Tot.255

怀旧殿堂：打出来的都市传奇——快打旋风

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

TGS 2010醒目

梦想之旅抽奖开始

与UCG记者团共赴TGS 免费游东京

另有随团自费游可选，详情请猛烈关注本期第103页活动说明！

特别企划 二连发

东洋独立风暴 名制作人与他们的工作室

血火启示录 记游戏中的战争史

全新栏目

游戏姬

“真·电玩萌娘”给你好看

前线狙击

索尼克 色彩缤纷

第二国度 漆黑的魔导士

辐射 新维加斯/核石之王

暑期新作 特快攻略

除暴战警2 | **闪电十一人3** 世界的挑战 火花/爆破

白骑士物语 光与暗的觉醒 | 九十九夜II

苍翼默示录 连续变幻 | 太鼓之达人DS 妖怪大决战

关注新作 震撼报道

寄生前夜 第3个生日

GT赛车5

2010.8A 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

15>

9 771008 060006

Gamehal

E3 2010 第三方厂商发布会集锦 **Konami&育碧篇**

火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄 游戏新作影像+广告欣赏 | 怀旧殿堂：快打旋风

初音未来 女歌手计划 梦想剧场 精彩影像赏析 | Ending Song 苍翼默示录 连续变幻 主题曲

本期赠品

135分钟DVD

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

游戏情报站 …… 5
排行榜 …… 12
新作短波 …… 32
黄金眼 …… 36

游戏情报站要闻

《潜龙谍影5》将于东京游戏展公开？ 6
PS3《如龙》新作开发中 8
4GB版X360 Arcade套装浮出水面 8
NDS/PSP后续机种将具移动通信能力 9

前线狙击

GT赛车5 14
第二国度 漆黑的魔导士 19
寄生前夜 第3个生日 20
辐射 新维加斯 24
索尼克 色彩缤纷 28
核石之王 29

8A

总第255期

COVER STAFF

封面用图：《寄生前夜 第3个生日》
封面设计：一刀

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

游戏3.0 …… 65
软硬兼施 …… 66
游戏进行时 …… 68

攻略透解

除暴战警2 50
闪电十一人3 世界的挑战 火花/爆破 56

特快专递

白骑士物语 光与暗的觉醒 38
九十九夜 II 41
太鼓之达人DS 妖怪大决战 44
苍翼默示录 连续变幻 46

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。

特别企划 …… 70/83
游戏姬 …… 78
多边共享区 …… 80
自由谈 …… 92
邪魔院 …… 95
怀旧殿堂 …… 96

游风艺苑 …… 99
读编往来 …… 100
小编寄语 …… 106
天下聚会 …… 108
发售表 …… 110
编辑部落 …… 112

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

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

投稿须知

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

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

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

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

第二国度 漆黑的魔导士	19
火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄	光盘
牧场物语 双子村	37 69
闪电十一人3 世界的挑战 火花/爆破	37 56
索尼克 色彩缤纷	28
太鼓之达人DS 妖怪大决战	36 44
天空机器人	34

PS3

BRINK	光盘
DC漫画英雄世界Online	光盘
GT赛车5	14
MMA	光盘
Move射击	光盘
白骑士物语 光与暗的觉醒	36 38
苍翼默示录 连续变幻	36 46
刺客信条 兄弟会	光盘
电视超级明星	光盘
辐射 新维加斯	24
腐尸之屋	光盘
格斗 灯光熄灭	光盘
黑手党Ⅱ	光盘
量子论	光盘
烈火战车	光盘
灵魂入侵	光盘
龙珠 猛烈冲击2	光盘
旅途	35
生化奇兵2	光盘
无名英雄2	光盘
小小大赛车	37
摇滚乐队3	光盘
一起来聚会	光盘
伊甸之子	光盘
异形大战铁血战士	光盘
致命格斗	光盘

PSP

核石之王	29 光盘
寄生前夜 第3个生日	20
龙珠 黑暗对决	33
潜龙谍影 和平行者	68
轻音 放学后的演唱会	32
屠杀之心EXA	34
隐形妖怪	光盘

Wii

经典米奇	光盘
口袋公园	光盘
马里奥运动合集	光盘
索尼克 色彩缤纷	28

X360

BRINK	光盘
Kinect大冒险	光盘
Kinect欢乐赛车	光盘
Kinect体育	光盘
Kinect尊巴健身	光盘
MMA	光盘
苍翼默示录 连续变幻	36 46
除暴战警2	37 50 光盘
刺客信条 兄弟会	光盘
电脑战机 强势出击	33
恶魔城 绝望的协奏曲	光盘
辐射 新维加斯	24
腐尸之屋	光盘
黑手党Ⅱ	光盘
九十九夜Ⅱ	37 41
量子论	光盘
灵魂入侵	光盘
龙珠 猛烈冲击2	光盘
偶像大师2	光盘
生化奇兵2	光盘
我的新娘	光盘
舞蹈中心	光盘
摇滚乐队3	光盘
伊甸之子	光盘
异形大战铁血战士	光盘
幽浮	35
致命格斗	光盘

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容

E3 2010 第三方厂商发布会集锦
Konami &育碧篇

“菜仕达”武汉天下聚会
影像报道

初音未来
女歌手计划 梦想剧场
精彩影像赏析

黑手党2

刺客信条 兄弟会

伊甸之子

游戏广告欣赏

量子论

新作影像集锦

致命格斗
异形大战铁血战士 最新DLC
生化奇兵2 最新DLC
无名英雄2 | 核石之王
偶像大师2 | 我的新娘
火焰之纹章 新.纹章之谜 光与影的英雄
黑手党Ⅱ | 量子论
刺客信条 兄弟会
DC漫画英雄世界Online | 灵魂入侵
Move射击 | Kinect欢乐赛车
一起来聚会 | Kinect大冒险
格斗 灯光熄灭 | Kinect体育
电视超级明星 | Kinect尊巴健身
伊甸之子 | 经典米奇
龙珠 猛烈冲击2
恶魔城 绝望的协奏曲
MMA | 口袋公园
马里奥运动合集
摇滚乐队3 | 腐尸之屋
BRINK | 舞蹈中心
除暴战警2

特别收录

E3 2010 第三方厂商发布会集锦
Konami &育碧篇
初音未来
女歌手计划 梦想剧场
精彩影像赏析
“菜仕达”武汉天下聚会
影像报道

怀旧殿堂

快打旋风

游戏广告欣赏

隐形妖怪+烈火战车
火焰之纹章 新.纹章之谜 光与影的英雄

ENDING-SONG

苍翼默示录 连续变幻 主题曲

本期光盘特别附赠

252期、253期、254期游风艺苑作品

征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

怀旧殿堂：快打旋风

苍翼默示录 连续变幻 主题曲

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

闪电十一人① 世界的挑战 火花/爆破 | Level-5 ② | 角色扮演 ③
NDS ④ | イナズマイレブン 世界への挑战 スパーク ⑤ ンバー | ⑥ 日版
2010年07月01日 ⑦ | 1～4人 ⑧ | 4980日元 ⑨
对应任天堂Wi-Fi网络连 ⑩ | ⑪ 对应玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

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

总顾问：李子奇
总　编：司　马
编辑部主任：王　义
一编室主任：高晓兰
二编室主任：郑　翔

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：席　嘉
　　马　骏
市场部主任：勾佳祺
印务总监：肖明友

编　委：冯　健
　　王锐愚
　　林思远
　　颜　君
　　江　浩
　　龚诗钊

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:620000400031
组　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年8月1日
定　价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

特报 SPECIAL E3 2010官方大奖“狂暴”获胜

“游戏批评家大奖”是每年E3展最权威的官方大奖，由E3组委会联合多家权威媒体编辑联合评选。有31家主流媒体和专业游戏媒体参与评选，包括《连线》、《今日美国》、GameSpot等。今年获得游戏批评家大奖最高奖项的游戏是id Software的最新作《狂暴》(Rage)，但是整个展会的最高荣誉则是颁发给任天堂的3DS掌机。在最终投票之前，《狂暴》已经获得了5项大奖提名，包括“展会最佳大奖”、“最佳原创游戏”、“最佳家用机游戏”、“最佳PC游戏”和“最佳动作游戏”，结果总共获得三个奖项，分别是“最佳家用机游戏”、“最佳动作游戏”和“画面特殊成就奖”。

■E3 2010游戏批评家大奖获奖名单

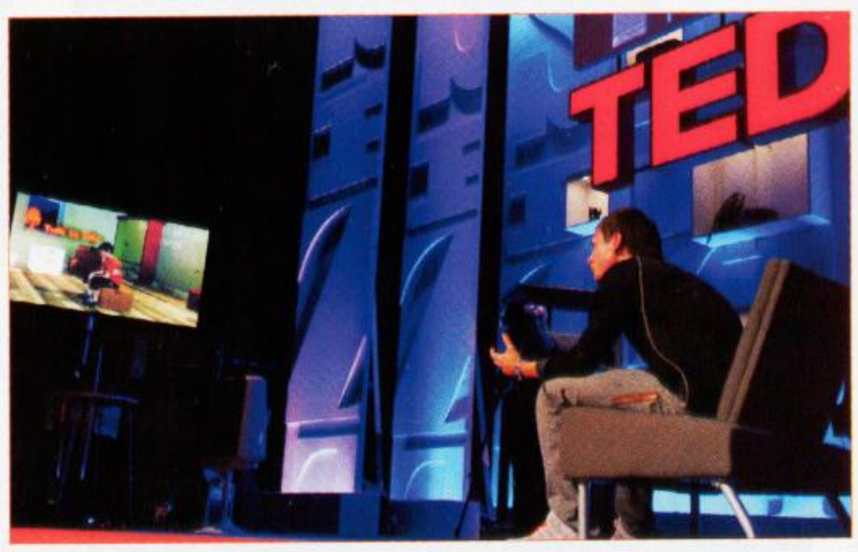
展会最佳大奖	3DS(任天堂)
最佳原创游戏	舞蹈中心(Harmonix/MTV Games/Microsoft/X360)
最佳家用机游戏	狂暴(id Software/Bethesda/PC、PS3、X360)
最佳掌机游戏	战神 斯巴达幽灵(Ready at Dawn/SCE Santa Monica/ PSP)
最佳硬件	3DS(任天堂)
最佳动作游戏	狂暴(id Software/Bethesda/PC、PS3、X360)
最佳角色扮演游戏	星球大战 旧共和国(BioWare Austin/LucasArts/EA)
最佳格斗游戏	漫画英雄对Capcom3 两个世界的命运(Capcom/PS3、360)
最佳赛车游戏	极品飞车 热力追踪(Criterion Games/Electronic Arts/PC、PS3、X360)
最佳体育游戏	NBA Jam (EA Canada/EA Sports/ Wii)
最佳战略游戏	文明V(Firaxis/2K Games/ PC)
最佳社交/休闲游戏	摇滚乐队3(Harmonix/MTV Games/Electronic Arts/ PS3、X360、Wii)
最佳体感模拟游戏	舞蹈中心(Harmonix/MTV Games/Microsoft/X360)
最佳网络多人游戏	刺客信条 兄弟会(Ubisoft Montreal/Ubisoft/ PC、PS3、X360)
画面特殊成就奖	狂暴(id Software/Bethesda/PC、PS3、X360)

事件 EVENT Kinect神秘大作颠覆游戏理念

去年微软公布Kinect(当时为“初生计划”)时，最惊人的DEMO是Lionhead的《Milo and Kate》，但是今年E3展中，该作却没有任何消息公开，不禁令人担忧该作是否压根就不存在。不过据《连线》杂志报道，《Milo and Kate》可能已经有相当高的开发度。

最近Lionhead工作室创始人Peter Molyneux出席了英国牛津召开的TEDGlobal 2010会议，在其演讲中展示了《Milo and Kate》的一些新内容。游戏讲述的是男孩Milo刚刚跟着父母从伦敦搬到新英格兰，Kate是他们家的狗。游戏从Milo搬到新家开始，男性玩家的第一个任务是捉蜗牛，而女性玩家则是捉蝴蝶。现场演示时，演示者喊道：“上吧，Milo！踩扁它！”结果Milo就把蜗牛踩死了。演示中还首次出现了Milo的父母，以及从地上捡起纸张、擦拭墙壁上的灰尘等动作模拟。

Molyneux说，本作使用了“心理学方法”进行制作，游戏将会分析玩家的心理，而玩家的决定将会决定Milo的成长方向。在“《神鬼寓言》系列”中，Lionhead已经对类似的系统了如指掌。本作将会有45分钟左右的教学关，然后玩



家就会被游戏所“认识”，就可以不用做那些预先设定好的事，能够更深入地控制Milo，展开“更为黑暗的冒险”。最后一个耐人寻味的要点是：Molyneux表示Milo的“思想”不会装在游戏碟里，而是存在于“云端”，使用Milo的人越多，他就会变得更聪明。也就是说，本作可能将会采用云计算技术，其可能性之丰富难以想像，当然这也意味着游戏过程中需要时刻联网。

DIGEST 本期大事记

07.01 英国零售商表示，Kinect的预订量非常低，销售前景不乐观。

07.01 微软旗下负责“《光环》系列”的343 Industries进一步扩招，迹象表明《光环》新作可能处于初期规划阶段。

07.02 世嘉宣布《如龙》PS3新作正在开发中，真岛吾朗将会是可操作角色。

07.03 NBGI举办《偶像大师》诞生5周年纪念活动，正式公布了仍将由X360独占的《偶像大师2》。

07.05 小岛秀夫暗示，他正在开发的新作有可能是《潜龙谍影5》。

07.05 索尼宣布从7月29日开始在日本推出160GB和320GB新版超薄PS3。

07.06 ESA公布了2010年E3“游戏批评家大奖”评选结果，获得最高荣誉的是任天堂3DS掌机，游戏方面的最大赢家是id Software的《狂暴》。

07.07 《华尔街日报》报道，上个财年Xbox LIVE的收入可能超过了12亿美元，已经成为微软娱乐设备部的主要利润来源。

07.09 育碧表示未来其所有高端游戏都将支持3D立体成像模式。

07.13 亚马逊德国分站开始接受新型X360 Arcade版的预订，该型号将内置4GB存储空间。

07.13 据可靠消息称，《尼尔》开发商Cavia即将关门大吉。

07.15 据知情人士爆料，《荒野大救赎》开发商Rockstar圣地亚哥工作室已经裁员40人。

软件 SOFTWARE 《偶像大师2》再刮萌旋风

在7月3日举行的《偶像大师》诞生5周年大型纪念活动中，NBGI宣布了《偶像大师2》的消息。《偶像大师》是一款由玩家扮演制作人，指导手下的女孩子成为偶像的模拟育成游戏。游戏本为街机，在2007年移植到X360上之后，引发了意料之外的轰动效应，为X360初期在日本的推广立下了汗马功劳。游戏更出名的是丰富的付费下载内容，成为日后日系厂商争相模仿的对象。

《偶像大师2》中可以培育的偶像多达13人，除了1代中就有的11名偶像之外，PSP版新增的四条贵音、我那霸响两人也可以培育。游戏系统和1代相比会有不小的变化，但核心的培育、交流、对战三大要素不会少，同样支持通过XboxLIVE进行对战。2代的主题是团结，将更强调玩家和偶像之间的互动，而且多人组团时会有更加丰富的互动剧情，而不是像1代那样仅和主要角色有互动。

由于技术力的提高，游戏对于女孩子的描绘更加精细，有半数角色的造型都发生了变化，最突出的变化就是对头发的表现。最吸引人的舞台表演也有大幅加强，舞台、动作、光源等都有明显的进步。如今以歌舞为卖点的游戏总让人联想到体感，本作的制作人坂上阳三早在半年前就宣布加入微软的体感开发计划，究竟本作是否对应Kinect还有待进一步消息。

《偶像大师2》依然为X360独占作品，定于2011年春发售。

特报 SPECIAL 育碧高清游戏全面3D化

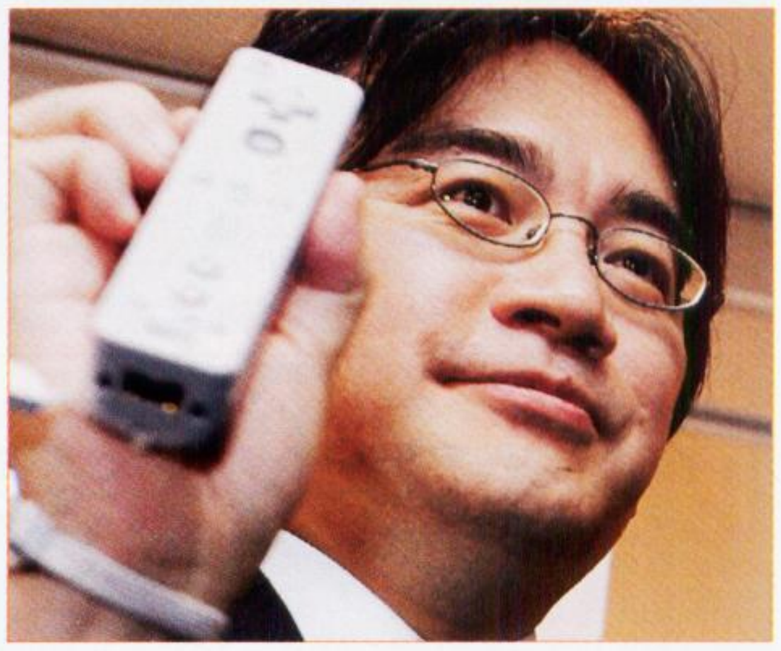
尽管去年末推出的游戏版《阿凡达》销量与业界评价都很差，育碧仍然相信立体3D游戏是未来的大势所趋。近日在投资者会议中，育碧宣布未来他们的高端游戏将全部支持立体3D模式，包括《幽灵行动 未来战士》、《肖恩·怀特滑板》等。育碧英国市场部主管Murray Pannel表示，在未来3年内，3D电视将进入千家万户，3D的重要性将会超出大多数人的预期。

特报 SPECIAL 日本游戏公司社长薪水大曝光

自从岩田聪担任任天堂社长以来，使其销售额增长了三倍有余，每年纯利将近3000亿日元。那么任天堂给岩田聪的报酬有多少呢？根据最近《朝日新闻》的一篇报道，岩田聪的年薪在游戏业界高层中并不算高。

根据最近日本企业界的一项新规定，凡是董事会成员中年薪超过1亿日元的，必须向公众披露。因此最近在任天堂的一个例行董事会之后，公布了岩田聪等高层的年薪。去年岩田聪的年薪为1.87亿日元，其中6800万日元为基本工资，其余为视业绩浮动的奖金部分。在任天堂年薪超过1亿日元的董事会成员有6人，包括宫本茂，其年薪为1.26亿日元，其中底薪为6000万日元。主要负责硬件研发的竹田玄洋年薪为1.1亿日元。

任天堂的业绩在日本企业中数一数二，而作为领袖级人物，岩田聪与宫本茂的年薪在日本企业界乃至游戏业界里都不能算高。去年Sega Sammy社长里见治年薪为4.35亿日元，Square Enix社长和田洋一年薪为2.4亿日元，索尼社长霍华德·斯金格年薪为8.16亿日元，索尼的首席财务官大根田伸行也有1.64亿日元的年薪。当然，作为任天堂的董事会成员，年薪并非岩田聪和宫本茂的全部收入来源，任天堂的股份应该才是他们的主要财富所在。



软件 SOFTWARE 《潜龙谍影5》将于东京游戏展公开？

上期本刊曾经报道小岛秀夫可能会在今年E3展期间公布一款“PS3独占超大作”，近日小岛秀夫暗示该作可能就是万众期待的《潜龙谍影5》。小岛秀夫接受了Enterbrain社长浜村弘一的采访，在访谈中提到了他的下一个项目。他表示这款游戏的细节大部分已经确定了，但是最近又出现了一些动摇。

小岛秀夫说，6月份从E3展归来后，他改变了心意，想要改变当初的构想，制作完全不同的内容。小岛秀夫说：“对于我开发的下一款游戏，有可能是《MGS5》也有可能是一款原创新作。我只有这两种选择。”小岛秀夫表示，这款游戏的引擎已经做好并且可以正常使用了，而且已经将小岛组的主力干将派到这个项目上来。对于这款游戏的发售时间与对应平台，小岛秀夫惟一的回答是“它不可能用3年的时间去开发”，他表示目前欧美的游戏开发速度都在加快，Konami也要加快效率。

▶《潜龙谍影 和平行者》曾被小岛秀夫称作“MGS5”，那么真正的“MGS5”是否与该作有所关联呢？

日本的年轻一代已经败了，不是败在技术和文化上，而是败在缺乏斗志。

小岛秀夫说，最近他看了一个电视节目，说的是外国人研究日本的漫画，他对于西方人的好学非常惊讶，相比之下，出生在泡沫经济时代的新一代日本人却缺乏斗志，不像老一辈日本人那样充满进取心。这是日本游戏业乃至日本经济一蹶不振的根本原因。

业界声音

硬件 HARDWARE 游戏开发者参与研发PS4

无论是PS2还是PS3，“游戏开发环境太差”都遭到了开发商们的普遍抨击。所以索尼希望他们的下一代主机能够为开发者提供最理想的环境。SCE全球工作室总裁吉田修平日前透露：“久多良木健走后，平井一夫成为SCE社长，他说的第一件事就是‘让全球工作室参与到硬件开发’。他希望开发者参与到新主机的初期概念规划会议中。”吉田修平表示，索尼的新主机采用了游戏开发者全面参与主机开发的新方式，确保新主机有良好的游戏开发环境。

