Tot.340

热点追踪：SCE 圣莫妮卡工作室的新时代

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

特快专递

星之卡比 华丽三重奏

歌组575

机动战士高达 EXTREME VS.完全爆发

DLC 补完计划

胧村正

攻略透解

战国BASARA4

勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊露与卢卡不可思议的钥匙

神鬼寓言 周年纪念版

新闻专题

2014 台北国际电玩展特报

现场直击·访谈·大作要闻·新作集锦·游记

中文游戏饕餮盛宴

2013年度TV GAME大赏 玩家评选部分结果揭晓 中奖名单公布

特别企划

爸爸去哪儿

细数游戏世界中的那些“亲子”组合

2014.2B 定价：RMB 14.00

ISSN 1008-0600 04>

9 771008 060006

Gamehal 特别收录 2013年度TV GAME大赏 玩家评选揭晓

2014 台北游戏展影像记录

热血最强 战神 奥林匹斯之链 高清版 全程邪道全球最速

新作影像集锦 福尔摩斯的罪与罚 | 光之子 | 谋杀 灵魂嫌疑犯 | 索尼克 超音速 | 神偷 刃 忍者龙剑传 Z | 影牢 暗域公主 | 战国无双 4 | 怪物猎人 4G | 黑暗之魂 2 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 变革 | 暗魂献祭 三角势力

赠 Gamehalo高清光盘+枪弹辩驳 精美海报

最后生还者

（DLC：离弃）

原名：The Last of Us | 机种：PS3 | 发行：SCE

类型：动作冒险 | 发售日：2014年2月14日

当**生存**已成奢求
忠诚又有何价值？
2月14日，回到**过去**
以艾莉的视点，重新审视**爱**

CONTENTS

总第340期

2B

COVER STAFF

封面用图：战国 BASARA 4
封面设计：anubis

© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

读编交流

读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

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

ucg.dooland.com

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

收 藏 者：

收藏日期：

本期主打

2013年度TVGAME大赏 玩家评选部分结果揭晓 中奖名单公布 3

新闻资讯

游戏情报站 8
进击最前线 12
热点追踪 14
黄金眼 16
新闻专题
2014 台北国际电玩展特报 一大波中文游戏马上驾到！ 18
悠然的半日游——台北印象记 28
忍乳负重 闪乱神乐 33
刃 忍者龙剑传 Z 34
跨越我的尸体 2 36
暗魂献祭 三角势力 38
初音未来 歌姬计划 F2 40
如龙 维新 42
传说频道 46

实用技术

攻略透解
神鬼寓言 周年纪念版 48
战国 BASARA 4 60
勇者斗恶龙 怪兽篇 2 伊露与卢卡不可思议的钥匙 75
3DS应援团 80
Xbox STYLE 82
DLC补完计划
胧村正 84
软硬兼施SP 86
特快专递
机动战士高达 EXTREME VS. 完全爆发 88
星之卡比 华丽三重奏 92
歌组 575 96

游戏文化

特别企划
爸爸去哪儿 细数游戏世界中的那些“亲子”组合 99
多边共享 104
指尖方圆 106
自由谈 108

郑重声明

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

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

怪物猎人 4G	光盘
禁忌的马格纳	13
索尼克 超音速	光盘
星之卡比 华丽三重奏	16 92
勇者斗恶龙 怪兽篇 2 伊露与卢卡不可思议的钥匙	17 75

PS3

初音未来 歌姬计划 F2	40
福尔摩斯的罪与罚	光盘
光之子	光盘
黑暗之魂 2	光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 变革	光盘
机动战士高达 EXTREME VS. 完全爆发	16 88
机动战士高达外传 失落的纽带	12
龙珠 Z Z 之战	17
谋杀 灵魂嫌疑犯	光盘
刃 忍者龙剑传 Z	34 光盘
如龙 维新	42
神偷	光盘
影牢 暗域公主	光盘
原以为是后宫天国实际却是病娇地狱	13
约会大作战 或守安装	13
战国 BASARA 4	16 60
战国无双 4	光盘
战神 奥林匹斯之链 高清版	光盘

PS4

福尔摩斯的罪与罚	光盘
光之子	光盘
谋杀 灵魂嫌疑犯	光盘
如龙 维新	42
神偷	光盘

PSV

IA/VT –COLORFUL–	13
暗魂献祭 三角势力	38 光盘
初音未来 歌姬计划 F2	40
歌组 575	17 96
跨越我的尸体 2	36
龙珠 Z Z 之战	17
胧村正	84
忍乳负重 闪乱神乐	33
影牢 暗域公主	光盘
战国无双 4	光盘

Wii U

光之子	光盘
索尼克 超音速	光盘

X360

福尔摩斯的罪与罚	光盘
光之子	光盘
黑暗之魂 2	光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 变革	光盘
龙珠 Z Z 之战	17
谋杀 灵魂嫌疑犯	光盘
刃 忍者龙剑传 Z	34 光盘
神鬼寓言 周年纪念版	17 48
神偷	光盘

Xbox One

光之子	光盘
谋杀 灵魂嫌疑犯	光盘
神偷	光盘

– 本期光盘精选内容 –

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

特别收录

2013年度 TV GAME大赏 玩家评选揭晓

2014 台北游戏展影像记录

热血最强 战神 奥林匹斯之链 高清版
全程邪道全球最速

新作影像集锦

福尔摩斯的罪与罚
光之子 | 谋杀 灵魂嫌疑犯
索尼克 超音速
神偷
刃 忍者龙剑传Z
影牢 暗域公主
战国无双4
怪物猎人4G
黑暗之魂2
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 变革
暗魂献祭 三角势力

电影前线

变形金刚4 绝迹重生
超凡蜘蛛侠2
狡狐大冒险
美国队长2 冬日战士

ENDING SONG

战国BASARA 4 开场动画

UCG 现已与土豆网合作，精彩视频期期不断！
你可以访问以下网址免费观看！
http://www.tudou.com/home/Gamehalo

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

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

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

① 战国BASARA 4	Capcom ②	动作 ③
PS3 ④	战国BASARA 4 ⑤	日版 ⑥
	2014年1月23日 ⑦	本地1~2人 ⑧	6990日元 ⑨
	无对应周边 ⑩	对应玩家年龄：12岁以上 ⑪

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

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

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

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

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印 务 总 监：肖明友

执 行 主 编：王伊浩
责 任 编 辑：王　梓
责 编 助 理：黄曦帆

编　　委：冯　健　王锐愚　衣山川　江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广 告 热 线：010-67675174　67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷（深圳）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮 发 代 号：54-98
出 版 日 期：2014年2月16日
定　　价：人民币14.00元

“2013 年度 TVGAME 大赏最佳游戏中国玩家评选活动”至 2014 年 1 月 5 日已圆满结束，经统计调查显示

本次参选 TVGAME 大赏的全部游戏共获得

688184 票

网络投票总数 **449294 票**

回函投票总数 **238890 票**

TV GAME 大赏

2013年度最佳游戏中国玩家评选活动

2013 年度最佳游戏中国玩家评选活动在新年的鞭炮声中落下了帷幕。在此次的活动中，有数万名玩家热情地参与其中，并为自己喜爱的游戏投下了神圣的一票。参与活动的玩家，年龄跨度从 7 岁到 58 岁，职业有学生、教师、军人、商人等等，这一场盛事能得到这么广泛的关注和支持，让我们相当感激。除了投票之外，玩家们也为我们提出了许许多多有用的建议，我们将在今后的杂志制作中参考玩家们的意见，将属于大家的杂志做得更好。随着紧张的投票结果计算告一段落，玩家们投票选出的最佳游戏都已揭晓。同时，万众期待的中奖名单也会在本期杂志公布，赶快来看看自己的名字是否在名单之中吧！

由于今年的投票机制有了改变，本次投票数比起去年有了较大幅度的提升，投票人数和往年相仿。新增设的“最佳原创游戏”奖项得到了许多玩家的赞同，在游戏趋同质化的今天，原创游戏无疑能给游戏业注入新的血液。在家用主机和掌机都异彩纷呈的 2013 年，《最后生还者》、《横行霸道Ⅴ》等几款大作依靠着过硬的素质，得到了超高的得票率，这也说明只要用心制作的作品就一定能得到玩家的喜爱。与往年一样，本次玩家的评选部分包括了网络投票和回函投票，同一款游戏的得票数除以参与投票的总人数就是一款作品的得票率，我们也精心挑选出其中一些优秀的点评供给玩家们鉴赏，限于篇幅，还有大量的优秀点评未能刊登，但各位玩家对心目中神作的喜爱已经传达到我们每一位编辑的心中。在 2014 年，我们必将承载着各位玩家对游戏的热情，认真听取玩家们的意见，竭尽全力制作出更多专业、独特且精彩的内容，也期望能与玩家们再次投入到新一年的玩家盛事当中！

统筹 时雨　美编 anubis

参与本次 TVGAME 大赏的玩家总人数

43223 人

网络投票人数 **28211 人**

回函投票人数 **15012 人**

主办方：游戏机实用技术杂志社

主办媒体：游戏机实用技术　掌机王SP　UCG.CN　合作媒体：土豆游戏　網易游戏 game·163·com

2013年度 PS3 玩家评选最佳游戏

对于PS3来说，2013年是百花齐放的一年。不仅有大量的重量级跨平台作品登陆，PS3玩家们引以为傲的独占作品也是相当给力。在本次评选的前十席中就有四款是独占作品，最耀眼的莫过于《最后生还者》的优异表现，优秀的画面和配乐，极其出色的操作手感自不必说，末世情怀和人文主义的着眼点让它获得了大量玩家的共鸣，超过75%的得票率就是最好的证明。《横行霸道Ⅴ》的优秀有目共睹，贴近现实的设计，对细节的追求让玩家得以全身心地投入到洛圣都的世界当中，大量的事件和可圈可点的剧情描述，更是让它在华丽的外表之下有了更深的内涵。紧随其后的两款作品均是PS3的独占大作，《战神 超凡》延续了奎爷的霸气，史诗般的演出效果得以保留，新加入的网战系统让游戏的耐玩度有所提升，《超凡 双生》虽然受到了一定程度的质疑，但对于人物的细致刻画，对剧情的把控都让许多玩家沉浸其中。值得一提的是，以上的大作均有中文版推出，玩家可以无障碍地感受游戏方方面面的魅力之处。

玩家评选最佳PS3游戏No.1
最后生还者

名次	游戏名	得票数	得票率
2	横行霸道Ⅴ	28327	66%
3	战神 超凡	19686	46%
4	超凡 双生	17323	40%
5	古墓丽影	12672	29%
6	刺客信条Ⅳ 黑旗	12609	29%
7	GT 赛车 6	12231	28%
8	最终幻想X / X -2 高清重制版	10380	24%
9	闪电归来 最终幻想XIII	10032	23%
10	潜龙谍影崛起 复仇	7993	18%

读者点评精选

●完美的画面和配乐，优秀的游戏体验，当之无愧的满分游戏！——胡枫泉评《最后生还者》

●现在觉得对洛圣都的街道比自己家的街道还熟悉。——安子键评《横行霸道Ⅴ》

●谁说女生不可以玩战神，我爱奎爷我自豪！——陆柔评《战神 超凡》

●如同看电影一般经历女主角的悲惨，对人物的细节刻画远超同类型游戏。——刘墨评《超凡 双生》

●它带给我们一个不一样的劳拉，让我们了解到劳拉柔弱的一面。——鱼淼评《古墓丽影》

●死人堆中潇洒过，滴血不沾衣。——强戈聆子评《刺客信条Ⅳ 黑旗》

●最真实的赛车体验。——吕源评《GT赛车6》

●《最终幻想X / X -2》是什么？只是游戏吗？不！那是满满的回忆！——王旭评《最终幻想X / X -2高清重制版》

●服装附带技能和自由的技能组合带来的革新战斗系统，让它成为《FF》史上战斗系统最爽快的一作。——李肖林评《闪电归来 最终幻想XIII》

●我认为自《忍》之后，白金工作室用《潜龙谍影崛起 复仇》重新定义了高速动作游戏。——李奕良评《潜龙谍影崛起 复仇》

2013年度 X360 玩家评选最佳游戏

由于大量优秀的跨平台作品井喷，这些作品在X360平台上的竞争可谓非常激烈。不过《横行霸道Ⅴ》还是以高出第二名19%的投票率，以绝对王者的姿态占据了第一名。《横行霸道Ⅴ》除了有极其厚道的单机模式之外，还提供了史无前例的在线模式。依靠Xbox Live更为优秀的网络体验，玩家可以自由地在洛圣都和布雷恩郡中感受虚拟的生活，无论喜欢什么样的游戏方式都能在其中找到属于自己的特殊玩法。《战争机器 审判日》依靠火爆的射击场景和实打实的射击手感，充分地诠释了何谓“爷们”的游戏，革新的武器和技能组合使得游戏的玩法更加丰富。排在第三名的是将前作海战要素大幅度加强的《刺客信条Ⅳ 黑旗》，大航海的历史背景为本作增添了许多新内容和新要素，丰富程度令人赞叹。《古墓丽影》作为系列的新生，回归原点得到了不少玩家，甚至是女玩家们的肯定。当然玩家们也可以发现，以往的无冕之王《COD 幽灵》跌落到了第六名的位置，相似的游戏体验逐渐让玩家们感到审美疲劳，如果系列再不进行革新的话，或许终将被玩家们遗弃。

玩家评选最佳X360游戏No.1
横行霸道Ⅴ

名次	游戏名	得票数	得票率
2	战争机器 审判日	21398	49%
3	刺客信条Ⅳ 黑旗	17356	40%
4	古墓丽影	15851	37%
5	鬼泣 DMC	13757	32%
6	COD 幽灵	12893	30%
7	潜龙谍影崛起 复仇	12003	28%
8	生化奇兵 无限	10825	25%
9	闪电归来 最终幻想XIII	8645	20%
10	分裂细胞 黑名单	7328	17%

读者点评精选

●脱离现实的另一种人生体验，像看美剧一样享受游戏过程。——张旭评《横行霸道Ⅴ》

●人生就像一场战争，你永远不知道接下来将会发生什么。——周雨肖评《战争机器 审判》

●我是要成为海贼王的刺客！——陈志鑫评《刺客信条Ⅳ 黑旗》

●劳拉陪我十余载，回首她成长的历程，亦是伴随着自己的成熟。——张岩评《古墓丽影》

●但丁，又看见你了，真好。——陆延宇评《鬼泣DMC》

●场景的体验变化实在让我目不暇接，系列作中最多样化的一作有木有！——刘魁元评《COD 幽灵》

●好久没玩过像《潜龙谍影崛起 复仇》这样爽快的动作游戏了。——黄培峰评《潜龙谍影崛起 复仇》

●它让我看到想像的各种可能性。——赵俊羽评《生化奇兵 无限》

●金字招牌不会落幕。——李林威评《闪电归来 最终幻想XIII》

●黑夜行，绿灯亮，刀锋虽无情，爱国装在心。——白晨评《分裂细胞黑名单》

●在每一代的《横行霸道》中，我都能找到不一样的自己。——杨华评《古墓丽影》

●至今我仍能闻到游戏里咸咸的海水味！——王介评《古墓丽影》

2013年度 Wii U 玩家评选最佳游戏

对于选择了 Wii U 的玩家来说，任天堂众多优秀的第一方作品相信是他们选择 Wii U 最主要的理由。而在 2013 年，任天堂也的确不负众望，推出了数款优秀的独占作品。排名第一的自然是任天堂的看家大作《超级马里奥 3D 世界》。它让玩家找回了最纯粹的游戏体验，新增的许多小道具和新能力提升了不少可玩性，多人游玩的设定让游戏变得非常热闹。作为经典作品的重制，《塞尔达传说 风之杖 高清版》依靠优良的素质排在第二名的位置。在 Wii U 更为强大的机能下，游戏的一切都刻画得栩栩如生，并且还针对 Wii U 平台加入了新的玩法，良心之作得到了玩家们的肯定。这两款游戏取得了 Wii U 平台大部分的票数。第三名则是《皮克敏 3》，令人赞叹的想像力和创意设计存在于游戏设计的每一个细节当中。虽然目前的处境对于 Wii U 平台来说有些艰难，但依靠任天堂第一方众多的优秀品牌以及尚未发售的《猎天使魔女 2》等大作，Wii U 依然大有可为。

玩家评选最佳Wii U游戏No.1

超级马里奥 3D世界

得票数 22623 | 得票率 52%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	塞尔达传说 风之杖 高清版	19233	44%
3	皮克敏 3	7830	18%
4	刺客信条Ⅳ 黑旗	6903	16%
5	雷曼 传奇	5989	14%
6	COD 幽灵	4589	11%
7	分裂细胞 黑名单	4296	10%
8	乐高城市 卧底	3627	8%
9	101 勇者	3498	8%
10	Wii Party U	3454	8%

读者点评精选

●玩过火爆而喧嚣的游戏，发现还是任天堂的游戏最让人快乐。——崔子宇评《超级马里奥 3D 世界》

●童年回忆的重新塑形。——杨瑞评《塞尔达传说 风之杖 高清版》

●清新的皮克敏探险让人忘了时间！——周阳评《皮克敏 3》

●黑旗不倒，海盗不亡。海盗亦有信条，传奇永不落下！——白晨评《刺客信条Ⅳ 黑旗》

●一年中要找一款能夫妻间一起游戏的 game 真不容易。——谢科评《雷曼 传奇》

●《COD》已经成为了我生活不可缺少的一部分。——陈晗评《COD 幽灵》

●育碧潜行大作的回归，超越前作，直逼《MGS》。——邓彦评《分裂细胞 黑名单》

●解谜要素是我沉迷于此的主要原因。——张晗评《乐高城市 卧底》

●想像力之作，纵使舆论的负面评价再多，也不会影响玩家对此款游戏的爱。——何任评《101 勇者》

●不仅可以健身还可以泡妹子，有如此功能 你还愁约会不知道去干什么？——刘伯翰评《Wii Party U》

●从这一代作品中我找到了《超级马里奥 银河》世代的游戏体验！——茹敏评《超级马里奥 3D 世界》

●游戏的画面好美，就像是在大花园里冒险一样。——李妙评《皮克敏 3》

2013年度 PSV 玩家评选最佳游戏

与 3DS 的火爆程度相比，PSV 在 2013 年的表现只能用平平无奇来形容。但所幸的是 PSV 逐渐找到了属于自己的定位，装机量也在稳步增长。2013 年 PSV 登陆了不少优秀作品的移植或重制作品。像是玩家票选的第一二名均为此列。《胧村正》作为 Wii 平台同名游戏的移植作品，精致的 2D 画面、优秀的战斗系统带给玩家们一次爽快的游戏体验。凄婉的剧情也为本作添色不少。在掌机上体验《最终幻想 X/X-2》相信是许多玩家多年来的愿望，如今玩家们终于可以随时随地体验这部新生的经典作品。同时在 2013 年，索尼推出了共斗计划，强化了 PSV 作为“共斗机”的形象。虽然“共斗游戏”的整体销量依然比不上《怪物猎人 4》，但也着实地闯出了自己的一片天地。像是《噬神者 2》、《暗魂献祭》、《龙之皇冠》和《讨鬼传》等均有不错的口碑，也为 PSV 的装机量立下了汗马功劳。除此之外，PSV 上还有不少创意作品，像是《撕纸小邮差》和《狡狐大冒险 时空神偷》均是活用了 PSV 机能的优秀作品。相信在 2014 年里，PSV 仍会按着 2013 的步调，一步步踏实地闯出自己的一片天。

玩家评选最佳PSV游戏No.1

胧村正

得票数 21387 | 得票率 49%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	最终幻想 X / X -2 高清重制版	15925	37%
3	噬神者 2	15839	37%
4	暗魂献祭	15080	35%
5	龙之皇冠	13699	32%
6	杀戮地带 雇佣兵	12992	30%
7	讨鬼传	10200	24%
8	撕纸小邮差	7001	16%
9	真·三国无双 7 With 猛将传	6353	15%
10	狡狐大冒险 时空神偷	1973	5%

读者点评精选

●精美的背景与用心的制作让这个 Wii 上的名作再一次展现在玩家眼前，DLC 也十分厚道。——赵佳颖评《胧村正》

●永远的《FF》，永远的回忆。——虞鹏评《最终幻想 X / X -2 高清重制版》

●新增的武器有许多优势与快感，血技也很华丽，新荒神也适当添加了创新元素，很带劲。——胡臻睿评《噬神者 2》

●喜欢和好机友一起刷供物研究怪物打法，喜欢联机共斗！——杨航评《暗魂献祭》

●《龙之皇冠》精美的画面在 Vita 细腻的屏幕上表现得淋漓尽致！——方钊评《龙之皇冠》

●这款游戏证明了掌上 FPS 也可以成就经典。——张肃评《杀戮地带 雇佣兵》

●和机友联机屡屡失败，但还是执着地刷下去的时间是很开心的！——周卓乐评《讨鬼传》

●《撕纸小邮差》属于创新型游戏，加上体感和摄像头的操作，较容易代入的游戏感，让玩家可以轻松地享受休闲生活，是闲暇时间的开心果。——杨凯评《撕纸小邮差》

●一骑当千的爽快无与伦比！——陈敏评《真·三国无双 7 With 猛将传》

●玩狡狐，看 NTR 的故事。——景智评《狡狐大冒险 时空神偷》

2013年度 3DS 玩家评选最佳游戏

2013 年对于 3DS 平台的玩家来说是极其幸福的，大量新作和现象级大作齐发。我们可以看到在本次上榜的游戏当中几乎都是 3DS 独占的作品。名列榜首的是《怪物猎人 4》，得票率高达 67%。Capcom 并没有止步不前，制作组不停地探索新的可能性。像是本作新加入的高低差要素带来的骑乘系统，就让玩家体验到爽快感和平衡性的完美结合。当然，系列的经典要素也尽数得以保留。紧随其后的是《口袋妖怪 X・Y》，作为系列在 3DS 平台上的第一部作品，Mega 进化的引入和通信要素的强化为系列今后的发展注入了一剂强心针。《塞尔达传说 众神的三角力量 2》自前作以来已经时隔多年，本作保留了一切的经典要素，极富创意的解谜和高度的自由度都让它朝着革新迈出了一大步。除此之外，像是《逆转裁判 5》、《路易的鬼屋冒险 2》等优秀作品均有不错的得票率，这些都从另一个方面证明了 3DS 在 2013 年的火爆程度。相信在 2014 年，3DS 依然会延续热潮，依靠大量的独占作品和原创作品获得玩家们的认同。

玩家评选最佳3DS游戏No.1

怪物猎人4

得票数 29093 | 得票率 67%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	口袋妖怪 X・Y	24255	56%
3	塞尔达传说 众神的三角力量 2	12016	28%
4	逆转裁判 5	9571	22%
5	路易的鬼屋冒险 2	6498	15%
6	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	5918	14%
7	马里奥与路易 PRG4 梦境大冒险	5552	13%
8	重装机兵 4 月光的歌姬	3286	8%
9	超级大金刚 回归 3D	2810	7%
10	真・女神转生Ⅳ	2779	6%

读者点评精选

●系统的大幅变更让我从一开始的担心到赞不绝口！——葛畅评《怪物猎人 4》

●即使已经过去了十几年，大部分经典游戏均已改头换面，但我还是会继续纠结火主、水主还是草主。——蔡哲淳评《口袋妖怪 X・Y》

●只有《塞尔达》让我觉得“我真是个天才”，只有它。——楼振鑫评《塞尔达传说 众神的三角力量 2》

●时隔 6 年！没有巧舟的参与也能保持住系列正统作的品质，三主角的切换和老人物的回归让人热泪盈眶！——高彦文评《逆转裁判 5》

●轻松有趣，把老任的优势发挥得淋漓尽致，现在快节奏、压力大的生活需要这样的游戏。——楼尚评《路易的鬼屋冒险 2》

●一看见那画风熟悉的人设就有上手玩的冲动。——谢文崇评《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士》

●经典！创意！——罗峰评《马里奥与路易 PRG4 梦境大冒险》

●脑海里满满的都是童年回忆。——朱胜评《重装机兵 4 月光的歌姬》

●经典之作的回归，必选。——贾佳评《超级大金刚 回归 3D》

●难得的正统日式 RPG。——杨帆评《真・女神转生Ⅳ》

●与全世界的猎人一起，燃烧我们的狩魂！——景思清评《怪物猎人 4》

2013年度 最佳原创 玩家评选最佳游戏

随着游戏开发成本的日渐高企，为了让游戏的销量有所保证，许多厂商都会选择开发续作来最大程度地榨取系列品牌的价值。这虽然让游戏有了金字招牌的保证，但却会让游戏业的发展裹足不前。幸而有这样的一批开发商，他们勇于开创新的游戏品牌，给游戏业界带来新的气象。最佳原创游戏的第一名是《最后生还者》，开发商顽皮狗暂时放下了“《未知海域》系列”，集中力量制作了这款末日大作。虽然丧尸题材并不少见，但是《最后生还者》将这个题材的游戏提到了一个新的高度，最值得称道的就在于情感刻画上的真实和细腻，直面人性的本质。与第一名有着异曲同工之妙的就是《超凡 双生》，虽然游戏本身有着一些硬伤，但细腻的人物演出，电影般的剧情体验，多样化的游戏场景还是得到了许多玩家的认同。《暗魂献祭》是稻船敬二开创的一款风格另类的共斗游戏，特殊的献祭系统颠覆了玩家们的体验。纵观上榜的这些游戏，我们可以发现这些游戏或在题材、或在玩法方面都有自己的独到之处，我们期望新一年能涌现出更多的优秀原创游戏。

玩家评选最佳原创游戏No.1

最后生还者（PS3）

得票数 35901 | 得票率 83%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	超凡 双生（PS3）	22751	53%
3	暗魂献祭（PSV）	11556	27%
4	龙之皇冠（PS3/PSV）	11266	26%
5	撕纸小邮差（PSV）	9442	22%
6	讨鬼传（PSV）	7862	18%
7	记忆猎人（PS3/X360）	4007	9%
8	木偶历险记（PS3）	3901	9%
9	101 勇者（Wii U）	2536	6%
10	黑暗（X360）	1875	4%

读者点评精选

●幸存者之间的分裂，争斗以及面对危机时不得不做出选择的艰难和无助，无不使人动容。——何任评《最后生还者》

●经典《暴雨》的延续，精彩的体验！——李冰颖评《超凡 双生》

●无论是风格还是剧情都是一种创新！——肖赫评《暗魂献祭》

●《龙之皇冠》令我十分感动，这个年代很难找到这么精彩的横版 2D 动作类了！——连章凯评《龙之皇冠》

●《撕纸小邮差》充分利用了背面触摸屏，极具创意。——吴巍评《撕纸小邮差》

●《讨鬼传》是今年 PSV 平台的一大惊喜，漂亮的和风画面，丰富的御魂系统，多样的武器玩法，实在是不可多得的佳作！——邵斌评《讨鬼传》

●故事很科幻，人的记忆可以清除、重组。太棒了！——陈前评《记忆猎人》

●《木偶历险记》其貌不扬，玩过才知道是超赞的游戏。——周镭评《木偶历险记》

●在当前这个超快餐式的游戏大环境下，能够用心制作出一个充满创意和游戏性的游戏，实属良心。——魏研评《101 勇者》

●《黑暗》不错，虽然画面一般般，但可玩性非常好。——刘子福评《黑暗》

读者感言集锦

【陈阳】游戏就是现实与梦幻的结合。
【金昕浩然】我经常和爸爸一起玩！
【穆林源】游戏因生活而精彩。
【胡亚平】游戏带给我的乐趣不是用语言能表达的。
【黄俊】年纪大了，不知道还能坚持游戏几年。
【成超】游戏绝对是枯燥生活的最好调剂品，它和电影同样都给我们带来了别样生活体验。
【李楠】时光流逝，不变的是一颗热爱游戏的心！
【李昊】好的游戏给你感动，经典游戏给你人生。
【刘俊深】谁说玩游戏就没有女朋友？
【姚宇】以前喜欢玩越来越多的游戏，现在只希望能玩进去一款游戏。
【李颖】小孩睡后玩一会游戏，这是我一天中最放松的时刻。
【曲宇】热爱生活的人才能体会游戏的真谛！
【郑毅】游戏即是信仰。
【陈伟信】十年，由傻傻的大学生进化成6岁公主的父亲，生活真的不容易，在这不知深浅的日子里，幸好有游戏和UCG陪伴。
【孙雪】有得玩，没完！
【王波】很欣慰这个年纪还对游戏保有热情，也许会持续一生。
【刘锦】明年我就要实习了，我要学习八老师的必首发必限定！
【王心仪】是啊，我死在游戏里了。
【高梦韦】游戏让我陪它一起笑、一起哭、一起感动、一起走过。
【张斌】玩得到的游戏，就是好游戏。
【连淇东】玩一款游戏就像是体验另一个人的生活。
【张旭】时光荏苒，岁月匆匆，惟一不变的是对游戏的喜爱，虽然当年的小伙伴们已经成家立业，但只要说起游戏，总有说不完的话题。
【冯远鹏】是游戏让我拥有更多朋友，让我更富基情。
【曹媛】我们很幸运地赶上了次世代的主机更替，娱乐一体化这个名词也渗透到了年轻人的家庭生活。
【段义霖】天长地久有时尽，游戏绵绵无绝期。
【邓雨晨】感觉中国玩家的春天就快到了。

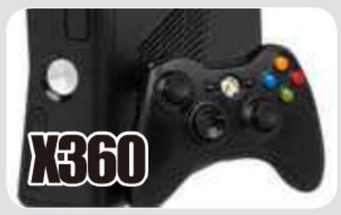
2013年度TVGAME大赏（玩家评选）活动中奖名单

一等奖 3名 次世代主机 任选一台

中奖者为

西安市	上海市	思茅市
杨默言	贡天裕	肖　策

二等奖 6名 主流机种 任选一台



中奖者为

温州市	广州市	北京市
娄译伦	黄志鸣	白硕博
长春市	成都市	呼和浩特市
张　巍	苏照杰	郭一尘

三等奖 50名 北通精美实用游戏周边

北通 B810 蓝牙耳机

北通动力堡垒移动电源

北通猫头鹰蓝牙音箱

重庆市	冯小楼	大同市	牛　禹	长沙市	冯昀曦	百色市	李　斌
舟山市	周丁乾	青岛市	吴兴楠	郴州市	黄　劼	肇庆市	袁日华
永康市	杨　剑	西宁市	万本聪	武汉市	赖宇晨	深圳市	徐晓戎
昆明市	王　潇	石嘴山市	孙　瑶	十堰市	马轶浩	江门市	周卓乐
克拉玛依市	高毅男	呼和浩特市	巴　图	佳木斯市	高　宁	漳州市	许泽海
拉萨市	塔　青	阜新市	李　典	哈尔滨市	佟　硕	福州市	温佳宝
天津市	刘陈浩森	抚顺市	宋金晖	郑州市	刘　明	北京市	张　楠
资阳市	陈俊奇	萍乡市	柳卿剑	三门峡市	刘　栋	北京市	常　晾
西昌市	谢杭艺	南昌市	李鹏飞	唐山市	顾家磊	北京市	刘昊天
上海市	胡　亮	张家港市	陈　超	海口市	陈懿行	淮南市	武家畅
上海市	陈少骏	南通市	徐　琳	六盘水市	徐鹏志	合肥市	赵　钰
咸阳市	鱼　淼	通化市	张　鹏	贵阳市	慕容昡雪		
晋中市	申　奇	长春市	苗书官	桂林市	张宜献		

参与奖 150名 编辑签名的《PS4专辑》一本

重庆市	李卉闽	宝鸡市	徐　亮	长春市	赵　阳	湛江市	林秉翰
重庆市	陈　爽	安康市	雷　强	白城市	张力夫	湛江市	张　锐
重庆市	杨浩楠	太原市	胡　阳	株洲市	刘立川	化州市	黄　浩
台州市	杨　炽	太原市	武　波	株洲市	陶康平	广州市	谢尔康
平湖市	朱冰一	吕梁市	延啸天	娄底市	张彦卓	广州市	陈　琨
宁波市	陆杭天	临汾市	郭冬冬	衡阳市	龙　倩	兰州市	郝园园
金华市	方太元	长治市	杨旭光	衡阳市	陈志华	嘉峪关市	朵煜桐
嘉兴市	梅栩剑	淄博市	倪江鹏	郴州市	丁宇东	漳州市	杨嘉豪
湖州市	蒋力扬	烟台市	程骋	宜昌市	匡芷萱	厦门市	卞佳伟
普洱市	鲍建孟	青岛市	刁　朔	宜昌市	成汉威	三明市	庄应森
昆明市	李知谦	青岛市	刘　琪	襄樊市	徐　航	晋江市	许平南
安宁市	唐　诚	东营市	王彧扬	仙桃市	曹习哲	福州市	薛　强
瑞丽市	饶天柱	昌邑市	贾卫东	武汉市	袁雅婷	福州市	李　俊
伊犁市	文　强	西宁市	甘富欣	双鸭山市	刘凡宇	北京市	孔晓冬
乌苏市	李　琦	西宁市	黄　刚	佳木斯市	李　超	北京市	陈嘉橘
哈密市	任逸飞	银川市	高文文	大庆市	李润泽	北京市	任　逸
林芝县	郭豪贝	吴忠市	杨天雨	南阳市	付志豪	北京市	倪浥尘
拉萨市	珠　布	石嘴山市	张旭强	洛阳市	陆　杨	北京市	张瑞伦
天津市	陆　晨	呼和浩特市	乌兰图雅	开封市	郭　威	北京市	常　诚
天津市	梁梓涵	赤峰市	赵　佳	濮阳市	葛　强	北京市	刘晓雨
天津市	李　维	包头市	张振华	唐山市	焦　阳	北京市	侯新亮
内江市	李书文	呼和浩特市	索尔太	三河市	杨　洋	北京市	苏　敏
内江市	罗宇轩	大连市	刘魁元	衡水市	曹　岩	北京市	张一宁
绵阳市	刘贤昊	铁岭市	胡海舟	邯郸市	赵　勇	宿州市	李　明
泸州市	林　可	盘锦市	张　翔	海口市	肖　勇	马鞍山市	陈　东
德阳市	张述懿	大石桥市	宁　宇	海口市	蔡笃秀	合肥市	孙安石
成都市	景学东	上饶市	周　涛	贵阳市	吴星宇	蚌埠市	汤明飞
上海市	庄　承	南昌市	王祖星	贵阳市	曹敬泽	安庆市	曹　波
上海市	王　洁	南昌市	万　朗	毕节市	饶　智	宣城市	王　元
上海市	陈梦蝶	无锡市	董宇清	安顺市	陈　抒	无锡市	史嘉欣
上海市	王　靖	太仓市	王筱伟	玉林市	黄毅华	石家庄市	罗文武
上海市	汪达淳	南京市	徐　峰	梧州市	黎长华	乌鲁木齐市	蔡先荣
上海市	张晓波	连云港市	赵晓旭	南宁市	张　庆	个旧市	孙浩睿
上海市	徐　杰	江阴市	甘正德	河池市	陈子维	西安市	李一直
上海市	王登宙	海门市	俞鹏飞	珠海市	王国光	威海市	邢建斌
延安市	王子尧	丹阳市	刘明阳	珠海市	甘　迪	乌海市	付　融
西安市	何松涛	辽源市	齐　跃	中山市	卢冠华		
西安市	蔡智龙	长春市	刘俊成	中山市	唐忠浩		

奖品具体外观以实物为准，本活动解释权归主办方所有。

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

本期大事记 DIGEST

01.17 任天堂宣布本财年 Wii U 的销量目标从 900 万台下调到 280 万台，原定 1000 亿日元盈利目标改为亏损 350 亿日元。

01.27 微软宣布其已经从 Epic Games 手中购买了《战争机器》的知识产权，今后将交由 Black Tusk 工作室开发。

01.30 任天堂召开经营方针说明会，宣布将于下个财年推出以“健身”为主的新主机，同时表示将会推出手机应用。

02.04 微软宣布印度裔高管萨提亚·纳德拉将成为其历史上的第三任 CEO。

02.05 电商巨头亚马逊宣布收购《杀手学堂》开发商 Double Helix Games。

02.06 索尼集团宣布由于 PS4 热销，游戏部门营收激增 64.6%，运营利润增长近三倍。同日索尼宣布出售旗下 VAIO 品牌 PC 业务。

02.10 SCEA 宣布 PSV 2000 将于春季在美国上市。

Wii U销量惨淡，任天堂将连续第三年巨亏

1 月 17 日，任天堂宣布将本财年 Wii U 的销量目标从 900 万台大幅下调到 280 万台，并且承认去年圣诞商战 Wii U 的表现令人失望。迄今为止，Wii U 的累计总销量只有 391 万台，还不及 PS3 一个半月的销量（420 万台）。

与此同时，任天堂将本财年的销售额目标从 9200 亿日元大幅下调到 5900 亿日元。原本预计的本财年运营利润 1000 亿日元则改为预计亏损 350 亿日元，预计净亏损额为 250 亿日元，此前的目标是实现扭亏为盈。

任天堂将此次财务指标下调的主要原因归咎为年末商战的软件销量“远远低于预期”，而这些高利润率的游戏软件才是任天堂盈利的主力。由于 Wii U 硬件销量不佳，目前任天堂也将 Wii U 游戏软件的财年销量预期值从 3800 万套降为 1900 万套。3DS 的预期销量也从 1800 万台下调到 1350 万台。反而是 Wii 的销量目标从 200 万台上调到 260 万台。

虽然分析家们此前都已预测任天堂之前定下的目标会落空，但是没有料到任天堂的实际处境如此糟糕。因此在任天堂的声明公布之后，其股价开始直线下滑，一度下跌了超过 17%。

岩田聪曾经承诺在本财年内实现任天堂的扭亏为盈，否则他就引咎辞职。但是在目标落空后，岩田聪并未辞职。他在声明中说，短期内任天堂不会有太大的管理层变动，他本人也不会辞职。之后在巨大的压力下，岩田聪表示在未来 5 个月内他自己会降薪 50%，任天堂董事会的其他主要成员也会降薪 20 ~ 30% 不等。

《疯兔危机》电影版开拍

育碧日前确认，《疯兔危机》的电影版已经在制作中，加上这部电影，育碧目前正在制作的电影版已经达到 6 部，其他 5 部分别是《刺客信条》、《幽灵行动》、《孤岛惊魂》、《监察风云》和《分裂细胞》。

《疯兔危机》电影版是由育碧与索尼电影联合制作，是此前播出的电视剧版《疯兔入侵》的续集，该剧在美国播出后，每集收视量达到 200 万，总收视量达 1.65 亿人次。

印度裔新CEO上任，微软可能卖掉Xbox业务？

2 月 4 日，微软宣布现年 46 岁的印度裔高管萨提亚·纳德拉（Satya Nadella）将成为其历史上的第三任 CEO。

纳德拉在微软工作了 22 年，此前是微软在企业与云计算业务的副总裁，Xbox、Bing 与 Office 的云基础架构就是由他建立起来的。纳德拉在其就任声明中说：“微软的前方有很大的机会，我们要更快行动，继续转型。今后我的一个重要工作，就是更快为我们的用户推出创新产品。”

在纳德拉上位的同时，比尔·盖茨将告别微软董事主席之位，担任技术顾问。盖茨今后会花更多的时间在微软身上，并帮助确立未来的产品方向。

微软易帅是否会影响 Xbox 业务？微软游戏工作室主管 Phil Spencer 表示，纳德拉一直很支持 Xbox。但是据一些消息灵通的外媒报道，纳德拉对游戏业务不感兴趣，因此很可能会卖掉 Xbox 业务。此前也有传闻称，如果诺基亚前 CEO 埃洛普当选新任 CEO，他也将出售 Xbox 业务。因为纳德拉和埃洛普都认为微软应专注盈利更多更快的核心业务。

新款苹果机顶盒强化游戏功能

据外媒报道，苹果的机顶盒 Apple TV 新版本已经在测试阶段，可能将于今年上半年发售。这并非传闻已久的苹果电视机，而仅仅是机顶盒。据传该产品将全面强化游戏功能。

据传新款苹果机顶盒将采用体感操作方式。苹果已经在去年用 3.6 亿美元收购了 PrimeSense 公司，也就是 Kinect 核心技术的开发者。新 Apple TV 还将使用基于 iOS 的“经修改的操作系统”，另外也将支持蓝牙手柄。

任天堂明年将推新主机，主题是“健身”？

在 1 月 17 日公布令人失望的本财年预期财务指标后，1 月 30 日任天堂召开经营方针说明会，公布了近期以及中期的一些发展战略新方向。其中最引人注目的是计划于 2015 ~ 2016 财年内推出一部新主机。

岩田聪表示，这部新主机不是 Wii U 的换代机种，而是任天堂的“第三个支柱”，就像当年任天堂将 NDS 形容为其“第三个支柱”。任天堂将继续走蓝海战略，新主机将以健身为主要卖点，以“改善人们的生活质量”为主要诉求。岩田聪表示新主机是基于“非可穿戴式监控技术”，具体详情会在今年内公开。

▲任天堂曾公布了健康概念的Wii生命力感应器，但是早已被取消。

岩田聪透露，在 2013 年任天堂对其研发部门进行了重组，掌机与家用机游戏开发团队进行了整合，变成了同一个部门。过去掌机和家用机团队是分离的，有完全不同的架构，以及截然不同的游戏开发手法。但是随着技术的发展，掌上设备已经能做出媲美家用机的游戏画面，二者已经具备了融合的条件。而未来任天堂的掌机和家用机“将会像家庭里的兄弟一样”。简单地说，就像同样基于 iOS 系统的 iPad 和 iPhone，二者的用户体验以及硬件环境都很相似，软件的互相移植变得非常容易。

任天堂也将加大在数字发行方面的力度，在 Wii U 的“虚拟主机”上将会提供 NDS 游戏下载，可以用平板手柄游玩。

对于任天堂的这场发布会，游戏业界以及财经界最关心的其实是任天堂是否会正式进入炙手可热的手游市场。在发布会数日前，《日经》报道任天堂将会开始做手游，但是很快遭到任天堂澄清。在此次发布会上，岩田聪宣布会在今年内推出手机应用，用于“展示我们娱乐内容的价值”，从而“鼓励更多人投入到任天堂的平台”。也就是说，任天堂在手机上推出的并非游戏，而是宣传任天堂产品的应用。不过这对任天堂来说已经是迈出了很大的一步。岩田聪在声明中表示，任天堂将会通过一个精心挑选的团队去做手机应用，他不会对这个组做过多限制，甚至不会排除做游戏或者使用任天堂游戏角色的可能。也就是说任天堂还是有可能推出手游。

此外，岩田聪表示任天堂可能会通过并购其他公司的方式改变其业务结构。“如果我们发现有其他公司做的事情可能可以发挥任天堂的优势，我们将会把它加入到我们的业务里，具体还要视情况而定。”岩田聪说。

Xbox One上季度出货390万台

微软宣布，截至 12 月 31 日的上个财季，Xbox One 出货量为 390 万台。之前微软曾表示同期 Xbox One 的实际销量为 300 万台，也就是说还有 90 万台没卖掉，而不是微软所说的“造出来的每一台 Xbox One 都卖掉了”。

Xbox 部门所属的微软娱乐设备部当期营业收入为 119.1 亿美元，同比提高了 13%。同期 X360 的出货量也达到了 350 万台。Xbox 系主机季度营收达到 16 亿美元，Xbox Live 相关营收增长了 25%。

另外，整个微软集团的上季度总营收为 245.2 亿美元，净利润为 65.6 亿美元。

微软买断《战争机器》版权，新作开发中

1 月 27 日，微软宣布其已经从 Epic Games 手中购买了“《战争机器》系列”的知识产权，今后将由微软旗下刚成立不久的 Black Tusk 工作室负责系列新作的开发。为了确保今后新作的质量，微软已经聘请了系列主要制作人 Rod Fergusson 加入 Black Tusk。

此前微软虽然签下了“《战争机器》系列”4 款游戏的独家发行权，但是该品牌的知识产权仍然掌握在 Epic Games 手中。由于《战争机器》已经成为 Xbox 系的标志性作品之一，为了不使其落入 PS 家族之手，微软决定斥巨资买断知识产权。据著名分析家 Michael Pachter 估计，此次交易的金额应该不会超过 1 亿美元。

新闻短波 INFO

PSV 2000登陆美国

SCEA 于 2 月 10 日宣布，PSV 2000 将于春季在美国上市，Wifi 版将同捆《边境之地 2》（其中包含了该作的全部 DLC），包含一张 8GB 存储卡，售价仅为 200 美元。

PS+用户超200万

索尼近日宣布，至少已经有 210 万 PS4 用户注册了 PlayStation Plus，约占目前 PS4 用户量的一半。目前 PSN 的总账号数已经超过 1.5 亿。

《最后生还者2》探讨中

顽皮狗日前透露，最近几个星期他们一直在探讨打造全新原创游戏，同时也在讨论开发《最后生还者 2》的可能性以及相关创意。

《战神 1+2高清合集》5月登陆PSV

SCE 宣布收录系列第一二两作的《战神 1+2 高清合集》将会推出 PSV 版，预定于 5 月 6 日发售。此外收录了系列三部作品的《狡狐大冒险合集》也将于 5 月 27 日推出 PSV 版。

《丧尸围城3》破百万

Capcom 宣布 Xbox One 独占的《丧尸围城 3》出货量已经突破 100 万套，全球玩家的总游戏时间超过 1400 万小时。Capcom 预计本作在 3 月底之前销量会突破 120 万套。

SOE网游登陆PS4

索尼网络娱乐（SOE）公司总裁 John Smedley 表示《无尽的任务 NEXT》和《行星边际 2》都将推出 PS4 版，后者将于上半年上线。

PS Now服务器实为PS3

据英国媒体 Eurogamer 报道，索尼生产了大量的定制 PS3 主机用于云游戏服务 PlayStation Now，这种特别定制的主机相当于将 8 台 PS3 整合到一台服务器里。也就是说，PS Now 的服务器其实就是 PS3。

《上古卷轴Ⅴ》突破2000万

Bethesda 宣布，《上古卷轴Ⅴ》发售两年后，目前累计销量已经突破 2000 万套。

《狡狐大冒险》电影版

索尼宣布《狡狐大冒险》的电影版将于 2016 年上映，《忍者神龟》的导演 Kevin Munroe 负责本片的剧本并执导。

松野泰己打造《FFT》精神续作，有望登陆PSV/3DS

《最终幻想 战略版》、《最终幻想XII》等大作的制作人松野泰己，目前正通过网络众筹平台Kickstarter为其新作募集开发资金。该作名为《失落史诗 守护者传说（Unsung Story: Tale of the Guardians，暂译）》。

“《失落史诗》系列”是由Playtek公司推出的一个三部曲系列，此前已经由Christophe Boelinger制作了一个卡牌游戏，这次由松野泰己担任制作人的第二部，将会采用其擅长的回合制战略RPG的方式展开，并且号称是《最终幻想 战略版》的精神续作。此外松野泰己的好友、前SE王牌画师吉田明彦已经加盟本作团队。

历史由胜者书写，只讲述英雄的故事。在历史的长河中，还有无数被遗忘的故事。让玩家体验这些不为人知的故事，就是《失落史诗》的主要概念。《失落史诗 守护者传说》将通过多位无名英雄的视点，讲述一段动荡的历史，通过时空交错的手法，描述Rasfalia世界里长达77年的战争。本作的剧本由松野泰己亲自执笔，涵盖了Rasfalia历史的多个章节。

本作中每个英雄的故事组成了一个章节，而每个章节又分成多个关卡。每个章节将会描述77年战争中的一部分，通过多主角的方式多线展开。也有一些章节以一年或十年的时间跨度为单位。

与松野泰己过去的作品一样，《失落史诗》的故事充满深度，阴谋、背叛、联盟、间谍……情节跌宕起伏。本作的战斗舞台是可切换视角的3D地图，玩家操作的单位将按照职业和阶级来划分，比如“长兵器骑士 先锋”可以装备长矛、长戟和巨镰，“战争法师 教士”可以装备短剑、匕首和投掷武器。很多方面的设定与《最终幻想 战略版》相似。

《失落史诗 守护者传说》只需达成60万美元的筹资目标就会顺利投入制作，突破130万美元就会邀请前SE著名音乐人崎元仁为本作谱曲，超过180万美元就会推出PSV版，超过280万美元将推出3DS版。

本作的预定发售时间是2015年7月，只要投资超过20美元，届时就可以获得数字下载版（PC / Mac / iOS / Android）。投资超过50美元还可获得攻略和数字原声集。投资更高可以获得特别职业、角色、T恤、画册等赠品，甚至可以参加游戏发售庆祝活动，或者与制作人员共进晚餐。

《GTA V》出货3250万套，雄霸本世代

Take-Two宣布，截至12月31日，《GTA V》的全球累计出货量已经达到3250万套，成为史上最畅销的PS3/X360游戏。迄今为止Rockstar出品的游戏累计销量已经突破2.5亿套。

在《GTA V》的持续推动下，上个财季Take-Two经营收入达到7亿6770万美元，净利润达2.1亿美元。预计Take-Two全年销售收入会超过23.5亿美元。目前Take-Two拥有的现金及等价物达9.7亿美元。

除了《GTA V》之外，《边境之地2》也持续热销，累计出货已经达到850万套，成为2K Games有史以来最畅销的游戏。《NBA 2K14》出货量也突破了500万套。

任天堂的衰落对市场是有害的，除非我们能在他们擅长的低龄市场上取而代之。

SCE英国常务董事Fergal Gara表面上声援任天堂，实际上表达出的观点却是“我们要趁机赶紧抢占任天堂的低龄用户层”。

业界声音

世嘉开启《索尼克》全新系列

世嘉日前宣布将打造“全新的索尼克世界”，开启崭新系列“Sonic Boom”，该系列将包含游戏和全新的CG动画电视系列片，还有一系列的关联玩具。游戏版将于今年登陆Wii U和3DS。

《Sonic Boom》对系列的主要角色形象进行了重新设计，索尼克有一双细长的腿，还披着条围巾。本作将会是最后一款由任天堂平台独占的《索尼克》游戏，去年世嘉与任天堂签署了3款《索尼克》的独占协议，本作是最后一款。3DS版由《狡狐大冒险 时空神偷》开发商Sanzaru Games制作，Wii U版由Big Red Button制作。

任天堂会用属于自己的方法发展社交游戏，守护健全的游戏世界。

面对各界对任天堂推出手机游戏的建议，岩田聪指出社交游戏公司利用用户的优越感和虚荣心，让其不断付费，不能够建立公司和用户之间长期的关系，所以任天堂不会跟风。

业界声音

电视动画版将以游戏版的事件为线索，总共52集，每集11分钟。该剧由美国世嘉和OuiDO! Productions共同制作，将从今年开始在美国卡通电视网播出。

PS4强力推动索尼游戏部门净利增长3倍

索尼集团于2月6日公布了2013财年第三财季（截至2013年12月31日）的财报。该季度，索尼集团总营收24128亿日元（同比增23.9%），运营利润为903亿日元（同比增94.6%），纯利润为270亿日元（上年同期亏损108亿日元），各方面均比上年同期大幅增长。

索尼游戏部门在PS4的推动下，营业收入同比激增64.6%，达到4418亿日元；运营利润增长将近3倍，达到180亿日元。该季度PS4、PS3和PS2的总销量为780万台，同比增加100万台；PSV和PSP销量为200万台，同比减少70万台。软件总销售额为1260亿日元，同比增加420亿日元。PS系主机的当季游戏总销量高达1.26亿套，比上年同期的8400万套增加了一半。索尼预计本财年家用机总销量为1500万台，掌机总销量为500万台，软件总销售额为3600亿日元。

索尼在发表财报的同时，宣布将出售旗下的PC业务，将VAIO品牌的PC业务整体转让给JIP投资基金公司，索尼今后将不再规划、设计及开发PC产品。JIP将在索尼目前PC业务据点的长野技术中心成立一家新公司，继续经营VAIO品牌，索尼占该新公司5%的股份。

另外，索尼将在2014年7月之前将其常年亏损的电视机部门分拆，并将于2015年3月之前裁员5000人，从而每年节省1000亿日元的固定运营成本。

亚马逊收购《杀手学堂》开发商

全球电商巨头亚马逊于2月5日宣布收购Double Helix Games，这家公司创办于2007年，是由The Collective和Shiny Entertainment合并而成，目前员工总数为75人。最近该公司的主要作品有Xbox One的《杀手学堂》以及多平台的《出击飞龙（Strider）》。

此前业界盛传亚马逊将正式进入电视游戏产业，发布其自主品牌的游戏机，可能基于Android系统。

《刺客信条Ⅳ》出货破千万

育碧宣布，截至12月31日，《刺客信条Ⅳ 黑旗》出货量突破1000万套，不过还是比《刺客信条Ⅲ》同期出货量少200万套。700万套销量来自X360、PS3与PC版，PS4和Xbox One版总计300万套。

由于《刺客信条》、《跳舞吧》这两大主力系列的销量都在降低，上个财季育碧的销售收入从上年同期的8.02亿欧元下降到5.2亿欧元。目前PS4游戏销量已占到育碧游戏总销量的12%，Xbox One占9%。占比例最大的是PS3，达到了28%，X360占27%。

“《COD》系列”开发周期将延长至3年

2月6日，动视暴雪公司宣布今年的《COD》新作将由Sledgehammer Games开发，该公司CEO Bobby Kotick声称今年的《COD》“可能是《COD》历史上最出色的”。

Sledgehammer曾协助Infinity Ward共同开发了《COD 现代战争3》，如今他们将会独挑大梁。动视暴雪宣布今后“《COD》系列”的开发周期将会从2年延长到3年，由3个工作室轮流负责，仍然保持每年一作的频率。动视暴雪表示希望通过此举进一步提高《COD》的质量。

有图有真相 SCENE

■照片级赛车游戏

◀这绝对不是照片！也不是来自特殊的“照片模式”，没有后期处理，完全是来自实际游戏进行过程中的截图。这就是将登陆PS4、Xbox One的《Project Cars》！

■《邪恶深处》新设定图

◀三上真司的新作《邪恶深处》最近又发布了新设定图，末日废墟的感觉给人以满满的《最后生还者》即视感。

■《生化奇兵》电影版

▶画师Jim Martin最近在他的个人网站上放出了他为《生化奇兵》电影版创作的设定图，可以说是忠实呈现了游戏版的氛围，可惜的是该片已经被取消。

■《Snatcher》精神续作登场！

▶Kickstarter众筹平台上又出现了一个值得关注的新项目——《Blackmore》！这是小岛秀夫经典之作《Snatcher》的几位重要开发者发起的项目，只要达到25万美元的筹资目标即开始制作。这将会是一款日式冒险游戏，斯内克的配音David Hayter已经加盟！

进击最前线

制作“最前线”的时候我经常要会接触一些首次公开的新作（废话），因为是首次报道，所以新作的译名很多是从这里定下来的，翻译那些千奇百怪的标题时虽不一定做到雅，但信、达至少是能够保证的。不过随着近年来官方中文版增加，官译的战斗力也渐渐强大得令我不得不写个“服”字，比如前段时间的《秋叶脱物语》到最近的《忍乳负重 闪乱神乐》等等——看来以后得多花点心思在译名上了。

栏目主持 宇宙人

机动战士高达外传 失落的纽带

机动战士ガンダム外伝 ミッシングリンク

●简介

《EXVS》的大受欢迎并未让《高达》这个系列歇下脚步，BNGI 最近又公布了一款“《高达》系列”的完全新作。本作的故事以一年战争为背景，讲述地球联邦军第 20 机械化混成部队斯雷弗·雷斯和吉翁公国军马克西亚斯部队之间的战斗，属于一个外传性质的故事。斯雷弗·雷斯是一支由等待着接受死刑的人组成的部队，不过这些人都是在各个领域有杰出能力的专家，他们以抵消罪名为条件参加战斗。而另一方面，马克西亚斯部队则是在主力部队之外，由拥有实力的人组成的队伍。他们的出身比较低微，但是取得战果可以快速晋升，于是以此为目标参与战争。

游戏的战斗系统采用三机体一小队的方式进行，玩家在战斗中可以随时切换操作的机体。机体 HP 不足的时候可以换人，或者根据敌人不同切换擅长射击或者格斗的机体。除此之外，僚机还能进行支援攻击和防御，使得战术更加丰富多彩。

【文：宇宙人】

●机　种：PS3
●类　型：动作
●发行商：BNGI
●发售日：未定

●亮点细数
“《高达》系列”的全新作品
三人组队的作战系统

Chaos;Child

Chaos;Child

●简介

继《机器人笔记》之后，“空想科学ADV”系列终于公布全新的续作了。从标题就可以知道剧情将会与系列第一作《混沌思绪》紧密相连，故事发生在其结局的 6 年后，由于“大地震”而几乎完全崩坏的涉谷正处于快速复兴的阶段，而就在此时，6 年前曾在网络和电视上引起轰动，被称为“新世代的疯狂”的猎奇杀人事件再次死灰复燃。街头演唱中死去的歌手；被吊在情人旅馆天花板上旋转的尸体等等。但与当时不同的是现场肯定会贴着一个特殊的相扑选手头像，就仿佛它是案发经过的惟一目击者那样。“300人委员会”的新阴谋开始蠢蠢欲动，拥有将妄想化为现实能力的人们——Giga-lo-maniac 也将再次苏醒……

虽然同样围绕猎奇杀人事件和妄想等关键词展开，但是这次的角色全部换了一批。主角宫代拓留与同属高中新闻部的一众女主角会对事件经行调查。剧情的分支走向依然以妄想来决定，往怎样的方向妄想以及是否妄想会对后续剧情产生影响。此外，游戏还增加了情报整理系统，随着剧情推进，玩家可以在涉谷的地图上查看各种离奇事件发生的地点以及信息。方便玩家整理事件的脉络。

【文：宇宙人】

●机　种：未定
●类　型：文字冒险
●发行商：5pd
●发售日：未定

●亮点细数
“空想科学ADV”再度回归
恐怖与悬疑的超展开剧情

IA/VT -COLORFUL-

IA/VT –COLORFUL–

●简介

继初音未来和 GUMI 之后，V 家的另一个成员 IA 也将推出自己的音乐游戏！IA 是以著名动漫歌手 Lia 为音源开发的 VOCALOID3 声库，并以此拟人化而成的虚拟偶像。她在近年来登场的众多 V 家成员中拥有颇高的人气，而本作是由 MMV 开发，制作人则是开发了“《闪乱神乐》系列”高木谦一郎。游戏的玩法跟“《初音未来 歌姬计划》系列”相似，演唱 MV 的时候画面会飞出各个按键符号，按照节拍按下对应的按键进行演奏。游戏收录的歌曲超过 60 首，其中包括自然の敌 P、石风吕等知名 UP 主制作的人气歌曲，一些他们新制作的歌曲也可以先行在本作中听到！喜欢 IA 和音乐游戏的玩家不容错过。

【文：宇宙人】

新世代虚拟歌姬IA

人称最漂亮的

●机　种：PSV
●类　型：音乐
●发行商：MMV AQL
●发售日：预定 2014 年 7 月 31 日

●亮点细数

V家人气歌姬IA首次推出游戏作品
超过60曲，厚道的歌曲阵容

禁忌的马格纳

禁忌のマグナ

●简介

本作是由“《魔法工厂》系列”制作团队开发的全新角色扮演游戏。主人公卢克斯是一位世代经营着旅馆的青年，但是他的旅馆几乎完全没有客人来住。但是某一天遇到了女主角夏洛特，她是一位失去了记忆的精灵，拥有庞大的战斗力。在两人共处下卢克斯平淡的生活发生了变化，之后还遇到更多的精灵，与她们一起被卷入了动摇世界的大事件中。游戏的流程有两部分，旅馆部分跟精灵们一起生活，加深双方的友谊。另一部分则是冒险和战斗，游戏的战斗系统采用回合制，但是操作并非单纯的选技能，而是采用类似动作游戏那样直接控制角色运动，名为“CTL”的独特系统。让战斗兼顾爽快和策略性。

【文：宇宙人】

●机　种：3DS
●类　型：角色扮演
●发行商：MMV AQL
●发售日：预定 2014 年内

●亮点细数

独特的战斗系统
“《魔法工厂》系列”团队的全新RPG

约会大作战 或守安装

デート·ア·ライブ 或守インスト–ル

●简介

由轻小说改编，去年 4 月热播的动画《约会大作战》再次改编成游戏登陆 PS3，本作与前作《凛祢乌托邦》一样采用原创剧情，并且加入了两个原创角色，她们外貌一样但是分别穿着颜色黑白相对的修女服，其中白衣服的名叫或守鞠亚。故事讲述主角五河士道在电脑世界中遇到了本不该存在的人工精灵或守鞠亚，并且发生了异常状况被困在电脑世界中，而十香等原作角色为了营救他进入了电脑世界。要离开的方法只有一个——就是跟电脑世界中的少女们约会，让她们害羞！

由于故事的时间线在小说第七卷之后（动画到第四卷，前作故事是第四、五卷之间），所以第 5~7 卷的八舞耶俱矢、诱宵美九等角色都会登场。

【文：宇宙人】

去约会吧！

世界的少女们

●机　种：PS3
●类　型：文字冒险
●发行商：Compile Hearts
●发售日：预定 2014 年夏

●亮点细数

原作者亲自监制
原创剧情，新角色登场

原以为是后宫天国实际却是病娇地狱

ハーレム天国だと思ったらヤンデレ地狱だった。

●简介

所谓“病娇”就是平时可爱的女生但是触发了某个“开关”就会变得非常恐怖残暴的生物（具体可以查看我们 2013 年春节合刊的魔鬼词典）。这款标题长得已经是个句子的文字冒险游戏，表面上是跟青春可爱的美少女们展开甜蜜后宫生活的恋爱游戏，但实际上随着剧情深入她们就会显露出不为人所知的一面——过分爱慕产生暴力倾向；跟踪、偷窥、监视狂；占有欲过剩的收集狂等等……可以说是一款集合了各种病娇属性的文字冒险游戏。游戏前半部分享受过后宫一般的天堂生活之后，后半部分突如其来的杀人事件就会使剧情就会发生 180° 大转变，最后等待玩家的是怎样的结局呢。

【文：宇宙人】

官方表示重要

结末作的提醒

妻美不但我……

●机　种：PS3
●类　型：文字冒险
●发行商：日本一
●发售日：预定 2014 年 4 月 24 日

●亮点细数

精美人设以及夸张的崩坏表情
温馨但带有悬疑色彩的故事
强烈推荐给有特殊癖好的玩家

热点追踪

NEWS REVIEW

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

文 清国清城 编 时雨 美编 anubis

《小小大星球》背后的名女人

她被评为英国和澳大利亚最有影响力的女性之一

她正提升女性在游戏业的存在感

Siobhan Reddy 对于绝大多数玩家来说都是一个陌生的名字，但她是游戏业界最具影响力的女性之一。不仅因为她是《小小大星球》开发商 Media Molecule 的工作室主管，更因为她过往的种种成就——她曾被评选为“澳大利亚年度女性”、BBC 提名的“英国 100 位最具影响力女性”，如此显赫的人物，却一直隐匿在公众的视线之外。

她说：“我的故事十分特别。”

在澳大利亚的游戏从业者中，Siobhan Reddy 可能是最有分量的人物。但她没有选择澳大利亚的游戏公司，而是搬到了英国吉尔福德郡，和一群充满创意的人一起做充满创意的游戏。这个还很年轻的女制作人，凭什么成为英国和澳大利亚最具影响力的女性之一?

崭新的人生

如今从坎贝尔镇开车到首都堪培拉，只需要不到 3 个小时的时间。而在 Siobhan Reddy 还是个小女孩的时候，她记得要在后排座椅上坐一整天，才能到堪培拉拜访亲戚们。为了打发时间，她只能和弟弟抢《大金刚》玩，抢不过的时候就在旁边看弟弟玩。那是 Siobhan 记忆中与游戏的初次邂逅。

在 Siobhan 的成长之路中，对游戏并不是太感兴趣。她很鄙视游戏中简陋的叙事方式。她记得玩过著名冒险游戏“《猴岛》系列”，也记得坎贝拉镇的家里有几台游戏机，不过已经忘了是否玩过那些游戏机。在她的成长之路上，只有一些零散的记忆片段，比如马腾斯博士靴、颜色奇特的鞋带、剧院之旅、音乐、同人志，还有一些名不见经传的乐队。

“我可以说是个小怪人。”Siobhan 说。

Siobhan 将她的精力分散在完全不同的多个方向。她曾喜欢上戏剧，后来一度达到了沉迷的地步。她也曾沉浸到当地的音乐文化中，有过在“幻影唱片”公司的工作精力，那是澳大利亚最早的独立唱片公司之一，颇具传奇色彩。作为一个爱好广泛的多面手，她也懂编程，时不时地拿起键盘填充一下数据库。当时别人看到她一个女孩子能在键盘上飞快地敲出宛如天书般的代码，都惊讶地叫道：“哇！她真喜欢这个?”

“我觉得它是世上最酷的东西。”Siobhan 会这样回答。

有一项爱好是 Siobhan 始终如一坚持多年的，那就是她的同人志，杂志名是《Tick Tock》，其中的内容包括她最喜欢的乐队的专访、政治文章，以及一些杂七杂八的琐碎内容。在一个科技与设计课老师的帮助下，她曾一度决定往视频制作的方向发展。就这样她稀里糊涂地进入了墨尔本的一所电影学院，学了一段时间之后，她才发现自己只是一时脑热，大量的专业内容让她完全招架不住。

于是 Siobhan 又做了一个大胆的决定，她放弃了自己热爱的工作，放弃了电影学院给她留的位置。她背上背包，带上行囊，把自己的整个人生搬到了英国。

如此重大的决定，一定会毕生难忘吧? Siobhan 轻描淡写地说：“我不记得当时的情形了，只记得发生了这么个事儿。”

刚搬到英格兰的时候，Siobhan 对那里的天气不大适应，经常下雨，而且太冷。在澳大利亚的时候，Siobhan 有时间也有闲钱去追求她各种各样的兴趣。而到了物价高昂的英格兰之后，她首先要解决的是生存问题，要付房租，要填肚子。

“这对我来说是好事，”她说。“真是好事儿。这逼着我去找工作，认真工作。我得搞清楚自己想做什么，我意识到去做一些不得不做的事，能够把你的人生稳定下来。”

进入游戏业是一个朋友的建议。Siobhan 自己想过去戏剧院工作，或者进入电影业。她对互动技术以及新兴的网络技术也有模模糊糊的兴趣，至于游戏，她原本并未想过。但是经朋友提议，她尝试了 PS 的游戏，然后她突然对这个翻天覆地变化中的新行业感到兴奋，“电影、音乐、艺术、互动技术，游戏将一切都联系起来了。”

在游戏产业里找工作比 Siobhan 想象的还要容易，她找到了一个工作机会，投了简历，马上就得到面试机会。那家公司是 Perfect Entertainment，代表作是《Discworld》。尽管不是什么很有名的游戏公司，她总算是入了行，开始了人生的新征程。

女性示范者

“我的游戏职业生涯有点特别，每次都是跟女人一起共事。”Siobhan 说。她的第一个女上司是苏格兰敦迪人 Luci Black，就是她把 Siobhan 招入了 Perfect Entertainment。随后 Siobhan 到了这家公司的英国工作室，发现他们的 CEO 也是个女人，叫做 Angela Sutherland。后来 Siobhan 跳到了 Criterion 工作室，参与了“《火爆狂飙》系列”的开发。在那里她的上司还是一个女人——Criterion 的联合创始人 Fiona Sperry。

Siobhan从Criterion离职之后，就与合作伙伴一起创办了Media Molecule，她成为了工作室主管。2008年，《小小大星球》横扫全球，成为这一年得奖最多的游戏之一，为英国人脸上争光。

Siobhan说，她曾在英国电影电视艺术协会参加过研讨会，在“年轻女性如何看待游戏业”这个议题上，她看到的结果是“令人沮丧的”。所有的调查都表明了相同的结果：年轻姑娘们都认为游戏产业跟他们无关，认为这是男人的行业。朋友和大学导师都不会赞成他们往游戏业发展。而且游戏产业里也没有名气足够大的成功榜样。Siobhan被提名为“澳大利亚年度女性”、“英国100位最具影响力女性”，对于促进女性进入游戏业确实能起到一定的促进作用。Siobhan表示，在这之后，她的曝光度大大提高了，“我讨厌，讨厌，讨厌这样！我在工作室里很自在，那是我最喜欢的地方。”Siobhan说，尽管如此，她也不得不增加曝光度，因为这样能给年轻女性们树立榜样，让更多女性进入游戏业。

Media Molecule在开发《小小大星球》时，设计了麻布仔这么一个标志性角色，后来成为PS3的吉祥物。但是在这个角色被设计出来之后，Siobhan就感到有些不妥。麻布仔、麻布仔、麻布仔，麻布妹呢？Media Molecule做游戏时潜意识中就假定了玩家是男性，所以后来他们又做了麻布妹这个角色。Siobhan对自己说：“以后再也不做没有考虑到女性玩家的游戏。”

电影评级里面有一项“贝克德尔测验”，方法很简单：把电影中所有女性间谈话的片段都摘录出来，如果每个话题都离不开男人，那么就基本可以断定这部电影存在性别倾向。

那么游戏是不是也该有自己的“贝克德尔测验”？有人建议用这种办法：游戏中玩家扮演的角色是否为男性？如果是，就可能有问题。

在开发《撕纸小邮差》的过程中，Siobhan也问过自己同样的问题。这款游戏的主角Iota是男性，为什么不能是女性呢？游戏故事是否必须围绕男性？所以Siobhan指示必须做一个女性主角，就算只是女性版的Iota也行。她认为这非常重要。最重要的是要让玩家有选择权。

Siobhan有个一直想做游戏的侄子，他已经向Media Molecule求职了，虽然他才10岁。Siobhan还有一个侄女，但她似乎对游戏没有太大的兴趣。“我非常希望能有人因为我所做的事而得到激励，就算只激励了我的侄女一个也行！”

SCE圣莫妮卡工作室的新时代

将于夏季搬入新办公楼，即将进入加速扩张阶段

索尼的电影部门正在全面缩减预算，但是游戏部门如今可谓志得意满，在PS4全面热销的带动下，SCE的盈利实现了大幅增长。由于第一方工作室的独占大作大大促进了PS3后期的反超，也成为PS4热销的重要因素，因此SCE目前正在对其第一方工作室进行扩张。

作为SCE旗下最重要的工作室之一，圣莫妮卡工作室目前正计划搬出已显得十分拥挤的原总部，搬到位于加州保留区西南角的新办公楼。那是在Playa Vista市杰弗逊大道的一个办公园区，占地20英亩。圣莫妮卡工作室计划于今年夏季搬迁。由于圣莫妮卡工作室这个名字是因为其原本位处圣莫妮卡市，因此搬迁后也有可能会更名。

Playa Vista正在成为高科技公司的新热土，此前已经有微软、YouTube、TMZ等公司将重要部门搬到那里，EA也已经在那里落脚。现在Playa Vista已经有个绰号叫做“硅滩（Silicon Beach）”。

圣莫妮卡工作室的新总部地址原本是一家邮局，将为其提供8000平米的办公面积。今后圣莫妮卡工作室的游戏设计师、美工、程序员、制作人、音乐人以及管理人员都将在那里办公。

圣莫妮卡工作室创始人兼主管Shannon Studstill说：“我们花了很长时间才把地点敲定下来。我们热爱圣莫妮卡，它是我们十几年的家。”但是在保留区的这栋建筑里，有更加宽敞阔绰的空间，每个楼层的办公面积将近3000平米，都是开放式的。这比圣莫妮卡工作室现在的总部面积大四五倍。目前圣莫妮卡工作室的办公楼是长条状的建筑，

Studstill将其形容为“餐桌”般的形状，这样的格局不利于员工之间的沟通交流。

在圣莫妮卡工作室有6个单独的厨房和就餐区，在新办公楼里将合并为一个。“那个区域里将会是人山人海，希望这样有利于形成一个分享的文化。”Studstill说。

圣莫妮卡工作室目前的员工数量是240人，使用8000平米的办公面积似乎有点浪费，平均下来每人有30多平米的办公面积。不过圣莫妮卡工作室显然已经做好了招兵买马的准备，相信在夏季搬迁之后，会有更多的开发人员入驻，也希望因此有更多的好作品诞生。

SCE圣莫妮卡工作室除了《战神》这个标志性作品之外，也帮助其他独立游戏工作室开发了多个著名游戏作品，其中最经典的当属陈星汉的《花》、《行》等艺术气息浓郁的名作。此外也有Giant Sparrow、Superbot等工作室的游戏。圣莫妮卡工作室方面主要是提供资金和办公空间。今后圣莫妮卡工作室在扶持独立游戏工作室方面将进一步强化，因此也就需要更多的办公空间。在新办公楼里会有一个额外的办公区域，能够同时容纳两个独立工作室，而目前的圣莫妮卡工作室只能容纳一个独立工作室。

在Playa Vista的新办公楼里，还会有更多的会议室，更好的音效制作室，以及一个动作捕捉工作室。今年将会在那里开发的独立游戏有《万众狂欢》、《Hohokum》等新作，圣莫妮卡的主力部队应该也有《战神》新作正在开发中，此外他们也在帮助Ready at Dawn开发大受关注的PS4大作《教团1886》。

14年前，Shannon Studstill与Allan Bechker（如今他已成为SCE日本工作室主管）等人一起建立了圣莫妮卡工作室，当时的核心团队就挤在SCEA旧总部大楼的一个小房间里，算是原989工作室的一部分。为了有更大的创作自由，后来他们搬到了圣莫妮卡，在一座有100多年历史的火车站里安了家（现在的圣莫妮卡工作室办公楼是由老火车站改建的）。14年来，圣莫妮卡工作室总共推出了47款游戏。虽然那里偶有地震，经常停电，有时还闹鬼，但在那里留下了他们美好的回忆。现在随着搬入新办公楼，圣莫妮卡工作室也将迎来新时代。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼

战国BASARA 4

PS3

■战国BASARA 4
■Capcom
■动作
■2014年1月23日
■日版

热血推荐

25

[游戏简介]本作是“《战国 BASARA》系列”的正统续作，玩家可操控 32 位来自战国时代的武将统一天下开创盛世。本作新增 5 名武将，同时大幅调整了系统，取消了过往通关后升级的设定，改为即时升级，并为武器引入了“铭”和“锻造”的概念，战场设计方面更是上了一个新台阶。

引入阵型之后游戏难度略有提升，战友系统灵活应用能实现非常华丽的战斗效果，“极粹”配合“戏画 BASARA”可获得超乎想象的爽快感与惊人的威力，不同的铭与游戏书相互组合也能诞生出多变的玩法。取消了传统的“专用武器”无形中令许多武将都被劣化，“锻造武器”的系统令各武器之间只存在外观上的区别。

本作的战场设置与前作相比有很大的变化，每个战场都十分有特点，也让游戏的整体难度上升了不少。新角色的招式十分有个性，老角色们的性能都进行了不同程度的强化与修正。战场台词的恶搞量也十分丰富。美中不足的是，本作角色剧本较为分散，而且将近一半的可操作武将没有剧情模式。

本系列素有“无双界的鬼泣”之称，在动作设计、华丽爽快方面绝对有保障。新作的角色数量虽不少，但个性化的敌武将摆明了要放到加强版当中，这种留一手的做法少了些诚意。成长系统的变化较大，令开荒阶段的难度比想像中高，中盘渐入佳境，保持了整体的研究价值，只是后期刷刷刷的阶段有些繁琐。

机动战士高达 EXTREME VS. 完全爆发

PS3

■机动战士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOST
■BNGI
■动作
■2014年1月30日
■日版

热血推荐

26

[游戏简介]本作是开创了独特的“2 对 2”对战模式的“《高达 VS》系列”的最新作，游戏系统较前作没有太大变化，但觉醒系统分成了两种模式，收录机体数量超过 90 台。本作的街机版在两年前已经开始稼动，移植 PS3 之后追加了原创的 BF 任务模式以及奖杯系统。

本作有着一套非常完善和成熟的“2 对 2”战斗系统，机体数量众多而且重复度低，每一台都很重视还原原作。机体性能虽有很大差异，但只要学会如何发挥它的特性跟同伴配合，依然能克敌制胜，这也是本作的魅力所在。不过 BF 任务显得比较单调，单机的奖杯设置非常拙劣，重复劳动过多。

游戏的画面对比前作几乎看不出区别，而系统方面在觉醒后可以选择攻击或立回两种强化方向，也使得战斗的变化更加多样，总计近百台可选机体也让人感觉到制作组满满的诚意。网战方面，可以限制通信质量的设定使得匹配到的对手更加流畅。排位赛依旧热闹非凡，但找到一个稳定的队友十分重要。

游戏的操作及战斗手感相比前作并没有太大的变化，保持了系列一贯的高水准，机体数量也达到了系列之最。网战方面流畅度和稳定性都很不错，但国内网络的通信状态很难达到绿格以上，因此在网战时经常会受到限制。值得一提的是本作允许玩家联机挑战街机模式，不必再忍受以前卡顿无比的分屏合作方式了。

星之卡比 华丽三重奏

3DS

■星のカービィ トリプルデラックス
■Nintendo
■平台动作
■2014年1月11日
■日版

热血推荐

26

[游戏简介]本作风格与《星之卡比 Wii》较相似，但加入了纵深的概念，要在屏幕的纵深方向来回跳跃才能解决谜题。这次卡比不仅有 20 多种迥然不同的复制能力，而且还能变成“宇宙大爆炸卡比”，可以把场景的巨大物体都吸收掉。小游戏趣味十足，玩法轻松又不失挑战性。

这次纵深关卡的概念在裸眼 3D 下的效果非常不错，尤其是各种突然冲向屏幕的机关。大多数谜题也要往来于纵深方向解决。隐藏收集要素的数量丰富，到后期动作性的挑战越来越大，要重复过关才能完成。20 余种复制能力玩法多样，乱斗小游戏相当厚道，通关后的 BOSS 关卡也增加了游戏的难度。

在保持着“《星之卡比》系列”一贯特点的情况下，本作也有不少令人眼前一亮的新特点，纵深关卡的概念非常独到。卡比新增了不少能力，例如那夸张的大宇宙爆发状态，把它吸食一切的特点夸张到极致，但看起来又令人觉得非常萌。除了主线外本作还有种类丰富的小游戏，收集品众多，耐玩度满分。

作为一款吃遍天下的游戏，本作的表现令人满意。卡比的变身种类与特殊技能大增，系列首次使用两条轴的游戏场景，让原本单线的关卡设计有了纵深感，解谜也因场景转换而趣味大增。虽然游戏中还有用到陀螺仪的机能，通过倾斜机身去驱动场景中的机关，是个不错的尝试，但实际运用少，鸡肋。

勇者斗恶龙 怪兽篇 2 伊露与卢卡不可思议的钥匙

3DS

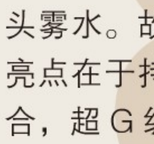
■ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思议なふしぎな鍵
■Square Enix
■角色扮演
■2014年2月6日
■日版

热血推荐

24

[游戏简介]本作是 GBC 版的重制版，结合了怪兽篇各部作品的系统特色，并在便利性上作出改进。游戏以伊露和卢卡兄妹的异世界探险为主线，讲述拯救玛鲁塔岛国的物语。登场的怪兽数量达到了 800 种以上，而超 G 级怪兽更是初次登场，并在剧情中扮演了关键的角色。

游戏上手的难度颇高，由于界面上的信息缺乏必要的说明，加上部分高难度 BOSS，初次接触该系列的玩家也许会卡关。而音乐曲目太少导致的重复感也是另一扣分点。收集钥匙、探索异世界、打魔王的游戏故事非常简单，但穿梭于异世界的旅途中，800 种怪兽的融合和培养依然值得花时间研究。



作为 GBC 版的重制版，本作带给玩家的惊艳程度并不如《DQ Ⅶ》来得高。系统界面对新手并不友好，如果没接触过的玩家可能会感到一头雾水。故事简单，游戏中最大的亮点在于持续出现的怪兽和怪兽融合，超 G 级怪兽的存在也让人兴奋不已，充实的收集要素足以消耗玩家大量的时间。

