连击的奖杯一并取得



Nap Time's Over



铜杯

取得条件: 唤醒怪物Alebrije, 必定取得



Shogaholic



铜杯

取得条件: 在商店消费一万元



Catch the Rainbow!



铜杯

取得条件: 在落地前使用全部特殊技

奖杯说明: 要求在离开地面到落地的这段时间里使用○、↑○、←○、↓○、←△、↑△六种特殊技, 乍看之下条件很苛刻, 其实相当宽松, 因为在攻击途中只要求玩家不落地, 停留在墙壁上依然可以取得奖杯。建议在斗技场Caverna del Pollo区域的第三轮第一场战斗中解开。因为这个锤子敌人很粘主角, 加上本战是第一场战斗, 出现意外也可以很方便地重头来过。进入战斗后先将敌人引到版边, 用↑○起手, 之后可接续○+←○, 并在墙壁上使用↑△和←△, 途中可根据敌人站位调整自己在墙壁上的位置, 待前五种全部命中后用↓○结尾即可。

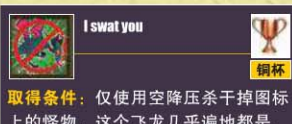


Got to catch them all



铜杯

取得条件: 取得一个圆形碎片, 必定取得



I swat you



铜杯

取得条件: 仅使用空降压杀干掉图标上的怪物, 这个飞龙几乎遍地都是, 遇到后只使用↓○战斗即可



Why all the long faces?



铜杯

取得条件: 进入阴间, 必定取得

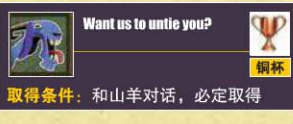


A Hero is Born



铜杯

取得条件: 剧情奖杯, 必定取得



Want us to untie you?



铜杯

取得条件: 和山羊对话, 必定取得



My First Power Move



铜杯

取得条件: 破坏红色障碍物, 必定取得



Thick headed



铜杯

取得条件: 破坏黄色障碍物, 必定取得

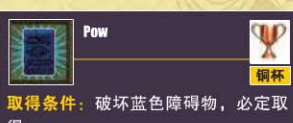


Belly Flop



铜杯

取得条件: 破坏绿色障碍物, 必定取得

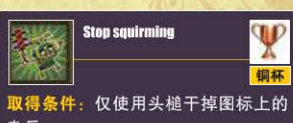


Pow



铜杯

取得条件: 破坏蓝色障碍物, 必定取得



Stop squirming



铜杯

取得条件: 仅使用头槌干掉图标上的杂兵



Giant Killer



铜杯

取得条件: 干掉三个图标上的大型骷髅, 通关前必然能取得



Reunited



铜杯

取得条件: 完成支线任务洋娃娃, 请参照支线攻略



Music to my ears



铜杯

取得条件: 完成支线任务解救音乐家, 请参照支线攻略



Delicious



铜杯

取得条件: 完成支线任务制作料理, 请参照支线攻略



All Cooped Up



铜杯

取得条件: 完成支线任务捉鸡, 请参照支线攻略



Gumshoe



铜杯

取得条件: 完成支线任务猜谜, 请参照支线攻略



I AM ERROR



铜杯

取得条件: 完成支线任务寻人, 请参照支线攻略



Pancho'd Out



铜杯

取得条件: 完成支线任务挑战连续技, 请参照支线攻略



Flawless



铜杯

取得条件: 无伤通过一次强制战斗, 游戏中有一场全是炸弹的强制战斗, 可以说是必定取得



That's using your head



铜杯

取得条件: 运用头槌将敌人击出场外, 看到没有边线的地方就可以使用○攻击敌人了, 在很多悬崖地段都能解除



Rocketman



铜杯

取得条件: 持续飞行12秒, 必定取得



Nooks and Crannies



铜杯

取得条件: 将任意区域的地图完成率

达到100%
奖杯说明: 部分区域的宝箱仅有1~2个, 例如La Mansion del Presidente

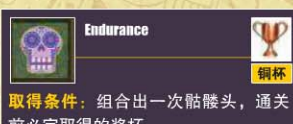


Big Hearted



铜杯

取得条件: 组合出一次红心, 通关前必定取得的奖杯



Endurance



铜杯

取得条件: 组合出一次骷髅头, 通关前必定取得的奖杯



They hit really hard



铜杯

取得条件: 在HARD难度下完成5次强制战斗



Green Thumb



铜杯

取得条件: 用空降压杀将20头图标上的敌人轰出地面, 这个敌人流程中并不少见, 多多留心能解开

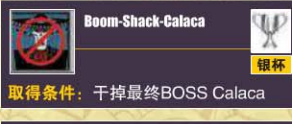


Boomerang



铜杯

取得条件: 利用敌人的子弹干掉敌人, 抓住仙人掌扔出的绿色子弹丢回去即可



Boom-Shack-Calaca



银杯

取得条件: 干掉最终BOSS Calaca

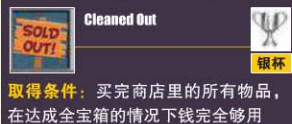


Lore Master



银杯

取得条件: 完成所有支线任务



Cleaned Out



银杯

取得条件: 买完商店里的所有物品, 在达成全宝箱的情况下钱完全够用



The Never Ending Combo



银杯

取得条件: 达成300连击

奖杯说明: 理论上找一个有墙壁的地形, 然后对一个带有护罩(白色不行)的小兵无限普通攻击即可解除, 推荐图上位置



Up Close and Personal



银杯

取得条件: 不使用场景道具干掉最终BOSS



That was Hard Mode?



金杯

取得条件: 完成HARD难度



Who put these here???



金杯

取得条件: 集齐所有宝箱



El Savior



金杯

取得条件: 在收集全部圆形碎片的情况下通关





CALL OF DUTY BLACK OPS II

DLC 刚开始对我的震撼一如既往，不过随着深入发掘，感觉这张地图让我有些小失望。主要还是因为难度太简单了，这张地图中丧尸不会双击就算了，各种强力逆天的武器比如飞斧、金勺等让游戏挑战性大大下降。更失望的是彩蛋内容，所有内容都是固定的，无随机性可言，知道方法后简单粗暴。而几个彩蛋内容也是分别算的。这么做估计是T组照顾新手，希望下一张地图的解谜部分能做得再复杂一点、晦涩一点，这样才能在完成获得更多的成就感。

COD 黑暗行动 II	Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty Black Ops II 2012年11月13日 对应机种为X360、PS3	美版 59.99美元 对应玩家年龄：17岁以上玩家

最新丧尸地图

文 华尔兹
美编 NINA



——Mob of Dead 解析

角色介绍

Ray Liotta

—— Billy Handsome



角色扮演者：Ray Liotta 早期将精力放在电视节目中，1986年转投拍电影，应为接演



1990年的黑帮电影《好家伙》(Goodfellas)而闻名，该片在IMDb有8.8的高分，是一部不得不看的黑帮电影，这也是游戏会请他来参一脚的原因之一。Ray Liotta的代表作还有《致命ID》、《汉尼拔》等。

Michael Madsen

—— Michael 'Finn' O'Leary



曾经以扮演坏人为主，因1992年的黑帮电影《落水狗》(Reservoir Dogs)走红，参演过红极一时的电影《杀死比尔》。曾多次与游戏合作，在2001年的《GTA III》以及

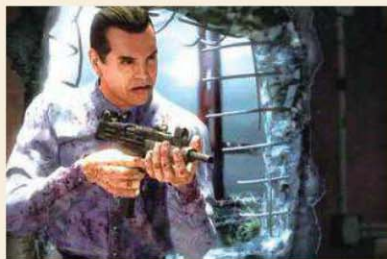
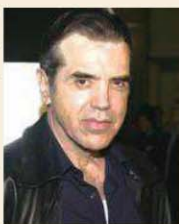
2004年的《Driv3r》中担当角色原型。



Chazz Palminteri

——Salvatore 'Sal' DeLuca

出生在意大利的演员，同时也是编剧、导演。初期以TV真人秀在电视上活跃，之后拍摄了多部电影。其中在1995年拍摄的《非常嫌疑犯》大获成功，该片在IMDb上有着8.7分的评价。还出演过黑帮电影《黑帮猎杀》(Excellent Cadavers)、《老大靠边闪》(Analyze This)等。



Joe Pantoliano

——Al 'The Weasel' Arlington



这家伙的脸应该算是比较熟悉，著名电影《骇客帝国》中的那个叛徒就是由他来扮演的。Joe Pantoliano生于美国新泽西州，这个演员还在诺兰2000年电影的《记忆碎片》(Memento)中扮演了一名黑警察。其中黑帮剧集——《黑道家族》(The Sopranos)还为他赢得了艾美奖最佳男配角的殊荣。Joe Pantoliano这次扮演了一位重要角色，具体玩家可以看后文的内容。



系统要素介绍

Afterlife (幽灵状态)

这是本张地图的特色系统，玩家在倒下或者接触地图中的电盒后会进入灵魂出窍状态，有点类似上一张图的灵魂出窍饮料。在这个状态下，玩家的移动速度以及跳跃高度都会增强，在按下射击键后会放电，还可以救活倒下的自己。幽灵状态下行动时间有限，如果时间内玩家没有被救活，也会进入倒下状态。

注意如果玩家在普通情况下倒地进入幽灵状态，喝过的饮料会消失，但是如果主动摸电盒的话在救活后饮料会继续保留。玩家在解谜时如果需要利用幽灵状态，只要摸电门就不用害怕喝过的饮料浪费掉。

画面右下方蓝色图案的标志会显示玩家还剩下多少次灵魂使用，多人游戏时最多使用一次，单人游玩则可以使用三次，玩家在每新一轮开始后便会无条件获得一次幽灵的使用。

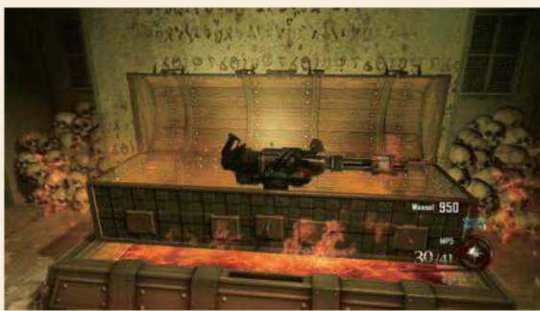
玩家按下射击键可以大范围电击丧尸，但是不能把它们杀死，只能将它们转移到别的地方。电击还能启动地图中许多需要开启的机关，这张地图没有电闸，电击饮料旁的开关是前往大桥前喝饮料的惟一方法。玩家在打造飞机飞过大桥后所有电力便都会开启。

地图中有许多标有蓝色幽灵图案的地点，这些区域玩家必须进入幽灵状态后才可以进入，一般这些区域中都有需要电击的地点，可以启动一些隐藏的机关，个别门也必须利用这个方法开启。

游戏中有一个延长幽灵状态时间的BUG，需要一名玩家配合。A玩家变成幽灵后，B玩家在其旁边救援，但注意不要救起来，如此不断反复可以大幅延长灵魂存在的时间。救的过程中要确保倒在地上的的人身上要冒电出来。

Mystery Box (抽奖箱)

这张地图的抽奖箱造型首次发生变化，从里面能找到Death Machine等强力武器。抽奖箱会在5个位置随机出现，分别在1：有喷毒陷阱的着火房间——自助餐厅。2：快速换弹饮料所在的房间——看守人办公室。3：爆头饮料所在的医院，在血浴盆那一侧。4：螺旋楼梯前三只狗图案的墙附近。5：码头区域一侧海岸边附近。



饮料机

恶魔岛的饮料机一共有5种，位置全部是固定的，飞往大桥前想喝的话记得要进入幽灵状态下对着饮料机旁边的电闸放电才能购买。这5种饮料分别在位于看守人办公室的“快速换弹”；位于医院的“爆头饮料”(作用为瞄准

时主动瞄准丧尸的头部)；位于三只狗头斧子房间对面的“一击双出”；位于码头的“厚血”；以及位于核心区域三楼的新饮料“樱桃汽水”(2000分一瓶，作用为在换弹时会产生电击攻击附近的丧尸)。

Brutus

这张地图的BOSS级敌人，比普通丧尸强壮许多，跑步时会引起地面震动，同时玩家的画面也随着晃动。Brutus除了会攻击玩家外，还会毁掉合成物品的工作台、抽奖箱、窗户以及饮料机，



玩家如果想使用被其破坏的内容就需要费2000分来修复。

对付Brutus和普通丧尸一样，但需要攻击多次，在将Brutus帽子打掉后攻击头部会增加对它的攻击输出，如果有RAY GUN或者新的神奇武器BLUNDERGAT的话则会更快将其秒杀。Brutus在后期可能会出现多个，此外在坐飞机飞到大桥上时，Brutus是必然会出现的。

合成

这张地图可以合成的物品一共只有三样，不太给力。关于飞机的合成方法后面会有详细说明，这里重点说一下盾牌和升级工具的合成方法。注意这两样物品只要凑齐足够的零件便可在任意一个桌子上进行合成，游戏一共有三个工

作台，分别在码头、监狱核心区域、自助餐区域，玩家可以三选二。必须是在所有零件都找到的状态下对着工作台按住装弹键才可以合成。这张地图中玩家可以按下BACK键随时查看零件的获得。除了飞机部件每个玩家只能拿一个外，其他则不限携带数量，飞机部件的位置固定，盾牌和升级工具部件的位置则随机出现在几个特定的位置，区域位置不变，玩家需要仔细寻找。



合成物品

作用

Acidgat Kit (升级工具)	给BLUNDERGAT进行性能改造。
--------------------	--------------------

部件位置

- 1: 初始场景、核心区域。
- 2: 狱长办公室的地上。
- 3: 在医院可以找到。

合成物品

作用

Zombie Shield (盾牌)	阻挡丧尸从侧面以及后面攻击，有耐久力。
--------------------	---------------------

部件位置

- 1: 码头附近的地上。
- 2: 在发电机房。
- 3: 在连接码头的隧道处。

Hound Emblem & Hell's Retriever (飞斧与三头犬)

游戏中在特定场地的墙上可以看到狗头标志，在这里杀死丧尸便可将狗头召唤出来。之后玩家需要在这里杀丧尸喂狗进行“献祭”，狗每次吃掉6个丧尸之后便会消失，这样便算完成了一个地点的献祭。整个地图一共有三个这样的地点，分别在监狱核心区域，医院以及码头。注意杀丧尸时要让丧尸死在狗吃得到的地方，还要注意过程不要

太快，等狗吃完一个再杀下一个。“献祭”完成后前往隧道，这里原本有三个狗头显示的地点，下面的墙会打开，在里面可以找到游戏中的强力武器飞斧，按下LB(L2)发射后可以连续攻击多个丧尸，还可以将状态奖励吸回来，非常厉害。飞斧子弹无限但需要冷却时间，按住LB(L2)还可以进行两段蓄力增加攻击力。



趣味彩蛋

飞斧升级

飞斧还可以通过解开一个小彩蛋来进行升级，升级后斧头会变成蓝色的，攻击力翻倍，20多轮丧尸也可以秒杀。

想要开启蓝斧就需要在金门大桥处不停使用飞斧来杀丧尸，不停杀到听到一声旁白吐息的声音为止，注意这个过程不要急，需要

杀很多丧尸才行。

之后回到监狱核心区域中央部位，这里原本有一个狗头，站在狗头对面对着下面的“地狱洞”使用飞斧便会听到提示音。接着前往隧道拿斧头的地方就会发现红斧变成了蓝色，此时玩家还不能拿，必须变成幽灵状态后才能取得。

最强近战，金汤匙

玩家在做彩蛋过程中，其中有一步需要用飞斧对着监狱中的海报丢，之后进入旁边只有幽灵状态下可以进入的墙后可以在地上看到一个尸体，在尸体右边摆着一个勺子，对着勺子放电将其转移。这样可以将其转移到着火的自助餐区域，前往那里对着工作台旁的窗户处看，在远处桌子上能看到一个钥匙，用飞斧将钥匙吸过来便可使用普通勺子作为近战武器，在10轮前可以秒杀丧尸。

有点不给力？游戏还为我们准备了最强的金汤匙，即便在30多轮也可以用近战秒杀丧尸。玩家在拿到普通汤匙后前往医院的血浴盆处，对着浴盆按住X(□)将勺子放进去。接着去取得BLUNDERGAT(抽奖或者解彩蛋拿都行)，并且改造。前往洗衣房，在这里用改造后的BLUNDERGAT杀丧尸，直到听到笑声。最后前往浴盆处按住X(□)即可拿到最强的金汤匙了。

恐怖彩蛋

玩家在抽奖箱中拿到狙击枪后前往码头铁栏杆旁，在那里往左边天空上看，这时就会……

音乐彩蛋

本作的彩蛋音乐开启不再是找到熊，而是找到3瓶威士忌的酒瓶。位置分别在初生点附近，医院中血浴盆的附近，房顶。此外这张地图还有另外一首音乐彩蛋。玩家只要在数字牌子上输入115(剧情中的115元素)和935(935工厂)即可。

地图剖析

Library (图书馆) / D-Block (D区域)

玩家的初始区域位于图书馆以及D区域，玩家在用鬼魂将自己复活前，记得先电击只有鬼魂状态下才能进入牢笼触发的一个机关，这样可以开启一个放着双倍奖励的牢笼。初始区域与以往地图类似，有四个窗户会涌入丧尸，四人联机的情况下可以一人负责一个，在初期杀敌时可以靠之前的双倍分数奖励来增加不少分数。

在D区域的墙上可以找到一把500分购买的M14(点射)，在图书馆区域则可以找到一把同样

500分的Olympia(两发散射)，如果想离开这个区域可以任意一边花费1000分开门。

开门后玩家将进入整个监狱的核心区域，这里会连接各个不同的区域，选择不同的门将会走完全不同的路线。在初始点开启M14附近的门穿过一个走廊可以进入B-Block(B区域)，这里有自助餐厅，而开启Olympia附近的门则会进入C-D Street(C-D街区)，这里有看守人办公室。



Showers (洗衣房)

进入洗衣房有两种办法，一种是直接在隧道处花费 2000 分开门，另一种比较麻烦，需要先在自助餐区附近的 B 区域变成幽灵跳到上方将门电开。在这里能找到一把 1200 分的 R870 MCS。洗衣房

其中一侧可以看到一道锁着的门，用看守者钥匙打开后，进入幽灵状态将电闸电开，再去按洗衣机开关让其工作，此时有可能会出现敌人或者 BOSS，一段时间后就能在洗衣机里拿到**飞机部件**了。

Cell Blocks(核心区域)

从 B 区域可以穿过走廊会来到 D 区域，玩家跳下去后可以花费 1000 分进入 Cafeteria (自助餐区域) 或者从下面前往 Showers (洗衣房)，如果选择后者则需要先变成幽灵状态，进入一个只有该状态下才能前往的场景，在里面来回跳到最上层，电开那个机关便可将门开启，如果玩家是第一次玩，打开机关后可以拿到一个成就、奖杯——Paranormal Progress。在核心区域与自助餐区域中间，在墙上可以花费 1000 分获得一把 MP5。这里可能会出现钥匙。

相对的，玩家可以从核心区域二层通过花费点数来穿过门（只能从 2 层穿过），或者原路返回从初始区域走 Olympia 附近的门，这

两个办法都可以来到 C-D 街区，这里也肯能出现钥匙。在这里可以找到通往 Warden's Office (看守人办公室) 的门（陷阱为刀片绞肉机）。打开通往看守人办公室的门需要在幽灵状态下电击上方隐藏入口中的机关。而从楼下走也同样可以前往地下的隧道。

核心区域在中间的部分开门后可以找到一个地狱犬献祭处，同时旁边有一把需要 900 分购买的手枪——B23R。

在核心区域往上来到三层可以找到新的樱桃汽水和一个工作台，在不远处可以开门直接前往医院区域，另一边尽头则可以找到缆车，花费 750 可以直接前往码头。

Cafeteria (自助餐厅)

而进入自助餐厅（陷阱为毒气），在墙上可以找到地雷，这里可能会出现抽枪点，还有一个合成台可以使用。自助餐入口处一侧的门开启后可以前往医院。

这里是最容易防守的地点之一，在开启 1000 分开启毒气后可以让外面的丧尸无法进入，30 多轮以后仍然有效。不过小心毒气对队友也同样有效。

Warden's Office (看守人办公室)

玩家在 C-D 街区中，需要先进入鬼魂状态后跳到二楼开启看守人办公室的门。看守人办公室中可以找到快速换弹的饮料，有可能出现抽奖箱，而墙上可以花费 1500 分购买 Uzi。门口 1000 分的

绞肉机关作用与毒气类似。在这个房间还能找到一个**飞机部件**，只不过该房间的门现在是通电状态，暂时无法拿到。玩家需要前往发电机房破坏三个发电机后才能解除电流，具体后面会提到。

Infirmary(医院)

从自助餐区或者樱桃饮料的三楼都能来到这个医院场景。

医院区域有左右两个结构，除了中间出现狗头献祭的场地外，在中间一边有血浴盆，另一边厕所区域则可以找到一扇需要幽灵状态进入的门，穿过这道门后跳上去电击房顶门旁边的机关，这样便可上

楼来到房顶。房顶是组装所有飞机零件的场所。在房顶下方可以找到爆头饮料 (Deadshot Daiquiri)。在狗头标志的房间墙上也能找到一把 1500 的 Uzi。在这里还能找到一个**飞机部件**被锁在柜子里，需要用钥匙打开。

Citadel Tunnels (隧道)

玩家可以核心区域的 C-D 街区（看守人办公室那一侧）下楼进入隧道，或者从洗衣房开门过来。隧道开下一道门前，左侧可以找到 Double Tap II Root Beer（一击双出饮料），在这个饮料的右边能在上方看到三个狗头的标志，完成三只狗头的“献祭”后可以拿到飞斧。下去后可以在墙上找到 1200 分的 R870 MCS，旁边则有另一个抽枪点。

继续下去可以来到一个螺旋状的阶梯处，在走到底后会看到锁

着的数字牌，先用看守者钥匙将其打开，之后再以鬼魂状态从螺旋楼梯上下下来，沿路可以看到墙上印着的三组发光数字，将这三个数字输入到刚才打开的牌子上，这样原本在上方的**飞机部件**便会掉下去，前往下一个地点左拐就能在尽头打开门找到这个部件。

开启下面的门后，可以选择两条路线。1：花 2000 分开启铁闸门直接前往码头的厚血饮料附近。2：花费 1500 分进入发电机房间。

Generator Room (发电机房间)

发电机房间很小，里面可以找到一把 1000 分的 MP5，这里的发电机连接着看守人办公室的通电门。需要破坏三台装置来停止发电机，三台发电机的位置玩家可以变成幽灵状态下根据地上的电线来

寻找，其中一台需要穿过一道幽灵状态下才能通过的门后找到。全部破坏后前往看守人办公室，原来带电的门现在就可以用钥匙打开了，在里面便可以拿到飞机部件。

Docks (码头)

玩家可以核心区域从发电机房的一侧，隧道或者从监狱三楼区域乘坐缆车都可以来到码头。在靠近隧道的一侧可以找到 2500 分的 Jugger-Nog（厚血饮料），从码头中间的楼梯上去后左转也可以来到这里，右转则可以去乘坐缆车。记得坐缆车前先要电击旁边的机关。

在中间楼梯的右边位置可以找到陷阱，1000 分开启后会有远处的狙击帮忙击杀附近的丧尸，用幽灵状态电击陷阱上方的标志可以对陷阱进行升级，之后自动

狙击将升级为火箭筒。这个升级关系到一个奖杯、成就的获得。此外这边还会出现抽奖箱。

中央楼梯左侧墙上有一把 1500 分的 M1927，这一侧也会出现狗头，在尽头还有一个工作台，这边开门则联通发电机房间。

在码头可以找到一个联动的门，里面可以找到**飞机部件**。正常情况下先用看守者钥匙将门打开，之后用幽灵状态开门，取得部件后再变成灵魂电开门出去。更简单的方法则是先不开门，跳起来



对着里面的机关电一下，再把门打开就可以拿到部件了。

Bridge (大桥)

必须在将飞机的全部部件拿其后并且组装完毕,才能在房顶使用飞机前往大桥。大桥最主要的一点就是提供升级装置,这也是这张地图找到升级装置的惟一途径。注意这里会经常产生多只 Brutus。一段时间后,会在其中一侧出现4张电椅,使用电椅之后玩家便可回到之前的恶魔岛场景初始地点,武

器和饮料都会保留。从大桥回来后所有装置都会通电,不用再自行发电。而如果再次使用飞机则需要等待一个回合后,玩家必须找齐5个燃料并进行组装后才能继续前往大桥处。

燃料的出现地点是固定的,其实就是之前放零件的地点,非常好找。

防守地点推荐

这张地图绕丧尸比较好的防守地方其实是大桥,不过考虑到那里去一趟不方便并且多人的话容易乱,建议还是在自助餐厅那里防守。这个场景是一个环形结构,单人可以绕圈溜丧尸。被缠住了就飞斧伺候,如果有金汤匙就更没压力了。此外不喜欢绕圈的玩家再有喷子和金勺的情况下可以去

灯塔最下面绳子部件处死守一般打到金勺不能一击必杀时再换地方。丧尸多了用不改造的只升级的 BLUNDERGAT 很快就清完了,然后继续割,割到34波再去绕,还可以用毒气杀。BLUNDERGAT 不改才是神器,40多波两下也能解,外加放电停止僵尸攻击和神速换弹饮料,非常变态。

彩蛋打破轮回,完成结局的方法

开始解彩蛋前照旧记得一定要开启普通难度,如果是简单的难度的话则无法打开海报,也无法拿到骷髅。这次的简单难度虽然能完成大部分成就,但彩蛋、金勺什么的都拿不了。

第一步

开场后先去找看守者钥匙,钥匙随机出现在核心区域两边,可能会出现在自助餐厅一侧,也可能出现在看守人办公室那边。钥匙被吊在空中,比较明显。在拿钥匙前需要先变成幽灵状态,跳到上方将发电机电开,这样原本在上面挂着的钥匙便会降下来。

第二步

拿到钥匙后开始收集飞机部件,顺便尽量去有狗头的三个地点防守,将狗喂饱。由于飞机部件一次只能拿一个,所以建议先去把通往医院的门开了,再将楼顶开启。每拿完一个部件就去装,如果是多人的话可以大幅减少来回跑的步

骤。等一路开到码头后,组装飞机和“献祭”部分部分基本就完成了。

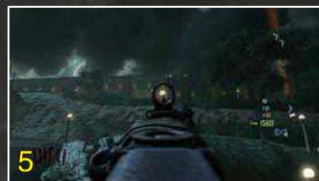
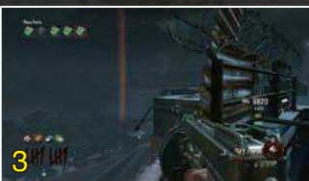
拿着斧子喝了厚血后就可以第一次往桥上飞了,这样便可完成第一次轮回。

第三步

完成一次轮回后回到自助餐厅防守,直到剩下最后几只丧尸后就可以开始打骷髅的步骤。

骷髅只有在幽灵状态下才能看到,不过位置都是固定的,注意操作正确的话是可以看到一个蓝色骷髅被吸过来的。所有骷髅的位置分别在1:初生点附近一个有骷

髅头的牢房中,对着马桶使用飞斧就能吸过来(注意监狱里有许多这种类似的房间,一定要找对位置,别搞错了);2:前往看守人办公室,快速饮料机旁一个靠外的窗户,往外面看可以找到一个电线杆,骷髅就在电线杆上;3:在屋顶,一进门往左边走,在最前方往左走



看,那边一个灯上可以吸过来骷髅;4:前往码头,在右边抽奖箱处往对面看有一座桥,丢左数第三根柱子便可吸过来骷髅;5:最后一个在码头与监狱核心区域之间,乘坐缆车途中会看到多盏灯,对着中间那盏使用飞斧即可吸过来。这里可以在坐缆车途中吸过

来,比较考验技巧,也可以在码头的“厚血”处用蓄力的方法跳起来对着上面扔,只不过成功率比较低;骷髅全部找齐后会听到笑声。

全部骷髅找齐后前往看守人办公室就可以拿到一把 BLUNDERGAT。

第四步

去自助餐厅附近的一个牢笼中可以看到一张海报,对着海报使用飞斧可以打开一个特殊的机关,变成幽灵状态进去旁边的机关房间,下方会出现一个坑和一个骷髅,在坑的右边可以找到一个勾

子(比较小,仔细看),使用电击将勺子转移。接着前往自助餐厅,隔着工作台左边的窗户向桌子上的勺子扔飞斧,将勺子吸过来。完成后会听到魔王的画外音。

第五步

利用飞机前往大桥三次,完成三次轮回。

第六步

完成上面的步骤后,前往隧道就能看到数字在不停地乱跳了。进入鬼魂状态下依次输入固定的密码:101 872 386 481,这四组数字其实是这几个黑帮身上的编号,全部印在衣服上。

第七步

输入完成后画面会变黑白,狱长开始讲“真实的故事”。接着需要找到场景中所有的耳机,每找到一个耳机狱长就会继续说明真相。1:第一个会出现在隧道当中;2:在一击双出对面;3:第三个在核心区域的2楼部分,狗头附近;4:在医院内部;5:最后一个则在屋顶的门口。由于耳机位置十分明显,所以不难找到。全部找完后会听到笑声。

TIPS

DLC刚出的时候没几分钟就有人解了75G的成就,按照惯例这个75G的成就就是彩蛋内容,导致不少网友都认为这是历史最简单的彩蛋。其实是制作组在和大家开玩笑,这个75G的成就和白送没什么区别,真正的彩蛋则是隐藏的打破轮回。只不过知道方法后也很容易解就是了。

第八步

接着确保所有队友都有幽灵状态后集体自杀，全员进入幽灵状态后，一名玩家上房顶对着飞机按住X即可登上（这原本需要4个玩家一个上一个飞机，后来因为容易出乱子，被官方修正后只要一人上飞机即可把其他玩家带上来）。飞到大桥上将电椅上的自己

救活，一段时间后扮演 Weasel 的玩家就会变成对手，不会受到丧尸攻击，十分耐打，也可以切换武器使用飞斧等。三名玩家可以将其杀死继续轮回，或者三名玩家都被其杀死打破轮回，无论哪种选择都可以解锁成就、奖杯——Pop Goes the Weasel。

剧情概述

这张地图的剧情是这样的，黑帮老大 Salvatore DeLuca 在 1930 年被送往恶魔岛监狱，同行的还有帮派成员 Billy Handsome, Michael "Finn" O'Leary 以及 Albert "The Weasel" Arlington。四个人都被判了重罪。在监狱里他们准备实施一场利用飞行器越狱的计划，不过在实施过程中发生了争执，最后三名黑帮成员将矛头指向了 Albert "The Weasel" Arlington。随着飞机无法造好，计划已经放弃，于是愤怒的 Sal, Billy 和 Finn 三人诱骗 Weasel 前往房顶，并将其杀死。

之后这三名凶手被判了死罪，死在了电椅上。

失去记忆的众人突然从恶魔岛

Alcatraz 监狱苏醒，这里到处都是丧尸，众人再次计划用制造飞机来逃出恶魔岛，不过在最后他们因为撞到金门大桥而导致任务失败，只能通过一次次轮回在岛上无限循环。

之后几名黑帮开始尝试另一种方法（彩蛋部分），不过事实上它们早就死了，Alcatraz 是类似地狱的地方，他们永远不可能离开这里。最终他们听到了狱长 Stanley Ferguson 的录音，录音中阐述了当年 Sal, Billy 和 Finn 三人杀死 Weasel 的故事，恢复记忆的三人决定再次杀死 Weasel。在彩蛋完成的最初有两种结局，如果三名玩家杀死了 Weasel 那么便继续轮回，如果反之则打破轮回。

至于 Weasel 这个角色为什么会知道饮料机、升级装置这些现实中存在的东西，为什么最后丧尸不会攻击它，以及他为什么会知道四小强之一尼古拉的名字，这些谜题可能需要在之后才能清楚。



以下是一些简单的猜测

由于这张地图是在死人的世界中展开，所以控制丧尸的不是萨曼莎（整张地图找不到其标志性的熊），也不是 Richtofen，而是来自一个新的统治者（从红眼丧尸也能判断，萨曼莎控制的丧尸为黄色眼睛，Richtofen 控制的丧尸为蓝色眼睛。）这个统治者声音与 Die Rise 地图中开场让 Sumell 修复

裂痕的声音非常相似。两张地图同时出现了这个声音，由此便有国外玩家猜测这个“裂痕”可能就是关联这次地狱与现实的大门。至于后面的剧情是否会连接现实以及地狱世界，还是说这整个剧情都只是一场空想理论，还需要在下一张地图中等待揭晓。

成就、奖杯详解

游戏的所有奖杯、成就都不难，玩家只要掌握方法可以在一次游戏中解锁。记得开场以短回合内把“樱桃饮料”以及“陷阱”的这两个成就先解了。在完成彩蛋后所有成就基本就都解开的差不多了。注意在第一次飞到桥上后回来把 BOSS 巡逻的成就、奖杯解开。找完骷髏拿到 BLUNDERGAT 后直接去进行改造。第 2 或第 3 次坐飞机记得在桥上撑过第 15 轮或者以上，这样等彩蛋一解，所有成就、奖杯就都入手了。

No One Escapes Alive

75 点 / 铜杯



条件说明：使用飞机脱出。
取得方法：前文已经将方法说的比较详细了，将所有物品合成到房顶上的飞机后选择乘坐一次即可解锁，这不是彩蛋哦。

Feed the Beast

10 点 / 铜杯



条件说明：在 Mob of the Dead 中，获得 Hell's Retriever。
取得方法：就是上文中提到的喂狗，三只狗头分别在核心区域的 2 楼中央，医院以及码头。全部喂完之后记得去隧道将斧头拿到后才会解锁。

Making the Rounds

30 点 / 铜杯



条件说明：在 Mob of the Dead 中，完成三次轮回。
取得方法：三次轮回其实就是乘坐三次飞机，玩家每往返一次后将燃料找齐再装上，反复 3 次即可解锁。

Acid Drip

20 点 / 铜杯



条件说明：在 Mob of the Dead 中，使用工具改造一把武器。
取得方法：按照前文的方法将 Acid Kit (升级工具) 的三样东西找齐，三个部件在初始场景，神奇办公室的地上，医院内部，全部找齐后找任意工作台合成，用解彩蛋或者抽枪的方法获得 BLUNDERGAT，将其放进去便可改造。

Full Lockdown

25 点 / 铜杯



条件说明：在 Mob of the Dead 中，让 Brutus 完成它的巡逻。
取得方法：游戏中 Brutus 会将所到之处附近的抽奖箱、合成物品、饮料等砸毁，所谓巡逻就是让 Brutus 砸毁所有的饮料机和工作台，还包括一个抽奖箱和飞机。注意吸引 BOSS 的时候有时候它不砸东西，玩家可以试着往远处跑，这样 BOSS 一般都会将注意力集中在那些东西上了。注意这些东西必须是启动状态下的，而工作台和飞机必须先合成完部件以后再被破坏才行。最简单的办法就是先将两样合成物品组装好，再飞到桥上一次让所有饮料机通电，之后回来下回合将飞机装好，BOSS 来了以后再吸引他一个一个砸，游戏中一共有 5 个饮料机，别忘了还要砸一个抽奖箱和飞机才算。

A Burst of Flavor

15 点 / 铜杯



条件说明：在 Mob of the Dead 中使用新饮料杀死 10 只丧尸。
取得方法：新的樱桃饮料位于核心区域的三层，喝了这个饮料后在上弹时会在周围放电，要用这个饮料杀死 10 个丧尸有个简单的办法，首先建议越早波数解越好，然后确保自己有幽灵自救或者队友的情况下，喝了樱桃以后故意在成群的丧尸中倒地，这样可以爆发出一个大能量将附近所有丧尸杀死，成就也就游刃而解了。

Paranormal Progress

5 点 / 铜杯



条件说明：在 Mob of the Dead 中，不花费分数开门。
取得方法：这个是最简单的成就，玩家从初生点开始，从 M14 附近的门穿过一个长廊进入 B 区域，在这里可以看到自助餐厅，而这边下去的门是锁着的，玩家只要变成幽灵状态穿过这边的一个隐藏门，跳到最上方将机关电开即可。

GG Bridge

30 点 / 铜杯



条件说明：在 Mob of the Dead 中，在大桥上撑过第 15 轮，或者更高的轮数。
取得方法：先组装完飞机后飞到大桥上，注意必须要在桥上完整打完一轮才行，中途飞过去或者打一半走人是不行的。

Trapped in Time

15 点 / 铜杯



条件说明：在 Mob of the Dead 中，10 轮前使用并升级所有陷阱。
取得方法：游戏一共有三种陷阱，在自助餐厅门口可以使用毒气陷阱，在看守人办公室可以使用刀片陷阱，在码头则可以使用自动狙击陷阱，全部使用后变成幽灵状态对着码头的陷阱按钮上方发电即可对这个陷阱进行升级，这样便可解锁成就。

Pop Goes the Weasel

25 点 / 铜杯



条件说明：在 Mob of the Dead 中打破轮回。
取得方法：详见前面的解彩蛋部分。





NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE

忍者龙剑传3 刀锋边缘	Koei Tecmo	动作
多机种	NINJA GAIDEN 3 Razor's Edge 2013年4月4日 对应机种为PS3和X360	繁体中文版 新台币1180元 对应玩家年龄：18岁以上

本次研究为大家带来游戏中难度最高的超忍、极忍试炼攻略，所有试炼均以双人联机合作为基础，另外敌人的攻击手段和对策全部针对《忍龙3 RE》里的BOSS做了进一步的调整。本作的试炼难度令人发指，但难点主要在于一堆BOSS和杂兵的堆砌，用人海战术来完虐玩家千百遍，令人觉得难而无味。相比起“硫酸脸”的设计理念和功力，不得不说“小弟”早矢仕洋介还是有一定的差距，想用《忍龙3》、《死或生5》等游戏来证明“Team Ninja”小组在硫酸脸离去后脱胎换骨的路看来还要走很远。

忍者的极意——超 / 极忍试炼踏破指南

开始之前

① 招式指令中的实心三角键(▲)表示长按，而一则表示往敌人所在的方向推动左摇杆，个别没有登出指令的招式可以参考游戏中自带的中文出招表。

② 超忍难度试炼每回均有一次续关机会，可以选择从阵亡之

前最后一次自动回血的Check Point继续挑战，而极忍难度没有续关机会。

③ 日文原版的“地蜘蛛”一族在中文版里被翻译成“黑蜘蛛”，为了统一，文中将一律采用地蜘蛛。

④ 为了方便读者阅读和保证完整性，部分内容可能有所重复，请读者知悉。



超忍篇

超忍试炼 01

难度系数

★★★★☆☆☆☆

推荐角色：隼龙&隼龙

推荐武器：暗月镰

推荐忍术：暗核重炸弹



试炼攻略：超忍试炼01一共由两场BOSS战组成。场地较小，且杂兵数量较多，使得本关的难度相对较高。

Wave 1

敌人配置

噩梦隼龙LV1*1、地蜘蛛刀忍*N、地蜘蛛妖忍*N、蛇形奇美拉*N

联机合作的两名玩家，可一人负责专攻BOSS，另一人负责清理杂兵。对付地蜘蛛忍者和蛇形奇美拉，可连续使用暗月镰的尘塚(左摇杆旋转一周+△)封杀。

噩梦隼龙LV1攻击手段如下(噩梦隼龙的招式和隼龙使用龙剑时是一样的，所以下面介绍BOSS攻击手段时，以隼龙的招

式名代替)

1. 烈光虎杀，其中第3刀之后的硬直时间很长，是攻击的好时机。

2. 隼轮血涡斩，近身4连斩之后接旋转斩，BOSS出完第4刀或者旋转斩之后都有硬直时间，是攻击的机会。

3. 龙翔天舞，第4刀重斩破



5. 飞燕, BOSS的体力下降至三分之一后, 远离玩家时会使用飞燕, 算准时机里风回避后可进攻。

6. 破越天地斩, 一般在第三种攻击方式之后使用; 第5刀后有硬直可攻击。

BOSS出完上述的这些招式后都会露出破绽, 此时可用暗月镰的血刃(△△)攻击, 之后BOSS便会继续出轻刀攻击玩家, 此时可防反接黄泉路震落重创BOSS(防反□□□□→△), 数个回合便可结束战斗。

防, 之后旋转上升挑空, BOSS在出完第3刀后有硬直时间, 此时可反击。

4. 裂盔, 其实BOSS是想用风雷震落, 如果玩家没被挑空, 那么就转化成空中落下斩。BOSS落地后有硬直时间, 可还击。

Wave 2

敌人配置

噩梦隼龙LV2*1、地蜘蛛刀忍*N、地蜘蛛爪忍*N

此战与Wave 1一样, 可采取一名玩家攻击BOSS另一名玩家清杂兵的战术。暗月镰对付地蜘蛛刀忍, 依旧是连续使用尘塚(左摇杆旋转一周+△)封杀。至于身手敏捷且很会防

御的爪忍, 可风格踩头造成其硬直后, 使用暗月镰的地扫绝火(□□□□△△)进攻。

噩梦隼龙LV2的攻击手段繁多, 且可自由切换使用龙剑、猛禽爪以及暗月镰, 使得此战难度较

大。当BOSS使用龙剑时的招式大体上和噩梦隼龙LV1一样, 只是多了一个可轻松回避的蓄力绝技皇龙连闪斩。下面介绍BOSS使用猛禽爪和暗月镰时的攻击手段。

当使用猛禽爪时

1. 天狼牙, 近距离连续爪击, 此招看似威胁不大, 其实BOSS是处于刚体状态, 一旦攻击他, 他会吃痛继续攻击玩家, 所以不建议出手。

2. 地雷也, 中距离下铲攻击, 此招不能防御, 威胁性很大。当BOSS使用猛禽爪时切不可靠近他, 以免被其下铲打中, BOSS出完这招后会有较大破绽, 可攻击。

3. 狮子王咆哮, 突进连续瞬移攻击, 第一招如果打空, 会露出大破绽, 是很好的进攻机会。

4. 豪猪, 近距离3连重击, 会使玩家防御崩坏, BOSS出招扑空后也会露出破绽, 可攻击。

当使用暗月镰时

1. 月穿, 近距离镰刀连续轻攻击, 可防御。BOSS出招时带有刚

体效果, 不建议攻击。

2. 逆瀑布, 挑空后下落重斩, BOSS出招结束后有较长的硬直时间, 此时可攻击。

3. 拔阴, 此招为不能防御的前铲式投技, 攻击力极高, 需里风回避, BOSS出招落空后会有硬直时间, 此时可攻击。

4. 火神鸣, 近距离镰刀4连重斩, 招式带有防御崩坏效果, 需看准时机里风回避, BOSS出完招后有硬直, 可攻击。

5. 荒霸吐, 暗月镰的蓄力绝技, 范围很广, 需看准时机里风回避, BOSS出此招后可被断骨。

当BOSS露出上述破绽时, 风驱跳向BOSS, 落地瞬间使用病鹭(落地瞬间左摇杆旋转一周+△)有一定几率将BOSS挑空。

如果挑空成功, 那么在空中的终噬(原地腾空状态□□□□)后, 落地再使用病鹭, 运气好可以屈死BOSS, 如果没挑空成功, 则耐心等待BOSS露出破绽后继续使用病鹭挑空。

