Tot.283

本期特别奉献：电影版《李献计历险记》主创访谈+预告影像

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

新作攻略

战争机器3/无尽传说/死亡岛

经典透析

生化危机 重生精选辑之

生化危机4

Gamehalo

TGS2011现场影像

神往秋叶原/游玩东京塔
热海纪行/造访5pb./亲临斗剧
UCG记者团带你畅游东京

本期赠品

Gamehalo DVD+
阿修罗之怒精美海报

30款
新作影像收录

阿修罗之怒精美海报

HOT 12

12款重头游戏
权威试玩剖析

最终幻想XIII-2
怪物猎人3 tri G
真·三国无双NEXT

忍者龙剑传3/链锯甜心/灵魂能力V
寂静岭 暴雨/圣斗士星矢战记
阿修罗之怒/黑豹 如龙新章2 阿修罗篇
龙之信条/新Love Plus

东京嘉年华

108页文字报道+120分钟视频

TGS2011狂欢实录

人气爆棚

PS Vita
整装待发

发售日确定
大量新作详细介绍

2011.10A
定价：RMB 18.00
ISSN 1008-0600
19>
9 771008 060006

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

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

P3 特刊钜献

东京嘉年华 TGS2011狂欢实录

游戏情报站 112 | 黄金眼 114

实用技术 GUIDE & FAQ

攻略透解 P124

无尽传说

攻略透解 117

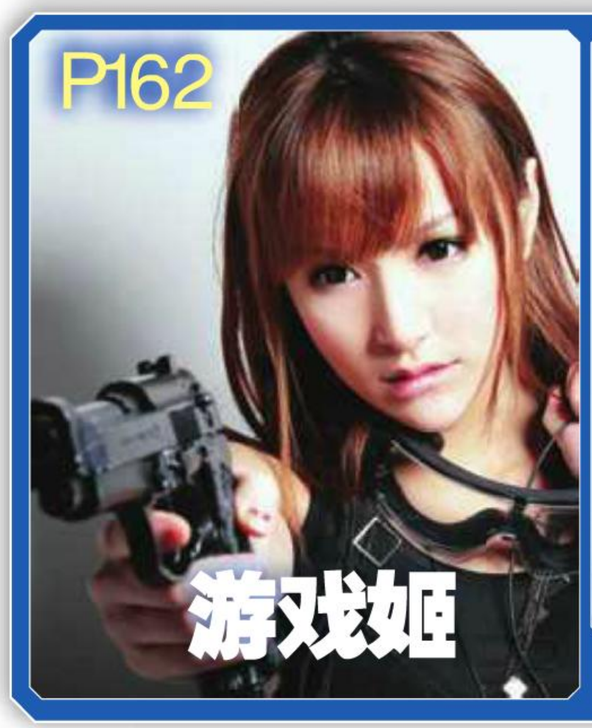
攻略透解

战争机器 3 117
无尽传说 124
死亡岛 143
生化危机 重生精选辑之生化危机 4 158

P117 攻略透解 战争机器3

攻略透解 P143 死亡岛

攻略透解 P158 生化危机 重生精选辑之 生化危机4



P162 游戏姬

游戏文化 GAME & CULTURE

P164 自由谈特别版

李献计杀向大银幕

游戏姬 162 | 自由谈 164

总第283期 10A

COVER STAFF
封面用图：原创
封面画师：恶魔猫那娜
封面设计：一刀

读编往来 167
小编寄语 172
发售表 174
游风艺苑 176

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：

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

PS3

死亡岛	114 143
抵抗 3	114
战锤 40000 星际战士	115
生化危机 重生精选集	115 158
街头霸王Ⅲ 三度冲击 在线版	115
无尽传说	116 124

X360

战争机器 3	114 117
死亡岛	114 143
梦魇降临	115
战锤 40000 星际战士	115
生化危机 重生精选集	115 158
赤色联盟	115
街头霸王Ⅲ 三度冲击 在线版	115

TGS报道部分的游戏索引
详见第3页。

本期光盘精选内容

特别收录

2011 UCG 东京冒险之旅
影像纪实
神往秋叶原／游玩东京塔
热海纪行／造访5pb.／TGS现场
亲临斗剧

新作影像集锦
最终幻想ⅩⅢ-2／边境之门
初音未来 未来计划
星之卡比 重返梦世界
路易的鬼屋冒险2
迷宫 X Blood 重装上阵
潜龙谍影 食蛇者3D
怪物猎人4／怪物猎人3 tri G
灵魂能力V
二之国 白色圣灰的女王
纸片马里奥3DS
忍道2／铁拳3DS
阿修罗之怒／黑暗之魂
龙之信条
Kinect运动大会 第2赛季
不死之身／生化危机 启示录
街头霸王对铁拳
终极漫画英雄对Capcom 3
皇牌空战 突击地平线／战地3
索尼克 世代
默示之王／东京丛林
马里奥3D大陆／勇气契约 飞翔妖精
心灵相机 附身记事簿

电影前线
李献计历险记
真人预告片／动画预告片
制作特辑：寻找王倩

ENDING SONG
无尽传说 片头曲 Progress

本期光盘特别附赠
UCG282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/G0FnQc8lNPA/
密码:TGS2011UCG

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战争机器3	Microsoft		②动作射击	③
X360 ④	Gears of War 3 ⑤		⑥	美版
	2011年9月20日 ⑦	1~10人 ⑧		59.99美元 ⑨
	对应3D ⑩		⑪	对应玩家年龄：17岁以上

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

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
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1日
定　价：人民币18.00元

东京嘉年华

TGS2011狂欢实录

TGS2011狂欢实录 游戏索引

同一机种的游戏名单以汉语拼音排列如下

3DS

译名	厂商	类型	发售日	页码
超级马里奥 3D 大陆	Nintendo	平台动作	2011 年 11 月 3 日	光盘
初音未来 未来计划	SEGA	音乐	2012 年 3 月	78 光盘
怪物猎人 3 tri G	Capcom	动作	2011 年 12 月 10 日	47 光盘
怪物猎人 4	Capcom	动作	未定	光盘
花与生物的立体图鉴	Nintendo	益智	2011 年 9 月	77
路易的鬼屋冒险 2	Nintendo	动作	未定	光盘
潜龙谍影 食蛇者 3D	Konami	动作	未定	光盘
热血硬派国夫君 特别版	ARC SYSTEM WORKS	动作	2011 年冬	78
闪电十一人 GO 闪光 · 黑暗	Level-5	角色扮演	2011 年 12 月 15 日	79
生化危机 启示录	Capcom	动作射击	2012 年春	77 光盘
索尼克 世代 青之冒险	SEGA	平台动作	2011 年 12 月 3 日	光盘
铁拳 3DS	NBGI	格斗	未定	光盘
心灵相机 附身记事簿	Koei Tecmo	动作冒险	未定	82 光盘
新 Love Plus	Konami	模拟育成	2011 年 12 月 8 日	44
勇气契约 飞翔妖精	Square Enix	角色扮演	未定	光盘
纸片马里奥 3DS	Nintendo	动作	未定	光盘
最终幻想 剧场韵律	Square Enix	音乐	2011 年冬	80

PS3

译名	厂商	类型	发售日	页码
阿修罗之怒	Capcom	动作	2012 年内	34 光盘
不死之身	Konami	动作射击	2011 年 4 季度	光盘
东京丛林	SCE	动作	未定	光盘
二之国 白色圣灰的女王	Level-5	角色扮演	2011 年 11 月 17 日	72 光盘
黑暗之魂	NBGI	动作角色扮演	2011 年 10 月 4 日	光盘
皇牌空战 突击地平线	NBGI	射击	2011 年 10 月 11 日	光盘
机动战士高达 EXTREME VS.	NBGI	动作	2011 年 12 月 1 日	72
寂静岭 暴雨	Konami	动作冒险	2012 年 3 月 31 日	38
街头霸王对铁拳	Capcom	格斗	2012 年内	光盘
链锯甜心	角川 Games	动作	2012 年内	42
灵魂能力Ⅴ	NBGI	格斗	2012 年初	31
龙之信条	Capcom	动作	2012 年初	40 光盘
女神异闻录 4 午夜竞技场	Atlus	格斗	2012 年夏	71
忍者龙剑传 3	Koei Tecmo	动作	2012 年内	36
圣斗士星矢战记	NBGI	动作	2011 年 11 月 23 日	26
时之刃	Konami	动作	2012 年春	71
索尼克 世代	SEGA	平台动作	2011 年 11 月 1 日	光盘
战地 3	EA	主视角视击	2011 年 10 月 25 日	光盘
战国 BASARA3 宴	Capcom	动作	2011 年 11 月 10 日	70
终极漫画英雄对 Capcom 3	Capcom	格斗	2011 年 11 月 17 日	70
最终幻想ⅩⅢ -2	Square Enix	角色扮演	2011 年 12 月 15 日	28 光盘

PSP

译名	厂商	类型	发售日	页码
Fate/ 新章 CCC	MMV	角色扮演	2012 年春	73
边境之门	Konami	角色扮演	未定	光盘
黑豹 如龙新章 2 阿修罗篇	SEGA	动作冒险	2012 年春	24
默示之王	Square Enix	动作角色扮演	2011 年 12 月 17 日	19
噬神者 2	NBGI	动作	2012 年内	74
英杰传说 勇气双雄	NBGI	动作	未定	73

PSV

译名	厂商	类型	发售日	页码
大众高尔夫 6	SCE	体育	2011 年 12 月	7
地牢猎手 联盟	Ubisoft	动作角色扮演	2012 年内	20
地狱军团	Square Enix	动作	2011 年 12 月	17
国王、魔王与七公主 新 · 国王物语	Konami	动作角色扮演	未定	15
街头霸王对铁拳	Capcom	格斗	2012 年	光盘
块魂 拉伸	NBGI	动作	2011 年 12 月 17 日	16
雷曼 起源	Ubisoft	平台动作	2012 年内	8
萌萌大战争 现代版 ++	Systemsoft Alpha	策略	2012 年春季	8
梦幻俱乐部 Zero 携带版	D3 Publisher	模拟育成	2011 年 12 月 17 日	9
墨鬼	Acquire	动作	未定	11
默示之王	Square Enix	动作角色扮演	2011 年 12 月 17 日	19 光盘
忍道 2 散华	NBGI	动作	未定	光盘
忍者龙剑传 Σ	Koei Tecmo	动作	未定	12
圣洁传说 重制版	NBGI	角色扮演	未定	14
未知海域 黄金深渊	SCEA	动作冒险	未定	10
仙境传说 奥德赛	GameArts	动作	未定	18
伊苏 赛尔塞塔的树海	日本 Falcom	动作	2012 年内	7
真 · 三国无双 NEXT	Koei Tecmo	动作	2011 年 12 月 17 日	22
终极漫画英雄对 Capcom 3	Capcom	格斗	2011 年 11 月	光盘
重力眩晕	SCE	动作	2012 年 2 月 1 日	9

Wii

译名	厂商	类型	发售日	页码
星之卡比 重返梦世界	Nintendo	平台动作	2011 年 4 季度	光盘

X360

译名	厂商	类型	发售日	页码
Kinect 运动大会 第 2 赛季	Microsoft	体育	2011 年 10 月 25 日	光盘
阿修罗之怒	Capcom	动作	2012 年内	34 光盘
不死之身	Konami	动作射击	2011 年 4 季度	光盘
光环 战斗进化 周年纪念版	Microsoft	主视角射击	2011 年 11 月 15 日	76
黑暗之魂	NBGI	动作角色扮演	2011 年 10 月 4 日	光盘
皇牌空战 突击地平线	NBGI	射击	2011 年 10 月 11 日	光盘
寂静岭 暴雨	Konami	动作	2012 年 3 月	38
街头霸王对铁拳	Capcom	格斗	2012 年内	光盘
链锯甜心	角川 Games	动作	2012 年内	42
灵魂能力Ⅴ	NBGI	格斗	2012 年初	31
龙之信条	Capcom	动作	2012 年初	40 光盘
迷宫 X Blood 重装上阵	角川书店	角色扮演	2011 年 11 月 10 日	光盘
女神异闻录 4 午夜竞技场	Atlus	格斗	2012 年夏	71
忍者龙剑传 3	Koei Tecmo	动作	2012 年内	36
时之刃	Konami	动作	2012 年春	71
索尼克 世代	SEGA	平台动作	2011 年 11 月 1 日	光盘
御姐武戏 Z 神乐	D3 Publisher	动作	2011 年冬	76
战地 3	EA	主视角射击	2011 年 10 月 25 日	光盘
战国 BASARA3 宴	Capcom	动作	2011 年 11 月 10 日	70
终极漫画英雄对 Capcom 3	Capcom	格斗	2011 年 11 月 17 日	70
最终幻想ⅩⅢ -2	Square Enix	角色扮演	2011 年 12 月 15 日	28 光盘

热舞聚焦

P5 人气爆棚 PSV整装待发

狂欢节明星

P22 HOT 12权威报告

真・三国无双 NEXT 22
黑豹 如龙新章 2 阿修罗篇 24
圣斗士星矢战记 26
最终幻想 X Ⅲ -2 28
灵魂能力 V 31
阿修罗之怒 34
忍者龙剑传 3 36
寂静岭 暴雨 38
龙之信条 40
链锯甜心 42
新 Love Plus 44
怪物猎人 3 tri G 47

花车巡游

P52 SCE
P54 Microsoft
P56 Capcom
P58 Konami
P60 SEGA
P62 Square Enix
P64 NBGI
P66 Koei Tecmo
P67 物贩区
P68 其他厂商

缤纷花火

P70 次世代跨平台新作集锦
P72 PS3出展新作集锦
P73 PSP出展新作集锦
P76 X360出展新作集锦
P77 3DS出展新作集锦

高谈畅饮

P83 TGS 2011通讯社
P87 新闻评论 风暴之舞
P90 MAGES./5pb.会社探访
P93 亚版PSV或将10月发布
SCE亚洲CEO安田哲彦基调演讲

花团锦簇

P94 TGS尤物众编评选
P98 TGS COSPLAY风采展

流连忘返

P100 东京成就攻略

人气爆棚 PSV整装待发

TGS 2011

Check PSV首发详情确定，超强阵容公开！

PSV 无疑是今年 TGS 的最大焦点，9 月 14 日 SCEJ 举办的展前发布会则是最令人关注的新闻热点。PSV 的首发详情在发布会上正式公开，26 款首发作品的强大阵容令人期待！

文 星夜 美编 一刀

PSV确定12月17日发售！

SCEJ 总裁河野弘首先上台对游戏事业进行了说明：到 2011 年 6 月末，PS3 全球累计销量已超过 5180 万台，PSP 全球销量超过 7140 万台。今年上半年日本最畅销的 50 款游戏中，PSP 占了 16 款。

河野弘紧接着切入主题，宣布 PSV 日版将于 12 月 17 日发售，3G 版定价 29980 日元，WiFi 版定价 24980 日元。从 10 月 15 日开始，日本的多数商家将开始接受 PSV 预订。关于首发出货数量，河野弘并未透露具体数字，仅表示会准备尽可能多的发货量。不过之后在路透社采访时，河野弘表示“首批 50 万台将会很快卖光”。他还表示索尼内部并未将 3DS 和智能手机视为 PSV 的竞争对手。

亚版PSV强大首发中文游戏阵容

在 SCEJ 发布会当天，SCE Asia 方面也举办了面向亚洲媒体的说明会。SCE Asia 总裁安田哲彦表示，PSV 在亚洲地区的发售时间与价格目前还无法透露，不过会尽量缩短与日本地区的上市时间差距，应该不会让亚洲玩家等到 2012 年。安田哲彦希望 10 月份能到香港和台湾详细说明 PSV 的亚洲地区上市计划。

可以确定的是，亚洲版的 PSV 将会有强大的中文游戏阵容。目前已经确定正在中文化的游戏有 4 款，包括《未知海域 黄金深渊》、《大众高尔夫 6》、《重力眩晕》和《忍道 2 散华》。今后 SCE Asia 将尽量实现第一方游戏的全面中文化，第三方如果有意愿，SCE Asia 也将协助其进行中文化。

电池续航时间揭晓

性能强大的 PSV，其电池续航时间一直很令人担忧。索尼宣布，在正常情况下，PSV 的游戏时间为 3 ~ 5 小时，播放影片的时间为 5 小时左右，音乐播放时间约 9 小时。需要说明的是，以上所述续航时间是在关闭网络功能、关闭蓝牙功能、屏幕亮度按照出厂状态的设定以及使用耳机的情况下测算的大致时间。如果将屏幕亮度调高、开启 3G/WiFi 以及使用内置扬声器，可能会导致续航时间低于上述水平。使用官方的电源适配器，可以在 2 小时 40 分钟内将电充满。

如果你嫌 PSV 的电池续航时间太短，可以选购索尼推出的 PSV 外接电池包，不过该电池包的可续航时间和价格并未公布。

3G版收费计划公布

PSV 的 3G 版将由 NTT DoCoMo 提供网络服务，主要收费方式有两种，均为包时收费。一种是 980 日元包 20 小时 3G 上网服务，限定 30 天内有效。还有一种是 4980 日元包 100 小时，额外再赠送 3 小时，限定 180 天内有效。包时结束之后，用户可以在 14 天内决定是否继续购买包时服务。首次签约参与 3G 网络服务需要交纳 2100 日元，而如果在 14 天内选择放弃该服务，今后如果再购买包时服务还要再支付 2100 日元。该服务的费用通过信用卡支付，目前暂无店头销售加时卡的计划。

PSV 3G 服务的网速为下载时最大 128K/S，上传为最大 64K/S。而在 100 小时包时计划中赠送的 3 小时将使用 FOMA 超高速网络，下载最大 14M/S、上传最大 5.7M/S。

虽然包时费用不便宜，河野弘后来在接受路透社采访时表示，他相信今后 3G 版会成为主力版本。首批 50 万台 3G 版将会赠送 100 小时的 3G 网络服务。

在线视频NicoNico全力支持

日本人气最高的视频网站 NicoNico 将全力支持 PSV。Dwango 公司旗下的 Niwango 代表董事杉本诚司表示，之所以支持 PSV，是因为 PSV 有强大的网络功能，又有摄像头，便于拍摄和制作视频，还有直观的触摸屏界面，很适合 NicoNico。今年 12 月 PSV 发售的同时，Niwango 将为其免费提供 NicoNico 的客户端程序，不仅可以在线看视频，也支持发表评论，并将评论显示在视频上。从 2012 年春季开始将支持影像上传等功能，2012 年夏季开始将与 PSV 游戏展开合作。

首发作品26款，开发中游戏74款

河野弘宣布，PSV 的首发游戏阵容将会是 PS 家族史上最强，首发作品达 26 款（含软件），正在开发中的游戏有 74 款，总计刚好突破 100 款。在 TGS 之后，SCEJ 还将在日本各地展开 PSV 全国巡回展出活动，会场分别在东京、大阪、名古屋、札幌和福冈。

游戏名	发行商	游戏名	发行商
苍翼默示录 连续变幻 EX	ArcSystemWorks	与大家一起	SCE
Noels 计划	ArcSystemWorks	大众高尔夫 6	SCE
网页三国志 触摸战斗	AQ Interactive	勇者的记录（暂名）	SCE
钓鱼（暂名）	角川 GAMES	怪物雷达	Sony Marketing
终极漫画英雄对 Capcom3	Capcom	@field	Sonic Powered
真 · 三国无双 NEXT	Koei Tecmo	真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者	Chunsoft
F1 2011	Codemasters	梦幻俱乐部 ZERO 携带版	D3 Publisher
地狱军团	Square Enix	NicoNico 视频	Dwango
默示之王	Square Enix	魔界战记 3 Return	日本一
VR 网球 4	SEGA	块魂 拉伸	NBGI
忍道 2 散华	Spike	山脊赛车（暂名）	NBGI
未知海域 黄金深渊	SCE	地牢猎手 同盟（暂名）	Ubisoft
小小变异者	SCE	迈克尔 · 杰克逊 梦幻体验 HD	Ubisoft

《最终幻想X》高清化移植PSV!

Square Enix 一口气公布了 3 款 PSV 游戏，分别是《地狱军团》、《默示之王》和《最终幻想 X》高清重制版！Square Enix 执行役员桥本真司上台进行了介绍。《最终幻想 X》是庆祝该作发售 10 周年的纪念作品，除了 PSV 外，同时也将推出 PS3 版。当时令玩家惊愕的画面，将会以全面进化的华丽高清画面在 PSV/PS3 上重生。现场仅公布了游戏 LOGO，游戏画面与发售时间均未公开。

《MGS》高清合集登陆PSV

已经当上 Konami 数字娱乐公司副社长的小岛秀夫也出席发布会，为玩家带来了两大惊喜：《潜龙谍影 高清合集》和《终极地带 高级合集》都将推出 PSV 版！前者的 PS3 版将于 11 月份发售，目前 PSV 版已经在锐意制作中，预定于 2012 年发售。PS3 版和 PSV 版之间可以实现联动，两个版本的存档互相通用。在玩家的强烈要求下，"《终极地带》系列"也将以高清合集的方式登陆 PS3/PSV，收录 PS2 的一二两作，预定于 2012 年发售。小岛秀夫在会后还表示他有意开发《终极地带》的续作。

此外，小岛秀夫确认 Kojima Productions 正在开发的超强新引擎 FOX Engine 将同时支持 PS3 和 PSV，也就是说，正在使用该引擎开发的小岛秀夫最新大作可能也会有 PSV 版！

PSV/PSP可联机对战

PSV 可以兼容大部分 PSP 游戏，在 PSV 发售时，将会有 600 多款 PSP 游戏可在 PSV 上运行，通过 PSN 付费下载即可。而且 PSV 对 PSP 游戏并非简单兼容，索尼表示将尽量利用 PSV 的双摇杆，让玩家能够以双摇杆的方式操作 PSP 游戏。此外 PSV 和 PSP 之间也可以无线通信对战，也就是说，如果你用 PSV 玩《怪物猎人携带版 3G》，照样可以与用 PSP 版游玩的好友联机。

两款新颜色PS3公布

SCEJ 宣布，"水花蓝"与"深红"两种新颜色 PS3 将于 11 月 17 日在日本发售，这两款型号均为 320GB 硬盘，定价为 29980 日元。SCEJ 表示，所谓"水花蓝"是要让玩家联想到海面上的浪花，给人清爽的感觉。而深红版则是代表太阳与火焰。

伊苏 赛尔塞塔的树海

在本次 TGS 的日本 Falcom 展台上，除了展示公布已久的《英雄传说 碧之轨迹》外，还出乎意料的展示了“《伊苏》系列”的最新作——《伊苏 赛尔塞塔的树海》。作为一款在全球范围累计销量超过 400 万套的系列新作，本作不仅继承了系列良好的手感和超高的难度，Falcom 还表示本作将灵活运用到 PSV 的独特机能，向各位呈现出一款与众不同的全新《伊苏》，下面就让我们一起看看永远的冒险家——亚特鲁又将演绎一段什么样的故事吧。 [文：洛克]

伊苏 赛尔塞塔的树海	日本 Falcom	动作
PSV	イース セルセタの树海	日版
	预定2012年内 / 1人	售价未定
	对应周边未定	

围绕“记忆”而展开的全新冒险

本作的舞台设定在名为“赛尔塞塔”的新世界中，虽然目前为止 Falcom 还未公布本作的详细情报，但从宣传视频中频繁出现的“记忆”一词可以看出，本作的故事将围绕“亚特鲁丧失的记忆”和“赛尔塞塔的记忆”这两个关键点展开，相信亚特鲁失去记忆的过程和围绕着赛尔塞塔的谜团有着密不可分的关系。至于详细情报，就要等厂商的后续消息了。

爽快感十足的新系统

从宣传视频中可以看出，《伊苏 赛尔塞塔的树海》在大体上采用《伊苏 7》的系统，同样是亚特鲁和其余两名同伴组成队伍展开冒险，所谓青出于蓝而胜于蓝，本作加入了触摸指令功能，玩家只要使用 PSV 背面的触控板，就能向队友下达指令。这种系统也方便照顾到新老玩家——初上手的玩家在同伴的帮助下不必再担心打不过 BOSS，而在高难度下使用什么战术才能有效制敌也是老玩家乐于研究的地方。

本作最大的进化之处就是增加了“防御反击”和“瞬间回避”这两种全新动作，其中“防御反击”只要在敌人发动攻击的时候按下 L 键 +R 键即可使出，不仅能弹开敌人的攻击，还能给予大威力反击；而“瞬间回避”的发动时机则是在敌人即将要攻击到亚特鲁的一瞬间按下 × 键，一旦发动成功敌人将会进入慢动作状态，此时可以任意发动攻击。相信这两种动作的引入将会为《伊苏》的战斗带来翻天覆地的变化。

大众高尔夫6

[文：九兵卫]

在 TGS 的 SCE 发布会上，PSV 版《大众高尔夫》正式命名为《大众高尔夫 6》，作为国民级高尔夫游戏的最新作品，本作充分利用到 PSV 的各项机能，利用前后触摸功能以及陀螺仪派生出的操作方式不禁让人眼前一亮。

大众高尔夫6	SCE	体育
PSV	みんなのGOLF 6	日版
	预定2011年12月17日 / 1～8人	售价未定
	对应周边未定	推荐玩家年龄：全年龄

男女主人公细节公开

▶帅气的大和以及可爱的尤娜。

从目前的情报来看，游戏开始时可供玩家选择的球员只有男女主人公两人，他们分别是具有江户气质的少年“大和”，以及 17 岁的花季少女“尤娜”，两名主人公不仅在着装方面有较大差异，两人擅长的球种也不一样，其中大和擅长曲线球，而尤娜则擅长直球，玩家在游戏时最好根据当前比赛球场的地形、天气状况来选择选手。

次世代掌机画面

或许是先前的期待过高，在 TGS 上玩到《大众高尔夫 6》并没有那种特别眼前一亮的感觉，主要是角色的建模与光影色彩相比 PS3 版还是有着明显的差距，而整个球场则看上去非常舒服，场景内的各种细节非常用心，发挥出了 PSV 应有的机能。从游戏本身来说，画面也一直并非“《大众高尔夫》系列”的卖点所在，所以小编更关心的还是本作的操作与玩法。

全新感觉的操作

在开始击球之前，玩家在触摸屏可以点击选手的身体来做出一些开玩笑的举动，甚至连场景内的树木与观众等等也可以点触，非常有趣。将手指放在天空的位置进行滑动，还能切换清晨、正午以及黄昏的不同时段，球场内的光线也会随之变化。

试玩版中最有意思的地方莫过于 AR 技术的应用了。点击画面右侧的视角选项切换为 AR 镜头，球场内的天空就会切换为后置摄像头所拍摄到的现实场景。不仅如此，此时游戏中的视角也会跟随现实场景而变化，也就是说只有将 PSV 举起时才能看到远方的球杆和景物，而将 PSV 背朝地面进行游戏是无法看清球的位置的，这样前所未有的体验非常逼真，代入感十足。

其他方面，本作的玩法和 PS3 版《大众高尔夫 5》基本类似，击球也是分传统滚槽以及准心锁定两种方式，试玩版提供的角色为本作默认的男女主角。

萌萌大战争 现代版++

萌萌大战争 现代版++	Systemsoft Alpha	策略
PSV 萌萌大战争☆げんだいば-ん++		日版
预定2012年春季	1人	售价未定
对应周边未定		

把活跃在世界各地的军事武器进行拟人化，将其变为可爱美丽的机娘，然后操作她们进行击破敌国的战略类游戏《萌萌大战争 现代版+》已经确定移植到即将发售的新掌机"PSV"平台！本作在PSP版的基础上，将会追加全新的人物和剧情，虽然距离游戏的发售还有一段时间，但是新追加的角色情报却已浮出水面了，下面我们一起去看一看吧！

初次登场的3名角色！！

本次新公开的3名角色，分别是有着世界最强称号的美国F-22战斗机，吨位极高的俄罗斯现代驱逐舰，还有被称为"心神"的日本次时代战斗机。相信这些在现实中出现的军事武器会给军事迷玩家带来强烈的满足感。

アメリア

画师：水上凛香
原型兵器：F-22 ラプタ－（美国极强的战斗机F-22）

オリガ

画师：とりしも
原型兵器：ナスト－イチヴイ（俄罗斯的驱逐舰）

しんちゃん

画师：こげとんば
原型兵器：心神（日本次时代的新型战斗机）

游戏方式介绍

和之前作品一样，游戏的剧情方式为标准的文类冒险类，一开始需要玩家在几个剧本中选择一个开始游戏，根据所选择战线的不同，发生的故事也会不同。而在战斗模式下则是需要玩家仔细思考的战略类游戏。

▲被称作为"钢铁少女"的人形兵器，共有9个国家40名左右角色登场。

剧情模式：根据伊拉克，伊朗这些实际发生的战争所改编的剧情，在剧情模式中将描述了少女（兵器）们的想法，烦恼，友情等温馨内容。

战斗模式：在战场上下达各种各样的指令，将敌军消灭赢得胜利。

▲游戏中有各类必杀攻击和带有精美特写的组合攻击，而且游戏中带有破衣系统，相信会有很多玩家期待的"杀必死"画面吧。

▲在游戏中负伤的机娘会在战后进入修理厂修理，将其修理完毕后会得到可以用来升级机娘的赏金点数。

迷你游戏：在战场上受伤的机娘会进入维修厂进行修理，每次修理的次数是有限制的。

［文：阳光成员光之虹］

雷曼 起源

雷曼 起源	Ubisoft	平台动作
PSV Rayman Origins		美版
预定2012年	1～4人	售价未定
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

虽然由于主机发售日期的原因，《雷曼 起源》的PSV版比PS3版、X360版和Wii版会晚一段时间，但是对于一款平台动作游戏来说，在便携性极强的掌机上登陆也是非常有必要的，所以，Ubisoft选择了在PSV平台上让他们的动作明星继续自己的复兴之旅。

虽然平台是掌机，但是本作无论从画面还是游戏性来讲比起家用机来几乎一点都没缩水，当然，这不知是拜PSV强大机能所赐，也有游戏本身选择2D平台的原因，本作的2D画面唯美精细，无论是远近景，都看不出这是一款掌机游戏的画面。虽然应用PSV触摸屏的地方不多，但是对于一款平台动作游戏来说，已经足够了。

当然，本作没有因为降临到掌机平台上就在难度上有所妥协，从试玩版的情况来看虽然本作风格清新，但是要玩下去还是需要一定的操作技术以及耐心的，这也是"《雷曼》系列"的一贯特色：披着滑稽甚至有点幼稚的外皮，而骨子里却是一个硬派游戏，从这一点上来讲，《雷曼 起源》确实是一款血统纯正的"雷曼"游戏。

［文：金馆长］

试玩

《雷曼》是这次PSV试玩游戏中个人认为画面最好的2D游戏。绘图风格无比细腻，而且充满想象力。玩家可以选择四个关卡进行游戏，难度也依次递增，我选择了第三个关卡试试身手。

X键控制雷曼跳跃，跳跃中长按则是滑行模式，□/○是控制雷曼攻击，还可以起到滞空的效果。两个手指触摸屏幕就可以像iPhone那样缩放画面。不过放心，即使是放大到最大，本作的画面也无可挑剔！游戏回归了平台动作ACT的本质，类似《马里奥》的关卡风格，美术水平极高的关卡设计让人心悦诚服。每个关卡都有一些主题元素，比如其中一个金字塔关卡，雷曼要不断收集避虫灯才能保证在黑虫群中无伤前进，而每一个避虫灯都有时间限制。一个避虫灯用尽后马上就要找到下一个，否则就会被虫子干掉。这一关的设计让人纠结在隐藏宝物和时间限制上，稍有犹豫就会死翘翘。试玩中提供的关卡难度都不低，并不是像《马里奥》那样整体难度休闲轻松、循序渐进，应该说这次的《雷曼 起源》是有一定难度的。不过极富艺术气息的画面一定会支撑玩家坚持下去！

［文：奈落］

梦幻俱乐部 Zero 携带版

梦幻俱乐部 Zero 携带版	D3 Publisher	模拟育成
PSV ドリームクラブZERO ポータブル		日版
预定2011年12月17日	1人	售价未定
对应周边未定		

本作是 X360 上的《梦幻俱乐部 Zero》移植版，原作在系列初代的基础上又加入了几位新角色，不仅让能够指名的女孩子数量达到了 13 名，每位女孩子可爱的醉酒状态语音和歌曲也得以保留，加上温泉约会等新要素，受到了系列 FANS 们的好评。让我们来看看这款移植作品对原作的还原度有多高。 [文：FAN]

故事概述

游戏的故事仍然是发生在传说中只接待拥有一颗纯洁之心的客人的“梦幻俱乐部”当中。主角——也就是玩家，因为机缘巧合，得到了为期一年的俱乐部通行证。在这有限的时间当中，玩家需要和 13 位女孩子当中的一位联络感情，提升好感，并最后成为一对恋人。

系统要素

本作作为一款移植版的作品，首先需要做到的就是对原作系统的忠实保留，以保证游戏的乐趣不会因为平台的更换而遭到削减。《梦幻俱乐部 Zero 携带版》中带有一切原作中为玩家所称道和喜爱的要素，让我们来重温一下这些独特的设定吧。

指名与交谈

这是游戏中最为基础的系统，每次进入俱乐部后玩家首先需要指名某位女孩子与自己喝酒，然后才能够在席间与她进行交谈，从而提升好感度。不过在游戏刚开始的时候并不是每一个女孩子都可以马上指名，想要攻克自己喜爱的角色就要循序渐进地将她们解锁。每次指名只能和女孩子们交谈一个小时，要把握好机会尽量多地提升好感觉才能够达成最好的结局。

喝酒与醉态

在对话期间玩家操纵的主角和女孩子们都会喝酒，游戏中我方角色会有酒量的设定，一旦太早喝醉，就会被强制离场，失去了和女孩子们对话的机会。不过在喝酒时会提高经验值，能够渐渐地提高玩家角色的酒量，所以要如何有技巧地控制喝酒的程度也是一门学问。喝女孩子喜欢的酒可以提高她的好感度，而如果玩家能够把她灌醉，还能够看到特殊的对话。注意别灌得太多，不然对方可是会醉倒的。

卡拉 OK

好感度到达一定程度就可以让女孩子登台为玩家唱歌了，期间玩家还要输入按键来为她和着拍子。游戏中的歌曲数量不少，女孩子们跳舞时的动作也相当丰富，如果能够在她们喝醉时要求她们唱歌，还会看到特殊的醉歌状态。

重力眩晕

重力眩晕	SCEA	动作
PSV 重力的眩晕：上层への归还において、彼女の内宇宙に生じた摄动		日版
预定2012年2月	1人	售价未定
对应周边未定		

《重力眩晕》（Gravity Daze）最令人印象深刻的除了那个长得惊人的副标题外，还有游戏中非常独特的重力操纵系统。女主角获得了一只能够控制她自身重力状态的猫咪作为同伴，这种独特的能力让她可以在广阔的空间中行动自如，无论是大地还是穹苍都任她奔驰，甚至是在战斗当中都能够使用这种能力来强化对敌人发动的攻击。 [文：FAN]

小猫与重力猫

女主角名叫**キトゥン**，直接翻译过来便是小猫的意思，她失去了自己过往的记忆，于是在她现在生活的街道上，人们便取了小猫这个名字用以称呼她。**キトゥン**身边还带着一只独特的宠物：重力猫**ダスティ**。**ダスティ**的身体形状就像是一只可爱的猫咪，但外表看起来却像是满布星星的夜空，或许这也是它名字**ダスティ**（星尘）的由来。**ダスティ**赋予了**キトゥン**自由改变重力状态的技巧，但获得这种能力的同时似乎也代表着女主角将会注定要去履行某种使命。

黑鸟与重力鸟

グラビティ・クロウ是和女主角一样拥有操纵重力技巧的“重力使”，但她显然并不打算拯救女主角身居的街道，还要阻止女主角的行动。她的名字直译过来是重力乌鸦，加上她带着的宠物是身体形状如同一只鸟般的重力鸟**クスィ**，这位实力强大的少女就是一只黑色告死鸟。

独特的重力操纵方式

在故事初期，游戏会交代女主角是如何遇到重力猫**ダスティ**，并且获得身为“重力使”才会拥有的操控重力技巧，在实际游戏操作当中，只要按下 R 键，角色就会悬浮到半空中，进入到如同置身太空般地失重状态，这时玩家可以调整角色的身体姿态，在对准了想要落地的方向后按下 R 键，角色就会重新获得重力，落到地面上，但此时重力的方向不再遵从地心引力，而会以角色落地的方向为准。原本长长的街道会变成了万丈高崖，伸出店面的广告牌会变成角色的落脚点，角色能够如同忍者般地沿着墙壁面行走自如。

重力操纵赋予了角色更多的移动方式，整个街道也可以因为重力状态的不同而变化为不同的场景，这种方式不但可以用于解谜，还能用于对抗那些同样拥有改变重力技巧的对手。

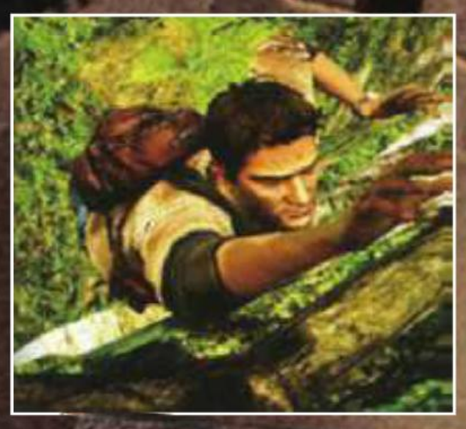
アンチャーテッド

地図なき冒険の始まり

日版的《未知海域 黄金深渊》(Uncharted: Golden Abyss)被改名为《未知海域 自由历险之始》(アンチャーテッド 地図なき冒険の始まり),内容仍然与美版一样,描述了德雷克在正传之外展开的一场独立的冒险故事。本作是由SCE Bend Studio开发,游戏保留了"《未知海域》系列"中的所有经典要素,还加入了PSV平台上独特的触摸屏操作功能,游戏的素质如何,我们很快就能够体验到了。

文 FAN　美编 心の永恒

未知海域 黄金深渊	SCEA	动作冒险
PSV	Uncharted Golden Abyss	日版
	发售日未定 / 1人	售价未定
	对应周边未定	



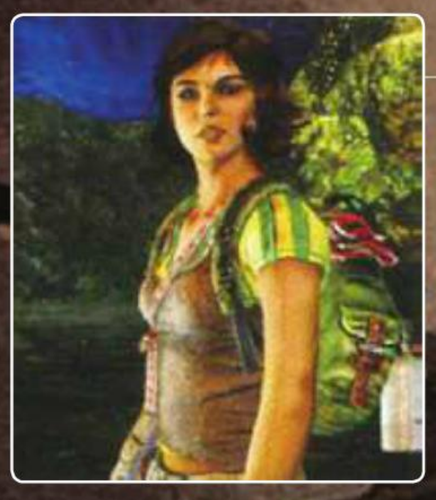
本作的主人公自然还是我们大家熟悉的探险家德雷克,他这次需要查明的,是隐藏在西班牙探险队惨遭屠杀背后的黑暗真相。就和正传一样,德雷克虽然身手高超,却不会每时每刻都孤身犯险,有两位同伴将出现在他的旅程当中,并且和他一起穿越各种危机四伏的神秘地带。

同伴介绍

老朋友杰森·但丁

德雷克作为冒险家,交游广阔,也认识了许多有着老交情的朋友,在系列第二作当中登场的哈利·弗林(Harry Flynn)算是一位,而杰森作为一位在故事开端时与德雷克同行的冒险家,和德雷克已经相知多年了,并且都认识德雷克的冒险技能授业恩师苏利文。杰森是个优秀的冒险家,但比起德雷克,他有着过于贪婪的个性弱点。

新女伴玛丽莎·查斯



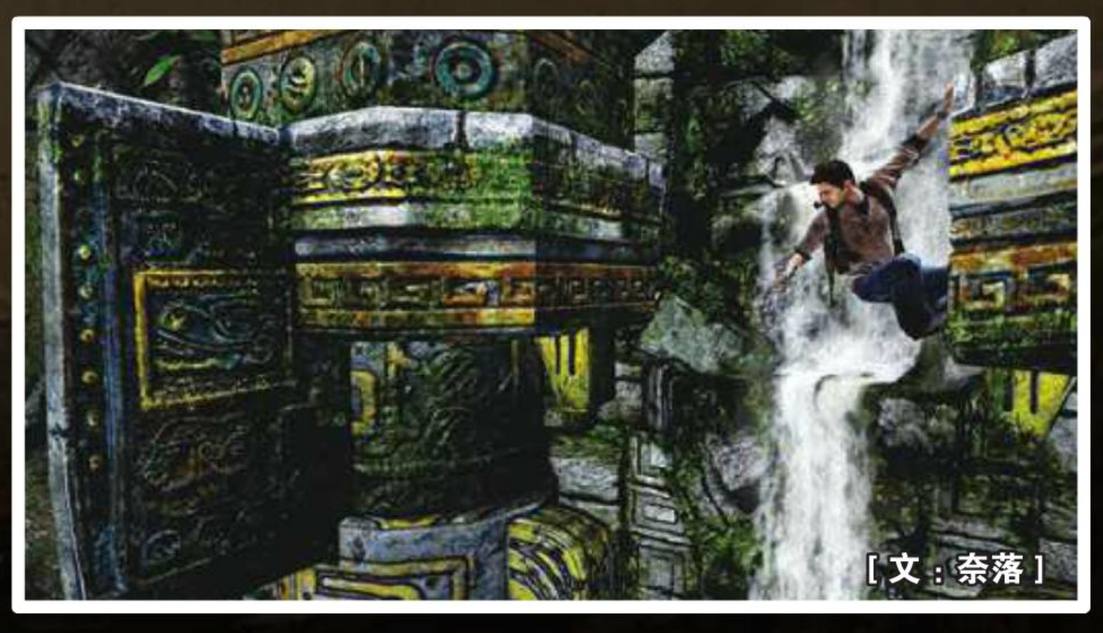
玛丽莎·查斯的祖父是一位著名的探险家,但他已经神秘失踪多年了,显然这位继承了祖父事业的女孩子找到了关于自己祖父失踪的线索,而这条线索引领她碰到了正打算探寻失落之城"黄金深渊"的德雷克和杰森。德雷克似乎想要帮助这个女孩,但她和杰森相处得并不愉快,或许在后期,德雷克必须在两个同伴之间作出选择。

TGS现场试玩!

在今年的TGS上,试玩PSV的《未知海域》可谓是难度5星的任务。媒体日的时候,刚进场的记者很多都是跑着冲向PSV试玩台,稍晚一些的人就要等上至少一个小时。作为PSV首发绝顶人气的大作,《未知海域》的试玩是每个记者的主线任务之一。

试玩开始后一对一的展台小姐开始介绍游戏的操作和特点。这次的试玩版与之前的版本不同,德雷克开始就被囚禁在一个着火的房间中,准备脱出并与女主角汇合。游戏的画面好得让人无语凝噎,人物建模和特效处理完全是次世代主机水平,场景的话建模稍稍有粗糙,火焰的特效上也附有一层细小的马赛克网……不过游戏的视角处理和操作手感依然一流,与PS3别无二致。德雷克要在屋中攀爬几处,从房间中脱出,其中用到了PSV触摸屏的各种特性,不过玩家也可以选择手动操作。

攀爬过程中突然滑落等等系列经典桥段健在,整体表现让人非常满意。爬出窗外后解救女主角并来到屋外,准备经过一个索桥的时候,悲剧发生了……在屋顶某处出现了贴图错误,并且角色也被卡死不能动弹。尴尬的工作人员向我解释这是未完善的版本,出现错误非常抱歉。虽然游戏没能继续,但是本作的超级大作气息和掌机画面标杆已经是毫无疑问的。



[文:奈落]

©Sony Computer Entertainment America LLC.

墨鬼

SUMIONI

文 八重樱
美编 anubis

墨鬼	Acquire	动作
PSV	墨鬼	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：对应玩家年龄未定

在本届TGS上，有一款由Acquire面向PSV开发的动作游戏格外吸引玩家的眼球，它就是满载和风元素、以墨水和毛笔来作战的动作游戏《墨鬼》。本作的主人公是一名拥有着“笔之力”的墨神，玩家将要操纵着他使用毛笔在游戏画面中画出各种线条和图案来消灭平安时代的邪恶势力，“笔之力”有多种不同的使用方法和效果，有的是可以在虚空中制造出道路，有的则是能呼唤出大自然的元素或是召唤兽来协助进攻，玩法相当多变。

从目前公布的情报来看，《墨鬼》总会不免让玩家想起四叶草的名作《大神》，两者都是水墨画风格，又都是使用到墨水和毛笔作为武器，说Acquire的《墨鬼》完全没有受到《大神》的影响是绝无可能的，相信今后关于两作的对比言论也会在玩家间不断蔓延开来。希望Acquire能在今后的开发中为《墨鬼》增加一些新颖的元素，充分发挥出PSV的强大机能，避免重蹈当年《大神》叫好不叫座的覆辙。

◀游戏属于横版过关的类型，墨鬼平时可以通过移动、跳跃来躲避敌人，亦可以用手中的刀进行普通攻击。普通攻击是不会消耗左上方白色的墨水槽的，但在被多数敌人围攻时，及时使用笔之力就很重要了。

背景是架空的平安时代

《墨鬼》所处的时代背景是虚构中的日本平安时代，在这一时代背景下存在着一种名为“墨水师”的职业，他们可以召唤出“墨神”来为己所用，其定位和阴阳师的式神差不多。某些邪恶的墨水师为了一己私欲打破禁忌，召唤出了强大的墨神“邪恶神”，并利用“邪恶神”的力量霸占了日本国家的统治。忧国忧民的善良墨水师们为阻止恶行继续蔓延而召唤出了名为“墨鬼”的墨神，委托他打倒邪恶神，令平安时代重回安宁。

主人公 墨鬼

善良的墨水师为打倒邪恶神召唤来的墨神，他可以使用墨水发挥出笔之力的种种神奇能力。

召唤笔

顾名思义，就是能够召唤出墨鬼的同伴的笔，召唤出来的墨神会给予面前的敌人强力的攻击。墨神的种类分为飞行型和地上型两种，需要玩家根据敌人的配置以及场地的形状选择适合的墨神。

自然笔

在画面上产生火焰或是雷云的笔，无论哪一种都能给予敌人伤害。在画面上画出火焰的轨迹后，火焰就会持续沿着轨迹燃烧，而雷云则是向下方放出落雷击中敌人。另外和其他笔之力组合后还可以令效果有所增强。

◀这是用自然笔画出火焰后攻击守城敌人的画面。这个场景中，因为能让敌人移动的空间很少，所以被火焰包围后他们基本就是无路可逃了。当火焰消失后，所造成的伤害还将会持续一段时间。

▼道笔画出的线条的角度随玩家自己决定，不过考虑到墨鬼跳起的高度有限，这种向右上方倾斜的线条比较实用。

道笔

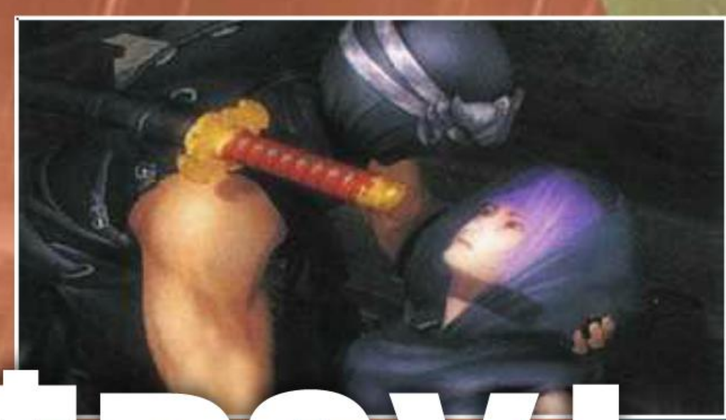
在画面上形成新地形的笔。在空中描绘出道路后，墨鬼就可以踩在上面，不过一段时间后道路就会消散。道笔可以在画面上任何地方随意使用，由此诞生的攻略方法也是多种多样的。

©2011 ACQUIRE Corp. All Rights Reserved.