本作收录的怪物数量再次增加，总数超过 800 只，其中还包括了《DQ Ⅹ》的怪物，不仅让喜欢收集的玩家能过足瘾，队伍配搭也更加丰富，新增的超 G 级怪物魄力十足。画面较前作有所提升，地图上还加入了丰富的动作。不过正因为怪物数量多，而且合成复杂，对不谙系列的玩家来说很不友好。

神鬼寓言 周年纪念版

X360

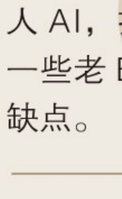
■Fable Anniversary
■Microsoft
■角色扮演
■2014年2月4日
■繁体中文版

热血推荐

25

[游戏简介]本作是为庆祝“《神鬼寓言》系列”发售 10 周年而推出的纪念作品，游戏选取系列初代的完整版《神鬼寓言 失落之章》进行重制，对比于 2004 年在 X360 推出的原版，本作几乎是完全重制，游戏画面绝非单纯地拉高分辨率了事，同时追加了成就系统。

选择奠定系列基础的初代作为重制对象的本作极具诚意，特别是游戏的画面经过完全重制，甚至比他的“后辈”还要好。追加的成就设定十分有趣，同一成就有不同解法的设定实属罕见。无论是老玩家想要重温系列原点，或是新玩家想要开始自己的寓言旅程，本作都是你最好的选择。



因为游戏原作年代久远，所以难免带着一点旧时代的特点，玩起来需要一点时间适应。不过令人赞叹的是，本作的画面表现甚至比《神鬼寓言Ⅲ》还要棒，战斗系统也经受住了时间的考验，加上聪明的敌人 AI，打起来特别有快感。不过一些老 BUG 没有被修正，算是个缺点。

作为经典作品的重制版本，本作可谓非常厚道。画面进行了全面的高清化，新加入的成就系统非常贴近游戏，而且解法多样，乐趣十足。游戏的战斗系统延续了原作的特色，和强大的敌人作战十分考验技术。繁体中文版也让玩家可以不受障碍地享受游戏。遗憾的是游戏中依然有不少的 Bug 并未修复。

歌组 575

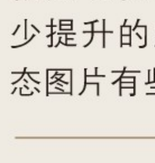
PSV

■うた组み575
■SEGA
■音乐
■2014年1月23日
■日版

22

[游戏简介]本作除了有传统的节奏打击外，配合 Vocaloid 技术所引入的歌词输入及创作系统是游戏的一大特色。在游戏中，正冈小豆与小林抹茶两位普通的女高中生，由于厌倦了日常生活，于是便以“575”的俳句形式展开演出活动。而游戏讲述的，便是这段为期一年的少女青春物语。

游戏对角色的塑造相当成功，歌词自由咏唱系统也颇具新意。本作虽说收录的均为原创曲目但不乏亮眼之作，配合精心编排的舞蹈和服装，十分的赏心悦目，而谱面虽然难度不高但只能触屏操作有些令人费解。另外游戏在细节上有些偷工减料的感觉，比如背景是静态图片，有些歌曲没有舞蹈动作等等。



游戏的歌词自由咏唱系统非常新颖，这给玩法雷同的音游领域带来了新的活力。但玩法的限制会给不熟悉日语的玩家带来一些障碍。出现的歌曲多为原创曲目，素质颇高，精心编排的舞蹈动作极具观赏性。但在细节上还有不少提升的空间，比如背景均为静态图片有些诚意不足。

游戏中除了按节拍点击前后屏之外，最大的特色就是按照的歌词韵律用给出的词组填句，玩法很新鲜，PSV 的触屏功能也得到了不错的运用。游戏中的歌词均为日文平假名，且填词的时间较短，因此需要玩家有一定的日语基础。日常对话部分，人物的动画嘴型与 3D 建模格格不入，动作也稍显僵硬。

龙珠 Z Z 之战

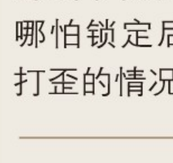
X360/PS3/PSV

■ドラゴンボールZ バトル オブ ゼット
■BNGI
■动作
■2014年1月23日
■日版

20

[游戏简介]《龙珠Z Z之战》继承了“《龙珠 Z》系列”充满速度感与爽快感的混乱战斗并进一步强化。游戏内容大幅进化的本作操作简单易上手，哪怕是新手玩家也能轻松使用大魄力的必杀技。游戏中还能使用剧场版《龙珠 Z 神与神》中出现过的超赛孙悟空与破坏神。

本作的系统简单易上手，战斗节奏快，必杀技与剧情的还原度都不差。本作的关卡总数与可操作人数与以往“《龙珠 Z》系列”相比少了很多，每个角色也只有 2 招得意技与 1 个必杀技，普通攻击的招式相对匮乏，在实际战斗缺少变化与深度。除了个别有特别要求的任务，游戏打法单调缺乏挑战性。



本作的战斗还原度高，广阔的战斗场景与舞空术的使用也让战况变化多样。原作经典动作与必杀演出令人满意，高速的战斗也十分爽快，但角色的目标锁定与切换设置不理想，易产生误操作，打乱游戏节奏。攻击方向的补正不足，哪怕锁定后也会发生在眼前也会打歪的情况，人物建模有待提高。

作为一款乱斗型 ACT，本作上手容易，浮空飞行拓宽了战斗范围，打击感尚可。人物战斗速度感十足，但是对于速度的拿捏不理想，对锁定目标的攻击补正不明显，还会出现打空零距离锁定目标的窘况。作为宣传噱头的“全球元气”只是无聊的按键连打，迟迟开启的极限技系统也缺乏实用价值。

2014 台北国际电玩展特报

一大波中文游戏马上驾到！

和去年的台北国际电玩展一样，在 2014 年，因为微软没有直接参展，所以索尼仍然是今年当之无愧的王者，肩负着向台湾玩家们展示和传播家用机游戏魅力的重任。本届展会在 2014 年 1 月 23 日开幕，为期五天，直到 2014 年 1 月 27 日落幕，在这过程中，无数精彩的内容在展会上陆续登场，而其主旨与往年一样，仍然是公布了 PS 系平台的众多中文化游戏，绝对是亚洲地区华人玩家的一大福音。

文 稀饭 美编 NINA

十四款中文大作马上登场！

2014 年 1 月 23 日，台北游戏展在著名的景点台北 101 世贸中心旁的台北世贸展览馆中举行，作为参展商中最大的家用机厂商，SCE 台湾（SCET）举办了非常隆重的开幕仪式。在仪式上，SCEJA 副总裁织田博之宣布，SCE 将会在本次展会中提供大量的 PS 系游戏试玩，囊括了目前 PS 系主机的四大平台，包括老牌大将 PS3，掌机领域的新贵 PSV 和锐意进军电视娱乐领域的 PSV TV，最后当然还有冉冉升起的新星，次世代主机 PS4。同时，他也宣布在接下来的展会活动中，将会有大量国际知名的游戏制作人来临现场，为玩家们带来众多的礼物和令人振奋的游戏新情报。

比起去年，今年的中文化游戏数量大致相同，光是在各大厂商的活动中公布的中文游戏就有十四款之多，还有部分像是《如龙 维新》这种虽然没有中文版，但是会在亚洲版中加入特别内容的作品，无论是游戏数量还是质量都胜过了往年，足以让人感受到 SCE 对亚洲地区的重视和大力支持。

令人钦佩的是，SCE 实现了去年的承诺，把极大量的第一方游戏都进行了中文化，而且在争取第三方厂商进行游戏汉化上面可以说是不遗余力，例如《超级枪弹辩驳 2 再会了绝望学

园》这种有着巨量文字内容，翻译难度极高的作品也得以中文化，足以说明SCE对于核心玩家需求的重视，而作为另一个极端，《初音未来 歌姬计划F2》这种除了界面和歌词之外几乎没有汉化余地的作品同样也得到了中文化，则证明了SCE对于中文地区玩家感受的重视，哪怕只是在最简单的地方也想要为玩家们塑造出服务于大家语言习惯的体贴感觉。而且今年比起往年更令人兴奋的，则是许多游戏都宣布与日文或英文版同步推出！

随着去年底我国的自贸区政策逐渐浮出水面，今年SCEJA在台北游戏展上的精彩表现似乎也在向内地玩家们透露着一个重要的讯号：对于中文游戏市场，他们已经准备充足，蓄势待发。

PS系平台中文游戏阵容

游戏名	本刊原译名	发行商	对应平台	预定发售时间	是否与日文或英文版同步
俺尸2 跨过俺的尸体前进吧	跨越我的尸体2	SCE	PSV	2014年夏	是
超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园	超级弹丸论破2 再见了绝望学园	SCE	PSV	2014年春	否
暗魂献祭 DELTA	暗魂献祭 三角势力	SCE	PSV	2014年3月6日	是
自由战争	自由战争	SCE	PSV	2014年	是
恶名昭彰 次子	无名英雄 再来者	SCE	PS4	2014年3月21日	是
机动战士钢弹外传 Missing Link	机动战士高达外传 失落的纽带	BNGI	PS3	未定	以此为目标
刀剑神域 虚空断章	刀剑神域 虚空的碎片	BNGI	PSV	2014年春	否
信长之野望 创造	信长的野望 创造	Koei-Tecmo	PS3/PS4	2014年3月27日	否
Yaiba 忍者外传Z	刃 忍者龙剑传Z	Tecmo-Koei	PS3	2014年3月18日	是
魔物猎人 Frontier G	怪物猎人 边境G	Capcom	PS3	2014年	否
初音未来 Project DIVA F 2nd	初音未来 歌姬计划F2	SEGA	PS3/PSV	未定	否
忍乳负重 闪乱神乐	忍乳负重 闪乱神乐	MMV	PSV	2014年春	是
英雄传说 闪之轨迹	英雄传说 闪之轨迹	Falcom	PS3/PSV	2014年夏	否
英雄传说 闪之轨迹2	英雄传说 闪之轨迹2	Falcom	PS3/PSV	2014年	是

织田博之，一马当先！

2012年上任SCEA总裁，然后在SCEA与SCEJ合并为SCEJA后担任副总裁，一直辗转在亚洲中文地区处理SCE事务的织田博之先生近年已经非常为玩家们所熟悉，在本次台北游戏展上，他仍然亲身上阵，发表展会开幕演讲，用流利的中文和亲切的言谈征服了每一位到场玩家的心。今年织田博之一改以往的西装革履风格，而是像在香港PS4首卖会一样身穿印有PS4字样的蓝色短袖Polo衫，加上一条洗旧风格的牛仔裤，少了一分商人的气息，却多了十分的随和，还有实干家般的洗练感。在开幕仪式之后的媒体联访会上，织田先生透露了不少SCEJA未来的新动向，也说出了不少肺腑之言，而且每一句回答都是用中文表述，充满了对中文地区媒体的尊重和照顾，下面让我们来看看他都回答了哪些与亚洲玩家们切身相关的问题。

●织田博之联访Q&A

Q：想请问一下织田先生在亚洲地区去年的中文化游戏销量情况是否理想？

A：非常理想，在2013年，我们的中文化游戏销售量非常庞大，足足是2012年的一倍以上，为了回报中文地区玩家的热情，我们会全力以赴，争取到更多的中文游戏，并努力提升服务质量。关于中文化游戏的详细情况，还请各位多多关注展会中接下来的活动内容，会有不少惊喜在等着大家。

Q：目前全球范围内移动平台游戏都呈现着爆发性的增长，织田先生对此有何看法？是否会觉得家用机游戏正在遭受挑战？

A：挑战是存在的，但我认为这是一件好事，因为无论是在什么平台上登场，游戏就是游戏，有更多的用户体验到游戏的乐趣，则意味着玩家群体的扩大，而随着市场进一步深化，肯定会有大量的玩家从轻度用户蜕变为对于游戏品质和内容有着更高要求的核心用户，这时候，他们就会发现家用机市场这片能够满足他们口味的广阔天地。

Q：织田先生已经上任SCEJA管理层超过一年了，请问对于这期间的工作有什么感觉？

A：从就任SCEA总裁开始算起，也有一年半的时间了，期间做了非常多的工作，开拓了不少新市场，例如新加坡地区，也主持了非常重要的产品首发，那就是PS4。SCEJA的项目非常多，任务其实是很繁重的，但是我非常荣幸能够为亚洲地区的玩家们奔忙，并且在以后的日子里为大家们做得更多。

Q：在11月15日发售后，我们已经见证了PS4在游戏领域上的强大表现，但想请问一下织田先生这台新主机的多媒体战略部分将会何时铺开？

A：虽然PS4已经发售，但是它的真正潜力还仍然没有被完全发挥出来，所以在接下来的时间里，我们也会努力不断开发它的系统，并扩展对于多媒体功能的支持，请大家多多期待。

Q：目前PS4在亚洲地区的游戏开发情况是否理想?

A：是的，我们已经争取到了不少日本地区开发商的支持，在2月22日PS4日版发售时，会有不少符合日本还有亚洲地区玩家口味的新作陆续登场，同时我们也在继续努力为玩家们提供更多游戏软件，希望能够有更多来自其他不同地区的开发商加入到我们的软件开发阵容当中。

Q：PlayStation Now这个云游戏计划非常令人心动，请问会在何时于亚洲地区运营?

A：目前PlayStation Now还处于试验阶段，所以我们只是有限地公布了它的服务范围，不过相信随着这一项服务不断地加强和完善，亚洲地区的玩家很快也能够享受到其带来的乐趣。

Q：现在PS4上面，玩家如果想要进行联网游戏，就必须购买PS+服务，请问织田先生除了这一个特点之外，PS4的PS+服务还有其他特殊之处吗?

A：这一项服务通用于PS系的主机，不过因为PS4本身就有着强大的社交功能，所以在日后我们也会为PS+服务提供更为强大的社交功能，以进一步扩展PS4本身的服务广度。

《如龙 维新》大气登场！

作为日版 PS4 首发护航的超级大作，《如龙 维新》在台北游戏展上的登场可谓是万众瞩目。在《如龙 见参》之后，这是系列再一次使用历史题材作为故事背景，所能够提供的游戏体验和大家习惯的现代背景大有不同，不过属于系列特有的丰富乐趣还是一如既往地被继承了下来。

在台北游戏展中，《如龙 维新》作为 1 月 25 日的压轴活动登场，也是稀饭我台北之旅中亲身参加的最后一个活动。比起其他活动来说，这次《如龙 维新》见面会的最大亮点之一绝对是开场后不久便在舞台两旁鱼贯而入的新选少女组！这个足足由八位美丽的 SCE 展台 Show Girl 披上蓝白色羽织组成的队伍手持印有“诚”字的蓝底队旗列队在舞台上，瞬间就迎来了无数闪光灯的笼罩。

万众期待的系列制作人名越稔洋就在此时登场，受到了新选少女组的热烈欢迎。被玩家们昵称为名越老大的他今天仍然是标志性的古典休闲装扮，虽然举手投足非常温和有礼，端坐时却又带着股极道领袖般的气势。毫无疑问，名越稔洋这次为大家带来的是关于《如龙 维新》的最新情报，包括很多玩家们都想要迫切知道的新内容。

在进入正题之前，名越制作人先向大家介绍了一下本作的故事背景和一些此前已经公布的内容，玩家将会扮演明治维新时期非常有名的维新志士坂本龙马，为了调查自己恩师被暗杀的真相而化名斋藤一加入新选组当中，因为这个角色外形就是玩家们熟悉的系列主角桐生一马，所以制作组非常细心地挑选了名字中分别有一（斋藤“一”）和马（坂本龙“马”）的两个历史人物作为其扮演的角色。

因为坂本龙马接触过西方思想并精通当时被称为“炮术”的枪械使用方法，所以除了古日本时代背景中少不了的武士和刀剑对决，本作中还为主角配备的一支左轮手枪，并衍生出了四种战斗风格，分别是专注使用日本刀的一刀流，专注使用左轮手枪的短枪流，还有将枪械与武士刀并用的乱舞流和带着系列经典风格，使用拳脚作战的格斗流。

之后，名越先生公布了一个令人振奋的新消息，为了配合《如龙 维新》的推出，他们将会为 PSV 特别制作一个 APP 应用，其内容包括了《如龙 维新》中的一些小游戏，例如使用卡片来辅助战斗，用于获取各种特殊奖励的战斗迷宫，让人体验田园生活的慢活人生，以及赌场小游戏等等。这个应用是完全免费的，而且会在今年 2 月 13 里，也就是《如龙 维新》发售之前推出，让各位玩家可以提前体验到游戏的魅力。更为重要的是，玩家在这个应用中获得的道具和奖励都能够传输到 PS3 或 PS4 上的《如龙 维新》存档里，也就是说玩家不但可以提前获取物资来让自己的游戏过程更为顺利，也可以在不方便于家中游玩时继续体验《如龙 维新》的游戏魅力。

最后，名越制作人还宣布了一些亚洲版《如龙 维新》的特典内容，包括在《如龙 5 圆梦者》亚洲版发售时就已经有过的游戏中文脚本，让不懂日文的玩家也可以领略本作中的故事魅力，同时还会附送“《如龙》系列”精选的原声 CD，包括了 9 首《如龙 维新》的 BGM 和原创歌曲，还有 10 首来自其他系列作品的 BGM，共计 19 首。

游戏的发售日锁定在 2 月 22 日，也就是和日本地区的发售日一致，售价为新台币 1690 元。

见面会的最后名越制作人还举办了现场的签名会，许多热情的玩家都如愿获得了他的亲笔签名。

《如龙 维新》制作人联访Q&A

在见面会之后，我们非常荣幸地得到了采访名越制作人的机会，不过因为是媒体联访，所以每一个人得到提问的机会不多，大家提问时都显得非常谨慎，希望能够用最关键的问题来在制作人身上套出更进一步的情报。本次采访的对象除了名越稔洋外还有来自 SEGA 第二开发部的佐藤大辅先生，两位回答了不少关于《如龙 维新》的核心问题，下面就让我们来看看他们都抖出了哪些猛料吧。

Q：本次《如龙 维新》将会推出PS3和PS4版，请问两个版本之间的差异之处是在哪里?

A：两个版本的游戏内容是基本一致的，不过因为PS4的机能更为强大，所以在画面表现上会稍胜一筹。我们慎重地考虑过两个版本之间的图像表现差异，考虑到在游戏发售时许多日本玩家并不打算让自己的PS3退役，所以我们没有把PS4和PS3版本之间的表现差距拉得太大，以让购买PS3版的玩家也可以获得相近的视觉体验。

Q：“《如龙》系列”有一个特点是能够通过继承前作的存档来获得奖励，请问本作的PS4版能否通过继承存档获得奖励?

A：一如过往，有玩过之前系列作品的玩家可以在PS3上通过继承存档获得一些小奖励，不过PS4版因为不存在之前的系列作品，所以很遗憾地没有办法获得奖励。

Q：既然本作会推出PSV上的免费应用，那这款应用是否会考虑推出手机版本，让玩家们能够更为方便地使用?

A：因为一开始这个应用的定位就是让玩家能够在PSV上体验《如龙 维新》的魅力而设计，所以对于移动平台我们暂时没有相应的计划，主要是因为PSV有自己的操作按键，而在其他移动设备上则需要对应的触摸操作设置。

Q：那么既然本作在PSV上推出的应用已经能够还原《如龙 维新》的游戏体验，是不是代表着也有打算推出PSV版?

A：这个恐怕现阶段是没有这样的计划，正如前面所说，我们只是想要利用这个APP来延伸玩家在《如龙 维新》中的游戏体验，并更好地契合SCE对于PS4和PSV联动使用的设计。而且，就我们的观点看来，把针对高性能家用机的游戏特意移植到掌机上并不是那么合适的行为，因为比起增加登陆平台的数量，我们更想要保证游戏的体验。

Q：一个小问题，既然本作有PSV上的免费应用，这款应用是否可以在PSV TV上使用?

A：虽然我们还没有确定一些细节上的问题，但应该是可以的。

Q：请问既然本作能够在亚洲版的特典当中加入中文脚本集，为何不干脆推出中文版?

A：这个是比较难回答的问题，首先还是要请各位亚洲地区的玩家多多见谅，因为过往我们对中文游戏市场的关注度相对没有本土那么高，所以在推出中文游戏方面的步伐的确不够快。具体到《如龙 维新》上，主要是因为这一次游戏的发售时间正好赶上了日版PS4的首发，为了保证能够准时发售，我们已经暂时没有多余的人力物力可以投入到游戏的汉化当中，所以目前只能够以推出中文脚本的方式来迎合各位亚洲玩家的需要。当然，我们日后会提高对中文游戏市场的重视程度，也会加快中文游戏推出的速度，请各位玩家们多多期待。

Q：本作是使用历史背景，请问对于明治维新时期的大事件是如何处理的，会是按照史实发展，还是戏说为主?

A：在大的方向上，本作肯定是尽量按照历史进程发展来编写剧情的，不然就失去使用古代背景的意义了，不过在细节上为了符合本作的人物特点和一些角色的个性，肯定会按照需要进行更改，例如因为坂本龙马和斋藤一实际上都是同一个人，所以在人物故事线的安排上也会有着调整。

Q：“《如龙》系列”有着许多非常有个性的角色，请问把他们转化为历史上的人物时是否有作出特殊的考量?

A：对，是有的，因为仅仅是从角色特点上来说，要一一套在历史人物上并不困难，毕竟在那个充满了动荡的年代当中有着许许多多的杰出历史人物，在特点上与“《如龙》系列”角色相似的也不在少数。但是，如果真的就这么随便把玩家熟悉的角色套在差不多的历史人物身上，就没有了惊喜，熟悉维新时期历史的玩家可以靠着自己的知识对号入座地把角色一个个安在历史人物身上，所以为了保持乐趣，我们在角色对应上进行了不少的讨论和策划，才最终得出了现在的安排。有部分角色看似和历史上的人物没有太多共通之处，但我们可以保证他们在个性和精神核心上是有着联系的。这一点，还请各位到游戏中去尽情地发掘吧。

稻船敬二的二连击

在台北游戏展上，各个知名制作人基本上和玩家们都只是见一面便匆匆赶往下一个行程，不过现在算是独立制作人的稻船敬二算是一个例外，因为在本次台北游戏展上，他有总共两款作品举办了玩家见面会，一款是 PSV 上的共斗大作《暗魂献祭》的续作《暗魂献祭 三角势力》，另一款是异色的动作游戏新品牌第一作《刃 忍者龙剑传 Z》，而且观众们对于他在 Kickstarter 平台上募款开发的《洛克人》精神续作《神威 9 号》(《Mighty No.9》) 也是充满了好奇。下面我们将向各位读者介绍一下两款作品的发布会，并与各位读者分享一下在采访当中稻船先生说透露的消息。

暗魂献祭 三角势力

在台北游戏展上，《暗魂献祭》的续作《暗魂献祭 三角势力》可以说是关注度最高的PSV游戏之一，在为其专门开设的试玩区附近总是围着一圈人潮。这款作品支持玩家通过PSV TV和PSV联动游戏，所以现场的电视屏幕上演示的是一位使用PSV TV的玩家和三位使用PSV的玩家共斗的过程，当然其中一位使用PSV的是负责指导的Show Girl，所以一次能够试玩的玩家只有三人。试玩的内容是对战新怪物大灰狼，也就是从童话故事小红帽中异化而来的魔物，它的身体造型类似于前作中的地狱三头犬和人狼，招式有不少共通之处，不过加入了使用长枪发动的近战攻击，变为小红帽形态后则会化身为一座炮台，拥有多种属性的攻击方式，其中带有追踪性能的旋风攻击非常类似于妖精女王的其中一个攻击方式。游戏决战的场地是玩家熟悉的教堂，但是加入了一些新元素，在玩家把怪物生命值削弱到一定的程度后，这头怪物会撞破教堂的墙壁，来到户外，将玩家带入一个新场景，并在那里和玩家展开决战。

事实上，在见面会上，玩家们也有机会亲眼见证SCE台湾的工作人员们现场演示与这位BOSS交战的过程，和试玩版几乎一样，怪物强度应该是十星难度，不过每一位工作人员操纵的魔法师也都应该是修满了手臂等级，使用的都是顶级而且强化至三星的供物，所以打起来场面非常绚丽也非常精彩。除了玩家熟悉的亚法隆势力，本作中圣休亚里这个原本只是出现在背景设定和DLC中的势力也正式登场，加上新增添的格林势力，形成了崭新的玩家阵营，在前作圣、魔和平衡三种手臂发展路线上扩展出了新的玩法，还有大量的新怪物和新魔法，游戏表现令人期待。

联访Q&A

虽然稻船是领衔制作人，不过这次《暗魂献祭 三角势力》的联访对象除了离开Capcom后便工作邀约不断的稻船敬二先生，还有本作的联合制作人，来自SCE日本工作室的鸟山晃之先生。因为前作是PSV上表现最好的共斗作品之一，也是发展势头良好的原创新品牌，所以各大媒体都对本作报以了十分的关注，有部分问题非常接近本作的创作核心，两位制作人也给出了详细的解答，下面就让我们来看看他们是用什么样的出发点，来开发这款新作的。

Q：本作使用了“DELTA”这个英文单词作为副标题，请问其意义是什么？

A：前作的故事主要集中在亚法隆这一个以献祭魔物为己任的魔法师组织上，而在本作当中，魔法师的势力变成了三个，除了大家熟悉的亚法隆，还有以救赎魔物为己任的圣休亚里和把一切都交给命运决定的格林，三种势力虽然都是魔法师，但是在行事的目的和处理魔物的方法上都有着很大的差别，三者之间互相对立，就构成了一个三角式的关系，所以本作的副标题也就定名为“DELTA”。

Q：在前作当中，魔物的原型往往都是传统的西方奇幻怪物，为什么在本作当中把新怪物的灵感来源换成了童话故事。

A：在《暗魂献祭》的游戏风格中，我们希望要给人一种扭曲，背德的感觉，来迎合故事本身的基调和世界观，所以我们选择了那些人们耳熟能详的怪物，例如格里芬（狮鹫）、史莱姆和三头地狱犬等等，在他们造型的基础上加入了全新的故事，来一定程度上改变其在人们心目中的形象，以创造令人印象深刻的违和感，从而塑造出怪物的个性和特点。在新作当中，我们仍然沿用这一思路，不过既然西方故事中的怪物已经有大量登场，我们就想到，何不用童话这一同样被全世界人们所熟知的故事作为素材，加入黑暗元素后创造出令人感到意外又耳目一新的怪物呢？所以我们把格林童话引入到了本作当中，不但许多怪物的灵感都来自于童话之中，就连魔法师的造型和魔法也有不少是应用了来自童话中的元素。

Q：请问本作是否需要联机码才能进行在线共斗。

A：是的，我们会维持上一作的安排。

Q：那么请问本作目前是否有推出DLC的计划，DLC内容会不会还是和前作一样采取免费的方式推出？

A：现阶段我们仍然在努力把足够多的新内容都放在游戏当中，所以DLC的具体计划还尚没有定论，不过可以肯定的是在游戏推出之后我们仍然会尽努力为游戏提供足够多的更新和DLC内容，而且中文地区的DLC内容会和日文地区保持一致，不会出现只有日本版才会有某些DLC的情况，保证大家的游戏体验不会出现差异。

Q：本作在PSN上提供了游戏DEMO下载，请问玩家们是否有对此作出反馈？

A：是有的，事实上我们在TGS上提供的试玩就已经获得了非常多的反馈，根据玩家们提供的意见我们进行了大量的修改，最后产生的就是去年12月份我们推出的DEMO。在DEMO开放下载后，普通玩家和许多有着专业知识的核心玩家都仍然继续地给了我们非常多的建议，令人欣慰的是，绝大多数意见针对的都是细节上的调整，例如一些系统安排上的差异和供物魔法平衡性上的微调，甚少有对整个创意大方向的批评，因此我们对本作也更加充满了信心，希望能够在发售时给玩家们带来更好更强的游戏体验。

Q：最后想了解一下，稻船先生是否有制作PS4游戏的计划？

A：PS4性能强大，分享功能非常优秀，我个人非常期待能够在这台新主机上面创作游戏，不过如今我算是个独立制作人，所以开发资金总是个令人头痛的问题，各位想要看到我新作登场的玩家们要是认识哪位能够慷慨解囊的投资人，记得要介绍我认识一下哦！（笑）

刃 忍者龙剑传Z

和《暗魂献祭 三角势力》比起来，《刃 忍者龙剑传 Z》的合作情况还要更错综复杂一点，本作的直接创意来源和开发指导者是稻船敬二，负责实际制作的是去年成功开发了《失落的星球 3》的 Spark Unlimited，而作为发行商的 Koei-Tecmo 也提供了援助，“《忍者龙剑传》系列”现在的负责人早矢仕洋介也参与到了开发当中，以保证这款作品还带着《忍龙》的味道。

早在 2013 年的 E3 上，这款作品就提供了试玩，稀饭我当时有幸尝试了一下。游戏本身的风格混杂了欧美玩家最喜欢的丧尸，美漫风格的动画渲染和颇为硬派风格的动作系统。当时试玩的内容主要用于展现故事的开端，也就是主角刃在决斗中输给了隼龙，然后被改造为半人半机械的超级忍者，接着与助手 Monday 小姐一边斗嘴一边屠杀丧尸的过程。而在这一次台北游戏展的见面会中，稻船制作人在早矢仕洋介的帮助下向玩家们展示了游戏的最新内容，那就是对战作为特殊敌人登场的小丑丧尸。

这种怪物有着灵活的身手，而且懂得格挡刃发动的攻击，玩家必须要抓到空挡才能够对其造成伤害，而且无法一直不停地对其连击下去，其特点和《忍龙》里的高级敌人比较类似，和其战斗的过程不像是在与傻乎乎的怪物对打，倒更像是在与动作游戏高手搏斗，非常有挑战性，就连作为《忍者龙剑传 3》制作人的早矢仕洋介也打得非常狼狈，第一次处决这个敌人的 QTE 还因为按错键而失败了，最后再花了一番功夫才将其击倒。这时，两个小丑丧尸突然同时登场，让人感叹这游戏不愧是有早矢仕风范的作品，堆砌强敌毫不手软，不过演示到这里也就进入尾声了，所以我们也无缘看到这位制作人以一敌二的精彩表现，实在是遗憾。

联访Q&A

比起《暗魂献祭 三角势力》,《刃 忍者龙剑传 Z》的媒体提问显得要更分散一些，或许是因为本作目前公布的情报并不太多，又或是作为动作游戏所展示出的内容相对单纯。采访对象除了稻船敬二制作人，作为协助者的早矢仕洋介制作人也一同上台，回答了媒体记者们的各种问题，最后其中一位内地媒体朋友还问了一个大家都感到非常好奇的问题，让稻船制作人禁不住哈哈大笑，这个问题是什么？看看下文就知道了。

Q：本作看起来是非常硬派的动作游戏，不过采用的是现在已经不那么流行的固定视角，请问原因是什么？

A：这一点上的考量恐怕和很多较为经典的动作游戏一样，因为虽然能够让玩家自己操纵视角比较有自由度，但是在有着需要大量输入操作的纯正动作游戏里，玩家还需要分神去移动视角是非常累人的事情，甚至有可能影响到游戏过程中的爽快度，所以我们精心设计了在游戏中每一个场景的固定视角，以保证玩家们既能够清楚地观察到场景中的每一个地方，又不需要进行额外的视角调整。

Q：这款作品走的是张狂的美漫路线，刃的言行看起来也比较轻浮，请问游戏中是否有对应这种风格加入不少服务玩家的“杀必死”内容？

A：作为流行游戏元素的一种，一定程度上的性感元素当然是有的，刃的支援者和监管人Monday小姐就是其中之一，她穿着非常清凉，本身却有着非常高明的技术头脑，是个集智慧与美貌在一身的女子。不过除了这些外在的设定，我们还为刃和Monday小姐之间设计了非常多的有趣对话，所以在一般杀必死之外，两人之间的唇枪舌剑相信也会让玩家们捧腹不已。

Q：本作套用了《忍者龙剑传》作为副标题，是否意味着本作是一款“《忍龙》系列”衍生的实验性作品？

A：虽然可能玩家们会有这种感觉，但本作绝对不是实验性的作品，而是一款合作产品，我（指稻船）把自己最喜欢的元素，包括爽快的打斗，丧尸还有忍者等内容一股脑地加入到了这款这款作品当中，希望能够打造出一个会让玩家们喜欢上的新游戏品牌，所以才会有了这么一款作品。

Q：但是既然本作有着《忍龙》的副标题，加入丧尸元素是否会有着突兀的地方？

A：其实这也是本作没有直接使用《忍者龙剑传》作为主标题，又或者甚至找来隼龙当主角的原因之一，虽然在《忍龙》的世界观中也有许多幻想元素，但其风格与丧尸这一题材还是有着不相容之处，于是我们创造出了刃这么一个角色，并将其放在了《忍龙》的世界观中，以带给玩家们与《忍龙》类似，但又有截然不同之处的体验。

Q：既然本作使用了《忍龙》的世界观，那么是否会有“《忍者龙剑传》系列”和“《死或生》系列”作品中的角色登场？

A：是有的，隼龙会登场是一开始就公布了的情报，除此之外，其他来自我们旗下两款重要作品的角色也会有机会在游戏中出现，不过因为本作的主要角色仍然是刃，所以他们只会以彩蛋或点缀的方式露面。

Q：为什么本作的中文版推出时间甚至比日版还要早？

A：本作的中文版将会和欧美地区的英文版一起推出，不过中文版会根据亚洲地区的玩家习惯使用日文作为默认语音，所以各位中文地区的玩家们将会是亚洲地区首先能够玩上日文语音版的玩家群体。至于日版，是因为出于市场考量才会较迟地推出，这里就不多提了。

Q：目前游戏界丧尸题材的游戏很流行，请问稻船先生对此有什么看法？

A：哈哈，我自己就是一个丧尸控，所以能够看到有这么多对自己口味的游戏面世的确是令人高兴的事情，而且近年来纯粹的丧尸游戏也变得更多了，不是《生化危机》那一种只是把丧尸作为点缀的恐怖生存游戏，而是实实在在把丧尸作为主题的作品。当然，不谦虚地说一句，要问我在这么多作品里最喜欢的是哪一个，果然还是《丧尸围城》吧。（笑）

Q：最后有一个和这次联访主题不太相关，但和稻船先生有关的问题想请教一下，请问《神威9号》的开发情况是否顺利？

A：（大笑）是的，非常顺利，感谢大家的关注。我们在Kickstarter平台上的募款非常成功，所以开发进度也非常理想，不过要说辛苦的地方，就是因为募款目标达到了很高的条件，所以我们需要在非常多的平台上推出本作，所以工作量也非常惊人。借这个机会我也要稍微宣传一下，考虑到亚洲中文市场目前的良好形势，我们会郑重考虑也让《神威9号》推出中文版，以感谢各位玩家们的关注。另外，为了让各位玩家能够早一步试一下操纵神威9号这个角色，我们还为《刃 忍者龙剑传Z》加入了这个角色的DLC，请各位务必要尝试一下。

其他联访精彩内容汇总

因为本次台北游戏展中见面活动非常密集，所以在开展的前三天，各位媒体记者们几乎都是在见面会——联访——见面会之间来回奔忙，许多日本制作人都应 SCE 台湾的盛情邀请来到宝岛与玩家们见面，如果将每一个联访内容都一一收录，恐怕得占掉小半本杂志，所以稀饭我在这里汇总了各个游戏联访中的精华问题呈现给各位读者，里面有许多精彩的情报，不容错过。

跨越我的尸体2

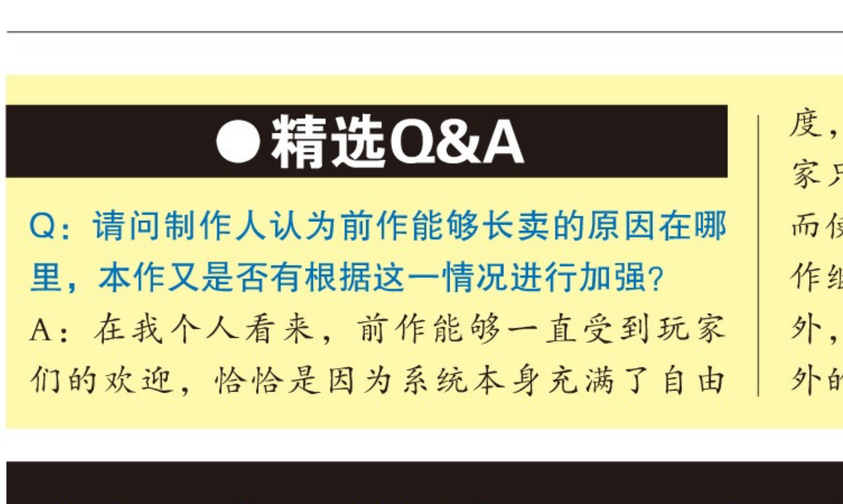
这款经典作品的续作将会在2014年的夏天发售，中文版将与日文版同步上市。颇为传奇的是，当年前作《跨越我的尸体》刚刚发售时，首周销量只有 2 万套，哪怕以当年的标准来说，也是颇低，但这款游戏有着能够在玩家之间交口传诵的良好口碑，和持久长卖的独特魅力，所以在续作推出之时，这款作品已经卖出了 50 万套，这也成为了续作的制作契机。制作人桝田省治提到，前作在 1999 年发售，算到今年刚好是 15 年，他希望续作能够青出于蓝，长卖 20 年。

●精选Q&A

Q：请问制作人认为前作能够长卖的原因在哪里，本作又是否有根据这一情况进行加强？

A：在我个人看来，前作能够一直受到玩家们的欢迎，恰恰是因为系统本身充满了自由度，既不强调角色性格，也不太看重剧情，玩家只能靠着交神来产生后代以继续游戏，这反而使得游戏有了让玩家们不断重复的乐趣。本作继承了这一特点，并发扬光大，除了本家之外，本作还有分家的设定，来自主城“京”之外的氏族成员有着不同的特点，交神后能够获得独特的后代，加上武器传承等新元素，使得游戏在自由度和可玩度上都更上一层楼，相信可以让各位玩家在里面投入更多的游戏时间。补充一下，本作还可以让后代获得萌萌的动物耳朵和尾巴哦。

超级弹丸论破2 再见了绝望学园



要说现场粉丝的热情度和尖叫声量，《超级弹丸论破 2 再见了绝望学园》绝对是小编参加的这么多场见面会中最高的一个，除了因为这款作品有着众多核心向的忠实玩家外，声优绪方惠美的到来也绝对是原因之一。她在系列第一作中担当了主角苗木诚的配音，而在第二作中也为人气角色狛枝凪斗献身，所以刚在现场出现就引来了粉丝们的尖叫。当然，制作人寺泽善德也受到了明星待遇，在欢呼声中宣布了两个好消息，一个是会推出两款 PSN 点卡，上面分别印有超高校级辣妹江之岛盾子和超高校级侦探雾切响子的画像，对于粉丝们来说是必收藏不可。另一个自然就是《超级弹丸论破 2 再见了绝望学园》宣布推出中文版，话音刚落，连翻译都还没来得及转达，精通日语的粉丝们中立刻就爆发出了一片欢呼的海洋。更令媒体朋友们惊喜的是，绪方小姐不但参与了见面会，在之后的联访中也有出席，可谓极其敬业。

●精选Q&A

Q：请问一下寺泽善德先生，本作为什么会选择中文化，在汉化中有遇到什么困难吗？

A：选择中文化的原因自然是因为今年中文游戏市场开始变得越来越蓬勃，而我们也了解到“《弹丸论破》系列”在日本之外的亚洲地区也非常有人气，为了进一步扩大这个品牌的影响力，才决定推出中文版。要说汉化中遇到的困难，非常大的文本量自然是其中之一，不过这个充其量只是非常花时间，但一些中文与日文上的差异导致的翻译难点，如何要巧妙地通过再构造语句来把原意完整地传达给玩家们是我们努力的方向，令人庆幸的是，这一问题还是被顺利地解决了。这其中SCEJA也为我们提供了非常大的帮助，如果没有他们提供的协力，这款作品恐怕就无法如此顺利地与中文地区的玩家们见面了。

Q：绪方小姐，请问在这个系列的两部作品中，你对自己配音的角色有什么感想？

A：在第一作中，我扮演的是苗木诚，这个角色因为是主角，所以其实对话量并不是这么大，而是想要给玩家一种在扮演他的感觉，所以我会尽量把这个角色表现得普通一点。但同时他又不能是太大众化的角色，因为他会在之后的剧情中面临转变，这个时候我也需要恰当地将其表现出来。这一点在动画中有很大的不同，毕竟苗木诚的对话量明显地增加了，也得以更淋漓尽致地展现他的个性。我个人很喜欢他这样的角色，虽然并不特别出众，却也非常地勇敢。

相比起来，狛枝凪斗是个很有个性的角色，他看起来悲观厌世，哪怕呆在他身边都会觉得有一股负面的能量在环绕着他。而且他的情绪起伏非常大，不同于那些多重人格的角色，在扮演不同人格时我只需要转换扮演角色的技巧即可，但在为凪斗配音时必须把握住他本身的特点，然后再于其上表现他在情绪之间的微妙转换，是非常困难的事情。事实上，在第一天为凪斗配音时，我对自己的表现也并不满意，最后把当天的工作内容都重录了一遍。从个人感觉上来讲，凪斗是个更不容易被理解的人，但他也有着令人喜爱的地方，是个需要细细品味才能察觉到其魅力的人。

自由战争

这款 PSV 平台的共斗新作在玩家当中的认知度还不算特别高，不过各路媒体都对其寄予厚望，毕竟如今 PSV 平台上共斗游戏已经百花齐放，能够有足够的魄力推出新作，肯定有着自身的过人之处。到场的两位制作人吉泽纯一和保井俊之没有令大家失望，带来了详尽的游戏背景介绍和精彩的游戏演示，这款作品不但有着利用荆棘而衍生出的战斗和移动方式，其战斗目的也不是杀死怪物，而是救援市民，所以玩起来别有一番新意。下面让我们来看看联访中的精华问答。

●精选Q&A

Q：游戏设定里世界因为资源短缺而陷入了城市对立之中，那么为什么玩家扮演的主角还要去救人呢？难道不是人口越少消耗越低吗？

A：光从逻辑上推断的确是这样子的，不过人类本身毕竟也是一种资源，所以并不是说人越少就越好，而且因为都市之间存在着对立，如果自己的居民人口被敌对都市获得也是挺困扰的一件事情。而且这里面还有更深层次的原因，但因为涉及剧透，我们这里就先按下不表了，其实在本次台北游戏展中播放的PV里也有相关的信息，各位媒体朋友们不妨去研究一下看看。

Q：本作不同于一般共斗游戏，是以救人而不是杀死怪物为目的，那么杀死所有怪物后才救人是否有额外奖励。

A：严格来说是有的，但这个与其说是游戏本身的奖励机制，倒不如说是一种玩家自身的选择，因为怪物被击倒后都会掉落素材，所以如果玩家花时间去一一把怪物打倒后再救出所有市民，那么收获的确会更丰富。不过反过来讲，如果玩家把救出市民当成是最优先事项，那么完成任务的效率会比打倒怪物高不少，完成任务后获得奖励的频率也就更高，所以两者之间选择哪一个就看玩家自己更喜欢哪种方式了。

机动战士高达外传 失落的纽带

这款 NBGI 的高达题材新作使用的是古典的 UC 世界观，对于核心向的高达粉丝来说充满了吸引力。故事围绕联邦的死囚部队亡灵奴隶和吉翁的新锐组成的马克西亚斯战队展开，讲述了一年战争期间在玩家熟悉的主战场之外所发生的故事。虽然故事聚焦于两支部队，不过这是一款完全注重剧情叙述的作品，所以没有联网模式，只有单机内容，两位制作人大野聪和白陆周佑都向玩家们保证会提供精彩的过场动画和曲折动人的故事，当然还有精彩的游戏体验。因为问答部分也包括了《真·高达无双》和其他高达作品的内容，所以这里只精选出针对《机动战士高达外传 失落的纽带》的部分刊登。

●精选Q&A

Q：本作有联邦和吉翁两条路线，那么玩家升级机体的部件和道具是否共通？

A：因为现阶段我们还不能够公开所有内容，所以我们暂时只能回答：不共通。

Q：本作是外传作品，那么和一年战争的正传故事会有交集吗？

A：是有的，虽然这个故事算是正传之外的篇章，但是仍然是处于整个一年战争的故事体系之中，所以主人公们也会参与到许多大事件当中，因此就会出现和正传相交错的剧情。

终极街头霸王Ⅳ

当擅长搞笑和营造欢乐气氛的小野义德制作人一登场，大家就知道他要带着什么游戏来宣传了，没错，那就是《终极街头霸王Ⅳ》。本作在已经非常完善的《超级街头霸王 AE 版》基础上又加入了五个新角色，并引入了不少新元素，包括能够抵挡多次伤害的红 SA 攻击，以及上传比赛视频和在线练习模式等等。不过这一些元素恐怕都比不过现场活动精彩，因为格斗界的知名人士 gamer bee 和 RB 应邀出席了见面会，还当场和小野义德以及绫野智章制作人进行了比赛，结果当然是职业格斗家组大获全胜。会后小野先生连同绫野制作人在联访上也回答了不少关于本作的关键问题，下面将摘录两条。

●精选Q&A

Q：本作新增的五位角色中有四位已经公布，能不能透露下神秘的第五位角色到底是谁？

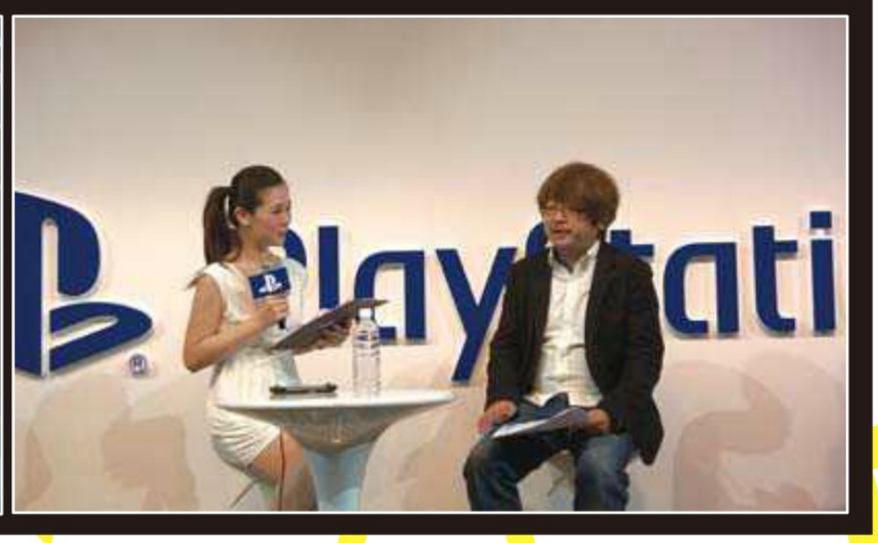
A：以往有Capcom的工作人员随行，我（小野）是不敢随便乱说，他们因为怕我说漏嘴，经常盯着我，不过今天正好他们都不在（笑），我就偷偷透露一下。这个角色呢，是女性，而且身手敏捷，擅长高速攻击。她的身分如果泄露出去，会在玩家群体中造成很大的震动。为什么会这样？因为大家恐怕知道是谁之后都会不太高兴哦！这个角色在街霸世界观中是存在的，不过在之前的作品里一直都没有成为登场角色，她就是——（绫野：小野先生，到这里就够了吧？真的够了吧？）那好吧，各位就请在游戏发售时自己探索吧，顺便提一下，目前网络上的众多猜测里，其实有四个传闻来源是猜对了的哦，大家不妨找找看是哪四个。

Q：之前《街头霸王 三度冲击》里面有红Block的设定，本作增加的红SA是不是这一设定的延续？

A：某种程度上的确是这样，不过有尝试过的玩家都知道，红Block是非常上位向的技巧，像梅原大吾这一类高手自然可以运用自如，但一般玩家根本无法轻易地使用，为了让这一设定能够被更广泛地应用到游戏当中，我们才设计了运用指令发动的红SA，从这一方面来讲，我们的确受到了红Block的启发。（小野：说了这么多，还不是因为绫野你太水，用不好红Block才设计了红SA吧？果然是这样吧？）是是是是是，毕竟不是每个人都能达到梅原的程度嘛，咱们不是连gamer bee都没打赢么！（苦笑）

初音未来 歌姬计划F2

或许在粉丝热情度上，《初音未来 歌姬计划 F2》及不上《超级弹丸论破》的程度，但粉丝们的专业程度可是更胜一筹，因为就在台下有好几位装备极其专业的 COSER 装扮成 V 家的各个角色，无论是神态还是服装都相当传神，哪怕连伪娘初音也相当有个性（笑）。本作带来的最大利好消息自然是游戏准备推出中文版，各个媒体对于本作似乎都有着不小的期盼和好奇，下面来看看大家都问了制作人内海洋先生哪些有趣的问题吧。



●精选Q&A

Q：本作的中文化程度大概会到什么地步？

A：首先选单目录等地方中文化是当然的，除此之外，我们也在谨慎地研究是否能够加入中文歌词，不过因为字幕很可能会影响到游戏本身的画面呈现和谱面的辨识度，或许会是视歌曲本身的特点来选择是使用字幕还是直接把歌词整合到歌曲画面当中。

Q：在PS4加入了触控板之后，游戏操作有了新的可能，请问本作是否有考虑推出PS4版，或者有打算在PS4上推出新作吗？

A：目前来说，因为《初音未来 歌姬计划F2》快要进入发售阶段，我们对于本作的市场反响还有销量都尚未有准确定论，所以这时候谈新版本或者新作显得有点言之过早，所以我也只能说，一切都还在研究当中。而且目前我们已经在PS3、PSV还有3DS上推出作品，要再兼顾一个新平台也是很辛苦的事情。不过话说回来，虽然PS4还没在日本发售，但这次在台北游戏展上我试玩了一下，感觉非常震撼，不但游戏画面表现非常棒，而且在手柄设计上也非常有想法，如果真的有机会在这个新平台上推出游戏，我会有非常多可以实践的灵感。

Showgirl精选

■打扮成机师的美丽Show Girl正在专心地打《真·高达无双》。

■标志性的军装制服是《坦克世界》展区的Show Girl特色。

■女刺客Show Girl也是阿宅们的关注重点。

■女特工Show Girl的姿势很专业哦。

■Wargaming的Show Girl今年宣传产品也很卖力。

■Wargaming的陆军部队Show Girl们群体出动，引来了闪光灯浓罩。

■《神魔之塔》的两位COSER尽显美腿魅力。

■SCE的Show Girl一看到镜头就很专业地展示出了PS4手柄。

■喜欢星巴克的Show Girl最赞了！（稀饭）

■很有性感御姐的感觉。

■艺名“小头”的SCE招牌Show Girl，听说取这个名字是因为觉得自己头很大……

■手游《神魔之塔》的专业COSER，这一位是冷艳系的。

■还是《神魔之塔》的COSER，不过这一位是可爱系的。

悠然的半日游

——台北印象记

文 稀饭 美编 NINA

从1月22日中午抵步到1月26日下午离开，我在台湾渡过了足足五个昼夜，虽然行动范围只限于机场所在的桃园和繁华的台北市，但宝岛的整体氛围仍然化为一个直观的印象，深深地烙印在我的脑海中。在我拜访过的城市中，台北绝对是最有特点却又最有亲切感的一个，它处处透出完全不同于大陆城市的风范，但又处处带着我们熟悉的气息和人文，所以台北是那么地陌生又那么地熟悉，注定让人无法忘怀。

闹市私宅

天阁旅店的南西馆位于台北的最闹市区，这里寸金寸土，楼房紧密连接，所以当我们第一次看到这座旅店的真容时，还以为自己是踏入了某个带着私密性质的会员制俱乐部。或许这个错觉某种程度上是对的，因为这家旅店提供的单人房间虽然面积不大，结构也有点歪歪扭扭的，但在这小小房间中塑造出的美好氛围却足以令每一个房客留下深刻的印象。

客房由两个简单的部分组成，走过窄长的短短走廊，住客就会遇到一个分叉路口，正面通往前方的卧室居住区，左方则是卫生间。这两个部分合起来的面积恐怕不超过20平方米，但是里面所蕴含的细节之丰富实在令人惊讶。例如在进入卧室后，住户就会看到左方的办公桌，桌面是透明的玻璃，所以下方木质蓄物盒里的内容也变得一目了然，而这里面包括了哪些东西？抛开信封、酒店简介和电话服务号码这一类常规内容，这里面还有不少

奇妙的东西，举个例子，这里面有一张办公椅全图解使用说明，这张椅子就位于办公桌旁，有着裸露的金属骨架，造型复杂得让人以为它随时会露出身为变形金刚的真面目。

同样科技感十足的，还有洗手间里的马桶，这个设备同样配备了说明书，而且在它的控制器本体上的所有操作文字都是用日文标注的，如果不是按钮上有着直观的图形标志，过不了语言关的住户可就只能来个亲身体验去摸索了。而如果你正好不小心勾勾手，说不定就会打开了控制器的面板，暴露出下面极其复杂的细节操控按键，足以令任何第一次看到的人惊得目瞪口呆。

▲第一次露出真容的控制器把我吓尿了——幸好我是坐在马桶上。（笑）

除此以外，这个房间中的绝大部分设施都可以通过一个遥控器来操纵，电视还有音响的操控如果说还算是合情合理，那么用遥控器来指挥窗帘和窗纱开关就算是有点夸张了，更何况，这房间的每一盏灯都是能够通过遥控器开关的，住户甚至用不着离开床铺，就能够掌握着房间里的绝大部分设施。至于浴室里除了一般淋浴设施还专门安置了一座浴缸，甚至为其配套了电视这种吸引仇恨的事情，我就不多提了。在这仅供我一人住宿，实在算不上宽敞的小小的房间里，我却感受到了连在美国希尔顿酒店的大卧室中都不曾有过的舒适感。

▲赶了一天展会后看着电视泡个澡，是我在天阁旅店中最大的享受之一。

说了这么多，我自然不是收了别人好处费要来个软文广告，鉴于住一个晚上需要大约 2 千多台币（大概 500 人民币），咱们杂志读者群体和天阁旅店目标用户群体之间的重合度实在令人堪忧，毕竟各位读者就算有这个钱，多数人也宁愿花在买游戏上吧。我想要展示的，是一整套透着浓浓小资风格的精致生活态度，而这种态度被用心地体现在了房间的每一个角落里，这恰恰就折射出了台北的生活态度。不仅仅是小资，而是细小而精致，面面俱到。而在物质和服务表现之上的，则是一种悠然的生活态度。

●台北旅行建议一：电话卡

这次前去台北，稀饭我误信网上所谓的旅游指南提醒，买了一张香港和台湾通用的电话卡，号称到达本地后直接插进手机就能用，价值 60 块钱人民币左右。没想到这电话卡的即插即用是有延迟的，害我一开始还以为手机不通用，而且在台湾地区的使用体验不太理想，甚至有时候连短信都收不到，就更别提这卡本身完全不能使用蜂窝数据，连上个网都上不了。

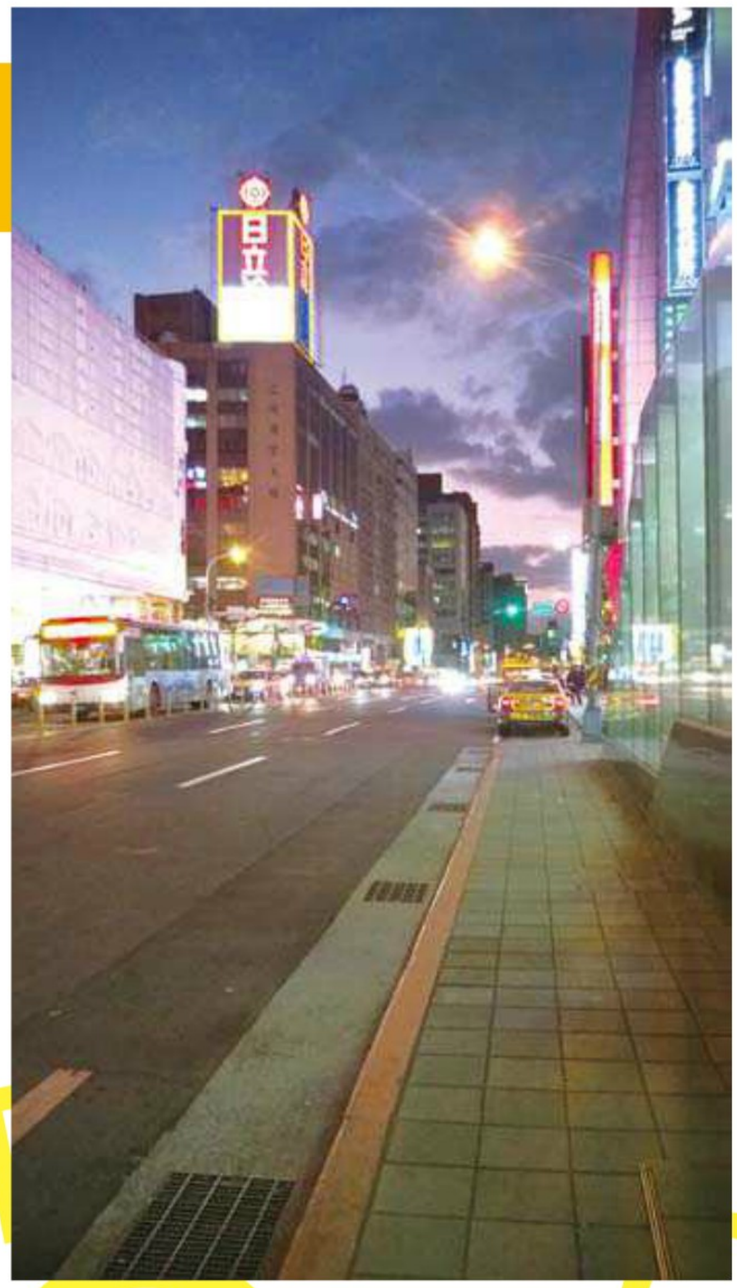
那么值得推荐的电话卡购买方式是什么？其实在台北桃园机场的出口附近就有租用台湾电话卡的商铺，一张能够使用五天的电话卡也只需 300 新台币，也就是约 60 元人民币，不但使用方便，而且有一点非常强大，就是流量无限，爱怎么用手机上网都可以，不少同行的内地媒体朋友都买了这种电话卡，体验绝赞，所以推荐各位想要去台湾旅行的读者们使用。

一杯咖啡

台北游戏展的预定开幕时间是 1 月 23 日，所以在我到达台湾的当天，也就是 1 月 22 日的下午，我们这些大陆媒体会有约小半天的自由时间。因为时间肯定不够用来参观著名景点，我也没兴趣和一群群内地游客接踵摩肩，就干脆在天阁酒店所在的南京西路上逛了逛。

这里的街道有点让我想起广州的骑楼，街道旁的一部分房屋从二楼开始会向着马路延伸，盖住整个人行道的上方，既能够帮助行人遮风挡雨，又能够增加住房的可使用面积。

在骑楼之下，第一层的建筑内部基本上都被改造成了商铺，内容非常丰富，离旅店大门最近的是一家女读者们应该都很熟悉的 SaSa，之后一直延伸到一家大型商场之前，各种类型的商铺应有尽有，令人感到奇妙的是，尽管这条街已经是属于台北市几乎最中心的地区，却还是有大妈和大叔推着车占了一个平常似乎没有人使用的车库出口，在卖咖喱鱼丸等小吃，连续几天路过，也没看到有城管大队跑过来全武行，似乎也是有正式获得经营许可的，这在内地可不多见。



▲夜间的台北风光。

出于好奇，我逛了一下骑楼旁的商场，看到了不少有趣的东西，例如商场入口有一个计数器，每当有人进入商场大门，就会触发隐藏的感应器，计数器上显示目前商场内人数的液晶屏就会跳出一个新的统计数字。当我进入商场时，这个数字是 536，而这个商场的最大容纳人数上限也被标在了计数器上，是 5820，也就是说如果这个商场里的人数超过了这个数字，警察叔叔就会过来疏导人流，以免出现人踩人的惨剧。我觉得这个设计内地大可以学习一下，不过考虑到我们那惊人的城市人口数量，搞不好这个计数器会天天突破上限。

这就是我初到台北时的感慨之一，虽然身边都是华人面孔，但人流密度却低了不少，而且大家基本上在行走时都非常有礼貌，行人侧身相让而过或干脆先停在一旁等待人流通过的情况时有发生。相比起来，在我老家广州，走路时迎面冲来一头“蛮牛”或“火车头”的情况常有发生，他们步履匆匆，把别人撞得东歪西倒后仍然行速不减，留下一片叫骂声。

相同的感觉在我离开满是潮流服饰的商场并进入附近一家星巴克时再次出现。这家店的设计思路和国内的同名连锁店不太一样，是直接把一座骑楼的下三层改造后所建成，所以空间相对狭窄的一楼是纯粹的点餐区域，二楼和三楼才是顾客就坐的地方。点了一杯拿铁和一份当季特制的草莓派，我端着托盘，走上狭窄但阶梯跨度和陡峭程度都恰到好处的楼梯，来到了二楼。

眼前所见的室内装修风格，熟悉中又透着陌生，优雅的咖啡馆风格桌椅和内地的星巴克略有相似之处，使用的材质也多是深棕色的木材，墙上挂着的也是风格简约的装饰艺术画。但是其室内装修排布的方式却充满了精致和想象力，国内星巴克中那种小型的圆桌在这里都并不常见，取而代之的是一张张 C 形的极简风格咖啡桌，远看就像是一个缺了一条边的长方形木块，不过最顶部的宽度正好可以放下我手持的小型托盘。

这种桌椅设计风格和店面本身小巧的空间相得益彰，我为了进一步探索这里的装潢而走上了三楼，看到的是和二楼类似的景致。这里的空间不大，但座位数量却不少，一个不太适合放置桌椅的角落甚至被装上了一个入墙式的桌板，以让喜欢独处的客人能找到自己喜欢的位置。桌椅之间的空间并不宽广，令人想起了同样空间紧迫的香港餐饮店所特有的紧凑感，不过我这个习惯了大空间的内地人在特区就坐时总是会觉得自己变成了误入小人国的格列佛，而在这里，我就坐之后却觉得刚刚好，每一个座位之间的距离显得恰到好处，既不会远得让人觉得是空间浪费，也不会近得令人几乎能感受到邻座的呼吸。

不过更令我惊讶的是，这里的安静程度。

▲台北的星巴克连在纸巾LOGO的设计上都和内地的不太一样。

在就坐之后，我下意识重重地呼了一口气，却引来了几道带有谴责意味的目光，让我不得不赶紧放缓了自己的呼吸节奏。有点心虚地四处瞧了瞧，我发现三楼的上座率已经达到了 80% 左右，每个人都在做自己的事情，用手提电脑上网，看书，还在有笔记本上刷刷地写作。当然，更多的人是在谈话，但是我虽然能够听到他们对话的声音，却没有发现任何一个音节高得能够让我足以辨认出他们说的哪怕是任何一个字来。而如果相同的上座率出现在内地——例如我经常光顾的那家星巴克中，众人谈话的声音汇聚成的洪流恐怕已经在剧烈冲击我的耳膜，逼着我戴上耳机将其隔绝在外。

台湾的日语普及率似乎非常高，在我不远处大桌子上写作业的一对学生情侣在对话中就不时蹦出几个疑似是日语的音节来，这也可以算是整个咖啡馆三楼最响亮的声音了。两人穿着统一颜色的校服，外面套着休闲风格的外衣，男孩子有着一头比扎着马尾的女同伴更长的头发，披散地盖满了肩头，和我们那些被陈腐的校规和设计粗劣的校服搞得一个个灰头土脸的初中生们比起来简直不像是同一个次元的生物。虽然看似是一对小情侣，但两人除了偶然对话几句外并没有什么亲昵的行为，大部分时候只是静静地在阅读课本，并于作业本上奋笔疾书。或许是受了整体氛围影响，我也收起了东张西望的眼光，拿出随身携带的小说，一边读一边品尝自己的咖啡和点心。

在这小小的咖啡馆中，我渡过了悠然的一小时，不属于行色匆匆的游客们的一小时，在许多人眼中显得过于奢侈的一小时。但在这一小时里，我开始渐渐地读懂了台北的节奏和氛围，它充盈于空气之中，栖身于每一个角落和每一栋建筑中，却惟独无法被纳入匆匆而过的眼睛里。

●台北旅行建议二：常备垃圾袋

台湾有个很好，但也很奇特的习俗，就是垃圾不落地，一旦出现随地乱扔垃圾的行为就会被罚款，而且更为重要的是，道路上的垃圾回收桶基本上被全面取消了，这意味着就算我们沿着街道从头走到尾，有可能都见不到一个垃圾桶。

对于日常生活来说，这不算是一个非常大的问题，因为每天都有垃圾车前往指定的垃圾集中点进行回收，但如果你是一个习惯了内地随处有垃圾桶的游客，就有可能会遇到非常尴尬的情况，因为当你喝完了一瓶可乐又或是用纸巾擦完了嘴，就会发现根本没有地方可以丢，有时候如果运气不好，搞不好得带到旅店才终于能够扔掉。

遇到这种情况要怎么处理？除了尽量减少产生垃圾的机会——也就是少喝路边售货机的饮料之外，如果看到有捷运（台湾对地铁的叫法）站，可以下去站内寻找，一般都能够找到垃圾桶。同时，便利店一般也会备有垃圾桶，又或是可以直接拜托店员处理掉。如果预计到自己会制造大量的垃圾，随身携带一个可以将垃圾收集起来的袋子也是很有必要的。

最后提醒一下，台湾的许多共用场合都是不准吸烟的，有抽烟习惯的游客需要找到特定的抽烟区域来解决自己的烟瘾，而且烟头也是不能随地丢的，有条件的话也可以买一个放烟屁股的特制小夹，在西门町就有不少小店有售。

▲点餐处有趣的粉笔画。

一动一静

▲夜幕中的红楼。

当夜幕降临后，我再一次驻足于台北街头，欣赏着属于这个城市的夜景。当阳光普照时，台北的街道看起来似乎是一幅略为褪色的风景画，海风的侵蚀让每一栋建筑上的颜色似乎都出现了淡化。而当白日褪去，这座城市也被铺上了一层在路灯和霓虹中约隐约现的薄纱，显得更神秘，也更有吸引力。

今晚，我有两个目标，一个是参观闻名遐迩的西门町，尽管我对于那里售卖的潮流服饰不感兴趣，但作为一个内容丰富的步行商业区，应该有着令人感到值得一看的地方。另一个目标是红楼，一栋建于 1895 年的八角形红砖洋楼，现在变成了台北市西区的文化创意中心。

这两个地点只隔着一条马路，而我要到达此处也不费什么功夫，从南京西路的捷运（也就是台湾的地铁）站中山站朝着中正纪念堂方向坐，一站到达台北车站，之后转线向永宁方向，再坐一站，就到达西门捷运站，也就是西门町的所在之处。

老实说，在广州和深圳这两个大城市生活了这么久，我算是有点人群恐惧症，特别讨厌人多的地方，而原本在我看来人流并不算密集的台北在西门町这边也露出了“狰狞面目”，挤在街口的人流就把我吓了一跳。驻足犹豫了半天，我还是决定先到相对安静的红楼一游。

跟随着大批的人流走过宽敞的成都路，我脚才刚踏上对面人行道没多久，台湾特有的机车大军就像是一群迁徙的鱼般从马路上一拥而过，留下了漫天的引擎呼啸声。

没走几步，八角状的红楼就呈现在了我眼前，楼身外部几乎没有任何现代化的装饰，仅仅是在顶部支起了招牌，并配上了灯光。古色古香的外观造型在夜幕之中约隐约现，从大门处透出的内部灯光也就显得份外地吸引人。

不过，略为令人失望的是，比起外表的古典，功能几经改动的红楼内部已经失去了太多的韵味，到处都是现代修饰的痕迹，中央的展区陈列着红楼的过往历史，从刚刚建起时附近建筑群的结构，到后来改变为剧场和电影院，再到今天成为文化创意中心，一栋已经有超过百年历史的建筑的确走过了无数风风雨雨。

因为来到的时间不巧，红楼的二楼已经不开放了，所以我也无缘参观闻名遐迩的红楼影院，一楼商店处的许多纪念品非常有特色，但考虑到也只是为游客而设的批量生产商品，我便感到兴趣缺缺，转头朝着后方走去。

连接着八角楼的一小段通道将我带往了 16 工房，这里可以被视为文化创意中心的真正所在，开设着十多家商铺，售卖的都是店主们独立自主设计的作品，从装饰画到小摆设，从帽子到成套的服装应有尽有，而且都是别处买不到的设计。

当然了，比商品更有看头的，果然还是这里的总体设计，每一个商铺都有着自己的特点，和自己专属的吉祥物。同时每一家店外观都经过了专门的设计，既能够体现自身的特色，又可以和其他店铺和谐地连成一体。

▲一楼入口右侧的咖啡厅也非常有情调。

▲Super……Banana?

▲给这店名点个赞。

这里楼高没有红楼那么夸张，不过还是开辟出了一个夹层，上方的商店功能要更多样化一些，除了售卖商品外，还包含了指导客人制作创意产品的课程，不过遗憾的是我来得太晚，无缘一见上课的情景。

原本我还想要参观位于 16 工房后方的十字楼，不过似乎是没有开放的样子，所以只能从侧门离开，结束了这次红楼的参观之旅。

重新走过成都路，我再次站在了西门町的入口处，人流比起之前似乎还多了一些，但原本只用一块草莓派稍微垫了垫肚子的我此时也变得饥肠辘辘，便毅然投身人流之中，寻找能够展现台湾风情的小店来一饱口福。

令人欣慰的是，路口人流惊人毕竟只是一个假象，当我进一步走入西门町，随着路面变得宽敞，路人的密度也迅速变低，所以走起来非常自在，干净地面也让人无法想象这竟然会是一条人来人往的步行街。我的第一顿美食来自号称 1973 年便开始营业的“继光香香鸡”，从创建年份上来看，这鸡应该跟戚继光没什么亲戚关系吧？（笑）

▲看着很高大上的新产品墨鱼甜不辣。

排队的人非常不少，看得出来有不少是本地人，也有我这种内地游客，而且分辨起来毫无难度，因为台湾人一般只会悄悄地互相窃语，而像市场卖菜一样叽里呱啦大喊大叫的大叔大妈们自然就是游客无疑了，幸好虽然他们言行举止和本土氛围冲突得厉害，但至少有在乖乖排队。这家店外围没有任何标出队伍的栏杆，顾客们却还是自觉地形成了一条有序的队伍，一一付钱，拿走刚刚新鲜炸出来的香香鸡块，这种排队文化里隐隐有着日本人的影子，不过却多了一分轻松随意的味道。

为了尽早花光兜里的硬币，我最后花了 55 元新台币买了一小袋招牌香香鸡。边吃边往着西门町的深处走去。老实说，除了洒在鸡肉上的调味粉有点辛辣，这炸鸡肉吃起来并没有多么出奇，中间还夹杂着一点点鸡骨头，有点破坏了大口吃肉的兴致，不过这似乎也证明了一个真理：排队的人最多的店，却不一定是最好吃的。

不过为了进一步验明这个真理，我在碰到了第二个目标时毫不犹豫地再次尝试。这回我碰到的是阿宗面线的西门町店，当时我对这家闻名海外的台湾小吃连锁店一无所知，纯粹是对其独特的经营方式感到好奇。这是一家窗口销售的店面，没有能够让顾客就坐的地方，但偏偏使用的又是极为环保的非一次性塑料碗，所以顾客们只能站在店外的路上直接拿着吃。

既然店面这么小，顾客能够选择的食物种类自然也就只有阿宗面线，分为 45 台币的小碗和 60 台币的大碗，我抱着尝试的心态排了老半天的队，买了一碗小的，端在手里就和其他食客们一样站在路旁呼哧呼哧地把面线往嘴里灌。虽然小碗的尺寸只有饭碗大小，不过内容还是很丰富的，福建米线是主体，配有卤大肠、柴鱼、香菜和一点点冬菇，汤底比较浓郁，闻起来非常香。比起之前的香香鸡，这一碗面还是挺有战斗力的，不过是否真的像是传闻中的那样到台湾非吃不可，可就见仁见智了。

比较有趣的是，这里还把店面前的垃圾桶附近改造成了一个回收处，地上有一个大盆，让食客们把碗放进去，好方便店家回收洗涤。旁边的垃圾桶处主要是用于收纳一次性塑料做的勺子和吃剩的面线，在垃圾桶上方店家还体贴地安装了两个纸巾抽桶，让饱餐一顿的食客能够擦擦沾满了汤料的嘴巴。所以或许这家店最有意思的并不是它出品的食物，而是这套完全有异于寻常店家的用餐方式。

填饱肚子有了力气，我好好地绕着西门町逛了一圈，遇到了不少有趣的景致，限于篇幅，这里就不再一一啰嗦了。当我终于觉得体力不支而踏上归途时，时间已经是晚上的十点多，再次来到西门捷运站，在走下站台之前，我环视着成都路的两旁，一边是在昏暗寂静中透露出一丝神秘美的红楼，一边是在灯火通明中展现着活力的西门町，一动一静，相映成趣，构成了我在台北的旅程中最有趣的体验。

▲小小一碗面线里，材料还是很丰富的。

●台北旅行建议三：捷运最靠谱

台北其实不是一个很大的城市，但地铁——也就是捷运系统却很发达，基本上城市中的每一个有着大量交通需求的地区都得到了覆盖，而且捷运的班次还是非常密集的，使用起来自然也就份外便利。

但可能不少在内地生活的旅客已经习惯了打车，那么在台北自由行时使用打车来代步划不划算？正如前文所说，台北并不是个很大的城市，而出租车的起步价也只是 80 新台币，所以打一趟出租车最贵大约也就 200 多新台币，折合人民币大约 40 块钱左右，便宜算不上，但也绝对不能说是贵，惟一的麻烦是，台北毕竟是大城市，所以交通高峰期时的堵塞情况也是一点都不输给其他内地大城市的，所以如果大家打车的时候不恰巧碰上了上下班高峰期，那就只能乖乖跟着一起堵，顺便浪费自己宝贵的观光时间了。

综上所述，在台北旅行期间，还是请多多利用捷运吧。

结语

本次台北游戏展的行程非常紧凑，所以除了在刚到达台湾的第一天我还有闲情逸致四处云游，其余时间几乎都是在会场和旅店之间两点一线地度过，所以游记内容也只能重质不重量。不过光是这半天的体验，就足以让我对宝岛的人文气息心生向往，日后要是有机会，还是要尽情地游览一番。如果各位读者在看到我短短的台北旅游经历后也感到心动，不妨现在就开始存钱，因为去台湾自由行可是需要有大笔存款作为保证的哦！

▲店外站着大口大口吃面线的顾客们也算是一道招揽客人的风景线。

台北，明年有缘再会！

文 宇宙人
美编 心の永恒

性感火辣的动作游戏“《闪乱神乐》系列”前段时间一口气公布了三部作品，其中较为另类的就是这部以料理对决为题材的音乐游戏《デカ盛り 闪乱カグラ》，随着前段时间台北游戏展宣布推出繁体中文版，本作中文标题也正式定名为《忍乳负重 闪乱神乐》！（不得不感叹这官译实在精妙得令人五体投地）说回游戏，这次将会收录 22 首原创的乐曲，其中 6 首是角色歌。22 位少女将会为争夺能实现任何愿望的秘传忍法书展开激烈、火爆、令人鼻血喷涌的料理对决！

料理对决，实际上是音乐游戏的对决。

根据音乐的节奏按照键位输入，料理就会顺利地制作出来了。

忍乳负重 闪乱神乐	MMV AQL	音乐
PSV	デカ盛り 闪乱カグラ	日版
	预定 2014 年 3 月 20 日 / 本地 1 人	3889 日元（A+B 版）
	无对应周边	

少女们火热的料理对决拉开序幕！

国立半藏学院 2 年级，非常喜欢又大又粗的寿司卷，而且充满活力的女生。本作中因为看到世间很多东西都变得“袖珍”而带来了危机感。所以要向世间宣扬又大又粗东西的美好而参加了美食大会。擅长的料理自然是她最喜欢的寿司卷了。

飞鸟
CV：原田瞳

斑鸠
CV：今井麻美

国立半藏学院 3 年级，凤凰财阀的大小姐。由于从小时候开始就接受英才教育，所以制作日本料理的厨艺无人能敌，为了不让传说中能实现任何愿望的秘传忍法书遭到滥用而毅然参加了美食大会。擅长的料理是怀石料理。

葛城
CV：小林优

国立半藏学院 3 年级，身材火爆而且拥有工口大叔内心的少女。要是获得了任何愿望都能实现的秘传忍法书就能无所顾忌地到处性骚扰——抱着这样单纯变态的理由参加了美食大会并希望从中获胜。擅长料理是拉面。

换装、破衣系统依然健在

◀换装可以说是系列的经典之一，不知道本作的服装又会没下限到什么地步呢。

▶如果在歌曲中按错的次数太多，审查的评价就会下降，此时衣服就会遭到破坏。

◀试食之后，半藏如果被美味感动会发出夸张的“好吃！”的感叹，其冲击波会将评价更差一方的衣服破坏掉。

国立半藏学院 1 年级，胃袋很大的冷美人。讨厌无用的事情，平时也不会说多余的话。但是很喜欢云雀，经常任由她撒娇。擅长料理是用乌贼制作出各种丰富的料理。

柳生
CV：水桥香织

云雀
CV：井口裕香

国立半藏学院 1 年生，喜欢吃甜食。天真烂漫的笑容深得身边的人欢迎。参加美食大会的理由是纯粹是想吃东西。擅长的料理也是自己喜欢吃的东西。

两个版本发售，并且推出繁体中文版！

游戏会分成 A、B 两个版本发售，其中 A 版包括半藏学院、焰红莲队两个势力以及大道寺学姐、半藏和雾夜共 13 人，而 B 版则收录月闪女子学院和新的蛇女子学院两个势力，以及蛇女的导师凛，共 11 人。目前日版 A 版将会在 3 月 20 日配信下载，而 B 版要到 4 月 24 日，定价分别为 2430 日元和 2500 日元。至于繁体中文版发售日和售价目前未定。

©2014 MarvelousAQL Inc.