超忍试炼02

难度系数

★★★★★☆☆☆☆☆

推荐角色: 隼龙&隼龙

推荐武器: 龙剑

推荐忍术: 暗极重波弹

试炼攻略: 超忍试炼02由两场杂兵战和一场BOSS战组成。整体难度相较超忍试炼01有所下降, 算是相对简单的超忍试炼。



Wave 1

敌人配置

光壳虫*N、巨猿形奇美拉*N、蛇形奇美拉*N

对付巨猿形奇美拉, 可使用龙剑的隼轮血涡斩(□□□△▲)强攻, 待其出投

技时断骨。对付蛇形奇美拉, 可用龙剑的疾风连斩(奔跑状态下□□)断肢后灭却解决。

Wave 2

敌人配置

魔神暗影*N、魔神梵格尔夫*N、高阶魔神梵格尔夫*N

魔神暗影比较喜欢遁地潜行到玩家下方使用投技, 因此可用连锁断骨将其速杀。对付落单的暗影也可使用风雷震落(□△□□□△)。至于魔神梵格

尔夫和高阶梵格尔夫, 可使用龙剑的残影连闪刃(□□→□□□), 有极高的几率断肢。忍术聚满后, 也可站在墙角对密集的敌群使用暗极重波弹实现群杀。

Wave 3

敌人配置

神之原型*2、蛇形奇美拉*5、巨猿形奇美拉*5

此战同屏只会出现2个敌人, 即一个BOSS和一个杂兵。杂兵打法同样可参照前文, 这里介绍一下BOSS的攻击手段和对策。

人形手臂时的攻击手段有

1. 近身4连拳, 可以防御。
2. 近身旋转踢腿, 最后一下破防, 可里风回避。

3. 远距离发射多个光球攻击玩家, 左右移动配合里风回避, 也可以直接往BOSS的方向回避。

4. 中距离突进足踢, 能造成玩家防御崩坏, 可看准时机里风回避。

5. 连续空翻到玩家的面前, 跳起后足踢, 此招破防, 需看准时机躲避。

6. 近身抓投, 此招不能防御, 且攻击力巨大。

最佳攻击时机为回避其突进踢腿或释放光球之后, 用龙剑的风车龙尾刃→□△, 落地▲诱使其出投技, 反击断骨。

蛇形手臂的攻击手段有

1. 蛇首喷射毒液, 招式不能防御, 可里风近身后反击。

2. 近身3连足踢, 招式可防御, 但BOSS无硬直。

3. 蛇尾地面扫腿, 里风后可以攻击。

4. 近距离抓投, 在看到蛇首变红时立即里风回避, 近距离时很难躲避。

5. 近距离旋转攻击, 最后一击破防, BOSS出完这招后的硬直时间较长, 可攻击。

6. 被断骨失去手臂时, 使用近身足踢, 可防御。

7. 被断骨失去手臂时, 在施放出多个追踪光球远程攻击, 回避方法与人形手臂时的一致。

最佳攻击时机为回避其蛇尾扫腿攻击后, 用龙剑的伏鹤攻击(左摇杆旋转一周+△), 之后继续▲诱使其出投技, 反击断骨。

巨猿型手臂的攻击手段有

1. 跳起后双手砸地造成冲击波, BOSS出招后有短时间硬直, 可里风后攻击。

2. 中距离突进后2连拳, 可连续两次里风回避后反击。

3. 近距离3连拳, BOSS出完这招后硬直时间较长, 连续里风回避后可攻击。

4. 双手撑地后冲撞, 招式可防御, 不过会损血, BOSS出这招后硬直时间极短, 不建议攻击。

5. 近距离双手抓投, 攻击力极高, 回避后可攻击。

6. 被断骨失去手臂时, 使用近身足踢, 可防御。

7. 被断骨失去手臂时, 在施放多个追踪光球远程攻击, 对策同上。

最佳攻击时机为回避BOSS跳起砸地或者近身2连拳后, 强攻BOSS, 它有极高几率弹开隼龙后出投技, 反击断骨。



超忍试炼 03

难度系数

★★★★★☆☆☆☆☆

推荐角色: 隼龙&隼龙

推荐武器: 暗月镰

推荐忍术: 火炎龙

试炼攻略: 超忍试炼03是相对比较简单的一关, 敌人密度不高, 流程较短, 一共由一场杂兵战和两场BOSS战组成。



Wave 1

敌人配置

高阶魔神梵格尔夫*N

对付它们依旧可以像对付普通梵格尔夫一样, 持续使用暗月镰的坐塚(左摇杆旋转一周+△)攻击。

Wave 2

敌人配置

邪忍王幻心*2

对付他的主要思路是挑空后接风雷震落(□△□□□△)。注意, 因为BOSS不会不出招连续2次中风雷震落, 所以一次风雷震落得手后应当试探性地以普通攻击诱使他出招, 之后才能继续以风雷震落攻击。

下面介绍一下BOSS的几种攻击手段

1. 足踢后近身5连斩挑空, 这招的最后一下不可防御, 一旦中招, 那么幻心会使用投技冥府震落, 在高难度下基本是秒杀。
2. 近身足踢后破防2连斩接爪子连续突击, 最后邪神剑竖砍收尾。这招可连续里风回避, 威胁性很小。

3. 近身3连斩, 其中后2刀破防, BOSS出招后没有破绽, 不建议反击。

4. 后跳回身突进斩, 招式可防御, 里风回避后可反击。

5. 蓄力二连斩, 这个动作的威胁性很大, 招式破防, 并有一定几率接挑空投技, BOSS出这招时建议里风或者跳跃躲避。

6. 中距离飞燕, 招式可造成防御崩坏, BOSS落地后可反击。

7. 远距离投掷多枚手里剑, 招式可防御, 没什么威胁性。

8. 使用忍法暗极重波弹, 这招不可防御, 攻击力巨大。BOSS离玩家较远或是体力下降一半以后会使用此招, 看准时机里风可躲避。

9. 蓄力斩后接近身乱舞打击技, 招式会造成隼龙的防御崩坏, 起始动作和第5种攻击相同, 建议里风远离BOSS。



Wave 3

敌人配置

噩梦隼龙LV1*2、噩梦隼龙LV2*1

此战最先登场的是一个噩梦隼龙LV1, 杀死他后会在场地中央同时出现噩梦隼龙LV1和噩梦隼龙LV2, BOSS的攻击手段和对策详见超忍试炼01。

超忍试炼 04

难度系数

★★★★★☆☆☆☆☆

推荐角色: 隼龙&隼龙

推荐武器: 龙剑

推荐忍术: 火炎龙

试炼攻略: 超忍试炼04由一场杂兵战和一场BOSS战组成。



Wave 1

敌人配置

地蜘蛛枪忍*N、LOA重武装兵*N、幽灵兵*N、地蜘蛛火箭筒忍*N、LOA刺客兵*N

地蜘蛛枪忍和重武装兵以及刺客兵, 可用龙剑的残影连闪刃(□□→□□□)断肢后以连锁断骨速杀, 幽灵兵则可以用蓄力LV1

绝技秒杀。这些敌人虽不难对付, 但还是要稳扎稳打, 毕竟超忍难度下敌人的攻击力非常高, 损失过多的体力会对之后的战斗极为不利。

Wave 2

敌人配置

假面导师*2、高阶炼金术师*N



最先出场的是高阶炼金术师, 龙剑对付他们可用△破除其手臂上的原力后挑空接风雷震落(→△□□□△), 也可保持一定距离蓄力绝技攻击。

战斗开始30秒后, 场内出现BOSS假面导师, 和超忍试炼02一样, BOSS有2个, 杀1个后会再出现一个。这里推荐两人分工协作, 一人负责对付假面导师, 另一人负责清理炼金术师。

假面导师的攻击手段如下

1. 近身2连斩后连续突刺攻击, BOSS出完招后有较大硬直, 是攻击的绝佳时机。

2. 近身旋转5连斩, BOSS出招时带有刚体效果, 并且会使用不能防御的魔法球投向玩家, 因此不建议攻击。

3. 挑空落下斩, 一旦玩家被挑空就会连续被打, 需连续里风回避, BOSS出招结束后没有破绽, 不建议攻击。

4. 直线突进蓄力斩, 招式破防且攻击力极高, 需谨慎回避, BOSS出招结束后有刚体效果。

5. 近身抓投, BOSS此招不

可防御且带有刚体效果, 高难度下甚至会连续出投技, 所以不可盲目进攻。

6. 中距离跳投, 同样不可防御, BOSS出招前会大笑, 听到他大笑后就里风回避。BOSS出招后会有短暂的硬直时间, 可攻击。

7. 远距离使用魔法球攻击, 一旦被击中, BOSS就会瞬移至玩家上方使用投技, 攻击力极高, BOSS出招结束后有破绽, 可里风靠近攻击, 需要注意的是当BOSS体力降至2/3时会连续投掷2个魔法球, 体力降至1/3时则会连续投掷3个。

8. 连续足踢后接突刺攻击, BOSS出招结束后有较长时间处于硬直状态, 是绝佳的攻击机会, 不可错过。

9. 近身4连重斩, BOSS的每一刀都会造成隼龙防御崩坏, 回避后可攻击BOSS。

假面导师的攻击手段多样, 不过成功回避其攻击后, BOSS便会露出短暂的硬直时间。当BOSS做出第1、8、9种攻击方式时, 可里风回避后使用龙剑的龙轮斩(△△△)攻击。当BOSS使用第7种攻击方式时, 可里风回避后使用龙剑的伏风(奔跑状态中△△△)攻击。

超忍试炼 05

难度系数

★★★★★☆☆☆☆☆

推荐角色: 隼龙&红叶

推荐武器: 暗月镰(隼龙)

推荐忍术: 火炎龙(隼龙)

试炼攻略: 超忍试炼05只有一场BOSS战, 敌人全部是噩梦隼龙LV2, 但此战难度相对其他超忍试炼要高出很多。



Wave 1

敌人配置

噩梦隼龙LV2*6

同屏出场3个噩梦隼龙LV2, 杀死1个后会再补充, 总计6个BOSS。此战可采用隼龙同时强攻3个BOSS, 红叶

负责救人的战术。操控红叶的玩家可退至场地下方角落, 而操控隼龙的玩家则在场地上方同时攻击3个BOSS。使用的招式为



暗月镰的尘塚（左摇杆旋转一周+△），此招可以打停噩梦单龙LV2除防反以外的任意普通攻击手段，当看到BOSS防反时就用里风回避。BOSS使用忍术暗破重波弹时需看准时机里风回避。此战如果不慎被BOSS打倒，

负责救援的玩家切不可惊慌，连续里风小心靠近另一名玩家，在BOSS面前切不可跳跃，以防被BOSS的飞燕打中。红叶救援成功后，会给隼龙恢复一定的体力，这一点在高难度试炼中是相当有用的技巧。此时负责强攻的玩家，继续攻击3个BOSS，积攒的忍术火炎龙也可以使用，能恢复不少的体力。噩梦单龙的攻击手段详见超忍试炼01。

超忍试炼 06

难度系数

★★★★★☆☆☆☆☆

推荐角色：隼龙&隼龙

推荐武器：暗月镰

推荐忍术：破魔裂风刃

试炼攻略：超忍试炼06由一场杂兵战和三场BOSS战组成，整体难度不高。



Wave 1

敌人配置

地蜘蛛枪忍*N、贝雷帽刺客兵*N

可用暗月镰的地扫绝火(□□□□△)将敌人轻松断肢，之后诱使被断肢的杂兵出投技，借此连斩断骨速杀多名杂兵。

Wave 2

敌人配置

邪忍王幻心*1、地蜘蛛爪忍*N

幻心会在场地正中央出现，负责攻击BOSS的玩家可提前站

位等待BOSS出现。随着BOSS体力的下降，场内会出现多个地蜘蛛爪忍增援，



此时另一名玩家负责清除增援的杂兵，忍术破魔裂风刃能有效地击杀杂兵。幻心的攻击手段和对策详见超忍试炼03。

Wave 3

敌人配置

魔神幻心*1、地蜘蛛刀忍*N

魔神幻心会在场地右侧出现，负责攻击BOSS的玩家可提前站在场地右方。和Wave 2一样，随着BOSS体力的下降，会有多个地蜘蛛刀忍增援，此时另一名玩家负责清除杂兵，这里需注意不要靠近BOSS，以防BOSS突然转移攻击目标。

对付魔神幻心，可使用暗月镰的尘塚（左摇杆旋转一周+△）攻击，因为BOSS没有必出硬直的破绽，所以出招后需观察一下BOSS是否有受创硬直，

如果有硬直，那么可追加一次尘塚攻击，如果他没出现硬直，就必须及时停止攻击，耐心等待下个攻击的机会。

下面介绍一下魔神幻心的几种攻击手段和应对策——

1. 远距离投掷多枚带有火焰的手里剑，此招可防御。

2. 地面连续5连斩后接挑空投技，最后一招不可防御，如果中招会被幻心接秒杀级别的投技冥府震落，里风回避后可反击。

3. 近身足踢后破防2连斩接

爪子连续突击，最后邪神剑纵砍收尾，这招可连续里风回避。

4. 足踢后回身2连斩，招式破防，里风躲开后可反击。

5. 近身3连斩，其中后2刀破防，BOSS出招后没有破绽，不建议攻击。

6. 后跳回避玩家攻击后回身突进斩，招式可防御，里风回避后可攻击。

7. 单手纵斩，此招可造成防御崩坏，没有破绽，切不可攻击。

8. 中距离飞燕，招式可造成防御崩坏，BOSS落地后可反击。

9. 地面空蝉瞬移后，跳跃至空中投掷多枚带火焰的手里剑，招式可防

御，无需躲避。

10. 地面空蝉瞬移后，跳跃至空中下落斩。招式造成防御崩坏，可里风回避。

11. 跳跃至空中后使用足踢，招式造成防御崩坏，出招后没有破绽，不可攻击。

12. 朝地面施放大范围火焰攻击，这招不能防御，只能朝BOSS的方向里风回避。此招的威胁极大，但回避后可攻击。



Wave 4

敌人配置

毒酷重鬼脚*3、地蜘蛛弓忍*N

此战同屏会在场地两侧同时出现2个毒酷重鬼脚，此时两名玩家可分站场地两侧同时攻击BOSS。战局持续一段时间后，左右两侧高台上将出现地蜘蛛弓忍增援，可与BOSS保持一定距离后用弓箭射杀杂兵。

暗月镰攻击毒酷重鬼脚的招式以尘塚（左摇杆旋转一周+△）为主，下面介绍一下BOSS的常见攻击手段和对策：

1. 取下面罩后喷射紫色瘴气攻击，这招不能防御，出招的时间较长，可绕到BOSS身后攻击。

2. 扔出妖刀鬼彻进行远程攻击，这招可以防御但是仍会损血，所以建议里风躲避，BOSS出这招后的硬直时间很短，不建议攻击。

3. 突进式蓄力斩，可以连续使用两次，出招速度极快，可里风跳跃回避。BOSS出招之后会

有短时间硬直，是个不错的攻击机会。

4. 纵向连续两次刀砍，可以防御，BOSS出招后有硬直，同样是个反击的机会。

5. 横向斩一刀，BOSS出招后没有破绽，切不可攻击。

6. 将妖刀插入地面形成大范围剑气冲击波，可向着BOSS的方向里风回避，之后可进攻。

7. 近身抓投，此招不可防御，好在BOSS出招前刀会变色，很容易判断，回避后可攻击。

8. 近距离连续使用妖刀乱舞，招式带有破防效果，可连续里风回避。

这里需要特别说明一下，杀死任意1个毒酷重鬼脚后，会在场地左侧再出现一个，因此最好是处于场地左侧的玩家优先击杀第1个毒酷重鬼脚，以避免出现同时面对2个BOSS的不利局面。

超忍试炼 07

难度系数

★★★★★☆☆☆☆☆

推荐角色：隼龙&隼龙

推荐武器：龙剑

推荐忍术：暗极重波弹

试炼攻略：超忍试炼07由一场杂兵战和二场BOSS战组成，整体难度不高，算是超忍试炼中相对简单的一关。



Wave 1

敌人配置

魔神暗影和魔神梵格尔夫以及高阶魔神梵格尔夫

此类敌人的打法可参照超忍试炼02。

Wave 2

敌人配置

假面导师*2、持盾重装兵*N



击手段和对策详见超忍试炼04。随着BOSS体力的下降，场地四周会出现数批持盾的重武装兵增援，每一批重装兵都是3个，对付他们可先用

和超忍试炼04一样，假面导师有2个，杀死一个后会在场地上方再出现一个，假面导师的攻

龙剑的△△破盾，然后用落阳斩（奔跑状态中□□□□□□）重创重装兵。

Wave 3

敌人配置

钢蜘蛛*2、火箭筒佣兵*N

此战的BOSS是剧情第一天的中BOSS钢蜘蛛，可用龙剑的伏凤(□□□△△)破除其腿部的护甲。这里需要注意的是尽量先破除钢蜘蛛4条腿上的护甲后再

将其断腿，如此一来它便不会使用强力的范围震地攻击。如果蓄满忍术，也可用暗极重炮弹轻松破坏掉钢蜘蛛腿部的装甲，周遭的火箭筒佣兵可用弓箭快速射杀。

超忍试炼08

难度系数

★★★★★★★★

推荐角色：隼龙&隼龙

推荐武器：龙剑

推荐忍术：破魔裂风刃

试炼攻略：超忍试炼08由两场杂兵战和两场BOSS战组成，此试炼场地开阔，有足够的空间和敌人周旋。



Wave 1

敌人配置

地蜘蛛爪忍*N、地蜘蛛妖忍*N、地蜘蛛刀忍*N

地蜘蛛忍者不难对付，刀忍可轻松断肢后诱骗投技连锁断骨；落单的爪忍可风路踩头造成其硬直后蓄力LV1绝技秒杀；

地蜘蛛妖忍可用龙剑的风雷震落(□△□□□△)瞬杀，但是要小心妖忍遁地到玩家下方使用投技。

Wave 2

敌人配置

魔神幻心*1

此战只有一个魔神幻心，BOSS没有必被打中的破绽，所以此战应以试探性的□攻击为主，一旦打中BOSS并且出现硬直状态，便可

用龙剑的苍龙(□△)腾空，落地时使用伏鹤(落地瞬间左摇杆旋转一周+△)攻击BOSS，魔神幻心的攻击手段和对策详见超忍试炼06。

Wave 3

敌人配置

LOA佣兵、刺客兵、幽灵兵

此波敌人的配置比较弱，可多利用杂兵恢复些体力，为之后的BOSS战做准备。这里

需要注意一点，尽量蓄满忍术和LV4绝技，用来应付第四波战斗。

Wave 4

敌人配置

玛尔布斯重鬼脚*2、魔神梵格尔夫*N、火箭筒佣兵*N

此战依旧采取一名玩家负责攻击BOSS，另一名玩家清理杂兵的战术。龙剑的残影连刃(□□→□□)有极高的几率能将魔神梵格尔夫断肢，之后接灭却在斩杀同时积攒忍术槽。场地四周

的火箭筒佣兵可用弓箭射杀，也可近距离使用飞燕断头。

玛尔布斯重鬼脚会在场地右侧停机坪处出现，负责攻击的玩家可提前站位，在BOSS出现的瞬间使用龙剑的LV4绝技，可扣除BOSS

大量体力。这里需要注意的是玛尔布斯重鬼脚有2个，杀死一个后会再出现一个，所以切不可麻痹大意。**玛尔布斯重鬼脚的攻击手段和对策如下**

1. 双手投掷多个紫色气弹，这招可以防御，不过会损血，里风或者跳跃可轻松躲开。
2. 单手猛砸向地面，这招破防，落地后有短时间硬直，里风回避后可用龙剑的修罗行

(□△△△)攻击BOSS。

3. BOSS落地后，低空冲撞，这招破防，往往会和第二种攻击方式结合使用。

4. 由高空高速旋转坠向地面，落地后会有一段时间处于气绝状态，是攻击的好时机，可绕至BOSS的身后使用龙剑的伏凤(□□□△△△)重创BOSS。

5. 空中展开双翼高速旋转后急速下降使用投技，这一招和第四种攻击方式的



起始动作很像，不过落地时间稍微慢点。BOSS扑空后同样会有段时间处于气绝状态，同样可利用伏凤攻击BOSS。

超忍试炼09

难度系数

★★★★★★★★

推荐角色：隼龙&隼龙

推荐武器：龙剑

推荐忍术：火炎龙

试炼攻略：超忍试炼09由3场杂兵战和一场BOSS战组成，敌人配置并不强悍，但是地形相对狭窄，综合起来使得这关还是有点难度的。



Wave 1

敌人配置

地蜘蛛爪忍*N、地蜘蛛妖忍*N、地蜘蛛弓忍*N

此类敌人的打法详见超忍试炼08。

Wave 2

敌人配置

炼金术师*N、持盾重装兵*N

地形狭窄，此战优先击杀炼金术师，对策见超忍试炼04；机动性比较弱的重装兵

可以留到最后再处理，龙剑对付这类敌人的打法详见超忍试炼07。

Wave 3

敌人配置

地蜘蛛枪忍、贝雷帽刺客兵、连发火箭筒佣兵

此战优先射杀左右两侧高台上的连发火箭筒佣兵，确保清除火箭筒兵后，再对付地面

断肢后，诱使被断肢的杂兵上台的连发火箭筒佣兵，籍此连锁断骨速杀其余杂兵，此战尽量确保不要损失过多的体力。

Wave 4

敌人配置

阿尔玛重鬼脚*2、地蜘蛛弓忍*N、地蜘蛛忍枪*N、地蜘蛛刀忍*N

最先登场的是地蜘蛛弓忍和刀忍，全灭地面上所有杂兵后，阿尔玛重鬼脚便会和地蜘蛛枪忍同时出现，可以用之前战斗中积蓄的忍术和绝技速杀地蜘蛛枪忍，待杂兵全灭后，再对付阿尔玛重鬼脚，和其他超忍试炼一样，阿尔玛重鬼脚有2个，第一个死后，会再出现一个。

阿尔玛重鬼脚的攻击手段和对策

如下

1. 施放多个追踪光弹，光弹会造成防御崩坏并损血，可连续里风回避。
2. 低空飞行冲撞，招式可防御，不过会造成防御崩坏。
3. 立于空中操纵石柱攻击，招式破防。
4. 空降下踩，一般在第三种攻击方式之后使用。



- 地面近距离二连拳后踢腿，招式可防御。
- 地面近身投技，往往和第五种攻击方式交替使用，所以不

建议和 BOSS 近距离对抗。

7. 飞跃至玩家头顶后使用带有红光的投技，这招预兆很大，看到红光后里风躲开即可。

回避 BOSS

的攻击后，可用龙剑的飞燕攻击 BOSS，如果将其击落，便可使用虚空三连斩 (□□□□□) 连续攻击将其屈死。

超忍试炼 10

难度系数

★★★★☆☆☆☆

推荐角色：隼龙&隼龙

推荐武器：暗月镰

推荐忍术：暗极重波弹



试炼攻略：超忍试炼10由一场杂兵战和三场BOSS战组成，因为场地狭小且BOSS数量较多，所以难度相对较高。

Wave 1

敌人配置

地蜘蛛爪忍*N、地蜘蛛妖忍*N

对付他们可以使用暗月镰的尘塚 (左摇杆旋转一周 + △) 或者地扫绝火 (□□□□△△) 断肢一个杂兵后，连锁断骨速杀其

余杂兵。忍术聚满后可退至角落使用暗极重波弹清除大量杂兵，此波战斗的难度不高，尽量不要损失体力。

Wave 2

敌人配置

噩梦隼龙LV1*2

两个 BOSS 的出现位置分别在场地的正上方和场地右侧，两名玩家可以提前站位一人

对付一个噩梦隼龙 LV1，BOSS 的攻击手段和对策详见超忍试炼 01。

Wave 3

敌人配置

邪忍王幻心*2、魔神幻心*1

最先在场地里 9 点钟方向登场的是邪忍王幻心，负责攻击 BOSS 的玩家需将其引至场地右下方再攻击。当 BOSS 体力降至 1/2 以下时，12 点钟方向会出现魔神幻心。负责攻击魔神幻心的玩家

可提前站在场地上方，BOSS 出现后将 BOSS 带至场地左侧再攻击。杀死一个普通幻心后，会在场地的 3 点钟方向再刷一个普通幻心。幻心和魔神幻心的攻击手段和对策详见超忍试炼 03 和 06。

Wave 4

敌人配置

毒酷重鬼脚*4

第 1 个毒酷重鬼脚是在 12 点钟方向出现，负责攻击的玩家需将其引至场地右侧再攻击，当第 1 个毒酷重鬼脚的体力降至 1/2 以下后，会在场地 9 点钟方向出现第 2

个毒酷重鬼脚。全灭前 2 个毒酷重鬼脚后，第 3 和第 4 个毒酷重鬼脚将会同时登场。因为 BOSS 将妖刀插入地面的剑气攻击范围很广，且超忍试炼 10 的场地相对较小，所以此战不建议两名玩家同时攻击 2 个 BOSS，以免被对方 BOSS 的剑气所伤。优先击杀其中一个 BOSS，剩下一个就好对付多了。毒酷重鬼脚的攻击手段和对策详见超忍试炼 06。



超忍试炼 11

难度系数

★★★★☆☆☆☆

推荐角色：隼龙&隼龙

推荐武器：龙剑

推荐忍术：火炎龙

试炼攻略：超忍试炼11由二场杂兵战和二场BOSS战组成，总体难度不算高。



Wave 1

敌人配置

贝雷帽刺客兵*N、持盾重武装兵*N、普通佣兵*N、火箭筒佣兵*N

第一波战斗的难度不高，火箭筒兵可弓箭射杀，其余的杂兵可连锁断骨速杀。

Wave 2

敌人配置

镰刀死神*3、魔神巴风特*9

龙剑对付魔神巴风特的打法可参照超忍试炼 02。可以使用 LV4 绝技时，将镰刀死神从空中射下来后用 LV4 绝技速杀。没有绝技也不要紧，全灭魔神巴风特后再

对付镰刀死神。射中镰刀死神 2 箭后，它便会转为地面形态，在其未站稳脚跟时，做出绝技蓄力状态，镰刀死神有极高的几率使用投技，此时便是将其断骨的好机会。

Wave 3

敌人配置

魔神幻心*1、高阶炼金术师*N

此战可采取“一攻一引”的战术，即一名玩家稳住 BOSS，另一名玩家逐个击杀炼金术师，

待杂兵全灭后再攻击 BOSS。炼金术师、魔神幻心的打法详见超忍试炼 04 和 06。

Wave 4

敌人配置

火焰重鬼王灾多尼尔斯*2、军用犬*N



最后一波战斗的 BOSS 是 2 个火焰重鬼王，于场地左右两侧同屏出场。两名玩家可分站场地两侧一人对付一个 BOSS，需要注意的是，中途会有几只军用犬来捣乱，注意不要被它们偷袭。**火焰重鬼王的攻击手段和对策如下**

动作特别说明一下，BOSS 双手交叉的动作本身没有攻击判定，需看准热浪席卷过来的时候里风回避。

1. 近身左手抓投，BOSS 出招的速度较慢不难把握，回避后可攻击。

5. 连续砸 2 或者 4 个火球，火球可防御，不过依然有伤害，可里风回避前 3 个火球后，利用风驱接飞燕靠近 BOSS 进攻。

2. 近身 2 连拳后砸地，如果 2 连拳没打中玩家，一般不会出砸地的动作，此时切不可贸然反击，此招中断时没有硬直。

6. BOSS 飞跃至半空后使用千斤坠砸向地面，该招的攻击力极高，需掌握时机里风回避。

3. 踢腿后砸地或者跺脚造成地面喷射火柱，招式破防，回避后可反击。

7. BOSS 体力下降至 1/2 以下时会从胸口施放激光式火柱往它的正前方攻击，此招不可防御，可里风至 BOSS 侧面或背面全力攻击。

4. 双手交叉施放热浪，这个

BOSS 露出上述破绽时，可使用龙剑的伏风 (□□□△△△)，数个回合便可结束战斗。

超忍试炼 12

难度系数

★★★★★☆☆☆☆☆

推荐角色: 隼龙&隼龙

推荐武器: 暗月镰&无想新月棍

推荐忍术: 暗极重波弹

试炼攻略: 超忍试炼12由二场杂兵战和场BOSS战组成。



Wave 1

敌人配置

镰刀死神*3、魔神巴风特*N、蛇形奇美拉*N

最先登场的是魔神巴风特和蛇形奇美拉, 杀一定数量杂兵后镰刀死神才会出现。可用无想新月棍的狂狮子(□→□□□)或者暗月镰的百鬼夜行

(□□□△△△)强攻魔神巴风特和蛇形奇美拉, 它们有极高几率使用投技攻击, 此时是断骨的好机会。对付镰刀死神, 依旧是以蓄力诱使其出投技, 断骨后灭却。

Wave 2

敌人配置

LOA刺客兵、高阶炼金术师、LOA重武装兵

敌人的数量很多, 需稳扎稳打不可盲目攻击。无想新月棍的攻击对人形杂兵有奇效, 此战由使用无想新月棍的玩家主攻。对付刺客兵和重武装兵可用飓风月画(△△△)强攻, 很容易将敌人断肢, 被断肢的敌人交给使用

暗月镰的玩家对付, 以便发动大范围连锁断骨来速杀多名敌人。而无想新月棍的霸界旋(左摇杆旋转一周+△)可在破除炼金术师原力的同时攻击到他们, 之后追加幻胧月画(左摇杆旋转一周+△延迟△)是非常强力的攻击手段。

Wave 3

敌人配置

暴风重鬼王沃尔夫*2、电击重鬼王阿雷克斯*1

第三波战斗有3个BOSS, 好在同屏只出1个BOSS, 杀1个后再出下1个。此战使用暗月镰的玩家主攻, 最先出场的是暴风重鬼王, 这个BOSS如果在没出招时遭受玩家的攻击, 会使用霸道的防反, 就算防御也会损失体力, 因此对付它最安全的打法就是算准BOSS做出攻击动作的同时, 使用具有一定无敌时间的尘塚和BOSS拼招, 无敌时间可回避BOSS的攻击, 同时还能有效地输出。尘塚结束后要立刻使用里风回避BOSS的后续攻击, 以免被BOSS所伤。

暴风重鬼王的攻击手段如下——

1. 镰刀砸地后旋转攻击, BOSS砸地后有较长的硬直时

间, 伺机反击。

2. 近身挥拳后镰刀4连横斩, 招式破防, 里风回避后可反击。

3. 镰刀5连斩后砸地, 该种攻击方式威胁性很大, 建议远离BOSS等他出完招再靠近。

4. 镰刀3次砸地攻击, BOSS出招缓慢, 但是前2击的过程中是不能被打出硬直的, 等BOSS出完招会有较长时间硬直, 可反击。

5. 双手抓握式投技, 此招的发动速度很慢, 里风可轻松回避。

6. 镰刀前铲式投技, 招式不可防御, 出招速度较快, 回避后可反击。

7. 中距离冲撞, 这招同样不能防御, 可向BOSS的方向里风回避, 切不可向后方里风, 冲撞带有一定追踪性能。

8. 远距离跳跃后重砸地面, 这招可看准时机里风回避, BOSS落地收招后有硬直, 是反击的大好时机。

9. BOSS双手撑地后冲撞式投技, 这招的追踪性极强, 可向着BOSS的方向里风回避。

10. 防反玩家的攻击后, 连续挥舞镰刀, 此招破防, 需及时里风回避。

第2个BOSS是电击重鬼王, 此BOSS相较前作, 不仅攻击手段强势, 且回避攻击的能力也大幅提升。阿雷克斯没有必被打出硬直的破绽, 可以在任意时刻回避玩家的攻击。对付他可连续使用尘塚攻击, 有一定几率能击中BOSS。当BOSS后空翻或者原地旋转时就要立即停止攻击, 以免被BOSS的强力杀招击中。击败电击重鬼王后, 还会有一个暴风重鬼王出现, 打法同第一个一样。

电击重鬼王的攻击手段如下——

1. 中距离施放多发追踪电球, 电球会破防, 建议里风或者跳跃躲避。

2. 中距离突进后5连拳, 第一拳和最后一拳破防, BOSS出第5

拳后可攻击

3. 近身3连拳后推掌或者抓投, 可于防御第3拳时按□反击。

4. 跳跃后砸地放电攻击, 可顺着BOSS攻击的方向里风回避, 之后可攻击。

5. 近身抓投, BOSS出手极快, 需保持警惕, 看见他抬左手就里风躲避。

6. 飞跃至空中后俯冲抓投, 看准时机里风可回避。

7. 飞跃至空中后冲撞, 这种攻击方式虽然可以防御, 但是因为和第6种攻击方式很相似, 所以建议还是里风回避比较稳妥。

8. 滞空后双手放电攻击, 可看准BOSS出招的时机连续两次里风回避。

9. 滞空时引发地面震电, 这招威胁不大, 连续里风即可回避。

10. BOSS高速旋转形成旋风后冲撞, 此招不可防御, 需看准时机里风回避。

11. BOSS体力降至1/5以下后会进入暴走状态, 第6或第7种攻击方式会连续使用2至3次。



Wave 4

敌人配置

暴风重鬼王沃尔夫*1、假面导师*1

最后一波战斗的2个BOSS将同屏出场, 两名玩家可分站场地东西两侧, 一人对付一个BOSS。假面导师的攻击手段和对策详见超忍

试炼04, 当BOSS露出破绽后, 可使用无想新月棍的霸界旋(左摇杆旋转一周+△)攻击, 效果不俗。

超忍试炼 13

难度系数

★★★★★☆☆☆☆☆

推荐角色: 隼龙&隼龙

推荐武器: 暗月镰

推荐忍术: 破魔裂风刃

试炼攻略: 超忍试炼13由一场杂兵战和三场BOSS战组成, 其中后三场BOSS战都会有杂兵助阵, 但总体难度不算很高。



Wave 1

敌人配置

地蜘蛛爪忍*N、地蜘蛛刀忍*N、地蜘蛛妖忍*N

此类敌人的打法可参照超忍试炼01。

Wave 2

敌人配置

暴风重鬼王沃尔夫*1、魔神巴风特*N

沃尔夫将在场地上方有亮光的地方出现, 魔神巴风特则在场地中央出现, 这里依旧采用一名玩家攻击BOSS, 另一名玩家清除杂兵的战术。魔神巴风特同屏只出现2个, 杀死后会再补充。BOSS的攻击手段和对策详见超忍试炼12。



Wave 3

敌人配置

淬血重鬼王伊丽莎白*1、魔神凯尔萨斯*N



式破防，可看准时机连续里风回避。

6. 尾巴前刺投技，出招的速度较慢，并且会喊一声，可里风回避之。

7. 近距离单手投技，出招的速度极快，

和第二波战斗一样，魔神凯尔萨斯同屏最多出现2个，杀死后会来补充。淬血重鬼王和电击重鬼王一样，没有固定露出破绽的动作，所以需要算准BOSS做出攻击动作的同时，以具有一定无敌时间的尘塚和BOSS的攻击动作相杀。

淬血重鬼王的攻击手段

1. 近身4连爪，招式可造成防御崩坏。

2. 尾巴3连刺，同样会造成防御崩坏，BOSS出招后没有硬直。

3. 冲撞，可防御，BOSS冲撞结束后可能会接回身足踢，又或者是转移目标去攻击队友，不建议进攻。

4. 中距离冲刺足踢，招式会造成防御崩坏，BOSS出招后没有硬直。

5. 中距离快速3连冲撞，招

很难即时反应，她一般近身侧移后出这招，看到她侧移了最好迅速里风拉开距离。

8. 近距离3连拳后尾刺攻击，每一招都造成防御崩坏，回避第4击后可反击。

9. 飞跃至空中时施放血雨攻击，此招不可防御，需里风躲避。

10. BOSS在空中时施放地面血缚阵，一旦玩家被血阵困住，那么BOSS会瞬移至地面使用残暴的投技。此招的杀伤力极为惊悚，不过预兆动作明显，看到BOSS滞空抬手叫喊时就连续里风或跳跃回避即可。

11. 空中下踩，招式不能防御，因为视角的原因很难躲避，所以BOSS在空中停留时，建议保持距离。

12. 空中尾巴2连刺，招式会造成防御崩坏，可里风躲避。

Wave 4

敌人配置

电击重鬼王阿雷克斯*1、镰刀死神*3

最后一波战斗的BOSS电击重鬼王将在场地正中央出现，负责攻击BOSS的玩家可提前站在场地中央，等BOSS出现后退至场地下方再和BOSS一对一的较量。另一

名玩家需站在场地上方，这里会出现第一个镰刀死神，镰刀死神一共有3个，同屏只会出现一个，杀死后再补充。对付镰刀死神和电击重鬼王的方法详见超忍试炼11和12。

超忍试炼 14

难度系数

★★★☆☆☆☆☆☆

推荐角色：隼龙&隼龙

推荐武器：龙剑&暗月镰

推荐忍术：暗极重波弹

试炼攻略：超忍试炼14由三场BOSS战组成，其中前两场BOSS战会有杂兵助阵。



Wave 1

敌人配置

邪忍王幻心*1、地蜘蛛爪忍*N、地蜘蛛弓忍*N

第一波战斗可由一名玩家负责对付幻心，另一名玩家负责清除杂兵，BOSS的攻击手段和对策详见超忍试炼03。

Wave 2

敌人配置

钢蜘蛛*2、火箭筒佣兵*N

这一波战斗的难度相对较低，建议一名玩家在远处射杀陆续增援的火箭筒佣兵，另一玩

家对付钢蜘蛛，钢蜘蛛的打法详见超忍试炼07。

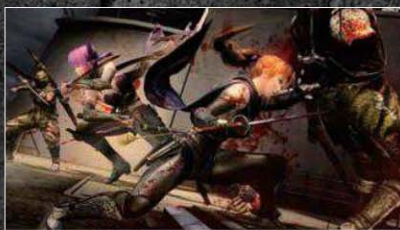
Wave 3

敌人配置

火焰重鬼王灾多尼尔斯*2、淬血重鬼王伊丽莎白*2

火焰重鬼王和淬血重鬼王分别在场地东西两侧出现，杀

死任意一个BOSS后，会再出现一个相同的BOSS，火焰重



鬼王的攻击手段和对策详见超忍试炼11，当BOSS露出破绽后，可使用暗月镰的尘塚攻击。淬血重鬼王的攻击手段和对策详见超忍试炼13。

超忍试炼 15

难度系数

★★★★☆☆☆☆

推荐角色：隼龙&隼龙

推荐武器：龙剑&暗月镰

推荐忍术：火炎龙



试炼攻略：超忍试炼15由一场杂兵战和三场BOSS战组成，因为场地足够大，所以此战的难度不算高。

Wave 1

敌人配置

镰刀死神*4、魔神巴风特*N、魔神凯尔萨斯*N

开场只有镰刀死神和魔神凯尔萨斯，每种敌人同屏最多出现2个，杀死后再补充。全灭魔神凯尔萨斯后，此时刚好可以发动LV4绝技，可将2个镰刀死神全

部射下来用LV4绝技秒杀。击杀任意一个镰刀死神后便会有魔神巴风特增援，此时可一名玩家负责对付巴风特，另一名玩家对付镰刀死神。

Wave 2

敌人配置

暴风重鬼王沃尔夫*1、魔神梵格尔夫*N、高阶魔神梵格尔夫*N

此战最先出场的是BOSS暴风重鬼王，使用暗月镰的玩家可

提前站在场地正中央等待BOSS现身，另一名使用龙剑的玩家可



站在远处等待击杀魔神梵格尔夫和高阶魔神梵格尔夫。暴风重鬼王的攻击手段和对策详见超忍试炼12，而魔神梵格尔夫和高阶魔神梵格尔夫的打法详见超忍试炼02。

Wave 3

敌人配置

淬血重鬼王伊丽莎白*1、魔神幻心*1

此战淬血重鬼王将在场地正中央出现，当BOSS的体力降至1/2一下后，会在场地西侧出现魔神幻心，负

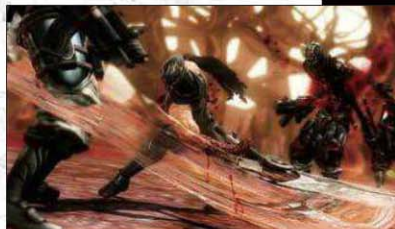
责对付魔神幻心的玩家可提前站在场地西侧。淬血重鬼王和魔神幻心的对策详见超忍试炼13和超忍试炼06。

Wave 4

敌人配置

电击重鬼王阿雷克斯*1、火焰重鬼王灾多尼尔斯*1

最先于场地正中央出场的是电击重鬼王，使用暗月镰的玩家可提前站位，待BOSS现身后退至场地西侧再攻击BOSS。最后一场战斗开始大概30秒后火焰重鬼王将在场地东侧现身，使用龙剑的玩家可提前站位。电击重鬼王和火焰重鬼王的对策详见超忍试炼12和11。



超忍试炼 16

难度系数

★★★★☆☆☆☆

推荐角色：隼龙&绫音

推荐武器：暗月镰（隼龙）

推荐忍术：暗极重波弹（隼龙）

试炼攻略：超忍试炼16由一场杂兵战和两场BOSS战组成，整体难度相对前几关试炼而言有所提高。



Wave 1

敌人配置

持剑炼金术师*N、重武装兵*N、贝雷帽刺客兵*N

第一波杂兵战中敌人的数量较多，其中以持剑炼金术师为最难缠，好在场地内有低等的刺客兵和重武装兵，可先用暗月镰的地扫绝火(□□□□△△)将刺客兵或者重武装兵断肢后，借此触发连锁断骨速杀持剑炼金术

师。对付落单的持剑炼金术师，可用绫音的背脚罗神袈(里风过程中△△)将炼金术师打翻在地，趁其未起身时蓄力LV1绝技，绝技一旦将炼金术师挑空，便可按△派生蝴蝶风雷将炼金砸向地面，反复使用便可将其屈死。

Wave 2

敌人配置

邪忍王幻心*2、魔神幻心*1、地蜘蛛爪忍*N

最先出场的敌人是地蜘蛛爪忍，大概10秒以后会在场地上方左侧铁门附近出现邪忍王幻心，使用暗月镰的玩家可提前站位等待BOSS现身，操纵绫音的玩家可于场地右侧清除地蜘蛛爪忍，

绫音对付他们，可风路踩头造成其硬直后，落地使用蓄力LV1绝技接蝴蝶风雷轻松秒杀。

杀死幻心后，会在场地正上方出现魔神幻心，同样会有数个地蜘蛛爪忍增援，这里依旧采用一人攻击BOSS另一人清杂兵的战术。击败魔神幻心后万万不可大意，场地左上方会再出现一个邪忍王幻心。幻心以及魔神幻心的对策详见超忍试炼03和06。



Wave 3

敌人配置

淬血重鬼王伊丽莎白*2、电击重鬼王阿雷克斯*1

第一个淬血重鬼王会在场地右上方的铁门处出现，使用暗月镰的玩家可提前站位等待BOSS现身，这里需要注意的是，击败BOSS后立刻前往场地左上方铁门处。击败第一个淬血重鬼王后，会在场地上方2个铁门处，同时出现电击重鬼王和淬血重鬼

王。使用暗月镰的玩家可强攻电击重鬼王，另一名玩家在远处稳住淬血重鬼王，切勿同时攻击以免造成混乱，杀死电击重鬼王之后再对付淬血重鬼王。电击重鬼王和淬血重鬼王的攻击手段和对策详见超忍试炼12和13。



超忍试炼 17

难度系数

★★★★☆☆☆☆

推荐角色：隼龙&隼龙

推荐武器：暗月镰

推荐忍术：破魔裂风刃

试炼攻略：超忍试炼17由三场BOSS战组成，且前两场BOSS战均有杂兵助阵。敌人的整体配置较强，是相当难的一关试炼。



Wave 1

敌人配置

噩梦隼龙LV2*2、地蜘蛛妖忍*N、地蜘蛛爪忍*N

第一个噩梦隼龙LV2会在场地左上方出现，同时场内四周会出现多个地蜘蛛妖忍和爪忍。这里依旧采取一人对付BOSS，另一人清除杂兵的战术。因为敌人数量较多，负责攻击BOSS的玩

家往往会受到杂兵的围攻，此时千万不可乱了阵脚盲目出招，先以BOSS为圆心连续里风绕圈，待BOSS使用蓄力绝技时，便可以借此机会上前连锁断骨干掉围攻而来的杂兵。与BOSS一对一的战术详见超忍试炼01。当击败第一个噩梦隼龙LV2后，会在场地右上方出现第2个噩梦隼龙LV2，同样会出现大量杂兵增援，整体打法和之前相同。



Wave 2

敌人配置

假面导师*2、地蜘蛛弓忍*N、镰刀死神*2

第一个假面导师会在场地正上方出现，负责对付BOSS的玩家可将假面导师引到场地右侧再攻击。因为场地左侧会出现镰刀死神，所以另一名玩家可在场地左侧清杂兵，随着BOSS体力的下降，场内四周会出现多个地蜘蛛

弓忍增援，可用弓箭射杀，也可靠近后飞燕秒杀。杀死第一个假面导师之后，会在场地右侧再出现一个。假面导师的对策详见超忍试炼04，当BOSS露出破绽后，可使用暗月镰的巨人裂(△△△)或者尘塚攻击。

Wave 3

敌人配置

暴风重鬼王沃尔夫*2、火焰重鬼王灾多尼尔斯*2

暴风重鬼王和火焰重鬼王将同时登场，每种BOSS同屏只会出现1个，杀死后再出现第2个。第一个暴风重鬼王会在场地左上角出现，第一个火焰重鬼王则是在场地下方门边出现。两名玩家可分站场地两侧，一人对付一个BOSS。这里需要注意的是，负责攻击暴风重鬼王的玩家，一定要等队友杀死

2个火焰重鬼王后，再杀死第1个暴风重鬼王。因为第2个暴风重鬼王会在场地右下方樱花树旁出现，这里太过靠近火焰重鬼王，为了避免战局混乱，所以要等队友全灭2个火焰重鬼王后再杀死第一个暴风重鬼王。暴风重鬼王和火焰重鬼王的对策详见超忍试炼12和11。

超忍试炼 18

难度系数

★★★★☆☆☆☆

推荐角色：隼龙&雷

推荐武器：暗月镰（隼龙）

推荐忍术：暗极重波弹（隼龙）

试炼攻略：超忍试炼18由二场杂兵战和二场BOSS战组成，因为敌人的数量众多且场地狭小，所以本关的难度相对较高。



Wave 1

敌人配置

魔神梵格尔夫*N、高阶魔神梵格尔夫*N

敌人数量众多，好在同屏最多只会出现4个敌人，即2个梵格尔夫和2个高阶梵格尔夫，杀死后会再补充。隼龙可连续使用尘塚封杀杂兵，霞的幻樱烂漫(□□→□□□)有极高的几率将梵格尔夫断肢，之后可灭却解决。此战难度不高，尽量稳扎稳打。

Wave 2

敌人配置

镰刀死神*3、高阶炼金术师*N

此战镰刀死神同屏出现2个，炼金术师同屏出现3个，死后再补充。炼金术师皮糙肉厚且很会躲避玩家攻击，加之镰刀死神会在空中发射光线援护，使得此战难度很大。霞对付炼金术师是相对容易的，可近身按△破除炼金术师手上原力后用浮舟(L1+○)将其挑空接天神雷(原地跳跃□□□→△)，落地后趁炼金术师未起身前蓄力LV1绝技。隼龙