特报 SPECIAL 订购冷清，Kinect前景不乐观

来自零售渠道的消息显示，微软寄予厚望的Kinect前景并不乐观。英国著名零售商ShopTo首席执行官Igor Cipolletta表示，Kinect的预订量非常低。目前该店的Kinect订购价格为188美元，Igor表示，价格太高是消费者望而却步的主要原因。该店的Wii主机套装定价为203美元，一直处于供不应求的状态，至今仍未缓解。Igor认为，Kinect的合理价格应该是105美元左右。

除了定价之外，技术原因也是玩家对Kinect失望的另外一个重要理由。不仅在E3展的演示中出现了明显的动作感应延迟现象，而且根据最近的零售商消息显示，Kinect只能同时捕捉两个玩家的动作，无法同时进行四人游戏。英国零售商Play.com发布的产品信息页面中出现了Kinect的技术规格，其中说明了Kinect虽然可以同时识别6人，但是只能同时追踪两个玩家的全身动作。

市调公司DFC Intelligence对市场进行深入调查后认为，Kinect难以像微软想像的那样吸引大批休闲用户。DFC的报告中说："微软把所有鸡蛋都放到Kinect这个篮子里，希望吸引'休闲'消费者增加其用户基数。微软已经就此努力多次，不幸的是，根据我们看到的情况，微软恐怕难以扩张其现有的核心用户群。"DFC认为，根本原因在于微软很了解商务软件对应的市场需求，但是在娱乐产品上仍然是经验不足，并不知道消费者的真正需求。最后DFC在报告中说，Kinect对于健身类游戏可能有一定冲击，但是对于硬件市场的影响"可以忽略不计"。

我们听说60%的人上Xbox LIVE都是为了《使命召唤》，而我们却无法与微软分享收入。

Activision Blizzard首席执行官Bobby Kotick日前在英国《金融时报》采访时表示，"《使命召唤》系列"是Xbox LIVE发展壮大到年收入10亿美元的最大功臣，微软应该将其Xbox LIVE的运营收入与AB分享。所以AB非常希望打破家用机封闭的"私家花园"，希望联合惠普、戴尔等PC厂商，让PC取代家用机，这样AB就可以获得网络运营收入。

业界声音

特报 SPECIAL IW原创新作规划中？

最近在接受国外网站采访时，Activision总裁Dave Stohl谈到了《使命召唤 现代战争2》开发商Infinity Ward的未来。他表示，IW在挽留人才方面没有任何问题，至于招募高级人才也是轻而易举的事。目前Activision正在重建IW，招聘了不少新人，而更重要的是要保持IW的文化，保持其开发游戏的方式。Stohl透露，IW的下一款游戏可能会是一个全新的游戏系列。

INFO 新闻短波

3DS/PSP-4000年末发售？

日本影碟与游戏零售商Geo Corp最近在其财报中声称3DS将于今年末在日本发售，在财报中还列出另外一个重要产品：PSP-4000，并表示其发售日也是今年末。

Team ICO合集明夏发售？

亚马逊法国分站最近开始接受"Team ICO合集"的订购，价格为69.96欧元，其提供的上市时间信息为2011年6月。在此之前已经有《ICO》和《汪达与巨像》将会推出PS3的高清化合集的传闻，制作人上田文人也表示了将这两款游戏移植到PS3的兴趣。

日版PS3容量升级

索尼于7月5日宣布，160GB与320GB新版超薄PS3将于7月29日起在日本上市。160GB版定价为29980日元，320GB版为34980日元。两个版本都提供了标准的木炭黑款式，160GB版还将推出白色款式。至于现有的120GB型号今后将会停产，现有存货的定价将会改为开放价格。

《COD 黑暗行动》预计销量

太平洋皇冠证券分析家Evan Wilson日前预测，《使命召唤 黑暗行动》预计将会在今年内销售1200万套，高出之前1000万套的预测数字。Wilson表示，他是根据多家零售商的订购情况作出这一推测的。该作的订购速度已经超过了《现代战争2》。

《光环》新作招募人才

2009年夏季微软成立343 Industries专门负责"《光环》系列"之后，已经明确表示将会开发多款《光环》新作。为此343 Industries已经在不断扩张，最近又提供了13个新职位。值得注意的是，这次招聘的职位不少都是与游戏开发初期阶段有关，比如原画设定。看来343的《光环》新作可能刚刚动工。

《龙之世纪II》明年3月发售

BioWare近日正式公布了RPG大作《龙之世纪 II》。本作将会围绕新主角展开新的冒险，他将会从流亡者成长为世界的英雄。游戏的战斗也会采用全新系统，官方表示，玩家需要"像将军一样思考，像斯巴达人一样战斗"。本作会采用全新的画面风格，画面比起前作会有明显的进化。本作预定于2011年3月发售。

坂口博信准备退休

《最终幻想》之父坂口博信最近在其官方博客中透露了准备退休的打算。他说在新作《最后的故事》身上他本人与开发团队都投入了120%的精力，"我正在把所有的一切都倾注到这款游戏身上，我强烈地感觉到它很可能会成为我个人的绝响。"自从坂口博信复出以来，从《蓝龙》到《AWAY 混乱迷宫》，销量都不理想，这可能是他萌生退意的真正原因。

小野义德新作将公开

《街头霸王IV》制作人小野义德透露，他可能会在7月24日召开的Comic-Con展会中公开他正全力开发的一款新作。

Cavia倒闭

据日本媒体报道，《尼尔》开发商Cavia即将关门大吉，该公司员工将由其母公司AQ Interactive接收。

《荒野大救赎》开发商大裁员

《荒野大救赎》发售后获得全球媒体强烈好评，游戏出货量也突破了500万套。然而7月15日却有可信度很高的消息称，负责开发该作的Rockstar圣地亚哥工作室已经裁员约40人。此前《荒野大救赎》曾经历了多次延期，开发过程中Rockstar圣地亚哥的员工们多次爆料，表示该工作室的工作环境极为恶劣。

《武藏传》新作

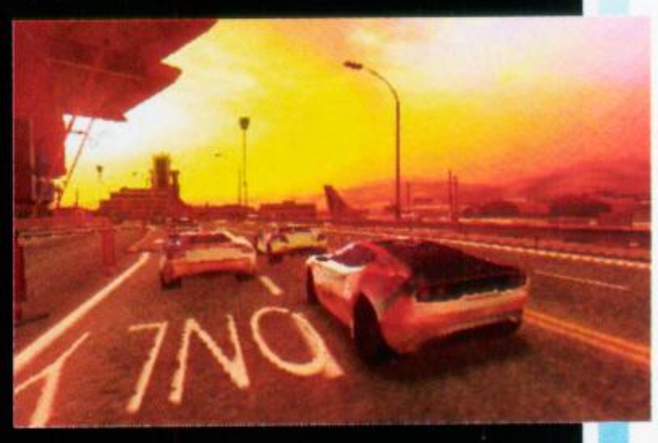
Square Enix最近注册了一个"七武士"的新商标，据称极有可能是其动作RPG名作《武藏传》的新作。

日版Move套装公开

SCE宣布将于10月21日推出PlayStation Move的《生化危机5 黄金版》同捆套装，售价为7980日元。同时也会推出一款同捆NBGI三款光枪游戏的"三大光枪射击游戏完美套装"，定价为11980日元，该作同捆的游戏分别是《化解危机 狂怒风暴》、《致命风暴海盗》和《化解危机4 街机版》。

PSP版《争分夺秒》

迪士尼宣布其火爆的赛车游戏《争分夺秒》将于今年秋季登陆PSP，负责本作的开发商未明。



《塞尔达》明春出击

任天堂著名制作人青沼英二透露，《塞尔达传说 天空之剑》预定发售时间为2011年初。

《战神》PSP开发商裁员

《战神 斯巴达之魂》今年秋季才会上市，近日该作开发商Ready at Dawn却表示将裁员13人，该公司在官网发帖说："这就是我们身为独立工作室的悲哀……"。

《分裂细胞5》销量190万

育碧近日公布了上个财季的财报：销售收入同比激增93%，达到1.6亿欧元。《分裂细胞5》是业绩大增的主要原因，其PC和X360版总销量超过190万套。

PS3全面3D化

索尼宣布将从9月份开始再次进行PS3的固件更新，在这次更新之后，不仅可以播放3D视频，欣赏3D照片，而且还可以在线观赏3D的YouTube视频。YouTube将会在未来12个月内开始支持3D视频。

软件 SOFTWARE 随时随地当绅士，《梦幻俱乐部》登上PSP

D3 Pulisher模仿《偶像大师》的作品——《梦幻俱乐部》也要登陆PSP平台了。原作于去年登场，玩家在游戏中扮演一名绅士，与梦幻俱乐部里的10名美少女发生恋情。虽然游戏玩法和《偶像大师》有很大不同，但看点依然是美少女们载歌载舞的表演，而且游戏同样推出了大量付费下载内容。

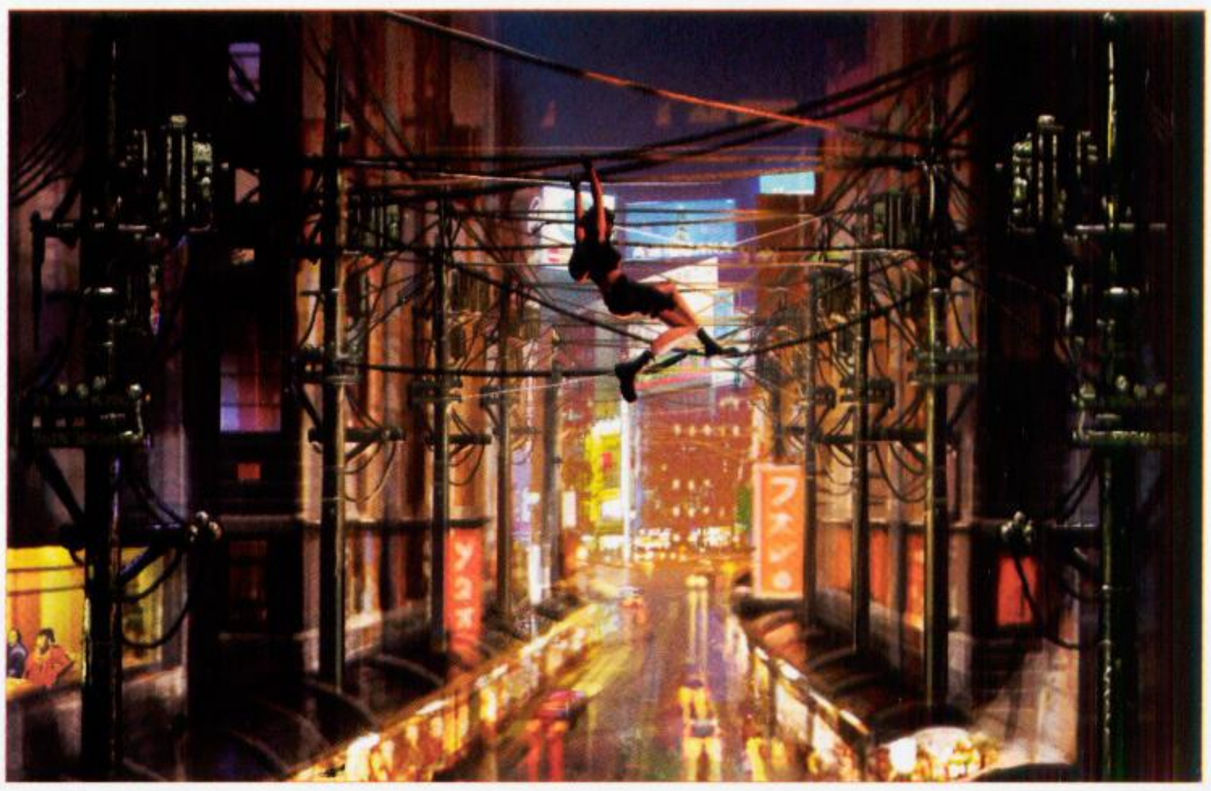
目前已知原作中的8名角色均会在PSP版中登场，玩法也不会有太大变化。不过X360版的读盘和节奏令人抓狂，移植到PSP上之后会针对这方面进行大幅强化。游戏还追加了时钟功能，运行游戏时可以为玩家进行报时。游戏画面素质有明显下降，不过尚在可接受的范围之内，在美少女们演出时同样有横竖两种显示方式可供玩家选择。

和《偶像大师》PSP版一样，本作同样会有大量DLC推出，包括各种泳装、魔女装、日常服装等等。PSP版的正式名称为《梦幻俱乐部　携带版》，定于2010年秋发售。

软件 SOFTWARE 《古墓丽影》冒险舞台转向日本

水晶动力工作室开发的下载游戏《劳拉与光之守护者》将于夏末发售，而在这款游戏之外，他们可能还有另外一款《古墓丽影》正统续作正在开发中。据知情人士透露，《古墓丽影》新作将于2011年末发售，这款游戏就是之前曾经泄露出设定图的“《古墓丽影》重生之作”。而最近在前水晶动力美术师Joel Boucquemont的个人网站中也出现了一些《古墓丽影》新作的设定图。

关于这款《古墓丽影》新作，之前的传闻称是一款重塑《古墓丽影》的游戏，将围绕“年轻而涉世未深的劳拉·克劳馥”，最近更有消息称该作将会发生在日本，讲述劳拉如何成长为冒险家。而在Joel的设定图中，也出现了劳拉在日本街巷中行动的场面。据称随着《劳拉与光之守护者》开发工作的完成，水晶动力工作室目前已经在全面进行本作的开发。



硬件 HARDWARE 4GB版X360 Arcade套装浮出水面

今年E3展期间微软已经表示，除了250GB的新款X360外，还将推出一个售价200美元的小型化X360，而且也会推出该型号与Kinect同捆的套装，售价预计为300美元。最近亚马逊德国分站开始接受这款新型X360的订购，其中表明该型号主机内置4GB的存储空间。如果亚马逊的情报属实，意味着Arcade版的实用性大增，无需添置硬盘已可满足基本的游戏需要。

我们把Move当作一台新主机进行定价，但是不会在它身上亏钱。

SCE全球工作室总裁吉田修平最近明确表示，虽然索尼把Move当作新主机一样对待，但是不会像过去推广新主机那样低于成本价销售Move，也就是说按照目前Move的价格，每卖出一套索尼就会从中获得一定的利润。

业界声音

软件 SOFTWARE 动作射击游戏？PS3《如龙》新作开发中

近日《如龙》制作人名越稔洋透露，一款PS3独占的《如龙》新作正在开发中，至于是否命名为《如龙5》尚未确定。本作与《如龙》主系列存在关联，系列的人气角色真岛吾朗将会是可操作角色。世嘉目前仅公布了一张真岛吾朗手持机枪的设定图，并表示本作将以“破坏”为主题。

在游戏系统方面，本作与以往有根本性的区别，应该会更加注重武器的使用，格斗的手感也和过去有很大的不同。照设定图来看，本作应该会十分强调枪战，也许会更接近于《GTA》等美式的沙箱游戏。“《如龙》系列”一直难以打开欧美市场，面向欧美玩家的口味进行尝试性改革也是必然之举。名越稔洋表示将会在今年的东京游戏展期间公布本作详情。

他只效忠于他的股东们，他已经贱到无以复加了。

《野蛮传奇》的制作人Tim Schafer最近用了一连串粗俗语言炮轰Activision Blizarrd首席执行官Bobby Kotick，他希望Kotick滚出游戏业，他说：“他应该做滚珠，或者其他更适合他的东西，比如造点武器什么的。”

业界声音

特报 SPECIAL 产业萎缩，日本游戏厂商全面收缩

在日本当前恶劣的游戏产业环境下，各发行商用尽了办法也无法提高销售额，为了避免亏损，削减游戏项目成为他们的惟一手段。据《日本经济新闻》报道，世嘉、Tecmo和Konami都减少了本财年的游戏发行量计划。

世嘉将本财年发行的游戏数量从上个财年的66款减少到56款。由于项目减少等原因，世嘉本财年的研发费用预计将会降低15亿日元。不过游戏销售额也会因此减少18%，预计会降低到1000亿日元。支出的减少预计会使世嘉的运营利润提高11%，达到70亿日元。

Koei Tecmo本财年发行的游戏数量也会减少11款，游戏外包制作的成本预计会降低12%，即35亿日元。上个财年Koei Tecmo的运营利润为7亿日元，本财年的目标是提高到43亿日元。至于Konami，今年也计划减少10%的上市游戏数量，并提高游戏开发质量，减少中途难产的游戏项目。

特报 SPECIAL Xbox LIVE收入惊人，成微软游戏业务盈利支柱

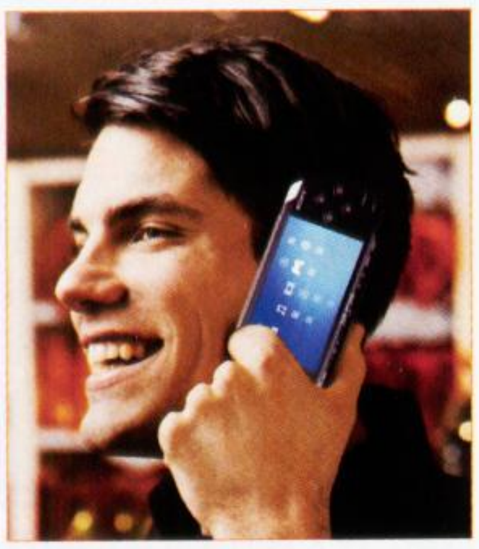
微软的上个财年结算截止日是6月30日，虽然财报尚未公布，《华尔街日报》已经得到可靠消息：上个财年Xbox LIVE的收入可能超过了12亿美元，比高盛公司预计的11亿美元更高。据报道，在Xbox LIVE的收入中，金会员的服务费收入为6亿美元，而游戏及影视节目的下载收入超过6亿美元。

专门研究微软的分析家Matt Rosoff认为，Xbox LIVE不仅为微软带来了丰厚的利润，而且也助推了X360的销量，形成了一个忠诚度极高的用户群。目前Xbox LIVE仍处在快速发展阶段，目前的用户人数有2500万人。前一个财年Xbox LIVE的收入仅8亿美元，一年内即增长了一半有余。高盛分析家Friar预测，未来Xbox LIVE的年均增长率将会保持在15～20%。Friar认为Xbox LIVE是一个利润率极高的业务，纯利可占到收入的65%。也就是说，12亿美元中，纯利润可能达到7.8亿美元。而上个财年微软娱乐设备部的运营利润预估值大约为10.4亿美元，绝大部分利润来自Xbox LIVE。

著名游戏产业分析家Michael Pachter说："2002年Xbox LIVE刚推出时，我对它非常怀疑，觉得它很傻。"如今他认为Xbox LIVE是微软最精明的高招，一旦玩家习惯了Xbox LIVE，就会在不知不觉间影响朋友成为Xbox LIVE会员。而索尼由于在PS2时代没有坚持发展网络服务，到了PS3时代基本上是重头再来，虽然目前通过免费的方式在会员数方面已经超过Xbox LIVE，但影响力要差得多，而且还处于亏损状态。

特报 SPECIAL NDS/PSP后续机种将具移动通信能力

日本移动通信巨头NTT DoCoMo最近透露，他们正在与索尼和任天堂洽谈合作，可能会在3DS和PSP的后继机种中加入3G网络连接能力，使得未来的掌机能够随时随地接入互联网。



除了手机外，目前已经有不少移动设备具备了3G功能，比如亚马逊的Kindle电子书，以及苹果的iPad平板电脑。随时随地的网络连接可以便于固件更新，也能有更多的措施克制盗版。任天堂社长岩田聪曾经在去年的一次会议中对于Kindle的3G功能表示兴趣浓厚，如果未来任天堂的掌机具备3G功能，用户支付的网费可能会包含在下载内容的价格中，不需要像手机那样缴纳包月费用。

另据《华尔街日报》报道，索尼正在开发"与掌机、电子书和上网本有同样特性的移动设备"。索尼已经推出了带3G功能的电子书，未来的"PSP2"也很有可能具备3G功能。在掌机中添加3G功能后，事实上已经具备了无线通信的能力。分析家认为，iPhone等智能手机的冲击是游戏主机商开始关注3G的主要原因。东海东京证券电信分析师角田汤介说："游戏机与手机的区别将会越来越模糊，最终可能将会消失。"