最强最速之忍登陆PSV！

继《忍者龙剑传3》公布之后，Ninja Team又公布了对应PSV平台的《忍者龙剑传Σ》。本作是曾经在PS3平台广受玩家好评的《忍者龙剑传Σ》的复刻强化版，利用上触摸屏和六轴系统功能的PSV版究竟会有着怎样的新变化呢，让我们来先睹为快吧。

文 樱吹雪 编 FAN 美编 NINA



▶女忍者绫音在寻找魔刀：黑龙丸；路上受到袭击。

忍者龙剑传Σ	Koei Tecmo	动作
PSV Ninja Gaiden Σ		日版
发售日未定	1人	售价未定
对应周边未定		

PSV版新要素1 利用“英雄模式”瞬间变成忍术达人！

本作的故事模式中追加了“Hero Mode”。这是专门为新上手的玩家准备的模式。在此模式中只需简单的操作便可使出各种连续技和必杀技，甚至能够自动防御攻击和自动使用闪避技能“里风”，应付起敌人的攻击可以说是面面俱到，滴水不漏，就连火箭炮和浮游炮的攻击都能用华丽的身法躲过！！

▲敌人重装步兵用枪进行连续射击，玩家自动防御后可根据距离进行反击。

▲发动技能“里风”后，用华丽的身法来阻止敌人对隼龙使用“饭钢落”。

PSV版新要素2 多种功能实现最直观的操作！

利用PSV的触屏和六轴的特性，玩家可以展开高速的战斗，直观的操作会让游戏的乐趣倍增！如果使用弓箭等飞行道具，想要切换为主视角，可以直接晃动PSV机身，控制镜头搜索要攻击的目标敌人。一旦锁定敌人，可以直接点击触摸屏中的敌人发动射击！

▶对付在上空盘旋进行攻击的直升机，要摇动机身将画面切换成主视角来瞄准射击。

PSV版新要素3 用触控板对忍法进行强化！

游戏中同时按下△和○，就能发动炎系魔法火炎龙、雷系魔法百雷锤等忍法。当画面中央出现“韵”之文字的时候，只要在背触控板上触摸相应位置，就可以大幅度强化忍术威力！

▲发动忍术火炎龙后，成功触摸“韵”文字便可以强化忍术，不但威力更大，技能效果也更为华丽。

PSV版追加要素 战士们更加华丽的服装

本作还会为隼龙追加新的服装，除了改变隼龙的外观，不同的服装还会有对隼龙的能力有不同的影响。当然，作为游戏中女一号的魔物猎人蕾切尔也获得更多性感的新服装。

©TECMO·KOEI GAMES CO., LTD.TEAM NINJA All Rights Reserved.

忍道 散華 SHINOBIDO 2

对忍者题材游戏感兴趣的玩家，也许会对“《忍道》系列”略感陌生，该系列与知名忍者游戏“《天诛》系列”一脉相承，由Acquire公司所开发。《忍道2 散华》是继05年PS2版的《忍道 戒》和06年PSP版的《忍道 焰》之后的系列正统续作。系列的一大特色是由玩家操控的角色介入到登场势力中来左右故事的结局，这种高自由度的多结局要素自然而然地被沿用到本作中。此外，种类丰富的任务是“《忍道》系列”的另一特色，在以往的作品中有侦察、输送、偷盗、诱拐、暗杀、护卫等十多种性质不同的任务，具体的完成方法也不尽相同。本作自然也不例外，诸如“暗杀越后屋”、“传递书信”等任务等待着玩家的挑战。由于页数限制，更详尽的报道将在日后放出，敬请期待。

文 狼来了 美编 NINA

PSV	忍道2 散华	SPIKE	动作
	忍道2 散华		日版
	发售日未定	1人	售价未定
	对应周边未定		

火祭のゼン

角色简介：本作的主人公，因为同族人的背叛致使风华一族遭到了灭族之灾，而濒死时受到了飞鸟一族的救助而存活下来的ゼン便成为了幸存者。

故事背景

时为室町后期，宇高多是由一条家所统治的小国，这里虽地少人稀但还算得上和平。然而邻国赤目家为了侵略领土，与新兴的寺社势力“阿无璃他教”联手，掀起了“宇高多之乱”。另一方面，一条家的谱代家臣风天寅三郎久秀，以东方大国芳穰家为后盾，趁机向主公举起了反旗。宇高多境内再次被战火所笼罩……

同时，风华忍者一族因遭到同胞的背叛而在一夜之间覆灭，在那场将一切都焚烧殆尽的大火中，仅有一名忍者幸存了下来……

在名为“夜晚”的舞台中执行任务

借助PSV的机能，本作的画面表现力非常强大，室町时期的古朴建筑、漫天飘落的火红枫叶、黑暗之中的点点烛光……如此唯美的画面让人无法将其与腥风血雨的场面联想到一起。

▲来到目标人物越后屋家中的ゼン，从图中可以看出本作的场景非常广阔。

▲独特的日本神社场景也会出现在游戏中，利用地势的高低差能衍生出各种战术。

隐秘行动与血祀杀法

“利用隐秘行动将自身的气息消却并隐藏在黑夜中行动”是系列的精髓，为了完成任务而潜入危机四伏的地方是常有的事情。

▲与“《天诛》系列”中的一样，贴附在墙边时便能以不被敌人发现的方式观察敌情。

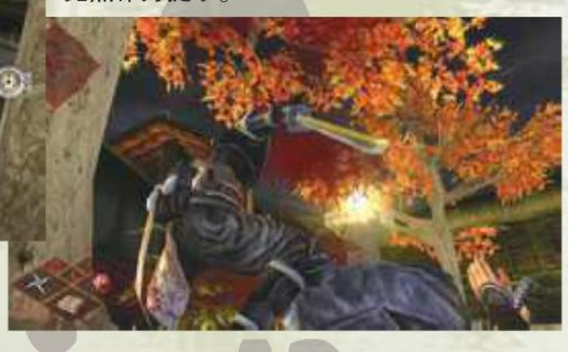
◀攀附在建筑物的边缘进行移动是隐秘行动的核心之一。

假如在执行任务时不慎败露了身影，出于无奈之下就只能将眼前的敌人“杀人灭口”，否则就极有可能被应声而来的敌方增援围剿，因此在被敌人发现后要迅速地将其斩杀然后再悄然离开。

▲被迫同时与多个敌人交战的情况也会穿插在流程中以考验玩家的杀敌能力。

▲在敌人露出大破绽的时候能以破招的方式给予其极大的伤害。

►一击必杀、不会惊动其他敌人都是“血祀杀法”的优势。



◀“血祀予感”出现时，主角的头上会有光点作为提示。

“血祀杀法”是ゼン特有的隐秘行动，发动方法是在不被敌人察觉的情况下从背后悄悄靠近，待“血祀预感”的提示出现后按下对应的按键就能以华丽的动作将敌人一击必杀，这一点也和《天诛》中的“忍杀”如出一辙。

©Spike/ACQUIRE ALL Rights Reserved.

让思念再次维系的RPG，全新再临！

文 莱雅 编 洛克 美编 NINA

圣洁传说 重制版	NBGI	角色扮演
PSV テイルズ オブ イノセンス アール		日版
发售日未定	1人	售价未定
对应周边未定		

当年3DS发售时NBGI把《深渊传说》的复刻版送了上去，PSVita即将发售，NBGI也没有闲着，在TGS上公布了《圣洁传说 重制版》。顾名思义，这是NBGI自《宿命传说》之后的第二次正统作重制，其原作是2007年发售的DS游戏，是系列正统作里为数不多的外包作品，当时以爽快的系统获得玩家们的一致好评。

《圣洁传说》讲述在战乱时期，生活在王都性格软弱的少年卢卡遇到了被追捕的少女伊利亚，从而被卷入了异能者之间的斗争里。在协助伊利亚逃走时，卢卡体内的力量觉醒了，原来他的前世正是统一了天上界的英雄阿斯拉，而伊利亚的前世是阿斯拉的恋人伊南娜。被带到异能者研究所里时，结识了不良少年斯帕达，他的前世是阿斯拉手中的圣剑。三人逃出敌人的监视，开始了寻找前世记忆之旅……

全面强化的战斗系统

和前辈《宿命传说 重制版》一样，《圣洁传说 重制版》在各方面都得到了强化。完全优化的画面自然不用多说，原作中的三人战斗也扩展为系列传统的四人战斗，使得原本就很爽快的战斗系统，在得到了画面的完全重制之后变得更加赏心悦目。除此之外，战斗系统也做了调整，从原来的DS-LMBS系统调整为了DI-LMBS，并加入触屏功能，在战斗中玩家只要利用触摸就能指示其他角色进行术技攻击，十分方便。此外，说到战斗系统就不得不提《圣洁传说》的好感系统，和《仙乐传说》的AVG式选项好感系统不同，好感度是通过卢卡和同伴在战斗中的协作互助来提升的，但是令人遗憾的是DS版的好感度对剧情的影响并不大，只有最终战前的对话不同而已，这次重制新加入了不少剧本。那么，我们是不是可以期待角色结局剧情呢？

▲终于能以四人形式展开战斗的本作，相信爽快度将大幅提升！

满载诚意的重制

除了战斗系统的改革，本作还收录了由Production.I.G制作的剧情动画和いのまたむつみ（猪股睦实）绘制的新角色。新动画包括阿斯拉的战前宣言、游戏刚开始时阿斯拉和死神的战斗、同伴们一起在海上航行等内容。而新角色裘裘·塞雷瑟内瓦（CV：藤田笑）是一个自称考古学家的异世界女孩，由于种种原因而加入了卢卡一行。为了让裘裘入队，Staff们还特地增改剧本，除了增加和裘裘有关的剧情之外，也有不少和卢卡等人的前世有关的剧情，使这次的重制显得诚意十足。

《圣洁传说 重制版》的主题曲演唱者依然是KOKIA，新主题曲是《New Day, New Life》。不过本作采用了双主题曲的形式，除了新主题曲《New Day, New Life》外，游戏中也收录DS版的主题曲《Follow the Nightingale》，这倒是一个意想不到的惊喜。伴随着KOKIA空灵的歌声，这个追寻前世记忆的RPG即将在2012年拉开序幕。

主要人物介绍

伊利亚·阿妮米

声优：笹本优子

生活在和平的村庄里的少女，由于遭到教团的攻击而开始逃亡。在知道了一直以来做的梦其实是实际存在的过去时，开始对梦中的事产生了兴趣。但另一方面她也认为这个梦境正是破坏她的生活的元凶，虽然长相可爱，但是性格却十分大大咧咧而且没耐心。

卢卡·米尔达

声优：木村亚希子

在王都雷古涅姆经商的富裕商人的儿子。虽然心地善良但却优柔寡断，属于无论被说什么也无法回嘴的软弱性格，在学校的成绩优秀但是不擅长体育运动。对在梦中见到的和自己正相反的男子阿斯拉抱着强烈的憧憬，使用着和自己身材不相符的大剑也是源于对阿斯拉的憧憬。

斯帕达·贝尔佛鲁玛

声优：うえだゆうじ

代代担任骑士职务的名门家族贝尔佛鲁玛家族的七男。从小就开始练习剑术，剑法十分优秀。不过他说话非常不积口德，乍看一下根本就是一个不良少年，实际上很讲义气而且很有荣誉感。虽然和卢卡就读于同一个学校，但因为经常翘课所以基本没怎么见过面。

©いのまたむつみ
©NAMCO BANDAI Games Inc

国王、魔王与七公主 新・国王物语	Konami	动作角色扮演
PSV 王と魔王と7人の姫君たち ～新・王样物语～		日版
发售日未定	1人	售价未定
对应周边未定		

文 FAN 美编 NINA

本作是Wii作品《国王物语》的续作，原作的开发商CING负债2亿多日元破产，所以本作将会由Konami亲自开发。游戏继承了首作的系统架构，玩家需要操纵着一位年轻的国王，带领着自己的国民去建设房王国的各种设施，挖掘宝藏，并打败来袭的怪物，将王国发展得更为强大。不过其剧情发生了变化，在故事的初期，王国遭到了魔物的攻击，国王凭着隐藏在城堡中的密道得以逃命，而国民也四散在王国的土地上，国王必须要凝聚起国民的力量，重新夺回自己的国家。

王と魔王と7人の姫君たち ～新・王様物語～

全面美化的人设风格

前作《国王物语》采用了非常卡通化的人设，人物的样子不但偏向低龄化，其线条也更接近欧美的风格。这或许也是当初游戏在欧美受到好评，在日本市场却遭到冷遇的原因之一。所以本作中游戏人设在Konami接手后风云突变，改成了纯日式的唯美风格。原本像是一个小屁孩般的国王成为了俊美的青年，而其他如牛头骑士之类的重要角色也统统都经过了美化，尤其是女性角色看起来非常地萌。联想到游戏的副标题里头的“七公主”，想来本作当中的女性角色数量肯定不少，而玩家操纵的国王说不定还可以与她们发展出浪漫的关系，并为自己的王国找到一位美丽的王后。

根据PSV特色而制作的系统

《国王物语》的游戏系统针对Wii平台的体感特色，将游戏制作成了融合角色扮演与即时战略两种风格的独特类型，玩家既要控制国王本身，又要召集国民组成自己的亲卫队，并且指挥他们进行作战。在PSV平台上，本作将这一游戏特点结合触摸屏功能，让玩家可以通过点击屏幕来指挥亲卫队。单独点击某个士兵可以将其召入亲卫队，也可以用手指一圈把大队的士兵一次过召集到身边，想要不同的士兵去干不同的事情，用手指圈住想要指挥的士兵们，再朝着目的地一点，轻轻松松便可以调兵遣将打江山。

人物介绍

年轻有为的国王殿下コロボ コロボ

主人公コロボ年仅十四岁，却已经是一国之君。他不但使得一手好剑法，也拥有能够良好治理国家的贤明政治头脑。假以时日，他将会成为一个伟大的国王。不过在王国遭受到空前的灾难后，这位国王的威信受到了考验，他必须要用自己手中的宝剑和国民们的帮助来重新夺回自己的国家。

アプリコット 青梅竹马的美丽少女アプリコット

アプリコット与主人公コロボ一同长大，从小便对他芳心暗许，还和他结下了长大后便要结婚的承诺。在王国的危难时刻，这位少女也将为自己心目中的恋人提供帮助。

敌人？凶猛的……奶牛？

前作中玩家在治理国家时便会碰到一些外形酷似奶牛，却因为暴怒而双眼充血的奇特敌人，看来本作当中玩家还要继续面对这种奇特而搞笑的对手，不知道发起怒来的奶牛是否会对国王的亲卫队们造成威胁。

©Konami Digital Entertainment ©2011 MarvelousAQL Inc.

塊魂 ノ♥ビ～タ TM

文 Andriy47 美编 anubis

块魂 拉伸	NBGI	动作
PSV 塊魂 ノ・ビ～タ		日版
2011年12月17日	1人	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄

◀在游戏的最初有些大东西无法滚在一起，但是随着游戏的进行再大的东西也能卷入！

◀游戏中可以吸附的物品千奇百怪，有料理、瓶子、桌子、粪子、花盆等等。

简单操控，随意拉伸

NBGI的《块魂 拉伸》将于今年12月17日登陆PSV。游戏以简单的操作和欢乐的游戏内容而为大家熟知。在本作中，系列的优点都得以保留，PSV版《块魂》的滚动方法将不同于以往，采用直接触摸的方式。直接触摸屏幕就能调整滚动的位置，更加直感的操作使得游戏操作更加简洁，也更富乐趣。

游戏里玩家需要推动手中的小球来粘起各种各样的东西。之前只能黏住小物品，随着小球越变越大，可以粘起的物体也会越来越丰富，球的半径也可达数千米。在游戏中，可以把大草原中的物品和陷入地面缝隙的道具等卷到球中，到后面甚至能把人类和大厦都卷进去。

游戏时经常会出现各种让人忍俊不禁的场面，充分体现了制作者天马行空的想象力和幽默感。本作主人公小王子的父亲是猥琐的恒星大王，喝醉酒后将天空中的星星击碎，而小王子要为父亲背黑锅，滚动收集地球上的物品从而找到足够的星星。游戏中不仅能在室外滚动圆球，还能在室内收集一些小物品。

▶游戏的人物依旧十分猥琐。

突破以往固定模式 可以自由变形的滚块！

本作的名字叫《块魂 拉伸》，所以游戏的内容肯定和滚块的变形有关。至今为止的系列中可以滚动的小球基本上都是圆形的，但是本作中的滚块可以纵向或横向拉伸，玩家可以分别用横拉伸和纵拉伸收集不同的特定物品。玩家需要根据场景的不同选择不同的形状，这一设定大幅提高游戏的自由度，而且使游戏更加具有挑战性。

■游戏中有的场景必须进行纵向拉伸才能通过。

可以触控的块魂

本作中非常强调玩家对滚块的拉伸操控。对于那些躺在细小的缝隙中的物品，玩家们不必趁滚块还很小的时候去搜集，玩家只要将手指放在PSV背部触摸板，两手手指由两边向中间滑动便能使滚块纵向拉伸，顺利吸附那些夹缝中的物品。如果遇到地面散落的物品面积很广的时候，玩家可在PSV背部触摸板用手指由中间向两边移动，使滚块横向拉伸，与地面接触面积变广，这样吸附物品显得更有效率。

游戏的流程非常简单，玩家先制作自己的滚块，然后将滚块由小变大，最后在限定的时间内完成收集任务。游戏一贯的清新搞笑风格老少咸宜，作为PSV首发游戏，我们有理由期待本作的表现。

◀横向拉伸之后吸附物品变得轻松多了。

地獄の軍団

文 FAN　美编 心の永恒

由 Entersphere 开发，SE 发行的《地狱军团》是 PSV 首发游戏之一，其游戏类型和欧美特色作品《霸王》有点相似，玩家将扮演一位骄傲的君王，在狂妄地向神明发动战争后被打入地狱，自己也化身为了一具没有血肉的骷髅。但这无法阻挡君王复仇的心，他自称为地狱军团长“魔王”，率领着众多的哥布林组成了庞大的地狱军团，誓要统治地狱并再次向神明宣战。靠着一副只剩的骨架的肉体要击败盘踞在地狱中的魔神，魔王必须要善用自己的兵法知识，指挥着个体能力同样弱小的哥布林们，靠着智慧与技巧来对抗一个个体型庞大的魔神。

地狱军团	Square Enix	动作角色扮演
PSV 地狱の军团		日版
2011年12月17日	1～4人	售价未定
无对应周边		

无名的王者

曾经以无上的威严与强大的军事力量而支配了人间世界的君王，其名字就连在天的神明也无人不知无人不晓，但在一统了人间后，膨胀的野心与过度的骄傲让君王做出了一个错误的决定：攻打神明所在的天界。虽然在人间打遍天下无敌手，但在神明的力量面前，人类还是太过弱小，君王被神明打入地狱，身上的血肉被抽空，只余下承载着他灵魂的骨架被囚禁在地狱这座巨大的浮岛上。但君王并没有屈服，他凭借着自己的炼金术知识，对自己残缺的身躯开始了各种可怕的实验，并最终将自身变为了不朽的存在。作为代价，他那曾经传遍天下的名字被永远地舍弃了。从此，他就是将要称霸地狱的“魔王”！

弱小的士兵

地狱当中存在着大量的魔神，但其个体的差异非常巨大，有的不但身形庞大，而且还拥有着毁天灭地的力量，而有的，则异常弱小，只能如同耗子般地躲在地狱的边缘求生。哥布林就这这一类弱小魔神的代表，他们衣不蔽体食不果腹，过着如同野兽般的原始生活。但魔王的到来改变了这一切，曾经的人间王者用魔法赋予了这群弱小魔神以智慧，并教导他们使用武器和魔法的技艺。作为代价，他们必须无条件服从魔王的号令，为他去挑战体型比自己大上百倍的巨大魔神。这是一项需要勇气的行为，而哥布林根本不知道勇气为何物。但对于魔神血肉的渴望给了他们不同寻常的胆量，一旦魔神被打倒，这些贪婪的小东西会毫不犹豫地一拥而上，将尸体分食殆尽。

◀尽管有了这群算得上是忠实的手下，但魔王对他们仍然充满了蔑视，平常会用“猴子们”来称呼自己旗下的哥布林士兵。

可怕的魔神

巨大的魔神们如同一头头猛兽，瓜分着地狱浮岛上的每一寸地盘，他们的外形各异，能力也截然不同，惟一的共通点，就是凶狠残暴的性格和横扫千军的力量。在进入到魔神的地盘时，魔王必须要先打倒那些相对弱小但数量众多的魔神敌手，然后再挑战盘踞在地盘中央的魔神头目，要战胜这些可怕的魔神并不容易，一不小心就会兵败如山倒。

©2011 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved

文 洛克 美编 anubis

超高！超速！超距离！目标巨人之首级！

2003年7月，一款名为《仙境传说》（下文简称《RO》）的网络游戏登陆中国大陆，凭借其清新可爱的游戏画面、富有深度的系统及多样化的职业，在极短时间内就吸引大批玩家入驻，不仅在开服第一天就达到7万在线人数，最终还创造了100万人同时在线的记录。相信各位读者即使没尝试过本作，也在玩家口耳相传的效应下听说过本作的大名。如今，在今年的TGS上公布了一款以《RO》为基础开发的PSV游戏，这款名为《仙境传说 奥德赛》同样以北欧神话的“诸神之黄昏”为背景，讲述一幕人类与巨人之战的壮丽故事。

仙境传说 奥德赛	GameArts	动作
PSV ラグナロク オデッセイ		日版
发售日未定	1~4人	售价未定
对应周边未定		

与巨人之间的激烈战斗

在游戏中，人类的对手是顶天的巨人和具有压倒性实力的怪物，而这也是本作最大的特征。与这些巨型敌人交战时，通常的攻击手段是无法造成有效伤害的，此时玩家就要用到“空中连击”和“连携技”等技巧，针对敌人的头部、背部等弱点部位进行打击。从目前的情报来看，本作存在多种技能，配合高速移动系统，爽快感十足。

▲被众多怪物包围的主人公，以一人之力对付这么多敌人显然不利，此时就要灵活运用“空中连击”和“吹飞技”克敌。

▲本作的敌人十分巨大，例如这个手持冰斧、能够将大地冻结的冰之巨人，光是头部就有一人之高。在战斗时玩家需要将巨人的躯体当做跳板，并在空中对巨人的头部进行攻击。

丰富多彩的职业

《RO》之所以能大红大紫，除了富有深度的故事背景和系统外，多姿多彩的职业也是一大原因。原作中不仅存在数十种职业，每种职业因加点不同还能呈现出不同的打法风格。继承了《RO》血统的本作虽然收录的职业在数量上不及网络版，但也各有特色，下面就为大家介绍在本作中登场的六种职业。

攻守兼备 战士

擅长使用双手剑作战的物理系职业，能够利用剑身抵挡敌人的攻击，因此在进攻的时候也能很好地保护自己，是一个适合新手的职业。

▶发动强力的范围攻击魔法，将敌人一网打尽吧！

刚力无双 铁锤匠

挥舞巨大铁锤，擅长近身肉搏的职业，与同样擅长近身战的战士不同，拥有全职业中最高攻击力的铁锤匠是一个完全舍弃防御的职业，如若不能在极短时间内粉碎敌人，自身也将陷入危机。

孤高的狩人 猎人

使用弓箭在远距离进行战斗的职业，虽然近战的能力几乎为零，但能在敌人的攻击范围外给予有效打击，是一个非常考验玩家站位的职业。

武斗魔法士 魔法师

能释放大范围攻击魔法的职业，虽然输出能力强悍，但由于发动魔法需要一定的咏唱时间，如果没有队友配合的话很难发挥出全部实力。

急速之风 刺客

拥有全职业中最快的速度，不过因为武器是附着在双手的短剑，因此在单发的攻击力方面会低于其他近战职业。利用压倒性的速度在敌人身边周旋，寻找机会发动袭击是刺客的基本战术。

神罚代行人 圣职者

使用神圣系魔法，给予队友各种支援的职业。圣职者不仅能使用各种辅助类魔法，还能使用神圣系魔法发动攻击，可谓是组队冒险中必不可少的职业。

©Gravity Co., Ltd. & Lee MyoungJin(studio DTDS). All Rights Reserved.
©GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

文 FAN 美编 心の永恒

《默示之王》(LORD of APOCALYPSE)是使用与著名卡牌游戏《红莲之王》(LORD of VERMILION)同一世界观开发的新作，不过这一次游戏不再是卡牌对战，而是改成了动作角色扮演类游戏。曾制作过类似风格作品《核石之王》的SE想必对这一游戏类型已经是轻车熟路，目前游戏还处于刚刚公布的状态，新消息并不多，让我们来看看游戏当中都有着什么样的内容。

默示之王	Square Enix	动作角色扮演
多机种	LORD of APOCALYPSE	日版
	2011年12月17日 / 1人	售价未定
	对应机种为PSV及PSP	

背景

本作仍然沿用《红莲之王》的世界观设定，创世神将自己的心脏分成为七分，以此创造了七个世界。这七个世界当中有一片红莲核石，它们也正是创世神的力量所在，如果有人能把这七块核石融为一体，便会获得创世神的力量，一统七界，成为传说中“红莲之王”。于是，在七个世界中，围绕着红莲核石的纷争不断地发生，从来没有停止过。

主人公介绍

外貌自由设定

在本作中，玩家可以自由设定游戏中的主人公外观，能改变不但有发型和脸部表情，还有角色声音。另外主人公有男性与女性两个版本，玩家可以按照自己的喜好选择，相信主角的性别并不会影响到剧情的发展，但或许只有特定的性别才可以和同伴触发特定的剧情。不过令人在意的是，两个主人公虽然身上铠甲的配色风格一致，但是手持的武器却不太一样，男性主人公使用的是看起来威力十足的双手大剑，而女主人公用的却是攻守兼备的剑盾组合，这意味着游戏玩家可以随意更换角色武器。

角色背景

突然出现在故事中作为据点的村庄里的主人公，失去了一切关于自己身份的记忆，但是，他/她却和“创世之理”之间有着特殊的联系，从而使自己获得了某种超能力，这也意味着他/她有着操纵创世神力量的天分，这就是传闻中那成为“红莲之王”的勇者所必须拥有的资质。到底他/她是什么人，又有什么样的过往经历？相信随着游戏的剧情发展，这两个问题都会得到解答。

同伴介绍

谜一般的男子

ルース

声优：杉田智和

这位神秘的男子对七界的风土人情都相当了解，但最令人敬佩的还是他那丰富的战斗知识和挥舞双斧时那潇洒的身姿。**ルース**一直陪伴在失去了记忆的主人公身旁，引导着他/她重新开展自己的生活，在对话当中，他还称主人公为“红莲之王”，似乎他对于主人公的过去非常了解。**ルース**常常带着一脸严肃的神情，不苟言笑，仿佛就是一位可靠而认真的兄长。

出身高贵的少女

ラウラローネ

声优：伊藤静

作为古代文明中的王族末裔，**ラウラローネ**有着优雅的言行举止，和一股类似于洁癖般的强烈正义感，容不得眼中一丝邪恶的存在。她虽然身为战士，但内心却充满了骑士精神。**ラウラローネ**受过正统的战斗训练，使用的是一把体型巨大结构独特的战斧，令人难以想象的是，这位少女竟然能够将战斧使得的虎虎生风，重创任何挡在她面前的敌人。

©2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

文 金馆长 美编 心の永恒

手机英雄，遭遇家用机滑铁卢

Gameloft 成名于手机平台的“《地牢猎手》系列”初次登陆家用机平台却遭遇了滑铁卢：登陆于 PSN 上的下载游戏《地牢猎手 联盟》虽然画面比较出色(就下载游戏而言)，但是操作感和游戏的乐趣都略显不足，本作在手机平台成功的重要原因就是因为其便携性出色，随时拿出来随时可以打，打腻了放回去也不影响什么，但是在 PS3 上玩的话便携性就不要想了，而更重要的一点就是《地牢猎手 联盟》基本上是手机游戏的风格，内容丰富度上显得有些不足，而别扭的说不清是涩还是黏的手感也让本作失去了手机版的爽快感，所以本作在 PSN 上并未取得手机平台的那种成功。

改变与进化

痛定思痛，Gameloft 决定重新回到他们熟悉的移动游戏平台，这次他们选择的平台是 PSV，他们在 PSV 平台上重新制作了这款《地牢猎手 联盟》，誓要一雪前耻。本作的变化可谓脱胎换骨：借助 PSV 强大的机能，本作的画面细节得到了极大的强化，虽然分辨率并没有变化，但是感觉比 PSN 下载版的原作要精细了很多，可以说是到目前为止掌机动作角色扮演游戏画面最强作。而原作略显别扭的手感也得到了一定改善，砍杀起来没有了原作那种黏糊糊的感觉，而是给人感觉干净利落，与手机版的手感更贴近，相信战斗时候爽快感十足。另外，利用 PSV 独有的背部触屏，还能进行诸如给进行辅助精灵定位发动攻击或者利用快捷面板更换装备这类操作，这可是在当年名噪一时的手机版上也体验不到的。

而作为此类游戏灵魂的探索要素也得到了强化，PSN 上的原作令人诟病的一点就是场景和敌人重复度过高。本身这类游戏的精髓就是“刷”，不断消灭层出不穷的敌人，刷取珍贵的装备，虽然获得珍贵道具的那一刻成就感十足，不过这种重复劳动本身却比较容易令人烦躁，而敌人和场景重复度过高的话必然会加重这种烦躁，从而极大地降低本作的可玩性。本作大大改善了这一点，新增的场景和敌人层出不穷，让玩家在刷怪过程中丝毫不觉得烦躁，可以保证玩家能够获得更多的游戏乐趣。

多人模式

“《地牢猎手》系列”能够取得成功，最为重要的一点是它出色的多人模式，四人合作闯关的爽快感无与伦比，PSV 版的《地牢猎手 联盟》在这一点上比起手机版来说毫不逊色，本作最多支持四人合作，借助 PSV 强大的网络功能，相信本作的联机模式会取得比手机版更大的成功。

地牢猎手 联盟	Ubisoft	动作角色扮演
PSV	Dungeon Hunter: Alliance	美版
	预定2012年 1～4人	售价未定
	无对应周边	对应玩家年龄：13岁以上

结语

掌机的便携性本身就比较适合这种随时拿起随时放下的游戏，而本作全方位的进化相信会让喜欢这类游戏的玩家多了一个购买 PSV 的理由。

试玩感受

试玩前本以为是一款类似《暗黑破坏神》的典型美式地牢 RPG，但是 logo 画面后我失望地张开了嘴……这张 logo 图就是智能手机上的《地牢猎手》。不过实际游戏会发现本作是全新的，借助 PSV 的强大机能，画面表现与手机平台不可同日而语。可以看得出本作在场景设计上很大程度学习了《暗黑破坏神 3》，画面的特效丰富，建模非常细腻，角色的移动和打击感也比较出色，系统 UI 则与手机版类似。本作的独特系统就是可以用 PSV 的背部的触控板给辅助精灵定位，并发动攻击。角色也可以快速切换几套装备，技能树与装备画面比较朴素但也简单明了。与手机版一样，血瓶是瞬间恢复，让不习惯美式 RPG 的人也能安心游戏。试玩版中的关底 BOSS 实力过于强大，应该是刻意调整过，故意让人打不过的。我挣扎了很久用尽了血瓶也打不过，挂掉后试玩也结束了。很期待在 PSV 前期能有一些更出色的地牢 RPG，最好能给玩家提供精彩的联机体验。

中国移动通信
CHINA MOBILE
移 动 信 息 专 家

掌上对决！

棋开得胜……

第二届棋牌大赛 强势来袭

AD-D-000-080

中国移动第二届棋牌大赛火热开赛啦！

即日起至2011年10月15日，下载棋牌大赛的手机或PC客户端，在指定时段进入比赛房间即可参与棋牌大赛。热身赛，省级赛，全国赛三阶段层层晋级激烈对决，中国移动手机游戏基地全力承办精彩非凡，参赛者更有机会获得欧洲深度双人游等超值大奖和主办方颁发的获奖证书及等级称号。

比赛项目： 五子棋、象棋、斗地主、三国杀。

参与方式： 手机编辑短信777或QP发送至10658899即可下载“移动棋牌”手机客户端，登陆www.10086.cn进入大赛专区下载PC客户端。

详询10086

文 纱迦　美编 心の永恒

真·三国无双NEXT

原名：Koei Tecmo
机种：PSV
厂商：Koei Tecmo
游戏类型：动作
发售日：预定 2011 年 12 月 17 日

果不其然，《真·三国无双 NEXT》将作为 PSV 在日本的首发游戏之一！在 E3 展上本作仅进行了内部展示，当时游戏展现了众多新颖的系统，但看得出来完成度并不高。而在本次 TGS 上展出的版本便已经拥有相当高的完成度了，而且试玩内容相当充足，可以使用赵云、夏侯惇、周瑜、王元姬 4 名角色，正好是 4 大势力的当家花旦。关卡则有虎牢关和汜水关两关可选，身为无双总帅的纱迦受邀试玩，自然是要把全部角色体验个遍！

上手简评

PSP 上的《无双》便已做得像模像样，到了机能强劲得多的 PSV 上，自然更加不在话下。本作是以《真·三国无双 6》为蓝本改编的，和 PS3 相比，本作的画面还是有明显差距，这主要表现在贴图精度上，当然战翻目前所有的掌机《无双》游戏是绝对没有问题的。另外游戏默认的视角较低，使得玩家视野不够开阔，这或多或少有点遮遮掩掩的意思。不过实际游戏中基本感受不到延迟拖慢、人物消失这些上世代《无双》常见的毛病。从技术力来说，本作可得 7.5 分。

操作方面，PSV 有了双摇杆，因此操作完全还原了家用机版的感觉。只是动作键的大小有些变化，所以手感略有不同，但只要花上一点时间很快就能适应。不过本作新增的神速乱舞有点麻烦，如果玩家持机姿势不佳的话，有时候会无意中发动神速乱舞，这个在初上手时需要稍微注意一下。

动作要素

本作的动作系统沿袭了《真·三国无双 6 猛将传》，赵云和夏侯惇的武器虽然仍是枪和刀，但全部为新的动作模组，由于纱迦试玩的时候还没有玩到《真·三国无双 6 猛将传》，因此无法比较两者的区别。但以王元姬的武器镖来看，和《真·三国无双 6》里并无区别。

在试玩版中并没有加入 6 代标志性的更换武器系统，R 键的效果是发动连锁攻击。这个连锁攻击的特性有点像《无双大蛇》里技型角色的 R1，不过不消耗任何东西，也没有那么强悍。但依然可以在除无双技外的各种攻击后使用。连锁攻击的动作是因人而异的，但和 6 代的易武攻击是完全不同的。而 6 代中每名武将的 EX 攻击在本作中也依然被保留了下来，像赵云的毒龙钻、王元姬的空中轰炸，都和 6 代一模一样。

©TECMO KOEI GAMES CO.,LTD.All rights reserved.

战场介绍

本次展出的两个战场：虎牢关和汜水关，就实际试玩的情况来看两个战场的区别不大。这次的战场采用的是“《帝国》系列”的据点制，在战场上有多个据点，各司其职。由于试玩版难度偏低，暂时看不出来不同的据点有什么区别。

据点的攻守则是和5代一样，即据点中驻守一定兵力，以数字表示，将数字削减为0后即可攻下这个据点。不过在试玩版中，什长、据点兵长这种高级兵种出现几率很低，这使得玩家攻下据点的速度远比5代要慢得多。一般来说一个300人的据点大概需要真刀真枪地砍上200人差不多才能攻下。相信这个设定在正式版中会得到改进。

本作最惊人的进化，当属取消了HP的设定，改而采用主视角射击游戏的HP设定方式。即当玩家连续受创时，画面会逐渐变色，直至玩家阵亡。而一定时间不受到伤害时，画面会逐渐变回正常颜色，代表玩家的HP得到了恢复。

触控必杀技

画面上左下方那条绿色的槽，是本作新增的破坏槽（ブレイクゲージ），该槽同样是通过攻击而积累起来的。当破坏槽蓄满之后，点击一下正面的触摸屏，就会发动触控必杀技。随着玩家点击的位置不同，必杀技使用的方向会有变化。在本次玩到的4个角色中，除王元姬外的其他3人均是向正前方放一个冲击波式的攻击，王元姬的触控必杀技则是像5代中的特殊技齐射那样的箭雨攻击。触控必杀技的演出效果和威力都比较一般，不过用来灭据点倒是相当给力，基本上一发一个。

神速乱舞

取消了体力槽之后，画面上那根黄色的槽就是无双槽了。当无双槽蓄满之后，可以按○键发动传统的无双乱舞，也可以选择发动本作新增的强力必杀技——神速乱舞。神速乱舞的发动方法是同时点击背面触控板的两处，非常便利，但本人玩PSP时总喜欢将几根手指搁在背部，如今玩PSV时这个习惯还没改过来，结果就演变为经常自动发动神速乱舞。神速乱舞可以说是最能体现PSV特性的系统，试玩版中登场的4名角色的神速乱舞全部不同。

赵云：在E3展上赵云的神速乱舞是点击背面触控板来指定攻击点，而在TGS的试玩版里变成了冲刺，玩家点击触摸屏来控制赵云冲刺的方向，将前进道路上的敌人全部秒杀。

夏侯惇：原地出刀，通过剑气伤人。剑气的方向是由玩家用手指在触摸屏上划动而产生的，是非常爽快的技巧。

周瑜：E3赵云版的神速乱舞这回给了“美洲狼”，通过不断点击背面触控板来控制打击地点，真正做到了指哪打哪。

王元姬：最有创意的神速乱舞。其实这个神速乱舞和6代中王元姬的无双1一样，向前方发射大量飞镖。不过神速乱舞中画面会变为主视角射击游戏，然后玩家移动PSV来控制打击方向，非常有趣。

单挑

在试玩版两个关卡的最后，都会进入到单挑之中。汜水关是对张辽，虎牢关是对吕布。单挑的玩法和之前不太一样，玩家要做的事情不是一阵乱划，而是要看准敌人攻击的来势，以反方向划动手指，这样就能破坏对方的攻击并给予打击。例如当吕布自左上往右下挥动武器时，你就要从右下往左上划动，这样就能破解吕布的攻击。当对手死防的时候，只要点住屏幕不放就可以使出破防攻击。单挑的手感感觉还是有点怪异，和iPhone上的《无尽之剑》差不多。

期待度 ★★★★☆

作为PSV首发游戏的本作毫无疑问将是不少中国玩家关注的焦点。从试玩的情况来看，游戏提供了足够多的全新玩法，能够让玩惯《无双》的老玩家找到全新乐趣。游戏的画面表现虽然不及《未知海域 黄金深渊》那么令人惊艳，但也做出了系列掌机史上的最强效果。现在个人惟一担心的就是耐玩度问题，不过有3DS版《战国无双 编年史》珠玉在前，想必这回Koei同样不会令我们失望。

文 金馆长 美编 anubis

黑豹2 如龙 阿修罗篇

原名：クロヒョウ2 龍が如く 阿修罗编
机种：PSP
厂商：SEGA
游戏类型：动作冒险

去年于PSP上登场的《黑豹 如龙新章》可以算系列的异色作品：战斗系统变化巨大，看起来更像一款3D格斗游戏；故事也不在以东城会的一种黑帮大佬的江湖纠葛为主，而是讲述了一个少年战胜自我的故事，如果说“《如龙》系列”的其他作品是黑帮片的话，那么《黑豹 如龙新章》可以算得上是一部励志电影了。

现在，它的续作终于降临了，而主角还是我们的右京龙也，本作的舞台也扩大了，不只是神室町，我们还可以到大阪苍天堀游览。

继承颇受好评的要素

在本作的试玩版中有一段追逐战的戏份。前作中由于视角的问题导致追逐战部分颇受玩家的诟病，而试玩版里的这段则进行的非常顺畅，固定视角的切换较为自然。

此外，前作中每一大章以地下竞技场的擂台赛方式进行的BOSS在试玩版里也同样登场。BOSS的流派为相扑，战斗中压迫感十足。进入斗气状态后要注意回避BOSS的攻击，多使用必杀技即可获得最终胜利。相信在正式版中，地下竞技场部分依然是游戏最重要的部分之一。

右京龙也

（CV：斋藤工）

原来的神室町小混混，擅长打架，在一年之前因为涉嫌杀害东城会九鬼组干部户田直辉而被东城会和警察通缉，不得已接受了九鬼组组长九鬼隆太郎的胁迫进入地下格斗场进行战斗满足九鬼的要求。在连番的战斗中，龙也明白了什么是真正的强大，终于战胜了自己，战胜了曾是传奇格斗家的强大的雨宫泰山，堂堂正正地走出了地下斗技场。

本作发生在前作的一年之后，右京龙也在一年前的时间结束后赴美修行，现在已经成为了一名职业格斗家，不过当他回到神室町的时候，却发现神室町的格斗界已经不是原来的样子了，仿佛是有什么人在背后操控一样，右京龙也决定联合同伴对抗这股势力，同时，他也要重新审视他自己，并且找到自己真正的存在意义。

本作的龙也形象比起前作来说，少了几分暴戾，多了一些沉稳，这才是成熟格斗家的气息。

秋田靖人
（CV：高知东生）

称霸神室町地下格斗场的斗士组织“阿修罗”的首领，“阿修罗”是最新冒出来的一个格斗家组织，没人能够战胜他们，于是，这些人就成为了格斗场的统治者，甚至有传言说他们可以自由操纵比赛结果。

不过他们的首领秋田靖人目前资料不明，只知道他的实力很强，从他的相貌和打扮来看，这应该是一个热血的格斗家，不拘小节、豪放粗犷，可以成为龙也的好对手，也能成为龙也的好朋友（桐生一马与乡田龙司？）

野崎亮
（CV：要润）

格斗团体“阿修罗”的理疗师的助手，双目受过重创而失明，是神室町里社会有名的理疗师，而不知道为什么，盲了之后的他仿佛有了预见未来的能力，连财界政界的人都来找他占卜，他总是一副面无表情、充满神秘感的样子。

这位就应该是相当于每作主角导师或者哲人一类的存在了，他的作用就是不断指导主人公前进，不过，也可能像前作的雨宫泰山那样，成为主人公最强的敌人。而且，这个神秘感很强的人有可能是“阿修罗”的幕后领导人，而且强壮的身体也显示他是个身手不凡的人。

优良的战斗手感

本作的战斗手感基本和前作相同，类似SEGA老牌街机游戏《SPIKEOUT》的战斗风格，而流派则借鉴了自社的《VF》等格斗游戏作品。TGS的试玩版中玩家可以选择“喧哗”等多种战斗风格，□键拳攻击、△键脚攻击、○与×则分别对应抓投与必杀，场景内的道具可以捡起来作为武器使用，这些都和前作是一样的。或许是由于试玩版的难度比较低，敌人的防御意识比较差，战斗中可以轻松战胜。

初窥苍天堀

苍天堀的回归作为“阿修罗篇”的最大亮点，在本届TGS的试玩版中自然是小编最期待的部分。遗憾的是，由于游戏的开发度还不高，DEMO中的舞台苍天堀是无法进入到室内的。不过即便如此，我们依然可以感觉到游戏的场景极为精致且庞大，街景的还原度非常高，各种充满关西风情的元素令人感动不已。

九鬼隆昌
（CV：浪川大辅）

九鬼组前任组长九鬼隆太郎的儿子，在父亲骤然去世之后接管了九鬼组，同时也接管了地下斗技场，也就是在这个时候，“阿修罗”开始崭露头角。九鬼隆昌为人风流，周围美女环伺，但是本性却是个兼具冷静与热血双重气质的厉害人物，由于他出色的个人魅力，地下斗技场的斗士们对他很是敬重，本作中，他将一个秘密使命托付给龙也。

除了继承了父亲的老谋深算，九鬼隆昌看起来还是个热血汉，身在黑道的他能兼具这两种品格，殊为不易，只是不知道这次他和龙也到底是敌是友？

鹤见正
（CV：大山涟）

现任东京都知事（相当于东京市长的地方最高行政长官），原来是警视厅犯罪对策部部长，铁腕掌权，做东京都知事的目的就是想还神室町一个和平安宁，他在位期间颁布了《神室町净化条例》，取缔违法经营的风俗店和暴力团体，行事风格雷厉风行，在受到一部分人用户的同时也遭到了一些人的嫉恨。

从鹤见正的形象来看，就是个强硬不善变通的政治家，他强硬的执政态度和对暴力团体采取坚决取缔的态度，不知道会和龙也擦出什么样的火花？

期待度 ★★★☆☆

在玩到《如龙5》之前，本作绝对是系列FANS不可不玩的一道大餐。无论从苍天堀的回归还是全新故事剧情的发展，游戏都令人充满期待。前作还曾经被改编为日剧，想必名越老大也想将该系列重点培养下去。

文 纱迦　美编 心の永恒

在亚洲地区大受好评的《圣斗士星矢》又要推出游戏了！这款名为《圣斗士星矢战记》的游戏是纪念原作动画化25周年而推出的作品，由NBGI倾力打造。《圣斗士星矢》曾经推出了不少游戏，就连在PS2上都有作品登场。尽管这些游戏的素质参差不齐，但都有非常独特的魅力。恐怕没有多少玩家会把这款《圣斗士星矢战记》看成年度头号大作，但这丝毫不影响我们对它的关注，因为我们心中的小宇宙是永远不会熄灭的！

圣斗士星矢战记

原名：圣斗士星矢战记
机种：PS3
厂商：NBGI
游戏类型：动作
发售日：预定2011年11月23日

经典重生

本作的舞台是原作漫画中人气最高的“圣域十二宫篇”。为了拯救雅典娜的生命，五名青铜圣斗士将踏上黄金圣域，开始寻找教皇的旅程。

本作中角色及圣衣的建模十分忠实于原作，肌肉的线条和盔甲的色泽营造出一种偏向真实的质感。除了更好地表现出各个角色的力量感外，也把一件件圣衣衬托得金光闪闪，光彩夺目。当然这种老式漫画的风格对于当今玩家来说还是有些突兀，究竟喜不喜欢就看你有多少爱了。

而原作中那些耳熟能详的必杀技都会出现，而且还原度极高，天马流星拳、庐山升龙霸……这些童年时做梦都会喊出来的招式都将一一再现，而且不会直接播片完事，临场感满点！

群星璀璨

看过原作的玩家都知道，十二宫篇的主角是青铜五小强，也就是星矢、阿瞬、紫龙、冰河以及一辉。由于圣斗士们来来去去就是那么几招，这样的人员配置对于如今的动作游戏来说无疑略显单薄。于是游戏中玩家可以选择的角色并不止以上5人，就连部分黄金圣斗士都可以使用。目前已经公布的可使用的黄金圣斗士包括白羊座的穆、金牛座的阿鲁迪巴、巨蟹座的迪斯马斯克、狮子座的艾奥利亚和双子座的黄金圣斗士。以上不难看出，这个阵容里包括了一些反派角色，看来本作很有可能收录PS2上前作黄金圣斗士守宫的模式。只希望这回五小强们不要太BT就好了。

值得一提的是，本作的全部声优均为《圣斗士星矢 冥王篇》的班底，而并非25年前的TV动画版。并已确定将会采用全程语音！

双子座守宫圣斗士，被谜团所笼罩着，拥有操控次元的能力。
必杀技：银河粉星拳、异次元空间、幻胧魔皇拳。

试玩版情报

本次TGS展上展出的《圣斗士星矢战记》试玩版本收录有三个关卡，分别是通往金牛宫之道，金牛宫对决、通往狮子宫之道。其中通往金牛宫之道和金牛宫对决使用的是星矢，而通往狮子宫之道则是使用狮子座黄金圣斗士艾奥利亚，这取自原作中艾奥利亚赶回圣域质问教皇的情节。

原作中除了前几宫之外，基本上没有杂兵战的场景，而本作采用了《无双》式的玩法，增加了大量的杂兵战。通往金牛宫和狮子宫的两关便是如假包换的《无双》式割草杂兵战，同屏人数并不亚于《无双》。敌人也绝非只会站着不动的傻瓜，还会用石柱等武器来攻击玩家。