可连续里风后使用尘塚攻击，当忍术或者LV4绝技蓄满后，可将镰刀死神射下来秒杀。杀死一个镰刀死神后会有3个炼金术师增援，还是要稳扎稳打，尽量留住体力。

可连续里风后使用尘塚攻击，当忍术或者LV4绝技蓄满后，可将镰刀死神射下来秒杀。杀死一个镰刀死神后会有3个炼金术师增援，还是要稳扎稳打，尽量留住体力。

Wave 3

敌人配置

毒酷重鬼卿*2、魔神凯萨斯*N、魔神巴风特*N

此战以隼龙为主攻，霞负责清杂兵。最先于场地中央登场的是BOSS毒酷重鬼卿，当BOSS体力下降到一定程度后会有多个魔神凯萨斯和魔神巴风特增援。因为场地较小，敌人的数量又非常多，再加上BOSS的震地剑气范围极广，所以此战即便有杂兵干扰也要强攻毒酷重鬼卿。BOSS有2个，杀死一个后会在场地中央再出现一个。全

灭2个BOSS后此战的难度将会大减，霞对付魔神凯萨斯，可风路踩头造成其硬直后用撩乱刃(跳向敌人空中按□)迫使其防御，此时便可用浮舟将凯萨斯挑空后接天神雷瞬杀。霞对付魔神巴风特可使用锐轮胧斩冲(□□□△▲)强攻，魔神巴风特有极高几率会弹开霞并使用投技攻击，此时便可反投断骨将其速杀。

Wave 4

敌人配置

阿尔玛重鬼卿*2、淬血重鬼王伊丽莎白*1

第一个阿尔玛重鬼卿会在场地中央出现，杀死她后，会在场地中央和场地上方分别出现淬血重鬼王和第2个阿尔玛重鬼卿。此



战隼龙做主攻，先杀阿尔玛重鬼卿，最后对付淬血重鬼王。操纵霞的玩家可将淬血重鬼王引致场地左下角，然后自己站在左下角的小房间中，BOSS便不会进来而是傻傻地待在门外。此时操纵隼龙的玩家可在对面对付阿尔玛重鬼卿。淬血重鬼王和阿尔玛重鬼卿的对策详见超忍试炼13和09。

超忍试炼 19

难度系数

★★★★★☆☆☆☆☆

推荐角色：隼龙&绫音

推荐武器：暗月镰(隼龙)

推荐忍术：火炎龙(隼龙)

试炼攻略：超忍试炼19由二场杂兵战和二场BOSS战组成。其中二场BOSS战均有杂兵助阵，整体难度较高。



Wave 1

敌人配置

地蜘蛛枪忍*N、持盾重武装兵*N、LOA刺客兵*N

第一波战斗的难度相对较低，可将刺客兵或者地蜘蛛枪忍断肢后连锁断骨速杀其余杂兵。

Wave 2

敌人配置

魔神幻心*2、地蜘蛛枪忍*N、地蜘蛛火箭筒忍*N

魔神幻心会在巴士附近出现，杀死一个后会在同一位置再出现一个。此战依旧是隼龙主攻BOSS，绫音负责清除增援的地蜘蛛忍者。当杂兵来围攻隼龙

时，切不可胡乱出招，以免被BOSS所伤。可连续里风远离杂兵到四周无人的地方再攻击BOSS。魔神幻心的对策详见超忍试炼06。

Wave 3

敌人配置

高阶炼金术师*N、持剑炼金术师*N

此战绫音做主攻，打法详见超忍试炼16。隼龙对付落单的持剑炼金术师，可用手里剑迫使

其防御后，使用暗月镰的巨人裂(△△△)攻击，对付高阶炼金术师则可破除其手上的原力后连续



里风接尘塚攻击。这里需要注意的是，断肢后的炼金术师不要用灭却击杀，而是将其引到其他炼金术师附近后诱使其出投技，连锁断骨可速杀多名炼金术师。

Wave 4

敌人配置

假面导师*2、魔神巴风特*8

最后一波战斗的2个假面导师将同时登场，同时会有2个魔神巴风特增援。其中魔神巴风特一共有8个，杀死一个后会再补充一个。此战稳妥起见，可由隼龙先攻击1个假面导师，绫音将

另1个假面导师和魔神巴风特引走。待隼龙杀死第1个假面导师之后，再将第2个假面导师和魔神巴风特分开后逐个击破。假面导师和魔神巴风特的对策详见超忍试炼04和12。

超忍试炼 20

难度系数

★★★★★☆☆☆☆☆

推荐角色：隼龙&隼龙

推荐武器：暗月镰

推荐忍术：火炎龙

试炼攻略：超忍试炼20由二场杂兵战和二场BOSS战组成，总体难度相较于前几关试炼略有降低。



Wave 1

敌人配置

镰刀死神*3、高阶炼金术师*N、魔神巴风特*N

此战优先攻击炼金术师，将其断肢后不要立刻灭却击杀，而应诱使炼金术师出投技，借此连锁断骨

瞬杀魔神巴风特。待忍术或者LV4绝技蓄满后，可用弓箭将镰刀死神射下来用忍术或LV4绝技瞬杀。

Wave 2

敌人配置

玛尔布斯重鬼卿*2、魔神凯萨斯*N

玛尔布斯重鬼卿会在场地右侧出现，随着BOSS体力的下降，场内会有多个魔神凯萨斯增援。好在凯萨斯的威胁性较低，可合二人之力，连续使用暗月镰

的尘塚集中攻击BOSS。需要注意的是杀死第一个玛尔布斯重鬼卿后，会在场地右侧出现第二个，玛尔布斯重鬼卿的攻击手段和对策详见超忍试炼08。

Wave 3

敌人配置

伪女神原型*6

第三波战斗的难度相对较低,敌人是6个伪女神原型,同时只会出现3个,杀死后再补充3个。伪女神原型的攻击手段和女神原型是一样的,可参照超忍试

炼02。区别是伪女神原型不会在3种手臂之间相互切换,每一个伪女神原型只拥有一种手臂,对付它们依然可以用暗月镰的尘塚攻击。

Wave 4

敌人配置

毒酷重鬼卿*2、暴风重鬼王沃尔夫*2

第1个毒酷重鬼卿会在场地的正上方现身,第1个暴风重鬼王则是出现在场地右侧角落。这里依旧

采用一人对付一个BOSS的战术并同时攻击2个BOSS。杀死第1个毒酷重鬼卿后,第2个毒酷重鬼



卿会出现在地图正下方的结界附近。第2个暴风重鬼王则和第1个一样,出现在右侧角落。两名玩家可提前站位等待BOSS现身,毒酷重鬼卿和暴风重鬼王的对策详见超忍试炼06和12。

极忍篇

极忍试炼01

难度系数

★★★★★☆☆☆☆☆

推荐角色:隼龙&隼龙

推荐武器:暗月镰

推荐忍术:火炎龙

试炼攻略:极忍试炼01由一场杂兵战和二场BOSS战组成,整体难度在极忍试炼里算是相对简单的一关。



Wave 1

敌人配置

高阶地蜘蛛弓忍、高阶地蜘蛛爪忍、高阶地蜘蛛妖忍

第一波战斗的杂兵,都是高等级的地蜘蛛忍者。他们比普通的地蜘蛛忍者拥有更高的攻击欲望、更敏捷的移动能力

以及更高的攻击力。对付他们的打法还是一样的,具体可参照前文。此战稳扎稳打,尽量留足体力。

Wave 2

敌人配置

邪忍王幻心*1、高阶地蜘蛛弓忍*N、高阶地蜘蛛爪忍*N

幻心会在场地中央出现,场地四周则会出现数批增援的地蜘蛛忍者。此战依旧一人对付BOSS

的玩家可提前站位等待BOSS现身。此战结束后可用冥想恢复体力,为接下来的BOSS车轮战做准备,幻心的对策详见超忍试炼03。

Wave 3

敌人配置

邪忍王幻心*5、魔神幻心*3

最先登场的第1和第2个幻心,分别在靠近北方结界的东

侧出现。杀死第1个幻心后,会在场地东侧出现第3个幻心,此时两



名2名玩家可分站东西两侧采取一人对付一个BOSS的战术。这里特别需要注意的是,尽量将第2个幻心和第3个幻心同时杀死,不然魔神幻心出场后场面会很混乱。

杀死第2和第3个幻心后,会出现第4和第5个幻心以及1个魔神幻心的增援。此时一名玩家提前站在场地中央,待第4和第5个幻心出现后,将2个BOSS引到南方结界处,以BOSS为圆心连续里风绕圈稳住2个幻心,另一名玩家去对付落单的魔神幻心,杀死魔神幻心后再攻击普通幻心。同样需要注意的是,

第4和第5个幻心尽量同时杀死。

击杀第4和第5个幻心后,2名玩家分站场地东西两侧,这里将出现极忍试炼01最后的敌人——2个魔神幻心。稳妥起见,一名玩家先攻击魔神幻心,另一名玩家以防守为主,等杀死一个魔神幻心后再杀另一个。魔神幻心的攻击手段和对策详见超忍试炼06。

极忍试炼02

难度系数

★★★★★☆☆☆☆☆

推荐角色:隼龙&绫音

推荐武器:龙剑(隼龙)

推荐忍术:暗极重波弹(隼龙)

试炼攻略:极忍试炼02由三场杂兵战和一场BOSS战组成,敌人的密度极高,场地相比极1更为狭小,极端考验玩家清杂兵与闪避的基本功和操作熟练度。



Wave 1

敌人配置

LOA佣兵*12、LOA刺客兵*12、LOA重武装兵*8

第一波战斗的敌人不难应付,但还是要小心谨慎,损失过多体力会对之后的战斗极为不利。可先将普通佣兵断肢后诱使其出投技,借此连锁断骨来速杀重武装兵和

刺客兵。但要注意的是极忍难度下的刺客兵会反抗断骨,导致杀死他后不能继续连锁断骨,不过只要将其断肢,那么他就和其他杂兵一样,不会反抗断骨了。

Wave 2

敌人配置

高阶炼金术师*9、幽灵兵*12

此战难度相对较高,可多里风走位,炼金术师做出蓄力状态时,一定要及时制止,以防被其攻击力极高的远程能量球砸中。隼龙和

绫音的蓄力LV1绝技可轻松秒杀幽灵兵,全灭幽灵兵后再对付难缠的炼金术师,绫音对付炼金术师的方法可参照超忍试炼16。

Wave 3

敌人配置

LOA火箭筒佣兵*6、LOA刺客兵*8、LOA持盾重武装兵*9

敌人的组合比前两场战斗要简单些,不过切忌松懈,定要稳扎稳打,留足体力,否则前功尽弃。敌人的打法可参照Wave 1。值得

一提的是,杂兵全灭时尽量确保积蓄好LV4绝技留待之后BOSS战发动速杀炼金术师,可一定程度上缓解最终战的压力。

Wave 4

敌人配置

假面导师*2、高阶炼金术师*12



处逐个击杀炼金术师,炼金术师的打法可参照前文,因为场地比较狭小,所以不推荐两名玩家同时攻击BOSS,以免造成场面混乱。待杂兵全灭后再对付BOSS,其中操纵绫音的玩家继续引一个BOSS绕圈,另一人去单挑BOSS。龙剑对付假面导师的方法可参照超忍试炼04,杀死一个BOSS后再杀另一个。这里负责引假面导师的玩家需要注意,当BOSS准备投掷魔法球时,要立即靠近场地边缘里风,切不可到场地中央去,以免BOSS的魔法球砸中队友。

开局10秒内BOSS是不出场的,场地内只有炼金术师。炼金术师同时最多出现3个,杀死后再补充,总数是12个。利用开局这段时间能多杀几个炼金术师就多杀几个。极忍试炼02的2个假面导师是同时出场的,建议一名玩家引2个BOSS以半个场地为界绕圈里风,另一名玩家在远

极忍试炼 03

难度系数

★★★★★☆☆☆☆☆

推荐角色: 隼龙&红叶

推荐武器: 暗月镰(隼龙)

推荐忍术: 火炎龙(隼龙)

试炼攻略: 难度相对较高的一个极忍试炼, 由四场BOSS战组成, 总计12个BOSS。



Wave 1

敌人配置

噩梦隼龙LV1*3

3个BOSS同屏登场, 并且都是在场地上方光亮处现身。此时操控红叶的玩家去引2个BOSS以半场为界绕圈, 操控隼

龙的玩家去对付落单的BOSS, 逐个击破是最稳妥的战术。噩梦隼龙LV1的攻击手段和对策详见超忍试炼01。

Wave 2

敌人配置

噩梦隼龙LV1*2、噩梦隼龙LV2*1

其中2个噩梦隼龙LV1是在场地上方的左侧出现, 噩梦隼龙LV2是在场地上方右侧出现。这里依旧是采取“一攻一引”的战术, 因为噩梦隼龙LV2的威胁性较大, 所以优先对付噩梦隼龙LV2。红叶可提前

站在左上方等噩梦隼龙LV1, 隼龙则站在右上方等噩梦隼龙LV2。BOSS现身时, 负责攻击的玩家可将噩梦隼龙LV2引至场地下方再打, 避免出现混乱的局面。噩梦隼龙LV2的对策详见超忍试炼01。

Wave 3

敌人配置

噩梦隼龙LV1*2、噩梦隼龙LV2*1

敌人配置和第二场是一样的, 只是BOSS出场的位置有变

化, 其中2个噩梦隼龙LV1分别在场地中央和下方出现, 而噩梦

隼龙LV2则是在场地上方光亮处出现。负责攻的玩家可提前站在场地上方等待噩梦隼龙LV2, 负责引的玩家可站在场地中央引走2个噩梦

隼龙LV1, 整体打法同第二波。此战结束时, 隼龙的忍术火炎龙应该蓄满了, 可留待最后一波时使用。

Wave 4

敌人配置

噩梦隼龙LV2*3

最后一波战斗的敌人是3个噩梦隼龙LV2同屏, 成倒三角阵势登场, 其中2个分别位于场地上方左右两侧, 第3个则是位于场地中央。此时采用一名玩家同时强攻3个BOSS, 另一名玩家负责救人的战术, 操控红叶的玩家可退至场地方角落, 而操控隼龙的玩家则在场地上方同时攻击3个BOSS。使用的招式为暗月镰的尘塚(左摇杆旋转一周+△), 此招可以打停噩梦隼龙LV2除反以外的

任意普通攻击手段, 当看到BOSS防反时就用里风回避。BOSS使用忍术暗核重波弹时可用登墙斩的无敌时间来回避。此战如果不慎被BOSS打倒, 负责救援的玩家切不可惊慌, 连续里风小心靠近另一名玩家, 在BOSS面前切不可跳跃, 以防被BOSS的飞燕打中。被救起负责强攻的玩家, 继续攻击3个BOSS, 上一场战斗时积攒的忍术火炎龙也可以使用, 能恢复不少体力。成功



击杀1个BOSS后, 剩余的2个BOSS就容易对付了, 可继续采取“一攻一引”的战术逐个击破。对付落单BOSS的方法和第二波是相同的, 这里就不再赘述了。

极忍试炼 04

难度系数

★★★★★☆☆☆☆☆

推荐角色: 隼龙&隼龙

推荐武器: 暗月镰

推荐忍术: 火炎龙

试炼攻略: 极忍试炼04由一场杂兵战和三场BOSS战组成。杂兵配置强悍且数量较多, 致使整体的难度略高。



Wave 1

敌人配置

镰刀死神*4、魔神凯尔萨斯*N、魔神巴风特*N

第一波杂兵战敌人的数量较多, 最先出场的是魔神巴风特和镰刀死神。其中镰刀死神是2个同屏出场, 杀死后再补充, 魔神巴风特则是同屏3个, 杀死后再补充。此战建议一名玩家在场地上方稳住3个魔神巴风特, 另一名玩家在远处击杀镰刀死神。杀

死2个镰刀死神后, 场内会有多个魔神凯尔萨斯增援。可用暗月镰的巨人裂(△△△)攻击, 注意凯尔萨斯被断肢后如果不及时灭却, 它便会使用自爆投技, 在极忍难度下自爆的攻击力是相当高的。魔神巴风特和镰刀死神的打法可参照前文。

Wave 2

敌人配置

假面导师*2、炼金术师*6

第1个假面导师的体力降至1/2以下, 会在场地正上方出现第2个假面导师, 负责攻击这个BOSS的玩家可提前站位, 待BOSS现身时, 将其引到场地下方再攻击。杀死任意一个假面导师后, 场地中央便会出现炼金术师增援。

攻击第一个假面导师的玩家可适度等等队友, 当2个BOSS体力都处于很低的状态时再杀死BOSS, 以求最大限度地降低炼金术师的干扰。全灭2个假面导师后再对付炼金术师, 炼金术师一共有6个同屏最多只会出现3个, 杀死后再补充。

Wave 3

敌人配置

噩梦隼龙LV1*2、邪忍王幻心*2

第三波战斗的难度相对较低, 第1个噩梦隼龙会在场地左上角出现。杀死第1个噩梦隼龙后, 第2个噩梦隼龙和第1个幻心将同时出现。其中第1个噩梦隼龙出现位置是在场

地右上角, 而第1个幻心是在场地右下方出现。杀死第1个幻心后, 会在场地左下方出现2个幻心。幻心和噩梦隼龙的打法详见超忍试炼03和超忍试炼01。

Wave 4

敌人配置

毒酷重鬼卿*3、阿尔玛重鬼卿*1、持剑炼金术师*10

最先出场的2个毒酷重鬼卿分别位于场地的左上方和右上方。因为BOSS将妖刀插向地面的剑气攻击范围很广, 所以其中一名玩家可将1个毒酷重鬼卿引到场地下方再攻击, 另一名玩家则在场地上方和BOSS周旋。其中一个毒酷重鬼卿的体力降至1/2以下时, 会在场地中央出现增援的持剑炼金术师。炼金术师总共有5个, 同屏最多只会出现3个, 杀死后再补充。较为稳妥的攻方法是一名玩家稳住3个持剑炼金术师和1个毒酷重鬼卿, 另一名玩家快速击杀落单的BOSS, 之后去引开炼金术师, 缓解队友的压力。暗月镰对付持剑炼金术师和毒酷重鬼卿的方法详见超忍试炼19及超忍试炼06。

之前一样, 当毒酷重鬼卿的体力降至1/2以下时, 会在场地中央出现持剑炼金术师增援。炼金术师同屏最多出现3个, 杀死后再补充, 总计5个。因为阿尔玛重鬼卿的攻击手段较弱, 负责攻击阿尔玛重鬼卿的玩家可先将3个炼金术师引开, 给队友创造机会速杀毒酷重鬼卿。击杀毒酷重鬼卿之后, 两名玩家可一人对付阿尔玛重鬼卿, 另一人和3个炼金术师小心周旋。打败阿尔玛重鬼卿之后, 极忍试炼04差不多就算过了, 最后的持剑炼金术师可用暗月镰的巨人裂轻松击杀。阿尔玛重鬼卿的对策详见超忍试炼09。

全灭上述敌人后, 会在场地正上方出现阿尔玛重鬼卿, 左上方出现第3个毒酷重鬼卿。负责攻击毒酷重鬼卿的玩家可将BOSS引至场地下方再攻击。和



极忍试炼 05

难度系数

★★★★★☆☆☆☆☆

推荐角色: 隼龙&红叶

推荐武器: 暗月镰(隼龙)

推荐忍术: 火炎龙(隼龙)

试炼攻略: 极忍试炼05由四场BOSS战组成,因为场地相对狭窄,所以此战的难度和极忍试炼04相当。



Wave 1

敌人配置

伪女神原型*1(人形手臂)、噩梦隼龙LV2*2

3个BOSS同屏出场,其中伪女神在礼拜堂左侧现身,2个噩梦隼龙则是在礼拜堂右侧出现。操纵隼龙的玩家可开场后直奔礼拜堂左侧攻击伪女神原型。操纵红叶的玩家可先引2个噩梦隼龙到远处周旋,待队友击杀伪女神原型后再和噩梦隼龙一对一较量。隼龙对付伪女神以及噩梦隼龙LV2的方法可参照超

忍试炼20及超忍试炼01。红叶对付噩梦隼龙LV2,可在BOSS露出破绽时,靠近BOSS使用单鹰斩(□△)攻击,一旦挑空后就接二段跳跃后的流星光(二段跳中□),落地后BOSS有一定几率会蹲在地上处于硬直状态,此时可继续攻击。BOSS体力降至1/5以下时会使用忍术暗极重波弹,此招攻击力极高,需谨慎回避。

Wave 2

敌人配置

伪女神原型*1(人形手臂)、邪忍王幻心*2

第二波战斗的难度不高,但还是要小心应付。第1个幻心会在礼拜堂下方的正方形区域内出现,第2个幻心则在礼拜堂和正方形区域的交界处出现。此时红叶可以提前站在礼拜堂和正方形区域的交界处,这样一来第2个幻心便会和第1个幻心一样,出

现在正方形区域内。红叶在正方形区域内连续里风绕圈稳住2个幻心,隼龙则在礼拜堂内对付随后出现的伪女神原型。这里需要注意的是不能离幻心太远,否则BOSS将会使用杀伤力极大的忍术暗极重波弹。击杀伪女神原型后再对付幻心,幻心的打法详见超忍试炼03。

Wave 3

敌人配置

伪女神原型*1(巨猿手臂)、魔神幻心*2

极忍试炼 06

难度系数

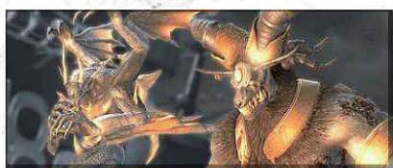
★★★★★☆☆☆☆☆

推荐角色: 隼龙&红叶

推荐武器: 暗月镰(隼龙)

推荐忍术: 火炎龙(隼龙)

试炼攻略: 极忍试炼06由一场杂兵战和二场BOSS战组成。敌人数量众多,好在场地够宽敞,整体难度相较前5关极忍试炼略有提高。



Wave 1

敌人配置

镰刀死神*5、持剑炼金术师*N、火箭筒佣兵*N

第一波杂兵战的整体难度较高,敌人以难缠的持剑炼金术师和镰刀死神为主。其中炼金术师同屏最多出现3个,杀死后再补充。镰刀死神则是同屏出现2个,杀死后再补充。此战依旧是隼龙主攻,红叶负责清理场地四周的火箭筒佣兵。当附近没有杂兵干扰时,也可攻击镰刀死神缓解队友的

压力。隼龙对付持剑炼金术师的打法可参照超忍试炼19。红叶对付简单的持剑炼金术师,可手里剑造成其硬直后,用天龙薙刀的日轮破光(□□□△▲)攻击。这里需要注意的是,每杀死1个镰刀死神,便会增援3个持剑炼金术师,敌人总数比较多,此战需稳扎稳打,战斗结束后可用冥想恢复体力。

Wave 2

敌人配置

暴风重鬼王沃尔夫*3、淬血重鬼王伊丽莎白*2

此战最先出场的2个暴风重鬼王分别位于场地下方的左右两侧,开场10秒左右会在场地右下

角出现第1个淬血重鬼王导致同屏3个BOSS的局面。此战依旧采用隼龙主攻1个BOSS,红叶引2个

此战的难度相当高,也是极忍试炼05的难点所在。2个魔神幻心会在礼拜堂祭台的左右两侧现身,大概5秒钟后会在礼拜堂中央出现伪女神原型。因为场地狭小,这里依旧采取“一攻一引”的战术。红叶可提前站在礼拜堂内,等2个魔神幻心出现后,迅速向后撤离至正方形区域内将2个魔神幻心引走,隼龙便可前往礼拜堂等待伪女神原型出现。这里需要注意的是,魔神幻心现身之前,隼龙切不可站在礼拜堂内,防止BOSS盯上自己。魔

神幻心一旦现身,隼龙就要立刻前往礼拜堂,因为伪女神出现得很快,去晚了便会出现3个BOSS同时锁定红叶的情况,之后战局就很难控制了。

击杀伪女神原型后,隼龙可去引走一个魔神幻心,减轻队友压力。这里需要注意,靠近魔神幻心时,BOSS有一定几率会使用大范围的火焰攻击,需谨慎回避。魔神幻心的对策详见超忍试炼06。此战结束后可用冥想恢复体力,为最后一场BOSS战做准备。

Wave 4

敌人配置

电击重鬼王阿雷克斯*1、淬血重鬼王伊丽莎白*1、镰刀死神*3



友击杀电击重鬼王。这里需要注意的是不可离镰刀死神太远,防止它去攻击队友。隼龙击杀电击重鬼王后,可前往礼拜堂攻击镰刀死神,红叶则将淬血重鬼王引到下方正方形区域内继

最后一波战斗的难度相对平稳,考验玩家对付BOSS的基本功。最先于礼拜堂中央出现的是电击重鬼王,隼龙可将BOSS引到下方正方形区域后再攻击。开场大概10秒后,会在礼拜堂左下方出现淬血重鬼王,左上方出现1个镰刀死神。红叶可在礼拜堂内稳住淬血重鬼王等待队

续稳住BOSS。镰刀死神一共有3个,杀死1个后会再补充。全灭镰刀死神后再对付淬血重鬼王,这里依旧是隼龙主攻,即便阵亡也不要紧,红叶救人可以给队友恢复一定体力。电击重鬼王和淬血重鬼王的对策详见超忍试炼12和13。

BOSS的战术。因为场地足够开阔,红叶可以带着2个BOSS到场地上方,避免干扰队友。隼龙击杀第1个暴风重鬼王后不要大意,此时场地最下角很快会出现第3个暴风重鬼王,注意不要被它偷袭。隼龙杀死2个暴风重鬼王后,再去攻击队

友那边的BOSS,这里优先攻击暴风重鬼王。击杀第1个淬血重鬼王后,会在场地右下角出现第2个,负责攻击的玩家可提前站位等待BOSS现身。暴风重鬼王和淬血重鬼王的对策详见超忍试炼12和13。

Wave 3

敌人配置

火焰重鬼王灾多尼尔斯*2、玛尔布斯重鬼卿*2、地蜘蛛火箭筒忍者*N

此战最先登场的是火焰重鬼王,它会出现在场地左侧的控制台附近,红叶可提前站位等待BOSS现身,将其引至场地上方。隼龙则前往场地左下方等待玛尔布斯重鬼卿现身,大概10秒钟后第1个玛尔布斯重

鬼卿便会出现,同时四周会有多个地蜘蛛火箭筒忍者增援。此战多走位,可在BOSS攻击的间隙利用弓箭射杀地蜘蛛忍者。杀死第1个玛尔布斯重鬼卿后,会在左



极忍试炼 07

难度系数

★★★★★☆☆☆

推荐角色: 隼龙&红叶

推荐武器: 暗月镰(隼龙)

推荐忍术: 暗极重波弹(隼龙)



试炼攻略: 极忍试炼07由二场杂兵战和二场BOSS战组成, 敌人数量众多使得试炼的整体难度相对较高。

Wave 1

敌人配置

地蜘蛛爪忍*N、地蜘蛛妖忍*N、魔神巴风特*N

第一波战斗考验玩家清除杂兵的基本功。推荐首先处理威胁性较大的地蜘蛛妖忍, 被断肢的地蜘蛛爪忍不要急于灭却, 可诱

使其出投技后连锁断骨速杀魔神巴风特。忍术聚满后也可退至角落对着密集的敌群使用暗极重波弹。

Wave 2

敌人配置

邪忍王幻心*3、火焰重鬼王灾多尼尔斯*2

此战还是采用一攻一引的战术。最先登场的2个幻心分别位于场地上方的左右两侧, 红叶将2个BOSS引至场地下方后, 隼龙需立刻前往场地上方, 那里将会出现第

1个火焰重鬼王。杀死第1个火焰重鬼王之后, 会在同一位置出现第2个。因为场地相对较小, 所以对付BOSS时尽量贴近场地边缘, 以防BOSS的强力攻击打中队友。



击败2个火焰重鬼王后找机会将2个幻心分开逐个击破。这里需要注意的是, 杀死任意1个幻心后, 会在场地左上角出现第3个幻心。火焰重鬼王和幻心的对策详见超忍试炼11和03。

Wave 3

敌人配置

LOA刺客兵*N、高阶炼金术师*N

此战难度不高, 主要是给玩家缓一缓为之后的第四波苦战做准备的, 敌人的打法可参照前文。

Wave 4

敌人配置

阿尔玛重鬼卿*2、电击重鬼王阿雷克斯*3、火箭筒佣兵*N

此战是极忍试炼07最大的难点, 同屏会有3个BOSS出现, 加之场地狭窄, 使得战局异常混乱。最先出场的是2个电击重鬼王, 分别位于场地上方的左右两侧, 稍后会在场地中央出现第1个阿尔玛重鬼卿。此战依旧是隼龙主攻, 红叶援助。阿尔玛重鬼卿出现后, 红叶可将其引到场地下方, 好在阿尔玛的威胁性较低, 隼龙则在场地上方强

攻2个电击重鬼王。这里需要注意的是电击重鬼王有3个, 杀死1个后会在场地上方再出现1个。全灭3个电击重鬼王之后, 场地左右两侧高墙上会有数个火箭筒佣兵助阵, 可找机会用弓箭射杀, 全灭杂兵后再对付BOSS。阿尔玛重鬼卿也有2个, 杀死1个后在场中央出现第2个。阿尔玛重鬼卿和电击重鬼王的对策详见超忍试炼09及12。

极忍试炼 08

难度系数

★★★★★☆☆☆

推荐角色: 隼龙&隼龙

推荐武器: 暗月镰

推荐忍术: 暗极重波弹



试炼攻略: 极忍试炼08由一场杂兵战和三场BOSS战组成。此关的场地极度狭小, 而敌人数量众多, 能否通过这一试炼, 运气成分占了很大比重。

也许是游戏设计者良心发现(你信吗?), 极忍试炼08中敌人的体力值相对其它极忍试炼要低很多, 与超忍试炼相当。

Wave 1

敌人配置

镰刀死神*3、魔神巴风特*N、魔神凯尔萨斯*N

第一波战斗的难度相对较低, 但还是要稳扎稳打, 毕竟极忍难度下敌人的攻击力超高, 稍不留神就会被群殴致死。镰刀死神全屏只会

内会出现大量魔神巴风特和魔神凯尔萨斯增援。敌人的打法可参照前文。需要特别注意的是, 一定要确保有1人蓄满LV4绝技, 一定程度上能缓解第三波战斗的压力。

Wave 2

敌人配置

邪忍王幻心*2、魔神幻心*2

此战没有杂兵干扰, 可一人对付一个BOSS。因为场地狭小, 所以还是要格外小心, 一旦被BOSS的强力攻击手段打中, 造成的永久伤害会对之后的战斗极为不利。最先出场的魔神幻心会在场地的

右上方出现, 大概5秒钟后场地左下方出现邪忍王幻心。两名玩家可以呈对角线站位分别对付2个BOSS。这里需要注意的是, 幻心和魔神幻心各有2个, 杀死1个后会在同一位置再出现1个。

Wave 3

敌人配置

假面导师*2、高阶魔神梵格尔夫*N

第三波战斗极度考验运气。因为场地狭小且敌人数量众多, 稍不留神就会被BOSS投掷的魔法球砸中而损失大量体力。此战可用Wave 1留存的LV4绝技以及忍术暗极重波弹集中攻击1个假

面导师, 成功杀死1个BOSS后, 难度便会降低很多, 此时由一名玩家小心应付BOSS, 另一名玩家清除杂兵。需要注意的是, 第三波战斗结束前, 一定要蓄满LV4绝技和忍术暗极重波弹。

Wave 4

敌人配置

毒酷重鬼卿*3、邪忍王幻心*2

第四波战斗同样需要极高的运气才能化险为夷。开局后2个毒酷重鬼卿和1个邪忍王幻心成倒三角阵势出现在场内。场地较小致使毒酷重鬼卿的剑气攻击基本覆盖全境, 因此很难靠正常打法逐

个击杀BOSS。此战推荐2个隼龙用暗月镰的尘塚强攻毒酷重鬼卿, 第三场战斗积蓄的LV4绝技和忍术暗极重波弹也可以用掉。杀死2个毒酷重鬼卿后, 会在场地上方出现第3个毒酷重鬼卿, 此时可



由一名玩家将幻心引到远处小心对付, 另一名玩家攻击毒酷重鬼卿。杀死第1个幻心后, 会在场地下方出现第2个, 打到这里极忍试炼08眼看就要过了, 切不可松懈, 小心应付最后一个BOSS。

极忍试炼 09

难度系数

★★★★★☆☆☆

推荐角色: 隼龙&红叶

推荐武器: 暗月镰(隼龙)

推荐忍术: 火炎龙(隼龙)



试炼攻略: 极忍试炼09由一场杂兵战和三场BOSS战组成。与极忍试炼08一样, 本关最大的难点就是狭窄的场地

和数量众多的敌人, 除了有良好的操作水平以外, 还需要有极高的运气才能通过极忍试炼09。

Wave 1

敌人配置

暴风重鬼王沃尔夫*2、魔神巴风特*N

最先登场的是数量众多的魔神巴风特, 此战依旧是隼龙主攻, 红叶援助。杀死4个魔神巴风特后会在场地正上方出现第1个暴风重鬼王。因为场地狭窄, 负责攻击BOSS的玩家难免不受杂兵干扰, 此战多走位, 一旦发现敌人使用投技, 可用空蝉化解。魔神巴风特被断肢后, 会使用自杀式投技攻

击玩家, 负责掩护的红叶需及时灭却被断肢的巴风特, 以免其干扰队友。杀死第一个暴风重鬼王之后, 会在场地右下角出现第2个暴风重鬼王, 同时伴随大量的魔神巴风特增援。此战隼龙提前到右下角站位等待BOSS出现, 而红叶可尽量将杂兵引到场地左上方, 尽量减少巴风特对隼龙的干扰。

Wave 2

敌人配置

地蜘蛛枪忍*N、地蜘蛛妖忍*N、高阶炼金术师*N

此战难度不高,尽量利用杂兵赚取忍术恢复些体力,为之后的苦战做准备。这里需要注意的是,Wave 2 结束前隼龙要蓄满 LV4 绝技。

Wave 3

敌人配置

玛尔布斯重鬼卿*1、电击重鬼王阿雷克斯*3、
淬血重鬼王伊丽莎白*1

第三波战斗是极忍试炼 08 难点所在,需要有一定的运气才能通过。最先于场地正上方出场的是玛尔布斯重鬼卿,它的左右两侧会同时出现 2 个电击重鬼王而形成 3 个 BOSS 同屏的局面。所有 BOSS 中以玛尔布斯重鬼卿最具威胁性,所以此战优先击杀玛尔布斯重鬼卿。战术方面依旧采用隼龙主攻,红叶援助的打法。战斗开始时可利用 Wave 2 积蓄的 LV4 绝技重创玛尔布斯重鬼卿。随后小心周旋,注

意不要被电击重鬼王的投技打中。杀死玛尔布斯重鬼卿后不可大意,场地正上方会刷出淬血重鬼王。这个 BOSS 很容易改变攻击目标锁定队友,所以可暂时不管电击重鬼王,转而强攻淬血重鬼王。杀死淬血重鬼王后,Wave 3 的难度便会下降大半。此时同屏的 2 个电击重鬼王依旧可用暗月镰的尘塚强攻,杀死其中 1 个后,会在场地左上角出现第 3 个。全灭所有 BOSS 后可用冥想恢复体力,为最后一波战斗做准备。

Wave 4

敌人配置

魔神幻心*2、假面导师*3

最先于场地上方左右两侧出场的是 2 个假面导师,大概 10 秒以后会在场地正上方出现第 1 个魔神幻心。假面导师威胁性相对较低,此战优先对付攻击手段强力的魔神幻心。红叶可将 2 个假面导师引到场地下方后,以椭圆形轨迹连续里风绕圈,隼龙则站在场地上方等待魔神幻心现身。因为场地狭窄,负责引 2 个假面导师的红叶需要注意,尽量不要靠近场地中央,以防假面导师扭头去攻击队友。杀死第 1 个魔神幻心后,会在场地正

上方出现第 2 个魔神幻心。全灭 2 个魔神幻心后,可将 2 个假面导师分开,一人对付一个。这里需要注意的是,杀死 1 个假面导师后会在场地左上角出现第 3 个假面导师,这里推荐在上方的玩家先杀第 1 个假面导师,从而避免了同时面对 2 个 BOSS 的情况。



极忍试炼 10

难度系数

★★★★★★★★

推荐角色: 隼龙&红叶

推荐武器: 暗月镰(隼龙)

推荐忍术: 火炎龙(隼龙)



试炼攻略: 极忍试炼 10 由四场 BOSS 战组成,且每一场 BOSS 战都有众多杂兵援助。敌人配置为《忍者龙剑传 3 刀锋边缘》中所有试炼里最强,光 BOSS 就

多达 16 个,不愧为最后一关试炼。极忍试炼 10 极端考验玩家对付各类敌人的综合能力,同时需要有极高的控场能力,一看走错可能就会造成满盘皆输的结果。

Wave 1

敌人配置

玛尔布斯重鬼卿*2、地蜘蛛爪忍*N、高阶炼金术师*N

极忍试炼 10 第一战就给玩家一个下马威,敌人数量众多,其中地蜘蛛爪忍同屏出现 3 个,高阶炼金术师同屏出现 2 个,杀死后再补充。击杀任意 2 个杂兵,第 1 个玛尔布斯重鬼卿便会在场地中央空地上的 5 点钟方向现身,隼龙可提前站位等待 BOSS 出现后强攻。因为杂兵数量众多,此战建议 BOSS 现身后,红叶将同屏的 5 个

杂兵全部引到远方稳住,给隼龙创造和 BOSS 一对一较量的机会。杀死第 1 个玛尔布斯重鬼卿后,会在同一位置出现第 2 个玛尔布斯重鬼卿。全灭 2 个 BOSS 后再对付杂兵。这里需要注意的是,断肢的炼金术师交给红叶断骨击杀,可增加相当多的忍术槽,留待战斗结束后冥想恢复体力。Wave 1 结束前两人都尽量蓄满 LV4 绝技。

Wave 2

敌人配置

淬血重鬼王伊丽莎白*3、镰刀死神*2、
魔神凯尔萨斯*N

此战每种敌人同屏出现 2 个,优先击杀干扰性较强的镰刀死神,有它在别想专心对付 BOSS。找机会用弓箭将镰刀死神射下来后,用 Wave 1 积蓄的 LV4 绝技秒杀。成功击杀 2 个镰刀死神后,红叶可引 1 个淬血重鬼王和 2 个魔神凯尔萨斯到远处,隼龙对付落单的淬血重鬼王。这里需要说明一下,魔神凯尔萨斯同屏只会出 2

个,一并杀死后才会增援。只要杀死其中 1 个,另一个不杀,那么便不会有新的凯尔萨斯增援,红叶稳住 1 个淬血重鬼王和 1 个魔神凯尔萨斯,难度还是不大的。隼龙杀死第 1 个淬血重鬼王之后,会在场地中央的空地上出现第 3 个淬血重鬼王,依旧采用逐个击破的战术,等全灭 3 个 BOSS 后,再对付陆续增援的魔神凯尔萨斯。

Wave 3

敌人配置

邪忍王幻心*3、火焰重鬼王灾多尼尔斯*2、
地蜘蛛弓忍*N

Wave 4

敌人配置

毒酷重鬼卿*3、魔神幻心*3、地蜘蛛火箭筒忍者*N

此战是极忍试炼 10 难点所在,稍不留神就可能会导致前功尽弃。2 个毒酷重鬼卿会在场地东西两侧出现,而第 1 个魔神幻心则出现在场地正中央造成 3 个 BOSS 同屏的局面。隼龙可提前站在场地中央,魔神幻心出现后,立刻退至场地边缘。此时红叶需站在场地中央,等东西两侧的毒酷重鬼卿靠拢后,向队友相反的方向里风引走 2 个毒酷重鬼卿,接着以 2 个毒酷重鬼卿为圆心连续里风绕圈。隼龙对付魔神幻心一定要小心,因为场地四周会有多个手持火箭筒的地蜘蛛忍者增援,稍不留神便会被杂兵的远程攻击打出硬直,然后被魔神幻心的强力攻击手段秒杀。红叶在引 2 个毒酷重鬼卿时,可在躲避 BOSS 出招的间隙用弓箭射杀地蜘蛛火箭筒忍者,一定程度上能缓解队友的压力。

杀死第 1 个魔神幻心后,会在场地中央的空地上出现第 2 个魔神幻心,隼龙需提前站位,以防 BOSS 锁定红叶。成功杀死 2 个魔神幻心后,可将 2 个毒酷重鬼卿分开,一人对付一个。这里需要注意的是,杀死任意 1 个毒酷重鬼卿后,便会在场内出现第 3 个魔神幻心和第 3 个毒酷重鬼卿。这里建议隼龙先杀死第 1 个毒酷重鬼卿,然后站在场地中央等第 3 个魔神幻心和第 3 个毒酷重鬼卿出现。魔神幻心出现后,迅速退至场地边缘,此时红叶可前往场地中央,将 2 个毒酷重鬼卿引向队友相反的方位继续绕圈里风。隼龙杀死第 3 个魔神幻心后,可用冥想恢复体力,最后再将 2 个毒酷重鬼卿逐个击破。

“至此“《忍者龙剑传》系列”史上最BT的忍者试炼便告一段落。”

游戏进行时

IT'S GAMING



上期游戏文化特刊是 UCG 与《游戏人》的首次梦幻融合,习惯了把两本刊物分开看,这次能够一口气翻到两本书的内容,有种特别充实的感觉。可能是由于我实在太喜欢新《古墓丽影》,因此这次最感兴趣的无疑是关于本作的文章,不知各位都是被篇文章吸引了呢?如果你平时很少接触《游戏人》,那么这是一个对她增进了解的好机会。

本期进行时的游戏是《刀剑神域 无限时刻》,该作是同名小说的改编游戏,得益于游戏设定,原著中很多场景和细节都会在游戏中重现,喜欢原著的玩家不妨一起来试试。体验和原著不同的剧情展开吧。

PS2
GAME

刀剑神域 无限时刻

攻略艾恩葛朗特!

战斗系统

游戏的战斗系统采用即时式+自动攻击方式。当进入角色攻击范围时,按下○键确认攻击进入攻击态势,此时可以选择目标或者使用△键的投掷技能吸

引敌人注意。再次按下○键开始攻击敌人,如果离敌人有一定距离的话能冲刺并直接攻击。在战斗的过程中要选择技能或者命令同伴以完成战斗过程。

战斗操作	
按键	作用
方向键	视角移动/光标移动
摇杆	角色移动
△键	投掷技能(战斗中)/使用已设定技能(战斗中)
□键	呼唤/使用已设定技能(战斗中)
×键	取消/退出战斗态势

战斗操作	
按键	作用
○键	进入战斗态势/确认/操作/使用战斗技能(战斗中)
L键	恢复默认视角/使用剑技(战斗中)
R键	队友评价/队长命令(战斗中)
L键+R键	呼出技能菜单
SELECT	查看目前的特殊效果
START	菜单

●注:在战斗态势外可以使用L键+R键呼出技能菜单,可以在此设置△键和□键的技能快捷方式,也可以设置○键和L键的技能。○键的技能还能设置以使用特定的道具。



额外伤害奖励

操作角色与队友同时发动技能时,会有同时伤害的额外奖励。操作角色或队友在敌人背后攻击,有背后攻击的额外伤害奖励。异常状态、技能中连携和特殊的剑技组合也能有额外的伤害奖励。如果操作角色和同伴连续利用剑技命中敌人会有连续攻击的连携伤害奖励。连续攻击的伤害奖励有等级之分,随着连续命中的次数越多,追加的伤害也会增多。从最初的LV1到秘技共四个阶段。

剑技和战斗技能

●剑技:剑技是游戏中主要的攻击手段,大多为伤害技能,在战斗中按下L键使用。不同技能会附带各种辅助和特殊效果,奥义也需要通过剑技发动,发动时会消耗不同程度的SP值。装备上不同装备可以使用相应的剑技。随着装备武器的战斗次数增加,武器的熟练度也会增加。当增加到一定程度后就可以在菜单画面的Skill使用技能点数升级剑技。部分武器的剑技需要在其他剑技升到一定程度后掌握战斗技能才能使用该武器的剑技。需要注意的是使用剑技会有一定时间的硬直状态,此时如果被敌人的一部分攻击命中的话剑技会被强制取消,所需的SP值也会消失。

●战斗技能:多为辅助性的技能。在战斗中按下○键使用,部分技能需要耗费一定的SP值,使用后有一定的冷却时间,在冷却完成前不能连续使用相同的技能。战斗技能的学习也需要耗费一定的技能点数,一般位于剑技的技能树分支下,需要剑技升级到一定程度后才能习得相应的战斗技能,战斗技能可以在技能菜单下进行设置。

●技能点数:习得技能需要一定的技能点数,点数通过战斗获得,在战斗信息栏有所提示。

队友评价和スイッチ

在组队的情况下,在战斗中按下R键能呼出队长命令的菜单,此时可以命令队友作出相应的行动。在此菜单下再次按下R键能对队友的行动作出评价,评价成功后队友的战斗倾向会有所变化,增加好感度同时可以回复50点SP。在战斗中勤加使用能使战斗变得更加轻松。在战斗中使用スイッチ可以交换和队友之间的站位,对使用技能和道具很有帮助。スイッチ有冷却时间,在冷却完成前只能连续使用三次。

BOSS战与评价

当突破迷宫找到BOSS的房间之后,

需要先回到村子完成所有情报后才能出发。BOSS情报一般通过完成特定任务和打倒特定的敌人后解放,可以根据BOSS的弱点以选择合适的武器或技能。BOSS战有NPC一同参与,加上玩家共有8名角色参战,战斗也因此变得轻松。

BOSS战后系统会根据玩家的表现进行评价,分为完成时间、战斗最大伤害、战斗人数、死亡的角色数量、MVP和最后攻击的角色。把战斗时间尽量控制在10分钟以内,并保证我方角色不阵亡的话,取得S并不困难。

同伴要素

●同伴成长:根据玩家在战斗中的角色评价,同伴会有不同的成长倾向。其中成长倾向分为攻击、支援和平衡。如果玩家连续对同伴某种倾向的行动进行评价的话,同伴会经常使用该倾向的行动,服装也会有所变化。

●好感度的增加方式和影响:角色好感度关系到游戏结局和对话、约会等内容,可以通过以下行为增加:对话、邀请一起散步、组队、送武器/防具、在商店购买面包等食物、占卜、在战斗中进行评价、完成角色的相关事件和进行约会对话。

根据好感度等级不同,对话的内容也会有所变化。当角色好感度达到RANK3时会增加对话、散步的选项。达到RANK2时有组队、赠送武器的选项。达到RANK1时会增加赠送防具的选项。赠送给角色的武器和防具不仅能改变角色的能力,还能改变角色的外形。

●好感度相关与约会:当在每一层的开始时确认桐人笔记会有好感度触发条件的方式,到指定地点后就能触发相关剧情。完成后不仅该角色的好感度会大幅度上升,而

且还能拿到一些特殊的道具和CG等。

出现散步选项后,会和对话的角色组队。组队后经过街道的某些地方会发生约会对话。在约会对话中,有好感度槽和兴趣槽。随着好感度的增加,兴趣槽也会有所增长。玩家需要针对角色提出的话题作出一般反应(○键)和高兴的反应(R键),在兴趣槽消耗完之前让好感度槽增加到最高。建议每消耗一个兴趣槽后第一个选项先选择一般反应,这样在选择三次之后才会减少一个兴趣槽,否则直接选择高兴反应的话两次就会减少一个兴趣槽。当角色的好感度达到最高,角色会变成“变な気分”。达到这个状态下坐到椅子或者床上的话会有更亲密的对话发生。



?

