

Tot. 236-237

PSP go 实机评测报告 · 游戏名人堂：口袋妖怪之父

# 游戏机

中国电视游戏第1刊

## 实用技术

攻略透解

偶像大师 深情之星

沙加2 秘宝传说

蔚蓝永恒 海的呼唤

薄暮传说

电玩盛事 完美呈现

# 东京大冒险

## TGS 2009 全程报道

118页文字报道+150分钟DVD

涵盖全平台74款游戏

本期  
赠品



2009.10B11A 定价: RMB 19.6

ISSN 1008-0600

2.00



9 771008 060006

## TGS 2009 DVD现场报道影像

Gamehal 与幸运读者同行/全景扫描TGS2009! 近50个新作影像收录!

莱仕达™

游戏家  
专业游戏外设



双翼



灵翼



无极神鹰



方程式



小超人菜菜



雷霆



天狼

PC 家族

闪耀登场



PXN-8612VS

PXN-00081

PXN-V63

莱仕达™

专业游戏外设品牌  
为深圳莱仕达电子科技有限公司的注册商标

深圳市莱仕达电子科技有限公司

追求卓越品质 开创游戏外设新纪元

地址：深圳市宝安西乡凤凰岗第一工业区星宏科技园  
电话：0755-27960680 传真：0755-27939058

网站：www.e-pxn.com.cn 邮箱：lsd@e-pxn.com  
全国统一免费服务专线：400-600-3586

**3.11 迈浦**  
MEPG

持本广告代金券 优惠10元

# PSP 外挂电池

## 游戏王的动力航母

- 超凡的品质
- 长续航能力
- 超长的寿命
- 精巧的外观
- 完美的结合

更多新品期待中.....

峰值用电 **8** 小时使用保障

谨防假冒，认准迈浦标志

全国统一零售价: **156元**

深圳亿联天成通信设备有限公司

地址: 深圳市宝城67区甲岸科技园1号楼3楼

热线电话: 4006-967-867

传 真: 0755-29961212

#### 北京市:

名称: 北京博纳精英商贸有限公司 010-82698900  
地址: 北京市海淀区中关村东升电子城二期A6072

#### 天津市:

名称: 天津市共信明科技有限公司 022-27311097  
地址: 天津市和平区荣业大街与多伦道交口长考公寓1-2-708室

#### 重庆市:

名称: 动感电玩 023-63812119  
地址: 重庆市渝中区解放碑号路25号

名称: 重庆新机地电玩 023-66794669  
地址: 重庆市高新区石桥铺赛博A馆4楼A10、A11

名称: 阳光电玩 023-66792527  
地址: 1. 重庆市江北区观音桥沙坪街(新世纪百货旁) 赛博数码广场2楼202号  
2. 重庆市高新区石桥铺赛博数码广场4楼A1号

名称: 北碚电玩俱乐部 023-66029587  
地址: 重庆市北碚区综合批发市场B区60号

#### 辽宁省:

名称: 沈阳天堂GAME电玩 024-62661097  
地址: 沈阳市和平区南三好街百脑汇科技大厦4F-1711号口

#### 江苏省和安徽省:

名称: 南京新世界电子  
电话: 025-66514909-101、102 066666550  
地址: 南京市玄武区太平北路51号太平商务大厦1404室

#### 四川省:

名称: 成都长江电玩 029-96313838、96181278  
地址: 成都市人民南路四段1号数码广场4F-17-18

#### 陕西省:

名称: 西安鑫隆电玩 029-86222126  
地址: 西安市小寨长安中路百汇市场二楼三排9号

#### 山西省:

名称: 天成电玩动漫 0351-4084863  
地址: 山西省太原市解放路25号楼52号

#### 河南省:

名称: 河南同美族贸易商行 0371-65525168、65525688  
地址: 郑州市纬五路与纬五路交叉口同美族

#### 长春市:

名称: 金卡王电玩 0431-86603098  
地址: 吉林省长春市红旗街百脑汇大厦2A30

#### 黑龙江省:

名称: 天东电子商行 0451-47656955  
地址: 黑龙江省哈尔滨市道里区西十五道街

#### 山东省:

名称: 济南电玩e家 0531-82396112、82397436  
地址: 山东济南山大路178号银座赛博数码广场6C-16

#### 浙江省:

名称: 杭州精英电玩连锁 0571-56705472  
地址: 杭州教工路百脑汇电脑城4F12

#### 福建省:

名称: 泉州市特思数码科技有限公司  
电话: 0595-22113349、22373349  
地址: 福建省泉州市益华电脑城八楼888室

#### 湖南省:

名称: 长沙鸿翔电玩专卖店 0731-84119826  
地址: 长沙市解放东路30号

#### 广东省:

名称: 深圳天惠电子 0755-82657256  
地址: 深圳福田区华强北路赛博数码广场5A23

#### 江西省:

名称: 火瀑电玩 0791-7103096  
地址: 南昌市老绳山地下商城三区90号

#### 贵州省:

名称: 贵阳地惠电玩 0851-5623005  
地址: 贵阳市富水中路小十字天业大厦3号门面

#### 云南省:

名称: 昆明快乐游戏联盟 0871-5193866  
地址: 昆明市贵通北路121号信诚数码广场4楼429





总第236-237期  
**10B 11A**

COVER STAFF  
封面用图:《最终幻想XIII》  
封面设计:一刀  
©SQUARE ENIX CO. LTD All Rights Reserved.

P4 GAMEは、元気です。  
**东京大冒险**  
TGS 2009 全程报道  
TOKYO GAMESHOW 2009

P132 新闻专题  
新闻 资讯  
NEWS & PREVIEW  
索尼家族再添新成员  
PSP go 实机评测报告出炉!  
东京大冒险 — 6 游戏情报站 126 新闻专题 — 132  
黄金眼 — 123 排行榜 — 130

**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。

读编交流  
EDITOR & READER

P147 攻略透解  
**薄暮传说**

P156  
沙加2 秘宝传说

软硬兼施 169  
游戏进行时 174  
游戏3.0 176

特快专递  
伊苏7 134  
涅 136

攻略透解  
偶像大师 深情之星 140  
薄暮传说 147  
沙加2 秘宝传说 156  
蔚蓝永恒 海的呼唤 164

研究中心  
怪物猎人3 tri 170

P140 实用技术  
GUIDE & REVIEW  
**偶像大师 深情之星**

P164  
**蔚蓝永恒 海的呼唤**

游风艺苑 208  
读编往来 210  
问题小卖部 216  
小编寄语 218  
游说好好说 220  
天下聚会 221  
发售表 222  
编辑部落 224

P182 特别企划  
游戏文化  
GAME & CULTURE  
**青出于蓝 RPG游戏进化谈**

黄金眼 REVIEW  
SD高达G世纪 战争 178  
怪物猎人3 tri 179  
偶像大师 VS. 梦幻俱乐部 180  
九局决胜负

P200 游戏名人堂  
口袋妖怪之父 **田尻智**

收藏者:  
收藏日期:

邪魔院 177 战国天下布武 195 游戏名人堂 200  
特别企划 182 多边共享区 196 多边小百科 206  
自由谈 192 秘密花园 198



# 东京大冒险

## TGS 2009 全程报道

### 任天堂大陆之章

(Nintendo阵营参展游戏汇总)

任天堂大陆强者名录 59

(Nintendo阵营新作拼盘)

任天堂大陆中BOSS 61

(Nintendo阵营前线狙击)

任天堂大陆最终BOSS 68

(Nintendo阵营最佳展出游戏)

### 佣兵大陆之章

(跨平台阵营参展游戏汇总)

佣兵大陆强者名录 72

(跨平台阵营新作拼盘)

佣兵大陆中BOSS 74

(跨平台阵营前线狙击)

佣兵大陆最终BOSS 86

(跨平台阵营最佳展出游戏)

### 索尼大陆之章

(SONY阵营参展游戏汇总)

索尼大陆强者名录 P11

(SONY阵营新作拼盘)

索尼大陆中BOSS P13

(SONY阵营前线狙击)

索尼大陆最终BOSS P42

(SONY阵营最佳展出游戏)

游戏情报站TGS特别版 6

冒险世界旅游观览 90

(TGS 2009展台秀)

东京大冒险剧情攻略 106

(TGS 2009游记)

TGS 2009尤物图鉴 114

TGS 2009新闻评论 120



# 游戏情报站 TGS 特别版

新闻 游 戏 报 告

9月24~27日期间于千叶幕张会展中心举办的2009年东京游戏展可以说是索尼的天下,PS3与PSP都有强大阵容参展。今年TGS最大的焦点当属平井一夫的基调

演讲,令人失望的是,平井一夫在演讲中并没有重点新闻发布。好在SCEJ在当日下午举办了“SCEJ新闻发布会”,公布了PS3体感控制器的两个意外新作以及《GT

赛车5》的发售日。这次的SCEJ发布时间只有一个小时,但是内容充实,比起上午略显沉闷的平井一夫基调演讲要精彩得多。

## 平井一夫基调演讲 体感控制器明春发售

与去年一样,TGS2009的基调演讲分为两部分,第一部分是SCE社长平井一夫发表演讲,第二部分是Capcom、Square Enix、Konami、NBGI等大型第三方高层畅谈“全球化时代的顶尖厂商之战略展望”。

“PlayStation平台迎来了15周年,感谢诸位15年来的支持。如今我们仍然在为‘所有游戏在这里集结’的目标而努力!”平井一夫在这样的开场白中开始了他的基调演讲。虽然平井一夫的演讲题为“战略展望”,实际上主要是“战绩总结”。超薄PS3是索尼最耀眼的成绩,平井一夫宣布超薄PS3发售三周内全球销量已经突破100万台。“价格是销售顺利的主要原因,但是光靠价

格还不够,富有魅力的软件才是关键。”平井一夫表示年末将会有200多款来自第三方的软件推出。

平井一夫首次公开了PS3体感控制器的详情。这款控制器主要由顶部圆球、陀螺仪和加速度感应器构成,除了能够震动外,顶部圆球还会在游戏过程中根据画面变换颜色,圆球的作用是用来定位玩家在三维空间中的纵深位置。这款体感控制器需要与PS Eye摄像头配合使用,预定发售时间为2010年春季。

PSP 60日版将于11月1日发售,届时将有



▲平井一夫在演讲中展示了PS3的体感控制器。

450款游戏可以下载,欧美已有1700款游戏可下载。PSN目前已经在58个国家和地区展开,用户数量超过2900万,累计下载量超过6亿。

## PSN 网络服务全面升级

ROOM  
for PlayStation Portable



■从11月开始,《多罗电视》的聊天内容天天增加。



■PSP的ROOM服务可以说是Home的简化版,还提供了聊天、个人主页等功能。



■从11月开始,PSN的电影预告片会大幅增加。

SCEJ网络服务部长纯田纯二表示,目前PSN在日本的用户数量已经突破300万,并且正在高速增长。PSN网络服务的内容也将不断充实,从11月开始,《多罗电视》的服务与名称都将全面更新,今后每个星期更新一次,每次更新的内容含量都会大大增加。目前PSN在日本的用户数量突破80万,今后会在Home里面开通“索尼足球场”,即使对游戏热情不高的用户也可以在Home中享受到多样化的娱乐。

PSN的关联服务也会不断增加,尤其引人注目目的是PSN的网络服务“ROOM”,这相当于一个社交网站,也可以说是Home的PSP版。玩家可以通过“ROOM”更新自己的个人网站,写日记,上传照片,也可以像Home一样设计自己的分身,在自己的房间里与朋友们聊天以及一起玩游。目前该服务已经在募集内测人员,预定年内公测。

之前已经在德国科隆游戏展中公布的PSP电子漫画服务也将会在日本全面展开。已经有11家出版商宣布加盟,他们将会为PSP带来100多部精彩的电子漫画,今后数量会逐渐增加。



## 《GT赛车5》发售日确定

近期一直有传闻说《GT赛车5》将会在今年内发售，不过在TGS召开之前，根据日刊的情报显示，《GT赛车5》目前的完成度只有85%，不大可能于年内完成。不过这款游戏距玩家已经不远，在SCEJ新闻发布会上，Polyphony Digital社长山内一典宣布，《GT赛车5》将于2010年3月发售。山内一典说，“我也迫切地希望游戏能够尽早发售，但是为了确保《GT赛车》的规模与品质，这个已经是最短的时间。”

山内一典确认，《GT赛车PSP》与《GT赛车5》之间将会有很多联动要素，例如玩家在PSP版中获得的赛车将会在PS3版中使用。因此山内一典说，如果你想要在《GT赛车5》发售的第一天就有很多车可用，可以一边玩《GT赛车



PSP》一边等待《GT赛车5》的发售。《GT赛车5》收录的汽车数量将会达到950辆以上，赛道总共70条，分布于20多个地区。游戏采用了全新的物理引擎。

## TGS 快讯

■索尼表示，经过对各种UMD游戏转换方案的评估后，暂时决定放弃将玩家的UMD游戏盘转换为PSP go数字版计划。放弃的原因可能是为了防止盗版。

■11月5日发售的《胜利十一人2010》将会推出PS3和X360的主机同捆套装，定价均为34800日元。



新闻资讯  
TGS 特报

## PSP-3000 降价 3000 日元

SCEJ 总裁肖恩·雷登表示，目前 PSP 在日本的销量已经突破 1200 万台，到今年 12 月之前，在日本推出的 PSP 游戏总数将会突破 1000 款。SCEJ 在推出 PSP go 的同时，也将兼顾 PSP-3000 的发展，今后两种机型将会长期并存。为了提高 PSP-3000 的销量，SCEJ 从 10 月 1 日开始将其售价从 19800 日元下调到 16800 日元。之前已

经公布的“GT赛车 RACING PACK”套装定价为 22800 日元。今年冬季还将推出一个“胜利十一人 UEFA 冠军联赛特别套装”。

PSP go 方面，从 11 月开始将会展开特别促销活动。凡是购买 PSP go 的玩家，可以从 14 款游戏中任意选择一款自己喜欢的作品免费下载。

## PS3 体感控制器首批作品阵容公布

与平井一夫的基础演讲一样，SCEJ 发布会最大的焦点是 PS3 的体感控制器，虽然这款控制器至今仍未确定正式名称，也没有正式的官方图片公开，不过从这次的演示来看，该控制器的设计似乎已经接近完成。

SCEJ 演示了《小小大星球》的体感控制器特别版，这个版本是专门为 TGS 特别制作的。在演示时，一人使用体感控制器，另一人使用 DualShock3 手柄操作。用体感操作的方式控制

场景中的机关，而麻布仔的动作仍然是以手柄控制，这样就要求两个玩家之间有很好的配合。不过目前演示的这个 DEMO 只是用来表示体感控制器的操作可能性，并不代表今后的成品。

最令人意外的是《生化危机 5 导演剪辑版》的公布，制作人竹内润上台对本作进行了介绍。竹内润表示，PS3 体感控制器的精度非常高，可以实现非常直观的操作。目前本作的开发非常顺利，预计将会在 PS3 体感控制器发售期同时上市。《生化

危机 5 导演剪辑版》的控制方式与《生化危机 4 WII 版》相似，不同之处在于玩家要在左手手柄（相当于 WII 的双手柄手柄），右手体感控制器（相当于 WII 的遥控器手柄）。关于本作详情请参阅本期 TGS 特报。

除了以上两款游戏外，SCE 全球工作室总裁吉田修平还确认了几款将会对应 PS3 体感控制器的游戏，其中部分已发售作品是通过补丁的方式实现体感操作。

《无限回廊2》(Echachroma 2)	SCEJ创意之作的正式续作。
《横行怪客(智谱)》(Eccentric Slider)	某未知日本团队作品。
《歌唱与绘画(智谱)》(Sing and Draw)	将活用摄像头与麦克风功能的创意新作。
《时空战士(智谱)》(Champions of Time)	未知作品。
《体感聚会(智谱)》(Motion Party)	可能是一款类似于《马里奥聚会》的多人游戏，以迷你游戏为主。
《射击(智谱)》(The Shoot)	从简单的名称判断，应该是一款射击迷你游戏，有可能会收集到迷你游戏会集中随附件提供。
《塔(智谱)》(Tower)	未知作品，可能为迷你游戏。
《痛觉》(PAN)	将会通过补丁实现全身体感操作。
《花》(Flower)	这款游戏由华人制作人陈星汉制作的完美利用了六轴动作感应特性，如今将通过补丁进化为全身体感操作。
《Hustle Kings》	将通过补丁让玩家以动作模拟方式游玩的桌球游戏。
《High Velocity Bowling》	以补丁方式实现动作模拟的保龄球游戏，玩法可参考Wii同类作品。
《EyePen》	目前索尼在欧洲大力宣传的PS Eye摄像头同捆大作，明年春将通过补丁更新为体感控制器的完全形态。
《捉猴啦》新作	当年《捉猴啦1》第一作率先利用了DualShock手柄的双摇杆特性，现在最新作也将会让玩家体验到PS3体感控制器的乐趣。索尼早在2006年就已经公布了PS3的《捉猴啦1》新作，现在才终于等到了最合适的操作方式。



▲演示《生化危机5 导演剪辑版》时采用了在左手手柄右手拿控制器的奇怪操作方式。

## 《最终幻想 XIII》特别版 PS3 公开

《最终幻想 XIII》制作人北濑佳范作为嘉宾出席了发布会，介绍了《最终幻想 XIII》特别版超薄 PS3 的详情。这款套装名为“PS3 最终幻想 XIII 闪电版”，除了机身绘有游戏主角闪电的图案外，这款超薄 PS3 本身内置 250GB 硬盘，游戏与主机同捆售价为 41600 日元。

北濑佳范演讲的最后意外宣布，PS 名作《最终幻想 VIII》将于发布会结束后在 PSN 上开放下载。迄今为止，《最终幻想 VIII》仍是“FF”系列在日本销量最高的一作。这次将经典重新放出，是否意味着 SE 有意为其制作相关作品呢？



## Wii 全球售价正式下调两成!

东京当地时间 2009 年 9 月 24 日上午，当全球游戏产业的目光都聚焦于 SOE 社长平井一夫的基调演讲时，任天堂又一次抢走了索尼的风头。就在平井一夫的基调演讲正在进行时，任天堂向日本和欧美的众多媒体同时发布新闻稿，宣布从 9 月底开始 Wii 全球售价下调两成。

在此之前，美国多家零售商的广告中已经基本确认了 Wii 将于近期降价 50 美元，因此任天堂的降价声明并没有让人感到意外，只是故意挑选在平井一夫进行基调演讲之时发布，明显是要分散媒体的注意力。任天堂表示，美国地区的 Wii 从 9 月 27 日开始降价 50 美元，日本地区从 10 月 1 日开始降价 5000 日元，降价幅度均为 20%。Wii 自从 2006

年 11 月发售以来，由于长期处于供不应求的状态，因此价格一直保持坚挺。这次是 Wii 自发售以来的首次正式降价，原因是今年上半年 Wii 在全球销量大跌，尤其是日本的销量跌幅在 50% 以上。



## TGS 快讯

■ 上田文人透露，《ICO》、《汪达与巨像》这两款 PS2 名作很有可能会移植 PS3。在 TGS 期间上田文人接受媒体采访时说：“下周我打算就移植的可行性问题与公司的人进行商讨。”

■ Epic Games 公司总裁 Michael Capps 宣布将于日本设立分公司 Epic Games Japan，该公司主要负责向日本游戏开发商销售虚幻引擎，并提供技术支持。未来该公司也有可能进行游戏开发，并且招募日本的游戏开发人员。

■ Square Enix 漫画部门宣布将于 12 月开通的 PSP 电子漫画下载服务提供作品，《钢之炼金术师》、《噬魂者》、《咕咕咕魔法阵》、《勇者斗恶龙列传 罗特的纹章 完全版》、《南国少年巴布华》、《地上最强新娘》这 6 部漫画作品将从 12 月开始陆续提供下载。

## 日本游戏大奖 2009 颁奖礼召开

CESA 于 9 月 25 日依照惯例在 TGS 会场内举办了“日本游戏大奖 2009”的颁奖礼。今年的“日本游戏大奖”作品评选范围为 2008 年 4 月 1 日

至 2009 年 3 月 31 日期间在日本发售的游戏。先通过玩家投票选出入围作品，再通过评委得出最终获奖名单。从 1996 年举办的第一届至今，“日本游戏大奖”今年已经是第 13 届。奖项主要分为“年间作品”、“业余选手作品”、“未来作品”三大类。另外还有经济产业大臣奖。

经济产业大臣奖是去年刚刚设立的新奖项，首位获奖者是宫本茂，而今年的获奖者并非单人，而是整个《怪物猎人》开发团队，制作人辻本良三与导演藤冈润上台领奖。游戏方面，今年的大奖由《马里奥赛车 Wii》与《潜龙谍影 4》共同获得。

“日本游戏大奖 2009”的“未来作品”部分是根据 9 月 24 - 26 日期间 TGS 观众投票选出，代表了 TGS 参展作品中未来的热门大作。颁奖礼于 9 月 27 日单独召开，相当于 TGS 的官方大奖。今年该

奖项通过玩家票选与评委评比之后，从 173 款游戏中评出了 12 款获奖游戏，其中 9 款均为系列作续篇。小岛秀夫继《潜龙谍影 4》领走大奖后，又上台为《潜龙谍影 和平行者》领奖。今年也是他连续第二年获得未来作品奖。

日本游戏大奖 年间作品部分		
大奖		
游戏名	发行商	主机
马里奥赛车 Wii	任天堂	Wii
潜龙谍影 4	Konami	PS3
优秀奖		
游戏名	发行商	主机
异度 最终幻想	Square Enix	PSP
生化危机之	CE	PS3
生化危机 5	Capcom	PS3/X360
女神异闻录 4	Atlus	PS2
口袋妖怪 白金	Pokemon	NDS
428 被封锁的涩谷	SEGA	Wii
节奏天国 黄金版	任天堂	NDS
如龙 3	SEGA	PS3
英雄传与最后的时间旅行	Level-5	NDS
编辑奖		
游戏名	发行商	主机
口袋妖怪 白金	Pokemon	NDS
全球奖 日本作品部分		
游戏名	发行商	主机
Wii Fit	任天堂	Wii
全球奖 海外作品部分		
游戏名	发行商	主机
横行霸道 IV	Rockstar	PS3/X360
特别奖		
游戏名	发行商	主机
怪物猎人携带版 2nd G 重制版	Capcom	PSP
激斗风帆	任天堂	NDS

日本游戏大奖 未来部分		
游戏名	发行商	主机
潜龙谍影 和平行者	Konami	PSP
刺客信条 II	Ubisoft	PS3/X360
王国之心 梦中诞生	Square Enix	PSP
南岛诡计	Capcom	NDS
圣传传说	NBGI	Wii
勇者斗恶龙 VI	Square Enix	NDS
第二国度	Level-5	NDS
英雄传与魔神之箱	Level-5	NDS
最终幻想 XIII	Square Enix	PS3
猎天使魔女	SEGA	PS3/X360
如龙 4	SEGA	PS3
失落的星球 2	Capcom	PS3/X360



# TGS2009 观众人数较往年下降

CESA于9月28日宣布,今年东京游戏展4日间的总观众人数为18.5万人,比去年减少了大约1万人。4日间的详细观众人数分布为:24日218435人,25日24605人,26日61138人,27日71852人。与去年相比主要是第三天的观众人数大幅减少。

今年TGS给人的印象是日本国内的参展商数量明显减少,几乎只剩下大厂参展,而MMV、Takara Tomy、SNK、From Software等实力较强的厂

商也没有独立展区。这可能与经济危机有关,各厂商都在缩减开支。此外,在幕张会展中心外部的各种广告横幅都明显减少。虽然观众人数减少,但在普通开放日里会场的拥挤程度仍然不减当年,也出现了一些排队人数多得出乎意料的黑马级游戏,例如PSP的《剑斗士》排队时间需一个半小时,而《刺客信条II》排队时间一度长达5个半小时,创造了美式游戏的排队时间记录。



# TGS大作完成度大调查

在E3展和TGS展中都有介绍展出游戏的“展会杂志”,今年TGS的展会杂志制作得非常贴心,不仅介绍了各展台上的所有游戏,而且还有一些令人关注的细节,例如:游戏的完成度。

展会杂志中所述的完成度只是根据发行商提供的资料给出的一个大体预计值,应该是截至九月初的游戏完成度。在TGS的大作中,《最终幻想XIII》的完成度最高,已经达到了90%,目前只剩下最后阶段的调试。而在E3展中闪电公布的《最终幻想XIV》也有60%的完成度。本届TGS首次亮相的《如龙4》目前完成度为65%,与《如龙3》发售时隔半年就有如此之高的完成度,名超移洋团队的效率确实令人惊叹。世嘉另一款大作《战场的女武神

2》完成度为70%。Capcom的《大神传》完成度仅25%,看来又是一款刚制作不久就匆匆公布的游戏。而《失落的星球2》完成度已经有70%,不过要赶在年内发售看来还是相当吃力。预定明年发售的《潜龙谍影 和平行者》目前完成度为50%。

比较令人失望的是索尼第一方的一波大作完成度都不算太高,《GT赛车6》开发数年,目前的完成度只有65%,令人担忧能否在明年3月之前做完。而同样在明年3月发售的《战神III》完成度也只有60%。已经制作了4年的《暴雨》目前完成度仅50%,而《最后的守护者》完成度干脆是处于“未知状态”,真是不知Team ICO在过去4年里到底在做什么?

## TGS 快讯

■ Koei Tecmo 宣布将推出《真·三国无双 Online》的PS3版,预定2010年发售。



■ 《如龙》系列“制作人”名越稔洋表示,目前他有一款《如龙》之外的完全新作正在开发中。

## TGS 快讯

■ 竹内润表示,《生化危机5》导演剪辑版“可能”也会在X360上推出,至于是否会对应今后的“初生计划”目前未知。

■ 稻船敬二表示《丧尸围城2》可能会有多重结局,不过开发团队目前还没有做出最后决定。

■ 和田洋一表示, Square Enix 正计划推出两三个新系列,这些新系列将于2010年末之前发布,和田洋一的计划是使其成为与《FF》和《DO》一样成功的游戏系列。

■ Koei Tecmo 宣布他们正在为PS3/X360开发一款《北斗神拳》新作,详情将于10月14日公布。

# 再谱史诗! 《白骑士物语》续作公布

在SCEJ新闻发布会的最后,《白骑士物语 光与暗的觉醒》被作为压轴戏公布。虽然前作销量并不是很高,但是看来SCEJ有意将该系列打造成PS3时代的顶尖RPG。

之前有传闻称《白骑士物语》将会是一个三部曲,今年8月Level-5终于透露续作已经在开发中,这次在TGS上公开了一段气势恢弘的预告片,本作故事发生在前作的一年后,在预告片中出现前作未曾有的空战场面,继续担任主角的雷纳德在空中一边下落一边变身,可能暗示着本作的相关新系统。



# PS3 体感控制器名称难以定夺



直到TGS召开,广大玩家们才总算看清了PS3体感控制器的造型,然而它的名称仍然没有确定。SCE全球工作室总裁吉田修平表示,PS3的体感控制器有多个候选名称,最终选择哪个名字还难以定夺。他说:“六轴与DualShock3都是好名字,它们都是根据实际

所用的技术,而如果取个棒状控制器这样的名字就没法反映它的技术了。”吉田修平希望PS3体感控制器的最终名称能够成为一个重要的新品牌,既能吸引核心玩家,又可以给非玩家留下深刻印象。

# 索尼大陆之章

## SONY阵营参展游戏汇总

对于索尼来说，在日本举办的TGS比起美国的E3、德国的科隆，更具主场氛围，依然保持着TGS展会上展台面积最大、试玩种类最丰富、展台小姐最多的光荣传统。不过相比E3 2009索尼发布会上的风生水起，以及科隆游戏展超薄PS3公布、主机降价等重要消息，索尼在本次TGS上的基

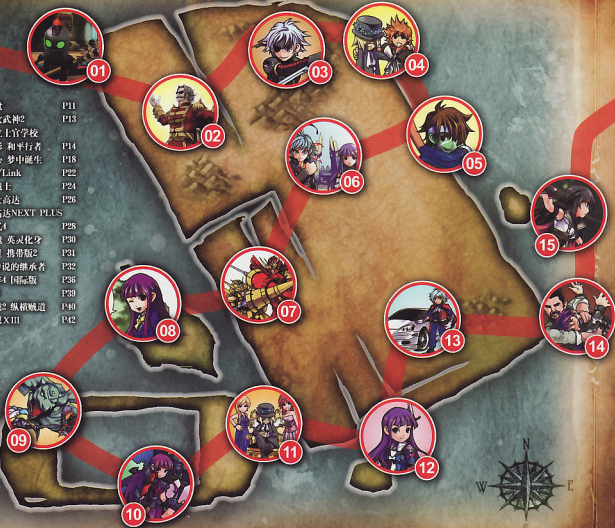
调演讲平淡如水，没有更让人吃惊的新游戏标题，也没有新机型、新周边震撼发表，虽然今年的TGS让我们知道了《生化5》的资料片会对应PS3的体感操作系统，并会随体感控制器于明年春天面市，但是这套系统至今仍未定下正式名称。

TGS 2009索尼中规中矩的表现缺

少娱乐性和话题性，似乎没有人看到本土绝地大反攻的好戏上演，但这并不意味着索尼的表现不佳。如果你常年关注TGS，那么就一定会对TGS每天展会结束时索尼SHOW GIRL群体谢幕的壮观景象记忆犹新，正如同这个一字长蛇阵，今年的SCE让你看到了应有的气势，却不会有太多惊喜。

索尼从前几年的浮躁与浮躁向着扎实与务实转变，在这次TGS上有着集中的体现，没有刻意制造的新闻话题，没有纷繁的现场活动，没有性感的展台小姐，为玩家介绍、推荐游戏产品的展会功能放在了第一位。因为，TGS一向都不是媒体的节日，而是玩家的盛会。

- |                   |     |
|-------------------|-----|
| 01. 新作拼盘          | P11 |
| 02. 战场的女武神2       | P13 |
| 高卢王立士官学校          |     |
| 03. 潜龙谍影 和平行者     | P14 |
| 04. 王国之心 梦中诞生     | P18 |
| 05. ...back//Link | P22 |
| 06. 最后的战士         | P24 |
| 07. 机动战士高达        | P26 |
| 高达对高达NEXT PLUS    |     |
| 08. 心渊回忆4         | P28 |
| 09. 战斗之魂 英灵化身     | P30 |
| 10. 梦幻之星 携带版2     | P31 |
| 11. 如龙4 传说的继承者    | P32 |
| 12. 星之海洋4 国际版     | P36 |
| 13. GT赛车5         | P39 |
| 14. 未知海域2 纵横贼道    | P40 |
| 15. 最终幻想 XIII     | P42 |



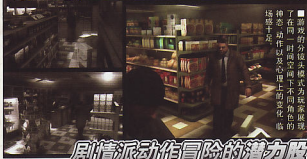
# 索尼大陆强者名录

## SONY阵营新作拼盘

### 暴雨

PS3 Heavy Rain  
动作冒险 SCE

■日版  
■预定 2010 年内



### 剧情派动作冒险的潜力股

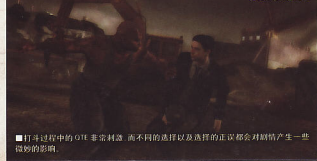
没想到在 E3 都没有玩到的《暴雨》居然在 TGS 玩到了,虽然 SCE 只准备了两个试玩台,但游戏内容居然是日文配音日文字幕的版本。看来开发组很不加。这次试玩提供了两个关卡——随便说一句,进入游戏之前 LOADING 画面中即时演算的人物面部非常逼真——我先选择了第一个关卡,由于是日文配音和字幕,所以剧情大致看了个回音吧。

这个关卡一开始,一名警察走进一家便利店,向店老板打听与案情相关的事情,整个过程中有一些细节的小动作以及问题的选择,是以 QTE 的方式出现的,任何选择都将对接下来的剧情产生影响。问了几句没问出什么,警察便走到便利店后面去找点零食,就在这时,一名劫匪冲进了便利店,不过他并没有发现店后面的警察,所以这时你可以操作警察慢慢绕到劫匪后面,从货架控制方向,右摇杆负责方向类的 QTE。走到柜台柜台旁边的时候,出现虚线标的方向 QTE,我猜这里大概是可执行可不执行的意思,看玩自己的意思了。我选择了拿起一个酒瓶,但是却不小心掉到了地上(不确定是剧情还是我操作失误),发出的声响惊动了劫匪,于是在他的胁迫下向货架展开心里战,问题 QTE 选择来打探劫匪的口气。几个来回之后,警察拿到劫匪手里没子弹,于是展开主动攻势,几个动作 QTE 之后将劫匪打晕在地。店老板为了感谢警察的救命之恩,拿出某个可能与案情有关的重要证物,警察拿了这个之后就走了便利店,这个关卡就结束了。

第二个关卡就是在某期杂志 DVD 中收录过的那个试玩关卡一样,这里就不多说了。比起前一个试玩关卡来说,时间更长,变化更多,而且还有解谜要素——戴上特制眼镜,可以查看环境中的血迹、指紋等证物的痕迹。不过这个试玩关卡我没有完成,并不是因为难度,而是因为正在打斗 QTE 的时候……死机了……旁边的展台小姐一脸抱歉地看着我,我只好依依不舍地放下了手柄……

这款游戏整体来看还是很有趣的,算是真正意义上的互动电影了。剧情一直在不停推进,就像电影一样,出现 QTE 的时候也不会中断剧情,选择与否,或者选择的正确与否都对剧情产生影响,但这个变化的过程是无缝链接的,没有任何“卡”的感觉。个人对这款游戏还比较期待,不过游戏还没有公布发售日,所以有得等了。

[文:多边形]



■打斗过程中的 QTE 非常刺激,高不同的选择以及选择的正确都会对剧情产生一些微妙的影响。

### 勇者别嚣张 3D 用水浇灌出新世界

前不久刚刚公布的《勇者别嚣张 3D》,在这次 TGS 的 SCE 的展台中也提供了试玩。游戏整体和原作并没有太大的区别,不管是画面还是音乐,都会让人觉得非常熟悉。试玩版的关卡为同属一个世界的三小关,第一关有一个勇者,第二关有两个,分别是物理和魔法攻击型的;第三关则是一个全能型勇者。流程中难度不高,如果是熟悉前两作的玩家一定能轻松通过。而大部分玩家所关心的游戏的进化,在试玩版中主要体现在场景中新增了一种会不停抖动的土壤,只要敲响该土壤,里面就会流出地下水并浇灌附近的轨道全部建设,除了能对勇者构成地形影响,地下水还会让地下世界的生物种产生了新的进化。例如普通的蘑菇在获得水分的滋润之后,就会进化一部分成长为拥有果实的花朵。简单来说,新作就是在原作中得分和养分的系统上加上了水分这一要素,让游戏的玩法有了全新的进化,魔王的地下王国也将变得更加丰



[文:九兵卫]

PSP ■勇者のくせになまいきだ 3D ■日版  
■新装 ■SCE ■发售日未定



▲本作新增的水分将与养分和水分一起构成地下世界庞大复杂的食物网。

富而强大。从游戏的标题来看,这应该也只是新作进行改变的一个方面,相信正式版中还会有更多惊奇在等着我们。

### 剑斗士起源

PSP ■剑斗士 GLADIATOR BEGINS ■日版  
■动作 ■Acquire ■预定 2010 年 1 月 14 日



■从基础能力可调整自身前进方向调整。

PSP 游戏《剑斗士 起源》在今年 TGS 上的宣传非常成功,两名身材火辣的女角斗士为 Acquire 的展台增加了不少话题。而对于喜欢古罗马角斗士文化的玩家来说,本作还是比较值得期待的。

游戏以古罗马竞技场残酷的角斗为背景,玩家将扮演一名剑斗士,在角斗场上赢得尊严、荣耀与生存的权利。本作采用当前流行的角色自定义系统,可设定主角的姓名、性别、体格、肤色,而脸部男女各 15 种建模,发型也是各 15 种。



■角斗场上以命相搏,看看究竟谁能胜出。

发色也可自由调整,外观更加个性化。在基础能力方面,VIT 表示生命力,影响玩家的防御力,BD 表示持久力,影响回复力和技能,STR 表示耐力,影响攻击力高低,一些重武器对 STR 也有数值要求,升频时可自由分配点数提升数值。

游戏中武器、防具等装备的种类在 400 种以上,分为头盔、武器、盾牌、防具、防具。当然还可以穿不同的服装,对于女性剑斗士来说意义更大,不同装备在游戏中会有直观表现,不过装备都有耐久值限制,而且其装备的总重量超过角色所能承受的极限,那么动作就会变得迟钝,装备的平衡性也是玩家需要考虑的地方。游戏中的战斗主要是一对一或一对多的形式,但不排除有战场多人同时对战。

为了提高游戏的素质,本作刚刚定上发售日以后 11 月延期至明年 1 月,希望这个决定让竞技场在接下来的几个月内进一步得到完善。

[文:胜负师]



角斗场战火在 PSP 上燃起

新闻资讯 TGS 特报

# 生化危机5 导演剪辑版

PS3 Biohazard 5 Alternative Edition 日版 [文:多边形]  
动作射击 Capcom 预定 2010 年春

按照 Capcom 的风格 针对《生化 5》推出加强版是迟早的事 只是没想到会来得这么快! 更让人意外的是 本作除了《生化 5》的本篇 还将增加全新关卡 而且整个游戏成为对应 PS3 专用体感控制器 (E3 公布的体感系统) 的首批游戏之一 因此是一款 PS3 的独占作品 (制作年内润销 如果推出 X360 版会采用其他形式 但不一定对应 NATAL)



该来的,迟早要来!

入斯宾塞公馆的那段剧情制作的 想必玩家需要操作吉尔与克里斯合作进入斯宾塞公馆并与威斯克对峙, 影像中几乎全部都是新的过场片段, 而双人并肩举枪的 POSE 真是帅气了, 内容是从吉尔和克里斯进入公馆开始, 到最后与威斯克的死斗结束, 虽然 TGS 的新作预告中只提到了吉尔二人重返斯宾塞的内容, 不过对于熟悉原作的玩家来说, 自然还会联想到 5 代之中吉尔获救之后的内容, 我们相信 新游戏中很可能还会加入有关吉尔获救后单独行动的篇章, 作为对原作剧情的补充, 吉尔篇内容的地位基本上应该等同于前作中的艾达篇。

这个追加版本很可能会由吉尔续大梁的作品。



# 噬神者

PSP GOD EATER 日版  
动作 NBGI 预定 2009 年冬



[文:九兵卫]

TGS 上《噬神者》的试玩不多, 但反复播放的游戏画面却吸引了很多玩家在此驻足。游戏以集合所接受任务的方式进行, 试玩版的任务有 10 多个, 从学习到 BOSS 战, 难度差别很大。我选择的是一个噬神模式的教学任务以及一个击倒雷霸子的任务。游戏中 SELECT 键为使用道具, F 键切换剑和枪模式, X 键为跳跃, O 键的冲刺用来迅速接近敌人或者回避攻击, □键轻攻击, △键为重攻击, 长按△键就可以发动噬神能力。所谓噬神, 其实极形象, 就是

从大剖开一个血管大嚼将敌人吞下, 画面中会出现特殊的水晶效果。不得不说的是, 游戏的难度很高, 敌人不主动攻击灵活, AI 也很高。试玩版中, 经常看到有些老练的玩家才刚刚打了几十个血就倒下下来。尤其是对付雷霸子的任务, BOSS 攻击击力奇高且跳跃非常灵活, 如果不善加躲避根本没有取胜的可能。而游戏中关键的噬神能力, 只有用连续攻击将敌人击倒后才有时机使用, 通常状态下由于准备动作太长所以会被敌人中断。

总的来说, 游戏不曾在流程、敌人设定或是战斗方式都和《怪物猎人》比较类似, 由于背景是废墟中的未来世界, 所以显得有些压抑。跳跃和冲刺的设置让玩家在躲避敌人攻击时有更丰富的选择。但即使是这样, 对于一些动作游戏的初心者来说, 本作的难度确实还是有点高, 希望在正式版中会得到调整。



▲试玩版中的一个 BOSS 行动极为灵活, 这和剑模式下的玩家的行动速度形成鲜明对比, 如果不注重回避很容易挂掉。



▲试玩版另一个任务中出现的这种一旦近身就会放刺的敌人, 由于它会在远处发动攻击让玩家, 所以非常讨厌。

# 瑞奇与叮当 未来时空裂缝

PS3 Ratchet & Clank Future: A Crack in Time 美版  
平台动作 SCE 预定 2009 年 10 月 20 日 [文:胜负师]



## 武器

天马行空的武器设定是《瑞奇》系列的一大特色, 本作的武器数量和前作差不多, 大约在 15 种左右, 其中有不少是全新的武器。制作人比较得意的一件新武器名为“超音速喷发枪”, 这种武器的样子十分古怪, 因为它不是的, 是一只外星蛤蟆! 开火时蛤蟆会打嗝, 巨大的冲击力会把前方的敌人和物品都吹飞, 用起来可谓畅快淋漓。而且, 玩家只要在蛤蟆喷气的适当时机开火, 那么蛤蟆就会打出一个超强的威力, 威力会更加强劲, 开火的时机值得反复练习。



■除了手中的武器, 连你脖子上的瓶子也会有一些新花样。

新作中的武器将更加强调配合使用, 以发挥出武器的最强性能, 这些战斗的策略性有所加强。比如说先使用新武器“冰雷手套”发出大冰块将敌人冻住, 之后切换离子枪将冰块打碎, 那么敌人所受的伤害会大大超过直接使用离子枪, 不断发现这样的强力组合会是游戏中的一大乐趣。

## 剧情

在本作之前,《未来机器》和《胜利大冒险》两部作品已经为新作打下了足够多的底子, 而且开发商 Insomniac 已经向玩家保证, 这将是《瑞奇与叮当》“未来篇”的大结局, 所以的剧情都在本作中得到解答。游戏依然采用了前作的引擎, 但这并不意味着画面没有进步, 开发《抵抗 2》的探索出的一些新技术会用于本作, 这无疑会让本作的画面更接近 3D 动画电影的效果。至于游戏最大的改变, 那就是瑞奇在暂时失去叮当之后, 会有一个新帮手, 那就是同为隆巴克斯族幸存者的阿兹姆将军, 也就是在预告片里出现的那个拿着双头扳手的神棍, 他会在战斗中起到怎么样关键的作用, 因为游戏中有中文版本, 相信很快就会有家。



## 解谜

可爱的小机器人叮当因为剧情需要, 已经暂时不能做为瑞奇的同伴和助手出现了, 但他也不会只在游戏最后上个大团圆的一幕才登场, 在本作中, 他的戏份可能比前作更多。游戏中的瑞奇和叮当处于两个空间, 游戏的进程会在两个空间中交替进行。叮当被佐巴版得到了宇宙处名

为“大时钟”的地方, 他在这里遇到了同样被困的另一个机器人, 在新朋友处, 叮当取得了强大的“时空之杖”, 这件神器具有控制时间的超能力。时空之杖可以发出一个大泡泡, 泡泡中的时间流动比外面要慢, 用泡泡套住的敌人或机关就可以顺利干掉, 或回避机关, 是相当实用的能力。



■那么一下出来这么多邪魔鬼队? 在叮当所处的混乱时空里, 什么都可能发生。

更重要的是, 时空之杖本身作为解谜要素的关键, 时空之杖可以复制叮当的动作, 在重播时, 就会有分身出现, 同时到达两个、三个甚至更多的地点进行解谜, 因为录制和播放是可以多次进行的, 同时关卡只是其中最简单的谜题形式, 时间控制能力会为本作的解谜带来无限的可能。

# 戦場のヴァルキュリア2

ガリア王立士官学校

战斗的女武神2 高卢王立士官学校	SEGA	策略角色扮演
战场的ヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	角色扮演
PSP	PS3	PS4
预定2010年1月21日发售	1-4人	5900日元
无对应周边		

“报告指挥官，欧洲大陆又燃起了硝烟！”“什么！战火不是刚刚平息吗？这简直也太不珍惜来之不易的和平了嘛，快带我们去看看这次掀起动乱的到底是哪些不安分子吧！”

## 高卢内乱中的各方势力



高卢国大公

柯迪莉雅·  
G·兰德格里兹

声优：能登麻美子

初代中便登场的柯迪莉雅公主在前作的最后宣布了自己身为达鲁克斯人的事实。面对蛮地排斥达鲁克斯人的反叛军，柯迪莉雅公主态度坚决，她誓要为国土上的每一个公民维护他们应有的权利与自由。

### 兰德格里兹家族 Randgris

历史上，讨伐了给大陆带来灾厄的达鲁克斯人并给整个欧洲大陆带来安宁与和平的正是传说中的异名族——瓦尔基里人，而兰德格里兹家族就是继承了瓦尔基里人一角兽纹章的后裔。在高卢公国，统治者代代由兰德格里兹家族选出，是一个典型的君主立宪制国家。

### 反叛军的战车



反叛军指挥官战车

▶机甲部队指挥官专用的专用战车拥有惊人的大门炮台！红色的车身上金色的装甲让整个战车充满了高贵与霸气。



奥多姆专用战车



加塞纳尔伯爵

吉尔贝尔德·  
加塞纳尔

声优：银河万丈

加塞纳尔家族的一家之主，提倡排斥达鲁克斯人的他图谋排挤柯迪莉雅公主的统治地位并自己独揽王座。吉尔贝尔德之所以有如此资本，和他那豪爽的性格以及宽广的人脉也是分不开的。

加塞纳尔家族是在高卢公国南部拥有强大势力的名门贵族。如今掀起动荡的反叛军，正是以加塞纳尔家族为中心集结的非法组织，虽然他们自称“高卢革命军”，但实际上对民众而言却是不折不扣的反叛军。反叛军旗帜上标志性的狮子，则是加塞纳尔家族的纹章。

### 加塞纳尔家族



Gassenarl

### 试玩报告 《战场的女武神2 高卢王立士官学校》

SEGA的《战场的女武神2 高卢王立士官学校》试玩会就搭在《如龙4》的旁边。由于前作的素质有目共睹，加上近期持续热播的TV版动画，所以前来参与体验的人不在少数。开始试玩之前，工作人员将我们领进一间临时搭建的“教室”，先进行简单的入学培训（其实就是简单的游戏介绍以及操作说明），身穿加利亚军服的教官和精心装扮的“教室”让玩家们深受

感染。接受完培训就可以正式开始游戏了。PSP虽然较PS3少了几个按键，但操作却同样方便。L、R键用来调整视角以及切换目标，□键进入瞄准模式或者切换武器，○键则是射击和使用道具。游戏的基本单位和前作一样，先消费CP选择行动单位，然后再切换到各个队员单独行动。试玩版最开始的目標是占领一处敌方据点，用战车和狙击兵可以很快将周围的敌人清理

完毕。占领据点之后，游戏会提示玩家选择“后方待机”，这也是本作最大的一个变更要素。所谓“后方待机”，就是让玩家队伍进入友军据点待机，然后再从其据点选择进行据点出击。这和《机战》在内的很多策略游戏类似。记得再选据点，新作将原来每一关的大地图分为了若干区域，要想让玩家队员在这些区域之间相互移动，就必须先占领该区域并选择待机，这是本作加入的一个很重要的新要素。



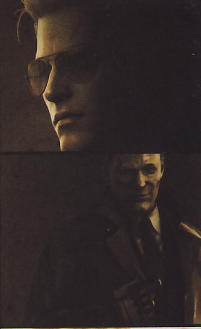
▲前作中一大关的任务在前作中被分成了若干区域来设计，其实也让玩家在过激时轻松了不少。

# 我

是一名战士，我无法了解所有人拼上性命战斗的原因，他们为了自己的信念甘愿献出生命，然而，死不是最可怕的，可怕的是将自己的一生都搭上却无法看清未来的路，甚至在圆头的时候，竟也看不清自己为何一路如此走来。我们为了什么而战？

凭借索尼最先进的技术，曾经的一幕幕不为人知的事终于有幸在小范围内的忠诚的战士圈内呈现。以角色扮演形式，我回到1964年的冷战时期，以传奇战士斯内克的视角经历了谍报行动和食蛇者行动，以最触目惊心的方式经历了那场宿命的对决：前苏联，洁白的花的海洋，风吹拂起波浪，“我”亲手启动核机，“我”亲手杀死了我最爱、最崇敬的恩师——引领者。之后“我”在哥伦比亚创建了属于自己的私人雇佣兵团，也坚持着无政治目的、无自我意识的单纯战斗，“我”以为“我”忘记了十年前的一切，直到那个雨夜，直到那个名为“和平”的女人出现在我面前，“我”才知道，在自己内心深处，“我”从未放手，从未忘记引领者。为了从核威胁中挽救整个世界，“我”将面对“和平行者”。

什么才是真正的和平，我们战斗的原因，我们所保卫的，我们为之一献的，都将在接下来的时间里了解，大首领，从他的视角，我们将明白什么是真正的和平。



文 雷电 美编 anubis 插画 八星龙崎

# METAL GEAR SOLID

## PEACE WALKER

潜龙谍影 和平行者	Konami	动作
PSP	Metal Gear Solid: Peace Walker 预定2010年内 对应平台待定	高画质 售价未定



斯内克  
Snake  
BIG BOSS

# 故事 丰富的新角色登场!

生命的意义、生存意志、对世界的思考对人与人之间的情感的态度是《MGS》系列剧情的魅力所在。本作中有数名个性十足的新角色登场。

スネーク 声优：大塚明夫

ガルベス  
声优：大塚芳忠



右手是红色金义义手的中年男人，是帕兹的前导师，在哥斯达黎加的一所和平大学中讲授近代和平相关的课程。在帕兹的请求下一回到MSF 请接兵清除哥斯达黎加境内的威胁。但是，这个男人身上还隐藏着更多的秘密……



スネーク / 大塚明夫

斯内克曾经是 CIA 特种部队“狐狸犬”(Fox)的队员，战斗和潜入的专家，曾将世界从即将爆发的全面核战中拯救出来。因崇拜引领者(The Boss, 现代特种部队技术创始人)而获得大首领(Big Boss)的称号，但是他的心中从未忘却自己的恩师引领者。退出CIA后在哥伦比亚生活，创建了属于自己的名为MSF的雇佣兵团(MSF 全称 Militaires Sans Frontieres, 英文为 Soldiers Without Borders, 没有国家的军队)。这一次，传说中的战士斯内克将再次从全面核战争的危机中拯救世界。

贾尔维兹  
Galvez



ガルベス  
ラモン・ガルベス / 大塚芳忠





▲深夜，哥斯达黎加的资深学者和热爱和平的女孩来哥伦比亚请求斯内克的援助。



她的方向是 国家或思想而依归了

AMANDA



阿曼达

アマダ

声优：朴璐美

看上去就很精明的女性。从服装来看也是一个训练有素的军人。

CHICO



奇科

チコ

声优：井上喜久子

小个子的少年，从服装来看也是一名士兵。

HUEY



修

ヒューイ

声优：田中秀幸

从外貌看很像美国培养的科学家的少年，似乎参与了Metal Gear的研发。

GECILE



茜茜丽

セシル

声优：小林ゆう

第一眼看上去就非常喜欢漂亮的美女，似乎是个自由的记者。

GOLDMAN



科德曼

ゴールドマン

声优：渡人

英文原意为冲动的男人，应该是指那种难以让人接近的固执男人。

STANGELOVE



异爱

ストレンジラブ

声优：菊地由美

穿着红色风衣的谜一样的女性。关于她的信息并不多。

NO PLACE FOR RAIDEN



非常精彩！  
漫画风格的互动动画

两个名为「和平」的重要角色！



ス・オルテガ・アンドラーテ / 水樹奈奈

帕兹 Paz

パス

声优：水树奈奈

哥斯达黎加的年轻女孩，珍爱和平，曾跟她费尔维兹并未获得认可的联合国大学学习国家之间的「和平死法」。她在哥斯达黎加被神秘的武装力量劫持，逃脱之后和费尔维兹一同来到MSF的总部为自己的国家请求救援。她的名字「Paz」在西班牙语中的意思是「和平」。



ミラー 声优：杉田智和

米勒 MILLER



米勒在MSF中担任重要的管理角色，在任务中支援斯内克。他是美国总司令军官和一个日本人的孩子，当美国部队占领日本时在日本出生，当时的名字为「カズヒラ」，日语中这个词的意思就是「和平」。在美国的一所大学毕业，加入了日本自卫队，兵役结束后，以雇佣兵的身份在各个国家间辗转，最终在哥伦比亚遇到了斯内克。

试玩版拥有9个关卡，都拥有各自的主题

任务名	内容	最大游戏人数
オープニング / オープニング	开场动画和教学关卡	1
据点制圧	潜入安卡，取消天花所有人	1~2
対戦ステージ パナネル・フォルタ・デ・オロ	消灭阿克坦克	1~4

## 基本操作

剧情之后是教学部分，玩家需要控制大首领在海滩上熟悉一下游戏的基本操作。基本的按键模式为シュータータイプ（射击模式）和アクションタイプ（动作模式），将视角的四轴方向均设定为正常（不反转）。

按键	射击模式	动作模式
上	动作	视角上移
下	蹲、长按趴下	视角下移
左	装备盒选择	视角左移
右	武器选择	视角右移
L	准备攻击	视角还原
R	攻击	准备攻击
△	视角上移	动作
○	视角下移	武器的用途非常广，除了场景互动外，蹲下靠近敌人的士兵可以拍打他们的身体掉出道具；装备一部分装备足时使用它们，单枪动作中为上弹；打开自动锁定(AUTO AIM)的时候，按住准备攻击键不会出现准星，斯内克会自动锁定前方视野范围内的敌人，这时候射击就可以攻击到他们，但是准确度会稍低。大范围转动视角就会自动变更锁定的敌人，试玩版被锁定的角色没有任何标志，希望在正式版本中能有所改进。
□	视角左移	攻击
×	视角右移	蹲、长按趴下
游杆	移动	
START	显示菜单	注：以下内容按射击模式介绍
SELECT	自动瞄准切换/合作通信	



## 操作细节

游戏的基本操作模式和《MGS4》相似，直接用R为近身攻击或CQC，所以无法在不举枪的状态下直接使用武器，按住L准备攻击后按R才能使用武器，用调整视角的四个按键瞄准，方向键左右可以变更斯内克的身体的左右位置（在使用狙击枪时会有更大倍数）。方向键下可以在站立和下蹲之间切换，按下下键趴在地上。动作键的用途非常广，除了场景互动外，蹲下靠近敌人的士兵可以拍打他们的身体掉出道具；装备一部分装备足时使用它们，单枪动作中为上弹；打开自动锁定(AUTO AIM)的时候，按住准备攻击键不会出现准星，斯内克会自动锁定前方视野范围内的敌人，这时候射击就可以攻击到他们，但是准确度会稍低。大范围转动视角就会自动变更锁定的敌人，试玩版被锁定的角色没有任何标志，希望在正式版本中能有所改进。

## 近身攻击和 CQC

不装备武器的近身攻击就是斯内克标志性的拳打脚踢。每一下都有耐力伤害。如果装备了武器，根据武器持法不同，会发动不同的近身攻击，比如拿着冲锋枪就是给敌人一枪托。

推滑杆并按R键做出翻滾判定，除了可以躲避敌人的攻击之外，还带有攻击判定，虽然伤害很低，但是可以让敌人产生硬直。



CQC是从《MGS3》开始加入到游戏中的，试玩版中的CQC动作不多，靠近敌人后如果是空手或者装备着可以发动CQC的武器（单手手枪之类），屏幕下方就会显示按R键发动CQC的提示图标，这时候不推滑杆按R键就可以揪住敌人的脖子，持续按住R就会慢慢耗光他的耐力，让其眩晕，擒住敌人时推滑杆就会将他向相应的方向推出去，也可以在按R的同时推滑杆，这样就是快速摔投，如果是敌人未发现斯内克之前的背后摔投，可以一击让敌人眩晕，如果斯内克已经被发现的话，一般需要两次摔投才能让其进入眩晕，如果周围近距离内

# 作战 TGS 试玩版完全接触!

试玩版的内容非常充实，第一个任务开始前欣赏一段精彩的CG后可以通过教学关卡学习本作的基础操作，从3个各不相同的任务中，玩家可以实际体验游戏的系统。

## METAL GEAR SOLID

## 角色

试玩版提供了4个不同装备的斯内克供玩家选择。

战斗装	BATTLE DRESS	防御力高、隐蔽度低，适合常规战斗
潜行装	SNEAKING SUIT	隐蔽度高、武器携带量少，适合潜入任务
丛林装	JUNGLE FATIGUES	各项能力均衡，拥有狙击枪，适合各种任务
裸装	NAKED	防御力和隐蔽度都比较高，武器携带量大，移动速度快，典型的战士



有三种模式：着脱タイプ，在道具与无装备间切换；プリースタイル，在两个装备的道具间切换；3スロットタイプ，在三个装备的道具间切换。

## 伤害表示

试玩版提供了一些武器，包括大家熟悉的麻醉枪MK22、震爆弹、RPG-7等，瞄准时准星各不相同。装备武器后，右侧的武器栏内标有CQC组为可以使用CQC，标有“ZZZ”的代表是麻醉性武器，弹头内的弹药也有小横线条表示，弹药数量左侧的长条是消音器的耐久度。

游戏中的人物都有血槽和耐力槽两部分，敌人的血槽完就会死亡，耐力槽完就会进入眩晕状态。击中命中敌人时，红色圈代表伤害，蓝色圈代表消耗敌人耐力，不同的武器攻击敌人不同的部位都有不同的伤害。麻醉枪命中没有头盔保护的敌人的头盖拥有2W以上的麻醉量，能让其直接进入睡眠，如果不是头部，麻醉伤害大概只有数百到上千，之后会引起敌人的注意，他们体内的麻醉值会慢慢增长，一段时间后会自动睡着，麻醉值慢慢增长的期间你也可以继续攻击他们以缩短进入睡眠的时间。

有多个敌人，快速摔投可以继续使用，顺次将所有敌人放倒。

潜行慢慢接近敌人后，装备武器在其背后按L举枪，斯内克会说：“别动！”这时候敌人就会乖乖地束手就擒趴在地上了。



▲CQC擒拿敌人，按住R会连续消耗对方的耐力



▲缴械投降的敌人，可以拍出4个道具，然后用气球回收

## 道具选择与前作相似

按住道具选择键后打开选择菜单，这时候和《怪物猎人》中选择道具的方法相同，□和○左右移动光标，停在道具上松开道具选择键就装备了该道具，光标悬停时还可以按R直接使用或按L丢出到场景中（部分道具无法使用）。游戏是实时进行的，打开任何菜单都无法暂停游戏，切换道具的时候人物无法移动。游戏提供了轻按一下按键快速切换道具的设定，

名称	英文名	作用
气球	FULTON SYS	装备后普通想要回收的人脚下。按动作键使用，死亡的敌人无法回收。气球、罐装或机械掉落的敌人可以回收。
盾	SHIELD	装备后按准备攻击键就可以举起来，防御性很好，但是有一定的耐久度，受到较多攻击会损坏。
雷达雷达	SOLITON R.	装备后可以在右上角显示一定范围内的地图和敌人的精确信息（和 MG51 23 相同）。试玩版只有一块电力，用完后需要等待一段时间，充到电一半以上时才能再次使用。
声波探测器	SPND IND.	右上角显示声波探测器，有敌人的方向会有较大波动，靠近后显示一个小红点，NK 表北方。

## 装备品、武器和战术

丰富的道具一直是《MGS》的特色，试玩版中就提供了非常多的装备品和武器。装备品包括大家熟悉的军帽 (RATION)、望远镜 (BINOS)、纸箱 (BOX)，新的道具自然是配合游戏的系统而生：

## 潜入战术丰富

试玩版中敌人的 AI 并不高，有时候很容易犯错，玩家可以注意屏幕右上角的隐蔽度百分比，隐蔽度高自然就不容易被发现，靠近墙壁后按动作键墙壁或在原地趴下都可以提高隐蔽度，但是这两个动作都不允许玩家移动，靠墙时可以用 R 键敲击墙壁发出微弱声音吸引敌人注意力。试玩版的潜入难度不高，玩家只要善于使用麻醉枪就很容易被不被发现，0 杀人过关，需要注意的是一定要避免睡着的敌人被其他人发现，否则他们会跑过来叫醒他。可以找一个视野好的位置，在很短的时间内给场景内所有人的身体来一枪，数秒钟之后他们会纷纷倒下，没有人会去叫醒其他人。



## 高评价

系列的宗旨自然是潜入，不被发现，0 杀人，最短时间过关是所有 MG Ser 追求的最高境界。本作的过关评价就是从这三个方面出发的。取得 A 评价就可以取得一张记录自己过关成绩的壁纸，试玩版的三个关卡，前两个要想取得高评价比较容易，最后一关过关就就要有些技巧了。首先要明确确定战斗的目的——消灭坦克，另外这关是不许被发现次数的。

于是我们有了第一个方案，强攻，使用战斗装束或裸装，不在乎是否被发现，以坦克为目标，只要围着坦克转圈并攻击就不太会受到机枪的伤害，在坦克要发射炮弹的时候，其他士兵会出现在地上，这时候就准备滚动躲避，一般是 3 连射。手雷、机枪和 RPG 都用上，场景中的坑中央有机枪子弹，每过一小段时间就会刷出新的，将坦克 2 条长长的血条全部打完之后过关。

正确的法则是先消灭所有士兵，之后坦克中的副队长会探出头，这时候只要求攻击副队长



的上半身就可以完成任务。我们可以选择杀人，用重武器消灭一波波的士兵后再用一发 RPG 消灭队长即可。

要取得高评价的话，就要将上面的战术稍稍更改，使用麻醉枪挨个麻醉士兵，之后用气球回收，会不停地有士兵补充上来，同一时间最多 4 个，两两一伙站在坦克左右，可以两两分开消灭，坦克不会被发现炮管正对的前方的敌人，所以在坦克的一侧不会被副队长或另一侧的敌人发现，回收 14 个士兵之后，再用麻醉枪攻击副队长，数发麻醉弹连续战斗，会有不一样的回收副队长的过关演出，过程中不被发现就可以取得 A 评价了。



## 潜入战术丰富

本作的联机合作部分是重头，试玩版提供的后两个任务都可以联机游戏，玩家选择自己希望使用的角色后一同进入游戏。玩家在自己的机器上看见自己控制的斯内克是露脸的，其他人都是蒙面装备，联机的神检查环使用方法终于明确，两人靠近后有一声效果音，之后算“连结”上了，身体周围的环形由白色变为橙色，这时候环形上会有箭头标明同样的位置，外围还有一个非常大的橙色圆环，这是连结范围环。

在范围环内，所有斯内克的血都叠加在一起，全部耗完才算死亡。连结中的玩家可以使用对方的武器和装备品，在打开武器菜单时按△和×可以切换不同的玩家的道具栏，自己的是白色，其他人的是橙色，每种道具只能有一个人装备，所以装备了其他人的道具他们自己就开不了。

当玩家跳出范围环，连结状态取消，两人身体周围的圆环变为白色，范围环消失，血槽分开，只有再靠近到圆环重新碰撞后才能真正进入连结状态。

面对同伴按住动作键就会进入同步状态，按动作键的被动斯内克会将手放在对方（主动斯内克）肩膀上，这时会自动跟随着主动斯内克做出相同的移

动动作。同步后躲避敌人的视线会更加方便。非连结状态下，一个斯内克倒下后，另外一个人可以上前按动作键进行心脏按摩复苏疗法，一小段时间之后可以救起同伴。

合作模式值得研究的战术非常丰富，试玩版中可以稍稍尝试，更多的内容敬请留意今后的报道。



■可以使用对方的道具，其他人的道具栏是黄色的



Disney SQUARE ENIX

# KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

キングダム ハーツ バイースリーブ

新闻资讯 TGS 特报

在东京电玩展2009会场里“战斗”了大半天之后，真得实在走不动了的我便靠在了Square Enix展台前面的墙上休息，却在不加不觉中进入了睡梦之中……在梦中，我到达了一完全陌生的环境。我漫无目的地四处乱逛，可这时突然从地里钻出来许多紫色看起来像影子的家伙把我团团围住，看起来明显不怀好意。正当我出逃两难的时候，一把外型看起来很像钥匙的剑不知被谁插到了我的旁边，我捡起这把“钥匙剑”将这些紫色全部消灭。之后一名金发男孩微笑着走向我，我才知道原来刚才这里是，而从梦中我了解到——这里，叫做“梦幻岛”。

王国之心 普中诞生	Square Enix	动作角色扮演
PSP	PlayStation 2 / PSP / 3DS / Wii U / Xbox 360 / PS4 / PS5	发售日期
预定2010年1月	1~3人	售价未定
対応通信機能		対応玩家年龄：全年齡

文 白夜 (levelup.cn) 美编 忽悠悠 插画 八望龙崎

## 彼得潘 Peter Pan

彼得潘永远是那个少年，并不会长大。性格天真，常常没有充分考虑到周围的情况而任性妄为。他靠着叮当的金色粉末得到飞行的能力并以短剑为武器战斗。在本作中他和他的伙伴们一直在为寻找某个东西奔波着。

## 叮当 Tinker Bell

梦幻岛上妖精之谷出身的小精灵。她并不会说话，只能以手势及动作来和别人交流。她可以说是一个不折不扣的醋坛子。只要有诚心，就可以借助她的金色粉末在空中飞翔。

# 在梦幻岛经历 寻找海盗宝藏之旅!



光? 何のこただい?



## 菲恩托斯的故事

乐于助人且勇敢的菲恩托斯决定帮助彼得潘和叮当去阻止虎克船长的阴谋诡计。而就在这个过程中，他无意间取得了一块神秘的结晶。



▲▲菲恩托斯和彼得潘他们在寻找宝藏的途中遇到了梦幻岛上找麻烦的虎克船长。难道他们的目的也是宝藏么?

## 阿克雅的故事

在追寻泰拉和菲恩的途中，阿克雅来到了梦幻岛并遇到了彼得潘和失落的孩子们，于是她决定帮助小飞侠一起去寻找宝物。



## 泰拉的故事

追寻“杰阿诺特大师”的泰拉也来到了梦幻岛。他唯一的线索就是杰阿诺特大师所提到的“纯粹而光明的心”。从画面上看起来，在梦幻岛的探险过程中，泰拉将与彼得潘发生冲突?



寻找黄金之心



▲虎克船长和他的部下斯密(スミ)发现了隐藏的宝藏,但这时无数的“无知”突然出现在他们面前……

## 虎克船长 Captain Hook

左手上装着铁钩的海盗船船长,所以也被称为“铁钩船长”。因为左手曾经被彼得潘切断的断根而不断地找他的麻烦,但是如果遇到先前吃掉了自己左手的那只愚蠢的话则会立刻害怕到完全失态。



## 失落的孩子们 Lost Boys

这些孩子与父母失散,再也不会长大。他们在梦幻岛遭到彼得潘,从此听从他的指示而行动,并一起快乐的生活。这些孩子以胖胖的卡比(カピ)为首,总共有6名成员。



▲彼得潘正对立上站好的失落的孩子们“战斗成员”。

白雪公主虽然在系列初代中出现过,但真正关于她的世界的故事在这次的《王国之心 梦中诞生》中才算是真正正式登场。同名世界的白雪公主的故事会因为泰拉等几名主角的加入而产生什么样的变化呢?

## 白雪公主 Snow White

Snow White

拥有如雪一般白皙的皮肤以及一头美丽黑发的公主。在一次外出摘花的时候,恶恨她的继母皇后跳出了刺客企图杀害她。但刺客见到她后却起了怜悯之心,于是逃过一死的公主躲藏在了森林深处……



来自苏伊埃及的魔法师,各种魔法大师。



来自苏伊埃及的魔法师,各种魔法大师。

## 菲恩托斯的故事

菲恩在森林深处遇到了刚刚逃匿刺客魔掌的白雪公主,他用诚挚的笑容让惊魂未定的公主重拾勇气。但是菲恩同时也明里阳谋地将森林里捡到魔女下了毒的苹果交给了白雪公主。



来自苏伊埃及的魔法师,各种魔法大师。

## 七个小矮人 Seven Dwarfs

在森林深处靠采集宝石为生的7个小矮人。因为白雪公主会帮助他们打扫并给他们做饭,于是帮助地将她藏匿在家里。根据“开心果”、“糊涂蛋”等名字可以看出他们各自不同的性格,但不爱干净则是7个人的共同点。

# 7名保护公主的可靠“骑士”?

◀皇拉遇到外出摘花的白雪公主，并向其打听“杰阿诺特大师”的行踪，她会做些什么吗？



### 魔镜 Magic Mirror

只会诉说真相的魔法镜子，总是为女王寻找各种问题的正确答案。也是从它这里，泄露出了白雪公主逃过了刺客的追杀并且还活着的事情。



### 泰拉的故事

皇后知道泰拉是来寻找“杰阿诺特大师”之后便向他提出了条件：只要泰拉肯完成她拜托的事情，她就会向魔镜询问出杰阿诺特大师的行踪。



要求……  
泰拉将如何  
回应皇后的

### 阿克雅的故事

阿克雅到来时，白雪公主已经吃了被下过毒的苹果而陷入了永远的沉睡中。看到悲伤的小矮人们无助地哭泣，阿克雅决定前往皇后的城堡找出唤醒公主的方法。



### 皇后 The Queen

皇后的最大特点就是“只要自己不是这个世界上最美的人就无法忍受”。自从魔镜某次告诉她白雪公主才是这个世界上最美的人之后，皇后就一直想尽办法想要白雪公主的命。她借助魔法等手段变化成为巫婆，将已经下了剧毒的苹果交给了白雪公主……

巫女 (皇后)

皇后的魔爪悄悄伸向了白雪公主……

## TGS2009试玩报告——联机篇

本次 TGS 上提供的试玩版应该说非常厚道，有单机模式和联机模式两种。在进入试玩区前工作人员会询问你要玩哪个模式。如果选择了联机模式的话，则需要等待另外两个玩家凑够三个人才可以进行。

联机模式的舞台是在一个竞技场内，而参与游戏的玩家的目的很简单——消灭四面八方涌来的敌人。在这个过程中三名玩

家必须根据自己所使用的主角的特点，发挥优势在保证自身不被打倒的情况下尽可能地消灭敌人，可以说这是一个“合作与竞争”并存的过程。而可以体现同伴间合作的除去配合杀敌之外，还有以下几种情况：当有的同伴被打倒时，另外的玩家需要跑去连打按键帮助他复活；当有同伴被敌人的机关困住——比如被关进笼子时，其他的玩家要迅速跑去打破笼子救他出

来等等。游戏的总体节奏相当快，加上不断出现的敌人以及满屏华丽的攻击特效，打起来非常热闹爽快！

战斗结束后会根据玩家的表现授予玩家勋章，不过目前有什么作用不得而知，也许可以像 NDS 版《王国之心 358/2 天》中那样换取珍贵道具。此外还值得一

提的是，联机模式中三名主角的造型都是《王国之心 II》的神秘影像中的铠甲战士哦！



### 联机模式的秘密

据游戏的副总监安江泰生透露，本作中联机模式与单机模式是互通的，也就是说在联机模式里取得的道具以及角色取得的成长都会保留到单机模式的。反之亦然，再联机模式除去“竞技场”外，还有其他许多类型。

继上次重点介绍了“指令风格”系统之后,本次为您介绍的是与角色的“焦点计量槽”(FOCUS)有关的本作新加入的必杀技系统“锁定强攻(シューティング)”。根据角色不同,开发人员特别制作了针对三个主角特色的锁定强攻必杀技,设计精妙,华丽无限!