游戏的画面表现如前所述，喜不喜欢因人而异，但至少没有拖慢延迟、人物消失这些问题。游戏的手感也算过得去，绝非捞一笔闪人的骗钱之作。

战斗系统

本作采用的战斗系统与《真・三国无双》比较类似，先来看看操作列表。

□	轻攻击
△	重攻击
×	跳跃
○	必杀技1
R1	必杀技2

○+R1	必杀技3
L1	防御/冲刺
L2	发动第七感
R2	小宇宙爆发

游戏的基本打法就是用□△交替连打，但不同于《无双》的C技系统，只有在特定的轻攻击后接重攻击才有特殊变化，另外重攻击连按一样会有大招使出。空中一样可以正常出招，判定非常霸道。L1键在游戏中非常好用，平时是防御，配合方向键可以变为冲刺，而且可以用来取消攻击动作，适时使出还会发动第七感。

©车田正美/集英社　©东映アニメーション　©2011 NBGI

必杀技

屏幕上绿色的槽为玩家的 HP 槽，而分为 3 段的蓝色槽则是小宇宙槽，这是发动必杀技时的必要条件。在试玩版中，星矢的○攻击为天马流星拳，R1 攻击为天马彗星拳，而 R1+ ○为天马回旋碎击拳，这三种必杀技均会消耗不同程度的小宇宙槽。另外天马彗星拳还可以蓄力，蓄力后会令威力上升，不过天马流星拳就不能蓄力。发动必杀技时画面不会静止，只是随着角色口中的台词便自然使出，虽然不如原作中那么横扫千军，但如此一来也不会影响游戏的流畅度。

而在使用艾奥利亚的时候，就可以使用闪电光速拳，等离子光束拳这些破坏力十足的招式。艾奥利亚的必杀技要远远强于星矢，不愧是黄金圣斗士。

仙女座 瞬

CV:粕谷雄太

在仙女座岛的残酷环境中生存了下来，瞬的性格比较软弱，不喜欢战斗与杀戮。在哥哥一辉的帮助下，一次次的超越自我。

必杀技：星云锁链、星云电光链、星云风暴。

狮子座 艾奥利亚

狮子宫守宫圣斗士，实力强大且拥有勇敢与正直的心，达到极限后所使出的究极光速拳能够将对手一击必杀。

必杀技：闪电光速拳，等离子光束拳。

能力补正系统

本作在击倒敌人之时会出现 3 种颜色的宝珠，这 3 种颜色的宝珠是用来增加玩家能力的，分别对应攻击力、防御力和小宇宙槽。增加的能力会非常直观地写在画面的左上方，这些增加的能力一经提升，在玩家 GAME OVER 之前全部有效，而且可以累计。试玩版每一关都有 8 分钟的限制，一般来说 8 分钟的时间便已经足够让玩家的 3 项能力翻倍了。

宝珠出现的几率似乎和连击数有关，游戏中将连击数称为 KOW。本作的连击数很轻松就能上千乃至过万，但仍远不及原作中秒间 30 万的光速拳那么夸张。（笑）另外每打倒一定数量的敌人后也会获得宝珠作为奖励，这个和《无双》的百人斩有点类似，游戏中记为 BLAST。除了打倒敌人之外，破坏特定的物体也会出现宝珠，因此如有可能的话不妨多用必杀技拆房子。

第七感和小宇宙爆发

按 L2 键可以发动第七感，这也是原作中最有名的设定之一。第七感发动过程中，小宇宙槽会不断下降，发动过程中除自身以外的一切事物速度变慢，玩家可以轻易秒杀敌人。

很有意思的是即时防御亦可发动第七感。当敌人攻击到你的瞬间之时，按下 L1 键就可以进入第七感状态，这与《猎天使魔女》里的魔女时间有异曲同工之妙。而且这种第七感状态不但不会消耗小宇宙槽，反而会增加小宇宙槽。这个系统想必是为有一定基础的动作游戏玩家准备的。

而按住 R2 键可以进入小宇宙爆发状态，同样会令小宇宙槽不断下降。和第七感相比，小宇宙爆发时敌人的速度不会变慢，只是玩家身上会出现一层斗气，同时全部攻击手段包括必杀技均会强化，连跳跃高度都会有所不同。

精彩过场

去年的《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 2》告诉我们，游戏对剧情的演绎可以比动画更好，而本作无疑正是在朝着这个方向去努力。在试玩版的三个关卡中，最精彩的一关毫无疑问是与金牛座黄金战士阿鲁迪巴的对决。与阿鲁迪巴的战斗和原作几乎一样，从一开始的被动挨打到最后的折断牛角，包括中间魔铃的指导，一切都得到了忠实还原。由于声优变更，这些剧情全部都是经过重新演绎的，对于 FANS 来说无疑是不容错过的。

与阿鲁迪巴对决的关键，正如原作一样，就是要效仿破解攻防一体的居合剑法那样，在其解除防御姿态的瞬间用彗星拳进行攻击。由于阿鲁迪巴出招很快，这就要求玩家通过进入第七感状态来准确还击。当然够厉害的人也可以直接通过瞬间防御来发动第七感。与金牛宫的战斗并不是原作中最精彩的部分，但表演效果已经比较令人满意了。

期待度 ★★★☆☆

经过 TGS 的试玩之后，应该说本作的素质超出了我们的想象，具备了一款优秀的动作游戏所应有的基本元素。只是从目前的情报来看，游戏的要素似乎不算太多，耐玩度比较令人担心。另外游戏的高难度如果没有出彩表现的话，过多的杂兵战将会令游戏节奏变得拖沓。本作能否达到去年《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 2》的高度，还需要观察一下。

TIPS 除了普通版外，本作还公布了豪华限定版的内容，限定版的包装盒外表采用原作中圣斗士用来容纳圣衣的盒子，质感十足。内容包括了星矢黄金版的限定版手办以及黄金版青铜圣衣的DLC下载码，售价为12580日元。

文 纱迦 美编 NINA

回到日本主场之后，《最终幻想XⅢ-2》果然展现出了惊人的魅力。作为目前为数不多的高清平台日式RPG，《最终幻想XⅢ-2》毫无疑问是值得所有曾经以及依然热爱日式RPG的人所期待。而从今年TGS展上的情况来看，本作的素质要比《最终幻想XⅢ》更加优秀，这就更值得期待了。接下来就会为大家完全披露本作的独特魅力！

新的幻想

在《最终幻想XⅢ》故事的最后，闪电一行人终于挫败了自称为神的法尔希们的阴谋。而失去众神之力支持的茧坠落到下界的脉冲大地上，两者合二为一，人类从此开始了全新的生活。但闪电也就此消失，再也没有人看到过她的身影。随着时间的流逝，人们逐渐接受了闪电已经死亡的说法，只有她的妹妹塞拉坚信她仍活在某处。

3年时间转瞬即逝，一颗来自于天外的陨石打破了人们平静的生活。陨石令时空发生了混乱，来自异次元的敌人接踵而至，眼看着人类又到了生死存亡的紧急关头。这时一位名叫诺埃尔的青年出现在塞拉的面前，他是当世界迎来终焉时最后幸存的人类，通过时空转移来到现代企图改变历史。正是他告诉塞拉，闪电并没有死，她现在在一个受死亡与混沌支配的世界里成为了一名骑士。

“我想见到姐姐！”塞拉接过闪电送来的武器，勇敢地投入了战斗。

试玩版简介

本作的故事分两条线进行，一条是以闪电为主角，她目前身处混沌之地瓦尔哈拉，成为了一名守护女神エトロ的神殿骑士，骑着爱马奥丁投入战斗。而另一条线就是接续《最终幻想XⅢ》的世界，主人公是塞拉和诺埃尔。本次TGS的试玩版和E3上的版本相仿，只能试玩塞拉篇，而闪电篇的故事是以影像交代的。

本次试玩版由前后两个部分组成，前一个部分是游戏的开始，诺埃尔刚来到茧，遇到了塞拉，又突然受到隐身巨人的魔掌进攻。这一战获胜之后会自动跳过剧情来到后一部分，这个部分的目的是要对付巨神阿特拉斯，这家伙的体积和堪比《最终幻想XⅢ》里的法尔希·泰坦。普通情况下是无法战胜它的，你必须先找到阿特拉斯的制御装置将其弱化，才有可能取胜。由于现场试玩时间有限，几乎没有人能够达成这一目标。纱迦在受邀试玩无压力的情况下试了两次才成功。

从试玩版来看，游戏的画面（特别是战斗时）比前作要略差一点，不过这应该是与电影动作系统有关。本人在试玩X360版的时候，还专门研究了一下游戏的成就列表，一共是31个成就（可以想象PS3版就是32个），设置风格类似于前作，3/4以上均为隐藏，可以看到的成就也都是战斗一定次数、击败某强敌之类的，看不出什么端倪。

Part.2 狂欢节明星 HOT 12 权威报告

最终幻想XⅢ-2

原名：FINAL FANTASY XⅢ-2
机种：PS3/X360
厂商：Square Enix
游戏类型：角色扮演
发售日：预定2011年12月15日

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

重审战斗

本作的战斗系统和前作基本一样，同样是只能控制一名角色进行战斗，其他两名角色由 AI 来控制。目前还未发现能够调整 AI 行动的选项。一眼看上去战斗界面简直和前作没任何区别。指令输入方式也是一样的，可以按△（PS3 版键位，下同）立刻出招，也可以等 ATB 槽满之后再出招。重复指令、推荐指令这些也都有保留。

职业设定被保留了下来，在试玩版中出现了 ATTACKER、BLASTER、HEALER、DEFENDER 这 4 种基本职业。通过现场试玩发现，这 4 种职业的技能也和前作没有任何区别。玩过前作的人可以迅速上手。

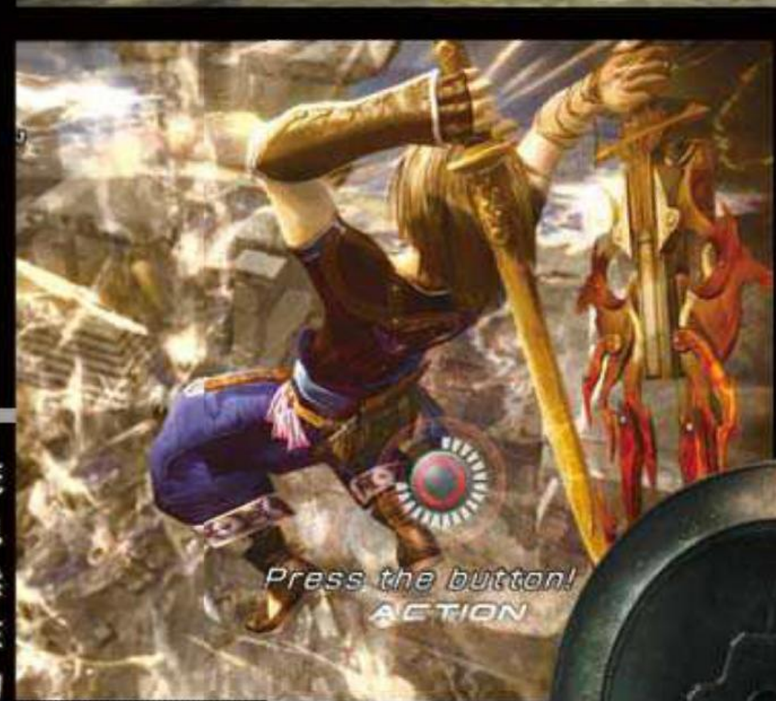
战斗的核心思想依然是通过累计伤害令敌人进入 BREAK 状态，之后按倍率给予高伤害。试玩中发现 ATTACKER 减缓 BREAK 槽下降速度、BLASTER 大幅提升 BREAK 槽的设定也依然保留。除了增加了电影动作和怪物同伴外，本作的战斗系统可以说和前作没有任何区别。

现在惟一不太清楚的就是画面左下方的巨大剑型标志，从比例来看应该不会只是一个装饰。

电影动作

电影动作（CINEMATIC ACTION）是本作战斗系统的新要素，简单地说就是在战斗中会出现 QTE，根据玩家输入指令的情况会产生不同的效果。QTE 的种类包括：顺序按键、快速连打、摇杆出招等等，难度不高。当出现电影动作时，画面不会切换，直接从战斗画面进入剧情，毫无违合感。

在试玩版一开始对隐身巨人的魔掌的战斗中，只要玩家的 HP 被削减到一定程度之下就会发生两次电影动作，第一次是受到巨人的突袭，失败的话全员会受到大的伤害；第二次则是诺埃尔进行突袭，成功的话魔掌会立刻进人 BREAK 状态，用不了几下就能送它回家，但如果失败的话就要老老实实地蹭血了。大概是为了强调电影动作时依然在战斗中，在诺埃尔帅气的攻击动作中还会不断跳出伤害值，后面圣府军的火炮也是每命中一发都会跳出伤害值，看上去比较搞笑。



除去 QTE 式的电影动作外，本作的战斗中还会出现选项，例如在与阿特拉斯的战斗前，你有 4 个选择，包括询问、开打、逃走等。如果选择直接开打的话，那么你很快就会被秒杀。选择是通过按键来决定的，而且有时间限制。

怪物同伴

这是本作的一大新系统。在游戏中你可以捕捉怪物成为你的同伴。游戏采用 3 人组队制，其中塞拉和诺埃尔两人是必出战的，而剩下一个名额就给了怪物同伴。当玩家在战斗胜利后有可能获得怪物水晶，之后就可以令对应的怪物成为你的同伴了。怪物同样有职业设定，但怪物的职业似乎无法改变（至少在试玩版中是这样）。你可以同时带 3 个怪物出战，但同时只能有一个怪物参加战斗，要想将另外两个怪物调出来，需要预先在菜单中设定好阵型，之后在战斗中按 L1 换阵型。

本次 TGS 试玩版里可以带的 3 个怪物和 E3 版不太一样，这 3 个怪物是チョコボ、ケット・シー、ハバネロ，分别对应 ATTACKER、HEALER 和 BLASTER。怪物同伴比较有特色的一点是可以放必杀技，只要蓄满怪物名下方的 FERAL LINK 槽就可以使用。像ハバネロ的必杀技是百裂拳，可以迅速积攒 BREAK 槽。怪物同伴的必杀技都是以 QTE 的方式使用的。

莫古利助手

可爱的莫古利在本作中正式加入，无疑又能拉回不少老玩家的心。这次的莫古利手里拿着一个时钟杖，在游戏中主要负责辅助工作，它最主要的功能就是在地图上移动时按 R1 键，这时会发动侦察魔法，令一定范围内的隐藏要素显露无遗。当场景中有隐藏宝箱时，莫古利会自动飞过去提醒你，之后用侦察魔法就可以获得宝箱里的道具了。此外对于那些离玩家很远而无法直接获得的宝箱，你可以把莫古利扔过去取得。不过这一招需要你和莫古利搞好关系时才能使用。

此外本作的遇敌系统也和莫古利有关。这回遇敌又回归了踩地雷的方式，不过当敌人出现后不会立刻进入战斗，莫古利会调出一个计时圈，计时圈会按绿、黄、红的顺序依次变色。如果玩家能在绿色时用○键砍中敌人就算先制。试玩版中这个计时圈相当宽松，基本上场场战斗都可以先制。

城镇冒险

无城镇和“一本道”是前作最受玩家诟病的两大问题，而这两大问题在本作中都会得到解决。试玩版中出现的场景名为ビルジ遗迹，位于在前作中已经水晶化的ビルジ湖附近，其周围已经在茧下落时崩坏，成为严禁出入的区域。虽然是个遗迹，但已经和一个小型城镇无异，这里有对遗迹进行调查的科研人员和防备怪物的警备军驻扎。与特定的人物对话会触发分支任务，在试玩版中有两个任务可接，分别是送东西和消灭指定敌人。前作的两个顽疾就这么轻松地被解决了。

在遗迹中玩家还可以四处探索，本作增加了一个专门用来跳跃的键，平时移动时也可以跳跃。而在特定的跳跃点使用，可以来到平时来不到的地方。这种跳跃点需要仔细搜索，也可以通过莫古利的侦察魔法调查出来。

此外在城镇中还会看到类似于前作中冥碑的东西，不过在试玩版中无法触发相关任务，看来还有待更进一步的情报。

时空罗盘

时空罗盘是本作最新公布的给力系统！由于世界受到陨石的影响发生了时空异变，在全世界分布着很多时空之门，启动时空之门需要用到名为“オ－パ－ツ”的道具。オ－パ－ツ是英语 out-of-place artifacts 的简写，意思是不属于这个时代的遗物。每个时空之门启动需要不同的遗物，遗物之间不能互相代替。

启动时空之门后，就会出现名为时空罗盘（ヒストリアクロス）的系统。通过这个系统，玩家可以来回穿梭于不同的时空之中，同一个时空区域会有很多门可以进入，通向的是不同时间的同一地区，而进入之后里面的敌人、道具、剧情也会大不一样，甚至场景也会有很大的不同。例如试玩版中登场的ビルジ遗迹在 AF005 年还是一片欣欣向荣的景象，但到了 AF300 年时就已经变成冰天雪地了。

游戏特典情报

本作的发售日在 TGS 上正式确定：12 月 15 日。考虑到 PSV 的发售日，这个时间还真是比较微妙。游戏会同时推出主机同捆版，名为 PlayStation 3 FINAL FANTASY XIII-2 LIGHTNING EDITION Ver.2，硬盘容量为 320G，采用特别设计，价格为 37960 日元（含税），发售日同为 12 月 15 日。同时本作还会与东芝的液晶电视レグザ（顺便插一句，本届 TGS 展上很多展台都使用了这款电视，效果非常好）、LAWSON、HMV 展开合作，具体内容日后发表。

本作的主题歌也在展会上正式公布，共有两首。日本和亚洲地区的 PS3 版游戏将采用ふくい舞的《约束の场所》为主题歌，而所有的 X360 版游戏以及欧美地区的 PS3 版游戏将采用シャリ－ス的《New World》为主题歌。

另外本作发售后会提供 DLC 下载服务，这个名为《Lost Report》的 DLC 会以不同的视角来回味前作的故事，内容是讲述圣府军特殊机关 PSICOM 的ヤ－グ・ロッシュ中佐以及骑兵队的リグディ这两人的故事，对于前作的故事将是一个有力的补充。这个 DLC 共有 6 话，目前尚不清楚是一起推出还是分开推出，是否免费也不得而知。

期待度 ★★★★★

玩家对待前作不再像过去的《FF》那样一面倒地叫好，这对于 Square Enix 的设计者来说无疑是重大打击。看得出来他们准备在本作中一雪前耻，要城镇有城镇，要分支有分支，还有时空罗盘、怪物同伴这种一看就知道会谋杀玩家不少时间的隐藏要素，本作的可玩性相信会比前作有一个质的飞跃！现在我们要做的就是耐心等待游戏的正式发售！

文 纱迦　美编 心の永恒

每年 TGS 都会吸引大量欧美媒体记者，今年也不例外。对于我们的欧美同行来说，在为数众多的日本游戏中，《灵魂能力Ⅴ》算是最值得关注的作品之一。虽然游戏最快也要到明年才能发售，但本次 TGS 展上展出的试玩版内容相当丰富，在 TGS 之前公布的全部 12 名角色均可使用。此次 TGS 报道团中有多名系列真饭，利用这次机会对本作进行了一番全方位的研究，相信这篇报道会让所有关注本作的人满意！

Part.2 狂欢节明星 HOT 12 权威报告

灵魂能力Ⅴ

原名：ソウルキャリバ－V
机种：PS3/X360
厂商：NBGI
游戏类型：格斗
发售日：预定 2012 年初

上手初感

本作给人的第一印象就是画面不错！4 代在今天看来仍具有日本厂商中数一数二的画面表现力，而本作在 4 代基础上画面又有小幅提升，实际对战时双版本均无拖慢掉帧情况。值得一提的是试玩版中还专门收录了 4 代海盗船场景的改良版，在 4 代的 PS3 版里这个场景经常会出现掉帧的情况，而这回试玩版里双版本均无此类情况发生。纵观本次 TGS，除了《狂暴》等少数几个越洋参展的欧美大作，在技术力方面恐怕无人能出本作之右者。

本作的试玩版可以使用 12 名角色，相当厚道。NBGI 不但提供了双版本试玩，而且还有手柄和摇杆可选。试玩的内容只有人机战和人人战，看不到任何迷你游戏和剧情。12 名角色均只可使用 1P 版本，因此无法选择两个一样的角色对战。

最惊悚的发现是游戏取消了系列赖以成名的弹剑系统（GUARD IMPACT），无论是弹剑还是受流都不存在。在询问过工作人员后得知，设计者还没决定是否在本作中保留这一系统，因此在试玩版中没有做进去。

快速移动

能随意往画面内外移动的“八方向移动系统”一直是系列的特色，而本作将搭载全新的移动系统“快速移动（クイックムーブ）”。该系统的使用方法为 22/88（方向参见小键盘，下同）。在之前的系列作品中，输入 22/88 会使出跨步侧移，如今的快速移动无论是启动速度还是移动距离都远比过去的跨步侧移快得多，同时角色脚下会出现刮风特效，以示和传统移动的区别。

其实就算没有快速移动，本作角色的移动也比 4 代要快很多。而利用快速移动可以瞬间闪过很多过去追向性良好的招式。拜此所赐，本作的对战感觉接近于评价最高的 2 代。

凪津（ナツ）

借助寄宿在自己体内的大妖怪アラハバキ的力量来战斗的年轻女忍者。凪津是由前作登场角色——多喜手把手教出来的徒弟，她是否能深得师傅的真传呢？

【角色资料】

性别：女　年龄：17岁　出生地：日本/出云
身高：166厘米　体重：52公斤　生日：8月3日
血型：O型　使用武器：忍者刀×2
武器名称：葛切（クズキリ）、淡雪（アワユキ）
流派：梦想拔刀流
家族构成：师傅——多喜
养母——千惠（封魔一族的族长）
寄宿在体内的大妖怪——アラハバキ

【使用感受】

基本上就是多喜的翻版，成名技均有保留，但架构间的转换不同。AA、BB（A：横斩 B：纵斩 K：腿技 G：防御，下同）后无法进宿，式妖弹后空投的指令变为 4A+B・6・8B+G，不可延迟输入。66B+G 的指令投健在，但动作变更。性格方面活泼开朗，和多喜完全不同。

©NGBI

兹崴（Z.W.E.I/ツヴァイ）

出于何种目的、背负着何种使命登上《SC V》的舞台都是未知数的谜之新角色。从身后的使魔可以推断出他的战斗风格将会是前所未有的。另外，Z.W.E.I/ツヴァイ只是本人对外声称的名字，并非其真名。

【角色资料】

原名：不明，自称Z.W.E.I
性别：男
年龄：不明（看起来20岁左右的样子）
出生地：不明　　身高：182厘米
体重：81公斤　　生日&血型：不明
使用武器：片手剑、名为“E.I.N.（アイン）”的使魔
武器名称：クロイツグリフ
流派：自成一派
家族构成：什么都没有说

【使用感受】

带着一只使魔作战，本体兵器类似于弧拐，距离由使魔来弥补。使魔的招式由组合键使用，虽然距离远，但是好像不能实现人和使魔同时打击的效果。招式威力偏大，实力不太好估。

即时防御

对于即时防御的概念大家应该不会陌生了，本作的即时防御同样是在对手攻击到你的瞬间按G键防御，成功的话角色身上会出现一道蓝光，同时大幅减少防御所带来的硬直。即时防御的最大意义就是可以破解AA、BB这样的连续攻击，以实战为例，阿斯塔洛斯的BB第二段被即时防御后，会被西格飞的3B确反。不过西格飞的AA第二段被即时防御后，不会被阿斯塔洛斯的6K确反，这说明即时防御带来的减帧效果并不固定。

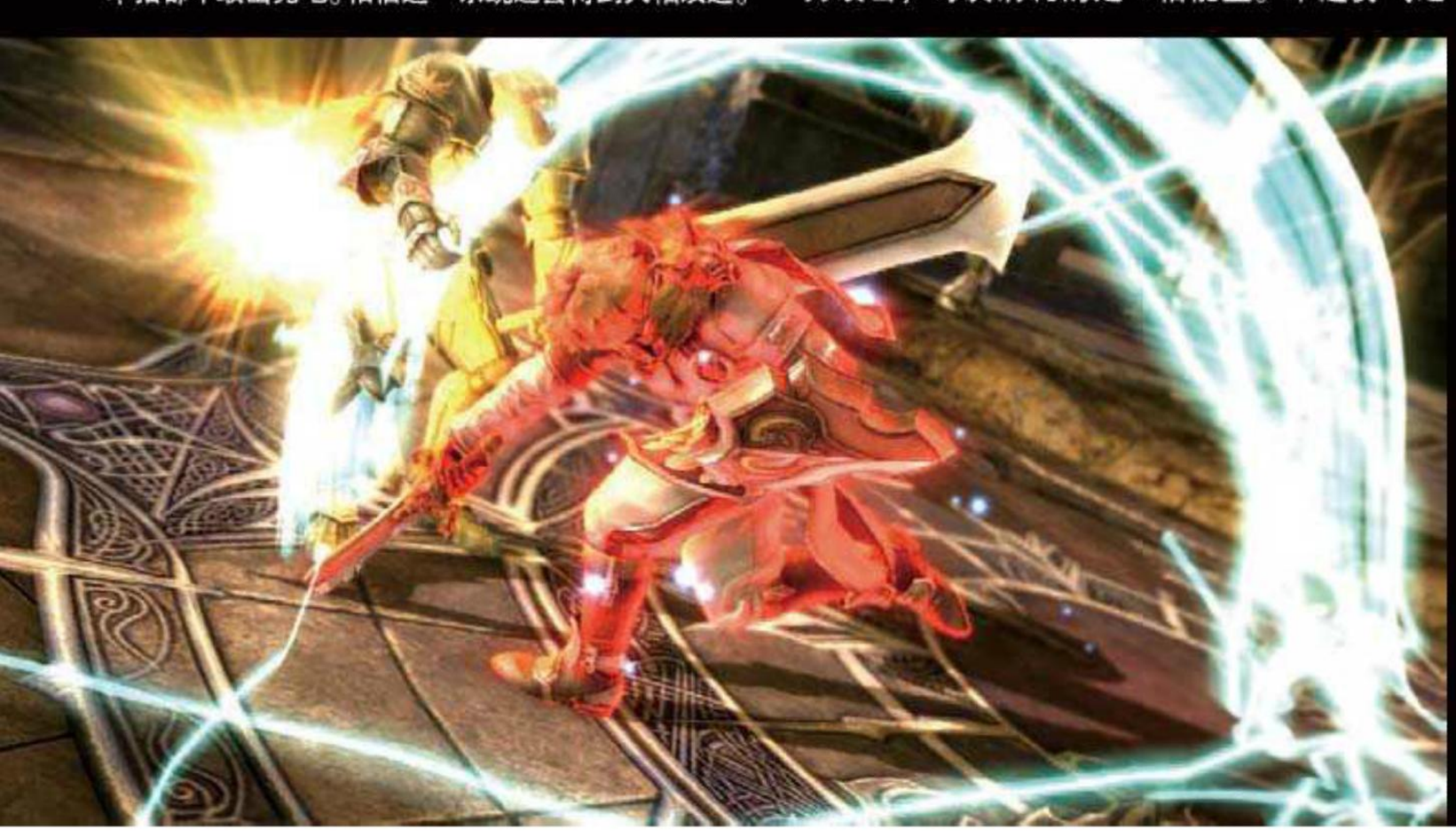
即时防御无疑是一个非常强力的设定，回报大，容错率高，熟练之后恐怕对战时大家连AA、BB这种基本招都不敢出完吧。相信这一系统还会得到大幅改进。

必杀之刃

本作取消了前作的一击必杀系统，改而导入了全新的必杀之刃（クリティカルエッジ）设定。必杀之刃的设定接近于2D格斗游戏的超必杀技，全角色的共通指令均为236236・A+B+K。在试玩版中R2/RT为A+B+K，可以借此来简化出招。

发动必杀之刃需要消耗必杀槽，这个必杀槽出现于角色体力槽的旁边，必杀槽分为3格，每蓄满3格就可以蓄满一条必杀槽，在必杀槽上以数字1表示。在试玩版中最大可以蓄满两条必杀槽，即必杀槽上显示数字2。使用一次必杀之刃需要消耗整整一条必杀槽。

必杀之刃发动瞬间画面会处于静止状态，等于是瞬时出招，因此实用性相当高。不但可以接在浮空技后形成连招，而且能在对手出招时完美插动。从试玩版的情况来看必杀之刃还没有被打掉的情况，反倒是不少角色的必杀之刃还是防御不能的（如帕特罗克劳斯）。不过必杀之刃的威力也不算夸张，差不多就是1/4条血槽的伤害左右，华丽度还不错。



勇气之刃

如果说必杀之刃相当于是2D格斗的超必杀槽，那么勇气之刃就是2D格斗的EX必杀技。简单的说，勇气之刃就是耗费必杀槽而使出的强力攻击，每次消耗的是1格能量。不过勇气之刃并不是普通招式的强化版，而是全新的招式，发动的方法就是A+B+K三键齐按。

很多传统强招在本作中都变成了勇气之刃，像御剑平四郎的招牌技2KB，这次就变成2K・A+B+K，这就意味着这招不能无脑连发了，不过在这一招后可以按B再追加一下，作为补偿；而艾薇的代表指令技“收束する世界”这次就变成了A+G・A+B+K，虽然要耗一格气，但出招指令大幅简化。

不难看出，勇气之刃的导入事实上算是对角色平衡性的一种修正。而且勇气之刃并不能目押使出，必须一口气输入指令才能成功。例如使用艾薇时就不能通过目测A投是否命中后再决定是否追加指令，御剑也不能在目测2K命中后再耗气进行追击。

必杀槽的累积条件不明，已知攻击和防御都会增加。另外在五局三胜制的比赛中，任意一方输掉两局之后，系统会赠送其一条必杀槽。

期待度 ★★★★☆

出场阵容经过大幅调整后的本作果然给人耳目一新的感觉，勇气之刃、必杀之刃的导入让游戏有了 2D 格斗的玩法，虽然只是一个试玩版，但是看出了制作组求新求变的决心，平衡性感觉也有明显上升。不过客串角色、单机模式、自创角色这三大娱乐要素目前还未公布，多少让人有些遗憾，希望早日看到相关的情报。

部分角色小感

以下是通过本次试玩后对一些角色的感受，由于时间有限，加上这只是一个初期版本，相信与正式版会有较大不同。

琵拉：动作与和索非蒂亚基本相似，目前只试出 66A+B 动作被取消。不过很多动作性质相同但演出不同，如 236B 后的拔剑，琵拉会整个人倒在对手身上，靠身体的重量来刺伤对手。而著名的“幸福摔”（66A+G）也完全保留，只是动作变成了一个跳马式的姿势然后坐下来。不过琵拉的个性极度弱气，说话有气无力，有个胜利姿势甚至是当场昏倒，看来人气必然不低。顺带一提的是琵拉的声优是佐佐木望。

帕特罗克劳斯：本来以为会和卡桑德拉有些接近，但实际一看发现基本是全新动作。1A 是蹲姿打下段，感觉较强。236B 对地性能不佳，耗气可以追击。B 系攻击威力大、出招慢。必杀之刃防御不能，非常强力。

西格飞：本次试玩中感觉变化最小的角色，4 代的构全部健在且招式也没怎么变化。必杀之刃必须和对手在同一条线上时才能全中，试玩版中经常出现 BUG 无法全中。

艾薇：保持了每代必变的传统，这次的出招又有明显不同。最大变化是经典的女王踩出法变更，试了很久也没试出来。构之间的转换完全变更，需要重新记忆。收束する世界变成了勇气之刃，而“罪人”出法不明，必杀之刃是全新的投技，将其禁锢于空中施以鞭击，非常华丽。

其他情报汇总

通过这次试玩版，还能看出很多端倪，游戏的开发度已经达到了 40% 以上，看来很多内容的大致框架已经确定，这里把目前得知的情报总结一下。

1. 依然会有自创角色系统，固有角色也可以换装。
2. 虽然取消了一击必杀系统，但是崩防的设定保留，被崩防后角色同样会陷入类似 4 代中的大幅硬直状态。
3. 爆衣系统依然保留，也同样分上中下三段。如琵拉的上段爆衣是全部头饰消失，下段爆衣是裸露双腿。但爆衣时无特别提示，经常比赛结束时才注意到已被爆衣。
4. 选人画面有 32 个空格，比 4 代要少。
5. 本作的剧情演出由 CC2 负责，相信会比前作有大幅提升。
6. 拆投动作和 4 代接近，试玩中没有看到特殊拆投动作。

薇欧拉（ヴィオラ）

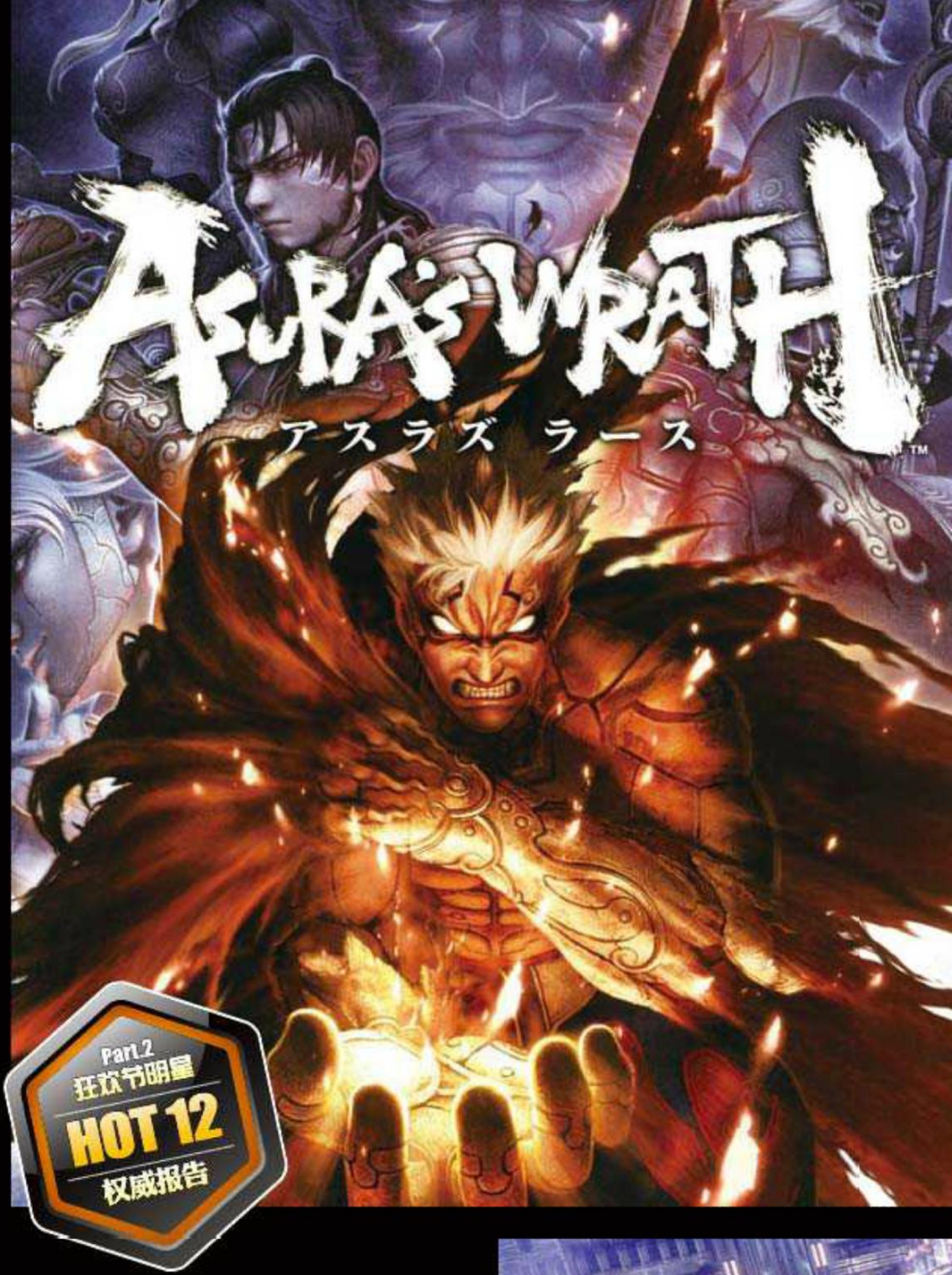
操纵着神秘宝石的薇欧拉失去了记忆，目前是一名和兹崴一同行动的流浪者。从她冷艳的眼神中似乎映射出了自身的过去。薇欧拉的右手上带着铁制的锐利指套，不知道是否会应用在战斗中，相信她的招式演出会令玩家耳目一新。

【角色资料】

性别：女
年龄：观星达24年
出生地：可以看见蔷薇和百合的地方
身高：161厘米　　体重：49公斤
生日：女灶神维斯太节　　血型：红蓝两色的捻线
使用武器：圆形宝石
武器名称：クアトゥオル・オルビス
流派：アルス・プラネタルム
家族构成：不记得自己的家族构成，为了回忆起过去而跟着兹崴

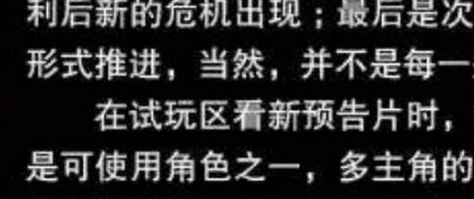
文 胜负师 美编 NINA

《阿修罗之怒》在本届 TGS 上可谓风头正劲，不仅在试玩区人气旺盛，还被官方授予了“游戏大赏未来赏”，或许这样具有冲击力的作品才能代表日本动作游戏的创新与未来吧。本作是今年 TGS 我最关注的作品之一，在试玩时把注意力更多地放在了 QTE 以外的地方，应该说和以前纯看情报、看视频的感受差别还是非常大的。只有这样的亲手体验才能了解更多细节。



阿修罗之怒

原名：ASURA'S WRATH
机种：PS3/X360
厂商：Capcom
游戏类型：动作
发售日：预定 2012 年内



体验型连续活剧

本次 TGS 提供的了两个关卡的试玩，一个是玩家非常熟悉的巨神华仙，就是可以变得比地球还大的 BOSS。还有一场是与阿修罗的师傅欧卡斯的战斗，在德国游戏展的活动中，制作人曾经演示过这场师徒大战。非常意外的是，在我试玩时，展台小姐问我是要试玩第五话还是第十一话，我原本以为这两场 BOSS 战是游戏比较初期的内容，没想到已经是第五和第十一关了。以七八个 BOSS 来算，这游戏岂不是得四五十话？

官方将本作的类以定义为“体验型连续活剧”，是一款重视表演性和剧情体验的作品，其特殊表现形式灵感据说来自于 CC2 社长松山洋十分喜爱的美剧。每一话相当于一关，而每一关又会由五个部分组成：首先是前情提要带出本话标题；进入本关 A 段，剧情过后便是战斗；战斗至高潮处 A 段结束，进入中场休息，也就是一般电视剧放到一半插播广告的时候，不过游戏中应该不会插广告，只是为了调节一下玩家的神经；进入本关 B 段，战斗胜利后新的危机出现；最后是次回预告。基本上每一话都会以这种形式推进，当然，并不是每一关都有 BOSS 的。

在试玩区看新预告片时，赫然发现阿修罗的宿命对手夜叉也是可使用角色之一，多主角的设定或许会为充满戏剧性的本作带来更多变化。

怒与欲的大对决

第五话的巨神战和 E3 时的 DEMO 相比只有很少量的调整，难度也比较低，因此我把试玩重点放在了第十一话上。可能是因为节省时间的关系，这个试玩版只有战斗的部分，制作人曾演示的师徒二人一起泡温泉、喝酒、与美女互动等场面都省去了。因为离屏幕很近，可以清楚地看到人脸和身体上类似素描一样的处理方式，动态画面以及特效处理都还不错，缺点依然是场景相对简单，当然也可能是因为在月球上的缘故。

这次特别关注了一下 QTE 以外的操作，居然和 CC2 的《火影》操作以及手感极为相似，打击感也很接近。如果习惯于□键是普通攻击的话会很不适应，因为到了这里就变成牵制用的飞行道具了。师傅的攻击力还是比较高的，而且有刚体，小有难度，无谋的硬拼胜算不大，能诱发一些小 QTE 的话就能缩短战斗时间。除了以前介绍过的打满之后就能发展下一段剧情的怒槽，还有一个气槽相当于变身槽，蓄满后可以变成六臂状态，除了各项能力上升，招式会有变化。

老师的“无限剑”非常神棍，在试玩版最后的 QTE 部分从月球顶着阿修罗一直冲向地球，再把地球刺穿的画面比巨神大如地球的躯体更加令人发指，看来之前制作人宣称“人形 BOSS 一样能给玩家以巨大压迫力与绝望感”所言不假。

QTE 从系统角度没有太多要说的，只有一点，就是 QTE 有按键的精准度区分，不过并没有看出按得特别准与及格之间有什么不同的效果，按照《火影》的经验，可能会与战斗评价有关。不过到目前为止还没有公布过评价画面，所以尚不能确定。

©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

重要角色介绍

阿修罗的对手是被称之为“世界之牛耳”七星天，他们都曾是阿修罗的战友，个个身怀绝技。我们之前介绍过“暴”之巨神华仙，最后变得如星球般巨大，却依然抵挡不住阿修罗愤怒的一击。这一次，我们将公布所有七星天的成员，还有故事中的关键角色——阿修罗的女儿。

我欲虚无

迪乌斯

CV：江原正士

统治着整个世界的七星天首领，曾是守护神国的八神将的总司令。在其发动政变，将神国的最高统治者杀害之后，集结了除阿修罗以外的其他神将成立了七星天组织，是杀死阿修罗妻子，囚禁阿修罗女儿的元凶。

欧卡斯

CV：石塚运升

盲目的豪杰，掌控世界的七星天之一。过去曾是阿修罗的师傅，有着猛如狮虎般豪放磊落的性格，在战场上所向无敌。擅长使用巨大太刀，但身体的碰撞中也能感受其高深的功力。师徒之间的对决会将两人的命运推向何方？

密斯拉

CV：钉宫理惠

阿修罗的女儿，因为具有高深莫测的神力而被选为巫女，是神国中重要的存在。因为她具备极高的资质，所以迪乌斯发动政变的时将其抓走。阿修罗与七星天对抗的目的，也正是为了将爱女从虎口救出。

谢尔盖

CV：飞田展男

世界的控制者七星天之一。谢尔盖是个对美极端迷恋的人，虽然有着如同舞蹈般的优雅战斗风格，但对一切敌人都会毫不留情，彻底歼灭。不想被这个家伙挡住前进的步伐，那么狠狠抽对这张令人讨厌的脸吧！

夜叉

CV：诹访部顺一

统帅神国军队的大将，七星天之一。冷静沉着，文武双全。拥有神速的体术，其实力在七星天之中出类拔萃。夜叉是阿修罗永远的对手，如果说阿修罗代表刚的一面，那夜叉的神速则代表着柔。面对这样强大的对手，阿修罗又有胜算几何？

虚息色

卡尔洛

CV：大塚周夫

操控世界的七星天之一。作为诡计多端的军师很少参加战斗，其才智深藏不露。能一边浮游在半空一边使用拐杖上附装的轮子来快速移动，亲自指挥神国军的舰队，面对阿修罗，他必然不会站在第一线，而是会用各种计谋将其埋葬。

奥嘉

CV：本田贵子

七星天中惟一的女性，担任七星天领袖迪乌斯副官的妖艳女子，率领迪乌斯直属的近卫军，同时她也会以指挥官的身分统领大军，直接投入战场。由于奥嘉十分仰慕迪乌斯，因此对其十分忠诚，唯命是从。

期待度 ★★★★★

之前曾对有如此之多 QTE 的《阿修罗之怒》有所怀疑，但情报抽丝剥茧般逐步公开之后，对于本作的期待也是层层叠加。仅目前公布的两场 BOSS 战就已经把地球折腾得天崩地裂，还有至少五个 BOSS，还有夜叉的戏份，还有幕后黑手……很难想像 CC2 的想像力还能天马行空到何种程度。而且杂兵战的部分曝光不多，也很有平中见奇的可能性。现在只希望游戏能在明年上半年推出，若是再经历两个游戏展，岂不是又要公布两个 BOSS，那也剧透太多了啊！

NINJA GAIDEN 3®

忍者龙剑传3

原名：Ninja Gaiden 3
机种：多机种
厂商：Koei Tecmo
游戏类型：动作
发售日：预定 2012 年内

对于核心动作玩家来说，《忍者龙剑传3》毫无疑问是本届 TGS 上最值得关注的游戏。系列原制作人板垣伴信已经离职 3 年，目前 Team Ninja 的老大是被玩家戏称为“小弟”的早矢仕洋介，他上台之后还未拿出过一款像样的原创作品，因此这次的《忍者龙剑传 3》很受玩家关注。早在今年 E3 展上，我们便一睹本作的风采，不过当时那个试玩版的部分设定颇受非议，如今时隔 4 个月展出的最新试玩版究竟有什么进化呢？本次 UCG 的 TGS 报道团中有多名《忍龙》高手，本次报道便由曾豪取 X360 版《忍者龙剑传 II》1250 点成就的纱迦为大家献上！

Part.2 狂欢节明星 HOT 12 权威报告

文 纱迦　美编 anubis

剧情强化

9 月 16 日，本作的制作人早矢仕洋介在 Koei Tecmo 展台现场举办了一场对《忍者龙剑传 3》新要素的说明会，会上透露了不少信息，其中最重要的一条是本作会重点刻划剧情。本作的剧本由加藤正人负责。加藤正人从 1988 年街机版《忍者龙剑传》开始，为众多 Tecmo 游戏撰写过剧情。这次的游戏除了会继续将隼龙刻画为日本的黑暗英雄之外，还会重点表现当古老的忍者身处科学技术发达的现代时的苦恼。

在游戏的一开始，隼龙在伦敦遇到“假面导师”，右腕受到“杀戮之凶手”的诅咒。该诅咒包含至今被龙所杀者的呻吟、对杀人者罪业的报应。不断杀戮带来的右腕疼痛让隼龙深受折磨。之后在伦敦发生了大规模武装暴动，英国首相官邸也被暴徒控制，日本防卫省涉外事务次官石神谦拜访隼之里请隼龙出山。这回扮演“龙女郎”的是美月·马克罗德，官职为航空自卫队特殊防卫队的一等空士。整个故事就从伦敦开始了。

英雄模式

为照顾新手，本作会将游戏分为英雄模式和忍者模式。忍者模式就是系列传统的玩法，适合老手。而英雄模式是为新手和不擅长动作游戏的人准备的，英雄模式并非是通过削减敌人的能力和 AI 来让初学者顺利过关，而是会在游戏中适时给予帮助。例如当玩家不知道下一步该干什么时画面上会出现按键提示，HP 降到一定程度时会自动防御等等。实际试玩时当隼龙陷入红血濒死状态时，就会如有神助般地巧妙躲闪和防御敌人的攻击，这和《猎天使魔女》的最低难度设定有些相似。

难度方面，系列一贯的 NORMAL、HARD 难度依然保留。本作的最高难度将名为“超忍道”。在 TGS 的试玩版中，只有 NORMAL 和 HARD 可以选择。不过 HARD 打起来也是压力不大，总体感觉比 2 代要低一个档次。

©TECMO KOEI GAMES CO., LTD.TEAM NINJA All Rights Reserved.