时雨

游戏延续了原作的剧情,桐人(キリト)在SAO的艾恩葛朗特(アインクラッド)75层打败希兹克利夫(ヒースクリフ)后,却意外地没有通关游戏,于是众人以100层为目标向76层前进。游戏中不仅原著的角色会登场,连续后续故事中ALO的莉法(リファ)和GGO的诗乃(シノン)也会在游戏中的主要角色出现。

玩后感

本作在剧情上有不少的诚意,很多细节都还原了原作。但在战斗系统的质量上不敢恭维,掉帧和拖慢是游戏过程中的家常便饭,除非是原作的Fans,否则不推荐给各位玩家。

实用技术

游戏进行时

3DS 应援团

网罗3DS实用资讯, 尽享3D游戏别样精彩

说起最近 3DS 的重头游戏, 非《朋友聚会 新生活》莫属了。首周就卖出了 40 万的销量, 其人气可见一斑。最近任天堂的 eShop 有了不少动作, 更新了许多款有趣又不算贵的小游戏, 在本期的应援团中将会为各位读者做一个介绍。除

此之外还有一些有趣的周边介绍。从这一期开始, 为了方便玩家们快速找到推荐的软件, 我们也增加了 QR 码方便玩家检索。只要在 HOME 界面下打开照相机, 利用左下角的 QR 拍摄功能进行拍摄就会自动前往该游戏的下载页面。



《一起来拍照 超级马里奥》软件简介

任天堂近期放出了一款很有趣的免费拍摄软件《一起来拍照 超级马里奥》(いっしょにフォトスーパーマリオ)。软件将随 4 月 23 日发售的几款特殊充值卡附送。玩家也可以读取上面的 QR 码进行下载。



4 月 23 日发售的充值卡包含栗子、马里奥和碧奇公主, 价格分别为 1000 日元、2000 日元和

3000 日元。打开包装后可以得到各自主题的 AR 卡片。第二弹的充值卡也将在日后发售, 主题分别为乌龟、路易和库巴。通过该软件, 玩家可以用这些 AR 卡片进行拍照, 将不同的卡片放在一起还能有各种特殊的反应。比起一般的 AR 拍照来说, 使用该软件能得到更多有趣的功能, 比如移动、改变颜色、倒数计时、跳跃等。非常有意思。不想购买充值卡的玩家也可以等待网络放出 AR 卡片, 扫描并读取使用。

《新 Love Plus》宁宁生日会



在《新 Love Plus》(NEW ラブプラス) 中, 宁宁的生日设定在 4 月 20 日, 不知道各位绅士们有没有为她开一个小生日会呢? 为了庆祝宁宁生日, 官方不仅征集了给宁宁的短信并予以公布, 在官方网站上还有特殊的纪念壁纸下载。除此之外, 还贩卖了《新 Love Plus》特别样式的“湘南サイダー”(根据国家不同有不同定义, 在日本是一种甘酸的碳酸饮料)。以湘南的海为印象, 配合淡淡的香味给人一种清凉的感觉。价格为 190 日元(约合人民币 12 元), 虽然在国内入手有难度, 不过看看这包装也会让人心动。

《勇者斗恶龙VII 伊甸的战士》新补丁下载

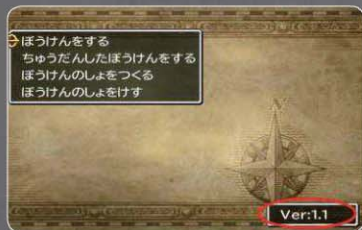
Square Enix 在 4 月 24 日更新了《勇者斗恶龙 VII 伊甸的战士》(ドラゴンクエストVII エデンの战士たち) 的补丁, 修正了以下问题: 1. 修正进行到现代篇リートロード 镇时, 按照某些特定顺序会造成游戏无法继续的问题; 2. 修正了转职时アイラ

と和メルビン初期特技消失的问题; 3. 修正了其他多处问题。

更新方法: 开启 3DS 的拍照功能, 启动 QR 拍照功能后读取下面的 QR 码会自动进入页面下载。或者玩家也可以通过进入 eShop, 搜索“DQ7 更新”后找到页面进行下载。需要注意的是要

进行下载时 3DS 的本体固件版本必须高于“4.1.0-8J”, 低于该版本时会先自动进行本体更新。

更新完成后在游戏菜单的右下角可以找到“Ver: 1.1”的字样。



《马里奥和路易 RPG4》限定版主机



任天堂在 4 月 17 日召开了直面会, 会上公布了多款重磅游戏外, 还有万众期待的《马里奥和路易 RPG4 梦幻冒险》(マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー) 公布。

游戏的发售日定在 7 月 18 日, 价格为 4800 日元。

除了游戏外, 会上还公布了《马里奥和路易 RPG4》限定版主机。

该款主机是 3DS LL 版, 以

白色为基本色调, 上面以路易侧面图为装饰, 相当清新。同时主机的记忆卡预置了游戏的下载版。有兴趣的玩家可以先留意一下, 发售日和游戏本体相同, 价格未定。

eShop 下载推荐

3DSware

出轨男友 被保姆发现的出轨现场
(THE 浮気彼氏 ~家政妇が見た浮気現場~) ■售价:500日元
■推荐度:★★★★



不知道大家是否还记得之前应援团为大家推荐过的这款游戏的前作呢?没错!新作又来了!这次玩家需要扮演的是受到夫人委托的保姆,利用自己的职务之便搜索男主人出轨的证据。再利用这些证据组成完美的证据链,进入修罗场模式,将男主人的谎言一个个揭穿!与前作相比,增加了强大的“敌人”(出轨角色),能让玩家发挥最大的搜索能力。推荐给对系列有爱的玩家或者想体验新颖的游戏类型的玩家,下载地址可以通过下文的QR码直达。顺带说一句,不知道以后会不会有小狗、小猫和父母视角的探索版本呢?



魔女与勇者
(魔女と勇者)

■售价:400日元
■推荐度:★★★★



不知道各位玩家小时候玩过8Bit时代的游戏吗?如今又有了重温感动的方式了!4月17日任天堂eShop更新了一款18Bit画面、8Bit音乐以及搭载了众多隐藏指令和隐藏关卡为特征新游戏《魔女与勇者》,价格只售400日元。

游戏弥漫着浓浓的怀旧风,只有三个存档,整体风格类似FC时代的《勇者斗恶龙》系列。游戏通过摇杆或者十字键移动,碰到敌人时就会自动攻击。同时可以收集红色血液,交给石化的魔女就能让她暂时解开石化状态,施展大威力的魔法,魔法还能通过升级提升威力。到了游戏后期勇者还能找到圣剑进入无敌模

式将大量敌人一击秒杀。整体的游戏关卡类似塔防游戏,敌人会从四面八方涌来,一旦魔女的HP归0游戏就结束。玩家还能通过游戏中的商店对武器和魔法进行升级。总的而言这是一款非常有意思的游戏,画面和音乐的风格让人感觉很轻松,游戏方式也简单有趣,让人着迷。除了一般的故事模式之外,通关后还有“时限之塔”和“试炼之塔”供玩家挑战,让游戏变得更加耐玩。



模拟器

邪恶世界
(デビルワールド)

■售价:500日元
■推荐度:★★★



本作是一款有点类似吃豆人的动作游戏,玩家需要控制怪兽攻略邪恶支配的迷宫。根据场面的不同有多样的通关条件,需要时刻留意邪恶的敌人动向。



创造生物 加强版
(大盛り!いきものづくり クリエイト-イ) ■售价:1200日元
■推荐度:★★★★★



本作是一款很治愈很有意思的游戏,玩家可以根据各种各样的绘画风格配件自由组合成自己的专属角色,并利用该角色进行各种各样的游戏。

在游戏中,玩家需要选择喜欢的部件设计自己的角色,根据选择的部件不同还有不一样的能力。比如选择翅膀,制作出的角色就能飞行;选择车轮,角色就能向前滑行等等。设计出大致的角色后,就能对角色颜色和部位进行细致调整,并选择角色背景以完成创造过程。随后玩家可以利用创造出的角色进行冒险了。在冒险中不仅能找到宝物,还会遇见敌人进行战斗,战斗中三种不同的属性相互克制。除

此之外,游戏对应擦肩通讯,可以和其他玩家交换角色。也能通过生成QR码进行交换。游戏还对应4人同乐,让玩家利用同一个主题画画。

与前作相比,本作的绘画配件增加至648个,风格各异。登场的特别角色也增加到146个,绘画的过程也变得更加方便,玩家可以自由选择绘画场所,还有返回功能可以对绘画的角色进行细描。除此之外,还增加了脚步声和喷火等特殊效果,地图的大小也扩大至两倍,新加了不少冒险平台,如此丰富的要素一定能让玩家满意的玩家满意。



密室逃脱 电视台的24小时篇
(THE 密室からの脱出 ~テレビ局密着24時篇~) ■售价:500日元
■推荐度:★★★★



“《SIMPLE DL》系列”在eShop上大受欢迎,这不刚刚介绍完该公司的出轨男友,这会又到了逃脱游戏中来。这次的舞台是在电视台。主人公参与了节目收录之后,发现被困在准备室,此时需要开动智慧逃出生天。游戏充分利用了3DS的机能特点,利用下屏幕的触碰功能寻找可疑物和可操作的地方。同时在谜题中还利用了重力感应和麦克风的机能,对着麦克风吹或者将主机倾斜解密,能让玩家体验到其它机种无法体验的特殊

操作。同时游戏中还设置了多种难度,可以在设置中随时更改,相当贴心。有兴趣的玩家可以通过下文的QR码直达下载。除了本作之外,“《SIMPLE DL》系列”中还有不少类似的游戏,不妨留意一下。



高桥名人的冒险岛II
(高桥名人の冒险岛II)

■售价:500日元
■推荐度:★★★★



相信很多玩家小时候都看过这个胖胖的大叔吧?这是一款横向卷轴的动作游戏,于1991年发售于FC平台。是“《高桥名人的冒险岛》系列”的第二作,玩家将扮演高桥名人,通过8个不同的岛屿救出女友。游戏中的场景很丰富,包括森林、海底等,还能借助四种特性各异的龙让游戏过程变得更加轻松。



VITA 命

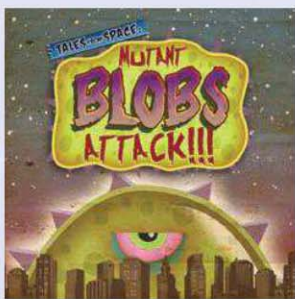
网罗PlayStation Vita全方位信息



当前系统版本: 2.11

本次主要为大家推荐一下发售已久但近来在港服对PSN+会员免费开放下载的优秀动作类作品《外星粒子觅食传说》，本作由Drinkbox小组制作，如果你对这个小队没有太多的印象，那么刚登陆PS3和PSV平台的《墨西哥英雄大冒险》想必耳有所闻吧，这两款游戏均由Drinkbox制作，两者都有着极佳的口碑。此外，《灵魂献祭》的中文版发售日预定在6月20日，而日文版目前已在日服和港服推出了多弹免费的DLC和更新内容，这里也顺便介绍一下。

《外星粒子觅食传说》推介



剧情概述

本作的剧情大致是说人类捕获了许多外形酷似史莱姆的外星粒子，然后用尽各种残忍的手段来达到研究外星粒子的目的。某一天，一只智商比较高、身体周围带刺的外星粒子趁着人类观察团的到来，在研究员准备拿自己作为研究素材之际，利用自身的吞噬能力让研究员陷入恐慌并顺势逃走，期间还将其余的外星粒子一同从牢笼里解救了出来。这只逃离实验室由玩家扮演的带刺生物，它运用吞噬物体来巨大化的能力展开了一系列对人类的复仇行动。最终，它的行动会给世界带来何种的变动呢？

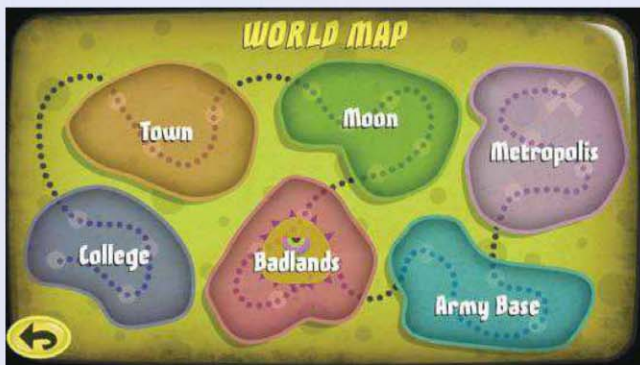
基本操作

操作	行动
方向键 左摇杆	控制史莱姆移动
x	跳跃/喷射
△	在指定地点打开提示信息
滞空状态中○	将自身砸向地面
L	磁力吸引/喷射模式中加速
R	磁力排斥/喷射模式中加速
触屏	操控对应的机关
背触	喷射模式中加速
START	暂停菜单
SELECT	自杀

游戏的玩法

严格来说本作是一款横向卷轴的动作解谜类游戏，它的物理系统十分真实！无论跑动还是跳跃都具有一定的惯性，玩家需要花一点时间去适应一下操作。游戏里只有一个故事模式，该模式中有六大关，初始只能从第一关开始游玩，打过的关卡可以反复挑战。其中每一大关中有3~5个横版关卡，此外除了最后一大关外，其余的五大关都设有特殊的六轴操作关卡供玩家游玩。

每小关中分为若干区域，玩家要使用独特的吸收和生长控制机制与周围的环境进行互动，简单来说就是吞噬足够的物质来扩大自己的体积，随后才能将阻隔在每个区域之间的物体（一般是木塞）吸收掉，从而达到继续推进流程的目的。游戏的玩法听起来似乎有点枯燥无味，其实不然，关卡中谜题和陷阱等要素设计得非常出色，笔者从游戏开始到通关取得全部奖杯为止，期间丝毫没有感觉到重复感。顺带一提，



▲六大关的流程有点让人意犹未尽啊！

由于该款作品大受好评，因此已经应玩家的要求移植到PC上，移植版除了更高的画面分辨率外，还对原有关卡设计进行了一些调整，使得游戏更有趣耐玩。

收集要素



▲收集要素设计得非常人性化，只要在流程中稍微用心就能顺利入手。

游戏中的收集要素只有两种，一种是“分数”，而另一种是“外星粒子”，前者可以通过吞噬场景中一切可以吞噬的物体来累积，累积到指定分数后屏幕上方的分数显示旁边会出现“银牌”和“金牌”来提醒玩家已经达成了本小关的分数收集。当然，就算已经取得了金牌，也可以继续攒分将过关成绩上传到网络中看看自己在世界中的排名。而外星粒子则藏在关卡中较为隐蔽的角落里，每小关有1~2个，取得外星粒子后会立即将体力回复至上

限，体力槽下方的图标也会被点亮。只有取得全部关卡的金牌和所有的外星粒子，才能得到对应的奖杯噢。

绝对不能碰的东西！

我们的主角虽然横行霸道什么都能吞，飞机坦克都不在话下，但还是有不能碰的东西，它们是：

- ①尖刺一有别于一般的平台类游戏，尖刺在本作中不属于即死级别的陷阱，但每次碰到尖刺时削减的体力也不少。
- ②红色波浪型射线一秒杀型的射线，一碰即死。
- ③红色直线型射线一该种射线的威力极高，虽然被照射到时不会即死，但只要持续1秒左右，那么体力同样会被扣光。
- ④炮弹一炮弹主要出现在后期的关卡，坦克、直升飞机和飞行船都会射出炮弹，好在攻击力不算太高。
- ⑤碾压一个别机关会将外星粒子压扁，同样是秒杀的。



▲除了常规的横版关卡外，还有利用六轴来游玩的专属关卡。

攻关小提示

- ①跳跃后按○键快速落地后再立即跳跃，重复这种操作数次后利用反作用力可以增加跳跃的高度，应用得当可以在个别关卡中前往通常跳跃无法抵达的地方，以取得更高的分数。
- ②游戏中的惯性非常重要，助跑后再跳跃能跳得更远。



▲游戏中有着各种好玩的彩蛋，从图中可以得知《墨西哥英雄大冒险》很早之前就在开发中了。

③贴墙跳跃后输入靠近墙的方向，能再次跳回到同一面墙上，此时再次跳跃还可以往上方再撑高一点，个别关卡中的收集要素需要利用这个技巧才能取得。

④跳跃时利用磁力排斥，能大幅增加跳跃的高度，不少外星粒子的收集都需要借助此技巧才能取得。

⑤个别小关的金牌要求分数比较严格，基本上关卡中所有可

以被吸收的物体（非蓝色小圆点）都要取得，如果过关时没有取得金牌，那么一定是有比较隐蔽的区域没有去。

⑥如果错过了单行道中的收集，那么不要犹豫，立即按 SELECT 键自杀从附近的重生点重来吧。虽然游戏中有 Check Point 的地方不多，但许多地方就算不是 Check Point 都会被默认为重生点。

《灵魂献祭》主要变更点一览

追加要素

① Adhoc Party

在没有无线网络环境的情况下，玩家可以通过 PS3 的 Adhoc Party 功能让 PSV 的《灵魂献祭》实现网络联机，但前提是 PS3 必须处于联网状态。老实说该功能比较鸡肋，但聊胜于无吧。

② 分享功能

在线上模式中追加相关的“投稿”选项，玩家可以通过游戏将当天献祭和救济的数量、右臂的状态等数据发往“推特”和“Facebook”中与大家分享，作为奖励可以得到魔法书之泪，不过一天只能分享一次，对玩家的意义不大。

▼人型魔物“ドワーフ”，它的攻击方式设计得非常有意思，不过因为自身的血量太低，还是逃不过被秒杀的命运。



③ 特殊探索要请

同样是在线上模式中追加的选项，玩家进入该模式后需要利用 AR 卡片才能具现出场景，场景中散落蓝色的气，利用心眼可以看到它们，收集过后可以增加一定量的魔法书之泪。

④追加免费的 DLC 人型魔物，分别是“デュラハン（弱毒）”、“ベヒモス（弱火）”、“オーガ（弱冰）”、“ドワーフ（弱火）”。追加地图“ゴリアテ”，个别地形中会让玩家持续处于腐蚀的掉血状态，需要装备对应的地形伤害无效刻印才能避免。

⑤在“忘れられた要请”的页面中追加了“琥珀之刻”和“萌黄之刻”，除了上述的人型魔物外，还有星级极高的其他人型魔物讨伐任

务供玩家刷魂和气。

⑥在联机模式的“行商”中追加“噂”，中文意思为“传闻”，传闻里会显示在一段日期内比如 4 月 26 日至 5 月 3 日期间，部分任务中

救济或献祭人型魔物时出现 + 或 ++ 的几率增加，只要点选最下方的红色选项就能让这种传闻反映到游戏当中，类似于“期间限定任务”的新要素。

主要调整内容

①原本就很赖的投掷系魔法，现在在瞄准状态中也可以按 × 键进行翻滚回避了噢！

②追加改变镜头操作速度的功能。

③在使用需要蓄力才能发动的魔法时，除了右摇杆外，方向键也可以用来调整视角。

④在任务结算画面中，除了可以看到评价、获得的供物外，还会显示任务中得到的魂与气，如果出现了 + 或 ++ 的魂或气，还会出现特殊的音效提示。

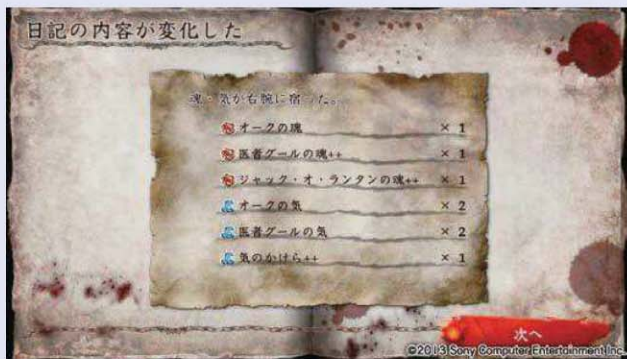
⑤评价系统中追加对应的战果，

让联机模式中主要负责辅助的玩家能取得更高的评价。

⑥屏幕右上方追加指南针，在极个别容易迷路的地图中起到指引的作用。

⑦增加了部分供物的使用次数，简单来说就是使部分因为使用次数太少而略显鸡肋的供物有了用武之地，不过在强大的投掷系供物面前，还是只有被冷落的份儿啊。

⑧在测试供物的界面中，会显示体力槽以便玩家确认一些使用过后会对自身造成伤害的负面效果。



更新综述



▲新场景“ゴリアテ”其实是位于巨人的身体里面。

简单来说追加了不少更便捷好用的设定，魔法方面虽然说是平衡性调整，但实际上是“强化原本偏弱的魔法”，而原本就已经很弱的如投掷系魔法并没有得到削弱，官方的初衷是值得肯定的，只是调整的力道稍微弱了一些，不过这对于一些原本就喜欢玩近战的朋友来说无疑是福音。

新开放的几个人型魔物都比较有想法，其中ベヒモス处于地狱的异常状态时还会通过特殊的方式给玩家造成伤

害的设定非常意思；机动力极高的无头骑士“デュラハン”，如果在开阔的场景中登场，相信会给玩家带来不少压力，只不过游戏里它基本都被安排在可以利用召唤系魔法卡位的地形里，所以战斗力大打折扣；オーガ可以说是以往 BOSS 的马甲，但武器的弱点属性和本体不同，这个设定也算是一个亮点了；至于贫血的大酒豪ドワーフ，各位玩家可以故意放放水来体验一下它的攻击节奏。

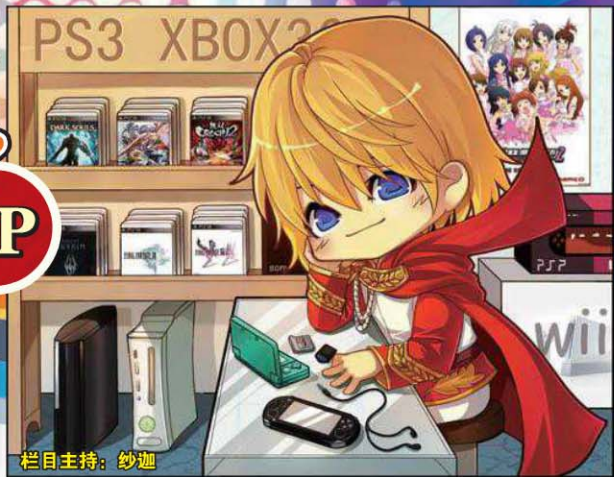


▲经过笔者实测，根据“噂”的内容完成任务后确实能提高 + 或 ++ 的出现率。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

SP



栏目主持：纱迦

因为各方面的原因，软硬兼施 SP 暂停了数期，不过接下来即将全面回归！说回正题，最近最轰动的消息当然是次时代 Xbox 确定公布日了，时间就在 5 月 22 日凌晨 1 点，微软将通过 Xbox LIVE、Xbox.com、Spike TV 三大媒体全面直播，作为游戏玩家自然不能错过！想必 E3 上就是 PS4 对决 X720 了，真是令人心动不已！

实用技术

软硬兼施 SP

市场风向标

MARKET OVERVIEW

本期重点提示

- 港版 PSV 勿用组装充电器
- 3DS 烧录卡唯一之选
- PS3 的一次性防伪封条
- X360 购机最新须知

价格行情

——提供最佳购机方案

PSV 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV 主机 (港版黑色, Wi-Fi)	1310元
记忆卡	8GB 索尼原装 PSV 记忆卡	168元
贴膜	PSV 组装高清贴膜	30元
保护包	PSV 组装软包	20元
总计		1528元
近期推荐购入指数		9

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：经历了游戏发售狂潮所带来的价格波动之后，PSV 的售价在近期重回稳定。目前港版的 Wi-Fi 版黑色 PSV 已经站在了 1300 元关口，而黑色港版的 3G/Wi-Fi 版 PSV 现在 1400 元就可以买到，和价格波动时期相比，足足跌了 200 元有余。毫无疑问，现



■很多玩家并不知道只要拧掉港版充电器下面的这个螺丝便可以让充电器变成普通的双向插头。

在的 PSV 已经步入了主机发售后的价格低谷，如果以 U 型图来表现 PSV 售价情况的话，现在的 PSV 应该就恰好在 U 型图的最底端，所以喜欢 PSV 的玩家可以在近期考虑出手了。要是在五一假期购买的话不妨再配上一两张游戏，整个花费也不会超过 2000 元。另外，在购机时如果选择港版主机，切勿听信商家的忽悠，再去购买一个组装充电器或是英式大插头的转接插头。因为港版 PSV 的充电器实际上采用的是分体式设计，拧开充电器插头下面的螺丝即可让充电器变成双向普

通插头在国内使用。一般来说，组装充电器的质量都会有些瑕疵，一些作坊企业的产品甚至还会出现漏电现象。虽然经常变压器的调节，组装充电器的输出电压已经不会对人和机器造成本质性的破坏，但在充电过程中也会导致触摸屏的电荷失衡，其结果就是在充电时无法进行触摸操作，倘若长期使用，也容易造成 PSV 屏幕出现自动触摸的情况。所以还是提醒玩家在购买港版主机时不要再考虑其他充电插头或是转接插头了，回家只要用螺丝刀拧开充电器下面的螺丝就可以使

用了。

在主机系统方面，目前的 PSV 已经更新到了 2.11，支持了文件夹分类功能，不过暂时无法使用 VHBL 破解程序，所以最新的 TN-V V2 自制系统也无法在新版主机上运行，港版目前出货的主机多是搭载 2.10 和 2.11，玩家在购买前应有所了解。

主机及主要周边参考价格

PSV 主机 (港版黑色, Wi-Fi)	1310元
PSV 主机 (港版黑色, 3G/Wi-Fi)	1400元
PSV 主机 (港版白色, Wi-Fi)	1500元
PSV 主机 (港版银色, Wi-Fi)	1850元
PSV 主机 (日版黑色, 3G/Wi-Fi)	1330元
PSV 主机 (日版红/蓝色, Wi-Fi)	1450元
PSP-3000 主机 (6.60 系统, 钢琴黑)	880元
PSV 用 Hori 高清贴膜 (原装)	80元
PSP-3000 用 Hori 贴膜 (原装)	68元
PSP-3000 用 Hori 贴膜 (组装)	10元
PSP go 专用 Hori 贴膜 (组装)	20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
8GB 极速 HX 组棒	58元
8GB 原装 HX 记忆棒	198元
16GB 极速 HX 组棒	108元
16GB 原装 HX 记忆棒	398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
北通中国风晶莹剔透水晶盒-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

3DS 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS LL 主机 (日版)	1300元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	R4 SDHC 银版	48元
SD/TF 卡	金士顿 8GB micro SD 卡 (行货)	48元
贴膜	3DS LL 专用 Hori 贴膜 (组装)	28元
总计		1482元
近期推荐购入指数		7

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：3DS 近段时间的市场表现稳中有跌，和上个月相比，主机要低上 100 元左右，现在任何颜色的日版 3DS LL 只需 1200 元就可以

买到，搭配主流烧录卡和热门游戏，总计也不会超过 1800 元，整体还是比较划算的。在 NDS 游戏的烧录卡选择上，因为这半年主机系统的频繁更新封锁，现在只有两种 NDS 烧录卡还能在 3DS 上继续兼容，一个是老牌的 SCDS TWO，另一个则是后起之秀 R4 SDHC 银版。不过因为市场渠道的关系，SCDS TWO

2013 版新银卡



支持 3DSXL 3DSL 3DS NDSi NDSiXL NDSL NDS

▲R4 SDHC 银版是现在购买烧录卡的不多选择之一。

基本在国内见不到，即便是伟大的淘宝也很难淘到 SCDS TWO，所以目前的“惟一”选择暂时只有 R4 SDHC 银版了，一般的实体店价格在 50 ~ 100 元不等，网上要更低一些。R4 SDHC 银版和 SCDS TWO 都支持目前的最新系统 5.1.0-11x，要是考虑未来的系统升级，SCDS TWO 会更有保证一些，不过现在购买 3DS 的玩家一般也不会时间用在 NDS 游戏上

了，所以 R4 SDHC 银版应该足矣。另外需要提到的是，日版 3DS 的变压器和 PSV 并不相同，3DS 所配备的原装变压器并不支持宽幅电压输入，玩家需要另外购买组装机充电器才可以，不过玩家不必担心组装机充电器会给屏幕带来触摸失灵的问题，因为 3DS 配备的是电压触摸屏，并非由电荷驱动触摸感应，所以使用组装机充电器是没有任何问题的，这点完全可以放心。

主机及主要周边参考价格	
3DS XL 主机 (神游版)	1699元
3DS LL 主机 (日版)	1200元
3DS XL 主机 (港版)	1400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
SCDS TWO 全球版	218元
R4 SDHC 银版	48元
金士顿 8GB TF 卡 (行货)	48元
金士顿 16GB TF 卡 (行货)	88元

PS3 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 CECH-4012 主机 (500GB, 港版)	1950元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2039元
近期推荐购入指数		8

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。

介绍：随着 PS4 发售的临近，近期 PS3 的销售又出现小幅度的下滑，很多玩家在选择 PS3 时候都会打听 PS4 的消息，表现得很纠结。其实从发售周期来说，PS4 如果能在年内上市，那么最快的速度也是年底发售，而主机初期一般会面临缺乏大作佳作的情况，所以 PS4 短期内很难平民化普及。现在的 PS3 虽然已经无法破解，但成熟的大作和港版游戏的低廉价格都可以让玩家享受到

非凡的游戏体验。

目前来说，PS3 的销售主流是港版的 4000 型主机，主机型号是 CECH-4012，一共有黑白红蓝四种颜色。因为新机型采用了卡扣式光驱，所以在机器光驱开启处会有淡蓝色的胶贴，玩家购机时注意一下胶贴是否有撕毁痕迹，以保证主机是全新没有被别人试过的。除此之外，全新机器在螺丝处还有 SONY 官方原厂的一次性防伪封条，封条是保证主机没有被拆开过，拆开后索尼官方不予以保修，一般情况下这个封条是不会有破损痕迹的。机器在包装里附带原装手柄、AV 线和电源线各一套，玩家在试机时主要测试一下手柄，以保证不是组装机。此外如有需要可以再另外购买一个原装手柄，颜色除了黑白红蓝之外还有银色、粉色、绿色、灰色等等，具体的颜色可以在实体店挑选，同样要拆开试一下，以免遇到组装机。

▶ 光驱开启处的淡蓝色胶贴是全新主机的保证之一。



主机及主要周边参考价格

PS3 CECH-4012 主机 (12GB 闪存, 港版黑/白)	1800元
PS3 CECH-4012 主机 (250GB, 港版黑/白)	1850元
PS3 CECH-4012 主机 (500GB, 港版黑/白)	1950元
PS3 CECH-4012 主机 (500GB, 港版红/蓝)	2180元
PS3 Slim 主机 (160GB, 港版黑白)	1750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

主机及主要周边参考价格

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
组装机色差线 (PS2通用)	20元
原装索尼HDMI线 (1.5米)	120元
高仿索尼HDMI线	45元

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Slim 主机 (9.6A, 4GB, 单破解)	2200元
电源	原装电源 (已改220V)	-
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2289元
近期推荐购入指数		8

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：X360 作为目前惟一有破解的主流机型，在市场上一直得到热捧，所以主机售价也比较稳定，很难有大程度的下跌，不过现在也有很多商家在破解机型里面做手脚，因为目前的主机大多是以套装形式出售的，体感的 Kinect 算是套装里的标配，但很多商家并不是出售给玩家原装的同捆 Kinect 版 X360 Slim，而是分开包装的产品，X360 是普通版，

Kinect 也是单独零售版，这就造成了商家在 Kinect 上做文章，卖给玩家单独包装的翻新 Kinect，从中牟取利润。实际上，如果你选择的是套装并且是带有 Kinect 版的 X360，就一定要选原装的套装机，这可以保证 Kinect 不会被偷梁换柱成翻新

货。同捆 Kinect 的 X360 在包装上有所标注，玩家在购买时注意此点就好了。此外，如果有需要单独购买 HDMI 线，也一定要注意，现在很多商家喜欢用组装机冒充原装的 HDMI 线，但在 HDMI 线的接头缺没有任何标注，其实这都是组装机。



▲ 注意在体感同捆套装在盒子上是可以看出来的。

产品，建议玩家选择北通原生铜这样有品牌的 HDMI 线，以保证在游戏画面的清晰度。

主机及主要周边参考价格

X360 Slim 主机 (港版, 4GB)	1680元
X360 Slim 主机 (港版, 4GB, Kinect同捆)	2380元
X360 Slim 主机 (港版, 9.6A, 4GB, 自制破解)	2200元
X360 Slim 主机 (港版, 10.83A, 4GB, 双破解)	2750元
原装电源 (220V直插)	260元
组装机电源 (220V直插)	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
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
组装机HDMI线	50元
组装机256M记录卡	60元

市场报价信息更新截至 2013 年 4 月 25 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

多边共享



林肯：总统与吸血鬼猎人

稀饭提供



一个问题，如果想要了解美国第十六任总统亚伯拉罕·林肯，我们是应该读《林肯传》还是《吸血鬼猎人林肯》？答案似乎很明显，想要准确地了解一位伟人生平，自然是应该去读传记，而不是用其名义所写的奇幻小说。但我必须指出，对于一般读者来说，传记和相关的史书其实并不是那么好读，无论传记作者手法再怎么高明，这一类作品的最大缺点就是在戏剧冲突和阅读快感上及不上小说作品，除非你怀着莫大的热情和兴趣，不然在阅读过程中你很快就会因为枯燥而选择放弃。而作为一部典型的畅销作品，《吸血鬼猎人林肯》则不存在类似的问题，但如果是仅仅如此，它真的值得读者们在了解林肯生平前先读一遍吗？这恐怕要先从作者塞斯·格雷厄姆-史密斯（Seth Grahame-Smith）的创作史说起。

虽然早在2005年就开始写作，塞斯·格雷厄姆-史密斯真正成为畅销作家靠的却是2009年那本特异的小说《傲慢与偏见与僵尸》，这本小说里，塞斯大胆地借用了经典文学作品《傲慢与偏见》中的内容，再整合上自己写作的部分，成功地将一部名著改编了带有爱情故事和杀僵尸元素的奇特幻想作品。在发现这一风格取得成功，赛斯再接再厉，创作了延续这一风格的《吸血鬼猎人林肯》，不过比起有点投机取巧的《傲慢与偏见与僵尸》，这部新作可就显得有诚意多了，赛斯这一次没有再借用什么名著内容，亲

手打造了这个故事，惟一有所引用的，是亚伯拉罕·林肯生平所写的书信和一些日记片段。

在故事中，年幼的林肯因为吸血鬼而失去了母亲，所以立志报仇，在16岁那年他便成功手刃仇人，而且立下了杀死天下所有吸血鬼的决心，在达成这个志愿的过程中，他遇到了吸血鬼亨利，这位友善的吸血鬼将林肯训练成了一位吸血鬼猎人，而最终，在命运的推动下，这位出身贫寒的少年凭着过人的天资和自身的努力，成为了美国的总统，并在南北战争中击败了南方的奴隶主和隐藏在他们背后的吸血鬼集团，让美利坚变成了属于人类的国度。

小说的故事看似平淡无奇，但赛斯靠着如同传记般的笔法成功地营造出了足够的真实感，却又巧妙地把吸血鬼这一元素穿插在其中，读者们会跟随林肯的脚步，看着他从一个婴孩成长为美国总统，其

过程中充满了人生的起起落落，跌宕起伏之处远比单纯的奇幻故事更为精彩，却又更为真实。当我们真正地读完，然后再去阅读真实的历史时，一种对比产生的妙趣油然而生，不知不觉间，我们便已经读懂亚伯拉罕·林肯的一生。



过程充满了人生的起起落落，跌宕起伏之处远比单纯的奇幻故事更为精彩，却又更为真实。当我们真正地读完，然后再去阅读真实的历史时，一种对比产生的妙趣油然而生，不知不觉间，我们便已经读懂亚伯拉罕·林肯的一生。



CW电视台应用程序登陆X360

华尔兹提供



CW电视台是美国一家以播出青春偶像剧为主的电视频道，



《吸血鬼日记》剧照。

日前该频道目前在X360上推出了一款专用的app程序。

这个app将提供目前剧集的最新细节情报，以及即将播放的新一集预告片。该app中包括了旗下热门的《尼基塔》，《吸血鬼日记》，《绿箭》等多部热门剧集。允许即便不是付费用户，也可以浏览到这些内容。而微软的第二屏工具SmartGlass也将可以使用这个程序。使用这个app还可以获取到不少剧集的额外内容，这些是在网上看不到的，比如《邪恶力量》剧中角色个人简历，地图原稿等。CW电视台的执行总监Rick Haskins称，该频道会陆续安排其他剧集类似的服务于app中，这其中就包括了时下热门的《绿箭》。



闪乱神乐 爆乳三项铁人赛

宇宙人提供



为了纪念PSV的《闪乱神乐少女们的证明》发售，游戏官网上举行了这么一个《爆乳三项铁人赛》的活动，主要目的是给大家介绍游戏的特色以及让10名新角色表演一番，玩家只要点进

<http://1178181.com/1178181/> 这个网站就能参加。玩法很简单，只要按照提示，不断滚动鼠标的滑轮、连按Space键或Enter键就能让画面运动起来，同时左边的计量槽也会开始计算玩家移动的距离。每走100米就会换一名角色，并且出现相应的介绍，成功走完1千米之后便能完成游戏，并且获得特别的壁纸奖励。而当所有玩家的移动的总距离达到三千里（即11781.81km，当然现在已经达到了）还会增加新的壁纸，所以大家有时间不妨上去试试哦。





EVA与日本刀

多
趣
闻

纱迦 提供

在德川家康的故乡——冈崎市的三河武士馆，举办了一场别开生面的“EVA与日本刀”展览。

猛一听EVA和日本刀似乎风马牛不相及，不过仔细一想其实动画中还是有不少日本刀戏份的。动画中福音战士挥动的备前长船刀、孙六灭绝刀均有展出，此外也有高振动粒子刀这样的高科技武器出现，而且还按照不同角色使用的特征制作了好几把。这些武器并非只是单纯的外观接近，它们是可以真正用来战斗的真刀，是严格按照最好的日本刀的要求来制作的，因此看起来十分震撼。

帅气的朗基洛斯之枪。

这个展览中最引人注目的作品便是大名鼎鼎的朗基洛斯之枪，它由日本刀匠三上贞直及其弟子桥本昭一制作，长332cm，重22.2公斤，虽然和动画版本的大小相比差了不少，但也足以吸引所有到访者的目光了。走近细看，还能看到枪身上有龙形的花纹，称得上是美不胜收。

据悉，这个展览最早是于冈山备前长船刀剑博物馆举办的，今后还将继续在日本巡回展出。最近要去日本的朋友，不妨留意一下哦！

把EVA和德川家康放在一起，不会有不协调的感觉吗？



▲2号机使用的备前长船刀，加长刀身，并采用双握柄。



▲这是绫波丽的武器——肋差，很常见的小型武器。

?