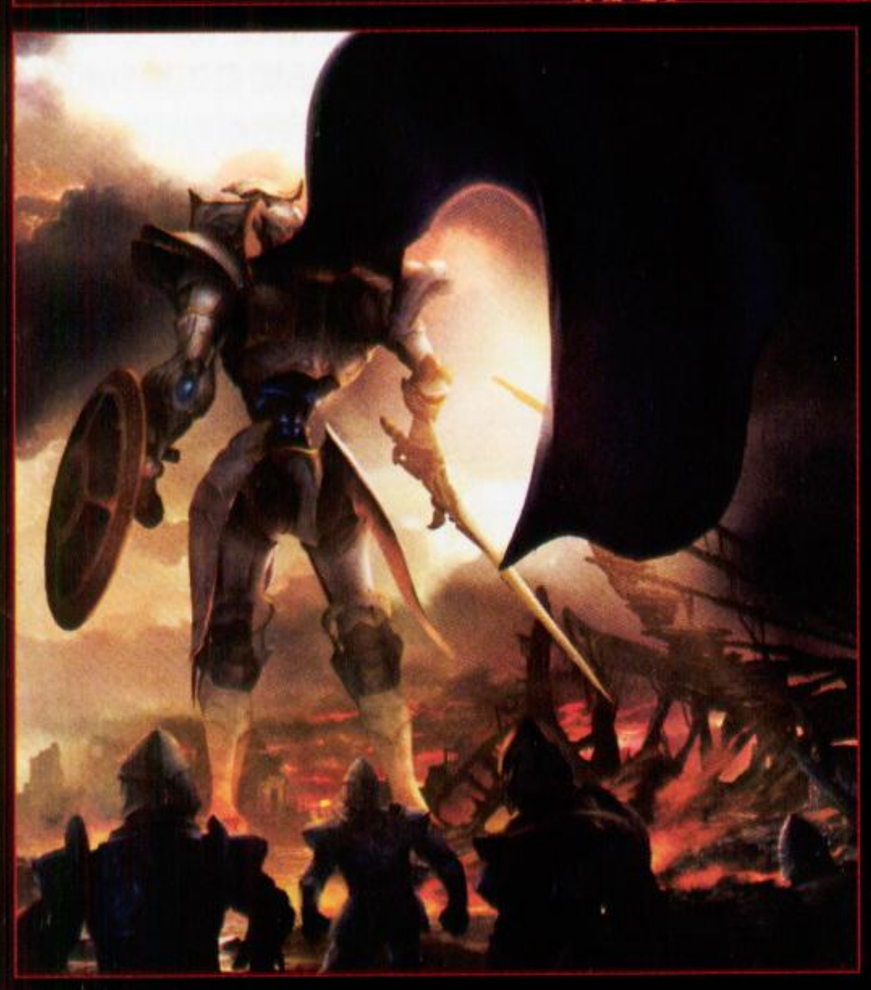
软件 SOFTWARE 《死亡空间》互动漫画游戏

EA宣布将于今年秋季在PS3、X360上推出一款《死亡空间 点燃》(Dead Space Ignition)，这是一款"互动漫画式游戏"，将以下载的方式推出，故事发生在《死亡空间2》之前。EA表示本作将会提供"令人满足的街机式体验"，结合了互动漫画式剧情与三个迷你游戏。互动漫画的作者是漫画版《死亡空间》作者Antony Johnston。将本作通关，还可以获得《死亡空间2》正式版中的一套特殊服装。

SCENE 图说新闻

■白骑士掌上新世界

日刊最近刊载了《白骑士物语》PSP新作的预告，除了"2011年发售"、"新世界的冒险"这两点外，其他一切未明。目前公布的设定图中，"骏马拉列车"的图值得注意。



对应Kinect的首款索尼克游戏《索尼克 自由滑板》将于今年冬季发售，世嘉提供了本作的动作感应图示，玩家可以做出伸手、左右倾斜等动作。不过游戏画面目前看来确实有些惨，除了解析度高一些外，画面细节也就是Wii的水平。

■索尼克 自由滑板

■辐射Online

Interplay公司最近发布了几张《辐射Online》的设定图，这张图片的官方文字注解是："在废土有很多故事，以及更多关于生命的传说，这是其中之一……"

好不容易等来了Move，《捉猴啦》终于要在PS3上出击了！《捉猴啦 狂热捕捉》将于今年内发售，从首张官方图片来看，玩家可以把Move手柄当作网兜，挥舞着捕捉搞怪的猴子。

■拿上网兜捉猴啦！

高端与创新

去年看了一场《冰河世纪 3》，进放映厅时押了几百块钱，领着快门式 3D 眼镜开始了一场痛苦的 3D 体验。可能是因为电影院提供的快门眼镜太次，不仅透光性太差，而且戴起来就像在脑袋上缠了个头箍，夹得脑门直生疼。所以看电影过程中不得不数次将眼镜取下，宁愿看那重影的原始画面。在这次的悲惨经历之后，本人对快门式 3D 眼镜一直没有好感，得知索尼将力推快门 3D 眼镜技术时，更是替它默哀。直到最近逛了一趟商城，体验了一下用索尼 3D 电视播放的球赛，这才对快门式眼镜的效果大为改观。正满意地点头之时，顺便问了一下旁边的店员一副眼镜要几个钱？对方答曰：1400！

于是我又开始为索尼默哀了。

高端精神

理论上说，快门式 3D 眼镜的立体成像效果应该是最理想的，不过根据《阿凡达》以及几次游乐场的 3D 观影经历来看，廉价的偏光眼镜效果也不赖，至少眼镜本身比较轻巧，长时间佩戴不容易造成不适。索尼为其 3D 电视配备的快门眼镜一看就是高档货，佩戴起来也十分舒适，不过这一千多块钱的东西戴在眼睛上，还真得小心翼翼，万一摔坏了那可真是欲哭无泪。再说要一家四口坐一块看个电影，光是眼镜的钱就够买一部国产 46 寸的液晶电视了。当然，愿意花 3 万元买一台 3D 电视的家庭可能不会在乎那五六千块钱，不过 3D 可能造成的晕眩或者对视力的损伤却是他们不得不考虑的。

3D 电视也许是电视发展的必然趋势，但从 2D 到 3D，这个过渡过程将会非常漫长。育碧相信 3 年后所有家庭都将有一台 3D 电视，如果将其范围缩小为巴黎的富人区，那也许还有点可能，但是要在 3D 年内实现真正的大范围普及，恐怕不大现实。节目、价格、观看习惯等因素都需要漫长的过渡期，3D 造成的视疲劳更是一个难以根治的顽疾。最近英国有一份调查报告显示，12% 的英国人因视力原因无法看到正常的 3D 图像。SCE 最近也更新了服务条款，在产品说明中加入了 3D 游戏可能对视力有害的警告，并建议出现不适症状的用户及时就医。这让人想起十几年前任天堂对于 Virtual Boy 每玩 15 分钟需要休息一次的建议。

3D 电视存在不少的基础技术问题没有得到解决，而索尼追求的是这种前沿领域里的高端技术。永远追求高端——这是索尼的精神，也是索尼的劣根性。在次世代光碟格式大战中，索尼选择了相对高端的蓝光格式，虽然战斗取得了胜利，却败掉了 PS3，可说是得不偿失。现在索尼再次倾全社之力打 3D 之战，梦想着两年内 3D 产品年销售额超万亿日元。南非世界杯期间，索尼的 3D 电视广告无处不在。索尼的计划是初期先抓住那些不差钱的发烧友们，等技术成熟、产品价格降低后，再进行主流化普及——就像 PS3 的战略步伐一样。问题在于竞争激烈的电器市场里容不得厂商们闲庭信步，产品首发至关重要，一开始就敲开市场才能一鼓作气地进行深度渗透，一旦被对手摸对了方向、抢占了先机，到时候回过头来跟着对方走，则为时晚矣。体感技术就是一个很好的例子。

创新的缺失

索尼本来可以借 EyeToy 率先开启体感时代，可惜 SCE 总部判断错误，没有全力发展体感技术，当任天堂证明了体感的价值之后，索尼又回过头来捡起被自己抛弃多年的体感技术，而这时任天堂已经啃光了体感这块肉，只留下一根骨头给索尼和微软抢食。

索尼与微软照例走的是高端路线，去年微软用影像为人们描绘了全身体感的美好未来，就像几年前索尼用 CG 动画为人们描绘了 PS3 如真似幻的游戏世界。而现实往往是残酷的，今年 Kinect 以试玩形态与观众见面后，暴露出太多的问题，困扰 Wii 的动作感应延迟和精度不足等问题在 Kinect 身上同样存在，某些 DEMO 的延迟现象甚至比 Wii 还要严重得多。一方面在宣传自己的高端，另一方面却无法提供真正的高端体验，于是出现了 E3 展之后 Kinect 店头订购量极低的报道。著名市调公司 DFC Intelligence 最近向投资者发布的报告中说，根据目前零售渠道的反馈，Kinect 的影响力“可以忽略不计”。Move 的市场反应也不理想，归根到底还是因为其与 Wii 相比并没有太明显的优势，延迟现象照样存在，而且价格并不便宜。

任天堂的成功，在于其低成本、低售价的亲民战略。任天堂的思维方式是在低成本的前提下设计硬件，然后在其硬件的诸多限制下发挥创意，创造噱头与卖点；而索尼与微软的思维方式是为了实现高端的游戏体验而设计硬件，可以为了实现某种视觉效果而不惜增加成本、提高配置。高端路线不一定行不通，苹果就是一个成功案例，但前提是要找准市场，给用户带来前所未有的产品体验。任天堂开拓出来的体感游戏市场更需要的是简单廉价的娱乐，而不是价格高端实际体验却好不了多少的跟风产品。游戏产业更需要的是创新而非技术，而创新恰恰是索尼与微软最缺乏的特质。创新者如苹果与任天堂，倡导的是“i”，而追随者如微软和索尼，追求的却是“me too”，所以前者得利，而后者失利。

下一代主机？

对于下一代主机的走向，业界从来没有如此彷徨过。下一代主机应该重点在哪个方面进行进化？画面、体感还是网络？又或者提出一种从未被注意到的全新技术？目前谁也说不准，索尼、微软、任天堂也全都按兵不动，丝毫没有要公布新主机的迹象。如果按照任天堂的创新理念，下一代主机应该要带来充满新鲜感的全新体验，光是在现有基础上增强画面或提高体感精度是不够的，硬件商们也许应该多看看科幻小说，或者关注其他前沿科学领域，也许可以从嗅觉、触觉甚至脑波控制（SE 已经研发了一款脑波控制游戏）等新领域入手，新的市场机会将属于那些售价合理而又令人想一探究竟的产品。

谁的满分之作？

由《超级马里奥银河2》获得满分想到的

文章之前，我们先来问一大堆问题。

什么是满分游戏？由谁评来的？为什么由他们来评？怎么评出来的？满分游戏评给谁看？一款游戏满分究竟凭的是什么？得了满分又能如何？

首先，笔者认为评一款电子游戏的满分这件事，关乎四方面：

一是制作者，设计一款游戏必定是极其复杂的资源运作，其中不仅包括工艺性难度、创造性的难度、更包括管理协调方面的难度。如此说来，这么一款倾尽多少人心血的软件在盼望其经济价值的同时，难免更盼望它的社会价值。游戏是商品亦是作品，作品的作者没有不期待自己的东西获得好评的。一款游戏如果获得满分，是对参与制作流程的所有人的一个巨大肯定，台前幕后的人都获得了荣誉，对于“不图名利”的人来说，荣誉往往比钱和权更让其醉心。尽管此种荣誉的满足感更多的是来自于自尊心对外界情况的反射判断。

第二者是给分的媒体，毫无疑问媒体是其中很重要的一环。在产业发达的地方，媒体和厂商相互依存的现象日趋显著。曾几何时江湖中传说的“满分游戏”只有三款：《塞尔达传说 时之笛》、《放浪冒险谭》、《灵魂能力》。但这些满分是日本老牌电玩媒体《FAMI通》给的，这本杂志说到底是日本的杂志，而日本游戏媒体和厂商甚至物流都是连筋带肉的。固然是权威媒体不假，但仔细看看它每期的编辑评分和评语，其中评语措辞不痛不痒，犀利客观的评语逐年减少，评分的水分也不时让人唏嘘。“厂商为求作品好评价给《FAMI通》注入资金”的说法无从知晓真假，但也是流传已久。近几年《FAMI通》的满分游戏更是“随市场导向”层出不穷，尽管如此，这本杂志的影响力依然广大。欧美媒体的待遇则更让人惊讶，很多大厂一掷千金包下豪华酒店，邀请各路媒体在“总统级”奢华环境为其游戏打分、写评语。这样写出来的评分评语该是多么耐人寻味……媒体对游戏的打分是玩家判断一款游戏好坏、甚至影响购买的重要参考之一。游戏媒体的评分作用还不同于“奥斯卡奖”、“诺贝尔奖”这些“事后奖”，这些奖即便存在小众控制或者政治倾向，但对作品经济效益的影响并没有游戏这般立竿见影，可见市场经济下游戏媒体的评分还是让人不敢尽信的。肩负着正版消费者选择游戏参考责任的媒体本应该是秉着公正、客观、专业的态度评分的，可是现在与厂商联系密切的媒体是否都是客观公正呢？

第三者即是玩家。这里指的玩家既包括购买了游戏软件的消费者，也包括“玩了游戏”的玩家。广大玩家们的爱好肯定的是要比任何媒体都广泛，总体层面的评价也会比任何媒体都全面深入。所谓萝卜青菜和有所爱，任何一款满分游戏都不会满足所有玩家的胃口。诸如某些爱玩RPG的人很难理解某款赛车游戏为甚获得了高分评价之类的问题就很难回避了。除了个人爱好不同带来的见仁见智之外，地域文化差异更是一道鸿沟。比如橄榄球、冰球类的游戏在世界不同地域的受关注度和风评明显差距很大，但是能因为这样就说这些游戏素质差或者埋怨某些地方的玩家“不识货”、“无知”么？当然是不能的，地域文化的差距对游戏评分的影响有时候比个人喜好更大，东西媒体评价出的满分游戏让彼此难以理解也是不足为奇的。比较有趣的一个例子正是《超级马里奥银河2》在欧美媒体和玩家那里获得了满堂彩，在日本国内媒体那里却没有拿到完美评价。不知道这种现象是不是“逆水土不服”呢。

第四方是游戏本身。不得不说，至今为止全球各大游戏媒体评出的满分大作尽管有些许争议，但都是名副其实的优秀作品。一款游戏的自身表现无疑是影响评分的最重要因素。如果非要用某些量化的标准来衡量的话：画面，游戏性，音乐，内容的深度，整体表现出的创造力，等等，都应该算作影响评分的因素。从一款游戏的孕育之际，到出生的时点，再到问世之后的一段时间，它的真正素质会越来越客观地展现出来。宣传阶段的夸张或者发卖时的炒作肯定只能维持一时，即便是众望所归的人气作品，到最后是否能满分，都是一个非常值得推敲的问题。当然，倘若得了满分，不论过程如何至少满分是一款游戏大卖的基本保证。

以上是笔者认为关乎一款游戏满分评价的四方。几乎回答了文章开头的所有问题——除了“什么是满分游戏？”这一问。

那么什么是“满分游戏”呢？

想想现在，每年每个月有多少“神作”出来，似乎出来的游戏除了“神作”即是“渣作”，本应是大部分的“一般良好作”却仿佛成了最少的一撮。很早的时候，没有那么多游戏机种，没有那么水火不容、心灵敏感的×饭×迷，我们玩游戏的时间和热情，对游戏的理解和痴迷，一点都没比现在少。那时候没有三天两头蹦出来的“神作”，也没有那么多信息来源，但那些游戏在人们心中的地位和口碑却出奇地一致。现在我们玩游戏要看各家评论，听那些情绪化（肤浅）的风言风语，到最后“思考到底玩哪款游戏的时间，未必比实际玩此款游戏的时间短。”可见“满分的游戏”永远是外人评出来的，自己心中的期待的、对胃口的、玩着痛快的——就足以称之为“满分游戏”了。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2010年6月21日～2010年6月27日

1 怪物猎人 边境 Online X360

NEW

モンスターハンター フロンティア オンライン ビギナーズパッケージ

■ Capcom ■ 2010年6月24日发售 ■ 动作 ■ 5800日元

本作是电脑同名网络游戏的X360移植版，和以往家用机版的最大区别就是加入了全新的场景和怪物，以及采用排位赛方式进行的官方狩猎比赛。新手包为了照顾新玩家，特别赠送了多种特典，包括高性能的武器和装备，实用道具、Xbox LIVE 12个月金会员资格等。

本周：92 807 套　累计：92 807 套

NEW 2	Love Plus+ ラブプラス+	■ 2010年6月24日发售 ■ Konami ■ 模拟育成	◆本周	84364 套	◆累计	84364 套	NDS
NEW 3	特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2 トトリのアトリエ～アーランドの炼金术士2～	■ 2010年6月24日发售 ■ Gust ■ 角色扮演	◆本周	53871 套	◆累计	53871 套	PS3
NEW 4	心跳回忆 Girl's Side 3rd Story ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story	■ 2010年6月24日发售 ■ Konami ■ 文字冒险	◆本周	52245 套	◆累计	52245 套	NDS
↓ 5	超级马里奥银河2 スーパーマリオギャラクシー2	■ 2010年5月27日发售 ■ Nintendo ■ 平台动作	◆本周	42153 套	◆累计	613661 套	Wii
NEW 6	初音未来 女歌手计划（廉价版） 初音ミク -Project DIVA- お买い得版	■ 2010年6月24日发售 ■ SEGA ■ 音乐	◆本周	28938 套	◆累计	28938 套	PSP

7 纯白相册 PS3

NEW

WHITE ALBUM- 綴られる冬の想い出 -

■ Aquaplus ■ 2010年6月24日发售 ■ 文字冒险 ■ 6800日元

本作虽是12年前的电脑移植版，但精美的人设与动人的剧情依然是最大的卖点所在。PS3版非常厚道地加入了新角色，总计7条路线也让内容更加充实，再配合全新的“立绘可动技术”，让玩家在游戏时的感觉更为真实。另外游戏中的所有歌曲都值得向大家推荐。

本周：25 672 套　累计：25 672 套

8 星座彼氏 春季篇携带版 PSP

NEW

Starry ☆ Sky ～ in Spring ～ポータブル

■ ASGARD ■ 2010年6月24日发售 ■ 文字冒险 ■ 2800日元

由于电脑版凭借出色的剧情和人设获得好评，所以厂商也顺理成章地推出了PSP移植版，将会分成四个季节陆续发售。和电脑版相比，游戏主要追加了新的剧情和CG插画，并备有“鉴赏模式”供玩家回味，而多周目才会出现的各种结局才是玩家反复挑战的主要原因。

本周：22 423 套　累计：22 423 套

↓ 9	幽灵诡计 ゴーストトリック	■ 2010年6月19日发售 ■ Capcom ■ 文字冒险	◆本周	20362 套	◆累计	44339 套	NDS
↓ 10	绘心教室 DS 绘心教室 DS	■ 2010年6月19日发售 ■ Nintendo ■ 实用软件	◆本周	20153 套	◆累计	41102 套	NDS

本周引人注目的三款新作都不约而同的是移植作品，其中《怪物猎人 边境Online》凭借系列的影响力，毫无悬念地拿下了冠军的宝座。而随游戏附送的12个月金会员正好配合新型X360主机发售，所以在硬件方面也一改X360以往的颓势，单周销量狂增近8倍。前作就已经造成社会话题的《LOVE PLUS+》在游戏内容上再次与现实生活完美互动，长期热卖目前已成定局，玩家对NDSi LL的需求也因此大幅提升。

2010年6月28日～2010年7月4日

1 闪电十一人3 世界的挑战 NDS

NEW

イナズマイレブン3 世界への挑战！ スパーク・ボンバー

■ Level-5 ■ 2010年7月1日发售 ■ 角色扮演 ■ 4800日元

游戏同样以双版本发售，各自的独占内容保证了玩家间联机交换的乐趣，但玩法上的变化并不多。新增的“必杀战术”要求玩家掌握不同角色的能力，并配合阵型等要素来改变战术，在策略性上有所提高，注重收集与育成的人脉系统还是相当谋杀时间。

本周：505 161 套　累计：505 161 套

2 太鼓之达人 DS 妖怪大决战 NDS

NEW

太鼓の达人 DS ドロロン！ ヨーカイ大决战！！

■ NBGI ■ 2010年7月1日发售 ■ 音乐 ■ 4800日元

将音乐游戏的玩法和角色扮演游戏中的战斗结合起来很有新意，不过要想获得更完整的乐趣，还是最原始的乐曲挑战和每日道场更吸引玩家。通过挑战不同难度的曲目，玩家能收集各种不同的换装道具来打扮自己的太鼓小子，或让好友来自己精心布置的家里参观一番。

本周：69 767 套　累计：69 767 套

3 苍翼默示录 连续变幻 PS3

NEW

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

■ Arc System Works ■ 2010年7月1日发售 ■ 格斗 ■ 6800日元

虽然街机版早在去年年底就先行运营，但本次新推出的家用版优势依然十分明显，原创的新角色μ-12、全新的故事模式、挑战模式以及军团模式等等都令人耳目一新。再加之本作支持网络对战，即便玩家身边没有对手也同样能找到世界各地的对手练习与切磋。

本周：49 871 套　累计：49 871 套

↑ 4	超级马里奥银河2 スーパーマリオギャラクシー2	■ 2010年5月27日发售 ■ Nintendo ■ 平台动作	◆本周	34645 套	◆累计	648306 套	Wii
NEW 5	数码宝贝 遗失的进化 デジモンストーリー ロストエボリューション	■ 2010年7月1日发售 ■ NBGI ■ 角色扮演	◆本周	34409 套	◆累计	682715 套	NDS
↓ 6	Love Plus+ ラブプラス+	■ 2010年6月24日发售 ■ Konami ■ 模拟育成	◆本周	21567 套	◆累计	105931 套	NDS
↓ 7	心跳回忆 Girl's Side 3rd Story ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story	■ 2010年6月24日发售 ■ Konami ■ 文字冒险	◆本周	19726 套	◆累计	71971 套	NDS
↑ 8	世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战 ワールドサッカーウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑战	■ 2010年5月20日发售 ■ Konami ■ 体育	◆本周	19227 套	◆累计	161580 套	PS3
↑ 9	绘心教室 DS 绘心教室 DS	■ 2010年6月19日发售 ■ Nintendo ■ 实用软件	◆本周	18759 套	◆累计	59861 套	NDS
↑ 10	世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战 ワールドサッカーウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑战	■ 2010年5月20日发售 ■ Konami ■ 体育	◆本周	16432 套	◆累计	96892 套	PSP

因为动画和剧场版的联动效应，《闪电十一人3 世界的挑战》首周销量再次刷新了系列之前的记录，两个版本的销量总和超过50万，比前作28.1万的成绩高出了近一倍。其他新作中，《太鼓之达人DS 妖怪大对决》由于引入了全新的冒险模式，首周销量比前作有明显提高，而且综合系列在NDS上发售两款作品所取得的成绩，官方很有可能会考虑将系列的重心转移到NDS上，而对此展开的玩家调查中，很多人也都认同这一做法。