文 纱迦
美编 心の永恒

在台北游戏展上，Koei Tecmo 发表了有关《刃 忍者龙剑传 Z》中文版的消息。中文版将于 3 月 18 日推出，采用中文字幕搭配日文语音。游戏的两大制作人稻船敬二和早矢仕洋介更亲身出席玩家见面会，为大家介绍游戏的种种特性。本作的概念由稻船敬二（代表作 :《丧尸围城》）提出，然后由早矢仕洋介制作完成。从试玩版情况来看，游戏的风格与其说是像《忍者龙剑传》，倒不如说是有点像《链锯甜心》，主题是忍者杀丧尸，充满了各种卡通暴力及搞笑风格。

刃 忍者龙剑传Z	Koei Tecmo	动作
多机种	YAIBA NINJA GAIDEN Z	日版
	2014年3月6日 本地1人	售价未定
	对应机种为PS3、X360	

《忍龙》的另类分支

本作冠以《忍者龙剑传》之名，但游戏的主人公并非大家熟悉的隼龙，而是一个名叫神风刃（KAMIKAZE YAIBA）的忍者，标题中的刃正是他的名字。神风刃在与隼龙的战斗中被砍断了左半身，不过幸运的是他没有像其他杂兵那样默默地死去，而是被改造为半机械人存活了下来。刃的目标当然是向隼龙复仇，但他首先要面临无穷无尽的丧尸大军。

本作虽然是一款打丧尸的荒诞游戏，但世界观和《忍者龙剑传》相同，因此不光是隼龙，还会有系列的其他角色（已知有红叶）在游戏中登场。不过游戏的故事将始终围绕刃来绕开，不必对那些角色有太高的期待。

忍者也能开无双

游戏的基本攻击方式是□为武士刀攻击（PS3 版按键，下同）、△为用拳头、锁链进行的重攻击，两种攻击方式可以混合使出。○键则是投技，抓住敌人后还可以通过按其他键来使用不同的攻击方式。× 键为瞬移，L1 为前进指示。从试玩版来看，游戏采用固定视角，这点显得有些落后。游戏中还有不少攀爬的部分，不过基本上都是以 QTE 进行。

游戏中打倒敌人可以储存名为最后之血的能量，当能量蓄满后就可以发动愤怒模式，该模式下攻击力和范围大幅增加，并可以使用火箭拳这样的强力招式。此外还可以强行骑乘大型敌人，很有《战神》的感觉。吃下风字标记也可以让风字槽增加，变满之后按 R2 键即可手动进入愤怒状态。

爽快无比的收割系统

游戏中刃可以使用多种武器，并具有各种属性效果，这种武器不像《忍者龙剑传》那样在特定地方入手，而是从丧尸身上直接收割而来。例如从丧尸新娘身上可以抽出（好重口）一条电鞭来攻击敌人，如果能抽中火属性敌人还可以引发电磁风暴。而从一种狂吐胆汁的丧尸身上可以抽取胆部，利用喷出的胆汁打中电属性敌人，可以让其结晶化。

很多时候玩家还需要利用收割来解谜。例如在试玩版中出现过的一处机关，你需要把胆汁洒到巨大的电扇上，这样电扇就会结晶化，此时就可以破坏电扇继续前进了。

《忍者龙剑传Z》登场

本作除了 3D ACT 玩法的本篇故事外，还收录了名为《忍者龙剑传 Z》的模式。虽说是一个游戏模式，但已经完全可以当成一个独立游戏来玩。

这个模式在向系列的原点——红白机版《忍者龙剑传》致敬，游戏采用横卷轴玩法，画面有着浓厚的点阵风格。不过实际游戏还是以 3D 画面来表现的，因此会出现很多立体的打斗场面。在部分关卡甚至还会转为俯视角，让刃一过横扫千军的瘾。

在这个模式中，选择正确的武器比玩家的操作技巧更重要。在后期关卡中会出现成群结队的的丧尸大军，必须换上火焰喷射器等强力武器才能将其一扫而空。以该模式的素质而言，就算当成下载游戏单独发售也是可以的啦！

谜之“星期一小姐”

丧尸配美女是此类游戏屡试不爽的法则，本作中会有一名红发性感美女出场，她的名字叫蒙蒂（Miss Monday）。蒙蒂是世界顶级企业 Forge Industries 的技术员，正是她将刃改造成了半机械人，因此对刃的身体十分了解。在游戏中她会成为刃的好帮手，经常通过刃的机械眼来给出建议。不过这位美女也有一个弱点，那就是实在没有绘画天份，你会在游戏中深刻体会到这一点……

与《神威 9 号》的联动

说到稻船敬二，不可不提如今他正在全力制作的《神威 9 号》（MIGHTY 9）。《神威 9 号》如今已经筹到了足够多的资金来开发多个版本，并公布了不少概念图。玩家对此反应良好，纷纷表示这是《洛克人》的精神续作。《洛克人》乱入《丧尸围城》已是惯例，作为这两大系列之父的稻船敬二对《神威 9 号》和《刃 忍者龙剑传》这两款新作也是关爱有加，专门为刃设计了一套《神威 9 号》主人公贝克的服装。玩家只要购买豪华丧尸包（SPECIAL ZOMBIEPACK），就可以获得这套服装啦！

稻船敬二采访摘要

在台北游戏展上，稻船敬二接受了媒体的采访，下面就是他的发言摘要。

・虽然中文版晚于欧美版发售，但早于日版。而且由于欧美版是英文配音，因此想最早听到日文配音的话，就应该选择中文版。

・在构想本作时，首先想到的是要做一款丧尸游戏，然后才想到要和《忍者龙剑传》的剧情搭配，最后的结果十分给力。

・本作并非《忍者龙剑传》的外传作品，只是与其共用世界观。希望它能够成为一个新的 IP 发展下去。

・《神威 9 号》目前顺利开发中，有制作中文版的计划。

俺の屍を越えてゆけ 俺屍2

在本次台北游戏展中，“《跨越我的尸体》系列”正统续作《跨越我的尸体2》公开了更多新情报，游戏的故事也渐渐浮出水面。惨遭灭门的武士家族身后隐藏了什么真相，以两个永恒的诅咒作为代价的复活，频繁的世代更替，一族复仇的夙愿何时了？孩子们，跨越我的尸体前进吧！

文 鱼楠（实习）
美编 心の永恒

跨越我的尸体2	SCE	角色扮演
PSV 俺の尸を越えてゆけ2		日版
预定2014年夏	本地1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

故事梗概

时值平安中期，以突如其来的大地震为开端，各种天地异变不断地向人类袭来，城市渐渐地衰落。在这些灾难中，有人认为此乃神的惩罚，便以献祭为名，将原本侍奉帝王家的武士家族全体处决。

河滩上堆满了族人的骷髅，此时出现了一个名为“黄川人”的天界使者，他问族人的骷髅：“想报复做出这种事的家伙吧？”

随后，黄川人告知族人报仇的代价——2个诅咒。

其一，以正常人数倍的速度成长，一生仅有2年的寿命，此乃“短命之咒”。

其二，无法与人类诞下子嗣，此乃“绝种之咒”。

为了向策划残杀族人的幕后黑手复仇，族人的骷髅们接受了这两个诅咒，并向黄川人提出了复活的期望。复活了的族人们为了筹备复仇所需的力量，分散至全国各地，并发誓终有一天要攻回京。

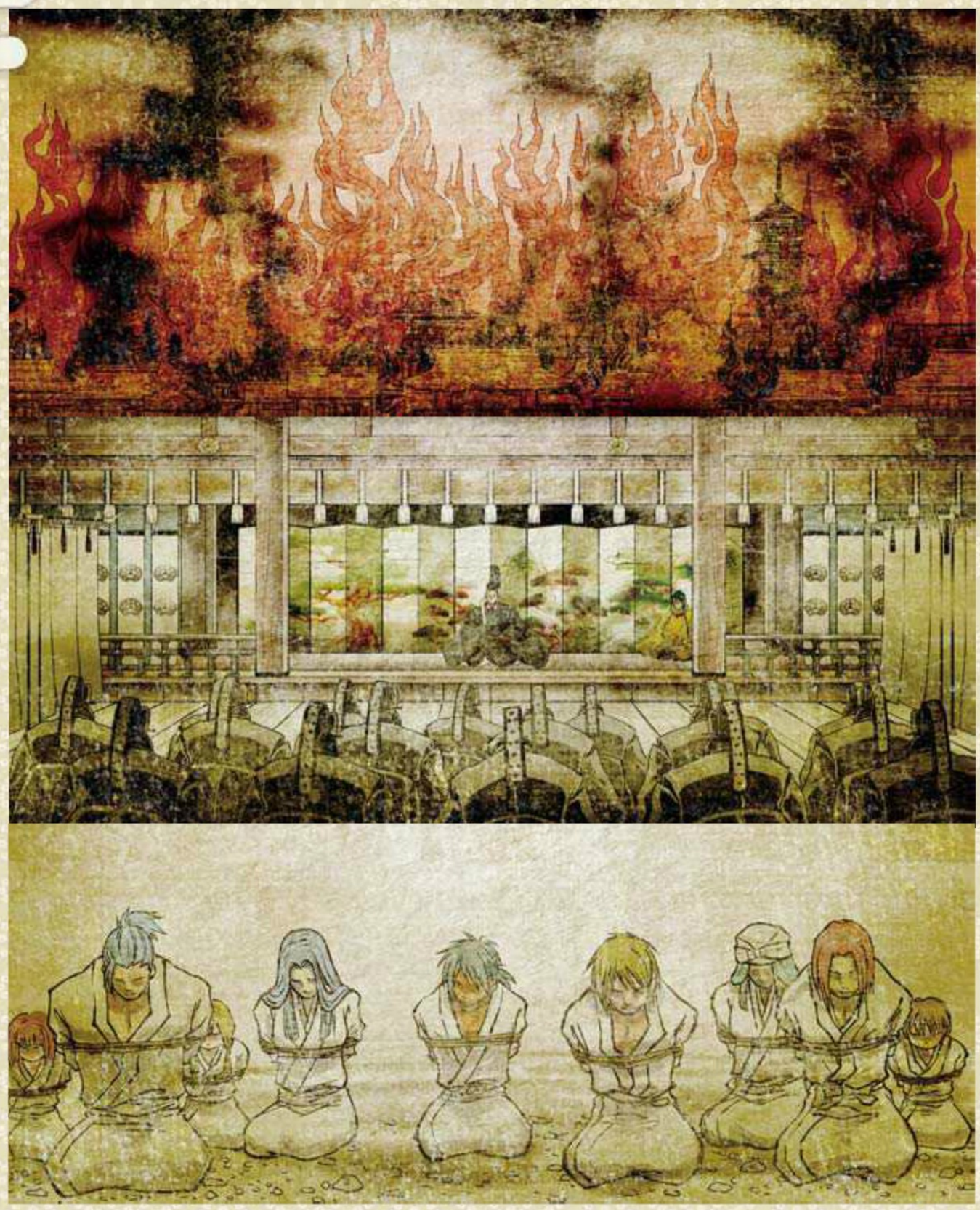
虽有“绝种之咒”使得族人无法与人类留下后裔，但是作为交换，他们可以与神明结合，将生命之火传递下去。

■外貌决定之后就是服装颜色的选择，性别由玩家任意选择。

■由子孙后代继承前人遗志。

制作当家

在故事的开始，玩家首先要制作家族的当家。制作第一代当家的时候可以通过PSV的摄像头拍摄玩家的脸部，并以此为形象基础制作出第一代当家的外貌，子孙可以遗传到其特征。当然，玩家还可以通过编辑，用其他人的脸部替换当家的外貌。



交神之仪——在有限的生涯中留下子嗣

主人公的族人因“绝种之咒”无法与人类诞下子嗣，为了延续一族的生命，于是有了与神明结合的“交神之仪”，由于孩子的能力会受到父母辈的影响，因此选择适合的神明也是一个重要的工作。

进行“交神之仪”的神明也有性别之分，若族人是女性，那作为对象的神明则为男性。

©Sony Computer Entertainment Inc.

登场人物——改变家族命运的人们

コ-ちん CV：福圆美里

“虽然我不太了解人类的事情，但是我会尽全力帮忙的！”

由黄川人带到复活的主人公家族身边的女孩，虽然看似人类，但根据黄川人所言，她的真身是鼬。在进行游戏的时候她会给玩家提供有用的建议，负责后勤支援的主要人物。

由于真身是鼬的缘故，コ－ちん会随着季节更换名为“夏毛”与“冬毛”独有的服装。

黄川人 CV：高山みなみ

在惨遭杀害的族人面前出现的人，本该由他引导复活了的族人，但他却将工作全部推给了コ－ちん。虽然黄川人在前作的续章中就已登场，但复活主人公族人的理由与他的行动目的至今仍是一个迷。

游戏系统

宅邸·城

在自家的宅邸里可以向コ－ちん寻求帮助，查看当前当家以及家族成员的状态，进行攻略迷宫钱的装备整顿，还可以通过“交神之仪”增加子孙后代。

▲在熟悉游戏之前，根据コ-ちん的建议进行游戏吧。

城里会有武器店与杂货店等各种商店，强化族人所需的道具都可以在这里购买，还有其他诸如神社和娱乐设施等与主线无任何关系的设施。

▲街道会因族人的努力与玩家的游戏进行方式而产生不同的变化。

迷宫·战斗

在宅邸与城市里准备完之后，就该踏入迷宫开始战斗了。

本作木版画般的迷宫设计很有特色，除了常见的深林与河川，还有热闹如祭典的神社，众多的迷宫等着玩家去挑战。

在迷宫中不断战斗使族人不断成长，入手各种道具强化族人，学习更多强力的技能将敌人打败，让家族更强盛。

全新的《俺尸》

远征他国：背负着惨重命运的并非只有主人公的家族，惨遭灭族的人们被黄川人复活之后便走向全国各地，各自发展起自己的家族，为打破宿命的诅咒而在不断地积蓄着力量。

在游戏的过程中玩家可以远征其他家族所在的地区，每个家族的发展方式各有千秋，因此可在他们城里内买到许多自己城里没有的道具与装备。除了发展不同之外，不同地区的迷宫也不相同，这也意味着新的怪物与新的宝物。

结魂：被诅咒的族人虽无法与普通人类结合，但是可以与自己的同类人结合，诞下新的生命，这样的仪式成为“结魂”。

文 宇宙人
美编 心の永恒

SOUL SACRIFICE ソウル・サクリファイス デルタ

台湾游戏展上宣布了《暗魂献祭 三角势力》将推出繁体中文版，而且将会在 3 月份与日版同步登场。这对喜欢本作剧情又想第一时间跟好友联机的玩家无疑是一大喜讯。而继上期介绍过之后，本期 UCG 继续为大家带来全新的情报。前作中主人公成功击败梅林之后可以选择献祭或者救赎，然后会迎来不同的结局，但这仅仅是一个新的轮回的开始。本作《三角势力》中这个轮回将会被打破，从中诞生了新的势力——格林，她们不仅察觉到轮回，还会为了摆脱它而行动，新的魔法和魔物也会在这个剧本中诞生。如此错综复杂的剧情将会为游戏带来怎样的变化呢？让我们拭目以待。

暗魂献祭 三角势力	SCE	动作
PSV	ソウルサクリファイス デルタ	日版
预定2014年3月6日	本地1人、面联/在线1～4人	4980日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

STORY

被禁锢在囚牢中的主人公跟会说话的魔术书里布罗姆相遇，这本魔术书上面记载了某个魔法师的日记，阅读的人能够“进入”书里，亲身体验书中的故事并从中学会魔法。日记中记载了某魔术师在变成魔物之前与梅林相遇，一起寻找“传说的圣杯”的旅程以及梅林支配了世界的故事。但是，世界在终结之前发生了变化，使得书内容被“改订”了。

改订的里布罗姆里记载了原本没有的故事。某魔法师在遇到梅林之前跟蕾芙德 [注 *] 相遇了，蕾芙德告诉了魔法师关于格林的预言以及“永劫回归”的轶事。

——“世界总是在重复轮回着。”

“被诅咒的男人”毁灭了世界，“无名的魔法师”出现将其击倒，使得世界得以再生。但“无名的魔法师”很快成为了“被诅咒的魔法师”，再次毁灭了世界。

从这里开始描述的故事，是轮回世界中的“例外”，终于到达的仅此一次的故事。

*注 :这个角色日语原名为“レッドフード”，角色原型是《格林童话》中的小红帽，但由于新怪物里也有一个小红帽（赤ずきん），所以为了区分开来直接采用音译蕾芙德。

塔利娅

统率着格林的女教主。为了从永劫回归中脱离，

格林教团的教主，以向世人传达“格林的预言”为使命。为了摆脱“永劫回归”，她需要知道将世界引向破灭每一个原因。为此她将信徒分散到世界各地搜集情报，同时进行布教。渐渐，她跨越民族和国界获得了大批的信徒。格林势力的兴起让亚法隆感到了危机，于是开始对其实施镇压。身为人类的塔利娅也被当作魔物而被发布了“杀害要请”。

说到底，如果世间的不合理是神故意创造出来的话，那么人类无论怎样努力都无法摆脱“永劫回归”——只要还活在这个世上。所以格林教团认为必须突破世界的常理，为此，她们密谋着某项“巨大的计划”。

塔利娅的名字来源于《格林童话》中的《睡美人》。

新魔物——兔子与乌龟（改编自《龟兔赛跑》）

名副其实的兔子与乌龟结合的魔物，战斗的时候背上的兔子会用鞭子抽乌龟，可让其战斗力提升。攻击以石属性为主，能够用石化喷雾和石柱等多种攻击手段。呃？看上去跟上期介绍的青蛙国王差不多？多半是亚种怪吧。

背景故事

从前有个女人，她的爱情表现跟常人有所不同。她特别喜欢看到男人哭丧的脸，特别喜欢虐待男人。而且很恶趣味地带着兔耳朵进行调教，因此而恶名昭著。而此时，有个贵族男人因为厌倦了总是高人一等的生活，想让自己露出被虐待的模样，为此而找到了这个兔女郎。男人得偿所愿地得到了“满足”。兔女郎用尽各种方法调校男人，甚至让他背着厚重的龟壳趴在地上，骂他：“这个世上再也没有比你更慢的东西了！”

男人渴求虐待的欲望与日俱增，但是相反地，兔女郎开始厌倦这个男人了。她因为小时候经常看到母亲遭到父亲虐待，为了从记忆中抹去那母亲悲惨的模样才不断地想征服男人，但如今在贵族男人面前，她已经想不出新的欺负方法了。此时，白色的“杯”出现了，兔女郎向其许愿，终于想出了最后也

石化喷雾会对远程的魔法师构成威胁。

接近战的时候必须注意的全方位攻击。

新魔物——奇美拉

就算肉体有一部分被破坏也不会倒下的魔物，手握羊头的锤子和蛇的盾牌，身体是狮子，各个部位都有不同的弱点属性，攻击方式也非常丰富。

背景故事

某个男人的梦想是作为一名战士名震沙场，但因为某次战斗中受到了重伤，不得不放下了手上的剑。不过他的梦想并未结束，他还有一个儿子，儿子也察觉到了他父亲的心意。因为父亲当初是为了保护他而受伤的。原本他是一个连虫子都不舍得杀死的温柔少年，但是为了父亲，必须作出“夺取他人生命的觉悟”。为此他先后杀死了山羊，蛇和狮子。到“最后的试炼”就是杀人。于是儿子

从空中贯穿敌人的强力禁术，但发动后的代价会带来致命的危险，因此同伴的后续的支援不可或缺。

以感情为代价杀死了自己的父亲。儿子也终于成为一名“战士”了。

全新的禁术 路西法

禁术是游戏中威力最大的魔法，但是代价是要用自己身体的一部分，或者牺牲同伴的性命才能发动。世界发生的改写不仅诞生了新的魔物，还让新的魔法诞生了。目前已公布的就是以堕天使命名的禁术——路西法。

玩家需要以双腿为代价，变成翅膀飞翔起来，然后从空中贯穿敌人。发动之后双腿会被破坏，玩家将无法进行回避行动，而且移动速度也会大幅下降。

初音ミク Project DIVA F 2nd

HATSUNE MIKU Project DIVA F 2nd

プロジェクト ディーヴァ

眼看游戏的发售日一天天临近，世嘉却突宣布本作的发售日由原定的 2014 年 3 月 6 日小幅延期两个星期左右，最终定在 3 月 27 日发售，这一消息让迫不及待的粉丝们有些小失望，不过繁体中文版的公布对于众多玩家来说倒也是喜事一桩。而近期官方也不断地放出各种相关的新情报，玩家们已经可以基本上窥探到游戏的全貌，40 首全新的 PV、160 种角色造型以及大幅强化的编辑模式等都令人忍不住拍手称赞。不过情报再丰富，也不如早点发售来得实在啊！

文 哪尼 美编 心の永恒

初音未来 歌姬计划F2	SEGA	音乐
多机种	初音ミク –Project DIVA– F 2nd	日版
	2014年3月27日 本地1人	7350日元
	机种对应PS3/PSV	对应玩家年龄：15岁以上

意外之喜，游戏中文化“葱”动进行中

虽然游戏小幅延期，但在 1 月份的“2014 台北国际电玩展”上，非常意外地公开了本作正在开发繁体中文的消息，也算是意料之外的惊喜。不过中文版的发售日尚未确定，与日版同步上市的可能性不大，因此想要入手中文版的玩家可能还需要耐心等待一段时间。

繁体中文版与日文版所包含的内容完全一致，并且游戏中所有的菜单界面及交流模式中的内容都将会以繁体中文的形式呈现，而许多玩家所关注的歌词部分，是采用方便演唱的罗马音形式还是根据歌词原意翻译成汉语，目前仍在讨论当中。

内容满载，收录曲目大公开

本作收录的曲目数量为 40 首，达到了系列之最，由 20 首系列经典曲目和 20 首全新曲目组成。虽说有一半是老歌，但基本上都可以称得上是不可错过的神曲，并且谱面、PV 等都经过重新制作，即便是老玩家也值得重新体会一番。新曲方面则有《DECORATOR》、《二息歩行》、《**アカツキアライヴァル**》等名曲坐镇，品质毋庸置疑。

新曲情报

二次元ドリ-ムフィ-バ-

作曲：PolyphonicBranch 演唱：初音ミク

采用了许多发光元素的设计，充满了强烈的电子感，与《二次元ドリ－ムフィ－バ－》PV 中的整体效果相得益彰，堪称超次元的帅气！

这首由 PolyphonicBranch 氏创作的的曲目有着极快的旋律，光影交错的演出效果所营造出的强烈对比感便是这首歌曲的特征。

值得一提的是，歌曲 PV 中的舞蹈原本只是为游戏准备的，但在 2013 年 8 月举办的“魔法的未来 2013 文化祭”中提前进行披露，除了完美还原了同样的舞蹈动作及舞台效果外，还加入了更具魄力的东西。

新曲情报

erase or zero

作曲：クリスタルP　　演唱：镜音レン、KAITO

歌曲描绘了在漫长的时空中，相互隔离且不断循环的两个男性挚友间的故事，由镜音连与大哥 KAITO 的男声组合进行演绎。

专属造型：イレイザー
设计者：壱村

イレイザー是一名“消除者”，这套由壱村氏为镜音连精心设计的舞台装扮，给人的第一感觉是充满了少年活力。

专属造型：オリジネイター
设计者：壱村

オリジネイター是一名“创始者”，他引导着连，同时也是连未来的寄托。因此在造型的设计上，オリジネイター显得更稳重成熟一些。

已公开的32首收录曲目一览	
新曲	
アカツキアライヴァル	こちら、幸福安心委员会です
なりすましゲンガー?	からくりピエロ
エンヴィットキャットウォーク	壊セ壊セ
Glory 3sui9	カンタレラ ~grace edition~
DECORATOR	二息歩行
スキキライ	二次元ドリームフィーバー
erase or zero	メテオ
Hello, Worker	soundless voice
ミラクルペイント	

已公开的32首收录曲目一览	
旧曲	
番凩	ルカルカ★ナイトフィーバー
メルト	みくみくにしてあげる?【してやんよ】
ココロ	ダブルラリアット
结んで开いて罗刹と骸	裏表ラバーズ
パラジグロロベンゼン	SPiCa –39's Giving Day Edition–
ワールドイズマイン	ロミオとシンデレラ
カラフル×メロディ	千年の独奏歌
パラジグロロベンゼン	

编辑模式再进化，打造属于自己的演出

编辑模式可谓是“《歌姬计划》系列”中极具特色的传统项目，并且随着作品的更迭，编辑模式也朝着“更强大，更易用”的方向不断完善。本作中的编辑模式主要有以下几点的进化：

①提升镜头视角的操作性
②允许更改画面的全局色调
③画面特效可以与音符的淡入淡出效果叠加使用
④角色动作与舞台背景追加
⑤乐器动作追加钢琴（键盘乐器）和小提琴
⑥自制 PV 上传数量上限增加为 80 个
⑦为了解决此前 PV 编辑方与下载方存在的曲目适配混乱的问题，在本作中编辑与下载双方的玩家都可以通过连接至 Piapro（**ピアプロ**）平台方便地下载到对应的歌曲，便利度大幅提升！

另外由于本作所包含的内容过于丰富，无法在一张卡带中塞进全部的东西，因此游戏的编辑模式将不会包含在卡带里，而是会放到 PSN 商店中供玩家免费下载。

■更加友好的视角操作。

■通过更改画面的整体色调来传达出想要表现的情感。

■追加了更多的动作模组可供选择。

■前作中大受好评的乐器演奏动作在本作中亦有收录。

更亲密的交流，DIVA 房间新要素

在 DIVA 房间中，玩家会接受到来自角色们的各种各样的请求，比如“拜托了，想换首背景乐”、“拜托了，想换套好看的服装”以及“拜托了，想拥有新的造型”等等，如果好好地回应对方的话，那么将能够更快地提升好感度。

除了前作中就有的猜拳游戏外，本作中还会追加一个名为“**アルプス**一万尺”的小游戏，玩家要跟随着音乐与画面上的提示，让角色们作出对应的动作。由于音乐的速度每回合都会发生变化，因此可不要小瞧了这个游戏哦。

AR 摄影及照片工作室

在 PSV 版中，游戏针对前作中的 AR 摄影功能进行了一些列的强化，比如允许同时拍摄两名角色，追加了更多的动作造型，以及允许玩家保存自己喜欢的角色及动作，可以更快的调出进行拍摄等等。

■同时拍摄两名角色。

在 PS3 版中，由于硬件方面的限制并不适合进行拍照，因此将 AR 摄影改为了“照片工作室”，玩家可以将 PS3 中的照片导入游戏中进行合成，同样支持同时合成两名角色，追加的动作造型等则与 PSV 版保持一致，并且合成出的照片采用了高画质的 JPEG 格式。

■动作造型更丰富，甚至可以拍出公主抱哦。

■合成后的照片可以自定义色调。

如龙 维新	SEGA	动作冒险
多机种	龙が如く 维新！	日版
	预定2014年2月22日 本地1人	8600日元
	对应机种为PS3、PS4	对应玩家年龄：17岁以上

《如龙 维新》的宣传已经差不多进入倒计时的阶段，世嘉为了给《如龙 维新》打宣传，与现实里的诸多知名品牌展开了联动宣传，在美食方面的宣传尤其多。在台北游戏展上名越制作人还亲临现场为本作做宣传。距离上一次进行《如龙 维新》的报道已经过了将近半年的时间，接下来就请各位读者跟着小编一起回顾一下至今为止的《如龙 维新》的新情报吧。

文 秋沙雨 美编 NINA

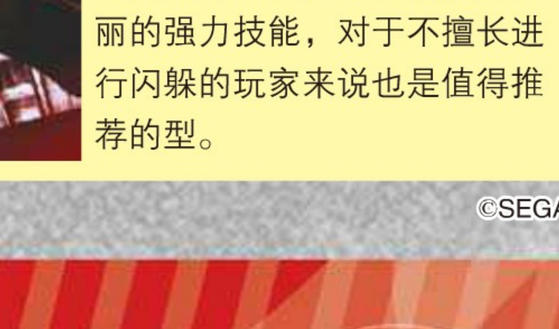
“土佐之龙”的战斗形态

在本作里，斋藤一（坂本龙马）有着四种能力果各异的战斗形态，每一种形态都有着属于该形态的特性。在上一次的报道里曾经简单介绍过四种战斗形态的特点，在这里就为各位更加详细地解说一下四种形态的战斗风格和绝技。

CV：中古一博

沉默寡言，是一个眼里一直带着杀气的危险人物。仰慕着武市而加入土佐勤王党，他对武市所抱着的忠诚已经到了将近痴迷的程度。其剑术在勤王党里也是数一数二的高超，也有人因此认为龙马所担任的“笔头”之位其实更加适合以藏。由于被龙马夺走其升迁之途而与其作对，在龙马相遇的人物里，他是龙马最初的强敌，在之后的旅途里也好几次与龙马对上。

●一刀之型



经历了常人难以想象的艰苦锻炼，通过凝聚着武士之魂的长刀挥出必杀一击的型。双手持刀，把力量的重心全部灌注到刀上，哪怕敌人防御也能够从上到下用斩击将其防御动作破除，运用豪爽的招式突入敌群中进行攻击时有着很不错的爽快感。在攻击的时候，长按住按键的话还能够进行蓄力，使出更加强力的攻击。在防御方面也没有问题，除了能够进行一般防御之外，还能够在敌人进行攻击时将敌人的刀打到空中破除攻击，在与使用剑术的敌人进行战斗时有着十分丰富的应对技能。

该型适合喜欢使用强有力的攻击来结束战斗或注重攻击输出的玩家。在战斗里面对敌人的攻击时也能够轻松使出华丽的强力技能，对于不擅长进行闪躲的玩家来说也是值得推荐的型。

©SEGA

■一刀之型绝技 龙牙一闪

一刀之型的绝技是首先将刀收回刀鞘里，然后边冲向敌人边拔刀攻击的突进居合斩。哪怕与敌人之间隔了一段距离也能够一瞬间攻击到敌人，在打倒该敌人后还能在一瞬间继续冲向下一个敌人继续攻击。

●短枪之型

要是提到坂本龙马的标志性武器，就不得不提左轮手枪，短枪之型就是使用左轮式的短枪来肆意玩弄敌人的型。这个型除了众所周知的远距离射击之外，还有能够在被敌人包围时穿过敌人从身后攻击和多段攻击等攻击方式，在敌人接近时还能使用体术来进行应对。在四种型里，短枪之型的连射能力、威力、命中率等数值，都是最容易受到型的成长和武器强化影响的型。

面向敌人使用蓄力射击或连射还能够打掉敌人的装备，持此之外还能够边移动边射击、边回避边射击和使用踢击破除的敌人防御之后射击等多种攻击方式。除此之外还能够通过制作特殊的弹药来射出火焰或有毒的子弹等。

短枪之型可以推荐给希望收集素材制作子弹和喜欢对武器进行各种调整的玩家。哪怕不擅长接近战，只要能够制作出强大的枪支和强有力的弹药，就能够与强敌进行热血沸腾的战斗。

■短枪之型绝技 炎龙之型

短枪之型的绝技在瞬间以多数的敌人作为靶子，将子弹一口气以四散的方式射出，将周围的敌人一网打尽的乱射技能。如果对手只有一个人的话还能够让所有的子弹都射向该敌人，哪怕面对强敌也无需危惧。

●格斗之型

通过强化作为所有武术技能基础的身体，以自己的拳头来贯穿敌人的型。本作里的大多数敌人手上都是带着刀的，空手与他们战斗虽然看起来非常不利，不过在格斗之型的状态下能够化解敌人的攻击并以轻快的拳头使出连续攻击。通过化解敌人的攻击来使出强力的反击便是这一型的最大特点。

除此之外，还能够通过强化作为防具的笼手来提高打击的威力。再者，由于该型是没有武器的战斗型，所以能够捡取掉落在街道的各种东西来作为武器使用。

格斗之型更加近似于传统的《如龙》战斗系统，不习惯挥舞刀具和枪械的玩家可以使用该型来体验战斗的乐趣。

■格斗之型 龙翼之阵

格斗之型的绝技是对单体的敌人使用猛烈的连续攻击的技能。只要左上角 Hit 槽还未消耗至尽，该绝技就能够一直进行连续攻击，根据连击数的不同，结束攻击时使出的最后一击也会产生变化。

●乱舞之型

左手持枪右手举刀，同时进行斩击和枪击的无视“武术”这一概念的乱斗类战斗型。一边回旋一边进行斩击，然后看准时机使用短枪进行射击，不给敌人趁虚而入的机会，能够以压倒性的攻击频率来肆意蹂躏敌人的型

能够将高速的斩击和枪击来组合成各种各样的攻击方式，对敌人进行连续攻击时还能够使出各种各样狡猾的连击。由于能够同时使用刀和枪两种武器，考虑如何进行攻击组合也是玩家们在使用乱舞之型的乐趣之一。

乱舞之型的连续攻击就如同怒涛般汹涌，该型不仅仅适合希望进行技能组合的上级玩家，任意使出攻击就能够战斗得很帅这一特点同时也很适合不擅长格斗游戏的玩家。由于该型能够同时使用两个武器，所以只要尽情地强化武器就能够让乱舞之型成为最为强有力的攻击输出类型。

■乱舞之型绝技 天龙乱舞

乱舞之型的绝技是一边挥刀一边用枪进行乱射，将周围的所有敌人都一网打尽的技能，在被敌人包围时，这一绝技就能将战斗的劣势完全逆转过来。

天启

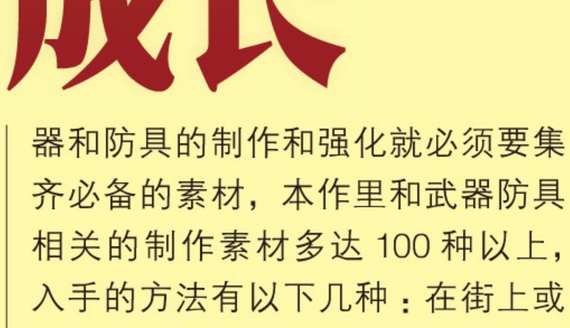
“《如龙》系列”特有的“天启”系统依然健在，由于本作没有可以随身携带的照相机或手机，所以天启技能的习得方式从观察周围的 NPC 变成了在战斗中习得。在战斗时如果满足了习得天启技能的条件的话，主角的脑内就会灵光一闪，从天空降下落雷，习得之后立即就能够使用天启技能，这也是本作战斗的最大特征之一。

◀龙马的天启技之一“大扑打の极み”。

武器的成长

在本作里，武器和防具的炼成系统得到了大幅度的进化，能够进行强化的不仅仅只有刀和枪两种武器，还有长枪、大太刀、火枪炮等。可强化的防具分别为头部防具、胸部防具和手防具三种，也是能够进行炼成的。

想要进行武器和防具的制作和强化就必须前往京的锻治屋，通过反复不断的强化和制作武器防具来锻炼龙马的身手。进行武器和防具的制作和强化就必须要集齐必备的素材，本作里和武器防具相关的制作素材多达 100 种以上，入手的方法有以下几种：在街上或主线剧情里打倒敌人掉落、在战斗时打破场景里的容器掉落、做支线获得和在街上捡取，除此之外还能够通过“战斗迷宫”来获得素材，还有一定几率能够获得珍贵的素材。一般的素材在商店里或是通过在田里种植蔬菜也能够获得。



在原武器的基础上投入素材的话就能够制作出全新的武器，新制作好的武器不仅攻击力防御力与原武器有差别，同时还有可能会附加喷火或能够轻松破除敌人防御等特性。除了武器之外，还能够制作火炎弹或雷击弹等特殊的弹药来强化枪械的威力。

武器的强化分成“锻炼”、“升格”与“合成”三种类型，在强化武器时所要用到的素材与制作新武器时所使用的素材是完全不一样的。武器和防具的强化是需要完成迷你游戏才能进行的，当把迷你游戏完美通关时，强化后的武器和防具的威力就会得到更大的提升。

锻炼

通过重新锻造武器和防具来提高武器的基本性能，即攻击力或防御力，这两个数值的提升是有上限的，不过可以通过对武器防具进行“升格”来提升基本性能的最大值。

升格

在制作出全新的武器防具之后，该装备最初就会呈现“钝”的状态，这时可以通过升格来让武器防具升格为锋利、非常锋利等更高等的类型，除此之外还能够提高该装备的锻炼最大值。

合成

用两种装备来进行合成，能够让其中一方的装备继承另一方装备的能力，作为素材的装备的能力称之为“印”，将“印”装备到合成的武器防具上就能够让该装备获得该能力。每个武器防具能够装备的“印”数量都是不一样的，让玩家动脑思考如何将“印”的能力进行组合装备便是本作武器系统的最大乐趣。

“土佐之龙”的成长

角色等级与魂球

玩家所操作的主角坂本龙马（斋藤一）的成长要素大致分为两个部分，一个是主角自身的“等级”，另外一个是战斗时所使用的四种型的“段位”。

坂本龙马的等级提升是通过打倒敌人或完成事件获得经验值来进行的，提升角色自身的等级可以让体力最大值或格斗之型的攻击力得到提升。

一刀、短枪、乱舞、格斗四个型都有各自的“段位”，每个段位的上限为 25 级，段位的提升方法只能通过战斗来进行，使用各型来进行战斗获得经验值便能够提升段位。

在角色等级或段位等级都提升了一级的时候，就能够获得 1 个“魂球”，在菜单的“能力强化”页面里消耗魂球，将其注入到技能之中就能够解放该技能的效果。四个型的魂球是分开计算的。

在角色升级时获得的“修炼の魂球”是能够任意消耗在四个型的技能上，而在段位升级时就会获得对应该段位颜色的魂球，这类魂球只能用来强化该型的技能。

战绩

在本作里追加了对战斗进行评价的“战绩”系统，在每场战斗里通过龙马（斋藤一）在战斗里的表现，系统都会自动做出评价，给予他“称号”，同时也决定经验值与报酬的增减。

称号

在战斗里对敌人使用连续攻击或在最后一击时使用特殊技来结束战斗时系统都会对玩家的战斗水平做出评价，累计评价即可提高“称号”的阶位。提高了阶位之后，玩家在战斗后获得经验值就会上升，在“综合战绩”里获得的评价也会更高。

综合战绩

在战斗结束后系统会对玩家在战斗里的表现作出整体的评价，影响评价的因素包括玩家在战斗里使用的技能数量以及该技能的使用难度等。“综合战绩”获得的评价越高，作为奖励获得的钱与经验值也就更多。

与PSV的互动

PS4 与 PSV 之间的互动一直是玩家们在主机发售前关注的焦点，本作则是在真正意义上实现了两台主机之间的游戏联动。在主机版游戏发售的同时，PSV 版也将免费配信一款与本体联动的游戏软件《龙が如く 维新！无料アプリ for PlayStation Vita》。只要购买了主机版的游戏本体，并使用 CrossSave 功能将存档上传之后就能够在 PSV 的这款软件上下载存档，在里面游玩《如龙 维新》的各游戏内容，在该软件里获得的金钱、经验值和道具都能够直接反应到游戏本体的数据里。

该软件将于 2 月 13 日于日服配信，而且需要用到 2.7G 以上的记忆棒容量。港服是否会同步配信目前还不得而知，届时请关注 UCG 的追踪报道。

●战斗迷宫

在本软件里获得的经验值、魂球、道具、金钱和队士卡片，都能够通过 CrossSave 将其上传到 PS4/PS3 游戏本体来使用。在一开始直接使用该软件来游玩战斗迷宫模式的时候，能够挑战的场景就只有“野盗の洞窟”（共 10 层），坂本龙马（斋藤一）的等级最多可以升到 20 级，战斗里能够使用的型的段位最多可以升到 10 级。在游戏里使用队士卡片的技能时可以直接通过触摸屏来进行操作。

将该存档上传到 PS4/PS3 上之后与主机板的数据进行联动之后就能够游玩战斗迷宫的所有场景，角色的各等级上限也将与游戏本篇相同。

另外，在战斗迷宫里被敌人打倒的话，与玩家同行的队士的忠诚度就会下降，下降到一定程度之后就会逃走，只有 PS4/PS3 版游戏本篇才能够让逃走的队士重新入队。

当在本篇开始前就上传了该软件的存档的话，可以在游戏主菜单选择“强くてニュ－ゲ－ム”来开始游戏，这样一来游戏一开始坂本龙马的角色参数就会和软件里同步。

游戏本篇里的“武具炼成”系统在该程序里也是能够使用的。

●别居生活

在该软件里，种菜、钓鱼、料理和行商这些功能都是能够使用的，不过有以下几种限制：

■钓鱼能够在河边与海边钓。

■如果在没有事先与游戏本篇的存档进行联动就直接玩该程序的话，想要用钓上来的鱼做料理就必须与本篇的存档进行联动。

■别居生活的活动范围只有别墅周围，无法前往京（不能进行主线和支线）。

■养宠物必须事先在本篇里完成相关的支线并把猫或狗带回家后使用 CrossSave功能上传存档后才能够在该软件里使用。

●赌场迷你游戏

赌场的迷你游戏将能够对应 PSV 的触屏操作，能够直接使用触屏来移动或选择牌面。迷你游戏的在线模式可以实现 4 人对战，同时还支持 PS4/PS3 版本篇与 PSV 软件的跨平台在线对战。其中能够进行对战的游戏有麻将、将棋、こいこい、おいちょかぶ和ポ－カ－五种游戏。在对战模式里，如果没有找到其他玩家的话系统会让 CPU 乱入到对战中，所以哪怕凑不够人数也无须担心。

预约特典

本作的预约特典为“《如龙》系列”的歌曲精选集，共计收录了 19 首“《如龙》系列”的经典歌曲，收录曲目如右：

歌曲名	原作出处
意地櫻	如龙 维新
さむらい音头	如龙 维新
故乡に锦を饰るべし（小山力也ver.）	如龙 维新
故乡に锦を饰るべし（钉宫理惠ver.）	如龙 维新
阿修罗小町	如龙 维新
吹雪小呗	如龙 维新
さむらい演舞	如龙 维新
鼓动	如龙 维新
With You	如龙 维新
With You	如龙
谁が为に	如龙
As a man , As a brother	如龙2
散るは刹那	如龙2
Fly	如龙3
Independence For Violence	如龙3
For Faith	如龙4
Receive and Bite You	如龙4
The Battle for the Dream	如龙5
I believe in you	如龙5

港版和台版和《如龙 5》一样，还将附送游戏本篇的中文剧本。

除此之外还有可更换前一章节介绍的过场语音的下载码，在本作里进入下一章节时都会进行前一章的回顾，使用该下载码的话就能够将回顾时的过场介绍语音换成自己喜欢角色的声音。特典里收录的过场语音声音有：黑田崇矢（配 坂本龙马 / 斋藤一）、宇垣秀成（配 冲田总司）、小山力也（配 永仓新八）、东地宏树（配 松原忠司）、咲野俊介（配 井上源三郎）、安元洋贵（配 原田左之助）、中古一博（配 冈田以藏）、山路和宏（配 中冈慎太郎）、岩崎征实（配 西乡吉之助）、朴璐美（配 登势）、西凛太郎（配 佐佐木只三郎）、钉宫理惠（配 遥）和平野绫（配 几松）。

与PS3版的联动

购买了 PS3 版《如龙 维新》的玩家们如果手头上有 PS4 的话，可以使用 SEGA 推出的升级服务将游戏升级成 PS4 版的《如龙 维新》，该服务需要花费 1000 日元，该升级服务的配信是时间限制的，配信时间为 2 月 22 日至 6 月 30 日。目前尚未得知港服的升级服务详情，还请各位继续跟踪 UCG 的后续报道。

传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

新年刚刚过去，《热情传说》的官网在整个 1 月都没有动静，记忆里 2011 年的这时候刚好是上一个周年作《无尽传说》的宣传期，那时刚刚公开了除男女主角之外的第三个角色杉田智和配音的角色艾尔文。系列正统作没动静，但是周边情报却是没闲着，PS 商店里配信了一月份的四个角色主题，一番赏第三弹内容与今年传说祭的出演嘉宾相继公开都引起了不小的轰动。

Tales Of 游戏情报

热情传说

制作人访谈精选

①负责本作美术指导的是四位画师之一岩本稔，顺便一提，负责《无尽传说》和《无尽传说 2》美术指导的是另一位画师奥村大悟。

②本作也有“《传说》系列”的标语“×× 的 RPG”，只不过目前还没到要公开的时机。

③男主角史雷的印象色是蓝色，艾莉夏的印象色是粉红色和白色。在让藤岛康介绘制史雷时有某个部分是制作人和编剧特别叮嘱说要注意的，但是该部分涉及剧透，所以制作人在访谈里也没说是哪个部分。

④隐藏艾莉夏和史雷的年龄并非有什么意图，只不过尚未到公开的时机而已。目前能透露的是艾莉夏比史雷年长。

2014 年传说祭出演者名单公开

一年一度的传说祭在本月上旬正式公开了首批出演者名单，那几位往年常见的老面孔在今年也尚未缺席，惊喜的是，BNGI 这次为了庆祝 20 周年，把《幻想传说》和《宿命传说》两部作品的男女主角声优都请了过来。不少粉丝感叹说：如果《永恒传说》的主角组也能过来的话今年就达成了御三家的创举，可惜的是为《永恒传说》女主角法拉配音的声音皆口裕子现在在英国留学，不幸缺席今年的盛典。

今年两场传说祭的参演者如下，第一天主要以两部初代作的嘉宾为主，第二天则基本是往年的成员，按照往年的习俗，日后还将会有追加的嘉宾也说不定。

5 月 31 日

小野坂昌也（泽洛斯・怀尔达 役 / 仙乐传说）※ 主持人
名冢佳织（安洁・塞雷娜 役 / 圣洁传说）※ 主持人
小西克幸（罗伊德・埃尔文 役 / 仙乐传说）
鸟海浩辅（尤利・罗威尔 役 / 宵星传说）
草尾毅（克雷斯・阿尔贝因 役 / 幻想传说）
岩男润子（敏特・阿特涅德 役 / 幻想传说）
关智一（斯坦・艾尔隆 役 / 宿命传说）
今井由香（露蒂・卡特雷特 役 / 宿命传说）
绿川光（里昂・马格纳斯 役 / 宿命传说）

6 月 1 日

小野坂昌也（泽洛斯・怀尔达 役 / 仙乐传说）※ 主持人
名冢佳织（安洁・塞雷娜 役 / 圣洁传说）※ 主持人
小西克幸（罗伊德・埃尔文 役 / 仙乐传说）
鸟海浩辅（尤利・罗威尔 役 / 宵星传说）
铃木千寻（卢克・冯・法布雷 役 / 深渊传说）
森永理科（丽塔・莫尔迪欧 役 / 宵星传说）
樱井孝宏（阿斯贝尔・兰德 役 / 圣恩传说）

Tales Of 周边动向

PS3 付费主题配信更新

NBGI 在日服的 PS Store 每月定期更新的“《传说》系列”付费主题在 1 月为各位玩家们献上了新内容。1 月份配信的主题有四个，每个售价 100 日元。四个主题分别是：《无尽传说》的裘德（秘奥义 Cut in）、《圣恩传说》的阿斯贝尔 & 理查德（秘奥义 Cut in）、《无尽传说》的艾尔文（秘奥义 Cut in 通常版）和《深渊传说》的提亚（《对决传说》的秘奥义 Cut in）。

《无尽传说 2 双极的十字路》广播剧 CD 即将发售

《无尽传说 2》的广播剧 CD 不少，但是基本都是外传性质的短篇类型。而在 3 月号《VIVA ☆ Tales of Magazine》的下期预告里，于该杂志上连载的漫画《无尽传说 2 双极的十字路》正式宣布即将发售广播剧 CD，发售日为 4 月 10 日，售价 2750 日元。在此之前还将会先在 3 月 16 日举办的“Game 的电击 感谢祭 2014”上先行发售，届时还将赠送先行特典。

《无尽传说 2 双极的十字路》作

TIPS 《无尽传说 2》官方漫画的作者内藤隆今年日本过春节去神社拜年时，在木牌上绘制了穿新年和服的路德加、爱露和露露。

者为**カスカベアキラ**，该作者过去还曾绘制过里昂担任主角的漫画《宿命传说 转瞬即逝》。本作的主角不是游戏本篇的主角路德加，而是大家熟悉的前作老面孔——裘德与艾尔文。故事讲述在断界壳消失半年后，裘德从医学院毕业之后的故事，期间还将解释裘德在《TOX2》里的造型来源与艾尔文为什么在《TOX2》里留了胡子，以及前作的角色们在《TOX2》本篇之前的生活。除此之外，**カスカベ**老师还为路德加与尤里乌斯绘制了一篇与《双极的十字路》同一时间轴上的短篇。目前的漫画连载已经进入到了 TOX2 游戏本篇的剧情。

你所不知道的《传说》

你所不知道的“《传说》系列”名称简写

使用简称是最直截了当地区别同一系列不同作品的方法，“《传说》系列”作品众多，同一部作品还能够分为重制版、导演剪辑版等不同类型，有时候同一个简称代表着的也许是多个作品也说不定。在这里秋沙雨就为各位读者们介绍一下该系列的作品简称，方便各位区分系列各作。

格式为简称：全名（平台）的形式，按照 26 个字母的顺序进行排列。

简称	中文名（机种）
TOA	深渊传说（PS2、3DS）
TOB	藏书传说（IOS、Google Store）
TOCE	卡片进化传说（智能手机平台）
TOD	宿命传说（PS）
├TODR	宿命传说 重制版（PS2）
├TODRDC 或 TODDC	宿命传说 导演剪辑版（PS2）
└TODK	宿命传说 K（小钢珠、IOS）
TOD2	宿命传说 2（PS2、PSP）
TOE	永恒传说（PS、PSP）
└TOEO	永恒传说 Online（PC）
TOF	传说迷传说（PS）以及传说祭（Festival）、寿屋推出的橡胶挂饰系列（Friend）
TOF2	传说迷传说 2（PS2）
TOG	圣恩传说（Wii）
└TOGf	圣恩传说 f（PS3）
TOH	心灵传说（DS）
└TOH-R	心灵传说 R（PSV、IOS）
TOHTB	英杰传说 勇气双雄（PSP）
TOI	圣洁传说（DS）
└TOI-R	圣洁传说 R（PSV）
TOK	羁绊传说（智能手机平台）
TOL	神话传说（PS2）以及链接传说（IOS、Android）
TOM	传说专门志
TOP	幻想传说（SFC、PS、PSP、GBA、IOS）
└TOPND	幻想传说 换装迷宫（GBC）
└TOPNDX 或 TOPX	幻想传说 换装迷宫 X（PSP）
TOR	重生传说（PS2、PSP）
TOS	仙乐传说（NGC、PS2）
├TOSR	仙乐传说 拉塔特斯克的骑士（Wii）
└TOS-U	仙乐传说 混合包（PS3）
TOT	风雨传说（DS）
TOV	宵星传说（X360、PS3）
TOVS	对决传说（PSP）
TOW	世界传说系列
├TOWSL	世界传说 召唤士的血统（GBA）
├TOWND2	世界传说 换装迷宫 2（GBA）
├TOWND3	世界传说 换装迷宫 3（GBA）
├TOWRM	世界传说 光明神话（PSP）
├TOWRM2	世界传说 光明神话 2（PSP）
├TOWRM3	世界传说 光明神话 3（PSP）
├TOWDA	世界传说 骰子冒险（PC）
└TOWTU	世界传说 战略同盟（IOS、Android）
TOX	无尽传说（PS3）
└TOX2	无尽传说 2（PS3）
TOZ	热情传说（PS3）

“《传说》系列”一番赏第 3 弹

距离上一次的“《传说》系列”一番赏第 2 弹结束才过了将近半年的时间，第 3 弹就按耐不住地掀开了这神秘的冰山一角。此前在“《传说》系列”的官方推特上公开了几张与一番赏有关的照片，例如《永恒传说》的吉祥物曲奇、《圣洁传说 R》新角色孔威的书，以及前不久正式公开的路德加与卢克手办的背影。

目前“《传说》系列”一番赏第 3 弹的官方主页已经正式开放，同时公开的还有 B 赏的《深渊传说》主角卢克与 C 赏的《无尽传说 2》主角路德加的手办灰模。卢克在过去已经曾经由 Alter 进行了一次手办化，这次最受瞩目的是路德加的手办。现在距离《无尽传说 2》的发售已经过了一年多，路德加的第一个手办才姗姗来迟，在此之前路德加的周边基本都是小粘土、橡胶挂饰或 Q 版钥匙扣之类的，等比例的周边这还是第一个。

同样令人在意的还有本次的**ちびきゅんキャラ**，从目前的情报来看《永恒传说》的梅露蒂与《圣洁传说 R》的孔威都将是本次**ちびきゅんキャラ**的成员，剩下的角色目前还依然隐藏在迷雾之中。

© いのまたむつみ © 藤島康介 ©BNGI

文 伽蓝 美编 小瑟

攻略透解 GUIDE THROUGH

神鬼寓言 周年纪念版	Microsoft Studios	角色扮演
X360 Fable Anniversary		美版
2014年2月4日	本地1人	39.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

自 2004 年《神鬼寓言》初代推出后，如今已过去了十年，在这些年间“《神鬼寓言》系列”逐渐成为家喻户晓的美式 RPG 大作。藉 10 周年庆典，系列开发组 Lionhead Studios 选择了奠定系列基础的 X360 初代完全版《神鬼寓言 失落之章》进行了重制，这便是现在我们看到的《神鬼寓言 周年纪念版》，这个重制版的质量相当过硬，画面直接是完全重做，绝非一般高清版拉高分辨率的敷衍之作，同时原汁原味地保留了原作的玩法。好了，下面就让我们重返阿尔比恩王国吧！

系统详解

操作列表

左摇杆	移动
右摇杆	控制视角
十字键	快捷键操作
A键	互动/奔跑（长按）
B键	施放法术/法术切换（配合RT键）
X键	近战攻击
Y键	远程攻击
LB	放出/收起武器
RB	格挡/翻滚躲避（配合左摇杆）
LT	锁定目标
RT	吸收经验光球/呼出快捷键菜单
LS	潜行/手动瞄准（手持远程武器时）
RS	放大地图
BACK键	呼出菜单
START键	暂停游戏/保存/载入

战斗解说

游戏中共有三种战斗的手段，分别是使用近战武器、远程武器以及法术攻击，在游戏的过程中玩家难免要选定一个方向来塑造角色，下面就为大家介绍不同类型战斗手段的一些基本内容，以便让各位早点确立角色的成长方向。

近战武器

使用近战武器是最基本的攻击方式，近战武器共有 10 种，分别是斧头、大刀、武士刀、长剑、硬头锤、突刺锤、大锤、大斧、巨剑、巨型硬头锤，不同的武器在攻击速度、攻击距离、武器伤害上各有差异，玩家要从具体使用中感受。在实战中使用近战武器时，玩家很容易就可以发现面板伤害高的武器未必就是最有效的武器，具体要根据不同类型的敌人作出判断。笼统地说，短小但快速的轻型武器适合对付诸如人型敌人等会进行防御的敌人，而伤害高、攻击范围广的巨型武器适合用来对付不会防御的敌人。作为战士，在学会攻击前一定要学会防御以及翻滚的技巧，这两者与近战攻击相辅相成，密不可分。

另外，在使用近战攻击时，无论攻击命中或是被敌人防御，在累积一定程度的近战攻击后，右下角代表 X 键的近战攻击图标会变成一个高亮的“×”，并且武器会发出紫色的光芒，这时长按 X 键就可以使出威力强大且无法防御的攻击“重砍”，活用这个系统是近战专精的必修课。

近战武器的品质，前缀由低到高为铁制、钢制、黑曜石、大师，在此之上为传奇武器。

远程武器

远程武器相比近战武器具有两大特点，一是通过蓄力后攻击能造成远超近战攻击的威力，而且这个蓄力时间是没有上限的，长按 Y 键的时间越长，这一箭造成的伤害就越高，如果将一箭蓄力两三分钟，连部分 BOSS 都能直接秒杀，二是远程攻击无法被 BOSS 级别以外的敌人防御。从以上可以看出其实使

用远程武器考验的就是玩家的走位。对比近战武器的 10 种武器类型，远程武器只有长弓以及十字弓两种，长弓的伤害中等，但连发速度比较快，偏重敏捷，而十字弓则能够造成单发的大伤害，但换箭速度较慢，不适合面对复数敌人时使用。

远程武器的品质同样分为五等，前缀由低到高为杉木、橡木、黑檀木、大师，在此之上为传奇武器。

法术攻击

除了近战武器以及远程武器两种主要攻击手段外，游戏中还有不依赖任何武器的法术可供玩家选择，游戏中魔法的威力绝不亚于其他两种攻击方式，除了有强大的单体以及群体法术外，还有为自己回血、增加护盾等加成法术，因此法术专精也是一个不错的选择，就算选择近战专精或远程专精，选择辅修一些对自己塑造方向有用的加成法术也十分必要。与远程武器一样，部分法术通过蓄力可以增强法术的威力。

战斗加成

在战斗中，无论用何种方式对敌人造成伤害，都能进入战斗经验值加成的状态，战斗经验值加成状态会以白色的“×”号显示在画面的左上角，在不受伤的情况下，造成的伤害越大，加成的倍数就会越高。举个例子，如果战斗加成为 20，在击倒一名敌人后掉下的绿色光球有 40 的经验值，那么这 40 的经验值通过 20 的加成会变成 800 的经验值，因此在战斗中保持高的加成状态对经验的获得尤其重要。

当然，要在时刻保持高的加成绝非容易的事。首先，在玩家停止攻击后，加成槽会慢慢减少，必须通过持续战斗才有可能获得高的加成，其次，也是最重要的一点，保持高的战斗加成关键在于不受伤，也就是说要以无伤状态一直战斗，在面对复数敌人时往往难以实现，如果在加成状态下受到伤害，加成会衰减得很快，能否获得高的加成，考验的就是玩家自己的操作水平了。

宝石强化系统

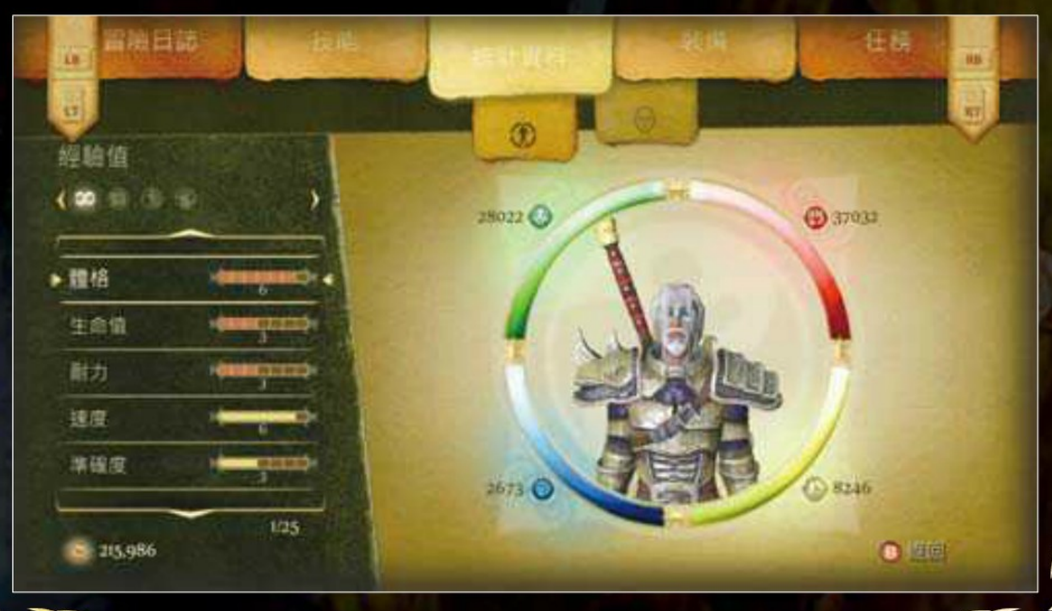
在游戏中，除了最低级的武器外，基本上所有武器都有数目不等的宝石插槽，这些插槽通过镶嵌宝石来强化武器的属性，但在镶嵌后，宝石会永远留在武器之中无法取出，如果想在同一把武器上装配不同的宝石，就只能把武器与宝石都重新买一遍了，镶嵌宝石的方法也很简单，在身上拥有宝石的状态下打开装备 – 武器的菜单中选择武器，再点击强化就可以进行镶嵌。值得一提的是，传奇武器并没有宝石插槽，但它们会自带宝石的效果。不同的宝石的具体作用如下。

类型	价格	效果	购买地点
经验	50000	在战斗中获得的经验增加，装备在近战武器还是远程武器对效果没有影响	虎克湾
烈焰	1450	增加对弱火属性敌人的伤害	黑木营地，双刃营地
生命	45000	体力自动回复，装备在近战武器还是远程武器对效果没有影响	包尔斯顿北部
闪电	1550	增加对弱雷电属性敌人的伤害	虎克湾
魔力	45000	魔力自动回复，装备在近战武器还是远程武器对效果没有影响	虎克湾
穿刺	2100	削减敌人的护甲以增加伤害	橡木村、纳特丛林、虎克湾
锋利	2600	增加武器的伤害	纳特丛林、虎克湾
银制	1650	增加对弱银生物的伤害，比如狼人、亡灵	纳特丛林、虎克湾

人物养成

经验值系统

本作的经验值系统比较特别，在击倒敌人后，除了必然获得的通用经验值外，根据玩家击杀敌人时所使用的攻击手段还会获得不同的经验值加成，使用近战会获得力量经验加成，使用弓箭射击会获得技巧经验值加成，使用法术会获得精神经验值加成。通用经验值可用于升级力量、技巧以及精神三大类别的能力升级，而不同类型的加成经验值则只能用于该类别的能力升级。在升级时，系统会优先消耗该类别的经验值，再以通用经验值补全，举个例子，力量系的体力第一次升级需要 400 点经验值，如果现在玩家有 200 点的力量经验，300 点的通用经验，那么在升级时会优先使用 200 点力量经验，再从通用经验补全。由此可见，玩家想要塑造什么类型的角色，就必须在通常战斗中多使用该类型的攻击手段获取额外的经验值，各位可以根据自己的塑造方向来进行选择。



全技能解说

力量方向

体格： 体格影响角色挥动武器的力量，从而影响近战攻击的伤害高低，要使用重型近战武器，则角色的体格必须达到等级3，虽然体格升级所需经验值为全技能之首，但如果你想要塑造一名近战专精的角色，那么值得在此投入技能点。

等级	升级所需经验
1	500
2	1200
3	3000
4	9000
5	24000
6	45000
7	86000

生命值： 顾名思义，生命值决定了角色血条的长短，无论是怎样的角色都应该在生命值上花费一定的经验值，毕竟血多才是硬道理。

等级	升级所需经验
1	400
2	1000
3	2500
4	6000
5	13500
6	28000
7	58000

耐力： 耐力值相当于护甲值，耐力越高，受到敌人攻击时损失的体力值就越少，每提升一个等级的耐力会减免约7%的伤害，也就是说等级全满时能减免一半的伤害，除近战专精角色外无需在此投入太多的经验值。

等级	升级所需经验
1	350
2	900
3	1800
4	4800
5	9000
6	19000
7	38000

技巧方向

速度： 速度主要影响的是近战武器的挥击频率以及远程武器的射击频率，无论是哪一种都会对战斗带来十分有利的变化，特别是近战武器面对防御型敌人时，挥击速度的加快能减小在连续攻击时被防的破绽。

等级	升级所需经验
1	350
2	800
3	1800
4	4600
5	8700
6	21400
7	42000

准确度： 准确度影响远程武器的射程以及威力，如果你是弓箭手，那么这个技能请务必点满。

等级	升级所需经验
1	400
2	1100
3	2900
4	8000
5	20500
6	39000
7	81000

诡诈： 诡诈是一个商业技能，允许玩家在与商人交易时低买高卖，而且还会降低玩家潜行时被人发现的几率，在诡诈达到等级3时，会解锁偷窃能力，而达到等级5时还会解锁撬门开锁的能力，但需要注意的是，这两种能力都是犯罪行为。

等级	升级所需经验
1	350
2	900
3	2200
4	5000
5	10500
6	27400
7	52000

精神方向

与其他两个方向的技能不同，精神方向的技能与角色的善恶值息息相关，不同的法术，它所代表的善恶立场也会有所不同，最简单的理解方式为，越善良的人学习邪恶法术需要花费的经验值越多，反之越邪恶的人学习善良的法术亦然。受善恶值影响的法术会标记处善恶调整值，没有标记的则不受此影响。另外，除了会影响花费经验值的多少外，还决定了角色能否精通这项法术，精通的意思其实就是学习最高等级，以“狂暴”这个邪恶法术为例，善良的人最多只能学到等级3，只有邪恶的人能学到最大值的等级4。

法术能量： 法术能量相当于魔力值，魔力越高，能够施展的法术就越多，法术能量决定着魔力槽的长短，这是法术专精必升的技能。

等级	升级所需经验
1	500
2	1200
3	2800
4	6200
5	11500
6	25000
7	54000

烈焰灼身： 烈焰灼身在发动时，会用烈焰炸毁周围的区域，在发动时它会自带击退效果，相当于力荡与火球术混合后的群体强化版，如果是近战专精角色，同时想辅修一点法术，那么烈焰灼身是一个不错的选择。

等级	升级所需经验	法术伤害
1	3500	80
2	8100	180
3	22000	300
4	58000	500

火球： 法术系的标志性技能，可以通过两段蓄力来增强攻击力，蓄力后的火球在机种目标时会发生爆炸，波及目标身边的所有单位，最重要的是火球术不能被防御，虽然低等级的火球术伤害不高，但到达等级3以后火球术会发生质的飞跃。

等级	升级所需经验	法术伤害
1	500	80
2	4500	180
3	17800	350
4	54000	700

战斗冲刺： 战斗冲刺在施法时会高速前行，对沿路触碰的敌人造成攻击，而且无法被防御。战斗冲刺在面对复数敌人时突围而出或是想要迅速和敌人拉开距离时尤其好用。

等级	升级所需经验	法术伤害
1	750	100
2	5400	170
3	17500	300
4	52000	500

连击： 连击是近战专精极佳的辅助技能，具体效果为在发动法术后，每次攻击增加相当于当前等级的攻击次数，以满级4级为例，在发动后接下来的1次攻击会相当于4次攻击，十分给力。这个技能不仅可以用来对付一般杂兵，面对一些攻击时机有限的BOSS时更为好用。

等级	升级所需经验
1	1200
2	4680
3	15700
4	43500

闪电： 能制造弧形闪电攻击对手的法术，虽然单下伤害较低，但闪电可以持续按住不放对目标造成持续伤害，通过提升等级，闪电还能在目标间传导，一次攻击多名敌人。

等级	升级所需经验	法术伤害
1	0	18
2	5760	30
3	18200	40
4	48000	60

天之怒： 召唤大范围落雷攻击附近所有敌人的法术，在施法前需要一定时间的蓄力，这个过程中会使角色暴露在敌人面前，配合法术时间迟缓术使用可以弥补这个缺点。

等级	升级所需经验	法术伤害
1	4000	200
2	9000	4000
3	25000	800
4	66000	1200

炼狱风暴： 与天之怒特点基本一致的法术，只是法术属性变成了火属性。

等级	升级所需经验	法术伤害
1	4000	200
2	9000	4000
3	25000	800
4	66000	1200

力荡： 释放法术能量从施法者为中心向周围爆炸，不会造成伤害但会击飞附近的所有目标，等级越高，击飞的距离也越远。远程武器专精以及法术专精的角色配合力荡会有不错的战斗效果，因为力荡能及时解围并将敌人弹飞，使自己重新保持有利的作战距离。

等级	升级所需经验
1	600
2	3600
3	12600
4	40000

反叛： 控制敌人使其倒戈攻击自己的同伴，等级越高，能够控制的时间就越长。

等级	升级所需经验
1	3200
2	6500
3	16000
4	45000

时间迟缓术： 发动后周围的一切都变慢，但施术者不受影响。较高等级时将延长法术持续的时间以及加强减慢的幅度。

等级	升级所需经验
1	2000
2	6580
3	18800
4	47500

吸血术： 与闪电类似的法术，只是雷电伤害变成了直接吸取敌人的体力，并将其变成自己的体力，虽然这个法力听上去很好，但并非所有敌人都受此法术影响，诸如巨魔、亡灵等没有“血”的敌人是无法进行吸取的。

等级	升级所需经验
1	2800
2	3600
3	12600
4	40000

召唤： 召唤一个生物，如果这个生物杀了另一个敌人，那它将被最近被杀死的对象的灵魂代替，但是最初召唤的生物几乎是全游戏中最弱的黄蜂，要靠他杀死敌人替换灵魂本来就有点难，因此略显鸡肋。

等级	升级所需经验
1	1800
2	5030
3	14400
4	45000

体能护盾： 用法力值为自己套上一层魔法护盾，这个状态下受到攻击时会优先损耗法力值，直到法力值被耗尽，如果在激活法力护盾的状态下再次激活，那么则是关闭护盾。等级越高，护盾能吸收的伤害就越多。

等级	升级所需经验	法术伤害
1	900	80
2	5350	180
3	17700	300
4	45500	500

狂暴： 使角色进入狂暴状态，体型会随之变大，攻击力以及受到的伤害都会提高，而且这个状态下攻击无法被防御，可以说是一个“双刃剑”式的法术。

等级	升级所需经验	法术伤害
1	1600	25%
2	6210	50%
3	20500	75%
4	51000	100%

极速刺客： 发动会角色会瞬间向前推进，如果提前锁定目标，会瞬间闪到目标的身后，在对付一些喜欢格挡的敌人时，用这个法术可以瞬间破坏他们的防御，技能等级越高，移动的距离越远。

等级	升级所需经验
1	400
2	2700
3	8100
4	20000

医疗术： 用法力值换取生命值的法术，除了治疗自身外还可以治疗跟随自己的同伴，等级越高，治疗的恢复量就越高。

等级	升级所需经验
1	2300
2	5850
3	15900
4	49000

无影剑： 召唤无影剑作为同伴为自己作战，每提升一个等级，无影剑的数量就增加1把，这是无论什么风格的角色都适用的技能。

等级	升级所需经验
1	2500
2	6300
3	17200
4	51500

多箭齐发： 与法术“连击”相似，在发动这个法术后，远程武器能射出复数的魔法弓箭重创敌人，使得远程武器伤害成倍递增，如果想要专精远程武器，这个法术不可不点。

等级	升级所需经验
1	1000
2	5140
3	19500
4	47000

心得篇

善恶值调整

善恶系统是“《神鬼寓言》系列”经典的系统，善恶系统其实很好理解，在游戏的世界中做好事，作出正义的选择时，屏幕右下会出现头上带有光圈的头像，表明善良值增加，善良值高的人会受到人们的爱戴，为游戏中带来各种便利。相反，做出偷窃、杀人等行为时就会增加邪恶值，邪恶值增加会以带有魔鬼角的头像显示在屏幕的左下角，邪恶度高的人会被人们所厌恶。游戏中利用装备可以对善良度作出调整，他们分别是带有“光明”以及“黑暗”前缀的装备。如果想要大量调整善恶值，善良方向可以到位于“巫术传送门”北边的光明殿处捐献金钱，邪恶方向则可以雇佣保镖跟随自己，然后从“小市集”一直往东边走，到达“黑暗神殿”献祭跟随者的生命，可以雇佣保镖的地方很多，比如“双刃营地”、“光明殿”等，而且他们会随时间而刷新，不用担心会被献祭完。

诡诈刷钱大法

在上面的技能解说中就已经说到，“诡诈”这个技能允许在于商人交易时低买高卖，但不知道是系统BUG还是制作组有意为之，只要玩家愿意，利用这个技能就可以通过在商人处倒卖货物赚取无限的金钱，具体方法如下。首先，在使用此方法前，“诡诈”的等级必须在2级以上，等级越高，倒卖赚取的金钱就越多。以游戏中最初到达的城镇“包尔斯顿南部”为例，在包尔斯顿南部的传送点旁边有名为德克的商人，这名商人有大量的食品出售，以苹果派为例，他的存货从几十到一两百不等，首先将他的苹果派全部购买，然后按RB转到卖出页面将它们全部倒卖给他，可以发现金钱会比原来多，多出的金额 = 利润 × 苹果派的个数，可以看出在利润不变的情况下，倒卖物品越多，赚得就越多，因此如果想更加有效率地刷，可以在买下他身上所有能卖出高利润的食品后到旁边的酒馆2楼的床处睡觉6次（2次为1天，6次则为3天，正好是商人补货的时间），这样就会出现新的存货，这样一次倒卖可以赚取的金钱会成倍增长。另外需要注意的是，玩家的善恶值也会影响利润的多少，如果角色极为邪恶，那么利润会很少甚至亏本。

这个方法不限于倒卖食品，基本上所有一切能获得利润的物品都可以用这个方法刷钱，但为什么以苹果派等食品作为例子呢？那是因为这些食品价格便宜，在初期没有本金又想刷钱的情况下是十分好的选择，在拥有本金之后，就能倒卖更贵的物品了，比如包尔斯顿北部的钻石、虎克湾的蓝宝石等。

无限刷经验大法

当主线流程进行到“古墓园小径”这个任务时，会途径游戏中一个绝佳的刷经验地点，在这个任务中，在协助亡魂诺斯楚寻找装备后，会从“乱葬岗”的恶魔之门处进入“古墓园小径”区域。一进入这里，没走几步就会从地下出现不少亡灵敌人，这些亡灵敌人比较容易对付，而且刷新速度很快，总数也很多，非常适合配合战斗加成来赚取经验，如果入口处的亡灵不再出现的话，切换区域重新回到这个区域就能重新出现。值得一提的是，随着主线流程的推进，这里的亡灵会不再出现，当遇到这种情况时不用担心，依旧有性质相同的刷经验地点，只是换地方罢了，这个新的地点就在“古墓园小径”一直往北走，途径“死亡之圈”、“地下密道”进入的“崖边道路”，也就是主线任务“拯救红袍法师”中的必经之路，利用这个方法只要肯花时间，技能升级经验完全不是问题。

在此基础上，可以衍生出刷取精神经验更快的方法，这个方法需要至少学习1级的精神方向技能“召唤”，召唤这个技能的特点在于每次使用都会为玩家提供3点的精神，而且每次使用消耗的精神力很少，冷却时间也几乎为0。结合这些特点，在使用上面介绍的方法刷经验时，由于很

容易就能达到十几二十倍的战斗加成，因此在此时疯狂地使用召唤就能不断获得 3 乘以战斗加成倍数的精神经验，只要点出几级“法术能量”延长法力槽，再带上一些法力药水的补给，玩家点手柄的速度有多快，获得精神经验的速度就能有多快。

垂钓&挖掘

垂钓和挖掘都是游戏探索过程中一些辅助的技能，他们分别需要鱼竿和铲子才能发动，而这两样物品能在大多数的杂货商人处买到。在游戏中一些水塘、河流之上有可能会出现圆形的漩涡，这表明这些位置位置可以进行垂钓，在靠近后按十字键↓即可，垂钓的方法比较麻烦，在开始后屏幕上会出现一个进度条，左边是钩子，右边是鱼，玩家要做的就是在右下角的 A 键标识高亮后连点 A 键将鱼尽量拉到钩子上，但如果在高亮时间外按 A 键，会使钓鱼线绷紧甚至折断，因此比较考验玩家的反应以及手速。挖掘对比垂钓则简单得多，游戏中的一些土堆、坟墓等地方往往都是可以挖掘的地点，注意十字键↓键是否出现铁铲的标志，如果是，表明这里可以挖掘。

关于陈年药水

陈年药水是游戏中极其罕见的药水，在喝下陈年药水后会马上增加 1000 点的经验值，但请各位玩家绝对不要这样做，这样只会白白浪费了一瓶药水，原因是陈年药水会受战斗加成影响，战斗加成越高，喝下时所能获得的经验就越高，在战斗加成 20 以上时喝下陈年药水还会获得一个成就，由于陈年药水数目有限，因此这个成就也成为了容易遗漏的成就，虽然这个成就解法不惟一，但在下文主线流程部分的“找出考古学家”任务中会有其中一种推荐解法。不过既然有无限刷经验大法的存在，大家大可一瓶陈年药水都不使用，直接留作解成就之用。

银钥匙&银钥匙宝箱

银钥匙是遍布在游戏世界各处的一种特殊钥匙，总数有 30 把，它可以用于开启特殊的银钥匙宝箱，这些宝箱的奖励一般都价值不菲，开启不同的银钥匙宝箱所需的银钥匙数量也不尽相同，下面是所有银钥匙以及银钥匙宝箱的位置，由于钥匙分布的位置很分散，建议各位玩家在通关熟悉地图并开启所有传送点后再作收集。

银钥匙位置

编号	所在区域	具体位置
1	瞭望台（LOOKOUT POINT）	在地图中央可以看见挡道的藤蔓，破坏进入里边就能取得。
2	包尔斯顿南部（BOWERSTONE SOUTH)	进入在地图右下角的服装店，在二楼的露台处可以找到。
3	包尔斯顿南部（BOWERSTONE SOUTH)	完成向儿童学校捐献25本书籍的任务“藏书”后，作为奖励获得。
4	英雄森林（GUILD WOODS）	从英雄公会往东侧走进入公会森林，在右下角的水塘中垂钓可得。
5	渔人溪（FISHER CREEK）	在渔人溪北侧的河流上，有4个钓鱼点，右数第二个钓鱼点内有银钥匙。
6	渔人溪（FISHER CREEK）	在第一次来到渔人溪时，渔夫会告知即将举办钓鱼大赛的消息，切换地图再次回到渔人溪参加比赛，获得第一名后能获得作为奖励的银钥匙。
7	巨木湖（GREATWOOD LAKE）	从地图北侧的小山坡走到尽头就能发现。
8	果园（ORCHARD FARM）	在地图最东侧的河流上垂钓得到。
9	黑木湖（DARKWOOD LAKE）	从“黑木营区”进入黑木湖，前行几步就可以在左侧发现一块白色的奇怪石头，用远程武器按下LS进行主动瞄准，对准石头上的圆洞射击，银钥匙就会自动出现。
10	古老传送门（ANCIENT CULLIS GATE）	从“黑木堰”进入这个区域，前行可以发现一座桥，在桥上往下方的钓鱼点垂钓即可取得。
11	橡木村（OAKVALE）	在橡木村的右上侧小路进入“记忆花园”，在主角父亲的雕像旁的地上挖掘可得。
12	橡木村（OAKVALE）	在橡木村地图的右下角码头处，会有“踢飞鸡”的比赛，获得150分以上就能获得银钥匙奖励。
13	玫瑰花园（ROSE COTTAGE）	在地图的西侧，场景中的小屋旁会有一片被玫瑰花围起来的圆形空地，在此处挖掘可得。
14	哈比洞窟重要密室（HOBBE CAVE FOCUS）	从“巨木洞”进入“哈比人洞窟”，从里头的“主密室”走到尽头，在“重要密室”内的一片被蘑菇围起来的空地处挖掘可得。
15	双刃营地（TWINBLADE'S CAMP）	在地图的最右下方，一片湖旁边的小空地有一个宝箱，在宝箱旁边的空地挖掘就能取得。
16	巫木石（WITCHWOOD STONES）	地图下方靠近“巫木传送门”的位置有一片湖，在湖处垂钓可得。
17	巫木湖（WITCHWOOD LAKE）	从“光明殿”进入后，往前走观察左侧有一个泛红光的魔鬼雕像，在雕像旁的空地上有挖掘点。
18	纳特丛林（KNOTHOLE GLADE）	地图左下角的两座房屋之间有一块空地，在此处挖掘可以找到。
19	暗屋（GREY HOUSE）	地图右上角，于恶魔之门前的水塘处垂钓可得。
20	风车坡（WINDMILL HILL）	地图中部西侧的农田内，有一片被玫瑰花环绕的空地，在此挖掘可得。
21	风车坡（WINDMILL HILL）	地图中部东侧的房子后，有一片被玫瑰花环绕的空地，在此挖掘可得。
22	断头丘（HEADMAN'S HILL）	如果在游戏流程进行到“竞技场”之后选择与包尔斯顿镇长葛雷夫人结婚，那么在接下来会与巨雷进行挑战，战胜后就可以从“吉比树林”的恶魔之门进入断头丘的下方区域，在此处的池塘内垂钓可得。需要注意的是，如果选择揭露葛雷夫人恶行，那么这扇恶魔之门的入口就会永远消失，但利用良性BUG同样可以在这种情况下取得这条钥匙，如果位于“吉比树林”的恶魔之门已经消失，这时就需要来到“断头丘”，在断头丘的中下部有一个在栅栏旁边的宝箱，在这个宝箱与栅栏之间传送回到英雄公会，再选择回传到断头丘的话，可以发现回传时就会自动进入原先需要开启恶魔之门方可进入的区域，这样就可以直接在里面的池塘垂钓获得。
23	包尔斯顿北部（BOWERSTONE NORTH）	在主线任务“竞技场”之后，可以选择与包尔斯顿镇长葛雷夫人结婚或揭穿葛雷夫人的恶行自己成为镇长，无论哪种选择都可以获得进入包尔斯顿庄园的权利，而银钥匙就在庄园的卧室的床上。
24	乱葬岗（LYCHFIELD GRAVEYARD）	在刚进入乱葬岗墓园后的左侧水塘处。
25	乱葬岗（LYCHFIELD GRAVEYARD）	地图最南侧的地下墓室里边的棺材内。
26	乱葬岗（LYCHFIELD GRAVEYARD）	地图最南侧的地下墓室外边，一个墓碑为一把剑倒插在地上的位置，在此挖掘可以找到。
27	崖边道路（CLIFFSIDE PATH）	从“乱葬岗”沿“古墓园小径”一直往北走，途径“死亡之圈”、“地下密道”进入的“崖边道路”，也就是主线任务“拯救红袍法师”中的必经之路，在地图的北侧山丘，有被蘑菇环绕的空地，在此处挖掘即可取得。
28	虎克湾（HOOK COAST）	从右下方的灯塔进入，如果灯塔的门没有开启就直接破门而入，进入后不用上楼，就在入口左侧的柜子里面可以找到。
29	失落湾（THE LOST BAY）	在地图的南侧有一座被白雪覆盖的房屋，在这间房屋的后方有一座坟墓，在此处挖掘可以取得。
30	死城（NECROPOLIS）	传送到“圣殿”进入“北部山麓”，从北侧进入“死城”，在地图中央有一条横断地图的河流，在河流的左侧有一座断桥，在边上可以进行垂钓，最后一条银钥匙就在其中。