绅士必备！《闪乱神乐》特制鼠标垫和抱枕

时雨 提供

多
趣
闻



随着《闪乱神乐 少女们的证明》的热销，厂商开始打起了周边的主意。3月14日开始可以预定“《闪乱神乐》系列”登场角色柳生的3D鼠标垫和抱枕，将于5月发售。可以在日本全国的玩具店、家电店和网络预定，如果国内玩家想入手只能通过某些日本代购网站了。3D鼠标垫的胸部部分特别加大，再现了柳生的惊人胸围，采用了特殊材料提升手感。价格为3675日元（约合人民币241元）。

抱枕有两面，采用了A & J制造的材料，能再现细腻的肌肤触感，售价为12600日元（约合人民币829元）。照目前来看官方应该会继续发行其他角色的版本，有兴趣玩家可以留意一下，顺便吐个槽，求官方节操！



《分裂细胞 黑名单》限定版送遥控飞机

多
趣
闻

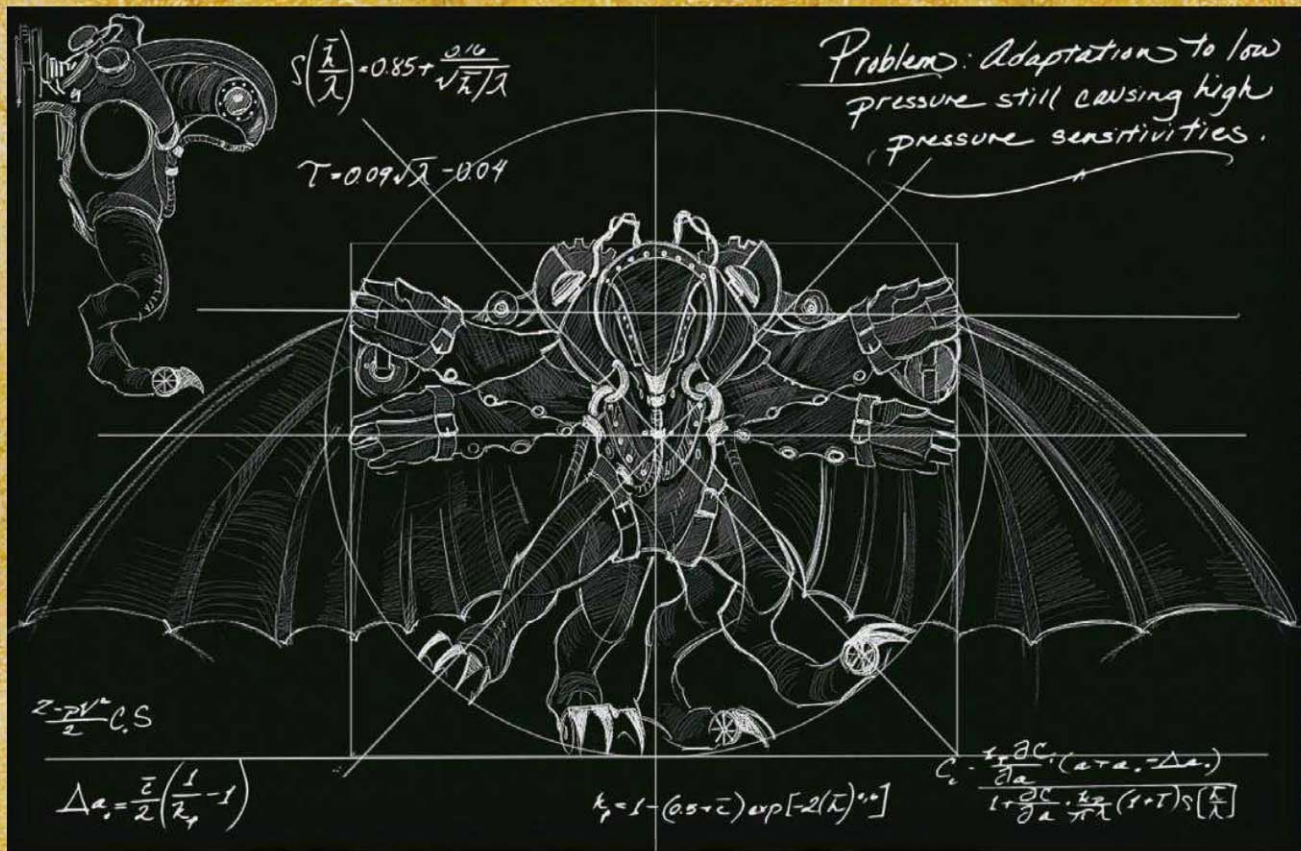
铃 提供

将于2013年8月20日发售的《分裂细胞 黑名单》将会推出帕拉丁收藏版，这套收藏版的售价高达169.99美元，其中最吸引人注意的无疑是套装中的帕拉丁遥控飞机。帕拉丁收藏版套装包含的内容如下：



- 《分裂细胞 黑名单》游戏光盘；
- 帕拉丁遥控飞机；
- 讲述《分裂细胞 黑名单》剧情前传的漫画；
- 专享的“Billionaire's Yacht”合作地图；
- Upper Echelon 套装，其中包括“Dead Coast”合作地图、特殊服装、金色的夜视仪。
- 主角山姆大叔的限定海报。

目前帕拉丁收藏版的预订活动早已展开，有意向购买的玩家们可要赶紧下手了。



寻羊冒险记

读游戏
GAME STUDY

文 稀饭 美编 NINA

——《生化奇兵 无限》剧情详解

打通《生化奇兵 无限》并不难，但恐怕没有几个玩家敢声称自己在第一遍游戏过程中就完全理解了整个故事中的种种关系，其关键原因之一，就在于本作把不少和剧情背景有关的内容，都放在了作为收藏品出现的留声机 (Voxophone) 上，80 个留声机中承载了关于背景的各种知识，全部都通读一遍，已经可以帮助玩家很好地理解整个故事的大脉络，但要完整地读懂《生化奇兵 无限》，恐怕还需要阅读更多的背景设定才能够看出其中的妙处来，本期读游戏，就让我们来分析一下这款年度神作剧情中隐藏的种种秘密。

剧透警报

本文涉及诸多剧透内容，如果你还没有玩过或通关《生化奇兵 无限》，我们强烈建议在通关后再阅读本文。

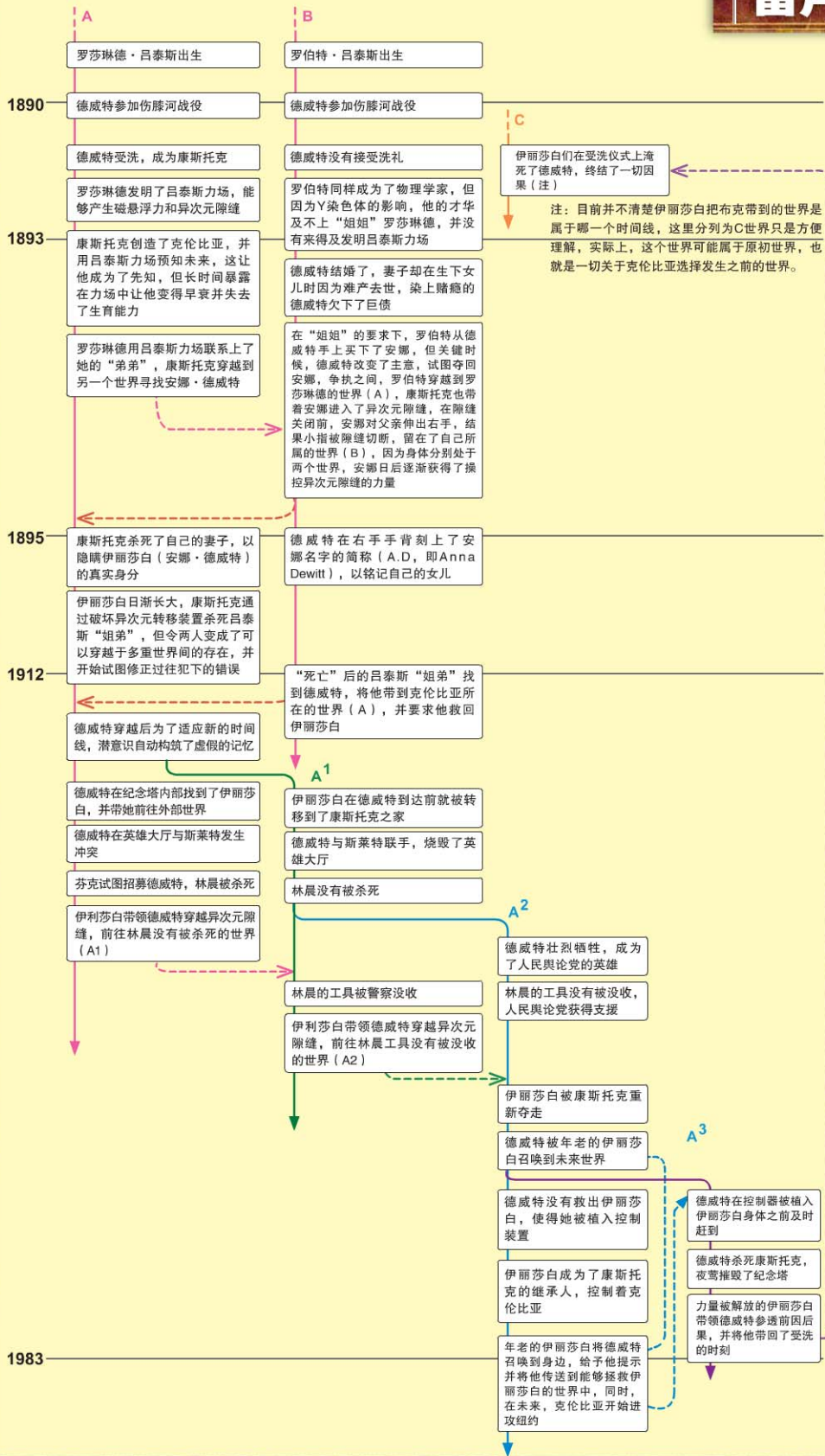
时间线

想要理解《生化奇兵 无限》的故事，我们最好先梳理一下本作的的时间线，因为种种因果关系都是随着时间推移而逐渐显现出来。如果觉得时间线看起来比较复杂，请配后之后的分析一起使用，会更容易理解剧情的发展。



《生化奇兵 无限》时间线

留声机内容一览



留声机是本作当中非常重要的剧情补充, 仅仅通过解读留声机中的内容便足以较为透彻地理解剧情。本文将会按照留声机的内容进行分类和整合, 其出现的顺序并不会按照游戏中的获得顺序排列, 而是以方便玩家理解的方式摘录分析, 希望能够帮助玩家们更好地理解本作的故事背景和剧情走向。

注: 一些留声机内容和剧情本身关系不大, 为了节省版面, 本文中将会不会收录。

扎卡里·海尔·康斯托克

虽然严格来说, 玩家和康斯托克只有两面之缘, 一次是在布克刚刚被追杀, 并试图夺走一台飞艇时, 一次是在接近结局阶段于先知之手上当面对其质证时, 但毫无疑问, 康斯托克在整个游戏的剧情中都占据着重要的位置。他是克伦比亚的创建者, 也是故事中发生的一切冲突的起源, 更不用说, 他某种程度上就是玩家扮演的布克·德威特, 只不过走上了另一条道路。跟康斯托克有关的录音非常多, 既有他作为先知的发言, 也有他私下的感想, 这是一个非常复杂的男人, 他创造了一个奇迹般的城市, 留下的功绩堪称伟大, 但同时也道德领域留下了斑斑劣迹, 虽然在故事中, 他是一个反派, 其行事方式也算不得高尚, 然而却有着极为合理的行动动机和逻辑, 并不能视为一个刻板的恶人, 无怪乎制作人 Ken Levine 会声称康斯托克才是他最喜欢的角色, 因为就像康斯托克为了实现其理想而不顾一切地走上这条极端之路, Ken Levine 为了制作《生化奇兵 无限》也被套上了“暴君”的恶名, 但如果没有他的坚持和执着, 我们又怎么可能玩上这款神作呢?

● 康斯托克的诞生

★ 标题：罪孽之镜 (The Mirror of Sin)

讲话者：扎卡里·海尔·康斯托克

日期：1893年6月21日

内容：当灵魂重生之时，留在洗礼之水的里的那部分又去往何方？莫非……就这么不见了？又或者是在另一个世界，带着完整的罪孽继续活下去？

解读：从顺序上来说，这是玩家获得的最后一个关于康斯托克的录音，不过从时间顺序上来说，这肯定是最早的一个录音，也是故事起源的标志。在1893年，经过受洗后重生的康斯托克虽然已经焕然一新，心中却对自己的过往仍然存在着疑问。虽然只是一个疑问，却恰恰点出了本作的主题，也就是平行世界的理论点之一，每当我们作出重要的抉择，世界就会一分为二，变为两条平行的河流。在一条河流中，被洗脱罪恶的圣人康斯托克正式崛起，另一条河流中，带着过往的罪孽，布克·德威特走上了另一条道路。

● 克伦比亚的诞生

★ 标题：难堪重任 (Undeserving)

讲话者：扎卡里·海尔·康斯托克

日期：1893年9月9日

内容：然后，大天使展现了幻象：一座比空气还轻的城市。我便问她：“你为何向我展现这一切，大天使？我既无开天辟地之力，也无堂堂高义在心，更无圣洁之志。”此时，她赠予了我一句贵言：“先知，你所言甚是。但神恩若肯降临于如你之人，何以惟独你一人能见这幻象？”

American Made. American Proud.
COLUMBIA
MUNITIONS CORP.

Introducing...
Steel Eagle E-II

- Light Scope
- Full Automatic



Hurry and get yours while supplies last!

A DIVISION OF ATLAS & MONTAINE INDUSTRIES

★ 标题：新时代的方舟

(Another Ark for Another Time)

讲话者：扎卡里·海尔·康斯托克

日期：1893年9月9日

内容：“于是，主见人类罪孽深重，便后悔曾于大地上造人。”大雨倾盆！足足四十天又四十夜。祂夺走了万物苍生的性命。看啊，我的朋友们，上帝有权把一切推倒重来。而克伦比亚难道不就是另一艘新时代的方舟吗？

★ 标题：我是祂的镜子 (I am His Mirror)

讲话者：扎卡里·海尔·康斯托克

日期：1893年9月9日

内容：当我前往首都华盛顿时，国会中只有几人能理解我关于克伦比亚的构想。不过，先知的义务，恰恰就是引导世人走上正途。我之存在意义，莫不就是化身为镜以映出上帝之脸容吗？

★ 标题：通往天堂的金光大道
(The Golden Path to Heaven)

讲话者：扎卡里·海尔·康斯托克

日期：1893年9月9日

内容：随着年月成为回忆，国会众人也日渐走上正道。通过人际关系和金钱疏通，主将祂的意志化成了克伦比亚并让它高居于索多玛城之上。

解读：受洗后不久，摆脱了罪孽负担的康斯托克开始了建立自己作为一个神父的威信的道路，他和许多宗教领袖还有先知一样，开始借宗教之名声称自己是受上帝蒙恩之人，以召集信徒。

在“新时代的方舟”讲话中，其主要内容引用于圣经中的《创世纪》，内容就是大家熟悉的大洪水和诺亚方舟，可以看出，在受洗后不久，康斯托克就已经接触到了罗莎琳德·吕泰斯和她研发的吕泰斯力场，并有了创造天空之城的构想。

有技术，有构想，但是康斯托克急需的是资金和材料，而鉴于建造一座城市所需要的力量过于庞大，他把目标放在了国会上，也就是试图取得政府的援助来建造这座天空之城。作为一个年轻而且出身贫寒的牧师，康斯托克一无所有，惟有依靠自己的口才和个人魅力来试图赢得援助。当然，仅靠这样是不够的，所以康斯托克很可能使用了吕泰斯力场来预测未来，甚至穿越到了其他世界中，以达到操纵国会的目的。此时他已经完全不介意使用任何“必要”手段，并且懂得用宗教来粉饰自己的行为，更重要的是，他厌恶地把地上世界称之为索多玛城，在《旧约圣经》的记载当中，这是一个沉溺男色的堕落城市，但康斯托克把地上城市视为罪恶之源的行为中也有着逃避自己过往罪恶的嫌疑，这解释了他为什么如此执着地要建立一个空中城市。

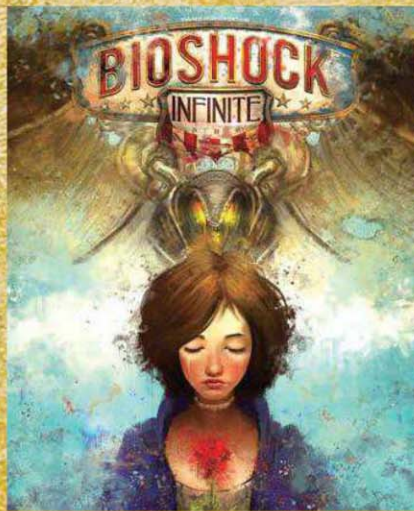
● 先知的忧虑

★ 标题：破裂的轮回 (A Broken Circle)

讲话者：扎卡里·海尔·康斯托克

日期：1893年9月10日

内容：大天使对我说，只要我的血脉能够在王座上延续，克伦比亚就能长存不朽。但我的妻子却没能生下孩子。我尽了作为一个男人的所有责任，却还是无法得到一位继承人！我前去询问吕泰斯，然而就连她也拒绝施以援手！



解读：康斯托克口中的大天使指的有可能是吕泰斯力场的观测器，这个观测器可以看到平行世界中的无限可能性，而康斯托克看到了如果自己拥有继承人，就可以令克伦比亚永存的证据——又或是可能性。但因为过度使用观测器，他受到了影响，不但无法令妻子受孕，身体也开始变差，所以尽管外人看来，康斯托克风光无限，实际上，他却一直都处于焦虑之中。这样一来他也拥有了前往另一个世界夺走安娜·德威特的充足动机。

● 奴隶制的复苏

★ 标题：解决你问题的方法
(Solution to Your Problems)

讲话者：耶利米·芬克

日期：1893年9月16日

内容：我跟你讲，康斯托克——你卖给他们一个人间天堂，接下来这些顾客就会盼着有小天使来帮他们干各种苦差事了！因为神之国度中没有奴仆！不过嘛，我知道在乔治亚有人能借给我们大量的黑人囚犯，要多少有多少！怎么，你可以宣布他们都有着卑微的灵魂，前来这里是来赎罪。这样一来我猜你的良心就会好过一点了吧。

● 末日将近

★ 标题：人非人 (Everyman, All at Onice)

讲话者：扎卡里·海尔·康斯托克

日期：1911年3月29日

内容：某人浸入水中接受洗礼。受洗后便化作另一个人，得到新生。但那人被浸在水中时又是谁人？或许那水中人既是罪人又是圣人，直到他于众目睽睽之中现身为止。

★ 标题：半个犹太人 (Half a Jew)

讲话者：艾德·盖因斯

日期：1912年3月1日

内容：今天康斯托克神父召我去为他书写传记。竟然是我！这位先生先预付了100页的稿费。闻到银币的味儿，我立刻成了半个犹太人。我就道：“神父，您的教徒们绝对愿意付一千页的稿费。为什么只写这一点呢？”然后，先看着我说道：“一百页刚刚好，因为结局我早就知道了。”

★ 标题：在河水中诞生 (Born in the River)

讲话者：艾德·盖因斯

日期：1912年3月6日

内容：先知或许知道他的传记将会有什么样的结局——但是我连怎么开头都茫无头绪。除了英雄大厅那些给小孩看的东西之外，在他受洗之前的事情——我引用一下，稍等——“全都留在河岸上了”。他们会说我是抄袭者，但前30页我也只能照抄经文了。

解读：康斯托克的感叹并非空穴来风，他实际上是在预见装置中看到了布克的到来，也从自己已经被癌症严重摧残的身躯上预感到了自己的死亡，甚至还打算为自己写一部传记。艾德·盖因斯是传记的作者，而从他的留言当中，我们可以看到康斯托克是如何悲观地看待自己的未来，并且又是怎样地靠着编造出的故事来粉饰自己的过去，当玩家在英雄大厅和斯莱德手下的老兵战斗时，应该也看到了康斯托克精心编造的故事，而配合着留声机中的内容去观看，就能够感受到其内里包含的虚伪和无奈。



而康斯托克对于布克存在的疑惑和感受则暗合了“薛定谔的猫”这个经典理论模型中提出的观点。薛定谔认为，量子力学理论应用到宏观物体上时会出现与物理定律相冲突的情况，为了直观地解释这种理论，他构思了一个例子，就是将一只猫放进封闭的箱子中，而箱子内的装置有50%几率会释放出氰化氢，毒死猫，但也有50%几率不会释放毒气，则猫存活。因为箱子是封闭的，在打开箱子之前，我们无法确定猫是死是活，而薛定谔认为此时猫处于一个半是死半是活的状态。这里我们无意也没有能力进一步把其揭示出的量子力学现象加以说明，但起码在我们可以理解的部分看来，决定了这只猫是死是活的行为，就是开箱观察。康斯托克的理论就是这种实验的变体，而且因为加入了宗教因素而显得更加有诗意，多重世界理论则为这个想法增添了科幻色彩。

● 虚假的牧羊人到来

★ 标题：迟来的奖赏 (A Reward Deferred)

讲话者：扎卡里·海尔·康斯托克

日期：1912年7月5日

内容：想象出未来的情景是一回事。见证它发生却是另一回事。我看那火种将落在索多玛之上而铺成迎接主降临的场所。但伊丽莎白会是撒播火种的人，而不是我。我将在大业已成前死去……但她将传承我的职责。主正在呼唤我归去。我从体内的每一个肿瘤中感受到祂的爱，因为它们正是一节节带我回到主的车站的火车。我会在愉悦中逝去，因为我知道伊丽莎白将接我下我那在大地上的位置。可是那虚假的牧羊人正要来把我的羔羊带入歧路。直到确认她能够安全躲过他的欺骗前，我绝不会登车。

解读：康斯托克对于布克到来的恐惧和对于伊丽莎白病态的执着都有着足够的情感基础。他对于布克的情感远比他在游戏流程中表现出来的要复杂，因为这就像是看着一面镜子，却看到了另一个完全不一样的自己。布克或许没有他这样的成就，但却也有着康斯托克所永远无法再获得的东西，包括健康的身体和属于自己的后代，或许还有那能够背负着罪孽活下去的勇气。毫无疑问，在绝对的力量上，康斯

托克占据着优势，他有整个克伦比亚的力量能够调用，还有夜莺这种强大的怪物帮助，然而在内心力量和意志上，他始终是输给了布克，一个逃避过去的人，却是最难忘记自己罪过的人，布克的出现也同时会勾起康斯托克对于过往的回忆。当然，这一切都比不上一个无法否认的事实，康斯托克终究不是伊丽莎白的生父，布克才

★ 标题：像狗一般的忠诚 (A Dog's Loyalty)

讲话者：扎卡里·海尔·康斯托克

日期：1899年12月18日

内容：小时候，我有一条叫比尔的狗。和所有狗一样，比利是位忠诚的朋友。如果我们不喂它，比尔仍然保持忠实。如果我们打它，比尔仍然保持忠实。有色人种只有在做到这一点后才能够在社会中找到属于自己的位置。

★ 标题：解放者的谎言 (The Lie of the Emancipator)

讲话者：扎卡里·海尔·康斯托克

日期：1905年4月14日

内容：“伟大的解放者”（指林肯总统）实际上让黑人从什么当中解放了？从他每天能获得的面包当中。从努力工作的高尚品德当中。从富裕的主人对其由生到死无微不至的关怀当中。从遮体之衣和安身之所当中。获得自由后他们又干了什么？不用问，去芬克顿工业区看看，大家就懂了。没有动物生来便是自由的，只有白人例外。所以我们有义务去照应其他造物。

解读：耶利米·芬克是个纯粹的商人，他和康斯托克的合作很大程度是建立在互惠互利上，前者需要后者的号召力，用以建起一座能够让他设立商业帝国的天空之城，而后者则需要前者的经商手腕和提供服务的能力来保证天空之城的正常运作。于是，基于各方面的需要，康斯托克刻意地把克伦比亚打造成了一个奴隶制的新温床，当20年后玩家扮演的布克来到克伦比亚，会发现这里已经成了白人至上主义的范本，芬克更是夸张地把自己的商业区打造成了一个血汗工厂，黑人劳工们严格按照大钟上的时间安排来过每一天的生活，就像是机器人般地过日子。在玩家进入工厂时听到芬克的讲话中，他更是毫不掩饰地声称自己最喜欢的生物就是蜜蜂，因为他们从不生病从不请假，只会天天不停地工作，将自己的资本家丑恶面目完全地暴露了出来。



是，他处心积虑把虚假的牧羊人这个头衔安到布克头上，想要阻止他夺回自己的亲生骨肉，但讽刺的是，牧羊人在基督教中正是用于代指先知，所以真正的假牧羊人不是别人，恰恰就是康斯托克自己。

而对于伊丽莎白，康斯托克倾注了太多的期望，他迫切地想要把克伦比亚的衣钵继承到她身上。如果不是因为伊丽莎白意外地失去了小指而获得了穿越于多重世界之间的能力，康斯托克对她的培养说不定会凑效，但伊丽莎白的能力破坏了康斯托克的计划，如果她能够参透多重世界的秘密，自然也能够轻易地明白到自己并不是康斯托克的亲生女儿，所以他必须要让伊丽莎白被隔离起来，并削弱她的能力，让她不能够自由地运用自己的能力。这种权宜之计造成的问题是，伊丽莎白无法受到康斯托克的“熏陶”，不能够打心眼里接受他的理念和让克伦比亚攻击地面世界的想法，于是，康斯托克就越发地走向极端，甚至订立了最终计划，让哈里森·鲍威尔医生准备了一个向伊丽莎白体内植入控制装置的手术，以保证她能够走上先知之路。

在游戏的流程当中，玩家被早已摆脱了束缚的老年伊丽莎白传送到了未来，并目睹了克伦比亚攻击纽约的一刻，而在之前的疯人院中，玩家能够找到数个留声机，并看到许多异次元隙缝，里面都记载了伊丽莎白被折磨，被改造，并最终屈服于康斯托克意志的过程。因为有着参透多重世界秘密的力量，伊丽莎白成为了真正的先知，从羔羊变成了上帝的牧羊人，然而在内心深处，她仍然并不相信强加于自己身上的一切，所以，她抓住机会，用自己的力量将布克送到了尚未被执行手术的伊丽莎白身旁，为终结这一切创造了可能性。

●人生的转折点

★标题：我的真正肤色
(The True Color of My Skin)

讲话者：扎卡里·海尔·康斯托克

日期：1908年12月29日

内容：在众人面前，中士直直地看着我说道：“你一家三口就挤一两顶圆锥帐篷里过日子，对不，小子？”此等谎言，此等污蔑，困扰着我的一生。自那天起，无人再把我当做真正的战友。惟有当我把圆锥帐篷和其中的女印第安人一起烧毁时，才终于被他们接纳。只有鲜血能够换来血脉一般的紧密关系。

解读：这并非康斯托克——或者说是布克·德威特最早的留言，也不是最后的，却透露出了一个重要的往事。在参与伤膝河战役时，作为一个年轻的士兵，布克遭到了自己的上级，一位中士的羞辱。在军队当中，这种事情并不罕见，但对于年轻气盛的布克来说，这是一种严重的侮辱。中士为什么要质疑布克有印第安人血统，并声称他和家人住在印第安人才会住的圆锥帐篷里无法考据，很有可能只是随口胡说或觉得布克的脸部和肤色有一些印第安人的特征，但也有可能是因为布克真的有印第安人血统，因为他懂得说印第安人部落中的苏族的语言。无论如何，中士这番话随之而产生的后果则是布克不顾一切地用极为暴力的手段杀死印第安人，在他们身上掠取战利品来炫耀自己的功绩，以证明自己的价值。

但这种努力并没有获得很好的结果，他最后获得的是一个滑稽的外号：“白印第安人”，这个外号既可以认为是在夸奖他作战方式就和印第安人一样地勇猛，也可以被理解为是在影射他有印第安人的血统，所以才可以在对方的地盘上大发神威。显然，布克自己更倾向于认为是后一种，所以就算变成了康斯托克后，他还是认为这个谎言和污蔑伴随着他的一生。

鉴于伤膝河战役并不具有正当性，甚至可以说是残忍的屠杀，为了证明自己而不择一切手段的布克在这场所谓的战争结束后却遭受到了严重的心理折磨。在英雄大厅中，斯莱德也强调了这一点，他对布克说，“无论你是否愿意承认，你就是个杀人狂！”而在退役并加入平克顿侦探事务所时，布克从这场战争中养成的行事习惯仍然让他受到了排斥。他是个能够快速适应环境，并且熟练运用一切手段来战斗的强者，但是别人并不能够接纳他所做的一切，更可悲的是，他自己也接受不了自己，或许是因为在伤膝河战役后认识到自己当时采用的手段太残忍，又或是因为屠戮了与自己血脉相连的印第安人同胞而感到严重的负罪感，所以最终导致了《生化奇兵 无限》一切故事的开端，也就是在布克前往河中受洗的时刻。

布克·德威特

游戏中关于布克的留声机内容非常有限，一个显而易见的原因是玩家自己扮演的就是布克，没必要再用留声机来补充说明玩家遇到的事情。不过事实上游戏中还有三个与布克相关的录音，只不过此布克非彼布克，留下讲话的并非是玩家操纵的布克，而是A2时间线中那个成为了人民舆论党英雄的布克。用这个布克的留声来说明布克自己的故事有点困难，幸好，只要玩家看过康斯托克的部分还有时间线，应该已经对布克的过往有着足够的了解，而他在克伦比亚的经历大家都已经在游戏流程中体验过了，所以关于布克

本身的故事，基本上属于讲无可讲了。但恐怕有一个地方许多读者们都存在疑问，那就是布克为什么会不记得自己有过一个女儿，又不记得自己右手手背上刻着的A.D字样。下文将会配合罗莎琳德·吕泰斯的留声机内容来说明这个问题。

●穿越的副作用

★标题：本是同一人(One and the Same)

讲话者：罗莎琳德·吕泰斯

日期：1893年10月15日

内容：你经历了穿越，弟弟，到达了另一个世界，但你的身体对意识差异的抗拒导致了记忆混乱和内出血。不过我们终于团聚了，而我会治好你。毕竟除了一个染色体外，我们之间还有什么分别呢？

解读：在故事的开端，玩家会看到引用自罗莎琳德·吕泰斯著作《反维度穿越的障碍》的话语，“测试目标的思维会近乎绝望地在创造关于不存在之地的虚假记忆。”在游戏的开始就出现这么一句话语似乎令人非常疑惑，但玩家们在看过结局后如果还记得这句话，就应该对布克遇到的情况有所了解，再配合上这一则留声，就可以明白布克为什么会失去了记忆。

在穿越到异世界——尤其是首次穿越时，人的身体会对这个过程产生严重的不适应反应，为了适应这种情况，我们的大脑会试着拼凑出能够符合眼前这一状况的记忆，好维持理智。于是，布克的大脑融合了他过往的记忆，创造出了这么一个故事：布克·德威特参加过伤膝河战役，之后结婚，妻子和孩子都在难产中死去，而他也因赌博欠下了大笔债务，为了偿还债务，他接受了一项任务，前往一个名叫克伦比亚的地方，拯救一个名叫伊丽莎白的女孩，并将她带回纽约。

这个故事中有真实的部分，所以布克也就确信不疑地执行了下去，因为这个版本的故事完全符合他的内心诉求，也就是夺回自己的亲生女儿。他甚至自己创造出了在塔内看到的幻像，例如灯塔大门上的警告字条和守塔人的尸体。此后在游戏流程中，布克再次穿越于多重世界中，不过此时他已经适应了这个过程，而且比起从布克·德威特的B时间线穿越到康斯托克的A时间线，只是前往A时间线的分支(A1、A2)并不是跨度特别大的穿越，所以布克仅仅出现内出血反应也算是比较合理的。



在故事的最后，伊丽莎白让布克看到了自己当初刚刚穿越时的情景，吕泰斯姐弟带着布克穿越到了A时间线，并且看着他经历了严重的穿越副作用反应，此时罗莎琳德对布克能不能熬过来有点担心，倒是罗伯特知道布克可以撑过来，从这段留言就可以看出来，那是因为罗伯特自己就是过来人，知道经历这个过程的感受。

最后，这则留言有趣的地方在于，染色体虽然是在1883年就被发现，但当时并没有被确定和遗传有关，等到1928年才被证实承载着遗传因子，并且是决定人类性别的因素。但罗莎琳德·吕泰斯竟然在1893年就已经知晓了染色体的秘密，这可能意味着她并不是完全通过自己研究，而是靠着从异次元隙缝中观察其他世界的方式来充实自己的科学知识。

伊丽莎白



伊丽莎白的情况和布克比较类似，她的故事已经镶嵌在了康斯托克的经历和游戏的流程当中，当迎来结局时，伊丽莎白到底是谁，有着什么样的过去已经清晰地展现在了玩家面前。但考虑到年老的伊丽莎白在剧情中占据了一定的重要位置，吕泰斯的留言中也有部分提及到了对伊丽莎白的研究，这里将以这两部分为主题解读一下。

●从羔羊到先知

★标题：一个枷锁 (A Leash)

讲话者：伊丽莎白

日期：不明

内容：我曾以为虹吸器（在天使纪念碑中的装置）是某种枷锁。没错，我的父亲将其套在了我身上，可是当机会到来时，我却并没有解开它。要是我挣脱了枷锁，却发现发现自己……还是无力反抗时又该怎么办？

★标题：债务 (Debts)

讲话者：伊丽莎白

日期：不明

内容：“把那个女孩带给我们来抵你的债。”可是最后，他才是那个需要替我们还债的人，不是吗？到底他的罪孽从何而起……而我的罪孽又从何而终？

★标题：最后的机会 (A Last Chance)

讲话者：伊丽莎白

日期：不明

内容：时光飞逝，我对上帝的信仰日益减少却越发信任吕泰斯。我的力量日渐衰退，悔意也日渐变深。这都是因为我的父亲辜负了我。当我意识到自己走得有多远时，想要停下来却已经太迟了。但还有那最后一次获得救赎的机会——对于我们两人来说都是。

★标题：扼杀在摇篮中 (Smothered in the Crib)

讲话者：伊丽莎白

日期：不明

内容：我所行之事，已成定局。我所引起之风潮，已难消退。但我也许能一切在发生前便阻止其进程。他是我最初的希望，而现在……他也是我最后的希望。

★标题：结束这一切 (Ending it)

讲话者：伊丽莎白

日期：不明

内容：明天，枷锁将被解开，而这一切将迎来终结。但哪怕我摧毁了虹吸器，此时的我还会有足够力量，去看见所有的门，并打开我想要选择的那一扇门吗？如果我将他带到这里，谁又能断言他能够与我所创造的怪物对抗？

★标题：巴甫洛夫的铃铛 (Pavlov's Bell)

讲话者：哈里森·鲍威尔医生

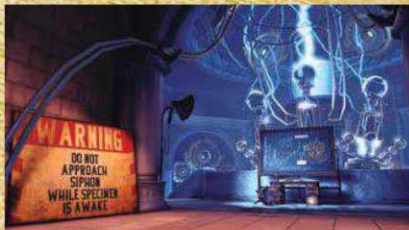
日期：1912年12月23日

内容：这种疗法将会帮助……解决这个女孩身上存在的问题。一旦植入这个装置后，她所作出的任何……试图改变现状的行为都会引来产生极度疼痛的电击。巴甫洛夫通过这种方式让狗垂涎三尺，而我们则能够让她泪流满面。

解读：配合着疯人院中的异次元隙缝中传出的对话，玩家们可以了解到伊丽莎白被关押并受尽折磨的过程。哈里森·鲍威尔医生是她的“主治医师”，在次元隙缝的对话中，他还曾劝说伊丽莎白放弃对布克·德威特的爱。考虑到当时的伊丽莎白还并没有了解到布克的真正身份，这里的爱，指的应该是男女之间的爱，尽管在了解两人关系的我们看来，这种爱充满了背德感，不过起码在当时来说，这是伊丽莎白的惟一精神支柱。

但随着电击装置的植入，伊丽莎白的意志还是不可避免地沦陷了，毕竟她只是一个刚刚满20岁的女孩子。按照康斯托克的意志，她接下了先知的衣钵，把克伦比亚变成了一个真正的美国伊甸园，并最终开始攻击地面

上的索多玛之城，物欲横流的纽约首当其冲。不过这时候，已经因为意外原因而成为了能够穿越多重世界存在的吕泰斯姐弟却开始试图说服伊丽莎白，让她尝试改变这一切。可惜，因为康斯托克施加的影响过于强大，伊丽莎白直到年纪渐大，已经快无力操纵自己力量时才意识到这一切是个多么严重的错误。她关闭了虹吸器，释放了自己的力量，并将过去时间线中的布克带到了未来，给予了他提示，也给予了他纠正一切的机会。正如她所说的，“他是我最初的希望，而现在……他也是我最后的希望。”



在留言当中，伊丽莎白说出了许多意味深长的话，例如她认为布克才是应该为所有人赎罪的人，考虑到她当时并没有脱离虹吸器的限制，还无法得知康斯托克和布克之间的关系，这个结论有了预言般的性质。“这都是因为我的父亲辜负了我”这句话也有隐喻，表面上是在指责康斯托克没有尽到一个父亲的义务，但也可以理解为在指责布克这个亲生父亲没有尽到拯救她的责任。

●能力来源

★标题：她能力的来源 (The Source of her Power)

讲话者：罗莎琳德·吕泰斯

日期：1909年9月5日

内容：是什么原因让这个女孩变得如此特别？我估计这跟她“是什么”没有太大关系，却跟她“不是什么”有关。她的一小部分身体（指伊丽莎白的小指）留在了她原本的世界。看起来宇宙并不喜欢用豌豆来配粥（意指让两个不同世界的元素重合在一起）。





解读：吕泰斯说得略为隐晦，但大家应该都看得懂。伊丽莎白是什么？无非就是一个普通的人类女孩，但她不是什么？她不是A时间线上的任何一个人类女孩，而且A时间线永远无法完全接纳她，因为她的一部分残留在了B时间线。虽然我们并不知道伊丽莎白那段小指最后去了哪里，但可以想象，作为自己女儿惟一遗留下来的东西，布克肯定是想办法珍重地将其保存了起来，于是伊丽莎白一直没有失去和自己原本所属的时间线之间的联系，这也就成为了她力量的来源。至于这当中有着什么样的理论，因为是属于幻想范畴，所以游戏中并没有给出更详细的解释，而我想玩家们应该也没有深究的必要，毕竟那已经和游戏本身想要表达的主题无关了。

康斯托克夫人与黛丝·菲茨罗伊

这两位肤色一白一黑的女子构成了故事中除了康斯托克、布克和伊丽莎白三人外最大的悲剧。两者虽然曾经在一起生活，但从留言中可以看出，她们之间没什么交集，惟一让她们人生纠缠在一起的，却是一桩谋杀案。在下面的留言中，解读方向有三个，首先是康斯托克夫人与康斯托克之间的关系，然后是黛丝如何与她产生交集，最后则是黛丝的悲剧与人民舆论党的诞生。

● 花瓶妻的疑惑

★标题：无条件为人（Unconditional）

讲话者：康斯托克夫人

日期：1893年4月1日

内容：对爱我的人，我以宽厚之心相迎。我不会把他们的痛苦拒之门外。对于辜负我的人我乐于给予。当我令关爱我之人伤心时，先知说道，“无论你所做何事都能得到我的原谅，因为上帝教我高瞻远瞩，在祂眼中，连你也是被爱之人”

★标题：罪无可恕（Beyond Redemption）

讲话者：康斯托克夫人

日期：1894年12月28日

内容：今天晚上，先知对他的政敌下了黑手。他宣扬仁慈，但今晚却令40个身躯与魂灵脱离，被埋在了无名的坟墓中。如果有谁不配获得神恩，那就是我的丈夫。但当我沉沦之时，他拯救了我。我又怎么能够拒绝宽恕一个用爱来拯救我的人？

★标题：上帝的构想
（The Imagination of God）

讲话者：康斯托克夫人

日期：1895年1月4日

内容：我知道先知是个骗子，但他不应该是。我知道先知是个杀人凶手，可他不应该是。如果未来全都在按照着上帝的设想而发生，那祂为什么向……这个怪物展示自己的构想？

解读：通过留言的年份变化，我们很容易就会察觉到康斯托克夫人想法的变化。她曾是一个虔诚的信徒，认为自己被先知选中成为他的妻子是一种恩赐，并尽其所能的遵从先知的教导，充当他的人生伴侣，接受克伦比亚民众的崇拜。但她的身分决定了她很快会接触到康斯托克隐藏在先知光环下的黑暗秘密，暗杀政敌，欺骗信众，还有种种令人不齿的行为她都在看眼里。

在一开始，康斯托克夫人试图说服自己去宽恕康斯托克的行为，从她的留言中可以了解到，她一开始也并非是一位圣洁而虔诚的信徒，一度沉沦堕落，当然这到底是指她真的曾堕落还是一种宗教式的说法已经无法考证，而康斯托克用“爱”拯救了她。但从康斯托克的行为方式看来，他很可能只是看中了康斯托克夫人的相貌，觉得她适合被打造为一位克伦比亚第一夫人。

但在最后，目睹了康斯托克犯下越来越多与先知身分不符的行径后，她终于陷入了迷茫，不知道自己该如何对待丈夫，而她的迷茫，也成为了后面一系列悲剧的开端。

● 第一夫人之死

★标题：一席之地（A Place in the World）

讲话者：黛丝·菲茨罗伊

日期：1912年2月12日

内容：在康斯托克之家的日子很单纯。活儿很重，那是当然——但都很简单。晒衣服、拖地板……康斯托克夫人偶然还会夸我几句。这都让我差点以为能够在他们的世界中获得属于自己的一席之地。上帝创造了蠢女孩们，好拿她们来捉弄着玩。

★标题：谎言的种子（Seed of a Lie）

讲话者：科尼利厄斯·斯莱德上尉

日期：1912年6月7日

内容：我手上拿着康斯托克妻子的私人日记。看来那个所谓的“奇迹之子”统统都是胡扯。她对那孩子没有一点爱。似乎这位神圣的夫人宁愿让所谓的“先知之种”就那么……渴死在床上……

★标题：忍无可忍（No Longer）

讲话者：康斯托克夫人

日期：1895年1月5日

内容：吕泰斯说那个野种不是她生的，而是用什么不洁的科技所培养而成。我不知道哪一个才是真的。那个孩子并不比我更神圣。那我丈夫所作的预言又是怎么回事？他乞求我保持沉默，但我能给他的只有宽恕。可是要悔过就必须说出真相。我对他的谎言已经忍无可忍了。

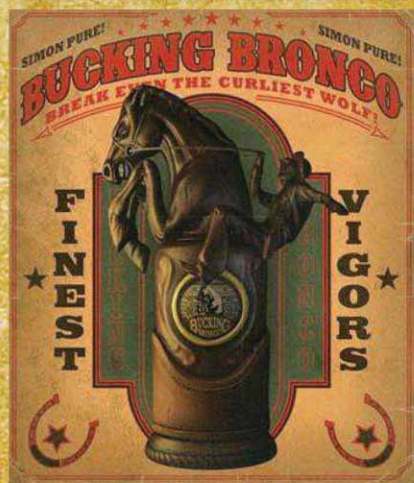
★标题：终结时刻（Terminated）

讲话者：黛丝·菲茨罗伊

日期：1912年2月12日

内容：那晚他们吵得很厉害——康斯托克夫人和先知。可是，我在的硬板床上听不清他们吵架的内容。争吵结束后，我发现她没有前来参加晨祷……所以我蹑手蹑脚地前去察看她的情况。像傻了一样……我看到房里的情况后当场愣住了。当我来到康斯托克家中时，他们叫我“洗碗女佣”，当我逃离那里时，他们叫我“杀人凶手”。

解读：导致康斯托克和他妻子之间脆弱平衡崩溃的，恰恰就是伊丽莎白的到来，因为两人之间一直生不出孩子，深知这个所谓“奇迹之子”根本不是自己骨肉的康斯托克夫人不但对伊丽莎白充满了恨意，也对于自己的丈夫充满了不信任，她甚至怀疑这个孩子



● 吕泰斯力场的诞生

★标题：无限之景 (Viewing the Infinite)

讲话者：罗莎琳德·吕泰斯

日期：1890年8月10日

内容：当我还是个小女孩时，我曾梦到自己站在房中看着一个既是我又不是我的女孩，而她也正站着，看着另一个既是我也不是我的女孩。母亲认为我是做了噩梦。我却将其视为自己成为物理学家的开端。

★标题：天空之城 (A City, Suspended)

讲话者：罗莎琳德·吕泰斯

日期：1890年8月10日

内容：我让原子停顿在半空中。同事们把我的吕泰斯力场称为量子漂浮现象，但事实上，这并不准确。魔法师才搞漂浮戏法——我的原子只是不会下坠而已。如果原子可以无止境地悬停，那么——一个苹果呢？如果苹果可以，那一座城市呢？

解读：吕泰斯力场是罗莎琳德的杰作，也是维持克伦比亚存在的关键，这是该力场最为原始的用途。但正如在第一个留声机中罗莎琳德所透露的那样，她执着于物理学的原因并不单单是为了制造出一座天空之城，而是想要探究出多重世界的秘密，所以当布克忙着在伤膝河与印第安人厮杀时，罗莎琳德已经把研究方向转向了多重世界。

● “姐弟”相会

★标题：穿过墙壁的悄悄话 (Whispers Through the Walls)

讲话者：罗莎琳德·吕泰斯

日期：1893年10月15日

内容：吕泰斯力场用光波纠缠住了我锁定的量子原子，使其变得能够安全地测量。听着很熟悉吧，弟弟？因为你也正在隔壁的世界里测量着同一个原子。我们把宇宙当成了电报机。力场的开或关变成了点和线（指摩斯密码）。交流速度很慢——但现在，我们可以隔着墙壁讲悄悄话了……

★标题：一扇窗户 (A Window)

讲话者：罗莎琳德·吕泰斯

日期：1893年10月15日

内容：兄弟，康斯托克理解不了，通过我们的装置这扇窗户看到的不是预言，而是可能性。但有了他的钱后吕泰斯力场就能扩展成吕泰斯虫洞——一扇多重世界间的窗户。通过这扇窗户你和我或许终于能够团聚。



中的高大形象，于是，一股红色革命在克伦比亚中急速蔓延，黛丝作为领头人，行事方式也因应革命的需要而走向极端。

或许在一开始，黛丝的出发点还只是为了解放在克伦比亚中的黑人，并为他们争取社会地位，但这种行动当中夹杂了太多的私仇，所以最后在布克成为英雄的世界中，黛丝于穿越过来的布克和伊丽莎白面前杀死了作为压迫和欺凌黑人的典型而被憎恨的芬克。如果说这还算是有着合理的感情动机，那随后她要杀死芬克的儿子就已经是走上邪路了，这将会把一场革命变成了同样充满种族倾向的屠杀。最后，她死在了伊丽莎白手上，而这一个黛丝已经是玩家们见到走得最远的一个黛丝，其他世界中的黛丝则遇到了更多的问题，甚至没能够走到这一步。这也从一个侧面说明了人民舆论党的困境，他们远远不是兵强马壮又有夜莺助拳的克伦比亚始创者们的对手，这一场革命，在许多世界中恐怕都会以被镇压收场，而等待黛丝的，也只有战死沙场这一种命运。

吕泰斯姐弟

我曾在小编寄语中用“兄妹”来形容这两人的关系，但通过仔细对比和思考后，我还是觉得“姐弟”这个词汇更适合形容两人的关系，因为在他们的关系当中，占主导地位的是罗莎琳德·吕泰斯，罗伯特则是较为弱势的一方。这两人不但在故事中担负着重要的戏份，两人本身的关系也本作的亮点，而在游戏中，玩家找到的留声机录音统统都是由罗莎琳德在讲话，通过她的视角，我们可以更好地观察到这两人之间那奇妙的互动。

是康斯托克和罗莎琳德·吕泰斯所生，并且误会了罗莎琳德的解释，以为她在编造谎话，声称伊丽莎白是由科技创造出来。忍无可忍的她决定将这一切公之于众，而发现打感情牌已经控制不住自己的妻子后，康斯托克在盛怒中作出了可怕的选择，那就是杀死自己的妻子。至于黛丝·菲茨罗伊，她完全是康斯托克掩饰自己杀人行径的受害者，一个忍受着歧视过着简单生活的洗碗女仆被污蔑成了杀人犯，不得不仓皇逃命。

由始至终，康斯托克对妻子爱都显得别有目的，所以当康斯托克夫人死后，还是被自己的丈夫利用起来，塑造成了一个偶像，渡鸦兄弟会的成员将她视为神明，而一般的白人市民则通过她的死来合理化自己对黑人的歧视。更绝情的是，康斯托克在妻子的墓地处建造了一个小型的虹吸器，将伊丽莎白的力量吸收，用于把康斯托克夫人转化为怪物女妖，想要借她之手杀死布克。

● 人民舆论党的崛起

★标题：保护色 (The invisible color)

讲话者：黛丝·菲茨罗伊

日期：1912年2月12日

内容：从前，谁也没有注意到我。随着他们声称我是杀康斯托克夫人的凶手，然后呢——谁都注意到我了。我去芬克顿工业区，躲了起来，藏得很深。他们搜得越紧，我就得藏得越深。一个有色人种孩子所能依靠的，就是自己的保护色（指的是白人分不清黑人孩子的外貌）。

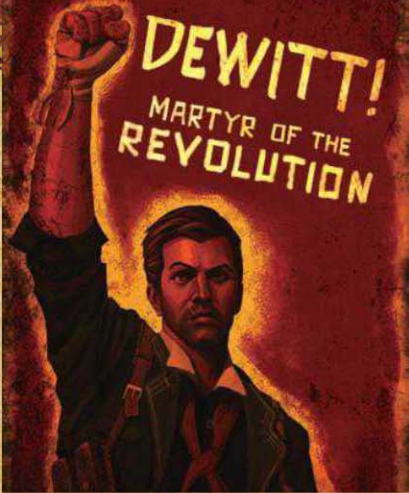
★标题：煽风点火 (Fanning a Flame)