## 菲恩托斯

菲恩的锁定强攻必杀技的攻击方式是以极快的速度接近被锁定的敌人,然后用键刃发动乱舞给予敌人多次斩击。这招被称为“光子冲击(フォトンチャージ)”。



▲锁定强攻如果达到了指定的发动次数,则会出现这样的特殊技。



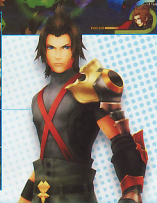
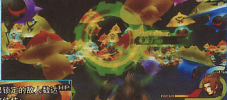
## 泰拉

泰拉的锁定强攻技能是“行星爆炸(スターバースト)”,由键刃放出无数光弹,像流星一样将敌人击毁。



## 阿克雅

以招式华丽优雅著称的阿克雅的锁定强攻必杀技被称为“彩虹雨(レインボーシャワー)”,当七彩漩涡光芒出现时,敌人也随之被飞瀑灭。



## TGS2009试玩报告——单机篇

单机篇的试玩分为泰拉篇、阿克雅篇和菲恩托斯篇三个章节,每个主角的内容都是一些杂兵战加一场BOSS战。

试玩主要给玩家体验的就是本作中战斗部分的核心系统——指令风格以及锁定强攻。其中指令风格系统可以说彻底改变了系列的传统打法——在开始的无指令风格状态下,角色们拥有的可以说都是一些比较平庸的攻击手段,而玩家要想使用各种非常强力的招式,就要时刻为改变指令风格而努力积蓄指令计量槽,这就要求玩家不间断地攻击敌人,这已经无形中加快了战斗节奏,所以战斗打起来十分紧张爽快。而更重要的是,在这

个不断攻击积蓄指令计量槽的过程中,玩家还要考虑到想要变成哪种指令风格而特意使用某种招式来进行攻击,比如想要变成擅长火属性攻击的“火焰开拓者”,在积蓄指令计量槽的过程中就要多使用火属性的攻击,而在转变指令风格成功后,玩家依旧要不间断地攻击敌人以求再次积蓄满指令计量槽以释放该指令风格的特别终结技。这个设定导致整个试玩版就是在不断地战斗中度过的。而锁定强攻就类似于传统的RPG中的必杀技,在敌人众多的时候释放一下可以起到非常关键的作用。这两个系统加入后的战斗总体留给玩家的印象就是:刺激、爽快且华丽到令人发指。除去一般的战斗,不得不提的

还有本作的BOSS战。系列一直以BOSS战的精妙打法闻名,本作自然也不例外——寻找BOSS的打法是非常有趣的一件事。以阿克雅篇最后的BOSS魔镜为例,它会分出无数个分身来以各种方式攻击玩家,而玩家则需要找出它的真身来攻击才会对其造成伤害,相当长一段时间内白皮一直是处于被压着打的状态。后来仔细观察后发现,在无数分身中只有一个魔镜是面带微笑的,于是我曾尝试攻击它,果然那才是真身,而完成这个发现的过程就是游戏BOSS战的最大乐趣了。

最后要提的是,游戏的画面非常漂亮,可以说不亚于PS2版,而各种华丽特效在PSP上也毫不缩水,只可惜在同时显示很多敌人时会有轻微的拖慢现象发生。另外比较可惜的就是本次的试玩版并没有

提供任何可以进行的菜单操作。



文 九兵卫 美编 一刀

插画 八里龙崎



# hack//Link

www.dothehack.com

随着条：畅游在 hack 的世界中，和众多角色们一起战斗真是大爽啦哦。我最喜欢的小清水……不不，天城彩花小姐怎么没看见呢？我想和她发动一下必杀技，那效果肯定非常华丽啊。

沧海的奥尔加：“天城彩花小姐目前正在接受记者的采访，还没有进入 The World 呢”。

凯特：“你的另一个同伴好像也在采访她哦”。

随着条：“什么？九兵卫太自私了……居然让我一个人杀怪升级，自己却跑去采访小清水……”。

银汉：“喂！小雾条你别跑啊，BOSS 来了我顶不住了啊！”

hack//Link	NBGI	角色扮演
PSP	hack//Link 发售日未定 对应主机未定	日版 售价未定 对应玩家年龄：未定

新闻资讯 TGS 特报

## “《hack》系列”简介

由空架的网络游戏世界“The World”中各类变异的出现作为整个游戏的主线，早在PS2上的作品便以其独特的世界观吸引了一大批玩家，其后推出了动画、小说之类的周边。各代中的登场人物都有着一定的联系，在“The World”这个虚拟的游戏世界中展开不同的冒险之旅。



主人公  
**九龙时郎**  
CV: 三瓶由布子

一个中学2年级的阳光少年，某一天受到神秘转校生天城彩花的黑色DISC影响而被传送到到游戏世界之中……

女主角  
**天城彩花**  
CV: 小清水亚美

指引时郎的神秘转校生，非常帅气的性格，学习成绩优秀，体育万能，至于她为什么要把时郎传送到游戏世界中就不得而知了。

## 系列作品人物总汇集

### 同伴多达30人以上!

和主人公一起展开冒险的同伴们多达30人左右，而且都是系列作品中的人气角色，还包括动画版的几个角色，绝对能够让系列FANS为之感动，在这里先介绍一些耳熟能详的角色。

**阿尔比雷奥** CV: 小野大辅  
小说《hack//AI buster》的主人公，以传说中的神枪“沃塔”作为武器。

**奥尔加** CV: 增谷康纪  
游戏《hack//》中登场的剑士，被称为“沧海的奥尔加”，也是凯特的朋友。

**凯特** CV: 相田桐香  
游戏《hack//》中的主人公，以敏捷的动作而非闻名的双剑士。

**巴尔姆克** CV: 松山修之  
游戏《hack//》中登场的剑士，被称为“苍天的巴尔姆克”，有着非常正直的性格。

**法兰克罗斯** CV: 浅野真澄  
一直在背后支持凯特的重剑士，有着冷忽然让人捉摸不透的奇怪性格。

**米斯特拉尔** CV: 夏本温子  
游戏《hack//》中登场的咒文师，性格天真烂漫，喜欢收集各种小饰品。

**银汉** CV: 千叶一伸  
动画《hack//SIGN》中登场的剑士，正义感超强，发誓要效忠于昂。

**昂** CV: 名冢佳织  
动画《hack//SIGN》中登场的重剑士，待人非常温柔，一直支持着司。

**司** CV: 高须水树  
动画《hack//SIGN》中的主人公，咒文师，在“The World”的世界中失去了意识。

**雷密尔** CV: 丰口惠  
动画《hack//SIGN》中登场的重剑士，非常帅气的性格深得玩家们的喜爱。



# 组队冒险，乐趣多多！

本作中由于同伴很多，所以组队系统会大幅简化。选择一个同伴加入队伍即可。这名同伴会由AI自动控制，玩家可以对AI的行动方针下达多种不同战术，而

且根据同伴不同的性格，在战斗中的表现也会不同。例如有些角色的性格非常豪爽，他就会义无反顾地和敌人硬碰……所以在选择同伴时还得多多考虑哦。

这次的link可以说是“E.hack//”系列的完结篇了，相对于前作种种猜测的剧情猜测，各位一定能在link中找到一个满意的答案。



## 战斗指南 1

### 活用“BREAK系统”吹飞敌人

本作中的战斗系统总共分为三个大部分，普通攻击对敌人造成的伤害微乎其微，在敌人血槽下方表示的“BREAK槽”便是战斗最为关键的地方，首先运用普通攻击和连续技把敌人的“BREAK槽”打空，之后就可以把敌人打成硬直状态，接下来就可以选择挑空或者吹飞了。

▶当敌人浮空之后按住+键即可进入爽快的追击模式。



▲与同伴合力破敌敌人，之后进入华丽的追击模式。

## 同伴们之间产生共鸣的能力设定

主人公拥有一种特殊能力，在组队的时候，和其他同伴的能力会产生互补的作用，所以在选择同伴时不仅要考虑到他们的个性，也要优先选择带有强力技能的同伴。



▲提升HP、增加攻击力和HP回复这类技能通常是我们不二选择。

## 战斗指南 2

### 华丽的追击系统

当进入追击模式后，在屏幕下方会出现“时间槽”，此时对应黄色箭头与“时间槽”准确地按下按键便能多追打一下。可以说“追击系统”才能对敌人造成真正意义上的伤害，而且把敌人的HP削弱到0后还能使用终结技，除了有魄力演出效果外还能获得额外的经验值奖励等等，如何活用追击系统不仅影响着战斗的难度，同时还关系到角色的能力加成等等。



时间槽

当HP削弱到0后发动终结技！



▲在追击模式中把敌人的HP削弱到0以后就可以发动终结技，使用终结技来战斗可以获得额外的能力加成与经验值加成。

## 战斗指南 3

### 必杀技

在追击过程中，如果屏幕右侧的“必杀槽”处于MAX的状态，我们便可使用威力巨大的必杀技了。必杀能不仅是游戏中攻击力最大的招式，而且会有动画版的Cut in演出效果，搭配不同的同伴都会有不同的效果，有些Cut in还非常搞笑。

▶当必杀槽处于MAX状态时，上方就会多出必杀技的技槽。



必杀槽



发动必杀技时，会有不同的同伴容易出场哦！



▲发动必杀技后出现的计时槽，对应的指针要停留在红色区域才能发动必杀技，从图中可以看出或许会有3种不同的必杀技？



同伴是很汉的场合时……

# LAST RANKER™

为了成功讨伐实力强大的魔王，晴天和玛娜等人决定开始在大陆各处寻找曾经重创过魔王的传奇人物，而根据目前获得的最新情报，大陆南侧的渔村中似乎居住着一名被人们冠以“最后的战士”封号的人，究竟他不是我们的目标人物呢？还是赶紧前往目的地一探究竟吧！

新闻资讯 TGS 特报

最后的战士	Capcom	角色扮演
PSP	预定2010年发售	价格未定
文 晴天 美绪 木仙 插画 八望龙崎	对应周也未定	对应玩家年龄：全年齡

## PSP 史上最強RPG诞生?

### 华丽制作阵容

对于很少涉足角色扮演游戏领域的Capcom来说，被大家熟知的估计也就非《龙战士》系列莫属了。这次公开的PSP原创新作一上来就打着“PSP 史上最強RPG”的口号，在很多玩家看来虽然有点大言不惭，不过在了解以下参与制作的人员后，相信绝大多数人还是会改变自己的初衷，对游戏的整体素质充满信心，毕竟这样的梦幻组合能够吸引的FANS群体可是相当庞大的。

- 制作人** 松川美苗  
代表作：《逆转裁判 新生的逆转》、《逆转裁判4》
- 监督** 新纳一哉  
代表作：《世界树迷宮》、《七龙战士》
- 剧本** 野岛一成  
代表作：《最终幻想VI》、《王国之心》
- 作曲** 下村阳子  
代表作：《王国之心》、《街头霸王II》
- 人设** 吉川达哉  
代表作：《龙战士》系列、《鬼泣4》

### 首批公开的主要人物



## 吉格 Zig

边境的狮子

声优 神谷浩史

总有一天，我会不输给任何人，屹立于顶点！

### 名词解释 战候机构巴扎尔塔

统一管理世界上所有战士的机构，奉行“武力维持国家”的行动方针，认为“强大就是正义”。从这个设定我们也不难推测出该机构其实拥有很大的隐患，一旦被别有用心的人利用，很有可能就会演变出一系列让我们都无法预测的可怕事件。

灰熊流浪民族“坎塔雷拉”（カンタレラ）日复一日举行传统仪式的生活，并毅然决定离开故乡加入战候机构“巴扎尔塔”（バザルタ）的青年。寻求生存的价值，让自己变得更强是他人生的最大目标，所以在任何时候他都竭尽全力进行战斗。

我们既是同期成员，也是对手，让我们共同努力吧！

# 莲 Ren

声优 井上麻里奈

和吉格同时加入战候机构的少女，既是同伴也是对手。她的真实身分是过去被灭亡的王族“萨尔特博雷”（サルトルーレ）的后裔，为了在战斗中扬名并最终复兴王族，才加入到残酷的排位赛中。

▶ 莲性格活泼可正式战斗时战候机构的一员，也正是从那一刻起男女主人公的命运发生了翻天覆地的变化



## 亡国的骑士皇

## 三大看点一把抓

### 剧情

除了成熟的人设风格，这次游戏的剧情中由于融入了类似少年漫画的友情、对决等元素，所以将其戏称为“成人版少年漫画风格”的作品也不为过。游戏中的主要角色都是以成为最强的战士这一个目标而奋斗，思考方式与常人的不同自然也是剧情上的一大看点，再加上熟悉野岛一成的玩家肯定都了解他所创作的剧本一向都以深奥内涵而闻名，即便是

“两个一起长大的男子和一个女人”的组合看起来没有新意，但实际的游戏过程绝对会超出大家的想像且不落俗套。



### 战斗

根据制作人员透露的

信息，游戏的战斗并不是传统的指令式，而是在玩家按键的瞬间角色便会开始行动，很强调真实时间性。只要玩家把握好攻防按键时机，使用低等级的角色战胜强敌自然也成为了可能。惟一提醒玩家的是，战斗中玩家并不能操作角色移动来躲避敌人的攻击。另外从目前公布的战斗画面中我们暂时只能看到队伍中只有吉格一人，他的主要武器是右手的剑，而左手的副装备可由玩家自己搭配。例如枪、护腕和盾牌等，当然再装备一把剑变成“二刀流”也不错。

▶ 对敌进攻时攻击时间是战斗中最特殊的时间，也是玩家最努力的时期又到了

### 音乐

本作的音乐由大家绝不陌生的下村阳子负责，主题是“有力度、舒畅、酷”。除了激烈的快节奏曲子之外，她还编写了冷静、悲伤的曲子，力求让玩家在游戏中的过程充分感受到音乐对情绪的感染力。另外本作的战斗音乐严格上来说是一首“歌曲”，加入人声演唱的作法对调动玩家的情绪也起到了相当积极的作用。

难道认为我们两人情同手足，一直遵守传统的只有我吗？



# 法兹 Faz

## 疯狂的剑兽

声优 中村悠一

和吉格从小一起长大的坎塔雷拉人，本来深厚的友情因为吉格离开了故乡而逐渐淡薄，但原本认为不会再相见的两人，却被残酷的战斗命运捉弄而以对手的姿态狭路相逢。

电视机前的各位观众，一年一度的高达格斗擂台再度开幕了！来自全世界的高达战士们将齐聚一堂，在这里展开激烈的角逐。除了历届参战的老面孔之外，这一次的高达擂台赛中还会出现不少的新面孔。如果您渴望一睹新世代高达战士的风采，那么就请锁住频道，热切关注本次的报道。Gundam Fight, Ready Go!



機動戦士ガンダム

## ガンダム VS ガンダム NEXT PLUS

文 炎騎士 美编 木仙 插画 八望龙崎

机动战士高达	高达对高达NEXT PLUS	NBGI	动作
PSP	机动战士ガンダム ガンダムvsガンダム NEXT PLUS	1-4人	9980日元
	2009年11月17日		对应玩高年级、全年龄
	PS2对应中		

新闻资讯  
TGS特报

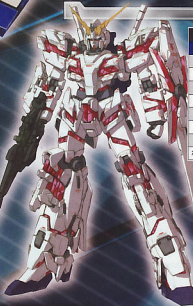
名为独角兽的白色机动战士



### ユニコーンガンダム 独角兽高达

出自《机动战士高达独角兽》

福井晴敏所著小说中的主人公机体，亦为描写“宇宙世纪”世界观高达作品中的最新锐机种。该机器的最大特征就在于可以在“普通状态”的独角兽模式”以及能力爆发后的“毁灭模式”之间进行切换。进入“毁灭模式”后的该机拥有远高于一般MS的机动性能和格斗能力。



指令	武器
主射击	光束火焰炮
蓄力射击	光束长枪(突进)
副射击	光束长枪(投掷)
特殊射击	榴
格斗	光束军刀
特殊格斗	光束军刀
援护	リゼ尔
机体COST	3000



出自《新机动战记高达W·无尽的华尔兹》

张五飞的爱机——哪吒，高运动性和双头光束三叉戟赋予了该机极强的近距离格斗能力。龙爪式伸缩双臂又可以对付距离的敌人发起致命攻击。



### ガンダムナタク 哪吒高达

指令	武器
主射击	龙爪攻击
蓄力射击	双重龙爪攻击
副射击	双头光束三叉戟(投掷)
特殊射击	龙爪攻击(捕捉)
格斗	双头光束三叉戟
特殊格斗	双头光束三叉戟(突进)
援护	サーベント
机体COST	2000

指令	武器
主射击	麦格奴姆光束枪
蓄力射击	加特林光束炮
副射击	高能火箭炮
特殊射击	NT-D系统
格斗	普通格斗
特殊格斗	武器装填
援护	リゼ尔
机体COST	3000





零式飞翼出击!

## ウイングガンダムゼロカスタム 飞翼高达零式·改

出自《新机动战记高达 W·无尽的华尔兹》

作为希罗的座机，飞翼高达零式·改的双联装光束破坏炮拥有极高的破坏力，背部的翼装甲除了令该机具备了飞行能力之外，还可以起到突入大气层时的隔热作用。

指令	武器
主射击	光束破坏炮
蓄力射击	双联装光束破坏炮
副射击	加农机关炮
特殊射击	飞翔
格斗	光束军刀
特殊格斗	光束军刀(突进)
援护	ガンダムサイズヘルカスタム
机体COST	3000



## リボーンズガンダム 重生高达

出自《机动战士高达 00》第二季

利冯兹·阿尔玛克所驾驶的突进机体，拥有独特的正反两面翻转式变形机构，并且携带有4具大型GN浮游炮以及2具小型GN浮游炮，战斗实力极为可观。

## ダブルオーライザー OO RAISER

出自《机动战士高达 00》第二季

原动画第二季中的主角机，可以在善于射击的GN SWORD II模式以及适于格斗战的GN SWORD III模式间切换，是实力非常强悍的机型。



GN SWORD II 模式	
指令	武器
主射击	GN SWORD II・枪模式
蓄力射击	GN SWORD II・枪模式(齐射/散射)
副射击	GN SWORD II・枪模式(大威力)
特殊射击	武器切换
格斗	GN SWORD II
特殊格斗	TRANS-AM系统
援护	セラヴィーガンダム
机体COST	3000

GN SWORD III 模式	
指令	武器
主射击	GN SWORD III・枪模式
蓄力射击	-
副射击	GN导弹
特殊射击	武器切换
格斗	GN SWORD III
特殊格斗	TRANS-AM系统
援护	セラヴィーガンダム
机体COST	3000



OO高达首度参战!

文 腕薯条 编辑 木仙 插画 八望龙崎

## 本作的舞台重返初代时的高校 怀旧的感觉油然而生。

在很久以前的光辉高校，有着这么一个传说。当年有一个刚刚入学的小孩子名叫“腕薯条”，他是一个品学兼优的好学生，对待周围的同学总是带着温暖的笑容，深得同学们的喜爱。而每当午休时，他总是坐在校园中那棵大树下翻阅他最喜欢的杂志——《游戏初实用技术》，而命运就是那么神奇的东西。不久之后他就和另一个喜欢游戏的女孩子交往了，随后两人在树下相约一定要考入同一所大学。上天还真是眷顾这一对喜欢游戏的情侣，他们的誓约终究成为现实。而光辉高校中关于那颗能改变人们得到幸福的“传说之树”下的故事便广为流传……

雷电：“喂喂，起来吧，要记到啦！”

# ときめき メモリアル4

心跳回忆4	Konami	策略
PSP	1人	价格未定
发售日期未定		

光辉高校在很早以前就流传着一个美丽的传说，相传只要在举行毕业典礼的那一天，在校园中的那棵“传说之树”下告白的情侣，他们就可以获得永远的幸福……

### 游戏简介

## 众多女配角将在游戏中登场

那份心跳的感觉，在 PSP 上重新萌动

系列的传统就是包含了众多女性角色，这些人物的性格千奇百怪，几乎包括了全部女性的所有性格特征，有的健谈、有的优雅、有的文静等等，当然女主角肯定是学习成绩优秀，体育万能的全才……

声优 大光明日香  
生日 6月1日  
星座 双子座  
血型 A型

主人公的同学兼班长，做任何事都有着积极向上的乐观态度，努力、专一是她的优点。非常开朗的性格深受同学们的喜爱，一开始便主动和主人公搭话，非常贴心的类型。

### 星川真希



### 皐月优

声优 浅田树里  
生日 10月14日  
星座 天秤座  
血型 A型

心跳高校的学生会长，比主人公高一届，是个品学兼优的女生。容貌出众，体育万能？我可以确定她就是初代藤崎诗织的翻版了……

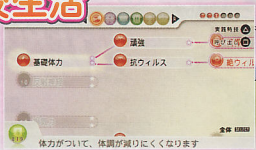
#### 其他女配角

 语言亚美 文静又温柔的好朋友的少女	 龙光寺海 品行优良的少女
 郡山知姬 性格非常内向的少女	 柳富美子 温柔体贴的少女
 艾丽莎·D 美丽又开朗的少女	 前田一稀 体育万能的健康少女
 响野里澄 温柔体贴的少女	<p>光看了一句话简介就让我想起了初代中的众多角色……其实，我也是 FANS……</p>

# 在经历了15年之后…… 心跳之声在PSP上鼓动 三年的高校生活

和姐一起  
心跳吧!

与初代一样的设定,玩家在三年的高校生活中会遇到这些女孩子,然后就要花心思去和她们靠近。除了这些以外,玩家还必须强化自己,以防考试不及格等等尴尬状况。本作中一共有7种指令,通过执行这些指令可以增加玩家们的各项能力值,而能力值的高低也关系到女孩们出现的条件哦。



▶行动指令是圆形的,所以只要用摇杆就能轻松选择,游戏过程中穿插的动画部分也是非常流畅的。

## 进行过程非常顺畅

▲本作全新的特技设定,游戏中一共有100种以上的特技。

## 男儿当自强

◀不断提升自己的能力,女孩们会对你刮目相看,好感度一高就有迷人物出现哦。

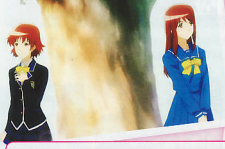


## 非常便利的手机

◀手机在本作中非常重要,除了能约女孩们外还能获得额外的情报,但要注意电量。

## 心跳的约会

▶达成条件后就可以展开约会了,事前请一定要仔细调查女孩们喜欢的约会地点,这样才能提高好感度。



## “《心跳回忆》系列”简介

1994年发售的《心跳回忆》堪称是恋爱游戏的启蒙之作。一经发售,在日本引起了不小的轰动,例如CD等周边产品也迅速流行起来。《心跳回忆》也是大多数玩家涉足恋爱游戏的第一个作品,对我们来说有着极大的影响力。



### 心跳回忆

◀1994年5月27日发售的“《心跳回忆》系列”第一弹,传说从这里开始。



### 心跳回忆 2

◀搭载了全新的“EVS”系统,使得游戏更富乐趣,1999年登陆PS平台。

### 心跳回忆 forever with you



◀1995年于PS平台上发售,虽然是一款移植版,但人气也丝毫不亚于PC版。



### 心跳回忆 3

◀2001年登陆于PS2平台,重新制作了3D的角色,而且游戏更注重了动作要素。

## 关注女孩们对自己的评价

本作中的情报员和初代的“早乙女好雄”性别完全相反,是一个漂亮的女孩,她是主人公的青梅竹马,名叫大仓都子。玩家可以通过手机向她询问女孩们对自己的评价和看法,这对玩家今后采取的方针都非常重要。

## 大仓都子

现代版的“早乙女好雄”,不过是个女孩子,而打听其他女孩子对自己的评价可就和幸福挂钩了,难道本作还可以攻略她吗?



▲要多留意女孩们对自己的评价,看见炸弹千万当心……

# 用手中的卡片书写历史

# Battle Spirits HEROES SOUL

文 晴天 美编 忽悠悠 插画 八星龙崎

战斗之魂 英灵化身	NBGI	角色扮演
バトルスピリッツヒーローズソウル	预定2010年发售	日文
PSP	1-3人	价格未定
	对应Wi-Fi网络联机功能	对应玩家年龄：全年齡



丝碧尔



主人公

熟悉异界情况和主人公一起行动的伙伴。通过玩家可以了解到6个世界中与战魂有关的很多情报。

前往6个世界冒险并立志撰写所见所闻的主人公。目前公开的只是概念图。在实际游戏中，玩家可以对他的外貌、名字等具体资料进行修改，打造属于自己的个性角色。



一系列的初代是为了纪念NBGI的“卡片自动贩卖机”推出20周年而特别制作的卡片游戏。游戏和传统的卡片游戏相比最大的不同就是融入了动作要素，在全3D的场景中，当玩家和敌人遭遇时会切换到特殊的“战斗模式”，并根据战况使用“核晶”（コア）发动卡片的效果则能衍生出多彩的战术。

战斗之魂是？

## 穿梭于六个世界的冒险

既然是卡片游戏，那么玩家的终极目的肯定就是尽可能多地收集卡片。游戏中的卡片主要分为召唤怪物的

“战魂卡”（スピリット）、发动魔法的“魔法卡”和附加各种特殊效果的“地界卡”三大类，而随着剧情的推进，

依次前往的六大世界中也隐藏着不为人知的强力卡片，如何突破难关就看玩家怎样好利用目前持有的卡片了。



玛古 炎龙魔人



牛头王



巨人王 兰德尔夫



死亡特罗德 魔界七将

巴巴尔 气球魔人



奥丁 要塞皇帝





梦幻之星 携带版2 <b>PSP</b> プラント・スター・ポータブル2 预定2009年12月3日发售 对应平台: PSP	SEGA 1-4人 日语 暂未确定	角色扮演 回合制 动作
---	----------------------------	-------------------

文 九兵卫 美编 木仙 插画 八里龙崎



和同伴一起为宇宙而战!

# PHANTASY STAR PORTABLE 2

## 携手“芬达”

不仅有多乐猫的加盟,在游戏中我们还将看到印有芬达标签的汽水罐头。当制作人在被问为何选择与芬达合作时说:“因为芬达的英文‘fanta’和本作的英文名在发音上很近似。”当然,这只是制作人的说辞而已,更多的自然是出于商业方面的考虑。以后如果商店里出现《梦幻之星》主题的芬达发售,大家也不要吃惊哦!(笑)



▶这样的芬达是在游戏中喝上一罐,不知会有什么特殊效果。

## 多乐猫看上!

这次 TGS 上,SEGA 给所有期待《梦幻之星 携带版 2》的玩家带来的最大惊喜,莫过于就是 SCE 旗下的人气形象多乐猫的增加。不仅是多乐猫,黑乐猫也会同时参上。在正式模式中只要满足特定条

件,玩家就可以在游戏中的使用这两个可爱的角色。看来 SEGA 这次为了讨好玩家,也和 SCE 携手下了不少工夫。相信在游戏中如果出现多乐猫和黑乐猫一定会非常搞笑,尤其是在联机时。



▲不知道这两个小家伙在游戏中会不会冒出一些精彩的贱萌呢?



▲设计台词,在战斗中我可不会输给别人的哦!

## 试玩报告

《梦幻之星 携带版 2》的试玩展台位于《战场的女武神 2 王立士官学校》的对角位置,由于后者确定为 2010 年 1 月 21 日发售,所以本作就理所当然地成为了 SEGA 抢占年末掌机游戏市场的最佳利器。毕竟前作不管是评价还是销量都取得了不错的成绩,因此期待新作玩家的绝对不在少数。

和其他试玩游戏不同,本作重在强调多人联机的乐趣,所以试玩并没有提供单人游戏的模式。笔者选择的合作模式,整个体验的过程中要求试玩者组成 3-4 人的小队。操作方面,按下 X 键高单地和其他同伴打个招呼就直接进入了试玩版的任务,限时 15 分钟。和前作类似,战斗中□键为普通攻击,△键为技能攻击(消耗 MP),○键为翻滚,十字键切换视角,游戏中可以切换武器,但各个种族所能持有的武器有所不同,比如笔者被分配的角色是兽人,武器有片手剑、大剑、长枪、手枪等武器,而新人类则持有弓箭和法杖等武器。试玩版后期的难度不算低,杂兵很多,而由于笔者这一组只有 3 个人,所以打起来稍吃力,几经周折才在最后一刻击败试玩版最后一个区域中的八角机械 BOSS。因为试玩版没有涉及到剧情,场景也和前作类似,所以感觉给人的新鲜感打了点折扣,希望正式版中能出现更多令我们意想不到的惊喜。



## 新角色

我不想生活在哥哥的影子之下!

## 露米娅·维巴

声优:川澄绫子

隶属于加进部综合调查部的的女性,她是被称为“古拉尔德”的伊桑·维巴的妹妹。露米娅平时处事果断且独立,和哥哥一样拥有极强的正义感。虽然哥哥给她和家人带来了无比荣耀,但露米娅却从不承认自己会输给哥哥。



自己要对自己的行为负责任。

负责民间军事公司“Little Wind”日常运转的兽人族男性。虽然按道理来说,克劳切算是主角艾米莉娅的临时监护人,但他对艾米莉娅的行动却没有承担任何责任的意思。据说克劳切以前曾经是一名刑警,到底是什么原因让他离开呢?

声优:藤原启治

## 克劳切·缪拉

最新资讯 TGS 特报



既然来到了东京，白夜一行人则一定要抽空到新宿神室町——这个亚洲最大的繁华娱乐街区看一看，这里各种各样的游戏厅、DVD店、电影院、酒吧、卡拉OK店等充斥街道，永远熙熙攘攘的人群，灯光迷离游人若织，音乐时隐时现……不过这样的状况也使得这个街区在格外繁华的同时成为全日本犯罪率最高的地区，黑道暴力纠纷时常发生。而就在白夜等人在这里冒险的同时，一个关于金钱、权力、地位以及名声之争的新的传说正在这里悄悄酝酿成形……

文 白夜 (levelup.cn)

编辑 悠悠怪 插画 八里龙崎

# 热血男子汉们新的传说

秋山骏

本是流浪汉的钱庄老板

如龙4 传说的继承者

SEGA

动作

PS3

2010年春  
PS3  
阿强周边：无

1人

自限

售价未定

## 故事梗概

桐生一马

传说之龙

2010年3月1日深夜0时5分，东京神室町。

在这个亚洲最大的繁华街区上，同时发生了两起“陪松平常”的事件。东城会旗下的一个小组“金村兴业”前阵子在其势力范围内与一些小混混发生了一起暴力事件，事件中一名上野城和会的男子被枪杀。而因为这个上野城和会与东城会有些亲戚关系，所以金村兴业的人积极开始帮助处理善后事宜。但是在这个过程中，他们却惊奇地发现了自己组长的尸体……

虽然表面看起来只是在神室町经常发生的黑社会纠纷事件，但是这两起却隐藏着某项不为人知的计划。

这件事情的发生，也导致男子汉们热血的战斗再次打响——金钱、权力、地位以及名声，赤裸裸的欲望激烈地碰撞在一起。

而接下来一名神秘女性的出现，也让这些从未有过交集的男人聚集在了一起——来自不拍的神秘钱庄的老板、过去曾经只身杀死18个黑道分子的死刑犯、被称为“神室町皇子”的流氓警察以及有神室町有“传说之龙”称号的前黑社会老大……

四名男子被这个看起来很平常的枪击事件卷入了一个权力者制造的阴谋之中。经过互相欺骗、互相背叛，事件逐渐在复杂化中明朗……

……而在四名男子同心协力之时，神室町新的传说即将诞生。

在神室町是传奇一样的人物，关东最大组织东城会的第四代会长，因背上的龙纹刺青以及充满男子气概的言行而被称为“金岛之龙”，虽然他已经退出江湖。不过在2009年由于其经营的幼儿园被卷入了由“基地扩大计划”以及“度假区开发计划”而引起的土地纠纷之中，并因此被放对的东城会派组组长长崎豪用利刃刺中腹部受了重伤。不过在经过一段时间休养后目前已经康复，并与过着幸福安稳的生活。

配音 黑田崇矢

配音 山寺宏一

原本是一个流汉，却因为在前阵子轰动神室町的“消失的100亿日元事件”中不劳而获了许多钱而一夜发家，开了一家名叫“天空融资公司”的钱庄，以放贷为生。但由于生性游手好闲，他将钱庄的生意全部交给一个名叫“花”的姑娘打理。某日，正在睡觉的秋山被花的电话吵醒，并被花告知去帮回收贷款。秋山因此不情愿地来到神室町，却不想被卷入了一场黑社会的纷争之中……



熟悉的面孔也将登场

除去本次介绍的新角色之外，系列已经登场过的人气角色也会在本作中登场。目前已经可以确定的有：真岛吾郎、堂岛大吾、滨崎章、伊达真以及真花。

原本是东城会并组的成员，因杀害了18个同组的兄弟而制造了轰动一时的“上野吉春袭击事件”，自己也被判了死刑。接下来的多年时间里，他一直在监狱里孤独地过着服刑生活，却没想到在一次转移监狱之后遇到了前东城会演唱组组长滨崎豪。从他那里了解到一些“袭击事件真相”之后，为了确认自己的信念以及从始至终贯彻的仁义，抱着必死的决心再次展开了行动……



配音 小山力也

## 冨岛大河

只身杀掉18名黑道分子的逃犯



## 莉莉

配音 小泽真珠

掌握事件关键的谜之女子

本名和年龄均不详的神秘女子，因为听信了“即使没有担保金，也能够到秋山的钱庄里借到钱”这个谎言而拜访了秋山所经营的天空融资公司。而一张嘴就要“在10天内借到1亿日元”的要求也使秋山对其充满了怀疑，到底她的目的是什么？

## 城户武

东城会直系柴田组金村兴业成员

隶属东城会直系柴田组旗下三组组织“金村兴业”，性格直爽，喜怒哀乐溢于言表且平易近人，甚至让人感觉不到他是黑社会成员。城户每日跟在组长新井身后，对他非常信任。但2010年3月1日与上野城和会发生暴力冲突后，新井便失踪了。城户为了寻找大哥，来到了天空融资公司请求秋山的帮助。



配音 桐谷健太



## 杉内顺次

配音 远藤宪一

警视厅神室署搜查一课刑警

从事犯罪现场工作30年的精英刑警，以严谨缜密的搜查方式为人所熟知。因为特别憎恨黑社会以及与黑社会有交易的人，所以非常不喜欢把钱借给金村兴业的秋山。在发生枪击事件后，以“与事件有关”的理由强行带走了秋山询问。在事件调查结束之后，他也依然时时刻刻盯着秋山的一举一动。

## 新井弘明

东城会直系柴田组金村兴业少会长

实质上掌握着金村兴业最大权力的人物，因其率直诚实的个性得到了许多人的信赖。2010年3月1日在处理上野城和会的成员闹醉酒闹事的事件中弹。其后虽然想要抓住试图逃亡的上野城和会成员，却在追打过程中遭到射杀。



配音 泽村一树



## 宗像征二郎

配音 北大路欣也

警视厅副总监

警察组织的核心人物。不是通过国家考试进入机关的公务员，但他却跨越了这个障碍并凭借出色的表现一举爬上了副总监的位子。因此在警察界也算是传说中的人物。他与1985年所发生的“上野吉春袭击事件”有所关联。



配音 平野绫

在花 在秋山所经营的天空融资公司当中工作，同时担任业务员以及社长秘书的工作。  
注：游戏中角色人物造型尚未公布。



配音 立木文彦

在花 代替年事已高、为病所困的总长上野吉春担任组织领袖地位的商业联合会副会长。  
注：游戏中角色人物造型尚未公布。



## 谷村正义

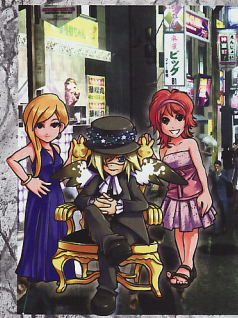
被称为「神室町虱子」的刑警

配音 成宫宽贵



### 流程进行方式

游戏的总监督名越裕洋透露，《如龙4》的流程进行方式是以章节来进行的，玩家依次要操作的角色是秋山、冨岛、谷村以及新井。在角色们互相交错的过程当中，事件的全貌也会渐渐明朗。



作为系列招牌的神室町依旧将是《如龙4》的舞台，而老舞台在新作品中也将会有翻天覆地的变化。在本作中，神室町将会表现出比以往任何一部作品都丰富的“表情”，除去白天和夜晚之外，还会加入黄昏以及下雨等情景。而这，还只是一小部分进化而已。

# 高度进化的 神室町

## 你从未到过的神室町

虽然舞台依旧是神室町，但由于本作的四个主角身分和背景各不相同，所以行动的区域也有很大的区别。因此，本作中将根据不同主角的特点，将玩家所能到达的神室町的区域全面扩大，比如屋顶、地下道、暗巷等之前作品从未涉及到的区域。可以说即将在《如龙4》里登场的神室町即使对于系列老玩家来说，也是完全新鲜的。

### 屋顶区域



▶能进一步拓宽整个神室町，风景绝佳

### 暗巷区域



▶行人稀少，光线昏暗，也许还会隐藏着危险的暗巷

### 地下区域



▶除去地下停车场，下水道外，还会有很多新的暗巷

## 更加丰富的追逐战



追逐战(チェイスバトル)在《如龙3》中首次登场后凭借其惊险又刺激的游戏体验受到了玩家的普遍好评，所以这个部分不仅在本作里被保留了下来，还得到了全方位的强化。在本作中，追逐战由于场景的丰富而延伸到了神室町的各处，玩家甚至可以在屋顶区域体验到在大楼之间飞跃的感觉。此外，在追逐战过程中除去前作的跳跃和冲撞之外，玩家可以采取的行动也更加丰富，比如投掷物体来攻击对手，或者被追的时候停下脚步来应战等。



## 深入解析人物的支线故事

令无数玩家沉迷其中的支线故事在本作中依然将成为游戏最有趣的部分之一。这些支线故事将涉及到四名主角以及生活在神室町内外的各种各样的人，其中包括了众多主线故事里所没有提及的事情。这些支线故事能够在各个方面进一步深入解析游戏中的主要人物以及完善玩家对整个故事的了解。比如以主角经营的“天空陆资公司”的过程中所遇到的一些事情，以体现出他独特的性格条件的一些故事；身为龙组的成员，在神室町中维持生活的故事等等，形形色色，不可错过。



## 各主角的行动区域

虽然神室町可以去的地方更多，但并不是说每个角色都能到达任何地方，比如鸟岛大河，只有他的力气才可以推开井盖，才可以进入下水道这样的地区，其他角色则不可以。

## 风格迥异的战斗方式

通过简单操作实现爽快且令人热血沸腾的战斗；可以说《如龙》系列“最令玩家倾倒”的部分便在于此了。在最新作《如龙4：传说的继承者》中，由于有风格迥异的另外三名主角的加入，玩家将体验到与桐生完全不同的全新战斗感觉。每个主角根据出身以及性格的不同拥有各自所擅长的战斗方式，接下来就为您一一揭晓。



### 桐生一马 喧哗奥义打遍天下

传说中的最强之龙，无门无派，仅仅靠一双铁拳用最简单的打架方式，就可以打遍天下无敌手。拳打、脚踢、武器、摔投……丰富的攻击方式在本

作中依旧将大放光彩。桐生的“打架流”可以说能够应对各种敌人，任何情况，配合上各种威力十足的喧哗奥义，这就是名副其实的“打架之神”。



### 秋山 骏 华丽腿技眼花缭乱

秋山骏所擅长的攻击方式就是出招速度很快且招式复杂的腿技，而这个角色的特点就是通过各种连续按键操作，使用出眼花缭乱的连续攻

击将对手玩弄到找不到北。此外，秋山骏的另外一个特点就是有很好利用街道地形的喧哗奥义，所以请多多运用路上的所有东西来战斗吧！



### 冴岛大河 超乎常人的怪力

冴岛的攻击可以说每一招都是充满威力且爽快感十足。他有很多招式都可以进行蓄力操作，可以让本身就非常强悍的招式拥有可怕的破坏力，运用得

当的话甚至在很多情况下可以一击就打倒敌人。除此之外，冴岛的怪力还可以举起很多其他角色所无法举起的诸如摩托车、汽泡机等东西当作武器。



### 谷村正义 以柔克刚，四两拨千斤

谷村的“流派”更像是柔术以及合气道结合的风格，他擅长使用一些擒拿技然后发制人，借力打力顺势接开敌人的攻击。而他这种以柔克刚的

真事最最有价值的地方就是让攻击他的敌人在一定时间内无法行动，而这就是玩家攻击敌人最好的机会，请多多利用他的优势来创造这种机会吧。



### 新形式的“天启”

自《如龙见参》加入的大受玩家们好评的“天启”系统在本作中得以继续大放异彩，并且会根据主角不同记录的方式不同。比如桐生会用手机记录，而身为刑警的谷村正义则是用随身携带的记事本将看到的的东西迅速记录下来。

文 晓睿条  
 美编 悠悠悠  
 插画 八望龙崎

# 《星之海洋4》的回归

## STAR OCEAN THE LAST HOPE スターオーシャン4 INTERNATIONAL

星之海洋4 国际版	SQUARE ENIX/tri-Ace	角色扮演
PS3	STAR OCEAN 4 THE LAST HOPE INTERNATIONAL	日文
预定2010年2月4日发售	1人	售价未定
对应平台未定		对应玩家年龄：未定



2月份登陆于X360的《星之海洋4 最后的希望》宣布以国际版的形式登陆PS3，暂定于明年2月发售。本次国际版可以说是对X360版本的一次补充与修正。我们可以看做是“导演剪辑版”吧（笑）。对应语言包括日

语、英语、法语、德语、西班牙语等等，而且还会对前作备受争议的“目标切换功能”做出改进，官方也宣布国际版会增加新人物与新的PA事件，如果你是一个“星海饭”，那重温本作必定又是一种不一样的感觉了。

主人公

（声：岸尾大介）

# 艾基·马贝里库

## Edge Maverick

正义感与责任感超强的青年，在人类面临生死存亡的关头挺身而出，参加了第一期SRF（宇宙开拓队），开始了找寻人类最后生存之地的旅行。

### 以宇宙为舞台的 壮大背景

◀因战争而荒废的地球已经不适合人类居住了，在广阔无垠的宇宙中寻找新天地成了艾基等人的头等任务。驾驶着“卡尔那斯”号在宇宙中未知的星球间展开冒险之旅。



▶还是动作要素一向是《星之海洋》系列的传统，本作更快的节奏相信各位已经体验过了，但，必不可少的谜题也仍旧给力。



# PS3平台上的国际版登场



对应多种语言

▲角色的配音可以选择日语或英语，而字幕则有其他语言可以选择。由于是国际版，所以照顾更多的玩家，就算是老玩家重玩一次的话，也能找到全新的乐趣。

名门出生的大小姐，但一点大小姐脾气也没有，和艾基从小就是青梅竹马。做事非常细心，和艾基一起加入了第一期SRF，并作为他的助手。

女主角  
(声：福圆美里)

## 菜单画面更新

▶菜单画面中的人物半身像采用全新控制的CG，而且还对应语言表示功能，在更换装备或技能时可能会有语言提示。



蕾米·塞欧基



Reimi Saionji

### 作品概要

西历2064年，地球已经变得不适合人类居住了。由于大战的爆发，大量核武器被投入战场，对地球的环境造成了不可估量的破坏。人口骤减之下，在人类面临灭亡的时刻，为了生存不得不寻找新的天地。西历2087年，

在突破了种种技术瓶颈之后，空间跳跃终于试验成功，使得远距离移民计划成为可能。艾基等人自愿参与了第一次宇宙探险任务，为了寻找人类最后一片生存的净土，驾驶着最先进的宇宙飞船“卡尔那斯”展开了探险之旅。

### 九兵卫和脆薯条不得不说的故事

脆：我说九兵卫，为什么我们每次去别的星球都要换盘啊，来回刷材料好麻烦那，你有没有看见C盘？

九：别刷啦，你瞧人家国际版都

公布了，赶紧来试玩一下。

脆：这熟悉的LOGO图案，这熟悉的背景颜色……这不就是传说中的《星之海洋4 导演剪辑版》嘛。

九：恭喜你不用再来回换盘了。

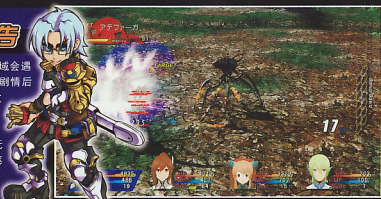


# 游戏中丰富多彩的各种要素

## 九兵卫的试玩报告

《星之海洋4 国际版》可以算得上是本次TGS上最没有“悬念”的一款新作试玩。由于试玩版中并没有加入新的原创要素，所以本作被安排在SE展台后方，虽然试玩机的数量并不算少，但前来试玩的人群依然不算很多。试玩版游戏从艾基一行人刚进入地球实验室基地开始，玩过X360版的玩家应该很熟悉。这里还有个插曲，工作人员在试玩前告诉笔者，虽然游戏中有存盘点，但请不要使用，以免发生程序的错误。看来制作小组还没来得及给PS3“量身”进行优化过。(笑)试玩版的画面相对X360要暗一点，场景和人物的边角也稍圆滑，但整体区别也不是很大。玩

家穿过一个区域会遇到梅利库尔，剧情后继续前进会发生中BOSS战，因为整个过程都和X360毫无区别，所以笔者也打得比较快，没一会就将地球的剧情全部触发完毕并来到了下一个星球。试玩版并没有到此结束反而让笔者比较惊讶，“试玩版怎么能玩这么长？”后来想想毕竟有正式版在先，所以即使能让玩家无限玩下去也不比惊奇吧。关于X360版中比较受到诟病的缺点“战斗中不能随意切换锁定目标”，在PS3版中可以按下START切换了，不过原作另一个比较令人头痛的视角问题，在本次试玩版中倒是没看到多少改进。



攻击中也可以改变目标

表情丰富的大姐姐

**CHECK NEW**  
目标可以自由切换

在PS3国际版中，目标切换的问题终于得到了改善，按下START键便能自由切换目标，总算回归了《星之海洋》系列的传统了。

手动改变目标可以帮助困难的同伴，在激战时就不会产生方向不明的新麻烦了。



艾基的故乡，地球上看起来是一样的美丽，但早已只是一个空壳。



X360版的这个PA事件相信广大玩家都记忆犹新吧?



面对广阔的大海与少女，仿佛产生了一种返老还童的寂寞感。

# PA (Private Action)

《星之海洋》系列的招牌设定之一，PA时间中可以自由行动，与同伴之间的对话会直接影响到好感度，而且还有一些风趣搞笑的过场等待看玩家哦。

非常伤感的PA事件





参加这场名为“Gran Turismo”的庞大赛事真的很辛苦，这是第五届了，然而我作为一个拥有超越常人的驾驶经验的专业车手，仍旧举步为艰。赛程所跨越的时间段实在是太长了，宣传手册早在5年前就派发到世界各个著名车队的办事处；3年前我作为车队代表报了名，并购入了一台必要的索尼家用交换机设备随时接收最新的赛事有关的消息；2年前，我第二次参加了名字非常文艺的“序章”外围赛，上次是第四届GT序章外围赛；外围赛之后赛事举办者一直以悠闲自得的态度说着自信满满的话语，我一度以为这场大赛就这么夭折了，然而就在一个星期前我又参加了一次必须用到索尼携带交换机的微缩版外围赛……好吧，我再相信你一次，明年3月！到时候我一定准时到场，希望你也是！

文 雷电 美编 anubis 插画 八翼龙崎

《GT赛车5》(后简称《GT5》)已经“按照惯例”推出了《GT赛车5 序章版》，然而这次正式版的发售日期间隔得有些久了。TGS上，本作日版的发售日已经初步定于2010年3月。游戏到底是否能够如期上市，还真是要看山内一典的心情(笑)。因为山内在采访中说到：“如大家所见，如果你只是想在赛道上跑几圈，那么《GT5》已经完成了。但是，更多更丰富的内容还在扩充中，以我的标准看已经完成了65%。”

《GT5》将拥有将近1000辆车，这是系列第一次加入车损系统。游戏的物理引擎将根据碰撞的结果表现车损，车的一些部件会掉落，大家自然能够看到掉落的外壳下的内部构造。这让制作组建模的工作大大增加。

游戏包括20个赛道地点和超过70条赛道。WRC(世界拉力锦标赛)始于1973年，是FIA国际汽联四大赛事之一，与F1(齐名)和NASCAR(纳斯卡赛车，美国赛车联合会的简称)的赛事将第一次引入到系列作品中。

线上模式支持最高16人同时竞赛。

在采访中，山内表示本作应该会有动态的天气变化系统，雨天的赛道将会有完全不同的驾驶感。也许也会在拉力赛中出现。但是这要看游戏制作的进度如何。制作到现在这种程度的车损效果花费了2个月时间，那么加入天气效果和白天/黑夜的交替应该不会太大的问题。但是会根据游戏能达到的最终效果而定。

游戏还将收入英国BBC电视台的“世界上最受欢迎”的汽车节目《Top Gear》，40集节目将收入到《Gran Turismo TV》频道中。通过PS3的网络下载，节目中用来测试各种车辆的那条赛道也将出现在游戏的赛道列表中。能够亲自在那条电视节目中看到的赛道上测试自己的车辆的感觉对于《Top Gear》的FANS来说一定非常棒！



## 大家所熟悉的 东京 R246 赛道



TGS的试玩版提供了东京R246赛道，这条赛道出现在系列作品中，最新的《GT赛车 PSP》中也有它，大家一定非常熟悉了。但是高清版的东京R246肯定还是第一次见到，这些现实生活中的景色在画面中的表现效果很逼真。

厂商提供了PS3手柄操作和罗技Driving Force Pro车架方向盘两种玩法，显然后者的效果最佳。通过力反馈可以让你清晰地感受到赛道的路况。



## 奔驰 SLS AMG

梅赛德斯-奔驰SLS AMG在2009年法兰克福车展(Frankfurt Auto Show)中首次亮相，将于2010年在欧洲上市，山内一典已经看过它了，并且将它收入了《GT5》中，TGS的试玩版中玩家就可以选择这辆漂亮到飞起的跑车。



# UNCHARTED 2

## AMONG THIEVES



未知海域2 纵横财宝

PS3

2009年10月19日

无对应年龄

SCE/Naughty Dog

1人

59.99美元

动作冒险

无对应年龄

19岁以上

动作冒险

无对应年龄

19岁以上

文 星夜 编绘 悠悠悠 插画 八里龙崎

# 最终联机体验版试玩报告

冒险家内森·德雷克在欧美享有盛誉。此次他漂洋过海，远道而来，追寻的是马可·波罗的足迹，寻找失落的宝藏。有人说，“内森寻找的不是宝藏，是寂寞！”不过这一次，他可不是一个人在战斗，除了多出了好几位同伴，连敌人也多了。这不，10月29日，TGS才刚一结束，第二次正式冒险之

前的最后一次多人演习就如如火如荼地展开了。UGG冒险小队的成员，几乎都是冒险家德雷克的粉丝，刚一回国就迫不及待地观看演习实况，并连忙写下观后感与各位分享。顺便说一句，顽皮狗公司赞助的场地，服装真是太棒了，细节丰富程度让人惊叹，我们只能说，这是“技术的索尼，技术的顽皮狗！”

## 试玩版综述

本次的试玩版依然是联机 DEMO，可以说是上一个联机测试的加强版本，包括了上个版本的所有内容，并追加了不少的新要素。比如模式从之前的3个增加到了6个，场地从2个增加到了5个，多人模式的商店系统也在这一版的 DEMO 中详细公开。可玩的要素实在是太多了！以下试玩报告中会详细介绍各模式与商店系统。应该说，这个联机 DEMO 已经非常接近成品了，而且成品中的内容只会多，不会少。从趣味性和耐玩度方面来说，《未知

海域2》的联机模式无可挑剔。如果说有什么不如意的地方，那可能就是长期间两速比较糟糕，联机比较困难，等待时间很多，难免让人郁闷。试玩版同时在线人数一般在1万人左右，考虑到本作的热度，正式版推出后，服务器的承受能力必将接受严格的考验。

该联机体验版在游戏发售，也就是10月13日之前会关闭。如果你还提前感受一下这款2009神机第一独占大作的魅力，那就赶快去 PSN 下载吧。

## 殊死战

## Deathmatch

打枪游戏中最主流的多人联机模式。不过由于采用的是第三人称的射击系统，战斗感觉会与 FPS 有比较大的不同。玩家的视野很开阔，地图会显得相对较小，当然，对敌人上限也控制在5对5，整体节奏还是非常快的。除了 Village、Plaza

两个旧场地之外，这一次还新增了 Stage、Temple 和 Ice Cave 三个场地。由于对战场是随机出现的，所以想要玩到新场地得靠运气。其中 Ice Cave 展现了这一代的冰雪主题，而且分为上下两层，边缘是悬崖会摔死，很有特色。由于不少玩家在上一版试玩过程中打出了经验，所以高手会一上来就占领有利地形，迅速控制战局。不过殊死战中还新增了一个无限火箭筒对轰的模式，非常火爆，这个模式就不能用定点的打法了，玩家一般采用冲锋的战术，杀一个够本，杀俩赚一个。在对方的重生点，有时可以一下干掉三四个敌人，欢乐无比。普通殊死战打多了，玩玩这个模式有很好的调剂作用。



## 夺宝战

## Plunder

夺宝模式没有什么变化，类似于一般 FPS 中的枪旗模式。双方玩家需要将出现在特定位置的宝物搬到自家大本营的宝箱内，这样就算得1分，先得5分的一方获胜。由于搬起宝物的玩家移动速度会变慢，而且只能使用单手武器，所以很容易成为对方的靶子，需要同伴的保护和接力才能顺利到达大本营，只是因为最后把宝物放入宝箱的玩家可以获得很多奖励，因此还是会有阴险的同伴假装护送你，你在接近宝箱时用手雷将你炸飞，然后自己得分。这真是一个考验人性的模式啊！

■由于抢据点的战斗非常激烈，与敌人短兵相接的情况时有发生。

## 抢据点

### CHAIN REACTION

抢占据点是全新的模式，这个模式的场地中会立起五根火柱，只要在火柱旁边站上一个会儿，那么它就会变为绿色，表示被我方占领，而敌方占领的显示为红色。一开始，柱子离自己最近，很容易占领，但越往前，离对手的重生

点就越近，需要面对的火力就越密集，因此同伴之间的配合、个人勇猛的表现在这个模式里都很重要。虽说在限定时间过后，会根据占领柱子的多少来判断胜负，但一般来说，只要一方有一两个人表现神勇，那就能够快速取得胜利。

## 商店

### MULTIPLAYER STORE

在之前的试玩版中，无论是角色造型还是技能，玩家都只能从给定的几种中进行选择，而这一版中的商店系统把各种可以通过升级购买的要素一半公开了。当然，正式版中有可能还会增加一些要素，但从目前看来，试玩版商店已经包含了正式版中绝大部分甚至是全部内容。商店中包括8种英雄造型和8种敌人造型，其中5种一开始就可以选择；“辅助技能”有11种；武器升级有32项，包括11种武器；挑衅动作有4种，有3种需要购买。其中武器的第一级升级是重量大容量的弹夹，需要25000元，第二级是更加精准，需要90000元，第三级是更快的上弹速度，需要10万元，G4U-19没有第三级。因为本次的体验版有效时间不长，因此那些高等级才能购买的道具只能到正式版中才能见分晓了。想把商店搬空，你需要至少升到50级，并挣得460万，玩一局一般能得几千块钱，后期升级也非常缓慢，完美主义者可要有心理准备！

## 联合夺宝

### GOLD RUSH

又是一个新模式，参加人数为三人，敌人为NPC，三人要合作从敌人的阵地中把宝物搬到我方的宝箱内。一开始，敌人只是些小杂兵，随便打两轮就能干掉，但只要宝物放入宝箱后，敌人就会刷新，敌方兵种和武器装备会越来越强大，玩家连保命都很困难，夺宝的难度自然也越来越高。游戏像合作模式一样，可以在同伴没有完全死亡之前进行救援，但三人全灭三次就会GAME OVER。这个模式和编辑部流行一时的“COD丧尸模式”异曲同工，夺一个宝箱就相当于过了一关，能撑多少关就看团队配合和个人修为了。



■游戏中的宝物和宝箱，一旦拿到，游戏就可以继续向前推。

## 影片模式

### MACHINIMA

MACHINIMA直译为“机械电影”，也有“引擎电影”、“游戏电影”的叫法。其实就是玩家利用游戏引擎自行拍摄的影片，这并不是单纯的游戏模式，而是一个录像回放功能。玩家参与的比赛均可以进行录制，之后在该模式中进行回放，并非常丰富的功

能，比如调整镜头、色调等等。因为采用了特殊的录像格式，每个影像文件都很小，大的也就5M左右，在影像中暂停，还可以任意截取高清图片，图片会存放在PS3的硬盘当中，这一功能非常方便。影像还可以上传到网络，但试玩版中尚未开放这一功能。

■影片中可以做出一些意想不到的有趣图片来。



合作闯关的关卡与单人模式不同，是相对独立的，最多可三人参加，一些障碍物、机关需要两人以上才能推动，之后方能通过。同伴倒下后可在一定时间内救起，如果死亡，那么只要剩下的人撑过当前区域，那么死者还是可以复活的。全灭后会在此CHECK POINT复活，三人全灭三次才算GAME OVER。这一个试玩版的合

作关卡还是原来那个，只不过有了两个难度的选择，而且最后只露了一下脸的拿着加特林机关枪的BOSS这次终于可以打了，干掉他才算过关。BOSS的体力很厚实，打头都要打上好一阵，而且还有比较利害的杂兵兵种，一不小心就会全灭。合作关卡的挑战性还是比较强的，而且对网速要求不高。

## 合作闯关

### CO-OP

■过关评价画面，这个模式趣味性很强，回报也不错。



■玩家可以一个人完成关卡挑战，但队友可以中途加入同一关卡的挑战。

作为被“人类的守护者”法尔希所守护的天堂社会，“茧”一直是被世人认为是“天堂”一样的理想居住地。在这里生活的人们在“圣府”的统治下享受着和平繁荣的生活。不过当白夜一行人跟随下界观光团到达这里时，却不想正好赶上这里和平生活的结束。本来以为可以好好过上几天“天堂生活”的白夜到了这里后却不想看到的是另一幅景象——到处是巡逻的军队以及脸上带着紧张恐惧表情的行人……据说，憎恨这个天上乐园的下界“脉冲”的法尔希已经觉醒，它诅咒人类，并使其成为魔物。

当进行过关检查的时候，得知白夜一行是从茧以外的地方来的，圣府的巡逻兵立刻神情紧张了起来。白夜有一种不详的预感……果然，在与边上的士兵私语了片刻之后，我们一行人被带上了手铐并被送上了放逐下界的列车。而就在运行途中，一伙人对押送车展开了攻击并搭救了白夜一行人，从其他人口中得知，他们被称为“路希”……



最终幻想 XIII FINAL FANTASY XIII	Square Enix	角色扮演
2009年12月17日 (PS3版)	1人	售价6800日元
剧情剧本为5.5X30		



私电 ここが好きだから

### 在夕阳下促膝长谈的两位背负残酷命运的少女

图中这个海边的场景是塞拉最喜欢的地方，就位于闪电、塞拉等人居住的海滨城镇附近。

或许因为塞拉和香草两人年龄相仿，所以两人比较谈得来。在本次 TGS 上公开的影像中，可以看到香草抱住塞拉放声

大哭并不断向她道歉的情形。从这一幕来看，两人将要面对的未来应该是充满坎坷的，眼下她们获得的只是暂时的宁静……而从香草握住塞拉手臂上路希烙印的细节来看，塞拉成为路希也许和香草有着脱不开的关系。

### 野村哲也谈塞拉

当初监督给我的要求是这个角色最重要的是“可爱”，其他就是要配合“闪电的妹妹”以及“斯诺的未婚妻”等身分。

而关于塞拉的其他重点

则应该是发型，因为我去观摩其他作品的制作现场时，看到场上有位女演员的发际留得比较高，因此她在头发旁边较低的位置把垂下的头发扎了起来，这个造型令我印象十分深刻，当时我就盘算着什么时候能把这个发型

用在角色设定中，这次在《FF XIII》中终于实现了。此外，因为是亲姐妹，塞拉设定中有一些细节还特意配合了闪电的轮廓，比如卷发等。此外，塞拉身上的饰品，比如项链以及耳环等，都是和闪电以及斯诺配成对儿的。

つりこぼされる



文 白夜 (levelup.cn)  
美编 悠悠悠  
插画 八里龙崎

善良且意志坚强的少女

## 塞拉·法隆 Serah Farron

塞拉是游戏主角闪电的亲妹妹，同时也是斯诺的未婚妻。她从小便失去了父母，和姐姐闪电两人相依为命。塞拉是一个非常温柔的女孩儿，对身边的人都非常关心，同时她也非常坚强，坚信人生在世就要自立自强。

### 塞拉与闪电的日常生活

塞拉和闪电是生活在一起的，据高山家表示：“闪电平时就是从家里前往圣府军队执勤的，说起来更像是地方学生正处于高中毕业后的长假中。”而当问到塞拉是否会作为可操作人物加入队伍时，高山先生说：“这……是秘密。”

## 在漫天烟花中彼此凝视的两人

塞拉和斯诺乘坐着机车置身于飞舞着漫天烟花的夜空中，此时此刻，他们还不明白未来会遇到怎样的残酷命运。不过，彼此相爱的他们此时只想享受这浪漫幸福的时刻。两人在烟花的照耀下彼此深情凝视着对方，随后忘情地拥吻在一起……

### 作为定情信物的项链

塞拉胸口非常引人注目的项链便是斯诺送给塞拉的定情信物。之前野村哲也先生在采访中也曾表示，这个项链实际上是成对儿的，而另外一条自然则是戴在斯诺的身上。此外，这两条项链的造型也是由本作的当家人野村哲也亲自设计的。

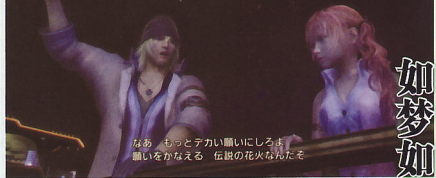


塞拉

斯诺

## 传说中能实现愿望的烟花

塞拉和斯诺所欣赏的烟花，其实是他们所居住的海滨城镇上一年一度施放的烟花。关于这个烟花还有一个浪漫的传说——传说在烟花绽放时许下愿望，那么愿望就一定会实现，塞拉当然也抓住机会在心里默默许下了愿望，不过注定会迎来悲剧结局的她，愿望还能够实现么……



なあ もっとデカイ願いにしろよ  
願いをかええる 伝説の花火なんだぞ

如梦如幻般绽放在夜空的烟花，愿此幸福时刻永恒

在欣赏烟花时，斯诺承诺塞拉明年也要一起来看烟花，虽然此时已经身为路希的塞拉并不知道未来将会怎样，但还是被斯诺的承诺感动得热泪盈眶。



塞拉以坚定的语气向斯诺提出分手。这对于斯诺来说无疑晴天霹雳，不过斯诺仿佛感觉到了什么隐藏在塞拉内心的秘密。



会うのは 今日が最後

### 因为成为路希而即将面对分离的两人最后的决定

塞拉带着一脸沉重的表情向斯诺提出了分手。本来互相深爱的两人因何走到这一步田地？原因就在于塞拉此时已经被脉冲的法尔希选中成为了路希。“我已经成为茧的敌人了”，塞拉已经明白她要与茧的居民为敌并迟早会落得一个惨不忍睹的下场……而听了塞拉这番令人震撼的遭遇后，斯诺仍旧选择和塞拉在一起。之前介绍的看烟花的场景就是在这之后发生的，因此可以了解到的是，即使塞拉已经成为路希，斯诺依旧决定坚守两人的爱情并与她订婚。

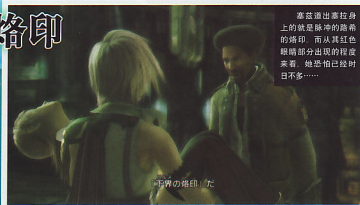


今さらひとりば 絶望の管理だ

## 挺身对抗命运的少女， 预示着灾祸的红色烙印



ルシなんだよ その子は



塞拉说出塞拉身上的就是脉冲的烙印，而从其红色眼睛部分出现的程度来看，她恐怕已经时日不多……

下界の烙印。だ

### 带来绝望的路希烙印

塞拉在被脉冲的法尔希选中成为路希之后，在左手的大臂上也出现了与闪电以及斯诺身上类似的烙印，但是从其烙印上可以看出与其他人的明显不同的一点，那就是一个红色的类似于眼睛的图案。其实闪电以及斯诺身上的烙印并不是没有这个图案，而是还未出现。这个看起来有些可怕的红色眼珠会随着时间的推移而逐渐出现并扩大，而当它全部“睁开”时，就代表已经接近变成“尸骸”或者“水晶”的时间了。

正在被脉冲的法尔希“吸收”的塞拉拼命将手伸向斯诺，而斯诺为了救出处于危机之中的爱人也努力伸出自己的手，但两只手终究没能抓到一起……



## 与命运对抗的塞拉， 终没能逃过悲惨的结局



### 被选为路希的人， 最后只会落得两种悲剧下场

无论是否能够理解法尔希赋予的使命内容，只要是在期限内没有达成使命的路希，就会变成可怕的“尸骸”。而另一方面，传说中即使路希可以完成使命，也会变成水晶。从斯诺所了解的“真相”中，变成水晶表面上去就是获得了“永恒”，这似乎是人们所期盼的事情。但无论是否可以完成使命，想要作为人类而活下去看来是不可能的。闪电等人可以摆脱这种命运么？



「使命を果たしたルシは  
クリスタルになって 永遠を手に入れる」

## 斯诺在无法言语的挚爱面前悲痛欲绝

### 化为水晶的 塞拉

斯诺等人为了营救塞拉而全力追赶法尔希，并一路杀到了具体内。但是仍然无法阻止塞拉变成水晶的悲剧发生。虽然变为水晶是路希完成使命并获得“永恒”的象征，但斯诺并没有任何这种所谓“成功”的喜悦。面对着眼前的塞拉，他眼里充满了无尽的哀伤，并不断轻声对塞拉说着什么，企图爱人能够回答……



よく……がんばったな

看完了剧情部分的最新消息，接下来要揭晓的是本作的另一核心战斗系统——最佳配置（オプティマシステム）。这是在战斗中可以对AI操作的队友一定程度上进行控制的重要系统，在整个游戏中要求玩家时刻根据战况来切换合适的最佳配置来使自己处于“以强攻弱”的地步。这部分白夜将配合TGS2009上所提供的《FF XIII》的最新试玩报告来为您讲解。

## 职务以及最佳配置

在战斗中，各角色可以分别被赋予诸如“攻击手”之类的“职务”，而各种职务的搭配就是“最佳配置”。例如图中，闪电担任的是“防御手”，斯诺则是“攻击手”，香草的职务为“追击手”，而这三种职务搭配构成的最佳配置即是“猛攻突击（ラッシュアサルト）”。最佳配置的名称会根据构成职务的不同而产生变化。



- ① **最佳配置**。只要在战斗中按下L1按钮就会显示出当前可以切换的所有最佳配置列表。不过这个列表中的最佳配置需要玩家在战斗前就要设定好。
- ② **角色与对应职务**。这里显示的是当前最佳配置中各角色担任的职务以及附加效果。
- ③ **最佳配置解说**。这里对当前要选择的最佳配置有一个大致的解说，使玩家能够明白这个最佳配置的优势在哪里。



“职务”实际上就是本作中的职业系统，比如“治疗手”其实就类似于系列中传统的“白魔道士”，不过区别在于本作中的治疗手并不会有任何攻击的技能，只是专心进行回复行动，而“攻击手”则只会不断攻击而不会回复等等。所以“职务”实际上就是在“专业”上再度强化和调整的职业系统。目前可以确定的职务有以下5种：

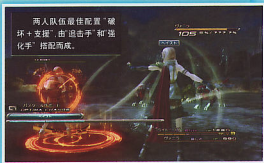
## 职务——进化的职业系统

- ◆ **攻击手 (ATK)**。强化攻击的职务，会运用各种攻击技能以及攻击魔法。
- ◆ **防御手 (DEF)**。强化防御的职务，会陆续学习到各种减轻伤害的技能。
- ◆ **追击手 (BLA)**。追随攻击手对敌人进行追加打击强化的职务，重点在于提升连锁数以及造成敌人崩溃。
- ◆ **治疗手 (HLR)**。专精于回复的职务。无法采取攻击行动。
- ◆ **强化手 (ENH)**。在战斗中使用各种支援技能强化我方战斗能力的职务。

## 各式各样的最佳配置

最佳配置由队伍中各角色的职务搭配构成。比如两名攻击手组成的最佳配置就是“双重突击（デュアルアサルト）”，而之前最早公布的“三角强袭（デルタストライク）”则是由两名攻击手搭配一名追击手所组成的，如此一来追击手会追随攻击手攻击同一敌人以达成高连锁甚至崩溃。从目前公开的消息来看，战斗

中我方会存在有两人或三人同时上场的情况，而根据目前确定的5个职务以及尚未公开的职务按排列组合来算，搭配出几十种的最佳配置应该不成问题。



## TGS2009 试玩报告 (1)

本次TGS上提供的试玩版是由闪电和斯诺两个相对独立的部分组成的，闪电篇由闪电和霍普组成队伍，斯诺篇的角色则是斯诺、香草和塞兹。关于最佳配置的实际应用，以闪电篇为例，一般的杂兵难度较低并不太能体现出实际切换最佳配置后的效果，但试玩版结尾对两个“医疗布丁（プリン医疗兵）”的战斗则必须要仔细考虑如何利用最佳配置来应对，因为两个医疗布丁

会不断地给自己回复，所以想要击败它们必须要一口气先干掉一只，这就要求玩家对其中一只造成短时间内的集中伤害，如此一来，围绕着战斗核心系统之一连锁与崩溃而展开的“攻击手+追击手”的最佳配置搭配就能体现出威力了，由闪电担任攻击手主攻造成伤害，霍普担任追击手增加连锁以造成敌人崩溃，之后利用崩溃状态下的敌人会受到更大伤害的特点一口气消灭其中一只。此时可以切换为“治疗手+强化手”的最佳配置进行HP回复以及各种强化状态的附加，然

后如法炮制切换至“攻击手+追击手”的组合消灭剩下一只。可以说这场战斗很好地诠释了最佳配置的应用，战斗非常具有战略性的。相对于闪电篇，斯诺篇的队伍由三人构成，最佳配置的应用则更复杂一些，但也要更有理。在快节奏的战斗中，玩家要考虑攻守平衡，比如先用“强化手+攻击手+追击手”的最佳配置强攻，在HP不多时再切换为“防御手+治疗手+强化手”的搭配，这实际上也是一种对整体队伍的操作，同时也避免了队友“犯傻”的情况出现。

除去以上的效用，最佳配置系统同样对“职务”起着作用，因为一旦切换最佳配置，各角色的职务也会相应变化，伴随而来的就是攻击技能的大变化，所以玩家如果想要在战斗中使用某种职务的专有技能的话，也要不断地切换最佳配置。这次的试玩版中已经提供了最佳配置的编辑功能，想要考虑各种情况编辑出与之一对应的最佳配置看来需要玩家好好动脑筋，同时也将是很有趣的一件事情。



在本次的 TGS 上提供的《FF X III》试玩版中,除去最佳配置的应用,召唤兽的实际应用则是另一体验重点。作为系列招牌的召唤兽在本作中的地位可谓举足轻重,前作中基本想不起来用召唤兽的情况将不再存在。除此之外,与召唤兽息息相关的神秘数值 TP (战略点数)也揭开了面纱。

## TP&DRIVE 掌握召唤兽的关键秘密!



进入驾驱模式时正在变身变为白马的奥丁,本作中的召唤兽在进入驾驱模式时都会有一段非常精彩的变身动画,不容错过!

