

# 游戏机实用技术



特别企划

## 利中利

游戏随机微交易的那些事

三大新栏目

【游戏进行时】

【游朝忆日】

【游戏迷因】

# 新新新气象

读者期待度  
No.1  
怀旧别册  
闪亮登场



DLC 补充计划

## 生化危机 7

不是英雄 + 佐伊的结局

## 德军总部 II

神射手老乔大冒险

攻略透解

# 莉蒂与苏尔的工作室

不可思议绘画的炼金术士

系统介绍 + 一周目流程攻略

# 数码宝贝物语

网络侦探骇客追忆

系统详解 + 主线流程攻略 + 重要委托攻略

ULTRA CONSOLE GAME

2018.1A

定价:RMB 19.80

ISSN 1008-0600

0 1 >



9 771008 060006



附赠

岁月拼盘 怀旧别册  
如龙极2 收藏卡





# PlayStation专门志 Pro

VOL. 3

全彩大16开208页+DVD光盘

## 资讯汇聚

昔日重来——于PS4上重现的经典作品

## 特别企划

黄昏碑文的叙事诗——《.hack》系列作品回顾

国行&中文游戏攻略，倾力奉献

### 勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的光

神秘海域 失落的遗产 | 无夜国度2 新月的新娘  
.hack//G.U. 最终编码 | 蒸汽世界2 挖掘



附赠5款  
PS4手柄灯贴纸



淘宝端扫码购买

定价  
38元  
包邮

## 已重磅上市

十一月再次加印  
授权中文版

定价  
88元



## 血源 完美展现 诅咒 绝妙的艺术世界

## 血源诅咒 官方艺术设定集

## UCG游戏大赏

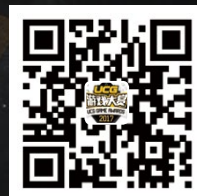
# 60强

### 正式出炉

## 中国玩家的 年度游戏 将从中诞生



游戏时光APP



大赏网页地址

<http://www.vgtime.com/s/uga/2017>

▶ 在经过了近一个月的海选之后，玩家们从200余款2017年内发售的新游戏中选出了前60强，这60款游戏会在决赛阶段进行新一轮的比拼。扫描二维码，前往大赏网页查看60强具体名单。

VGTime

X  
UCG

## 注册 [vgtime.com](http://vgtime.com) 会员 于投票截止日期前 通过 指定页面 或 游戏时光APP 进行投票



### ●决赛阶段规则

决赛阶段将持续 25 天，划分为 3 轮。每轮投票的过程中将不会实时显示票数，该轮投票结束后会对当前的票数和排名进行公示。

每名玩家在每轮最多可拥有 7 张选票，包括 3 张普通票、2 张购书票，1 张分享票和 1 张签到票。不同种类的票可以投给同一款游戏，即一名玩家最多可向同一款游戏投出 4 票。3 轮的票数将会累积，1 月 22 日决出 2017 年度十强。

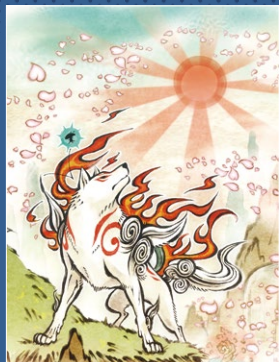
### ●决赛阶段时间

第一轮：12月28日-1月4日，1月5日公布票数  
第二轮：1月5日-1月12日，1月13日公布票数  
第三轮：1月13日-1月21日，1月22日公布票数

### ●奖品一览

- 索尼/微软最新游戏主机（各1台）
- DualShock 4 手柄（3个）
- 国行PS4游戏（5张）
- 独立游戏大礼包（200份）
- 八位堂精美外设（33份）





©CAPCOM CO., LTD. 2006.  
2017 ALL RIGHTS RESERVED.

总第 **433** 期

COVER STAFF

封面用图：大神 绝景版  
封面设计：anubis

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。

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实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追究本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。  
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，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E-mail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。

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

编辑部主任：王义  
执行主编：王伊浩  
执行副主编：王梓  
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊  
广告总监：刘芳

编委：冯健 马晓帆 衣山川 江浩  
发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司  
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司  
广告热线：010-67675174 67675434  
组版：深圳市西域图文设计有限公司  
印刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600  
国内统一刊号：CN62-1137/TN  
订阅：全国各地邮局  
邮发代号：54-98  
出版日期：2018年1月1日  
定价：人民币19.80元

# CONTENTS

## 游见识

PREVIEW & REVIEW

- 003 游戏情报站
- 007 国行天下
- 008 深度视界
- 011 黄金眼
- 前线狙击
  - 014 超级机器人大战X
  - 016 灵魂能力VI
  - 018 怪物猎人 世界
  - 022 漫威蜘蛛侠



P32  
如龙 极2

## 游技术

NOW PLAYING

- 研究中心
  - 027 神臂斗士
  - 032 如龙 极2
- 攻略透解
  - 040 数码宝贝 网络侦探 骇客追忆
  - 056 莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士
- 特快专递
  - 076 偶像大师 星光舞台
- DLC补完计划
  - 083 德军总部 II 神射手老乔大冒险
  - 086 生化危机7 不是英雄
  - 090 生化危机7 佐伊的结局
- 成就奖杯堂
  - 094 大神 绝景版
- 098 游戏进行时 **NEW**



攻略透解

P40  
数码宝贝 网络侦探 骇客追忆



攻略透解

P56  
莉蒂与苏尔的工作室  
不可思议绘画的炼金术士

## 游深度

CULTURES OF GAMER

- 100 游朝忆日 **NEW**
- 特别企划
  - 102 利中利——游戏随机微交易的那些事
- 108 游戏迷因 **NEW**
- 111 读编往来
- 115 小编寄语
- 119 新作发售表

南拳无敌乔老汉  
北腿称雄克里斯

装备开局没有  
全靠有人只有狗

搏一搏单车变摩托  
赌一赌摩托变吉普



# 游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

## NS

- 莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士 11 56
- 神臂斗士 27

## PS4

- 超级机器人人大战X 14 视频
- 大神 绝景版 94
- 德军总部 II 神射手老乔大冒险 13 83
- 孤岛惊魂5 视频
- 怪物猎人 世界 18
- 莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画之炼金术 11 56
- 灵魂能力VI 16 视频
- 漫威蜘蛛侠 22
- 偶像大师 星光舞台 12 76
- 人中北斗 视频
- 如龙 极2 32
- 生化危机7 不是英雄 12 86
- 生化危机7 佐伊的结局 12 90
- 噬血代码 视频
- 数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆 11 40
- 异说 最终幻想NT 视频
- 真·三国无双8 视频
- 最终幻想15 伊格尼斯篇 13

## PSV

- 超级机器人人大战X 14 视频
- 莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画之炼金术士 11 56
- 数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆 11 40

## Steam

- 大神 绝景版 94
- 德军总部 II 神射手老乔大冒险 13 83
- 孤岛惊魂5 视频
- 怪物猎人 世界 18
- 灵魂能力VI 16 视频
- 生化危机7 不是英雄 12 86
- 生化危机7 佐伊的结局 12 90
- 噬血代码 视频
- 真·三国无双8 视频

## XOne

- 大神 绝景版 94
- 德军总部 II 神射手老乔大冒险 13 83
- 孤岛惊魂5 视频
- 怪物猎人 世界 18
- 灵魂能力VI 16 视频
- 生化危机7 不是英雄 12 86
- 生化危机7 佐伊的结局 12 90
- 噬血代码 视频
- 真·三国无双8 视频
- 最终幻想15 伊格尼斯篇 13

## 年度福利来袭 【最上游】2017 年的十大绝色

### 国产游戏新尝试——《神舞幻想》评测



433视频集合



bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面  
<http://new.vgtime.com/gamehalo/>  
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集



特别收录

UCG  
最上游  
LEADERBOARD

最上游——2017年的十大绝色



特别收录

《神舞幻想》评测



特别收录

ASSASSIN'S  
CREED  
ORIGINS

原力  
THE FORCE IS WITH YOU

《刺客信条 起源》BUG教学之“原力篇”



新作影像集锦

人中北斗

Gamehalo DVD  
现已全面升级为

Gamehalo  
ONLINE

特别收录

最上游  
2017年的十大绝色

《神舞幻想》  
评测

《刺客信条 起源》  
BUG教学之“原力篇”

新作影像集锦

- 孤岛惊魂5
- 真·三国无双8
- 人中北斗
- 异说 最终幻想 NT
- 灵魂能力VI
- 噬血代码
- 超级机器人人大战X

电影前线

头号玩家  
黑豹

ENDING SONG

《光明之响 龙奏回音》  
OP

**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	莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士	2	Koei Tecmo
3	角色扮演	4	日版
5	2017年12月21日	6	本地1人
7	对应 PS4/NS	8	对应 PSV TV
9	售价为 PS4/NS: 8760 日元、PSV: 7560 日元	10	

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. 周边备注信息
10. 对应机种版本的售价

**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
FC	Family Computer, Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance, Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen, Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch, Nintendo公司出品
PS	PlayStation, Sony公司出品
PS2	PlayStation 2, Sony公司出品
PS3	PlayStation 3, Sony公司出品
PS4	PlayStation 4, Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable, Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita, Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360, Microsoft公司出品
XOne	Xbox One, Microsoft公司出品

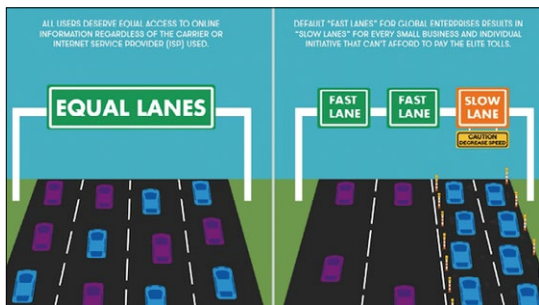
收藏者

收藏日期



# 网络中立性被废除

## 一件发生在大洋彼岸的业界大新闻



12月14日，在大洋彼岸的美国发生了一件貌似和中国甚至是其他国家都没什么关系的“大事”：美国联邦通信委员会（Federal Communications Commission, FCC）投票表决通过了主席阿基特·帕伊的提案，正式废除了由奥巴马政府支持，且2015年以来立法维护至今的“网络中立性”原则。这件事在美国国内掀起了轩然大波，甚至有不少美国人认为这会导致美国互联网领域引以自豪的自由民主将不复存在，互联网服务将不再公平。

什么是“网络中立性”？网络中立性由哥伦比亚大学法学院教授吴修铭于2003年提出，原则要求所有互联网流量均应被平等对待。简单而言就是，互联网服务供应商应平等处理所有互联网上的数据，无差别对待或依不同用

户、内容、网站、平台、应用、接入设备类型或通信模式而差别收费。这一原则可能对于绝大部分玩家来说是个非常陌生的概念，然而对于游戏产业发达的美国来说，这个原则却与游戏产业发展息息相关。

近几年随着玩家观念的转变以及游戏业界的不断发展，游戏产业相比以前发生了不小的变化。越来越多游戏加入了多人部分，甚至有不少直接就是以多人游戏为主要卖点，其代表性游戏有至今依旧大红大火的《火箭联盟》以及今年独占鳌头的《绝地逃生》。而众筹平台的普及则让独立游戏团队开始百花齐放起来，众筹平台网站Kickstarter以及曾经的“青昧之光”就是个很好的例子。很多中小团队的独立游戏借助这些平台才得以和各位玩家见面，姑且不说游戏素质或者品相，独立游戏的确给游戏业界注入了新鲜的血液。

网络中立性的废除，很可能会导致Comcast、AT&T这种网络服务商巨头限制玩家用户及中小游戏厂商的网络服务质量，并借此来抬高服务费用。在现在玩家可能会根据游戏质量来选择游不游玩该游戏的在线部分，而在不久的将来，玩家可能就只能根据网络连接质量来选择游戏了。网络服务不再比拼内容的质量，而是比拼

网速。不光是游戏，网络中立性的废除会给现代互联网的所有服务都带来极大的影响。

在这里必须一提的是，网络中立性被废除其实对于大型发行商来说并没有太大的影响，被互联网服务供大头“剥削”掉的利润最终只会转嫁到玩家的头上，微交易、分享节发售、DLC都是近年来玩家早已熟悉的“套路”。

但对于那些相对小众、财力不那么丰厚的中小发行商以及独立游戏团队来说，网络中立性的废除无疑是当头一棒。网络中立性被废除不仅仅意味着中小独立游戏的网络服务质量遭到影响，更可能意味着独立游戏的推广和宣传将会遭到进一步的限制。毕竟，独立游戏厂商最缺的不是技术，而是白花花的钱。

而众多国内玩家接触较多的一个行业，游戏直播则是受网络中立性影响最大的另一个行业。作为欧美游戏直播圈的“大佬”，讲究用户黏性以及持续使用的Twitch无疑受到了极大的影响。网络的流畅与否对于观看直播的用户来说非常重要，而对于直播主播这个行业来说，能不能留住观众甚至是个关乎职业生涯能否延续的关键。

支持网络中立性的团体有很多，其中不乏谷歌、微软、推特这种互联网业界巨头，而反对网络中立性的则多是一些互联网服务供应商诸如Comcast、AT&T、威瑞森（Verizon）、思科（Cisco）。双方各执一词，其中业界巨头们的博弈可能早已展开。而对于作为“围观群众”的众多玩家，特别是我国玩家来说，也只能希望这次风波并不会给游戏业界带来太大的影响，在接下来的几年里，我们在玩国外游戏时依然能享受到相对正常的网络服务质量，有趣的独立游戏依然能够在业界有一席之地。



## 编辑围观

## COMMENTS

稀饭



和很多民主制度中过度理想化的行政方案类似，“网络中立性”的本质就是理想化的，甚至可以说是反经济思维的，毕竟平均化的一刀切本质上就不可能做到。从个人角度来说，倒是比较盼着大发行商能够在方案废除后加大在联机对战游戏服务器流量购买上的投入，进一步改善整体的服务器体验，总比现在这种想当然的所谓公平要好。

梦叶



虽然不能就断言会像我们的网络环境一样水深火热，但起码对放养惯了的外网网民来说或多或少都是个麻烦事，而且这种情况向来是道高一尺魔高一丈。上有政策下有对策，没准还能反向刺激某些厂商升级自家的服务器质量，这样一来国内的我们或许还能从中受益岂不美哉！

三月月



从2015年游过到2017年被废除，“网络中立性”的存在让网络流媒体在这段时间得到了蓬勃成长。而在支持废除的人的观点中，中立性的存在反而限制了网络行业的发展，运营商不再愿意将钱投资在改善网络质量上。凡事都有两面性，这件事对于美国人和是游戏行业来说，所能带来的影响依然是未知的。作为大洋彼岸的玩家，我们也只能拭目以待。

# GAME NEWS STATION

# 游戏情报站

游  
见  
识

PREVIEW &amp; REVIEW

游戏情报站

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION



业界声音  
THE VOICE

谢谢美国!  
(Thank you  
America!)



青沼英二  
年度“还好没提前走”游戏制作人

在 TGA 颁奖典礼上,《塞尔达传说 旷野之息》制作人青沼英二上台领奖时的激动让人难忘。事后回忆起当时的情况时,他提到没想到本作能拿年度游戏,信心不足的他甚至想提前离场。因此当听到年度游戏公布时他太过激动而脑袋一片空白。而这是走上领奖台后,他“语无伦次”说出的第一句话。

# 受开箱风波影响 分析师调低 EA 财报预期

从账面上来看,在过去的一个月里 EA 还是混得不错的。虽然同期发售的两个游戏:《星球大战 战场前线 II》和《极品飞车 复仇》口碑不佳,前者因为不合理的微交易系统而引来了玩家的一致恶评,无论是媒体还是玩家评分都不尽人意,而後者的游戏素质则是一如既往地让人失望,总体评价比前作还要差。但即便如此,强大的 IP 依然拯救了 EA。在刚过去的 11 月,北美游戏销量榜上,《星球大战 战场前线 II》依然安稳稳当地排在第二名,而名列第一和第三的分别是《COD 二战》以及《刺客信条 起源》,而《极品飞车 复仇》则排在了第八。



不过不可否认的是,这次风波除了影响到游戏的口碑以外,对实体版销量的影响也是非常大。知名金融服务公司考恩集团 (Cowen Group) 也因此而调低了 EA 营收的预期。考恩集团的分析师依然认为目前《星球大战 战场前线 II》的销量已经落后了前作至少 20% 到 30%, EA 可能需要提高降价幅度来促进实体版的销售。基于以上种种考虑,考恩集团将 EA 2018 财年的每股预期收益从 4.24 美元下调到了 4.08 美元。

游  
见  
识

PREVIEW & REVIEW

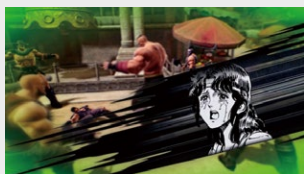
游戏情报站

CALENDAR  
周·游记  
2017.12  
Dec

星期三

13

●世嘉宣布原定于 2018 年 2 月 22 日推出的 PS4 游戏《人中北斗》将延期至 3 月 8 日推出。



星期四

14

●Capcom 宣布状告 Koei Tecmo 侵犯专利权一案结束, 该案从 2014 年 4 月 7 日开始, Capcom 认为 Koei Tecmo 旗下的“《真三国无双》系列”、“《战国无双》系列”(专利 A) 以及“《零》系列”(专利 B) 侵犯了他们的专利。最后法院驳回关于专利 A 的控诉, 但判决侵犯专利 B 成立, Koei Tecmo 最终赔偿 Capcom 517 万日元。

星期五

15

●Take-Two 宣布成立新发行部门 Private Division, 部门将重点支持“顶尖独立开发者”的作品。  
●PlayStation 中国宣布“PlayStation VR《遥远星际》射击精品套装”的官方建议零售价将由 3999 元降至 3699 元。

星期六

16

●“《世界树迷宫》系列”迎来十周年纪念, Atlus 宣布系列最新作将在明年春季公布, 对应平台为 3DS。



星期日

17

●任天堂宣布将加大 NS 出货速度, 并计划于 2018 年 3 月前增产 600 万台。  
●Team Ninja 宣布终止《死或生 5》的开发工作, 本作最早于 2012 年发售, 后来推出了多个“强化版”以及数之不清的服装 DLC。

星期一

18

●BNEI 正式公布新作《海贼王 寻秘世界》, 游戏采用开放世界, 预定将于明年发售并对应简繁体中文版, 另一款将推出中文版的《海贼王》改编游戏则是 PS VR 游戏《海贼王 伟大巡航》。另外还公布了动漫改编游戏《我的英雄学院 某人的正义》, 玩家可以操作原作里的人气角色在城市中展开激烈的对战。

星期二

19

●PS VR 游戏《勇者别嚣张 VR》(国行译名《勇者就爱耍心机 VR》) 国行版正式上线, 售价为 199 元。  
●山寨《茶杯头》于 AppStore 上线, 售价 4.99 美元, 不过很快就被官方发现并要求下架。



星期三

20

● StudioMDHR 宣布虽然距离 9 月 29 日发售才过了 3 个多月。但《茶杯头》累计销量还是突破了 200 万。  
●《巫师 3 狂猎》正式更新 XOne X 的强化补丁，该补丁将会提供玩家 4K 模式和性能模式。

星期四

21

●《绝地求生》PC 正式版上线，正式版加入了沙漠地图、全新的攀爬动作以及击杀回放等新功能。  
●《火箭联盟》于官网上宣布本作游戏人数达到 3800 万，截止到目前游戏已举行了近 20 亿场比赛。

星期五

22

● Atlus 公布了《凯瑟琳 Full Body》的最新预告片，本作为 2011 年游戏《凯瑟琳》的强化版，将在原作的基础上加入新角色、新剧情以及新关卡。在新角色“琳”的加入下，男主角文森特被卷入到了“充斥着桃色、绝望以及危险的”四角关系当中。游戏将于 2018 冬季发售，对应平台为 PS4 和 PSV。

星期六

23

● 由白金工作室和 cygames 共同开发的新作，改编自知名手游《碧蓝幻想》的《碧蓝幻想 Project Re:Link》在直播活动上公布了其最新的实机演示。本作预定将于明年年内发售，对应平台为 PS4，并支持 PS VR。

星期日

24

● Atlus 宣布《女神异闻录 3 月夜热舞》和《女神异闻录 5 星夜热舞》将于明年 5 月 24 日同时登陆 PS4 和 PSV 平台。游戏还将发售包含全部两作、前作高清重制版的 PS4 版本以及 4 张 OST 光盘的合集版，售价为 16880 日元 (PS4) / 15780 日元 (PSV)。



星期一

25

● 前《古墓丽影 崛起》的游戏总监 Brian Horton 宣布将于 2018 年 1 月 1 日跳槽到 Insomniac Games，并将在 PS4 游戏《漫威蜘蛛侠》中担任设计总监一职。



星期二

26

● PS VR 简体中文版游戏《旅之畅想 VR》上架 PlayStation 中国商店并可以免费下载的方式提供给玩家们。这是一款以“在喜爱的空间，做热衷的事”为理念，针对与生活方式密切相关的音乐类型游戏。



# 各大厂商 2017 年圣诞节贺图精选

作为欧美国家的一个重要节日，很多游戏厂商依旧在今年放出了圣诞贺图。虽然圣诞节和我们没什么关系，甚至当各位拿到杂志的时候，圣诞节也早已过去，但好看的

贺图是不会过时的。下面就让我们来看看今年又有那些好看（搞怪）的贺图吧。



▲ CD PROJEKT RED



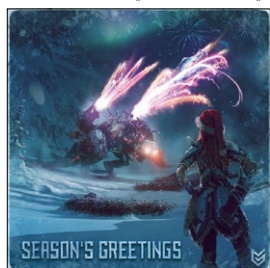
▲ PixelOpus (贺图为其最新作《Concrete Genie》)



▲ 《油彩军团 2》



▲ Bethesda



▲ Guerrilla



▲ 《超级马里奥 奥德赛》

## 业界声音 THE VOICE

那时候大概连个多边形都没做好吧。



Angie Smets

Guerrilla 执行制作人

在 2005 年的 E3 上，一段用来展示 PS3 机能的《杀戮地带 2》演示震惊四座。然而在游戏发售后玩家却发现实际成品和播片相差甚远。而在最近的一部纪录片中，Guerrilla 的执行制作人 Angie Smets 终于承认当年的“演示”视频仅仅是段 CG 视频，当时别说要达到这个效果，甚至连游戏开发都还没正式开始。



# 进击最前线

管不住自己下半身的男人都给我变羊去!

## 凯瑟琳 Full Body

キャサリン フルボディ

机种: PS4/PSV

类型: 动作冒险

发行商: Atlus

发售日期: 2018年冬

本作为 2011 年游戏《凯瑟琳》的强化版，在原版基础上加入大量新内容。其中最大的变化莫过于将加入由知名声优平野绫配音的新角色“琳”。这位年龄、真名甚至连性别都不明的角色为主角常去的酒吧的钢琴师。从官方提供的情报来看，她是一名率直、冷静却缺乏常识的姑娘。在本人没有觉察到的情况下，其美貌和神秘感常能吸引别人的注意力。除了新角色以外，本作另外两位“凯瑟琳”都将会加入全新剧情。玩家扮演的文森特再次陷入到“香艳、绝望又危险”的多角关系当中，在处理现实生活的各种修罗场同时还要在每天的噩梦中挣扎求生。

虽然乍看只是一款“内裤男推箱子”游戏，但实际上前作的难度还是非常高的。为了能让玩家更容易地上手，在本作中玩家将可以选择难度。推箱子的玩法也会加入全新的设计以及模式。和原作一样，本作将对应网络对战，PS4 版和 PSV 版还将支持 Cross-Save。



イメージでは、もっとパララテンソウで感して弾けると思ったんですけど...



游  
见  
识

PREVIEW & REVIEW



游  
戏  
情  
报  
站

信我！这次真的是帝国篇最终章了！



## 英雄传说 闪之轨迹IV

英雄伝説 閃の軌跡IV - THE END OF SAGA -

机种: PS4

类型: 角色扮演

发行商: Falcom

发售日期: 2018年夏

就当大家都默认《英雄传说 闪之轨迹》会以三部曲完结的时候，Falcom 用实际行动打了各位玩家的脸。值得庆幸的是，这次玩家也不需要等太久就能玩上《闪之轨迹》的最终章了。相信我，真的是最终章了，近藤社长都说了！本作故事将紧接前作结局，埃雷波尼亚帝国篇将在本作完结，而且本作的剧情将是系列的一个重要转折点。理所当然的，本作的故事规模、登场人物以及可控角色将会是系列之最，战斗系统也会在前作的基础上进行提升。从现在公布的情报来看，确定将会加入的老角色有来自《零之轨迹》以及《碧之轨迹》中的罗伊德和艾莉，“《空之轨迹》系列”的人气角色“玲”以及便服版本的“神速的杜芭莉”等等。本作目前的开发进度为 45%。





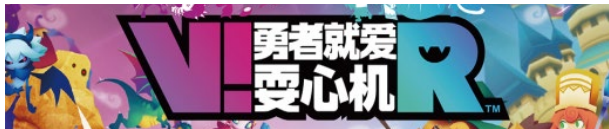
# 国行天下

## LICENSED NEWS

栏目主持：余煜

圣诞和元旦期间，PlayStation 中国和 Xbox 中国都进行了不少促销活动，不知道各位有没有参与呢？元旦一过，春节假期就快来了，在春节假期中和亲朋好友一起玩游戏是个不错的选择。近年来 VR 大热，在春节假期中不妨让他们体验下 VR 的魅力吧。恰好 PS VR 在年底发力，推出了多款值得一试的 VR 游戏，让我们一起来看看吧。

## 年底的VR冲击波 多款VR游戏相继推出



12月中旬开始，不少 PS VR 的游戏突然发力，先是《最后的守护者 VR 体验版》在 PlayStation 中国商店供玩家们免费下载，玩家们得以近距离地去感受这头大鹭。之后《遥远星际》的射击精品套装在价格上进行了调整，从原来的 3999 元人民币直降 300 元，新价格为 3699 元人民币。这还没完，《勇者就爱耍心机 VR》和《奇境守卫》两款 PS VR 游戏在 12 月 19 日和 21 日相继推出，让这场“VR 风暴”愈演愈烈。

《勇者就爱耍心机 VR》光盘版和数字版的售价均为 199 元人民币，但初回特典各有不同。光盘版的初回特典为“魔王和魔王女儿的虚拟形象”组合，数字版的初回特典为“魔物虚拟形象”。

可能玩家们对于“勇者就爱耍心机”这一名字稍显陌生，但如果说到《勇者别嚣张》就比较熟悉了。这个曾经在 PSP 平台大放异彩的系列，如今在 PS VR 平台推出了最新作，正是这款《勇者就爱耍心机 VR》。和系列前作一样，这同样是一款战略游

戏。玩家在游戏中会扮演破坏神，在实景模型般的世界中为了攻陷人类领土而繁殖魔物，与魔王和魔王爱女一道以征服世界为目标迈进。游戏首先需要培育魔物来侵占人类的领土，并以一边征服不断逼近的勇者，一边压制人类的主要据点为目的。因此玩家必须以破坏神的身分，驱使弱小魔物成为强力魔物的诱食，巧妙利用食物链构筑生态系统。在征服世界的过程中，玩家繁殖魔物的方式会对魔物生死造成极大的影响。如何繁殖出更多更强的魔物从而击败勇者征服人类，正是本作的游玩目的。

扮演反派并以上帝视角来调兵遣将，《勇者就爱耍心机 VR》这款作品可以说是非常的另类。相比之下，《奇境守卫》这款 VR 游戏就相当传统了，在本作中玩家将扮演英雄并守卫水晶。但本作也并非传统的塔防游戏，而是结合了动作要素的塔防游戏。

《奇境守卫》是一款融合了射击、动作、塔防为一体的新形态 VR 游戏，售价为 98 元人民币。

玩家将在以古代文明为背景的世界中，扮演形形色色的英雄职业，独自或和朋友一起合作，击败从古文明复活的强力敌人，守卫维持世界平衡的水晶。游戏目前提供了 4 位英雄供玩家们扮演：精灵射手、萝莉火枪手、冷酷法师、搞怪人偶师。每位英雄都有着独特的操作与绚丽的技能，配合上 PS MOVE 手柄的细腻手感，能让玩家身临其境地进入游戏游玩。和塔防类游戏的玩法一样，玩家游玩的目的就是击退敌兵并保卫水晶。本作场景的各个方位都布置着防御塔，玩家除了可以在各个防御塔间切换位置外，还能在不同英雄间自由切换。在哪个方位出现并扮演哪位英雄击败敌人，正是本作需要进行思考和权衡的地方。

年末之际，PS VR 频繁发力，在为今年画上了一个句点的同时，也为玩家们的春节假期提供了不少可玩的游戏。春节团聚，正是向亲朋好友们推荐 PS VR 的好时候，也让他们来感受一下虚拟现实的魅力吧。

## 在反重力的赛道中疾驰与对战 《反重力赛车》终极典藏版于12月19日发售



如果你厌倦了真实系赛车的拟真，只想驾驶着赛车在赛道上无拘无束地疾驰与碰撞，那么便可以来试试《反重力赛车》。《反重力赛车》终极典藏版于 12 月 19 日登陆 PS4 平台，零售价为 249 元人民币。首批购买本作终极典藏光盘版和发售日起前四周购买本作终极典藏数字版的用户，将获得“早期购买特典”，包括

VAN-UBER（高超队）船只、PS4 动态主题、数字美术设定集。

《反重力赛车》是一款反重力、开创新世代的快速战斗竞速游戏，集结了惊人的超速度、别具一格的配乐和纯粹的多人对战等要素。从 1995 年起这个系列就持续登陆各个 PlayStation 平台，如今也正式来到了 PS4 这一最新平台中。《反重力赛车》终极典藏版完整收录了《反重力赛车 HD 烈焰狂飙》和《反重力赛车 2048》，且囊括了 26 条双向赛道、46 艘独特的飞船、丰富的游戏模式和一些全新和经典的配乐。

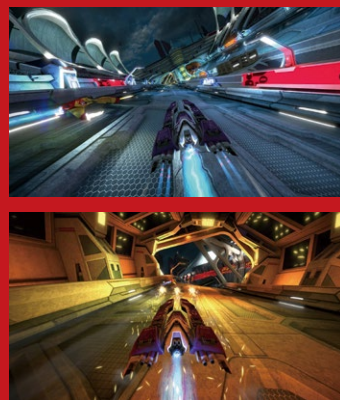
虽说本次的终极典藏版是将《反重力赛车 HD 烈焰狂飙》和《反重力赛车 2048》搬到了 PS4 平台，但可不仅仅只有分辨率得到了提升。两款作品在 PS4 Pro 上都可以最高达到 4K 分辨率，并且都支持 HDR。得益于 PS4 强

大的处理能力和内存带宽，游戏中的所有材质纹理都进行了重制，近距离观看纹理会更加清晰，甚至可以阅读到船身上的一些细小文字。在帧数上，两款作品在 PS4 Pro 的 4K 分辨率与普通 PS4 的 1080p 分辨率下均能保持全程稳定 60 帧。无论是 PS4 Pro 的玩家还是普通 PS4 的玩家，本作都能带给你惊艳的画面。

《反重力赛车》并不是一款纯粹的赛车游戏。除了竞速以外，玩家还需要从赛道上获取进攻或防御型的武器，并与其他的车手进行对抗。本作的赛车速度极快，在充满了速度感的同时也对玩家的驾驶技术有所考验。虽然浮空的赛车没法漂移，但可以通过两侧减速板来实现急转，甚至能在浮空状态做出一些桶滚特技，从而在落地时获得加速效果。无论你是想在赛道上与对手竞速还是对

抗，本作都能带给你良好的游戏体验。

精致而出色的画面搭配上充满快感的玩法，是时候在反重力的赛道上疾驰了！







## 《热舞革命》

# 在美国游戏界的起起伏伏

## 玩家视角解读DDR在美国的多年生存状态

《热舞革命》(Dance Dance Revolution) 这个在游戏界广为人知的名字，可以说是整个 90 年代末期音乐游戏的代名词。自 1998 年问世以来，DDR 不仅广受日本玩家好评，而且迅速席卷了亚洲及欧美市场，同时也成为了每个街机厅的标配。一众玩家跟随音乐节奏，在标注着上、下、左、右箭头图案的机器上释放自我。这不仅仅是娱乐消遣，更是成为了一种生活方式。

对于克里斯·奇克、杰夫·劳爱德和哈德逊·费尔克来说，起初接触 DDR 只是希望自己能够在朋友面前或是节日家庭聚会时多一个展示自己的手段。随着接触的深入，喜欢变成了热爱，终有一天，自己的喜好转化成能够与万千陌生人分享的乐趣。即便是有那么一刻，DDR 在开发公司的操作和市场的推动下几乎濒临“死亡”，但依然成为了克里斯、杰夫和哈德逊愿意倾尽一生的事业，甚至因此而创造了历史。

一直由游戏厂商主导举办的各类游戏大赛在硬核玩家看来，既是一次难能可贵的与其他玩家交流的机会，也是展示自己对游戏热爱程度的一种方式。在第六届 Konami 街机游戏大赛上，美国地区首次获得《热舞革命》世界锦标赛参赛资格。克里斯、杰夫和哈德逊得知消息后感到无比兴奋，伴随而来的还有巨大的压力。在当时，因为 DDR 在游戏玩家之中颇有市场致使锦标赛的竞争十分激烈。他们三人要与那些来自于日本、韩国、中国台湾的游戏大咖们同台竞技，这些玩家都有着丰富的比赛经验，其中也不乏曾经斩获了 Konami 街机游戏大赛冠军的玩家“FEFEMZ”这样的人。

当我们选择热爱和专注，任何问题都能够迎刃而解。在毫无经验的状态下，为了准备比赛，奇克、杰夫和哈德逊将所有时间都用在训练上，任何一种可能有效的方式都成为了他们的必然选择。与日本的参赛玩家们进行友谊赛；在那些不为人知的角落奋力的用街机练习；为了增强体力，燃烧卡路里，他们一次次奔跑在比赛地点外的楼梯台阶上。不幸的是，哈德逊在预选赛中失败，夺冠的重担便交给了杰夫和奇克。好在他们的排名紧随 FEFEMZ，成绩也相差不多。

经过一系列角逐，奇克成为了 FEFEMZ 的最终对手，在一场激烈的表演之后，奇克内心十分焦虑，整个人也陷入了疲惫的状态，他甚至不确定自己是否能够赢得胜利。片刻后，进入决赛的四名玩家在领奖台上相互拥抱时，最终成绩出现在大屏幕上，主持人对着麦克风大喊，观众们也突然爆发出巨大的掌声。

比赛结果显示克里斯·奇克以 6005 分的成绩击败了获得 5974 分的对手，成为第一个美国 DDR 竞赛冠军。

“我将带着这份荣誉回到美国。”奇克在拿到奖杯后如是说。他说，梦想终于实现了。

在此之前的十年，奇克也曾在《吉他英雄 3 摇滚传奇》的相关比赛中成为第一个 100% 完成度玩家，并因此而出名。即便

是这样精通节奏游戏的人，人们也很难想象作为一个美国人他能够将 DDR 的冠军带回家。

2000 年，Konami 发布美国版 DDR 街机，然而却放弃了在大部分北美舞蹈游戏厅中放置街机，这让当地的 DDR 粉丝们颇为失望。对此，Konami 有着自己的原因：一方面美国的街机厅正在减少，另一方面，当时的 Konami 陷入诸多法律纠纷中，大量资源都被用于应付纠纷问题。

彼时美国的街机玩家想找到一台可靠的 DDR 街机是非常困难的，加上家用游戏变得稀松平常，新游戏不断发布，美国本土几乎停止了对进口街机的引进，甚至连盗版街机都很少出现。Konami 也曾与第三方分销商 Betson 合作，发布了 2006 年《DDR SuperNova》和 2008 年《SuperNova 2》的北美专属版。由于这些街机并没有使用原版日本原配件，导致质量十分低下，美国玩家们使





用的街机都装载着低劣的脚踏板和显示器。

“美国 DDR 玩家们的痛苦在于，好不容易找到机器，满怀信心地站上脚踏板准备开始游戏，却可能发现向下方向的箭头踏板是坏的，”哈德逊·费尔克说。“我们找来街机厅的技术人员，他通常给出的回答都是‘机器是好的，你看它正开着呢’。我们都知道问题不在这里，但是技术人员们并不想做任何事情。”

考虑到这一现状，像《劲舞团》这样的同类游戏试着缩短差距，举办类似的比赛，却因为当时模拟器盛行，游戏速度、箭头方向等都能够随意改变，致使游戏很难形成固定的评判标准而搁浅。随后，Konami 于 2005 年 5 月以“专利和商标侵权”将《劲舞团》开发商 Roxor Games 告上法庭。最终判决结果完全偏向 Konami。作为和解的一部分，Konami 获得了《劲舞团》相关的部分权利，这一结果进一步导致了美国舞蹈类游戏团体的发展停滞不前。即便如此，《劲舞团》的开发团队毅然决定寻求合作，计划开发类似的街机舞蹈游戏“《Pump It Up》系列”，但由于当时业界最大的一家公司紧握该游戏系列的经营权不放，美国舞蹈类游戏的未来发展继续停留在悬而未决的状态。

同时，Konami 也为诸多街机拥有者提供了升级套件，以便将旧机器升级为新版本供玩家使用。然而事实远没有想象的简单。

“美国地区的街机拥有者们并没有对机器进行升级，只是更新了一下商标而已。”哈德逊说。“虽然全美地区有 1000 台街机，但没有一台能够升级成《SuperNova》版本。玩家们不得不购买一台新的《SuperNova》版机器，但是价格却高的离谱，几乎需要 20000 美元。形势所迫，玩家们不得不放弃对 DDR 的热爱。”

2009 年《DDR X》发布，随之 2010 年《DDR X2》发布，然而两款游戏的发行都受到了限制，最让玩家失望的是游戏机竟然使用了从《吉他英雄》街机上回收来的硬件，他们经常抱怨显示器反应慢，脚踏板的反应也不够灵敏，并且机器依



然没有与 Konami 的在线服务联接。DDR 系列游戏在美国的生存状态一度跌入谷底。

在此期间，Konami 经历了数次起落，人们已经开始不再像之前一样关心 DDR 的未来发展。直到 2016 年 7 月，《DDR A》发布，与此同时，Konami 转变了北美市场的发展策略。对于曾经经历了期待、或是失望的玩家来说无疑是个好消息，至少又能够近距离地玩到优质的 DDR 游戏。

对于像奇克、杰夫和哈德逊这样的忠实玩家来说，DDR 在北美市场的复兴让他们有了巨大的兴奋感。在体验了无数次心碎的经历后，终于又能够再次触碰配置精良的 DDR 街机，尽管还是不尽完美，但足以转变玩家们的态度。只是，数年的停滞不前直接影响到了玩家们在该游戏中的分数排名，他们不得不从头开始练习，以求获得再次参赛的资格。北美地区的玩家们开始了艰难的游戏排名攀升过程。奇克说：“当我知道 Konami 将在北美地区挑选至少两名玩家参加街机游戏大

赛时，我感觉到我们的机会来了，我们不算提升自己的游戏技巧，希望最终能够成为最佳选手。”

前路多艰辛，Konami 和美国 DDR 游戏群体未来依然要面临无数挑战。对于像奇克这样的玩家来讲，他们希望的是，美国地区能够拥有更多 DDR 街机，看到更多人加入街机游戏群体，并将这份热爱传承下去，一起创造下一个历史。

**当我们选择热爱和专注，任何问题都能够迎刃而解。**

## 独立游戏开发者的探寻之旅

如同世界上没有两个完全一样的人，每个独立游戏的开发方式也都截然不同

在游戏产业高速发展的今天，各类游戏大层出不穷，它们逐渐进入越来越多人的生活，成为新兴生活方式的重要部分。在诸多著名大型游戏开发商的序列之外，独立游戏制作人也成为了不可忽视的力量。相比那些投入巨大、制作精良的著名作品，独立游戏以其精巧、创意在巨大的游戏市场中占据了属于自己的一席之地，并且日趋壮大，收获了不少固定粉丝群体。

某种程度上来讲，独立游戏受到资本干涉较少，在排除了诸多商业因素之外，大都会寻找到

独特的开发切入点，可以说是独立游戏制作人出于对游戏热爱的纯粹表达。他们通常在游戏开发中有着独到的见解和坚持，追溯起来，这一群体的存在也有着很长一段历史。在对早期游戏制作历史的回顾中，我们不难看到这样一些人：他们不分昼夜地在车库或地下室中，抑或是在某个狭小的房间里，紧盯着一方小小的电脑屏幕。他们大都发型凌乱、目光呆滞，旁若无人地沉浸在自己的思维世界中。这便是早期的独立游戏制作人，即便是在这样的环境和条件下，他们凭着自己对

游戏的满腔热爱，推动了整个电子游戏产业的发展。

现阶段可以说是游戏制作的黄金时期，对于游戏制作人来说，拥有着绝佳的游戏开发大环境。无论是市场、或是资本、甚或是游戏玩家，都为其提供了诸多支持。随着游戏产业的发展，虽然独立游戏制作和商业游戏开发之间的界限日渐模糊，但独立游戏制作人依然是一种独特的存在，始终以自己的方式前行在游戏开发之路上。在接收不到手机信号的偏远地方，在满眼望去看起来





毫无科技感、也看不到电子游戏影子的偏僻小镇，在只能听到大自然和流水声的天然环境之中，在让你感觉到电子游戏似乎从未如此远离你的生活之时，这里依然存在着独立游戏开发者。周边的环境以及周围的人群都对他们的游戏开发过程或是游戏作品产生着影响，也直接致使他们每个人都有着完全不同的游戏开发故事。

布兰登·戈因斯驾车行驶在美国田纳西州西北部的约翰逊城的街道上，这是一个只有几万人口的小镇。为了帮自己正在制作的2D游戏《孤儿》寻找参考素材，他在镇子的街道上行驶了一圈又一圈，希望能够拍摄到自己理想中的窗户素材。他似乎对这里的环境并不太熟悉，很多时候甚至会迷路，最终他在圣公会教堂前停下，在与牧师进行简短的客套之后，迅速地走过一个又一个房间，拍摄下自己需要的内容。这里的收获让他感受到巨大的满足，他向牧师匆匆告别，迅速回到位于附近一个叫格雷小镇的家中，投入新一轮游戏制作。

在外人看来，格雷小镇位于两个较大的城市之间，看起来就像是专为那些穿越在两个城市之间的人短暂停留而建。去往戈因斯家中的道路十分狭窄。据戈因斯所说，当时选择来到这里，可以说是为了逃离。“我并不关心到底要去哪里，也不想看到，更不想真正融入某个地方，我只想找回当初电子游戏带给我的乐趣。”在远离自己之前所在的城市来到格雷小镇后，戈因斯觉得开始制作游戏。同时，无数问题接踵而至。

“我低估了游戏开发这个事情，”戈因斯说。“我不知道自己当时在干什么，感觉自己像个傻子。”这段经历成为了戈因斯最黑暗的时光。他成立了Windy Hill工作室，然而整个工作室中只有他一个人，而且他不认识任何游戏业内人士，也无法向任何人寻求帮助。游戏开发所要面对的现实问题以及他现在生活的地方，直接对其作品产生了影响。

“我希望有人能够解救我，”戈因斯说。“我希望某个人突然出现，告诉我这个游戏真正需要什么。”然而事与愿违，并没有救世主出现，他依然独自走在艰难的游戏开发之路上。他将自己的所有频道都调回游戏制作上，于是《孤儿》便讲述了一个小男孩在一艘外星飞船上醒来，作为惟

一的人类独自与外星人、机器人对抗的故事。

“这是个玩起来有些丧的游戏，然而那个小男孩就像是独自前行的我，整个游戏像极了我的生活。”戈因斯感慨道。

尼古拉斯·拉沃尔德，Raconteur Games工作室CEO。对于他如今居住的城市拉斐特，拉沃尔德赞不绝口。在他看来，这座城市充满着浪漫色彩，人们尽可能的互相帮助。他坚信，在拉斐特这样一座城市，无论他们从事什么行业，都能够获得成功，甚至能够做的更好。

Raconteur工作室目前正在制作的“第一人称体验”游戏《伊万杰琳》的名称便来源于与拉斐特相关的诗歌，拉沃尔德更是希望游戏能够鼓励玩家爱他人，爱自己的家庭成员，并且向他们表达自己的爱。严格意义上来讲，拉斐特就像是一个大家庭，大家彼此友好，即使是陌生人来到这里，也忍不住驻足聆听当地的人们在咖啡厅谈论自己现在居住的这座城市。这样的氛围让拉沃

尔德和马特对于当地的独立游戏开发环境充满乐观，他们也竭尽所能地创造着良好的独立游戏开发氛围。他们更希望能够吸引更多的独立游戏开发工作室来到这里，一起前行，制作出更多的独立游戏佳作。

“我想即便是我们遭遇了卡特里娜式的飓风侵袭，这里的人们也能够迅速地团结起来，从灾难中恢复。这样的关怀度对于独立游戏制作群体来说尤为重要。”马特说。事实上，当地政府和学校都在为独立游戏制作创造着良好的生存环境。在这里，他们能够获得政府的税收优惠政策，当地的两所大学也会提供一定的支持，并且开设了专门的游戏设计课程。拉斐特的独立游戏开发者协会也会定期组织交流会议。独立游戏制作的大厦在这里逐渐成型。

“周遭的一切让我不断想要帮助独立游戏开发团体中的人们。我是一个坚定的执行者，我知道我会全力帮助这个团体建立一个良好的游戏开发环境，让那些紧随我们之后来到这里的人们获取尽可能多的成功条件。”拉沃尔德坚定道。

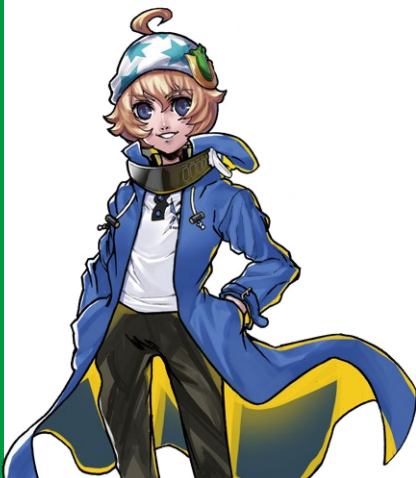
目前来看，我们很难确定拉斐特是否会变成拉沃尔德和马特所希冀的那样的独立游戏制作中心，然而这个城市正在各方的努力下不断成长。尤其是对拉沃尔德和马特来说，就像他们的独立游戏开发之路一样，创造良好的独立游戏开发环境也是他们愿意为之穷尽一生的事业。

戈因斯、拉沃尔德、马特……像他们一样的独立游戏制作人数不胜数，这样的故事每天都在发生，不计其数。他们或艰难地前行在独立游戏开发之路上，或幸运地生存在良好的独立游戏开发环境中，或正徘徊于黑暗的事业谷底，或充满希冀地前行在游戏开发路上。无论如何，经历本身便是经历最大的意义。他们前行的路，经历的黑暗时光，都会成为游戏开发中最好的借鉴，成为照亮作品的那道光。



**这便是早期的独立游戏制作人，即便是在这样的环境和条件下，他们凭着自己对游戏的满腔热爱，推动了整个电子游戏产业的发展。**





# 黄金眼

## GOLDEN EYE

视频黄金眼



<http://space.bilibili.com/2250815/#!/channel/detail?cid=6796>

■COS 骇客 ■出自《数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆》  
■Coser 六等星 ■插画 西达cida

### 数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆

数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆

PSV/PS4



[ 24 ]

■BNEI ■角色扮演  
■2017年12月14日 ■中文版

**游戏简介:** 本作是《数码宝贝物语 网络侦探》的续作，主线剧情和前作发生在同一时间点，但却以不同视角讲述了骇客一方的故事。游戏收录的数码宝贝以及地图规模都超过了前作，玩家将可以穿梭于现实世界和网络空间，和自己培育的数码宝贝展开一段惊心动魄的冒险。

·fans向 ·家庭休闲 ·收集育成

**优点:** 高度还原的世界观  
·耐玩度高  
·成熟的培育系统

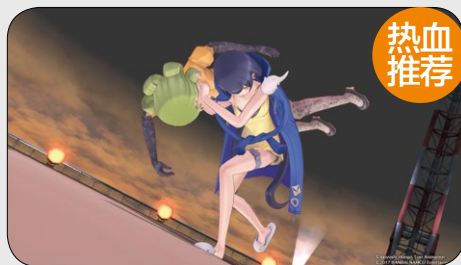
**缺点:** 系统创新力度不足  
·地图素材重复使用  
·游戏节奏略显拖沓



本作很好地继承了前作的各项优点，并对前作游戏系统中的一些不合理的地方进行了改进，除了进一步增加数码宝贝和可收集要素的数量外，对前作各种梗和剧情的调侃和补完也是一大看点。剧情上虽然是以不同视点讲述前作故事的另一个侧面，但18章的主线剧情让游戏在丰富程度上不逊于前作。不过过多的委托任务和闲聊对话在后期令人感到厌倦，同时存在许多素材重复利用的问题，从前作过来的玩家未免有些审美疲劳。



虽说《数码宝贝》相关游戏在游戏性方面不及隔壁《宝可梦》，但对于剧情和人物的用心描写也使得这个系列收获了不少粉丝，而这一特色在本作的体现更是明显。前后两作的剧情相辅相成，人物的塑造也颇具水准，与前作不同感觉的结局也值得好好品味。但游戏系统对比前作变化不大，稍显遗憾。



热血推荐

▲紧张刺激的妹系大战御姐！



本作可以理解成《网络侦探》的强化版，多达300只以上的数码宝贝依旧是游戏最大的玩点，单是育成系统就足以让人轻松刷个上百小时。本作的地图增加了半数之多，新故事的质量也尚可，对于之前没有入坑，但又抱有兴趣的玩家来说，确实是值得入手的一款佳作。

VG评论

夜刀神 评《数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆》  
虽有情怀，但剧情和系统依然有不足，不能自由调节视角略显遗憾。

eeDee 评《数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆》  
个人感觉本作更像是新作前的过渡作品，但是完成度和剧情都十分不错，新老玩家都值得一试。

### 莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术

リディー&スールのアトリエ ~不思議な絵画の錬金術士~

PSV/PS4/NS



[ 24 ]

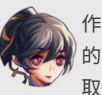
■Koei Tecmo ■角色扮演  
■2017年12月21日 ■日版

**游戏简介:** 本作作为“《工作室》系列”的“《不可思议》系列”第三弹作品，作为系列的集大成之作，无论是剧情量还是登场角色数量都是系列之最。本作采用了双主角的形式，讲述双胞胎姐妹之间的“日常”、以及前往充满“幻想”风格的绘画世界的冒险经历。

·剧情派 ·二次元萌

**优点:** 系统要素丰富  
·剧本量大

**缺点:** 剧情演出僵硬  
·参战角色少



作为“《不可思议》系列”收尾作，本作的登场人数为系列之最。拼图调合系统吸取前两作的经验，删除了令人厌恶的炼金熟练度系统简直皆大欢喜。炼金成分的调整让玩家不仅要留意素材的特性，还需要兼顾素材本身的颜色与尺寸，再加上触媒对调合面板的调整，整个调合过程让人有“动脑拼图”的感觉。活性化道具的引入也提供了一定的自由性，让玩家无需拘泥于素材颜色的统一。最开心的是时间限制与无谓的大地图探索取消，玩家可以尽情享受炼金与剧情的乐趣。



本作和系列相比虽有不少调整，但整体上依然变化不大，流程推进方式也如出一辙。画面不够精细、帧数不足等缺点也一并保留了下来，三个平台上的画面表现更是差别很大。不过剧情轻松愉快，小女孩之间的日常故事依然有趣。如果是系列老玩家的话，本作依然值得一玩。



热血推荐

▲老角色在本作中也有新形象。



经过了前两部作品的不断改良，本作无论是战斗系统还是炼金系统都变得非常成熟。拼图式的炼金调合系统虽然繁琐，但后期研究道具合成依然乐趣十足，6人组队的战斗系统也比前作更爽快。前作体验极差的所谓开放世界被取消，也让本作少了一个缺点。

VG评论

宁 2015 评《莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术》  
PS4 版游戏的画面还是不够精致，敲打果树后掉下来的果子居然还有棱有角。

愉悦愉悦愉 评《莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术》  
挺喜欢菲莉丝在本作的新形象。



## 偶像大师 星光舞台

偶像大师 星光舞台

PS4



[25]

■BNEI ■模拟育成  
■2017年12月21日 ■中文版

**游戏简介:** 本作是次世代《偶像大师》的最新作,以《白金星光》为基础,大幅改良的同时引入了新系统和新内容。玩家不仅可以带领765事务所的13位偶像登上星光舞台,与来自961事务所的新偶像——诗花之间,也有着让人期待的展开。

·fans向 ·二次元萌 ·听觉盛宴

**优点** ·大幅改良的游戏系统  
·“偶像培育”回归  
·丰富的曲目阵容

**缺点** ·玩法上新鲜感不足



前作《白金星光》中被玩家诟病的缺点悉数改进,游戏体验变得更加友好。丰富的曲目阵容、技能系统、演唱会赛事等全新内容加入后,在保留音乐游戏玩法的同时,也切实回归到“偶像育成”的主轴上。身为制作人的玩家可以真正地规划偶像的成长和演出风格,而不再只是抓着特定的歌曲或穿搭无脑刷刷刷。加入对手事务所的新偶像也是本作的亮点之一,虽然不能直接培养,但会有深入的互动,为剧情的发展带来了新鲜感。毫无疑问,这才是真正的次世代《偶像大师》!



本作难以置信地把前作被人痛骂的部分全部改掉,技能绑定装备、过低的装备掉落率、刷到死的粉丝数等等都不再存在,赚钱赚粉丝都比前作容易了很多。技能部分独立后,玩家可以按照自己的喜好去培养角色。虽说是一个加强版,但从故事到系统都有不同,当成新作也并无不可。通关后的隐藏要素也非常令人满意。



热血推荐

▲来自961事务所的新偶像——诗花



大概是吸取了前作的教训,本作的改进总的来说让人满意,重新回归到“育成”这个主题上。虽然还是有些地方需要重复刷,但是不再像前作那么枯燥。新角色还有新歌曲的质量非常高。兼容前作DLC某种意义上也是本作的良心之处。

VG评论  
COMMENTS

田园草民 评《偶像大师 星光舞台》  
作为系列在主机平台上推出的第一款中文同步游戏,很值得鼓励!

USL良离客 评《偶像大师 星光舞台》  
前作纯粹就是刷刷刷的音游,实在是太敷衍,相比之下本作良心很多。

## 生化危机7 不是英雄

DLC

PS4/XOne



[8] 25  
游戏本篇  
黄金眼评分:

■Capcom ■动作冒险  
■2017年12月13日 ■中文版

**游戏简介:** 从《生化危机7》发售初期就宣布要免费配信的DLC,一直拖延到2017年末才终于兑现了承诺。玩家操纵系列老牌角色克里斯·雷德菲尔德,为了捉拿卢卡斯·贝克而深入矿洞,再次上演孤胆英雄打怪物、主角光环坑队友的戏码。



本DLC以“战斗”为核心,一周目流程长度在1个半小时左右,高难度下的敌人和道具配置均有变化,以免费DLC而言算是颇有诚意。系统方面引入了高风险高回报的格挡系统,“弹反”的手感颇为出色,让战斗更加刺激爽快。剧情方面托出了7代的幕后敌方组织,并引出“安布雷拉重组”的概念,可以看作是续作铺垫。可惜DLC中的所谓“新敌人”基本是正篇里菌兽的变种,没有太大新意。高难度下部分战点的设计也只是单纯地堆砌敌人数量,缺少一些创意。

## 生化危机7 佐伊的结局

DLC

PS4/XOne



[9] 25  
游戏本篇  
黄金眼评分:

■Capcom ■动作冒险  
■2017年12月13日 ■中文版

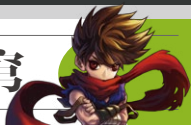
**游戏简介:** 作为《生化危机7》剧情线上的最后一个篇章,本DLC为7代这个发生在路易斯安那州乡间一隅的恐怖故事画下了句号。玩家操纵的是杰克的哥哥——乔·贝克,这个在正篇里几乎毫无信息的人却以惊悚骇俗的战斗,让玩家们都大吃一惊。



制作组如同“放飞自我”般地天马行空为玩家带来了截然不同的游戏体验,“生存”和“肉搏”是本DLC的主题。虽然整体流程不长,但拳拳到肉的紧张战斗和攻守转换的瞬间思考令人沉浸其中。最值得称道的是高难度下的游戏体验截然不同,各种机关陷阱、强敌搭配和存档限制让玩家举步维艰,而在一次次地赴死后终于顺利通过的成就感也因此倍增。游戏还专门设计了限时挑战的速攻玩法,极具可玩性和研究价值。

作为一个从小看着数码宝贝长大的粉丝,对这个系列两部作品的素质都感到比较满意。这个系列最难能可贵的一点,就是它始终坚持“献给长大成人的数码宝贝玩家”的主题,在剧情和游戏性上都尽量避免过于低龄化的设计,让我们这些成年人也能够乐在其中。总之,侦探和骇客的故事已经完结,让我们期待系列下一个全新故事吧。

苍穹



“生化”系列“老”玩家,自到编辑部工作8年以来负责了绝大多数《生化》作品的攻略。对于《生化危机7》回归“生存恐怖”原点的做法表示肯定,每个DLC都有不同的玩法主题,“21点”、“佐伊的结局”的设计更是堪称神来之笔。不过毕竟大部分都要收费,难掩《生化7》本篇耐玩度不足的缺点,终究《黄金版》才是这款游戏的完全体。

虽然并非是从街机时代走来的“资深制作人”,但专辑听得足够多,勉强算是做一点微不足道的工作。作为一个喜欢音乐游戏的玩家,前作《白金星光》在演唱会部分的玩法很对胃口,因此也投入了大量的时间和一点点金钱,然而到头来总觉得是一场空。这次BNEI在《星光舞台》里把之前存在的各种问题——修正,真的没毛病!

北山杉



评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分,每人10分,总分30分。

27~30分  
的游戏为“黄金珍藏”

24~26分  
的游戏为“热血推荐”

哪尼





## 最终幻想15 伊格尼斯篇

DLC

PS4/XOne



[8]

游戏本篇  
黄金眼评分:

25

■ Square Enix ■ 角色扮演  
■ 2017年12月13日 ■ 中文版

**游戏简介:**《最终幻想15》的第三弹角色 DLC,讲述了本篇第十章剧情中,发生在伊格尼斯身上的故事。玩家将通过这个 DLC 得知伊格尼斯的双眼为何失明,在 DLC 通关后还可以与诺克提斯一决高下。

本 DLC 的战斗系统在目前已推出的三个角色 DLC 中是最为出色的,属性搭配武器的设定既带来了爽快感也兼具一定的战略性。虽然 DLC 流程不算长,但节奏掌握得很好,演出效果也相当到位,特别是与主线剧情关系密切,也算是解开了玩家们近一年来的疑惑。但是剧情上仍存在着不少问题,某些段落处理得太过含糊,强行增加的“if 结局”也是仁者见仁。

## 德军总部II 新巨人 神射手老乔大冒险

DLC

PS4/XOne



[6]

游戏本篇  
黄金眼评分:

24

■ Bethesda ■ 主视角射击  
■ 2017年12月18日 ■ 中文版

**游戏简介:**在本 DLC 中,玩家将化身被纳粹胁迫踢足球的前职业美式足球四分卫——锐不可当的乔瑟夫·斯坦林!因为父亲反抗纳粹而被抓走成为试验材料,乔将使用他自己强悍的身体,突破纳粹的层层阻挠,向抓走父亲的纳粹复仇,从芝加哥废墟直冲浩瀚太空!

作为额外剧情篇章,本 DLC 从另一名主角的视角看待这场反纳粹战争的确是一个不错的方式,但整体素质略逊于本篇。作为 DLC 内容,除了剧情方面外,并没有任何值得惊喜的地方,无论是枪械还是能力都与本篇完全相同,敌人以及关卡的设计风格也没有任何区别。作为单人射击游戏,本篇中缺少壮丽演出的问题在 DLC 中进一步放大,游玩起来平淡淡淡。不过由于选关机制和挑战模式的回归,难度与紧张相对于本篇取得了一个平衡,高难度更能激起玩家的挑战欲望。



## VG评游戏

安可神奇

进入王都前最后一晚露营的时候,还真是让人感动。

虚无 95

之前在 PS4 上通了一遍,当时感觉是个 8.5 分佳作,最近换了 XOne X 又碰上黑五打折,又重新买了玩了一下,顺便试试战友 DLC。一直持续更新优化系统确实有效果,也有可能是二周目心态变化,感觉 9 分更适合一点,虽然成不了神作,但是绝对是一部很用心的佳作。

莎笔心浪

开放世界很美,战斗的革新我觉得还挺不错。情怀加分,毕竟我初中毕业就开始等待了。

马师傅

认真玩了很久,游戏的战斗、钓鱼、料理等都很有诚意,只是后期的剧情太敷衍了。还有就是打乌龟时都快睡着了。

liaojiayi8767

剧情收得比较突兀,感觉是制作组赶工的缘故,希望能有 DLC 进一步补充反派的剧情。

时敏

对本作不满的人那么多,但这还是征服了我这个没怎么接触过《FF》的人,大爱,通关了两遍。

24 / 7

仿佛做了一场美好的梦,虽然不完美,但足以久久回味。或许这就是旅行吧,一起游山玩水,一起战斗,一起调侃,一起欢笑,一起走向宿命,一场最终的幻想。

在《最终幻想15》正式发售的一年之后,三名同伴的 DLC 终于先后全部推出了。而在这一年之中,本作不仅增加了诸多新内容,在系统上也有不小的变化。对于这样一款还在持续更新中的游戏,玩家们在这一年中对本作有了哪些评价呢?到目前为止,共有 4055 位玩家在游戏时光网站对本作进行了评分,平均分为 8.6。



## VG评游戏

DeanNick

突突突的感觉十分良好,快节奏的战斗,在整体上和《DOOM》很像。本作剧情较短,也比较夸张无脑,只是通关后没什么感觉。

逆行游戏

本作是我玩过的美式硬汉射击游戏里剧情最有趣的了。

Dream

很爽快和牛逼的一款主视角射击游戏,不过过于血腥。

大虫子 2017

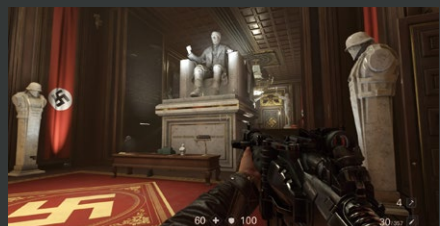
这是一款让我热血沸腾的游戏,在兴奋状态下度过了数小时,可惜游戏的流程不够给力。

爱新觉罗 隔壁老王

在剧情上第一代的结局就很完美了,居然还能出第二代,有点厉害!

爱飙车的山兔

游戏玩着头晕,特别是在火箭顶部战斗时,那个逆光打过来差点把我眼睛晃瞎。但本作的剧情还是相当不错的。



游戏发售不到两个月,《德军总部II 新巨人》便推出了两款 DLC,预计在这之后还有两款 DLC 会相继推出。这款拥有独特背景设定的主视角射击游戏,以纯单人的玩法为其重要的玩法,而玩家们对本作的评价又如何呢?到目前为止,共有 80 位玩家在游戏时光网站对本作进行了评分,平均分为 8.4。





在早前的《超级机器人大战感谢祭》上，官方公布了“《机战》系列”最新作《超级机器人大战X》的消息，对应PS4和PSV两个平台。标题里的X意为Cross（交错），所以剧情应该和穿越少不了关系，下面来看看本作的参战作品情报。

	PS4	PSV
<b>超级机器人大战 X</b>	<b>BNEI</b>	
スーパ-ロボット大戦X	策略角色扮演	日版
2018年3月29日	本地1人	无对应周边
售价为 PS4：9288 日元、PSV：8208 日元		

## 概要

本作为剧情一作完结的独立作品，故事发生在由智慧之神守护的异世界“艾尔·瓦司”，钢铁巨人们在命运的引导下来到了这里，并卷入了异世界的战火中。



游  
见  
识

PREVIEW & REVIEW

前  
线  
狙  
击

# 战神们的命运在新的世界交错

## 参战作品

无敌钢人泰坦3  
圣战士丹拜因  
圣战士丹拜因 New Story of Aura Battler DUNMINE  
机动战士Z钢弹  
机动战士钢弹ZZ  
机动战士钢弹 逆袭的夏亚  
机动战士钢弹 逆袭的夏亚 贝托蒂加的子嗣

机动战士钢弹F91  
新机动战纪W Endless Waltz  
机动战士海盗钢弹 钢铁的7人  
**钢弹 Reconguista in G**  
**魔神英雄传**  
**海底两万里**  
勇者特急队  
天元突破 红莲螺岩  
剧场版天元突破红莲螺岩 螺岩篇

CODE GEASS 反叛的鲁路修R2  
无敌铁金刚 冲击！ Z篇  
无敌铁金刚 ZERO VS 暗黑大将军  
无敌铁金刚凯撒  
**BUDDY COMPLEX**  
**BUDDY COMPLEX 完结篇**  
**回到那片天空的未来**  
Cross Anger 天使与龙的轮舞  
注：红字——系列初参战作品。  
蓝字——只有机体参战作品。

## 新参战作品介绍

### 钢弹 Reconguista in G

在一次宇宙轨道电梯的袭击中，作为电梯保护组织候补生的主人公贝利与谜之MS“G-Self”相遇，并且围绕G-Self，贝利被卷入了命运的漩涡中。



机体名：G-Self（大气圈用背包装备型）  
机师：贝利  
武器名：光束步枪



▲边连射边靠近敌机，然后从敌人背后给予致命的一枪。



## 魔神英雄传

众神居住的世界“神部界”被邪恶帝王支配，小学四年级学生战部渡被召唤到此，与被称为“龙神丸”的魔神一起为夺回和平而展开了冒险。

**机体名：**龙神丸  
**机师：**渡  
**武器名：**龙雷拳



▲双拳聚集了能量后再向敌人发射雷电。

## BUDDY COMPLEX

在东京上高中的主人公青叶以一次被不明机器人的袭击事件为契机，穿越时空来到了74年后的世界，在这里他搭乘上了新锐机器人“LUXON”并被卷入到了战火中。

**机体名：**LUXON  
**机师：**青叶  
**武器名：**高机动突袭



▲射击和近身攻击的组合招式，一套行云流水的连续攻击后，最后将敌人一刀两断。

## 海底两万里

热爱发明的少年强在万博会上与马戏团少女娜蒂娅邂逅，不过娜蒂娅身上携带的谜之蓝宝石却让他们卷入了一场大逃走剧中，途中他们在万能潜水艇新鹦鹉螺号和其舰长尼莫的帮助下，逐渐解开了蓝宝石的谜团。

**机体名：**新鹦鹉螺号  
**机师：**尼莫+艾雷特拉  
**武器名：**主炮



▲能量装填完后，在舰长的一声令下，新鹦鹉螺号的主炮朝敌人展开了炮击。



# SOULCALIBUR VI

这个地球上最好的3D刀剑格斗游戏——《灵魂能力》终于回来了！系列最新作定于2018年内发售，并将首次推出中文版。系列上一作发售于2012年，然而大幅后移的时间线导致很多人气角色不能登场，对战方面的改动也让很多老玩家不爽。如今全新的6代是否会一雪前耻？让我们拭目以待！

游  
见  
识

PREVIEW & REVIEW

前  
线  
狙  
击

文 纱迦 美编 Juxi

PS4 XOne

灵魂能力VI

BNEI

SOULCALIBUR VI

格斗 中文版

2018年内

本地1~2人, 在线2人

无对应周边

售价未定

※Steam 版发售日未定

## 故事时间线重启

虽然本作的副标题名为6，但事实上已经是系列第7作。系列第1作是PS上的《魂之利刃》(Soul Edge)，之后才是“《灵魂能力》系列”的5作。系列故事并非发生于架空世界，《魂之利刃》的故事发生于1584年，《灵魂能力》初代的故事发生于1587年，而《灵魂能力V》的故事发生于1607年。这23年的光阴，导致很多人气角色都没能继续在《灵魂能力V》中登场。

本作则将故事时间线推移回了1586年，属于《魂之利刃》和《灵魂能力》之间。目前官方只公布了两名人物，无论是御剑还是索非蒂亚，很明显都恢复了青春。目前有说法表示本作有可能是混合时间线或者有穿越要素，这些就只能期待官方放出进一步情报了。



御剑平四郎  
Heishiro Mitsurugi

性别：男  
籍贯：日本 / 备前  
身高：173cm  
体重：71kg  
生日：6月8日  
血型：AB型  
使用武器：日本刀  
武器名：狮子王  
流派名：天赋古碎流·改



## 重温经典系统

和过去一样，本作的战斗仍将由纵斩、横斩、八方位移这三部分构成。纵斩克横斩、横斩克八方位移，八方位移克纵斩。喜欢系列“边走边打”特性的玩家大可安心下来。

从5代开始加入的必杀之刃（Critical Edge），在本作中依然会保留。简单来说就是要消耗气槽才能使出的超必杀技，不过前作中的指令被很多玩家抱怨，本作将会改为能用一键使出。

最后也是最大的利好消息，本作不仅保留了系列的标志性系统：弹剑（Guard Impact），而且不消耗气。5代弹剑耗气的设定实在有点傻。

### 新系统 反击之刃



反击之刃（Reversal Edge）是本作将会重点推广的新系统。只要一个键即可使出反击之刃，发动中对手的上中下段攻击甚至投技，都会被自动完美回避。以反击之刃命中对手就会进入华丽的慢动作状态，不过此状态对双方都有效，并不是说有一方能加速出招或回避。由于是刚刚公布的状态，从实际试玩很难看出反击之刃的价值何在，期待早日上手试玩版。

### 新系统 聚魂

聚魂（Soul Charge）严格来说其实是个老系统，只不过在3代之后被取消了。本作再次引入聚魂系统，发动聚魂后角色会进入强化状态，在该状态下很多招式的性质会发生变化，同时会追加此状态下的专用招式。而且聚魂状态中的部分招式会对防御成功的对手也造成一定伤害。总的来说本作的聚魂比过去更加强大，所以发动也要消耗一条必杀槽。



## 致命攻击和爆甲

致命攻击（Lethal Hit）是上级者向的系统。当特定招式在特定状态下命中对手时，会出现特别的演出效果，对手会进入慢动作状态，这时可以接续平时无法成立的高伤害连续技。而从实际效果来看，致命攻击可以打爆对手的防具，和4代一样防具同样有上下段的分别。例如索非蒂亚在本作中的造型是初代造型外披了4代的白色裙子，上段被爆后白色裙子就会被打掉。



Sophitia Alexandra  
索非蒂亚·亚历桑德拉

性别：女  
籍贯：奥斯曼土耳其帝国 / 雅典  
身高：168cm  
体重：秘密  
生日：3月12日  
血型：B型  
使用武器：短剑 & 小盾  
武器名：欧米茄之剑 & 艾尔克之盾  
流派：圣雅典娜流  
家庭：父亲、母亲、妹妹、弟弟

## 出场角色猜想

从目前官方公布的选人画面来看，本作有20名角色+中间的一个空格。不过官方也表示这个选人画面绝非最终版，因此这个猜测不能算数。据官方放出的情报中透露，本作大部分的角色来自《灵魂能力》初代，小部分来自于2代和3代。另一个值得关注的信息是官方表示会注重丰富多彩的格斗流派，因此部分招式性能类似的角色可能会被删除。由于系列本身为每个角色设定有年龄，从时间线来考虑部分低龄角色应该没机会登场，如塔莉姆和艾咪，至于5代的角色就更不用说了。另外从视频中可以看出，至少有一个新角色会登场，而且官方表示其会是剧情的关键人物。



零散情报汇总  
 ■ 本作的关键词是“Reboot”（重启）。  
 ■ 官方表示本作会有来自其他厂商的内容联动。按照惯例应该就是客串角色了。当年4代的星战角色、5代的埃齐奥都很轰动啊！  
 ■ 自创角色系统是系列不可缺少的要素，请玩家期待。  
 ■ 目前开发度为70%。不过格斗游戏的开发度很难估计，像平衡度调整在整个开发过程中占不了太大比例，然而它决定了游戏的成败。  
 ■ 部分考验输入技巧的指令会被简化为只用一个键就能发动。





MONSTER HUNTER  
WORLD

PS4 XOne

怪物猎人 世界

Capcom

モンスターハンターワールド

动作 中文版

2018年1月26日

本地1人、在线1~4人

对应周边未定

售价为428港币

※Steam版发售日未定

经过了两次公测，相信大家对本作有一定的认识了，不过公测只有任务中的内容，据点内容依然没有开放测试。这次前线就来看看关于据点的情报，方便日后正式版出了能快速上手，另外还有老猎人都很熟悉的公会卡片的情报也一并公开。

# 调查资源管理所

管理各种各样的委托和调查所需资源的重要设施，分为3个班，各由3个领袖带领。



## 领袖

### 资源班领袖

在调查资源管理所里负责全部物流的人物，虽然性格豪爽不过却滴水不漏，做事收放自如，调查班里每个人都对她很服气。



### 技术班领袖

在调查资源管理所里负责管理星辰的器材，不仅加工武器技术一流，在建筑方面也有着很深的造诣，星辰由设计到建造完成大部分都归功于他。他在国内也是很有名的发明家，所以被广为人知。



### 研究班领袖

在调查资源管理所内负责所有调查和成果的人物，被称为奇人和怪人的天才学者，人员管理能力出众，和公会有着很深的渊源。





# 委托和调查任务

在调查资源管理所里，玩家可进行“委托”的登录和报告、“调查任务”的管理、“纳品依赖”等操作。

## 什么是委托？

委托是通过任务或探索解决的课题，委托可以从列表中登录，包括关系到解锁设施的“重要委托”和定期配信的“配信委托”。利用委托为调查团的活动做出贡献后，就可以在调查资源管理所获得调查点数或铠玉等奖励。

## 登录委托

委托可以同时登录，进入任务或探索前不妨多接些同类的任务一起完成。从任务或探索返回后委托列表的内容也会得到更新，最多可从里面选6个委托进行登录。



登录的委托如果多是采集或怪物的狩猎类的，可以在推进流程时一起完成。委托完成后会有系统发来通知消息。



将达成的委托进行报告，就可以得到强化防具用的“铠玉”或调查点数。



# 重要委托

从调查员处接到的委托为“重要委托”，达成重要委托可解锁新的设施，完善对狩猎有用的机能。



重要委托包括协助调查、环境生物的捕获、和兽人族进行文化交流等。这次要介绍的则是重要委托中的“增设营地”的流程。

在野外探索时发现可以设立营地的场所，就会自动作为重要委托登录，同时委托的详细也会公开。



达成目的后，向调查资源管理所报告，就能使用新场所的营地了。



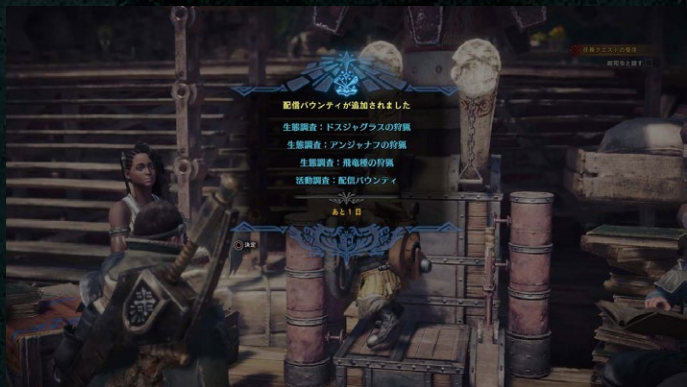
游  
见  
识  
PREVIEW & REVIEW

前线狙击



## 配信委托

定期通过在线配信的期间限定委托，由于有时间限制，需要在限定的期间内完成。和通常委托不同，配信委托不能选择登录的内容，不过报酬一般都很好。遇到困难委托，就和其他玩家一起协力完成吧。



## 纳品依赖

玩家有时会接到来自调查员的纳品依赖，通过调查资源管理所将指定的物品上交就能完成这些依赖，同时获得报酬，报酬包括增加食事场的食材或是武器工房的新商品等。



## 公会卡片

公会卡片相当于猎人的名片，上面记载了玩家各种各样的情报，包括武器的使用次数、狩猎记录和勋章等。玩家可对卡片进行编辑，可自定义部分包括称号、自我介绍、姿势和背景等。在联机时可以和别的猎人交换卡片，方便互相了解，交换了卡片的猎人的随行艾鲁偶尔会出现在狩猎场里，找到它的话可以让其帮助狩猎。