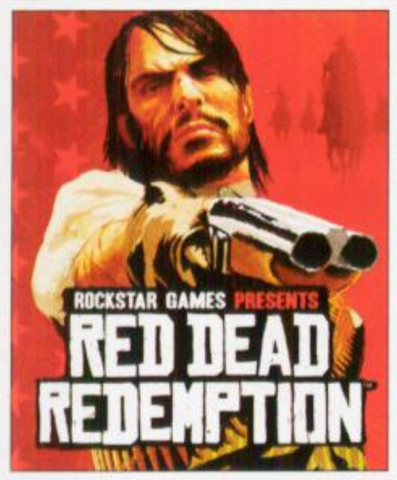
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010年6月13日～2010年6月19日

1	超级马里奥银河2 Super Mario Galaxy 2	■Nintendo ■2010年5月23日发售 ■平台动作■上周排位：1	◆本周 113220套 ◆累计 1401898套	Wii
2	荒野大救赎 Red Dead Redemption	■Rockstar Games ■2010年5月18日发售■动作射击■上周排位：3	本周：76 167套 累计：1415 217套	X360
3	新超级马里奥兄弟Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo ■2009年11月15日发售 ■平台动作■上周排位：4	◆本周 65562套 ◆累计 7036847套	Wii
4	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009年7月26日发售 ■动作■上周排位：5	◆本周 57618套 ◆累计 6777892套	Wii
5	荒野大救赎 Red Dead Redemption	■Rockstar Games ■2010年5月18日发售 ■动作射击■上周排位：7	◆本周 53787套 ◆累计 830444套	PS3
6	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■Nintendo ■2009年10月4日发售 ■动作■上周排位：9	◆本周 47066套 ◆累计 5632046套	Wii
7	使命召唤 现代战争2 Call of Duty:Modern Warfare 2	■Activision ■2009年11月10日发售 ■主视角射击■上周排位：－	◆本周 41585套 ◆累计 7471193套	X360
8	跳舞吧 Just Dance	■Ubisoft ■2009年11月17日发售 ■音乐■上周排位：－	◆本周 38116套 ◆累计 1421893套	Wii
9	战神III God of War III	■SCE ■2010年3月16日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 33539套 ◆累计 1647475套	PS3
10	口袋妖怪 心之金·魂之银 Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version	■Nintendo ■2010年3月14日发售 ■角色扮演■上周排位：－	◆本周 31751套 ◆累计 2389798套	NDS



荒野大救赎 Red Dead Redemption

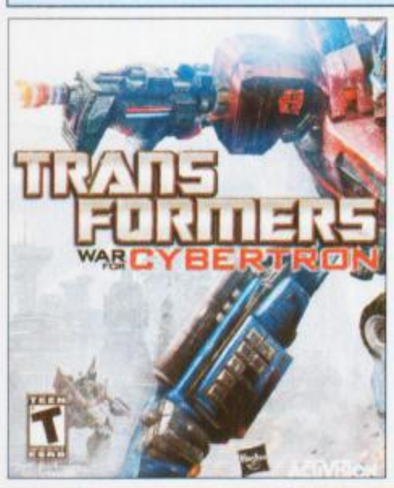
■Rockstar Games ■2010年5月18日发售■动作射击■上周排位：3

游戏的整体感觉就像是“西部版”的“《横行霸道》系列”，不但有广阔的地域供玩家策马奔腾，丰富的事件和任务也绝对会让人有种停不下来的感觉。玩法丰富的联机模式同样是本作让人着迷的地方，抢钱掠地等无一不是释放现实压力的最好途径。

本周：76 167套　累计：1415 217套

2010年6月20日～2010年6月26日

1	变形金刚 塞博坦之战 Transformers:War for Cybertron	■Activision ■2010年6月22日发售■动作■上周排位：－	本周：102 431套 累计：102 431套	X360
2	超级马里奥银河2 Super Mario Galaxy 2	■Nintendo ■2010年5月23日发售 ■平台动作■上周排位：1	◆本周 75298套 ◆累计 1477196套	Wii
3	变形金刚 塞博坦之战 Transformers:War for Cybertron	■Activision ■2010年6月22日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 64608套 ◆累计 64608套	PS3
4	荒野大救赎 Red Dead Redemption	■Rockstar Games ■2010年5月18日发售 ■动作射击■上周排位：2	◆本周 60620套 ◆累计 1475837套	X360
5	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009年7月26日发售 ■动作■上周排位：4	◆本周 54242套 ◆累计 6832134套	Wii
6	新超级马里奥兄弟Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo ■2009年11月15日发售 ■平台动作■上周排位：3	◆本周 50151套 ◆累计 7086998套	Wii
7	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■Nintendo ■2009年10月4日发售 ■动作■上周排位：6	◆本周 45770套 ◆累计 5677816套	Wii
8	2010南非世界杯 2010 FIFA World Cup South Africa	■EA ■2010年4月27日发售 ■体育■上周排位：－	◆本周 45770套 ◆累计 5677816套	X360
9	荒野大救赎 Red Dead Redemption	■Rockstar Games ■2010年5月18日发售 ■动作射击■上周排位：5	◆本周 39606套 ◆累计 870050套	PS3
10	跳舞吧 Just Dance	■Ubisoft ■2009年11月17日发售 ■音乐■上周排位：8	◆本周 35912套 ◆累计 1457805套	Wii



变形金刚 塞博坦之战 Transformers:War for Cybertron

■Activision ■2010年6月22日发售■动作■上周排位：－

游戏在画面上的表现让人满意，主要讲述了汽车人和霸天虎两大阵营，在还没有来到地球前，于塞博坦星球上展开的一系列较量。玩家可以选择不同的阵营体验它们各自的故事，但同伴的低AI和单调的战斗方式非常让人不爽，如果不是非常有爱的玩家估计很难坚持下来。

本周：102 431套　累计：102 431套

新作打榜

暑假正式开始前的一个星期，日本和欧美市场的活跃程度都有明显提高。日本市场方面，大量掌机游戏倾巢而出，虽然仍以移植作品居多，但老玩家还是一如既往的捧场，经典游戏的魅力可见一斑。欧美市场方面，配合电影推出的《玩具总动员3》在数量上占据绝对的优势，而在日本市场叫好不叫座的《弧光幻想曲》美版表现也可圈可点。

日本新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间
2010年6月21日～2010年6月27日			
11	PSP	我的暑假 携带版2 谜语姐妹与沉船的秘密	2010.6.24
17	PSP	混沌思绪 诺亚	2010.6.24
18	Wii	SD高达 扭蛋战争	2010.6.24
26	PSP	水仙 如果还有明天 携带版	2010.6.24
28	PSP	歌唱的王子殿下	2010.6.24
2010年6月28日～2010年7月4日			
11	X360	苍翼默示录 连续变幻	2010.7.1
28	PSP	大都科研官方柏青嫂携带版	2010.7.1
29	PS2	深红骑士6	2010.7.1
31	NDS	冬宫2 双生女神与命运大地	2010.7.1
35	PSP	华丽一族	2010.7.1

游戏主要讲述玩家扮演的女主人公在大财团中工作，进而与该家族中6名兄弟发展出恋情的有趣经历。主线流程中每周玩家都需要事先设定好自己的行动，通过触发不同的事件和能力增加来完成每两个月一次的用人考核。

美国新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间
2010年6月13日～2010年6月19日			
15	Wii	玩具总动员3	2010.6.15
20	NDS	玩具总动员3	2010.6.15
30	X360	玩具总动员3	2010.6.15
37	Wii	吉他英雄5	2009.9.1
49	PS3	玩具总动员3	2010.6.15
2010年6月20日～2010年6月26日			
18	Wii	弧光幻想曲	2010.6.22
37	Wii	变形金刚 塞博坦之战	2010.6.22
41	PS3	2010南非世界杯	2010.4.27
45	Wii	EA运动活力 更多锻炼	2009.11.17
46	Wii	坎贝拉狩猎2010	2009.9.29

本作是之前推出的《EA运动活力》的加强版，除了增加新的锻炼项目，游戏还十分体贴地加入了锻炼前的热身和锻炼后的放松运动，帮助玩家达到更科学的锻炼目标。推荐热衷于运动塑身的玩家都去尝试一下“30天挑战”的新模式。

2010 日本主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	6月21日～6月27日	6月28日～7月4日
1	PSP	1 196 816台	23 257台	24 685台
2	Wii	909 150台	19 115台	21 964台
3	PS3	890 271台	19 578台	20 077台
4	NDSi LL	698 759台	41 676台	32 661台
5	NDSi	527 834台	17 306台	18 271台
6	NDSL	134 109台	5 209台	5 339台
7	X360	112 847台	17 370台	7 303台
8	PS2	49 395台	1 530台	1 594台
9	PSP go	41 665台	845台	1 024台

美国家用主机总销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	6月13日～6月19日	6月20日～6月26日
1	PS2	52 147 952台	9 963台	10 258台
2	NDS	47 677 133台	111 873台	112 581台
3	Wii	33 963 685台	86 670台	75 623台
4	X360	23 566 975台	122 859台	160 599台
5	PSP	19 478 048台	17 820台	15 367台
6	PS3	14 169 704台	49 425台	51 880台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSP go的销量

跑车浪漫旅，11月启程

GT赛车5	SCE/Polyphony Digital		竞速
PS3	Gran Turismo 5		美版
	预定2010年11月2日	1～16人	59.99美元
	对应周边未定		

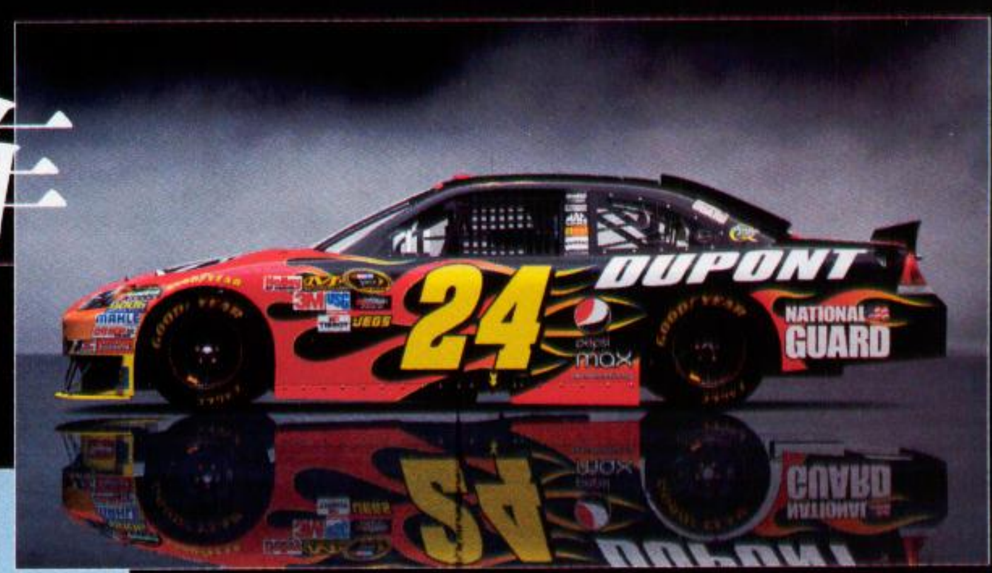
当终点一再变化，漫长的等待变得有些滑稽。远远望着一个新的终点，抑或知道在某个地方是有那样的一个终点的。就如车轮下的赛道一般，有些笔直，一眼往不到尽头；有些弯曲，围着漂亮的建筑兜圈。笔直也好，兜圈也罢，往好的一方想，不管怎样，总算还是有个终点在的。

《GT赛车5》在E3上再次公布了游戏美版的发售日——11月2日，日版和中文版也定于11月，对于国内的玩家来说，厚道的中文版自然是首选！对于大家来说，那便是等待的终点，却是新旅程的起点，下面就让我们看看如今《GT5》的相关信息吧，都是非常、非常重要的内容哦！

文 雷电　美编 anubis

©2010 Sony Computer Entertainment Inc. All Right Reserves.

车超过1000辆车的庞大阵容！



作为模拟真实驾驶系竞速游戏的标竿式作品，《GT5》力图为大家带来最真实的驾驶体验，“车”自然是一切的核心，对车的模拟的优劣直接关系着游戏的表现，建模和物理效果是衡量的标准，其中，建模自然就是画面效果，而物理效果包括碰撞效果、车身的受重分析、车轮与各种不同质地的路面摩擦时的表现和车体本身的性能模拟，这也直接关系到一款游戏的手感。本作拥有超过1000辆车，这个口号叫得响亮，听着让人高兴，不过要知道，每辆高精度的车辆建模和物理调节都是要花费数月的时间的，而本作的1000辆车的阵容是怎么建设起来的呢？那就是车辆分级——高级（Premium）和标准（Standard）！

注：游戏未完成，数量均是官方内部的“约数”，实际发售后也许会有左右的少许浮动。

建模分级 高级车辆和标准车辆的区别大揭秘！

游戏中有200辆高级车，剩下的800辆为标准车，这是好听的叫法，实际就是200辆精细建模，800辆非精细。

对于200辆高级车，从车身的优美曲线到车内饰对真实驾驶舱的完美还原都会是令人叹服的精致，驾驶座、仪表盘和各种小零件都会与真车最大限度地吻合。

对于800辆标准车，制作组坦言，是从系列作品中继承而来的，但是也经过了重新建模，使其达到高清标准。不过，就目前官方的发言看，这800辆车在游戏中是没有车内饰视角的！不过据各种小道消息和一些制作人的访谈中又得知，标准车也会有车内视角，但是并不会完全还原真车，相近型号的车辆的车内饰会使用相同的建模。具体如何，还是要等进一步消息，抑或游戏发售后才能得知。

体现真实感的“车损”系统也是《GT5》的焦点话题，以往的GT作品和《GT5P》中都并未加入车损，但是正式版已经确定会加入真实的车损系统。车损可以详细地分为三种：车辆性能损伤，尘土、划痕和凹痕，车体面板的掉落和变形。

高级车和标准车可以达到的车损程度

项目	高级车	标准车	损坏效果
车辆性能	有	有	通过对碰撞的物理计算，对车体的性能产生的影响，包括操作的稳定性、发动机性能等等。
尘土、划痕和凹痕	有	有	视觉效果上的车损。
车体面板的掉落和变形	有	无	让车体的金属框架变形，车门、引擎盖等面板变形甚至掉落。最终极的损坏效果，只有高级车才有的车损。

可见，标准车（可能）没有车内饰视角，确定没有车体面板掉落和变形，但是所有车都有车损对性能的影像和尘土划痕等轻微车损。另外，游戏中也加入了车辆翻滚的设定（系列前作都没办法翻车），在特殊角度的高速碰撞后也许会翻车，可以看到车底盘哦！

小心翻车！

高级车辆内饰与真车对比，细节丰富部件还原程度一流！

注：左侧为真实照片，右侧为游戏中建模。

传闻

并不是所有的游戏模式都有车损？！

官方网站上指出，并非所有游戏模式都有车损。如果真的有模式没有任何车损，我们希望是……拍照旅行模式。

■著名SuperGT赛车Garaiya的内饰，从底盘向上，包括踏板、方向盘、按钮开关和导线都精确地进行了建模处理。

■奥迪R8车轮对比。

■法拉利458 Italia引擎可见部件，4.5升V8引擎，570马力。

■Dodge Challenger SRT8后驾驶座，虽然在游戏过程中不会经常看到，但是仍旧被细心地制作了出来。

■尼桑GT-R Spec V，标志性的GT-R标志和碳纤维部件。

NASCAR 美国最受欢迎竞速赛事纳斯卡加盟细节

系列首次加入了NASCAR赛事，驾驶真实授权的NASCAR，还能在游戏中见到NASCAR的名车手Jeff Gordon、Tony Stewart、Joey Logano和Dale Earnhardt Jr.。

■正式授权的NASCAR赛事。

■Tony Stewart的座驾Chevrolet Impala也拥有全部的内饰细节。

◀ 车身的一侧被顶起，另一侧也会同样礼遇，电光火石的速度！

NASCAR的特色在于每个车队那些拥有惊人的技术和速度的维护人员——赛车驶入修理站，顶起，电光火石的速度更换轮胎，几秒钟内填满油箱——这些都在《GT5》中再现。

路 20个地点，70条赛道 实地丈量后完全还原的真实赛道

系列中本身就有众多的真实赛道，新作将更加细致入微地描绘，比如纽堡林北环，小小的起伏（不要小看它，会对驾驶情况产生极大的影响）、路边的建筑和路面的涂鸦将更加接近完美和精确。其他赛道也值得关注，必定将是系列中最棒的赛道阵容。

马德里赛道

CURSO DEL SOL Madrid

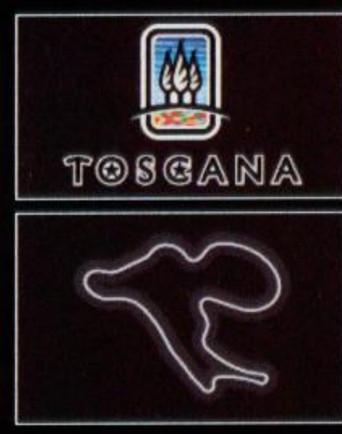
全长 3400 米，最长直道 820 米，高低差 17.7 米，15 弯。

罗马
Italy Rome

全长 3473 米，最长直道 850 米，高低差 17.9 米，7 弯。

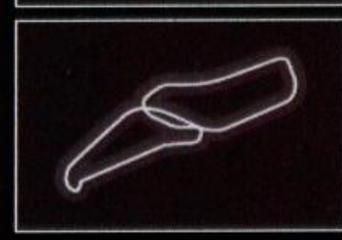
意大利托斯卡纳区
Italy Tuscany

全长 3410.7 米，最长直道 420 米，高低差 37.3 米，11 弯。



Top Gear 测试赛道
The Top Gear Test Track

全长 2820 米，最长直道 350 米，高低差 3.5 米，9 弯。



Top Gear 测试赛道值得一提。Top Gear 是英国 BBC 电视台制作的一档世界上最受欢迎的车主题电视系列节目，喜欢车的朋友应该不会不知道该节目的大名，而每期节目中用来测试世界上各种名车的就是这条测试赛道了。

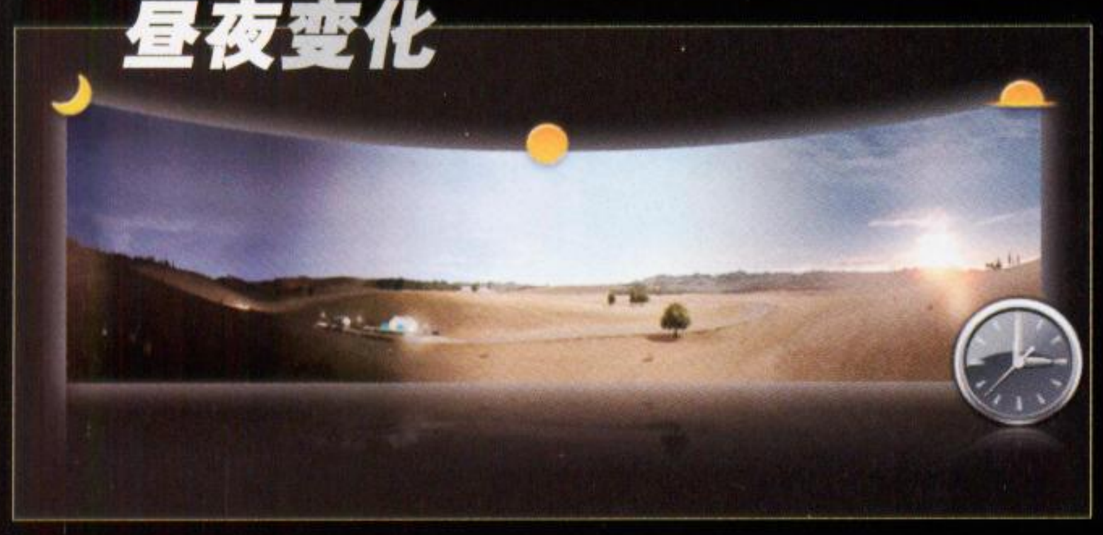
传闻

天气系统加入？！

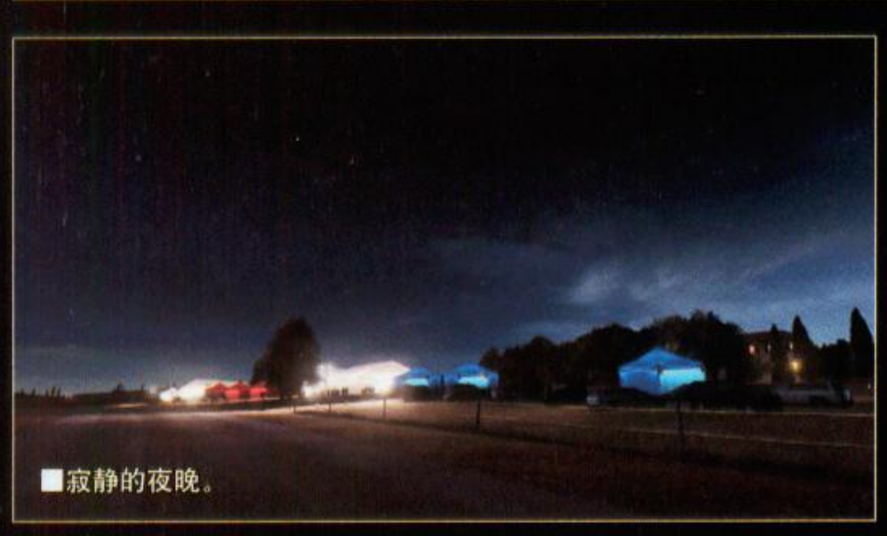
在采访中，游戏制作组相关人士透露本作可能会加入天气系统，如果真加入的话，雨雪天气将为比赛带来更丰富的变数。

