Tot.284

MMV AQL正式成立，稻船敬二等名制作人新作公布

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

特别企划

伤不起的玩家心

历数那些经典系列令人失望的进化

前线狙击

格斗之王XIII

音乐方块 电子交响

特别奉献

3DS反击战

新作集中特报

潜龙谍影 食蛇者 3D

王国之心3D

莱顿教授VS逆转裁判

忍3D/SD高达G世纪 3D

勇气原点 飞翔妖精

研究中心

战争机器3

无尽传说

星光闪耀

年度体育游戏攻略集结！

NBA 2K12

FIFA 12

PES2012

引擎王者与金牌大作

特稿 Epic与战争机器的传奇故事

攻略透解

真·三国无双6 猛将传

英雄传说 碧之轨迹

闪乱神乐 少女们的真影

2011.10B 定价：RMB 12.00

ISSN 1008-0600

20>

9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 PSV东京游戏展影像集锦

特别收录 2011穗港澳ACG动漫游戏展 UCG视频记录 | 新作影像 刺客信条 启示录

游戏试玩 鬼泣DMC官方演示&阿修罗之怒劲爆试玩第二乐章 | 李献计历险记 主题曲MV

本期赠品

Gamehalo DVD+

英雄传说 碧之轨迹 海报

北通®
BETOP

高清 高速
原生铜系列线材

静电磁环

外网编织线

原生铜材质

镀金端子接口

HDMI 高清线

产品型号：BTP-5256T
适用平台：XBOX360/PS3/PC/DV/DC/高清播放机

P3高清色差线

产品型号：BTP-5252
适用平台：PS3/PS2

Wii高清色差线

产品型号：BTP-6458
适用平台：Wii

USB高速数据线

产品型号：BTP-5312
适用平台：PSP/PS3/DV/DC/智能手机/移动硬盘

北京敬瑞全游戏机商店 | 石家庄金龙游戏商行 | 乌鲁木齐海胜电器 | 邯郸先锋电玩 | 天津数码引擎 | 呼和浩特洋峰电子 | 哈尔滨天乐电子 | 长春金卡王电玩
沈阳小陆游戏机 | 上海桥数电玩配件直通车 | 无锡昌盛电玩 | 南京新世界电玩 | 徐州优美计算机科技 | 宁波海曙悦动计算机 | 台州伟霖数码 | 济南数码引擎电玩
郑州闯关族电玩 | 西安天龙电玩 | 成都正中信耗材 | 重庆动感电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 南昌火爆电玩 | 长沙恒源电玩 | 广州市创新软件联盟 | 深圳梦天堂 | 顺德天一NO.1

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通·娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

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

SD 高达 G 世纪 3D	11
极品飞车 亡命天涯	光盘
莱顿教授 VS 逆转裁判	14
潜龙谍影 食蛇者 3D	10
忍 3D	17
闪乱神乐 少女们的真影	24 44
王国之心 3D	12
勇气原点 飞翔妖精	16

NDS

X 战警 命运	光盘

PS3

FIFA 12	24 49
NBA 2K12	24 64
UFC 无可争议 3	光盘
X 战警 命运	光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆城	光盘
刺客信条 启示录	光盘
格斗之王 X Ⅲ	20 光盘
黑暗之魂	光盘
黑道圣徒 3	19
皇牌空战 突击地平线	光盘
火影忍者疾风传 终级忍者风暴 世代	光盘
极品飞车 亡命天涯	19 光盘
坎贝拉野外生存 卡特迈之影	光盘
狂暴	25
雷曼 起源	光盘
漆黑 Ⅱ	光盘
圣战魔咒	光盘
死亡之屋 赶尽杀绝 加长版	光盘
无尽传说	72
战地 3	光盘
真 · 三国无双 6 猛将传	25 27
真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者	光盘
蜘蛛侠 时空边缘	光盘
职业进化足球 2012	25 56
指环王 北方战争	光盘
最终幻想 X Ⅲ –2	光盘

PSP

萌萌大战争 现代版 +	78
纳米潜行者	79
尸骸聚会 暗影之书	77
英雄传说 碧之轨迹	25 34

PSV

苍翼默示录 连续变幻 EX	光盘
怪物雷达	光盘
雷曼 起源	光盘
墨鬼	光盘
山脊赛车（暂名）	光盘
圣洁传说 重制版	光盘
网页三国志 触摸战斗	光盘
仙境传说 奥德赛	光盘
音乐方块 电子交响	22
真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者	18 光盘

Wii

X 战警 命运	光盘
阿巴合唱团 想跳就跳	光盘
极品飞车 亡命天涯	光盘
坎贝拉野外生存 卡特迈之影	光盘
雷曼 起源	光盘
乡村热舞 2	光盘
勇者斗恶龙 X	光盘
蜘蛛侠 时空边缘	光盘

Wii U

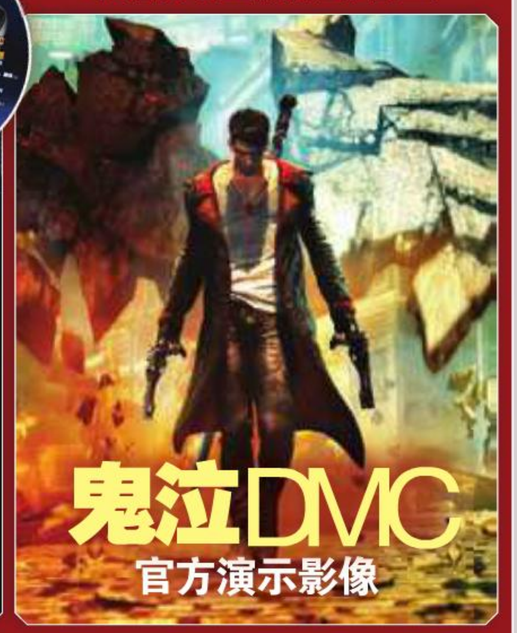
勇者斗恶龙 X	光盘

X360

FIFA 12	24 49
NBA 2K12	24 64
UFC 无可争议 3	光盘
X 战警 命运	光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆城	光盘
刺客信条 启示录	光盘
格斗之王 X Ⅲ	20 光盘
黑暗之魂	光盘
黑道圣徒 3	19
皇牌空战 突击地平线	光盘
火影忍者疾风传 终级忍者风暴 世代	光盘
极品飞车 亡命天涯	19 光盘
极限竞速 4	光盘
坎贝拉野外生存 卡特迈之影	光盘
狂暴	25
雷曼 起源	光盘
迈克尔 · 菲尔普斯 冲击极限	光盘
漆黑 Ⅱ	光盘
圣战魔咒	光盘
战地 3	光盘
战争机器 3	68
蜘蛛侠 时空边缘	光盘
职业进化足球 2012	25 56
指环王 北方战争	光盘
最终幻想 X Ⅲ –2	光盘

Gamehalo

– 本期光盘精选内容 –



特别收录
PSV东京电玩展
影像集锦
苍翼默示录 连续变幻 EX
网页三国志 触摸战斗/怪物雷达
仙境传说 奥德赛
山脊赛车（暂名）
真恐怖惊魂夜 第11位访问者/墨鬼
圣洁传说 重制版
2011穗港澳ACG动漫游戏展
UCG视频记录
游戏试玩
鬼泣DMC 官方演示影像
阿修罗之怒 劲爆试玩第二乐章
新作影像集锦
阿巴合唱团 想跳就跳
皇牌空战 突击地平线
刺客信条 启示录
蝙蝠侠 阿克汉姆城
战地3
坎贝拉野外生存 卡特迈之影
乡村热舞2
圣战魔咒
漆黑II
黑暗之魂
勇者斗恶龙X
最终幻想 X Ⅲ–2
极限竞速4
死亡之屋 赶尽杀绝 加长版
格斗之王 X Ⅲ
指环王 北方战争
迈克尔·菲尔普斯 冲击极限
火影忍者疾风传 终级忍者风暴 世代
极品飞车 亡命天涯
雷曼 起源
蜘蛛侠 时空边缘
UFC无可争议3
X战警 命运
电影前线
暮光之城4：破晓（上）
我家买了动物园/禁运品/致命急件
ENDING SONG
李献计历险记主题曲MV

本期光盘特别附赠
UCG283游风艺苑作品

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/AxFf70r8Dsk/
密码:D7432GL8DD

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

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 职业进化足球2012	Konami	②	③ 体育
④ 多机种	⑤ Pro Evolution Soccer 2012	⑥	美版
	2011年9月27日 ⑦	1~2人 ⑧	59.99美元 ⑨
	对应机种为PS3、X360 ⑩	⑪	对应玩家年龄：全年龄

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

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局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：吕呈尧
　　马　骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　颜　君
　　王锐愚　江　浩
　　龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

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
广 告 代 理：广州龙聘广告有限公司
广 告 热 线：020-22282293/13808883040

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：2011年10月16日
定　　价：人民币12.00元

TV GAME半月刊 | 2011.10B

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

游戏情报站 3
排行榜 8
前线狙击 10
新作短波 18
黄金眼 24
PS电玩大本营 26

游戏情报站要闻

乔布斯于 iPhone 4S 公布翌日病逝 3
《死亡空间 3》转战冰雪星球 4
稻船敬二公布 3DS 动物三国志 5
育碧《I Am Alive》今冬放出下载 6

前线狙击

潜龙谍影 食蛇者 3D 10
SD 高达 G 世纪 3D 11
王国之心 3D 12
莱顿教授 VS 逆转裁判 14
勇气原点 飞翔妖精 16
忍 3D 17
格斗之王 XIII 20
音乐方块 电子交响 22

总第284期 10B

COVER STAFF

封面用图：《潜龙谍影 食蛇者 3D》
封面设计：一刀

©Konami Digital Entertainment

攻略透解

真 ・ 三国无双 6 猛将传 27
英雄传说 碧之轨迹 34
闪乱神乐 少女们的真影 44
FIFA 12 49
职业进化足球 2012 56
NBA 2K12 64

研究中心

战争机器 3 68
无尽传说 72

攻略透解 27
研究中心 68
游戏进行时 77
软硬兼施SP 80

读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120

魅女秀 83
特稿 84
邪魔院 91
自由谈 92
多边共享 94
特别企划 98
指尖方圆 106
苍翼图书馆 108

健康游戏忠告

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

收藏者：

收藏日期：

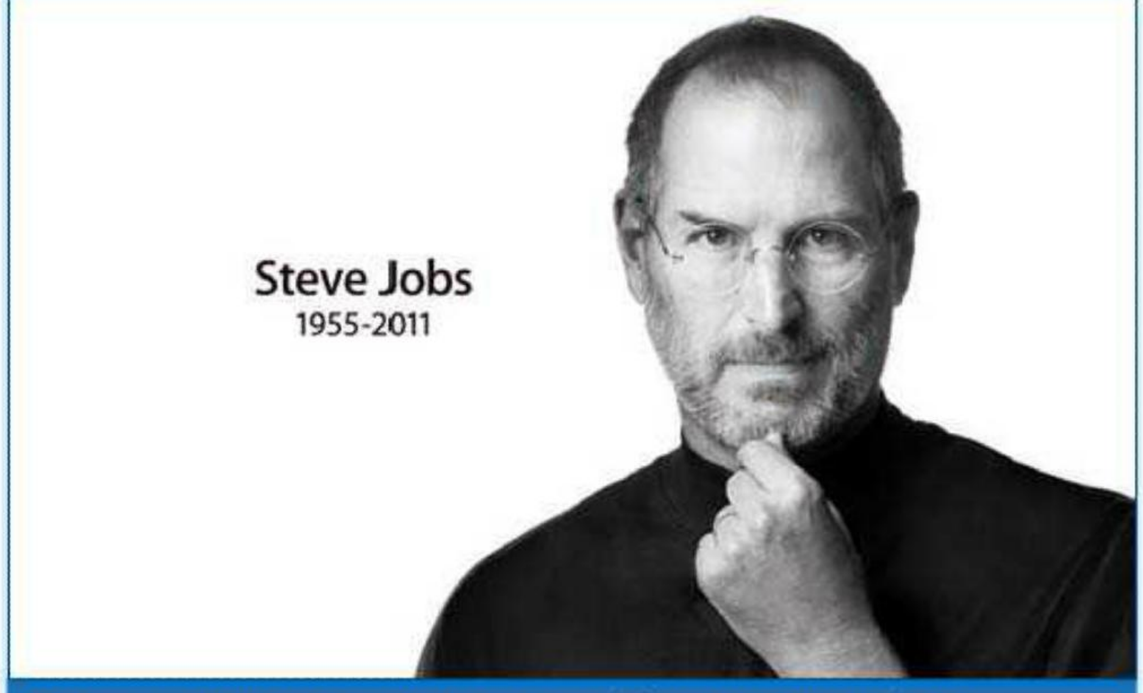
游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRIMOSM
INTERVIEW

GAME NEWS STATION

栏目主持：星夜

乔布斯于iPhone 4S公布翌日病逝



iPhone 4S即将与我们见面，而乔布斯却与世界永别

加州当地时间 10 月 5 日，苹果公司公布了一则让亿万“果粉”悲伤的声明——苹果公司创始人、IT 业的伟大领袖史蒂夫·乔布斯因病逝世，享年 56 岁。

苹果公司在声明中说：“苹果失去了一位远见卓识的创新天才，世界失去了一位不凡的伟人。有幸认识史蒂夫并与之共事的我们，失去了一位亲爱的朋友与敬重的导师。史蒂夫离开了一家只有他能建设起来的公司，他的精神将永远成为苹果的根基。”

在乔布斯病逝前一天，苹果公司正式发布了将于 10 月 14 日起发售的 iPhone 4S，以及 iOS5。iPhone 4S 采用 A5 双核处理器与双核 GPU，图像处理性能是 iPhone4 的 7 倍，电池续航能力也有所提升。另外还配备了 800 万像素的摄像头，支持 1080p 高清录像功能。而 iOS5 操作系统将引入 iCloud 云服务，拥有 Siri 高级语音识别系统。配合 iPhone 4S 的性能进化，Epic Games 公布了画面直逼高清家用机水准的《无尽之剑 2》，本作将于 12 月 1 日登陆 AppStore，定价为 2.99 美元。

索尼发布业绩跳水预警

欧债危机冲击日系企业，索尼盈利大跌

索尼近日向投资者们发布了集团收入可能将再次大跌的预警，原因是欧债危机的持续升级正强烈冲击索尼的销售收入。

最近 3 个月欧元与日元的汇率已下跌 11%，跌到了 10 年来的最低点，1 欧元只能兑换 102 日元。因此索尼在欧洲的销售收入换算成日元之后大幅减少，而成本却没有同比例降低，所以索尼的盈利情况将受到强烈冲击。欧洲是索尼最大的市场，欧洲地区的销售收入占索尼总收入的 21%，美国为 20%，亚洲为 18%。据测算，欧元兑换日元的汇率每下跌 1 日元，就会给索尼造成 60 亿日元的利润减收。今年欧元汇率的下跌将导致索尼全年销售收入比此前的预期减少 7%。此前索尼曾于 7 月份预测其全年运营利润将达到 2000 亿日元，但是当时假定的是欧元与日元的汇率为 1:115。

大部分日本公司为出口型企业，日元的持续升值正导致日企竞争力集体下滑。比起索尼，任天堂与佳能在欧债危机中受到的冲击更大，任天堂有 41% 的收入来自欧洲。相比之下，由于韩元持续贬值，三星等韩国企业正鲸吞日系巨头的市场份额，今年以来韩元兑换欧元的汇率下跌了 5.7%。

DIGEST 本期大事记

09.28 亚马逊公布售价仅为 199 美元的 Kindle Fire 平板电脑。

09.30 索尼向投资者发布财报预警，表示欧元的持续下跌将对其业绩造成强烈冲击。

10.01 MMV 与 AQ Interactive 和 Liveware 正式合并，成为“Marvelous AQL”。

10.04 苹果公布 iPhone 4S 将于 10 月 14 日发售，图像处理能力是 iPhone 4 的 7 倍，并加入 800 万像素的摄像头。同时也公布了 iOS5。

10.05 苹果公司创始人乔布斯病逝。

10.05 MMV AQL 召开新闻发布会，公布了稻船敬二新作《海王》、3DS 的《牧场物语》新作以及多位著名制作人的智能手机新作。

10.05 微软正式公布了 Xbox LIVE 的网络电视服务，有 40 多家节目供应商加盟，X360 将正式化身为电视机顶盒。

10.07 据《华尔街日报》报道，索尼将收购爱立信持有的索爱一半股份，将索爱变成索尼集团的全资子公司。

新闻资讯 游戏情报站

《最终幻想》的品牌价值已受到严重伤害。

和田洋一最近在某记者招待会上表示，备受恶评的《最终幻想 XIV》严重伤害了系列的品牌形象，目前 SE 正对其进行全面改造，希望使其得以重生。

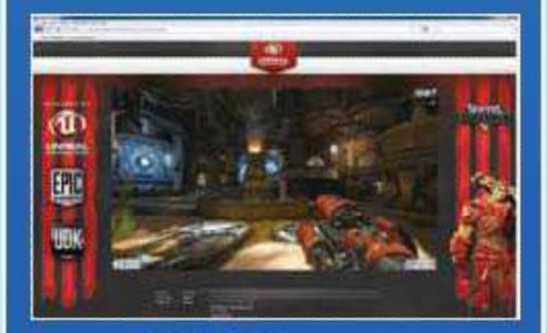
业界声音

新闻短波

INFO

虚幻引擎支持 Flash

近日在 Adobe 的 MAX2011 会议上，Epic 创始人 Tim Sweeney 宣布“虚幻引擎 3”将全面支持 Flash Player 11，同时演示了用 Flash 运行的《虚幻竞技场 III》。这意味着今后用“虚幻引擎 3”开发的游戏将可以直接在网页上运行。



SCEA 总部搬迁

SCE 美国分公司日前宣布，其总部将从福斯特城搬到 1 英里外的 San Mateo，新总部的面积超过 4 万平方米，可以满足 SCEA 长期的业务需要与发展计划。

PSV 游戏下载限容量

索尼日前透露，在 PSV 发售初期，如果玩家想要通过 3G 版随时随地下载，恐怕没有太多选择，因为初期 3G 下载的文件大小限制为 20MB 以内。不过玩家仍然可以通过 WiFi 连接到 PS Store 下载容量更大的游戏。

Respawn 新作即将公布

由 Infinity Ward 核心制作人员成立的 Respawn 日前透露，他们的首款新作即将公布。该公司创始人 Vince Zampella 表示，目前 Respawn 已经有 60 名员工，新作设定已经确立，各方面都已准备就绪。

《皇牌空战》突破千万

在《皇牌空战 突击地平线》上市之前，NBGI 宣布“《皇牌空战》系列”全球销量已经超过 1000 万套，而《突击地平线》的 DEMO 在 PSN 和 Xbox LIVE 发布之后，3 个星期内下载量超过 120 万。

Level-5 神秘新作

Level-5 宣布，将于 10 月 15 日开始的“Level-5 World”展会将会进行多个主要展台活动的网络视频直播，今年照例也会有 Level-5 Vision 新闻发布会，届时将会有神秘新作首次亮相。

《死亡空间3》转战冰雪星球

从黑暗飞船到白色星球，主角Isaac将精神分裂？

近日关于《死亡空间 3》的传闻不断涌现，据可靠消息来源称，《死亡空间 3》并非发生在太空船上，而是以一颗冰天雪地的星球为舞台，所以游戏的主色调将从黑色变成白色！

据传，在《死亡空间 3》初期，Isaac 在飞船的指挥中心与船长交谈，此行的任务是到 Tau Volantis 星球营救一名女子，并将其带回火星，但是飞船因故坠毁。接着 Isaac 朝远处一座废弃的中转站前进，躲避暴风雪。在那里，他发现了一个身受重伤的幸存者，据他所说，还有其他幸存者坠落到其他地点，其中就包括系列的重要人物 Ellie。于是 Isaac 穿上防雪服，走入了暴风雪。之后 Isaac 将与 Ellie 碰头，还会遇上新角色 Jennifer。本作中的敌人将会有“蜂群般的思维方式”。而 Isaac 将会精神分裂，产生一个“影之 Isaac”，不断困扰着他。比如，当 Isaac 掉到一个隧道里，影之 Isaac 就会嘲笑 Isaac 是个笨蛋，二者之间将会经常争吵不停。

《刺客信条》将于末日之前完结

2012年12月之前，《刺客信条》将迎来大结局

《刺客信条 启示录》制作人 Alexandre Amacio 日前向媒体表示：“在《刺客信条》中，我们设定了世界将于 2012 年灭亡的时间线，这一天不久就要到来了，而我们要讲述的故事绝对要在那一天到来之前完结。”

在《刺客信条 II》中已经谈到了关于世界末日的预言，Amacio 表示，育碧将会在现实世界的 2012 年 12 月之前将该系列完结。也就是说，虽然今年的《刺客信条 启示录》号称将“揭开所有谜团”，但是明年还会有一个真正的完结篇推出。不过完结的只是现有几位主角的故事，《刺客信条》不会就此结束，2013 年之后将会有新主角的全新《刺客信条》登场。Amacio 说：“《刺客信条》里各有各的故事，Ezio 和埃泰尔的故事将在《启示录》中完结，而 Desmond 的故事预定于 2012 年 12 月完结。但是这个系列还有很多故事可讲——历史就是我们的大舞台。”他同时表示，《刺客信条》的制作方法正在改革，在当前的故事完结之后，今后的新作不会再以一年一作的速度推出，将会用更长的时间提升作品质量。

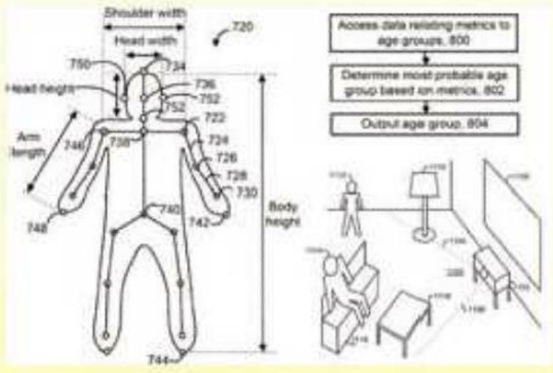
社交游戏冲击家用机

最近市调公司 Information Solutions Group 对核心玩家的休闲游戏倾向进行了调查，结果表明休闲游戏的崛起正极大的影响核心玩家们对传统家用机游戏的消费投入。在社交网络和智能手机上，都有 RPG、FPS 等传统游戏类型，倾向于玩这些游戏的玩家被称为“核心社交玩家”，在这个消费群体中，有 82% 的人平常有玩家用机游戏。

据调查，有 27% 的核心社交玩家因为在其他平台上玩游戏而减少了家用机游戏时间，在家用机游戏上的开销也随之减少，不少人表示开销减少幅度超过一半。目前在社交网络上玩游戏的美国人已经达到 9800 万人，其中 61% 为女性，62% 年龄在 40 岁以上。核心社交玩家中男性占 55%，57% 为 40 岁以下。

Kinect 新技术保护青少年

最近美国专利局的网络资料库中出现了一则关于 Kinect 的新专利——这是一种利用 Kinect 的人体识别自动进行内容替换的家长控制系统。如果在 Kinect 镜头的视野之内出现了小孩子，电视屏幕中面向成年人的游戏画面就会自动切换为适合全年龄的画面，比如当父亲正在玩有暴力或裸露画面的游戏时，儿子突然跑到电视机前，这时画面就会自动变成《Kinect 动物》之类低龄向游戏，就像一些日本的成人游戏中准备的“妈妈来了”画面切换功能一样，只不过这种功能可以自动执行，而且将真正起到保护未成年人的作用。



《致命格斗》电影新作将开拍

据《洛杉矶时报》报道，时代华纳的新线电影分公司计划拍摄《致命格斗》的电影新作，预定于 2013 年上映。该片导演将会是《致命格斗》网络电视剧版的导演 Kevin Tancharoen。《致命格斗》电影版第一部于 1995 年上映（当时中文译名为《魔宫帝国》），成本仅为 2500 万美元，票房达到 1.22 亿美元，两年后还有续集上映，不过备受恶评。据报道，华纳与新线的高层希望电影版能与游戏版新作同时推出。

X360网络电视将开通

2011 年 10 月 5 日，微软正式宣布了 X360 的电视机顶盒功能。微软已经与 40 多家电视台和娱乐供应商合作，今后玩家将可以通过 X360 直接收看多个电视频道。这些电视频道将会是高清画面，而且支持 Kinect 的语音与体感控制。各电视频道在 Xbox LIVE 上开通的时间不同，多家电视台表示将会在圣诞假期之前开通。

Team Bondi破产欠薪

《黑色洛城》开发商 Team Bondi 目前正处于破产清算阶段，据相关文件显示，Team Bondi 目前还欠 140 万澳元（约 137 万美元）的工资没有发给开发人员，其中包括 30 名 Team Bondi 员工，他们被拖欠的薪水分别为 1.9 万到 10 万澳元不等。此外 Team Bondi 还拖欠《黑色洛城》动作扫描技术开发商 Depth Analysis 共 14.5 万澳元。

PSV超高速3G包月套餐

在今年的 TGS 索尼发布会期间，NTT DoCoMo 公布了 PSV 的 3G 版资费情况，20 小时为 980 日元，100 小时 4980 日元。最近根据一份宣传资料显示，DoCoMo 还会为那些经常使用 3G 的玩家推出更划算的包月计划：只要每月交 5460 日元，就可以获得不限时、不限量的 3G 服务，而且这并非普通 3G 服务，而是与 100 小时包时套餐赠送的 3 小时超高速 3G 服务一样，能实现 14Mbps 的下载速度和 5.7Mbps 的上传速度。

稻船敬二公布3DS动物三国志

“三国+海贼+动物”？MMV公布3DS另类新作

10 月 5 日，MMV 召开“新作制作发表会”，一口气公开多款新作，其中最受瞩目的是与前 Capcom 首席制作人稻船敬二合作开发的 3DS 动作 RPG 新作《海王》。MMV 于 10 月 1 日起与 AQ Interactive 和 Liveware 正式合并，成为“Marvelous AQL”，由许田周一担任社长。