## 调查任务

任务有多种，包括推剧情的“关键任务”，还有自由游玩的“自由任务”，而“调查任务”则需要触发了特殊条件才会发生。

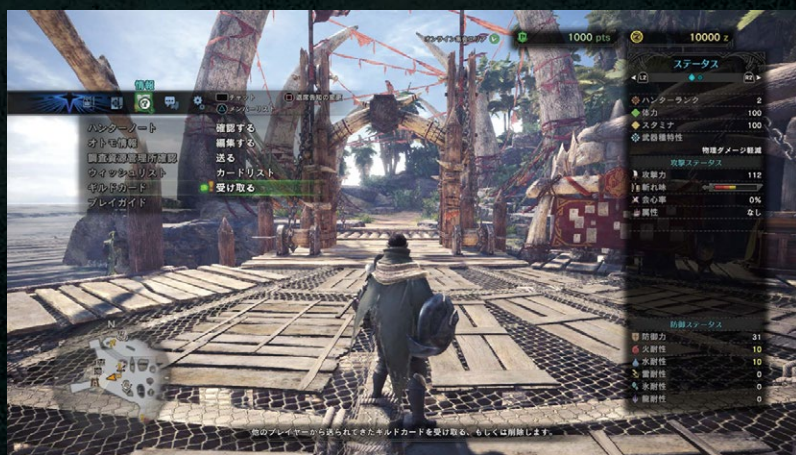


### 调查报告

在任务或探索中得到怪物的痕迹和素材、达成部位破坏、讨伐怪物时就可入手调查报告，带着调查报告前往调查资源管理所，可以生成有别于其他任务的“调查任务”。

## 调查任务的管理

在调查资源管理所里可以对调查任务进行管理，将调查任务登录后，就可以在任务柜台接取（登录数有上限）。调查任务的接取次数是有限的，不过通常会有特别报酬。





# MARVEL SPIDER-MAN

游  
见  
识

PREVIEW & REVIEW

漫威蜘蛛侠

文 稀饭 美编 01

## 巴黎游戏周再度现身

比起在 2016 年的昙花一现，在 2017 年的 E3 上，由 Insomniac Games 开发，SIE 发行的 PS4 第一方独占作品《漫威蜘蛛侠》可谓是大出风头，一段长达 9 分钟的实机演示

让玩家彻底了解了这款作品的方方面面。

相比起来，《漫威蜘蛛侠》在巴黎游戏周里播出的一段新预告就显得有点后劲不足，当然了，这和 SIE 一

年到头在几个大展会上四处开花，导致整体宣传内容强度跟不上也有很大的关系，但是就算是在这个只有 2 分钟左右的短预告片里，我们也能看到许多精彩的内容细节，配合上近期

Insomniac 放出的一系列内部采访视频，我们就来详细分析一下目前这款游戏呈现出的有趣内容吧。

PS4

漫威蜘蛛侠

Spider-Man

2018 年第一/第二季度

售价未定

SIE

动作冒险 美版

对应周边未定

## 关键登场人物面面观

### 彼得·帕克/蜘蛛侠

本次《漫威蜘蛛侠》巴黎游戏周预告里最重要的一点，就是让彼得脱下了蜘蛛侠制服，展现出了他的日常造型。很多读者可能都会觉得他似乎看起来年纪有点比大家印象中要大，没错，《漫威蜘蛛侠》里的彼得·帕克已经是 23 岁了，不但读完了高中，甚至完成了大学学业，走出校园在实验室当中找到了一份科研工作。



▲虽然已经走出社会，不过从穿着上来看彼得的经济状况还是不太宽松。



▲观察比较细致的玩家应该可以看到金并西装外套上的破口中露出的白色，那有可能不是里面的衬衣（他穿着的衬衣是黑色的），而是这件西装被强化过的内衬，具有一定的防弹功能。

在此期间，他也没有放下身为超级英雄的职责，所以和许多作品里显得毛毛糙糙的蜘蛛侠不太一样，这个版本的彼得可谓是身经百战，并且作为纽约的保卫者，已经活跃了足足 8 年。

游戏中的设计里也特意凸显了这一点，玩家是在彼得英雄生涯的中期

参与到故事当中，在剧情的早期，彼得在化身蜘蛛侠行侠仗义时，就击败了威尔逊·菲斯克 (Wilson Fisk) ——也就是金并 (Kingpin)，所以在预告片当中我们还能看到金并被押上警车的一幕。

同时彼得的经验丰富也体现在了对于蛛网运用的多元化上，这一点在



E3 的演示当中已经有很明显的体现，包括各种用蜘蛛网制服敌人的方式，和安置触发式的蛛网雷等等。不过他在个人生活上的节奏则没什么变化，一方面仍然和玛丽·简·沃森维持着亲密的朋友关系，

另一方面则仍然是梅婶眼中长不大的孩子。

不过预告片后期的房间镜头当中也给我们透露了一些本作当中的设定：



① 摔角海报，这是原版故事里就有的设定，彼得在刚获得超能力时没有行侠仗义，反而跑去打摔角给自己赚钱，海报右方的摔跤手The Spider就是当年的彼得。海报下面的日期：2010年8月11日也非常值得关注，因为按照原作设定来看，就是在这一天，彼得因为没有在摔角比赛场阻止一个罪犯，而让前去找他的本叔因为试图阻止罪犯逃跑而惨遭杀害，并在彼得赶来时给他留下了经典的遗言：“能力越大，责任越大。”。所以在这一天，蜘蛛侠宣告诞生，按时间来算，也正好

和彼得的8年超级英雄生涯相对应，而游戏发售时间暂定为2018，应该也是故事剧情中的实际时间——等等，莫非这海报剧透了本作发售时间？（仅仅是猜测，大家不要当真）

② 招财猫和外卖袋子，两者身上都有一些亚洲元素，尤其是袋子上的熊猫图案应该就是影射在现实中的美国非常流行的中式速食“熊猫快餐”（Panda Express），加上本作当中也有唐人街的场景出现，作为反派之一登场的“负面先生”马

丁·李也是华人，可以说本作是蜘蛛侠题材作品里亚洲元素比较充足的一作。

③ 富勒烯分子模型和各种教材，这是对彼得学霸身份的体现，其中书架的书里标题最明显的一本就是让无数数学渣光是听到名字都会七窍流血生活不能自理的《微积分学》（Calculus）。

④ 角落的相机，在彼得从大学毕业后，他靠“自拍”蜘蛛侠打击犯罪活动的照片卖给号角日报来帮补家用的日子也已经过去了，所以这台代表着他过去打零工日子的相机，也已经被放在了柜子的最下方。

⑤ 家庭照片，虽然因为尺寸关系不太容易辨认，左边的照片应该就是更年轻一点时的梅姨和本叔，右边的则更难辨认一些，有可能只是更年轻时的本叔、梅姨和彼得，但也有可能是青年时代的本叔、梅姨和彼得的父亲：理查德·帕克。

⑥ 日历，按照上面的时间推断，《漫威蜘蛛侠》的故事时间应该发生在2018年的10月3日（2018年的9月30日是周日，所以日历上的第一格应该对应的是上个月的30日，而这一格和右边的两格都被画叉，意味着这三天都已经过去了，由此推断出故事的发生日期），同时这一天还有重要事情记在了日历上，不过笔者就算用上了4K视频截图拉到最大也勉强分辨出了“MJ”和“Party”两个词，所以有可能是这一天彼得要去参加玛丽·简办的派对？

## 玛丽·简·沃森

在常规的蜘蛛侠主题故事里，玛丽·简（下文以MJ简称）一般是以成为大明星作为自己的人生目标，不过在《漫威蜘蛛侠》的背景设定当中，她却最后走上了一条出人意料的道路，成为了彼得

以前老东家号角日报的调查记者，专门追寻各种城市中出现的可疑事件。另外从预告片中MJ和彼得之间的对话看来，她很可能已经知道了彼得的秘密身份：蜘蛛侠。

▼或许是为了方便采访时行动，MJ挽起了她那头标志性的红发，造型显得相当利落。



▲正在潜行观察心魔帮的MJ，站在她正前方的男子应该就是负面先生。

比较令人惊喜的是，MJ的设定改变并不意味着她就是一个关键时刻会跑出来给蜘蛛侠提供情报的功能性角色（可能还兼具主角爱情对象功能），根据本作的创意总监 Bryan Intihar 透露，MJ也会是游戏当中的可操作角色之一。当然了，她会是普通人的身分参与到故事当中，所以玩家一般只会是一些关键的剧情场合

当中操纵她，例如在预告片中负面先生手下的心魔帮控制了纽约大中央车站时，便有一个MJ在潜行的画面，站在她前方背对着镜头的应该就是尚未变身成负面先生的马丁·李，玩家此时就能够以一个普通人的视角，来去感受超能力罪犯出现后却无力对抗，只能拼命求生的体验。

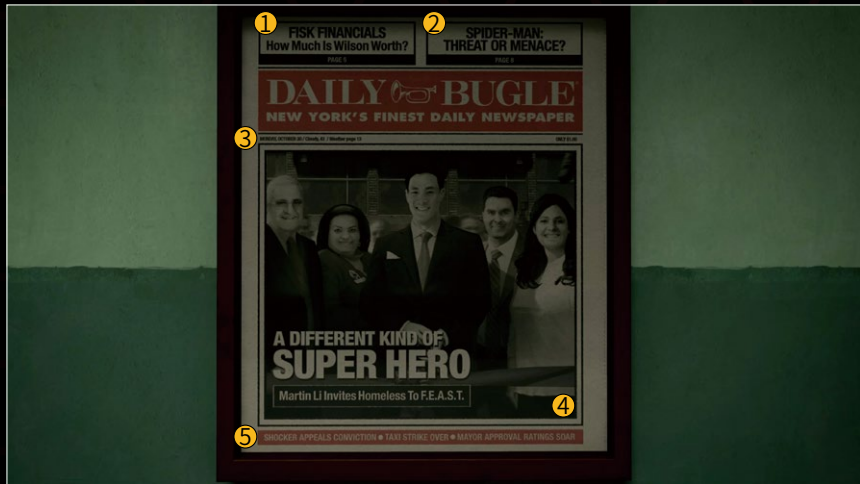


●关键词：号角日报

虽然在《漫威蜘蛛侠》预告片和演示当中几乎没有被提到过，只是出现了一篇关于马丁·李的头版报道的镜头，但这家出现于漫威宇宙当中的平面媒体的确存在于游戏当中，其原型是现实世界当中的《纽约时报》和《纽约邮报》。如无意外，这家报刊应该还是会由蜘蛛

侠在媒体领域的死对头 J·J·乔纳担任主编，玩家可能有机会在游戏当中接触到其相关的物品，甚至搞不好《号角日报》还会是收藏品之一。

另外预告片中出现的报纸也有着几个关键信息：



▲报纸图

①左上角报道，这里是在起底威尔逊·菲斯克——也就是金并的身家，他的资产遍布纽约，之前 E3 演示时蜘蛛侠所调查的那栋正在建设的大楼就是属于菲斯克的产业。

②右上角报道，原文翻译过来就是“蜘蛛侠：是个隐患还是个威胁？”，这是典型的在 J·J·乔纳控制《号角日报》时会出现的蜘蛛侠相关报道，除了抹黑还是抹黑，也是一个侧面证明 J·J·乔纳很有可能会出现证据。

③报纸日期，从时间看，这是一份 10 月 30 日的《号角日报》，但是该日期对应的是周一，而 2018 年的 10 月 30 日会是周二，反倒是 2017 年的 10 月 30 日是周一，意味着这有可能是一份故事发生时一年前的报纸，被装裱在了 F.E.A.S.T. 慈善基金收容所的墙壁上。

④头版报导，《号角日报》为马丁·李所写的报导，将他称为另一种超级英雄，并且帮助他建立的慈善组织 F.E.A.S.T. 进行了宣传。

⑤底栏快报，其中中央的“出租车司机罢工结束”目前看不出来和剧情有什么关联，但是左右两边各有所指。

左边的快报是“罪犯‘震撼者’被判罪后发起上诉”，大家应该还记得《蜘蛛侠 英雄归来》里大反派秃鹫手下那个使用冲击拳套的打手吧？那就是震撼者。他在漫画里的造型比较好认，穿着一身橙黄色混合的制服，而在本作当中他也有现身，装备看起来先进了一点，还一拳把蜘蛛侠打出了金库，看来他要么就是上诉成功了（不排除有金并或马丁·李在其中插手）结果又忍不住跑出来犯罪，要么就是越狱了。相信他会是游戏中的其中一个 BOSS。

右边的快报则是市长支持率大幅上升，听着好像和蜘蛛侠没什么关系，但有仔细看预告片的玩家应该都知道，本作里的纽约市长的名字可是奥斯本 (Osborn)，如无意外，那应该就是诺曼·奥斯本了，他在变成超级反派后有个更广为人知的名字：绿魔。这里的报导说明了为什么他会在预告片里进行争取连任的竞选，因为他是有这个群众基础的。

梅婶

作为彼得为数不多的亲人和抚养他长大的长辈，梅婶可以说是他在生活——甚至是超级英雄生涯上的支柱。在《漫威蜘蛛侠》里，彼得却需要为梅婶的状况而操心，不是因为她的身体出现了问题，而是她正在参与公益组织 F.E.A.S.T. 的工作，为无家可归的人提供各种服务，但是这个组织看起来并不像是表面上这么简单，这给了彼得额外的动力，去调查背后的真相。



▲《漫威蜘蛛侠》版的梅婶采用了较为经典的造型，而没有参考电影《蜘蛛侠 英雄归来》里的新形象。

●关键词：F.E.A.S.T.

由作为成功商人的马丁·李创建的慈善组织，全称是“Food, Emergency Aid, Shelter and Training”，即“食物、急救、收容所和培训”，覆盖了无家可归人士和弱势群体的各种需求。但是这只是组织的表面部分，实际上 F.E.A.S.T. 是马丁·李旗下的心魔帮的活动中心，他们用慈善作为幌子，掩盖他们的非法行为。



▲彼得因为梅婶的关系，非常想要搞清楚 F.E.A.S.T. 背后暗藏的内幕，所以玩家在游戏中也有机会操纵他前往 F.E.A.S.T. 四处查探。

渡边百合子

和前面三个角色比起来，大部分熟悉蜘蛛侠的读者可能都根本没听过渡边百合子是谁，因为和其他角色比起来，她要“年轻”得多。渡边百合子是在漫画连载《超凡蜘蛛侠》的第 600 期登场（2009 年推出），她当时已经是纽约警局的警长，不过并不排斥和蜘蛛侠这样的英雄合作，并试图靠着他的帮助来中止一场帮会战争——猜猜战争双方分别是谁？一边是国际犯罪组织马吉亚帮，另一边就是负面先生和他的心魔帮。



▲在漫画中登场的渡边百合子。

所以既然《漫威蜘蛛侠》当中是以负面先生为主要反派（起码目前看来是这样），渡边百合子作为辅助角色登场也算是合情合理。目前看来百合子不但也和蜘蛛侠在携手合作，甚至会在某些剧情当中现身，令人不禁期待她会不会在游戏中最后还是决定抛弃执法者身份，转而按照漫画中的设定，变为黑暗的反英雄“幽魂” (Wraith)，靠着恐惧毒气和过激的暴力手段来维持正义。



▲《漫威蜘蛛侠》里的渡边百合子虽然应该还没走上成为英雄的道路，但显然已经和蜘蛛侠开始了紧密的合作。



## ●关键词：心魔帮

由“负面先生”马丁·李创造的心魔帮 (Inner Demons) 在原著设定里颇有一些时代感，他们大部分都是亚洲移民，被非法带到了美国打黑工，受到的待遇和奴隶差不多。负面先生看到了这些人身上存在的价值，便暗中解放了他们，但不是为了让他们能够自由生活，而是让他们充当自己的打手，让他们学习武术，并利用他们对奴役自己的人的仇恨去驱使他们行动，将他们变成了毒贩和暴徒。



▲漫画中的心魔帮和已经完全进入负面形态的马丁·李。

■游戏中心魔帮成员的面具更有真实感和统一感，但失去了一点漫画版中的威慑力。



《漫威蜘蛛侠》当中似乎一定程度上沿用了这个设定，起码心魔帮从造型和定位上来说的确是负面先生的打手，戴着恶鬼面具的外观也和原著非常相似，他们当中甚至有人能够获得部分来自于负面先生的力量，以对抗蜘蛛侠的超能力。另外漫画设定中许多心魔帮成员都曾经被奥斯本奴役过，对

他怨恨已久，而奥斯本在《漫威蜘蛛侠》中作为一个位高权重的角色出现则似乎也证明了游戏将会沿用漫画的设定，这也解释了为什么在最新的预告当中，负面先生会去袭击奥斯本的连任竞选现场，因为两者之间可能是存在着切实矛盾的。

## 迈尔斯·莫拉雷斯/蜘蛛侠?

虽然目前 Insomniac 方面只确认了彼得和 MJ 两个可操作角色，但是从在预告片中露脸时间的占比和 E3 演示中作为压轴彩蛋登场的待遇来看，迈尔斯·莫拉雷斯这位原著漫画里的“终极蜘蛛侠”在《漫威蜘蛛侠》中是不可能只有一些无关紧要的配角戏份的，所以我们宁愿认为 Insomniac 只是没有准备好告诉我们迈尔斯能够大展身手到什么程度。



▲在E3演示的结尾，迈尔斯作为一个小彩蛋登场。

▼彼得把迈尔斯介绍给梅婶，让这两个重要的角色有了剧情上的交集。



首先，很肯定的一点是，迈尔斯的身分以及经历会和漫画当中有一些差异。在原作故事当中，当终极世界的彼得·帕克不幸身亡，然后同样具备蜘蛛能力的迈尔斯接任蜘蛛侠时，他还是个身

体瘦小的中学生，而在《漫威蜘蛛侠》里的他虽然看起来也很年轻，但似乎已经是个能够去慈善组织进行实习的大学生了。

另外迈尔斯和彼得之间的关系也和漫画中不一样，在终极世界的设定里两人几乎是不相识的，迈尔斯是在彼得死后才了解到蜘蛛侠的真实身分，但是在《漫威蜘蛛侠》里，彼得亲自把迈尔斯带到了

F.E.A.S.T. 去当义工，还介绍给了作为老员工的梅婶认识。这也让迈尔斯部分涉身到了负面先生的犯罪领域当中，让他有了更多参与到游戏中各种冲突情节里的可能性。

## ●关键词：奥斯本

和蜘蛛侠相关的故事里，诺曼·奥斯本或是他的儿子哈利·奥斯本总是有很大几率会作为反派登场，所以在《漫威蜘蛛侠》里出现奥斯本这个名字并不令人感到奇怪，毕竟彼得的能力当初就是从奥斯本企业的实验品蜘蛛身上获得的，而后来变成蜘蛛侠的迈尔斯虽然遭遇不太一样，但也是通过类似的方式获得蜘蛛能力。

虽然在漫画设定里，诺曼·奥斯本是位企业家，但他对权力也并不陌生，他曾经被指派去管理由许多有行为问题的超能力者组成的黑色行动队伍“雷霆特攻队”，甚至趁着斯库鲁人入侵地球为自己争取表现的机会，浑水摸鱼地成为了神盾局的替代组织天锤局 (H.A.M.M.E.R.) 的掌权人。

相比起来他在《漫威蜘蛛侠》里只是当个纽约市长还算不得多么令人惊讶的事情，但考虑到奥斯本在



▲在接手了天锤局之后，诺曼·奥斯本甚至自己组建了一个复仇者联盟，并为自己打造了一件类似钢铁侠的战衣，自称为“钢铁爱国者”。

主持天锤局期间的一系列倒行逆施的举措，本作品里奥斯本那个所谓的高支持率很有可能也是通过各种暗地下的操作而产生，甚至搞不好和金井还有负面先生比起来，奥斯本才是真正在纽约市谋划着自身阴谋的幕后黑手。



▲预告片中对于奥斯本着墨不多，但相信随着游戏的情报进一步公布，应该会有更多关于奥斯本的背景故事会透露出来。



## 马丁·李/负面先生

明面上，马丁·李是个来自中国福建省的非法偷渡客，曾经是名商人，但是因为负担不起贪官索要的贿赂而不得不背井离乡（美式漫画日常黑中国的套路之一），最后却在美国白手起家，甚至还建立了 F.E.A.S.T. 这个慈善组织来帮助穷人。

讽刺的是，如果《漫威蜘蛛侠》里的马丁·李的设定真如漫画中一般，他的真实名字甚至都不是马丁·李。这个本名不详的男子是中国地区帮派蛇头帮的成员之一，帮助这个帮派运作人口偷渡生意，但是途中却出了意外，偷渡船差点撞上了纽约市码头。

察觉到事情不妙的男子偷走了一个已经死去的

福建籍偷渡者马丁·李用于证明身分的文件，也夺走了对方的名字。原本改换身分后的马丁想要跑回蛇头帮的据点，看看能不能取得原谅继续重操旧业，却发现整个帮派也因为惹错人而遭到屠戮，他自己则失手被国际犯罪组织马吉亚帮抓住，交给了危险的化学家西蒙·马绍尔当作试验品。

▶在平常的时候，马丁·李看起来的确就是一位非常善心的成功商人。



▶漫画中被绑去当试验品的马丁·李（右）以及化学家西蒙·马绍尔（左）。



游  
见  
识

PREVIEW & REVIEW

漫威蜘蛛侠

马绍尔进行的毒品实验非常危险，必须定期找来各种离家出走的青少年和非法移民作为实验对象，最后只有三个实验体幸运地因为独特的生理结构而熬过了实验，还获得了独特的超能力，前两者是年纪轻轻的泰隆·约翰逊和坦迪·鲍恩，他们最后变成了超级英雄组合“匕首与斗篷”

(Cloak and Dagger)，而最后一个幸存者就是马丁·李。那种名为“D-Lite”的实验性毒品不但让马丁获得了操纵介于光明和黑暗之间的力量，还让他的精神产生了分裂，走向了两个极端，一个是充满了善心的马丁·李，一个则是无比邪恶的负面先生。



▶负面先生出现时会让马丁的身体部分进入反色状态，平常为了掩饰外表，一般只会让他的双眼变色。

三个实验体都靠着自身的能力逃出了实验室，但是匕首与斗篷选择了在迷茫当中走上了寻求正义的道路，而马丁·李却在负面先生的诱导之下，走上了获取强大权力，来向马吉亚帮复仇的道路。

在《漫威蜘蛛侠》的故事当中，马丁·李就走在发展自身势力的道路上，当蜘蛛侠把雄霸纽约的金并送进了监狱，他看到了自己崛起的机会，从而开始着手夺取金并所残留下的资产和地盘，随之引发了今年 E3 展示中他和蜘蛛侠之间的冲突。

从最新预告中的片段来看，两人之间还会有起码几场对抗，设定原画中地铁上的恶斗也是其中之一。与此同时，负面先生也在运作着一个危险的计划，那就是 MJ 正在调查的“魔鬼之息” (Devil's Breath)，一旦这个计划能够达成，他就可以击败所有纽约市中的帮派，一举夺下犯罪世界的王座。



▲概念原画中和实际游戏中负面先生与蜘蛛侠的战斗场面。

### ●关键词：魔鬼之息

这个词同样是出自于漫画，是负面先生第一次和蜘蛛侠产生冲突时试图推行的计划，按照他的方案，负面先生最终会在纽约市里释放一种生物武器，具有 DNA 靶向攻击能力，专门针对城市里的马吉亚帮成员，能够将他们一次过杀死，从而达成负面先生对马吉亚帮的复仇，和一统纽约地下世界的野心。

目前并不清楚《漫威蜘蛛侠》里负面先生是否也会采取同样的计划，但从预告片中 MJ 调查到的资料上来看，负面先生的确是在执行类似的行动。而且这个计划的原爆点位于曼哈顿区，通过对比游戏里的地图和现实中的地图，笔者觉得应该是在穆雷丘 (Murray Hill) 社区附近，影响范围可以迅速覆盖帝国大厦，几所医院和联合国总部大楼等重要设施，真可谓是大手笔。

▼从原爆点的预估辐射范围来看，魔鬼之息的效果甚至还可以跨过东河影响到纽约的长岛市地区。





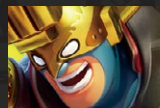


6月16日发售的《神臂斗士》以其独特的操作方式和比赛形式吸引了许多玩家的追捧，在UCG421期杂志上我们也制作了相关攻略。如今时间已过去了整整6个月，《神臂斗士》的热度虽然稍有减退，但制作组仍然在对游戏进行更新和完善。而就在上月末4.1版本更新后，游戏正式加入了简繁体中文，这对国内玩家来说，或许是一个再次回归拳击场的契机。本期的研究中心，就为大家带来游戏在这6个月以来所更新的一些重要内容，同时为新入坑的玩家提供建议和指导，帮助大家更好地上手和熟练游戏。

文 北山杉 美编 Juxi 对应游戏版本：5.0

神臂斗士		Nintendo	
ARMS	格斗	中文版	
2017年6月16日	本地1~2人，局域网2~4人，在线2~4人	无对应周边	
售价为6264日元			

## 新晋拳师研究



### 最强铜领

マックスプラス / Max Brass

基础 ARMS 炸弹拳、烈焰拳、爆炸锤

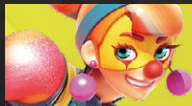
#### 能力

- 完成蓄力后，角色会进入霸体状态，机动力上升且无法被对手击倒或是击飞。
- 站立蓄力动作解除后会在自身周围产生一圈冲击波，能阻挡对手的拳头。
- 当血量在25%以下时，自动进入并且持续保持霸体状态。

#### 介绍

作为通过第一弹 DLC 添加的角色，最强铜领之前是作为一名让玩家十分头疼的反派角色登场的，在变为可操纵角色后，他依然保持着强大的实力。最强铜领的特殊能力十分符合它强壮的身体，蓄力后进入的霸体状态除了机动力上升外还能够让他在对手的持续攻击下依旧具备随时反攻的能力，而在蓄力解除时产生的冲击波也很大程度上保证了蓄力的安全性。最强铜领的攻

击伤害十分可观，在战斗时应当多使用伤害高达170的投技，一旦将对手抓住趁其倒地后就可以蓄力进入霸体状态。在普通状态下的低机动力是最强铜领的一个明显弱点，在战斗中不容易闪避对手的攻击，因此建议玩家最好不要在普通状态下停留太长时间，尽可能快的进入霸体状态后再和对手一决高下。



### 糖果萝拉

ローラポップ / Lola Pop

基础 ARMS 双节棍、布师拳、盾反拳

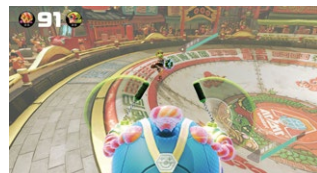
#### 能力

- 在防御时按下冲刺或者跳跃键可以无缝衔接冲刺或者跳跃动作。
- 在空中持续按住冲刺键会进入气球防御状态，并且在落地后还会以防御的姿态回弹一次。

#### 介绍

糖果萝拉是游戏3.0版本更新后新增的角色，特点是在防御时身体会像气球一样膨胀起来。糖果萝拉的两个特殊能力都和防御有关，因此在战斗中她的策略一般是以防御为主，再抓住对手出拳后的机会进行攻击。糖果萝拉的 ARMS 库里拥有和基因人强盾拳作用类似的盾反拳，后者不仅能够抵御敌人的攻击，同时还会将其反弹回去，让攻击者自讨苦吃。除此之外，另一种

外形看起来十分像一个印章的布师拳 ARMS 能够发出三发远程导弹攻击敌人，在蓄力状态下如果命中的话还会让敌人陷入短暂的目盲状态，相当棘手。







## 神灵勇士 ミサンゴ/Misango

**基础 ARMS** 蝎子、毒毒球、骨喙

### 能力

- 保持防御状态时，携带的精灵会来到神灵勇士的身前展开护壁，可以防御对手的攻击。
- 精灵会以红、蓝、黄三种颜色形态附身在神灵勇士身上，并根据颜色的不同赋予其不同的 BUFF 加成。

### 介绍

神灵勇士是游戏 4.0 版本更新后新增的角色，是一位来自神秘部落，十分擅长用“毒”的格斗家。与其他角色不同的是，神灵勇士的身旁始终会跟随一个精灵，精灵并不会直接参与战斗，但能够给神灵勇士提供不小的帮助。当神灵勇士使用格挡时，精灵也会同样展开护壁，使神灵勇士得到双重的护壁防护。精灵的另一种能力是能够在玩家发动蓄力或者防御时附身到神灵勇士身上，为后者加持 BUFF，BUFF 根据精灵发光的颜色共有 3 种类型：一种是加强角色机动性的

蓝色，一种是牺牲机动性而加强攻击伤害的红色，以及有效增加必杀槽积攒、并且在发动必杀猛攻状态时自动防御的黄色，玩家可以根据精灵发出的光芒来决定自己的进攻方式，最大化地利用 BUFF 对对手形成优势地位。除了利用精灵外，神灵勇士的 ARMS 同样十分具有威慑力，蝎子 ARMS 能够在手臂伸到最长距离时和手臂分离，自动攻击位于附近的敌人，毒毒球和骨喙 ARMS 能够让敌人陷入中毒效果，在一段时间内持续吸血。



## 弹簧机器人 スプリングトロン/Springtron

**基础 ARMS** 火焰拳、回旋镖、三叉戟

### 能力

- 站立蓄力动作解除的瞬间会在自身周围产生一圈冲击波，能阻挡对手的拳头。
- 持续蓄力两秒左右会以自身为中心向周围产生广范围的爆炸冲击波，能够阻挡对手的拳头以及必杀猛攻，并且在之后角色还会保持 10 秒左右的蓄力状态。

# 徽章系统

游戏 3.2 版本更新的徽章系统 (バッジ / Badge) 类似其他平台的成就，当玩家达成各种各样的条件后即可获得徽章。徽章分为两种，一种有固定的图案，另一种的图案随机。玩

家可以在徽章列表里选择一枚徽章佩戴，并且在线上大厅和其他玩家对战时显示出来。截止目前游戏共有 238 枚徽章，下面为大家提供这些徽章的达成条件，方便玩家进行收集。

## 全徽章列表

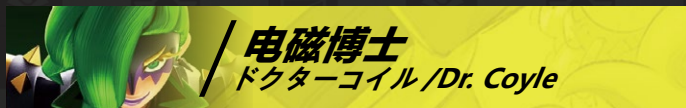
### 固定图案徽章

编号	取得条件
1	第一次游玩《ARMS》
2	使用弹簧人战斗 50 回合
3	使用丝带少女战斗 50 回合
4	使用忍者侠战斗 50 回合
5	使用木乃伊大师战斗 50 回合
6	使用面面战斗 50 回合

### 介绍

弹簧机器人是游戏 4.1 版本更新后新增的角色，他可以看做是初期角色“弹簧人”的黑化版本。弹簧机器人拥有和弹簧人相同的 ARMS 和蓄力解除时产生冲击波的能力，但移动速度较弹簧人更为缓慢。弹簧机器人最大的特点是持续蓄力两秒左右产生的巨型爆炸冲击波，只要使用时机得当的话几乎能够称得上是绝对防御，除此之外还可以令自己保持一段时间的蓄力状态，可以说

是作用巨大。但此招式也存在相应的弱点，例如持续蓄力时的机动性缺失，以及爆炸冲击波后短暂的硬直状态，都为对手提供了攻击的机会，因此玩家需要抓住对手出拳的时机来使用此技能。



## 电磁博士 ドクターコイル/Dr. Coyle

**基础 ARMS** 冰冻双节棍、麻痹电伞、锁臂龙头

### 能力

- 在蓄力时会发动额外的 ARMS，新增 ARMS 生成的方向是随机的。
- 在防御或被击倒时会发动隐身，但会在阳光下露出影子。
- 跳跃时持续按住跳跃键会触发浮空效果，可从空中对敌人进行攻击。

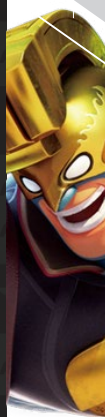
### 介绍

电磁博士是游戏 5.0 版本更新后新增的角色，她在攻防两端都具有十分强大的能力。在进攻端，蓄力时能够获得一条额外的 ARMS，并且额外的 ARMS 同样也会保持蓄力状态，3 个蓄力状态的 ARMS 同时对对手发动进攻，其强大的威力和空间封锁能力让对手很难进行防守和躲避。在防守端，电磁博士在

防御或者被击倒时将会处于隐身状态，让对手丢失掉进攻目标，给自己方提供逃跑和防御的机会。当然，电磁博士虽然强大但上手的成本也很高，尤其是当玩家想要使出她的浮空技能时，需要持续按住跳跃键，这样就可能无法兼顾到冲刺等其他动作按键的操作，非体感玩家使用起来稍显别扭。

编号	取得条件
7	使用机甲女孩战斗 50 回合
8	使用双马尾巨星战斗 50 回合
9	使用巴特与巴克战斗 50 回合
10	使用眼镜蛇小子战斗 50 回合
11	使用基因人战斗 50 回合
12	使用最强铜领战斗 50 回合
13	使用糖果罗拉战斗 50 回合
14	使用神灵勇士战斗 50 回合
15	使用弹簧机器人战斗 50 回合
16	使用电磁博士战斗 50 回合
17	使用弹簧人战斗 500 回合
18	使用丝带少女战斗 500 回合
19	使用忍者侠战斗 500 回合
20	使用木乃伊大师战斗 500 回合
21	使用面面战斗 500 回合
22	使用机甲女孩战斗 500 回合
23	使用双马尾巨星战斗 500 回合





编号	取得条件
24	使用巴特与巴克战斗 500 回合
25	使用眼镜蛇小子战斗 500 回合
26	使用基因人战斗 500 回合
27	使用最强铜领战斗 500 回合
28	使用糖果萝拉战斗 500 回合
29	使用神灵勇士战斗 500 回合
30	使用弹簧机器人战斗 500 回合
31	使用电磁博士战斗 500 回合
32	击败弹簧人的次数达到 100 次 (一回合即算一次, 下文同理)
33	击败丝带少女的次数达到 100 次
34	击败忍者侠的次数达到 100 次
35	击败木乃伊大师的次数达到 100 次
36	击败面面的次数达到 100 次
37	击败机甲女孩的次数达到 100 次
38	击败双马尾巨星的次数达到 100 次
39	击败巴特与巴克的次数达到 100 次
40	击败眼镜蛇小子的次数达到 100 次
41	击败基因人的次数达到 100 次
42	击败最强铜领的次数达到 100 次
43	击败糖果萝拉的次数达到 100 次
44	击败神灵勇士的次数达到 100 次
45	击败弹簧机器人的次数达到 100 次
46	击败电磁博士的次数达到 100 次
47	击败弹簧人的次数达到 250 次
48	击败丝带少女的次数达到 250 次
49	击败忍者侠的次数达到 250 次
50	击败木乃伊大师的次数达到 250 次
51	击败面面的次数达到 250 次
52	击败机甲女孩的次数达到 250 次
53	击败双马尾巨星的次数达到 250 次
54	击败巴特与巴克的次数达到 250 次
55	击败眼镜蛇小子的次数达到 250 次
56	击败基因人的次数达到 250 次
57	击败最强铜领的次数达到 250 次
58	击败糖果萝拉的次数达到 250 次
59	击败神灵勇士的次数达到 250 次
60	击败弹簧机器人的次数达到 250 次
61	击败电磁博士的次数达到 250 次
62	选择弹簧人并使用烈焰拳来赢得一场比赛
63	选择丝带少女并使用太阳伞来赢得一场比赛
64	选择忍者侠并使用大蛇来赢得一场比赛
65	选择木乃伊大师并使用盾反拳来赢得一场比赛
66	选择面面并使用双节棍来赢得一场比赛
67	选择机甲女孩并使用电光拳来赢得一场比赛
68	选择双马尾巨星并使用沙拉曼达来赢得一场比赛
69	选择巴特与巴克并使用雷鸟来赢得一场比赛
70	选择眼镜蛇小子并使用蝎子来赢得一场比赛
71	选择基因人并使用毒毒球来赢得一场比赛
72	选择最强铜领并使用火焰拳来赢得一场比赛
73	选择糖果萝拉并使用爆裂之星来赢得一场比赛
74	选择神灵勇士并使用强盾拳来赢得一场比赛
75	选择弹簧机器人并使用锁臂魔头来赢得一场比赛
76	选择电磁博士并使用左轮手枪来赢得一场比赛
77	第一次游玩狂欢多人赛
78	在第一次狂欢多人赛中达到 5 级 (徽章图案为弹簧人) / 在第二次狂欢多人赛中达到 15/20/25/30 级
79	在第一次狂欢多人赛中达到 5 级 (徽章图案为丝带少女) / 在第二次狂欢多人赛中达到 15/20/25/30 级
80	在第一次狂欢多人赛中达到 10 级 (徽章图案为弹簧人) / 在第二次狂欢多人赛中达到 15/20/25/30 级
81	在第一次狂欢多人赛中达到 10 级 (徽章图案为丝带少女) / 在第二次狂欢多人赛中达到 15/20/25/30 级
82	在第二次狂欢多人赛中达到 5 级 (徽章图案为忍者侠)
83	在第二次狂欢多人赛中达到 5 级 (徽章图案为面面)
84	在第二次狂欢多人赛中达到 10 级 (徽章图案为忍者侠)
85	在第二次狂欢多人赛中达到 10 级 (徽章图案为面面)

编号	取得条件
86	初次在大奖赛里获胜
87	在 4 级或以上等级的大奖赛中获胜
88	使用每个角色在 4 级或以上等级的大奖赛中获胜
89	在 7 级大奖赛中获胜
90	使用每个角色在 7 级大奖赛中获胜
91	在 7 级大奖赛中获得全胜 (每回合都获胜)
92	在大奖赛中击败弹簧机器人
93	在大奖赛中击败电磁博士
94	使用电磁博士在大奖赛中获胜并且满足使用任意角色在大奖赛中击败电磁博士的条件
95	在百人车轮战中首次获胜
96	使用每个角色在百人车轮战中获胜
97	累计赚到 1000 枚金币
98	累计赚到 20000 枚金币
99	累计出拳 1000 次
100	累计出拳 100000 次
101	在排位赛中达到 16 级
102	在排位赛中连输两场比赛
103	在收集拳套的游戏中打破开发者的得分记录 (30780 分)
104	在百人车轮战中打破开发者的时间记录 (3 分 24 秒 16 毫秒)
105	完成一个训练关卡
106	完成所有训练关卡
107	在线上热身模式中击败 100 名敌人
108	在线上热身模式中击败 2500 名敌人
109	在收集拳套的游戏中拿到 5000 分
110	使用单个 Joy Con 玩 1 场比赛
111	将两个 Joy Con 分别握在手上玩 1 场比赛
112	将两个 Joy Con 安装在握把上玩 1 场比赛
113	使用单个 Joy Con 玩 500 场比赛
114	将两个 Joy Con 分别握在手上玩 500 场比赛
115	将两个 Joy Con 安装在握把上玩 500 场比赛
116	从狂欢多人赛的新闻界面里进入游戏

### ▶ 随机图案徽章

编号	取得条件
117	累计收集 10 个拳套
118	累计收集 50 个拳套
119	累计收集 100 个拳套
120	累计收集 500 个拳套
121	累计收集 1000 个拳套
122	累计赚到 2000 枚金币
123	累计赚到 3000 枚金币
124	累计赚到 5000 枚金币
125	累计赚到 10000 枚金币
126	累计收集 30 枚徽章
127	累计收集 50 枚徽章
128	累计收集 100 枚徽章
129	累计出拳 2500 次
130	累计出拳 5000 次
131	累计出拳 10000 次
132	累计出拳 15000 次
133	累计出拳 20000 次
134	累计出拳 50000 次
135	累计游玩 50 回合比赛
136	累计游玩 100 回合比赛
137	累计游玩 150 回合比赛
138	累计游玩 200 回合比赛
139	累计游玩 250 回合比赛
140	累计游玩 300 回合比赛
141	累计游玩 350 回合比赛
142	累计游玩 400 回合比赛
143	累计游玩 450 回合比赛
144	累计游玩 500 回合比赛
145	累计游玩 550 回合比赛
146	累计游玩 600 回合比赛
147	累计游玩 650 回合比赛



编号	取得条件
148	累计游玩 700 回合比赛
149	累计游玩 750 回合比赛
150	累计游玩 800 回合比赛
151	累计游玩 850 回合比赛
152	累计游玩 900 回合比赛
153	累计游玩 950 回合比赛
154	累计游玩 1000 回合比赛
155	在收集拳套的游戏中拿到 10000 分
156	首次游玩大奖赛
157	首次和锁体魔头战斗
158	满血击败锁体魔头 (队友也须满血)
159	在 30 秒内击败锁体魔头
160	在不使用必杀猛攻的条件下击败锁体魔头
161	在单次连击中锁体魔头打出超过 1000 伤害
162	首次游玩对战模式
163	首次游玩团体对战模式
164	团体对战模式中在队友全部被击败的情况下独自击败所有敌人
165	首次游玩篮球模式
166	在篮球模式中通过投进压哨球获胜
167	在篮球模式中大获全胜 (得分在 10-0 或以上)
168	首次游玩排球模式
169	在排球模式中以 5-0 取胜
170	在排球模式中使用超级扣杀得分
171	首次游玩射靶模式
172	在射靶模式中通过单次射击拿到 500 分
173	在射靶模式中一回拿到 3000 分
174	首次游玩锁体魔头争夺战
175	在锁体魔头争夺战中以锁体魔头的形态获胜
176	锁体魔头争夺战中在锁体魔头形态下使用必杀猛攻终结战斗
177	首次游玩百人车轮战
178	在 ARMS 测试模式中赢得 1 场比赛
179	在 ARMS 测试模式中连续赢得 5 场比赛
180	在 ARMS 测试模式中连续赢得 10 场比赛
181	在 ARMS 测试模式中连续赢得 20 场比赛
182	首次游玩收集拳套游戏
183	首次游玩线上 Party Match 模式
184	在线上 Party Match 模式中先扣 25% 血的情况下取得胜利
185	在线上 Party Match 模式中先扣 50% 血的情况下取得胜利
186	在线上 Party Match 模式中先扣 75% 血的情况下取得胜利
187	在多人比赛中以平局收场
188	在线上 Party Match 模式中累计赢得 50 枚金币
189	在线上 Party Match 模式中累计赢得 100 枚金币
190	在线上 Party Match 模式中累计赢得 200 枚金币
191	首次游玩排位赛模式
192	在排位赛中达到 6 级
193	在排位赛中达到 11 级

编号	取得条件
194	在排位赛中连赢 3 场比赛
195	在排位赛中连赢 5 场比赛
196	在排位赛中连赢 7 场比赛
197	在排位赛中连赢 10 场比赛
198	在线上热身模式中击中稀有目标
199	在线上热身模式中击中 5 次稀有目标
200	在线上热身模式中击中 10 次稀有目标
201	在线上热身模式中击中 15 次稀有目标
202	在线上热身模式中击败 500 个敌人
203	在线上热身模式中击败 1000 个敌人
204	在比赛中打出一个完美的回合 (己方以满血获胜)
205	在比赛中连续打出两个完美的回合 (己方以满血获胜)
206	无论使用哪个拳套都至少赢过一回合比赛
207	使用 2 个相同的拳套赢下一场比赛
208	使用必杀猛攻终结一名敌人
209	在 1 对 1 比赛中时间结束之后终结敌人
210	敌我双方同时被对方终结
211	在 1 回合比赛中回复 300 血
212	在 1 回合内击倒巴克 5 次以上
213	在弹簧竞技场蹦床上连续弹跳 5 次
214	在丝带擂台上一回合内破坏 100 个箱子
215	在忍者学院让所有的青蛙雕像消失
216	破坏木乃伊医院里的地板
217	在拉面碗里敲打两次铜锣
218	在材料工厂打碎所有柱子
219	在双马尾影院里击中 10 次汽车
220	在基因实验室破坏所有试管
221	在糖果商业街破坏所有糖果
222	在伸缩神殿里破坏所有石柱
223	在机密室里破坏一个方块
224	使用龙击炮和冰龙炮的拳套组合赢得一场比赛
225	使用雷鸟和凤凰的拳套组合赢得一场比赛
226	使用强盾拳和盾反拳的拳套组合赢得一场比赛
227	在第一次狂欢多人赛中达到 15 级
228	在第一次狂欢多人赛中达到 20 级
229	在第一次狂欢多人赛中达到 25 级
230	在第一次狂欢多人赛中达到 30 级
231	在第二次狂欢多人赛中分别达到 15/20/25/30 级 (2 个徽章)
232	同上
233	在狂欢多人赛的 5 次奖励时间内游玩
234	在狂欢多人赛的 10 次奖励时间内游玩
235	在狂欢多人赛的 15 次奖励时间内游玩
236	从 4.1 版本更新的新闻界面里进入游戏
237	从第二次狂欢多人赛的新闻界面里进入游戏
238	从 5.0 版本更新的新闻界面里进入游戏

## 拳师研究笔记



### 怎样迅速提升防守质量?

《神臂斗士》是一款独具特色的格斗类游戏，它和一般的格斗游戏不同，体感操作和拳套在整个战斗系统比重让它比起一般的格斗游戏来说更偏重娱乐，但也别忘了它本质上仍然是一款格斗游戏，对新手来说，贸然去挑战高难度的结果只会让你一败涂地，丧失再战的信心。对于新手来说，要想快速提升自己的实力，除了基

础操作，选择拳头之外，首要任务便是提升自己防御和闪避对手攻击的能力。在之前的期刊上我们谈论了如何进攻，那么这期我们来谈谈如何防守。

《神臂斗士》里防守的首要目标就是避开对手的攻击，要避开对手的攻击，就要找准对手的位置。看起来简单，但实际战斗中，一旦战斗激烈起来新手玩家经常会将大部分注意



力放在对手打过来的拳套或者己方角色身上，从而忽略掉对手本体所在的位置，如此就会很容易遭到对方的后手攻击。要做到时刻注意对手的走位，



在和高等级的敌人战斗时，最好的方法还是主动防守，趁对方露出破绽后抓住机会进攻。新手玩家在战斗时往往不自觉地会慢慢向敌方靠近，其中一些是急于进攻，另一些则是由于手感手势握姿不当造成的。其实面对等级越高、实力差距越明显的敌人时，除了在一些特殊地图如弹簧竞技场外，主动和对手保持距离往往是一个明智的做法。如果看到对方正在慢慢靠近，则玩家就应该有意识地往后



除了保持专注度之外，玩家还需要随时提醒自己，比如将己方想象成正要发动进攻的状态，注意力自然就会落到对手的位置上面了。

撤退，在闪避时除了左右方向以外，也可以适当地向后闪避拉开距离。除此之外，如果玩家被敌人强行拉近距离并且一时半会儿无法挣脱时，尝试使用投技也是一个迅速摆脱对手攻击范围的方法。

最后，因为有了拳套的加入，玩家的防守战术也要随着对手所使用的拳套、技能而发生变化。例如礼炮系的拳套速度最快，玩家就应当注意游离在对手攻击的极限距离之外，龙击炮的攻击范围广阔，玩家就可以在对手出拳时就做出预判，提前向左或向右闪避进入龙击炮的死角区域，总之，没有什么固定的防守套路是绝对安全的，需要玩家在战前和战时对对手进行大量分析，才能够得到最适合当前情况的战术。

## 利用强属性进攻

在本作中，数量众多的拳套除了伤害、形态上的不同之外，大部分都有各自的属性，属性共有8种，分别为炎、风、雷、冲击、爆破、冰、目盲、毒。这些属性使得角色能够在普通伤害之外还能对手造成负面影响，从而在战斗中取得优势地位。而在这8种属性中，笔者认为最强力的属性当属冰、雷、炎，因为这三种属性在蓄力击中对手后可以对其造成较大的影响和伤害。具体来说，冰属性的拳套在命中对手后会使其陷入冰冻状态，减缓对手的机动性，让其变成一个活生生的靶子；雷属性的拳套能对敌人施加一个麻痹效果，让其无法出拳或



者发起必杀猛攻；炎属性则会让对手倒地并且受到大量伤害。在这三种属性中，除了炎属性外，冰属性和雷属性的主要作用并不是对方造成实质性的伤害，而是在于限制其一部分能力，方便己方发动后手追击。不管怎么说，这三种属性都能较为容易地影响到当前的战斗形势，在扭转战局以及创造机会的能力上无出其右，建议新手玩家在选择拳套时，可以更优先地选择以上三种具有强属性的拳套。

## 拳套流派推荐

### 龟缩防御流

拳套：冰龙 + 盾反拳

这是一套主攻猥琐防守的拳套组合，当你用出这套阵容后，就要做好每回合拖到最后一秒的准备。这套阵容的核心在于盾反拳，也可以替换成强盾拳，这种盾牌型装备在防守对方攻击时是一个绝对的利器，玩家只需要在战斗一开始蓄力后，往前扔一个盾反拳，然后就可以躲在它的身后慢慢等待敌人犯错的时机了，盾反拳除了能够反弹敌人的攻击之外，还能在扔出去的状态下主动攻击附近的敌人一次，在敌人没有防备时往往会取得出奇制胜的效果。如果你觉得盾反拳还不够安全，那么冰龙的加入就能更进一步地拉开玩家和对手的距离。冰龙广阔的射击范围让玩家无需离开盾反拳的防御范围，并且对敌人发起进攻，如果再配合蓄力后冰龙的冰属性效果加成，可以借此使出投技或者必杀猛攻，一口气对敌人造成重创。使用这套拳套组合的玩家需要注意控制冰龙进攻的方向和范围，避免和盾反拳位置发生重叠。



### 极限进攻流

拳套：双追踪弹

这是一套主打极限进攻的阵容，最适合使用的角色也是将跟踪导弹作为初始 ARMS 登场的巴特与巴克。两个雷属性且自带跟踪效果的导弹，再加上巴克的拳套，让玩家能够同时从三个点位发起进攻，

彻底封死对手正面的区域，可谓是“进攻就是最好的防守”这句话的完美体现。使用双追踪弹时，玩家与对手的距离不宜拉开太远，但也不要离得太近，否则无法保证自身的安全，建议先在中距离这个范围游走，抓住时机一套组合拳打过去即可解决大部分问题。



### 攻守平衡流

拳套：垂直三联弹 + 冰冻飞刃

这是一套攻守平衡的拳套组合，也是最能实践上文所说的防守战术以及利用强属性进攻的流派。垂直三联弹和冰冻飞刃灵活而又广阔的攻击范围让玩家可以对对手进行远距离骚扰，在拉开距离的情况

下更容易闪避对方的攻击，从而保证自身的安全性。此外，若玩家使用面面或者弹簧人这种拥有保持蓄力状态技能的角色时，更能充分利用冰冻飞刃的冰属性以及垂直三联弹的炎属性对敌人造成负面影响，在战斗中占据优势地位。





通关时间: 15 小时  
白金时间: 约 60 小时  
对应版本: 1.05

研究中心  
RESEARCH CENTER

## 全支线攻略

本作的支线一共有 75 个，可以在主菜单成就目录中确认到（列表中第 76 项是完成所有其他项目，所以支线实际数量是 75 个）。下文按照这个列表的顺序介绍这些支线。本作没有错过了后面就不能补回来的支线，所以无论是剧情流程中去还是打通关之后再补都没问题。部分支线有白天或

晚上的时间段限制，没有跟在身边也会影响部分支线能否触发。

部分支线完成了之后，支线中的角色会作为公关小姐加入风化岛或作为打手加入真岛建设，不过很多不会站在店门口或工地门口等你，你只能在城里把他们找出来。

### Be My Baby

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	神室町: 粉红大街	晚上限定	-

跟挡在路中间的 4 个黑道对话触发战斗，打败他们进入剧情，之后再打败权田原组的人就能完成。



原本笔者觉得《如龙极 2》把《如龙 0》的夜店经营模式搬回来，只是为了延长游戏时间而把老东西循环利用，但是打完这次的支线并做完攻略之后还是改变了这个看法。对中文玩家来说，《极 2》是我们在《如龙 0》结束之后首次回到苍天堀。既然本篇追加剧本里讲述了真岛和牧村实之间故事的后续，自然也有些玩家想知道，真岛当年经营的夜店现在到底怎样。而如果要说夜店，自然也得让风化岛模式回归对不对？所以虽然剧情还是那熟悉的套路，但对于老玩家来说多少还是有些感触的，这里不得不给制作组点个赞。

由于时间关系上期 UCG 只能放《如龙极 2》的最速流程攻略，本期继续为大家补充支线攻略部分，并且讲解一些夜店经营的心得，帮助大家攻略老师……不对，是赚大钱买武器屠亚门。

PS4

### 如龙极2

如龙极2		SEGA	
龙が如く 极2	2017年12月7日	动作冒险	中文版
	本地1人	无对应周边	
售价为420港币			

### 传说中的男人

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	神室町: 冠军街	晚上限定	-

在冠军街里靠近两个可疑男子触发，之后去七福大街 JEWEL 门前会再次见到他们，打败冒牌桐生和冒牌真司之后完成支线。

### 暗雷

时间	地点	详细条件	奖励
第八章	神室町: 天下一番大街	-	雄哉可以加入真岛建设

去瑟蕾娜对面的星尘门外的雄哉对话，选“喝一杯”开始支线，剧情之后去冠军街的亚天使找风野的情报。跟亚天使的妈妈桑对话完之后回去星尘。进店之后发生战斗打败暗雷，打完两场就能完成。

### 学不乖的男人

时间	地点	详细条件	奖励
第十三章	神室町: 七福大街东侧	遛同行	间谍手套

跟遛同行的时候经过七福大街东侧停车场前的时候触发，选“帮忙”开始支线，剧情中的选项怎么选都没问题。

### 援助向日葵1

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	神室町: 中道大街入口	-	波奇太郎的照片

跟中道大街入口的女性未永对话触发支线，然后就可以给孤儿院向日葵捐钱了，先捐 5 万元。过一会会收到邇发来的短信，之后打电话给友百草，打完电话之后去剧场前广场跟百草对话。最后把小狗带回园长那边。之后会再收到邇的短信，然后再跟园长对话就能完成支线。

### 援助向日葵2

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	神室町: 中道大街入口	完成援助向日葵 1 之后	整建业者的名片、孩子们的画

跟中道大街入口的未永对话触发支线，答应援助孤儿院，给足 25 万元之后，往周围绕个圈再跟园长对话，就能继续开展支线。剧情里的选项可以随便选，过一会整建业者会打电话来给桐生。打完电话之后去冠军街打爆他。回去向园长报告就行了。

### 援助向日葵3

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	神室町: 中道大街入口	完成援助向日葵 2 之后	手工围巾、向日葵的护身符、邇的照片、园长可以加入公关俱乐部

跟中道大街入口的未永对话触发支线，答应帮忙开始支线。打电话给那个整建业者之后再回去冠军街，这次帮他打倒一个小混混，最后回去跟园长对话。

### 打中有赏老板

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	神室町: 七福大街	-	3 万元、打中有赏老板能加入真岛建设

在七福大街东侧停车场跟里面的光头佬对话触发支线，选“试试看”开始。只要在 30 秒内打中他一下就能完成支线。

### 用简讯谈工作

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	神室町: 剧场西北侧	-	15 万元

跟壮硕的男人对话选“告诉我吧”开始支线，走一段路会收到短信，按照指示去天下一番大街后巷的第三公园，调查长凳拿到置物柜的钥匙 C1，之后去打开对应的柜子拿到绿色箱子，离开的时候会收到短信，再按指示去粉红大街后巷把箱子给西装男人，之后去神室町剧场的地下找到红色衣服的胡须男，选“你需要几个铃铛”，把他打一顿。剧情后再追上委托我们任务的那个人，把他打一顿就能完成（用投技抓住他靠近场地中间那个火桶可以直接发动热血动作）。



## 金钱游戏

时间	地点	详细条件	奖励
第八章	神室町：昭和大街	-	30万（选项正确）

在昭和大街和粉红大街入口的交界处，跟地铁入口外的两个男人对话，然后选仲裁开始支线，先把黑道打一顿。之后的对话里，选“购买”股票。去附近打场架回到原来的地方找到阿广再次对话。如果要在这个支线中赚最多钱的话，这次先选“让我考虑一下”抬一次价，之后股票会涨到80万，此时马上卖掉。接着去粉红大街入口那边看两个人在对话，跟他们对话之后知道阿广公司的情况，然后回去之前地铁站口，之前那个极道在等着，不用打架，对话完了就结束支线。

## 个人资料

时间	地点	详细条件	奖励
第八章	神室町：泰平大街西侧	-	10万元

跟赤牛丸门外的人对话触发，“选署名吧”开始支线，之后会收到短信和电话。打过两通电话之后去剧场前广场找森田。对话之后去公园前大街的摄影沙龙。进去把里面的人打一顿，顺便砸了里面全部电脑就能完成。

## 神室町的开膛手

时间	地点	详细条件	奖励
第十三章	神室町：粉红大街	逼同行	四神手链

逼同行的时候，经过粉红大街的shine时会触发，之后去惠比寿屋的后面教下一个女人，剧情之后到附近的vidal跟刚才的公关小姐对话，然后去星尘找到雄哉，剧情后去长寿药局附近的空地找优香，剧情中逼会拆穿真正的开膛手是谁，支线结束。

## 稻草传说

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	神室町：泰平大街西侧	-	瑞士制高级手表

跟泰平大街西侧的玻璃棒厨房门外的招摇的男人对话触发支线，选“我就听吧”进行，三个选项可以随便选。之后去天下一番大街跟神秘老人对话，选“既然你坚持到这个地步，我就让你听吧”把CD交给他换到“典雅钢笔”，之后去惠比寿屋触发剧情，一个年轻女性想把刚买的钢笔转交给她。换到了“高级女用靴”，然后带去给亚天使的妈妈桑（想想桐生真惨，难得拿到一件送女性的礼物只能想到个基佬……），跟吧台旁坐着的女性对话，离开的时候她会去给桐生帮忙去儿童公园找围巾。跟儿童公园里的流浪汉对话，把靴子给他然后换回围巾，把围巾带回去给喝醉的女人就能完成支线。

## 李幻尹

时间	地点	详细条件	奖励
第七章	神室町：韩来	进去韩来店内	30万、李幻尹的印刷照片（没被发现）

在韩来烤肉吃一顿之后会触发支线，选“带他参观”开始。直接跑去目的地就行，李幻尹会跟上的，不过要注意躲避红色的标志不能让他被发现。第一个目的地是FUSION，建议从千禧塔东侧大街绕过去目的地。之后继续选“带他参观”开始第二段，这次目的地是亚天使，建议从泰平大街东侧的入口进入冠军街，然后从右侧小巷绕到地图上再进入亚天使。最后一个目的地是千禧大街的九州一番星，这次的道路封锁比较严密，建议从七福大街东侧，经过千禧塔东侧大街，绕到中道大街，然后穿过惠比寿屋前面的小巷进入粉红大街，这样才能到达目的地。

## 拍到了

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	神室町：泰平大街东侧	-	除灵石

跟冠军街南边出口的男人对话触发，他会给桐生一盒“脏掉的录像带”，之后去放映室FUSION看这盒录像带。离开放映室的时候会有一个灵媒过来搭话，之后按他指示去千禧大街东侧，这里会遇到那个女鬼跑掉，跟上去会再次见到灵媒。支付10万让他“除灵”就能完成支线。

## 秘密玩意

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	神室町：宾馆街	-	20万元

在宾馆街跟一个胖子对话触发，选“购买”进行下去，之后拿到置物柜的钥匙B1，开了对应置物柜之后拿到一份“可疑的录像带”，之后去录像带店fusion看，然后去中道大街的阿尔卑斯咖啡厅。剧情后去惠比寿屋那边，打倒两个小混混就能完成。

## BEAM之谜

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	神室町：剧场前广场	-	开放黑市武器店

跟剧场前广场的情报贩对话，然后去debolah找一个叫新田的男人，那个人就在舞厅的角落里。对话并给他5万元，得到情报之后前往泰平大街东侧的BEAM，跟店员对话选“小武的恶作剧☆高中天堂”，之后再回答“2600”就能完成交换暗号。接着BEAM黑市商店就开启了。

### TIPS

完成支线“武器影片商人”之后解锁的“WORKS山上”是一家可以修理武器的商店，而且会随着主线推进更新新的武器，还能买到“光子刃RG”和“应龙拐棍”等无使用次数限制的超强武器。虽然价格是天价但买了绝对不亏。资金充裕（比如风化岛打完之后）的时候可以来光顾。

## 免费的最可怕

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	神室町：中道大街	-	没有奖励，不过事务所的角落可以找到一张无双牌

跟中道大街微笑汉堡门外的伊达对话，选“帮伊达家架设网络”开始，对话结束后过一会快乐网络那边的人会打电话来给桐生，挂了电话之后每隔一段时间那边都会发短信过来，全部不理，最后那边打电话过来，约桐生到天下一番大街入口的事务所见面（麻将摇滚曲的二楼），把里面4个恶质的男人打爆就能完成。

## 找工作/求职

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	神室町：甲鱼大街	-	国产潜水表

跟甲鱼大街三个学生对话触发支线，之后把捡到的护身符拿去西公园那边给他们，接着选“好吧”答应帮忙。然后进入问答环节，这里要注意全部答对了才能完成支线，而答错的话，回到街上重新跟这三名学生对话可以继续支线。值得一提的是有很多错误答案是很犀利的吐槽和玩系列梗。正确答案如下：

- 请多多指教
- 挥洒汗水参加运动是件好事
- 表示你的人际关系非常良好啊
- 烹饪和工作，灵活手法都是关键
- 能够了解不同的价值观，是很好的经验
- 是很有未来的研究主题
- 工作坚持到底也是很重要的
- 有不动产的相关经验
- 我想替没有双亲的孩子做些什么
- 非常谢谢你

## 美式棒球

时间	地点	详细条件	奖励
第一章	神室町：吉田打击练习中心	打一定次数棒球	波卜的签名球

在吉田打击练习中心打一定次数棒球，走到店中间就能触发，老外会要求跟桐生比击球。10次击球中只要成功5次打出全垒打就能完成支线并且获得奖励。如果失败了的话要亏1万日元，不过可以重复挑战。

顺序	飞行轨迹	球速
1	左（半格）	140km
2	直球	145km
3	超高速直球	170km
4	右	115km
5	美国梦	120km
6	左	115km
7	直球	145km
8	上	160km
9	左	115km
10	美国梦	120km

老外挑战的相当于超人级的全垒打赛程，每个回合的球的落点不固定，并且会出现超高速球和“美国梦（变幻球）”之类的“魔球”。虽说落点不固定，但是每一球的球速，以及球路变化（预测弱点移动变化）是固定的，换言之大家只要参考左边的表格，在击球前计算出球的落点位置，就很容易打出全垒打。另外附带全垒打赛程前三个难度的固定落点（数字编号对应电脑的数字键盘九宫格，即1为左下）。

- 初级：5562739134（球路固定）
- 中级：6421376214（球路固定）
- 高级：7294138213（球路固定）

注：所谓的美国梦其实是轨迹看上去很玄乎但实际落点是不会变化的“直球”。



## 麻将

时间	地点	详细条件	奖励
第一章	神室町：麻将摇滚曲门外的街上	-	10万元

做这个支线之前建议先去完成支线“古牧的修行4”，这样能拿到一张打麻将作弊的“无双牌”。跟麻将摇滚曲那栋大厦楼下被小混混纠缠的人对话，选择“我来代打”开始。使用无双牌直接天胡纯正国士无双就能完成支线。

## 龙宫城

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	神室町：天下第一番大街	-	隐藏赌场“龙宫城”开放

跟天下一番大街和天下一番大街后巷交界的T字路口处被小混混纠缠的街友对话，选“帮忙吧”开始支线，打败两个小混混。之后这个小混混就会把桐生带到“龙宫城”——其实就是个隐藏赌场，可以玩牌和花牌。另外，龙宫城的2楼还有武器商店，4F会遇到独眼龙大场（能触发他相关的支线）。



## 遇见白莲师

时间	地点	详细条件	奖励
第七章	神室町：天下一番大街	主线自动触发	莲家操枪术奥义书

瑟蕾娜门前触发，帮白莲打败一批黑道之后，过一会她会发短信给桐生，之后前往七福停车场找到她，帮她打败几个黑道。过一会再收到她短信，然后去剧场前广场找到她。帮她打败蛇华组的成员，就能完成支线。

## 武器影片商人

时间	地点	详细条件	奖励
第一章	神室町：富士荞麦面背后的小巷里	-	开放隐藏商店“WORKS山上”

进去富士荞麦面后面的小巷触发支线，选“帮忙吧”开始，剧情里选“不支付”，然后帮可疑的男人打败那些小混混就能完成。之后就会开放隐藏商店，能找他买到一些影片的盘和“光子刃”之类的武器。

## 摔角选手歇业中

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	神室町：龙宫城 4F	完成支线“龙宫城”	摔掷击的精髓奥义书

跟电梯口的人对话，选“好啊”开始支线。跟独眼龙大场对打，战斗禁止使用武器和热血动作。打败他之后就能完成支线。

## 摔角选手吃遍世界

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	神室町：龙宫城 4F	完成支线“摔角选手歇业中”	扛山打虎的精髓奥义书 豪爽摔掷的精髓奥义书

跟独眼龙大场对话，之后去 POPPO 买一份“高级烤肉便当”来给他。之后选“好啊”跟他进行一场单挑，打赢他就能完成支线。

## 摔角选手喝遍世界

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	神室町：龙宫城 4F	完成支线“摔角选手吃遍世界”	刚力的精髓奥义书

跟独眼龙大场对话，给他一瓶“精力饮料 XX”，之后选“好啊”跟他单挑最后一场，跟之前一样禁止使用武器和道具，而且这次他的强度比前两场强一点，打败他之后就能完成支线。

## 古牧的修行1~4

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	神室町：天下一番大街	主线中强制触发	1. 解锁“究极热血模式”；2. 古牧流空手反击；3. 古牧流封狱法；4. 无双牌

第五章从东城会本部回到瑟蕾娜之后强制触发的支线，之后古牧老师会约桐生到冠军街的空地里修行。找个空余的时间去完成即可。由于能学会究极热血模式和一些强力的技能，所以4个支线可以当场一口气全部完成，但是由于第4个是跟古牧老师单挑而且禁止武器和道具，如果打不过可以等后面变强了之后再来补。

打古牧老师的方法推荐先学会“化劲”（最好升到“化劲·极”），然后先△键蓄力引诱古牧老师先出招，化劲解了之后松开蓄力飞踢，这样可以安全地打败他。

## 和干两大街的拉客店员混熟

时间	地点	详细条件	奖励
第三章	神室町：千两大街和昭和大街东交界处	-	能够学会热血动作“钢铁告示牌的精髓”

跟被小混混纠缠的店员对话触发支线，选“去帮忙”开始，打倒小混混就能完成支线。

## 和亚天使的妈妈桑混熟

时间	地点	详细条件	奖励
第三章	神室町：冠军街亚天使店内	第二次进店	能量饮料、能够学会热血动作“回忆的球棒的精髓”

进入亚天使店内触发支线，剧情后开始战斗（不会询问直接进入战斗），打败相貌凶恶的男人之后就能完成。

## 和九州一番星的店长混熟

时间	地点	详细条件	奖励
第三章	神室町：九州一番星	进去吃东西	能够学会热血动作“汤面的精髓”

把里面的菜谱全部吃一遍即可。

## 和神室町Hills的工人混熟

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	神室町：神室町 Hills 工地入口	-	能够学会热血动作“安全帽的精髓”

在神室町 Hills 工地入口跟蹲坐在地上的工人对话，然后随便给他喝一瓶精力饮料就能完成。

## 和儿童公园厕所里有困扰的男人混熟

时间	地点	详细条件	奖励
第三章	神室町：儿童公园	跟厕所里的男人对话	能够学会热血动作“马桶吸把的精髓”

跟儿童公园厕所里的男人对话，之后选择帮忙，接着去唐吉诃德买一条纯白三角裤来给他就能完成。

## 和神室町POPP0的店员混熟

时间	地点	详细条件	奖励
第三章	神室町：POPP0 七福大街店	到店内购物	能够学会热血动作“关东煮的精髓”

在 POPPO 七福大街店购物触发，之后跟店员对话 5 次即可完成。

## 亚门一也

时间	地点	详细条件	奖励
第十三章	神室町：七福停车场	完成跟亚门兄弟无关的 71 个支线任务	-

完成除了亚门兄弟相关的这 4 个支线以外的 71 个支线以后，前往七福停车场就能遇到亚门一也，跟他对话并打败他即可完成。（亚门兄弟的攻略可参照后文）

## 亚门次郎

时间	地点	详细条件	奖励
第十三章	神室町：瑟蕾娜后巷	完成支线任务“亚门一也”	-

打败亚门一也之后，前往瑟蕾娜的后巷就会遇到亚门次郎，同样要打败他。

## 亚门三吾

时间	地点	详细条件	奖励
第十三章	神室町：剧场前广场	完成支线任务“亚门次郎”	-

打败亚门次郎之后去剧场前广场就能找到亚门兄弟的老三——亚门三吾，还是老规矩。

## 究极刺客

时间	地点	详细条件	奖励
第十三章	神室町：冠军街	完成支线任务“亚门三吾”	究极的秘传书

完成支线“亚门三吾”之后前往冠军街会发现倒在地上的古牧老师，靠近之后触发支线，之后前往千禧塔下就能找到亚门丈，打败他就能完成支线。

## 保镖的工作

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	神室町：剧场前广场	-	开启“保镖任务”系统

在剧场前广场遇到一位青年触发支线，然后从旁边的楼梯下去进入酒吧 debiloh，跟柜台的戴着墨镜的老板对话就能完成这个支线。之后跟这个老板对话就能接到“保镖任务”。



## 给女朋友的礼物

时间	地点	详细条件	奖励
第二章	苍天堀：SEGA 俱乐部苍天堀店	-	3 万元、意大利制高级戒指、黄金机器人社长

跟店里一个烦恼的男人对话开始支线，之后帮他夹一个“机器人部长”（如图），算是比较容易夹的娃娃。夹到之后拿给那个男人，获得 3 万奖励。之后去严桥那边会捡到这个机器人部长，带回去 SEGA 俱乐部苍天堀店会见到刚刚的男人，原来他听错了，是要夹“机器人课长”（此时娃娃机里面的部长也会换成课长，夹的难度差不多），夹出来给他（3 万元和意大利高级戒指换两个娃娃，有钱限制了我的想象力）。出去绕一圈之后回来 SEGA 俱乐部再找到他，对话就能完成支线。





## 金松茂

时间	地点	详细条件	奖励
第四章	苍天堀: 招福町	-	银盘、根据选项有其他

在苍天堀的堂吉诃德前遇到金松茂支线，剧情中选“你没事吧”能够获得10万元。之后去SEGA俱乐部苍天堀店里再次遇到他，进行《VR战士》，只要打过前3个人然后退游戏出来就能拿到10万奖励（没打完3个只能拿到5万）。

之后去严桥那边会再次遇到金松茂和一个男的，过去对话并选“帮助那个男人吧”，剧情之后在周围绕个圈回来这个地方继续剧情，获得“银盘”。最后去招福町南侧的士点再次遇到金松，给他不同金额的钱能获得不同的奖励。

100元→精力饮料 X  
1万元→怪力戒指  
10万元→魅力照片

## 有料的男人

时间	地点	详细条件	奖励
第四章	苍天堀: 招福町西侧	-	改造模型枪

招福町西侧的POPPO门外跟被小混混纠缠的人对话，选“帮忙吧”打倒小混混，获得“佐伯议员的书”，去严桥那边跟桥边垂头丧气的人说话，问“没事吧”，然后将刚刚那本书交给他，最后回去招福町西侧的POPPO对面的叶龙饭店门口触发剧情，打倒议员的秘书即可。



## 新人艺人团体的烦恼

时间	地点	详细条件	奖励
第四章	苍天堀: STILJ 店内	-	-

在STILJ店内跟柜台的南泽对话，选项可以随便选，剧情后离开STILJ，然后在店外发生战斗，打赢小混混之后完成支线。

## 复仇代理人

时间	地点	详细条件	奖励
第十章	苍天堀: 招福町南侧	-	15万元、苍天堀置物柜钥匙J4（白金盘） 友利子可以加入公关俱乐部

跟招福町西侧地图左下角的男女对话触发，对话后得到“美纪的照片”，选“好啊”开始帮忙。之后得到三个人的照片，先去找第一个人矢木，在招福町东侧找到他，把他打一顿问出棍原的下落。

在高尔夫球馆找到棍原，同样把他打一顿问出儿岛的下落，之后去招福町西侧的绿山大楼（储物箱旁边），上去二楼的事务所，把儿岛打一顿问出美纪的下落，最后去招福町南侧的乾陀罗就能找到美纪。

## 辰

时间	地点	详细条件	奖励
第十章	苍天堀: 严桥	-	“武器店辰”开放

经过严桥南边的时候会被一个可疑的小混混喊住，他会问桐生关于“辰”的消息，之后去苍天堀旁边道东侧（北岸）跟河边的两个人对话发生战斗（直接将对手扔河里就能解决），接着那个街友会让桐生去毗沙门桥那边找一个叫木下的男人，找到木下之后要跟他打一场（同样可以扔河里秒杀），最后回去找刚刚那个街友。之后他就会让辰过来，同时支线完成。以后只要来这个地方跟这个街友对话就能在辰的武器店里买武器。

## 大婶的悲剧

时间	地点	详细条件	奖励
第十一章	苍天堀: 招福町南侧 (东边的士上车点附近)	-	大婶的糖果 悦子(大婶)可以加入公关俱乐部

经过的士点拐角处的时候自动触发，剧情中的选项可以随便选，之后帮大阪大婶打倒小混混就能完成。

## 你我所有之物1

时间	地点	详细条件	奖励
第十章	苍天堀: 苍天堀大街西侧	-	-

在夜总会Grand对面跟弹吉他的对话，帮吉他手打倒小混混就能完成。

## 你我所有之物2

时间	地点	详细条件	奖励
第十章	苍天堀: 招福町	完成“你我所有之物1”之后	组长的私人保险球 美希可以加入公关俱乐部

在堂吉诃德旁边跟一个被骚扰的红色衣服女人对话，选“去帮忙”，然后帮他打跑两个小混混，之后带她去见“吉冈拓夫”（剧情中会出现选项问这个名字），名字选错了奖励只能获得精力饮料XX。

## 高级车

时间	地点	详细条件	奖励
第四章	苍天堀: 招福町东侧	-	2万元/5万元

招福町东侧和文左卫门大街T字路口，跟汽车前面的人群对话发生支线，选项随便选，之后会直接进入战斗。打倒这几个小混混之后就能完成支线。要注意的是，如果抓住一个人拿这辆汽车发动一次热心动作，支线的报酬会涨到5万，但是如果没抓，奖金只有2万。

## 梦幻模型

时间	地点	详细条件	奖励
第十一章	苍天堀: 招福町西侧 POPPO 店内	进店自动触发	根据剧情选项而定

进入招福町西侧的POPPO之后发生这个支线，跟货架那边的男人对话，选“嗯，差不多”开始，之后去柜台那边买“宇宙武士模型”，抽到No.12号就拿去给刚刚那个叫鸟山的人交换。接下来的选项会决定支线的奖励……基本上这些都是模型，但如果方法对的话能多赚到1万元。

最优的回答是“不行”→“这样怎么公平”→“好啊”（这家伙还真没有更多的钱啊）

## 失忆的男人

时间	地点	详细条件	奖励
第十章	苍天堀: 苍天堀旁步道西侧（北岸）	-	2万元

跟苍天堀旁步道西侧北岸上的光头佬对话触发支线，第一个对话选什么都没关系，第二个选项选“没办法，就帮忙吧”开始支线，进入战斗跟这个光头佬打（实际上他不怎么还手的，旁边不远处还能捡到一把电击枪）。打倒他之后他会恢复记忆，然后再次进入战斗，这次的战斗力会比之前加强很多（HP也长很多，而且无法直接扔海里秒杀），不过电击枪对他还是有奇效。打败他就可以结束支线。

## 侠义之夜

时间	地点	详细条件	奖励
第十章	苍天堀: 招福町南侧	-	染血束腹

跟地图左下角拐角的两个男人对话触发支线，之后去毗沙门桥，观看桥上戴圆顶帽的男人，之后要帮这个男人送回失物。先去酒吧STILJ找到那个男人并且把剧本交还回去，剧情后去招福町南侧的乾陀罗看一遍《侠义之夜3》，这里稍微记一下桐生对这部片的感想，最后回去STILJ告诉那个导演感想。不过回去STILJ之后没见到那个导演，反而被另一个人搭讪，选“好啊”跟他聊天。对话里通过选项跟他介绍剧情和感想之类的，对话完了之后菅野导演出现，接下来的对话里选“我来教你吧”、“好啊”，“少爷，欢迎回来！”和“这次的事情，实在非常抱歉！”最后帮导演打倒一批小混混就能完成支线。



**TIPS** 打暴发户有机会掉落武器“妖刀极”，这把武器表面上是攻击力很低的刀子，不过使用次数却意外地多，有99次。把“妖刀极”打坏之后拿去重新修复会变成本作攻击力最高的刀“妖刀村正”。



## 桐生模特儿出道?

时间	地点	详细条件	奖励
第三章	苍天堀：严桥	-	硬派手机

在严桥上面会被人搭讪触发，选“嗯，好吧”开始支线。剧情中的选项随便选就可以，不过有些选项能让桐生做出很羞耻的动作，大家可以尽量选搞怪的。最后打败这几个人就能结束支线。