模拟真实的环境和昼夜系统

昼夜变化

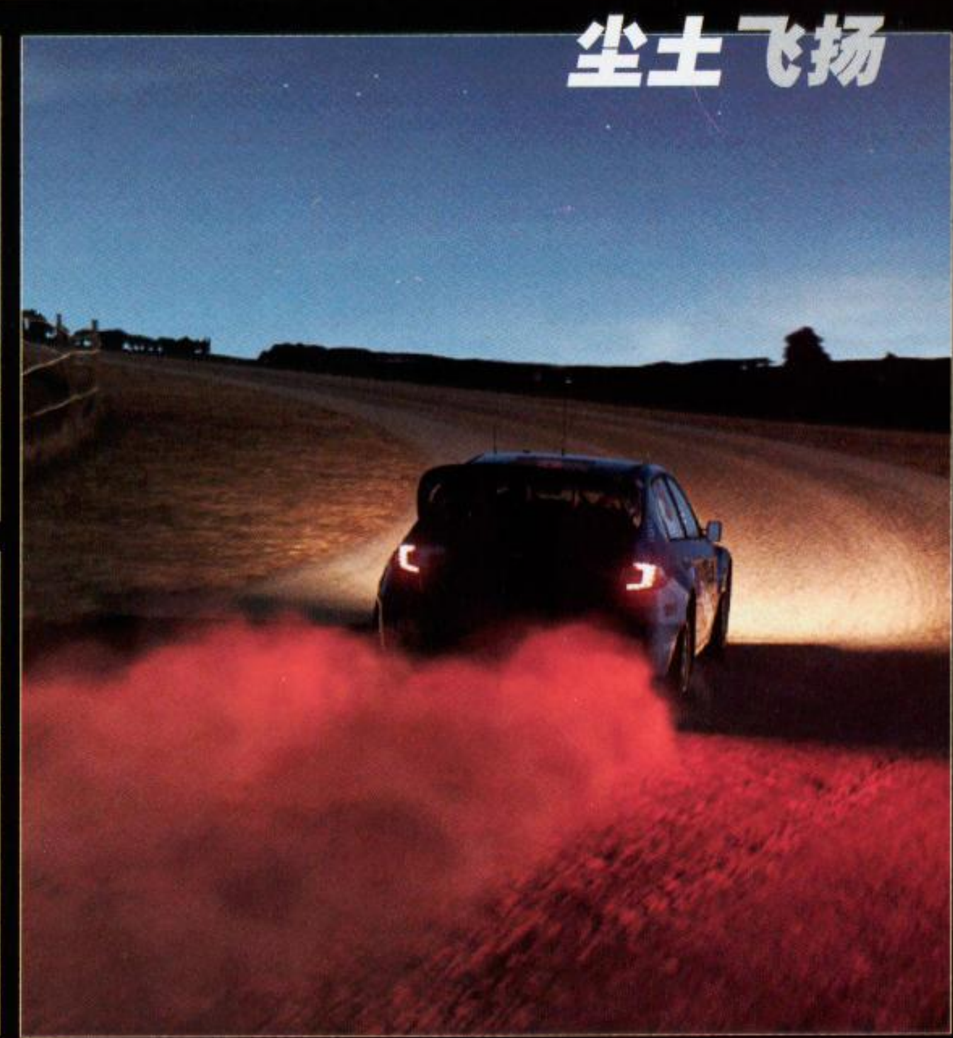


尾烟滚滚



■寂静的夜晚。

■高速行驶的跑车打破星空之夜的寂静。



尘土飞扬

新作将带有昼夜变化，场景随着时间进行变化，让整个环境在瞬间活了起来，异常美丽。晴空万里日挂当空的午后，太阳随着比赛推进逐渐泊依西山，最终夜幕降临，在夜色下，赛车会打开头灯，但是可见距离仍会下降很多，会对比赛产生各种影响。这样巧妙的变化为比赛增添了更多的戏剧性。

在夜晚的车灯下，车尾卷起的尘土如此美丽。这种在现实中常见的色彩，来到游戏中，就使游戏显得更加真实。

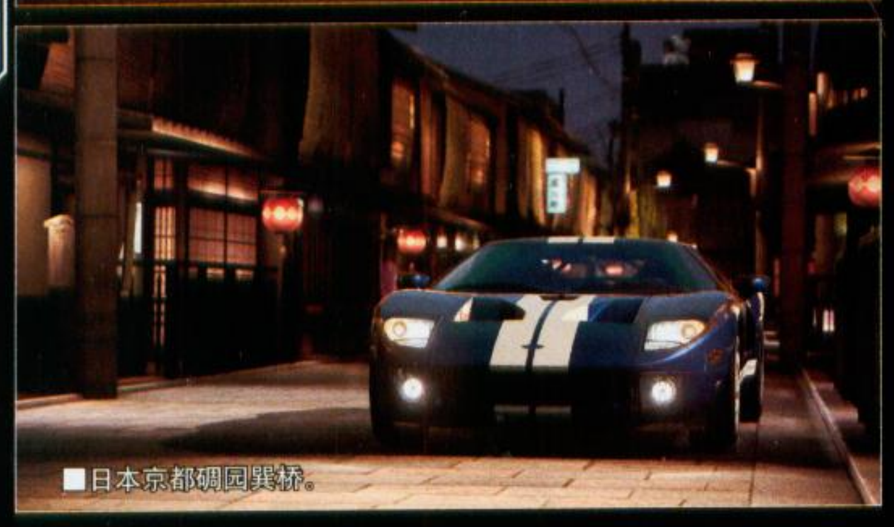
游戏的物理引擎对车轮在不同运转情况下和路面进行摩擦时产生的不同温度计算出烟的大小，通过烟产生的基本原则进行模拟使得游戏的尾烟效果更精确和真实。

碰撞时的火花纷飞、砾石路上的石子飞溅等等效果也都会出现在游戏中。

游 驾驶、收集、互动 在线上与朋友共同分享驾驶的乐趣

■意大利圣·加尔加诺修道院。

■澳洲红牛航空博物馆，Red Bull Hangar-7。


■日本京都碉园巽桥。

照片模式

喜欢观赏风景的爱车人士一定喜爱《GT4》中的照片模式，新作的“拍照旅行模式”在前作的基础上进化，有全新的界面，并且增加了可以在场景中自由移动的“行走模式”。这些都是照片模式下拍摄出来的游戏画面哦！不过根据《GT4》的经验，这些照片都是经过游戏本身处理成像的，效果自然要好于竞速模式的画面。

完善的在线模式将是本作的核心内容之一，当游戏与网络联系在一起，那就延伸出无限的可能。本作的在线内容非常丰富，在《GT5P》中就已经初见端倪，GT-TV、排名赛事、及时新闻、DLC等，《GT5》中的线上内容将更加完善。

■线上赛事，除了官方制定的赛事之外，玩家自然也将可以自建房间和规则，邀请好友共同游戏。

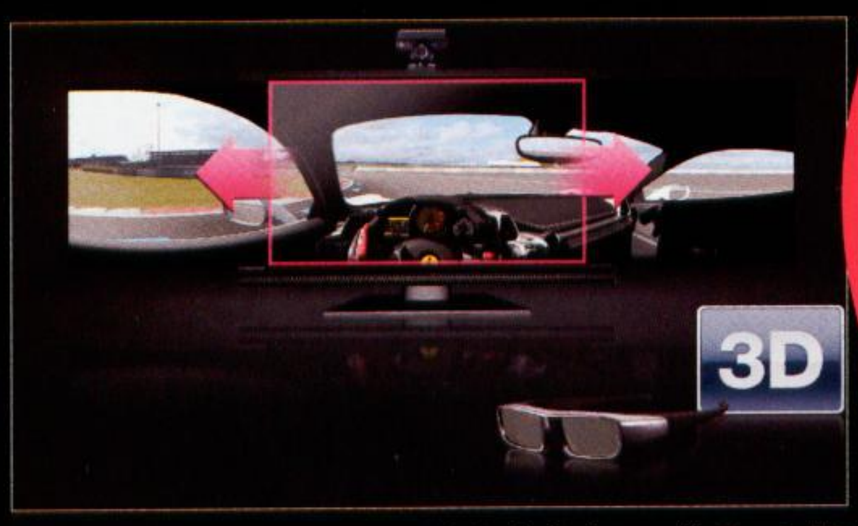
■观察模式（Spectator Mode），可以即时观看其他玩家的竞赛过程，为好友助威或学习高手的技巧。

■可以查看PSN上好友的《GT5》游戏信息，是否可以像《GT PSP》一样交换车辆呢？

■可以在游戏中给好友发信息，在线上游戏的大厅中自然也可以在留言板上发言。这是线上交流社区的必备功能。

3D画面和面部追踪

3D视觉画面显示和面部追踪这两大要素已经确定加入，据推测，这次延期和试图加入对应3D效果有直接的关系，于是生生从完成度接近100%立降到90%。使用3D电视佩戴3D眼镜，就可以体验3D的《GT5》。如果玩家拥有PS3的专用摄像头PS Eye，安装到主机上就可以对玩家的面部转动轨迹进行追踪，从而改变游戏中的视角。



车内视角的3D效果将最为突出，车窗两侧的延展性，加上3D效果的特殊对焦效果，将体验到最真实的竞速游戏画面效果。再想象一下配合面部追踪时的感觉，在3D的画面中稍稍转动头部，看到左右车窗外的环境……

传闻

在两年前就完成了3D部分？！

传闻在最近的一次采访中，Polyphony Digital的BOSS山内一典说：“其实，与索尼协商3D技术在本作中的可行性这件事发生在三年以前。而本作的3D部分在两年前就完成了，你们可以看到这效果非常自然。最近，我们和专门从事3D效果制作的Evolution Studios讨论了3D影像格式问题。另外，因为《GT5》为60帧每秒的高刷新率游戏，这比将那些30帧每秒的游戏渲染成3D要简单多了。”按照他这样的说法，那为了3D而延期的“大众推论”就是FANS们一厢情愿的想法啦……

传闻

两套限定版？！更贵更奢华？！

近期，PlayStation印度分部的Atindriya Bose宣称《GT5》将有两种限定版，其一自然右面的那套已公布版本，而另外一套更特殊的限定版则是一个更大的套装，包括很多超出游戏范畴的的车主题周边，但是他无法透露更多详细信息。据说，法国亚马逊上架了一套价值190欧元的GT5终级限定版（edition ultime），不过也没有实际内容。如果真的有这种“盛宴”存在，那就是体现真饭力量的时刻了！也是对真饭的考验！

像《GT5》这样的大作，怎么能少了限定版？官方已经正式公布了售价99.99美元的限定版套装，套装包括：

1.《GT5》游戏。
2.独有的限定版1：43的2009版尼桑GT-R Spec V车模，表面有“GT”的涂装。
3.Polyphony Digital的专家撰写的300页的“爱车族手册”一本，涵盖了从现代机车的历史到驾驶技巧还有游戏设定资料等内容。
4.“GT”主题的钥匙链一个。
5.独享的5辆高端靓车下载码，拥有独特的“GT”涂装和性能调校升级。
6.数字编号证书和特殊的包装。

二ノ国 THE ANOTHER WORLD

LEVEL-5 备受瞩目的 RPG 新作《第二国度》近日公布了最新消息，不但确定了发售日，更是确定了游戏将同捆一本厚达 352 页的魔法书——“魔法大师”。这本书造型和装订非常精美，犹如一本真的历史悠远的魔法书，有爱人士必入！

文 奈落 美编 NINA

第二国度 漆黑的魔导士	Level-5/Level-5	角色扮演
NDS	ニノ国 漆黑の魔导士	日版
	预定2010年12月9日 1人	6800日元
	对应玩家年龄：全年龄	

■真实的魔法书《魔法大师》，装订和印刷极为考究。

本作的动画由大名鼎鼎的吉普力工作室担当，音乐由宫崎骏的御用大师久石让负责，可谓豪华至极。故事讲述了小主人公奥利弗为了克服母亲离世带来的创伤，在与现实世界微妙共通的“第二国度”展开历险、体验成长的故事。这个“第二国度”乃是一个魔法文明繁荣，人类与各种不可思议的生物共存的奇妙大陆。这块大路上由绿色丰饶的格罗内尔王国、美丽的沙漠乐园帕帕纳西亚王国、以及近代文明发达的博古帝国三个国家组成。100 年前暗之魔导士独占了魔法之力，将人们“心的一部分”也夺去了……

系统

◀可以随意为心之战士取名字。 ▲心之战士的收集和育成会成为游戏的一大乐趣。

游戏的一大核心系统就是“心之战士”。所谓“心之战士”就是将生物的心灵实体化后得到的幻兽战士。在游戏的冒险中这些心之战士将做为奥利弗的同伴参与战斗。目前已知的心之战士种类多达 300 种以上，这些幻兽不但能参与战斗还能放入“育成篮子”里进行饲养，通过喂给他们饵料来提高各种能力。由于有了这个谋杀时间的育成要素，为了育成自己心目中完美的队伍，游戏时间在 200 小时以上也并不夸张。

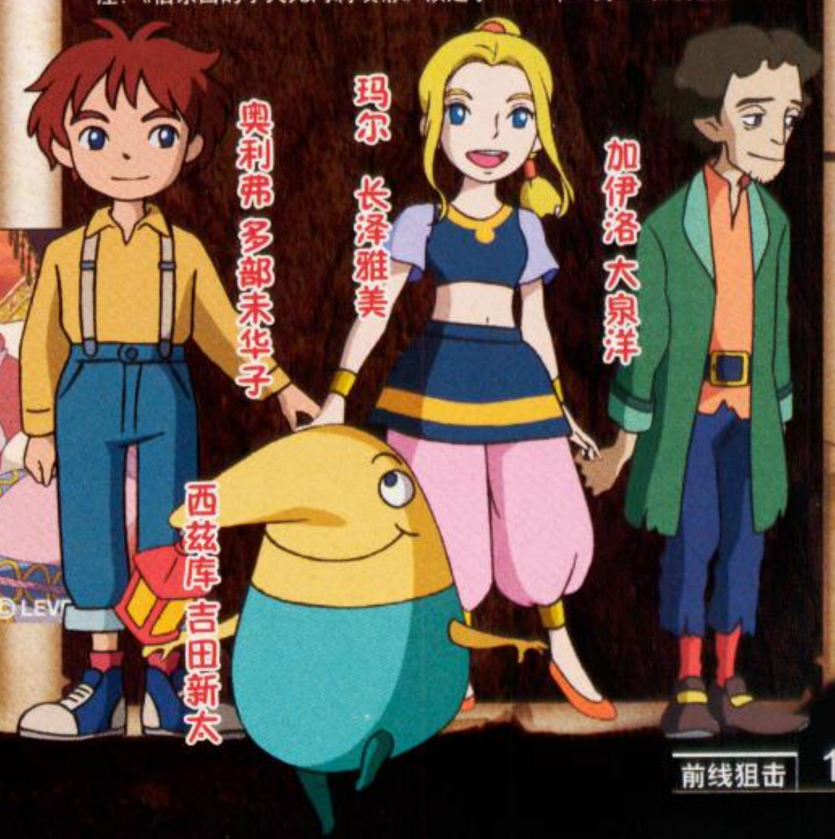
PS3版

同时 PS3 版《第二国度 白色圣灰的女王》也意外发布，PS3 版的故事背景和 NDS 版一样，但是故事的展开会有很大不同。PS3 版最引人瞩目的是美到令人惊叹的卡通渲染画面，LEVEL-5 本来就已卡通渲染技术著称，此次配合吉普力工作室的美术效果，将游戏的画面表现磨合得与真实的动画电影几乎没有分别。吉普力工作室曾经为我们带来了无数感人至深的动画神作，这次真的能亲自投身于吉普力工作室创造的奇迹世界，实在是玩家的幸福。PS3 版预计于 2011 年发售。

吉普力工作室的著名长篇动画作品

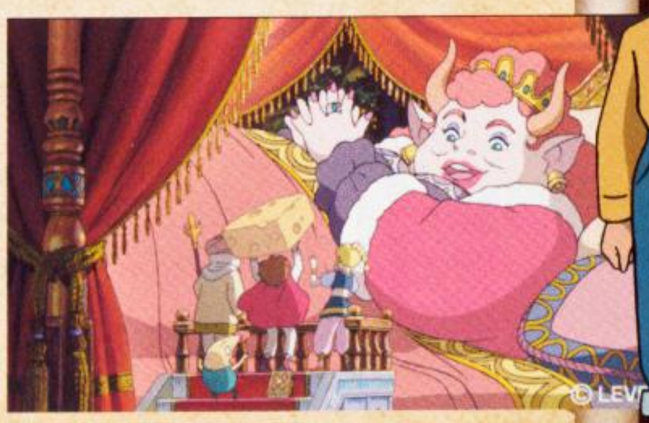
年份	作品名	导演
1984 年	风之谷	宫崎骏
1986 年	天空之城	宫崎骏
1988 年	龙猫	宫崎骏
1988 年	萤火虫之墓	高畑勋
1989 年	魔女宅急便	宫崎骏
1991 年	岁月的童话	高畑勋
1992 年	红猪	宫崎骏
1994 年	平成狸合战	高畑勋
1995 年	侧耳倾听	近藤喜文
1997 年	幽灵公主	宫崎骏
1999 年	我的邻居山田君	高畑勋
2001 年	千与千寻的神隐	宫崎骏
2002 年	猫的报恩	森田宏幸
2004 年	哈尔的移动城堡	宫崎骏
2006 年	地海传奇	宫崎吾朗
2008 年	悬崖上的金鱼姬	宫崎骏
2010 年	借东西的小人儿阿莉埃蒂	米林宏昌

注：《借东西的小人儿阿莉埃蒂》预定于 2010 年 7 月 17 日公映。



游戏试玩

在公布的试玩中，主人公奥利弗代替少年米尔克来到下水道的迷宫探险。此时会有奥利弗入手心之战士的剧情，剧情过后我们能为心之战士取名字。除了心之战士之外，游戏中遇到的各种魔法，比如：将锁着的门打开的开门魔法、能和动物对话的魔法等等都收录在了“魔法大师”这本书中。本作在战斗中是可以随时变更角色的位置的，根据不同的敌人，调整“心之战士”们的阵型将在游戏中尤为重要。



▲画面一看便知是吉普力的一贯风格

©LEVEL-5 Inc

文 八重樱 美编 NINA

寄生前夜 第3个生日	Square Enix	动作冒险
PSP The 3rd Birthday		日版
预定2010年冬	1人	未定
无对应周边		对应玩家年龄：未定

[The 3rd Birthday]

2012年12月24日 阿娅觉醒

尽管SE很早之前就已宣布本作的正式标题为《第3个生日（The 3rd Birthday）》，但很多系列的老粉丝还是习惯用《寄生前夜3》来称呼它。从最近公布的一些情报来看，《寄生前夜 第3个生日》虽然沿用了阿娅这名主角和纽约的时代背景，但故事却是全新的展开，所以严格来讲，本作并不是"《寄生前夜》系列"的续作，而是"阿娅·布莱雅新系列的第一作"才对。另外，制作小组一心只想要打造一款PSP单人游戏的巅峰之作，所以并没有加入任何联机协作对战的成分，期望联机的玩家可能要小小失望一下了。不过与之相对的，就是能令玩家将全部精神都集中在故事剧情的发展推进上，这款由《FF XIII》制作团队中的精英骨干联手打造的重生之作将如何紧紧抓住新老玩家的心，让我们拭目以待。

阿娅·布莱雅

曾经，她只是一名普通的纽约警官，却因偶遇的人体自燃事件而卷入线粒体引发的恐怖纷争。之后坚强的她加入了M.I.S.T，运用自身的强大能力走上了与线粒体对抗的道路。现在，她隶属于一个名为C.T.I的搜查机构，作为惟一一个OVER DRIVE适应者，"丧失了过去"的阿娅再一次担负起了拯救人类未来的艰巨使命……

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

未知生命体 Twisted 袭击纽约！

在遥远的未来，一种突然出现的未知生物以惊人的速度在地球上疯狂繁殖，而人类，便成为了它们繁殖所摄取的养分。很快，生活在那个时代的人类便被未知生物吞噬殆尽，时间从那一刻起向着历史坐标的反向开始倒流……周而复始之中，时间退回到了现代。2012年12月24日，纽约的平稳日常被频发的大规模地震与从地下破土而出的巨大巢穴Babel所打破，当一切灾难的先兆归于静寂之后，穿越时空而来的未知生物再度如梦魇般现身于人们面前。然而此番，人类终于拥有了能与之抗衡的武器——阿娅·布莱雅。人类的存亡与未来，全部被寄托在了这位女性的身上，她是解放那些被困于时空扭曲中的人类的惟一希望，也许更是神赐予我等的“礼物”……

TIP 1

Twisted Twisted为形容词，意为“扭曲的”、“螺旋状的”，在《寄生前夜 第3个生日》中被用来称呼从时空扭曲中现身的未知生命体。Twisted以Babel为巢穴群居活动，拥有超乎常识的生命力与惊人的战斗力，被它攻击到的话，会全身狂喷鲜血而死，同时周围的空间也会随之出现扭曲。惟一能与Twisted对抗的手段就是使用OVER DRIVE装置让阿娅处于精神脱离状态，从而用意识去控制他人作战。为了表现出Twisted的神秘恐怖一面，它被设定成是一种没有固定外形的无脸生物。野村哲也在接受采访时曾谈及，通常人们都是通过脸部去认识生物的，脸部也是视线的焦点所在。如果无法辨识到脸，不安与恐惧就会随之剧增。