稻船敬二表示，他很看好 3DS 的发展前景，所以决定将其独立之后的第一款游戏选定为 3DS 平台，不过他也承认当前 3DS 存在的一些问题是他没有预想到的。虽然外界都以为他会开发丧尸游戏或者其他成人向游戏，但是他本人更想先制作一个低龄向的作品，而任天堂的主机总是更适合低龄人群。稻船敬二喜欢创新，他认为创新不一定是凭空创造出全新的东西，也可以是将人们想像不到的一些东西结合起来。《海王》就是一款将海盗、动物与《三国演义》结合起来的另类创意作品。游戏中的所有角色都是动物，但是他们的名字与造型都是参考了《三国演义》，而游戏本身却是“面向孩子的以海洋冒险为乐趣的海贼物语”。

《海王》将会是一个三部曲，不过每一款游戏都有自己的结局，按照不同的时间段划分，与《三国演义》一样将跨越百余年的历史。在第一部中，玩家扮演的主角是名为刘备的企鹅。游戏的战斗部分由海战和地面战组成。本作预定于 2012 年发售。

3DS版《牧场物语》新作公布

《牧场物语 起源的大地》及多位名人新作公布

在 10 月 5 日的 MMV 新作发布会上，MMV 招牌系列《牧场物语》也公布了新作——《牧场物语 起源的大地》将于 2012 年春季登陆 3DS。本作最大的特点是“定制”功能，MMV 似乎借鉴了鼎鼎大名的社交游戏《FarmVille》，玩家可以创造自己的农场与家园，选择各种部件装修自己的房子。玩家可以将房子、栅栏等任何东西随意举起来，自由布置农场。而建筑物的类型有西式也有日式。本作还利用 3DS 的裸眼 3D 功能，引入了高低差明显的梯田。

游戏的主角也可以选择定制，从性别到肤色、发型、瞳孔颜色、服装等都可以定制，某些部位可以在游戏过程中改变，比如可以去理发店改变发型。此外本作也会引入新的动物种类。

MMV AQL 也公布了面向其他平台的新作计划。对于 PSV，除了已经公布的《网页三国志》之外，还有三款未公布的作品正在开发中，包括一款幻想 RPG，一款幻想动作 RPG，以及一款动作冒险游戏。

除了稻船敬二外，还有多位著名游戏制作人将与 MMV AQL 合作开发智能手机作品。现场公布了“索尼克之父”中裕司开发的狩猎新作《Buddy Monster》，与《怪物猎人》相比，本作引入了可以乘坐在魔兽身上狩猎的怪物伙伴系统。蚱蜢工作室创始人须田刚一公布了 iOS/Android 版《英雄不再》新作。“街霸之父”船水纪孝公布了将格斗与经营类游戏结合的 iOS/Android 新作《**コンボキマール**》。

新闻短波

INFO

里昂亮相大银幕

《生化危机》电影版系列主演米拉·乔沃维奇日前透露，在下一部《生化危机》电影中，里昂将会首次亮相，饰演者为 Johann Urb。

PSV《未知海域》容量 4GB

最近 SCE 全球工作室总裁吉田修平在接受媒体访问时透露，PSV 的《未知海域 黄金深渊》容量将近 4GB，纯粹以下载的方式发行不现实，所以他认为纯数字化发行在当前而言并不现实。

冰雪白 3DS 将发售

任天堂宣布将于 11 月 3 日在日本推出“冰雪白”新款 3DS，定价仍是 15000 日元。此外任天堂还将推出捆绑粉红色遥控器手柄与《Wii Party》的 Wii 新套装，定价为 2 万日元。

世嘉 PSV 新作公布

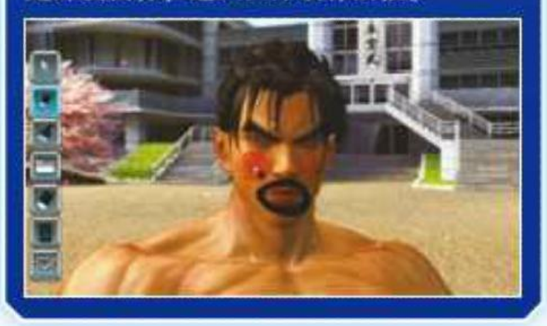
世嘉宣布将于年内在 PSV 上推出一款“迷你高尔夫”游戏《@Field》，游戏中的女性高尔夫球手们都是洋娃娃，可以任意订制，高尔夫球场则是类似于弹珠台的设计，本作还有超过 100 个任务的任务模式。游戏售价仅为 3990 日元。

疯兔动画版将开拍

育碧日前宣布已授权著名动画公司 Nickelodeon，将推出疯兔的电视动画短片系列。育碧将会制作总共 78 分钟的 CG 动画短片，每集 7 分钟，从 2013 年开始通过 Nickelodeon 在世界各地播出。

Wii U 版《铁拳》未启动

《铁拳》制作人原田胜弘透露，Wii U 版的《铁拳》新作并未进入实际开发阶段，目前是由一个专门研究新主机技术的团队进行先期研究，在其研究结束之后才会设定开发目标，进入实际制作阶段。



育碧《I Am Alive》今冬放出下载

上海育碧开发的神秘主视角生存游戏终于浮出水面

育碧独特的主视点生存游戏《I Am Alive》几年前公布后引起业界的广泛关注，但是此后一直杳无音信，业界盛传该作已经被取消。直到最近，育碧正式宣布《I Am Alive》正在其上海工作室顺利开发中，将于今年冬季在 PSN 和 XBLA 上推出。

《I Am Alive》讲述一个普通男子在一场突如其来的大灾难中失去了妻子与女儿。他回到了家乡 Haventon，一年后这座城市沦为废墟，居民们为了生存什么事都做得出来。在游戏中，玩家不仅要与敌人战斗，还要与危机四伏的环境抗争。爬到建筑物的顶部可以找到关键物品。游戏中会有不少暴力成分，比如割喉、将敌人刺穿等。

X360版《战地3》采用双碟装

《战地 3》制作人 Patrick Liu 日前透露，X360 版《战地 3》将会有两张 DVD，第二张碟中的内容其实主要是一些更高解析度的贴图，将其安装到 X360 的硬盘中之后，进入游戏中将会看到更出色的游戏画面。此外，本作的单人模式、合作模式和多人模式也被分开放到两张碟中。

亚马逊发布超低价平板电脑

Kindle电子书升级为平板电脑，加入游戏功能

世界最大网络书城亚马逊，曾推出一款名为 Kindle 的电子书产品，在全球掀起热卖潮。亚马逊将以此为基础，全面挑战 iPad。9 月 28 日，亚马逊公布了价格仅为 200 美元的 Android 平板电脑 Kindle Fire，预定于 2011 年 11 月 15 日发售。

Kindle Fire 采用 7 英寸彩色触摸屏，有 8GB 存储空间，拥有了平板电脑应有的大部分功能，包括相当出色的游戏功能。网页浏览、电子邮件、看电影电视等自然也不在话下。亚马逊还保证每天都会有至少一款付费软件以免费的方式提供。Kindle Fire 还有云存储功能，可实现无穷的内容存储能力，不过它不支持 3G 功能。

由于价格便宜，Kindle Fire 公布之后即获得大量订单，仅仅一周的时间预订量已达到 25.4 万台。

我猜是 Capcom 要求他们添加双摇杆的，可能是 Capcom 的制作人告诉任天堂，要玩《怪物猎人》就要有两个摇杆。

SCE 全球工作室总裁吉田修平日前表示，看到任天堂公布的 3DS 右摇杆后，他感到“很震惊”，他相信任天堂不是在模仿 PSV，而是响应了 Capcom 的要求。

业界声音

玩家年龄层正在增长，现实型射击游戏成为主流。索尼很想提高这方面的市场占有率，所以将其所有制作组都朝此方向推进。

前顽皮狗工作室环境建模师 Don Poole 透露，《未知海域》原本是一款融入了托尔金式幻想题材的作品，但是索尼要求所有工作室朝着真实化的作品方向推进，所以变成了后来的模样。Insomniac、Sucker Punch 等工作室在 PS3 上的风格转变都是出于同样的原因。

业界声音

索尼集团欲全资收购索爱

Sony Ericsson

斯金格希望整合手机与平板电脑业务

10 年前，索尼与爱立信各出资 50% 成立了索尼爱立信，虽然目前索爱的经营情况并不好，但是据《华尔街日报》报道，索尼正准备收购爱立信的 50% 股份，使索爱正式成为索尼集团全资子公司。这样今后索尼就可以将其平板电脑与手机整合到同一个部门。

索尼集团与索爱之间一向独立运作，不过近来二者的业务交叉越来越多，最近一次合作的成果就是能玩 PS 游戏的 Xperia Play 智能手机。据报道，索尼全资收购索爱的目的，是整合手机和平板电脑业务，这样可以降低业务运作与开发成本。不过资本市场对此并不看好，这则消息报道之后，索尼的股价下跌了 4%。

Treyarch开发Wii U版《COD》?

最近《COD》开发商 Treyarch 开始公开招聘高级软件工程师，在职位描述中写明此次招聘是为了“将我们超级成功的游戏带到新主机上”。虽然并没有写明是《COD》，但是自从 2008 年以来 Treyarch 并未推出过除《COD》之外的其他游戏。据推测，这意味着 Treyarch 的下一款《COD》可能会有 Wii U 版。

索尼居然自称为独立开发商的安全港，这真是太好笑了。

曾在 Vivendi 担任游戏测试的一位内部匿名人士称，最近索尼老在说他们与第三方的关系比微软更好，提供更好的技术支持，事实并非如此，他认为虽然索尼对第三方的技术支持已经大大改善，但是至今还比不上当年 X360 首发阶段微软提供支持，索尼的开发工具包也很贵。

业界声音

星夜视点

在 X720 的传闻甚嚣尘上之时，Xbox LIVE 的云计算计划浮出水面，二者之间是否存在关联?

英国《Xbox World》杂志有一个“局内人”栏目，在其最新一期中有内部人士爆料：“我们听说很多与微软关系好的开发商正在努力准备次世代游戏。”该业内人士称，《心灵杀手 2》已经转到 X720，微软旗下的 Rare、Lionhead 和 Turn10 都提供了专门的团队参与 X720 的游戏筹备，其中向来制作全年龄游戏的 Rare 正在开发一款“成人作品”，而 Lionhead 正在开发《神鬼寓言 4》，计划于 2013 年发售。也就是说，X720 将于 2013 年发售?

微软一直在强调 X360 的十年生命周期，不过旧主机的后期与新主机的前期重合是常有的事，如果 X720 在 2013 年发售，X360 继续活跃到 2015 年也很正常。欧洲 Xbox 业务总负责人 Chris Lewis 在今年 8 月份曾经说过：“我们认为现在 X360 还剩下将近一半的寿命，但这并不代表其中没有重合。具体得视情况而定。”

影响次世代主机上市时间的“情况”很多，微软要考虑技术、成本、X360 的销量走势以及对手的举动。Wii U 的公布可视为微软加快次世代计划的刺激因素，但目前 X360 的销量并未出现进入生命后期而大幅下滑的趋势，而更重要的是，当前索尼与微软都无法解决技术继续进化后，软硬件成本再度攀升的问题。微软可以按照当前高配置电脑的规格开发 X720，让 X720 的游戏画面超越《战地 3》在 PC 上特效全开的最高画面表现效果，这样比起本代主机确实会有相当明显的画面进化，而对于这种原本就面向高配电脑极限表现力开发的游戏，因为开发商不用耗费精力将其缩水移植到硬件规格捉襟见肘的家用机上，无需用尽各种编程技巧挖掘硬件潜力，因而软件开发成本反而会更低。但是这也意味着今后的次世代游戏都要按照《战地 3》那样的画面标准进行开发，否则玩家将无法看出其与本世代游戏的区别，也就无法产生升级换代的欲望。《战地 3》的投资超过 1 亿美元，如果这成为次世代游戏的成本标准，又有几家开发商能够承受?

云计算即将到来?

无论技术如何进化，画面日益逼真的结果必定是开发成本随之提高，正如好莱坞大片的特技制作费用从未降低。要改变成本提升的趋势，只有改变以画面进化为目的的传统主机换代思路，如果 X720 真能于 2013 年发售，这部次世代主机不应以画面为卖点，根据微软 10 年来的努力方向推断，网络才是其关键所在。

最近微软公布了 Xbox LIVE 的电视计划，X360 正在成为一部电视机顶盒。同时，Windows8 和 Windows Phone 7 对 Xbox LIVE 的融合也在顺利进行中。Xbox LIVE 的战略全貌正逐步浮出水面。传闻称，微软的下一步计划是让所有对应 Xbox LIVE 的设备能够运行 X360 的游戏——X360 的云计算时代即将到来。

在手机、电脑和游戏机上玩到相同的游戏，并完美互联，这是比尔·盖茨多年前就已经向人们展示的网络构想。能突破硬件规格限制的，只有云计算技术。目前微软已经在测试 Windows Phone 7 的 XBLA 游戏，今后借助云计算，在手机上玩 X360 游戏并非痴人说梦。而所谓的 X720，也许只是一个优化云计算功能的网络终端，规格不高、成本低廉，但是有强大的网络性能，可借助云计算从此一劳永逸地打破性能约束，任何质量的游戏画面均可实现。目前普通家庭的网络带宽正不断提高，几年后云计算在游戏机上应用的基础条件将会成熟。如果 X720 只是云计算游戏机，那么首发价格可轻松控制到 100 美元以下，以网络服务签约的方式免费赠送也不成问题。那样的 X720 是一部真正的电视机顶盒，与普通机顶盒不同的是，他不仅能看电影电视，还可以玩到画面最强的最新大作。如果电视生产商愿意，还可以将 X720 直接集成到电视机里，接上网线，就接入了互动娱乐世界。从此，在游戏产业里不再有“次世代”，硬件的更新换代仅在服务器端进行，玩家不用每隔五六年买一台新主机。

“传闻称，微软的下一步计划是让所有对应 Xbox LIVE 的设备能够运行 X360 的游戏——X360 的云计算时代即将到来。”

■电影《Real Steel》中出现了“Xbox720”的广告。

战国时代

在云计算时代，游戏画面还会不会进化? 从硬件角度来说，因为性能限制几乎消失，所以画面想做到多好都没问题。制约画面进化的仅仅是游戏制作成本。为吸引追求画面的玩家，未来仍有媲美好莱坞大片的超级大作出现，而且画面可能会与电影越来越接近。但是因为成本太高，这种游戏会越来越少，它们的投资会在 3 亿美元以上，收入会在 10 亿美元以上。而其他大部分游戏将百花齐放，有的是轻松简单的休闲游戏，有的靠创意制胜，也有的以剧情见长。以特殊操作为卖点的，可以通过实体店销售专用控制器……游戏产业的商业形态将更为丰富多样。玩家不会因为没有了主机的更新换代而逐渐对游戏失去新鲜感，正如电脑特技水平早已达到极限的特技电影永远都有市场。更何况云计算时代的游戏仍然可以实现画面的不断进化，也可以借助网络带宽的不断提高而实现更高的解析度，在游戏创意、控制器创新等方面更没有任何限制。微软当然希望业界朝着这样的方向发展，因为他的网络实力远远超过索尼和任天堂。实际上，在欧美的 IT 巨头们面前，网络实力薄弱的日厂们几乎毫无胜算。在网络的冲击下，他们也许连第二游戏强国的位置都保不住——在网络方面，韩国更有优势。当家用机融入到网络中，网游厂商、苹果、谷歌等公司都将加入战局，电视游戏产业或许会从三国时代走向战国时代!

栏目主持：洛克

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 9 月 26 日 ~ 2011 年 10 月 2 日

1 NEW 英雄传说 碧之轨迹 PSP

英雄传说 碧の轨迹

■日本 Falcom ■ 2011 年 9 月 29 日发售■角色扮演■ 5800 日元

延续了前作《英雄传说 零之轨迹》的故事，本作的角色在一开始便已经处于 40 级的状态，加上前作的所有我方角色都能够使用，对系列粉丝的吸引力不言而喻。更令人感到惊喜的是，前作中部分无法使用的角色在本作中也会加入玩家的队伍中，游戏的素质令人满意。

本周：127938 套　累计：127938 套

2 NEW 真·三国无双 6 猛将传 PS3

真·三国无双 6 猛将传

■ Koei Tecmo ■ 2011 年 9 月 29 日发售■动作■ 4800 日元

作为《三国无双》系列”新作的资料片，本作的最大卖点之一当然是三位新加入的武将，其中除了曾在四代中登场过的庞德，郭嘉与王异都是首次出场。游戏还加入了新的武器，更改了部分老角色的得意武器，并且增添了传奇模式和挑战模式两个新的模式，耐玩程度更上一层楼。

本周：82901 套　累计：82901 套

3 上周 1 位 黑暗之魂 PS3

DARK SOULS

■ Fromsoftware ■ 2011 年 9 月 15 日发售■动作角色扮演■ 7800 日元

与前作《恶魔之魂》使用了同一套游戏系统的《黑暗之魂》，背景却采用了全新的故事，游戏的难度有了进一步的提升，但也新加入了如唤起牺牲战士的亡魂配合作战等系统，来让玩家拥有更多的攻关手段选择。主人公外观能够自由设定，但仍然会是被包裹在盔甲中，让人无法一窥真面目。

本周：34718 套　累计：314285 套

NEW 4	新世纪福音战士 新剧场版 音波冲击 エヴァンゲリオン新剧场版 - サウンドインパクト -	■ 2011 年 9 月 29 日发售 ■ NBGI ■动作	本周 累计	16477 套 16477 套	PSP
↓ 5	勇者斗恶龙 25 周年纪念 ドラゴンクエスト 25 周年记念 ファミコン&スーパーファミコン ドラゴンクエスト I・II・III	■ 2011 年 9 月 15 日发售 ■ Square Enix ■角色扮演	◆本周 ◆累计	16298 套 337362 套	Wii
↓ 6	游戏王 5 DS 卡片力量 6 游戏王ファイブディ - ズ タッグフォ - ス 6	■ 2011 年 9 月 22 日发售 ■ Konami ■卡牌	◆本周 ◆累计	12452 套 75780 套	PSP
↓ 7	大家的节奏天国 みんなのリズム天国	■ 2011 年 7 月 21 日发售 ■ Nintendo ■音乐	◆本周 ◆累计	11468 套 450065 套	Wii
↑ 8	怪物猎人 携带版 3rd（廉价版） モンスター - ハンター - ポ - タブル 3rd (PSP the Best)	■ 2011 年 9 月 22 日发售 ■ Capcom ■动作	◆本周 ◆累计	10917 套 25841 套	PSP
↑ 9	ICO/ 旺达与巨像 高清合集 ICO ／ワンダと巨像 Limited Box	■ 2011 年 9 月 22 日发售 ■ SCE ■动作冒险	◆本周 ◆累计	10306 套 99472 套	PS3
↓ 10	闪乱神乐 少女们的真影 闪乱カグラ - 少女达の真影 -	■ 2011 年 9 月 22 日发售 ■ MMV ■动作	本周 累计	9914 套 60839 套	3DS

日本榜在 TGS 过后维持着相当不错的“新陈代谢”，榜首不断地有新游戏涌入，榜尾也还能看到那些发售已久却仍然维持着一定销量的老作品。本周日式 RPG 强作《英雄传说 碧之轨迹》在 9 月 29 日发售，仅仅四天就卖出了 12 万套，受欢迎程度可见一斑。《真·三国无双 6 猛将传》紧跟其后，也售出了 8 万套。在即将到来的 11 月，想必这张榜单将会被陆续发售的新作给完全填满。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 9 月 25 日 ~ 2011 年 10 月 1 日

1 战争机器 3 X360

Gears of War 3

■ Microsoft ■ 2011 年 9 月 20 日发售■动作射击■上周排位：1

作为“《战争机器》系列”三部曲的终结，《战争机器 3》注定会是一段悲壮的史诗篇章，人类、兽人与新出现的第三方势力荧光族在地球上的死战终于进入到了最后阶段，人类存亡的命运，就交托到了主角马库斯一行人身上。除了激动人心的单机战役，游戏还提供了乐趣十足的持久战 2.0 和火爆十足的网络对战模式，不容错过。

本周：430 155 套　累计：2 579 897 套

2	FIFA 12 FIFA Soccer 12	■ EA ■ 2011 年 9 月 27 日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 ◆累计	246277 套 246277 套	X360
3	FIFA 12 FIFA Soccer 12	■ EA ■ 2011 年 9 月 27 日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 ◆累计	233322 套 233322 套	PS3
4	ICO/ 旺达与巨像 高清合集 The ICO & Shadow of the Colossus Collection	■ SCE ■ 2011 年 9 月 6 日发售 ■动作冒险■上周排位：–	◆本周 ◆累计	106761 套 106761 套	PS3
5	X 战警 命运 X-Men: Destiny	■ Activision ■ 2011 年 9 月 22 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 ◆累计	65512 套 65512 套	X360

6 死亡岛 X360

Dead Island

■ Deep Silver ■ 2011 年 9 月 6 日发售■动作冒险■上周排位：2

《死亡岛》描述了一个虚构的棕榈度假村在突然陷入一场生化危机后的故事，原本的热带天堂变成了人间炼狱，四位主角却因为某种特殊的原因而获得了免疫僵尸病毒的能力。他们必须齐心协力地帮助余下的幸存者逃出生天。游戏采用主视角形式，却带有大量动作游戏和角色扮演游戏要素，耐玩度非常高。

本周：48 130 套　累计：500 900 套

7	X 战警 命运 X-Men: Destiny	■ Activision ■ 2011 年 9 月 22 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 ◆累计	47948 套 47948 套	PS3

8 麦登 NFL 12 X360

Madden NFL 12

■ EA ■ 2011 年 8 月 30 日发售■体育■上周排位：3

忠实的橄榄球迷们肯定会对《麦登 NFL 12》的素质感到满意，这款基于全美橄榄球联赛（National Football League，简称 NFL）制作的运动游戏有着同类型作品当中数一数二的优秀素质，本作甚至加入了球员状态在赛事中的动态变化，力求更为真实地营造出赛场中千变万化的战况，进一步强化代入感。

本周：41369 套　累计：1021319 套

9	麦登 NFL 12 Madden NFL 12	■ EA ■ 2011 年 8 月 30 日发售 ■体育■上周排位：5	本周 累计	35861 套 856970 套	PS3
10	职业进化足球 2012 Pro Evolution Soccer 2012	■ Konami ■ 2011 年 9 月 27 日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 ◆累计	33855 套 33855 套	PS3

度过了一轮毫无新意的低潮期，美国市场也开始迎来了属于他们自己的销售热潮，几款九月发售的新作都在榜单上有着不错的表现，其中包括了恐怖程度和血腥程度不相伯仲的《死亡岛》，有着忠实玩家群体的《FIFA 12》，当然最无可争议的主角，自然还是连续两周雄踞榜首的《战争机器 3》，累计销量已达 250 万。比较令人感到意外的是，《ICO/ 旺达与巨像 高清合集》的美版也有不错的销量，首周便卖了 10 万份。

新作打榜

①除了在榜首的几款新作销量尚可，本周的日榜缺乏有冲击力销量的大作，《英雄传说 碧之轨迹》和《真・三国无双 6 猛将传》对该系列粉丝来说或许吸引力十足，但似乎并不能够引起太多新玩家的兴趣。于此同时，备受关注的《怪物猎人 边境 Online 2.0》终于发布，不过 X360 版的销量实在惨淡。

②美榜最近一扫之前的颓势，多款新游戏迅速地占据了排行榜的前十位，其中以体育类为主，令人感到好奇的是，榜单后方却有不少如《集结！星之卡比》和《天空机器人》等日式游戏登场，这似乎预示着西方市场中的日式游戏也开始受到关注。

日本新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年9月19日～2011年9月25日				
14	PS3	旺达与巨像	2011.9.22	13 420套
18	PS3	暗影诅咒	2011.9.22	9 145套
20	PS3	ICO	2011.9.22	7 941套
21	PS3	生化危机 重生精选辑	2011.9.8	116620套
32	Wii	超级战斗战队 交叉守护者	2011.9.8	27 402套
2011年9月26日～2011年10月2日				
16	PSP	武装神姬 战斗大师 MK2	2011.9.22	40 941套
17	X360	怪物猎人 边境 Online 2.0	2011.9.28	7 077套
20	3DS	花与生物的立体图鉴	2011.9.29	6 035套
23	X360	战争机器3	2011.9.20	60 133套
38	PSP	圣骑战史	2011.9.1	105 547套

在日本一直运营良好的《MHF》终于迎来了游戏发售后的第一个正式大型升级版，《怪物猎人 边境 Online 2.0》。本作当中新增了狩猎场“潮岛”，伴随其登场的还有生活在这特殊环境中的牙兽种新怪物“ゴゴモア”，这种怀抱幼崽并且会在场景中飞檐走壁的狒狒型怪物，无论是实力还是用其素材制作的套装属性都令人期待。

美国新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年9月18日～2011年9月24日				
14	PS3	抵抗3	2011.9.6	233 495套
15	PS3	F1 2011	2011.9.20	23 098套
18	NDS	集结！星之卡比	2011.8.4	22 324套
19	X360	F1 2011	2011.9.20	19 219套
38	3DS	青蛙过河3D	2011.9.22	8 976套
2011年9月25日～2011年10月1日				
13	PS3	死亡岛	2011.9.6	291 103套
14	PS3	特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2	2010.6.24	23 731套
18	NDS	天空机器人	2010.10.28	17 833套
21	X360	职业进化足球2012	2011.9.27	15 813套
32	Wii	职业进化足球2012	2011.9.26	11 450套

原作是游戏史上元祖级别的游戏之一，时值其诞生30周年，Konami将这部作品搬上了3DS平台，让各位玩家有了再次体验这部古典作品的机会。《青蛙过河3D》的基本游戏系统仍然沿袭了原作的朴素机制，玩家仍然是要操纵着一只勇敢的青蛙，要横渡过危险重重的各种通道，在保住自己小命的同时还要想办法到达目的地。