## 配音员桐生一马

时间	地点	详细条件	奖励
第十一章	苍天堀：招福町东侧	-	硬派西装

路过“微笑汉堡 苍天堀店”的时候发生，答应烦恼的男人的请求选“嗯，我就试试吧”开始支线，剧情中的选项随便选就行，如果选错的话剧情会强行绕回来让你重新选正确的（倒不如说故意选一些错的答案会比较有趣）。正确答案是“和你在一起很高兴”、“把你看做是一个男人”、“希望你夺走我的第一次”，“要对我温柔一点喔”。

## 信天翁赤木的球杆

时间	地点	详细条件	奖励
第三章	苍天堀：横堀高尔夫中心	解锁近洞挑战赛高级赛程	赤木的球杆

在横堀高尔夫中心打近洞挑战赛（1000元一次），解锁高级赛事就会自动触发支线。解锁高级赛事的条件是完成一次中级的近洞挑战赛，而中级只要打出一杆进洞，就算其他9球全MISS也算完成。开启高级赛事之后，身穿高尔夫球衣的男人信天翁赤木会向桐生搭话，让桐生挑战高级赛并且打出300分的成绩。成功达成就能完成支线。

不过这个支线是个人认为最难搞的……因为太随缘了，要争取1次一杆进洞加两次进入50分以上的高分区域。

笔者用的打法是第4、5、8球全部用100y的力打直球争取撞后墙，而第3、7、9球则把角度箭头拉到最右（或最左），然后第3球用60y左右的力，第7、9球用100y的力打出，并且故意往相应方向打偏（即游标在黄色区域中间的位置按下按键），这样就能让球在墙壁上反弹落到指定区域，多试几次找准偏移量的话能够有效落到高分区域甚至进洞。

## 和苍天堀的吉他手混熟

时间	地点	详细条件	奖励
第二章	苍天堀：毗沙门桥	-	能够学会热血动作“灵魂吉他的精髓”

跟毗沙门桥的街头吉他手对话之后，去随便一家POPPO可以买“随身面纸”交给他就完成。（这个热血动作居然直接把人家混饭吃的吉他砸碎了！）



## 和苍天堀拉客的人混熟

时间	地点	详细条件	奖励
第二章	苍天堀：苍天堀大街	-	能够学会热血动作“吐糟的精髓”

跟蛋蛋乐门口拉客的人对话，选去帮忙，然后打趴纠缠他的小混混就能完成。

## 古武术少年

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	苍天堀：文左卫门大街东侧	完成“古牧的修行1”	河内流反摔奥义书

经过文左卫门大街的时候自动发生，选决一胜负打一场，打赢了之后河内素荣会让桐生去斗技场挑战河内元匠。河内元匠出现在斗技场的“钢拳斗技 强岚级”里，属于柔术的类型（但柔术还有另外一个人），看了比赛对手之后如果没有柔术的话可以不参加，直到刷出来为止。

河内元匠的战斗方式主要是投技——倒不如说几乎90%都是投技，如果手速够快的话完全不会被他伤到的。在斗技场中打赢他之后出来会发生剧情，然后回去文左卫门大街找河内素荣对话就能完成支线。

## 白莲师的请托1

时间	地点	详细条件	奖励
第七章	苍天堀：苍天堀旁步道西侧（南岸）	完成支线“遇见白莲师”	莲家金刚壁奥义书

完成支线“遇见白莲师”之后回到苍天堀之后，经过苍天堀大街东侧就会收到白婆发来的短信，之后去苍天堀旁步道西侧的角落里找到白婆，对话后她会委托桐生买手工饼干，要神室町的七福大街西侧 POPPO 才能买到。

## 白莲师的请托2

时间	地点	详细条件	奖励
第八章	神室町：剧场前广场	完成“白莲师的请托1”	莲家硬体术奥义书

完成了“白莲师的请托1”之后经过神室町剧场前广场的时候会收到白婆的短信，之后去星尘拿到雄哉的照片，然后拿回去苍天堀旁步道西侧（南岸）的白婆就能完成。

## 白莲师的请托3

时间	地点	详细条件	奖励
第八章	神室町：中道大街入口	完成“白莲师的请托2”	莲家闪电连击奥义书

完成了“白莲师的请托2”之后经过神室町中道大街入口（望吉诃德旁边）的时候会收到白婆的短信，之后带回去苍天堀老地方找她，所以实际上要第十三章以后才能完成。

## 和拉客的大姐混熟

时间	地点	详细条件	奖励
第二章	苍天堀：招福町东侧	-	能够学会热血动作“性感拍击的精髓”

招福町东侧跟在路边拉客的大姐对话并选帮忙，帮她揍几个流氓之后就能完成支线。（能学会的热血动作绝对是这一堆合力招式里最具观赏性的）



## 和路人大婶混熟

时间	地点	详细条件	奖励
第二章	苍天堀：苍天堀旁步道东侧（南岸）	-	能够学会热血动作“热锅的精髓”

跟苍天堀旁步道一家墨鱼丸店（たこ焼き）旁边的大婶对话，选“寻找”开始支线，下去河岸边在途中的位置就能找到大婶要的护身符，拿回去就能完成支线。

## 和神味庵的店长混熟

时间	地点	详细条件	奖励
第二章	苍天堀：招福町西侧	-	能够学会热血动作“甩葱猛击的精髓”

去神味庵吃一顿之后，店长会委托桐生去买一把“牛刀”回来给他。直接招福街东侧的惠比屋可以直接买到。

## 小雪的内裤诱饵大作战

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	苍天堀：Four Shine	完成小雪的约会事件	可爱的内裤

完成小雪的约会事件三次，进入第四次的时候就会触发支线。剧情里前三个选项可以随便选，犯人是第四个，抓人然后打败他就能完成支线。最后的选项如果选“收入怀里”则会得到贵重品“可爱的内裤”。



# 风化岛攻略

## 传达的事

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	苍天堀: Four Shine	完成香奈的约会事件	-

完成香奈的约会事件三次，进入第四次的时候就会触发支线。剧情之后帮香奈打倒一个男人的就能完成。



## 庆典女王·AIKA

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	苍天堀: Four Shine	完成 AIKA 的约会事件	-

完成 AIKA 的约会事件三次，进入第四次的时候就会触发支线。剧情中帮助 AIKA 打倒两个男公关即可。

## 重要之物

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	苍天堀: Four Shine	完成 SYOKO 的约会事件	-

完成 SYOKO 的约会事件三次，进入第四次的时候会触发这个支线。剧情里关于 SYOKO 的重要之物选项可以随便选（反正结果是一样的），剧情之后离开 Four Shine 一次再重新进店就能完成支线。

## 悠亚热恋中！？真假难辨的大独家

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	苍天堀: Four Shine	完成悠亚的约会事件	-

完成悠亚的约会事件三次，进入第四次的时候会触发这个支线。选项可以随便选，之后帮悠亚打倒一个狗仔队就行了。

## 看穿骗婚

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	苍天堀: Four Shine	完成绮罗的约会事件	-

完成绮罗的约会事件三次，进入第四次的时候会触发这个支线。

## 要珍藏一辈子哦

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	苍天堀: Four Shine	风化岛冠军赛最终决赛中获胜后	-

风化岛最终决赛获胜之后，离开 Four Shine 再重新进去就能触发支线，问一遍店内所有人的意见之后就能触发剧情并完成支线。



风化岛系统相信玩过《如龙0》的玩家都不会陌生，简单来说就是桐生作为俱乐部 Four Shine 的店长经营夜店赚钱的系统，主要工作是管理手下的妹子进行营业并且根据实时状况给妹子们各种援助，系统基本上是《0》那边照搬过来的。

因为游戏里有详细的教学所以玩法这里就不重复介绍了，不过这里补充一些建议，帮助大家有效快速地攻略这个模式。

1. 开始风化岛之前可以先去完成“援助向日葵”（地点神室町，后三个

在苍天堀）、“大婶的悲剧”、“复仇代理人”、“你我所有之物2”，完成这几个支线之后就可以获得4位能用到决战的强力非白金级公关小姐（其中两个大婶）。

2. 开始攻略一个联盟之前，先去属于该联盟的店铺全部达成合作，这样可以获得最基础的粉丝数量。

3. 粉丝数决定了客人来店时的密集度和富有程度，所以攻略联盟的阶段尽量以提升粉丝数为重，比如多送伴手礼。



## 关于狂喜热潮

狂喜状态除了让客人砸钱速度更快之外，还有很多很有用的效果。比如能让客人的心情强制升到最高，早期面对有钱的客人但是没有合适的妹子应对的时候，可以让不合适的妹子强行上；然后在冠军赛中，发动狂喜热潮能扣减对手店的热血量表，阻止对面发动技能。进入狂喜热潮的客人不会被对手公关妹子的技能逃跑，狂喜状态的客人时间结束之后不会加时，但结束时的选项也会发生变化，比如可以送礼物给他增加粉丝，或者送礼物

给妹子大幅回复 HP。狂喜热潮发动的时候，会根据热血量表的量决定进入狂喜状态的客人数量，热血量表每有1格就会随机抽选2桌进入狂喜状态（不算已经狂喜的），原则上有两桌以上的有钱客人剩余时间还有很多（最好剩余1/3以上）的时候是最佳的发动时机，如果剩余时间本来就已经很少了，狂喜热潮带来的收益自然会变低，还不如等他结束后问要不要加时。在满足这个前提的情况下，狂喜热潮最好满了1格就尽快用。





## 关于冠军赛

单次营业额达到该赛区的冠军之后就能进行冠军赛，挑战这个联盟的BOSS店铺。冠军赛玩法跟普通营业一样，只不过对手店铺的热血量表满了之后会发动技能干扰这边。干扰效果无非是强制赶人（1格赶走2桌）、让这边场上的公关小姐掉体力、营业额突然暴涨三种效果。所以热血量表满1格之后最好马上发动狂喜热潮。另外，为了最大化收益，客人走的时候最好不要使用任何送礼物的选项。

因为从第二个赛区之后，基本上每次营业结束都会有石油王来，所以实际的营业额会比比赛中看到的营业额高100万左右，运营成本是两家都要减的（坚持不送礼物的话，我们的支出一般会对手低），所以哪怕营业结束时金额落后，只要不是差很多，比如一百万以内，石油王来了一般都能翻盘。

在冠军赛中获胜的关键除了妹子的能力和等级之外，更重要的是在该联盟的粉丝数。非冠军赛阶段尽量多给客人送礼物增加粉丝吧。一般来说，一个新的白金级小姐加入之后，在新的赛区营业直到完成她的专属支线，此时的粉丝数打冠军赛应该是绰绰有余的了。

**新手联盟**：推荐粉丝数2000以上，对手香奈的能力是赶走客人，而且这个时候一般不会有石油王出现，所以最好有上面提到的几个公关小姐并且尽量提升她们的等级作为战力。

**乐园联盟**：推荐粉丝数2500以上，对手AIKA的能力是让我方的公关小姐掉血，不过不会赶人走。

**干部联盟**：推荐粉丝数2500以上，因为Four Shine受到处分所以只能6人出阵，比赛之前尽量确保公关小姐们的体力和心情是最高的状态。可以

让弱队先打一场普通的联盟战让主力们休息一回合。对手SYOKO热血槽提升速度很快，能力是黑箱营业额（瞬间暴涨），不过一般到2格热血槽的时候才会发动。

**百万富翁联盟**：推荐粉丝数3000以上，而且小雪无法参赛（《如龙0》也玩过这一招），不过还好此时的白金小姐数量多，基本上没太大压力。对手悠亚的能力是赶人跑。

**最终决赛**：粉丝数是由4个联盟总和决定，推荐数量是1万5千人。没什么好说的一场硬仗，绮罗的能力是掉血+赶人+金额暴涨（Lv3能加接近100万）。由于我们也有悠亚和雪纪加入，建议先进行两次普通营业提升一下她们的等级提升到Lv.20左右。再让非主力玩进行一次普通营业让主力们休息一下，满状态上的话还是很稳的。



## 全公关小姐约会剧情Perfect选项

公关小姐的等级每提升10级之后，在店内就能跟她们对话并进行约会。约会中的选项可以提升她们的好感度并且让她们得到额外的经验值。成功

约会3次之后，第4次跟她们对话就能触发她们的支线剧情。下面是她们每个人约会对话的正确选项。

### 小雪

第一次

- 把这一点当成自己的特色就好
- 真的很喜欢雪纪呢
- 要靠小雪的努力而定
- 今天先尽情大吃吧

第二次

- 即使如此也无所谓
- 那些男人太没眼光了
- 人的内在才是最重要的
- 正在谈恋爱

第三次

- 我会找出小偷
- 由我来保护
- 大家合写一张卡片
- 我也有这种感觉

### 香奈

第一次

- 我也是大胃王，不会输你
- 你应该付出很多心力吧？
- 认真努力，持之以恒
- 那是上一间店的人不好



第二次

- 我也很喜欢去唱单人卡拉
- 是食量大的男人吧？
- 当个认真女怎么样？
- 神味庵

第二次

- 爱上我，小心受伤喔？
- AIKA做自己想做的事情就行
- AIKA就是AIKA
- 我很喜欢吃黑辣妹！

第三次

- 直接问问她就好了
- 你成熟很多呢
- 超一流的公关小姐
- 我也有同样的心情

第三次

- 老实道歉
- 其实我已经辞职过了
- 那就找AIKA发泄吧
- 还是跟现在一样在当公关小姐

### AIKA

第一次

- 尽管拿酒过来！
- 今天绝对要让你喝到挂！
- 保持你原本的样子工作吧
- 这个答案很有AIKA的风格

### SYOKO

第一次

- 不太执着土地和环境
- 脚踏车吧
- 漫画吧
- 我喜欢搞笑漫画



討厭！才不是呢！桐生先生是色胚！  
色狼！豺狼！黃鼠狼——！



- 第二次
- 是礼物吧
  - 迷失自我的经验也是财产
  - 装潢房子
  - 贴网点就交给我

- 第三次
- 总和挚友一起玩乐
  - 酒吧怎么样
  - 是我吗
  - 去投稿新人奖怎么样?

- 悠亚
- 第一次
- 请务必借我
  - 因为公关俱乐部比较适合你
  - 举办悠亚的表演活动
  - 有喜欢的偶像

- 第二次
- 代表那个人这么喜欢悠亚
  - 眼前就有个符合理想的男人喔?
  - 一起减少失败的次数吧
  - 和“狮”同音

- 第三次
- 我会保护你
  - 不能背叛他们的心意呢
  - 不用特别做什么
  - 重视客人这点

- 绮罗
- 第一次
- 绮罗主动拉近距离
  - 绮罗从不起起落落
  - 赛马吗?
  - 肯定是押注黑马
- 第二次
- 用来赛马
  - 想要一起喝酒
  - 约她去唱卡拉OK
  - 创业
- 第三次
- 我来当绮罗的脚
  - 介绍自己
  - 绮罗也是大家憧憬的对象
  - 很憧憬雪纪

# 亚门家族击杀攻略

亚门一族在“《如龙》系列”历代每一作中都作为最强的隐藏 BOSS 出现，而且每次都会使出各种近乎不讲道理的夸张攻击手段来刁难玩家。本作亚门一族更是一次派出了 4 名杀手过来，所以这里给大家一并介绍一下打法。

首先是前面三兄弟的共通点。总 HP 下降到一定程度之后会身体会出现圆形的防护罩，此时热血动作无法造成伤害，而普通攻击造成的伤害非常低。过一段时间之后亚门的防护罩会消失同时进入“究极热血状态”，此时普通攻击可以正常造成伤害，但是热血动作依然无效。因此这个阶段

只能硬打。第四人亚门丈跟前三个人也差不多，但是圆形防护罩的状态会一直维持下去，不会随时间消失。

战前准备方面，由于空手对付亚门的难度极高，如果不是想挑战极限的话笔者还是建议大家带上武器。推荐去“WORKS 山上”买一把“光子刀 RG”（刀剑类攻击顶级并且使用次数无限，亚门丈用的也是这把武器），桐生的能力全部升满并突破满——即使如此还是很有可能被秒掉。防具方面“四神手链”是必备的（支线“神室町的开膛手”奖励），其他看数值即可，如果有打保镖任务的话可以拿到很多 BUG 道具。

## 亚门三吾

个人认为最危险的亚门，武器是火箭筒，伤害超高。Normal 难度满血并且升满防御和血量的状态下挨一发不会被秒，但 BOSS 有可能两三个同时发出来，全中肯定被秒的。而这个 BOSS 最恶心的是在挨打的时候会突然回避然后反手送你三联组火箭筒直接

带走。不过 BOSS 平时的攻击手段还是很明显的，比如举起火箭筒之后大概一秒多才发射，有足够的时间躲开，除此之外也会用火箭筒攻击，动作类似于棍拐。平时战斗的时候不要贪刀，打 2-3 下就有意识地躲开，然后再进攻就行了。



## 亚门丈

最后出现的 BOSS 亚门丈，武器是刀剑，一开始是樱吹雪，之后会换成“光子刀 RG”，后期还会变成双刀。亚门丈没有一招就秒的招式，但是连段很快，究极热血状态下挨三刀还是会死的，因此建议游击战为主，开场的时候可以先用热血动作将他打进防护罩的状态，之后就是靠打带跑来慢慢磨死他。

会死的，因此建议游击战为主，开场的时候可以先用热血动作将他打进防护罩的状态，之后就是靠打带跑来慢慢磨死他。



## 亚门一也

武器是双斧，所以防具最好三件都是提升刀抗性的。BOSS 攻击力不高但是连击数比较多，不会瞬间被秒但不能大意，躲不过的攻击要及时防御，并且维持自己的血量在几乎满的水平。

空手作战的话可以引诱它攻击然后发动“打虎”反击。用武器则简单得多。可以用刀类武器直接发动热血动作把他打到开罩子，然后下半场拼血。



## 亚门次郎

武器是闪光弹和手枪（实际是连发超高的机关枪）。因为闪光弹会造成异常状态，所以“四神手链”是必备的，其余两件重点提升枪抗性。BOSS 扔完

闪光弹之后就会用手枪扫射，攻击力同样不至于瞬间秒杀但还是要注重血量。攻击不能贪刀，而且要注意他防御反击。





# 数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆

## DIGIMON STORY CYBERSLEUTH HACKER'S MEMORY

本作是《数码宝贝物语 网络侦探》的续作，以一个不同的视点讲述了在前作故事背后不为人知的另一个故事。本作收录了超过 320 种数码宝贝，90 张地图，在规模上超越了前作，同时支持继承原作的存档以及在 PS4 和 PSV 之间进行 Cross-Save。下面就让我们一起化身骇客，去领略这个数码宝贝和人类共存的世界吧。

### 数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆

数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆		PS4	PSV
数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆		BNEI	
2017 年 12 月 14 日	本地 1 人，在线 2~8 人	角色扮演	中文版
售价为 PS4：479 港币，PSV：399 港币		无对应周边	

对应游戏版本：1.01  
建议白金时间：70 小时

文 北山杉 美编 NINA

## 存档继承相关

本作可以继承前作《数码宝贝物语 网络侦探》的存档，继承的内容包括数码宝贝图鉴、数码宝贝奖牌以及几样道具，但不包括数码宝贝、奖杯、网站点数和排名。本作支持 PS4 与 PSV 之间的 Cross-Save，同时如果要前作的 PSV 存

档继承至 PS4 上，还需要先在 PSV 上将存档上传到网络上，然后才能继承到 PS4 上。

继承前作的通关存档会得到一些特殊道具，使用起来也有非常不错效果，以下就是这些特殊道具的清单以及它们的作用。

道具	效果
悠子的满汉全席	解除全体数码宝贝的异常状态，同时回复全部HP和SP
新的珍藏漫画	换钱道具
诺奇雅的奇妙糖果	友情值上升100
杏子的咖啡（彩虹色）	战斗时5回合内我方单体基本状态上升30%，但会陷入猛毒状态
YUGO特制程式	全属性伤害减少10%
电脑侦探的防风镜	饰品

## 操作列表

### 基本操作

PS4	PSV	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆上/下	右摇杆上/下	放大/缩小视角
△	△	打开Digivice菜单
□	□	打开骇客技能选单
○	○	确认指令
×	×	取消指令
R3	Select	恢复默认视角
触摸板	触摸屏	快速查看新数码连线消息

### 战斗操作

PS4	PSV	功能
左摇杆/方向键	左摇杆/方向键	选择
△	△	查看己方数码宝贝详情（仅在替换时有效）
○	○	确认指令
×	×	取消指令
R1+○	R+○	逃跑
OPTION	Select	自动攻击



# 系统篇

## Digivice菜单

### ●数码宝贝

查看玩家队伍里的数码宝贝。其中“整编”选项可供玩家调整参战数码宝贝的顺序和位置；“设定”选项可以让玩家修改队伍里数码宝贝的名字、调整技能以及替换装备和饰品。

### ●保存

手动保存游戏进度。需要注意的是，游戏并无自动保存功能，并且只提供3个栏位进行存档操作。在存档界面下按住□+R1+L1可以删除存档。

### ●数码连线

可以查看和回复数码宝贝和伙伴们发来的信息，本作数码连线不再和奖杯关联，因此可以凭喜好随意回复信息。

### ●图鉴

可以在此查看遇见过的数码宝贝的相关资料，包括进化/退化路线等，但无法查看未曾拥有过的数码宝贝的详细资料。从未发现过的数码宝贝将会以“?”显示，无法查看关于它的任何资料。按△键可以通过输入搜寻条件来精确查找某一只特定的数码宝贝。

### ●选项

调整游戏的系统设定，包括音量、小地图、战斗演出的显示等细节设定的更改。

### ●关键字

查看在游戏过程中收集到的关键字，包括正在使用和已经使用两类。

### ●玩家

在这里可以查看角色相关的各项信息，包括游戏时间、骇客等级与技能、持有的数码宝贝数量、委托进度等。

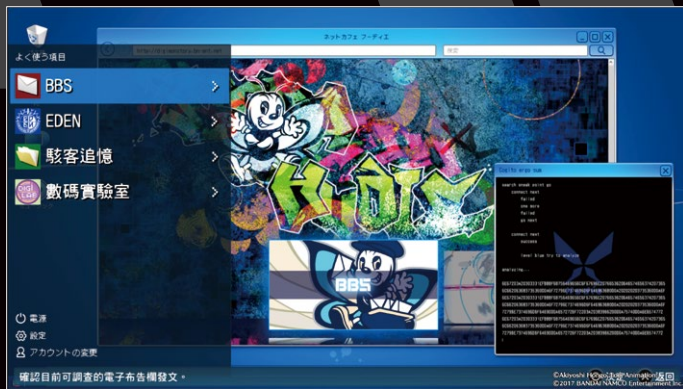
### ●道具

查看玩家购买或者收集到的各种道具、装备、贵重品和数码宝贝奖牌。

### TIPS

网络咖啡店的咖啡机里出的咖啡一共有3种，分别为滚烫的咖啡、微糖咖啡，橄榄油咖啡，糖浆咖啡，黑咖啡，越南炼乳咖啡，草莓果酱咖啡，肉桂咖啡。

## PC界面



### BBS

前作的委托板到了本作改为了线上BBS，以电子邮件的形式为玩家提供各式各样的委托。不仅如此，本作还对委托进行了更为直观的分类，方便想要快速通关的玩家快速找到并完成重要委托，推动主线剧情的发展。

### EDEN

为玩家提供直接登入EDEN的功能。

PC界面是为了配合本作的骇客设定而新加入的功能整合界面。以下介绍的是在PC界面里整合的项目。

### 骇客记忆

本作新添加的功能，能够解析得到的“骇客记忆”，并且重现记忆中的场景，算是对剧情进行拾遗和补充。此外，“骇客记忆”的收集程度与奖杯关联。

### 数码实验室

为玩家提供直接登入数码实验室的功能。

## 关键NPC与关键地点

头顶一个红色感叹号标记的关键NPC和地点在游戏过程中十分常见，一般用于提示玩家与正确的NPC对话或者去到正确的地点展开调查，从而避免了玩家进行无意义的跑路和对话。

## 骇客技能

骇客技能可以为玩家在探索迷宫时提供更加便利的功能和帮助，其中某些甚至是推动剧情进一步发展、去往更深处地方必不可缺的技能。和低级技能不同的是，高级技能的使用需要一些必要条件，下一页就为大家列出所有的骇客技能以及使用的必要条件。

游  
技  
术

NOW PLAYING

攻略透解

# 调查/行进篇

## 关键字与上锁标记

关键字经常出现在主线流程以及各种委托中，是玩家进行调查时常用的方式。当玩家接到一个调查任务后到达目标地点，经常会发现许多目标人物头上会出现锁状标记，只有得到正确的关键字后和目标人物对话，才能解开锁状标记。而只有当玩家得到真正有用的信息时，目标头上的标记解锁时才会响起一段提示音乐，刚才所使用关键字随即转变为“已使用”状态。





骇客技能表

技能名称	说明	必要条件
Wall Crack Lv.1	解除Lv.1防火墙（黄色）	队伍里有1只或以上的数码宝贝
Wall Crack Lv.2	解除Lv.1~2防火墙（绿色）	队伍里有4只或以上世代为“成长期”以上的数码宝贝
Wall Crack Lv.3	解除Lv.1~3防火墙（红色）	队伍里有4只或以上世代为“成熟期”以上的数码宝贝
Wall Crack Lv.4	解除Lv.1~4防火墙（紫色）	队伍里有4只或以上世代为“完全体”以上的数码宝贝
Code Scan	分析、解除加密档案	队伍里有种族为“资料种”的数码宝贝
Copy and Paste	复制/贴上数据的规格及参数	队伍里有种族为“疫苗种”的数码宝贝
Stealth Hide	将自己透明化	队伍里有种族为“病毒种”的数码宝贝
High Security Lv.1	降低遭遇敌人的概率	队伍里有1只或以上世代为“完全体”以上的数码宝贝
High Security Lv.2	大幅降低遭遇敌人的概率	队伍里有1只或以上世代为“究极体”以上的数码宝贝
High Security Lv.3	将遭遇敌人的概率降为零	队伍里有5只或以上世代为“究极体”以上的数码宝贝
Function Call Lv.1	提升遭遇敌人的概率	队伍里有种族为“自由种”的数码宝贝
Function Call Lv.2	强制遭遇敌人（仅限于会遭遇敌人的区域）	队伍里有种族为“自由种”并且世代为“成长期”以上的数码宝贝
Route Access	使迷宫内的地面出现/消失	队伍里有1只或以上世代为“成熟期”以上的数码宝贝
Power Control	开启或关闭电力终端	队伍里有一只或以上“雷”属性数码宝贝
Visualizer	将看不到的陷阱可视化（仅限于有陷阱的区域）	队伍里有“资料种”且世代为“成熟期”以上的数码宝贝
Restoration	修复损毁的档案	队伍里有“疫苗种”且世代为“成熟期”以上的数码宝贝
Free Gate	回到迷宫入口	队伍里有“自由种”且世代为“成熟期”以上的数码宝贝
Acceleration	加快玩家移动速度	队伍里有“病毒种”且世代为“成熟期”以上的数码宝贝

## 损坏的恶性软件

主角的伙伴千岁在 EDEN 中植入了大量的恶性软件用来作为监视，但许多已经损坏了，当玩家遇到后可以使用 Restoration 技能重新修复这些受损的软件，每修好一个都会获得相应的报酬。

## 数码宝贝奖牌与收集

数码宝贝奖牌是前作和本作共通的一个收集要素，数量一共有 700 个，分布在各处迷宫与地点内，全收集的话会解锁奖杯“无限大奖牌收藏家”。玩家在收集过程中可以随时前往中野 4 楼左侧通道找到“奖牌大叔”出售所持有的奖牌换钱，同时也可以在此处查询目前的收集情况。

## 迷宫篇

迷宫是构建本作游戏世界的一个重要元素，本作拥有非常多且形式各异的迷宫，而许多迷宫之间为玩家设置的障碍也都各不相同，下面为大家讲讲本作迷宫内的一些常见元素。



### 传送阵

传送阵连接了迷宫的不同的区域，但许多传送点设置地十分密集的迷宫就考验玩家的记忆能力了，因为其中有很大一部分传送阵的另一头往往是一条死胡同。在遇到多

个传送阵扎堆出现时，建议玩家记住其中通往死路的传送阵，然后避开，再在剩下的传送阵里找出一条正确的道路。

### 资料基座与终端

这种机关多见于大型伺服器（例如阿瓦隆伺服器），玩家首先需要使用 Code Scan 解除终端旁边资料板上的加密文件，随后根据文件中

的资料颜色与位置的指示前往区域各处的资料基座，使用 Copy and Paste 粘贴上对应颜色规格的资料后即可解锁终端，找出被隐藏的道路。

### 防火墙

防火墙有两种，一种多见于 Kowloon 上层的每一层入口处，玩家只需走到墙边使用符合防火墙等级的 Wall Crack 技能即可突破防火墙。另一种防火墙多见于 Kowloon

下层，当玩家走到墙边时，防火墙便会警告玩家离开，如果此时选择不离开则会进入战斗，将防火墙彻底破坏后才能突破它的封锁。



## 地板控制面板

在一些迷宫中，某些道路会被系统隐藏，玩家需要找到控制面板并使用 Route Access 即可让隐藏的道路重见天日。高级点的控制面板会有两套颜色不同的道路系统，在

这种情况下玩家就需要先通过某个控制面板改变道路颜色后再使用另外的控制面板控制同一种颜色的道路出现，突破迷宫。

## 陷阱

到了后期某些迷宫中会存在看不见的陷阱挡住玩家的去路，一旦踏入陷阱中就会立即被传送到某个区域，这时玩家就需要使用

Visualizer 技能让隐藏的陷阱显示出来，然后小心避开。当然，一些陷阱也会帮助玩家突破另一些陷阱的封锁去到玩家想去的地方。

# 设施篇



## 商店

商店是玩家用来购买或者贩卖道具和装备等物品的设施。根据地点的不同，本作共有 6 间商店，以下是这些商店所在的位置以及售卖的商品类型。

### 商店一览表

地点	商品类型
EDEN入口	高级回复类道具、修正档和抑制晶片
中野	基础回复类道具和附件装备
涉谷	光碟、守护者以及屏障类装备
新宿	服装
秋叶原	属性复原类道具和增幅器
池袋（后转移至中央医院）	基础回复类道具和附件类装备
数码实验室	数码农场专用道具

## 数码宝贝市场

数码宝贝市场是本作新加入的一个设施，专门用来处理和数码宝贝有关的交易。玩家可在此处购买或者出售数码宝贝，交易所使用的

货币仍然是游戏中的“YEN”。数码宝贝市场的存在让玩家多了一个扫描孵化以外大量获取数码宝贝的渠道。



## TIPS

如果继承了前作的存档，在第二章主角第一次去中野时会和前代主角擦肩而过。

## 离线竞技场

位于中野 4 楼的离线竞技场共有 6 个等级的赛事可供玩家与电脑 AI 互相切磋。每个等级的赛事都需要玩家连战数场比赛，且每场比赛之间不会自动回复数码宝贝的血量，但允许使用道具。一旦获得一种赛事的冠军后就能得到丰厚的报酬。想要实验阵容以及大量经验的玩家可以一试。此外离线竞技场赛事也和一个奖杯有关。

## 数码实验室

数码实验室是专门用于培育和养成数码宝贝的设施，玩家可通过各地的终端进入数码实验室。下面为大家具体讲解实验室内的给想设施的功能是使用方法。

### 治疗机

花费一定的金钱回复队伍中所有数码宝贝的 HP 和 SP。

### 数码农场

#### ●农场岛

农场岛可以给农场里面的数码宝贝提供训练、工作、生活的场所，玩家可以使用“农场岛开发套件”增加岛屿以容纳数量更多或者不同种类的数码宝贝。

#### ●下达指令

玩家可对农场岛里的数码宝贝下达特训、开发和调查 3 种指令。

**特训**能够强化数码宝贝的能力值，分为简易、一般以及高难度三种训练模式，其所需时间也和难度成反比。训练的难度越高，训练的时间就越少，相应地数码宝贝的能力值提升得就越多，但友情度也下降得越快。玩家可以通过定期喂食数码肉的方式来补充高难度训练所消耗的友情度。

**开发指令**能够让数码宝贝为玩家开发道具，一般情况下支付的开发金额越高，开发出来的道具质量就越好。同时，道具质量还和参与开发的数码宝贝的个性有关，如果玩家将岛上数码宝贝的个性全都替换成了开发型，配合上“开发者的心得”的加成，那么开发出来极品道具的概率就会大大增加。

**调查指令**能够让岛上的数码宝贝进行委托任务调查，从而让玩家接到一些额外的委托。和开发指令一样，如果玩家将岛上数码宝贝的个性全都替换成了调查型，再配合道具“侦探的奥秘”，就能很容易找

到额外的委托。

#### ●变更队长

队长的个性会影响到玩家在农场发布指令后所收到的回报，比如在特训时队长的个性会影响农场里其他同个性数码宝贝能力值提升的效果，因此玩家在设置队长时要格外关注队长的个性是否与其他大多数数码宝贝相同，从而产生最大的效益。

#### ●农场道具

农场道具的设置能够帮助岛上的数码宝贝收获额外的增益效果。道具设置栏位的多少和农场岛的位阶有关，在位阶满级的情况下最多可以同时安装 5 个农场道具。

#### ●岛屿扩张

使用“岛屿扩张外挂”能够使农场岛的面积扩大、位阶等级提升，扩大后的农场岛能够安装更多数量的农场道具。

#### ●喂食

玩家在农场岛页面下左右移动摇杆即可将视角固定在某个数码宝贝身上，这时如果按下□键即可给其喂食。数码宝贝的事物通常是各种肉类，喂食行为能够增加数码宝贝对玩家的友情，一些极品肉类甚至还能够提升数码宝贝的才能。





## 数码银行

在数码银行中玩家能够看到其所拥有的全部数码宝贝，由于队伍存在一定的容量限制，因此玩家会不时在这里将数码宝贝在农场岛、数码银行、同行数码宝贝之间来回移动。在数码银行内玩家不仅可以对数码宝贝进行进化或者退化操作，还能进行吸收和孵化数码宝贝，或将数码宝贝回复为扫描数据状态。玩家在吸收数码宝贝时最多只能消耗5只来强化1只数码宝贝，被吸收的数码宝贝能力值越强，用来强化的数码宝贝得到的经验就越多，不过在吸收完后就会彻底损失被吸收的5名数码宝贝。

## 网络对战

使用此设施可以与线上的其他玩家进行连线对战。

## 镜像迷宫

镜像迷宫让玩家能够重新挑战那些已经挑战过的迷宫，并且能够再次捡到迷宫内的道具、做出扫描数码宝贝等操作。

## 数码宝贝传送

数码宝贝传送机制在主线通关后开启，能够让玩家和前作存档共享寄存在数码宝贝银行里的数码宝贝。

# 战斗篇

## 战斗界面



①指令区域，玩家可在此下达普通攻击、技能攻击、使用道具、防御（伤害减半）、替换战斗成员、自动战斗以及逃跑（同时按下 R1+○）7种指令。

②敌方状态栏，红条为生命值（HP），圆圈内显示敌方数码宝贝的种族。

③我方状态栏，绿条为生命值（HP），蓝条为技能值（SP），圆圈内显示我方数码宝贝的种族，圆圈下方的数字为数码宝贝的等级。

④时条，决定了敌我双方的行动顺序，蓝色为我方数码宝贝，红色为敌方数码宝贝，绿色为好友的数码宝贝。时条并不是固定的，会受到场上双方的速度属性、防御和使用道具等行为的共同影响。

⑤数码宝贝扫描率，每场战斗一开始时便会自动对敌方数码宝贝进行扫描，当扫描率达到100%时便可在数码银行中孵化该数码宝贝。

## 技能

技能分为必杀技、继承技和辅助技能三种。

必杀技通常是数码宝贝的强力杀招，会随着数码宝贝世代的变化而变化。继承技则一旦学会便不会随进化或退化发生改变。继承技的上限为20个，一旦超出便

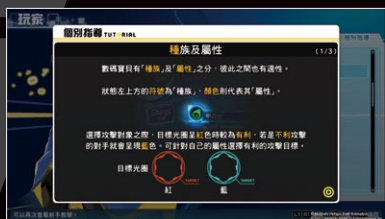
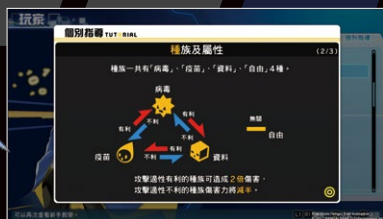
会强制忘掉多余的技能，通常发生在究极体等高世代数码宝贝身上。辅助技能不占用技能空间，是每名数码宝贝都会有的独特技能，可持续对己方全体产生影响，并且还可以进行叠加，是一个非常有效的增益机制。

## 种族和属性克制

数码宝贝共分为4个种族以及9种属性，图中状态栏圆圈里显示的符号即代表该数码宝贝的种族，符号的颜色则代表了它所对应的属性。

除了仔细观察敌我双方的种族和属性差异，还有一

种更为直观的办法预判进攻的效率。如图所示，如果在进攻对象之际目标光圈呈红色，则表示自己的种族或属性较对方更为有利，反之如果光圈呈蓝色，则代表敌方处于优势地位，需要尽快替换更为有利的数码宝贝。



## 异常状态的类型

在战斗过程中敌我双方经常会因为对方的特殊技能而陷入异常状态，虽然战斗结束后异常状态也会消失，但在持久战中如果不赶快处理的话则有可能瞬间将胜利

的天平朝另一边倾斜。下面为大家介绍所有异常状态的符号以及受其影响会出现的行为，好让大家在战斗中及时辨认并尽快处理。

## 异常状态类型表

图案	名称	作用
能够自然恢复		
?	混乱	无法操控角色，且该名角色会随机使用普攻进攻场上任一角色
⚡	麻痹	每回合有一定几率无法动弹
🌙	睡眠	角色无法行动
★	晕眩	速度降低，行动速度减缓
🦠	剧毒	每回合行动完后损失HP，且损失量随回合数的增加而增加
💧	液化化	让角色变成点阵图，无法使用技能
无法自然恢复		
🐛	BUG	种族克制效果受到反转

## TIPS

前作里杏子的咖啡是出了名的难喝，在本作里会揭秘黑暗咖啡背后的原料提供者竟然是米蕾。



## 交错连击

当有两只及以上的数码宝贝并列位于时限条上时，即可触发交错连击。交错连击能提高己方所使用技能的效果。包括进攻在内，交错连击共有4种模式：普通攻击、攻

击技能、回复技能、状态变化技能。交错连击的发动率和数码宝贝的友情度有关，友情度高的数码宝贝更容易积攒时限条上的能量槽，也就更容易触发交错连击。

## 队伍上限

虽然玩家最多能携带11只数码宝贝作战，但每只数码宝贝都会消耗一定的队伍容量，超出容量上限后，即使队伍没有满员也仍然要通过退化或者减员的方式来控制队伍的容量。队伍容量的消耗多少和

数码宝贝的等级和世代有关，与两者成成正比关系。玩家可以通过使用“上限提升”道具来增加队伍的容量，但无法在商店买到，只能通过完成委托以及与敌人对战等方式得到。

## 好友角色

在一些情况下好友角色会参与战斗并进行援助，但不受玩家控制。

## 镇压战斗

镇压战斗是本作新增的战斗模式，它有别于传统的数码宝贝对战，更加强调对于点位和分数的占据和把控。

## 地图特色

镇压战斗的地图被划分为一个个小格子，其中一些格子上写有数字，代表了占领这个格子便能拿到的分数，其余的格子占领后只能拿到1分。格子被占领后随即处于被压制状态，直到另一方的角色移动到这个格子上，即可夺回分数。

## 胜利条件

战斗开始时便会确立下整场比赛的胜利条件，大部分胜利条件都为“先取得XX分数”，极个别情况下是“歼灭敌方队伍”。



## 领域争夺战

领域争夺战是本作新增的战斗模式，胜利条件为击败敌人的首领。首领的实力一般很强，因此在进行领域争夺战时要首先找到敌人的徽章并替换成己方队伍的徽章，从而达到弱化敌人的目的。玩家在进行

## 行动规则

玩家的行动顺序仍然以右侧的时限条为准，但通常都不会有太大的变化。轮到顺序的角色一次只能向周围移动两格，存在高低差情况时，一次只能移动一格。

## 战斗规则

一旦一名角色移动到敌方角色所在的格子上时，便会进入战斗，进攻的一方获得先手进攻权。双方各自只能进行一回合战斗，如果进攻方在一回合内没有将防守方干掉的话则会退回至原来的格子，如果战斗胜利，便能将防守方赶出格子，获得该格子上的所有分数。



领域争夺战之前可以邀请同伴来帮助守卫己方的徽章，防止被敌人袭击。战斗结束后会增加邀请伙伴与自己的好感度，好感度达到一定的数值后还会发生好感度事件，与对方进行特殊对话后得到物品奖励。

# 数码宝贝育成篇

## 状态面板参数介绍

HP: 生命值  
SP: 技能值  
ATK: 攻击力  
DEF: 防御力  
INT: 智力 (和数码宝贝的魔法伤害有关)  
SPD: 速度 (可以决定战斗时时限条的顺位)  
EXP: 经验值



## 扫描与孵化

除了一开始通过剧情得到的数码宝贝外，玩家其余的所有数码宝贝都只能通过扫描然后孵化来获得。在每场战斗前都会自动对敌方的数码宝贝进行扫描，然后累积扫描率，一旦扫描率突破100%后即

可到数码银行孵化出对应扫描的数码宝贝。

扫描率的上限为200%，如果玩家选择孵化扫描率达到上限的数码宝贝时，则会孵出一个初始才能值达到5的数码宝贝。

## 数码宝贝的世代划分

数码宝贝的世代划分为：幼年期I→幼年期II→成长期→成熟期→完全体→究极体→超究极体。除此之外还有“装甲体”这个额外路线。

由于进化机制的存在，数码宝贝的世代划分十分鲜明，虽然等级机制的加入在一定程度上弱化了世代之间强弱的界限。例如一只高等级的完全体数码宝贝和一只刚刚完成进化只有1级的究极体数码宝贝战斗，孰强孰弱不难分辨。但平均地来说，高世代数码宝贝所掌握的技能以及成长空间都要远远超过低世代的同类。因此对于数码宝贝最好还是按照既定的进化路线一路走下去，不要让它某个世代停留太长时间。



## TIPS

本作才能上限提升至200，有强迫症的玩家可以有的刷了。



## 进化与退化

数码宝贝每一次的进化都必须达成一定的条件，其中大部分都是要求数码宝贝的基础属性值达标。但这之中，“才能”和“等级”作为关键属性值，在数码宝贝的进化路线上显得尤为重要。

才能的上限值为200，它不但能够影响数码宝贝基础能力值的强化上限，还是一个重要的进化条件，尤其是究极体的进化条件。才能值影响数码宝贝基础能力值强化上限的计算公式为（才能 × 0.5）+ 50，比如才能为5的数码宝贝，其强化上限值为52.5。才能的初始值受战斗中视该数码宝贝的扫描率来决定，只有当扫描率达到200%后再进行孵化，才能保证孵化出初始才能值为5的数码宝贝，但即使是才能为5的数码宝贝，也远远达不到更高世代的进化要求。因此玩家在孵化数码宝贝时，不必等到扫描率达到200%后才进行孵化，相差

的几点才能值到后天很容易就能补回来。

增加才能以及等级上限的方法一般为“以退为进”，即用先退化再进化的方式突破数码宝贝原有的才能和等级上限。当一只接近等级上限的数码宝贝选择退化后，它所获得的继承技仍然得以保留，只是等级被强制变为1级，世代返回到了上一代。但这时数码宝贝的等级上限和才能就会得到提升，具体提升的数值和数码宝贝选择退化之前的等级成正比。而再次进化后的数码宝贝就要比原来没有退化之前的等级上许多，并且可以继续向下一个世代进化。因此玩家在培育数码宝贝时，需要时刻留意数码宝贝的等级上限和才能这两个关键属性是否足以应付以后的进化，如果不能果断进行退化，不要等到这只数码宝贝达到满级后再退化，会对整支队伍的即时战力产生较大的影响。

## 数码宝贝的友情度

数码宝贝的友情度代表了数码宝贝和角色的亲近程度，上限为100%，友情度高的数码宝贝会更频繁地和你进行数码连线。友情度数值的高低会影响到战斗中发生交错连击的概率，数值高的数码宝贝发动交错连击的概率也会提升，同时它还可以作为某些数码宝贝进化的先决条件之一。

提升友情度的方法有两种，第一种是将数码宝贝放进战斗主力队伍的行列中（即队伍中的“Battle”行列），此后友情度就会随着时间的增长而上升。另一种方法更为简单，直接在农场中为想要提升友情度的数码宝贝投喂肉类，根据肉类品质和种类的不同，所提升的友情值也有一定的区别。



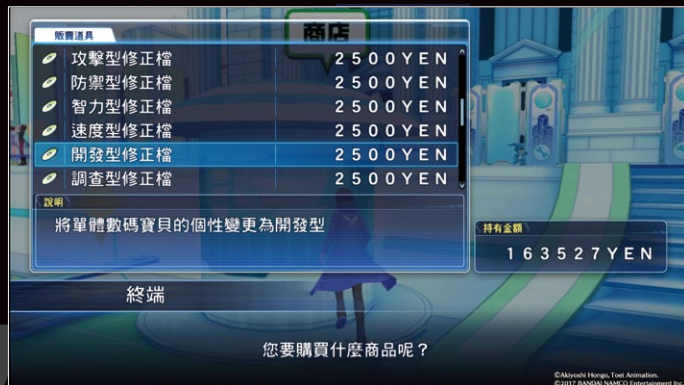
## 数码宝贝的个性

个性会对数码宝贝的某些能力值产生影响，如果在数码农场里进行特训，受到该个性影响的能力值将会更容易提升。此外队长的个性

也会让农场里其他相同个性的数码宝贝获得更高效的提升。个性共有8种，下面给出各种个性对数码宝贝能力值所产生的具体影响：

个性	能力值加成	农场指令加成
开发型	无	缩短道具开发的时间、提升道具品质
调查型	无	缩短委托调查的时间、提升委托品质
耐久型	HP增加5%	特训时HP更容易得到增长
活型	SP增加5%	特训时SP更容易得到增长
攻击型	ATK增加5%	特训时ATK更容易得到增长
防御型	DEF增加5%	特训时DEF更容易得到增长
智力型	INT增加5%	特训时INT更容易得到增长
速度型	SPD增加5%	特训时SPD更容易得到增长

玩家如果想要更改数码宝贝的个性，可以前往 EDEN 入口购买修正档类道具来自由更换个性。



## 快速升级指南

升级是数码宝贝培育中基本的基本。通常来说，将一只幼年期的数码宝贝培育至究极体需要花费很多时间在练级上，尤其是到了后期有很多想要培育的数码宝贝时，如果没有一个快速升级的方法，那么

玩家很难做到有效率的进行升级，更谈不上满足各种进化条件了。所幸的是，前作里较常用的白金鼻涕兽 + 军师 USB 快速升级方法在本作同样适用，以下就为大家分享这个升级方法的具体要求和攻略。

### ● 基本条件

1. 3个白金鼻涕兽（被动技能经验值翻倍）
2. 9个军师 USB（效果是经验值翻倍）
3. Function Call Lv.2 处于可使用状态
4. 一个适合的刷级地点

### ● 条件指南

白金鼻涕兽的推荐进化路线为普尼兽 / 泡沫兽 → 猫猫兽 / 年糕兽 → 穿山兽 / 齿轮兽 → 黄金鼻涕兽 → 白金鼻涕兽。得到1只白金鼻涕兽后再培育出其他两只就比较快了。要注意的是，3只白金鼻涕兽必须放在出战的3名主力数码宝贝阵容中才能让被动技能生效，接下来让每只白金鼻涕兽分别装备上3个军师 USB 即可。

军师 USB 除了作为报酬在委托或战斗中偶尔得到以外，还可以通过数码农场开发出来，要快速凑齐9个军师 USB，通过数码农场来刷是一

个比较有效率的方式。军师 USB 有一定的几率通过在数码农场开发指令中选择 1000YEN 开发出来，但玩家可以通过一些方式来缩短开发时间和提升开发几率。首先使用“岛屿扩张外挂”将农场岛升至最高阶，然后在农场道具里全部放上“开发者的心得”，最后通过开发型修正档将岛上的10只数码宝贝的个性修改为“开发型”，即可将开发时间缩短至20分钟。此外，玩家还可以进一步在19分钟时存档然后使用 SL 大法在短时间内将9个军师 USB 全部刷出来。

一旦满足前三个条件，玩家可以前往推荐刷级地点——Kowloon Lv.5 和东京新都厅，到达后不断重复使用 Function Call Lv.2，然后原地刷级即可。





# 主线流程攻略

## 第一章：小巷里的骇客

开始游戏后和前作一样会有一段在匿名聊天室内的剧情，之后可自定义主角的名字。

### ●调查

来到 Under Kowloon Lv.1 和 3 名小伙伴电话连线后便可根据任务要求展开调查，在场景中分别和头上带有红色感叹号的关键 NPC 一一对话，完成后继续前往迷宫深处。



### ★迷宫：Under Kowloon Lv.1

在迷宫第一幕和最后一个关键 NPC 对话后选择设置恶性软件，之后进入一段回忆剧情。其中一段在黑市里的回忆可以控制主角自由行动，来到右下角可捡到“夏奥兽的

奖牌”，然后再移动到左侧，和关键 NPC 对话并触发剧情演出。

中途会有三只数码宝贝供主人公选择，三个选项对应的数码宝贝分别为：

对话选项	对应数码宝贝
有头冠的类型	比特兽
像虫虫的类型	甲虫兽
像石头的类型	矿石兽

得到数码宝贝后继续剧情，之后会进入一段战斗，不过别担心，期间会有战斗教学，而且还有强力同伴帮忙，稍微熟悉下操作然后躺赢即可。

回忆结束后和御岛龙司汇合，随后继续前往迷宫深处。途中会遇到一个穿红色背心的骇客，和他对话能够得到更多关于战斗的教学信

息，没玩过前作的玩家可以进一步了解战斗技巧。

到达最深处后开始一段剧情（放跑前作初期遇到的亚古兽和加布兽），然后和任务目标阳司战斗，不过强力同伴依然在，继续躺赢即可。战斗结束后有一段关于侵蚀者的剧情，结束后回到现实中的网络咖啡店。

### 道具信息

位置	获取途径	内容
第一幕	宝箱	HP胶囊C×2/Escape Gate/SP胶囊C
第一幕	拾取	烟雾兽的奖牌

先和外面的龙司对话，再返回至 VIP 室触发剧情，第一章结束。



### TIPS

前作的军师USB+白金大便兽的刷级方法在本作同样适用。

## 第二章：便利店Hudie

回到自己的座位上操作 pc 登入 BBS 收取重要委托。

### 委托

#### #1 可以在池袋办到的事

委托报酬：1500YEN、500 骇客点数、HP 胶囊 C×2

#### 委托流程：

1. 前往池袋的东京手创馆（出门后往左走），途中会得到附有传单的面纸，可以在 EDEN 入口的 NAVIT 处兑换 3 个 HOME GATE 和 3 个 EXPORT

2. 买完东西后回到咖啡馆登入 BBS 结束委托

#### #2 可以在中野办到的事

委托报酬：1500YEN、500 骇客点数、SP 胶囊 C×2

#### 委托流程：

1. 前往中野 BW  
2. 找到位于一楼的废品店（红色电梯旁）

3. 买完商品后经过一段剧情，再返回咖啡店登入 BBS 即可完成委托

完成两个委托后前往 EDEN 入口，发现艾莉卡不在，获得关键字：心情不好的女孩。随后根据关键字展开调查。

### ●调查

和最上级台阶右侧的关键 NPC 对话，即可获得“EDEN 自由区域”的 URL。

前往 EDEN 自由区域后在四处走走即可触发剧情，之后艾莉卡加入队伍。

返回 EDEN 入口，在最上级台阶的左上角处找到头上有红色感叹号的

浮游兽。接着和艾莉卡对话完后获得“EDEN 公共区域”的 URL。

前往 EDEN 公共区域，在台阶下方的左侧找到黑球兽触发剧情，接着再和附近的关键 NPC 对话后即可从艾莉卡处得到“Kowloon Lv.1”的 URL。



来到 Kowloon Lv.1 后即可触发一段剧情，继续往前来到破铜烂铁公园（路灯处）调查附近的 3 个关键位置，之后继续往深处走会被艾莉卡传送到数码实验室。

在数码实验室内试用完所有功能后返回 Kowloon Lv.1，之后进入一场战斗，难度不高，艾莉卡还会帮忙加 BUFF，战斗胜利后即可结束第二章。



## 第三章：驱除恶魔~ZAXON的委托

章节初始剧情过后操作电脑进入 BBS，接到两份重要委托。

### 委托

#### #3 讨伐恶劣的骇客吧!

委托报酬：500YEN、100 骇客点数、HP 胶囊 C×3、巧洛兽的奖牌

委托流程：

1. 来到数码实验室和米蕾对话
2. 前往 Under Kowloon Lv.1, 在第二幕找到头上标有感叹号的骇客并与之发生战斗
3. 战斗胜利后返回至米蕾处即可完成委托

#### #4 逃亡的飞龙兽

委托报酬：1300YEN、500 骇客点数、攻击型修正档、防御型修正档

委托流程：

1. 接受委托后前往 Under Kowloon Lv.2, 和左边的防火墙战斗，胜利后继续往深处前进
2. 找到位于传送阵附近穿洋服的女孩并与之对话，随后通过传送阵到达一处隐藏区域
3. 和区域内的飞龙兽（风属性疫苗种）战斗，获胜后再返回咖啡店登入 BBS 完成委托

进入 VIP 室触发一段剧情后获得关键字“梅菲斯特先生”，之后分别前往 Under Kowloon Lv.2 和骇客讨论区进行调查。

#### ★迷宫：Under Kowloon Lv.2

首先来到 Under Kowloon Lv.2，注意这里有 2 个关键 NPC 都位于最深处的区域，而且途中还会有数场强制战斗，最好多孵化几只数码宝贝再过来。

##### 道具信息

位置	获取途径	内容
第一幕	宝箱	HP附件E/防御型修正档/HP胶囊C

#### ●调查

接着前往骇客讨论区，和两名关键 NPC 对话后（其中需要和最后一个 NPC 战斗）获得“蒸汽领薪族基地”的 URL。顺便从骇客讨论区里的宝箱拿到 1 个 HP 胶囊 C。

#### ★迷宫：蒸汽领薪族基地

前往蒸汽领薪族基地的最深处（通过左边的传送阵到达），和蒸汽领薪族的队长进行镇压战斗，胜利条件为先取得 30 分的队伍获胜。

##### 道具信息

位置	获取途径	内容
传送阵区域（右）	宝箱	DEF附件E/复活胶囊
传送阵区域（左）	宝箱	心儿砰砰肉
第一幕	拾取	卡曼龙兽的奖牌

#### ★迷宫：蒸汽领薪族基地

战斗完毕后前往 Kowloon Lv.2，在第二幕开始往右边的道路走，进入第三幕区域即可找到带着假面的梅菲斯特先生。和梅菲斯特先生对话后对方会召唤出一只古拉兽（火属性病毒种），将其击败后返回第二幕区域，通过左边的道路一路来到第四幕区域。



##### 道具信息

位置	获取途径	内容
第二幕	宝箱	DEF附件E/复活胶囊/HP胶囊C×2
第二幕	拾取	月光兽的奖牌
第三幕	宝箱	DEF增幅器/ATK增幅器

#### ★迷宫：金融企业伺服器

一段剧情之后，再次登入 EDEN 前往“金融企业伺服器”，一路来到第三幕区域的中心处找到茅场，与其对话后进入战斗。

##### 道具信息

位置	获取途径	内容
第一幕	宝箱	珍珠
第二幕	宝箱	SP附件E/银行扩张驱动程式/海蓝宝石/睡眠复原×3
第三幕	宝箱	INT增幅器×2

战斗结束后进入一段剧情，场景转到现实世界，第三章结束。

## 第四章：牧童于网络上跳舞

离开口袋前往新宿，在咖啡店的隔壁可以顺便捡到 10000YEN。来到新宿通街遇见末堂明实，随后地下通路开始发生“Digital Shift”现象。进入地下铁后和侵袭者对战，这场战斗是必输的，不必认真打。经过一段剧情后来到中央医院大厅，在左边的自动贩卖机处遇见神代悠子，与其对话后再次返回咖啡店，登入 BBS 后接到 1 个重要委托。

### 委托

#### #5 人会消失的电梯

委托报酬：500YEN、500 骇客点数、友情

委托流程：

1. 在中野的 K-Cafe 和委托人对话后进入 1 楼的电梯调查，随后来到无人的 4 楼
2. 前往离线竞技场处同委托人

和咖啡店店长对话，接着进入 K-Cafe 店铺内的电脑空间

3. 探索电脑空间，顺便从沿途的宝箱里得到士之守护者和农场岛开发套件，在最深找到血狼兽（暗属性病毒种）并与之战斗，胜利后返回 K-Cafe 即可完成委托

完成重要委托“人会消失的的电梯”后再次进入主线剧情，随后前往 EDEN 开放空间等待神秘人 K 的现身。等待期间会触发一场战斗，对手是三个疫苗型成熟期数码宝贝，建议提前做好准备。战斗胜利后得到恶魔巢穴（恶魔诞生祭）的 URL。

前往恶魔巢穴，从吉米肯处获得

Zaxon 广场的 URL，随后回到咖啡店和 Hudie 等人汇合。



### TIPS

只需带上成熟期以上的病毒种数码宝贝即可在网络空间里加快移动速度，是一个非常常用的骇客技能



## ★迷宫：Kwoloon Lv.3

一段剧情后前往 Kwoloon Lv.3，往深处走时会遇见一名挡路的骇客，需要在这片区域找到4个女孩询问受欢迎的方法。分别与左右两片区域的4名女孩客对战后返

回至挡路的骇客处即可使他让出通往迷宫深处的道路。继续往前走会遇到真田新，随后与他一同来到最深处触发剧情，剧情过后会和入侵者进行战斗。

### 道具信息

位置	获取途径	内容
第一幕	宝箱	INT增幅器×2
左边区域	宝箱	EXPORT
左边区域	拾取	甲贺兽的奖牌
右边区域	宝箱	复活胶囊/DEF附件D/HP胶囊B×2

战斗胜利后再次进入一段剧情，随后第四章结束。

## 第五章：前往幸福之岛~YUGO的委托

章节开头登入 BBS 接到一个新的重要委托“数码波的学习法”，完成后去往数码实验室和米蕾对话，随后前往 EDEN 公共区域。

一段剧情后返回到 BBS，接到来

自 YUGO 的重要委托“某位骇客的正义”。

完成后委托后再次进入 BBS，接受重要委托“高中入侵”。

### 委托

#### #6 数码波的学习法

**委托报酬：**500 骇客点数、勇气值 E、友情

**委托流程：**进入回忆中的新宿

后，分别来到车站前、马路对面的巨型建筑门口、繁华街地下铁入口和杏子对话后即可完成任务

#### #7 某位骇客的正义

**委托报酬：**2300YEN、500 骇客点数、上限提升

**委托流程：**

1. 前往 Zaxon 讨论区和 YUGO 对话，在讨论区右侧可以顺便捡到一本菲的日记，随后和附近的两名关键 NPC 对话后去往 Under Kowloon Lv.1

2. 到达最深处触发一段剧情后得到前往“Dreamin 基地”的 URL，随后去到 Dreamin 基地所在的电脑空间。空间内的宝箱可以开出岛屿扩张外挂

3. 抵达空间中心处和 3 名骇客展开镇压战斗，获胜后即可完成任务

#### #8 高中入侵

**委托报酬：**5000YEN、500 骇客点数、上限提升

**委托流程：**

1. 一段剧情后前往程式编组选手权管理伺服器，与另外 3 名骇客进行镇压战斗。胜利后返回 EDEN 自由区域继续剧情

2. 再次返回程式编组选手权管

理伺服器，与龙司所在的队伍展开镇压战斗(40 回合内先取得 35 分)。这场战斗除了龙司外其他人不会主动出手，因此只需集中力量将龙司干掉即可获胜

3. 获胜后返回咖啡店即可完成委托

完成委托后会进入一段剧情，随后来到涉谷，分别和街对面以及地铁站口的女孩搭话，然后去往中野触发剧情，得到神代悠子的账号。注：在涉谷地铁口和唱片店门口可以捡到风狮兽和古鲁鲁兽的奖牌。



## ★迷宫：阿瓦隆伺服器

剧情后通过神代企业进入到阿瓦隆伺服器，穿过第一层区域后会触发一段剧情。随后进入第二层区域，首先和在此守卫的安社路兽（雷属性疫苗种）以及钢铁豆豆兽（雷

属性资料种）战斗，注意将两只数码宝贝削减到一定血量后即可自动结束战斗，不用将它们血量全部消耗到底。再次观看一段剧情后返回咖啡店。

### 道具信息

位置	获取途径	内容
第一层	宝箱	上限提升
第一层	拾取	姆尔姆尔兽的奖牌
第二层（第十一章后解锁）	宝箱	HP喷雾B/活力光碟/翡翠
第三层（第十一章后解锁）	宝箱	勇气值D/HP抑制晶片C/银行扩张驱动程式和CRT增幅器
第三层（第十一章后解锁）	拾取	土拨鼠兽的奖牌

登陆 BBS 收到两份重要委托“NAVIT”和“不偷窃的小偷”，随后开始执行委托。完成后前往数码实验室和米蕾对话，随后分别去往 EDEN 公共区域和中野 1 楼的告示板处触发

剧情，接下来即可从 BBS 接到重要委托“请教我何谓朋友”和“那份笑脸便是宝物”。完成以上所有重要委托后，本章结束。



### 委托

#### #9 “NAVIT”

**委托报酬：**2000YEN、500 骇客点数、HP 附件 D、冠恐鸟兽的奖牌

**委托流程：**

1. 接受委托后获得关键字“NAVIT”，随后出门往右走，在“AMUSEMENT”门口和“想被推文

的男性”对话，之后来到右边人行道上触发剧情。

2. 回到 Hudie 咖啡店门口再次进行一段剧情，然后在附近向灵异研究社的社员们打听目击情报，完成委托

#### #10 不偷窃的小偷

**委托报酬：**5500YEN、500 骇客点数、海蓝宝石

**委托流程：**

1. 经过一段剧情后获得“水族馆的后门”的 URL，前往此地进入迷宫。

2. 在迷宫的宝箱内可以找到岛屿扩张外挂，通过迷宫后进入一段剧情，随后开始战斗，对手是海龙兽（水属性资料种）和希拉兽（水属性资料种）。建议提前换上病毒型数码宝贝，战斗结束后即可完成委托

#### #11 请教我何谓朋友

**委托报酬：**3000YEN、500 骇客点数、SP 胶囊 B、复活胶囊

**委托流程：**和悠子对话在咖啡店

出来往右走的大街上)以及艾莉卡(VIP 室内)，询问他们的推荐书籍，之后即可完成委托

### TIPS

使用农场开发套件+全开发型数码宝贝刷出USB概率变低了许多，不过此方法仍然管用。



**委托**

**#12 那份笑脸便是宝物**

委托报酬：500 骇客点数、雄猫兽的奖牌

委托流程：

1. 和艾莉卡对话后出门往左走在路边找到关键 NPC 拿到顾客名单，随后前往 Kowloon Lv.2 和龙

司汇合一路抵达最深处

2. 和 NPC 对话后进行战斗（怪蛙兽、独眼龙兽和加查兽），提前换上疫苗型数码宝贝，战斗结束后即可完成委托

## 第六章：联系的少女

章节一开始前往 Zaxon 广场，和区域内的 3 名骇客对话，然后和菲一同前往 Under Kowloon Lv.3。

★迷宫：Under Kowloon Lv.3

一路来到第二幕区域的深处会有一场镇压战斗，胜利条件为先取得 35 分的队伍获胜。位于中间的对对手资料型的数码宝贝较多，右边

的对手病毒型较多，因此建议均衡出场的数码宝贝类型，避免在被围攻时吃亏。

道具信息

位置	获取途径	内容
第一幕	宝箱	SP胶囊C×3/SP附件C
第一幕	拾取	草人兽的奖牌
第二幕	宝箱	AGL附件C/上限提升

战斗胜利后从迷宫脱出，回到咖啡店登入 BBS 接受重要委托“毕业？打工妹妹宣言”和“作弊大作战”。完成重要委托后第六章结束。

**委托**

**#13 毕业？打工妹妹宣言！**

委托报酬：500 骇客点数、SP 产生器

委托流程：

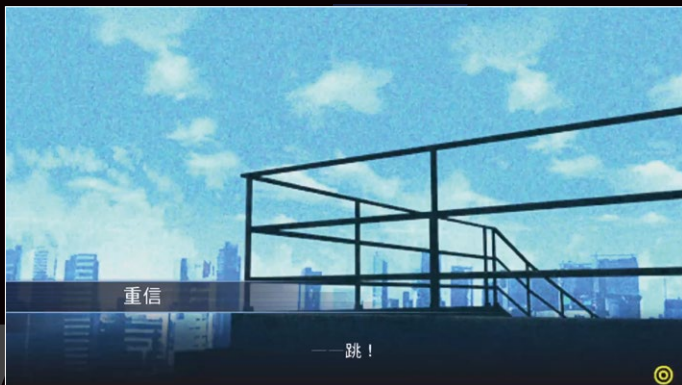
1. 接受任务后前往 EDEN 开放空间，向周围的关键 NPC 打听情报
2. 前往 Under Kowloon Lv.3，一路走到最深处触发剧情，途中可以捡到 Jude 的记忆
3. 和中野条纹战斗，胜利后结束委托

**#14 作弊大作战**

委托报酬：6000YEN、500 骇客点数、读书室

委托流程：

1. 分别在新宿右侧地铁口旁边、街道对面商场门口以及繁华街内找到 3 名井之电的学生打听消息，随后触发剧情
2. 剧情过后得到“三年 C 班的避难所”的 URL，去到此处跟随学生们来到迷宫深处触发剧情，随后遭遇战斗，胜利后即可完成任务



## 第七章：面具操纵者

开场剧情过后前往恶魔巢穴和 K 见面，随后进入战斗，对手的数码宝贝为魔蛹兽（暗属性自由种）、烂泥兽（土属性病毒种）、多路加兽（土属性资料种）和飞龙兽（风属性疫苗种）。胜利后经过一段剧情返回咖啡店 BBS，接到重要委托“爱的传教！修女兽”。完成委托后前往数码实验室，在米蕾的指引下来到中野 K-Cafe 触发一个委托任务（店内可以顺便收集到波克兽的奖牌），返回到 BBS 接受委托“请当我的一日女友”。

完成以上所有委托后第七章结束。



**委托**

**#15 爱的传教！修女兽！**

委托报酬：300YEN、500 骇客点数、上限提升、岛屿扩张外挂

委托流程：

1. 来到 Kowloon Lv.3 的最深处和委托人见面，一段剧情过后和诺奇雅对战，只需将对方的血量削减到一定程度后即可结束战斗
2. 随后和觉醒过后的修女兽（光属性疫苗种和光属性病毒种）作战，诺奇雅的暴龙兽和加鲁鲁兽也会做为同伴加入战斗，获胜后完成委托。修女兽之后就会在数码实验室出现为玩家提供进阶指南

**#16 请当我的一日女友**

委托报酬：1500YEN、500 骇客点数、HP 产生器、暗黑蜥蜴兽的奖牌

委托流程：

1. 出门后往左走来东京手创馆，和站在那里的优对话
2. 和优一同进入旁边的水族馆
3. 前往 Under Kowloon Lv.1，随后和一名骇客进行战斗，获胜后将优送回手创馆后委托结束

## 第八章：电脑忧愁

开场剧情过后前往涉谷唱片店门口找到千岁，对方答应调查龙司的奇怪行为，随后再次进入一段主线剧情。



★迷宫：Under Kowloon Lv.4

剧情过后来到 Kowloon Lv.4，一路前往迷宫最深处找到右吉和伊达刑警，随后进入剧情并和 3 名骇客战斗，敌方的数码宝贝为资料型，最好提前换上病毒型来应对。

道具信息

位置	获取途径	内容
入口处	拾取	哈比兽的奖牌
第一幕	拾取	亚尔哥兽完全体的奖牌/救星汉克兽的奖牌/瓦尔格尔兽的奖牌
第二幕	拾取	哈里发兽的奖牌/狼牙兽的奖牌/龙人兽的奖牌/雷电兽的奖牌/飞蛾兽的奖牌

TIPS

本作补充了前作略过的四之宫莉娜用美食征服八脚马兽的过程。



## ★迷宫：电脑犯罪搜查课伺服器

一段剧情过后，进入电脑犯罪搜查课伺服器，首先到达第二层激活一个失效的传送阵，随后一路来到第三层，解密资料板后得到“右红左蓝”的解密信息。将左右两边的基座粘贴上对应的颜色规格的资料后即可解锁中间的终端机。

随后在龙司破解的过程中会出现的防卫系统，即野狼兽（风属性自由种）和火神兽（火属性自由种）作战，防御虽然很厚但伤害不高，将其干掉后获得战利品“光之人类斗士精神”和“火焰人类斗士精神”。



道具信息

位置	获取途径	内容
第一层	宝箱	SP胶囊B×2/HIT增幅器×3/HIT附件C
第一层	拾取	假钻地兽的奖牌
第二层	宝箱	岛屿扩张外挂

完成主线剧情后返回咖啡店，进入BBS接受重要委托“白雪公主与一万名小矮人”和“溺爱”。完成委托后又吉警官会过来找龙司，但是后者不在，于是主角只能自己接受新委托“NAVIT”之夜”。

完成后前往数码实验室，在米宫的指引下前往骇客讨论区，经过一段剧情后再次返回BBS接受重要委托“数码市场存活战争”。完成以上所有重要委托后第八章结束。

### 委托

#### #17 白雪公主与一万名小矮人

委托报酬：7000YEN、500 骇客点数、混乱屏障、麻痹屏障

##### 委托流程：

1. 一段剧情后前往恶魔巢穴，和操控账号的幕后黑手战斗（对手

阵容以病毒型数码宝贝为主）

2. 战斗胜利后前往 Under Kowloon Lv.3 的深处追踪敌人，结果被神秘人 K 阻止，一段剧情过后委托结束

#### #18 溺爱

委托报酬：4200YEN、500 骇客点数、SP抑制晶片 B、DEF抑制晶片 B

##### 委托流程：

1. 委托开始后前往芥子川夏目的讨论区，随后一直来到迷宫深处找到芥子川夏目

2. 从迷宫内的宝箱里可以得到黄玉以及 2 个 SP 胶囊 C

3. 和芥子川夏目进行战斗，对手是一只莲花兽（木属性资料种），提前换上病毒型数码宝贝。战斗胜利后结束委托

#### #19 “NAVIT”之夜

委托报酬：2500YEN、500 骇客点数、AGL 附件 B、SPD 附件 D

##### 委托流程：

1. 接受委托后来到新宿，一段剧情过后到街对面和无法行动的

NAVIT 接触

2. 在繁华街收集 NAVIT 行踪的情报，直到剧情演出完成后，返回池袋结束委托

### 委托

#### #20 数码市场存活战争

委托报酬：34000YEN、500 骇客点数、上限提升、HP 喷雾 C×2

##### 委托流程：

1. 前往骇客讨论区和委托人对话，随后去往 EDEN 自由区域

2. 在 EDEN 自由区域找到黑市保全派的骇客并与之对话

3. 一段剧情后再次前往骇客讨论区，不管选择帮助哪边都会遭遇一场镇压战斗，只有选择“哪边都不帮助”选项才能避免战斗（虽然最后黑市还是被摧毁了）。闹剧结束后返回咖啡店结束委托

## 第九章：冬季噪音

章节开头和千岁对话后进入 BBS 接受重要委托“NAVIT 活尸”。

### 委托

#### #21 NAVIT活尸

委托报酬：1100YEN、500 骇客点数、上限提升

##### 委托流程：

1. 接受委托后在中野 1 楼手扶电梯旁的两位少女处得到有关 NAVIT 的情报

2. 前往 2 楼自动电梯口旁听 3 名男性的对话，顺便在旁边的自动贩卖机处捡到小龙兽的奖牌

3. 前往 3 楼电玩店触发剧情，之后前往池袋手创馆，再次进入一段剧情后即可结束委托

完成重要委托“NAVIT 活尸”后进入主线剧情，在 Xaxon 广场和骇客对话后返回咖啡馆。和优碰面后从 K 处得到“保坂伺服器”的 URL，随后和优一同前往保坂伺服器。

## ★迷宫：保坂伺服器

到达保坂伺服器后兵分两路，一路来到伺服器的最深处触发剧情和战斗。战斗的对手是超海龙兽（水属性资料种）、恐蜂兽（木属性自由种）和女恶魔兽（暗属性病毒种），

建议带上光属性以及病毒型数码宝贝参加战斗。其中恐蜂兽的攻击伤害很高，之前如果没有练过级的话会比较麻烦，最好换上火属性的数码宝贝集中力量先把它干掉。

道具信息

位置	获取途径	内容
第一幕	宝箱	ATK附件C/上限提升
第二幕	拾取	刺熊兽的奖牌

战斗胜利后进入一段主线剧情，随后结束第九章。





## 第十章：低至冰点

章节开头过后进入 BBS 接受重要委托“进货人的真实身分”。

### 委托

#### #22 进货人的真实身分

**委托报酬：**2500YEN、500 骇客点数、银行扩张驱动程式、炎之符号

##### 委托流程：

1. 从数码实验室出来后前往新宿的繁华街入口处，在日式点心店里买到红豆馅
2. 前往秋叶原，在街对面十字路口药店询问苹果醋的存货，随后去往池袋，在手创店门口附近的

健康特卖会上买到苹果醋

3. 前往浅草的大门口，从等待的大叔处拿到海葡萄，然后从米雷那里得到“明太屋伺服器”的 URL
4. 前往明太屋伺服器，先进入右边的传送阵，出来后再进入正中央的传送阵，即可抵达伺服器的最深处。和位于此处的人面战鹰兽以及巨龙兽战斗后即可结束委托

完成委托后发现千岁被绑架了，于是去往 Under Kowloon Lv.3，在入口处突破防火墙抵达 Lv.4 区域。

#### ★迷宫：Under Kowloon Lv.4

一路来到 Lv.4 区域的最深处见到被绑架的千岁，经过一段剧情后与诺奇雅对战，对手是战斗暴龙兽（火属性疫苗种）和钢铁加鲁鲁（水属性资料种），要避免携带疫苗型数码宝贝参战。

##### 道具信息

位置	获取途径	内容
第一幕	宝箱	HP喷雾C×2
第一幕	拾取	导弹兽的奖牌
第二幕	宝箱	SPD增幅器×2/岛屿扩张外挂/火之守护者DX

战斗结束后进入一段剧情演出，之后前往瓦尔哈拉伺服器。

#### ★迷宫：瓦尔哈拉伺服器

快速突破第一层后，在第二层中央处破解资料版得到上红下紫的解锁信息，之后将相对位置互为上下的两个基座分别粘贴上对应颜色规格的资料，即可开启通往下一层的道路。

在进入下一层前会进行一次镇压战斗，胜利条件为先取得 35 分的队伍获胜，由于对手的数码宝贝阵容以疫苗和资料为主，因此要避免派病毒型数码宝贝出战。战斗结束后前往下一层。

进入下一层后和龙司进行战斗，这里建议集中力量一个个解决，

否则很难长时间承受对方的攻击。战斗结束后继续探索第三层迷宫，首先来到中间使用 Code Scan 技能破解两个资料板，得到上黄下绿的解锁信息，随后将相对位置互为上下的两个基座分别使用 Copy and Paste 技能粘贴上对应颜色规格的资料，即可开启通往下一层的道路。抵达最后一层后有一段剧情演出，随后和侵蚀者进行战斗，使用有群攻技能的数码宝贝参战即可。战斗完毕后回到咖啡店，第十章结束。

##### 道具信息

位置	获取途径	内容
第一层	宝箱	ESCAPE GATE×3/HP胶囊B×2
第二层	宝箱	HP喷雾B/岛屿扩张外挂/复活胶囊×3/上限提升
第三层	宝箱	银行扩张驱动程式/SP胶囊B×2/资讯守护者/SP喷雾B



## 第十一章：次元崩坏

剧情演出后前往阿瓦隆伺服器，由于之前已经来过，所以可以快速通过第一层。来到第二层以后从右往左激活沿途的控制面板，让前进的道路出现，随后就可以来到第三层，依旧是从右往左激活沿途的控制面板，即可让通往秘密房间的道路出现。

在秘密房间内调查左边的柜子，取得目标资料，随后和突然出现的岸

部里绘交战。剑皇兽属于病毒型，因此需要提前替换疫苗型的数码宝贝参战（最好为光属性），如此才能让伤害最大化。

战斗结束后前往新都厅，通过直达电梯到屋顶找到岸部里绘并触发剧情，剧情结束后登入 BBS 接受重要委托“分子兽博士的新挑战”。

### 委托

#### #23 分子兽博士的新挑战

**委托报酬：**650YEN、500 骇客点数、医疗喷雾

##### 委托流程：

1. 委托剧情结束后在骇客讨论区向位于右下角的骇客打听消息
2. 前往分子兽博士的采集场寻找分子兽博士，第一幕区域除了初始位置的控制面板不用激活外，激活其余的控制面板即可抵达第二幕。进入第二幕区域后，按照顺序