▲Twisted的大小、形状、移动和攻击方法全都不尽相同。

▲▶冲破地表并迅速成长的Twisted之巢Babel，它仿佛是拥有自主思维一般甩动着如生物般的触手，肆意破坏着周围的一切。平稳的日常，在此刻宣告终结。

TIP 2

Babel Babel就是大名鼎鼎的“巴比伦”，在希伯来语中有“变乱”之意。《圣经》中记载的巴比伦是人类所建造的一座通天巨塔，象征着人类的傲慢与狂妄。而在《寄生前夜 第3个生日》中，Babel是未知生物体Twisted的居所，官方针对两者给出的比喻是“蜜蜂和蜂巢”。众所周知，蜂巢内皆会存在着峰后这一统治者，不知在Babel的内部是否也隐藏着BOSS级别的角色呢？另外，从外形上看，Babel也如同是一座拔地而起的锥形高塔，在塔的周围环绕着许多触手，这些触手也遵从Babel的旨意对周围的一切进行肆无忌惮的破坏。

▲本作中，阿娅是惟一一个能与未知生物Twisted对抗的人，全人类的所有希望都寄托在她一人身上。然而，从她的表情中，我们解读到的却是恐惧与不安……这让人不禁有些困惑，曾经那个坚强帅气的阿娅到哪里去了？

TIP 3

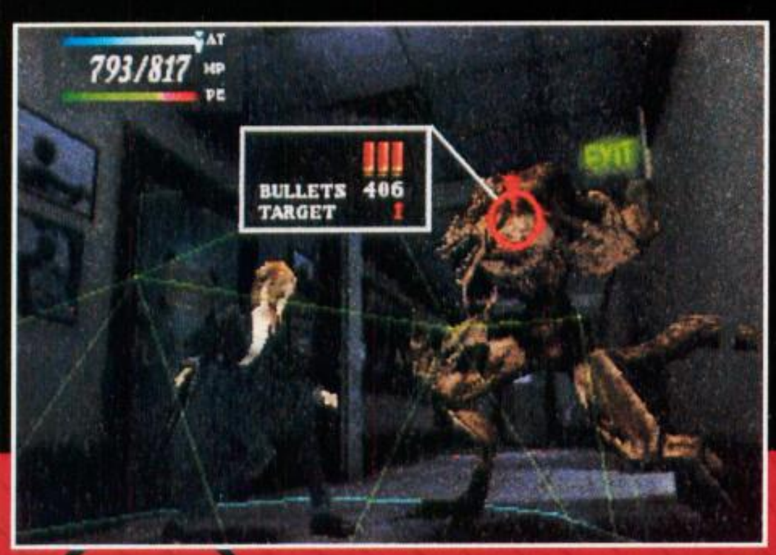
The 3rd Birthday 虽然故事的主角仍然是阿娅·布莱雅，但本作并没有简单地起名为《寄生前夜3》而是将标题改为《第3个生日》，“3”这个数字正是对阿娅自身存在的贴切写照。距离上一作《寄生前夜2》发售已有漫长的十余年时间了，无论是游戏系统还是基调都发生了巨大改变，对于阿娅本人而言，本作无疑是又一次的重生，用“The 3rd Birthday”来暗示这一重生恰如其分。

TIP 4

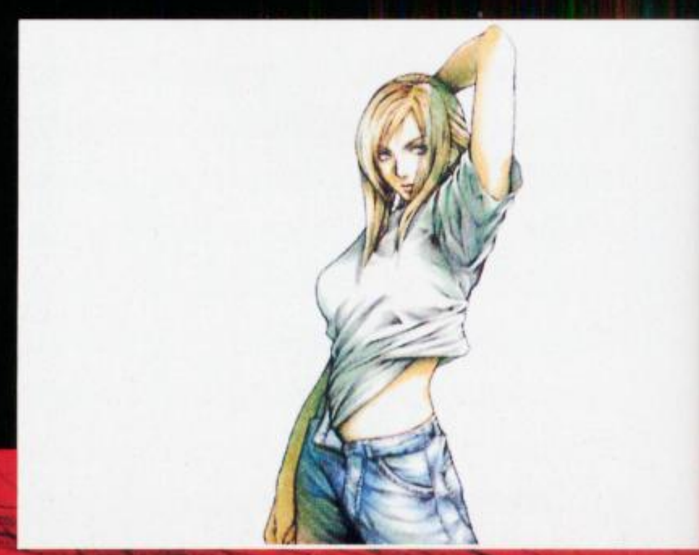
C.T.I 全称Counter Twisted Investigation，是为对抗Twisted而成立的搜查组织。与那些使用冷兵器调查作战的组织不同，C.T.I是利用OVER DRIVE系统展开独自的调查，由于OVER DRIVE系统的适应者只有阿娅一人，因此C.T.I的人员编制相当精炼，基本只是由少数精英所组成。

▼目前公布的C.T.I成员，除了阿娅以外还有一名身穿白色西服的长发男子和一名黑人男子，两人均给人以少数派精锐的印象。

历史回顾《寄生前夜》阿娅·布莱雅的噩梦起点



1998年3月发售的PS游戏《寄生前夜》是以濑名秀明的同名科幻小说为基础制作的一款RPG游戏。故事的舞台为1997年的美国纽约，新人女警阿娅·布莱雅在前往卡内基音乐厅观看歌剧时被卷入神秘人体自燃事件，由此她发现了自身隐藏的巨大能力，并凭借这一能力与企图破坏世界的线粒体展开对决，最终消灭了线粒体生物Eve。



BATTLE

使用多种武器击退来袭的Twisted

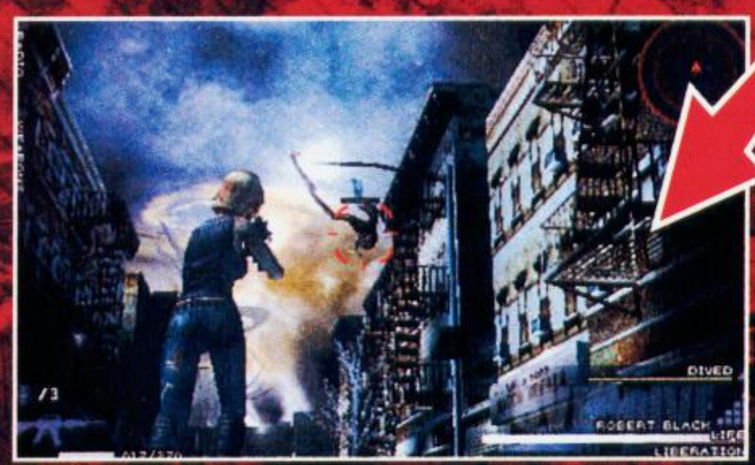
游戏在通常移动状态下采用的是越肩视角，当使用枪械进行攻击时，画面则会变成第三人称的3D射击视角。阿娅主要使用的武器仍然是杀伤力较高的枪械类，远距离攻击敌人时应使用精准度高的狙击枪，极近距离攻击时则推荐使用威力巨大的霰弹枪来给予对方重创，可供选择的武器种类丰富多样。此外游戏中还提供枪械定制服务。

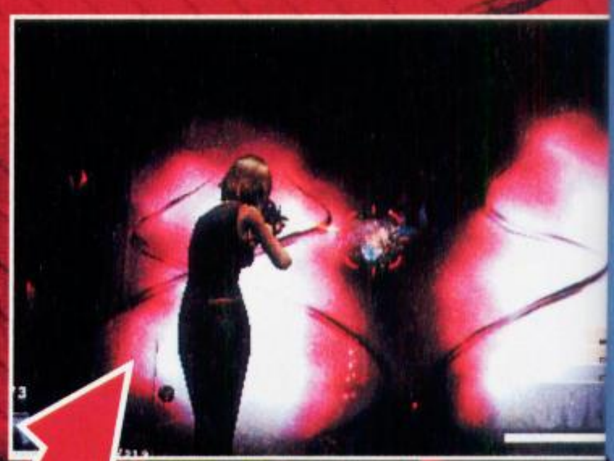
本作的一大亮点就是阿娅的服装会随着受伤而呈现出破损状态！受伤越严重，衣服的破损就越厉害，防御力也会随之大幅度降低。虽然目前还没有明确的消息表明服装会破损到何种程度，但貌似制作小组的承受底线是"比基尼泳装"……相信等游戏发售后，肯定会有玩家为了性感的阿娅而挑战超高难度的。

爆衣模式启动！

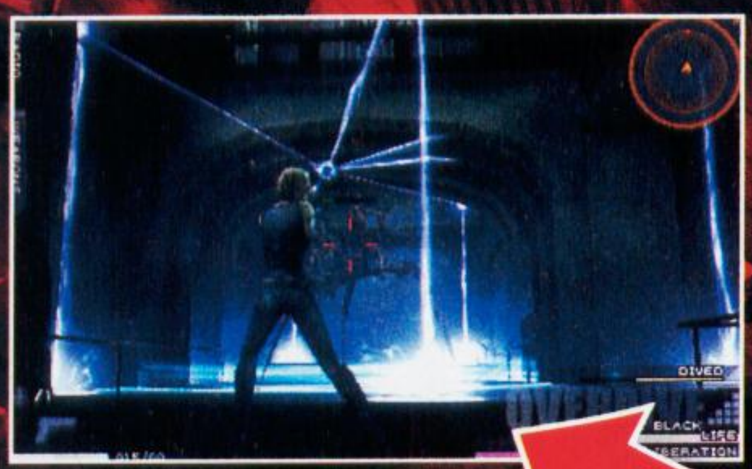
现在已确认可以使用的武器包括：手枪、突击步枪、霰弹枪、狙击枪、投掷型武器和榴弹发射器。玩家可以同时装备4种武器，分别对应十字方向键的上下左右。根据战况选择不同武器，可以令战斗变得更为得心应手。

信号灯上面也隐藏着Twisted！活用屏幕右上角的雷达地图可以及时发现隐藏在周围的敌人，避免出现手忙脚乱的情况。

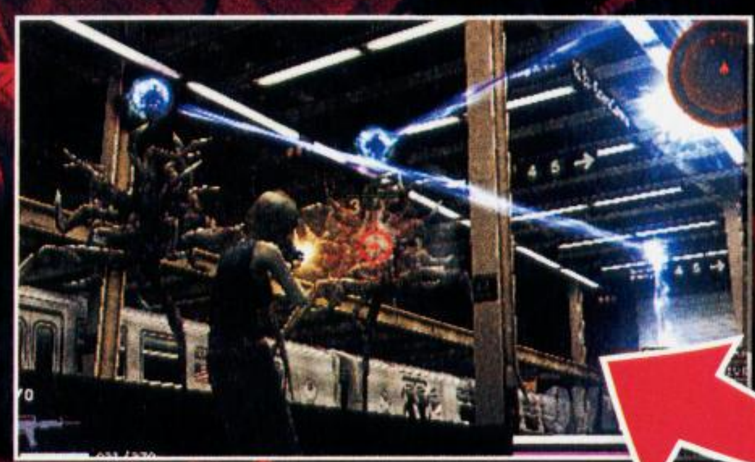




地下铁的隧道中也同样潜伏着不少Twisted，阴暗的环境令阿娅的作战变得困难重重。说不定还会有恐怖的陷阱存在？



画面中的这只Twisted会向四周释放青蓝色的电弧光线，接触到的话势必会受伤严重。请多多观察敌人的攻击规律，一边移动一边寻找破绽吧！



地下铁车站内同时出现了两只Twisted！即便是1对1时可以轻松取胜的对手，在连续出现时也会令人头痛不已的。

《寄生前夜 2》 危机重现，阿娅再赴战场

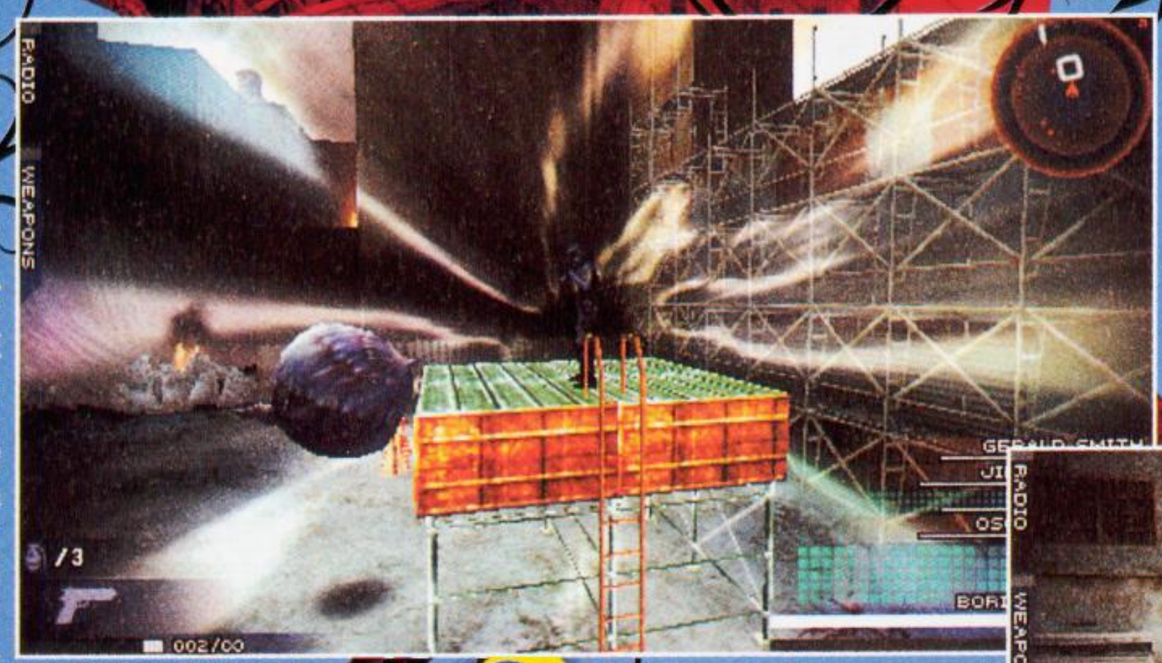
1999 年 12 月发售的《寄生前夜 2》是以《寄生前夜》的 3 年后为基点展开的动作冒险游戏，主人公仍然是阿娅，但故事所处的舞台和游戏系统都发生了很大改变。辞去警察工作、一心追查新型线粒体的阿娅得到情报称沙漠附近的某科研机构秘密制造了一批线粒体生物。为阻止 3 年前的悲剧再度上演，阿娅潜入研究所内，与线粒体再一次展开交战。

OVER DRIVE

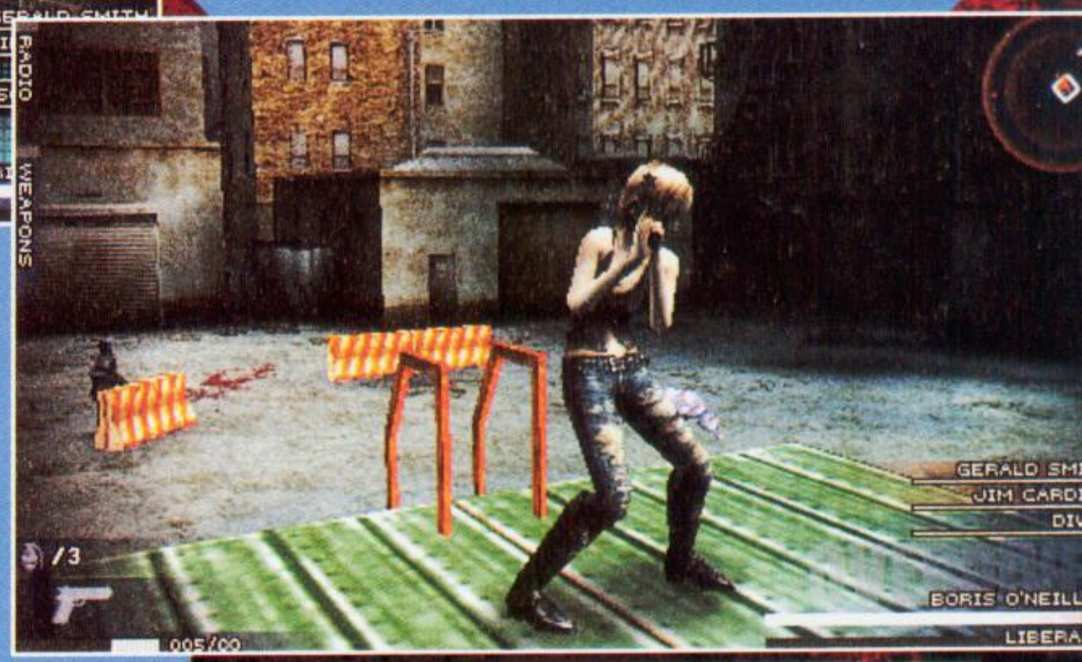
战略要素满载的新感觉战斗系统

OVER DRIVE 指的是通过特殊装置让阿娅处于精神脱离的状态，从而令其意识转移到其他人身上的系统。转移成功后，阿娅就可以利用被附体对象的能力和所持有的武器进行战斗。由于 OVER DRIVE 不受使用次数等条件限制，因此在一场战斗中，阿娅可以同时支配多名士兵移动，通过包围战术来歼灭 Twisted。此外，如果被附体的士兵即将死亡，阿娅也可使用 OVER DRIVE 将精神转移到其他人身上继续作战，但如果周围没有可供转移的对象，那么阿娅的精神也会随即死亡，这对于玩家的战略战术安排将会是个难度不小的考量。值得一提的是，被阿娅附体的士兵外貌上是不会发生任何改变的，之所以从玩家角度看上去变成了阿娅的模样，只是为了能更直观地表现出玩家是在操控阿娅这一事实而已。

1 寻找夺取意识的对象：进入搜索模式后，通过锁定键锁定目标即可显示对方的生命值和所持有的武器，如果有多个可供选择的对象，还可在搜索过程中进行切换。不仅仅是士兵，就连普通平民也可成为 OVER DRIVE 的对象。对象的 HP 值会随着阿娅等级的提升而增加，但在面对强大的 Twisted 时，想硬碰硬仍然是行不通的。



2 让阿娅的意识潜入对象心中：启动 OVER DRIVE 系统后，游戏画面中便会出现阿娅的意识飞向对象的场景，短短一瞬间即可完成精神潜入。如果不小心让对象被打倒，也不用太过慌张，尽快寻找周围可供潜入的新目标，便可令战斗继续进行下去。



3 操纵潜入对象完成作战任务：OVER DRIVE 成功后目标的外貌就会变成阿娅的模样，此时玩家就可以使用阿娅展开战斗了。需要注意的是，士兵所配备的兵器与装备等都不尽相同，因此如何有效地利用 OVER DRIVE 将变得非常重要。

游戏中登场的武器多种多样，从超大威力的远程武器到投掷型炸弹等等一应俱全。举例来说，如果将阻击枪手配置妥当的话，就会对战局发展起到强有力的推进作用。

当然，游戏中也有需要阿娅独自战斗的场面，此时便更需要玩家注意武器的及时切换和回避对手攻击。

文 雷电 美编 anubis

Fallout NEW VEGAS

辐射 新维加斯	Bethesda/Obsidian	动作角色扮演
多机种	Fallout：New Vegas	美版
	2010年10月19日 1人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360	

“《辐射》系列”曾随着黑岛的解散彻底陷入无底的深渊，而2008年面世的《辐射3》，在新东家的精心努力下，以其新生的样貌和怀旧的内涵赢得了满堂彩，如今，Bethesda将“《辐射》系列”最新作《辐射 新维加斯》的开发工作交给黑曜石工作室（Obsidian Entertainment）。虽然是在《辐射3》的基础上开发的作品，但却是完全的新作，不会有《辐射3》的角色出现在游戏中，而游戏的舞台也从美国东海岸的华盛顿地区转移到“《辐射》系列”经典的西海岸上，核心城市则是赌城拉斯维加斯，胡佛水坝（Hoover Dam）仍旧为维加斯的商业区提供着充足的电力，而整个地区又被各种黑帮统治，相比前作的舞台——美国首都华盛顿地区带给玩家的各种笑料和对美国政治历史的探讨，新维加斯似乎是一个更适合发挥“辐射”那黑暗并带有讽刺意味的幽默感的地方。

开发历史

■黑曜石工作室成员合影。

Bethesda从“《辐射》系列”的老东家Interplay手中买过“辐射”的版权之后，利用《上古卷轴Ⅳ》的Gamebryo游戏引擎制作了大受欢迎的《辐射3》，利用黑岛工作室（Black Isle Studios）惊世名作的背景，将游戏地点从美国西海岸转移到美国东部的华盛顿地区，将《辐射》传统的格子式战斗系统与射击类游戏的系统相集合，新生的《辐射3》由与黑岛工作室完全没有关系的Bethesda自社亲力开发，虽然没有以前作品的主创人参与，但是在仔细研究了《辐射》、《辐射2》和《辐射 战略版 钢铁兄弟会》之后，力求在精神上最大限度还原废土世界的不懈努力，使得成品给人一股全新的感觉。而最新的《辐射 新维加斯》则交给了更有黑岛血缘的黑曜石工作室，黑曜石由当年黑岛解散之后的思维核心创始成员Feargus Urquhart、Chris Parker、Darren Monahan、Chris Avellone和Chris Jones于2005年7月组建，主要作品有《星球大战 旧共和国的武士》和《无冬之夜2》及其一系列资料片，都受到了业界的一片赞誉，而前一阵推出的《阿尔法协议》则是一次彻底的滑铁卢，制作组声明本作本应是取消开发的作品，而把半成品拿出来卖也是开发商和发行商的最终协调结果，往好的一方面想，也许黑曜石将全部精力投入到新的《辐射》作品中去了，毕竟这是他们的根源所在，12年过去了，如今，系列主创人员能够再次以“辐射”这个名字开发新作，应是这些黑岛的元老们最憧憬的事情。