### TP 技能与召唤兽

此次 TGS 的试玩版中相对之前的《FFVII ACC》同捆试玩版多出了“TP 技能 (TP アビリティ)”的指令,展开之后有两个技能,包括系列传统的“调查 (ライブラ)”以及“召唤”,分别对应消耗 1 和 3,也就是说,想要执行这两个指令分别需要 TP LV.1 和 3。

召唤兽被召唤出来后,除召唤者之外的其他队伍成员将退场,留下召唤兽与召唤者共同作战。此时决定召唤兽战斗时间的指标便是 SP (召唤点数)。这个指数位于右下角色的 HP 以及时间计量槽区域显示,也就相当于召唤兽的 HP。但是需要注意的是,SP 即使在不受攻击的情况下也会随时间推移慢慢减少,减至 0 时召唤兽退场。



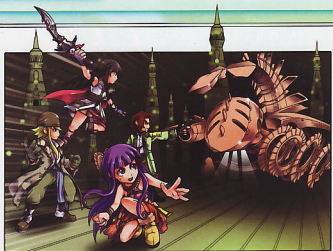
### TGS2009 试玩报告 (2)

TGS 试玩版中官方表示闪电篇是重视召唤兽的体验,而斯诺篇是重视最佳配置的应用。所以笔者在闪电篇的第一场战斗中看到闪电的 TP LV 为 5,就立刻从“TP 技能”中选择召唤奥丁“请”了出来,顺便一提,召唤兽登场的动画依旧是华丽无限,看了让人莫名激动。奥丁登场后在非驾驱模式中一直是处于自动行动状态,因为召唤兽没有职务,所以玩家要配合它的行动来进行攻击以求达成连锁和崩溃,不过此时最佳配置的切换依旧对召唤者有效,举例来说,如果此时玩家担任强化手的话,也可以对召唤兽进行战斗支援。

当召唤出召唤兽之后,随时可以按□键进入驾驱模式,但盲目进入驾驱模式的话是非常不

得的,此时玩家一定要注意召唤者时间计量槽下面的 DRIVE 槽,这将决定进入驾驱模式后召唤兽可以释放必杀技的最大消耗值,所以理论上召唤战斗的方针是在召唤兽的 SP 消耗殆尽之前,依靠达成尽可能多的连锁来填满 DRIVE 槽,然后进入驾驱模式攻击敌人。

进入驾驱模式后,玩家要根据左边的消耗值最大倍以及右边的招式表来释放各种必杀技来攻击敌人,不过这时要时时刻刻小心,不要把消耗值全部用光,要至少留 1 来释放消耗全体消耗值 (ALL) 的召唤兽的“超必杀技”,比如奥丁的斩铁剑。此外还需要注意的是,进入驾驱模式后,要注意左边的表盘上有一个红色的倒计时槽,如果在这个倒计时结束的时候没有执行任何指令的话,召唤兽就会退场,不过只要选择任何一个指令,倒计时又会从最大倍开始。当然,玩家如果对操作没有信



心的话,可以在驾驱模式中按○键来进入自动驾驱模式。

以上就是笔者在战斗中运用召唤兽的试玩体验,接下来说一说与召唤紧密相关的 TP 值。在进行试玩版的游戏时白发现,召唤了一次奥丁之后再召唤并不是一件很容易的事情,因为 TP 值相对比较

难积攒——TP 只在战斗结束后根据玩家的表现 (比如战斗时间、崩溃次数等) 给予奖励,在战斗中则基本不会上升,所以消耗 TP 很多的召唤指令在战斗中并不是经常能够使用的,玩家要在平时注意积攒 TP 在关键时刻让召唤兽派上用场。

# 微软大陆之章

## Microsoft阵营参展游戏汇总

日本是微软全球市场中的薄弱环节，虽然今年X360主机的销量已经在日本突破了100万台，但是和PS3还是有一定的差距，和Wii相比就更不用说了。去年微软排出了豪华的日式角色扮演游戏阵容，相比之下今年就没有什么主题。微软展出的游戏阵容相当豪华，不过其中大部分都是跨平

台游戏。自家的大作如《光环》新作、《求生之路2》等都因为玩家口味问题，没有进行过多的宣传，完全不同于和E3上的意气风发。

通过这次展会我们可以看到，二三线厂商现在越来越愿意在X360上制作游戏，特别是动漫改编游戏和美少女游戏。尽管此类游戏的影响力有

限，但是对于开拓市场、拓宽用户层来说还是有一定价值的。对于玩家（特别是成就党）来说，多一些选择自然也是好事。

微软此次展出了大量试玩机台，提供了近30款游戏的试玩，这也是微软务实的一贯作风。《铁拳6》、《猎天使魔女》等新作都吸引了大量玩家。和

前几年比起来，微软对日本玩家的吸引力明显增强，虽然还是不如索尼、任天堂两大巨头，但已经有了长足的进步。令人惊喜的是NATAL也有试玩，而且已经有对应的游戏。尽管目前对应的游戏很少，分量也不够，但是依然让我们感到惊喜，看来明年我们一定能玩到这个“火星科技”。

- |             |     |
|-------------|-----|
| 01. 新作拼盘    | P49 |
| 02. 除暴战警2   | P50 |
| 03. 分裂细胞 断罪 | P52 |
| 04. 极限竞速3   | P53 |
| 05. 光环传奇    | P54 |
| 06. 求生之路2   | P55 |
| 07. 初生计划    | P56 |



# 微软大陆强者名录

## Microsoft阵营新作拼盘

### 九十九夜II

■巨大的BOSS 还是带着一群杂兵出现 场面极具魄力

本来以为《九十九夜II》在本次TGS上会有不少新情报,结果只有公开试玩。游戏由1代的微软发行改为了Konami,不知这是否意味着本作不再有中文版。虽说动作游戏对语言要求不高,不过有中文的话当然会让我们的购买欲望更强一些。

**X360** ■NINETY-NINE NIGHTS II ■日版  
动作 ■Konami ■预定2010年发售

■通过简游戏改用虚幻3开发,因此画面有提升。



1代的画面在当时看起来还是相当震撼的,漫山遍野的敌人让人看过之后久久难忘。本作的画面谈不上优秀,不过两拜敌人这个特点被保留了下来。而敌人的建模比1代精细得多,打起来不再有害虫的感觉。另外游戏的血腥度也比1代有明显提升。

这回的战场上会增加很多新要素,以改变过去单纯的砍砍砍的单调感觉。战场上的敌人种类比过去多很多,杂兵中也有体型巨大的怪物出现。此外还有能够增加敌人士兵的队长兵,以及不断召唤出新敌人的召唤塔登场,遇到这种敌人必须尽快出手。

▶如潮水般涌来的敌人便是本作的最大魅力。



### 史坦斯闸门

■适时使用手机改变剧情发展, 趣味和创意兼备。

5pb. 和 Nitroplus 这对黄金组合联手打造了多款精品美少女游戏,这回的《史坦斯闸门》是它们在X360上的又一部力作。可视为《CHAOS, HEAD NOAH》的姊妹篇。游戏拥有出众的人物和剧情,而且系统也有很大更新。喜欢时间旅行题材的玩家千万不要错过。



**X360** ■シュタインズゲート ■日版  
文字冒险 ■5pb. ■预定2009年10月16日发售

本作的世界观是99%的科学+1%的奇幻,在这个世纪里时间机器是客观存在的。游戏中的主人公因为时间机器而深受折磨,本来只是想拯救死者并查明真相,但渐渐的事件越来越复杂。

游戏的最大特色在于,尽管是文字冒险游戏,但通关没有任何选项!玩家只能通过使用或不使用手机来介入故事的发展,例如是否发短信、是否回电,随着你的行动不同故事也会有不同的发展。



■不要被这名“巫女”骗了!其实她(译音)很傲娇,傲娇娘。



▲这是游戏的女主人格高智商萝莉天才傲娇少女

### 侍魂 闪

**X360** ■侍魂 闪 ■日版  
格斗 ■SNK Playmore ■预定2009年12月10日发售

尽管不复当年之勇,不过《侍魂》依然在玩家心目中拥有不可动摇的地位。系列最新作《侍魂 闪》即将登陆X360!游戏以2008年4月推出的街机版为蓝本,大幅强化了画面解析度和光影效果。街机版的评价不算高,不过经过一年多时间,想必游戏会有全方位的进化。

#### 游戏玩法

游戏采用3D画面的表现方式,不过实际上依然采用了2D玩法,只是加入了能往画面内外移动的3D轴移动系统。游戏的系统包括冲刺、一闪、怒气爆发、空中连续技等等。游戏既有《铁拳》似的华丽空中连续技,也有系列一贯的一刀半条血的逆转技。

游戏采用4键制,但设定不同于系列以往作品,4个键分别是横斩、斜斩、腿技和特殊动作。系列的招牌动作——重斩也相应变成了横斩和斜斩两种。特殊动作键是用来输入投技和冲刺的。



X360支持LIVE对战,此外满足一定条件后可以使用两名BOSS。  
◀空中连续技是本作的一大特色。

#### 出场角色

游戏一共收集了24名角色,霸王丸、橘右京、牙神幻一郎、娜可露露、夏洛特等经典角色一个不缺,另外还有11名全新角色。剧情以新角色猛干代、铃铛为主。游戏中女性角色继承了4代之后的性感路线,其中铃铛被一些人认为是最近几年的格斗游戏中最优秀人设之一。



▲游戏的敌人画面,还是讨人爱得最彻底。

#### 暴力无限

本作真正称得上是很黄很暴力。系列一直都有尸设定,即给予对手最后一击时有可能破坏对手的尸体。这个设定以往虽然也有,但是鉴于2D画面的表现力,刺激度有所缓和。而本作改为3D表现后依然保留尸设定,着实让人看了触目惊心。游戏中甚至可爱的娜可露露也难免毒手。喜欢重口味的玩家绝对不要错过本作。



▲看上去很帅气的侍魂,其实其武器是父亲留下来的本。

终于获得了和平。你摧毁了世界上最邪恶的犯罪帝国，你让太平洋城重新恢复法律与秩序。你让人们重新过上了正常的生活。感谢你！

——这是他们对我的褒奖，然而我却毫无欣慰可言。我消灭了三大黑帮，清除了反叛势力。Agency重新掌控了城市，以保护市民的名义采取高压与独裁统治。然而我在上次的行动中无意间释放了一种危险病毒，病毒已经开始在人群中传播，将大片地区变成无法控制与居住的危险之地。Agency将这些地区一个又一个地抛弃，同时借助对媒体的控制告诉人们一切已经得到控制。人民没有那么好骗，他们开始成立地下反抗组织对抗 Agency。我没有想到自己会造成如此罪孽，现在我要收拾自己留下的烂摊子……

# CRACKDOWN 2

城市战争2 Microsoft/Ruffian Games 动作  
 X360 Crackdown 2 单人 59.99美元  
 确定2010年发售 附加单人网络模式 对应玩家年龄 未定

## 新团队，新变化

《除暴战警》原作中为玩家创造了一个全新的开放世界，实现了真正的“为所欲为”。主角是以歼灭三大犯罪集团为目标的超能力战警。游戏一开始太平洋城的三大岛屿都可以自由探索，这款由《GTA》之父 David Jones 打造的沙箱式游戏果然出手不凡，销量超过了150万套。不过续作却交给了另外一个工作室。前作的 Realtime Worlds 本来已经摩拳擦掌地进行了《除暴战警2》的初期制作，但是没有获得微软的通过，之后他们就转而开发其他游戏，而微软只能将《除暴战警2》交给了其他工作室。负责本作开发的 Ruffian Games 位于苏格兰丹茅市，就在 Realtime Worlds 附近，公司的很多成员都是来自《除暴战警》原作团队，他们决定让玩家重返太平洋城。主要的变化在于，这次游戏将会弥补前作最大的缺陷——剧情。

■本作的剧情元素会比之前大大强化。

■游戏故事发生在前作的几年之后，但除太平洋城外的很多地标建筑仍然还在。某些老建筑已经坍塌，建起了一些新的建筑，但是道路格局仍然是一样的。

## 变异人参战!

游戏讲述某生化实验室被奇袭后，实验室里的变异人逃到了太平洋城，后来的几年他们逐渐占领了下水道，并且开始走上街头四处杀人。Agency 试图掩盖真相，市民只能自求多福。由于对 Agency 的无能怨声载道，市民们组成了反叛军 CELL。对抗 Agency 与变异人。三方势力的战斗让城市变成了一座战场。CELL 集结所有力量击溃了 Agency 的核心：超能力战警总部，没有了这个机构，Agency 势力大大减弱，被不断逼退，最后仅留守 Agency Tower，而 CELL 成为主要的人类势力。Agency 虽然失去了对城市的控制，但是他们仍然在秘密从事其神秘计划，这个计划的真相将由你自己来揭开……

游戏开始时，Agency 正准备反扑，超能力战警机构正在重新组建。不过这次处境更为严峻，需要更多战警才能实现 Agency 的目标……

## 4人组队作战

《除暴战警》原作中最大的创新之一就是加入了双人合作模式，而本作将会支持4人合作，而且多人合作执行任务才是本作的核心，虽然玩家也可以独立完成任务，但组队才是最佳选择。因为在游戏中敌人的数量将会大大增加。

与原作一样，玩家有五种技能种类，分别是：敏捷度、力量、驾驶、枪械与爆破，随着游戏的进行各方面技能不断提升，玩家可以根据自己和朋友的技能将有功搭配。驾驶技能提高到一定等级可以驾驶新型 Agency 直升机。

变异人总是以量取胜，智能较低，但身体力量极高。好在他们总是成群出没，因此使用手榴弹就可以解决一大片。本作也会出现很多全新进化型变异人，低级形态只不过是丧尸相似，而后期的高级形态则可以让你强悍的除暴战警也不由得发抖。有些变异人与除暴战警一样拥有超能力，当你在高楼顶上跳跃时，他们可能也会高速跳跃跟随而来。最高级别的变异人与最高级别的超能力战警拥有基本对等的能力。

■制作人推荐玩家以网络4人合作的方式挑战主任务。

## 任务互相关联

本作制作人 Thomson 表示，前作的关卡设计与多人模式他都很喜欢。然而BOSS战“可能是《除暴战警》中最烂的地方”。改变BOSS战过于单调的缺陷是本作的一级目标之一，游戏的任务目标将更加多样，各个任务都是互相关联的，玩家的行动将会对游戏世界造成影响。

在某个任务中，玩家的目标是占领某个重兵把守的电站。附近的一个CELL行动基地就是靠这个电站提供能源。这个任务可以在短期内对 Agency 有利，然而会对该地区的长远目标产生不利影响。没有了电，CELL基地就无法制造紫外线光——这是对变异人致命的因素。没有了紫外线光的屏障后，变异人开始从地道里爬出来，周围整片地区都会遭到影响。如果你是在夜晚袭击电站，可能刚好会碰到涌出地面的变异人，让任务更加复杂化。不过CELL的卫兵们都忙着应付变异人，可能又会让你的行动更简单。



■本作的暴力表现视觉冲击力大大提升。

## 创意武器 乐趣无尽

在更加混乱而危险的太平洋城，即使你拥有超能力，最终仍然还是要靠武器决定胜负。本作收录了前作的所有载具，并且全部进行了重新设计，而最大的变化是超能力战警本身的装备。新增的武器有UV霰弹枪，能爆发出强烈光束，用于近距离攻击变异人。最酷的新武器叫做“mag”，这实际上就是一种粘性手榴弹，能够与其他的mag通过磁性相吸引，如果你将一个mag粘在高楼边缘，然后在地面的汽车上扔一颗mag，你将会看到汽车被吸到高空，如果在地面停车场多扔几颗mag，就会看到一排汽车形成阶梯挂在空中，你可以用这个汽车阶梯爬到建筑物上方。或者你可以在煤气罐上面扔一颗，另一颗扔在敌人身上，你就会看到敌人与煤气罐被吸到一起，然后对着煤气罐开枪，就可以将敌人炸上天。mag在本作中将会给玩家带来无穷乐趣。

本作的瞄准系统也有一些变化，按一下扳机将自动锁定特定部位的简单操作作为过去，本作需要更精确的瞄准。对该系统进行改变的原因是考虑到在网络对战中，自动锁定系统会导致玩家不熟练使用镜头战术，破坏了游戏的乐趣与平衡性。这次的新瞄准系统更倾向于手动瞄准，不过还是有一点自动辅助。例如将准星对准一个大致区域（比如头部）时，准星会逐渐变小，这时玩家就要用最快速度进行精确瞄准调整，将准星移出该部位后，准星面积又会逐渐扩大。这样对扳机瞄准苦手的玩家可以击中敌人，而操作熟练的高手也可以获得一枪毙命的快感。

■玩家只有在第一头才能看到战警的险人身份，后面随着等级的提升，全身特征包裹在盔甲中。

■巧妙的关卡设计将会让战斗的流畅性大大提高。



■分裂细胞：断罪》目前正在处于早期测试与测试阶段，目前游戏画面已经与最终成品非常接近。

# 夜视镜归来

TGS 试玩版最大的特点就是让费舍尔重获夜视镜，而且这次的夜视镜与过去不同，它采用了声纳技术，会发出声波即时探测周围的环境，这样就可以穿过墙壁和各种障碍物。这种功能采用了独特的视觉效果表现，有点像电影《蝙蝠侠：黑暗骑士》最后的一个片段。戴上夜视镜最大的好处就是可以连续杀敌，能够接连将多个敌人“标记”，即使他们是在墙壁的另一侧。将场景中的多个敌人“标记”之后再按键执行，就可以像电影一样以流畅动作干掉一连串敌人。

之前出现的粘性摄像头也会回归，将其粘在任何物体表面上，就可以躲在安全处看到敌人的一举一动。而且这个粘性摄像头还有诱敌功能，使其发出声响，将敌人引诱过来，靠近之后就引爆摄像头将敌人击毙。

听起来“标记与行刑”这个系统会让游戏变得过于简单，事实上并没有那么容易，而且难度会随着游戏的进行不断提高。敌人的AI很高，而且虽然玩家可以连续锁定多个敌人，但是到了后期敌人的数量实在太多，让玩家难以同时应付。玩家也不用担心这个系统会导致游戏的互动性大大减弱，因为在紧张的氛围下进行战略策划非常考验玩家的应变与规划能力。



TOM CLANCY'S

# SPLINTER CELL CONVICTION

分裂细胞：断罪	Ubisoft	动作
Splinter Cell: Conviction	1人	99 分钟
预计2010年2月23日发售		时间视平台而定
X360		时间视平台而定

©2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

# 黑

暗的密室里出现一条三点式……不！是一个发出3个光点的夜视镜，戴夜视镜的家伙站在黑暗中狂笑：“哈哈！我这个大众险上兵甲终于也要当主角啦！”

这个上兵甲正笑得浑身发抖时，突然从背后冒出一个黑影，原来是一个满脸胡须的大叔，他把上兵甲一把按在地上，对着他的脸狠揍了几拳，然后夺走了“三点式”，喊道：“我山姆大叔的东西你都敢碰？当真是活得不耐烦了！”

确实已经将上兵甲揍得亲妈都认不出来，山姆大叔戴上了他那传说中的夜视镜，于是，消失了3年的三点式传说又重出江湖……

# 标记与行刑

文 藤睡 编 多边形

美编 anubis 插画 恶魔猫娜那

几个月前的E3展中，传说中的特工山姆·费舍尔重出江湖。这次游戏的大变革给人最大的印象是“标志性的夜视镜不复存在”，由于剧情的需要山姆·费舍尔无法使用高科技设备，让玩家担就会失去了以往的许多乐趣，不过在这次的TGS展中，育碧提供了游戏后期关卡的试玩，给人最大的惊喜就是费舍尔又戴上了那副发出三点绿光的夜视镜，而且这次还是以改良版。此外，其他高科技装备也纷纷登场，并且全部重新设计和改进，给玩家带来熟悉而又新鲜的游戏感觉。

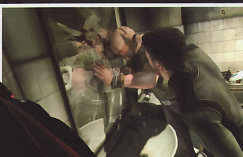
这次公布的关卡一开始，镜头先是穿过一条小巷，越过了几个士兵，然后锁定在山姆·费舍尔的身上。这一关的任务目标是正威胁到华盛顿安全的电磁脉冲武器，游戏刚开始费舍

尔的目标是为女儿复仇，然而最终还是要扮演化解国家危机的大英雄。每次任务开始时任务目标就会以文字照射在附近的墙壁上。

本作的关键词叫做“标记与行刑”，按键锁定某个敌人将其“标记”之后，只要再按一个键，费舍尔就会自动用流畅迅速的动作将其解决。本作还有动作丰富的审讯系统，一旦将敌兵逮住，就可以对着他猛抽脸，或者揪着他的头部撞向墙壁，还有更残忍的方法是用刀刺穿敌兵的手然后挂在树上。



■这次你的舞台会是华盛顿。



▲对敌人进行审讯时，你会看到费舍尔的每一个动作在敌人身上所留下的伤痕印记。



FORZA MOTORSPORT 3



文 多边形 美颜 木仙 插画 恶鬼 猫娜那

## 自由涂装

先进的自由涂装系统是“极限竞速”系列“引以为豪”的要素。前作中，玩家一般会以Mini Cooper作为基板，在其平整的车顶将各种预定的元素拼合在一起设计出漂亮的涂装。而本作中，玩家在制作图案时将更加方便，可以直接在空白的画布上拼组各种图形、图案或者属于自己的图画，你甚至可以打开网格显示助于绘图，游戏还将提供数不满的预备图形供你选用，新作允许每辆车上叠加4100层涂层，对，你没看错，是四千一百层，准备好制作一些细节惟妙惟肖的人物肖像了吗？涂装的“艺术家们”在本作中将有更广阔的空间发挥自己的天赋！



自由涂装的界面，玩家可以自定义车辆外观涂装。

涂装部分的另一项进化就是全新的贩卖系统。玩家可以将自己的截图、回放影像、涂装图案和调校数据在网络上与其他玩家分享。在分享的背后，更有趣的是一套交易系统，玩家可以将自己的艺术品放在网上贩卖，当然，交易的货币是游戏中的钱，你的劳动成果换来的钱可以用在单人模式中或者购买其他人的艺术品。你可以设定自己货物的价格和贩卖次数，限定它在市场上的数量让其成为名副其实的限定版。

让自己涂装的车辆混进这漂亮的车群之中。



让自己涂装的车辆混进这漂亮的车群之中。

我是一名车手，我对自己的技术有自信，我喜欢在赛道上飞驰竞速的感觉，当速度达到一个让人惊异的高度，比如350km/h，我能清晰看到自己生命的意义。什么？你觉得我在胡扯？虽然你不能像我这个专业车手一样在沥青赛道上奔驰，但也可以花点儿小钱，弄到一种名为Xbox360的主机，配上三块屏幕，力回撞方向盘、舒服的框架和皮椅，然后试试看能不能找到……

极限竞速3	微软游戏工作室	Microsoft/Turn 10 Studios	竞速
X360	PlayStation 3	人数不定	单人/多人
2010年12月22日发售	微软	对应低龄年龄	3岁以上

## 试玩新版

前不久 Xbox LIVE

上放出了游戏的 DEMO

供所有会员下载，提供

了5辆车和1条赛道，

通过这个 DEMO 玩

家可以更加直接地体验

到这款游戏模拟真实驾驶的竞速游戏了。车辆的操控感在前作的基础上进一步

强化，虽然试玩版不能对车体本身进行调校，但是通过开关辅助驾

驶系统可以清楚地感受到游戏制作的用心。辅助系统从无到有的各个阶

段适合各种游戏水平的玩家进行游戏，如果将辅助系统全部关闭，玩

家将接受非常严峻的驾驶挑战！游戏的画面非常棒，在车库选择车辆的时

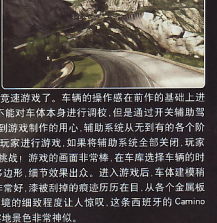
候，车体用到了最多的多边形，细节效果出众。进入游戏后，车体建模稍

有下降，但是车损效果非常好，漆被刮掉的痕迹历历在目。从各个金属板

块的缝隙开始弯折。环境的细致程度让人惊叹，这条西班牙的 Camino

Viejo 赛道和现实中的实地景色非常相似。

■西班牙的Camino Viejo赛道，很有特色的山村。



■实地拍摄的风景，是不是非常相似？



不过车内视角显示出一定的问题，首先是车内细节的欠缺，质感稍差。其次是视角的位置，车手所在的位置总是有些尴尬，稍微有些不舒服，而且车辆的后视镜竟然完全无显示完整，只是在屏幕一侧露出一半，不过这个 DEMO 应该还是比较早的版本，Turn 10 声明说已经对车内视角进行了调整，TGS 的试玩版中同一辆车的视角有了一定程度地优化，希望在正式版中车内视角能有更好的表现。最后，车手换挡是没有动作的，这一点制作人也表示遗憾，他说手从离开方向盘到换挡杆的动作非常复杂，各个手指都需要细致的调整，因为发售日已经逼近，硬碰硬更改也许会让本来还算协调的动作变得不协调，所以最后决定不做更改了。玩家只能当做全部车辆都是在用拨片式换挡，当然，拨片的小动作也要稍稍地无视一下……



新的试玩版中后视镜的位置还不错，不知道一个屏幕的话会是什么样子。

《极限竞速3》在这个月就会与所有玩家见面，这款游戏顶尖水平的模拟驾驶游戏一定会为所有喜欢或希望尝试竞速游戏的玩家带来“极限的快乐”。





文 藤原 美编 anubis

# 光环传奇

日本五大动画名门携手打造!

微软帝国久攻日出之国数年，未果。是日，开路大士官长找到微软日本方面军总帅泉水敬。

士官长：“吾有一计，可听否？”

泉水敬：“愿闻其详。”

士官长：“眼下日方盟军皆生异心，何不曲线救国，借异族之力为我所用？”

泉水敬：“爱卿可有异族盟友？”

士官长：“吾已获五族之力，今秋可战！”

泉水敬大喜，当下命士官长率5支异族盟军，开辟另一个战场，翌日军团浩浩荡荡地出发，天空中惊现巨大光环，泉水敬对士官长慨然高呼：“愿君谱写光环传奇！”



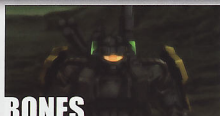
## 4 度工作室

4 度工作室负责制作其中的两集，分别是“起源”和“保姆”。前者是从某个神秘角色的角度讲述《光环》世界的整个历史。在区区十几分钟内概括历史并不容易，可能要有对《光环》世界观的基本认识才能看懂。这将会是一集波澜壮阔的动画。O'Connor 表示将会有些从未露面的角色登场。他们的出现将会让玩家惊讶。“保姆”讲述的是 ODST 与斯巴达之间的故事，将会有很多紧张的对峙场面。具体发生时间是在《光环》第一作的数年前。

## 传奇 即将诞生

《光环传奇》动画系列的第一集可能比我们想像的还要更早上市。虽然目前为止微软仅表示上市时间是秋季。不过负责人 Frank O'Connor 表示具体时间是“初秋”。在 DVD 版上市之前，微软首先会在《光环》网络服务 Halo Waypoint 中提供在线点播版本，而且售价“将会让大家感到欣喜”。Xbox LIVE 的金会员很可能可以免费欣赏。DVD 版将会包含幕后花絮，讲述参与动画版制作的多家工作室是如何与微软一起合作的。

《光环传奇》的每一集长度为 10~15 分钟左右，分别由一家日本动画公司制作。采用的画面风格也是多种多样，包括 1980 年代的老式水彩画风格，以及如今的尖端 CG 画面。除了东映动画制作的《光环传奇》中的一个番外篇外，《光环传奇》中的所有内容都是《光环》系列“剧情的”正式内容，很有可能会在未来的游戏中出现。



BONES 制作的一集完全是为机甲迷准备的。《超时空要塞》、《机甲创世记》等片的弗牧伸志担任本集的机甲设定，设计了实验性能量防护服。某士兵被派往遥远的星球受命摧毁敌防护服。当他抵达星球时，发现那里仍然有人类居住，但是他们已经处于星球的统治之下，防护服是他们生存的惟一希望。因此他违反了命令，保留了防护服，并帮助当地人民反抗盟军。在这一集中，你将看到《光环》游戏里所未见的战斗。

## Production IG

Production IG 也负责制作两集。第一集是“返乡”，采用较为传统的风格。主角将会是一位女性斯巴达战士。另外一集叫做“决斗”，采用了独特的水彩画风格。这一集讲述的是精英与星盟的第一次接触。O'Connor 将其描述为日本人与葡萄牙人的初次接触，闭关锁国的日本自此之后发生了激烈的变革。



## Casio Entertainment

Casio Entertainment 制作的章节采用全 CG 技术。名称是“包裹”。这个章节很可能分为两集。标题中所谓的“包裹”将由斯巴达战士运送。这个章节将会有激烈的太空大战，战斗场面非常火爆。之后是在星星飞船上的动作戏，可以看到士官长用光剑与精英对决。



## 东映动画

东映动画制作的一集可能会在玩家中引起最大的争议。这一集的风格有点儿童向。微软表示因为很多《光环》玩家都已经为人父，这一集是希望玩家能够与自己的孩子一起看。这一集的主角将会是 Spartan 1337。

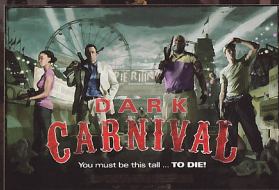




现在插播一条新闻：最近在沼泽地附近的游乐场有奇怪生物出没，市民出行请绕道而行。不久前有位名叫ACE飞行员的男子前往东京时途经此地，结果被奇怪生物抢走行李箱，据说里面装了满满一箱子的钞票。根据多位市民目击，此后游乐场一带终日有嗜血成性的面具电锯男出没，奇怪生物的数量从此锐减……



文 星夜 美编 anubis 插画 恶魔猫娜那



## 黑暗嘉年华

《求生之路2》建立在前作的框架之上，主要的变化在于新增的武器、战术与特殊技能。本作中每张地图的近战武器类型都有所不同，比如在沼泽地的树木旁经常会发现一些斧子可用，而在城市地区会更经常发现警棍。Valve的开发人员说：“这次的原则是：丧尸们将祈祷我们别用光子弹，因为近距离武器更致命，不仅增加了许多钝器，还有可爱的电锯——更别提大大强化的肢解与喷血……”

TGS的“黑暗嘉年华”关卡发生在一个游乐场中，由于道路已经被成堆的汽车堵住，玩家只能越过附近的山丘，穿过一条小沟和一个森林地带，来到一个两层楼的汽车旅馆，那里已经是丧尸的天下。在那里可以看到本作的几种新怪物。Spitter会到处喷射绿色的酸性粘性物质，不小心被喷到就要遭殃；Charger体型巨大，会冲入人群里，抓走我们的队友，然后用手将其紧紧抓住不断地上砸。这些特殊怪物还会互相合作攻击玩家。而前作中已有的一些敌人在行为方式方面会有所变化，例如Witch这次会出现在白天的关卡中，将给玩家制造更多的麻烦。

求生之路2

Valve

主视觉射击

X360

Left 4 Dead 2  
确定2009年11月17日发售  
预计3000万

1人

59.99美元  
对应玩家人数 最多

## 低级丧尸也不好惹

除了特殊丧尸之外，还有Valve所谓的“不普通的普通丧尸”，即尸群中比那些一枪毙命的丧尸稍微高级一些的家伙，比如生命力较强的防暴警察，以及会通知其他丧尸一起围攻玩家的小丑。还有相当厉害的野生沼泽地人，他们也会向玩家吐粘性物质，让玩家暂时看不到前方，而且这群家伙还有一些独特能力，比如不怕火，或者身体的某个侧面不怕子弹。

其他普通的低级丧尸采用了全新的身体部位伤害逻辑，脑袋、脖子、手脚等部位都有其单独的属性，除了打碎脑袋、砍掉手臂、把胸膛打烂外，当地人跑向你的时候，你还可以把他的腿打断。黑暗嘉年华的关卡从黄昏延续到夜晚，丧尸的行为方式将会随着时间的流逝而改变。



■ 新手碰到小丑一定要先将其消灭以免同伴挂



■ AI是本作的主要特色之一，尤其是特殊丧尸会采用配合战术。

# 初生计划

## 重要性相当于新一代主机 微软战略级产品!

### “初生计划”现场验证

在微软面向媒体的演示会中，仍然是由 Natal 的创意主管 Kudo Tsunoda 首先进行演示，演示的 DEMO 还是 E3 中那段用四肢拍球的游戏《Ricochet》。你可能会觉得对着空气手舞足蹈有点傻，但当你自己站在电视机前用自己的四肢玩游戏时，就会感受到它的魅力。

Kudo 进行了简要的介绍后，开始让记者们自己体验。Natal 会自动识别站在摄像头前的新玩家，甚至会调整画面中代表玩家的人体模型，使之身形与玩家匹配。摄像头不仅能够判断玩家的动作，还能根据动作的速度判断每个动作的力度，这样画面中的透明人形拍球的力度也会随之变化。拍球的力道越大，就会使其燃起熊熊火焰，球弹飞时的速度将会达到通常状态下的两倍。从玩家做出动作，到画面中的透明人形做出同样的动作之间有一定的延迟，这是因为摄像头扫描玩家的全身动作需要大约 5 帧的时间。如果你完全静止地站立在原地，会发现屏幕中你的化身会有一点颤抖的动作。除了这些细节上的不足外，Natal 几乎可以将玩家的动作完美地还原到屏幕中。

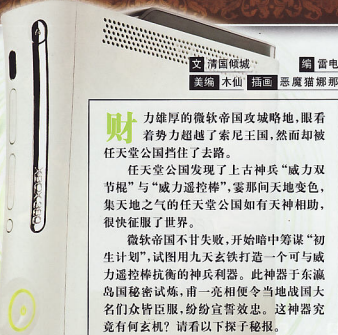


■简单却充满乐趣的《Ricochet》 玩家可以控制击球的力度。

## Natal 版太空侵略者

《太空侵略者》这么一个射击游戏居然也能用体感操作，这着实令人意外。在《太空侵略者 极限版》的 Natal 版中，玩家要用整个身体来控制飞船的移动，例如想要让飞船向左移动，就要向左边跳，向右移动身体，就可以将飞船向右移动躲避子弹。想要射击，只要抬起手臂向前指即可。当然，比起手柄这种用身体操作的方式精确度肯定要差许多，只能用于较为简单的关卡，除非你想自虐，否则

在格林弹雨的关卡中，估计不会有人想要不停地蹦来蹦去。这个 Natal 版《太空侵略者 极限版》DEMO 主要还是用于技术演示，不一定能够作为产品上市。开发者目前仍在摸索 Natal 的游戏开发方案，存在一些比较烦琐的操作设定也是很正常的。可以看到，Natal 游戏的运动量将会比 Wii 更大，因为 Wii 的绝大多数游戏只要动手臂即可，而 Natal 在通常情况下都要用到整个身体。



文 清画做城 编 雷电  
美编 木仙 插画 恶魔猫娜那

**财** 力雄厚的微软帝国攻城略地，眼看着势力超越了索尼王国，然而却被任天堂公国挡住了去路。

任天堂公国发现了上古神兵“威力双节棍”与“威力遥控棒”，霎那间天地变色，集天地之气的任天堂公国如有天神相助，很快征服了世界。

微软帝国不甘失败，开始暗中筹谋“初生计划”，试图用九天玄铁打造一个可与威力遥控棒抗衡的神兵利器。此神器于东瀛岛国秘密试炼，甫一亮便令当地战国大名们众皆臣服，纷纷宣誓效忠。此神器究竟有何玄机？请看以下探子秘报。



## Natal 版快魂

《Ricochet》的演示之后，Kudo 展示了一些之前从未公布的 Natal 对应游戏。在 E3 展期间，微软已经公开了《火爆狂飙 天堂》的 Natal 版，而在这次的 TGS 展中公开了两款来自日本厂商的对应作品，分别是 NBGI 的《快魂》和 Taito 的《太空侵略者 极限版》。在《快魂》中，玩家要像超人（或者僵尸）一样将双手伸出，然后将手臂左右移动控制球的滚动方向。如果想要移动镜头，只要迅速将手向上抬。游戏的操作非常灵敏，玩家可以轻松地绕过移动的物体，精确地移动到目标物前方，这样就算是从来没玩过游戏的新手也可以很直爽地控制球的滚动。

■玩 Natal 版《快魂》时的动作示范。



■玩《太空侵略者 极限版》的 Natal 版时需要双手左右跳跃，是一种运动量相当大的玩法。

# 全球15家大型发行商全力支持

微软于2009年9月24日宣布，“初生计划”已经获得全球15家大型第三方游戏发行商的强力支持，这些厂商大多是在今年6月初收到了微软寄出的开发工具包，目前已经在开发相关作品。这15家厂商分别是：Capcom、Koei Tecmo、Konami、Square Enix、SEGA、Hudson、NBGI、FromSoftware、Activision Blizzard、Bethesda Softworks、EA、Disney Interactive、MTV Games、THQ、Ubisoft。这些发行商占据了全球第三方超过70%的市场份额，有了他们

的强力支持，确保了“初生计划”将会拥有充足的软件阵容。

微软还在TGS期间组织了由小岛秀夫、名越隼洋和稻船敬二组成的全明星座谈会，三位制作人对“初生计划”的期待溢于言表。小岛秀夫在会后对记者说：“我没打算用Natal为休闲用户开发游戏，我更感兴趣的是制作核心玩家想玩的游戏，用它来制作《光环》、《战争机器》那样的游戏，当然还有《潜龙谍影》。我不会把它做得很简单，它将会是对玩家来说很深刻的东西。”

TGS现场举办的小岛秀夫、名越隼洋和稻船敬二座谈会。



## 名家谈Natal



**Konami 常务执行役員**

**小岛秀夫**

见到“初生计划”的时候，我所受到的冲击就像当年游戏开发从2D进化到3D时一样。它有可能会完全改变人们的生活方式。Konami也希望诸位用户很快就能体验到这个“初生计划”。虽然现在还无法透露详情，请诸位期待本社的相关作品。

**Square Enix 社长 和田洋一**

Square Enix认为“初生计划”是更为自然的人机交互界面，我们期待着它带来的全新娱乐可能性。



**EA Sports 总裁 Peter Moore**

微软的“初生计划”将会从根本上改变玩家体育游戏的方式，在EA，我们的顶级开发团队已经在使用这些工具，目标是在体育和赛车等类型上带来全新的作品。

**Capcom 开发本部长**

**稻船敬二**

Natal 超出了我的期待，从技术上来说，它超越了我们的一切游戏产品。它将会刺激我们的创新精神，它绝对是所有人都应该期待的产品。



**SEGA 研究开发统括部长**

**名越隼洋**

“初生计划”将为游戏创造一片新天地，而且很有可能改变我们日本人情感表达的方式。



**Ubisoft 首席执行官**

**Yves Guillemot**

育碧认为“初生计划”前景无限，育碧已经利用这种全面进化的操作方式，正在设计新类型的作品，希望吸引更多玩家游戏。



**NBGI 内容制作部第二企划部高级经理**

**坂上阳三**

有了“初生计划”，今后将会在所有种类的游戏体验中体验到更加真实的体感效果。现在我们还不能公布相关作品详情，不过我希望新作能够提供令人兴奋的体感。



“初生计划”对于我们的挑战精神有着无限的可能性。我希望创造出全新的娱乐类型，为玩家提供前所未有的新鲜体验。

**Koei Tecmo 软件事业部长 杉山秀树**



# 任天堂大陆之章

## Nintendo阵营参展游戏汇总

同以往一样，我们在本届TGS展会上依旧看不到任天堂官方展区的影子。大概在很多人看来，缺少了任天堂的直接参与，出展的Wii游戏和NDS游戏不论在数量上还是质量上似乎都会大打折扣。然而事实却并非如此。一方面，我们看到了以Capcom和Ubisoft为首的众多第三方厂商针

对任天堂主机推出了多款有着广泛影响力和号召力的重磅游戏；另一方面，大量热心玩家也在任天堂主机的游戏试玩区排起了长长的队伍——这直接表明了任天堂阵营稳固的群众基础。《生化危机 黑暗历代记》、《魂兔归乡记》、《赤钢铁？》、《圣恩传说》……一个个响亮的游戏品牌预示

着几乎所有的任天堂主机拥有者都将在下半年中获得属于自己的一份大礼。

另外，我们在今年的展会上还可以看到这样一个事实：Wii平台的游戏开始变得越来越成熟、越来越丰满，众多游戏厂商不再一味地滥用Wii的体感操作机能，而是真正正

地深入挖掘和充分利用这台异质主机的潜力——今后的Wii游戏无疑将会更加好玩、更加耐玩！

而对于稳坐掌机平台老大位子的NDS来说，由于有着诸如《第二国度》、《光之4战士 最终幻想外传》等潜力股的支持，其地位依旧难以撼动的。

- |                         |     |
|-------------------------|-----|
| 01. 新作拼盘                | P59 |
| 02. 勇者斗恶龙VI             | P61 |
| 03. 战回无双3               | P62 |
| 04. 第二国度                | P64 |
| 05. 赤钢铁2                | P65 |
| 06. 最终幻想 水晶编年史<br>水晶传递者 | P66 |
| 07. 圣恩传说                | P67 |
| 08. 生化危机 黑暗历代记          | P68 |



# 任天堂大陆强者名录

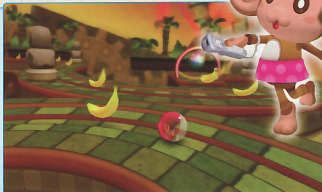
## Nintendo阵营新作拼盘

### 超级猴球 平衡摇摆

#### 对平衡板的支持

通过操作 Wii 遥控器来进行游戏, 这样的体感要素对于前作的老玩家来说已经不算陌生。为了使得这一次的游戏更具新意, 对平衡板的支持自然就显得非常必要了。在经过了《Wii Fit》和《家庭舞雪》游戏之后, 很多玩家对支持平衡板的全新游戏方式已经有所了解。不过, 之前的这些游戏基本上只是简单地用到了平衡板的重力平衡感应功能。而在这款强调高速运动和急速转弯的高技巧性游戏中, 平衡板的作用才应该算是真正表现出全部特色。并且, 通过以双脚踩踏的方式来控制游戏中的小猴子, 玩家的代入感自然也要比单纯采用 Wii 遥控器的方式更强。

Wii ■ Super Monkey Ball: Step & Roll ■ 美版  
动作 ■ SEGA ■ 发售日未定



特报

### 丰富多彩的迷你游戏

除了传统的象棋类游戏方式之外, 这一次的游戏中依然存在丰富多彩的迷你游戏。尽管这些迷你游戏不在涉及滚球, 但依然是针对平衡板的特性量身定做的。玩家不仅要掌握好平衡身体的技巧, 还要巧妙利用重力的变化让游戏中的小猴子完成诸如跳绳、翻筋斗甚至过独木桥等特殊动作。



一切尽在滚动与平衡之间

[文: 炎骑士]

## 光之4战士 最终幻想外传

NDS ■ 光之4战士 - ファイナルファンタジー外伝 ■ 日版  
角色扮演 ■ Square Enix ■ 预定 2009 年秋季发售

[文: 炎骑士]

### QQ的卡通渲染风格

在早期的报道中, 我们就已经知道本作的画面风格是走可爱路线。不仅游戏中的人物造型采用了独特的 Q 版造型, 而且在世界观设定上也与画面风格相呼应。而这样的结果就是, 在 TGS 现场的试玩人群中, 除了可以看到喜爱角色扮演游戏的男性玩家之外, 还可以见到很多的女性玩家和中小学生。SE 的这一招绝对是狠呀! 不难预见, 得到游戏实际发售后, 销量也会非常可观。当然从另外一个角度来看, 采用相对简单的 Q 版角色设定和卡通渲染技术, 这样的作法不仅可以凸显游戏的特色, 也避免了 NDS 在画面表现力上的欠缺。



### 传统与特色相结合的战斗系统

游戏的基本作战规则是传统的“踩地雷”方式。此外游戏中还有气力槽的设定, 用于施展各种魔法。战斗中的选项比较简单, 有基本的“たたかう(战斗)”、“ためる(蓄力)”以及“アイテム(道具)”这三种指令菜单。另外还有各个角色自身习得的不同魔法能力, 游戏中允许最多同时设置 8 个不同的魔法能力。特别指出的是, 角色施展魔法所消耗的气力需要通过蓄力来恢复, 并且会占用一个回合的行动次数。



回归传统的奇趣童话

# 龙之子vs.卡普空 终极全明星

再度归来的终极明星大对决!

Wii  
 ■ Tatsunoko vs. Capcom Ultimate All-Stars ■ 日语  
 格斗 ■ Capcom ■ 预定 2010 年 1 月 28 日发售 [文: 炎骑士]

新闻资讯  
 1-3S 专题



## 与前作的异同

除了新增角色之外,本作与前作的表面差异基本上只在角色选择界面中有所体现。然而,如果你真正进入游戏,那么就会发现平衡性方面的进步。前作中登场的一些个体较小的,能力较弱的角色的实力在本作中有所强化,而那些大块头的强力角色则相对有所削弱。当然,除了这些以外,前作中的喧嚣热闹气氛依然得以充分的保留。特别是对于出自各敌动画和游戏作品中的角色,他们的一招一式都将继续保持着“本门流派”的特色。而这,对于同时喜欢 Capcom 游戏和龙之子出品动画作品的玩家来说,才是最为重要的。

## 弗兰克·韦斯特

Frank West

出处《丧尸围城》

身为自由摄影师的弗兰克并不是一个文静的新闻工作者。相反,由于掌握了丰富的生存技巧,他能够在被大量丧尸包围的购物中心杀出一条血路。在本作中登场弗兰克依然保留着他的职业习惯——永不离手的照相机。游戏中弗兰克的一招一式中无不透露着原作中的特色,各种生活用品和体育用品都是弗兰克的趁手武器,不必说,他的攻击方式自然充满了欢乐搞笑的元素,诸如用棒球棒将对手一拳击飞,用扫把猛敲敌人的脑袋等攻击方式,简直是不胜枚举,而且,你不能相信,他的必杀技是将丧尸召唤出来发动群体攻击。



## 宇宙骑士·利刃

デューマンブレード

出处《宇宙骑士·利刃》

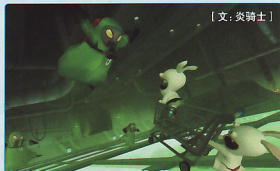
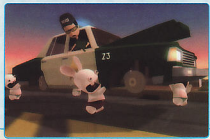
宇宙骑士是普通人类被外星生物“拉达姆”控制思想,变身后的产物。D-Boy 的家人遭到拉达姆的精神控制变成了杀人机器,只有他本人在成为宇宙骑士的同时保留着人性。加入到游戏之中的 D-Boy 依然保留着变身成为“宇宙骑士·利刃”之后的招式武器——具有高速度能力的双头长矛“ツクラン”之外, D-Boy 在原作中的反物质粒子武器“ボルタック”则成为了他在游戏中的必杀技。

# 疯兔归乡记

Wii  
 ■ Rabbids Go Home ■ 英语  
 动作 ■ Ubisoft ■ 预定 2009 年 11 月 3 日发售

## 当心, 狗来啦!

除了无处不在的防化特种兵之外,疯兔们在游戏中还会遇到另外一种敌,这就是狗。而且,相比人类,出现在游戏中的狗似乎将成为兔子的天敌。一旦有狗出现,那么兔子们所能做的就只有——跑!被迫逃的滋味不好受,但在逃命的过程中显然还是有一些技巧的。例如,在表现超级市场的关卡中,即便有狗在追赶,玩家还是要操纵兔子在逃跑的同时想方设法搞一些战利品。空手而归岂不让人笑话!



[文: 炎骑士]

## 关键词·与人类为敌

成功将公鸡雷踢出场之后,兔子们终于可以无忧无虑地大闹特闹了。虽然这一次的游戏中主题依然是捣乱,但相比以往那些一分钟游戏,这一次的游玩除了强调技巧之外,还加入了战斗的要素。在游戏中,玩家操纵的疯兔可以尽情戏弄手无寸铁的平民百姓,不过几乎在所有的关卡中,都会出现人类方面的“反疯兔特别部队”,这些身着胶皮防化服的士兵会给兔子们造成各种各样的麻烦。不过,只要设法将这些防化特种兵和狗的胶皮衣服弄破,那么他们就会立刻变成手无缚鸡之力的,只穿一条内裤的普通人。



## 搬走一切可以拿得动的东西!

在以前的报道中,我们已经知道本次的游戏将会围绕“疯兔声回家”的主题展开。既然兔子选择了建造天地的回家方式,那么这一次的游戏自然会引入收集要素的概念。事实上,玩家需要操纵兔子在游戏的全过程中不断获取所能得到的一切道具。在一个试玩关卡中,疯兔们会用鼠标手段获取一个燃气发动机,随后玩家需要控制这个发动机眼走追逐的一切道具,甚至包括作为 NPC 角色的普通人类。如此的设定看上去与《索尼克》中的金币收集十分相似。

# 响彻天空的英雄赞歌

为了阻止晴天小分队朝魔王的巢穴继续前进，邪恶的魔王故意制造出了一个梦幻世界希望将大家困在其中。而在这个特殊的世界里，人们心中的愿望都会成为现实，一旦你满足于现状很快便会被邪恶的力量侵蚀身体，堕入万劫不复的地狱，不知道身经百战的小编们能够通过这艰难的考验吗？



勇者斗恶龙VI	Square Enix	角色扮演
NDS	1人	价格: 5200日元
对应主机: NDS	对应玩家数: 1人	发售日期: 2009年11月12日

文 晴天 美工 anubis



## 三部曲的终结

作为“勇者斗恶龙”系列中“天空三部曲”的完结篇，本作在1995年推出时就凭借丰富的职业系统、灵活的角色育成方式，以及引人深思的剧情给无数热爱角色扮演游戏的玩家留下了深刻的印象。游戏中我们需要操纵主人公往返于梦幻和现实

两个世界去揭开魔王的阴谋并最终消灭它。而在这个过程中，无论对于主人公自己还是同伴来说，梦境虽然美好，但最终面对的仍然是现实，即使它再残酷我们也只有欣然接受。毕竟经历过这所谓的“成长”，自己才能变得更加成熟与坚强。

目前发售的梦幻世界地图，能分清现实与梦幻世界地图，魔王现实实现世中的，魔王现实实现世中的。

新闻资讯 TGS特报

## 移植版的进化

和之前推出的移植版一样，本作在保留原作精髓的基础上，主要针对画面进行了强化，力求用细节的魅力让玩家在重新体验时也能够获得全新的视听享受。



▲由于系列初期的作品在战斗中看不到主角，所以丰富敌人的攻击动作就成为了增加战斗观赏性的关键。



▲游戏中很多经典的场景都经过了重新绘制，立体感远远高于最初的原版。

**用最强劲攻击 消灭敌人**

▶多种职业搭配自由随意的设定让角色能够学习的特技存在很多变化，在系列新作《勇者斗恶龙X》中借鉴了这一设定。

レック	ハルサン	ルーネ	バーバ
HP: 166	HP: 150	HP: 130	HP: 79
MP: 66	MP: 55	MP: 35	MP: 25
力: 21	力: 22	力: 20	力: 11

## 被命运集结在一起的人们



カーニャでも さっさと主人公に帰ってきてね。  
**燕燕科村村的青年**

▲在梦幻世界与妹妹妮亚一起生在小山村的青年，现实世界的真实身份是多多美城的王子。某天他恰巧之下得到精灵的启示后，留下妹妹一人开始了命运改变的冒险。



芭芭拉 喪失記憶の少女

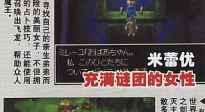


手の中にも、世界は 查真罗 神之使者一族



旅行的武斗家

▲在梦幻世界中主人公并不相识的武斗家，而现实世界的身份是和一个普通木工的儿子，强壮的身体和过人的臂力让他无论在哪里都能成为人们关注的焦点。



米蕾优 充满谜团的女性



特瑞 如狼似虎的剑士

▲为了寻找自己的亲生父亲而开始冒险的高贵青年，不但拥有高超的魔法技巧，还能使用剑术。帮助众人的人。

▲如主人公一直行将结束时，导致成为世界最强战士的勇将，在导致成为之刻的过程中，中实现愿望，实现愿望，实现愿望，实现愿望。

▲如主人公一直行将结束时，导致成为世界最强战士的勇将，在导致成为之刻的过程中，中实现愿望，实现愿望，实现愿望，实现愿望。

▲如主人公一直行将结束时，导致成为世界最强战士的勇将，在导致成为之刻的过程中，中实现愿望，实现愿望，实现愿望，实现愿望。

▲如主人公一直行将结束时，导致成为世界最强战士的勇将，在导致成为之刻的过程中，中实现愿望，实现愿望，实现愿望，实现愿望。

▲如主人公一直行将结束时，导致成为世界最强战士的勇将，在导致成为之刻的过程中，中实现愿望，实现愿望，实现愿望，实现愿望。

▲如主人公一直行将结束时，导致成为世界最强战士的勇将，在导致成为之刻的过程中，中实现愿望，实现愿望，实现愿望，实现愿望。

▲如主人公一直行将结束时，导致成为世界最强战士的勇将，在导致成为之刻的过程中，中实现愿望，实现愿望，实现愿望，实现愿望。

# 戦国無双3

SENGOKU MUSOU

文 砂遊 美綱 anubis 插画 恶魔猫那那

新闻资讯  
特报



炎骑士：不……不好了！前方有大队人马拦住我们的去路！

纱迦：有这等事？为首故将是谁？

炎骑士：不知道！只看到他一手拿剑一手拿盾。

纱迦：难道是 SONY 的白骑士？

炎骑士：不是啊，敌人打的是任天堂的旗帜。

纱迦：哦，我当是谁，原来是战国无双里的立花宗茂啊！很好，今儿我倒要验证这“西国无双”的成色！

Wii	战国无双3	Koei	动作
	发售日期 预定 2009年 12月 可玩人数 1-2人		价格 6900日元

## 击破效果

在以往的《无双》中，击破敌将后除了敌方兵力下降以及敌将麾下的副将撤退外，在特定场合还会引发一些特殊效果，从而扭转战局。如夷陵之战的朱然生死关系到吴军的火计是否成功，而本作中将对这个击破效果进行大幅强化！

以往由击破敌将而引发的特殊效果并不多，而在本作中将会大幅增加。当

然并不是每一种效果都会引发战局逆转，游戏只是进行了细化。例如在本次 TGS 展的试玩关卡忍城之战里，击破敌将上田朝直就会让我方风魔小太郎的移动速度在一定时间内增加。

有关击破效果的情报，可以在战场情报的战况中进行确认，这样大家听起来就更加明确了。当然，最重要的一种击破效果，无疑是“贵重品出现”了。本作理所当然地保留了这一设定，对《真·三国无双 5》感到失望的人这回应该满意了。



他是九州猛将高桥绍运的儿子，后来过继给另一名猛将立花道雪为养子，与立花阁千代成婚，成为立花家的当主。他的武艺超群，人送外号“刚勇镇西一”，他以自己的天生才能，克服了无数的困难。

游戏中的立花宗茂是一名潇洒无比的年轻豪杰，为人慷慨重诺，言出必行。他与其妻子立花阁千代之间的感情也值得期待，历史上两人最后没能走到一起。

立花宗茂的无双奥义·皆传是从空中往地面纵横挥剑，以十字形的巨大冲击波攻击前方敌人的豪爽招式。

立花宗茂

武器 西洋剑 + 盾



## 竹中半兵卫

被称为战国天才军师的他，与黑田官兵卫并称丰臣秀吉手下最强的谋士。历史上的他尽管英年早逝，但依然留下了“17人夺取稻叶山城”、“三顾之礼”等传奇事迹。

游戏中的竹中半兵卫意外地变成了一个小孩子，武器更是怪异无比，值得一提的官方目前没有公布新角色的声优，但竹中半兵卫的声优已经确定为庄司宇芽香。庄司宇芽香是一名出道不久的女性声优，竹中半兵卫的性别也是个谜。

竹中半兵卫在游戏中是一名拥有神之智略的少年天才，非常任性，但从未失败过。对于自己的智商非常满意，言语里也经常以天才自居。



## 机关装置

在各关卡中存在着对战局有很大影响的机关装置，例如可以破坏城墙的大筒，可以抓着进行空中移动的大弩，一碰就会爆炸的熔炉等等，并不是一定要利用这些东西才能过关，但如果活用的话会轻松很多，另外也有可能发现很多隐藏的秘密。在TGS的体验版上我们已经领略了这个新系统的魅力。

大板城	可以用大筒轰出城墙的缺口。历史上家康曾经一炮命中了天守阁。
木津川口	依靠军士临空奔袭，需要在悬崖前用大炮轰沉。
小田原	可以抓住天上飞翔的大弩潜入城中。
藤川	熔炉让敌人碰到一触即炸的熔炉堆。之后就能从而建筑。
石垣原	要想通往家人的本阵就必须通过由七块石头组成的迷宫，迷宫会随地震而变化。

## 携带道具

本作增加了可以携带道具上战场的设定。和过去的装备道具不同，这回的道具要在战场上使用后才发挥作用，而时机可以由玩家来掌握。道具的种类分为回复系、击破效果系、综合系这3种，综合系是集团回复和击破效果这两种效果于一身的道具。

为了照顾 Wii 上的大量轻度玩家，游戏没有自动选择道具系统，可以省去玩家挑选的时间。电脑可以根据安全至上、安全和击破效果兼顾、敌将全击破这3种目标来自动填满道具栏。从这里可以看出设计师对于初学者照顾简直到了无微不至的地步。目前已知的道具有：

圆子	恢复玩家和身边友军的体力。
黑漆木刀	一定时间内提升玩家的攻击力。
云锁	一定时间内提升无双槽全满速度。
短卷小木刀	一定时间内提升玩家的出招速度。

## 武器 罗针盘



## 村雨城模式

早在游戏初次公开时就已经介绍过，游戏将会收录村雨城模式。这个模式来自于昔日任天堂的经典游戏《谜之村雨城》，是此次光荣和任天堂合作的证明。村雨城模式的玩法有点类似于以往的无限城，主人公和原作一样是鹿丸。这个模式的分量非常充足，据官方透露说将和故事模式的一部相当，里面也会收录剧情和过场动画。

另外光荣官方再次强调了本作是 Wii 的独占游戏。尽管光荣最近几年干了不少移植的事情，不过这回的《战国无双3》至少在一年之内是不会移植了。要知道发布会上可是连宫本茂都来了。

## 下载更新

三大次世代主机里，Wii 的网络功能是最贫瘠的，不过这回的《战国无双3》反其道而行之，要在下载更新上大作文章。本作会收录《真·三国无双5 帝国》那样的自创武将系统，此外也能对固有武将的颜色进行编辑。游戏会和《真·三国无双5 帝国》一样提供下载内容，用以充实自创武将系统。此外官方还透露说还会提供给自创武将游戏的战国史模式下载，具体不明。

本作的下载更新将是一大重点，不知国内玩家有福不受。

## TGS 现场感受

尽管游戏延期，但实际完成度已经很高了。这回 TGS 的试玩版中可以使用北条氏康、甲斐姬、加藤清正、黑田官兵卫，共有3个章节可以选择。试玩版的难度调得很低，打起来基本上没有什么难度。游戏的画面和 PS2 上的2代相比进步极其有限，不过过场无双奥义时的镜头运用要更加出色。

笔者选择的甲斐姬，关卡果然就是忍城之战，不过在游戏中看不到实际关卡名，不知是否真的就叫这个名字。忍城之战的水攻剧情被完美再现，可以在战况中看到水攻的发生条件，完成之后就就有剧情出现，同时有奖励出现。当然由于难度问题，没能拿到什么好东西。(笑) 通过试玩能够感受到本作在内容上和2代相比还是有很大不同的。

BY 九兵卫



第二辑	Level-5	角色扮演
NDS	预定2010年春季发售 对应语言: 日、英、法、德、意、西、葡、韩、中	日版 价格未定 对应玩家年龄: 全年龄

在大陆冒险的过程中，晴天等人因为误入了魔王的陷阱而来到了一个完全陌生的世界。在这里，世间的一切虽然看起来和平常没有任何差别，但是在魔王黑暗魔法的影响下，生活在这里的居民心中的情感都完全被夺走，只能像行尸走肉般听从魔王的指挥。就在大家为逃出这个世界而寻找方法时，夜色中降临的精灵带来了一根闪烁着奇异光芒的魔杖，据说只要用它在空中勾画出特定的轨迹就能找回人们的情感，用最纯净的心灵破除魔王的诅咒。

文 晴天 美编 anubis

# TGS 试玩版解体真书

## 三大要素引人入胜

在今年TGS会场发放的试玩版中，主要讲述主人公奥利巴在精灵西兹库的指引下通过魔法书打开异界之门来到了“第二国度”，为了解救被黑暗魔法师破坏的世界而开始冒险的故事，内容相当于游戏的序章部分，大约需要40分钟左右才能体会完所有的内容。

### 画面

游戏采用2D和3D交替的方式来表现故事的发展，重要的剧情对话中能看到人物的面部特写并配有语音。切换到3D自由移动的状态后，人物在面部等细节上还是采用了模糊处理，最大的亮点变成了如画卷一般的动态背景，处处体现出



童话的獨特韵味。

### 动画

看过宫崎骏动画的读者都不会对“吉卜力工作室”感到陌生，而这次由他们负责的动画部分则

完全将“宫崎骏风格”表现得淋漓尽致，整个试玩版收录的4段动画，每次都能很好地调动玩家的情绪，让人更急于知道接下来会发生的故事。

### 音乐

日本的音乐大师“久石让”将“交响乐”广泛应用于游戏的背景音乐中，从舒缓的前奏到节奏鲜明的高潮部分无疑都对童话故事中充满希望、

暗藏危机等要素进行了很好地诠释。另外在游戏正式开始前，系统还会提示玩家带好带上“耳机”来尽情享受游戏的音乐，因为和其他NDS游戏普遍压缩音质的做法相比，本作可是将交响乐团演奏的原音进行了重现。

### 任务

游戏中与特定的人物对话会出现“接受任务”的提示，而完成任务的具体方法则可以在系统菜单的“クエストノート”中查看，其中共分为“主线任务”（ストーリー）和“支线任务”（クエスト）两大类。最后当玩家满足完成任务的条件后系统会自动进行提示，交付任务后除了金钱和道具的奖励，还会额外获得“英雄点数”（えいゆうポイント）。

它，它将作为另一个参数提升奥利巴的“英雄等级”（えいゆうレベル），似乎与部分高等级任务的触发条件有关。



### 魔法

因为是试玩版的缘故，所以当游戏中需要发动魔法时上屏幕会



显示绘图轨迹提示玩家，而正式版中官方已经确认需要配合专用的魔法书才能顺利进行游戏，大家可要做好随时翻书查资料的准备（笑）。另外在试玩版最后的剧情中，通过发动魔法“ハートピース”可以提取人们内心中被称为“心之碎片”的情感结晶，之后再将这些结晶使用魔法“ハートキュア”转移到他人身上可以弥补他们被黑暗魔王夺去的情感，这估计是推动主线剧情发展的关键。

### 战斗

游戏的战斗属于典型的指令回合制，敌我双方会根据速度来确定先后行动的顺序，胜利后会结算经验值、金钱以及敌人掉落的道具。在指令选择界面按十字键的↑↓可以切换两组指令，其中除了大家熟悉的攻击（たたかう）、魔法（まほう）、特技（とくしゅ）、防御（ぼうご）、道具（アイテム）、逃跑（にげる）外，作战（いくせん）、交代（こうたい）以及能力（つよさ）的功能暂时还无法使用，这可能与“自动战斗有关”，最后不得不提的是战斗中玩家可以按×键重复上一

回合的行动。按Y键则可以使用触控笔移动我方同伴在下屏幕中的位置，这样操作的实际用途在第一场BOSS战中相当明显，因为只要将奥利巴和西兹库移动到帅气的后方就能完全不受敌人冲击波攻击的伤害，这将对游戏的战术运用产生深远的影。



## 重要系统解明

### 卢奇

在完成初期的第一次战斗后会触发情节让奥利巴内心的想像实体化，之后卢奇将作为我方的同伴和奥利巴共同作战。另外从西兹库提供的情报以及系统菜单中能力界面的显示，游戏中至少还存在9种以上由内心想像实体化的卢奇，对它们的培养想必也

是一个相当庞大的工程。



赤钢铁2	Ubisoft	动作
Red Steel 2	1人	5.9分
对应Wii Motion Plus		对应玩家年龄 12岁以上

**他**们居然连一伙小偷也对付不了，就凭这还敢自称是维护社会秩序的警察！不过又说回来了，既然有实力霸占一座城市，那么想必这群黑帮的势力已经相当庞大了。据说这群人都受过严格的东洋剑术训练，而且他们的首领似乎还是一个剑术大师。剑术，嘿嘿！说起来我已经很久没有找到一个像样的对手了。不晓得这伙歹人的首领会不会只是个空有名头的草包。啊，我的战斗欲望越来越强烈了！



新闻资讯

TGS特报

# RED STEEL 2

文 炎骑士 美编 anubis 插画 八望龙崎



## 角色的行动

同前作一样，这一次的游戏采用了第一人称视点。对于一些习惯传统类型动作游戏的玩家来说，这样的设计似乎很难适应。不过从实际的演示画面来看，游戏中的动作流畅度是非常高的。玩家操纵的角色在游戏中可以随意向着各个方向跑动和跳跃。另外，为了让游戏的战斗元素更加丰富，玩家除了可以在地面发动攻击之外，还可以在跳跃过程中对敌人射击和劈砍。当然，诸如开门、越过悬崖等特殊动作，还是要以QTE形式来完成的。

## 新敌人确认 西部忍者

这是目前确认的混合了西部风格牛仔长棒和日式风格武器的新敌人，我们暂时称之为西部忍者。相比一般的武士造型敌人，西部忍者的行动更加敏捷，攻击手段也更为丰富。



**剑与枪** 相比前作，这一次的游戏明显侧重于对剑术格斗的表现，而用于射击的枪械则成为了辅助武器。游戏中的枪械不仅攻击威力被削弱，而且弹药的数量也采用了贴近真实的设定。如果玩家试图体验枪战进行远距离攻击，那么就要频繁进行装填，而装填弹药的全过程中极易遭到敌人的偷袭。游戏中体现侧重的方面有很多，由于本作对应 Wii Motion Plus，不难想像玩家的各种挥剑动作判定会更加精准。玩家不仅可以进行各种不同方向的劈砍，甚至还可以借助 Wii 遥控器作出垂直画面的刺杀动作（在敌人被击倒之后可以给予其致命一击）。玩家甚至可以自由发挥，创制一套属于自己的独特剑法；另外，在使用剑进行格斗攻击之前，还可以通过蓄力来进一步提高攻击力。除了攻击之外，玩家手中的剑还可以用于格挡敌人的攻击，具体的格挡方法与《Wii Sports 运动胜地》的武术游戏大同小异。



## 锁定目标

对于一款同时强调劈砍和射击的主视点游戏来说，对目标的锁定自然是非常重要的。本作中的锁定模式分为两种，一种是旨在方便新手玩家的自动锁定模式——游戏中的默认锁定模式；另一种则是适用于高段位玩家的全手动控制模式。选择自动锁定模式的好处在于免除了繁琐的切换锁定过程。当然，如果你想让自己的游戏体验更加富有真实感，想时刻按照自己的意志攻击最具威胁的目标，那么就选择全手动控制模式吧！

文 丸兵卫 编辑 悠悠悠 插画 八里龙崎

最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	Square Enix	动作角色扮演
Final Fantasy Crystal Chronicles The Crystal Bearers	日	日
预定2009年11月12日发售	1人	价格未定
预定对应主机		

# FINAL FANTASY THE CRYSTAL BEARERS

FINAL FANTASY  
THE CRYSTAL BEARERS  
ファイナルファンタジー クリスタルベアラー  
クリスタルベアラー



在幻想大陆的编年史中,水晶是纯洁而美丽的,它同样也蕴含着巨大的能量,因此是魔法世界中最不可或缺的资源,冒险者也以拥有水晶的能力为荣。不过到底应该如何使用这份神秘的力量,是用来恶作剧或者破坏,还是用来保护城市的和平,就让我们这些水晶传递者来给出答案吧!