针跳过前两座控制面板后激活第三座，随后返回并将激活第二座控制面板即可进入最后一个区域

3. 在最后一个区域从初始位置往右激活遇到的第一座控制面板，随后往左激活位于左下角的一座控制面板即可到达分子兽博士的所在地

4. 一段剧情过后会与暴走的仙人掌兽（木属性资料种）交战，取胜后委托结束

和 K 通完电话后前往恶魔巢穴与其见面，发生一段剧情后和恶魔乱舞的成员作战，将其打败后返回现实世界。随后前往新宿和真田新见面，并与艾莉卡一起进入发电厂伺服器。

#### ★迷宫：发电厂伺服器

探索发电厂伺服器，并使用骇客技能 Power Control 关闭沿途的电力终端（需要队伍里有一只雷属性的数码宝贝），注意在这里进行战斗会被自动附上麻痹状态，可以通过装备麻痹屏障来避免。

在伺服器第二层找到末堂并触

发主线剧情，之后进入主线路区域，在最后一个终端前与守卫破坏龙兽（土属性病毒种）交战，提前带上疫苗型数码宝贝并且装备麻痹屏障便能较为容易地解决战斗。战斗结束后入侵最后一个终端关闭主电源，随后返回池袋。第十一章结束。

##### 道具信息

位置	获取途径	内容
第一层	宝箱	HP附件C/DEF抑制晶片C
第一层	拾取	加农炮兽的奖牌
第二层	宝箱	AGL增幅器×2/雷之守护者DX
第三层	宝箱	岛屿扩张外挂/农场岛开发套件



## 第十二章：迷惘

章节开始后前往涉谷遇见 K 并进入剧情，随后进入战斗，对手是丧尸撒旦兽（暗属性病毒种），注意其会使用液晶化技能，建议提前装备液晶化屏障并且换上疫苗型数码宝贝，将丧尸撒旦兽消耗到一定血量后即可触

发剧情。

接下来龙司会替换主角上场战斗，其使用的阿卡迪兽成长期非常强力，能够无伤将对方击败，随后进入另一段剧情，第十二章结束。

完成委托后进入主线剧情，之后前往上野公园博物馆，观看一段剧情后操纵菲和龙司战斗，这场战斗是必输的，将其消耗一半的血量后自动结束战斗。

离开上野博物馆后继续主线剧情，随后返回涉谷，章节结束。



## 第十三章：羽蝶的漫长午后

章节初始剧情结束后，登陆 BBS 接受重要委托“有十个人在”。完成后前往数码实验室和米蕾对话，根据她的指引前往涉谷的十字路口触发一个重要委托，随后再次返回 BBS 即可接受委托。

在完成重要委托“恋爱烦恼的阿

康心”的过程中，可以在涉谷触发另一个重要委托“YHS ☆428”，完成前者后返回 BBS 接下后者。



### 委托

#### #24 有十个人在！

委托报酬：4300YEN、500 骇客点数、睡眠屏障 DX、SP 附件 B

##### 委托流程：

1. 在 EDEN 开放空间向小孩子

们展开调查，找出小妖兽伪装的小孩

2. 和小妖兽（暗属性病毒种）进行战斗，取胜后即可完成任务

#### #25 恋爱烦恼的阿康心

委托报酬：1200YEN、500 骇客点数、友情 DX、刺鼠兽的奖牌

##### 委托流程：

1. 接受委托后在涉谷寻找标有红色叹号的数码宝贝并触发剧情，随后前往秋叶原

2. 同样在秋叶原找到标有红色叹号的数码宝贝并与之战斗，获胜后在街对面的商店旁再次与一名骇客进行战斗，在战斗中要注意避免陷入混乱和液晶化状态

#### #26 YHS☆428

委托报酬：1500YEN、500 骇客点数、上限提升

##### 委托流程：

1. 接受任务后来到无人的涉谷，和所有的妖魔分身对话并找出妖魔的本体
2. 再次和标有红色叹号的妖魔

分身对话，随后和现身的达高兽（水属性病毒种）战斗并取得

3. 进入地下铁内寻找妖魔本体，一路来到最深处再次和达高兽交战，取胜并观看一段剧情后即可结束委托

## 第十四章：黑暗传说

开头剧情过后前往中野 1 楼的百货商店采购笔记本电脑，接着返回医院。

前往数码实验室询问米蕾，得到指引后分别前往中野 2 楼的 CD 店和暮海侦探所触发剧情。随后返回医院

登入 BBS 接受新增的 2 个重要委托“向迷惑的恶魔伸出 AI 之手”和“新都厅境界”。

完成委托后根据米蕾的指引在池袋市区触发有关真田新的剧情，然后返回医院接受重要委托“逃犯英雄”。

### 委托

#### #27 向迷惑的恶魔伸出AI之手

委托报酬：4200YEN、500 骇客点数、科学怪人兽奖牌、霎那蜂鸟 full

##### 委托流程：

1. 和委托人见面后吉米肯突然现身，选择找优来帮忙鼓励失落的吉米肯

2. 前往涉谷唱片店找到吉米肯的支持者们，帮助吉米肯和粉丝的数码宝贝瓦尔德兽（光属性疫苗种）进行战斗

3. 战斗获胜后成功帮助吉米肯重拾信息，委托结束

#### #28 新都厅境界

委托报酬：5000YEN、500 骇客点数、上限提升 DX

##### 委托流程：

1. 和委托人碰面乘坐电梯抵达第 40 层，再通过旁边的电梯上到第 48 层，随后沿着道路一路抵达

天台  
2. 进入次元裂缝协助天台上的颅骨兽和阿尔法兽拯救究极 V 龙兽，之后和颅骨兽（土属性疫苗种）战斗，战斗结束后返回天台，委托结束

#### #29 逃犯英雄

委托报酬：1300YEN、500 骇客点数、上限提升

##### 委托流程：

1. 前往秋叶原找到真田新，然后转移到上野帮助新向周围的人打

听真吾的情报  
2. 根据情报进入博物馆，在左边的区域找到真吾，随后和侵袭者发生战斗。获胜后结束委托

完成委托后前往恶魔巢穴，向恶魔乱舞的成员询问龙司和 K 的去向，然后通过传送门进入 K 的伺服器。

### ★迷宫：K的伺服器

在探索伺服器的过程中注意使用骇客技能 Visualizer 来探查隐藏的陷阱，在第一层区域中故意进入右边的陷阱便可以抵达传送门处进入第二层区域。

在第二层区域中，使用骇客技能 Visualizer 后来到地图右下角，然后故意踏入陷阱，即可被传送到传送门处进入下一区域。

在第三层区域中，使用骇客技

能 Visualizer 后来到地图左上角，然后故意踏入陷阱，即可被传送到传送门处进入下一区域。

一段剧情过后和斗牛士兽（暗属性病毒种）展开战斗，注意这里必须要提前装备上混乱屏障，最好是混乱屏障 DX，否则角色很容易受到敌人的攻击而陷入混乱状态。获胜后第十四章结束。





道具信息

位置	获取途径	内容
第一层	宝箱	万能复原×3
第一层	拾取	恶魔蛋蛋兽的奖牌
第二层	宝箱	岛屿扩张外挂/SP胶囊B/银行扩张驱程式
第三层	宝箱	万能复原DX/CRT增幅器×2
第三层	拾取	武者兽的奖牌

## 第十五章：夺回与回归

章节开始后前往 Kowloon Lv.1 的破铜烂铁公园，和艾莉卡汇合后进入入侵者网络，之后与一只入侵者发生战斗，将其削弱到一定程度后由艾莉卡进行入侵。随后来到入侵者母体所在之处找到千岁的精神资料，经过

一段剧情后从未堂处得到“记忆伺服器”的 URL。

通过记忆伺服器进入艾莉卡的记忆，一路来到最深处取得记忆备份，返回医院后结束第十五章。

## 第十六章：败北少年

章节开始后登入 BBS 接受重要委托“怪人数码面相的财宝”和“咖啡店的隐藏饮料”。



### #31 咖啡店的隐藏饮料

委托报酬：5000YEN、500 骇客点数、剧毒屏障 DX

#### 委托流程：

1. 前往中野 4 楼的 K-Cafe 和委托人见面，喝完隐藏菜单中的咖啡后进入电脑空间
2. 在电脑空间的最深处和剧毒超蘑菇战斗，注意对手会不断让自己陷入各种异常状态，因此提前给一个辅助角色上好防护就比较好打了。战斗结束后即可完成委托

### #30 怪人数码面相的财宝

委托报酬：3800YEN、500 骇客点数、液晶化屏障 ×2

#### 委托流程：

1. 和伊达警官碰面后拿到暗号，返回医院请求艾丽卡帮助破解，拿到“怪人数码面相的伺服器”的 URL
2. 进入怪人数码面相的伺服器，和伊达警官一起展开探索，到达宝藏前发现原来是个陷阱，随后和怪人数码面相展开战斗，对方的数码宝贝为地龙兽（土属性病毒种）和翼龙兽（风属性疫苗种）。战斗获胜后完成委托

完成两个重要委托后前往秋叶原，随后和龙司战斗，对方是暗属性病毒种的阿卡迪兽完全体，因此要注意多派上光属性的疫苗型数码宝贝，同时准备好液晶化屏障再参加战斗。

战斗结束后和真田新一寻找逃跑的龙司，在最深处进行镇压战斗，胜利条件为先取得 50 分的队伍获得胜利。本场战斗的敌我实力悬殊，因此主要以取分为主。首先让主角和真田新占



据前方的两个 5 分点，并且吸引和拖住敌人的进攻，虫虫兽则在高处偷偷占领两个十分点，这样就能取得一个十分不错的优势。接下来让真田新抵挡两路敌人的攻击，主角集中力量打倒一个敌人后再占领两个 5 分点基本上就可以胜券在握了。

镇压战斗获胜后继续往深处走就会再次和龙司展开战斗，要点和前一

场战斗一样，多派自带回复、高倍率伤害的光属性疫苗型数码宝贝即可。

打败龙司后进入一段剧情，随后结束第十六章。



## 第十七章：吾于理想乡

章节开头剧情结束后前往 BBS 接受重要委托“前辈复健”、“四之宫莉娜的邂逅美食之旅”和“失控的邪龙”。

### 委托

#### #32 前辈复健

委托报酬：500 骇客点数、上限提升 DX

#### 委托流程：

1. 做好准备后前往 Kowloon Lv.1 的破铜烂铁公园和千岁汇合，随后与其一对一战斗。对方只有一只战甲兽（土属性自由种）参战，但防御很高，做好持久战的准备
2. 战斗结束后和刚进化的古神兽一起同诺奇雅的奥米加兽（光属性疫苗种）对战，古神兽的支援非常强力，只需注意场上的病毒型数码宝贝换下即可。击败奥米加兽后委托结束

#### #33 四之宫莉娜的邂逅美食之旅

委托报酬：1600YEN、500 骇客点数、岛屿扩张外挂

#### 委托流程：

1. 带领莉娜前往涉谷的淘儿唱片街上的美食店（红色叹号标记处）
2. 前往新宿繁华街入口旁的甜品店品尝甜品
3. 前往 Under Kowloon Lv.5 的深处和莉娜进行战斗，提前换上资料型数码宝贝并装备上睡眠屏障即可顺利将其击败，结束委托

### Under Kowloon Lv.5 道具信息

位置	获取途径	内容
入口处	宝箱	HP胶囊B×3
第三幕	宝箱	HP抑制晶片/SP喷雾B×2
第四幕	宝箱	SP胶囊B×2/红宝石
第四幕	拾取	无尾熊兽的奖牌

### 委托

#### #34 失控的邪龙

委托报酬：1000YEN、300 骇客点数、岛屿扩张外挂

#### 委托流程：

1. 前往涉谷地铁站旁和委托人碰面

2. 进入地下铁，在最深处找到破灭魔龙兽（火属性病毒种）并与之战斗，由于破灭魔龙兽会自动持续陷入混乱状态，所以战斗起来难度不高。战斗胜利后委托结束。

完成重要委托后进入主线剧情，随后和艾丽卡一同前往御台场迎击阿卡迪兽（暗属性病毒种）。进入战斗后开始的一局是必输的，因此不用浪费 SP 去攻击，用普通攻击平砍就可以了，直至阿卡迪兽放出神之矩阵。

第二场就是正常战斗了，为了预防对方使出结构力场技能将我方液晶

化，提前让参战数码宝贝装备上液晶屏障，之后即使是伤害最高的神之矩阵也不会对队伍的整体血量造成太大的影响。

战斗结束后前往记忆伺服器，进入艾莉卡的记忆，在最深处清除侵入记忆里的入侵者，随后进入一段剧情后结束第十七章。



# 第十八章：我们的记忆

章节开始后进入中野地下道，一路走到六本木地下研究所，路途要注意使用骇客技能 Stealth Hide 来躲避防卫队员。

## ★迷宫：中野地下道

获取途径	内容
宝箱	HP胶囊A×3/医疗喷雾DX/银行扩张驱动程式
拾取	普洛洛兽的奖牌

抵达研究所后进入一段主线剧情，随后再回到池袋的网路咖啡馆原址，和龙司、千岁一同与菲进行一场镇压战斗，胜利条件为先取得20分的队伍获胜。这场战斗关键在于占领位于中间的两个10分点，由于除了菲以外剩下的两名对手实力不是很强，因此先派龙司站住其中一个10分点防守，然后让位于

侧翼的主角和千岁分别解除了菲以外的对手，最后集中力量将菲击败即可。

赢得镇压战斗后再次通过中野地下道返回六本木研究所，分别于有标识的NPC对话可以获得复活胶囊和2个SP胶囊A，准备完毕后和优对话，随后与龙司和千岁一起登入EDEN。

进入EDEN后遇到的侵蚀者血量相比之前低了许多，战斗起来难度不高，不过为了节省时间，建议直接逃走。

途中会遭遇两场和侵蚀位元的战斗以及一场镇压战斗，侵蚀位元血量

较厚，伤害主要以物理攻击为主，建议战斗时替换物防较高的数码宝贝。

接下来进行一场镇压战斗（歼灭对方队伍）：由于龙司的数码宝贝对侵蚀者杀伤力很高，因此战斗可以使用龙司进行突击，其余人侧翼辅助的

打法。战斗结束后开始进入最终战。

最终战：对手为两个侵蚀位元以及一个侵蚀者军团本体，由于本体处于无敌状态，因此首先击败侵蚀位元后再攻击本体，提前准备好液晶化屏障DX或者万能复原药。第一轮破坏两个侵蚀位元后本体会回复它们各600血量，不过很快就会进入到一段剧情演出。随后羽蝶兽加入队伍进行作战，它会让位元在短时间内无法被恢复，再次击败两个侵蚀位元后即可攻击到侵蚀者军团。注意这个阶段BOSS会频繁释放结构力场，如果没有装备液晶化屏障DX的话药一定不

能停。中途位元会恢复，但BOSS不再受到保护，虽然如此，但还是建议先把位元打掉，否则它会为侵蚀者军团回血。

随后开始对阵真正的最终BOSS——侵蚀EDEN，正常情况下要打三遍，但招式除了高伤害的乡愁和群体性液晶化技能结构力场外和之前形态相比就没什么特别的。注意BOSS在血量极低的情况下有一定概率会使用回血技能一口气回满血，因此要注意队伍的伤害量，争取一口气将其击败，不让它有回血的机会。



# 奖杯说明

本作的奖杯与前作相比不仅数量少了11个，白金难度也相对降低了，至少没有了强制要求线上对战胜场数的奖杯。刷刷刷的要素同样存在，虽然看起来奖牌全收集的数量增加到了700个，但由于可继承前作的存档，如果白金了前作的玩家只用再集齐新增的200个奖牌即可，所用时间大幅减少。比较有难度的奖杯都是和本作

新增的内容有关，如同好感度系统有关的奖杯“特别的人”和“你的伙伴”，比如收集所有骇客记忆的“编织记忆”，还有帮助所有坏掉的NAVIT的“拯救NAVIT队”，这些奖杯不仅需要玩家花时间去耐心寻找，同时还需要一定的技巧，我们将在下期研究中为大家分享达成这些奖杯的攻略。以下是本作的奖杯列表。

奖杯名称	杯种	解锁条件
完美骇客	白金	解锁此奖杯外的所有奖杯
小巷里的骇客	铜	玩到第一章
便利店hudie	铜	玩到第二章
驱除恶魔~Zaxon的委托	铜	玩到第三章
牧童于网络上跳舞	铜	玩到第四章
前往幸福之岛~YUGO的委托	铜	玩到第五章
联系的少女	铜	玩到第六章
面具操纵者	铜	玩到第七章
电脑忧愁	铜	玩到第八章
冬季噪音	铜	玩到第九章
低至冰点	铜	玩到第十章
次元崩坏	铜	玩到第十一章
迷惘	铜	玩到第十二章
羽蝶的漫长午后	铜	玩到第十三章
黑暗传说	铜	玩到第十四章

奖杯名称	杯种	解锁条件
夺回与回归	铜	玩到第十五章
败北少年	铜	玩到第十六章
吾于理想乡	铜	玩到第十七章
我们的记忆	铜	玩到第十八章
一定……会再见面的	银	完成游戏主线剧情
吸血鬼猎人	银	在深渊伺服器的最深处讨伐吸血鬼之王
记忆片段	铜	首次阅览骇客记忆
编织记忆	银	阅览所有的骇客记忆
先锋	金	将角色的骇客等级升至最高
便利店骇客	铜	完成50件BBS委托
数码宝贝大师	银	数码宝贝图鉴登陆数量达到300只
究极奖牌收藏家	银	收集600种数码宝贝奖牌
无限大奖牌收藏家	金	收集700种数码宝贝奖牌
999伤害!	铜	一次给予敌人999以上的伤害
大连续连击	铜	发生3连续以上的连击
拯救NAVIT队	铜	帮助所有坏掉的NAVIT
我是冠军!	铜	在离线竞技场战胜角火山兽
名军师	银	通过5个调查发现的镇压战斗
新传说的开始	银	进化出金刚武神兽
庄周梦蝶	银	进化出羽蝶兽
双对混沌	银	进化出混沌兽与混沌兽VA
时髦番长	铜	首次让数码宝贝装备饰品
一流造型师	铜	让3名战斗成员都装备饰品
变身!	铜	首次在线上模式变更化身
怪人二十面相	铜	在硬币商店购买20种以上的化身
另一个称呼	铜	首次获得线上模式称号
有着十种称号之人	铜	收集10种以上的线上模式称号
约会时光	铜	首次观看好感度事件
特别的人	银	观看人类好感度事件到最后
你专属的伙伴	银	观看数码宝贝好感度事件到最后
今日一杯	铜	品尝过网络咖啡店咖啡机的所有口味





# 系统 详解

注：以下为 PS4 版按键操作。

按键	功能	
	日常与探索	战斗
左摇杆	角色移动	-
右摇杆	镜头调整	-
方向键	选择项目	选择项目 / 选择指令
○	确定 / 调查 / 对话 / 采集	确定
×	取消 / 跳跃	取消
△	打开主菜单	-
□	情报切换 / 挥动武器	-
R1	冲刺	-
R2	拉远镜头	-
L2	拉近镜头	-
触摸板	开启城镇地图 (可快速移动)	-

PS4 PSV NS

莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画之炼金术士

Koei Tecmo

リディー & スールのアトリエ ~不思議な絵画の錬金術士~

角色扮演 日版

2017年12月21日

本地1人

对应PSV TV

售价为 PS4/NS: 8760 日元, PSV: 7560 日元

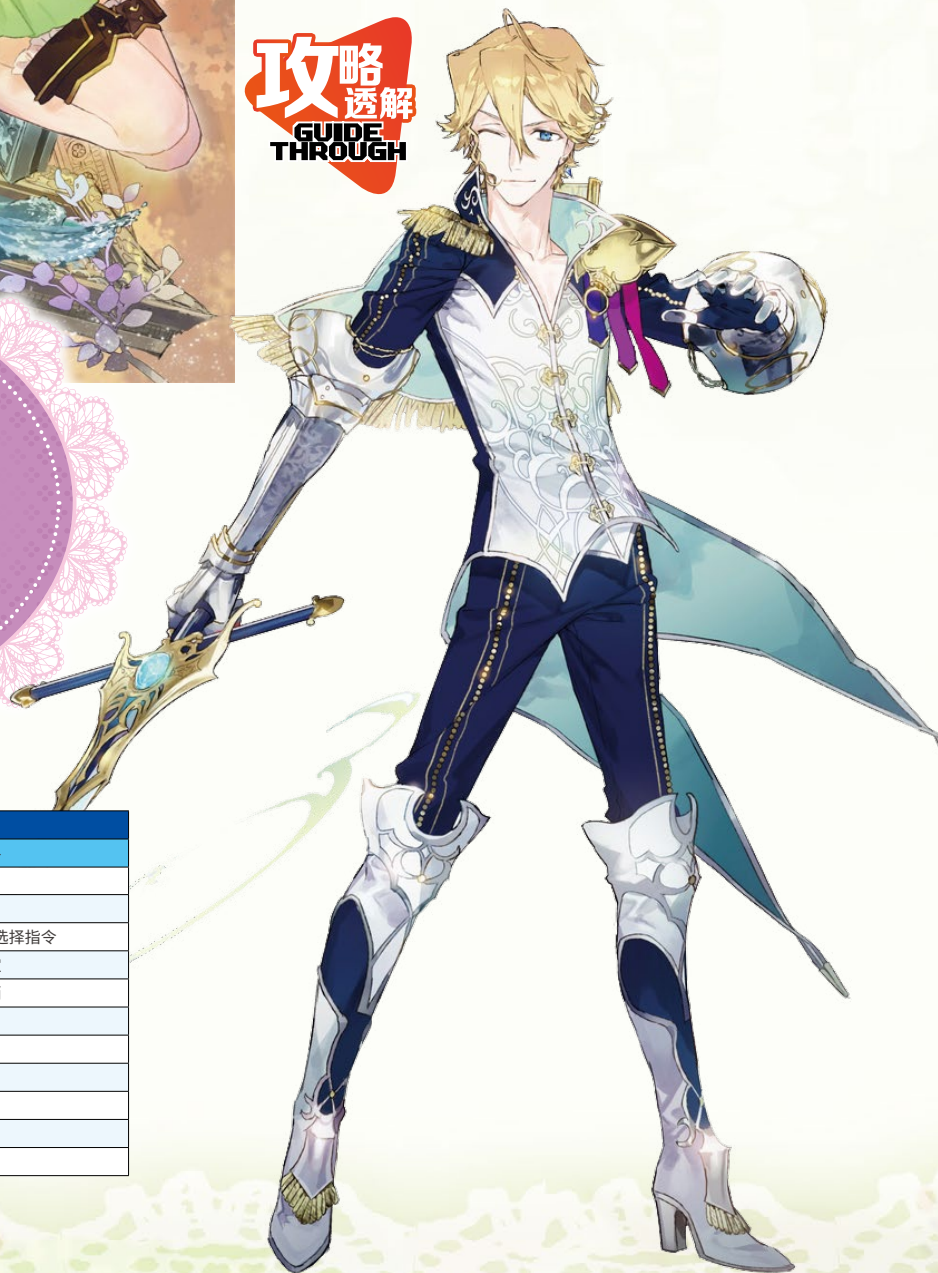
本作为“工作室系列”的“《不可思议》系列”第三弹作品，正式采用了双主角的形式，讲述双胞胎姐妹之间的“日常”、以及前往充满“幻想”风格的绘画世界的冒险过程。本作的游戏方式全面回归系列第一作《苏菲的工作室》，玩家可以专心炼金不需要跑大地图了。本文为各位读者带来系统介绍以及一周目流程，方便攻关。

文 果汁 美编 Juxi

对应游戏版本：1.00



攻略  
透解  
GUIDE  
THROUGH





# 主菜单

在游戏中按△键就能打开主选单界面，在详细进行系统介绍之前，先介绍一下主菜单各项项目的功能。



●**コンテナ / カゴ**：等同于持有品菜单，显示当前持有的所有道具，两者均有上限设定。工房内为コンテナ，容量大且分门别类地整理好所有道具；在工房外探索时为カゴ，容量小，仅显示角色身上装备的道具与采集得来的素材，每一次返回工房，素材都会自动归纳进コンテナ并清空カゴ。

●**レシピノット**：记录了目前发想出来的配方以及即将发想出来的配方。本作采用连线派生的形式，配方在流程每一话都会解锁其中一个，需要玩家根据这一个配方派生出线上其余的配方。

●**やることメモ**：分为“重要”、“依赖”、“完了”三项，分别代表主线与角色任务、委托、已完成任务。玩家可在此项查阅任务名、任务说明以及完成条件。

●**野望ノット**：主线第3话解禁

的项目，里面记载了妹妹为提升炼金工房评价而想出的“野心计划”。完成野心笔记里的内容可以提升工房评价，以参加工房等级测验。

●**战斗装备**：调整角色的装备。包括武器、防具与饰品。

●**探索装备**：调整战斗与探索用的道具。

●**队列**：主线第4话解禁的项目，调整队伍的前后卫配置。

●**ステータス**：显示角色的能力值、当前全技能以及友好度。

●**图鉴**：收录大量有用情报，项目包含发想配方、道具、效果·特性、怪物、采集地以及游戏教程。其中怪物资料可查看怪物等级、抗性以及掉落品；采集地会详细列出栖息的怪物以及可采集素材。需要指定道具时可在此项进行查找。

●**设定**：调整游戏音量、镜头旋转方式以及游戏难易度等设定。

## 野心笔记 (野望ノット)

与本作的主线流程挂钩，流程中需要提升炼金工房的等级，而要参加提升工房等级的测试就必须先提升工房的评价。提升评价需要完成野心笔记的内容，流程攻略中会列表说明野心笔记的内容与完成方式，野心笔记只要有3项显示“○”(1项等于1页里的数个任务，这些任务只要完成一半，该项就能显示为“○”)，剧情就会提示可参加提升工房等级测试。本作中工房等级测

试的结果会影响游戏结局，可参考流程攻略中的“课题花评价获取方式”完美每一次的等级测试。



▲此标记代表此时能接受工房等级测试。

# 探索系统

## 地图

地图在本作中分为城镇地图、郊外地图与绘画地图。无论是哪种地图都可以在游戏中按触摸板随时进行传送，不过郊外地图与绘画地图中，每个采集地可能存在多个小区域，小区域不能使用传送功能只能自己走。

城镇地图是玩家的大本营，可以直接传送至任何小区域。城镇内可以触发与其他角色的支线剧情与支线任务，只要在流程中积极触发支线剧情，并交纳角色们要求的道具便可完成支线任务。



## 城镇地图图标

☆：代表触发主线剧情的图标。

!：代表触发支线剧情的图标。

!?:代表需要交纳物品的支线任务或是其他任意行动的图标。

## 采集

采集地内散布着许多发光的采集点，调查这些采集点就能获得各种各样的素材。其中还存在特殊的采集点，从外观上来看分别有树木、木头、岩石、水晶等采集点，这些采集点需要连续按□键破坏掉才能获取里面的素材，用相应的道具可以迅速破坏这些特殊采集点。游戏内有一种特殊道具“特

别营养剂”，使用后就能更有效率地采集素材。



## 探索装备

除了战斗用的道具以外，双子还能装备地图探索用的装备。探索装备只要装备上去后就能发挥效果，本作新增了鱼、虫以及水的特殊采集点，

这些采集点需要玩家调出相应的探索装备，并在主菜单的“探索装备”一项装备上才能进行采集。

### 探索用特殊装备

装备名	功能与解禁时间
虫取り网	第2话的发想配方内解禁，可以采集地图内的虫采集点
水袋	第4话的发想配方内解禁，可以采集地图内的水袋采集点
つりざお	第4话的发想配方内解禁，可以采集地图内的鱼采集点



## 时间流逝



玩家在进行移动、采集、调合或战斗时都会使游戏内的时间流逝，参考画面左上方的图标可以看到当前日期与时间，在不同时段中，出现的怪物与可采集素材也会出现变化。本作的主线流程不再有时间限制，但在揭示板上接的部分委托是有时间限制的，而且部分支线剧情也会在特定的时间才会出现。调查工房的床铺可以指定流逝的时间。

## 时间与天候

时间以朝、昼、夕、夜、深夜的顺序不断循环。天候分为晴天、阴天、雨天、雷雨、天气雨、雪6种类型，部分魔物与采集点只会在特定的天候与时间中出现，但绘画地图不受时间与天候影响，只会自己随机发生变化。当遇上雨天等特殊天气的时候，可以去郊外逛逛获取不一样的素材。

## 武器改造 (カスタマイズ)

本作的新系统。所谓的武器改造就是给武器装备上部件，让武器附加上部件带来的效果与特性，说白了就是把特性转移这一招放进了武器改造里。

收取的费用也就越高。武器改造是提升角色能力值的一个重要系统，获得了优秀的部件后别忘了来锻造屋打到常用武器上。

一个武器能装备两个部件，分别为核心部件(コアパ-ツ)与副部件(サブパ-ツ)。一旦给武器打上部件，那么部件的效果与特性都能转移到武器上，继承的特性越多(最多3个)，秃头大叔



## コルネリア商会

位于王都中的“ソレイユ通り・中央部”区域。在流程初始只是贩卖商品的道具店，但随着流程推进，商会就会解禁量贩与补充功能，这两个功能对于炼金术士来说非常实用，必定是玩家经常利用的功能。

攻击道具和持有稀有特性的素材都可以通过这个方式量产。由于不能直接登录素材，有想要的特性时要先把特性转移到中和剂上再登录。

**量贩**：完成第5话コルネリアの支线任务“流通のお手伝い”，便会解禁此功能。只要登录道具，数日后商会内就会贩卖一模一样的道具，像

**补充**：第6话追加的功能，只要委托コルネリア补充道具，那么返回工房时道具的使用次数就会自动回复，是非常方便的功能，补充价格随道具品质提升而上涨。



房时，选择“自动补充ON”，那么出门探索完返回工房时，道具使用次数便会自动补充。

## 城镇设施

本作的活动据点是王都メルヴェイユ，与《苏菲的工作室》相似，所有的商店与特殊设施都分布在王都的各个区域，下面逐一介绍这些店铺的功能。

## 鍛冶屋



## 武器、防具作成

剧情进展到一定阶段后，锻造屋会开启武器与防具的制作系统。与系列前作差别不大，基本步骤为：选择想要制作的装备→选择指定的材料→

制作目标装备。但是本作不能通过制作武器而把特性转移到武器上，制作的目的是依靠素材本身的效果提升武器的能力值。

## 揭示板・委托

在王国的“王城前广场”→“揭示板前”区域内，可以调查揭示板接受委托。无论是完成委托的报告还是放弃委托，都需要与揭示板旁边站着的受付大姐姐对话执行。完成委托后可获得金钱、道具等各种各样的报酬，有需要的时候请积极完成。本作的新

系统“战斗调合”所需的战斗配方，也是需要通过完成讨伐精英怪的委托才能获得。

要注意的是，部分委托有完成期限，虽然主线剧情没有时间限制，但要留意委托的完成期限，免得到时候委托过期。

配方法：图中所示的讨伐精英怪委托，报酬奖励便是战斗流程内推荐积分完成此类任务。





## ラフリ-フィリス

位于“メルク庭園・メルクの門”区域，由妹控リア-ネ开张的店铺。这间店主要价值在于随流程推进会販

卖许多参考书，都是发想配方的重要书籍，每一话都别忘了来确认。

## パメラのおみせ

位于“海に見える高台・教会”区域，由年龄不明的パメラ开张的店铺。这间店偶尔会出现炼金成分不错的素材，也是值得一逛。

# 角色事件

参战角色存在“友好度”这一数值，与前作差不多，角色事件的触发依然以友好度为基准，一起战斗、观看支线剧情都能增加角色友好度。重要角色们除了支线剧情外，还拥有各自的支线任务，需要完成这些支线任

务才能推进他们的剧情，直到最后触发这些角色的事件CG。角色事件在本作中依然与奖杯有关，目标白金的玩家需要积极观看支线剧情，并完成他们交托的任务。



# 调合系统

本作在继承前作“拼图调合”系统的基础上，对细节进行了一些调整。新增了“活性化道具”要素、“炼金成分”变更、特性继承的方法回归《苏

菲的工作室》，取消了该死的熟练度系统，仅与玩家本身的炼金等级有关。接下来逐一说明。

## 发想配方（レシピ发想）

本系列一切的基础都源自发想配方系统。炼金术士最需要的就是想象力，完成指定的条件就能触发灵感构思出新的配方，这就是所谓的“发想配方”。本作的发想配方综合了前两作的特点，以连线的方式显示整个配方列表，并会列出具体的满足发想配方的条件。比如说，每条连线开头都

有一个配方，玩家从这个基础配方开始发想，然后慢慢派生出其他配方的提示，直至发想出该连线的最后一个配方为止。

本作的配方种类分开为四种，分别是リディ-、スール、リ/ス共通以及剧情习得配方。

## 调合过程

### 第1步：指定配方

调查工房内的炼金釜就能唤出调合系统，左侧列表为当前已解锁的所有配方，其中○为可调合道具、△为材料需调合的道具、×为材料不足无

法调合的道具、-则是因炼金术等级不足，目前无法调合的道具。进行调合时首先要根据需要指定配方，材料不足时可出门购买或采集。



### 第2步：选择触媒

继承自前作的要素，炼金触媒并非是调合必须的物品，但投入后会改变调合面板的面积，或是出现各种各样的奖励面板。如果追求高品质的道具，那么一个优秀的炼金触媒是不可或缺的。



## 炼金触媒

所谓炼金触媒，指的是调合时追加放入的，让调合面板出现变化的材料。调合时能放入的触媒只有1个，每种道具在调合时能放入的

触媒种类都是固定的，但是种类为“触媒”的道具则能用于所有道具的调合里。使用哪种触媒会出现哪种奖励面板也是事先决定好的。

■使用触媒后面板会出现如图所示的奖励面板，奖励面板的图案

分别对应右侧相同图案的效果栏，把材料拼入奖励面板后，对应的效果栏便会有相应的加成数值。





### 第3步：选择材料

从コンテナ选择配方所指定的材料，分别有特定材料与指定种类的材料两种。素材有许多不同的种类标签，如燃料、纸、矿石、金属等等。一种素材可能会同时算作多个种类，只要

拥有指定的种类类型就可以成为可选材料。在选择材料时按□键可以查看材料的炼金成分值与特性，按△键可以进行进阶搜寻，更方便选择自己想要的材料。

### 炼金成分

各种素材皆有名为“炼金成分”的属性，调合时投入素材后，其炼金成分的数值就会累积到界面右侧的效果栏。本作的炼金成分直接与材料的形状挂钩，对效果栏的影响会在下文的放入材料部分详细解说。

部分材料同时拥有多种炼金成分，例如素材“兔毛”，它同时具

有黄色的“ほわほわ”与红色的“防寒用”两种炼金成分。这样在投入材料的时候，这个兔毛就可以投入两次进调合面板，一次为黄色的部分，第二次为红色的部分，简而言之就是一个材料当两个材料使。一种素材最多可以持有4种炼金成分。

### 第4步：放入材料

选择完材料后就可以开始“玩拼图”了，玩家需要自行把材料拼入调合面板当中。把材料配置进面板后，右侧代表效果栏的数值条便会伸长，伸长的幅度会根据材料不同而改变。比如一个材料的炼金成分是黄色的2格，那么投入该材料后，右侧的效果栏中，与黄色相关的栏就会增加2格。当材料格子与调合面板上的对应颜色面板重叠时，效果栏就会增加相应的

数值，比如2格的黄色材料覆盖在了1格黄色面板上，那么效果栏的黄色栏就会增加2+1的数量。

当右侧的效果栏增长至一个较长的格子时，道具就会获得一个新的效果，一般情况下效果栏越往右侧增长，所获取的道具效果也就越强。总体来说本作的调合非常直观，尽量选择与效果栏对应颜色的材料，然后拼进对应颜色面板当中来增加效果栏的增长数值，使道具获得更加强力的效果。早期效果栏的格子不会全部开放，需要利用触媒的“效果レベル上限+”面板，或是提升炼金等级后解禁的同名功能，才能使效果栏的格子逐渐往右开放。



### 道具的效果与效果栏

指的是该道具固有的能力，比如攻击道具“フラム”就具有“炎伤害·弱”的效果，带有效果的道

具必定有效果栏，各个道具的效果都会显示在效果栏中。



▲调合界面右侧的这些数值栏便为效果栏，拼图的目的便是增长效果栏的数值。

### 材料的尺寸

每个材料都有自己的尺寸，在调合盘面上以各种形状的格子显示。一旦把材料配置进调合面板，右侧的效果栏的数值条便会伸长。但要注意当材料格子叠上已经配置好在面板内的材料格子时，新投入的材料格子若完全与先投入的材料重合，那么新的材料便会直接消失，并且效果栏也不会增长数值，等于白白浪费了一个材料；若新投入的材料格子与先投入的材料部分重合，那么重合的格子会覆盖为新投入的材料，效果栏也会产生相应的变动。比如说，原先投入

的是蓝色的3格材料，新投入的3格黄色材料与蓝色重叠1格，那么效果栏的变化就是：蓝3→蓝2，黄0→黄3。

鉴于以上特性，在后期调合时，注意材料的尺寸和盘面的覆盖是相当重要的事，简而言之就是拼图要玩好。



### 奖励面板

由触媒所引出的额外面板，包含各种各样的实用奖励功能，比如增加效果栏等级的“效果レベル上限+”、增加继承特性数量的“特

性引継ぎ数+”等等，只要把材料格子拼入奖励面板就能发挥奖励效果。本作要调合强力道具极其依赖触媒的奖励面板，需要善加利用。

### 活性化道具

在放入材料的步骤中按△键便可使用活性化道具。活性化道具的作用大多是改变面板的颜色，比如道具“活性剂”的效果便是让已经

变色的面板（已放入材料）变化为其他颜色。活用活性化道具对调合帮助很大。



▲已拼好材料的面板。



▲使用活性化道具后改变了面板的颜色！



## 第5步：继承特性

本作的特性继承数量回归《苏菲的工作室》，与炼金等级挂钩，详情查看“炼金等级解禁功能”表格。

### 特性类型

特性是调合的重点，道具的强弱甚至取决于它是否拥有优秀的特性。特性大致上可分为两类，分别为“加强能力”与“增加新能力”两种。以攻击道具为例，“破坏力增加”就是一项加强本身伤害的特性，而“毒赋予”则是新增了使敌人中毒效果的特性。若选择材料时指定了拥有类似特性的素材，调合完成后也会组合为上位特性，例如“品质上升”×“品质上升+”会得到“出来が良い”特性。下文附上

上组合特性的表格。

需要调合出拥有指定特性的组合品时，基本思路为下级→上级的连续继承。比如某种素材上拥有“破坏力增加++”特性，而玩家想要把它转移到攻击道具上，调合该攻击道具时却用不上那个素材。这就需要调合媒介道具比如中和剂等泛用素材，把目标特性转移到调合攻击道具要用到的素材上，这样就能把特性转移过去了。

## 炼金等级解禁功能

解禁功能	所需炼金等级
触媒选择	炼金等级 8
特性继承数+1	炼金等级 10
效果等级上限+1 (累计 11)	炼金等级 15
效果等级上限+1 (累计 12)	炼金等级 20
效果等级上限+1 (累计 13)	炼金等级 25

解禁功能	所需炼金等级
特性继承数+1 (累计+2)	炼金等级 30
效果等级上限+1 (累计 14)	炼金等级 35
效果等级上限+1 (累计 15)	炼金等级 40
效果等级上限+1 (累计 16)	炼金等级 45
特性继承数+1 (累计+3)	炼金等级 50

## 上位特性组合

注：鉴于时间原因无法全部确认本作上位特性组合的每一个变更点，部分上位特性组合取自前作资料，仅供参考，总体上来说变动不会太大。

调合时要注意每种特性都有对应的引继对象，不要错手把防具独有的特性继承到攻击道具上去了。

特性名	组合所需特性
量产品	安値 × 安値 +
大量生产品	安値 + × 安値 ++
プライスレス	安値 + × 安値 ++
高级品	高値 × 高値 +
希少な逸品	高値 + × 高値 ++
プレミア価格	高级品 + × 希少な逸品
出来が良い	品质上升 × 品质上升 +
プロの完成度	品质上升 + × 品质上升 ++
超クオリティ	出来が良い × プロの完成度
大きな破壊力	破壊力増加 × 破壊力増加 +
強烈な破壊力	破壊力増加 + × 破壊力増加 ++
究極の破壊力	大きな破壊力 × 強烈な破壊力
実数で痛くなる	威力固定強化 × 威力固定強化 +
実数でダメ-ジ増加	威力固定強化 + × 威力固定強化 ++
実数で大ダメ-ジ	実数で痛くなる × 実数でダメ-ジ増加
大きな回復量	回復力増加 × 回復力増加 +
強烈な回復量	回復力増加 + × 回復力増加 ++
究極の回復量	大きな回復量 × 強烈な回復量
薬を強化	回復固定強化 × 回復固定強化 +
薬を大きく強化	回復固定強化 + × 回復固定強化 ++
回復固定超強化	薬を強化 × 薬を大きく強化
会心の出来	クリティカル × クリティカル +

特性名	组合所需特性
半分クリティカル	クリティカル × クリティカル ++
一击必杀	会心の出来 × 半分クリティカル
安定度重视	效果安定 × 效果安定 +
铁板的效果	效果安定 + × 效果安定 ++
期待值大增幅	安定度重视 × 铁板的效果
增殖	使用回数 +1 × 使用回数 +2
收缩	使用回数 -1 × 使用回数 -2
みなぎる力	HP 強化 × HP 大増量
あふれる力	HP 大増量 × HP 超強化
生命の力	みなぎる力 × あふれる力
魔法使いの知恵	MP 強化 × MP 大増量
大魔法使いの知恵	MP 大増量 × MP 超強化
神々の知恵	魔法使いの知恵 × 大魔法使いの知恵
HPMP 強化	みなぎる力 × 魔法使いの知恵
HPMP 大増量	あふれる力 × 大魔法使いの知恵
HPMP 超強化	生命の力 × 神々の知恵
肉体を強化する	パラメ-タ +10% × パラメ-タ +12%
身体のを引き出す	パラメ-タ +12% × パラメ-タ +15%
肉体を超进化させる	肉体を強化する × 身体のを引き出す
猛兽の力	攻击強化 × 攻击ブ-スト
破坏の力	攻击ブ-スト × 攻击超強化
军神の力	猛兽の力 × 破坏の力
钢铁の守り	防御強化 × 防御ブ-スト
辉石の守り	防御ブ-スト × 防御超強化
龙鳞の守り	钢铁の守り × 辉石の守り
韋驮天の脚力	素早さ強化 × 素早さブ-スト
神速の脚力	素早さブ-スト × 素早さ超強化
光速の脚力	韋驮天の脚力 × 神速の脚力
攻防強化	攻击強化 × 防御強化
攻速強化	攻击強化 × 素早さ強化
防速強化	防御強化 × 素早さ強化
全能力強化	攻防強化 × 攻速強化
攻防ブ-スト	攻击ブ-スト × 防御ブ-スト
攻速ブ-スト	攻击ブ-スト × 素早さブ-スト
防速ブ-スト	防御ブ-スト × 素早さブ-スト
全能力ブ-スト	攻防ブ-スト × 防速ブ-スト
全能力超強化	全能力強化 × 全能力ブ-スト
全能の力	全能力ブ-スト × 全能力超強化
消费 MP 削减	消费 MP-10% × 消费 MP-15%
消费 MP 压缩	消费 MP-15% × 消费 MP-20%
消费 MP 半减	消费 MP 削减 × 消费 MP 压缩
スキル強化	スキル威力 +10% × スキル威力 +12%
スキルブ-スト	スキル威力 +12% × スキル威力 +15%
スキル超強化	スキル強化 × スキルブ-スト
エコスキル	スキル強化 × 消费 MP 削减
コスト压缩スキル	スキルブ-スト × 消费 MP 压缩
セ-ピングスキル	スキル超強化 × 消费 MP 半减
HP 吸收	ダメ-ジ還元 × ダメ-ジ還元 +
生命力夺取	ダメ-ジ還元 + × ダメ-ジ還元 ++
魂を吸収する	HP 吸收 × 生命力夺取
情け无用の一击	追い討ち強化 × 追い討ち強化 +
手加減無しの一击	追い討ち強化 + × 追い討ち強化 ++
无慈悲な一击	情け无用の一击 × 手加減無しの一击
コストボ-ナス	特性強化 × 特性強化 +
复数に效果増大	范围ボ-ナス × 范围ボ-ナス +
単体に效果増大	少数ボ-ナス × 少数ボ-ナス +
最后の一击	使い切り強化 × 使い切り強化 +
強制使い切り	回数压缩 × 回数压缩 +
カウントブ-スト	回数补正 × 回数补正 +
ソニックスロ-	高速使用 × 高速使用 +
強力な投げ込み	パワ-スロ- × パワ-スロ- +
チャ-ジアイテム	待機時間強化 × 待機時間強化 +
次元圧杀	サイズで強化 × サイズで超強化
扱い易い	少し軽い × 軽い
手に馴染む	軽い × 扱い易い



# 战斗系统

本作融合了前两作的特点，并新增了“组合战斗”与“战斗调合”系统。

## 战斗界面

①场景效果：绘画世界独有项，流程攻略中有说明每个绘画场景的效果。

②行动顺序条：按照速度高低排列先后顺序，可以观察敌我双方的行动顺序。其中最大的用途就是预判怪物的行动。

- 攻击**：普通攻击。
- スキル**：使用主动技能。
- アイテム**：使用装备道具。
- 防御**：采取防御行动，减少伤害。
- 交代**：交换前后卫。
- 逃げる**：逃跑。



## 组合战斗 (タッグバトル)



本作的战斗为2人1组，最多3组上场战斗。1组的2名成员分为前卫与后卫两种职能，前卫是直接战场上与敌人战斗，可以选择主动技能、道具等指令；后卫则是在后方进行支援的角色，虽然不能使用道具等指令，但能选择独特的“援护技能”。

### 援护技能 (フォロ-スキル)：

本作新增的系统，只有后卫能够使用。援护技能并非主动技能，需要满足条件才会自动触发。后卫可以习得复数的援护技能，只要满足对应的条件，便能连续发动援护技能。但部分援护技能的使用次数与触发几率都有所限制，玩家需要把握这些限制才能掌控战场。



## 战斗调合 (バトルミックス)



身为主人公のリディ-与ス-ル才能使用的专用援护技能，由于属于援护技能，因此发动需要满足相应的条件。战斗调合是使用カゴ里的材料与特殊道具“アルケウス・アニマ”进行的特殊调合，战斗调合道具有着专用的战斗配方，通过战斗调合作成的道具可以当场使用，不过目标较为随机，大几率为前卫的攻击目标。战斗调合所需的材料除了在采集地采集のカゴ里的材料，也可以自己从工房里带出去，放入探索装备栏即可。

### アルケウス・アニマ：

在绘画世界里进行采集和战斗便能获得的特殊道具

### ●战斗调合发动条件

角色名	发动条件
リディ-	①使用□键攻击敌人进入战斗；②使用道具回复 HP 与 MP
ス-ル	使用道具给予伤害

具，上限为 99，基本不会缺。

### 额外调合 (エクストラミックス)：

流程第 6 话解禁，战斗调合的进阶系统。额外调合与战斗调合同样，需要消耗道具“アルケウス・アニマ”，不过额外调合是与手持的道具调合，让持有的道具效果增幅，并不会产生新的道具。道具的增幅效果取决于アルケウス・アニマ的消耗数量。



## 确认敌人的情报

在选择敌人进行攻击前，可以按△键显示敌方的详细讯息，包括耐性与 Buff、Debuff 的详细效果。

## 装备道具 (アイテム)

也就是战斗中可使用的道具，分为攻击道具与回复道具两种。和前作相同，每个角色所能装备的使用道具

都有所不同。比如说リディ-能使用所有道具，ス-ル不能使用回复道具。

## 耐性与异常状态

敌方对于特定的属性会处于有利或是不利的情况，使用弱点属性攻击敌人可以打出大伤害。魔物的耐性可以在图鉴中查阅，也可以在战斗中选择目标时按△键直接确认。

### ●耐性

标志	说明
×	弱点属性
-	无相克关系
△~○	强~弱耐性
☆	无效

### ●异常状态

状态	说明
毒	回合开始时受到伤害
猛毒	回合开始时受到大伤害
火伤	与毒效果相同，但不会自然痊愈
封印	无法使用特定行动 (技能与道具)
スロウ	行动速度变得迟缓
眠り	无法行动
暗暗	一定几率使攻击无法命中
咒い	进行回复时直接变为伤害

## 昏厥状态 (ブレイク状态)

前作延续下来的破防系统，在战斗中给予敌人伤害时，敌人在行动顺序条的头像处会有条黄色量表逐渐累积，蓄满时该敌人陷入昏厥状态。昏厥中的敌人需要受到攻击或是经过一

定回合后才能行动，在昏厥期间所受伤害增加，是输出的好时机。瞄准敌人的弱点进攻会使破防槽积蓄得更快。除敌方以外，我方角色也会陷入昏厥状态。



# 流程攻略

注：流程默认游戏难度为“Normal”，游戏中可以随时变更难度。

## 第1话 双子の日常

### いつもの材料探し

●剧情过后出现采集的教学，调查3处采集点，教学里很贴心地用漂亮的箭头图标标记了采集点的位置，但要注意实际流程中是没有图标提醒的喔。

●前往提示的岩石附近，使用□键破坏岩石获取素材。

●前往提示的树木附近，连续按□键使出无影脚踢树获取素材。第一步教学完成，剧情自动回家。

### お父さんの代わりに～地下室潜入大作戦

●剧情后出现存档与时间流逝教学，双主角之间互相交替也是在这个书桌上进行。调查炼金釜，调合道具“リフルパット”，此时不需要介意素材，随便调合即可。

●离开工房后触发地图移动教学，按触摸板开启城镇地图，移动至“ソレイユ通り”，前往鍛冶屋与ハゲル对话，交纳“リフルパット”；

移动至“海に見える高台”，前往教会与グレース对话，交纳“リフルパット”。两个委托都完成后离开建筑便可触发剧情。

●移动至“王城前广场”，前往揭示板前触发剧情，接不到合适工作的姐妹只好返回工房（アトリエ）。

●剧情后调查工房内的楼梯，前往地下室，OP 插入。



### 绘画世界・不思議な場所で

●往女性离开的方向走，触发战斗。教学的第一场战斗，随便按攻击即可轻松过关。

●胜利后需要进行采集，调查总

共6个采集点便可触发剧情。

●从绘画世界返回工房后调查炼金釜，再度调合“リフルパット”，素材依然随意。调合出来后本章结束。



# 第2话 おふれと师匠

## わくわくアトリエランク

●老爸居然偷拿女儿的钱买画笔，气得又饿又累的姐妹只好去找工作。移动至“王城前广场”，触发炼金工房等级的剧情。

●移动至“王城内”，触发“アトリエランク試験”，也就是工房等级考试，和系列作的课题测验类似。以后玩家需要一步步完成相应的课题，提升炼金工房的等级从而实现姐妹的“成为国家第一炼金工房”的目标。

本次的课题是“梦的绘笔”，发想配方获得“梦的绘笔？”。接下来出现课题报告的教学，满足课题条件后便来此处与ミレイユ对话，选择“课题を报告する”。

↓

●返回工房，出现郊外地图与探索装备的教学，接下来就可以出门采集材料了。出门前别忘了把之前调合的药和炸弹装备上。

### 梦の绘笔? 所需素材

素材名	采集地
コバルト草×1	新緑のオダリア
(木材) ×1	新緑のオダリア (破坏地面上的树木获取)
(糸素材) ×1	新緑のオダリア (采集动物骨头形状的采集点)

↓

●素材收集完毕后返回工房，调合出道具“梦的绘笔？”，然后移动至“王城内”与ミレイユ对话，选择“课

题を纳品する”。此时的课题道具是不符合要求的，不合格的剧情过后与イルメリア相遇，然后返回工房。

## 师匠の教え

●移动至“リュヌ通り”→“イルメリアのアトリエ”。

●拜师剧情过后，调查工房内的炼金釜，正式开始拼图调合，按照イルメリア的指示去操作即可。学到拼图调合后，接下来还会解禁发想配方系统。

●移动至“王城前广场”→“揭示板前”，调查揭示板后开启委托系统，前期推荐接些能拿钱的工作。

●移动至“ソレイユ通り”→“鍛冶屋”，鍛冶屋正式开店，目前只能购买基础装备；先回一趟工房触发剧

情，自动移动至教会，パメラの店开张。与苏菲那时差不多，パメラの店偶尔会出现一些不错的挖掘素材，有余钱的时候可以过来查看。

↓

●前往“郊外マップ”，去采集地采集素材或是进行战斗，这些行动都能发想出新的配方，发想的具体方式可以参考下文的表格。发想出几个配方后就可以返回工房，然后前往イルメリアのアトリエ触发剧情，此时才发想出课题的正确配方“梦的绘笔”。

### 目前可发想的配方

リディ	
道具名	发想条件
リフルバット	初期
中和剂・緑	采集1次(植物类)
うに袋	采集1次うに
中和剂・青	打倒1只青ブニ
ピュアオイル	采集1次植物油: 夜晚的新緑のオダリア, 魔物サニ-プランツ掉落
クオツギア	采集1次水晶のかけら: 第4话后才可采集
クラフト	使用3次うに袋

ス・ル	
道具名	发想条件
麦粉	采集1次ヴァイツェ麦: 新緑のオダリア・リグレイン农场
素朴な焼き菓子	调合2次麦粉
ハチミツ	采集1次ハチの巢
虫取り网	打倒3只植物型魔物
中和剂・赤	采集1次(燃料)、打倒1只赤ブニ
フラム	采集1次カ-エン石: 新緑のオダリア

共通	
道具名	发想条件
多色染料	采集1次自然矿物油: 新緑のオダリア・リグレイン农场
クロス	采集1次(糸素材)
インゴット	采集1次(矿石)

## 课题・梦の绘笔

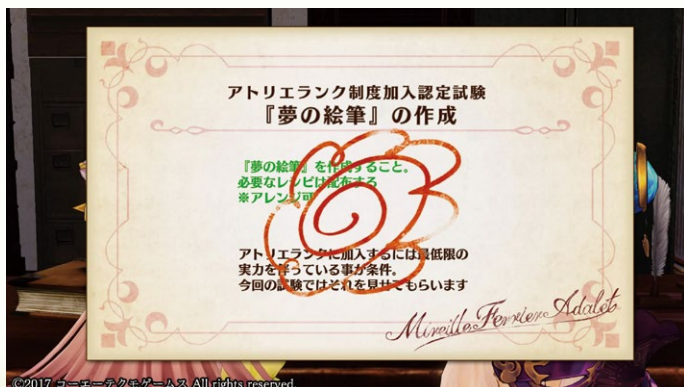
●调合“梦的绘笔”，所需的素材和“梦的绘笔？”相比只多了一个(中和剂)类素材，中和剂可以投机取巧，直接在イルメリア工房门口的桶内获取。此阶段可以调合道具“インゴット”，这样就能触发锻造屋的剧情，解禁“武器、防具作成”系统。如果目标是获得最高评价的话，便需要注意课题道具的品质，先把炼金等级提升到8，此时会触发イルメリア的触媒教学，这样就能调合出更强力

的道具了。  
●调合出“梦的绘笔”后前往イルメリアのアトリエ，向师傅交差后就能移动至“王城内”，与ミレイユ对话再次选择“课题を纳品する”，这次交纳“梦的绘笔”便能合格了。交纳道具的品质越高，左侧的槽会上涨得越多，一旦过线后课题便能合格，槽满时便能获取最高的花评价。课题合格后本章结束。

### 课题获取花评价方法

本次课题能交纳2次梦的绘笔，但是单个绘笔的品质只要达到51便能使槽满，因此推荐一次过。调合的时候注意挑选高品质的素材便能轻松达到50以上，素材品质不达标就需

要去采集地采集，或是使用触媒“ブニブニ玉・金”(ブニ系敌人掉落)的品质增减奖励面板，亦能有效提升绘笔的品质。





# 第3话 不思議なセカイ

## しつツ評判上げ!

●移动到“王城内”，与ミレイユ对话，出现ランクアップ試験的教学，也就是提升工房等级的测试。要接受测试还需要先提升工房的评价，不过提升评价的方式此处还未解锁。先接受ミレイユ的请求去退治魔物。

●移动到“メルク庭院”→“メルクの門”，与リア-ネ相遇，剧情

后妹控リア-ネの店开张；再一次进入“メルクの門”，这次看见前作玩家熟悉的旅行帐篷了。

●前往郊外地图，进入“新緑のオ-ダリア”后会马上触发战斗，事先要做好战前的准备。推荐姐妹的等级都提升到5以上，习得第二个技能。

## BOSS レッドフェザ-

要注意 BOSS 耐火，可靠的炸弹“フラム”在此役派不上用场，推荐用“クラフト”代替。BOSS 的攻击力对血少的リディ-来说威胁较大，事前要给リディ-准备提升防御力的装备。リディ-使用技

能“勇戦の鼓舞”给ス-ル提升攻击力，ス-ル再使用技能对 BOSS 输出，辅助完成后リディ-就可以在保持血线健康的状态下扔クラフト输出了。

↓

●胜利后返回工房，移动到“王城内”与ミレイユ对话。剧情后主菜单追加野心笔记（野望ノ-ト），要提升工房的评价需要完成野心笔记的内容，待评价提升后才能参加工房等级测试。以下表格列出野心笔记 G 等级的内容与完成方式，后文的流程也按照这种形式进行，方便玩家随进度查看野心笔记的

内容。野心笔记只要有3项显示“○”（1项等于1页里的4个任务，4个任务中只要完成2个任务，该项就能显示为“○”），在工房就能触发剧情，可以参加提升工房等级测试。



## 野心笔记・G 等级

### 知名度大爆发

任务名	次数	完成方式
都をまわってチラシを張ろう!	5	前往指定区域即可计数，分别为王城前广场、リュヌ通り、ソレイユ通り、メルク庭院、海の見える高台（室外区域）
あたしたちは依頼ガ-ルズ!	1	完成委托
调合の腕を磨くのも忘れずに!	3	调合要求次数
いろんなものを集める!	10	采集素材

### 魔王へのお

任务名	次数	完成方式
かわいいケモノを倒しちゃえ!	1	在白天的おそば森打倒ケモノ
ウサギもふもふパーティ-!	1	在白天的新緑のオ-ダリア打倒ウサギ
明日のご飯はキノコ鍋?	1	在夜晚のおそば森打倒ナメルダケ
魔物の叶っぱをむしり取ろう!	1	在夜晚的新緑のオ-ダリア打倒ドライアド

## 根回しタイム

任务名	次数	完成方式
早速、パメラさんと仲良く!	1	前往教会
ハゲルさんの店にも顔を出す!	1	前往鍛冶屋
コネ作りのためのお買い物	-	购买价值100克隆的商品
いろんなものを売りつけよう!	-	贩卖价值30克隆的物品

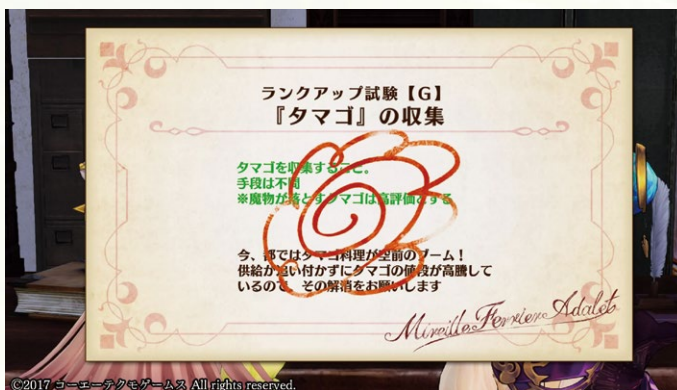
## 究極の筋トシ

任务名	次数	完成方式
お外でびよんびよん	10	在外面按×键跳跃
魔物に向かってゲシゲシ	3	对敌人按□键（需击中）
手ごろな石材で腕を鍛える!	1	使用□键破坏岩石
最后是必杀の全力杖殴り!	1	使用リディ-的技能“护身的一击”给予敌人最后一击

## ランクアップ試験・G

●主界面的アトリエランク显示“受験可能”后移动到“王城内”，与ミレイユ对话，选择“はい”接受测试。本次的课题是收集蛋，完成课题前先

前往メルクの門触发剧情，マティアス入队，支援防御系统解禁。接下来前往新緑のオ-ダリア开始找蛋。



## 课题获取花评价方法

本次课题要求交纳王国内缺乏的食材“蛋”。但自己采集的蛋对评价上升没什么效果，需要获取魔物掉落的蛋才能获得高评价，接下来分别介绍采集与讨伐魔物获得蛋的方式。

采集：新緑のオ-ダリア采集地内，树木的根部出现新的鸟巢型采集点，此处可以采集到“何かのタマゴ”。交纳此道具评价槽上涨较慢。

讨伐魔物：新緑のオ-ダリア采集地内出现新的魔物グリフォニアン，讨伐此魔物会有概率掉落“大型のタマゴ”。交纳此道具评价槽上涨较快。偶尔在鸟巢型采集点里也可以

采集到大型的タマゴ，但几率较低。

为了获得高评价，此处自然选择讨伐魔物的方式。グリフォニアン与之前对付的BOSS レッドフェザ-差不多，只是颜色发生了变化，耐性没有发生变化。按照之前的方法战斗即可，况且现在还有一个护卫在队伍里，战斗应是更加轻松。收集完蛋后移动到“王城内”，与ミレイユ对话选择“课题を纳品する”。要满槽需交纳4个大型的タマゴ，1个大型的タマゴ的评价=5个何かのタマゴ的评价，不想刷怪的话可以换算一下小型蛋的数量。

## ざわめきの森

场景效果 对敌方的行动会产生随机的异常状态。

●工房升级到G等级后马上接到ミレイユの邀请，从王城内左侧的通路进入画廊触发剧情。调查绘画进入“ざわめきの森”。

↓

●进入森林后触发战斗，魔物ゴ

-スト弱火，物理攻击基本不起效，用フラム可以一口气解决。在不可思议绘画里可以按触摸板随时返回工房，地图的东北侧可通往下一个区域，进入后触发BOSS战。



## BOSS クロメル・ロゼ

画风和其他魔物相差很大的BOSS,不过血量还没有之前的レッドフェザ-高。让マティアス使用

技能“アクセルガ-ド”吸引仇恨,双子安全进行输出。

↓  
●在ひそひそ枯れ沼地区域的东北侧触发剧情,需要获取天然ひりょう,直接在ざわめきの森里采集即可。获取肥料后调查阻挡道路的藤蔓,交纳1个天然ひりょう便可通过,进入下一个区域どきどき集团墓地。

●在どきどき集团墓地区域的东北侧触发剧情,在附近的水井里(小地图显示为紫色圆形图标)获取圣水,调查墓碑对其洒圣水。对2个墓碑洒好圣水后触发剧情,接下来会出现分支:一是与ル-シャ对话并赞同她的话(选择“はい”);二是对10个墓碑(之前2个会算进去所以实际是8

个)洒圣水推动剧情发展。赞同ル-シャ的话会被认定为作弊,然后触发与3只ゴ-スト的战斗。不赞同ル-シャ对10个墓碑洒圣水的做法会直接推动剧情发展。推荐选择第二种方式,不仅剧情上没有做错,获得的报酬也比第一种方式多。剧情后本章结束。

●在触发剧情的墓地继续往右上深处走,小地图会显示宝箱位置(黄色菱形图标),需要破坏一个比较硬的岩石才能开启这个宝箱。获取里面的武器部件“活力のアリانس”后,前往鍛冶屋与ハゲル对话便可解禁武器改造系统。

# 第4话 ライバル?

## 謎の錬金術士フィリスさん

●本章开始可以遇到很多熟人,在推主线前先触发支线剧情。支线剧情不仅能了解许多角色的性格并触发角色任务,与调合相关的参考书也能从支线剧情中获得,因此在推主线前应积极观看完所有的支线剧情。与城镇设施相关的支线剧情可以参考系统部分的“城镇设施”一项。其中ソレイユ通り→中央部区域可以认识コルネリア,コルネリア商会开张,目前还只是间卖物品的店家;前往王

城内的画廊会触发ミレイユの支线剧情,触发绘画世界变化的教学,有时候不可思议绘画会产生变化,此时里面可采集的材料也和之前不同。

↓  
●移动至“王城内”→“エントランス”,与ミレイユ对话触发绘画地图的教学。野望笔记更新F等级的内容,按照上一章的流程完成野望笔记提升工房评价!



フィリス: ねー、イルちゃん。構ってよ。せつなく久しぶりに会ったんだから。ねえってばー!

©2017 コーエーテックモゲームス All rights reserved.

## 野心笔记・G等级

### 调合特训期间

任务名	次数	完成方式
调合パワ-を高めたい!	-	炼金等级提升至10
炼金术で革なめし	1	调合道具“なめし革”(イルメリアの支线剧情可获取配方参考书)
痩せるためにきれいな油を!	1	调合道具“ピュアオイル”
そのついでにきれいな水も!	1	调合道具“蒸留水”

### あみぐみ調査

任务名	次数	完成方式
空飞ぶ植物を捕まえよう!	3	采集ウイングプラント: ざわめきの森・ぞわぞわ兽道
見た目は木っぽい黒い石	3	采集漆黒の倒木石: ざわめきの森・ぞわぞわ兽道
妖精さんと戏れたい	3	与リトルソルジャ-战斗: ざわめきの森・ぞわぞわ兽道
悪いヤツにはキバがある?	3	与キバコオモリ战斗: ざわめきの森・ひそひそ枯れ沼地

### 王城怀柔作战

任务名	次数	完成方式
ミレイユさんとは仲良くしよう	1	观看王城内与ミレイユの支线剧情
マティアスの方はてきと-で!	1	在战斗中使用マティアスの技能“テンプルスライド”
ノ-トを埋めて評判稼ぎ!	1	完成野望笔记G等级的全部内容
コ-トを装备させて壁を強化!	1	在鍛冶屋制作ファ-デンコ-ト

### 国一番の美観

任务名	次数	完成方式
植物油でお肌びっぴち	3	获取植物油: 新緑のオ-ダリア, 夜晩のサニ-プラント掉落
シロヒメクサで可愛さアピ-ル	3	采集シロヒメクサ: おそば森
ワッシャ-で血液サラサラ?	3	钓起ワッシャ-: 在新緑のオ-ダリア钓鱼获取
魔物と戦ってストレス発散!	3	战斗指定次数

↓  
●一边完成野望笔记的内容,一边发想本章解禁的配方吧。

## 目前可发想的配方

### リディ-

道具名	发想条件
ルフト	采集1次ウイングプラント: 不可思议绘画“ざわめきの森”
ジェットギア	调合1次ジェット: 参考书《矿石加工术书》
ゼツテル	采集20次(植物类)
水袋	调合1次なめし革: 参考书《イル师匠の宿題レシピ》
蒸留水	调合1次中和剂·青(品质50以上)
カボションギア	采集1次苍刚石: 冰晶的辉窟
レヘルン	采集1次ハクレイ石: グルムアティス大沼林

### ス-ル

道具名	发想条件
つりざお	采集1次(木材)、采集1次(糸素材)
おいしそうな练り餌	收集2次(虫)
勇猛のアリانس	调合1次グラナ-ト: 参考书《矿石加工术书》
活力のアリانس	采集1次(宝石)
ハニ-シロップ	调合1次ハチミツ
中和剂·黄	采集1次(粘土)、调合1次中和剂·赤与中和剂·青
小恶魔のいたずら	与蝙蝠(コウモリ)魔物战斗: ざわめきの森

### 共通

道具名	发想条件
エンゼルリボン	采集1次金の絹糸: ざわめきの森・ひそひそ枯れ沼地区域, 破坏北侧的小屋周围的木箱获取
活性剂	炼金等级达到14(活性化道具解禁后)
モフコット	采集1次野棉花: グルムアティス大沼林、调合1次クロス
小妖精のふくろ	与妖精(フェアリ-)魔物战斗: ざわめきの森



●野望笔记的内容完成到足够接受测验的程度后，前往王城内与ミレイユ对话接受测验，新的采集地“グルムアディス大沼林”开启。进入大沼林前往西南侧的南アディス林道区

域，进入后触发与フィリス相遇的剧情。

●返回城镇，移动至“メルク庭園”→“メルクの門”，靠近中央喷水池附近的フィリス后触发剧情。

# 第5话 予兆

## 再・フランク试验

前往王城内与ミレイユ对话再次接受测验。这次依然是讨伐魔物的测验，不过不用打龙了。

### 课题获取花评价方法

课题为讨伐“グルムアディス大沼林”中数量激增的魔物，以讨伐数量为评价标准。非常简单的课题，只要打倒敌人至槽满为止即可，途中可以随意归还工房，也不需要担心MP不足，不过要注意讨伐グルムアディス大沼林地图以外的魔物是不计算在

评价内的。大沼林地图里的魔物大多数弱火，可以多调合一些フラム炸个痛快，顺便练级。当讨伐魔物至课题合格线的时候会触发一次剧情，此时不需要急着回去报告，继续讨伐魔物直至评价槽满再报告课题。

## 絵の修復

●工房升级到F级后直接触发剧情，可以探索新的不可思议绘画。移动至“王城内”→“画廊”，发现新画已经失去了不可思议之力导致无法探索，需要先进行修复。

●移动至“リユヌ通り”→“イルメリアのアトリエ”，剧情后フィリス入队，本作主打的组合战斗系统终于解禁。フィリス的技能多以范围攻击为主，对清理杂兵很有帮助，建议放入前卫位置，后卫推荐能力值较低のリディー，方便触发战斗调合。返回工房解禁战斗调合系统，在战斗中满足条件，使用绘画世界里获得的“アルケウス・アニメ”就能进行特殊的调合，详情可参考系统的“战斗

调合”部分。

●调出“孤高の心の絵の具”后移动至“王城内”与ミレイユ对话，调合该道具所需的“ミスティックハブ”可在ざわめきの森内采集。

●调查绘画进行修复，不同的不可思议绘画，对应的修复工具也不同，这次使用孤高の心の絵の具即可。



©2017 コロニーゲームズ All rights reserved.

## 测验前

●至此玩家们应该熟悉游戏流程了，依然是先完成野望笔记的内容提升评价，然后去接受测验，并在这个过程中发想本章解放的配方。

●此时段在工房会触发活性化道具的教程（或者炼金等级到达15）。推荐调合探索装备“采取てぶくろ”，可以增加稀有材料的出现率。

●推荐移动至“ソレイユ通

り”→“中央部”触发コルネリア的支线任务“流通のお手伝い”，完成后就可以开启商会的量贩服务。只要登录道具，数日后商会内就会贩卖一模一样的道具，像攻击道具和持有稀有特性的素材就可以通过这种方式量产。由于不能直接登录素材，有想要的特性时要把特性转移到中和剂上再登录。



©2017 コロニーゲームズ All rights reserved.