2011 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

名次	机种	总销量	9月19日～9月25日	9月26日～10月2日
1	3DS	1 919 746台	70 159台	58 504台
2	PS3	814 087台	39 452台	30 362台
3	PSP	1 267 849台	28 533台	25 401台
4	Wii	375 332台	14 034台	10 301台
5	X360	51 103台	3 897台	2 411台
6	NDSi LL	259 140台	2 991台	2 382台
7	NDSi	226 701台	2 351台	1 679台
8	PS2	71 759台	1 517台	1 351台
9	NDSL	19 242台	86台	52台
10	PSPgo	15 420台	15台	14台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	9月18日～9月24日	9月25日～10月1日
1	3DS	1 912 542台	85 969台	84 132台
2	X360	33 298 609台	132 699台	109 589台
3	PS3	20 833 078台	57 170台	55 814台
4	Wii	41 959 086台	42 354台	40 428台
5	NDS	56 042 875台	45 910台	42 705台
6	PSP	22 476 826台	19 801台	18 601台
7	PS2	56 161 459台	14 086台	13 540台

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

@读者期待榜@

TGS 合刊上的大规模超页风波也波及到了洛克我主持的排行榜，上期只能以迷你排行榜的形式和各位读者们见面，对于那些期盼着知道第一手游戏与主机销售数据的玩家们，只能说一声抱歉了。事实上，受 TGS 影响的可不仅仅是排行榜这一个小小的栏目，随着多款佳作的公布，在本年底就将会发生的次世代掌机大战在形势上似乎又有了新的变化，各位玩家们对于两台掌机的评价是否有新的变化？让我们用数据来说话，看看各位玩家们的投票结果就能一目了然了。

※ 每期的调查表都会在 UCG 的官网上更新，参加投票并提交评语的读者，将有资格参加 UCG 的幸运读者抽奖哦！中奖情况请参看下期《游戏机实用技术》(即参加 284 期投票的读者将有机会参加 285 期的抽奖，奖品设置可参照当期的“读编往来”栏目)。此外，我们的邮箱地址是 ucg@ucg.cn，欢迎各位来信说出自己的意见，帮助洛克共同进步。

本期特殊调查：本次 TGS 上两款最新的掌机 3DS 和 PSV 都有不少展出内容，大家对哪一台掌机的表现更加满意？

本次 TGS 上，受到最大的关注的，自然是即将发售的 PSV，这台索尼旗下的最新一代掌机拥有多项先进的功能，还有多款首发作品供玩家们选择。不过已经抢先发售的 3DS 也不甘示弱，不但令人惊讶地公布了《怪物猎人 4》的宣传片，多款即将在 11 月发售的大作也预示着其将要和 PSV 决一死战的强大势头。不过似乎在国内玩家们的眼中，还是 PSV 的表现更为令人满意，有足足 76% 的玩家选择了 PSV 作为他们心目中的表现最佳掌机，而 3DS 只得到了 8% 的投票，不过更令人感到惊讶的是，有 12% 的玩家选择了“两者都不关心 / 两个都买了，制霸！”这一选项，在两者价格都相对低廉的今天，或许同时拥有两台主机也是个不错的选择。下面让我们来看看玩家们的具体说法：

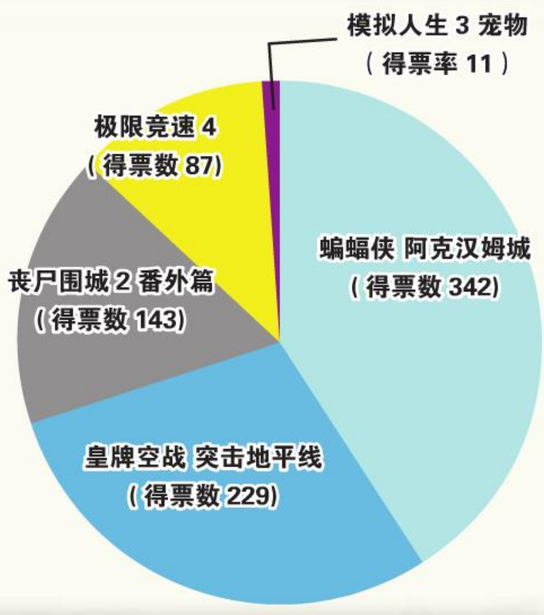
hsIwj：3DS 绝对是王者掌机，至少暂时是。那豪华的游戏阵容无机能敌，更有怪物猎人这怪物级作品撑腰。其实我更加期待 3DS 的后续机型，毕竟现在的 3DS 还有许多不完美。PSV 的话，性能很强，但那续航，是硬伤啊！还有相比之下，游戏阵容方面的趣味性比起 3DS，还是有一点差距。可以说各有千秋。

NextSeason：据说，很多不愿意买 iphone 4s 的人就是要来买 PSV

move：两台掌机的电池续航时间太短，这是硬伤啊！

284 期排行榜最期待游戏调查

说起美国超级英雄，国内玩家们在经过近几年的超级英雄电影轰炸后，应该都能够数出一堆，但毫无疑问，蝙蝠侠无论是在认知度还是在受欢迎程度上都是一等一，这也体现在了本期的调查当中，《蝙蝠侠 阿克汉姆城》以 41% 的得票数独占鳌头，将以 28% 得票率占据第二名的核心向空战游戏《皇牌空战 突击地平线》远远甩在了后头。第三名的《丧尸围城 2 番外篇》也得到了 17% 的票数，比受到高度模拟驾驶爱好者们追捧的《极限竞速 4》多了 6%，让我们来看看具体的得票数据如右：



读者评论

蝙蝠侠 阿克汉姆城

哇嘎之王： 蝙蝠侠！黑暗骑士，每个城市都有他黑暗的一面，这些痛苦就由蝙蝠侠一人承担，他的肩膀，满是伤痕，但是坚韧却未曾改变。

dyce： 个人认为这是由漫画或者说电影改编的最成功的一款游戏。

极限竞速 4

暴君T： 3代都改无可改了，我想看下4代改成了啥样.....

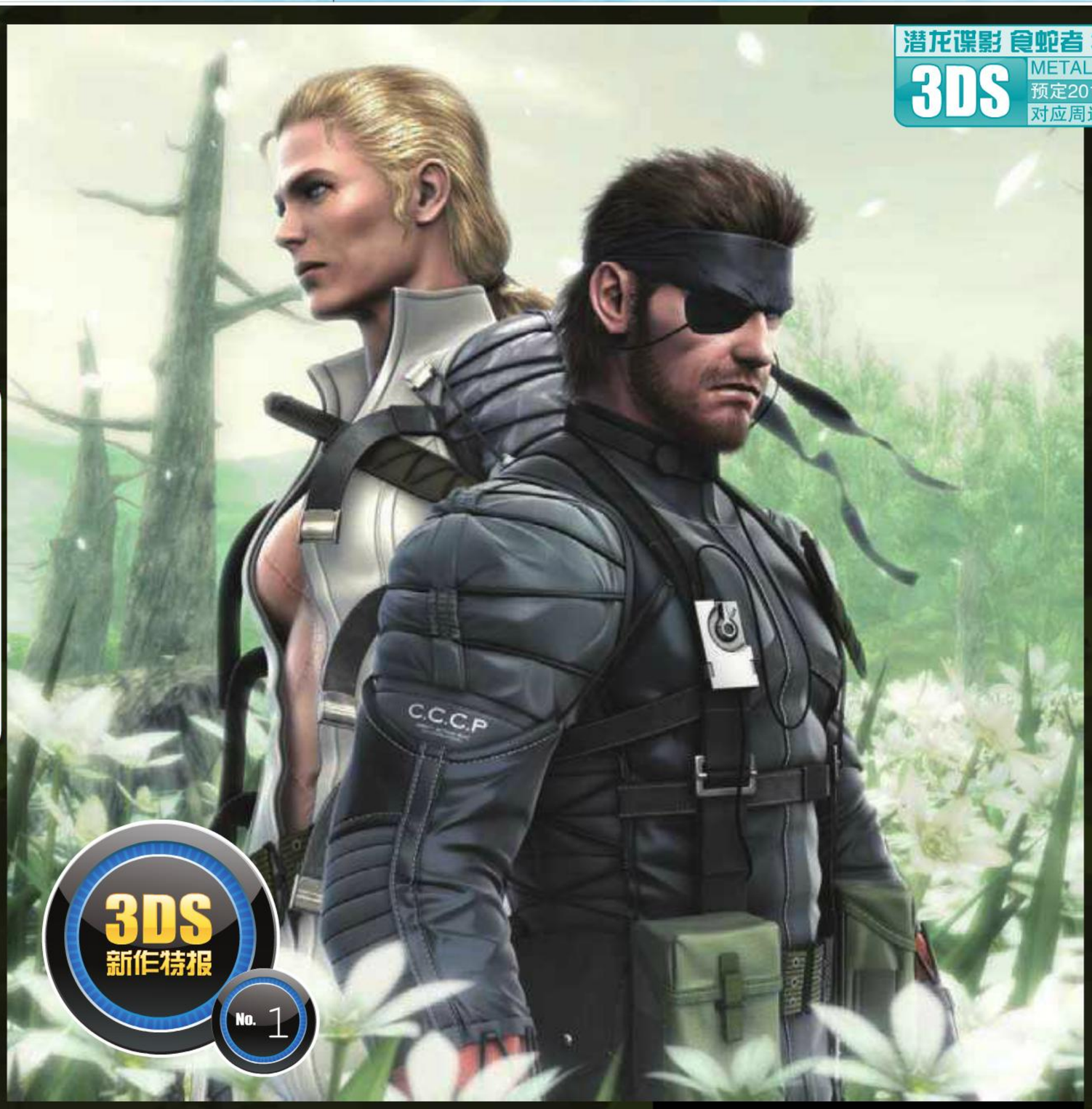
皇牌空战 突击地平线

吴越： 阔别多年的次时代皇牌空战，再一次体验飞翔在云端的感觉！

Crazy Stone： 空战的真实感再度回归，剧情也值得期待。

丧尸围城 2 番外篇

SUBARU~： 从另一个视角看《丧尸围城》也不错，虽然类似GTA式的游戏把恐怖感降低了不少，但里面各种黑色幽默将这份不足给弥补上了。感觉很给力嘛！



潜龙谍影 食蛇者 3D	Konami	动作射击
3DS	METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D	日版
	预定2011年冬 / 1人	未定
	对应周边未定	推荐玩家年龄：15岁以上

3DS 新作特报 No. 1

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D

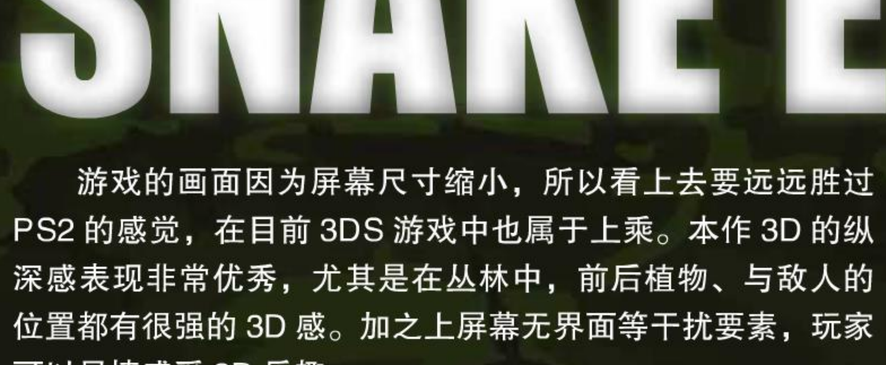
文 奈落 美编 anubis

从 3DS 主机公布时开始，这款游戏就占据了玩家们的视线。系列中评价超高的经典名作 3D 化复活，在掌机平台上体验大首领绝壮的战斗是每个 MGSer 心中的梦想。今年 TGS 上 Konami 展台大面积铺放了 3DS 试玩，从媒体日开始 Konami 展台的《潜龙谍影 食蛇者 3D》展区就门庭若市，无缘 E3 的很多玩家对这次试玩极为期待！

本次试玩的内容也是原作中的开头部分，斯内克潜入丛林执行与前苏联设计局局长索科洛夫汇合的任务。游戏的关卡设计部分与原作别无二致，但是操作界面发生了较大改变。所有的信息栏都转移至下屏幕显示，上屏幕只有游戏画面。大大提高了人们对 3D 丛林探险的投入感。具体操作方法上，最大的变化要数 A/B/X/Y 键负责镜头移动，R 键攻击。这让不少原作玩家需要适应一下，不过习惯《和平行者》“射击模式”操作的玩家应该能很快上手。一些原本复杂的操作这次通过下屏幕触摸直接完成，也让人倍感清爽。

游戏的画面因为屏幕尺寸缩小，所以看上去要远远胜过 PS2 的感觉，在目前 3DS 游戏中也属于上乘。本作 3D 的纵深感表现非常优秀，尤其是在丛林中，前后植物、与敌人的位置都有很强的 3D 感。加之上屏幕无界面等干扰要素，玩家可以尽情感受 3D 乐趣。

系统方面，原作的一大特色就是生存系统，粮食、治疗等等系统在这次重制中会继续发挥。联想一下原作吃了不该吃的东西后，晃动斯内克身体令其呕吐的个性机能，这次在更多互动的 3DS 上会有怎样搞怪的发挥呢？可以肯定的是只要是《MGS》，一定会最大化发挥平台的特点，创造许多妙趣横生的小特色。



除了沿袭原作，本作在游戏性方面也活用了 3DS 的诸多机能。试玩版中过桥的时候屏幕中显示出了一个 3DS 机身的图示，玩家要利用 3DS 的陀螺仪功能左右倾斜机身，以求过桥时保持平衡。我们有理由相信除此处之外，活用陀螺仪的游戏内容还会有很多。再比如利用 3DS 的摄像头拍摄图案，做成斯内克的迷彩底纹，创造个性的迷彩也是本作的一大乐趣。到时候充满违和感的玩家恶搞迷彩一定会层出不穷吧……

©Konami Digital Entertainment

“《SD 高达 G 世纪》系列”的新作一般最标志性的卖点，就是标榜登场的高达作品为系列之最，本次登陆 3DS 恰逢高达动画系列新作《高达 AGE》诞生，自然就顺理成章地加入到了本作的登场名单当中，同时也使得游戏当中登场的高达作品数量又达到了一个新高点。作战单位增多，游戏经典的机体制作系统和小队系统也会产生相应的变化，让我们来看看这次新加入的都有哪些帅气的强力机体。

文 FAN 美编 anubis

SD高达G世纪 3D	NBGI	策略
3DS SDガンダム ジージェネレーション 3D		日版
预定12月22日	1人	6090日元
无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

3DS 新作特报 No. 2

高达AGE-1
具备三种形态的万能机体

在《高达 AGE》的世界观当中，高达（GUNDAM ）这一强大的机体系列已经成为了传说中的存在，不过主人公弗利特·明日野的家中有着一枚代代相传的独特记忆单元，名为 AGE 装置，里头记载的便是高达这一强大机体的制作图，而在这个世界的传说中，高达是古代世界当中的救世主般地存在。在居住的殖民地受到被称为 U·E（Unknown Enemy）的敌人袭击后，弗利特的母亲在战场上牺牲了，而遗留下来的传家宝 AGE 装置则成为了弗利特惟一的寄托，于是，带着强大的信念，弗利特花费了 7 年的时间制作出了传说中的高达，并命名为高达 AGE。高达 AGE 拥有着三种形态，分别被命名为基本型（Normal），重击型（Titus）和速战型（Spallow），分别拥有着不同的能力，能够应对不同的战场情况，无论进行单兵潜入的斩首作战，还是在狭窄的市区地形中和敌人交锋，甚至是在开阔的场地中正面对攻都能够应付自如。

高达AGE-1 基本型

拥有最为全面能力的高达AGE-1基本形态，配置了远距离作战的激光枪，近战时也能用光剑与敌人周旋。

高达AGE-1 速战型

高达AGE-1的其中一种变化形态，有着绝佳的机动性，借助高速移动能够轻松地针对敌人破绽进行突击。

高达AGE-1 重击型

高达AGE-1的其中一种变化形态，针对格斗战制作的强化模式，在近身搏斗时有着出众的攻击力。

独角兽高达
拥有灵兽之名的纯白机体

来自于话题之作：剧场版动画《机动战士高达 UC》的独角兽高达亦将在本作中参战，搭载了独特的 NT-D 系统，能够将新人类驾驶员的能力得到最大程度的发挥，在启动 NT-D 系统时会变身为毁灭者，不但机体中的精神力框体会裸露，头部的独角也会分开为 V 型，原本令人看不出高达系列脸部构造特点的面罩也会收起，露出具有高达特征的头部造型真面目，同时机体的性能也会倍增。原作中这一形态只能维持五分钟，在游戏中又会采取何种方式来体现呢?

加夫兰
谜一般的敌人主力机种

袭击了人类殖民的不明势力 U·E 中的主力机体，有着龙类般的造型，背后有着飞翼，前肢与后肢的结构也截然不同，在俯下身躯时能够变形成飞龙形态。

被禁锢在沉眠中的世界中，与全新的同伴展开冒险

上一次做《王国之心3D》的前线，还是270期的时候。时间一晃半年多过去了，随着发售日的初步确定，关于本作的更多新情报也逐渐浮现于玩家的眼前，而且这一次的情报将会是更为实际且关乎游戏细节的。作为第一款在3DS平台上发售的《王国之心》，SE的第1开发事业部让我们看到了这个王牌系列不断进化的证明，毫不夸张地说，每一次情报的公开都令粉丝们为之热血沸腾。明年春天，让我们和索拉、利库一起坠入梦境的世界，踏上成为键刃大师的试炼征途吧！

文 八重樱　　美编 心の永恒

王国之心3D	Square Enix	动作角色扮演
3DS	KINGDOM HEARTS 3D [Dream Drop Distance]	日版
	预定2012年春　1人	售价未定
	无对应周边	对应玩家年龄未定

索拉

本作的主人公，除了大家再熟悉不过的索拉外，还有他的好友利库。他们将使用钥匙形状的剑——键刃，在伊安・锡德的指引下参加键刃大师认可挑战。在“被禁锢在沉眠中的世界”这座全新的舞台上，他们会结识到新朋友，当然也将面临新敌人的挑战。只要索拉和利库心中拥有充满着光明，任何的困难都是可以被克服的。

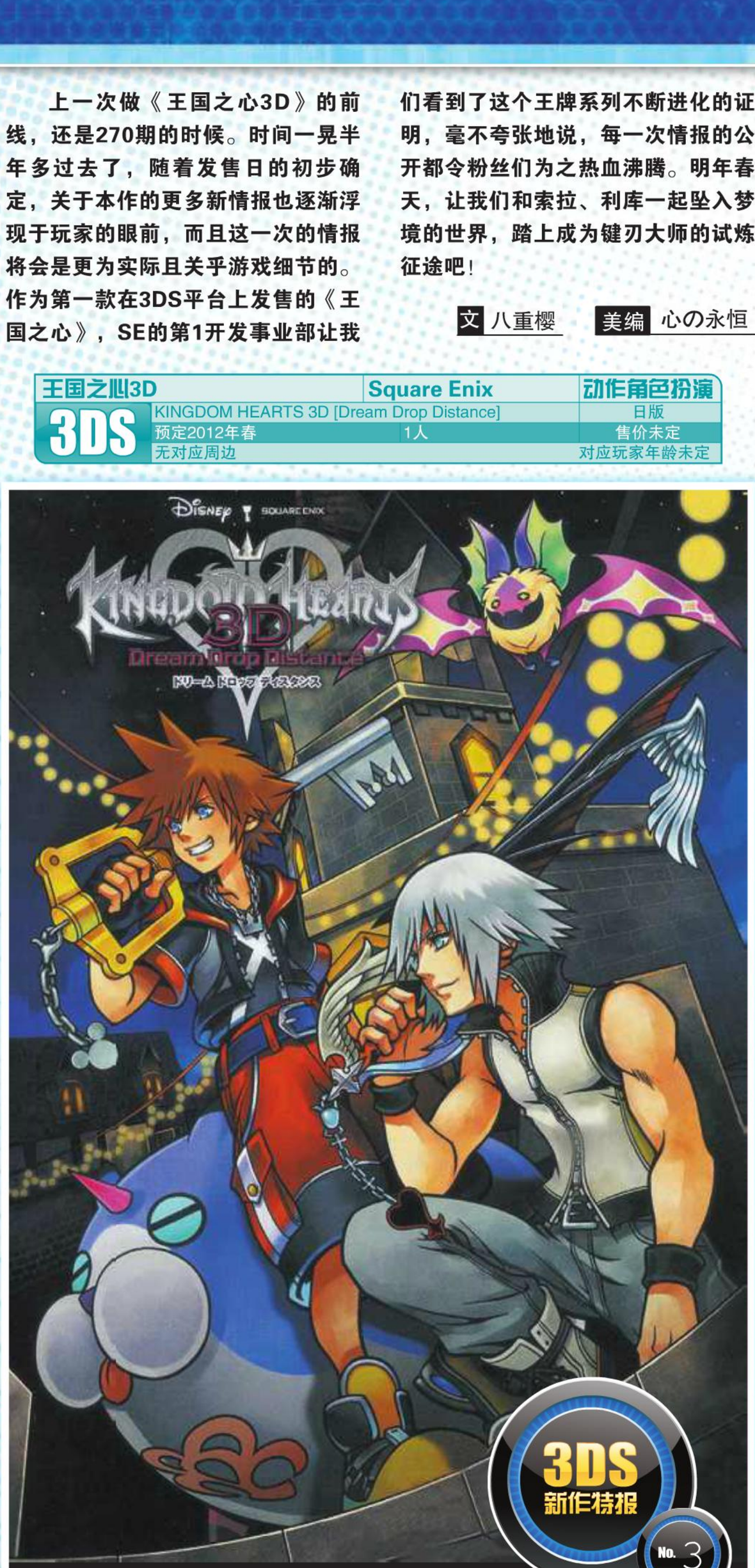
▲换上新款红色服装的索拉，这件衣服是伊安・锡德送给他的礼物吗？

“《KH》系列”的主人公，性格开朗阳光、勇往直前的少年。被键刃选中后，为拯救各个被黑暗吞噬的世界而四处奔走，在这一过程中也逐渐成长了起来。索拉身上这件红黑相间的服装是本作的新造型，款式比２代时要简洁，更接近１代的造型，值得注意的是他胸前白色的十字交叉修饰，让人不禁联想到《梦中诞生》中的三位主角。

利库

索拉的好友，与开朗活泼的索拉相比，利库显得要成熟稳重很多。他曾经在黑暗中迷失过自己，但最终还是在索拉、米奇国王等人的帮助下摆脱了黑暗对自己的控制，并获得了象征其自身存在的键刃——黎明之路。本作中，利库剪短了自己的长发，衣服也换成了帅气十足的露肩装。

▲利库将与《钟楼怪人（巴黎圣母院）》的男主角卡西莫多相遇。担心艾斯米拉达伤情的卡西莫多也将作为同伴加入到战斗中来？



3DS 新作特报 No. 3

梦与梦之间是相互衔接着的
坠入梦境的过程中
会进入到“被禁锢在沉眠中的世界”
使用钥匙开启“沉眠的钥匙孔”
就能解放这个世界
在“被禁锢在沉眠中的世界”中存在着一种不同于“无心”的黑暗
它们是以梦为食的——“食梦者”
食梦者又可分为“吃掉梦境并种下噩梦”和“吃掉噩梦”两大种类
寻找食梦者的过程也是接近“沉眠的钥匙孔”的惟一途径
伊安・锡德曾经这样说道：
“解放沉眠的钥匙孔并顺利归来者，将获得大师资格”
遵从这句话的指示，两位少年再度展开了冒险

©Disney. Developed by SQUARE ENIX

轮回之镇中死神游戏即将开幕！

▲4番街和5番街装饰着很多节日彩灯，将街道渲染得非常美丽。

本作的舞台是曾在初代《王国之心》开篇登场的轮回之镇。所不同的是，将会有新的地区——4番街和5番街供玩家们探索。从设定图上看，4番街和5番街都是一幅灯火通明的繁华景象，缤纷的灯光将这片区域点缀出童话般的梦幻色彩。这里同样聚集着一些流离失所的人们。

《美妙世界》男主角樱庭音操现身《王国之心》！

樱庭音操

NEKU

在涩谷长大的15岁少年，不喜欢和人扯上任何关系。在他的身边总是跟着一只名叫“猫猫”的圣灵，这只圣灵虽然拥有猫的外形，但却长着6条腿，而且尾巴也是音符形状的。

猫猫

▲显示在音操手掌上的倒计时就是他所说的游戏的证明。尚不明就里的索拉为了帮助音操，义无反顾地伸出援手。

▲明显的高低差是这两个区域的特点，索拉和利库将利用这一特色施展出更为帅气畅快的战斗。

不可思议的生物——食梦者

本作中索拉和利库将要面对的是一种名为食梦者的神秘生物。但是食梦者并不全是邪恶的敌人，它们会被细分为“梦魇”和“圣灵”两大类，“梦魇”就如名字所示是会攻击索拉等人的，而“圣灵”却可以成为同伴帮助索拉和利库战斗！

可爱的“圣灵”们

“奇迹喵”和“蝠蝠”是最早跟随索拉和利库的圣灵，它们的特点就是PIKAPIKA的双眼和滑稽可爱的动作，看一眼就会爱上它们哦！而且在游戏中，“圣灵”们还可以作为宠物饲养，放在手掌心上卖萌呢！

蝠蝠

奇迹喵

一看就是坏蛋的“梦魇”们

熊猫熊

鱼雷鱼

奇迹喵

虽然同为食梦者，不过“梦魇”的外表看起来可要吓人许多，它们的眼睛是血红色的、表情颇为凶恶。就连“奇迹喵”这一品种也透出一股子邪气呢。

与圣灵一起驱散噩梦

索拉与利库将在不同的世界中展开各自的冒险，游戏经过一定时间后系统就会强制切换操作角色。另外，在战斗中可以和食梦者发动连携技，过程非常有趣。

索拉与圣灵的连携是飞翔与跳跃！

在战斗中满足一定条件，便可消耗积攒的粉红色槽，与圣灵发动连携技。连携技的发动可使用按键，也可直接点击下屏上的圣灵头像。由于可携带两只圣灵冒险，因此也有双圣灵同时参与的高威力连携，丰富了战斗的变化度。

◀熊猫熊抓住索拉的脚旋转，获得强大离心力的索拉会向着目标高速突进。

利库的战斗强调威力和表演性！

用锐利的键刃将梦魇逐个击破。与索拉不同的是，利库并不直接与自己的圣灵发动连携，而且他的圣灵也不会出现在画面上，难道是让圣灵与键刃合体来改变武器的性能吗？

▲利库新衣服的背上有食梦者的标记，键刃上的火焰正是圣灵的作用。

“W异议あり!”