试玩版简介

本次 TGS 展出的试玩版与 E3 展上的版本基本一致，同样是发生于伦敦街头。不过经过 4 个月的调整后，这个试玩版显得更加成熟，一些被人诟病的地方得到了改善，也加入了诸如忍法之类的新系统。

试玩版中隼龙只有最基本的龙剑作为武器，龙剑的招式与 2 代相比变化不小，2 代中的主力断肢技风车斩、虎咆、斑鸠、鬼无双动作都略有不同。招牌技饭纲落依然存在，而且出招方法依然是□△□□□△（PS3 版键位，下同）。风驱存在，但首切投被取消，代表技飞燕也被改掉了，现在的飞燕指令是一个空对地的投技，打中敌人后隼龙会将刀插入敌人身上再顺势倒地，之后按□或△可以直接对中了这一招的敌人施以终结技。

值得一提的是在 E3 展上难倒无数人的“叹息之墙”这次在 TGS 展上又难倒了不少人。本人在玩之前已经有心理准备，但依然失败了数次。这个爬墙的操作比较怪异，L2 和 R2 代表你的左右手，必须时刻至少有一只手搭在墙上时才能保证不掉下来，换句话说就是要交替按下 L2 和 R2，且 L2 和 R2 不可同时放开。这回爬墙就没有杂兵骚扰了，不然这个操作还要按○扔镖的话估计要卡上很久。

忍法系统

这回 TGS 试玩版相比 E3 试玩版的最大不同，就是加入了忍法系统。忍法的发动方法是△＋○同时按，试玩版中仅出现了一种忍法：爆炎龙。不过忍法的威力夸张之极，发动后会出现特写，一条巨大的火龙盘旋于街道，不但能消灭敌人，而且能炸开部分建筑物。忍法放完之后，没死的敌人也会陷入恐慌状态，这时就可以走过用终结技逐一干掉。不过多放了几次忍法之后发现，发动忍法时的特写镜头原来是原先录制好的，不管你在这个场景的哪个地方使用忍法，出现的动画都是一样的。

这回忍法不再是像 2 代那样靠获得特定道具和魂来取得，而是有一条专用的青色忍法槽，通过不断攻击敌人来让忍法槽增加，变满之后就可以发动忍法。而更重要的是，如果在忍法槽全满的状态下结束战斗，那么忍法槽会清零，而不能保留到下一场战斗中。如何快速增加忍法槽可能会成为本作的一大重要课题。

新要素汇总

除了以上要素之外，本次 TGS 上还公布了不少有关本作的新情报，包括：

1.L2 的滑铲非常给力，大量 QTE 中会用到，而且能组合到招式中。

2. 按下右摇杆会显示正确的前进方向。

3.PS3 版支持 PS MOVE 操作。

4. 有在线多人合作模式，最多 8 人，同样是接近于挑战模式的方式。

5. 暂时没有提供体验版下载的计划。

6. 舞台很多，在伦敦结束之后隼龙会来到沙漠等其他场景。

7. 目前的开发度大约在 50% 到 60% 之间。

期待度 ★★★★☆

本作当然是值得期待的。但从试玩版的情况来看，只能用一个字“乱”来形容。游戏画面整体偏暗，加上断骨系统的特性，打的时候确实感觉看不清，在高难度下这就可能很致命了。从上文不难看出，其实绝大部分要素在 2 代中便已经出现过，只是进行了一些修改，好不好还有待检验。值得肯定的是游戏的视角问题有了长足的进步，即使是在狭小空间中战斗时的视角也非常舒服，这点还是值得肯定的。

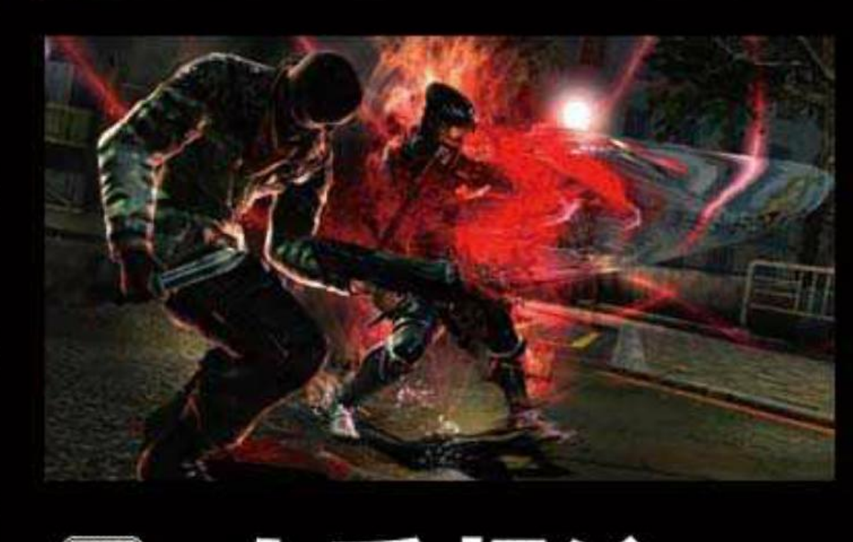
断肢→断骨

此前制作人就反复强调，本作的最大变化就是断骨，即砍杀时会感受到骨头的阻力。简单地说就是当敌人进入特定状态（如恐慌、濒死时）靠近敌人按□或△就可以发动终结技，用华丽的动作将敌人分筋错骨、一击必杀。

不过从试玩情况来看，断骨系统在华丽度上虽然比 2 代的断肢终结要华丽不少，但也要乱得多。原因在于混战之中玩家很难一眼看出哪些敌人是可以使用终结技的，好消息是这次的终结技是按□和△键均可使出，这样就减低了玩家误操作的几率。

之前 E3 展的试玩版中出现了大量 QTE，因此深受老玩家的诟病。其实 2 代的终结技亦看成是 QTE，只是没有按键提示。这次的试玩版则是大幅降低了 QTE 的出现频率，仅在第一次与敌人交战以及长时间不使用终结技时才会作为提示出现。当然一些剧情演示中的 QTE 还是存在的，不过这种强化演出的 QTE 并不会破坏游戏节奏。

■美月·马克罗德



血手超杀

本作中隼龙的右臂受到了某种神秘的诅咒，右手因变异而显得有些浮肿，上面则布满了血咒。在游戏中每杀掉一个敌人，右手就会因敌人的鲜血而聚集能量，当能量蓄满时右手会发出红光，此时便可使用一次超杀。这个血手超杀的发动方法是按住△键不放，发动后会把附近的敌人全部杀死，而且具备破盾崩防效果，相当强力。从性质上来说它和 2 代的吸魂超杀非常接近，只是无需吸魂就能发动，而且发动速度很快。但由于需要杀死一定数量的敌人才能蓄满能量，所以实用性未必会比 2 代的吸魂超杀强。

文 奈落　美编 心の永恒

最初以《寂静岭 8》为序号的本作开发任务由 Konami 本社交给了捷克的 Vatra Games 工作室，其中有不少 2K 捷克的员工，该小组并没有什么值得关注的作品上市，Konami 敢于大胆放手将自社历史悠久的系列作品最新作交给 Vatra，可谓相当大胆，作为系列的 FANS，在敬佩放手的 Konami 和接手的 Vatra 勇气的同时，心中也一直抱着一股强烈的担忧。本作正式更名为《寂静岭 暴雨》，雨水在本作中占据了重要的地位。

全新的故事 和系列前作角色全无关

和《寂静岭 归乡》一样，本作的故事虽然发生在寂静岭小镇，但是这并非是我们在系列最初几代中熟悉的那个小镇布局，角色也和 The Order 或初代主角 James 没有什么关系。

男主角墨菲·彭德尔顿（Murphy Pendleton）是一名囚犯，因为一些原因而被转移监狱。这是暴雨之夜，转移囚犯的大巴行驶在 95 号洲际公路上发生事故，冲入森林，墨菲得以脱离大巴，却误入寂静岭小镇，接受属于自己的“审判”和“救赎”。

每个人心中都有一座寂静岭。这是系列一直贯彻的主题，也是本作能够如此发展的原因所在，大雾的小镇中藏着未知的未来和主角已知的过去，一切都要玩家一步步挖掘，寻找主角内心的故事。邪恶属于里世界，在寂静岭中拨开层层迷雾找到真相的过程，就是一个人如何正视自己的“真实”和情感的过程。故事中的一个神秘男孩值得注意，应该是年轻版的墨菲，但是并未得到确认。主角的身世之谜还要等玩家到游戏中挖掘。要知道，在寂静岭中，没有一个人是无辜的。

寂静岭 暴雨

原名：Silent Hill：Downpour
机种：PS3/X360
厂商：Konami
游戏类型：动作冒险
发售日：预定 2012 年 3 月 31 日

现场试玩 恐怖亲历

《寂静岭 暴雨》的试玩台在Konami搭建的小黑屋中，一共6台试玩机其中两台是3D版本。3D版画面表现比较令人满意，3D效果明显，颜色也没有偏暗很多，帧数也与2D版差别不大。游戏的第一感觉是画面非常好，画面虽然昏暗但是场景丰富，建模和渲染也比较优秀。角色的动作自然流畅，容易定位，比之前作品的“沉重手感”要好。但是主角的实际面部建模嘛……稍微有些大众脸。试玩版上来就是解谜部分，主人公在一个类似下水道的地方，目的是搭乘一部电梯离开这里。这里要按照提示看板转动空中三个水槽，让水顺着留下，方可接通电梯的动力装置。乘坐电梯到下一个场景就会遇到战斗，本作的战斗与之前差别不大，音效和恐怖气氛的渲染依然极其出色，但是打击感和战斗中位移控制就稍显逊色。另外，人物在手持电灯时是不能跑动的，反复切换对操作有一定要求。往前走经过几个简单谜题，值得注意的是本作的开门方式很有创意，强调直感让压力大增。试玩版最后部分是一个小BOSS战，恐怖气氛在次时代游戏中属于上上成，BOSS的行动也比较难以捉摸，打死这个BOSS后试玩版也告一段落。

就目前的情报和试玩体验看，本作的各种细节还不够完善，进一步打磨是非常必要的。之前官方公布的美版10月25日发售日已经成为泡沫，亚马逊给出的最新发售时间是2012年3月31日。希望到时候，游戏的素质可以随时间而有所提升，这才不辜负系列FANS“死不瞑目”一样的苦苦等待。“《寂静岭》系列”的音乐向来是玩家追捧的对象，系列作曲家山岗晃早已确定不会担任本作的作曲者，而由Daniel Licht,《嗜血法医》(Dexter)等影视作品的作曲者接替。

回归初代的可能性和必要性

故事和营造气氛是寂静岭系列的最大看点，本作力图回归系列初代的感觉，至少游戏的制作人在数次采访中都如此表示，但是实际情况并不乐观。首先是系列初代存在于当时那个主机年代，当时的游戏模式只能在当时留给人最深刻的印象，“寻根”需要得到发扬，而不是套用。

游戏目前展示的内容，大多发生在野外，雾气迷蒙的森林和诡异的山洞，以及像巨大工厂一样的建筑物，其实这已经和系列之初那种在真实的城市中寻找生活的蛛丝马迹偏差甚远。不过制作组称本作的故事发生在寂静岭东南部，而且地图要比系列中任何一部作品都要大，但是小镇的面积再大也只不过那数条街道、一两个公园、医院、学校和湖，在联想如今看到的巨大森林，可以轻松在脑海中构建出本作的场景概况。嗯！是不是想起了什么游戏？没错，阿兰醒醒，啊不，《心灵杀手》(Alan Wake)。

本作也许不会带给我们系列最初几作给我们的震撼，但是肯定会带给我们与系列前作截然不同的游戏感受。在经历了Wii版《寂静岭 破碎的记忆》“没有战斗环节”这一设定的洗礼后，重拾撬棍的新主角将拥有系列最自由的战斗系统。本作中，玩家可以捡起场景中的各种道具直接攻击敌人，螺丝刀、斧子、石头或木头椅子，挥舞起来攻击敌人，不过游戏的打击感却依旧如系列作品一样孱弱。本不擅长于此，玩家也并不追求在寂静岭感受爽快的战斗，制作组执着于此的进化之处，表现出来的却是如“用湿报纸抽人”的感觉。角色本身的移动、推动物体和挥舞不同的道具，其实是可以感受到不同的重量感的，但是这重量感没有表现在打击感上，接触敌人身体时软绵绵，回馈感差。

游戏的解谜要素得以保留，推、拉、转、找，利用场景中的道具解谜这样的设定我们看了太多，在目前公布的细节来看，还没有值得关注的亮点，倒是试玩版中推动沉重矿车的冗余环节除了“推一下”这个动作外，别无任何动脑之处，这和系列前作那些甚至接近谜语的字谜和精妙小机关无法比拟，希望正式版中在解谜这方面可以继续加强。但是不要抱太大希望，这已经不是日本制作人执着的那个日式的细腻和欧式的风格相结合的cult经典了。

本作会像系列作品一样提供不同的解谜难度供玩家选择。搜集的解谜线索会保存在主角的资料夹里，包括地图、笔记、提示、剪报等，从这些线索中还会展开分支任务，不玩支线任务的话，本作的主线任务完成时间在8到10小时左右。

文 FAN & 奈落 美编 NINA

Part.2 狂欢节明星 HOT 12 权威报告

龙之信条

原名：Dragon's Dogma
机种：PS3/X360
厂商：Capcom
游戏类型：动作
发售日：预定 2012 年

在 TGS 前便已经公布的《龙之信条》，其故事背景中所应用的元素，绝大部分都来自于西方奇幻，各种传说中的怪物们一一登场，既有强大而充满智慧的巨龙，也有长着三个头的奇特怪兽奇美拉，凶猛而高傲的狮鹫和哈皮鸟、地精与蜥蜴人这些常见的类人生物。但最为引人注目的，还是游戏本身的系统，在欧美式的故事背景中，卡普空祭出了他们老练的动作游戏系统，将与巨大怪物对战的过程变为了极具真实感的生死交锋，各种来自于“《怪物猎人》系列”的要素加入让人眼前一亮，更为令人赞赏的是本作显然也参考名作《汪达与巨像》里头和巨大生物搏斗时的攀爬系统，使得玩家可以操纵游戏角色跳到怪物身上与其搏命厮杀，冲击力十足。

屠龙勇士

龙，是西方奇幻故事中永恒的经典要素，这些身形庞大的巨兽有时候代表着可怕的灾难，有时候却也代表着光明的启示，无论如何，当龙出现在天空中，便预示着有能够影响世界的大事件正在发生。在《龙之信条》当中，巨龙也是故事的重要元素之一，他们不但会成为主人公展开冒险的因由，也会成为主人公在前进路上的阻碍。

●红龙

▶角色的自定义系统很丰富。

在故事的一开始，主人公的村庄遭到袭击，巨大的红龙不但毁灭了村庄，还夺取了主人公的心脏。但主人公并没有死去，却成为了命中注定要屠杀巨龙的“觉者”，踏上了复仇的道路。而在这条道路的终点，主人公将要面对的，自然就是与自己有着深仇血恨的红龙。

这头巨龙并非是残暴的野兽，他拥有着远远超越人类的智慧，是什么样的动机驱使着这头能够征服苍穹的巨龙，对一个小小的村庄做出如此残暴的行径，这想必也是主人公需要的答案。但巨龙是不可能轻易开口的，惟一能与他对话的方式，就是刀剑相向！

●黑龙

这种龙类体型并不如红龙巨大，看起来似乎也并没有高等的智慧，但作为龙族中的一员，它们同样拥有能够在高空中翱翔的翅膀，一张血盘大口中仍然能够喷出灼人的烈焰，想要打败这种巨兽，必须先经过一场苦战。不知道藏在它们巢穴中的财宝里是否有能够让角色变得更为强大的神兵利器。

©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED

数量丰富的同伴

●“觉者”的号召力

似乎在成为“觉者”后，主人公的身份变得相当特殊，在冒险旅途的路上，不断有因为听到他的身分而前来加入队伍的同伴，他们来自大陆上的各个地方，有着不同的外貌与战斗技巧，有的是身披重甲的强大战士，有的是眼神如猎鹰般锋利的射手，有的是掌握了强大超自然力量的魔法师。依靠着这些同伴的帮助，主人公才能够得到足以挑战各种强大怪物的力量。

现场试玩详解

本次TGS提供的《龙之信条》试玩分为两个部分：使用刺客挑战旷野的鹰兽；使用剑士挑战地牢的奇美拉。现场时我们选择的是剑士。

本作的打击感没有辜负Capcom“动作游戏天尊”的美誉，在次时代动作游戏中属于上上品。试玩版的X360的键位操作为：A键跳跃，X键小攻击、Y键大攻击。按住LB/RB再加上X/Y/B三个键分别对应盾的三个技能和剑的三个技能。LT为收纳武器，RT为抓投。十字键可以对同伴做出简易指令。右摇杆按下为视角复位。地牢关卡一开始系统就提示玩家打开道具栏装备油灯，才能照亮周围。游戏的画面基于Capcom自家得意引擎，非常棒，在日产游戏中属于极品。但是动起来帧数不足的问题比较明显。跟着一位同伴往前走来到一个可以继续召唤同伴的石碑，再召唤两名同伴组成四人队伍。这时会刷出一些普通怪让玩家试试身手，本作角色HP下方有一条气力槽，时需使用技能攻击的话就会消耗，耗尽则进入不利状态。目前来看剑士的技能有两个突进技和一个向天空十字挥的技能，技能效果比较朴素。RT键可以抓举敌人与同伴接力配合，盾牌的格挡技能可以形成类似“弹返”的效果。几批敌人之后，终于要对战BOSS狮头奇美拉。这个BOSS的攻击欲望很强，而且需要按部位击破。BOSS战时，本作的一大缺陷就显现出来了，视角会出现异常，导致战场比较混乱。而且同伴的AI不太令人满意，倒地后需要玩家上前按下B键进行救援，而呼叫救援和回复时AI就有些迟钝了……与奇美拉对战的有效办法是利用RT攀附在BOSS身上攻击，BOSS的AOE攻击时及时闪避。再配合气力槽短时间不减的药即可搞定BOSS。

▲这张官方的按键说明上有一个巨BUG，不知道大家看到没有？

期待度 ★★★★☆

动作游戏天尊挑战全球玩家审美。游戏的基本素质优秀，玩法新颖，战斗设计坚实。希望正式版解决掉帧问题，完善视角问题。

文 胜负师 美编 anubis

须田刚一的新作《链锯甜心》是一款颇受动作游戏玩家关注的作品，天马行空的故事背景、个性十足的角色、夸张的动作、搞怪的桥段……一个都不少。啦啦队美少女、学校、链锯、丧尸，这些关键词到底能组成一款什么样的ACT，也让人颇感好奇。在本次的TGS展上，本作只在微软展台的Z级游戏区提供封闭试玩，虽然试玩版的流程不长，但也让我对这款风格化作品有了直观的了解。

KADOKAWA GAMES GRASSHOPPER MANUFACTURE

LOLLIPOP CHAINSAW

キューティーゾンビハンター見参♥
ハイスクールのチアリーダーとして活躍するジュリエット
その正体は、古よりゾンビ退治を請け負うゾンビハンターの一族だったのです。

链锯甜心

原名：LOLLIPOP CHAINSAW
机种：PS3/X360
厂商：角川GAMES
游戏类型：动作
发售日：2012年内

动作要素大公开

链锯横扫：△键（PS3）或Y键（X360）是最具威力的链锯攻击，连续按键可以形成强力的连续横扫，对杂兵几乎可以一击必杀。链锯攻击范围、破坏力兼备，只是招式启动有些慢，中途也会有空隙，容易被丧尸的攻击中断，近身缠斗时不能过分依赖。

啦啦队战舞：链锯相当于重攻击，而按下□键（PS3）或X键（X360）的啦啦队战舞相当于轻攻击。高速华丽的拳打脚踢可以把敌人的动作完全封死，并让敌人出现较长时间的硬直，只是其威力远远比不上链据。

链锯追击：在敌人倒地状态时按×键（PS3）或A键（X360），这种倒地追击和《英雄不再》一样，都是无视敌人体力，一招毙命的，区别在于链锯追击在敌人未倒地时也可以使用，这样就变成了下段攻击，可以切掉丧尸的脚，降低其移动和反抗能力。

啦啦队跳跃：按下○键（PS3）或B键（X360），朱丽叶便会使用啦啦队风格的跳跃和翻滚动作，可用于从丧尸的包围中脱出或是跃到敌人的背后发动奇袭。跳跃中与其他攻击方式也能够进行组合，形成特殊的跳跃攻击。

连续技：通过基本按键的特定组合，玩家可以轻易使出丰富多彩的连续技，比如说可以将丧尸从中间一剖为二的股间攻击，从空中发动的突刺攻击，将敌人扫倒后的串刺攻击，都可以用组合衔接的方式带入连续技当中，尽享爽快与华丽。

必杀技：最新公布的资料中，钢管舞必杀技是一大亮点。当靠近有Action标志的钢管并按下攻击键，朱丽叶便会发动极其绚丽的钢管舞链锯旋风斩，将周围的僵尸一锅端！只可惜的是这个有趣的动作元素在试玩版中并没有体现，只能等待下一个体验版中将所有动作要素补完。

女主角朱丽叶的表面上是一个高中啦啦队员，但她的真实身分是“丧尸猎人”家族中的一员，自小便她学习使用链锯消灭僵尸的技艺，而且还融合了自己在啦啦队的体操动作，创造出了独一无二的我流灭尸术。从操作来看，《链锯甜心》的系统可以说是简单明了，四个基本按键对应四种攻击方式，同时还有一些特殊的技能。

©KADOKAWA GAMES,GRASSHOPPER MANUFACTURE

体验版印象

[印象 1：画面表现]

整个试玩版的长度约十分钟，打得顺手的话可能更短。游戏的画面是相对写实的卡通渲染风格，画面效果虽达不到次世代最高水准，但也绝对不差。由于试玩版的场景都是在教室里面，所以场景方面不算复杂，木头、砖墙的单一色彩让朱丽叶的金发和啦啦队服在画面中特别显眼。甜心的脸部细节处理得不错，画面拉近时，美式少女脸上常有的雀斑也都清晰可见。

[印象 2：关于分级]

游戏被放在了 Z 级试玩区，原因显而易见，一方面丧尸题材本就比较成人向，更何况他们在游戏中一般会被切断肢斩首、番茄汁横飞之后再领便当；另一方面，朱丽叶的啦啦队萌系装扮也引人遐想，各种“杀必死”镜头再所难免，而萝莉砍丧尸这种 B 级片戏码本来就是服务于男性玩家的。不过个人觉得本作在这些方面其他还是比较收敛的，比如说挥舞链据时会形成彩虹状的光波，与鲜血与尸块混杂之后并不会让人有过分暴力或恶心的感觉，就连血的颜色也被处理成了粉红色，再加上大量星星、彩带、烟花的“喜庆”特效，更多的感觉是搞怪而非暴力，而且朱丽叶的啦啦队服还是比较“安全”的，露出度不算太高，与其说是性感，不如说是俏皮可爱。

[印象 3：其他系统点]

除了基本的战斗系统，其他系统方面还有与场景的互动也比较多，链锯所到之处不光是丧尸们小命不保，什么桌椅橱柜也一样不能幸免，在打破的场景物品中或得金钱或道具也不无可能。本作的丧尸种类丰富，男女都有，学生、老师、校工、运动员，不同的丧尸也有不同的性格和攻击方式。比如试玩版中的 BOSS 是一个老师，他有刚体特性，一般的攻击很难令他出现硬直。如果在气槽蓄满时发动无敌时间，与之硬拼的话倒是可以轻松获胜。游戏中还有一个幸存者系统，就是发现幸存者后在限定时间内解救他们，就可以获得额外的奖励甚至开启分支剧情，相信会是一个变化丰富的系统要点。

期待度 ★★★★☆

可能是因为游戏公布时间还不太久，整个试玩版呈现的还是相对初期的内容。游戏的操作手感比较舒适，就是玩法上有点像无双，和我之前想像的女版《英雄不再》差异还比较大，但是现在还不能确定游戏到底是完全线性的，还是带有沙箱要素。不过像分支任务、迷你游戏这些应该也会有。招式方面啦啦队的技巧感觉有点少，不过游戏中有金钱的设定，那么无论是技巧还是链锯都会有成长要素，因此这一点倒是不用太过担心。在这样的初期试玩版中还很难品味游戏的全貌，但浓郁的风格化气息还是非常吸引我。在 TGS 开展的第二天，我们还在试玩区附近外遇到了须田刚一本人，看得出他非常重视的玩家对于新作的反应。游戏至发售还有一段时间去完善，对于动作游戏玩家来说，《链锯甜心》有持续关注与期待的价值。

文 九兵卫 美编 NINA

作为3DS平台最受OTAKU追捧与期待的游戏，Konami终于将《新Love Plus》的发售日锁定在年末的12月8日。近日游戏公布了大量全新情报，在本届TGS展会上也提供了实机试玩，宣传力度可见一斑。下面就由小编为大家带来详细的游戏信息以及TGS现场的第一时间试玩感受吧！

青春的一页

▲剧情部分的加强让女生们的形象更为饱满。

“青春的一页”是这次《新Love Plus》追加的全新模式，它可以让玩家在“朋友模式”之外获得更多关于女友的情报与故事。就像是一部青春的恋爱剧，该模式下女友们的朋友、父母甚至敌人都会纷纷登场，而主角则需要和女友一起逾越各种困难，最终迎来幸福美满的HAPPY ENDING。需要注意的是，当玩家和女孩成为恋人后，“青春的一页”模式会随着时间的推移而慢慢开启新的故事，千万不要错过！

爱花篇

校长为网球部请来了新教练！在斯巴达式特训之下濒临崩溃的网球部部员，迎来了曾获得地区优胜的户鸣野高校这一强大的对手。在千钧一发的时候，爱花看到了初心者小牧实奈不言放弃的身影……

新Love Plus

原名：NEW ラブプラス
机种：3DS
厂商：Konami
游戏类型：模拟育成
发售日：2011年12月8日

小牧实奈

CV：伊藤加奈惠

十羽野高校一年级，是爱花和主角在网球部的后辈，接触网球运动的时间并不长。由于刚进入高中的校园，小牧实奈对环境并不适应，但非常憧憬作为前辈的爱花。尽管她有着不输给他人的上进心，但体力和技术却很难赶上网球部的其他同学。就在此时，网球部调来了新的教练……

大岩正美

CV：增谷康纪

十羽野高校网球部临时教练，曾经是打进全国比赛的顶级选手，现在则作为教练不断磨练自我。大岩正美对于自己的实力与判断非常自信，强健的身体与坚韧的性格从不动摇。受十羽野高校校长的恳求，大岩正美才来到这个不起眼的高中担任网球部教练。为了重振网球部，他对部员开始了地狱般的魔鬼训练。

蝶野由香里

CV：浅野真澄

十羽野高校网球部的竞争对手，来自户鸣野高校网球部的王牌女选手。蝶野由香里性格高高在上，兼具美貌与实力，作为全国区的代表，她非常想找到一个合适自己的对手。爱花目前的教练大岩正美曾经指导过由香里，即便到现在，由香里也依然很尊敬他。

其他角色

成户叉则

CV：宫坂俊藏

主角好朋友，平时总是乐呵呵的，喜欢讨论女孩子的话题，只不过不管是外貌还是网球实力、学习能力等等，成户都很平凡普通。

手冢义公

CV：铃木贤

十羽野高校网球部的部长，对他人比较冷淡。网球方面虽然实力不俗，但对水平高于自己的对手过于紧张，总是无法发挥出全力。

三好英子

CV：池边久美子

爱花为数不多的挚友，同样隶属于网球部。由于学习和网球都并非很擅长，所以平时不太起眼，不过她的性格很随和，很容易成为朋友。

©Konami Digital Entertainment

凛子篇

图书委员结成乐队？一年级的佐佐木和二年级的长仓同为图书委员，但却被其他同学指责性格阴暗而被嘲笑。为了进行反击，凛子决定组建“图书委员乐队”，甚至要在校园内举行LIVE。到底这能否改变大家对她们的印象？主角也将在其中扮演重要的角色。

佐佐木万里

CV：泽城美雪

十羽野高校1年级学生，图书委员。受凛子的提议参加了“图书委员乐队”，担任贝斯手。佐佐木的性格比较阴暗孤僻，但却内心却非常喜欢音乐。

长仓侑子

CV：白石凉子

十羽野高校2年级学生，图书委员，担任“图书委员乐队”的鼓手。尽管身为前辈，但由于性格胆小而总是低调行事。她的口头禅是“对不起”。

小原

CV：野中蓝

十羽野高校1年级学生，归宅部，凛子的朋友，两人在一起的时候总有说不完的话题。小原的性格较为开朗，但属于那种容易随波逐流的类型。

宁宁篇

在竞争对手的威胁下，宁宁打工的家庭餐厅“デキシ－ズ”面临闭店的危机，最坏的结果，宁宁也要被转移到其他的分店工作。这是考验两人纽带的关键时刻，宁宁的家人也被牵扯到这一事件中来，只有主角才能拯救“デキシ－ズ”。

姊崎菜菜子

CV：久川绫

宁宁的母亲，劳动型女性，在超市的蔬菜贩卖区工作。菜菜子虽然比较尊重宁宁的性格与选择，但内心其实对女儿一直非常关心。宁宁和主角恋爱之后，菜菜子也很想见主角一面。

枪泽薰

CV：小松由佳

宁宁打工的家庭餐厅“デキシ－ズ”有一个强力的竞争对手“アイ－シャダイニング”，而枪泽薰正是这家店的店长。她在餐饮行业的圈内颇有名气，精美的商业头脑与手腕总是能让薰在同行中拔得先筹。

其他角色

尾鸟和香

CV：镰田梢

“デキシ－ズ”的打工店员，就读于十羽野商业高校二年级。

“青春的一页”模式未登场角色

高岭珠深

CV：山本百合子

爱花的母亲，美貌与知性兼备的完美女性，几乎毫无缺点。

高岭仁

CV：田中秀幸

爱花的父亲，看上去非常严厉，但对自己的女儿却非常疼爱。

小早川洁美

CV：永岛由子

凛子的后母，在一家便当店工作，为人非常勤快且认真。

小早川漂介

CV：真殿光昭

凛子的父亲，职业是电视台的节目导演，偶尔有些懒散自由。

小早川快

CV：铃木真仁

洁美的儿子，凛子的“新”弟弟。虽然喜欢淘气，不过却非常喜欢凛子这个姐姐。

随时随地的亲密接触

所谓“随时随地的亲密接触”，顾名思义就是玩家可以随时和女友进行各种亲密接触。例如在交谈中，玩家可以用触控笔点击女友的肩膀并朝着自己的方向拉近，或者是一边听女友说话一边抚摸她的头，甚至是一些善意的恶作剧也完全没问题！当然，这些行动都要视对方的心情而定，千万不要因为鲁莽的行文而让女友生气了哦！

在谈论话题时，可以将女友拉到自己的身边窃窃私语，是不是有种心跳的感觉？（笑）

如果在聊天时一直对女友开玩笑的话，有时会惹她们生气，所以小动作也必须适度而行。

限定版公布

《新 Love Plus》限定版 3DS 主机也一直是众多 FANS 比较关心内容，这次的设计风格和前作的限定版类似，白色的网点在视觉上很有デコ装饰的感觉（281 期“邪魔院”为大家介绍过），拿在手上显得非常精致。除了限定主机，本作的游戏限定版也极为诱人，内容包括两本角色画册、一张 OST 音乐 CD 以及一个特殊的金属发卡。心动的同学们可要赶紧出手啦！（笑）

更加具体全面的约会

以往系列中约会只能选择约会的目的地并一次性消费全部彼氏力，而新作中玩家则可以对约会的具体内容进行调整，更具自由度也更为贴心。例如“检查服装”、“绕远路”、“逛两个地方”等具体内容都可以在约会前单独进行选择与搭配，这些行动会消耗不同的彼氏力，玩家可以自行安排。

◀在新作中玩家可以选择约会的具体内容。

▶约会的内容会比以往更加丰富，充满各种心跳甜蜜的情节。

新照相模式的TGS现场感受！

在之前的“前线狙击”中位大家介绍过新追加的“写真摄影”机能，这是指通过 3DS 内置的陀螺仪实现从不同角度、不同距离观察女友的特殊系统，只要调整 3DS 本体的位置，玩家就能获得如同现实中的视线，并通过摄像头将照片拍摄下来永久保存。

在本届 TGS 上，Konami 也提供了这个模式的试玩。有趣的是，笔者在试玩过程中发现不仅可以移动 3DS 上下左右改变视角，我们甚至还能绕到女友的身后，这是在以往的游戏中从未有过的视角。拍照的过程中，女孩子们的表情与动作也会时刻都有互动，而并非呆板地站在那里，因此拍照的过程中可能会产生画面虚掉或者捕捉的表情不理想等状况。拍下的照片则可以在存储在相册中翻看。

★★★★☆

《新 Love Plus》是年内众多玩家最期待的 3DS 游戏之一，虽然本次 TGS 展会上提供的试玩版不甚给力，但游戏本身各种全新加入的互动交流方式依然令人充满期待。本作必将开启恋爱养成游戏的全新时代，这几乎是无容置疑的。

新颖和惊奇满载的 MONSTER HUNTER 3 tri G 狩猎生活

9月初，《怪物猎人3 tri G》（下文简称《MH3G》）登录3DS的消息一公布，就如同一枚重磅炸弹在水中爆开一般，掀起无数波澜。几乎所有的掌机玩家都在对携带版《怪物猎人》转换平台一事议论纷纷。不过无论怎样，猎人众在年底又能再次体验到一场狩猎盛宴——新怪物碎龙登场、水中战以及水龙、苍樱双火等经典怪物纷纷回归，身为猎人的你，做好出发准备了吗？

怪物猎人3 tri G

原名：モンスタ－ハンタ－3 tri G
机种：3DS
厂商：Capcom
游戏类型：动作

文 洛克 & 九兵卫　美编 anubis

被森林和海洋环绕的小村庄“莫加村”

本作中的据点是被森林和海洋围绕的小小渔村——莫加村，在游戏中玩家将以这里为中心体验各种活动。莫加村中居住着各类村民，他们不仅职责各不相同，每一位村民都具有自己独特的个性。与他们相遇乃至相识的过程，如同辛苦且残酷的狩猎生活中的一股凉风。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

[帮助村民的同时体验狩猎的乐趣]

当猎人的名声逐渐提高的时候，玩家能从村民那里接受到各式各样的委托（洛克：不出意外的话，所谓的名声应该指“HR”等级，如果游戏中随着 HR 等级不断提高，可以从村民那接受支线任务，并且每个支线任务有一段小故事，相信游戏的趣味性和耐玩度将提升不止一个档次）。

▶道具店、装备工坊、农场，这些历代都有的设施本作中自然是一个不漏，好好利用这些设施丰富狩猎生活吧。

让猎人们互相往来的新区域“坦吉亚港”

[生气盎然的船员绿洲]

和以往的携带版不同，《MH3G》中供玩家进行多人游戏的地点不再是只能容纳四名玩家的集会所，而是一个全新区域——坦吉亚港。作为《MH3G》的独有区域，坦吉亚港是交易的中转点，被称为船员们的绿洲。玩家可以在这里结识各类猎人并一起狩猎，是多人游戏时不可缺少的场所。

[和同伴们共同挑战高难度任务吧！]

▲玩家在任务柜台处可领取到各式各样的任务，3DS 版的任务列表在下屏显示，估计习惯 PSP 版的玩家一时之间会有些不适（洛克：图片中任务柜台只有两名受付员和一名龙人族长老，难道本作依然没有 G 级任务？）。

◀坦吉亚港的空间相当大，从公布的图片来看，这里不仅设有冒险必备的道具店、似乎连装备工坊等村庄设施都一并存在，看来“在线更换装备”这种便利功能终于轮到携带版了。

水中战回归！

水中战是在 Wii 平台发售的《怪物猎人 3 tri》中首次登场的战斗模式，海龙、灯鱼龙、水兽，这些栖息在水中的怪物虽然在岸上实力平平，不过玩家一旦让它们进入水中，就会展现出不同以往的强大实力。只可惜移植到 PSP 平台的时候，因为机能的限制水中战被一度取消，孤岛、水没林等地图也不得不取消水中场景。如今凭借水中战的复出，众掌机玩家终于能体验一把完全版的《MH3》！

◀新怪物鲨鱼，它的存在又会给猎人带来多大威胁呢？

水龙
[鱼龙种]

主要在水中生息的大型鱼龙，在水边区域很容易发现它的身影。由于它常年在水中活动，因此身体逐渐进化为更适合在水中活动的流线型，能在水中以极快的速度游泳，身上长着巨大的背鳍，被人们称呼为“水龙”。平时会待在水中，一旦发现有猎物为饮水而来时，会吐出高压水流切开猎物的身体。本届 TGS 上 Capcom 提供了水龙的狩猎任务试玩，这也足以证明其在系列玩家心目中人气之高。

◀本来就异常凶猛的水龙，在水中的实力更是不容小视。狩猎时可能会出现“在陆地上时一直打得很顺手，可当洋洋得意地追到水中时就会发现完全被它牵着鼻子走”的情况，既让人感到怀念，又会有新鲜的感觉。

▶水铁炮是对猎人最大的威胁，不过在水中时水龙害怕巨大的声音，利用音爆弹可以逼迫它上岸。

[在水中和水龙的缠斗]

由于狩猎水龙的时候难免要下水和它战斗，因此这里先给没玩过 Wii 版《MH3》的玩家介绍一下水战的要点。在水中的移动的方式和地面相同，不过由于在水中猎人处于 360° 的立体空间，因此初上手的玩家可能会有些不适。此外，在水中活动的时候尤其要注意画面左上方“氧气槽”的剩余量。当“氧气槽”变为 0 后体力槽会逐渐减少。此时需要立刻回到水面换气，或是找到海底的“氧气气泡”，值得一提的是，在水中按住 B 键后再将摇杆前移，可以无视当前视角直接上浮，这种移动方式可以让猎人快速到达水面。

虽然水龙在陆地上的攻击模式和以往作品并未太大差别，不过一旦让其进入水中就异常棘手了——本来水龙的身形就十分巨大，加上猎人在水中的移动并没有陆地上那么方便，因此水中龙车的危险性甚至超过了水铁炮，而回旋攻击对近战猎人来说也相当麻烦。总的来说，水龙在水中的实力并不亚于海龙，就算是游戏时间数千小时的老手猎人在初次狩猎时也无法逃过被玩弄的命运。

灯鱼龙
[海龙种]

栖息在水没林的海龙种，可以将体表和水底的颜色同化进行拟态，并用水草状的触须吸引猎物，一旦有猎物接近就会张开血盆大口扑向猎物。它头上的触须有着能发出强光让猎物晕眩的发光体，因此得名“灯鱼龙”。

大海龙
[古龙种]

在莫加村附近海域活动的古龙种，在大海深处生活了数百年的它拥有不亚于峰山龙的巨大身躯，因此一旦靠近陆地也会引起一阵地动山摇，从口中吐出的巨大海流能将一切化为乌有。

▲大海龙吐出的巨大海流拥有破坏一切的恐怖威力，与之战斗定要时刻防范这招。

海龙
[海龙种]

大海的支配者，吨级货船在其巨大的力量面前也会瞬间化为漂浮在海洋上的碎屑，就算是老手猎人面对它也会感到棘手。

[飞舞于天际的双火龙]

雌火龙亚种 樱火龙
[飞龙种]

浑身包裹着鲜艳的樱花色甲壳的雌火龙突变亚种，在太古之诗中，它以默默守护一名过着坎坷人生的少女而成为特别飞龙留名于世。虽然在传说中樱火龙被描述得十分温和，实际上性情却异常凶猛。一旦有猎物接近它的领域，会毫不留情地使用带有毒针的尾巴攻击对手。

由雄火龙突变而成的亚种，自古以来就流传着“它会让人的命运急剧改变”的说法。和通常种相比机动力更高，经常从空中发动强力的急袭攻击，与它战斗时要时刻留意它的动向，一不小心就会被重创，是一个相当难缠的对手。

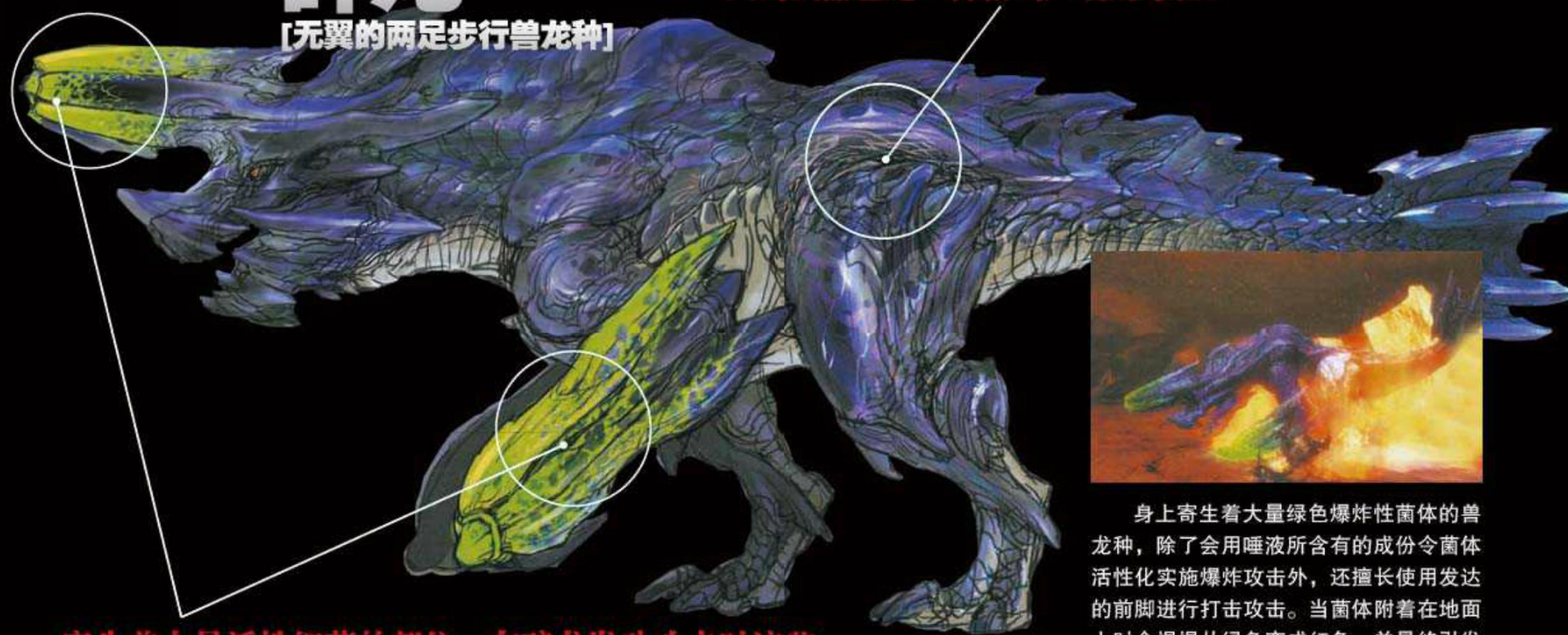
雄火龙亚种 苍火龙 [飞龙种]

▶比通常种空中狩猎能力更高的亚种，天空就如同它的后花园一般，敏捷的动作让猎人难以捕捉它的动向。

震碎大地 标志性怪物碎龙登场

碎龙 [无翼的两足步行兽龙种]

碎龙的全身被坚硬的甲壳保护着，相信与之战斗对猎人的武器也是一种相当严峻的考验。



寄生着大量活性细菌的部位，在碎龙发动攻击时这些细菌也会飞洒到四周，对猎人造成极大妨碍。

身上寄生着大量绿色爆炸性菌体的兽龙种，除了会用唾液所含有的成份令菌体活性化实施爆炸攻击外，还擅长使用发达的前脚进行打击攻击。当菌体附着在地面上时会慢慢从绿色变成红色，并最终引发范围性的爆炸。

由于目前公布的碎龙情报还很少，下面就为大家放出制作人辻本良三和导演藤刚要的访谈记录，相信会让大家对这头标志性怪物有一个全面的认识：

Q：这次的标志性怪物碎龙是怎样一种怪物呢？

藤刚：这回用《MH3》新增的兽龙种做了标志性怪物，兽龙种一直以来给人的印象都是使用强有力的后脚横冲直撞的感觉，很少使用前脚，所以这次我们加入了很多前脚的卖点，如把前脚设计得很大，并且还会用前脚进行攻击，至于头部则也会使用头槌类的招式。虽然看上去是直来直往攻击的怪物，但我们还想为它添加一种特性，于是便有了绿色的部分。这是寄生在碎龙身体表面的粘性菌体，会以碎龙的体液为媒介活性化，当碎龙用有菌体的部分进行攻击时，菌体就会沾到地面或猎人身上，接下来随着时间经过菌体就越发活性化，当到达顶点时就会爆炸。碎龙本身的行动虽然很简单，但当菌体沾到到处都是时，这样玩家就不得不注意走位了，否则会出现被隔三差五爆炸的菌体逼得走投无路的情况。但是，随着菌体的使用，碎龙身上的菌体也会慢慢减少，甚至会无法沾到对象上，这时玩家又得面对另一种状况，总之是一只让人眼花缭乱的怪物。

Q：实际狩猎时会有怎样的感想呢？

藤刚：我试过用长枪去打，可是相当吃力呢（笑）。虽然能够防御，不过很多时候都是被脚边的菌体的爆炸所波及，需要进行贴身作战，并且行动不是很灵活的武器可能会陷入苦战哦。

辻本：与其说是凶暴，我感觉用狂暴来形容会更恰当一点，还有，它经常会做一种令人觉得很“过分”的事哦。（笑）

藤刚：这个嘛，大部分怪物其实刚开始时都会令人觉得很“过分”（笑）。碎龙给人的第一感觉就是全身漆黑，和看上去很强的外表很相衬，但是，这样给人留下的印象还不够，于是我们再加入了绿色的粘性菌体，这样就非常有存在感了，也许这样就给人留下了凶暴甚至是狂暴的印象。

[碎龙狩猎初体验！]

作为《MH3G》的标志性怪物，TGS 试玩版中的碎龙狩猎当之无愧是人气最高的任务。小编九兵卫也是第一时间尝试了一番狩猎碎龙的感觉。

碎龙的狩猎任务在火山进行，整体地貌与《MHP3》中的场景没有太大区别。由于地图中已经标明碎龙所在的区域，所以一上来喝瓶冷饮就可以直奔主题。碎龙的体型不如想象中那么大，行动速度比较慢，给人的感觉与土砂龙较为接近。

由于事先未曾熟悉碎龙的攻击方式，小编最初被绿色的菌体附着时以为仅仅是某种虚弱状态而放松了警惕，发生爆破误认为是脚下的熔岩或是场景中的小炎戈龙作祟。后来在展台工作人员的提醒下发现碎龙才是罪魁祸首。当被绿色的菌体附着后，如果不立刻进行翻滚，猎人的身体很快就会发生爆炸，这会扣减大量的体力。

碎龙除了通常的“龙车”，还会使用头顶的尖叫敲击地面来突进攻击。该状态下飞溅而出的绿色菌体会在地面残留，几乎满地都是，当玩家靠近时非常容易被这些爆炸的菌体伤害。此外，猎人如果受到碎龙的攻击，同样也会被绿色的菌体附着，此时必须停止攻击并迅速滚掉身上的菌体，可以说非常麻烦。

关于游戏的 3D 显示，小编个人觉得比较满意，人物与场景之间的层次感非常明显，属于效果非常不错的内凹型3D显示。当然也要注意的是，由于玩家在激烈的狩猎过程中难免产生手部晃动，屏幕以及视角的摇晃都会造成画面重影的出现，特别是在受到怪物攻击的紧要关头出现这种情况还是比较急人的，玩家可以根据自己的需要选择是否开启 3D 显示进行游戏。

只属于3DS版的操作

除了下屏能使用令狩猎更加便利的触控面板外，3DS 还有许多独有的便利操作，下面让我们一起来看看本作都有哪些不同以往的操作方式吧！

[追踪型视角！]

方便新老玩家的一个新功能，在游戏中将会有一个追踪功能，当该功能处于“OFF”状态时，按下 L 键视角会自动转向猎人的正对方，而该功能处于“ON”状态时，按下 L 键视角则会自动转向大型怪物。在 TGS 的试玩版中，小编也亲自尝试了一下这项机能，感觉确实很实用，锁定功能开启时大型怪物的身上会出现一个光标，非常容易识别。

◀这项功能的加入十分照顾新手猎人和用弓的玩家，在狩猎迅龙、轰龙等速度快的怪物时，跟踪视角将大派用场。不过相对的，如果遇到同场两头怪物的情况，这项机能又会如何选择锁定目标呢？

[便利的下屏面板]

游戏中 3DS 的下屏将会显示一个独特的面板，从目前的情报来看，面板拥有非常丰富的功能，除了显示区域地图、可以更换视角的虚拟十字键外，玩家还能设置常用的道具，这样在战斗中使用一些道具的时候就不会手忙脚乱地乱翻一通了。