## 新的水晶冒险从这里开始!

新闻资讯 TGS 特报

### 贝尔 Belle

喜欢到处打听小道消息的新闻记者,总是将情报带在身边以随时收集素材。不过过于活跃的她有时也会因为无意的举动让自己身处危险。对于雷尔的不幸一事,她觉得非常不爽。

◀在别人眼里,贝尔就是个不知天高地厚的小丫头。

### 凯斯 Keiss

凯斯是雷尔的搭档,平时两人联手接受一些正规军队难以解决的棘手任务。不过说来奇怪,凯斯并不是为了金钱或者报酬而从事这些危险工作,他似乎隐藏着别的秘密。

▶作为一名值得信赖的搭档,凯斯的能力是不用怀疑的。

◀瓦加里性格分明,有时也会因此得罪不少人。

### 瓦加里 Vygari

身强体壮的瓦加里是工会的会长,负责收集各种委托情报与信息。不过她并不喜欢和陌生人打交道,虽然脸上表情僵硬,但瓦加里对伙伴还是非常关心和照顾的。

## 试玩报告

《最终幻想 水晶编年史 水晶传递者》的展台一共提供了7台试玩机,玩家对于本作的热情似乎也很高。试玩版有三种版本,分别是从故事的开端开始,从进入城市开始,从进入战斗场景开始,为了完整体验整个游戏,笔者选择了第一种。



▲主角雷尔与神秘水晶族人的对峙是整个故事的开端。

试玩版的开端就是游戏最初公布的那段影像中的剧情,主角雷尔在护卫飞空艇的过程中遇到来历不明的水晶族(声音为女性)并从中得到神秘的水晶碎片。大段的剧情之后,游戏的一开始就是个迷你游戏,玩家需要在下落的过程中用手中的枪向空中的怪鸟射击,相当于一个利用了Wii遥控器手柄的枪战游戏,降落到飞艇上玩家还要操纵巨大的飞船经过一条长长的峡谷降落至地面,可见游戏中玩家与剧情的互动性还是很高的。到了城市中,玩家就能自由活动了,以光标选择周围的物体时会出现一个透明的轮廓,接着按下B键便可以发动主角作为“水晶传递者”的能力——引力。从拉下幕布到地起行人,从推开石球到吊挂在广告牌上……利用这个便捷的能力玩家可以轻松地上下挥动遥控器手柄就能完成各种动作,就连身边的NPC也会因此而随时与玩家进行互动,这一点在城市中的支线任务中体现得尤为明显。

试玩版的目标是抵达城市中央的喷水广场与同伴扯开见面,中途分岔需要推来石球,撞碎时钟并乘坐飞空列车才能到达目的地。从剧情来说,本作相对于整个《最终幻想》系列来说并不复杂,但超高的互动性配合上Wii颇具想象力的操作让人觉得非常耳目一新,这也算是为《水晶编年史》这一支线下传开拓了全新的发展方向。



■阵容中的迷你游戏穿插得极为自然且操作简单。

## 本作故事概

在以“守护”为主旨的本作中，主人公的命运刻画将是游戏的重要部分，在这个世界上广阔的舞台中存在着一块叫“辉石”的物质，人们依靠“辉石”的力量发展出了文明世界，大陆三大国家“温德尔”、“斯特拉塔”和“芬德尔”维持着世界的平衡。而在阿斯贝尔的故乡，这里有着他最要好的朋友，伴随着他一起度过少年时代，而如今命运的转变是如此之快，究竟是什么事改变了这个少年？而发生在温德尔与邻国芬德尔边境地带的“那个事件”又隐藏了什么真相呢？



■理查德之所以要和众人离开旅行，一方面可能是为了锻炼自己，而另一方面则是想多接触一点外面的世界吧。

文 险薯条  
美编 忽悠悠

# Tales of Graces

テイルズ オブ グレイセス

圣恩传说	NBGI	角色扮演
Wii	Tales of Graces 预定2009年冬 对应网络联机	单人 单人/多人 适合玩家年龄：未定

从TGS公布的最新PV来看，《圣恩传说》的剧情看来是下了血本了，相信看了这段PV后，玩家们已经有一种热血沸腾的感觉吧？说实话从公布到现在，小编我对《圣恩传说》还是有所顾忌的，担心游戏的系统会因为过度追求爽快感而出现不平衡，不过看过了这次的PV后得对这个作品重新审视一番咯，期待度直线上升。

## 剑术与魔法双修的王子大人

阿斯贝尔的亲友  
——温德尔的王子登场！

理查德

声：浪川大辅

你对我来说是特别的啊  
你可是极少教我值得信赖的朋友之一啊



▲从表情上可以看见，理查德王子和亚莉基似乎也有着不寻常的关系。

- ◆年龄：19岁
- ◆身高：178cm
- ◆体重：67kg
- ◆人物简介

温德尔王国的王子，不喜欢和人争强好胜，对于在王宫中为了争夺王位而勾心斗角的人们产生了厌恶感。和主人公阿斯贝尔从小认识，也是其最好的伙伴。

◆战斗形态  
A按键对应的都是快速的剑技，使用“组合剑技”，而B按键则对应属性多样的攻击魔法，而且对大型敌人有伤害加成的效果。



1 按键的攻击  
说破  
同时可以造成空中连发连击，快速的命中，填充空的敌人，也受到回避加成。



2 按键的攻击  
リストレンド  
有魔法二段，对大型敌人造成巨大伤害。



3 按键的攻击  
ヴァーテクス  
ロース  
效果  
技能上有属性补正，使用后有属性补正，使用后有属性补正，使用后有属性补正。

必杀技

技能上有属性补正，使用后有属性补正，使用后有属性补正，使用后有属性补正。

看来，这次真的要正面对那些狰狞的生化怪物了。上面的意思是让我作为里昂和克劳撒行动小组的后方支援，能够与两位战士并肩战斗简直是最大的荣耀。这一次的行动目的地是南美腹地，内线发回的消息称这里有安布雷拉活动的迹象。另外，消息中还有提到，在我们的队伍中有一名叛徒，难道是……克劳撒？

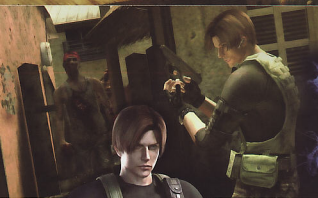
新闻速报

GS特报

# 惊叹！ “《生化危机》系列” 史上首对 “男-男”搭档！

文 炎骑士 美编 anubis 插画 八望龙崎

生化危机 黑暗历代记	Capcom/cavia	光枪射击
Wii	Resident Evil: The Darkside Chronicles	美国
	2009年11月17日	1-2人
	售价19.95美元	售价港币



# RESIDENT EVIL

## THE DARKSIDE CHRONICLES

### 杰克·克劳撒 Jack Krauser

原本是美国陆军的特种部队士兵，因其具备丰富的作战经验和极强的战斗力而被调入政府直属的情报机关，成为了里昂的搭档。4代的故事已经交代，这名身经百战的军人在执行一次任务的过程中“意外死亡”，随后投靠威斯卡的组织，并且通过感染寄生虫“Las Plagas”而获得了十分强大的力量。在这一次的游戏当中，我们将视点转向南美。克劳撒死亡与背叛的真相将大白于天下。

里昂·S·肯尼迪

Leon S. Kennedy



曾经是个运气“好”到极点的警队新丁。在经历了“浣熊市毁灭事件”之后，由于其具备应对生化武器的经验，被征召入隶属美国政府的情报组织。

# 玛奴艾拉

## Manuela

谜之少女，从目前得到的信息推断，她极有可能就是前浣熊市市长的女儿。按照2代的剧本大纲可以得知，她与浣熊市的钱文、跨国制药公司以及浣熊市警察局局长布莱恩·艾隆斯之间有着千丝万缕的关系。并且，当里昂与克莱尔见到艾隆斯的时候，这名少女已经死亡。



# 谜一样的未知生物

当里昂与克劳德深入到南美村落之后，等待他们的除了已经丧尸化的村民之外，还有一种未知生物。这种在水中栖息是生物无论如何都无法被解释为自然进化生长的产物，而更像是新型的生化武器；不过从外表来看，这种生物似乎并不是单纯感染T病毒的结果，它的体态特征更像是在以往游戏中出现过过的寄生虫！



巨大的变异生物难道是令村庄覆灭的元凶吗？



# 新增要素之一 SHAKE CAMERA

一方面为了强调冒险过程的真实感，一方面又要突出“轨道式射击游戏”中的那份紧张与刺激。为了能够让玩家将自身代入到游戏之中，本作加入了镜头摇摆效果。摇摆不定的画面配合阴森的场景气氛渲染与略带压抑的背景音乐可以让玩家将充分体会到被追击时的紧迫感，以及置身于危险地带时的那份惊恐不安。

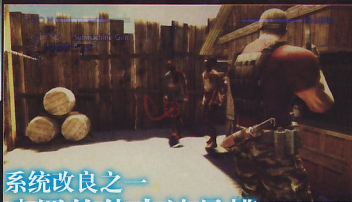
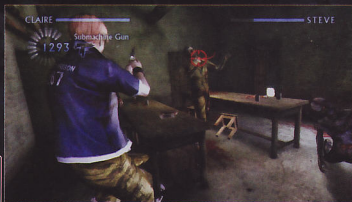


# 从试玩版中 读取的信息

除了年初推出的5代之外，系列中的绝大多数作品都借助了天气的效果来烘托恐怖阴森的游戏气氛——要么是阴云密布，要么是见不到月亮的夜晚。而新的南美洲场景中，我们却可以看到一片蔚蓝色的晴空。由5代的表现，我们可以看出，由于游戏风格已经逐渐转型，游戏制作团队在渲染恐怖气氛的手法上也发生了变化，不再是以往那种一味地依靠冷色调画面对玩家造成心理暗示。

# 高度互动的场景细节

在游戏中加入丰富的场景互动细节，这早已是次世代游戏的常见做法。不过对于硬件机能相对不足的Wii来说，这一点始终让人感到遗憾。然而在本作中，Wii的玩家将有机会感受这一“迟来”的游戏体验。除了各种面目狰狞的怪物之外，游戏中的大量有景道具都可以被破坏。不仅如此，游戏中还会有诸如物体落入水中溅起的水花以及随风摆动的窗帘等互动效果。而这一切，无疑将会进一步提高玩家的游戏代入感。



## 系统改良之一 分置的体力计量槽

在前作《安布雷拉历代记》中，双人游戏是需要共用一条体力计量槽的。这种设定显然意在强调两名玩家的密切配合，但也令游戏的难度变相提高。而在新的《黑暗历代记》中，双人游戏时的体力将会分开来分置计算，当然，系统的细微调整直接导致双人游戏的过程也从前作中单纯的彼此配合转变为本作中的相互竞争。



## 原创舞台 南美村落

自《生化危机4》以来，以村庄作为游戏舞台似乎已经成为了游戏制作团队的不二选择。先是西班牙的偏僻山村，随后又是地处非洲的破败村镇，而这一次，原创舞台又被搬到了地处南美洲亚马逊丛林的村落之中。作为

里昂与克劳蒂娅曾经战斗过的地方，这里究竟隐藏着哪些不为人知的秘密呢？这里又为何能够与研制生化武器的安布雷拉扯上关系呢？看来谜题的答案只有等到游戏正式发售之后才能揭晓了。

## 系统改良之二 武器切换系统

在前作中，武器的切换只能从两个方向顺序切换，玩家在危急关头往往因为不能迅速切换到需要的武器而受到攻击。而在新的游戏中，这种局面将得到彻底改变。由于借鉴了《生化5》中的十字键道具分配系统，玩家可以根据自己的需要和使用习惯将不同种类的武器直接分配到十字键的不同方向上。如果你已经适应了5代的道具切换方式，那么这一次的改进肯定会令你满意。



## 新增要素之二 自动锁定系统

尽管Wii的遥控器手柄完全可以满足光枪射击游戏中的精确瞄准，但由于轻微晃动所导致的准确度下降也使得那些苦手玩家无法充分体会到这款游戏的乐趣所在。为了能够让更多的人体会到游戏的乐趣，本作中加入了人性化的自动瞄准系统。如此一来，新手玩家在面对危机时刻的瞬间就不至于手忙脚乱了。不过，要想练就“枪枪爆头”的神技，就不要开启这个系统啦！



哈维尔·伊达尔戈

Javier Hidalgo



南美大毒枭：据潜入安布雷拉的内线人员发回的情报获悉其与这家国际知名制药公司有着密切的联系，目前不能排除哈维尔已经被安布雷拉收买的可能。里昂与克劳蒂娅奉命前往南美搜捕哈维尔，然而这个通过生产和贩运毒品不断壮大势力的南美毒王却突然失踪！



# 佣兵大陆之章

## 跨平台阵营参展游戏汇总

因为日本玩家的口味问题，在E3上占据绝对优势的跨平台势力，在TGS上的影响力有明显下降。不过对于我们中国玩家来说，本次TGS展出的跨平台游戏阵容依然称得上豪华。除《使命召唤 现代战争2》、《猎天使魔女》、《铁拳6》这些关注作品全部有试玩，而且这些游戏都会于年末登

场。其中《猎天使魔女》由于今年只会发售日版，吸引了无数欧美人士的关注，而游戏的素质只会让他们更加痛恨SEGA的决定。

从本次TGS来看，以PS3、X360为主、两个掌机为辅的跨平台方针依然是各大厂商的最佳选择。整个TGS尽管没有公布太多新游戏，不过像《黑暗

骑士》、《特洛伊无双》等久无音信的游戏又有新情报出现，这已经很让人欣慰了。比较让人失望的是本次TGS并没有《战国BASARA 3》的试玩，这让本来想看看双版本差距的人非常失望。

最受关注的跨平台游戏《最终幻想XIII》这回不但没展出X360版，就连PS3美版都没有展出。尽管官方在

展后紧急追加了一段美版宣传片，不过这种做法只会让人觉得更加可疑。看来本作的美版目前进展非常缓慢。而年度头号大作《使命召唤 现代战争2》这次只对外展示了单机关卡，联机模式只有关系人士才能玩到，果然Square Enix的想法就是不一样。为那些玩不到的普通玩家默哀。

- |                |     |
|----------------|-----|
| 01. 新作拼盘       | P72 |
| 02. 猎天使魔女      | P74 |
| 03. 铁拳6        | P78 |
| 04. 特洛伊无双      | P80 |
| 05. 前线任务 进化    | P82 |
| 06. 失落的星球2     | P84 |
| 07. 丧尸围城2      | P85 |
| 08. 使命召唤 现代战争2 | P86 |



# 佣兵大陆强者名录

## 跨平台阵营新作拼盘

### 永恒的尽头

多机种  
角色扮演

END OF ETERNITY

■ 日版

SEGA

■ 预定 2009 年冬发售

对应平台为 PS3、X360

tri-Ace 的枪战 RPG《永恒的尽头》吸引了很多爱好者的目光。游戏定于今年冬季发售，由于有《FF13》这个“恶魔”存在，所以在今年内玩到本作的希望很小。不过日本人所说的冬季可以一直延续到来年 2 月，说不定本作将是各位过年时的最佳选择哦。

不管是前期的宣传还是场馆中的布置，SEGA 和 tri-Ace 合作推出的《永恒的尽头》都算得上是其重点宣传的作品，这一点也直接反映在了 SEGA 和 SCE 相关展台的队伍长度上。笔者在试玩时选择的是 SEGA 的展台，这里被分为内外两部分，外面是大幅宣传画以及播放《永恒的尽头》游戏影像的屏幕，试玩台里面的大屏幕则是正在排队等候的玩家播放游戏操作介绍，PS3 和 X360 的试玩机各占一半。

试玩版提供给玩家的操作角色为淋替尔、泽法和梵隆，三个人所使用的武器不同。试玩开始后，我们

会发现游戏并没有遇敌的概念，敌人一开始都分布在固定的位置，玩家在移动的过程中自动触发战斗，移动中按下 B 键跳起射击的慢镜头与非常帅。本作的攻击是即时制的，按 X 键开始锁定敌人，被锁定的目标（可以切换）上会有一个红色或蓝色的光圈，蓄满 1 卷以上就能进行射击，由于所有角色共用画面下方的红色行动槽，全部用完后会进入动作紧缩、行动急促的胆怯状态，所以游戏的移动比较讲究。直接推动摇杆为自由移



【文：九兵卫】

■ 类似这样的空中敌体转换场景在战斗中屡见不鲜

动，玩家可以随时对范围内的敌人进行攻击。而本作的一大诀窍在于按下 B 键可以进入固定移动，这一点和策略游戏较为类似，它的好处是如果该路线正好与同伴的预定路线重合就能发动连续攻击给敌人造成巨大伤害。另一个比较有趣的地方是，敌人双方除了 HP 以外，还有一个辅助伤害槽的设置，利用不同的武器在不同的位置对敌人进行双击，就可以对其造成 HP 伤害之外的辅助伤害，这样会造成敌人浮空等特殊效果。蓝色辅助伤害槽被扣为 0 后，它就会直接转为红色 HP 伤害值。

整个试玩版被分为几个区域，只有对游戏的系统比较熟悉才能顺利通过。试玩版最后是一场大Boss 战，想要获胜的难度还是不小的，必须注意行动力的消耗并迅速解决场内的杂兵才行。



■ 城镇的移动画面让人想起了《女神异闻录 2》



■ 城镇为枪战 RPG 的本作，系统复杂但不失乐趣

### 超级街头霸王 IV

多机种  
格斗

SUPER STREET FIGHTER IV

■ 日版

Capcom

■ 预定 2010 年春发售

对应平台为 PS3、X360

早在《街头霸王 II》的时代，Capcom 就“疯狂”地推出了 N 个版本抢占市场，其中光是更改了标题名称的作品就有 5 个，这还不算各种调整平衡性的升级版。现在 Capcom 果然又把这个特色带到了今天，就在 TGS 的尾声，Capcom 震撼公布了《街头霸王 IV》的加强版——《超级街头霸王 IV》！顺带一提的是，《超级街头霸王 II》就是俗称的“16 人街霸”。

### 老面孔参战

这回 Capcom 率先公开了 3 名新角色，其中有两名是大家熟悉的经典角色——“16 人街霸”里的飞鹰（T. Hawk）和杰杰（Dee Jay）。



### 韩国新面孔

这回公布的 3 名新角色中，还有一名原创角色——韩国女高手茉莉（Juri）。此女好斗成性，还喜欢挑衅对手。在黑暗中没有什么名誉、金钱、道德的概念，只要觉得有趣，什么事都敢做。她的左眼是一个名为风水引擎的假眼，能调整“气”。

制作人小野义德表示，很久以前就有韩国玩家表示，为什么本系列一直没有韩国人加入？反观其他的知名 2D、3D 格斗游戏中早就出现了韩国武术家的身影。这回茉莉的加入终于让韩国玩家一展风采。



在还不到公布的时候。另外新角色也不会只有这 3 人。

此外游戏官方当天即有大量玩家联系 Capcom 要求推出本作的街机版。不过制作人小野义德表示，本作不会推出街机版。他说虽然亚洲地区有大量玩家提出了这个请求，但鉴于并非全世界所有地区的需要，所以不会考虑推出街机版。

飞鹰是一名印安人，他的父亲被维加杀害，一族的圣地也被维加的组织霸占。飞鹰和桑吉尔夫一样是擅长高手，必杀技墨西哥台风有着不亚于旋风大坐的恐怖威力。而飞鹰的空中推击和对空技则比桑吉尔夫还要厉害。

杰杰是一名来自牙买加的黑人青年，热爱音乐。他属于蓄力型角色，飞行道具、对空技应有尽有，尤其擅长腿技，同样是一名相当不好对付的强者。

飞鹰和杰杰加入之后，也意味着“16 人街霸”里的全部角色均在 4 代聚首了。



■ 华丽的墨西哥台风，一击半条血！

新闻快讯 TGS 特报

# 黑暗骑士

多机种 ■ Darkiders ■ 美版  
动作 ■ THQ ■ 预定 2010 年 1 月发售

THQ 的《黑暗骑士》去年 E3 便已公布,但之后便杳无音讯,这次 TGS 意外露出了真面目。游戏具有很强的宗教色彩,故事发生在不久的将来,地球在一场浩劫之后陷入天使和恶魔的战争之中。玩家是天启四骑士之一,他不会加入任何一方,只是因为自己的行动准则而战。

这是一款带有浓郁的中世纪色彩的类似《战神》的动作游戏,但是游戏的故事背景却是发生在近未来世界。会场提供的试玩关卡从一个地下停车场开始,主人公身穿骑士盔甲手持巨剑,形象看上去蛮敦厚的。操作方面比较简单(X 键为例),方向键由杆杆控制,X 键为攻击,A 键为跳跃,B 键为换装,其他键位在试玩版里暂时没有什么作用。

虽然只有一个攻击键,使得攻击方式略显单调,但是可以通过按键时间的长短来控制蓄力以便使出华丽的攻击,例如将敌人挑

空然后再跳到空中进行追加攻击等等,而 B 键对普通杂兵有一击必杀的效果,主角一把握起小杂兵,就直接捏碎,或直接摔死在地上。杀死敌人后会出现三种魂魄,分别为蓝色(作用不明,可能是升级用),黄色(作用不明,可能是发大招用)和绿色(补充体力),出现后是自动吸收的。

从试玩的关卡来看,游戏还是基本的“战斗—解谜—战斗”的方式进行,进入场景后先消灭敌人,然后再寻找前进的路线,偶尔需要你动动脑子比如推动一个箱子来走到更



■ 主角的武器与装备都可以进行升级。



■ 巨大 BOSS 的战斗与演出效果在同类游戏中亦属上乘之作。

# 寂静岭 破碎的记忆

[文:多边形]

多机种 ■ Silent Hill: Shattered Memories ■ 美版  
动作冒险 ■ Konami ■ 预定 2009 年 11 月 3 日发售

本作事实上是 PS 上的初代重制,游戏横跨 3 个平台。游戏的系统和初代相比有很大变化,集合了系列作品的特色系统。游戏的剧情也有变化,针对系列的衍生对部分设定进行了修正,使得整个系列的剧情更加完善。本作绝对是系列 FANS 不容错过的作品。



■ 游戏的恐怖气氛在“噩梦模式”里显得更加紧张刺激。



■ 首次展示的 PSP 版显然在画面上是有所牺牲的。

E3 的时候试玩过 Wii 版,所以今天特地找了 PSP 版来玩玩。两个试玩关卡,第一个试玩关卡跟 E3 一样,所以这里就不多说了。两者主要的区别在于操作方面,除了手电筒的焦点不能像 Wii 那样利用遥控器手柄随意查看周围的情况外,其他都和 Wii 差不多。第二个试玩关卡叫“噩梦模式”,主要是通过奔跑与寻路来躲开怪物的追击,与他们死斗是没有好处的,玩家在紧张的氛围中选择正确的道路,奔跑速度比正常游戏的时候要快得多,想必这个模式将会是在游戏中占有比较重要的成分。由于整个过程非常快,跑到目的地后,这个试玩关卡就结束了。画面方面比起 Wii 来自然是弱了一些,不过在 PSP 上能看到完全即时渲染的光影效果你还指望什么呢?



■ Wii 版的很多动作操作在利用了体感后显得更加丰富。

对应平台为 PS3, X360



■ 游戏中的寻路逻辑与《波斯王子》有些相似。

高的地方。在某些场景会出现小 BOSS 或者中 BOSS,注意在战斗过程中,只有重攻击才能对 BOSS 产生硬直,而 B 键对这些 BOSS 是没啥作用的,反而会被 BOSS 抓住。不过遗憾的是,在我遇到试玩版关底的 BOSS 之后,游戏死机了……

游戏中会出现一些地牢,在这里可以找到一些关键道具,用来打开通往境界各个区域的大门。在已经通过的场景里往往隐藏着新的秘密,因此找到新的关键道具后需要返回原处,这

点比较类似于《银河战士》这种游戏。从地牢出来还会看到精彩的马背战斗部分,骑马时的姿势是机关枪。主人公可以从马背上跳到敌人的身上,把敌人当马来骑。



■ 游戏操作简单,上手快速,容易吸引轻度玩家投入其中。

# 尼尔

多机种 ■ NieR ■ 日版  
动作 ■ Square Enix ■ 预定 2010 年发售

对应平台为 PS3, X360

今年 E3 展上 Square Enix 公布的《尼尔》不被任何人看好,游戏从画面到手感简直一无是处,因此被很多媒体和玩家都选择性无视了。不过 Square Enix 并没有气馁,在经过一番精心包装之后, TGS 上出现在我们面前的《尼尔》有了很大变化。



■ 这位美女就是传说中的阴阳师凯宁了。

PS3 版的主人公便是这位帅哥

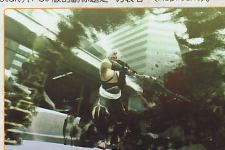


本作是在奇幻世界里与妖魔怪物作战的血腥动作游戏。尽管游戏的画面和手感还是存在问题,不过作为本作是由 Cavia 开发制作的,想必 Cavia 会从剧情等方面弥补技术上的不足。

游戏中除了可以使用尼尔之外,还有一名战士凯宁(カイネ)可以使用。

凯宁是一个阴阳师(也就是魔法同体),虽然外表看起来是美女,但高行举止和举止没什么分别。这个设定肯定会让玩家眼前一亮(或是一黑)。

▶ X360 版的大概尼尔看上去会更加暴力。



# 关

于魔女贝优妮塔的传说，UCG冒险小队在进入佣兵大陆之前便早有耳闻。魔女出自名门，她的师兄是娱乐圈叱咤黑白两道、人魔两界的“恶魔贵公子”但丁。自从但丁的王牌经纪人神谷英树与几位志同道合的圈内好友自立门户之后，贝优妮塔便成了神谷力捧的新星。魔女虽然长相并不甜美可人，但她胆大妄为的言行，性感诱人的身段，还是展现出了与众不同的个性，吸引了大批追随者。与那些花瓶不同，魔女姐姐能打能演，十八般武艺样样精通，刀剑枪械一耍起来，七八个天使打手也近不了她的身。她主演的第一部动作大戏会在10月29日首映，而在此之前，贝优妮塔已经放出话来：“别再拿我和但丁比，动作电影这么多年来没有进步过，我的出现将改变这一切！”让我们拭目以待。

文 胜负师

美编 anubis

插画 恶魔猫娜那



# BAYONETTA

猫天使魔女	SEGA/Platinum Games	动作
BAYONETTA		日式
预定2009年10月28日	1人	7980日元
对应主机种为PS3、X360		对应玩龄年龄：17岁以上

## 过去情报要点回顾

- 贝优妮塔是在湖底棺墓中沉睡了数百年的失忆魔女，在寻找记忆的过程中遭到了无数天使的袭击，剧情中有许多回忆的片段。
- 魔女能够使用的武器十分丰富，大部分武器都可以装备在双手或双脚上。装备部位和组合的不同，招式也会大不相同。游戏时可预设两套武器，随时切换。
- 魔女在武器之外的攻击手段还有召唤魔界刑具，可将杂兵一击终结，大魔鸟召唤是对付BOSS级天使的终结技，使用时场面相当残忍和震撼。

- 在被攻击到的瞬间成功回避敌人的攻击可发动“魔女时间”，数秒内时间变慢，玩家可从容反击，有些类似于“一闪”。
- 敌人被打倒后掉落的武器是可以使用的，而且可以选择拾起和丢弃敌方武器。
- 名叫珍妮的红衣魔女与贝优妮塔拥有几乎相同的能力，可算得上是宿命对手型的角色。她除了会与贝优妮塔对决之外，还会与之合作消灭天使。
- 游戏的VERY EASY难度可谓“史上最难度”，操作是半自动的，单手按键也能玩，家庭主妇都可以轻易通关，因此被戏称为“妈妈难度”。

- 游戏的正常通关时间在12小时左右，通关后有附加模式，本篇关卡也可反复挑战，以收集更多武器和装备。
- 《猫天使魔女》的评级为17岁以上，主要是因为游戏强烈的暴力表现，魔女挑逗的语言和动作，以及一些招式中有较高的裸露度。
- 游戏的日版发售日为10月29日，但美版要到明年1月才推出。
- “动作游戏在《鬼泣》之后就没有进步过！”是制作人神谷英树的狂言。潜台词是《猫天使魔女》的出现会改变动作游戏的现状。这句话曾引来极坏伴信的炮轰，但也让FANS更加期待神谷新作的表现。

在TGS之前的预告片中,就已经有几个与变身系统相关的镜头一闪而过了。而在TGS期间,公布了变身系统的详细情报。传说中,魔女可以幻化为不同的生物,这些通体黑色的生物,往往在黑暗中出没,来无影去无踪,充满了神秘感。而贝优妮塔在变身后能够增加直接的战斗能力,只是游戏中已经有大量的武器可供选择,期待魔女的变身能力能够锦上添花。

# 变身系统



## 蝙蝠

纯黑色的猎豹,不过从身上的装饰还是能看出贝优妮塔的影子。额头上的月牙也是魔女的标志之一。变身为猎豹后移动速度大幅上升,可利用速度撞击敌人,同时也能起到回避的作用。而且猎豹的跳跃距离十分夸张,在一些平台跳跃场景中也能有所发挥。

## 猎豹



## 乌鸦

这可能是世界上长得最华丽的乌鸦,而且还头顶皇冠。变身成乌鸦后的魔女,可以在空中飞行,但是变身对魔力的消耗会限制飞行的持续时间,进行攻击时也会加大魔力的消耗速度。乌鸦的攻击方式是在身体周围配置六把巨大而锋利的羽毛,有点像浮游炮,可同时插向敌人,造成集中伤害。



■豹子高速移动时精准度容易让人误解  
恩惠神台的名作——《天神》...



# 新武器

手枪、霰弹枪、日本刀、鞭子、火箭筒……魔女的武器可以说是相当丰富,而这一次又公布了全新的武器“双爪”,同样可以装备在手部两个部位,同样是极具魄力的武器。而且我们还将进一步了解武器的出处,在正式游戏中如果遇到这一组敌人,那就要注意了,因为很快就会有新武器入手。



## 杜尔嘉

# DURGA

这对大爪子是封印了恶魔“杜尔嘉”的魔导器,爪子分别带有火和雷两种属性。在攻击过程中会释放出火焰与雷电对敌人造成较大的伤害。很明显,杜尔嘉是优秀的近战武器,部分招式的中距离判定也可好好利用。爪子可以在双手和双足上装备,有着强大的杀伤力,熟练地根据战况发动不同的属性是发挥杜尔嘉最强能力的关键。

# 格雷斯与格洛利 GRACE & GLORY

想要取得新武器杜尔嘉，那么打倒格雷斯和格洛利这个天使二人组是十分必要的。格雷斯意为优雅，可操控火，格洛利意为荣耀，可操控雷，他们常常做为天神的护卫一起行动，一起对抗强敌。这对天使最大的特征就是那对巨大的爪子，而在人间时，两个天使之间会有灵力感应，战斗时讲究配合，比单个的BOSS更难对付。



新闻快讯  
TGS 专题

# 饰品系统

饰品系统是 TGS 期间才公布的新系统，比较意外的是像“魔女时间”这样重要的系统和饰品之间有着重要的联系，可以将其看作是特殊装备。装备饰品之后可以发动一些特别的效果，很可能大幅提升魔女的战力。目前已经公布了三种饰品，可同时装备的饰品数量在三到四个，效果之间有的可以相互联动，但也有不能叠加的情况。

## 塞勒涅之光

塞勒涅是希腊神话中月之女神的名字，这个饰品原先是古埃及魔女克雷亚赫德拉所拥有的魔导师，使用者在受到攻击时，可利用其中的魔力引发“魔女时间”，除使用者之外，时间流动会变得数秒。由于“魔女时间”在战斗中是非常实用的能力，因此“塞勒涅之光”很可能是游戏中最早获得的饰品之一。



## 魔界交信机

使用魔界交信机可以与魔界恶徒队恶名彰彰的“小恶魔”取得联系，并利用此魔导师与小恶魔团队结成契约，从魔界召唤到人间，而她们也会听从召唤者的指示，攻击指定的目标。小恶魔们的行动与攻击距离都比较长，是很好的辅助攻击力量以及肉盾。



## 恶因果的数珠

仕于俄国女王卑弥呼的魔女恶狐所使用的魔导师，使用者在身处危险时成功回避敌人的攻击，那么数珠就会发动魔法进行反击，反击魔法为紫色一闪，在攻击方身上引发爆炸，攻击力不强，但是需要注意的，装备“恶因果的数珠”之后，是无法发动魔女时间的。

# 现场试玩报告

游戏提供了一个长度约为 15 分钟的关卡，一开始就是预告片中那一段在急速下落的断裂的城墙上战斗的场景——这个部分该怎么形容呢——这么说吧，这部分的战斗场景是我玩过的所有次世代游戏里，唯一一个让我忍不住后退几步与屏幕拉开距离来玩的游戏——实在是太棒了！游戏的画面素质不能说有多高，但细节绝对够丰富。和神谷英树之前的动作游戏一样，这款游戏依然没有弱，不过多了一个专门来翻滚闪避的 (RT)，BB 键负责锁定目标，LT 是切换武器，LB 用来推杆，A 键跳跃，X 键射击，Y 键举 B 键——这个按键配置有点像《鬼泣》与《忍龙》的结合体，结合了前者的战斗概念和后者攻防转换迅速的

特点。游戏的过场动画非常细致，女主角很好很强大，相信神谷英树喜欢的的女性形象也会符合绝大多数男性玩家的标准——等大家玩到了就知道设计这么个女性角色作为主角的魅力在哪里了——不仅仅只是“连击越高衣服越少”哦，必须得说，真的是一款超性感动作游戏。但同时，有很多女性玩家在排队试玩，所以给这款游戏下一个“男性向”的定义绝对是言之过早。游戏在读盘的时候会切换到练习模式，可以连续不间断组合的招式，但因为读盘太快，几秒钟而已，所以好像没什么意义……

由于战斗时自己的注意力都集中在主角身上，因此对敌人的关注程度有所下降，重要敌人出场的时候

会有一个翻书的特效，大致介绍一下这个敌人。游戏中大型敌人一般都有武器，打败这种敌人之后可以按 X 键把它们的武器捡起来，比如长矛、巨斧等等，可能是由于试玩版的原因（仅提供了 EASY 和 NORMAL 两种难度，我选的是 NORMAL），当敌人要发起攻击时头上会有明显的标记提醒玩家要及时躲闪，倒也很贴心——不过就算是这样，自己也在中途不小心 GAME OVER 了一次。看样子之前神谷英树在采访中说的没错，这款游戏虽然很适合大妈玩的超简单模式，但游戏的整体难度还是可以。

试玩版最后会有一个巨大的 BOSS，这年头好像每个超现实题材的大作游戏都必须上演至少一次“汪达与巨像”那样的大魄力战斗场面，在把 BOSS 血打空之后，屏幕上会出现一小段 OTE 按键提示（这好像也是现在游戏的标配了）。女主角召唤出一个比那个大 BOSS 更 NB 的怪物，生把 BOSS 敲碎了！

和平  
IRENIC

从外表看，“和平”就是一辆外表华丽的古董车，不过千万不要被它的外表所迷惑，它是货真价实的天使，主要担任的是天界传令官的职务。它的速度可谓风驰电掣，广阔的天界只需一天便可到达任何它想要的地方。注意着它的车轮部分，这辆车子是没有车轮的，只有四个天使的光环，和普通汽车一样，“和平”的体内可以搭载多名乘客。因为要与这辆老爷车对抗，游戏中还特别设计了驾驶关卡，展开公路追踪战。

## 新敌人



贝优妮塔的敌人是来自天界的天使军团，他们的姿态多种多样，但都与传统概念中的天使形象相差甚远，只保留了光环之类的标志性细节，但表现出的是神圣与丑陋相结合的另类感觉，极具颠覆性。这一次会为大家介绍两种形象让人十分意外的天使。还有一个新的BOSS角色，对于本作敌人设计还不了解的玩家应该可以从这几个典型中举一反三，认识游戏独特的审美表现。



天界最强大的天使之一，也代表了天界最伟大的精神——正义。但这个BOSS的丑陋外表实在让人很难将他与正义联系在一起。一堆表情各异的脸被杂七杂八地揉到了一起，而从他们的口中则会吐出触手，触手顶端连接的或是另一张脸，或是一朵食人花，看上去真是比恶魔还恶魔。“正义”的巨大程度如果不看图对比，实在很难想像。“大”也是本作BOSS的共同特点。

正义  
IUSTITIA

## 喜悦 JOY



光从POSE看，“喜悦”就如同是魔女贝优妮塔的天使版本，同样性感的曲线，同样夸张的动作，而且连招式也相差无几。我们可以把“喜悦”看成是《忍龙》中假单龙似的强大敌人，而且“喜悦”一次就会出现三个甚至更多，对付自己的影子，想必要比与一般的天使过招困难得多。顺便说一句，“喜悦”是天使阶层中身处高位的炽天使，到人间后以女性姿态呈现，至于为什么形象会这么像对方的魔女却不得而知。



第二天在我经过 SEGA 展台时，忍不住又去《猎天使魔女》的展台看了一眼，看到PS3版的试玩台玩家玩到的居然是X360版不一样的游戏内容，这让我大吃一惊，不过最终发现这个“不一样”区别只在于PS3版比X360版少一个部分，也就是从悬崖上高速下落的那个部分。而在把巨大BOSS打败之后，有一小段剪辑过的过场动画，其后魔女姐姐要和一位红衣姐姐单独，场景是在一个封闭的房间里，场地内没有重力概念，可以跳到墙壁上行走，镜头也会适时切换，让你感觉这两位魔女真的是飞枪走壁如履平地，而两位的关系有点像《鬼泣》里的但丁与黑骑士，宿舍而且没完没了。打败了红衣魔女之后，体验版才算正式结束。一看表，正好15分钟！看来，如果想真正完成这个体验版，必须是PS3、X360两个版本都要玩啊。

先前有国外媒体报道过“PS3版体验版有关卡卡顿严重，根据文字描述，很可能就是那个高速落下的关卡”。而最新日刊的报道中也特意在游戏信息栏里强调了“PS3版由SEGA移植”，看样子“白金游戏”还没有完全掌握PS3游戏的开发。从现场自己试玩体验来看，PS3版确实“偶有卡顿”，但完全在可忍受的范围之内，场景的细致丰富程度两个版本相差无几。现在离游戏正式发售还有一个半月，我们在TG5上玩到的也绝非最终版本，相信游戏在正式发售之时，两个版本的差异会更加微小，不管怎么样，跨平台战略对于所有玩家来说都是利大于弊的。[文：Gouki]



# 铁拳力量 今秋释放!



安娜·威廉姆斯

极其经典的一套皮革。这个造型的安娜甚至还在《五星物语》里客串出场过。细心的朋友或是对《铁拳》非常有爱的玩家应该能够发现，本作中安娜的特别服装与《铁拳3》还是有一些差别的。首先是帽子的造型不同，其次是本作中的安娜脖子上加了一串耀眼的项链。鞋子也从黑色高跟鞋换成了更夸张、更有质感的10厘米松糕鞋。衣服和前后开叉都很低，尽显安娜惹火的身材和张扬的个性。当然，从3代到6代，时间跨过了两个世代，在高清演绎下的特别服装可谓纤毫毕现，其还原度之高绝对令人满意。

■《铁拳》系列：高真猪股结实为扎菲娜设计的服装，30年后后的还原度比想像中要出色。



文 胜负师 美编 anubis 插画 恶魔猫那那

铁拳6	TEKKEN 6	平台	PS3
多机种	预定2009年10月29日	价格	7980日元
	对应机种为PS2、X360	人数	1-2人
		对应玩家年龄	12岁以上

在佣兵大陆，三岛家是一支响当当的力量，他们出道已有十年有余，每隔两三年举办的“铁拳王格斗大赛”总能吸引上百万观众，光收门票就数钱数到手抽筋。早年三岛家一直在索尼旗下效力，在索尼的崛起过程中立下了汗马功劳，不过近年来形势起了变化，越来越多的名门望族迁入佣兵大陆，干的还是原来的营生，可赚的却是两份甚至好几份钱，这等好事儿三岛家自然也不会错过。这不，在去年的TGS展上，三岛家便宣布第六届格斗大赛会在索尼和微软两大阵营同时举办，震撼全场。如今，这大赛组织工作已进入收尾阶段，UGG的冒险队队伍还算有面子，有机会进入正在紧张布置中的赛场内先睹为快，只见所有参赛选手严阵以待，不少选手都穿上了东温艺术家设计的华服。不过他们个个拳头像铁锤，连女生都长着一排排的腹肌，还是不要招惹她们为妙，要想看个仔细，大伙儿还是等10月29日大赛开幕吧!

## 特别服装追加

邀请著名画师为角色设定特殊服装已逐渐成为家用机版《铁拳》的重要原创元素之一，《铁拳6》当然不会放弃这一优良传统。CLAMP为风间仁设计的贵公子装，猪股踏实为新角色扎菲娜设计的蝴蝶装，岸本齐史为新角色拉斯设计的战国装，之前都已介绍过。特别服装当然不止这三件，以创作世界观极为庞大的《五星物语》而闻名的永野护先生再次受邀设计特别服装，有幸穿上大师设计的是风间飞鸟同学，这件黄色单品毛衣色泽鲜艳，挺符合飞鸟明快的风格；至于另一件并不是全新设计，而是当年《铁拳3》中永野大神为他非常喜欢的角色安娜设定的皮草装，在《铁拳6》中复活想必会让老玩家感动。



▲永野护的设计原稿，对细节有很多文字注释。



# 家用机版模式

《铁拳6》家用机版除了传统的“街机模式”之外，还会增设一些原创模式。在之前我们为各位专门介绍过全新的“铁拳力量”模式，合作闯关让这个《铁拳》家用机的招牌模式又焕发出新的生机，而这一次，又判明了“对战模式”、“生存模式”和“练习模式”，这在家用机版《铁拳》乃至所有的格斗游戏中都算不得什么新鲜的模式。但其中新鲜的细节却值得期待。



■统一的练习模式在街机版会更加注重体验与实用性

## 对战模式

游戏中的基础模式之一。对于身边常有玩友切磋的玩家来说，这可能会是游玩频率最高的模式。《铁拳6》的对战模式依然可以以体力值进行设定，而且选人和场地选择画面更加简洁。一目了然，更重要的是，《铁拳6》将恢复4代的对局记录回放功能，毕竟现在主流的格斗游戏都有REPLAY设计，像《铁拳5》那样限制玩家对局交流的做法在快速发展的家用录像设备面前形同虚设，也不得人心，REPLAY功能的回归可谓大势所趋。

为了让新玩家能够快速了解《铁拳》系列的来龙去脉，《铁拳6》中还加设了体贴的剧情回顾，而表现形式也比较特别，采用了是黑白素描的方式，这些简洁而有力的黑白画面虽然看上去并不精细，但其粗犷的色调与构图和《铁拳》相对阴郁的世界观十分契合。对于老玩家来说，一幕幕经典场面用这种方式来表现也颇有新意，能够让人产生共鸣。



■铁拳三后一八成为财团继承人



■铁拳一八与仁义子二人的最终对决。



■6代故事英雄，三玉领“铁拳众”向世界宣战。

## 练习模式

《铁拳》练习模式的细节设定可谓独树一帜，《铁拳6》的练习模式依然会以丰富的设定，面面俱到的功能方便广大铁拳众。从系统上手到连续技练习再到帧数及判定测试，各方面的需求均可实现。本作的练习模式至少有三个子模式，FREESTYLE是基本的练习模式，我方和对手的状态可自由设定，VS CPU TRAINING是在无体力限定的情况下与电脑对手连续对战，CPU的强度可即时变更；DEFENSIVE TRAINING可设定对手的出招，进行防御练习，攻击判定的上、中、下段会有极为明显的标记表示，非常直观。

## 生存模式

《铁拳》生存模式的规则万年不变，和电脑对手一局定胜负，每局过后都可以回复一定的体力，以坚持的局数论成绩，玩家只要输一局就GAME OVER。事实上，生存模式更像清版动作游戏，不一定需要过硬的对战技巧，寻找电脑敌的弱点，用简单安全的方法也能突破一关又一关。不过，自《铁拳5》起，家用机版电脑AI的设计就相当出色了，常常可以安定地使用大威力连续技，也不乏合理的战术运用。要找到打电脑的专用技巧可能并不容易。好在此次的生存模式成绩支持网络排名，从排名靠前的玩家所使用的热门角色着手，应该可以在排行榜上占据一席之地。

# 历代剧情回顾

## 铁拳力量新要素

之前已经介绍过的清版过关模式“铁拳力量”又有新情报公开。首先，游戏中除了可以使用加特林机枪、火焰喷射器等枪械之外，还会加入棍棒之类的冷兵器。由于“铁拳力量”中的角色可以使用丰富的招式，因此冷兵器的效果更倾向于增加招式的判定距离以及威力，可能不会有特定的招式存在。另外，该模式并不是一上来就开打的，还会有相关的剧情交待，而且并不是简单地用黑底白字的文本表述，会有人物对话，一些特定的过场动画中还会有激烈的动作戏，相信精彩程度远超过以往。



■冷兵器的加入，让这个特殊模式更贴近街机清版动作游戏

《铁拳6》是在秋天发售的，这套服装给人以浓浓的暖意，虽说设计比较简约，但并不简单，黑色的长裤配上深黄色的保暖丝袜，只露出一条边的红黑格子短裙，与带毛球的长围巾搭配起来感觉比较俏皮。从设定图的右下角可以惊奇的发现，长围巾原来不仅仅是装饰那么简单，如果能为这套服装设计一个专门勒脖子的道具技，或是胜利动作，那就太棒了！飞鸟毕竟走的不是性感路线，毛衣有些低胸，里头还得穿件粉色蕾丝内衣打个底，想得比较周到。由于服装并不复杂，所以在3D化之后，还原度还是非常高的，如果想COSPLAY的话，应该也能轻松实现吧。

## 风间飞鸟





在这片广袤的佣兵大陆上，我们遇到了一群正在灭城的古希腊人。难道这是《战神3》？不对，《战神3》怎么可能跨平台呢？仔细一听，原来这座城就是大名鼎鼎的特洛伊！那么这场激战当然就是特洛伊战争了！看到阿喀琉斯、奥德修斯、赫克托尔这些传说中的勇士出现在眼前，怎能不让我们激动万分呢？不过刀割无眼，看来我们还是尽早找一个木马比较安全。

特洛伊无双 多机种	Koei Tecmo	动作 冒险
发售日未定	1~4人	售价未定
对应机种为X360、PS3		

文 纱迦 编绘 忽悠悠 插画 恶魔猫娜那

## 怪物军团

## MONSTERS



### 狮鹫

音译为格里芬，身长3.5米，双翅伸开后长达10米。耳朵很长，脚上有爪，头是金色，形象接近于长翅膀的狮子。它在很多游戏里都曾经出现过，形象各异，立场则是忽正忽邪。



### 独眼巨人



身高7米的独眼巨人是波塞冬以土块作出的怪物，头脑简单，性格粗暴，在战斗中只想把眼中看到的一切全部击碎。它在很多游戏中都曾经出现过，是相当经典的敌人。



## 凡三人以上皆可无双！

无双游戏万口传，如今已觉不新鲜。这回光荣灵机一动，竟然把无双的主意打到在西方家喻户晓的特洛伊战争上了。负责制作本作的并不是ω-Force，而是光荣的加拿大分社。这家公司之前的成绩不算突出，只出过《致命惯性》、《红海》等二三线作品，不知这回是否能够交出一份满意的答卷。

目前游戏的开发度还不到30%，画面看起来比较简陋，相信假以时日会有明显提高。顺便说一句，本作在欧美名字是《勇士特洛伊传说》。

和过去的三国、战国相比，发生于神话时代的特洛伊战争无疑是有天壤之别。本作并不会像《高达无双》那样，只是一群披着高达皮的武将进行战斗，而是实实在在的做出不一样的感觉。以往《无双》中的一大特点就是敌我双方角色都具有相同能力，这一原则一直持续到《高达无双2》出现巨大MA才被打破。而在本作中我方操作的角色是人类英雄，但敌方登场角色除了人类之外还有各种怪物，与它们的战斗将更加刺激。

### 厄里倪厄斯



厄里倪厄斯是复仇三女神的统称，她们是三个身材高大的妇女，头生蛇发，眼中流血，双胸生翅，手执火把和鞭蛇蝎。她们负责追捕杀人犯，尤其是弑父杀兄者，会得到最残酷的惩罚。

## 人类英雄

HEROES

## 赫克托尔

Hector

年龄：30岁/身高：186cm/体重：91kg

他是特洛伊的王子，帕里斯的哥哥，人称特洛伊第一勇士。他不但武艺出众，而且为人正直，赢得了双方对等的尊重。他杀死了阿喀琉斯的好友，因此受到阿喀琉斯的挑战。尽管他明知自己不是阿喀琉斯对手，但依然为了荣誉而出战。最后光荣地战死沙场。他与阿喀琉斯都是特洛伊战争中的悲剧英雄。



## 阿喀琉斯

Achilles

年龄：25岁/身高：188cm/体重：91kg

在西方有着极高人气的悲剧英雄。当他还是婴儿时，他的母亲提着他的脚踝将其丢入冥河之中沐浴，让他获得了刀枪不入的不死之身，只有脚后跟才是他的唯一弱点。在希腊联军中他是最优秀的勇士，在一对一的单挑中击败了赫克托尔。不过最后特洛伊人在太阳神阿波罗的帮助下射中了他的脚后跟，终于杀死了他。“阿喀琉斯之踵”在西方是非常有名的成语。在电影《特洛伊》中扮演阿喀琉斯的是大名鼎鼎的布拉德·皮特。

## 帕里斯

Paris

年龄：28岁/身高：175cm/体重：68kg

特洛伊的王子。他出生时就有预言说他将毁灭特洛伊，因此被双亲抛弃。不过他最后还是当上了王子。他是特洛伊战争的罪魁祸首，也是希腊阿芙罗狄忒的部下夺走了美丽的海伦，从而引发了战争。尽管是个小色鬼的花花公子，不过箭法高超，在特洛伊战争中用冷箭伤了不止希腊名将，更在太阳神阿波罗的帮助下射死了阿喀琉斯。最后他被希腊神射手罗克汉尼斯用箭射中，悲惨地死了。



## 奥德修斯

Odysseus

年龄：46岁/身高：178cm/体重：86kg

奥德修斯是西方非常有名的智者。他不但不勇善战，而且足智多谋。屢建奇功。特洛伊战争的最后一正是他的木马计帮助希腊联军攻下了特洛伊城。之后奥德修斯坐船返回祖国，路上屡遇艰险，同伴一个个死去。尽管有不少美女包庇女神对他示爱，但他对故乡和妻子的感情始终不变。足足过了十年时间才顺利回国。与家人团聚。他回国的故事被记录在荷马史诗《奥德赛》里，流传了两千年。

## 特洛伊战争简介

特洛伊战争是希腊神话中非常有名的情节，它取材于一场真实存在的战争，经过许多作家的艺术加工后，逐渐成为今天大家所知的故事，其中最著名的当属荷马的《伊利亚特》。这场战争由世上最美丽的女子海伦而起，导致希腊联军进攻特洛伊。整场战斗进行了十年之久，最后以希腊联军的胜利而告终。2004年华纳兄弟据此拍摄了电影《特洛伊》。

斯巴达国王墨涅拉俄斯的妻子海伦是世上最美丽的女子。特洛伊的

风流王子帕里斯趁墨涅拉俄斯不在的时候，拐走了海伦，逃回特洛伊。墨涅拉俄斯在他的哥哥阿伽门农的帮助下，集结了全希腊的英雄好汉组成希腊联军，远征特洛伊。尽管希腊联军中人才辈出，但依然奈何不了坚固的特洛伊城。连无敌的阿喀琉斯也战死沙场。在围攻了十年之后，希腊联军采用了奥德修斯的计策，留下戴有勇士的巨大木马后假装撤退。特洛伊人把木马当成战利品搬入城内，最后终于中计破城。

文 晓蓉 采 美编 木仙 插画 恶魔猫娜那

前线任务 进化	Square Enix	动作射击
Front Mission Evolved	美版	单人
预定发售日期: 2010年夏季	1人	售价未定
对应平台和分辨率: PS3, X360		对应玩家年龄: 未定

## 游戏简介

2171年,人类开始向着宇宙——这片广阔而又未知的空间移民,地球上的各个列强国家分别开始建设地球轨道电梯,随着宇宙移民计划的逼近,各国相继以“宇宙移民”为理由扩充军备,在海、陆、空三方面不断发生流血冲突的如今,人类也面临着宇宙战争的威胁。

各大列强国家之间为了利益问题始终保持着敌对的态度,虽然避免着发生全面战争的可能,但小规模的流血冲突仍然不断地上演着。在以机动兵器 Wanzer 为核心的战斗最前线,人类早已找不到一块能够避免战争的净土。在各个大国所歌颂的战争最前线上究竟还有什么在等待着我们?

# FRONT MISSION EVOLVED

脆薯车驾驶着 Wanzer 在场地内横冲直撞,人挡杀人,佛挡杀佛,所向披靡。随后因为机体使用过度而爆炸了“难道没人帮修理背包吗?”只听见脆薯车大声吼道,而工作人员则回答到:“试玩版中不提供修理服务”,随后脆薯车便失望而归。

## 由 S-RPG 到 TPS 的转变

### 人物介绍

**迪兰·拉姆塞伊**



**Dylan Ramsey**

年龄: 23岁

是一名非常优秀的年轻工程师,从小便酷爱机械方面的东西,对机器人有特别的兴趣。做任何事都有一丝不苟的作风,而且从不会放弃。

**安德拉·雪威尔**



**Adela Sewell**

年龄: 24岁

U.S.N 陆军 Wanzer 驾驶员,是一个非常尽职尽责的人,在两年前的某一件事故中失去了所有的亲人,而自己失去了一部分的记忆。

**哥德文·莫斯莱**



**Godwin Maudslay**

年龄: 58岁

被人们喻为“不死的哥德文”,是 U.S.N 陆军的王牌驾驶员。和迪兰的父亲是好朋友,对迪兰来说,他知道自己的亲生儿子一样。

### 关注点 1 S-RPG 到 TPS 的转变,增加临场战斗时的紧迫感。

和以往的《前线任务》作品相比,这次游戏类型的转变重点在于加强了战场中的那种气氛,让玩家亲身体验于战场之

#### 多样的武器可供使用

▲由我们熟悉的突击步枪,可以携带的导弹,机枪等等多种武器均可使用。



中,体验驾驶 Wanzer 击败敌人的那种快感。同时,对于该系列来说也是一次巨大的突破……

#### 不断进化的“前线任务”系列

“前线任务”系列一直以来都是以 S-RPG 为主,以复杂的地图作为舞台,讲究战术上的配合与各种机体的混合搭配,深受广大玩家们的喜爱,而 Wanzer 移动时的“溢流声”也成为了其系列的标志之一。



▲与本作品非常相似的设计,同样是以第三人称视角展开战斗。▲5代中的 Link 系统在本作中也会出现。

### 关注点 2 带有浓重的未来科幻世界观

本作的舞台被设定为 2171 年,人类的梦想已经延伸到了外太空。各个大国纷纷开始建造轨道电梯直通地球外圈。而在战火从未平息过的地球上,由于外太空的主导权还未能明确归属问题,各大国为了自己的利益纷纷开始增加军备。世界两大强国 U.S.N 与 O.C.U 之间的纷争一直持续不断,地球外圈的国境问题也已日益激

化着两国之间的矛盾,大规模冲突愈演愈烈。



#### 战斗的舞台延伸至宇宙

▲《前线任务》系列与《前线任务》系列登场,从外观来看已经是改良形态了。

系列的标志性机体登场

## 系统1 武器与弹药即时显示

画面的左上与右上都是机体武器装备的表示栏,包括左向武器、左手武器、右向武器与右手武器4个,对应PS3的F11、F2、L1与L2按键,这几样武器或许可以同时使用。



▲上方的框中是机体背部下方武器装备的表示。



## 系统3 驾驶员的技能

驾驶员的技能猜测分为格斗武器、射击武器和高部武器三大种类,特定的动作可以触发这些技能,一旦发动技能将会大幅提高攻击力,技能的种类或许还和驾驶员的类型有关。



▲发动技能时,在武器栏右边会出现对应的图标。

参照5代中的技能

- Barrage ● Blast Shot ● EMP Blast
- Hard Strike ● Panic Shot

## 系统2 机体动作的进化

机体的动作还是和《机甲核心》这个游戏相近,而当双手武器同时开火时会有独特的动作展现。加速感与机体行走时的厚重感也非常明显,格斗攻击时的打击感增加了战斗时的魄力。

### 高速移动

发动时 Wanzer 的脚步与地面会产生火花,大幅提高移动速度,还有熟悉的“滋滋声”。

### 跳跃

跳跃在本作中非常重要,有些障碍物只有通过跳跃的方式才能逾越。

### 左右回避

双脚的平行移动,通常是在高速状态下进行的,合理掌握时机就能回避敌机的攻击。

### 武器同时开火

对应前作的技能系统,使得双向武器同时开火成为可能。



## 系统4 机体自身状况

画面下方的两个圆形槽就是机体本身的状态表示。左边为机体,右边为雷达屏幕。外侧的黄色槽为RD与BP槽,关系到机体是否能长时间快速移动。而蓝色的E.D.G.E槽则是发动机体特殊性能用的,相当于“气力槽”吧。

E.D.G.E模式发动后,短时间内可以大幅提高机体的性能,包括移动速度、攻击力和装甲,有点“爆气”后的味道。

# 体验一个全新的《前线任务》!

## 试玩后的种种情报一览

试玩中一共有3种机体可以选择,包括前面提到的“ゼニス”系列与“フロスト”系列,还有5代中新增加的“グラシリス”系列。另外,试玩中还有步兵对Wanzer的作战。

### 要点1 试玩版中可供使用的武器与背包

其实《前线任务》中的机体是可以自由组合的,本次试玩版中一共有3种机体可以选择,6种武器可供使用,外加三种背包。

已知登场的角色一览

背包种类	效果
EMP背包	放出电磁干扰,使敌机陷入无法行动的状态
气垫背包	使得机体可以漂浮在宇宙中,而且能增加在陆地上的跳跃高度
修理背包	可以回复我方机体的耐久值,但无法修复已损坏的部件

### 要点2 5代中琳搭乘的试验机登场

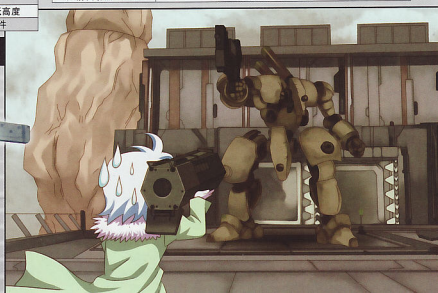
《前线任务5》中琳搭乘的S型驾驶员专用机在本作中也亮相了,这台试验机是属于“グラシリス”系列机体,和5代中最强BOSS是一个谱的,本作若能驾驶这样的BOSS级机体肯定是一大享受啊。



▲“グラシリス”系列机体原本是给5型驾驶员专用的,相信在本作中也会表现出其强大的性能吧。

已知登场的武器一览

武器种类	说明
机枪 (MG)	适用于中远距离作战
散弹枪 (SG)	近身作战的强力武器
来复枪 (RF)	射程长,但需要双手
冲击锥 (PB)	近距格斗战的利器
导弹 (MS)	射程长,但只能对付单个敌人,可以诱导
火箭发射器 (BZ)	附带爆炸效果,增加对敌机的伤害





# LOST PLANET 2

文 雷电 美术 木仙 插画 恶魔猫娜那

失落星球2  
多机种

Lost Planet 2  
预定2009年第四季度  
对应机种为PS3及X360

Capcom

1-16人

动作射击

发售  
售价未定

## 完全改变的环境和延续、变种的怪物

从目前公布的情报来看，本作中，玩家将不再是人类的大英雄，而是一名普通的战士，人类组成的战斗队伍，每个人贡献着自己的力量，这就不再是一个人的英雄故事，这会是一部在“失落星球”上的开荒史。

PS3的试玩版比之前早些时候放出的单BOSS战X360的试玩版多两个普通关卡，我们可以亲身体验到本作热带雨林的環境，奔流的河水，热带植物厚实的叶子，满地的杂草，隐藏在草丛中的



很有代表性的怪物怪物也将出现在本作中

怪物随时有可能蹦出来给你你突然的袭击。在试玩版中看到的中小型怪物大部分都源自前作，细节部分稍作改变，集中攻击弱点可以破坏怪物的身体部位，最新的试玩版中还有一种之前未出现过的全新怪物，和小狗一样两条腿的小型怪物，行动非常迅速，弹跳力也很强，成群出现的它们会通



火在本作中的表现效果非常棒，用喷枪和火焰烧掉在丛林中能造成大范围伤害。

我是一名普通的战士，在这个失落的星球上向着未知和危险前行。我的家园——地球早已不再适合人类居住，10年前，我们来到EDN-3rd星球，准备让人类的火种在此繁衍，当时，在那个冰天雪地的环境中，我们渴求热能，维系自己脆弱的生命，与巨大的怪物作战，不知道多少队友牺牲在怪物锐利的爪子下，我们称它们为Akrid。终于，冰雪被融化（《失落星球》第一作的结局），大地开始变得温暖，如今，这里已经密林丛生，我们仍旧是NEVEC（NEo-Venus Construction）的一员，我们要继续收集这个星球上的热能T-ENG（Thermal-ENerGy），攻击Akrid，它们身体上红色的弱点，在子弹的爆炸下会崩裂出红色的热能，这是我们生命存在的意义。



■在最新的试玩版中可以看到这种灵活的小型怪物。

过飞跃冲撞给士兵们带来不小的麻烦。

我们还不知道这些怪物到底是如何快速适应温暖环境的，也许身体内隐藏着热能的它们本身就应该生活在这样的环境，而前作中的冰天雪地压抑着它们的能量，那么本作中的Akrid将更加残暴。

## 4人合作——“怪物猎人LIKE”

本作单人模式的具体流程方式还未明了，目前公布的都是CO-OP合作模式的相关情报和试玩，可能正式版中玩家也会扮演一名普通的士兵，在NPC的协助下完成一个任务。不管怎样，以现在

的情报看，合作将是本作的最大卖点。

最多支持4人合作游戏，丰富的武器，两倍于前作的VS（人类驾驶的战斗机体，Vital Suit）会将机器人大战怪物的好玩进一步强化，之前233

期“游戏3.0”中已经为大家初步介绍了游戏的系统，玩家可以不使用不同的武器从多角度对敌人进行攻击，驾驶多台VS协同作战，多人共同驾驶一台VS集中最强的火力进行进攻等等。另外，游戏也支持2至16人的对战游戏。



▲多样化的VS将在游戏中提供不同的战斗体验！  
▼在沙漠中高速行驶的火车上从巢中钻出的巨大怪物



文 雷电 美术 木仙 插画 恶魔猫娜娜



# DEAD RISING 2

丧尸围城2  
多机种

Dead Rising 2	Capcom/Blue Castle Games	动作
预定2010年发售	人数未定	价格未定
平台:PS3/XBOX360		

## 致命武器 无所不能

据悉因为制作人福岛敬二不满 TGS 将《丧尸围城 2》放在 18 禁展区,于是拒绝参展,而是在展会外开了自己的试玩会,提供了单人 and 多人模式的试玩。

试玩中的单人模式是任务制的,玩家要在 10 分钟内杀死 300 个丧尸达成目标。你可以随意使用游戏中的各种物品当做武器,从电吉他到散弹枪,玩家将挥舞一切有重量的,锋利的东西对付涌涌的丧尸群。游戏的乐趣就在此,场景中的绝大多数物品都能拿来当做武器。

前作中使用巨大的毛绒玩具软绵绵地砸在丧尸身上时有一种独特的幽默感。自然,强力的武器必不可少。“尚方宝剑”和现代化的设施配合在一起就很有趣,将两把电绑在棍子两侧之后在人群中挥舞,简直就是发动“无双乱舞”,轮椅这样的带轮子的东西不仅可以推着撞击敌人,还可以在轮椅两侧绑上步枪或者上面提到的船桨一样的双电锯,之后再推动这个残暴的杀人机器……杀丧尸机器。



■“尚方宝剑” 挥舞起来应该非常爽巧!

## 断头断脚 一刀两断

游戏的新引擎让画面中的丧尸数量更多,传闻将从前作的同一时间最多 800 人飙升到 6000 人。各种锋利的武器将能够将丧尸切成碎块,比如在使用“尚方宝剑”时,按住攻击键就会发动由上至下的强力纵斩,丧尸会被一刀劈成两半,如果连续攻击主角就会连续挥舞宝剑,丧尸就会被切成碎块。游戏没有既定的断肢方法,就是说断开部位并不是固定的,剑刃与丧尸身体的接触角度不同,被切掉的部分也不同,建模能够真切地对各种武器的打击效果做出相应的反应。



▲攻击丧尸的身体,削掉的部位过于血腥,打码处理。

## 多人游戏

《丧尸围城 2》加入了全新的多人游戏模式,游戏中玩家将作为参赛者参加一个名为“恐怖真人秀”(Terror is Reality)的电视真人秀节目,节目的目的就是上演丧尸杀戮大赛,由一个名为 Tyrone King 的节目主持人(外形看上去像是恶搞 The Rock)。这个节目也会以一定的形式出现在单人模式中,但是我们暂时还不知道制作人将如何把这种残忍、恶搞的节目和游戏剧情合理地安排在一起。

比赛是在填满丧尸的封闭的竞技场中举行的,最多允许 4 名参赛者同台“竞技”,比赛规则多种多样,都是以各种方法杀戮或捉弄丧尸,绕弯一点儿的规则比如每个人携带一些特殊的帽子,将帽子套在丧尸的头上之后按下启动按钮让帽子中伸出利刃杀死丧尸,更直接一些的规则就是使用装备了电锯的摩托车之类的强力武器单纯地杀戮丧尸。TGS 的试玩版中将 4 种不同的规则连在一起作为一场场比赛,制作小组还在商议在正式版中到底要保留多少种规则,作为玩家的我们自然还是希望越多越好,当然是在保证质量的前提下……

新作的发售日依旧未定,《丧尸围城》作为次世代早期最让人喜爱的一款原创动作游戏,其续作自然受到广泛关注,我们共同期盼,让丧尸来得更猛烈些吧!



■穿上“竞技套装”,戴着准准的头盔,撞碎路过的丧尸!

多边形驾驶着雪地车在雪山中飞驰,后面的星夜手舞足蹈地举起了飞刀,一脸兴奋的様子。不料半路突然杀出个飞行员,他不是回老家结婚了么?怎么那么快就回来了?于是一场追逐战就此展开……而后面的纱迦由于超载眼看着就要羊入虎口了。

## MODERN WARFARE 2



文 星夜 美编 木仙 插画 恶魔猫娜那

<b>使命召唤 现代战争2</b> Modern Warfare 2 预定2009年11月19日 对应主机为PS3及X360	<b>Activision</b>	<b>主视角射击</b> 多人 售价未定 对应玩家年龄: 未定
---	-------------------	--

# 硝烟四起,重返《使命召唤》的战场!

## 网战中的模式介绍

前作《使命召唤 现代战争》中的网战模式都应该会在本作中保留下来,而且有些模式会强化一下使得游戏更为紧张刺激。

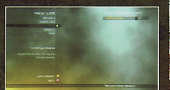
### 抢旗模式

这次的抢旗模式要求玩家不断地夺取对方的旗帜来获得高分。场地中的旗帜很多,所以必须分散行动,这样一来是避免了玩家在地图中混战成一团,另一方面也考虑到了玩家三人之间的小配合。拿下一面旗帜的速度非常快,然后迅速争夺下一面旗帜,这个模式的节奏快,火爆度自然也就高了很多。



## 全新的技能系统

本作中的技能系统应该还是沿用前作的设定,但其最大的特点便是连杀奖励也出现了可供选择的11种技能。根据玩家的技术水平,高手可以合理地设定强力技能,当然这也是建立在对自己的技术有充分信心的前提下,连杀数越高的技能也就越强力,而反过来技术稍差的玩家也可以选择一些适合自己的技能,例如被敌人连杀



数次后可以发动技能来抵消敌人的 UAV 或者发动我的 UAV,在不失去游戏乐趣的前提下保持玩家水平之间的平衡。



▲本作中3连杀以上都有奖励,直到11次连杀后可以奖励AC130为止,可以看见连杀3人是 UAV,4人是装甲车,5人是医疗兵。



▲由于只能装备3个技能,而旁边的列表中可是有11种技能可以选择,所以玩家可以适当衡量一下自己的水平。

### 死亡竞赛

也就是我们俗称的“TDM”玩家不断干掉敌人来获得高分夺取比赛。而在本作中干掉一个敌人的奖励是50分,可能还会有连杀的额外分数奖励哦。

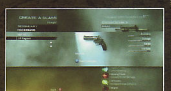


## 枪械的搭配更为丰富

这点和前作是一样的,在选择枪械的时候可以看见枪械本身的一些性能参数,例如威力、射程、精准度、携带性和射速。



▲本作大幅强化了武器的各种配件,包括前作中出现的消音器、榴弹发射器,且点瞄准镜之外还有很多其他配件。如果能一起装备的话那就太强大了……



▲这次的手枪也会提供很多配件,主武器选完了可别忘了手枪啊。

### 要点1 盾牌

本次游戏中还可以使用盾牌,这样的设计无疑考虑到了玩家之间的配合,盾牌可以抵挡大部分枪械的攻击,但应该无法抵挡 RPG 吧……在 PV 中我们可以看见使用护盾的队员都无法朝着敌人开枪,但却可以使用刀,对于善于

当开路先锋的队员来说,在后面的队友可要提供好掩护哦。



### 要点2 飞刀

本次加入的飞刀技能绝对是游戏

中的一大亮点,作为游戏中的最强武器来说,如果运用的好就不就成就了举世无双的“小李飞刀”了么。



**要点3 被杀奖励**

为了考虑到游戏的平衡,所以无论是连杀敌人还是被敌人连杀都能获得相应的奖励,技术差的玩家也不用担心一直被其他玩家压着打,可以说这次网游的平衡度相比前作是有了巨大的突破啊,不仅是技术上的较量,更是

战术上的对抗。

**要点4 各类独特的标志**

本作中等级标志也是和前作差不多,但不断重生后的标志比前作多了很多,而且完成特殊的挑战等等或许还能得到额外的标志?

**本作中新加入的各种枪械汇总**

新加入的枪械一直是玩家们所关注的,除了官方公布的AK-47、M4和M16将会回归以外,本次还新增了许多现代战争中著名的枪械,下面让我们先睹为快。

**突击步枪****FAMAS**

同样是新加入的枪械,这把枪使

用起来的感觉应该和前作中的G43相当。

**Steyr Aug**

准的突击步枪,其前卫的造型和性能

许多其他枪械所采用,游戏中还将提供支架作为轻机枪登场。

**FN FAL**

这把枪好比前作中的

G3一样,精准无比,唯一的缺点是弹夹容量只有20发。

**MK14 EBR**

同样是适合中远距离的

武器,性能应该比G3略高一筹。

**TAR-21**

从外观上来看,这把枪和 Steyr Aug 大相径庭,而

在游戏中的性能估计得比 Steyr Aug 低一些。

**FN SCAR-H**

外形酷似G3,可以说是

G3的后继枪,在MGS4中也有出现过。

**霰弹枪****SPAS-12**

本作中新增加了不少霰弹枪,这把可是拥有12发子弹

哦,相信本作中霰弹枪也将会成为虐敌利器之一了。

**AA-12**

这把霰弹枪也是可以连发的,

性能应该和 SPAS-12 不相上下。

**机枪****MK46**

新加入的枪械,其性能应该和前作中的M249相当,而且其弹夹

可以容纳100发子弹。

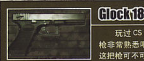
**Steyr Aug HBAR**

增加了支架后的 Steyr Aug,其精准度应该是机枪中最高的。

**M&K MG4**

可以说是前作 M60 的替代品,

本作中可能也是最强最晚的机枪。

**手枪****Glock18**

玩过CS的玩家一定对这把枪非常熟悉吧,不知道在游戏中这把枪可不可以连发呢?

**微型冲锋枪****MP5**

这次的MP5是个短小版,而且弹夹容量才15发,不知道在实际游戏中会不会提供标准版使用。

**UMP**

这把枪的声音非常独特,而且射速远不及MP5,游戏中可能会对这把枪做一些修正。

**TDKkriss**

革命性的造型设计,是微型冲锋

枪,在游戏中一定是看枪才能解换使用的武器。

**狙击步枪****Walther WA2000**

威力巨大的狙击步枪,但只有6发子弹,游戏中可能采用连发功能。

**目前已知的武器列表**

手枪	机枪	突击步枪
Desert Eagle	M249	FN SCAR-H











































































































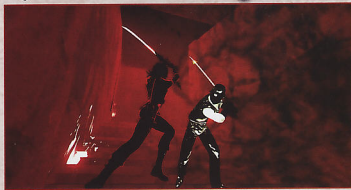






## 狂怒模式

Rage Mode



流程中会在特定点出现敌人直奔向主角的过场动画。主角将一颗子弹射在敌人的脸上，喷出的血满整个脸，于是进入狂怒模式。游戏中的整个世界只剩下红、黑、白三色，这时候 Rubi 的攻击力大提升，基本相当于一击必杀，杀死敌人后的效果也非常奇特，他们的身

体会变成幻影，并慢慢灰飞烟灭，远距离开枪，稍微近一些的敌人用范围更广的斩击效果更好。右上角的得分标志在狂怒模式下直接变为连杀数。通过带着漩涡的门结束狂怒模式，之后会统计刚才的总得分，自然是连杀数越高分数越高。

## 移动和跳跃

Movements and Jumps



攀爬、跑酷之类的环节有不少。Rubi 要在场景的平台间跳跃。跳跃的距离很远，平台的边缘和一些墙壁的裂缝都可以抓住。在边缘按 A 爬上，按 B 落下，抓住边缘、管子或裂缝前行，寻找下一个落脚（手）点。完成攀爬，到达目的地。不必担心找不到路，一些情况下，在你跳跃后系统会自动将视角对准下一个攀爬目标。而且 LT 的 Rubi 视角更是非常方便。不移动时（避免走路）按住 LT，各种可以抓住的地方都会闪现红色的光。在有雷区的关卡，就要按 LT 看好可以抓住的目标再前行了。

Rubi 可以飞檐走壁。面向墙壁移动并靠近后按 LT 就会开始垂

直方向走墙，可以达到更高的平台，过程中按 A 可以翻身跳，侧身移动靠近墙壁按住 LT 就可以横向走墙。可以通过直接跳跃无法通过的沟壑，过程中可以按 A 向前方跳跃，使得跨越距离更远。

悬在空中的横管当然可以摆荡，跳过去抓住。摆荡中按 A 就可以向前飞出。对于按键的时机要求很低，不会出现摆荡力度不足的情况，也可以推左摇杆改变摆荡的方向。

站在平台边缘、护栏内侧和梯子顶端，按 RT 就会抓住边缘或爬上梯子。在下梯子时按住 B 滑下，也可以在向下移动时按射击键进入慢镜，Rubi 会向下射击。

## 能力

Abilities

能力	作用
Life Block	提升主角生命上限
Rising Slash	挥剑中按 X 发动起身斩，小兵一击必杀
Shoot from Zig-Lines	在用剑刺断着墙索落下时发动慢镜
Shoot from Poles	在悬空的管子上摆荡时发动慢镜
Rebound	跳起后如果身体碰到墙壁，按 A 可以反弹跳
Shoot from Ledges	沿着边缘或裂缝前行时发动慢镜
Human Wall Run Slash	在敌人身前按 LT 可以把人当墙一样“走墙”
Human Wall Run Slash	走“人墙”之后可以斩击
Aerial Slash	跳空中可以斩击
Diving Slash	下落中可以斩击
Evade	允许 Rubi 使用躲避动作
Auto-Aim Reset	按 RS 键让自动锁定的目标居中，也就是重新锁定视角内的一个敌人

Rubi 的能力中，生命上限可以提高多次，其他能力只需购买一次即可，其中能在更多场合发动慢镜的能力非常有用，推荐优先升级。与斩杀相关的技能也可以让战斗更加流畅，使用这些特殊的斩杀取得的分数与爆头相当。

## 武器

Weapons

游戏中总共有 4 种武器，每种两把，都是双持，开盲只有手枪 (Pistol，对应左方键上)。随着剧情的进行会慢慢解开散弹枪 (Shotgun，对应右)、冲锋枪 (SMG，对应左) 和十字弩

(Crossbow，对应下)。战斗中切换武器不会有太长时间的硬直，可以在慢镜中随意更换。手枪之外的三种武器都有子弹数的限制，因此按住 RT 的射击变得有些浪费，可以有节奏地射击。

能力	作用
Pistol Fire-Rate	手枪射击增加
Pistol Bullet Damage	手枪子弹伤害增加
Sword Damage	剑伤害增加
Shotgun Ammo Capacity	散弹枪子弹携带量增加
Shotgun Fire-Rate	散弹枪射击增加
Shotgun Bullet Damage	散弹枪伤害增加
SMG Ammo Capacity	冲锋枪子弹携带量增加
SMG Fire-Rate	冲锋枪射击增加
SMG Bullet Damage	冲锋枪伤害增加
Crossbow Ammo Capacity	十字弩子弹携带量增加
Crossbow Fire-Rate	十字弩射击增加

## 流程要点

Walkthrough Essential

游戏的流程非常直接干脆，全部 12 个关卡，只要掌握了基本的操作技巧（尤其是跳跃时用 LT 的 Rubi 视角查看落脚点）并了解下面的几个要点即可轻松通关。



# 战斗场

## Arena Combat



场景时会显示出来，屏幕左下角也有剩余的需要到锁的门的数量。场景内同时存在的人数有上限，消灭敌人后入口会补充敌人。如果不解锁门会有无数敌人顺次出现，数量众多，但是

进入一些场景中时，会有敌人从数个入口进入场景内，每个入口旁边有一个红色的骷髅标志，它们都代表一些机关，玩家上前用侧刃攻击就可以触发机关，之后出敌人的门就会被封锁住，封锁所有门后再将场景内的剩余敌人都消灭就算完成了该战斗场的战斗。场景内的入口数量在进入

可以杀死，玩家可以利用这一点获得较多的SP。开始后不要锁门，一边攻击敌人一边绕场跑取得增加倍分的道具，达到最高的5倍分之后一直杀到不出敌人。有些骷髅标志所在位置会比较难找，不过向着敌人出现的地方走就不会漏过。为了避免杀死敌人找不到标志，杀人赚分时多留意一下。

# 难度、模式和隐藏要素

## Difficulties, Modes and Secrets

### 游戏一共有5个难度

难度名	难度	开启方法
Cake Walk	简单	初期拥有
Hired Gun	普通	初期拥有
Fixer	困难	初期拥有
Golden Bullets	一击必杀	完成任意难度开启
Femme Fatale	终极难度	完成 Fixer 难度开启

Golden Bullets 模式下对敌人的攻击是一击必杀的，主角的生命也更加脆弱；Femme Fatale 有一定挑战性，优先升级生命上限、手枪伤害和所有的慢镜能力，完成过一遍游戏的你应该不难应付。不同的难度下角色能力不继承，猴子收集继承。选择新游戏 (NEW

GAME) 就会覆盖之前的流程存档。选择回到游戏 (Resume Game) 继续游戏，通关后再选择新游戏和新难度即可。

通关后直接在主菜单选择挑战模式 (Challenge Mode)，之后可以选择“Boneyard Challenge”或“Points Count”。

# 汽车坟场挑战

## Boneyard Challenge

游戏中有3种挑战模式，通关后选择挑战模式进入 Boneyard，按暂停键在菜单中可以选择想要挑战的任务直接开始，失败就选择读取

上一个 Checkpoint 重新开始挑战。每个挑战都有3种奖牌 (铜、银、金)，都和完成挑战的时间有关。

# 敌人和QTE

## Enemies and QTE



敌人的种类不多，普通的小兵装备着各种不同的武器，在慢镜中很容易对付；对于戴着头盔的敌人，要取得较高分数可以全力射击头部打掉头盔再爆头，也可以直接攻击身体杀死敌人；使用各种近身武器的敌人千万不要接近，Rubi 被击中就会费掉一格血，使用固定炮台的敌人可以在慢镜中攻击露出的身体部位，一般炮台旁边也有油桶，可以炸死他们。握着加特林机枪的敌人属于BOSS级人物，玩家只要在慢镜中绕着圈滑行，跳跃射击就行了。在其受到一定伤害后会托着蹦了的前腿逃跑，追上去再补几枪他们的头上就会出现X标记的QTE提示。

本作中的QTE不复杂，包括机枪敌人和几个重要的BOSS在内都是用QTE解决。如果按错的话，机枪敌人会恢复一些生命值，玩家需要继续攻击；过场中会直接游戏结束。

第一章和第十一章都有公路战，主角会在车顶上飞来飞去，不能自主移动，只能控制准星攻击两旁出现的敌人，因为高速移动而且视角很晃，所以不太容易瞄准，LT可以精确瞄准，但是会降低准星的移动速度。当敌人出现后就一定要第一时间消灭，否则主角的生命值可能撑不到过关。中途有很多QTE，按对后一般会跳起，这时候射击就是慢镜，要好好利用。

# 边跑边射击 Run&Gun



玩家需要顺着给定的路线通过一连串的圆环，每一个都必须通过，不能跳过其中的任何一个，目标就是在最短时间通过所有圆环到达终点。在跳过带火的圆环时前方会有一个金属边框的靶子竖起来，它会直接吸引主角那把自动瞄准的枪，

它旁边会竖起数量不定的木制靶子，击碎一个木靶可以减2秒。对应4种武器各自3个挑战，用最少的的时间达到最高评价。要想达到高评价没有别的办法，只有多多练习，熟悉路线后，控制角色灵巧地穿过所有圆环，注意走避和滑车，在跳跃、走避或滑行过程中通过带火的圆环时，就马上开始射击进入慢镜，并瞄准靶子射击，大部分关卡只要玩家双脚一落地，木靶就会收起来，所以一定要看清场景中木靶的分布情况。

# 捷径 Fast Track

寻找捷径，一共3个关卡，挑战开始时，系统会提示一个终点，玩家要想办法找到最快的方法到达目的地。

# 机枪台射击 Turret Range



玩家控制一台固定的机枪射击对面的目标，靶子加1分，油桶加2分，飞碟加3分，用最短的时间累积分数达到30分挑战完成。

# 计分模式和猴子玩具

## Points Count and Monkey Toys

关卡挑战模式，玩家可以選擇游戏中的任意关卡进行游戏，继承当前流程中角色的所有能力，但是在该模式下获得的 SP 无法对角色进行升级。游戏中一共有 45 个猴子玩具，分布在除去第二、六、十一章之外的章节中，每章 5 个（注，第三章的就是 Rubi's Boneyard 场景内），靠近猴子玩具时，玩家可以听到猴子敲锣打鼓的怪叫声。

Count Point 模式目标分数一览

章节	名称	目标分数
第一章	Chinatown Rundown	9500
第二章	Vehicular Carnage	410
第三章	Boneyard Workout	0
第四章	You Dirty Rat	10800
第五章	Everybody Runs	7900
第六章	Falling for Kafka	529
第七章	Uninvited Guest	10800
第八章	Breaking The Ice	11800
第九章	The Opera House	11500
第十章	Shock Therapy	1000
第十一章	Road Rage	525
第十二章	Head-to-Head	11600



名称	取得方法	成就	奖杯
Chinatown Rundown	任何难度下完成故事模式第一章	15	铜
Vehicular Carnage	任何难度下完成故事模式第二章	15	铜
Boneyard Workout	任何难度下完成故事模式第三章	15	铜
You Dirty Rat	任何难度下完成故事模式第四章	15	铜
Everybody Runs	任何难度下完成故事模式第五章	15	铜
Falling for Kafka	任何难度下完成故事模式第六章	15	铜
Uninvited Guest	任何难度下完成故事模式第七章	15	铜
Breaking the Ice	任何难度下完成故事模式第八章	15	铜
The Opera House	任何难度下完成故事模式第九章	15	铜
Shock Therapy	任何难度下完成故事模式第十章	15	铜
Road Rage	任何难度下完成故事模式第十一章	15	铜
Head to Head	任何难度下完成故事模式第十二章	15	铜
No Sweat!	以 Cake Walk 难度完成故事模式	30	铜
Business as Usual	以 Hired Gun 难度完成故事模式	40	铜
Hard Time	以 Fixer 难度完成故事模式	50	全
Blood, Sweat and Tears	以 Femme Fatale 难度完成故事模式	60	全
Quick Kills	以 Golden Bullets 难度完成故事模式	30	银
Monkey Curious!	收集到第一个猴子玩具	10	铜
Monkey Addict!	收集齐任意一个单独章节内的 5 个猴子玩具	15	铜
Monkey Obsessed!	收集所有的猴子玩具	25	银
Keep Your Balance	在故事模式中获得 50000 点 Style Point, 注意, 花掉的就不算了, 所以不能用这些 SP 来升级	30	银
Scorpio	在 Rubi's Boneyard 射杀全部的 25 只蝎子	20	银
Impulse Buyer	购买任何 3 个升级项目	15	铜
Fully Capable!	购买所有的能力升级项目	25	银
Fully Loaded!	购买所有的武器升级项目	25	银
Hey Big Spender!	购买所有的升级项目, 一共需要 68000 点, 只有在单一项目内获得足够的点数才能完成全部升级项目。不同项目或者完成游戏后的 Point Count 模式都无法继续升级你未完成的项目	30	银
Bonafied!	在所有挑战模式中都获得铜牌 (Bronze Medal)	20	铜
Bone-Head	在所有挑战模式中都获得银牌 (Silver Medal)	30	银
Total Bone-Head	在所有挑战模式中都获得金牌 (Golden Medal)	40	金
Target Score Sampler!	Point Count 模式中, 在任何一个关卡中达到目标分数	10	铜
Target Score Needy!	Point Count 模式中, 在任何一个关卡中达到目标分数	20	银