银钥匙宝箱位置

编号	所需钥匙数	奖励	所在区域	具体位置
1	20	传奇武器：慕伦大锤	英雄公会（HEROES' GUILD）	在英雄公会庭院的右下侧，桥梁的一旁。
2	5	生命值药剂（永久提升生命值）	巨木湖（GREATWOOD LAKE）	在中部桥梁旁的大树下。
3	15	传奇武器：阿肯十字弓	黑木湖（DARKWOOD LAKE）	地图中部东侧，黑木妓院的门前。
4	5	魔力值药剂（永久提升魔力值）	哈比人洞窟（HOBBE CAVE）	从“巨木洞”进入“哈比人洞窟”，在洞窟内的“洞穴食品库”中可以找到宝箱。
5	15	强化宝石–生命	巫木石（WITCHWOOD STONES）	在地图南侧有一扇在主线流程“寻找考古学家”中必然会开启的恶魔之门，宝箱就在这扇恶魔之门后的巫木窟内。
6	10	强化宝石–锋利	暗屋（GREY HOUSE）	在地图左下方有名为暗屋酒窖的房屋，初次进入时会受到亡灵的攻击，在杀死屋内所有的亡灵后在二楼可以找到宝箱。
7	15	强化宝石–魔力	断头丘（HEADMAN'S HILL）	具体取得方法参考银钥匙22号。
8	15	传奇武器：飞龙武士刀	包尔斯顿北部（BOWERSTONE NORTH）	具体取得方法参考银钥匙23号。
9	10	强化宝石–穿刺	死亡之圈（CIRCLE OF THE DEAD）	传送到“乱葬岗”，沿“古墓园小径”往北走就能到达“死亡之圈”，宝箱就在这个圆形场景的一角。
10	15	传奇武器：慕伦大斧	虎克湾（HOOK COAST）	从右下方的灯塔进入，如果灯塔的门没有开启就直接破门而入，进入后走到灯塔的顶层即可找到。

主线流程攻略

在开始流程之前，各位玩家需要了解到游戏没有难度设定的概念，如果对流程的战斗中感到吃力，那么无非是以下三个原因造成的。一是当前的技能等级已难以应付当前的战斗，需要对人物进行塑造后再继续流程。二是装备太过落伍，通过上面说到的“诡诈刷钱大法”刷钱买装备即可。最后一个原因，就是身上的补给品没有带够，只要注意路过商人处时，主动买下生命药水以及复活药水等战斗物品就没有问题。只要注意以上三点，基本上一切战斗都能无往不利。另外，游戏中有3个可能遗漏的成就，这3个成就都会在文中相关的任务中说明。

生日礼物

目标：藉着做一些善行或恶行，来挣得足够的金币，好为姐姐买一个生日礼物

在这个任务中，每当玩家在城镇中做了一件好事，就能回到父亲处领取一枚金币，在得到3枚金币后，到市集中的酒馆前向商人购买巧克力作为姐姐的生日礼物即可。在这里要获取金币的手段很多。在地图的东南边树下，有一名男子请求玩家为他看管货物，触发后只要站在货物中间不动等待倒计时完毕即可，如果听从小孩的怂恿破坏货物也可以直接获得一枚金币。在市集中央，与一名小女孩对话后，她表示名为“小玫瑰”的小熊丢失了，此时来到地图西侧可以看到一名年纪较大的男孩在欺负另外一名小男孩，按LT锁定大男孩后按X键将其击倒后可以获得第二枚金币，再与小男孩对话可以获得玩具熊，将玩具熊交到刚才的小女孩手上可以获得第三枚金币。另外，玩家在西侧的房子后面还可以看到在偷情的一对男女，玩家可以为这对男女保守偷情的秘密或是向其在市集的妻子告发，无论是何种方式都能获得一枚金币，还是让我们做件好事吧，这样就可以在男子偷情的位置看到男子被妻子臭骂的搞笑场景！购买生日礼物后，将其送到位于北边农田处的姐姐手上会触发剧情，强盗洗劫村庄的剧情过后，从左侧小路回到房屋前即可。

公会训练

目标：在英雄公会中，学习成为英雄的一切能力

剧情过后，跟随地图指引走到英雄公会的庭院处找到导师，导师会要求玩家攻击假人，这里实际上是一个教玩家如何进行战斗以及获取经验的教学关，按LT锁定假人攻击数次，导师会再给予玩家一根木棍让攻击假人，用同样方式破坏假人后，按RT可以吸取地上的经验，在往后的流程中玩家在击败敌人后也需要用这个方式来获取经验值。完成“公会训练”的教学关后，紧接着就会出现名为近战测试的任务，从地图东侧进入“公会森林”，将地图中的10只甲虫全部消灭即可，没有任何难度。随后会与公会导师进行对话，选择“是”后就会进入下一个阶段。时光飞逝，在艰辛的训练中主角已经成为一名初级学徒，剧情过后再次前往公会导师所在之处，这时需要与微语进行真正的近战训练，整个近战训练分为三个阶段，第一阶段需要攻击微语7次，第二阶段需要按RB防御微语的攻击5次，而第三阶段则需要与微语进行实战演练，注意，这里有一个有可能遗漏的成就“静如耳语”，成就的具体要求为无伤完成与微语第三阶段的战斗，只要不贪攻并注意好微语的走位，不出几下工夫就能解锁这个成就，如果玩家未能一次性解锁成就也不用担心，在整个近战训练完成后，导师会询问玩家“继续下个进度”还是“重新参与训练”，选择重新参与训练直到成功解锁成就即可，但如果玩家选择了“继续下个进度”的话，那么就只能新开一周目重来了。

紧接近战训练的是弓箭训练，在第一阶段只需要按LT锁定目标，长按Y键将弓箭射出，将3个目标悉数命中即可，而在第二阶段则需要按下LS键进行手动瞄准，命中越靠后的目标，所能获得的分数越多，只要准头不是太差就基本能通过。最后的魔法训练，先要按下RT+B键选择雷电魔法，然后再按B键电击稻草人，随后需要在3个稻草人之间来回用LT锁定进行魔法攻击即可，长按B键还能使雷电在稻草人之间传导，十分简单。

完成所有3个项目的训练，导师会询问玩家“直接进行毕业考试”还是“见微语”，如果在这里选择见微语的话，则需要从英雄公会东边的出口进入刚才消灭甲虫的“公会森林”，触发与微语一同发现强盗的支线任务，任务中用弓箭远程攻击河流对岸的敌人就能轻松完成。回到英雄公会内部的地图间内与导师对话，正式进入毕业考试，所谓的毕业考试内容其实十分简单，只需要用近战武器、弓箭以及魔法

分别攻击梅兹数次即可。剧情过后，主角正式成为英雄公会的成员，在恢复操作时往前方的绿色光柱走，在这里可以利用获得的经验对角色进行强化，到此本任务正式结束，主角会从导师手中获得公会徽章，利用公会徽章玩家在冒险的过程中也可以随时长按十字键↓键传送到英雄公会中进行各种操作。

黄蜂威胁

目标：终结野餐区的骚乱

在英雄公会打开地图板，可以接到有带有金色标记名为黄蜂威胁的主线任务，在往后的流程中，所有主线任务以及支线任务都需要在此处接受。接到任务后从一旁的大门离开，迎面会走来一名求救的男子，跟随男子来到“野餐区”，将几只小黄蜂消灭后会引出蜂后，这只蜂后实力很弱，只会傻傻地站在一个地方当沙包，玩家无论用何种攻击手段都能一下子将其击倒。

梅兹的情报

目标：在包尔斯顿的酒馆中与梅兹碰头

完成“黄蜂威胁”后回到英雄公会，在剧情中会遭到名为带刺玫瑰的女子的讽刺，其后会自动开启本任务。随后跟随任务指示穿越“瞭望台”到达“包尔斯顿南部”，从守卫口中了解包尔斯顿的基本状况后，在酒馆门口找到梅兹，从其口中可以得知主角姐姐也许依旧活着的情报，但目前并没有任何线索进行下一步行动。

保护果园

目标：协助守卫从强盗的袭击中保卫果园

完成上一个任务后传送返回英雄公会，在地图板上接到这个任务，跟随黄色箭头标记一直走到“果园”，随即触发与强盗的战斗，虽然在战斗中会有两名包尔斯顿卫兵协助玩家对抗强盗，但主要还是要靠自己来对付敌人，这里的敌人再不像之前的黄蜂一样弱，他们懂得防御玩家的攻击，因此不能贪攻，否则露出破绽反而会被敌人打一套，另外当生命值低下时记得按下十字键←键吃血瓶恢复。

BOSS战——微语 在结束抵御强盗的战斗后，老冤家微语会向玩家发起又一次的挑战，而这个挑战实际上是近战战斗时使用“重砍”的教学，按照指示再一次将微语击败即可，没有任何难度。

商人护卫者

目标：护送黑木林的商人前往小市集

在前往黑木林的过程中，在必经之路上会遇到强盗强征买路钱 400 金币，但相信各位玩家都不会在此妥协的，如果选择不交买路钱的话需要与大批强盗进行战斗，这里的敌人中有弓箭手，弓箭手的攻击经常让玩家无法预判，因此要优先解决，否则很容易被打至硬直后遭遇敌人群攻而死亡。在前往黑木林的路上，还会出现一种新的哥布林敌人，不过不会造成什么麻烦，找到请求保护的两位商人后，正式开始护卫任务，而前行没几步还会遇到一名被感染的商人，他也请求玩家保护他前行，玩家可以根据自己的喜好选择是否让其跟随，在护卫的过程中，玩家可以对跟随者按十字键↓让其跟随或停留，在一些危险的战斗中让跟随者提前停留可以保证他们的安全。刚踏入下一个区域，就会出现一种狼人敌人，狼人的体力值很高，而且在受创后会跳到空中停留一段时间，因此很难被一下子杀死，单个对付还好，但复数出现时就会造成不小的麻烦，在狼人悬空落地前，玩家可以提前将弓箭蓄力到最大值，对其造成最大的伤害。前行的路上会被一大堆爆炸蘑菇阻挡去路，如果贸然前进会被炸死，这时需要用弓箭引爆所有蘑菇方可前行。接下来会出现强盗的沼泽区域使最大的难点，这些强盗会疯狂地朝商人们攻击，在此处建议先将所有商人停留沼泽的一边，然后操控主角在沼泽地内触发敌人的出现，再拦截朝商人进攻的强盗，如果强盗已经靠近商人，不要使用 LT 锁定攻击，否则很容易锁定错误误伤商人而得不偿失。继续前进的过程中，之前受感染的商人会变成狼人，用老方法对付即可。

BOSS战——投石巨人 随后沿任务指示走到终点“小市集”的入口时，会从地下钻出一个巨人，这个巨人的攻击方式主要是向玩家投掷石头，而且投掷得十分频繁，一般攻击方式很难有效地对其造成伤害，最好的攻击方式时与这个巨人保持一定的距离，在其投掷石头后稍作延迟按下X键将石头反弹到其身上，不出几个回合就能将其解决，而且这样还能解锁成就“喂食巨人”。

梅兹的新情报

目标：在橡木村的酒馆前找到梅兹

从“小市集”的西侧进入主角的家乡橡木村，刚进入橡木村就遇到了当年请求主角寻找小熊的小女孩，村庄被毁的回忆，再加上小女孩如今长残了的脸，名副其实的双重打击。在梅兹的口中得知一名安身于强盗帮的盲女先知可能知道关于主角姐姐下落的线索，而这个强盗帮的首领名为“双刃客”，双刃客曾经是一名英雄，但出于某种原因成为了强盗，梅兹怀疑双刃客就是当年攻击橡木村的幕后黑手。

找出强盗女先知

目标：从强盗帮中找到盲眼女先知，她会告诉你关于姐姐泰瑞莎的情报

从梅兹口中获悉情报后，回到英雄公会接到任务，随后传送到橡木村，从西侧的山洞进入“不归路”。在这个区域，玩家需要潜行躲避 3 名守卫的耳目成功进入盗贼营地，潜行的方法为按下 LS 键，但实际上就算不潜行，只要控制得当，用普通移动敌人也不一定会发现。在潜行的过程中时刻注意右上角是否有红色眼睛的图标，如果出现此图标就说明敌人已经觉察到可疑的踪迹，此时更加需要注意自己的行动，如果不慎被敌人发现，全灭场景中的 3 名敌人并等待警报时间结束大门就会重新开启，同时再次放出 3 名守卫，同时玩家需要从起点重新开始潜行。

成功进入大门后，在强盗们的对话中可以得知要进入“双刃营地”必须穿戴一整套的强盗服装，这套强盗服装的5个部分就分布在这个区域中的5个宝箱里面，这里的敌人数量很多，而且每一名敌人都十分耐打，建议打法是用弓箭从远处先削减敌人的部分体力，待其靠近后再用近战攻击对付。另外，因为敌人的数目太多，如果身上的补给品不够，可以利用这个区域中的强盗帐篷来用睡觉的方式恢复体力，以节省补给品。

取得强盗套装后，在装备界面中穿上就可以进入“双刃营地”，但要想继续前进到“双刃菁英营地”就需要得到通行证，在酒馆中有名为赌神班尼斯的NPC，与他玩猜猜看游戏获胜后就能赢得通行证，猜猜看的玩法很简单，实际上这就是一个记忆游戏，在限定时间内指出所有不同的棋子即可获胜，将通行证交到门卫的手上，进入“双刃菁英营地”，进入后可以发现通往目的地“双刃大本营”的被又一扇大门阻隔着，这次可没有什么通行证了，要进入有两个方法，一是向地图右下角的3名刺客装扮的人缴纳2000金币，他们会帮玩家引开守卫，但这样做明显不划算，最好的方法是走到左下角，在这里有一名强盗看守着关押着两名女性囚犯的牢笼，按LT锁定这名强盗强制对其发起攻击，将其击倒后会从他身上获得开启牢笼的钥匙，用钥匙将囚犯放出后，一帮二货强盗会追击囚犯，通往“双刃大本营”的大门也会因此被打开。

BOSS战——双刃客 双刃客是游戏到目前为止第一场具有BOSS战风范的战斗，一般状态下，主角无法对双刃客造成任何伤害，只有当双刃客将双刃插在地上出现硬直时方可绕到其背后对其进行攻击，因此玩家要做的就是不断在圆形的场景中按RB加方向键躲避双刃客的攻击，等待其使出双刃插地再作攻击，但需要注意的是在躲避的过程中不要太接近外圈，否则双刃客的强盗手下会挥刀攻击玩家，被强盗击中其实无所谓，关键是出现的硬直很容易被双刃客打一套。在击倒双刃客后得知所谓的盲眼女先知就是自己失散多年的姐姐，随后玩家可以选择继续攻击终结双刃客或饶他一命，在这里笔者选择保存其性命。

梅兹的要求

目标： 于英雄公会办公室与梅兹碰头

完成上一个任务后，这个任务会自动出现，回到英雄公会与梅兹见面，梅兹向主角提出了请求，希望主角能帮助他寻找在“巫木”区域中失踪的考古学家朋友，随即会直接进入下一个任务。

找出考古学家

目标： 找到在巫木中失踪的考古学家

第一次前往巫木，必须通过英雄公会中的蓝色传送门选择传送到“巫木传送门”，在往目标地点“巫木石”走的过程中，在这个区域的中央会有一个石巨魔挡道，注意，在这里玩家可以解锁游戏中第二个可能遗漏的成就“战斗进化”，具体方法如下，在石巨魔身后有有个可破坏的木桶，木桶旁边的地上有一瓶“陈年魔法药剂”，首先无视石巨魔的攻击直接走到其身后拣起药剂，然后传送回到英雄公会，再使用英雄公会的蓝色传送门选择“巫木传送门”返回这个场景，此时在石巨魔原先的位置旁边应该会多出现两名强盗，此时走到石巨魔与强盗都未发现玩家的位置，按Y键拿出弓箭，长按Y键保持拉弦的姿势约3分钟，各位没看错，是3分钟！这时走到能够射击到石巨魔或强盗的位置放出这一箭，可以发现这一箭的战斗加成高达19，只要再对任意敌人再放两箭就能达到20的战斗加成，这时马上按BACK键打开菜单，在装备－物品一栏中找到并使用刚才取得的“陈年魔法药剂”，成就也会随之解锁，虽然这个成就不一定要在此处解锁，但利用这种方法能比较轻松地达到条件，各位不妨参考。进入“巫木石”后，可以发现我们的目标是进入位于入口右侧的恶魔之门，但这扇恶魔之门要求玩家从北侧的四块魔法石中敲击出它的正确名称，恶魔之门的正确名称可以在北侧的光明殿中花钱购买，但完全没有必要，因为这只是个很简单的谜题，这四块可以敲击的魔法石各代表HITS的一个字母，只要按HITS的顺序敲击就可以使其开门，建议不要按SHIT的顺序敲击，否则别怪我没告诉你。进入恶魔之门内部后找到失踪的考古学家，同时任务结束。

白种狼人

目标： 保护纳特丛林的民众免受白种狼人的侵扰

回到英雄公会在地图板上可以接到这个任务，不过在接到任务后地图上并不会有如何前往目的地的提示，正确的路线为传送到上一个任务的“巫木传送门”，这样任务提示就再次出现。一路过关斩将跟随指示来到纳特丛林，在门口杀死几只普通狼人后就能进入城镇内部，随即城镇会受到白种狼人的攻击，在这里并不用杀死这头白种狼人，只要攻击它10即可将其暂时击退。从镇长处得知猎人妻子的信息，来到城镇地图南侧寻找猎人妻子时，白种狼人会再度出现，与刚才一样再次攻击它10次即可。在剧情中猎人妻子会交予主角一枚银制宝石，有了这颗宝石就可以有效地攻击狼人，按下BACK键打开菜单，选择装备－武器菜单，选择带有宝石插槽的武器并选择强化，将刚才得到的银制宝石镶嵌于其中即可。用同样方式将白种狼人击退后，它会逃到“巫木湖”处，让我们乘胜追击将其杀死吧！

BOSS战——白种狼人 白种狼人实际上与其他狼人没有太大区别，只是它的动作更加灵敏，伤害更加高，当白种狼人的体力值降到一定程度时，它会召唤狼人协助它的战斗，但由于玩家手上有银制宝石的帮助，因此不出几下就能将其收拾，玩家大可以无视这些狼人，专心将白种狼人优先杀死。将狼人杀死后，回到纳特丛林找镇长交差就能完成任务。

竞技场

目标： 参加竞技场赢得金币与名声

回到英雄公会的地图板上接到这个任务，随后传送到“巫木湖”，再往北走就能进入竞技场入口，与大门旁的守卫对话就能进入竞技场等候室。在竞技场等候室，会有名为洛斯男子为我们解说竞技场的注意事项，玩家在等候室内可以在中央的商人处购买装备以及补给品以应对接下来艰难的战斗。注意，游戏中最后一个有可能遗漏的成就就在此处解锁，为了保险起见，建议在进入竞技场前另存一个档。这个成就是“还没结束啊？！”，要求

玩家一口气打完竞技场的 8 波战斗，其实竞技场的战斗并不算难，只是它的耗时很长，敌人的数目也很多，不过这些因素其实归根究底考验玩家的只是补给品多少以及身上装备是否足够优良，只要用系统部分提到的刷钱大法刷到足够的金钱，买一身好的武器装备以及大量的恢复道具，基本就是遇神杀神，遇佛杀佛。

竞技场第一波的敌人时数只黄蜂，简单得无法评论。第二波是一群近战哥布林与法术哥布林的混合，同样十分简单。第三波是白种狼人加狼人的组合，难度要比之前两场战斗高上不少，主要是狼人这种敌人的攻击欲望以及攻击频率都很高，好在这一波老面孔微语会同样作为竞技场挑战者参战，因此她能够有效吸引敌人注意力。第四波要对付一大群不死亡灵，这一波比第三波反而要简单许多，这些亡灵的动作相当迟缓，只要在远距离用弓箭射击可以不难达成无伤击杀，注意，如果在之前的主线任务“找出考古学家”中没有解锁成就“战斗进化”的话，那么在这里也可以凭借弓箭射击以及灵活走位，逐个击破亡灵累积 20 以上的战斗加成也并非难事。第五波出现的是大批的强盗，对付这些强盗的难点在于这些强盗的攻击力很高，成群围攻时使得战斗难上加难，特别需要注意带着帽子的刺客型强盗，他们的身手最为灵活，攻击力也最高，需要优先解决。第六波与第七波相似，分别是两名投石巨人以及两名石巨人，相信此时玩家的装备对比此前初次遇见这两种敌人时已经大有提升，因此大可不必用反弹石头的方法反击，直接走到他们脚下硬砍或用弓箭射击即可。第八波的战斗需要对付一只巨型蝎子，这只蝎子的攻击力十分惊人，一般情况下用近战攻击接近只会被它的动作挥击，因此基本上以弓箭远程射击为主，当这只蝎子身上闪耀绿光时，它会一动不动地任由玩家攻击，但在一段时间的蓄力后它会敲击地面放出冲击波，注意按 RB 躲避。完成所有 8 波战斗后，过去的英雄狂刀杰克会出现在主角面前，他要求主角与微语决一死战，在无可奈何下两人开始了战斗。

BOSS战——微语 与微语的战斗比第八波与蝎子的战斗简单得多，微语一般状态下能防御几乎所有的攻击，要对其造成伤害就要等待其率先出招，看准她出招的时机按RB闪避到她身后进行连续攻击即可，不出几轮微语就会被打败。战斗胜利后微语跪地求饶，这时玩家可以像之前对付双刃客一样杀死微语或直接离开竞技场保全她的性命，这里就由玩家自行选择了。在离开竞技场后，包尔斯顿的镇长葛雷夫人会邀请主角作客，此时包尔斯顿北部开放，从包尔斯顿南部的入口大门处即可进入。

再次寻找泰瑞莎

目标： 在暗屋外与泰瑞莎见面

在结束竞技场的战斗后，从剧情中可以得知主角的母亲也曾经是竞技场的冠军——红袍法师，因此主角与姐姐泰瑞莎身上流淌的是英雄后裔的血液，他们的人生注定非凡。从竞技场离开后，泰瑞莎派人告知主角想要见面的消息，此时使用传送前往“小市集”就能迅速到达“暗屋”。泰瑞莎告知主角，当年一切的幕后黑手就是狂刀杰克，而且如今母亲被狂刀杰克关押着，而只有先前主角遇到的考古学家知道通往监狱的秘道，因此当前的燃眉之急是找到考古学家。对话完毕后，本任务也随之结束，回到英雄公会可以接到新的主线任务。

拯救考古学家

目标： 从包尔斯顿监狱中救出考古学家

从“包尔斯顿南部”往北一直走就能到达“包尔斯顿监狱”，在进入包尔斯顿监狱后会发现考古学家被人抓走了，接下来需要面对手持巨大双刃的新敌人，不过这些敌人并不难对付，在营救的路上会遭遇敌人召唤师用结界封锁了去路，这时需要将召唤师杀死方可继续前进。在遇到石巨魔的位置建议最好让随从的卫兵们停留在一个安全的地方，否则在这里卫兵们很容易被石巨魔全灭。在最后一个场景，考古学家就出现在我们的面前，在他被敌人传送走之前有 5 分钟的时间，只要在 5 分钟内全灭这个区域的敌人就可以成功将考古学家救下，建议在倒计时开始后马上往码头方向走，这样一来所有敌人都会跟随玩家走到码头，这样就可以在同一位置将他们一网打尽。

古墓园小径

目标： 到达古王国墓园

传送回到英雄公会接任务，再按照任务指示沿“包尔斯顿南部”一直往北走，进入“乱葬岗”后即可触发任务。走到墓园外的守墓人屋前，可以偷听到守墓人说他将一套盔甲藏了起来的信息，除了头盔还在他的房子里。剧情过后，进入守墓人的屋子，与他对话之前先将他身后架子上的“诺斯楚头盔”拿走，与其对话后他会为玩家打开墓园的门，进入墓园会出现不少亡灵，由于这些亡灵在打开目标棺材前是会无限刷新的，因此不要理会，直接走到目标地点打开棺材即可。

打开棺材后，骸骨会与玩家“对话”，它要求玩家找到 4 件属于它的装备，其中一件就是刚才在守墓人家中取得的诺斯楚头盔，因此接下来还要找到另外三件装备，这三件装备分别在一处地下墓室的棺材内，一处墓碑前的空地（需要用铲子挖掘），一处水塘内（需要用钓竿钓起），如果之前没有在杂货商处买到铲子和钓竿，那么在守墓人家门前的宝箱以及诺斯楚地下墓园外被藤蔓环绕的宝箱内可以分别找到。全部找到后归还到诺斯楚的骸骨处，通过恶魔之门即可进入“古墓园小径”。在古墓园小径的尽头会有一名手泛蓝光的亡灵，只有将他杀死后通往前方“死亡之圈”的大门才会打开。在死亡之圈区域中走到中央泛绿光的圆圈中，这时圈内会出现不少的亡灵，这时只有在圈内才能对亡灵造成伤害，杀死 8 名亡灵后会再出现 3 个升级版的亡灵，再将它们逐一在圈内杀死就能结束本任务。

拯救红袍法师

目标： 闯入巴盖特监狱，救出母亲“红袍法师”

在完成上一个任务后，直接在“死亡之圈”的标记处开门进入通往巴盖特监狱的“地底密道”，在地底密道通往监狱的过程中会出现大量的敌人，建议除被红色结界阻挡的必要战斗外，其他一切非必要战斗一概无视，直接往目标地点跑即可，原因很简单，这些敌人几乎是杀不完的，没有必要在此浪费时间，要想刷经验也根本不用在此。在监狱的牢房找到失散多年的母亲，拉下牢房外的操纵杆放出母亲，从牢房离开后原路逃跑，但没走几步就遇上了狂刀杰克的截击，剧情过后任务也随之结束。

逃离监狱

目标：从监狱中逃脱，并救出母亲“红袍法师”

落入狂刀杰克手中的母子二人被重新收押到监狱中，在任务的一开始玩家要做的就是等待，以及听旁边牢房的神经病一直在那喃喃自语，一段时间之后守卫会走过来带玩家与其他囚犯进行跑步比赛，这个比赛很简单只要沿惟一的路往地图上的绿色圆点跑即可，如果输掉比赛，则会进入拷问室被施刑，如果赢得比赛，则会在一个小房间内听典狱长的“诗词朗诵”，这里是一个小游戏，典狱长要求玩家在他朗诵的时候保持安静，否则就会被马上送回牢房，开始朗诵后屏幕右侧会出现两条读条，上方读条表示的是离他朗诵结束还有多长时间，而下方读条表示的是当前发出的声音警报计。观察这个场景，可以发现桌上明显放着 3 本书，其中一本书里面放着牢房的钥匙，但这些书被密码上锁，需要按下 LS 键从典狱长身后潜行到公告板上取得密码方能打开，但坑爹的是即使取得密码，打开任何一本书籍，会被强制被典狱长发现并送到拷问室，因此在第一年的监狱生涯中，无论赢得还是输掉跑步比赛都没有区别，仅仅是能提前体验偷钥匙的教学关罢了。

剧情过后，需要重新进行一次跑步比赛，这次请务必赢得比赛，然后再次从典狱长的房间中用同样方法偷窃钥匙即可。成功窃取钥匙后打开牢房的大门，随后不妨放出其他所有的囚犯，这样可以获得善良值的奖励。开门离开牢房区域后，不要赤手空拳地与守卫们硬碰，从左侧上楼梯进入二楼的守卫休息室，在房间尽头的宝箱内可以取回所有被扣押的装备以及物品，取回物品在目标地点再次救出母亲，沿来时的密道离开即可。比较搞笑的是，在逃离的过程中，大名鼎鼎的红袍法师并没有战斗的能力，因此建议玩家与来的时候一样，无视所有敌人直接往目标跑，这样反而能使母亲更加安全地逃离。

BOSS战——海兽 整个逃跑过程中惟一的强制战斗就是与海兽的战斗，这头海兽一开始会以3根触手的姿态出现，这时玩家可以用弓箭射击触手，也可以在躲避触手的拍击后直接上前使用近战造成伤害。将3根触手都打入水中后，海兽会正式露面，但是在这个阶段下海兽反而会更弱，在这里告诉大家在一个超级简单的打法，用LT锁定海兽，同时长按Y键将弓箭蓄力，一边蓄力一遍在场景中绕圈，这样就可以躲避海兽惟一的激光攻击，由于弓箭蓄力越久，伤害越高，因此在1~2分钟后放箭射击就可以将其一击秒杀直接进入下一个阶段。随后的战斗就只是重复这两个阶段的战斗，虽然最后阶段海兽会放出会移动的激光，但它使用这招的几率很低，因此用老方法同样能奏效。

虎克湾入口

目标：在虎克湾找到古修道院

完成上一个任务后自动开启此任务，传送到“小市集”的话能节省不少步行的时间，来到“古老传送门”区域，在这里必须杀死足够的亡灵敌人方能激活传送到虎克湾的传送门。来到虎克湾发现前进的道路被结界所封锁，传送回到“英雄公会”，到达梅兹的办公室时，命途多舛的母亲又被狂刀杰克的手下抓走了，啧啧，真是……调查火炉一旁桌子上的书籍，可以发现书中记载着解除虎克湾结界的方法，但具体方法还需询问公会导师，本任务也到此为止。

重返虎克湾

目标：在虎克湾找到钥匙

与英雄公会地图板旁的导师对话就能触发这个任务，利用传送回到虎克湾时会发现虎克湾已经陷入一片混乱，在导师的帮助下打开结界后，却发现原来一直以来引领主角成为英雄的梅兹竟然是狂刀杰克的手下，在剧情中狂刀杰克成功取得了钥匙，但主角也在姐姐泰瑞莎的帮助下脱困，与梅兹的战斗一触即发。

BOSS战——梅兹 梅兹是一位比较难缠的对手，这位大法师的攻击手段十分丰富，在近距离他会放出火焰风暴弹飞玩家，中距离则会用电击攻击，无论哪种攻击都十分强力，因此与他近身肉搏十分不明智，保持远距离时是梅兹最弱的时候，这时他的攻击手段就只有召唤火焰岩石砸向玩家，岩石的飞行速度很慢，用RB的翻滚很容易躲避，在每一次岩石砸击的缝隙拉弓射击即可有效地对他造成伤害。除这些主要攻击手段外，梅兹会召唤出女妖骚扰玩家，还会用魔法障壁保护自己，特征是他身上会泛起一层蓝光，这个状态下攻击他虽然无法对他造成真实伤害，但却能快速将他的障壁打掉。另外，这位法师还能用治疗术为自己补充体力，这就意味着玩家必须速战速决。

想办法阻止狂刀杰克

目标：阻止狂刀杰克启动阿尔比恩的重要据点

击败梅兹后回到英雄公会，从导师处得知比梅兹叛变更为严重的是狂刀杰克即将启动阿尔比恩的据点，踏入旁边的传送门就会自动传送到目的地。遗憾的是，任凭玩家如何追击，狂刀杰克总会比玩家快一步，最终阿尔比恩四大重要据点被启动，英雄公会也因此被毁于一旦。在剧情中会回到英雄公会，迎接与狂刀杰克的最终之战。

狂刀杰克之战

目标：击败狂刀杰克

在进入公会密室与狂刀杰克进行决战前，强烈建议玩家确认自己是否学会了魔法“时间迟缓术”，如果还未学会先回到技能学习点学习，因为有了这个技能能大大降低与狂刀杰克战斗的难度。在与狂刀杰克的战斗正式开始前，他会先放出杂兵阻碍玩家，全灭小兵后就会进入正式的战斗。

与狂刀杰克的战斗分为两个阶段，第一阶段中，只要不紧贴杰克，他就会用手上的剑放出 3 种不同的攻击，分别是速度很快的剑风、短暂飞行后会发生大范围爆炸的分裂弹以及呈扇形分散的光球，只要熟悉这几种攻击后用 RB 翻滚的无敌

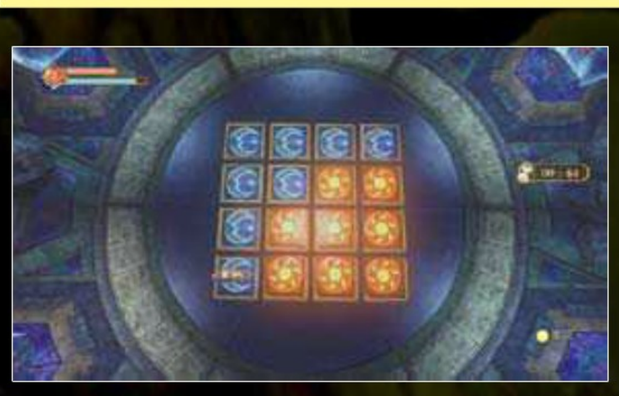
时间可以轻松躲过。但是，与他的战斗难点在于他的防御滴水不漏，一般情况下用近战攻击不仅会被全数防御，而且还会被他用剑一顿乱砍，就算拉开距离用弓箭射击，除了他出招极为短暂的硬直，几乎无法击中他。在这种情况下，前面说到的“时间迟缓术”就大有作为了，只要发动了时间迟缓术，他的动作会变得很慢，攻击也会变得容易命中，就算上前用近战武器攻击被防御，只要能积累出无法防御的重砍就能有效地对其造成伤害，如此反复几个回合，将狂刀杰克的体力值削减到一半就会进入战斗的第二阶段。

在第二阶段，狂刀杰克会悬浮在空中，并在场景中升起几块大石，这个状态下他的攻击方式与第一阶段没有太大区别，只是增加了召唤小兵骚扰以及一招伤害很高的大范围光照攻击，这个光照攻击在发动前会有明显的提示，看见狂刀杰克动作改变后就要迅速躲到被他升起的石头后方躲避（原来自己升起的石头是给敌人躲避的，瞧你这智商……）。值得注意的是，第二阶段必须用弓箭射击才能对他造成伤害，但由于这个阶段他无法再防御玩家的攻击，因此不到几下就会被玩家击倒。

在击倒狂刀杰克后，玩家需要做出如何处置这把邪恶的万古之剑的抉择，玩家可以杀死姐姐泰瑞莎将剑收入囊中，也可以将剑扔进深渊拯救姐姐，但其实就算在此处将剑扔掉，在完成下一个主线任务“火焰之心预言家”后，可以得知梅兹一直在研究一把剑的消息，这时前往梅兹的办公室书架内调查，取得关于神剑的书籍，再回到英雄公会庭院的英雄陵墓处，这个陵墓有一个棺材是空的，调查空棺材的墓志铭即可取得神剑，因此玩家大可不必做出如此丧尽天良之事。

火焰之心预言家

目标：从瞭望台的恶魔之门内取得火焰之心



在击败狂刀杰克后，阿尔比恩也因此被拯救，但这短暂的和平却被新的危机所打破。遵循公会导师的指示来到英雄公会外的瞭望台，在剧情中可以知道阿尔比恩上出现了名为“召唤师”的邪恶势力。剧情过后从一旁的恶魔之门进入，发现火焰之心的预言家被困在了其中，要取得火焰之心，必须解开这里的谜题。这个谜题为在限定时间内将房间内的地板全部转换为“太阳”或“月亮”，每成功将地板全数转换一次，就能救出 / 杀死一名预言家，将所有 5 名预言家救出 / 杀死都能获得火焰之心，但是根据选择的不同会影响角色的善恶值，如果玩家未能在限定时间内解开谜题，则会被火焰之心的烈焰吞噬。

选择拯救预言家
谜题1：上，下，上，上，下，上，右，左，上，右，右，右
谜题2：右，上，右，左，下，上，左，上，上，右，右，右
谜题3：上，上，右，上，下，右，上，下，右，下，下，左，左，左
谜题4：右，右，右，上，上，上，左，左，左，下，下，右，上，右，下，下，左，左，上，上，上
谜题5：上，上，上，右，右，右，左，下，上，下，下，上，下，下，上，下，右，左，左，左

选择杀死预言家
谜题1：右，右，右，上，上，左，下，左
谜题2：右，左，右，上，右，左，左，上，上，右，下，下，上，上，右，右，左，左，右
谜题3：上，上，右，上，下，右，上，下，右，下，下，左，左，左
谜题4：右，右，右，上，上，上，左，左，左，下，下，右，上，右，下，下，左，左，上，上，上
谜题5：上，上，上，右，右，右，左，下，上，下，下，上，下，下，上，下，右，左，左，左

溺灵船

目标：启动虎克湾灯塔，召唤溺灵船

传送来到“虎克湾”，在指示的灯塔处安装火焰之心后，灯塔会被召唤师所袭击，接下来就需要解决共计 3 名召唤师保全火焰之心以召唤溺灵船。这些召唤师的血比较厚，而且除了第一名召唤师外，其他两名召唤师会被杂兵所保护，但出于保护火焰之心的需要，无视小兵集中火力攻击召唤师即可。召唤出溺灵船后，主角踏上了前往北蛮荒丘的旅程。

雪峰岭神谕石

目标：启动雪峰岭的神谕石

到达了“失落湾”后，过去的英雄巨镰会出现在主角面前，而接下来的任务就是前往“雪峰岭”与他见面，并启动上古的神谕石。在失落湾的出口处，有一头冰巨魔镇守着，这与之前见到的石巨魔类似，只是冰巨魔会使用更加霸道的远程冰刺攻击，因此推荐的打法是接近它，引诱它使用发生动作以及硬直都较大的跳砸攻击，以此作为攻击的时机，如果使用“时间迟缓术”，那么也能减轻战斗的压力。

一路来到雪峰岭，终于见到了巨镰的真身，巨镰告诉主角，要化解召唤师入侵的危机必须借助神谕石的智慧，而要与神谕石对话需要用到“发问铭版”这一道具，而铭版现在被埋藏在死城的某些角落。所谓的死城，指的是位于“北部山麓丘陵”区域北侧的城镇，跟随任务指示原路返回至此就能触发进入“死城”的剧情。要在在死城中寻找铭版，实际上就是在城镇小地图上遍布的绿色圆点处进行掘墓工作，这里可以挖掘的坟墓很多，但如果挖错了就会出现大量的敌人。四块铭版一块位于在小地图北侧，桥梁旁边墓志铭上写着“方恩”的坟墓中，其他三块都在地图西北侧的圆形场景以及圆形场景旁边小路尽头的棺材内，这样有的放矢地寻找能有效节省时间。

神谕石的智慧

目标：带着铭版回到雪峰岭，并启动神谕石

回到雪峰岭，用铭版启动神谕石，得知召唤师的骚乱原来源自狂刀杰克，他现在就在远古存留至今的沉铜巨门另一端，试图打造他的新躯壳重新降世，而打开沉铜巨门需要用狂刀杰克的面具向圣殿供奉。巨镰告知主角带刺玫瑰知道如何将面具供奉给圣殿，因此接下来就要动身寻找带刺玫瑰。

英雄魂魄

目标：收集三个英雄灵魂，以开启沉铜巨门

从雪峰岭离开，从带刺玫瑰口中可以得知要向圣殿供奉，必须用狂刀杰克的面具捕捉 3 个及格的“英雄魂魄”，每捕捉到一个灵魂，传送回到“圣殿”就可以获得下一个灵魂的指示，下面是所有 3 个灵魂的捕捉方法。

灵魂一	
第一个灵魂的要求是“竞技场之王”，首先传送到“纳特丛林”与巨雷见面，随后进行分支出现。	
善良选择	沿纳特森林回到竞技场，发现竞技场已经被狂刀杰克的手下攻占，接下来要在竞技场内与大批敌人进行车轮战，这些敌人都是老面孔了，打法在这里就不再赘述，惟一的心得是借助“时间迟缓术”来在敌人围攻中找到喘息的机会，而且注意在战斗之前做好补给，否则在竞技场中丧命就前功尽弃了。
邪恶选择	按LT锁定巨雷后对其发起强制攻击，将其杀死就能获得他的灵魂。

灵魂二	
第二个灵魂的要求是“女英雄”，玩家同样有善恶两种选择	
善良选择	传送回到橡木村，从右上角进入记忆花园，杀足够多的女妖即可，期间场景中会出现一些被火焰光圈包围的女妖，杀死这些女妖可以更快地累计右下角的进度条。
邪恶选择	按LT锁定带刺玫瑰后对其发起强制攻击，将其杀死就能获得她的灵魂。

灵魂三	
第三个灵魂的要求是“古老的英雄”，在剧情中可以得知公会导师属于古老的英雄之一，剧情过后先传送回到英雄公会，这时会出现两条分支	
善良选择	使用传送前往“乱葬岗”，随后一直往北走到达“死亡之圈”，即可面对古老英雄诺斯楚的灵魂，诺斯楚本身并不强，但是他在一般情况下无法直接攻击，只有在杀死周围的亡灵小兵时，诺斯楚暂时露出真身，这时是攻击它的最好时机，几个回合下来就能轻松将他击倒。
邪恶选择	从英雄公会西侧进入“公会森林”，我们的英雄导师就在此被守卫们保护着，只要杀死守卫就能上前杀死导师取得其灵魂。

在取得第 3 个灵魂后再次回到传送回到“圣殿”，借助灵魂的力量终于将沉铜巨门打开，前方等待着玩家的就是游戏的最终决战。

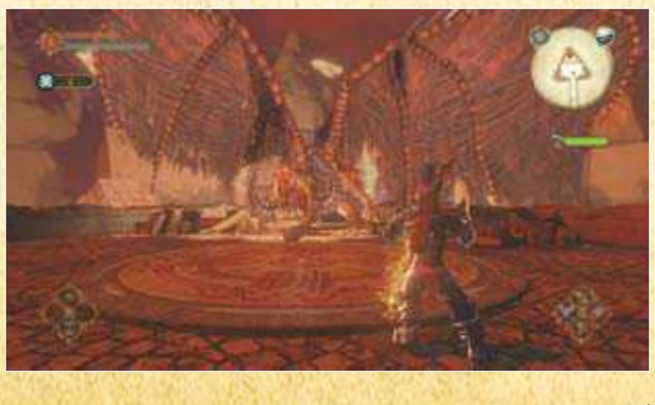
最后一战

目标：击败复生的狂刀杰克

强烈建议在进入龙之崖开始最终决战前存一个档，以免后悔 BOSS 战后的终极抉择。

进入龙之崖后，发现狂刀杰克居然以一条巨龙的姿态复生了，由于这条巨龙会时而在空中盘旋，时而在地上停留，因此与它的战斗也被划分成两个部分。当巨龙在空中飞行时，虽说可以用远程武器对其射击，但由于它移动得很快，LT 键的锁定很难正确捕捉它的位置，因此这个部分主要以躲避巨龙的攻击为主，这个状态下巨龙主要有两种攻击方式，一种是盘旋在某个固定位置对地面喷射火球，只要按 LT 锁定确认到巨龙的位置就能轻松地躲避，另外一种是喷火灼烧对面，这招不仅伤害很高，而且由于这个状态下的巨龙很难用肉眼锁定位置，因此躲避需要一定的运气。当巨龙降落到地面后是最好的攻击时机，迅速用”时间迟缓术“延长它在地面停留的时间，并且配合“狂暴”、“连击”等近战加成技能，可以瞬间削减巨龙大量的体力，但是在这个状态下同样需要提防巨龙的攻击，巨龙会撕咬接近的玩家，这招发生速度很快，只有在时间迟缓的状态下才能躲避，如果观察到巨龙一跃而起，那么久要小心它落地时那近乎全屏的地震攻击了，这招只有站在两侧的角落才能躲避，但即使知道方法，也很难躲避。当巨龙体力过半后他会召唤小兵协助战斗，同样配合时间迟缓术先打小兵再屠龙即可。

在战斗结束后，在剧情中主角会拿起狂刀杰克的面具，这时玩家可以按 A 键选择扔掉狂刀杰克的面具，如果长时间都未按键扔丢，那么主角会在诱惑之下戴上面具，从此善恶值保持在 -100，建议主动丢弃面具，否则只会自食其果。



成就列表

成就名称	点数	取得条件
发芽茁壮	25	剧情成就
毕业典礼	25	剧情成就
敢作敢当	25	剧情成就
血统：第一章	25	剧情成就
满月之下	25	剧情成就
剑侠，现身！	25	剧情成就
家族好友	25	剧情成就
在墓园钓鱼	25	剧情成就
血统：第二章	25	剧情成就
那里总是会有座灯塔	25	剧情成就
疯狂杰克出现了	25	剧情成就
寒冬将至	25	剧情成就
你在听我说话吗？	25	剧情成就
下困难的决定	25	剧情成就
（小心剧情泄露）	25	剧情成就
英雄，他们已经奄奄一息了	25	在有同伴共通作战的情况下，用治疗术为他们恢复体力
臭屁教条	5	在穿着整套“刺客套装”时对某人使用“放屁”表情
全都是为了成就	5	在装扮成女人的情况下完成一次爆头
这里没有汤匙	10	使用法术“反叛”控制敌人杀死他的同伴
战斗进化	20	当战斗加成达到20以上时，使用陈年药水
拿着煎锅	25	从宝藏线索的指引下取得煎锅，并使用它攻击某人
静如耳语	10	在“公会训练”与微语的战斗中无伤战胜她
喂食巨魔	10	用攻击反弹巨魔的投石攻击
召唤师的尾巴	10	使用法术“召唤”，并使召唤生物杀死强大的生物并成功进化（如亡灵首领之于亡灵、白种狼人之于狼人）
放浪剑	20	在一次“重砍”中同时击中3名敌人
超级玩家	30	收集所有30条银钥匙
Fable英雄	15	完成包尔斯顿南部的支线任务“收集英雄布偶”
教育的重要性	25	完成包尔斯顿南部的支线任务“藏书”
开箱咯	5	打开一个银钥匙宝箱
多多益善	10	收集10把传奇武器
终极战士	5	改变胡须、发型以及纹上刺青
好家伙！	20	完整升级力量、技巧、法术任意一个方向的技能
我是传奇	25	达到“传奇”声望等级
还没结束啊？！	20	在主线任务“竞技场”中，一口气完成8个回合的战斗
预见未来	20	使用Xbox Smartglass来连接启动游戏
每个决定都是为了成就	25	善良值或邪恶值达到最大值
英雄，可是您是个巫师啊	15	拥有10种不同类型的近战武器以及2种不同的远程武器，或是学会法术方向所有18个技能
真是条大鱼	15	在“渔人溪”的钓鱼比赛中获得第一名，或是在任务中完成“裸露”的吹牛挑战
打咕咕鸡	15	赢得在包尔斯顿南部、橡木村、双刃营地以及纳特丛林的所有4场拳击比赛，或是在橡木村的踢飞鸡比赛中获得250分以上
要当亚瑟王还是罗宾汉？	15	在“光明殿”区域拔出石中剑，或是在“纳特丛林”门口的射箭比赛中取得冠军
宗教信仰	15	在“光明殿”累计捐献100000金币，或是在“黑木邪恶教堂”累计献祭10名同伴
芝麻开什么门	20	开启所有12扇恶魔之门或让关闭的恶魔之门聆听你的心声，剧情中开启的3扇不计算在内
展现自我	15	用“战利品”放在公开的场景中游玩战利品小游戏吸引群众，或是买下一座房子并用战利品装饰房子
你在卖些什么东西啊？	15	卖东西给商人时盈利，或是偷窃商人的物品
时间英雄	10	白天在包尔斯顿吃下“月鱼”，或是在晚上吃下“黄金胡萝卜”
美女或野兽	20	魅力值达到最高或最低
婚姻关系	10	收下配偶的礼物，或是在配偶面前与仰慕者打情骂俏
喝酒游戏	10	喝酒喝到吐，或是送酒给其他人使其呕吐
还没上轨道	20	造访阿尔比恩所有81个不同的区域（恶魔之门之后的区域除外），或是不断进食变得痴肥
誓死都要当大富翁	15	在战斗中死亡，或是出租房子获得10000金币

《战国 BASARA 4》的改变远超玩家的预期，虽然并不是每一处改变都令玩家满意，但这种大刀阔斧的精神还是值得肯定的。难度方面也略有上升，尽管只新增了 5 名武将，但各位的技能都有深挖研究的潜质，称本作是割草游戏中的“鬼泣”也毫不夸张。

文 八重樱 美编 NINA

基本操作

键位	作用
十字键	设定为快捷键
左摇杆	移动
右摇杆	调节视角
L1	防御
L1+左摇杆	回避/见切（注1）
L2	对战友下达攻击指令（注2）
L2+右摇杆	微调战友的攻击范围
△	固有技
□	普通攻击
×	跳跃
○	BASARA技/戏画BASARA技（注2）
R1	固有技
R2	固有奥义
L1+R1	发动极粹（注3）
L1+R2	切换当前固有奥义
R3	切换战友（战友未满LV50无效）
START	菜单
SELECT	挑衅

攻略透解 GUIDE THROUGH

注 1：当敌人攻击我方的瞬间按下 L1+ 左摇杆，我方武将就会做出瞬间闪避的动作（画面变慢，武将身体呈现白光），这就是“见切”。见切成功后可对敌人施加强力攻击，并且敌人会掉落小判。

注 2：本作中可以控制同伴武将去攻击敌人，按住 L2 键地面上会出现一个光圈，持续往前方移动，推动右摇杆可以调整光圈位置，被光圈锁定的敌人会冒一下白光，松开 L2 键，战友就会冲上去攻击敌人。假如玩家所使用的武将和战友武将的 BASARA 槽全部蓄满，那么在锁定敌人后（注意，一定要锁定后才有效）按下○键就会释放威力更为强大的戏画 BASARA 技。另外，如果战友武将等级超过 LV50，那么按下 R3 键就可切换成战友武将来使用。

注 3：极粹系统有点类似于《战国 BASARA2 英雄外传》的战极，杀一百多个敌人就可以攒满一个粹槽。发动极粹后，敌人的行动将变得非常迟缓，我方武将就可以利用这段时间对敌人造成巨大伤害。在极粹状态下再发动 BASARA 技的话，这期间的粹槽不会减少。但 L1+R1 很容易造成误操作，玩家可以在进入战斗后按 START 键选择“ショートカット设定”将发动极粹设置到十字键上。

战国BASARA 4	Capcom	动作
PS3	战国BASARA 4	日版
2014年1月23日	本地1~2人	6990日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

存档奖励

如果玩家的 PS3 中有前几作的存档，那么在第一次进入游戏后将会获得一定的奖励，分别是：

战国BAASARA HD	强化印笼6000石
战国BAASARA3	小判4000两
战国BAASARA3 宴	抽签小锤5个
全系列存档	合战游戏书：初阵のとき、大将杀し、一度だけの复活

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

网上BASARA屋

本作首次引入了“氪金”要素，在网上 BASARA 屋中，玩家可以购买到：

1.全可控武将解锁（16港币）
2.自定义主题（每人8港币，打包63港币）
3.全角色头像（每人8港币，打包63港币）
4.附有6个“极”铭的高度罕有武器（每人12港币，打包125港币）
5.6000两小判体验包（免费）
6.500000两小判（甲）包（23港币）
7.100000两小判（乙）包（8港币）
8.6000石强化印笼体验包（免费）
9.300000石强化印笼（甲）包（23港币）
10.60000石强化印笼（乙）包（8港币）
11.战国入门包（10000个砥石、100个玉钢、450000强化印笼、750000两小判，23港币）
12.创世入门包（3000个砥石、30个玉钢、150000强化印笼、250000两小判，8港币）
13.战国BASARA名曲集（10首，31港币）
14.战国BASARA2名曲集（10首，31港币）
15.战国BASARA2 英雄外传名曲集（10首，31港币）
16.系列名曲集（70首，117港币）
17.伊达政宗 特别服装 DMC但丁Ver.（23港币）

武将资料

《战国 BASARA 4》一共可以使用 32 名武将，其中岛左近、柴田胜家、井伊直虎、后藤又兵卫和山中鹿之介 5 人为新增武将，其余 27 人都是前作已登场的角色。一个初始武将要升满级的话，总计需要的经验为 1000000 石，除了直接使用该武将去作战升级外，玩家还可以在“合战准备→武将成长”中使用获得的强化印笼直接为武将升级（关于快速刷强化印笼的方法大家可以参考下文的“快速练级 + 刷钱大法”）。

全新的“战友系统”可说是前作“同伴系统”的进化版，玩家不但可以带一名武将作为同伴一同参战，还能按 L2 键 + 右摇杆来给同伴武将下达攻击指令，当同伴武将等级超过 LV50 之后，按下 R3 键就能将当前武将切换成同伴武将来使用。

“战国创世”模式为每一位武将都安排了相应的进军路线，路线可分为三种：

●**创世路线**：一共 6 场战斗，没有特殊剧情出现。创世路线每个武将都有，有些武将只有创世路线这一条主线可走，而有的武将在打到第四战时会出现剧情路线或是动画路线的分支，此时如要走创世路线的话，只需要选择除剧情路线和动画路线的剩余关卡即可。

●**剧情路线**：在第四战时会出现的分支路线，相应的关卡旁会标明“ドラマルート”的字样，进入该路线后可以欣赏到这名武将的 CG 剧情。

●**动画路线**：在第四战时会出现的分支路线，相应的关卡旁会标明“アニメルート”的字样，进入该路线后可以欣赏到这名武将的动画剧情。

武将	剧情路线	动画路线	出现条件
伊达政宗	第四战：贱ケ岳・织田尖兵进攻、最终战：关ケ原の战い 西阴	—	初始既可使用
石田三成	第四战：海贼要塞 百鬼富岳、最终战：关ケ原の战い　东阳	—	初始既可使用
岛左近	第四战：岛左近 诞生の刻、第五战：贱ケ岳・织田尖兵进攻、最终战：永禄の宫 英断	第四战：远江・井伊谷城（本多乱入）、第五战：大坂・龙虎の阵、最终战：凶王の目觉め	初始既可使用
柴田胜家	第四战：怪王 魔王讨伐の刻、第五战：奥州・青叶城、最终战：本能寺の变	第四战：大坂・丰臣霸城、最终战：应仁の迹・吟芽	初始既可使用
真田幸村	第四战：川中岛・上杉布阵、最终战：武田汉道场	—	初始既可使用
德川家康	第四战：丰臣回顾斗争、最终战：关ケ原の战い 西阴	—	初始既可使用
井伊直虎	第四战：大坂・龙虎の阵、最终战：武田汉道场	—	初始既可使用
山中鹿之介	第四战：安芸・严岛、最终战：大友ザビ—ランド 开园	第四战：出羽・最上川、最终战：加贺温泉 乙女の集い	前田庆次战国创世模式通关
后藤又兵卫	第四战：川中岛・上杉布阵、最终战：奥州・青叶城	—	岛左近战国创世模式通关
前田庆次	第四战：复仇 军神の剑、第五战：大坂・丰臣霸城、最终战：应仁の迹 走传	—	初始既可使用
片仓小十郎	—	—	伊达政宗战国创世模式通关
织田信长	第四战：帝 谒见ノ仪、第五战：吟游 水色桔梗、最终战：本能寺の变	—	阿市战国创世模式通关
松永久秀	第四战：加贺国境・贱ケ岳、最终战：永禄の宫 轮回	—	风魔小太郎战国创世模式通关
丰臣秀吉	第四战：加贺国境・贱ケ岳、最终战：永禄の宫 英断	—	初始既可使用
竹中半兵卫	第四战：三河・小牧长久手、最终战：近江・佐和山城	—	丰臣秀吉战国创世模式通关
浅井长政	第四战：加贺温泉 乙女の集い、最终战：越前・北ノ庄城	—	柴田胜家战国创世模式通关
阿市	第四战：贱ケ岳・织田尖兵进攻、最终战：安土四天集结	—	浅井长政战国创世模式通关
长曾我部元亲	第四战：三河・小牧长久手、最终战：关ケ原の战い 西阴	—	德川家康战国创世模式通关
毛利元就	第四战：海贼要塞 百鬼富岳、第五战：探索 鹿之介、最终战：帝 谒见ノ仪	—	长曾我部元亲战国创世模式通关
猿飞佐助	—	—	真田幸村战国创世模式通关
大谷吉继	—	—	石田三成战国创世模式通关
最上义光	—	—	片仓小十郎战国创世模式通关
本多忠胜	—	—	鹤姬战国创世模式通关
杂贺孙市	第四战：贱ケ岳・织田尖兵进攻、最终战：安土四天集结	—	井伊直虎战国创世模式通关
鹤姬	第四战：出云・白鹿城、最终战：浮游要塞 天空日轮	—	长曾我部元亲战国创世模式通关
小早川秀秋	—	—	竹中半兵卫战国创世模式通关
天海	第四战：加贺国境・贱ケ岳、最终战：织田・安土城	—	小早川秀秋战国创世模式通关
黑天半兵卫	—	—	后藤又兵卫战国创世模式通关
大友宗麟	第四战：萨摩・内城、最终战：丹后・泉源寺	—	杂贺孙市战国创世模式通关
立花宗茂	—	—	大友宗麟战国创世模式通关
岛津义弘	—	—	毛利元就战国创世模式通关
风魔小太郎	—	—	大谷吉继战国创世模式通关

固有技

技能名	按键	取得等级	效果
ゾロ目	长按□键	初始就可使用，LV15满级	刀：360度旋转手臂在面前制造出一个类似电风扇的效果，升级后攻击次数增加，可在空中发动。
铁火	长按□键	初始就可使用，LV15满级	足：单脚的高速多段连揣，升级后攻击次数增加，可在空中发动。
子あがり	△键	初始就可使用	刀：旋转身体将面前的敌人挑空，长按△键的话左近也会浮空，此时再按一次△键可追加下叩攻击。
亲おとし	△键	初始就可使用	足：用脚将敌人挑空再将其踹向地面，在空中时再按△键可追加一次向前下方的斜踹，此时若再连按△键就会不断重复挑空+斜踹这个过程。
五分五分	方向键+△键	初始就可使用，LV25满级	刀：左右瞬移攻击面前的敌人，升级后可追加入力。
一点张り	方向键+△键	初始就可使用，LV25满级	足：前方的强力踹击，即将落地的瞬间再按方向键+△键可追加一个地面叩击。
丁/半	R1键	LV2时取得，LV5满级	在刀和足之间切换状态，升级后长按还会出现相应的攻击技。
アラシ	L1键+△键	LV10时取得，LV35满级	刀：在前方制作出一个龙卷风，升级后可在空中发动。
カチカチ	L1键+△键	LV10时取得，LV35满级	向后方的后挑攻击，升级后可在空中发动。

固有奥义

技能名	取得等级	效果
おもうツボ	LV20时取得，LV40满级	跳到敌人身上控制他一段时间，最初为5秒，升满级后为8秒，可在空中发动
こいこい	LV30时取得	按住R2键挑衅光圈内的敌人，待敌人攻击的瞬间松开R2键回避，成功的话就可在一段时间内提升攻击力
どうせこの世は一天地六	LV45时取得	掷出两个骰子，全为1时经验值、小判、攻击力、连击数全部提升，全为2时经验值提升，全为3时小判提升，全为4时攻击力提升，全为5时连击数提升，全为6时会自爆，HP为1

介绍

岛左近的刀和脚各成一套攻击方式，因此能演变出非常花哨的进攻套路。对付大范围杂兵时，刀攻击可以快速清理他们；面对敌武将时，切换成足模式的伤害更为可观。但是因为岛左近是以速度见长的角色，初上手时可能会觉得有点飘忽，并且不容易掌握当前岛左近所使用的是何种攻击。按 R1 切换形态时注意观察，刀形态时会冒一下银光，足形态时会冒一下红光。

推荐招式

长按△键，落地前再接△键→长按 R1 键→长按□键，再接连打□键

足状态□键 ×3→短按△键→空中□键 ×3→おもうツボ

固有技

技能名	按键	取得等级	效果
空虚の几何	长按□键	初始就可使用	将逆刃剃举过头顶高速旋转，相当于是个蓄力的过程，可蓄3段，移动速度和攻击力都会得到提升，蓄力后其他攻击的切层数量也会增加，但一段时间或是受到攻击后就会恢复。
挫折の准正	△键	初始就可使用	用逆刃剃攻击前方的敌人，蓄力后切层数增加，3段蓄力状态下本固有技会增加一个向前飞行的动作，空中可以接□键的普通攻击，再按△键会有个向下的叩击。
畏怖の切头	方向键+△键	初始就可使用	转动逆刃剃向前方推进，结束时会有个转身360度的范围收刀。3段蓄力状态下范围收刀动作为720度。
无力の相对	R1键	LV5取得	挥舞逆刃剃的范围攻击，效果如同制造了水晶墙。3段蓄力状态下水晶墙破裂时会对周围敌人造成伤害。
悲叹の缩重	L1键+△键	LV10取得	向正前方放出切层轮，3段蓄力状态下会放出两个切层轮。

固有奥义

技能名	取得等级	效果
苦闷の螺旋	LV15取得，LV45满级	在前方制造出一个真空球体，升级后攻击范围扩大，长按后可制造出超大真空球。
绝望の顶点	LV20取得	按下R2后画面会变成黑白，柴田径直走到离他最近的敌人面前，对敌人进行斩首。（敌防御状态无效）
彷徨の定义	LV30取得	高速移动技，长按□键为加速，×键为减速，△键为跳跃，R2键解除状态。

介绍

使用“空虚の几何”来提升切层数量，再配合固有技和固有奥义来攻击敌人是柴田胜家的基本战术。一般来说，连续使用两次固有技之后就必须接一次“空虚の几何”来维持最高切层，玩家可以在固有技即将结束时按下 L1+ 左摇杆，在回避的同时，切层也会立刻提升一个等级。

推荐招式

长按□键将切层提升至最高→R1→方向键 + △键→L1+ 左摇杆→R1→方向键 + △键（以此反复）

固有技

技能名	按键	取得等级	效果
とびあやめ	长按□键	初始就可使用，LV30满级	向正前方的大力一击，接着连打□键会有个正前方范围内的乱舞技，升级后攻击次数增多。
かがみ藤	△键	初始就可使用	带有上挑效果的大剑击，在直虎做出下蹲动作时再输入其他固有技指令能衍生出派生技。
まわり牡丹	方向键+△键	初始就可使用	旋转着对正前方的范围斩，在开始旋转时输入其他固有技指令能衍生出派生技。
つきすみれ	R1键	LV5取得	正前方的冲刺攻击，在冲刺途中输入其他固有技指令能衍生出派生技。
はねやなぎ	L1键+△键	LV10取得	以巨剑为支柱跳跃到敌人身后攻击，可在空中发动，在跳起的瞬间输入其他固有技指令能衍生出派生技。

固有奥义

技能名	取得等级	效果
椿姬	LV15取得	正前方的长距离剑气波。
井伊流锻炼・女郎花	LV25取得，LV45满级	给剑套上剑鞘，效果是积攒粹槽的速度加快，但不计算杀敌人数。升级后时间也延长，受到攻击或是再按下R2键解除状态。
井伊流浑心・くちなし	LV40取得	收起大剑，以拳法对面前敌人造成强力攻击，带吹飞效果。

井伊直虎

介绍

以巨剑为武器的井伊直虎拥有单击伤害巨大的优点，但攻击频率低、空隙大、出招慢的特性让她在战场上很是吃亏。正确操作井伊直虎的方法是要熟练掌握她的派生技使用，每一个固有技在做出动作的瞬间都可衔接上其他固有技，两个固有技组合能诞生出威力更大的招式，并且再衔接其他固有技时也没有硬直时间。熟练掌握之后战斗时同样能达到行云流水的效果。

推荐招式

R1 派生 L1+ △→椿姬

L1+ △派生 R1 →椿姬

（这两组派生技是比较容易组合出来的，且对大范围杂兵有效，后面接的椿姬可在有敌武将时连续使用）

滋藤又兵衛

固有技

技能名	按键	取得等级	效果
内藏の呻きご拝听の刑	长按□键	LV1取得，LV35满级	左右瞬移攻击敌人，收尾会有个切割人体的动作，徒手攻击时则变成前方的×字抓挠，升级后可追加入力，最低为4次，最高为8次。
天巡の奇刃	△键	初始就可使用	将奇刃掷出，卷起前方敌人，继续按△可追加徒手的攻击。
正还の奇刃	方向键+△键	初始就可使用	将奇刃向正前方掷出，徒手状态下会高速旋转突进。
旋回の奇刃	R1键	LV5取得	将奇刃像丢飞镖一样丢出去，素手状态下为后空翻的范围技。
首切り舌切り泣き叫びの刑	L1键+△键	LV10取得	向前方跑出一段距离，遇到敌人后绕到敌人背后抹脖子，徒手状态下是直接扭头。

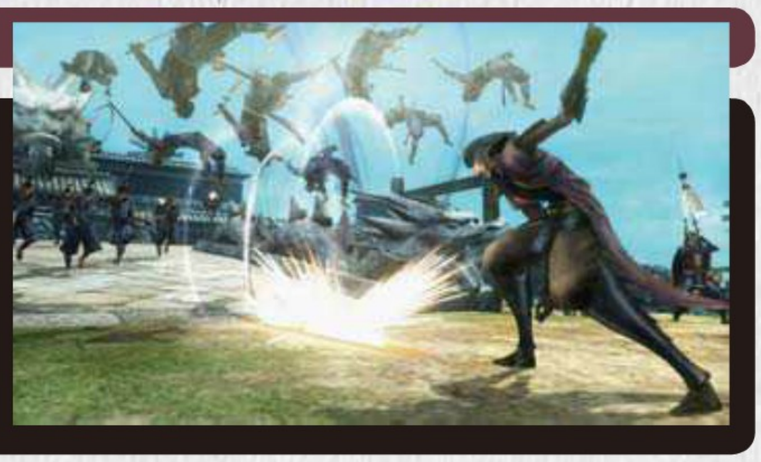
固有奥义

技能名	取得等级	效果
残念无念后悔先に断つの刑	LV15取得	像撑杆跳一样将奇刃插入敌人体内，连打□键可追加伤害，可在空中发动。
阎魔神隐れ	LV25取得，LV50满级	以奇刃为轴旋转制造出紫色烟雾，隐藏身形令敌人看不见自己，连打□键可加快旋转速度，升级后持续时间加长。
逆上游下の牢狱	LV30取得，LV55满级	制造出一个将周围敌人圈禁起来的牢笼，按下普通攻击和固有技键还可追加伤害。

介绍

后藤又兵卫这个角色的防御力、攻击范围和攻击速度都比较低，堪称是武将中的奇行种。要使用他建议配合一些铭和游戏书来操作，将奇刃丢出后，持续回避奇刃就会绕着后藤周围乱飞，不会回手，利用这个特性搭配上攻击力加倍的游戏书清理杂兵很有效果。正前方的大量杂兵长按□键也能有效解决。但由于后藤丢出奇刃的速度较慢，面对敌武将时容易被对方钻空子，最好开极粹模式再近身攻击。

推荐招式



开极粹→长按□键出切割状态→R1→奇刃卷住敌人后不断回避直到奇刃回手→冲到敌人面前方向键+△键（对敌武将专用）

固有技

技能名	按键	取得等级	效果
黄金のひびき	长按□键	初始就可使用	像耍双节棍一样对前方敌人造成伤害，最后一击带吹飞效果。
无邪气な少年	△键	初始就可使用，LV15满级	旋转身体将周围敌人卷入空中，升级后可长按，长按后可追加老爹的连携攻击。
はねる奴ら	方向键+△键	初始就可使用	和老爹的合体技，长按可追加攻击。
めぐりまわる青春	R1键	LV5获得，LV55满级	被老爹叼在嘴里高速旋转，最后被扔出去。连打□键旋转时间延长，升级后攻击次数增加。
その时、轮は光る	L1键+△键	LV10获得，LV35满级	像打网球一样将面前的敌人吹飞，升级后可长按，可在空中发动。长按发动后就会变成对打模式，按□键可追加攻击。

固有奥义

技能名	取得等级	效果
甘い诱惑	LV20取得，LV40满级	给老爹投喂仙贝，升级后长按仙贝数量会增加至3枚，老爹全部吃到的话，全身会冒金光，一定时间内攻击力和连击数增加。
一人前の证明	LV30获得，LV60满级	变出两个巨大棒槌，前后敲击用音波攻击周围敌人，敲击的瞬间按□键可连续攻击。
アイツがボクで…ボクは	LV50获得	换成操控老爹，按其他固有技按键也可发动相应的技能。

介绍

山中鹿之介的许多攻击手段都是要和老爹一同来实现的，发动固有技的间隙时间较长，建议配合普通攻击来使用。这名角色的最大特点在于发动 BASARA 技之后，身上的“圣衣”就会回到老爹身上一段时间，这期间，山中鹿之介无法使用任何固有技和固有奥义，按任何键都是普通攻击，并且攻击距离极短，而且无法防御和回避，因此必须谨慎选择发动 BASARA 技的时间，假如暂满了粹槽的话，也可以在 BASARA 技结束后发动极粹来拖延过无武器的这段时间。

推荐招式

通常技 ×7→长按□键→方向键 + △键
长按方向键 + △键→空中长按 L1 键 + △键→落地后连打□键

实绩与恩赏

在本作中，通关后的奖励与玩家所获得的实绩息息相关，实绩涉及到 5 个方面，分别是击破敌人数量的加算、最大连击数、破坏宝箱时入手的道具、战术实绩以及特别实绩（也就是前作中的特别恩赏）。前三个没啥特别要说明的，战术实绩涉及到 54 个方面，在下面的表格中有详述，特别实绩则需要查看相应的合战说明。

玩家可以在游戏中按下 START 键进入菜单画面后再按□键查看当前所取得的实绩总数，成绩越高越可以获得上佳的武器或是道具。而且各场合战的实绩总和也将直接影响到天下统一后的统治年限，想要达成“未来永劫”的话高实绩是必不可少的。对于大多数合战来说，只要耐心打、多放极粹和 BASARA 的话，达成“战国大将军”并不是什么难事，比较有难度的是一对一的战场，需要达成众多战术实绩条件后才能拿到“战国大将军”这对玩家们来说是个不小的挑战。

为了获得更高的实绩，玩家可以装备两本合战游戏书，分别是：敌体力倍增（敌人体力 2 倍，获得的基础实绩增加 50%）、初阵**のとき**（玩家和队友均已 LV1 状态出战，获得的经验值转化为强化印笼，获得的基础实绩增加 50%）。

评价等级	普通	困难/究极	婆娑罗
战国大将军	15000功	20000功	25000功
战国大名	10000功	15000功	20000功
侍大将	5000功	10000功	15000功
足轻头	3000功	5000功	10000功
足轻	1000功	3000功	5000功
浪人	0功	0功	0功

战术实绩一览

条件	普通合战奖励	单挑奖励
无伤打通一关	3000功	3000功
最大连击数超过50000	3000功	3000功
在一次极粹发动中击倒50个敌人	800功	—
合战开始后8分钟胜利	1200功	1000功
一次阵爆破的攻击达成2500连击	1300功	—
合战开始2分钟内击倒200个敌人	1200功	—
连续3次达成三段连续阵崩坏	1300功	—
濒死状态下用弹返击破敌武将	2000功	2500功
无伤情况下弹返成功5次	1800功	3000功
在极粹发动中成功弹返一次	1500功	3000功
一击消灭200个敌人	700功	—
一击消灭敌武将	1000功	1000功
最大连击数超过5000	1300功	3000功
在FEVER状态下击倒敌武将	1500功	2000功
一次戏画BASARA中击倒30个敌人	800功	—
一次BASARA中击倒30个敌人	800功	—
濒死状态下击倒敌武将	900功	2000功
达成5次FEVER状态或SUPER FEVER状态	700功	2000功
取得两次剑剧胜利	700功	1000功
在空中滞留30秒以上	800功	800功
发动5次BASARA技	500功	1500功
发动3次戏画BASARA技	1500功	2500功
在空中消灭50个敌人	900功	—
破坏150个敌人的铠甲	600功	—
消灭50个盾兵	600功	—
不交替战友打通关（战友未达到LV50的话无效）	700功	700功
击破10组合体完成的阵型	900功	—
打倒通缉犯	700功	700功
对一个阵地成功发动3段连续阵崩坏	800功	—
挑衅一次令10个敌人发怒	900功	—
濒死状态下见切成功一次	800功	1500功
体力最大的状态下击败敌武将	900功	1500功
使用战友指令击倒30个敌人	800功	—
发动两次极粹状态	700功	2000功
取得惠比寿樽（大小均可）	400功	—
破坏3个兵舍	700功	—
破坏20个宝箱	500功	—
夺取3个阵地	50功	—
用炮塔破坏1个阵地	500功	—
破坏战场内的10个设置物	700功	—
1分钟内什么都不干	50功	50功
复活3次气绝的队友	200功	200功
取得10个饭团（大小均可）	400功	—
取得8个神水（大小均可）	400功	—
装备3首乐曲	50功	50功
防御3次老虎的擒技	100功	—
弹返3次	900功	1200功
见切5次	800功	1000功
占领6个阵地的状态下取得合战胜利	500功	—
占领5个阵地的状态下取得合战胜利	500功	—
占领4个阵地的状态下取得合战胜利	300功	—
占领3个阵地的状态下取得合战胜利	300功	—
占领2个阵地的状态下取得合战胜利	100功	—
占领1个阵地的状态下取得合战胜利	100功	—

武器系统与铭

本作的武器系统发生了天翻地覆的变化，不再像前作那样武器的攻防数值及属性都是固定的，而是变成了可以升级的形式。虽然每个角色都拥有 7 把武器，但各个武器之间只有外观上的区别，即便是第一把武器，玩家也可以通过强化升级的形式将其进化成一把攻防等各方面都达到最高值的究极兵器。

强化

武器有稀有度之分，最高 5 ★，最低 1 ★。玩家可以使用战斗中获得的玉钢去提升武器的稀有度，用砥石来强化各属性。也可使用抽签来随机强化任意一项数值。各稀有度的强化是有上限的，具体如表：

稀有度	砥石强化上限	铭槽数量	提升稀有度所需玉钢
★	300	2	3
★★	600	3	10
★★★	900	4	30
★★★★	1200	5	50
★★★★★	1500	6	—

抽签	玉钢	提升数值
吉	+2	+10
中吉	+5	+50
大吉	+15	+150

合成

武器可以通过两种途径入手，一是战场的实绩奖励，另一种是在婆娑罗屋购买。通常来说，战场入手的武器在数值方面要逊于在婆娑罗屋购买的武器，但婆娑罗屋的武器附有的铭数量有限，要合成强力的铭终究还是要靠战场来刷的。游戏中出现的铭共有 108 种，可以细分为通常铭、强化铭、融合铭、强化融合铭、特殊铭、极铭和变铭这 7 种。玩家可以通过合成的形式让两种铭合成出一种更强力的铭，合成类型包括：

- 通常铭+极铭=强化铭
- 通常铭+通常铭=融合铭
- 融合铭+极铭=强化融合铭
- 强化铭+强化铭=强化融合铭
- 任意铭+变铭=特殊铭（一定概率）

通常铭（31种）

名称	效果	可与哪些铭合成
体力	体力+100，效果可叠加	守力、极
打力	攻击力+150，效果可叠加	防崩、极
守力	防御力+150，效果可叠加	体力、根性、极
根性	受到攻击时不易出硬直，效果可叠加	守力、极
坚固	不易被破防，效果可叠加	休息、极
反能	更容易弹返，效果可叠加	极
防崩	更容易破坏敌人的防御，效果可叠加	打力、极
达人	会心一击发生率提升，效果可叠加	痛打、必重、极
痛打	会心一击时的伤害上升，效果可叠加	达人、极
小粹	极粹发动时的时间延长，效果可叠加	生粹、极
生粹	发动极粹后攻击力+250，效果可叠加	小粹、极
道出	一定概率发动属性攻击，效果可叠加	道力、极
道力	属性攻击力上升，效果可叠加	道出、极
鬼刃	每打倒1个敌人，攻击力+1，效果可叠加，最大+1000	吸血、极
必力	BASARA技和戏画BASARA技的攻击力上升，效果可叠加	必重、极
必重	BASARA技和戏画BASARA技的连击数+1，效果可叠加	达人、必力、极
美味	回复道具的回复量上升，效果可叠加	盗食、极
盗食	见切成功后回复体力，效果可叠加	美味、极
吸血	打倒敌人后回复体力，效果可叠加	鬼刃、极
休息	防御状态下渐渐回复体力，效果可叠加	坚固、极
活性	从气绝状态恢复后,BASARA槽会增加一些，效果可叠加	早起、极
早起	能更快从气绝状态中恢复，效果可叠加	活性、极
恶童	挑衅时BASARA槽的增加量提升，效果可叠加	无粹、极
纯粹	粹槽的增加量提升，效果可叠加	极
无粹	受伤时粹槽增加，效果可叠加	恶童、粹狂、极
粹狂	濒死时自动积攒粹槽，效果可叠加	无粹、极
碎石	破坏敌人防具时一定概率掉落砥石，效果可叠加	收金、极

名称	效果	可与哪些铭合成
收金	打倒1个敌人入手3两，效果可叠加	碎石、极
经验	打倒敌人时入手经验增加20%，效果可叠加	稽古、拾得、极
稽古	弹返成功后入手200石的强化印笼，效果可叠加	经验、极
拾得	破坏设置物时道具出现率提升，效果可叠加	经验、极

强化铭（31种）

名称	效果	可与哪些铭合成
体力 极	体力+200，效果可叠加	守力 极
打力 极	攻击力+300，效果可叠加	防崩 极
守力 极	防御力+300，效果可叠加	体力 极、根性 极
根性 极	受到攻击时不易出硬直，效果可叠加	守力 极
坚固 极	不易被破防，效果可叠加	休息 极
反能 极	更容易弹返，效果可叠加	—
防崩 极	更容易破坏敌人的防御，效果可叠加	打力 极
达人 极	会心一击发生率大提升，效果可叠加	痛打 极
痛打 极	会心一击时的伤害大上升，效果可叠加	达人 极
小粹 极	极粹发动时的时间延长，效果可叠加	生粹 极
生粹 极	发动极粹后攻击力+500，效果可叠加	小粹 极
道出 极	高概率发动属性攻击，效果可叠加	道力 极
道力 极	属性攻击力大上升，效果可叠加	道出 极
鬼刃 极	每打倒1个敌人，攻击力+2，效果可叠加，最大+1000	吸血 极
必力 极	BASARA技和戏画BASARA技的攻击力大上升，效果可叠加	必重 极
必重 极	BASARA技和戏画BASARA技的连击数+2，效果可叠加	必力 极
美味 极	回复道具的回复量大上升，效果可叠加	盗食 极
盗食 极	见切成功后回复体力，效果可叠加	美味 极
吸血 极	打倒敌人后回复体力，效果可叠加	鬼刃 极
休息 极	防御状态下渐渐回复体力，效果可叠加	坚固 极
活性 极	从气绝状态恢复后,BASARA槽会增加一些，效果可叠加	早起 极
早起 极	能更快从气绝状态中恢复，效果可叠加	活性 极
恶童 极	挑衅时BASARA槽的增加量大提升，效果可叠加	无粹 极
纯粹 极	粹槽的增加量大提升，效果可叠加	—
无粹 极	受伤时粹槽增加，效果可叠加	恶童 极、粹狂 极
粹狂 极	濒死时自动积攒粹槽，效果可叠加	无粹 极
碎石 极	破坏敌人防具时高概率掉落砥石，效果可叠加	收金 极
收金 极	打倒1个敌人入手6两，效果可叠加	碎石 极
经验 极	打倒敌人时入手经验增加40%，效果可叠加	稽古 极、拾得 极
稽古 极	弹返成功后入手400石的强化印笼，效果可叠加	经验 极
拾得 极	破坏设置物时道具出现率大提升，效果可叠加	经验 极