[秘密武器 扩张滑杆]

扩张滑杆是由任天堂推出的 3DS 周边，装在 3DS 上后，玩家可以使用左右滑杆来进行游戏。当使用这项周边的时候，整体操作方式就如同使用 Wii 的经典手柄玩《MH3》一样。

在 TGS 的《MHP3》试玩现场，Capcom 虽然没有提供右滑杆的实际操作试玩，但还是以实际样品的形式展示了这个神秘周边。小编将安装了右滑杆底座的 3DS 拿在手上，整体稍稍重一点。不过由于整个底座为塑料材质，用双手握住的感觉恰到好处，所以拿在手上也并不觉得吃力。至于和右侧按键平行的右滑杆本身，其手感和主机原配的滑杆毫无差异。在扩张底座的上方还另设置了一组 L、R 键作为遮挡住原有按键的补偿，这组 LR 键的手感更接近于家用机手柄，操作起来非常方便。

期待度 ★★★★★

不管从游戏本身的厚道内容还是《怪物猎人》这一品牌的巨大号召力，《MH3G》都无疑是今年年末最受日式玩家期待的一部超级大作。全新加入的 3D 显示以及触控屏操作，全新的怪物以及重新回归的海战，这些值得兴奋的要素令每一个猎人都跃跃欲试，12 月 10 日赶快来吧！

SCE 绝对主角，舍我其谁

文&摄影 九兵卫　美编 一刀

由于有 PSV 这台次世代掌机新宠的强力助阵，本届 TGS 的 SCE 展台可以说是近几年布置最豪华，同时也是吸引玩家最多的。全部 PSV 的试玩区在整个 SCE 展区中占据了绝大部分空间，在视觉上甚至会给人以“SCE 展区 =PSV 展区”的错觉。

对于大部分人来说，TGS 是他们第一次接触到 PSV，所以 SCE 别出心裁地在玩家试玩各款游戏之前，提供了一个 PSV 基本机能的体验区。每个体验区配备四台 PSV 以及一名负责讲解的 SHOW GIRL，玩家两两一组在 SHOW GIRL 的解说下实际体验诸如触摸屏等 PSV 的基本功能与操作，这样做既打发了排队等待的无聊时间，同时也让玩家对 PSV 有一个最基本的了解，可谓一举两得，非常贴心。

■ PSV 是 SCE 展区最受宠的明星。

■ SCE 的展台小姐在耐心讲解 PSV 的机能。

■试玩者全神贯注地体验游戏，试玩时间为 15 分钟。

■播放 PSV 新作影像的大屏幕前是等待试玩的长队。

■种类丰富的试玩游戏让人目不暇接。

■ PSV 的试玩区虽然紧凑却秩序井然。

■巨大的 PSV 的 LOGO 在 SCE 展区中尤为醒目。

■展示柜中陈列着不同颜色的 PSV 以及相关配件。

■ SHOW GIRL 正在一旁指导玩家体验 PSV 游戏。

■每天展会结束时，SHOW GIRL 就会排成一队向观众致谢。

■热门游戏的试玩甚至还没来得排队就已经结束了。

■每一款看板下的队列分别对应一款试玩游戏。

今年 SCE 展区最大的出彩之处并不在于那数量多到令人发指的试玩机以及试玩游戏，而在于 SCE 竟然在 PSV 试玩区的正上方设置了一个巨大的透明演播室！演播室内每天不同时段会请来不同嘉宾与主持人出镜拍摄各种节目，而节目的内容则会在 SCE 展台的大屏幕上进行现场直播。由于演播室为透明且位于 PSV 试玩区上方，所以有时主持人也会将镜头对准下方的试玩人群并进行一些实况解说，有点类似大型活动的现场报道，临场感十足。这样的创意比起传统的舞台活动更直观更简洁，让人不得不佩服 SCE 展台设计的绝妙。

在重中之重的试玩区以外，SCE 还在展区的周围设置了众多显示墙，不间断播放 PSV 与 PS3 平台的各种新作影像，庞大的软件阵容支持也让 SCE 在今年年末的商战中充满了自信。

作为本届 TGS 实际意义上最受关注的主角，SCE 显然为 PSV 做足了宣传与投入，现场效果与反响也较为理想，接下来万事俱备就只等发售那一天的到来了。

■ PSV 试玩区后方的演播室在实时直播 TGS 现场节目。

■微软试玩区的人并不多，但展出游戏的每一款都是大作。

文&摄影 九兵卫 美编 一刀

要说这几年在日本市场投入与回报最不成正比的游戏厂商，恐怕非财大气粗的微软莫属。即便如此，微软每年仍然不惜投入大量的精力推出各种面向日本玩家的游戏，每届 TGS 的宣传与展出也都是非常重视，这份执着与坚持值得钦佩。

今年的微软展台呈一个巨大的圆形，整个区域被划分为三大部分。最外侧是新作试玩区，提供《最终幻想 X Ⅲ -2》、《忍者龙剑传 3》等大作的最新试玩，由于这些作品基本为第三方跨平台游戏，在其他厂商的试玩区也能玩到，所以这块区域的人气并不算很高，几乎不怎么需要排队就能玩上试玩版。

■《极限竞速 4》提供现场的专用方向盘试玩。

■ Kinect 的试玩当然少不了活力四射的 SHOW GIRL 啦！

■《皇牌空战 突击地平线》在微软展台提供了 4 台试玩机。

在微软展区的中央是一个圆形的开放式展区，里面提供 Kinect 游戏以及配备专用方向盘的《极限竞速 4》的试玩。只要你愿意，甚至可以和 SHOW GIRL 一起在《舞蹈中心 2》的游戏中跳上几首歌，就算动作不标准也没关系，SHOW GIRL 会热心进行地指导，直到试玩者玩懂为止。不知是故意作秀还是纯属巧合，就当小编在微软展台试玩的时候，那个再熟悉不过的高桥名人也出现在《舞蹈中心 2》的试玩机前，看着这位年近花甲的老人对着 Kinect 手舞足蹈玩的有滋有味，还真是让人也有种想上前试一试的冲动呢！（笑）

■圆形的试玩区设计风格和 XBOX 的品牌形象如出一辙。

■高桥名人也出现在微软展台的 Kinect 试玩区中。

■ SHOW GIRL 手把手交你玩 Kinect 游戏《舞蹈中心 2》。

MICROSOFT 全线出展，不遗余力

■《链锯甜心》的试玩台下方有等比大小的链锯模型。

■对应 18 岁以上玩家的游戏都被安排在这个封闭区域内试玩。

■胜负师在全神试玩他比较期待的《链锯甜心》。

■展区内的电视墙在播放近期新作的宣传广告。

微软展台的第三大部分是一个完全封闭的试玩区，这里主要提供 CERO Z 级（对应 18 岁以上玩家）的游戏试玩，包括《战争机器 3》、《丧尸围城 2 番外篇》、《狂暴》、《链锯甜心》以及《上古卷轴Ⅴ 天际》等众多作品。特别是首次与公众见面的须田刚一新作《链锯甜心》，整个 TGS 只有在这里才能玩到，也吸引不少海内外的媒体和玩家前来试玩。

相比其他日本厂商的展区，微软的展台整体而言还是显得冷清了点，有点被边缘化的感觉。看来要想彻底拿下日本市场这块硬骨头，微软要走的路还有很长很长。

■微软在日本游戏市场的现状依旧低迷。

CAPCOM

王牌在手，霸气十足

文&摄影 九兵卫　美编 一刀

Capcom 在最近几届 TGS 几乎每年都是试玩最拥挤、排队最长的展台，其原因很简单，那就是有“《怪物猎人》系列”新作的加盟。今年的 3DS 版《怪物猎人 3 tri G》不仅在 Capcom 展台，甚至在整个 TGS 会展内都是人气最高的试玩游戏。由于是开展前几天才公布的新作，因此无论是媒体还是玩家对于本作都充满了兴趣，Capcom 为此提供了 40 多台 3DS 并划分成单机与多人两块试玩区，游戏的主色调蓝色也毫无疑问地成为了 Capcom 展台今年最抢眼的主色调。

位于《MH3G》展区左右两侧的分别是投入较大宣传力度的《街头霸王对铁拳》、《阿修罗之怒》以及发售在即的《战国 BASARA 3 宴》。《街头霸王对铁拳》的试玩机全部配备了专用摇杆，试玩区中央的小舞台还会不定期请来特别嘉宾调动一下试玩的气氛；而《战国 BASARA 3 宴》的试玩区同样非常特别，所有 Wii 版的试玩机均被设置在日式和风的榻榻米之上，旁边还有穿著浴衣（和服的一种）的美女相陪，试玩起来实在是一大享受。（笑）

■《阿修罗之怒》的试玩区中央有一个巨大的“手指”。

■《战国 BASARA3 宴》试玩区不乏众多女性玩家的身影。

■《MH3G》展区外摆放着各种怪物的模型与周边。

■巨大化的“隆 VS 三岛”模型斗气十足。

■《生化危机 启示录》的展区被安排在一个“船舱”内。

■《龙之信条》试玩区上方的飞龙模型魄力十足。

■《街头霸王对铁拳》是 Capcom 展台试玩人气很高的游戏。

在 Capcom 展台的另一侧是举办现场活动的主舞台，两款略偏向美式玩家的《龙之信条》以及《生化危机 启示录》则分别位于舞台两侧。相比日式风味浓郁的展区，《龙之信条》的巨大飞龙模型以及《生化危机 启示录》船舱风格的试玩区同样引人注目，后者甚至连工作人员也穿着类似海员的救生服，玩家需要进入舱内才能试玩，代入感甚强。

■穿著清凉的 SHOW GIRL 会陪玩家一起对战。

■《MH3G》标志性怪物碎龙的模型威武地矗立在展区之内！

■ Capcom 设置了专门的小剧场来播放各种新作的相关影像。

当然，和往年一样，Capcom 这次也在展台内设置了独立的小影院，全天轮流上映各种新作的最新宣传影像，由于是首次公开，所以也同样不可错过。

总而言之，不管从作品人气还是布展效果上来说，Capcom 在本届 TGS 都给出了一个令人满意的答卷，即使用“霸气十足”来形容也一点不为过。

文&摄影 九兵卫　美编 一刀

纵观最近这几届的 TGS，Konami 的展台几乎每年都以其 LOGO 的深红色作为展台的主色调，今年也不例外。

在整个 Konami 展区中，唱重头戏的依然是“《潜龙谍影》系列”，其中今年的主角是 3DS 版的《MGS 3D》，该作单独的展区每天都会接待大量的试玩者，FANS 对于这款游戏的热情可见一斑。相比之下，K 社的另一大王牌“《WE》系列”的试玩区今年却显得不怎么抢眼，或许这和系列日渐衰落的影响力也不无关系，如今的足球游戏市场早已不是 Konami 一家独大的时代了。

■《MGS》系列依然是 Konami 的看家作品，现场人气也能反映这一点。

■《新 Love Plus》限定版 3DS 在现场提供了展出。

■《潜龙谍影 3D》是 Konami 展台提供试玩机最多的游戏。

■恋爱游戏《Love Plus》系列这几年一直是 Konami 的话题之作。

■《WE》系列在日本市场已经不如往年那般呼风唤雨。

从 2009 年开始造成极大社会话题的宅男向恋爱游戏《Love Plus》在本届 TGS 也展出了试玩，巨大的“国名女友”看板以及首次与公众玩家见面的限定版 3DS 主机引来了众多玩家的驻足。不过尽管这款游戏还有两个多月就将发售，但本次的试玩版却只包含了一个简单的摄影模式，令不少特意而来的 FANS 惋惜不已，不知 Konami 的葫芦里卖的是什么药。

有趣的是，今年的日本 Falcom 只展出了两款新作试玩（一款是 PSP 的《伊苏 赛尔塞塔的树海》，另一款则是即将发售的《英雄传说 碧之轨迹》），于是便采用了和 Konami 合并展出的方式“寄居”在 K 社的展台内，不过由于《碧之轨迹》派发的赠品太过厚道，导致大量的观众蜂拥而至，甚至连 Konami 自家作品的风头都被抢了过去，实在是一个意想不到的结果。（笑）

■借 Konami 展台共同出展的《英雄传说 碧之轨迹》。

KONAMI

老生常谈，新意不足

■试玩《潜龙谍影 3D》系列可以获得印有 3 代角色的扇子。

■TGS 期间小岛秀夫多次登台“作秀”。

在 Konami 的展台活动中，小岛秀夫领衔的“小岛组”成员是毫无争议的主角。小岛秀夫俨然成为 K 社的当家明星，每天轮流举行的各种舞台活动几乎都会请他来招揽人气。不过也因为如此，Konami 的展台以及以及相关活动总是给人新意不足的感觉，看多了难免会乏味，希望 Konami 在明年 TGS 能给我们带来更多的新鲜元素吧！

■《新 Love Plus》试玩版只是摄像模式的 DEMO，即便如此试玩区还是人满为患。

■相比之下，《战律之云》以及《边境之门》等掌机游戏的关注度并不是很高。

SEGA 多管齐下，拓展玩家群体

文&摄影 九兵卫　美编 一刀

SEGA 的展台今年依然位于 2 号展厅的老位置，展区的结构与往年相比也没有太大变化。《初音》、《如龙》以及《梦幻之星》仍然是 SEGA 在日本市场的三驾马车，这三部作品的试玩区几乎占去了整个 SEGA 展台的大半。

“初音”今年有两部作品参展，分别是 PSP 平台的《初音未来 女歌手计划 扩张版》以及刚刚公布的 3DS 版《初音未来 mirai 计划》，前者由于仅仅是前作的扩张版，因此人气并不算高，更多的玩家将关注的目光投在了 3DS 版的《初音》新作，试玩区排队的人也一直络绎不绝。《梦幻之星》15 周年的纪念作《PSO2》虽然是 PC 平台的作品，但 SEGA 依然设置了多达 12 台高配置的电脑（支持键鼠与手柄）供玩家试玩，6 人一组联机做任务非常爽快刺激，相信该作登陆家用机平台也仅仅是时间的问题。

■今年是 SEGA 吉祥物索尼克诞生 20 周年。

■刚刚公布的 3DS 版“初音”在 SEGA 展区人气很旺。

■《梦幻之星》系列新作《PSO2》是一款 PC 平台的 MMORPG。

■ PSP 版与 3DS 版“初音”双双都提供了大量试玩。

要说 SEGA 展台的重点，那自然是“《如龙》系列”新作《黑豹 2》以及试探欧美市场的《二进制领域》，这两款游戏均由名越稔洋挂帅，试玩区也紧邻在一起。从《如龙 4》开始，在试玩区搭建夜店的豪华布景并请来夜店小姐现场作秀几乎已经成为一个惯例，今年也同样如此，所有来到 SEGA 展台的玩家都能在这里一饱眼福并合影留念，这里也是整个 TGS 会场闪光灯频率最高的角落之一。

■5pb. 的新作《机器人学笔记》与 SEGA 展台合并展出。

■如龙小组新作《二进制领域》的试玩区非常特别。

■在 SEGA 展区的主舞台上有各种与初音相关的活动。

■《黑豹 2 如龙 阿修罗篇》试玩区的 SHOW GIRL 非常有特色。

■ 3DS 音乐游戏《节奏怪盗 R》的试玩区。

■有三上真司参与制作的《诅咒之影》格外抢眼。

■ EA 在 SEGA 展台的另一侧提供《FIFA 12》的试玩。

往年都有出展的“《战场的女武神》系列”因为没有新作推出，所以原有的展区位置被一款掌机平台的音乐游戏试玩区所取代，这就是 3DS 新作《节奏怪盗 R》，该游戏的试玩区同样布置得非常别致。

令人意外的是，SEGA 今年在自家的展区划分出一款供 EA 的游戏展出，其中的作品不乏像《FIFA 12》以及《战地 3》等超重量级大作，这也让 SEGA 获得了不少意外的人气。

■在欧美获奖无数的《战地 3》对于日本玩家也有很大的吸引力。

■ SEGA 展台随处可见初音的相关宣传。

■ SE 展台的主角是各种 FF 及其衍生作品。

■年末与游戏一并发卖的《FFXIII-2》限定版主机。

■跨平台推出《FFXIII-2》预计会取得不错的销量。

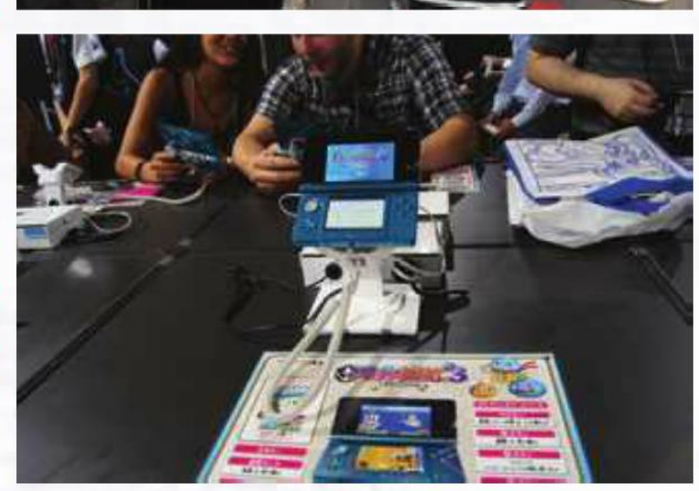
■橱窗中的 DQ 经典武器引来很多人的围观。

文&摄影 九兵卫　美编 一刀

在整个 TGS 会场内要想找到 Square Enix 的展区其实很简单，你只要抬起头看看那硕大无比的史莱姆以及陆行鸟气球在哪个方向即可。这两只巨大的吉祥物每年都会在 SE 展台的上方出现，这已经成为了一项传统标志，史莱姆和陆行鸟分别代表的“DQ”以及“FF”，两大令人生羡的品牌对于 SE 的意义不言而喻。

从出展游戏上来说，今年 SE 展区的重点更倾向于两款《FF》，一款是 PSP 平台的《最终幻想 零式》，另一款则是家用机平台的《最终幻想 X Ⅲ -2》（日版年末 12 月上市，美版明年初发售），这两款作品都是具有百万级别卖相的游戏，它们都会在今年年末与玩家见面，SE 也为此设置了大量的试玩机。而另一款受 FANS 关注度较高的《最终幻想 Versus X Ⅲ》则和去年一样依然没有参展，让人多少有点失望。

■现场有不少小朋友在试玩《富豪街 Wii》。



今年 SE 变化比较大的一点是带来了不少首次公布试玩的新作，可以说是一大惊喜。这些游戏包括《史莱姆总动员 3 大海盗与尾巴团》、《勇气契约飞翔妖精》、《最终幻想 剧场韵律》以及《王国之心 3D》，平台则全部为 3DS。从这一层面上来说，我们不难看出 SE 今后一段时间内依然会重点围绕老任的 3DS 平台展开新作计划，这一市场策略是显而易见的。

■国民级 RPG《勇者斗恶龙》也是 SE 展区不可缺少的宣传重点。

■前段时间刚发售不久的《勇者斗恶龙 25 周年纪念》。

■ SE 展台每年的色调都以黑色为主，今年也不例外。

SQUARE ENIX

祭出最强武器，全面力挺3DS

Part.3 花车巡游 SQUARE ENIX 展台秀

■《核石之王》这次在TGS上也公布了PSV新作的情报。

■在SE展台也能看到众多欧美厂商的大作。

除了SE自家的作品，SE的一些欧美合作伙伴也将旗下的重头作品安置在这里进行合并展出，例如Ubisoft的《刺客信条 启示录》与《伊甸之子》、Bethesda的《狂暴》等等。这些在欧美享有绝对号召力的一线大作虽然在日本遭受冷遇，但丝毫不妨碍参展者对它们超高的游戏素质刮目相看。西化路线走得比较早的SE，自然也比谁都深知这一点——危机与机遇并存。

■ubisoft在SE展台合并展出的《伊甸之子》

■传说中只有勇者才能驾驭的“天空之剑”。

■野村哲也的《王国之心3D》参与了展出，游戏将在明年春发售。

■这里是整个TGS会场少有能看到马里奥的地方。

NBGI 巩固基石，制霸日系市场

文&摄影 九兵卫　美编 一刀

不同于其他日系游戏厂商的多元化策略，NBGI 本届 TGS 依然走的是传统路线。一方面继续扩大授权改编游戏的影响力，一方面在老牌系列上榨取更多的剩余价值，这种扬长避短的宣传策略看起来既实用又实惠，NBGI 精明的经商之道显露无疑。

在这一策略的影响之下，NBGI 今年除了重点宣传的 PS3 年末大作《机动战士高达 EXTREM VS.》之外，其他几乎没有什么单独设立的游戏展区。《圣斗士星矢战记》、《火影忍者 疾风传》、《海贼无双》、《龙珠 终极风暴》等大量动漫改编游戏排成一排占据 NBGI 展台的整整一侧，但由于种类实在太多，所以每款游戏平均也就只有两台左右的试玩机，给人感觉气势稍有不足。而已经发售的《无尽传说》以及《偶像大师 2》等作品在这里依然能看到它们的身影，NBGI 想必也会继续将其作品线拓展与延伸。

■《机动战士高达 EXTREME VS.》在 TGS 会场内外都展开了铺天盖地的宣传，NBGI 对本作寄予了厚望。

■ NBGI 展区的主舞台，观众席上总是挤满了人。

■胜负师正在 NBGI 展区试玩 CC2 的火影新作。

■古谷彻这几年经常作为嘉宾参与 NBGI 的高达作品宣传。

■家用机平台的《皇牌空战 突击幸存者》，其素质堪称系列最高。

■ NBGI 展区的动漫改编游戏数不胜数，影响力无人能敌。

■动漫改编游戏的各种豪华限定版也能吸引不少 FANS。

值得一提的是，NBGI 这次参照其他厂商增设了一个独立的小剧场，并且对应 3D(有 3D 眼镜派发)。除了众多游戏的宣传片，一些例如《铁拳 3D》、《.hack//》3D 动画新作等电影片段也在该小剧场中循环播放，精彩刺激的 3D 体验让不少参展者流连忘返。

说到 3D，今年 NBGI 在主展台的太屏幕下别出心裁地设立了一块全息立体显示屏，类似“初音ミクパ”的舞台效果，画面中会随机出现《偶像大师》中的人气角色并与观众进行简单互动，也算是让不少玩家过了一把眼瘾。

整个 TGS 展会的过程中，NBGI 的试玩区都没有出现人满为患的情况，相反倒是请来各种明星大腕的舞台活动总是能吸引里三层外三层的观众，造势的热浪一波高过一波，着实令人叹服。

■刚刚公布的《海贼无双》进行了影像展出。

■ JAM 的到场引燃了整个 NBGI 展区。

■ NBGI 的剧场内循环播放各个新作游戏与动画的 3D 版影像。

■《圣斗士星矢战记》对于国内玩家而言有着难以割舍的感情。

Part.3 花车巡游 KOEI TECMO 展台秀

KOEI TECMO

永不停息的无双之魂

文&摄影 九兵卫　美编 一刀

今年 Koei Tecmo 的展台面积和往年差不多，但实际参展的重头游戏其实也就只有五款，其中便包含两款无双——PS3 版《真・三国无双 6 猛将传》和 PSV 版《真・三国无双 next》、《忍者龙剑传 3》以及《三国志 12》。走在 KT 的展区内，随处可见《356 猛将传》代表角色王异的大幅宣传画，巾帼不让须眉的气质同样威风凛凛。

在正统的主流作品之外，Koei 旗下诸如《遥远的时空中》等老牌乙女游戏号召力同样不容小觑。这届展会上 KT 为所有女性玩家带来是一款名为《绝代风华（ファブ スタイル）》的 3DS/NDS 恋爱游戏新作，从现场的踊跃反应来看，该作想必又能吸引不少腐女玩家。

在展区的背后，KT 别出心裁设置了一面贴有“无双”Cosplay 比赛作品的展示墙，不少参观者经过此地都会驻足观看，算是整个 KT 展区的一个小亮点。

■女性向游戏《绝代风华》在 KT 展区被重点展出。

■《信长的野望 在线》等作品的试玩人气不是很高。

■《356 猛将传》中的新角色王异是 KT 展区最抢镜头的亮点。

■KT 主办的 Cosplay 比赛获奖作品，原型全部为 KT 自家的游戏角色。

■ KT 的试玩游戏数量略少于往年，显得有些冷清。

■即将发售的《356 猛将传》在本届 TGS 上进行最后的冲刺。

■和彩美是一家以贴膜和个性涂装而闻名的游戏周边厂商。

物贩区 八仙过海吸引四方来客

文&摄影 九兵卫　美编 一刀

今年的物贩区没有单独被划分出来，而是被安排在了普通游戏厂商的展馆内。除了Square Enix、SEGA、NBGI、Konami 等游戏厂商的专设物贩展台之外，COSPA 以及和彩美等 ACG 周边厂商也按往年惯例设置了自己的展位。但凡从这里经过的玩家几乎人人都能入手自己喜欢的周边满载而归，只是口袋中的钱包也会随之瘦掉一圈。（笑）

物贩区不仅出售各种与游戏动漫相关的商品，同时还会展出一些极为珍稀的非卖品。其中最有代表性的莫过于 SE 的物贩展区，即使不花钱，来着这里欣赏一下那些放在橱窗中精致的展出品也是非常值得的。

经历了今年 3 月份的日本大地震，很多厂商还未从阴霾中完全走出来，于是推出各种游戏周边商品来恢复消费者的信心也就成了它们一致的选择。每年 TGS 的物贩区规模都在逐渐扩大，相信这也是未来的一个趋势。

■印有口袋妖怪的 3DS 收纳包。

■ Konami 的售贩区有众多《Love Plus》以及《心跳回忆》的周边出售。

■每年物贩区人气最高的店铺基本都是 Capcom，《怪物猎人》的各种周边供不应求。

■ SE 展出的 FF 模型非常精致炫目，FANS 难免都会掏腰包。

■ SEGA 主要贩卖与索尼克以及初音相关的各种周边。

■口袋妖怪的书包也是人气商品之一！

文&摄影 九兵卫 美编 一刀

■《苍翼默示录》新作将同时推出街机、家用机以及掌机版。

ARC SYSTEM WORKS

为格斗游戏注入新血液

Arc System Works（简称 Arc）这几年和 SEGA 撇清关系后非但没有因为自立门户而四处碰壁，反而凭借着《苍翼默示录》等一系列格斗游戏的出色表现而在圈内混的有声有色。“BB”俨然已经成为新型格斗游戏的代名词，其系列作品也稳步登陆街机、家用机以及掌机等多个平台，给 Arc 带来非常可观的收益。

本届 TGS 召开之前，Arc 更是宣布与 Atlus 携手推出人气 RPG《女神异闻录 4》的格斗游戏新作，引起业界一阵哗然。今年 Arc 小小的展台内，排队最多的也自然就是这款游戏，同时前来体验《苍翼默示录》新作的老玩家也不在少数，各种展台活动也搞得有声有色。

■ P4 格斗是 Arc 展台最吸引人的试玩游戏。

■纱迦玩上 BB 的新作后喜笑颜开。

■ Arc 的展台工作人员身穿节电宣传的 T 恤，非常有趣。

SONY ERICSSON

开启游戏手机新纪元

■ XPERIA PLAY Z1i 的游戏阵容不容小觑，玩家对于这款手机也很感兴趣。

索爱作为 SONY 旗下的手机品牌，本来和游戏并无太大关联。不过今年由于索爱与 SCE 合作推出了全新的游戏手机 XPERIA PLAY Zli，于是 SONY 也在本届 TGS 上为自家的 XPERIA 手机设置了一块非常大的试玩区。

XPERIA PLAY Zli 的外形与 PSP GO 相似，可以直接兼容经典的 PS 游戏。试玩区提供了十余款游戏的试玩，并搭配 BRAVIA 液晶电视的高清输出进行显示，宣传效果非常不错。与 PSV 展区的 SHOW GIRL 相比，索爱展区的 SHOW GIRL 打扮更为性感，或许这也是吸引玩家驻足的理由之一吧。

■ Bushiroad 拥有的授权涵盖众多热门 ACG 作品。

BUSHIROAD 制霸最强卡片游戏

Bushiroad 的展台设置在 Capcom 与 Konami 的展区之间，整个展台以贴近自然的绿色调为主要风格，在场馆中非常醒目。可能在电视玩家的脑海中，“Bushiroad”这个公司还比较陌生，但作为日本最大的 ACG 周边供应商之一，它却大有来路。本次参展 TGS，Bushiroad 主要是为其即将推出的两款卡片游戏进行宣传，一款名为《怪物收藏》，另一款则是即将在 PSP 平台登场的《Weiβ Schwarz》。由于把握着大量来自其他人气动漫作品的授权，这款收录众多美少女角色的卡片对战游戏也令不少玩家充满期待。来自《侦探歌剧》中的偶像声优在 TGS 期间也前来 Bushiroad 的展台为游戏助阵，额外拉拢了不少人气。

■展台中的各式卡片。

■小小的卡片中也隐藏着巨大的商机。

GREE 社交游戏的崛起

在去年的 TGS 之上，中国网游公司 Gamania 的高调出展曾一度引发话题，而今年 TGS 最惹人注目的焦点，则要数社交游戏公司 GREE 的强力加盟。作为一家社交游戏公司，GREE 旗下的产品和电视游戏几乎没有任何交集，但这次 GREE 出展 TGS 不管从面积还是宣传投入上来说都可以说是超大手笔，就算与紧邻的 SCE 展区相比也有过之而无不及，颇有一种喧宾夺主的感觉。社交游戏的崛起也代表了业界的一个趋势，游戏这一新兴的娱乐方式正在走向多元化发展的时代。在不远的将来，传统的电视与掌机游戏势必将受到越来越大的挑战。

■ GREE 展台的 SHOW GIRL 花样繁多、层出不穷。

■社交厂商的崛起令传统游戏公司倍感压力。

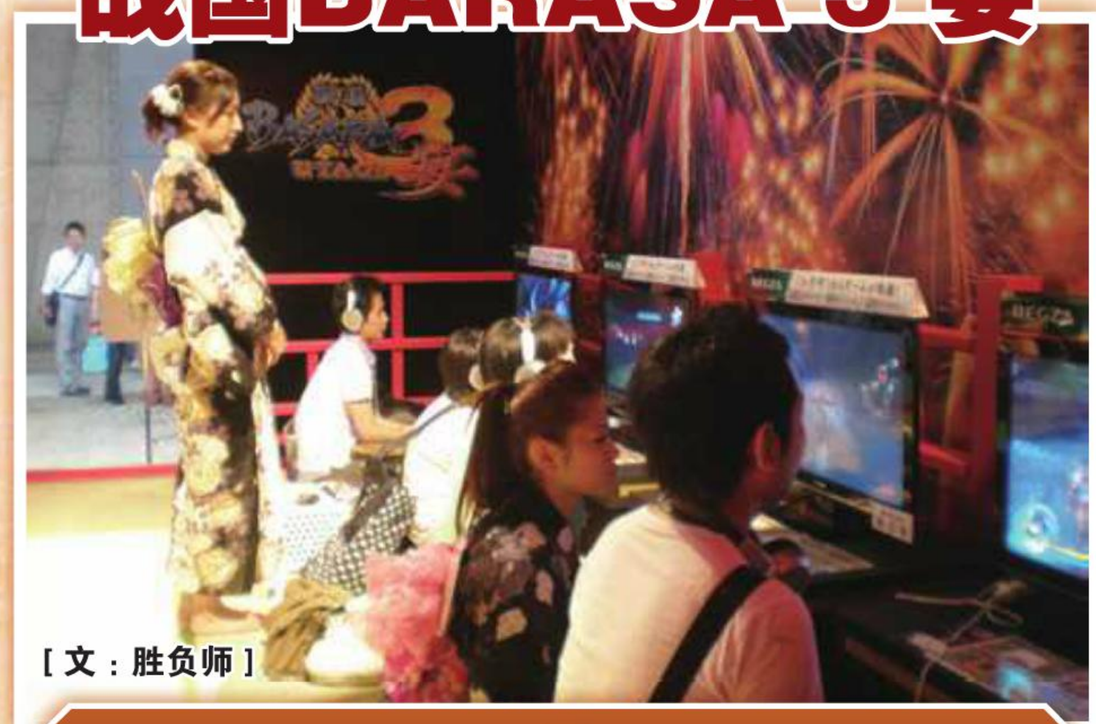
■ GREE 展出的游戏以轻松与休闲类作品为主。

次世代跨平台新作集锦

TGS 2011

战国BARASA 3 宴

战国BARASA 3 宴	Capcom	动作
多机种	战国BARASA 3 宴	日版
	预定2011年11月10日 1～2人	5800日元
	对应机种为PS3及Wii	对应玩家年龄未定



[文：胜负师]

站在《战国 BARASA 3 宴》的试玩区前，蜿蜒的人龙的夹杂着大量有爱的COSPLAYER，与近半数的女性玩家构筑起独特的风景线，三个小时的排队时间也不能阻挡真饭们的热情，这些都证明了谁才是当今无双类游戏的弄潮儿。

传承与进化的系统

本作的试玩区设计得古色古香，由于 PS3 版在画面方面优势明显，所以榻榻米试玩区只有 Wii 版才有，还有 SHOWGIRL 在一旁对玩家进行指导，算是游戏体验以外的补偿。不过若是有前作的基础，上手还是十分简单的。固有技依然有 4 种，通过长按或推方向会产生一些变化，固有奥义在试玩版中还没有体现，装备菜单中也是什么都没有，但可以选择战刻或战极两种不同的爆气系统。战极槽分三个阶段，要击破百人才会增长；战刻槽也前作相同，杀人或占领阵地时都会上升。在游戏中还是会遇到通缉犯，不过也追加了新的兵种。

个性十足的新角色

迄今为止公布的八名新角色在试玩版中全部都可以使用。认真体验过后发现像片仓小十郎、猿飞佐助这样的正统角色趣味性不是很强，也可能是招式还不全的缘故。人气很高的松永久秀招式霸气外露，就是速度比较慢。反倒是最上义光、大友宗麟这样的搞笑角色固有技设计得很有特色，用起来也比较爽快。小早川秀秋移动起来又跌跌撞撞，控制难度较高。本作至少还有 6 名新角色尚未公开，总计可使用角色将达到 30 人！

终极漫画英雄对Capcom 3

终极漫画英雄对Capcom 3	Capcom	格斗
多机种	Ultimate Marvel VS. Capcom 3	美版
	2011年11月17日 1～4人	售价未定
	对应机种为PS3及X360	

新角色参战让战斗持续升温！

全12名新角色公开

作为《MVC3》的进化版，本作除了在系统方面作出一定的调整并追加了联机时的观战模式等要素外，最让粉丝们期待的莫过于多达 12 名的新登场角色。其中漫画英雄阵营追加的角色有：来自《不死铁拳》的铁拳侠、《Marvel Preview 第七集》的火箭浣熊、以及来自同名漫画的奇异博士、鬼灵骑士、鹰眼、新星；Capcom 阵营则有来自《魔界村》的红恶魔、“《出击飞龙》系列”的飞龙、《生化危机 3》的追踪者、“《鬼泣》系列”的维吉尔、“《逆转裁判》系列”的成步堂龙一、“《丧尸围城》系列”的弗兰克。相信他们的加入会使追求爽快而非平衡性的对战变得更加火爆。

[文：狼来了]

▲追踪者的巨大体型可以与漫画英雄阵营中的哨兵相比，看似力量型的它在速度上毫不逊色。除了体术外还可以使用手中的火箭炮以及体内的触手进行中远程的牵制。

既存角色调整确定

在狂热粉丝们的请愿下，制作组决定为《MVC3》中包括 DLC 在内的登场角色追加新的招式。例如 Capcom 阵营中的龙就追加了一招名为“波动觉醒”的 Hyper Combo（简称 HC），发动后龙会进入特殊的状态，机动力也会在一定时间内得到提升，此时若再发动其他 HC 如真空波动拳、真空龙卷旋风脚等招式的话，它们的性能、攻击范围和判定都会得到大幅度的强化。

▲以近身格斗为主的铁拳侠能否凭借其中下段派生攻击丰富的特性在飞行道具大行其道的战斗中另辟蹊径？

▲维吉尔的个别招式虽然与但丁相似，但他的最大特色就是拥有名为“圆阵幻影剑”的HC，使出此招后输入特定的指令就能操控设置在画面中的剑发动进攻并籍此衍生出变换自在的战术。

▲作为“最强魔术师”的奇异博士有着异常丰富的飞行道具，比如以自身为中心发出多角度的能量弹、在画面中设置最多3个的球状魔法并利用它们来反弹自己发出的能量弹以改变攻击的轨迹等等。此外他的制空能力强，空战时占有绝大的优势。

女神异闻录 4 午夜竞技场

《女神异闻录》的角色们展开不一样的战斗

[文：Andriy47]

女神异闻录4 午夜竞技场	Atlus	格斗
多机种	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ	日版
	预定2012年夏 / 1～2人	售价未定
	对应机种为PS3及X360	

这是由 Atlus 与 Arc System Works 合作开发的一款 2D 格斗游戏。众所周知，Arc System Works 是著名格斗游戏《罪恶工具》和《苍翼默示录》的制作公司，《女神异闻录 4 午夜竞技场》吸取了这两部游戏格斗系统优点，并融入到《女神异闻录》的角色中。游戏不仅受到系列 FANS 的关注，喜欢《罪恶工具》和《苍翼默示录》的玩家也非常期待本作的表现。

游戏共有四个按键，A 键是轻攻击、B 键是重攻击、C 键是 PERSONA 攻击，D 键是使用 PERSONA 突进。游戏的基本连招系统和“《罪恶工具》系列”类似，同时加入了使魔系统及用 PERSONA 攻击等要素。游戏中角色的使魔也会拥有一个槽，当使魔槽变成 0 的话就会发生“使魔崩坏”状态，该状态下角色会陷入不利局面。攻击时耗费 50% 的 SP 槽可以进行强制取消；C+D 键是投技，在被投的瞬间使用投技也可以拆掉对方的投；在空中被攻击之后下落时可以按任意键受身。

在游戏的画面中，我们可以清晰的看到人物 HP 槽下面的“BURST”槽，同时输入 A+B+D 可以使用“BURST”技能（俗称爆霸）。本作的爆霸有 3 种：通常状态下命中对手可以使自身 SP 槽蓄满；受到攻击时使用可以吹飞对手；在被攻击瞬间爆霸则可以将对手弹向高空（能够追击？）。当陷入“使魔崩坏”状态时，角色不能使用爆霸。从现有的资料来看，游戏的要素很丰富，非常值得期待。本作将于 2012 年春季率先推出街机板，而在稍后推出家用版。

▲当人物体力低至某程度时，SP槽上限会变为150。

▲使魔的加入使对战变得更有意思。

▲“BURST”设定模仿《罪恶工具》。

时之刃

时之刃	Konami	动作
多机种	Blades of Time	日版
	预定2012年春 / 1～2人	售价未定
	对应机种为PS3及X360	

性感美女动作游戏降临

[文：Andriy47]

《时之刃》是由制作《X-Blades》而闻名的 Gajin Entertainment 负责开发，并由 Konami 代理发行的跨平台动作游戏。游戏的主角亚由美是一名使用剑枪的寻宝猎人，因为寻宝而来到游戏中奇异而危险的小岛之中，然而寻宝过程中，她却逐渐发现了自己身体的秘密从而获得更多战斗能力。游戏中玩家要经历射击战和肉搏战，有点《鬼泣》的味道。另外，亚由美还有多种魔法可以使用，她不仅能通过不同魔法进行华丽的攻击，还能发动时间之力让自身回到过去，同过去的自己一起攻击敌人。

游戏中场景和敌人的设计很容易看到《最终幻想 XIII》的影子，而在动作方面又与《鬼泣》相似，可以看出制作商想集大作之所长。游戏的战斗相当爽快，经常出现宏大的战斗场面，主角各种技能的搭配使用也使游戏的节奏非常爽快。《时之刃》中有超过四十个不同的近战搏斗技能以及魔法技能，游戏支持双人合作和竞争模式，本作将于 2012 年初发售，对应 X360 和 PS3 平台。

▲本作敌人的体型相当大，不仅有地上的，还有空中的。

▲主角的魔法技能有华丽的演出效果。

▲敌人的造型酷似《最终幻想 XIII》。

PS3出展新作集锦

TGS 2011

机动战士高达 EXTREME VS.

机动战士高达 EXTREME VS.	NBGI	动作
PS3	机动战士高达 EXTREME VS.	日版
	预定2011年12月1日 / 1～4人	8380日元
	对应周边未定	

在众 FANS 的翘首期盼下，NBGI 终于将 2010 年 9 月 28 日发售的街机版进行移植。本作不仅收录了《高达 0079》乃至《高达 OO》的热门机体，神龙高达、新安洲等机体也将加入战局。作为目前颇受欢迎的《高达》游戏，本次移植自家用机平台自然也受到众 FANS 的关注，下面就让我们一起看看本作的魅力所在吧！

游戏模式

本作的游戏模式和之前作品并没有多大差别，敌我双方在游戏开始时各自拥有一条战力槽，战力槽的数值为 6000，成功击毁敌机可削减对方一定量的战力槽，反之亦可。在战力槽为 0 的状态下再次击毁敌机即可获得胜利。游戏中的机体依照强弱分为 1000、2000、2500 和 3000 四种等级，越强的机体复活时所需要的战力槽能源也越多，因此玩家在选择机体时切勿一味选择消耗 3000 点的强力机体，就算是消耗 1000 的扎古，只要操作得当同样能用人海战术赢得胜利。

▲战斗时最好和僚机一起对敌方的弱势机体进行集中打击，如果对自己的操作有相当信心，也可以优先击破对手的强力机体，以便快速消耗对方的战力槽。

极限爆发

本作的独特系统，相当于之前作品中的觉醒系统，在画面下方有一条 EX 槽，我方机体遭受攻击时 EX 槽的能量就会逐渐增加，当 EX 槽积蓄的能量超过一半时就能发动“极限爆发模式”，在该模式下机体的进攻能力将得到大幅度提升，部分机体在该模式下还能使出威力超群的强力技能。

强敌！至尊高达

本作的最终 BOSS——至尊高达虽然外表上并没有什么特别之处，但实际上它是一台能在三种形态间自由换装的恐怖角色，玩家能抵挡住他那怒涛般的攻势吗？

[文：洛克]

◄ 全身上下都搭载浮游炮的形态，拥有多种攻击手段，能使用浮游炮进行毫无死角的连续攻击。

► 大幅强化近战攻击的类型，背上携带的激光剑拥有绝大威力。

▲ 双肩背负巨大炮台的射击型换装，除了能使用各种弹药外，还能使用火焰、冲击波等独特招式，射击手段极为丰富。

二之国 白色圣灰的女王

在今年 TGS 的会场上，索尼邀请了许多关系密切的制作人登场进行了一段公开脱口秀。期间 L5 社长日野晃博也披露了年末重头新作《二之国 白色圣灰的女王》的信息。

会场上导演寺崎恭辅进行试玩演示，日野社长亲自解说。首先映入眼帘的是宛如动画电影一般的卡通渲染画面，主人公奥利弗在街道上走过，周围的 NPC 和各种细节细致而充满生活气息，远远比一般 RPG 的城镇画面要更加动态、丰富。日野社长自信地说“就是想要在游戏中再现真正的动画电影”。

接下来的世界地图中，我们看到画面采取了传统的低空俯视视角，配合鲜亮的色彩让人既感到 RPG 游戏的王道气息，又充满童话般的浪漫。本作的大地图遇敌是可见式的，接触敌人便进入战斗画面，有类似先制攻击和被动状态的遇敌设定。战斗系统方面采用了 NDS 版的改良系统，上手非常容易，同时具有战略深度。系统判断玩家选择指令的时机优秀是会出现“nice paly”字样的提示，反复积累就能使出强大的必杀技。现场演示的火焰风暴必杀技充满魄力。

除此之外，日野社长还透露本作将由很多载具，并且这些载具将于游戏的隐藏要素息息相关。比如大地图中的某处隐藏小岛，必须拥有小船才能到达。类似这样通过各色载具才能到达的隐藏地点非常多，每找到一个隐藏地点都会让玩家感受全新的冒险。

本作是由吉卜力工作室同步指导设计过场动画、久石让负责音乐、Level-5 经验团队倾情打造原创日式 RPG 大作。在 2011 年 10 月 15-16 日的 Level-5 专场发布会“LEVEL5 WORLD 2011”上本作还会有进一步情报披露，大家请密切留意后续报道。

[文：八重樱]

二之国 白色圣灰的女王	Level-5	角色扮演
PS3	二ノ国 白き圣灰の女王	日版
	预定2011年11月17日 / 1人	8800日元
	对应周边未定	

PSP出展新作集锦

TGS 2011

Fate/新章 CCC

Fate/新章 CCC	MMV	角色扮演
PSP フェイト／エクストラ CCC		日版
预定2012年春	1人	5980日元
无对应周边		对应玩家年龄未定

拜倒在尼禄大帝的裙摆前吧！

TYPE-MOON 旗下的“《Fate》系列”一直都是以其出色的剧情和人物刻画来征服玩家，从最初的文字冒险发展到后来的对战格斗以及角色扮演，每一作都带给粉丝们全新的惊喜。特别是 2010 年发售的《Fate/ 新章》更是大胆地另辟蹊径，将舞台转移到了 2030 年魔力完全枯竭后的世界，包括 Saber 在内的众多主要角色的设定都发生了翻天覆地的改变，让玩家们见识到了这一长青品牌的傲人生命力。时隔一年之后，《Fate/ 新章》的续作《Fate/ 新章 CCC》情报流出，继续沿用前一作的世界观，在电脑世界中继续那残酷而雄壮的圣杯战争。

值得一提的是，如果各位 Saber 控们还在迷恋于《Fate/ 无限代码》中 Saber Lily 那纯白骑士的身影，那么请将视线聚焦到本作的 Saber 身上吧！这款被官方称为“处女新娘”的婚纱造型是不是丝毫不逊于 Saber Lily 呢？

在前作中，Saber 那身其高露出度的红色战斗服让玩家们大开眼界，而在本作中，她更是会穿上帅气的婚纱与玩家并肩作战。当然，她的战斗实力依旧是所有 Servant 中最强大的。另外需要强调的一点是，本作中的 Saber 并不是亚瑟王，而是统治过罗马的暴君尼禄。

▲Saber的性情是自由奔放且自尊心极高的，但有时她也会表露出相当女性化的一面。

身穿纯白婚纱的暴君

Saber

黑衣少女

这位貌似间桐樱的少女是掌握着整个圣杯战争的关键性人物，关于她与樱之间的关系目前还是个未知数，但她嘴角显露出的那一抹妖艳的笑容不知为何总会让我联想到黑化后的樱。在游戏中，她将会与 Saber 正面对决。

▲出现在间桐樱的面前，并用妖言诱惑着樱的黑衣少女，她的出现彻底扰乱了电脑世界的调和，也令圣杯战争变得更为残酷。

酷似间桐樱的神秘人物

谜之少女

▲手持枪状武器、面露优雅微笑的谜之少女。尽管目前关于她的实力还是个未知数，但相信绝对是个不容轻敌的对手。

这是本作新增的另一名角色，头顶长有长长的角、双手的指甲以及身后的尾巴都标志着这位少女绝非是普通人类。她善于用言语玩弄他人的感情，而且战斗实力也相当不俗。

善于玩弄别人的小恶魔

[文：八重樱]

英杰传说 勇气双雄

英杰传说 勇气双雄	NBGI	动作
PSP テイルズ オブ ザ ヒ-ロ-ズ ツインブレイヴ		日版
发售日未定	1人	售价未定
无对应周边		

以两人无敌的羁绊击破前方的敌人！

▲《英杰传说》官网的宣传图，各位读者能否看出三组主人公的造型分别映射哪些英文字母？

和《圣洁传说 重制版》同时发布的还有将在 2012 年发售于 PSP 平台的动作类游戏《英杰传说 勇气双雄》。大家没看错，这个不是角色扮演类，而是一款动作类游戏！