レイトン教授 VS 逆転裁判

《逆转裁判》与《莱顿教授》是分属于Capcom与Level-5两大游戏制作公司的推理解谜游戏品牌。一个是靠着热血激昂的法庭辩论独成一派，一个是以英式儒雅与浪漫征服玩家，无论哪个，都拥有着为数庞大的玩家支持群，两部作品都喜欢的人也绝不在少数。2010年10月19日，在Level-5的新作发表会上,《莱顿教授VS逆转裁判》这一标题一经公布就引起轩然大波，两部作品不管是游戏方式还是故事背景都千差万别，真的能融合到一起吗？那么在本届TGS上公布的新情报或许能稍微缓解一下大家的不安。

文 八重樱 美编 NINA

莱顿教授VS逆转裁判	Level-5	文字冒险
3DS	レイトン教授VS逆転裁判	日版
发售日未定	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄未定

Capcom×Level-5强强联手!

首先可以向大家保证的是,《莱顿教授VS逆转裁判》的剧本是由“逆转之父”巧舟老师来负责的,Level-5社长日野晃博也坦言:“没有巧舟的《逆转裁判》不能称之为《逆转裁判》”，足可见巧舟的地位确实无人能取代。因此，即便《莱顿教授VS逆转裁判》的剧情难免会有穿越成分存在，但相信在巧舟的掌控之下并不会出现更多超乎常理的神棍剧情，玩家依旧可以在游戏中体验到爽快的推理乐趣。另外,为确保两社“共同开发”这一关键不动摇,Capcom的大阪总部、东京分部以及Level-5的福冈总部和东京办公室经常会举行电话会议相互沟通,避免出现“一方制作、一方配合”的情况发生。

▲无论何时，成步堂的身边都少不了可爱的真宵!

两位重要角色现身!

遗憾的是，本作的剧情目前还没有明确的情报，只知道是围绕着中世纪出名的“魔女审判”展开的，莱顿教授与成步堂龙一来到了命运交汇的“迷宫城市”，在这里正在举行一场“魔女审判”活动。被认定为魔女的是一位名叫“玛霍涅”的金发少女，从游戏截图中能看到她被关在铁笼状的刑具内，但少女却坚称自己并不是魔女。另一位新公布的角色则是负责审判魔女的吉肯·巴恩罗多检察士，他身穿银色铠甲，拥有一头砖红色的短发，是检察士组织中的精英人物。

©Level-5 Inc.
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

梦之公演即将开幕！

裁决魔女的检察官

吉肯·巴恩罗多

审判玛霍涅的吉肯·巴恩罗多，他的名字“ジーケン”与日文中“事件”的发音接近。

玛霍涅

神秘少女玛霍涅，顺便一提她的名字日文写作“マホーネ”，而“マホ”又与日文中“魔法”的读音“まほう”接近。

疑似魔女的少女

充满挑战性的“群众裁判”

判定玛霍涅是否为魔女的关键取决于“群众裁判”，莱顿教授与成步堂龙一需要依次听取群众证人们的证词来推翻玛霍涅是魔女的谎言，有时候多位证人会围成一个圆圈对口供，想要打探出真实口供的难度必然有所增加。不过我方也有莱顿教授与成步堂龙一这两位顶级的推理高手，当两人齐声喊出“异议あり！”的时候，剧情也将被推上一个高潮。

►证人的性别和年龄均不尽相同，在听取证人证词的时候，还会有其他捣乱分子乱入到法庭之中，他们所说的每一句话都可能改变玛霍涅的命运。

◄有时证人们也会聚在一起开作战会议，看来他们似乎一定要制玛霍涅于死地。对于我方来说，这可是相当不妙的情况。

挑战非常识的推理！

不过在本作中的确存在着“魔法”这一设定，在魔法神奇力量的面前，成步堂对于不在场证明等诡计的推理能力可能将会无法派上用场。而成步堂无法解开的谜则会成为莱顿教授一显身手的舞台，看来两人既是共同合作的伙伴也是相互竞争的对手呢！

►在压倒性的不利状况面前，过去曾无数次化险为夷的成步堂也露出了大事不妙的神情……

文 洛克 美编 NINA

3DS 新作特报 No.5

就在任天堂于9月13日召开在东京召开的新制品发布会上，日式RPG大厂Square Enix展出了一款名为《勇气原点 飞翔妖精》的游戏，由于本作利用AR卡片作为主要系统，加上游戏的制作人是负责《最终幻想Ⅲ》的浅野智也，因此在公布之初就受到众多喜爱“《FF》系列”玩家的广泛关注。如果你是“《FF》系列”的粉丝，那么在《光之四战士》的正统续作推出前，不妨和洛克一起看看这款《勇气原点》吧！

勇气原点 飞翔妖精	Square Enix	角色扮演
3DS BRAVELY DEFAULT		日版
预定2012年内	1人	售价未定
对应AR卡片		

新闻资讯 前线狙击

用勇气描绘的幻想世界

从官方目前公布的情报来看，本作的冒险舞台十分宽广，充满着自然气息的大地、一望无际的大海都将成为主角们的探索地点。为了拯救少女，少年背负着“光之战士”的名号，踏上了旅途……

▲在甲板上眺望辽阔无边的大海，前方等待着主人公的又是什么呢？

▲根据制作人浅野智也所描述，本作和《最终幻想Ⅴ》相似，每名角色都有不同的职业和战斗能力，并采用四人组队和踩地雷式的传统方法。目前得知宣传图中出现的白衣少女会成为“光之战士”中的一人，那么其余两名同伴又会是谁呢？

▲进入灼热的火山中探险，如果队伍中没有能使用冰系魔法的同伴，相信这次火山之行将会是一次异常艰难的旅途。

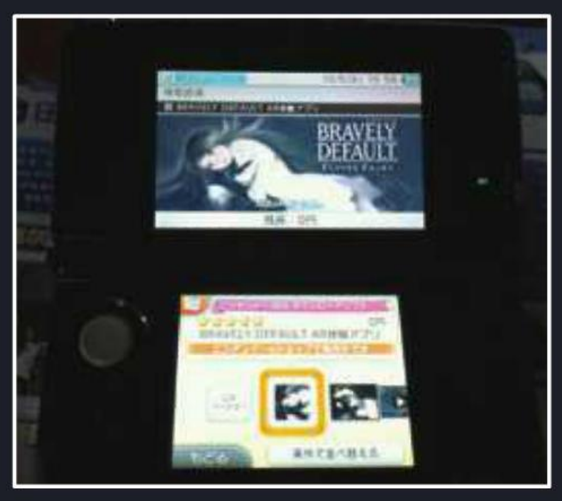
BRAVELY DEFAULT™ FLYING FAIRY

使用AR卡片进行的奇异冒险

在游戏公布之初，制作人浅野智也就表示，本作的剧情将不再采用在游戏里交代剧情的推动方式，而是将剧情做到AR卡片中，争取给玩家带来一场真正的3D视觉盛宴。为了让广大玩家更容易理解这种剧情处理方式，Square Enix不仅在TGS上提供了试玩，还在eShop上放出相关程序，这里洛克就为大家介绍一下本作的试玩版体验情况，感兴趣的同学不妨下来一试。

体验版详情

大家还记得Square Enix在TGS上放出的AR体验吧？如今你只需要一张A4大小的打印纸和一台能联网的日版3DS（没网络条件的同学可参考本期的“指尖方圆”栏目，或是到附近的游戏店蹭网），同样能欣赏到这位栩栩如生的少女，这里给出试玩AR程序的详细步骤：



▲输入关键词搜索，系统会自动帮你找到我们所要的AR程序。

1. 启动3DS，在已连接互联网的情况下选择eShop。

2. 进入商店界面后，在下屏的搜索框中输入关键词“BRAVELY”或“DEFAULT”，系统会自动找到对应结果，其中上图所示的就是我们需要的AR体验程序。

3. 将程序下载到SD卡上，下载速度依你的网络情况而定。洛克使用的联通3G网下载时间约5分钟，下载完成后3DS部分准备完毕。

4. 登录本作的官网下载AR图像，下载地址为“http://www.square-enix.co.jp/bdff/ARcard_print.png”。为了方便各位，这张图片洛克以数据的形式放在本期Gamehalo中，各位读者可以用个人电脑读取光盘，直接将图片拷贝至硬盘中使用。

5. 使用一张A4大小的打印纸打印这张图片，家中没有打印机的读者可以去附近的商店自行解决。

6. 打印完成后可以将纸放到桌上或是地上，不过为了体验最佳效果，洛克建议将纸放到地上，并且和纸间隔约0.7米。

7. 一切准备就绪，打开3DS进入刚下载好的程序。在简单的剧情过后，系统会提示玩家启动AR模式，按确定后3DS会转换到摄像头界面，对准打印纸几秒后，一个栩栩如生的妹子即将出现在你的面前！

▲游戏的AR效果还算不错，注意在妹子跑来跑去的时候千万不要开启3D模式，对3D没有抵抗力的人士很容易秒晕。

※ 除了欣赏剧情外，我们也可以利用该功能做一些比较“猥琐”的事，例如程序的最后一幕是大地崩裂，妹子落入坑中。此时洛克故意跑到卫生间去玩，结果，你们懂得……

声明 由于作品原名《BRAVELY DEFAULT》难以直接用原文向玩家们传达出游戏的特点，上期暂译为《勇气契约》，本期经过商讨后正式更改为《勇气原点》。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN : Akihiko Yoshida.

迷宫 ジオフロントC区画

这个迷宫路线不是特别复杂，但比较长。而且因为**ヨナ**是作为保护对象加入战斗的，Nomal 难度下一般能挨过两下燃烧攻击。不过为了不发生什么意外，建议还是别惹太多麻烦直接往深处跑。其中迷宫里面有两个妖怪宝箱，里面的敌人都是大量的火焰史莱姆，其中一个能拿到核心结晶。建议等过了这个迷宫以后再返回来打。来到深处会受到一台大型机器**トルゾ** –Z 的袭击。将其击败后返回地面即可。

BOSS トルゾ –Z

LV	75
HP	40506

血厚非常，而且攻击力也很高，还好要保护对象没有加入战斗中来。难得**ノエル**即将要离队，攻击力减半的技能要趁还能用多用点。**ティオ**的防御减半也非常重要，不然除非用魔法，否则打出的伤害非常凄凉。建议队伍中最好有两个擅长用魔法的角色，这样才能勉强保证速度下降跟防御下降等负面效果持续下去，以及兼顾回复的工作。另外**トルゾ** –Z 会召唤出杂兵，不过一般还是先集中击破 BOSS 要紧。

第二天

就在**ディ – タ** – 大总统发表了独立宣言的一个星期之后，他对**クロスベル**的人民针对冻结其他各国在 IBC 的资产以及任命风之剑圣**アリオス**为国防长官一事发表了演说。而为了确认这件事，**ロイド**等人前往了游击士协会。在**ミシャル**口中得知**アリオス**昨天已经提出了辞呈，而此时收到了**レクタ** – 的电话请**ロイド**等人去原**ルバ – チエ**商会。

见面后**レクタ** – 告诉了众人帝国和跟共和国都已经开始集结兵力攻打**クロスベル**，而赤色星座也跟结社结成了同盟关系。此时**セシル**姐打电话来说风之剑圣来到特务支援课并带走了**キ – ア**。返回支援课确定了情况之后得知他们去了**ミシュラム**，于是众人赶紧到游击士协会借了艘快艇去**ミシュラム**。

流程：先去东街的游击士协会，剧情后去里街的**ルバ – チエ**商会。注意进去之前会有提示如果进去之后就不能再出来了，支线任务会全部失败，也不能去购买装备或道具。如果准备好了就出发吧。

来到了**ミシュラム**，之后前往主题公园的镜之城。从这里开始能使用爆裂模式了。进入主题公园后到镜之城这段路上会有 3 只之前遇到过的幻兽等着，不过还好不是连战。它们依次是**スフリンキマイラ**（湿地带遇到）、**ヒドラプラント**（钓公师团）、**フェアリ – ドレイク**（旧矿山），跟之前遇到的招式都差不多，不过等级会相应提高。战术方面，虽然因为**ノエル**不在而没了攻击力减半的神技，但可以让**エリィ**配出**カラミティクロウ**（时 ×8）这招导力魔法，能非常有效的减少这些幻兽的行动次数。在加上**ティオ**的调查技能附带的减防效果，效率大大提高。

跟上次来不一样，镜之塔内部这次充满了魔兽。不过路线并不复杂，只要调查顶层的镜子之后进去就会触发剧情，BOSS 战。

BOSS アリオス

LV	110
HP	39224

首先要说明的是，这场战斗剧情上是会强制战败的，风之剑圣的实力强得令人发指，普通攻击一下就好几千，HP 下降了一定程度之后会不停使用全屏攻击，S クラフト风神裂破

打出的 5 位数伤害更是能直接秒杀全员。不过他有一个致命的弱点——AT 下降不免疫，使得这场战斗并非毫无胜算，**ランディ**的 AT 下降技能难得在这里派上用场了。本战胜利的关键是怎样在短时间内给风剑施加速度下降同时，给我方成员都做速度提升的辅助，然后让**ランディ**用 AT 下降的技能不停的抽。可以的话再发动一个**アダマスガ – ド**（地 ×8、空 ×3）让全员都有一次物理攻击无效的机会，避免了 S クラフト的秒杀。如果能从一开始就施加异常状态并封住风剑的行动，战胜它就存在可能了。

众人最终还是未能阻止一切，只能眼睁睁的看着**キ – ア**变成零之至宝和**ベル**一起飞到了**オルキスタワ** – 顶部。在**キ – ア**帮助下，结社召唤出来的三台神机以压倒性的力量瞬间消灭了帝国跟共和国的大军。而另一方面，成为了新政府军的**ノエル**出现，逮捕了**ロイド**等人。

断章　伪りの乐土を越えて

被关押在拘留所的**ロイド**想起了**ノエル**的对话以及这几天发生的事情。**ノエル**虽然也很反感**ディ – タ** – 他们的做法，但是自己作为国防军的军人，没有违背命令的余地。而关押在同一个**ガルシア**则在一旁嘲讽落得如今下场的**ロイド**，然而就在彼此的互嘲中，却令**ロイド**重拾起决心要从这里逃出去。两人演了一场对殴戏唬骗守门的士兵开门进来，然后将其击晕逃脱。

流程：剧情过后**ガルシア**临时加入队伍。因为两人刚刚从监狱出来，身上自然没有任何物品。由于导力器也被收缴了自然无法使用导力魔法（能拿到武器已经很不错了），因此这部分要注意 HP。不过话虽如此但路上的杂兵能力都不算特别厉害，而且**ガルシア**的战斗力也非常高，技能基本上都是范围攻击，清理杂兵效果一流。要安全逃出去完全没问题。走廊上有些房间是空房间能进去的，搜刮一下能拿到不少非常有用的回复道以及复活饰品。

脱出过程一共有 4 场剧情战斗，其中最后一场杂兵比较多，因此 CP 自然不能节省，开场直接让**ロイド**插队发动 S **グラフト**能有效重创全部敌人，随后让**ガルシア**补几个技能即可。

进入走廊尽头的房间，里面红色的箱子中能拿回所有的道具以及导力器，拿到了之后记得把装备以及导力器上面的结晶都装备上。拉下控制台的阀门就能打开大门离开。走到外面的**ガルシア**决定留下在路口替**ロイド**拖延时间而离队，**ロイド**独自一人往**ノックス**森林道方向逃走。途中还会有一场杂兵战，胜利之后进入剧情，本章结束。

独自一人逃脱的**ロイド**在**ノックス**森林道再次受到重重围困。就在即将力尽被捕的时候，显露出真实姿态的神狼**ツァイト**出现并带走了**ロイド**。在逃脱路上神狼告诉了**ロイド**有关虚神计划的真相以及**キ – ア**是由炼金术制造出来的人工生命这一现实。逃到了**タングラム**门，等待着**ロイド**的，正是七耀教会圣杯骑士团的人，而**ワジ**也在其中。于是**ワジ**向**ロイド**表示出自己的真正身分——守护骑士第九位《苍之圣典》。

终章　それでも仆らは

顺利逃脱的**ロイド**首先要做的当然是先找回被“保护”的同伴。于是**ケビン**驾驶五号机吸引神机的注意，而**ロイド**和**ワジ**所搭乘的 9 号机则在光学迷彩的保护下潜入了魔都。

流程：以前一直只能作为**ティオ**的支援角色的**ツァイト**现在终于能正式加入队伍了。准备好一切之后，到驾驶室跟**アツバス**对话降落即可。首先是在中州降落，往医科大学的方向步行。途中会遇到大型的乌龟——幻兽**エロンア – ク**，LV84。以现在的配置来说对付这家伙比较花时间，而且他一招冲击波就能将人拍飞很远。还是用魔法比较方便快捷，而且**ツァイト**的 EP 很高，可以很奢侈地使用各种高级魔法。

来到医科大学先击退门口的杂兵，归队**ティオ**。前往医院的 302 和 303 两个病房探望**イリア**和**ドノバン**警部，剧情之后**アルモリカ**村。先到宿屋 2 楼找**ハロルド**，剧情后前往离开村子前往古战场。

从现在开始可以使用爆裂模式了。到古战场之后往记得看地图往太阳之砦的方向走，剧情之后会跟赤色星座的部队战斗，胜利后**リ – シャ**入队。

下一个目的地是**マインツ**山道的分歧点，先去人形工房询问关于结社那些神机的情况。然后前往矿山町，注意前往矿山町的隧道里面摆满了地雷，而经过山道分歧点以及抵达矿山町之后各有一场剧情战斗，剧情后**ランディ**归队。

下一个目的地就是西**クロスベル**街道。往市方向走，经过动车事故现场之后沿着铁道走到**ベルガ – ド**门，然后从左边的小楼梯上去月台，从里面的房间绕道对面月台之后会发生剧情。**ロイド**和**ノエル**的单挑。胜利后**ノエル**归队。

BOSS ノエル

LV	85
HP	15128

作为之前的同伴，实力自然跟我们的各位主角差不多，基本上可以让**ロイド**打动燃烧的心之后跟她硬拼，发动了技能之后睡眠弹的效果也就可以无视了，惟一要小心的就是Ｓ**クラフト**能打出 6000 多的伤害。所以尽量不要让**ロイド**的血量少于这个数。

流程：现在没有归队的同伴就剩下**エリィ**了。前往保养地**ミシュラム**。降落之前会有提示一旦降落就会马上跟赤色星座战斗，而且救出**エリィ**之后之前的区域也无法再次进入，建议先完成全部支线任务再去吧。赤色星座支部队的人员非常擅长施加诸如“暗闇”、“封技”、“封魔”各种异常状态的攻击或者即使，因此最好让我的某个角色学会治疗异常状态，又或者让重要的成员带上防止这些效果的饰品。如果准备好了就降落吧。

エリィ被软禁的地方是迎宾馆。剧情后马上进入战斗，然后从这里到迎宾馆的路上还有好几批赤色星座的军队埋伏。赤色星座的敌人基本上除了 AT 下降之外全部异常状态以及能力下降都免疫。因此**ランディ**的独有技能又能在这里能大显神通。从浴场进入室内，酒店的楼梯能够进行休息和回复。主题公园那边因为**ツァイト**在声东击西所以不能过去，酒店的楼梯处能进行回复。因为通往迎宾馆的路上也有好几批敌人，而且进入迎宾馆之后马上就会开始 BOSS 战，所以要好好利用这个回复点。BOSS 解决后进入剧情，**エリィ**归队。因为队伍最多只能是 6 个人，因此这时候要从**ノエル**、**ワジ**、**リ－シャ**三个角色中选一个出去待机。

BOSS ムラマサ

LV	87
HP	48500

同场的除了 BOSS 之外还有两台小型机器人，弱点都是冰属性。两个小的机器人会使用导力魔法，让**ロイド**或者**ワジ**给他们解除驱动就能屈死他们了。先解决掉两只小的再慢慢对付 BOSS 也不迟。BOSS 对全部异常状态和能力下降免疫，只能脚踏实地地跟其对决了。

经过**ロイド**等人的努力，成员们又再全部走到一起了。解救**エリィ**以及**マクダエル**议长出来之后，众人马上展开了作战会议。如果要让**マクダエル**议长宣言这个“**クロスベル**独立国”的无效，就必须使用**タングラム**丘陵上的无线电对市民和国防军发信才可以。另外从**ヨルグ**得到的联络，如果能让塔和僧院的大钟产生的共鸣停下来的话，就能解除**クロスベル**的结界，神技的力量也会被抑制。于是众人便马上开始了行动。

流程：救出**エリィ**之后，地图上现在能去的地方变成只有一个，那就是**プ－ス タ－**地点。在那降落然后发生剧情之后，再次返回**メルカバ**号。从**マインツ**山道的分歧点降落，往前往月之僧院。门口会发生杂兵战，注意这两台机械人形死掉的时候会自爆，伤害高不止，范围还几乎是全屏般广阔，因此建议让近战的角色都将血量保持在一半以上再将其击破。

迷宫 月之僧院

一楼大堂中间的三个大门都被结界封印着，先从左边的楼梯上二楼走廊，走廊两端都有门能进去。首先是右边门，进去之后来到一个庭院，击破庭院里面的杂兵就能解开大堂右边门的结界。搜索完内部的宝箱之后原路折返。然后是之前的走廊左边的门，进去之后按“西、北、西、北”的顺序进门就能来到一个同样有两个敌人的房间，将其击倒后大堂左边门的结界也解开了。

返回大堂再进入两个已经解开封印的门里面探索，分别能在里面拿到两颗月之宝珠。将这两颗宝珠放到大堂的神像前面的两个做台上就能解开二楼中间的大门的封印。进去之后发生 BOSS 战。

BOSS 道化师カンパネルラ

LV	90
HP	37170

小丑一开场就会在魔法反射的状态，所以只能用物理攻击来对付他，不过当他 HP 一半以下的时候这个状态会解除。小丑的攻击方式主要有无视距离的爆炸攻击、变辣椒、全屏的大魔法和必杀技。普通的爆炸攻击一般伤害在 2000 左右，威胁不大。至于全屏的大魔法和必杀技的伤害在 8000 到 10000 左右，保证角色接近满血状态比较重要。回血的手段建议用道具，咏唱魔法时间始终是慢了点，这段时间内可能会被变辣椒什么的招解除掉。辣椒状态说白了只是不能使用技能、魔法、道具的状态，攻击力的数值是不变的，而且能用解除异常状态的魔法解除掉。不过有时运气不好会连续两三个人被变成辣椒的，一定要小心。

另外小丑还有两个特殊技能，换位和替身。前者只是单纯扰乱玩家的位置，后者这是有可能抓我方一位角色来当自己的替死鬼挨下我方其他角色的诸如Ｓ**クラフト**之类的攻击。如果看见小丑的身影漂浮不定的话就要注意这种情况了。

迷宫 星见塔

星见塔的路线相对复杂一点，而且通道狭隘，很容易撞到杂兵，因此是比较令人头疼的地图。第三层需要解谜才能打开外侧通往 4 楼的门，方法是在右手边的一个房间里找到星之光玉放到中央的天平两边。另外，星见塔的 3、4、7 层都分别有一位守护侍女看门。击败她们之后才能继续往上走。而在顶层负责看守大钟的就是钢之圣女——**アリアンロ－ド**。

BOSS アリアンロ－ド

LV	120
HP	59000

LV120 完全就是犯规的实力，**アリアンロ－ド**大概会在开场后第二或者第三次行动就发动Ｓ**グラフト**，伤害 15000 以上，以我方角色现时的实力基本上就是秒杀。导力魔法“**アダマスガ－ド**”（地 ×8、幻 ×3，效果是“小圆、辅助”，能使一次物理攻击无效）必备，否则甭想挨过这招必杀技。

因为**アリアンロ－ド**不受任何异常状态和能力下降，所以只能靠提升我方的能力来战斗了。推荐让全员都装上提高回避率的饰品以及结晶，再让一到两个同伴配出“**アクアミラ－ジュ**”这个技能来保证全程所有角色都在回避率 +50% 的状态，这样可以保证钢之圣女绝大部分的招式都打不中我们。不过因为要维持回避率 +50% 跟物理无效的状态，因此得让两个人来当援护两个人当输出的配置。

钢之圣女 HP 被打倒一半左右之后面具就会脱落，这时候攻击力跟防御力会更加疯狂。不过只要成功打掉面具，就算输掉也能继续推进后面的剧情。

历尽了千辛万苦众人终于还是将星见塔和月之僧院的大钟所产生的共鸣制止了。**クロスベル**的结界也得以解除，稍作休息。

第二天，实行**クロスベル**解放作战正式开始。特务支援课在其他协力者的帮助下从南门潜入了**クロスベル**，虽然遇到了迎击的部队但最终还是顺利跟**ダドリ－**以及**ゼルガイ**课长汇合。

在两人的带领下，众人来到了**ジオフロント**Ｄ区画。紧接着就开始策划**オルキスタワ－**潜入作战了。

流程：做好准备的话，到休息室进行休息就能推进剧情。开始进攻**クロスベル**了，剧情会一直发展到中央广场遇上三个杂兵的战斗，随后跟课长他们汇合，**ダドリ－**入队（这时候又要从队伍里除一个人出来待机了）。

潜入**オルキスタワ－**首先得准备一台导力车，于是回去支援课的车库拿车。就在检查车是否能正常运作的时候，车内通讯器传来了**キリカ**的通讯，要先前往车站一趟

车站。一旦进去，作战就会马上开始，因此进去前还是先准备好需要的道具吧，从大堂穿过围栏进入月台。按指示在 3 号列车第二节车厢进去找到**キリカ**。

之后，在**キリカ**和**レクタ－**的协助下，**ロイド**等人顺利冲进了**オルキスタワ－**。乘坐电梯上 21 楼就能进入中枢区画。

迷宫 中枢区划

中枢区画这里首先分了三个区域，第一个区域是传统的一本道形式的迷宫，注意其中一个红色上锁了的房间里面有**ティオ**的新 S **クラフト**，注意搜索一下钥匙。在深处的回复点旁边的门里面击破一堆杂兵，然后就能打开升降梯来到上层区域。