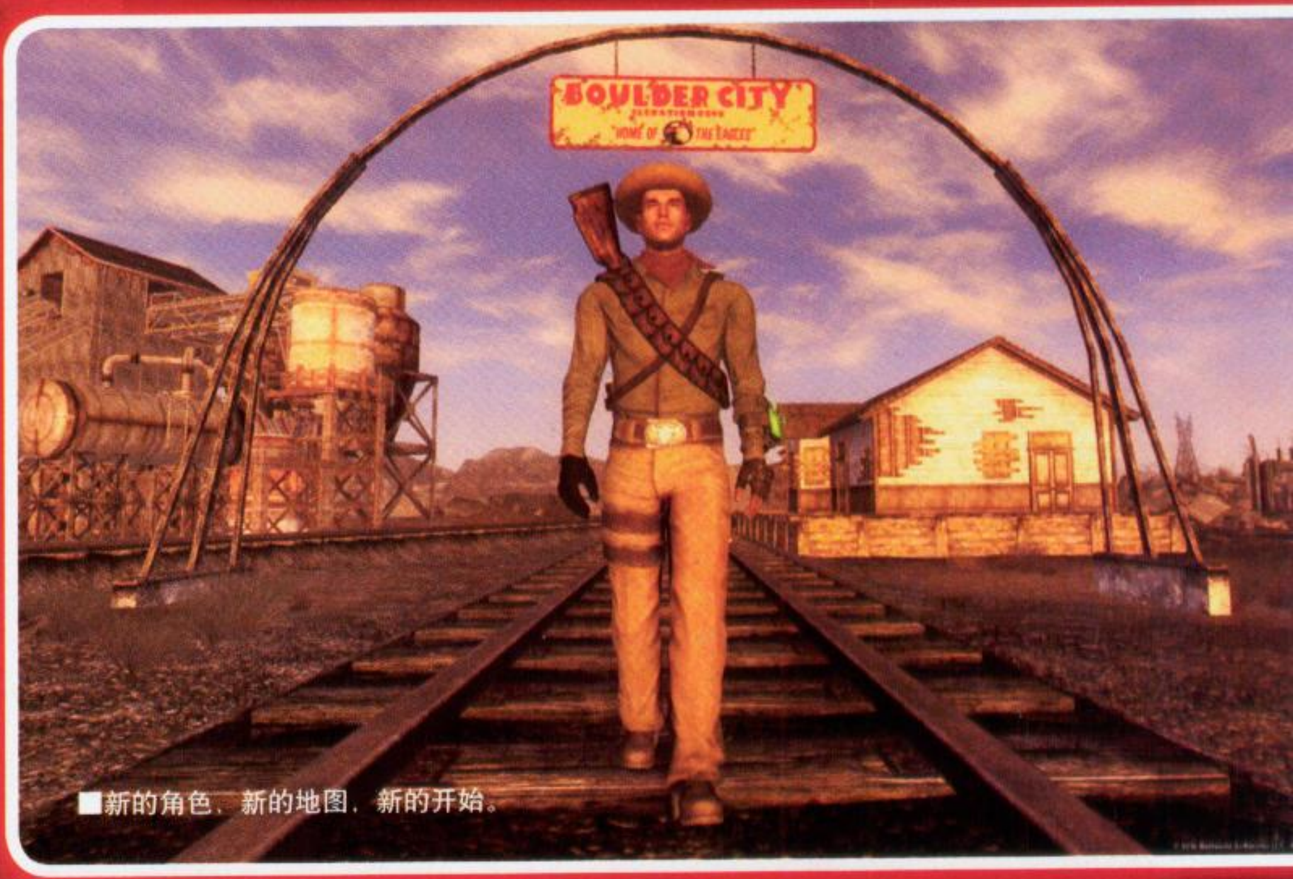
©2010 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.

在前作的基础上开发“辐射”味道最浓的新作

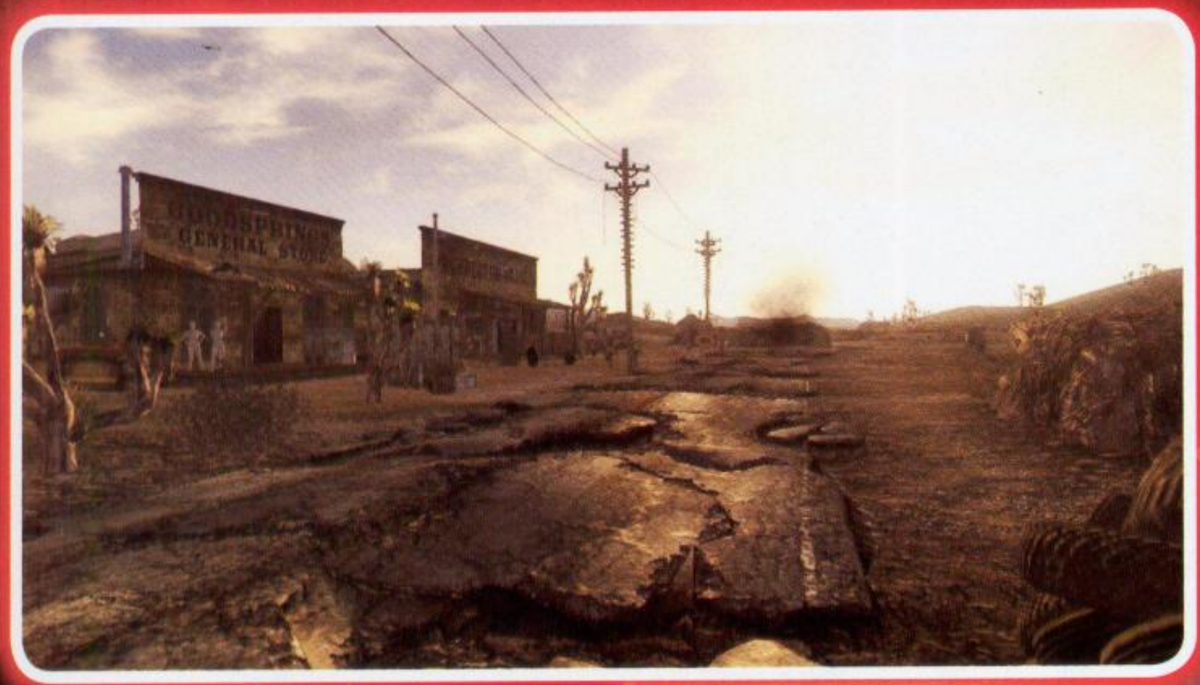
■巨大的赌场标志。

本作的故事发生的时间是《辐射3》故事发生的三年后，大浩劫（2077年）的203年后。在2280年的美国内华达州拉斯维加斯和位于加利福尼亚州的莫哈韦沙漠，核战浩劫之后的世界被称为废土，整个世界再现了真是世界二十世纪五六十年代的艺术风格，加上各种科幻的元素，创建出的一个核战后的荒蛮世界。而维加斯与系列其他作品中的城市稍显不同，维加斯没有直接被核弹攻击，因此城市中仍旧建筑物成群，里面生活的人们因核辐射而引起的变异也相对较少。对于资源贫瘠一片荒败的世界来说，夜晚的美丽霓虹灯显得过于靓丽，而整个城市也被三大派系分区占领，包括试图控制胡佛水坝的新加利福尼亚组织（NCR）、奴隶团伙凯撒军团（Caesar's Legion）和新维加斯（New Vegas）。既然是维加斯，那么各种各样的赌场自然是最惹眼的地方，目前公开了六大赌场，包括幸运38（Lucky 38）、脱衣舞俱乐部（The Strip）、俄摩拉城（Gomorrah）、21号避难所（Vault 21）、终极奢华馆（The Ultra-Luxe）和巅峰馆（The Tops），每个赌场都有他们自己的规矩，在不同的赌场内玩家都会有不同的赌博经历。另外，因为有三大派系，因此流通的货币也有三种，除了在历代作品中都作为通用货币的瓶盖外，还有硬币和NCR美元。轮盘、黑杰克、德州扑克等等熟知的赌博游戏自然会尽数出现在游戏中，另外，还有一种黑曜石原创的赌博游戏Caravan（大篷车）。

游戏的主角并不像系列前作那样是一个从小在避难所长大的居民，而是一个送件人（Courier）。游戏开始之后，主角在派送特殊的包裹时，被不知名的攻击者开枪命中头部，之后，这个袭击者带着包裹离去。一个拥有牛仔人格的机器人维克多（Victor）发现了倒在新维加斯郊区的主角，并把他送到了一个名为Doc Mitchell的看护者那里，在Mitchell的治疗下，主角的身体恢复了（这时玩家可以创建属于自己的角色），之后他便开始了废土上的探险，调查追踪刺杀者，试图巡回丢失的包裹。



■新的角色，新的地图，新的开始。



新作使用《辐射3》的基本系统，同时也增加了很多新的元素和进化点。玩家可以在主视角和第三人称视角之间自由切换，甚至还可以调到第三人称俯视角满足一下你的怀旧情节；避难所辅助射击系统V.A.T.S.在即时的射击系统中起到非常巧妙的作用，可以让玩家感受到角色扮演游戏运筹帷幄的战斗感觉；经典的S.P.E.C.I.A.L.人物属性、技能点数和天赋系统全部继承。因为黑曜石得到了Bethesda已经做好了的现成的游戏引擎，那么他们就可以将更多的经历投入到提高游戏乐趣和增加各种有趣的新要素上面了，加上系列前作的制作经验，一定会给所有《辐射》FANS一款满意的作品。

■胡佛水坝

S.P.E.C.I.A.L. 系统

角色基本属性“SPECIAL 系统”是 Strength（力量）、Perception（感知）、Endurance（耐力）、Charisma（魅力）、Intelligence（智力）、Agility（灵敏）和 Luck（运气）七项基本属性的首字母缩写组合，玩家可以自行分配有限的点数，每项能力最高为 10，最小为 1（不包括游戏流程中通过特殊手段增加的几点），所以每个角色都不可能是全才，通过不同的分配，可以作一个各项都平均的角色，也可以作一个一方面特别突出的专业型天才。而人物基本属性值与角色的初始技能点数和将来可以选择得到的天赋有着直接的关系。总体来说，就是牵一发而动全身，对于以高自由度为特色的“《辐射》系列”，基本属性将影响到你的整个游戏过程。智力和魅力高的话，与人交涉方面的技能就更强，很多事情都可以非暴力解决；与战斗相关的力量、感知、灵敏等数值高的话，战斗中就有更大的优势，所向披靡；而幸运值高的话，会有更大的几率发动致命一击，而以赌城为主题的本作，关系到赌博的幸运（Lucky）将在本作中有着更加重要的地位。另外，对于低于一般智力水平的主角，游戏还会有一种不同的对话选项，这就和《辐射》初代智力为“1”的主角会有各种听不懂别人的话也无法回答的“Dumb”（愚蠢）反映相似，不过新作中的“愚笨”主角并不是完全听不懂别人在说什么，只是稍稍显得有那么一点点儿傻呵呵的，引来的并不全是消极的结果，有时候甚至会带来好运。

■S.P.E.C.I.A.L.系统，针对不同属性的各个数值都有一个绘声绘色的描述名词。

名声和对话的关系

《辐射 3》中有一个因果报应系统（Karma），而没有系列前作的名声系统（Reputation），而新作中名声系统将回归，并与 Karma 同时存在，玩家的各种行动选择直接影响角色的名声，对于不同派系来说，不同的名声会影响 NPC 对待玩家的态度和方法，三大派系会视你为同党或敌人。名声加上 Karma，便能反映在游戏世界中“选择与结果”的冲击力。

可选的对话条目直接由技能、名声和 Karma 三项同时决定。《辐射 3》中，在一些需要“说服”对方的对话中，会有说服成功的几率直接显示在对话后面，通过 S/L 大法可以最终达到说服的目的，而《新维加斯》中则会在对话选择上做出更多的努力，你的技能等级直接决定说服的成功或失败，而不再是更高或更低的“几率”，成功和失败之后还会有不同的支线对话和剧情。

V.A.T.S. 和全新的近身攻击

避难所辅助射击系统（The Vault-Tec Assisted Targeting System，简称 V.A.T.S.）允许玩家将即时的射击游戏暂停下来，选择消耗行动点数（AP）对敌人的特殊部位进行进攻，攻击敌人身体的不同部位就是战术的关键所在。

新作中还加入了不同近战武器在 V.A.T.S. 中的特殊攻击动作，比如使用一支高尔夫球棒（9-Iron）进入 V.A.T.S. 时会出现“Fore”这个特殊攻击的选项，用球棒猛击敌人的头部让他倒在地上，这时你就可以尽情攻击他了。而带刺的拳套则可以发动上勾拳，照着敌人的肚子……嗷……

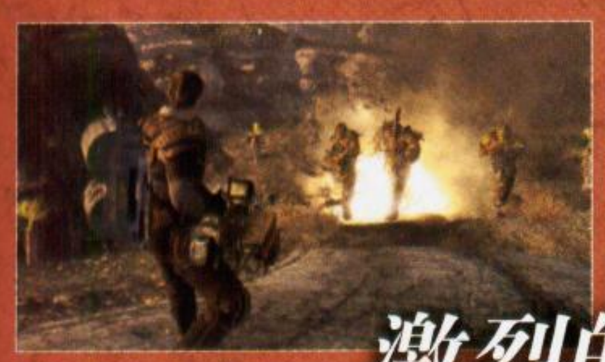
▲使用高尔夫球棒发动特殊近身攻击动作。

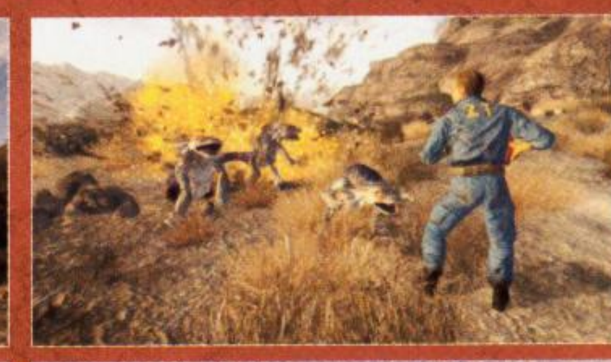
◀发动避难所辅助射击系统时游戏暂停，玩家可以选择敌人身体部位展开有针对性的进攻。

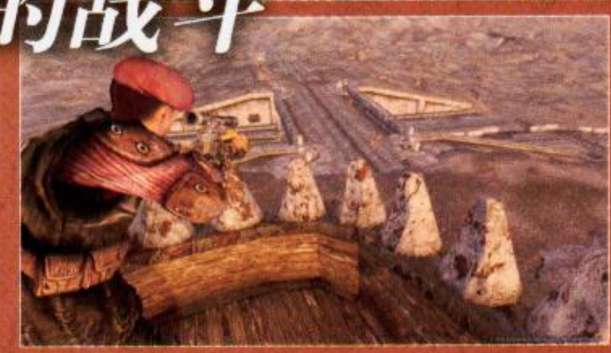
全新系统——武器改装

《辐射3》中通过寻找武器设计图纸和相应的物品来进行武器创造的系统会出现在《新维加斯》中，此外，新作还允许对现有武器进行改装，绝大多数武器都有至少一种的改装配件，比如加装瞄准镜、增加武器射速和变更弹夹容量等，每次改装还会改变武器的外形，玩家可以通过购买取得配件，也可以在废土之上找到一些。

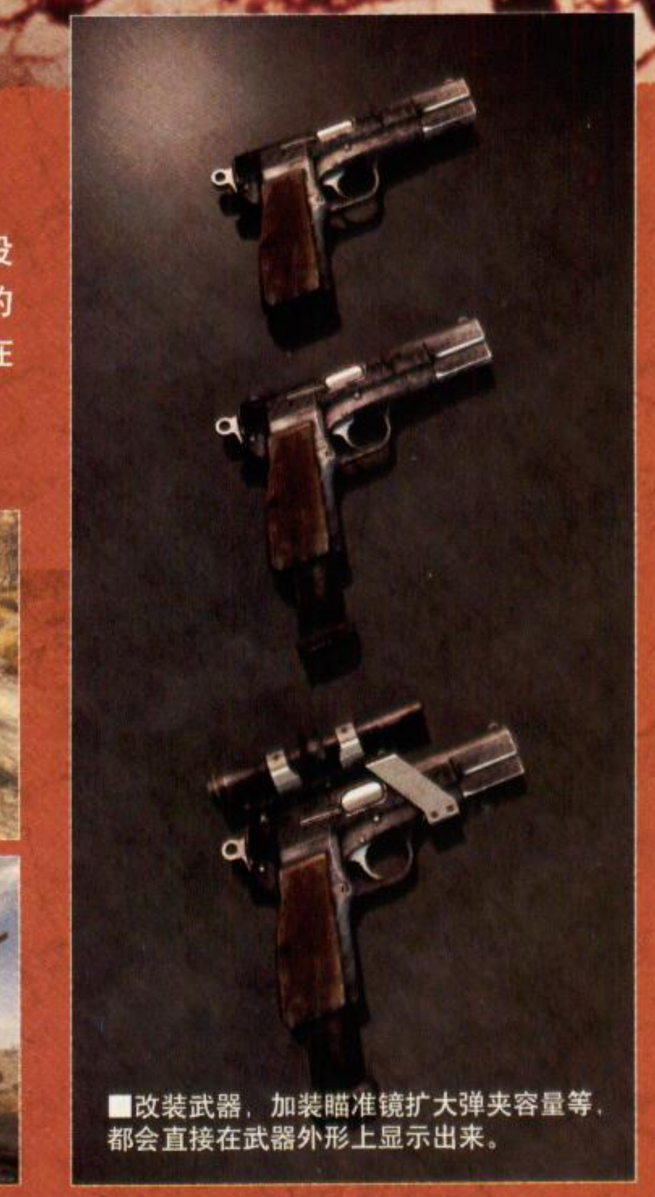
“《辐射》系列”经典的武器长矛(Spear)也回归了，玩家同样可以投掷长矛，在V.A.T.S.中瞄准敌人的头部，命中的话就将敌人的脑袋钉在附近的墙壁上。







激烈的战斗



■改装武器，加装瞄准镜扩大弹夹容量等，都会直接在武器外形上显示出来。

同伴控制

《辐射3》中可以带一个同伴（加一只狗）共同冒险，但是可选的战术并不多，而且需要和同伴对话才能制定他的最基本战术（近战还是远程）以及和自己保持的距离（跟紧点儿和离远点儿），交换道具之类的也是在对话中选择。新作则增加了一个全新的“同伴控制环”(Companion Wheel)，可以在游戏中随时打开，变更同伴的战术和行动规律，以及使用道具等命令，这让本作的战斗系统更加完善。

限定版

PS3、X360和PC版《辐射 新维加斯》都有相同的限定版，除了一张游戏光盘外，还有以下物品：

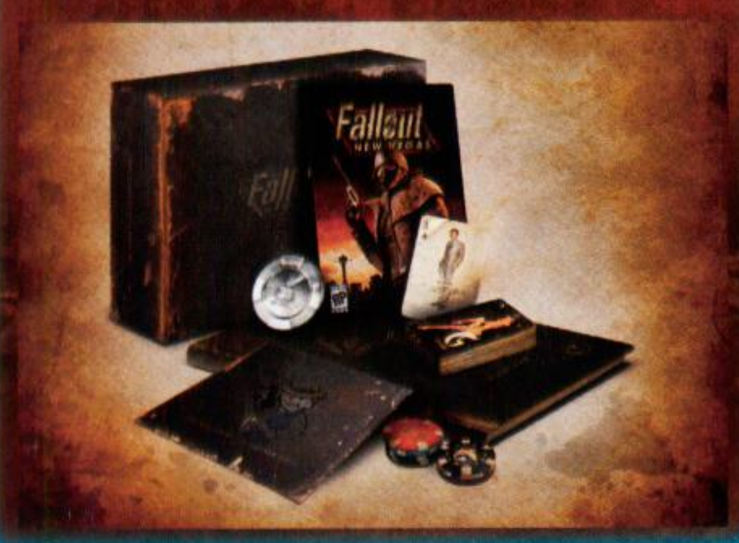
■“Lucky 7”筹码，总共7个，代表可以从维加斯赌场和莫哈韦沙漠找到的那些赌博用筹码。

■一套游戏主题扑克，每张扑克上面都有在游戏中会遇到的角色或派系的肖像图画。

■最高级的“Lucky 38”白金筹码。

■硬皮包装的绘本小说《All Roads》，讲述游戏中的一些角色的故事。

■收录《辐射 新维加斯》制作花絮的DVD。



核心模式

很多玩家反映《辐射3》的游戏难度稍低，而新作将加入一个核心模式(Hardcore Mode)，让玩家真正感受一下在废土上生存的紧迫感。游戏的整体难度大大增加，要求玩家设定更多有效的战术，对各种更贫瘠的资源合理分配。核心模式中增加游戏难度的特征为：

■普通模式下都是瞬间回血，也就是使用回复药品后生命值立刻回复，而核心模式中使用加血道具后，生命会随着时间慢慢回复。这就要求玩家更小心站位，思量使用药品的时机。

■玩家的肢体都会因为受到累计伤害较高而“残废”，使用回复剂就可以治疗肢体。但是核心模式中，则需要较高的医疗技能点数和回复道具(Doctor's Bag，这也是《辐射3》中缺失的系列前作经典道具)。