融合铭（17种）

名称	效果	由哪些铭合成	可与哪些铭合成
刚力	攻击力+150，容易破坏敌人的防御，效果可叠加	打力+防崩	极
顽丈	体力+100，防御力+150，效果可叠加	体力+守力	极
会心	会心一击发生率及造成的伤害提升，效果可叠加	达人+痛打	极
铁身	防御力+150，受到攻击时不易出硬直，效果可叠加	守力+根性	极
六道	一定概率发生属性攻击，属性攻击力上升，效果可叠加	道出+道力	极
粹华	极粹发动时间延长，攻击力+250，效果可叠加	小粹+生粹	极
妖刃	打倒1个敌人攻击力+1，回复体力，效果可叠加，最大+1000	鬼刃+吸血	极
必杀	BASARA技和戏画BASARA技的攻击力上升，连击数+1，效果可叠加	必力+必重	极
剑剧	与敌武将发生剑剧时更容易处于有利地位，剑剧胜利后给予的伤害量增加，效果可叠加	达人+必重	—
特训	打倒敌人时入手经验值+20%，并且入手10%经验值的强化印笼，效果可叠加	经验+稽古	极
怪盗	每击破100人，就会入手玉手箱和惠比寿樽（小），效果可叠加	碎石+收金	极
食历	吃到饭团和神水时入手250经验值，吃到惠比寿樽时入手500经验值，效果可叠加	美味+盗食	极
天惠	进入FEVER状态时会出现砥石，效果可叠加	拾得+经验	极
无赖	挑衅时不会被敌人的攻击中断，挑衅成功后BASARA槽增加量更多，并且粹槽也会有少量增加，效果可叠加	恶童+无粹	极
生命	体力会逐步回复，效果可叠加	坚固+休息	极
奇迹	敌人造成的攻击一定概率无效，战死后以一定概率复活，效果可叠加	活性+早起	极
逆上	濒死状态下攻击力+250，并且粹槽增加，效果可叠加	无粹+粹狂	极

强化融合铭（16种）

名称	效果	由哪些铭合成
刚力 极	攻击力+300，容易破坏敌人的防御，效果可叠加	打力 极+防崩 极、刚力+极
顽丈 极	体力+200，防御力+300，效果可叠加	体力 极+守力 极、顽丈+极
会心 极	会心一击发生率及造成的伤害大提升，效果可叠加	达人 极+痛打 极、会心+极
铁身 极	防御力+300，受到攻击时不易出硬直，效果可叠加	守力 极+根性 极、贴身+极
六道 极	高概率发生属性攻击，属性攻击力大上升，效果可叠加	道出 极+道力 极、六道+极
粹华 极	极粹发动时间延长，攻击力+500，效果可叠加	小粹 极+生粹 极、粹华+极
妖刃 极	打倒1个敌人攻击力+2，回复体力，效果可叠加，最大+1000	鬼刃 极+吸血 极、妖刃+极
必杀 极	BASARA技和戏画BASARA技的攻击力大上升，连击数+2，效果可叠加	必力 极+必重 极、必杀+极
特训 极	打倒敌人时入手经验值+40%，并且入手10%经验值的强化印笼，效果可叠加	经验 极+稽古 极、特训+极
怪盗 极	每击破100人，就会入手豪华玉手箱和惠比寿樽（大），效果可叠加	碎石 极+收金 极、怪盗+极
食历 极	吃到饭团和神水时入手500经验值，吃到惠比寿樽时入手1000经验值，效果可叠加	美味 极+盗食 极、食历+极
天惠 极	进入FEVER状态时会出现砥石和玉钢，效果可叠加	拾得 极+经验 极、天惠+极
无赖 极	挑衅时不会被敌人的攻击中断，挑衅成功后BASARA槽大增加，并且粹槽也会有增加，效果可叠加	恶童 极+无粹 极、无赖+极
生命 极	体力会逐步回复，效果可叠加	坚固 极+休息 极、生命+极
奇迹 极	敌人造成的攻击一定概率无效，战死后以一定概率复活，效果可叠加	活性 极+早起 极、奇迹+极
逆上 极	濒死状态下攻击力+500，并且粹槽大增加，效果可叠加	无粹 极+粹狂 极、逆上+极

特殊铭

名称	效果
重々	连击数+1，连击不易中断，效果可叠加
空舞	角色空中攻击时连击数+1，效果可叠加
阵取	对阵大将的伤害为1.5倍，阵爆破时连击数上升，，效果可叠加
俊足	角色移动速度上升，效果可叠加
轻技	受到伤害减少，受到吹飞攻击时自动受身，效果可叠加
宝刀	武器解体时可入手10000两小判，效果可叠加
忍耐	受到的伤害量转化为经验值，效果可叠加
必死	受到敌人攻击时BASARA槽增加量提升，效果可叠加
同体	取得回复道具时，战友也能回复一定体力，效果可叠加
打札	给予敌人的伤害为1.5倍，效果可叠加
さび	给予敌人的伤害减少，效果可叠加

解体

武将可持有的武器上限为 20 把，除了合成可以把两把武器合二为一之外，玩家也可以将不需要的武器解体，可以获得一些砥石和金钱。

推荐铭组合

攻击力强化：打札×6

这套铭组合下来给予敌人的伤害为武器伤害的 9 倍，以满级武器为例，一击的伤害就有 13500，即便是“婆娑罗”难度的敌武将也撑不住几下攻击。

刷经验：特训 极×6

这个极组合再配合上游戏书“出阵のとき”去打“加贺・前田花吹祭”是本作的一个重要刷强化印笼的手段，详情请参照下文的“快速练级＋刷钱大法”。

刷金钱：收金 极×6

这个极组合配合上游戏书“敌兵治愈”和“ばくち打ち”去打“加贺・前田花吹祭”是刷钱的最快方法，详情请参照下文的“快速练级＋刷钱大法”。

如何刷出想要的铭

本作中出现的铭一共有 108 种，但玩家的武器最多只能有 20 把，后期多余出来的武器无非只有合成和解体两种选择，无论哪种选择，损失铭都是不可避免的。但假如后期我非常需要一种铭怎么办？我推荐玩家们到“自由合战”中去刷，在战场全开的情况下，玩家可以按□键查看当前战场的奖励情况，里面会详细提到武器附有哪种铭，不同难度下武器的铭也会变化，难度越高，出现极铭和融合铭的概率越大。这项工作可以同时配合刷通缉犯来完成，有通缉犯出现的时候优先打通缉犯，没有的时候就选择有想要的铭的那场战斗去打，假如两者皆没有，就去打一场“帝 谒见ノ仪”，出来后各战场的奖励品就会全部刷新。

上述方法并不适合刷特殊铭，因为特殊铭大多只能通过“任意铭＋变铭”的合成形式获得，直接出现在武器中的概率很低，即便出现

也不会是太好的铭。而且更要命的是，“任意铭 + 变铭”并不一定会出现特殊铭，甚至有可能会出现比合成所用的铭还不如的情况……遇到这种情况时请直接按 PS 键选择退出游戏，而不要选择返回主菜单，因为一旦返回主菜单就自动保存了。不过想必大家也都知道，本作的启动速度较慢，每次合成之后不是想要的就重启游戏，效率未免太低了，建议玩家先攒 10 个变铭，然后一口气合成，假如能出现 3、4 个想要的铭就已经算是大成功了。另外虽然没有明确依据，但个人感觉用极铭和变铭合成更容易出特殊铭一些。

通缉犯

本作保留了通缉犯的元素，但不再是一张战场地图对应一个通缉犯，而是一个难度下只有 25 个通缉犯，他们分布在全部战场中，也就是说，在不同的战场中玩家有可能会遇到同一个通缉犯，并且不同难度下的通缉犯是分开计算的，并对应了 4 个奖杯。通缉犯登场的战场如表格所示，在战场中的具体位置请参考下文各个战场的地图说明。

“战国创世”和“自由合战”两个模式下都会出现通缉犯，两个模式都有刷通缉犯的方法，具体操作如下：

“战国创世”模式

当第 N 场战斗出现了通缉犯，但恰恰不是在想打的那张地图上时，退回到选择人物的界面，再选择“つづく”重进，通缉犯有可能会移动，如此反复就可将通缉犯刷到需要的那张地图上（但这个方法对于某些地图似乎不太适用，我曾经想在第一场战斗时将通缉犯刷到“大坂・龙虎の阵”或“大阪・丰臣霸城”这两张地图上，却从未成功，其他地图倒是未遇到过问题）。另外，在“战国创世”模式下，还有可能会出现第 N 场战斗没有任何通缉犯的情况，此时可以先退出该模式，选择“自由合战”，然后反复打“帝 谒见ノ仪”这一关直到“自由合战”模式中出现通缉犯，再返回“战国创世”模式，就会发现通缉犯也出现在这场战斗的 3 张地图里了。

“自由合战”模式

本模式下通缉犯也是随机出现在任一战场上的，假如全部战场都没有通缉犯的话就去打“帝 谒见ノ仪”这一关直到通缉犯出现即可。假如出现的通缉犯是已经打过的也不要紧，进入战斗后按 START 键，选择“再挑战”→“タイトル戻る”，然后再重新回到“自由合战”模式，通缉犯的位置就会刷新。在本模式下刷通缉犯建议配合刷经验、刷金钱和刷铭一起来做，优先刷通缉犯，通缉犯不出的情况下刷铭，无铭时刷金钱和经验。这个方法在前期比较好用，越往后，剩余的通缉犯出现的概率越低，建议对照武将们在剧情路线或动画路线中必然会出现的战场地图回到“战国创世”模式来刷更有效率些。

最后要强调的一点是，各难度下的通缉犯是分开计算的，即便是同一张地图上的通缉犯，也需要打 4 次。所以各位玩家走过路过千万不要错过，免得日后后悔不已呀……

	壹	贰	参	四	五
い	奥州・青叶城	川中岛・武田布阵、川中岛・上杉布阵	甲斐・踯躅ヶ崎馆、武田汉道场、甲斐武田城恨み节、甲斐武田城恨み节【宿命 独眼龙】	丹后・泉源寺、丰臣回顾斗争	织田・安土城、安土四天集结、织田・安土城【吟游 水色桔梗】、织田・安土城【怪王 魔王讨伐の刻】、织田・安土城【研磨 不足の美】
ろ	大阪・丰臣霸城、大坂・龙虎の阵、大坂・龙虎の阵【宿命 独眼龙】	贱ヶ岳・织田尖兵进攻、加贺国境・贱ヶ岳、贱ヶ岳・织田尖兵进攻【吟游 水色桔梗】、贱ヶ岳・织田尖兵进攻【宿命 独眼龙】	加贺・前田花吹祭、加贺温泉 乙女の集い、加贺・前田花吹祭【探索 鹿之介】、加贺温泉 乙女の集い【复仇 军神の剑】	海贼要塞 百鬼富岳、浮游要塞 天空日轮	三河・小牧长久手、三河・小牧长久手【示现 鬼岛津】
は	近江・佐和山城、近江・佐和山城【岛左近诞生の刻】、近江・佐和山城【凶王の目觉め】、近江・佐和山城【吟游　水色桔梗】、近江・佐和山城【复仇 军神の剑】	关ヶ原の战い 东阳、关ヶ原の战い 西阴、关ヶ原の战い 西阴【示现 鬼岛津】、关ヶ原の战い 西阴【复仇 军神の剑】	日ノ本穴道・如水线	出羽・最上川、出羽・最上川【吟游 水色桔梗】	远江・井伊谷城
に	伊予河野船 鹤の丸	安芸・严岛、安芸・严岛【示现 鬼岛津】、安芸・严岛【探索 鹿之介】	备前・乌城	出云・白鹿城、出云・白鹿城【研磨 不足の美】	大友ザビ—ランド 开园、大友ザビ—ランド　闭园中、大友ザビ—ランド　闭园中【探索 鹿之介】
ほ	萨摩・内城、萨摩・内城【探索 鹿之介】	应仁の迹 吟芽、应仁の迹 走传、帝谒见ノ仪	永禄の宫 英断、永禄の宫 轮回	本能寺の变	越前・北ノ庄城、越前・北ノ庄城【研磨 不足の美】、越前・北ノ庄城【复仇 军神の剑】

快速练级+刷钱大法

练级 + 刷钱，这是玩家们最为关心的两个问题。本作的系统做出了不小的改变，变成了即时升级，以前那种 1P 带 2P 的练级方法不再通用，要让一名武将升级，除了控制他去战斗外，只能依靠战斗中获得的强化印笼来升级这一条路了。在刷印笼和金钱前，玩家需要做好几项准备：

1. 一名能刷出高连击的武将，例如石田三成、立花宗茂、杂贺孙市。

2. 为该武将准备两把满级武器，一把武器的铭为“特训 极 ×6”（刷经验用），一把武器的铭为“收金 极 ×6”（刷金钱用）。

3. 刷出“加贺・前田花吹祭”这张地图。

在“自由合战”模式下选择“加贺・前田花吹祭”，刷经验的话将难度调整为“婆娑罗”，装备“特训 极 ×6”的满级武器，合战游戏书选择“舍て身の觉悟”、“初阵のとき”、“免许皆传”，这三本游戏书的效果是角色等级为 1，无法升级，但可以使用全部的固有技与固有奥义，且攻击力为 6000，通关后经验值会全部转化成强化印笼。进入游戏后，就开始杀敌，积攒粹槽和 BASARA 槽将前田利家和阿松解决掉，接着在 6 分钟内达成特别恩赏“通过不断连击让祭典达到最高潮”，多放 BASARA 技和保持连击不难实现，之后返回起始地点，这里会不间断刷新跳舞壮汉，大概杀个 5000 人左右，强化印笼就会达到上限 999999 石，最后开大招消灭前田庆次收工。这个难度在于装备了 3 本游戏书后，玩家基本扛不住敌武将的一下攻击，所以见到敌武将时必须要开极粹 +BASARA 将其快速解决掉，免得前功尽弃。用石田三成按照上述方法操作的话，大约只需 15 分钟就可刷满 999999 石，能将一个 LV1 的武将一直升到 LV99，差 1 石即可满级（简直神烦……）。另外由于强化印笼的上限就是 999999 石，所以每刷一次都要把印笼赶紧用掉，否则下次就白忙活了。

刷金钱也同样选择“加贺・前田花吹祭”这一关，难度用普通即可，武器使用“收金 极 ×6”的那一把，合战游戏书选择“敌兵治愈”、“ばくち打ち”、“舍て身の觉悟”，进游戏后的步骤和刷经验时是一样的，直到右下角的钱显示 999999 两时就可以收手了。大约 5 分钟就可刷到 300 万两。

合战攻略

本作共有 39 张合战地图，另外，“三河・小牧长久手”、“奥州・青叶城”、“川中岛・上杉布阵”都有一定概率出现后藤又兵卫乱入，这样就总计共有 42 张地图，一对一的战场是不计算在合战地图内的。

因为后藤又兵卫只会在“战国创世”模式下乱入，所以玩家在打“战国创世”时假如系统提示后藤又兵卫出现，那么就应首先去打上述 3 个战场。

同前作一样，每张地图都有 2 个特别实绩（特别恩赏）给玩家挑战，不过本作不再针对特别实绩设置相应的奖杯，只将其作为提升总实绩的一种手段而已。

通缉犯的内容也得以延续，但不再是每张合战地图都有 1 个通缉犯，而是总计共有 25 名通缉犯，同一名通缉犯有可能会出现在 1 ~ 3 张地图中，详情请查看“通缉犯”的说明部分（同一张地图上，通缉犯也有可能在 3 个位置随机出现）。

●永禄の宫 英断

特别实绩	停止的门全部为同一颜色	3000功
	停止的门全部为“中的”（即没有敌武将出现）	3000功

合战说明：这场战斗需要玩家在红色太鼓和黑色太鼓之间做出选择，敲击太鼓之后旋转的区域就会停止，如果玩家敲击的太鼓颜色和停止后大门的颜色相同就会出现大量背钱箱的士兵，不同的话则会出现敌武将，第一个区域是风魔小太郎，第二个区域是松永久秀，第三个区域是风魔小太郎 + 松永久秀，最后是打足利义辉。

足利义辉体力下降到一半后会开启“本气模式”，根据他身体所笼罩的不同颜色会使用出各种强力打击，玩家很难近身。保险起见，在见到足利义辉前要攒满一个极粹和一个 BASARA 技，待足利义辉开启“本气模式”后发动“极粹 +BASARA”一口气给予他巨大伤害。

●永禄の宫 轮回

特别实绩	停止的门全部为同一颜色	3000功
	击败大友宗麟和思念号战车	3000功

合战说明：本关的地图和“永禄の宫 英断”相同，打法也类似，玩家要敲击的是“轮回的太鼓阵”，如果停止的是黑色大门，就需要打 2 个敌武将，如果是红色门则只用打 1 人。并且，在破坏太鼓之后，玩家还将随机获得一种特殊效果，特殊效果共计 8 种，其中 5 种为有利效果，分别为：

1.朋よ、粹に生きよ！	一定时间内粹槽不减少
2.朋よ、连击にあそべ！	一定时间内连击数不断
3.朋よ、经验をえよ！	一定时间内入手经验值增加
4.朋よ、富を与える！	一定时间内入手小判增加
5.朋よ、强打をう许す！	一定时间内攻击全部为会心一击
6.荒ぶれ！皆の者！	一定时间内敌人处于愤怒状态
7.守れ！皆の者！	一定时间内敌人以防御为优先
8.夺え！皆の者！	一定时间内玩家受到攻击会掉钱

●帝 谒见ノ仪

特别实绩	开始战斗后，1分钟内打倒足利义辉	3000功
	令足利义辉跪下	3000功

合战说明：“令足利义辉跪下”这个特别实绩需要使用弹返、剑剧、或是持续的大伤害攻击才有可能达成。

在“战国创世”模式下，这场战斗无论胜负都可过关，但只有毛利元就和织田信长的剧情模式下，本场战斗必须取胜。

●应仁の迹 吟芽

特别实绩	心、技、体三方面均得到足利义辉的认可	3000功
	不被攻击到的前提下战胜足利义辉	5000功

合战说明：第一个特别实绩达成条件比较复杂，涉及到 3 场敌武将战斗，分别是：1.1 分钟内击破山中鹿之介；2. 发动极粹后在与浅井长政、阿市的战斗中达成 1000 连击，这个需要提前攒好一个极粹的槽和一个 BASARA 槽，来到与浅井长政、阿市交战的区域后将他们引至阵地附近，发动极粹破坏阵地，再配合 BASARA 或戏画 BASARA 就可达成；3. 到达京极玛利亚面前时消灭 200 个敌人。

心、技、体这个挑战关乎到足利义辉开启“本气模式”的时间，挑战达成得越多，就会越早进入“本气模式”。全部 3 个挑战都达成的话，足利义辉在剩余 60% 体力时就会进入“本气模式”。

●应仁の迹 走传

特别实绩	击破上杉谦信、毛利元就和鹤姬	1000功
	足利义辉登场后，1分钟内将其消灭	3000功

合战说明：首先遭遇的是鹤姬，她会先后站在 5 棵柱子顶端射击，破坏柱子后她就会摔下来气绝一段时间，可以利用这段时间攻击。要注意的是，鹤姬下落的瞬间会有一个小范围的攻击判定，所以尽量使用一些远距离招式来破坏柱子，待鹤姬落地后用 BASARA 技快速将她解决。如果破坏了全部 5 棵柱子后还没能消灭鹤姬，她就会逃走。

遭遇毛利元就时，他会利用鸟居的隐藏通路逃走，在他抵达下一扇门前将其消灭。

第一次遇到上杉谦信时，击破他他就会撤退。前往下一区域后他会做出挑衅动作，如果等他做完挑衅，他就会立刻高速移动，因此要在他做出挑衅时快速接近将其解决。

●安土四天集结

特别实绩	在德川家康到达前击败丰臣秀吉	1000功
	在织田信长参战前消灭德川家康	1000功

合战说明：打倒第一个门的三个守卫后德川家康就会出现，之后他会利用其他路线向城的方向前进。玩家需要快速抵达丰臣秀吉面前并将其击败，就能取得第一个特别实绩。然后快速消灭随后抵达的德川家康就能获得第二个特别实绩。

●丰臣回顾斗争

特别实绩	占领全部阵地的状态下取得胜利	1000功
	击败前田庆次	1000功

合战说明：消灭丰臣秀吉或松永久秀任意一人，前田庆次就会登场。先放任另一个武将不管，去消灭前田庆次，就可获得第二个特别实绩。

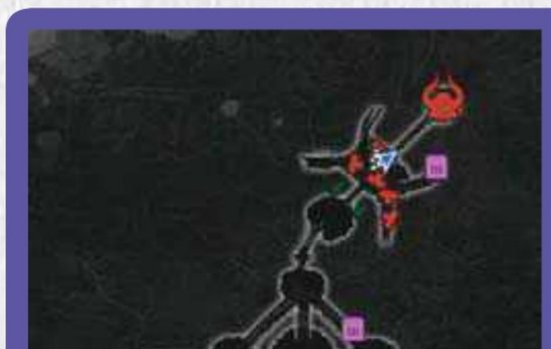
●大阪・丰臣霸城

特别实绩	击败石田三成和大谷吉继	1000功
	占领全部阵地的状态下战胜丰臣秀吉	1000功

合战说明：开始战斗后大阪城会被水淹没，玩家需要将四角的 4 个阵地全部压制后才可以前往天守阁。大谷吉继会出现在左下角的阵地附近，占领 2 个阵地之后，石田三成就会登场。

●近江・佐和山城

特别实绩	在大谷吉继出阵前击倒岛左近	1000功
	作战开始后，10分钟内破坏2个门	5000功



合战说明：这场战斗需要不断地保护破城槌前往大门前，中途会不断遭遇到敌兵的攻击，当护送破城槌的士兵气绝后，就需要玩家站在光圈内为其回血。第一扇门开启后，岛左近就会和大谷吉继汇合，因此要获得第一个特别实绩的话，就必须要在三台破城槌抵达大门前将岛左近解决掉。

●关ヶ原の战い 西阴

特别实绩	破坏掉全部的毒针	1000功
	占领全部阵地的状态下消灭石田三成	1000功

合战说明：通过不断消灭敌人占领阵地的形式令我军的势力逐步增强，直至 100%，就可前往石田三成所在地与之交手。

●关ヶ原の战い 东阳

特别实绩	击败本多忠胜	3000功
	击败柴田胜家和伊达政宗	1000功

合战说明：同“关ヶ原の战い 西阴”一样，本关也需要玩家先通过消灭敌人占领阵地的形式来削弱东军的势力，东军势力少量下降时柴田胜家登场，下降一半时伊达政宗登场，我方势力达到 100% 时，德川家康就会出现。上述三个武将的体力全部在一半以下并且东军势力大幅低下时，本多忠胜会乱入。除德川家康外，其他三名敌武将都可以不杀，杀掉的话可获得相应的特别实绩。

●三河・小牧长久手

特别实绩	击败本多忠胜	3000功
	在本多忠胜再出击前将搬运中的全部武具破坏掉	1000功

合战说明：进入战场后会先遭遇到德川家康，将他体力打至一半后本多忠胜就会出现将他救走，随后各地开始出现武具搬运兵，并且屏幕右上角还会出现本多忠胜的体力恢复槽。武具可以强化本多忠胜的攻击力，如果任凭搬运兵将武器送达，本多忠胜就会以最强姿态登场，势必会是一场苦战。想要快速解决本多忠胜的话，可以无视搬运兵直接冲到本多面前，此时的本多一般体力只恢复了 40% 左右，并且武器也没有送到，会很好解决。只是如此一来就拿不到第 2 个特别实绩，玩家可以自行斟酌。

有后藤又兵卫乱入的情况下，他会在第 2 次打德川家康时，德川体力下降至一半后登场。

●织田・安土城

特别实绩	1分钟内击败柴田胜家	1000功
	在怨魂落月下落前抵达织田信长处	1000功

合战说明：本关中的敌阵地由名为“魔响阵大将”的敌兵把守，魔响阵大将每隔一段时间就会潜入地下一会儿，占领的阵地越多，魔响阵大将潜入地下的时间越短。从占领第一个阵地后的 10 分钟内占领全部阵地的话，就可以获得第 2 个特别实绩。

●贱ヶ岳・织田尖兵进攻

特别实绩	织田军本队抵达前击败柴田胜家	1000功
	在占领全部阵地的状态下击败柴田胜家	1000功

合战说明：开战后，织田军的援军会源源不断抵达，最后抵达的是本队。屏幕右上角有救援槽，玩家可以通过占领阵地的形式阻止本队的到达。如果织田军本队到达后，明智光秀就会登场。

●本能寺の变

特别实绩	进入本能寺全部房间	1000功
	打开本能寺全部的门	1000功

合战说明：“本能寺の变”这张地图设计得很有意思，玩家需要不断破坏掉纸门才能一点点探开整张地图。除左上角有个隐藏房间容易遗漏外，其他房间都不会错过，所以两个特别实绩基本是势在必得的。最后需要同时对付明智光秀和织田信长，建议先解决掉明智光秀，将织田信长交给战友去牵制。

●越前・北ノ庄城

特别实绩	在石田三成与伊达政宗汇合前将其击退	1000功
	我方阵地没有被夺回的状态下取得战斗胜利	1000功

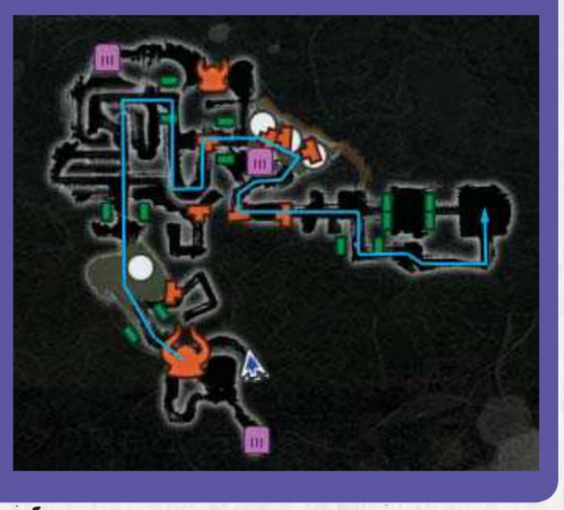
合战说明：石田三成出现的时机与阵地制压状况有关，先占领下方两个丰臣军的阵地后，他就会出现在中央地区，否则就会出现在跳桥的里头。如要拿第 1 个特别实绩，在中央地区打败石田三成是比较稳妥的做法。

●奥州・青叶城

特别实绩	比伊达政宗更早抵达终点	1000功
	骑马状态下将片仓小十郎击落下马	1000功

合战说明：赛马相关的特别实绩一向都是比较烦人的，大家可以参考地图上的线路来跑，一定要保持在冲刺状态下，这样才能跳过断桥和盾兵的阻挡。遭遇片仓小十郎后贴近他持续攻击就可以将其打下马。

赛马成功后，玩家需要同时与伊达政宗和片仓小十郎二人交手，如觉得应对有些困难，可以退回到前面火焰炮的地方，将小十郎解决。如果赛马失败，则需要分别面对片仓小十郎和伊达政宗，基本就没什么难度可言了。



●大坂・龙虎の阵

特别实绩	击败片仓小十郎和猿飞佐助	1000功
	我方阵地不被占领的前提下取得最后的胜利	1000功

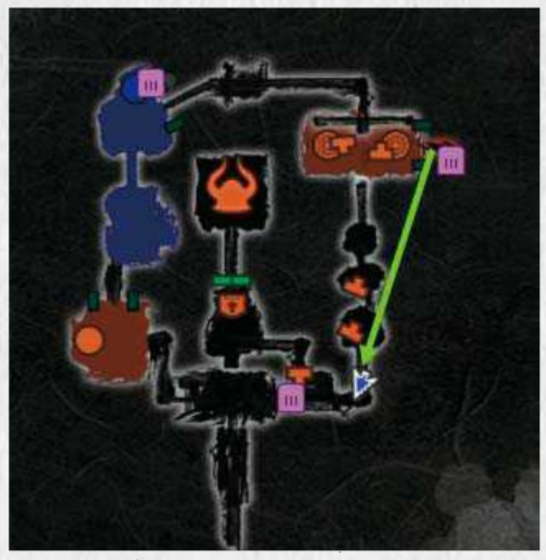
合战说明：占领一个阵地后，片仓小十郎和猿飞佐助就会出现。如果放任这二人不管的话，他们会攻击我方阵地，甚至在与伊达政宗、真田幸村交手时，他们也会作为援军登场。

●甲斐・跡躅ヶ崎馆

特别实绩	在充满斗气前，令真田幸村3次退去	1000功
	开启难知如阴门	1000功

合战说明：本场战斗的 2 个特别实绩的要求都是要玩家快速解决幸村。右上角会显示幸村的斗气槽，注意别让它充满，因为一旦充满斗气，否则幸村会进入大喷火状态，体力完全恢复，并且攻击全部为“会心一击”的状态。

第 2 个特别实绩是要求开启地图右边的隐藏门，在第二次遇到幸村时半分钟内将他解决掉即可，开启难知如阴门后就可以跳过信玄像的阶段。



武田汉道场

特别实绩	从未进入濒死状态击败武田信玄	1000功
	挑战“虎带”难度成功	5000功

合战说明：武田汉道场一共有 4 个难度，分别为白带、黑带、师范代和虎带。虎带需要打通一次师范代难度后才会出现。另外，真田幸村和井伊直虎的剧情模式中，只能打白带难度。

这张地图的通缉犯会固定出现在最后一场战斗中。

段位	战斗次数	武将	最终战
白带	5战	无敌武将（全为杂兵）	武田信玄
黑带	5战	武将×3组、真田幸村	武田信玄、真田幸村
师范代	10战	武将×7组、真田幸村+猿飞佐助	武田信玄、猿飞佐助
虎带	20战	武将×19组	武田信玄、猿飞佐助、真田幸村

●川中岛・武田布阵

特别实绩	偷袭武田信玄成功	1000功
	占领全部阵地的状态下击败武田信玄	1000功

合战说明：关于第 1 个特别实绩，只要在雾散之前抵达武田信玄面前就算是偷袭成功了。雾散之后武田军的增兵就会出现，攻击我方占领的阵地。

●甲斐武田城恨み节

特别实绩	占领全部阵地的状态下取得胜利	1000功
	打倒全部的“虎”	1000功

合战说明：第 2 个特别实绩需要打倒 2 只老虎以及井伊直虎和真田幸村。

●远江・井伊谷城

特别实绩	打倒全部5只老虎	3000功
	消灭300个男士兵	1000功

合战说明：占领一个阵地后，“抚子队”就会出现。继续占领阵地、消灭超过50个敌人，抚子队的增援以及老虎也会随之登场。老虎所在的位置分别是左、右、下方阵地3只，前方阵地2只，并不会错过。

如果在开始战斗5分钟内就抵达井伊直虎所在地，那么当她体力下降至一半时，本多忠胜就会登场，大家就可以欣赏到2人一段“甜蜜的对话”。另外，岛左近的动画剧情中，本多忠胜必定会登场。

●加贺温泉 乙女の集い

特别实绩	偷窥到京极玛利亚洗澡	1000功
	击败鹤姬、杂贺孙市、井伊直虎、京极玛利亚	1000功

合战说明：要拿第1个特别实绩，要求是开战6分钟内打倒井伊直虎，才会出现下方的隐藏区域。如果玩家能在遭遇鹤姬和杂贺孙市的45秒内分别将2人消灭掉，就会开启直接通往中间区域的大门，如此一来就能节省掉不少时间。

●丹后・泉源寺

特别实绩	击倒全部京极宅配兵	3000功
	在货物搬运途中各击倒浅井长政和阿市一次	1000功

合战说明：宅配兵有四个目的地，如地图上标注所示，由于宅配兵数量众多，因此击破的顺序非常重要。另外，物搬运途中，浅井长政和阿市即便被打倒，隔了一段时间后也复活，直到配送完成后才能真正将二人击退。

●出羽・最上川

特别实绩	消灭100个最中级光	1000功
	占领全部阵地的状态下战胜最上义光	1000功

合战说明：最上义光会乘坐着船在4个阵地间移动，察觉到玩家后就会乘船逃走。

最中级光相当于是最上义光的影武者，他们穿着和最上义光一样，区别是头顶没有敌武将的图标。占领阵地时就能顺便达成第1个特别实绩的条件。

●加贺・前田花吹祭

特别实绩	通过不断连击让祭典达到最高潮	5000功
	目击到前田利家和阿松跳舞	1000功

合战说明：要达成第1个特别实绩，连击基本是要过4000的。阿松出现后，不要占领中间舞台的右下角的阵地，这样在消灭阿松后这里就不断刷新出跳舞壮汉，利用这一规律，即便不装备任何加连击的技能也能轻松依靠BASARA技和极粹刷出特别实绩。要注意的是，如果超过6分钟还没有令祭典达到最高潮的话，庆次就会登场。

第2个特别实绩相对容易，只要等前田利家和阿松都登场后再将他们击退即可。

●加贺国境・贱ヶ岳

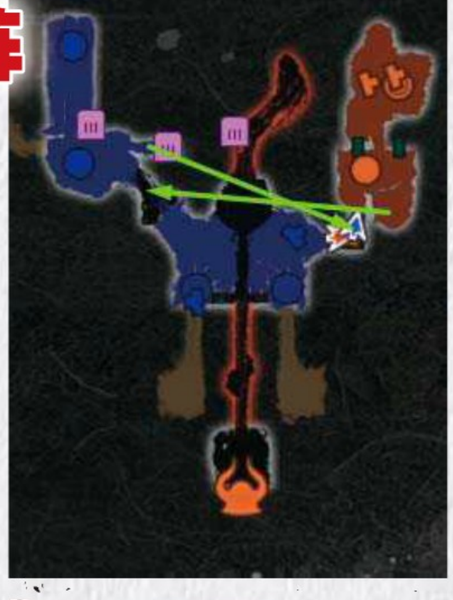
特别实绩	在前田庆次出现前击败利家和阿松	1000功
	占领全部阵地的状态下取得战斗胜利	1000功

合战说明：第1个特别实绩的要求在于快，这两个敌武将会一直跟着玩家移动，为了避免占领的阵地遭到破坏，2人出现后尽快将他们解决掉。之后前田庆次就会登场。

不过，如果能在前田庆次出现前，让前田军的阵地只剩1个的话，黑熊五郎丸就会登场，虽然击败它没什么特别奖励，但作为稀有敌人，还是值得玩家们努力一见的。

●川中岛・上杉布阵

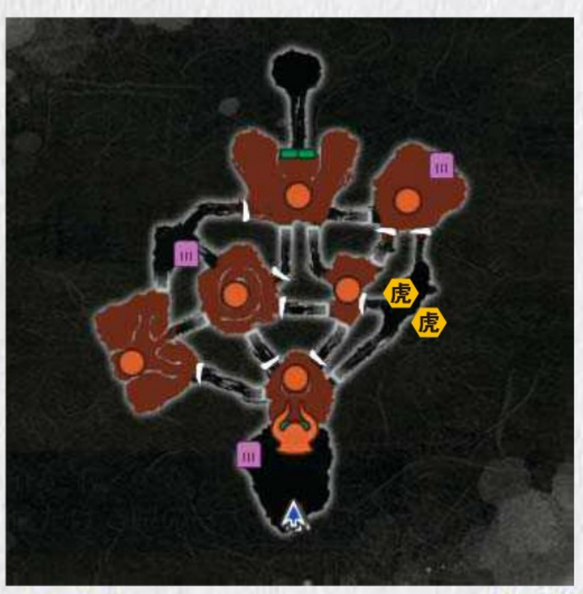
特别实绩	左右阵地没有失守的状态下击败上杉谦信	1000功
	占领全部的阵地	1000功



合战说明：这场战斗首先需要玩家保护住左右两个阵地，同时去夺取上杉军的阵地。打倒直江兼续和春日后就可以去打上杉谦信了。假如有后藤又兵卫乱入的话，他会在谦信体力下降一半时登场。

●出云・白鹿城

特别实绩	击败全部的老虎	1000功
	在5分钟内消灭全部尼子十勇士	3000功



合战说明：第1个特别实绩，本战场中只有2只老虎，位置如地图标示。

第2个特别实绩，尼子十勇士一直都处于高速移动状态，使用远程攻击或范围攻击更容易解决掉。

●海贼要塞 百鬼富岳

特别实绩	干掉全部资材搬运兵，在限定时间内抵达长曾我部元亲所在地	3000功
	破坏掉百鬼丸的4只脚	1000功

合战说明：这个关卡有两条路线，分别是普通路线（上船后往下走，依次占领阵地）和动力炉路线。第 1 个特别实绩就与动力炉路线有关。进入动力炉路线的条件是开始战斗后 35 秒内抵达左上角的入口处，进入船舱（超过 35 秒这道门会自动关闭）。在船舱内消灭 300 个敌人后，来到外面，借助上下移动的平台一共能找到 3 个搬运兵，将他们全部解决掉。然后跳到机关枪平台上，消灭杂贺孙市，再快速前往元亲所在地，整个流程时间需控制在 6 分钟以内。

百鬼丸的脚只要攻击一段时间就可以被破坏掉，无难点。

●浮游要塞 天空日轮

特别实绩	全程不被大镜攻击到	1000功
	在天空日轮落下30秒前击败毛利元就	1000功

合战说明：这张地图和“海贼要塞 百鬼富岳”是一样的，但无法进入动力炉路线。与毛利元就的战斗分为甲板和动力炉区域两个阶段，当元就跳入动力炉后需要玩家在限定时间内将其击倒，否则战斗就会失败。因此在开战前要攒一个极粹槽和 BASARA 槽在身上，跳入动力炉后爆极粹 +BASARA 一口气将元就解决掉。

●安芸・严岛

特别实绩	击败鹤姬	3000功
	不被大镜攻击到的状态下击败毛利元就	1000功

合战说明：占领 2 个阵地后，鹤姬就会登场，打掉一半体力后，鹤姬就会逃走，不停地和元就“斗法”。将四个阵地全部占领之后，通往上方区域的大门就会开启，进门后快速追上鹤姬，将其消灭，就可以拿到第 1 个特别实绩。

●大友ザビーランド 开园

特别实绩	扎比秀开始前击破立花宗茂	1000功
	表演内容分别抽中“ワルツ”“祈り”、“エキサイティング”	5000功

合战说明：立花宗茂位于第 2 个阵地的左侧海盗船旁，在这一区域将其解决掉就可获得第 1 个特别实绩。

3 个阵地分别对应的是乐曲的曲调、脚本的题材和背景的氛围，会影响到与大友宗麟交战时的状态，效果分别如下：

乐曲	ワルツ	枪兵处于愤怒状态
	ダンス	敌人处于跳舞状态
	赞美歌	大友宗麟的攻击力×2
脚本	祈り	出现祈祷兵
	战い	出现刚力兵
	お笑い	出现枪兵
背景	エキサイティング	头顶不断落下炸弹
	ロマンティック	敌人出现在观览车乘坐区
	ファンタスティック	会掉落扎比人形

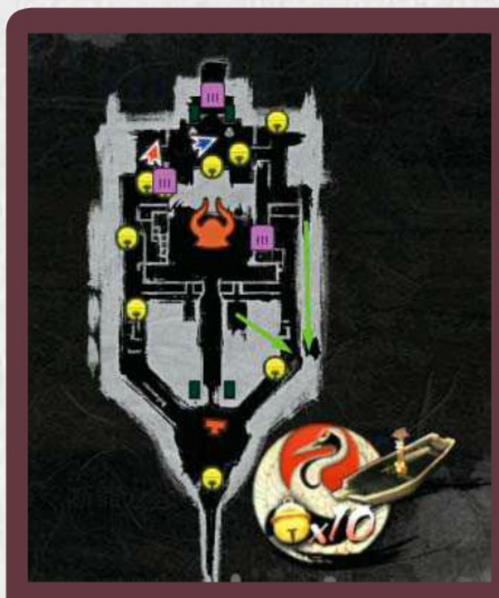
●大友ザビーランド 闭园中

特别实绩	从大友军那里夺取10万两	1000功
	不出现0两过关的情况	1000功

合战说明：本关中夺取阵地之后就会出现大量背钱箱的敌兵，刷够 10 万两基本没什么问题。但要注意的是，如果遭到攻击，钱就会掉落，遭到连续攻击的话，钱会损失得非常快！所以要拿第 1 个特别实绩的关键就在于不受伤。

●伊予河野船 鹤の丸

特别实绩	开战6分钟内击败杂贺孙市	1000功
	敲响隐藏小船上的铃铛	3000功



合战说明：开战后敲响 5 个铃铛杂贺就会登场，所以第一个特别实绩没什么困难，麻烦的是第 2 个特别实绩。这条船上一共有 10 个铃铛，敲响 7 个就可以去打鹤姬了，但如果能敲响全部 10 个铃铛，船上方的大门就会开启，进入后能看到一座炮台，用它来攻击漂浮在海面上的小船，才能敲响第 11 个铃铛。船上的铃铛敲响的时候会在地图上提示出其他铃铛所在位置，有几个铃铛需要从右侧甲板跳到外侧的平台上，再借助滑轮和飞行台才能敲响。（本地图的铃铛位置不能作为参考）

●备前・乌城

特别实绩	入手究极的肉和极上的鱼	1000功
	做出小早川秀秋喜欢的锅子	1000功

合战说明：第 1 个特别实绩，要求在极短时间内占领左右两个阵地，一旦出现“○○から鮮度が失われた…”这句话就挑战失败了。玩家可以在大萝卜滚落的地方利用弹返或是见切的形式积攒极粹槽，然后发动极粹减缓时间流动来达成短时间内占领两个阵地的目的。

第 2 个特别实绩要求玩家按照小早川秀秋提出的要求去攻击携带相应调味料的士兵（可以暂停后打开菜单查看），调味料分为酱油、味增和盐这三种。しお锅打背黄色桶蓝色字的兵，みそ锅打红色桶的兵，しょうゆ锅打背深棕色桶的兵。如果能满足小早川的要求作出他喜欢的锅子，他就会携带大量背钱箱的士兵一起出现，否则他会进入愤怒状态。

●日ノ本穴道・如水线

特别实绩	4次击退黑田官兵卫	1000功
	占领全部的阵地	1000功

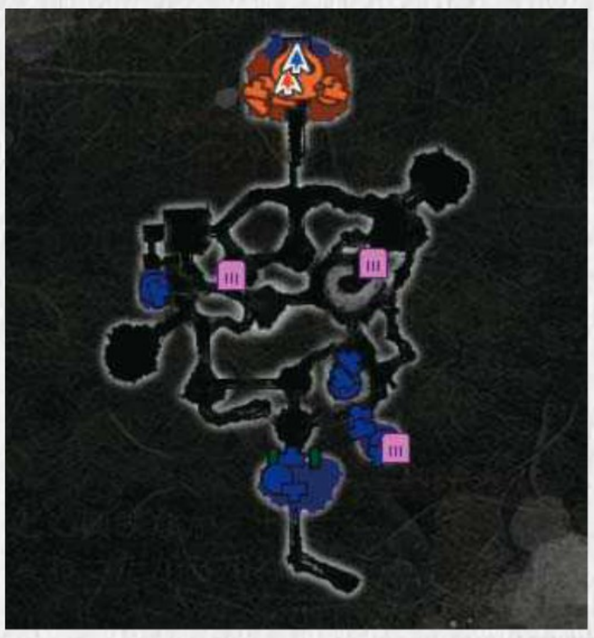
合战说明：这场战斗比较特殊，大多数时候玩家都是乘坐在穴道车中，用机关枪去攻击敌人。要达成2个特别实绩，需要在隧道中前进时击退4次黑田官兵卫和占领全部阵地，黑田及阵地所在位置大家可以参照地图上的标注。最后需要击退门前的全部敌人才能顺利完成大跳跃。

●萨摩・内城

特别实绩	击破全部逃走的军师	3000功
	占领全部隐藏阵地	1000功

合战说明：要拿第1个特别实绩，建议开场后无视敌人一直冲到本阵门口，守在门口将跑来的军师一一解决，可以避免掉遗漏的情况。

隐藏阵地所在位置如地图所示。



全部单挑战场

合战名	所在地	路线专用
示现 鬼岛津	三河・小牧长久手	—
	关ケ原の战い　西阴	—
	安芸・严岛	—
探索 鹿之介	大友ザビ—ランド 闭园中	—
	加贺・前田花吹祭	—
	萨摩・内城	—
	安芸・严岛	毛利元就（剧情）
吟游 水色桔梗	贱ケ岳・织田尖兵进攻	—
	近江・佐和山城	—
	出羽・最上川	—
	织田・安土城	织田信长（剧情）
研磨 不足の美	出云・白鹿城	—
	越前・北ノ庄城	—
	织田・安土城	—
宿命 独眼龙	甲斐武田城恨み节	—
	大坂・龙虎の阵	—
	贱ケ岳・织田尖兵进攻	—
复仇 军神の剑	近江・佐和山城	—
	关ケ原の战い 西阴	—
	越前・北ノ庄城	—
	加贺温泉　乙女の集い	前田庆次（剧情）
怪王 魔王 讨伐の刻	织田・安土城	柴田胜家（剧情）
岛左近　诞生の刻	近江・佐和山城	岛左近（剧情）
凶王の目觉め	近江・佐和山城	岛左近（动画）

奖杯说明

创世のバサラ者 白金
说明：取得全部奖杯。

伊达军　战国制霸 铜杯
说明：用伊达军武将完成战国创世（伊达政宗、片仓小十郎）

武田军　战国制霸 铜杯
说明：用武田军武将完成战国创世（真田幸村、猿飞佐助）

石田军　战国制霸 铜杯
说明：用石田军武将完成战国创世（石田三成、岛左近）

德川军　战国制霸 铜杯
说明：用德川军武将完成战国创世（德川家康、本多忠胜）

杂贺众　战国制霸 铜杯
说明：用杂贺众武将完成战国创世（杂贺孙市）

黑田军　战国制霸 铜杯
说明：用黑田军武将完成战国创世（黑田官兵卫）

伊予河野军　战国制霸 铜杯
说明：用伊予河野军武将完成战国创世（鹤姬）

松永军　战国制霸 铜杯
说明：用松永军武将完成战国创世（松永久秀、风魔小太郎）

长曾我部军　战国制霸 铜杯
说明：用长曾我部军武将完成战国创世（长曾我部元亲）

岛津军　战国制霸 铜杯
说明：用岛津军武将完成战国创世（岛津义弘）

织田军　战国制霸 铜杯
说明：用织田军武将完成战国创世（织田信长、柴田胜家）

毛利军　战国制霸 铜杯
说明：用毛利军武将完成战国创世（毛利元就）

前田军　战国制霸 铜杯
说明：用前田军武将完成战国创世（前田庆次）

最上军　战国制霸 铜杯
说明：用最上军武将完成战国创世（最上义光）

大友军　战国制霸 铜杯
说明：用大友军武将完成战国创世（大友宗麟、立花宗茂）

小早川军　战国制霸 铜杯
说明：用小早川军武将完成战国创世（小早川秀秋、天海）

京极浅井军　战国制霸 铜杯
说明：用京极浅井军武将完成战国创世（浅井长政、阿市）

丰臣军　战国制霸 铜杯
说明：用丰臣军武将完成战国创世（丰臣秀吉、竹中半兵卫、大谷吉继）

后藤浪人众　战国制霸 铜杯
说明：用后藤浪人众完成战国创世（后藤又兵卫）

尼子军　战国制霸 铜杯
说明：用尼子军完成战国创世（山中鹿之介）

井伊军　战国制霸 铜杯
说明：用井伊军完成战国创世（井伊直虎）

天下一 铜杯
说明：普通难度下完成战国创世

日本一 铜杯
说明：困难难度下完成战国创世

宇宙一 铜杯
说明：究极难度下完成战国创世

真のバサラ者 铜杯
说明：婆娑罗难度下完成战国创世

上述四个难度杯并不要求玩家在该难度下将战国创世完整打一遍，只需要调整最后一场战斗的难度即可。但这几个难度杯并不向下兼容，也就是说玩家必须4个难度各打一遍才能拿齐。

战国Stylish
银杯

说明： 全关卡无伤打通战国创世

这个奖杯听起来恐怖，其实并不难实现。玩家可以先将武器升满级，选择普通难度的一名武将，将第一关的地图刷成“帝 谒见ノ仪”。注意，必须是第一关只有“帝 谒见ノ仪”，没有其他关卡！如此一来，接下来的几场战斗（除最终战外）就全部都是单挑战场。合战游戏书装备“舍て身の觉悟”、“大将杀し”、“气力满々”这三本，进战场后立刻开极萃 +BASARA，碾压绝对不成问题。最后一场战斗必然是“武田汉道场”，选择黑带难度即可。

天政奉还
铜杯

说明： 统治年限达到“未来永劫”

达到“未来永劫”的条件是统治年限超过 9999 年，统治年限 = 通关总实绩 ×2/30，也就是说玩家在打通战国创世模式时总实绩必须达到 150000 以上才行。按照走“创世路线”一共 6 场战斗来计算，平均每场必须要获得 25000 功。玩家可以佩戴上“敌体力倍增”和“出阵のとき”这两本合战游戏书来增加基础实绩量，还有一个更保险的做法是把第一场战斗刷出“加贺・前田花吹祭”这一关，这一关可以将实绩刷到 99999，之后几场战斗基本随便打打就能满足奖杯条件了。

一骑当千
铜杯

说明： 战国创世通关时杀敌超过5000人

恩赏大将军
铜杯

说明： 全部关卡都取得“战国大将军”的状态下打通战国创世

难点在于单挑关卡。单挑关卡有几种特别实绩，分别是：濒死状态挑衅成功、在不取得饭团神水惠比寿樽的前提下胜利、极粹中胜利、使用战友指令击倒敌人、30 秒内胜利、用剑剧取得最终胜利、达成 100 连击。每场单挑战斗会随机用到其中 2 种特别实绩，玩家在进入战斗后按下 START 键可以直接查看当前的特别实绩是什么，如果觉得很难拿到的话，就选择“再挑战”，特别实绩就会刷新。每个特别实绩对应 5000 功，确保 2 个都拿到的话就有 10000 功了。游戏书方面选用“敌体力倍增”、“气力满满”和“背水の导き”，打普通难度，进入战斗后开极粹 +BASARA 无伤干掉 BOSS，“战国大将军”唾手可得。

バサラ者
铜杯

说明： 用BASARA技或戏画BASARA技消灭最终BOSS通关

粋の至り
铜杯

说明： 在极粹状态下消灭最终BOSS通关

战术师
铜杯

说明： 战术实绩取得5000功以上通关

初めての游戏设定
铜杯

说明： 完成游戏设定后打通关卡

名指令
铜杯

说明： 使用战友指令累计消灭1000个敌人

初めてのFEVER
铜杯

说明： 达成500连击

コンボマスター
铜杯

说明： 达成2000连击

スーパーコンボ
银杯

说明： 达成10000连击

合战マスター
铜杯

说明： 打通全部地图，全部地图不仅仅包括了“自由合战”模式下的42张地图，还包括24个单挑战场，由于“自由合战”模式下并不会显示单挑战场，所以玩家在“战国创世”中遇到单挑战场时最好记一下，才会知道自己遗漏了哪些。

Thank you for playing
铜杯

说明： 游戏时间超过100小时

武将爱MAX
金杯

说明： 全部武将满级

浪费大名
银杯

说明： 在BASARA屋花费超过100万两

炮击の名手
铜杯

说 明： 使用兵器消灭1000个敌人

兵器很多地方都有，例如“日ノ本穴道・如水线”的大半程，“贱ケ岳・织田尖兵进攻”战场中间大炮，“大坂・龙虎の阵”左侧高台上的机关枪、“海贼要塞 百鬼富岳”第 3 个阵地后方的大炮、杂贺孙市身后的机关枪，等等。配合上合战游戏书“炮台名手”效果更好。

阵形キラー
铜杯

说明： 累计消灭500人的阵形合体

军师キラー
铜杯

说明： 累计消灭500个军师

神赖み
铜杯

说明： 使用100次抽签小锤

阵崩し百回
铜杯

说明： 达成100次“阵崩坏”

这个奖杯的要求不是占领阵地，而是要成功完成阵大将的 100 次 QTE。

QTE出现的条件有2个：

1.和阵大将拼刀时有一定概率出现。

2.弹返阵大将的攻击后出现。

前者出现概率较低，后者的时机较难把握，但如果玩家的武器上装备了6个“反能 极”的话，弹返就轻轻松松了。弹返成功后出现阵崩画面，一个大光圈逐渐向中间红圈靠拢，两个光圈重叠时按下□键就可以实现“阵崩坏”。

如果这个敌阵有多层的话，还会继续出现阵崩画面，但光圈缩拢的时间会越来越快，失败的话可以重新弹返。推荐的关卡是“贱ケ岳・织田尖兵进攻”，这里阵地多，而且很容易被夺走，反复刷即可。

锻冶屋气质
铜杯

说明： 将任意一把武器的稀有度和各属性全部升满级

全游戏书制霸
银杯

说明： 在BASARA屋购买全部的游戏书

全武器种类制霸
银杯

说明： 入手全部32名武将的7种武器

武器只能通过打战场来获得，商店内购入的都是已经打出来的版本。在“自由合战”模式下选择适合的关卡去打即可，武器的获得情况可以在ギャラリー中查看到。

全铭制霸
金杯

说明： 入手全部的铭

已入手的铭可以在ギャラリー中查看到，虽然各个武将的铭是分开统计的，但这个奖杯要求是ギャラリー中的铭表格全满即可。

赏金稼ぎ・白带
铜杯

说明： 完成普通难度下的通缉犯收集

赏金稼ぎ・黑带
铜杯

说明： 完成困难难度下的通缉犯收集

赏金稼ぎ・师范代
铜杯

说明： 完成究极难度下的通缉犯收集

赏金稼ぎ・虎带
银杯

说明： 完成婆娑罗难度下的通缉犯收集

文 初心者
美编 心の永恒

系统解说

按键操作

按键	作用
摇杆	移动
A	对话、调查
B	跳跃
X	主菜单
Y+↑或↓	视角上下移动
Y	查看详情、替换队员；视角复位
↑	大喊（吓跑怪兽，会掉落道具）
←	跳舞(趁机偷袭)
↓	蹲下（躲避怪兽）
→	吹口哨（吸引怪兽）
L/R	镜头左右旋转
R	战斗加快（沙漠剧情后开放，战斗指令画面时）
L+R	背面视角
START	查看操作说明（此时按R可拍照）；切换排序方式

主菜单

菜单项目会随着剧情逐步开放，按钮的位置可以在下屏直接拖动变更。

①在地图上使用怪兽特技

②存档、中断游戏回到标题画面

③分配技能点数(候补的怪兽要注意加点,以免出场后特技不够用)

④作战设定(自动战斗的战术)；AI 设定(按 A 键切换特技使用频率，常用、自动、禁用)

⑤通信广场

⑥擦肩战斗

⑦图鉴：在这里可以看到怪兽的最大基础能力、隐藏特性、融合方法、能装备的武器种类、携带道具、栖息地等。以及道具和武器、技能、特技、特性、称号的列表。

⑧角色特技(瞬移和换装等等)

⑨使用某只怪兽的特技回复全体 HP

本作是 GBC 版的重制版，结合了怪兽篇各部作品的系统特色，并在便利性上作出改进。游戏以伊露和卢卡兄妹的异世界探险为主线，讲述拯救玛鲁塔岛国的物语。登场的怪兽数量达到了 800 种以上，而超 G 级怪兽更是初次登场，并在剧情中扮演了关键的角色。本攻略以通关流程为主，并简要介绍剧情和推荐一些值得捕捉的怪兽，希望对新接触本作的玩家有所帮助。

勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊露与卢卡不可思议的钥匙	Square Enix	角色扮演
3DS	ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思议なふしぎな鍵	日版
	2014年2月6日 本地1～8人，在线2人	5490日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

怪兽基础

①系属和名字

●史莱姆系（**スライム**）：速度较高，对付战斗援护系特技较强。

●龙系（**ドラゴン**）：对炎属性攻击强，全部数值都很高，但成长迟缓。

●自然系：智力高，可以学会许多辅助系的特技。

●魔兽系：HP 和攻击力高，对付削弱能力的特技较强。

●物质系：守备力相当高，对付暴风雪攻击较强。

●恶魔系：HP、攻击力和守备力高，对攻击特技较强。

●僵尸系：HP 高，其他能力平均。对麻痹等效果较强。

●??? 系：系列中登场的历代大魔王和迷之神兽，能力拔群。

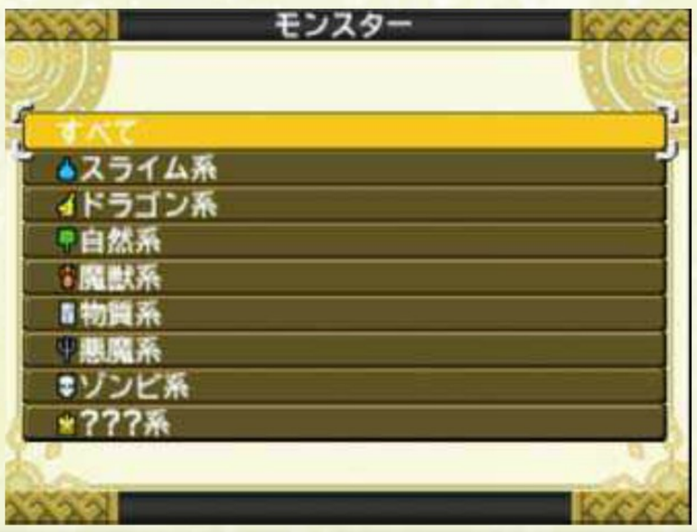
②性别（雄性、雌性、万能）

③Lv（等级）和RANK（级别）

Lv 靠经验值提升。RANK 表示怪兽的强弱，从 F 到 A、S、SS 级，加号后面的数字是加值(**プラス**值)，通过怪兽融合增加。

④基本信息

使用特技消耗 MP；速度（**すばやさ**）影响攻击顺序、回避能力，智力（**かしこさ**）提高咒文的效果。L/R 键切换显示能力值、特性、抗性弱点、技能、族谱。



⑤技能

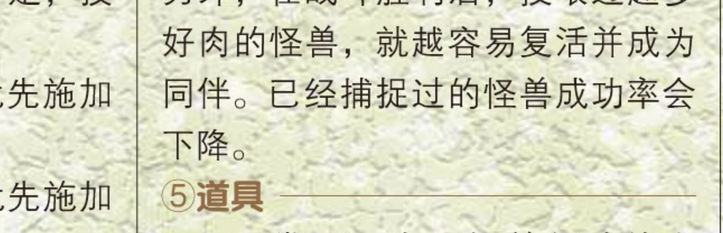
技能（**スキル**）是怪兽固有的能力，也是“特技”的列表。通过升级等方式获得技能点数，分配到技能之中，当某一技能积累足够的点数之后，就会学到新的特技。

⑥特性与大小

特性与怪兽的大小关联，S 有 3 个，M 有 4 个，G 有 5 个。当多次融合后，加值达到 25、50 时，特性分别增加 1 个。通关后进行“新生融合”时，会增加 1 至 2 个。怪兽的大小有 S/M/G/ 超 G 级，怪兽越大，能力也越高，但占据更多的格子数。

战斗基础

战斗采用回合制，回合数在左上方显示。



①战斗

按照“命令”或“作战”的指示，全员开始行动。

②命令

分别给怪兽下指令，没有指令的怪兽则按照“作战”来行动。（可以行动 2 次的怪兽，只能安排第 1 次的行动）命令分别有攻击、防御（伤害减半）、士气（提高攻击和回复量）、特技（消耗 MP）

③作战

当前战术状态以图标表示在头像右侧。

ガンガンいこうぜ：不惜 MP，使用强力技能。会有 MP 不足，技能打空的情况。

せんりょくうばえ：优先施加减益，削弱敌人

サポートたのむぞ：优先施加增益，治愈队友

いのちだいじに：优先回复 HP

特技使**うな**：禁止使用 MP

④捕捉

全员进行捕捉攻击（**スカウト**），攻击力越大、对方血量越低，捕获率越高。捕捉失败的话，敌人可能会发怒（**いかり**），之后无法继续捕捉。捕捉成功的话，直接结束战斗。

为了增加成功率，可以提高我方怪兽等级，或者使用肉（**にく**）、饲料（**エサ**）等道具投喂后再捕捉。另外，在战斗胜利后，投喂过越多好肉的怪兽，就越容易复活并成为同伴。已经捕捉过的怪兽成功率会下降。

⑤道具

通常可以先于怪兽行动使出道具。

⑥逃跑

注：按 Y 键更替上场的怪兽，选中怪兽等项目时，则是查看说明。

怪兽连续攻击时，有机会发生“连携”攻击，伤害值上升。如果用连携攻击结束战斗，获得的报酬也会增加。

如果敌我双方使用了同种特技，就会发生“相杀”，相杀的特技会互相抵消失效。

各种怪兽系属满足特定的行动方式时，怪兽的士气会上升。

设施篇

重要地点间可以用角色特技瞬移到达，包括异世界的地图。玛鲁塔内的常用设施有以下几个。

怪兽牧场

在自家的怪兽牧场跟卢卡对话，可以管理怪兽队伍。3 栏分别是：战斗怪兽、候补怪兽和牧场怪兽，合计同时可以拥有 500 只。而在战斗后，队伍的候补怪兽也会获得经验值。

编制好的怪兽队伍，可以登录 10 组队伍到快捷栏中，方便切换。（需要捕捉 20 种以上的怪兽）牧场中的怪兽还能互相决斗，只要捕捉 30 种以上的怪兽即可。

选择某只怪兽，可以加点（**スキルわりふり**）、改名字、冬眠（拿不到经验值）和放生（**別れる**）。

商店

在城镇可以找到各种商店，购买肉和饲料、书（辅助战斗）、补给、武器，还有银行可以存钱。

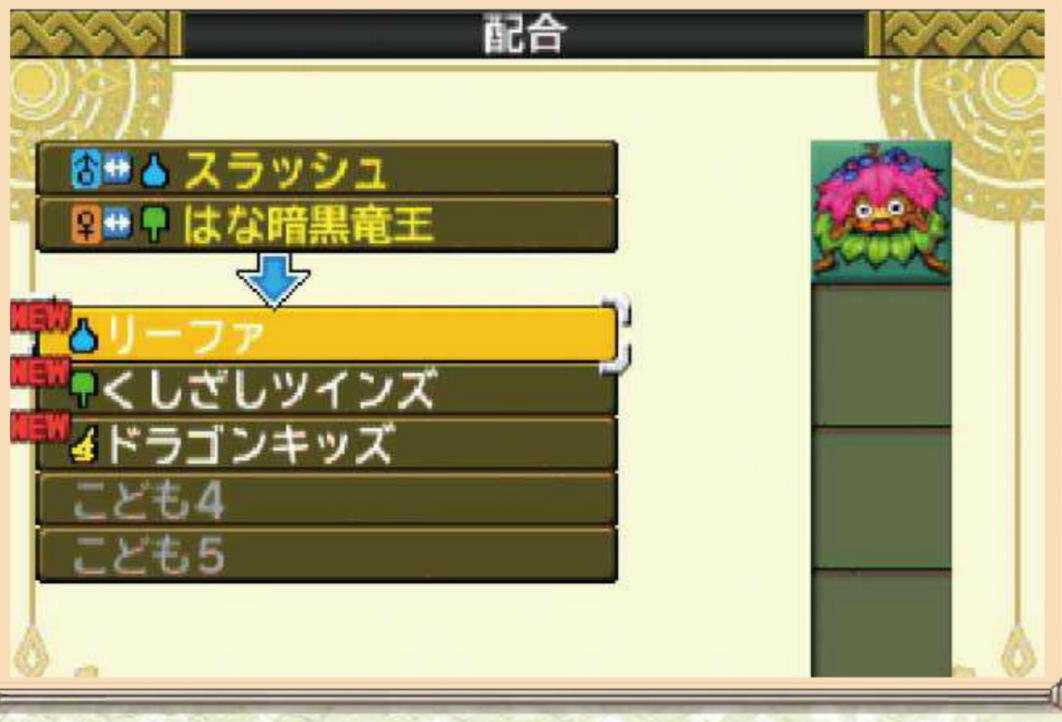
星降神殿

跟怪兽博士对话，可以融合怪兽（配合）和孵化怪兽蛋（**ふ化**）。每次献出 1 只怪兽蛋后，就会获得战斗中的经验值，从而孵化出怪兽来。

融合的规则如下：等级 10 以上的两只怪兽（越高越好），按照“雄 + 雌”、“雄 + 万能”、“雌 + 万能”的搭配方式，选好怪兽之后，从最多 5 个种族里选择子代的种族，出现黄色箭头的话，代表子代的级别更高，出现 NEW 则代表子代怪兽尚未捕获。最后还要决定继承的几个技能，技能点数继承一半。

融合之后，两只怪兽均会消失。融合次数越多，后代的级别（RANK）后增加的数字就越高。通常怪兽的等级（Lv）上限是 50，而 RANK 增加，就能突破 Lv50 的上限。

10 次融合之后开放融合检索功能，根据条件可以从已有的怪兽中直接合成目标怪兽。



锻冶屋

将 1 星以上的武器交给玛鲁塔城内的铁匠，加入强化素材就能增加武器的效果。而增加的效果数量，是跟武器的星数一致的。

钥匙炼金店

将钥匙素材和关键词组合起来，可以制作出新的钥匙，而关键词则需要通过入手称号来获得。

金牌大叔家

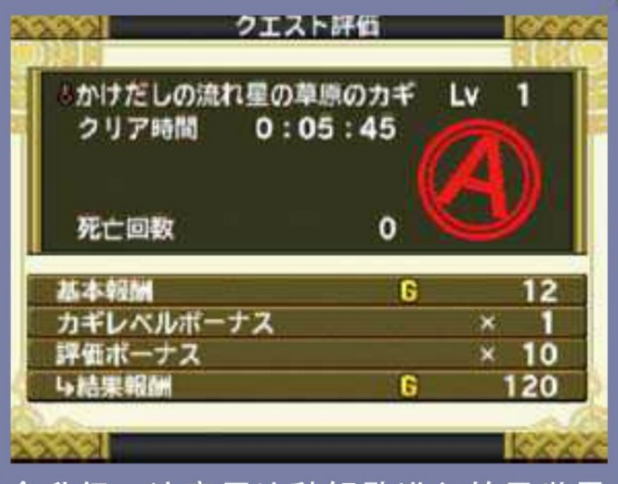
把金牌（ちいさなメダル）交给金牌大叔（西边的メダルおじいさんの家），可以获得道具和怪兽等。

怪兽格斗场

可以挑战 C 到 S 级的大会，优胜奖品是新的钥匙。

不可思议大门

玛鲁塔城内的“核心”（マルタのへそ）深处有一扇通往异世界的门，利用钥匙就能到各种异世界冒险。其中，有些附带任务的特殊异世界（维持 15 分钟左右），其钥匙用过之后会损坏，要等一段时间（10 分钟以上）或者支付金币才能恢复，完成任务后钥匙会升级。注意用这种钥匙进入的异世界里无法存档。



攻略流程

序章

游戏的战斗加速功能、通信功能都要完成一定剧情才会开启。继承 1 代存档怪兽的选项也要在通关后才会出现。

首先要选择主人公卢卡或伊露（主人公没有对白），然后继续选择怪兽同伴，可以从整体印象或者自定义来选择（大体分为帅气、强大、可爱三类），最后要选择怪兽的性格。（本攻略以伊露为主人公）

性格	能力
ふつう	平衡型
がんばりや	HP、守备力高
じょうねつか	MP极高、速度略高
ゆうかん	攻击力、守备力高
まけずぎらい	守备力极高、HP略高
せっきょくてき	MP、速度高
れいせい	智力极高、攻击力略高

兄妹俩的父母要去谒见玛鲁塔国王，于是卢卡提议在岛上探险。史莱姆加入队伍后，就可以按 X 键，在下屏主菜单存档和使用分配技能点等怪兽功能了。同时，通信广场开放，不过现在还不能使用。

出去之后是战斗教学和捕捉教学，捕捉这里的**デビルパイン**，然后就可以继续前进了。跟着卢卡拿到宝箱中的武器，装备好就进去山洞吧。

剧情后攀上梯子，白龙留下了怪兽蛋逃跑了，蛋中出现的就是开头选择的怪兽。之后会从卢卡处获得 3 颗宝珠，用来改变怪兽同伴的外观，这时擦肩战斗也开放了。

跟母亲对话，她会让伊露和卢卡去城里的邮局拿包裹。从父亲的位置出去，看到王子和他的怪兽在找恶作剧的对象，从人们的口中得知，大家都不太喜欢这对淘气搭档。

从西边出去，在东南的房间内接到任务，到东北的房间，按↑吓唬这里的姐姐，然后回去就会得知吓唬怪兽的技巧。而西边的房间，要到第二次进入城里的时候才会开放，将收集到的一定数量的小金牌交给大叔，就会获得奖品。

在东边拿到甜饼包裹出来后，就被恶作剧王子欺负了。向北进入王城，进入中央的房间，王子撞坏了“玛鲁塔的核心”中的石像，而那是用来维持王国生命力的东西。王子的精灵无可奈何，只好用自己塞住了“核心”的缺口，还要兄妹两人去找替代品。回家后把甜饼交给母亲，到床边调查陶罐，进入剧情。

陶罐自然不管用，于是精灵把通往异世界的钥匙交给伊露。一觉醒来后，母亲会给 100 金币，然后就可以去异世界探险了。异世界有天气和时间的变化，可探索的东西会随之改变。

这时牧场开放，可以管理捉到的怪兽。在出门前，从父亲那里拿到图鉴和烟熏肉。城内的设施也都开放了，冒险途中队伍全灭的话身上金钱减半，钱多的时候可以把一部分钱存到银行。

进入“核心”，对话拿到玛鲁塔钥匙后调查石碑获得能力，这里可以得到瞬间移动能力，从而到达去过的地方或者直接返回玛鲁塔。然后就可以前往绿洲。出发前建议在牧场的小岛捉**はなカワセミ**备用。

沙漠世界

用绿洲钥匙进入沙漠，黑衣人警告说要小心沙漠的盗贼。出来后在背面宝箱拿到帅哥杂志，地图边缘的洞爬进去可以拿到肉，中间水池的史莱姆可以按→键吸引出来。在西南边的村落里，有旅馆可以免费回血。

向南走，在梯子上分别拿到镜石、210G 宝箱，然后进入沙漠之都外围，在西边有宝箱。

进入沙漠之都的旅店，在马戏团长处吹口哨，接任务之后获得马戏团服装，在角色特技中可以换衣服了。换上衣服，跟团长对话，剧情之后调查花豹，将其收入队伍。

进入王宫室内，跟沙漠之王对话，接下讨伐盗贼团的任务。出去向东走，这里的蝎子会攻击仙人掌，如果把蝎子吓跑，仙人掌会送一些武器强化素材。

出了城堡，向东走（出门向左），在肌肉男的位置触发缺水事件之后返回王座之间，然后回去村落，从最里面的建筑物的入口进入地下水路。

在沙漠之王处打 BOSS，BOSS 每次攻击 3 回，注意回复即可。之后回到王都发生剧情，盗贼团趁机从秘密通道潜入，偷走了秘宝。

出去沙漠向东北走，发现大型怪兽。地图中间有旅店和传送点。向地图东北圆圈的位置走，进入盗贼团的小屋，发生剧情。

BOSS 战，与 3 只史莱姆（**ぷちスライム**）战斗。对方会用全体 10 至 20 伤害的火焰技能，相当强力。事先最好学会一些回复技能。

剧情后激活传送点，之后在金字塔附近向西走。进入 BOSS 战，有**のろいのランプ**、2 只**キングコブラ**。前者会用连续用两次 3 连击，威力较大，还有降低防御技能，后者会用麻痹和毒。战斗后和**のろいのランプ**对话，它会加入队伍。

回到王都找国王，获得水上漂技能（在水面前按 A 键）。回去核心用水上漂，可以拿到服装图纸，开头的白龙剧情的位置，可以拿到宝箱。

另外，2 倍速战斗也开放了（战斗回合开始前，在指令画面按 R 键）。然后出去玛鲁塔城入口，向左走进入怪兽格斗场。

在前台左边报名参加大会，有 3 场战斗，只能用作战指令，用全体攻击技能、回复技能的怪兽会比较轻松。比如之前捉到的**はなカワセミ**，装备上沙漠王都武器店里买到的鞭子（**ムチ**）。

胜利后获得一把钥匙，之后可以进行怪兽融合，锻冶屋开放。

回到家里，父亲会交代“捕捉 Q”任务的事情，要用史莱

姆和花鸟（はなカワセミ）合成有プリンセス技能的リーフア。另外可以从母亲处拿到一把1星剑，可以拿去锻冶屋强化。之后母亲会交代素材收集任务，收集指定数量的素材回来，可以交换其他素材。怪兽牧场里出现了一些素材，可以去搜刮一番，大牧场西边海岸钓鱼的NPC旁边有个箱子，可以偶尔回来重复开启。

在“核心”进去流星钥匙的世界练练级，这时沙漠世界会增加几种D级怪兽，如果在刮风的话，还能拿到新的宝箱。

之后继续在格斗场C级比赛胜出（要交100金入场费），拿到海贼钥匙（**かいぞくのカギ**）和船员制服。格斗场C级要连战3场，队伍里有10级以上，学会群体技的**ガマニアン**（沙漠的鱼人）的话会轻松许多。

初期怪兽融合素材

在沙漠世界之后，再次回到沙漠，在白天（可以在中间的帐篷住宿切换昼夜）的时候来到巨兽的位置，进去小木屋会看到之前下水道的怪兽，跟中间那只对话，它会加入队伍。

跟左边的对话，变成夜晚，出去吹口哨，可以抓到D级的翼龙。如果没有成功捉到，还能选择不下去地面，回木屋过夜继续捉。

把翼龙和沙漠的陆行鸟融合，得到C级的**ヘルコンドル**，继续和僵尸系的怪兽融合，获得**さまようよろい**，再和野兽系的怪兽融合，就能得到B级的**キラ－ア－マ－**。对前期攻略非常有帮助。

水世界

从“核心”进入水世界，拿到石碑的回复技能后出来。这里的狂龙（**ドラゴンマッド**）是D级怪物，对初期融合级别的提升很有帮助。另外史莱姆**ホイミスライム**（回复技能）、紫色的猩猩**キラ－ウエ－ブ**（回复、群体攻击）怪兽都值得一抓。

在西北村落的西边海岸（不是码头）找到吟游诗人，选第1项，打听到西边洞窟的著名舞者。

在西边山崖传送点找到洞窟，进去在东北找到宝箱，是1星的爪子**はやぶさネイル★**。在东南和BOSS**イカずきん**战斗，它的即死、混乱和诅咒舞蹈都很容易导致团灭，记得存档。战斗后对话，他会加入队伍。

学会新的舞蹈后，回到吟游诗人的位置，随着乐曲跳舞。出现人鱼，获得**トラマナ**草。

出村子后向北走，前往港口都市（遇到漩涡会直接被卷过去）的酒馆，发生剧情。在醉酒的大叔面前吹口哨（→键），选第1项，听他吹牛皮。为了获得与海贼一起沉入了大海的月之石，接下来要再次回到吟游诗人处对话和跳舞，召唤人鱼，女王千里传音，伊露获得了许可，前往人鱼之国吧。

人鱼之国

和女王对话后再跟人鱼对话，来到祭坛。参拜之后登上脊背来到西北的区域。建议捉**ダ－ククラブ**（技能**ダウナ－**）备用。在西侧的洞窟拿到服装图纸。

进入南边的幽灵船，在1层西边拿到1星鞭子，在3层深处的楼梯下去2层，拿到**ホ－リ－ランス★**。一直来到甲板，在3层船长室发生BOSS战，骷髅兵HP约130，船长HP340，船长每回合行动2次，攻击力很高，建议准备**スカラ**或**スクルト**之类的技能提升守备力，或者配备多个有补血特技（**エイミ**）的怪兽。而且它们的特性会在死之前承受一回合的攻击，导致攻击浪费。

战斗后用特技传送到人鱼之国，女王赠送世界树之叶。

前往港口都市东边的古灯台（**いにしえの**灯台），从3层到2层时拿到**アイアンハンマ－★**，宝箱在柱子的影子下，不容易发现；在5层拿到**ゾンビキラ－★**。将月之石放到第6层的底座上。

瞬移到港口都市，渡海向东进入火山岛的洞穴，在地下2层东北发生BOSS战。胜利之后获得破坏大岩石的特技，回到核心，记得把这里的石头破坏掉，拿到**“てんせいのつえ”**。

之后再回到水之世界的话，在海里的漩涡进去人鱼之国，可以拿到服装图纸。

前往玛鲁塔的大街（**大通り**），破坏岩石获得冰雪钥匙和雪国服装。这时怪兽格斗场中可以进行怪兽相亲（**お見合い**）。

恶魔之书

在融合过程中要选择继承的技能，而当分配的技能点数超过20的技能，有3个以上被放弃的时候，就会以怪兽“恶魔之书”的形式保留下来。

恶魔之书跟融合得到的怪兽的加值、级别一致，而且可以在融合的过程中连续产生。因此可以用来做融合的中介，轻松提高级别和量产怪兽。

冰雪世界

在西北诺斯登城道具店可以买到**メタルスト－ン**。在诺斯登城打听到精灵之泉竟然结冰了，于是要到诺斯登西边的小路找到精灵之泉。遇见怪兽**ゴ－トドン**的时候记得捕捉，**ゆうき**技能相当有用。

精灵坦言因为两国战争，人们的心灵变得黑暗，因此精灵之泉冻结了，从精灵处获得精灵之证后返回。和门卫对话进入城内，找到宰相对话，国王说出了战争的缘由，其实就是两国为了争夺矿山的金矿。宰相以为伊露是精灵庇护的象征，于是让伊露前往南边国境的矿山前，为军队助长士气。

矿山

在矿山可以捉到怪兽**マドハンド**（技能**いしあたま**）。打爆矿山里的石头会掉出道具来。来到西边经过2层，在有金的地方遭遇BOSS战，注意它们会自爆。战斗后返回城内找国王，却被国王认定是领国的间谍，还被关进了地牢。

按↑键呼喊，在东面墙壁中间发现出口，然后用特技破坏墙壁。找到国王多次对话，冒牌国王现身。进入BOSS战，BOSS会全体的冰技能和昏睡技能，伤害不算高。

国王中止了战争，但对领国的情况非常担忧，于是请求伊露也去一探究竟。瞬移到矿山前，经过国境南边的入口，进入西之国。调查路牌触发剧情，得知公主患了奇怪的病，竟然不会笑了，所以门口聚集了许多搞笑艺人。

进入西之国城堡直走发生剧情。其间一位老人插话，说公主不是病了，而是中了诅咒。国王听了之后立马宣战，剧情后回到诺斯登向国王报告，然后经过西之国东边的**ウィストン**城，继续向东过 2 座桥，在大象的位置向北来到**イ－ストリア**（东之国）。途中如果遇到粉色的史莱姆骑士（**スライムナイト**），记得也要捉起来，“捕捉 Q”任务会用到。

和银行东边的屋子里的老人对话。他是西之国公主的老师，公主的灵魂大概正在南边的森林徘徊，但是大象怪兽阻断了道路。而大象听了女王的歌声就会平静下来。去王宫门口跟守卫对话，进去发现女王不能发声了，跟旁边的大臣对话，然后从矿山向东南经过通道进入东边的港口城市诺佛。

找到西边民宅的植物学者对话，然后从东之国向北走，来到北方山脉。在西边有个小洞，爬进去拿到服装图纸；在山顶拿到**さえずり草**，跳下悬崖拿到“**バトルマックス★**”，再跳一级，在小山洞拿到“**チェ－ンクロス★**”。