## 野心笔记・E等级

### 今がチャンス

任务名	次数	完成方式
カメクラッシャーを目指して	3	讨伐水晶甲罗：冰晶の輝窟
仮面をつけたブニ？を成敗！	3	讨伐クロマ・ブル：冰晶の輝窟
かけらじゃない水晶探し！	3	采集エルトナ水晶：冰晶の輝窟
今日はおかずは豪華にカニ！	1	钓起クリヴ：ざわめきの森・そわそわ兽道区域北側の鱼采集点可钓

### 都の流行探し

任务名	次数	完成方式
依頼を受けて、流れをつかむ！	3	完成委托
物と一緒に情報もまとも買い！	-	购买价值500克隆的物品
2人で手分けして色々やろう！	1	更换操作角色
いろんなアトリエの陳列物調査！	3	前往イルメリアのアトリエ、アトリエ・ヴォルテル、フィリスのアトリエ

### 中和剂大战争

任务名	次数	完成方式
まずは品質重視で緑色！	1	调合品质50以上の中和剂・绿
次は値段が高そうな青色！	1	调合附加了特性“高値”的中和剂・青
品質が上がる黄色も作ってみる！	1	调合附加了特性“品质上升”的中和剂・黄
最後にまた品質重視で赤色を！	1	调合品质50以上の中和剂・赤

### フィリス道場

任务名	次数	完成方式
休む間もなく敵と戦う！	10	进行战斗
寝る間も惜しんで调合！	10	进行调合
一心不乱に物拾い！	30	采集素材
お腹がすいたらお肉を食べる！	3	使用3次“原初の肉肉”

## 冰晶の輝窟

场景效果 冰属性伤害增加 20%、使用风属性时全员受到冰柱伤害。

●往西北方向前进，进入下一个区域“冰棘空洞”后触发剧情。

●调查被冰冻起来的ル・シャ，

使用“フラム”。

●进入“冰龙冻窟”的深处触发剧情，进入BOSS战。

## BOSS 冰窟の覇者

BOSS的弱点为风属性，本章可发想的配方中风攻击道具“ルフト”非常有用，可以事先调合2个以上带在身上。只是要注意由于场

景效果的影响，使用ルフト时敌我双方都会受到伤害，因此要先削减BOSS的血量，待差不多到击杀线后再道具连发。

↓  
●胜利后继续往最深处前进，剧情后本章结束。



## 目前可发想的配方

### リディ

道具名	发想条件
酸の霧云	采集1次怪しい液体: ざわめきの森・ぞわぞわ兽道区域, 西北側の水采集点(需水袋)
採取てぶくろ	采集30次

### スール

道具名	发想条件
发破用フラム	采集1次黄金色の岩: プライズヴェスト
ブニゼリ	获取1次(ブニブニ玉): ブニ系废物掉落、调合1次ハニ-シロップ(附带使用回数+1特性)
原初の力肉	获取1次ケモノ肉: 野兽(ケモノ)系敌人掉落、丈夫な骨
ドナ-ストーン	采集1次ライデン矿: プライズヴェスト
猛力のブラゾン	调合1次炼金粘土(附带攻击强化特性)

### 共通

道具名	发想条件
液化金属	炼金等级到达18
炼金粘土	采集1次(粘土)、调合1次(药品)
ヴァールハイト	炼金等级到达16

## エラック試験

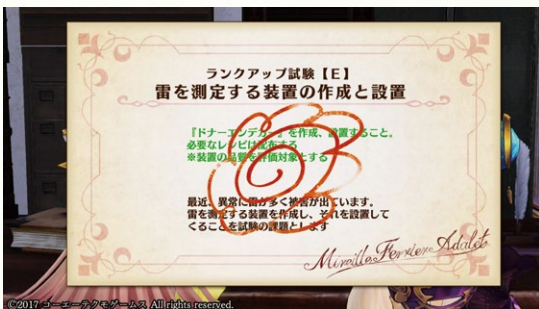
- 满足参加测验的条件后前往王城内, 与ミレイユ对话接受测验。

## 课题获取花评价方法

课题为调合测量雷的装置“ドナ-エンデカ-”, 以装置的品质为评价标准。此装置所需的素材“ドナ-ストーン”与“玉钢石”均可在采集地プライズヴェスト探索获取, ドナ-ストーン的发想方式参考上表即可。和第一次的课题一样, 交纳高品质的课题道具最有效率, 多转采集地几圈采集品质高的素材便不是难

事。交纳1个品质64のドナ-エンデカ-便可满槽。

前往プライズヴェスト观看设置装置的剧情, 返回王城内与ミレイユ对话, 此时才进入评价阶段。



## 不思議な絵を求めて

- 与ル-シャ、リア-ネ、パメラ3人对话, 虽然剧情显示要与3人对话, 实际上与リア-ネ对话获得アルト的情报即可。
- 移动至“ソレイユ通り”→“中央部”, 往北侧前进触发剧情。

- 移动至“王城内”→“画廊”触发剧情。
- 剧情自动发想出气高き波涛の絵の具的配方, 调合出来后去画廊修复绘画。

## アンフェル大瀑布

**场景效果** 炎属性伤害增加 20%、使用炎属性时敌方位置落下熔岩石。

- 进入瀑布后アルト入队。
- 进入第三个小区域“メリメ-ル・デブス”, 途中触发剧情, 需要选择是否与BOSS作战。无论选择哪一条路线, 完成后本章结束。

## 选择“いいえ”の場合(或BOSS战败北)

此路线可以获得“冷风机关”的配方, 由于配方与奖杯相关, 因此建议走这条简单路线。

● 选择选项后返回火龙前一段距离, 这次选择从西侧的路走, 绕一圈靠近火龙后会触发驱赶火龙的剧情。

● 交纳10个カ-エン石给フ-コ, 然后再交纳1个レヘルン, 发想出“冷

风机关”的配方。

● 调合冷风机关, 素材(气体)可在アンフェル大瀑布的水采集点获取(需水袋)。

● 交纳冷风机关给フ-コ, 这不需要与火龙战斗便能赶走它, 流程顺利推进。



## 选择“はい”の場合

此选项是与BOSS战斗, 但难度较高, 正常流程应选择“いいえ”采取更简单的方法过关。但此处打赢BOSS的话可以获得部件奖励, 所以有兴趣挑战的玩家可以参考以下的打法, 实在过不去也可以把游戏难度更换为Essay, 毕竟难度与奖杯无关, 可以随时更换。此路线的缺点是无法获得“冷风机关”的配方。**要注意, 若先选择不与BOSS战斗的路线, 发**

**想出冷风机关的配方后又转为打倒BOSS的路线, 那么交纳冷风机关赶走BOSS的剧情就会残留下来, 若第6话后再去触发就会出现BUG。在官方修复这个BUG之前不建议更换路线, 老实选择其中一条推进流程。其实不建议一周目走此路线, 毕竟部件以后可以自己调合更强的, 没必要在这里纠结。**



## BOSS フランプファイル

BOSS的弱点为冰属性, 一回合行动2次。战斗方法其实非常简单, 让マティアス使用援护防御(サポートガード)承受BOSS的攻击, 然后双子连续投掷レヘルン即可, 但对マティアスの装备与攻击道具

レヘルン的要求都比较高, 主要防止マティアス被秒杀。装备需要尽量提高防御力, レヘルン需要触发“氷ダメ-ジ強”的效果, 回复道具则携带原初の力肉, 能多带就多带点, 以免撑不住持久战。



# 第6话 いにしえ

## 炼金术の目的

- 移动至“イルメリアのアトリエ” → “教会前”。
- 返回工房，野望笔记等级 D 的内容解禁。
- 分别移动至“アルトのアトリエ”、“アトリエ・ヴォルテール”、“アトリエ”。

## 野心笔记・D 等级

### 雨漏り対策

任务名	次数	完成方式
定番の木材で屋根を修理!	10	采集(木材)
水をいらない紙でふき取る技!	5	采集破れた紙片
穴をフニフニ玉で埋める奥义!	5	收集(フニフニ玉)
最後の仕上げに必杀・泥塗り!	1	收集混沌の泥: 冰晶の輝窟のクロブレア・フル掉落

### わくわく採取

任务名	次数	完成方式
金色の糸でお裁縫?	3	采集金の絹糸
波の模様がある岩探し	3	采集漣岩: ざわめきの森
灼熱の溶鉱石であっち!	3	采集灼熱の溶鉱石: アンフェル大瀑布
ジェット原石を探して宝石作り?	1	收集ジェット原石: ざわめきの森・ひそひそ枯れ沼地区域、リア-ネ的の店里购买参考书调查亦可
黄金の岩でお金稼ぎ	1	采集黄金の岩: アンフェル大瀑布或ブライズヴェスト
とっても大きな骨を集めたい!	1	采集巨兽の骨の採取: アンフェル大瀑布・アルバリア参道东侧の骨采集点

### 师匠追跡中!

任务名	次数	完成方式
师匠の后をつけまろう!	1	前往イルメリアのアトリエ
炼金术を頑張ってますくなる!	-	炼金等级到达20
师匠においしいお菓子を!	1	调查フニゼリ-
似合いそうなりボンも添えて!	1	调查エンゼルリボン
お菓子に合うお茶も用意!	1	调查フル-ティ-
フラムを超える爆弾作り	1	调查オリフラム

### 次は破坏神!

任务名	次数	完成方式
魔物に負けにくいくらい強くなる	-	等级到达20
釜に隠れているヤツをしぼく!	2	讨伐白天的ブライズヴェスト出现的釜系敌人
空を飞ぶ石像をぶっ壊す!	2	讨伐オートアマ: アンフェル大瀑布
赤い鎌に当たらないように注意!	2	讨伐クロメル・ロゼ: アンフェル大瀑布



マティアス: ああ…。こっちの世界にも『救世主』ってのが現れないもんかね…

## 目前可发想的配方

### リディ-

道具名	发想条件
特别营养剂	采集1次(鱼介类)、采集10次(药的材料)
フル-ティ-	采集1次甘露の实: ブライズヴェスト・焦雷风穴区域中央の树木采集点
メディアの秘毒	采集ヤミヨタケ: ざわめきの森第二个小区域后

### ス-ル

道具名	发想条件
オリフラム	调查フラム(附带炎ダメ-ジ・强效果)
中和剂・紫	采集3次(毒的材料)、调查中和剂・黄(附带回复固定强化特性)
光速のオ-ブ	采集1次グラビ石: 冰晶の輝窟

### 共通

道具名	发想条件
幸運の金货	调查金剛原石(附带HPMP强化特性)
シルヴァリア	采集1次クプル矿: アンフェル大瀑布、调查1次インゴット

● 此时段コルネリア商会追加补充道具的服务，只要委托コルネリア补充道具，那么返回工房时道具的使用次数就会自动回复，是非常方便的功能，补充价格随道具品质提升而上涨。

## ロランク試験

满足参加测验的条件，前往王城内与ミレイユ对话接受测验。

## 课题获取花评价方法

课题为制作“特别营养剂”，数量与品质均为评价对象，特别营养剂的发想条件可以参考上表。调查特别营养剂需要 21 的炼金等级，不足的话多调查一些没有调查过的道具便可。只要交纳 4 个品质达 80 的特别营养剂就能满槽，调查选择材料时按△键选择“并べ替え”→“品质顺”便能轻松搜索高品质的素材。实在不想调查高品质的话就以数量取胜。

## 传承の雷神

- 工房升级为 D 级后触发剧情，雷神居然要来毁灭城镇，在王城内分别与ル-シャ、フィリス、アルト对话。
- 返回工房触发剧情，然后前往王城内与ミレイユ对话，选择“はい”。
- 前往ブライズヴェスト，进入第二区域“焦雷风穴”后进入战斗，必输的战斗因此老实等待全灭即可。
- 与ソフィ-对话，移动至“画廊”。
- 调查冻てつく心象の絵の具，然后前往画廊修复不可思议绘画。

## 冻てし時の宮殿

场景效果 如无冰属性耐性，防御力下降。

- 进入宫殿后马上触发杂兵战。
- 往深处前进，进入“静謐なライブラリ-”区域，前往东北侧的小房间触发剧情，再次进入战斗。
- 进入下一个区域“冷然たるホル”，在西侧的小房间触发剧情，发想出配方“クマのぬいぐるみ”。
- 返回工房调查クマのぬいぐるみ，返回刚才的小房间，调查熊玩偶堆并交纳クマのぬいぐるみ。离开小房间，左侧的门开启。
- “孤独のダイニング”区域北侧，有大礼桌的房间触发剧情。调查大礼桌最里面的主人位，交纳原初の力肉。
- 进入下一个区域“ネ-ジュのアトリエ”，前往最里面的大房间触发剧情。
- 与ネ-ジュ对话触发选项，选错的话会触发战斗，正确选项为“お絵描き”。
- 从大房间开始走，移动至东侧的房间触发剧情，发想出“虹のパレット”的配方。



## ファルギオル戦

● 调合出虹のパレット，在王城内的エントランス触发剧情，ソフィ-入队。

● 此阶段在工房会解禁额外调合（エクストラミックス）系统，因此出门打雷神前最好返回工房一趟。

● 接下来要挑战目前流程最气派

的BOSS，事前做好相应的准备，有条件最好给全员换上锻造屋新追加的装备。前往プライズヴェスト，进入焦雷风穴区域后触发BOSS战。胜利后本章结束，演出非常像大结局但是游戏并没有结束喔。

## BOSS 雷の魔人ファルギオル

BOSS的弱点属性为冰与风，耐性是炎与雷。推荐让リディ-与マティアス组队，リディ-为后卫方便触发战斗调合。

直接对BOSS进行攻击的话会受到反击的伤害，因此推荐仅用道具攻击，参战成员配置为两名炼金术士+マティアス。マティアス使用サポートガード防御BOSS的攻击，其余两人使用道具进行攻击。当队员血量降低时让マティアス使用道具回复，这样就能触发リディ-的战斗调合，带上冰炸弹“レハ

ルン”配合新解禁的额外调合系统，能调出非常强力的“クリスタルレヘルン”对BOSS造成高伤害。尽管BOSS耐炎属性，但调出效果等级最大的“オリフラム”也有不错的威力，因为蓝色效果栏的“ピンポイントフレア”效果可以带来无视防御的追加伤害。

当BOSS血量下降到3分之1左右的时候，会在行动顺序条上放入额外的攻击技能“魔神大雷火”，伤害非常高，需要观察其位置并在额外技能攻击我方前进行防御。

## 第7话 双子とバカンス？

### ソフィ-さんからの依頼

● 返回工房触发剧情。  
● 分别移动至“王城前广场·揭示板前”、“ソレイユ通り·中央部”、“メルク庭園·メルクの门”观看剧情。

● 返回工房触发剧情，接下ソフィ-的委托。

● 工房有支线剧情可以发想出一系列配方，这种类型的配方为场景效果道具，使用该道具后，即使是现实世界也能发挥出绘画世界的场景效果。比如说其中一个道具“プリズマクリ

スタル”，就是让现实世界的场景变更为冰晶的辉窟的场景效果。善加利用对战斗很有帮助。

● ソフィ-的委托是调合出“オリフラム”，配方的发想方式可以参考第6话的配方表格。调合好后前往フィリスのアトリエ，与ソフィ-对话交纳オリフラム，获得报酬参考书《原初解读书》，不过原初种火还没那么快能调合。

● 返回工房触发剧情，前往画廊触发剧情，获得参考书《エアドロップの作り方》。

● 返回工房调合エアドロップ袋，这下准备完全不怕溺水了，前往画廊靠近海底宝库的绘画触发剧情。



バッケン：それ-がぶっさつっま...  
キャプテン-バッケン!!!

## 目前可发想的配方

リディ-	
道具名	发想条件
そよ風のアロマ	调合ピュアアロマ（附带范围ボ-ナス特性）
特制バックバック	调合なめし革（附带高速使用+特性）
シュタルレヘルン	采集万年零冰：冻てし時の宫殿

ス-ル	
道具名	发想条件
精灵の织りの帐	采集粘银の糸：グルムアディス大沼林
阳气なおもちゃ箱	调合オリフラム（附带ピンポイントフレア效果）
高品质上级竿	つりざおの调合（附带高级品特性）
神速のオ-ブ	采集ペンデロ-ク：海底宝库

共通	
道具名	发想条件
ゴルトアイゼン	采集アイゼン矿：アンフェル大瀑布、调合シルヴァリア（附带高级品特性）
フリュ-ゲル	收集魔鸟の羽根：狮鹫（グリフォン）系敌人掉落
プリズマクリスタル	收集輝く水晶のカケラ
千枚栞	收集叶脉文様のカケラ
アンフェライト	收集逆卷く业炎のカケラ
冰雾のステッキ	收集万年霜のカケラ

## 海底宝库

**场景效果** 无雷耐性时，使用雷属性有几率触发スロウ、使用雷属性时，全员昏厥值增加。

● 往深处前进，进入“海贼たちの入り江”区域触发剧情，与船长バッケン相遇！

● 前往东北侧的宝箱前触发剧情。需要收集10个キ-ファ（直接在海贼たちの入り江区域破坏木材采集点即可），收集完后与バッケン对话选择纳品，获得参考书《バッケンのポエム》。

● 前往西北侧的“第一宝库”区域，进入深处触发与カメ吉的战斗，



カメ吉的弱点为炎、雷、冰属性，由于场景效果的影响，推荐只用炎或冰属性进攻。

● 返回“海贼たちの入り江”区域，从西南方向前往“第二宝库”区域。

● 在“第二宝库”区域的闪光点使用“发破用フラム”，获取“黄金のながぐつ”。

● 再度返回“海贼たちの入り江”区域，接近北侧的バッケン触发剧情。

● 在“最终宝库”区域深处触发剧情，发想出配方“バッケンのカギ”。返回工房调合出バッケンのカギ，然后交给位于最终宝库的バッケン，获得バイレ-ツフレア。本章至此结束。

## 第8话 時の旅人

### 测验前

● 工房等级制度再次开放，完成野心笔记C等级的内容，发想本章的新配方吧。战斗时使用的回复道具可以替换为更强力的“そよ風のアロマ”、攻击道具则变更为“ドナ-ク

リスタル”。同时随着新地图“夜明けの大地”的解禁，玩家可以挑战龙系强敌获得强力素材制作装备与道具了。



## 制作強力攻击道具

进入本章后把炼金等级提升到25，就可以着手调合强力的攻击道具了，本次的目标是ドナ-クリスタル。选择其不单因为威力够高，昏厥值也非常高，十分实用。以下说明一种门槛比较低的制作步骤。

①调合拥有“左右对称”炼金成分的ドナ-ストーン（第四个绿色效果栏，等级11触发）。

②准备黄色格子3+3以上的玉钢石，在海底宝库·最终宝库采集。

③准备蓝色格子4以上的（宝石），可在海底宝库采集ペンデロ-ク。

④准备拥有“脂肪の力”、“仄かに光る”炼金成分的中和剂·赤（分别为第二个红色效果栏等级14、第四个黄色效果栏等级11触发）。

⑤触媒选择金色的ハチの巣，在アンフェル大瀑布的第1个小区域的草丛采集点可以采集到，不过几率较低。也可以在海底宝库·海贼たちの入り江区域东北側の宝箱获取。

⑥素材准备好后开始调合，首先放入黄色格子以外的素材，位置如下图，然后使用活性化道具“チェンジ”进行变色。



接下来开始放黄色格子，如左图所示：

这两种放法的区别是效果“分散发动”与“效果范围扩大+”，前者针对BOSS，后者针对杂兵战，可以各准备1个。由于本作调合系统的变动，想要兼顾材料格子又要兼顾特性会比较费时间，所以像终极破坏力这样的特性有的话可以附加，没的话就随缘吧。待流程到第9话解禁新的绘画地图与万能中和剂·虹的时候，就可以着手调合真正威力强大的ドナ-クリスタル了。



## 野心笔记・C等级

### お金荒稼ぎ

任务名	次数	完成方式
コルさんの協力を取り付けよう	-	前往コルネリア商会
圧倒的な風圧でおたから探し!	1	調合風神のふくろ
もっと高価な金剛石も!	1	調合金剛石（附带高価+特性），配方可在リア-ネの店里购买对应的参考书。金剛石のかけら可在海底宝库·最终宝库区域采集
丈夫で貴重な龍のウロコ探し!	1	收集龍のウロコ：夜晚的夜明けの大地，强敌ドラゴネア掉落，或是在它附近的骨头采集点采集
精灵の泪を大発見!	1	采集精灵の泪：冻てし時の宮殿
太古からあるお水を調査!	1	采集太古の水：海底宝库

### 特大の番毛

任务名	次数	完成方式
一段上の雷の爆弾を作る!	1	調合ドナ-クリスタル
左右対称なドナ-ストーン?	1	調合拥有炼金成分“左右对称”のドナ-ストーン
ドナ-ストーンをアニメで強化!	1	持有ドナ-ストーンの状態下触发战斗调合，使用额外调合道具“ドナ-フラッシュ”
ドナ-クリスタルも強化強化!	1	持有ドナ-クリスタルの状態下触发战斗调合，使用额外调合道具“ドナ-ストライク”

### みんな仲良く

任务名	次数	完成方式
マティアスをこき使う!	3	使用マティアスの技能“アクセルガド”
フィリスさんと仲良く戦う!	3	使用フィリスの援护技能“イグニッションアロ”，前卫使用炎属性攻击便能触发
アルトさんのことをもっと知る!	3	使用アルトの援护技能“矮星の猛り”，前卫使用技能攻击便能触发
ソフィ-さんと一緒に冒険!	3	使用ソフィ-の技能“オ-ラキャン-ン”

### 火あぶりス-

任务名	次数	完成方式
キャプテンの銃をもう1个作る!	1	在鍛冶屋制作パイ-レッツフレア
プロマイドを集めて部屋に貼る!	5	采集バッケン-のプロマイド：海底宝库·第一宝库
氷の精霊を火あぶりだ!	5	讨伐氷花の精：冻てし時の宮殿
緑色のクロメルを焼きつくす!	3	讨伐クロメル-ヴェルデ：海底宝库
雪山のウサギを丸焼きに!	3	讨伐スノウイ-ヤ-：モラキス连峰
大きなゴレ-ムに火をつける!	1	讨伐巨木兵：モラキス连峰

## 目前可发想的配方

### リディ-

道具名	发想条件
リフルボトル	采集1次コバルト草：新緑のオ-ダリア
暗黒水	调合1次メディアの秘毒
万能厄除け香	采集1次セイタカト-ン：グルムアディ-ス大沼林
ルフトアイゼン	调合3次ルフト

### ス-ル

道具名	发想条件
快刀乱麻のエンブレム	采集1次大いなるウロコ：アンフェル大瀑布-アルバリア参道
ドナ-クリスタル	调合1次ドナ-ストーン（附带動きを少し止める效果）
赤ペンゼリ-	调合1次ハニ-シロップ（附带大きな回復量特性）
超-发破用フラム	调合1次发破用フラム

### 共通

道具名	发想条件
クラスタ-コイン	收集金貨模様のカケラ
風神のふくろ	调合3次小妖精のふくろ
戦いの护符	调合1次なめし革（附带みなぎる力特性）

## crank 试验

前往王城内与ミレイユ对话接受测验。



## 课题获取花评价方法

本次的课题需要讨伐绘画世界里出现的黑色魔物，要获得花评价的话需要前往每一张之前去过的绘画世界（总共5张），在最深处的区域深处触发剧情战斗。这些敌人都弱雷属性，

前文介绍的强力攻击道具正好合适。其中冻てし時の宮殿の触发区域在“ネ-ジュのアトリエ”（静谧のライブラリ-区域往北直走），海底宝库在“最终宝库”。

## エテル=ネピカ

**场景效果** 道具的等待值倍化（使用后待机时间增加），技能的等待值减半、knockback 效果强化。

● 报告完课后前往画廊，发现出现狭间を彷徨いし絵の具的配方，调合好后去画廊修复绘画。其中一个素材“雪の女王”可在モラキス连峰采集。

● 往深处前进的路途中会不断触发剧情，来到最深处触发 BOSS 战。胜利后本章结束。

## BOSS クロブレア・ロゼ

BOSS 弱风属性。由于场景效果的影响，使用道具的话待机时间会变长，用技能进攻节奏会快不少。但若按照前文攻略已经调合出具有

“分散发动”效果的ドナ-クリスタル，那么即使用道具输出也不会有太大压力，让マティアス保护好双子即可。

# 第9话 奇迹

## お父さんからの挑戦状

- 前往“アトリエ・ヴォルテ-ル” 内容更新，去完成里面的内容准备触发剧情。
- 返回工房，野心笔记 B 等级的

内容更新，去完成里面的内容准备触发剧情。

## 野心笔记・B 等级

### 真到胜负！

任务名	次数	完成方式
もっと調合ができるようになる	-	炼金等级到达27
便利な药品を作りまくり！	5	调合药品系道具
そよ風の香りを感ぜたい！	1	调合そよ風のアロマ
炼金术で調味料作り！	1	调合アブコ-ル
どんな厄でも拂うお香を作る！	1	调合万能厄除け香
真っ黒なお水も作ってみる！	1	调合暗黒水

### 事前に準備も

任务名	次数	完成方式
紫色のお花を摘んでみる！	5	采集紫色的花：夜明けの大地
雪山で採れる果实を探す！	5	采集雪の女王：モラキス连峰
水底深くで変わった水探し	5	采集水底の水：海底宝库
色が分かれたコランダム探し！	1	采集双色コランダム：海底宝库・最终宝库。采集几率较低，可以先不理睬这个任务
しょっぱいお盐を集める！	1	采集マ-ブル岩盐：モラキス连峰
ふわふわ浮かぶ綿を捕まえる！	1	采集アルベリヒ：エテル=ネピカの虫采集点

## 大物ハンタ-

任务名	次数	完成方式
ただものではないブニを讨伐	1	完成特殊委托“孤高のブニ”
超ヤバイキノコを倒す！	1	完成特殊委托“マジヤバイキノコ”
贤者の使者を返り討ち！	1	完成特殊委托“強い使い魔を手に入れたい”
とにかく黒い乙女を狙う！	1	完成特殊委托“見た目も腹も黒い乙女”：夜晩的モラキス连峰・永久峰出现

## 人味を磨って

任务名	次数	完成方式
輝かしい鍛冶师に貢ぎ物！	1	前往鍛冶屋
かわいいミレイユさんにお愿い！	1	前往エントランス
シスターにも手传ってもらおう！	1	前往教会
ついでにお父さんの侦察も！	1	前往アトリエ・ヴォルテ-ル
リア-ネさんにも交渉！	1	前往メルクの门
やっぱり最后是匠师に任せる！	1	前往イルメリアのアトリエ

## 目前可发想的配方

### リディ-

道具名	发想条件
英雄降ろしの丸药	收集龙的ウロコの收集：夜晩的夜明けの大地，ドラゴネア掉落
スウィ-ティ-	调合アブコ-ル（附带回数修正+特性）
サファイアスポンメル	调合サファイアス
ルビナイトボンメル	调合ルビナイト
スマラクトボンメル	调合スマラクト
生命の蜜	采集黄金树的叶：夜明けの大地
シュネ-シュトルム	采集エルトナ水晶：冰晶の辉窟、调合シュタルレヘルン（附带素早さダウン・中效果）、调合ルフアイゼン（附带强化を消し去る效果）

### ス-ル

道具名	发想条件
计量虫取り网	调合虫取り网（附带素早さ+ブ-スト特性）
アンジュバリュール	调合ゴルトアイゼン（附带魔法使いの知恵特性）
原初の灰	调合（魔法の道具）
ハイタ-シュトルム	采集エルトナ水晶、调合オリフラム（附带防御ダウン・小效果）、调合ドナ-クリスタル（附带分割发动效果）

### 共通

道具名	发想条件
らせんの時計盘	收集らせん状のカケラ
ヴェルベティス	调合万能中和剂・虹
圣酸	炼金等级到达25

## Bランク试验

前往王城内与ミレイユ对话接受测验，获得参考书《B ランク试验课题》。

## 课题获取花评价方法

本次课题为制作参考书里记载的道具，调合难度越高的道具评价越高。调合“さすらう地球仪”，交纳此道

具便能获得花评价。其中素材“地球仪の玉”可在鍛冶屋购买参考书，发想出配方。

## 天海の花园

**场景效果** 回复效果提升 50%、触发回复效果时，解除所有的异常状态以及状态变化。

● 工房升级后，移动至“教会”触发剧情。

● 返回工房，前往地下室。

● 发想出久远的天つ国の絵の具的配方，其中素材“プニプニ玉・金”，在夜明けの大地出现的金プニ会掉

落。调合出来后交给ロジェ。

● 前往地下室，进入绘画“天海の花园”。前往最深处，进入房子アトリエ（天海の花园）后触发剧情，本章结束。



# 第10话

## 声と梦

●本章开始的野心笔记内容都比较复杂，玩家可以挑选着完成。

### 野心笔记・A等级

#### 3つの必杀技

任务名	次数	完成方式
いろんな爆弾を混ぜ混ぜ!	1	使用战斗调合“全部ごちゃ混ぜ大爆弾”(委托“いざ舰队决战!!!”报酬)。スル专用的战斗调合，需要龙系素材，因此在夜晚的夜明けの大地讨伐ドラゴネア后，直接在地图内发动完成条件即可
ねじまきを使って一気に加速!	1	使用战斗调合“超加速ねじまき”(委托“一段上の灰を求めて”报酬)。スル专用的战斗调合
いざ必杀のダクネス!	1	使用战斗调合“ザ・ダクネス”，スル专用的战斗调合，为暗黒水の额外调合
とってもキュートなお茶を飲む!	1	使用战斗调合“キュ-ティ-”，スウィ-ティ-的额外调合
マティアスごと敌を打ち抜く!	1	使用スルとマティアスの组合战技(コンビネーションア-ツ)“全力全开ガンブレイ”，需要完成マティアスの支线剧情到一定程度后才解锁
フィリスさんと一緒に贈り物!	1	使用スルとフィリスの组合战技“フィリスサプライズ”

#### 调合品炼化!

任务名	次数	完成方式
焼くと固まる粘土を生産!	1	调合炼金粘土(附带烧くと固まる炼金成分)，为红色效果栏等级达到17激发
洗いものに使える蒸留水作り!	1	调合蒸留水(附带器具洗净用炼金成分)，为绿色效果栏等级达到15激发
破壊力がヤバイ紫色の中和剤!	1	调合中和剤-紫(附带大きな破壊力特性)
すこく愈される原初の灰!	1	调合原初の灰(附带大きな回復量特性)

#### 亲奉行作战!

任务名	次数	完成方式
お母さんにとにかく甘える!	1	前往天海の花园·一番大切な场所区域的アトリエ
一应、お父さんの手伝いもする	2	完成ロジエの课题(之前完成的计算在内)
ふかふかな羊毛をお届け!	3	采集羊毛
部屋の香りづけにアロマの香木!	1	采集アロマホルツ:天海の花园·楽しい思い出の日
特製の焼き菓子を持っていく!	1	调合素朴な焼き菓子
さらにあまい果物をセットで!	3	采集甘露の実

#### 伝説の釣り师

任务名	次数	完成方式
他の鱼よりも太ったやつを狙う!	1	采集カンパ:海底宝物库
龙みたいな鱼を見つける!	1	采集ワ-ムフィッシュ:海底宝物库
焼いて食べるための巻貝も!	1	采集ムッシュル:モラキス连峰
美味しいエビも狙ってみる!	1	采集ハサミエビ:海底宝物库
ふくれるとかわいい鱼も探す!	1	钓起风船鱼:エテル=ネビカ·第3个区域,东侧的鱼采集点
いざ、ぬしに挑戦!	1	钓起ぬし,必须要调合“神竿ルベルクラウン”

### 目前可发想的配方

#### リディ-

道具名	发想条件
マルモルギア	调合マルモルコメ-ト
再生の雨露	采集星の砂水:星彩平原
トリトンのほら貝	采集イッカク:新緑のオ-ダリア
ゼ-レキャンパス	调合梦の绘笔(附带强烈的破坏力特性)
金剛ル-ンストーン	金刚石(附带あふれる力特性)
ラアウエの秘药	采集ワ-ムフィッシュ:海底宝物库
神秘の灵药	采集ドンケルハイト:天海の花园·祝福を祈る花畑,中央花园的巨大树木周围,较高的红花采集点。属于稀有采集点,需要欧气才能出现

#### ス-ル

道具名	发想条件
英知のリアン	采集双色コランダム:天海の花园·一番大切な场所区域,稀有采集点
神竿ルベルクラウン	调合高品质上级竿(附带稀少な逸品特性)
神力のブラゾン	调合ハルモニウム(附带攻防ブ-スト特性)
一球入魂メテオボール	调合金刚石(附带最後の一击特性)
一骑当千のオルデム	收集龙核:夜晚的夜明けの大地,ドラゴネア掉落
天界の大扫除	调合神の落とし物(附带???が落ちてくる效果)
ヒンメルレリフ	调合多色染料(附带使用回数+2特性)

#### 共通

道具名	发想条件
神の落とし物	调合マルモアコメ-ト(附带复数に效果増大特性)
マルモアコメ-ト	采集漆黒の星の石:星彩平原
ハルモニウム	调合深紅の石
深紅の石	收集龙の血晶
深蒼の石	炼金等级到达27
极彩色のパウダ-	收集极彩色の花园のカケラ
赤気纹石	炼金等级到达30
龙酸	炼金等级到达32
ビジョンブラッドの油	收集血塗られたカケラ
星の雾吹き	收集流れ星のカケラ
黒と白のタロット	收集漆黒陶板のカケラ
贤者の石	炼金等级到达35

## Aランク試験

前往王城内与ミレイユ对话接受测验。

### 课题获取花评价方法

本次的课题是从4名公认炼金术士手中获取推荐状,4人分别是ソフィ-、フィリス、イルメリア、ロジエ,从其中3人手中拿到推荐状就能合格。当然,拿全4张推荐状就能获得花评价。



## フィリスの推荐状

●与フィリス对话,获取方式最为简单直接的推荐状,使用リディ-、ス-ル2人与フィリス战斗。

●推荐让ス-ル担任前卫,リディ-

-为后卫,拥有前文介绍过的“分散发动”效果的ドナ-クリスタルの话,战斗基本没什么难度。胜利后获得推荐状,并取得对应奖杯。

## イルメリアの推荐状

●与イルメリア对话,需要交纳10个万能中和剤・虹。

●前往新緑のオ-ダリア,与3只レッドフェザ-战斗。

●与イルメリア对话,调合高品质的“梦の绘笔”,然后交给イルメリア。

## ロジエの推荐状

●返回工房与ロジエ对话,前往天海の花园のアトリエ,与オネット对话。

●发想出終わりのない日記帐的

配方,素材“黄金树の叶”可在夜明けの大地获取。

●调合出終わりのない日記帐,交给オネット。



## ソフィ - の推荐状

●最为困难的一张推荐状，与ソフィ - 对话，触发她检查配方数量的剧情，需要发想出一定数量的配方才能通过这一阶段。

●第二步是调查贤者の石并交给ソフィ -。



### 贤者の石



炼金等级到达 35 后发想出配方。  
●素材“深红の石”的配方需要获取龙的血晶才能发想出来，前往夜晚的夜明けの大地，讨伐龙型魔物ドラゴニア获取。  
●调查深红の石需要素材“双色

コランダム”。前往天海の花园·一番大切な场所区域，在魔物クロレア・ブル出现位置的附近，采集稀有采集点（闪光方式与普通采集点不同）低几率获取。

## 星彩平原

**场景效果** 技能消耗 MP 减半，技能威力为 2 倍、使用道具时会降下流星群减少 MP。

●工房升级后，前往画廊触发剧情，返回工房发想出“梦见る夜空の絵の具”的配方。调查出来后去修复绘画。

●在第 1 个小区域的大岩石附近触发剧情，发想出配方“液化溶剂”。调查出来后调查大岩石的闪光点，素材“マルモアコメ - ト”可在海底宝物库·最终宝物库区域获取，也可以

通过发想配方进行调查，毕竟关键素材“漆黑の星の石”就在星彩平原里可采集。

●往深处前进触发剧情，采集一定数量的星の实后推进剧情。前往地の彩り、育む地区区域触发剧

情，从地图东北侧进入空への愿い、捧げる地区区域。  
●进入后马上触发战斗，敌人グロレア・ブル弱雷属性，虽然有场景效果的影响，但无视其使用ドナ - クリスタル进攻即可。前往东北侧触发剧情，然后自动离开绘画世界。  
●返回工房触发剧情，前往天海の花园最深处的アトリエ，本章结束。



©2017 コナミデジタルエンタテインメント All rights reserved.

## 第 11 话 黒の絵の具

### お母さんの危机

●此阶段工房内可触发剧情，组合战技（コンビネ - ションア - ツ）系统解禁，发动组合战技需要消耗组合槽，相当于必杀技。其余同伴的组合技需要推进他们的个人剧情才能习得。

●天海の花园のアトリエ前触发剧情，与クロレア・アンバ - 战斗，敌人弱风属性。

●前往天海の花园のアトリエ的

地下室。

●前往冻てし時の宫殿・ネ - ジュのアトリエ，与ネ - ジュ对话。

●返回工房，分别移动至“エントランス”、“イルメリアのアトリエ”、“教会”。

●返回工房触发剧情，进入天海の花园のアトリエ触发剧情，然后靠近地下室的黑色绘画。

## 黒の地平线

**场景效果** 没有 2 种以上的属性耐性时，全能力值降低。

●场景效果比较烦人，先回工房一趟，让双子装备刚才剧情获得的两个戒指即可解决。或者使用更换场景的道具亦可。

●从东北侧进入“恨みと憎しみの岐路”区域，然后从北侧进入“満

たされぬ夢の市街”区域，最后从东侧进入“生まれ死する命の场”区域。

●分歧路需要走左边，走右边的话会返回开始地点。进入最深处触发剧情，进入 BOSS 战。

## BOSS 黒き绘画の魔核

流程最强的 BOSS，一回合行动 2 次，血量非常高。交战前必须调整全员的装备以及道具，除了之前准备的“ドナ - クリスタル”以外，拥有“万病に效く”特性的“そよ风のアロマ”也是必须的，若装备质量不理想，还要带上具有复活效果的道具。想要更高级的回复道具可以选择“神秘的灵药”，除了触发所有高级效果以外，附带“宵暗の花蜜”特性是最理想的，本来调查此药用的素材“ドンケルハイ

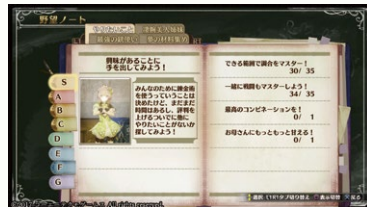
ト”就有此特性。

战斗方法和之前没有太大区别，依然贯彻双子使用道具攻击，マティアス负责回复和使用掩护防御的作战思路。要注意 BOSS 有许多异常状态攻击，使用拥有“万病に效く”特性的“そよ风のアロマ”进行回复。BOSS 的血量下降到一定程度后，会使用技能改变场景效果，我方也可以准备相应的更换场景道具改变劣势，尤其推荐“极彩色のパウダ - ”。

## 最终话 约束

●实际上 11 话的 BOSS 就是流里里的最终 BOSS，本章等同于解禁

各种隐藏要素的章节，玩家可在此章自由探索世界，完成角色支线任务，挑战隐藏 BOSS。



●本作为多结局设定，只要通过 S 等级的工房等级测试就会进入结局，和前作同样，只要满足特定的条件，结局选项就会增加。因此想要观看多结局，务必在交纳 S 等级测试的课题道具前留一个存档。

### 野心笔记・S 等级

任务名	次数	完成方式
できる範囲で调合をマスター!	-	炼金等级到达 35
一緒に战斗もマスターしよう!	-	等级到达 35
最高のコンビネ - ションを!	1	使用“リング - ジェイン”
お母さんにもっともっと甘える!	1	前往天海の花园のアトリエ

### 凄惨美人犠牲

任务名	次数	完成方式
目指すは炼金术の顶...?	1	调查贤者の石
すべてを焼き尽くす爆弾作り?	1	调查 N/A (完成所有ロジェの课题，发想出相应配方)
伝説の灵药にも手を出してみる!	1	调查神秘的灵药
炼金术でレリ - フ作り!	1	调查ヒンメルレリ - フ
英知を感じるパツを作れ!	1	调查英知のリアン
金剛石を使った豪華なパツも!	1	调查金剛ル - インストーン



# 白金奖杯

本作的白金难度不算大，但是很花时间，不仅是所有角色的支线剧情，连配方、野望笔记这些内容全部都要完成，可以说是所有内容都要做完才

能白金了。详细的白金攻略留待下一期研究中心再解说，目前先参考奖杯表格吧。

奖杯名称	取得条件	奖杯种类
不思议な绘画の炼金术士	收集其余所有奖杯	白金
『不思议な绘』	剧情杯	铜杯
二人で一人	剧情杯	铜杯
国一番のアトリエ	工房升格至 S 等级	银杯
たとえ忙しくても	观看普通结局	铜杯
目指すは世界一!	观看好结局	铜杯
今日も大繁盛	观看开店结局	铜杯
うさちゃん大行进!	观看不可思议画家结局	铜杯
ひとつの时代	观看真结局	金杯
双子の日常	在工房里调查失败	铜杯
守られていた君は	剧情杯	铜杯
奇迹	剧情杯	铜杯
レッツバカンス!	剧情杯	铜杯
お、覚えてください!	ル・シャ的角色剧情	铜杯
表里の王	マティアス、ミレイユ的角色剧情	铜杯
お肉大好き!	フィリス的角色剧情	铜杯
同じ美味しさ	ソフィ-的角色剧情	铜杯
天にも升る心地よさ	ブラフタ的角色剧情	铜杯
呜呼、情熱のシスタ-慕情	ハゲル、パメラ的角色剧情	铜杯
がお……です?	ロジェ的角色剧情	铜杯
ね、闻いてるの-?	ソフィ-、コルネリア的角色剧情	铜杯
きゅう…	フィリス、イルメリア的角色剧情	铜杯
彼と彼女の抱いた梦	アルト的角色剧情	铜杯
不思议な不思议な物語	フリッツ的角色剧情	铜杯
任せた × 任せて	调查工房的桌子，选择キャラ变更	铜杯
た-る!!!	调查工房中的桶子 (多次)	铜杯
カスタムウェポン	第一次进行武器改造 (カスタマイズ)	铜杯
鍛冶の神といっしょ	制作所有的武器、防具	银杯
コルさんご満悦	在コルネリア商会花了很多钱	铜杯
どうしてこんなことをお!!	收集全部虫系材料	铜杯
煮てもよし、焼いてもよし	收集全部鱼系材料	铜杯
私たちの戦い方	第一次进行战斗调查 (バトルミックス)	铜杯
调查を制する者は戦いを制す	进行了所有的战斗调查	银杯
なにに、何事!?	在绘画世界的战斗中发生不可思议的事 (触发场景效果)	铜杯
世界を塗り换えて	战斗中改变周围的环境 (使用改变场景的道具)	铜杯
合体奥义・真・灭杀秘剑神龙…	观看所有的组合战技 (コンビネ-ションア-ツ)、对应角色支线剧情进展后习得	铜杯
アルティメットミックス	使用额外调查调查出不得了的道具 (品质 10000)	铜杯
国一番の何でも屋	完成大量委托	铜杯
果てなき野望	完成野望笔记全部内容	银杯
发想は调查の母	发想出所有配方内容	铜杯
マスタ-アルケミスト	调查出所有道具	金杯
豪腕スタ-ズ	战斗等级达到最高 (50 级)	银杯
师匠のお墨付き	炼金等级达到最高 (50 级)	银杯
ボクの火龙	与火龙游玩	铜杯
传承よ、过去へ	打倒いにしへの雷神	铜杯
わたしが敗れるとは…	打倒フィリス (10 话推荐状剧情中打倒)	铜杯
黒の絵の具	打倒レンプライアの核	铜杯
ありゃ、負けちゃった…	打倒明るく元気な创世神 (最终话隐藏 BOSS)	铜杯
次こそ地獄を見せてやる!	打倒赤く昏い世界に住まう少女 (最终话隐藏 BOSS)	铜杯
根源と终焉	打倒二人の女神 (最终话隐藏 BOSS)	金杯

最強の銃使い		
任务名	次数	完成方式
超強い超龙に挑んでみる!	1	精英怪讨伐委托，或是ソフィ-的支线剧情中的战斗
死神と呼ばれる騎士と勝負!	1	精英怪讨伐委托
あだし専用の銃を特注する!	1	制作スル・ザ・スタ-
龙の素材で防具を作ってみる!	1	制作ドラグ-ンメイル
つつついに幽霊にも挑戦!	1	讨伐幽灵 (ゴ-スト) 系敌人

梦の材料集め		
任务名	次数	完成方式
炼金术に欠かせないあの花を採取	1	采集ドンケルハイト
空か落ちてきた星の石を探せ!	1	采集漆黒の星の石: 星彩平原
強力な魔物が持つ宝石を狙う!	1	收集邪なる骨
龙の目玉を手に入れろ!	1	收集龙眼: 龙系魔物掉落
イヤだけど虫も采ってみる…?	1	采集虫采集点

## Sランク試験

完成野心笔记 S 等级的内容，满足条件后前往王城内与ミレイユ对话接受测验。

## 课题获取花评价方法

本次的课题为交纳 1 个调合品或装备，品质为评价对象。需要交纳品质 200 以上的课题物品才能获得花评价，本作依然可以利用蒸馏水品质大法轻松过此课题，具体就是利用反

复调合蒸馏水的方式 (使用特性引数 +3 的触媒继承与品质相关的特性) 获取最高品质的蒸馏水，与品质相关的上位特性请参考流程攻略前的上位特性组合表格。



## 通关结局

S 等级测试合格后返回工房，进入结局。剧情中触发关于今后目标的选项，不同选项对应不同的结局。本作总共有 5 个结局，分别为普通结局、好结局、开店结局、不可思议画家 (不务正业) 结局、真结局。下面说明一下不同结局的触发条件，由于时间限制，部分结局条件仍不明确，

关于结局的明确触发方式以及其他隐藏 BOSS 的战斗方式，请等待下一期的研究中心。

普通结局：直接触发。

好结局：炼金等级到达 50。

开店结局：最终话在工房触发赚钱剧情。持有金钱超过 20000 后，会触发任务“大金持ち作战”，完成任务后结局会增加此结局选项。

不可思议画家结局：未明确，推测为与最终话不可思议绘画的支线剧情相关。

真结局：未明确，推测为：工房等级测验全部获得花评价、完成所有角色支线剧情、炼金等级到达 50。







### 偶像大师 星光舞台

偶像大师 星光舞台  
2017年12月21日  
售价为479港币

本地1人

PS4

BNEI

模拟育成 中文版  
无对应周边

文 哪尼 美编 NINA

作为“猛将传”的《偶像大师 星光舞台》，不仅在游戏内容上焕然一新，针对前作《白金星光》中被玩家所诟病的种种缺点也悉数进行了修正和改进，显然制作组认真倾听了玩家们的反馈。毫无疑问，这是真正意义上的次世代《偶像大师》，各位制作人们请抛开对《白金星光》的种种不悦，再一次与喜爱的偶像们并肩前行，登上最华丽的星光舞台吧。

## 注意事项

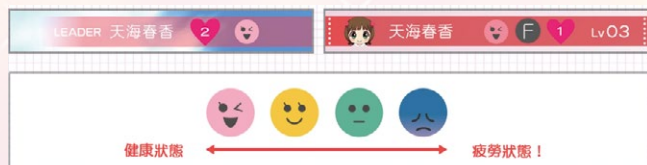
### 合理安排时间

游戏中以“周”为单位，48周便是一年轮回。每周玩家只能进行一项活动——进行演唱会、进行工作/课程、或是放假休息，无论结果如何都会进行结算并进入下一周。

虽然游戏并没有规定期限，但由于SP分类下的演唱会大多是限时的，因此合理安排时间非常重要。玩家可以在演唱会选择界面中按触控板的左下角，打开时间表确认未来两月内限时演唱会的状况。

### 关心偶像状态

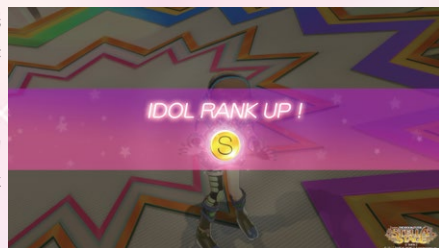
本作加入了“疲劳度”的设定，分为四个等级，连续进行演唱会或是工作/课程就会逐渐累积疲劳度，演唱会的分数将受到影响。因此一般情况下，当疲劳度变为绿色状态时就请安排放假休息吧。



### 首要目标! Rank S

制作人的首要目标是让13名偶像都达到S阶级，每位偶像需要100万人左右的粉丝，比起《白金星光》其实轻松很多。建议平常多选择参与人数多的演唱会，这样所有的参与者都可以累积粉丝，更换队长后只要再过一遍升段的挑战任务即可。

粉丝数量达标并完成最终演唱会“星光舞台”即可成为S级偶像，比较令人意外的是，“星光舞台”这一演唱会的分数要求也很低，轻轻松松就能完成。

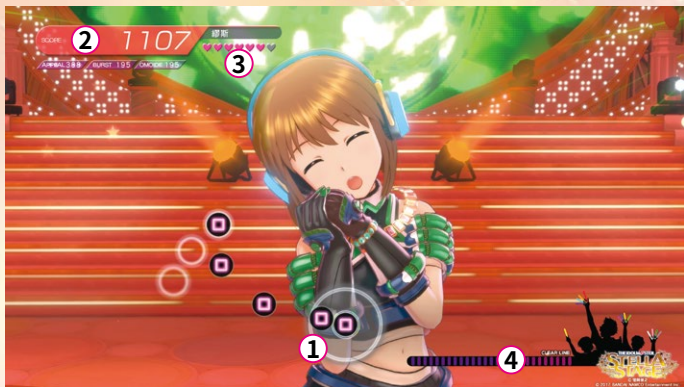




## 六大偶像冠军赛

其实之所以降低了偶像升级 S Rank 的难度，是因为本作的重点放在了“六大偶像冠军赛”上，所有的冠军赛都需要从预选赛一步步地打上去，且时间表是固定的。虽然从第二年开始就可以挑战，但这些演唱会的难度相当高，某种意义上来说，只有达到 S 级的偶像才有“资格”参赛。而在参加这类重要的演唱会之前请预留出时间做准备——放假休息让偶像保持最佳状态，或是先进行课程训练获得增幅效果等。

上来说，只有达到 S 级的偶像才有“资格”参赛。而在参加这类重要的演唱会之前请预留出时间做准备——放假休息让偶像保持最佳状态，或是先进行课程训练获得增幅效果等。



## 计分系统

本作中 Live 演出的计分系统相较于《白金星光》做了一定程度上的简化，尤其是在技能方面的处理比较直观。分数对于演唱会而言是

非常重要的，分数越高则获得的金钱、粉丝数、礼物数量等越多，请尽可能达成 EX Clear 评价。

## 基础分

○、□、△三种单键音符都有一个基础分，双键同押音符的基础分是单键音符的两倍。基础分受队伍整体 Appeal 值影响，Appeal 值越高则基础分越高，而 Appeal 值则与偶像等级、服装及饰品等级、技能训练中所习得的技能相关。

基础分并没有固定标准，会根据

据所选的演唱会和曲目进行动态调整。即便在相同的演唱会中，不同曲目、不同难度下单个音符的基础分都是不同的，这是因为系统会根据曲目的音符数动态调整基础分使最后的基本总分相近，因此选择高难度或是音符数多的曲目并不会带来绝对的优势。

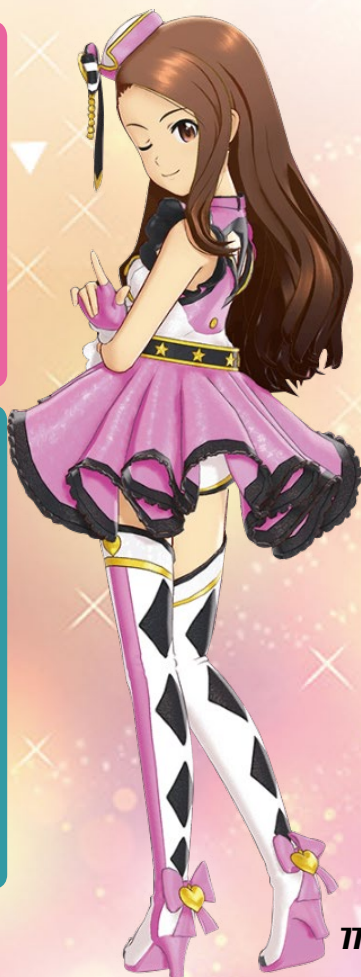
## 判定评价

音符的判定评价分为 Perfect、Good、Normal 和 Bad，只有 Perfect 评价才能拿到完整的基础分，其余则会有不同程度的降低。Perfect、Good、Normal 都计入连击数中，能够做到全 Perfect 自然最好，不过偶尔有几个低评价影响不大，能够保持全连就行。

## 全连奖励

本作取消了《白金星光》中每 10 次连击的分数加成，因此达成“完全连锁”（全连）的奖励分就显得尤为重要了。尤其是在一些过关比较勉强的高段 Live 中，全连奖励分往往能够在最后帮你“有惊无险”地跨过过关的门槛。

这一改变也使得高音符数的曲目或高难度不再是首选，毕竟 Master 难度下全连只比 Pro 难度多出 200 分而已，影响微乎其微，加上本作 Master 难度谱面的复杂程度有明显提升，因此建议选择



## 关注潮流走向

小鸟每月的第一周会通知玩家本月潮流的服装和曲目，那些在固定时期内举办的演唱会，其类型有很大几率会是“潮流”，想要参加的话请尽量选择当月潮流的服装和曲目，这样就能够获得更高的分数。



## Live玩法

### 基本操作

音符	按键
	普通音符，分别对应○(→)、□(←)、△(↑)三种按键，
	长按音符，同样对应○(→)、□(←)、△(↑)，按下直到长条结束后松开
	同时押音符，分别对应○+→、□+←、△+↑，同时按下对应按键即可
	回忆绽放音符，对应×键，成功判定后会有偶像的特写演出
	刮擦音符，来回划动触摸屏直到长条结束
	极耀闪华音符，按下触摸屏即可，成功判定后进入“极耀模式”。

### 界面元素

- ①音符判定区，显示单个音符的判定情况、得分、以及当前的连击数。
- ②当前获得的总分。
- ③可发动“回忆绽放”的次数
- ④热度槽，随着分数上升而上涨，达到 Clear Line 的位置后即为过关，热度槽全满则达成 EX Clear 评价。





Pro 难度熟悉的曲目稳扎稳打更有效  
全连奖励的分数主要受三方面影响：

1、技能训练中“○○完全连锁+1000”的技能，习得后可大幅

加成。

2、与“曲目等级”相关，所选曲目等级越高，全连奖励的加成越高。

3、与“曲目难度”相关，但如同前文所说，不必追求 Master 难度。

### 回忆绽放

回忆绽放(×键音符)的得分与队伍整体的 OMOIDE 值和相应技能相关(N人回忆绽放分数+○○○○)，单首曲目演出中发动回忆绽放的次数与队长的亲密度(心形标志)挂钩，几级亲密度就能发动几次。由于回忆绽放的得分加成相当可观，因此更多的发动次数能够在分数上带来比较明显的优势。



### 多人“回忆绽放”的触发方式

想要触发 2 人及以上的“回忆绽放”，首先需要队长在“技能训练”中解锁相应的 Common Skill，共有三种——双人联动、三人联动和五人联动。

举个例子：

队长亲密度为 7 (能够发动 7 次回忆绽放)，此时进行一场 5 人演唱会，想要达成 5 人的回忆绽

放就需要解锁全部三种 Common Skill，演出中只要回忆绽放的音符判定成功，就会按照 1 人→2 人→3 人→5 人的顺序递增，在第 4 次回忆绽放时达到 5 人，若在这期间有一次判定失败，则下一次的回忆绽放会回到 1 人并重新递增。另外，需要注意的是多人回忆绽放不能“越级”，若只解锁五人联动而前面的技能未解锁，则无效。

### 极耀闪华

极耀闪华(触控板星形音符)会有大幅的分数加成，幅度与队伍整体的 BURST 值、以及对应技能有关(N人闪华○、N人回忆闪华

分数+○○○○)。

极耀闪华在每首曲目中只能发动一次，成功判定后，除了其自身的分数加成外，之后所有音符的基础分都会变为原来的两倍，只要连击数不断就可以一直维持到歌曲结束(中途断连则失去该效果)，是非常关键的得分点，这一阶段里务必要全连。



### 多人“极耀闪华”的触发方式

本作中多人“极耀闪华”的触发方式大幅简化，只需要队长先在“技能训练”中解锁“N人闪华○”的技能，这些技能有多个种类，无论是单人、双人、三人还是五人，

最高都能有 3000 分的加成。之后按触控板右下角打开技能列表，再按△键切换到闪华技能界面，就可以针对不同人数的演唱会分别设定已经解锁过的闪华技能了。

## 技能相关

本作中技能不再与服装和饰品挂钩，而是需要在“技能训练”中进行解锁。在主界面或演唱会准备界面都可以按下触控板右下角打开“技能列表”，确认当前技能的情况。

### 技能训练

本作新增的模式，以棋盘格的形式呈现，玩家只要花费相应的 CP 就可以逐步解锁相邻方格中的项目，而 CP 则是通过完成演唱会来获得。方格中的内容分为以下三大类：



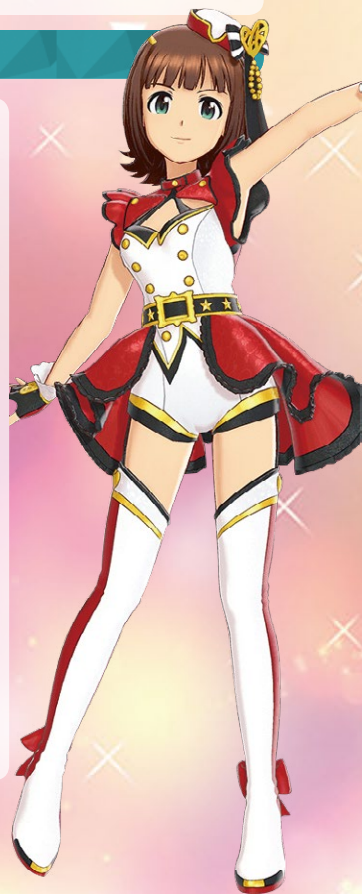
Leader	带有红色Leader标志的为队长技能，解锁后只针对队长有效。
Unit	带有绿色Unit标志的为小队技能，解锁后只要该角色处于队伍中，效果可叠加，一般都是Appeal加成技能。
Reward	获得服装、饰品、歌曲等项目。

注意，不同偶像的技能是分别独立解锁的，L1/R1 可切换角色，即便是尚未培养的偶像也可以解锁技能。而服装、饰品、歌曲等 Reward 项目则只需要解锁一次。

### 小建议

1、以起点为中心有四个发展方向，前期分别对应单人、双人、三人和五人的各种相关技能，第一位培育的偶像建议全面均衡发展，毕竟也有奖杯的要求。其他偶像则可以进行合理分配，不同角色可以分别主攻某一个方向即可。因为提升等级的挑战任务一般都可以选择不同人数的演唱会，那么主攻哪个方向就选相应人数的演唱会即可。

2、按一下 L3 键后，角色可以在棋盘上快速移动。按一下 R3 键，则可以让视角归中，这两个操作在游戏中并没有标识出来。另外按下□键可以更直观地确认当前解锁的技能/服装/饰品/歌曲的情况。





# 宣传工作& 受训课程



宣传工作 & 受训课程是除了演唱会之外能够进行的第二类活动，同样以周为单位进行，分为演出工作、自费宣传和受训课程三类。效果与《白金星光》有很大不同——

完成后并非直接获得报酬奖励，而是对演唱会附加不同的增幅效果，具体的增幅幅度可以按触控板右下角后打开技能列表确认。

## 演出工作

无需花费金钱即可进行，从给出的选项中选择其一，结果分为 Perfect、Good、Normal 和 Bad 四种评价。增幅效果是完成演唱会后获得的资金增加，等级越高的演出工作则增幅持续时间越久，可取得的增幅上限也越高。至于在范围内增幅的高低，则与评价的好坏相关。



## 自费宣传

需要花费金钱才能进行的工作，分为 Perfect、Good、Normal 和 Bad 四种评价，增幅效果是完成演唱会后获得的粉丝数量增加，等级越高的自费宣传持续时间越久，效果增幅高低依然与评价的好坏相关。

玩法很简单，就是摇骰子。骰子数量与当前偶像的亲密度等级（爱心）挂钩，几级亲密度就能拿几个骰子，通过学习技能“我的心+n”所额外增加的亲密度也会计算在内。左侧夹板上会显示“基准表现”，四种评价分别对应不同范围内的骰子点数总和，第一次的数字如果不满意的话可以选择“谈判”重摇，此时用力晃动手柄试试自己的手气吧，在时间范围内可以反复尝试，倒数至 0 后则默认以最后一次点数为准。

玩法很简单，就是摇骰子。骰子数量与当前偶像的亲密度等级（爱心）挂钩，几级亲密度就能拿几个骰子，通过学习技能“我的心+n”所额外增加的亲密度也会计算在内。左侧夹板上会显示“基准表现”，四种评价分别对应不同范围内的骰子点数总和，第一次的数字如果不满意的话可以选择“谈判”重摇，此时用力晃动手柄试试自己的手气吧，在时间范围内可以反复尝试，倒数至 0 后则默认以最后一次点数为准。

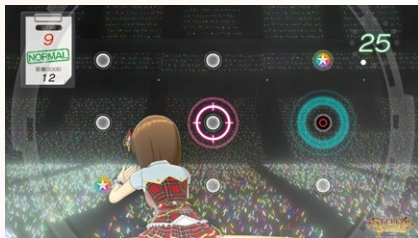


## 受训课程

受训课程需要花费金钱，等级越高的课程越贵，当然获得增幅效果的持续时间也就越长。玩法上是各种考验反应力或记忆力的的小游戏，并根据实际完成情况给出评价（等级越高要求越严格），由于不再是依靠运气定胜负，因此想要拿到高评价不妨多多练习。

些就能过关或者 EX 的演唱会，在缺少其他提升实力途径的情况下，通过这三种受训课程就可以很有效的补足分数上的缺口了，各位请务必灵活运用。

不同类型的课程对应的增幅效果不同，不过都是对演唱会分数的加成，因此如果遇到分数只差一



强化课程	闪华绽放的分数加成
表现力课程	回忆绽放的分数加成
美妆课程	完全连锁（全连）的分数加成

# 乐曲相关

## 曲目列表

包含单曲、组曲在内，本作一共收录了 41 首曲目（不包括诗花专用曲），其中 20 首为《白金星光》收录曲，21 首为新增曲目。另外，

由于可以支持《白金星光》的 DLC 曲目（18 首），且本作也已经推出了第一弹 DLC（5 首），因此若算上 DLC 的话，总曲目高达 64 首之多。

曲目	解锁条件
ToP!!!!!!	初期获得
THE IDOLM@STER 2nd-mix	初期获得
Thank You!	初期获得
SMOKY THRILL	制作人阶级提升可选
待ち受けプリンス	制作人阶级提升可选
まっすぐ	制作人阶级提升可选
relations	制作人阶级提升可选
キミ＊チャンネル	制作人阶级提升可选
99 Nights	制作人阶级提升可选
Vault That Borderline!	制作人阶级提升可选
キミはメロディ	技能训练中花费CP解锁
太陽のジェラシー	技能训练中花费CP解锁
おはよう!!朝ごはん	技能训练中花费CP解锁
Brand New Day!	技能训练中花费CP解锁
スタ→スタ→	技能训练中花费CP解锁
Kosmos, Cosmos	技能训练中花费CP解锁
蒼い鳥	技能训练中花费CP解锁
魔法をかけて!	技能训练中花费CP解锁
エージェント夜を往く	技能训练中花费CP解锁
隣に…	技能训练中花费CP解锁
ビジョナリー	技能训练中花费CP解锁
edeN	技能训练中花费CP解锁
七彩ボタン	技能训练中花费CP解锁
Happy!	演唱会“765★Happy Live! ♪×3”通关
ザ・演唱会革命でSHOW!	演唱会“765★Live Show! ♪×3”通关
THE IDOLM@STER	演唱会“真・前往顶点”通关
my song	演唱会“第一闪耀”EX通关



曲目	解锁条件
私はアイドル	演唱会“偶像大师2”通关
GO MY WAY!!	演唱会“双人飞车”EX通关
Honey Heartbeat	演唱会“BBQ”EX通关
READY!!	演唱会“从今天开始”EX通关
CHANGE!!!!	演唱会“樱花学园入学式”EX通关
自分REST@RT	演唱会“毕业·在樱花树下···再”EX通关
shy→shining	S级演唱会“星光舞台”通关
キラメキラリ	演唱会“ギャラクティカ パースト+”通关
いっぱいいっぱい	演唱会通关报酬
キミはrelations-mix MEDLEY	初期
キラキラいっぱい WAY!!MEDLEY	演唱会“真·闪耀白银光芒”EX通关
THE H@PPY LIVE!MEDLEY	演唱会“765艺能梦幻组曲”通关
"まっすぐ→shining Top MEDLEY	演唱会“765艺能明星组曲”通关
紅白応援v	SP演唱会中“地狱特训”专用曲
Miracle Night	购买或继承《白金星光》DLC
I Want	购买或继承《白金星光》DLC
目が逢う瞬間	购买或继承《白金星光》DLC
僕たちのResistance	购买或继承《白金星光》DLC
オーバーマスター	购买或继承《白金星光》DLC
Do-Dai	购买或继承《白金星光》DLC
アマテラス	购买或继承《白金星光》DLC
きゅんっ! ヴァンパイアガール	购买或继承《白金星光》DLC
迷走Mind	购买或继承《白金星光》DLC
L・O・B・M	购买或继承《白金星光》DLC
フタリの記憶	购买或继承《白金星光》DLC
Here we go!!	购买或继承《白金星光》DLC
神さまのBirthday	购买或继承《白金星光》DLC
ONLY MY NOTE	购买或继承《白金星光》DLC
My Best Friend	购买或继承《白金星光》DLC
Little Match Girl	购买或继承《白金星光》DLC
9:02	购买或继承《白金星光》DLC
I	购买或继承《白金星光》DLC
Vertex Meister	购买《星光舞台》DLC
M@STERPIECE	购买《星光舞台》DLC
ラムネ色 青春	购买《星光舞台》DLC
Destiny	购买《星光舞台》DLC
ポジティブ	购买《星光舞台》DLC

## 曲目难度



本作直接可以选择 Pro 难度，完成一遍 Pro 难度后即可解锁最高的 Master 难度。与《白金星光》相比，Master 难度下的谱面复杂程度有明显的提升，比如加入了很多双手交替的操作，并且由于更加注重全连的分数加成，因此实际上在技巧部分更具挑战性，对于喜欢音乐游戏的玩家而言，乐趣大增。

当然，游戏也并未忽视不太擅长音乐游戏的玩家，通过对连击奖励分数系统上的调整，让同一曲目不同难度的得分差距变小，即便选择较低的难度，只要判定准确度高且保持全连，同样能够拿到不逊于 Master 难度的高分。

## 曲目阶级

每首曲目分为 NEW~LEGEND 共十个阶级，每完成 5 次该曲目，即可提升一个阶级，达到最高阶级需要演出 45 回，比起《白金星光》需要演出 200 回要轻松许多，毕竟本作曲目数量众多，若还是每首 200 回简直不敢想象。使用音乐杂志类的

道具也可以快速累计次数——音乐杂志【I ♪】累计 5 回、音乐杂志【WE ♪】累积 10 回。

曲目阶级越高，对于单个音符的基础分加成以及连锁奖励的分数加成也就越多，因此在关键的演唱会中请务必选择高级别的曲目。

## 制作人阶级

提升制作人阶级可以解锁更多的曲目，并获得更多偶像的培养权。升级标准是所有偶像所拥有的粉丝总人数达标，若想要更快地提升制作人阶级，可以选择更高级别且尽可能多人参与的演唱会，因为每个参与的偶像都能增加各自的粉丝数，参演人数越多则增加的粉丝数总量也就越大。



## 偶像培养



## ①提升偶像阶级 (Rank)

偶像阶级分为 F~S 7 个层级，当队长的粉丝数达标后就会出现下一级的“挑战演唱会”，通过后方可提升阶级。如果出现了“挑战演唱会”但目前的实力尚无法通过也不必担心，可以先继续进行其他的演唱会，粉丝数量依然是会继续累积的。并且与《白金星光》不同的是，偶像阶级不再与演唱会阶级挂钩，阶级较低的偶像依然可以挑战高级别的演唱会，当然能不能过关那就是另外一回事了。





每一位偶像的粉丝数是分开计算的，只要是参加演唱会的成员都可以增加各自的粉丝数量（无论是否在培养中），因此建议多选择参与人数多的演唱会。另外虽然大家能够一起增加粉丝，不过只有队长可以进行“挑战演唱会”并提升阶级，

其他队员即便粉丝数量达标了，还需要将其设定为队长后再完成一遍每一等级的“挑战演唱会”才行。

除了完成演唱会能够增加粉丝数量外，获得的礼物中也会随机开出粉丝们的来信，选择查看即可回信，并增加对应偶像的粉丝数量。

## ②提升偶像等级 (Lv.)

偶像等级主要依靠完成演唱会后获得的经验值，或是使用“EXP饮料”提升。等级越高，Appeal值也会随之提升，从而提高在演唱会

中的得分。等级不分队长或普通队员，参与演唱会的所有人都可以获得经验值并升级。

## ③偶像能力

能力	作用
APPEAL	与演唱会中每个音符的基础得分相关，APPEAL值越高则得分越高。
BURST	与“极耀闪华”的得分相关，阶级越高得分越高。随着发动“极耀闪华”的次数增加，阶级便随之上升。除了可以在演唱会中发动外，还可以使用道具“闪华饼干”来更快地增加发动次数。
OMOIDE	与“回忆绽放”的得分相关，阶级越高得分越高。随着发动“回忆绽放”的次数增加，阶级便随之上升。除了可以在演唱会中发动外，还可以使用道具“回忆香氛”来更快地增加发动次数。

## ④亲密度

制作人与偶像间关系的亲密程度，进行演唱会、宣传工作/受训课程等均会有所提升，当充满一整颗心形后提高一级。在“技能训练”中解锁相应技能（“我的心+n”），

可以增加额外的亲密度。亲密度主要与演唱会中发动“回忆绽放”的次数相关，N级亲密度时在一场演唱会中可以获得发动N次“回忆绽放”的机会。

## ⑤更换队长

队长即为当前主要培养的偶像，只有队长可以提升阶级，获得 Leader 技能的特殊效果，以及触发特殊的剧情事件等。在“偶像素质”界面选择角色即可切换队长。

# 成为诗花的制作人



NightP  
(就这样·和诗花之间奇妙的关系继续持续着。)

## 解锁条件

严格意义上来说玩家并不能真正成为诗花的制作人去培养她，只是在私下里辅助她迈向更耀眼的偶像之路。解锁诗花需要满足以下几个条件：

- 1、一位偶像达到 S 阶级。
- 2、完成 961 分类下的演唱会“小石榴石”。

3、选择休息时有一定的几率触发与诗花相关的事件。

4、完成 961 分类下的演唱会“钻石百合”。

解锁后会自动切换到辅助诗花的状态，如果想培养 765 的偶像，只需要在“偶像素质”中将队长切换为其他任意角色。

## 辅助诗花

1、诗花的等级、亲密度及各项能力与 765 的偶像们一样，都可以独立累积和提升，方法相同，并且可以共用所有的服装、道具。



2、诗花有独立的粉丝累积，由于解锁时即为 A 阶级，因此实际上就是帮助她从 A 提升到 S 的过程，其中分为五个阶段。



3、诗花有专门的技能训练面板，基本只有单人 (Solo) 相关的技能，因此数量不多。



4、诗花只能进行单人演唱会 (Solo)，并且曲目是固定的 4 首。除了一开始解锁的《Blooming Star》，其余基本都是提升其粉丝阶段后的关键演唱会 (带 CHECK 标识) 报酬，具体如下：



《Blooming Star》	演唱会“钻石百合”通关
《オーバーマスター Vo.SHIKA》	演唱会“钻石百合”通关
《アクセルレーション Vo.SHIKA》	演唱会“蓝色玫瑰花束”通关
《ToP!!!!!! Vo.SHIKA》	演唱会“极耀演唱会”EX 通关

## 服装&饰品

本作中服装 & 饰品的获得途径为商店中购买、演唱会报酬以及技能训练中解锁，不再像《白金星光》中那样开箱子随机获得，因此不存在任何的运气成分。只要实力足够，可以比较轻松地拿全。



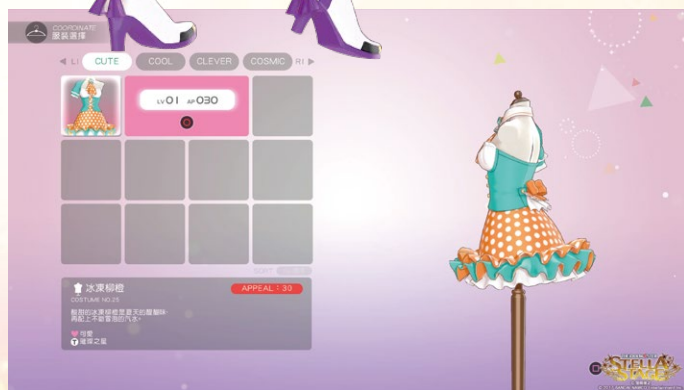
## 服装&饰品等级



本作中服装&饰品不再带有任何的技能，不同种类的服装&饰品除了外观不同外，基础性能都是一致的——服装的初始Appeal值为30、饰品的Appeal值为5。

使用道具“造型达人之道”和“闪亮贴纸”可分别提升服装和饰品的等级，最高可提升至7级，Appeal值的上限则分别为100和35。可以根据自己的喜好选择优先升级的项目，但服装部分建议分散升级不同的类型，方便应对各种演唱会，饰品部分则优先凑一套头、身体、手、足。

“造型达人之道”和“闪亮贴纸”可以直接花钱在PSN商店中购买，如果你财力雄厚的话，一次性将所有的服装和饰品提升至满级也不在话下。



## 奖杯列表

本作由于去掉了《白金星光》的随机要素，取得全服装、饰品不必看脸，另外偶像达到S级所需的粉丝数也大幅下调，总的来说白金难度会简单一些。比较有挑战性的

可能就是最后一个银杯“传说艺能制作”，限定一年的时间内完成，建议在全员都已经S阶级后，合理安排时间，专心挑战。

奖杯	名称	条件
白金	顶尖偶像大师	获得了所有奖杯。
铜杯	第一次的工作	实行了第一次的工作。
铜杯	THE DEBUT!	出道演唱会成功。
铜杯	ALL☆STAR!	群星演唱会成功。
铜杯	这一年以来，辛苦你了!	成为制作人过了1年。
铜杯	那颗星，绽放花朵	去观摩了诗花的演唱会。
铜杯	过去曾经闪耀的星辰的故事	听说了765艺能过去的事。
铜杯	曾经梦想活跃的星辰的故事	听小鸟说了过去的事。
铜杯	开花明星的挑战书	收到了来自诗花的挑战书。

奖杯	名称	条件
铜杯	前往星们的舞台!	为星光舞台做好了准备了。
铜杯	星光舞台☆春香	春香的星光舞台大获成功。
铜杯	星光舞台☆千早	千早的星光舞台大获成功。
铜杯	星光舞台☆雪步	雪步的星光舞台大获成功。
铜杯	星光舞台☆弥生	弥生的星光舞台大获成功。
铜杯	星光舞台☆律子	律子的星光舞台大获成功。
铜杯	星光舞台☆梓	梓的星光舞台大获成功。
铜杯	星光舞台☆伊织	伊织的星光舞台大获成功。
铜杯	星光舞台☆真	真的星光舞台大获成功。
铜杯	星光舞台☆亚美	亚美的星光舞台大获成功。
铜杯	星光舞台☆真美	真美的星光舞台大获成功。
铜杯	星光舞台☆美希	美希的星光舞台大获成功。
铜杯	星光舞台☆贵音	贵音的星光舞台大获成功。
铜杯	星光舞台☆响	响的星光舞台大获成功。
铜杯	★☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆	带领1位偶像成为传说偶像了。
铜杯	★★☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆	带领2位偶像成为传说偶像了。
铜杯	★★★☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆	带领3位偶像成为传说偶像了。
铜杯	★★★★☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆	带领4位偶像成为传说偶像了。
铜杯	★★★★★☆☆☆☆☆☆☆☆	带领5位偶像成为传说偶像了。
铜杯	★★★★★★☆☆☆☆☆☆☆☆	带领6位偶像成为传说偶像了。
铜杯	★★★★★★★☆☆☆☆☆☆	带领7位偶像成为传说偶像了。
铜杯	★★★★★★★★☆☆☆☆☆☆	带领8位偶像成为传说偶像了。
铜杯	★★★★★★★★★☆☆☆☆	带领9位偶像成为传说偶像了。
铜杯	★★★★★★★★★★☆☆☆☆	带领10位偶像成为传说偶像了。
铜杯	★★★★★★★★★★★☆☆	带领11位偶像成为传说偶像了。
铜杯	★★★★★★★★★★★★☆☆	带领12位偶像成为传说偶像了。
金杯	★★★★★★★★★★★★★	带领765艺能所有偶像成为传说偶像了。
铜杯	极耀演唱会★	极耀演唱会大获成功。
铜杯	765★顶尖演唱会!	看过765艺能全员表演的“ToP!!!!!!!!!!!!!!”了。
铜杯	765★闪亮演唱会!	看过765艺能全员表演的“shy→shining”了。
铜杯	菜鸟制作人	制作人阶级变成2了。
铜杯	新手制作人	制作人阶级变成5了。
铜杯	中坚制作人	制作人阶级变成8了。
铜杯	高明制作人	制作人阶级变成11了。
铜杯	王牌制作人	制作人阶级变成14了。
铜杯	顶尖制作人	制作人阶级变成17了。
银杯	偶像大师	制作人阶级变成20了。
银杯	技能训练大师	对1位765艺能偶像的技能训练到达顶点了。
铜杯	分数进攻者765	演唱会成功并获得了76500以上的分数。
铜杯	俏皮可爱穿搭	取得了下载内容以外的所有可爱系服装。
铜杯	帅气甜心穿搭	取得了下载内容以外的所有酷帅系服装。
铜杯	活力天使穿搭	取得了下载内容以外的所有聪颖系服装。
铜杯	亲爱淑女穿搭	取得了下载内容以外的所有宇宙系服装。
银杯	扮装大师	取得了下载内容以外的所有服装。
铜杯	这里是地狱的765丁目	见过地狱。
铜杯	偶像终极赛	通过所有偶像终极赛了。
铜杯	春日双人锦标赛	通过所有春日双人锦标赛了。
铜杯	偶像学院大奖	通过所有偶像学院大奖了。
铜杯	星光祭典	通过所有星光祭典了。
铜杯	偶像极耀	通过所有偶像极耀赛了。
铜杯	偶像混战	通过所有偶像混战了。
银杯	传说艺能制作	在一年内称霸了6大冠军赛。



DLC  
补完计划  
DLC  
GUIDE

wolfenstein II  
THE NEW COLOSSUS

THE ADVENTURES OF  
**GUNSLINGER JOE**

THE FREEDOM CHRONICLES

本文对应游戏版本：1.05

本文对应语言：简体中文

德军总部 II 新巨人

Wolfenstein II: The New Colossus

2017年10月27日

售价为399港币

※Steam版同步发售

PS4 XOne

Bethesda

主视角射击 中文版

本地1人 无对应周边

本篇中恐怖威廉的征程已经告一段落，但掀翻纳粹统治的故事仍然在美国大陆上继续着。本作共有收入“《自由编年史》系列”三款 DLC，目前第一弹《神射手老乔大冒险》已在各个平台上线。作为被纳粹掳走的顶尖美式足球四分卫，乔瑟夫将使用他坚实的身体，逃离纳粹的魔爪，拯救自己的父亲，从芝加哥的废墟直冲浩瀚宇宙。

## DLC 介绍

本篇主菜单中，选择“秘密行动模拟器”，再选择“自由编年史”便能看到本作的三款 DLC 剧情任务。进入 DLC 至少需要本篇剧情通过一章才能开启“秘密行动模拟器”。

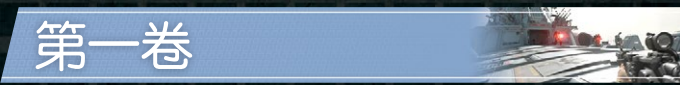
DLC 回归传统选关模式，共有

三个关卡。按口/X键可以切换难度，依次对应本篇中的7个难度。收集品方面与奖杯/成就关联的有“黄金”、“阅览品”，无关的则是武器的升级零件，都将在下文的流程攻略中写到。

## 全收集流程攻略

注：由于本 DLC 内没有消音武器，因此本攻略不再将潜行放在首要目标，只尽可能迅速地击杀指挥官，阻止增援的出现。

### 第一卷



在牢房中醒来后，与隔壁的室友对话并触发剧情，利用奔跑冲撞开面前的墙壁并击杀墙后的敌人。“勇猛过头”这个技能与本篇中增力盔甲功能相同。关押乔的牢房北面有一间仓库，可以通过窗户翻进去，蓝色的牛仔裤旁发现**阅览品 1**，仓库西边牢房中尸体旁的桌子上则是**阅览品 2**。接着根据提示来到对面的

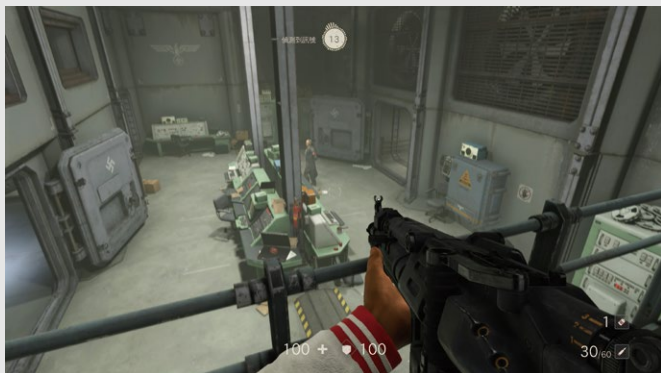
房间，分别按下两个红色按钮，开启通往隔壁牢房的铁门。

通往隔壁的牢房还需要撞毁一面墙壁，通过后解决几名敌人再次撞毁一面被探照灯照射的墙壁，拉下面的电源，这个房间内西面的两个货架中间的纸箱内能找到**金块 1**。



来到下层，过道上可以获得突击步枪，这里会出现两名指挥官。首先从右边的门出现暗杀一名敌人，然后回来击杀房间内的敌人（这名敌人刚好回头），这名敌人右边的门出现还能看到一名侧站着的敌人，蹲下靠近暗杀后在右转90度还能看

到一名背对着你的敌人。全部解决后一楼清理完毕直接上二楼，一名指挥官会在二楼三楼巡逻，暗杀难度很低，而另一名光头指挥官在二楼的一个房间内站着，可以在三楼爆头击杀。需要注意的是本场景中的猎狗并不会触发警报。