和之前的《对决传说》一样，本作也将系列的人气角色收录其中。登场角色将囊括从《幻想传说》至最近发售的《无尽传说》这十五作里的人气角色。目前公布的有《仙乐传说》的罗伊德·埃尔文和泽罗斯·怀尔达、《薄暮传说》的尤利·罗威尔和弗连·西弗、《无尽传说》的裘德·玛提斯和蜜拉 = 马克思威尔，各作品中各角色的相关剧情也是一个值得注目的焦点。至于 NBGI 究竟是打算让好友组登场还是让男女主角组登场，这个目前还是个未知数。

战场的舞台设计和无双类很相似，玩家可以使用原作中的术技，和队友相互配合不断前进。除了割草砍兵之外，还能和其他作品的角色对战，例如裘德和蜜拉挑战老前辈克雷斯。此外，由于游戏类型更改为动作，战场上打开宝箱的方式不再是传统的掀开盖子，而是变成打烂宝箱再吃掉里面的果冻……这样的果冻能吃吗？

▲通过双人协力作战来打倒挡在玩家面前的敌人，这系统让人不由得想起刚刚发售的《无尽传说》中的共鸣系统。

[文：阳光成员莱雅]

文 宇宙　美编 心の永恒

吞噬神灵的新篇章

GOD EATER 2

本作是“《噬神者》系列”的最新作品，这个系列因为类似于《怪物猎人》，并瞄准了《怪物猎人 P 2ndG》发售许久，且新作迟迟未公布的空当期发卖，所以其得到了不错的销售成绩。前作的 60 万销量加之强化版《噬神者 爆裂》，累计销量达到了 110 万套，足以说明一个系列的成功。而就在今年的 TGS 上，系列新作《噬神者 2》也和我们见面了，这次游戏的背景将发生一定的改变，同时会加入新的主人公、新的场景、新的荒神，可谓相当厚道，系列 FANS 绝对不容错过！

噬神者2	NBGI	动作
PSP	GOD EATER 2	日版
	预定2012年内　1～4人	价格未定
	对应周边未定	

前作 3 年之后的世界

不同寻常的故事背景

本作的舞台是前作的三年后（西历 2074 年），世界依然存在于谜之生物“荒神”的威胁之下，作为芬里尔本部直属研究机关的“弗莱娅”所属特殊部队“布兰特”一员的主角来到了极东地区，但是这里最近开始因为下起谜之血雨而产生了狂暴化的“感应种荒神”，同时还使这里的人们感染上了不治之症……

※ 从故事情节可以看出，本作不仅仅会加入新的“荒神”，同时肯定还会出现与以前相同类型“荒神”的感应种，这样变相增加了猎杀“荒神”的种类，相信会谋杀掉玩家不少的游戏时间去熟悉。

新世代的主人公降临

随着新作背景的诞生，与之相称的新主人公自然也会在我们面前出现，这次情报为大家带来的是男女主人公的信息，不仅服饰风格发生了改变，就连特有武器也发生了进化，我们一起来看看。

特殊部队“布兰特”所属的女性主人公

©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

贪婪无比的凶暴荒神

特殊部队“布兰特”所属的男性主人公

作为玩家分身存在的主人公，特殊部队“布兰特”所属的新世代噬神者。动作表现力与前作相比有所提升，人物表情的表现力也有大幅的进化。玩家们可以对人物创建时的各种要素进行一下期待。

第三代噬神者

前作的噬神者使用的为“旧型神机”和“第2世代神机”，本作将会加入新主人公所使用的“第3世代神机”，这种神机比以前更为强大，存在着神奇的力量，同时可以从人物手腕上明显地看出神机的变化。

增强战力的新型武器

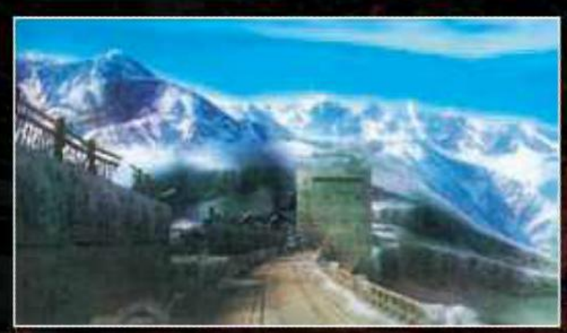
本作在前作短剑、长剑、巨剑的基础上增加了全新的近战武器—“增压锤”和“蓄力枪”，相信这两者的加入也将会给玩家带来更多的作战配备选择，使玩家能够更加从容地面对新的挑战，那么这两者都是怎样的武器呢？我们来简单的看一下。

◀ 厚重的打击感与高速的攻击速度同时存在的新型武器，同时还搭载了全新的特殊机关，不免会让人疑问，这“特殊机关”又会是什么呢？

▼ 大幅强化直线攻击动作的新型武器，可以通过“蓄力”对荒神的弱点部位造成连续伤害。

更为庞大的故事舞台

本次我们玩家活动的主要地点是“弗莱娅”的独立机动支部，周边加入了很多前所未有的场景区域，相比于前作的极东支部的周边大为扩张，可以猎杀“荒神”的区域将会大幅增加，这是不是意味着我们会在更为广阔的区域和“荒神”进行战斗呢？让我们拭目以待。



▲新增场景“苍冰の峡谷”，该地图整体采用直线型设计，比较适合超远距离的射击系武器发挥其特点

◀ 巨大的水坝给人带来无穷的视觉震撼，后面的雪山更是凸显场景的庞大

▶ 带有新增区域荒废的未来都市，虽然带着前作的气息，不过场景内容将会更加庞大

◀ “弗莱娅”独立机动支部远景图，可以非常明显的看出是一架可以移动的要塞，非常具有魄力

▶ 烈火中的街道，是否会给人一种前作“荒废街道”的感觉呢？

全新登场的强力荒神

▲本作的主角荒神“マルドゥ-ク”登场，是不是被震撼到了？感觉有点像腿部变长的“ヴァジュラ”，其头部两侧的红色器官又将代表着什么呢？。

从情报来看本作将会增加多数新型荒神，而目前公布的消息还不是很多，不知道前作的DLC荒神是否可以直接挑战？或者还存在着更多强力的荒神呢？

■“阿鲁德克”是被称作“感应种”的变种，作为群聚荒神中的首领存在，它的行动会影响普通种荒神，如何应对感应种是狩猎的关键。

X360出展新作集锦

TGS 2011

光环 战斗进化 周年纪念版

周年之日，重温经典

[文：Andriy47]

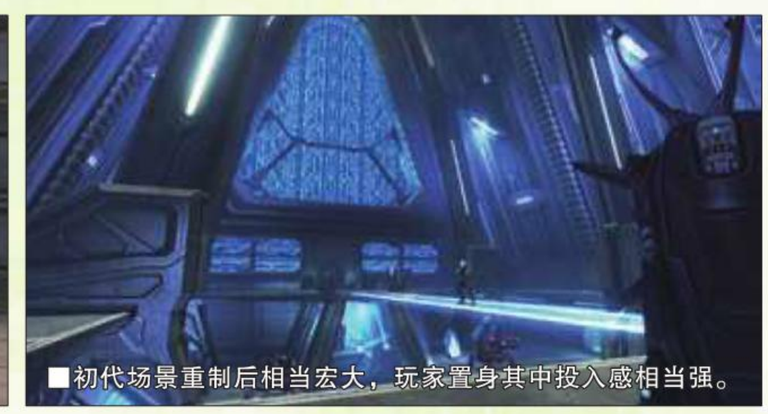
光环 战斗进化 周年纪念版	Microsoft	主视角射击
X360 Halo: Combat Evolved Anniversary		美版
2011年11月15日	多人在线	39.99美元
对应KINECT		推荐玩家年龄：15岁以上

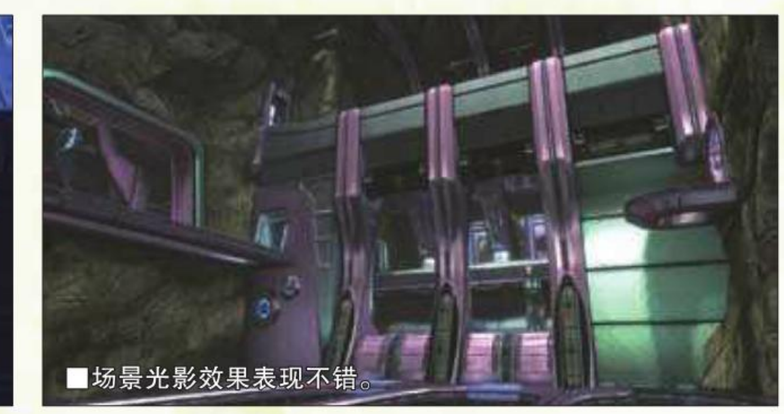
“《光环》系列”无疑奠定了XBOX系列主机在主视角射击游戏领域的霸主地位，由于相隔久远，很多玩家没有机会玩到初代的《光环》，在Bungie公司二十周年，也是“《光环》系列”十周年纪念之日，这款《光环 战斗进化 周年纪念版》的推出意义非凡。游戏使用《光环 致远星》的引擎进行高清重制，游戏的原版画面也被保留，玩家可在游戏中自由切换。此外还新增Xbox Live在线双人合作模式，并提供多人在线对战，并收录了七张最受欢迎的系列地图。

游戏收录的武器、角色、关卡设置以及战斗系统都是与原作相同，在游戏性方面不会有什么变化。游戏中场景的细节制作得非常细腻，角色建模也是全新的高清版，并不是原作简单的高清化，可以明显看到人物身上细腻的凹凸贴图效果。另外，本作的音效和音乐也是由Skywalker Sound公司负责重新制作，不过人物配音还是与过去相同，所以玩家们不必担心台词会变味。

在《光环3》中曾经出现了一些终端，能够对整个游戏的剧情背景提供一些资料，而在这个周年纪念版中，也会有类似的终端。而且本作终端提供的不仅仅是文字资料，而是以全影像的方式呈现。可不要小看这些收集要素，玩家可以在这些信息里了解到初代未曾提及的剧情，甚至有一些剧情是为《光环4》做铺垫的。另外游戏支持全3D特效和Kinect操作，玩家可以借助外设体验不一样的光环之旅。本作预定今年11月15日上市，售价39.99美元。

■敌人形象都进行了高清绘制。


■初代场景重制后相当宏大，玩家置身其中投入感相当强。


■场景光影效果表现不错。

御姐武戏Z 神乐

比基尼御姐踏上鲜血之旅

御姐武戏Z 神乐	D3 Publisher	动作
X360 お姉チャンバラZ ～カグラ～		日版
预定2011年冬	1人	6800日元
对应周边未定		推荐玩家年龄：18岁以上

以便宜的“SIMPLE系列”而闻名的游戏公司D3P宣布，人气动作游戏《御姐武戏Z神乐》将于今年冬季重回Xbox 360平台。《御姐武戏》是D3P公司于2004年在PS2平台发售的游戏，由于血腥暴力和比基尼美女而获得众多玩家爱的喜爱。游戏中经常有鲜血飞溅或者将敌人切成两半的镜头。这款《御姐武戏Z神乐》依旧是X360平台独占的18禁作品。

游戏的主人公是一对同父异母的“吸血族”姐妹——神乐和沙亚也，她们有一种特殊的能力叫做“忌血”，当敌人的鲜血溅到其身上时，会使其的“污秽值”增加，并可使其进入“暴走状态”。该状态下角色的攻击力和移动力都将大幅上升，但是该状态中自己的HP会随攻击减少，所以要适当使用。本作新加入了“吸血回复”系统，主角受伤后可以将自己失去的体力吸回来，不过回复过程中依然会受到攻击，并且会有部分攻击伤害无法回复。本作的攻击方式不再是单按一个键，而是X和Y键组合攻击，回避也简化成RT一键回避，大幅提高了战斗爽快度。

游戏中的怪物众多，而且体型都非常庞大，特别是BOSS战面对巨型敌人，场面相当宏大，给玩家一种玩鬼泣的错觉。虽然游戏的画面不是很好，不过打击感很优秀，喜欢猎奇的玩家不妨尝试一下这款作品。本作预定今年冬发售。

[文：Andriy47]

■御姐有奎托斯的风范。

■游戏中的BOSS体型都很庞大，硬拼的话玩家会很吃亏。

■游戏中也能体验到一骑当先的快感。

3DS出展新作集锦

TGS 2011

生化危机 启示录

生化危机 启示录	Capcom	动作冒险
3DS BIOHAZARD REVELATIONS		日版
预定2012年春	1人	售价未定
无对应周边		

本作故事的时间段是在《生化危机 4》与《生化危机 5》之间。故事讲述在 2003 年安布雷拉公司解体之后，由于 BSAA 的同事克里斯失踪，继续投身全球反生化恐怖行动的吉尔与新同伴帕克一起动身前往地中海某处一艘搁浅的邮轮进行调查，搜寻队友的踪迹，而邮轮上的机关和敌人却远远超过她的估算。而“失踪人”克里斯将会在本作中出现在冬天欧洲白雪皑皑的山岳地带，与新搭档美女狙击手杰西卡一同执行任务。

■吉尔在本作中将面对新的敌人。

◀穿着时尚的杰西卡
▶克里斯新造型
▶新角色蕾切尔
▶吉尔新搭档帕克

游戏的画面非常出众，场景光影、人物建模和服装纹理都细致入微。从 TGS 的资料来看吉尔所在的场景以阴暗的邮轮为主而克里斯则穿着厚重的外套行进在冰天雪地中，而游戏操作和系统由于 3DS 的双屏设定也变得方便，下屏幕便是枪支菜单和地图，战斗中枪支的更换更加流畅。游戏中的储物箱的格子有 60 格，相对来说比较丰富。另外游戏中新加入了一个叫生化探测器的道具，用探测器进行瞄准然后对画面上指定部分进行扫描会提示发现物品，而不扫描是看不到的。

本作内容没有局限于恐怖和射击，游戏强调的是利用匕首攻击、体术反击、紧急回避等技能来求生，游戏的主旨是带领大家感受到当初玩《生化危机》系列时的感动。另外，TGS 中本作的正式预告片里还出现的新角色——蕾切尔，靓丽的外型和极其火爆的身材让不少玩家期待她在本作的表现。游戏将于明年春季发售。

[文：Andriy47]

花与生物的立体图鉴

花与生物的立体图鉴	Nintendo	益智
3DS 花といきもの立体図監		日版
预定2011年9月29日	1人	3800日元
无对应周边		

简便的搜索，立体的图鉴

本作收录了 1300 种花草以及 700 多种生物的图鉴，玩家可透过 3D 功能观看它们的立体静态照片以及 3D 化的影像，照片和影像都附有详尽的解说。游戏内置了强大的搜索功能，比方说在现实中看到一朵鲜花却不知道它的名字，此时利用 3DS 的外部镜头将该花拍摄到游戏里，然后再输入相关的环境信息，系统便会快速地将它的相关资料展现给玩家；除此之外，可视索引功能也非常便利，在特定的模式里输入不同的关键词，如花瓣数、花色、季节、分布地区、生物的名称等，随后系统就会将符合条件的花草、生物缩略图集合在一起以便玩家从中抽选。

▲昆虫和鸟类可以通过“鸣叫声”来搜索，而直接用生物的名字也同样可以检索相关的信息。

▲本作还收录了多达400种以上生物的相关豆知识、冷知识，玩家能通过游戏了解到平时根本不会注意到的细节。

▲输入生物的特征来检索的可视索引功能，假如搜索出来的结果太多，玩家还可以进一步地追加关键词来缩小搜索的范围。

除了拥有图鉴的所有功能外，本作中还有趣味十足的小游戏让玩家在玩乐中获取知识，“花名知多少”便是其中的一种，系统会放出花朵的相关图片或影像让玩家观察，然后再给出一对一错的答案让玩家选择该花朵的正确名字，不慎答错一题的话游戏便会结束，回答正确时则会累计连续回答正确的次数，玩家也可以籍此来挑战自己的知识上限。

[文：狼来了]

初音未来 未来计划

HATSUNE MIKU Project mirai

プロジェクト ミライ(仮)

[文：九兵卫]

初音未来 未来计划	SEGA	音乐
3DS	初音ミク Project mirai	日版
	预定2012年3月 / 游戏人数未定	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄未定

粘土初音登上！

3DS 版《初音未来 mirai 计划》并非采用普通比例的初音造型，而是以我们人见人爱的粘土初音作为游戏的主角。看见这些可爱的角色在画面中载歌载舞，FANS 一定会毫无抵抗之力吧。(笑)

不仅如此，本作的一大卖点在于玩家可以通过 3DS 的 AR 摄影机能，随时随地在 AR 卡片上投影出可爱的粘土初音，而投影出的 Q 版初音也会随着游戏中的歌曲而跳舞或者做出其他各种各样的动作，实在让人兴奋。

曲目与难度

本次 TGS 上 SEGA 提供了本作的试玩，小编当然也要试玩了一番。试玩版总共收录了两首歌曲，分别为くちばし P 的《私の時間》以及 OSTER project 的《PIANO*GIRL》，每首歌的完整版都有 4 分钟以上的长度，比 PSP 版中的大多数曲目长出不少。而难度方面，试玩版仅有 EASY 和 NORMAL 两种难度可选，EASY 难度下只需按 A 键，而 NORMAL 难度则是 A、B 键交替使用。

略有变化的玩法

和 PSP 版《初音未来 女歌手计划》一样，本作也同样是一款按键式音乐游戏，只是按键提示的显示方式发生了变化。在游戏中，歌曲每一小节的按键都顺时针分布在一个圆圈之上，圆圈的中心则是提示玩家按键时机的指针。另外，圆圈中心的填充部分代表玩家 HP 的能量，HP 过少会出现提示。

笔者实际试玩时发现，不断达成连携后，HP 部分的能量会越蓄越满，依次分为 0 ~ 5 共 6 个等级。高等级下的圆圈之上会出现星形的追加音符，按下任意键可以获得额外加成。当 HP 的能量蓄满整个圆圈，画面中会出现特殊效果，谱面也焕然一新，非常具有挑战性。

热血硬派国夫君 特别版

热血硬派国夫君 特别版	ARC SYSTEM WORKS	动作
3DS	热血硬派くにおくん すぺしゃる	日版
	预定2011年冬发售 / 1～4人	4200日元
	无对应周边	对应玩家年龄未定

游戏介绍

本作仍然是一款横版过关游戏，根据登陆平台的特点，场景也进行了 3D 化，但或许是为了保持游戏的特色，关卡的背景用的仍然是 FC 时代的点阵图，两者配合起来，看上去特别喜感。角色们的造型也经过了润色，不再是像当年的点阵造型般地浑身都是菱角，不过除此之外，每个角色都非常完好地保持了当初的 Q 版二头身大小，人物虽小，打斗动作却仍然毫不含糊，一板一眼有模有样，相信在开启 3D 效果后的表现力也会相当不错。

新要素

除了延续经典的街头乱斗模式，本作还产生了新的进化，加入了角色扮演游戏般的成长要素，使得游戏过程会随着主角的能力成长而变得越来越有趣。虽然《热血硬派》并不以故事见长，但本作还是厚道地添加了新的故事，让已经玩过原作的玩家们也能找到新鲜感。更为令人满意的是，作品当中还会增添画廊模式，里头会有“热血系列”25 年来的各种海报，游戏封面和设定原画供玩家欣赏，无形中也让游戏的收藏价值提高了不少。

80 年代出生的玩家，又或者曾经接触过红白机的玩家们应该都会知道著名的“热血系列”，以不良少年之间的打斗为题材的《热血硬派》是这一系列的鼻祖，玩家可以操纵主角国夫（くにお）与其他高校的不良少年在各处场景中交手，除了一般的拳脚功夫，拾取地面上或敌人身上掉落的武器也可以用于攻击敌人，喧哗热闹的打斗风格在当时的横版过关游戏当中也算得上是独树一帜。在这一作品的基础上，之后的“热血系列”推出了各种类型的产品，从正常的打斗到各种如足球、篮球还有最为玩家所知的躲避球运动项目都有涉及，令人津津乐道的除了那些夸张华丽的招式外，还有敌我双方被击中时露出的那夸张搞笑的表情。自《热血硬派》诞生 25 年后，这款作品终于又一次登陆到任天堂的平台上，那就是《热血硬派 特别版》。

结语

游戏目前预定在 2011 年的冬季发售，价格是 4410 日元，游戏人数为 1–4 人，这也意味着本作在登陆 3DS 平台后，加入了多人联机功能，加上新增添的挑战模式，想必耐玩性也颇高，相信游戏的素质绝不会令原作爱好者们感到失望。

[文：FAN]

文 洛克 美编 NINA

本作是超次元足球游戏“《闪电十一人》系列”的最新作，游戏的背景设定在前作《闪电十一人 3》的十年之后，讲述元堂守率领闪电日本队取得世界冠军后发生的故事。除了主人公由元堂守变更为松风天马外，游戏还将采用不同于之前作品的系统。本作运用 3DS 独有的 3D 立体视觉机能，充分发挥系列最大魄力的必杀技。

闪电十一人 GO 闪光・黑暗	Level-5	角色扮演
3DS	イナズマイレブンGO シャイン・ダーク	日版
	预定2011年12月15日 1～2人	5800日元
	对应周边未定	对应玩家年龄：全年龄

少年啊，掀起革命之风吧！

▲剑城京介第一次来到雷门足球部的情景，仅以一人之力就击败了雷门的二军。

本作的舞台设定在前作的十年之后，由于闪电日本队取得世界冠军，日本的足球事业开始步向辉煌。人气逐渐提高的足球在人们心中的地位也日趋加重，一个学校的足球是否强盛，甚至会影响该学校在社会的地位。为了确保所有学校的地位，足球部门必须遵从足球管理组织“第五部门”那里下达的胜负指示进行比赛。而本作的主人公——松风天马是雷门中学的新部员，真心喜爱足球的他，为了取回最喜欢的足球，和传说中的“闪电十一人”一起，掀起反抗“第五部门”的革命……

松风天马

化身：魔神天马
必杀技：微风凌步、马赫旋风、螺旋龙卷

本作主人公，因为小时候被雷门中学的王牌射手豪炎寺所救而爱上足球。双亲都在外地工作，暂居在和元堂守青梅竹马的秋子家里。在他加入足球部后，他那直言不讳的性格和真心喜欢足球的心情渐渐感染了雷门足球部的众人，决定和他一起造抗“第五部门”，取回真正的足球。

神童拓人

化身：奏者大师
必杀技：极强音奏、急速转向

雷门中学二年级学生，将天生的音乐指挥家才能运用到足球中，和前作中的鬼道有人一样是整支队伍的中心，因其出色的指挥而被誉为“神托之人”。原本已经放弃足球的神童在天马的感染下重新找回自信，率领足球部举起反旗。

剑城京介

化身：剑圣兰斯洛特
必杀技：死亡之剑、死亡坠落

“第五部门”派来的刺客，其实是一名从小就崇拜豪炎寺的少年，拥有极好的足球天赋。小时候因为自己引发的事故导致哥哥再也无法踢球，为了支付巨额的手术费不得不听从“第五部门”的指示，一心想要摧毁雷门足球部。在“神圣之道”地区半决赛中，因为哥哥的一席话幡然醒悟，成为雷门足球部的王牌射手。

◀神童拓人发动射门必杀技“极强音奏”，本作的必杀技画面与NDS版相比得到了极大提升。

掌管足球胜负的“第五部门”最高统治者，身世、目的以及能力都未知的神秘人物，由于他的声优和豪炎寺一样是野岛裕史，加上一头白发，也有不少人猜测他就是传说中的射手豪炎寺修也。

化身系统

本作加入的全新系统，在本作的世界中，有一类不同于平常人的选手，他们可以引发出潜在自己身体里的能力，而这种能力也就是“化身”。关于化身在实际游戏中究竟会有何能力还不得而知，不过从动画版的表现来看，化身似乎具有增强选手某方面能力的特性，例如原本无法接下必杀技的守门员在使用化身后可以轻松挡下对方的射门。

▶在游戏中带球前进的进攻方和防守方队员接触时会进入“冲突”模式，如果产生冲突的两名选手都是化身使，将会展开化身之间的战斗，此时两名选手的化身将以各自能力的高低为基础决出胜负。和“冲突”一样，在化身战中取得胜利的选手将获得控球权。

双版本内容解析

《闪电十一人 GO》同样将以双版本的形式发售，两个版本的副标题分别为《闪光》与《黑暗》，售价为 5800 日元。和前作一样，不同的版本除了拥有专属的队员外，还收录了专属的隐藏队伍和强力化身。

和之前作品一样，当玩家通关游戏后，只要完成相应条件即可挑战隐藏队伍，隐藏队伍的实力不容小视，对玩家的操作技术和队伍的整体实力都是一个考验。图中的两人就是分别率领无限光辉队的队长白龙、以及率领终极黑暗队的队长修。

©LEVEL-5 Inc.

不知不觉中，就连“《最终幻想》系列”也走上了“卖萌”这条可怕的不归路，在由《异说 最终幻想》衍生出来的音乐游戏《最终幻想 剧场韵律》中，所有的角色乃至怪物们都缩水成了2头身的Q版造型，全无往日的帅气冷酷，椭圆型的豆豆眼与三角形的嘴巴组成了一张张天然呆的饼脸，洋溢着难以言状的喜感。虽然我们平时常说：“恶意卖萌可耻”，但你不能不承认，你确实是拿这种样子的《最终幻想》很没辙。一边聆听着耳熟能详的FF音乐，一边看着这群小家伙们在屏幕上变着花样的卖萌，其实也是相当不错的消遣呢～

文 八重樱　美编 NINA

最终幻想 剧场韵律	Square Enix	音乐
3DS	THEATRHYTHM FINAL FANTASY	日版
	2011年冬发售预定　1人	售价未定
	无对应周边	对应玩家年龄未定

在“系列”模式下，所收录的曲目按照从《FF Ⅰ》～《FF ⅩⅢ》的作品顺序进行分类规整，方便玩家轻松找到喜欢的曲子。每个标题下又细分为事件、场景和战斗三种音乐关卡，三种关卡共用同一条路线。下面就将为读者们分别介绍这三种关卡：

以游戏中的CG影像为背景进行演奏的关卡，只要根据乐曲的节奏在恰当的时机用触控笔点击画面上的圆圈就能通关，是最为简单的关卡。

▲失败的话，角色可就会摔倒在地哦！

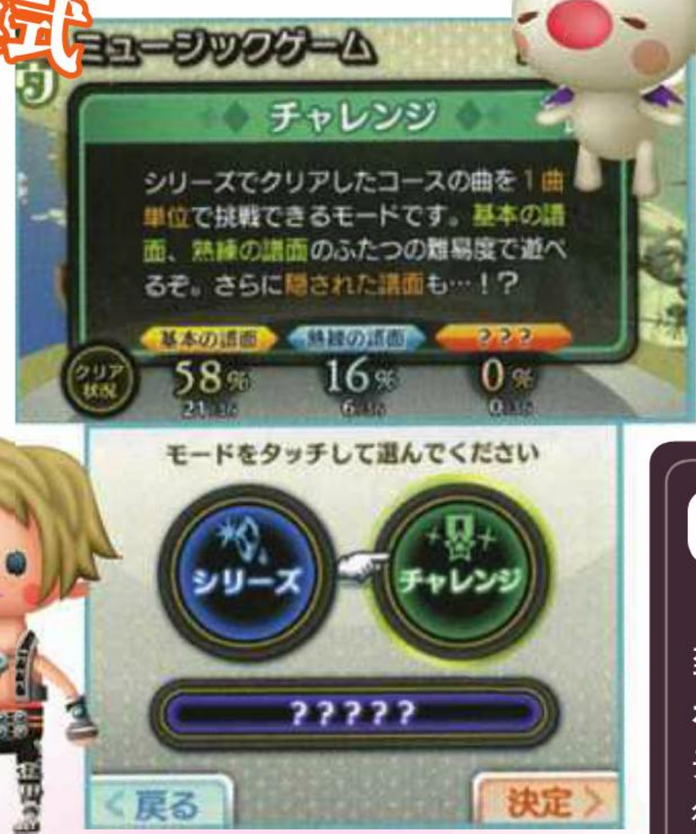
这个关卡需要玩家配合乐曲使用触控笔在屏幕上上下滑动，只要能达成连击的话，画面中的Q版角色就会持续向前走，属于中等难度。

战斗音乐关卡是三种关卡中难度最高的，因为选用的都是节奏很快的战斗曲目，因此需要玩家快速移动触控笔才能实现连击。而随着玩家正确点击屏幕，画面上的角色们就会对敌人发动进攻。是不是有点像《应援团》呢？

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

任意选择乐曲的“挑战”模式

▲▶难度越高，出现的按键种类就越多，小心会手忙脚乱哦！



当玩家在“系列”模式中打通任意曲目后，该曲目就会被收录到“挑战”模式中，玩家可以随时随地地重玩这些曲目。此外，“挑战”模式下的乐曲除了简单难度的“基本谱面”外，还增加了难度稍高的“熟练谱面”，如果玩家能将“熟练谱面”打通，亦能解锁更高难度的谱面。音乐游戏高手们请在高难度谱面下挑战最高得分吧！

CHECK! 游戏流程

本作的目的，是通过在各个关卡中得到的最高点数来获得“韵律点数（リズポ）”。当韵律点数积累到一定数量后就会开启新的元素，在各个关卡中不但可以获得更多的韵律点数，还能取得角色升级所需的经验值。

●游戏流程

进行系列、挑战模式 → 获取经验值和韵律点数 → 角色成长・新要素开放 → 依次循环

组成梦之队吧！

本作中出场的角色都是“《FF》系列”史上主人公级别的人物，目前已公布的角色共计13人（每作一人），玩家可以从中挑选4人组成小队挑战各种关卡。通过打通关卡所获得的经验值可以令角色的等级进一步提升，升级后，角色的HP血量和各项能力也会随之上升，各个角色间的能力属性也不尽相同。

能力效果

各个角色可以装备诸如“回复系”、“攻击系”、“报酬获得率增加系”等多种能力。另外，能力也可以重复叠加，令效果进一步增强。

用道具来强化角色！

召唤伊夫里特！

▲甚至还存在着与召唤魔法相关的道具，能令伤害大幅提升。

▼13人中你打算选择谁呢？

◀▼这是LV5和LV10的夏托托对比图。随着魔力这一属性的提升，夏托托也学会了雷击技能。

关卡打通后还可以获得各种道具。入手的道具可以装备在小队所有成员的身上，道具有HP回复、能力提升等许多种类。

还有冒险支援系角色登场哦！

◀只要不出现失误，莫古力就会以一定概率出现，并为玩家带来神秘的宝箱礼物。

陆行鸟和莫古力，这些在“《FF》系列”几乎每一作中都会出现的支援系角色同样在《最终幻想 剧场韵律》也将有特别的演出。场景音乐关卡中，如果玩家能持续打出漂亮的连击，陆行鸟和莫古力就会在中途登场，为玩家的得分添砖加瓦。

▲同样，只要连击不失败的话，陆行鸟就会登场，接下来的一小段时间内，玩家可以持续高度移动。

CHECK! 各种属性

本作中角色的属性包括HP、力量、魔力在内共计5种，其中有一些也会影响到FMS和BMS的战斗。因此在挑战关卡前，应根据角色所持有的属性来组成队伍，力求达到整体效果的平衡。

HP：这个不用多说，自然就是角色的血量啦。血量归零时，角色也就无法继续作战了。

力量（ちから）：影响到BMS中与怪物交手时造成的伤害，数值越高伤害越大。

魔力（まりょく）：会影响到一部分能力，例如像火焰攻击等等。

敏捷（すばやさ）：影响FMS中角色的移动距离，在这一关卡中，移动的距离越远，得分也就越高。

运气（うん）：影响到道具的掉落概率。运气值越高越容易拾取到稀有道具？

文 八重樱 美编 NINA

心霊カメラ ～憑いてる手帳～

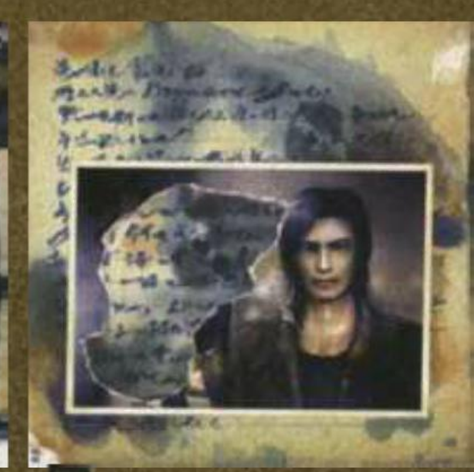
《零》小组最新之作登场 延续和风恐怖游戏精髓，

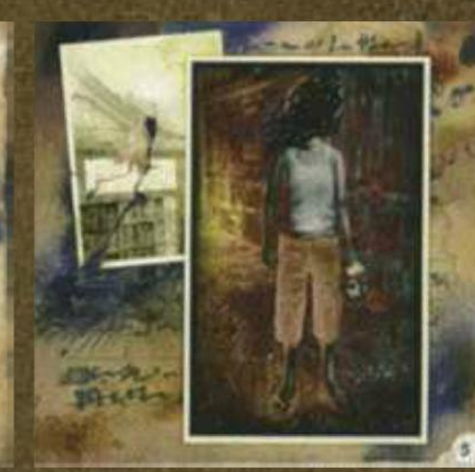
心灵相机 附身记事簿	Koei Tecmo	动作冒险
3DS 心灵カメラ~凭いてる手帐~		日版
发售日未定	1人	售价未定
对应AR记事簿		

提到和风恐怖游戏的典范之作，当之无愧非“《零》系列”莫属。距离第4作《零 月蚀假面》发售已有三年多时间，玩家对于“《零》系列”新续作的渴望也越发强烈，就在前不久，一款延续《零》系谱的最新作——《心灵相机 附身记事簿》被正式公布。本作的玩法比较特殊，玩家需要使用与游戏同捆发售的AR记事簿，通过3DS的摄像头模拟射影机的功能拍摄AR记事簿来推动剧情发展。尽管本作没有继续沿用“零”这个标题，但制作组依旧是由我们所熟悉的菊地启介领导的团队，相信游戏能够保持“《零》系列”的一贯优良传统，为各位喜欢刺激的玩家们带来全新的心灵震撼，笑。

利用AR机能令诅咒侵蚀现实

3DS的AR机能是一大特色，玩家可以使用摄像头拍照特殊的图案，令虚拟影像活跃于现实背景之上，使用与3DS同捆的AR卡片就能获得这一奇妙的视觉体验。《心灵相机 附身记事簿》在游戏过程中经常需要使用到AR记事簿这一道具，从表面上看，AR记事簿只是一个很普通的册子而已，但在3DS的画面中，记事簿上的内容就会发生各种各样的变化。从摄影头捕捉到的现实世界与游戏画面融合在一起，将会诞生全新的恐怖体验。





心灵相机

从图中可以看出，本作的射影机是一款双反相机。当玩家将化为射影机的3DS对准记事簿时，相片部分就会产生反应。当玩家按下拍摄按钮，随着3DS自身的颤动，记事簿上的图案也将开始发生变化……

模式一 AR故事“零~紫之日记~”

▲与过去的“《零》系列”相比，本作的故事模式游玩时间要较短，而且创新性的玩法也让人觉得本作更像是一块探路石。由于任天堂的干涉，导致本作不能沿用“零”这一标题，但考虑到本作的各个方面，或许这么做反倒是适宜之举。

在故事模式中，玩家操纵的是一位名叫“真夜”的少女。同之前几作的女主角类似，真夜也是一位散发着忧郁气质的古典美女，让人忍不住产生要去保护她的欲望。她似乎一直被囚禁在某个古老日式宅邸中，当她捡到紫之日记后，恐怖的经历也随之拉开了序幕。

模式二 恐怖记事簿

除了AR故事外，玩家还可以使用3DS的摄像头拍摄AR记事簿体验多彩的迷你小游戏。这些小游戏基本都是要求玩家在一定条件下拍照或是击杀怨灵，真是相当惊心动魄的小游戏呢。

模式三 怨灵相机

这个模式也就是我们常听说的“灵异照片”啦，在该模式下，玩家随手拍摄到的照片上可能会出现怨灵的身影。所以如果你想和朋友玩一次试胆大会的话，不妨在夜晚去到校舍中与看不见的怨灵们来一次“亲密合影”哦！

©Nintendo/TECMO.LTD

TGS2011 通讯社

TGS 2011

Check 任天堂阻击战!《怪物猎人4》震撼降临3DS!

任天堂于9月13日在东京Big Sight召开"Nintendo 3DS Conference 2011"。虽然从严格意义上说，这场发布会并不是TGS的一部分，但是大家都知道任天堂此举的目的无疑是为了抢索尼的风头。而在发布会上也确实爆出了今年TGS最令人意外的头条新闻——《怪物猎人4》将登陆3DS！

文 星夜 美编 一刀

《塞尔达传说 天空之剑》发售日

虽然是"3DS发布会"，最先发布的却是一款Wii游戏发售日——宫本茂手持林克的剑与盾走上舞台，对《塞尔达传说 天空之剑》进行了说明。宫本茂表示，本作是"《塞尔达》系列"制作规模最大的一作，由超过100名开发人员历时5年精心打造，游戏时间将达到50到100小时。本作日版发售时间已确定为11月23日。

粉红新款3DS公布

岩田聪对当前3DS的用户构成进行了介绍。他表示，之前Wii与NDS基本上都实现了男女比例相当，NDS的女性用户比例甚至高于男性。但是3DS的男性用户却比女性用户高许多。所以，任天堂决定于10月20日推出一款粉红色的新款3DS，希望吸引更多女性用户，同时表示今后会推出类型更广泛的游戏，实现男女玩家的平衡。

底座式右摇杆亮相

在此次发布会前，Capcom通过日刊公开了《怪物猎人3G》，同时已公开任天堂将同期推出一款3DS的底座式右摇杆外设。发布会上，任天堂正式公布了该装置。

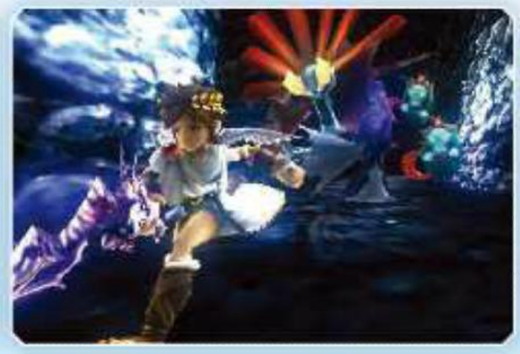
这款装置的官方名称叫做"Slide Pad"，将于12月10日在日本发售，定价为1500日元。将其当做3DS的底座进行连接后，就可以用双摇杆的方式游玩一些传统大作。目前确定对应该设备的游戏包括《怪物猎人3G》、《生化危机启示录》、《潜龙谍影 食蛇者3D》等。值得注意的是，该装置有一个电池仓，需要单独使用一颗7号电池供电才能运作。

《新·光之神话》延期

岩田聪宣布，原定于年内发售的《新·光之神话》出于提升品质的需要，将延期到2012年第一季度发售。

同时岩田聪宣布任天堂正在与著名动画制作公司4C、Shaft和Production I.G.合作，这些公司将共同为《新·光之神话》制作原创3D动画短片。

这些短片将会在3DS的e-Shop网络服务中免费提供。



Square Enix神秘RPG新作

以使用神秘AR卡系统为特色的Square Enix新作RPG《勇气契约 飞翔妖精》在发布会上首次亮相，本作制作人是浅野智也（《最终幻想III》3DS重制版）、人设为吉田明彦。本作可以说是《最终幻想 光之四战士》的续作，虽然没有挂上"最终幻想"之名，但是副标题的缩写也是"FF"。游戏预定发售时间为2012年。

《火纹》新作登场！

早在不久之前，网络上就谣传任天堂即将在3DS平台上推出一款《火焰纹章》的新作，即使消息的可信度不高，但也在众多老玩家心中掀起不小波澜——毕竟原创的《火纹》已经很久都没和玩家见面了。如今，翘首期盼的老玩家们终于守得云开见月明，在本次发布会上，任天堂以闪电般的速度公布了系列最新作《火焰纹章（暂名）》的相关情报以及游戏截图，并预定2012年春季发售。

本作的游戏画面得到大幅度强化，战斗画面和剧情对话都用全新的3D人物来演绎，配合3D模式，使得游戏的临场感得到大幅度强化。画风的变更可以说是本作给人印象最深的地方，也许因为NDS平台两作中的“大饼脸”造型饱受玩家恶评，本作的画风急剧转变，重新向清新的卡通风格靠拢。特别是女主角莉兹，其双马尾的造型算是系列中最萌的女主角。协力系统是本作引入的全新要素，虽然厂商还未公布该系统的详细资料，但相信老玩家从宣传视频中也能揣测一二。只要玩家控制的角色在攻击时有相邻的我方角色，就能以2VS1的局面进入战斗。如此一来游戏的排兵布阵将发生翻天覆地的变化，在进军时玩家不仅要考虑到兵种和兵器之间的相克，还要考虑协力作战时参战的成员是否都处于有利位置。

▲本作的战斗画面在细节处理上和Wii版的《晓之女神》相比也毫不逊色，角色造型得到充实还原。

◀在公布的截图中有一张男女主角共同挑战斗技场的场面，如果正式游戏中能允许玩家以2VS1的形式参与斗技场练习，那游戏的练级将不再困难。

►不出意外的话，本作的地图应该采用和GBA版《圣魔之光石》一样的系统，玩家不仅可以在大地图上自由行动，还能进行部队的编辑，不知是否会出现塔这种供玩家练级的场所呢？

《真·三国无双VS》4人混战

Koei Tecmo专门为3DS打造的《真·三国无双VS》将以多人游戏为卖点，最多支持4人混战。每个玩家带领一个4人武将组成的小队，可以在武将之间切换操作，最终目标是攻占对手的据点。战斗方面与以往系列作相同，不过加入了类似于RPG中的魔法系统，可以强化自身状态，削弱对手状态。本作预定于2012年发售。

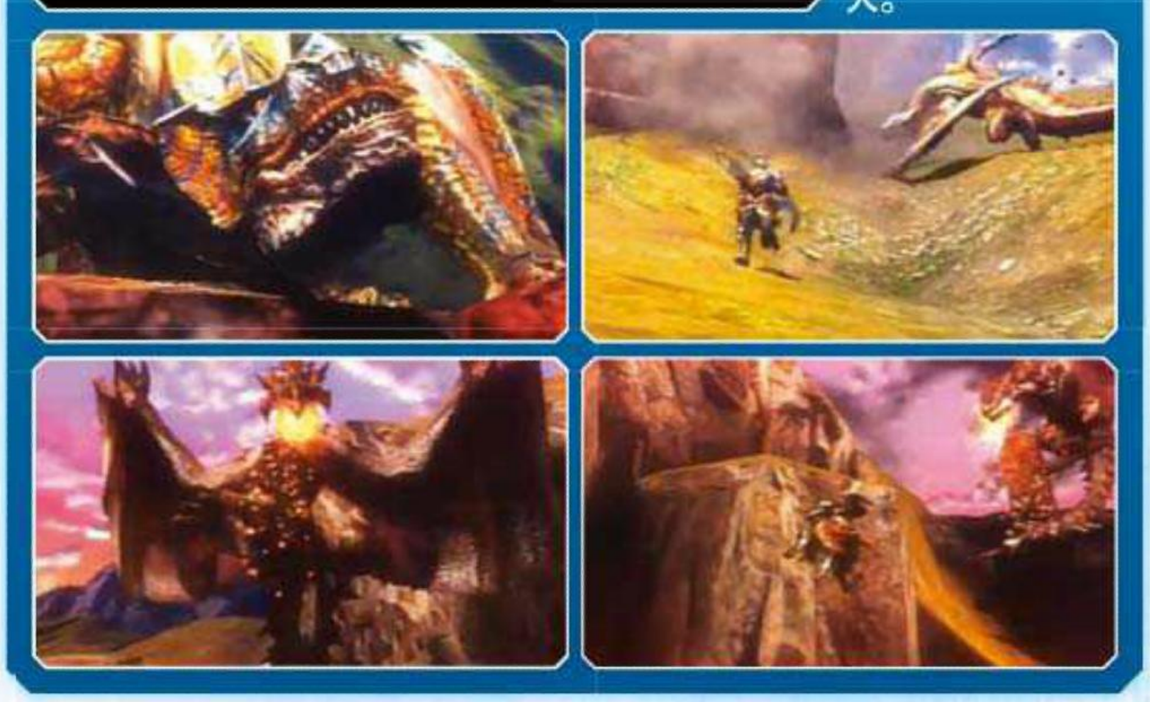
《塞尔达传说 四支剑》免费提供

任天堂今后将会推出更多轻松有趣而且免费供应的DSiWare游戏。本次发布会上公布了将从9月28日开始免费提供下载的《塞尔达传说 四支剑 25周年纪念版》，与GBA原作相比，本作将会有一些改良之处。玩家可以控制两个林克，通过L/R键进行切换，按X键同时使用两人。

《怪物猎人4》意外公布！

在任天堂发布会的最后，是邀请Capcom的辻本良三上台，他对3DS的《怪物猎人3G》进行详细介绍后，宣布游戏将于12月10日发售，定价为5800日元。之后辻本良三退场。但是发布会并未就此结束，而是又有一段“怪物猎人”新作影像上映。令所有人意外的是，这段影像并非《怪物猎人3G》的新影像——而是《怪物猎人4》！整个发布会于此时进入高潮！

除了对应平台为3DS这一点外，Capcom并未公布《怪物猎人4》的任何详情。不过从影像中可以看到本作的许多新特性，最明显的就是强化了动作要素，有明显的平台动作游戏特点，可以看到猎人在平台间跳跃、攀爬悬崖等动作。而且场景中的地形会动态改变，玩家要注意地形的变化，还可以利用地形消灭敌人。



TGS2011圆满落幕，观众人数创历史新高！

东京游戏展主办方CESA日前宣布，TGS2011的观众人数创造了历史新高，4天内总共达到22万2668人次。其中在公众开放日的17日和18日两天分别有86251人次和83744人次，都是历史上最高的单日观众人次。而15、16两天的商业开放日观众人次分别为25631人和27042人。

PSV的首次试玩参展是本届TGS观众人数创造新高的主要原因，此外本届展会也吸引了不少新厂商，包括一些社交网络厂商，以及智能手机和平板电脑游戏开发商。现场还进行了东日本大地震灾后振兴善款募捐活动，获得开发商与游戏创作者们的广泛支持。

CESA宣布明年的TGS将于2012年9月20日至23日期间在幕张国际会展中心举办。

《幻想水浒传》新作降临PSP

Konami最经典的RPG系列——已经被遗忘多年的《幻想水浒传》在本届TGS上感动归来！在Konami的tri-Ace新作《边境之门》的舞台活动中，最新作《幻想水浒传 编织百年岁月》正式公布，对应平台为PSP。

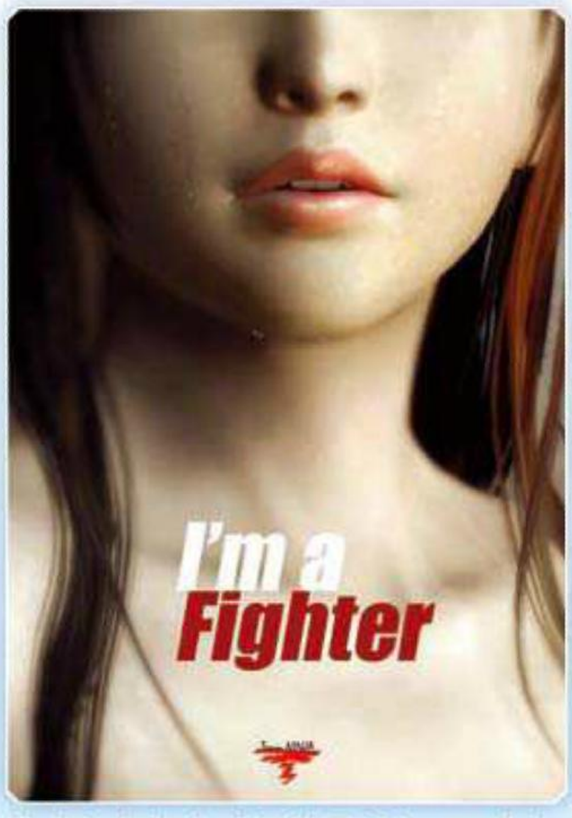
Konami公布了本作的首支预告片，是一段2D CG动画，实际游戏画面并未公开。本作的开发商与发售时间均未公布。