讲话者：黛丝·菲茨罗伊

日期：1912年2月12日

内容：当你被迫藏在深深的地下时，那么——你可以从下方看到上面的情况。而在城市的底部，我看见火焰在燃烧。火的温度已经极高，却没有喷涌的出口。黛丝……现在，她自己就是一个大得足够让整个克伦比亚中火焰喷涌的出口。

解读：某种程度上，人民舆论党就是康斯托克一手促成的。他先是实行歧视黑人的种族政策，然后是放任芬克这类资本家运作血汗工厂，并且对芬克顿工业区不远处的贫民窟不管不顾，最后，为了掩饰自己的杀妻罪行，他把黛丝·菲茨罗伊污蔑成杀人凶手，却殊不知自己也顺便为那些正准备反对他的人塑造了一位现成的英雄。被迫躲入贫民窟的黛丝发现了这一点，她接触到了在克伦比亚中活的最痛苦最卑微的人，她看到了革命的火种，而康斯托克则用英雄大厅中那夸张的宣传内容来进一步强化了黛丝在反抗者眼



★标题：因为我也很寂寞
(For I am Lonely, Too)

讲话者：康丝坦丝·菲尔德 (Constance Field)

日期：1902年8月1日

内容：吕泰斯女士——我通读了你的全部科学著作。妈妈说：“这不是适合淑女从事的职业”。但我想她只是嫉妒我们的聪明才智。是真的只有你能够见到塔中的女孩吗？如果羊羔也觉得很寂寞，我很想见一下她，因为我们会感同身受。

——致以最温暖的问候，康丝坦丝

读解：正如之前透露的那样，这两个吕泰斯实际上是一个人，但和布克与康斯托克之间的差异不一样，吕泰斯“姐弟”的差异从两者尚在娘胎中就存在。不过正如前文中的留言中所提到的，这两人最大的差异也只是在于染色体，而在其他方面倒是出奇地相像。或许罗伯特在科学造诣上略逊于罗莎琳德，却无碍于两人的日常相处和交流。事实上，两人对彼此都有种特别的感觉，这可以从留言的字里行间和罗莎琳德的语气中体现出来。他们之间的交流带着点浪漫的感觉，先是两人艰难地通过莫斯密码传递消息，然后，为了见上自己的“弟弟”一面，罗莎琳德哪怕觉得康斯托克并不能完全理解自己的技术，仍然毫不犹豫地接受了他的资金。

或许各位读者会疑惑，一个人会那么迫切地见到另一个自己？无数文艺作品都倾向于认为一个人遇到另一个自己，只会产生冲突，因为两个太相像的人反而无法容下对方。或许对大部分人来说，这个理论是合理的，不过起码在吕泰斯“姐妹”身上，情况有点不一样，首先，两人的性别不一样，这一个简单而根本性的分别却可以产生一种奇妙的润滑作用。因为如果两个吕泰斯都是同一个性别，他们或她们会忍不住相互比较，而鉴于两者之间是如此地相似，这种比较会变成无止境的对抗。但如果你遇到的是另一个性别的自己，情况就完全不一样，两者的生理特征有相似之处，却有着本质的分别，而此时两者的想法越相似，就越有认同感。一个无可否认的事实就是，男性的思维方式和女

性是完全不同的，这使得我们在和异性交流时总是会遇到无法理解对方想法的尴尬，而这种情况在吕泰斯“姐弟”各自身上会显得更为严重，他们都拥有天才般的头脑，其思考方式原本就异于常人，性别带来的思维隔阂则会令他们变得更难以被异性理解。

可是罗莎琳德和罗伯特之间不存在这样的问题，他们毕竟是同一个人，对于许多事情的看法是完全一致的，思维方式也几乎雷同，却又无需用其他方式区分彼此的差异，毕竟性别本身就是最大的差异，所以两人之间的关系变得极为暧昧不清。他们之间的亲密关系可以被理解为是亲情，毕竟这世上还有谁能比我们更亲近自己呢？但也可以被理解为爱情，毕竟我们心目中的理想伴侣，不就是能够完全理解你接纳你的那一个人吗？又有谁能够比我们自己更能理解和接纳自己呢？

游戏中还特意让一个仰慕罗莎琳德的小女孩录下了上文的最后一段留言，来强调罗莎琳德作为一个女科学家的寂寞，也为她如此急迫地想要见到另一个世界中的自己提供了足够的情感动力。

●死亡与重生

★标题：回头无岸 (What's Done is Done)

讲话者：罗莎琳德·吕泰斯

日期：1909年9月3日

内容：我们的装置展示出了那个女孩的真相，她会成为一把燃烧世界的火焰。我的弟弟说我们必须扭转过去做出的一切。但时间不是河流而是无尽的海洋。如何能留得住终究会流出去的潮水？

★标题：最后通牒 (An Ultimatum)

讲话者：罗莎琳德·吕泰斯

日期：1909年10月16日

内容：我的弟弟给我下了最后通牒：如果我们不把那个女孩送回她被带走的地方，他就要离我而去。他看到空白页的地方，我看到了《李尔王》(指罗伯特对于事物的看法终究不如罗莎琳德自己深入)。但他是我的弟弟，所以我应该尽自己的责任，哪怕一切都注定了以悲剧收场。

★标题：客人迟到了 (The customer is late)

讲话者：鲁帕特·坎宁安

日期：1909年11月6日

内容：
埃斯特尔：这简直是疯了。你有什么证据能证明芬克先生会去伤害吕泰斯姐弟？
鲁帕特：吕泰斯姐弟亲口告诉我的。
埃斯特尔：吕泰斯姐弟？什么时候的事？
鲁帕特：昨天。昨天早上。
埃斯特尔：鲁帕特……他们已经死了整整七天了……

★标题：一个对于我们的“死亡”的假设
(A Theory On Our "Death")

讲话者：罗莎琳德·吕泰斯

日期：1909年11月1日

内容：康斯托克破坏了我们的装置。但是，我们没有死。一个假设：我们被散布到了可能性的空间中。但是我的弟弟还是与我在一起，于是，我很满足。但他很不满意。关于那个女孩的事情被搁置了。或许会有某个人能够帮我们完成这件事。

读解：姐弟两人中，罗莎琳德是更聪明的那一个，而Y染色体虽然让罗伯特在物理学上的才华略逊一筹，却让他有着更充沛的感情，所以在对待伊丽莎白这件事上面的，他的观点一直和“姐姐”存在差异，当然，作为当时实行抢走伊丽莎白计划的执行者之一，他对此应该也是充满了负罪感。所以，他一再要求罗莎琳德想办法将伊丽莎白送回B时间线，甚至用上了两人之间的关系作为威胁。罗莎琳德妥协了，这也说明了两人的关系在她心中的份量。在“最后通牒”这个留言中，罗莎琳德的最后一句话原文是“it shall all end in tears”，这里的tear既可以理解为“泪水”，也可以理解为“隙缝”（也就是游戏中的异次元隙缝），一语相关地预言了整个故事的结局。

可惜，两人终究是科学家，并不擅长秘密行动，康斯托克察觉到了两人的计划，毫不犹豫地命令芬克想办法解决两人，并将其伪造成意外。于是，芬克施计破坏了吕泰斯力场装置，借此杀死了吕泰斯“姐弟”。但因为某些不可控的原因，吕泰斯力场装置对吕泰斯姐弟产生的效果并不如芬克所预料的那样彻底，罗莎琳德和罗伯特被分解成了原子状态，却获得了在多重世界间穿越的能力，成为了一对不死的多重世界观察者。

罗莎琳德对此很满意，因为罗伯特可以和她永远地在一起了，但是罗伯特却仍然想要修正两人犯下的错误，于是，罗莎琳德想到了B时间线中的布克·德威特。

各位读者看到这里肯定已经禁不住要吐槽，这两人已经变成了《守望者》中的曼哈顿博士般的存在，还需要假手于人去解决这个问题吗？首先，就游戏中两人的表现看来，他们还没到可以操纵原子随意构筑和摧毁一切的地步，只是能够在多重世界中神出鬼没而已。然后，两人都是科学工作者，缺乏与人对抗的能力，所以吓吓餐厅老板可以，想要从康斯托克手中夺回伊丽莎白，肯定还是需要布克这种身手矫健战斗力极强的武术派来帮忙。

于是，两人来到了B时间线中的纽约，找到了布克·德威特，并通过异次元隙缝把他带到了A时间线。然后，吕泰斯“姐弟”把陷入严重记忆混乱的布克放到船上，朝着能够登陆克伦比亚的灯塔驶去，《生化奇兵无限》的故事，也就随之缓缓地展开。

本期我们的老朋友哪咭呢带来了一篇对《潜龙谍影崛起 复仇》较为详尽的 REVIEW。文章内容不仅涉及游戏正篇的优缺点分析,而且对前不久推出的 Sam 剧情 DLC 做了简评。

玩过该作的朋友,不妨研究一下!另外一篇关于《古墓丽影》的游人散文,借着游戏变迁感叹时光流逝,颇具人文情怀,同样值得一读。此外,我们的信箱地址:tt@ucg.cn,欢迎投稿!

承白金之脉的黑雷电

《潜龙谍影崛起 复仇》心得杂感



人气动作游戏《潜龙谍影崛起 复仇》(下文中简称《MGRR》)已发售数月,相信不少朋友已经拿到了白金/全成就。笔者觉得这是一款极具创意的爽快 ACT,特别是斩夺系统,更是让“复仇”这个主题贯穿于每一场战斗中。但仔细一琢磨,游戏中的诸多元素其实并非首创,有不少是继承其他老游戏的系统发展而来的,您不信?那就请倒上一杯茶,且听我慢慢道来。



游戏文化

自由谈

《猎天使魔女》&《征服》的即视感

在《MGRR》中能见到很多标签性的设计,充满了《猎天使魔女》(下文简称《魔女》)和《征服》的即视感。几个很典型的例子:将敌人打至气绝后的 QTE 提示是 Y+B/△+○,这跟《魔女》里的拷问技一样;刀棍摇杆一圈加重攻击的“钢管舞”与《魔女》里天使杖的重攻击一样;就连一开始让不少玩家觉得设计精妙的防御操作也跟《魔女》相似,都需要看准时机根据敌人进攻的方向输入“前”,当然这里还要再加个轻斩。此外,还有滑铲后进入斩夺模式的慢镜视角,像极了《征服》里的加速飞滑;还有就是主角萨姆和《MGRR》里的反派导师 Sam 几乎长得一模一样,名字简称也相同。就连现在速攻打法里不可缺少的“开膛手”模式,在初次激活时也是向《鬼泣 1》和《鬼泣 3》致了一敬——被刀穿胸后化了魔。

诸如此类的相似点不胜枚举,不过其实深层次上看,本作和《魔女》还有一个不易被留意到的相似点——最高难度

和其他难度所强调的系统不一致。《魔女》中,除最高难度以外的所有难度,核心系统都是“魔女时间”,而最高难度则彻底废弃了这一系统,而改为着眼于魔导器的搭配和玩家自身已提升的攻防能力。在《MGRR》里,普通难度最核心的看似是斩夺系统,但随着流程的推进,玩家会发现弹返系统变得越来越重要;到了最高难度,这个重要性甚至超过了斩夺,因为单次弹返必致晕(会拼刀的大剑兵除外),而“弹一闪”更是能大幅削减 BOSS 体力,成了速杀 BOSS 的必备技能。由于开膛手模式的使用,斩夺系统变得更像是终结技,而不是主要的攻击手段。

在游戏发售前宣传初期专门强调的系统,到了最高难度则大幅弱化,这在其他的游戏里真是很难见到的,可能这也算是白金工作室的一个习惯?所以这《MGRR》,尽管是 Konami 来发行,但毕竟是白金操刀的游戏,这标签啊,想去掉都难。



■《魔女》与《MGRR》其实颇多渊源。

斩夺系统的追根溯源

在谈这个话题前,我们需要将斩夺系统进行一下分解。斩夺的整套动作分

为三步,1)开慢镜头;2)有限时间内的自由斩切;3)拔取敌兵精髓兵血补

本栏目文章仅代表作者个人观点。



电。相信只要是接触了本作的玩家,对这三个步骤都不会陌生。不过,现在笔者需要再说另一款游戏的战斗,这款游戏战斗也是三步:1、开慢镜头;2、在有限的墨汁量内切割或者画出战斗道具;3、打倒敌兵后出现补血的太阳神器和墨汁葫芦。知道这是哪款游戏了吧?没错,《大神》!

那么,这两者之间是否也有些关联呢?

斩夺系统虽说最早是小岛组的创意,但恰巧跟神谷英树当年在四叶草工作室时的想法一致,而最后《MGRR》还是由白金操刀开发实现,这真可谓“无巧不成书”啊!不过笔者并不觉得这里面有什么抄袭的成分,而且其实如果大家

不细想,可能不会发现这两者之间是暗合的。而且,这两者尽管形式有些许类似,但具体的实现方式和带来的愉悦体验完全不一样。

延续继承和抄袭原本就是两种不同的东西,白金的作品总是在继承和发扬自己最为擅长的东西,而每次的新

作都会让人感到眼前一亮,并不会让人有“又是那老一套,换汤不换药”的感觉。这里可以再举两个典型的例子:其一,白金出品的几乎每一款游戏都把子弹时间当做重头戏,运用到极致;其二,每场战斗后都会有结算评价,最终汇总成一大关的总评。形式上的两点相似,并没让玩家感到厌烦,反而每次推出新作都会引起核心 ACT 玩家们的极大的关注。

说到这里,笔者忍不住想要吐槽两句:如何使自己开发的游戏具有前后一致的标志性和高识别度,而且还不会让市场觉得你是抄袭自己吃老本或者乱来瞎胡搞呢?这个问题,笔者觉得应该让开发《忍龙 3》的某小弟去认真考虑。

《MGRR》并非没有短板

《MGRR》的整体素质可谓有口皆碑,不过,本作绝非十全十美。根据玩家们的反映,游戏令人不满的地方大致有 4 点:流程太短、剧情太弱、R00、R05 直接打 BOSS 太突兀、R06 太短,瞬间就见最终 BOSS。笔者认为,流程的确是短了些,但并非最大的问题,因为与之相比,段落排布的问题其实更致命。

首先要肯定《MGRR》的开头 CG 在剧情交代上是不成问题的,延续了《MGS4》后的世界观和时间线,让玩家很快就清楚是怎么回事。这种“外传故事的接续感”很美妙,从 CG 一开始就

持续着,直到大家遇到第一个 BOSS——Metal Gear Ray。

太早了!不是说 Ray 并非一个当 BOSS 的好料子,而是出现得太早了。作为一台承载了玩家 12 年思绪的 Metal Gear, Ray 在大家心目中有着非比寻常的地位。然而就是这么一台 MG,居然在第一关时就出现了,虽然与它的两场战斗都可谓气势恢宏,极富想象力,但在身手敏捷的雷电面前,它却显得那么弱势,所有难度下也都没有法上的区别。笔者认为这可能是白金想尽快甩开小岛组留下的历史包袱,把《MGS》原有的



■游戏在宣传阶段放出的这张图可谓气势非凡，但惊天这台机体实际打起来嘛……

东西都堆在前头，大家草草打完，之后就可以开始“完全由白金设计”的游戏了。当然，也不排除是小岛组的授意，想尽快让旧时代的机器（Ray）和旧时代的战士（白雷电）结束战斗，然后让新人（黑雷电）开始新篇章。

这两种情况都仅仅是笔者的猜测，但无论对错与否，接下来的游戏流程就再与大型 Metal Gear 无关了。直到最后一关那个大铁块“惊天”的出现——笔者坚决不承认那东西跟 Metal Gear 有任何关系，白金的人肯定是《怪物猎人》玩多了！这 BOSS 在机体设计上明显偷懒的，怎么能弄出这么一个东西来当最终机体呢？

那么假如，笔者们把惊天与 Ray 的位置换一下，会是怎样的效果？玩家们往往容易在初期接受一个外强中干的新 BOSS，也更容易在中后期接受一个极具怀旧色彩的强力老 BOSS；可惜白金这次并没有参透这一点。这也就是笔者说的段落安排问题，Ray 这个高潮来得太早、太快、太强力，以至于此后剩下的过程变得太平、太淡、太无聊，留下一地的索然无味和敷衍了事。

再来说流程短的问题吧！其实本作的大多数章节长度是没有问题的，甚至 R04 都稍微有些过长了。问题主要出在 R05 和 R06 上。先说 R5，如果这关哪怕能到 R04 长度的 3/4，那整体来看也要好得多。但白金是怎么做的呢？Sam，一个之前剧情伏笔埋得那么深的 BOSS，突然就在 R05 出现并主动求死，

动机时机都不明白，而且还不甚强力，被雷电轻松斩于马下，惟一的剧情作用竟然是给玩家送了一把高频红刀留着最后备用。这到底是《MGRR》还是星爷的无厘头喜剧？笔者傻傻分不清楚。如果在 R05 见 Sam 前加入足够的杂兵战，或者加入刃狼的操作段落，再逐步过渡到 BOSS 战就要比现在的流程好得多。

至于 R06，问题倒不是流程短，而是流程出现断层。在笔者玩游戏的经历中，上一次遇到这样的情况是在 Wii 版的《死亡屋 过度杀戮》里。也是最终 BOSS 战，杂兵战结束，一段 CG 后，画面突然就黑场了，接着 BOSS “Mother” 和玩家角色就突然从地下实验室“飞”到了地面上开始打，这中间就出现了断层。R06 里也是这样，一开始的气氛营造、场景设计和杂兵配置都很有最后一关的感觉，直到遇见倒地不起的刃狼，突然节奏急转直下立马见最终 BOSS。杂兵场景到此还不足四个，这样紧急为那般？接着迫不及待出来的还是刚才说过的废物惊天。使得原本气氛肃杀的最终关突然变得喜感无限。再加上后来阿姆斯特朗参议员与雷电那基情无限的过场动画，更是让人大跌眼镜。这简直就是把之前 6 个章节积攒下来的战场气氛全部给毁了（如果此时再配上《神之手》第一关的音乐就 KUSO 到极点了）！这到底是在做游戏还是在拍腰斩式的美剧？笔者再次傻傻分不清楚了。如果是因为时间经费紧张的缘故而赶工，那么希望白金日后能通过 DLC 的方式来补偿玩家，而且最好免费！

若有若无的怀旧风

《MGRR》里面还有一些向老游戏、老电影致敬的怀旧小元素，会让不少老玩家们会心一笑。比如一开始的标题字体就立马让人想起《铁甲威龙》，同样是机器改造人，同样是先失败再复仇的剧情模式。

另外，不断出现的雷电红眼、AR 视



界里的敌兵、物体轮廓和情报信息、开始菜单的字体和显示方式、R04 和 R05 中间出现的哈雷摩托等等，如果这还不能唤起你的记忆的话，请看 R04 最后一个镜头，雷电在地上用刀刻的字“Thanks for your Corporation”，这一切都指向一部老电影——《终结者》，特别是在 R05 一开始时雷电骑着哈雷在公路上时，笔者恨不得把 BGM 换成《Bad to the Bone》，实在是太有感觉了！而在最新 DLC 的 Sam 篇中，我们可以看到就连 Sam 都喜欢骑哈雷。另外在 R04 后期的电梯上的围攻战，相信从《MGS1》就开始接触本系列的老玩家们都会想起当年在影子摩西岛，电梯上的那 4 个穿着隐形迷彩的敌兵吧？还有最终 BOSS 那无赖般的身体硬化功能，是否也让你想起了《钢之炼金术师》里的“贪婪”大人呢？

就在本文行将完稿时，官方公布了讲述 Sam 故事的剧情 DLC。笔者第一时间下载完毕并通了普通难度。这 DLC 讲的是早先 Sam 当浪人时“刷坏蛋”，后来迫于本作大 BOSS 的无赖体技而委身其下的故事。这在剧情上解释了游戏本篇中，Sam 那近乎自杀求死的 BOSS 战行为动机。他和雷电的最初目的是差不多的，切坏蛋的西瓜嘛！但是当使尽浑身解数之后发现仍不敌参议员，而且还被废掉右臂后，他意识到好汉不吃眼前亏，留得青山在不愁没柴烧，与其硬拼至死，不如忍辱偷生，以期找到一位强过自己而又意志坚定的剑客，让他去干掉参议员。这样曲线救国的策略，在游戏本篇里最终落实到了雷电的身上。这也就解释了为何 Sam 不断对雷电强调“你不能带着一把工具就上战场”、“你不该抗拒手中武器那斩敌的意志”、“你到底该不该对当了坏蛋的改造人有所仁慈”，所幸这三点到最后总算都被雷电所领悟，并为 Sam 复了仇。可以说这段 DLC 剧情让游戏的“复仇”主题更多了一层含义。

说完了剧情，不妨再来谈谈操作吧！笔者想讨论一下红色蓄力斩、挑衅和翻滚躲避。在 Sam 篇中，普通四连轻斩和未蓄力重斩的威力都太有限，而系统又取消了暗杀，所以高效率杀敌的办法除了斩夺就只剩下蓄力斩了。不过，在实际战斗中想用好这招却并不容易——如果仅仅是拉开距离就想开始“干着”，那么大剑兵的快速近身砍和远程偷袭就会立马 Counter 你。往往你就快蓄满了，敌人却也打过来了，这时为了不挨打就只能选择立马释放。然而就是这释放，也是大有学问的。

可以让 Sam 蓄力的操作共有 6 种，这里以 X360 版为例：Y、XY、XXY、XXXX、空中 Y、方向 +RB+Y。无论哪种操作，都在时机上有四种变化：1、不 hold 只按一下；2、hold 未满就释放；3、hold 至红色蓄力圈聚焦成点时释放；4、hold 至 Sam 全身泛白光系统自动释放。其中 1 和 2 的效果一样，3 和 4 的效果一样。这里要考虑 3 和 4 的区别，依照《鬼泣》1 代和 4 代的设定，蓄力到目押时手动释放和蓄力到系统自动释放是不一样的，

前者攻击力更大。那么 Sam 蓄力的 3 和 4 之间是否也存在这样的关系？由于时间关系笔者未能得出准确结论，特在此抛砖引玉，供有兴趣的战友们研究。

这里还要特别再提一下挑衅动作，它除了降低敌防以外，还有一个副作用就是挑衅后无法弹反敌人的攻击了。因此，如果在战斗一开始就实施挑衅的话，由于 Sam 缺乏强力快速的攻击手段，玩家会立马陷入被一大圈敌人围攻而不断防御或挨打的被动状态。因此结合上文中蓄力斩的注意事项，可以得出的比较稳妥的战术是：首先消灭远程攻击的杂兵，其次削弱轻型杂兵的行动能力（斩腿、烟雾弹、EMP 手雷都是不错的办法），再用挑衅降低敌人的防御力，之后拉开距离蓄力，最终将他们一扫而光。

最后再来说一下 Sam 的翻滚回避，这招的无敌时间比雷电的“攻防一体”来得短，而且近敌的翻滚会默认绕敌兜后的方向，那么如果敌人恰巧打出横向攻击，Sam 就要倒霉了。这种状况容易出现在一个大锤和若干个长剑兵的配置下，而握握这种攻击范围判定大的敌人也很克 Sam。所以比较有效的回避办法是撬杆拉后，不断向后回避。

另外还要补充一个小 netta。

有不少朋友质疑 Sam 的斩夺，说他又没有经过改造，怎么把敌人的人工脊髓挂在刀锋上一扯就能补血呢？哈哈，因为他的刀叫“村正”，所谓吸血之刀啊，这么一解释，想必我不再多说大家都明白了吧？



■Sam 与 Ray 之战整体氛围处理上无法跟正篇相比，但作为 DLC 的 BOSS 战也算诚意十足了。

前一段得知小岛秀夫有意与白金合作推出《MGRR2》，这无疑令广大 ACT 玩家兴奋不已。笔者衷心希望，白金能够继续发扬自身的优点，并尽量修复游戏中的短板，让新作再现出现同类型问题，真正成为一款能打上 10 分的一线大作！

此外，截止本文完稿，《MGRR》的剧情 DLC 中只剩下即将于 5 月 9 日推出的讲述刃狼故事的那款了。希望白金能够认真打磨，推出一款像 Sam 篇一样地值得让玩家深入研究的优秀 DLC。【文：啾啾呢】



我与《古墓》的十年

最近实在太忙，新版《古墓丽影》断断续续打了两个礼拜，好歹快通关了。

从装上游戏那天，就决定写写自己与《古墓丽影》系列”相关的回忆，但每次打开 Word，又不知从哪写起。

果然是万事开头难。墨子告诉我们，当一件事难以决定时，一要借鉴前人的经验，二要听取他人的意见，三要自己分析。所以，今天我决定借鉴前人的成果，且让我试着来一个村上春树式的开头：

3月里一个阳光明媚的早晨，虽然已是早春，但天气依然寒冷。班车一路向西行驶，我坐在靠窗的座位上，阳光从并不明亮的车窗照进来，却感觉不到多少暖意。

“你会玩《三国杀》吗？”我问坐在旁边的老赵。

“不会。我只玩过一款游戏——《古墓丽影》，非常喜欢。”

《古墓丽影》，一个再熟悉不过却又好像很久没再关注的名字。瞬间泛起的回忆让我顾不上吐槽“《三国杀》和《古墓丽影》有半毛钱关系吗？”，是啊，我是从多久以前开始接触这个系列的呢？

时间倒回 1999 年的夏天，小学毕业的那个暑假。南开中学古色古香的校园里，大批的家长围着几个老师，询问分数线、名额，交流着自家孩子的分数。包括我在内的一群小学生仿佛事不关己，在旁边自顾自地玩。

“那游戏画面太棒了，一开始是在一森林里，得找钥匙开门才行。”

“在地道里面氧气耗得特快，慢一点就死了。”

“那手柄和咱玩的不一样，后面还有四个钮。”

同班同学和我大谈昨天在哥哥家玩的“高级游戏”。当时的我，对游戏的认识还停留在红白机。对于同学所述似懂非懂，单纯觉得应该很好玩。

后来我才知道，“手柄后面还有四个钮”的游戏机叫 PlayStation，那个游戏叫《古墓丽影 II》。

转年寒假，最好的朋友彬买了 PS。去买游戏盘那天，他叫上了我。

当时我们的心情，应该是比过年还要高兴吧。我们郑重地行使自己的权利，谨慎地选择每一张游戏。

在那个没有网络，资讯不发达的年代，选择游戏最行之有效的办法就是——看封面。

一位干练的女性，左手手电筒，右手持枪，目光如炬。我并不认识她头顶上的“Tomb Raider”，但我知道，这一定就是我一直念念不忘的《古墓丽影》。

“买个攻略吧！要不你们过不去的。”老板看我把它挑了出来，说。

花一块钱买了攻略本——和光盘差不多大小，有字无图，印刷粗糙。

于是《古墓丽影 IV》就成了我们两人的 PS 首发游戏，也成了我游戏经历的起点。此后每逢周末，下午 1 点，我都会准时来到他家，两人一个看攻略，一个操作，奋战在吴哥窟。

是的，吴哥窟，你没看错。

《古墓 IV》主场景在埃及，柬埔寨只是序幕。但就是这个教学关卡一样的地方，我们却卡了有一两个月之久。

这款作品的解谜堪称系列之最。游戏中有限的提示对于英文不通的我们如同天书。但更多时候，伤害两个少年幼小心灵的，是令人绝望的跳跃。

一次次看似不可能的尝试，一次次坠入深渊。以至怀疑自己走错了地方，回过头反复研读攻略上的只言片语，如同 Lara 阅读遗迹中先人的神谕。

一次次氧气耗尽，游戏进度停滞不前，伴随着声声叹息，唯有时间的流逝。眼看游戏时间已到，只有恋恋不舍，相约来周再战。

以当时被严格限制的游戏时间和次数，这个成绩也还过得去吧。

2000 年 11 月，《古墓》第 5 作如约而至。开场对 Lara 的悼念和巨大的墓碑至今记忆犹新，后期科技感十足的关卡也让人印象深刻。而此时已上初中的我，正在逐渐远离游戏，告别 Lara。

自此，《古墓》也打破了一年一作的传统，只是 2002 年在 GBA 上出过一个

小品级的《预言》。现在回想起来，当时的 Core Design，应当是充满雄心壮志，在“下一盘很大的棋”吧！

2001 年，升上初三，学业骤然紧张。搬了新家，远离昔日的朋友，远离了游戏。从此以后，身边再也没有了能一起切磋的玩伴。

2003 年 6 月，充满野心的《黑暗天使》登陆 PS2。大幅进化的画面没有赢来一片喝彩，反倒是 Lara 颠覆形象的变化和突破以往的场景招致一片恶评。我没有接触过这一作，但对这样的 Lara，同样接受不来。

从此，《古墓》彻底消失在我的记忆中。中考、高中、高三、大学，缺少了《古墓》的生活依然充实，两点一线的学生生活并不缺少色彩。

2006 年 4 月，换了东家的《古墓》重出江湖。斗转星移，3 年时间，游戏业界发生了天翻地覆的变化。《生化危机》、《鬼泣》、《战神》等为充满冒险色彩的动作游戏设立了新的标杆，大魄力的 BOSS 战和激动人心的 QTE 演出引领了业界的风潮。而这些，都是《古墓》所不具有的。十年时间，光阴荏苒，此时的《古墓》，影响力已大不如前。

得知系列第 7 作发售，我骑着车到西南村，买了一张盗版碟。这是我第一次接触 PC 版的《古墓》，键盘实在用不惯。



别扭的操作，晃动的视角，流程并不长，但还是没能坚持到通关。

如果形容一个女人 10 年不见却毫无变化，那是褒奖。但放到游戏上就不是那么一回事了。缺乏创新只能是在一条胡同里越走越窄，等到发觉时却已难转身。

2007 年的周年纪念版，从《古墓》初代一路走来的玩家一定会感慨良多。可能现阶段《古墓》，唤起老玩家热情最简单直接的方式就是复刻。再没有比回首往事更让人感觉美好的了，不是吗？

可能周年版多少唤醒了人们对《古墓》的期待，也可能是前期卖命的宣传，《地下世界》被寄予了厚望。但事实上，这款作品成了雷声大雨点小的一作。很多前期宣传的噱头在成品中都打了折扣，Lara 寻母的剧情也有点难以自圆其说。

《地下世界》08 年 11 月发售，此时的我，也在现实中遇到了自己的 Lara，一位同样美丽坚强的女生。现在，现实中的 Lara 已成为了我的太太。

那天，我打开主机，放入重启的这款《古墓丽影》，进入游戏。

第一感觉是：惊艳。
重塑的 Lara 更年轻、貌美（貌似东方化了？）。虽然由于剧情的原因场景局限于海岛，但细节无可挑剔，波光粼粼的水面美爆了。

第二感觉是：流畅。
不论是攀岩还是射击，Lara 的动作一气呵成，战斗曾经一直是《古墓》系列的短板，但现在这已成为历史。而且和守护巨兽的那一战也算得上险象环生，如此，《古墓》系列”没有像样 BOSS 战的历史也将作古。

第三感觉是：突破。
Lara 不再是跑、跳、荡老三样，上一作中加入的攀岩动作在本作里得到了很好的进化。武器也很出彩。对当下动作冒险游戏的有益借鉴（那“求生本能”简直是《刺客信条》附体）并未冲淡《古墓》系列自己的特色。

不觉间，《古墓》系列已走过了 17 个年头。今年这款重起炉灶的系列第 9 作，为 Lara 开了个好头。9 是最大的阳数，象征着生机和希望。希望《古墓》系列”越走越远。十年时间，感谢有 Lara 的相伴。有游戏相伴的时光，有欢笑，有苦涩，更多是美丽隽永的回忆。

【文：小岛门徒】



“松鼠大战”、“怪物猎人”、“奎爷”……看着一位国内页游公司的老总神采飞扬地说这些典型的电视游戏话题，着实让本刀有些吃惊。这次做客本栏目的这一位，和通常意义上的“人生赢家”更为接近——曹凯，“第七大道”创始人，一位真正靠自己打拼成为亿万富翁的80后“富二代”。曹

凯被业内冠以许多头衔，但他还是最喜欢以“骨灰级玩家”自称。他最自豪的是能一条命把《魂斗罗》打通关，两个币在街机厅玩一下午。他也曾和所有80后玩家一样，遭遇父母的严厉打压。而现在他可以骄傲地对所有人说：“很庆幸选择了一个自己擅长的行业，这也幸亏自己玩过了太多太多的游戏。”



受访者
简要介绍

曹凯，第七大道科技有限公司创始人，80后，东北人。大学毕业后只身南下打拼，从月薪2500的小白领，到月薪3万的市场总监，再到创业成功，他的游戏乃至从业经历，都可以说是中国游戏产业变迁的一个缩影。2009年3月，他的首款游戏《弹弹堂》面世，随后打入越南市场，成为越南最流行的网页游戏，有“越南国民级游戏”之称。之后《弹弹堂》逐渐进入全球100多个国家和地区，成为最早突破1亿月收入的页游之一。之后第七大道推出的《神曲》，在巨头云集的美国也做到了日充值六位数美金的惊人成就，创造了中国国产游戏在欧美的最高收入记录。

曹：哈哈，大概是很多人都要这样的危急关头才能激发出最大的创造力吧！说起来，《弹弹堂》上线之后的第二个月，就是四月份。第一个代理商，越南的，就来了。我们那个时候还在民宅中租房办公，就像个皮包公司一样。当然我们有《弹弹堂》，但是我们很穷的，有上顿没下顿。

刀：看来创业阶段真的是够艰辛的。

曹：第一个月记得最清楚，弹弹堂3月7日上线，4月7日给我们分成，一个月是18万的流水，分给我们是9万块钱，去了税大概是8万块钱。我们发完工资刚刚好，还剩了几千块，就跟大家去吃了一顿，庆祝了一下。在这之前，我们有三个月发不出工资了，所以请大家吃顿饭吧，狠撮一顿。

刀：所谓否极泰来，转机应该就快出现了吧？

曹：转机的发生，就是越南人来买游戏。开始我们都不信，心想“不会是骗子吧”，“哪有这好事呀，我们又没去过越南”，“越南人玩中国的游戏了？”人家竟然说要过来，连CEO也要过来。然后我说你是啥公司啊，然后他们一说，我们回去查了查，发现是在越南实力还挺雄厚的一家公司。后来他们一过来，发现确实是CEO，因为看到网上的照片了。然后大家在砍价，最后以当时觉得很高的价格定了下来，是100万人民币，把越南的代理权就给了他们。

刀：哈哈，时来运转了！

曹：当时我们谈的时候，手里捏把汗，不敢跟人多要，也没卖过，不知道该多少钱合适。又怕谈得太狠把人给谈跑了，跑了就没钱赚了。大家很缺钱。当时心都提到嗓子眼了，还不能让人看出来，真是很纠结。

刀：头回遇到这种天上掉馅饼的事儿，估计大多数人都这样吧！

曹：现在《弹弹堂》在越南非常受欢迎，回过头来看真是一个双赢的结果。越南也是第七大道第一个进入的海外市场，也是现在做得比较好的一个地区。然后到了6月份的时候，我记得马来西亚、新加坡、

骨灰级玩家的创业梦

对话“第七大道”科技公司创始人曹凯

办公桌上的PS3

下文中“曹”指代受访者刘爽，“刀”指代一刀。

刀：曹总你好，说实话尽管我个人对网页游戏不感冒，但近一两年来，页游的火爆的确是不争的事实。包括EA、Square Enix等业界巨头都纷纷转战页游市场。不过对于很多家用机和掌机玩家来说，或许还不那么熟悉页游，要不您先跟我们大伙儿普及一下这方面的知识？

曹：网页游戏，顾名思义，就是用网页浏览器来玩的游戏。与通常意义上的网游相比，页游的特点是不用下载容量巨大的客户端，可以点击即玩。因为不受客户端限制，省去了下载、安装、硬盘容量等各种限制，在任何电脑上都可以登录自己的账号。这种便利性正是近年来页游异军突起的主要原因。

刀：简而言之就是便利性比较突出？

曹：没错，其实我认为游戏行业一直都在朝着便利性的方向发展。当年GB和《俄罗斯方块》为什么会火？因为简单方便，随时都能拿出来玩两局。现在手游和页游大行其道也是一样的道理。我也喜欢《怪物猎人》，但我出门不一定会带3DS或者PSP，却一定会带手机。同理，我们一天的大部分时间可能都在办公室里度过，我估计除了你们游戏编辑外，大部分人不能往办公桌上搁台PS3，也不能往办公用的电脑上装网游客户端，但页游就不一样了，只要你的电脑

能上网就可以玩，而且还可以下班回家接着玩！

刀：（瞟了一眼放在办公室一角的PS3）话说您这桌上搁的不就是台PS3嘛，您也不是游戏编辑啊，对吧？

曹：呃，其实我前阵子还老在办公室里玩《战神 超凡》呢，不过我这是属于特殊情况么不是？

刀：哈哈，明白明白，游戏公司老总也肯定属于游戏人啦！听说这款《战神 超凡》，你还是从《弹弹堂》制作人那里抢来玩的？

曹：是啊！他还没玩就被我先抢来了，老催我还呢！不得不快点打啊，于是就在办公室加紧了（笑）。

天上掉下越南馅饼

刀：说起《弹弹堂》，作为您的成名作，听说成功的过程也很有戏剧性，跟大伙儿分享一下这个有趣的故事吧！

曹：其实在做《弹弹堂》之前，第七大道的第一个项目是一个虚拟大学生实景社区，但是这个项目失败了，我们觉得那个时候要么公司就关掉，要么就最后再做一个项目。我们要选择一个最速度的东西，成功率必须比较高，这是这个十几人团队的最后一搏了……

刀：这故事听着耳熟……等等，咋这么像《最终幻想》的诞生故事呢？



曹凯的办公桌上，最醒目的就是那件贝优妮塔模型。

印度尼西亚,这些地方全来了,东南亚那一片儿,一起上。随后还有泰国等其他国家。

红人白人老丈人

刀:虽然眼下从事的是页游行业,但听说您是标准的主机游戏玩家出身,现在还热衷于主机游戏。您说自己是“骨灰级玩家”,到底有多骨灰呢?

曹:我的游戏经历应该从5岁开始算。当时就开始玩雅达利的游戏,一个摇杆、一个红钮,玩得不亦乐乎。东北的游戏厅发展得也还算比较早,两台游戏机、两台电视机,就可以开个游戏厅了,当时也在这种叫做包机房的的游戏厅里玩。再后来就是大型投币用的街机,这个我玩得也比较早,第一个印象深刻的游戏就是《快打旋风》,红人、白人和老丈人一起救媳妇儿那个。后来就是《圆桌骑士》,再后面就是《名将》啊、《街霸》啊,各种都玩过。

刀:红人、白人和老丈人……好吧,哈格市长泪流满面。

曹:我那个时候应该是上小学。游戏厅的老板是比较讨厌我的,因为我们那是一块钱买4个币那种,我会花5毛钱买两个币。基本上,5毛钱就够我打一个下午的,差不多好几个小时是没问题的。比如《名将》,基本上一个币干到最后没问题。

刀:嗯,老卡当年的“黄槽系列”是这样的,玩好了能一币玩好久。

曹:其实还不是因为没钱?所以要不断提高技术。你两个币要打人家十几个币的时间,你技术要好吧?于是先从看开始,你不能贸然去打,因为你不知道那个关要怎么过,反复地看,这帮炮灰通关的时候,你已经看清楚了这个该怎么通关,再投币进去打。

刀:哈哈,小小年纪就这么有心机。话说成天在街机厅里晃悠,家里没意见?

曹:家里当然不支持啊!我妈把我的小霸王砸碎过两台。说起小霸王,我玩《魂斗罗》不调30人,一条命干到底轻轻松松。FC上但凡经典的都通过关。记得第一次玩《松鼠大作战3》,三条命,一口气玩到倒数第二关,打到下午第二节课了,我们才过去上课。

刀:得,这入迷是挺深了。那后来的那些機種呢,接触得也挺多的吧?

曹:基本上所有游戏机都玩过,FC、SFC、MD,然后是PS、SS,还有3DO、NEOGEO等。我特别擅长动作类游戏。格斗类的,闯关类的。因为太喜欢玩游戏,学习上肯定会受到一些影响。本来我的



■第七大道办公楼里充满了《弹弹堂》4周年的创意墙绘。

成绩不是特别差,但也不是特别好。属于中等偏上一点,成绩就那样,更多的时间都在打游戏。

从玩家到业界精英

刀:那时候想过以后做游戏这行吗?您的这些游戏经历,对现在的工作有什么帮助?

曹:小时候可能偶尔也有想过,是不是以后能做个游戏给自己玩?但是没有想得那么具体,做多大,做成什么样子,做到多好,都没有想过。其实我觉得每个玩家都会有过自己设计一款游戏的梦想,但不是每个人都能想得那么具体。不过想像的过程本身,就是一件非常开心的事。

刀:那是什么时候开始让这个梦想具体化的呢?

曹:我真正发现自己非常适合做游戏,其实还是去年或者说前年底的时候,那时才发现,我身上的一些特质或者说特长就特别适合做游戏。行业里面的很多人,不是以纯玩家的身份进来的,很少有人有我这么深的游戏资历。就像熟读唐诗三百首吧,做的时候就会有很多素材,脑子里有很多东西。

刀:看得出来,您对自己所玩过的游戏数量和深度都很自豪。那么,现在作为一个有800多名员工的

游戏公司老总,您平常还有空玩主机或掌机游戏吗?除了前面提到的《战神 超凡》外还有玩哪些游戏?

曹:现在这种电视游戏大作玩得不多,因为比较忙。最近可能会搬家,到时候买一好电视,应该会玩得多一点。其实除了《战神》外,《怪物猎人》、《真·三国无双》这些我都有在玩。平常有点空闲时间就会玩,也有在办公室里打通宵的时候。我是个比较宅的人,社交很简单,都不怎么出去,平常的生活就是工作、回家、

打游戏。

刀:正如上面访谈到的,如今页游、手游正在兴起,全球范围来看,主机游戏和PC单机尽管还有着巨大的市场存量,但前景并不是特别明朗。阁下能否从一个从业者的角度,谈谈视频游戏未来的发展趋势?

曹:这个行业最大的特点就是变化,所以我认为最重要的就是快速适应的能力。主机游戏现在的困境,我认为主要还是在应对市场需求的变化方面不够迅速。一部主机的生命周期五六年,这五六年世界都变成什么样了?iPhone都出到第五代了!

刀:的确,主机经典商业模式在应对变化方面确实有短板。

曹:不过话说回来,对于高质量的游戏,市场需求始终是有的。主机上像《战神》这样的超大作,一出来就能卖上几百万,也还是很成功的。关于次世代主机,现在大家都在谈云游戏,这可能也是主机游戏的一个出路。因为所有的东西都在服务器端,所以能够不受用户终端的限制,能对市场变化更快做出反应。这其实跟页游很像。可能整个视频游戏产业本身也在慢慢走向天下大同吧!

利字为先者请走开

刀:嗯,阁下的分析颇为中肯。在访谈结尾,您作为人生赢家,跟我们的读者分享一下你的成功秘诀吧!或者说,为那些即将走向社会和职场(特别是游戏行业)的学生读者,提一些忠告吧!

曹:过奖!不能说秘诀吧,心倒是有一些。进入游戏行业后,我学到的是要真正从消费者的角度看,因为我是玩家,作为一个游戏开发者,我会想我不喜欢这个东西,如果我不喜欢,我都不愿意玩,我凭什么让别人玩?

刀:所谓换位思考?

曹:没错,就是要进行换位思考。我会从玩家的视角去审视一款游戏。游戏里什么能吸引我,什么不能,我会喜欢什么,讨厌什么。对于想要在游戏行业里创业的人,如果你纯粹是以赚钱为目的,请别来做游戏。你的最终想法可以是这个,但是你最终的想法一定不能是这个。

□《新弹弹堂》的角色形象之一,是不是看着很有点眼熟的感觉?