名称	取得方法	成就	奖杯
Target Score Junkie!	Point Count 模式中, 在所有关卡中达到目标分数	30	金
Revolver Onslaught!	使用手枪在慢镜中杀死 200 个敌人	25	铜
Shotgun Wallop!	使用散弹枪在慢镜中杀死 200 个敌人	25	铜
Full-Auto Frenzy!	使用冲锋枪在慢镜中杀死 200 个敌人	25	铜
Crossbow Blitz!	使用十字弩在慢镜中杀死 200 个敌人	25	铜
Cutting Edge Combat	使用剑斩击在慢镜中杀死 200 个敌人, 这需要你首先升级出起身斩和跳跃斩等相关技能	25	铜
Guns don't kill people...	使用环境中的物体或爆炸物杀死 30 个敌人, 可以射击敌人身旁的汽车或油桶	15	铜
Group Therapy	在同一时间杀死 3 个敌人, 可以用范围较大的子弹取得, 或者在使用固定的机枪时, 等一定数量的敌人围到油桶周围时打爆爆炸物	15	铜
Turret-Syndrome	使用固定的机枪杀死 100 个人, 流程中有一些环节必须使用这种固定机枪, 用它打爆爆炸物杀死敌人不计数, 必须用子弹杀死, 如果不够可以在 Points Count 模式中取得	20	铜
Skull Crushing Accuracy	100 次爆头, 在慢镜中手动控制准星瞄准头部射击, 慢镜积累数据吧!	30	无
Maximum Efficiency	在最高的 5 倍分下杀死 100 个敌人, 在需要封锁敌人的门的关卡以最快的速度提高到 5 倍分之后, 只杀人不开门, 能够较快地积累数量	30	无
Graphic Violence	在狂怒模式达到 60 连杀, 右上角的计数涨到 60, 不掉的杀人不要让连杀中断	30	无
WET Platinum Trophy	取得《湿》的其他全部奖杯	-	白金

游戏没有线上模式, 成就获得方法比较直接, 就是“打”。每个难度都有对应的成就, 要想全成就的话:

**第一周目:** 最好直接 from Fixer (困难) 难度开始游戏, 这个模式相对普通难度来说并没有增加太多难度, 但是完成之后就可以解开“Hard Time”之前的所有成就, 并且开启所有难度的游戏。

**第二周目:** Femme Fatale (终极困难) 难度完成游戏。

**第三周目:** Golden Bullets 难度完成游戏, 在这个模式中, 因为只需要一发子弹就能杀死敌人, 所以可以在这个周目顺便完成积累 50000SP 的成就“Keep Your Balance”, 注意不要在杀光人之前就关门! 也注意不要随便升级能

力!  
**第四周目:** Points Count 模式的有关关卡达到目标点数, 于是也就相当于再打一遍流程, 高倍分、爆头是不二选择。如果有哪个武器的杀人数还不够, 也可以在这个模式中一并完成, 任何模式中即使你死了, 只要选择继续游戏, 杀人数仍旧是累积的。

**必要补充:** 比较麻烦的就是 50000SP 的成就, 在困难以上的难度想要不升级完成流程比较麻烦, Golden Bullets 模式下主角又太容易死, 如果没有把握的话, 就要增加一个周目, 选择 Easy 模式一路嗨过头关, 不要升级任何技能, 确保每个封门关卡都取得较高的分数。收集所有猴子和蝎子都可以在通关后到 Challenge Mode 中完成。

因为NDS那贫瘠的机能，本作自公布之后并未受到强烈关注，不过等拿到实际游戏之后才发现，游戏还是针对NDS作出了不小的变化。而且本作的声优阵容颇为强大，剧情也称得上历代最好，再加上我们熟悉的偶像们乱入，各位倒不如将其看成资料篇。游戏的难度不大，通关时间也不长，不过这样也挺好不是吗？

游戏时间：8小时

# THE IDOLM@STER Deary デアリースターズ Stars

偶像大师 深情的星 NBSI 模拟养成  
NDS THE IDOLM@STER Deary Stars 日本  
2009年9月17日 1-2人 4800日元  
网络对战:Wi-Fi网络连接 対応玩家年龄:15岁以上

## 偶像入门讲座

全国的制作人(PRODUCER)们，你们好！继街机、X360、PSP之后，这回偶像们的舞台来到了全世界卖得最好的掌机之上！想必大家翻到这一页都是想学习如何成为一名好的制作人，但是很遗憾！这回没有你们出场的份儿了！因为这回的偶像们隶属于我们878社，本社从来都不采用什么制作人，而是靠偶像们自己努力发展，所以这回大家失业了！当然如果你自己也想成为一名偶像的话，本社的大门是永远为你打开的！

### 操作变革

这回的舞台是NDS，自然离不开触摸屏，基本操作什么的想必各位已经很熟悉了。惟一需要注意的是，这回的触摸事件中增加了一种点头系统。在该系统中，我们需要用触控笔点住偶像们的头部，然后左右上下移动。利用这个操作，可以实现诸如摇头反对、点头同意、东张西望等效果。再就是按X键可以加快对话速



度，这点还是颇为便利的。

### 模式介绍



ストーリー：故事模式，这也是游戏最重要的模式。

ステージ：舞台模式，等于是欣赏模式，可以在这里自由欣赏偶像们的演出，并可以编辑演出的细节如服饰、

镜头等，还可以自己编辑演出时的音乐游戏，自娱自乐。  
Wi-Fi通信：通过NDS的Wi-Fi功能，与外地玩家一起比赛。比赛内容就是在舞台模式里设定好的音乐游戏。  
DSワイヤレス通信：通过NDS的无线通信机能和网友交换道具。本作的道具取得非常艰难，好好利用这个功能吧。

QRコード：只有NDSi才能使用的机能，可以通过QR码来获得服饰。当然国内玩家就不想用了。

### 游戏目的

游戏目的？当然是成为顶级偶像啦！不过这回成为顶级偶像没那么麻烦，只要在关键的试演会中取胜即可。

游戏的故事模式被分为若干章节，每个章节都有若干主要营业，只要完成全部主要营业，就可以参加试演会。根据试演会的结果会出现剧情分歧，不断胜出的话就能看到最佳结局。如果失败的话，剧

情会出现分歧，有时会直接进入结局——当然肯定不是最佳结局。

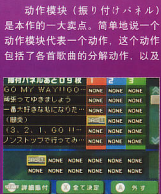


### 动作模块

动作模块(振り付けパネル)是本作的一大卖点。简单地说一个动作模块代表一个动作，这个动作包括了各首歌曲的分解动作，以及

偶像们平时生活中的招牌动作。然后我们可以在选择歌曲时自己设定动作模块，也就是说可以自己设定舞蹈动作。这个设定对于那些日本“职人”来说简直是福音，虽说本作的游戏画面实在考验，不过未来其他机种上的作品很有可能也引入这个设定。

动作模块一共有156种，入手方法主要是完成课程。如果在上课时遇到765社的偶像们，以好成绩完成课程的话就可以拿到她们的动作模块。



## 偶像生活详解

看了基本教程，现在就可以开始正式工作啦！我们878社和765社不同，工作是日以为单位进行的，因此偶像们的出名速度要比765社快一倍！一周7天里有6天工作，其中周一上午开会，周日全天放假，好好规划一下你的工作吧！

## ★ 周一准备会 ★

每周的周一上午要召开准备会，会上首先社长会把当前的流行情报告诉大家，这个流行情报每周变动一次，可以通过存档读档来改变。不过由于周日不能存档，所以要读周六的档才行。

之后需要决定是否更改服饰和

歌曲，这个步骤每周只有周一才能进行，所以需要根据当时的流行情报来慎重决定。改变歌曲时还可以选择动作模块、改变镜头，有兴趣的人可以自行尝试。

决定好之后就会进入正常的工作流程。

## ★ 正常工作流程 ★

周一准备会开完之后，就会进入正常工作流程。周二至周六会直接进入正常工作流程。这时有3个选项，分别是：工作表（スケジュール）、收发邮件（メール）、存档（セーブ）。

工作表里分为课程（レッスン）、营业（演出）（オーディション）、休息（休む）4项，是游戏的重点，下面会具体介绍。其中休息即为快速渡过这一天，不过有可能触发一些剧情。

收发邮件在本作中主要有两个作用，一种是学习一些基本系统，另一种是触发主要营业。当你收到一封需要回信的邮件时，只要回信



就可以触发主要营业。这个过程是通关所必须的。

存档就不多介绍了，存档完毕后问你是否结束游戏，选择左边的话可以回到标题画面。由于本作没有其它快速RESET的方法，所以有时候可以用故意存档来实现RESET。

## ★ 课程 ★

课程是提升偶像能力的主要途径，不用说自然是非常重要的。这回的课程只有3种，分别对应3种能力，简单明了。课程分为6小节，



每一小节有ABCDE五种评价，总结果会有BAD、NORMAL、GOOD、PERFECT这4种结果。课程的难度是根据偶像等级来决定的，此外连续以高评价完成课程也会令难度上升。难度上升后增加的能力也越多，早期达不到GOOD是很正常的，因此在后期集中上课会比较节省时间。

上课时有可能遇到前作也就是765社的偶像们，她们会主动要求带你上课。如果同意的话增加的能力会变多，还有机会拿到她们的动作模块，因此绝对不要拒绝。

## ★ ボーカルレッスン

提升VOCAL的课程。这是3种课程里最麻烦的一种。玩法和过去一样，电脑给出的歌词中，有一至两处字被调换了，玩家要快速将其换回来。最难在这次暂停大法无效了，因此难度大增，如果阁下不懂日语的话就简直没救了。

由于歌词是根据偶像当时使用的歌曲而变的，因此如果玩歌事先

抄好歌词的话就比较简单，能背下来自然更好。歌词可以进舞台模式记录，不过注意课程里的歌词是不带汉字的，你得自己转换为对应的假名。

背一首歌的歌词可能有难度，背一句歌词还是没什么问题的，如果抄下了歌词，可以活用休眠大法。先记下答案，然后让NDS进入休眠，之后查找对应的歌词并背下来。再恢复游戏，即可完美通过。

## ★ ダンスレッスン

提升DANCE的课程。这个课程要简单得多，游戏的玩法就是普通

的音乐游戏。根据玩家按键时机会有PERFECT、NORMAL、BAD这3种评价，要想拿到最高的人评价，就要尽量确保全是PERFECT。



## ★ ビジュアルレッスン

提升VISUAL的课程。我们要根据画面左上方给出的目标，快速点击不断移动的目标图形，数量为1-3个不等。这个迷你游戏的关键在于不能点错，点错的的话会重来且时间照扣。总的来说难度介于前两个课程之间。

## ★ 营业 ★

营业就是活动，作为偶像，一定要参加各式各样的活动才能提高人气。游戏中营业的意义在于影响情绪并赚取炸弹。营业时出现各种选项，有时还有触摸事件，根据玩家的表现，营业的结果会有NORMAL、GOOD、PERFECT这3种，其中最佳当然是PERFECT（パーフェクト），提升的情绪和赚取的炸弹数都是最高的。当偶像的情绪为“高”时，一次PERFECT营业可以增加5个炸弹。

选择营业时，名称前面有感叹号标记的即为主要营业。主要营业

可视为主线剧情，完成每一章节的全部主要营业后便会迎来试演会。部分主要营业需要回信才会出现。

营业的答案是固定的，但回信不固定，具体可参照后面的完美PERFECT营业表，可确保再次完美。



## ★ 试演会 ★



部就性能进入最佳结局。

这回试演会的玩法被大幅简化，变为和过去庆典时类似的玩法一连续使用炸弹。炸弹数量是在营业中赚取的，每章开始时归零。试演会的评委只有一人，根据他的兴趣会影响你的成功率，比赛时你看不见其他选手，她们也不会对你构成威胁。

在使用炸弹后，会出现一个快速滑动的轮盘，玩家要用触控笔点在GOOD，这样就能增加评委的兴趣分，而这个兴趣分也等于成功率。如果点在BAD上，就会扣掉兴趣分，不过评委最低对你也有10%的兴趣分，如果你无聊的话可以反复读档来确保通过。

- ①兴趣槽 ②合格率  
③剩余时间 ④发动炸弹

试演会历代是偶像工作的最重要，这回也不例外，不过这次的试演会全部是主线剧情，必须参加才能推动剧情发展，试演会的结果会对剧情产生影响，有时是进入不同的分歧，有时是直接进入游戏。全



## 偶像成长讲座

正如前所述，这回的试演会难度下降了不少。不过如果你的能力过高的话，评委的起评分只有10%，这样要想胜出的话就比较难了。因为评委的兴趣会不断下降，而炸弹到了后面会越来越快，就算是神仙下凡也不能保证每次点中GOOD。所以还是好好提升自己的能力为妙。此外务必要让自己的属性和流行属性一致。

### 能力分析

在游戏中偶像的能力被分为三个部分：VISUAL、VOCAL和DANCE，分别代表形象、唱歌和舞蹈。根据这三个部分加起来的值，游戏会评出后面等级（IMAGE LEVEL）。



即综合能力越高，能力等级越高。能力等级的上限是16级，评价是“偶像之神”。如果能力适当的话，6级就能顺利通关了。

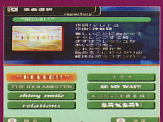
游戏中会以一个圈来代表当前偶像组合的能力，我们称之为“能力圈”。其中红色为VOCAL，蓝色为DANCE，黄色为VISUAL。大家可以看到，同一个能力又分为深色部分和浅色部分。这两种能力是有差别的，其中深色部分为基础能力，浅色部分为附加能力。基础能力指的是偶像们通过上课训练而增加的能力，而附加能力则是服饰、歌曲等增加的能力。

### 流行属性

这回的试演会只有一个评委，该评委仅代表当前的流行属性。为了从他手上拿到很高的起评分，一定要把自己的属性变得与流行属性一致。

自己的属性指的是3种能力中最高的一个，假设VOCAL最高，那么你的属性就是VOCAL。在VOCAL流行的时候就比较有利，在能力圈中，流行属性会以3颗星来表示，比起老老实实在上课上，更换对应属性的服饰和歌曲要更加简单。

由于这次唱歌课的难度很高，所以当流行属性为VOCAL时就比较麻烦，如果嫌麻烦的话可以用存档读档来避免这种情况的发生。



### 服饰加成

服饰对能力的加成相当多，在3种能力比较接近的时候活用服饰的加成效果，可以方便地更改自己的流行属性。查看加成效果的方法是看简介，其中ボ-カル为VOCAL，ダンス为DANCE，ビジュアル为VISUAL。

这回的服饰取得比较麻烦，只能在商店的晚上随机获得。除了服饰之外还有可能取得FANS买店，或是一无所用。如果顺利通过试演会的话，会直接跳过商店，从而丧失机会。

### 情绪

情绪（テンション）本来是游戏中非常重要的数值，不过随着系统的高化，其作用也大幅简化。情绪这回的作用是影响上课的成绩和试演会时的表现，越高越好。另外情绪对于营业时取得的炸弹数有修正。

在画面左上方的情绪槽可以看到当前状况，情绪槽共有3种颜色，橘色为高，黄色为升，蓝色为低。对话、试演会成功、上课时取得好成绩均会导致情绪上升，相反则会令情绪下降。

### 歌曲加成

由于游戏系统大幅简化，这回歌曲的唯一作用就是影响能力。本作为4首新曲，除了《HELLO!》之外，其他3首新曲一开始不能使用，需要剧情发展之后才能使用。每个动作模式都对应一种能力加成，利用改变动作模块可以更改

歌曲的能力加成，不过这个步骤实在太麻烦了，不如直接换歌简单。

值得一提的是《Dazzling World》还有男声版的变化，除了剧情中最末一声固定为男声版外，在舞台模式中选择秋月凉，再按下L或R键选择这首歌曲的话便可听到男声版。

名称	能力加成	出处
《HELLO!》	Vocal	本作原创。
ALIVE	Vocal	本作原创，日高爱角色歌。
ブロッケ	Visual	本作原创，水谷绘理角色歌。
Dazzling World	Dance	本作原创，秋月凉角色歌。
THE IDOLM@STER	Dance	街机版原创。
shiny smile	Vocal	《偶像大师 Live for You》预约特典。
relations	Dance	X360 版原创。
GO MY WAY	Visual	X360 版原创。
ユ-ジエント夜を往く	Dance	街机版原创。
夜を往く	Visual	《偶像大师 SP》第一弹下载内容。

### 偶像等级

以前影响结局的重要因素——偶像等级这回也简单了，只要不断发展剧情就能令其上升，到了A之

后即可迎来最终结局。偶像等级这回在游戏里其实是代表章节。

## 偶像攻略

好了，接下来是每个偶像的攻略。下面为大家列出所有的剧情分歧，以及营业的答案。需要说明的是这回营业的出现条件比较复杂，包括连续休息、连续上课、属性和流行属性是否一致，甚至有的还要求主要营业失败才会出现。如果单从通关角度来说的话，完成主要营业就绰绰有余了。下面表中红色的即为主要营业，为节省篇幅所有营业

均只列出 PERFECT 的答案。表中用（）表示的部分是指触摸剧情，凡是出现脸的触摸剧情，均需要先点住脸之后再往指定方向推动，表中不再赘述，请在使用时注意。触摸剧情由于判定比较严格，要特别小心，建议事先作好记录。表中出现的左右方向均是相对于玩家而言的，和游戏中的提示是相反的。

### AI HIDAKA

声优：户松遥  
年龄：13岁  
生日：6月25日  
身高：145cm  
体重：40kg  
血型：O型  
三围：78-55-79  
兴趣：抢购限价商品、捞金鱼



元气少女的  
顶级偶像之路

爱的母亲日高舞曾经是一名顶级偶像，不过16岁生日下爱之后就退出了娱乐圈。爱非常崇拜自己的母亲，也想像成为一名偶像，但自身的能力非常有限。爱在天海春香的介绍下来到了076社，076社的社长想以“日高舞之女”的名义来让她出道，但爱恳求社长让她以自己的能力开拓道路。

日高爱



## ★ 剧情分歧一览 ★

偶像等级 F 熱血デビュー直前の挑戦!	
↑勝利	↓敗退
升为 E 级	結局 1

偶像等级 E 初陣? キラバズ! 困難と奮闘!	
↑勝利	↓敗退
小1 ↓下級	勝利! 元気があふれる!
↑勝利	↓勝利
升为 D 级	結局 2

偶像等级 D スターへの挑戦	
↓勝利	↓敗退
勝利	勝利! 熱い! トランス
↓勝利	↓敗退
勝利	勝利! 思いがけず! 突破
升为 C 级	結局 3

偶像等级 C 憧れのデビュー	
↓勝利	↓敗退
勝利	勝利! 思いがけず! 突破
勝利	勝利! 思いがけず! 突破
升为 B 级	結局 4

偶像等级 B 願ひが叶ったデビュー! 夢の扉を叩く!	
↓勝利	↓敗退
勝利	勝利! 憧れのデビュー! 夢の扉を叩く!
勝利	勝利! 憧れのデビュー! 夢の扉を叩く!
升为 A 级	結局 5

偶像等级 A デビュー! 夢の扉を叩く!	
↓勝利	↓敗退
勝利	勝利! 憧れのデビュー! 夢の扉を叩く!
勝利	勝利! 憧れのデビュー! 夢の扉を叩く!
最終決戦	結局 7

偶像等级 D スターへの挑戦			
营业名	选项 1	选项 2	选项 3
ビデオ収録	ホシノミキ?	がんばりますから!	(点头摇头)
歌謡フェスタ	なじいか飲み物~	お笑いトークするしか!	(同意しそうです?)
ダブル・レコーディング	高すぎ?	(从中央上下拖动)	うかーん!!
最終作成会議	話してもいいですか?	あたりと一緒しましょう	(お経部確保)
アイドルだらけの水泳大会	馬!	怒さんスブラッシュ!	(お経部確保)
ある日の風暴 3	お仕事中?	怒られた?	お花屋さん!

偶像等级 D スターへの挑戦			
营业名	选项 1	选项 2	选项 3
デパートへの侵入企画	彼です!	(取下的理的发卡)	(点击击)
ビーチでヌメウ	ヒラリと!	ジーンズ!	(给社长揉背)
みんなをパレード	添子さん!	接理さん!	ソラ!
流石なパフォーマンス	大きな木の实?	大きな木!	運球成功!
山でサバパレード	元気、出しましょう!	わき水です!	イナズ!
カネをつくらう!	振戦ってます!	アザです!	長めに炊きます!

偶像等级 D スターへの挑戦			
营业名	选项 1	选项 2	选项 3
ままごとと話し合い	(不断接触胸部)	お家の事情!	(完全)
尾端と持ち合わせ	シロクアですつ!	おまきかきですても!	(反撃正面接触)
社長と話し合い	なんとですか!	助けてあげて!	アイドル、がんばる番?
サヨナラ・ライブ	サヨナリしました!	まなみさん!	一緒にステージへ!
ショッピング	動物のアラセサラー	お供え物?	チョコ

偶像等级 B 願ひが叶ったデビュー! 夢の扉を叩く!			
营业名	选项 1	选项 2	选项 3
番組打ち合わせ (TV 局)	ALIVE?	(在双眼前来回拖动)	なんの关系もなし?
まなまと持ち合わせ 2	普通に就職しただけ?	まわるお寿司屋!	まなみと戯れたいくない!
TV 局開局イベント	ゴゾボゾ	このまま全力で!	(触胸劇)
番音と持ち合わせ	ちよと海を!	初耳です!	(往上方拖动)
番音の部屋へ招待	チヤチヤ (おいごらみ)	クレーマー?	番音さん責めさせて!
番音と歌番組	私腹のままです?	反響絶大!	(触胸劇)
天海で演奏会	天海様まで!	いえ、ませんです!	アベラのお姉さん

偶像等级 B 願ひが叶ったデビュー! 夢の扉を叩く!			
营业名	选项 1	选项 2	选项 3
パジャマ番組打ち合わせ	負けなばりだから	大げさだよ	歌は壊れないもん

## ★ 全营业完美指南 ★

偶像等级 F 熱血デビュー直前の挑戦!				
营业名	选项 1	选项 2	选项 3	选项 4
フーストライブ	30人!	(点击中央后, 从左上往右拖动)	(点击中央后, 从右上往左拖动)	(点击胸口的虫)
アイドル研究	アイドル活動つ!	実力ないもん	それ、持たない!	
パキダンサー	ダメで充分ですよね!	磨れないようにする!	(点击中央后, 从上下往拖动)	
歌のテスト収録	くやしてです!	トラウラ飲んだみたい	(点击左胸不放)	
実出し	超ダレシヨコ!	ドライブアイス	(擦擦冰淇淋)	
CD制作	インディーズ	自分の歌!	CD に壊すける!	
歌謡の勉強	(点击口)	(点击喉结)	(先点眼睛, 再点鼻子)	
グッズ販売	長い机	机の上に置ります	呼びひきまします!	

偶像等级 E 初陣? キラバズ! 困難と奮闘!				
营业名	选项 1	选项 2	选项 3	选项 4
ライブ (ライブハウス 1)	ストレッチ!	ドン!	(点击中央后, 依次往左側, 右側, 左側拖动)	
ライブ研究	いなかつた	ダメそう	あたし、ババだから?	
ロングライブ	前分のため	ゴウウ	(点击击)	
社長のつきき	見なかつたような……	(点击画面左側社长旁的人影)	広げてください!	
はじめの発音取材	なごきん話すぞ!	ひまわり色	歌の練習用テープを	
絵理とウェブラジオ	祭そうですよね!	いい天気でしたよね!	会った阿の活	
博多会	もつしーしー	どこかのアイドル!	(依次往左、右、下拖动)	
電通ソング収録	パピパピパピパピーン	デンデンデンデンデン	(点击右手)	
营业名	选项 1	选项 2	选项 3	选项 4
ボイガード	(画面所有方向)	こちら、あかひます	(点击击)	
ななと持ち合わせ 1	犯人から?	嫌みたいかも	文句言います!	
レスコン	激激きの返りかけ!	(点击眼珠)	退いかけない!	
繪理とゲームショー	雨音机!	(点击眼珠)	(依次中央不放, 有 3 次)	
ある日の風暴 2	日暮 筈	チューリップとか?	クレヨコ!	
スーパーライブ	……いよいよ	ピエフ	チョコレート	

偶像等级 E 初陣? キラバズ! 困難と奮闘!				
营业名	选项 1	选项 2	选项 3	选项 4
ある日の風暴 1	熱いんだもん	ボロボ?		
ライブ (ライブハウス 2)	まなみさん?	開始 遅れちゃって?		(快速点击脸兩次)
オーディション説明会	トマダとオミエば	モヤモヤ		心算して
夜とライブ収録 (トーク)	やらされたんか?	叫ぶよって		これにおはて主人様!
パピパピソング写真撮影	びびるかな?	真で笑って!		チヤチ (觸)
ポートルース場		一気に追い上げ		赤が勝つ

偶像等级 C 憧れのデビュー				
营业名	选项 1	选项 2	选项 3	选项 4
ある日の風暴 4	すいし勢でしたか?	(点击击)		ステージに飛び入り
オーディションエントリー	音に合ってます!	マシマシ!		合間レスコンです!
番音と特別	経験の差ですか?	おぼれちゃうくらい?		(往上方拖动)
お祭の CM	せんら?	いってすね!		ママー、おかわり!

偶像等级 C 憧れのデビュー				
营业名	选项 1	选项 2	选项 3	选项 4
番音の特別予約	パフォーマンスです!	パフォーマンスアイドル?		むりごと知りたいです!
番音と TV 収録 (2 本)	マシマシ!	(点击左胸不放)		やっつかな!
社長と営業まわり	あたり?	どこぞ知りました?		(依次往左側, 右側, 左側, 右側拖动)
番音と持ち合わせ	穴を掘って埋まりたい	ホトに?		もつとがんばる!

偶像等级 B 願ひが叶ったデビュー! 夢の扉を叩く!				
营业名	选项 1	选项 2	选项 3	选项 4
クラクラ・イン!	どうなるかわからなく!	ひとりりて全部走る		ぶつかりの 1 位!
ドラマパレード撮影	(轻点脸額)	つかまっています!		夕日キレイです!
博多大会 (往路)	グッズと贈え!	水、水!		どこぞ勝負つ!
博多大会 (復路)	(依次往左、上、下、上、上、下、下拖动)	タスキを!		ステージ上で勝負!

偶像等级 B 願ひが叶ったデビュー! 夢の扉を叩く!				
营业名	选项 1	选项 2	选项 3	选项 4
アイドル・ランニング	ありがとう、お兄ちゃん	先生		惜し!
パピパピエディ	いいことだけ、憶えています!	(点击击)		今夜のフェスティバル
お宝鑑定バラエティ	大切になります	いいわる		愛の母子手帳
スホーニッパラエティ	スホーニッパラエティ			(触胸劇)

偶像等级 A デビュー! 夢の扉を叩く!				
营业名	选项 1	选项 2	选项 3	选项 4
ホームライブ	丈夫ですわ!	慣れた!		(反響触胸劇)
代巻巻を巻く	心配されてる?	一冊だけ!		一生好む歌
ママにお話し	ALIVE 欲しい!	あたしの憧れだから		ママよりすていもん
ALIVE トレーニング	ぞつと聞いてたから	(点击击)		あたしらしさ

# 水谷绘理

自閉宅女奮斗史

水谷绘理是一名有自闭倾向的标准宅女，平时只对网络感兴趣，出门只会去秋叶原。曾将自己的舞蹈视频上传到视频网站，结果引起轰动，成为耀眼的网络偶像。她的活跃引起了制作人尾崎玲子的注意，听过她的一席话之后，绘理终于决定走出来成为一名真正的偶像。

## ERI MIZUTANI

声优 花泽香菜 体重 38kg  
 年龄 15岁 血型 B型  
 生日 3月7日 三围 82-53-76  
 身高 152cm 兴趣 编辑视频、拼图

### ★ 剧情分歧一览 ★

偶像等级F 取れないアイドル?			
↓ 胜利	↓ 败退	↑ 胜利	↑ 败退
升为E级	結局1		
偶像等级E 仲間? ライバル? 仲間と勝負			
↓ 胜利	↓ 败退	↑ 胜利	↑ 败退
升为D级	結局2		
偶像等级D 潜入、究いの境			
↓ 胜利	↓ 败退	↑ 胜利	↑ 败退
升为C级	結局3		
偶像等级C アイドルの究いの境? 究いの境?			
↓ 胜利	↓ 败退	↑ 胜利	↑ 败退
升为B级	結局5	結局4	
偶像等级B 這裏からの新生			
↓ 胜利	↓ 败退	↑ 胜利	↑ 败退
偶像等级A	結局7	結局6	
偶像等级A 壁を乗り越え			
↓ 胜利	↓ 败退	↑ 胜利	↑ 败退
最終結局	結局8		

## ★ 全营业完美指南 ★

偶像等级F 取れないアイドル?				
营业名	选项1	选项2	选项3	选项4
ビッドライブ監賞	わからない	大変そう……	(依次往左上、右上推动)	(让视線转3圈)
ライブ練習	だめ……こわい	知らない	(3次行动、分别往右、左、右推动)	(顺序往右、左、右推动)
歌い方の研究	結構方法があるの	(不断練習音階)	かろくオキシ能法	
歌のテスト	歌おあずけ?	がんばって歌います	うん、気おつする	
ロケ(ロケバス)	激辛ハバキロ味	中学生レベル	(触摸党的头)	
体力トレーニング	……うん	……いけど	ランニングマシン	
録音エキストラ	ナロ(役のせいで?)	すみません	いっくらにきろう?	
バラエティ出演	ギョウリリー?	……不自然?	(摸凉的脸子)	
偶像等级E 仲間? ライバル? 仲間と勝負				
营业名	选项1	选项2	选项3	选项4
スタジオ特訓	実力の近い人が、相手?	誰かおにする?	(依次往左、左、左上、右下推动、左右是随机的)	(左上)
オーディション研究	人真は騙れるてるの	(サイキア)	トモチシになつちやう?	
ミーティング1	(点击胸不放)	うん	うん、ありやう	
エタカの呼び出し	悪いこと?	検査?	ここで停機!	
路上ライブ	犯者者?	ありがとう	(点击胸不放)	
キョウキショー	バカみたい?	ゴトのイロで	(依次上下推动、再不断左)	
読書=ユース? チェ?	熱愛中らして?	わからない	恋愛とかわらななし	
監視、反例? セルリアスロケーション				
营业名	选项1	选项2	选项3	选项4
ある日の風景1	うらん、真剣	かチー	(点击眼睛)	
3ツツチネウ?	あーちゃん	か合ウら合	顔かいいいCDでした合	
3ツツツ宣伝大作戦	配つてくれますか?	エスレダ立ちあれる?	チャートのベスト中	
サイン合	サインペン	Ellie	(相模下)	
写真撮影	善者だから	はい	(水平推动)	
1ツツツの監視わ?	デザイン?	電ウムチ?	監視さんいるかな?	
ライバルと勝負? ネットアイドル? サイキア?				
营业名	选项1	选项2	选项3	选项4
帰郷と営業まわり	サイキア!	知り合い	尾崎さん、仕事……	(反逆者サキ(1?)胸の上的皮膚)
ある日の風景2	つかれるから?	……遊ぶ?	まわり、見方かな?	
指头(ペンチ)	言いますど	ウツツツウ?	いっしょに踊る?	
オーディションハール	歌、歌いたくて	ソツツツウ?	水泳?	
水着ビデオ撮影	……おれる?	ひかげつこ	(左右推动)	
ライブ(ライブハウス)	見学?	ウツツツウ?	心臓?	
ムービーチャット	姊あちゃん?	ウツツツウ?		
偶像等级D 潜入、究いの境				
营业名	选项1	选项2	选项3	选项4
潜入! 幽霊屋敷1	懐中電灯?	涼さん!	わたし……道う	
潜入! 幽霊屋敷2	F?	かわいそう?	(赤色足推)	
対幽霊兵隊の調査	ガンコン?	成り行きど	赤外線センサー?	
幽霊と決戦!	超動……!	……離機?	センサーをうま! 使つて	
ウェブドラマ	ネット	パソコン	ネット	
ボエム作り	ボエム、知つてる?	コビベ?	little chip	
ライブ(市民ホール)	うん	停機?	……わしど?	
スターへの挑戦				
营业名	选项1	选项2	选项3	选项4
帰郷とミーティング!	……離機?	……兼けざり?	愛の、似てるから	
愛とトレーニング	気持ちあやさしく?	体中を振動?	今回だけは	
豪華豪華ライブ	白身……	間に合わせる	(先往左、再左右来回推动)	
ラスト・トレーニング	かならず	……光?	AUTUMN MOON	
アルバム制作	悪戯悪舌?	……再考?	(点击头)	
ネット調査	ありがとう	岸井真希	(点击头)	
ネット・コンセプト	アイルなんです	アイデア?	撮影スタジオ	
テレビ局に挨拶	編成局長	こんにちは	いいえ	
南の島パカンス				
营业名	选项1	选项2	选项3	选项4
立っつ……アンテナ	(点击变的眉毛)	いい気分?	高いところ、行く?	
ビーチでメモウ勝負	益、まかないと	(把凉的脸推往下推动)	(让爱凉的视線转圈)	
温泉で耐久さ!	17?	つうふう?	見守つて	
海からのメッセージ	……届つた	……約束?	書き文字?	
山からのメッセージ	ハイカウ	豆粒めたい	書い……?	
ライブで怪談話	声、低いから	……	書きしアイル	
偶像等级C アイドルの究いの境? 究いの境?				
营业名	选项1	选项2	选项3	选项4
ミーティング2	……ウツ?	ビア?	うん、受ける	
ドラマのオーディション	人間!	今、どこに?	サイキア	
幽霊屋敷の調査	(不断推サイキアの臉)	この管理人間?	次回、乞ご期待	
缶头プロモーション	完全必至?	角が立つ?	(点击顶端)	
レコーディング1	どうすれば?	高来の人?	(左右来回推动)	

实用技术

攻略详解

偶像等级 C

回れた過去の真実

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
お昼入り	はやくじ?	臨時ライブ発表列在!	まぼろし?
誰からの呼び出し	……前夜?	(点击音)	完全に……自黒つける
ミニオーディオ 3	riddle	遠い記憶?	夢の継承者?
律子に報告	ちよとどげ謝罪?	協力、感謝します	ネットで調査?
過去ログ検索	……本当?	(快速上下移動)	証据をつかため?
ライブ番組	かなり	リアプロダクション	PCの問題
美術展の PR	イメージキャラクター	[接触]	必須です?
ベストアルバム選曲	だけベスト	つまらない気が	コメント合わせ?
野宮保護番組	レッドリスト	(視線往右上移動)	(視線往右下移動)

過ぎた時間、止まらぬ光

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
遊と待ち合わせ	おはよう?	チーフ・プロデューサー?	わたしと接点を持つため?
尾崎と対決	食べられはしない?	どきない	うん
作戦会議	笑い言叶?	クジメ?	(挨拶顔)
ネットアイドル表題式	とても名譽?	(左右両方移動)	応援してね

偶像等级 B

過去からの新生

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
夏美にあいきつ	キャサリン・エドワーズ	(从中央往左右各移动)	ジャンケンで勝負!
ある日の風景 3	人間不信?	秘く見られてる?	わたしの部屋に招待?
レコーディング 2	尾崎さん?	……歌調?	立ち会って
新曲の作曲	ふんふんふん、ふんふんふん	何日都合しても	うん、違う
ある日の風景 4	セレクトショップ?	ひらめき	帽子?
夏美と子供番組	仕事放棄?	好きなことして、遊んで	(抚摸夏美的脸)
二人とレコーディング	夏美真実です?	コースス、入れる?	ふたりで、小使で

片翼の天使

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
アームライブ	ネットアイドルです	モクナキをします	プロデューサー
小説出版記念イベント	実写映画化?	別の作家さん?	やつたらクソツキ?
花火大会	大きく口実きたい	パーティ会場?	尾崎さんの事?



偶像等级 A

望みと想い

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
伊织のファンイベント	毎日メールするほど	足りかけないか?	昔とおなじごと
TV 収録	やつてないです?	やつてないです?	きびしくて、耐えられない
赤瀬家の招待	ショートブレッド	うん……	(点击音)
オーディションの準備	プロダ?	飾りになるね	もう少し、いてもいい?



涼哥纯爷们，铁血真汉子

秋月凉

秋月凉其实是标准男生，只是由于长得过于帅气，经常被同校男生为了摆脱这个尴尬的局面，原决心成为一名迷途女生的帅气偶像。他在当姐秋月律子的帮助下来到 876 社，但社长威肋说“只能让女生出道”，同时又许诺在他成为顶级偶像后让恢复男儿身出道，于是凉哥只好变身姐姐踏上星光大道了。

## RYO AKIZUKI

声优：三瓶由布子 体重：54kg  
 年龄：15 岁 血型：O 型  
 生日：9 月 15 日 三围：80-59-80  
 身高：162cm 兴趣：家务活



## 全营业完美指南



偶像等级 F 定規りのデビュー			
营业名	选项 1	选项 2	选项 3
深夜の散歩	つまずきそう	よし、応援するぞお	(依次往右、左、下方向推动)
TV 見学	「さーっ」って番じ	(来画面真的双眼)	射のトレ推そう!
清潔なエアリアル	愛ちゃん、大丈夫?	おふん、はずかし……	(点击真)
【エッセイ】	はい、帰です?	グラフィックボード	なにも浮かびません
ライブハウス	聞いて、引け込んで	ごめんね?	料理の話
ヒーローショー	元気すぎるから?	助けて、プリオン!	登っています、プリオン
歌のコース	ピンミス?	ほら、深呼吸	(点击真)
チラシぐり	ちゃんとお渡しすよ	おねがいします……	(点头不致)

偶像等级 E 仲間? ライバル? 同期と勝負			
营业名	选项 1	选项 2	选项 3
神社で待ち合わせ	はい	イトゴ?	(点击真的拳头)
深夜のトレーニング	すみません、先輩	(来画面真的双眼)	見てくれる、誰か?
【エッセイ】	事件ですか?	どうします?	トモダチですもんね!
記者会見	ありがとうございます	コンパチティブな关系	(依次按右、左、不动、不动、右的规律推动)
握手会	応援?	さすよね?	(顺着绿线的方向推动)
ライブ (市民ホール)	疲れてる?	じんじ	ハチミツ
ファンイベント	散歩楽しいよね	昔は笑っていた?	バターロール

小さな騎士様

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
ある日の風景 1	ちがいます	(往下方推动)	事務所へ行くだけ?
ファンを設備	たのむしか!	ありかどう	サインにあげる?
ある日の風景 2	(不画視板既回中央)	生き別れの弟なんです?	夫にエサあげたくわ
染患取材	秋月号	地盤地	ファンイベント
TVM	得意です!	元気だから?	(往上方推动)
ライブ	仕事ですか?	思っかわないで	目標が見えない時?

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
パレットイン特訓	いえ、別に	(往右側推动)	もっさ?
クリスマス特訓	彼女の肩を交互にタッチ	手觸みのアブク?	さうと……ほしいな……
真夏の特訓	必ずりせぬ!	誓い……	(点击真)
メイドさん特訓	ゴスロリ	にこー!	ほわわわつすみませんー
恋の秘伝講座	……80	アイスクリーム	見えないくすみ……
卒業式特訓	スランプ?	ダメか……	ダメかも……
不治の病特訓	血液の病気	今日までありがとう	何か心配ですか?

## 隠藏劇情

那三名角色的最佳結局通关后，选择存档系统，则在故事模式里就会追加新的章节“それから……”大红大紫之后，等着大家的将是什么呢？总之是很值得一看的价值。

# ★ 劇情分枝一覧 ★

# ★ 全営業完美指南 ★

偶像等級 F 定額りのデビュー	
↑ 勝利	↓ 敗退
↑ 勝利	↑ 勝利
↑ 勝利	↑ 勝利

偶像等級 E 仲間?ライバル? 同期と勝負	
↑ 勝利	↓ 敗退
↑ 勝利	↑ 勝利
↑ 勝利	↑ 勝利
↑ 勝利	↑ 勝利

偶像等級 D ドネドネキョートなライブ会場	
↑ 勝利	↓ 敗退
↑ 勝利	↑ 勝利
↑ 勝利	↑ 勝利
↑ 勝利	↑ 勝利

偶像等級 C 試される心、チャンスをつかめ!	
↑ 勝利	↓ 敗退
↑ 勝利	↑ 勝利
↑ 勝利	↑ 勝利
↑ 勝利	↑ 勝利

偶像等級 B 夢、仲がみの集りに	
↑ 勝利	↓ 敗退
↑ 勝利	↑ 勝利
↑ 勝利	↑ 勝利
↑ 勝利	↑ 勝利

偶像等級 A 作は男だ!	
↑ 勝利	↓ 敗退
↑ 勝利	↑ 勝利
↑ 勝利	↑ 勝利
↑ 勝利	↑ 勝利

ステレオシエディット	
↑ 勝利	↓ 敗退
↑ 勝利	↑ 勝利
↑ 勝利	↑ 勝利
↑ 勝利	↑ 勝利



偶像等級 D ドネドネキョートなライブ会場		
営業名	选项1	选项3
オーパレーション第1次審査	夢子ちゃんまがえた?	懐かしらって?
オーパレーション第2次審査	リラックスしてね!	クダ、脱いじゃ!
【オーディション2】	イカゴヲセを?	そんな……
夢子を獲得	そうかも	ごめん
恋愛シチュエーション	えそそそそそなんだ	短いと、はずかしい
ロックンロール収録	女です!	(お下下下)
アイドル運動会	これはヤバイ!	はづかしから?
美容室(お直し)	カラーゲン	(お点検)

雨の島 パラソル			
営業名	选项1	选项2	选项3
シンドでむんむん	(お点検)	むれって!	なにが気づいた?
ビーチでモスモ	負けなよ!	(お点検)	(お点検)
ドネドネ温泉!	熱いから	はずかしから	(お下下下)
〇〇がない!	胸バツがない!	アクセサリーなの	お守りだから
山歩き	足、むねつ!	私が背負うしから?	すこし強そう!
スイの割り	(往左辺大幅度抱刺度)	濡らして!	さす新しり!

潜入、究いの館			
営業名	选项1	选项2	选项3
潜入! 幽霊屋敷	私も連れていつて	ここにいるなんて	両方!
ある日の風景3	(お点検)	友达用	絵理ちゃんのため
撮影最終日	絵理は!	(往左方移動)	あの光をねらって!
ある日の風景4	くしゅん!	調子悪い日?	……いよ、平気です
グッズ会議	ファンがよろこぶ?	ポスター	MP3プレイヤー!

偶像等級 C 試される心、チャンスをつかめ!				
営業名	选项1	选项2	选项3	选项4
嵐日の招待	梅ごぶ茶	ポップス	アイドル!	
歌番組	もちろん	楽しみましょう	(お点検)	
野外ライブ	ひだい貴にあわす気?	(点検)	空におあげよう	
やよいの店	TV、立派ですな	家族のため?	私たちは	
社長とミーティング	まなみさんのこと	実家の都合	まなみさんの心配しないこと	
イズ番組	やよいさん!	よく、答えます	ゴロンズ!	やよいさんおねがい!

特別レビューツアー			
営業名	选项1	选项2	选项3
演技の増上・初級編	真さんです!	りんご!	(お点検)
演技の増上・中級編	ヴァンパイア	(お点検)	世界を箱に沈めに!
演技の増上・上級編	ロミオです!	おまげです!	ジュリエットやりませ
演技の増上・和風編	おもてをあげ!	売込だと申すか	黄金のマイクを!
演技の増上・中華風編	謝答	ユニットの契約を!	(お点検)

玉研発! ? 新しい力を手に入れろ			
営業名	选项1	选项2	选项3
千原のライブ	忙しいところお邪魔します	デブ! 系?	ファンを?
チャリティ・イベント	(左右両辺大幅度抱)	リズムに身を任せませ	千原さんがわかりませ
夢子と待合わせ1	泣かせて	ズ! 箱においで!	新曲!
作曲依頼	私にピコタリのが!	偉大なアイドルです	今の自分を越えたい!
レビューディング	あまりよくないです	(お点検)	男性パートナーで下さい
立食パーティー	(お点検)	アイドルの楽しみ?	小さい方がララです!

偶像等級 B 夢、仲がみの集りに			
営業名	选项1	选项2	选项3
夢子に会いに	話を聞きに	(精神用田)	悪くないよ
嵐日和し合!	強い柱もないで	……そうです?	そうかもしれません
あずさと待合わせ!	ばか……	見えます	スデキな人です?
社長とミーティング2	女の子をやめませ!	ファン?	OKです!
ブランドCM	ウェアディングドレス	つづいて! 美さん	(喉頭炎! 復讐!)

大告白、進べ! 道!			
営業名	选项1	选项2	选项3
夢子に秘密を!	アイドルじゃないか	男なんだ!	塩がよ
TV 収録	まなみさん!	仕事ですか?	また会えますか?
武道館ライブ	反応を	(第2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25、26、27、28、29、30、31、32、33、34、35、36、37、38、39、40、41、42、43、44、45、46、47、48、49、50、51、52、53、54、55、56、57、58、59、60、61、62、63、64、65、66、67、68、69、70、71、72、73、74、75、76、77、78、79、80、81、82、83、84、85、86、87、88、89、90、91、92、93、94、95、96、97、98、99、100)	ありがとー!

偶像等級 A 作は男だ!			
営業名	选项1	选项2	选项3
歌番組収録	スチロークして……	男の子なんですつ!	おとなしく歌おう
歌番組放送	压力!	いきまにきたの?	作の僕だから
夢子と待合わせ2	そうとも言えるかな	!? でも!	あうよ
対策 - ミーティング	交渉先がですか?	……ですか?	オールド・ホイッスル?



攻略透解

## Tales of Vesperia

## 系统详解



攻略  
透解  
GUIDE  
THROUGH

通关时间：一般目(NORMAL难度通关)约80小时，白金目(PLATINUM难度)约95小时。

平台  
PS3

开发商	Tales of Vesperia	NBGI	角色扮演
发售日期	2009年9月17日	1-4人	7800日元
适用年龄	无年龄限制	对应玩家年龄	13岁以上

战斗时的操作

○	普通攻击	R1	切换/锁定目标
△	术与技	R2	发动S技
×	指令菜单	左摇杆	与目标直线方向上的移动
□	防御	L2+左摇杆	在场景内自由移动

## 技能系统

首先这次的技能系统不像《深渊传说》中那样可以全人物完美装备，只能有选择性地装备，而这些技能基本都是附加在武器上的，需要装备该武器

打到敌人获得LP来获得技能点数，练满之后便可以装备了。装备技能还需要人物的SP点数，SP点数只能随人物升级而增加。

## FS系统 Fatal Strick

这个系统只有在高难度下才会体现出实用性。敌人的抗打属性一共分为3种，蓝色为浮空属性、红色为倒地或砍飞属性，而绿色主要是一般技与奥义，各个招式的特性可以在术技栏里看到。用特定的招式攻击敌人会更快地出现FS提示，一旦出现光圈

后按下R2便能发动，普通杂兵会被直接秒杀，而对BOSS的话会加大伤害。



## BA系统 Burst Artes

通俗点说，这就是一个小秘奥义系统，也是本作中的全新系统，需要在爆气的状态下使用。发动的方法是在奥义或中上级魔法中按住“×”键，然后对应的奥义或魔法就会产

生变化。另外，在装备了“疾风”、“俊敏”之类的技能下也会对奥义产生变化效果。例如未装备的“封尘冲月华”在装备了“疾风”和“俊敏”2个技能后会变为“风尘封缚杀”。

## OVL系统 OverLimit

俗称爆气，喜欢《传说》的玩家应该很了解，画面左边的长条槽就是OVL槽。而本作中的OVL系统被强化了许多，这也是我本人觉得游戏中最不严谨的地方。

1级时可以通过攻击与技术无限连，魔法咏唱时间缩短，并且可以发动BA。  
2级时可以随意攻击到敌人的任何状态，有强制起身的效果，并且魔法咏唱时间大幅缩短。

3级时术技不会消耗TP，并且可以使用秘奥义。

4级时全身附带刚体效果，即受到敌人的攻击后不会产生硬直，并且受到的伤害是通常的1/2。

注：PS3追加的等级目前效果不明。

## 帝都 ザファイアス

剧情过后就可以先熟悉一下操作了，屋子外面便是记录点，一路向广场走发生魔核被盗的剧情，和爷爷对话完后尤利打算独自前往公馆调查，楼梯处会发生剧情得到记事簿“ワンダーログ”，在这边的商店可以买到调查敌人能力的道具，由于后面的BOSS只能打一次，所以推荐买上15个。来到公馆门前发现正门无法进入，然后调查一下房间左侧的小窗户后潜入屋内。楼上最左侧的房门会触发剧情，所以先把场景中的物品都搜刮干净，接着剧情

之后就教学战斗了。如果玩过X360版的玩家就可以直接跳过了，完成后尤利被赶来的帝国士兵团团围住，接下来就是一顿暴打。

牢房中遇见大叔雷文，剧情后获得钥匙“牢屋のガキ”，之后就可以离开这里了，从铁门右侧的木箱中取回装备，出去来到大厅便能看见女主角艾丝缇尔(エステル)。由于艾丝缇尔似乎和弗林有什么关系，尤利便出手相助，战斗结束后一直往前走，中间的食堂中可以回复HP与TP，如果是HARD难度可以在此稍微练一下等级。之后在弗林的房间中发生BOSS战。



流程  
攻略

## BOSS ギキ

扎基(ギキ)的攻击套路很有规律,先在他身边转移引诱他攻击,然后普通三连加“苍破刃”即可。打完后再记得防御一下,扎基攻击的速度还是很快的。第二阶段

女主角艾丝缇尔会来帮忙,如果是HARD难度下挑战的话,推荐把她的作战指令调成和敌人保持距离,这样也方便玩家拿到第一个秘密宝箱。

### 秘密任务

### 艾丝缇尔未受太大伤害

吸引扎基的火力即可。同样可以在作战中设定艾丝缇尔保持距离,保证艾丝缇尔没有受太大的伤害即可完成秘密任务。

穿过走廊来到另一侧的艾丝缇尔的房间,女主角换了一身衣服后正式加入。右侧的通道中按下机关就可以打开铁栅栏了,之后来到一个有女神像的场景。

调查中间的女神像后发现秘密通道,下去后从下水道绕了一圈沿原路返回喷泉处,和老特普在下方对话时发生剧情,在下方的出口处得到主人人们的资助,同时入手世界地图,随后拉塔德加入队伍,旅行正式开始。

扎基はギキ……お前もまたアスビオだ。見えてはいいけれど、心は……アスビオ……



## デイドン壱

一出沿着路走可以看见“冒险王”宿舍,这里的怪物还是比较弱的,用来练级不错。到达“デイドン壱”后发生剧情,武器商人会教玩家如何修炼技能。爬到城墙顶上可以看见银发男子曲库

(デューク),之后来发生魔物来袭事件。由于正面现在已经无法通过了,所以众人只得另找他法,来到左下方发生剧情,得到提示后前往库奥伊之森(クオイの森)。

## クオイの森

刚前进不久便可以学会制作料理了,继续前进会遇见卡罗尔(カール),之后随之加入,同时得到怪物图鉴。

需要注意的是卡罗尔的初始武器全游戏中只有这一把,如果在一周目时就想完成物品图鉴的话千万不要卖了。

## 花の街ハルル

走出森林后直走不远就能看见哈鲁鲁村(ハルル),剧情结束后和大家分开行动,直走会看见艾丝缇尔,剧情后往上走来到大树下再次发生剧情。然后回到吊桥这里与商店的老板对话,为了让这颗树重生,一行人打算返回森林搜集三样材料,如果有消耗道具的话,可以在商店处补充,准

备完毕后返回森林。一路返回到记录点处会拿到素材之一的“ニアの実”,在往前行走就是BOSS战了。



## BOSS エックベア

这个BOSS的移动速度很慢,先消灭掉杂兵后对付它就简单多了,可以绕到其背后进行攻击。

BOSS的攻击威力还挺大的,注意防御。胜利后会得到另一件素材“エックベアの爪”。

### 秘密任务

### 无

拿齐三样道具后返回村子,和入口处的村长对话后得到最后一件素材“ルルリエの花びら”,接着去商店合成“パナシアアポ

ル”,之后拿到大树前就能触发剧情。欣赏完动画后村长有话要交代,回到村长那里寒暄了一番后,众人再次上路。

## 学术闭锁都市アスビオ

从村口出来沿着道路一直走,看见像山洞一样的地方就是学术闭锁都市阿斯皮欧(アスビオ)了,由于现在还没有通行证,所以前往左侧的小屋处发生剧情,在这里还有一个料理人,进入图书馆

后从旁边的门出来,顺着楼梯来到广场右边的小房间,调查下面的书柜后发现宝箱(リタ)。剧情过后爬上梯子 on 楼上可以得到收集图鉴“コレクター-图鉴”,不要忘记拿上。

## シャイコス遗迹

出来后一直往右走很快就能看到夏库斯遗迹(シャイコス遗迹)。进入遗迹后直走发生剧情,从女神像下方的人口可以来到遗迹的内部。一直前进发现魔导师,剧情后就可以使用“ソーサラーリング”了,用它发射火球即可启动魔导师。通过石桥继续前进到达下一个区域,

首先启动门左侧的魔导师,然后再回到有宝箱的魔导师处,启动它就会出现的通路。往回走的时候会演示被敌人背后偷袭的情况,离开这个区域前别忘了用同样的方法事石下方新路的宝箱。到达最后一个区域一桥处,左侧有一个隐藏的魔导师,启动它就可以从上方绕回到入口附近的魔导师那里,使用戒指对它发射火球后左侧的通道上会出现石像兵,消灭最后那个堵着不动的石像兵便能打开中间的石桥,最后再将左右平台上的两个魔导师点燃即可通过中间的石桥了。



## BOSS グライマー

BOSS是个巨人,如果是HARD难度,这战还是比较困难的。BOSS的HP高达48000,虽然它的普通攻击速度很慢,但攻击力超高,而且有强力的范围攻击,要随时注意防御。

BOSS的光线攻击“マスター”威力极大,千万别被打。除此之外,这个BOSS还会使用爆气,一旦爆气就不能硬拼,见好就收。多从BOSS身后发动攻击,配合前期的魔法将它放倒。

### 秘密任务

### 战斗中让BOSS倒地

等BOSS发射光线蓄力的时候跳到它背后猛攻其膝部支撑点就能让这个BOSS倒地,脚上的支撑点是一个明显的发光体。

在返回的路上发现先前启动BOSS的那个研究人员被怪物包围了。上去帮他解围,胜利后剧情,之后可以离开这里了。

## 学术闭锁都市アスビオ

再次回到小屋,同时也搞清了丽塔并不是小偷,之后可以得到“通行证”,同时丽塔离开。随后来到丽

塔的小屋发生剧情,走到广场前塔又再次追了出来,之后便正式加入了。

## 花の街ハルル

刚进入村子后便发生剧情,收到弗林的来信之后众人打算先去与他汇合,地点是在诺尔港(ノール)。之后会和大家分开行动,首先去大树下找到丽塔,回到村口时再次遇见了骑士二人组,接下来也是教学

战斗。按十字键即可爆气发动“オーバーリミット”。在此状态下普通攻击的次数是无限制的,特技和奥义可以不断使用,是对付后期BOSS的利器。强制战结束后向诺尔港出发。

## エフミドの丘

这里是通过诺尔港的必经之路,出了街道后前进不久便能看见,这里的敌人有些强大,需要小心前进避免被偷袭。之后在损坏的魔导师前发生

剧情后,之后沿着右边的小路进入森林。这里的毒花会喷出令人眩晕的黄色气体,在战斗时请务必注意。一直往前走来到记录点发生BOSS战。

## BOSS ガットウゾ

在HARD难度下,这个BOSS的HP充足有96357,我方如果排在同一条直线上很可能被它的冲刺攻击同时撞到,这招几乎就能秒掉我方,就算是防御状态都会造成防御崩坏。战斗时



## 秘密任务

## 利用毒花炸BOSS气绝倒地

利用好场景中的毒花是这场战斗中的关键,毒花受到攻击后会喷出黄色气体,它能让周围一定范围内的目标气绝,利用这一点可以将BOSS吸引到毒花附近,当其被黄色气体气绝后就是进行反击的时候,气绝时承受一定的攻击后,BOSS就会倒地。

打倒BOSS后继续前进会看到大海,剧情过后便可以离开了,说实话这里的风景真没话说

最好分散在BOSS的两侧,一旦艾丝缇或者前塔受到攻击时就上前帮她们引开BOSS的注意。战斗中要多用周围的毒花来麻痹BOSS,尤利的“牙狼击”可以让BOSS强制倒地,之后再让前塔用魔法攻击便能让BOSS强制起身,如果顺利的话可以抽掉BOSS的大半HP,另外当BOSS爆气时如果我方HP不多就先回避,看到它要蓄力冲刺的时候务必要躲开,此时多用“破刃刀”来牵制BOSS。

的……另外右边的树上还有几个宝箱可以拿,出了森林会得到宿管用的帐篷“ア Tent”。

## 港の街カブク・ノール

出了艾夫米多之丘顺着道路一直前进就能到达诺尔港。进城后发生剧情,尤利和大家分开行动。首先来到街道右侧的小路会和一直尾随尤利的黑衣人发生强制战斗,就算是HARD难度下本战也极为简单,注意别被包围即可。之后弗林出现解围。这时去最左侧的通路就能遇见小帕蒂了,剧情后得到道具返回宿屋。回到宿屋前,前塔和卡罗尔会归队。在宿屋内左边的房间发生剧情后,尤利和艾丝缇尔去见拉达乌执政官(ラダウ),到了在上方的宫殿门前,守卫不让通过,尤利决定先去收集珍贵素材贿赂他。

出了诺尔港往回走,沿着南边的土坡上去可以在地图上看见一只金黄的独角兽,击败后拿到它的角“黄金のツノ”,之后返回到宿屋发生剧情,

但这家伙居然利用了主角一行人,跟着他来到左边的电梯处,但由于方向不对却来到了地下。先往上方走,在右侧的房间击败敌人拿到钥匙“小さいなガキ”,回中间的房间继续向上,使用刚才的钥匙开门之后击败敌人,拿到“小さいなガキ・狼”,这样就能打开刚才在左侧打不开的门了,在前方再干掉一个拿着大剑的敌人可以获得“小さいなガキ・大剑”,之后进入房间看见可怜的帕蒂被吊在半空中……之后继续向右走,打倒士兵获得钥匙开启左侧的房门,进入后有一场强制战,需要注意的是,这里的怪物只能调查一次,千万不要错过了。进入里面发生剧情,不知名的龙骑士闯入宫殿破坏了魔导器后溜之大吉。众人追着盗窃魔核的真凶

## 港の街カブク・トリム

幸好落水信的众人被弗林所救,总算安全地来到了托利姆港(トリム)。下了船往里走,在宿屋和弗林碰头。剧情结束后和

大家分散行动,出门往右走再次遇到大叔雷文,对话结束后其余人重新归队,接着便可以离开托利姆港了。

## 亡き都市 カルボクラム

出了托利姆港可以看到西边的官邸王宿屋,走过一座桥就能看到亡故都市卡尔波克拉姆(亡き都市 カルボクラム)了。进入后便发生剧情,结束后继续前进,调查前方的传送装置发现无法使用,往左走到一处地下设施,用戒指启动魔导器。之后原路回到传送装置,左右两边先进不了的屋子现在能进了,除了宝箱外还能得到密码提示“バスクードφ1”。登上传送装置选择“まっすぐ移動”。进入传送装置的房间,二楼的阳台上有同样的传送装置,选择“左に移動”。落地后先去最右边的屋

子,楼下可以得到密码提示“バスクードφ2”,中间的屋子上到二楼平台,传送装置选择“まっすぐ移動”,屋子里拿到密码提示“バスクードφ3”。再从草堆上跳下返回接着往左走会发生剧情,学到新的战斗技能“FS”,继续向前走拿完宝箱。墓前的传送装置选择“まっすぐ移動”,飞过去也有道具拿。返回到第二个传送装置所在的屋子,楼下一进去就有记录点,一直往下走到需要输入密码的地方,输入“たいよう”(意为太阳)即可开启密门,进入后发生BOSS战。

## BOSS 畏怖されし巨体

一开始只有尤利一人,其他同伴会陆续加入。BOSS的直线冰魔法威力很大,最好还是避开为妙。地震攻击范围很广,不过可以打掉。由于BOSS有一招甩尾攻击,且带

气绝效果,所以背击后击它也不到便宜,建议在其前侧两侧攻击。就算在HARD难度下,这个BOSS总体来说并不是特别难,小心对付即可过关。

## 秘密任务

## 攻击BOSS的弱点将其打翻

当BOSS提起前脚蓄力准备砸地的时候,冲到它的身体前面攻击就可以很轻松地将其打翻在地,不要怕,冲过去就打就行了。

## 新兴都市 ヘリオード

在出口处再次遇到骑士团,原来艾丝缇尔的真实身份是公主,骑士团便以诱拐罪将尤利等人带到了新兴都市赫利奥多(ヘリオード)进行审问。从骑士团本部出来后与众人分散行动,刚来到宿屋前便又碰上了骑士二小组,接下来又是教学战斗,注意这里也别忘了收集一下他们的图鉴。结束后去和弗林对话。

房间后发生剧情,结束后在广场上碰到了骑士团团长格雷克塞(アレクセイ),接受他的委托前往凯布莫库大森林做一番调查(ケープ・モック大森林),而卡罗尔则建议中途先去一下工会集贤达古雷斯特(ギルドの楽園 ダングレスト)。



















































































## 风格差异,体验另类 欧美 RPG 篇

之所以要把日式 RPG (以下简称 JRPG) 和欧美 RPG 分开讲,原因就是两者的制作理念完全不同。在开放的世界观为主基调的欧美 RPG 游戏,讲究的是能够让玩家随心所欲地游戏,自由度不是传统 JRPG 可以相提并论的。在《神鬼寓言 2》中,玩家们除了战斗之外还可以打工赚钱、出租房屋甚至结婚生子,这就是一种完全开放的游戏形式,和日式 RPG 要按照固定的事件来推动剧情相比,风格上的差异尽显。

其他典型代表 《辐射 3》



# 当今 RPG 游戏中的五大玩点

## 人设 游戏的灵魂

一接触一个 RPG 游戏,首先品味的是人设,而担任 RPG 游戏的角色设计者也体现了他独特的画风。“御人先看脸”,如果一个游戏在人设方面给你在第一印象时留下好感的话,那么这个游戏已经有让你有“玩下去”的想法了,可见 RPG 游戏中人设的重要

性啊。人设不仅是角色造型上的设计工作,更是一个优秀画师需要结合游戏中诸多因素来体现出其独特的魅力,相比欧美 RPG 中的那些“硬派”的角色外,JRPG 的人设可要亲切多咯。

### 复古的勇者们

鸟山明大师笔下的人物都是在我们小时候就有了非常深刻的印象,从著名的“七龙珠”、“阿拉蕾”等等等等,鸟山明的画风可谓也是代表了日本国民级的,正如《勇者斗恶龙》系列那样,其画风的朴实、平淡与真实均是其特点,如今的国民级 RPG 游戏更是有一种潮流上的体现,人设的复古造型与经典怪物的登场又让我们回到了那个童年中纯粹正义的时代,可以说《勇者斗恶龙》在人设上有着让我们一眼就能区分“好”与“坏”的能力。在当今 RPG 游戏中种种的经典叛变已成为家常便饭,而我们大可不必担心这种事会发生在勇者拯救世界的剧情中,一切都是那么直白与纯粹,光从人物的外表上就可以区分他是好人。



ハロ儿下は  
ギガブレイクを はなった!