《死或生5》创造“格斗娱乐”新类型

在TGS正式开展之前Koei Tecmo召开了自己的展前发布会，其中最令人惊喜的是在发布会最后突然公布的《死或生5》！

Team Ninja宣布，本作将于2012年在PS3和X360上推出。

Team Ninja的早矢氏洋介表示，《死或生5》的游戏类型是所谓的“格斗娱乐”，与普通格斗游戏将会有很大的不同。他认为在《街头霸王2》时代的格斗游戏拥有同时期最华丽的游戏画面，不仅游戏性强，而且有很强的观赏性。但是如今的格斗游戏在观赏性方面已经不如其他游戏了。《死或生5》的目的就是要重新为格斗游戏赋予观赏性。早矢氏洋介认为过去的《死或生》游戏在场景破坏效果方面还是不够强，而《死或生5》将会出现整个格斗舞台完全破坏的震撼场面，与场景的互动性也会更强。



3DS《勇者斗恶龙 怪兽篇》重制版公开

Square Enix在TGS期间举办了《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker2》的全国总决赛，在这次活动中，《DQMJ2》制作人犬冢太一和系列制作人堀井雄二都上台发表讲话。犬冢太一宣布将会在3DS上推出《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的仙境3D》。

《特瑞的仙境》原作于1998年在GB上推出，是“《勇者斗恶龙 怪兽篇》系列”的第一作，当时犬冢太一只不过是个助理导演，如今已成为《DQM》的掌门人。这次在3DS上推出的重制版集结了当时原作的开发人员，在忠实再现原作氛围的同时，也会加入不少新要素，比如大量新增怪物等。游戏预定于2012年内发售。

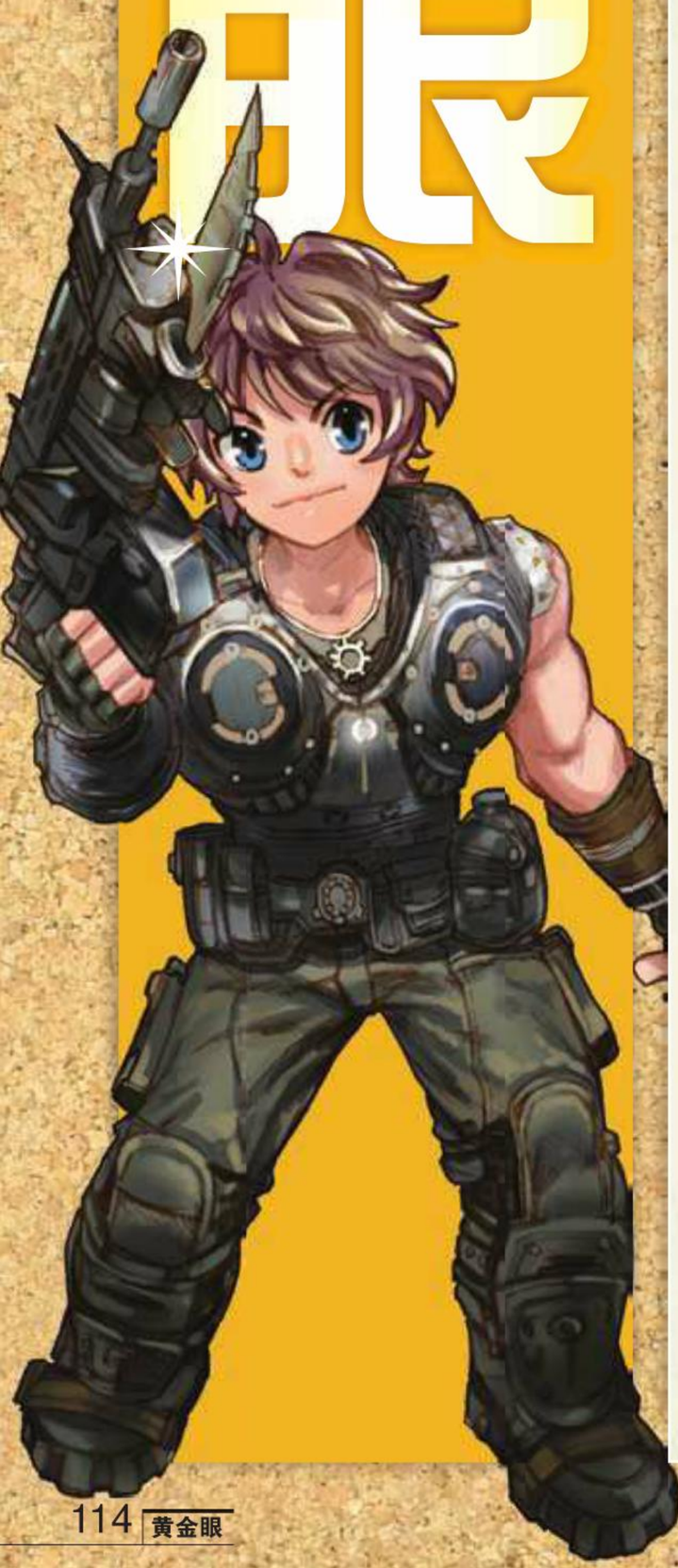
《山脊赛车》加入PSV首发游戏阵容

在PS、PS2、PSP和PS3的首发期间从未缺席的“《山脊赛车》系列”，将再次伴随日版PSV首发。本作目前暂定名为《山脊赛车》(Ridger Racer)。

本作主要围绕三大卖点：首先是游戏画面，通过PSV华丽的屏幕效果，本作将会以生动的颜色与精细的画面给玩家一种“跃然而出”的画面感受。从现场公布的DEMO来看，本作画面确实达到了PS3的水准；第二点是音效，PSV的音效也比PSP出色许多，因此本作将更细腻地还原汽车的各种效果音，按氮气加速键时，将会响起具有强烈冲击力的音效；最后一个方面是网络，将会提供多种多样的在线游戏模式。

虽然是PSV的首发游戏，目前公布的DEMO在操作方面并未完全确定，几乎没有用到触摸屏操作。另外制作人表示这款PSV版《山脊赛车》的开发周期极短，本来开发团队都以为肯定赶不上首发，但是没有想到游戏的开发过程出乎意料地顺利，PSV是开发团队所经手过的所有主机中最容易开发的平台。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼



战争机器 3

X360

- Gears of War 3
- Microsoft
- 动作射击
- 2011年9月20日
- 中文版

总分 29

黄金珍藏

也许它的画面已经不再是独占鳌头，但是带来的震撼确是出类拔萃的。10小时左右的战役模式，战士们经历并付出了太多太多，而这场残酷的战争也终于划上了句号。游戏的网战模式经过了重新调整，乐趣不言而喻。有X360的玩家要做的，只是将这款游戏放入光驱，亲自体验这场终结之战。

作为三部曲的终结篇，《战争机器3》给人带来的不止是畅快，更是感动。游戏的叙事方式比前两作纯熟许多，节奏张弛有度，有不少充满情感冲击力的时刻，从一款充满杀戮快感的游戏进化为一部真正的史诗。游戏的关卡也比较多样化，而且与剧情的结合可谓浑然天成，不少场景令人叹为观止。

今年最大的幸福就是如愿玩上本作！我也明白为什么限定版会送一条方巾了，因为剧情会感动得让你热泪盈眶，系列所有的谜团都得到了很好的解释。不管你是进行网战还是剧情模式，等级都会随之提高。持久战2.0比想象中更好玩，不管是扮演人类还是兽人，都是乐趣十足。总之这是今年必玩的神作。

死亡岛

多机种 X360/PS3

- Dead Island
- Techland
- 动作冒险
- 2011年9月6日
- 美版

总分 24

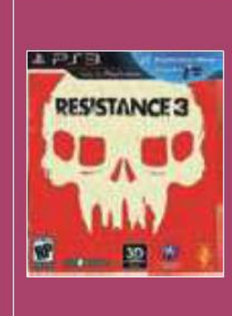
热血推荐

游戏的预告片很赞，但实际游戏与之没什么关系。玩法集各种丧尸游戏之大成，也支持多人合作屠尸，玩法比较丰富。游戏的音效做得很赞，每次听到丧尸声音就得注意周围环境，不然就有可能被丧尸搂个正着。不过令人不爽的是游戏的BUG不少，完成度之低令人怀疑是不是还没完成除错就匆匆推出了。

尽管有着许多小毛病，但《死亡岛》仍然带给了我充实而有趣的游戏过程，而且提供了与其题材相应的适度恐怖感。比起其他同类型作品，本作更有真实感，人物有耐力设定，攻击频率也较低，需要安排好对应敌人行动的策略才能够轻松克敌制胜，光靠一通乱砍甚至连普通僵尸都打不赢。

游戏的室外画面美丽，总体玩起来像《丧尸围城》。本作的内容着实丰富，各种技能要素让人欲罢不能。不过游戏到后期难度不低，而主视角肉搏的游戏方式不太尽如人意，FPS玩家可能都会觉得晕。有条件的话推荐与玩家合作，游戏的乐趣会提升不少。喜欢丧尸题材的玩家不要错过了。

抵抗 3



PS3

- SCE
- Resistance 3
- 主视角射击
- 2011年9月6日
- 美版

总分 27

黄金珍藏

素质不俗的“《抵抗》系列”历来都不缺乏忠实粉丝，而本作改动虽大，但出彩的地方十分多，画面虽然算不上十分出色，但整体给人的感觉非常大气，而且帧数很稳定；武器系统相当出色，不仅武器种类多，而且武器升级系统使得同一武器在不同等级都有一种焕然一新的感觉。总之游戏值得一玩。

游戏的画面相比前两作有所强化，各种大场面的战斗以及扣人心弦的故事节奏很好地维持了玩家在游戏过程中的兴奋度，尤其是魄力十足的BOSS战，堪称同类作品中设计得比较出彩的。至于本作中略带科幻色彩的武器手感依旧，喜欢现实风格的玩家或许不太适应，不过总体依然在可接受范围内。

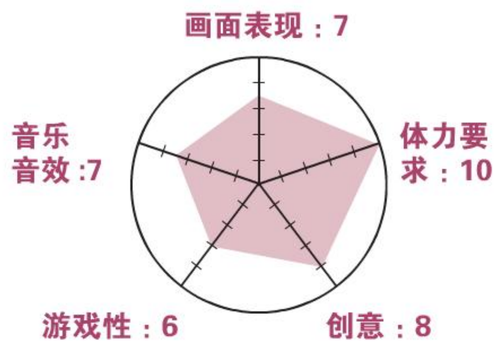
作为一款科幻题材的射击游戏，武器的种类繁多，由于不用讲求真实，有诸如狙击枪和步枪等现实武器，也有电磁枪和冷冻枪等虚拟枪支。游戏突破传统FPS只能随身携带一两把枪支的设定，让玩家可以携带多种武器，并且每种武器都有等级设定，这让游戏非常爽快而且很耐玩。《抵抗3》让喜欢FPS游戏的玩家无法抵抗。

梦魇降临

X360

- Rise of Nightmares
- SEGA
- 动作
- 2011年9月6日
- 美版

总分 19



玩家期待的Kinect传统动作游戏终于来了。一些在动作游戏中常见的动作用Kinect表现的话需要耗费大量体力，要想顺利通关拿全成就可不是一件容易的事情。作为一款恐怖游戏来说本作只能算是及格，好不好玩要看你对Kinect有多大兴趣。如果能坚持下去的话，你会找到迄今为止没有体验过的乐趣。

《梦魇降临》作为对应Kinect的传统游戏，采用恐怖的题材，与之前Kinect上一大堆轻松欢快的休闲游戏差别较大。但游戏的其他方面表现不尽如人意，无论画面、操作还是故事，都给人噱头大于内容的感觉。而且游戏中有不少过于重口血腥的内容，不是每个玩家都能接受的。

本作是第一款对应Kinect的恐怖游戏，玩家需要用身体来操纵画面中的主角前进和攻击面前的恐怖敌人，因为完全是依靠体感来控制，所以代入感也较强，看着这种恶心的生物向自己扑来，就不由得心跳加速手忙脚乱起来。游戏整体气氛塑造得不错，不过画面的粗糙程度令人不敢恭维。

战锤40000 星际战士

多机种 X360/PS3

- Warhammer 40000:Space Marine
- THQ
- 动作射击
- 2011年9月6日
- 美版

总分 24

虽说系列已经有近30年的历史，但为了让玩家将本作与“《战争机器》系列”区别开来，制作组在开发阶段花费了相当长的时间用来对游戏进行“检修”，这保证了游戏的素质。将装甲值和生命值单独区分开来的“装甲复原”系统非常有趣。喷射背包能跨越高低差，这种全方位扫荡战场的感觉很刺激。

世界观庞大的“《战锤》系列”最新作终于登陆家用机平台。玩家称本作为“战锤无双”也不无道理，游戏爽快感十足，不少地方借鉴了《战争机器》。本作的画面比较一般，但网战极其流畅，不同的职业玩起来各有乐趣，讲究相互配合。推荐给喜欢网战的玩家或者战锤FANS。

看得出本作是那种“谁都想学一下”的制作初衷，乍一看是无双类游戏和《战争机器》类TPS的合体。但是战斗设计总显得不温不火，想用枪时电锯更有效，想肉搏时发现用枪也不错。谁都想学最后谁也没学到精髓。此外游戏的回血方式设定诡异，会令难度时高时低。不过本作的火爆程度和爽快感一流，画面也说得过去。

生化危机 重生精选辑

多机种 X360/PS3

- バイオハザード リバイバルセレクション
- Capcom
- 动作射击
- 2011年9月8日
- 日版

总分 21

尽管《维罗尼卡》的剧情确实感动了我，《生化危机4》再一次让我大呼过瘾，不过依然不能掩饰Capcom坑爹无良的本性。两个游戏的画面跟当时没什么两样，操作甚至是读盘时间都完美复刻。要说变化，《生化危机4》在武器方面有了一些微调，；而《维罗尼卡》中人物的影子被“高清化”了。

《维罗妮卡》的游戏画面还勉强算过得去，但基本没有进化度可言。相比之下对应720p的《生化4》在画面表现上要清晰不少。美版是下载版收藏价值不如日版，但日版限于暴力表现不能爆头。此外作为移植版却完全没有追加新要素，这也让人质疑厂商的诚意，没玩过原作的玩家倒是可以一试。

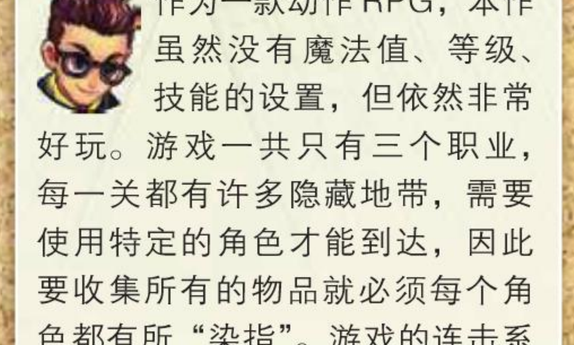
作为高清重制版，本作并没有增加额外的新内容，而且还在能偷懒的地方偷懒了，例如4的艾达篇动画并没有“重制”。不过好在厂商还是完全收录了两款原作的“终极版”，没有再去弄什么付费DLC。介于两款原作本身素质很高，拥有数量众多的支持者，因此本作依旧值得FANS收藏。

赤色联盟

XBLA

- 2011年9月7日
- 1200点MSP
- Crimson Alliance
- 动作
- Certain Affinity

推荐度 8.5 / 10



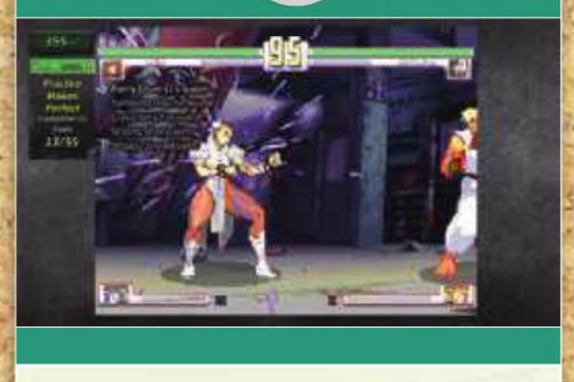
作为一款动作RPG，本作虽然没有魔法值、等级、技能的设置，但依然非常好玩。游戏一共只有三个职业，每一关都有许多隐藏地带，需要使用特定的角色才能到达，因此要收集所有的物品就必须每个角色都有所“染指”。游戏的连击系统非常讲究，要想达成高连击需要高超的操作技巧。

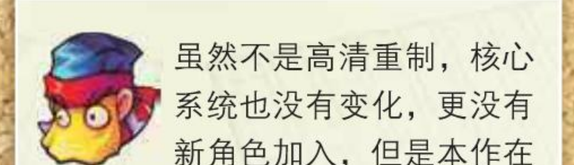
街头霸王Ⅲ 三度冲击 在线版

PSN/XBLA

- 2011年8月23日
- 14.99美元1200点MSP
- Street Fighter 3: Third Strike Online Edition
- 格斗
- Capcom

推荐度 8.0 / 10



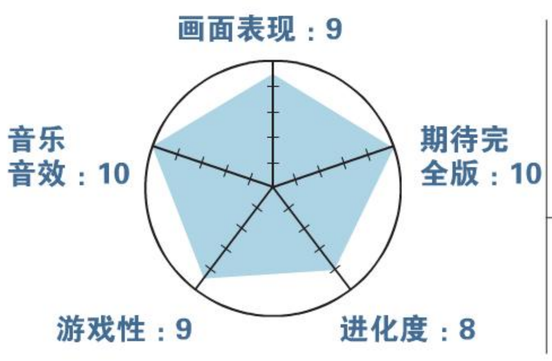


虽然不是高清重制，核心系统也没有变化，更没有新角色加入，但是本作在系统扩展方面已有资格被称为加强版了。新增的挑战模式难度和趣味性都非常高，多样化的数据统计让每场战斗都有收获。只是在线对战方面对网络环境要求较高，明显的延迟显然会坏了心情，好在单机部分无可挑剔。

无尽传说

文：金馆长

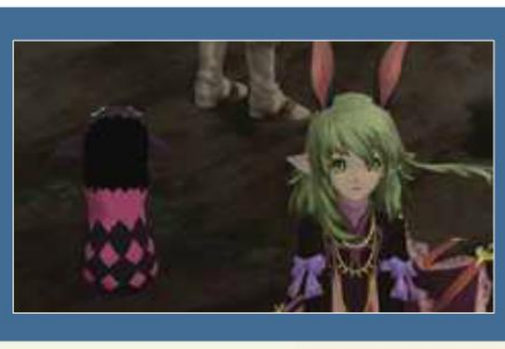
PS3



■テイルズ オブ エクシリア
■NBGI
■角色扮演
■日版
■2011年9月8日

黄金珍藏

总分28



首先，不能免俗，祝“《传说》系列”十五周岁生日快乐！

馆长花了一千四百大洋，从店主手中接过限定版那个大盒子之后，犹在忐忑，玩到游戏之前实在不好判断这个盒子值不值那么多钱，要是游戏素质不高的话，可就后悔死了，要知道这游戏是我到编辑部以来买的第一个限定版啊……

数日之后，我得到了结论：这个游戏限定版本身值1000块，而为了鼓励一下日厂，我觉得再掏400块也还算值得。

稳中出新说系统

在《深渊传说》开启了真3D化战斗系统的《传说》时代，之后的《薄暮》《圣恩》和《无尽》三作，加上《深渊》，这四部作品的系统没有一部是跟其他作品完全一样的，但是也没有一部作品的系统跟其他作品是完全不一样的。可以说，这四部作品的系统都是在同一基础上规规矩矩地一步步进化着，粗看上去几乎没有不同，细玩一下差别巨大，这可能就是这四部作品给我的感受了。

就拿本作来说，本作的共鸣技系统改变了原来传说“普通攻击－术技－奥义”的连招模式，而是变为了“普通攻击－术技－共鸣技”模式，姑且算是个创新，当然，玩家们可以发现其实所谓共鸣术技就是原来作为奥义出现的那些术技。不过不管你认为这东西是新东西“共鸣技”也好，还是新瓶装旧酒的变相奥义也好，你想连出招来就必须乖乖地遵照厂家的设定使用共鸣系统。不过本作的变革还是留了一点尾巴，就是关于很多人最心驰神往的那个“秘奥义”，本来照我的猜想，本作秘奥义应该是在共鸣术技中按键发动，这样就能连成“普通攻击－术技－共鸣技－秘奥义”的极具华丽程度和伤害力的连招，结果，本作竟然在奥义的位置基本上被连携技取代的情况下硬生生地给每个角色设计了一个“奥义”，而且只有借助奥义才能发秘奥义！这样简直是让玩家在爽快的共鸣技连击和同样爽快的秘奥义之间进行强制性的选择，如果去掉这个画蛇添足的设定，那么本作的战斗就会连贯很多，同时连招也会爽快很多。

还有一些细碎的东西，比如说商店系统的变革、比如加入战场换人系统，都算是对之前作品设定的一些不合理之处做出的调整，比如商店，其实如何设定商店商品更新速度是很有学问的，更新太快会让玩家感到经济紧张，而更新太慢则会让玩家手握大笔金钱干着急，于是，这次NBGI很聪明地把这个问题交给玩家自己解决，什么时候打算更新装备，悉听君便。而战场换人，更是让馆长身边很多懒得调整上场队员却在某些时候发现只有板凳队员能克制对手的家伙（比如洛克……）头顶青天。

俗中见彩谈剧情

本作的故事很简单，几乎两句话就能说得清楚，其实馆长作为一个还算有点创作经验的人，一直有这样一个观点：讲一个足够惊心动魄异想天开的故事不是太容易，不过想把日常俗事讲得精彩，更需要功力，不然为什么现在穿越小说奇幻小说那么多，反应日常生活的小说却几乎绝迹呢。

不可否认，“战胜自己拯救世界”这个题材确实俗，所以，这里非常考验剧本作者的功力，怎么能俗中出彩，怎么能用表现上的精彩来讲好这些“俗”事，一旦处理不当，就会无限向“恶俗”的深渊滑落。万幸的是，本作做到了，虽说不成传世经典，却也讲了个感人的好故事。

其实话说回来，“《传说》系列”的剧情一直都没大气过，所胜之处就是那些小地方的细腻动人，经常能打动人心中最柔软的那部分，《神话传说》中摩西跟爱犬基特告别，《宿命传说》里昂在地下水路中殒身，《宿命传说2》结局莉亚拉的出现，这三个场景是我在日式游戏中获得感动最多的地方。应该说，悲伤的情节让你想哭，欢乐的情节让你想笑，那么一个游戏的剧情就算是成功了。

最后要提一句，虽然本作向各类作品“致敬”的痕迹比较明显，但是一般都是在各种细小的支线或者战斗画面中，不影响大局，反而会让你会心一笑，不信请看埃尔文·银时在第一次战斗后的表演……

“随身携带茶具的管家爷爷伤不起啊，伤不起。”

——被爷爷萌到的八重樱

“如果这作要是不出完全版的话，我就真的相信2012了”

——仰天长啸的奈落

“游戏结束之后，我裸体卧冰跪求完全版与隐藏结局。”

——深秋时节的金馆长

厚道与否话下载

现在已经形成了习惯，看到NBGI的游戏，就不自禁地往“DLC”那个条目上看看。而这次的DLC，怎么说呢，从内容上讲厚道得过了头；但是看看价格，确实又奸商地过了头……

今年是“《传说》系列”15周年生日，推出系列纪念品无可厚非，甚至说，冲这个游戏感动了我这么多年，掏点钱有什么的！可是……这个数目未免太多了吧！而且旁征博引，不仅是系列经典角色的换装，还从别的游戏动漫中拿素材来用，当这么多东西一股脑堆到你面前，向你招着手说：“周年纪念哦，特别推出的哦，买吧！”的时候，我想我脑子里会油然浮现出一副“数钱数到手抽筋”的奸商嘴脸……（旁：买了限定还买了一堆衣服的你有资格吗？）

粉丝的钱可以赚，而且大多数粉丝都是心甘情愿掏钱的，可是如果贪得无厌无限榨取的话，如果伤到了粉丝，最铁杆的粉丝也会变成最坚定的黑。

最后，馆长充满激情地写了十余万字的剧情小说，不过限于篇幅不可能在杂志上和大家见面了，这里只能先告诉大家我的小说结局是原创的，就算是我美好的愿望吧！借黄金眼一角，我要抒发一下感情：

我们的小公主艾丽泽永永远远是最萌的！

搜刮完后爬回去，记得刚才我们把铁笼从三楼弄下来解决这帮笨蛋不会横着推东西的事情吗？原路返回坐货梯回到三层，然后从房间里的通风口钻过去。

钻出来之后会发生和重甲步兵的战斗，都是杂鱼，随便料理了就好。战斗后拿到制御室的钥匙。回到刚才停马车的地方，从另一边下去来到要塞南部下层，进门发生剧情，剧情结束后和两名重甲兵开战，毫无难度。之后自动回到了**カラハ・シャ－ル**。

女主角路线　ガンダラ要塞

由于艾丽泽没有提波，所以不能战斗，队伍暂时只有蜜拉一人。附近可以发现记录点和各种商店。出门之后一直往西走，进入西边的门之后会发生强制战斗，战斗胜利后拿到制御室**の**键。房间中还有一部货梯，可以利用它上到三层。

三层的对应房间里有一个可以移动的铁笼，用这个铁笼可以拿到刚才二层房间里的宝箱，还能从宝箱所在的平台进入通风管道。

从通风管道来到另一边之后坐货梯上去三层。把铁笼带下来之后拿到宝箱，接着回到三层，从集装箱中间的通道钻过去还有两个宝箱可拿。拿到之后原路顺通风管钻回去，然后坐货梯上三层，开门出去。

进入西边的大门发生战斗，胜利后获得**エレベ－タの**键，拿到之后先不要出去，本房间里有一个铁笼，拉开铁笼的话可以钻进去拿宝箱。

在楼层中央坐电梯来到南部下层 B1F，来到本层惟一的一个房间里，先把集装箱上的铁笼推下来，再带着铁笼坐货梯上去就可以拿到楼上的宝箱了，拿到之后从楼上如图位置把两个铁笼推下去，再下楼，我想你知道怎么拿楼下的宝箱了吧？

拿到宝箱之后坐电梯上去来到南部下层 1F。

从记录点边的大门进入第 01 制御室，发生剧情。剧情后上楼梯出门即可。

カラハ・シャ－ル

在中央广场的宿屋找到埃尔文，发生对话后回到领主馆，一连串的剧情后，队伍中只剩下裘德一人，蜜拉则成为同行者，我们的目的是赶到裘德的故乡**ル・ロンド**。不过我们要先去**サマンガン**海停坐船，此时不能使用地图，只有走着过去了。

サマンガン海停

先穿过**サマンガン**街道，来的时候绕了个远，不过现在收费站撤走了，我们可以直接过去了。不过想过去的话，要先干掉一头……野猪。

来到街道北东部，原来这里北部的高台被那个收费站挡住了，现在可以爬上去了，可以在上面的洞穴前找到秘宝。接着就可以从东部的出口来到**サマンガン**海停。

进入海港后发生剧情，和我们的一流搞笑家伊巴尔开战。

BOSS：イバル

这家伙虽然是个职业小丑，不过手底下还有点功夫的，招式连贯性很强，一旦被打到就是一套凶狠的连技。不过这家伙的攻击和他本人一样目中无人，追踪性奇差，首先靠近他诱使他出招，躲开他的起手突斩之后就可以绕到他后面展开猛攻，虽然目前没有共鸣技，但是一套攻击下来也能打掉他将近 1/3 的 HP，而且他出招前的动作非常明显，可以有足够的时间让你发动集中回避。如此循环，过不一会这个优秀的漫才艺人就会倒在你的拳下。

之后和港口工作人员对话上船。

ル・ロンド

剧情后从西边出口出去，来到中央广场，第一个房间就是**マティス**治疗院。剧情结束后进入资料室，调查书柜获得“医疗**ジンテクス**”。来到二号诊室发生剧情。直接出门顺着大路往北走即可。和雷娅汇合后不急着出去，先来到宿屋的 203 室的窗台上拿取谜**の**宝珠再走。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
矿物コレクタ－	ル・ロンド 宿屋2F 中间房间	给他一个石英の块，这东西可以在矿山里挖矿随机获得	无

ボルテア森道

进入森道西南部，直接从西边的出口出去的话就是矿山，在地图西边可以发现一件秘宝，如果各位不是急着赶进度的话，可以先从东边的出口去一趟森道东北部，以及**バイカ－ル**废坑，不过废坑的敌人及其强力，一定要小心。

先说森道东北部，在该地区南部有一个装有十个药草的宝箱，附近的一棵树上可以找到秘宝。而右上方可以找到**バイカ－ル**废坑的入口，不过……还是过一段时间再来吧……就算是 NORMAL 难度也很容易被全灭。

回到森道西南部，直接从西边出口进入矿山。

フェルガナ矿山

来这里的主要目的就是拿到精灵石。怎么拿？一个字，挖。

剧情结束后在当前场景逛逛，会发现有些岩石的颜色比较深，靠近岩石会出现○标志，这里就是采掘点，调查之后连打○键开挖！

不过当前场景只有能西北方找到一个采掘点，挖开这里可以发现通往矿山天然地下道的路，进去吧。

这里可挖掘的东西不少，包括山岩和化石等等，建议把这里所有能挖的都挖一遍为好。从中间绕到西北边路尽头可以找到一个秘宝。探索完毕后可以从西边的出口出去下到第四矿区。

虽然进入这里裘德就会提示你找到了精灵石，不过先不用管它，我们先去东北角找秘宝，秘宝就在本区域东北角落里的宝箱对面的石壁上。找到秘宝并且砸干净所有你能砸的东西之后，就可以去地图东南角触发剧情了。记得存档再往魔物**の**巢里跑。

剧情后发生 BOSS 战。

BOSS：ハンマ－ズア－ム

BOSS 的通常攻击虽然范围比较大，但是攻击力比较低，速度也很慢，惟一有威胁的招式就是从地底钻出的攻击，后期 HP 比较少的时候还可能会连钻四五次，一看到它钻地，就要立刻离开当前所在位置，并不断跑动，不要追着它打，而是等它钻完了再上前攻击，BOSS 受到连续攻击的时候还有可能气绝，正好上前痛打落水狗。这条虫的 HP 不高，虽然我方只有两人，不过对付起来没什么压力，另外，此战不建议使用 OVER LIMITS。

剧情梗概　外部世界的所见所闻坚定了蜜拉保护两个世界的决心，而守护世界的方法就是把两个世界合起来。在回到精灵界之后他们击败了盖亚斯，最终，蜜拉决定成为新的马克斯维尔守护世界，世界合二为一，而蜜拉和裘德却不得不永远分开。

剧情后再次和这条虫子开战。

BOSS：ハンマーズアーム

这次这条虫子疯狂了许多，一定要近身缠住它，不让它用出最强的喷射攻击。而它的钻地攻击频率快了很多，最好原地防御，乱躲的话倒容易中招。而近身投技由于过快，难免中招，建议中招后马上回复，以免被追击致死。如果保留了足够的共鸣槽的话，最好能够开战立刻发动 OVER LIMITS 给予 BOSS 重创。BOSS 各种攻击的攻击力都上升了，因为要打近战，所以本战请不要吝惜回复道具。

战斗结束后回到**ル・ロンド**，到此第一章正式完结。

第二章

ル・ロンド

一长串剧情后回到**マティス**治疗院，和裘德的母亲对话休息。接着赶到海港去。剧情结束后再回到医院，和裘德母亲对话后休息。

之后去宿屋，本来是道别的，结果罗安和艾丽泽也加入了队伍。然后就可以去海港坐船了。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
ミラと本	ル・ロンド 治疗院资料室	纯对话	第二章结束之后支线消失
消えたレイア	ル・ロンド 宿屋	纯对话	在ル・ロンド海停和海员对话出发后支线消失

ラコルム海停

到达海港后发生事件，雷娅加入。出去之前记得把支线任务都出发了。之后出门来到**ラコルム**街道西南部，该场景北部有一个很高的柱子，柱子的背面有一个秘宝。拿到秘宝后就可以通过北面的出口来到街道中央部。

进入中央部之后不久触发剧情。西南方的洞穴里可以找到神秘**の**宝珠。而地图西北方的巨石后面可以找到秘宝，还有一本特殊技能书，让不上场队员也能获得奖励经验值的“精神参加”，强烈建议拿到再离开。

从东北方的出口出去进入东北部，前行不远发生 BOSS 战

BOSS：ブルータル

BOSS 的攻击频率不高，但是伤害很大，而且头顶和脚踢攻击很容易让角色进入气绝状态，所以战斗时尽量保持在 BOSS 的身体两侧，不要在正前或者正后方。BOSS 弱水属性，而且几乎没有刚体，如果战前蓄满共鸣槽的话最好开战就放，不要给 BOSS 喘息的机会。BOSS 的 HP 比较低的时候会使用钻地攻击，钻出来那下伤害很高而且能直接破防，不过由于这招收招硬直很大，即使我方被破防也不会被追加强有力的攻击，还能利用它巨大的收招硬直猛攻。所以可以安心原地防御等它自己露出破绽。

BOSS 战结束后可以先在本区域探索一番，从西南方的出口出去可以来到街道西南部一开始上不去的高地上。而东北方的出口就是我们的目的地：**シャン・ドゥ**。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
手配书②	ラコルム海停 通缉令前	纯对话	无
姉と妹と①	ラコルム海停	纯对话	第二章结束后支线消失
掘り出し物发见！？	ラコルム海停	把东西带到之前的在剧情里卖杯子的古董商人处	无
ミラのペンダント①	ラコルム海停	纯对话	第二章结束后支线消失
最高のマゲ师	ラコルム海停出去一次再进来才能看见委托人	拿到王の狩り场的的秘宝之后回来报告就可以了	无
世界の果て①	ラコルム海停	纯对话	第二章结束后支线消失
ル・ロンドの思い出①	ル・ロンド 宿屋	纯对话	无
アルヴィンとディラック	ル・ロンド 治疗院	纯对话	完成リーベリー岩孔剧情后支线消失
老人の愿い	ル・ロンド	到矿山最深处BOSS战场景的一个洞穴里发生剧情，之后回来报告	无
窃盗团を倒せ	ル・ロンド 宿屋	去ボルテア森道东北部的バイカール废坑讨伐敌人，完成后回去交差。注意里面的敌人很强，还有魔装兽，最好的办法就是进去用ホーリィボトル躲开敌人，干掉目标敌人马上出来	无
ローエンの荣光	カラハ・シャール 领主屋前	纯对话	无
オレンジスープ	カラハ・シャール	和侍女对话后去料理店买一个オレンジスープ交差	无

シャン·ドゥ

走几步会发生落石事件，之后如果大家不急着赶路的话，可以在地图东南方的地方坐船去**ゾクド**湿道，这里的敌人不算强，但是经验值不低，掉落物的价值也都比较高，可以去逛一逛。

没什么别的事情的话就可以直接去东北方坐电梯发展剧情去了。从电梯出来爬上楼梯就会发生约根森等人摆脱主角参加比武大会的剧情，剧情后埃尔文归队。接着来到地图西北角的船坞，坐船去空中斗技场（船……空中斗技场……船……空中……怎么觉得有点别扭……）。

进入斗技场之后和约根森对话，做好准备后再次对话就可以进行一场毫无难度的试炼战斗，可以在这里习惯一下本作的斗技场战斗那种奇怪的规则（掉下去就算输……天下第一武道会吗），之后他们承认了我们的实力（……）。

坐船回到中央区，去宿屋休息，休息后发生剧情，男女主人公在这里又要分开行动了。

男主角路线：带艾丽泽观光

从中央的桥上走过发生剧情，剧情之后赶往斗技场即可。在斗技场和蜜拉汇合，之后与受付小姐对话开始比武大会。

女主角路线：调查落石现场

来到进城时头顶上掉大石头那里触发剧情，之后去斗技场和裘德汇合，之后与受付小姐对话开始比武大会。

比武大会的战斗很简单，虽然是连续战斗，但是只要先摆平操纵魔物的人就好办，因为这些家伙会使用道具，所以最好和同伴共鸣迅速消灭，不要给敌人机会。

男主角路线

比武大会结束后需要去大街上找蜜拉和裘德，还是去中间那座大桥，剧情后来到斗技场开始决战。

女主角路线

出门之后去中央区东南方，在电梯前触发事件。之后回程的过程中遇到裘德。

BOSS：黑匣战士

首先笔者表示这段 BGM 还算好听……敌人数量虽多，但是很爱扎堆，建议开战前蓄满共鸣槽，和蜜拉进行共鸣开战就进入 OVER LIMITS 状态使用共鸣技猛攻，由于敌人的位置非常接近，运气好的话可以在 OVER LIMITS 状态把敌人打成一死两重伤。剩下的战斗就简单多了，小心敌人使用道具即可。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
ア・ジュ–ル、その历史①	シャン・ドゥ中部某座石像前	纯对话	女主角复活后支线消失
放浪青年	シャン・ドゥ	前往ソゲド湿道，和北部出口处的NPC说话即可。	无
灵势异常	ラコルム海停 宿屋 第一次斗技场杂兵战结束后	打倒ラコルム街道中央部的魔物	无
灵势变化の原因①	シャン・ドゥ 左边2F 第一次斗技场杂兵战结束后	纯对话	打倒ナハティガル后支线消失
决胜の结末	シャン・ドゥ 决胜战后到斗技场后面找到委托人	纯对话	第二章结束后支线消失
密猎者讨伐	シャン・ドゥ 埃尔文和艾丽泽离队后	讨伐王の狩り场 北部高台上的三个士兵	无

决战胜利后从地图东北方来到王の狩猎场西南部。

王の狩り场

由于队伍中缺少艾丽泽这位标准护士，所以战斗的时候要小心。西南部地图东边高台上可以发现一个秘宝。从东北部出口进入狩猎场中央部。

中央部北边的高台上的一棵树上有秘宝，记得拿。之后来到狩猎场北部。狩猎场北部的出口附近有行商人和记录点，从这里出去来到リ－ベリ－岩孔。

リ–ベリ–岩孔

这里的战斗注意先消灭那些红衣服拿火焰喷射机的家伙，因为他们的无脑喷火是带刚体的，此地几乎每个小房间里都有道具，建议不要错过。

进入岩孔后从东南方过桥，绕到东北方的出口进入第 07 区画。从 07 区画的东南方回到岩孔。从正面的平台跳下来往北走进入第 03 区画。

从 03 区画的西南边再次回到岩孔，从西边过桥，走到一半的时候可以看到头顶上有座桥，那里悬挂着一个秘宝。过桥后进入第 06 区画。在 06 区画西南角触发剧情，艾丽泽和埃尔文归队。

之后先不急着出去，从西北方出门回到岩孔，跳下去可以在第 01 区画找到秘宝和一本特殊技能书“治疗经验”。简直就是给艾丽泽量身定做的技能书啊，一定要拿到。

搜刮完之后原路返回，回到最上层发生剧情。之后来到区域入口附近发生剧情。之后就可以回到シャン・ドゥ了。

シャン·ドゥ

剧情后来到中央的桥上触发剧情。剧情结束后我们就在下一步要去的モン高原入口处。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
母と子①	シャン・ドゥ 埃尔文的家	纯对话	第二章结束后支线消失
ア・ジュ–ル、その历史②	シャン・ドゥ 宿屋 找到女性历史学者	纯对话	无
后遗症	シャン・ドゥ 宿屋	宿屋自动剧情后去モン高原采集ハ–トハ–ブ（出现率很低，需要刷），回宿屋，skit之后和宿屋老板说话住宿	第二章结束后支线消失
キタル族の秘药	シャン・ドゥ 斗技场	给他个不思议なビ–ド，去ソゲド湿道可以拿到	无
ミラのペンダント②	ニ・アケリア	女主角路线需要开战，男主角路线说说话就解决问题了	无
研究所潜入	リ–ベリ–岩孔	最下层自动剧情	第二章结束后支线消失

モン高原

穿过地下道进入モン高原东南部，从东北角的出口进入中央部后可以在靠近西北方出口的一棵树上找到秘宝。而东北方的出口通向音无の洞窟，相当于一条岔道，可以多拿一些道具，另外请记住这里，这里是艾丽泽的家，以后某个支线剧情里还会路过这里一次。

在洞窟中间靠上的位置可以发现一个能钻过的小洞穴，钻过去就可以来到洞窟的另一边，从这边的出口出去可以来到高原北部。在高原北部东边角落里一块巨石后面可以找到秘宝，同时还能发现一本特殊技能书“经验稀增”。拿到东西后就可以顺着音无の洞窟回到高原中央部，从西北方的出口出去来到高原西北部。搜刮完这里的道具后就可以从西北方的出口出去来到首都カン・バルク了。

カン·バルク

剧情结束后进入宿屋休息，事件后出来直奔城里的居住区，前行不久后发生事件，艾丽泽归队，而我们也终于可以谒见国王了。

从居住区东北方的出口进入王城前，剧情后进入王城，走到士兵面前发生事件。剧情结束后我们的任务只有一个：跑！

跑出宫殿后直接在大门南边调查被封锁住的滑车大门，然后坐滑车下到城中。前进不久发生剧情，开始 BOSS 战。

感染者

Walker

这一类僵尸在外观上和普通僵尸没有太大区别，但其行动方式则完全相反，不但会发出尖利而疯狂的咆哮，还会一路高声呼喊地向着玩家操纵的角色狂奔而来，并且在靠近时会发动毫无章法但令人难以招架的连环拳。要阻止他们的狂奔，最好的方法就是恰到好处地迎面对他们来一脚，如果玩家正好踢中了他们的脑袋，立刻就能够踹爆头。一次漂亮的钝器挥击也能够达成同样的效果，尤其是球棒。但如果没有将其爆头，感染者只会停顿一下，然后便会进入到无法被踢倒的咆哮状态，这时候最好再赏他们一棍子，等他们倒下了以后再补上一脚。感染者爬起来的速度很快，不过其生命值不高，单个出现时并不会构成太大威胁，但一般在任务中突然刷新的感染者都是两个一组，如果他们贴在一起冲锋过来那就算以脚踢的频率也是无法同时阻止他们的狂奔，玩家需要当机立断用投掷武器的方式打断其中一个的冲锋，然后再踢停另一个，伺机各个击破。

狂徒

Thug

在一群僵尸当中，狂徒的外貌算是比较好辨认，他们体型更高大也更强壮，当然最为标志性的还是那极其可怖的咆哮和慢得不可思议的移动速度。作为补偿，狂徒皮粗肉厚，生命值不但极高，抗打击能力也相当强，一般的攻击和脚踢根本无法将其打倒在地，而其可怕的臂力却可以一击就将我方角色打入特殊的倒地状态，还会夺去一格以上的生命值。对付这种大块头的方法比较多，用场景中的瓦斯瓶引爆或者用燃烧弹和手雷是最快捷的方法，但如果没有，开启狂怒模式多打几下也可以将他们速杀。而如果连怒气都没蓄满，玩家就需要用武器一点点磨掉它的 HP，推荐的打法是冲过去挥动武器，在击中狂徒的瞬间按下摇杆后 + 跳跃键，角色会使出耗费体力的急速后跳，一般会堪堪躲开狂徒的攻击。如此往复就可以打倒狂徒。狂徒提供的经验值较一般僵尸高，身上掉落的金钱也比较多，玩家在有条件的情况下还是请尽量打倒他们，但如果身周敌人太多或场景太狭窄，利用他们移动速度慢的缺点直接绕过也是可行的。

自杀者

The Suicider

正如其名，自杀者是一种被转变为了活体炸弹的僵尸，不但行动速度慢，而且不懂得任何攻击手段，生命值虽然不至于低得能被一击必杀，但也并不算太高。对于掌握了应付方法的玩家来说，自杀者本身的自爆并不会构成威胁，因为它只会在离玩家非常近时发动自爆，而在爆炸前还会有一个非常明显的准备动作，立刻发动急速后跳便可以躲开。如果感到不保险，用投掷武器的方式解决自杀者也是可行的。但后期会出现自杀者与行尸混合出现的组合，很有可能会出现在对付行尸时过于专注而让自杀者过于接近，又或者被逼到了死角而无法逃走的情况，解决办法除了需要按照基本的战术，保证自己的后方安全的同时不断后撤外，也可以尝试冒险接近自杀者引诱其爆炸，并及时后撤，爆炸对于附近的其他敌人同样会造成伤害。如果玩家在驾驶交通工具，请在保证车子处于一定速度的情况下直接撞向自杀者，能将其秒杀。

浮肿者

The Floater

长期浸泡在水中让这种僵尸浑身浮肿，这不但让他们得到了更好对抗近战武器的能力，还赋予了他们远程喷吐毒液的的能力。对付浮肿者，用狂怒模式或者使用枪械是最好的选择，但如果掌握诀窍，在近战中也能够战胜这种强大的僵尸，战术的要点就是保持移动，毒液喷吐在近战范围内的伤害非常高，不过在作出攻击时浮肿者出现的硬直也比较长，抓紧机会绕到它背后展开攻击可以给予它重创，如此往复就可以消灭它。

撞击者

The Ram

第二幕玩家会遇到这种装束像是疯人院重症患者的特殊感染者，不要被其外表吓到，其实冲撞者的攻击方式非常单纯，在离玩家有一段距离时，它会在一个非常长而明显的准备动作后向着玩家展开有一定追踪能力的冲锋，但只要保持横向移动，并在其接近时斜跳便可以轻松躲开。攻击被躲开的冲撞者在刹住步伐后会有一个持续时间颇长的硬直，不要犹豫立刻冲过去对其攻击，大约三到四次攻击后便需要躲开，免得被其回头踹上一脚。除了这两种攻击方式，冲撞者再也没有其他攻击玩家的方法，所以对付起来非常简单，不过如果身边有其他僵尸存在，就需要用有高低差的地形来周旋了。另外，和其威猛的外表不一样，冲撞者对于交通工具的抵抗力非常差，被汽车高速撞上会遭到秒杀。

屠夫

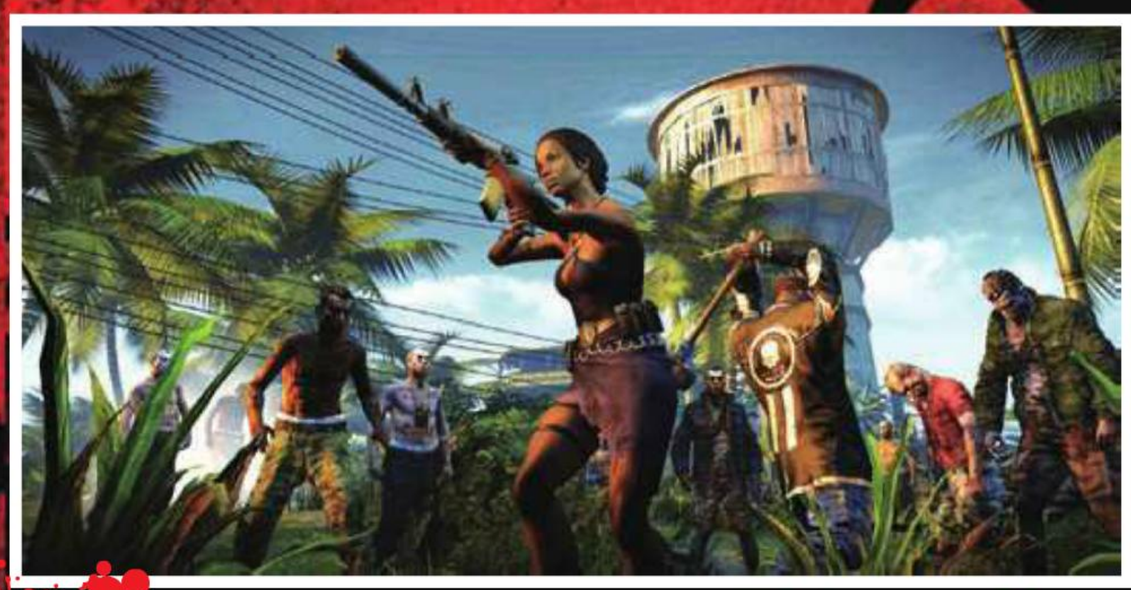
The Butcher

作为游戏当中最强大的僵尸，屠夫有着几乎破坏平衡般地能力，它的速度极快，攻击力和攻击速度非常惊人，更离谱的是，它拥有绝对不输于狂徒的超高生命值，而且屠夫一般都是混在僵尸群中出现。对付它的方法就是保持距离用枪械将其生命值耗尽，又或者开启狂怒模式轰杀掉。与其展开近战是最迫不得已的情况下才需要作出的选择。屠夫虽然速度惊人，但恰到好处的脚踢还是会令他们陷入短短的硬直当中，抓紧机会发动攻击，然后再专心回避它们作出的反击，要是应对得当，要干掉一个屠夫还是不成问题的，但想要毫发无伤地做到这一点相当困难。