第二个区域要利用靠近中心轴的开关来控制中心轴的平台才能上去顶层，而由于走近那些颜色的光线里面 MP 会不停下降，所以这部分的战斗基本上使不出魔法。所以在这里还是尽量避免不必要的战斗吧。控制升降台能到第三个区域了。

第三个区域靠近升降梯的门现在暂时不用进去，走廊尽头有两扇门，其中一个里面有怪物宝箱，战斗结束后能拿到“风耀珠”，而另一个房间能控制下层的升降台升上来，返回电梯门口的房间从那里进入即可。从中间平台在上一层就能找到回复点。进去旁边的房间解开走廊的锁，穿过走廊就能直接来到塔 30 楼的楼梯间。剩下就靠走楼梯走到 36 楼。【**ビエ－ル**副局长在这里被软禁，**キ－ア**不在。之后从**シズク**那里拿到了**ガイ**的手杖以及**アリオス**给**ロイド**的信】，剧情之后去东边走廊中间的房间找到**シズク**，拿到了**ロイド**哥哥用的武器“**ゼロ・ブレイカ－**”，无疑是目前来说**ロイド**最强的武器。出来后乘坐电梯直奔顶层。接下来就是 BOSS 战了。

BOSS 血染めのシャ－リィ

LV	104
HP	72217

众人再次来到了风之剑圣**アリオス**面前，他向**ロイド**道出了自己的妻子、以及**ロイド**的双亲，甚至还有**イオン**律师的妻子都是死于当时帝国和共和国之间的谍报战的。而**キ－ア**出现在黑之拍卖会的原因也作出了解答。但始终不肯说出**カイ**的真正凶手。击败**アリオス**之后，**ロイド**推测凶手可能就是**イオン**律师。

流程：接着往前走来到碧之大树・圣域 2，尽头要面对的是业之领域，需要队伍中有**ランディ**才能进入，里面要面对的对手是**ランディ**的叔父——战鬼**シグムンド**。圣域 3 的尽头是戒之领域，需要**ロイド**在队伍中才能进入。这个领域需要从怪物宝箱中拿到“**金耀石の键**”、“**银耀石の键**”、“**黑耀石の键**”三把钥匙才能打开对应颜色的大门，而面对的对手就是风之剑圣**アリオス**。

BOSS 战鬼シグムント

大部分攻击都是物理攻击且都是范围攻击，加上此战杂兵会使用全屏范围的攻击，回避依旧是首要考虑的数值。战鬼的 S 必杀技伤害非常高，保证物理无效的状态同时要尽量给所有角色加回避率，以保证控场效果。

BOSS アイオ－ン TYPE－α

LV	99
HP	81000

也许是因为大钟被拆掉的原因，这台白色神机并没刚出场的时候这么强大。同样不吃任何异常状态以及能力下降，所以我方的战术可以沿用之前打钢之圣女时候的思路，让角色们都装上“回避 2”的结晶，装饰品也最好加回避的。战斗中让**ティオ**发动**アクアミラ－ジュ**提高全员的回避能力，这样 BOSS 大部分的攻击都打不到我们了。BOSS 普通攻击的攻击力一般在 4000 到 5000 左右，必杀技同样能打出五位数的伤害，要及时回复。因为途中会使用技能进入“3 次物理无效 +3 次魔法反射”的状态，所以基本上让**ロイド**跟**リ－シャ**或者**ランディ**其中一人打“双箭头”，而**ティオ**和另一位魔法角色则只能在远处支援。毕竟攻击无效总好过被反射吧。

顺带一提，因为 BOSS 能进入魔法反射状态，那我们也可以以其人之道还治其人之身。BOSS 的必杀技属于魔法系，而且能打出 10000 多好几千的伤害，这意味着如果反射一次胜过我们打十个回合。笔者就试过凭借魔法反射直接反了接近 40000 的血！所以，“**A－リフレックス**”（空 ×6）这招绝对必备！。

BOSS 风の剑圣アリオス

两个杂兵都不免疫能力下降，其中

ゼロ・クロッカ－会使用无视距离的攻击，单次伤害在 3000 左右，先降低其攻击力可减少威胁。风之剑圣的大部分招式相信大家已经很熟悉了。只是新增了个里疾风，能消除包括反射或物理无效在内的有利状态。而 S 必杀技也会进化，伤害在 17000 左右，依旧靠回避来多个普通攻击，物理无效用来抵挡 S 必杀技。

通过了 4 个领域，终于来到了**エリィ**的好友**ベル**、以及**キ－ア**面前了。经过**ロイド**尽力的劝说，**キ－ア**将要重新作出选择的时候，**ベル**杀死了**イオン**律师并控制了**キ－ア**，甚至说**キ－ア**是通过改变因果律来获得大家的爱护的。无法接受**ベル**的话的**キ－ア**最终还是失去了理智，与碧之大树融合成为了碧之虚神。

BOSS マリアベル

开场的时候角色位置在场地四角，BOSS 也会召唤出 4 个杂兵拦截。直接使用 S **クラフト**清理起来会比较轻松。BOSS 的战斗力比较低，S **クラフト**能打出很可观的伤害。注意一下 BOSS 在杂兵没死光之前会一直复活的。另外，魔法反射依然可以利用一下。

迷宫 碧之大树－神域

很长的一本道迷宫，注意这个迷宫会出现一种**アナザ－ワン**的敌人，被攻击的话会消失而且直接挂掉回不来，HP、EP、CP 三项都会同时清零。要是发现了尽量抢先制或者在他们行动前解决。走到尽头会发现被结界封锁的门。过去之后发生剧情。要解结界必须让有某种“因缘”的人进入里门两边的圣域才能做到，也就是说特定的角色要在队伍中才能打开。首先最左边的是象之圣域，要**ワジ**才能解开，对手是魔人**ヴァルト**；右边那个是色之圣域，**リ－シャ**才能解开，对手是**シャ－リィ**

而中间的门是业之圣域，打开的角色是**ランディ**，对手自然是战鬼**シグムンド**。

BOSS 碧のデミウルゴス

BOSS 一共分三个形态，第一形态比较轻松，召唤出来的杂兵有魔法反射，所以让**ティオ**之类的角色专心援护就好。打到一定程度伤害之后就会消失。BOSS 被打倒后会可耻地使用 SL，如果同场没杂兵倒是会没了 1/4 的血。将其击倒三次之后进入第二形态。

第二形态血量高达 200000 以上，招式伤害一般会在 5000~13000 左右。更可耻的是如果我们打出的伤害超过 10000，BOSS 就会耍赖般的使出亚空飞翔，直接让攻击者消失几个回合，回来之后 EP 也就全没了。同场的杂兵还会吸收 CP，一次 50，建议优先消灭掉它们。最后要注意 BOSS 的“虚空会煌波”，能消除有利状态。最后就是 HP 一定程度以下之后会使出“时空大崩坏”。一定要及时打断，不然直接 GAME OVER。

击败碧之虚神后，剩下就是慢慢欣赏结局的时间了。

BOSS 魔人ヴァルト

LV	104
HP	74875

跟上次见面比明显强多了——因为这次连能力下降的效果都免疫了。面对这种敌人还是用回避战术比较有效。另外魔人**ヴァルト**的 S **クラフト**威力依然有秒杀的等级，因此物理无效的魔法这场战斗也是必备的。

掌机平台一直不缺少包含大量“擦边球”元素的卖肉游戏。这不，继使用触控笔操作，让玩家浮想联翩的《魔女裁判》后，一款以3D爆乳为卖点的美少女动作游戏《闪乱神乐 少女们的真影》也登陆3DS平台。不过在游玩数小时后，洛克发现本作并不只是卖肉这么简单，爽快的战斗、有趣的剧情使本作作为一款动作游戏来看也毫不逊色，在年底的大作狂潮到来之前，用这款游戏过渡一下也是不错的选择。

文 洛克 美编 NINA

攻略透解 GUIDE THROUGH

闪乱神乐 少女们的真影	MMV	动作
3DS	闪乱カグラ -少女达の真影-	日版
	2011年9月22日 1人	5980日元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上

基础操作

按键说明

按键	功能
十字键	角色移动、光标移动
摇杆	角色移动、光标移动
Y键	消除上屏文字（剧情界面）、轻攻击
X键	加快对话速度（剧情界面）、重攻击
A键	对话（非战斗界面）、冲刺、奔跑（长按）
B键	跳跃、空中受身
L键	向前翻页（更衣室、剧情界面）、发动忍转身
R键	向后翻页（更衣室、剧情界面）、发动爆裂忍法
START键	跳过剧情（剧情界面）、暂停游戏
SELECT键	暂停游戏

忍部屋

忍部屋是少女们的休息场所，可以在这里整顿队伍。忍部屋共有“任务”、“交代”、“更衣室”、“设定”、“资料室”、“记录”六大功能，这些功能直观地显示在3DS的下屏部分，玩家只需点击即可进入相应功能，十分方便。下面为各位讲解这六项功能的实际用途。

※ 这些功能都对应忍部屋中的物品，当玩家靠近时会出现相应图标，此时按下A键即可进入。

任务

点击后即可进入任务模式，任务依故事情节分为五章，难度依次递增。本作一共存在70个任务，当玩家完成一个章节的所有任务时，该章节右边将显示一个“济”字图标。任务分为主线任务和支线任务，在左边标有角色头像的任务为主线任务，第一次进行主线任务时必须使用指定角色，完成后即可使用其他角色重复挑战。

※ 任务失败后系统会询问玩家重新挑战关卡还是返回忍部屋，无论选择哪项，玩家都将失去之前所获得的经验值。

评价

过关后系统会根据玩家的表现给出相应评价，评价按分数高低依次分为秀、优、良、可四个等级，影响评价的主要因素有过关时间（越快越好）、杀敌数（越多越好）及连闪次数（最大连闪数越多越好），不过像5-11胜者なき战い这种限制过关时间的任务，影响评价的要素自然就成为杀敌数和连闪次数，而像5-10最恐の守护者たち这种限制杀敌数的任务，影响评价的主要因素就为另外两项。

※ 如果以命驱状态过关，那么在评价旁边会出现一个“脱”字，使用命驱状态通过全任务将能获得称号“命驱皆传”、NO.41画像和忍装束“变装きぐるみ”。

©2011 Marvelous Entertainment Inc.

交代

更换所使用队员的指令，同时也可以在该界面浏览各角色的详细数值。初期玩家只能在飞鸟、斑鸠、葛城、柳生、云雀五名角色中选择一名使用，当完成隐藏任务 5–08“传说の大道寺先辈登场！”后即可使用最后一名角色大道寺先辈。由于在第一次进行主线任务时，玩家所操控的角色会被强制更换为剧情角色。因此在攻关过程中最好让队伍的整体实力处于一个平均值，防止发生卡关的悲剧。当然，玩家也可以选择先用强力角色清除任务，等到有实在打不过的任务时，再到一些适合练级的关卡中将掉队角色的等级练上来（适合各阶段练级的关卡在下文的“难点指南”中将会提及）。

※ 角色的阴阳属性全部练满后会出现最强的闪乱属性，此时选择该角色的时候可以自由地在三大属性中选择一种进行游戏。

更衣室

给角色更换服装的地方，可替换的服装分为制服（普通状态穿着）、水着（命驱状态穿着）、忍装束（忍转身后穿着）及装饰（增加角色能力的小部件，任何状态中都有效）四种，除了大道寺先辈外，其余五名角色各有 5 件制服、3 件水着和 4 件忍装束。在游戏初期玩家只能使用系统自带的服装，其余服装在满足特定条件后才会开启。

全制服入手条件

名称	入手条件
国立半藏学院　制服	游戏初期自动获得
国立半藏学院　旧制服	完成第一章全部任务
国立半藏学院　体操着	完成第四章全部任务
くまパジャマ	练出全角色的阴乱属性
妇警制服	练出全角色的阳乱属性

全水着入手条件

名称	入手条件
オシャレなビキニ水着	游戏初期自动获得
スク–ル水着	完成任务3–01“ひと夏の过ち”
レ–スクイ–ン风水着	完成第二章全部任务

全忍装束入手条件

名称	入手条件
立半藏学院　忍装束	游戏初期自动获得
バ–ストガ–ルズ制服	完成第三章全部任务
蛇女5人众の忍装束	打倒最终BOSS怨樱血
变装きぐるみ	以命驱状态完成全部任务

全装饰入手条件

名称	效果	入手条件
インテリメガネ	大幅提升角色攻击力，在命驱状态下可以轻松秒杀BOSS	使用斑鸠完成全部任务
古风な眼带	大幅提升角色防御力，即使在命驱状态下也不会被BOSS的忍法秒杀	柳生学会所有技能（LV.46）
朝食のパン	增加角色的体力最大值	使用葛城完成全部任务
くわえ卷物	胆力上升	使用飞鸟完成全部任务
インカム	道具的效果约为平时的150%	葛城学会所有技能（LV.44）
じっちゃんの太卷き	忍耐力上升，衣服很难被敌人破坏	以秀评价完成所有任务
忍兔ぬいぐるみ	过关后获得的阴阳经验值增加，更容易将两种属性练满（不过拿到这个道具后，基本上所有角色都有闪乱属性了）	使用云雀完成全部任务
天使の轮	治愈力上升，适合在命驱状态下使用	使用柳生完成全部任务
ネコ耳セット	获得的经验值约为平时的150%	飞鸟学会所有技能（LV.44）
キツネ耳セット	能更快地积蓄忍法槽能量	斑鸠学会所有技能（LV.43）
ウサギ耳セット	连闪判定时间延长，一定时间内没有攻击敌人也不会中断连击	云雀学会所有技能（LV.43）

资料室

顾名思义，玩家可在此处查看个人成绩和隐藏要素的解锁情况，本作共有 30 个称号、42 枚画像及 31 首音乐供玩家收集，这些要素极其耗费时间，如果各位读者对本作不是特别有爱的话，刷这些要素的过程会极其痛苦。

※ 值得一提的是，资料室中的辞典收录了本作的世界观和大部分系统说明，感兴趣的玩家不妨去看看，会有意想不到的收获哦。

全称号入手条件

序号	称号名	入手条件	其余报酬
01	见习い忍者	完成第一章的全部任务	国立半藏学院　旧制服
02	半人前忍者	完成第二章的全部任务	レ–スクイ–ン风水着
03	一人前忍者	完成第三章的全部任务	バ–ストガ–ルズ制服
04	上级忍者	完成第四章的全部任务	国立半藏学院　体操着
05	忍者师范	打倒最终BOSS怨樱血	蛇女5人众の忍装束
06	飞鸟任务完遂	使用飞鸟完成全部任务	くわえ卷物
07	斑鸠任务完遂	使用斑鸠完成全部任务	インテリメガネ
08	葛城任务完遂	使用葛城完成全部任务	朝食のパン
09	柳生任务完遂	使用柳生完成全部任务	天使の轮
10	云雀任务完遂	使用云雀完成全部任务	忍兔ぬいぐるみ
11	飞鸟全体术习得	飞鸟学会所有技能（LV.44）	ネコ耳セット、画像01
12	斑鸠全体术习得	斑鸠学会所有技能（LV.43）	キツネ耳セット、画像02
13	葛城全体术习得	葛城学会所有技能（LV.44）	インカム、画像03
14	柳生全体术习得	柳生学会所有技能（LV.46）	古风な眼带、画像04
15	云雀全体术习得	云雀学会所有技能（LV.43）	ウサギ耳セット、画像05
16	大道寺先辈全体术习得	大道寺先辈学会所有技能（LV.45）	画像06
17	迅速なる连闪	在一次任务中最大连闪数超过300	–
18	秘传忍法皆传	秘传忍法的使用次数累计超过100次	–
19	一骑当千	累计打倒1000名敌人	–
20	拳鬼击破	完成隐藏任务5–08“传说の大道寺先辈登场！”	可使用大道寺先辈、爆衣中可更改视角
21	命驱皆传	以命驱状态完成全部任务	变装きぐるみ、画像41
22	阴乱の极み	练出全角色的阴乱属性	くまパジャマ
23	阳乱の极み	练出全角色的阳乱属性	妇警制服
24	秀丽无双	无伤击倒BOSS	–
25	豪华绚烂	使用秘传忍法打倒全部BOSS	–
26	百花缭乱	观看过所有BOSS的秘传忍法	–
27	成绩最优秀赏	以秀评价完成所有任务	じっちゃんの太卷き、画像07
28	装备收集家	获得全部服装	–
29	资料收集家	获得全部画像	–
30	天衣无缝	所有角色达到满级（LV.50）	–

全画像入手条件

序号	入手条件
1	飞鸟学会所有技能（LV.44）
2	斑鸠学会所有技能（LV.43）
3	葛城学会所有技能（LV.44）
4	柳生学会所有技能（LV.46）
5	云雀学会所有技能（LV.43）
6	大道寺先辈学会所有技能（LV.45）
7	以秀评价完成所有任务
8	使用云雀完成所有任务
9	完成第五章的主线任务
10	完成第五章的主线任务
11	完成第五章的主线任务
12	完成第五章的主线任务
13	完成第五章的主线任务
14	打倒最终BOSS怨樱血后获得
15	打倒最终BOSS怨樱血后获得
16	完成任务4–03“飞鸟の特训”
17	完成任务4–04“斑鸠の特训”
18	完成任务4–05“葛城の特训”
19	完成任务4–06“柳生の特训”
20	完成任务4–07“云雀の特训”
21	完成隐藏任务5–08“传说の大道寺先辈登场！”
22	完成第五章的主线任务
23	完成第五章的主线任务
24	完成第五章的主线任务
25	完成第五章的主线任务
26	完成第五章的主线任务
27	看完任务1–04“盗まれた财布を取り返せ”开头的剧情部分
28	看完任务1–04“盗まれた财布を取り返せ”开头的剧情部分
29	看完任务1–08“蛇女子学园からの刺客”开头的剧情部分
30	看完任务2–01“葛城の自主トレ–ニング”开头的剧情部分
31	看完任务2–03“蛇女忍军を迎击せよ”开头的剧情部分

序号	入手条件
32	看完任务3-01“ひと夏の过ち”开头的剧情部分
33	看完任务3-02“云雀の单身潜入”开头的剧情部分
34	看完任务3-03“蛇女子学园への潜入”开头的剧情部分
35	看完任务3-06“蛇女の掟”开头的剧情部分
36	看完任务3-08“云雀の居场所”开头的剧情部分
37	看完任务4-02“阴の超秘传忍法书の试练”开头的剧情部分
38	打倒最终BOSS怨樱血后获得
39	以命驱状态完成一次任务
40	剧情自动获得
41	以命驱状态完成全部任务
42	完成任务5-14“闪乱、舞い忍ぶ！”

全音乐入手条件

序号	曲目	入手条件
01	乱れ笑き	初期自动获得
02	忍たちの觉悟	初期自动获得
03	いつも笑颜で	初期自动获得
04	が-るずとぉく	初期自动获得
05	过去と运命と	初期自动获得
06	仲间はここに	完成任务2-03“蛇女忍军を迎击せよ”
07	忍修行	完成任务1-01“战斗训练授业”
08	正义のために	初期自动获得
09	美しく舞うように	用斑鸠完成一次任务
10	求む！强い奴！	用葛城完成一次任务
11	秘められた斗志	用柳生完成一次任务
12	ひとりでできるもん！	用云雀完成一次任务
13	じっちゃんの名にかけて	飞鸟使用一次忍转身
14	目觉めよ飞燕	斑鸠使用一次忍转身
15	血の骚ぎ	葛城使用一次忍转身
16	己を信じて	柳生使用一次忍转身
17	なんとかしなくちや！	云雀使用一次忍转身
18	バカにしないで！	完成任务1-06“ぬいぐるみを赌けた胜负”
19	守るべきもの	完成任务5-08“传说の大道寺先辈登场！”
20	～战いへ～	完成任务1-08“蛇女子学园からの刺客”
21	最强へ！	完成任务1-08“蛇女子学园からの刺客”
22	静かに热く	完成任务2-04“斑鸠 对 咏”
23	狂乱の魂	完成任务2-05“葛城 对 日影”
24	无视する奴らへ	完成任务2-06“柳生 对 未来”
25	イジメてあ・げ・る	完成任务2-07“云雀 对 春花”
26	运命 ～忍びの掟～	完成任务5-06“战いの果てに”
27	乱れ笑き（ループVer）	完成任务5-06“战いの果てに”
28	败者の定	完成任务5-06“战いの果てに”
29	决战狂想曲	完成任务5-07“忍の道”
30	激・热・舞	完成任务5-08“传说の大道寺先辈登场！”
31	真影	打倒最终BOSS怨樱血

战斗指南

战斗画面

1. 体力槽：显示角色的体力，降至0后任务失败，体力槽的长短和角色的体力值有关，最大999。

2. 忍法槽：发动秘传忍法所必要的能量，攻击敌人或是被攻击都会增加能量，初期只有一格，通过升级可以增加忍法槽的最大值。

3. 衣服耐久力：受到攻击就会损耗，磨损到一定程度后角色的服装会被破坏。

4. 角色头像：显示角色的头像，根据角色当前属性不同，角色也会呈现出不同表情。

5. 敌人信息：显示敌人的剩余血量，BOSS战中BOSS的血量显示在画面下方。

6. 连闪次数：显示玩家当前的连闪数，连闪数越高所获得的经验值也越多，在一定时间内停止攻击连闪会重新计算。

基础动作

游戏的基础攻击系统和“《无双》系列”相似，通过Y键的轻攻击和X键的重攻击相互配合，就能轻松打出一套绚丽夺目的连击。其中轻攻击具有发生速度快、“绿碎”攻击能将敌人吹飞的特点，但攻击范围和杀伤力都不太乐观；重攻击的优势则在于攻击范围大，发动“绿碎”攻击的时候能将敌人打至高空。至于这两种攻击如何取舍，在下文中洛克会做出详细介绍。

初始状态下的角色招式很少，通过升级、提升阴阳属性都可以习得新的体术，在游戏中玩家可以在下屏观看角色的连闪列表，值得一提的是，在连闪表下方的XX段（XX代表相对应的数字）并不代表该连段能打出多少连闪，而是角色习得此招所需要的等级。

绿碎

本作战斗的最大要点是通过连闪派生出的“绿碎”攻击，发动绿碎攻击的条件很简单，只要按下屏的连闪表打出一段以绿色标志结尾的连击即可，例如飞鸟在发动忍转身前连续输入YYYX就能发动绿碎攻击。绿碎攻击不仅具有破防效果，还能将敌人浮空形成新的追击，是游戏中和BOSS决斗时的主力输出手段。

由于本作中出场的BOSS无一例外都具有超高的硬直，如果和他们硬碰硬吃亏的必然是我方角色，此时就要利用“算刀”技巧。相信一些经常玩动作游戏的玩家对该技巧不会陌生，所谓的算刀就是计算好自己和敌人的距离并提前出招，这样当敌人发动进攻的时候我们就能刚好使出绿碎攻击让敌人陷入硬直状态，以达到事半功倍的效果。拿飞鸟举例，其忍转身后最有威胁的一招莫过于最后的两次旋风斩，此招不仅攻击范围大，也可以让敌人陷入长时间硬直。不过和BOSS发生正面冲突的话，我方最多只能输入4次轻攻击就会被对手打断连闪，此时我们可以采用在BOSS不远处空挥，等到要发动旋风斩的时候主动靠近BOSS，这样在和BOSS接触的一瞬间就能使出旋风斩攻击BOSS。

势的话在禁区里可以直接“群起而攻门”。而且高弧线角球的落点比较好判断，如果能打到外线去让我们埋伏在禁区前沿的球员直接射门的话威胁也不低。当然，因为弧线高球速慢，对手判断落点也很容易，防守起来也比较方便。

战术角球就是按 A 键短传交给离得比较近的我方球员，面对我们的战术角球时，NPC 会不受控制地往禁区外面跑，估计是为了防备我们禁区弧顶远射，但是他们往外跑的方式真可谓“倾巢出动”，所有防守队员都往外跑，这时候把球交给还在边路待着的球员然后传中会收到意想不到的效果。

角球的踢法要根据实际情况而定，如果你队里长人云集，那么直接角球砸门是个不错的选择，而如果你的队员海拔都比较够呛但是足够灵活(比如巴塞罗那……), 那么战术角球的效果会好一些。

CHECK.5-2 任意球

任意球踢法也有两种，传球和直接攻门，传球的操作跟角球没什么区别，高轨道传球和贴地传球的方法也跟角球相同，这里不顾再赘述。

而任意球直接攻门则是众多玩家非常关心的事情，说实话任意球踢好了那真是一门艺术，看着足球画着一道美丽的弧线直飞网窝，那种动静结合的美感，真是令人沉醉……好的，跑题的话到此结束，我们来看看任意球直接攻门的技巧。

首先来看看我们都有哪些攻门手段：

1. 直接攻门：不多说了，调整好力量角度就可以了。

2. 超大力量射门：射门同时推左摇杆方向上，力量很大，最好在刚过中线附近的地方使用，离近了使的话很容易上演中国传奇球星李毅大帝的绝学：打飞机。

3. 超小力量射门：操作与超大力量相反，射门同时推左摇杆方向下，适用于那种在禁区里的任意球，打的是一个巧劲，当然这种射门方式还有另外一种用途就是接力射门，由于力量小，球滚动一阵后就会慢下来，而趁对手反应不及的时候由其他队员插上射门的效果不错。

4. 大力轰门：按下射门键，当屏幕上出现力度槽的时候按住 Y 的射门方法，力量比较大，30 码附近的话用大力轰门效果比较好，不过请先确认你的罚球队员有卡洛斯那种脚头。

5. 轻射：按下射门键，当屏幕上出现力度槽的时候按住 X 就是轻射，一般来讲在禁区弧顶附近的地方这么射的效果比较好。

然后就是技巧方面了，目前笔者的经验是用 50% 左右的力度瞄准球门正中间的位置打，然后根据和球门的距离选择射门方式（即无论使用哪种射门方式，都是蓄力 50% 瞄准中路打），一般正好能划过人墙，打在人墙防守区域和门将防守区域的中间，防守队员和门将都不太好处理，如果瞄准角落打的话反而容易打到人墙上或者被守门员没收，而使用 50% 力量的原因是既不会飞出去，门将又一般抱不到，制造混乱和骗角球都非常容易。