回去东之国，和大臣对话。进入 BOSS 战，BOSS 血量分别是 300 和 850 左右，攻击力和魔法都颇高，还是推荐**スクルト**和**マジックバリア**特技的怪兽，如果有**てっぽうみず**技能的怪兽就更轻松了。

之后回去大象的位置，站到怪兽的鼻尖前，就被吸了进去。这里的怪兽又提升了不少，可以先去融合和强化一下队伍。

迷途森林

进了怪兽肚子可以拿到服装图纸，这里的怪兽**スカルサ－ペント**有不错的支援技能**アッパ－**。向右走，上楼梯出去后进入另一个洞口回来，然后从北边出口走出去，在深处出来后滑到高台上，注意先把附近的传送点水晶激活（免得跟小编一样不小心滑下去又要重新走一遍）。

接着进入迷途森林，这里的树是可以踢的，会掉下道具和怪兽来。森林的独角兽有多种恢复技能，可以捉来备用。在高台上拿到服装图纸，左上拿到**エビルロッド★**；在西南最深处拿到公主的灵魂，返回西之国。

在城中西北角落找到藤蔓，爬上公主的房间，进入 BOSS 战。BOSS 的 HP 有 1100 左右，会群攻、混乱、诅咒和即死舞，非常棘手，事前记得存档以免团灭。推荐回复和治愈混乱的怪兽一起上（如迷途森林的大鬼树＋独角兽＋高输出怪兽的组合），**てっぽうみず**技能有奇效，或者准备好有死亡舞蹈（死**の踊り**）技能的怪兽，利用同种技能相杀的机制来避免团灭。

战斗后公主回忆起灵魂被夺取的过程，原来都是那个占卜老人搞的鬼。来到王座之间，获得 1 星武器**ドラゴンスレイヤ－★**。

回到最初的精灵之泉，获得飞空的能力。在核心用飞行，拿到服装图纸，然后回去怪兽牧场，跟卢卡对话，接着去核心找王子的精灵。去跟城里 1 层大厅中间的士兵对话，进入王座之间，获得天空钥匙。

天空世界

从核心进入天空世界。往北走一段路，进入村落。

在村子西边看到坟墓，跟 NPC 对话，然后前往北边的贤者之塔，调查门，发现是锁着的，回去坟墓见到贤者的灵魂，然后再来贤者之塔就可以进去了。

向塔里右上的位置一直走，到 1 层穿过墙壁下方可以拿到**ドラゴンランス★**；从左上位置登上 4 层发生剧情，入手**きせきのつるぎ★**和

服装图纸 2 个，再次回到村子西边的坟墓找贤者，之后去东边道具屋前的村长家，拿到魔物人偶装。以后将收集到的每套 5 张图纸交给村长的话，就可以拿到新的服装。

从村子向西南前进，穿着人偶装通过。飞向西南，向西经过佩依镇（**ペイの**町）的时候，把**かりゅうそう**捉了，技能**ブレス**点满后可以用来融合出火属性攻击的强力怪兽。

继续向西，飞行进入西边山脉。上梯子拿到服装图纸。

在山顶存档，调查宝箱，进入 BOSS 战。BOSS 有 2500HP，攻击力很高。回复方面可以用道具药草，节省回合数。如果打不过的话就有必要调整一下队伍组成了，或者把等级再提升一下。带着**ゆうき**技能的**ベホマラ－**特技的话会轻松一些。战后对话，BOSS **ヘルコンドル**加入队伍。

调查空宝箱，从佩依镇向西南经过小路，向南走到希塔诺镇，这里要找到 3 个宝藏才能继续前进。在镇里可以买些好武器

从希塔诺向南走，在红色叹号的位置飞到风之塔，激活传送点后进入风之塔。调查里面的机关并利用飞行，在 4 层拿到**ギガクラッシャ－★**和服装图纸，一直走会回到 1 层，在最深处的宝箱中拿到天空之书。

回到希塔诺镇，从希塔诺向东北走，找到一处小洞穴。进去在岔路向左走拿到服装图纸，最深处 BOSS 战，防御高且会回复。可以用**バイシオン**特技，会比较轻松。胜利后开宝箱，拿到天空之杯。从洞窟一直向东走，进入死者之城。

在迷宫中庭向右，找到**キルブレイカ－★**，地下 1 层左上，找到**ドラゴンクロ－★**，地下 2 层左上，找到服装图纸。来到最深处，调查左下有灵魂的坟墓，按照指示逐个调查，门就会打开。进入 BOSS 战，建议带上有**スクルト**特技的怪兽，比如有**ゆうき**技能的**グランドクロス**，每回合使用。并配合圣水（**せいすい**）和全体回复技能。胜利后开宝箱，拿到天空之衣。

回去希塔诺镇，给魔物士兵看 3 个宝物，进去屋子。出来后经过南边的岛，进入魔王城。

魔王城的**キラ－マシン**务必要抓一些来备用。调查叹号的位置，左侧就可以通行了。在 2 层左上拿到**ドラゴンテイル★**。在西侧按下黄色的机关，从右下上楼梯，上去之前按下右下的机关。在 3 层按下中央的黄色机关，以及西北的机关，继续前进。在 3 层右上，拿到服装图纸。

再一次按下最初那个黄色机关，才能进入 BOSS 的位置。进入 BOSS 战，准备好有**スクルト**、**ベホマラ－**等特技的怪兽应对即可。之后往上走触发剧情，获得夹缝钥匙。最后和王子对话。

夹缝世界

回家休整，和卢卡对话，然后去“玛鲁塔核心”找到王子的精灵。使用夹缝钥匙进入夹缝世界。

存档后，前进就会触发剧情，进入 BOSS 战，伊露和卢卡面对的 BOSS 会不同，要注意使用提高守备力的特技。

在城堡左侧拿到**グラコスのやり★**。进入 BOSS 战（连续战斗），BOSS 有 4000HP，这一战强化咒文用处不大，但可以多用减益，推荐用天空世界中的怪兽**ロック**鸟的“神圣”技能，另外对付魔法的“**マジックバリア**”也有不错的效果。对付全体混乱，可用“**キアラル**”技能，或者准备好道具“**めざめのはり**”。

进入第二阶段的 BOSS 战，HP5000，减少最大 HP 的技能每次只会作用在一只怪兽身上。特技方面推荐**バイシオン**，道具可以用**だいまどうのコイン**，建议带上魔王**の使い**或**キラ－マシン**等 2 回行动的怪兽。

胜利后开宝箱，拿到王子精灵的金像，以及**ゴシックウェア**和王家**のつるぎ★**。把金像交给王子的精灵，观看结局。

通关后

选择继续游戏，剧情后前往大街（**大通り**），然后去怪兽牧场，拿到融合用的道具し

珠。到星降神殿对话，再去核心找王子的精灵，就可以从沙漠世界开始二周目冒险了。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

农历新年已过，不知道各位在假期中有没有充分感受游戏带来的魅力呢？比起移动不便的家用主机来说，3DS等便携式掌机能带来随时随地的游玩体验，相信这也是许多玩家在假期休闲的主选主机吧？约上三五好友一起碰面，一起联机，欢声笑语依然留在小编的心里。而就在近期，Capcom公布了《怪物猎人4G》的新情报，看来新的一年又可以和伙伴们战个爽快了！

在本期的应援团中，我们不仅会介绍一些比较精美的周边特典，也会介绍《勇者斗恶龙 怪兽篇2》在日本麦当劳的活动，除此之外还有多款精彩游戏等您下载。

●目前固件版本：7.1.0-15x（x对应地区版本）

周边趣闻

■《火焰之纹章 觉醒》第四弹Drama CD将发售

任天堂发售的三弹《火焰之纹章 觉醒》Drama CD受到了不少系列玩家的好评，在近期任天堂宣布将在4月23日发售最新的第四弹CD，价格为3000日元（约合人民币180元），本次的故事讲述了与クロム等人采取了不同行动的キナ－遇到了意外的事件，开启了异界的大门……此外，提前购买的玩家能获得初回生产的特典：全卷收纳盒。可以收纳全部的四弹CD，盒子的表面还将由原画师コザキユ－スケ氏描绘。

收录曲目

1、あなた…何者ですか？
2、绝对、谛めきれてないよね
3、王冠搜索任务 –Searching Mission Of Tiara–
4、觉悟は良いか山亲父
5、その发饰りはダメだと思うわ
6、仆たちは、耻ずかしい丸腰集团
7、何が入っているかわからん袋でも食らうがいい
8、とても兴味深い现象です
9、もっともっとすごい、宝物
10、また、会いたいですね

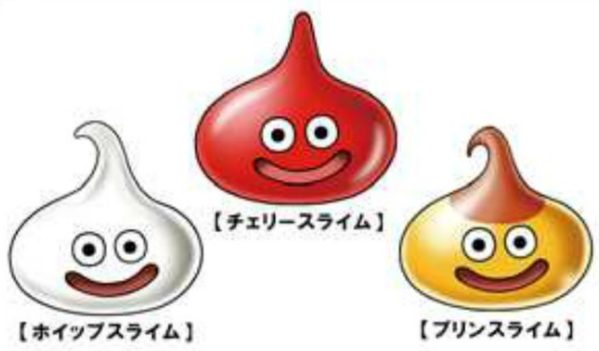
●《最终幻想 韵律剧场 谢幕》限定主机

本体信息

SE在近期宣布即将推出《最终幻想 韵律剧场 谢幕》的限定版主机，该限定主机采用黑色作为底色，并有浅黑色的莫古利和陆行鸟作为点缀，表面涂装则是金色的角色模样，非常可爱。价格为2万3000日元（约合人民币1380元），在同捆版同捆的SD卡中装载有游戏的下载版。由于机器本身非常漂亮，值得玩家们考虑购买！

周边趣闻

●《勇者斗恶龙 怪兽篇2》配信强力怪物



说起《勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊露与卢卡不可思议的钥匙》，当中各种强力的怪物是玩家们攻关的最大保障。而SE在近期宣布将利用“**マックで** DS”服务在日本的麦当劳配送能获得强力怪物的“**チェリ－スライムのカギ**”。2月6日开始配送“**ホイップスライムのカギ**”，2月20日配送“**チェリ－スライムのカギ**”，3月6日配送“**プリンスライムのカギ**”。将这三种史莱姆分配入队伍能有各种各样的效果和能力。有去日本的玩家不妨去试试！

周边趣闻

●《纸牌马》发布更新补丁

Game Freak开发的3DS下载游戏《纸牌马》具有非常特别的创意，玩家将化身为骑手，操纵马匹以胜利为目标，但是和一般的赛马游戏有很大不同。游戏加入了大量的育成要素，还能将育成的马匹生成QR码和其他玩家交流，玩法非常新颖。就在近期Game Freak发布了本作的更新补丁，修正了开始时冲刺成功却变为气合范围LV2的Bug，修正了在梦之比赛技能和定制无效的Bug并修正了用QR码读取会话数据后无法进行培育中的马驹模式的Bug。

周边趣闻

●《新Loveplus+》店铺特典

作为众多绅士期待的恋爱游戏，《新Loveplus+》确定将于3月27日发售，普通版为5700日元（约合人民币340元），下载版为5200日元（约合人民币312元），除此之外还有限定主机，价格为3万2000日元（约合人民币1920元）。此外，根据玩家在日本购买的店铺不同，得到的店铺特典也有区别。让我们一起来欣赏这些华丽的特典吧！

周边趣闻

●《新耀西岛》欧洲预约特典公布

近期任天堂宣布了欧版《新耀西岛》的预约特典，在欧洲部分店铺将会提供耀西蛋形状的卡带收纳包作为预约特典，该小包为白色底色配合绿色的图案，除了卡带之外可以作为小物品的收纳包。

周边趣闻

●任天堂俱乐部增加会员特典

任天堂在近期增加了任天堂俱乐部会员特典的种类，增加内容为《星之卡比 华丽三重奏》的原声CD，收录有同名游戏的46首曲子以及追加的3首曲子共49首。兑换点数为400点，而玩家一旦购入了《星之卡比 华丽三重奏》的话，能以优惠的点数250点兑换。优惠时间截止到4月30日。

eShop下载推荐

杀人谜题 开膛手杰克
杀人ミステリ- 切り裂きジャック

■售价:800日元
■推荐度:★★★★

■推荐玩家 :喜爱文字冒险的玩家,对谜题设计有要求的玩家

1888年的秋天,在伦敦发生了女性被惨杀的连续杀人事件,犯人被称之为开膛手杰克,至今仍然作为迷之事件留在人们的记忆当中。这款游戏就是以开膛手杰克事件作为基础改编的推理文字冒险游戏。玩家将作为登场的人物,与占卜师、新闻记者和警察等角色共享事件中的情报,收集道具并且在各地解决各种迷你谜题,直击事件的真相。游戏的最大魅力在于利用真实的事件改编,给人的感觉非常真实,各种谜题和情报一环扣一环,令人沉浸其中。

喷气火箭 星球冒险
ジェットロケット プラネットアドベンチャ

■售价:800日元　■推荐度:★★★★
■推荐玩家 : 喜爱冒险游戏的玩家,对横版过关游戏情有独钟的玩家

这是一款横版过关游戏，玩家需要扮演行星的检察官，到未知的星球冒险，救出被拐走的同伴并且打倒暴君タイカイ。故事讲述了在ヨーロッパ星球的行星检察官面前出现了邪恶的机器王“暴君タイカイ”，他把检察官的全部伙伴都绑架到未知的星球上去。因此检察官要把伙伴们全部带回。游戏中具有多种多样的动作帮助玩家闯关，例如飞行、三角飞踢等技能都是检察官可以使用的招式，灵活运用是取得道具、打败敌人并过关的关键。由于游戏的舞台是在不同的地方，所以有着多种多样的舞台设计，非常艳丽。

跳跃！ 谜之心跳城堡
といてすすんで！なぞときキャッスル

■售价:500日元
■推荐度:★★★

■推荐玩家 :喜爱动作游戏的玩家,对萌系画风没有抵抗力的玩家

本作是一款画风非常可爱的动作游戏,看着这样的画风相信许多玩家的内心都会感到平和。玩家需要切换两个主人公兔子和熊,运用各自不同的性能,相互合作以到达塔顶为目标而前进。在各个关卡中有着多种多样的机关阻碍着它们的脚步,开动脑筋通过全部60个关卡,帮助它们实现梦想吧！故事讲述在某个森林有着一个不可思议的城堡,在森林中生活着和小朋友们一起快乐游玩的兔子还有小熊。在某天收到了国王的来信,为了和孩子们能一起继续生活,两个人以城堡最高层为目标前进！

上海麻将连连看3D
上海3D

■售价:500日元
■推荐度:★★★

■推荐玩家 : 对麻将游戏感兴趣的玩家、对休闲游戏感兴趣的玩家

《上海麻将连连看3D》是益智休闲游戏名作《上海麻将》的复刻作品，玩家可以从多样化设计的牌和牌山当中获得乐趣。玩家可以在“フリ－プレイ”模式中自己设计并且构筑出喜欢的组合进行游戏，也可以在超过200个关卡中进行“アドベンチャ－”模式。无论什么时候，玩家都能拿出游戏轻松游玩。在本作中玩家除了按照标准的“上海”规则游戏之外还能尝试各种各样的规则进行自由的游戏！基本规则为利用麻将牌来消除拥有相同牌面的组合，简单且容易上手。

境域的一月
境域の一月

■售价:200日元
■推荐度:★★★★

■推荐玩家 :喜欢文字冒险游戏的玩家、对该题材感兴趣的玩家

和杂志之前介绍的相同,本作也是一款廉价的轻阅读小说作品。继《收获的十二月》以来推出了《境域的一月》,看来开发商是要将十二个月都卖一遍的节奏。本作延续了系列的世界观,玩家以生活在多纸町的女孩子远山瑞穗为视角,讲述她与隔壁町土地神“まどい”相遇时,まどい因为触犯了土地神的禁忌而变成了小孩子的模样,为了让她恢复原状,她们结成了远山瑞穗探险队寻求真相。游戏中的插画依然非常精美,玩家可以随时随地进行阅读,非常惬意,200日元的价格你值得拥有！

文字谜题 组词游戏
文字パズル　ことだま-る

■售价:500日元
■推荐度:★★★

■推荐玩家 : 正在学习日语单词的玩家、喜爱文字游戏的玩家

不知道各位玩家有没有尝试过FC时期的各种文字益智游戏，这款游戏就是该类型的标准了。玩家需要将假名组成单词或者短语。当然不止如此，这款游戏是具有动作性质的文字益智游戏，只要玩家成功组成了单词短语就能成功发动攻击或者必杀技，如果连续成功还能发动连续技。系统简单，但是沉浸感可是一点都不低。游戏搭载有故事模式，玩家可以扮演两位主人公，以世界最强为目标进行冒险。除此之外还有标准模式，玩家可以与全日本的玩家进行比赛，游戏中具有三种难易度，玩家可以自行选择适合自己的难度哟！

XBOX Style

新年新气象。从本期开始，“360 STYLE”将改名为“Xbox STYLE”，转为介绍 X360 和 Xbox One 的资讯消息。如今 Xbox One 和 X360 有太多内容重叠，光最近就有《泰坦天降》、《植物大战僵尸 花园战争》、《潜龙谍影 V 原爆点》、《神偷》、《光环 斯巴达突袭》、《出击飞龙》等一大堆光盘游戏和下载游戏要推出两个版本，将它们整合到一个栏目中介绍无疑是明智的决定。大家如果对新栏目有何建议，不妨一并提出来。

■伊莉莎白漂亮的双手，不过暂时看不出来是否少一节指头。

★《生化奇兵 无限》最终DLC

《生化奇兵 无限》DLC 三部曲的最后一作：《葬于深海》第 2 章已确认将于 3 月 25 日于 PS3、X360 上架，价格为 14.99 美元，购买了季卡的玩家可以免费获得。

《葬于深海》第 2 章的故事将紧接第 1 章，这次的故事能让玩家以全新的视点来观察《生化奇兵》的世界，它将为整个《生化奇兵 无限》的故事画上休止符。在这个 DLC 中，玩家将扮演伊莉莎白进行游戏，她将使用弓弩等新武器，同样也可以使用超能力作战。

《葬于深海》第 2 章的长度将比第 1 章长，不仅是分量增加，还会有新的模式登场。3 月 25 日距离游戏发售正好是一年时间，就让我们一起期待这个真正的结局吧！

★Amazon 收购 Double Helix

近日著名电商 Amazon 宣布收购游戏公司 Double Helix。可能不少玩家并不了解 Double Helix，这家公司位于美国加州，是由 The Collective 和 Shiny Entertainment 这两个工作室于 2007 年合并后成立的。虽然名头不响，但它开发不过不少玩家耳熟能详的作品，包括《寂静岭 归乡》、《杀手本能》，本月即将上架的《出击飞龙》也是该公司的作品。

Amazon 虽然以电商身分为世人熟知，但实际上旗下也有自己的游戏工作室，主要开发手机游戏。此前曾有报道称，Amazon 计划推出自己的游戏机，该传闻还有板有眼地表示其价格低于 300 美元，支持云服务。联想到这项收购案，似乎还真是空穴来风。

Double Helix 被收购之后，Xbox One 的人气游戏《杀手本能》势必要换人接手。微软已表示《杀手本能》开发团队不会有任何变动，并承诺将继续提供优质体验。系列新作将会和新的开发伙伴合作。

▲《杀手本能》的画面惊人，如果今后 Double Helix 转战手机那还真是屈才。

★《坦克世界》正式运营

《坦克世界》是全世界最成功的坦克对战游戏，自 X360 版（正式名称：《World of Tanks: Xbox 360 Edition》）在 2013 年 E3 上公布已来，一直牵动着不少玩家的心。此前游戏已经进行了公测，并已于 1 月 29 日停止，而正式版已于 2 月 12 日正式运营。和 X360 上的其他免费网游一样，只有金会员才能免费游玩《坦克世界》。但免费会员也将拥有 7 天的免费体验时间。

如果是参加过公测的玩家，将可以抢先开始体验正式版，同时还将免费获赠一台 5 级的重型坦克开始游戏。但公测期间的数据如坦克、金币等等统统无法保留到正式版中使用。X360 版《坦克世界》对应成就系统、虚拟人偶和微交易。游戏有 29 个成就，共计 400 点，难度不高，但比较耗时。

★《边境之地 2》的情人节 DLC

按照微软的规定，每个游戏只能有 4 个增加成就的 DLC。上市一年半的《边境之地 2》早已用完了这 4 个名额，但依然致力于推出各种趣味 DLC。从 2013 年 10 月开始，官方在 PS3、X360 上推出了一系列猎头 DLC。所谓猎头 DLC，是指玩家击败 BOSS 后可以获得各角色的头像和皮肤，当然新的装备也是必不可少的。这个设定吸引了不少玩家。今年的情人节，第 4 个猎头 DLC《Mad Moxxi 和结婚日大屠杀》（MAD MOXXI AND THE WEDDING DAY MASSACRE）将会登场。在这个 DLC 中，曾在本篇的“Clan War”（家族战争）中出现过的两个世仇家族上演了罗密欧与朱丽叶的好戏，玩家要帮助这对逆天的情侣获得幸福。

★ Xbox One 系统更新

在 X360 玩家的想象中，X360 的系统已经如此出色，应用到机能更强的 Xbox One 上肯定会更加强劲。但由于 Xbox One 采用 Windows 8 虚拟机架构，等于是另起炉灶，因此现有系统不少方面反而不如 X360 实用。不过好在微软已经意识到这个问题，Xbox One 系统将于 2 月中旬、3 月 4 日迎来两次大的更新。

2 月中旬的更新在截稿前还未上架，据官方表示其主要变化为：

1. 提升 Kinect One 的语音指令识别度。

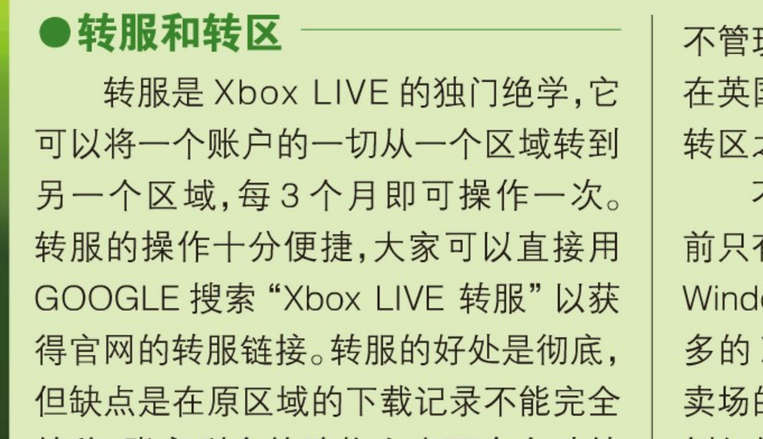
2. 新增查看和管理硬盘空间的选项。

3. 新增安装队列的选项。安装队列会分为游戏和应用两个部分，方便玩家管理。

4. 手柄电池电量会显示在首页的右下角。

5. 支援 USB 键盘。

而 3 月 4 日的更新目前已知会增加新功能、优化现有功能，同时会对现有的派对和多人游戏系统作出大的改善。官方此举无疑是为了配合 3 月 Xbox One 的杀手级大作《泰坦天降》。如果这两次更新都能到位的话，Xbox One 的系统终将全面超越 X360。



★ Xbox One手柄涂装大赛揭晓

在 336 期杂志上，纱迦曾经报道过微软举办的 Xbox One 手柄涂装大赛，当时还专门挑选了几张自认为很好看的图案作为文章的配图。但事实证明，美国人民的审美水平实在是……

本次大赛一共有 4 个奖项，分别是官方指定的大奖、在玩家中得票最多的玩家选择奖、微软 Freshpaint 应用程序奖，以及 9 个特别奖。按照赛前的公告，大奖得主将获得 1000 美元，其图案还将投入到生产之中。玩家选择奖得主将获得 750 美元，9 个特别奖将各获得 500 美元。下面就是这些大奖得主的设计图案。

■本次比赛的大奖得主，只能说还凑合吧！

■就这货居然是得票最多的，有请天朝玩家刷票吧？

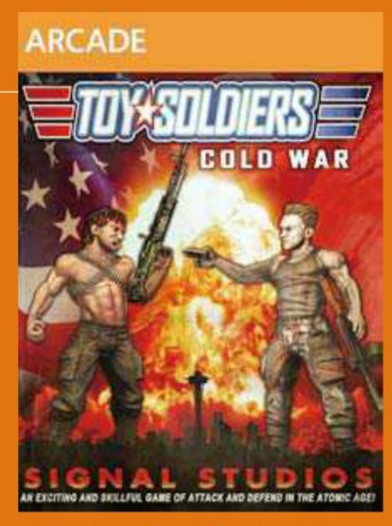
■同样也没觉得有多好，估计是和 Freshpaint 的主题有些关联。

■这 3 个是玩家选择奖中个人认为还能勉强一战的图案，但比起纱迦当初选的那 6 张图来还是远远不如呐！

★ 金会员免费游戏

2 月上旬，金会员免费游戏是《死亡岛》。而作为每次都一定会标新立异的日服和德服，这次也有独家游戏奉献。日服 2 月上旬的免费游戏是 XBLA 游戏《圣域》（Sacred Citadel），这是一个根据著名角色扮演游戏《圣域》衍生出来的横版过关游戏，支持最大三人合作通关。而德服的免费游戏则是著名的《地铁 2033》。当大家看到这段文字时，上旬的免费游戏肯定已经下架，大家以后多个心眼吧！

2 月下旬，金会员免费游戏是《玩具兵团 冷战》。相信大家都对这个著名的 XBLA 游戏有所耳闻。作为当时另类塔防的佼佼者，虽然玩法略显过时，但仍值得一试。依过去的经验来看，这回德服和日服的免费游戏应该不会不同。



★

目前随着 Xbox One 的发售，Xbox LIVE 金会员如今已经可以在 GFW、GFWL、WP、Windows 8、iOS、安卓、WEB、X360、Xbox One 这 9 大平台上登场。除去 iOS、安卓、WEB 这 3 个酱油平台，还有 GFW、GFWL 这两个即将关闭的过时平台，剩下的 4 大平台各具特色，这也使得部分玩家颇为犯晕。诸如“港服账号能不能在美服消费”这样的问题层出不穷。本期栏目我们就将对此进行详解。

●转服和转区

转服是 Xbox LIVE 的独门绝学，它可以将一个账户的一切从一个区域转到另一个区域，每 3 个月即可操作一次。转服的操作十分便捷，大家可以直接用 GOOGLE 搜索“Xbox LIVE 转服”以获得官网的转服链接。转服的好处是彻底，但缺点是在原区域的下载记录不能完全转移、账户剩余的购物金也不会自动转换过去。

转区的实旨含义是切换卖场所在的区域，转区并不会导致转服。转区的方法十分简单，只要更改设备的所在区域即可。例如把 Xbox One 切换到英国后，不管玩家账户原来是什么服，如今均可在英国卖场进行消费。顺带一提的是，转区之后玩家的金会员特权依然存在。

不过转区也有限制条件，首先，目前只有 Xbox One、Windows Phone 8、Windows 8 才能进行转区，玩家数量最多的 X360 不能进行转区；其次，每个卖场的购物金都是独立的，互不影响。例如你的账户中可以同时存在日元、美元、港币、英镑、欧元，但这些货币只能在对应的区域的卖场才能消费，不会自动转换；第三，账单地址需要为该区域才行，当然你可以乱填一个，这个不影响。

●充值说明

明白了转服和转区之后，再来看充值说明就很明确了。

金会员卡：玩家必须以自己账户所在的区域的卡才能充值。像用日服年卡为美服账户续费金会员是不行的。

点卡：原 MSP 卡如今仍可使用，但和金会员卡一样，必须用自己账户所在的区域的点卡才能充值。例如以美服点卡给日服账户充值时，会直接提示不可用，而不是直接充为日服账户在美服卖场的购物金。全服点卡除外（如官方活动的奖励），但也是直接充为账户所在区域的购物金。

礼品卡（GIFT CARD）：这是微软改革 MSP 为购物金之后新推出的商品，和点卡类似，但是直接以货币方式充值。和点卡不同，礼品卡不限区域，可以充为各区域卖场的购物金。例如以美服礼品卡给日服账户充值，该金额会直接充为日服账户在美服卖场的购物金，这样玩家只要把卖场切为美国，即可使用这笔购物金进行消费。不过由于只有 Xbox One、Windows Phone 8、Windows 8 才能进行转区，因此这笔购物金只能用于购买以上三个平台的内容。

简单地说，如今每个 Xbox LIVE 账户下面，都可以分为 N 个地区的子账户，而不是像过去那样只能在主区域消费。但这个优惠对 X360 无效，因为它无法转区。总的来说这已经是很大的进步了。X360 会不会也迎来这一天？个人认为希望不大，但仍可期待。

胧村正	MMV AQL	动作
PSV	胧村正	日版
	2013 年 3 月 28 日 本地 1 人	4980 日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12 岁以上

DLC 攻略补完计划

文 宇宙人
美编 心の永恒

2013 年度最受读者欢迎的 PSV 游戏《胧村正》DLC 第二弹终于在年前跟大家见面了。上一个 DLC 化猫让不少粉丝足足等了半年时间，还好这次没让大家等太久。跟化猫一样，这个 DLC 包含 3 场 BOSS 战大约两章左右的故事，但是主角权兵卫的操作系统更加另类独特，对于只售 500 日元的 DLC 来说可谓相当厚道。而且除了专属剧情之外，同样可以用他挑战本篇所有 BOSS 和魔窟，新增的 6 个奖杯包含了死狂通关以及全魔窟等内容，喜欢本作的玩家又能够投入十多个小时接受新挑战了。

系统简介

同伴系统

从设定上看九……不，权兵卫大概是 6 个角色里最弱的一个了吧（人设恐怕也是最不讨喜的），正因如此，农民阶级必须发挥出团结精神才能打倒土豪地主（咳咳）。所以权兵卫跟其他角色最大区别在于能召唤两位好友出来一起作战。召唤方式是发动“居合斩”，当武器槽闪光的时候切换武器就能给全屏敌人攻击，同时召唤一人上场。第一次召唤的人是田吾作，他相当于权兵卫的分身，会使用相同的武器，并且做出相同的动作，但是会稍稍慢一拍。田吾作还在场的情况下再次发动居合斩能召唤茂平次，虽然他也是慢两拍的分身，但动作会稍有不同，召唤他的时候如果切换到铁锹和镰刀，他便会拿着大木桩，如果切换到竹子，他的武器就是铁铲。

召唤出来的同伴有少量 HP，在场时间不限，但如果受到一定程度攻击或者战斗结束就会离开。由于三人同场的情况下输出相当于平时的三倍，所以保护同伴也是非常重要的工作，特别要注意的是阿妙的动作不会作用到同伴身上，比如浮空躲避攻击的时候，地面的同伴就有危险了。

武器性能

铁锹：主力武器之一，动作硬直较大，但是伤害高，地面可三连击，第三下长按可以蓄力，蓄力攻击的威力是普通攻击的数倍，但由于是普通攻击第三下，所以使用的机会不多，一般是对倒地硬直中的敌人进行追击，学会“锹降**ろし**”之后蓄力速度更快，机会更多。学会“妙技**のめざめ**”之后，浮空状态可蓄力攻击，而空中前 + □能让阿妙抓住旋转投出，奥义动作也是这招的加强版。可用在一些混乱的场合进行逃脱。

竹枪：主力武器之二，特点是攻击速度快，动作硬直小，距离优秀，但打击面有缺陷，而且武器比较脆弱，而且攻击防御中的敌人也会扣减灵力（奥义除外），这点必须注意。“竹枪**の**早业”是最优先要学会的技能。学会之后，竹枪的地面攻击会变成连续突刺，最后一下是前跃突刺（相当于前 + 攻击，有多段伤害），如果不想使出可以用 ↑ + 攻击来取消。学会“竹枪**の**曲艺”之后追加蓄力，使得突进速度更快，伤害更高。

奥义动作分空中和地面两种，空中是斜向下坠落并在地面滑行一段距离。而地面则是连续突刺，这招是用来压制地面类 BOSS 和杂兵的神技，尽量争取在三人同场的情况下发动。

镰刀：远程投掷道具，攻击力较低，而且攻击会消耗灵力（非投掷动作不会），投掷轨迹呈抛物线，只能三发连射，扔完之后会有小停顿。投掷的方向可以用摇杆调整，如果敌人较近，↑ + 攻击会变成劈砍。学会“妙技**のめざめ**”之后浮空状态下可以连续投掷，也可以像铁锹和竹枪那样让阿妙抓着使出旋转斩击。奥义同样有地面和空中两种，其中空中是垂直向下射击，适合集中给予单个敌人伤害，而地面则是大量镰刀抛物线投掷，能对空以及攻击到地面广范围的敌人。总的来说是实用度比较低的武器，但是利用灵力耗光会断的特点，在死狂难度能刻意弄断它从而快速发动第二次居合斩，以此召唤第三人出场。

BOSS 攻略

跟上一篇 DLC 攻略一样，这里同样以死狂难度为标准写的。因为农民在游戏中取得的金钱非常少，不刻意去刷的话通关只有 150 文左右。所以几乎不用指望购买道具了，生气获得量也会大幅被限制。还好流程中能捡到数个回复灵力的道具，合理运用还是会对通关有很大帮助。角色强化方面，竹枪路线的“身**かわしの**舞”（回避距离延长，攻 +4 右边）必须优先学会。接着是“锹降**ろし**”（铁锹蓄力加快，锹路线攻 +8 左边）和“竹枪**の**早业”（竹枪追加连续攻击，竹枪路线攻 +10 右边）。学会这两个技能之后才能将武器的基本能力发挥出来。如果魂和生气还有剩余可以学习“起死回生”（战斗不能时连按□键能复活一次，锹路线攻 +17 左边），这是死狂难度下非常重要的容错手段。

鸦の袭击

游戏一开始就会进入这场战斗，跟阿恋 DLC 的第一战一样，本质上是一场杂兵战。比较简单的战斗，不过因为权兵卫还未能进行强化，跟阿妙相关的能力（浮空、奥义等）自然也无法使用了，因此也要倍加小心。敌人 HP 只有一行，每击杀一只乌鸦就会消耗一些。乌鸦的攻击方式有龙卷风、喷火和俯冲

三种。龙卷风威胁不大，但是对移动范围有些影响，注意别自己撞过去。喷火攻击是对地面的，有多段伤害，被烧到会掉不少灵力，由于战况一般比较混乱，在地上的时候要倍加留意。而俯冲攻击是最具威胁的招式，基本上是一大群乌鸦俯冲，如果全部硬吃很容易断刀。俯冲的轨迹有上方和地面两种轨迹，由于没有浮空，所以可以利用地形来躲开。如果不小心被乌鸦撞到，一定要连按换武器键切换到灵力较高的武器出来。只要管理好武器的灵力消耗，很轻松就能过关。

富狱恶五郎

BOSS 的即死攻击比较多，而且攻击范围广，所以难度比较高（但总的来说没有阿恋第二个 BOSS 难）。跟 BOSS 的距离会影响到它出招的几率，比如中距离下他会用二连踩踏，每下踩踏附带多段伤害的冲击波，如果直接被踩到有可能断刀，此外冲击波也最好不要碰到，在空中可以回避。贴近攻击 BOSS 的时候他会使出熊抱，这招无法防御，死狂难度下中了必死，加上发动速度快，准备动作不明显，因此进攻的时候不能长时间跟 BOSS 帖太近。不过如果同伴不幸中了这一招，此时反而 成了攻击 BOSS 的最佳时机。此外，BOSS 比较常用的有大小两种掌击，小掌击通常 2~4 下，防住一下掉 1/4 灵左右，大掌击会留下红色的掌印，范围比较广，防御之后消耗的一半灵力。如果跟 BOSS 拉开距离，他会使出直线冲撞，冲撞前的预备动作以及冲撞过程完全无敌，而且不能防御，必须跳跃躲开。此外还有一招跳跃下压攻击，不过发怒之前不会造成冲击波，所以没有太大的威胁。

第二行 HP 消耗一半左右之后就会进入发怒状态，发怒之后 BOSS 所有攻击都会加强。比如更加喜欢用跳跃下压攻击，而且会产生冲击波，二连踩踏造成的冲击波距离变长。此外还有一招高速连环掌，出招之前会先拍一下肚子，然后往前连续攻击。此时在其背后有攻击的机会。

进场之前可以先等武器槽发光，开战之后马上召唤田吾作出来，然后切换镰刀将灵力全部扔光，这样就能发动第二次居合斩快速召唤出茂平次。这场战斗主要的攻击方式是跳到 BOSS 头顶然后用 ↓ + 攻击给予其伤害。因为 BOSS 对空手段较少，而且攻击判定大多在正面的手掌，如果攻击之后正好落到其后方能在他转身攻击前脱离，以此循环，不过要注意尽量不要落到 BOSS 的正面，不然有可能被他的攻击打到。此外，学会“身**かわしの**舞”之后利用回避在 BOSS 攻击的时候躲到其后面反击也是非常简单有效的打法。发怒之后还是推荐从空中进攻，BOSS 使用连续击掌的时候可以在他身后用铁锹蓄力，浮空状态蓄力攻击会给 BOSS 造成非常可观的伤害。

鸠野豆太夫

BOSS 的本体比较弱，但是同场保护他的忍者很多，加上 BOSS 的武器是枪，所以场内的弹幕非常夸张，不过熟悉打法之后非常轻松。BOSS 本体一开始会使用短枪射击，消耗的灵力跟飞镖差不多，但是发怒之后会换成转管式手枪连射，防御有可能会断刀，因此建议从空中接近

BOSS。BOSS 的对空攻击是拿出手炮进行抛物线射击，发怒后炮弹会更加密集，炮弹落地后有爆炸效果，不过高度不高，从空路绕到 BOSS 的身后攻击能无视前面两招的威胁。

场地内的女忍者很多，除了会给玩家投掷飞镖和炸弹之外，还会使用合体技。先是 5 人铁罗汉变成人墙，人墙有时候会挡在 BOSS 和玩家之间，此时尽量不要呆在地面，否则会很容易受到射击。人墙叠起来之后会滚成一团变成一个忍者球在场地内弹跳运动，被忍者球撞到会消耗不少灵力。球必须由玩家攻击打碎，否则会一直在场地内，最有效的方法是直接用镰刀或者铁锹的奥义破坏，忍者球会解体后会丢出大量炸弹，因此必须拉开距离。此外，如果忍者球在玩家和 BOSS 之间，玩家可以将球打到 BOSS 身上，球会马上解体同时也会给 BOSS 造成长时间的倒地硬直。散落的炸弹也会炸伤 BOSS。

女忍者还会用线将 BOSS 拉到半空中进行射击，BOSS 上升过程会对地面攻击，发怒之后会变成旋转弹雨，范围很大而且容易断刀，是最危险的招式之一，可以用铁锹的奥义快速脱离。BOSS 升到最高处之后会继续对地面进行射击，此时可以攻击地面的女忍者，女忍者会补充，发怒之后速度更快，推荐用竹枪清理。击杀全部女忍者之后就能将 BOSS 打下来并造成长时间的倒地硬直。

基本打法是从空路跳到 BOSS 身后攻击，落地后可以用竹枪戳一套连段，如果是铁锹能攻击两下左右，位置好的话能补一刀蓄力，受到攻击后 BOSS 会逃跑，如此循环很快就能让其进入发怒状态。BOSS 发怒之后场面会更加混乱，但是打法不变。忍者球生成的频率也会提高，同时也给我们带来了不少机会。BOSS 倒地之后推荐用铁锹的蓄力攻击，三人同场的状态下输出非常高。只要注意管理灵力的消耗，看准时机用奥义保命，很快就能获胜。

奖杯说明

类型	名称	说明
铜杯	地狱の沙汰の…	《大根义民一揆》通关
铜杯	百姓料理	亲自煮一顿料理吃
铜杯	命の身钱	赚够 1 两金（10000 文）
银杯	梦の仕舞い	完成《大根义民一揆》全部结局
银杯	绝伦・汉一揆千锹万镰	死狂难度通关
金杯	魔窟の头目	用权兵卫完成全魔窟

百姓料理

这个奖杯必须自己制作料理吃才能解锁，在商店吃是不算的。

命の身钱

可能是身分设定的原因，农民的 DLC 非常缺钱，一场战斗得到的钱都是个位数……不过打完正篇流程的全 BOSS 以及完成全魔窟的过程中肯定能解锁这个奖杯的，加上饰品全部都是在宝箱获得，所以不用刻意去刷钱。平时节省一些就是了。

梦の仕舞い

跟化猫 DLC 一样，用权兵卫打倒正篇全部 BOSS 之后就会获得饰品“转变の导べ”，装备之后再次击败鸠野豆太夫就能达成真结局，同时解锁这个奖杯。

绝伦・汉一揆千锹万镰

修罗难度通关一遍之后重新开始游戏就能选择死狂难度，死狂难度的 BOSS 战要点可以查看前文的攻略。

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

栏目主持：纱迦

由于受物流停工的影响，目前很多主机处于有价无市的状态。特别是Xbox One，由于美国亚马逊目前暂停了对海外市场的发货，而深港物流也没恢复，加上机器没有亚版，因此全国都呈现出一种缺货的趋势。不过相信随着时间的推移，这个问题就会得到解决。

- PSV假冒耳机揭秘
- PS4日版即将上市
- 3DS烧录卡须知
- X360蓝屏无影响

01 PSV购机推荐套餐

价格行情

——提供最佳购机方案

	品牌/型号	价格
主机	PSV-2000主机（港版黑，Wi-Fi）	1280元
记忆卡	4GB索尼原装PSV记忆卡	118元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1448元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：春节过后，PSV又迎来了一小波销售高峰，看得出来PSV在国内玩家当中应该是便携主机的购买首选。在价格上，年后的PSV继续保持低价。现在，PSV-2000的销售已经占到了PSV主机的绝大部分，二手PSV-1000不再像前段时间那么火热，

▲原装港版PSV耳机猫腻不少，建议玩家谨慎选购。

看来换屏幕导致的口碑影响已经逐渐烟消云散。节后，限定版的《最终幻想X HD》主机价格大幅下跌，裸机售价在1400元左右，带游戏的全套主机1800元也可入手，钟情于“《最终幻想》系列”的玩家可以趁年后资金充裕尽早下手。

最近还有一部分读者来信咨询PSV的原装耳机是否有造假情况。实际上不用多说玩家也应该明白，只要是存在暴利的产品，必然都有其仿冒品，PSV耳机当然也不例外。现在仿冒品耳机95%都是以港版为原型仿制的，在做工上比较粗糙，玩家看从外包装上，可以看到耳机尾部滚花纹做工粗糙，整体纹路并不连贯，这多半都属于假货。还有麦克风部分，如果上面的PS Vita字体有倾斜问题的，那肯定也是假货无疑，真品的LOGO肯定不会出现这种错误。如果拆开耳机的话，可以看到分线器上的索尼LOGO，这是索尼官方的独有字体，拿起来和PSV上的对比一下就能马上明白是是假了。一款高仿耳机成本不过几元，卖七八十元利润还是非常高的。不过，实际上PSV原装耳机的质量也难以恭维，很多美版的PSV原装耳机在质量上甚至比仿冒品还不如。而且从音质上说，官方定价19.99美元的产品本身水准就很低了，和高端耳机相比，也只是“地摊货”的水平，声音层次感不强，而且带有弱电流声。只不过其本身针对PSV的音频输出做了一些优化，在PSV上可以明显感觉耳机对高音、低音进行了一定的处理，这使得它在同价位的耳机中，要略有一些优势，但和上百元的中端耳机相比，几乎就很难占到什么便宜了。从性价比和产品做工角度考虑，原装PSV耳机，还是建议玩家谨慎考虑，如果有条件，选择大品牌的中端产品或者国产入门产品就足矣了，一味追求原装耳机反而会中套。当然限于PSV的价格，其播放能力相当有限，玩家对此还是不需要希冀太多，还是集中精力享受PSV上的游戏吧！

主机及主要周边参考价格	
PSV-1000主机（港版黑，Wi-Fi）	1180元
PSV-2000主机（港版六色，Wi-Fi）	1280元
PSV-2000主机（日版六色，Wi-Fi）	1250元
PSV TV普通版（日版）	680元
PSV TV豪华版（日版）	980元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSV原装耳机（港版）	120元
4GB索尼原装PSV记忆卡	118元
8GB索尼原装PSV记忆卡	168元
16GB索尼原装PSV记忆卡	298元
32GB索尼原装PSV记忆卡	468元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套	58元
北通中国风晶透水晶盒-PSP保护水晶盒	48元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通魔方炫音	108元

02 3DS购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	3DS LL主机（美版4.5系统）	1350元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	GateWay 3DS	320元
SD/TF卡	金士顿4GB microSD卡（行货）	68元
贴膜	3DS LL专用Hori贴膜（组装）	28元
总计		1824元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：3DS主机方面变动不大，惟一值得一提的是全新破解主机越来越难买，4.5系统以下的日版3DS LL几乎已经绝迹，即便有也多以翻新机或者单一颜色为主，譬如全黑色，想要其他颜色都就只能靠撞大运了。在日版主机几乎缺货的情况下，美版和港版主机的存货量也开始变少，不过暂时一段时间并不会反映出来，建议想尝试烧录卡的玩家尽快下手。如果可以买到日版主机的话，一定要选择日版，没有的话，优先考虑美版主机，最后再是港版主机。因为从GateWay 3DS使用上说，其可利用最新的虚拟系统运行正版游戏，现在美版游戏的数量要远多于港版，而且价格较低，选择美版可以在将来GateWay 3DS内核更新不及时的情况下，选择烧录卡和正版卡同时使用。而且从烧录卡使用的安全角度上说，港版主机也存在一些隐患。从GateWay 3DS发布2.0 beta2固件开始，因为厂商的反盗版策略，在内核中内置了一段检测盗版烧录卡的隐藏代码，抄袭的厂商原封不动照搬，结果导致很多使用其他烧录卡的用户主机变砖，而最值得注意的是，这些变砖主机几乎都是港版主机。除开烧录卡本身的关系，多数发生在港版主机的变砖事件也要让人防备，从这点来说，美版主机相对要更为安全一些。当然，烧录卡也是，目前市场上的三种烧录卡，GateWay 3DS是首选，其余卡因为发生了变砖事件，所以我们不建议玩家购买了。已经购买的玩家切记不要随便升级到烧录卡的最新系统，等一段时间后确认没有问题再选择升级。

▶从上月开始已有数起3DS变砖事件，非GateWay 3DS的用户请不要随便更新内核，以免让主机遭遇不测。

主机及主要周边参考价格	
3DS LL主机（日版4.5以下系统）	1400元
3DS LL主机（日版5.1以上系统）	1200元
2DS主机（美版）	920元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元

主机及主要周边参考价格	
GateWay 3DS	340元
3DS Link	220元
SCDS TWO全球版	218元
R4 SDHC银版	48元
金士顿4GB TF卡（行货）	34元
金士顿8GB TF卡（行货）	48元
金士顿16GB TF卡（行货）	88元

03 微软家用机购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One主机（美版，含Kinect）	4080元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		4080元
近期推荐购入指数		7

	品牌 / 型号	价格
主机	X360E主机（320GB，单破解，Kinect同捆）	2480元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2569元
近期推荐购入指数		8

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 Kinect One 体感摄像头一枚、HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评：和 PS4 相比，Xbox One 在国内的追捧度并不高，所以春节过后主机价格反而有所下降，不过幅度不高，依然维持在 4000 元左右。另外不需要改电源的欧版主机现在也已经有少量货源，价格比美版更高，所以货源很少，相比之下还是改电源的美版主机更合适一些。

同样，X360 的近期变化也不大，而且由于现在 X360E 的破解芯片已经全部更替成安装更为方便的 Stone 芯片，所以价格还有所下跌，不过只在几十元之间，以目前 X360E 的市场破解成熟程度，玩家也不必期待会有什么大动作了。在使用方面，很多玩家反映破解主机玩港版游戏无法显示中文，实际上这和破解关系不大，只和主机的语言设置有关系，因为游戏本身是没有简体中文字库的，当主机系统语音是简体中文肯定就会显示英文了，玩家把主机语言切换成繁体中文即可。另外，最近还有很多玩家的破解主机在开机时出现蓝屏问题，询问这是不是破解不稳定的关系。实际上这主要和操作有关系，因为破解主机内置了一些系统插件，如果在关机状态下，碰到光驱键，再开机时就会启动内置的 XELL 插件程序，这个程序的界面就是蓝屏，用来查看主机 CPU Key 和 DVD Key 的。遇到这个情况只要再关机重新开就好了，和破解不稳定没关系，这个操作也不会影响主机破解，玩家不必担心蓝屏是主机未来可能三红的前兆。

▲X360E的开机蓝屏界面和破解有关，但并不是破解不稳定的关系，也不会影响到主机的质量。

微软家用机及主要周边参考价格	
Xbox One主机（美版，含Kinect）	4080元
Xbox One DAY ONE主机（美版，含Kinect）	4380元
X360E主机（单破解，Kinect同捆）	2280元
X360E主机（双破解，Kinect同捆）	2360元
X360原装电源（220V直插）	260元
X360组装电源（220V直插）	140元
X360原装无线手柄	320元
X360原装有线手柄	280元
X360翻新无线手柄	188元
X360翻新有线手柄	138元
北通阿修罗360震动手柄	149元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通VGA高清线	68元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元

04 索尼家用机购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 CUH-1006A主机（500GB，港版）	3720元
总计		3720元
近期推荐购入指数		6

备注：主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 CECH-4012主机（250GB破解，港版黑/白）	2250元
硬盘	东芝2.5英寸500GB硬盘	329元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2668元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

点评：年后 PS4 销量开始走俏，价格也随之上扬了近 200 元，上游的水货商们又在春节赚了个盆满钵满，当然对玩家来说，这个月更重要的是月底日版 PS4 的上市。玩家期待比港版价格更低的日版主机在上市后能冲击港版 PS4 现在的高售价。从官方定价来说，港版 PS4 为 3380 港币，折合人民币是 2642 元，而目前的市场价格却在 3700 元左右。日版主机的官方定价为 39980 日元，折合人民币仅为 2365 元，所以资深玩家等待日版上市不无道理。不过从现在的情况来看，主机售价一直处在严格把控的状态下，日版 PS4 上市依旧很难撬动主机的价格走向，价格崩盘的情况短期内不太可能发生。当然也不是说日版上市就没有意义，起码更多货源的到来会加速主机降价，建议准备购买 PS4 的玩家等日版上市后再做打算，以进一步观察价格走向。另外，最近 PS4 又被爆出了手柄质量不过关的问题，很多玩家反映摇杆胶帽出现断裂，严重影响手柄的观感和手感。这里建议玩家在游戏中使用摇杆控制方向时不要使用太大的力，以免造成胶帽断裂问题，有条件的玩家可以选购一套摇杆保护胶套对摇杆胶帽进行保护。而已经出现这种问题的玩家可以到淘宝购买 PS4 原装摇杆配件，价格只有几元，不过需要自己动手更换，没技术能力的玩家可以找商家更换，更换难度不高，手工费不会太贵，修好建议做好周全保护，以免短期内再出现问题。

PS3 方面，主机售价变动不大，而玩家可能是考虑到 PS4 发售后，PS3 已经属于过气主机，所以这段时间 4000 型主机销售走低，反之，售价便宜很多的厚版 PS3 销量又开始抬头，将近 1000 元的差价让玩家对其倍加青睐。不过之前已经提到过 PS3 厚机极易出现死亡黄灯现象，玩家如果是从当地电玩商选购还有保修可以追求，如果是网购，则非常容易吃哑巴亏，到时出了问题都很难解决，即便是邮费也不菲，所以建议玩家还是尽量不要选购厚版的破解主机。此外，现在全新的 4000 型主机开始出现了无痕破解，无痕破解价格和普通破解相当，但外观不再像以前有破解接口露在外面，而是和没破解的 PS3 一样，因此也叫无痕破解，这种破解方式提升了主机的美观程度，同时也带来了一定的风险，譬如这种破解需要重新焊接并改动 PS3 主板上 USB 接口的位置，如果技术较差就很容易为日后留下隐患。而且无痕破解的 USB 接口是只能读取 E3 硬盘的，普通 U 盘无法识别，因此如果 PS3 上的 E3 软件升级失败，你就无法用 USB STICK 方式进行恢复，只能去找商家重新改机，所以无痕改机暂时也不被破解芯片方所提倡。当然要美观还是要功能，这点还是玩家自己权衡，选购时慎重考虑就好。

▲PS4又出手柄摇杆胶帽断裂问题。

索尼家用机及主要周边参考价格	
PS4 CUH-1006A主机（500GB，港版）	3720元
PS4 CUH-1006A主机（500GB，摄像头同捆，港版）	4340元
PS3 CECH-4012主机（12GB，港版黑/白）	1550元
PS3 CECH-4012主机（250GB，港版黑/白）	1680元
PS3 CECH-4012主机（500GB，港版黑/白）	1780元
PS3 CECH-4012主机（500GB，港版红/蓝）	1980元
PS3 CECH-4012主机（12GB破解，港版黑/白）	2100元
PS3 CECH-4012主机（250GB破解，港版黑/白）	2250元
PS3 CECH-4012主机（500GB破解，港版黑/白）	2350元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通球王2–震动版	99元
北通MVP球王2–六轴无线震动	199元
北通MVP特洛伊–无线震动	139元
北通MVP球王2手柄(无线锂电震动版)	169元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通P3色差线	68元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

▲市面上已经有PS4摇杆保护胶套可以选购，如果害怕摇杆损坏玩家可以选择购买。

市场报价信息更新截至2014年2月12日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

文 宇宙人 美编 NINA

“《VS》系列”是众多高达作品中颇受国人欢迎的游戏作品，它玩法独特，纵然出现过一些效仿的作品，但是手感和爽快度能做到这个水平的游戏是绝无仅有的。另一方面游戏的操作比较简单，不需要复杂的按键操作就能跟对手展开激烈的对战，这也是受玩家欢迎的原因之一，当然想玩得好有很多东西要研究的。本作的变化跟前作不大，有经验的玩家相信很快就能上手了吧。但考虑到从本作开始接触游戏的人也有不少，因此本期特快将会介绍一些基本的内容，帮助各位新兵们尽快上手，认识本作究竟是一款怎样的游戏。

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

新手入门指南

画面解说

1.HP：玩家机体的耐久度。

2.觉醒槽：发动觉醒所需要积蓄的能量槽，蓄满半行或以上即可发动觉醒。

3.Boost槽：喷射槽，跳跃、BD、Step等动作所需要消耗的能量，落地之后会瞬间回满。

4.武器状态：机体所拥有的武装以及对应的残弹数或使用时限。

5.雷达：显示在场所有机体的位置关系，红色表示敌人的机体位置。

6.剩余时间：对战的限时，时间结束仍未分出胜负双方都算输。

7.战力槽：对战双方的剩余战力，机体被击坠之后会根据对应的COST值扣减，最先扣光的一方输。

8.锁定标志：此时正在锁定的敌人。

9.警报：被敌人锁定的提示，画面四边分别代表该敌人所在的方向，通常为黄色，红色表示对方已经发动攻击。同时被两个敌人锁定并且对方都在相同方向，警报上会出现两个箭头。

10.信号状态：网战的时候出现的标志，表示网络状况和流畅度。

基本操作（以默认为准）

按键	作用
方向键/摇杆	控制角色移动
△键	格斗
○键	切换锁定目标
□键	主射击
×键	跳跃
L1键	通信・指令
L2键	特殊射击（射击+跳跃）
R1键	副射击（射击+格斗）
R2键	特殊格斗（跳跃+格斗）
R3键	觉醒/觉醒技（射击+格斗+跳跃）

* 注：摇杆操作只有格斗、射击、跳跃三种攻击方式，其他攻击方式是通过括号中快捷键发动，手柄同样有效。

格斗相关操作

・格斗（N）：普通格斗，不按任何方向键使出，连按能自然使出一套连段，下同。

・横格斗：←/→+格斗，一般会根据输入方向呈一定弧度接近敌人进行攻击。

・前格斗：（非BD状态）↑+格斗，基本特征是发生速度快，判定强，适合迎击格斗，但是连击数较少。

・后格斗：↓+格斗，视机体不同有反击（当身）技、挑空技等多种动作，也有像神高达那样发动分身杀法的。

・BD格：（BD状态下）↑+格斗，根据机体不同有多种效果。

注：以上基本特征视机体不同会有差异。

通信・指令

给队友发送信息，跟玩家合作的时候可以发送预设信息，预设信息有两组，分别是战斗中和战斗结束说的，每一组可以设置 4 句，按着上下左右 4 个方向选择发送。不按方向发送是汇报自身的伤害情况，而战斗结束后则是道谢语句。跟 NPC 组队的时候则可以给 NPC 下达战术指令，分别是普通（通常作战），集中，分散，突击（全力猛攻），回避（不进行攻击专心回避）5 种。

Step

快速按两次相同的方向键，机体会消耗气槽进行短距离的回避，主要作用是能够甩开诱导攻击。而从前作开始，Step 还可以用来取消格斗攻击动作。在格斗中输入 Step，机体会留下彩色的轨迹然后作出回避动作，此时可以继续接上格斗攻击，这个取消动作简称“虹 Step”。用格斗接近对手的时候被躲开或者遭到远程武器迎击的情况是很常见的，利用虹 Step 不仅可以躲开部分远程武器，也可以延长格斗的突进距离以及对躲避的敌人进行追击，提高命中的几率。

另外，本作 B 觉醒之后那些会停下来的射击动作（包括转身射击）同样能够用 Step 取消，取消的动作会留下蓝色的轨迹，简称为“青 Step”。

© 创通・サンライズ

喷射冲刺（Boost Dash）

简称 BD，连按两次跳跃键使出，是不同于 Step 的长距离突进动作，BD 之后长按跳跃或者长按方向键能够让机体维持在喷射飞行的状态，是最基本的长距离移动方式，但是气槽也会持续消耗。BD 没有甩诱导的效果，因此比较容易被对方带枪口补正的攻击打到。

BD 另一个作用是取消攻击动作和硬直，无论格斗还是射击都可以取消。比如像月光炮这种发动慢而且破绽大的武器，如果发动之后发现没有命中对手，可以马上 BD 取消防止对手追上来攻击。当然更合理的做法是在照射开始之前确认对手是否在射程内，然后取消。利用 BD 取消的特点可以派生出很多攻击方式，比如光束枪三连射等。

不过跟前作一样，BD 之后有 0.2 秒左右无法进行 Step，这个时间带被称为 BD 硬直。

防御

快速按方向键↓↑使用，能够防御从正面过来的所有攻击，长按↑键能维持防御动作一段时间，但是气槽也会持续消耗。连续命中的攻击也能一并防御下来，比如机枪扫射，敌人的光束连射等等。不过后方和侧面过来的攻击是不会防御的，除了部分带全方位防御的机体（比如 00R）。善用防御可以降低落地的时候被敌人抓到硬直的机会，善加利用可以避免很多大的伤害。此外，防御敌人的攻击还能恢复少量的 EX 槽。

变型

跳跃 +Step，游戏中部分机体（如 Z 高达）可以变成飞机模式，变型之后长按着方向键就能维持变型的状态，但是飞行过程中会持续消耗气槽。这里要注意变型的动作虽然要输入 Step，但是没有甩开诱导的效果。变型之后再按一次跳跃键能让机体上升，按两下则会下降。部分机体变型后武装会发生变化。

锁定&诱导

锁定标志会根据敌我双方的距离发生变化，绿色表示敌人在武器的诱导射程以外，红色表示在射程内（后文所说的红锁表示这个状态），黄色是表示敌人处于无敌状态，此外锁定圆圈外围如果有一个半圆表示同伴也锁定着相同的敌人。

另一方面，游戏中绝大多数远程攻击都是有诱导的，其中以导弹、浮游炮最为显著，哪怕是最常用的 BR，射出之后如果目标有小幅度的位移，光束的轨迹也会相应地发生偏移从而命中目标。但是这种诱导效果只会在红锁的情况下发挥作用。如果是绿锁状态，射击的时候枪口虽然也会自动瞄准敌人，但是武器不会发挥出诱导效果，实战中几乎不用指望能打中敌人。

衍生技巧

BD惯性跳跃

BD 之后松手然后再按下跳跃键，机体会利用 BD 带来的惯性做出长距离的大跳。根据机体性能不同，这个动作也会带来不同的效果。因为这个动作位移较长而且降落过程中不会消耗气槽，因此是实战中非常重要的立回手段。

熟练利用惯性跳跃能避免很多下落过程中被敌人抓到落地的机会。实战中用这个方式移动能令机体运动轨迹更难被捉摸的同时，惯性运动的过程也不会产生 Boost 的消耗，因此是必须掌握的技能。

BR连射

游戏中大部分机体的 BR 射击是没有连发效果的，但是射击之后可以用 BD 快速取消硬直，然后再次发射 BR。如果第一发命中敌人，那么接着的第二、三发对方都是逃不掉的。利用这个方式实现三枪倒地是拥有 BR 的机体最基础的远程输出手段。不过因为连续命中会造成伤害修正，所以实际伤害不高。而且子弹消耗快，所以不推荐胡乱使用。

射击取消

部分机体的主射击是可以紧接着副射击或者特殊射击连续使用形成射击连段的。以元祖高达为例，主射击 BR 之后可以接副射 BZ，然后再接特殊射击标枪，这三个动作会连贯地使出，中间不会停顿，这种射击互取消好处在于不需要 BD 取消也不会消耗气槽。游戏中最基本的就是 BR 接 BZ，除此之外也有很多能取消的动作，这个要视机体而定。

觉醒

前作重新回归的系统，机体遭受敌人攻击或者攻击对方都能够积蓄觉醒槽。觉醒发动后觉醒槽会慢慢减少，直到觉醒槽全部耗光后觉醒状态结束。另外满槽状态下发动觉醒能强制从敌人的攻击中挣脱（觉醒脱离），避免后续伤害，但同时会消耗一定量的觉醒槽。此外本作新增了 A、B 两种觉醒方式，玩家在选择机体之后还要从两种觉醒中选择其一，不同的选择对战斗有较大的影响。

觉醒槽积蓄方法（效率从高到低）

- 自机被击坠（非觉醒状态下）；
- 自机受到伤害（跟伤害值成正比，含误射）；
- 僚机被击坠；
- 给其他人造成伤害（跟伤害值成正比，含误射队友）；
- 盾防成功（本作防御队友的攻击不会积蓄）。

除此之外还有积蓄效率的补正

- 高COST机体更容易积蓄；
- 低HP的机体更容易积蓄，但是部分机体有偏差；
- 在我方其中一人要是被击坠就会输的情况下，两台机器积蓄速度都会增加。另外还要注意觉醒状态下无法积蓄到觉醒槽。

觉醒带来的效果（A、B共通）

・回复气槽；
・几乎所有武器的弹药全部回复（部分武器例外，比如海盗X3的核弹，DX的月光炮和援护）；
・子弹填充时间缩短；
・运动性能和攻击力、防御力都会增强（具体程度视觉醒类型而定）；
・能使用觉醒技，发动方法跟觉醒相同；
・发动全觉能强制脱离对手的连击，并且获得极短的无敌时间。

ASSAULT BURST（A觉醒）

・气槽回复量更多（半觉70%，全觉全满）；
・BD速度加快，格斗攻击的推进距离延长；
・攻击力大幅提升；
・发动觉醒脱离消耗的觉醒槽量较少（约20%）；
・觉醒时间较短，但是即使发动了觉醒技也不会耗光觉醒槽。

BLAST BURST（B觉醒）

・红锁距离延长；
・BD消耗的气槽更低；
・防御力大幅提升；
・气槽回复量较少（半觉约40%，全觉约80%）
・觉醒脱离会消耗较多的觉醒槽（约35%）；
・总体觉醒时间较长；
・射击造成的停顿硬直，比如BZ，投掷武器甚至背对敌人射击等都可以用Step取消。

落地硬直

本作是一款强调在立体空间中运动的对战游戏，但限于气槽，所有机体都会有落地的时候。而落地必定会产生硬直，这是所有机体都无可避免的破绽，就算觉醒也无法取消的。因此如何在对手落地的瞬间攻击，以及如何让对手无法抓到自己落地硬直是本作立回的基本。

跟前作一样，本作落地硬直时间受气槽剩余量影响，最严重的情况就是发生OVER HEAT,也就是把气槽用光,这样落地硬直时间是最长的。

战力系统

本作是以战力来决定对战双方胜负的。游戏中所有机体根据各自性能被分成了 3000、2500、2000、1000 四种等级。战力是同组的人共用的，对战开始的时候双方默认有 6000 点战力，机体被击坠后会消耗掉相应的战力重返战场，任意一方战力耗光就会输。

Cost Over

当一台机体被击坠，扣掉战力之后如果剩下的战力少于归复的机体，那么该机体就会因为 Cost Over 现象导致 HP 下降。举例来说如果剩余战力有 4000，此时 3000 机被击落，归复之后剩余战力 1000，小于 3000，那么刚刚归复的 3000 机耐久大约只有正常情况下的 1/3(实际上是一个固定的约数)。但在同样的情况下，2000 机被击落，那么归复之后正好剩余 2000 战力，该机体就不会发生 Cost Over。

新手指南&建议

弄清楚前后卫的关系，调整双方的体力

本作跟其他对战游戏最大的区别在于这是一款 2 对 2 的游戏，因为游戏设定的原因，单挑的时候如果某一方用万能机展开消极的拉锯战，他可能永远都不会被人打到，但两个人一起围攻就另当别论了，所以单挑在本作是没有意义的。很多机体单挑实力不咋样，但偏偏能在合作的时候发挥出极大的优势。

对大多数的组合而言，6000 点战力意味着队伍两人至少各有 1 次被击落的机会。对于一些消耗偏高的组合来说，后落的人会受到 COST OVER 影响，而这个影响对强势的 3000 机来说尤为严重。

这里以高消耗的 3000+2500 组合为例，假设 3000 机是 700HP，而 2500 机是 640。两机可以各落 1 次，其中 2500 后落被 COST OVER 剩下 130HP，所以理想状态下总耐久就是 700×2+640+130=2170。但是最快完场方法是 3000 机被击落两次，合计输出 1400 的伤害就可以了。当然实战中这种状况不常见，最常见的反而是先击落 2500 一次，然后连续击落 3000 两次，700HP 的 3000 机在这个组合中被 COST OVER 归复只剩下 120HP，换言之总输出只要 700+640+120=1460——这简直就是最糟糕的状况。

说到这里，不知道大家有没有发现为什么会造成这种状况？没错，因为 2500 机先落之后，3000 机剩余的 HP 不多遭到围攻，造成了快速的 2 落。2500 机 HP 再高也没用。但是如果前期让其中一人负责支援和保留体力，另一人负责进攻和承担伤害，1 落归来之后两台机器的 HP 差距不多，这样就不会造成未落者被围攻的情况。

基于这样的原因，前锋和后卫的分工就诞生了（基本上大部分有经验的玩家都理解这个概念）。

当然前后卫的分工是相对而言的，而且根据实战形势，位置互换的情况也会有。比如前面的例子，如果 2500 机遭遇不测被打成重伤，而 3000 机却没受多少伤害，那么可以调换位置，让 2500 当前锋先落，3000 机器温存体力。

注意战术配合

前锋并不意味着玩家要死命冲进敌阵，后卫也不意味着缩到老远乱开枪——前者是自杀，后者是卖队友。正如前面所说，本作是讲求合作的游戏，作为后卫应该尽量配合前锋的行动，以保留体力为前提支援前锋，比如夹击敌人，前锋挨打的时候去救援，前锋打人的时候干扰另一个敌人等等。前锋在进攻的时候也要保护好后卫，因为追着后卫攻击的也是大有人在（比如我），所以要时刻留意队友的情况，以免造成不利局面。

请合理使用觉醒

觉醒技能是本作非常重要的系统，发动觉醒的时机以及觉醒阶段的表现往往会直接扭转整个战局。从基本效果来说，觉醒一瞬间能够回复气槽和弹药，因此看准时机觉醒能够更有效抓住敌人破绽给予重创。笔者推荐多使用半觉，因为如果将全觉拆分成两次半觉来使用，意味着可以多一次回复气槽和弹药的机会，多一次追击重创敌人的机会，远远比多几秒钟觉醒时间来得实用。

不过以下情况应该尽量回避：

1. 落地后觉醒还是会产生硬直时间；

2. 刚起跳就觉醒，为什么不先用掉一些气槽靠近对手呢；

3. 快被打到的一瞬间觉醒，结果还是被揍了；

4. 觉醒状态被击坠，被击坠的觉醒槽奖励就没了，所以对新手来说 HP 不高的时候不推荐用觉醒，宁愿被击坠回来之后再用。

5. 被人狠抽了一套连段然后全觉起身，为啥不在刚被摸到的时候就觉醒脱离呢，如果觉醒槽是刚蓄满就另当别论。

新手必须注意的禁忌

空槽落地

对新手来说最容易犯的错误就是空槽落地，总是喜欢胡乱用 BD 猛攻，射了一大堆子弹都打不中人最后空槽落地反被抓到了破绽。正如前面所说，落地是本作最常见的硬直，在离地的时候最忌讳用光气槽。所以立回的时候要注意气槽的管理，如果没有被敌人盯着或者对方没有攻击的意向可以先落地歇一歇。与敌人在中距离交锋的时候，除非有十足的把握能击中对手，否则尽量不要用光气槽，这样就不会留下大的破绽给敌人，甚至有可能在攻击到来前再次逃开。战场的地形以及障碍物都可以充分利用，游戏中的场地顶多是有比较空旷的，没有完全没障碍物的。气槽快用完的时候尽量躲到障碍物背后落地，这样就能减少被对手抓到硬直的几率。

如果不小心耗光了气槽怎么办？常用的方法是看准时机开盾防御，敌人较近的话可以试试用格斗拼一下，运气好说不定能抓到对手。

背对射击

BR 作为最主要的射击武器，最明显的优点是在空中的时候保持运动惯性同时进行射击，这样既能进攻又不容易被对方的射击打中。但如果背对对手射击，机体会定在原地转身射击，运动惯性就会消失，产生射击硬直。这种状态在进行射击战的时候很容易成为敌人的靶子，因此射击的时候尽量正对着对手。

值得一提的是背对敌人射击的硬直在 B 觉醒的状态下可以用 Step 取消。

不注意双锁

这也是新人最容易忽略的问题。假设每一个玩家的实力都差不多，2 打 1 肯定是人多一方占优。因此双锁以为着自己被两个玩家追击，不仅更容易被人抓到破绽，自己进攻的时候也有可能被敌人打断。因此，双锁状态切忌盲目进攻，否则下场是非常惨烈的。

反过来说，如果自己没有被双锁就是绝佳的进攻时机。因为这意味着同伴被对方双锁，急需自己去救援，但同时敌人的注意力也被同伴吸引了过去，可以在较为安全的环境下偷袭对方。

卖队友

虽然跟队友一起双锁敌人，用交叉火力进攻能得到非常理想的效果，但也有例外，那就是同伴使用格斗的时候切忌开枪。一方面是因为射击会让敌人的 DOWN 值提升，以及伤害修正下降，使得原本能打出高伤害的连段大打折扣。另一方面是因为有可能误射同伴，严重的会让队友遭受对方的反击，得不偿失。所以如果看到队友的格斗成功打中对方之后，我们要做的是马上切换锁定牵制另一个人，阻止他攻击队友。

奖杯列表

种类	名称	说明
白金	白い恶魔	获得其他全部奖杯
银杯	对话のための机体	街机模式分支路线部分全EX关解放
银杯	星を见ぬ者	街机模式分支路线部分全关卡完成
铜杯	少年の英雄	街机模式8–A关完成
铜杯	セシリ–の花	街机模式8–B关完成
铜杯	究极的なNT	街机模式8–C关完成
铜杯	宇宙海贼	街机模式8–D关完成
铜杯	运命の翼	街机模式8–E关完成
铜杯	ミリアルド	街机模式BOSS RUSH路线通关
铜杯	苍い死神	街机模式中单人或者多人游玩任意一关获得8万以上的高分
银杯	星の王子样	街机模式中单人或多人游玩合计总分超过100万
铜杯	星を见る者	街机模式在线游玩通过任意一条路线
铜杯	舞い降りる剑	在线对战战胜其他玩家
银杯	纯粹种	在线对战赢50场
金杯	可能性の兽	在线对战赢100场
铜杯	小队长	FB任务单人游玩EASY难度全关卡完成
铜杯	赤い一击	FB任务单人游玩NORMAL难度全关卡完成
铜杯	NTの修罗场	FB任务单人游玩HARD难度全关卡完成
银杯	天使たちの升天	FB任务单人游玩EXTREME难度全关卡完成
铜杯	ゴ–ストファイタ–	FB任务在线模式EASY难度全关卡完成
铜杯	ダンスを踊れぬ者	FB任务在线模式NORMAL难度全关卡完成
铜杯	ザビ家の亡灵	FB任务在线模式HARD难度全关卡完成
银杯	プルトゥエルブ	FB任务在线模式EXTREME难度全关卡完成
银杯	キング・オブ・ハ–ト	FB任务单人、多人模式全关卡完成
银杯	地球を肃清する者	FB任务单人、多人模式全关卡全难度完成
铜杯	シュ–フィッタ–	技能等级增加
银杯	S・コ–ディネイタ–	全技能等级上升
铜杯	レベル7	任意机体等级练满
银杯	お前を杀す	全机体等级练满
铜杯	极限全力!	机体极限进化
金杯	闪光のハサウェイ	全机体极限进化
铜杯	历史の立会人	机体介绍全部解放
铜杯	忠义の军人	收集到1个模型
铜杯	ニュ–タイプの素养	收集到20个模型
铜杯	全身全灵の爱	收集到50个模型
铜杯	父となれた男	收集到100个模型
银杯	月光蝶	收齐全部模型
铜杯	幻の击坠王	机体熟练度★1以上
铜杯	ライトニング・カウント	50台机体熟练度★1以上
铜杯	あなたに、力を	全机体熟练度★1以上
铜杯	传说のNT	开始游戏
铜杯	贵族主义の信奉者	单人游玩街机模式
铜杯	人类を裁く权利	在线游玩街机模式
铜杯	いつか、どこかで	进行一场自由战斗
铜杯	战斗神	进行一场排位战
铜杯	东西南北中央不败	进行一场在线自由战斗
铜杯	ソロモンの恶梦	单人游玩任意FB任务
铜杯	カテゴリ–F	在线游玩任意FB任务
铜杯	黑の战队	设置爱好机体
铜杯	シャアの再来	查看画廊

文 初心者 美编 小瑟

星之卡比 华丽三重奏	Nintendo	平台动作
3DS 星のカービィ トリプルデラックス		日版
2014年1月11日	本地1人，局域网4人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

《星之卡比》属于“易上手难精通”的典范之一，在可爱卖萌的缤纷外表之下，却有着接近 30 种的能力形态，单是掌握每一种能力的技能操作，就足以耗费好几小时。本作风格与《星之卡比 Wii》较相似，但加入了纵深的概念，每一个关卡都要在屏幕的纵深方向来回跳跃才能解决谜题。将敌人吸收从而获取各种技能的卡比，这次不仅有 20 多种迥然不同的复制能力，而且还能变成“宇宙大爆炸卡比”，可以把场景中的火车、大树等巨大物体都吸收掉。除了本篇的动作关卡，游戏中亦有许多趣味十足的小游戏。玩法轻松又不失挑战性，适合各年龄层的玩家。

基本操作

按键	效果
A	跳跃/浮空
B	吸气和吐气。对象包括敌人、各种物体和空气，吐气可解除浮空状态
↑	进入传送门；打开宝箱
↓	下蹲或下落；吸收敌人时复制其能力
↓+A	滑铲。可以回避攻击和破坏障碍物
连按←或→	冲刺。途中跳跃后可以继续冲刺
空中连按↓	急速落下
X	丢弃复制能力
Y	使用补给道具
L/R	防御地面攻击，回避空中攻击
L/R+方向键	防御后回避

复制能力

吸收敌人并复制其能力，是《星之卡比》的最大特色。可以复制其能力的敌人都有独特的攻击方式，而每种复制能力的操作方法也会有所不同。下面列出复制能力的特殊按键组合和效果，以供参考。

剑士

操作	效果
满体力时按B	冲击波
连按B	百裂斩
冲刺+B	冲刺斩时无敌
冲刺+空中B	回旋斩
空中B后按↓+B	冲击后用头盔撞击
空中按↓+B	从空中快速向下突刺
↑+B后按↓+B	上斩接下斩
长按B后松开+↑	升空回旋斩
长按↑后按B	举剑蓄力，然后发出剑波
水中按B	水下攻击

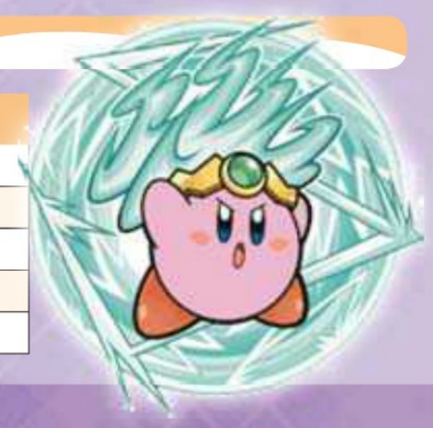
光波

操作	效果
冲刺+B	正前上方光波攻击
冲刺+空中B	空中斜射光波，继续按B可连续发射
长按B后松开	蓄力光波
敌人旁边按↑或→（向右时）+B	抓住敌人用光波攻击

火焰

操作	效果
B（长按B）	喷火，破坏冰块或点着导火线
B+方向键	改变喷火方向
B+长按←（向右时）	变成火球攻击周围
冲刺+B	火球冲刺（无敌），空中亦可
火球冲刺时+A	火球爆发，空中亦可
空中↓+B	变成火球，着地后滚动
火球着地后按A	火球状态下跳跃
火球状态下碰壁	火球升龙

电能



操作	效果
乱按方向键	蓄能
微量蓄能	发射电气箭
中等蓄能	发射电激光
最大蓄能	发射电气弹
中等蓄能时	张开电气屏障，移动时按B发射波动弹

鞭子

操作	效果
空中按↓+B	向斜下方伸出鞭子
冲刺+B	旋转鞭子攻击
↓接↑+B	旋转鞭子攻击并突然上升
长按B松开	将远处敌人拉近
拉近敌人后+B/方向键	向各个方向摔打敌人

冰冻

操作	效果
B	冰冻敌人，可以将溶岩方块变成普通的方块
冲刺+空中B	回旋时猛烈攻击
冲刺+长按或连按B	变成冰块冻住敌人
在敌人旁边按↑或→+B	含住敌人
含住敌人之后按B	吐出敌人
接触结冰的物体	把冰块打飞
防御时松开L/R	防御后冰块攻击

飞刀

操作	效果
B（长按可蓄力）	回旋飞刀，上下方向键可控制投掷角度
冲刺+B	冲刺时砍击
空中长按B	下落时蓄力
空中按↓+B	头盔攻击
敌人旁边按B	斩击，可连击

钢针

操作	效果
按B攻击时碰到墙壁	贴墙
B+任意方向键	向四周飞针
↑+B	向上突出长针
↓+B	向下插针。长按可一直插住地面

翅膀

操作	效果
B+↑或↓	调整羽毛投掷方向
冲刺+B	高速撞击，无敌（空中亦可）
高速撞击时按↓+B	撞击后向后落地
高速撞击时按↑接↓+B	撞击后向前落地
空中↓+B	空中急速下落
冲刺时空中↓+B	急速下落到斜前方
在敌人旁边按↑或→+B	投技
投技后按B	投技连招
空中按A	高速飞行

岩石

操作	效果
B	变成石像，再按B解除。石像状态几乎无敌
空中按B	变成石像高速下落，应避开没有落脚点的地方使用
冲刺+B	冲刺时变成石像
空中按↓+B	变成更大的石像，比较耗时
↑+B	石头上勾拳，攻击前方的敌人
↑+长按B	强力石头上勾拳
在坡道按B	变成石头慢慢滚下去
石像状态按冲刺	旋转观赏石像