TIPS 其实就算不用来炸僵尸，天然气瓶在前期也绝对是个杀僵尸神器，因为光用来当投掷武器的伤害也不低。

主线任务流程攻略

《死亡岛》是典型的沙箱游戏，玩家除了接到主线任务外还会在各个据点的NPC处接到大量的支线任务，玩家可以按照自己的喜好来决定先做哪一个。限于篇幅，本次攻略无法一一写出支线攻略的流程，仅会在攻略主线任务的途中提及一些能够顺路完成的支线任务。



Prologue :Rise and Shine

Chaos Overture

角色从旅馆中醒来后，玩家便可以正式开始游戏了，先不要急于离开房间，洗手间里有一个医药包，拿取后只要受到伤害就可以按B/○键使用，沿着小地图上的任务标记走，房外的杂物可以开启拿取到一点金钱和零件。进入另一间房屋，开启电筒照明，按照提示撞开锁住的房门，到达目的地，却会发现大门已经被封锁。外出到露台处便会触发剧情动画。动画过后回身来到电梯处，长按X/□键打开顶盖，便会触发电梯坠落的剧情。离开电梯，按照任务目标前往右边的走廊，在听到警告时立刻回身，朝着左方的走廊奔跑便可以触发动画。

Chaos Blood on The Sand

醒来后前往大门处，Jeannine会要求玩家前去拯救急救员Sinamoi，按照Wayne的建议，装备大门旁的船桨当做武器后，便可以外出进入战斗，被打到沙地上时无须惊慌，敌人攻击欲望并不强烈，一一踢倒后爆头即可，如果被抓住，可以在按下LT后再按RT挣脱敌人并将其打倒在地。对于那些围困住Sinamoi的僵尸，玩家既可以从后方用武器偷袭，也可以将他们踢倒，摆脱围困的Sinamoi会将他们追击杀死。

Passport to Life

Sinamoi让玩家去寻找急救站（Life Guard Tower）的门卡，一路沿着幸存者们所在的小木屋朝着山上的泳池区进发，沿途僵尸不多，踹倒杀死即可。门卡所在处有一位男子因为被迫杀死僵尸化的家人而陷入了无法自拔的哀伤当中，对话后转身打开大门，屋内有两只僵尸，干掉后取得门卡，原路返回小木屋便可完成任务。

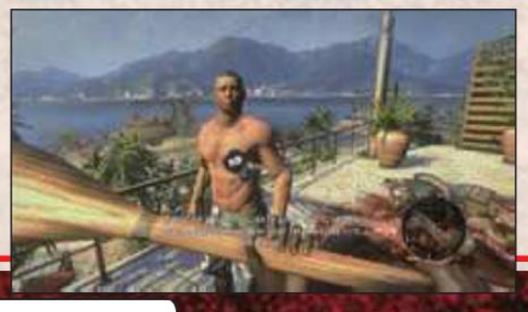
Exodus

之后玩家需要沿着沙滩前往急救站为其他幸存者探明情况，路上能够救下一位被困在车中的幸存者，并且在附近的木屋中遇到首个工作台。继续沿着沙滩前进，在靠近前往急救站的阶梯时会碰到一群行尸，缓缓后退各个击退，不然玩家会有生命危险。之后开门进入急救站，之前可以取得楼梯下方的天然气瓶，将急救站外的僵尸引到一处后用投掷武器引爆天然气瓶，一举消灭，但如果没有开启狂怒模式天赋，最好不要波及急救站外的另一个天然气瓶。之后搬动另一个天然气瓶，来到急救站门外放下，开启大门，遇到头一个狂徒，里头还会有一只行尸紧跟而来，后退，等到两者距离天然气瓶够近时引爆便可将它们消灭。之后清除急救站内的僵尸，到顶端的通讯室中与Sinamoi通话便可以完成任务。

Chapter 1: Welcome to Banoi

To Kill Time

Sinamoi建议玩家去帮助Mike和Dominic，以便让大家在急救站更好地安定下来。Dominic就在通讯室门外，他会交给玩家支线任务“On the Air”，此任务的完成需要建立在其他任务已经完成的条件上，暂时无法进行。下到急救站外，和一堆尸体旁的Mike对话，他会给出支线任务“Ashes to Ashes”，要求玩家去加油站取来汽油焚烧尸体，免得其腐朽后产生致命的病菌。这里建议玩家先完成“Ashes to Ashes”。



沿着急救站闸门外的公路行走便可以到达油站，杀光外头的僵尸后与窗户处的幸存者交谈，他们会开门让角色进入油站便利店内。虽然两个工作人员还活着，但是油站的油泵却停止工作了，而开关所在的车库内有着大量僵尸。从油站便利店后方爬梯子上到开关所在的车库顶上，从天花板跳下去便是一场硬仗，敌人包括一个狂徒和三个以上的行尸，如果之前已经蓄满了怒气，果断开启狂怒模式清场，而如果还没有满，就要打开手电筒在黑暗的车库中和狂徒小心周旋了。打开开关，卸掉封锁车库大门的木板后，可以在车库中取一个油罐放在油泵前，然后请立刻退后到安全距离，因为会有两批分别各有两个的感染者直直地朝着玩家冲来，算好距离把他们一一处理掉，之后就可以把油箱搬上车库当中汽车的货斗里，开车回急救站，将汽油放到Mike面前，任务成功。

之后玩家可以驾车沿路向着灯

TIPS 将武器投掷出去的瞬间立刻打开道具界面，并把投掷出去的武器丢弃掉就可以复制武器。

由于《生化危机4》从曾经的“独占”最终发展成为各平台有份，相信很多玩家或多或少都玩过一点，各种精致的攻略研究与挑战影像都是满天飞，因此这次经过高清重制的《生化危机4》特快就将重点放在改变和某些细节上，旨在让新玩家更了解本作，让老玩家产生重玩重制版的想法。好游戏，不要让它仅仅留在我们的回忆里。

文 铃 编 天行者 美编 NINA

规则与调整

生化危机 重生精选辑	Capcom	动作射击
多机种 バイオハザード リバイバルセレクション		日版
2011年9月8日	1人	4490日元
对应机种为PS3、X360		

道具掉落的规律性

场地内直接放置的道具是固定不变的，在木桶或瓶罐中的道具部分固定部分随机，具体规则不明，杀敌后掉落道具的虽然绝大多数为随机，但是有规律可循的，了解这些规律能让玩家在游玩时处于一种主动的态势。杀死敌人会随机掉落的道具有弹药、回复、金钱，宝物和重要道具只会出现在固定的敌人身上，这里我们重点分析弹药。

杀敌掉落的弹药为红色光圈，包括三种手雷和各种枪械子弹，手雷是随便给的，但枪械子弹就不同了，敌人身上掉落的子弹只可能对应你背包里有的枪，例如你包里只有手枪，那么你永远只能从敌人身上捡到手枪子弹，因此如果你在一周目时担心子弹不够，除了多用刀以外，不要在包里装太多类型的枪，以防止子弹的数量被分散，数量不多还占位置，TMP和手枪留一个就行，再就是霰弹枪与狙击枪，其他的一周目基本就不要考虑了（白捡的麦林枪可以留着）。一般手枪子弹是十发或五发，霰弹枪和狙击枪子弹是五发或三发，麦林枪则是二发或一发，出现的几率相对较低。根据这条规律，想挑战极限或者有特殊子弹收集爱好的玩家都能从一周目开始有针对性的收集子弹，例如，如果你想收藏一大堆的手枪子弹，可以弄一把任意种类的手枪，把它的子弹打空不要填装，其他装子弹的武器就别留了，主武器用无限弹火箭筒或电磁枪这些不会掉子弹的枪，两个周目下来运气好的话可以攒大半箱。不过即使用以上方法，部分好枪的子弹攒起来还是相对较慢，因为你会发现，大部分的敌人都在掉钱。说到这里，你应该想到了，没错，想刷钱的话，包里就只要放无限弹的枪，偶尔捡到的手雷就都尽快卖掉。以上规律大致与原版《生化危机4》相同。

不过这条规律有个特例，那就是手炮，如果包里只有手炮一种可填装子弹的枪，红色的光圈里居然能捡到手枪子弹，由此推算出手枪子弹可能是一种默认的弹药类型，不过就本人目前的观察来看，除了手炮，暂时还没发现别的例外。另外，艾达篇若只带芝加哥打字机，会不停地掉TMP的子弹……

电磁枪变电磁炮

当初通关PRO难度获得的特殊免费武器，在这次的重制版中来了个性能大飞跃，从中看不中用摇身一变成了神枪。原本这把枪的性能是：不蓄力直接发射就当闪光，蓄力发射对敌人一击必杀还带穿透性。听起来很不错，但实际上电磁枪虽然子弹无限但有上弹时间，举枪速度也不快，还有那所谓的穿透性一击必杀，蓄力时间长而且子弹走的还是直线，这对于PRO难度下喜欢多面包抄的敌人来说威胁实在有限，远不如芝加哥打字机与无限弹火箭筒的搭配好用，前者主要对付杂兵战后者对付BOSS战。

本作中，电磁枪来了个咸鱼大翻身，上弹时间取消，不蓄力发射

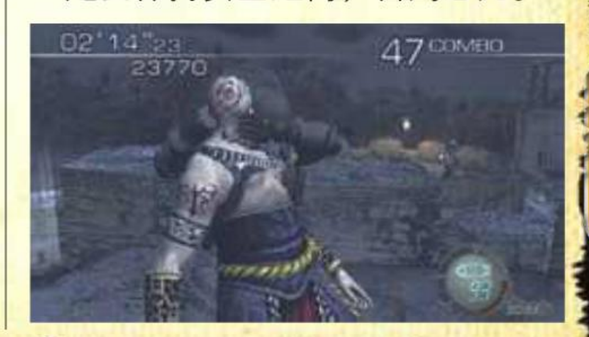
要帅 里昂看起来很低调，信他你就被骗了，拿起手炮或穿西装拿上芝加哥打字机后，他又是摆造型又是整理帽子，在装备打字机的情况下连续按填装子弹的按键，你就会看到他夸张的动作……

的作用依然是闪光，蓄力之后居然变成了追踪枪，只要你瞄准个大致的方向，发射出来的光束会自动分散成数个，并击中所有视野范围内无遮挡的目标，效果十分壮观。这里所说的目标包括全部可破坏的对象，例如你拿着这把枪来到第一次出现蓝色吊牌的区域，找好角度蓄满力只开一枪，就会发现几乎暴露在外的吊牌全被打了，敌人挂了好几个，木桶木箱都烂了，就连牛和鸡都倒了一片。相比之下，芝加哥打字机和无限弹火箭筒简直弱爆了，不过，每把枪还是都有不足的，如果打城主萨拉扎的时候你手里只有电磁枪，那就是叫天不应叫地不灵。

■手炮取得条件变更。

原版四代手炮的出现条件是佣兵模式全地图五星，现在变成了全角色全地图五星。一共有村庄、城堡、基地、水世界四个图，起初只能使用里昂，每个图满四星就出一个新角色，依次是艾达、克劳撒、汉克、威斯克。新的取得条件看起来很难，因为并不是每个角色的能力都像克劳撒那么霸道的，不过重制版的佣兵模式还是做了不少调整，最明显的感觉就是子弹实在是太够用了，出敌也快，只要你的枪是对着人打的，多捡捡场地内的东西，就不会遇到弹药短缺的麻烦。

五星的要求是六万分，一定要把握好奖励沙漏的三十秒，使用得当就能轻松拿到三万以上，剩下的只要尽量把连杀数加上去，再干掉BOSS拿到分数就绝对没问题了。汉克可以在打脸后直接扭电锯大妈的头，克劳撒手变红后手臂能够变形，对任何敌人一击必杀，威斯克有强力的近身格斗术和大威力麦林枪，打铁爪男可以直接从正面开枪，艾达的狙击连射速度很快，建议丢掉狙击镜节约空间。里昂可能稍微麻烦一点，特别是面对水世界的电锯老祖时，推荐的打法是备一颗手雷，将其炸出硬直后再用霰弹枪打，一定要保持安全距离，否则必死。



成就/奖杯列表

成就/奖杯名称	明细	点数/类型
It Begins With a Ring	让钟声敲响（里昂篇）	50/铜杯
A Rock and a Hard Place	第一次击败巨人（里昂篇）	50/铜杯
Secure the Ballistics	救出艾什莉（里昂篇）	50/铜杯
A Bloodline Severed	击败村长门德兹（里昂篇）	50/铜杯
The Castellan Falls	击败城主萨拉扎（里昂篇）	50/铜杯
The Ties That Bind	击败战友克劳撒（里昂篇）	50/铜杯
We're Going Home	击败主谋萨德勒（里昂篇）	100/铜杯
Do Not Shoot the Water!	对着湖面开六枪（里昂篇）	50/铜杯
The S Stands for Stylish!!	获得全部服装	100/铜杯
A Terrifying Assassin	击败城主的“右手”（里昂篇）	150/银杯
What Are They Worth?	收集全部模型	150/银杯
A Heart of Steel	以最高难度Professional完成游戏	150/金杯

难点成就/奖杯

上述列表中的前七个成就/奖杯都是剧情奖杯，只要将里昂篇通关就能逐个获得，剩下的五个都有不同程度的难点和注意事项，待本人慢慢向各位道来。

惊喜还是那个惊喜 Do Not Shoot the Water!

如果你在主菜单中仔细看了这个成就/奖杯的拿法描述，那么你肯定非常困惑，上面写的是“与大鱼对抗的过程中，不要让船被撞翻”，这个描述想表达的意思是要你在大鱼BOSS战中无伤通过。不过当你完成要求后，会发现成就/奖杯并没有解开，这不是BUG，而是你中了恶作剧了。正确的解锁方法是，在上船打大鱼前先到右边的小屋里存档，然后别忙着上船，走到桥头的最边缘，对着水面开六枪，成就/奖杯就会解开，请务必按照以上步骤严格执行。如果你顺利完成，回头看看这个成就/奖杯的名称——“不要向水里开枪”。

时尚服装秀 The S Stands for Stylish!!

和原作一样，角色们的服装是统一更换的。游戏总共有三套服装：第一套是初始装扮，里昂穿夹克，艾什莉穿裙子；第二套是通关里昂篇后获得，里昂穿警服，艾什莉把裙子换成了裤子；第三套是通关艾达收集五个病毒样本的模式获得，不是艾达的主线篇，里昂穿迈克尔·杰克逊装，艾什莉穿盔甲。需要注意的是，一开始玩家只能选择里昂篇，将之通关后其他模式全部解锁。

交出宝物 A Terrifying Assassin

在里昂篇中，与城主“右手”的战斗有两个选择，支撑到电梯出现或者直接将其干掉。“右手”身上的皮很厚，打它要用去大量弹药，不过还有一个很简单的方法，就是花三万块买个单发火箭筒，将其冻住后立刻轰杀，接着会掉落游戏中出售价格最高的皇冠的组件。

模型狂热者 What Are They Worth?

进入城堡区域后，会有射击练习的传送门出现在商人的旁边，随着流程的推进会有A、B、C、D四种练习课程，分别对应收藏的第一、二、三、四排，每排六个模型，每完成一排的收集会获得数量不等的金钱。如果你是以收集全模型为首要目标，而不是挑战高分，那么就不用追求枪枪爆头，只要保证把每个敌人都打死就行了，不管你的成绩是多烂还是多好，出一次成绩结算就去商人那里兑一次奖励，因为这四种练习课程都有两个部分，只有在第一部分的模型都兑换完毕了第二部分才会出现。

你就是PRO　A Heart of Steel

将 Normal 难度通关一次即可解锁的 Professional 模式（其他难度因时间问题暂时未验证），其实只要适应了 Normal 难度下本作的操作、规则、重点，PRO 难度就不算太困难，因为篇幅问题下面就只说重点。

PRO 难度最大的特点就是敌人的攻击欲望非常高，基本不走路，全部都是用跑的，而且喜欢多面包抄，即使前方是一条直路，他们也会从各个方向向你跑来。游戏中绝大部分的战斗都在开阔地进行，如果觉得有困难，可以凭借自己一周目或以前游玩的记忆和对地形的理解，把敌人引到只能从一个方向或一个通道顺着走过来的地形，能够隔一道门是最理想的状态了。

遇到普通敌人，一般是打头踢飞伺候，再用刀划，以达到节约弹药的目的，但下刀前要保证有机会收刀逃走。打 BOSS 的话要掌握对方的出招规律和致命弱点，实在困难可以用火箭筒，只要找齐并组合宝物资金就不会紧张，但是要注意并不是所有 BOSS 都能直接用火箭筒打的。村长有两个形态，第一形态就用火箭筒的话需要两发；“右手”需要先将其冻住再开火，否则当心火箭筒打偏；对付城主萨拉扎，要看到核心暴露的动画后才能瞄准并发射；战友克劳撒的手臂能挡下火箭弹，有把握才能出手。个人推荐仅城主萨拉扎一战用火箭筒过了就行了，因为这一战有些耗时，不打能省下大量子弹和药品，还能在战场上捡到一堆，而且城主挂掉的地方还有五万现金可捡，亏不了多少。

武器方面，本人采取的是“只有用到最后的武器才会升级”的基本策略，即初始手枪、第三把霰弹枪、第二把狙击枪和狙击镜，其他种类的枪压根不买，或者很差的狙击买了将就用，新武器上架就立刻卖了再买新的。顺便一提的是第二把霰弹枪性能也不错，个人选择第三把的理由完全是因为此枪的究极改造是装弹数变为一百，可以骗一大堆子弹……

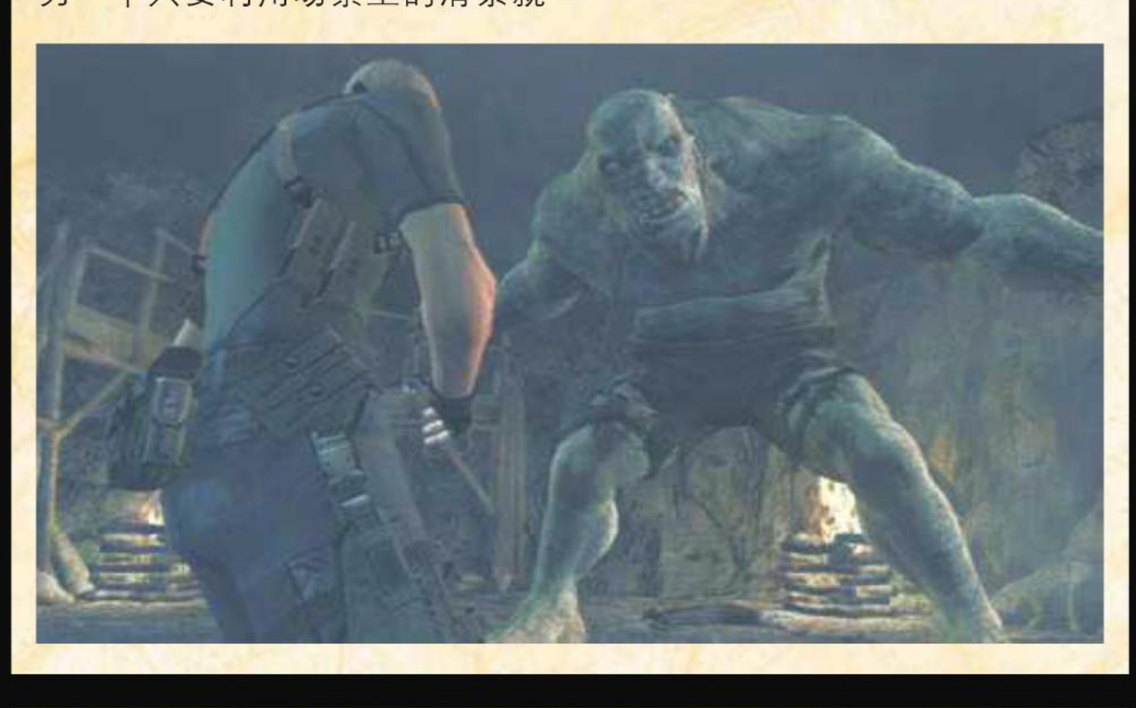
金钱方面，不记得所有宝物位置的玩家一定要买宝物地图，像啤酒壶、假面面具、灯、猫咪都是可以镶上三个其他宝物再卖出去的，不要太着急出手了。游戏初期，商人承诺收集十个蓝色吊牌送一把枪，请务必收集齐十五个，之后免费得到的枪就是升过级的，除非你想保留这把枪，否则立刻回卖给他就能小赚一笔。另外，在 PRO 难度下商人就不卖防弹衣了，这样有钱不赚真不像他的作风。

最后一条建议，如果你只想快点通过 PRO 难度，不求挑战生存恐怖的刺激，就请得到艾什莉的盔甲装之后再开始 PRO 之旅，这样会大幅降低难度。

部分BOSS无伤小技巧

巨人

单个巨人的打法并不难，双巨人要麻烦点，可以先打开机关让其中一个掉下去，在其挣扎时千万不要靠近，否则会被拉下去。另一个只要利用场景里的滑索就能轻松搞定，只是需要点耐心和时间。打巨人最重要的就是不要用太磨蹭的武器，尽量选射速好的，除非巨人正在很远的地方忙着砸别的东西，不要贪多，从放下枪到跑起来是要时间的，提前躲开。



村长门德兹

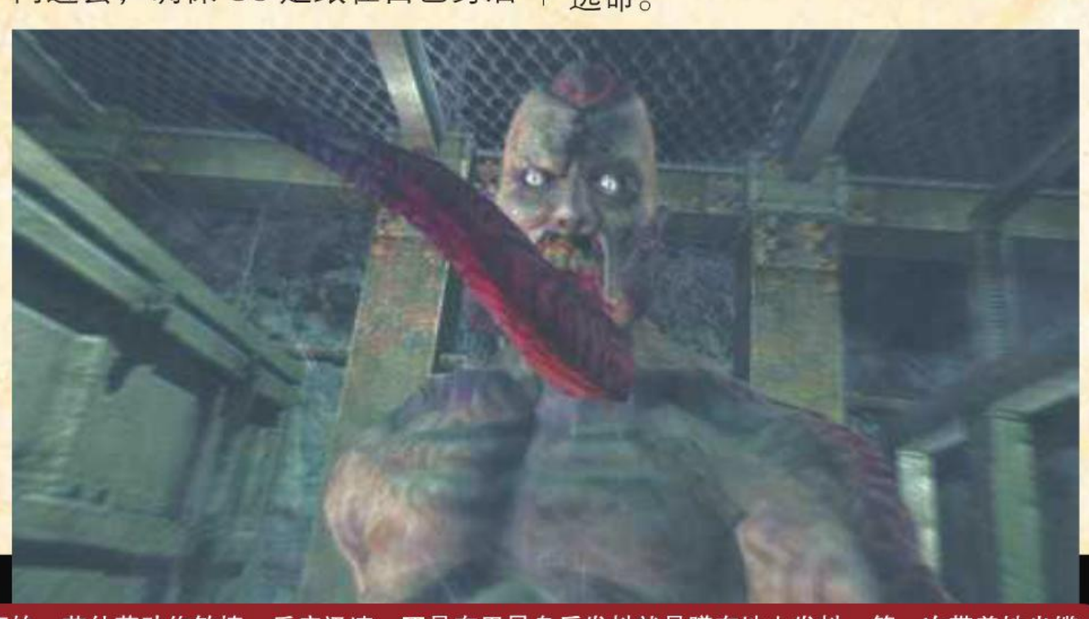
村长第一形态的弱点在腰上，每次跟它得保持不远不近的距离才能专心射击，特别是在 PRO 难度下，否则它就会直接弯腰来到你的面前，只要看到它准备弯腰，就直接迎着它跑到背后去打。第二形态要用那把烂狙击磨，村长只有在离你最近的时候才会准备攻击，由于那把狙会强制上弹（弹夹里最后一发反而不会），因此要提前躲开，就在房间的两头调动着跑吧，提前走位的话 QTE 都不用躲，只要有耐心并保证打准，村长只会像个傻子样的跳来跳去，根本就抓不到灵活的你。

城主萨拉扎

一开始就转身，保证自己贴着铁门最中间的位置站好，这样它左右两条触手的 QTE 全部不用躲了，只是中央那个主要脑袋发动的一击必杀要提前跑开，平时只有命中那个丑陋的大眼球才有效，萨拉扎露出来之后就往死里打，最好是用狙击狂点。这一仗要是不小心打得太烂，就趁早读档，把家当都用光了划不来。

U3

U3 在集装箱部分是不能被消灭的，所以不要浪费子弹，快点过去，尽量让它只出 QTE 的招，只要看到上面的铁网掉下来就立刻反应 QTE，第三个集装箱先把左边隔着铁门的开关炸开并按下里面的按钮，再去按右边的按钮，然后全力逃跑。回到地面后，U3 出现立刻回头，从右边的一侧铁门进去，确保 U3 是跟在自己身后而不是走了另一边，然后从通道的另一个门出去，拉上开关，此时不要乱动，因为这个位置是 U3 的视线盲点，可以隔着铁门一直打到它变身。如果你看到它把铁门夹坏了，证明你没卡住，赶紧逃命吧！U3 变身后很好打，平时只跟它绕圈等它钻地，每躲一个 QTE 就往前跑一点，它没出来继续躲，出来了肯定是背对你，赶紧打，一般是霰弹枪两枪就回头逃命。



卖萌　四代的同伴AI可是非常高的，艾什莉动作敏捷、反应迅速，不是在里昂身后发抖就是蹲在地上发抖。第一次带着她坐缆车的时候，只要里昂把敌人打下去，她就会在后面握拳，里昂不停地把敌人打下去，她就不停地握拳……

战友克劳撒

用刀是最明智又划算的，刀是克劳撒的弱点。倒计时开始后，先躲过 QTE，提前到克劳撒两个后滚翻的落地点等好出刀，尽量划他的腿，由于从架刀、出刀到刀的判定出来需要时间，因此克劳撒后滚翻时是最好的时机。

主谋萨德勒

如果你实在打不中它腿上的小眼睛，那么还有别的办法，场景里有两处钢材机关和两个油桶，这样能砍它四刀，接下来的部分，你只要手雷扔得准点就行了，只要前面不出问题，提前攒三个手雷就够了，保险的话多留几个，非常轻松地就能打到艾达送火箭筒来的环节。

妙趣横生，细节满载

《生化危机 4》里有着大量有趣的细节，这次就结合重制版带来的变化选取部分出来说明一下，其他细节大家可以耐心在游戏中观察和体会。

无敌的盔甲艾什莉

盔甲艾什莉是无敌的，怎么都弄不死，就算你把自己弄死了她也死不了，敢上来抱她的敌人全部都会摔个狗吃屎。艾什莉自己行动的部分，在原来的美版中是和里昂一样的越肩视点，但到 PS2 的日版时就变成了四代之前的视角，由于这次两个平台的重制版都是日版先行且美版暂时没有光盘版，因此目前我们只能用经典视角来玩艾什莉的部分。穿上盔甲后，这个部分变得毫无难度，任何人都奈何不了艾什莉，过来掐她的敌人都会被一脚踢飞，连 QTE 都不用躲。值得一提的是，暂停菜单下的盔甲艾什莉还是很萌的，不过当你选择查看文档的部分时，你会发现她摆出了一个让人惊叹的姿势……在流程的某处，艾什莉会遇到危险，如果她穿着盔甲，你就放心的搜刮物品好了。除此之外，盔甲艾什莉在游戏中还有许多妙用，比如吸引敌人的注意力，强烈建议大家让巨人抓起盔甲艾什莉来试试。记得一个原则就行，她是死不了的，要想弄死她，除非里昂死在她前面。

艾达与里昂

艾达篇的主线模式动画全部没有高清化，看着全是模糊的，就算与里昂篇完全一样的动画也是模糊的，竟敢这么做，简直是太过分了！好吧，老卡过分是他的事情，我们接着说我们的好游戏。游戏中经常能看见便池上方挂着项链，要是没盖盖子就把它打下来了，那么宝物会华丽掉进便池，里昂还是会捡起来卖钱，只是折不少价而已，但对于艾达来说这是不可能的事情，她绝对不会捡的。还有岛内监狱的场景，某个垃圾箱里有一包乱动的东西，艾达去调查后就会立刻说很臭并盖上盖子，再也打不开了，里昂则可以把这东西解决掉。在艾达篇的主线流程中，经常能看到里昂。

克劳撒与里昂

里昂拿艾达没有办法，但对付克劳撒还是绰绰有余的，与克劳撒初次相遇的 QTE 战中，里昂最后还偷偷把克劳撒的刀给捡走了，可见两人战友情谊深厚……其实在当初被三上真司全盘推翻的《生化危机 3.5》中，克劳撒的那只变异手本来是里昂的，感兴趣的玩家可以去找找《生化 3.5》的影像看看，游戏的开发程度本来已经很高了，顺便一提，《生化危机 2》之前也有个《生化危机 1.5》，没错，这个也是被推翻过的，只不过《1.5》的开发程度不及《3.5》。

游戏姬 PRINCESS OF UCG

今天要介绍的是一位网络红人，陈柔希 Eimy 同学。这位标准大美女类型的美眉主动联系我们的时候，不敢相信她真的是一位实打实的玩家。我曾试探性地问了一些有关游戏的问题，柔希是毫无压力地回答啊。赶紧来仔细了解一下这位美少女偶像！

采访 奈落　美编 一刀

现在网络上有很多游戏 MM，可以说是百花争艳应接不暇啊，你觉得你能够胜出受到大家的喜爱关键的地方，或者说是秘诀是什么？

其实也没有什么胜出啦，我只是把自己最真实的一面展现给大家。有人能喜欢我是一件非常让我开心的事。

除了代言的游戏，平时玩什么比较多一点？

我平时外出工作时就玩《暖洋洋的猫猫村》，因为我是一个猫控哦，在家就玩玩 PS3 的各种动作类游戏，《战神 3》、《无名英雄》什么的，动作类是我的最爱啦。

其实与想象不同，女孩子有很多都是核心玩家。我听说你之前在玩《恶魔之魂》，这个游戏可不是一般人能 hold 住的，你是真的有玩，还是跟我吹吹小牛哦？

我是真的有在玩啦，因为这个游戏在台湾有发行中文版，公司很多男生在玩。所有人都说难度超大，作为动作游戏爱好者的我当然就一定要试一试啊，不过《恶魔之魂》难度我的确没有 hold 住，玩了几个星期了，据说进度只有 20%……稍有不慎就被大龙和大骑士碰死，唉……

我听说你在台湾出道，新专辑也已经上市了，唱歌与演艺事业和做平面模特有什么异同？

呵呵，对哦。我在 2011 年推出了自己的第一张国语唱片，叫做《潮女纪》，里面也有很多日式风格的歌曲哦，总幻想我的歌可以作为《海贼王》的片头曲啊，555~~，至于歌手和平面模特最大的不同嘛，我认为就是一个用声音展示自己，一个用肢体语言来展现自己吧。

我看见你照片中有一张背景贴满了是 UCG 送的海报哦。看来是真的“油炒饭”？

对啊，从 1999 年开始我就已经购买 UCG 的杂志了，家里的书柜已经装满两层。海报都已经把家里的墙占满了，十几年来所有的小编名字我都有记得哦，最近女性小编有明显增长趋势哦，嘻嘻。八重樱姐姐到底是什么样呢？（联想中……）

一般女孩子小时候接触游戏都是看到哥哥弟弟在玩，才开始感兴趣，你呢？

对啊，我也是因为小时候表哥每天都在玩游戏，放假的时候就跟着他去街机厅玩。一开始还觉得玩游戏很难，后来慢慢上手以后也就变成我的最大的爱好了呢……

我有一个问题一直不明白，长这么漂亮的女孩平时应该被男孩子众星捧月吧？到底如何适应这种命运呢？

事实真的没有你想得这么夸张啦。我其实是一个小男生的性格，一直和男孩子们是无障碍交流哦，所以也没怎么适应嘛。

觉得游戏姬这个栏目如何？

我觉得这个栏目就是让更多人了解女性玩家群体的一个窗口，是非常好的栏目，希望以后一直办下去，一定要越办越好。

谢谢领导关心和指示！这期是 TGS 东京电玩展，作为一个玩家你有没有去过 TGS，想不想去呢？

当然想去啦，虽然今年可能还是去不了，你们也不招伴游嘉宾……不过明年我想我一定能去！一定要看看国际级的电玩展。梦想啊这是！

伴游嘉宾是好主意啊！今后可以考虑一下。我觉得现在很多美少女偶像都在走“真实系”路线，就是把自己有血有肉的的真实一面呈献给粉丝们，从而脱颖而

出。你觉得呢？

Eimy 我觉得这是一个非常正确的观点，因为现在观众的想法已经跟过去的想法是完全不同了，比起包装出来的偶像，大家更喜欢有血有肉的，展现真正自我的偶像。在新时代所有人都喜欢相互交流，所以偶像也不能例外啦。比如这次和一直是偶像的小编交流我就很开心！

好感动啊，为什么我的脸突然间红了。我觉得吧，发自内心的微笑是美女最好的“外在”化妆，读书则是最好的“内在”化妆。你怎么看？平时爱不爱笑？看不看书？

Eimy 我的新专辑《潮女纪》就是标榜微笑、自信就是最美的潮女的概念。所以我也认为微笑就是美女最好的化妆，自信就是美女最好的包装。平时我就非常爱笑啊，经常一个人在电视前笑得很傻，我周围的朋友也经常以取笑我为乐，哈哈！看书啊，当然看 ---- 漫画书，绝对《海贼王》！

对自己最骄傲的地方是什么？最自卑的地方呢？

Eimy 最骄傲的地方是一直不断朝着自己的梦想前进，从未放弃。自卑的地方是面对陌生人过于害羞。

我们好像啊，我这两点和你一样一样的。

Eimy 这个……我觉得最多只有一点一样吧……

爱幻想是女孩子的天性，你最喜欢的游戏角色是谁？有没有什么幻想变成的角色？

Eimy 《最终幻想 13》的香草，因为我觉得她的性格跟我蛮像的，我玩到收服黑人叔叔召唤兽的那段时，对香草的感觉真是感同身受啊。

我也是很喜欢香草那个类型的女生啊！

Eimy 喂，你之前不是还说喜欢闪电那种类型呢么……

下个话题。我觉得容貌姣好的女孩子一般都比同龄的女孩子成熟一些，我听说很多美女都能一眼看穿男生喜欢的是什么类型，你是不是也能？

Eimy 我觉得男生嘛，是先给自己定个很高的标准，然后慢慢降低，嘿嘿！

果然是有一定阅历，都悟到这一步了。那你看看奈落葛格喜欢的是什么类型？

Eimy 我觉得奈落蜀黍的类型应该是典型的“森女”。文艺腔的清新美女！

大师您好！

Eimy 没什么，这些都写在脸上呢。

看 UCG 这么多年，对 UCG 最想说的一句话是什么？

Eimy UCG 已经成为我的生活，所以我希望我的未来也跟 UCG 一样精彩！

谢谢！也祝你今后星途无量。

陈柔希美眉作为新晋偶像真是显得十分亲切可爱。而且作为玩家和 UCG 粉丝也是丝毫不含糊，玩的都是硬派大作，这点可以说是让人比较意外。采访之后还收到了柔希寄来的专辑，好歌不少，实在是让人对这位热情细心的姑娘刮目相看。

如何成为“游戏姬”？

1）准备好自己的简单介绍，包括简要生平和游戏经历。

2）清晰自然的生活照和艺术写真 3 至 5 张，包括头像和半身、全身写真，照片不必过于加工美化。

3）展现自己的个性的 500 字左右小文章。

将以上材料发送至 tt@ucg.cn，编辑会第一时间通知入选的 MM！

自由谈特别版

李献计杀向大银幕

电影版《李献计历险记》主创访谈

2009 年，独立动画《李献计历险记》火爆网络，而其作者——网名“年轻优秀的飞行员”的李阳，正是我们 UCG 的忠实读者。以此为契机，本刀和他就这部作品进行了一次深入探讨（刊登于 2010 年 UCG 春节合刊，即总第 244・245 期，当期光盘还收录了该动画的成片）。两年后，这部广受赞誉的动画被拍成了真人电影，并将于 10 月 3 日起全国公映。鉴于《李献计》和 UCG 渊源不浅，我们联系了电影版的发行方。影片导演郭帆先生欣然接受了我们的访问，以下为访谈实录。此外，作为电影版《李献计》动画部分的导演，我们的老朋友“年轻优秀的飞行员”也有话和大家说，一并收录在后文中。

采访 一刀

下文中“帆”指代本片导演郭帆，“刀”指代一刀。

关于影片改编

刀：请问郭导，影片主创是如何决定将电影版《李献计历险记》做成动画和实拍相结合的形式的？是希望通过动画来向原作致敬，让观众觉得亲切，还是成本原因或其他？

帆：真人表演与动画结合，第一考虑的是商业因素。由于目前中国纯动画电影市场不景气，需要借助明星的号召力；第二因素是为了和原作动画取得高度契合。

刀：这种形式尽管不是《李献计》首创，但真正成功的先例可谓凤毛麟角。而且两种表现形式切换和过渡时，难免会让观众感到突兀。主创们如何解决这一问题的？

帆：剧情设定李献计“差时症”发病时的主观视角中的世界为动画世界，这是切换和过渡的契机。

刀：动画原作之所以让很多观众欲罢不能地反复观看并拜为神作，其优秀的节奏把握功不可没。很多观众担心改编后的电影因为片长问题会在这方面丧失原作那种“短平快”的速度感和犀利感，不知主创是如何面对这个问题的？

帆：“短平快”适用于短片或者广告，如果 90 分钟都是这种节奏，观众同样会产生疲劳感，《变形金刚 2》是个例子。电影版《李献计》成片是前半部分节奏缓一些，后半部分节奏比较紧张，基本与原作一致。

刀：原作在动漫游戏爱好者中口碑非常好。但在改编为真人电影后，其目标受众的群体会大大扩展。据了解，从投资方到主创人员，很多人都称本片是此前从未出现过的、全新面貌的电影。那么，作为“第一个吃螃蟹”的，自然会面临很大的挑战。面对票房压力，你们是如何把原作中这些奇想天外的概念和表现形式巧妙地融入电影版而让普通观众感到可以接受呢？有没有针对普通观众的观影偏好和口味对原作设定进行相应的调整呢？

帆：的确是做了一些调整，更偏向主流大众的观影习惯，并简化了剧本的叙事技巧和成片的剪辑技巧，在不违反审片制度的情况下尽量多地保留了原作的一些风格和特色。

刀：影片的艺术顾问鲍德熹先生曾透露，电影版的动画部分和原作会有很不一样的感觉。不知道这句话该如何理解呢？是风格不同还是情节迥异？

帆：应该是风格上的一些不同吧，情节基本是一致的。

新情节新演绎

刀：通过预告片和制作特辑可以看到，电影版一方面把原版动画中已有的情节通过真人表演的形式进行了细化和再现，另一方面，也加入了大量的全新情节。对于将一部不到半小时的短片改编为一部电影长片，这两种方式同时运用，无疑是自然而然的。想问的是，两者的比例是如何把握的？换句话说，是更多地在原作脉络基础上通过丰富细节的方式来实现扩展呢？还是更多的通过对主干情节进行了大幅度的扩展来“增容”？

帆：原作的 20 分钟（除了康熙玉玺之外）基本都在，增容部分有 70 分钟，关于增加内容的方式，两者都有。

刀：制作特辑显示，电影版中将会加入李献计童年时的情节。这些内容的加入，除了进一步丰富李献计的人物形象外，是否对故事情节的走向和结局有所影响呢？

帆：我是想以一个完整的李献计的一生来诠释整个故事。李献计在片中的年龄跨度是 0 岁 ~ 87 岁。形成一个大轮回的感觉：“这是结束，也是开始。”；同时“李献计的童年回忆”也是 80 后的一种集体记忆。

刀：差时症是动画原作中的核心设定之一。而原作中对其展现也充满了想象力。诸如利用差时症的特点空手接火箭弹等细节，都为观众所称道。关于这一概念，电影版设计了哪些新的形式和情节来展现？

帆：差时症在影片中还是“爱情”的象征，它既是爱情的前提，又是爱情的本身。而其他原作中的差时症“神力”，电影版中都予以了保留。

刀：在动画原作中，李献计和王倩曾经有一段非常美好的恋爱经历，因为双方都是差时症患者，两人在一起经历的人生，有数个世纪。这个部分，应该是电影版重点扩展的段落吧？预告片中王倩说“那我就叫你献计献策吧！”原作中李献计这一绰号的来历并未提及，而电影版中会告诉观众答案。这一桥段，应该也是出现在两人在一起时的扩展段落吧？

受访者简介

郭帆

中国第七代电影导演，80 后新锐电影导演。1980 年 12 月 15 日出生。自幼喜爱绘画。现定居于北京市。2003 年本科毕业于海南大学法学专业，获得法学学士学位。毕业后曾就职于中国旅游卫视《亚洲音乐中心》节目组；现任共和文化传媒（北京）有限公司执行董事，从事电影、电视广告、电视台节目（包装）的策划、导演与整体包装工作。2009 年就读北京电影学院管理系研究生。2010 年担任电影《李献计历险记》导演。

钢铁战士勇战外星兽人

链锯剑配爆矢枪，雷神锤合帝王盾。

狂屠兽人数十万，怒斩恶魔三千三。

战斗爽快度十足，敌人种类丰富多样，屠杀异端，保护帝王！

战锤 40000 星际战士

Warhammer 40000 Space Marine

机种：PS3/X360 | 类型：动作射击

发行：THQ | 发售日：已发售

掌机王SP Vol. 167

全彩32开288页+DVD光盘+PSV等比纸模

《掌机王SP》东京游戏展特刊！豪华152页报道！

– 掌机情报站之东京游戏展特别版 –

汇集东京游戏展期间的掌机大小新闻，PSV发售日期确定，《怪物猎人4》平台揭晓！3DS和PSV两大平台新作海量公开。

– 任天堂3DS发布会2011报道 –

3DS全面发力，一二三方优质大作浮出水面。

– SCEJ媒体发布会现场报道 –

索尼游戏部门的展前媒体发布会，揭晓PSV详细规格配置，网络服务方式解明，官方公布下一步发展战略。

– 东京游戏展现场展台秀 –

各大厂商云集日本海滨幕张，感受会场热烈气氛，Showgirl、Coser争奇斗艳。

– 前线狙击之东京游戏展特别版 –

次世代掌机战役打响，各大平台游戏详情大汇总。

– 游戏试玩报道 –

小编亲赴会场带来第一手的试玩感受。

– 日本游记 –

东京塔、热海、秋叶原、女仆咖啡店、新宿、涩谷、浅草~胧月、阿鲁、酷洛洛的三人日本之旅随笔。

除大篇幅的东京游戏展报道外，本辑还有《口袋妖怪》15周年纪念专题和PSP游戏《圣骑战史》的攻略奉上。

9月底 全国上市

模魂志 Vol. 61

大16开160页+DVD

以S.I.C.为基础进行缩小制作的S.I.C.极魂系列是假面骑士迷的又一选择，其袖珍但不失细节丰富的外观拥有别样的看点和用途。本辑将以实物点评、模型范例以及视频等方式，为您展示S.I.C.极魂的方方面面。《高达UC》新MG模型在本月登场，本辑将为您展示它的制作攻略。《合金弹头》是游戏迷的必修课，而相关的坦克模型更成为模型高手的决斗素材，为您带来坦克模型PK大战。以圣衣神话EX为首的一众玩具以及美少女人形等也将在本辑继续呈献，更多的实物评测展示敬请关注本辑《模魂志》。

9月28日 全国上市

爱图e族 Vol. 32

全彩64页+DVD-ROM数据光碟+《Fate/新章 CCC》超大海报

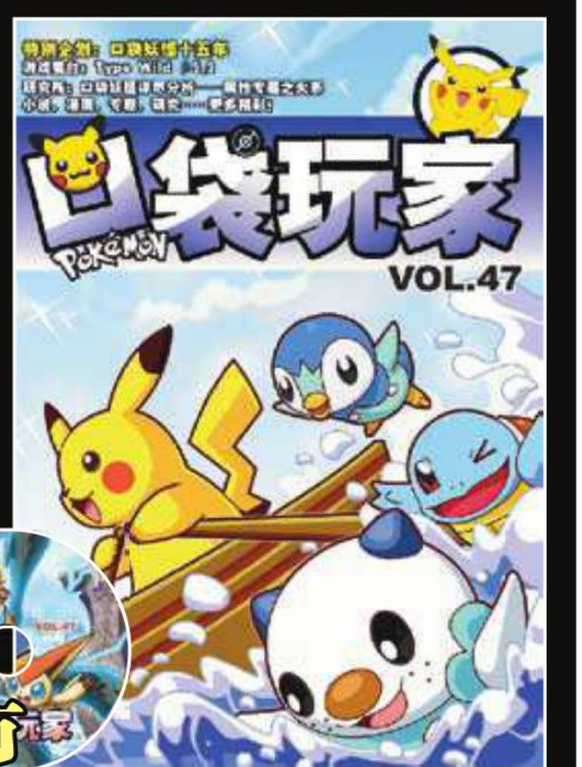
《狼与香辛料》的小说虽然已经完结，但萌狼留给我们的麦香依旧难以忘却，本期就将为大家带来一篇《狼与香辛料》的回顾特企，让我们共同来回忆赫萝与罗伦斯二人的爱情之旅吧。以香艳气息与硬派操作成为今年电玩界一大亮点的《凯瑟琳》日前发售了官方设定集，如果你还没有玩过本作也不要紧，“游人居”栏目将对《凯瑟琳》展开深入剖析，助你更快了解本作的独特魅力。另外喜欢Saber的同志们可要注意啦，本辑辑《I2》的赠品是刚刚公布的《Fate/新章 CCC》中“处女新娘”婚纱Saber的超大海报哦，性感与可爱兼备，快快买回家吧！

10月5日 全国上市

口袋玩家 Vol. 47

全彩32开224页+DVD+马赛克风皮卡丘金属挂饰

《口袋妖怪》的专门志，收录游戏、动画、漫画、卡片、周边等各种内容，本辑带来特别企划《口袋妖怪十五年》，从1996年诞生至今，让我们一起回顾《口袋妖怪》走过的十五载。劲作攻略带来《Type Wild》β5.2版的全面讲解，以1对1的格斗游戏方式感受另一种口袋对战乐趣！研究所带来《超级口袋妖怪大乱斗》的后续研究，包括二周目要素详解、全技能研究等。此外还有《口袋妖怪详尽分析——属性专题之火系》，分析比克提尼、九尾、火烈猴、火狐狸、火鸡斗士和火炭龟6只火系口袋妖怪。光盘收录《宠物小精灵BW》最新中文动画并补完《DP》篇。



10月7日 全国上市

安卓专辑 Vol. 1

全彩200页+精美视频DVD+平板大抽奖

为广大安卓用户量身制作的《安卓专辑》现已全面上市。作为市面上第一本也是惟一一本安卓专门志，整本书风格轻松搞笑，不仅从安卓用户最关心的手机、平板硬件方面入手，更是对软件进行深入分析。同时，对于安卓系统上的热门游戏也没有放过，多款热门大作的攻略助您在游戏中披荆斩棘，娱乐度满点。整本书中介绍到的软件和游戏，都可以通过手机拍摄二维码直接获取下载，所以又兼具了工具书的实用性。最后，还有重头的“安卓精选游戏年鉴”，让您轻轻松松掌握安卓系统上值得一玩的经典游戏。

10月7日 全国上市