## 动漫流的风潮

邀请著名的动漫大师来担任游戏的人设是很很久以前便形成的了,“传说”系列”就是其代表之一,早在《幻想传说》制作之时,NBGI(当时还是 Namco 代理发行)就邀请了当红漫画大师藤岛康介来负责角色设计,而之后的“传说”系列”每一作也继承了这样一个传统。藤岛康介与插絵师分别担任游戏的角色设计也是一大亮点,而两位大师笔下的人物塑造更是栩栩如生。在我们的脑海中,动漫风格的人物作为游戏的主角一般有着天真烂漫、正义凛然,又能爱多管闲事的种种“嗜好”,但作为“传说”系列”来说,这种性格的确是必须的。试想一下如果没有正义感,也不爱多管闲事,那哪里还有如标题那样种种的精彩故事汇集成一体的“传说”之意呢?游戏连接动漫的例子远不止这一个,如今 JRPG 游戏的角色设计邀请知名的画师更是比比皆是,负责《光明之风》人设的 TONY、《相消三幕剧》人设的甘崎树等等,可见在游戏中还是起到了相当的作用啊。

## 最真实的写照

写实的人设看起来并不华丽,但它就是可以很好地与游戏中所设定的背景观相结合起来,巧妙地融入各类场景中。写实派的造型在其衣着装饰与大体造型上都体现着现代优秀艺术的韵味,在《女神异闻录 蕾蒂娜》中贵族制士兵长里那斯古典式的造型非常符合西欧传统贵族的装束;海蓝二刀流剑士刈则是标准的日本武士打扮;而格斗士罗法的铠甲装束则代表了那些在中欧战争中驰骋已久的骑士们,撇开游戏本身不说,光是看见写实派的人物设计时,

你就能大概猜到这个角色是干什么的,而对于游戏中几个空架的角色设计更是出人意料地有着神韵,身为尸灵术的蕾莉雅,就是一个很好的例子,眼镜这一比较“斯文”的装饰配合传统意义上只有巫师之类才穿戴的斗篷,外加手上的魔导书与深邃且野心无穷的瞳孔,可以说这个角色设计得非常符合炼金术士之类的职业,而对于把男神改变为女神的美露露更是在众多玩家之中博得了满堂喝彩,可见吉成兄弟(吉成刚、吉成隆)在对于把原先北欧神话中角色的文字描述转换成具体影像时确实有着过人之处。



## 剧情 玩家的共鸣之声

笔者始终认为一款优秀的 JRPG 游戏不仅仅要有其原创的特点,更要在其剧情上有着让人产生共鸣的地方,对于 JRPG 游戏的剧情来说,不强调有着多么独特的叙事手法,单单从游戏中每一个故事说起,让人感到真实,能够产生共鸣等等

游戏的剧情设计直接关系到玩家的在游戏中代入感,剧情越棒,吸引玩家也就越深, JRPG 游戏的独特魅力就是剧情上为玩家所留出的想象空间与对游戏主旨的不同理解,从不同角度去感受游戏的剧情能让你了解更多。



## 成长之路的坎坷

作为一个游戏中的主角，像《深渊传说》中的大少爷卢克这样的脾气是在是少见，王宫里软禁生活加上他人本是复制人且没有以前的记忆，从女主角提雅开始旅行之时，卢克便像从牢笼中返回到天空的鸟儿那样初次感受到了自由，而他对他人的处事态度也正逐渐改变。首先从最基本的买东西要掏钱这样的事做起，随后紧接着的战斗让他体验到了世间的残酷抗争，当最终被梵老师利用超震动毁灭了矿山都市后，卢克这才发现自己其实是铸成的大锤，同样冷漠的眼光与内心强烈的内疚不断交替，但就算如此也挽救不了数万人的生命。反省以前过多鲁莽与自私的做事方法，卢克深深感到了后悔，而又当得知自己是复制人这样如同天露露的噩耗后，卢克仿佛失去了一切，此时此刻没有人可以帮他，他是继续堕落下去还是重新像个男人一样站起来呢？“以死谢罪并不能改变一切，如果我的死可以挽救矿山都市数万人生命的话，那我愿意去死，我要改变自己，弥补我犯下的过错！”在监视者之街的庭院中，就在提雅的面前开始改变，卢克毅然选择了切发为誓。当游戏进行到这时，玩家们也一定也为卢克的改变而感到欣



慰，以前那个事蛮横无理、自以为是的少爷形象逐渐远去，取而代之的则是一头短发初次用“心”做事的卢克·冯·法布雷。随后的事实也证明卢克的变化挽回了同伴们的信赖，吸收勇气之时直到最后的荣光大地，卢克作为游戏的主角，在内心里有质的变化。当最终与梵老师战斗结束后还不忘对于老师的教诲而感激，荣光大地崩塌之时卢克毅然决定留下，这也是他最后一次赎罪了。“卢克，喜欢你”，提雅简简单单的表达对于复制人的卢克没有任何意义，这也是两人离别时最后的言语。荣光大地的废墟之中，提雅第七番歌的旋律中，同伴们期待的目光之中，一个红色长发，身背罗蕾莱之剑的少年慢慢出现在眼前，“我很喜欢这里的风景，而且我们不是约定好了么？”

作为《传说》系列 10 周年的纪念作品，《深渊传说》不仅在游戏的系统上是系列中数一数二的优秀，而在剧情上又讲述了一个没有何社会阅历的小 P 孩如何成长为独当一面的英雄人物，在其系列的巅峰时代，可以说《深渊传说》的素质是标杆级别的，就如之后的《薄暮传说》在系统与剧情上也无法超越《深渊传说》与《仙乐传说》。“成长之路”式的叙事手法在 JRPG 游戏中算是比较常见的了，但像《深渊传说》这样以人内心的镜子“复制人”这样的事为开端也算比较另类了，仔细品味成长之路，不在乎结果如何，注重的是慢慢成长的过程与真谛。

## 凄美感人的故事

这类游戏中的剧情是吸引玩家的最大亮点之一，有凄美的爱情故事，也有世间的缘聚缘散，更有让人深刻启示的多样结局，对于 JRPG 游戏中的剧情描述向来是我们最为关心的地方。曾几何时，我们为在幻光河中的那一幕所感动，在经历了种种艰辛之后却选择了分别，而留在玩家心中的则只有那美好的回忆；童话故事中有不同命运的主角们在神谕的安排下走到一起，而等待他们的有生无死离别，也有大团圆的结局，《奥丁领域》中的年幼的妹妹女孩也只能成为一个美丽的传说，爱妃死后的恋人终究在神明面前获得了幸福，对我们来说也算是与心目中的结局相对应了；穿越时空的剧情更是让我们体验到了即使处于不同的时空中，我们都能相遇。这类游戏中男女主角的缘分真是相当深厚，虽说这样的剧情大多都有那么点动感动剧的味道，但游戏的魅力不就是我们幻想的更多一点么？就算是几百年甚至几千年的穿越，只要有着确实的羁绊，他们总有相会的一天，这也是冒险之旅的开端。JRPG 游戏中有这类剧情的喜好实在是太多了，《宿命传说 2》中的凯伊路算是被抹消了记忆也再度与女主角相遇，凭着久远的鼓动之声，靠着上天命运的安排。可以说制作人在设计游戏的结局上需要与游戏本身有着首尾呼应的功效，而有些制作人喜欢在结局处铺设一些可以令玩家产生不同遐想的空间，一张简单的插图就可以让玩家自己去猜测剧情，游戏的剧情始终是一个优秀 RPG 的要素之一，能让人感触共鸣，那就是成功之处。



## 系统——RPG 游戏的精髓

日式角色扮演游戏的系统一直是玩家们津津乐道的东西，要评判一个 JRPG 游戏在系统上的好坏，首先从深度与创新这两个理念出发，而系统上的巧妙设定更能让一个 JRPG 游戏拥有诸多极限玩法，而这也是依靠了游戏在其系统上有着设计精妙的地方。另外，一些极限玩法也是基于游戏本身的系统所衍变而来，系统设定的自由度越高，玩家们能发挥的水平也就越高。从游戏性上更是量的飞跃，不用按照传统的“练级砍，破 BOSS”的条条框框，想怎么玩就怎么玩。

如今角色扮演游戏的即时战斗系统远不像以前那样按回合制来计算了，游戏在战斗系统上更接近于一款动作游戏，而行动阶段带给玩家的感觉就如行云流水一般顺畅，《最终幻想 X II》的战斗系统可谓是“无缝连接”的典型代表之一。



了，在角色攻击的同时，玩家就要考虑下一步动作，这样的快节奏思考与快节奏的演出效果仿佛如播放大片一样，整场战斗丝毫没有拖泥带水的感觉，就像一款动作游戏从出招到收招那样一气呵成，可见如今 JRPG 游戏的系统已经大幅像“无缝”方向靠拢了，《无尽的未知》中的战斗系统也越发追求这样的效果，玩家在游戏中的有着思考时间的限制，这也同时增加了游戏的紧迫感，面对 BOSS 的各个不同招式，我们必须马上做出回应。《银河游侠》中大地图里遇敌直接进入战斗画面也深受玩家们的好评，从 PS2 时代直到次世代，越来越多的 JRPG 游戏开始追求这样令人紧张刺激的“无缝”战斗系统，也可以说 RPG 游戏的大势正向 A·RPG 游戏慢慢靠拢。tri-Ace 预定在冬季发售的《永恒的尽头》更是颠覆了传统 JRPG 游戏的规则，新的射击要素，战斗的无缝连接等等都是一些传统 JRPG 所欠缺的新要素，不单单是“无缝连接”的创立，对于一个 JRPG 游戏来说，不在系统上的探索才能摸索出全新的道路，而 RPG 游戏系统的变革则会让玩家们感受到一个全新的游戏。

# 画面——视觉上最直观的感受

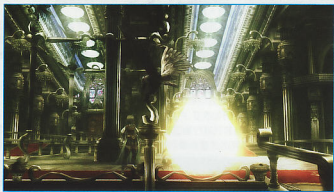
画面对于 RPG 游戏来说还是比较重要的。玩家在评论 RPG 游戏的画面时总是和划分机能的时代相联系，比如从 PS 年代 JRPG 游戏的崛起之时，然后到 PS2 年代 JRPG 游戏的巅峰时期，直到进入次世代为止。游戏的画面能最直接地给玩家们带来视觉上的冲击，诸如在使用华丽的招式、强力的召唤魔法、与极具魄力的大必杀技时均能给玩家带来视觉上的享受。

## 发挥机能的极限

家用机本身能发挥的最大机能极限来表现一个游戏的画面是我们衡量一个游戏画面惊艳程度的最好标准，特别是日式角色扮演游戏的衡量标准。在 PS 那个 JRPG 游戏初崛起时代，我们追求画面的享受，《永恒传说》、《异度传说》、《最终幻想 VI》、《漂泊的故事》、《女神侧身像 高潮版》、《星之海洋 2》等等都代表了当时 RPG 游戏在画面上的顶峰。如果硬要说哪个画面好，我想各位玩家也有自己不同的观点吧。PS2 时代是日式角色扮演游戏中最辉煌的年代，论 PS2 时期画面最强的 JRPG 游戏就屈指可数了，在不断发掘家用机潜能的同时，RPG 游戏的画面更是向着更高一个层次前进，细数 PS2 时代中国面最强的 JRPG 游戏，我们只能想到《女神侧身像？ 希儿梅莉亚》和《最终幻想 X II》了，而《女神侧身像？ 希儿梅莉亚》更是为数不多的能够支持 HDTV 的 480p 显示（实际为 576p），可见在 PS2 末期时，制作者已经对于画面有着如此高的要求了。单单从人物建模的精细度来说，其他方面包括光影效果、场景贴图、场景中对于光源的效果、战斗时一些决技与

魔法的魄力程度均是对 PS2 的机能进行了彻底的榨干，力求做出最“完美”的画面。当进入次世代时，由于平台的分化与机能的无穷扩大，想要在次世代中发挥出最强画面还有很长一段路要走，回看一下如今的 RPG 游戏在次世代上的表现，单评论画面的好坏这一点来说，如今的欧美 RPG 游戏倒是在画面上下足了功夫，《神鬼寓言 2》、《辐射 3》、《上古卷轴 IV》等等都在画面上要远胜于 JRPG。反观如今 JRPG 游戏的画面，能让我们感触的一定很浅，《星之海洋 4》在画面上的缩水，《海潮传说》几乎是 PS2 加强版的画面等等，而相比这样大厂商制作的游戏，一些小厂商甚至工作室的作品在画面上都要好过于某几个游戏。《信长铃音 肖邦之梦》严格来说并不是 NBD 的游戏，而这作在画面上的表

现可以说如今 JRPG 中属于质量上乘了的，而工作室的作品《梦罗姆的工作室 艾兰德的炼金术士》与《Aquapalace》（《碧海三重冠》）却在画面上给人留下了深刻印象，当然这画面的好坏来说不排除厂商在制作游戏中的态度问题，但次世代一个 RPG 游戏最基本的就是要给玩家带来进入次世代的感觉，想挖掘出次世代的全部机能，厂商们还有很长的一段路要走。



# 音乐——感受游戏的意境

一款精品日式角色扮演游戏再配合一个令人有着反复沉浸其中的主旋律实在是太过不过了。作为体现游戏意境的音乐来说，如何用音乐来表达出游戏的境界才是一个配乐师所要做的。结合游戏中诸多要素的设定，如世界观、游戏场景、战斗设定等等，音乐要彻底融合进游戏之中，让玩家感受音乐对于场景的描述是一种无形的语言。

而对于剧情上音乐的穿插更是能要求反映出人物的内心世界，喜怒哀乐种种感情交错于音符之中。对于剧情，对于整个游戏都是一种升华。评判音乐对于游戏的成功要从整体感观上出发，并不能说一个 JRPG 游戏单单某个部分有了一首意境很深的 BGM 或片头音乐就能算作成功，整体效果更加重要。

## 梦境里的天籁

《信长铃音 肖邦之梦》所描绘的故事是在伟大的钢琴家肖邦走向生命尽头时的最后梦境中展开的，游戏中全部的 BGM 都以使用古典乐器为主，而作为肖邦本人创作的几首著名钢琴曲都在游戏中悉数亮相。音乐整体给人的感觉就如同美国美奈的

诗歌一样陪伴着我们走过每一个章节，而以小提琴独奏的优雅高调、古钢琴的深厚凝重、以及交响乐的恢弘与壮阔把游戏中的乡村小镇、石穴洞窟以及辽阔无边的草原等场景描绘的活灵活现，游戏本身的取材新颖结合 BGM 富有艺术感的气息让我们更像是体验着一篇生命的乐章，当第七章中“英雄”之声响起时，对于玩家来说又寓意着生命中最后的亮光被点燃一样，直到最终章晓天开花之际，同时也预示着肖邦即将走完生命的最后路途，全游戏中音乐与意境在此处汇集，漫天花瓣纷飞、响彻人心的钢琴奏鸣声，以及肖邦现实与梦境的反复留恋把结尾推向了高潮，此情此景相信玩过游戏的玩家一定是感慨万千，这就是宛如梦中的天籁——《信长铃音 肖邦之梦》。



## 荒野中的口哨

提到口哨声，玩家想必都熟悉“荒野兵器”系列，西部风尘弥漫的场景与贯穿全游戏的口哨声是其经典之中的经典，作为极具象征意义的口哨声外加角色设计由大缺和歌手老师担任，光是欣赏完片头动画就会被深深吸引住，当然，片头中没有了口哨也让我们些许有那么点不满。当我们重温一下经典之作时，回想在游戏中各种口哨声律伴随着我们在荒野的世界中展开冒险之旅，《荒野兵器》的世界观给人一种置身于奇幻世界之中的感觉，记得《荒野兵器 V 先驱》中的第一个迷宮 BGM“青空下的旅人”让人印象最为深刻，BGM 配合口哨声的轻松与欢快给人仿佛一片头顶蓝天的意境，堪称是系列中最为令人陶醉的音乐之一，同样在《荒野兵器 IV》中的结尾曲又是一首脍炙人口的经典音乐；再转去《荒野兵器 XI》的世界中，那令我们熟悉的口哨声依旧回荡，而战斗 BGM 的音乐也如前几作一样令人着迷。一个游戏拥有如此别具一格的音乐特征的确实少见，一提到口哨，我们就会立刻想起这个系列，“《荒野兵器》系列”的成功不归功于口哨声，更是游戏在音乐的搭配上很好地衬托出口哨在荒野气息中那独特的美感，口哨的本意就是旅行者在旅途中所哼成的，而对于这个系列则是起到了画龙点睛的功效。

## 从制作者的角度去看待RPG游戏的变革



代表作品

《勇者斗恶龙III》、《勇者斗恶龙IV》以及《勇者斗恶龙VIII》等

最新作《勇者斗恶龙IX》

NDS

SQUARE ENIX

7月11日发售



## 现在的RPG游戏

## 画面进化的优点与弊端

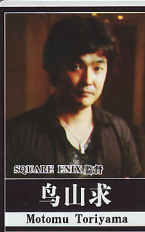
如果我要评论新旧时代RPG的异同的话,那么现在的RPG游戏在画面上确实有了相当大的进步。因为游戏随着主机不断发展而得以成长,所以我觉得这也是游戏开发者无论如何都需要追求的部分,也是所有玩家所期盼的。就RPG而言,

当用高质量的画面来表现宏伟的故事更能给玩家直观的感受。虽然以前的主机因为容量等问题有着种种限制,不过借助现在主机的强大机能,所以能把RPG游戏的世界观转换成实际影像,我觉得对RPG游戏来说非常有帮助。

## 应该活用进化的了的游戏画面

从一方面来看,我觉得画面上的进化是非常值得推崇的事,但画面的进化给人带来了极大的震撼,从而也使人开始为游戏惶惶不安。原本游戏就是让玩家自由操作,并享受其互动性。如果太强调画面要如何惊艳的话,我觉得就会失去原本应该让玩家自由享受的那部分了。不过我这样的

观点绝对是否定画面上的进步,举个例子来说,最近我非常热衷于《上古卷轴IV》,它就是一款能让玩家仍仿佛亲身进入游戏世界中的游戏,说实话非常让我震撼。在这款游戏中,不仅画面非常优秀,而且让人产生了置身其中的感觉,甚至连所有登场角色之间那种错综复杂的情感也能感觉到,也就是说借助如今的面,能让玩家感触颇深,我觉得若能让游戏的画面朝着这个方向进化,才是最理想的。



代表作品

《最终幻想X》、《最终幻想X-2》等

最新作《最终幻想X-3》

PS3

SQUARE ENIX

12月17日发售



## 有一些事只有强大的主机才能办得到

虽然制作RPG游戏是一件非常辛苦的事,但这种情况从很久以前便是

如此,不过我觉得最近这样的感觉特别明显,要在PS3与X360这样高性能的

畅谈RPG的现在与未来  
绝对不会动摇的理念

我觉得在作游戏企划时,要在脑中确定下作品的基本概念非常重要,如果盲目地制作下去,就去不知道这个游戏的乐趣应该设计在哪,而且无法传达一些东西给玩家。例如像《勇者斗恶龙IX》这种需要花费大量时间的作

品来说,在制作的过程中有时会违背一些刚开始便确立的要素。如果开发者一定要贯彻原本的理念的话,制作时就会很相矛盾的贯彻下去,也不会产生分歧,更不会因两重矛盾观念而浪费掉宝贵的时间。

## 未来的RPG游戏

## 享受虚拟现实世界中的全新体验

今后的RPG游戏大多应该以“原创”这个最关键要素来进化的吧,在《勇者斗恶龙IX》中,玩家可以借由装备来改变自己的外貌等等,这不仅是强化了角色原创性的设计,不过我觉得像这样的要素或多或少都会存在于一个作品中,但进化的重点便是如此。并不是让玩家体验千篇一律的游戏,而是在相同的基

本系统下让玩家有着“我是这样进行游戏的”、“我在某个场景穿着奇怪的装备”这样互动的“原创体验”才是最重要的。当玩家主动参与与游戏时,如果游戏在设计方面非常富有弹性,能让玩家非常好地融入游戏之中,我觉得这一点或许是衡量未来RPG游戏最为关键的部分吧。

## 3D画面的突破创造了近来的RPG游戏

我很久以前就非常期待有3D画面表现的游戏,而且最近也可以在游戏杂志等地方看到逼真的3D影像了。但以现状来说,目前的3D影像若要改变视角就无法呈现立体感了。但话说回来,如果能在RPG游戏中更加完美3D的立体影像,我觉得玩家就会如同亲身体验中的“真正融入游戏世界之中”那样去玩游戏了。而能够轻松表现出这一点的,就是由我负责的《剑神 勇者斗恶龙IX》与《勇者斗恶龙之剑》(内购)了。我想把“将来如果能实现这种游戏,不觉得很有意思吗?”这种想法,透过《勇者斗恶龙IX》的实际提案,虽然我也利用3D立

体影像,但如今的技术还无法达到。要是能跨越过技术的瓶颈的话,就能实现在虚拟的世界里真实地战斗了,如果是那样的话,就太棒了。



## 现在的RPG游戏

理解登场角色的感情,  
被故事感动是没有国界之分的

如果我要谈谈现在RPG游戏的特点,我觉得在网络要素这方面可以有很大的发展空间,至于单机游戏,则是在不妨碍玩家操作下把过场事件等等进行进化。而所谓的“过场事件”的进化,就是让其他角色角色如真的战在那里行动一样,并且随时都会发生各种状况,这些

“状况”都是非常富有“临场感”的,好比《辐射》那样。而在《最终幻想X-3》中,因为我们想营造过场体验与角色同样并行,一起冒险的真实感,所以在开发时采用了同伴在战斗时也会自己思考这样一设定,不仅仅是战斗时,在移动的时候其他角色还会和你进行对话。

主机上开发大作级别的RPG游戏,因为要涉及很多要素,所以对我们的团队来说也是一件非常困难的事。所以我觉得目前的状况是在家用机上很少出现实验性质的作品,而是在主机上有着

很多新类型的游戏。以我自己的立场来说,《最终幻想X-3》凸显了画面上的优势,因此团队想从以前积累的经验中获得更多的启示,向新形态的RPG游戏挑战。

## 无论日本或欧美，游戏中都不会改变的要素

日本和欧美玩家对 RPG 游戏的理解就存在差异，简单说就是融入角色的方式不同。日本玩家喜欢以第三人称视角，而且会因为憧憬着游戏中的某个角色而去玩游戏。但对欧美玩家来说，他们玩 RPG 游戏都是从自己的角度出发，把角色当成自己来玩，因为出发角度不同，所以有美式 RPG 和 JRPD 之分。前段时间我们口上

让许多欧美玩家试玩了《最终幻想 XIII》，他们反馈给我们的意见要比想象中好很多，从眼神与表情变化来看，他们虽然听不懂闪电在说什么，但还是能猜到闪电在干什么。由此让我领悟到了“旧时代主机无法传达的，游戏中字里行间的那种细腻感情是没有国界之分”的这个道理，我对《最终幻想 XIII》还是非常有信心的！

## RPG:游戏最重要的是世界观

就我个人而言，我会依照 RPG 游戏是在开发在掌机上还是家用机上作出抉择。对于家用机上的作品来说，我认为游戏的世界观是最重要的，也就是故事设定和把各个故事连成一起的影像吧。而当我在掌机上开发游戏时，则会注重其基本概念，先把包含游戏的大致系统等等的要素整理成一个共通的概念，再用用主机的特性进行开发。拿前阵子的《巴哈姆特之血》来说，就是“与巨兽战

斗”这个基本概念。而在《最终幻想 XIII 亡灵之翼》中，则是以“最多人数参战”为概念，不管是哪一部作品，都是以“FF”为基准，加入全新的要素使得游戏活性化。反观正统的“FF”作品，因为我们老有“就用正统的方式吧！”这种想法，所以会先架一条错综复杂的世界观，厚重的故事情节和吸引人的角色等等。在方游戏定大调之前，我们得花上相当多的时间呢。

## 未来的RPG游戏

### 高画质主机的时代差不多要到来

我觉得在今日的日本游戏市场，掌机和家用机应该会共存下去，因为在不同的主机上，都有其固定的玩家群。就 RPG 游戏来说，玩家们是“网络派”和“单机派”，所以对于厂商来说不能

太贪心大小通吃，最好以某类玩家群作为目标比较妥当。不过在欧美，掌机上的游戏可就不像日本那么强了，所以我觉得再过不久，高画质主机的时代就会来临。

### 所谓理想的RPG

说句实话，在某种意义上，《最终幻想 XIII》的形式已经接近我心中理想的 RPG 了，藉由 PS3 的强大，我们能做出在旧时代主机上无法实现的细节要素，例如能深入角色的心里或眼神描写，让玩家领悟到台湾以外的情感语言。我认为借此表达角色的情感方面在合适不过了，好比感动人的源泉啊。而今后我想制作的 RPG 游戏是要非常耐玩的，这个“耐玩”并不是指游戏上花费的时间，而

是作品的生命。我倒不是特别执着于某一个系列，我很希望每一个新作品都有截然不同的风格吧。



代表作品  
“传说”系列”的品牌经理

最新作《圣恩传说》 Wii  
NBGI 预定 2009 年冬季发售

## 现在的RPG游戏

### 从古至今的冒险乐趣从未改变

虽然我个人认为“角色扮演游戏”这个原点是英国作家托尔金的奇幻小说《魔戒三部曲》，不过真要追溯的话，我觉得长久以来的 RPG 游戏几乎没有什么大变化。若要大致描述 RPG 这种游戏的类型，首先必须要有一个角色，然后有一个故事，当然最终目的肯定是要打败某个 BOSS。除此之外，游戏里必须有角色成长的过程之类的，若要用家用

机游戏的发展史来说，《勇者斗恶龙》开始真是没什么变化呢。当然，主机的性能还是随着游戏的发展不断飞跃，画面从 2D 转变成 3D 就是一个很重要的突破，使得游戏的表现手法更富有弹性。现在，现在也存在着“动作 RPG”和“策略 RPG”，然而无论如何分类，“让玩家享受故事”这么个理念从《勇者斗恶龙》开始就未曾变过吧。

## 欧美 RPG 与 JRPG 的差别

《上古卷轴 IV》给我带来的震撼太大了，传统 JRPD 游戏的主线几乎都是单线的，而可以说是在这款游戏和游戏中的主角一同旅行。不过在这款游戏中，玩家可以做什么事都行，靠着人工智能系统，把世界上的一切都做的非常逼真，简直就是另一个活生生的世界。这样的设定不得不让我

们重新思考，想一想自己的价值观和思考方式竟和欧美人在哪有不周之处，我觉得从小接触这样那样的文化，对日后游戏的设计产生不了极大的差异。我们身为日本厂商当然会继续制作 JRPD 游戏，但欧美 RPG 游戏的涌入也让我们重新审视了当代的 RPG 游戏。

## 在平衡之中尝试变革

当我在思考 RPG 游戏中什么才是最重要的时，答案或许会各位感到非常意外——我认为游戏中所有的东西都非常重要。当玩家在经过长时间奋战后把一款游戏打通，如果这时能让他们有“原来这个游戏想表达的就是这个啊”这么的感悟就是最显人开心的事了。所谓游戏终究是娱乐，一个普通

RPG 游戏除了要花上 30 小时左右，剧情长一点的要花上 50 小时以上，原因就是 RPG 游戏注重的就是这样细水长流。我觉得一个好游戏不仅包括画面，其他方面还包括系统、画面等等。我想开发团队在整合所有要素时，不仅能将其平衡；还能进一步追求有趣的作品才是我想看见的，这才是真正有趣的的游戏。

## 未来的RPG游戏

### 做出常留人心的游戏

我觉得如果要促进游戏的进化，那就需要制作者不断推陈出新，也就是说如何把自己的抽象创意转化为实体，以及如何转换成这种东西。我觉得尽全力去思考这点更是一个制作人最基本的出发点。就像我前面说的那样，RPG 游戏从《勇者斗恶龙》开始就没有什么实质改变，重点是我们能用什么样的方法来改变它。我想把我的理念转换成实体放入游戏中，并让玩家们

乐在其中，若能长期反复累积这种经验，久而久之就能发展变化吧。不过就开发出“游戏就是这么有趣，值得每天开机玩一下”的作品来说是是非常重要的。在《传说》系列中，我们都会用一句话来形容这个 RPG 游戏，有“与心灵邂逅的 RPG”、“体验守护的 RPG”和“捍卫正义的 RPG”等等，让人静下心来思考角色的价值观才是我们一直开发《传说》系列的根本。





## 我最重视的部分是游戏的内容

虽说或许是天经地义的事,不过RPG是可以“体验”故事的,也可以说是让玩家扮演故事中的主角,经历在现实世界中不太可能经历到的“虚拟体验”,而这样的体验会在玩家心中留下印象,我们尽量去发出优秀的作品,而从这些作品之中玩家们能体验到什么呢?那一种体验才能给玩家们留下深刻印象?我想说的就是所谓的“技术核心”就是指这个吧。就好比《女神异闻录3》和《女神异闻录4》也是如此,我们在设计游戏时非常强调这部分,认为唯有RPG游戏才能很好地让玩家体验游戏的内容,而这部分的内容如何让玩家合理地接触到呢?为此应该准备个什么样的故事?要使用哪种风格的游戏?游戏的系统又该如何设计呢?诸如此类的问题都需要考虑。积累经验非常重要,所以我觉得这种开发游戏的方法不光适用于现在,以后也不会被改变吧。



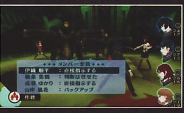
代表作品

《女神异闻录》系列

最新作《女神异闻录3》 PSP

ATLUS

11月1日发售



桥野桂

Katsura Hoshino

## 现在的RPG游戏

## RPG是很有发展潜力的游戏类型

现在不光是日本的RPG,各种类型的欧美游戏看起来都非常棒,日本的RPG都被戴上“JRPG”和美式RPG区别开来。如果有人认为美式RPG游戏比JRPG更有活力、更有趣的话,那么对这样的人来说,游戏中的演出效果肯定不在话下,如果要凸显这个游戏

所要展现的地方,那么肯定在其他画面上有着旁人称赞的地方。如今的欧美RPG游戏的确有着让人看起来就觉得惊艳的效果,但同时也让人感觉非常复古的地方,所以就RPG本身来说,还是有很大的提升空间,所以这是我以为RPG非常有潜力的原因之一。



代表作品

《凡人物语》《女神侧身像2》

最新作《永恒的尽头》 PS3 / X360

SEGA

预定 2008年冬季发售



胜吕隆之

Takayuki Suguro

## 现在的RPG游戏

## 画面提升的优点与不协调感

如果要我说一下RPG游戏在过去与现在的差别的话,那最明显的就是画面上的进化了,我觉得随着主机机能的提升,从画面游戏更能让玩家感觉到游戏“活了”,而和以前的时代相比,如今我们可以提供给玩家各类五花八门的RPG题材游戏。可是话说回来,画

面大幅提升固然很好,但从游戏制作者的角度出发,很难做出除了画面以外的一个有着独创创意,能够出奇制胜的新作品,于是无论如何都会感觉到不协调。再者,画面是道具,制作人越能无意识地想到现实中的事物,也就是说被拘束在“写实感”中。

## 未来的RPG游戏

## 在配合中产生乐趣

我们会以配合的方式来发行RPG游戏的开发,就算要制作其他类型的游戏,我们也会用RPG游戏开发的经验,融合我们在新作品中的创意来开发游戏。虽然这种办法带有一定的实验性质,但我们正是想在正面挑战中摆脱以往的局限性,借此来提升我们的经验,我觉得这会给我们的作品带来正面的影响,而新款新作目前也是有条不紊地

进行着。身为一个游戏的开发者,能预见玩家的要求,并让他们体验到超越了自己心中作品的素质时,他们会非常高兴,而这也是我们想看见的结果。对于RPG的未来我们只能尽微薄之力,只是想做出一个不错的作品。无论以哪种形式,如果能让做出玩家们有着“这个游戏真不错”的感觉的话,那就是对我们最大的肯定了。

## RPG的系统

增加系统,让游戏变得更有弹性,自由度越高,让玩家变得更好玩固然好,但产生这样的系统也会和他们记错推手,产生相似感,结果只能靠角色特性和世界观来突显游戏的特征了。从RPG的基本组成部分来看,首先有战斗,而且都有必须打倒的敌人,如此一来,整个故事就会变得非常相似,所以这也是目前大多数人认为RPG失去了新鲜感的原因之一。在这种情况下,欧美的一些RPG游戏就让我感触颇多,给我们的感觉便是一个自由而非非常大的游戏,想做什么都可以,而游戏中的一些规则和系统都结合世界观而巧妙地取舍掉了。

## 未来的RPG游戏

## 系统与世界观就是游戏的生命

虽然这句话在其他类型的游戏中也适用,但就我个人的感觉,在开发RPG中最为核心的要素就是“世界观”与“系

统”,如果一定要分先后的话,我觉得系统最为重要,因为没有系统的话,它根本就说不能称为一个游戏了。

## 不是最求写实,而是追求要素

我认为不光是RPG,所有类型的游戏都有模拟现实世界中的虚拟环境来充当游戏中的场景这个倾向。正如我前文说过的那样,近年来随着主机机能的不提升,画面上有了质的飞跃,不过画面上终究还是会遇见瓶颈。所以我觉得回归原点,就是抽出新的要素再重新组合是一个重点吧,这样

制作出来的游戏才更有“活力”。举个例子来说,将棋是模拟了古代战争,兵与王都是被当成了部队,也就是说说并不是追求战争的写实性,而是把要素美化做成游戏。我觉得在过去,由于主机机能有限,所以要进行这样的作业,不过今后这部分或许会重新浮上台面成为主流吧。

## 总评

自从《勇者斗恶龙》在FC发售以来,经过了20多年的不断变革,RPG的形态有了翻天覆地的变化。创意制作人的全新理念加上家用主机机能的不断提升,使得如今的RPG呈现着一种全新的活力,这些制作人的努力是值得称赞的,但从另一方面来说,这样的进化也产生了负面效果。在不断追求画面

的同时,开发费用也是一个不容忽视的问题,这也导致了开发者和玩家的经济问题。而正统RPG过度拘束于以剧情为中心,反过来就是一些复古RPG开始逆袭。虽然RPG制作人的种种理想只是一个雏形,但他们预测了未来RPG可能前进的几个方向,我们完全有理由相信,在这样的大方向下,种种充满了创意的新时代RPG将登上历史的舞台。



胜负师：看了这么多TGS的相关内容，在自由谈里不妨换换脑子。本次收录的两篇文章所涉及的领域我们比较少谈到的。自由谈的老朋友Delphi这次的文字十分特别，说的是游戏开发者大会举办的高尔夫球比赛，虽说足余兴节目，但对于这项在很多场合下，尚属意义大于竞技意义的体育休闲活动来说，游戏开发者们更多的是在其中交流，甚至是寻找商机。看看那些陌生的开发者姓名与熟悉的游戏标题，用八卦精神看待这篇文章尚有一番风味。至于说iPod touch的文章，作者否定了苹果高管拿自家产品与PSP、NDS相比较的论调，但也肯定了iPod touch在游戏方面的尝试与开拓，如果你是果迷，千万不要只看一半就反哦！（投稿及意见信箱：ts@ucg.com.cn）

# 从 iPod touch 的游戏数据说开去

## iPod Touch

Chat eye to eye



I'm ready for iChat & Skype!  
Video Chat remotely around the house.  
Connect with Skype® 2.1 iChat & iTV.



2009年9月9日，苹果公司在旧金山举办的媒体大会（Media Event）中公布了iPod家族一系列新的产品，其中包括iPod touch系列最新产品。而作为一个游戏玩家，我们更关注的是其高管Phil Schiller发表的一席讲话：“现在iPod系列的销售冠军是iPod touch，迄今已售出2000万台，只少于售出3000万台的iPhone。iPod在8年时间里共售出2.2亿台，这数字太可怕了。Wii发行到现在卖了5300万台，NDS卖了1.1亿台，PSP卖了5200万台。它们都卖了不止，但远不如iPhone。”从这句略带火药味的发言中，我们不难感觉到iPod touch逐渐开始强调其“游戏机”的身分。

然而实际情况究竟如何？如果我们经常上游戏论坛或者QQ，经常可以看到有玩家询问这样一个问题：“究竟买PSP好还是买NDS好？”而却很少看到询问“究竟买iPod touch好还是买NDS好？”这种问题的玩家（注意这里指的是“玩家”，而不是准备买PSP看电影听歌的消费者）。那么这说明什

么？说明大部分玩家来说，在选择游戏掌机的时候根本没有把iPod touch它考虑进去。

当然这并不是说iPod touch在硬件方面哪点不如PSP或者NDS，而是在笔者看来，无论iPod touch在性能上多接近同时代的掌机，它离传统的“游戏机”还是颇有一些距离，这主要是由其市场定位以及商业盈利模式等各种因素造成的。至于笔者最初在看到文章开头Phil Schiller的讲话之后颇感吃惊，难道苹果的掌机时代已经来临了么？

## 游戏软件的数量以及价格

在会议中，Phil Schiller再三地强调了iPod touch的游戏阵容，而一台主机的游戏阵容也的确是决定其成败的因素。展示中表示PSP上有607的游戏，NDS上的游戏数量为3880，而iPod touch的游戏阵容居然多达2118款。此外在游戏软件的价格方面，iPod touch也是有着压倒性的优势，平均每款游戏的价格在10美元以下，而这个价格比较接近中国的电脑游戏正版价格，对消费者来说的确很具吸引力。

拥有绝对数量的游戏，绝对便宜的售价，加上其最低199美元的定价，仿佛iPod才是掌机界真正的王者。那么作为一台游戏机真正的功能——游戏，表现究竟如何呢？这里笔者简单的列几个数据，首先是iPod touch销量最多的游戏，也是唯一一款突破百万下载量的游戏是《机场空管》（iFlight Control），目前它的下载次数为150万，然后我们需要注意一下它的售价为0.99美元（约合8.8元人民币）。而NDS与PSP的百万大作数量分别为77款与31款（截止2009年7月），两者的游戏售价一般是39.99美元（约合270人民币）。看到这里，到底谁在游戏产业上创造的价值更多，已经一清二楚。而苹果公司把自己和PSP与NDS摆在同一竞技场这一举动，笔者认为并不妥当。

## 适合小型厂商的平台

众所周知，iPod touch以数字下载的方式出售游戏，你只需登录App Store便可以从海量的游戏软件中任意选择，但是由于其商业模式的不同，使得其游戏软件的素质参差不齐，下面就举流通渠道这个例子来简单说明一下。

通常的市面零售软件，在发行商实际发售游戏之前，一般会根据零售店的预定情况及店家的销售能力等因素来预计出货数量。避免过多的出货，可以防止游戏产品贬值等不良后果，以最大程度削减成本。但是该行业本来就是较难分析与预测，若是大规模投资的大作游戏，比如超过50万预定的情况下，积压存货可以说是无法避免。对于游戏零售行业，在出货流通方面，可以说具有一种高风险高回报的特点。

而iPod touch则不需要这种营业能力，其数字下载销售方式直接省去了流通这一项的成本。小型制作公司不用担心自己的货物摆不上货架，不用担心里存货的积压问题。对于他们来说，在iPod上面制作游戏，风险大大降低。

如今的游戏界依然是大型厂商主导的局面，他们投入高额的开发费用，以“大作”来吸引市场，你可以纵观销量超过100万的游戏，基本都属于如此。不过游戏界还有一种现状就是原创作品不投入巨额的宣传费用，几乎就注定了其与“畅销”两字无缘。而很多热卖的游戏无疑都是某某游戏名牌系列的续作，这种作品的版权自然也就与小公司无缘了。

iPod给了很多小型制作团队甚至是个人开发者施展自己才华的机会，但是由于其投入毕竟有限，使得这些游戏基本都限于“小品级”的范畴，并且在创意上下足了功夫，诞生了一个个形形色色的游戏。也正因此，单纯比较Phil Schiller发言中所抛出的游戏数量，并没有太多实际意义。

## 游戏阵容

之前已经有所提及，在iPod touch的游戏中，绝大多数为个人或小厂商制作的小游戏。但是如果



有大型制作公司加入，那是否局面就有所改观呢？苹果其实已经预见到了这一问题，在这次发布会中，Ubisoft 以及 EA 等大厂商也统统表示支持 iPod touch，比如 Ubisoft 公布的《刺客信条》系列”最新作在 iPod touch 上为一款横版过关游戏，这款游戏目前已经推出，但评价一般。至少从以前的经验来看，其他作品也不容乐观。《潜龙谍影4 爱国者之枪》在 PS3 的销量甚至目前是 420 万盒，而之后推出的 iPod 版《潜龙谍影4 iPod》的销量可以说比前作穿的鞋跟都够不到，是因为《潜龙谍影4》的知名度不够吗？显然是然。

有些游戏虽然由游戏大厂负责制作，并且也推出了知名游戏品牌作品，但是他们的制作心态却和那些小厂商或个人制作人没什么区别。他们不会投入过多的资金与人力，使得这些大作看起来仍然像一款“小游戏”。毕竟对于他们来说，iPod 仍然不是他们的主要针对平台。这种姑且算是恶性循环的结果就导致了玩家不会选择 iPod touch，而大型游戏厂商也不愿意在 iPod 上投入更多精力。

苹果公司在 iPod touch 上投入了大量革新性的技术，但是这并没有成为吸引游戏厂商为其制作游戏的因素。这种结果也可以说是由于 iPod touch 所提供另一种价值形式所决定的。

## 零售商不会消失

作为苹果阐述 iPod 优越感的重要一点，就是其数字下载的销售方式，而如今 SONY 的 PSP

80 也正在模仿这种销售方式。这种销售模式的好处自然很多，你可以随时随地挑选自己喜欢的游戏，每天关注更新的游戏目录，以更低廉的价格购买其实是免费玩游戏。

不过，你会因此而放弃去零售店购买游戏吗？或许你有过首发排队买游戏的经历，或许你习惯于在放学后或者下班后去游戏店溜达一圈，期待已久的游戏终于发售，而将其捧在手中的感觉永远都是最棒的。总有不足以实物商品更加热卖，数字下载的销售方式无法以成为优越性的论点。就在前不久，《口袋妖怪 心之金 / 魂之银》在日本发售，看着数百人的排队场面，以及有钱也买不到游戏而无奈的玩家，笔者更加坚信，至少现阶段零售店还不会被数字下载所打破。

## iPod touch 的崭新前景

对于真正喜欢游戏的玩家来说，他们中的大多数人对 iPod touch 的游戏兴趣盎然。那么 iPod 就真的不适合游戏行业的竞争吗？当然不是，不然苹果何必大肆吹嘘自己的游戏功能呢？

其实在这里，我们先要明确 iPod touch 的定位，它是一款兼具了 MP4 与 PDA 性质的掌上工具，游戏只能算是次要功能。从其用户群的角度考虑，他们购买 iPod touch 的主要动机不是游戏，其中大多数人也并不是我们称之为“玩家”的人。而 Wii 已经用成功告诉了我们，如今这个时代，得轻度玩家者得天下。iPod touch 显然处于相同的立场，其游

戏多为小游戏，简单易懂，上手容易，适合各类人群。比如前一阵在 App Store 推出的一款钢琴触摸演奏游戏就很受各种用户的欢迎，因为你不需要什么音乐知识，只需要根据提示触摸点击即可演奏优美的音乐。而这种游戏过于简单，几乎不适合登录 PSP 或者 NDS，那么就是一片新的市场。

iPod touch 创造了另一种游戏形式，这是不等于 PSP 或 NDS 这种传统掌机的形式。它更适合普通人进行游戏，随时随地享受游戏，并且具有价格以及贩售便利等特点。正如 Wii 获得成功的关键因素一样，iPod 开拓的是另一片市场，拓展了广义的游戏层面，从这一点来说，iPod 的存在对于整个游戏界展现出的依然是其积极的一面。

文 黑翼天使 X (levelup\_cn)



商务人士普遍热衷高尔夫球运动，相比封闭无聊的办公室，在阳光怡人的户外，与客户或商业伙伴叙情谈道，顺便再谈成几笔生意，高尔夫球场称得上商业天堂。这项起源于苏格兰的运动名正言顺的成为世界上与商业联系最紧密的运动之一，不过随着金融危机愈演愈烈，对商业大亨们这一爱好的指责之声不绝于耳。华尔街投行贝尔斯登的董事长詹姆斯·凯恩，在忙于应付公司危机之际，依然保持每周四、五打高尔夫球的习惯，当旗下两只基金相继陷入困境时，这位 74 岁的老人却关掉了手机，在私人高尔夫俱乐部里乐不思蜀……濒临破产的贝尔斯登最终被摩根大通收购，而詹姆斯·凯恩在这之前就已经引咎辞职。相比媒体舆论和监督机构对公司高管沉迷于高尔夫球铺天盖地的批评，游戏业却表现得风平浪静，甚至不

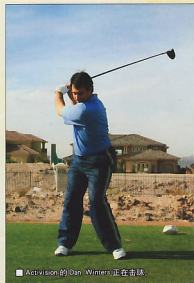
少行业盛会还设其所好地为游戏开发精英们准备了各式高尔夫球活动。比如拉斯韦加斯 DICE 展会，已经连续在 Rio Secco 高尔夫俱乐部举办了五届比赛，而圣迭戈游戏开发者大会的惯例是，首日邀请与会嘉宾到著名的斯蒂尔峡谷乡村高尔夫俱乐部享受一番。

游戏产业不乏一些高尔夫球运动的狂热爱好者，比如希德·梅尔和威尔·莱特，促成两位游戏设计大师破天荒合作的产品，恰恰是一款高尔夫球游戏，而早在五年前，威尔·莱特就已经推出过一部《模拟高尔夫》。EA Sports 的主要创建者 Richard Hillman，同样热爱高尔夫运动，他力主增加高尔夫球游戏的开发预算，并请来了如日中天的“老虎”伍兹代言，将 EA 旗下原处二线的《PGA 巡回赛》(PGA Tour series) 亲手打造为大获成功的《泰格伍

# 他们的高尔夫

兹高尔夫巡回赛》。有趣的是，虽然 Clep Hanz 的一半员工都不会打高尔夫，但这并不妨碍他们用自己的理解在《大众高尔夫》系列》中演绎高球的魅力和乐趣。与其他球类运动不同，高尔夫球的竞争不需要参与者正面交锋，这是一场与自我对抗的“战争”，首先需要设定一个目标，然后用最少的杆数达到或超越目标。高尔夫球的整体特点与游戏开发流程存在颇多相似之处，自然受到了不少游戏制作者的青睐。

高尔夫运动要求打球者专注、善于创造力、智慧以及对自我情绪的有效调控，这些因素对于一名率领游戏开发团队前进的制作者而言同样不可或缺。因此，混合实证主义



和八卦心态,我们特别选取了去年游戏开发者大会在斯拜尔联合乡村俱乐部举办的高尔夫球赛事,展现那些在游戏中叱咤风云人们的别样风采,不仅是杆数和球风,还有渗透其中的性格与理念。坦率地说,尽管他们曾创造一系列脍炙人口的游戏名作,在开发领域可谓独领风骚,但高尔夫球确实有些“雷”。把球打进长草区的一幕屡屡上演,在果岭精确推杆比在(大众高尔夫)游戏中打出“日升球”还要困难,不过这场比赛的真谛,本就不是一次纯粹的放松和休憩么?

球 球球球 总杆数 72 杆, 部分优秀选手的成绩		
选手姓名	所属公司	总杆数
Andrew Ayre	Foundation 9	77
David Mann	Amaze Entertainment	80
Dan Winters	Activision	82
Douglas Lowenstein	美国娱乐软件协会	83
David DeMartini	EA Partners	85
Louis Castle	EA Los Angeles	85
Phil Spencer	微软	88
Don L. Daglow	Stormfront	90
Robert Crombie	任天堂 Game	93
Greg Borsari	Pandemic	93
P. J. Snavely	SCEA	94
Bob Wallace	Strategic Alternatives	95
Jason Mangold	微软	97
Brian Thakern	Sixt Sinc	98
Shane Kim	微软	98
Farmie Williams	Relic	99
Ted Price	Insomniac	101
Toddi Stevens	微软	107

哈佛大学高材生 Andrew Ayre 创建了堪称“游戏外包服务之王”的 Foundation 9 Entertainment, 该公司代理的游戏包括《寂静岭 归乡》、PSP 版的《使命召唤 胜利之路》、《小死神》等。他本人球技高超, 算得上游戏圈内顶尖的职业高尔夫爱好者, 成绩自然在本场比赛中鹤立鸡群。紧随其后的 David Mann, 是 Foundation 9 Entertainment 旗下 Amaze Entertainment 的创始人, 参与开发了《加勒比海盗》、《怪物史莱克》和《龙骑士》(Eragon) 等作品。虽然 David Mann 球龄只有两年多, 却打出了总杆数 80 杆的不朽成绩。得益于球场上的良好表现, 很多公司的老板会主动与他们寒暄交流, 如何提高球技成为谈话的最佳切入点, 这也在一定程度上为 Foundation 9 Entertainment 赢得了更多的事业机会。Andrew Ayre 在接受媒体采访时曾意味深长的表示,“(我们)不少合同都是在游戏开发者会议期间谈成的。”

Dan Winters 是 Activision 对外关系和收购部门的副总裁, 曾经是一名职业棒球手, 在旧金山巨人队

和纽约大都会队效力了四年之久。从 1993 年起, 他在 Disney Interactive 从普通职员做到了产品开发副总裁, 并一手主导了与史克威尔的合作项目——《王国之心》系列。2005 年他加盟 Activision, 起初并不喜欢高尔夫, 认为这项运动过于安静而无趣, 但是因为工作原因, 经常要参加一些高尔夫社交活动, Dan Winters 渐渐认识到这是一项需要在方向、力量、心态方面保持平衡, 可以修身养性的运动。从此便爱上了高尔夫球, 几乎每次活动都会参加。与他成绩相当的 Douglas Lowenstein, 是美国娱乐软件协会的创始人, 在卸任主席高职位后, 由于有了更多时间打球, 球技自然水涨船高, 上述四人在本项赛事中无疑处在第一集团的位置。

让我们再来看看两位 EA 老兵的表现, David DeMartini 是 EA Partners 的主管, 这家公司负责代理发行其他游戏开发商的作品, 比如最近宣布与须田刚一创建的蜂蜂制作室合作。他们手中拥有的最重要的代理发行合同, 无疑是与 Harmonix 和 MTV Games 合作的《摇滚乐队》, Crytek 的《孤岛危机》以及 Valve 的《求生之路》。David DeMartini 打球有些“醉翁之意不在酒”, 他直白地表示:“要与合作伙伴建立信任和亲近感, 打高尔夫球是个不错的选择, 它已经成为一种主流社交场景。”相比自己的同事, EA 洛杉矶副总裁 Louis Castle 则要认真、投入得多, 在球场上表现相当专注, 值得一提的是, 在 9 洞前他与 Andrew Ayre 的成绩几乎不相上下, 不过由于途中接了公司的一个电话, 影响了当时的状态, 随后表现欠佳。

有趣的是, 人们会不由自主地比较 Shane Kim 和 Phil Spencer 在球场上的表现, 前者是微软娱乐部门的掌门人, 19 年的职业生涯, 经历了 Xbox 的诞生以及 X360 的崛起, 并最终光荣退休。Phil Spencer 将接替他成为微软全球工作室的新主管。总的来说, Shane Kim 球技一般, 不过手风很顺, 在第五、第六洞连续打出两记小鸟球。他本人大呼意外, 兴致变得非常高。虽然最终成绩不佳, 但组委会特意为他颁发了荣誉奖。Phil Spencer 的“快打”风格可谓独树一帜, 与擅长推理的 Shane Kim 形成鲜明对比。他的球风很快, 打完一洞, 跳上高尔夫球车驶向下一洞, 18 洞比赛只用了不到 2 个小时, 凸显其雷厉风行的工作作风。谈及次世代战争, Phil Spencer 延续了自己高举高打的风格, “我们有规律、不间断地推出真正有影响力的大作, 给竞争对手持续的压力, 满足更高端的玩家群体需求, 这是微软的一项重要战略。”

SCEA 资深技术分部高级制作人 P. J. Snavely 的



■ 在各自的游戏中获得胜利的职业装备赛季各领



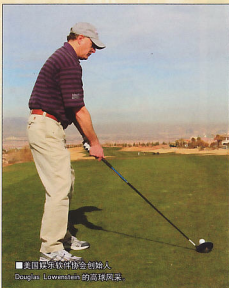
■ Phil Spencer 与 Ted Price (右)

高尔夫成绩, 或许会让不少同行感到汗颜。他先后主导开发了《NBA Inside》系列以及 PS3 游戏《高速保龄》(High Velocity Bowling), 由于公司老板因故无法抽身, 由他临时代替上场比赛。P. J. Snavely 平日打高尔夫球的机会并不多, 却展现出了不错的天赋, 成绩位居中游, 超过了不少自诩为“老球手”的同行。Bob Wallace 就是这样一位“老球手”, 他是美国战略选择咨询公司的主席, 与 Her Interactive 长期合作, 帮助这家致力于为全球女性玩家提供互动娱乐体验的公司, 成功打造了根据流行少女侦探电影《南茜·朱尔》(Nancy Drew) 改编的游戏系列。他的夫人是一名职业高尔夫球手, 组委会在参赛选手介绍中看好 Bob Wallace 会成为本场比赛的“大黑马”, 但结果无疑会令他们感到失望。

另一位值得关注的选手是 Robert Crombie, 任北美微软分公司本地化和质量控制部门的主管, 他最后一个完成比赛, 很享受游戏过程。由于任天堂在北美市场高歌猛进, 他显得非常轻松, 不断与周围同行交流打球心得, 并幽默地表示“打到 19 洞才算数”(术语, 指球场的酒吧)。本次比赛最严重的一次失误是 Don L. Daglow 将球击入水坑, 此人的游戏开发生涯可谓传奇, 在 1971 年制作了游戏史上首款棒球游戏, 1978 年又为当时的大型计算机开发了第一款角色扮演游戏《Dungeons》, 并在 1982 年创作出第一款模拟类游戏《乌托邦》以及首款基于电子元件模式的游戏《量子空间》。然而遗憾的是, 在球入水坑预示着不好的兆头。几个月后, Don L. Daglow 亲手创建的 Stormfront 工作室便在金融风暴中宣告破产。

Sixt Sinc 创始人 Brian Thakern 非常喜欢高尔夫球场的氛围, 他透露曾在球场上与菲尔·哈里森敲定了合作的最后细节, 进而成功推出了《海豹突击队 对峙》。Insomniac Games 的首席执行官 Ted Price, 则是首次参加国内的高尔夫球赛事, 他谦逊、随和的个性很受欢迎, 赛后被一致推选荣获“最具潜力奖”。考虑到 Ted Price 尴尬的总杆数, 这里的“潜力”或许更适合用形容词描述了《海豹与乌托邦》和《抵抗》辉煌, 并数次蝉联北美地区最受雇员欢迎游戏公司荣誉的 Insomniac Games。

“老虎”伍兹曾如此精妙地描述高尔夫运动, “它需要战略与耐心, 这是一个关于何时应该进攻, 何时该保守的问题, 而都需要用经验来解答。”显然, 这段话同样适用于今日的游戏产业。



■ 美国娱乐软件协会创始人 Douglas Lowenstein 的高尔夫风采



■ EA Los Angeles 副总裁 Louis Castle 的高尔夫风采



# 战国 天下布武

## 战国名将 加藤清正

没想到不仅是《战国BASARA 3》、《战国无双3》也增加了这么多新角色，我们的“战国天下布武”栏目也只能慢慢来了。这为大家介绍的是《战国无双3》裡公布时公开的武将——加藤清正（かとうきよまさ）。加藤清正（1562年—1611年）这个名字对于普通玩家来说应该不会陌生。不过大多应该都只记得他是战国七本枪之一，以及后来与石田三成的对决。事实上加藤清正在日本的知名度非常高，被视作日本武将的完美化身。其实此人在俄朝战争中干了不少好活，所谓的完美身只不过是日本人自己吹出来的。



### 早年事迹



▲光荣历史游戏里的加藤清正。

首先让我们把目光投向公元1573年，这一年的8月，浅井长政自杀身亡，浅井家宣告灭亡。之后信长把浅井氏的旧领交给羽柴秀吉治理，秀吉发遣后他的父老乡亲纷纷前来投奔。秀吉有着远大的眼光，他专门收养了一批小孩并精心培养，让他们成为日后羽柴家的重臣。这些小孩中就有幼年的加藤清正，他对于把其抚养长大的秀吉以及秀吉夫人宁宁一直都心怀感激。

信长死于本能寺之后，羽柴秀

吉干掉了织主的明智光秀，信长的旧势力也分裂为几大阵营，其中势力最大的就是秀吉和柴田胜家。1583年这两大势力在贱岳展开了一场生死决战，也就是大家熟知的贱岳之战。在这场战斗中年仅22岁的加藤清正表现出色，讨取了敌将山路将监，与另外六人合称“贱岳七本枪”。

之后加藤清正继续跟随秀吉南征北战。1587年，因佐佐成政在肥后国施政失败而导致暴发了大规模农民起义，这场起义在各大名的围剿下之后得以平息，其中加藤清正和小西行长居功甚伟，因此两人在战后平分了肥后国。加藤清正把肥后国的熊本城作为自己的居城，取得了出色的内政成绩。

### 两极化的评价

加藤清正死后在日本获得的评价极高。一方面来自于他在肥后国的出色政绩，他在治水、筑城方面均有突出贡献，同时又鼓励海外贸易。他本人是一名虔诚的佛教徒，在其内新建了不少寺院。这些仁政使得他在民间获得了很大的声望，江户时代熊本地区的农民将其视为农业的保护神，每个村落都有祭祀他的神社。二战结束后，由于熊本县是日本移民大县，当地人也将对加藤清正的崇敬带到熊本之外的世界。为了另一方面，日本统治者也不利用了日本正家的崇敬，将其描述为一名刚正不阿、毫无缺点的完美武将。随着日本军国主义思潮的泛滥，对加藤清正的神化也越发离谱。

不过加藤清正在俄朝战争中就是一个十足的杀人魔王，史书评价加藤清正军是俄朝日军中纪律最差的军队，所到之处均大开杀戒，十多万朝鲜军民惨遭其屠杀，汉城也



▲日本名将清正公也笔下的加藤清正。

被他一把火烧成了废墟。据说在朝鲜语中“加藤清正”一词直到今天仍然是狗的代名词，难怪朝鲜半岛有嗜吃狗肉的风俗。这个说法妙拙智无资料佐证，不过流传甚广，不知我们的东北读者是否知道这个典故。

### 从朝鲜到关原

1592年，当上关白的丰臣秀吉派遣大军进攻朝鲜，日本人称为文禄之役。在这支侵略军中加藤清正就是为首大将，面对黑旗的朝鲜军，加藤清正的部队势如破竹，不到一年的时间就打遍了整个朝鲜，还俘虏了两名朝鲜王子。不过随着明军加入战场，日军全线溃败，大片朝鲜领土丧失。

1597年日本无视和约再次出征朝鲜，是为庆长之役。在此役中加藤清正再次充当先锋，不过在明军和朝鲜军的抵挡下再也不像过去那样嚣张。随着丰臣秀吉的病死，日军灰溜溜地撤回了日本。

秀吉死后，代表丰臣家文臣和武将两派之首的石田三成和加藤清正发生了分裂，这两人一直都有矛盾，后来更成了不共戴天之仇。出于对石田三成的仇恨，加藤清正倒向了德川家康一方。在他的带头之

下，不少大名都倒向了东军。加藤清正并未出现在关原之战中，不过他留在肥后国内牵制西军势力，与黑田军配合攻击小西行长的居城宇土城，并成功劝说名将立花宗茂（这位也加入了《战国无双3》，以后再介绍）投降。关原之战后加藤清正获得了小西行长的原领地。

加藤清正虽然憎恨石田三成，但自己始终对丰臣家忠心耿耿。关原之战后德川家康实力大增，要取代丰臣家已是时间问题。加藤清正竭力在两家势力中间周旋，想保护秀吉之子秀赖的地位不受动摇。1611年他在路上病发身亡，年终五十岁。传说是德川家康对他下不了手，此说虽无证据，但可信度应该不低。加藤清正因个人私怨打败了石田三成，最后也没能保护自己尽忠的丰臣家，实在可叹。

### 生平轶闻



▲至今仍立于熊本城的加藤清正像。

而。而他的枪术造诣已经到了出神入化的地步，其惯使的武器片镰枪是他的招牌武器。

在《战国无双3》里的加藤清正身上披着一条虎皮，这个设定来

自于加藤清正“虎退治”的故事，在日本非常有名。当然，日本是没有老虎的，这只是不走运的老虎是在他侵略朝鲜时不幸遭遇的。

加藤清正有个外号叫“地震加藤”，这个称号和一个故事有关。在文禄之役中加藤清正因为汇报军情，险些被秀吉处斩，最后改罚他在伏见城内关禁闭。1596年伏见城一脚踏进了大地震，城震发生后加藤清正不顾自身安危，也无视秀吉的禁令，只身冲入已成废墟的伏见城救出了秀吉。这件事被传为美谈，“地震加藤”这个外号由此而来，后来这个外号还被改为日本的戏剧，一直流传了下来。

# 多边共享区

ENTER THE GAME

随着得，借日本版片完善的游戏近年来推出了不少，不过依然有不少人对B版片的概念并不清楚，将其片面地理解为“假片”，其实B版片诞生于上世纪30年代美国大萧条时期，在八十年代迎来黄金期，以低成本表现暴力、恐怖、惊悚、情色等无法提高的主题是B版片的共及特点之一，吸血鬼、僵尸、杀人狂魔往往是影片的主角，满足的是大众相对之“粗俗”的观影需求，因片长较短，B版片往往做为影片放映，称之为“Bottom of bill”，B版片因此得名。不要小看B版片《生化危机》、《MGS》等神作都在其中找到了灵感，而近年来最能传承B版片精髓的影片是瓦汀与罗德里格兹合作的《磨坊》(Grindhouse)，有兴趣且承受力较强的朋友不妨去观摩一下。



## 怪物猎人图鉴II再次出击

Capcom 极具人气的游戏系列《怪物猎人》的周边可谓层出不穷，游戏卖得好，周边自然也就卖得不错，聪明的老卡怎么会放过这个大捞一笔的机会呢？这不，乘着TGS开幕之际，马上展出了全新的“怪物图鉴”手办系列，这次推出的怪物图鉴是今年8月发售的“怪物猎人图鉴”的第二弹，总计包括有9种怪物在内，而且每一个怪物的造型都最大限度地还原了游戏中的造型，而且形象生动，做工非常精细。每一个怪物高约40毫米，用来当做装饰品再合适不过了。至于价钱嘛……283日元一个，还不算太贵，但要集齐全部的话，一共需要2387日元，FANS可要盯紧自己的钱包了！这个系列的手办预定于2009年11月中旬发售，在这里就先请各位饱饱眼福吧。



■森龙



■麒麟



■海龙



■金狮子



■土砂龙



■彩鸟



## 我不是游戏机，我是……

早就跟大家说好的，以后不再提那些没有技术含量的周边产品。不过这一次……算是例外吧！因为，因为这两款周边的做工实在太赞了，让我忍不住向大家推荐。没错，这就是游戏机造型的iPhone手机袋。众所周知iPhone的外壳，正反两面都极易沾上指纹和油脂，而这一次介绍的手机袋不仅可以用来存放手机，还可以用来清洁iPhone的外壳。特殊质地的布料有着非常不错的手感，不过可以预见，这种材料也是不怎么耐脏的。



## 究极释压！Taito的掀桌子游戏



当你老婆唠唠叨叨地抱怨个不停，当你在办公室里被老板骂得狗血淋头，你是不是会有一种想要掀桌子的冲动呢？在大多数时候为了家庭和生计以及保住工作，你只能强行压抑掀桌子的欲望，现在Taito给了你一个发泄的机会。Taito的最新街机游戏《超级掀桌子》号称“究极之压力释放游戏”，它将会充分满足你时刻想要掀桌子的欲望！

这种游戏的控制器就是一张桌子，它可以任你敲打，最后的终极技则是将桌子掀翻。游戏提供了四个关卡，分别是家中、夜总会、婚

宴以及办公室，为玩家模拟了各种想要掀桌子的愤怒处境。愤怒的过程是逐步积累的，比如在家中吃饭时，面对顽皮的孩子、叽咕歪歪的妻子，他们在你面前不停地叨叨，让你愤怒地拍桌子，不断拍桌子积累怒气，最后将桌子掀翻，游戏会根据造成的物品损失总额、物体的最大飞出距离和掀桌子的时机进行打分，造成的破坏越大，让桌上的物品飞出越远得到的分数就越高。可以想像，哪家街机厅要是进了一批这样的街机，一定会出现怒吼声连绵不绝的壮观景象吧！



## 把怪物统统吃掉

“便当”作为速食食品其实在日本早已形成了一种饮食文化，再加上制作的方法比较简单，很多人不再仅仅局限于用它来填饱肚子，而是将很多艺术的灵感发挥在了制作过程中，所以在游戏业相当发达的日本，出现“游戏便当”自

然也就不足为奇了。以下今天要为大家介绍的正是日本狂热玩家根据《勇者斗恶龙IX》中经典怪物而制作的一系列便当，它们除了外型相当逼真外，制作者在用料的选择上也是相当用心，注重色彩和营养的均衡搭配可不是一般人能够办到的，有兴趣的话，不妨请自己动手试试看？



■蘑菇怪

■信蜂小人

■奇美拉

■熔岩怪

## 大眼怪便当制作流程

- ①将米饭与黑芝麻均匀混合，然后用保鲜纸包裹起来捏成大眼怪的造型；
- ②用牙签在正面勾勒出大眼怪的眼睛和嘴，然后使用多余的米饭捏出耳朵和鼻子的部分粘到对应位置；
- ③将事先准备好的海苔切成比较细的丝，将它们粘到五官对应的线条中主体就大功告成了，另外在旁边放上海鲜和水果做装饰也是不错的选择。



## 下独占歌曲，慈善捐款赢主机



《甲壳虫 摇滚乐队》是近期关注度非常高的作品（至少在欧美是这样）。甲壳虫乐队在50年前为所有的地球人开创了一种新的韵味，如今与它们相关的作品在另外一个领域尝试着再一次改变世界。游戏于9月9日发售，

X360玩家可以通过Xbox LIVE以160微软点数（相当于2美元，和其他下载歌曲费用相同）下载X360独占的歌曲《All You Need is Love》，这些钱会有一部分捐献给“无国界医生组织”（Doctors Without Borders），同时你还有机会赢得一款《甲壳虫 摇滚乐队》主题的限制版X360主机，还有二等奖——把约翰·列侬在乐队生涯的早期所用的Rickenbacker 325外形的吉他控制器。当然，限定主机是重头，但是得奖几率可不是非常乐观，因为这款限定版主机只有6台，其中一台在eBay拍卖，另外五台通过这个活动抽奖才能获得。当然，我们要以平和的心态看待中奖，将爱心全部投入到慈善的捐款中。对！至少没中奖之前要这样想！

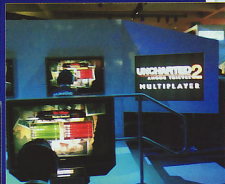
这台限定版X360主机机身表面覆盖满了与游戏CG风格相同的精美卡通图案。要知道，辅助Hemionix制作这段CG的制作公司是获得过奥斯卡的英国牛津动画公司Passion Picture，其另外一套震惊四座的卡通形象就是英式摇滚乐队Blur主唱Damon Albarn自己搞的全卡通形象乐队“Gorillaz！”。

如果您不太了解以上出现的部分名词，雷电竞深表歉意，如果有兴趣，请使用网络搜索引擎，或者只看这漂亮的单机新碟就好。



## 《未知海域2》魅力无人能挡！

◀这位玩得全神贯注的哥们儿可是达到了那位。



▲现场对话——Bungie员工A：“喂，你能听到吗？”  
Bungie员工B：“能；SONY的耳机不像咱们的那么容易坏。”

◀这位是Bungie的美工，这回想必是来偷师了。

PS3年底最强大作《未知海域2》纵横隧道》虽然还未推出，但是已经备受各界好评。在欧美媒体眼中年度最佳游戏简直非它莫属。它的巨大魅力连开发出《使命召唤 现代战争》这种究极大作的Infinity Ward小组成员也抵挡不住。Infinity Ward的成员Robert Bowling在他的微博客Twitter上写道：“神啊，给我一点时间去玩《未知海域2》的单人模式吧！它好得不可思议，玩起来流畅之至！我告诉你，你一定要买这个游戏！”

可能有人会觉得Infinity Ward作为第三方说出这种话来并不稀奇，那么接下来这件事会让你大跌眼镜。其实这事儿就发生在不久前的2009年E3展上，只是现在才被公开。在E3展上

有一群Bungie（没错，就是制作《光环》的那个Bungie）的工作人员蜂拥而至为《未知海域2》的单人模式吧！它好得不可思议，玩起来流畅之至！我告诉你，你一定要买这个游戏！”其中有一位哥们儿来晚了，看到排成长龙的试玩队伍后，他直接走到SONY的工作人员面前表明自己的身份要求试玩，他的要求自然是得到了满足。

看到如此和谐的局面，再想想网上各派玩家之间的争吵，你是否会和我一样觉得很好笑呢？

# 秘密花园

胜负师、美国、法国、怪图……又到秘密花园时间了。这一次既然是合刊，“大家的秘密花园”作为保留栏目，没有不重出江湖的道理。说起来，视频游戏爱好者往往对精彩的图片不具免疫力，游戏的海报、壁纸、广告、封面、设定原画、网人的再创作，这一切的一切，使游戏文化变得更具趣味性，也更加完整。就像很多玩家说的那样，很久之前玩过的游戏，细节可能记不清楚，但总有一幅经典画面让人久久难忘。希望秘密花园中也会有这样的，让你多年以后还能回想起来的好图，做为图片的收集者、提供者，我们将深感荣幸。

## 本期主题：大家的秘密花园



官方为了配合《最终幻想 国际版》的推出而公开的五星双子集合图，和原版的海报比起来，这两版的气氛明显更胜一筹，绝对值得FANS收藏。  
[晴天 提供]



"Transformator"。如果你同时是变形金刚和外传者的爱好者，那么你会明白这个合版海报代表的意义。在被毁的博派标志下自然隐藏着另一群站着机器人头的人，这当然只是变形金刚爱好者的杰作。不过把这个合二为一的新标志放在了海报的前方，的确是个不错的点子。



作为《Tou Heart》中主角的轴轴行为，本身可谓是最得人喜欢的角色了。活泼、可爱、伶俐……同时，她也是三美堂里画下的代表人物之一。[翼暮 提供]

自制海报之“赤红双王”。《黑暗骑士》中，西斯·莱杰扮演的小丑精神变态，终极邪恶的小丑与麦当当的小丑聚集在一起的时候有一种时空错乱的感觉。[雷 提供]

■非常唯美的画风以及萝莉范范是《A Little Princess》的一大特点。古风中透出空目的美感，而整体感觉又非常清新。[翼暮 提供]



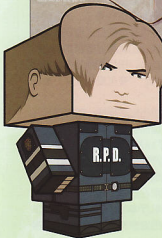
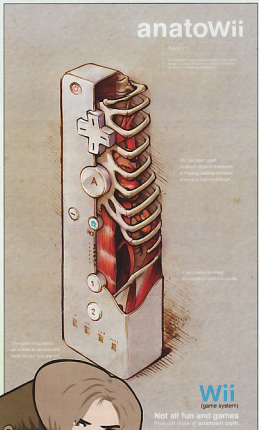
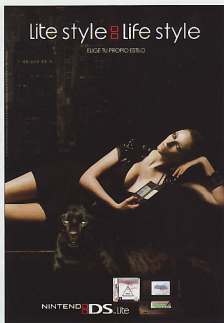
看到这些图者就应该都能明白这是什么图啦——没错，这就是FC上的作品《魂斗罗》。过去看起来似乎合理的设定，今天看来却非常怪异……[砂池 提供]

没想到SABER的建筑工人造型也是如此帅气，令人想起了那老话——劳动最光荣。旁边是原图，大家可以对比一下。[砂池 提供]





为摆脱“任天堂主机就是儿童玩具”的品牌印象，老任从GHA时代就在广告宣传上大作文章，可以说这种策略一直延续至今，而且相当成功。这三张NDSi的广告便展现出了不凡的优雅与时尚。[陈羿 提供]



如果有人告诉你，自己手中握着的Wii游戏手柄是一个活着的生物，你不是会感到惊喜万分，放心，至少到目前为止，我们还没有听说过那台游戏手柄的产物成了怪物。至于这些怪物存在的形态，我想你肯定早就熟悉各种游戏手柄，无论是机器还是动物，总归都是让你惊悚的。[艾博士 提供]

这个拟物版的显示器怎么看都有点别扭，不过对细节的还原还是比较到位的，特别是RPD制服。[艾博士 提供]



最近有一款据说《最终幻想》新作的设定图流传到网上，这款游戏是Square Enix首次交给欧美游戏工作室开发的《FF》，原本是交给了GHDN工作室，但是由于SE对开发成果不满意，因此将其交给了其他工作室，据说这才是GHDN破产的主要原因。从设定图中疑似《最终幻想XIII》中登场的人物背影来看，这款游戏很有可能是以伊瓦利斯世界为背景的。[星夜 提供]



精英《使命召唤：现代战争2》的日版由Square Enix代理，封面也会和其他版本有所区别，不过封面这个士兵真怎么看都觉得很强的既视感呢？[沙比 提供]

# 游戏名人堂

HALL OF FAME

## 口袋妖怪之父

### 田尻智

#### 田尻智

#### Satoshi Tajiri

#### 人物档案



出生日期：1965年8月28日

出生地：东京都世田谷区

毕业院校：国立东京工业高等专门学校

处女作：《Quinty》(FC)

现任职务：Game Freak社长

“当你在孩提时代得到了你的第一辆自行车，你肯定想要骑着它到一个以前从没去过的地方。”田尻智说，“就像《口袋妖怪》一样。大家的经历都是一样的，但所有人都想发现一个别有洞天的地方。”

少年时，田尻智被伙伴们称为“虫博士”，因为他对昆虫的迷恋以及各种虫类的知识远远超过了同龄人。长大后，捉虫少年仍然念念不忘童年的时光，他把对昆虫的兴趣与游戏的热情结合，创造了电子游戏历史上的革命。在《口袋妖怪》诞生13年后的今天，世界各地的孩子们依然乐此不疲地在田尻智创

造的世界里捉虫……嗯，是“口袋妖怪”！这个怪物级的游戏系列已经为任天堂创造了100多亿美元的收入，至今仍然没有任何热度消退的迹象，甚至还有继续发展壮大的趋势。最近刚推出的复刻版《口袋妖怪 心之金、魂之银》仅在日本发售首周就创造了150万套的惊人销量，在欧美发售后这个地区的复刻游戏将很有可能突破千万销量。《口袋妖怪》的魔力不得不令人叹服。但是，没有多少人知道，它的生父至今仍患有自闭症，这也许是他很少在媒体上露面的主要原因……

文 清国倾城 编 星夜 美编 悠悠悠



市还没有现在这么高的城市化程度，田尻智一家之所融入大自然，非常靠近森林。屋外有一大片稻田，远处依稀可见蜿蜒的溪流，越过溪流来到山脚下，可以看到战时的防空洞遗址，那里已经成为当地少年们的探险之地。田尻智经常在森林中、田野里独自一人“冒险”，观察出没于乡间昆虫是他最大的爱好。田尻智不仅只是观察，充满好奇心的他捕捉了多种多样形状各异的昆虫，在自己的家里建起了一个昆虫收藏馆。有时候他会和小朋友们交换自己捉到的昆虫，换来那些自己没有捉到的新品种。

从童年的捕虫生涯开始，田尻智就已经形成了穷根究底的个性。他会为了捉到一只从未见过的昆虫而拨开每一寸土地，每次发现一只新昆虫，对他来说都像发现新大陆一样神秘而新奇。在不断的摸索中，田尻智对昆虫和各种鱼虾蟹的习性越来越了解。他能够赤手空拳地从河里捉到小龙虾，他会用竹竿捅开河底的淤泥，如果有气泡冒出就说明底下可能有鱼。其他孩子都是将蜂蜜涂在树皮上来粘住甲壳虫，而田尻智自有他的甲壳虫捕捉秘诀：他会在树底下放一颗石头，因为甲壳虫白天时喜欢躲在石头下睡觉。第二天一早田尻智来到树底下翻开石头，总是能捉到甲壳虫。田尻智说：“这类小发现总是让我异常兴奋。”

除了捉虫外，田尻智与那时所有的日本少年

一样热爱着漫画和动画。“我也算得上是第一代看着漫画与动画长大的日本人，从哥斯拉到奥特曼，幻想的世界让我着迷。”田尻智与日本的很多游戏制作人一样，都是在标准的宅男式生活方式中度过了青少年。而童年的乡野生活似乎也是日本很多制作人的共性，例如宫本茂、上田文也、名越裕洋等王牌制作人都曾是乡野少年。田尻智只想沉浸在他的昆虫世界中，有强烈的厌学情绪。父亲希望他能学习电子工程，因为消费电子行业正在日本崛起。但田尻智对电子工程提不起任何兴趣。

1970年代，东京都市圈临近卫星城市迅速扩张，翠绿的森林与稻田变成了硬邦邦的柏油路与钢筋混凝土，一棵棵树木不倒下，一片片农田被填埋，一座座住宅楼与商业楼拔地而起。迷人的乡村风光不复存在，而生态环境的变化也导致昆虫数量锐减，再也没有能让田尻智冒险探索的庄稼田和森林。在时代的变迁中，田尻智的捉虫生涯宣告结束。田尻智回忆说：“变化来得太快，鱼塘也变成了街机厅。”

对田尻智来说，城市化进程惟一的好处是在鱼塘原址上盖起了一座街机厅，那里成为他的新去处。田尻智赶上了1978年的《太空侵略者》狂潮，那是日本游戏产业的起点，大量中小學生逃课到街机厅玩游戏成为争论一时的社会现象。那时街机厅这种新场所在日本人眼中是三次元流聚集之地，沉迷在街机厅中的中小學生被视为不良少年。田尻智把他的业余时间都花在《太空侵

## 少年虫博士

1965年8月28日，田尻智出生在东京都世田谷区，之后在町田市度过了少年时代。他的父亲是尼桑公司的汽车销售员，母亲是家庭主妇。从懂事起，田尻智就迷上了昆虫。“童年时，我想要成为一名昆虫学家。昆虫太让我着迷了。”田尻智说。

田尻智住在郊区，那时东京的各个卫星城

略者”身上，大阳逃学了一整个月，每天都泡在街机厅里，伤透了父母的心。“那时街机被认为是与入店行窃一样的罪恶行为，我父母骂我是不良少年。”由于对《太空侵略者》过于着迷，有家街机店老板甚至将一台《太空侵略者》街机租给他带回家。为了“胸无大志”的儿子提高学习成绩，田尻智的父母与那时的很多家长一样帮他报了补习班，田尻智故意选择了附近有街机店的补习班。每次课间15分钟的休息时间，田尻智就飞也似地跑到街机厅玩一局游戏，然后急忙返回。

田尻智的父母没有想到，对电子工程不感兴趣的他正在《太空侵略者》的感召下对计算机产生了浓厚的兴趣，他梦想着有朝一日能够自己开发出一款类似于《太空侵略者》的游戏。高一暑假结束的时候，

田尻智用打工存下的20万日元如愿以偿地买来了自己人生的第一台个人电脑。田尻智从小就比同龄人更善于观察和学习，不穷根究底誓不罢休的顽强个性让他通过自学很快掌握了编程知识，只用了半年时间，田尻智就在自家的显示器上成功重现了《太空侵略者》。



■町田町迷人的乡野风光。

## 铁板阵之星

1983年，18岁的田尻智和几位狂热迷恋游戏的伙伴一起创办了一本游戏杂志。那是日本游戏杂志业的摇篮期，市面上的游戏杂志不是没有，但大多都是发行量低微的小杂志，在多数书店根本看不到游戏杂志的身影。每次田尻智到书店里闲逛，都希望能够发现一本专门的游戏杂志，然而每次都空手而归。田尻智心想，在日本和他一样想在书店里买到游戏杂志的玩家肯定大有人在。田尻智与几位朋友商量之后都觉得自己制作杂志非常可行，在朋友的支持下，田尻智创办了一本介绍新游戏与漫画书的杂志叫做《Game Freak》。田尻智刚开始找不到印刷厂和书店，也没有排版设备，第一期《Game Freak》用手写和自己绘图的原始手工方式制作，并用订书机装订成册。这本杂志总共只有18页，共复印了20份，最初是在同学朋友间流传，后来被书店看中，开始找印刷厂，打开发行渠道，变成了一本正规发行的游戏杂志。《Game Freak》初期作为一本同人志，在游戏同好中非常受欢迎，田尻智也因此认识了很多志同道合的朋友。当时立志要当个漫画家的杉森建就是一个忠实读者，他对《Game Freak》非常喜爱，于是开始给杂志编者写信，在几次书信往来后，杉森建成了田尻智的合作伙伴，他自告奋勇地担当了《Game Freak》的封面插画师，后来成为Game Freak公司的创始元老之一。另外一名元老也是后来成为“《口袋妖怪》系列”音乐制作人的堀田顺一，在后来的Game Freak公司的几次大风大浪中，这几位元老始终如一地坚持了下来。

《Game Freak》虽然简陋，但内容相当丰富，有游戏攻略、秘技、新作情报、游戏评测等内容，受到日本儿童的广泛欢迎。Game



Freek》成名的契机是当时风靡日本的《铁板阵》热潮，Namco的这款飞行射击游戏激起无数玩家的挑战欲，田尻智率先在《Game Freak》中口相传，《铁板阵》的1000万分通关技巧，因而被读者争相购买和传阅。这期杂志共销售了1万本，每本300日元。这期《Game Freak》的热销是玩家之间的口耳相传效应，有玩家偶尔在书摊上看到了介绍《铁板阵》高分技巧的《Game Freak》，买了一本之后按照其中描述的技巧在街机厅中大显身手，其他玩家纷纷询问《铁板阵》的高分技巧从何而来？于是《Game Freak》的名字在街机厅中口口相传，《铁板阵》的狂热粉丝找遍东京各大书店也要买到这本无名杂志，而田尻智作为作者也在玩家中打响了名声，成为当地街机厅的名人，被赠予“铁板阵之星”的称号，慕名而来切磋挑战的各地高手络绎不绝。《Game Freak》杂志的成功让田尻智正式踏上了游戏职业生涯，那一年他才18岁。许多年后Game Freak从杂志名变成了公司名，田尻智从游戏撰稿人变成游戏制作人，不过他并未封笔，他亲自写了几本有关游戏设计理念的著作，包括《PAC-LAND》、《新游戏设

## 《时代》杂志 田尻智专访节选

1999年11月，《时代》杂志的封面上出现了《口袋妖怪》，这一期的封面故事叫《注意口袋妖怪热》。那一年，《口袋妖怪》征服了美国，美国舆论界又出现了关于日本文化俘虏美国青少年的论调，一向很少接受媒体访问的田尻智难得地接受了《时代》的访问，那时他刚刚完成新作，眼球布满血丝，黑眼圈浓得吓人，他说他在过去三年来早已习惯了打破普通人的作息规律，只有这样他才能找到灵感。