二楼光头指挥官的房间内可以获得**破片手榴弹**，根据提示到达三

楼并触发存档剧情后，前面会有一名需要撞开的铁门，铁门左侧的平



台上发现**阅藏品 3**，铁门右侧的箱子上发现**金块 2**。通过铁门后到达医务室，在有红色灯管的控制台处能发现**阅藏品 4**。

通过医务室前往二楼，楼梯拐角处可以获得**爆弹枪**。到达二楼后会有一场恶战，接着来到三楼。撞烂目标指引的墙壁来到四楼。撞烂通往四楼楼梯中间会有一面墙壁，墙壁后面会有5个箱子，可以通过

冲刺撞碎并发现**金块 3**和**冲锋枪弹夹**。进入四楼，先暗杀面前的两名士兵，然后去右边的拐角等待，第一名指挥官会从楼梯走上楼。第二名指挥官将自己锁在房间内，没有办法暗杀，直接从楼梯来到对面，撞开铁门击杀，速度快的话不会触发警报。上层西北角的房间里，能发现**阅藏品 5**和**麦格农**。



拉动指挥官房间内的开关，之后楼下会冲进来许多超级战士。玩家需要利用超级战士的电熔枪融化

场景中间的集装箱，然后骑上**庞蒸猎犬**，沿路没有收集品，只用爽快地消灭眼前的所有敌人即可。



到达终点后下犬进入室内，走过洗衣房后铺有木地板的房间内，右手边的桌子上能发现**阅藏品 6**。上楼梯来到三楼，这里的墙壁布满了铁网，在第一个拐角的房间里，左边的桌子上能找到**阅藏品 7**。风扇处右拐会出现许多敌人，消灭后

右边有一间起居室，床的左侧能发现**阅藏品 08**。从起居室旁的厕所撞碎墙壁来到另一件起居室，床头右侧能找到**金块 4**，至此第一卷的收集全部完成，随后前往尽头的电梯完成本关。



“你啊！同志我交配的神枪，就是梅耶！”

## 第二卷

玩家首先要在梦境中进行作战，醒来后上楼会有第一名指挥官，直接从左边的通道进入中间的房间击杀指挥官即可，指挥官旁边能找到**阅藏品**

**9**。西边有一个房间可以通过撞碎墙壁进入，旁边能看到楼下的集装箱上方，可以发现**金块 5**。



跟随指引下楼梯到达下一个场景，楼梯左边的桌子上有大量的补给品。场景可以看到前方高台有一个炮塔，面朝炮台，右边能看到**阅藏品 10**。继续前进来到仓库，消灭仓库的所有敌人后根据提示打开控制室的开关。仓库东北角的桌子上能找到**阅藏品 11**，控制室门对面房间有**钉枪**。进入下水道内，再从另一头回到地面上。

而从右边绕到背后的房子外面能发现**金块 6**。进入正面的CD厅，柜台处有**阅藏品 12**。到达街道后不要前进，待在原地消灭所有敌人，因为前进一小段便会触发一名指挥官，防止直接进入警报状态。指挥官位于前方红色霓虹灯的招牌下，直接冲过去击杀可以避免警报招来的敌人。红色霓虹灯店内的柜台上能发现**阅藏品 13**，厨房内则能找到**刺穿装甲**。

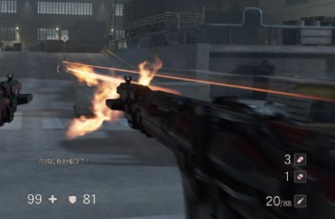
上来后，背后的房子内有补给，



从厨房的地下室来到另一侧，这里需要躲避一只**庞蒸猎犬**。东南角的二层阳台上能发现**金块 7**，玩家需要通过爬上起点处的集装箱，一路跳跃到阳台上。从西南角的集装箱进入有一面可以撞碎的墙，通过后来到下一场景，进入蓝色的建筑物内。

广场上。进入警察局便会触发两名指挥官。虽然一直有一名敌人看着门口，但是蹲着进入并不会被发现，然后绕后用罐子击杀这名敌人。警察局的前台内能发现**阅藏品 15**。先暗杀警察局一楼北侧房间内的指挥官，然后从

建筑物是一家商店，商店的收银台旁边能找到**阅藏品 14**，穿过商店到达秘密警察总部前的





南侧上二楼，走廊内两名敌人很难避开，不如直接冲刺然后左拐击杀掉第二名指挥官。指挥官旁边审问室的铁门可以撞开，内有**金块 8**。撞开另一边的铁门，翻过碎掉的窗户再撞开铁

门下楼，进入控制室打开进入囚犯的铁门。下来后的第一章桌子上便能看到**阅览品 16**。至此第二卷的收集全部完成。



## 第三卷

先搜刮一下补给，撞开两扇铁门后来到了纳粹的大厅，东南角的桌子上能找到**阅览品 17**，之后朝北侧进入办公室，正前方能获得**战斗手**

**枪**，手枪右侧是**金块 9**，左侧则是**阅览品 18**。在贴满照片黑板的右边，能发现**阅览品 19**。



到达办公室门口后，打开木门右手边便是**阅览品 20**，房间三面橙色屏幕的下方能看到**金块 10**。先调查唱片机，然后按下桌子上的开关打开暗门，下楼梯后桌子上可以找到**火箭**。拐角后消灭两名敌人，在提示触发指挥官的位置，左手边能发现**阅览品 21**。这两名指挥官暗杀

难度很大，敌人较多，并且这个场景警报增援的敌人来的较慢，所以建议直接冲向第一名指挥官所在的高台击杀，然后再前往东北角的房间内击杀第二名指挥官。进到地下通道，击杀掉几名装甲敌人后来到另一个广场，并触发两名指挥官。



由于场景的入口被两名敌人无缝看守，需要很大的运气成分才能安全进入广场，所以建议直接从冲

撞消灭眼前的敌人，然后径直上楼梯走上通道，两名指挥官都会在通道另一头的楼梯下方待命，直接击



杀即可。全灭敌人后上楼梯进入广场中间上方的指挥室，这里有**阅览品 22**，然后登上偷渡船离开场景。

进入太空中后，消灭前方的敌人，右拐一个放油飞机的箱子上能看到**金块 11**。顺路前进会触发两名指挥官，这里前方有两名相互照应的敌人，同样无法进行潜入。最快

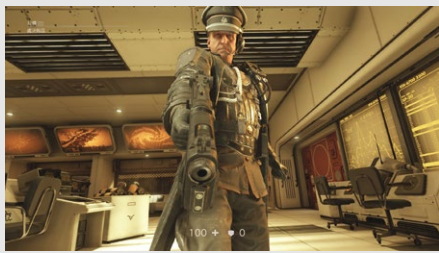
快的话，沿路的敌人都不会反应过来朝玩家开枪。第一名指挥官的房间内能找到**阅览品 23**。下一个有两排座椅的场景内，尽头的箱子上能找到**旋转器**。

解决的方法是撞开两名敌人，径直冲向对面然后左转到头的房间内击杀第一名指挥官，然后出来跳到下层，进入南面的过道内击杀第二名指挥官，然后龟缩在通道内消灭所有敌人，速度够



来到空间站外面，先要消灭一波敌人。触发指挥官后新场景的敌人会直接发现玩家的位置并冲过来，因此直接将他们击杀，这个场景要很久才会出现敌人增援。再次进入室内后可以收集一下补给品，接着

从另一头回到室外再进入室内。第一个遇见敌人的场景，场景中间的电动车上能发现**阅览品 24**，而东面左边的冷冻胶囊内能发现在**金块 12**，至此本 DLC 的全部物品收集完毕。最后一个场景会有两名指挥官，



不过任务的目标是消灭场景内的所有敌人，所以无需多虑，直接火力全开消灭敌人。胜利后从右侧的楼梯进入室内出发剧情，第一弹 DLC 的故事也就此结束。

## 奖杯 / 成就列表

DLC 的奖杯 / 成就构成非常简单，但是难度奖杯 / 成就至少也需要“我是死亡的化身”才能获得，并且仍有“天寿喔”通关 DLC 的奖杯 / 成就，

难度仍然很大。在游戏本篇金库解锁后的挑战模式也在本 DLC 中加入了对应奖杯 / 成就。

杯种	奖杯/成就名称	点数	解锁方法
铜杯	第一波进攻	15	逃离欧米茄研究站（剧情第一幕）
铜杯	抢进半场	15	躲避追兵（剧情第二幕）
铜杯	远阵	15	对梅兹最高指挥官复仇（剧情第三幕）
铜杯	解读防守	15	找到所有阅览品
银杯	签约奖金	30	找到所有黄金
铜杯	先发阵容	15	以“我是死亡的化身”或更高难度完成 DLC
银杯	明星战士	30	以“天寿喔”难度完成 DLC
铜杯	实验室装甲	15	以“我是死亡的化身”难度通过“欧米茄研究站”挑战
铜杯	梦魇装甲	15	以“我是死亡的化身”难度通过“梦魇”挑战
铜杯	金星装甲	15	以“我是死亡的化身”难度通过“金星”挑战



# RESIDENT EVIL

biohazard

**DLC**  
补完计划  
DLC  
GUIDE

《生化7》跳票将近1年的免费 DLC——“不是英雄”终于在2017年步入尾声时姗姗来迟，同期推出的还有最后一弹 DLC“佐伊的结局”。本次就为各位读者带来两个 DLC 的相关内容。

文 苍穹 美编 Juxi 本文对应游戏版本：1.06

生化危机 7		PS4	XOne
RESIDENT EVIL 7 biohazard		Capcom	
2017年1月24日	本地 1 人	动作冒险	中文版
售价为 PS4/XOne: 398 港币		对应 PS VR	

※Steam/Win 10 版同步发售

## DLC 道具

与最后一弹付费 DLC 同时上架的还有 5 种硬币，适用于游戏正篇、“不是英雄”以及“佐伊的结局”，携

带在角色身上方可生效。下面先介绍具体的售价和功效，5 枚硬币打包只需要 15 港币。

名称	售价	功能
防御硬币	4 港币	轻微地提升防御力
攻击硬币	4 港币	轻微地提升攻击力
本领硬币	4 港币	轻微地提升击退力
装填弹药硬币	4 港币	轻微地提升装弹速度
万能硬币	4 港币	轻微地提升攻击力、防御力和击退力



# 不是英雄

## Not A Hero

## DLC 特色

### ■ 氧气槽

由于佩戴着防毒面具，克里斯的 UI 界面相比其他人更加丰富。除了右下角显示的武器弹药数、左下角表示血量状态的心电图外，左下角还有一条弧形的氧气槽，与数字共同表示氧气的残余量。在特定场景中，氧气槽会徐徐减少，克里斯必须在氧气耗尽前离开污染区域，或是找到氧气补给，一旦该槽降为 0 便直接 Game Over。





## ■ 格挡与体术

《生化7》的防御系统效果为将伤害减少至1/4，非常强力。本DLC在此基础上又引入了“格挡”的概念，也就是其他ACT里常见的即时防御——在敌人攻击命中的瞬间防御，成功的话能无伤将敌人弹开，还会令对方陷入重心不稳的摇晃状态。

用武器攻击时，敌人会有一些几率陷入重心不稳的晃动状态，成功发动格挡则必定令其陷入这种状态。此时近身直接按攻击键即可发

动体术，以拳击或践踏终结敌人。当敌人被枪械或爆炸掀翻在地时，上前也可以发动践踏。部分强力菌兽无法一击秒杀，但体术的伤害仍非常可观。



## ■ 特典奖励

达成特定条件后就能解锁不同的特典奖励，而且与正篇一样，这些奖励都是可以跨难度继承的，为玩家攻克高难度提供一定的便利。

特典奖励	功能	解锁条件
雷神之锤瞄准器B	大幅提高雷神之锤的火力，但会牺牲精度	“正常”难度通关
容易挡开	格挡判定的输入时间更长	任意难度1小时内通关
快速走动	增加行走速度，奔跑速度不变	任意难度集齐全部古钱币通关
无限弹药	弹药无限，但对手雷类武器无效	“专家”难度通关



## 正常难度流程攻略

本DLC的主要收集品为10枚古钱币，关系到特典奖励的获得，9份文件的位置也会在下文流程中亮色标出。

### ■ PART 1

流程开始后首先开启装备菜单，依次调查翻阅“简报文件”和“给新兵的信”，回收文件1和文件2。然后沿唯一的道路前进，深入矿洞，克里斯的装备很强势，途中零散的几只菌兽构不成威胁。

上楼梯进入屋内发现第1名队员，剧情过后周围充斥着大量白色孢子，此时要快速从卢卡斯逃走的门离开，一旦屏幕左下方的氧气槽耗尽，克里斯便会阵亡。走到室外、脱离污染区域后，氧气便能重新回满。随后继续深入，穿过白色孢子

区域，搭乘电梯前往下层。

离开电梯后先沿着右侧走，在绿色集装箱和黄色通风管之间的油桶上有古钱币01。当前所处的中央洞穴是一个核心区域，正面是一台巨大的盾构机，前方操作台附近有存档录音机、存放道具的物品箱，左侧的楼梯上则有鸟笼，用收集到古钱币能在此解锁两种道具——①类固醇（3枚硬币）；②稳定剂（5枚硬币）。道路左右两侧共有三扇不同颜色的闸门，接下来的冒险顺序受到克里斯当前装备的限制。

### ■ PART 2

首先进入红色闸门，来到矿井工作区1楼。在右手边的两个油桶后面藏着古钱币02，前方不远左侧的牢房中则能发现第2名队友，但是铁门无法开启。走到尽头搭乘电梯，在2楼中央的大场景会遭遇一大波菌兽，其中四脚菌兽动作迅速、攻击力高，是最大的威胁。敌人聚堆时不妨投掷“手榴弹”，清场后调查场景中央的牢笼钥匙，箱子会被升起。仔细搜刮场景，西北角有小丑涂鸦的门目前无法开启，在东北角的石头上发现“齿轮”，中央偏东的高台上有“曲柄”，南侧

油桶前的布袋上还有古钱币03。随后来到牵引绳索的机关前，安上曲柄和齿轮即可转动，降下箱子。此时远处会刷出一头白色的妈妈菌兽，这是本DLC特有的强化版怪物，拥有快速愈合的能力，一般武器无法将其消灭。建议拿了“牢笼钥匙”立刻走人，不要与敌人多做纠缠。如果对方追得太紧，不妨扔一枚“神经眩晕手榴弹”拖延时间。原路返回1楼，开启队友所在的牢房。剧情过后调查队友的人头，就能给面具安上“高级过滤器”，此后便不再害怕白色孢子区域。



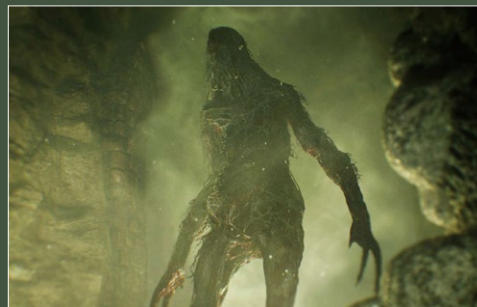
### ■ PART 3

返回中央洞穴，进入绿色闸门。储物间1楼有小丑涂鸦的门暂时无法进入，先开启左侧那扇铁门，门后的区域遍布着白色孢子，必须有高级过滤器才能避免氧气不足。这里的道路看似四通八达，实际上能走的只有一条，不过视野会受到一定影响，迷路时建议多开地图。中途出现的那种冒着烟的白色菌兽同样无法干掉，只能先退避三舍，跑开一段距离它就会放弃追踪。在一个堆放着杂物的转角处，上层摆放着红绿箱子、下层摆放着塑料桶的货架左侧有古钱币04，不要忘记回收。抵达东南角的备用电源室，能够找到“反再生弹药”，装备手枪换上这种强化弹，一击便能秒杀普通的白色菌兽。这里还能回收文件3、文件4，并给面具

北角有3个电闸，从左到右调整成↑↓↑就能启动电源。之后场景里会开始刷出小型菌兽，数量很多建议不要恋战，直接从西南角的电梯离开。

回到储物间1楼，正前方的油桶上就有古钱币05，之后遇到的白色菌兽可以用特殊弹药击杀。行进时要注意机枪座陷阱，以蹲姿可以避开它们的扫射范围，还能借助这类陷阱消灭敌人。一路开启反锁的铁门前进，接近西南角时会冲过来一头没有头颅的胖菌兽，被其近身便会自爆，建议直接用散弹枪喷倒。前方左侧的分叉路尽头能找到古钱币06和“开锁器”，后者是用来开启上锁补给箱的消耗型道具。最后开启反锁的门，就能离开本区域。

安上“夜视装置”。返回时原本的道路会被三挺机枪封死，只能先从北侧的通道跳到下层，进入黑暗区域时夜视装置会自行启动。下水道区域的东





## ■ PART 4

返回中央洞穴，进入蓝色闸门。矿车场一片漆黑，必须有夜视仪才能顺利探索。右手边第一个岔路尽头的塑料桶上有**古钱币 07**，左手边第一个岔路尽头的上锁补给箱需要有开锁器才能开启。

行走时注意不要踩到地面上的毒气陷阱，本 DLC 中这类陷阱的触发速度非常快，不像“伊森绝命危机”那样可以直接跑过去。途中还埋伏着感应线和炸药线，必须仔细观察，蹲伏着通过。

开启闸门后进入发车场，要踹开矿车才能冲破挡路的木条，算是一个解谜区域，不时还会有无头胖菌兽冲出来搅局。顺利抵达西南角，这里依

旧有一扇小丑图案的门，先进入右手边那扇门，西南角的两层箱子之间有**古钱币 08**，在房间正中央的小丑人偶身上能拿到“小丑钥匙”。注意回程时会刷出敌人。用钥匙开启小丑涂鸦的门，下楼小心地避过陷阱，进入布满红外线的通风室，这里只要触发炸药就会导致 Game Over。小心翼翼地绕到中央，不要急于调查第 3 名队友，应先沿着木板去西南角拉闸，就能消除场景里的陷阱，这样调查队友时才不会触发剧情杀。靠近队友并跟着他一起离开，剧情过后 10 分钟的倒计时开始，克里斯需要在限时内解除左手上的炸弹。



## ■ PART 5

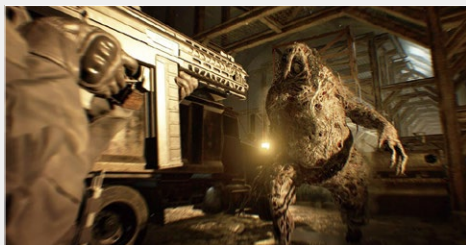
先不要急于爬扶梯，墙角的纸箱里藏着**古钱币 09**。爬上扶梯回到发车场区域，原路返回中央洞穴，进入红色闸门，现在的目标是矿井工作区 2 楼西北的那扇小丑门。开门后来到了北侧区域时先往右走，下

蹲穿过半开的闸门，能在尽头处矿车的右边找到**古钱币 10**和“类固醇”。往左走来到了停放着大量货车的区域，远处冒烟的就是液氮罐，但靠近时会被下落的箱子挡住去路，需要与一头特殊菌兽展开交锋。

### BOSS 战 妈妈菌兽

开场后立刻先赏对方一发“反再生弹药”，这样普通弹药才能对其造成伤害。BOSS 的基本行动规律和胖菌兽类似，距离较远时会横向或纵向喷吐酸液，横向的可以下蹲避开，纵向的提前向两侧移动即可，比较麻烦的是边跑边撒酸液的

招式，因为伤害判定是连续的。对方的冲撞攻击一旦命中会把克里斯撞翻在地，看到它双手向后，就表明要发动抓投攻击，应多用防御。“妈妈菌兽”的最大特性是会从口中吐出小菌兽，数量较多时推荐用燃烧手雷清场，否则容易被干扰。建议保持在中距离作战，并利用场景中央的卡车与对方周旋。尽量把火力集中在 BOSS 的头部，把它打成跪地姿态时就可以上前发动“升龙拳”。



获胜后推开挡路的箱子，调查冒烟的液氮罐就能停止倒计时。

## ■ PART 6

返回中央洞穴，先不急走主线，还记得绿色闸门后也有一扇小丑门么？进入其中可以找到“稳定剂”和补给品。然后再回去调查中央洞穴控制台上的小丑图案，插入钥匙启动盾构机，便能从右侧的楼梯进入其中（小丑钥匙到此就沒用了）。在盾构机内部有一场漫长的强制战斗，需要迎战大量菌兽，其中还有两只白色菌兽，记得预留好“反再生弹药”。直至消灭两头胖菌兽后战斗才告一段落，剧情对话过后调查东北角的通风口，打开并跳入其中以躲避爆炸，如果倒计时音效数到“Zero”时还没离开，则会直接 Game Over。

离开通风口后，前方不远处就是研究设施，先进入 1 楼东侧的监控室，消灭两只白色菌兽后在床边的小车上能发现**文件 5**。沿 1 楼东侧的楼梯走，在 2 楼停放着菌兽的床右侧的储物柜里可以找到**文件 6**。先到小房间拉下电闸，然后等对面门上亮起绿灯便能冲入卢卡斯所在的房间，虽然会有有机枪座锁定的声音，但其实是虚张声势，并没有子弹。调查卢卡斯使用的电脑回收**文件 7**，摆放着大量药品罐的桌上有**文件 8**。存档点和物品箱的右侧能找到“开锁器”，用来开启 1 楼那个上锁的补给箱。存档录音机后方左侧的墙壁上贴着**文件 9**。

推开机枪座后方的那扇大门，进入培养实验室静待对话结束，就要迎来本 DLC 的最终 BOSS 战。

### BOSS 战 卢卡斯

此战分为两个阶段，BOSS 发亮的三个头部是弱点之一。第一阶段 BOSS 的动作大开大合，两只变异手臂的攻击范围极大，右手的攻势包括横扫、纵劈、突刺，甚至还能撑地后腾空而起，向克里斯快速靠近。左手的基本作用是防御，只会配合右手发动横扫攻击。如果看到对方的左手高举向天，随后就会发动大范围的横向酸液攻击，要及时躲到中央的掩体后面。由于 BOSS 的攻击伤害很高，此阶段建议利用好场景的宽度与其周旋，以手枪瞄准头部展开攻击，如果能够成功格挡，虽然无法近身发动体术，但也能令对方陷入一段时间的硬直

状态。对 BOSS 造成一定伤害后他会暴露出胸口的心脏弱点，此时立刻近身换散弹枪猛攻。

BOSS 受到一定伤害后就会跳上中央的高台，双手发生变化，同时向场景内散布白色孢子，令克里斯的氧气槽徐徐降低。第二阶段要利用场景中的两处供氧站来回补充氧气，并趁机对 BOSS 展开输出。对 BOSS 的头部造成足够伤害后，心脏弱点就会始终暴露了，但巨大化的左手时常会作为盾牌挡在前面。推荐用“神经眩晕手榴弹”让 BOSS 陷入硬直，然后就有充足的时间对弱点展开猛攻。击倒万恶的卢卡斯后，本 DLC 也宣告结束。





## 专业难度要点说明

任意难度通关一次后解锁的“专业”难度，当真是“开场一把刀，装备全靠捡”。流程中的道具、敌人配置与低难度相比有所变化，补给品减少的同时，敌人的数量和伤害均有所提高。想要顺利通关，一方面考验玩家格挡反击的硬实力，另一方面，非

必要战斗尽量避免也是节省资源的关键。

本难度下鸟笼里解锁的道具为：  
①类固醇（4枚硬币）；②雷神之锤瞄准器 C（6枚硬币），能大幅提高散弹枪的精准度和火力。古钱币的位置也有所变化，具体参看下表。

编号	古钱币位置
01	中央洞穴·离开电梯时眼前有一辆车，沿着左侧走，在车的凹槽内
02	绿色闸门储物间1楼·搭乘电梯回来，第二次开启反锁门、能看到红色油桶时，在中央的绿色油桶上
03	绿色闸门储物间1楼·拿到古钱币02后继续前进，在刚出白色菌兽的死胡同有一张停尸床，就在床上
04	蓝色闸门矿车场·进入闸门后右手边岔路尽头的塑料桶上（与其他难度一致）
05	蓝色闸门修理场西南区域·用小丑钥匙开启第一扇门后，就在右前方的铁丝网上
06	蓝色闸门通风室·拉闸解除炸弹机关的位置，在身后的木箱上
07	红色闸门矿井工作区2楼·用小丑钥匙开门后，就在左手边的油桶上
08	红色闸门矿井工作区2楼·用小丑钥匙开门后，东北角矿车的右边（与其他难度一致）
09	红色闸门矿井工作区2楼·解除左手炸弹后，闸门前右侧的石堆上
10	绿色闸门储物间1楼·用小丑钥匙开启的门后，左侧的岩壁上

### PART 1

在进入第1名队员所在的房间前就有物品箱，此时可以把其他难度通关奖励的特典道具和 DLC 道具拿出来。白色菌兽早早就会登场，而中央洞穴区域则遍布着大量的敌人，其中四脚菌兽最为棘手，这也导致存档录音机暂时无法使用。建议果断进入红色闸门，这样场景里

的敌人会被暂时刷掉，此时再返回中央洞穴就可以趁机存档了。如果想一劳永逸，不妨利用此前捡到的手雷把两只四脚菌兽秒掉，其他敌人就很容易对付了。注意，专业难度下鸟笼左侧的地面上有唯一的上锁补给箱。

### PART 2

红色闸门拿“牢笼钥匙”的矿井工作区2楼是第一个难点，因为白色的妈妈菌兽一开始就在中央徘徊，只要克里斯走到它附近一定距离就会引起警觉，场景的地面还有不少毒气陷阱。建议先走外围的道路，绕到东北角拿取“齿轮”，然后再去中央区域回收“曲柄”，其他零散的菌兽先用格挡反击干掉。被妈妈菌兽发现时，由于它的冲锋攻击比克里斯的跑动

快，最好能引它踩上毒气陷阱，或是投掷“神经眩晕手榴弹”，这样才有时间转动摇把、降下装着钥匙的箱子，拿“曲柄”位置右侧的平台也可以用来甩开这个大家伙。



### PART 3

绿色闸门里前半段没什么变化，跳到下水道、等待电梯到来的期间建议扔一枚“燃烧手榴弹”，免得小菌兽干扰。乘坐电梯后由于尚无手枪，白色菌兽依旧不要理会，在蹲着走过两挺机枪座后朝拐角扔

一枚“手榴弹”炸翻胖菌兽并趁机通过，免得被它挡道。之后打开第一道反锁门时右侧会刷出两只四脚菌兽，依旧是用手榴弹干掉。随后就没有太大难点了，注意靠近出口时左右两侧追加了机枪座。

### PART 4

蓝色闸门踹动第一辆矿车的位置终于可以拿到手枪“武士之刃：埃尔伯特型 01”，自爆型无头胖菌兽用防御抵挡即可，无需消耗弹药。在停车场踹动黄色胶带的矿车时，前方会冲出一头无头胖菌兽的位置，开锁器就在右侧的油桶上。拿“小丑钥匙”的

门外和屋内都追加了炸药引线，还有伪装成补给箱的炸药箱，先不要急于引爆，这些陷阱都能成为消灭接下来一波敌人的筹码。第3名队友所在的房间会出现小菌兽，一旦它们触碰红外线也会启动整个房间的炸药陷阱导致 Game Over，建议消耗些子弹用



手枪点杀。（想用匕首的话应使用瞄准后的突刺，不要横向挥舞。）散弹枪“雷神之锤：埃尔伯特型 02”就在出口右侧的货架上。

### PART 5

炸弹的倒计时被缩短至8分钟，不过流程基本没有变化，要小心的是矿场工作区的四脚菌兽数量有所增多。对妈妈菌兽的 BOSS 战

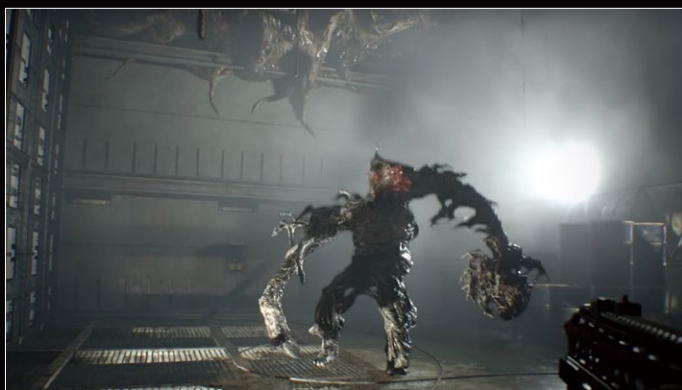
要积极运用手榴弹或燃烧手榴弹连 BOSS 带杂兵一起炸/烧，否则会被小菌兽干扰得没脾气。

### PART 6

盾构机里的强制战斗敌人配置没有变化，危险的依旧是四脚菌兽，必须背版并提前站位。想要节省弹药的话，对付最后两头胖菌兽时直接用散弹枪打断腿，这样它就只会朝前方喷吐酸液，此时保持在其背后用匕首+踩踏的方式就能以最少的消耗击杀。研究设施2楼多出了胖菌兽和四脚菌兽，不想纠缠的话建议配合“神经眩

晕手榴弹”快速通过。

最终 BOSS 战的难度主要视玩家积累的物资多少而定，如果解锁了鸟笼里的“雷神之锤瞄准器 C”可以造成更大伤害。对方的腾跃二连攻击是最大的威胁，一定要积极移动避开，只靠防御的话伤害过大。BOSS 发动横扫攻击则是最佳的格挡时机，弹开对手后的硬直期间可以安全输出。



## 成就 / 奖杯

 **任务完成** 20点 / 

解锁条件 完成“容易”或“正常”难度的“不是英雄”。

 **你就是英雄** 40点 / 

解锁条件 完成“专业”难度的“不是英雄”。



# 佐伊的结局 End Of Zoe

## DLC 特色

### ■ 拳击与终结技

乔·贝克大叔非常凶悍，仅凭双拳就能与菌兽相抗衡，本 DLC 玩法也是极其奔放。赤手空拳的状态下，L2/LT 和 R2/RT 键分别能让乔的左手和右手出拳，而以特定的顺序出招，还能打出连续技：①左→右→右，是以快速连续的右拳收招；②右→左→右→左，是以大威力的蓄力左拳收招。

击的同时要用左摇杆控制好方向。

当敌人陷入巨大硬直状态时，近身按攻击键便能发动“最后一击”，将其直接秒杀。平时将菌兽打翻在地后，也要记得上前确认生死，把视角调整向下对其发动践踏来终结，免得它们死灰复燃。



注意，在此过程中必须保证命中敌人才能让连续技得以派生，否则只会打出普通攻击。由于拳头命中目标时往往会有击退效果，因此在攻

### ■ 潜行暗杀

在敌人尚未发现的情况下，从身后靠近就能发动潜行暗杀，将目标直接干掉。对普通菌兽、四脚菌兽、双双臂菌兽都有效。普通难度下敌

人的警觉度很低，虽然系统教学中说要以“蹲伏状态”，其实直接步行从背后接近敌人也是可行的。

### ■ 物资组合

DLC 中有一些特殊的组合配方，具体参看下表。其中“幼虫、蜈蚣、小龙虾”也可以直接吃掉用来回血，在主视角的演绎下颇有“贝爷”的风范。

组合方式	生成道具
小生物（幼虫 / 蜈蚣 / 小龙虾）+ 化学液体	急救药
废金属 + 树枝	投掷用长矛
树枝 + 化学液体	定点炸弹

### ■ 特典奖励

特典奖励	功能	解锁条件
M21 猎枪	散弹枪（一般难度初期 7 发子弹、最高难度 2 发子弹）	“容易”以上难度通关
AMG-78a	试作型机械左拳套，能进行单手蓄力	“正常”难度通关
AMG- 双手	发挥最大动力的机械双手拳套，能双手同时蓄力，大幅提升力量	“乔绝命危机”难度通关
磁带 50 盘	最高难度存档消耗道具	“乔绝命危机”难度通关
精神之刃	砍杀敌人时附带吸血效果	完成极限挑战
无限武器	散弹枪弹药以及飞刀、炸弹、长矛皆为无限	完成极限挑战 +

注：使用 AMG-78a、AMG-78 双手时，极限挑战的倒计时速度会加快。

## ■ 极限挑战

“正常”和“乔绝命危机”难度通关后解锁的“极限挑战”和“极限挑战+”是官方设计的一个限时挑战。在流程抵达指定区域时，屏幕右上方会出现计时器，玩家如果在限制时间内通过，就算挑战成功。将所有区域的时间挑战都完成，便能获得对应奖励。由于极限挑战只考虑时间，所以一切都以快为优先，物资回收、道具

合成等都可以在通过挑战区域后再进行。在对付 BOSS 和强制战斗时，配合猎枪、长矛、炸弹等武器可以更快地结束战斗，拿到最高难度通关后奖励的强力武器“AMG- 双手”也利于速杀敌人。全极限挑战不涉及成就/奖杯，限于篇幅就留给玩家们自行研究了。



流程区域	正常难度	乔绝命危机
乔的房子：荒林	1 分钟	40 秒
营地：帐篷区	1 分 10 秒	40 秒
营地：医药储物间外的沼泽	1 分钟	50 秒
汽船：内部	2 分 30 秒	2 分 40 秒
汽船：货舱（BOSS 战）	2 分 10 秒	1 分 20 秒
隔离区域 1：沼泽	1 分 10 秒	1 分钟
隔离区域 2：村落	3 分钟	2 分 10 秒
废弃教堂：公墓	1 分 20 秒	1 分钟
老房子沼泽：主屋区域	1 分钟	1 分钟
主屋：大厅（BOSS 战）	2 分 30 秒	2 分 10 秒

## 正常难度流程攻略

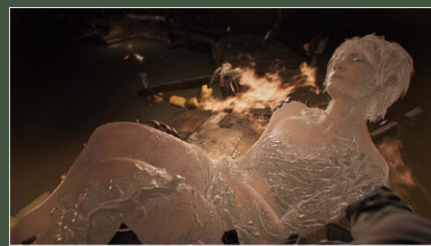
本 DLC 没有收集相关的奖励或成就/奖杯，不过在流程中找到的“拳击手人偶”和“冠军人偶”，携带后能够提升攻击力，前者每个 +1%、后

者每个 +5%。下文流程会以亮色标出摆放在固定位置的人偶，打碎箱子也有一定几率开出人偶，这种存在随机性的就不逐一列举了。

### ■ PART 1

离开乔的房子，屋外有存档录音机和物品箱，左侧还有一个可供练习连续技的“沙袋”。过桥后就要迎来战斗，对付菌兽时尽量保证一对一的态势，并瞄准头部出拳。看准对方的行动路线，伺机潜行暗杀则是最高效和安全的杀敌手段。以黄色油漆画着 X 记号的木板只要连续出拳即可击碎，但必须在周围没有敌人警觉的状态下才能进行。打破木板后左侧的油桶上就有**拳击手人偶 1**。进

入小屋在尽头的尸体上找到“E 型感染治疗药”，回程时会刷出新的敌人。原路返回发现乔的房子起火，进屋靠近佐伊，剧情过后抱着她从后门离开，一路上小船。





## PART 2

下船后抱起佐伊走向营地，在水下时先右拐，圆形的水域尽头可以看到**拳击手人偶 2**。随后继续前进走向小屋，一定要在鳄鱼靠近上岸，否则近距离会被一击秒杀。把佐伊安置在船屋的沙发上后，从屋外的铁门处离开，前方的几只菌兽都可以暗杀，尤其是帐篷外那只四脚菌兽。拿到插在木箱上的“投掷用长矛”后，就可以远距离安全地解决挡路的四脚菌



兽。打碎木板上楼，在存档点右侧有**拳击手人偶 3**。

从缺口跳进医疗储物间，离开时遇到 BOSS 挡路，为免剧透本文称之为“沼泽怪人”。BOSS 的攻势相对单调，血量也不高，先击倒他一次，然后打碎木板。BOSS 会很快起身，不要纠缠直接冲向前方的小屋，他就会自行离开。屋内的存档点右侧的墙上挂着**拳击手人偶 4**。离开小屋向南前进，水域中有鳄鱼，得利用投掷长矛的方式远距离击杀，否则近身会被咬死。长矛的数量有限，因此应优先击杀挡路的，能绕过的则不要浪费资源。中途可以从左侧上岸，击杀菌兽并在悬崖的鳄鱼尸体上回收长矛。

## PART 3

上岸后爬上扶梯来到废弃汽船的甲板区域，在操舵室西侧的断裂甲板处有**拳击手人偶 5**。注意回收这里的废金属和树枝，因为走下西侧的楼梯会出现本 DLC 独有的双刀臂菌兽，其体力较多，不妨用长矛插头后再补几拳就能快速击倒。进入汽船内应仔细观察菌兽的行动路

线和站位，配合通风口等地形暗杀。从汽船 1 楼小房间进入通风口还能找到**冠军人偶 1**，击碎东侧的木板，爬上扶梯先向存档录音机位置的下层看，能发现**拳击手人偶 6**。调查装置获得“E 型感染治疗药”，随即展开 BOSS 战。

## BOSS 战 沼泽怪人①

此战如同在一个狭小的竞技场与对手展开拳击赛一般，没有什么地形可以利用，完全考验玩家的战斗技巧。BOSS 的主要招式包括——①双手抱拳二连击；②左、右手连续拳三连击；③张开双手的抓投技；④回旋踢；⑤右手大幅度挥拳；⑥冲刺飞扑；⑦右勾拳四连击。战斗中应以走位和防御应对，等待 BOSS 的攻势结束后再伺机反击，

进攻时推荐“右左右左”的连招，最后左拳蓄力命中头部能造成较大伤害，但不要贪多。对方的大部分招式以防御应对即可，惟独投技是破防的，而且还有一定的追踪性，要迅速冲向 BOSS 的身后才有机会回避，或者干脆近身猛攻头部设法打断出招。把 BOSS 打成跪地的硬直状态就可以上前按键处决，两次过后战斗结束。

BOSS 战结束后从开启的舱门处离开货仓，返回船屋触发剧情，随后跳上船一路追赶，穿过水闸。



## PART 4

抵达隔离区域后，从铁丝网的破洞来到一片开阔的水域，这里又有大量鳄鱼，长矛储备充足的话就毫无难度，若是不想浪费资源就看准鳄鱼的游动路线伺机绕过去。靠近北侧的登岸口时会有两头鳄鱼挡路，可以选择往东北的水域绕行，爬上扶梯后一样可以抵达此处。在楼梯右侧有一小片封闭水域，冰箱中藏着**冠军人偶 2**。

进入存档屋可以找到“定点炸弹”，从另一侧的门离开时要注意地面的木板，在狭窄木板上行走时务必谨慎，掉落水中有很大的几率会直接喂鳄鱼。穿过两间木屋，抵达北侧的区域时会刷出大批菌兽，战斗中同

样要注意自己所处的位置，不要落入水中。在离开第二间木屋，走上木板后，前方水域中的一棵枯树的树杈上摆放着**冠军人偶 3**，比较容易错过（位置如图）。

打碎木板后，在存档小屋里能看到**拳击手人偶 7**。跳入公墓要迎一场强制战，其中胖菌兽最为棘手，建议先拉开距离，把其他杂兵解决后，再配合长矛或炸弹对它展开攻击。近战时尽量用走位控制在它的侧面或背面，否则对方喷吐的酸液非常烦人。取胜后打碎木板，在右手边的路灯下有**拳击手人偶 8**，抵达废弃教堂、靠近佐伊时触发剧情。



## PART 5

目前所处的位置是沼泽，乔身上除了“E 型感染治疗药”外所有的道具全数丢失。一路前进刷出敌人时先不要理会，在黄色 X 型铁门的位置右拐，走到尽头就能在箱子里得到机械拳套“AMG-78”，利用二段蓄力攻击可以轻松秒杀菌兽。爬上平台后就会到达本篇流程的老房子，部分道路被封死，这里的敌人已然对玩家构不成威胁。来到入

口处时先不要离开，往西北走在被封死的门上挂着**冠军人偶 4**。离开老房子时要通过一段挂满娃娃的木桥，其中还挂着一个**拳击手人偶 9** 位于右手边。

一路跑向贝克家大屋，先去中央的帐篷里整理装备，之前遗失的道具都存放在物品箱里。准备万全后进入除菌通道，抵达主屋大厅、靠近佐伊就要迎来最终 BOSS 战。

## BOSS 战 沼泽怪人②

依旧是一场“困兽斗”，没有地形可供利用。BOSS 的招式在前一场战斗的基础上有所强化，追加了以下新招：①右手触手化，发动突刺、纵劈或横扫。纵劈需要向两侧移动，横扫用下蹲即可无伤避过。②前冲后双手抱拳下砸，此招的硬直较大，躲过后是很好的输出机会。相较上一次战斗，BOSS 的行动更加迅速，而且常常会用组合技的方式展开攻击，因此见招拆招

的反应速度要快，避无可避时多用防御也能减轻伤害。平时不要急于蓄力，而是以普通拳击尽可能地瞄准 BOSS 头部展开攻击，对其累积一定伤害后，他会进入单膝跪地的硬直状态，此时就是蓄满力发动强力左拳的最佳时机。如此反复几个回合，就能触发剧情动画——以石破天惊的左拳彻底干掉对手，阳光也在同时洒进大屋。最后靠近圆桌边的佐伊，本 DLC 到此结束。



## 最高难度要点说明

任意难度通关后解锁“乔绝命危机”难度，流程中的道具、敌人配置与低难度相比有所变化，补给品减少的同时，敌人的数量、伤害和警觉性均有所提高。除此之外，存档需要消耗“录音带”，而且自动存档点大幅减少，这与正篇的“疯人院”难度类似。“乔绝命危机”难度下还会出现大量的陷阱，包括毒气板、炸药线以

及炸药补给箱——后者判断的方法与DLC“伊森绝命危机”里一样：①木箱只缠着一条胶带；②靠近后会听到“滴答”声。此外，本难度也会提供一种特殊的武器“投掷用小刀”，其伤害很低，用途不是对敌人造成多大杀伤，而是在于：①远距离引爆陷阱或油桶；②把敌人引出来各个击破。

### PART 1

门口敌人的高血量和高伤害会吓退不少玩家，单对单对付菌兽时要在它攻击落后近身反击，推荐“右→左→右→左”的连招，最后一击有击退效果，打翻后果断上去踩头。建议带上奖励道具“AMG-78a”，虽然试作型拳套的攻击力不算高，但蓄力攻击的判定距离比普通拳套长，在某些时候能提供帮助。

过桥后的3只菌兽可以引到桥

头的炸弹补给箱边，然后用飞刀引爆一网打尽。潜行暗杀掉四脚菌兽和普通菌兽后，靠近木板门时会刷出1头胖菌兽，把它引到场景中央木桩的炸药线附近就能安全秒掉。注意，X记号的木板后以及小屋内同样有炸药线，击打时不要蓄力，随后要蹲伏着小心翼翼地前进，回程时屋外的敌人可以引到炸药线处消灭。



### PART 2

船屋门前的鳄鱼位置发生变化，需要从左侧绕行，船屋里可以得到3盘“磁带”。穿过铁门后先不要去暗杀帐篷里那只菌兽，因为这一举动必然会被对面的四脚菌兽发现，而是应该先暗杀右侧木箱附近那只巡逻的普通菌兽。然后绕到帐篷外看准巡逻四脚菌兽转身的时机，把门前的2只依次暗杀掉（或者以飞刀引爆油桶），最后再回去杀那只跪在帐篷里的双刀臂菌兽。

存档点过后不要急于跳到医疗储物间，因为下层隐藏着炸弹，要提前用飞刀引爆。门口还有毒气陷阱，快速冲过去即可。中途遇到的沼泽怪人大幅强化，不建议站桩对轰，会受到很大的伤害。推荐利用场景的长度与

他周旋，趁其攻击落后打几拳或蓄力一击，立刻转身就跑拉开距离，如此反复。进入水潭时建议贴着右侧走，绕过第一头鳄鱼，第二头要趁其张嘴时对准嘴里投掷长矛，否则很可能一击不死，前方的树上还埋伏着炸药线。山崖上的敌人配置则改成了“普通菌兽+四脚菌兽”，尽头鳄鱼尸体的身上有1盘磁带+1把长矛+2把飞刀+2只小龙虾。想回收补给的话应先潜行暗杀四脚菌兽，然后再与普通菌兽正面对抗。前方水域有两头“转圈”鳄鱼，要看准时间差跟在它尾巴后面前进方可安然无恙，如果觉得要同时绕两头鳄鱼过于困难，不妨用飞刀把第一头引到炸药线附近击杀。爬上一段扶梯后，注意抬头用飞刀引爆炸药线。

### PART 3

暗杀甲板上两只菌兽时，要小心第一只附近暗藏的毒气陷阱。另一侧的两只可以利用楼梯上的炸药线轻松解决。汽船2楼遍布着炸药线，先沿着前方的道路走，用飞刀隔着窗户把站着的菌兽引出来干掉，然后再去暗杀四脚菌兽。靠近封闭门时刷出的双刀臂菌兽利用炸药线炸两次就能干掉。打碎木板后前方不远的窗台上有1盘磁带，楼梯下的敌人先用飞刀引出来让它自己撞炸药线，“面壁思过”的那只就可以轻松暗杀了。此时建议玩家们回甲板存个档。

汽船1楼同样埋伏着许多炸药线，就连通风管道也不例外，甚至还有毒气陷阱。先蹲姿通过炸药线，引第一只双刀臂菌兽出来，利用毒气陷阱和炸药将其消灭（最后需要补几拳，切记留一根炸药线）。穿过一扇门后先左拐，准备好长矛将插着刀的绿色油桶后的四脚菌兽击飞，再立刻上去补几拳。此时远处会刷

出胖菌兽，先原路返回，在右侧门外处待机，引胖菌兽过来碰炸药线（如图1）；再立刻跑到左侧门口，待对方靠近炸药箱时用飞刀引爆（如图2）；最后返回第一根炸药线处，等对方撞线就能轻松击杀（如图3）。爬上扶梯，存档点边就有1盘磁带。

BOSS战的打法不变，难点在于沼泽怪人的攻击力和攻击欲望都大幅提升，建议不要心急，保持距离等对方的出招落后后再近身攻击。其实在对方攻击命中的瞬间击中他的头部，是有机会打断出招的，这种上级技巧要求玩家掌握进攻时机，两种连续技都比较容易生效，不推荐用拳套蓄力。此前也可以考虑把猎枪带出来，瞄准头部猛轰几枪的伤害同样可观。需要特别提醒的是，高难度下玩家基本是靠吃小生物来回血（化学药剂建议留着之后合成炸弹），这种方式的回血量少、动作持续时间长，因此要留个心眼。





## PART 4

存档点有 2 盘磁带。击杀第一头鳄鱼后贴着右边走，去回收树枝。然后先靠右走到冰箱前，再朝着左侧漂浮着的玩偶直走就能避开鳄鱼。注意在第一块浮板上有炸药线，右侧则藏有鳄鱼，都被杂草挡着不容易看清，这里要贴着最左侧绕过去。随后上浮板躲避鳄鱼时都要先看清炸药线的位置。在北侧的登岸口附近会多出一头胖菌兽，不断向周围喷射酸液，还会引爆油桶，因此得往东北绕。注意在东北角登岸扶梯左侧的木箱后面还隐藏着炸弹，非常阴险。上岸后直接跑向存档屋即可，不用理会胖菌兽。

出门后正面的道路被油桶封死，先朝下方水中的鳄鱼扔一把飞刀，等其入水后果断跳入水中，从前方的扶梯爬上（挡路的炸药线应提前解决）。随后的窄路上有 3 个毒气陷阱，考验玩家的方向控制能力，过桥后还有一根炸药线，务必记得下蹲或提前引爆。木屋里的双刀臂菌兽刚刚出来时，可以隔着窗户引爆炸弹对其造成重创，出门后先引爆挡路的油桶，然后看准水域中鳄鱼的游动位置引爆炸药将其干掉，就能去前方的独立平台上回收物资了。上层道路的拐角处还有 1 根炸药线，记得在水中瞄准引爆。之后木屋里的两只普通菌兽无法暗杀，比较安全的打法是用拳套蓄力，打一下

就后退，当乔退到拐角炸药附近时，敌人就会消失，再进屋又重新刷出来（血量不会复原），凭此机制赖死它俩。屋内的沙发上有 1 盘磁带，屋外还有 1 只菌兽，同样是用“蓄力打带跑”的方式如法炮制。有需要的话可以回去存个档，但千万要小心鳄鱼。

敲碎木门后，前方会刷出一头胖菌兽，如果此时手中的飞刀不足 4 把，就得先跳到下层水域里去回收飞刀。利用胖菌兽前进道路上的 3 颗炸弹才能轻松解决它，接近终点左侧的小房间里还有一只四脚菌兽，用潜行靠近 + 引爆炸弹的方式可以安全干掉。

过门后存档屋内外有大量补给品，其中提供了 1 盘磁带，沿路还有众多的补给箱，接下来公墓的强制战斗难度可想而知，建议尽量多做一些炸弹。跳入公墓区域后先不要急着冲，而是立刻往左躲在墓碑附近，利用暗杀可以干掉两只巡逻的菌兽，然后以长矛爆头的方式击杀门附近的四脚菌兽。靠近大门会刷出两头胖菌兽，别急着开战，先利用场景躲避酸液，让它俩的站位尽可能地靠近，目的是让埋下的炸弹能同时炸到两个目标。3 发炸弹近距离爆炸的威力足以秒杀一头胖菌兽，剩下一头即使没死，血量也所剩无几，再补几根长矛即可搞定。

## 成就 / 奖杯

## 信守承诺 20点 / 奖杯

**解锁条件** 完成“容易”或“正常”难度的“佐伊的结局”。

## 沼泽之王 50点 / 奖杯

**解锁条件** 完成“乔绝命危机”难度的“佐伊的结局”。

## 唯一武器 40点 / 奖杯

**解锁条件** 在不使用武器的情况下，完成“正常”或“乔绝命危机”难度的“佐伊的结局”。

**获得方法** 不使用武器指的是只用拳头，不能用组合出的长矛、炸弹以及特典奖励的猎枪、精神之刃，流程的难点只有一击必杀的鳄鱼。其实装备最高难度通关获得的“AMG-双手”并不算使用武器，面对鳄鱼时提前蓄满力，然后看准距离直接轰杀。

## 沼泽快人 40点 / 奖杯

**解锁条件** 在“佐伊的结局”中完成一项极限挑战。

**获得方法** 极限挑战要求在限时内通过指定区域，想要全部达成比较考验玩家的实力。不过本成就/奖杯只要求完成 1 个区域的速攻就能解锁，因此非常简单，凭借“M21 猎枪”或“AMG-双手”迅速突破游戏开始时的“乔的房子：荒林”即可。

## 拳击比赛 20点 / 奖杯

**解锁条件** 在“佐伊的结局”中，赤手空拳使出 4 连击。

## 沼泽战 20点 / 奖杯

**解锁条件** 在“佐伊的结局”中，潜行暗杀 5 名敌人。



## PART 5

上岸后虽然前方有存档录音机，虽然没有磁带，但此前系统有进行自动存档，无需担心。前期依旧是一路冲刺，在 X 字铁门左侧有一把飞刀，拿上后用来引爆右侧岔路中的油桶，秒杀挡路菌兽去拿取拳套。敌人方面多出了四脚菌兽和胖菌兽，因此要多利用“蓄力打带跑”的战术，以免受到过多伤害。爬上老房子先右拐，在小房间里有存档点和 2 盘磁带。老房子中的敌人有所变化，但凭借拳套的强势依旧没有什么难度，利用飞刀引爆油

桶也可以一口气重创数名敌人。跑进帐篷做最后的整备，这里也有磁带可供存档。

最终 BOSS 战不建议近身缠斗，因为沼泽怪人的攻击频率高得吓人。推荐的打法是保持在中远距离蓄力，看到对方挥舞触手就下蹲躲避，然后伺机冲上去给他一拳，其他招式大部分也都可以利用冲刺避过。如果玩家此前有注意积累物资的话，此战的难度会大幅下降，长矛、炸弹都能对 BOSS 造成实质性伤害，顺利的话把他打跪两次就能一拳带走！





# 成就奖杯堂

## ACHIEVEMENTS & TROPHIES



游技术

NOW PLAYING

成就奖杯堂



《大神》是Capcom旗下已解散的四叶草工作室于2006年4月20日发售的PS2平台动作冒险游戏，取材自日本神话传说，辅以独特的水墨卡通渲染表现方式，塑造了堪称水墨画卷般的独特美感。本作在2012年11月1日在PS3平台推出高清版《大神 绝景版》，并追加了一套奖杯系统。时隔5年之后，向来以“没节操”而著称的Capcom又将《大神 绝景版》搬到了PS4、XOne和Steam平台再捞一笔金。虽然此举很令人吐槽，但无可否认《大神 绝景版》绝对是值得玩家体验的佳作，而且这次推出的次世代版价格也还算不错，欢迎各位尚未接触过本神作的玩家们借此机会入坑。

文 八重樱 美编 Juxi

		PS4	XOne
<b>大神 绝景版</b>			
大神 绝景版			
2017年12月21日	本地1人	动作	日文版
售价为：2990 日元		无对应周边	

Steam 版同步发售

## 成就 / 奖杯列表

奖杯种类	成就点数	日文名	英文名	获得条件
白金	0	白金の证	Top Dog	获得全部奖杯
铜杯	10	苏神的极意	Yomigami	学会“画龙”
铜杯	10	断神的极意	Tachigami	学会“一闪”
铜杯	10	神木の扶	A Village for a Peach	让神木村回复原貌
铜杯	10	英雄の末裔	Descending Descendant	遇见スサノオ
铜杯	10	笑ノ花神の极意	Sakigami	学会“樱花一花咲”
铜杯	10	城门拔除	Enemy in the Gates	第一次消灭罗城门
铜杯	10	爆神の极意	Bakugami	学会“辉玉”
铜杯	10	莲ノ花神の极意	Hasugami	学会“樱花二水莲”
铜杯	10	レッツロックベイビィ!	Let's Rock, Baby!	战胜ウシワカ
铜杯	10	菖ノ花神の极意	Tsutagami	学会“樱花三 菖卷”
铜杯	10	大轮の花	Big Ol' Flower	消灭女郎蜘蛛
铜杯	10	風の村の姫	Imp Exorcist	战胜附身在フセ姫身上的妖怪
铜杯	10	濡神の极意	Nuregami	学会“水乡”
铜杯	10	弓神の极意	Yumigami	学会“月光”
铜杯	10	风神の极意	Kazegami	学会“疾风”
铜杯	10	逆鳞大风车	One Mean Dude	消灭赤力フト
铜杯	10	面纱の力	To the Moon, Ammy!	进入十六夜之祠
铜杯	10	燃神の极意	Moegami	学会“红莲”
银杯	50	冲天七生	Serpent Breath	战胜八岐大蛇
铜杯	10	九死に一生	No Furball on the Menu	从破难船返回两岛原北时，不被水龙吃掉安全抵达岸边
铜杯	10	幽神の极意	Kasugami	学会“雾隐”
铜杯	10	怨念の毒雾	Dominate the Indomitable	战胜エキビョウ
铜杯	10	壁神の极意	Kabegami	学会“壁足”
铜杯	10	龙神族の长	Dragonian Dilemma	遇见龙宫公主
铜杯	10	化狐の正体	Fox-Face	战胜人形态的九尾妖狐
铜杯	10	击神の极意	Gekigami	学会“迅雷”
铜杯	10	さらば疾飞丸	RIP Tobi	与疾飞丸的最后一场赛跑获得胜利
银杯	50	仇讨	Fox-Headed Wench	战胜兽形态的九尾妖狐
铜杯	10	元祖冲天七生	True Serpent Breath	战胜真·八岐大蛇
铜杯	10	冻神の极意	Itegami	学会“吹雪”
铜杯	10	花と散る最期	Twin Birdbrains	战胜双魔神
铜杯	10	别れ	Sayonara	登上箱舟
银杯	50	大神	The Dark Lord	战胜常暗之皇
铜杯	10	善行の报い	Grab Life by the Leash	太阳器、墨葫芦、异袋、お財布最大化
铜杯	10	鱼介博士	No More Fish in the Sea	完成鱼图鉴
铜杯	10	天道太子	Have Guides Will Travel	完成天道绘卷物
铜杯	10	古物商	Give a Dog All the Bones	完成古董品图鉴
银杯	50	妖怪捕物谭	Sniff 'Em Out	战胜妖怪面相书上的全部妖怪
金杯	110	唯我独尊	Leave No Chest Unopened	收集齐100颗はぐれ珠
铜杯	10	慈爱の心	All Creatures Great and Small	完成动物图鉴
铜杯	10	免許皆传	Teach an Old Dog New Tricks	学会全部神业，完成指南书



奖杯种类	成就点数	日文名	英文名	获得条件
铜杯	10	戦いの記憶	From Imps to Demons	完成妖怪绘卷物
金杯	110	全知全能	Barking Up the Cherry Tree	通关后所有项目均获得神评价
铜杯	10	战ノ神	Lupine and Divine	任意一场战斗取得全项目神评价
银杯	50	修罗の巷	Out of the Gate Swinging	打通全部三个罗城门百鬼夜行
金杯	110	オロチの十倍	Who Let the Dogs Out?	战胜クサナギ伍
铜杯	10	いたずら者	Dog Eat Dog	完成神木村挖萝卜的小游戏
铜杯	10	穴掘り王	Diggin' It	完成全部挖洞小游戏
铜杯	10	神速の証	Eat My Flower Trail	在和イダテン、ハヤテの赛跑比赛中获得全部胜利
铜杯	10	雪上最速の証	Dog Gone Fast	在与カイボクの赛跑比赛中获得胜利

《大神 绝景版》的奖杯/成就难度设置并不算高，玩家可以在一周目内就达成白金/全成就，所需时间大约在50小时左右。

首先，从“苏神的极意/Yomigami”到“大神/The Dark Lord”这33个

奖杯/成就都是剧情相关的，只要通关就可全部取得，在此就不予赘述了。下面针对剩余的奖杯/成就稍作说明。玩家也可翻阅第311期UCG，上面有《大神 绝景版》(PS3版)的完整白金攻略。

### ■善行の报い / Grab Life by the Leash

**获得条件** | 太阳器、墨葫芦、异袋、お財布最大化

#### 说明

总计需要5980幸玉才能达成成本奖杯/成就，幸玉可通过三种途径入手，一是令地图上的枯萎植物(例如

樱花树、四叶草)绽放；二是使用饵袋喂小动物；三是完成任务。



### ■鱼介博士 / No More Fish in the Sea

**获得条件** | 完成鱼图鉴

#### 说明

这个奖杯/成就其实小有难度，主要是因为钓最大尺寸的鱼时，鱼游动改变方向的频率非常高，玩家反应稍微慢一点都不行。如果实在跟不上节奏的话也不要紧，有一个相对简单的操作，就是当游标进入绿色区域后不看鱼的游动方向只管疯狂左右摇动摇杆，这样基本就可以确保游标停留在绿色区域内了。各区域可钓到的鱼类如下表所示(需要3次“一闪”的鱼体型最大)。

#### アガタの森

鱼名	钓到的时间	一闪所需次数
サワガニ	昼、夜	1
メダカ	昼、夜	1
ハゼ	昼、夜	1
ザリガニ	昼、夜	1
アユ	昼、夜	1
ヤマメ	昼、夜	1
シャケ	昼	2
ナマズ	夜	2
イトウ	昼、夜	3
流太郎	昼	3
大シャケ	昼、夜	1
疊头	昼、夜	2

### 两岛原(北) (海面靠左的浮岛上)

鱼名	钓到的时间	一闪所需次数
クマノミ	昼、夜	1
ヒトデ	昼、夜	1
縦縞キンチャク鯛	昼	1
フグ	昼、夜	1
鯛	昼、夜	1
オウムガイ	夜	1
伊勢海老	夜	1
ウツボ	昼、夜	2
アカウミガメ	昼、夜	2
カツオ	夜	2
マンボウ	昼、夜	3
オニイトマキエイ	昼	3
カジキマグロ	昼、夜	3

### 西安京贵族街

鱼名	钓到的时间	一闪所需次数
サワガニ	昼、夜	1
メダカ	昼、夜	1
ワカサギ	昼、夜	1
ザリガニ	昼、夜	1
ハゼ	昼、夜	1
ドジョウ	夜	1
アユ	昼、夜	1
ヤマメ	昼、夜	1
ブラックバス	昼、夜	1

鱼名	钓到的时间	一闪所需次数
ウナギ	夜	1
シャケ	昼	2
ナマズ	夜	2
ニシキゴイ	昼、夜	2
アカメ	夜	2
イトウ	昼、夜	3
流太郎	昼	3
チョウザメ	昼	3
大ナマズ	夜	3
太刀鱼	昼、夜	3

### カムイ

鱼名	钓到的时间	一闪所需次数
ホタテ	昼、夜	1
タツノオトシゴ	昼、夜	1
フグ	昼、夜	1
トビウオ	夜	1
オウムガイ	夜	1
イカ	昼、夜	1
タコ	昼、夜	1
ハマチ	昼、夜	2
アンコウ	夜	2
カジキマグロ	昼、夜	3
本マグロ	昼	3
龙宫の使い	夜	3

### ■天道太子 / Have Guides Will Travel

**获得条件** | 完成天道绘卷物

#### 说明

编号	名称	获得场所
1	旅の极意	剧情自动获得
2	樱花の极意	习得“花咲”后返回时，净化荒地后出现的宝箱里
3	穴掘りの极意	习得“花咲”后返回，讨伐开宴会的妖怪后出现在浮岛上的宝箱里
4	战からの逃走	净化神州平原后出现的宝箱里
5	饵付けの秘訣	神州平原通往アガタの森附近的宝箱里
6	オロチ传说	神州平原花火屋家门前的宝箱
7	神器の强化	ツタ卷遗迹入口附近的宝箱里
8	戦いの极意	アガタの森牙商人身后的宝箱里
9	神通力の强化	ツタ卷遗迹1楼T字路口右边的宝箱
10	神格の秘訣	通往女郎蜘蛛战场前的细长通路中央
11	画点の极意	在アガタの森架起通往高官平の木桥后，过桥左边的宝箱里
12	笔の极意	风神宫学会“疾风”后，在1楼木桥的宝箱中
13	母なる大树	关所桥下
14	神の国	西安京庶民街僧尼ツツラオの房间里
15	天道太子	难破船第一个房间的宝箱里
16	雾隠の极意	购买“妖器 雾禁ヒョウタン”后出现的宝箱里
17	神饰の秘訣	入手“火除けの石筒”后，在卑弥呼宫殿的岩浆前的宝箱中
18	北の大地	卑弥呼宫殿右侧的宝物库中
19	红莲の奥义书	在西安京庶民町山猫亭习得奥义“爆炎”后入手
20	壁神の纹所	猫鸣之塔的塔顶宝箱中
21	疾風の奥义书	在两岛原北海猫亭习得奥义“龙卷”后入手
22	一闪二式	习得“一闪二式”后入手
23	辉玉二式	习得“辉玉二式”后入手
24	水乡の极意	在龙宫习得“水飞”后入手
25	水乡の奥义书	在卑弥呼的墓所习得奥义“惠雨”后入手
26	迅雷の奥义书	在西安京贵族街的五重塔习得奥义“雷光”后入手
27	异文明的存在	エソフジ山麓存档点附近的宝箱里
28	辉玉三式	习得“辉玉三式”后入手
29	月の民	在カムイ左侧闪避的隐藏洞穴中
30	一闪三式	习得“一闪三式”后入手



## ■古物商 /Give a Dog All the Bones

**获得条件** | 完成古董图鉴

**说明**

古董都藏在各地的宝箱中，看到宝箱就开一般不会有遗漏。有4个宝箱的位置比较奇葩，这里详细说明一下。

**千支の置物 寅**：这个要穿过高官平的山洞来到外面的高台上，用“鸛卷”把天照连到桃花上，然后看向宝箱所在的方向，能看到一连串的桃花，继续“鸛卷”下去，最后一朵桃花是向下开的，直接掉下去就会落在有宝箱的岩石上。

**千支の置物 卯**：不乘坐上风神宫的电梯，而是在电梯上画“辉玉”让电梯自己上去，宝箱在电梯下面。

**千支の置物 辰**：从关所的桥上发动“鸛卷”到第五个桃花处。

**千支の置物 午**：西安京庶民街右下角用“水乡”制造出喷泉来到阴特队本部，在本部建筑的后面。

## ■妖怪捕物谭 /Sniff 'Em Out

**获得条件** | 战胜妖怪面相书上的全部妖怪

**说明**

简单来说就是要在入夜后的四个地区消灭指定的妖怪。首先和神州平原十六夜神社神主ミカジキ对话，入手“妖怪面相书”，入夜后将妖怪全部消灭再和ミカジキ对话可获得奖励。

其他三组灭怪任务的委托人分别是クサナギ村宿屋2楼的ハルカ、西安京庶民街山猫亭（入夜后）的真澄、カムイ民宅中的ワリウネクル。妖怪出现的位置如图所示。

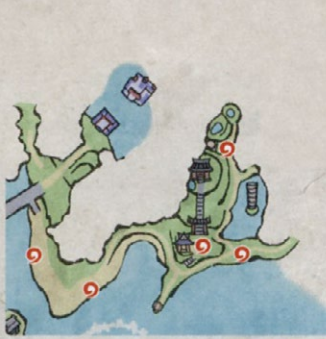
神州平原的妖怪配置



高官平的妖怪配置



两岛原的妖怪配置



カムイ的妖怪配置



## ■唯我独尊 /Leave No Chest Unopened

**获得条件** | 收集齐100顆はぐれ珠

**说明**

除剧情固定会入手的是ぐれ珠之外，其余珠子要么是开宝箱入手、要么是完成NPC赋予的任务后的奖励，最后一颗珠子是通关后获得。不少宝

箱会需要用到一些后期才会习得的笔业，建议等到游戏后期快通关时再来收集。

## ■慈爱の心 /All Creatures Great and Small

**获得条件** | 完成动物图鉴

**说明**

游戏中共有20种动物，给动物喂合适的饵袋后它就会出现在图鉴中。饵袋在沿途的瓶瓶罐罐里就可以入手到一些，行商人处也可以购买到。

建议玩家们多准备一些在身上，看到动物就喂，一般不会有遗漏，部分动物需要消灭罗生门或是净化荒地之后才会出现。

动物	饵袋
麻雀	豆
鸡	草
犬	肉
兔子	草
猪	豆
野猪	豆
猴子	肉、豆、鱼

动物	饵袋
家猪	豆
鹿	草
树莺	豆
狐狸	肉
狸	肉、鱼
马	草
虎	肉

动物	饵袋
老鼠	肉、豆、鱼
猫	鱼
牛	草
熊	鱼
羊	草
鹤	鱼

## ■免許皆传 /Teach an Old Dog New Tricks

**获得条件** | 学会全部神业，完成指南书

**说明**

在道场学会全部的习神业即可。

## ■戦いの记忆 /From Imps to Demons

**获得条件** | 完成妖怪绘卷物

**说明**

正常流程打下来一般不会有遗漏妖怪。

## ■全知全能 /Barking Up the Cherry Tree

**获得条件** | 通关后所有项目均获得神评价

**说明**

通关评价涉及到5个方面，全部取得神评价的要求是：

1. 死亡次数在5次以下。死亡次数很好控制，游戏本身也不难，只要不是操作失误太多也不容易挂掉。
2. 总消灭敌人数量在550只以上。杀敌数游戏里没有明确统计，但只要玩家打通了三个罗城门百鬼夜行之后就肯定不用担心不足了。
3. 总收入金钱超过400万两。这个我们可以通过消费来进行估算，道场所有神业全部购买需要253万两，

所有武器需要115万两，再把古董品、钓到的鱼全部卖掉，基本就可以达到400万两的下限了。

4. 总获得妖怪牙超过300个。妖怪牙能换购的商品就那几种，不算出数量，中后期妖怪牙数量不足的话，可以到道场学习“神业无礼”和“神业无礼讲”。

5. 总取得幸玉数量超过4500个。只要已经拿到“善行の报い /Grab Life by the Leash”这个奖杯 /成就，就肯定已经超过4500个幸玉了。





## ■ 修罗の巷 / Out of the Gate Swinging

**获得条件** | 打通全部三个罗城门百鬼夜行

**说明**

在两岛原、两岛原（北）、カムイ这三个地方都存在一种需要用“辉玉”炸开的洞穴，弥漫着紫色毒烟。进入其中要先与妖怪袋袋交战，胜利后离开洞穴再返回，场地中央就会出现罗城门，这就是“罗城门百鬼夜行”。

从名字就可以看出是连续讨伐战，每个罗城门都要挑战 100 个敌人。玩家一旦开始挑战就不能中途退出，否则进度会被重置。

挑战“罗城门百鬼夜行”前需要做一些准备工作，首先要吧等级升满，然后购买足量的无限墨和神骨顶，资金充足的话“报复のお札”也可以多带一些。武器推荐表装备使用“天丛云剑”，蓄力攻击的威力惊人，里装备使用镜类武器，利于防御。面对强敌时多使用神业可在一定程度上降低难度。

## ■ オロチの十倍 / Who Let the Dogs Out ?

**获得条件** | 战胜クサナギ伍

**说明**

完成鬼岛剧情后就可以回クサナギ村的风神宫一楼北侧的圆形房间内和强化过后的八犬士再度交手。战斗

分为三个阶段，第一阶段是 4 只狗，第二阶段是 3 只狗，最后是悌狗。多使用“雾隐”和“辉玉”就能轻松取胜。

## ■ いたずら者 / Dog Eat Dog

**获得条件** | 完成神木村挖萝卜的小游戏

**说明**

神木村挖萝卜的小游戏。挖掘途中ムシカイ的老妈会来揍天照，用墨涂黑她的脸就行了。

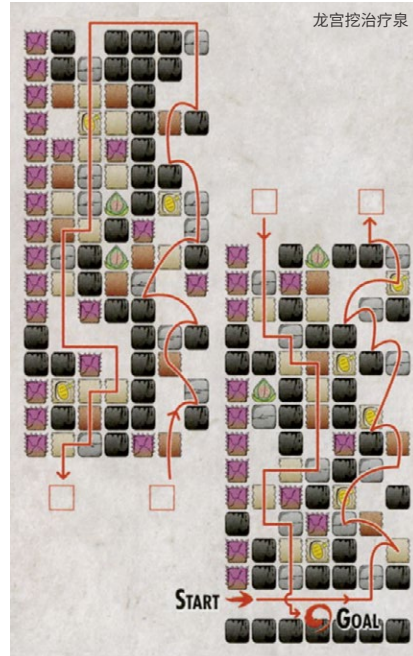
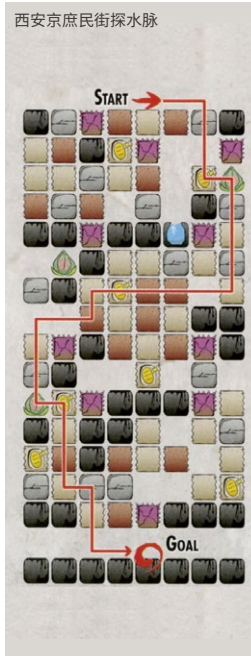
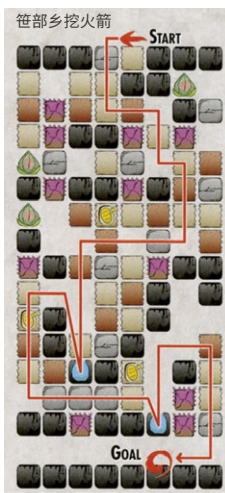
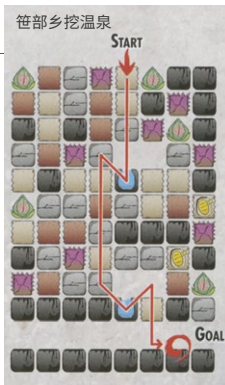
## ■ 穴掘り王 / Diggin' It

**获得条件** | 完成全部挖洞小游戏

**说明**

在高官平、笹部乡、西安京庶民街和龙宫 4 个地方总计有 5 个挖洞小游戏。玩家要用“一闪”或“疾风”来控制 NPC 的行走方向，同时想办法破坏掉沿途的岩石制造出道路。其中，灰色岩石需要用“一闪”或“辉玉”破坏，黑色岩石和带刺岩石无法被破坏。

路线可参照下面的图示。



## ■ 神速の证 / Eat My Flower Trail

**获得条件** | 在和イダテン、ハヤテの赛跑比赛中获得全部胜利

**说明**

鬼岛剧情结束后回到神州平原，在东侧找到痛苦状的イダテン，给他一个“旅のお守り”，然后就可以跟他赛跑 3 次。全部获胜后，再去两岛原和他的弟弟ハヤテ赛跑 3 次。

需要熟悉对手的跑动路线，其实对手在跑动时并不是完全走最短路线的，有时会在某个区域内绕圈，玩家只要熟悉其行动路线

的话就可以采用守株待兔的方式找准机会撞他。



## ■ 雪上最速の证 / Dog Gone Fast

**获得条件** | 在与カイボクの赛跑比赛中获得胜利

**说明**

结束イリワク神殿的剧情后回到ヨシベタイ入口处，和カイボク对话就可以开始赛跑比赛。赛跑前先进入森林中将所有的妖树净化，这样可减

少一些干扰。天照的表武器可佩带火属性的八咫镜，用神业来清理路上的冰和雪球。





随着游戏业服务性的发展，补丁以及更新内容成为了不可或缺的一部分，而随着游戏的更新，特别是部分网络游戏，更新所带来的体验与改动都是质变的。因此新栏目《游戏进行时》将会与各位读者分享这些作品最新的更新内容与攻略指南，本次为大家带来的便是《COD 二战》和《命运 2》的最新内容。



# CALL OF DUTY WWII

PS4 XOne

<b>COD 二战</b>	<b>Activision</b>
Call of Duty: WW II	主视角射击 中文版
2017年11月3日	本地1人, 局域网 / 在线2~18人
售价为 PS4: 428 港币, XOne: 468 港币	无对应周边

※Steam 版同步发售

| 12月22日更新 |

## 《COD 二战》 寒冬围攻更新

进入12月,《COD 二战》迎来了新的更新:寒冬围攻。只要进入指挥部就会感到圣诞的气氛,空中飘着硕大的雪花,各处都有张灯结彩的圣

诞树,看上去十分喜庆。惟一不爽的是军需官从美女变为了大叔。虽然寒冬围攻没有增加新地图,但依然有着非常丰富的新要素。

### 寒冬围攻更新内容

- 增加了两种近战武器,步枪、微冲、轻机枪各1把,以及相关的武器变种。
- 增加了大量名片、徽章、特殊头盔、动作表情。
- 增加了全新的日常、周常和特殊任务。
- 增加了冬季空投补给。
- 在沙滩的休息放松处,可以游玩动视的早期游戏。不过这些游戏基本都是GAME WATCH级别的。

寒冬围攻将于1月2日结束,结束后所有更新的内容均可保留,但是结束后不能继续获得还未取得的要素。因此大家还是尽量多玩为妙,至少也要把新武器给解锁了。只要完成特殊任务即可解锁新武器,难度很低。



### 新枪体验

<b>GEW43</b>	半自动步枪,威力6 射程7 精度7 射速5。远程威力奇低,必须加装先进膛线。加装稳定射击和加长弹匣后,腰射性能不俗,推荐。
<b>斯登</b>	微型冲锋枪,威力6 射程6 精度5 射速8。用起来感觉和PPSH-41差不多,射程稍远而子弹略少。迅速上手不是问题。
<b>GPMG</b>	轻机枪,威力6 射程5 精度4 射速10。感觉更像是一把步枪,射速超快,精度也比账面数据好。但是子弹少再配合超高的射速,很容易打光。

### 丧尸模式更新

虽然丧尸模式和寒冬围攻无关,但这次更新也有一些影响。首先是修复了大量无敌BUG,特别是在431期介绍过的双打序章的BUG被修复了,如此一来序章相关的成就/奖杯以及挑战都很难完成了。但是同样在431期介绍过的在村庄广场蹲坑的BUG依然存在。另一个好消息是如今可以查看

隐藏人物的解锁进度了。解锁隐藏人物需要达成特殊的挑战,以前玩家无法查看自己达成了哪些条件,如今玩家可以在士兵→档案→挑战中查看当前进度。虽然玩家依然无法查看未解锁的挑战的要求,但配合攻略之后这不是问题。正好431期刊登的研究中还存在一些不严谨的地方,本期就一并补完。

<b>猎手</b>	在终极帝国中打死财宝丧尸后获得5种随机配件。
<b>登山者</b>	1. 在终极帝国中不开门存活20波; 2. 在终极帝国中不开门不倒地存活20波; 3. 在序章中存活25波; 4. 在序章中不倒地存活25波; 5. 在序章中不开启隐藏房间存活25波。
<b>生存专家</b>	在终极帝国中达成以下条件。1. 不倒地存活30波; 2. 不使用电疗存活30波; 3. 不开电闸存活30波; 4. 只使用初始武器存活30波; 5. 只使用两种抽奖箱里的武器存活到30波,可以使用初始武器,但不能升级武器。
<b>B.A.T. 特工</b>	在终极帝国中达成以下条件。1. 亲手杀死一个财宝丧尸; 2. 初次击败装甲屠夫(即最终BOSS); 3. 存活25波; 4. 首次激活武器升级装置; 5. 于第6波结束前获得特斯拉枪。
<b>B.A.T. 精英</b>	在终极帝国中达成以下条件。1. 单打破开隐藏彩蛋; 2. 于16波之内解开隐藏彩蛋; 3. 于75分钟内解开隐藏彩蛋; 4. 不倒地解开隐藏彩蛋; 5. 不使用任何必杀技、模组、消耗品解开隐藏彩蛋。
<b>屠戮者</b>	在终极帝国中达成以下条件。1. 于12波之内击败装甲屠夫; 2. 不使用升级武器击败装甲屠夫; 3. 不使用电疗击败装甲屠夫; 4. 不倒地击败装甲屠夫; 5. 不使用任何必杀技、模组、消耗品击败装甲屠夫。



| 12月17日更新 |

# 新增要素： 大师杰作武器

大师杰作武器为 1.13 版本新加入的系统，简单而言就是玩家可以通过“大师杰作”这个新系统来让自己喜欢或者常用的武器变得更加强大，而玩家在平时的探索中也有可能获得比普通武器更加厉害的“大师杰作武器”。值得注意的是，异域级武器是不能变成大师杰作武器的。