阳伞

操作	效果
B	溅出的水花也有判定，还能熄灭火焰方块
长按B	阳伞攻击和防御
长按B时←或→	改变阳伞的方向
冲刺+B	阳伞突刺
空中↓+B	急速下落攻击
在敌人旁边按↑或→+B	用阳伞旋转敌人
水中↓+B	水中急速下落攻击

车轮

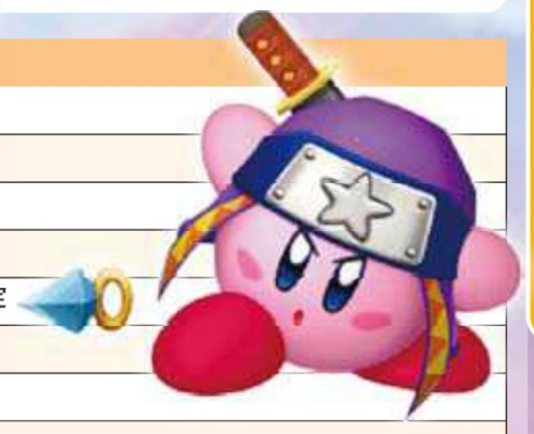
操作	效果
B	冲刺，按B复原，按A跳跃
冲刺时空中连按↓	垂直下落
冲刺时长按↓松开	蓄力后高速冲刺

操作	效果
蓄力冲刺后按A	跳跃后接车轮突进
冲刺时按←	急刹车并急转弯
冲刺时连续按←和→	拐弯的同时连续跳跃

长矛

操作	效果
B接←+B	向前攻击接回马枪
空中↓+B	旋转长矛下落攻击
冲刺+B	投掷长矛
冲刺+空中连按B	空中连投长矛
长按B后松开	回旋上升攻击
水中方向键+B	水下突刺

忍者



操作	效果
长按B	手里剑近距离攻击
冲刺+B	冲刺居合斩
空中↓+B	斜踢
↓+B	放烟幕攻击周围敌人
↑接↓+B	飞花吹雪，花和烟雾都有判定
接近敌人长按B	上斩接冲击波
接近敌人按↑或→+B	强烈投技
空中按方向键	接近墙壁时按对应的方向键，
贴墙时按B	投掷手里剑
贴墙时按A	三角跳，可以连续攀墙
受攻击瞬间按L/R	反弹攻击
在水面按B	向上射水

炸弹

操作	效果
长按B	手持炸弹
松开B	丢炸弹
手持炸弹+方向键	改变投掷方向
手持炸弹不放	自爆
冲刺+B	水平滚动炸弹
接近敌人按B	把炸弹放到敌人头上，使其无法移动
↓+B	原地放置炸弹

爆裂

操作	效果
B	全屏攻击，只能用一次
B+乱按方向键后松开	强力大爆炸，威力更大

格斗

操作	效果
长按B	冲击波，中距离攻击
冲刺+B	扫堂腿
冲刺+长按B	浮空跳踢
空中B	斜向踢
空中长按B	冲击波，中距离攻击
↑+长按B	升龙拳
空中↓+B	急速下落斜踢
↓+长按B（根据长按时间分多段攻击）	距离不一的波动炮，多段攻击判断时机为发光、发声和发红光
↓（斜下）→+长按B	百万波动炮瞬发
接近敌人空中B	回旋踢
接近敌人↑或→+B	抓住敌人
抓住敌人后B或↑或→	投技
抓住敌人后↓或←	投技（向后）

叶子

操作	效果
长按B	叶子屏障，移动的同时可以攻击周围敌人。松开B后叶子散开。
冲刺+B	被叶子包围的同时冲刺攻击
↑+B(空中↓+B)	叶子飞刀

麦克风

操作	效果
B（第一次）	直线攻击
B（第二次）	前方大范围攻击
B（第三次）	周围大范围攻击
B（第三次）+乱按十字键	周围大范围攻击

锤子

操作	效果
B	砸敌人和木桩
↓+B	在锤子上旋转
冲刺+B	回旋挥舞锤子
冲刺+空中B	空中猛烈回旋
↑+B	强力火锤
冲刺+X	投掷锤子，能力也会消失
水中B	水中回旋

贪睡

操作	效果
复制能力后	经过一段时间或受到攻击后会睡醒，期间会无法移动
乱按十字键	更快地睡醒

甲虫

操作	效果
冲刺+B+↑	空中回旋，用角撞击地面
↑+B	向上突击，无敌技
空中A	长按A可以一直飞翔
空中↓+B	急速下落，无敌技
接近敌人按↑或→+B	用角抓住敌人，之后可以顶着敌人移动
抓住敌人+（方向键）+B	投技（各种方向）

铃铛

操作	效果
连按B接↓+B	产生冲击波，遇到墙壁会反弹
长按↑接↓+B	冲击波瞬发
↓+B	攻击左右两边
冲刺+B	丢铃铛
长按B	蓄力范围攻击
水面/水中B	水中攻击

马戏

操作	效果
B+←	后空翻
冲刺+B	火轮攻击
↓+B	踩球攻击，无敌技
↑+连按B	火焰杂耍
↓接↑+B	跳高攻击
跳高攻击落地前，接↑+B	往上再踢一脚
长按B	各种气球攻击

弓箭

操作	效果
长按B（二段）	蓄力箭，可以贯穿敌人和方块
长按B+↑/↓	瞄准射击
↑+长按B后松开	箭雨
冲刺+B	近身攻击
冲刺+空中B	空中箭雨
↓	拟态隐身，无敌技。可以左右移动。
拟态时按B	放暗箭

大宇宙

操作	效果
B	强力吸收
长按B+←/→	吸气的同时拖动物体

大宇宙卡比的能力只有在固定的场景位置触碰到奇迹果实的时候才会获得。这种能力除了用来吸收和移动巨大物体比如火车、大树、铁球等之外，还可以在特定的位置发现蓝色星星时将其吸掉，触发场景机关。过关之后大宇宙能力消失，还原为之前的能力形态。

小游戏及通关要素

能力房间

故事模式通关后，世界树的最下方会出现能力房间，可以在里面自由选择能力，带到其他关卡中使用。

卡比战士

“卡比战士”是一个乱斗小游戏，游戏中可选能力有10种：剑士、飞刀、光波、阳伞、锤子、炸弹、格斗、忍者、鞭子和弓箭。游戏还支持3DS的下载联机功能，最多4人参加，不过没有游戏本体的玩家，其可选能力会有限制。另外，单人模式（ひとりで）下可以跟各种能力的AI电脑对手战斗，目标是7连胜，或者选择训练模式（トレーニング），可以调节对手的能力和强弱。

在乱斗中，除了特殊的舞台机关外，还会出现各种辅助物品，比如定时炸弹和逆转局势的星星，而且即便战败倒下，也可以变成“幽灵卡比”继续战斗。

迪迪迪大王节奏

这个小游戏共有4关，要在限时内完成音乐节奏游戏，收集硬币和打节拍增加分数。在鼓面和空中均可按A键打节拍，在鼓面起跳时会跳得更高，方向键可控制左右移动，没踩中鼓面的话就会硬直。

格斗王之路

通关后追加的BOSS关卡，需要与BOSS连续战斗，BOSS随机出现，包括关卡中的各种中BOSS和大BOSS。最后会计算通关时间。

到第8战，则是蒙面迪迪迪大王和第二阶段的复仇形态，在第二阶段时推荐用电能能力解决。

在第9、10战要跟蜂王的两种形态战斗，在其体力下降后会挥剑攻击，之后的硬直就是反击的机会。可以准备有贯通攻击的能力，用来消灭杂鱼，或者有无敌防御的能力的话也会轻松一些。

迪迪迪大王GO

通关后追加的限时模式，可以操作迪迪迪大王游玩故事模式的6个关卡，但其中的回复道具会减少，而且BOSS也会变强，某些需要卡比的能力的地方则无法到达。由于该模式限时，所以要注意利用途中的传送点以达到最短通关时间，钥匙扣的收集可以无视。

操作	效果
满体力时按B	锤击打出能量波
冲刺+B	回旋突进，无敌技
空中按↓+↓	急速下落
冲刺+空中B	空中高速回旋攻击
↑或↓+B	火锤
长按B	能量波
长按B+↑或↓	瞄准攻击
冲刺+X	投掷锤子
水中B	回旋攻击

真格斗王之路

完成格斗王之路和迪迪迪大王 GO 之后出现，类似格斗王之路，但 BOSS 都变成了 DX 强化版。第 8 战的蜂王 DX 会瞬间移动，第 9 战的黑迪迪迪大王的锤子会飞出导弹，体力下降后变成斧头，第 10 战的黑骑士攻防兼备，可以用岩石能力解决，第 11 战的蜂王灵魂同样建议准备有无敌防御的能力。

流程要点

纵深关卡

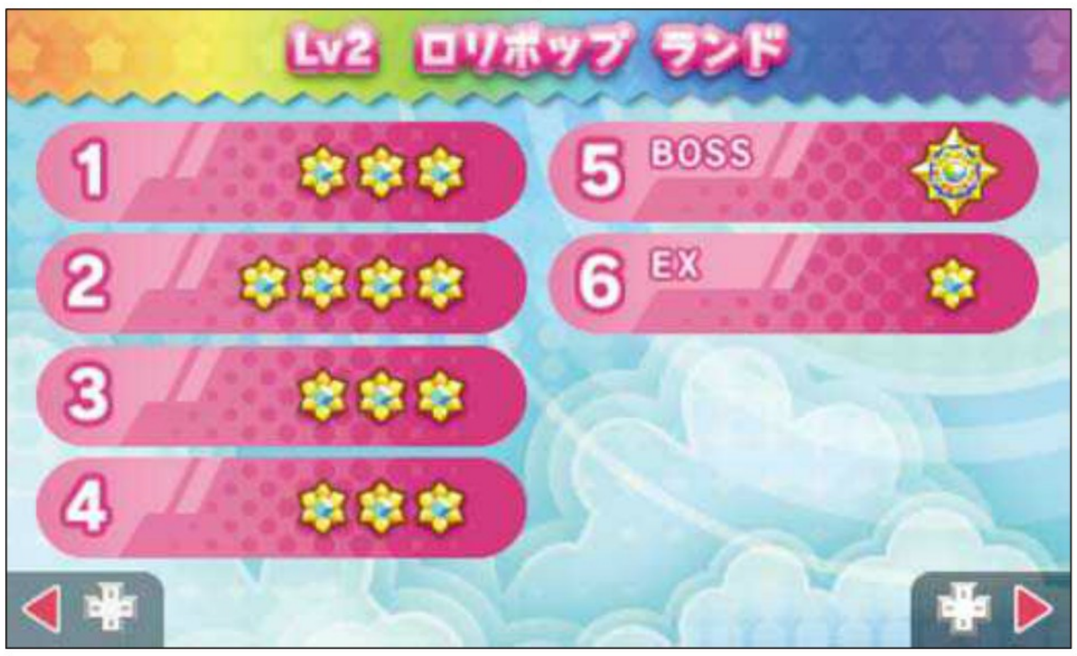
本作的关卡中会出现浮空的星星，跳上去之后就会飞到纵深的远端或者近端。这种分层的舞台还会有大炮、镜子等机关，需要同时观察近景和远景，找出谜题的突破口。

在关卡中会出现 3 种传送门，普通的传送门上有 3 颗星星，隐藏的奖励门上有 1 颗橙色星星，最后一种就是通关的大门，特别华丽。

当遇到谜题的时候，要留意附近的敌人，复制其能力往往就是解谜的关键，如果错过了，很可能就要重打一遍关卡。

太阳石

在故事模式中共有 7 个世界，开放世界树的这 7 个世界、每个世界中的关卡，以及进入其中的 BOSS 战都需要收集太阳石。太阳石需要解开谜题、消灭 BOSS 或者在隐藏关卡中寻找。收集完每个世界中的太阳石，就会出现隐藏的 EX 关卡。



星星点数

每集齐 100 个星星点数就会自动变成一个 1UP，根据星星的颜色会有不同的点数数目。通关时的冲刺小游戏成绩越好，奖励的星星数目就会越多。

钥匙扣

钥匙扣是系列各个作品中出现的角色像素画，分为普通（银色）和稀有（金色）两种，隐藏在关卡各处。普通的钥匙扣位置不定，是随机的，所以有可能重复出现。而稀有钥匙扣只会在固定的关卡出现。

收集关卡内的钥匙扣并完成关卡后，就会解锁图鉴中相应的钥匙扣。用 3DS 的游戏币也可以交换钥匙扣，连续交换 5 次之后，需要游玩任意关卡后才能再次交换。另外，在通过关卡后的大炮冲刺小游戏中，如果到达最远的“1”的位置，就能获得额外的 1 个钥匙扣。此外，通过擦肩通信也能获得新的钥匙扣。收集一定数量的钥匙扣，就会获得对应的收藏家称号。

稀有钥匙扣位置

关卡	位置提示
1–1	吸引大铁球破坏墙壁后，前方的下面
1–2	终点门，近处的上方
1–3	找到草丛中的传送星星，到远处，用近处的炸弹破坏右边的铁块
1–4	拿到第1个钥匙扣后，在下一个区域不要进门，向右走
1–6EX	有树倒下的地方，岩石下有传送星星，在远处向左，打倒树后回到近处
2–1	拿到第2个太阳石后，进门向左，破坏木箱
2–2	离开水域，不要进门，飞到高处向左
2–3	终点门上方
2–4	来到终点门外的时候，飞到大帐篷的上方
2–6EX	经过车轮冲刺的区域后，在墙壁倒下之前拿到地面的钥匙开门
3–1	第2个列车区域的第2辆列车之后，引爆缝隙的炸弹，进入缝隙
3–2	打倒并复制中BOSS的锤子能力，用星星飞到远处，砸开右上的木桩
3–3	拿到第3个太阳石后，在远处左边大炮左边的洞掉下去，向右走
3–4	拿到第2个太阳石后，在近处向右，进入右下的洞穴。用大炮飞到最右
3–5	中BOSS后的区域，不要点着导火线，用大炮飞到顶端大炮的位置，从右边掉下去开宝箱
3–7EX	进入第3个区域后向左上走，进入雪屋
4–1	打倒落下的粉色花，向上走
4–2	不进入终点门，进入左边损坏的墙壁
4–3	在有刺的楼梯上，只有1处没有刺，在这里按↑，宝箱掉下来之后迅速打开
4–4	绑头巾的杂兵右上，破坏木箱
4–5	用大炮帽子破坏远处的岩石，赶在宝箱消失前来到远处
4–7EX	赶在远处3把钥匙消失前拿到并开门
5–1	在第3个太阳石的左上损坏的岩石左边
5–2	破坏最初水域的门的左上角的火焰方块（冰冻、阳伞、忍者），向上走
5–3	不要进入第2个荆棘墙壁区域最后的门，向右上走，破坏木桶进门
5–4	第2个近处的旋转墙壁附近，破坏有裂痕的墙壁
5–5	中BOSS第4战前，用梯子上的第2个传送星星，拿到宝箱
5–7EX	荆棘墙壁区域，打开第3扇门，点数星星的上面
6–1	在第3个太阳石的左边洞穴的左侧
6–2	BOSS战中途，用大炮来到远处时掉到左下
6–3	拿到第2个钥匙扣后向下进入传送区域，左边列车上的宝箱
6–4	打完火BOSS后引爆炸弹，不要用传送星星，进入左上墙壁下的大炮
6–5	进入右下的传送区域，砸近处的木桩下去
6–7	溶岩区域，用钥匙开门。事先要准备冰冻能力
6–8	进入终点门右上的月亮
BOSS战	蜂王BOSS战，完成收集100个太阳石

100%完成度条件

①完成故事模式所有关卡，收集 100 个太阳石，获得全部 256 种钥匙扣。

②在任意难度的单人模式下，使用所有复制能力完成“卡比战士”小游戏；完成“迪迪迪大王节奏”小游戏（难度 1 至 3 获得金牌，难度 4 通关）；完成“格斗王之路”和“真格斗王之路”小游戏（难度不限）；完成“迪迪迪大王 GO！”小游戏（难度不限）。

完成度达到 100% 之后，剧场中出现“卡比大师”，界面会有细微的变动。

うた組み575

歌组575

文 哪尼 美编 NINA

实用技术 特快专递

本作所搭载的“歌词选择”系统虽然配合Vocaloid技术显得颇有新意，但对于不懂日语的玩家来说，确实是一道比较高的门槛，而且游戏中的歌词全部是用假名来表示，虽说并没有什么太难的词句，但就像把汉语拼音字母打乱后让你拼出一个完整的句子，就算是母语相信也得组合上好一会儿。不过作为一款完全原创的新作来说，游戏在角色塑造、歌曲选择以及舞蹈演出上都有着不错的表现，当然也有不少地方存在偷工减料的嫌疑，不过起码世嘉这种敢于推陈出新的态度十分值得赞赏。喜欢音乐游戏但对“歌词选择”有所顾虑的玩家不妨换一个角度思考，在游戏中锻炼一下自己的日语水平其实也挺好，不是么。

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

演出模式

节奏打击

演出开始后，在屏幕的左右两侧分别都有粉红色的打击区域，而带有箭头提示的音符会沿着左右两个轨道落下，当音符的箭头与打击区域的箭头重合的瞬间，轻触打击区域即可完成判定。根据打击时机分为优、良、可、不可四种评价，只有达到良以上的判定才会记入“连击数”中。

歌词选择

在演出过程中，角色演唱的歌词中会有空缺，此时游戏会在屏幕的下方给出若干个日语假名形式的歌词选项，玩家需要点击选择正确的歌词并以正确的顺序进行排列。当然，由于游戏采用了Vocaloid技术，即便歌词排列的顺序不正确，角色们也会根据玩家的选择将歌词唱出来，不必担心影响演出的流畅性，只不过在评价上就会降低。

在一些比较复杂的句子中，系统会标注一些关键词提示，玩家们可以以此为依据进选择。不过关键词出现的频率并不高，最好还是要能够自己理解歌词或者干脆把正确的选择顺序背下来，当然如果是后者的话游戏的乐趣也将大打折扣。

歌词选择评价如下	
完全一致	歌词选择及排列均正确
文字数一致	选择的歌词文字数量正确
一致せず	歌词的选择、排列及文字数量全部错误

需要注意的是，选择歌词是有时间限制的，如果没有在音符出现之前就选好歌词的话，那么同时也会影响到节奏打击部分，导致连击中断。

演出时间

演出刚开始时，小豆与抹茶所拥有的表演时间只有歌曲长度的一部分，玩家必须保持较为良好的状态才能让演出时间延长，直至歌曲结束。失误过多的话，演出便会提前结束。

顺利延长演出时间并进入到歌曲结尾处的副歌部分时，小豆与抹茶便会进入“兴奋时刻（**のりのりタイム**）”，此时游戏的背景及视角都会发生变化，此时玩家的表现将会影响到分数结算时的额外加成。

©SEGA

服装及背景更换

游戏提供了众多角色服装及演出背景供玩家更换，服装与场景会在完成曲目后解锁，不过大部分都需要通过在演奏模式中获得的游戏点数购买。

选择一首歌曲后，点击画面下方的“**コーディネート**”即可自定义当前歌曲的服装及背景搭配。

歌词更换

“自由地歌词创作”是本作的核心内容，借助 Vocaloid 技术，小豆和抹茶可以轻松地演唱出玩家所创作出的歌词。不过实际上玩家在游戏中的创作并非是完全“自由”的，而是使用游戏本身提供的单字或短语对原曲的歌词进行替换，因此不要奢望能够创作出什么“糟糕”的歌词。

替换用的短语需要现先在“**ショップ**”→“575**ショップ**”→“**コトバ**”中购入后才可以使用。之后选择一首完成过的曲目，点击左下角的“歌词**アレンジ**”即可开始歌词替换，操作很简单，选择自己想要的短句后再点击右侧歌词中相应的位置即可，需要注意的是原歌词中可以更改的位置是有限制的，灰色部分不允许玩家更改。

画面上方的“**アレンジ**率”表示玩家当前替换歌词所占的比重，因为替换歌词后在演出模式中是有分数加成的，因此“**アレンジ**率”越高，加成的分数也就越多，想要更快地刷游戏点的玩家可以借助提高“**アレンジ**率”来达成。

替换好一句歌词后可以点击“试听”感受一下效果，全部替换好后可以选择画面下方的“**プレビュー**”欣赏完整的演出，然后点击“**セーブ**”即可将其添加到曲目列表中进行游玩。玩家创作的歌曲会以蓝色标签的形式另外存放，并不会覆盖原有歌曲。游戏中最多可以储存 50 首自己作词的歌曲，想要删除的话只要再次进入填词界面并选择“削除”即可。

难度分级

与一般音乐游戏的难度划分有所不同，本作设置了“Short”、“Middle”和“Long”三个难度，从字面上便不难看出，难度越高歌曲的长度也就越长。当然除此之外，不仅谱面的难度会增加，在歌词的选择上也会设置更多的障碍，比如将歌词拆分得更零碎，增加歌词选择的长度以及混入更多的错误选项等。因此如果没有对歌词掌握透彻的话，便很难在 Long 难度下取得“超大盛况”的评价。

评价体系

打ち切り	未能将演出时间延长到最后，中途结束
盛况	顺利完成一首歌曲后即可获得盛况的评价
大盛况	音符判定部分达成“全连”并且所有歌词达成“文字数一致”
超大盛况	音符判定部分达成“全连”且歌词部分全部为“完全一致”。

完成演出后获得的“总合**ポイント**”即为用于购买服装、背景等所需要的游戏点数，其构成分为四个部分：其中“视听人数”根据演出情况来决定，此外三项分别是“兴奋时刻”、“音符打击全连”以及“替换歌词”的加成。

另外，完成歌曲后，点击“鉴赏**に**登录”可以将此次表演保存到鉴赏当中，方便以后欣赏。

歌曲解锁

游戏的剧情部分从 5 月开始，起始时只有《飞び出せ授业!》和《なんという世の中なのさ》两首曲目，完成 Shrot 难度后即可开启 Middle 难度，在完成当月所有歌曲的 Middle 难度后，即可解锁下个月份的剧情及曲目，而完成过 Middle 难度的曲目，玩家则需要花费 5750 个游戏点数才能够解锁相应曲目的 Long 难度。以此类推，当玩家完成了来年 4 月份的所有曲目后，便可以解锁 5 月份的最后一首曲目——《Go! sHicHi! Go!》。

另外，在完成当月所有歌曲的 Short 和 Middle 难度后，还会追加本月歌曲的投稿歌词版本，玩家将画面左侧的月份菜单往下拉即可看到。这些歌词是官方从玩家、网友等的投稿中甄选出的一些比较优秀的版本，虽然歌曲相同但传达出的情感则是独一无二的。

全歌曲解锁顺序

5月	飞び出せ授业!
	なんという世の中なのさ
6月	六月の太阳
	箱庭ディストピア
	あじさいのはながさくころ
7月	ふりさけみれば
	summer ring
	流れ星笑颜
8月	オソロシ夜
	なつやすみ
	レンアイゲーム
9月	かみかくし
	月读游戏
	セピア
10月	绝爱のシンフォニア
	とりっくおあとり—と
	くつひもをほどいたら
11月	夕暮れの归り道
	それともおやつ?
	瞬き
12月	颜面クリスマスケ—キ
	ストレンジアニマル
1月	ゆきげしょう
	リア充ですが?
2月	"おまえら"にアリガトウ
	チョコにとかして
	缔切クライシス
3月	トラベリングハイ
	UFOと雏人形
	ゆめうつつ
4月	サイノメ
	青春ウォ—カ—
	新しい世界
5月	Go! sHicHi! Go!

奖杯部分

想要取得本作的白金并不困难，惟一有难度奖杯是“极！”的金杯，这一奖杯要求玩家将游戏中所有的歌曲都达成“超大盛况”的评价，达成“超大盛况”的条件是音符打击“全连”以及歌词选择“完全一致”，由于本作并不是一款纯粹的音乐游戏，因此音符打击的谱面并没有太高的难度。而歌词选择方面，只要完成一次歌曲的演出后后，在歌词替换菜单中即可查看到正确的歌词，实在不懂日语的话记下来在游戏中照着选即可。

奖杯总数	27	铜杯	11	银杯	10	金杯	6	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	8小时
在线奖杯	无
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

すごくすごいよ!
取得条件： 取得所有奖杯 白金

极!
取得条件： 所有歌曲全难度达成“超大盛况”评价 金杯
奖杯说明： 游戏中所有曲目的三个难度均达成“超大盛况”，音符演奏部分“全连”外加歌词选择部分“完全一致”，正确的歌词可以在歌词替换界面中查看。

まだまだつづくよ!
取得条件： 观看结尾制作人员名单 金杯
奖杯说明： 完成所有歌曲的Short和Middle难度后取得。

コスプレ天国!
取得条件： 取得小豆或抹茶任意一位的所有服装。 金杯
奖杯说明： 完成所有歌曲的Short难度后，在商店中集中购买其中一位的服装即可，总共需要90840游戏点。

背景天国!
取得条件： 取得所有的背景。 金杯
奖杯说明： 游戏通关后在商店中购买所有的背景即可，总共需要36000游戏点。

コトバ天国!
取得条件： 取得所有替换用的歌词 金杯
奖杯说明： 游戏通关后在商店中购买所有的歌词即可，总共需要31000游戏点。

乐曲天国!
取得条件： 取得所有歌曲的三个难度 金杯
奖杯说明： 游戏通关后在曲目列表中购买所有歌曲的Long难度，总共需要201250游戏点。

ロング20!
取得条件： 完成20首曲目 银杯
奖杯说明： 完成Long难度的20首曲目

ロング10!
取得条件： 完成10首曲目 银杯
奖杯说明：完成Long难度的10首曲目

はじめてのロングクリア!
取得条件： 初次完成Long难度的曲目 银杯
奖杯说明： 完成任意一首曲目的Long难度即可

はじめての超大盛況!
取得条件： 初次取得“超大盛况” 银杯
奖杯说明： 任意一首歌取得“超大盛况”的评价，想要早点获得的话可以选一首简单的Short难度歌曲，不过由于白金有全曲目“超大盛况”的要求，因此没有太大区别。

はじめてのうちきり!
取得条件： 首次演出失败 银杯
奖杯说明： 随便选一首歌曲开始后放着不动即可。

夏が来た!
取得条件： 观看7月的剧情 银杯
奖杯说明： 完成5月、6月所有歌曲的Short和Middle难度后触发

秋深まる!
取得条件： 观看10月的剧情 银杯
奖杯说明： 完成7月、8月、9月所有歌曲的Short和Middle难度后触发

あけおめ!
取得条件： 观看1月的剧情 银杯
奖杯说明： 完成10月、11月、12月所有歌曲的Short和Middle难度后触发

もうすぐ春ですね!
取得条件： 观看3月的剧情 银杯
奖杯说明： 完成1月、2月所有歌曲的Short和Middle难度后触发

カラオケ大作战!?
取得条件： 在小豆与抹茶的声音都关闭的状态下完成任意歌曲。 银杯
奖杯说明： 在选曲界面点击左上角的“**オプション**”，将VOCAL音量（小豆）和VOCAL音量（抹茶）拉至0后，然后完成任意歌曲即可，建议选择Short难度节省时间。

575をはじめてみた
取得条件： 完成游戏的教学模式 铜杯
奖杯说明： 游戏开始后根据提示完成教学模式即可，如果一开始跳过了，之后可以在选曲界面中的“**いろいろ**”菜单中选择教学模式完成一遍。

はじめての衣装がえ!
取得条件： 初次完成换装 铜杯
奖杯说明： 选择一首歌曲，点击画面下方的“**コーディネート**”后为角色更换任意服装。

はじめての背景がえ!
取得条件： 初次更换背景 铜杯
奖杯说明： 选择一首歌曲，点击画面下方的“**コーディネート**”后为角色更换任意服装。

はじめてのアレンジ!
取得条件： 初次完成歌词替换 铜杯
奖杯说明： 选择一首完成过的曲目，点击左下角的“歌词**アレンジ**”进行歌词替换并保存后，演奏一遍即可。

はじめての投稿バージョン!
取得条件： 初次完成投稿作品 铜杯
奖杯说明： 在选曲界面中的“X月投稿”中任意选择一首完成即可。

はじめてのお买いもの!
取得条件： 初次使用游戏点数买东西 铜杯
奖杯说明： 花费游戏点数购买任意东西即可。

ドットばいドット!
取得条件： 关闭抗锯齿后完成任意一首歌曲 铜杯
奖杯说明： 在选曲界面点击左上角的“**オプション**”，将“**アンチエイリアス**”变更为“**オフ**”后完成任意歌曲，建议选择Short难度节省时间。

抹茶样のターン!
取得条件： 关闭小豆的声音完成任意一首歌曲 铜杯
奖杯说明： 在选曲界面点击左上角的“**オプション**”，将VOCAL音量（小豆）拉至0后完成任意歌曲，建议选择Short难度节省时间。

小豆びいき!
取得条件： 关闭抹茶的声音完成任意一首歌曲 铜杯
奖杯说明： 在选曲界面点击左上角的“**オプション**”，将VOCAL音量（抹茶）拉至0后完成任意歌曲，建议选择Short难度节省时间。

ひだりきき!
取得条件： 将惯用手设为左手后完成任意一首歌曲 铜杯
奖杯说明： 在选曲界面点击左上角的“**オプション**”，将“利**き**手”变更为“左手”后完成任意歌曲，建议选择Short难度节省时间。

まてません!
取得条件： 连点SEGA的Logo16下以上 铜杯
奖杯说明： 运行游戏后，在画面中出现SEGA的Logo时快速地点击屏幕16下以上即可。

Tips 选择一首歌曲后，点击“マイリスト”可以将当前曲目添加到主列表中，之后选择选曲界面左侧的“マイリスト”菜单即可快速找到该曲目。

文 周行文 编 鱼楠（实习） 美编 NINA

SPECIAL FEATURE 特别企划

爸爸去哪儿

细数游戏世界中的那些“亲子”组合

不知道从什么时候开始，“英雄总是孤独的”这条老路开始行不通了。那些生得逆天，并一脸桂着“老子就是天煞孤星了怎地”的角色越来越少，生来就是个孤儿的恶俗设定也渐渐淹没在历史的长河里。英雄气短儿女情长的故事多不胜举，但被亲情羁绊的情况却也越来越多。种种亲情牌被打得天花乱坠的情况下，亲子关系渐渐成了一股让人不容忽视的洪流。比起那些青梅竹马的大胸美少女玩伴，一个靠谱或不靠谱的老爹似乎成了一股潮流。这些爸爸们组成了连绵不绝的山脉供自己孩子攀登瞻仰，或是留下宝贵财富给自己的孩子们。在那些关于父亲和孩子的故事中，有的团圆收场，有的带着遗憾。而今看到这些让人充满感叹的亲子关系，总能让人从中窥见点什么。

爸爸去哪儿了也许并不那么重要，重要的是自己要去哪里不是吗？

《最后生还者》

作为游戏史上大概是最容易让人感动的游戏之一，《最后生还者》几乎是一开头就用最简洁的方式勾勒出了充满淡淡温情的父女相依为命场面。男主角乔尔生日那天，女儿送给他让人感动的生日礼物。面对这样一个理解自己，有些俏皮又坚强的女儿，乔尔除了爱她并希望给她这个世界最好的，还会希望什么？所以那场瘟疫般的感染暴发时，乔尔正从外面匆匆赶回家，带着女儿打算逃离这座城市。

感染不知道是从什么时候开始的，最开始只是一些市民住院，规模并没有那么可怕。忽然有一天，人们发现身边的人都可能变成攻击他人的狂暴者之后，整个城市已经失控了。乔尔没有选择，只能开车带着女儿和兄弟一起试图逃出这座混乱的城市。可当他们一路越过了许多障碍，终于来到城市边缘的时候，乔尔才发现自己错的厉害：政府因为担心感染外扩，已经派军队封锁了城市，而疑似感染者只有被击毙这一条路可走。乔尔和女儿因中途遭遇车祸，身上有伤，因此被误认为是感染者。无论乔尔如何哀求，但最终这些军人还是举起了枪……

女儿死亡的一幕对乔尔来说也许是永生难忘的，他觉得自己的生命似乎也在这一刻随着女儿一起死掉了。哪怕当时自己的兄弟汤米最后赶到救下了他，乔尔依然觉得活下去似乎没有什么意义。

然后二十年过去了，这个世界最终还是没能控制住感染，那些大城市，小城市，乃至于无人的僻静角落，都有感染者的身影。整个世界已经被军队接管，实行严格的隔离制度。苟活的人们用一种近似于原始的社会结构继续他们的生活。乔尔在一次意外中受托要送一名叫艾莉的女孩去一个地方。在接下这宗任务之前，乔尔已经是一个麻木到了不想谈论人性的人。艾莉的性格跟乔尔又似乎不合，两个人的意见经常相反，互相讨厌。但随着一路走来，两个人互相影响，也在互相了解，最终建立起了一种近似于生死相依的信赖关系。

《最后生还者》始于最近十年来大行其道的丧尸题材游戏和电影，但最终却走向了一条让人敬佩的路。顽皮狗工作室用他们的技术和对细节的把握证明了电子游戏终究还是会成为一桩艺术。各大游戏网站对游戏本身不吝溢美之词，除了技术层面，更多的是夸奖作品中体现出的人性光辉。也许这正是我们这个时代最需要的东西，《最后生还者》才显得更加熠熠生辉。

《勇者斗恶龙V 天空的新娘》

说一个故事吧，关于一个伟大父爱的故事。

故事是这样的——有一个男孩在群魔乱舞的年代诞生了。在魔物横行的世界里有一个预言，在预言中男孩将是击败统治黑暗世界魔王的关键，而因为这个预言，无数魔王手下倾巢而出，满世界寻找男孩的踪迹，为魔王除掉心腹大患。

这个男孩自诞生之日起就是父亲心中最珍贵的宝物。因得知自己孩子的命运，哪怕是贵为一国之君的国王帕帕斯也不得不带着孩子四处辗转，一边旅行探访朋友一边寻找能够除掉魔王的方法。男孩的母亲因难产而失去了生命，父子俩相依为命，走遍了世界各地。

在旅行的途中，父亲不断鼓励着自己的孩子，希望他能茁壮成长，最终成为打败魔王的那个勇者。可惜在某天，因为一个意外，男孩被魔王的手下劫持了，他们以孩子为人质要挟帕帕斯不得还击，并当着男孩的面杀死了他的父亲。

自此以后，这个男孩就被带到奴役苦工的矿山工作。多年之后，他终于在狱友的帮助下逃出去，开始了属于自己的冒险生涯。

已经成长为青年的男孩与自己的青梅竹马和失散多年的伙伴重逢，随后他娶妻生子并带着家人继续冒险，寻找结束这一切诅咒的根源。在旅途中夫妻两人不幸被魔王的力量变成了石像，随后在一场拍卖会上被分别买走。寒来暑往，又过了很多年，青年的两个孩子终于找到了成为了石像的他，此时他这才知道自己并非真正结束一切的勇者，自己妻子的血脉里流着勇者的血，夫妻两个人的孩子才是真正能打败魔王的勇者。

历经众多磨难，青年终于一家团聚，他沿着父亲当年留下的路，找到了黑暗大陆并打败了魔王。这时已身为人父的青年终于理解到自己父亲当年为自己付出了多少。父亲的人不在了，但他早已把面对苦难的坚强教给了自己的孩子，而这也将一代代地传承下去。

这种传承，恰恰是这个世界的希望所在。

1992 年发售的《勇者斗恶龙 V 天空的新娘》以一种与以往“《勇者斗恶龙》系列”故事脉络完全不同的方式呈现给玩家，讲述了一个祖孙三代与魔王一族抗争的感人故事。游戏一发售就受到热烈好评，主人公深入式的情感体验深深地打动了玩家，让很多人更深刻地理解了父爱如山这种最真诚的传统情感。在后来的岁月里游戏发售了 PS2 的复刻版和 NDS 复刻版，其中 NDS 复刻版还有中文汉化，推荐所有对 RPG 不抵触的玩家尝试。

《生化危机》系列

在最初《生化危机 6》的宣传片中，雪莉长大的一幕已经震惊了很多人。想一想十几年前，当《生化危机 2》刚震撼整个世界的时候，浣熊镇警局里那个小小瘦弱的身影，这些记忆随着时光的流逝已经变得有些模糊。如今三上真司已不在 CAPCOM，生化系列也数度易手。回顾整个系列历史却不难发现游戏中一直有着这种类似父兄情节的桥段反复出现。

最早在《生化危机 1》的洋馆事件里，巴瑞就曾经以父兄般的关怀多次帮助吉尔，这也让她最终成功逃离。在《生化危机 2》的时候，那个熊孩子雪莉的父亲威廉博士则是整个浣熊镇悲剧的元凶之一。当时带着大大项链四处乱跑的小姑娘雪莉在里昂和克莱尔的帮助下成功逃出了噩梦般的城市。相信火车爆炸那一幕很多人仍记忆犹新。当年那个新人警察里昂在经历了浣熊镇事件后直接进入国家最高情报机构工作，负责总统的安保工作，当遇到了总统女儿遭绑架的大事件时，里昂不得不孤身一人潜入西班牙的某个偏僻的村落，寻找总统千金阿什莉。这次的工作虽让里昂经历多次生死危机，但也让他重温了父亲保护女儿般的感觉。大概是因为里昂英勇帅气，最终阿什莉居然开始对里昂有了些好感。里昂在心态上对自己的位置十分清楚，残忍地拒绝了小丫头……结果又是一段佳话。

在后来的一次执行任务中，里昂前往美洲调查一起安布雷拉研究员潜逃事件，因此而遇到了神秘的少女玛奴拉。这位看似柔弱的少女其实是当地声名狼藉的地方势力头领哈维约的女儿，而哈维约正是里昂要调查的目标。

事实证明哈维约还是很爱自己女儿的，玛奴拉自小就得了一种无法治愈的绝症，为了让女儿的生命延续下去他不惜重金招募了安布雷拉的研究员，将生化病毒注入玛奴拉体内维持她的生命。玛奴拉身体有轻微的排斥反应，身体有些部分会退化，哈维约就绑架杀害同龄少女给女儿寻找适配器官。而这样的父爱最终让玛奴拉不堪重荷，只想尽快结束这一切。里昂和克劳撒的到来最终结束了哈维约的疯狂行为，也为这片地区的悲剧划上了一个句号。

转眼间便是 2014 年，CAPCOM 的“《生化危机》系列”很快就要迎来其二十周年的纪念了。在这二十年里，丧尸文化大行其道，优秀的作品也不断增加。挖掘末日人性似乎已经成为一种流行。但在那些后来作品中，更多的关注仿佛都停留在了绝望的人性上，四处充斥着残酷和冰冷，而翻动属于《生化危机》的回忆，那些温情满满的细节依旧能在冰冷的故事里温暖人的心，这就是它和众多作品的不同之处。

《星之海洋2》

《星之海洋 2》发售于 1998 年的暑假，以丰富的游戏系统著称，而故事则讲述了一个少年如何成长并最终理解自己父亲的曲折过程。游戏战斗精彩纷呈，并拥有当时最强大的隐藏 BOSS——光之昴翼天使。因为游戏实在太过优秀，一度被认为是 PS 时代的 RPG 标杆之一。即使是面对当时诸如《最终幻想Ⅶ》等超级大作，光芒依然丝毫不减。

《星之海洋 2》故事承自初代，最早是因为制作《幻想传说》的团队与老东家分歧巨大，主创离职后独立出 tri-Ace 会社，也就是后来大名鼎鼎的 3A 公司。这家公司的游戏作品几乎代表了各个时代的日式 RPG 巅峰。无论是后来在 PS2 时代登峰造极的《星之海洋 3》还是 PS3 时代的《永恒终焉》等作品，都是该公司的代表作。当然真正让 3A 在日本游戏界站住脚的作品仍要数《星之海洋 2》。这部作品曾经霸占了全日本最受欢迎游戏排行榜的前十名数年之久，可见其优秀。游戏讲述主角克洛德是上一代角色罗尼斯基之子，因为父亲已经是联邦相当有名的舰长，一直活在父亲的阴影之下。在一次搜索一个古代遗迹的时候，克洛德被一个古老的传送装置传送到了女孩莱娜所在的星球。在这里有一个关于拯救世界勇者的传说，说有一个人会从天而降，手持光之剑。当时为了救下被野兽袭击的莱娜，克洛德违反星际联邦法律《未开发惑星保护条例》，使用了光能武器。从此克洛德踏上了被误会为勇者，拯救星球的路。

当最终克洛德发现十贤者的阴谋时，其父也已经发现了他的位置。罗尼斯基希望儿子跟随自己继续开拓宇宙，而克洛德则认为自己对莱娜他们的故乡有责任，哪怕是即将毁灭也要跟朋友在一起。父子间产生了激烈的争吵，最终克洛德欺骗父亲说自己要回去跟朋友们道别，然后将定位自己的传送接收器放在地面上，一边默默向父亲道歉，一边继续跟朋友们逗留在即将毁灭的星球上。

但克洛德不知道的是，十贤者也已经注意到了罗尼斯基的舰队，利用巨大的能量冲击击落了旗舰。克洛德眼睁睁看着自己的父亲葬身宇宙，悲伤而愤怒的克洛德和莱娜带领伙伴们最终挫败了十贤者的阴谋，拯救了宇宙和平。

爸爸去了遥远的地方，而自己则要坚强面对一切。少年这样站在风中，面对上亿年历史的遗迹，这样对自己的内心不断说着……在过去的十几年里，这一幕一直不停地打动着人们的心，直至今日。

《最终幻想X》

对于游戏龄稍长一点的人来说，《最终幻想 X》是一次永生难忘的铭记，它代表着“《最终幻想》系列”顺利完成了 PS 时代的重任，正式跻身到当时的次世代队伍中。以当时来看优秀的画面和让人惊艳的 CG 演出都给玩家留下了深刻的印象，游戏流程也因许多挑战关卡和自由的成长模式变得相当绵长。当红的水球明星泰达一直对自己的父亲捷克不满，认为父亲捷克抛下自己不管是无法饶恕的过错。而且相对父亲以前也曾经是超级水球明星的过往，泰达一直觉得自己活在父亲带来的压力之下。父子关系其实不算融洽的泰达最终通过一次灾难被召唤到了另一个世界，在那里他认识了美丽的召唤师尤娜，还有另一些伙伴。随着一行人陪伴尤娜的旅程不断向前，泰达越来越多地知道了关于事实的真相。

真相往往残酷，让人不忍直视。原来泰达和捷克都是另一个世界的住民，他们诞生于祈之子们的梦中，是没有实体的精神体。在这个繁华热闹的世界里，祈之子们利用自己力量延续了千年的美梦。直到有一天这个美梦终于走到尽头，泰达得知自己来自幻想，连身躯都是幻光虫构成，他来到这个世界的惟一目的就是结束来自 SIN 的暴虐。而自己曾经尊敬又有点痛恨的父亲捷克已经化成了 SIN 的外壳，所以自己不得不面对与父亲为敌的事实。

无数的痛苦和欢笑集中在了泰达的生活中，最终真相的残酷如此让人绝望，他又不得不面对。但无论如何，泰达最终还是理解了父亲的苦衷，也明白了为什么 SIN 总会随着自己的步履毁灭城市——其实那只是父亲对自己的思念，想要看到自己的孩子而已。

当一切真相都大白于天下之后，泰达亲手结束了 SIN 千年来的肆虐，也等于是结束了自己存在的意义。随着跟父亲的相视一笑，这一段父子之间的恩怨似乎就此烟消云散，就像他自己的身体一样。最终只留下忧伤的少女召唤师站在海边吹着口哨，想念着自己。

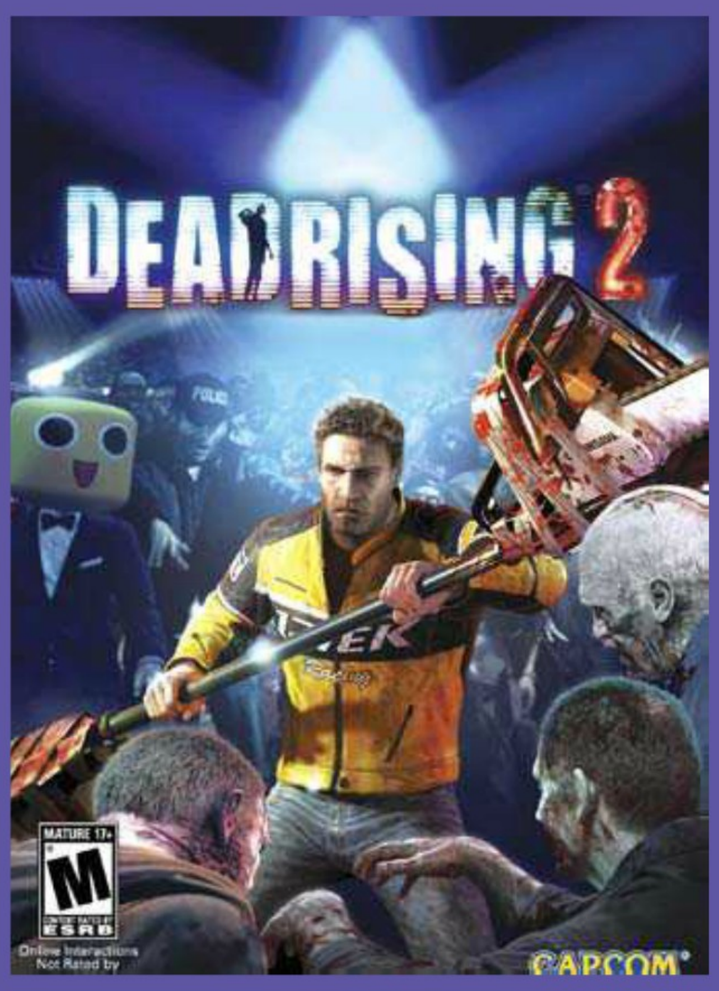
额外相关推荐

《宿命传说2》

做为历史上为数不多作品开篇就已经被大家告知自己的亲爹已经领完便当，前作主角斯坦·艾尔隆已经算是命运多舛了，偏偏他儿子也不好过。这个在小乡村过得挺爽的少年因为召唤出了少女莉娅娜而开始了冒险旅程。虽然这个追寻父亲足迹的故事里其实没有多少父亲的身影，至少前作中的人气角色里昂还是以头戴面具的裘达斯身份登场了，并且变成了一个无所不知的神棍……不过至少这次结果还是好的，斯坦最后活过来了，这就是童话的美丽之处。

《丧尸围城2》

查克·格林这辈子最大的愿望就是能跟妻女安安稳稳地过一生，但没想到糟糕的事还是落到了自己身上。在全美大面积爆发的丧尸狂潮中，妻子丧生，女儿凯蒂·格林则被感染，如果不每天注射昂贵的僵尸灵药剂就将变成无可救药的丧尸。这需要大量的金钱，而为了获得足够的钱买药，他不得不带着女儿去参加一个相当残忍的真人秀节目……结果在参加活动的途中又遭遇了丧尸风潮大爆发。面对困境，查克必须寻找到足够的僵尸特效药维持女儿生命，还要尽可能地挽救别人的生命……



《恶魔城 月下夜想曲》

对中国玩家来说，《恶魔城 月下夜想曲》几乎是可以在高度上跟《最终幻想Ⅶ》相提并论的神作。因为游戏内容丰富，BUG众多——是的，你没看错，就是BUG众多，加上游戏角色特色鲜明，操作性优异。《月下夜想曲》拥有众多粉丝，几乎所有人都众口一词地称赞这部作品的各方面优秀：音乐堪称天籁，游戏流程也是行云流水等等。但很少有人会提及它的故事，《月下夜想曲》实际上讲述了一个类似于子弒父一般的家庭悲剧。恶魔城主德古拉伯爵与人类女子莉莎相恋，生下混血的儿子阿鲁卡多。莉莎因为与伯爵相恋被人类处死，但仍爱着自己的丈夫。儿子阿鲁卡多在人类的鄙视与敌意中成长，最终却依旧是对自己父亲的复活拔剑相向，只身一人前往恶魔城讨伐父亲。在伯爵看来这种思维实在难以理解，他觉得阿鲁卡多应该把剑对准人类。而阿鲁卡多则坚信只有让父亲长眠才是对他的爱。父子之间的对决在号称上百年才复活一次的恶魔城中展开。

这是一次救赎与自我救赎的旅程，这也是一段重新寻找回所有关于母亲回忆的旅程。阿鲁卡多最终站在了自己父亲面前，面对德古拉伯爵一如往昔的强大气势，依然冷静得面不改色。在击败了自己父亲之后，一直不可一世的伯爵终于颤抖着问了儿子，自己妻子临终前说了什么，阿鲁卡多带着哭泣的声音回答父亲："如果人类真的不喜欢我们，就让我们回到黑暗中去吧，父亲！"

那一声声嘶力竭的"父亲"，成为恶魔城再一次被封印的最好注解。犹如风中的歌，悠扬飘往远方，最终也消散在风中。

遗憾的是，这一幕曾经让人心碎的绝响在之后很多年里却因为伯爵的不断复活，演变成了一幕幕"爸爸去哪儿"的无奈追逐。这却是商业社会带给玩家的一丝缺憾了，谁也无法阻止。

《暴雨》

曾经生活得相当不错的的建筑设计师伊森·马尔斯在两年前痛失爱子之后，妻子就跟自己离了婚。生活变得颓废而没有自信的他跟妻子轮流照顾小儿子肖恩。这本来是一个普通人不能再普通的生活，即使是遭遇了不幸生活也应该继续下去。没想到这座小镇周围开始出现一个连环杀手，在每次大雨倾盆之后都会杀死一名八岁到十岁的男孩，并在尸体上放上一朵兰花，以及一只折纸鹤。因为多年前大儿子车祸时伊森留有眩晕后遗症，带着小儿子肖恩在公园玩的时候他再次发作，当他醒来之后发现自己的儿子不见了。

肖恩的失踪方式让人们想起了折纸杀手的传说，从各种情况来估计，最乐观的情况下肖恩大概只有三天时间，伊

森必须在三天之内找出凶手。而这一切考验才不过刚刚开始，伊森要面对的事情太多了，但他下定决心一定不能让肖恩遇害。

这是一个关于爱、信念和勇气的故事。生活在痛苦中的伊森不得不强打精神为自己的儿子做点什么，他遭遇的那些考验都不是普通人所能完成的。如果尝试未必能救回自己的孩子，但如果什么都不做，得到的却只有绝望。在这种选择之下，伊森终于越过了重重磨难，最终找到了自己的孩子。

这是《暴雨》，来自于 SONY 研发工作室和 Quantic Dream 公司合作的产物，是迄今为止电子游戏互动成就中最为显赫的一颗宝珠。游戏以前所未有的深度体验模糊了电影和游戏之间的互动界限。因为主动投入而产生的代入感是其他任何表现形式都无法企及的。可以说《暴雨》为未来互动游戏电影提供了一个极高的标准，也让人看到了电子游戏在打动人心方面可以做到的程度。

这是父爱，这是让人甚至忍不住泪流的《暴雨》。

《战神》系列

当世人第一次领略《战神》游戏魅力的时候，全世界都几乎震惊了。从未有过的大魄力画面，惊人流畅的战斗操作，充满了暴戾气息的角色，以及跟希腊神话故事相契合的剧本。这一切都让《战神》从一部优秀的作品迅速成长为让 SONY 精心力捧的名作系列。奎托斯的故事从《战神》初代开始就被揭露出于家庭有关。当人们知道了属于奎托斯身上那层灰白色的皮肤并非他的本色，而是妻女的骨灰之后，这个本身给人感觉暴虐的奎托斯身上开始有了别样的味道。

凡人奎托斯被战神阿瑞斯选中成为仆人，最终却杀死战神取而代之，这样的故事看上去简直让人热血沸腾。但在这背后隐藏着的是丧失妻女、哀莫大于心死的老男人灵魂，他在想要结束自己生命的最后瞬间才被女神雅典娜告知将继任战神的神职。随后没多久奎托斯才通过层层蛛丝马迹发现自己竟然是宙斯的私生子，而宙斯一直在蓄意寻求一个机会杀死自己。因为宙斯的家族一向有子弑父的传统，身为众神之王的宙斯为了阻止这种悲剧发生在自己身上，决定对奎托斯先下手为强。身为奥林匹斯之王的宙斯策划了一个阴谋，成功杀死了奎托斯，却不料奎托斯的灵魂居然能够逃过一劫，最终击败命运三女神并扭转时空改变历史。随后雅典娜因为要阻止奎托斯反杀宙斯而不幸身亡，奎托斯则寻找到了泰坦一族向奥林匹斯发动反击。毁灭世界的战争就在这对父子之间开始。

奎托斯对奥林匹斯的毁灭是致命的，他杀死了众神，基本上等同是毁灭了这世界。当最终在宙斯的闪电中越过死亡之路，奎托斯终于做了预言中的事，他亲手打败并杀死了宙斯。这时天地一片混沌，最终雅典娜的神灵现身，告诉奎托斯其实这一切都是她的计划：杀死宙斯获得希望之力，最终重新成为创世神，而这一切都需要靠奎托斯。

灵魂已经被妻女亡魂洗涤过的奎托斯最终选择了自我了断，让希望之力重回人间。充满戾气的战神三部曲最终以这种方式完结让人惊叹，却也再次说明了亲情羁绊的重要。

结语

其实如今的伦理梗已经成为了好故事和好剧情中不可或缺的一部分，譬如历经三代对抗人工智能统治世界的“《潜龙谍影》系列”里，从引领者到大统领再到其子斯内克都是在战争漩涡中寻找和平；或是那部曾经也改编过游戏，但本身漫画更有名气的《HUNTER × HUNTER》中小杰找爸爸的艰难旅程；又或者是《最终幻想Ⅷ》里一直跟儿子擦肩而过的英雄大统领拉格纳……父亲这个角色，总是带着孩子们走向更远的彼方，也留给自己的孩子各种烙印痕迹，让他们知道这个世界上有振奋自己的力量。

诚然做为冒险的核心，少年们总是意气风发，带着蓬勃朝气，想象着无尽未来。但仔细想想若非父辈的积累和教育，他们又怎么会有踏上征程的机会？就算是曾经从客栈里走出来的英雄侠客李逍遥，依然是拿着父亲李三思留下的武功秘籍才开始了他的故事。

至此，以成长的名义，向全天下父亲致敬。

额外相关推荐

《铁拳》系列

三岛家族夸张的企业规模曾经让人震惊，这已经不仅仅是那种大规模公司的程度了，它甚至达到了可以呼风唤雨的高度——连军队都有了，现实世界里真的允许这样吗？企业做成这样，它所在的国家知道吗？当然这家人的脑洞程度也是一般人所不能比拟的，父亲扔儿子，儿子扔父亲，互相扔来扔去的把戏玩也玩不腻。迄今为止祖孙三代已经互相扔了对方好多回了，谁也死不了，谁也杀不死对方。这种残忍的故事听上去真是有点让人想笑……好吧，人家的家事还是挺烦的，大家就不要笑了。

《生化奇兵》系列

当所有顶尖的科学家和艺术家们集中在一起的时候，他们会干什么？《生化奇兵》做了这种假设，然后给出了一个比较离谱但实际上是相当接近真实的答案——这帮人除了变成瘾君子，大概也没什么别的出路。以坠机为契机，来到了大西洋中央海底梦幻都市销魂城的杰克就遇到这样的事情，在这座城市里他被人利用被人控制，但最终还是因为那些 Little Sister 们重新获得了爱和动力，成功结束了这里的恐怖统治，并带着小女孩找到了正常人的生活。

在随后的《生化奇兵 无限》中，伊丽莎白的登场更是让人惊艳。这种父女模式似乎已经成了“《生化奇兵》系列”的专属。而那个仿佛有着自己生命的伊丽莎白则会让所有人都爱上她，从内心深处想要呵护她。《生化奇兵 无限》获得了当年内几乎所有电子游戏应获的最高奖项，这本身也是对其创意的一种肯定。

多边共享

游戏设计师的求婚大作战

多边趣闻

八重樱 提供

如果你是一名游戏设计师，你能想到的最浪漫的求婚方式是什么？看了下文你就知道了。

美国俄勒冈州的游戏设计师罗伯特·芬克（Robert Fink）为了向其女友安琪·怀特（Angel White）求婚，想出一条妙计，那就是专门制作一款游戏来表达自己的感情。为了做出这款游戏来，罗伯特和他的两个朋友夜以继日地奋战了 5 个月，终于完成了这个名为《骑士 爱的冒险》（Knight Man: A Quest for Love）的游戏。求婚当天，为了给女友惊喜，罗伯特谎称要请人试玩新作，把女友请到已安置好摄像机的游戏室，并找了一位同事在旁边煞有其事地询问她的试玩感受。他和双方家长则早已躲在一旁准备庆祝。

游戏的玩法比较简单，玩家要控制身为骑士的主人公收集材料制作出金戒指，然后救出公主。出乎安琪意料之外的是，游戏通关后公主的名字居然和她一模一样，同时骑士单膝跪地对安琪公主求爱。安琪顿时明白了一切，于是果断点下了 YES，在游戏内外都迎来了一个圆满的结局。目前这款游戏以网页游戏的形式免费公开，每个玩家都可以见证这个浪漫的爱情故事。

■《骑士 爱的冒险》的标题画面。

■本文的主人公：罗伯特和安琪。

视网膜投影Glyph，Avegant头戴式显示器

多边趣闻

时雨 提供

近日，Avegant 携带他们的最新产品 Glyph 头戴式显示器参加了 CES2014，这是一款可以直接在视网膜上投影成像的头戴显示器。从外表观察，Glyph 更像是一款耳罩式耳机，它也有两个小型的显示器，与其他头戴显示器相同，但是 Glyph 可以直接通过将影像直接投射在视网膜上，从而获得最直观的高清影像。

一般的头戴显示器的视觉变焦距离有限，且无法自动调整，长时间使用会对眼睛带来极大的负担。而 Glyph 采用的视网膜投影技术可以快速适应使用者的眼睛，以实现精准的聚焦效果，有效地减少使用者的眼睛负担，让使用者能看到极为清晰的图像。

为了减少多余的线路设置，Glyph 将电池内置，在电源充足的情况下可支持约 3 小时的影像播放，使用 HDMI 线接收影像与声音信号（也对应移动终端的 MHL）。除了作为头戴式显示器，Glyph 本身也可以作为一款耳机使用，只需将显示器向上推即可变成一款耳机。

魔法界的法庭辩论——《辩魔士塞西尔》

多边影视

哪尼 提供

对于梅津泰臣监督的动画作品，可能有很多人并不十分了解，毕竟他并不高产而且作品大多数是成人向。上一部全年龄向动画《KITE LIBERATOR》的推出时间已经是 2008 年，而且出了第一话后便留下巨坑，时至今日也没看出他有填坑的迹象。不过在今年 1 月份，梅津泰臣带来了自己最新的全年龄向动画《Wizard Barristers 辩魔士塞西尔》，作品无论是人设、画风、还是极具魄力的动作分镜处理，各个方面都充满了强烈的梅津泰臣风格，并且相比以往的作品显得更加精美细致。动画的世界观设定颇具新意，故事以 2018 年的东京为舞台，描绘出一个人类与魔法使共存的世界。为了约束魔法使，人类专门设立了《魔禁法》，违反这一法律的魔法使将会由“魔法庭”进行审判，而那些为魔法使进行辩护的人，则被称为“辩魔师”。动画的主角须藤塞西尔，这名 17 岁的少女便是史上最年轻的辩魔师，围绕着她与其他伙伴们的故事，也正一步步地展开。

除了可爱的少女主角，长相奇特的大叔、心理扭曲的变态以及简洁流畅且极具视觉冲击力的打斗场面这些经典元素外，本作依然保留了梅津泰臣在全年龄向作品中引入 SF 元素的传统——动画开篇不久女主角便乘上了自己召唤出的巨大机器人，成为了一名高达驾驶员（大误）。除了高质量的作画，对于剧情的处理，尤其是犯罪题材的剧情，梅津泰臣都拿捏得十分到位。此次《辩魔士塞西尔》在前几话在剧情上略显草率，不过故事才刚刚开始，后续的发展仍然十分让人期待。而虽说是全年龄向作品，但动画中依然穿插着各种令人忍俊不禁的荤段子，梅津式幽默一览无余。

TurtleTurtle Beach推出《泰坦天降》主题耳机

多边趣闻

纱迦 提供

一直以来，Turtle Beach 都有推出游戏主题耳机的惯例，在以往，几乎每年《COD》推出时，Turtle Beach 都会适时地推出一款主题耳机，以满足游戏玩家们对听觉和视觉上的双重要求。而在2014 年，随着 Respawn 的主视角射击大作《泰坦天降》发售日逐渐靠近，Turtle Beach 也瞄准了这个神作气息浓厚的打枪新贵，计划推出《泰坦天降》的主题耳机，其外观使用了充满未来机械感的白色外壳，覆有《泰坦天降》的主题花纹，而且耳罩部分采用了侧倾斜的造型，更符合人体工学，佩戴体验绝对一流。

这款耳机将会与《泰坦天降》同步推出，对应 Xbox One、X360 和 PC 平台。

萌狗们的成长日记

多边趣闻

稀饭 提供

截止 2014 年 2 月份，这两只分别生于 2013 年 8 月 29 日和 2013 年 9 月 9 日的小柯基才刚刚半岁大，他们的主人就为这两只可爱的小萌货在博客网站 Tumblr 上开设了一个类似成长日记的贴图页面，里面主要放出的就是它们俩如何从一只嗷嗷待哺的小肉团成长为两个能够在客厅地板上大搞破坏的小恶魔的日记式照片，它们的成长速度的确令人吃惊，才半年不到，就已经是成犬的体型了，破坏力和卖萌功夫也是日益精进，搞得两位主人不得安生。

说了那么多，各位读者是否疑惑笔者为什么要在多边共享里推荐这两只狗狗的成长日记？那是因为他们的名字分别是 GLaDOS 和 Wheatley，这两个名字都出自于 Valve 旗下的第一人称解谜名作《入口 2》，前者就是那个把玩家折腾得要死要活的疯狂 AI，后者则是为玩家在游戏中提供帮助的机器人，从本质上来说也是一个 AI，有着搞怪的个性和有趣的英国口音。

最后，放上让玩家们可以前去围观两只小狗的链接，两位主人还在不断更新相片，别忘了时不时上去看一看哦。（链接：http://gladosandwheatley.tumblr.com/）

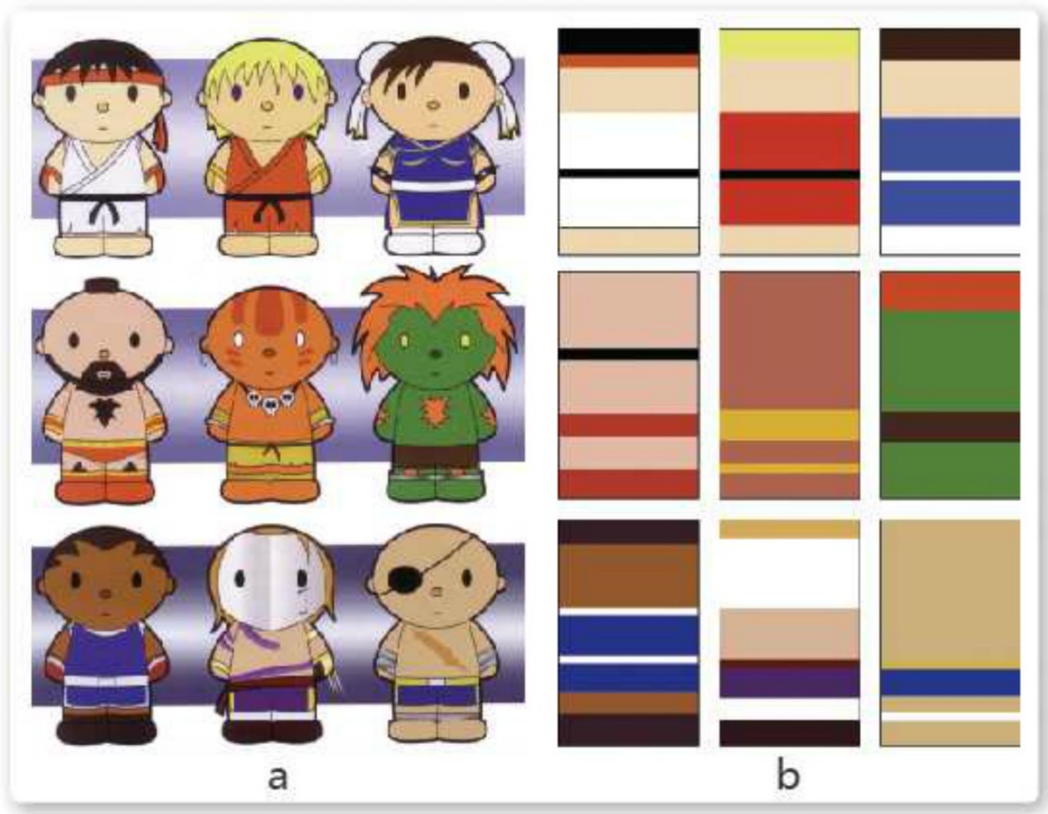
[友基特约] 罗命书生带你画游戏 —— 颜色是我的标志

这次和大家分享一个鲜为人知的颜色设计技巧，当你要设计一个角色的时候，给它什么样的颜色呢？也许你觉得好看就行，选几种都无所谓，反正越多越好，如果你这样想，那就错了。特别是当你要设计一个成功的商业游戏、动画主角，希望它成为经典的角色，那么，你对颜色的选择，尤为重要。

❶ 红黑白蓝是人类历史上公认的，最能让产品热销的颜色，不管动漫游戏，还是现代服装、汽车、饮料等，出名的、经典的产品设色是否这四种颜色占绝大多数呢？

❷ 颜色是标志 越丰富越难记忆

现在我们知道主角的主色调，一定要用左边四大颜色的其中一种，然后可以用其他次色作为搭配，但要记住颜色不宜过多，一般不超过4种，角色的颜色等于标志，颜色越多人们越记不住。



❸ 图b非常有趣，就算不看图a，只是看图b的颜色，你都能认出几个你熟悉的角色，这就是因为标志颜色简洁而产生的潜移默化效果。

指间方圆 ★MOBILE LAND★

一款简单到不行，却也难到不行的游戏在 2014 年伊始风靡世界，这就是《Flappy Bird》。不用付费，没有内购，纯粹的游戏乐趣得到了玩家们的认可，在这个已经被利益、课金等充斥着的移动游戏平台上，想要找到几款“纯粹”的作品并非是一件容易的事。开发商们削尖了脑袋玩遍各种花样企图从玩家的口袋里捞点好处，殊不知有时候返璞归真才能打动人心。那么本期笔者也会向各位玩家介绍几款都只需要简单操作但却难度不低的游戏，希望大家在闲暇之余能感受它们带来的别样乐趣。

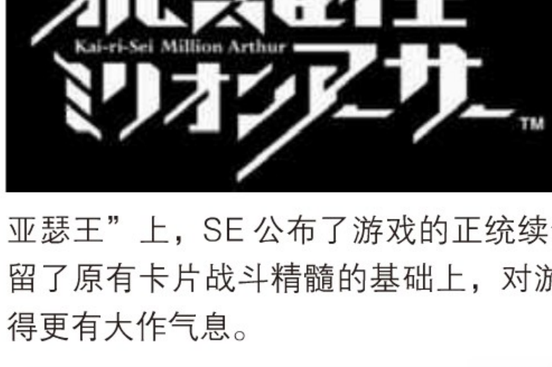
文 哪尼 美编 NINA

乖离性百万亚瑟王公开

说到手游平台上的吸金王，Square Enix 的《扩散性百万亚瑟王》绝对能有一席之地。不过距离游戏上线至今，已经有将近两个年头，玩家的流失在所难免。因此在 2014 年 1 月 25 日召开的粉丝活动“御祭性百万亚瑟王”上，SE 公布了游戏的正统续作——《乖离性百万亚瑟王》，新作在保留了原有卡片战斗精髓的基础上，对游戏的各个方面都进行了改动与强化，显得更有大作气息。

世界观

为了提升自身的实力，作为主角的四位亚瑟王离开了卡梅洛特（**キャメロット**），前往不列颠北部的“训练城布利迪斯（**ヴリディ－ズ**）进行修行。但即将出现在他们面前的，却是不列颠史上最大的威胁。



▲新作的主人公由原来的三位增加到四位。

▲从图中不难看出，不同作品中主人公们都有各自活跃的地区。

▲游戏角色采用了全新的多阶段进化系统。

游戏系统

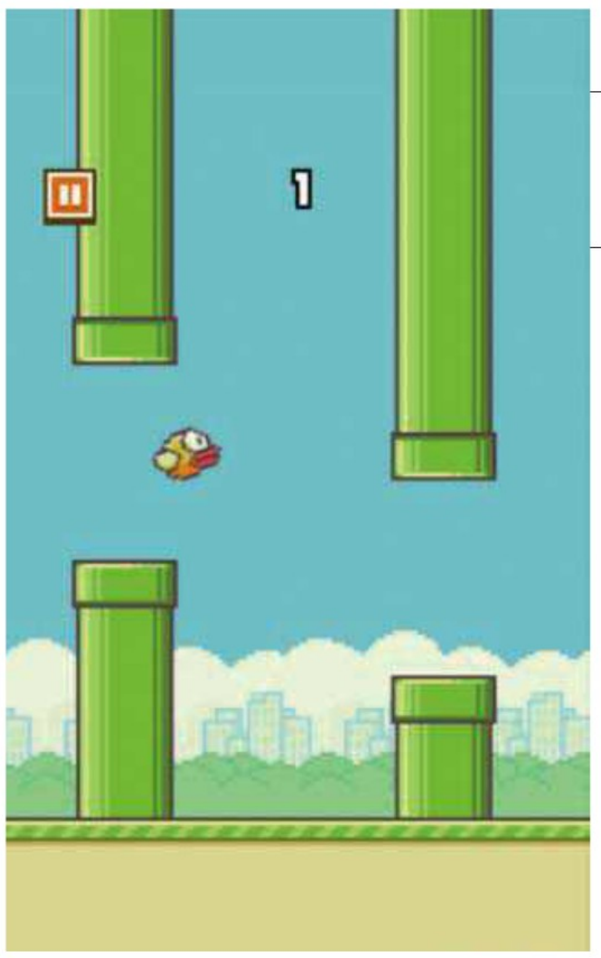
本作的基本系统依然是“探索”，但无论是我方还是敌方的角色，都将全部采用 3D 建模的形式进行展现，给予玩家更好的视觉享受。

多人协力对战

虽然在《扩散性百万亚瑟王》中有骑士团及 PK 系统的存在，但实际上在玩家共同进行游戏方面做得并不考究，显得颇为鸡肋。而新作的一大特色便是引入了 4 人协力战斗的系统，玩家可以与另外三人共同挑战巨大的敌人。由于本作注重敌人自身的特性，因此与不同玩家连携所带来的效果也不尽相同。

▶敌人存在多个“部位”，要从何处下手，集中火力进行攻击，务必先和同伴们商量一致才能得到获得最佳效果。

蠢得让人无法自拔——Flappy Bird



《愤怒的小鸟（Angry Bird）》其实一点也不让人愤怒，《Flappy Bird》才是现在最令人抓狂的鸟类。这款在 2014 年伊始便红得莫名其妙的游戏，先是登上了美国 AppStore 免费榜首位，进而这一趋势更向世界各地蔓延。无论是在身边，还是在各大社交网络上，相信你都能够看到晒分、吐槽等等众多与之相关的内容。而我们也再一次见证到了手游平台上一夜暴富，一夜成名的神话，虽然这是一款免费的游戏并且没有任何的内购，但据报道，仅仅凭借游戏内置的广告，就能为开发者带来每天 5 万美元的收入。

显然《Flappy Bird》的成功刺痛了诸多手游开发商的神经，虽说他们在游戏开发上的投入相比之前可能并未有太大的提升，但由于市场竞争压力的不断增大，想要让自己的作品快速盈利，就必须在渠道的铺设和推广上投入更多的资源，而其中的花费很有可能远高于游戏开发的费用，这同时也是大部分国内手游开发商的固定思维。因此像《Flappy Bird》这样名不见经传的作品在近乎饱和的市场上脱颖而出的现象，确实颠覆了很多从业者的观念，因此他们也很自然地将其中为原因归结到了自己常干的一件事情上——刷榜。

“以小人之心度君子之腹”，相信是对这些从业者们最好的评价。《Flappy Bird》由 29 岁的越南籍独立开发者 Dong Nguyen 打造，并且早在 2013 年中旬就已经在 Apple Store 及 Google Play 上架，不仅不具备刷榜的实力，也错过了最好的时机。并且玩过这款作品的玩家应该都清楚，游戏中其实没有任何能吸引投资方的持续盈利点。

是的，笔者并不认为《Flappy Bird》的游戏本身在今时今日有多大的魅力，玩家要做的只是在重复的场景中不

断地进行点击屏幕的动作，让鸟儿保持适当的高度通过林立的水管。然而在简陋的画面和简单到极致的操作背后，却有着严苛的游戏规则，哪怕鸟儿仅仅只是和水管擦肩而过，便意味着必须重新来过。以“看似简单实则变态”为出发点，通过社交网络的催化以及不少玩家的像素风情结，才让游戏最终得以流行。这不是一场策划好的成功，并且从侧面反映出玩家们其实更向往纯粹的游戏体验。当然不难想象，这份“纯粹”应该很快便会被诸多开发商们毫无保留的接纳，然后妄图复制出一模一样的成功。

游戏的突然走红为 Dong Nguyen 带来了可观的收入和广泛的关注，不过 Dong Nguyen 似乎并没有非常享受这一切，他甚至决定将《Flappy Bird》从软件商店中下架。有报道称下架的原因是由于任天堂准备起诉该游戏侵权，不过除了几根绿色的水管外，我完全看不出《Flappy Bird》和任天堂旗下的游戏有任何相似之处，任天堂更犯不着为了几根水管和个人开发者过不去。而 Dong Nguyen 也坦言下架游戏并非是受到版权压力，完全是出于自己的意愿。“人们高估了这款游戏，虽然这是我最成功的作品，但它却毁掉了我平静的生活。我不会出售它，不过今后我仍会继续开发游戏。”Nguyen 这么说道。

如果这番言论是出自 Dong Nguyen 真实的想法而非炒作噱头的话，那么我们应该庆幸，这个行业中多了一名真正热爱的游戏的开发者，而不是一个唯利是图的商人。

爽快的高速移动——《兔子侠》

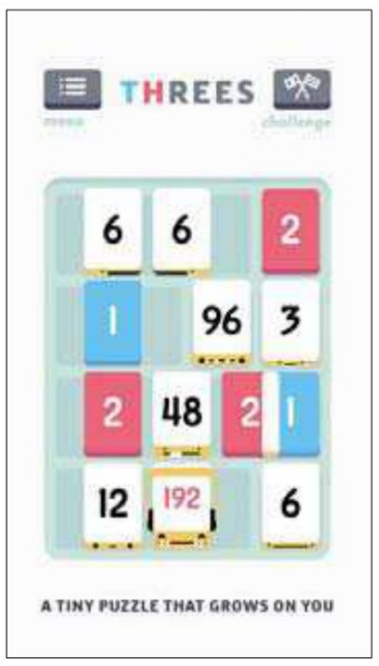
兔子侠	SHOGO SUZUKI	动作
iOS	うさぎマン	日服
	已配信	免费

看到游戏的画面，相信很多玩家都会想起最早之前的《洛克人》，点阵式的画面、角色动作、关卡风格甚至于角色死亡时爆炸的特效等都与经典的《洛克人》如出一辙，怀旧感十足。不过千万不要以为这只是一款山寨的作品，玩家只要点击屏幕相应的位置，就能让主角“兔子侠”发射钩锁并朝着相应的方向移动。它虽然没有《洛克人》那样硬派的操作，但游戏的难度却一点都不含糊，到了后期的关卡想要流畅地通关可需要有过硬的操作才行。

告诉你什么叫“3”消——《Threes》

3倍消除	Sirvo LLC	益智
iOS	Threes	国服
	已配信	免费

都说“跑酷”、“塔防”、“三消”是移动平台上的三俗游戏，很多同类作品之间都是换汤不换药，千篇一律难免惹人生厌。不过这款名字就叫《Three！》的消除游戏则非常特别，它并不是传统意义上的三消，但却和“3”有着更加紧密的联系。在 4x4 的十六宫格中，玩家要将相同数字的卡片叠加消除，用来换取更高数字的卡片，而这些数字全部是 3 的倍数，唯一特别的是 3 这个数字还能够通过 1 和 2 的数字卡片叠加。如何在有限的空间叠加出最大的数字便是玩家的目标，由于数字卡片只能整列进行移动，每移动一次十六宫格中会增加一张卡片，虽说会有提示但除了 1 和 2 之外的数字均无法预料，到后期每移动一步都充满了不确定的刺激感，玩家必须要从全局进行思考。清新的画面，可爱的音效，以及“三倍速（数）”的游戏性，足以让人爱不释手，完全停不下来！



和《Flappy Bird》一样虐心——《Shuriken Block》

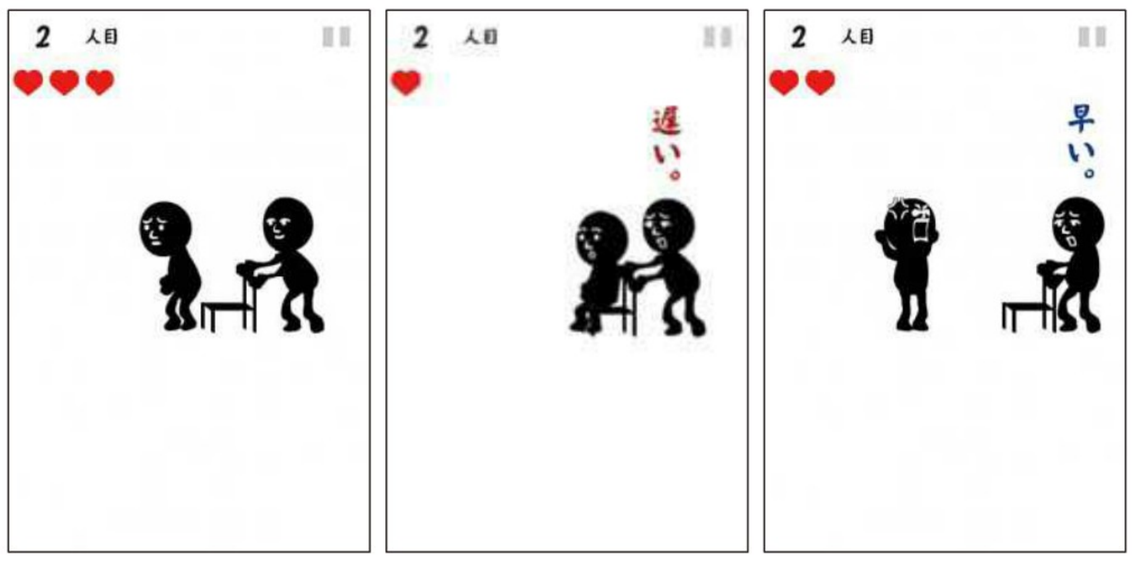
手里剑	Dong Nguyen	动作
iOS	Shuriken Block	国服
	已配信	免费

与《Flappy Bird》出自同门的《Shuriken Block》也有着和前者一样的虐心的难度，游戏里会不断有飞镖砸向排排站的 5 个忍者，玩家要做的就是在飞镖插进他们的脑袋之前，判断飞镖的位置并眼疾手快地点击屏幕将其消除，拯救可怜的忍者们。由于飞镖会有上升的轨迹，以此来判断落点的时机和位置倒也可以较为轻松地坚持一下，不过随着飞镖同时出现的数量越来越多，速度也越来越快，盯着屏幕上那些小得可怜的飞镖，用“望眼欲穿”来形容一点都不为过。

现实中决不能这么干——《抽椅子》

抽椅子	Makoto Yamada	益智
iOS	椅子引き	日服
	已配信	免费

在别人要坐下的一瞬间，突然从背后抽掉椅子，看着对方猝不及防地一屁股摔到地上然后坏笑着跑开，相信是很多人在年少无知的时候都干过的傻事之一。当然了，这种损人不利己的恶作剧在现实中还是少做为妙，如果你仍然怀念这种抽掉别人椅子的快感，那么推荐你试试《椅子引き》这款游戏。黑白两色构成的画面很简单，玩家要做的就是在对面的人物坐下的一瞬间点击屏幕，将椅子抽掉让对方摔倒在地，抽的时机过早会被对方发现，过晚则会让对方稳稳当当地坐上椅子，两种情况都算失败。成功抽掉 5 个人的椅子后，难度便陡然上升，很多时候明明对方已经沉下半个身子，却会突然杀个回马枪，让玩家措手不及。而成功抽掉 10 个人的椅子后，对方便开始会以各种天马行空的方式出现，比如突然从空中掉下来等等，让人恼羞成怒却又欲罢不能。



2014 年 2 月 5 日，作为世界电子竞技大赛（World Cyber Game Challenge）——也就是玩家们熟悉的 WCG 的中国区举办方，NeoTV 通过他们的 CEO 林雨新的微博宣布了一件遗憾的事情，那就是这项赛事将会在今年正式停办。从 2004 年第一次开设中国赛区，到今年宣布结束，WCG 总共在神州大地上存在了足足十个年头，它到底是如何倒下的？ WCG 的消失对于中国玩家们来说又意味着什么？让我们来看看业内分析高手非同对此的观点。

电竞？娱乐？后WCG时代杂谈

让我们将时光拨回十年前的 2004 年。当时，世界三大电子竞技赛 WCG、ESWC 和 CPL 挥舞着萝卜和大棒、大张旗鼓齐聚中国，并且一边压制着本土的电子竞技比赛的发展，一边推动着电子竞技业兴起。某浪还特意写了评论文章，对本土电子竞技行业被压制表示深切的关注和担忧。

作为世界上第一个将电子竞技列为正式竞技项目的国家，尤其是这个民族“自豪感”急需被证明的国家，被称为行业标杆的 WCG 以其奥运会式赛制深深地刺激了国人的神经。电子竞技在熬过最初两三年的苦日子后，借着三大电子竞技大赛的春风进入了一段好时光。

那时的电子竞技充斥着大街小巷，到处都有硬件商或游戏厂商举办各种各样的电子竞赛，而且必定人气高涨。随便到一个稍具规模的网吧都能找到所谓的战队或者战盟所在的痕迹。

就连一向高贵冷艳的朝廷台 CCTV 也极为罕有地推出《电子竞技世界》栏目，全国惟一的游戏风云频道也在 2004 年开播。笔者所在的南粤之地，也随即推出了《超级游戏》栏目，请来了国内的传奇魔兽玩家——“蜘蛛流”开创者——Topspeed，同时组织了热闹非凡的电子竞技俱乐部联赛，让对世界游戏圈充满好奇的我们，从每周电子竞技中体会到了娱乐的快感。

只是时光荏苒，当初倒下去的 CPL 和 ESWC 如今只能努力支撑，曾经如火如荼的中国电子竞技运动（CEG）早已烟消云散；朝廷台对电子竞技的关注仅维持了一年多就因为上级禁令而不复存在；《超级游戏》也成了“逗”地主的直播频道。当 WCG 这最后一根稻草慢慢腐朽、最终倒下，那些年我们追逐过的游戏梦想已然坍塌。

但这一切，难道不是必然的吗？后 WCG 时代的我们，似乎有必要去总结回味。

■WCG的宣传LOGO上也有着浓重的奥运影子。

运营商主导电子竞技，难解的死结

但凡在网上看到 WCG 停办的新闻，讨论区里总是充斥着对如今的赞助商绑架比赛的斥责，以及各种誓要捍卫《LOL》和《CF》“第一游戏”荣耀的反击。

站在玩家的角度，我们自然是希望在大赛中看到自己喜爱和高水平的游戏，而从主办方的角度出发，“抱大腿”也是情有可原，所以在赞助和运营商的角度看来，将自己的利润最大化更是无可厚非的。

当这些要素够和谐统一，自然你好他也好。只是合久必分，如今三者之间已经形成了难以解开的死结。

曾几何时，微软和三星资助 WCG，英特尔助力 CPL，英伟达赞助 ESWC，这些行业巨头不仅为赛事带来了硬件的保障，还借助自身的品牌优势吸引了无数目光。这些目光除了游戏玩家，还有厂商。

WCG 在三星显示器部门的出色运营之下，打造了以奥运会为概念原型的电子竞技赛，“beyond the game”（游戏之上）口号深入民心。它代表了一种经营电子竞技的模式：参与竞技的游戏类型众多，游戏经典，选手除了为奖金和胜利、还得为国家的荣耀拼搏。这使 WCG 成功吸引了像 EA、暴雪及其他世界范围内的一流游戏厂商。从《星际争霸》、《FIFA》到《魔兽争霸 3》和《CS》，WCG 以经典且有广泛玩家基础的游戏作为内容支撑，吸引了大量的玩家和高水平的职业选手，从而在职业联赛还没成型的阶段，便使 WCG 在同行中脱颖而出，成为了行业内的标杆。

只可惜成也萧何、败也萧何，在 2006 至 2009 年，内外交困的三星，其表现在前几年并不如现在的强势，其获利的下滑对 WCG 的运营出现了消极的影响。

为了摆脱困境，三星开始积极转型，手机部门的异军突起成为了三星最强的增长点。WCG 的运营部门也从显示器部门转为手机部门。显然，WCG 在 PC 平台上的优势并不能对三星手机的销量产生多大的影响。

三星的手机部门为了提升本公司在手机市场的竞争力，曾希望 WCG 可以转型为手游类竞赛。为此 WCG 的组委会也曾经发函给其他国家的委员公司，提出这一举措。但是当时手游市场的环境远不如今天火爆，这令其他公司望而却步。

该计划被其他委员公司否决后，三星作出了停止赞助 WCG 的决定，这对 WCG 造成了根本性的打击。既然是职业竞技，无论是战队还是选手，奖金都是他们赖以生存的根本。但是有关注 WCG 的玩家自然会发现，近几年里，比起其他大型电子竞技赛，WCG 无论是冠军奖金还是总奖金都排在倒数位置，显得寒碜之余也凸显了赛事经费困难的窘况。

WCG 原本打算靠着老字号品牌和口碑作勉力支撑，但市场的竞争促使 WCG 内部开始发生变化，组委会为了赞助费，在赛事上做出了无原则的妥协。

到近几年，WCG 逐步放弃了此前的经典游戏比赛项目，取而代之的是《CF》、《LOL》和《DNF》等腾讯系的游戏，原因自然不言而喻。项目的奇葩化和赛事的僵硬化使得 WCG 越来越偏离主流市场。原本想借助腾讯这棵大树，吸引更多的玩家和赞助，事实上却是用热脸贴冷屁股。事实上，就连腾讯也不愿意将所有的宝都押在 WCG 身上，TGA 大奖赛和 TGC 游戏嘉年华这些亲儿子活动项目的举办进一步压缩了 WCG 的生存空间。

没有了资金，无法吸引高水平选手到来同场竞技，难以给观众带来视听娱乐，甚至就连网民都无力吐槽，WCG 这个模式的电子竞赛也就走到了尽头。

■时至今日，《魔兽争霸3》还是即时战略比赛中的热门项目。

■《英雄联盟》（LOL）或许竞技性并不及《DOTA》，却是将这种专注于英雄操作的RTS模式发扬光大的尖兵。

※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。

重竞技or重娱乐，莎士比亚式谜题

■常人只看到电竞战队选手们的风光，却没法想象他们付出的青春和代价。

我们在此基础上延伸一下，从WCG上升到电子竞技的层面谈一谈。或许仍有人在纠结是某些游戏导致WCG完全走样，才会退出历史舞台。虽然这有失偏颇，但也不无道理。这里无意将两者分个高低，毕竟萝卜青菜各有所爱。《LOL》的娱乐性和风格丰富多样，《DOTA》更注重平衡性和竞技性，这也许就是为什么综合电子竞技大赛更看重《DOTA》，但《LOL》在全球拥有更多玩家的原因。

无论是以前、现在乃至未来，竞技和娱乐都是难以调和的矛盾。但时至今日，“电子竞技”=“网络游戏”或“电子游戏”依旧是很多人心中的概念。这恰恰也反映了电子竞技的现今境况：玩热闹的多、认真玩的少，业余玩家多，职业玩家少。

但凡大成就，都源于对该事物的热爱。喜欢玩游戏和喜欢电子竞技也是我们这些曾经的少年人的误区。我想学生时代经历过电子竞技兴起阶段的玩家，大多都惊讶于AK王子HeatoN压枪爆头的精准，月魔Moon对乱矿流的多线精准控制，Hjerpseth在《FIFA》中出神入化的操控技术，许多人因而曾有萌生投身于电子竞技职业的冲动：能够玩自己喜爱的游戏，又能赚钱，不正是最理想的工作吗?