问：你是怎么想到《口袋妖怪》设计创意的？

田尻智：第一次看到Gameboy时，我的脑中就浮现了《口袋妖怪》的想法。《口袋妖怪》的基本概念非常适合Gameboy。

问：为什么呢？

田尻智：主要是因为Gameboy的通讯机能，它在我脑中挥之不去。在《俄罗斯方块》中，联机线传输的是移动的方块，而我想到的是通过联机线传输活生生的生物。

问：多数游戏的联机作用都是对战吧？为什么《口袋妖怪》是用于交换呢？

田尻智：是的，所有人都把它的拿来用于对战，而我想到的是实现信息的交流。在Gameboy之前，已经有一些街机实现了通信机能，例如将两台赛车街机联机比赛，似乎大家想到的都只有互相比赛。

问：如果不对战的话就没那么有趣了吧？

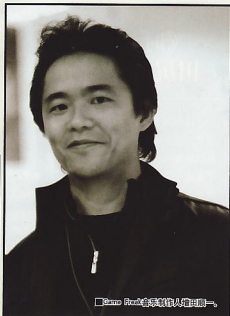
田尻智：我也喜欢对战，但是我想设计一款围绕互动交流的游戏。要知道，那时候还没有互联网，联机线的概念真的很日式，一对一，就像柔道一样，两个选手对战，他们会先向对方鞠躬。这是日本人尊敬对方的表现。

问：就像相扑中的仪式吗？

田尻智：是相扑的休闲形态，通过互联网，可以与世界上的任何人匿名通信。但是通过联机线，则是一打一，玩家自己选择比赛对象。没有充满攻击性的地方，这是一种通信的巧妙方式。

问：这些都是怎么转化到美国的呢？

田尻智：在日本大家都是选择皮卡丘，而在美国多数产品都是小智与皮卡丘捆绑销售的，而不是单卖皮卡丘，美国的孩子们似乎更喜欢这样的组合。我想美国人比日本人更了解《口袋妖怪》的精髓。日本人都是聚焦



《Kirby》系列游戏制作人远藤隆一

计》等。  
“有个铁板阵之星会助你突破1000万分”的传言一传十、十传百，渐渐传到了《铁板阵》制作人远藤雅伸的耳中。

远藤雅伸得知后大为光火，不断有人向他询问《铁板阵》的秘技是否属实，甚至还有Namco高层质问他是否泄露了游戏的开发资料。“那个传播谣言，欺骗游戏少年们的家伙到底是谁？”远藤怒道。他认为田尻智的《Game Freak》是在误导玩家。远藤在杂志上发表了否认《Game Freak》秘技的声明，并且向各大街机厅澄清秘技“谣言”。虽然田尻智的攻略法确实可行，但对于多数玩家来说实现的难度依然很高，即便完全按照书中所述也很难成功，而且又遭到了制作者的否认，《Game Freak》秘技的可信度更加遭到质疑，秘技传言很快消失，田尻智反而成为了散播谣言、欺世盗名的“骗子”，遭到了身边游戏道友们的排斥。

这起事件的几个月后，田尻智在街机厅里独自一人寂寞地玩着游戏，这时在他的背后走来一个陌生人。这人自报姓名后把田尻智吓了一跳，原来他就是远藤雅伸本人。经过调查，远藤发现《Game Freak》刊载的秘技并非捏造，也不是Namco的内部人员泄露了开发资料，确实确实是作者经过不断练习后发现的技巧。远藤雅伸知道田尻智

因为此事声誉一落千丈，心中感到不安，在新宿的一些街机厅里打探之后，他得知了田尻智经常去的一家店，于是亲自前往拜访。远藤雅伸召集了当时在场的游戏玩家们，公开为田尻智正名，他与田尻智亲切握手并合影留念。能够得到《铁板阵》生父的认可让田尻智激动万分，他紧紧握住远藤雅伸的双手，心情久久无法平复。事后他回忆说：“那个景象简直就像电影《大都会》中的结局。”从此，远藤雅伸成为田尻智的挚友。



《 Kirby's Dream Land 》 之 高 空 飞 行 的 游 戏 截 图 《 铁 板 阵 》

## 创业之路



▲杉森建创作的漫画版《Quinty》。

在1980年代中期，《Game Freak》已经是玩家中响当当的名字，但田尻智对于杂志事业的缓慢发展感到不满，他开始寻

求突破，那时任天堂推出了可以更换卡带的掌机GameBoy，田尻智相信：一个新的商机正在出现。

为了有更大的发展，田尻智决定率领Game Freak进军游戏开发行业，虽然他缺乏游戏开发经验，但有的是游戏制作创意。他开始考虑将童年时的捉虫生涯制作成游戏。某日，田尻智正在电车上思考新作创意，这时他看到两个男孩向并肩地在玩GameBoy，他突然想起小时候与伙伴们一起斗蟋蟀、捉昆虫，孩子们需要交流的乐趣，GameBoy虽然有联机功能，但那时几乎没有哪款游戏应用到此功能，田尻智想到可以制作一款围绕“交换”的游戏。

作为游戏杂志的创办者，田尻智自然是响当当的游戏高手。在1980年代初，田尻智不仅是鼎鼎大名的《铁板阵》达人，而且曾经赢得了世嘉举办的某游戏创意比赛冠军。不过游戏创意不等于游戏设计高手，Game Freak成立后制作的第一款游戏《Quinty》默默无闻。田尻智最喜欢Namco的游戏，因此为《Quinty》寻找发行商时也是先找到了Namco，该作由于颇具创意而且有远藤雅伸的推荐，因而得到Namco认可并打入市场，但游戏过程相当枯燥明显反映出设计者的功底不足。尽管如此，借由当时Namco强大的发行实力，《Quinty》仍然获得了20万套的销量，田尻智从《Quinty》获得的5000万日元报酬足以让他将Game Freak建立成一家真正的游戏公司。

1989年末，Square的首款GB游戏《魔界塔士 沙加》给田尻智造成了很大的冲击，“首款掌机RPG”的宣传口号让人们看到了掌机游

戏并非简单的堆砖块，也可以像家用机一样创造一个波澜壮阔的冒险史诗。将《沙加》的掌机RPG概念与田尻智的怪物交换设计灵感结合，就产生了《口袋妖怪》的雏形。

《口袋妖怪》是少年田尻智各种兴趣爱好好的集合，玩游戏、看动画、收集和交换昆虫——这些都成为《口袋妖怪》的一部分，所以动画版《口袋妖怪》的主角被叫做小智。“基本上，他就是我的童年。”田尻智说。

“由于城市化发展，现在捉虫的地方几乎已经找不到了。孩子们只能在家里玩，很多人都已经不知道什么叫捉虫。我希望让城市里长大的孩子也能感受捉虫的乐趣。”田尻智很怀念儿时的岁月，在现代社会钢筋水泥的丛林里，他希望能有一个渠道让人们找回失落后的自然世界。

除了与邻居和学校的同学们交换昆虫外，从小内向的田尻智很少与他人交流。虽然经常在外活动，田尻智却是一个标准的御宅族，总是将自己封闭于自己的世界中，将时间全部投入于自己的嗜好。他和昆虫呆在一起的时间远远多过与伙伴甚至家人的相处时间，而当他爱上游戏时，那股子身无旁骛的迷恋劲儿让父母非常担忧。

时至今日，田尻智仍然封闭在自己的世界里，以其古怪的处事与工作方式著称。如果你在田尻智的办公室里一整天看不到他的人影，那可能是因为他正在家里呼呼大睡，但有时他会一整天都呆在办公室里。“这就是我的工作方式，我会睡12个小时，然后连续工作24小时。过去几年来我已经习惯了打破正常的时间规律，我经常是在这样的工作状态下才会产

## 被遗忘的名作

### Quinty

在本作中玩家的目标是拯救陷入长眠，并被困于梦境中的女友。玩家需要通过各种以玩偶为敌人的地区，游戏场景是7x5个可滑动的方块组成。玩家要通过各种以玩偶为敌人的地区，游戏场景是7x5个可滑动的方块组成。让玩家失去平衡并撞倒墙上将其消灭。



▲田尻智的这个处女作玩法极具创意。

生游戏设计的灵感。”

田尻智似乎总是刻意躲开众人的目光，即使是在《口袋妖怪》大获成功之后，他和他的Game Freak仍然驻守在那间最开始的办公室，位于田尻智的出生地东京世田谷区，那里也是东京年轻文化的聚集地，集中了不少的知名大学。Game Freak的办公室是在一个简朴的办公楼里的两个小楼层，在这两个楼层中间还有一个楼层是被某补习学校租来当教室。

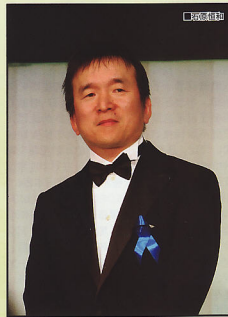
由于田尻智的内向与古怪性格，媒体与玩家更熟悉的另一位“口袋妖怪之父”石原恒和——虽然从游戏制作的角度来说，他其实并非开发一统的主力，更多的是担任商业管理与宣传职务，不过如果没有石原恒和，可能也不会有《口袋妖怪》的存在。

任天堂相信“游戏业界是依靠天才而存在的产业”，类似宫本茂那样的天才制作者会给游戏公司创造无法估量的价值。为了挖掘游戏开发人才，任天堂出资设立了APE公司，目的是向有志于开发游戏的制作者们提供技术与资金。当时任天堂的合作伙伴是撰稿人系并重里。系并重里在游戏业界人脉极广，为任天堂挖掘了不少后起之秀。石原恒和就是在系并重里的邀请下加入了APE，并于1991年成为APE副社长，当时任天堂的总部常务课长川口孝司也担任了APE的经理。

石原恒和于1957年出生于日本三重县，自幼由职业者的身分涉及了诸多领域，包括CG制作、广告业、游戏软件开发和电视节目制作

等。1980年代初，街机与家用游戏机已经成为日本社会的新热点，石原恒和敏锐地察觉到游戏节目潜力巨大，于是为电视台制作了一档专门围绕游戏的电视节目，经常邀请一些著名游戏撰稿人闲聊新作、畅谈业界。当时田尻智是东京游戏圈里鼎鼎大名的游戏高手兼撰稿人，不仅有自己的《Game Freak》杂志，还为《FAMICOM通信》、《Family Computer Magazine》等杂志撰稿，因此田尻智也就成为了石原恒和电视节目的主持人，两人因此成为好友。由于节目制作需要，石原恒和可谓饱览游戏群书，对业界了如指掌。1988年石原恒和创作的《电视游戏大全》被认为是“空前绝后的电视游戏全书”，石原恒和被称为“日本首屈一指的电视游戏业界通”。

石原恒和对游戏文化的研究在很大程度上是受到了田尻智的影响。最初田尻智不仅是石原恒和游戏电视节目的嘉宾，同时也扮演着顾问的角色。那时石原对田尻智最深刻的印象是他对游戏知识的体系化。少年时他已经将自己的昆虫收藏做成图鉴，深入研究各种昆虫习性的田尻智喜欢对各种知识分类溯源，兴趣从昆虫转移到游戏后，他开始研究游戏的历史、收集各种街机基板，研究各种硬件技术的源流与衍生而出的支流，对收集到的资料进行体系化整理。那时，田尻智从来没有想过未来自己将开创出游戏产业的一个新流派。



## 妖怪的诞生

1990年秋，田尻智带着他的《口袋妖怪》制作创意拜访了任天堂东京分部，当时接待他的是刚刚加入APE的石原和任天堂的川口。两人对该作的理念都很赞赏，认为通过联机线交换游戏角色的概念一定可以大卖。川口立刻动身前往京都总部汇报，将田尻智的企划提交

上级审阅。另一方面，正在摸索新作创意的任天堂也对活用联机功能的《口袋妖怪》很感兴趣，虽然对游戏本身还存在一些疑问，但是基本上同意了向该作提供开发费。《口袋妖怪》的开发正式启动。

在《口袋妖怪》的开发体制方面，主要是任天堂的川口、APE的石原和Game Freak的田尻智三人作为中心，川口作为任天堂代表，主要负责法律事务以及开发进度管理，石原负

于皮卡丘。但是我认为人这个因素是很重要的——必须要有小智。

问：皮卡丘在游戏中并不是很重要，但是却成为最著名的角色，为什么会这样？

田尻智：他们在制作动画片时，需要有一个焦点角色引起大家的关注，皮卡丘比起其他角色相对更受欢迎，男孩女孩们都能接受。他们接受了很多关于这方面的意见，这并不是我的决定。

问：那些古怪的怪物名对《口袋妖怪》的成功也很重要吗？

田尻智：更重要的是那些怪物都是由玩家控制的，那就像玩家自己心中的怪物，代表了恐惧或愤怒。他们被放到精灵球里。此外大家都可以为自己为他们命名。皮卡丘就像一个物种的名字，而大家都可以以自己的皮卡丘命名，这样孩子们可以感觉与之更亲密。

问：你曾经给你的昆虫们都取名了吗？

田尻智：没有。不过我给我家的猫取了名。我也想过给青蛙取名，因为我看着它们长大，但是它们的数量实在太多了。

问：口袋妖怪们的名字与那些昆虫有关吗？

田尻智：是的。比如蚊香蝌蚪，它看起来就像只蝌蚪。之所以在身上有个圈，是因为我记得将它们抓起来时能看到它的肠子，因为它的身体是透明的。

问：那些名字都有特定含义吗？还是随便取的？

田尻智：都是有其含义的。比如喵喵，它来自一个日本俗语，说的是猫头顶金市却不自知，也就是说不懂金钱的价值。我想美国并没有这样的说法，因此美版的名字也改了。还有皮卡丘。“皮卡”是日语中描述电火花的声音，“丘”是电气鼠发出的声音。

问：小智最大的对手是小茂，也就是宫本茂的名字，你是否一直将他视为自己的对手？

田尻智：没有的事！我一直都很尊敬宫本先生。在电视动画中，小茂是小智的前辈。在游戏中他们是对手，小茂总是比小智领先一步。

问：小智能追上小茂吗？

田尻智：不！永远不可能！

问：你能追上宫本先生吗？

田尻智：我认为他是高高在上的。我会谨记他的每一条建议。

问：但是《口袋妖怪》比宫本先生做的任何游戏都要受欢迎。这徒弟不是已经超越师父了吗？

田尻智：不，因为《口袋妖怪》也是在宫本先生的建议下做出来的。我小时候就常玩



▲《口袋妖怪》的口号是“把它们全部捉住”，目的就是引诱玩家收集所有相关产品。

责项目管理，田尻智担任导演负责游戏设计。APE相当于任天堂的一个基金组织，用任天堂的资本投入于各种新作项目，具体来说，《口袋妖怪》的合作方式是任天堂与APE签订开发委托合同，再由APE与Game Freak签订委托合同。通常的开发委托合同中会明确规定开发时间，当时Gameboy游戏的开发周期一般为一年到一年半，《口袋妖怪》的计划开发周期为一年，预定1991年末交付成品。然而临近合同期限时，《口袋妖怪》的开发度仍然很低，田尻智只能请求将开发周期大幅延长。开发期限延长的理由是制作团队的RPG经验不足，而且要在机能贫弱的Gameboy上制作RPG非常困难。此外田尻智的概念本身还有很多有待推敲的地方。田尻智最初的想法是制作一个流程较短、较为紧凑的游戏，但在制作过程中发现要完成原先的设计概念，必须将游戏规模扩大数倍，光是一些游戏细节的实验验证就花了大半年的时间。

如果不是Game Freak在1991~1995年间为FC和SFC开发了《耀西的蛋》、《Jerry Boy》等游戏，回收了部分资金，否则早已破产。由尻智与石原恒和开发合作开发的第一款游戏是《耀西的蛋》，这是石原恒和眼见《口袋妖怪》遥遥无期而提出制作的游戏，目的是为了较短的制作时间开发一个能迅速创造利润的游戏，这样才能将公司经营下去，同时将剩余的利润用来继续开发《口袋妖怪》。但那时Game Freak的员工总数不到20人，无法同时开工多个项目，先开发其他游戏就意味着《口袋妖怪》要暂



■第151号口袋妖怪“梦幻”。

时搁置。《耀西的蛋》只用了半年就制作完成，缓解了Game Freak的资金困境。

但《口袋妖怪》的开发进度仍然迟迟无法向前继续推进，从几个过渡性作品身上获得的收入很快就被花光，APE对于将该项目继续推进下去的兴趣逐渐消失。任天堂虽然同意将合同期限延长，但拒绝再追加支付开发费用，Game Freak断了资金来源，薪水都发不出去，有5名开发人员陆续辞职，田尻智本人也只能靠父母接济。在这样的危机中，石原恒和仍然想要继续推进《口袋妖怪》，为了筹集资金，他利用自己的人脉四处奔走希望从外部获得开发资金。1994年，石原恒和脱离了APE，成立了游戏软件公司Creatures，差点就因为缺乏资金而破产的《口袋妖怪》迎来了转机。石原恒和让田尻智解除了与APE之间的开发委托合同，转而与Creatures签订新的委托合同。之后《口袋妖怪》的开发顺利进行，于1995年春基本完成了主体开发工作，之后又用了8个月时间进行测试除错，到游戏实际发行时已经是1998年2月。

1998年2月27日，开发6年之久的《口袋妖怪》终于上市。宫本茂提议将游戏分为两个版本发售，通过不同的怪物出现几率促进玩家之间的怪物交换，实现田尻智所倡导的交换乐趣。然而当时Gameboy已经奄奄一息，周销量只有几千台，软件销量也一蹶不振，所有零售商都将目光转向PS、SS等新一代主机。《口袋妖怪》的虹球两个版本接到订单只有23万套，首周销量只有12万套，仅勉强挤入销量榜前十名，石原恒和与田尻智都大失所望。不过任天堂相信《口袋妖怪》的魅力会在玩家之间的互相交换中被逐渐认可，只要不断保持该作的曝光率就有可能实现长卖。为此，任天堂与日本著名的儿童漫画杂志《KOROKORO COMIC》合作，在书中连载以皮皮为主角的《口袋妖怪》漫画。在日本每4个小学生中就有一个是《KOROKORO COMIC》的读者，《口袋妖怪》漫画开始连载后果然成为小学生中热议的话题，加上游戏本身强调交换乐趣的特点，口耳相传效应开始发挥作用。《KOROKORO COMIC》的副主编久保唯一对《口袋妖怪》的前景非常看好，除了漫画外，还在杂志的其他板块大力推荐《口袋妖怪》游戏版。

《口袋妖怪》的口耳相传效应在第151号妖怪“梦幻”的传闻中达到了顶点。有小部分玩家偶然发现了游戏中存在一个从未说过的新怪物“梦幻”，然而绝大多数玩家却无论如何都无法在游戏中找到这只怪物，交换似乎是他们唯一的唯一方法。《口袋妖怪》系列的程序员、如今为《口袋妖怪》系列“导演”森本茂树曾加入到游戏中的一个隐藏要素。“梦幻”并非由田尻智设计，而是森本茂树偶然创作的一个卡带容量已经，也曾经给田尻智看过，但由于卡带容量已经被完全塞满，因此最终被排除。但森本茂树舍不得丢自己创作出来的

梦幻，于是在游戏开发的最末期，他好不容易除掉了那些BUG，留出了300多字节的空，终于将“梦幻”偷偷塞到了游戏里。由于没有获得社长批准，因此“梦幻”并不属于150只口袋妖怪的正式编制之列，只有在非常特殊的条件下才会被找到，而且由于BUG没有除干净，只有在一定部分卡带中才有可能出现“梦幻”，大多数卡带中无论何处都无法获得。正所谓物以稀为贵，“梦幻”的存在就像神话一样在小学生中流传开来，成为所有玩家梦寐以求的传说。任天堂得知此事后与《KOROKORO COMIC》合作开展了名为“梦幻的赠礼”的宣传活动，获奖者可以得到特别收录了“梦幻”的特别版《口袋妖怪》。结果这个只有20名获奖名额的活动，报名人数竟然达到了7.8万人。“口袋妖怪”由此被完全引爆。

《口袋妖怪 红·绿》发售后第二周销量为3万，之后减少到2万，再往后一直保持在2万盒左右水平，而在“梦幻的赠礼”之后，游戏销量持续攀升，任天堂开始命令工厂不断增产。《口袋妖怪》漫画也为了《KOROKORO COMIC》的卖点，杂志销量随之提高。1996年10月，《口袋妖怪 红·绿》销量突破160万，关联的卡片游戏和玩具开始陆续推出，动画版也开始上市。回想起那段时光，石原恒和记忆最深的是每个星期都在不断开会商讨《口袋妖怪》关联产品的企划，每周都有10~20个的新产品方案诞生，会议室的大投影屏上排满了新产品的图案，主持《口袋妖怪》产品授权事宜的石原在任天堂社内得了个“携带玩具王”的雅号。

## 被遗忘的名作

### 耀西的蛋

这是一个益智类游戏，类似于《喵喵喵喵》，玩家需要帮助马里奥对付落下的各种生物，将两种相同的生物放在一块就可以使其消失。



### Jerry Boy

由索尼、任天堂与 Game Freak 合作为 SFC 开发的奇幻之作。游戏讲述王子 Jerry 被邪恶的巫师变成了更笨拙的水桶，玩家需要利用它黏糊糊的特性粘在墙壁和天花板上，还可以化身身体攻击敌人。





## 退居幕后

1997年12月16日,《口袋妖怪》电视动画版发生的昏迷事件震惊全球,由于其中某集出现了画面频繁高亮度闪烁的片段,导致700多名少年儿童出现晕眩、呕吐甚至昏迷症状而被送进医院,甚至还有另外100多人因为看到了电视新闻中对该片段的报道而出现同样症状。根据校园里的调查,还有另外至少7000人在观看这一集时感觉不适。这起事件发生后动画版遭禁播,任天堂股价大跌,日本有关当局出台了动画与游戏中高光闪烁场面的限制性规定。在海外,这则新闻也引起轰动,因为很多家长完全不知道着动画片也有可能出现严重症状,《口袋妖怪》成为社会各界提醒家长关注儿童电视节目危害的一个活生生的例子,很多人是因为这起事件才听说了《口袋妖怪》的名字。而在那时美国任天堂已经策划将《口袋妖怪》打入美国。1997年12月31日,《今日美国》以大篇幅报道“导致数百名日本儿童入院的《口袋妖怪》将于明年秋季在美国开播”,其他各主流媒体都以一副“惊呆了”的姿态报道对于大多数美国人来说还很陌生的《口袋妖怪》。而这样的报道立场反而更刺激了少儿观众们想要一探究竟的好奇心。1998年4月《口袋妖怪》动画版经过重新剪辑后在日本复播,之后在美国播出,果然获得强烈反响。1998年8月,任天堂投入2500万美元与孩之宝和肯德基合作宣传《口袋妖怪》,并且在各大城市进行大规模宣传,1998年8月27日堪萨斯州Topeka市长建议市民“今天大家都来皮卡丘吧!”1998年9月9日《口袋妖怪》动画版在美国首播,游戏版于9月28日发售。《口袋妖怪》漫画版在美国发售后才很快登上漫画销量榜首,一位漫画店老板说:“自从1992年超人死后,我还是第一次看

到大家对漫画有这么高的兴趣。”孩之宝公司也因此为《口袋妖怪》玩具的供不应求而一举击败美泰公司,成为美国玩具业老大。

1999年末,随着《口袋妖怪 金·银》的发售,《口袋妖怪》的狂热社会现象达到了鼎盛期,《口袋妖怪》从单纯的游戏范畴进化为整个完整的产业。2000年9月,任天堂、Creatures与Game Freak三家公司共同出资成立Pokemon公司,将所有《口袋妖怪》相关产品进行统一管理,借鉴了迪士尼的卡通品牌运营方式。在《口袋妖怪》的商业推广中发挥了关键作用的石原恒和担任Pokemon社长。据统计,到2003年,《口袋妖怪》关联产品在日本的累计销售额就超过了1万亿日元,其中仅2000年《口袋妖怪》关联产品在日本的总规模就达到了4000亿日元,相当于同年日本国内所有游戏软件的总销售额。除了Pokemon外,拥有《口袋妖怪》关联产品版权的还有小学馆、JR东日本企划和TV东京,生产销售《口袋妖怪》关联产品的日本企业超过100家。

如今《口袋妖怪》仍然是地位无可动摇的千万级大作,每年都为任天堂创造丰厚的利润。而田尻智已经退出游戏开发一线,担任的是行政管理性质的“执行制作人”。据任天堂与Game Freak的员工所述,田尻智仍然“自闭、不易相处”。由于很少接受外界访问,没有人知道田尻智的下一步计划,他所创办的Game Freak创造了日本历史上经济规模最大的游戏,然而至今整个Game Freak仍然只有60余名员工,田尻智似乎并没有将公司扩大的打算。田尻智的个性与《口袋妖怪》的一贯风格一样,简单而不张扬。Game Freak的核心理念是“用我们的作品为人们带来勇气与希望、梦想与冒险之心”,这也是田尻智自从进入游戏产业以来的始终如一的目标。

《大金剛》,他一直是我的榜样,是我内心里的恩師。

问:你知道宫本先生怎么说的吗?他半开玩笑地说,《口袋妖怪》不可能永远运行,因为他正在开发一个《马里奥兄弟》新作。

田尻智:他真说过这话?

问:很多人总是将青少年暴力与游戏挂钩,尤其是在美国,你对此有何看法?

田尻智:在日本游戏中的暴力很多都是自我约束的,在1980年代有个游戏叫做《斗牛士》,其中出现了斗牛士把牛刺得鲜血四溅的场面,结果游戏发售第二天他们就把把血改成游戏色的了。在美国游戏中的暴力现象较多,比如《致命格斗》,有掏心、断头之类画面。日本人不会以嗜血为乐,日本人更关注的是华丽的动作。

问:美国电视广播业居然有人担心《口袋妖怪》中的暴力,你能相信吗?

田尻智:我对游戏中的暴力是非常小心的。

我对制造暴力效果不感兴趣。

问:你觉得为什么RPG在日本比美国流行得多?

田尻智:其中有一个原因是很久以前只有街机时,一局要100日元,而在美国只要25美分。20年前我们觉得真是太贵了,而RPG出来后果简直是革命性的,因为买了游戏后就可以玩很久。

问:那么日本人不做暴力游戏?

田尻智:也做,但是只卖给美国。

问:就算没有血,美国儿童还是很喜欢《口袋妖怪》。

田尻智:我一直很小心地让怪物只是晕倒而不是死去,我觉得大家在玩游戏时对于死亡的概念是不对的,输了游戏就说“哎呀,我死了!”孩子们不应该这么看待死亡,他们应该更尊重地看待死亡。

问:美国有个传教士说皮卡丘很邪恶哦。

田尻智:我完全没听说过! (笑) 我听说过有人因为魔法而批判哈利·波特,但是我看到作者觉得她很无聊,批判者肯定是愤世嫉俗的家伙。

问:孩子们花那么多时间在《口袋妖怪》身上你不觉得不妥吗?

田尻智:我对孩子们的需要考虑了很多,希望帮助他们实现更美好的人生,在我很小的时候就出现了补习学校这个行业,玩的时间太少了,在课余时间我们会跑去玩街机。现在,孩子们放松的时间真的很少,所以我认为游戏可以帮助孩子们用乐趣填满那么十来分钟的空余时间。



每个玩家都在游戏中犯过各种各样的错误,有些错误让人记忆犹新,痛下决心绝不再犯;有些错误无关痛痒,无心悔改前非;有些错误时常发生,屡禁不止……不过游戏中犯错是可以的,只要不触碰原则性的底线即可,当然如果你把自家电视砸了,那老爸爸肯定会找你算账的!邻居家的更不行!



## 我们都是爱犯错的孩子

### 19 购买了没有相应周边的游戏

很多玩家都不小心购买过需要特殊周边才能进行的游戏,这在Wii主机上更是多见,上网购买了虚拟主机游戏,或者购买了《怪物猎人G》回家之后发现自己没有经典手柄,只能对着游戏干瞪眼。另外,Wii《吉他英雄》系列在3代之前都可以用手柄玩,很多没有吉他控制器的人购买了新作之后发现任何歌曲都开始不了……购买前先仔细阅读相关资料吧!



### 24 不佩戴Wii手柄挂绳

佩戴挂绳总是一种很麻烦的事情,但是用Wii控制器砸坏昂贵的电视可是麻烦的事情。鉴于Wii主机适合各种人游玩,于是游戏水平自然不一,握手柄的松紧也不同,一些手中力道没准的人如果忘记将挂绳套在手腕上,在玩保龄球之类的游戏时失误的可能性可是非常大的!另外,除了挂绳之外,也别忘了给手柄系上橡胶套!

### 23 记录重要的信息

早年间,一些核心玩家总是会随身边配备一个小本纸本,随时将游戏中重要的东西记录在纸上,至于日后是否能用得上暂时无法得知,但是好记性不如烂笔头,于是各种民间手抄本攻略层出不穷。不过,现如今中文游戏层出不穷,游戏中的指引功能虽然日渐完善,但是在做众多的支线任务之后很容易找不到主线在哪,是不是需要重新拾起纸笔呢?当然“新建文本文档”也是不错的选择!

### 22 电池? 电池!

无线手柄是好东西,可以拿着手柄随意转动身体,也不用担心手柄连线缠绕问题,与此同时出现的就是电量问题;PS3手柄忘记充电,幸好可以连续玩,X360手柄没电了,幸好有充电套装可以边充边玩,Wii手柄没电了,坏了,我没有干电池了……出门去买吧!最好常备一箱干电池!

### 21 擅自拆机

除非你有超强的电子科学技术,并且了解主机的里里外外各种构造,或者你有的是钱不怕交学费,否则就不要自己打开主机的外壳并且把玩内部的零件!不过对于动手能力强的同学来说,拆拆掌机,换换按键之类的技术还是有的,但是人有关手马有关蹄,装不回去的情况也是偶有发生。不过谁没拆过一两台主机呢?找过气的玩意练练手!当然,即便你很强,也还是别碰PS3和X360为好……



### 20 碎嘴

目前这种东西让网上对战更加方便,即时的交流让队友之间的配合更加默契,多样化的战术更容易实现,但是总会有一些一旦开口就停不下来的家伙,他们在游戏中一直聒着舌头,其实这也不算什么,更让人难忍的是当队友是一个使用他国语言的人,那简直就是炼狱一样的游戏体验。我就亲身体验过,机器故障的不知哪国的外语,带吉他伴奏的歌声,讲英语的壮汉,大声吼叫的狂放派,不停唠叨各种小事儿的家庭主妇等等……当你把其他人惹恼的时候,他们一定会食不果腹地把你一梭子子弹装在你身上。当然也是有和平解决方法的——屏蔽。

### 18 陷入陷阱游戏

如果世界上少一些购买垃圾游戏的消费者,那么整个游戏界的环境将更加健康,是时候让那些骗人钱财的无良厂商好好反省一下自己的卑劣行为了。还记得2003年烂到家的《身临矩阵》(Enter the Matrix)吗?就是那个打着《黑客帝国》旗号的游戏,它卖了将近500万盘,肯定有499万人在“玩”的过程中后悔了。当然,一个万众瞩目的名作版权,卓越的中后营销,吸引人的封面和发售前骗人的游戏图片能让每一个不明真相的群众掏腰包。



### 18 队友杀手

在火爆的战场上,冒着枪林弹雨的战士们奋不顾身地与异形浴血奋战,背着重互掩护的队友让你信心十足。当然也有不尽人意的時候,有些家伙就喜欢在你身后开枪,而且准星还停留在你的后背上,还有一些就是那种手雷扔不出去的家伙,它们就是队伍中的地雷,随时都有可能爆炸!所谓队友杀手,就是这种奋不顾身的叛徒,当然,每个人都有过误伤队友的经历。快道歉!幸亏这不是真的战场。

### 17 比过教学关卡

烦闷的教学关卡总是会让我们玩家不耐烦,比如移动角色、转动视角这些基础的操作都要玩家按照那个既不够又不动听的系统语音挨个完成。我们迫切希望享受游戏震撼内容的心情被压制住时就会跳过教学任务,但是这样的做法偶尔会让我们错过一些有特色的游戏中的独特系统,如果还不读说明书的话,那也许会遗憾终身也说不定……

### 16 覆盖存档

存档是玩家的命根子,当然这是在游戏中可以记录的年代以来的命根子。存档的保管总是会会出现这样那样的问题,什么?你说遇到过过存档方面的问题?那你一定是一个年轻的玩家……或者是个不在乎进度的玩家……用进度较高的存档不小心覆盖了其他的强力存档,将重要的分支存档盖掉……这样的事情是极大的悲剧。我曾经将自己的刚刚通关的《生化4》存档覆盖在了好友的完美通关存档上,进入游戏的一瞬间发出了一声惨叫,当然,对方的愤怒绝对在我之上,只是震惊得说不出话来……

### 15 存档混乱

不覆盖存档是个好习惯,支持多重存档的游戏都是好游戏。但是太多存档,又没有额外的标注,所以弄混的可能性非常大。当自己想要跳回到之前的分支或者想重新体验一段剧情的时候会找得头大。比如《辐射3》,我就记录了上百个存档,最后完全分不清是哪儿……





## 14 近距离发射导弹

导弹发射器是好东西，是少数几个不管在什么游戏中都能得到玩家钟爱的家伙。有什么东西比一大片的火箭筒更爽的呢？但是，导弹不仅对敌人是噩梦，对一些新手来说也是自己的噩梦。放在不高的手指不小心触动扳机，导弹在你身前2米的敌人身上开花时，自己也散成碎片……当然，同样效果的还有手雷，一些笨手笨脚的同伴将它们扔出去之后，等着大家的就是弹回来的大礼包。

## 13 掉下悬崖

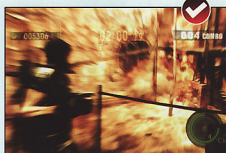
“摔死”总是最壮观也是最突然的死亡。当主角在场景中兴奋地蹦蹦跳跳的时候，一失足成千古恨的情况可是非常常见的。从马里奥到士官长，从劳拉到波斯王子，狭窄的平台、高高的悬崖、危险的吊桥……怎么有那么多必须通过的复杂地形？我开始怀念2D的马里奥那个只能前后两个方向有悬崖的游戏了。当然，在悬崖边失足时能自动抓住边缘的游戏也是好游戏！

## 12 待在一个地方不动

除非你是多周目重视沙场的超级战士，或者开启了作弊码，否则站在开阔的地方一动不动那肯定就是等死。或者，你自以为在一个安全的制高点狙击杀死了敌人的狙击手，也别妄想就此沾沾自喜不再换地方，别忘了之前你能得手是因为敌人还没发现你。现在他们的瞄准镜肯定已经齐刷刷对准你所在的大致方位了，还想着在这儿磨磨蹭蹭地瞄准其他敌人的脑袋？别做梦了！快转移吧！

## 11 乱放必杀技

在玩游戏的时候，我们总是非常喜欢放那些华丽到掉渣的必杀技，看着这些赏心悦目的大招将敌人揍死的时候自己也异常满足。但是错误的释放时机会让你后悔莫及，当真正要用到必杀技救命的时候因为没有了气槽而惨死在敌人手下。



## 10 站在爆炸物旁边

场景中总是有各种各样的爆炸物，通常情况下它们都是用来炸敌人的，但是有时候敌人也会射击油桶炸我们，但是又有时候我们总会不自觉地靠近那些危险的东西……



## 9 拒绝升级角色

有些玩家会搬到不去升级自己的角色，觉得一看那些复杂的技能树和介绍就头疼，而且游戏流程打起来也不太难，就继续战斗吧。但是，别忘了磨刀不误砍柴功，只有想要挑战极限的玩家才会用只有初始能力的角色去面对最终BOSS。

## 8 错误的武器，错误的任务

选错武器这样的事情时有发生，比如在对付那些有特定打法和特定弱点的BOSS时带错了武器就直接等于任务失败。当一把武器无论如何也无法发挥效果的时候，就放下任务吧。

## 7 错招

游戏的过程中总有各种各样的抉择，从游戏最开始选择同伴的时候就有可能犯下错误，游戏中选错同伴、升级技能、建墙单位、买错东西、卖错东西等等都会让玩家的好心情随着时间消失得无影无踪。进行自不量力的战斗当然是会彻彻底底的错招，陷入敌人的包围圈没有任何悬念地全覆没让人后悔莫及。幸亏有SL大法！当然对于对战和线上游戏来说，只能尽量减小威力减少错招的出现几率。



## 6 忘记换弹夹

在真实系的射击游戏中，换弹夹总是一件让人头疼的事情，与敌人一对一的僵持战中谁先开始换弹夹谁就有可能被干掉。但是当打完某场局部战役之后，紧张到麻木的神经很有可能让你忘记换弹夹，当你再次面对敌人的枪口时，扣动扳机却只有空弹夹的呜呜声……

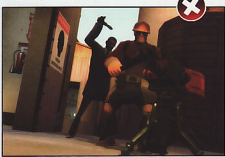
## 5 穿越燃烧的战车

当战士在热火朝天的战斗中驾驶着强大的战车所向睚眦之时，持续不断的炮火很有可能已经让你把坐椅当成了燃烧战车，但是已经红了眼，陷入无人之境战士总是无法在第一时间注意自己的屁股是不是有些热辣……我们不知道他们是无所畏惧还是疏忽了提示，不过爆炸的瞬间总是火光漫天，激情四射……



## 4 从来不顾身

游戏中总有玩家无暇顾及的视角死角，尤其是在主角视角射击和第三人称越肩视角射击游戏中，背后有什么总是要花很长的时间才能了解，我们总是拼命向前冲，偶然回头看看背后的时候，会发现有一个敌方角色已经举起了手中的家伙……



## 3 体力回归陷阱

当游戏中存在可以自动回复生命的设定之后，强大的主角们更将自己想像成金剛狼一样的杀人机器，但是即使你能徐徐回复生命，也别跑到敌人聚集的弹雨中去，因为那样肯定会在还没来得及回复生命之前就挂掉了。

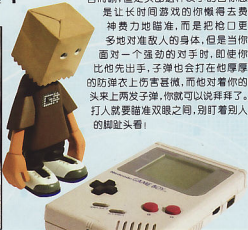
## 2 选择不适合自己的难度开始游戏

有很多不喜欢从普通难度开始游戏的玩家，希望得到更轻松的游戏过程……或者更刺激的游戏体验。于是他们选择最简单或最困难难度开始游戏，如果是《新鬼武者》，选择最简单难度会玩得混乱迷糊，如果是《忍者龙剑传》，一个超级高手才可以从高难度开始玩起；如果是《生化危机3》，第一次玩就靠联机开PHO难度，之后又自己一个人玩下去的话……我衷心祝福你体验过这小小一行……



## 1 打人不打头

古人云：“君子动口不动手，妇人打人不打头。”（自诩古人）但是游戏中打头的重要性不言而喻，但是头部这种较小的目标总是让长时间游戏的你懒得去费神费力地瞄准，而是把枪口更多地对准敌人的身体，但是当你面对一个强劲的对手时，即使你比他先出手，子弹也会打在他厚厚的防弹衣上伤害甚微，而他对着你的头来上两发子弹，你就可以说拜拜了。打人就要瞄准双眼之间，别盯着别人的脚趾头看！



## 游风艺苑

栏目主持

一刀

Gallery of Es Game Style

写下这段文字时，恰逢祖国60华诞，在这里，奉刀先为我们的祖国献上祝福，愿我们的国家繁荣昌盛，人民幸福安康。正如大家所看到的那样，由于本次TGS2009合刊恰好是10B11A两期合为一，我们的“游风艺苑”月度最佳评选活动的此次进行了相应调整，在10A、10B11A、11B这三本杂志上刊登的24幅作品，将统一进行双月最佳作品评选。具体的奖项设置方案按照惯例，请大家参考第213页“读编往来”中的“一刀有话说 特别版Vol.5”小版块。当然，9月中获奖名单也公布在那里，参与了上轮投稿的网友们不要错过，只要当时曾投稿过来，都有可能成为幸运中奖的获得者哦！



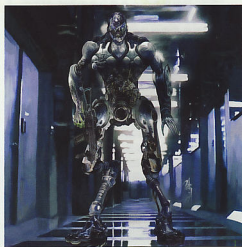
上海·K.LL

一直以来《女神御身像》系列“凭借出色的美术风格为广大网友画手所青睐，这不，画风一向走可爱路线的K.LL同学也创作了一幅。尽管少了原作那种史诗般的厚重感，但一丝不苟的细节刻画结合作者自己的独特风格，这幅作品还是亮点颇多。



北京·迷走之音

取材自网络游戏《永恒之塔》的同人作品，构图、色彩处理以及细节刻画等等各方面都有成熟的表现，并成功地营造出神秘感较强的画面氛围。此外，作品在质感处理上表现不错，使其观赏性进一步提高。

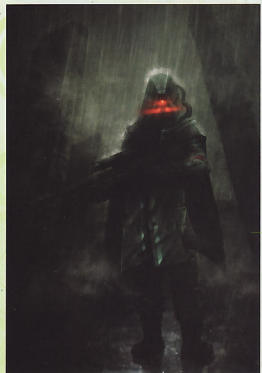


上海·孙剑

一幅名为《生化守卫》的原创稿件，尽管有“生化”字样，但画中这位浑身洋溢着金属光泽的家伙，还是不由得让人联想起《终结者》系列电影中的机器人。当然，相对电影，眼前的机体设计风格独特，且同样具有专业水准。

深圳·王虎

对于“高达迷”来说，制作各类机体的3D建模是一种有趣的尝试，眼前的这款00高达，机体质感表现不错，但似乎“原创性”比例过低，走形现象较明显。希望下次制作建模前多不妨收集一下机体的尺寸数据。



北京·小马

作为P3平台的FPS代表作，《杀战地带2》在场景气氛渲染方面有着相当优秀的表现，而左图则是将游戏中那种黑暗且肃杀的氛围进行了原汁原味的再现，让人仿佛身临其境。

杭州·Yui.4

自从推出PSP版以来，《初音》相关投稿激增，人气之热偶个人意料未及。不过看多了各类青春美少女造型的初音，右边这位可爱得有些过分的二头半身小丫头，真的让人眼前一亮呢！





### 北京·张珂

《魔兽世界》在网游领域的号召力可谓首屈一指，这不，就连被广大玩家诟病已久的“整容版”亡灵盗贼，出现在同人作品中都被塑造得如此板据动人，显然作者对游戏有着深深的爱。相信也正是这份爱，成就了这幅综合素质极高的插画。



### 成都·李枫立

似乎《街霸》系列的角色特别适合以这种全家福式海报的形式出现，不管画中的角色是改，采用的是什么画风，可爱的Q版色纸，厚重的写实风格也罢，几个人摆着Pose站在一起，那就透着一种精气神和呼吸之欲出的热血气息！



### 广州·shilow



古老的徽州大宅，掌灯时分，一对情侣互诉衷肠。此刻，“迷少女”从走廊的暗影中踱步走出……欣赏一幅画，让人感觉如在品味诗人寻味的传说故事，这感觉真是别具一格。

### 济南·潜水差点淹

继上次的《战场原黑仪》之后，潜水差点淹同学再接再厉，给我们带来了《化物语》系列插画的第二弹——忍野忍，依然是那种特有的视角和画风，不过相对“波海汹涌”的期待，左图是否能具备同样的吸引力呢？

### 投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅插画，请在来稿后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背面；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创作品，信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄至游风馆 gallery@uug.com.cn，稿件刊登后作者可以获得样刊一本；根据稿件水准稿费为40-100元不等，在刊登后一个月之内寄出；最后，欢迎大家踊跃投稿！

# 读编往来

编辑往来 通信地址

兰州市欧家庄邮局99号信箱  
游戏机实用技术杂志社

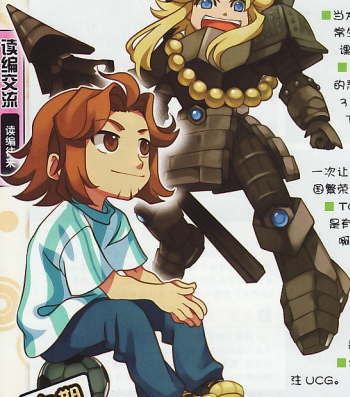
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

POST

插画：阳光成员 西达&amp;阳光成员 恶魔猫那那

## UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

- 当大家拿到本期UCG的时候，愉快的假期已经结束，大家又回到了忙碌的日常生活中，在这里向大家送上小编们迟来的祝福，顺便向在节日期间加班、补课的读者们致以诚挚的问候——你们不是一个人。
- 为了第一时间将TGS的报道奉献给读者，小编们也仍然忍着不能出去玩，的悲愤在国庆和中秋期间加班加点地赶稿。本次TGS报道是全体编辑以及3名画师为大会联合奉献的，希望大家能够对这次的TGS报道满意，并将你们的意见告诉我们。
- 虽然小编们国庆是在办公室度过的，不过仍然地出了3个小时集体观看阅兵，这也算是第一次让人记忆犹新的经历了。在此祝愿我们的祖国繁荣昌盛、永远强大！
- TGS结束了，不过也留下了一些遗憾，还是有些想玩的游戏没有玩到，真是纠结啊！另外一直以来的时间和篇幅问题也在困扰着我们，大家拍砖骂编辑就知道了，这回的224页同样是在15天内完成的，因此像《ES 2010》、《战国BASARA 3》、《恶魔城 暗影之王》等游戏就没地方介绍了，真是遗憾啊。看来只好在下期来弥补这个遗憾了！
- 年末游戏狂潮将至，敬请关注我们，关注UCG。



## 本期 What's In 流行游戏

《潜龙谍影 和平行者》体验版 PSP (6人)

“未体验即止版”，乍一看还以为还是“还没体验就不想再玩了”的意思……  
——觉得PSP的操作实在是让人无语的多边形留

《蔚蓝永恒 海的呼唤》Wii (2人)

收集要素太多，多到让你佩服得五体投地。只是……跟游戏的主线实在不沾边儿啊！  
——炎骑士

《忍者龙剑传 2》PS3 (3人)

1000+1000+1000+1000……看到奖杯列表里那么多个杀1000人，我整个人都斯巴达了！  
——还说没满一共要杀多少人的胜负师

《泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜》PS3 (3人)

游戏的第28关实在让人泪流满面，第一回合就扑街3人，我整个人都斯巴达了……  
——HARD难度下了拼了第28关而全灭N次的熊哥哥留



★天津王森：知道什么是铁杆读者吗？就是明知杂志过期了还津津有味地从头到尾阅读。知道什么是铁杆中的铁杆吗？就是明知抽奖结束了还照样套回礼！

### 杂志相关

@ Email 人生如梦，关于新作发售表那里PS3的游戏介绍能不能加上“价格”一栏？毕竟现在的PS3只有正版，有些看上去不错的游戏也不知道卖多少钱。



今年我们的发售表去掉了价格，这是结合当前形势而作出的改变。先不谈盗版和下载问题，就拿PS3游戏来说，现在的大作基本上都是美日港台版一起发售，写一个价格根本不形形势。而且国内的正版游戏销售渠道是掌握在一个个水货商人手里的，其价格变化非常大，不可能出一个统一值，因此我们去掉了价格这一栏。如果你是一名正版用户的话，我想还是在淘宝上比较一下最为直观，当然还要结合商家的信用度。

@ Email 【暴】君No.1：之前看UCG介绍有个《东条不死传说》，很猥琐的样子~我到公园买课时，突然从人群中有一道刺眼的光芒升起：我扭住眼睛惊讶：“好亮！”那猥琐的封面深深吸引了我！我拿起它，颤抖地说道：“中国街头格斗游戏……”爱国情绪一下子充满了我的身心！我立马跑到山菜阿姨那里，用5元人民币入手了。立马回家弄好一系列程序，开始讨伐！玩后感：“物超所值，真的很猥琐！”玩得我笑翻了。我顶！持续作。

……这不是我们在暑期特刊中随书免费赠送的游戏吗？你的5元白花了……

@ Email John kamsar: 看 UCO “读编往来”里面说到了 H1N1 型流感,我就想起了这几天的遭遇。话说就在国庆节一个星期,我不幸的感冒并自我发烧(不过是小烧而已),在校医那里量了下体温,38度,好家伙,直接被隔离回家(我……不过也没办法……)

据说我们学校已经出现了 H1N1,并且封锁了几栋宿舍)。于是,七天直接送来了。更加糟糕的是,当我回到家时,烧已经退了……好家伙,我不知道说啥好了。虽然说送来的七天不错,但总觉得不自在……好像偷来的七天一样(虽然外边看的医生的病历本上面也提到了我发烧……)

其实我蛮羡慕你的。以前上学得病,如果不是大病,我就有一种赚的感觉。现在就不行了,就算得了病,工作也不会减少,万一减少了,那你就得看着被老板罚款吧……天啊……

深圳 迟海洋: 看到这期的编号 234,就在想这个数字很吉利啊,等到 345,456……自己仔细算过,最吉利的 666,688 要等到 2027 年 9 月 20 日和 2036 年 12 月,而等到编号变成四位数,也就是第 1000 期,那就是 2041 年 8 月,这是本 A 提前规划的,如果 UCO 改为月刊或周刊时就要提前很多了。当买到 1000 期,本人也 already 63 岁了,众小编估计也都奔天了,到时候,也保守 PS9 和 PSP6 都有。幻想一下,那时的游戏,天啊?简直比幻想宇宙的头等舱还要豪华,30 年后,估计 UCO 的小编们也太大了,说不定小多边形,小脏屁股,小 Gouki……已经是 UCO 的顶梁柱了。

本来还想神秘一下对未来的憧憬,不过看到这个词之后我就决定会出个提,抗议——小编们还年轻,2041 年是不会奔天的!

@ Email freedom justice: 当大家看到我这篇的时候,我已经身在日本名古屋了。我一个从小就对日本游戏痴迷的男生,终于要远渡东洋去体会游戏大国的生活了。其实当初产生留学念头的正是 UCO,记得当时是 46 期,看了一篇名为《一个 Gameplayer 的日本留学生活》的文章,看了之后我久久不能忘怀,对那边的异国生活充满好奇。工作后我依然不忘记这个初衷,由于我家很穷,所以我就努力工作了两年,存了十几万然后考上了国立大学名古屋大学,因为是国立,所以学费便宜。谢谢 UCO 和那篇文章的作者,是你们令我萌生了留学念头。

首先恭喜你终于完成心愿去游戏至圣地体验败仗生活,九兵卫是去 TO8 看了几天就幸福得快要晕厥过去了,相信你们也得出兴奋得几天吃不香睡不好吧……有空时记得跟大家分享一下留学生活,没准还能再诱拐一两个玩家去名古屋陪你呢。

南宁 周文启: 关于游戏语言,这就多了,大多都是玩家们临时灵光一闪所得。排队吃饭时爆出一句“真是宰死了”,上完课班长“Party Call”组队,去饭堂,对不可达成的事物物称为“88”,选课不成功“SP 点数不足”,还有常用的 Nintendo、Capcom、SCE、山、山、山……一般人都不懂的吧。

游戏用语,现实归现实,就算你们周围的小圈子里都是平日的玩友,可总得跟其他人交流吧。游戏用语对于外人来说基本上跟蝌蚪文没啥区别,所以建议你还是跟普通人说普通话吧。另外,如果经常对不玩游戏的人说一些游戏术语,说不定还会让人认为游戏玩家都是些怪人。要是让其他人对该游戏产生了误解,那你的名声可就大了,嘿嘿……

我反省……上次我和一个朋友逛街,因为走得累了我就开玩笑说:“你先回去吧,到了以后给我开个传送点”,结果气氛瞬间就变冷了……

@ Email 昕者: 今天我和我 BF 在我们女生宿舍楼下跟管理员大哥一起逮小 P 打(怪物猎人 P20),正好今天是大一新身体检,医务室就在离我们女生宿舍楼不到 10 米远的地方,导致我们整个女生宿舍楼下人满为患。当我们打得正激烈的时候,有两男生突然跑过来问我们:“请问你们是不是 PSP 协会的啊?”好吧……我承认我们当时打得相当激情,一直在狂闪“快闪快闪!落雷啦!”“谁把它的娘性的?赞一个!”“哇!娘性了娘性了!”“给我几顿棒嗝一下!”,不过很遗憾的是我们这里从来没有 PSP 协会这种东西,让那两个激动的新丁失望了……

人家明显是来找组织的,只是不知道这个学玩 PSP 的组织叫什么名字,才用了“协会”这个泛指。结果被你这么一详谈,肯定失望透顶了,他们肯定觉得未来的 4 年大学生活前途暗淡,我们社会说不定因此少了 4 个人才……哎……

@ Email Sion: 本人在遇到不想接的电话时,通常会用《旋风管家》中球球的那句“出门怎么不让火星探测器碾死啊”来回应对方,还有就是大小姐那句“您拨打的用户暂时无法接通,请于 5 秒钟后挂机,否则十分钟后你将会变成一片火海,谢谢合作,再见!”不过有一次我接电话时对方却说了句,我不耐烦地骂了一句“你到底谁啊”,然而对方却用难懂的口气来了一句“This is Sparta!”我当场石化,!

人生难得相遇一知己,就是时代差得有点远……

@ Email 麦志恩: 10·1 黄金周期到了,不知道小编们会怎么过呢,是不是每位小编都有一个星期的长假,已经每一天的节目都安排得满满的?还是在办公室里怨念地工作痛恨别人有年假好(好美 ing……)估计所有玩家每天的安排肯定是堆积已久的游戏、电影等等……估计多嘴肯定是照顾胆小者,薯条依然在卖炸油里生活,晴天会努力研究他的养生之道,飞行员当然是开心地过他新婚啦,胜哥肯定会用这个假期去跟别人取经如何带孩子了,发哥会不会整天都想着他的疯兔在疯呢……玛咖会不会整个假期里跟跟的跑步机过呢,应该不会虚说吧……(……,b)

我只要用两个字就可以描述出所有小编的度假计划——加班。



@ Email 云の翼: 看到 234 期关于摔手柄的话题就想起原来的趣事,当时朋友在玩 UC 上的一款(VH 网游),和 NPC 对手打了 2 个多小时了,愤然指着电视屏幕中的 NPC 选手叫道:“你太阴险了!”真是好笑,这哥们儿也太认真了~

和游戏较劲的时候总是会出现各种回忆起来非常搞笑的事情。这两天我没没玩 NPC,而是在追究赛道和打狗的车……《尘土飞扬》。

@ Email 碧雪: 今天看 234 期的“小编寄语”,多嘴说“说得难听就叫‘无奸不好’”,于是勾起了我多年以来一直有的一个疑问:到底是“无奸不好”还是“无奸不奸”?然后自我百度一下,百度“无奸不奸”给出的答案竟然是“臣妾白告!无奸不好。由于我一直认为‘无奸不好’更为正确,所以决定写稿。查百度知道上面的回答也是模棱两可,于是……铛铛……中国成语大辞典抢先!无奸不奸,没找到,暗自偷笑了一番,既然发现“无奸不好”,那就就是“无奸不奸”了。然后谷歌“无奸不好”,嗯……“无坚不摧”……“无坚不摧”……翻遍了也没有“无奸不奸”。我用玩 NDS 打不过 BOSS 时机关的动作关上了屏幕,然后对着它撒开了口,您老赢了。

这个答案果然是“无奸不奸”了。“无奸不好”的意思是没几个商人不好讲的,而“无奸不奸”的意思是没几个奸诈的人不奸的。这么一比不就看出来了么?至于中国成语大辞典么,我想问一下上面有没有“拍胸”这个词?

@ Email + 塔奇克玛+: 最近发生一件有趣的事,事情是这样的:由于最近工作忙,有两个月没有当主机了,前几天放假,终于可以好好玩玩两把了,当我把手柄从前盒子里取出来时,发生了一件不可思议的事,黑色的手柄有一部分变成绿色的,Oh! Oy god! 见了么?再仔细一看,是手柄上有污秽(长时间玩积满灰尘,没有及时清理)变质了,于是我立即清理了一下(没有照片很遗憾啊),从此养成一个习惯:玩游戏前一定洗手,手柄一定时间清理一下。

……本来想把这封信评为本期最恶心的来信的,不过为了照顾大家的情绪,还是算了……(不行了,我先去洗了,玛娜你顶着先!)

**Q** 南了 周文启: 冯娜姐, 不是我打你, 这跑步机实在是不太值得的, 我家那台已经闲置许久了。唉, 人总是有情性的, 开始时总会有冲动, 想要坚持是很简单的, 可是某一天因为某件事只要少跑了几天, 那就功亏一篑了。其实我还是觉得, 最好是去离家近的健身房办年卡, 这样一天不去就心疼那钱啊, 自然天去了, 放家里的话总感觉就觉得“反正不会有时间限制, 明天跑也一样”, 于是久而久之就会变成人人都对其视而不见的状况……当年老妈还天天逼我跑呢, 后来一次考试要加紧读书, 就打算暂时不跑了, 谁知……我就再也没摸过它一下……冯娜姐你能再顶顶啊。

**A** 1. 看到你这封信, 我想起刚把跑步机搬回家并兴冲冲地将好消息通报给朋友后, 她们的第一反应是“啥? 你的衣服有地方脏了”。2. 由于编辑部里早已有买了买过健身房年卡又死活不肯去的先例, 所以我对省钱健身法仍然抱有怀疑态度……那个谁有没有一点感到惭愧呢? 3. 让我最纠结的问题其实是跑步机入户的第一个月电费就净赚 200, 那位博学的 D 大能否告诉我这两者之间究竟有没有直接联系 (□ □)。

**Q** Email 罗子脚: 听说班里很多人喜欢看 UCO, 却不知道在哪里买, 而我知道, 他们都委托我去买, 刚刚开始我是义务劳动, 后来有人过意不去, 塞钱给我 (注意, 不是贿赂), 我看, 这是个发财之路, 赶紧抓住机会准备大干一场, 每次就是多收 3~5 元而已, 隔个这速度, 用不了多久就可以……结果天有不测风云, 有家报亭居然卖 UCO! 同学们知道了都去那, 结果我, 我, 我……我愁!

**A** 按照你每次多收 3~5 元的收费标准来看, 一年的毛利为 120 元, 想要买一台 1200 元的 PSP 需要持续奋斗 10 年……所以, 换一条发财之路是正确的。

**Q** 我看看你们杂志已经有 8 年了, 不过从没有给你们写过信, 可是这个好久好久之处在忍不住想问你们, 小编们可是我们个好字, 平时都看不看别的杂志啥的好? 请给娜条小哥哥帮忙调查下好吗, 谢谢。

——leoni021

**A** 其实小编也是普通人, 平时自然也有不同的兴趣爱好, 至于阅读其他的书刊杂志更是理所当然。据本人小作调查后得出以下结论:

小编带电打小时就喜欢看《童话大王》、《科幻世界》等等, 当然目前早已超过了看这些书籍的年龄了, 现在仍在日看的似乎只有《通俗科学》之类的了; 九儿卫最爱的便是《声优アニメディア》、《声优グランプリ》这两本日记和《最动漫》, 也就是一切切底底的“声优控”啊 (其实我有空时也会拿来看); 炎骑士家中的军事类读物基本上可以塞满几大箱子, 从《现代轻兵器》到《舰艇知识》等等应有尽有; 而编辑部消息最灵通的妙姐每日必看《参考消息》, 杂志要买就是买《科幻世界》, 当然她还包揽很多日本的 ACG 杂志, 博学的多边形常看的杂志有很多, 《微型计算机》、《新周刊》、《三联生活周刊》、《南方人物周刊》、《凤凰周刊》、《足球周刊》、《男人装》等等; 至于小编天天最喜欢的杂志当然是各种介绍做米心得的杂志啊, 但由于每天的“腐结石”事件犹如一声巨雷, 所以我休体时总看见他手中《中华健身保健》翻来翻去……另外偷偷告诉你, 美编一刀必买的杂志是《男人装》。

**Q** Email 贫僧不是和尚: 原国庆期间的游戏还真够多的, 我还好, 各位小编们可能就够惨了, 因为在小编的眼里, 这些都不是游戏, 是债! (我是不喜欢“放假”这个词!) 如果真是这样的话, 那不是“一辈子都债务缠身”吗? 这是幸福呢? 还是悲哀呢? 我还没达到那种境界, 所以还不懂……

**A** 游戏债, 是一种主动背债, 一有时间就想自觉偿还的债务, 这是幸福的部分。不过大多数情况下小编们都有“限时偿还”的任务, 这就比较悲凉了, 所以小编们在往那形容这个状态为“痛并快乐着”。如果你也想像一下这个状态其实不难, 推荐你寻找一名很相信恐怖游戏但是自己又不敢玩的 OF, 相信他会每天分配任务并逼着你玩下去的……

**Q** Email huangzhihao: 军训完就玩上《生化 5》PC 版, 其实也是我的第一作《生化危机》, 此前的《生化》系列都不敢碰, 先不说 PS 那悠远的 3 作, 就是《生化危机 4》我也不敢玩, 太压抑了, 而且是一个人的……《生化 5》就不一样了, 起码两个人, 而且还有那强大的团队后盾, 我底气很足地连过两天……在 2-3 后面的剧情我愣住了, 那强大的后盾基本全覆没……我还保立即 Alt+F4。我到底是什么心理, 哎, 难道我今生与《生化》无缘?

**A** 我给你的建议是……先去鬼屋锻炼身体。

**Q** Email ya8391: 看见炎骑士家中小强这蛋, 特此讲个真实的故事。9 月 25 日晚, 本人 Happy 完归家, 刚一开门只见小强潜伏在鞋柜上, 本人最恐惧怕此物, 外加修鸡空手道的自然反应, 想都没想一脚踹在鞋柜上 (当时穿的是手帕) 不料踹破了鞋柜的玻璃门, 顿时血流成河, 右手捋一大条口子, 结果去医院缝了 4 针; 最郁闷的是小强居然飞走了……在此也提醒下炎骑士和各位怕怕小强的朋友, 一定要注意安全啊!

**A** 在此也提醒下各位练空手道的朋友, 一定要注意安全啊!

**Q** Email yxxt001: 利用 TGS 或春节合刊页数充裕的机会 (也许吧), 可以搞个“小编寄语”特大号, 让那些曾经在 UCO 这个集体工作过的编辑, 现在还在这里但已退居幕后几乎很少露面的编辑, 平时少有机会与读者交流的美编和其他编辑, 都来“小编寄语”中露个脸, 聊他三言两语, 也会让人倍感亲切。

**A** 别看 TGS 和春节合刊的页数比平时多, 其实这个时候也是小编们最容易“爆发”的时候, 经常会发生一不小心的就起好大的事……当然了, 你的建议还是很好的, 小编们会好好考虑的……

**★ Email zbw0128: 我想 UCG 的编辑在十一的晚上也观看了国庆晚会吧? 当各式各样的礼花在空中绽放的时候, 我越看越有种奇妙的感觉, 总觉得这种感觉似曾相识。突然我想到了一款经典的弹幕射击游戏——《怒首领蜂大往生》!**



**Q** Email 马文杨: 你们中某些人马上就要奔赴祖国参加一年一度的游戏大展了, 我在此祝你们此行一帆风顺。言归正传——要求如下:

- ① 要 showair 照片 (保质保量);
  - ② 要各个展台赠品 (保全包新);
  - ③ 要各类游戏试玩 (全机种类);
  - ④ 要知名厂商海报 (尺寸不限);
  - ⑤ 要小秀秀签名 (越高越好);
  - ⑥ 要超额的 PS3 主机 (改版原装)。
- 满足上述条件方可回国, 不然……小马很愤怒后果很可怕! 等候佳音! 早日回来! 物品可邮寄! 拜托拜托!

**A** 要求已阅, 请到达左边的申请排队等候处理, 你的前面还有 556426 个人在等待。

**Q** 别看 TGS 和春节合刊的页数比平时多, 其实这个时候也是小编们最容易“爆发”的时候, 经常会发生一不小心的就起好大的事……当然了, 你的建议还是很好的, 小编们会好好考虑的……

**Q** 昌江 黄书伟: 自从来到大学后, 买了 UCO, 最不爽的就是要把书借给室友了, 因为我有个“护书癖”的坏习惯, 用书总是没敢翻过一样的。给朋友翻下一页在自己心里啊! 而且还是自己最喜欢的杂志……不知道有没有哪位读者也有跟我这样的“怪”习惯?

**A** 爱书病是一个非常典型的病症, 克服它最好的方法就是——一次买两本, 自己留一本, 给同学借一本。

@ Email abc: 前天遇到了一件可气的事,本来骑着自行车上学,可是到了学校拿出手机时发现手机不见了,随后一摸,口袋里居然莫名其妙地出现了一个8cm的大口子。我寻思不是划破了手机掉了出来,使用同学的手机给自己手机打电话,那边人居然说:“小子,手机就是我的,我打你半天了!”随后就挂了,一会儿就打不通了。我汗,现在的贼真是厉害,骑着自行车都能偷,陪伴我9个月的N/B就这么丢了。现在借我的亲身经历来警示编辑组各位编辑,年末大考频临,一定要注意财产安全,否则丢了什么东西都没钱买游戏了。上次在UCG看到玛雅买了个跑步机。说实用跑步机锻炼不是很好,对膝盖损伤比较大,而且锻炼效果不如户外运动,有时间还是多出去跑。

这小偷还真是神乎其技了,不过我觉得他应该是在你停下来(如等红绿灯、停车时)出手的。另外这里也顺便说一下跑步的危害,最近刚从专家那里听来的,特与大家一起分享。就算是慢跑,也会对人的膝盖造成剧烈的冲击,力度大概是体重的3倍以上,而这部分冲击力全部被膝盖的软骨吸收。如果大家保护不周的话,下半生也要承受着巨大的膝盖伤痛!如果你真想锻炼身体,选择一双适合跑步的运动鞋是相当关键的!千万不可随便穿双球鞋就上路!

我倒是考虑过户外运动,不过想到运动时间等各种因素还是放弃了这个打算,当然,更主要的是我不想晚上12点穿着发汗用的大棉袄跑到小区慢跑吓坏了花花草草们……

## 最有联想精神的读者

@ Email Asakura: 本人是学美术的学生,对审美的高度自觉不错,个人认为为贵刊选择的封面缺少吸引力,海报、封面图画吸引人是基本,美感或意义就是另一方面,暂不提美感和意义,仅仅就从当时某大作,某张图作为封面是否合适?更何況选的图大都不好看,唯一好看的几张之一(OTA4)封面女郎确实地透着性感(可能我有记错),这样作为比基尼杂志说得过去,作为游戏书刊,不知道的只会觉得比基尼控买了大憾上当;要么是将大作中充满欧美男性荷尔蒙的男主角填满整个封面,来个充满男性荷尔蒙的凝视之类的(《战神》、《潜龙谍影》、《生化4》……不胜枚举。)广大群众看了还以为是世界性感系新鲜出炉了呢。

## 最短暂的游戏生涯回顾

@ Email 狂乱の忍: 我的游戏生涯回顾——可怜小弟我没有一台主机,一直泡PS2室,可一年前,我的精神支柱也关门了。如今我只能靠UCG来抚慰我心灵的创伤了,在此我祝UCG越办越好,这样我才能开开心心地度过没有主机的一天。

在看到他的开头时以为又将迎来一篇长文,没想到……

# 10月和11月,“游风艺苑”携手“城寨画廊”

## 双月最佳评选,大奖成双!



由“游风艺苑”和“城寨画廊”联合举办的系列征稿活动得到了广大朋友的大力支持,经过LevelUp网友投票和编辑评委们的讨论,9月份的活动已经完结,现正式公布如下:



**优胜奖 (2名):** Rainbow 数位板(价值 700元)

**获奖者:** Aloo (成都) / K.L.L (上海)

**作品:**《灵梦》/《灵魂能力Q版MVA》



**优秀奖 (4名):** 精品 ACG 周边书籍

(“ACG工作室”9月份出品,价值 50元)

**获奖者:** Manson (上海) / Acevy (守城) / 柱子哥特门儿(济南) / 八壁龙精(广州)

**作品:**《伪霸4全家福》/《破发师》/《原创少女》/《游戏王》

**本次杂志抽奖获得者名单如下**

**抽奖一等奖 (1名):** 数位板代金券 280元

**获奖者:** 廖俊杰(广西)

**抽奖二等奖 (2名):**《从零开始学漫画》插画教程(价值 22.8元)

**获奖者:** 汤泓佳(上海) / 王楠(北京)

以上便是9月份的获奖情况,在这里需要特别感谢为我们提供奖品的“友基科技”和“ACG工作室”。

为了对本次东京游戏展合刊进行的调整,在与我们的赞助商协商后,我们决定在10月和11月份推出“双月最佳作品评选”,奖品总额达到通常单月奖品的双倍!下面是具体的设置:



**一等奖 (2名)**

**奖品: Rainbow 数位板 (价值 700元)**



**二等奖 (2名)**

**奖品:《3ds Max/Vray 变形金刚影视效果制作技法》教程 (价值 118元) + 数位板代金券 280元**

如各位在本期的“游风艺苑”特大专号所见,10月和11月份的参赛稿件有3/4已就位,在接下来的11B上市时,将会决出最后的6名入围者,对自己的实力有信心朋友别错过哦!而届时,我们将照

例将“10月11月双月最佳作品评选”的投票贴在levelup论坛的“城寨画廊”版块置顶,同样按照惯例,给自己喜欢的稿件投票,就有机会得到最新的UCG和论坛币LVPI000点,希望大家踊跃投票支持!



**三等奖 (4名)**

**奖品: 精品 ACG 周边书籍**

(“ACG工作室”10月11月出版,价值 50元)



**四等奖 (4名)**

**奖品:《从零开始学漫画》插画教程 (价值 22.8元)**



## 只有两个人知道的秘密

**@ Email Dick Jori:** 这个投稿之前可能只有两个人知道,但是希望读完能引起小读者的重视。在“读编往来”第102页右下角心情变化最大的读者中,Email地址明明是我的地址,我还小小地兴奋了一下,结果发现,内容完全不是我的。不知道是不是有人盗用我的邮箱写的?还是说读者有人跟我的Email一样了?不得而知。

**这个……**明显是我们搞错了,把你的Email张冠李戴到这位读者上面了。这个错误替天下之奸计也只有你和那位读者知道了,看来有必要把它记录下来。(笑)

**这个的确太夸张了,就算是更惨也不可能一个多小时。应该调整为零,假发被烫,以每小时3次,一次15分钟频率去,这样可保无忧。**

**★太原 李政原:** “怎么就开学了?”这是我最近听到的最多的一句话,我估计他们的心情跟到与马里奥大叔的第一种死法一样。

## 最郁闷的读者

**@ Email Six eleven:** 相信很多读者都试过“游戏机”三个字过于醒目,而导致一系列回信的灾难吧?我就深有体会。我是背着人购买《游戏机实用技术》的,所以我不能直接把书邮到家里,而是邮到学校……由于我们学校的邮递部都是校警代收的,谁知他一看到邮件上大大的“游戏机”三字,就把书直接交到了我们系主任手里,接下来我就免不了挨一顿臭骂,几经周折才把我那本可爱的《游戏机实用技术》要回家。

**现在的校警觉悟居然也这么高?比起上期“雷一样的少年”带着UCG与门卫交手的经历,你的遭遇真是让人忍不住翻一翻同情泪啊。**

## 最惨痛的教训

**@ Email taoranlik:** 我有个朋友为了买NDSL,做了一个学期的午饭,好不容易才攒够钱买到了NDSL。结果没过多久就被他妈发现并就地正法了,原因是他在厕所玩了个多小时……

## 本期最搞笑来信

**@ Email XiaoJi Tang:** 老看到玩家们如神一般地敬仰蜘蛛的预知能力,无愧为世界上最接近神的男人(《圣斗士》看多了),其实跟本人一个高中同学比起来就……给蜘蛛一个平衡的例子,此人马刺球迷,但每每他喊出“马刺必胜”时马刺必输球……这有什么,很普通啊,跟蜘蛛一样嘛——别急。后来他买错了,球鞋再也不买了,于是那年马刺进了西部总决赛,好不容易熬到了马刺对湖人某一场,只剩几秒,马刺落后,这时打板男邓肯一记打板,反超一分。于是,这时只剩0.4秒,没理由会输,憋得不行的他,于是很激动地振臂高呼:“马刺必胜!”马刺输了,湖人除了科比,还有费舍尔,0.4秒后,球……进了……

另外给玛姆姐一个平衡的例子,X800买了一年了,目前价格是2270,惨惨惨惨,找平衡的心理其实就是跟谁比谁美,跟阿泰尔比水下,跟小雷比海拔,跟平野雄比中国话,万不可跟星失生命大,跟Oouki比卷发,跟桐生比打架,跟和田比耍贫,跟不知义同比……

**我来帮你补足——别跟不知火舞比胸围!**

## 校园故事

# 校园游戏管理委员会

### 报告书 No.18

看了UCG三年,终于鼓起勇气忍受着学校那惊天动地的网速打开邮箱打出这封电子邮件。UCG可不可以订购?就像日报那样每到出版日就能拿到。想起上学期学校书店到刊之时我正在考场上与CE1-4这BOSS搏斗!战斗结束后无赖的机破果飞奔向书店,发现书店里已经一本不剩……我彻底狂暴了!这肯定是那些还用者CE1-4或者是下午才考CE1-6的UCG狂热份子下的毒手!CE1-4过了,但结果就是我再也找不到那一期UCG!12月我要征战CE1-6了,我成为那下午才开考的那帮人的一份子了!我要狠狠的把UCG从那书架上扒下来,然后存CE1-4结束后在书店门前手持UCG狂逛数个小时来回!