“大师杰作武器”会在玩家光等达到 250 后开放，此时玩家获得的装备（无论是掉落还是开球）会有一些几率变成大师杰作。大师杰作的武器会以金框显示，分解大师杰作武器会随机获得一到三个的“大师杰作核心”，这个素材同时也是让普通武器变成大师杰作武器的必要素材之一。

要想把一把武器变成大师杰作武器，玩家需要消耗 10 个核心以及 25 个传说碎片。杰作分成两种：先锋大师杰作以及熔炉大师杰作，两者之间没有任何区别，唯一区别只在于前者会记录玩家 PvE 的击杀数量，而后者则会记录玩家 PvP 的击杀数量。击杀数量并不会因为玩家切换操作类型而归零，

在变成大师杰作武器后，武器会随机获得一个奖励属性。根据武器种类的不同，所能获得的奖励属性种类以及效果也会不同。如果玩家对奖励属性不满的话，还能花费 3 个核心以及 25 个传说碎片“重铸武器”来重新分配奖励属性。武器以及其对应的奖励属性如下（注：下表中的“弹匣”所增加的不是弹药数量，“+10”只是一个百分比，例如手炮一般就只能加一个一两发弹匣，刀剑类的“弹匣”指的是挥动武器造成 100% 伤害的次数）：



属性	效果	对应武器
伤害	+5	刀剑
射程	+5	突击步枪、脉冲步枪、战斗步枪、狙击步枪、微型冲锋枪
稳定性	+5	融合步枪、榴弹发射器、手炮、霰弹枪、手枪
操控性	+10	除刀剑外的所有武器
填装速度	+10	除刀剑外的所有武器
弹匣	+10	突击步枪、手炮、脉冲步枪、战斗步枪、手枪、微型冲锋枪、刀剑
爆炸范围	+5	榴弹发射器、火箭发射器
弹头速度	+5	火箭发射器

除了奖励属性外，大师杰作武器最大的用处在于连杀时（不换弹匣杀死至少两个敌人）会掉落能补充大招能量的光球，光球是全队共享的。这个效果和奖励属性是无关，只要是大师杰作武器都有这个效果。另外，将大师杰作武器作为素材灌注到其他武器时，被强化的武器并不会继承大师杰作。



本文对应游戏版本：1.13 本文对应语言：简体中文

PS4 XOne

<b>命运 2</b>		<b>Activision</b>
Destiny 2		主视角射击 中文版
2017年9月6日	在线1~8人	无对应周边
售价为 428 港币		



## 灰的新商品

每周向玩家限时贩卖异域级装备的灰爷在版本更新后添加了新商品，现在玩家在他那里通过花费 97 个传说碎片来获得一个“宿命记忆痕迹”。这个金球的特色在于它只会包含玩家现在所没有的异域级装备，一周只能买一个，对于收集癖玩家来说无疑是一个喜讯。





游朝

2017

农历十一月

忆日

从1970年代

12月

到1980年代

DECEMBER

冬至 (12月21~23日)

本月1日~31日

**新** 栏目《游朝忆日》为了给各位读者们一个深刻的印象，选择了用这种类似老黄历的版式和结构登场，不知道对不对各位读者大人的口味？这个栏目是用于回顾游戏历史上与本月同一日期时段里发生的各种大事件，目前暂时以半个自然月为周期，刊载1970年代和1980年代这两段游戏发展的青葱年月里出现的种种重要的历史里程碑，以展现游戏是如何从当年简陋的点阵作品，一步步化身为今天令我们为之沉迷的第九艺术，希望各位读者大人会喜欢。

PS：本期栏目因为是在12月下旬开始制作，考虑到明年12月可能会把栏目内容变为回顾1990年代的游戏历史，所以会把1970~80年代中发生在12月上旬中的大事也一并收录，下一期才会开始按照半个自然月来回顾历史。

朝向

北美

1975年的12月，雅达利联手 Tele-Games，推出了著名古典游戏《乓》的官方家用机版。

## 伪装

1979年的12月，任天堂推出了街机游戏《Radar Scope》，拥有划时代的伪3D视觉体验，用2D平面做出了第三人称立体游戏的效果。

## 创新

雅达利在本月于 Atari 2600 主机上推出了《Atari Adventure》，标志着动作冒险游戏类型的诞生。

1989年12月15日，Techno Soft 在世嘉推出的主机 MD (Mega Drive) 上推出了《Herzog Zwei》，正是这款作品，第一次定义了即时战略 (Real-time Strategy, 简称 RTS) 这个游戏类型。

## 开拓

1980年的12月，由福田哲夫在东京创办的 Data East 发布了标准规格的街机游戏基板 DECO Cassette System，能够通过更换卡带来改变运行的游戏内容，从而开创了街机游戏的黄金时代。

## 改编

1982年的12月，雅达利推出了臭名昭彰的电影改编游戏《E.T. 外星人》，这款只用了5个半星期制作的游戏劣评如潮，是导致了来年雅达利大崩盘的主要诱因之一。

## 教育

1983年12月13日，任天堂在日本推出了红白机上的第一方教育游戏《小金刚算数》，但是差评如潮，该作在1985年作为北美版红白机——即NES (Nintendo Entertainment System) 的首发游戏登场，然后不出意料地被欧美媒体评为史上最差首发游戏之一。

## 崛起

1984年12月，Capcom 推出了他们的早年经典佳作之一，“《19XX》系列”的首款作品《1942》，在街机游戏领域打响了名声。

## 联动

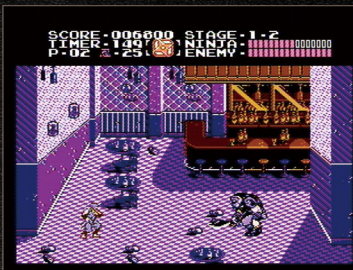
Irem 在1984年的12月推出了划时代的中国功夫主题清版游戏《成龙踢馆》，号称是和当时成龙主演的电影《快餐车》进行联动，但除了游戏里的主角有着和成龙在电影里扮演的角色托马斯一样的名字外，并没有实际联动内容。

## 造神

两个传世佳作级别的系列在1987年的12月17日和18日前后脚推出，前者是Capcom 旗下其中一个皇牌系列的起源《洛克人》，而后者则是史克威尔旗下最为有名的JRPG 作品系列首作：《最终幻想》。

## 硬核

1988年12月9日，Tecmo 在红白机上推出了他们的硬核向忍者主题动作游戏《忍者龙剑传》，虽然难度极高，但却大获好评。这个特点在系列日后变成3D 动作游戏时也得到了保留，甚至发展到了新的高度。



## 受苦

1986年12月18日，任天堂在FC 磁碟机上推出了《光之神话 帕尔提娜之镜》，游戏很快获得了属于自身的独特粉丝群体，但是当年游戏那超高的难度而带来的严重挫败感让其整体评价走向了两极化。





# MICRO TRANSACTIONS

文 马修 美编 雷普利

世事难料，在2017年的年末，EA原本被玩家和粉丝热烈期待的大作《星球大战 战场前线II》(简称《星战前线2》，下同)发售后，却遭到了玩家们的大量抗议，且随着互联网的传播而快速发酵，并导致股价下跌、市值大幅缩水……原因大家都知道，就是EA在《星战前线2》的微交易中实实在在地触碰到了玩家的底线。但类似于大量手游中常见的随机概率微交易，进入到主机游戏上早已不是一天两天，并且还引发了大大小小的话题和讨论。这篇特企，我们来说说主机游戏中那些随机微交易的事。

# 利中利

## 游戏随机微交易的那些事

游技术

NOW PLAYING

特别企划



与以往端游等内购游戏中常见的明码标价的内购方式不同，当下手游中主流的氪金抽卡形式，无论花钱多少都要赌概率。虽然这种带有很任性的随机性的交易模式比传统的氪金形式还要坑，但由于带有博运气的成分，因此这种形式本身也很让人沉迷，土豪玩家可以感受比爆买还刺激的豪赌，坚持不氪金的玩家也可以在游戏中的攒钱赌运气，说不定还能来些惊喜。而且这种随机机制会大大增加玩家间的话题，在流量即正义的网络环境下，能不断制造话题来给产品刷存在感，重要性不言而喻。

这种概率设计，在不同的游戏中还表现为不同的方式，大多数的中国和韩国的手游中表现为抽卡，部分日式游戏中则表现为转扭蛋，欧美游戏则大多表现为开箱。尽管在大多数游戏中玩家都可以靠攒钱来获得抽卡/转蛋/开箱的机会，但攒钱的时间往往很漫长，过程更以无聊居多，更关键的是攒钱了也不一定开出想要的东西。如此，想要愉快地试手气，氪金的必要性便体现出来了。



## 擦边试探类

虽然随机微交易在当下的端游和手游中很普遍，但在主机游戏中还是“新鲜事物”，而到底该怎么去设定随机微交易，来让习惯于“买断式”购买游戏的主机玩家接受，厂商就很有需要动脑筋了。

### 任天堂的微交易擦边尝试 大家的宝可梦大乱斗

2015年，任天堂为进军手游平台进行了不少尝试，拥有极高人气的“《宝可梦》系列”则成为了试验多种氪金模式的试验田。和同期一起来尝试本体免费的内购形式、采用商品明码标价交易机制的《宝可梦消消乐》不同，《大家的宝可梦大乱斗》被用来尝试随机形式，因为《宝可梦》的这个衍生系列游戏本身就有很大的随机性。到了该作，又在

选择小关上增加了轮盘系统——虽然透明性看似比纯粹的抽卡转扭蛋要高一些，但依然有很大的随机性，不过到中后期消费两颗充值道具钻石，就可以让转盘的转速下降。同时钻石还有恢复疲劳模式的作用、开启关键流程的作用……就像在很多手游中只靠领日常奖励难以爽快体验游戏一样，游戏中虽然也可以免费获得钻石，但获取效率与氪金比还是很大的，随之带来的就是游戏体验的截然不同。

虽然这款游戏兼具了随机概率和疲劳模式两大很坑的微交易模式，而且氪了金很多时候还要刷脸，但这并不影响游戏的良心程度——当购买达到3000颗钻石的上限(零买4800日元，一次性购买有优惠)，钻石便可以在游戏中免费领取，氪金要素彻底成为了摆设。虽然相当于用一张游戏的钱试了试微交易的水，但游戏在迎合微交易系统上增加的大量刷刷刷要素，还是拉低了游戏的整体体验。



▲《大家的宝可梦大乱斗》中的轮盘设定，是任天堂对微交易的一次擦边尝试。





## 试探中的折衷方案 绝地求生 大逃杀

笔者完成这篇特企的初稿时正是《绝地求生 大逃杀》的 Xbox One 版上架之日，而如今，火了多半年的“吃鸡”也终于等来了正式版。这款现象级游戏在预览版时就制造话题刷存在感至今，除了最近衍生出无数段子的外挂话题，涉及到玩家钱包的开箱系统也一直为玩家津津乐道。在 8 月份更新版本增加了开箱模式后，当制作人提到“正式版可能不会再会免费开箱”并将开箱钥匙的 2.5 美元价格公布时，引起了玩家的一致反对，这使得制作人不得不在之后来解释并称“玩家们误会了”……在经历了一周的玩家指责与制作人解释的拉锯战之后，官方最终给出了未来的付费方向：付费开箱肯定要



有，但是免费开箱还是有希望的……当下付费开箱和免费开箱并存的设定很显然是一种玩家和厂商的利益诉求博弈之后的折衷方案，并延续到了付费版中。显然，制作人在不断的试探中来确定游戏的付费程度，毕竟游戏并不算贵，而厂商也尽可能地运营中探求更多的收益保证。

## 老实 耿直派

有些厂商和制作人很耿直，在游戏发售前就把存在微交易系统的事预告给玩家。虽然出发点是好的，但老实人吃亏也是恒久不变的真理，当一番好意换来玩家们打的泄愤低分时，制作人会不会为之前的耿直后悔呢？

## 实在人挨口水 中土世界 战争之影



在《中土世界 战争之影》还没发售时，耿直的开发商 Monolith 就公布了游戏存在微交易系统：支持现金购买游戏中金币，进而购买随机开物品的战利品宝箱、战争宝箱、捆绑包等。而且制作人也特别强调：微交易不会影响游戏的平衡，因为宝箱里开出的所有道具都可以在游戏中得到……

《中土世界 战争之影》用事实验证了制作人的承诺，不开箱照样有传奇装备有传奇兽人，开箱则省去了些打兽人的时间，对完整度的确没什么影响。虽然官方说到做到还耿直地在游戏发售前善意预告了微交易系统，但在游戏发售后，依然有相当多的玩家带着对微交易行为本身的憎恶，在网络媒体上给打了低分甚至 0 分，而压根没玩过该作的跟风媒体们，也把《中土世界 战争之影》作为微交易代表的游戏之一，在微交易出现争议时被拿出来挂一通。

## 玩家话题型

在当今的网络时代，一款游戏如果被冠上了“话题”的头衔，基本上都是火得不要不要的。而作为游戏要素组成的随机微交易，如果能在玩家中形成话题，也会让玩家在吐槽之余，依然快乐地享受着开箱开卡的花钱乐趣。

## 开箱才是本体 反恐精英 全球攻势

2012 年，《反恐精英 全球攻势》在多平台上市，作为主机平台的 X360 和 PS3 也都有份。尽管制作人在游戏发售前曾说过游戏不会有微交易机制，但只要有了开箱的要素在，微交易想没有都不行。这款游戏的微交易的对象是各种随机的皮肤，虽然对性能上没有什么加成，但备受热捧，皮肤饰品根据稀有程度有各种价格，从几元到几百元不等，珍稀的则以万为单位，甚至有人靠开箱珍稀皮肤来赚钱。

皮肤的存在感如此强，以至于很多不差钱的玩家们在对 G 胖子和 V 社的神级圈钱模式吐槽的同时，也一直在享受开箱的快感，而真正对此表示反对的声音却很少，诞生了诸如“开箱才是本体”这些让同道中人会心一笑的梗。

## 真爱有价 偶像大师

万代南梦宫通过《偶像大师》在主机平台加入 DLC 机制时，曾经引起不少争议。然而在如今随机微交易开始渗透进主机游戏的时代，主机版的《偶像大师》却始终没有玩得多出格。尽管在《星战前线 2》引发玩家对微交易机制口诛笔伐时，“《偶像大师》系列”都没有被媒体提及，但这不等于《偶像大师》不设随机微交易，只是对游戏影响太小，以系列最新的《偶像大师 白金之星》为例，基于 P 糖的开箱开出的也不过是服装、饰品这些。

相比在主机平台的低调，手游版的《偶像大师 灰姑娘女孩 星光舞台》的微交易抽卡抽得热火朝天，玩家们氪金抽卡、调侃吐槽玩得兴致勃勃，厂商也数钱数到手软，一派和谐。那么玩家们充钱的热情有多少高呢？2017 年中曾爆出有玩家氪了 1500 万日元（约合人民币 90 万）的新闻，尽管如此，他还是没能进入氪金百强，在真爱与金钱面前，显然爱是胜过金钱的……





## 说实话也灰头土脸 极品飞车复仇

《极品飞车》的随机微交易是抽卡，正常获得卡片的方式是去调校店或跑赢比赛后抽取，但调校店出现的卡随机，跑赢后抽取更随机——只有拿三张卡换指定卡时才可以真正做到有的放矢。总之，攒钱很辛苦，跑赢比赛也不轻松，出卡的随机性又很强，如此游戏时间便被无奈地增加。当你觉得时间耗费得无意义或刷得无聊，就可以考虑用现金充值了。

和《中土世界》一样，执行制作人 Marcus Nilsson 也在游戏发售前预告了游戏存在微交易系统，而且一脸无奈地道出了设定微交易的个中原委：多年以来游戏的价格并没有涨，但游戏的开发费用却逐年增高，为了维持收益，不得已采用微交易的方式来增加收益，当然也可以理解为另一种面向不差钱玩家的涨价。

制作人的这番话不无道理，游戏的价格始终不涨，但游戏整体开发成本越来越高是不争的事实，强调“三高”的 3A 大作尤其如此。虽然制作人推心置腹地说了自己乃至整个游戏行业面临的困难，但游戏发售后，还是遭来了一大波对微交易本身厌恶的玩家们的低分差评。在《星战前线 2》的事件后，该作也通过调整进一步弱化了微交易内容，算是跟着《星战前线 2》灰头土脸了一把。



## 700 美元的道歉声明 荣耀战魂

2017 年初，一向在微交易上小心谨慎的育碧，就《荣耀战魂》的微交易引发的玩家不满发表了声明。起因是这款游戏设有通过开箱来随机获得英雄自定义物品的微交易模式，如果达成全英雄自定义物品的完全收集，大概需要 700 多美元，已经远超游戏本身了。育碧在声明中致歉之余也劝告玩家：这是一款对战游戏，能玩熟两三个人已经很厉害了，不必追求所有人的所有物品都收齐……

虽然设定了圈钱模式又劝告玩家理智消费有些矛盾，但育碧的声明也还是很有道理的（对收集癖玩家除外）。700 美元听起来的确吓人，但若换算成 5000 元不到的人民币价格的话，相信这会成为很多国内玩家的槽点了：5000 元就能获得全部物品的微交易也要道歉？就算不跟本体免费的内购游戏比，相比诸如《FIFA》组建究极球队的支出，这 5000 元也不算什么夸张的支出，只能说育碧起码在微交易问题上，是个谨慎认真的厂商。

## 涉赌之争



在 EA 把微交易的事闹大之前，游戏评级机构就已经陆续对开箱为代表的欧美游戏微交易系统进行了表态，北美评级机构 ESRB 认为该系统类似于抽卡玩法，不算赌博。欧洲评级机构 PEGI 和英国游戏行业贸易机构 UKie 也先后发表了类似观点。但当微交易因为《星战前线 2》再度成为事件中心时，比利时游戏委员会率先站出来，以涉嫌赌博对《星战前线 2》进行审查，受牵连的还有暴雪的《守望先锋》的抽箱子。之后一名英国的从政者也倡议英国政府监管游戏的开箱系统并出台计划。

相比各国政府的表态，身处事件中的游戏厂商大多选择了沉默，不过 Rockstar 的母公司 Take Two 总裁则明确表示不认为开箱是赌博，并且会在今后的游戏中加入微交易和开箱机制。



## 爆发争议型

毋庸置疑，很多主机玩家是很不满于买了游戏还要在游戏中继续花钱的微交易机制的，所以在交易内容的设计上，还是很需要谨慎的。而下面的四款游戏，共同特点就是都因为游戏的随机微交易系统引起了玩家的愤怒，不同的却是厂商们在玩家们愤怒后的态度……

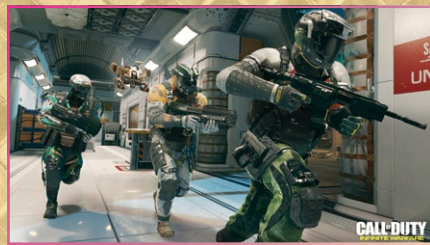
尽管有些厂商在试探中因为惹怒玩家被糊了一脸口水，但其中还是会通过更正，来平息玩家的怒气的。

套 BUFF 更加强劲，强力 BUFF 叠加时，更比不开箱玩家要强出很多，而开箱所用的 COD 点数又只能氪金。加上其他一些不足，该作在玩家的口中，于 2017 年初《COD》玩家社区的系列最差投票中名列第二（第一是《先进战争》）。

好在游戏并没有引起特别大的抗议活动。而动视也在系列最新的《COD 二战》中，恢复了皮肤、勋章以及无特殊加强的特殊武器这些不会引起平衡问题的开箱内容。虽然相当于探索了一圈又绕回到了从前，但结合微交易争议引发的连锁反应，知错就改的动视，倒是平安度过了这个敏感的微交易争议期。

## 悄悄回到从前 COD 无尽战争

“《COD》系列”是比较早将开箱系统引入到游戏中的 3A 系列，在《无尽战争》前，系列始终都以不影响游戏平衡的原则来设计开箱物品，如武器、服装、迷彩等等。然而到了《无尽战争》，开箱系统一改以往的人畜无害，影响到了游戏的平衡：开箱获得武器的等级的提升让配





## 主动取消微交易 收获日2

相比动视在续作中把被玩家差评的開箱系统改回从前的设计,《收获日2》的厂商就激进得多。和很多明确了游戏中不会有微交易内容的游戏开发者一样,《收获日2》的制作人也在游戏发售前信誓旦旦地向玩家保证:游戏不会有微交易系统。这种保证包含着两层含义:1. 认同微交易很坑;2. 自己的游戏中不会用微交易来坑玩家。

但事与愿违,尽管该游戏的两个开发厂商都希望对敏感的微交易系统保持距离,但发行厂商 505 Games 却更在意收益的最大化,最终

在 2015 年的“黑市”更新中加入了微交易系统。游戏的微交易系统基于新增的特殊保险柜,打开后可以开启增强武器性能的专属武器皮肤。虽然保险柜不用花钱,但开保险柜的钻头却要 2.49 美元一个。

制作人的出尔反尔激怒了玩家,在一大片指责中,游戏开发人员甚至遭到名为“杀死 Overkil”的玩家的恐吓。多重压力下,开发商之一的 Overkil 选择了公开道歉;而另一个开发商 Starbreeze 更直接,把运营商 505 Games 的经营权回购,用最新补丁将開箱变为免费,而曾经为微交易系统洗地的制作人 Almir Listo 也一改从前的态度,在视频中用脏话谩骂付钱钻头模式。就此,这波玩家的抗议,由开发商主动取消微交易系统,平息了玩家们的怒火。



## 负面影响席卷而来 JOJO 的奇妙冒险全明星大乱斗

2013 年,微交易在主机平台上还没怎么被注意时,万代南梦宫曾将疲劳模式引入到了 PS3 游戏《JOJO 的奇妙冒险 全明星大乱斗》中。这种模式如果玩端游应该都不会陌生,即不通过任何道具,缓慢地恢复体力或行动点数等,想要解除限制痛快地玩,氪金就是不二之选。《JOJO 的奇妙冒险 全明星大乱斗》中,该机制被放在了探索模式下,而且需要全程联网。该模式下有行动槽,每此探索消耗一格,每 20 分钟消耗一格,主要收集挑衅技、台词、服装之类。设计出氪金回复行动槽的疲劳模式也就算了,更让玩家受不了的是——挑战后出什么完全随机,尽管有别于今天的抽卡開箱,但也足以给玩家的怒火火上浇油了。

不得不说,万代南梦宫在主机上的内购探索一直是比较大胆的,2011 年随同 PSV 首发推出的《山脊赛车》因为 DLC 比重过大一度引发很大争议,但毕竟游戏本体便宜。而这款《JOJO 的奇妙冒险》的 8200 日元的售价本来就不便宜,又将 FANS 向的收集物以疲劳模式加随机的氪金模式来圈钱,让不少老玩家们感觉被耍弄,尽管

制作人也做了“延长游戏时间”的解释,但这个借口显然无法让玩家满意,退货、值崩等一系列负面效应也陆续袭来,连带着让给该游戏打满分的《FAMI 通》也受到了评分质疑。



## 土豪才有 UT 梦之队 《FIFA》系列

作为老牌的知名足球游戏品牌,“FIFA 系列”有两点很特殊:一是年度游戏,每年都有新作;二是该游戏作为年度游戏有氪金系统,而且还沿袭了多作。两个特殊之处放在一起就让更多人产生疑惑:为什么年度游戏也要这么氪金?而且氪得比较重。而且在《星战前线 2》引怒玩家前,“FIFA 系列”的微交易已经在究极队伍模式中存在了很久,一直被玩家们接受。

和大多数带有微交易要素的游戏类似,游戏中玩家只要豁得出时间去刷钱,也可以去抽卡;如果不想刷钱,氪金抽卡式的微交易机制便成了迅速组成强队的最佳捷径。相比当下很多被骂被诟病的氪金抽卡事件,“FIFA 系列”最大的优点在于,真金白银地砸进去后,还是能看到不少水花甚至惊喜的,运气好的话两三便可以出不错的混搭队伍。对于一些已经有些经济能力但游戏时间有限的玩家来说,在刷刷刷与氪氪氪之间很显然也是选择后者——毕竟人生中钱能解决的问题都不是问题。

不过最近两件事还是引爆了原本低调氪金或肝游戏的《FIFA》玩家:第一件是在 EA 临时关闭了《星战前线 2》的内购后,《FIFA》的微交易系统受到牵连;第二件则是由离职员工爆出、在专利网站查询获得实锤的“动态难度平衡系统”,这个系统以玩家们的球员在连续获胜后能力下降的方式,来降低胜出几率,以此刺激消费,一些玩家表示了心寒,更有不少玩家呼吁《FIFA》取消这存在许久的氪金系统。

不过从目前来看,《FIFA》玩家的这次逼宫似乎并不能获得《星球前线 2》那样的满意结果,毕竟在终极队伍模式下,以充钱来快速组成超级队伍,早已被很多不差钱的老玩家们认可了。



## 被迫暂时关闭微交易 星球大战 战场前线 II

此次微交易事件的漩涡中心《星球前线 2》，某种程度上说，也是在特定的时间，被厂商以特定的傲慢，引爆了玩家们对微交易积压已久的不满。话虽如此，但起码在 E3 期间设计总监透露游戏会包含开箱系统时，玩家们并没有在这上表达什么不满，毕竟皮肤、特殊动作一类的随机微交易在 3A 大作已经比较常见了，很多老玩家也都乐于选择花钱减少刷刷刷的游戏时间。然而到 Beta 版测试中，玩家们发现开箱涉及到的卡片技能和武器，似乎会有“Pay to win”（花钱才能赢）的可能，于是围绕该游戏开箱设定的第一波质疑出现了。EA 对此发表了声明，表示将做一

定的调整。

随着游戏发售临近，玩家们又发现解锁武器和强力人物的时间非常长，当一个玩家在 Reddit 上发泄因为花 80 美元买了豪华典藏版依然不会解锁达斯·维达而抱怨并要求退款时，EA 官方客服的回复：“我们是想提供给玩家在解锁不同英雄时感受到的荣誉与成就感。”让事情炸了锅。事后 EA 即

使将解锁英雄的积分下调到 75%，但玩家对此积压的不满太久，加上退款中又出现了围绕普通版退款的误会，终于导致一场针对 EA 和《星球前线 2》的微交易的网络事件爆发，吐槽的、嘲讽的、直接开骂随处可见，EA 迫于多方压力宣布关闭《星球前线 2》的微交易，股价暴跌了 8.5% 使得市值缩水 30 亿美元，一些国家也直接以此为契机来对微交易进行立法规范。

前些年，EA 因为傲慢，以及被玩家称作“超过美国银行的贪婪”，而在 2012、2013 两年蝉联美国最差游戏公司，高层痛定思痛整改之后似乎获得了一些效果。如今再度引爆微交易事件，看起来 EA 在玩家底线的尊重，以及网络平台与用户的沟通交流上，依然还需要做些探索。



## 内购模式下的 装备价值界定

在传统的单机模式下，随着流程的进行，在面对不同的敌人时，攻击输出多少、受到怎样的伤害都有严密的公式来计算确定，稍有不慎难度发生偏差就会影响玩家的体验。而当引入内购模式，这些设定也要增加付费装备对玩家的吸引，因此设定上也与传统模式有所不同。举例来说：传统模式下攻击输出 100、打 5 场野战后需要回复；在加入内购装备后，原本的攻击输出 80、打 4 场野战可以接受，而装备了内购道具后攻击输出 200、打 6 场甚至更多才需要回复，则体现了内购道具的存在价值。但如果让不氪金时的攻击变为 50、打 2 场便要回复，购买装备才能达到传统模式输出的效果，那就跟某些下载工具的非会员限速一样坑了。以上只是随便举的例子，实际的游戏设定要复杂很多，而内购的存在意义正是让玩家在氪金后感觉自己强了多少，而不是没氪金会弱多少。诸如《星球前线 2》那种花了 80 美元还让玩家磨时间才能入手达斯·维达的设定，想不惹怒玩家都难。

## 守序善良型

虽然微交易在主机玩家中引起了前面的各种争议，但从无到有越来越多地出现在主机游戏中，和厂商们对微交易内容的度的谨慎把握有很大关系。最后说的这些，都可以算是主机微交易中的守序善良型了。

## 杀出重围 人类分裂

这款赛博朋克风潜入 RPG 的微交易模式，体现在虚拟空间中与敌作战的入侵模式中，整体上说对主线的影响微乎其微。

## 古墓丽影 崛起

可以使用现金的抽卡模式在公布之后虽然引发了一些争议，但因为只对探险队模式，所以对玩家无论是否氪金，在主线上的体验都没什么影响。



## 《刺客信条》系列

《刺客信条》从 4 代加入了购买强力道具的内购系统，到《枭雄》的 Helix 点数包、最新的《起源》中 Heka 宝箱随机奖励剑或盾。无论是最初的内购还是现在的氪金开箱，厂商的目的都是方便游戏时间少（或者懒）的玩家来加快成长、快速通关，同样不影响一般玩家正常的游戏体验。



## 命运2

《命运2》的微交易系统来自于初代的银币系统，与现实的交易是10美元购买1000个银币，对于不差钱的玩家是个游戏中快速积累资产的方式。相当于宝箱的“光明印迹”，也是明码标价，不过开出的异域武器装饰这些，对游戏的平衡都没有什么影响。



## 光环5

《光环5》在微交易和平衡性上的设定有别于一般的主机游戏。首先，在微交易项目的征用套件内容中，包括了强力武器、载具这些能让使用者强化的道具的，而且都可以在一级战区模式下使用；但为了防止 Pay to win，又将强力武器、载具和升级道具都进行数量限制且设为一次性消耗道具。而且设定征用等级和征用点，来对玩家使用强力武器和载具进行进一步限制。总体上说，《光环5》在为微交易上的限制不仅最大限度地保证了游戏的平衡，也让使用这些物品的玩家更多了一层使用实机的考量。



## 彩虹六号 围攻

最后说的，是一个在《星战前线2》引发的对微交易的不满和讨伐中，对自己的微交易设定引以自豪的制作人，这个搞事情的家伙就是《彩虹六号围攻》的品牌总监 Alexandre Remy，在游戏中，玩家可以慢慢积累也可以现金充值游戏中的货币 Renown，来购买新角色和武器皮肤。而只能通过真实货币购买的虚拟货币 R6 Credits 则可以用来购买高级武器皮肤，这些高级皮肤唯一的作用就是装饰性没有其他加成。Alexandre Remy 在最近提及《星战前线2》的不良影响时，对此款游戏的微交易处理不仅满意，而且还称“感到自豪”。如此我们似乎可以猜测：该游戏不仅没有让玩家抱怨，收益似乎也厂商满意。



其实育碧在单机游戏的微交易设定上还是很有启发意义的。这几年很多游戏为了延长游戏时间，都有刷刷刷的设定，对于游戏时间少的老玩家以及非核心玩家，很可能会因为这种耗时的设定而对其敬而远之。或许像育碧这样加入一些内购甚至微交易要素，会一定程度上解决部分游戏时间有限的玩家所面临的时间压力，但也要看游戏的设定，如果刷刷刷的部分设置得太过分，那么把这部分转化为氪金要素，就更会增加骗氪的嫌疑。如果已经形成了习惯于刷刷刷的核心玩家群体，那么以此来加入内购系统，那更会引起玩家们的抗议。所以，无论是否开启内购模式，游戏本身平衡都要做好，而不是给玩家以多样选择，也要看玩家群体的习惯。



某种意义上说，随机微交易其实也是游戏公司研究人们消费和碰运气的心理得出的一种盈利模式，虽然比直接的内购交易的坑更大，但是概率抽取本身的乐趣也的确存在。即便在单机游戏中，育碧公布的2017年前六个月的财报也显示：包括微交易和DLC在内的重复消费以2.02亿美元的成绩，超越了数字游戏的1.94亿美元的销售数额，显然买账的玩家还是不少的。多赚了钱、又没像EA那样惹得玩家民怨沸腾，也算是玩家和厂商各得其所的双赢了，这大概也是《彩虹六号 围攻》的品牌总监对于其微交易设定系统感到自豪的原因所在。

而《星战前线2》所引发的众怒虽大，但也不至于造成类似于雅达利崩溃的市场连锁坍塌，可以预见的是，在游戏成本越来越高、尤其是烧钱的3A大作中，微交易模式还将继续存在下去，但对于原本就需要花上一笔钱购买的主机游戏，该如何设计微交易的项目内容，及可能对游戏平衡产生的影响，都是需要厂商和制作人认真考虑的。起码从《星战前线2》的事件来看，玩家并不会轻易被带节奏的。



# GAME 游戏迷因 MEME 因

“迷因 (Meme)” 通译作“文化基因”，定义是“在诸如语言、观念、信仰、行为方式等的传递过程中，与基因在生物进化过程中所起的作用相类似的那个东西。”而在ACG领域中，可以理解为“梗”。本栏目旨在为玩家探究和剖析游戏里的各种梗或彩蛋，正如LOGO图的“膝盖中箭”一样，既有深度，又具趣味。

文 苍穹 美编 NINA

游  
深  
度

CULTURES OF GAMER

游  
戏  
迷  
因



## 关于《生化危机7》 你不一定知道的25个细节

**1** 《生化7》项目的正式启动时间是2014年4月，为了开发本作，制作组特别打造了适合次世代主机的“RE引擎”，这也是《生化4》以后首次使用新引擎的系列作品。可能很多人会以为RE就是“Resident Evil”的缩写，其实这两个字母是从“Reach for the moon”而来，意指“到达人类不可能的领域”，有着实现不可能的含义。

▶RE引擎的Logo，一只渴望触及月球的手。



RE ENGINE

**2** 很多玩家因为《生化7》采用了第一人称视角而否认其正统地位。其实1996年的《生化》初代原本就打算做成FPS，三上真司率领的制作团队以此方向制作了一段时间，最后因为机能等原因，不得不妥协成静态CG背景配合3D角色的形式。

**3** 在2016年TGS上，Capcom展示了《生化7》的“餐桌喂食”片段，让全球玩家印象深刻。其实在制作本作的剧情动画前，开发组都会先让人去饰演相关角色，从而尝试到底想要呈现出怎样的画面效果。当时饰演“老爹”杰克·贝克的，正是本作的总监——中西晃史。





▲开发人员正在上演“餐桌喂食”的片段，正中央的就是中西晃史，桌上的餐盘里还有蟑螂的模型。

**4** 在《生化7》的宣发过程中公开过两段试玩——“开始时刻”和“提灯”，后来在正式版里都是以录像带的形式呈现，前者的正式名称是“废弃大屋”。在录像开始播放前左下角会显示一条代码，分别是US-00551/90009和US-00923/90066，这其实是PS版《生化危机 导演剪辑版》和《生化危机3》的产品编码，也是制作组留给老玩家们的小彩蛋。

**5** “废弃大屋”录像带里出现的三个人是一档名为“下水道鳄鱼 (Sewer Gators)”的纪实节目的制作组，他们专门走访有着恐怖传说或闹鬼传闻的地方，并拍下当地的画面。下水道里的鳄鱼本身就是一个全球知名的都市传说，而《生化》老玩家应该都会想起2代里的下水道BOSS战。

**6** 在贝克家的主屋，可以找到许多与系列作品相关的蛛丝马迹，下面逐一介绍。大厅墙上的一幅照片写有字迹“阿克雷山区 1991年7月7日”，阿克雷山区位于浣熊市郊外，《生化危机》初代的舞台洋馆、《生化危机0》场景之一的安布雷拉干部养成所都坐落在那里。

**7** 主屋大厅桌上有一份报纸，新闻报道的落款记者名为艾尔莎·阿什克罗夫特，她是“《生化危机 逃出生天》系列”的8名主角之一，特殊能力为开锁。



■艾尔莎·阿什克罗夫特

**8** 主屋1楼起居室的沙发上有一本书名为《The Unveiled Abyss》，作者克莱夫·R·奥布莱恩是《生化危机 启示录》里的角色，他在《启示录》初代的结局里辞去了BSAA长官的职务，回到家中写起了侦探小说。书名也暗含两个彩蛋——《启示录》里的主要病毒名叫“T-Abyss”；《启示录》在移植家用机时的副标题为“UNVEILED EDITION”。



■克莱夫·R·奥布莱恩

**9** 阁楼地上的一份合同表明，贝克家主屋的翻修工程由Trevor & Chamberlain建筑公司负责。乔治·特雷沃是“《生化》系列”中的一位著名建筑师，《生化》初代经典的洋馆就是由他设计的，最后他也惨死在洋馆中。《启示录》初代的豪华游轮“泽诺比亚女王号”，也是以乔治·特雷沃失踪前所留下的设计方案为基础所打造的。

**10** 主屋2楼娱乐室的台球其实可以用枪械或匕首打飞，运气好的话甚至能打落袋中，这也是官方联动网站www.residentevil.net的挑战之一。该网站从2012年《生化危机6》发售时创办，与多款《生化》作品都有联动，并一直举办着各种在线挑战活动。《生化7》不像《生化6》那样在游戏中有详尽的数据统计，因此RE.NET就承担起了类似的职责，还记录了一些奇奇怪怪的数据，包括玩家在房车中调查佐伊内衣的次数、在DLC“佐伊的结局”中直接吃下小生物的次数等等。

**11** 试验区1楼有一扇密码门，通往聚会厅——也就是录像带“生日快乐”发生的场所。输入密码时的音效声其实是《生化危机3》的道具栏音效，这同样是一个为老玩家准备的复古彩蛋。而初始密码1408则有一部同名恐怖电影——由约翰·库萨克主演的《幽灵凶间》。

**12** 遇难船第1层的船员舱里，可以找到一本杂志，上面提及距离浣熊市发生的惨剧已经过去16年。这本杂志显示了船只遇难的时间是2014年，之后米娅和伊芙琳在暴风雨中被杰克所救，也是贝克一家悲剧的起点。《生化7》正篇的故事时间线是2017年。

**13** DLC“女儿们”的故事就发生在2014年，起居室里有一份报纸提到了“伊东尼亚”，那是《生化危机6》中克里斯和皮尔斯执行任务的东欧国家，雪莉和杰克也是在那里相遇的。

**14** 盐矿实验室的一份文件表明伊芙琳所属的生物兵器计划始于2000年，其中还提到了参与联合开发的H.C.F组织。该组织的全称为Hive/Host Capture Force，译为“巢穴/宿主捕获部队”，是某个与安布雷拉敌对的组织麾下的武装部队，最早出现在《代号维罗妮卡》中。阿尔伯特·威斯克曾带领着他们向洛克福特岛发动空袭。



▲《代号维罗妮卡》里的威斯克人设图，背后赫然写着H.C.F。



▲RE.NET在记录7代数据的同时，还附上了一些有趣的配图。



15

本刊在2016年赴日前往Capcom本部进行采访时，执行制作人竹内润提到了《德州电锯杀人狂》和《鬼玩人》这两部电影是《生化7》概念成型的契机。本作中有许多向经典恐怖电影致敬的桥段，比如上文提到的“餐桌喂食”场景。在1974年的电影《德州电锯杀人狂》中，本该充满温馨的家庭聚餐场面却打上了深深的恐怖烙印，受害人被绑在椅子上，强迫吃下人肉料理。2006年的《德州电锯杀人狂前传》里也有类似的场面。



■《德州电锯杀人狂》剧照

16

《生化7》与《鬼玩人》系列电影的关联更多，下面逐一介绍。游戏开场时伊森驾驶着车辆抵达贝克家大屋，这与1981年的《鬼玩人》电影开场一致，就连车型都非常相似。

17

游戏初期在摄影三人组的车上找到的文件袋，背面用红色字迹写着“加入我们(Join us)”，这是《鬼玩人》里恶魔的原台词重现。

18

2013年翻拍版的《鬼玩人》中，有一名主要角色Mia Allen，她遭到了恶魔的附身并开始向同伴发起攻击。《生化7》中伊森的妻子米娅则是因为伊芙琳的控制，才对主角挥刀相向。



▲米娅在游戏里有两种形态，变化后的骇人形态也与《鬼玩人》的同名角色非常相似。

19

在主屋地下太平间与杰克展开的BOSS战中，当老汉撕开铁丝网、拿起“大剪刀”时会说一句“Groovy”。1987年的《鬼玩人2》和1993年的《魔界军团》两部电影中，由布鲁斯·坎贝尔饰演的主角艾许都有这句台词。

20

在《鬼玩人2》，主角艾许因为手被恶魔附体，因此用电锯把右手切了下来。《生化7》的主角伊森·温特斯，则是被妻子米娅用电锯切掉了左手。



▲切掉右手后，艾许干脆把电锯安在了断肢上，这也成为他的经典造型。

21

在录像带“废弃大屋”的最后，摄影师克兰西在客室地下室找到了安德烈，“面壁思过”的后者实际上已经身亡。1999年的恐怖电影《女巫布莱尔》结尾中，女主角在废弃房子的地下室里发现了她的朋友，靠近面对墙壁的他后才发现对方已经死去。

22

在本作的成就/奖杯中，“想活命的话就给我滚”要求玩家用下蹲避开杰克的必杀一击，该成就/奖杯的日文名称为“シンディ”。这是“《生化危机 逃出生天》系列”中8位主角之一——酒吧女服务生辛迪·莱诺克斯的名字，而她在游戏中的特殊技能之一，就是可以通过下蹲回避敌人的攻击。



■辛迪·莱诺克斯

23

“这是辣丸子”的成就/奖杯要求玩家将遥控炸弹安到敌人身上并引爆，其英文名称为“That's a Spicy Meat-ball”。这是1994年由金·凯瑞主演的喜剧电影《变相怪杰》里的经典台词，主角在把炸药吞到肚子里后，说出了同样的一句话。



■《变相怪杰》剧照

24

《生化7》在日本发售了两个版本，分别是评级17岁以上的普通版和评级为18岁以上的“怪诞版”。但即使是后者，在血腥程度方面相比其他地区的18禁版本依旧有所和谐。主要体现在黑人警官在车库的死状，以及拿“蛇钥匙”的段落，车库冰箱里的人头改成了照片，钥匙也不是放在尸体脖子里，而是直接摆在床上的。此外，日版的游戏开篇，米娅是用一个叉子状的农具将伊森的左手卡在墙壁上，并不是其他版本里的直接刺穿。玩家捡起的断手上面的血迹则呈黑色。

25

悲剧的黑人警官大卫·安德森在本作中秉承了“恐怖片里黑人先死”的传统，尸体也被反复利用，可谓惨无人道。值得一提的是为他配音的演员Hari Williams，也在今年发售的另一款恐怖游戏《邪恶深处2》里献声，饰演朱立安·史凯斯。



▲《邪恶深处2》的朱立安·史凯斯最后生死未卜。



# Happy Holidays!



## UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

# 读 编 往 来



读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编: 730000 Email: [ucg@ucg.cn](mailto:ucg@ucg.cn)

《游戏机实用技术》新浪微博  
<http://weibo.com/ucgucg>  
UCG x VGTIME 斗鱼直播间  
<http://www.douyu.com/ucgucg>  
《游戏机实用技术》微信公众号  
UCG1998



★ 2018年1月A如期而至,杂志也在各方面进行了一些调整。首先当然是涨价,具体原因此前已经解释过了,主要是各方面成本尤其是原材料价格的上涨。不光是我们UCG,国内大部分杂志都有不同程度的涨价,喜迎上涨这种话就不多说了,还请大家谅解。

★ 距离上次大改版只有1年时间,因此2018年UCG的改版将以增设新栏目而丰富内容为主。本期为大家献上了3个新栏目,具体如下:

游戏进行时:经典栏目的另类回归。考虑到现在很多游戏会有持续性的更新内容或是补丁修正,通过这个栏目对各个游戏的近期更新内容进行整合性介绍,同时也是对杂志上以前较旧版本的攻略研究的补充。

游朝忆日:大家可以理解为是游戏版的

“历史上的今天”,介绍与杂志出版同期时间内的游戏历史上发生过的事情,带大家回头看看以前的风景。由于内容繁多,2018年此栏目将以上世纪70年代和80年代为主。

游戏迷因:迷因(MEME)是一种文化传播的方式,在欧美十分流行,其形式可以是表情包、改图、典故等等。游戏迷因将深度挖掘游戏相关的梗、彩蛋、趣闻、秘密。

★ 从2018年起,每期UCG都会附赠一本别册。内容除了传统的指间方圆手游别册外,还有岁月拼盘怀旧别册。怀旧别册顾名思义,就是刊登老游戏的相关内容,包括名作回顾、专题文章、“新作资讯”等等。形式不拘,大家看到本期别册后如果有什么意见,包括想看到哪些游戏、栏目、版块,都欢迎告诉我们。



**Email 冰之天使:**前段时间和一个一起玩高达的朋友研究什么情况下会让人剁手?后来我自己有了答案,是心动。就像我之前非常纠结NS没有中文,甚至决定坚决不买。当看到《猎天使魔女1+2》的重制和《猎天使魔女3》都出在NS之后,我瞬间买了NS,连游戏也预定了。



游戏、尤其是独占作品,绝对是吸引玩家购买硬件产品的关键因素。

正如我当年即便对3DS诸多不满,但还是没能抵挡住《王国之心3D》的诱惑。事实上和你一样,基本不玩任天堂第一方游戏的我,原本也不打算购买NS,不过《真女神转生5》和《猎天使魔女3》都已经宣布登陆,还有什么理由拒绝呢?顺便再奶一口《幻影异闻录#FE》能够移植啊。



## 编辑 | 部 游戏风向标

### 数码宝贝 赛博侦探 骇客回忆 | 3人



卧槽这剧情也太基了吧……这年头《数码宝贝》也开始玩这一套了？

——北山杉观支线任务“一日女友”有感。

### 莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画之炼金术士 | 3人



明明是炼金术士，却要丢了炼金杖拿弓箭去射人。

——对于前作女主菲莉丝的变化，宇宙人如此感叹。

### 偶像大师 星光舞台 | 3人



家里彩旗飘飘，外面红旗不倒。

——放着家里一堆偶像不管，尽心尽力帮助别人偶像的娜尼有感而发。

**Email bye bye**：各位小编，最近十分苦恼，原因是关于游戏破解的事情，这对于玩正版游戏的玩家来说是非常不公平的，游戏的破解周期大概是一到两年，可是2017年还没过完，《尼尔 自动人形》在某网上已经破解了。我是一名主机玩家，一直都支持主机平台，可是现在厂商的游戏大都会登录PC。登录PC的潜规则无疑是说这游戏不久就会被破解了，所以我很厌恶游戏登录PC。我现在十分彷徨，而开始转向了任天堂第一方大作，我好像没法购买第三方正版游戏了。希望各小编能给我一些你们的看法，顺便解救一下这位迷惘的玩家。

**六等星** 多平台对于游戏的发展无疑是利好的，虽然国内的市场氛围PC与主机的确存在不小的隔阂，鄙视链也是环环相扣。作为一名忠于主机的玩家，大可不必在意PC平台的风向，虽然网络上PC的言论比例要高于主机，势头很猛，但实际在游戏销售的份额上，主机仍然要高于PC很多。不要轻易的被网络言论带节奏，改变不了他人对自己的看法，试着改变一下自己游戏圈的环境，网络上和睦的论坛社区还是有的，身为玩家将重心放在游戏的乐趣，而不是争论。

至于破解一直是国内战火的重灾区，个人的做法是选择无视，毕竟眼不见为净。

有时候在网络上看到一些话题的确也有上去争吵一番的冲动，但是想一想自己真有必要为那种钓鱼言论浪费力气去长篇大论吗？这么想一想也就懒得动手，直接关闭了网页（说白了还是我懒）。



**Email 肆叁叁**：《FF15》的DLC“伊格尼斯篇”超赞！这个DLC我就不多评价了，留给各位小编吧。但在流程中，我听伊妈的声音越听越有种微妙的感觉，直到他说那句“就由我来斩断！”的时候，似李！刹那！（编注：《机动战士高达00》男主角）（之前没注意伊妈的声优是宫野真守）仔细一想宫野还配了《FGO》里的贝狄威尔，一样是忠于自己的王+会做饭。瞬间脑洞大开：呆毛王solo金闪闪，不敌力尽倒下，此时小贝赶到，看到自己的王危在旦夕，果断拿起掉在一旁的圣剑施展圣剑二刀流（小贝的银之臂也是圣剑），但无法驾驭，此时梅林的声音响起：“若要守护王，就献出自己的生命。”小贝果断选择献出自己所有的生命和闪闪绝一死战，并大喊：“trans-am！”接着宝具+两红卡……最后闪闪说着：“在Saber属于我之前，我是不会死的……”消失在力尽的小贝面前。不知道小编们看不看得懂（笑）？小编们知不知道还有啥有意思的声优梗呢？



说到声优梗最容易想到的自然是“《机战》系列”啦，因为有大量同一声优配音角色的情况，所以很容易就能产生许多梗，比如在有小队系统的《第三次Alpha》里玩家可以组出子安战队、绿川战队、神谷明战队等等，甚至于开发组自己都会在每部作品中乐此不疲地玩梗，比如早在《第四次超级机器人大战》中就有提到布莱度和破炭万丈有着相似的声音（声

优同为铃置洋孝），PS的《Alpha外传》里有安藤正树模仿希罗·尤依说话口气然后被希罗吐槽（声优同为绿川光），《第三次Alpha》里驾驶勇者王GGG的狮子王凯对战高达SEED大BOSS阿兹拉艾尔的战斗台词更是《机战》声优梗中的经典（两人声优同为桧山修之），即使是最近的《机战V》都有《天使和龙的轮舞》女主安洁说刹那的声音很好听这个梗（天使龙的男主塔斯克声优也是宫野真守），不知道明年的《机战X》还会冒出哪些有趣的梗呢。



**Email 谁知道呢……**：你们往期的杂志怎么买啊，我想买有《黑暗之魂3》攻略的那一期，还有送《黑魂3》、《塞尔达传说 旷野之息》、《尼尔 自动人形》、《生化7》收藏卡的这几期。你们的网店好像是下架了，那我只能找别的店？还有，麻烦推荐Steam上能买到的著名的传统日式RPG游戏，我最近对这个特别感兴趣。



网点上面如果已经下架的话，那通常是卖完了，毕竟我们也没理由把这些藏起来啊。如果要看攻略的话可以用我们的APP购买电子版，但收藏卡恐怕只能去找别的店了。Steam推荐的游戏，当然是“正经人”必玩的“海王星”系列啊！（被拖出去）



其实现在在很多中小日本游戏公司都喜欢推出Stream版了，比如“《轨迹》系列”，具体看你喜欢什么风格的。



**Email 黎落语**：这《FF15》最新的DLC“伊格尼斯篇”我玩完之后心情很微妙。游戏本身还是挺好玩的（我甚至觉得比本篇还要好玩），我纠结的地方在于这个“if结局”。在我的印象中，“《最终幻想》系列”好像没搞过多结局吧？而“伊格尼斯篇”显然是为了满足部分玩家的需求而增加了新结局，这种做法是否真的合适呢？小编们怎么看？最后还要吐槽一句，两个结局露娜都凉了，SE你们到底对女主角有什么不满啊？！



如果是从某个角色是否存活的角度来看，“《FF》系列”中倒是也存在一些“多结局”的展开，但像“伊格尼斯篇”这样“if结局”和“本篇结局”偏差较大的情况似乎是不存在的。说实话这个结局我个人感觉也比较微妙，因为除了露娜依旧凉了以外，其余都太过理想化了，完美得像一场

梦境。但在这种完美的表象下却存在大量与游戏原本设定相违背的矛盾点，所以或许把它就当做个美梦更合适一些吧。露娜是真惨，虽说“《FF》系列”女主大多都比较苦逼，但能惨成这样的，恐怕也是空前绝后了……



**Email clili1**：想问下今年的大赏抽奖还会有选票纸随书附送吗？还是今年的大赏抽奖就是在VGtime上面进行呢？



今年的大赏就是在VGtime上进行了，如果要选选票纸的话，前两期就已经送了。因为改为纯网络进行，所以这次大赏的形式也有所不同。除了投票之外，我们还希望大家能够在网站上畅所欲言，除了抽选中奖者外，我们也会精选一些大家的言论放上杂志。







**Email 海马那个懒人：**对某样事物的爱，其实是有重量的，而且还要占据一定的物理空间。

譬如搬家的时候才知道，家里最重的东西居然是书，而这其中占大头的是 UCG 的杂志。



杂志本体及宅男的玩具，打包的时候用去了十几个四号箱子，上架时则占去了四分之一面墙柜。

在这次搬家之前，我其实已经有两年时间没怎么打开杂志来看了。偶尔翻看也都是“小编寄语”的段落，然后就会发现很多熟悉的编辑走了，来了好些新的不认识的编辑，就像我家楼下卖杂志周刊的报亭老板一样，杂志还是那本杂志，书写的人却换了又换。

由于新的杂志甚至都没拆封，有时候还会买重复，毕竟买 UCG 对现在的我来说其实只是一种生活惯性，个人对杂志的认知和情感都发生了很大的变化。其中最大的变化就是不再把加入 UCG 编辑



部当成最大的人生梦想，因为喜欢一件事和擅长做一件事其实是完全不同的事情。毕业加入腾讯两年以后深刻的明白，等到个人的热情冷却下来以后，再耀眼的职业最终都会变成一个平凡的工作岗位，他并不等于自由的工作环境和理想的工作报酬，尤其不代表梦想的长度。

无论如何，杂志本体从墙柜第一层长到第四层用了十二年，等到 UCG 发行 600 期纪念专辑的时候，大概就可以爬到墙柜的第六层了。

希望胜负师、沙迦、八老师几个老编能坚持到那个时候呀，你们是我认识的最后几个老面孔了。



如果可以的话，我们倒是希望能够一直坚持下去呀。600 期听起来似乎很遥远，咱们可以慢慢来。2018 年首先是 UCG 20 周年纪念日，虽然比不上《FF》、《DQ》这样的老品牌，但也是很漫长的一段岁月了。过了 20 周年，下个里程碑就是 500 期了。不久，也就是 2020 年的样子，相信到了那个时候，任索软的新主机也进了中国，说不定还有几个形成社会现象的爆款游戏。只希望你能继续坚持支持 UCG，让我们一起努力。



**Email 瓦楞：**买了 NS 之后发现这台游戏机的掌机模式待机时间很短，可能也就 3 个小时？我因为工作需要经常会出差，买 NS 就是想在路上打发时间，结果待机时间这么短真是尬都不行。请问 NS 可以用充电宝充电吗？



NS 可以使用充电宝进行充电，但最好是 3A 的充电宝。而且玩家如果一边玩一边充电的话，效率很低，建议使用充电宝时还是暂停游戏吧。



**Email marimori：**小岛秀夫监督真是有意思，平日里在网络上呈现出来的样子完全不像个游戏人，整天就是麦叔、警哥打得火热，推特上总会时不时放出合影照片，难怪会被玩家们戏称为“秀”夫了。可一转眼，人家又发推文表示“开发者都是孤独的。没时间与老朋友出去玩，即使和老朋友见面，也是心不在焉的沉浸在自己的世界中，而不是聆听他们的对话。”喂喂喂，你突然说这种话，让麦叔和警哥咋想咧？合着您跟人家表面上“恩恩爱爱”，实则“貌合神离”吗？不过我也只是小小抱怨两句，《死亡搁浅》从公布到现在日子也不算短了，从玩法到故事全都是个谜，预告片又特别吊胃口，等的真是急啊！



其实不光是小岛监督，很多游戏人在网络上呈现出的样子都和游戏本身没多少关系（神谷英树这个逗比除外）。小岛受到的关注特别多也只是因为……毕竟是小岛嘛，你懂的。

至于《死亡搁浅》，其实和索尼之前那些饼相比，本作实际上并没有公布太长时间。就不说近期的例子了，当年一公布就让震惊无数玩家的《杀戮地带 2》，从公布到发售实际上用了 4 年时间，很多游戏都是到了快能发售时才会公布，而索尼的很多游戏，包括《死亡搁浅》却不是这样，因此才会给玩家一种开发时间很久的错觉。考虑到现今索尼手下的饼有这么多，我觉得各位玩家还是抱着平静的心态等待就好。还是那句话，毕竟是小岛嘛，你懂的。



**Email 暗健杀：**新一年 UCG 的建议：涨价其实对学生党的影响较大，我们工作党基本还是可以接受的。所以，对于期待，还是希望多些深度报道，攻略避免“快餐化”、“模式化”，毕竟现在大多数玩家是不可能追求完美和白金的，更多只是寻找一种游戏体验，所以一些小秘籍、便捷的攻略小窍门，我觉得可以加入。还有一个老问题，就是中文版后出的问题，如果还要购买杂志社的其他攻略杂志才能一一对照，可能有些不妥，我也知道这样会让杂志社少赚钱，但还是希望能够有一定篇幅辅助、支持下中文版吧，很多玩家还是会等待中文版的。



首先要谢谢读者大人谅解，涨价这个事情其实真的并非是杂志这边的主观意愿，就是纸张成本变高了，平面媒体的整体盈利水准也没高到我们可以宁愿少赚点也要维持原价的地步，涨价只能说是情非得已，而且对于经济条件比较不宽松的学生党，其实目前我们也有价格相对低廉的电子版可供选择，只要下载 UCG 的 APP 就可以直接购买，适合各位不方便购买实体杂志的学生读者。



攻略制作方面，其实我们都是按照读者大人你建议的方向走的，不过鉴于有部分游戏会受到制作周期的限制，能够深入玩的时间不多，所以可能有部分心得类的内容会延后到“研究中心”的部分刊登，所以大家在了有自己喜欢的游戏的攻略刊载的那一期后，也请继续关注我们的微博、微信和 VGtime 网站，可能下一期杂志上就会有这款作品的研究内容刊登，和流程攻略配合起来使用效果更好。



关于中文攻略，其实使用对照表的形式还是出于杂志整体功能性的考虑，毕竟很多推出对照表的游戏肯定都是以制作过大篇

幅攻略的，例如《女神异闻录 5》，虽然中文版算得上是万众期待的作品，但原本我们给日文版做的攻略就有几十页内容，全部在杂志上重新放一遍，那等于当期杂志接近一半内容都是《P5》的攻略，对于已经通了日文版的读者来说就有点大过头了。所以最后我们还是采用了把对照表做成上手小册子的方式以赠品的形式送给了大家。至于需要买有日文攻略的那一期杂志的问题，目前我们因为已经有 UCG APP 能够供大家方便地购买往期的杂志，有时候我们甚至会把攻略的内容单独抽取出来，做成廉价甚至是免费的电子书让大家下载，配合对照表使用，所以请各位期待中文版攻略的读者大人也可以尽管放心，我们一直都关注和考虑着各位的需求的。



**Email 爬树的猪：**我想买一台 PS4 Pro 的国行版，在哪个渠道买最好呢？线上的淘宝和京东的 PlayStation 官方旗舰店都没货，看到那些小商家有货我又怕买到翻新机，好纠结不知道在哪买？



不知道看到本期杂志时这位同学是否已经买到了心仪的机器，不过小编刚去看了下京东，发现索尼官方的黑色 IT 版还有货哦。其实在选购游戏机时如果遇到官方缺货，去小店又怕遇到翻新机的话还是有很多办法可以参考。一种是去找那种在圈内比较有公信力的 TB 卖家，一般这种以名誉作背书的卖家不会轻易越界，就算不慎中招也有地方可找；另一种是海外直邮或者代购，这种方式比较可靠但缺点是等待时间太长；最后一种就是找一个懂行的朋友一起直接去线下的店铺亲自选购，不用去专门的电玩店，就挑那种比较大的商场比如苏宁之类的，一般卖的都是新机。



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!

使用移动端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站, 现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元, 满 28 元即可快递包邮!



淘宝动漫购书 acgbook.com



官网淘宝店 shop.ucg.cn



UCG 口袋微店 vd.ucg.cn



**Email 619686987:** 我看到了第 66 期《游戏·人》的杂志上刊登了《尼尔 伪装者 / 完全形态》短篇小说的下部, 于是想咨询下上部的小说具体在哪一本杂志中呢?



小说的上部刊登在上期的《游戏·人》, 也就是第 65 期《游戏·人》中, 除此之外今年发售的《尼尔 终极档案》里也收录了与《尼尔 伪装者 / 完全形态》最终结局有关的短篇小说。



**Email Dokuro:** 建议增加硬件方面的内容, UCG 现有硬件方面的内容实在偏少, 几乎只有在一些热门主机发售的时候才有相关内容。建议首先可以确保“软硬兼施 SP”栏目的出境率, 然后每期都可以评测 (或者回顾) 一款主机及其他周边 (虽然全新版本的硬件不多, 但各种限定版和复古主机以及新周边硬件还是不少的), 甚至可以精选一些“买买买”栏目的内容放到 UCG 杂志上 (毕竟像《看电影》杂志现在都在搞玩具模型的评测栏目了, 何况 ACG 本就不分家的 UCG), 另

外比如电池、线材、充电设备、移动硬盘等等内容都是可以评测报道的。之前例如 MINIFC、MINISFC、NEOGEOX 等, UCG 只报道了游戏方面的内容或者只有一条新闻, 而游戏机本身却没有开箱评测, 加上之前历代家用机、掌机 (尤其是一些当年因为种种原因造成的流传度不高的掌机) 都是可以拿来介绍的, 不仅可以丰富 UCG 内容, 也可以提高读者在游戏机硬件方面的眼界阅历。



基本上新的硬件出来我们都会评测, 近年来就有 Xbox One S、PS VR、PS4 Pro、Xbox One X、Shield 等。你提到的那些机器属于怀旧范畴, 2018 年我们有了怀旧别册后可以考虑收入。至于你说的那些周边, 一个很重要的问题就是涉及到一些商业上的顾虑, 像咱们“软硬兼施 SP”里介绍 4K 电视显示器, 从来都不会透露具体型号的。当然既然大家有这方面的需求, 我们也可以往这方面靠。感谢你的意见。下期“软硬兼施 SP”就会有一些不一样的东西, 敬请期待。



**Email Moly 沫璃:** 对新的一年改版迟来的建议:

1. 希望已订阅年刊的读者可以正常收到下一年已涨价的杂志。
2. 改善快递。寄出这封电邮的时候 (23 日) 我才拿着 432 期到家, 不知道问题出在出厂那边还是快递途中, 不过作为读者晚一周收到确实体验很差, 持续两个月左右了, 之前都有 2/17 日左右准时到达的情况。

3. 对新的怀旧别册企划相当期待, 对于我等“少年玩家”应该是一个很好的补充游戏历史观的机会! 可以一期重点讲解一个历史悠久的游戏、或者一个游戏类型的发展史。私心里其实是期待《最终幻想》系列的, 被《FF14》和《FF15》圈粉的我正在苦等《FF7R》。

总之接下来也会多多支持 UCG!



在涨价前订阅了全年的读者, 当然是能够收到涨价后的杂志的, 请不要担心。从读者给我们的反馈来看, 比上市日期晚一周拿到实体杂志其实是正常的。我们所公布的上市日期, 一般都是印厂把杂志寄给我们或者书商的第一天, 从印厂到杂志社再到读者手中, 算上中间

快递的时间实体杂志晚一周其实是可以理解的。如果确实是想第一时间看到杂志内容, 建议还是购买我们的电子杂志, 基本上上市日期的那天中午就能直接下载并阅读了。另外, 如果对《最终幻想》感兴趣的话, 也别等啥《FF7R》, 直接挨个把之前的作品体验一番吧! 毕竟《FF7R》是属于未来的未知数, 过去的经典才是值得我们去多次品味的!



**Email 告辞三连:** 我就不问各位小编们是怎么过的圣诞节了, 八成还是在打游戏吧。其实打游戏也没什么不好的, 像我同寝室的室友, 圣诞节非要出去“感受圣诞气氛”, 结果到处都是人挤人的, 想买个东西都要排好长时间的队, 一晚上时间浪费了不说, 也未必获得多少愉悦。还不如像我这样窝在寝室里和二次元女友一起度过来得轻松快乐啊~我没在哭, 真的。



圣诞节除了上班、上 PS 商店看看有没有优惠、上 Xbox Live 卖场看看有没有优惠、上 Steam 看看有没有优惠外还能怎么过! 圣诞气氛什么的, 不存在的。

## 本期奖品



大奖: Square Enix 主题咖啡厅周边布袋 1 个  
《NBA 2K18》帽子 1 只

## 问卷调查

对于本期 UCG 开设的 3 个新栏目以及怀旧别册, 你有什么看法和意见? 请务必告诉我们。

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 1 月 23 日, 以发件日为准。

## 428 期奖品

《上古卷轴 传奇》实体卡牌 1 包

porridge 1329875675@qq.com

各类书刊电子版任选 1 本 (5 名)

KirariFami	wcy_0979@qq.com
柯林	krin_001012@gmail.com
Lucks	Lucks_kk1992@qq.com
B.E.A.	MkilessAS@qq.com
杰 C	JayX1020@sina.cn

电子邮件 ucg@ucg.cn

邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱  
游戏机实用技术杂志社

邮编 730000



# 小编寄语

努力工作，用心玩！>



三味线

◆《闪之轨迹IV》终于公布，从目前公开的情报来看，罗伊德和艾莉可控是没跑的了，而且在剧中肯定有大动作，不会再像《III》那样只是打个酱油。这次确定登场的还有本人从《SC》时代起就很喜欢的玲，这位有着苦痛过去的角色，如今也长成了亭亭玉立的大姑娘！继提妲、缇欧之后，《轨迹》三大萝莉的最后一位也即将以少女之姿与玩家见面，不禁让人心生感叹——其实不仅是游戏世界的时间飞逝，现实时间也同样飞逝！毕竟，初玩《FC》那年我还是个初中小屁孩。

◆最近入了《如龙》的坑，当然对于从未接触过该系列的我，肯定不会直接上《如龙 极 2》，而是选择了从《0》开始慢慢推起。不得不说，这确实是一款风格强烈的游戏，可谓处处都充斥着岛国极道的仁义之理与暴力“美学”。在爽快游玩之余，不知为何我总是会想起港片《无间道》里的一句台词：以前我没得选，现在我只想做个好人。这些黑道故事的大多数人啊，不论来自哪个国家，一旦进入了那行，都逃不出身不由己的命运。

本期个人签名

“克洛斯贝尔的条子都是怪物么！”

@由于最近没有什么可开坑的新作，所以终于开始补《王国之心 3D HD》啦！对于本作双主角限时互换的设计从游戏开始就一直很不满，在逐渐经过几段恰到好处的穿插剧情后，也愈发理解这种可以令双线情节紧密承接的设计，但一定程度上影响了实际游戏体验的流畅感也是事实，这种倾向性妥协还要交由玩家去自行体会，不得不说真是十分大胆且任性，而“撞墙大法”也确实影响了战斗的平衡性，虽然有这样或那样的缺点，但为什么我在玩的过程中还总是开心的像个傻子呢~哎嘿？

@一曲《Violet Snow》从公布之初就一直在脑子里回响，最近看过钢琴谱面演示后尽然产生了一种我也可以的错觉，不行我一定是《DJMAX 致敬》玩多了~但依然好想学呀！

@1月新番预定起追数超过15部！好急！看爆！

本期个人签名

填坑使我开心！



梦叶

★想看皇马大战巴萨的西班牙国家德比，找不到看直播的地方，于是去了某购买了版权的平台。我有两个选择，一个是花XXX元成为会员，另一个是只花1元仅观看这一场比赛。我一想，西甲大部分比赛时间都在凌晨，我也只想看看国家德比，当然是花1元比较划算，于是果断买单。结果看得挺不错，然而下半场刚开始就收到某足球APP的推送：巴萨1比0领先！顿时有种被剧透的感觉。没想到接下来我看了足足5分钟也没看到说好的进球，我不禁在想这个APP是不是在忽悠我。于是我打开APP进去一看，发现进球时间是53分钟。再一看此时电脑上的画面，才50分钟。我靠！虽说网络直播慢于电视直播算是常态，但你这慢了8分钟也太坑爹了吧！结果等我在电脑上看此球的回放时，新的推送又来了：巴萨获得红点套餐！这1元钱花得可真糟心呐！

本期个人签名

天下聚会，1月武汉见！

纱迦



余烬



▲也不知道是深圳今年太冷还是去年太热，这几天突然在深圳过起了冬。之前一直盖的那床薄被已经挡不住夜晚的寒冷了，立即买了一床冬被这才睡得舒坦。不过宿舍的床不大，这厚厚的冬被一放，能活动的空间就更小了。

▲2017年就这样过去了，回首自己的这一年，无论是杂志还是微信上的工作都有不小的变化，总的来说就是内容越来越丰富了，但自己也越来越忙了。突然发现，自己的文字似乎不再温柔了，当文字不再温柔是不是也意味着我离青春越来越远了呢？除了对自己文笔的感慨外，这一年间花在养生上的时间也变多了。你没看错，养生！之前看有人感叹90后也开始关注养生了，这话我真是感同身受。诸多杂事缠身以至于周末也没有得到很好的休息，看来是该趁这次春节假期好好休息再寻找下青春了。

本期个人签名

2017年——依然没有一丁点《FF7R》消息的一年！

◆坚持了一年多，如今为了《怪物猎人 世界》，我还是换上了PS4 Pro。这两年逐渐转向PC平台后，回过头来实在是难以忍受帧数不足的体验，眼看这游戏马上就要成为“全面运动”了，到时候少不了又是几百上千小时扔在里面，还是对自己好一点吧。

◆《P3D》和《P5D》的发售时间比我预想中的要晚不少，本以为可能明年2月或3月就能卖，最近还把《P4D》给翻出来“复健”，这么看来留给我的时间还很多。毕竟之前都已经拿下King Crazy评价的众多最高难度DLC曲目，现在打得实在有点不忍直视。不管怎么样，一定要恢复到巅峰水平啊。

本期个人签名

好想打麻将。

哪尼





### 秋沙雨



☆ 12月16日那个名义上的“《传说》系列”22周年庆祝会，实质上其实是手游《镜光传说》的新消息+明年传说祭、旅游企划和舞台剧等宣传内容的发布会。往日里都在吐槽日厂们经常画饼，但是当连饼都不画的时候只会叫人两眼一黑……只能保佑2018年传说祭上能出点新消息吧，而且这一拖一年多（还连个移植作都没有），希望到时候的新作能对得起进入二十一世纪以来最长的一次空窗期。

★ 这期杂志制作期间时正好碰上了iOS平台的“逆转”系列打折，还后知后觉地发现原来2作《逆转检察官》已经在iOS平台配信了，就不由得心动起来，最后还顺便把之前下了但是还没买其他章节的《大逆转裁判》和《逆转裁判6》给一起买了，最后用了一单不到的消费买了4个游戏，正好用来打发元旦假期和即将迎来的春节。

#### 本期个人签名

The Beyond——但愿能在2018里问世。

### 胜负师



【铂】写这段寄语时，2017年就要过去了，各位拿到杂志时应该已经是新年。这一年特别是最后两个月过得有点儿恍惚，好多事情感觉已经做完了，却莫名其妙多个尾巴。希望新的一年自己和各位读者朋友能够一切顺利。

【金】最近不怎么想玩新游戏，却有个全系列重温之类的计划，比如在新《战神》推出前，把《战神》正传外传六部作品连起来打一遍，诸如此类。游戏或许也需要温故而知新吧！

【银】还有个想法是补补《MGSV》这类作品，也就是自己不怎么接触，甚至是零基础的系列作品。虽闻其名，但系统、操作、剧情等，全部都需要一点一点熟悉起来，这个过程想必也会很有意思。

【铜】圣诞节那天，母亲从老家赶来，会一直待过春节，主要是知道我们年底工作繁忙，不规律的作息却要照顾孩子规律的起居和学习，实在是有些困难。妈妈来的第一天，半夜两点起床开始搞家里的卫生，我问她为什么，她说实在脏乱得看不过眼。呵呵，惭愧惭愧！

#### 本期个人签名

小处成就大事。

● 很久没经历过游戏发售日与截稿日相当接近的情况，导致我不得不修仙炼金……但是A19本身是非常有趣的，不愧是系列最后一作，无论是剧情质量还是系统完成度都与前两作不能同日而语。索菲老师真是整个系列的灵魂人物啊，她一出来我就感觉整个游戏多了许多乐趣！不过有点可惜不可思议系列就这么结束了，不知道工作室的新系列会是怎么样的呢，尽管没什么可能，但真希望看到NOCO老师继续做工作室的人设啊。

● 在家楼下的宠物店看到了特别可爱的小狗，但因为自己住的原因还是下不了决心去养，感觉自己白天去上班单独留宠物在家不太好。可是烦恼的时候却听到妈妈那边已经养了2条小狗的消息，心情复杂。

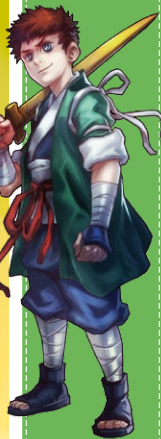
#### 本期个人签名

修仙炼金。

### 果汁



### 北山杉



· 临近年终，老妈从家乡寄过来了几包自己做的麻辣兔丁和香肠，于是终于尝到了阔别许久的正宗川味，这才发现原来之前一直认为味道比较正宗的饭馆其实还是有一定差距。有些东西真的是潜移默化地发生着改变，就如比如吃了几包后的我这几天上厕所的次数明显增加了不少。（捂脸）

· 自从2013年上映的《私人订制》让冯小刚的口碑跌落谷底之后，不知道这家伙是不是受了什么刺激，连续拍出来了两部话题性十足的影片，一部是带有炫技色彩的《我不是潘金莲》，另一部便是近期上映的《芳华》。本来我是想抱着看看年轻肉体的想法而去的电影院（邪恶脸），结果剧情比我想象中要好太多了，于是可耻地又去二刷了一遍。这片子我给的评分是三星半，无限接近于四星。说实话，前半部分的节奏不是很好，故事有点支离破碎，到了后半段就顺畅了很多。这或许是近年来冯小刚拍的最好的一部电影，拍出了岁月流逝的感觉，和那句著名的“1997年过去了，我很怀念它”带给人的感觉一样。在那样一个敏感、动荡的时代下，导演克制地将镜头聚焦在了文工团的几名年轻人身上，全力去展现他们既是芳华、也是伤痕的岁月。当带有悲剧性色彩的何小萍在草地上尽情独舞时，还有什么能更好地诠释属于那个年代，属于那一代人的芳华呢？

#### 本期个人签名

平安夜在编辑部通宵的人生成就达成！

### 马修



◆ 祝大家2018大吉大利，心想事成！

◆ 写小编寄语是在年终岁末，忽然发现自己已经很多年没有做新年规划了。主要原因还是很多时候有“人算不如天算”的无奈，确定方向一直去努力就好了。不过来年做一个低调而平和的人，应该是一个做人方面的目标吧。

◆ 虽然不想盘点，但还是稍微回顾整理下，2017年惟一填了的游戏坑是流程比较短的《火纹 回响》。读书上则重读了不少看过的经典小说，但去年开的一些人文社会的书籍的坑还没填。哦对了，体重也没减下去。

◆ 这期写了一篇有关随机微交易的特企，对于游戏时间有限的老玩家，其实也是感触颇深。很多时候如果在多花钱和多花时间上有选择，我都会选择前者，倒不是不差钱，而是对时间的需求更大。

#### 本期个人签名

一念贪心起，八道障门开。



冯小刚 导演作品



三月



一年一度喜闻乐见的圣诞节又过去了……说实话这个节日除了大学期间因为专业关系过得比较多以外，圣诞节基本上和我是没什么关系的，甚至连我的朋友也没几个会去过圣诞节。比起圣诞树和红衣老人，倒是各大游戏厂商游戏打折以及游戏里的圣诞活动更能让我感到节日的气氛。大概，这就是玩家吧（望天）。

也不知道是受到了什么刺激（刺激=《命运2》），时隔一年半我竟然把《全境封锁》这个游戏再拿出来继续玩。想当年我还是非常喜欢这款游戏的，无论是故事设定、画面风格还是战斗系统都非常合我口味。一些剧情以及设定上的细节也能看得出来 Massive 在开发这款游戏时还是非常用心的。可惜的是，开发组在之后很长一段时间应该都会把精力放在那个不知道什么时候才能发售的《阿凡达》新作上，《全境封锁》新作大概要等上很长一段时间内都不能和各位玩家见面了。