CHECK.5-3 点球

这次点球踢法比较传统，还是摇杆或者方向键的左右方向控制角度，按 X 键射门，不过这次蓄力槽的多少除了决定球速之外还决定球的高低，蓄力时间长的话就是高球，短的就是低球，这里还要做一个提示：在对付 NPC 门将的时候，按住 RB 再射门的勺子吊射异常好用。

CHECK.5-4 其它定位球

包括门球和边线球，这里只讲一些容易被忽略的地方。

1. 大力边线球的投掷方法是长按 A 键，本作中大力边线球的速度快了一些，有时候甚至可以当传中用，接边线球直接射门也是一种不错的选择。

2. 门将开球的时候按 RB 可以把球放下，而本作没有拖延时间犯规这一规定，所以门将接住球之后抱一会等进攻队员跑远之后按 RB 放下球自己带一会儿是一种非常猥琐的拖延时间的方式。

控

队友控制是本作中新增加的系统，也算是本作的核心系统之一了。掌握好这个技巧是中级者向高级者迈进的重要一步。

CHECK.6-1 队友控制的概念

所谓控制队友，即手动操纵队友跑位，大家可能记得当年《WE8》时候 AI 球员的跑位，真是神出鬼没，几乎是你想让他往哪里跑他就会往哪里跑，而且基本不会越位，一个直塞就制造单刀的情况非常多见。但之后的作品中就再也见不到如此聪明的 AI 了，大多数 AI 球员根本无法跑到位，经常出现面前大片开阔地却非要往对方人堆里挤的现象，甚至有传出球后他却往反方向跑的情况。本作新加入的控制队友系统就是为了解决这个恼人的问题而存在的。

CHECK.6-2 进攻中的控制队友操作

按下右摇杆，再推右摇杆向对应方向，那么对应方向的球员头上就会出现一个标识，这时候就相当于我们控制他了，这名球员会自动前插助攻，而我们的传球等等操作会以这名球员为第一目标。这个操作比较简单，但是在进攻中用途很大：

1. 破除密集防守，在对方防线已经站定的情况下，强行突破一般都是自讨苦吃，这时候可以控制和对方防守队员纠缠在一起的球员，命令他启动，然后在他启动的瞬间按 LB+Y 键过顶直塞（直接按 Y 键的直塞容易被拦截），就会出现现代足球中的经典配合：反越位，这时候对手的防守队员一般都是背对球门的，反应一慢很容易被我方球员甩开形成单刀。

2. 边路插上：有时候对方和我方的兵力都集中在中路禁区附近，而利用上面提到的制造反越位的话，由于对手防线过于靠后，容易直接把球挑给门将，这时候我们可以命令在边路的边后卫或者边锋插上，然后立刻分球，这样边路球员就可以直接撕破对手防

线，或传中或内切，悉听尊便。

3. 吸引防守：也算是现代足球中比较常见的配合方式，比如对手防线很平均，没有明显薄弱点，我们可以控制一名身在边路的球员跑位，这样对方的防守力量就会向那个边路集中，这时候左摇杆推反方向然后传球（虽然控制的球员是第一传球目标，可是如果强制反向传球的话也是可以传给别人的），另一边的球员就可以突破对方的防守薄弱点。等于人工创造防守薄弱区域。

如果大家采用手动操作模式的话（可以在操作设定中选择），这个手动控制队友系统还可以更加完善：我们不仅能控制队友向前跑位，还能通过右摇杆具体控制队友的跑位路线，具体用法相信无需向大家解释，不过在此提醒一点：这个看起来很强的模式其实很水，首先你需要集中精力通过右摇杆操纵球员绕过重重封堵，还要利用左摇杆控制带球球员移动避免被对方抢球，然后再看准机会传球，非常容易手忙脚乱（对于大多数人来说，用来按传球键的手和用来控制右摇杆的手，通常是同一只手，所以操作复杂程度可想而知……）。

CHECK 6-3 定位球及防守中的队友控制

首先说说定位球，在各种定位球中（包括角球、球门球、界外球、任意球等等，但是不包括点球）我们也是可以控制队友的，不过这次不需要按下右摇杆，直接推右摇杆到对应方向就可以直接控制该名球员，而画面也会发生变化，不再是传统的罚球队员视角，而是回到一般比赛视角，这时候我们可以控制球员进行跑位，而觉得位置合适之后按传球键（长短传直塞均可），那么罚球的球员就会以玩家现在控制的球员为目标传球，这样最大的好处是可以手动控制球员跑空位，1994 年美国世界杯布洛林那个惊世骇俗的任意球也是这个原理：布洛林突然跑到了没有防守队员的位置，然后罚球队员直接把球传给他让他射门，等于说在禁区里获得了无人看管的射门机会，而在本作中，这种跑空位射门的威力极大，禁区前任意球可以试试这种方法。

而在防守中，推右摇杆的对应方向可以把控制权切换到指定的球员身上，由于按 LB 切换球员是自动的，很可能出现两三次切换也切换不到我们想控制的球员身上的情况，用右摇杆可以解决这个烦恼。

CHECK 7-1 关于领球操作

领球指的是将传来的球带出去的操作，有两种操作方式，一种是等球到脚底下再加速跑，另一种是球还未到脚底下就按 RB 加速，两种领球方式的不同在于领球之后的状态。球到脚底再加速的话会比较慢，但是球离脚比较近，相当于稳稳地控制在自己的脚下；而先按 RB 再拿球的方式拿到球就可以全速启动，但是接球的一瞬间球会被弹得比较远。

两种领球方式各有千秋，把球拿在脚底的好处是比较稳妥，对方防守队员离你有一定距离的时候贸然接球加速冲刺容易直接把球送到对手脚下，而接下球来缓一下再作打算可以减少失误概率，适合于对方防守队形已经排好，但是没有人上来主动逼抢的情况；而加速领球适合于快速反击，完全不耽误时间，另外一个适用的情况就是目标队员身边有对手包夹的时候，接球之后弹的那一下有可能直接把球带出对手的包围圈，而且把球弹出去之后在追上球之前直接射门的话算接球射门，力量很大，在禁区前沿威胁非常大。

CHECK 7-2 假摔

其实这个动作几乎不能算作是“技巧”，因为目前发现这动作的实用性几乎为零，而且很容易就给自己来一张牌，由于实用性过低且后果严重，为了避免玩家不小心假摔，该动作的操作方式非常复杂：同时按下左右摇杆，然后按 LB+LT，在对方和你纠缠的时候按假摔有一定概率裁判会判对手犯规，不过概率很低罢了，能不用尽量不用吧。

辅

这里介绍一些小技巧，这些小技巧虽然发挥作用的场合比较少，但是熟练掌握的话经常能起到出其不意的效果。

CHECK 7-3 取消操作

这次我们还是可以进行超级取消操作，具体操作方法是按住 RB 和 RT，可以取消所有正在进行的动作，包括跑动等等，不过超级取消最重要的用途还是在取消错出的短传和直塞。比如在禁区里防守的时候，很多玩家习惯连点 A 键阻截，由于禁区里情况复杂，连点 A 键很可能会把已经解围出去的球再传回来，这时候就可以使用超级取消取消短传动作。

射门和长传还有一套自己的取消方式，就是在力度槽出现后到踢出球之前的这段时间按 A 键就可以取消，配合方向键使用还可以做出假射真扣和假传真扣动作，单刀球必杀技之一，请熟练掌握。

技

这个部分主要讲授一些笔者目前发现的好用的技战术打法，当然并不绝对，大家可以根据自己的需要来进行选择。

本作中目前为止发现的最简单有效的打法是边路突破，由于本作过人相对简单，如果大家有一个速度快的边锋或者边后卫的话可以让他在边路一路闷头突破，快突到底线的时候控制队友往禁区中路插，然后直接传中头球攻门，这种打法在对人和对 NPC 的比赛中都非常有用，打不开局面的时候可以多试试这种手段。除了直接传中，还可以边路突破之后突然变向内切，然后传给埋伏在中路的球员用 20% 左右力道远射，破门的概率也很大。

本作中，门将大智若愚的毛病还没有改过来，在禁区里非常大力量的直接射门很有可能被他神勇扑出，反而在禁区外看起来威胁程度不高的远射总是能打破他的十指关。所以建议大家在禁区内除了补射空门之外尽量不要使用直接按 X 键的射门方式，效率会比较低；反之，如果在禁区外，那么就要多尝试射门，即使不进也几乎不会被守门员抱在怀里，而且骗得角球的概率很大。当然，我们的门将也存在这种问题，所以尽量不要放对手远射，一看到对手突入禁区就立刻出击，他们只要射门就多半会打在门将身上。

防守问题前面讲过了，退守 + 逼抢几乎是万能防守方法，所以如果觉得跟不上进攻方的节奏的话，就按住 RT 和 X、A 两键不放手，对方传球推右摇杆向对方传球的方向切换球员然后继续退守 + 逼抢。铲球的话最好打一个提前量，不要看到对方进入你能铲到的范围再放铲，那样多半会犯规，而是尽可能提前一点，争取做到“把身体横在对手面前”挡他球路。

新游戏模式详解 New Modes In PES2011

这部分会为大家讲解本作的新加入模式以及旧有模式的变更点

CHECK 1 点数与 Extra Content

相当于传统的“WE SHOP”，比赛胜利、杯赛或者联赛模式获得冠军、大师联赛获得荣誉之后，可以获得单位为 G 的点数，这些点数可以用来购买隐藏球员、隐藏球队、恶搞音乐以及各种修饰用的道具，甚至一些游戏模式以及最高难度都需要在里面购买。

CHECK 2 足球生涯模式

本次的足球生涯模式除了包括传统的大师联赛和一球成名之外，最大的变化是加入了 Club Boss 模式，不过比较不厚道的是这个模式需要在 Extra Content 里的 Mode Expansion Kits 里花 100G 购买（顺带一提，这个 Mode Expansion Kits 里还出售大师联赛以及一球成名的种种作弊功能）。足球生涯模式中的大师联赛和一球成名两种模式变化不大，不做过多解释，只有一点要提醒大家，如果想在大师联赛模式中使用真实球队阵容的话，必须在万恶的 Mode Expansion Kits 里花 100G 购买名为 Master League 3 的项目，这样在创建球队的时候才会出现使用真实阵容的选项，不然的话就只能使用大师联赛默认阵容了。

CHECK 3 Club Boss 模式详解

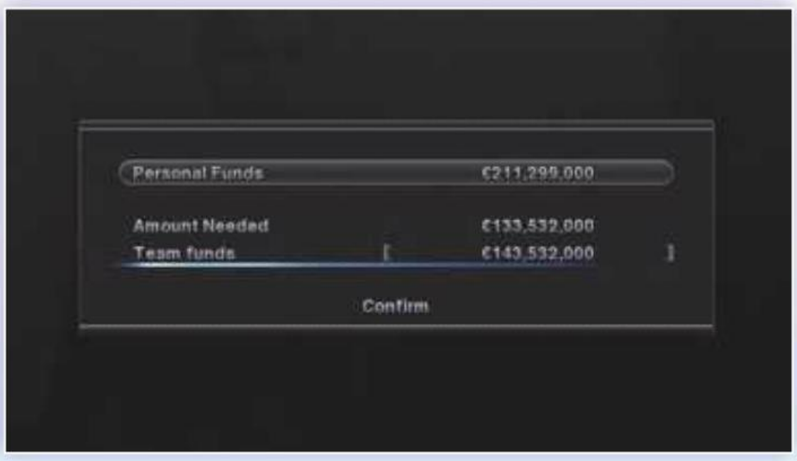
Club Boss 模式，顾名思义就是扮演俱乐部老板的模式，除了通过战术设定帮助球队赢球之外，还要考虑经营要素，比如广告和赞助以及门票收入等等。

另外，由于本模式不能控制球队进行比赛，只能观战，可以算是一个考验玩家经营管理能力的模式。在进行该模式的时候一定要小心谨慎，因为我们不能通过自己高超的游戏水平做一些逆天的事情，所以最好在每场比赛前都存档，争取把不确定因素降到最低，虽然该模式比较考验通盘筹划的能力，但是如果赢不下比赛，那么一切都是白搭。

游戏流程

首先是设定游戏的整体环境以及自己的长相等等，跟大师联赛完全一致，这里不做详细解释。

进入游戏后会进入投资画面（如右图），最上方的数字是个人总资产，而 Amount Needed 是球队所需资金，Team Founds 是要投入的资金，投入资金的多少就是球队初始资金的多少，当然，为了保险起见，请不要一上来就把所有的钱扔进去，尤其是玩高难度的玩家。



确定好给球队多少钱之后就可以进入模式主菜单了，其他几个选项和大师联赛基本一致，而在 My Team 选项中，因为我们不能亲自上场比赛，所以没有阵容设置选项，当然，作为管理者，我们可以在 Sponsor List 中查看获得赞助的条件，达到要求就可以获得赞助。

真正本模式的核心要素都在主菜单中的 Instruction 模式中，这也是我们惟一能影响到球队战斗力的地方。

首先请看左图，我们有如下几个选项：

1.Sign Player：即签约球员，进入这个选项之后我们可以通过非常详细而具体的条件搜索球员。按照条件进行搜索后符合条件的球员会按照综合能力由高至低罗列在一个表格中，看到自己心仪的球员就可以去接触了。选择进行接触后需要过一段时间才会收到对方球队的报价，之前需要耐心等待。

2.Tactical Instruction：这里可以设定球队的基本战术风格。第一项是设置整体战术，可以选择积极进攻、全力防守、快速反击等等；第二项是出场阵容的确定方式，这里可以选择根据球员状态或者是根据球员能力确定首发阵容；而最后一项则是要求教练关注某个球员，这名球员会受到教练的重点照顾，一般来讲是肯定会有出场机会

的，当然，要求特殊照顾的球员不能是身负重伤或者是禁赛期间的。

3.Marketing Budget：转会预算，可以把自己的资金注入转会预算，注意可以注入的资金是一开始把部分资金投入球队之后的剩余部分，所以，一开始扔钱越多，这里的可用资金就越少。

4.Hire Manager：雇用教练，教练的雇佣费用和能力倾向会显示在画面右侧，一般来讲雇佣一个好的教练会起到事半功倍的效果，毕竟这次我们没有办法操纵球队进行比赛，教练的好坏很大程度上能够决定球队的成绩，不缺那几个钱的话就直接聘请最下面那些身价不菲的教练吧。

5.Watch Match：决定你是否现场观看比赛，现场观看比赛的话据一些玩家反映在一些重大比赛中你亲自观看会提升获胜概率，不过目前未经验证。

6.Close Dealing：近期接触过的球员列表，在这里可以花一些自己的钱来帮助球队进行交易。

进行完设定之后就可以选择主菜单中的第一项 Forward Time 来进入下一个时间段了，之后日程表会缓缓流动，如果突然觉得还需要进行一些交易或者设定的话可以按下 A 键进入这一天进行具体操作。

到了规定的日子，就要进行比赛了，除了能给比赛加速，我们什么也不能做，看看就好了，也是对你经营成果的一个展示。

技巧心得

本模式由于不能操控比赛具体进程，所以论难度来说比传统的大师联赛模式要大得多，而且初期难度尤其大。下面笔者结合自己的经验向大家提出一些建议：

1. 如果大家选择的球队实力不济，那么初期就算是卖血也要换来至少一个综合能力在 80 以上的球员，而且这个球员最好买在攻击线上，钱不够就把队伍里那些能力一般的替补解约换钱，这些球员的年龄没有限制，可以买那些差不多快要退役的老家伙，一则价钱不会太贵，二则这些球员的作用不过是帮你撑过初期的困难时期，到后期肯定是用不上的，不如让他自己退役算了；同时花点小钱买一些非常年轻的潜力股（去那些南美球队里找找，多得是），然后在杯赛或者不太重要的比赛的时候通过 Tactical Instruction 指名这个球员让教练派他上场，多加培养，可以省下一大笔转会经费。

2. 每场比赛前必须存档，特别是第一个赛季，如果战绩太差拿不到赞助的话很可能直接破产，而比赛中突发情况非常多，笔者曾经在 4:1 领先的情况下被对手愣是在二十分钟内追成 4:4，到手的鸭子飞了，勤存档就能避免这种情况，如果大家选择的球队实力一般，那么记住：有一些豪门球队在初期是怎么也赢不了的（除非最简单难度），和这些球队比赛之前可以去 Tactical Instruction 里把第一项设置为全力防守（All-out Defence）并指名年轻球员上场，就当是锻炼的机会了，反正拼命抗争输 1:0 和松松垮垮地输 100:0 对于联赛整体格局的影响的差别不是很大，不妨等实力强大了再来报仇。

3. 选个好教练，能力高的教练价格也高，不过相比于球星的身价来说，初期（可供我们选择的）教练们可是太便宜了，700 万左右就可以签到一名能力不错的教练，为了今后考虑，在签约教练的时候可以看看他的能力，第四项训练倾向为 Ability Focus 的教练可以帮助年轻球员尽快成长，如果初期可以在短期内训练出两三个可用之才的话，那么中后期游戏会轻松很多。

这三点建议可以帮助大家顺利通过初期的困难时期，后面的发展就靠玩家自己了，想买一大堆当红球星创造自己的银河战舰还是从年轻时期开始逐步培养起一支属于自己的强劲子弟兵，选择权在玩家的手里。

CHECK 4 线上大师联赛的变化

线上大师联赛的变化主要是加入了球员签约年限和生理曲线系统，买来的球员不仅只能踢有限的场次，能力还会随年龄下降。这样一来，等于说玩家手下强大的球员不再是永久保值的，他们会衰退也会离队。换句话说本作的线上大师联赛在逼迫玩家频繁地进行新陈代谢，这也对玩家们的水平提出了更高的要求，只有多获胜才能获得更多资金来购买新的球员，线上大师联赛变得更加真实与残酷。

另外，到目前为止线上大师联赛最热门的球员是来自西甲比利亚雷亚尔的 7 号尼尔玛，这家伙一上场就像是吃了激素一样，怎么拦也拦不住，本作的下底传中又特别的强，他这样的强力边锋的威力可以得到充分发挥，另外，个人猜测，下一个火起来的球员应该是哲科那样的高中锋。

►右图中的这位就是来自“黄色潜水艇”的尼尔玛。

成就奖杯心得 Achievements & Trophies

本作的成就 / 奖杯可以用一句话形容：毫无技术含量，但是耗时很长

成就 / 奖杯名	点数 / 杯种	说明
Ultimate Player	–/ 白金	获得除了这个奖杯之外的其他奖杯
First Glory: Exhibition	5 点 / 铜杯	在 Exhibition 模式中第一次战胜 AI
First Win: UEFA Champions League	5 点 / 铜杯	在 UEFA Champions League（欧洲冠军联赛）模式中获得一场胜利
UEFA Champions League Elite 16	15 点 / 铜杯	在 UEFA Champions League（欧洲冠军联赛）模式中晋级 16 强
UEFA Champions League Winner	30 点 / 银杯	在 UEFA Champions League（欧洲冠军联赛）模式中获得冠军
Copa Santander Libertadores Win	5 点 / 铜杯	在 Copa Santander Libertadores（南美解放者杯）模式中获得一场胜利
Copa Santander Libertadores R16	15 点 / 铜杯	在 Copa Santander Libertadores（南美解放者杯）模式中晋级 16 强

成就 / 奖杯名	点数 / 杯种	说明
Copa Santander Libertadores King	30 点 / 银杯	在 Copa Santander Libertadores（南美解放者杯）模式中获得冠军
International Champion	30 点 / 银杯	在 League/Cup（联赛 / 杯赛）模式中获得一项杯赛冠军
League Champion	30 点 / 银杯	在 League/Cup（联赛 / 杯赛）模式中获得一个联赛冠军
The Debutant	5 点 / 铜杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中第一次代表俱乐部出场比赛
League Champions	10 点 / 银杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中获得联赛冠军
League Best Eleven	30 点 / 银杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中入选年度最佳阵容
UEFA Champions League Debut	30 点 / 银杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中代表球队出战欧洲冠军杯
Super Star	90 点 / 金杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中获得年度最佳球员的荣誉
Pride of a Nation	40 点 / 银杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中代表国家队出战
World Footballer of the Year	90 点 / 金杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中获得世界足球先生的荣誉
Proud Skipper	20 点 / 铜杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中担任球队队长
Mr. Versatility	15 点 / 铜杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中习得一个新的位置属性
The Multi-Talented	15 点 / 铜杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中习得一个新的特技
First Glory: Master League	5 点 / 铜杯	在 Master League（大师联赛）模式中获得一场胜利
Promoted	30 点 / 铜杯	在 Master League（大师联赛）模式中升到顶级联赛
Champion Manager	30 点 / 银杯	在 Master League（大师联赛）模式中获得顶级联赛冠军
European Elite 16	10 点 / 铜杯	在 Master League（大师联赛）模式中参加欧洲冠军联赛并小组出线
Kings of Europe	30 点 / 银杯	在 Master League（大师联赛）模式中多得欧洲冠军联赛冠军
The Treble Winner	60 点 / 银杯	在 Master League（大师联赛）模式中，一个赛季内获得联赛冠军、欧冠冠军和联赛杯冠军
No.1 Club	90 点 / 金杯	在 Master League（大师联赛）模式中将自己的球队国际排名提升至第一名
First Glory: Club Boss	5 点 / 铜杯	在 Club Boss（俱乐部老板）模式中赢得一场胜利
Champion Chairman	30 点 / 银杯	在 Club Boss（俱乐部老板）模式中获得顶级联赛冠军
No.1 Owner	90 点 / 金杯	在 Club Boss（俱乐部老板）模式中将自己的球队国际排名提升至第一名
Online Debutant	10 点 / 铜杯	首次在线上模式进行一场比赛，不允许中途掉线
First Glory: Quick Match	10 点 / 铜杯	利用 Quick Match（快速配对）赢得一场比赛，不允许中途掉线
First Glory: Competition	15 点 / 铜杯	在 Online Competition（线上赛事）中获得一场胜利
Theatre Connoisseur	10 点 / 铜杯	在 Theatre of Legends（传奇影院）模式中欣赏其他玩家上传的影像
The Community Associate	30 点 / 银杯	首次加入 Online Community（线上 社区）
Wheeler and Dealer	15 点 / 铜杯	在 Master League Online（线上大师联赛）中签约一名球员
The Highlight Show	10 点 / 铜杯	在 Final Highlights（总决赛集锦）中观看一次回放

CHECK 成就 / 奖杯心得

本作的成就 / 奖杯可以用一句话形容：毫无技术含量，但是耗时很长。几乎全部的成就 / 奖杯都可以通过不断游玩各种模式而自动获得，如果大家认认真真地打算玩这款游戏的话，那么拿到 1000 点成就或者白金奖杯几乎是水到渠成的事情，根本无须刻意去拿，不过时间会比较长；然而如果大家急切地想把这 1000 点成就或者白金奖杯收入囊中的话，那么还有需要有一定方法的，时间消耗没有那么长，不过在这里要提醒大家，想快速刷成就 / 奖杯的话，本游戏将像白开水一样索然无味。

快速刷成就 / 奖杯步骤：

1. 先进行一场友谊赛，把比赛时间设为五分钟，然后用最强的球队在最低难度下狂虐一支最弱的球队，比赛结束后就会获得 First Glory: Exhibition 这个成就 / 奖杯，好，从现在开始到拿到 1000 点 / 白金奖杯，友谊赛模式就可以彻底不用碰了。

2. 去进行欧洲冠军联赛和南美解放者杯模式，最简单难度，时间五分钟，选最强球队，横扫欧洲南美，相关成就 / 奖杯解锁。

3. 之后先不要急着进行其他模式，先去 Extra Content 里的 Mode Expansion Kits 选项里购买 Master League 3，拿到解放者杯和冠军杯得到的点数就应该足够了。然后去进行大师联赛模式，选择最低难度，时间五分钟，真实阵容，游戏过程中不买人不卖人，没有比赛的时间一律跳过，相信以你现在的实力两年内欧冠问鼎并把自己的国际排名刷到第一名毫无难度。

4. 拿到大师联赛相关成就 / 奖杯后出来打联赛 / 杯赛模式，杯赛选日本队打亚洲杯，联赛用巴塞罗那打西甲，全部拿下后搞定收工。

5. 这时候应该有不少点数了，去 Extra Content 里的 Mode Expansion Kits 选项里购买 BECOME A LEGEND 3 和 BECOME A LEGEND 4，然后去打一球成名模式，这个花费时间比较长，不过在最低难度和 5 分钟比赛时间的保证下不算很难，记得拿到球就直接往对方禁区里冲，射门得分，不要试图和队友配合，如有可能争取每场都是帽子戏法。由于购买了 BECOME A LEGEND 4，豪门发来邀请的机会会增大，见到

豪门就直接跳过去，在豪门有出色表现的话，被选到国家队的机会也会变大，三五赛季下来拿到全部一球成名相关成就 / 奖杯不是难事。

6. 之后就是最坑爹的俱乐部老板模式相关的成就 / 奖杯了，还是那两个条件，最低难度，五分钟，选巴塞罗那（因为在一流强队中巴萨的年龄结构最合理，几乎不需要调整人员），买最贵的教练，之后选择不看比赛，但是在每场比赛前记得存档，小心谨慎的话一个赛季不败也不是什么难事，反复几个赛季之后就可以拿到相关的成就 / 奖杯。

7. 线上成就 / 奖杯那就是送的，毫无难度。

如果您对游戏本身不感兴趣，而很注重成就 / 奖杯的话，那么这么刷相信是最快获得 1000 点成就 / 白金奖杯的途径，不过这样下来会丧失几乎 90% 的游戏乐趣，而且过程极端枯燥无聊，选不选随您了。

有别于 NBA 的季前赛,《NBA 2K12》如约而至,作为可以足够玩到下一作出现为止的作品,本作在整体表现上没有让华尔兹失望,梦幻舞步和外线高命中率等问题可以留给第二次大补丁,熟悉的玩家都知道,“《NBA 2K》系列”每年都会放出两个大补丁,将游戏进一步完善。相信到时候 NBA 的停摆也将结束,线上更新也会重新开始。此外,本作之后将推出官方中文版,已经购买港版的玩家不用担心,可以通过线上更新改成中文。由于时间和篇幅的关系,下一期会带来进阶的战术研究等内容,敬请期待。