P.S. 最后问一下,那美女真是玛姆? 怎么跟我想像的宅女形象差那么远……

**如果中国缩小十倍,你的要求就能达成。主要是中国太大了,运输太花时间,部分地区甚至要六七天才能到。此外还有一点和大家说过,那就是和书刊业也有关系。有时他们会把杂志晚架上架,因为这样可以让他们杂志多卖几天,否则新的UCG一上市就完全卖不动了。至于玛姆那个问题,没办法呀,理想和现实就是有这么大的差距啊……**

**来之不易** 如今的大学校园,动辄数万人的规模早已不是什么新鲜事,高校园内的书报零售量总是和学生人数的数量不成比例,所以出现买不到杂志的情况也就不奇怪了。虽然有时为了第一时间买到自己期已久的杂志,需要“处心积虑”地考虑出刊时间,报亭零售营业时间,人流密集时期等各种各样的因素。不过这样买来的杂志,拿到手里也会更加珍惜,不知大家是否会有这样的感受。当然,万一未能买到也不是没有补救的方法,跑一跑市区就可以解决问题,起码小九以前上学时就没有这样的烦恼。

### 解析:

和市区域内的书报亭不同,学校里的书店在进书时不会囤积囤积一种类的书刊,而学生读者在购买时又没有其他选择的余地,所以遇到某种书籍一空的情况时往往会很郁闷。不过嘛,将这件事情怪罪于客观因素并没有什么意义,重要的是及时总结规律和经验,以保证今后不再出现类似的事情。所以这位读者所说的情况,如果当时以讨价还价其他未参订考试的同学去提前购买,应该就能避免买不到的情况发生。所以说,与其抱怨还不如多想其他办法,问题总是能解决的,关键就看大家肯不肯动脑筋了。(笑)

**本期话题:**  
①你如何度过自己的十一长假?

## 游戏趣事

**深圳 赵鹤洋:** 玩了这么多年游戏,有很多趣事发生,在此与大家分享一下。

**最蠢的事** 5、6岁时,表哥带我去街机厅,他玩我,我就看,没意思了,跑到一台机器前瞎按。当时NPC在游戏厅打我,我还以为自己在控制人物,一直在那里抽到和表哥回家,路上还和表哥说:“哥,角落的那台机器不用投币的。”

**最糗的事** 当时MD卡带贵,自己买的玩够了就去租卡带玩,有的游戏太好玩了,不想退,就想了个歪主意:把卡带拔掉,换上自己不想玩的,然后退卡。至今这“无头案”警方还未侦破,“犯罪分子”还逍遥法外。

**最郁闷的事** 表哥是一起玩游戏废,比我大8岁,从小玩游戏都比我厉害,可恨的是我一直都是他的陪练,每当买到新格斗游戏要练熟了,他就让我喜欢然后又站着不动,唉,那感觉糟透了……

**最好笑头痛的事** 小时候,我和好友阿伦去打街机MD《真实的谎言》,每人一条命,我好友的命上。每当我想要挂了的时候,就把所有武器的弹药全用尽,他碰上时由于没有重型武器,所以一条命早早的就没了,好爽中。

**最丢人的事** 一夜,在表哥家玩(寂静的岭,当时表哥上班只有自己在,有一个场景在厕所外听到惨叫声,随之进入,发现没人也没有物。当时不知道为什么心里一惊,又想胆小,但不敢去厕所,整整忍了一晚上,唉,谁设计了这样一个场景!害我差点憋出前列腺。

**看了你从童年开始的游戏经历,我总括出来一个趋势——从游戏菜鸟到老玩家,就是从被人欺负过渡到欺负别人的过程。**



如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

**莱仕达** 本期奖品由莱仕达电子科技有限公司提供

**3 名**



**莱仕达 魔音吉它 (支持 PS2/PS3/WII)**

本期大奖

**1 等奖**

**3 名**



**莱仕达 Wii 专用双星座充**

**2 等奖**

**3 名**



**莱仕达 Wii 光影猎人有线手柄**

**3 等奖**

**5 名**



**莱仕达 PSP 金钢盔甲**

**10 名** 本期特别放送  
各类电玩周边 (随机抽取)

**9B 互动信箱礼品名单**

**大奖**

莱仕达 魔音吉它 (支持 PS2/PS3/WII)

上海 陈恩朝 济南 高承邦  
昆明 许卓

莱仕达 Wii 专用双星座充

南昌 徐敏 珠海 赵文青  
佛山 杨琦

莱仕达 Wii 光影猎人有线手柄

淮南 刘文彬 广元 徐晓英  
桂林 陶煜

**三等奖**

莱仕达 PSP 金钢盔甲

南宁 黄佳佳 西安 夏田  
上海 胡晓斌 遵义 张法南  
广州 黄兆熙

**本期特别放送**

各类电玩周边 (随机抽取)

惠州 陈小琪 惠州 王冠臣  
淄博 高佳 九江 王杰  
沈阳 黄旭阳 北京 吴善梅  
西安 李成 天津 戚佳  
南京 潘立维 无锡 赵启亮

☐ 电子邮件: [ucg@ucg.com.cn](mailto:ucg@ucg.com.cn)  
☐ 邮政信件: 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编: 730000

**本期问题**

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个? 最不喜欢的又是哪一个?
2. 您对本期的光盘内容有何评价? 您想在光盘中看到什么样的内容?
3. 您对本期的 TGS 报道满意吗? 请将您的意见和建议告诉我们。

**邮购信息**

请大家务必写清自己  
所要购买的杂志期号和数  
量, 地址、联系电话务必  
详细, 字迹务必工整。对  
邮购事宜有疑问或超过一  
个月仍未投送到, 请及  
时与杂志社用电话或 Email  
联系。

**动漫游工作室**

现提供以下邮购服务:

《萌妹类少女系列三国名将·战国美姬》, 定价: 28 元;  
《最终幻想 VII 全系列艺术设计资料集》, 定价: 28 元;  
《红莲之王官方画册》黑、白, 定价: 75 元; 《怪物猎人 3  
最速攻略本》, 定价: 28 元; 《iPhone 专辑》第 2 辑, 定价:  
28 元; 《爱国 0 族》第 6、9、11 辑, 定价: 19.8 元/辑;  
《怪物猎人? 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4 辑, 定价:  
9.8 元/辑; 《超级机器人大战 00 秘藏资料集》, 定价:  
28 元; 《火影忍者 绝影珍藏 2009》, 定价: 28 元; 《终  
结者 2010 官方电影指南》, 定价: 28 元; 《终结者 2010  
官方小说》, 定价: 16 元; 《古墓丽影世代典藏》, 定价:  
25 元; 《CLAMP+HOLIC 20 周年回忆录》, 定价: 25  
元; 《这个管家 收藏~ 黑执事记事全集》, 定价: 22 元;  
《真·三国无双 MULLI FRAUD 官方设定资料集》, 定价:  
22 元; 《怪物猎人 VS 逆转裁判: CAPCOM 爆笑漫画合集  
》, 定价: 9.8 元; 《魂之写具~ 大久保笃精选集》, 定价:  
22 元; 《游戏摄影官方小说》, 定价: 24 元; 《异  
想~ 最终幻想双陆本》, 定价: 19.8 元; 《女神异闻录  
- 罪孽者 攻略全书》, 定价: 28 元; 《福音战士新剧场版:  
序 典藏 DVD》, 定价: 16.8 元; 《樱魂传》第 33、35、  
36、37 期, 定价: 15 元/期。

邮购地址: 兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱  
动漫游 (ACG) 读者服务部 (收)

邮政编码: 730010

电话: 0931-8663118

Email: [acg@vip.163.com](mailto:acg@vip.163.com)

**游戏城寨**

《游戏城寨》读者服务部  
现提供以下邮购服务:

《游戏城寨》第 1~4 期, 第 6~12 期, 定价: 4.8 元 (两  
本起); 第 13 期, 第 15 期, 第 16 期, 第 21~26 期,  
第 28~31 期, 定价: 6.8 元 (两本起); 第 33 期, 第  
37 期, 第 38 期, 第 43~45 期, 定价: 9.8 元; 《机动  
战士高达 00 影像典藏》第 2 辑, 定价: 9.8 元; 《机  
动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑, 第 6 辑, 定价: 12 元;  
《卡牌·桌游》第 2 辑, 定价: 15 元。

邮购地址: 兰州市邮政局雁滩分局 68 号信箱  
《游戏城寨》编辑部 (收)

邮政编码: 730010

电话: 0931-4863066

Email: [yxcz@263.net](mailto:yxcz@263.net)

**掌机王 SP**

目前《掌机王》读者服务部  
现提供以下邮购服务:

《掌机王 SP》第 14、15 辑, 第 19、22、27 辑, 以上每辑定  
价为 12.00 元; 《掌机王 SP》第 40~43 辑, 第 61~  
65、67 辑, 第 73、75、77、80、82、84、87~90 辑, 定价: 8.8  
元; 《掌机王 SP》第 98~99、105~114、116、119 辑,  
定价: 9.8 元; 《掌机王 SP》第 103、120 辑, 定价: 14.8 元;  
《NDS 专辑 VOL.2》, 定价: 25 元; 《NDS 专辑 VOL.3》,  
《NDS 专辑 VOL.4》, 定价: 28 元; 《口袋乐园》第 10~  
18、21~23 辑, 定价: 16 元; 《PSP 专辑 VOL.3》, 定价:  
25 元; 《PSP 专辑 VOL.4》, 《PSP 专辑 VOL.6》, 定价:  
28 元; 《NDS 宝典·NDS 宝典 2》, 定价: 28.00 元; 《PSP  
宝典 2》, 定价: 28.00 元; 《怪物猎人狩猎志 VOL.4》, 《怪  
物猎人狩猎志 VOL.6》, 定价: 12.00 元。

邮购地址: 兰州市邮政局东岗 1 号信箱  
《掌机王》读者服务部 (收)

邮政编码: 730020

电话: 0931-4867606

Email: [pgking@263.net](mailto:pgking@263.net)

**游戏机实用技术**

目前杂志社有  
以下几期杂志可供邮购:

总第 164~167 期, 总第 180 期, 总第 184~186  
期, 总第 189 期, 总第 190 期, 总第 193 期, 定价:  
9.8 元; 总第 204 期, 总第 205 期, 总第 210 期, 总  
第 218 期, 总第 215~217 期, 定价: 12 元; 总第  
220 期, 总第 223 期~228 期, 总第 233 期~总第  
235 期, 定价: 9.8 元; 总第 200 期, 总第 229 期,  
总第 231 期, 定价: 15 元; 总第 73~74 期, 总第  
137~138 期, 总第 167~163 期, 总第 212 期, 总第  
236~237 期, 定价: 19.6 元。

邮购地址: 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱  
游戏机实用技术杂志社

邮政编码: 730000

电话: 0931-8668378

Email: [ad@ucg.com.cn](mailto:ad@ucg.com.cn)

**游戏·人**

《游戏·人》读者服务部  
现提供以下邮购服务:

《游戏·人》第 30 辑, 第 34 辑, 定价: 14 元; 《游  
戏机 DVD》第 1~5 辑, 定价: 9.8 元; 第 9~  
11、14~18, 定价: 12 元; 第 20、24、31 辑, 定价:  
8.8 元; 《如龙 3》特辑, 定价: 12 元; 《小说》第 7、  
9、10、13、19 期~22 辑, 定价: 9.8 元; 第 26、30 期,  
定价: 12 元; 《Wii 专辑》第 2 辑, 定价: 28 元; 《PSP  
专辑》第 6 辑, 定价: 32 元。

邮购地址: 兰州市邮政局东岗 90 号信箱  
《游戏·人》读者服务部 (收)

邮政编码: 730020

电话: 0931-8674805

Email: [gamers@263.net](mailto:gamers@263.net)

■ 我们每一期都会从读者本期调查问卷, 来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品, 写信请信件及 E-mail 都有均有机会获得礼品。  
■ 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码, 最好能留下电话号码, 以便我们发放礼品。



## 问题小卖部

外由于目前充电设备都已经普遍采用“锂电池”，原来所谓的“记忆效应”也不再适用于它，所以只要了解其寿命主要受充(放)电的次数影响，养成每次使用到低电量(系统会提示连接USB线充电)再充电的好习惯就可以了。

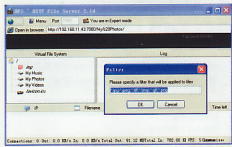
④我在朋友家用他的PS3登陆我的账号，之后在游戏中心取得的奖杯不算我得到的吧?我回家再继续使用我自己的机器玩，之前取得的奖杯还有吗?还是说我必须用自己的机器玩才可以?⑤我看网上很多人喜欢合购，请问这与一个人购买有什么区别吗?没有的话，岂不是大家都应该合购，钱少花很多……⑥最近在PSN上买了一些游戏的追加内容，不知道它们通常都是保存到哪里的呢?比如我花钱买了《街头霸王IV》的服装和《生化危机5》的对战模式，之后我把它们的硬盘安装文件删除了(游戏存档保留)，那么以后要是不是又得重新购买? [snake\_jecht]

①PS3游戏的奖杯是只和你玩游戏时所使用的账号相对应，和你是否使用自己的主机无关。如果你在别人的主机上使用自己的账号获得奖杯，那么在离开前一定要记得在已经联网的情况下，选择XMB界面的“游戏”下的“奖杯收藏”将奖杯信息与服务器同步，这样你再返回使用自己的主机进行游戏时，选择相同的选项就能看到曾经获得的奖杯了。②由于PSN的付费下载内容最多可在5台不同的主机上下载(同一台主机没有下载数限制)，所以很多玩家为了节省开支才会提出“合购”的想法。不过这样虽然能省钱，但多人合购往往在使用一个公共账号，有潜在的账号安全问题，而如果付费者的信用卡存在恶意透支或拖延还款的现象，索尼官方也会禁止该账号登陆PSN。为后续的使用造成很多不必要的麻烦，所以除非你能找到一个自己信得过的人一直使用某个账号来进行合购消费，不然千万不要建议你这样做。最后再提醒你一点，与不同的人组成“合购团队”很容易遇到“大到创建账号上限”的尴尬(一台PS3主机上最多只能创建16个PSN账号)。③无论是游戏自动更新还是下载追加内容，它们都会从整合到之前安装到硬盘上的游戏数据中，所以你可以删除硬盘安装文件但保留游戏存档的办法并不能保留追加内容。当然既然你已经购买了付费内容，那么服务器会自动记录你的账号信息，之后只要使用相同的账号重新下载就不会再收取费用。

④前几天下了一部全高清电影想把它拷到PS3里却遇到一个问题，本来想通过移动硬盘拷贝到PS3，但是由于移动硬盘的格式是NTFS，无法被PS3识别， FAT32的格式又不能将拷贝超过4G的文件，所以最后只能到网上搜索解决办法，无意中发现一个可以安装PS3连接PC，并能传输超过4G文件的小软件“PS3 Portal.0”，我按照使用说明操作，结果发现说明上说“PS3端只需要用网页浏览器直接访问PC端的IP就行了”，我可怎么试都无法访问显示空白页，到底哪里出了问题呢?⑤前段时间购入了第三台日版X360(出厂日期2009.5.21)，但

最近有时候开机电视屏幕会提示“不支持模式”，之后把X360关掉再开好了，请问这是什么原因呢? [江苏 周影明]

①“PS3 Portal”向PS3传输文件的原理和我们之前介绍的“TwonkyMedia”比较类似，只是使用时推荐让电脑和PS3都连接同一个“热点”，或使用路由器保证电脑和PS3在同一个局域网内，不然有可能会无法正确连接的网络。运行软件后系统会自动检测目前电脑端的IP地址并显示在主界面上方的“Open browser”栏内，接着在左侧框内会看到对应音乐(My Music)、图片(My Photos)、视频(My Videos)的选项，鼠标右键单击它们选择“Edit resource”可以添加对应格式的文件(如果想添加其他类型的文件，右键单击后选择“Files filter”可以自己输入文件格式)，之后再在PS3上使用“网络浏览器”输入前面的IP地址就可以看到刚才设置好的文件，单击后选择保存即可。②出现“不支持模式”的提示通常都是由X360默认的输出格式与电视不兼容引起的，解决的最好方法就是先让主机进行09年的“夏季更新”，之后在“系统设定”->“显示器设定”->“显示搜索”的选项，选择“停用”即可在每次开机后跳过主机对显示设备的检测，直接输出与显示设备兼容的最佳格式(不存在与显示输出的玩家不建议停用“显示搜索”，否则有可能会使系统默认输出图像质量下降)。



▲请添加文件类型都统一使用“\*.xxx”(xxx为文件后缀名)的格式并用英文的“.”号隔开。

## 游戏 GAMES

④《无双大蛇2》里“无双大蛇剧本”四个

国家最后的外传怎样才能出现?游戏中“无双大蛇”和“无双大蛇 魔王再临”两个剧本的角色可以用吗? [hengta\_tu]

⑤8章外传的出现条件是在第7章的“江湖城”的战役中，当触发“炎上”的事件后两部分内逃往城外，建议玩家将天人守后立刻清除附近的将领，再带着我方全体武将逃离; 8章外传的出现条件是随着“山崎”的战役中，在旭日被变后的1分钟内救出伊吕波山，可以调最低难度并一直跟着她行动来保证万无一失; 8章外传的出现条件是在第7章的“小牧长孙”的战役中，战斗开始后3分钟内救出伊吕波山，推荐先打右下角的牛金门开，然后往左消灭邪鬼打开小牧城门，最后在城中消灭所有敌国武将; 8章外传的出现条件是在攻打“章的“五支箭”的战役中完成千人斩，不要放过视线中的任何一个敌人即可。最后游戏中两个剧本的角色是可以通用的。



## 硬件 HARDWARE

④我的Wii Motion Plus买了不到一个月，一开始很好用，但是自从手柄没电换了新的电池后问题就是出现……比如在《Wii Sports 运动胜地》一开始要手放手柄不动来检测Wii Motion Plus的连接吗?我按照要求操作后点击“OK”正常游戏，不过大约40-50分钟后左右系统就会提示要重新匹配Wii Motion Plus，有些时候甚至1个小时会提示4次以上，这到底是怎么回事啊?顺便说一句，我在朋友的Wii上也试验过，情况和我家一样…… [zhangkai]

由于你已经在朋友的机器上试过相同的操作，所以基本上可以排除主机故障的原因，建议你先确认自己的Wii遥控器手柄以及Wii Motion Plus都没有出现人为损坏(例如从高处摔落，受到剧烈撞击等)的情况，因为Wii的控制器里集成了不少精密部件，如果问题依旧的话，你还可以更换两节新电池来进行测试，因为使用锂电池包也有可能由于电压不稳出现你所说的情况。

④今年6月份入手了双65纳米Arcade版X360，内里256MB内存和自己换的120G硬盘，不过最近在玩《忍者龙剑传2》时出现了好几次在死亡画面突然停住不动，按手柄上的导航键也没有反应的情况，最后只能按机器上的出键把光盘直接退出，之后主机就恢复正常了，再重新把光盘还能进入游戏，这究竟是主机还是D盘的问题呢?难道这就是三红的前兆?⑤我买了一个手柄充电宝，第一次使用是应该把它的电量用完再充电好呢?还是直接充电6个小时?(初始电池的电量是满的) [北京 张捷]

⑥关于《忍者龙剑传2》的死机问题”其实早在游戏发售后不久官方就发表了声明，这属于游戏自身的问题，与主机以及光盘无关，你可以在已经联网的条件下运行游戏并更新官方补丁就能避免类似的情况发生。②如果你购入的充电宝初始就已经是满电量，那么在第一次使用时最好还是将电量耗尽再进行充电，另

**@**《灵魂能力 毁灭宿命》中我在快速时战模式里遇到了艾米，不过因为自己选的角色用的也是艾米的剑，所以她发出的那一招我死活也没按出来，所以想请教一下具体方法。这个招式是“→(长按)B.A”(通常打这招没有按A那一下攻击到身上会闪光，也就是JUST 连击)，但电脑的AMY可以直接“→(长按)C”就可以身上闪光，再加上闪光的动作特别快，电脑还和上面那招组合起来连击，到底这个起始招式怎么才能按出JUSE判定呢？**王唯**

**回答** 你说的这个招式不是JUST 技，而是最速技，一开始必须以很快的速度输入66B, 6和B要同时按下，之后A可以稍慢。这一招是艾米的主力技，不能熟练掌握的话就无法把艾米的实力提升到新的高度，再努力试试吧！

**@**最近因为PSP的《偶像大师 携带版》想给PSN账号充值，但是想到以前在PSN下PSP游戏的试玩版都需要5.03系统才能运行，所以想问问付费购买《偶像大师 携带版》的道具是否会因为系统版本不够而不能使用呢？（因为游戏一开始就被破解时是要求5.05系统才能运行……）**神无月的新**

**回答** 尽管游戏已经破解，但是要想购买本作的道具首先必须登陆PSN，而且和PS3登陆的情况相同。在这之前系统会强制要求玩家将升级到目前最新的官方系统版本，所以也就不存在系统版本不足而无法使用道具的情况。当然这样做的直接后果就是你无法再使用自制系统，短时间内也很难找到降级刷机的方法，请多三思而后行。

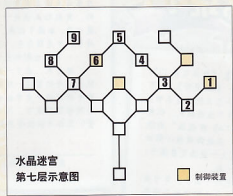
**@**现在自己已经将《如龙3》全部88种奥义必杀中的87种达成可，唯独武器奥义的最后的一项一直无法成功发动，看网上的攻略说是持双武器时武器的近身奥义，不过我照做了但结果不是……眼看就是最后一步了，不能因为这样而拿不到“喧哗神御守”啊，这招究竟要怎么发呢？**blimmonkey444**

**回答** 你所说的“カリの极み”必须在装备“カリロスティック”的情况下，保证自己的怒气槽处于蓝色状态再靠近敌人按△键发动，如果已经到达红色状态反而会发动必杀剑·二天”，估计这也应该是你要尝试都 unsuccessful 的原因吧。

**@**最近在玩两款RPG遇到两个问题想请教一下。①《最终幻想XI 黄道十二宫》中我想挑战オメガmk.XII，但在水晶迷宫中我打中了“アリエス1号门”和“タウロス”的制霸装置，却怎么也找不到对应的门，它们到底在哪呢？②《银河游侠 导演剪辑版》中的通称叫“古城的妖精”需要的开关在哪里能弄到？我就是差这一个就完美了啊！**【史军者00】**

**回答** 水晶迷宫的构造是整个游戏中最复杂的水晶，为了你能更直观地理解前进的方向，下面就给出“タウロス”制霸装置所在楼层的示意图，你只需要沿路前往地图上标记的地点使用

传送装置，然后沿路前进就能顺利见到オメガmk.XII了。②“古城的妖精”所需的道具为“ジバングの蹄”，你可以先在“ゼラード”的武器店购买4把“ゴールドアックス”，然后将两把武器合成得到“ゴールドクレスト”，再使用1把“ゴールドアックス”与其合成得到“ジェネラルゴールド”，最后将剩余两把武器合成即可。



**@**最近好不容易通关了《生化危机5》，但是参考之前买的所谓的“核心收藏版”



因为最近要购入X360，所以想请教几个问题。①如果买日报的话，随机附送的D端子线能否在国内电视上使用呢？②家里有一台42寸的创维液晶电视，有高清接口但并不真正是1080p，只能兼容1080p，用它看杂志附送的关岛感觉还没有电脑上清晰，那如果这样一台电视再加上D端子线是否会影响到画质呢？③电视店老板一直告诉我随机附送的D端子线很不清晰，应该购买一个组架的高清线，他还说线材与原架只是寿命上有差别，事实上画面上是一样的，这是真的吗？**【京京侠】**  
以上这位读者的问题很具有代表性，无论是视频线材还是显示设备都是购入高清主机机器的普遍会遇到的问题，因此为了帮助大家更有针对性地挑选适合自己的主机，接下来特别针对几个容易混淆的概念进行解说：

## D端子与高清

D端子是日本专用的一种视频接口，根据不同的分辨率对应不同的视频规格。但由于目前国内市场上销售的电视或显示器（包括日本进口品牌）都不具备D端子的连接端口，所以购买主机时附赠的D端子线材其实没有任何用途。

却发现一个问题，就是书里说只要通关就可以开启设定无限制，可我没有在特殊设定中看见无限制，只有三个难度，这到底是怎么回事？另外书上说只要任意难度通关就能获得怎么回春和谢娃的第一套隐藏服装，而我却没有获得，难道哪里出了错？**【catfolody4】**

**回答** 游戏中的无限弹药是按照每一种武器分开计算的，只要你保证一周目已经通关，接下来随便选择任意章节进行游戏累计金钱，便可在商店里购买，并不需要进行额外的设定。而隐藏服装则是在通关后自动获得，只要进入特别设定（Special Setting）手动更换即可。

**@**我想请教一下《蓝龙》里一个迷你游戏的成就，就是在梅干德里的头目小游戏，我不管怎么关都会有一只出来，手都按酸了还是不行……请教一下是不是有什么规律或技巧呢？比如之前是不是不能去打梅干德机器人之类的？**【nsiris0612】**

**回答** “成功关闭大门”与你之前是否消灭卡蒂机器人是没有关系的，而要确保顺利完成任任务，建议你最好将手柄放在一个固定的平台上，然后再快速点击“A键”即可。

整理本期邮件时无意中发现了一个很有趣的问题，一位署名Bios的读者最近连续发来几封邮件询问《横行霸道IV》封面女郎是否在游戏中出现过？首先晴天要在这些邮件下一你对游戏细节追根问底的钻研精神，不过事情的结果估计就要让你失望了，因为经过自己多方求证，你所提到的那位“蒜棒糖的美女”其实只是作为游戏的概念宣传人物，并没有实际在游戏中出现过。最后晴天在这里也欢迎各位读者大人继续提出各种与游戏有关的问题，即便是没有涉及到游戏攻略的具体内容，只要你的来信够精彩，我们也会在“读编往来”栏目和大家分享的呢！

编号	视频格式	分辨率
D1	480i	720 x 480
D2	480p	720 x 480
D3	1080i	1920 x 1080
D4	720p	1280 x 720
D5	1080p	1920 x 1080

## 兼容与支持 1080p

很多商家在销售显示设备时往往都很喜欢拿“兼容”和“支持”1080p来做文章，你以为这对两者有任何区别，那就大错特错了。“兼容”只是说明显示设备能够显示1080p的画面，但实际的分辨率由于不可能达到1920 x 1080，所以清晰度自然也会大打折扣；“支持”则表明显示设备能够输出“全高清（Full HD）”的图像，在挑选时玩家一定要仔细询问。

## 组架与原装线材

组架线材从理论上讲和原装线材总会存在一定的差异，这主要体现在输出图像的效果和抗干扰能力，但另一方面，做工较好的组架线材往往仅靠肉眼很难分辨出与原装线材的差异，所以为了资金有限的玩家来说不失为一个购买的选择，只要记得购买前在实体店上试一下总是没错的。



△上期妙迪的小编奇闻开玩笑说：如果TGS一直在9月底举办，我们这帮老别愁就不长假了。其实“你们休息我加班”也不是没有好处。比如坐公交一路只有司机和我，比如KFC总能买到最嫩的牛肉套餐，比如中午下楼吃饭无论多晚都不用担心会不卫生……人生难免无奈，但一定要学会自己乐子。



多边形

×每天从TGS会场回到酒店后，最良的一件事就是能到酒店二楼的“風呂亭”泡一泡温泉。热乎乎的“風呂”对缓解疲劳有着非常大的帮助。不过今年还发现个新鲜事，原以为温泉应该都是热的，结果在这里找到个“冷泉汤”，真是冰火两……斗胆下去试了试，果然是微火加热，并且在泡过冰水后再回到热水里，会感觉全身的毛孔都被炸开了一样，果然爽快！（可惜回国之后就再也享受不到了……残念）

×很遗憾，因为这样那样的不可抗力拒力的原因，在多方几经努力之后，今年VGL上海站的演出不得不最终取消，但是上海的朋友们也不必太心急，明年的VGL演出肯定不会有上海。而且今年我们还带着佛山站的演出将在12月份进行，有关演出的详细情况请广东地区的朋友密切关注本站的相关报道！

□看到这些可爱的同学们应该也已经看过了本期DWB吧？其实关于问卷推送这点小花絮，因为时间关系来不及做到DWB里面，等各位编辑后我把这段花絮放在我的博客上，欢迎大家来踩。（博客地址：<http://blog.levelup.cn/members/polygon/>）

本期个人签名

我在东京，你在北京。

《酒洒三重冠外传》想要拿到白金还真不容易，基本上没有70小时还不摸不定，目前的奖杯进度67%。游戏中的几个奖杯条件实在是太大爷到了，搞得我都要被游戏坑死了。《TOV》进度目前顺利，开朋友说UK难度隐藏BOSS的攻击力有9500，随便一招便能秒人，而且无法对其施放无赖技了，不过万能的胸刺还是能解群死无伤。另外《三重宇宙》的奖杯列表已经公布了，三个半……放弃了……

最近终于找到了一家比较适合我口味的餐馆，每隔几天就会光顾一次，不过由于我是个吃货，所以大家都不怎么好评，此时我也只能感叹我的口味比较“独特”吧。由于截稿在即，所以没能给到米仓千寻真是太遗憾了，她可是我最近喜欢的女歌手，没有之一。当初看《高达第08MS小队》时就被那首《暴风雨中的光辉》所折服，至今还记忆犹新，不过0号的演唱会肯定能赶上……

本期个人签名

时间不够用了……



脆薯条

★最近晚上吃饭的小团伙有所扩大，因此也去了一些平时不去的饭馆，结果就是有了两次中奖（我们把半个小时吃不上饭称为中奖），并挂了三天肚子。前者事大，后者事小，回想在日本的时候，无论多么奇怪的东西，吃下去都不带担心会拉肚子，而在这边呢？我差不多说了，像她沟沟这种众所周知的事情，说白了，埋着头继续吃下去吧。

★4月开播的动画《咲》终于结束了，老实说这是最近几年来我看得最开心的一部动画，部分原因是动画复去地看了不下十遍，这是前所未有的事情。究其原因大概是自己特别喜欢热血吧！（汗）最后一集最后的全国篇预告看得我是热血沸腾。这里也推荐给大家麻将/牌片/体育漫画/百合的朋友，只要你喜欢上任意一点就不应该错过！

★我的年末游戏狂欢剧《忍者龙剑传SD》开始，挑战模式实在是大难年了，超困难的武器神种一抽出来，别说打透，就连活15秒都很成问题，我觉得这已经不是自虐的问题了，而是——“是男人就活过30秒！”

本期个人签名

网速还是电信，这是个问题。



纱迪



九兵卫

★这次TGS之行对自己的触动挺大，努力的目标比自己下出了很多。展会除了对新作，对业界有了更真切的体验，能近距离接触自己喜欢的作品是件幸运的事情。（暴露本质……放抽）

★错过《苍翼默示录》却可以因此得到别样的遗憾，但对游戏本身的期待却可以因此而得到不满足。新作中增加的两个角色目前来看有点不过不失，不过老角色早于登场圈内新机种。（嘘~声：寒望能够新作早于登场圈内新机种……）

★10月前番中的预计最佳的动画已经进入了自己的时间表，而《黑之契约者》和《地包相组》这两部番的第二季以及《真恋姬无双》是小九朝拜已久的，个人觉得值得向大家推荐。第一次亲临TGS现场所带来的心灵上的触动，是绝对无法用语言和文字描述的。

本期个人签名

最真实且幸福的一周。

★上个周末正好赶上书城成立五周年，于是和好友相约去淘点好书回来慢慢看。起初我们各自准备的放满地来找到自己感兴趣的书籍，后来便到处闲逛，选“菜谱”、“网络小说”等主流的书籍都没读过。不过也就在这选书的过程中，一本藏身与历史丛书之间“常识丛书”彻底吸引了我，它不仅书名好听，而且书名必须知道的365个历史常识，把书翻过来还发现这原来还是一个“农民常识系列”，我是应该佩服这位作者的胆识，还是应该为这种泯灭着分门别类的作法感到可笑呢？

☆由于今年的国庆正好赶上中秋，所以很早便把礼物放在从云南寄来快递的“云腿月饼”大快朵颐，而在这里除了感谢这位朋友外，也给所有读者送去迟到的节日祝福，并希望小编为大家精心炮制的TGS大餐能让你感到满意。

本期个人签名

同心协力 共度难关



晴天

★看阅兵  
本次国庆阅兵创下的几项记录：  
国产预警机第一次参加受阅  
女飞行员第一次参加受阅  
国产第三代战斗机第一次参加受阅

国产歼击机第一次参加受阅  
三军女兵编队受阅  
☆新发现

人的时候总是穷折腾，好折腾的一个花园，非要挖成湖！别说到没有经济头脑，我完全理解地产开发商渴望赚钱的心情。不过既然知道挖湖打地基太贵，那么就应该知道“天有不测风云”，一场台风让挖湖变成了水塘，死水变成了臭水，周围的邻居们都享受熏天的臭气，这又是什么道理呢？有人管没人管啊！

本期个人签名

阅兵盛彩纷呈，但是没能看到最新的歼-10B型和威武-10武装直升机，可惜啊！



炎骑士

# 游话

栏目主持: 雷屯

说心中所想  
品游人生活

## 好好说



TGS 东京电玩展已经圆满结束,丰富的试玩、影像和游戏的最新消息让所有玩家精神鼓舞。相比每年的E3,TGS上公布的爆料其实并不多,这个以玩家的体验为中心的展会就在玩家的心目中又是什么样子呢?今年的TGS开始之前和结束之后,雷屯分别在levelup.cn论坛开贴,开始的是“略超预期,让未来有个盼头;预想可能的失望,给不久即将到来的是打个预防针。”结束后是“记录下TGS上的精彩瞬间!亦或失望和无奈……”那么就让我们一起来看看玩家是怎么说吧!

### 近日其他游话好说的帖子

#### nightboy烈awryul

前不久有“砖头脸”之称的著名游戏制作人坂垣信伸在来到日本游戏行业的时候表示:“日本游戏业现在走的是400年前的道路(指闭关锁国),要是再不改革,就会像日本电影一样。”

而最近Capcom的船舶舰二周年表达了自己对于日本游戏业前景的担忧。据说是因为他不满《丧尸围城2》必须出现在18禁展区,所以拒绝参加TOS。在TOS会场外的(OFF)自己的试玩Party上,他做了如下的发言:“我想问问大家觉得今年的TOS怎么样?老实告诉我。”然后他伸出了倒立的大拇指。“从我个人的角度出发,当我在TOS会场上转了几圈之后,我说‘兄弟,日本完蛋了,我们的游戏产业就此完蛋了’,不过虽然咱们都知道游戏产业已经完蛋了,但是Capcom还在尽自己最大的努力做出了非常NB的(OFF2)这样的作品!”在旁边的小样子的鼓励下,台下一片欢呼声。

补充一下名越隼洋在初生计划座谈会上的发言:“高潜游戏在日本卖不好,但是正因为卖不好,所以要去开发,让其变得好!”



genesis: 名越这句话让我看到已经变成委员们的游戏里还未熄灭的具匠们之火!

宫崎书店: 船舶没有出席TOS的官方活动,不是因为它(OFF2)被划分在18禁不知道,但是肯定是不高兴了,在Party这种场合说点气话也算正常。

古马英雄: 你们不是游戏制作人不懂你们的心情,要是看到同行比自己更有本事更出色,在这残酷现实的社会里真的倍感生存压力!

#### 无鸡蒜

Turn 10的《极限竞速3》游戏总监Dan Greenawalt公开发言说:“目前没有什么做到《极限竞速3》的似真度。我玩了许多赛车游戏,包括PC的,今后几年我们将不会看到有什么游戏能达到我们的水准。”

whysorry: 游戏还是不错的,Turn 10敢这么说肯定有底气。

hop7777: 这个大家都早就认同了,改无可改。

### 展会前好期待

#### wwwasd

想着到 Wii 的降价,《怪物猎人》PSP 版的公布和《ZOE》新作。

#### devilcraft

马里奥和墨西哥的银河之旅! 奎特和宙斯的大战影像! 士官长激情登陆致远星!

#### solidrx

重点游戏的试玩感受,游戏制作人的采访,采访日本玩家对三大主机之战的态度,三大势力的“你来我往”,当然最后少不了养眼的东方 Show Girl 啦!



#### wjm47196

最近预告很活跃嘛,全民无双要来了啊!《特洛伊无双》已经公布,而且新作预告中,大家纷纷猜测是《北斗无双》。这么下去,估计《圣斗士无双》也不远了,毕竟动画版在 Sunrise 那里, Sunrise 上面是 BANANA, NEOI 又跟动画通过《高达无双》这么下去,我去估计 NEOI 旗下的动画都可以搞无双嘛……什么?你还要奈兹无双?没问题,反正原阿阔那那么会圈钱,无双一下无所畏惧……

城山由纪夫: 无双美 wmg0000: 葫芦娃无双……

リオン: 全宇宙都无双了, KOEI 打算把无双的都无双了。

csdny: 继续在日本市场死守无双吧,不然都不知道怎样生存下去了。

艾斯重鸣呜呜: “改无可改”已经处于无敌状态了。

flekkischil: 3代就改无可改了,那4代呢?不出了,不改了?还记得当年贝奥武夫超越战神的笑话么?

### 夜孩子

看 TOS09 平升一夫基演讲如何带领薄皮 PS3 和 PSP 80 吹倒反击的号角。

看 TOS09 日式游戏接连登陆并推出更完美的游戏伐戈 SONY 心,微软将采取什么行动狙击日本乃至亚洲玩家的心。  
看 TOS09 高清机携手降价开大作战……老任还能如何挖掘 Wii 这台印钞机的游戏性潜能来抗衡。  
看 TOS09 游戏界新一轮三国争霸。

### 展会后好好说

#### forlove80

《生化危机4》推出导演“奸计”版对我来说已经是很震撼的消息了。高潜主机的体感控制器已经离我不远了,虽说这次的奸计确实和《生化危机4》Wii 版理论是一样的。但是,起码能让我们有个盼头,不再是云里雾里了。

#### 烧房队长

最可惜的是《Bios》要出“奸计”版,要知道我才刚入手《Bios》啊,真骗钱!

#### 伟大的 Belmont

有《O15》,《未知海域?》,《OOW3》,《MOS PW》,满足了……

#### 魂~菲利普

1. 我对 PSP 80 售价如此之高表示失望;
2. 看了 Oouki 的《猫天堡美女》试玩报告后,我激动了! 首发入手!
3. 总体来说, TOS 没给我带来太多的激动,但也绝谈不上失望,就像它的宣传广告, TOS 是玩家的盛会,实实在在就够了,什么拍肩啊问价 E3 吧!

#### COMICJUMP

游戏展会始终是游戏展会,重点不是新闻发布会,如果只是为了发布惊天动地的大消息,而忽略了游戏的试玩等实质性内容,那么,这个展会最多成功了一半。

#### dreamstal

情理之内,意料之中。没有什么爆炸性的新闻……NEOI 居然把去年发售的《太鼓之达人 Wii》都搬出来……

# 天下聚会



第一次总是会给人最难忘的印象。当我了解了呼和浩特的天下聚会后,时光仿佛被逆转到了3年前。2006年,“天下聚会”开始他的第一次活动,当时虽然设备条件都比较普通,不过玩家们热情将聚会成功的举办了。而如今,2009年9月13日,呼和浩特的这第一次“天下聚会”仿佛就是2006年的一次重演。人不多没有关系,场地不大没有关系,我们需要的是玩家的热情和参与,这才是“天下聚会”本质所在。正因为如此,所以我们这次特地对本次聚会做出了报道。



聚会报名, 请访问: <http://juhui.levelup.cn>

焦点聚会

## 焦点聚会预告 ◆ “莱仕达”北京天下聚会 +M·Y·COMIC游园会



金秋! 0月热烈欢迎各位玩家的光临哦!

金秋十月, 帝都秋意盎然, 首届“莱仕达”北京天下聚会 M·Y·COMIC 游园会即将于 10 月 18 日在中关村 e 世界数码广场华鼎登场, 为全国 ACG 饭们献上了一场盛大 Party。本次 M·Y·COMIC 游园会, 在漫迷玩友的热力响应下, 摊位数已从最初的 87 个增至 156 个, 届时不光有近 110 家来自各地的个人和社团参加此次展会, 其中包括台湾及澳门的社团参与, 还有“莱仕达”这样的国内专业游戏周边厂商出席。

既然是 ACG 展会, 同人作品肯定少不了。APH 及东方本成为此次展会的生力军, 此外大冢 K-ON、海猫、银魂、typemoon 等众多知名作品的同人本也将亮相展会, 众多国内、外知名原创同人作者的作

品同样将在展会争奇斗艳。

除了同人本的精彩内容, 其他周边原创小物也不容宅民们错过, 更有 OZ 娃国内总代理参展展会, 从 COS 的服装、配饰, 到美妙的娃娃、人偶, 众多由摊主们亲自动手 DIY 的物件, 都是本次展会的点睛之笔。展会现场还将设置主题茶点咖啡屋及 COSER LIVE 秀, 大饱宅民眼福。

另外一个重头戏就是游戏迷们最为关心的 GAME 部分。在深圳莱仕达电子科技有限公司的赞助下, 主办方将在会场另一层的游戏动漫基地设置百余平米的次时代游戏体验区。玩家可以通过由“莱仕达”提供的各种新颖游戏周边, 体验到《吉他英雄》、《Wii Sports 运动胜地》、《忍者龙剑传 2》等当前最热门的游戏, 而所有体验者都会得到一份精美的小礼品。为了活跃现场气氛, 主办方还将举办《街头霸王 IV》(X360



北京 M·Y·COMIC 游园会

▲ M·Y·COMIC 游园会可爱的神兽造型。

版) 争霸战以及《怪物猎人 3 (tri)》双人斗技场最速挑战两项比赛, 并准备了丰厚的大家等待玩家的参与。届时帝都各路高手都将齐聚一堂, 以赛会友, 互相切磋, 并以此示人: 我们玩的是游戏, 不是寂寞……本次游园会虽属首次举办, 但主办方力求创新, 努力从各个层面上满足宅男腐女之所需, 全方位打造此次 ACG 饭们的豪华盛会, 让秋色满园的帝都充满宅民们爱的呐喊!

## 第一次的呼和浩特 “天下聚会”

9 月 13 日这是一个令所有内蒙古玩家都无法忘却的日子! 因为“天下聚会”首次登陆首府呼

和浩特, 同时也宣布内蒙古的玩家正式加入了《天下聚会》这个大家庭。上午十点聚会正式开始, 大家都纷纷拿起手柄, 开始试玩自己心仪已久的游戏大作。

呼和浩特的玩家们第一次出现在了 UG 上。



切了几轮的《街霸》后大家都互相了解了彼此的实力! 十一点整《街霸 IV》比赛正式开始。随着比赛的进行, 高手们也脱颖而出。比赛也越来越精彩, 越来越激烈, 不断有精彩场面



▲ 本次聚会虽小, 不过各大主机都包括其中。

出现, 观战的玩友们也不断地报以掌声和欢呼声!

下午一点猎人等级考试正式开始, 考试题目为《讨伐迅龙》这个 2G 标志性怪物。考试铃声一响, 众猎人们就直奔迅龙老巢……看来今天注定是迅龙的受难日。笑! 半小时过后猎人等级考试全员通过! 随即分组抽签, 比赛正式开始! 下午五点半各项比赛都落下了帷幕, 三次时代主机的绝大多数游戏大作, 大家也都



▲《自虐天使》也被带到了聚会现场, 并引起大轰动, 让人试玩到手软……笑!

下午 6 点, 呼和浩特天下聚会“圆满”结束! 但大家都不愿离开会场, 大家不断询问下一次的聚会何时举行! 我相信“天下聚会”既然来到了内蒙古就不会再离开了, 我们也会尽快让大家再次齐聚“天下聚会”的!

最后还要感谢《游戏机实用技术》杂志社和《游戏城寨》的大力支持帮助!

# 新作发售表

## NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年10月5日~2010年
- 推荐度由高到低依次为：A、B、C级。

由于厂商及版权游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中英文版与版权游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

经过TGS2009，年内大作基本已经悉数登场，发售日都提上了日程表。而一些2010年初即将与玩家见面的期待作品，也陆续开始走进我们的视线。这些今年1月份份发售的游戏为多。尽管距离年末商战还有差不多两个月的时间，但我们已经可以闻到浓重的火药味。接下来便是让这些新作等待玩家的亲自检阅了，让我们拭目以待。

## PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
6日	星球大战 克隆人的战争 共和国英雄	Star Wars: The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
10日	死亡领域	グス・コナンケン	Idia Factory	文字冒险	日版
17日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3 Publisher	动作	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	ASTIVISION	音乐	日版
29日	钢铁战士 泽良未来的烦恼	オレに未来のおくちもの	Akhamist	文字冒险	日版
2009年11月					
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	动作冒险	日版
26日	Little BigPlanet 修正版	リトルビッグプラネット2 修正版	Prototype	文字冒险	日版
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
年内	狼屋度女 平静的日子	动作冒险	冬	杰克与达斯特 失落的边境	动作
秋	公主恋人	文字冒险	冬	世界超级格斗十一人2010	体育

## PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
6日	NBA 2K10	NBA 2K10	2K Sports	体育	美版
6日	星球大战 克隆人的战争 共和国英雄	The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
15日	钢之炼金术师 补修后之人	鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 背中を任せし者	NBGI	文字冒险	日版
15日	不死骑士团	アンデッドナイト	Tecmo	动作	日版
20日	横行霸道 唐人街战争	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Rockstar Games	动作	美版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3 Publisher	动作	美版
22日	遥远的时空3	遙かなる时空の中で3	Koei	文字冒险	日版
22日	钢之炼金术师 美版的对决	钢の錬金術師 美版の対決	日本一	角色扮演	日版
22日	真・三國无双 Special	真・三國無双 Special	Koei	动作	日版
29日	剑士 起源	剣士 オリジン	Acquire	动作	日版
29日	大野狼传说	大野狼伝説	Spb.	文字冒险	日版
29日	塔子堡 携带版	塔子堡 携帯版	Spite	动作	日版
29日	阿鼻公主 携带版	アビ公主 携帯版	Abe	文字冒险	日版

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
1日	乐高英雄 午夜嘉年华	LEGO Hero: Midnight Carnival	BCE	动作	日版
1日	时野田勇	時野田勇	SCF	益智	日版
1日	女神异闻录PERSONA 3 重制版	女神異聞録ペルソナ3 重制版	Atlus	角色扮演	日版
1日	剑魂 无限制	グレイブス イレフニメント	日本一	文字冒险	日版
9日	幽暗地带 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
12日	恋爱模拟之星	ひびきの星に恋して	AG Interactive	益智	日版
12日	风云再起 幕乃传	風雲再起 幕乃伝	FrontSoftware	动作	日版
12日	雷音 碧之皇的继承	LUNAR -HARMONY of SILVER STAR-	GungHo Works	角色扮演	日版
12日	神奇力量	Heyo Force	Atala	体育	日版
12日	J League 职业足球会 Pride of J	J.LEAGUE プロサッカーリーグのプリード	SEGA	体育	日版
12日	战斗之魂 辉石之勇者	バトルスピリッツ 輝石の勇者	NBGI	动作	日版
12日	战略阵中2 指挥官	GUERRA 2 PORTABLE	Keai	动作	日版
12日	刺客信条 血战	Assassin's Creed: Bloodlines	Ubisoft	动作	美版
12日	装甲核心 激斗地带	ARMORED CORE: SLIMIT LINE Portable	FromSoftware	动作	日版
19日	无名英雄 失落的边境	ジャックとダスター 失われた境界	SCF	动作	日版
23日	100%不可见的记忆	100% 不可見の記憶	Spb.	文字冒险	日版
28日	光之美少女 战斗	プリキュア ラブナック	日本一	益智	日版
28日	龙之世纪 携带版	ドラゴンクエスト	SEGA	益智	日版

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年12月					
9日	梦幻之星 携带版	ファンタジークエスト ポータブル	SEGA	角色扮演	日版
9日	机动战士高达 机动战士高达EX	ガンダム エグゼクス	NBGI	动作	日版
9日	机动战士高达 机动战士高达NEXT PLUS	ガンダムNEXT PLUS	NBGI	动作	日版
9日	詹姆斯·卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	欧版
10日	火影忍者 疾风传 特别篇3	ナルト 疾風伝 風伝特別編3	NBGI	动作	日版
17日	女星之泪 耀星混天	ティアーズブレッド スターミルオス	NBGI	策略角色扮演	日版
24日	章鱼王 网络格斗大师	ちゅうぎゅうぎょ ネットバトルマスター	角川书店	文字冒险	日版

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	铁拳6	格斗	冬	世界足球 胜利十一人2010	体育
冬	小小大星球 携带版	平台动作	冬	心灵网络	动作/角色扮演
冬	塔子堡	动作	冬	王国之心 梦中诞生	动作/角色扮演

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
1月21日	最棒的武术2 高飞	策略角色扮演	1月21日	魔法少女奈叶A's 携带版	格斗
1月	王立学院学校	年内	hack//Link	动作/角色扮演	
1月	天降 红 携带版	动作	年内	魔法少女奈叶A's 携带版	格斗

### 10.08 真·女神转生 奇幻之旅

NDS Atlus 角色扮演 无对应周边

继2004年Atlus推出《真·女神转生3 狂热版》5年后FANS终于迎来了系列的正统新作，而这次的平台则是NDS！由于已经有了今年初同为NDS平台的《女神异闻录 恶魔幸存者》的开发经验，相信制作小组必将给玩家带来更加精彩的游戏体验。本作的故事发生在南极，主角是一名接受过严格战斗训练的精英战士。他将受联合国的委托前往南极的神秘空间“穆尔兹巴巴斯”进行调查……游戏中增加全新要素的仲魔合体也非常值得玩家期待。

### 10.13 未知海域2 纵横贼道

PS3 SCE 动作冒险 无对应周边

这是目前为止公认的画面效果最棒的游戏之一，从一段让人震惊的视频和一次内测、一次公测的在线多人模式试玩版中，我们已经能够体会到本作的强大。游戏接着第一作的故事继续讲述德雷克的寻宝经历，将跟随财宝猎人到世界各地探险，寻找如宝石的下落，玩家将甚至会亲临香格里拉这样美丽如仙境一般的地区。新加入的多人模式拥有完善的规则和升级制度，多样化的技能将游戏的射击系统最大限度地展开。本作将毫无疑问地带给玩家最震撼的冲击感！喜欢各种动作游戏的PS3玩家没有理由错过它！

### 10.13 马里奥与索尼克 温哥华冬奥会

Wii SEGA 体育 无对应周边

任天堂与世嘉联合推出的前作发售了超过1000万份的绝好销量，有着这样的结果，推出以冬奥会为题材的续作显然是理所当然的了。两大游戏公司众多明星角色的加盟，对真实奥运项目的高度还原以及多人同场竞技的玩法使得前作有着非常好的表现。相信以冰雪项目为主的本作可以吸引更多冰雪体育爱好者的青睐。花样滑冰、高山速降以及冰上溜冰等比赛项目的独特魅力对我们来说也许相对陌生和少见，但它们的趣味性可是丝毫不亚于夏季奥运项目的。与马里奥和索尼克再度同场竞技，就在温哥华冬奥会！



## XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
8日	电锯惊魂	Saw	Konami	动作冒险	美版
8日	风色行动 龙之崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视觉射击	美版
8日	星球大战 克隆人的战争 共和国英雄	Star Wars: The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
9日	赛车高手	Mafia II	2K Games	动作	欧版
13日	神秘传说	Secret Legends	EA	动作冒险	美版
15日	钢铁侠之门	钢铁侠: 终极之战	5th	文字冒险	日版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	03 Publisher	动作	美版
29日	边境之地	Borderlands	2K Games	主视觉射击	美版
29日	侠盗猎车手	Forza Motorsport 3	Microsoft	竞速	日版
29日	新进化足球2010	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	体育	欧版
27日	铁拳6	Takkan 6	NBGI	格斗	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	惊天魔盗团	BAYONETTA	SEGA	动作	日版
2009年11月					
2日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
3日	乐队的灵魂	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
5日	热血硬派英雄	热血硬派: 英雄在召唤	5th	文字冒险	日版
5日	火影忍者疾风传 疾风传	ナルト疾风传	NBGI	动作	日版
5日	世界足球 冠军十一人2010	ワールドサッカーチャンピオンズ2010	Konami	体育	日版
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty Modern Warfare 2	Activision	主视觉射击	美版
12日	龙珠 终极冲击	ドラゴンボール レイジングブラスト	NBGI	动作	日版
17日	托尼·霍克 滑板	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
17日	求生之路2	Left 4 Dead 2	EA	主视觉射击	美版
24日	詹姆斯·卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
25日	血战 双人 Ver1.5	血战まよひん Ver1.5	Cave	射击	日版
2009年12月					
8日	破环者	The Saboteur	EA	动作冒险	美版
10日	特快 闪	サムライスピリッツ閃	SN Playmoe	格斗	日版
2009年内其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
冬	失落的星球2	动作射击	冬	永恒的尽头	角色扮演
冬	火影忍者 疾风传	动作射击	年内	现代After O3	文字冒险
2010年内其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2月8日	生化奇兵2	主视觉射击	2月23日	分门组别 恶毒	动作
年内	丧尸围城2	动作冒险	年内	最终幻想 XIII	角色扮演

## Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
6日	男孩与冰球	A Boy And His Blob	Majes Games	动作冒险	美版
6日	星球大战 克隆人的战争 共和国英雄	Star Wars: The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
8日	百万吨级核弹 精英传说	ザ・ミリオン・トン・エルムズ・オブ・グレート	MMV	动作角色扮演	美版
13日	马皇奥与索尼克	Maru no Senki at the Olympic Winter Games	Nintendo	体育	日版
15日	神奇四侠	神奇四侠	Capcom	动作	日版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	03 Publisher	动作	美版
29日	哆啦A梦	ドラえもん	SEGA	益智	日版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	惊天魔盗团	スーパーロボット大戦NEO	NBGI	策略	日版
29日	毒与药 宇宙的继承者	毒と薬 宇宙の継承者	Nintendo	射击	日版
2009年11月					
3日	乐队的灵魂	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	侠岚白斗	Rabbids Go Home	Ubisoft	动作	美版
3日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
12日	最终幻想 水晶编年史	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES	Square Enix	动作角色扮演	日版
12日	水晶编年史	THE CRYSTAL BEARERS	Nintendo	平台动作	美版
17日	新超级马里奥兄弟Wii	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	平台动作	美版
17日	托尼·霍克 滑板	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
17日	生化危机 危机四伏	Resident Evil: The Detail Chronicles	Capcom	冒险	日版
17日	热血硬派英雄	热血硬派: 英雄在召唤	5th	文字冒险	日版
24日	詹姆斯·卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
24日	火影忍者 疾风传 龙斗记	NARUTO ナルト 疾风伝 龙斗記	TakaraTomy	动作	日版
29日	哆啦A梦	ドラえもん	SEGA	益智	日版
2009年12月					
10日	斗魂传	斗魂伝	Takara Tomy	格斗	日版
10日	五星战士	五星战士	NBGI	角色扮演	日版
10日	钢之炼金术师 黄昏的少女	钢の錬金術師 黄昏の少女	Square Enix	文字冒险	日版
2009年内其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
12月	最终幻想X3	动作	年内	星之卡比	动作

## PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
6日	电锯惊魂	Saw	Konami	动作冒险	美版
6日	星球大战 克隆人的战争 共和国英雄	Star Wars: The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
6日	风色行动 龙之崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视觉射击	美版
9日	赛车高手	Mafia II	2K Games	动作	欧版
19日	未知海域 叛贼传说	Uncharted 2: Among Thieves	EA	动作冒险	中文版
19日	野性传奇	Burial Ground	IGTE	动作	美版
20日	侠骨争锋	侠骨争锋: 血战	Konami	动作	美版
20日	边境之地	Borderlands	2K Games	主视觉射击	美版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	03 Publisher	动作	美版
29日	新进化足球2010	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	体育	欧版
27日	铁拳6	Takkan 6	NBGI	格斗	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	惊天魔盗团	BAYONETTA	SEGA	动作	日版
2009年11月					
2日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
3日	乐队的灵魂	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
5日	3D竞速高手	3D竞速高手: 冠军十一人2010	FromSoftware	竞速	日版
10日	世界足球 冠军十一人2010	ワールドサッカーチャンピオンズ2010	Konami	体育	日版
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty Modern Warfare 2	Activision	主视觉射击	美版
12日	龙珠 终极冲击	ドラゴンボール レイジングブラスト	NBGI	动作	日版
17日	托尼·霍克 滑板	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
24日	詹姆斯·卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
2009年12月					
8日	破环者	The Saboteur	EA	动作冒险	美版
17日	最终幻想 XIII	FINAL FANTASY XIII	Square Enix	动作角色扮演	日版
2009年内其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
冬	失落的星球2	动作射击	冬	永恒的尽头	角色扮演
年内	丧尸围城	动作冒险	年内	三位一体 龙之世纪	动作角色扮演
年内	最终幻想	文字冒险	年内	最终幻想	角色扮演
2010年内其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
1月29日	MAG	主视觉射击	2月4日	龙之海洋4 国际版	角色扮演
2月8日	生化奇兵2	主视觉射击	3月	GT赛车5	竞速

## Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
6日	星球大战	Star Wars	LucasArts	动作冒险	美版
6日	克隆人的战争 共和国英雄	The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
8日	正义 异界的冒险	ブルドッグマン 異界の冒険	NBGI	角色扮演	日版
8日	女神 女神转生 奇想之旅	女神転生 奇想之旅 STRANGE JOURNEY	Atlix	角色扮演	日版
8日	钢铁侠	アイアンマン	Genesieve	主视觉射击	美版
13日	马皇奥与索尼克	Maru no Senki at the Olympic Winter Games	Nintendo	体育	美版
15日	哆啦A梦 神奇四侠	ドラえもん 神奇四侠	03 Publisher	动作	日版
22日	魔法工厂3	魔法工厂3	MMV	横版射击	日版
22日	超级特快 黄金之星	「超」特快「超」黄金之星	Alchemist	文字冒险	日版
20日	铁拳向3	Takkan 3	NBGI	格斗	日版
29日	龙之世纪 最终幻想外传	ドラゴンクエストIII 邪神の封印	Square Enix	动作角色扮演	日版
2009年11月					
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
3日	侠岚白斗	Rabbids Go Home	Ubisoft	动作	美版
5日	龙之世纪 X-国的旅程	センチメンタル X-国の旅程	NBGI	角色扮演	日版
5日	哆啦A梦 与现在在一起的未來	ドラえもん と一緒にいる未来	NBGI	动作冒险	日版
10日	乐队的灵魂	Band Hero	Activision	音乐	美版
12日	洛克人X2 操作说书	ロックマンX2 オペレーション・シナリオ	Capcom	动作角色扮演	日版
17日	原神 生命之根	Wisardry - 生命の根	Genesieve	角色扮演	日版
24日	詹姆斯·卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
29日	铁拳6 女神的雷电战	鉄拳6 女神の雷電戦	Russell	文字冒险	日版
29日	英雄传 黄金之星	英雄伝伝 黄金之星	Level-5	文字冒险	日版
2009年12月					
3日	公主学院 圣剑的传说	ユダラックの伝説	Atlix	格斗	日版
3日	龙之世纪 黄金之星	The Legend of Zelda: Spirit	Nintendo	动作角色扮演	日版
10日	侦探学院 小时代入门	探偵学院 小时代入門	Spica	文字冒险	日版
2009年内其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
年内	超级大战052	策略	年内	英雄传 黄金之星	文字冒险



本期博客 兰倩亲

# 编辑部生活

## EDITOR'S BLOG



## 编辑部生活的点点滴滴

### 写在前面 FOREWORD

2009年5月中旬,刚过生日的我便踏上了启程去编辑部的路途,对于我自己来说,能来到编辑部做一份自己喜欢的工作实在是太好了。以前也经常买各种游戏杂志,对于游戏编辑这个职业来说还是有那么一点憧憬的,在众朋友们的鼓励下,我远离了老家……几个月工作下来也让我感触颇多。其实,当小编是非常辛苦的。

### 游戏就是工作

喜欢游戏,然后拿出十分的干劲投入到游戏中去,小编们都是这样的,包括我在内无一例外。游戏类型有擅长和苦手之分,当然游戏更有喜欢和不喜欢的之分。在我看来,这也是突显小编们个性的地方,如果碰上一款自己喜欢的游戏,那么下意识地就会拿出十二分的干劲去玩这个游戏。从双鸭到后期研究样样俱全,而且文字描述都会不由自主地投入感情,这就是所谓的“爱”吧。举个例子来说,《三国志OL》的外传实际上是个二线FANS向游戏,但由于本人是甘蓝树的忠实FANS,所以下定决心要从双鸭到研究等等方面力求尽善尽美,而自不出意外的话,这将是本人第一个获得白金奖杯的PSS游戏……当然,如果是自己不喜欢游戏也不能蒙混过关,首先这也是对读者的一种不尊重吧。

### 兰倩亲 发表于

2009.10B.11A (总第236-237期)

使得网战更加顺畅。如果想录像的话还有专门的设备,简直就是我理想中的游戏环境啊。

### 下面谈谈小编我最近的感受吧

#### 1. 吃饭问题

我始终没习惯过这边的饮食,可能和家乡差距太大了,感觉吃什么都不对,自己做饭又不太高兴,感觉有些矛盾。而且编辑部楼下的早饭实在是……哎,感叹楼下的面包房为何那么早就关门了。

#### 2. 休息日的安排

刚来不久,所以对这边的环境还不是很熟悉,周末想去哪逛逛还得找个导游。这帮稍稍懂的首要大傻是好好睡一觉,再说下半年游戏狂潮已经开打,想玩的东西实在是太多了。休息日在宿舍里开着空调打机无疑是最好的选择,顺便说一句,“其实我真不宅”。预计目标是先把《三国志OL》的外传给白金了,然后比《魔兽传说》UK难度再高一档,相当巨蛋的任务啊。

#### 3. 主题制作

其实在家时就一直有做主题的习惯,来到了编辑部也自然保留下了这个“优良传统”,离休假日时钻研一下主题制作也有一番乐趣。虽说现在PSS的版本已经升级到了3.0,还增加了动态主题,不过还是对自己做的主题很有爱啊。顺便说一句,“其实我真不宅”,另外如果对我做主题有兴趣的朋友可以上level up网站的PSS专区查找一下,说不定会有适合你的。

左侧的图片便是本人心血沥血之作!

### 持之以恒

就我本人来看,游戏编辑真是个非常特殊的职业呢,以前也算体验过很多工作了,大到外企企业,小到私人公司等等,在积累了几年的工作经验后也明白一些道理,都说“干一行,爱一行”,我觉得这话也是很有道理的,不过面对自己喜欢的工作,热情也会稍减一点吧。最关键的是随着年龄的增长,是否还会对游戏保持极高的热情呢?好比以前玩《机战》时的那种热血感,如今我却深深感到《前线任务》非常适合我这样的人,话说前作的《前线任务5 战争的伤痕》我也是差不多“完美”通关的。“热情”这个东西还真不好说,游戏中种种恶心的设定都会磨灭掉这样的“热情”,反复的阴怪、阴险等等会让人感觉非常无聊,自然而然也就对游戏产生了厌恶心理。相比之下对于一款游戏有2000小时的执着来看,现在的我连想都不敢想象,一是由于工作忙,二是由于真的没那么多精力了,而所谓的完美标准也只能局限于“全奖杯”或者“全成就”之类的了。其实一个好游戏能深入的地方实在太多……

### 关于加班



### 最近回复

#### LATEST COMMENTS

RE: 编辑部生活得点点滴滴

【2009-10-5 15:06 By: 沙淘】

在见到兰倩亲之前,我一直不相信世界上会有人同时擅长美式打枪游戏和美女游戏这两种类型。建议你改个名字叫“美美”,哈哈。

RE: 编辑部生活得点点滴滴

【2009-10-5 15:06 By: 炎崎士】

玩游戏的时候感到快乐,编辑文字的时候觉得辛苦,所以游戏编辑的工作性质就是痛并快乐着。

RE: 编辑部生活得点点滴滴

【2009-10-5 15:00 By: 九兵卫】

兰倩亲的指令我想到了一年前的自己,有坚持才有成长,有梦想才有希望,小编和所有工作人员其实也是一样的。

### 最近发表

#### LATEST TOPICS

#### 小病是福

精发表于 2009.9A (总第233期)

### 打机环境

编辑部打机的环境还是非常棒的,而且设备齐全。首先包括4个大电视,方便同时联机,还有专用的宽带线路,

### 冬季小插曲

冬季发售的游戏实在是太多了,除了知名大作《FF13》、《使命召唤 现代战争》以外还有很多值得关注的游戏,不过对我来说主要有以下两个。

#### (家传的馒头)

说实话,我对这款游戏期待度是要超过FF13的,原因就是开发商是自己喜欢的3A。从TOS公布的最新PV来看,本作的剧情便是……好吧,我先不剧透了,乍看之下的战斗系统就是《Vp2》的强化版,而游戏中各类恶搞的要素应该是3A中某几个人的恶趣味吧。不过大部分玩家还是冲着游戏中的“换装”设定去关注这有游戏的吧? (笑)

#### (纯白相印)

一直走真实系的《纯白相印》我也是非常喜欢的,而且AQUAPLUS在第一动画中已经挖好了坑,就着第二季怎么去填坑,游戏肯定会入不用,而且10月新番马上就要开坑啦。

说了那么多,发现该补的东西太多了!该买的东西更多!大潮来临咯,钱包见底了……

# — 免邮费 — levelup书刊区 邮购大卖场



大仁社编辑组编著·游戏攻略类(DVD)

定价：28元

## 怪物猎人3 最速攻略本

《怪物猎人》权威攻略资料基础知识，任务详解、武器材料、怪物攻略、道具采集、联机指南、网友众多资料、猎人生命宝典。DVD完全收录了大巫武器操作指南、武器使用要点、基本操作、进阶连接技完全解析等精彩内容。



大仁社编辑组编著·游戏攻略类(DVD)

定价：28元

## 《NDS专辑》Vol.2

年复收录2008年1月至2007年4月全部NDS游戏的资料，是玩家的随身宝典。CD附赠49首精选曲目，让您尽情享受游戏音乐的魅力。全品牌经典主题及使用指南，让您“精”得心应手，玩得一路畅通。更有NDS隐藏地图及数据攻略等实用内容。



大仁社编辑组编著·游戏攻略类(DVD)

定价：28元

## 《PSP专辑》Vol.3

至今年底，2007年1月~7月的所有PSP游戏在这里集结；书中每册PSP改良版金属指南、掌机革命风云录、PSP破解指南、软件大集合等众多精彩内容。更有十余部游戏的攻略或上手指南，以及《怪物猎战役》的精彩剧情介绍。



大仁社编辑组编著·游戏攻略类(DVD)

定价：28元

## NDS 宝典

“掌机SP”小编倾力打造的NDS/NDSL最全面、最权威的使用宝典，教你精通掌握主机的所有使用技巧。书中内容按主流游戏分类，自制软件介绍、网络配置详解、多媒体播放等各个方面，更详细的图文教程让你立刻成为游戏高手！



大仁社编辑组编著·游戏攻略类(DVD)

定价：28元

## 《Wii专辑》Vol.2

包括Wii游戏安全指南、游戏机安全攻略、高级玩法指南及任天堂著名作并推荐精彩文章、攻略指南《任天堂全明星大乱斗X》、《生化危机 安布雷拉历代记》、《音乐传说 拉格纳特克的骑士》等。附带工具及影像的实用光盘更是不可错过。



168页(7折)炫彩铜版纸·16开(16开)铜版纸(DVD)

定价：28元

## 火影忍者 炫彩珍藏2009

《火影忍者》连载10周年纪念，近百万精彩美图让您爱不释手！书中内容精彩纷呈，所有插图专门设计，尾端绘卷分开，赠送最经典的官方原画！此外，随书还特别奉送《火影忍者》的主题曲精选CD供您欣赏欣赏。



112页(7折)炫彩铜版纸·16开(DVD)

定价：28元

## 超级机器人大战06 秘藏资料集

《超级机器人大战06》系列设定资料集！官方短篇小说集、百余张从未公开过的精美插图二十九篇《秘藏》官方短篇小说，两大名家格斗对决！其他制作人访谈，《战记》主角的少文化介绍，原创机体诞生秘闻，瓦力西厄改造计划。



178页(7折)炫彩铜版纸·16开(16开)铜版纸(DVD)

定价：28元

## 终结者2018 官方电影指南

2008年最受瞩目电影之一——《终结者2018》电影官方资料全书，全面介绍电影相关环节，并作非常珍贵幕后访谈、现场制作秘闻等各种珍贵资料，是所有《终结者》系列爱好者的必读之书。此外，随书还附送这部电影的原声音乐CD。



168页(7折)炫彩铜版纸·16开(16开)铜版纸(DVD)

定价：28元

## CLAMPIC~20周年回忆录~

《CLAMPIC(1989~2009)周年纪念录》一书将带你回顾CLAMP的进化旅程，重新审视那些专为他们缔造梦想的经典角色，品味作品中散发的独特魅力。光盘中还收录了CLAMP全系列作品近2000张超大尺寸精美彩图，总容量超过2800M！



192页(7折)炫彩铜版纸·16开(16开)铜版纸(DVD)

定价：28元

## 真·三国无双MULTI RAID 官方设定资料集

光荣公司创立30周年纪念作品——《真三国无双·联合志》官方设定资料集。书中收录了全角色介绍及美图欣赏，初期设定首次公开，更有全部武器、武将招式及武器插图，是《真·三国》FANS的必收之作！



208页(7折)炫彩铜版纸·16开(16开)铜版纸(DVD)

定价：28元

## 异说 最终幻想 攻略全书

剧情模式及特别关卡完全解析，全角色战斗方法指南，敌人资料、D4奖励、隐藏宝箱在此一应俱全。系统全面解密，所有任务完成方法以及获得奖励，全道具武器装备列表及合成方法、竞技场指南、隐藏卡片密码大公开、全角色最佳练级方法。



大仁社编辑组编著·游戏攻略类(DVD)

定价：28元

## 女神侧身像·负罪者 攻略全书

系统·攻略·研究·剧情，游戏所有资料一项无余；三大路线关卡详细攻略，系统详尽指南，所有同伴能力解析、全装备、道具、技能、魔法一揽、红莲之迷宫详细攻略、隐藏装备获得方法、怪物玩法完全展示、三条路线10万字日本翻译！

以上书刊邮购均免邮费，按书刊定价汇款即可

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局86号信箱 《游戏城寨》编辑部(收)

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所购买的书籍名称和数量，并以工整字迹填写自己的详细地址和联系电话。对邮购事宜若有疑问或超过一个月未收到，请及时与我们联系或Email联系，以备核查。

电话：0931-4863066

EMAIL: yxcz@263.net

欢迎访问levelup书刊区选购各类动漫游书刊，网址：<http://asp.levelup.cn/book/index.asp>

# NDS专辑

## Vol.4

### 224页精彩内文+DVD-ROM

#### 名家特稿 全民战略/忍行之路

#### 8款NDS经典大作典藏级攻略

口袋妖怪 心·灵·魂 / 沙加2 秘宝传说 命运女神  
偶像大师 华贵星辰 / 勇者斗恶龙 天空的守护者  
心灵传说 / 无限剑制 / 超级机器人学园  
王国之心 358/2天



# 爱阅E族

## Vol.11

### 大16开64P精品专辑+DVD-ROM+赠品

随着2009将进入了自热化的阶段，本辑将继续为动漫报道最新的战况以及展示各选手的优秀风采。炙手可热的高桥伸吾会第四本个人漫画《花箱》火热发售，本辑将为您展示这部超人气作品的最新内容以及作者的不幸离世和自身整个创作历程，而本辑还将对这位命运坎坷的画师作品进行致敬。此外一如以往的还有喜欢了动漫界各个领域全新的DVD-ROM光盘，让每一位动漫爱好者都能获得属于自己的视听享受。



# 最动漫

## Tot.31

### 死神+柯南剧场版重录收录!



卷首特辑为大家详解《CANAAN》剧中的悬念，先睹为快抢先报道《剧场版MF》，雷露兰花再现新话剧，速评点第一时间锁定新番佳作，卷中特辑更有《真年代记》完结纪念，豪华版DVD将收录最新的《死神剧场版》、《柯南剧场版》以及《文胸情人梦》和《魔法老师》的OVA和其他精彩内容，如此超值你千万不能错过!



光盘精彩内容派送 实用性大增  
优秀作品典藏、游戏OST、烧录卡主题、金手指、实用软件

## 10月12日 全国上市

### NDS游戏年鉴

2008年8月至2009年9月间发售的  
300款以上NDS游戏一网打尽

### 玩转NDS

详尽NDS软硬件教程  
你也可以成为“软硬天师”

# Xbox360专辑 Vol.8

## 金秋丰收号 | 224页全彩+DVD

#### 重磅攻略

光环3 天降神兵 / 真名法典II  
生化尖兵 / 鹰击长空 / 梦幻俱乐部  
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院  
影音绝赏

最新最酷的游戏影像 精彩游戏剧情欣赏  
《光环3 ODST》OST全收录

#### 特别专题

X360初生计划全景展望  
微软游戏工作室的前世今生  
X360揭秘 好评连载中  
成就征集中奖 为你指引成就之路

## 10月21日 全国上市

# 怪物猎人2nd G 官方小说

### 冰上慧一最新力作+精选音乐CD

冬多尔玛又迎来一张崭新的面孔，探寻着“疾风之翼”的脚步展开冒险  
难以忘却的记忆，难以割舍的友情，都在崭新的新人面前一一展开

《怪物猎人2nd G》第6部官方小说  
《疾风之翼》+《魂之继承者》  
过往的英雄们在此集结!

## 10月中旬 全国上市



# 塞班智能手机宝典

### 你会玩手机吗? 我来教你!

聊天、上网、看片、导航、游戏  
从入门到精通，教你玩转塞班智能手机

全面对应S60系列手机  
如诺基亚N系、E系、5800等  
众多实用软件  
经典游戏详细介绍

### 幸运大抽奖 N97等你拿

只要购买本书就有机会赢取诺基亚N97智能手机以及众多手机周边奖品，还不快去买!



配套光盘全面收录  
内文所介绍软件、游戏

## 10月下旬 全国上市

# iPhone专辑

## Vol.3

### 全彩200页+DVD-ROM

#### 手机应用宝典 至尊游戏年鉴 游戏大作攻略 实用软件指南 影音转换大全

#### DVD-ROM数据光盘内含满载 最新热门游戏及汉化大作 实用工具软件及破解附件 内容适用于iPhone/iPod Touch各机型!

## 10月下旬 全国上市



# 萌萌美少女 三国名将·战国美姬

## 系列

### 16开128页专辑+CD

时下最流行的萌化少女元素与三国、战国结合，史无前例的需要配备详尽的介绍资料，让读者领略萌萌美少女三国武将的魅力。另一部分为日本战国美姬展，不仅有众多日本著名插画师绘制的战国美少女，更配以经过考证的详实文字介绍，让你轻松了解日本战国时期鲜为人知的人与事、喜爱三国、战国文化的你，本书绝对不能错过!



## 已上市 各地报刊亭销售中