WCG引导了不少游戏玩家成为了职业电竞选手，也让玩家们喜欢上了电竞赛事。但是我们只局限于喜欢，对于当初的念想也仅仅一笑而过，最终真的坚持下来的十不足一，原因其实无他，长大后我们才发现，我们的幻想早已在家长和自己的联手之下绞杀得一干二净。

“电子竞技”在本质上具有竞技性和公平性，而“网络游戏”、“电子游戏”主要是以娱乐性质为主，虽然“电子竞技”与“网络游戏”的划分看似严格，却不能阻止家长们的猜疑。

电子竞技在中国起步较晚，大部分群众基础只存在于青少年群体。家长对之了解甚少，加之“网游”引起青少年犯罪的事件层出不穷，家长更是畏之如洪水猛兽。“一刀切”之下，只要是联网玩游戏，不管是主机还是网游，一律冠以“玩物丧志”的罪名。当初竭力要在家长的高压下闯出游戏的一片天的我们，现在变成了为自己的孩子老爱拿着手机玩游戏而担忧的家长。

当然，也不能完全怪外因，只是成长的我们认清了，我们想在游戏里获得的仅仅是娱乐，而不是无止境的训练和比赛。

每一个职业要达到一定高度，无不需要付出大量的代价。电子竞技也不例外。作为电子竞技职业运动员，在训练观念上和其他奥运项目其实别无二致。

早年我曾看过一期知名《CS》战队的采访，他们算是条件比较好的战队，地处广州的数码硬件集散中心，有大型网吧赞助训练场地和开销，每天对着游戏，却过着重复而单调的生活。每天早上开会研究录像，然后练习走位配合，几乎不开枪，午后是单调机械地练枪，找准感觉，最后才进行演练。一天的时间几乎都用在了训练上，几乎没有空余时间。付出如此巨大，收获却是不能保证。

电子竞技的比赛很多，但更多的是参与比赛的人数。大量的俱乐部只能在三四线的比赛中角逐，而只有前几名能够拿到赖以生存的奖金。实行工资制令俱乐部吃不消，于是许多小型的俱乐部不得不转制，成员必须赢得比赛才能有奖金分配。在僧多粥少的情况下，不少人都转为业余选手，找一份正职，有空时以娱乐比赛来代练，有比赛时俱乐部才召集参赛。

职业选手尚且如此，我们这些等到休息日才能从无尽的加班中喘过气来玩上几盘的业余爱好者们，也只能在对战平台上碰运气，在“小学生”们“秒退”、“20投”、“从开局骂到结束”等等自私幼稚行为中，寻找一丝游戏带给我们的轻松欢乐。不求建功立业，只求抒发被工作压榨得只剩些许的激情。偶尔关注一下WCG，也仿佛是在提醒自己，曾经我们有过电子竞技的梦想。只是我们的梦想，也随WCG一起随风而逝。

■这些过早接触竞技游戏的熊孩子显然没有足够的自律能力去约束自己在游戏中的表现，也使得业余玩家的竞技游戏氛围进一步恶化。

前方是绝路，希望在转角

后WCG时代，玩家们的日子还是一样地过，电子竞技的世界并不会因为WCG的寿终正寝而崩塌，只是感觉少了点什么。

WCG之所以衰落，很大程度上是由它所代表的奥运模式经营引发的僵硬化赛制和固有模式所致。就如世界杯四年一度固然吸引全球视线，但是球迷日常关注的是英超、西甲和欧冠，好吧，还有中超。WCG没有世界杯的影响力，电子竞技赛也没有五大联赛和欧冠那么稳定，因而更有丰富的变数。

一个WCG倒下了，却衬托了如今百花齐放的电子竞技世界。奥运模式越发被排挤，越是衬托出其他电子竞赛模式的红火。

那些曾经被WCG无情抛弃的游戏，并没有因此沦落到无人关注的地步，反而让他们有了更自由的空间，游戏巨头如暴雪更专注Battle.net世界杯联赛，使“WCG助推《WAR3》成为第一RTS游戏”和“《魔兽争霸3》是WCG惟一收视点”这些论调看起来更有点讽刺的意味。Valve在自家的Steam平台上举办一系列的《Dota2》比赛，同样办得有声有色。其他被“绑架”的游戏外设厂商，也纷纷在世界各地办起了大大小小的专一类别的比赛。这类由游戏官方主办的比赛奖金不低之余赛事充足，加上所在地媒体的全力造势，大量吸引了专情于某款游戏的玩家和职业选手，也不会出现WCG成立之初那种因为签证问题而导致选手缺席的场面，因而广受玩家和选手的喜爱，虽然赶不上WCG最初的盛况空前，却也能持续密集地掀起热潮。

与此同时，经过多年的发展，北美MLG联赛，韩国的GSL、欧洲众多职业联赛纷纷迈入正轨。这些建基于国家和地区的联赛有着良好的赛制和组织运营，能够依据赛程制造看点和舆论，甚至能出现大批的粉丝和追随者掀起场外热烈气氛。更重要的是，有了基础的支撑，赛事有了稳定的收益，选手的素质也逐步提高，使赛事进入良性循环。再加上ESWC和CPL百足之虫死而不僵，后WCG时代，我们依旧能从自己喜欢的游戏比赛中得到欢乐和延续记忆的动力。

另外不可忽略的另一股风潮是，在手机泛滥的时代，设备规格的降低和大批“低头党”的出现，不仅使我们看游戏赛事更加方便，只要下个App就有各种游戏频道24小时轮播赛事，同时手游已经形成了难以阻挡的风潮，成为竞技体育其中一员也非痴人说梦。不少以前属于我们闲来无聊玩的桌面游戏，也登堂入室成为电子竞技项目，使得所谓的“职业玩家”门槛也相应降低，业余参加一些比赛也并不是专业选手的专利。说不定在全民轻游戏的时代，我们还能一圆儿时梦想，实现“既能玩游戏、又能赚点花销”的美好愿望。

同样借助轻游戏的风潮，加上三星有过希望将WCG转营手游的背景，WCG会不会有朝一日挟着手游的强势卷土重来上演王者再临，自是不得而知。只是一个时代过去，终将要翻开新的一页，就让WCG带给我们的美好记忆永远地保留在我们心中吧。

[文:非同　编:稀饭]

读编往来

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 | Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

插画：木仙

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★怀着万分悲痛地心情撰写这段文字，原因无他，只因为又要上班了啊！不过一想到接下来要卖的一大堆游戏，心情又好了不少。每年一头一尾，都是游戏勃发的黄金时期。不过游戏多了，代表着要做的攻略也多，加班肯定也是必不可少的，心情似乎又有变坏的趋势了……

★2014 年可能是对于中国游戏业最关键的一年，如今游戏机正式在中国大陆解禁，令人兴奋的消息接二连三地传来。为了迎接这一可喜的变化，UCG 将组建网络媒体部，在微博、微信、电子杂志、网络视频方面大展拳脚。为此我们需要新鲜血液的补充，如果你有志加入 UCG，那么请翻到后面的招聘信息。一起来让 2014 年变得更美好吧！

★最近全国天气普遍异常，就算编辑部所在的南方城市也是寒冷异常，这种情况好像在过去的十年中都非常罕见。编辑们纷纷表示以往来编辑部报道时都是公交车开空调的节奏，如今虽然也在开空调，却是开热空调，细想起来真是让人颇感滑稽。希望当大家看到这段文字时天气已经有转暖的迹象了吧……

Email 隔夜的炒饭：在得知《怪物猎人 4G》又出在 3DS 上的时候，我表示又惊呆了，实在是太让人失望了。因为 3DS 的机能和手感完全达不到我的要求（我是一个标准的画面控呢）！想问一下各位小编，我究竟要扶多少位老奶奶出马路，说错了，是过马路，才会积累到足够的人品把《怪物猎人》的新作盼到 PSV 上呢，也好给我一个买 PSV 的理由啊。

这位读者的 ID 不错，关于这点你可以问问编辑部里“隔夜的稀饭”。

你吐槽我就算了，还吐槽到读者头上去了啊！不过我想告诉这位读者，你就算扶再多的老奶奶过马路，顶多只会败光你所有的积蓄罢了。老卡已经用实际行动表明了它对 PSV 的态度了，不信你数一数 PSV 上有几个正儿八经的 Capcom 游戏？并且从《怪物猎人 4》傲人的销量以及目前 3DS 与 PSV 的装机量差距上来看，起码两年之内是很难让老卡回心转意的。所以还是摆正心态，好好地享受游戏本身的乐趣吧。

Email 花鸟风月：最近闲来无事又重新刷了一遍《如龙 5》。发现了很多以前没有发现的细节，感觉本作是系列的集大成之作，以后的续作恐怕很难超越了。我个人最喜欢的是秋山骏，人长得相当帅而且打斗的动作也很华丽。有种成熟男人的魅力但又不失幽默。5 代里面马场茂树是个蛮成功的角色，不论是感情方面还是战斗方面都很不错。尤其是最后在巨蛋和品田的战斗后，那种心情的抒发和痛苦的感情实在是让人看了忍不住流下眼泪。当然有些地方的设定还是有些唐突，一些角色的表现不是很突出，比如渡濑胜和圣矢直树，作为 BOSS 出现但是出场戏份太少了。真岛吾郎虽然跟以前一样还是被揍但是这次基本跟酱油没啥区别，意义不大。而且感觉品田辰雄那章有点可有可无，跟黑社会八竿子打不着的人最后莫名其妙的也牵扯了进来。相泽圣人也是最失败的 BOSS，前几作的 BOSS，比如锦山，龙司等等多厉害啊，可是相泽第一章被桐生打成什么样了，最后一章那么牛逼的出场最后还是被桐生打败了，还是残血受伤的桐生 …… 我觉得最后 BOSS 设定为森永都比设为相泽强。而且相泽杀了森永，那么在斗技场为了森永战斗的他为何还要这样？这地方没有解释清楚，有点失败。虽然如此但是最后的结局也是相当棒的，足以让老玩家痛哭涕零，感动落泪。这是绝逼要出 6 的节奏啊！！不知道小编对《如龙 5》有什么看法？都喜欢哪些角色啊？

PS：个人感觉这部操作遥实在是很无聊的一个环节

我的观点和你有点不一样，觉得 5 代这种不叫集大成，倒感觉像是生搬硬凑，个人觉得本作是剧情最为拖沓的一作，游戏把 4 代的多主角设定保留了下来，但是“桐生老大开出租”，“冴岛嘴遁小基友”，“遥 Miku 的歌姬计划”，“片场龙套秋山骏”以及“教练我想打棒球”五个篇章之间的联动实在不足，更像是一个个相对独立的篇章被编剧硬是拉在了一起，最终决战也是让人摸不着头脑，几个肌肉发达的老大爷必须要在天台打群架，不然幕后黑手“老中二”还不出来，啧啧，这剧本编得……什么，你问我最喜欢谁？肯定是真岛吾朗啊，名越老大赶紧把真岛变成可操作角色啊（不提《如龙 终焉》我们还可以做朋友）！

UCG诚招新媒体人才

新年新气象，UCG 将组建网络媒体部，喜大普奔地迎接游戏机解禁的新格局。只要你符合以下条件，便可投送简历至 gamehalohr@163.com

想加入 UCG 的同学们，机会又来啦！

★微博 / 微信编辑

任职要求：

1. 热爱 ACG 文化，熟悉微博传播规律。
2. 具有一定的新闻敏感性，在新闻价值判断、选题策划等方面能力突出。
3. 具备一定的英 / 日语水平。
4. 有工作经验者优先。
5. 请简单谈谈对新媒体的认识。

★电子杂志编辑

任职要求：

1. 有较强的文字编写能力，善于组织和整合信息。
2. 能够较熟练地使用电子杂志相关的日常办公软件。
3. 有工作经验者优先。
4. 请简单谈谈对电子阅读的认识。

★网络视频编辑

工作职责：

根据要求处理各种后期素材，包括视频、音效以及特效，独立完成影视后期剪辑及包装制作。

任职要求：

1. 热爱游戏，了解游戏文化。
2. 有较强的审美能力，并且对电视节目包装有较强的认识。
3. 能够熟练操作 :Adobe After Effects、Photoshop、Premiere 等视频后期编辑软件。
4. 请附个人作品。

友情提示：工作地点为深圳二编室，与 UCG 众小编共处一室，请在简历中注明最早能到岗的时间。另外请附上你对网络时代平媒转型的看法，写得好的话会加分不少哦！期待各位的简历轰炸。

编辑部游戏风向标

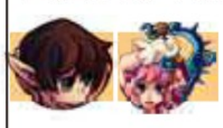
机动战士高达 EXTREME VS.完全爆发 | 4人

战国BASARA4 | 3人

勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊露与卢卡不可思议的钥匙 | 3人

神鬼寓言 周年纪念版 | 3人

星之卡比 华丽三重奏 | 2人



龙珠Z 乙之战 | 2人

红线简直没人权！

——因为和日本玩家连线总是红色信号，导致对方不是踢人就是不开战，玩《EXVS FB》的宇宙人经常如此怒吼。

每只融合怪兽都会问：“爸爸在哪儿？”

——初心者把《DQM2》的生孩子系统和某游戏对比之后感叹良久。

世界上最浪漫的事，就是我花 5 块钱从你身上买一个苹果派，而你用 15 块向我收购，还能无限续派。

——对于《神鬼寓言 周年纪念版》中能够向商人倒卖物品无限刷钱的伽蓝如此感叹道。

足利义辉简直就是人体肉身版的红有三！

——在《战国 BASARA4》最终战老是打不到足利义辉的秋沙雨一边让队友追击一边吐槽。

抹茶真是太腹黑啦！

——被《歌组 575》中小林抹茶的犀利吐槽萌得一脸血的哪尼留。

这真的不是国产游戏？！

——被《星之卡比》片头动画画质瞬间雷到的八重樱开玩后终于松了一口气。

Email ironman021：联机玩《求生之路2》被人骂了，非常郁闷！事情是这样的，一个队友被Charger束缚了，我原本确实想救他，不过我本身也被4、5个僵尸袭击，玩过《求生之路2》的都知道，被僵尸打时有硬直，走不动的，而且Charger也被障碍物挡着了，扫不到，等到我摆脱僵尸时他已经濒死了，我很想扶他起来，问题是，又来个Joker骚扰，所以在新一轮的围攻下，我终于倒地了。结果那人全怪我，骂了我10分钟，后来我也不和他吵了，直接退房。没想到居然有这样的人。

我发现和国人联机，一旦你有点小失误，或者没按照他的意愿打，他就会骂你，和你较真。相反和外国玩家联机，无论输赢大家都很随意，很友好。

首先，无论任何地方，都有素质高低各不同的人，不可一概而论。不过说句实话，你说得也有一点道理，就大环境而言，国内玩家玩游戏确实比较较真，相反外国人则侧重娱乐，因此和他们联机时很多时候就是看各种傻缺合集。举个例子吧，在《COD》联机时，会发现老外基本都是冲锋流，冲到人家枪眼受死后骂一句“法克”继续冲锋送死，而且经常有奇葩直接用喇叭对着耳机给大家放RAP音乐……还记得玩《神鬼寓言3》的时候，由于想找个女性角色玩家解锁生孩子成就，所以就乱入别人的游戏，谁知房主居然主动邀请我进派对，加入派对后我就傻眼了，对方居然是个目测不到10岁的美国小朋友，在一番交流后发现小朋友根本不知道什么成就，他只是乐呵乐呵地在游戏中牵着女儿到处跑，加之对方好像不明白什么是sex，本着不教坏小朋友的理念，我默默退出了游戏……

编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽

空耳鬼畜三人组

编辑部年前掀起的观看鬼畜空耳视频的热潮到了年后依然没有平息的迹象，如果在午休的时候听到非编室里传出丧心病狂的大笑，那么肯定又是众人在非编室用大电视看那些奇怪的视频了，被洗脑之后甚至在工作之余也会忍不住哼上两句鬼畜一番，否则便浑身难受。而在众人中则以伽蓝、哪尼和非编林克斯最为热衷此事，因此也被封为编辑部的“空耳鬼畜三巨头”。尤其是非编林克斯，弹幕网站上有哪些经典的作品可谓信手拈来，即便是千年老坟，他也能挖给你看 。并且这位仁兄对兄贵、日暮里神教、创价协会等等都有着非常深入的研究，其造诣之高令人叹为观止。

所谓“常在河边走，哪能不湿身”，空耳听多了难免也就染上了这个恶习，于是本期的杂志光盘惨遭毒手，各位读者们一看便知。

昨天又出了几个神调教鬼畜视频，搜索xxx、xxx.....

卧槽，你才来！（空耳技能发动中）

你在说什么？

不懂了吧，看完这期光盘里的热血最强你就明白了。

你们三巨头已经把魔爪伸向杂志的光盘了，简直丧心病狂！

听说你们竟然邀新来的非编妹纸看兄贵鬼畜，难怪她都不和你们一起吃饭了。

人家看得可开心了，来来，这个你还没看过 .....

Email 高达高手：最近看了海扁王，看了1之后忍不住接着看2，看完了之后我就不由自主地上网看超杀女的资料和图片，然后突然发现！我对里面的超杀女竟然心动了，现在我终于可以理解到八老师之前说的那句“萝莉长大比英雄迟暮更加要令人觉得叹息 ...”是什么意思了，也终于理解到为什么八老师会这么钟情于萝莉了。其实我之前是从来都不喜欢萝莉的，难道这个病会传染？八老师求解 ....

爱萝莉的心人皆有之，就算现在你不承认，等你有了自己的女儿之后你就懂了。

如果没有女儿，等你像八老师一样玩了娃，你就懂了。

如果没有娃，等你像饭老板一样爱看《彩虹小马》，你就懂了。

如果不看美式动画，等你像时爷一样有萝莉妹子可以泡，你就懂了。

毛线！

口胡！

都给我闭嘴啦！反正萝莉肯定人见人爱就是了！

Email 嗯。：小女是高一党。期末考前老妈说考试排名前200就买PS4。然后我就很光荣的考了201，收到成绩单的一刹那眼泪掉下来啊简直。

不过在我的死皮赖脸之下老妈同意了。突然的同意让我觉得不知所措了。其实我想说现在入手PS4值么？知道以后会降价，但现在又心急得很。想想老妈赚那么一点钱也不容易，可我就是控制不住想买的欲望。所以我觉得好纠结啊，求小编们解答与开导！

谁来解答与开导我一下，我为啥没有一个考200名就奖励我PS4的妈妈。

楼上的同学，一般来说妈妈应该是奖励你一个PS4大小的板砖吧。

这位读者有个这样开明的母亲，真是让人十分羡慕啊。如果真的有喜欢的游戏，那么贵一点入手也无妨，如果只是单纯想要主机的话还是建议等价格更平稳些再考虑入手。不过最重要的一点是，不要因为游戏而忽略了学习哦。

Email ZhenJuno：岂有此理，UCG作为我的精神食粮，都快把我饿死了！由于本人在国外，只能购买电子版看，但更新速度太慢了（其实相比实体版要快好多了），而且每期都不一样的时间间距，比如这期新年特刊，官方微信上都说了16号上市，却等到20号都还没有更新，我可是每天刷新几次看有没有下载啊！都等急了！虽然由于地域问题，抽奖与我无关，但我可很在乎今年的评选结果和《FF X HD》的消息呢。所以在此我想确认一下电子版的更新大概是杂志上市后多久？能够每期都准时一点吗？乞求你们啦！！

对于电子版方面我们确实有很多做的不够好的地方，希望各位电子版的读者们能够见谅。今年编辑部也专门讨论过这个事情，今后杂志的电子版将会是非常重要的一环，除了更新时间的问题外，我们还将从排版、内容展现形式等多方面做出优化，提升电子版的阅读体验，大家尽请期待。

Email VITA迷：如图我的PSV1000被我摔坏了，不过过年有压岁钱，所以准备重新买台。现在纠结买1000型还是2000型。求小编们给个建议，我查了几天资料还是做不了决定，求给个痛快！另外还准备入个《秋叶原之旅2》，哪尼，我已把你的攻略熟背了。

把攻略都背熟了着实让我感动万分啊！至于是入手1000型还是2000型，其实我在333期的评测中也做出了分析，因为2000型在手感及人性化方面都有着很好的表现，比如采用标准MicroUSB接口以及内置储存空间等等，因此如果你并不十分在意屏幕色彩差异的话，我建议还是购入2000型。

众编的假期游戏生活

今年编辑部从 1 月 18 号就开始放假了，因此众编们的假期比起大多数人来说要长一些，由于平常工作繁忙难免会错过一些喜欢的游戏，而如此长假正是查遗补漏的最好时机，下面就一起来看看大家在假期里都玩了些什么游戏吧。

假期虽长，但游戏却玩得很少，因为有个比游戏更重要的存在——儿子。十几天的假期基本上天天得七八点钟起床，分担家务、照顾孩子。儿子在老家时看电视玩电脑几近上瘾，所以得为他安排丰富的文体活动，到书城看小人书，去小公园骑自行车、玩纸飞机，在家玩 PS4 的体感游戏，甚至有两次我还带他去看了《熊出没》和《喜羊羊》的大电影……到了晚上会给他讲故事哄他睡觉，然后我自己往往比他先睡着。虽说没怎么打开过游戏机，但亲子过程中已经拿了一堆“奖杯”，超级满足啊！

本想趁着放假补一补《GTA5》这款 2013 年的神作，不过搬着主机来回跑实在太不方便。正好之前预定的《歌组 575》在假期内发售，于是乎基本上所有的游戏时间都花在了它的身上，玩得倒是挺开心，只是晚上睡觉的时候满脑都是假名符号。

假期把 PS4 和 PS3 都抬了回家，玩过的游戏也比较多，比如 PS4 的《刺客信条Ⅳ》和《真·三国无双 7 with 猛将传》都有尝试。PS3 则玩了《月极兰子最漫长的一天》，虽说是最漫长的一天但我一个下午就玩通了……此外还有胧村正 DLC 等，只不过因为玩得很散，而且花了不少时间补动画，所以每一款都是浅尝即止。倒是《EXVS FB》发售后就一直打网战，大概是假期玩得最多的游戏了吧。

今年放假伙同 LP 一起去了斯里兰卡旅游，旅游期间自然是打不了什么游戏，最多也就玩玩 WP。不过旅游前赶着把 Xbox One 的游戏补了不少，《麦克斯 兄弟魔咒》和《丧尸围城 3》已全成就，《COD 幽灵》差 DLC，《崛起 罗马之子》差 100 级和传奇难度。顺带一提的是“罗侄子”真是个好游戏，在线模式打得中毒，感觉很有《鬼武者》的范儿，剧情和演出也堪比《战神》，强烈推荐！

说起假期的游戏生活……我一个游戏也没打。大部分时间都在陪伴家人：陪着他们在家吃饭，一起喝茶聊天，给他们添置一些东西。偶尔会和一些朋友出去聚聚会喝喝酒，享受家乡慢节奏的生活，倒也乐得快活。当然，也少不了女友大人的身影。

说起假期的游戏生活 ..... 我也一个游戏都没打，不过倒是见识了不少新游戏，因为接近一半时间都献给了台北游戏展。回来后有几天得去应酬新年饭局，所以实在没什么像样的活动，只是见缝插针地去买了一件新衣服，跑去广州宜家淘了一件印度产的“马上有福”摆设，外加给自己新买的旅行箱加了两个密码锁，以及写了两万多字的稿子。然后，假期就不知所踪了……

这次回家虽然没玩 PS3，不过 PSV 倒是每天随身带着，《噬神者 爆裂》就成了我每天的必玩之物。我的《噬神者 爆裂》是直接在 PS 商店买了下载版之后放到 PSV 里玩的，现在进行到难度 4，为了做蝎子炮而拼命打蝎子，但是偏偏就是不掉落骑士血石，去表妹家拜年时我还和表妹开玩笑说，我现在刷蝎子刷到光听声音就能判断蝎子动作的地步了。直到回来上班为止都没有刷到血石，这真是个悲伤的故事。

放假主机倒是搬回家了，不过基本上没怎么开机，就打了打《COD 幽灵》的快餐网战，主要是没东西可玩啊……到了过年每一天就是吃，吃，吃！而且基本上没有哪天是正儿八经地吃过饭，每一天都是大鱼大肉吃到饱，导致假期最后几天除了粥以外什么都不想吃，不过本人属于长不胖的体质，因此免疫了“胖三斤”的 DEBUFF。

编辑部放假比学生还早，所以回去之后，小伙伴们都还处于年末修罗场的状态，春节后我又是第一个奔赴前线的，于是小伙伴们又说我不够老友了。大概是平时上班游戏玩太久了，回家之后反而没怎么连续长时间打游戏，倒是自己手贱，去翻译了日本“动画未来计划 2013”的其中一部作品的制作特辑字幕……有兴趣的朋友可以去挖一挖，发个弹幕什么的。

每到假期返乡，就要面临带什么电子设备的宅人专属问题，因为充电器和数据线实在太多了。而春节拿 3DS 玩的时间最长的游戏，貌似竟然是《噗哟噗哟对俄罗斯方块》——的试玩版……说真的，这游戏很容易沉迷。因为我老是赢不了 AI 呀。

Email VITA 迷 冯磊：14 年到了，祝全体小编节日快乐，大坑填满，有时间多开新坑，哈哈。

除夕夜给你们发邮件，不知你们什么时间能看到，晒一下我孩子的新年愿望，6 个月就知道替爸爸着想，多好啊！嫉妒么？新的一年里，杂志不用有太多的变化，现在就挺好，只是盼望《游戏·人》能出的快点。不多说了，我这假期也得填坑，但感觉不够时间，努力吧！

同样是父亲，这位读者能有这么个为老爸着想的儿子，果然羡煞旁人！

谢谢冯磊读者对我们杂志的支持，还有对《游戏·人》的关注，2013 年因为种种原因，《游戏·人》的出刊周期变得有点长，今年作为负责人我会努力加快，将其保持在周——是双月刊的节奏上，快速地为大家呈现更多游人文化内容。至于填坑嘛，考虑到今年任务繁重，我只能遗憾地呵呵了。

补刀！稀饭还有一柜子的小说没读完，哭哭！

人艰不补啊！

Email Lolling_Chris：昨天弟弟来家里做客，想说玩些两个人玩的游戏。想起之前看到的 336 期报道的“NBGI 免费革命”的《铁拳革命》是免费的，就屁颠屁颠去下了一个，结果进游戏后发现要更新 800 多 M，电信连 PSN 一向不给力，常常连会儿就断，时连时断，800M 真是要了老命了，平常下 PSN 游戏还可以用 PSNDM 这类软件提速，但却无法应用在更新上。F2P 的主机游戏对我这种 PS3 玩家真心不是很友好，只更新这一步就砍掉一大部分人群了。

现在很多的日式 F2P 手游也都采用游戏内更新的方式，而且在国内的速度都不理想，将这样的方式生搬硬套地带到主机上很不高明。

F2P 游戏就像 M 记的汉堡宣传图，官图无限美啊。

Email 白色珊瑚泪：我只想说，怎么可以这样对饭老板呢，你们何曾想过，能做出这样黑暗料理的人得有多努力和多手滑的操纵才能点出这隐藏的技能书啊喂！况且，饭老板的 Gay Green 多有气质啊，高大上完全不足以说明一切啊，这叫人魂合一由里到外完美结合啊，俗话说什么样的人配什么样的颜色，饭老板，你的品位我相信已经达到了国际水准了，请务必继续发扬光大！

还有，我最最崇拜的就是饭老板的吐槽艺术了啊，群体嘲讽拉仇恨什么主动技能简直弱爆了对吧，我们可爱的饭老板已经成功转换成被动技能了有木有！可以远程无差别地图炮开全场啊，这样的人物没有去当 MT 怎么想都是你们众小编的错，总而言之就是火力还不够啊……

所以，饭老板，请务必继续发扬你伟大的饭式情操，我坚信，在这样的 flag 引领下，下个年度的风云人物，仍旧非你莫属啊（笑）。

感谢这位读者的厚爱……，不对，怎么感觉没有一句话是在夸我的！而且我才不要蝉联什么风云人物啊！

这位读者果然是真爱，欢迎有空来编辑部接受饭老板嘲讽，尝一尝黑暗料理，感受 Gay Green 风情。

Email Enailkoddy（高翔）：第一次给编辑部发 E-mail，本来想写信的，后来发现果然还是 E-mail 方便很多，话说，这期杂志有错啊，第 14 页的最佳跨领域合作游戏《超凡 双生》平台居然是 PSV。

另外在微博上看到招聘启事，然后就看见了饭老板的巨乳评论。正好看完杂志，只能默默地点个转发，然后写个果然……，这次把饭老板评为编辑部风云人物，果然是没有错的，饭老板你就认了吧！！

最后，我想说下我的 2013：在 2013，买了 PSV，买了 PS3，反而没有太多的时间去愉快的玩耍了，自从毕业之后，成为一名游戏工作者，就一直不停地在忙碌、加班，现在只想说，这一行真累！看见了太多的起起落落，挫挫折折，但是我还是要说：打死也要做游戏！！

2014，游戏禁制令解除了，这是一线希望，就算是爬着，我也要朝着梦想爬过去！

对于所有大陆玩家，游戏媒体以及像您这样的游戏工作者来说，能够等到游戏机禁令解除的一天，不得不说是非常幸运的。也希望咱们大家能够一起努力，共同营造出一个健全良好的国内游戏环境。

游戏机解禁固然是好事，大家也不要忽视读者一开始的拍砖。从本期开始，不仅要加强校稿力度，今后再发现类似的低级错误，惩罚金额一律提升三倍。如果不对自己严格要求的话，更别提营造什么环境了。

Yes，Sir！

在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到“游风艺苑 2013 年 12 月 –2014 年 2 月最佳作品联合评选”的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）。在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了这 3 个月杂志所刊登的这 24 幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上所有候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：

总第 335 期（2013 年 12A）
作品：《古剑奇谭 2》
作者：上海（K.LL）

总第 335 期（2013 年 12A）
作品：《进击的巨人》
作者：Noble07（广州）

总第 335 期（2013 年 12A）
作品：《战国 basara》
作者：喵呦酱（北京）

总第 335 期（2013 年 12A）
作品：《樱大战》
作者：Reynolds（北京）

总第 335 期（2013 年 12A）
作品：《金闪闪》
作者：麻痹蘑菇（北京）

总第 335 期（2013 年 12A）
作品：《原创少女》
作者：昵 –u– 称（南宁））

总第 338–339 期（2014 年 1B2A）
作品：《露露》
作者：韦煜（广州）

总第 338–339 期（2014 年 1B2A）
作品：《丽凤》
作者：琛·美弟奇（昆明）

总第 338–339 期（2014 年 1B2A）
作品：《龙背 3》
作者：K.LL（上海）

总第 338–339 期（2014 年 1B2A）
作品：《女神异闻录 4》
作者：闵若愚（昆明）

总第 338–339 期（2014 年 1B2A）
作品：《娘化版 Loki》
作者：RA（广州）

总第 338–339 期（2014 年 1B2A）
作品：《初音》
作者：六月莉莉（上海）

总第 338–339 期（2014 年 1B2A）
作品：《Fate/ 新章 CCC》
作者：goenitzchild（北京】

总第 338–339 期（2014 年 1B2A）
作品：《王国之心 2.5ReMIX》
作者：恶魔猫那娜（长春）

总第 338–339 期（2014 年 1B2A）
作品：《鬼泣 DMC》
作者：聂明（西安）

总第 338–339 期（2014 年 1B2A）
作品：《索拉圣诞装》
作者：minamo（北京）

总第 338–339 期（2014 年 1B2A）
作品：《妄想税》
作者：昵 –u– 称（南宁）

总第 338–339 期（2014 年 1B2A）
作品：《刺客信条 4》
作者：赵洋（北京）

总第 340 期（2014 年 2B）
作品：《玩火的小法师》
作者：LEVEL–T（上海）

总第 340 期（2014 年 2B）
作品：《假面骑士龙骑》
作者：八望龙崎（广州）

总第 340 期（2014 年 2B）
作品：《古墓丽影》
作者：贺笑恒（郑州）

总第 340 期（2014 年 2B）
作品：《原创奇幻少女》
作者：尹思（成都）

总第 340 期（2014 年 2B）
作品：《冰雪奇缘》
作者：恶魔猫那娜（长春）

总第 340 期（2014 年 2B）
作品：《飞人乔丹》
作者：周玉琨（吉林）

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品 PS3 SLIM用支架

回答以下问题即可参加抽奖！

1. 二月三月游戏众多，你希望哪些游戏能够制作攻略。
2. 你是否已购入 PS4 或 Xbox One，你期待 PS4 专辑或 Xbox One 专辑吗？

（本期互动信箱抽奖活动截止 2013 年 1 月 1 日，平信快递以发件日为准。）

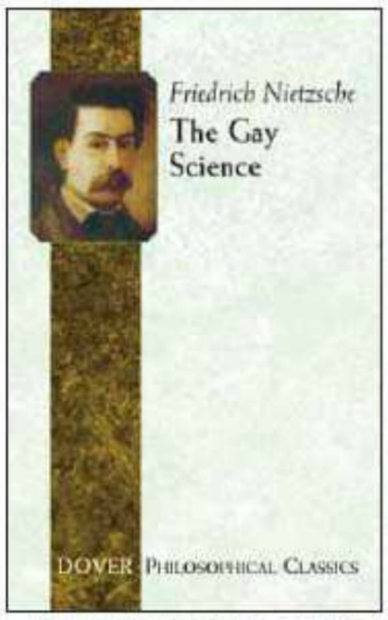
本期问题

333 期互动信箱中奖名单
《古剑奇谭二》官方攻略本

昆	明	刘王与庆
北	京	邓智超
重	庆	张　栩
上	海	刘余庆
武	汉	张　夜
合	肥	周俊杰
广	州	陈天云
广	州	吴　益

■ 电子邮件：ucg@ucg.cn
■ 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

Email 鬼手佛心：



你们不许黑 Gay Green！作为一名曾经没日没夜刷雅思的苦逼出国狗，我可以很明确地说，GAY 这个单词在作形容词时的意思是“快乐的，欢愉的，色彩斑斓”的意思！！！换句话说，除非你们是用名词修饰名词，否则的话 GAY GREEN 的意思是“欢愉的绿色”啊！！！不是基佬绿！！！（欢愉的绿色听起来更糟糕吧！）尼采就写过一本基佬的科学，啊不，快乐的科学啊！！！我当时在导师发的推荐书目第一眼看到这本书时直接吓尿了有木有！！！而且这本基佬的科学还代表了尼采哲学上的最高水平啊有木有！！！

你们看看，好好学学人读者的文学修养。

这位读者所言极是，饭老板总是很欢♂愉。

这位读者所言极是，饭老板和尼采一样也是大♂哲♂学♂家。

你们 .....

Email 仙德瑞拉的诡计：作为一个索尼党，我从初中开始追 UCG 如今已是大学狗，当年爱不释手的 PS2 和 PSP 也早更新换代了，想来真是感慨啊

两年前手贱买了首发 PSV 可以说吃尽苦头，以前买 PS3 也被 JS 坑怕了，如今 PS4 持币观望中又手痒难忍啊啊！！（真想把这双贱手剁了重练啊 QAQ）

我想问众编，日版 PS4 发售后港版会不会降价？大概会在什么区间？不带摄像头单机标配 3000 左右有戏不→_→。

像我这种持币观望又手痒难忍的学生党肯定不少！虽然 2014 年还要很多想买的游戏要花不少钱，但我实在想早日体验新一代 PS 主机带给我的惊喜！众编指点我何时入手不会被坑太多？越早越好。我还有几个问题 1.PS4 的确认取消能交换不，我习惯○确认 2.《GTA》5 出 PS4 版应该是必须的吧？怒等 PS4 版啊（手痒啊啊啊啊！！！）

其实何时入手主机完全看个人情况，遇上喜欢的游戏那么便早买早享受，入手价格别太离谱就行。而且依照这两台主机迅猛的销售势头，一般是不会发生官方售价跳水的“惨剧”的。

由于 PS4 目前的产能依然不是很充足，因此日版的发售对于港版主机的售价短期内不会有太大的影响，如果不走索尼官方渠道购买的话，价格应该还是会比 3000 来得更高一些。

PS4 的确认取消按键不能交换，习惯○确认的话可以购买港版或者日版的主机。

《GTA5》目前还没有公开次时代主机版的消息，不过和你一样想一睹次时代洛圣都风采的玩家决不在少数，相信 Rockstar 也会回应大家的期待的。

Email 雨，何时才停：我是来吐槽年历的，这次拿到合刊的第一件事就是看了一下赠品。然后发现果然和我想的一样，也是立体年历。然后我怀着激动的心情拼起来之后，发现……我勒个去，好像萌妹子比去年还少啊！！！基本都是汉子啊！！！想想去年还有萝莉呢。

嗯，就吐槽到这里，希望 UCG 在新的一年能继续给我们带来欢乐！（PS：敢不敢明年再送年历）

读者想要，我们就敢送！

汉子多好，我就喜欢可爱的汉子！

汉子多好，我就喜欢可爱的汉子！

楼上是哪个没节操的盗用我的账号发言，一看就不是哥的发言风格。

既然读者觉得汉子太多，那今年的年历就交给宇宙人负责吧。

异议！

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！

By 胜负师

强迫症又犯了！

时雨

本期个人签名

We were together, I forgot the rest of the world. — Walt Whitman

【大赏】由于负责统筹大赏，近期看得最多的就是大量的大赏读者来信了，读者们都非常用心，还有不少读者附上纸张，为我们诉说了自己对心目中神作的爱，也对杂志提出了不少中肯的建议，这些内容都看得我非常感动。在此谢谢各位读者的支持！

【熨斗】由于天气有点湿冷，加上衣服有不少皱褶，于是入手了一个电熨斗。结果我沉浸在烫衣服的乐趣中无法自拔，每晚必烫一个小时才能安心睡觉，我知道这是病，求救！

【澳门风云】抽空与稀饭和美编心の永恒跑去看了《澳门风云》，看完有三大感想：1. 稀饭居然也看港产片？2. 果然还是王晶导演的，许多要素都非常熟悉。3. 就是博君一笑的片子，作为偶尔看看的笑料片还不错，但希望能达到大片水平的话，就有些期待过高了。

纱迦

本期个人签名

有时我喜欢闭上我的眼睛，想象当夏天来临的时候会是怎么样。

★放假去了斯里兰卡。很美的国家，有海有山，虽然地处南亚，但也有英伦风情。这次旅行也改写了我人生中的多项第一，比如第一次出国过年、第一次在印度洋里游泳、第一次喝到正宗锡兰红茶、第一次没看春晚直播……

★假期中补了不少 Xbox One 游戏，几个独占游戏都非常不错，玩到《泰坦天降》出都没问题。不过 Xbox One 的港版还没消息，不禁有些郁闷。有没有港版对于主机在国内的普及还是相当关键的，且不说保修问题，光是电源不能直插就很破坏心情。而且目前 Xbox One 没港版也就代表没港服，所以即使主机系统已内置中文也无法调用……

★《冰雪奇缘》确实是近年来我看过最满意的动画片，音乐、剧情、角色、节奏、画面全都是一等一的，当然最赞还是音乐，这点我赞同八老湿。特别是《Let it go》响起的那一段，在歌声中一座瑰丽的冰之城堡搭建起来，实在太有美感。看到这段，我不禁想起 E3 上见过的迪士尼的 Xbox One 游戏《幻想曲 音乐进化》（Fantasia: Music Evolved），玩家借助 Kinect One 搭建一个个幻想世界，玩起来和这一幕十分相似。相信游戏中肯定会收录《冰雪奇缘》的内容，届时人人都可以来玩一把“睡他爸”！

宇宙人

本期个人签名

每天晚上梦见假期结束了怎样怎样，结果假期就结束了……

☆虽然都是南方城市，但没想到家里的天气还是比编辑部这边冷了点，结果一回家没多久就患了重感冒，等恢复精神的时候假期就这么过了一大半了！现在回想自己假期到底干了什么，除了躺在床上以及坐在客厅玩游戏之外就记不清了（此乃浪费假期的典型）。

☆《EXVS FB》在年三十发售，原本我是不太想玩的，主要是因为贵，而且春节期间一般快递都停了，加上编辑部也缺少玩这游戏的氛围。但没想到新编辑里面也不少人玩这游戏，于是再次燃起了玩这游戏的动力，跟别人一起合购了个下载版，因而得以在春节的时候第一时间玩上。不过即使是两人合购每人也掏了 300 多（限定版），不得不说这游戏实在太贵了。

★说来《FB》这次加入了一个信号限制的功能，也就是说玩家在建房间的时候可以设置限制，要求进入房的人跟自己通讯状态维持在一定程度以上，对方否则无法开战。这个设定出发点是很好的，毕竟这游戏流畅度会直接影响到发挥。但对于国内玩家来说就太不友善了，特别是像我这样无论在家里、宿舍还是公司跟日本人连线肯定是红色的人来说更是绝望（跟国人倒是妥妥的蓝色），比如野战的时候进去一些没设限制的房间里打，实际上也打得很流畅，但对方就是看红色不爽把你 T 掉或者赶紧设置回线限制让你自动退出，此时真想怒骂到底是谁想出这个脑残设定的了。

哪尼

本期个人签名

过完年的第一个噩耗来自信用卡账单

◆来回两地的奔波让这个春节格外有“年味”，虽说假期颇长，但回过神来的时候却已经又恢复到工作的状态了，感觉真是意犹未尽。以前只有 7 天假期的时候其实并不觉得太短，反而现在假期长了便奢望能够更长，果然是贪心不足蛇吞象。

◆《歌姬计划 F2》突然公布了中文版，让我甚是纠结，虽说是个没啥必要中文化的游戏，但毕竟玩着自己母语版本内心多少还是有些“优越感”的，只可惜中文版会晚于日版发售，我应该没有那个耐心再等下去了吧。

◆义无反顾地入手了《歌组 575》的限定版，附送的东西虽然称不上豪华，但都挺实用，尤其是那个日式单肩包样式的 PSV 收纳包我甚是喜欢，正好之前用的那个也坏了。而学生手册样式的卡带收纳盒，也刚好用来放我为数不多的卡带版游戏（数字版爱好者）。另外，得益于这个游戏，我感觉自己的假名拼写能力有了不小的进步 .....

□小额支付是恶魔的产物。正在使用的某网盘赠送的容量已经达到了毫无意义的2T，某天因为自己不小心修改了一下同步的文件，连带网盘中的备份也变了，顿时有种无处发泄的郁闷感，偏偏这时看到了“历史文档”的按钮，点开来一看……果不其然，历史文档的备份一年费用3块钱，于是我毫不犹豫地点了支付。不久后我发现，这个功能貌似完全没有发挥应有的功效。真是赤裸裸的诈骗。

还有一次，为了从App（哔）Store的日本区换成中国区更新某软件，系统要求先把帐号余额用光，我看了一下手游的内购，太贵，只好随便找了两个看起来还不错、价格最低的App付费。后来，它们也没有发挥应有的功效。天理何在……

■回合制战斗的游戏对习惯了快餐的现代人来说，也许真的成为了一种折磨。即便是像《圣骑战史》这样爽快利落的演出，也无法摆脱频繁的遇敌和音乐切换造成的疲惫感。更何况像PM和DQM这样的，坚决维持传统的回合制游戏。把音乐关掉，漫长的切换、清算画面尤其让人烦躁。过年时看到亲戚的孩子，话还不会说，走路还不稳，却一直在低头玩几分钟一局的触屏游戏，等他们长大了，不知道那些回合制游戏还敢不敢保持传统呢。

初心者

本期个人签名

各位完烧节过得还好吗？

★自从进入2月之后，我的微博几乎每天都在被《冰雪奇缘》刷屏中。原本我对迪士尼的动画没啥特别的感觉，但架不住被如此刷屏，也好奇地去买了张电影票。结果看完之后我也中毒了……其实论剧情，《冰雪奇缘》并没有摆脱迪士尼一贯的套路，但音乐真是太赞了，给满分都嫌少啊！而且整部动画都洋溢着满满的女性崛起的韵味，爱莎那句“你不能和只见了一面的男人结婚”简直是狠狠抽了众多迪士尼公主的耳光！身为一个《王国之心》粉丝，我强烈呼吁《冰雪奇缘》加入《KH Ⅲ》！另外，推荐大家去看一篇名叫《八十年后，王子终于露出了真实嘴脸——从迪士尼公主电影看女权主义的发展》的文，很赞。

☆最近在网上看到这样一句话，无论你和你的朋友是因为怎样的兴趣爱好而联系到一起的，最终维持你们友情的也必然不会是兴趣，而是吃。嗯，很有道理。

八重樱

本期个人签名

Let It Go

【偶遇】在新年前有幸参加台北游戏展，遇到了不少同业的朋友，包括了GADIO的主持人赵夏，还通过他认识了热情的UCG忠实读者dennisc。当晚我们不但和dennisc一起尝了尝台湾地道的小馆子，还在他的带领下逛了逛台北有名的“年货一条街”，买了不少手信给各位小编，其中那最受好评的虾片还是dennisc读者送给大家的，这里代编辑部各位小编谢谢你，明年台北游戏展，我们有缘再见～

【地瓜】室友心の永恒为了帮他哥省钱，把原本寄养在宠物店的小狗地瓜带回了宿舍养，不过他养狗技能显然没点满——说是完全为零貌似也不是太失礼吧？反正为了不让他重演喂狗吃硬榔榔的自制腊肠和米饭，我斥“巨资”买了个狗罐头，配上含钙的狗骨棒混在一起给它吃，显然它对这种伙食的满意程度比光吃饭高多了。不过问题随之而来，或许是吸收钙太多，这货才2月份就进入发情期了，竟然拿我给它用来当床的旧枕头当成“充气娃娃”解决个人问题……地瓜同志，考虑到你每晚还得睡在上面，你就不觉得恶心么！

稀饭

NOWPLAYING

沉迷拼图中……

【铂】一个假期十几天就这么过去了，基本没怎么开机，大部分时间都用于恢复生疏的亲子关系。和儿子在一起改变了原本的生活节奏，但这是最理所当然的节奏吧。

【金】晚上睡觉时胜子用小手抚摸我的脸，让我有些感动，问他是不是太久没见到爸爸想爸爸了？他说不是的，是他的手有点痒，用我的胡茬蹭一蹭。

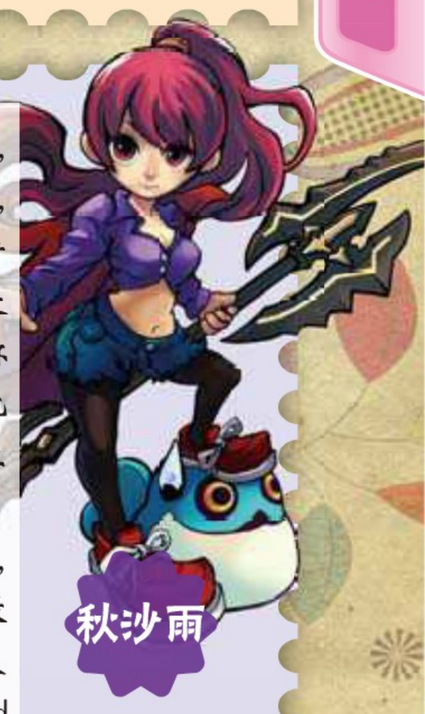
【银】和胜子一起看了遍《环太平洋》，小特摄迷赞不绝口，连洗脑主题曲都能哼了。第二天他对我说，爸爸，昨天那个电影太好看了，我们来看第二集吧！

【铜】关于热血最强这回又登了一次《战神》的邪道，相信会有部分观众吐槽。其实这个作品在年前便已完成，只是刊不刊登让我有些犹豫。最终收录的原因很简单，像这样一个世界纪录级别的作品，要经历千百次的尝试与失败，超过一个月的潜心研究才能完成，理应赢得赞赏和尊重。而热血最强所收录的每一部作品，基本上都是可遇而不可求的，真心希望各路达人玩家能够多多出手，丰富作品类型，让热血最强迎来新的高峰。

胜负师

本期个人签名

第三个本命年，还有多少时间可以浪费？



★过年回家时收到了哥哥送的礼物：一台iPhone5S，当时手上正好有DEZAEGG的《闪之轨迹》手机壳，于是白色的苹果立刻被粉红色包围了。手头另一台手机iPhone4用的《超级弹丸论破2》手机壳也正好是DEZAEGG的，目前两台手机一起用，不知能否解锁奖杯“手持两个DEZAEGG的淑♂女”。DEZAEGG也有《无尽传说2》的手机壳，不过我比较嫌弃他们直接用人物立绘来当图案所以就没有买——至少用秘奥义Cut in嘛！

★截稿前刚好把《Amnesia V》的白金拿到手了，Otomate同期发售的三款移植作里估计这作的奖杯是最折腾的。这个月月底还有《蛇之毒 华之锁》，为了不开太多坑就马不停蹄地开始玩《DIABOLIK LOVERS Limited V Edition》。之前一直很好奇这部在乙女圈里被称作“深井冰恋人”的游戏剧情是有多不正常，当我把其中一个角色的三个结局都打出来之后就整个人不太好了……幸好这部游戏白金难度没有《Amnesia V》这么折腾人。

秋沙雨

本期个人签名

等情报是最大的焦灼PLAY

《神鬼寓言 周年纪念版》做得太好了，重制就是应该以这种态度来搞，1代的战斗系统当之无愧是系列之最，而且这画面要比2代3代这些“后辈”们都好这是闹哪样啊？话说回来，我全系列3代的选择都是当一名超级无敌善良大好人，如果能再有续作，我誓要当一次坏蛋！

最近发现自己患了开坑恐惧症，如果非工作需要，连二三十小时就能全的游戏都怕开坑，实在是大不如前！不过究其原因就是一个忙字，想玩的《丧尸围城》和《罗马之子》都一直搁置着，《COD 幽灵》的DLC老队友都快搞完了，我连DLC都还没下载完……希望这期完毕后能有点时间补补课吧。

本着换一种生活方式的想法，最近开始了找房子的苦逼旅程，这找房子真是个麻烦的事，想省钱不找中介，但偏偏房源都在这帮人手里，近的太贵，便宜的太差，最后发现这茬急不了，还是慢慢来吧……

我一直对情侣间节日赠礼感到十分困惑，不是说送礼不好，主要是因为这节那节生日国庆元旦清明（？）的都规定送礼实在太累了，不过今年2月14在毫无征兆的情况下收到一盒一直很想要，同时适合“5～12岁”儿童畅玩的乐高，自觉比巧克力强多啦☆_☆。

伽蓝

本期个人签名

港版Xone敢出吗？

★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为

2014.02.20-2014.6.24

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

红色字体为注目游戏

蓝色字体为中文版游戏

农历新年刚过，不知道各位有没有好好地放松呢？随着时间的推移，发售表收录的游戏发售时间也延长到六月份，但由于游戏的发售日会经常变动，因此发售表的发售时间仅供各位读者们参考，一旦发售日有变动，我们会立刻进行更新。2 月 22 日是日版 PS4 的发售日，同步发售的还有几款日式大作，如《如龙 维新》等，喜爱该系列的玩家不要错过。此外还有《植物大战僵尸 花园战争》将发售，更改了游戏类型的本作势必能给系列注入新的活力，而喜爱美式游戏的玩家，《神偷》也是不可不错过的优良作品哦！

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 2 月					
22 日	出击飞龙	ストライダ－飞龙	Capcom	动作	日版
22 日	真・三国无双 7 with 猛将传	真・三国无双 7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
22 日	**如龙 维新**	**如龙 维新！**	**SEGA**	**动作冒险**	**日版**
25 日	**神偷**	**Thief**	**Square Enix**	**动作冒险**	**美版**
22 日	信长的野望 创造	信长の野望・创造	Koei Tecmo	策略	日版
2014 年 3 月					
18 日	**潜龙谍影Ⅴ 原爆点**	**Metal Gear Solid V Ground Zeroes**	**Konami**	**动作冒险**	**美版**
19 日	信长的野望 Online 天下梦幻之章	信长の野望 Online ～天下梦幻の章～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
19 日	自然法则	NAtURAL DOCtRINE	角川 Games	策略角色扮演	日版
21 日	**无名英雄 再来者**	**inFamous: Second Son**	**SCE**	**动作冒险**	**美版**
2014 年 4 月					
8 日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
30 日	光之子	Child of Light	Ubisoft	角色扮演	美版
2014 年 6 月					
24 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	Rebellion	主视角射击	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 2 月					
25 日	**植物大战僵尸 花园战争**	**Plants vs Zombies: Garden Warfare**	**EA**	**动作射击**	**美版**
25 日	**神偷**	**Thief**	**Square Enix**	**动作冒险**	**美版**
25 日	恶魔城 暗影之王 2	Castlevania: Lords of Shadow 2	Konami	动作	美版
2014 年 3 月					
4 日	刃 忍者龙剑传 Z	YAIBA：NINJA GAIDEN Z	Koei Tecmo	动作	美版
11 日	**黑暗之魂Ⅱ**	**Dark Souls Ⅱ**	**BNGI**	**动作角色扮演**	**美版**
18 日	**潜龙谍影Ⅴ 原爆点**	**Metal Gear Solid V Ground Zeroes**	**Konami**	**动作冒险**	**美版**
25 日	**泰坦天降**	**Titanfall**	**EA**	**主视角射击**	**美版**
2014 年 4 月					
8 日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
30 日	光之子	Child of Light	Ubisoft	角色扮演	美版
2014 年 6 月					
24 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	Rebellion	主视角射击	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 2 月					
22 日	如龙 维新	如龙 维新！	SEGA	动作冒险	日版
25 日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
25 日	恶魔城 暗影之王 2	Castlevania: Lords of Shadow 2	Konami	动作	美版
27 日	**最终幻想Ⅹ / Ⅹ -2 高清重制版**	**ファイナルファンタジ－Ⅹ / Ⅹ -2 HD リマスタ－**	**Square Enix**	**角色扮演**	**中文版**
27 日	影牢 暗域公主	影牢 ～ダ－クサイド プリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	IS2 炽热之心	IS2 イグニッション・ハ－ツ	5pb	文字冒险	日版
2014 年 3 月					
6 日	静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗	アルノサ－ジュ ～生まれいずる星へ祈る诗～	Gust	角色扮演	日版
11 日	**黑暗之魂Ⅱ**	**Dark Souls Ⅱ**	**BNGI**	**动作角色扮演**	**美版**
18 日	**潜龙谍影Ⅴ 原爆点**	**Metal Gear Solid V Ground Zeroes**	**Konami**	**动作冒险**	**美版**
18 日	刃 忍者龙剑传 Z	YAIBA：NINJA GAIDEN Z	Koei Tecmo	动作	美版
19 日	JUMP 全明星大乱斗 V	J スタ－ズ ビクトリ－バ－サス	BNGI	动作	日版
19 日	自然法则	NAtURAL DOCtRINE	角川 Games	策略角色扮演	日版
20 日	战国无双 4	战国无双 4	Koei Tecmo	动作	日版
20 日	索尼子 更亲密互动	モット！ ソニコミ	角川 Games	模拟育成	日版
20 日	职业棒球之魂 2014	プロ野球スピリッツ 2014	Konami	体育	日版
27 日	**初音未来 歌姬计划 F2**	**初音ミク –Project DIVA– F 2nd**	**SEGA**	**音乐**	**日版**
27 日	胜利赛马 8	ウイニングポスト 8	Koei Tecmo	模拟经营	日版
2014 年 4 月					
3 日	梦幻俱乐部 Gogo	ドリ－ムクラブ Gogo.	D3 Publisher	模拟育成	日版
8 日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
10 日	**第三次超级机器人大战 Z 时狱篇**	**第 3 次ス－パ－ロボット大战 Z 时狱篇**	**BNGI**	**策略角色扮演**	**日版**
10 日	我们没有翅膀	俺たちに翼はない	5pb	文字冒险	日版
10 日	魔都红色幽击队	魔都红色幽击队	Arc System Works	文字冒险	日版
30 日	光之子	Child of Light	Ubisoft	角色扮演	美版
2014 年 5 月					
15 日	偶像大师 One for all	アイドルマスタ－ワンフォ－オ－ル	BNGI	模拟育成	日版
2014 年 6 月					
24 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	Rebellion	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2014 年冬	女神异闻录 5	角色扮演			

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 4 月					
8 日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
30 日	光之子	Child of Light	Ubisoft	角色扮演	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2014 年春	马里奥赛车 8	竞速	2014 年夏	塞尔达无双	动作

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 2 月					
27 日	影牢 暗域公主	影牢 ～ダ－クサイド プリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	IS2 炽热之心	IS2 イグニッション・ハ－ツ	5pb	文字冒险	日版
27 日	瓦尔哈拉骑士 3 黄金版	ヴァルハラナイツ 3 GOLD	Marvelous AQL	动作角色扮演	日版
27 日	**最终幻想Ⅹ**	ファイナルファンタジ－Ⅹ HD リマスタ－	**Square Enix**	**角色扮演**	**中文版**
27 日	**最终幻想Ⅹ -2 高清重制版**	ファイナルファンタジ－Ⅹ -2 HD リマスタ－	**Square Enix**	**角色扮演**	**中文版**
2014 年 3 月					
6 日	暗魂献祭 三角势力	Soul Sacrifice DELTA	SCE	动作	日版
19 日	JUMP 全明星大乱斗	J スタ－ズ ビクトリ－バ－サス	BNGI	动作	日版
19 日	自然法则	NAtURAL DOCtRINE	角川 Games	策略角色扮演	日版
20 日	战国无双 4	战国无双 4	Koei Tecmo	动作	日版
20 日	职业棒球之魂 2014	プロ野球スピリッツ 2014	Konami	体育	日版
27 日	胜利赛马 8	ウイニングポスト 8	Koei Tecmo	模拟经营	日版
27 日	爱夏的工作室 Plus	ア－シャのアトリエ Plus ～	Gust	角色扮演	日版
	黄昏大地的炼金术士	黄昏の大地の炼金术士～			
27 日	**初音未来 歌姬计划 F2**	**初音ミク –Project DIVA– F 2nd**	**SEGA**	**音乐**	**日版**
2014 年 4 月					
8 日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
10 日	我们没有翅膀	俺たちに翼はない	5pb	文字冒险	日版
10 日	魔都红色幽击队	魔都红色幽击队	Arc System Works	文字冒险	日版
10 日	**第三次超级机器人大战 Z 时狱篇**	**第 3 次ス－パ－ロボット大战 Z 时狱篇**	**BNGI**	**策略角色扮演**	**日版**
24 日	刀剑神域 虚空的碎片	ソ－ドア－ト・オンライン －ホロウ・フラグメント－	BNGI	角色扮演	日版
24 日	限界凸记 萌之编年史	限界凸记 モエロクロニクル	Compile Heart	角色扮演	日版
2014 年 5 月					
6 日	战神 1+2 高清合集	God of War Collection	SCE	动作	美版
22 日	出包女王 Darkness 战斗狂欢	To LOVE る－とらぶる－ダ－クネスバトルエクスタシ－	FuRyu	动作	日版
29 日	超女神信仰 激神黑之心	超女神信仰 ノワ－ル 激神ブラックハ－ト	Compile Heart	策略角色扮演	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 2 月					
25 日	**植物大战僵尸 花园战争**	**Plants vs Zombies: Garden Warfare**	**EA**	**动作射击**	**美版**
25 日	**神偷**	**Thief**	**Square Enix**	**动作冒险**	**美版**
2014 年 3 月					
11 日	**泰坦天降**	**Titanfall**	**EA**	**主视角射击**	**美版**
18 日	**潜龙谍影Ⅴ 原爆点**	**Metal Gear Solid V Ground Zeroes**	**Konami**	**动作冒险**	**美版**
2014 年 4 月					
8 日	Kinect 运动大会 强手如林	Kinect Sports Rivals	Microsoft	体育	美版
8 日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
30 日	光之子	Child of Light	Ubisoft	角色扮演	美版
2014 年 6 月					
24 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	Rebellion	主视角射击	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 2 月					
20 日	黑子的篮球 通往胜利的奇迹	黒子のバスケ 胜利へのキセキ	BNGI	模拟经营	日版
27 日	化石挖掘者 无限装备	カセキホリダ－ムゲンギア	Nintendo	角色扮演	日版
27 日	牧场物语 通往新天地	牧场物语 つながる新天地	Marvelous AQL	模拟经营	日版
2014 年 3 月					
6 日	哆啦 A 梦	ドラえもん	FuRyu	动作	日版
	新・大熊的大魔境蓓可与 5 人的冒险队	新・のび太の大魔境～ペコと 5 人の探险队～			
14 日	新耀西岛	Yoshi's New Island	Nintendo	动作	美版
20 日	英雄银行	ヒ－ロ－バンク	SEGA	角色扮演	日版
20 日	马里奥派对 海上乐园	マリオパ－ティ アイランドツア－	Nintendo	益智	日版
27 日	新 Loveplus+	NEW ラブプラス＋	Konami	模拟育成	日版
2014 年 4 月					
8 日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
17 日	逆转裁判 123 成步堂精选集	逆转裁判 123 成步堂セレクション	Capcom	文字冒险	日版
17 日	名侦探柯南 幻影狂想曲	名侦探コナン ファントム狂诗曲（ラプソディ－）	BNGI	文字冒险	日版
24 日	最终幻想 韵律剧场 谢幕	シアトリズム ファイナルファンタジ－カ－テンコ－ル	Square Enix	音乐	日版
2014 年 6 月					
5 日	**女神异闻录 Q 迷宫之影**	**ペルソナ Q シャドウ オブ ザ ラビリンス**	**Atlus**	**角色扮演**	**日版**

02.22 如龙 维新

攻略预定

多机种 | 动作冒险 | ■ SEGA ■对应机种为 PS4、PS3 | CERO D | 推荐度 A

《如龙 维新》是“《如龙》系列”的第二部与历史有关的外传作，同时也是日版 PS4 首发的重头戏之一。本作中，坂本龙马有四种战斗形态，而且每种形态都有着其专有的成长方式，不会让战斗缺少乐趣。在新选组打拼之余还能在田园间钓鱼、种田、做料理……享受别居生活，也别有一番滋味。本作新加入了武器成长系统和队士养成系统，这些都将会在战斗中为玩家提供各种各样的帮助。本作还将与 PSV 进行联动，通过 CrossSave 功能让玩家们在户外也能够享受到本作的大部分乐趣。

02.25 神偷

攻略预定

多机种 | 动作 | ■ Square Enix ■对应机种为 X360、PS3、XOne、PS4 | M | 推荐度 S

作为经典系列的重启作品，《神偷》把玩家们带到了一个有着中世纪背景，却融合了奇幻元素的独特世界中，扮演有着一只神秘绿眼睛的神偷加列特，在瘟疫横行并酝酿着革命的城市中继续自己的盗窃生涯，并最终不情不愿地成为了拯救城市的英雄。

本作延续系列经典的潜入和盗窃要素，玩家需要躲避守卫的巡逻，偷袭击倒拦路的敌人，并依靠黑暗作为掩护，潜入大宅中盗窃财物。随着故事发展，玩家会有机会升级自己的装备，并探寻城市陷入死亡命运的真相，黑暗中隐藏的秘密将会令人惊叹。

02.25 植物大战僵尸 花园战争

攻略预定

多机种 | 角色扮演 | ■ EA ■对应机种为 X360、XOne | E10+ | 推荐度 S

作为“《植物大战僵尸》系列”的全新尝试，《植物大战僵尸 花园战争》把游戏类型从大家熟悉的塔防改成了动作射击，游戏内容也有了翻天覆地的变化，这一次玩家可以选择扮演植物或是僵尸，在花园和墓场交接的场景中展开大战。游戏为两个阵营各自安排了四个职业，不同的职业有着不能的能力和擅长的枪械，不但每一个都战斗力惊人，相互配合还可以形成强大的组合。同时游戏也有生存模式，让玩家们通过运用植物本身的能力和栽种盆栽炮台来对抗一波波蜂拥而来的僵尸和 BOSS。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑 Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

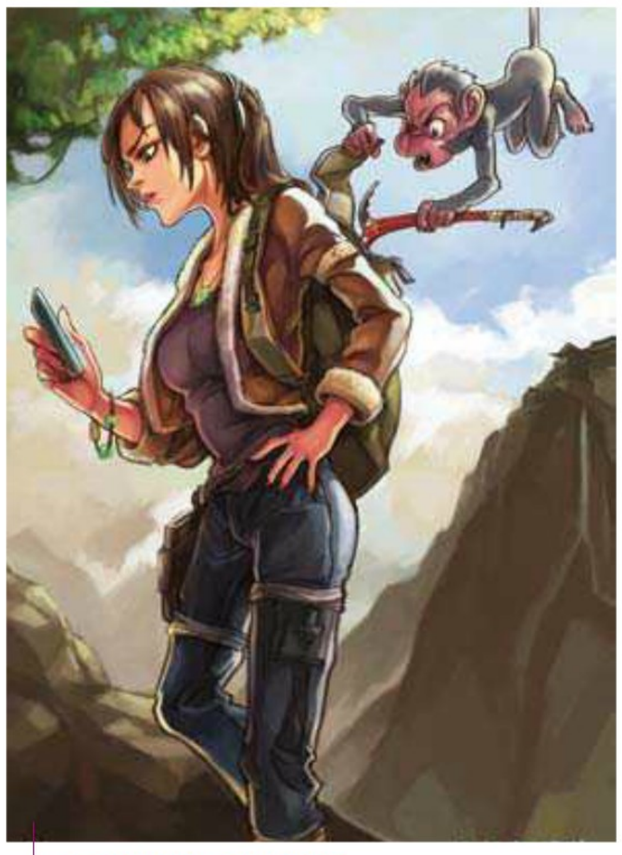
似乎就是一眨眼，春节假期便过去了，人虽然已经返回了工作岗位，但脑子还沉浸在假期的休闲状态中，这种感觉别扭极了。每当此时，我就格外羡慕那些可以享受漫长寒假的学生读者们，可以有充足的时间用来玩游戏、看动漫。这里提醒想要投稿的学生朋友，在补“游戏课”和“动漫课”之余，可以充分利用闲暇时间多多创作。另外，正如此前所说，这次联合评选将包括从去年12月到今年2月刊发的所有24幅作品，而这些候选作品的资料，请参阅“读编往来”栏目里的“一刀有话说 特别版”。各位拿到杂志时这次评选的投票页面应该已在ucg.cn上线，为自己心仪的作品投下一票吧！

上海·LEVEL-T

一幅高质量的原创插画，名为《玩火的小法师》，看来这位拥有天使面容和修长美腿的少女，应该是从作者构思的奇幻世界中走出来的魔法系角色，那么，她有着怎样的经历呢？（稀饭乱入：法师大人，带我一起去玩火吧！）

长春·恶魔猫那娜

作为迪士尼新近推出的动画作品，《冰雪奇缘》凭借出色的人物塑造和华美的视听表现赢得了广泛赞誉，其中艾莎公主利用魔法建起冰雪宫殿的桥段令人印象深刻，右图通过插画形式再现了这一场景，真可谓美不胜收。



郑州·贺笑恒

擅长原创稿件的贺笑恒同学这次与大伙儿分享的是一幅《古墓丽影》的同人作品，不过图中这只偷道具的小猴子表情活灵活现，动作敏捷有加，实在是太抢镜了，相比之下，劳拉姐姐似乎反倒成了配角……

吉林·周玉琨

对于从上世纪90年代起便开始关注NBA的球迷而言，乔丹就是那神一样的存在，而对《NBA 2K11》及《NBA 2K12》两作的代言，也让新一代球迷通过游戏领略了他的风采，上图献给所有热爱篮球的玩家，愿“飞人精神”永远翱翔在我们心中。

广州·八望龙崎

久违的八望龙崎同学如今已经是在国内原创漫画领域颇有建树的青年漫画家了，而他的同人稿件也一直保持着较高的水准，上图这幅来自《假面骑士龙骑》的北冈秀一也不例外。不仅金属质感和光影的处理都很出色，而且人物刻画也较为传神，堪称不可多得的佳作。

成都·尹思

曾经多次为“魅女SHOW”栏目创作游戏MM插画的尹思同学好久不见了，这次她带来的是一幅颇具奇幻色彩的原创稿件，作品延续了作者以往华丽且圆润的技法特色，人物跃然纸上，整体质量相当不错。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

盗贼大师重出江湖，
窃尽权贵不义之财。
神偷身负神秘使命，
拯救城市于水火中。

神偷
Thief

机种：PS3/X360/PS4/Xbox One
类型：动作
发行：Square Enix
发售日：2014 年 2 月 25 日

X360专辑 Vol.24

大16开224页+DVD光盘

六大豪华攻略呈献

神鬼寓言 周年纪念版 | 刺客信条Ⅳ 黑旗 | 蝙蝠侠 阿克汉姆起源
闪电归来 最终幻想ⅩⅢ | NBA 2K14 | COD 幽灵

-卷首特集-

数十载浮沉娱乐梦
微软在娱乐领域的成败史

丰富光盘内容:新作影像·视频攻略
精美壁纸·最新游戏升级文件

-特别企划-

Xbox LIVE 诞生之谜

寓言缔造者的新起点

-下载内容-
刺客信条 解放 高清版

-DLC补完计划-
生化奇兵 无限
黑道圣徒Ⅳ
COD 黑暗行动Ⅱ

2月下旬全国上市

PS4专辑 Vol.1

大16开224页+DVD光盘

追加出货
懂你所想·给你所需

-情报整合-
PS4完全使用指南

-独家特企-
PS4大事记 | PS4开发秘闻 | 平井一夫传 | 潜龙谍影Ⅴ前瞻

-攻略宝典-
杀戮地带 暗影坠落 | KNACK | COD 幽灵 | 乐高漫威英雄
NBA 2K14 | 真·三国无双7 with 猛将传

2月17日全国上市

游戏·人 Vol.53

大16开136页+DVD光盘

-卷首特稿-
Nintendo Shock
百年老店的新危机

-游人小说-
九兵卫隆重呈现全新力作《流》

传世之书:“科学踢球”的野望
致迈入次世代大门的FIFA

游戏人物:梅原大吾自传
《持续胜利的意志力》第四章

映画馆:浮光掠影2013
年度50部电影佳作盘点

动漫秀:漫画界之帝王
石之森章太郎

2月15日全国上市

口袋玩家 X·Y

完全攻略本

-特别企划-
口袋妖怪与《口袋妖怪》的世界观

-系统篇-
全面解析从操作到各项系统等各种经典要素和新要素

-主线攻略-
以剧情攻略为线索,配上每个城镇、每条道路的地图,附上道具地点和出没精灵

-资料大全-
卡洛斯全图鉴收集、野生精灵努力值、全精灵蛋组、全道具、树果资料、全技能、全特性及相关的注释表

-深度研究-
群战努力、超级训练、连锁、孵蛋、战斗设施、购物装扮、宣传片……

第二版已上市,各报刊亭有售!

掌机王SP Vol.218

全彩32开288页+DVD光盘

星之卡比 三重华丽
51页超大篇幅全程图文攻略

-专题企划-
马年说马
驰骋于游戏世界的马儿们

-攻略透解-
龙珠Z Z之战
勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔与鲁卡的不可思议之钥

-研究中心-
最终幻想Ⅹ HD版 | 最终幻想Ⅹ-2 HD版 |《胧村正》第二弹DLC详尽研究
《怪物猎人4》刷护石心得

2月19日全国上市