怀旧殿堂HD



SPIRA

螺旋的过去与未来

献给即将发售的《最终幻想X / X-2 HD Remaster》

“风送来了言语，令我的心神为之动摇。云朵送来了明日，令我的声音为之悦动。月影在镜中摇曳，令我的心神为之颤动。流星划过夜空，柔情之泪随之洒落……”

12年前，一首宛转悠扬的《素敌だね》不知在多少少男少女们的心中谱写下了完美无瑕的爱情，幻光河中的那一吻，又曾令多少人魂牵梦绕难以忘怀。12年的时光转瞬即逝，当年不谙世事的少男少女早已抛下天马行空的幻想，脚踏实地地在上打拚奋斗，但每当《素敌だね》的旋律再度于耳畔响起，仍会情不自禁地合上双眼，任由与游戏相关的情景在脑海中一段段闪过，在这短短的片刻之间，仿佛又再一次回到了斯毕拉，听到了那奇异的喧嚣声。

12年后，《最终幻想X / X-2》的高清重制版即将发售，听到这个消息最有感悟的自然莫过于当年的老玩家们。于是我们便邀请了其中的几位，请他们用文字撰写出自己与《最终幻想X / X-2》的不解之缘。将感动，将悲伤，将喜悦，将无奈，汇成1000の言葉，献给即将发售的《最终幻想X / X-2 HD Remaster》……

文 八重樱 美编 心的永恒

《最终幻想X / X-2》年表

- 2000年1月29日，在名为“Square Millennium”的企业发表会上，史克威尔同时公布了《最终幻想IX》、《最终幻想X》和《最终幻想XI》三部作品。《最终幻想X》也是PS2平台上的首款“FF”续作。
- 《最终幻想X》的男主角泰达的外形设计参考了日本偶像艺人兼歌手泷泽秀明的容貌，并且官方还邀请泷泽秀明为游戏制作了两段真人广告。尽管广告时长不过10秒，但泷泽秀明与泰达高度重合的外形，以及穿插于真人演出中的精美CG，不但震慑住了广大玩家，也在许多普通观众中制造了热烈的讨论话题。
- 2001年7月19日，日版《最终幻想X》发售，总销售量约为235万份。
- 由野岛一成作词、植松伸夫作曲、岛歌歌手RIKKI演唱的主题曲《素敌だね》单曲碟销量突破15万张。
- 2001年12月18日，美版发售；2002年5月24日欧版发售；2002年6月4日韩版发售。日本海外总销售量约为500万张，全球累计销量近800万张。
- 2003年1月16日，《最终幻想X》的廉价版发售，日本国内销量约30万份。
- 2003年3月13日，正统续作《最终幻想X-2》发售，日本国内销量约为200万份。
- 2003年11月18日《最终幻想X-2》美版发售，2004年2月20日欧版发售，全球总销量约360万份。
- 由幸田未来为《最终幻想X-2》演唱的主题曲单曲碟《real Emotion/1000の言葉》在当年卖出了28万套的喜人成绩。
- 2005年9月8日，《最终幻想X-2》的廉价版发售，并同时推出了与《最终幻想X》同捆的版本，总销量35万份。
- 在2006年3月17日刊登于日本电玩杂志《Fami通》上的“读者评选的心中最佳游戏100”中，《最终幻想X》以45万点的高分击败了包括“《勇者斗恶龙》系列”在内的多款名作，荣登第一位。
- 在2008年2月15日发售的《Fami通》1000期纪念号所举行的特企“读者评选的传世游戏”中，《最终幻想X》仅次于《超级马里奥兄弟》、《最终幻想VII》、《勇者斗恶龙III》，位列第四位。
- 游戏发售10年后，在《Fami通》官网举办的“催泪游戏20”评选中，《最终幻想X》又一次荣登榜首。
- 2011年9月14日举行的PSV发表会上，SE正式宣布《最终幻想X》将会在PS3与PSV双平台上推出HD版。
- 2013年3月25日，SE再一次放出重磅炸弹，《最终幻想X-2》也将同《最终幻想X》一起HD化，两作同捆，预计将于2013年年内发售。
- 2013年3月29日，索尼宣布《最终幻想X / X-2 HD Remaster》将会同步发售繁体中文版。

北濑佳范致华语玩家们的一封信

我是在大约10年前，
很荣幸地当上了《FINAL FANTASY X》、《FINAL FANTASY X-2》
这两款游戏的制作人。

而这次，对终于能向亚洲的玩家们正式宣布，
《FINAL FANTASY X/X-2 HD Remaster》

决定要在今年发售这个消息，本人感到非常高兴。

那段在斯毕拉发生的种种……

以及提达、优娜他们将以豪华的HD解析度重回大家的身边！

并且当然会完整支持繁体中文！

本人仅代表开发团队、

向长年拥护、支持《FINAL FANTASY》的

各位粉丝、玩家们致上万分感谢之意！

也希望大家务必继续期待今后陆续公开的更多、更新内容！

——《FINAL FANTASY X/X-2 HD Remaster》制作人 北濑佳范



12年后，感动再临

【文：纱迦】

缺点的游戏是不存在的，《FF X》也不例外。我个人认为《FF X》只有两个缺点，第一是敌人外形变化太少，数量虽多，但基本上都是变个颜色；第二是战斗音乐种类太少，严格来说《FF X》的战斗音乐其实不少，也不乏经典的曲子，如和西摩亚的最终决战。但游戏后期基本上都是在怪物训练场进行，而这里的战斗音乐只有一种标准版，听上五六个小时后着实让人想吐。但除了这两个缺点外，《FF X》在其他方面可以说是无可挑剔的。国际版中强调了运的重要性，使得完美时间又变相增加了几十个小时，不过相比日版那个毫无挑战性的超越一切者来，新的BOSS给力得多，因此还是有必要玩的。如今HD重制版中不仅收录了国际版内容，更有官方中文，不用说，绝对是要支持的！

《FF X》发售于2001年，而我正好是那年加入的UCG。由于工作关系，能够在第一时间玩到这款当时集万千宠爱于一身的超大作，实乃人生一大幸事。我个人不算Square饭，但《FF VII》和《FF VIII》给我带来了无数感动，因此自然期待PS2上的系列第一作。那个时候网购几乎不存在，玩家要想买碟就得自己去实体店拿货。由于编辑部所在城市毗邻香港，加上又和当时国内最大的游戏店有密切联系，因此编辑们也幸运地成为了大陆第一批玩到这个神作的。

记得当时是Gouki和一位新来的实习编辑去拿货，时间是吃过午饭之后。按照常理，一般来说一场足球赛的时间内就足够回来了。没想到大家在编辑部里等完了加时，踢过了点球，他们还是没回来。一直到傍晚这两位才姗姗来迟。一问才知道，当时编辑部定下的这张游戏是中国大陆第一批到货的，而这一批里只有这么一张，因此店老板说你们要拿没问题，但必须在我们这边一直玩到第二批货来，才能把游戏拿走。于是乎这两位只好坐在游戏店开始游戏，一直打到“异界送”的CG才能离开。据他们描述，当时热情的

玩家将整个游戏店围得水泄不通，直接把旁边麦当劳的大门给堵了一下午。

《FF X》的攻略受到了无数读者的好评，为了制作这篇攻略，当时编辑部派出了三人的超豪华阵容。不用说，没入选的人自然对这三位羡慕嫉妒恨的。没有摊上攻略任务的我，当时还没有PS2，因此一直等到2002年国际版发售时才真正玩到。说到国际版还有个花絮，当时Square的游戏在亚洲地区是由EA发行的。日版国际版中，游戏采用的是英日字幕，英文语音，EA想当然地把亚版国际版的日文字幕去掉了，结果饱受玩家抨击。结果我那张日版国际版立刻成为编辑部的抢手货，如今虽然存在，但那碟面已是千疮百孔，总游戏时间怕是早已过了1000小时。虽然没赶上日版，但后来的国际版研究都是我一人包办的，也受到了普遍好评。

《FF X》在我心目中算得上是一款完美的游戏。当然，没有



CHANGE·换与变

【文：胜负师】

我接触电子游戏的第一个十年，游戏类型一度为射击、清版过关、格斗所统治，似乎没有碰过一个RPG显得理所当然，偶尔在包机房里见到有人玩“文字卡”，也会觉得在一堆看不懂的文字里选选指令，远不如刀剑、拳脚或弹幕来得带感。

值得庆幸的是，在我游戏生涯的第二个十年，遇到了三款对我影响深远的RPG。第一款是SFC的《超时空之钥》，这是我的RPG启蒙老师，起点超高啊！第二款是《FF VII》，这个更

不必多言，里程碑式的作品，无法超越的经典。第三款自然就是《FF X》，同样代表了日式RPG最辉煌的时刻。这些王者级的作品丰富了我的游戏体验与类型切入，在我面前展现出了更为广阔和精彩的游戏世界。

尽管已经过去了十二年，但《FF X》在我的记忆线上总觉得离得很近，也许是因为其中有一段特别的经历吧！

那一年，《FF X》是我和我的朋友们最关注的游戏，每次游戏杂志上有相关报道都要读上几遍，

生怕漏掉什么细节。日盼夜盼，等游戏真出的时候，问题却来了，10代刚出时只有正版，600多块的价格实在让人脱力。我有个好基友是开游戏店的，也是“FF迷”，商量之下我们决定合买一张。拿到盘的时候掌柜说你来拆我来试。我虽内心激荡，但手里还是小心翼翼。在他店里试了半小时，看着海啸将扎尔那港多吞噬，围观群众惊叹声不断。我实在忍不住了，说要不今天晚上我先玩如何？掌柜想了想，于是和我拟定了轮流换着玩的方案。白天他在自己店里打，等我下了班就去他店里取盘，回到家花十分钟吃完晚饭就立马开工。第二天一大早，我又把碟送到他家，然后才去赶公车上班。麻烦是麻烦点儿，但基本上互不耽误，盘的利用率也足够高。

此后近一个月的时间里，你们见面第一句话都是：“你打到哪儿了？”掌柜很好说话，有时



见我休息，就说今天我不打了，你拿去吧！我就在家爽上一整天。这么一来，我的进度总比他快一点儿。就这么换着玩，通了关不过瘾，什么七曜武器、超越一切者，能搞的全都搞定了才

罢休。避雷避到想睡觉；抓蝴蝶抓得吐血；当时不知道有良性BUG，陆行鸟0秒也是硬跑的；光水球都打了差不多20小时……这些细节怕是一辈子都忘不了，更不用说幻光河里的深情一吻了，我一直觉得这是游戏史上最浪漫唯美的一幕。

在给UCG写了篇《FF X》的研究之后，我终于封盘了，游戏放在了掌柜店里供着，偶尔拿出来布道。后来有个在店里买了台PS2的少年，很想要这张《FF X》，说这是他下决心想买的第一张正版，只是手里剩的钱不多，希望我们能便宜点卖给他。虽说有些不舍，但最终我和掌柜还是答应了，为《FF X》多培养

一个粉丝，也算功德一件。

接下来的一年发生了很多事，游戏店关门歇业了，掌柜找了一份每天穿西装打领带的工作；我辞了职，辗转成了UCG的编辑。后来，我又买了一张《FF X 国际版》，却因为繁忙的工作迟迟未能拆封。

如今，自己游龄的第三个十年已进入尾声，好消息是今年的某个时候，《FF X》会以高清+中文的姿态重现，给了我以及很多人足够的理由去重温，却也担心会不会和国际版那时一样，最终变成个“坑”或是单纯的收藏。我们总是说，过去的游戏多么经典，现在的游戏变得索然无味，却忽略了自己的成长与改变，若再次拿起感动过你的《FF X》，你还会像当年那样，为一把七曜武器拼尽全力吗？

我的心中已经有了答案，你呢？

没有尽头的梦

[文：cowboyshao]
(天幻网《FFX》专区版主)

初次接触《最终幻想X》是在高二，那时我游戏方面的资讯主要来源还是游戏杂志。即便已经经历过《FF VII》、《FF VIII》、《FF IX》的洗礼，PS2上的第一款《FF》还是让当时的我兴奋不已——优娜在水上祭奠亡魂的优美舞蹈；因UCG的影响实际发生在神圣之泉被纠正无数次仍然被称为幻光河之吻的缠绵；超巨大的BOSS角色SIN以及伤害界限突破后每击99999的爽快；把UCG的《FF X》剧情小说带到学校被女同学借去观摩的往事；盛行一时的而又被我嗤之以鼻的第二结局的谣言。

之后我开始上网接触论坛，最早接触的是鼎鼎大名的NETTYPE网络社区。因为经常关注《FF》的帖子，于是又自然而然地知道了天幻网。那时期的网络论坛对所有人来说算是个新鲜事物，所以大家发言都比较热心。一个驳斥《FF X》第二结局谣言的帖子都可以争论得不亦乐乎。语不惊人死不休是那时候发帖时很常见的一种心态，所以起初很长一段时间我一直处于潜水状态。

不知道从什么时候开始我变得喜欢回帖解答版友提出的各种疑问，继而顺理成章地成为天幻《FF X》论坛的版主，那时的日常是浏览每个帖子，充当答题机器。把版友最常问到的问题整理成FAQ，同时根据官方攻略ULTIMANIA的资料与另外两位版主——素敌だね、Kesons整理制作

《FF X》专题。就这么一晃几年过去，《FF X -2》，《FF XII》，《FF X III》相继发售。

这段时间我的情报来源由纸质媒介变为了数字媒介，从每月两次买来游戏杂志就如饥似渴地在上面寻找《FF》的资讯，变成了每天在“FF-Reunion”等全球最速的FF新闻博客和2ch的《FF》讨论串蹲点，渐渐地从一个情报弱者转变成了消息灵通人士（笑）。从日站了解到不升级的极限玩法后又领悟了玩无止境的境界。

比起《FF X》，我个人更偏心《FF X -2》，从《FF X -2》发售后是否需要新开论坛与别的版本争论得不可开交，到度寝忘食地制作《FF X -2》的专题。ATB系统的回归一扫前作CTB的沉闷，让战斗变得紧张刺激，同时在“《FF》系列”中初次引入的空间概念让系列之前的点对点的战斗开始了由2D到3D的进化。（3D化的《FF VII》至《FF X》的战斗系统依然是传统的点对点。）能使完成度上升的台词一共525句，每听一句台词完成度就会上升0.2%的设定更是让不得要领的玩家抓狂。现成的资源让第一开发组省下更多的精力以提升游戏本身的完成度，使得开发周期极短的《FF X -2》的耐玩度与创造了《FF》作品最长开发周期记录的“单机版网游”《FF XII》不相伯仲。从《FF X》的想要收集七曜武器就必须体

验BT的迷你游戏到《FF X -2》种类更丰富但无需强制执行迷你游戏，从《FF X》把包含遭遇率极低的顿贝利在内每种怪物收集10只的强迫症行为，到《FF X -2》利用OVER SOUL加快敌人图鉴搜集速度的小技巧，可以感受到第一开发组在细节改善方面的一丝不苟。至于后来《FF X III》一反常态地全盘取消迷你游戏，究竟是因为档期安排而不得不做出的艰难抉择，还是正如导演乌山求所说的是有意为之就是一个仁者见仁智者见智的问题了。

时光荏苒光阴如梭，当年论坛里最日经的小白问题——“《FF X》有中文版吗？”如今已经成为现实，虽然在更早的时候就有网友自发组织制作了汉化版。因为种种原因一直未能汉化的《FF X -2》如今也将随着《FF X》一并推出官方中文版。当年天幻的几位网友如今更是亲自参与了《FF X》高清化的制作，这一切都只能让人感叹时过境迁。受智能手机平台的冲击，传统的大作游戏开发举步维艰。最终幻想的梦是否也会像《FF X》一样迎来终结的一天呢？祈祷吧 Yu Yevon，做梦吧祈祷之子。没有尽头，繁荣昌盛。



一个人的游戏

[文：泰坦]

我经常搬家。有时跨城市，有时跨省。多年以前，一次搬迁，我收拾物品，把大量游戏装进箱子，游戏收藏家小伟一语点醒我：“你又不玩，每次带着它们干嘛？”

我不能把暂时不用的物品邮回家，因为我爹

妈居无定所，而朋友们又大多在外面飘，不方便存放，所以自己每次带着。这他都知道。

“作为游戏，最不喜欢的就是被托运，四处辗转，不能被玩。它们宁愿躺在中古店的货架上，总有不嫌弃它们的人出现，买它们回去玩。哪个游戏愿意

在你的箱底吃灰尘，在黑暗里颠簸，被行李分拣员毫无爱意地扔向传送带……”

“好了，好了，我知道了。”

经他提醒，我大悟，把半箱私藏和限量版赠予了他，另一些拿去游戏店卖了。

不知道那张《FF X》如今是在小伟的收藏柜里，还是在谁家的主机里，又或者正在一堆行李之中等待被搬运。多年以后，它总不能还躺在中古店的货架上。

2001年7月，在山西太原解放路买到《FF X》，因为几乎是发售当天第一批货，渠道特



殊,花了1400块。当时我在打工赚点小钱,但还是预支了后两个月的生活费。老板都羡慕我,央求在店头演示2小时,可免100元,我自私的拒绝,老板和店里的玩家们大为失望。

印象里那时PS2还没有妥善破解,不然爱得再深,大概也不至于这么烧包。

开始抱怨着打七曜武器的时候,我没钱吃饭了。更有雪上加霜的事,数学系的呆子用金手指改出全召唤兽覆盖了我的存档,这些召唤兽随后不能被执行异界送,因此我得重玩。

拿过若干七曜武器的玩家应该想象得出,存档被覆盖时能有多气急败坏。

从此和数学系势不两立。

我把随身听拿到二手市场卖了200块,同宿舍的哥们为安慰我,找家里骗了150块,共计350块。我们到食堂大吃了一天,计80块,余270块。

食物的事情不再发愁,游戏又从早期存档打了一遍。同学们对几场BOSS战和CG百看不厌,最终对决时吸引了十来人到我们宿舍观战,其中甚至有女生。

这是第一代有配音的《最终幻想X》,虽然那时听不懂日语,也看不懂字幕。会日语的同学偶尔来串门,断断续续帮我们翻译一些剧情,直到通关,我对整个故事是一知半解。

后来看杂志的剧情小说,再后来玩国际版,终于知道在斯毕拉大陆发生了什么,几代人为了每一次那奇节牺牲了多少。

到今天还记得性格单纯又身负重任的优娜,一直被蒙在鼓里、得知事实后勇敢担当的堤达,甚至毕生追梦、不甘失败又不善表达的杰克特……那阵子不干别的,整天从英文对白中寻找辛的行为根源,研究思念聚集幻光虫何以挽留住灵魂,考虑异界送的本质,并试图了解终极召唤。

也想到片头曲《To Zanarkand》何以命名:打倒了辛,即将随祈祷之子(Fayth)的梦一起消散的堤达对优娜说:没能带你去(梦之)Zanarkand,对不起。

这是一个关于梦的故事,打赢了,梦醒了,如此凄美。

感动迟来了很久,妄想游戏如果有中文版该多好。

今天大部分佳作都有了中文版,可是,还会有《FF X》这样的游戏吗?

千辛万苦得到,一个人的游戏,一个好故事在几天之内讲完,一堆人围观,可能不会再有。

不久以前,一款游戏是把所有的东西一次都给你,花钱买的是作品;今天,主流游戏是你先来玩,持续付费,厂商接着做,花钱买的还有预期,可是作品最初缺乏雕琢,最终也未必完善。

这种投入和信任的转移或升级,可能是行业发展的必经之路。

在这样的时代,SE的无所适从让人失望但并不意外。

又凭什么要求SE在一个充满争议的主帅领导下,在一个个大师相继离开之后还能推出同样震撼人心的《FF》?

所以,转向iOS吧,移植吧,HD化吧,夸张地把《FF》这牌子用滥掉吧。

不再有《素敌だね》,却恰如《浮夸》所唱:很不安,怎么去优雅。

如此美妙

【文:六段音速】

2001年夏 包头

落日余晖下,宁静的校园里,精巧的报亭边,一本杂志吸引了我的视线。那是一本我未曾读过的游戏期刊,朴实自然的配色令人赏心悦目,“游戏机”三个字仿佛要从纸上跳出来一般活灵活现。封面上身着白色无袖和服的模特,容貌说不上惊艳,却有着足以平复任何悲伤的治愈微笑,而当我猛然发现她其实并非真人,惊讶与好奇已经牢牢拴住我的心。着了魔一样的我快速翻开杂志,反复端详彩页上的每一张插图,一目十行地读遍每一个角落,迫不及待地想要知道,封面上的女孩究竟是谁。直到一个沁人心脾的名字映入我的眼帘——优娜。这便是学生时代的我,与《最终幻想X》,与优娜的难忘邂逅……

要是这样该多好……这是距离截稿日只剩一天,被逼无奈只得动笔胡编的我,内心真实的写照。

当然上述情景并非全部虚构,那确实是个盛夏的傍晚,也的确是在学校里面,只是一整天阳光蒸烤的热量让我头顶冒烟,少得可怜的几处树荫下,也挤满了正在甩卖自己四年大学生涯家当的毕业生。我挤在熙熙攘攘的下课人群里,蹲在一个地摊前翻看各种过期书刊,最常看的几本杂志也已经有数月未曾买过新刊了,因为我的零花钱外加全财产,都变成了宿舍书桌上的那台乳白色带4寸液晶屏的PSone。前一晚还在为《生化3》的无限弹奋战,此时的我睡眼惺忪,大脑也处于半休眠状态,能把这本无论排版或配色都堪称简陋的杂

志挑出来,完全是因为优娜那似日系混血女优的侧脸,还有那白色和服下丰满到呼之欲出的……身材。

彼时的我只是个整日沉迷游戏的大一新生,从未想过当要编辑或记者,更不曾想到有朝一日会入职制作自己手中这本游戏杂志的编辑部,为采访奔波在洛杉矶和东京的各类游戏展上,则是多年以后的事情。不过,结识优娜、《FF X》和UCG的经历,至今留在我的回忆里。

同年7月,《最终幻想X》在日本发售,4天预订140万套,远远超过了Square的预期,销售速度甚至盖过全盛时期PS上的8代和9代。

2006年夏 东京

工作后第一年去海外出差,也是有生以来第一次出国,尽管只有短短7天,但每天的第一次前所未有的多。要说究竟哪个印象更深,实在是难作取舍,不过第一次在死宅们的天堂秋叶原购物的经历,绝对可以入选TOP3。倒不是因为天堂里败了多少银子,而且实际上这一趟只买了俩游戏(是的就俩),毕竟才刚上班不久,手里的活动经费少的可怜,所以能花3000日元(当时的汇率大约合200人民币)淘到一张近乎全新的《FF X》,在我看来,幸福指数之高应该不亚于吃饭的发票刮出大奖来。7年后的今天,当我看着亚马逊上一张全新日版《FF X》能被炒到14000日元以上的时候,发现这种幸福的感觉有增不减……

咳咳,跑题了。第一次在秋叶原购物之所以令我记忆犹新,绝非因为败家本身带来的短暂快感,或炫耀战利品时的浮云心理,而是这一过程中的所见所

闻深深触动了刚刚开始了解游戏行业的我。2006年时的秋叶原,尚未落入连锁百货商店的血盆大口,也不像现在这样被偶像追星团体占领,依然是ACG爱好者们的那个秋叶原,街边随处可见贩卖五花八门商品的特色小店,其中不乏宝藏如山的中古游戏店。不同于像超级市场的泡面货架一样摆放游戏的Sofmap或Bigcamera,我在这里感受到了这个彼时世界第一大游戏市场精致而充满活力的另一面——沿着狭窄到两个人都无法通过的走廊,爬上九转十八弯的楼梯,走进街边小巷里毫不起眼的小店,发现自己仿佛穿越到了另一个世界。四面砖墙围出的这个不到10平米的狭小空间里,错落有致地贴满了历代游戏海报,几个不大的木制书柜上,依主机整齐摆放着各类游戏包装盒,从我叫不出名字的一些古董主机游戏到GC和PS2上的新作,虽然品相高低不一但全部是中古。从架子上取下这张发售近5年的《FF X》,当年地摊上淘杂志时的意外惊喜还历历在目,喜悦之情丝毫不亚于第一次把游戏机抱回家。这一年的3月,《FF X》力压DQ等名作,以45万票的成绩在日媒读者评选的“最强游戏TOP100”中名列第一。

2013年春 杭州

写下这段文字到时候,我也开始准备踏上赴洛杉矶参加新一年E3,迎接新一轮次世代主机的旅程。随着年龄的增长和心境的变迁,玩游戏的精力和时间也越变越少,动辄十余甚至数十小时的RPG早已不在我的守备范围之内,但当年一路守护着优娜,目送她一步步迈向新生的记忆,总是在不经意间涌上心头。一段开场钢琴独奏,也能叫我心潮澎湃。我不曾怀疑,对游戏的爱就仿佛一场不愿结束的梦,如此美妙,但曾几何时,鏖战在电视机前的日日夜夜,已化作真实的记忆,永不磨灭。

读编往来

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

努力工作拼命玩!



UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

《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>

★经过多本特刊连续轰炸之后,大家是否有审美疲劳的感觉呢?那么下一期UCG将会进行一次改版,新栏目新动作必不可少,保证让大家眼前一亮。O说无凭,大家看过下期杂志便知分晓!还请记得捧场哦!

★次世代Xbox定于5月22日(北京时间)公布,至此微软三家的新一代主机即将全部登场。作为一名游戏玩家,此刻的你是否心情澎湃呢?而再过一个月,E3就会在大洋彼岸召开,本次UCG依然会派遣报道团前去拜访,直面DS4和X720这两大次时代主机。接下来的5月和6月好戏连台,而UCG也会密切跟进,大家现在就可以开始期待咯!

★上期《游戏·人》特刊受到不少好评,从目前来看这次尝试是成功的,有不少以前对《游戏·人》不太了解的读者也表示出了很

大的兴趣。也有部分《游戏·人》的老读者担心是不是从此以后《游戏·人》就不出了。关于这点我们可以明确表示,这次特刊只是一个全新的尝试,《游戏·人》依然会继续出版,下一本就是第50辑,以保证大家收藏的连贯性。

★受禽流感影响,编辑部里一群对开封菜、M记、保加敬(大家应该知道这三家分别是什么店吧?)趋之如鹜的小编们如今都洁身自好,不过久而久之,不免有些不是滋味,用《水浒》里的黑话来说,那就是“口中淡得出鸟来”。因此隔上三天两头就聚餐一次,结果导致伙食费不减反增,体重似乎也有明显反弹。相比之下,本来晚上就少吃或不吃的减肥党们就基本不受影响,搞得大家很不淡定。(为保护隐私就不透露是谁了,反正不是八老师!)

@ Email 野猪超人:今天看到杂志,你们原来买正版游戏,编辑部是给报销的!欺骗了我的感情,我一直以为你们都是省吃俭用(话说广州的收入应该比北方高很多,估计买多少游戏也不会影响到吃饭,泡妹子的程度)。而且这期杂志大部分是DLC补完。我等刷机党情何以堪!

可不是所有游戏全部报销哦。再说要达到报销的条件,还必须解锁“在杂志上写够数字”的成就、奖杯才行。小编们平时也都是要节省其他方面开支买游戏的。遇到经济困难的时候,有多个编辑喜欢的游戏还可以互相借着打。不过对于喜欢的游戏买张正版支持,这绝对是不惜余力的。

玩家从力所能及的角度量力而行,形成正确购买正版的意识是很重要的。不要求玩家为了买张正版砸锅卖铁饿坏了肚子,但如果力所能及的情况下支持一下自己喜欢的游戏事业,相信还是可以的。

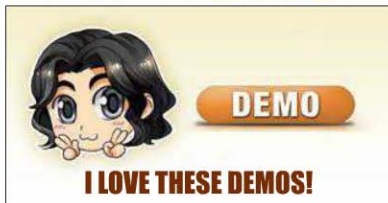
编辑 微生活

内附攻略



纱迦经常去香港寻找二手 X360 游戏，以便充实自己的成就点数。这天他看到香港某家店有《魔神之地》卖，不仅价格便宜，而且封面上还写着“内附攻略”，不禁好奇心起。如今的游戏里夹张操作指南或是探险地图不是什么稀奇事，但直接附带攻略的倒真没听说过，于是果断出手。结果拿回家打开一看，还真附了 8 页攻略，而且是简体中文！纱迦正在啧啧称奇，一旁的华尔兹看了一眼说：“这不就是咱们杂志当年做的攻略吗？”定睛一看，原来是香港店老板把从 UCG 上撕下来的攻略折起来放进了游戏盒……

DEMO 爱好者



自从一刀为了《死或生 5 Plus》购入 PS3 之后，一大群过去完全不碰的游戏都有份参与，这期他居然伙同编辑部的猎人众一同录制了《讨鬼传》DEMO 视频，引得众人啧啧称奇，要知道一刀过去可是从来不玩狩猎类游戏的。一刀强调说这是出于他对游戏的热爱，但众人总觉得有诈。最后还是他的室友洛克大义灭亲，说出了真相：“他就是个 DEMO 爱好者！”一刀当然百般抵赖，但当众人打开他的 PS3 时，惊奇地发现里面居然至今还保留着《WE 2011》、《WE 2012》、《WE 2013》的 DEMO。这还不算，《PES 2011》、《PES 2012》、《PES 2013》的 DEMO 也赫然在列。至于其他的大作 DEMO 就更不用说了。看来一刀的这个头衔一时半会儿是跑不掉喽！

新编登场！

各位读者大家好，我是新来的编辑时雨。经过努力地 Level Up，终于取得转职之证从阳光成员转职成编辑了。

最初接触 UCG 是第 58 期，父亲为了讨好在闹别扭的我而买。不经意间就为我打开了这样的一个世界，结下了不解之缘。最终在第 322 期得愿以偿，成为了 UCG 的一份子。有时候一个小小的决定和契机，有可能就改变了自己的未来。

时雨熟悉的是日式游戏，喜欢 AVG 和 RPG 类型，只要是剧情有意思的都愿意去尝试一下。本命是“《莎木》系列”和“《机战》系列”，除了日式游戏之外，一些有意思的美式游戏也会去尝试，总



的来说比较“杂食”。

除了游戏之外，我的爱好还是蛮多的。闲暇时喜欢看书，私下写点影评和书评。听听音乐，补补动画和日剧，比如最近就在追动画《翠星的加尔刚蒂亚》和日剧《神探伽利略 2》，在以后的日子里请各位读者多多包涵指教。也欢迎同好的读者来信一起交流哦。

@ Email Vaioisv：我想问一下，为什么八重樱和九兵卫有八老师和九老师的外号？却没有人把纱迦、胜负师喊成纱老师、胜老师呢？其他编辑也说句话啊？

我觉得这是因为这两位在购买物时从不手软吧？九老师现在有妹子，战斗力下降了，以前那 CD、蓝光可是每月成箱地买啊！八老师家里有一间天国上房，全部用来摆各种 ACG 产品，你可以想像一下。

这有什么好猜的，你念一下就知道了，纱（杀）老师、胜（剩）老师，能好听吗？

狼老师也比较惊悚啊，不知道的还以为是个猥亵学……

滚！

@ Email 杀子：SE 已经承认开始逐渐转战手游，虽有遗憾，但对我这个主机控来说影响并不是多大，因为最近 SE 的《古墓丽影》和《无间龙头》已经够让我期待了！据说《古墓丽影》的销量极好，下一代已经是铁板上事了，不知道《无间龙头》的销量又如何呢？有希望吗？

其实《古墓丽影》虽然评价颇高，但实际销量谈不上极好，或者说有点后劲不足的意思，最终没有达到 SE 预期的水平，续作开发我觉得有点玄。而《无间龙头》销量也只是中规中矩，不过 SE 倒是很重视这个游戏，前前后后 DLC 出了不少。至于续作嘛……恐怕要等 DLC 把钱赚够后再出（笑）。

@ Email T-yang：没想到这次动画剧场版会出的那么快，刚看完《海贼王》的剧场版，过几天又有《EVA Q》剧场版，现在连《火影》都出了，总算在宿舍

没那么无聊了。但我想吐槽一下《EVA Q》，其实《EVA Q》还算不错，但是这部是不是特意为腐女制作的？男主角不理身边的妹子竟然去跟男人暧昧，而且还是个使徒……而女主角明日香竟然燃爆了！还有不知我是不是看多了《海贼王》之类的热血动画，感觉到确实真好像有点颓废啊，明明前两部剧场都不是这样的，难道要变回动画版的性格吗？不救妹子而去为死去的男人消沉，还真是基情四射啊！（让我想起了某两位小编……）？

啊啊啊啊啊啊！！（暴走脸）

这家伙怎么了？

被剧透了把，隔了这么久不看，本来还想亲自动手的，没想到这位读者先下手为强了。其实我很好奇某两位小编是指谁……

这种时候你还装，你看稀饭都要哭出来了。

我怎么又躺枪了。算了，我已经放弃辩解了。

@ Email 风语者：看过《死或生 5+》视频，一刀老师的正面形象轰然倒塌，那个模式需要戳 5000 下才能达成，而一刀老师的手指依然完好，颇有当年灵犀一指的影子，常挖鼻孔的手指果然不同凡响！

哈哈，那你看看！所谓“曲不离口，拳不离手”，想要练出过人的铁指神技，在方法得当的前提下，坚持苦练是必不可缺的！不过话说回来，其实具体到这款游戏，戳 5000 次并不是什么难事，根据系统的统计，其实 1 场 3 局 2 胜的对战下来，差不多可以戳上百次，甚至过百次，5000 次也就是几十场而已，对于稍有毅力的绅士而言，这太简单了！

本期 流行游戏

《死亡岛 洪流》

稀饭、华尔兹、纱迦

你用的是金刚狼还是李小龙？

——新角色约翰·摩根充满既视感的战斗方式让围观的洛克禁不住问道



《七龙战记 2020- II》

时雨、宇宙人、八重樱

这是一个关于吃货的故事。

——得知龙侵略地球的目的时,向其他人布道的时雨说道

《朋友聚会 新生活》

八重樱、九兵卫、时雨

这是一个养老游戏。

——玩了半小时之后八重樱觉得自己似乎进入了另一个次元

《邪恶联盟 凡尘之神》

狼来了、纱迦、稀饭

“黑暗骑士”弱爆了！

——觉得蝙蝠侠的超必杀技演出效果不够拉风的狼来了道

@ Email Desmond Miles : 为什么从去年开始, 很多游戏角色纷纷把弓作为主要武器来使用? 如《刺客信条 III》、《孤岛危机 3》、《孤岛惊魂 3》、《古墓丽影》都出现了弓的身影, 而且为什么它早不出晚不出, 偏偏等绿箭侠登场后才出现? 而且在这些游戏中, 弓的战斗方式还不如弩快捷方便、经济实用、威力强大、消音效果更好、暗杀时更加方便。特别是《孤岛危机 3》中主角不选其他武器, 却偏偏选中绿箭, 这是在模仿鹰眼的多功能复合弓吗?

虽然今年游戏界流行让主角用弓是挺巧合, 不过要真说是《绿箭》带起风潮这也有点牵强, 毕竟游戏制作也不是一天两天的事情, 流程中会出现什么武器肯定是很早就定下来的事情, 就因为看到一部美剧播放而加个新武器的情况实在是太罕见, 没有太大的说服力。

而且这几款游戏中弓箭的表现都不太一样, 《刺客信条 III》里弓并不能算是主题武器, 反倒是“康师傅”的刺客标志战斧比较有代表性, 《孤岛危机 3》倒是弓箭当主打, 不过那是高科技复合弓, 连箭本身都是可折叠的, 比鹰眼的都要先进, 也算不上是模仿了吧。至于《孤岛惊魂 3》, 这游戏里的弓表现并不是

特别出彩, 要是说主要武器, 可能有点勉强。惟一算是跟你的理论对得上号的, 也只有《古墓丽影》了, 一样是弓箭主打, 一样是有孤岛生存情节, 但绿箭走的是现代罗马尼亚的浪漫情怀, 《古墓丽影》用箭却是为了强调在孤岛上生存感, 所以我想找个共通点是很简单, 毕竟弓也算是人类历史上最常见的武器之一, 大家都会拿来填充游戏中的军火库阵容, 不过要根据这个来证明大家都在模仿《绿箭》, 那恐怕证据是不怎么充足了。

Email 胡亚平: 话说 320 期 UCG 编辑微生活里的那张照片, 中间的那是狼来了吧? 怎么感觉那么像《蝙蝠侠 黑暗骑士崛起》的贝恩? 另外照片中左边的是华尔兹, 中间的应该是狼来了, 那么右边的是哪位英雄好汉啊? 我瞅了半天愣是没认出来。

他就是进击的洛克! (背景音乐响起)

看那凶恶的眼神、唏嘘的胡茬子、霸气的动作。那样拉风, 那样的鲜明, 那样的出众, 定是恶少无疑。

低调, 低调。

2013 UCG 天下聚会武汉站预告

还宅在家里么? 不如快出来一起酒吧~ 工作繁忙, 学业沉重的玩友们, 可以来这里放下心中的疲惫, 一起来参加这场 GAME 聚会吧, 同时也欢迎喜欢电玩或动漫的朋友来参与其中!

时间: 2012 年 5 月 19 号 14:00 至 19:00

地点: 武汉国际会展中心玻璃金字塔 (西侧) 负二楼星空天下 酷玩桌游

活动主办方: 游戏机实用技术、萌新文化、酷玩桌游

费用: 20 元/人 (提供免费饮品、小吃)

预计规模: 40 人

联机用游戏:

PSP: 怪物猎人 3、高达 VS 高达 2

X360: 火影 3、铁拳 TT、街霸 4

萌新文化交流群: 124784072

参加条件: 请自备足活动经费和机器

活动内容: 联机竞赛、同好沟通、游戏心得交流、合影留念。



@ Email Blair : 刚才注意到稀饭在介绍 POI 的那篇文章里提到了 SPN! 亲你一口哈哈稀饭哥哥~ 还有, 能不能请稀饭哥哥解释一下什么是“时代眼泪”呢? SPN 是很多虐点, 不过还是不懂那个是什么意思哦, 求教!

这个嘛, 那个文章除了卷首语外都是撰稿人水果君写的, 我就无功不受禄了, 你这一吻还是打包邮寄给他吧。关于“时代的眼泪”, 应该是指《邪恶力量》播放时间长, 两兄弟已经从略带青涩变成了步向中年, 一看就让人想起自己逝去的美好岁月, 禁不住就泪流满面吧。

稀老板, 这怎么听都觉得应该是看到时间如同杀猪刀般地, 将美少年宰成大叔, 所以流下了伤心的泪水才对啊!

嗯哼, 你俩说的都有偏差, 其实原意就是指某个东西太古老, 一看到就令人流下了怀念的泪水, 和两个主角变成什么样是没啥关系啦。

问题看到小受变成老受不是最容易令人感到岁月如梭么?

那是“时代的眼泪”。

不要随便把人家好好的对话上升到哲♂学层次啊魂淡!

@ Email BANJO : 事实上, 很多中立派的玩家都在 X360 和 PS3 之间犹豫 (两款主机各有优点), 所以我觉得可以把两款主机捆绑/焊接/改装到一起卖, 说不定会火。

事实上, 听你这么一说我突然觉的你的想法很有搞头, 你说的这种做法也很符合国情, 努力吧少年, 我看你好!

@ Email 进击的雷狼龙: 眼看着离高考已经没几天了, 可是我还没有复习功课呢! 都怪最近好游戏实在是太多了, 又是《古墓丽影》, 又是《真·三国无双 7》,

又是《孤岛危机 3》, 这么多大作玩得我废寝忘食啊, 哪儿还有精力去读书温习? 不过这又有什么关系呢? 没复习就没复习呗, 反正我已经大一啦, 哈哈哈哈哈! 来, 战个痛快!

这是我本期见过的最难以形容的一封来信, 这隐藏于信中的满满恶意细思恐极。

果然大家一旦跨过高考这道坎儿后就开始变得肆无忌惮了, 如此调戏学弟学妹们可不好哦。

各位高三初三党无需在意, 明年的今天, 你们也可以这么说了!

这种安慰法似乎没什么效果哦……

《龙之信条 黑暗觉者》获奖名单及感言精选

UCG320期的《龙之信条 黑暗觉者》采访受到了不少系列玩家的关注，也有不少读者来信，对本作提出不少个人看法和意见，在这里，我们将精选刊登一下大家的意见，并公布四张海报的得奖者。各位得奖读者在看到这份名单后记得来信告诉我们你的真实姓名、联系电话、收件地址和邮编哦。得奖者为：

Salad、想飞的水滴、政办小费、澳南一只花

以上四位读者均获得《龙之信条 黑暗觉者》签名海报一张！



问题1：《龙之信条 黑暗觉者》将在今年4月25日发售，您是否打算购入？

Salad 读者：4月25日正巧是我的生日，上一作我也是第一时间购买了两款（PS3版）送给基友，对其的印象发生了“十分期待—不友好的前期—不错的后期”的转变，作为对Capcom又爱又恨的脑残粉来说，本作肯定还是要入。

问题2：对于本作的新内容和改进，您觉得哪一方面比较值得赞赏和肯定？

CXZ 读者：当然是传送石，上作那不人道的价格和定位水晶少得令人发指的数量都是很明显的缺点，能够听取玩家的意见在新作中进行改进是非常值得赞赏的事情。

问题3：比起前作《龙之信条》，您认为本作在哪些地方有了进步？

超高质量男子读者：应该是水晶（Cr）的应用吧，上一作这种资

源根本就是没地方花，只有在雇佣等级高于自己的伙伴时有点用途，后期多得没处花，现在拿来升级武器装备和修复场景中的集合石，正好派上用场。

问题4：紧接上一个问题，您又不认为本作在那些地方还需要继续改进？

Salad 读者：十分遗憾的第一点当然是本作依旧没有多人联机~（屠戮大型怪的游戏怎能没有基友？），对于《龙之信条》这样一部在动作和定位上偏向于狩猎的游戏没有联机表示十分不理解，伙伴的交换更是让人觉得莫名其妙，至少对我来说，游戏的系统设计只要奖励和任务指引一致，开放世界对于联机并不会造成大家出现太多的意见分歧（例如《无主之地2》），我觉得不推出联机的原因更多是可能因为日厂技术力的缺失吧？还有就是前作在前期任务中从影响节奏的任务引导到地图指引和传送，十分

不友好，玩家大部分时间都在跑路，剧情可有可无，NPC没什么特色。当然野外的冒险只能说赞啦，动作的设计也十分具有研究价值，我说的这些除了联机可能很多《黑暗觉者》都有改进，不过上位职业依旧没有增加让人或多或少觉得不太舒服。

问题5：您是否期待可以玩到更多的“龙之信条”系列作品？如果推出正式的续作，您希望能够在加入什么新的内容？

狗绣金萨马读者：当然期待，这次《黑暗觉者》算是资料片，没有什么大改进倒也可以理解，不过新作推出的话再不加入多人联机就说不过去了，如果实在做不来，现在Capcom还代理了一些欧美厂的作品，借机去跟别人取经也没什么问题吧。个人觉得《死亡岛》这种就是很好的范例，用的也是沙箱式的开放世界，还是可以四人合作，玩起来欢乐得很，值得借鉴。

@ Email CJzhijun：上次吐槽稀饭，我自己感觉好像有点对不起他，在这先说一声“对不起啦，稀饭小编”。如果稀饭小编还是有点不开心，那就找点开心的东西看看，比如你的二次元萌图，就像我一看到房间角落中那几堆高达两米多高的《游戏机实用技术》就有好开心的感觉，非常有成就感。好了，回到正题，看到这次《游戏机实用技术》与《游戏·人》合并，我有点激动，而且这次《游戏·人》的封面又把那张同人图《凯瑟琳》拿出来了，在这我很想问一下，把这张图拿出来这是哪位仁兄的主意？最后我想问一下，这次两刊合并，是只有这一期还是以后都这样了呢？



凯瑟琳封面？明显是稀饭Style嘛！



这杂志快上市了才知道这事，跟我有毛线关系哦！



那就是宇宙人呗，我还看到跟美编一刀讨原图来着。



我那是个人收藏！



莫非其实是恶人先告状专精的恶少建议的？



乱说，哥是小图党，这种“大”图才不喜欢呢！



你们都不用争了，这个封面是一刀做的，大图本来就在她手上，你们都懂啦。顺

便回一下读者大人，这次UCG×《游戏·人》是一本特刊，所以是单独一期，以后UCG和《游戏·人》还是会分开推出，请放心。



喂，楼上诸位，俺这么做是为大伙儿谋福利啊，很多读者都来信表示这次的封底无比养眼呢！



@ Email 刘镛：我是有多喜欢看小编们吐槽呀，看了那么多期“读编往来”发现，4位新编们（相对新）似乎已经加入快两年了？（不想从床底下把以前的书翻出来确认了，说错了就错了吧）正因为如此，新小编们的性格也逐渐地显露出来了，不知道其他读者们对4位新编有何印象，323期时可以写一下，这是个不错的话题，读者的评价也是绩效的一部分啊。在这里我要特别表扬一下稀饭同学，321期的背面的凯瑟琳是不是你定的？狼来了给我的总体感觉就是正义，人也长得正义；宇宙人经常受，但是绝对有颗攻的心；华尔兹同学，最低调的一位，似乎不怎么参与办公室乱斗，在“读编往来”里存在感极低，看到小编寄语时才发现原来还有这一位。这次需要说明一下：稀饭，今年风云人物也该考虑考虑你了。冥冥之中有一个声音说，323期“读编往来”会火，销量一定翻倍，申请加页，至少我会买两本，一本看，一本裱框挂墙上！



我一开始还以为读者大人打算表扬一下大家，但仔细读了一遍，确定你们四个

都被黑了。



其实，刚才大家都看到一刀澄清了，那个凯瑟琳真的和我没关系……虽然我已经觉得自己跳进黄河都洗不清了……



你那是活该！问题我这又受又攻的是怎么回事！



因为你就是反攻受嘛！（正义脸）



哥哪里低调了！还不是你们经常聊些有损形象的话题，哥插不上嘴么！



少年，听我一言，有损形象，总比形象都没有要好啊，以后多刷刷存在感吧~



@ Email 片翼的鸡翅：听说任天堂今年不参加E3了，真不知老任走这一步棋究竟意图为何。现在WiiU上又没什么第三方大作，3DS虽说还不错，但PSV最近的崛起势头正猛，而E3时，微软和索尼两大家又要公布新主机的一系列情报，任天堂此番退出，总给人一种示弱的暗示。不知小编们对此有何看法？



Wii U发售半年来确实很缺钱占大作，原本还以为E3会给我们带来什么惊喜的，这个结果我也只能说有点看不下去了。说好的《塞尔达》那些呢！



任天堂并非是不参加E3，而是不会举行发布会而已。相信届时仍会有多款大作公布，大家可以多多关注杂志的相关报道。

《生化危机 启示录》 有奖征集

本期的Capcom专页中,UCG的小编们非常荣幸地采访了《生化危机 启示录》家用机版的制作人竹中司先生,在采访结束后,他非常热情地送给了我们五张亲笔签名的海报,各位系列爱好者们是不是已经心动了?请来信告诉我们你对于本作的期待和意见,我们将会反馈给Capcom以帮助他们更好地改进本作和其他《生化危机》系列作品,意见中肯又精辟的读者还可以获得签名海报作为奖励哦。我们的邮箱是ucg@ucg.cn,期待你们的来信。



@ Email 疯孩:我发现体育界其实有好多游戏迷,难道他们会在游戏中布置战术再去现实世界中实现吗?我听说有人在网上踢《FIFA》遇到了真实的球员,小编们在玩体育游戏时有没有遇到过什么有趣的事?