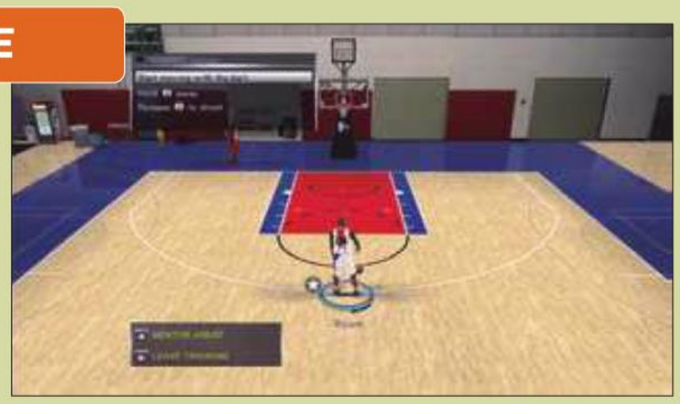
文 华尔兹　美编 心の永恒

攻略透解 GUIDE THROUGH

NBA 2K12		2K GAMES	体育
多机种	NBA 2K12		美版
	2011年10月4日	1 ~ 10人	59.99美元
	对应3D、PS3版对应PS move		推荐玩家年龄：全年龄

操作详解

基本操作



《NBA 2K12》基本操作中变更最大的应该是背打按键变成了 Y,另外本作新增了 Jordan 训练营模式 GAME MODES——TRAINING CAMP,第一次玩的玩家不妨先将这个模式通过,可以快速熟悉游戏。

X360/PS3	进攻	防守
LS/L3	球员移动	球员移动
RS/R3	投篮	举手、阻碍
RT/R2	冲刺	冲刺
LB/L1	位置动作、单打控制	包夹
RB/R1	指定传球	切换标示
A/×	传球	切换为最靠近球员
B/○	假动作传球	制造进攻犯规
X/□	投篮	抢断
Y/△	背打	封盖、抢篮板
↑/↑	改变视角	改变视角
↓/↓	快捷换人	快捷换人
←/←	快捷进攻战术	快捷防守战术
→/→	快速游戏	防守阵势
BACK/SELECT	暂停比赛	故意犯规
START/START	暂停游戏（菜单）	暂停游戏（菜单）

进阶操作

挡拆后内切是战术中的一种，实际可以直接手动操作出来，不过效果没有战术实现的那么理想。由于本作的改良，内切很容易被防下来，不过针对人盯人防守还是不妨一用。传切 2 过 1 也被适当消弱，这点很好。此外空中接力要求比前作稍有松懈，快攻 2 打 1 或者前场底线发球时都很好用。

指定队友站位	轻按 LB/L1,之后轻按想选队友的标示,按 RS/R3 将其移动到理想位置。
呼叫队友挡拆	按住 LB/L1 然后放开即可呼叫队友来进行挡拆,再次按下LB/L1则让队友切入禁区。
空中接力	LT+B/L2+ ○
传切配合	LT+A/L2+ ×
补篮	RT+X/R2+ □

© 2011 2K Sports

TIPS 游戏有三种封面,Michael Jordan、Earvin Johnson 和 Larry Bird,玩家买的时候可以三选一。其实每个包装封面里外各有一种,把封面拿出来正反面都可以用来当包装封面,这样每个玩家实际都有两种封面。

相信各位拿到本书的时候，北方地区的天气已渐渐转凉。随着国庆长假的结束，我们游戏玩家也迎来了一年中最幸福的时刻——年底的游戏狂潮！从十月中旬开始各大平台的主机都开始发力，《最终幻想 零式》、《超级马里奥3D》、《未知海域 3 德雷克的诡计》、《舞蹈中心 2》等一干大作纷纷出击。不过“鲜花还需绿叶配”，各位在体验大作之余玩一些小品级游戏也是不错的选择。本期刊登的《尸骸聚会 暗影之书》和《萌萌大战争 现代版 +》虽然在国内名气不高，但素质却不容小视，感兴趣的玩家不要走开，一起来看看这两款游戏的简介吧！

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

游戏 GAME

尸骸聚会 暗影之书

无尽绝望的恐怖废校监禁之旅

原名	コープスパーティ - Book of Shadows	游戏适应人群：●恐怖游戏爱好者。●探索求生类游戏爱好者。●玩过前作的玩家。
机种	PSP	
类型	文字冒险	

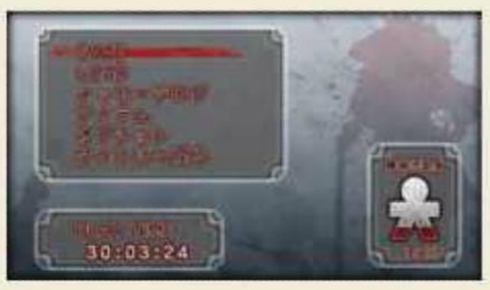
《尸骸聚会》原本只是祁答院慎用 RPG 制作大师 Dante98 制作的一个同人游戏，因塑造的恐怖气氛极佳一度成为话题之作，在被 5PB 移植到 PSP 平台后才被国内玩家认可。本作作为前作时隔一年后的续作，其实只是一个番外篇形式的合集，对前作的剧情进行适当地补完。

游戏模式

游戏分为“AVG 模式”与“探索模式”。AVG 模式与一般的文字 AVG 游戏没有什么不同，都是通过选项来决定剧情走向。探索模式右上会出现相关提示，此时出现红色光标与箭头，遇到可以调查的地方，光标会由红色变为蓝色。按下 L 键可以打开地图界面，能够直观地看出场所构成与玩家当前所处位置。

精神污染度

相比前作，本作加入了一个名为“精神污染度”的设定，精神污染度高了画面会变得血雾模糊，影响视线。如果达到最大值，则会直接 Game over。调查物品，看见灵异场面等行为都会增加精神污染度，在游戏过程中最好经常查看该数值，以免莫名其妙就导致游戏失败。



调查尸体会获得死者的名牌，这是本作的收集要素。尸体只要调查一遍即可，重复调查也会增加精神污染度。如果不怕麻烦的话，可以在调查尸体前存档，退回标题界面会提示保存系统存档，之后再读档就可以不增加精神污染度而收得名牌了。

各章要点

因篇幅原因，这里只能给出影响结局的关键选项，名牌也只能给出各章所有的个数，每章结束请确认是否拿齐。若要达成 WRONG END，只要在选项处留档，不按照下面所给出的选择即可，特殊情况会另行说明。

刻印：在女厕所救以世子时，考え直す→考え直す→肩车する，本章名牌 5 个。

夭逝：不要调查男孩的幽灵（会遇到 2 次，分别对应一个 WE），「ノート」を拾う（结局分支，注意留档，有 2 个 WE）→包带を取る→茧，本章名牌 15 个。

邂逅：全是文字的一章，只有选项没有探索，所以本章无名牌。教坛に立つ→教卓→教卓から这い出す→盐→别の场所に逃げる→手を伸ばす。

炼狱：本章只有一个影响结局的选项：奥の户棚，本章名牌 6 个。

理想乡：本章长且复杂，有结局分支，完成后还会追加剧情、选项与结局。红色怨灵的任务不要接受，断る→覗かない→もう一度、糸を垂らしてみる→引き返す（这里选 进んでみる 会大幅增加精神污染度，100% 可达成 WE）→振り返らない。在调查田久地的尸体前存档，完成本章后读档，新增的选项可达成 2 个 WE。本章名牌 17 个。

泥泞：本章注意由香精神污染度提升很快，不要随意调查尸体以外的东西，调查前最好进行存档。关键选项：このまま样子を见る，在最初的场景与之后的解体部屋随意调查使精神污染度 100% 可达成两个 WE。本章名牌 14 个。

齿：本章很短，同样不要与小男孩的幽灵对视，本章名牌 6 个。

最终章 BLOOD DRIVE开启条件 ——

如果有前作的存档的话，开始会有提示是否继承存档。若继承存档则完成游戏前 7 章即可开启最终章，否则还需要完成前 7 章所有的 WRONG END 才能开启。另外，继承存档可以直接看到前作所有 CG。

玩后感 本作一改前作类似老式 RPG 的风格，采用了文字 AVG 的游戏形式，还加入了第一人称的调查模式，让玩家更有临场感。但是走格子的移动方式让人感觉移动缓慢，没了前作那种被怨灵追的紧张压迫感。本作采用 3D 音效比前作更加出色，戴上耳机玩的话仿佛幽灵就在耳旁低语，对应人物所处位置左右声道也有适当地切换。如果有足够胆量的话，晚上夜深人静的时候关上灯戴上耳机来玩，配合游戏的各种音效，可以获得最高的恐怖游戏体验。此外，最终章预告了续篇的存在，喜爱本作的玩家又有得期待了。

游戏 GAME

萌萌大战争 现代版+

钢铁机娘大战争！

原名	萌え萌え大戦争☆げんだいば－ん＋	游戏适应人群：●喜欢2次元机娘的玩家。●喜欢策略游戏的玩家。●萝莉控。
机种	PSP	
类型	策略	

本作是该系列在PSP平台上推出的第二部作品，同时亦是4月于PC平台上发售的《萌萌大战争 现代版》的移植作。游戏不仅保留了原作的全部内容，还增加了新剧情与新角色，使得游戏的内容更为充实。此外，本作收录了大量精美的人物立绘，加上超萌的配音，绝对是机娘爱好者们不可错过的游戏。

操作指南

按键	功能
十字键	地图缩放、旋转
摇杆	移动
○键	选择、确定
× 键	取消
△键	调出菜单
□键	查看机体详细情况、剧情时自动对话
L 键	换人、查看历史对话
R 键	换人、翻页

游戏系统

本作在移动方式上有诸多限制，玩家操控的机娘共分为水陆空3种类型，其中陆军坦克虽然无法进入水中或穿过建筑，但拥有所有单位中最高杀伤力的武器；空军拥有大范围的移动空间，并且能无视障碍前进，缺点是HP过少，安全性不高；海军则可以运输其他兵种，实现在海面上的快速运输，但缺点是只在能海中移动。

AP点数是游戏中最重要的一项数值，机娘的移动、攻击、回避等行为都要依赖它才能实现，消耗的AP点数在每回合结束后进行自动回复。在游戏中玩家需要谨慎考虑，只有合理安排AP点数的消耗量才能战无不胜。

强化系统

机娘的强化需要利用到赏金点数，赏金点数可以通过在战场中干掉敌人提升等级的方式获得。虽然每个机娘能改造的项目都大同小异，但赏金点数毕竟有限，建议玩家优先将点数投入到该机娘擅长的领域中。

迷你游戏

射击游戏：在一些关卡开始之前会进入一个迷你射击游戏，只要玩家在限定时间内利用○键成功打落4架敌机即可完成，此时战场中敌方的一架战机会被击落，对战斗有一定的帮助。

维修游戏：在战斗结束后同样也会进入迷你游戏，此时可以对机娘进行维修，根据修理位置的不同小游戏也会有所区别，小游戏一共分为3种类型，由于难度普遍不高，这里就不再赘述。

游戏模式

故事模式

本作共有中东战线、欧洲战线、极东战线和越南战线4大剧本，其中越南战线是本作中新收入的战争线路，讲述的是众人在战斗中受到暴风雨和强烈雷暴的影响，穿越回到1960年的越南战场的故事。游戏的一开始只给出了中东战线和越南战线两个战场供玩家选择，随着游戏的进程的增加，另外两条战线也会随之解锁。

无补给连续模式

各位可以理解为其他游戏中的挑战模式，玩家可以根据自己的喜好自由搭配出战单位，地图上会有大量的敌军出现。将对方全灭后随之进入新的战斗。虽然本模式没有任何的剧情显得有些枯燥无味，但是没有任何的补给措施使得难度大增，喜欢挑战高难度的玩家不要错过。

特殊能力技能解析

机娘可以在后期靠赏金点数学习一些极强的附加技能，附加技能最多可以装备4项。下面给各位玩家列出一些强力技能的列表。

强力技能一览

技能名称	效果
气力充实	SP的增加量上升
反击阻止	发动普通攻击的时对方不能反击
讨厌失败	当HP低于一定量时回避力上升
连续攻击强化	在1回合中攻击2次以上的情况，对敌方造成的伤害上升
反击体质特化	自军回合终了之后AP点数恢复30%
特殊重装甲	受到必杀技，合体技造成的伤害减轻90%
损伤轻减90%	受到的普通攻击伤害减轻90%
完全重装甲	受到对手攻击的伤害减轻90%
底力	当HP低于一定量时攻击力上升
完全回复	每个回合开始的时候HP完全恢复
状态异常必中	自己攻击的回合，异常状态的效果一定会命中敌人
危机一发	当所受攻击超过当前血量时，必定会剩余1HP

玩后感 本作的剧情多而长，虽然大部分剧情都十分有趣，但不懂日文的玩家玩起来会比较痛苦。游戏中的战斗画面并不华丽，有点可惜精美的背景和人物设定图。不过作为一款战略游戏来说，本作也有自身的特点，而和《女皇之门》类似的破甲系统也让玩家大饱眼福。

游戏 GAME

纳米潜行者

让我进入你的身体——狩猎

原名	ナノダイバー		
机种	PSP	类型	动作

游戏适应人群：●动作游戏爱好者。●喜欢联机狩猎的玩家。●重口味玩家。

阳光成员 Night

经历了各式各样的“神作”、“雷作”、“潜力作”之后，掌机平台上的狩猎热潮依旧不曾平息，各大厂商也力求在作品中加入自己的特色。冠以“医疗狩猎游戏“之名的本作，玩家将扮演救死扶伤的医生潜入患者的体内，消灭被称为LOST的变异病毒。新鲜感十足的科幻风格以及重口味的怪物设定想必已经抓住了不少玩家的眼球，至于游戏的其他方面能否同样带来惊喜，就让我们一起来体验一下吧。

操作说明

按键	效果
十字键	调整角色视角
类比摇杆	控制角色移动
○键	武器技能
× 键	翻滚
△键	拔刀、普通攻击

按键	效果
□键	防御（拔刀状态）、使用道具（收刀状态）
L 键	打开道具栏
R 键	收刀（短按）、奔跑加速（长押）
Start 键	打开主菜单
Select 键	地图缩放

基本操作

攻击：本作和“《怪物猎人》系列”一样，有拔刀和收刀的设定。在拔刀状态下，可以连按△键进行普通的连击，也可以在最后接上○键的武器技能形成特殊连击。

回避：× 键配合类比摇杆进行翻滚回避的模式相信大家不会陌生，需要注意的是本作的回避距离很短，需要掌握好提前量。

硬直取消：在攻击时角色会进入一段硬直时间，此时若遭到怪物的袭击，对我们是非常不利的。这时就要利用到硬直取消功能，只要在攻击时使用回避和防御指令便可取消硬直状态。需要注意的是，个别种类的武器若以武器技能作为收招的话，则无法取消硬直。

SAS 槽：画面左上方的 SAS 槽代表玩家的行动值，翻滚、加速奔跑和蓄力攻击都会消耗相应的行动值，而一般的连击则不消耗。与其他同类游戏所不同的是，本作中即使 SAS 槽为 0 时也依然可以行动。

特殊操作

病毒样本采集：本作的采集方式比较特殊，必须同时按下 R 键和○键，并持续三秒左右才能进行。普通的病毒可以采集一次，BOSS 级别的病毒可以采集三次。

蓄力攻击：× 同时按住○键和△键不放可以进行蓄力，蓄力完成后会自动放出华丽的招式。不过由于蓄力时间过长，且会消耗 100 点的行动值，因此在对付大型病毒的时候并不实用。

突击潜行：本作的特色系统，类似于 QTE 终结技。病毒虚弱濒死倒地不起时，加速冲向病毒，在角色背部闪起蓝色光芒的瞬间按 × 键跳起即可使用。潜行中需要按屏幕中央的按键提示完成 QTE 操作，成功输入指令后不仅能够帅气地将病毒消灭，还能够采集到稀有的素材。突击潜行的判定比较苛刻，一旦失败只能重新来过。

特色系统

强化系统

免疫细胞的作用类似于《怪物猎人》中的艾鲁猫，不过只能在任务中遇到，而不能由玩家进行培养。免疫细胞分为两个种类，切换区域后会随机变换。

白色免疫细胞：辅助型，可以帮助玩家回复生命值，麻痹病毒。

红色免疫细胞：干扰型，会干扰玩家的行动，麻痹玩家，一定时间后会自爆。

（可以通过道具辅助，提高白色辅助细胞的出现概率）

治疗病变组织

作为医生，除了要消灭患者体内的病毒外，更要时刻关注其身体状况。当玩家进入患者体内，玩家要做的第一件事情便是寻找病变组织，消灭附着在病变组织上得病毒后，即可开始对病变组织进行治疗。

画面左下角的心电图代表了

患者的身体状态，蓝色表示稳定，黄色表示异常，红色表示危险。若患者体内的病变组织未能及时得到治疗，任务便会强制失败。

※ 地图上会用加深的颜色提示玩家哪个区域内还存在病变组织，在进行大型病毒的讨伐前务必治疗所有的病变的组织，不要因为贪图一时的方便而前功尽弃。

武器系统

本作的武器共有四种，分别为细刃型（**ブレ－ド タイプ**）、巨刃型（**ラ－ジブレ－ド タイプ**）、注射型（**インジェクションタイプ**）以及手甲型（**ナックルシ－ルド タイプ**）。

武器数值

武器名	攻速 & 范围	武器技能	最大连击数
细刃型	攻击速度最快，攻击范围一般	上挑	4
巨刃型	攻击速度最慢，攻击范围最大	360 度斩击后下劈	3
注射型	攻击速度一般，攻击范围为直线	炮击	无限
手甲型	攻击速度一般，攻击范围小	防御前行后挥击	3

基础设施

作为一名医生，游戏中的大本营自然便是医院了。医院的规模不大，横向分成四个区域。从左至右依次为：“自室”、“药局”、“开发部”“联络通路”

自室：查看物品、报告书、邮件、保存游戏进度

药局：购买各种辅助道具

开发：进行武器和防具的开发、升级

联络通路：联络通路分为三个选项，分别是单人游戏，线上集会所和线下集会所。

进入联络通路后，便可以在中央的受付处接受任务。装备、携带道具、及服装样式的更换只能在左边的“装备力**カスタマイス**”处进行。一切准备妥当后，从右边的“**ダイブル－ム**入口”处开始任务。

玩后感 本作的开发商是 Takara Tomy，熟悉这家公司的玩家应该知道其主营的是玩具业务，游戏作品并不多。《纳米潜行者》作为其首次开发的联机狩猎游戏，作品的素质是非常值得肯定的。除了新颖的世界观及不错的画面表现之外，优秀的流畅度及打击感都让笔者大吃一惊。虽然整部作品仍然带有《怪物猎人》的影子，但配合医疗题材所展现出的各种独特系统让人眼前一亮，值得所有动作游戏爱好者去体验一番。让人感到比较遗憾的是游戏的人物自定义系统，不仅可供选择的种类很少，而且不能选择女性角色。虽说战斗时候人物总是被盔甲包得严严实实，长相和性别并不是非常的重要，但是一线游戏与二线游戏的差别往往就体现在细节的差异上。也希望开发商能够更好地把握住这些细节，让本作成为众多狩猎游戏中一面新的旗帜。

每次从日本回来之后感触都很多，但总结起来无非就是——美与丑、好与坏会看得更清楚。美好生活与和谐社会，说白了其实就是高度发达的物质环境以及出众的公民素质，这些都要踏踏实实靠我们双手去创造。不要怨天尤人更不要坐井观天，时刻保持清醒的头脑才能从不迷失自己的追求与理想。

邪魔院

东瀛采风

浅草寺

说起寺院，大家印象中通常都是清幽、远离尘俗、人间仙境之类的词语，因为这些词语都是通过电视剧或者文学作品表现得最频繁和形象。国内最著名的寺院，一般是以少林寺、大佛寺、道观等宗教信仰为主。作为一衣带水的邻国，日本也是传统意义上的佛教国家，寺院当然也少不了。

日本的佛教属于北传佛教的一支，佛教传入日本已经有 1400 年历史。西元六世纪中叶，佛教自中国经朝鲜传入日本，其间曾引起正反两派不同意见的争执，后由崇佛者获得胜利，自此开展日本佛教史新页。日本佛教的发展、演进，可略分为飞鸟时代（公元 546–645 年）、奈良时代（公元 645–781 年）、平安时代（公元 782–1192 年）、镰仓时代（公元 1192–1333 年）、室町时代（公元 1333–1600 年）、江户时代（公元 1600–1868 年）、明治维新之后（公元 1868 年至今）等七个时期。

■浅草寺内著名的五重塔。

在日本大大小小的各县寺院当中，相信最为国人所熟悉的应该就是大名鼎鼎的浅草寺。

■雷门是浅草寺最具标志性的象征。

■浅草寺庄严而肃静的本堂。

浅草寺（**せんそうじ**），又名金龙山浅草寺，位于日本东京都台东区浅草二丁目，是东京都内历史最悠久的寺院。浅草寺于文献首次出现是镰仓时代的“吾妻镜”，近世为德川川家的祈愿寺，是关东为数不多的观音灵场，参拜者众多。

江户时代后半，浅草寺境内“仲见世”地区开始出现商店与芝居小屋，也有卖艺人集中，成为当时庶民的娱乐中心。直至近代，浅草依然是平民的繁华街，娱乐场所发达。浅草寺作为这里的地标，明治初期被指定为公园地、1885 年（明治 18 年）于表参道两侧的“仲见世”渐渐变成近代的砖造建筑物。1917 年（大正 6 年）开始上演日本语的喜歌剧“浅草 OPERA（**浅草オペラ**）”，在电影普及之前，大众演剧盛极一时。第二次世界大战后的浅草，由于东京都内其他娱乐场所的多样化发展，而经历一时衰退。但是作为东京代表性的观光地，加上羽子板市、灯笼花市等活动，观光客与善信更是络绎不绝。

由于东京都内交通便利，浅草寺便成为了日本国内外最多游客前往参拜的寺庙。前往浅草寺是从新宿站出发，乘坐 JR 山手线，在秋叶原站转乘地铁于浅草站下车。到达后，在正门游客能够看到醒目的红色灯笼，写着“雷门”字样。进内会有一条长长的过道“仲见世通”，也称作为“仲见世通商业街”，两旁分布着各种售卖纪念品的店铺，其中有卖日本武士刀的铺子。通过过道之后会有“**お**礼**お**守”和“**みくじ**”售卖点，也就是平常见得最多的求平安符，每次 100 日元，都是游客们自觉投币。如果抽到“凶”或者不如意的符的话，可以把这些符挂到隔壁的“收集篮”当中去。

根据东京旅游部门统计的资料，把观光者的人数也算在内的话，一年约有 3000–4000 万人次来到这里参观。以寺院、神社的参拜、观光人数排行，这里是当之无愧的日本第一。每到元旦三天，参拜者甚至会达到百万人以上，场面甚为壮观。

当然，这些介绍也只是浅草寺的一小段而已，每逢节假日寺庙还会有“三社祭”等祭祀活动。如果真的要把有关浅草寺的所有一切全写清楚，恐怕要另起一篇文章才行（笑）。真正的乐趣与魅力，还是留给大家亲自去那儿旅游时发掘吧。

[投稿者 ： Dicky]

流行与生活

体育日

日本体育日的确立是为了纪念 1964 年举办的东京奥运会。两年后的 1966 年，日本体育节被正式确立，每年 10 月 10 日，全民放假参加体育健身运动，借以达到强身健体、增强国民素质的目的。体育日由 2000 年起改为每年的 10 月的第二个星期一。在动漫和游戏作品中，日本大中小学校园中的体育祭通常也是安排在体育日这天来进行，这和文化祭、修学旅行等活动一起并列为日本校园文化中不科学少的组成部分。欣慰的是，如今国内校园内的运动大会也搞得有声有色，这对从小增强我们的体质有益无弊。

Square Enix游戏制作人访谈

各位读者，大家好！我是洛克，相信现在正阅读这篇文章的人中，有不少人都希望有朝一日能成为知名游戏厂商旗下的制作人吧？不过梦想归梦想，如何将这个梦变为现实，估计就没有多少人知道了。就在9月23日，由“机核网”和“糖蒜广播”在北京东鼓楼大街举办了一场以《聊》为主题的游戏交流会，一位在Square Enix第一开发部参与角色设计制作的中国制作人也将参加这场交流会。于是本刊的特派记者也前往交流会对其进行一次深度采访，在接下来的文章中，他将为大家讲述怎么才能成为一名优秀的游戏制作人和在做游戏中获得的快乐与痛苦。

受访者简介

姚堃

Square Enix第一开发部团队游戏设计师，北京人。在1999年踏入国内游戏圈，后去日本求学。从东京设计师学院毕业后进入日式RPG大厂Square Enix，一直在第一开发部担任角色设计工作。参与过《最终幻想ⅩⅢ》《异说 最终幻想 纷争》《异说 最终幻想 纷争012》的角色设计。

光之虹（下文简称光）：首先要非常感谢您接受采访，当我得知《最终幻想ⅩⅢ》的制作团队中有一位成员是中国人的时候我真的震惊了一下！因为我觉得国内很少有人能去SE那样知名的公司去制作游戏，今天终于遇到您了，请您先为读者们简单的介绍一下自己吧。

姚堃（下文简称姚）：你好，大家好，我是姚堃，目前在日本Square Enix公司里面做游戏设计的工作，用一句话来概括的话就是“都是玩游戏的人”。大家叫我姚姚丸就好了。

光：姚姚丸很谦虚啊，我们大家都知道SE在日本的游戏业界中是一所很知名的制作公司，那么我想问您，您是如何与游戏结缘，然后又是如何踏入到游戏这个领域的呢？

姚：因为我是从小就开始玩游戏的，可以说是游戏改变了我的整个人生。因为我是学习美术出身，所以就会对画面十分感兴趣。虽然当时还小，但是看着电视屏幕里的马里奥一蹦一跳的，又可以操纵，我就觉得游戏是一个非常神奇的东西，它能把你从现实的世界带到一个十分美妙的虚拟世界中。所以我当时就在想，我以后可不可以也做出这样神奇的东西呢？但是由于当时还小，顶多就知道动画片是一帧一帧画出来，至于一款游戏到底是怎么做出来的，什么策划，编程，美术分工等等一点都不了解，所以这个想法就一直放在心底，然后继续努力地学画。后来，随着游戏的技术在不断地进步，从FC到MD再到SS，虽然画面也从最低的8位机上升到32位机，但是从做美术的人的角度上来看的话，技术虽然是进步了，但是却还达不到那种很真实的感觉。