本期个人签名

又到了总结过去一年的时间了。

水无月



※《异度神剑2》在 1.11 版补丁调整了一些 UI 设置之后，玩起来总算是舒服多了。不知道是不是 1.11 版调整了抽到稀有异刃的机率还是突然脱亚入欧了，更新补丁后我只抽了 30 多个稀有水晶（还不是史诗）就把月、梅、玛瑙、八重切这最后 4 个没抽到的给抽齐了，于是正式达成全稀有异刃收集，可以慢慢等 2018 年的 DLC 了。另外在这里先和大家说声抱歉，原定在本期杂志为大家奉上的《异度神剑2》研究因为一些其他原因，只能推迟到下期了，届时一定会为大家提供大量详尽实用的游戏心得，敬请期待。

※小说中过了 5 年，现实中则过了整整 31 年，虽然田中终于又填了一个坑，然而《亚尔斯兰战记》最终卷的剧透简直是惨不忍睹。尽管已经有所心理准备，但我还是没法接受啊！

※就算工作再忙，巴萨 VS 皇马的国家德比还是要关注的，结果当然也很满意 ^\_^ 今年巴尔韦德的巴萨整体还是非常稳健的，希望这种状态能够继续保持到欧冠淘汰赛吧。

本期个人签名

静等《FGO》第二部正式上线！



▲应景放图，期待欧冠

昴星团



★前段时间不知怎么的突然想玩《新仙剑奇侠传》，以前小学生时代一直觉得这一作很难，一开始打黑苗老大都要练到 7 级出群体技能“万剑诀”才能过，前期的蛇妖男更是卡到我 17 级也过不去，最后只得开作弊过。没想到现在重玩一遍，竟然 4 级过黑苗老大，9 级过蛇男——因为小时候不懂用金刚咒加防御，打小怪不愿用技能，打 BOSS 不愿用道具，最后的结果就是小怪消耗了很多血，BOSS 打到没蓝致死。领悟到这一切的我瞬间感觉儿时的自己真是太傻了。

★在《怪物猎人 世界》第二次测试的时候又玩了几遍，果不其然，在玩的时候总觉得本作和以前的作品相比有不少进化地方，可好像还是缺少了什么核心东西，想了很久还是说不出来究竟是个啥，可能要到实际游戏发售了之后才能逐渐明白吧。

本期个人签名

又是新的一年，祝大家心想事成，顺便许愿氪氪之息。

苍穹



◎ 2017 年的工作从撰写《生化 7》的攻略和评测开始，2017 年的工作又以《生化 7》DLC 的研究补完作为结束。奇妙的闭环，转眼之间又是一年。

◎看了读者们对于杂志改版的建议，增加老游戏相关的内容是众望所归，我个人也是很喜欢怀旧（看过直播的观众都知道）。目前怀旧别册的篇幅是 16 页，要做到老游戏年鉴或某主机详尽盘点的活明显页数不足，这些都要有专辑的容量才能实现。

◎ 12 月 18 日，卡卡宣布退役。大多数球迷包括我都认为若不是因为伤病，他本该能获得更多的荣誉和掌声。但是卡卡本人却觉得，自己得到的已经比想象的多了太多。当天之骄子褪去羽翼与光芒，希望未来还能在其他领域看到这位“上帝之子”。

本期个人签名

开始听郭德纲单口相声《济公传》。

宇宙人



☆随着广东本地的基友都为《MHW》而提前买了机器，现在晚上终于可以凑齐一桌“麻将台”——打 4 人基友局的《高达 VS》了。不过大概是游戏的“保质期”已过，刚发售一个月那时候还每天都压抑不住想玩的欲望在网上重复搜人等人的漫长过程（而且一晚上可能打不到 10 场），到隔了两三个月的现在终于可以开黑了，反而又没什么动力玩了。

☆自从《MHW》的测试版发布开测以来，我一直在想这次用什么武器开荒好，根据官方统计数据使用率最多的武器是太刀双刀大剑（毫无意外的结果），而我偏偏又不喜欢用这些太过泛滥的武器，而《MH4》以后加入的武器我又不会用，所以选项还是只剩下锤子长枪这些武器，不过当年《MH3》开荒的时候就是用这两把，所以这次我想试试最没人气，最爹不疼娘不爱的狩猎笛——然而我尝试一下去打土砂龙结果快到任务结束才打死，顿时信心全没。

本期个人签名

今年荷包君大概要死于福袋……



乌冬



◆不知不觉又到了《SV》更新卡包的时期，但总觉得上一弹卡包都没消化完。有这个感觉主要还是因为异画桃乐丝，虽然这张是旧卡的异画，不过抽到就可以头像、皮肤、卡背一起获得，而且还不能合成。为了这张卡，每次做完任务的金币基本都用来抽了，所以都没怎么为新一弹卡包存到金币，不过这都不算什么，最气人的还是没抽到，倒是出了另一张异画的亚尔多斯，也算是一点安慰吧。

◆今年的 M-1 大奖赛也是非常精彩，赛前的冠军预测大家都看好“和牛”，作为去年的亚军，和牛是完全有实力拿冠军的，但想不到的是今年杀出这最后一次参赛外挂的“三文鱼腩”，结果今年又陪跑了，希望明年能再接再厉吧。

本期个人签名

今年圣诞又是在加班中度过……

八重樱



★最近听说了一个新词，叫“佛系玩家”。简单来说就是玩游戏过程中遇到问题时，凡是能自己独立解决的（比如从杂志或是网络上搜索答案）就绝不会去问别人。除了游戏本身之外，对衍生出的讨论、八卦、乃至结交同好都没有兴趣。想了想我虽没全中但也不远矣。如果不是身处在游戏杂志社这样的工作环境下，我恐怕也会是个 100% 的“佛系玩家”，整天的乐趣就是抱着 UCG 出品的各种攻略书籍狂啃吧。其实我觉得“佛系玩家”是一种自我保护形态，将与外界接触的概率降到最低，就可以在喜爱的事物上投入最大的精力来获取心灵上的满足，或许这样不会获得什么成就感，但也可以避免情绪上的大起大落，多么利于养生啊！

本期个人签名

睁开眼睛看看吧！《王国之心III》终于要发售了！

稀饭



【游】不玩不知道，原本因为觉得游戏模式类似《求生之路》而非非常受我期待的《战锤 灭世鼠疫》，实际玩起来感觉不如想象中有趣，看到那些似曾相识的医疗包道具和生搬硬套的捆绑带动作实在是让人觉得游戏在参考《求生之路》模式时少了点自我创新的精神，所以在玩了两盘后，我果断在 Steam 上买了个 10 块钱的《求生之路》+《求生之路 2》同捆包，一口气打通了两个关卡，还是原版比较对味！

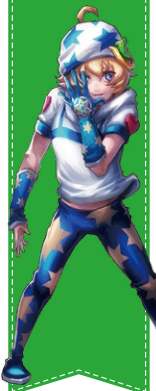
【剧】目前在慢慢补之前错过的 X 战警主题电视剧《天赋异禀》(The Gifted)，除了可以欣赏“根妹”Amy Acker 不同于以往的表演手法，扮演北极星的 Emma Dumont 也的确是气质独特，不过这部电视剧值得夸奖的地方果然还是每一集的剧情冲突把握得非常好，特效方面也没有局限于让变种人没事发个冲击波这种低级运用，而是和剧情需要很好地联系起来，在制作费用和视觉效果需求上达到了微妙的平衡(笑)，让人找到了一点当年看《超能英雄》的感觉。

【书】在阅读口味已经退化到以看网络小说为消遣后，我总是习惯找些奇奇怪怪的小说看来，最近要和大家推荐的是一个比较有想法的作品：《电影的世界》。这部小说的名字平凡无奇，但设定比较好玩，作者把许多经典的港产警匪片进行了背景融合，讲了一个从香港回归前一直发展到香港回归，然后再过渡到现代香港的故事，参考的作品对于许多读者来说可能都非常熟悉，

本期个人签名

《怪物猎人世界》第二次 BETA 测试时竟然没时间玩，感觉错过了一个亿！

六等星



┆上次做《德军总部 II》攻略的时候还是 10 月份末，受天气的变化得了感冒，头晕目眩配上射击游戏真是苦不堪言。然而这期做 DLC 攻略以及《次世代》同样出现了头晕的症状，也不知道是真感冒，还是 3D 眩晕的症状犯了(不应该啊)。

┆最近花色衣战队的 Luka 收到了，然而卖家发错了快递，被迫签收后果然让我中奖了，也没有办法退换。好在只是背景装饰的树枝断了，卖家赔了瓶胶水自己粘回去了。买了那么多年的塑料小人这还是第一次中奖，年底看来是有点背啊，破财消灾，岁岁平安。

本期个人签名

元旦就是要睡大觉。



▲ Emma Dumont 扮演的北极星，造型非常成功。

例如有《警察故事》、《逃学威龙》、《辣手神探》和《枪王》等等，当然最有想法的地方是把《寒战》里梁家辉扮演的李文彬(小说里改成了李文斌)设定成了故事中的一个主要配角，脑补了不少电影里没提过的这位老警察在年轻时的从警经历。

【画】本期看过最喜欢的漫画应该是《忧国的莫里亚蒂》，用福尔摩斯的死敌莫里亚蒂教授作为主角来讲述他成长为犯罪顾问的故事，剧情还算有意思，惟一的缺点是：作者笔下的帅哥看起来都是一个样，看得我以为自己犯了突发脸盲症……



# 新作发售表

## NEW GAME SCHEDULE

今年的发售表可以说是本刊改动最大的项目(书头改到书尾能不是最大吗?),在保证以往大量信息压缩的基础上,发售平台还将添加进 Steam 与 Win10 商城,方便更多 PC 平台的玩家。而游戏语言方面,存在地区平台差异的游戏也将进行特别注明。

本表所收录的游戏发售时间为

2018.1.11  
.....  
2018.12.31

注

- ① 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
- ② 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
- ③ 游戏售价根据厂商定价习惯,统一换算为港币,方便比较(国行版价格为人民币)。
- ④ 仅收入已在 Steam 或 Win10 开启了预购的作品,价格信息波动较大,仅供参考。

2018年1月

**11** PS4 异说 最终幻想NT

■Square Enix  
■预计售价: 468港币

动作 中文版 13岁

《最终幻想 纷争 NT》是 2015 年 SE 推出的街机游戏的主机移植版,依旧是由 Koei Tecmo 和 SE 联手开发。既然名为“纷争”,就代表着本作是一款大乱斗性质的作品,来自 15 部正传《FF》以及《零式》《战略版》的主要角色们将被分成两个阵营,在不同的战场上以一决高下。相比起当年在 PSP 平台发售的两作,本作将战斗系统完全重制,战斗将以敌我双方均三人小队的形式来进行,玩家需要和队友一起合作战斗,在 4 分钟内达成胜利条件。

**11** PS4 幸福庄的管理人

■D3 PUBLISHER  
■预计售价: 418港币

模拟 中文版 17岁

**16** PS4 STEAM 街头霸王V 街机版

■Capcom  
■预计售价: 308港币

格斗 中文版 13岁

**18** PS4 PSV 银魂乱舞

■BNEI  
■预计售价: 479/399港币

动作 日文版 15岁

**25** PS4 七大罪 布里塔尼亚旅人

■BNEI  
■预计售价: 479港币

动作角色扮演 中文版 12岁

**26** PS4 XONE STEAM 怪物猎人 世界

■Capcom  
■预计售价: 428港币

PS4 亚版 中文独占  
动作 中文版 15岁

2018年2月

**1** NS 塞尔达传说 旷野之息

■Nintendo  
■预计售价: 428港币

动作冒险 中文版 10岁

**2** PS4 XONE STEAM UFC 3

■EA  
■预计售价: 449港币

格斗 英文版 17岁

**6** PS4 汪达与巨像 重制版

■SIE  
■预计售价: 268港币

动作 中文版 12岁

**8** PS4 龙之皇冠Pro

■Atlus  
■预计售价: 390港币

动作角色扮演 中文版 未定

**8** PS4 XONE STEAM 刀剑神域 夺命凶弹

■BNEI  
■预计售价: 479港币

动作角色扮演 中文版 12岁

**8** PS4 XONE STEAM 真·三国无双8

■Koei Tecmo  
■预计售价: 440港币

动作 中文版 12岁

**15** PS4 PSU STEAM 圣剑传说2 玛娜的秘密

■Square Enix  
■预计售价: 268港币

动作角色扮演 中文版 12岁

**17** STEAM NS 猎天使魔女

■Nintendo  
■预计售价: 239港币

动作 日文版 17岁

**17** NS 猎天使魔女2

■Nintendo  
■预计售价: 412港币

动作 日文版 17岁

**20** PS4 XONE STEAM 潜龙谍影 生存

■Konami  
■预计售价: 428港币

动作射击 中文版 17岁

**22** PS4 少女与战车 战车梦幻大会战

■BNEI  
■预计售价: 479港币

射击 中文版 未定

**22** PS4 闪乱神乐 爆裂 革新

■Marvelous  
■预计售价: 468港币

动作 日文版 17岁

**27** NS STEAM 劫薪日2

■Overkill Software  
■预计售价: 未定

主视角射击 英文版 未定

2018年3月

**1** PS4 死亡结局 re;Quest

■Compileheart  
■预计售价: 428港币

角色扮演 日文版 未定

**1** NS 勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫加尔德吧

■Square Enix  
■预计售价: 未定

动作角色扮演 日文版 未定

**8** PS4 英雄传说 闪之轨迹I 改

■Falcom  
■预计售价: 230港币

角色扮演 日文版 12岁

**8** PS4 人中北斗

■SEGA  
■预计售价: 420港币

动作冒险 中文版 17岁

**8** PS4 NS PSU 四骑教导谭

■日本一  
■预计售价: 398/362港币

动作角色扮演 日文版 未定

**13** PS4 XONE STEAM 鬼泣 HD合集

■Capcom  
■预计售价: 未定

动作 英文版 17岁

**13** PS4 NS 少女萌枪2

■INTI CREATES  
■预计售价: 未定

动作射击 日文版 未定

**15** PS4 PSU XONE STEAM 进击的巨人2

■Koei Tecmo  
■预计售价: 490港币

动作 中文版 17岁

**20** XONE WIN10 盗贼之海

■Microsoft  
■预计售价: 未定

动作 英文版 13岁

**21** PS4 XONE NS 战场女武神 4

■SEGA  
■预计售价: 428港币

策略角色扮演 中文版 15岁

**23** PS4 XONE 逃

■EA  
■预计售价: 210港币

动作冒险 英文版 13岁

**23** PS4 STEAM 二之国 II 荣归王国

■Level-5  
■预计售价: 479港币

角色扮演 日文版 12岁

**27** PS4 XONE STEAM 孤岛惊魂5

■Ubisoft  
■预计售价: 490港币

动作冒险 中文版 17岁

**29** PS4 光明之响 龙奏回音

■SEGA  
■预计售价: 348港币

动作角色扮演 中文版 15岁

**29** PS4 PSU 超级机器人大战X

■BNEI  
■预计售价: 529/479港币

角色扮演 中文版 未定

早期

**春** XONE 腐烂国度2

■Microsoft  
■预计售价: 未定

动作冒险 英文版 未定

**春** PS4 迪托之剑

■Devolver Digital  
■预计售价: 未定

动作角色扮演 英文版 未定

**春** PS4 漫威蜘蛛侠

■SIE  
■预计售价: 未定

动作冒险 英文版 未定

**春** PS4 XONE 灭绝

■Iron Galaxy  
■预计售价: 479港币

动作 英文版 17岁

**春** PS4 XONE 荒野大救赎2

■Rockstar  
■预计售价: 未定

动作冒险 中文版 未定

**春** PS4 战神

■SIE  
■预计售价: 未定

动作 中文版 17岁



**春** PS4 往日不再  
Days Gone  
SIE  
预计售价: 未定  
动作冒险 英文版 未定

**春** PS4 XONE STEAM 生化变种  
Biomutant  
THQ Nordic  
预计售价: 未定  
动作冒险 英文版 未定

**春** XONE WIN10 除暴战警3  
Crackdown 3  
Microsoft  
预计售价: 419港币  
动作冒险 英文版 未定

**春** PS4 终极地带 引导亡灵之神 火星  
ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS  
Konami  
预计售价: 未定  
动作 日文版 未定

**春** PS4 PSV 重装机兵Xeno  
メタルマックスXeno  
角川Games  
预计售价: 未定  
角色扮演 日文版 未定

**春** NS 星之卡比 新星同盟  
星のカービィ スターアライズ  
Nintendo  
预计售价: 未定  
动作 中文版 全年龄

**春** PSU 英雄传说 空之轨迹3rd 进化版  
英雄伝説 空の軌跡 the 3rd Evolution  
Falcom  
预计售价: 未定  
角色扮演 中文版 未定

**春** NS STEAM 空洞骑士  
Hollow Knight  
Team Cherry  
预计售价: 未定  
动作冒险 英文版 未定

4月

**26** PS4 PSU 传颂之物 致逝者的摇篮曲  
うたわれるもの 散りゆく者への子守唄  
Aquaplus  
预计售价: 未定  
策略角色扮演 日文版 未定

**26** PS4 英雄传说 闪之轨迹II 改  
英雄伝説 閃の軌跡II: 改  
Falcom  
预计售价: 230港币  
角色扮演 日文版 12岁

5月

**8** PS4 XONE STEAM 柯南的流放  
CONAN EXILES  
Funcom  
预计售价: 未定  
动作冒险 英文版 17岁

**17** PS4 卡里古拉 过量  
Caligula OVERDOSE  
Furyu  
预计售价: 491港币  
角色扮演 日文版 未定

**24** PS4 XONE 女神异闻录3 月夜热舞  
ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト  
Atlus  
预计售价: 未定  
音乐 日文版 未定

**24** PS4 XONE 女神异闻录5 星夜热舞  
ペルソナ5 ダンシング・スターナイト  
Atlus  
预计售价: 未定  
音乐 日文版 未定

**30** PS4 XONE NS 街头霸王 30周年纪念合集  
Street Fighter 30th Anniversary Collection  
Capcom  
预计售价: 308港币  
格斗 英文版 未定

年内

**夏** PS4 XONE NS 洛克人11  
Rockman11  
Capcom  
预计售价: 未定  
平台动作 英文版 未定

**秋** PS4 英雄传说 闪之轨迹IV  
英雄伝説 閃の軌跡IV  
Falcom  
预计售价: 未定  
角色扮演 日文版 12岁

**秋** PS4 XONE STEAM 地铁 流亡  
METRO EXODUS  
4A Games  
预计售价: 未定  
主视角射击 英文版 未定

**秋** PS4 XONE 星链 阿特拉斯之战  
Starlink Battle for Atlas  
Ubisoft  
预计售价: 未定  
射击 英文版 未定

**秋** PS4 XONE STEAM 怒海战记  
Skull & Bones  
Ubisoft  
预计售价: 未定  
射击 英文版 未定

**秋** PS4 XONE STEAM 飙酷车神2  
The Crew 2  
Ubisoft  
预计售价: 490港币  
竞速 中文版 未定

**年内** PS4 闪乱神乐 少女们的幸福  
閃乱カグラ 7EVEN -少女達の幸福-  
Marvelous  
预计售价: 未定  
动作 日文版 未定

**年内** PS4 PSV 凯瑟琳 Full Body  
Catherine Full Body  
Atlus  
预计售价: 未定  
动作冒险 日文版 未定

**年内** PS4 XONE STEAM 噬血代码  
Code Vein  
BNEI  
预计售价: 未定  
动作 中文版 未定

**年内** PS4 黑色五叶草 骑士四重奏  
黑色五葉草 騎士四重奏  
BNEI  
预计售价: 未定  
动作角色扮演 中文版 未定

**年内** PS4 底特律 化身为人  
Detroit: Become Human  
SIE  
预计售价: 未定  
动作冒险 中文版 未定

**年内** PS4 XONE STEAM 灵魂能力VI  
SoulCalibur VI  
BNEI  
预计售价: 未定  
格斗 日文版 未定

**年内** PS4 XONE 海贼王 寻秘世界  
One Piece: World Seeker  
BNEI  
预计售价: 未定  
动作冒险 中文版 未定

**年内** PS4 NS 苍翼默示录 Cross Tag Battle  
ブレイドブルークロスタッグバトル  
ARC SYSTEM WORKS  
预计售价: 未定  
格斗 日文版 未定

**年内** NS 八道旅人  
Project OCTOPATH TRAVELER  
Square Enix  
预计售价: 未定  
角色扮演 日文版 未定

**年内** 3DS 女神异闻录Q2  
Persona Q2  
Atlus  
预计售价: 未定  
角色扮演 日文版 未定

**年内** NS 真·女神转生V  
真・女神転生V  
Atlus  
预计售价: 未定  
角色扮演 日文版 未定

**年内** NS 猎天使魔女3  
Bayonetta 3  
Nintendo  
预计售价: 未定  
动作 日文版 未定

**年内** PS4 NS 勇者斗恶龙 建造者2  
ドラゴンクエストビルダーズ2  
Square Enix  
预计售价: 未定  
动作冒险 日文版 未定

**年内** PS4 碧蓝幻想 Project Re:Link  
GRANBLUE FANTASY PROJECT Re: LINK  
Cygames  
预计售价: 未定  
动作角色扮演 日文版 未定

**年内** PS4 PSU XONE STEAM 血罪 暗夜仪式  
Bloodstained: Ritual of the Night  
SOS Games  
预计售价: 未定  
动作角色扮演 日文版 未定

**年内** PS4 STEAM 地球防卫军5 铁雨  
Earth Defense Force 5: Iron Rain  
D3 PUBLISHER  
预计售价: 未定  
动作射击 日文版 未定

**年内** PS4 NS 我的英雄学院  
僕のヒーローアカデミア  
BNEI  
预计售价: 未定  
动作 中文版 未定

**年内** PS4 XONE 火影忍者 新忍出击  
火影忍者 新忍出击  
BNEI  
预计售价: 未定  
动作 中文版 未定

**年内** PS4 XONE 暗黑血统III  
Darksiders III  
THQ Nordic  
预计售价: 未定  
动作 英文版 未定

**年内** PS4 XONE 圣歌  
Anthem  
EA  
预计售价: 未定  
角色扮演 英文版 未定

**年内** PS4 XONE 皇牌空战7 未知的天空  
Ace Combat 7: Skies Unknown  
BNEI  
预计售价: 未定  
射击 英文版 未定

**年内** PS4 莎木III  
Shenmue III  
YS Net  
预计售价: 未定  
动作冒险 英文版 未定

**年内** PS4 XONE 王国之心III  
Kingdom Hearts III  
YS Net  
预计售价: 未定  
动作冒险 英文版 未定

**年内** PS4 PSU 十三机兵防卫圈  
十三機兵防衛圏  
Atlus  
预计售价: 未定  
角色扮演 日文版 未定

**年内** PS4 XONE STEAM 战锤 末世鼠疫II  
Warhammer:End Times Vermintide II  
Fatshark  
预计售价: 未定  
主视角射击 英文版 未定

**年内** PS4 绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆  
絶体絶命都市 4 Plus -Summer Memories-  
Granzella  
预计售价: 未定  
动作冒险 日文版 未定

**年内** PS4 LEFT ALIVE  
LEFT ALIVE  
Square Enix  
预计售价: 未定  
动作射击 日文版 未定

**年内** PS4 XONE 丧尸世界大战  
World War Z  
Saber  
预计售价: 未定  
未定 英文版 未定





300 张卡牌珍藏集结  
国际版美图原汁原味

现已上市 扫描购买  
授权中文版

定价 188元



巫师之昆特牌 艺术设定集



赞美太阳  
这火传爆



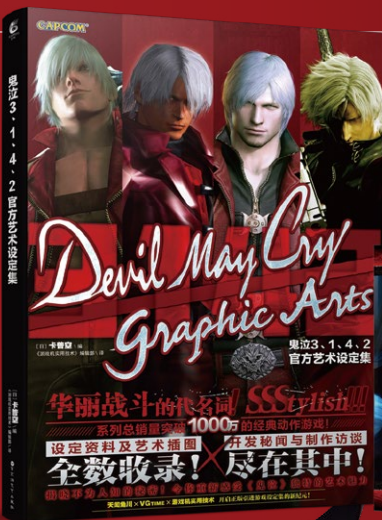
首批赠送限定特典  
黑魂主题PVC粘贴板

现已上市 扫描购买  
授权中文版

定价 198元



黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 I & II



首批赠送限量特典  
鬼泣B5文件夹

何止狂拽酷炫？  
本书给你更多爱上鬼泣的理由

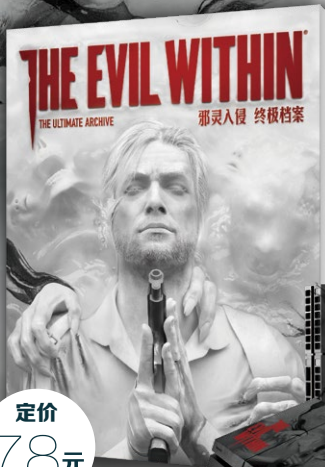
现已上市 扫描购买  
授权中文版

定价 88元



鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集





# THE EVIL WITHIN 邪灵入侵 终极档案

## 现已上市

NOW ON THE MARKET

全彩大16开 248 页精彩内容 + DVD 光盘

邪恶初现 《The Evil Within》初代+3弹DLC详尽攻略  
噩梦再临 《The Evil Within 2》详尽攻略

包含

- 全章节地图·各难度流程要点
- 全收集要素·学院派打法
- 趣味细节·邪道玩法

文化漫谈

全角色、怪物设定资料+全文件档案

更多深度特稿:

- 系列剧情梳理·游戏里暗藏的彩蛋与致敬
- 浅谈系列中的枪械·Tango工作室介绍
- 官方漫画赏析·美日版配音演员面对面

精彩视频

三上真司、中村育美等初代开发者访谈  
超过100分钟的精彩内容,带您了解游戏背后的故事



淘宝端扫码购买

定价  
78元

包邮

精美赠品  
PS4主机贴纸



# 次世代专辑

年末大作攻略

大16开208页+DVD光盘

VOL. 12

## 《刺客信条 起源》全要素攻略

## 《COD 二战》战役+多人+丧尸 三大模式全面解析

《德军总部 II 新巨人》全收集+地图

《星球大战 战场前线 II》联机模式心得+角色性能分析+挑战指南

《大神 绝景版》|《丧尸围城4 卡普空英雄》|《小小合金》

随书赠送  
《大神 绝景版》  
主题磁性相框

## 预定1月中旬 全国上市!



淘宝端扫码进店

定价  
48元

包邮



# 掌机王PLUS

## 重磅大作 攻略袭来!

预定收录游戏攻略

全彩大16开208页+DVD影像光盘

VOL. 8

## 精灵宝可梦 究极之日/究极之月 (中文版) (3DS)

## 超级马里奥 奥德赛 (中文版) (NS)

## 异度神剑2 (中文版) (NS) | 失落之子 (中文版) (PSV)

真·女神转生 深邃奇妙之旅 (3DS) 银河战士 萨姆斯归来 (3DS)



淘宝端扫码购买

定价  
48元

包邮

附赠 NS 手柄  
像素风钥匙扣

## 预定1月上旬 全国上市!

下期预告

# 游戏机实用技术 总第434期

## UCG游戏大赏2017 媒体评选揭晓

且看各大奖项花落谁家

## 展望 -2018- 特别企划

经典创意赠品  
正式回归



VOL. 1 ■ 《异说 最终幻想》系列开发秘闻

# RETRO.UCG

岁月拼盘



- 经典回顾 -

## 永远的卡普空队长 名将

- 怀旧专题 -

大作名字背后的故事  
欧美游戏篇



COVER STAFF

封面用图：名将 封底用图：名将  
设计：anubis



业界资讯 NEWS

新瓶旧酒——近期发售的怀旧游戏 1

游年芳华 CLASSIC

永远的卡普空队长——名将 2

怀旧专题 FEATURE

意名惊人——大作名字背后的故事  
(欧美游戏篇) 6

战士们所“异说”的，是属于战争的最终幻想  
——《异说 最终幻想》系列开发秘闻 9

雷作吐槽 RUSO

三个人的三国——真·三国无双 DS 斗士之战 12





# 新瓶



# 旧酒

登陆平台: PS4

上架时间: 2017年12月21日

## 合金弹头 3

发行厂商: Hamster  
游戏类型: 动作射击

アケアカ NEOGEO メタルスラッグ 3

由原 SNK 在 2000 年发行的经典射击游戏, 在粉丝群中“系列最高杰作”的呼声极高。3 代在保留传统玩法的基础上增加了大量全新要素, 包括新武器、新载具等, 关卡设计也因此更加天马行

空。主角在受到特定攻击后会变成丧尸形态, 扔炸弹也会相应地变成大范围吐血攻击, 非常喜感。本作还引入了分支路线选择的特色要素, 关卡中存在不同的攻略路线, 大幅增加了重复可玩性。



登陆平台: XOne

上架时间: 2017年12月15日

## 战国传承

发行厂商: Hamster  
游戏类型: 动作

ACA NEOGEO SENGOKU

原 SNK 于 1991 年发行的横版动作类游戏, 主人公是日本战国武将的末裔、拥有超能力的战士, 为了击倒曾败于祖先之手的暴君亡灵而战。在吃到特定的道具后, 角色会装备不同的武器, 还能变成各异

的形态, 包括用刀的武士、投掷手里剑的忍者、甚至还有忍犬。击倒特定的敌人后, 他们则会为玩家提供助力。虽然初代的动作稍显僵硬, 但仍为后来成为经典的 3 代打下了坚实基础。



登陆平台: NS

上架时间: 2017年12月14日

## 幕末浪漫 月华剑士

发行厂商: Hamster  
游戏类型: 格斗

アケアカ NEOGEO 幕末浪漫 月华の剣士

本作是 1997 年由原 SNK 推出的刀剑格斗游戏。与同社的《侍魂》相比, 该作保留了刀剑格斗大开大合、一发逆转的特色, 同时也加入更接近当时主流格斗游戏中强调的连段要素, 具体反应到游戏中就

是名为“力”和“技”两大剑质。此外游戏还拥有弹返、升华等多种独有系统, 一味防御的话武器还会脱手。本作成功塑造了一大批令人难以忘怀的角色, 为当时处于倒闭前夕的 SNK 增色不少。



登陆平台: NS/PS4

上架时间: 2017年12月7日

## 顶尖猎人 罗迪和凯茜

发行厂商: Hamster  
游戏类型: 动作

アケアカ NEOGEO トップハンター - ~ロディ-& キャシ - ~

同样是由原 SNK 在 1994 年发行的横版动作游戏, 玩家扮演“宇宙赏金猎人”罗迪与凯茜, 为了打倒袭击自己母星的宇宙海盗而展开冒险。关卡场景分为内、外两条线, 角色在纵向只能进行线性移动,

通过拳脚、枪械、投技对敌人展开攻击, 还能乘坐机器人载具, 输入特定指令则能发动必杀技。每个关卡都设有隐秘洞穴, 找到入口就能进入额外的奖励关卡, 收集各种道具。





CAPCOM®

# CAPTAIN COMMANDO



## 永远的 卡普空队长 名将

文 纱迦

美编 01

▼ SFC 街机版



12月6日，被XOne平台限时独占的《丧尸围城4》终于推出PS4版。作为跨平台的补偿，XOne版以免费更新的方式追加了收录于PS4版中的原创模式：“卡普空英雄”。这是一个怀旧气息浓厚的模式，里面收录了17件来自

Capcom 各大经典游戏的服装，还有18张经典游戏海报供玩家收集。在这些经典元素中，我们又看到了一个熟悉的身影，它就是曾在上世纪90年代风靡国内街机厅的名作——《名将》。本期我们就来聊聊这款经典之作。

### ☆ 黄血系列又一力作

《名将》原名为 Captain Commando，是 Capcom 于 1991 年在街机上推出的横版过关动作游戏。它是第 17 款采用 CPS-1 基板的游戏，玩过街机模拟器的朋友对于这个经典基板一定很有印象。不过当时国内玩家对于基板什么的并不了解，在我们眼中《名将》是黄血系列的代表之作。

所谓黄血系列，是指 Capcom 从《快打旋风》开创的横版过关动作游戏系列，其特征就是敌我双方的基础血量以黄条作为标记。当然黄血系列还有很多其他特征，包括只有一拳一跳两个按键、靠近敌人会

进入抓投状态等等。《名将》继承了黄血系列的大部分特征，但在细节方面小有区别，例如连打拳键时推摇杆的上或下不能使用投技，奔跑距离达不到屏幕宽度等等。

《名将》进入国内的时候，国内还没有一本正规游戏杂志，因此关于游戏的译名也是各地不一样。UCG 曾经向玩家征集过各地的译名，除了“名将”外，就数“四兄弟”和“上尉密令”最为流行。最神奇的是还有地方称其为“残运会”，理由是全身包着绷带的老大是严重烧伤患者，老二是戴墨镜的瞎子，总是站不稳且跳起来只

用一只脚踢人的老三是瘸子，至于老四……明显不是正常人类。其实“名将”这个译名也存在问题，我们会在后面的角色介绍部分进行说明。



### ☆ 四打同乐无人能比

以今天的眼光来看，《名将》在 Capcom 黄血系列中的质量算是偏低的。过小的人物比例，不算出众的打击感，偏慢的游戏节奏，不够平衡的角色强度都是问题所在。但《名将》同样有着其过人之处，它最大的特征就是支持四打。无论是玩家还是街机厅老板，对于这个设定都相当欢迎。尽管国内也曾经存在过只能双打的机台，但很快就被四打机台给取代。四打机台惟一的缺点，就是每个机位

对应的角色是固定的，因此相对好用的 1P、2P 位置就成了香饽饽。为了争夺好用的角色，小伙伴们之间可没少发生口角。相信每个从那个年代过来的玩家都有过这样的回忆。

另外《名将》自身也存在着很多亮点。游戏一共 9 关，关关拥有不同的关卡音乐和 BOSS 战音乐（仅有一关重复），场景变化多样，还拥有丰富的攻击特效。老大的化骨刀、老三的一刀两断以及各种触电燃烧效果，都令当时的小伙

伴们大呼过瘾。可以驾驶机甲作战也是其有别于其他作品的地方，后来 Capcom 还特别将此要素发扬光大，推出了专门的游戏，不过那就是后话了。

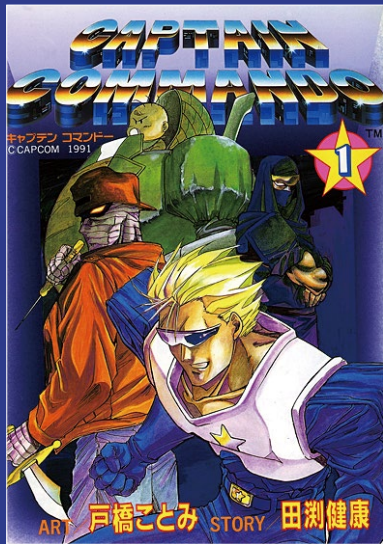
▼ 原装的 4 人机台是这样的，国内几乎见不到。





# ☆故事究竟说的啥?

很多年以前,大家玩游戏时都不会太在意剧情,不过现在重温经典时自然会看重剧情方面。《名将》这个游戏仅此一家,别无分店,而游戏仅在开头和结尾有一点点剧情交代,因此剧情必定不会深奥到哪里去。不过《名将》还出过官方漫画,虽然只有两卷,但也对游戏剧情进行了补完。结合漫画的剧情,可



以勾画出游戏的剧情梗概。

时间是公元 2026 年,随着科技的发展,在地球以及其他行星中出现了大量拥有特殊能力的犯罪超人,执法机关已经无法与之抗衡。此时一位英雄挺身而出,他的真名不详,代号是 Captain Commando。在他的牵头下,有 3 位英雄与他一起组成了名为“Commando Team”的正义组织,在暗中维护着世界的和平与安定。

而在他们的对手中,最强大的敌人是 Genocide (欧美版名为 Scumocide)。此人原为一名基因工程师,他发现了一种能够将人类变成强化战士的方法,并借此成立了一支由犯罪超人组成的军队。凭借这支军队,他很快便威胁到了整个宇宙,而他本人则自封为神,躲在木卫四上饶有兴趣地观看着自己的征服者大军。游戏的故事就是讲述 Commando Team 一路杀上木卫四并将其击败的故事。

由上可见,《名将》中的正义四人组,其实很像银河护卫队。有趣的是平时正义四人组的基地位于 Metro City,这座城市简直可以被看作是 Capcom 早期游戏里的歌谭市,《快打旋风》的故事同样发源于此。



游年芳华

# ☆请叫我卡普空队长

Captain Commando 这个名字直译的话,应该是突击队长。只不过那年头玩家的英语水平普遍不高,能知道 command 是命令就不错了,所以有一种翻译是“上尉密令”,能翻译出“名将”来其实也算一种本事了。

在日版游戏中,4 名角色的代号中都有一个 commando,其中主人公就是 Captain Commando,这也是

游戏名字的来历。想必有不少玩家已经看出来来了:Captain Commando 这个名字,如果前后两个单词各取前 3 个字母,就是 Capcom。不难看出 Capcom 对这个角色的看重程度。

事实上早在本作出现之前,

名将队长早已在 Capcom 的很多游戏中登场过了。在 1986 年~1989 年间 Capcom 于 NES (即美版 FC) 上推出的游戏中,他曾多次出现于游戏的包装盒以及说明书上。甚至在 1986 年~1988 年间,Capcom 所有的 NES 游戏都被冠名为“Captain Commando Challenge Series”,由此可见,这位队长其实应该翻译为卡普空队长才对。名将队长挑战系列包括《1942》、《战场之狼》、《魔界村》、《洛克人》、《斗者的挽歌》、《Z 基地》和《荒野大镖客》,在这些游戏的包装上都能看到他的身影。当时名将队长给玩家的印象是一位来自未来的太空英雄,他拿着激光枪,脖子挂着两个奖章,上面刻着字母 C。在游戏的说明书里还有来自名将队长的特别留言,内容是恭喜玩家购买了 Capcom 的游戏。在《Z 基地》的说明书中,还特别强调在游戏中玩家就是名将队长,严格来说这才是名将队长的首个游戏。

在此之后,名将队长以全新的形象于 1989 年的 NES 游戏中出现,这包括《出

▼《洛克人》卡带的背面,左上就是队长的初版形象。另外正面就是雷死人的岩男了。



击飞龙》、《洛克人 2》、《Willow》和《唐老鸭大冒险》。在这几款游戏中,名将队长的造型变为了一位战斗机飞行员,他抱着头盔,肩膀上有只黑猩猩,在旁边还有队长的手写签名。可见当年美国 Capcom 是很希望将名将队长打造为自社看板角色的,只不过后来洛克人、隆等角色突然崛起,或许还有一些不为人知的原因,导致最终放弃了这一方案。



《洛克人》卡带背面的队长一代目造型。





## Captain Commando

本作的主人公，真名是玛尔斯·卡莱尔，装备了能够放电放火的特殊手套，能够无视敌人的防御给予伤害。他的攻击距离是4位角色中最短的，但利用跑跳放火的绝招将敌人烧为灰烬の設定令人着迷。



## Ginzu the Ninja

手持忍者刀的忍者，日版名为翔，全名是武神翔。他有个叫武神茜的吃货妹妹，也是忍者。他是武神流的继承者，死于他剑下的人会被一刀两断，因此被不少玩家视为最帅的角色。实际上算是比较不好用的角色，因为出刀太慢，在对付第2关BOSS时这个缺点尤其明显。另外他是惟一能使用忍者镖的角色，由于其他人捡忍者镖是得分，因此要打高分就不能用这个角色。武神流也是《快打旋风》中凯的流派，从时间上来看翔应该是凯的后继者。按照设定，他拥有能在黑暗中看清前方500米范围的忍者之眼，以及能实现原子级别切割技术的雷光剑。

## Mack the Knife

手持双刀的木乃伊，日版名为杰尼提。其名字来自著名音乐剧《三分钱歌剧》的开场曲——《尖刀麦克》(Mack the Knife)，在该剧中尖刀麦克是一名无恶不作强盗。此曲曾被无数歌手翻唱，知名度非常高。游戏中因为位于四打机台的1P位置，被称为老大，是4名角色中实力最强的一位。不仅攻击距离超长，而且攻击时密不透风，跑跳出刀那招更是无敌的神技。

其真实身份是外星人，

全身的绷带是保证他能在地球自由活动的生命维持装置，脚上的重力鞋能够将引力调整到最适合战斗的程度。被他杀死的敌人会化身为一堆枯骨，因此也有硫酸刀或盐酸刀的外号。(考虑到只有浓盐酸才会在空气中生成白雾，当年凡是说硫酸刀的人都是化学不及格的。)但实际上这是他的基因几乎能够腐蚀和融化几乎所有物质所致。



## Baby Head

只有两岁的天才婴儿，日版名为胡佛，全名是胡佛·J·斯特芬。尽管只有两岁，但他已经能够制造并使用自己设计的机器人进行战斗，并能对队伍中的其他人进行技术支持。他嘴上那个奶嘴一样的玩意儿是翻译机，通过这玩意儿他能自由使用宇宙中的300万种语言。他驾驶的机器人拥有12000马力，重达582千克。实际游戏中也是不怎么好用的角色，虽然攻击力高，但速度偏慢。惟一特色是可以抓住敌人来个打桩。



## ☆永远的名将队长

在《名将》的最后，当名将队长出现于大屏幕中道出自己的代号时，也象征这个正义组织终于走到台前。然后……就没有然后了，因为没续作了。本作之后曾先后移植SFC和PS，但新作一直没有音信。虽然没有音信，但对于这位曾经

的自社象征，Capcom还是十分看重的。之后名将队长也曾多个游戏中出现，让老玩家大呼过瘾。下面仅列出他作为可使用角色出场的游戏。

### 漫威英雄对Capcom、 漫威英雄对Capcom 2

作为Capcom方的角色出现，其中要数2代中的名将队长最为好用。虽然这两作中都只有他一人入选，但在部分招式以及胜利姿势中另外三位队员也会出现。

### 跨界计划 2

其实是《NAMCO×CAPCOM 梦幻大决战》的精神续作。名将队长作为单人单位登场，放电妹和第2、6关的BOSS也尾随而至，还有最弱级别的杂兵混迹其中。

### NAMCO×CAPCOM 梦幻大决战

Monolith Soft在PS2上推出的战略游戏，是系列角色最齐的一作。名将队长、尖刀麦克、天才婴儿作为一队登场，翔和凯这两位武神流高手作为一队登场。而敌方也是精英尽出，放电妹、Z以及第2、6、8关的BOSS悉数登场。



▲虽然没有证据，但Monolith Soft里一定有很多名将队长的真版。





## 放电妹

穿着近似情趣装的放电辣妹，对当时的小伙伴们来说真是太刺激了。粉发蓝衣版名叫凯萝尔，和《尼罗河女儿》女主人公同名在当时蔚为话题。金发绿衣版名叫布伦达。



## 蛙人

卡普空黄血系列第2关BOSS 必然难缠。长得像蛙人一样的 SHTROM.Jr 在双打时面对一左一右的包夹毫无还手之力，但单打时还是相当麻烦的。他的射钉枪连射是翔的克星，而飞踢又正好克制胡佛。

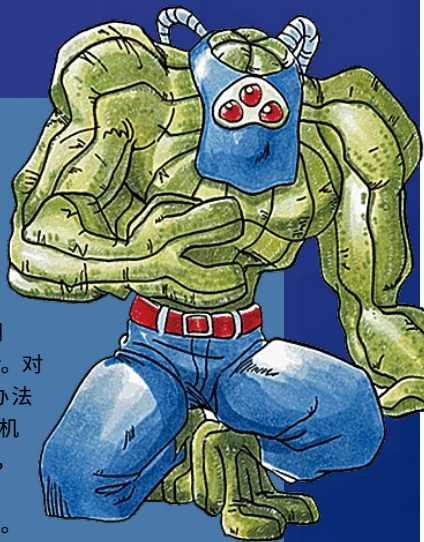
## 大和

第3关的BOSS。手持一把大刀，能够召唤忍者。其打扮类似歌舞伎，在当时还曾引发了性别之争。其加入犯罪组织的目的是为了打败翔。



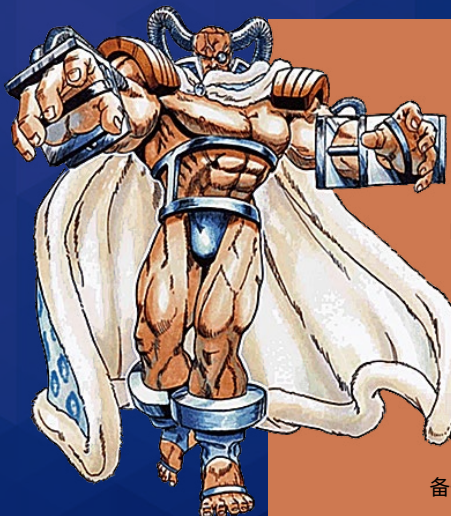
## 三眼兽

第4关马戏团中出现的BOSS，英文名简单明了：Monster。对付它最好的办法就是一人用机器将其擒住，然后另一人用小刀子慢慢削。



## 多普尔

第8关的BOSS，能够变身为四位主人公的样子。因为没有万无一失的攻略法，所以堪称一币通关路上最大的难关。原名DOPPEL是德语里DOUBLE的意思，实际上他最多能变成4个人。



## 最终BOSS

躲在木卫四上自称神的大反派，其造型有点后来《街头霸王III》最终BOSS的影子，同样是能够放火放冰。实际游戏中只要两人来回摔就能无伤屈死，但失手的话就得多准备一些游戏币了。







# 意名惊人

(欧美游戏篇)

## 大作名字背后的故事

怀旧专题

电子游戏从当年《乓》那简陋的两个横条和一个圆圈构成的画面，发展到今天有着4K分辨率60帧的绚丽3A级大作，经历了一段漫长的年月，而在这段可歌可泣的发展史中，有无数游戏作品留下了而属于他们的大名，被玩家们所铭记和期待。但是恐怕并不是每一个玩家都有想过，为什么一个作品——或是一个系列，会选择用那个如今已经完全被我们所熟知的文字，来作为这款游戏的名称？

本期特企，我们挑选了5个或是闻名已久，或是近来人气飙升的欧美游戏系列，来跟大家谈一谈，他们名字背后的故事。而在下一期《岁月拼盘》别册上，则会继续为大家带来日式游戏系列的名称解析，敬请期待。

### 巫师 Witcher

从字面上来看，Witcher其实是Witch（女巫或魔女）这个名词使用英文组词法转化为男性代称后创造出的新词。而之所以要创造出这个新词，是因为游戏改编的小说原名是《Wiedźmin》，这是一个波兰语单词，读音转化成英文单词后可以写成“Vedmak”，出自于东欧地区流行的斯拉夫神话，指的就是男性的巫术使用者，而女性巫术使用者则被称为“Vedma”，翻译成通俗英文单词时往往会被直接翻译成Witch，但是英文单词中并没有和Witch对应的男性代称，Witcher便由此而生。

而在把这个名字翻译为中文时，当时的译者应该也是按照这个词的原意，将游戏名称翻译成了《巫师》，起码单纯从翻译层面上来说，是正确的。

然而在实际游戏当中，其实Witcher指的是一群以狩猎魔物维生的特殊职业人士，他们用银剑屠戮邪魔鬼怪，用钢剑砍杀猛兽和不知好歹的流氓匪徒，虽然也有魔法能力，但只是靠着固定几个法印的效果来御敌，跟一般人印象中的“巫师”完全不是一回事。



■法印是狩魔猎人标志性的魔法能力，但是其效果和一般玩家印象中的魔法比起来，规模和威力都差了点意思。

奇怪的是，初代《巫师》就有中文版，游戏中却是把Witcher翻译成了更贴切的“狩魔猎人”，这种翻译之间的错乱，也一定算是一定程度上说明了这个词翻译的困难之处。

而且无论大家曾经的习惯是怎么样，现在《巫师》已经成了约定俗成的译名，就连CDPR在开设昆特牌游戏国服时，也把游戏名称定为了《巫师之昆特牌》，不过任何喜欢这个系列的玩家却又都可以准确地吧Witcher理解为狩魔猎人，仿佛同一个词有了两种截然不同却又互相关联的含义，这也可能算是中文翻译里的一个奇妙之处吧。



# 质量效应 Mass Effect

对于不熟悉这个系列的玩家来说,《质量效应》这个名字似乎显得有点过于专业化,虽然科幻感很强,但却不容易让人搞懂游戏到底想要说些什么。但在这个系列当中,“质量效应”这个词其实是游戏中最重要的元素。

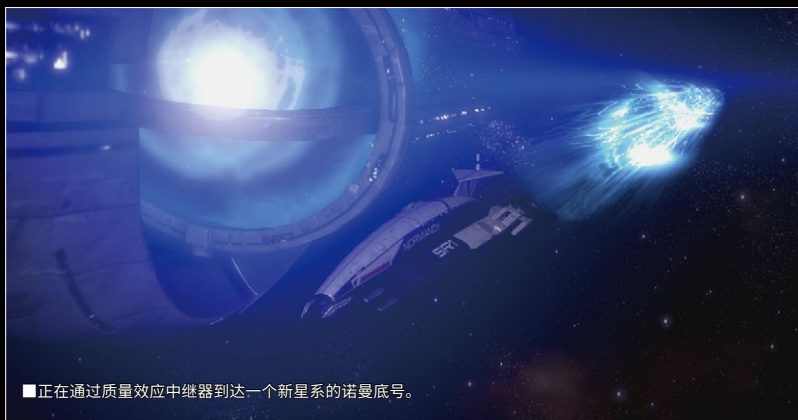
我们还是先从词的原意说起,“质量效应”指的是当0号元素与其附近的任何物体当中的质量产生作用时的情况,鉴于0号元素的独特性质,它可以把物体当中的质量进行任意调整,从而让许多原本受限于科技水平无法离开自身所在星系的文明在科技上获得长足的发展。

不过虽然“质量效应”的命名方式和效果描述都是遵循科学的逻辑,但其实这种效应完全是虚构的,因为0号元素本身其实是一个由物理学家安德利亚·冯·安德罗波夫创造出的科学词汇,用于放在元素周期表的开头,表示一种尚未被发现,质子数比氢还要少的物质。但在20世纪开始流行的科幻作品里,一般将0号元素构想为一种密度极大的物质。

而在《质量效应》的世界观里,名为普洛仙人的古老种族掌握了对0号元素的运用,并且在神秘地灭绝后,将其遗留在了众多遗迹当中,而宇宙中众多的种族发现了这些遗迹,从而逐步掌握了对0号元素和其产生的“质量效应”的运用方式,变成了一个个能够跨星系飞行的文明,他们甚至发现了普洛仙人留下的快速传送设施“质量效应中继器”(Mass Relay),飞船能够通过这些设施

瞬间从宇宙的这一端传送到另一端,所以《质量效应》的前三部曲当中,玩家在乘坐诺曼底号飞船在星系之间旅行时都会出现一段使用质量效应中继器的动画。

除了科技,0号元素甚至能够影响各种生物的身体,并在其身体当中生成“0素瘤”,从而让这个生物可以产生小范围的质量效应场,并衍生出各种独特的运用方式,这就是游戏中“异能”(Biotics)的由来。所以虽然系列每一作的故事剧情都不相同,但“质量效应”的确存在于每一款《质量效应》游戏当中。



正在通过质量效应中继器到达一个新星系的诺曼底号。

# 杀出重围 Deus Ex

这个在国内名声不显,但在国外有着一群忠实粉丝的赛博朋克游戏系列诞生得比较早,系列首作《杀出重围》诞生于2000年,但其游戏理念却已经领先于时代,给予了玩家极高的攻关自由度。

但是这款游戏的中文译名会给人一种它是一款火爆主视角射击游戏的错觉,主要原因就是在于原名难以转译成容易被玩家理解的名称,因为其指代的,是戏剧中用机关来演绎的神明角色,即 Deus ex

machina。

这个词是在戏剧领域就有多种译名,包括“机械降神”和“解围之神”等等,因为其用途往往是在故事结局眼看无法善终或是主角面临死局时,突然让天神下凡,以神力破除困境,并且让故事走向美满的结局。这是戏剧诞生早期时常被用到的技巧,后世也有部分剧作家——例如莎士比亚在某些戏剧当中进行过运用,但往往被视为是一种非常拙劣的剧情安排手

段,放在今天来说就是大家经常吐槽的编剧之手,无视故事内在逻辑,强行用外力扭转故事走向。

但是 Deus ex machina 在故事中的强大之处毋庸置疑,而《杀出重围》的原名,就是要用于指代故事中那些被纳米科技或是机械义体改造后化身为“机械降神”的强化者们,和整个故事的主题,以及反映制作人华伦·史佩特(Warren Spector)对于当时流行的游戏风格的讽刺,尤其是《毁灭公爵》和《毁灭战士》这类主角一个人吊打全世界的元祖射击游戏,他们叙事手法就像是使用“机械降神”的编剧般地拙劣。

从多年后来看,华伦的观点是正确的,当游戏业发展到一定程度后,原本代表着射击游戏首个高峰的《毁灭公爵》和《毁灭战士》纷纷陷入难产,反倒是《COD》这样的后来者靠着优秀的剧情表现和演出俘虏了更多的玩家。不过故事过于错综复杂的《杀出重围》却又走上另一条小众的道路,直到在最新作《人类分裂》的口碑和销量下滑后整个品牌被SE暂时雪藏。

如今看来,倒是这个系列,需要一个“机械降神”来给自己解围了。



▲无论是系列初代中的主角JC Denton还是最新作中的主角亚当·詹森,某种程度上都是Deus ex machina。



# 上古卷轴 The Elder Scroll

《上古卷轴》为什么叫《上古卷轴》?因为游戏里面有一个名为“上古卷轴”的道具。这种犹如废话一般的解释也间接证明了本作的命名是多么的简单粗暴。不过由于国内玩家多是从《上古卷轴III晨风》开坑,而这个系列也经常鼓励玩家四处乱逛无视主线,部分动手能力强

的玩家甚至会直接修改一下系统玩玩一些奇怪的MOD什么的。因此很多玩家可能知道有“上古卷轴”这个道具,然而却不清楚这个道具到底能干什么。

简单而言,这个卷轴记载着过去、现在以及未来的一切事件。虽然听起来很稀有,但实际上上古卷轴的数量还是



▲在游戏中,关于这个道具的真实面目还有另外一个比较瞎扯但令人信服的假设,那就是上古卷轴实际上就是游戏本体……

挺多的,在《上古卷轴IV 湮灭》中,玩家甚至还能发现一个专门放置这些卷轴的图书馆,里面放置着整整273个上古卷轴。这一作同时也是系列中首次为上古卷轴制作实体建模并展现在玩家面前的作品。

虽然从设定上来说,这个卷轴并不是什么天选之人才能去发现和阅读。一个人只要有足够的天赋,并且以继夜地学习和研究就能够读懂它。但真正的问题在于读懂它之后,几乎每一个“有幸”阅读到这个卷轴的人身上都会产生一些副作用——有的人是瞎了,有的人是疯了,而更多的人则在学习和研究这个卷轴的过程中就变成了一个疯子。当然,还是有那么三个人找到、阅读完上古卷轴后还能安然无恙的。他们虽然没有名字,但我们一般分别称呼他们为“Kvatch的英雄”、“龙裔”和“残留物”。他们分别是系列作品中《湮灭》、《天际》以及《上古卷轴OL》的主角,也就是玩家你,所以没有主角光环的路人就算有幸碰到上古卷轴,最好也是赶紧扭头就走吧,你们驾驭不住啊!

# 辐射 Fallout

“Fallout”原意为核爆炸后留下的辐射尘,从某种意义上讲,《辐射》还算是个比较贴切的译名。然而在一些系列老玩家的心目中,《异尘余生》才是更贴切的译名。《辐射》初代并没有中文版,到了第二年《辐射2》发售后才被台湾的英特卫引入并行了这款游戏,《异尘余生》也变成了本作的第一个正式官方译名。而广大内地玩家所熟悉的版本则是后来由台资企业“第三波”引入的《异尘余生2》。用现在的话来说这个版本就是《辐射2》的国行版,除了界面由于处理难度较大导致和繁体版本一样以外(毕竟以当时的业界来说,像今年《女神异闻录5》这种汉化还带处理界面的游戏还是很少的),其余文本都根据内地的语言习惯而作出了改动,甚至连血腥内容也改成了更容易能让审核部门接受的版本。

那么问题就来了,这个系列的译名是怎么一步步变成现在的《辐射》的?鉴于这个系列都能算是上个世纪的游戏了,当时的互联网上是哪位“大虾”首先称之为“辐射”已经无从考究。但要追根溯源还是能找到一点蛛丝马迹的,而其中的“罪魁祸首”就是育碧,再具体一点就是上海

育碧。当年育碧还只是一个单纯的游戏发行商,还没有成长到现在能够开发发行一手抓的业界巨头。而上海育碧在内地就曾经发行过众多游戏,其中就包括了系列历史之一《辐射战略版 钢铁兄弟会》。这也是现在所能追溯到,第一个官方译名中包含“辐射”二字的系列游戏。顺便一提,本作引入时全名为《核战特攻队 辐射战略版 钢铁兄弟会》,在当时来说可谓是个霸气外露的译名……

不过从宣传意义上讲,《辐射》这个简单粗暴而且高度概括系列主旨的译名还是为这个系列的推广立下了不小的功劳,这也是很多老游戏的名称能够流传

至今的原因所在。



◀第三波和育碧在早期的内地PC游戏市场发展发挥了不小的作用,老一代的内地玩家接触到的大部分正版欧美游戏多是由他们发行。







# 战士们所“异说”的，是属于战争的最终幻想 《异说 最终幻想》系列开发秘闻

从《FF13》到《FF15》，虽然序号仅仅是加2，但这之间的岁月已经是过去7年了。从PSP平台的《异说 最终幻想》到PS4平台的《异

说 最终幻想 NT》，我们对于游戏的期待也从加入《FF13》的闪电变为了加入《FF15》的诺克提斯，同样是一个7年，有些东西变了而有些却没有。岁月无情，

往事终究是不属于现在的“异说”，虽无法改变，但值得我们去述说。而对于曾经的《异说 最终幻想》，又有哪些值得我们去述说的开发故事呢？

## 属于幻想之外的异说开始了

文 余烬 美编 01

当SE在美国申请注册“DISSIDIA”的商标时，关于本作的第一个消息便传开了，SE随后在本作的官方网站放出了游戏的LOGO。在2007年的Square Enix Party上，本作的第一部宣传片正式登场了，在这部宣传片中《FF1》的光之战士和加兰德，《FF9》的吉坦和库加，以及《FF7》的萨菲罗斯正式登场。这部全新作品作为系列20周年纪念的一部分，将联合来自以前各部《最终幻想》中的英雄与他们的敌人进行战斗，而这正是《异说 最终幻想》的开始。



▲本作初期的UI设计与正式版差异很大。

本作的制作班底相当强大，北濑佳范（制作人）、野村哲也（创意制作&角色设计）、荒川健（高级导演）、高桥光则（计划导演）、石元丈晴（音乐主创）

等参与到了本作的制作之中。本作的大部分音乐都是来自于以前的游戏，并且都由植松伸夫进行了精心策划。而对于本作的角色，野村哲也对部分角色进行了重新的设计与绘制，这些曾经的传奇角色包括野村过去设计的角色，大都脱胎于天野喜孝的原画。正是这样一款融合了系列角色的作品，同时也融合了系列的王牌制作人。

关于本作的创意来源，野村哲也在



▲野村哲也多年的开发经验在本作得以体现。

之后的访谈中透露，本作的灵感来源于他自己的另一个系列作品《王国之心》。“把迪士尼的角色放在一起决斗可能并不合适，我们需要更多的东西，所以我们最后还是选择了《最终幻想》。”融合了迪士尼、《最终幻想》和《王国之心》自身的角色，这本身就是“《王国之心》系列”的主要卖点，如果能做出一款格斗游戏，虽说能在系列粉丝中大受欢迎，但论其影响力是远不及“《最终幻想》系列”各角色的融合的。全明星的阵容正是《异说 最终幻想》在发售前最大的看点。

可能也是受到了PS2平台《王国之心》的影响，野村哲也在之后有透露《异说 最终幻想》原本是一款PS2平台的游戏，本作原定名为《影子理论 最终幻想》(Shade Theory Final Fantasy)，是一款通过分屏的方式进行双人对战的格斗游戏。在之后的进一步研发中，野村哲也还是希望玩家能够各自使用一个画面，于是便于联机对战的PSP成为了他的选择。正是这个选择，使得这个系列直到2018年才迎来了家用机平台的第一款作品。

本作的名称“DISSIDIA”其实是源



于拉丁文，有着“异说”的含义，以这样一个拉丁文名词作为标题也标明了本作是与其他作品截然不同的，是“异说”的《最终幻想》。虽然看起来这个名称含义颇深，但最开始只是出于“拉丁文名词比较不容易与其他游戏相同”而取了这样一个名字。但无论如何，这个集结了历代角色的《最终幻想》对于系列粉丝来说既是“异说”更是佳话！



《异说 最终幻想》讲述的是关于秩序神柯丝摩思与混沌神卡奥斯不断对抗的故事，为了取得胜利，两位神明召唤出了“《最终幻想》系列”的英雄和反派们。柯丝摩思自然是召唤出了系列的主人公们，而卡奥斯则是召唤出了系列的反派。对于正反两派的角色，制作组选定正派的角色相对容易，但反派角色的选择却讨论了很久。每一部作品的最终BOSS 其实都是反派角色的有力竞争者，但熟悉历代游戏的玩家肯定都清楚，系列的最终BOSS 往往不会是简单的人形BOSS，比如《FF5》的新生艾克迪斯、《FF9》的永恒之暗。虽然确实都是名副其实的“最终”BOSS，但由于本身形态复杂且体型巨大，在《异说》中作为反派登场显然是不合适的。

而在其他英雄的选择上，《FF4》的龙骑士凯因曾经被选为了隐藏角色之一，野村甚至认为凯因能够取代高贝兹成为

更适合《FF4》反派的代表，但考虑到高贝兹的定位能够让角色间更加平衡，才最终做出了让高贝兹成为反派代表的决定。《FF11》的普莉修、《FF12》的梵恩和巴夫雷尔在一开始时都有计划成为入选角色，普莉修之后被夏托托所取代，而巴夫雷尔由于出现在了《狮子战争》中而被遗忘，取而代之的是审判长伽布拉斯。作为原作中亦邪亦正的伽布拉斯，制作组可以不考虑角色本身来将之安排到秩序或者混沌的阵营中。至于《FF13》中的闪电，在最开始的设计中也有考虑过，但碍于当时《FF13》还未正式发售，没办法提前



■ 真主角，巴夫雷尔并未在《异说 最终幻想》中登场。

在游戏中透露她的技能，因此在正式版中也没有出现她的身影。其实，凯因、普莉修、梵恩、闪电虽然没有在《异说 最终幻想》中登场，但在之后的《异说 012 最终幻想》中，他们都作为了全新的角色登场。野村哲也对于本作的不少构想也在《异说 012 最终幻想》中都得以实现。

在2008年的12月18日，《异说 最终幻想》正式在日本市场发售了，游戏的可操作人数最终确定为22人，包括了从《FF1》到《FF10》的正反两派角色，以及《FF11》的夏托托和《FF12》的伽布拉斯。本作首周在日本市场的销量达到了50万份，而到目前为止，本作的全球销量突破了224万份，作为PSP平台的作品算是相当不错了。在一年之后，本作又推出了国际版，在对平衡性进行了修正的同时，更是追加了全新的模式和关卡。但对于本作的忠实玩家来说，追加全新的可操作人物，才是他们迫切希望的。而野村哲也也在本作发售之后的采访中多次表示：“就这样推出一款游戏便结束很可惜，要是还能做点什么就好了！”



▲ 秩序之神柯丝摩思、混沌之神卡奥斯与被选中的22人。

## || 这是第12次的异说物语



在2010年9月初发售的《少年 Jump》上，《异说 012 最终幻想》正式公开！虽说这款距离前作发售两年后公布的作品增加了诸多全新的玩法和内容，但严格意义上来说，《异说 012 最终幻想》不算是《异说 最终幻想》的续作。由于在《异说 012》中依然可以玩到《异说》中的内容，因此本作只能说是前作的加强版资料篇。

秩序之神柯丝摩思与混沌之神卡奥斯的战争进行了多次，《异说》中讲述的是“最终”的第13次战争，而《异说 012》则将时间往前推，讲述了第12次战争的故事，这也是本



作标题的由来。而当玩家们完成了第12次战争之后，可继续游玩第13次战争，即前作的相关内容。因此，本作无论是游玩内容还是故事本身都相当的丰富。

在前作22名可操作角色的基础上，《异说012》再次追加了8名可操作的角色。《FF4》的凯因、《FF7》的蒂法、《FF8》的拉古纳、《FF10》的尤娜、《FF11》的普莉修、《FF12》的梵恩、《FF13》闪电，以及历代都有出现的吉尔伽美什都正式加入到秩序神和混沌神的战争之中。在这几名新追加的角色之中，拉古纳的登场是最出乎玩家们意料的。

由于PSP平台《危机之源 最终幻想VII》的大红大紫，扎克斯这名《FF7》的隐藏主角获得了极高的人气，



■在战斗时操控使用枪械作为武器的拉古纳有种在玩TPS游戏的感觉。

这也使得同属PSP平台的《异说012》中加入扎克斯的呼声较高。而作为《FF7》和《王国之心》制作人的野村哲也却有着自己的考虑。

“其实在一开始时，我们是打算让拉古纳和扎克斯都在《王国之心 梦中诞生》中登场。因为《梦中诞生》是描写过去的故事，所以我们想让来自《最终幻想》的客串角色也一样是曾经活跃在过去的人物，因此便以这样一种理念设计了拉古纳在游戏中的立绘图。而与他相关的剧情也早就构思好了，决定让他担任‘幻影斗技场’中的居民。”野村哲也在一次采访中谈到了他将拉古纳放入《异说012》中的理由，“如果要在《异说012》中追加一名来自《FF8》的角色，那么就非另一名主角拉古纳莫属了。也是出于这样的考虑，我们取消了拉古纳在《梦

中诞生》中的登场，只让扎克斯单独亮相。所以拉古纳在《异说012》中的造型，就是将我当时画到一半的形象收起来后重新绘制的版本哦。”

除了新增的可操作角色外，《异说012》另一项重大的变动便是加入了大地图。而本作中大地图的形状其实是和初代《FF》相同的，不过也存在不小的变化。比如原来地图上的火山变为了雪山等等，大地图的加入让本作更具有RPG冒险的感觉。

2011年3月3日，《异说012 最终幻想》正式在日本市场发售。纵然本作有着诸多进化与改变，但也可能是由于新增内容还是不够丰富，本作首周的销量为28.6万份，截止到目前为止，《异说012 最终幻想》的总销量为89万份。

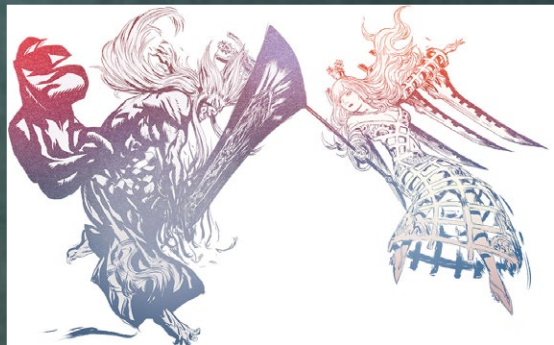


▲以初代《FF》的大地图为原型的《异说012 最终幻想》的大地图。

## II 异说并非最终的幻想

《异说012 最终幻想》能够推出很大程度是得益于了《异说 最终幻想》的大卖，但作为其继承者《异说012》就没有那么好的表现了，不够出彩的销量让这个系列暂时被搁置。再加上作为PSP后续机种的PSV市场表现不佳，这个系列似乎已经与掌机断了缘分。时隔4年，粉丝们终于再次玩到了这个系列的续作，不过却并非是在主机平台之上。《异说 最终幻想 NT》的故事其实并

不值得我们去述说，因为这款作品并非“过去时”，即将在2018年1月11日正式登陆PS4平台的本作象征着这个系列全新的未来。正如秩序神和混沌神无休无止的战争一样，幻想永不会终结，而异说也必将继续！





虽然《真·三国无双》原作里登场的武将没有一个能直接使用，但可以卡片的形式在过关后随机获得——随机两个字对很多老玩家都是深恶痛绝的，因为这往往意味着重复枯燥的刷刷刷，无双武将还要在高难度里刷刷刷。虽然2007年部分游戏已经开始尝试简单粗暴的刷刷刷，但依然有厂商在认真地设定着珍稀道具的获取条件，起码当时的《真·三国无双》和《战国无双》这两大系列中，武将的专有武器都是要满足各种条件打出来的，对比之下虽然在掌机版《无双》从一开始就设定各种刷刷刷，但玩家始终不买账，因此该作的刷刷刷要素一样影响游戏的口碑，这个也算是时代的眼泪了。

《35DS》有一个特色是文官全部兼职起了魔法师，比原作的魔法系武将阵容要大得多，而且不同的文官的魔法能力也不同，比如原作中使用魔法系攻击的无双武将如诸葛亮、左慈这些，肯定要比一般的大众脸文官要厉害，但是都没有作为敌人时的君主厉害，君主们近战固然很犀利，但距离远时发动大范围高威力的魔法甚至全屏魔法更让人目瞪口呆。尽管让文官集体兼任魔法师很难让人有“知识就是力量”的认同，但也那个遥远的乱世增加了诸多魔法元素世界的浪漫……

游戏的槽点远不止这些，不过忍忍就过去了，但是BUG却是很难忍——当然这是对于做攻略的本小编而言，如果仅仅是玩，碰到几次BUG本人就弃坑了。但做攻略不行，不仅要硬着头皮上，还要寻找可能规避BUG的方法。相比一般仓促上市游戏简单粗暴的死机类BUG，本作虽然也能看出各种赶工痕迹，但BUG相对来说还是很有技术含量的，比如某些房间无法通过，比如招式判断莫名其妙，尤其是在你对敌将一番苦战终于胜利在望时，结果发现对方竟然打不死……那能怎么办？退出重打呗。而对于BUG的规避，也构成了当时攻略初版的一部分。

魔法，怎么躲？  
▶曹操的全房间范围风系



## 三个人的三国 真·三国无双 DS 斗士之战

文 马修 美编 01

初春的天气是湿热的，准点下班的夕阳是美丽的，房东家开门炒菜排到走廊的油烟是呛嗓子又辣眼睛的，而游戏是……短而缺乏激情的。

### 最后的走格子《无双》

记忆能让很多往事过滤掉不快而留下美好，但负责《真·三国无双 DS 斗士之战》（简称35DS，下同）时兼有轻松和压力山大的那段奇特感觉，至今记忆犹新。读者朋友们大概都知道，我们这工作从来都不轻松，但是在做《35DS》那一期，我迎来了久违的清闲，因为这款游戏仅能使用原创的三人，原作中登场的无双武将一个都不能用；而且流程也短，关卡的重复率还比较高。所以，很轻松就把攻略该写的部分都写出来了。

无可否认，进入战斗时，这款游戏还是有着“《无双》系列”那种特有的爽快的，然而也仅限于此。一直到PSP版的《无双大蛇》之前，掌机平台的《无双》都是“走格子”套路，这款游戏则赶上了“走格子《无双》”的末班车，虽然依旧缺少驰骋于大战场的快感，但也增加了战略性。体现在这款游戏中，就是一方面去攻占敌方的重要据点，一方面在己方据点上放置武将来把守。

虽然听起来可能会很考验玩家的策略游戏水平，但这并不是一款真正的策略游戏，也没有现在的《塞尔达无双》、《战国无双编年史》这些可操作多人的模式，玩家对于把守据点的友军，能做的就是

选取他出战及放在据点上守关，但具体到打成怎么样，那就不是玩家能控制的。尤其是在高难度下，大多数的我方据点的防守就是拖延本阵被攻陷的时间。虽然听起来很坑，不过想想原作中友军们各种拖后腿和抢经验值的行为，这里面的友军的表现似乎还是好一些的，更何况友军不仅能给玩家拖延时间，还会给主角增加特别的战场技能。



▲该作是迄今为止最后一款以区域为单位的“走格子《无双》”。



把规避 BUG 的过程详细写进攻略，可以看出当时本人的初版攻略其实是有灌水嫌疑的。事实上事情都有两面性的，保守起见当时几个“掌机王”的主要负责人都觉得这款公布三年才发售的《35DS》应该不至于只有 3 个角色可用，所以在我接受了该作的攻略任务后，也减少了其他的工作，直接让本人因为游戏果真“人少流程短”而舒服了半个月，但在攻略这件事上还是有不小的心理压力的，毕竟这是一篇攻略，总不能比那些以介绍游戏为主的“特快专递”还短吧？所以诸如该怎么写、写什么这些，真的是让我想破了脑袋，毕竟游戏的流程和可用角色在那摆着呢。无奈我只能选择深挖，去刷刷刷中寻求游戏更多可写的内容。还好，在我为篇幅不足而头疼得想去要点买扑热息痛时，责编大哥送来了及时的关怀——

责编：进度怎么样了？

我：都通关了，在深挖更多内容。

责编：哦，写了多少字了？  
我：这个……游戏才三个人、篇幅也没那么长、我……要不……你看这样行不行……

责编：没给美编吧？控制下字数，这期超页了。

我：好的！



▶武将卡片画得其实还是挺精美的。

## 不是《无双》 也许会好

做了 10 多年的游戏编辑，在《游戏机实用技术》和《掌机王》评论游戏，最无奈的评价大概就是“如果不叫 XX 名字其实也算是款不错的游戏”。就拿《35DS》来说吧，首先打击感和激烈程度都挺不错的，那么差在哪？差在只能选用三个人，差在三国的无双武将一个都不能用。既然如此，为什么不换个名字呢？叫三国没问题，可干啥非



▲三个人三国。

要叫“真·三国无双”？想来应该是名气大能多卖很多吧，即使很多原作粉怀疑，也会有人来试试——比如本人。

## 失落的期待

所谓的希望越大失望越大，这款游戏之所以过去 10 年依然让我耿耿于怀，原因之一是该作在发售前曾经让我期待了 1 年整。

该游戏最早在 2004 年 E3 上，与 PSP 版的《真·三国无双》一同公布，而且两作的预告都是没什么实质意义的 CG 动画。不同的是，PSP 版在 2004 年末准时来了，而 NDS 版则是一部预告从 2004 年 E3 播到 2005



▲最早公布时的视频图。

年 E3、又播到 2005 年 TGS，本来以为还要继续播到 2006 年 E3 时，没想到在 2005 年末竟然公布了游戏画面。画面上看，该作基于《真·三国无双 4》，并采用 GBA 版《真·三国无双 A》的 Q 版风格及系统特点。这两款游戏我都在 2005 年玩到而且非常满意，尤其是下屏完整的大地图，让我感觉这可能会是掌机平台的首款非走格子的《无双》……于是，我竟然期待起来了。

一旦期待心情就不一样了，当熬过了长达一年的苦等，等来游戏的新情报时，游戏已经彻底改头换面了：GBA 版的 Q 版风格以及特色的系统全没了，可用角色只有三个原创的，原作的武将们都变成了卡片没有一个能直接使用……在以往我们的《无双》攻略中，差不多每个武将的专有武器的拿法都要提供，即便是没有专有武器的两作 PSP 版《真·三国无双》，将全角色通关也是深挖游戏要素的基本条件，然而现在只需要用三个人全部通关就可以了。尽管如此，当时大家还是觉得这款游戏应该不至于被简化成这样，毕竟 Koei 是一家游戏大厂，《无双》

是 Koei 旗下的大品牌，Koei 这样的大厂应该是有担当、不会轻易拿自己的招牌开涮的，而且游戏已经公布了三年……以至于现在回想起这款游戏，我还是满脑子问号：到底是什么原因，让这款游戏一拖再拖、最后忽然变为这种形式仓促上市的呢？大概只有参与制作的人们才能知道真相了。

至于我本人玩这款游戏时的种种感受，在被记忆努力过滤掉不快后，剩下的也只是各种感官记忆的融合：初春的天气是湿热的，准点下班的夕阳是美丽的，房东家开门炒菜排到走廊的油烟是呛嗓子又辣眼睛的，而游戏是……短而缺乏激情的。





CAPTAIN OF SYSTEM  
No.17

# CAPTAIN Commando



TEAM



The legend speaks of a warrior who became known as the "Captain of System" because he was the first to use a computer to control his team. The legend also says that he was the first to use a computer to control his team. The legend also says that he was the first to use a computer to control his team.

NINJA  
COMMANDO

MUMMY  
COMMANDO

RIDING  
ROBOT

BABY  
COMMANDO

A special feature that lets you play a role in the story. The story is set in a world where the "Captain of System" is the only one who can control the "Captain of System". The story is set in a world where the "Captain of System" is the only one who can control the "Captain of System".

The legend speaks of a warrior who became known as the "Captain of System" because he was the first to use a computer to control his team. The legend also says that he was the first to use a computer to control his team. The legend also says that he was the first to use a computer to control his team.

DASHING

## Captain Corridor!!

I am  
Captain  
Commando

THROW-  
ING

TEL: 1-12, TOKYAMA-2-CHOME, CHUO-KU, OSAKA 540 U.S.A.  
TEL: 06-124-2088 FAX: 06-124-2087

WANT



ROY  
#1

MARRIN

CAROL N. MUNE  
ATE MACHISA  
CATTA