体坛巨星酷爱游戏早已不是什么新鲜事,比如梅西踢《FIFA》就是个著名的拔线党,有人编了个笑话称梅西拔线以后,对方发来信息说:“你个死拔线党知不知道我是C罗!”。我平常玩《NBA 2K》时发现不同国家的玩家对输赢有着不同的信念。美国人大多消遣娱乐,打不过的时候顶多退出或者拔线,有些喜欢对着一个镜头反复 replay 挑衅的,有些还喜欢边玩边放HIP—HOP音乐跟着唱的。日本玩家玩欧美游戏的比较少,但遇到了多半都是高手,他们玩起游戏来确实很钻,这点从《FIFA》、《COD》等游戏中都能体现出来。最搞笑的是我遇到过一个墨西哥人,对方输球后发来一段语音,我以为是赞叹我球技高超,结果问了懂西班牙语的才知道这是在骂我。为此,我倒是学会了不少西班牙语骂人的话。比如……

以上内容不雅,请大家自行想像,好孩子别学。另外,其实关于梅西是拔线党的传闻,必须澄清一下,那是国内一些唯恐天下不乱的媒体根据英文原报道胡乱添油加醋改出来的,完全属于不负责任的行为。华尔兹你可千万不要信谣传谣哦!其实说起趣事,倒是前一段德国著名球星波多尔斯基把自己玩《FIFA 13》的一张屏截图放到了社交网络上,那个界面恰好能够看到他的PSN ID,于是你们懂的……



结合网友们的投票结果,编辑们经过讨论,“游风艺苑”月度最佳评选第2轮,也就是4月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖: Rainbow 3 数位板
获奖者: ZNZ (北京) **作品:** 7号《塞拉》

而获得参与奖的8名作者及作品分别如下:

K.L.L (上海)	1号《琵琶》	八里龙崎(杭州)	6号《信者得永生》
AsuraBW (深圳)	2号《左德》	陈志远(珠海)	8号《奎爷》
晏迪(深圳)	3号《9兵卫的崛起》	贺笑恒(郑州)	9号《但丁》
Z.J.J (清远)	5号《Agni's Philosophy》	郝东(北京)	12号《COD肥皂》

他们将得到价值30元左右的精美ACG周边书籍。

好了,以上就是我们4月份评选活动的获奖情况。

在拿到本期杂志时,大家将会在我们的官网ucg.cn上看到“游风艺苑2013年5月最佳作品评选”的投票页面(届时首页将在显著位置提供投票页面的链接)在该页面上,除了投票工具外,我们还为大家准备了本月AB两期杂志所刊登的这12幅作品的原始大图下载链接,这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少,大家可免费下载。期待各位的参与!



为了便于大家做出选择,我们这里放上5月候选作品的缩略图,期待各位参与网络投票:



总第321期(2013年5A)
作品:《原创奇幻风MM》
作者:芸宁 Cindy (北京)



总第321期(2013年5A)
作品:《杀手 复仇》
作者:Warrgon (汕头)



总第321期(2013年5A)
作品:《命运之镜》
作者:有须 hideki (上海)



总第321期(2013年5A)
作品:《雅典娜》
作者:ZNZ (北京)



总第321期(2013年5A)
作品:《秀真》
作者:孙珂(上海)



总第321期(2013年5A)
作品:《仙剑3红装》
作者:伽蓝业火(常州)



总第322期(2013年5B)
作品:《百姬》
作者:BMH (昆明)



总第322期(2013年5B)
作品:《求生之路2》
作者:王麒智(深圳)



总第322期(2013年5B)
作品:《原创MM》
作者:AsuraBW (深圳)



总第322期(2013年5B)
作品:《红叶》
作者:吕伟纲(西安)



总第322期(2013年5B)
作品:《游戏王》
作者:刺猬(北京)



总第322期(2013年5B)
作品:《二郎神》
作者:米思(成都)

@ Email 范振航:强烈怀疑八老师是陕西人!一次是TGS视频,第二次是321期的文章《No border》,个别用词韵味浓厚,非常暴露性格!

那啥,我不是陕西人,老家是盛产煎饼果子的天津。这位读者觉得我用词“韵味浓厚”,可能是因为我说话带北方腔调的缘故?至于性格方面,其实也没有故意隐瞒什么的,其他编辑都知道我内心可是住了一位大叔的!

没错!抠妹说的就是八老师这种女性!

我求问博学的稀饭,抠妹是什么意思?

抠妹,俗称抠脚大妹,由抠脚大汉一词衍生。抠妹一般神经大条,腹黑丧失,见多识广,什么都敢说。和她吵架永远把你黑出翔,黑到你风生水起,黑到你手舞足蹈。

……稀饭你这是在作死啊!

如果你喜欢 UCG, 不要容忍任何一个缺点; 如果你讨厌 UCG, 请在这里发泄你所有的不满!

本期的赠品是由索尼提供的游戏周边非卖品, 喜欢这些周边的读者们可要赶快拿起笔来写信给我们哦! (奖品随机赠送)

1. 《PS 全明星大乱斗》杯垫套装 (1 份)
2. 多罗 & 库罗环保布袋 (1 份)
3. 《小小大星球》2013 年年历 (1 份)
4. 《真·三国无双 NEXT》主题万能旅行插座 (2 份)
5. 《街霸对铁拳》便携 U 盘 (1 份)
6. PS 主题手机支架 (1 份)
7. 多罗 & 库罗屏幕擦 (4 份)



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

3A 互动信箱礼品名单

本期互动信箱礼品名单
南通 伍德祥

本期互动信箱礼品名单
上海 张嘉毅 佛山 王铁平

本期互动信箱礼品名单
武汉 牛丽红 南京 陈 峰
福州 周烈平

本期互动信箱礼品名单
吉林 张 鑫 南京 孟云杰
唐山 董秋明 大连 吴瀚文
长沙 谢琪霖 天津 马凤宁
泸州 熊博华 株洲 陈 可
西宁 李 杰 成都 黄 种

一、说说你对本期杂志的整体感受(含优缺点)。
二、为即将发售的热门游戏开设专题(如《最后生还者》、《横行霸道V》),大家觉得如何?
三、请分享您玩游戏时的趣闻。
(本期互动信箱抽奖活动截止 2013 年 4 月 30 日, 平信快递以发件日为准)

@ Email 王川: znz 大神的凯瑟琳确实是令人发指啊~在我的精心观察下, 终于发现了一个缺陷! 那就是凯瑟琳内衣的两根肩带并没有放进塑料扣里, 塑料扣槽里是空的, 没有肩带套进去!

这位读者目光如炬, 我自己也看了好几遍, 为什么就愣是没看见呢。

对, 我每次看到都是纯洁地别开视线, 也没看见。

你是把目光都放在“重点”上了吧?

我的说句公道话, 一眼看上去, 实在很难把视线移到肩带上去, 更不用提和罩子之间的连接口了, 看不到倒也正常, 倒是这位读者连这么仔细的地方都看出来, 肯定是肉眼扫描了好几十遍来脑内存档吧。

这, 楼上你一语道破, 莫非也是同道中人?

乱黑, 哥明明是写轮眼一次过扫完!

……绅士的观察力果然不同凡响……

@ Email 含笑半步颠: 已经很久没看到 UCG 有过游戏小说了, 最近的出色的《生化奇兵 无

限》有没有写成小说的意向的呢?

我个人倒是很想写, 但是没时间啊~

口胡, 把你搜巨乳美少女图的时间省出来都够写一本《红楼梦》了!

虽然恶少这个吐槽犀利, 不过我要提醒一下, 传闻中《红楼梦》花了曹雪芹十年去写, 稀老板再怎么清心寡欲也省不出这个时间吧。

而且按照他说法, 这时间能省得下来稀饭也早就因为缺乏“正能量”而死了~

稀老板何不把这时间花去找个真正的巨乳妹子, 顺便解决婚姻大业啊!

你们不懂啊, 我要的就是超现实感, 真人身上哪能找得到啊。

楼上你已经入魔太深了……

@ Email abadon: 真没想到 321 期的海报居然是优娜, 打开的一瞬间就唤起了我当年玩《最终幻想 X》的种种回忆, 相信老玩家们也都会此番感受吧? 现在《最终幻想 X / X-2 HD Remaster》终于定下要在年内发售, UCG 有没有

重做攻略的计划? 毕竟是那么久以前的游戏了, 虽然杂志以前做过攻略, 但日子一久杂志找起来也不太方便了。假如 UCG 能一期将 2 作的攻略完整呈现, 那自然是极好的呀!

攻略的话, 资料什么的都不缺, 编辑部也多是高手, 但这两款游戏的内容实在太丰富了, 如果都做攻略的话估计得 40 页起, 这个数字不知大家能承受不?

《PS3 专辑》中肯定会刊登这两作的完整版攻略, 至于杂志上会不会刊登, 大家不妨期待一下吧。

@ Email 泡面没有调味料: 偶然发现我家的猫也有当猎人的潜质, 那天我守在电视前玩“怪物虐人”, 我家猫吃饱喝足后跳到电视柜上走来走去碍事, 正打算轰它走, 却发现猫被屏幕上的雄火龙吸引了, 它先是专注地盯了一会儿, 接着就开始弓背呲牙发出恐吓的叫声, 就差伸爪子去抓屏幕了。要是现实中的我真是一位猎人, 我家的猫应该也能做一只骁勇善战的狩猎猫吧。只可惜, 游戏不是现实, 我家的猫也只能埋没其天赋, 做一只

普普通通的家猫了却一生了。其实那只猫是想抓你的, 你真是一位猎人的话, 那只猫肯定会在你背后扔炸弹的吧。

可想而知你平时对猫咪有多刻薄, 猫才会这样对待你的。口胡, 我从来不带猫的, 带也是直接带女仆出去。

南平恶少又开始晒家底了, 下次狩猎的时候大家记得带步枪射得他挖不了素材!

@ Email wolegend: 我每天工作利用午休时间都要睡一中午, 不然下午工作一点精神都没有, 俗话说“中午不睡, 下午崩溃”, 编辑部各位有睡午觉的习惯吗?

午睡太奢侈了, 睡久了误事, 睡短了难受, 我宁愿晚上早点睡觉。顺便爆料洛克已经因为午睡迟到好几次了。

每天中午 1 小时, 不然下午坐在办公室里就睡着了。

午睡? 那是什么?

作为一个持续关注西甲和欧冠的球迷, 我必须要说, 晚上看球到四五点, 第二天中午再享受高质量午觉的浪漫, 你们是不会懂的。

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



战利品 GET!
摄影：八重樱

华尔兹



本期个人签名

哪个地球人能担当“老北京”?

※《Shameless(无耻家庭)》是一部有话直说、有屁直放的神剧，全片粗俗恶劣，不跟观众来一点矫情，剧情方面却不失精彩，还能在最后感人至深。在烂剧越来越多的年代，恐怕只有该剧这种略显奇葩的鬼才导演才能做到。顺便一提，里面的Jody长得实在太像长发时的梅西了。

※《斯巴达克斯》完结后有一段时间难以平息失落的心情。对于竞技场之神甘宁克斯的结局，有读者告诉我这在信仰耶稣的欧洲观众看来，这其实是一种最好的救赎。令我印象深刻的是，甘宁克斯这个角色即便面对残酷的命运也能经常露出笑容，难怪比起每天板着脸的斯巴达克斯来说更受人喜欢。

※NBA季后赛在即，央视自制的一段宣传片差点把我给雷死。宣传片中杜兰特骑摩托，途中遇到了印有詹姆斯等人头像的卡车，接着不知怎么就一个跟头飞到了三国年代开始骑马打仗了。这种上世纪30年代初没有流畅度可言的短片，居然可以呈现在这么多的观众面前，百思不得其解啊。



溜来了

本期个人签名

前辈说做我们这行的老得慢。

【生活】学习一样新的事物真的需要很大的勇气、耐心和时间。小提琴已经买到了(还没找专业的老师调音)，培训班的课程也物色的差不多了，但就是没有觉悟正式开始去上课学习，一想到五线谱就满脸黑线条。话说这几个月连续的攻略研究周边搞得我有点累了，难得休息也不想动，加上还要抽时间去锻炼身体，实在是分身乏术，其实说到底还是我自己懒，需要点动力和正能量，唉……

【游戏】《苍翼默示录 刻之幻影》的家用版终于公布了发售日——10月24日，目前已知将加入两名新角色，分别是反抗“帝”势力的十二宗家中睦月家的当主“カグラ=ムツキ”和哈扎马的六英雄篇马甲“ユウキ=テルミ”。如此看来在Arc System Works自家的全国大赛“Arc Revolution Cup”结束后，估计《BBCP》也离平衡性调整不远了。另外根据惯例，除了上述的两名新角色外，家用版出来后可能还会陆续加入新的角色，敢不敢把九重、兽兵卫、泰音这一家三口的坑先填了?

【生活】从3月下旬开始一直有朋友轮流过来这边探望我，吃喝玩乐很开心，有的还会帮我做家务遛狗，宛如一个免费的老妈子似的，感谢这些在我感情处于动荡时期专门跑过来陪伴我的朋友们。我也得赶紧给Woody找个后妈了(笑)。

编辑

【游】本次随九老师去香港一游，工作任务完成后还在旺角好好逛了一圈，除了吃香喝辣外，还替朋友带了两罐奶粉，算得上是收获丰富，但最值得一提的是，在信和中心竟然碰到了游戏大减价，一张《狂暴》+一张《辐射 新维加斯》只需要116块钱港币，算起来也就100快人民币左右，实在是值透了。当然，因为这个原因，只需要173港币就能拿下的《黑道圣徒3 终极版》还是没能狠下心去买，只能自我安慰反正上次99港币买的《黑色洛城》都没来得及碰，等打完了再来买肯定更便宜。

【剧】《达芬奇的恶魔》是部好剧，本质上是讲达·芬奇的传奇人生，不过和《刺客信条II》里的那个技术宅不一样，这片子里把各种元素都往他身上塞，既是技术天才，又是浪荡子，更是一位优秀的剑客和带点怪异性格的大众情人。反正观众们爱看的元素是一个不缺，大家不要错过。

【书】说来惭愧，近来因为其他琐事太多，基本上没怎么读书，但还是抽空零零碎碎地看完了《译纳的非洲大冒险》。和我一起在书城看到这本书的新小编时还吐槽书的封套上广告词很雷人，说主角是欧美的韦小宝，当时我一笑而过，回头一想，好像还真挺像的……不过考虑到本作出版时间可能早于《鹿鼎记》，这个对比还是让人有种时空错乱的感觉……

【画】《邪惡聯盟 凡尘之神》是有漫画版的，当时觉得也就一个玩票的前传作品，没想到竟然还连载到了12话，内容也是各种有看点，一会儿是超人拳穿小丑肚皮，一会儿是绿箭和小丑女在打情骂俏，最近干脆看到明明是直爽性格的神奇女侠竟然搞起了勾心斗角，要让超人和海王决裂，剧情的奔放程度实在令人无语，也不知道该说是乱编还是手法高明，不过也的确可以令人看得入迷就是了。游戏版的剧情，找机会也要补一下。

NOWPLAYING

《质量效应3》网游(目前最爱是精锐士兵配合自动狙击枪)，《战斗砖块剧场》，《死亡岛 洪流》



玩



NOW PLAYING

《乐高蝙蝠侠2 DC 超级英雄》

在PS3专刊Vol.22截稿之际终于拿到了《杀手47 高清合集》的三白金，本作的三白金有难度，特别是对于那些对“《杀手47》系列”几乎没有任何了解的朋友，系列看上去是动作射击类型的潜入作品，但实际的打法风格完全是自成一派，不管你认为它难还是简单，都和其他的潜入游戏有很大不同，而且不知是厂商技术还是态度的问题，作品的玩法思路虽优秀，但小BUG不少，因此害怕开坑的朋友最好不要轻易尝试。

借用小编寄语的宝地更正一下PS3专刊22中《杀手47 高清合集》最后一作《杀手47 血汗钱》，哦不对，是《血钱》流程攻略中的一个说法。不算隐藏关的话，在最高难度下，最后一关刚开始得把一名警卫引进洗手间弄晕换衣服。这里如果玩家从初始位置开始就一路奔跑进洗手间，那么洗手间门口的敌人是有一定几率直接跟着你进入洗手间的，如果你速度快可以马上关门弄晕之，因此这不是硬币引诱的效果。如果没有出现这样的状况，那么请先关上门，在地上放置遥控炸弹(门外敌人刚好可以看到的角度)，再把洗手间门打开，敌人就会乖乖进来了。

★收拾东西就像整理自己的过去一样，收起散落在房间各处的东西就如同反思自己近段时间的生活过得有多废烂，将买回来的东西一件一件封装起来就如同回顾自己的心态变化——或者难听点说就是测量脑子里进了多少水。人经历了一段忙碌的时间之后便可能会忘记自己当初的想法和目的，就像房子乱容易丢东西一样。所以收拾房间同时整理思绪，也许能把这些东西都找回来，至于找到之后会不会当成没用的东西扔掉，那就不保证了。不管怎样，收拾完了，五一之后又是新生活了！（扯了大半天其实就是搬家而已嘛……）

★《闪乱神乐》之后是《脱村正》，然后又到《七龙战记 2020-II》，最近玩得有点失控，导致 N1 备考的进度又拖慢了，下周开始要规定一个晚上或早上的时间来看书才行。只要那时候不手贱摸电脑的话……嗯，不手贱就不会死我明白的！



宇宙人

本期个人签名

也许我一辈子都建不起一座叹息之墙来，但若能拆毁一座叹息之墙也心满意足了！

★新小编时而加入，欢迎欢迎！话说我看到这个名字时，总想起《失落的奥德赛》里《千年之梦》的一个标题：《七十六年的辉时雨》，不觉莞尔。

★美版 X360 买了很久，一直没怎么用。最近终于忍不住拆来打了几个锁区神作如《龙骑士》《卡通频道大乱斗》《猴之宝家庭游戏夜 4》，顿感神清气爽。不过接下来要打的是《古墓丽影地下世界》日版，因为日版的 DLC 已经下架了，所以想打全已经不可能，我也是在香港朋友的帮助之下才搞到 DLC 的。机会难得，务必珍惜。

★《COD 黑暗行动 II》这次的 DLC 成就比较简单，不过值得一提的是居然有结局设定。最后我扮演的那位角色叛变了“革命”，手持加特林重机枪把华尔兹等三位机友乱枪打死，感觉不知有多惬意。群众纷纷表示我当前时大有《合金弹头》光头机枪 BOSS 的风范。还没玩上这个 DLC 的 COD 爱好者们务必要试一下。

★《蔷薇少女》新动画看来 7 月没跑了，强烈期待！



纱班

本期个人签名

卖火柴的小女孩擦亮了最后一根火柴，最终还是没能把嘴里的香烟点燃。



八重樱



NOW PLAYING
七龙战记 2020-II

★平时上班比较忙，又经常需要加班，考虑到狗狗独自在家很寂寞，于是就给它找个同伴。这个念头已经诞生很久了，狗选也已经确定是一条柯基犬，就等我狗狗 2 周岁时去犬舍接一只回来。但这几天在微博上看到的关于柯基破坏力的报告，着实把我吓得不敢。我以为犬界的拆迁大队无非是金毛、哈士奇与萨摩耶三种，殊不知柯基绝对是有过之而无不及，前三者与其相比不过是战斗力只有 5 的渣渣。一位养了柯基的饲主不由得感叹道：“我养了这么多年狗，从没见过过比柯基更奇葩的存在！”在看到众多饲主 PO 上来的强拆照片后，我觉得我还是再考虑一下比较好，否则某天我下班回家一看，主机、游戏、手办、漫画全被啃烂了，两位拆迁办同志喜笑颜开地看着我，我估计我能立马从 16 楼跳下去……

☆最近和我口味的美剧还真不少，像是《汉尼拔》和《铁杉树丛》都很不错。吃饭的时候看上一集，还有促进效果的作用哦，欢迎读者们也来尝试一下。

★每次走在马路上被漂亮女孩搭讪问路时，我都会认真地思考一个问题：“为什么我把妹技能树点满了，却唯独点错了性别？”

胜负师



本期个人签名

没有转机就期待奇迹！

●这次《PS3 专辑》第 22 辑的奖杯攻略，除了两个免费游戏是铃铛写的，其余都是我自己的。不过一个人的力量还是有限，能够应对的游戏类型也不够宽，所以对奖杯和成就有研究的朋友可以尝试写写心得，格式方面可参考专辑上的相关栏目。

●动画强化月，陆续看完了《心理测量者》、《友少第 2 季》，当然还有《EVA 新剧场版 Q》、《爆漫王》开了个坑，新番主要追《进击的巨人》……感觉回到了若干年前。看动漫，年轻态，健康品！

●仰慕已久的“农村镇”终于开工了，目前只搞定了三小时通头，看到这么多人都白了，心疼啊！虽说心急吃不了热“鸭锅”，但也希望有理想的进度。

●《PS3 专辑》截稿那天搞得挺晚。一大早儿子过来把我叫醒，说我现在去幼儿园了，你记得早点起来去上班，在家里睡大觉怎么赚得到钱啊？

时雨



本期个人签名

新起点，给自己打气！

【新开始】很感激自己能进驻编辑部成为当中的一员，曾经憧憬的编辑成为自己的同事，这种感觉很微妙。刚来不久就受到编辑们的指导和帮忙，他们也不吝惜纷纷将自己的经验传授给我。虽然现在仍不够成熟，但我一定会好好努力，还请各位读者多多包涵。

【生活】刚来编辑部不久就组成了编辑部炊团，一下班就跑去买东西做饭，一到休息时间就跑去超市大采购，摆脱了周围的黑料理，既便宜又健康，真是不由得感叹赶上了一个好时代。休息时间就和稀饭到咖啡厅看看书，真心喜欢这样的生活。

【游戏】《七龙战记 2020-II》真是款好游戏，好久没接触到这么有意思的 JRPG 了。虽然名气并不如其他大作响亮，但素质绝对不低。只是游戏确实太长了，最终的存档时间是 61 个小时。在这里要由衷感谢宇宙人的帮忙和合作。

凉风



本期个人签名

脸斗士什么的，最讨厌了！

将 4 月新番扫荡一番之后，果断把《革命机》从更新名单中删除，原因无他——我说男主角你前一秒还和少一只眼的家伙在战斗，下一秒就能亲若无人地和妹子打电话谈情说爱，你当敌人是空气呢还是当敌人是空气呢！

近期忍不住尝试了一下达芬奇睡眠法——也就是多阶段睡眠法，把一天时间分成若干的小时间段，每经过几小时睡 30 分钟。结果试验证明，在玩完游戏后自己往往处于精神比较亢奋的状态，压根不可能睡着，顶多迷迷糊糊地趴过半小时，效果也可想而知……还是老老实实地睡足八小时吧。

在稀饭等自炊党的影响下自己也尝试着做饭，一周下来效果还不错，就是个人还是相当厌恶洗碗这个收尾工作。

+NEW GAME SCHEDULE+

新作 发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2013.05.14-2013.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

近期的游戏作品要到了5月中下旬才会变得多起来,不过下半年和明年年的大作情报倒是在陆续公开,趁着这个空档时期,建议各位去找一些表现出彩的下载作品来充饥,或者把每年大作扎堆时期被埋没的二线作品查漏补缺,毕竟拓展自己的游戏面是没有任何坏处的。

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年5月					
16日	召唤之夜5	サモンナイト5	NBGI	策略角色扮演	日版
30日	里语 薄樱鬼	里语 薄樱鬼	Idea Factory	文字冒险	日版
2013年6月					
20日	萝莉部 秘密的遗失物	ロウきゅーぶ! ひみつのおとしもの	角川 Games	文字冒险	日版
27日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo	动作	日版
2013年8月					
22日	罗密欧 VS 朱丽叶	ロミオ VS ジュリエット	QuinRose	文字冒险	日版
2013年9月					
5日	歌之王子殿下 MUSIC2	うたのプリンスさまっ MUSIC2	Broccoli	音乐	日版
26日	明治东京恋伽	明治东京恋伽	Broccoli	文字冒险	日版
2013年10月					
24日	众神的恶作剧	神々の悪戯	Broccoli	文字冒险	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年内	噬神者2	动作			

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年5月					
23日	瓦尔哈拉骑士3	ヴァルハラナイト3	MMV AQL	动作角色扮演	日版
30日	潜行吧! 奈亚子	送いよれ! ニヤル子さん 名状しがたいゲームのようなもの	5pb.	文字冒险	日版
2013年6月					
20日	神次元偶像 海王星 PP	神次元アイドル ネプテュー - ヌ PP	Comple Heart	角色扮演	日版
20日	胜利赛马7 2013	ウイニングポスト7 2013	Koei Tecmo	模拟经营	日版
27日	秋之回忆6 完全版	メモリーズオフ6 Complete	5pb.	文字冒险	日版
27日	秋之回忆 打勾勾的记忆	メモリーズオフ ゆびまりの記憶	5pb.	文字冒险	日版
27日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo	动作	日版
2013年7月					
11日	仙境传说奥德赛 Ace	ラグナロク オデッセイ エース	Gungho	动作	日版
25日	龙之皇冠	Dragons' Crown ドラゴンズクラウン	Atlus	动作角色扮演	日版
2013年8月					
1日	灵偶异界	マインド / ゼロ	Acquire	角色扮演	日版
2013年9月					
17日	杀戮地带 佣兵	Killzone: Mercenary	SCE	主视角射击	美版
2013年10月					
22日	撕纸小邮差	Tearaway	SCE	动作	美版
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros.	动作	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年春	灵魂献祭 (中文版)	动作	2013年内	创造球会	模拟经营
2013年内	噬神者2	动作	2013年内	最终幻想X	角色扮演
2013年内	终极地带 高清合集	动作	2013年内	英雄传说 闪之轨迹	角色扮演
2013年内	高达破坏者	动作			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年5月					
23日	真·女神转生IV	真・女神転生IV	Atlus	角色扮演	日版
23日	拓麻歌子的心跳梦幻小店	たまごっちのドキドキ☆ドリ -ムおみせっち	NBGI	模拟经营	日版
24日	超级大金刚 回归 3D	Donkey Kong Country Returns 3D	Nintendo	动作	美版
30日	闪亮妆容 美莎沙龙 我是美容师	キラ★メキ おしゃれサロン! -わたしのしごとは美容師さん-	Sonic Powered	模拟经营	日版
2013年6月					
13日	超速变形螺旋 Z 战斗之翼	超速変形ジャイロゼッター アルパロスの翼	Square Enix	角色扮演	日版
20日	忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密	忍者じゃじゃ丸 くん さくら姫と火龙のひみつ	Hamster	动作	日版
20日	与熊做朋友	クマ・トモ	NBGI	模拟经营	日版
20日	再见 海腹川背	さよなら 海腹川背	Aquaplus Entertainment	动作	日版
27日	新·世界树迷宫 千年的少女	新・世界樹の迷宮 ミレニアムの少女	Atlus	角色扮演	日版
27日	数码宝贝世界 数字解码	デジモンワールド デジタイズデコード	NBGI	角色扮演	日版
27日	纸盒战机 W 超定义	ダンボール战机W 超カスタム	Level-5	角色扮演	日版
2013年7月					
4日	豆芝麻 快乐甜点农场	まめゴマはっぴー! スイーツファーム	日本 Columbia	益智	日版
11日	迪士尼魔法城堡 我的快乐生活	ディズニーマジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ	NBGI	模拟经营	日版
25日	野狼传奇 最强激突竞技场	ビー・スターガ 最強激突コロシアム!	日本 Columbia	动作	日版
25日	逆转裁判 5	逆転裁判 5	Capcom	文字冒险	日版
2013年8月					
6日	飞机总动员	Disney's Planes	Disney Interactive	竞速	美版
2013年9月					
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
2013年10月					
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros.	动作	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年夏	怪物猎人4	动作	2013年夏	妖怪手表	角色扮演
2013年内	海王	动作冒险	2013年10月	口袋妖怪 X・Y	角色扮演

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年5月					
21日	生化危机 启示录	Resident Evil: Revelations	Capcom	动作射击	美版
24日	狙击精英 V2	Sniper Elite V2	505 Games	动作射击	美版
2013年6月					
23日	蓝精灵 2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版
2013年7月					
13日	皮克敏 3	Pikmin 3	Nintendo	动作	日版
2013年8月					
6日	飞机总动员	Disney's Planes	Disney Interactive	竞速	美版
20日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
2013年9月					
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
2013年10月					
29日	刺客信条 IV 黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag	Ubisoft	动作	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年春	Wii Fit U	体育	2013年秋	塞尔达传说 风之杖 高清版	平台动作
2013年内	猫天使魔女 2	动作	2013年内	超级马里奥银河 3	平台动作
2013年内	101 勇者	动作			

PLAYSTATION3

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年5月					
14日	地铁 最后之光	Metro: Last Light	Deep Silver	主视角射击	美版
16日	MuvLuv Alternative : 日全食	マブラヴ オルタネイティブ トータル・イクリプス	Spb.	文字冒险	日版
21日	生化危机 启示录	Resident Evil: Revelations	Capcom	动作射击	美版
23日	假面骑士 穿越战争	假面ライダー バトライド・ウォー	NBGI	动作	日版
23日	ZIX 绝界的圣战	ZIX 絶界の圣战	日本一	角色扮演	日版
23日	泰拉瑞亚	テラリア	Spike Chunsoft	动作冒险	日版
28日	超级房车赛 2	GRID 2	Codemasters	竞速	美版
28日	危险元素	Fuse	EA	主视角射击	美版
31日	天堂杀手 地狱&诅咒	Painkiller Hell & Damnation	Nordic Games	主视角射击	欧版
2013年6月					
4日	记忆猎人	Remember Me	Capcom	动作	美版
14日	最后幸存者	The Last of Us	SCE	动作冒险	美版
14日	最后幸存者	The Last of Us	SCE	动作冒险	中文版
23日	蓝精灵 2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版
27日	秋之回忆 6 完全版	メモリー・ズオブ 6 Complete	Spb.	文字冒险	日版
27日	秋之回忆 打勾勾的记忆	メモリー・ズオブ ゆびきりの记忆	Spb.	文字冒险	日版
27日	高达破坏者	ガンダムブレイカー	NBGI	动作	日版
27日	艾丝卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士	エスカ&ロジエのアトリエ -黄昏の空の炼金术士-	Gust	角色扮演	日版
27日	英雄传说 空之轨迹 3rd : 改 高清版	英雄传说 空の轨迹 the 3rd : 改 HD EDITION	日本 Columbia	角色扮演	日版
2013年7月					
4日	地球防卫军 4	地球防卫军 4	D3 Publisher	动作射击	日版
11日	潜龙谍影 遗产收藏	Metal Gear Solid: The Legacy Collection	Konami	动作	日版
25日	绊地城 EXTRA	ケツイ -絆地城たち- EXTRA	Cave	射击	日版
25日	龙之皇冠	Dragons' Crown ドラゴンスクラウン	Atlus	动作角色扮演	日版
25日	魔女与百骑兵	魔女と百騎兵	日本一	动作角色扮演	日版
2013年8月					
20日	黑道圣徒IV	Saints Row IV	Deep Silver	动作冒险	美版
20日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
20日	秘密调查局 幽浮解谜	The Bureau: XCOM Declassified	2K Games	动作射击	美版
27日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	美版
27日	麦登 NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美版
27日	失落的星球 3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	美版
29日	乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル	NBGI	动作	日版
2013年9月					
10日	木偶人	Puppeteer	SCE	平台动作	美版
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
17日	横行霸道 V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作射击	美版
26日	装甲核心 判决日	アーマード・コアヴァーデクトイ	Fromsoftware	动作射击	日版
2013年10月					
8日	超凡 双生	Beyond: Two Souls	SCE	动作冒险	美版
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年秋	最终幻想 13 闪电归来 (中文版)	角色扮演	2013年内	创造球会	模拟经营
2013年内	苍翼默示录 刻之幻影	格斗	2013年内	英雄传说 闪之轨迹	角色扮演
2013年内	最终幻想 X / X-2 高清重制版	角色扮演			

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年5月					
14日	地铁 最后之光	Metro: Last Light	Deep Silver	主视角射击	美版
16日	MuvLuv Alternative : 日全食	MuvLuv Alternative: Total Eclipse	Spb.	文字冒险	日版
21日	生化危机 启示录	Resident Evil: Revelations	Capcom	动作射击	美版
28日	超级房车赛 2	GRID 2	Codemasters	竞速	美版
28日	危险元素	Fuse	EA	主视角射击	美版
30日	怒首领蜂 最大往生	怒首领蜂 最大往生	Cave	射击	日版
31日	天堂杀手 地狱&诅咒	Painkiller Hell & Damnation	Nordic Games	主视角射击	欧版
2013年6月					
4日	记忆猎人	Remember Me	Capcom	动作	美版
11日	黑暗	Dark	Kalypso	动作	美版
23日	蓝精灵 2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版
2013年7月					
4日	地球防卫军 4	地球防卫军 4	D3 Publisher	动作射击	日版
2013年8月					
20日	黑道圣徒IV	Saints Row IV	Deep Silver	动作冒险	美版
20日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
20日	秘密调查局 幽浮解谜	The Bureau: XCOM Declassified	2K Games	动作射击	美版
27日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	美版
27日	麦登 NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美版
27日	失落的星球 3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	美版
2013年9月					
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
17日	横行霸道 V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作射击	美版
26日	装甲核心 判决日	アーマード・コアヴァーデクトイ	Fromsoftware	动作射击	日版
2013年10月					
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年内	剑之街的异邦人	角色扮演			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年6月					
23日	蓝精灵 2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版
2013年8月					
6日	飞机总动员	Disney's Planes	Disney Interactive	竞速	美版

05.14

地铁 最后之光

多机种 ■ Deep Silver
主视角射击 ■ 对应机种为 PS3、X360



本作是生存恐怖题材主视角射击游戏《地铁2033》的续作，故事紧接着上一作的剧情展开，而没有沿用原作小说《地铁2034》的剧情。继承了上一作的坏结局，主角阿尔乔姆轰炸了神秘生物黑暗族占据的地铁站台，似乎终结了这个种族对于人类的威胁。而在本作当中，他需要寻找一个神秘的囚犯，因为这个犯人身上有着人类生存的关键，也是这个核战后黑暗时代的最后之光。除了延续前作强调生存恐怖感的体验外，本作还强化了潜入部分，进一步增强游戏乐趣。

05.16

召唤之夜 5

PSP ■ NBGI
策略角色扮演 ■ 无对应周边



《召唤之夜》系列在不知不觉中已经走过了十多年的历史，系列新作也很久没和玩家们见面了。然而就在前作发售后的三年，《召唤之夜5》确定于5月发售。游戏的对话内容采用了“Live2D”技术，使得角色的一颦一笑都栩栩如生。战斗画面一改2D的风格，进化到3D的画面，新加入的系统“响命觉醒”和“契约觉醒”让战斗的策略性有了一定程度的提升。系列好评的要素如夜对话、多结局依然保留，系列的FANS们不要错过。

05.21

生化危机 启示录

多机种 ■ Capcom
动作冒险 ■ 无对应周边



掌机游戏逆移植家用机早已不是新鲜事，玩家们对日本厂商的这套伎俩想必也早就习以为常。不过对于《生化危机 启示录》的逆移植，多少还是有些出人意料。这款在3DS公布之初就宣布登陆的作品，以“回归最初的恐怖”为核心得到了不少玩家的认可。本作故事发生在系列4代到5代之间，此次除了能让更多的玩家体验到本作的魅力外，还加入了全新的地狱难度，地狱难度对流程和细节进行精心的调整。即使是已经玩过3DS版的玩家，仍然能够从各种突发状况中，体会到无与伦比的新鲜恐怖感！

游风艺苑

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

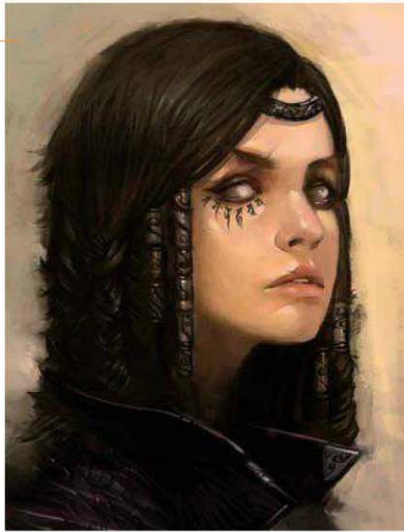
Gallery of Game Style



在 本期杂志制作期间,四川雅安发生了7级地震,损失惨重。全国各地的人们心系灾区,纷纷解囊相助。我们的两位冠军画手芸宁 Cindy 和韦煜希望将他们的奖品数位板又卖出去,并将款项捐赠给灾区。本刀非常荣幸地通过微博平台帮他们实现了这个愿望。在这里,我想向两位画手和拍下数位板的两位爱心人士致以崇高的敬意,谢谢你们!此外,4月评选获奖名单及5月候选作品资料,请参阅第114页“一刀有话说 特别版 Vol.74”。各位拿到杂志时5月评选投票页面应该已在ucg.cn上线,按照惯例,参与网络投票就有候选作品海报级超大图电子版送,记得去下载啊!

深圳·AsuraBW

一幅画风颇有特色的原创作品,作者是前一段表现活跃的“《剑风传奇》专业户”AsuraBW同学。作为走硬派写实路线的插画师,扎实的美术功底必不可少,右图将其这方面的特点展现得淋漓尽致。



深圳·王麒智

“在世界毁灭之时除了好好生存,剩下的就是好好享受厮杀的乐趣!”这是作者创作左边这幅《求生之路2》同人图时的创作感言,说实话,口味有点重……

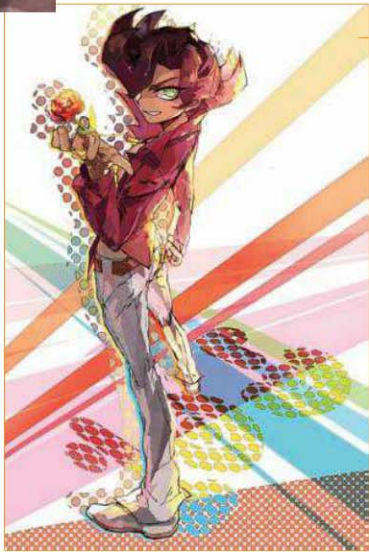
北京·刺猬

《游戏王 ZEXAL II》的同人插画。作品的构图和上色方式充分体现了作者在绘画技法上的水准,此外值得一提的是,稿件在图形设计层面上的一些处理也可圈可点。



昆明·BMH

随着PSV复刻版的推出,《胧村正》相关画稿再次多了起来,上图这幅《百姬》,很好地再现了原作精美的2D插画风格,还原度颇高。



西安·吕伟纲

红叶是“《忍龙》系列”中的人气MM之一。一辆斩马刀在手,可谓英姿飒爽。不过左图似乎将她作为女性的温柔一面挖掘了出来,感觉挺养眼的(稀饭:完全同意)。

成都·米思

一幅帅气炫酷的《二郎神》,画风精美,配色华丽,不过这乡村非主流发型的哮天犬实在是……瞬间拉低了主人的品味啊!

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿,请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明),也请为自己的画稿起一个好听的名字,并讲述一下自己在作画时的感想,一并写在稿件的背后;画稿的题材方面请尽量与游戏有关,也欢迎原创稿件;信件投稿请注明“游风艺苑”收,Email稿件请寄往专用电子邮箱 tt@ucg.cn;稿件刊登后作者可以获得样刊一本,根据稿件水准稿费为40~100元不等,在刊登后一个月之内寄出。最后,欢迎大家踊跃投稿!

Distant Worlds : music from FINAL FANTASY



Distant Worlds
music from
FINAL FANTASY

香港首次最终幻想官方交响音乐会
超过百名音乐家带来的音乐盛宴!

亚洲国际博览馆 (香港)

2013年7月27日星期六-晚上7时30分

2013年7月28日星期日-晚上7时30分

《遥远世界：来自最终幻想的乐章》音乐会是“《最终幻想》系列”官方世界巡回交响音乐会，演奏日本电视游戏作曲家植松伸夫所创作的音乐，并由格莱美得奖者 Arnie Roth 担任指挥。

SQUARE ENIX 在 2002 年于日本成功举办《最终幻想》音乐会后，宣布了 2004 年六个城市七场演出的全国巡演《日本巡演：来自最终幻想的乐章》。首场美国演出也接着在 2004 年 5 月于加州洛杉矶迪士尼音乐厅举行，门票于发售后三日内就已售罄。首场赴美音乐会的大受欢迎促成了 2005 年全美巡回音乐会《亲爱的朋友们：来自最终幻想的乐章》。植松伸夫的这些获奖乐曲后还在洛杉矶环球剧院《更多朋友：来自最终幻想的乐章》音乐会中再度得到演绎。同年不久，在东京还举办了音乐总监 Arnie Roth 指导东京爱乐乐团表演的《声音：来自最终幻想的乐章》音乐会。

电视游戏音乐近年来人气逐渐高涨。在现今的游戏当中，音乐是一个很重要的部份，可提升玩家的综合游戏体验。虽然还只是一个成长中的市场，但是电视游戏音乐原声带已经常见于各大店铺，乐曲种类还包括摇滚、嘻哈、电子乐和古典乐，还有由流行歌手演唱的曲目。属于纯原创音乐的最终幻想原声带极具人气，以至时代周刊在它“时代百人榜：音乐新浪潮”中评选系列作曲家植松伸夫为杰出“创新者”。SQUARE ENIX 不仅想借此率先提高它原创音乐作品的知名度和人气，还希望能推动业界内外电视游戏音乐的发展。



●会场：亚洲国际博览馆

于 2005 年 12 月启用的亚洲国际博览馆是世界级之展览及活动场地，适合举办展览、会议、演唱会、体育和各类文娱活动。自 2005 年起，博览馆曾为许多世界巨星举办演唱会，当中包括埃尔顿·约翰 (Elton John)、Rain、绿洲乐队 (Oasis)、酷玩乐队 (Coldplay) 和 X Japan。这座现代化设施毗邻香港国际机场，可通过乘搭机场快线及接驳港铁网络到达香港各区，畅通无阻。

●网站：www.asiaworld-expo.com

●交通：香港国际机场-大屿山-香港

读者朋友们亦可通过UCG购买音乐会门票

在此告诉各位 FF 粉丝们一个好消息，《游戏机实用技术》已成为最终幻想香港音乐会的中国独家媒体代售点！各位无法前往香港或是不便在网上购买门票的玩家可以通过编辑部进行购买。

欲通过编辑部购买演唱会门票的读者，可发送电子邮件至 UCG 的官方邮箱 ucg@ucg.cn，注明您想要购买的区域票价以及您的联系电话，我们会有专人负责与您联系购票事宜。

购买门票 (A 区 :1680 港币 / B 区 :1280 港币 / C 区 :880 港币 / D 区 :680 港币)

门票现于我们的网上商店 (<http://shop.sof.hk>) 以及快达票全线售票网络公开发售 (包括快达票房、K11 Select 及通利琴行)。A 区票为 VIP 票，持有者可以获得演出结束后与指挥 Arnie Roth 及作曲家植松伸夫签名合照的机会。



模魂志

Vol. 79

动漫模型时尚志 | 实用 观赏 收藏 三位一体 | 大16开176页+DVD

国人原创模型企划

Spark火花
Last Tower

高达UC热潮再起

报丧女妖模型
制作视频

模型新品全面接触

本月新款模型
完全评测

萌力四射新造型

美少女人形
新品收录

潮流娱乐周边选择

新款动漫游影
玩具评测

4月30日 全国上市

3DS专辑

Vol.5

展现3DS魅力的全方位专辑 | 大16开208页+影像DVD光盘

- 专题企划 -

配角的骄傲

路易之年说路易

- 佳作指南 -

朋友聚会 新生活 | 龙珠英雄 终极任务

魔笛 初始的迷宫

- 典藏攻略 -

幻想生活 | 勇者斗恶龙VII 伊甸的战士 | 超级机器人大战UX

雷顿教授与超文明A的遗产 | 路易的鬼屋2

西部旋转侠 最后的保镖 | 恶魔城 暗影之王 命运之镜

名侦探柯南 木偶交响曲

5月13日 全国上市



掌机王SP

Vol.202

大32开288页+影像DVD光盘 | 超值赠品 口袋妖怪X·Y 软磁贴

攻略研究

雷顿教授与超文明A的遗产
Fate/新章 CCC
胧村正 | 超级机器人大战UX

游戏文化频道

浑然天成的神兵利器
小谈日本刀

特快专递

迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印
怪兽出发的星期五 | 螻蛄战车 | 宇宙船达维号
朋友聚会 新生活

专题企划

劳工联盟名人堂
掌机游戏里的工人们
《最终幻想》25年
系列回顾(上) 系列正统篇

已上市 各地报刊亭销售中