再后来，随着家用电脑的普及，我在PC平台上面玩了《最终幻想Ⅶ》，虽然当时《最终幻想Ⅶ》的剧情让我很感动，游戏背景做得也十分精细，但是里面的人物建模却是三头身。等到1999年《最终幻想Ⅷ》发售后，我通过王菲的那首《Eyes on me》得知了本作的存在，因为我当初觉得《最终幻想Ⅶ》的画面真的很一般，我并没有对它抱有什么幻想，直到后来听到了王菲的这首歌。我当时只是觉得太好听了，但是不明白为什么会和《最终幻想Ⅷ》有关联，于是就去找了游戏的MV，当看到《最终幻想Ⅷ》的画面后，的的确确是被震撼到了，特别是男女主人公在舞会的那段CG，那个时候SE应该已经开始使用动作捕捉去做这段CG了，那会也是归功于国内的一些游戏杂志，里面介绍了一些游戏开发的手段，我也是从咱们这些杂志中了解到了一些游戏开发的技术，在经历过《最终幻想Ⅷ》的洗礼后，我就觉得SE这家公司真的很不简单，并从那个时候开始记住《最终幻想》这个系列，记住SE这家公司。

但是这些远远没有造成我要去这家公司的想法。一直到2年后的《最终幻想Ⅹ》发售，当我看到游戏画面时，一下子就崩了。当年，我为了这款游戏购入了PS2，虽然当时《最终幻想Ⅹ》的盗版有BUG，但是这些都没有阻止我，我买了各种版本的《最终幻想Ⅹ》去玩。当看到尤娜和泰达在树下拥抱的那段CG的时候，我就彻底崩溃了，从那个时候就立下了一定要进入“游戏”这个圈子的想法。但是那个时候也还年轻，并不敢想象去日本或者去SE，于是就进入了国内的电视游戏行业工作，但是随着国内电视游戏的没落，大批量的网游悄然兴起。可惜国内的网络环境并不是很好，各种私服和为了道具背叛人性的玩家使网络游戏变得乌烟瘴气。我觉得那些并不是我所以喜欢的“游戏”，和《最终幻想Ⅹ》相比，那些游戏的画面简直就是“弱爆了”！于是我便踏上了前往日本求学的道路。

光：原来您在进入游戏领域这个圈子之前还经历了这么多的事情，那么您到了日本后，又是怎样下定决心要加入到SE这样一家对着画面有着苛刻要求的公司呢？

姚：刚到日本的时候，我和我的朋友拎着第一代的数位板，怀着做动漫也好做游戏也好的梦想，从北京到了东京。那时和所有的留学生一样什么都不知道，两眼一抓瞎，被留学中介扔到了一个山里。毫不夸张的说，那段经历简直就是噩梦，因为家里给你拿出了大量的中介费和学费，所以也不好意思再问家里要钱。为了生活就只有去餐馆打工刷盘子，导致我到现在基本上中餐、西餐以及日本料理都会做，我那会一边做菜都一边哭，真的哭了。那个时候就想：我来日本是来做游戏的么？我现在干脆回国开菜馆算了。

光：就是说初到日本之后，感觉自己有一种偏离轨道的感觉是么？

姚：绝对偏离了，我当时都不知道自己在干什么，因为我当时接不到外包的工作，日语说的不好又是留学生，所以根本没有人会给你这方面的工作。但是我这个人的性格又很执着，虽然日语不好但是我还会画画啊。于是就给任天堂发了简历，又打电话去询问，但是对方就因为我日语水平问题而回绝了我。同时我也给SE也寄去了作品和简历，虽然SE也是回绝了，但是非常有意思的是SE给我回了一封信，信中有一个奖状，上面有着和田洋一的印章，信的内容大概意思就是：“你的作品我们看到了，十分不错，但是以你现在的日语水平还达不到

■本次活动的举办地点。

MOBILE LAND 指间方圆

栏目主持：奈落

NEWS

■ iPhone 4S 终发布

苹果公司主题为“Let's talk iPhone”的秋季新品发布会于美国当地时间10月4日上午11点38分（北京时间10月5日凌晨2点38分）圆满结束。本次发布会在美国加利福尼亚州的库比提诺市苹果总部举行，由新上任的苹果CEO蒂姆·库克(Tim Cook)主持，同时发布了万众瞩目的新款iPhone手机，型号为iPhone 4S。iPhone 4S外形方面与iPhone 4几乎没有差异，但是传闻甚嚣尘上的iPhone 5没有亮相肯定会让很多果粉失望，不过iPhone 4S依然有不少亮点。

– iPhone迄今最强劲的双核A5处理器，相比iPhone 4图形处理快达7倍

– 语音助理新功能——Siri，可以直接问时间、查字典、发邮件、安排日程、导航、看股票、查找联系人、直接调用应用程序等

等，总之对iPhone说话可做到一切（只支持3种语言——英语、法语、德语）

– 可能是迄今最出色的手机摄像头，800万像素摄像头和全新光学技术，f/2.4大光圈

– 智能手机中连拍速度最快，图像色彩效果也十分强悍

– 支持“AirPlay Mirroring”功能，可以将iPhone 4S画面直接镜像到电视上。

– iCloud，让你的内容在你所有设备上现身，还支持轻松推送

– 最好的摄像设备，支持1080p HD高清录像、防抖+降噪

– 支持GSM/CDMA双模，HSDPA数据传输速度也提高1倍，达到14.4 Mbps。

■ ITC开始调查苹果是否侵犯HTC专利

美国国际贸易委员会（ITC）刚刚宣布，根据HTC本月初对苹果提出的投诉，它决定开始对苹果展开调查。ITC在声明中明确表示，这个案子的法律依据还没有确定。但是，如果ITC发现苹果侵犯了HTC的专利，这将影响到苹果的许多产品。ITC对苹果产品的调查涉及到计算机、平板电脑和智能手机等产品。需要指出的是，HTC投诉中涉及到的一些专利是谷歌在今年夏季提供给HTC的。苹果和谷歌都没有直接起诉对方的iOS和

随身携带的路由器 主流智能手机热点功能介绍

写这篇文章的初衷，是因为之前洛克在网上感慨了一番用iPhone 4当热点让3DS随时随地上网的便利，于是有不少朋友问洛克，要如何操作才能让自己的智能手机设置为热点供游戏机上网，签于此原因，这期洛克就像奈落同学借来本栏目的宝地一用，向各位详细介绍一下将主流智能手机当无线路由器使用的指南，相信看过这篇文章后，你会对今后的互联网游戏生活有一个新的认识。

基础普及

Q：洛克你好，前几天我看你在网上发了一篇用手机让3DS上网的文章，请问这是什么功能？

A：你好，我是使用了一种名为“手机热点”的功能，手机热点是一种可以将手机变成无线路由器的实用功能，只要一番简单的设置，你就可以让支持Wi-Fi功能的个人电脑、游戏主机，或是其他人的手机连接你的手机上网。拿PSV举例，相信不少想要购买PSV的玩家还在纠结到底买3G版好还是Wi-Fi版好，毕竟3G网络这玩意有区域限制，港版的PSV是否支持大陆的3G网络也不得而知。不过只要你使用手机热点，就相当于用PSV连接无线路由器，即使你购买Wi-Fi版，随时随地上PSN对战也不再是遥不可及的梦！

Q：我明白手机热点有什么用了，那么市场上都有哪些手机支持这项功能呢？

A：通常来说，价位在1300元以上的智能手机都拥有这项功能，其中Android系统手机对这项功能的支持比起iPhone要稳定许多，而且iPhone想要使用这项功能，必须将系统升级至4.3以上才行。加上iPhone4的高昂价格，洛克还是推荐各位选用相对便宜的Android系统手机。值得一提的是，诺基亚、摩托罗拉的早期手机也可以使用这项功能，不过需要第三方软件支持，稳定性和速度相比目前的主流智能手机要差几个档次，如没必要不推荐使用。

Q：多谢洛克！1300的价格确实不贵，我现在就去购买一台！

A：且慢！这位同学，别这么匆忙嘛，我的话才说了一半。你买一台有这项功能的手机只完成了一半准备，所谓“好马配好鞍”，因为利用该功能，等于游戏主机是连接一台无线路由器的，也就是说消耗的是手机本身的流量，你想使用“手机热点”，还需要为手机配置一张能上网的手机卡。

Q：这样啊，请问手机卡方面有什么讲究吗？

A：其实这才是手机热点功能的关键，目前国内市场的手机卡分为2G和3G两种网络标准，不过我们的目前是让游戏主机上网玩游戏，因此速度慢的2G网络肯定不考虑啦，加上3G网络可是有全国免漫游（香港除外）的实用功能，相当省心。不过需要注意的是，3G网络又因移动、电信、联通互相竞争，三家供应商的网络制式各不相同。其中移动的网络速度较慢但收费标准是按流量计算；电信网速比较适中，按上网时间收费，性价比最高；联通的网速最快，但收费标准也是三家中最高的。

Q：这样看来，如果想要体验良好的网络，就必须选择联通了，但这收费好吓人啊！

A：不也全是啦，我教你一招好了——打开你的浏览器，然后上淘宝输入关键词XX3G（XX为运营商，比如联通3G）看看吧，上面可会有你意想不到的收获哦！我所购买的手机卡每月拥有1.3G流量、200分钟通话时间、350条短信，而话费只需66元，到月底还往往担心流量用不完，故意用PS3和个人电脑这样的“流量大户”帮忙消耗呢。

Q：哦？真的？能否告诉我你购买手机卡的商家呢？

A：嘿嘿，师父领进门修行在个人，再说这也有做广告的嫌疑，都教你到这步了，剩下你就自己努力吧！希望你能尽情感受到3G网络的独特魅力。

■使用热点功能成功下载的程序。

热点使用教程

OK，看完基础普及篇后，各位是否对个人热点有全面的认识呢？下面就让我们开始进入实战篇吧！

文中洛克会分别说明 Android 系统和 iPhone 的设置步骤，以及 3DS 和 PSP 的联网步骤（PS3 的步骤和 PSP 类似，这里就不再赘述），至于 PSV，等年底大家入手后，自己琢磨吧！

Android

1. 进入“设置”菜单，选择“无线和网络”功能。
2. 进入“绑定与便携式热点”。
3. 进入“便携式 Wi-Fi 热点设置”，选择“配置 Wi-Fi 热点”。
4. 输入你的网络名称，并设置网络密码（可以选择不设置密码，但很容易被别人盗网）。
5. 在菜单中选择开启“便携式 Wi-Fi 热点”即可使用该功能。

※ 友情提示：由于 Android 能刷系统，不敢保证每个系统的设置步骤都完全一样，文中步骤以原生的 2.3.3 系统为准。

▲在这里设置好网络名称和密码后，就大功告成了！

ios

1. 进入“设置”菜单，进入“个人热点”功能。
2. 开启个人热点功能，然后点击下面的“Wi-Fi”密码一项，输入你的 8 位数密码。
3. 设置完后，你可以选择使用 Wi-Fi、蓝牙及 USB 三种模式供其他设备上网。

※ 友情提示：“个人热点”功能非常耗电，如没必要请设置为关闭状态。

►相对 Android 系统，iPhone 的设置要简单不少。

主机篇

PSP

1. 在“设定”中选择“网络设定”。
2. 选择“基础模式”，然后依次选择“创建新连接”→“检测”→选择你刚才设定的个人热点→输入密码完成连接。

3DS

1. 选择“本体设置”，进入设置页面后选择第一项“网络设定”。
2. 选择第一项“网络连接设定”，之后依次选择第一项“设置登录”→第一项“自己设定”第一项“设备检测”→选择你刚才设定的个人热点→输入密码完成连接。

※3DS 分为日版和美版，鉴于两个版本使用语言不同，这里列出翻译后的选项。

Android 系统侵犯专利。但是，谷歌公开表示它将支持其 Android 伙伴。谷歌很好地遵守了自己的承诺。在立案调查 45 天之内，ITC 将制定一个完成调查的日期。ITC 发布的 337 条款案件的补偿命令在发布 60 天之后生效，除非美国贸易代表署在 60 天内以政策理由推翻此案。

■三星只在韩国起诉新 iPhone

据韩联社报道，三星方面人士再次证实将与苹果展开全面诉讼战，但不会在韩国以外针对新 iPhone 提起诉讼。三星核心人士就“与苹果全面展开专利诉讼战”表示：“对手总是存在。一般专利诉讼是关于专利费的，但苹果并不是这样。”据该人士透露，现在三星正在荷兰进行诉讼，但不会在韩国外针对新一代 iPhone 提起诉讼。三星还将针对苹果公开专利授权费一事提起诉讼，因为“这不是一件小事”。三星此前以苹果侵犯其 3G 技术专利为由向荷兰法院提起侵权诉讼，要求该国禁售 iPhone 和 iPad。

● Android 4.0 发布在即

经过了好长一段时间的各种宣传、曝光后，代号冰淇淋三明治（Ice Cream Sandwich）的 Android 4.0 版本终于要于大家见面了。按照 Google 的说法，所谓“Android 系统版本不统一”的问题将被一举解决。目前的 Android 系统分为供智能手机使用的 2.3 版本和供平板电脑使用的 3.0 版本。另外，统一的版本对于广大应用开发者来说也是一个非常棒的消息。可是目前的数据显示还有超过半数的 Android 用户停留在 2010 年发布的 2.2 版本。Google 在系统版本号上的努力和统一版本的良好期望还是需要各大厂商配合。另外，下一代 Android 系统的代号将是 Jelly Bean（一种胶质软糖）。

● Google Nexus 3 即将到来

Android 系统中的“亲儿子系列”即将迎来第三位成员 Nexus 3。毫无疑问，它将会搭载着最新的 Android 4.0 与大家见面。它的上市时间是 11 月 3 日，颜色将包括黑色和红色两种。当然，负责发售的是美国运营商 Verizon。在配置方面，Nexus 3 拥有分辨率高达 1280x720 像素的 Super AMOLED HD 屏幕、主频 1.5GHz 的双核处理器，1GB 的 RAM、100W 像素前置摄像头以及 500W 像素后置摄像头，并支持 4G LTE 网络。值得期待啊！

[苍翼图书馆]

狼来了专栏

首先祝贺在“斗剧2011之《BBCS2》”项目中惟一以Tsubaki参赛并取得冠军的コナン选手。因为页数的关系，本打算以斗剧情报作为上期内容的苍翼图书馆暂停了一期，在这里和支持本栏目的读者们说声抱歉。另外也呼吁一下，图书馆设立的时间不长，若有任何改进的建议，非常欢迎读者们提出，期待你们以各种方式的来信。

注：文中部分角色以及系列作品的名称采用苍翼界惯用的缩写，具体请对照页面下方的小条。

新作速报

家用机以及PSV版的《BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND》（下文简称EX）预定在12月17日发售，前者售价为5980日元、后者的下载版为4980日元，登场角色总数19，这意味着正式版中只追加了雷利乌斯这一名新角色，不过根据以往的角色追加情况来看，后续新角色以付费DLC形式的参战几率不低。此外，《EX》的所有版本目前已经开始接受预订且附带初回预约特典——由石度太辅倾力打造的《苍翼》OST，数量有限，粉丝们欲订从速。另外，为了对家用和掌机玩家表示诚意，ARC专门制作了全新的片头并请来了女歌手飞兰为主题曲《苍穹之光》献声，具体信息见下图。

街机方面的信息，《BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II Ver1.10》（下文简称Ver1.10）已于10月5日正式在日本本土稼动。除了系统、角色调整以及雷利乌斯参战外，还追加了在标题画面中按稳C键后再按开始键就能选取的“生存模式”。该模式中，玩家需要在限定的时间内与不断出现的CPU对战，时间结束后，系统会记录下该玩家击败的CPU总数以和其他玩家角逐。附带一提，《Ver1.10》的系统和角色性能基本与最后一次公测时的一致，不过从目前雷利乌斯的招式判定霸道、伤害可观以及人偶槽回复速度偏快等情况看来，下一次的版本升级情报相信很快就会放出。

“姜”的独家专访

本期图书馆有幸请来了在《BBCS2》的斗剧比赛中打入第二轮的实力男——姜神作为我们专访的特约嘉宾，为了让读者更好地了解到斗剧本身的信息以及国内当前的《苍翼》情况，专访时的大部分客套话已经略去。下面先来看看姜神的资料。

角色资料

昵称：姜　　年龄：25　　所在城市：香港
喜欢的游戏类型：格斗、射击
擅长游戏：“《苍翼》系列”、由Cave制作的射击游戏
斗剧本战参加次数：3
斗剧本战使用角色：ν（CT）、BA（CS）、VL（CS2）
职业：网上邮票买卖
游戏年龄：小学一年级至今

对姜神有个大致的了解后，接下来就开始我们的专访吧。

狼：首先感谢姜神抽空来接受我们杂志的专访。

姜：呵呵，不客气，另外叫我阿姜就好啦。

狼：请问你是打的当日预选还是以海外名额直接进入本战的?

姜：海外名额直接参战。

狼：除你以外，另外两位海外选手的参赛角色是?

姜：都是RG，本次斗剧里只有他们在用这个角色。

狼：听说每次你都会提前去日本热身，这次是几号出发的?

姜：9月4日就去了。

狼：比赛是17号开始，提前了这么多天去，是否大部分时间都呆在机房里和当地的选手过招，气氛如何?

姜：我提前去主要是为了参加机房举办的各种小型赛事来热身，本战前日本的选手都会来参加小比赛的。其余时间是在当地吃喝玩乐，晚上回朋友家上Live打网战。大赛前其实机房都不会特别多人，平均有5～6人在打；有小比赛的时候又

注：RG=Ragna JN=Jin NO=Noel TG=Tager TK=Taokaka RC=Rachel AR=Arakune BA=Bang LT=Litchi CR=Carl
HK=Haku-men 11=Λ-11 TB=Tsubaki HZ=Hazama 12=μ-12 MK=Makoto VL=Valkenhayn PT=Platinum 13=ν-13

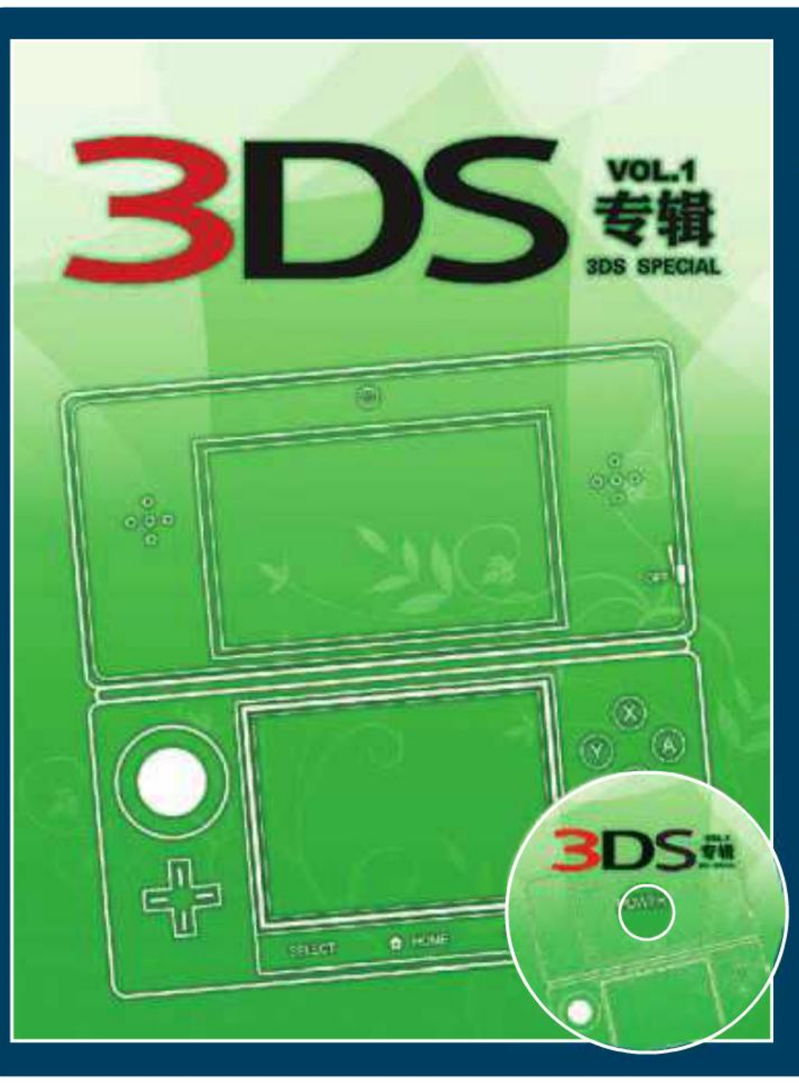
狂暴
RAGE

开放的游戏世界，
刺激的载具大乱斗！
最新 id Tech 5 游戏引擎钜献！
秒间 60 帧的顶级画面享受！

机种：PS3/X360 | 类型：主视角射击
发行：Bethesda Softworks | 发售日：已发售

你有在炼狱中生存吗？
自信心在狂怒

GameWallpa
Please do not post this wallpaper online. Wallpaper © GameWallpapers.com. Artwork © developer, publisher and/or its licensors. No part of this wallpaper may be reproduced or transmitted in any form or by any means
Arts



3DS专辑 Vol. 1

大16开240页+DVD光盘

国内首本展现3DS魅力的全方位专辑！抽奖赠送3DS！

金秋十月，由掌机王小组倾力编写的首本《3DS专辑》终于诞生！卷首的导购、解析特企贴心实用，精选的十款佳作攻略内容详实，全新栏目“掌机e时代”带领玩家走入掌机新时代，游戏年鉴更不会落下任何一款作品。另有《塞尔达传说》25周年专题、《恶魔幸存者 超频》剧情小说等精彩内容，光盘收录众多3DS大作的精彩宣传影像，敬请期待！

–3DS超导购+全方位解析–

从购机、周边选购到主机保养，助玩家购买心仪的3DS；从硬件、功能全方位剖析，到内置软件不为人知的实用技巧，为玩家详尽介绍3DS的方方面面！

–掌机e时代–

“掌机e时代”以图鉴的形式，收录2011年6月 9月间任天堂e商店发售的全部3DS下载游戏，每一款都有小编的推荐度打分，为还在犹豫和抉择的玩家提供参考！

–十大攻略，典藏收录–

《战国无双 编年史》、《雷顿教授与奇迹假面》、《海贼王 无限航路SP》、《生化危机 佣兵 3D》、《塞尔达传说 时之笛 3D》、《深渊传说》、《星际火狐64 3D》、《超级口袋妖怪大乱斗》、《恶魔幸存者 超频》、《闪乱神乐 少女们的真影》。10款佳作攻略满足不同玩家的需要，游戏追加的下载内容也会在文章中一并收录！

–3DS最强年鉴–

惯例的年鉴栏目收录3DS从发售起、至2011年9月底，在日本、北美地区发售的游戏近70款，一如既往地为玩家们带来详实、厚道的游戏资料。

10月下旬 全国上市

游戏光环HD Vol. 4

TGS 2011高清完整收藏

2张D9碟+16页文字手册

UCG小编亲临年度游戏盛会TGS，拍摄大量精彩独家视频，最终浓缩为2张D9碟收录超过200分钟完整高清影像，包括UCG东京游记、现场展台秀、劲爆大作试玩以及新作影像集锦，所有影像全部采用720p完美画质MP4格式，全程配有优质中文解说与字幕。16页全彩手册囊括多篇独家文字报道特辑：TGS2011综述、PSV首发详情、图片游记、展台掠影以及东京游戏展SHOWGIRL七年回顾，精彩内容满载。本光盘采用数据DVD形式，可在PC/PS3等设备上播放，视频影像配合文字内容，带大家感受最精彩纷呈的TGS！

10月13日 全国上市

掌机王SP Vol. 168

全彩32开208页+DVD光盘+精美赠品

本辑《掌机王SP》推出PSP大作《英雄传说 碧之轨迹》和3DS的《闪乱神乐》两大攻略，另有《游戏王5D's 双重战力6》、《武装神姬 战斗大师 Mk.2》、《FIFA世界足球12》、《NBA篮球 2K12》、《新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击》五款游戏的特快专递。专题企划以模拟器为题材，回顾游戏界的模拟器发展历史，以及模拟器给玩家带来的点滴感动。10·1假期期间，日本知名声优绿川光和今野宏美来到国内，小编也与他们进行了面对面的亲密接触，带来两位的访谈。

本辑赠品《AKB1/48 星恋关岛》海报

10月中旬 全国上市

怪物猎人狩猎志 Vol. 12

16开全彩24页 双DVD

《怪物猎人狩猎志》第12辑10月下旬即将上市，本辑依旧采用双DVD配置，总共收录超过200分钟的精彩视频。一年一度的狩猎大会——“怪物猎人狩猎祭2011”在日本刚刚落下帷幕，这次的光盘收录有5大赛区的精彩活动以及东京决赛的活动战报，一起感受最热闹的狩猎盛事。此外，3DS版《怪物猎人3 G》不久前震撼公布，本次光盘不仅收录有游戏的详细试玩视频，还有东京游戏展上Capcom展台的相关主题活动，精彩内容敬请期待。

10月下旬 全国上市

安卓专辑 Vol. 1

Android用户不容错过的全国第一本安卓专门志

《安卓专辑》是一本为Android系统手机以及平板电脑用户量身打造的专门刊物，整本书风格轻松愉快，无论您是初上手Android系统的新手玩家，还是Android系统的老鸟，都可以在其中找到适合自己的内容。甚至您目前只是准备入手Android系统设备，那么它也可以帮助您入手一台称心如意的Android设备，带您进入充满乐趣的Android世界。

书中介绍到的所有软件和游戏都准备了二维码，只要利用手机摄像头就可以轻松识别并立刻进行下载，真正体现了本书的实用性。同时在娱乐性上，大量的游戏攻略和压轴的“游戏年鉴”也将成为您玩转Android游戏的不二选择。

除此之外，随书送出的精彩视频DVD可以让您以最直接的方式了解到当下热门的Android新鲜事儿，而且买书就有机会参加平板电脑大抽奖，赶快把Android平板抱回家吧。

已上市 各地报刊亭销售中