■游戏中的角色都有负重上限，大部分道具都有重量这一属性，超过负重上限就会导致移动变慢甚至无法移动。普通模式中，成百上千的各种弹药是没有重量的，而核心模式中它们也将拥有重量，这就让玩家很难携带更多的弹药，像迷你核弹这种弹药肯定重量了得。

■需要摄取足够的水维持生命，避免脱水死亡。

■需要摄取足够的食物并保持睡眠才能避免饿死和睡眠不足导致的能力下降。

文 S.K. 美编 木仙

SONIC COLORS

索尼克 色彩缤纷	SEGA	动作
多机种	ソニック カラーズ	日版
	预定2010年冬季发售 未定	未定
	对应主机为NDS及WII	

"《索尼克》系列"一直是SEGA的当家大作之一，在本次E3展会上SEGA公布了该系列的最新作——《索尼克 色彩缤纷》的相关情报。游戏分为NDS和WII两个版本在今年冬季发售，两个版本除了世界观一样外，画面和游戏内容都各有一些细微的差别，本次前线就为大家介绍本作在展会上所公布的新情报。

▶本作的主角还是我们熟悉的索尼克。

新要素"色彩力量"

本作的舞台设计在巨大的宇宙游乐园里，玩家要控制系列的主角索尼克在巨大的游戏场景中进行冒险。在关卡中存在不少被宇宙人抓走的外星生物ウィスプ（小精灵），小精灵拥有变成其他物体的特殊能力，如果能把小精灵从宇宙人手中救出，索尼克可以和小精灵互相配合，使用新的技能打通前进的道路。

▶在本作中新登场的伙伴小精灵。

游戏的玩法

从官方目前公布的情报看，小精灵拥有一种叫做"色彩力量"的特殊能力，能使索尼克变成其他物体打开道路。SEGA目前只公布了变成钻头潜入地下和变成激光在墙壁上反射两种能力。借助这些能力，玩家可以尝试之前作品中所没有的玩法。从官网的题头图能发现本作有很多不同的小精灵，究竟这些小精灵有什么有趣的能力，只有等游戏实际发售才能知道了。

■索尼克运用新能力"激光变身"前进

两个版本的区别

WII版 两个版本的最大不同点莫过于游戏画面，WII版以3D视角为主，画面风格和玩法都与近几年发售的系列作品类似，游戏的部分场景会在2D和3D画面中互相切换，争取最大程度满足玩家的视听感受。

▲WII版以3D手段描绘出本作的舞台，可以看出游戏的场景非常庞大。

NDS版 和WII版相反，NDS版是上下两个画面一起使用的俯视风格，而游戏玩法自然也变成传统的横版过关游戏，虽然画面让人有一种怀旧的感觉，但角色动作和视听效果则凝结了现代氛围的作风。

▲上下屏分别显示场景的上下部分。

▲利用一些机关可以让索尼克到达上屏中的场景。

©2010 Nintendo

杀戮的盛宴 现在开始！

近几年掌机上强调联机的游戏显然已经成为了市场的主流，因此有实力的大厂商都纷纷推出类似的原创品牌，希望在庞大的用户群中分一瓢羹。本次为大家介绍的是 Square Enix 在本月初才公布的一款原创作品，游戏无论是世界观还是人设都走的黑暗路线，至于玩法则围绕与主标题呼应的“核石”展开，光从游戏画面上看更像是“欧美风的怪物猎人”。

文 晴天 美编 NINA

核石之王	Square Enix	动作
PSP	ロード オブ アルカナ	日版
	预定2010年10月14日发售 / 1～4人	价格未定
	无对应周边	对应玩家年龄未定

玩家的使命

我们所处的是一个被“核石”力量保护的世界赫罗丁（ホロディン），不过正是因为核石拥有超越一切的力量，所以隐藏在世界中的黑暗势力也开始密谋夺取它的力量。第一次进入世界时，玩家就被赋予了“猎人”的使命，与各种奇形怪状的怪物战斗不仅仅是为了生存，也是在为正义的人们赢得更多的主动权，只有尽可能地削弱黑暗力量，核石才能得到确实的保护，继续维持整个世界的和平。

创建人物

和同类游戏一样，玩家可以自定义角色的外貌、声音等特征，打造更具个性的独有角色。而从目前公布的“人物创建画面”来看，Square Enix 充分发挥了其美术团队的优势，风格迥异的角色在第一时间就能牢牢抓住玩家的眼球。

▲男女角色的创建界面。

神兵利器

目前官方只公布了两种可在游戏中使用的武器：片手剑和双手剑。片头剑在攻击速度上有明显的优势，而且能够同时装备盾牌减少自身受到的伤害，非常适合新玩家选用；双手剑攻击范围广，但却有攻击速度慢的致命缺点，如果被动作灵活的敌人缠上会非常麻烦，最大的好处是一次性能对敌人造成更大的伤害。

©2010 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

护身法宝

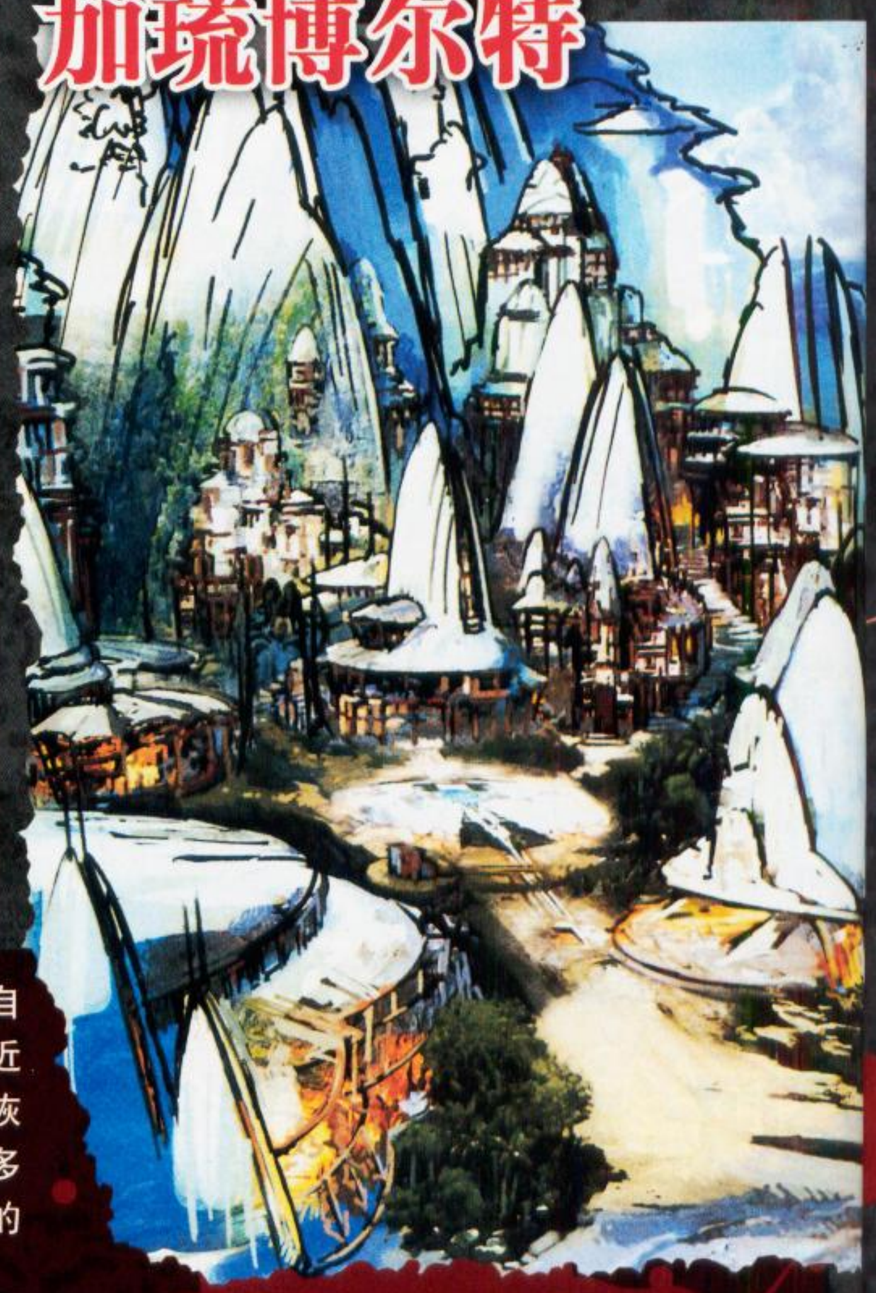
游戏中的防具不仅仅是增加玩家的能力，在某些程度上也是让人炫耀的一种资本。目前已知游戏中的防具分为头、身体、手腕三个部分，同时玩家还能装备一个饰品。

男性装备

女性装备

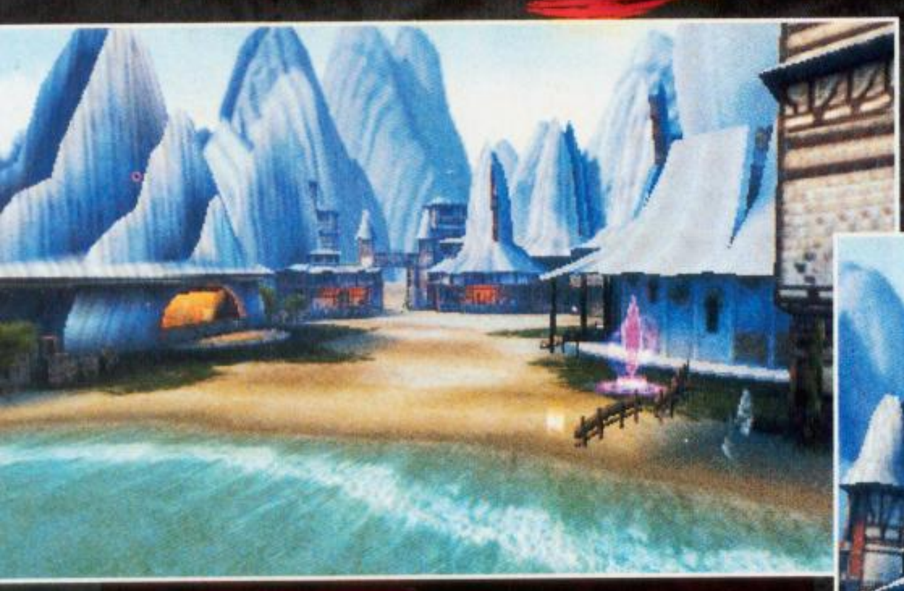
▶更换装备的界面非常简洁，是不是存在“套装”的能力加成现在还不得而知。

加琉博尔特



冒险的据点

位于大陆沿海的村庄，拥有得天独厚的自然条件和悠久历史。原本工商业发达，但最近却在周边出现了大量的凶恶怪物，最后为了恢复村庄以往的繁荣景象，管理者建造起了众多为猎人服务的配套设施，很快便吸引了大量的猎人聚集在此。



▲宁静的海滩边有类似传送石的物体。

▶村庄建筑的最大特色就是刻意吊高的屋顶，远看上去就像连绵不断的山峰一样。

锻冶屋

把消灭怪物获得素材交给管理员就能消耗一定的金钱打造出更实用的装备。

道具店

提供冒险时必要的回复和辅助物品，部分商品需要玩家收集特定的素材进行合成才会开始贩卖。

仓库

由于玩家自身能携带的道具数量有限，所以考虑将素材和一些非必须的物品放在这里也很安全。

玩家工会

接受难度不一的讨伐任务，完成后可提升玩家的任务等级。

工会大厅

联机游戏的重要场所，玩家可以在这里找到志同道合的伙伴，一起完成更有挑战性的任务。

特色鲜明的广阔场景

介绍完后勤设施后，我们也是时候了解江湖的险恶了。游戏中冒险的场景被分成了很多小的区域，玩家可以根据需要在它们之间切换，以发现新的敌人或收集素材的地点。除了以下介绍的两个场景，实际游戏中还有更多的地方等待着你的到访，而且将场景的所有区域都跑一遍似乎还会有特别的奖励，这难道就是所谓的“地图完成率”吗？

▲消灭怪物可获得素材强化装备，而把多余的卖掉则是资金的主要来源。

▶让人熟悉不过的采集点。虽然地图上会明显的标识出来，但移动时还是要记得多确认身边的情况。

炎之洞穴

流淌着岩浆，如炼狱一般的场景。高温的环境几乎很难让人呆上较长的时间，不过舍得冒险的话，说不定能发现珍稀的矿石。

凶残的怪物

作为各种任务的目标，怪物们在游戏中的命运肯定是最悲惨的，每天就要被人虐上几百次……除了平时在场景中徘徊的杂兵外，偶尔玩家也会遇到实力高出自己数倍的大型怪物，而这个时候建议大家“走为上计”，待集结好伙伴后再来讨伐。这样做对所有人都是件有益的事情，共同分享丰厚的胜利果实最重要。最后再提醒大家一句，本作中负责怪物设定的画师都有不小来头哦。

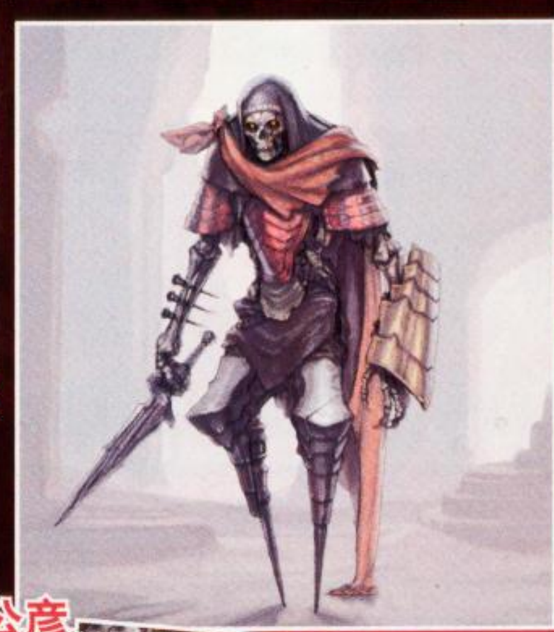
散兵游勇

哥布林战士 画师：轮くすさが

玩家最先遇到的初级杂兵，标志性的武器是木棒。

米诺陶洛斯 画师：仙田聪

神话中的牛头战士，手中巨大的斧头看起来很有杀伤力。



骷髅剑士 画师：藤坂公彦

从死亡之地苏醒的亡灵，就算你肉体已经消失还是会继续战斗下去。

大型怪物

炎神阿古尼 画师：天野喜孝

全身被火焰包围的神灵，最常用的攻击方式是团起身体滚动和挥动手臂。构成其身体的岩石是打造强力装备的必要素材，据说它能让持有者获得自由操纵火焰的能力。

龙神巴哈姆特 画师：皆叶英夫

拥有“龙王”的美誉，全身被如钢铁般坚硬的鳞片覆盖，比较常用的攻击方式是从半空中下压的体技。传说中它的鳞片能够反弹所有魔法，是让所有人梦寐以求的究级素材之一。

简单明快的战斗

▲必要时脱离战斗也能大大减少无谓的消耗。

◀根据玩家接触敌人的位置会对双方的初始状态造成影响。

游戏的战斗比较特别，虽然是在开放的场景中直接进行，但是当敌我双方接触后会在周围展开一个“战斗区域”，而玩家如果靠近边缘的红色区域一定时间则能脱离战斗。正式进入战斗后，玩家首先需要注意画面右下角的图标来选择适当的行动方式，它们分别对应□、△、×、○四个按键。

□：普通攻击。随着玩家武器熟练度的增加，能派生出更多的连续攻击方式。

△：技能攻击。同样是根据玩家的武器熟练度逐渐领悟。

○：魔法攻击。消费画面左下角的魔力槽发动效果各异的魔法。

×：防御，配合摇杆的不同方向可发动闪避。

终结技

在战斗中按下L键可以锁定需要攻击的怪物，而满足特定的条件后会直接发动威力巨大的终结技。

▲当画面中出现“FINISH BLOW”的提示后，按下提示的按键即可发动终结技。

▶极度血腥暴力的演出效果。

终极魔法

游戏中玩家并不只是一味地消灭怪物，而是可以通过一些特定的方式与它们建立契约。之后在战斗召唤出它们即可发动终极魔法，威力会根据当前队伍中同伴的能力总和来决定。

▲召唤时会出现怪物对应的卡片。

▶巴哈姆特标志性的攻击方式，拥有破坏一切的威力。

沙漠庭院

沙漠中惟一让人感到安慰的绿洲。庭院的残垣断壁似乎述说着多年前让人不堪回首的历史，在这里会发现意外的宝藏吗？

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

本次短波特别收录了三款强调对战乐趣的游戏，希望在漫长的暑假中和好友交流感情的玩家不妨多多关注一下。另外以人气动画为卖点的《轻音 放学后的演唱会》最近也放出了新的情报，除了传统的音乐演奏模式外，游戏中还特别设计了很多贴合人物性格的迷你游戏，相信只要是对动画有爱的玩家都会等着第一时间出手吧！

PSN与XBLA为很多才华横溢的游戏设计师与小型工作室提供了出人头地的舞台，著名华人制作人陈星汉就是PSN塑造出来的明星。今年E3展陈星汉公布了自己的最新作《旅途》，这是他又一次向大自然膜拜的心灵之旅。

PS3 《龙士传说 三位一体 零》近日公开了战斗系统更多的细节。玩家除了能在战斗中随时切换操作的角色外，在恰当的时机切换角色还可发动连携攻击和组合技，并通过累积特殊的计量槽使用威力更加强大的终结技，对敌人造成毁灭性的打击。另外游戏中不同的关卡会根据玩家所使用的能力改变攻略的路线，例如玩家破坏墙壁或使用冰冻魔法冻结水面会发现新的道路等，大大丰富了关卡的收集要素和重复挑战的价值。

多机种 对蓝色小刺猬情有独钟的玩家们在今年冬季又能玩到“《索尼克》系列”的最新作《索尼克 色彩缤纷》了。游戏将会同时在Wii和NDS上推出，其中Wii版采用3D画面来讲述索尼克在游乐园中经历的冒险，NDS版则是传统的2D卷轴过关。副标题“色彩缤纷”在游戏中其实是指代索尼克新的变身能力，在满足特定的条件后，索尼克可以变成激光射线在场景中高速移动，部分情况还会用到反射等原理，而钻头形态具有很强的破坏性，能发现正常情况下无法找到的新道路。

PSP 即将发售的《初音未来 女歌手计划2nd》中会追加全新的“Extreme难度”，绝对能够满足在前作中意犹未尽的玩家。前作中颇受好评的“自定义房间”不再只是初音独享，游戏中所有出现的角色都会有自己的房间，而玩家则可以通过布置房间或利用联机功能互相拜访触发特殊事件。当然整个过程中不能对角色直接进行操作这点还是让人有些遗憾。

紧急速报

轻音 放学后的演唱会

PSP 音乐 ■けいおん！放课后ライブ！！ ■日版 ■SEGA

预定2010年9月30日发售

要说《轻音》是目前人气最旺的动画新番，恐怕也一点不过分。在SEGA的协助下，这部以“萌”与“音乐”为卖点的动画成功获得游戏化，目前已经确定发售日为9月30日。游戏推出的同时还将有包括PSP配件在内的各种周边随之上市，“轻音迷”请从现在就开始做好准备吧！ [文：九兵卫]

▲玩家的演奏满足一定条件，轻音部成员便会“情绪上升”，此时画面会给出特写。

◀不同成员间的演奏会有一定变化。

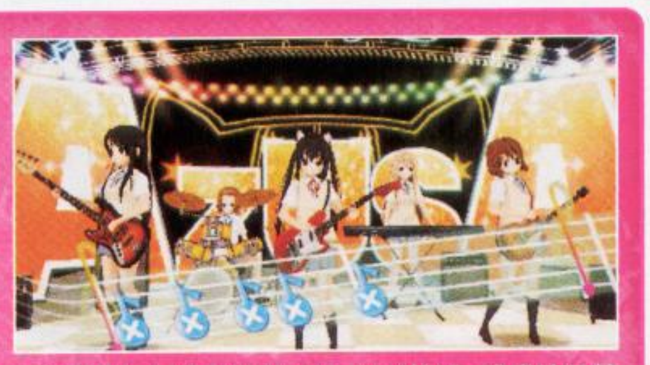
音乐的节拍

本作以是一款传统的音乐游戏，演奏过程中玩家只要根据节拍输入屏幕下方的音符即可。由于是乐队演奏，因此即便是同一首歌，不同的成员使用不同的乐器所演奏的内容也是不一样的，可玩性很高。

目前官方已确认游戏可以通过无线联机支持5名玩家同时游戏，届时拉上朋友组建一支自己的“乐队”想必也是非常有趣的哦！

多彩的舞台

虽然本作收录的具体曲目还未公开，但从目前已有的情报来看，游戏应该会囊括动画中的大部分曲目，包括《ふわふわ时间》以及两季的全部OP和ED等等，目前FANS更期待的是本作是否会加入原创新歌；另一方面，游戏中演奏的舞台也非常华丽，不仅包括部室、礼堂以及海边这些原作中的场景，还有全新的梦幻舞台在等着玩家，例如下图中写着巨大“AZUSA（梓）”字样的特别舞台。



▲舞台背后写着巨大的“AZUSA（梓）”，难道这是梓喵的专用舞台？（笑）

▲该场景中笔筒让人想到那首非常好听的《毛笔～圆珠笔～（ふでペン ～ボールペン～）》。

收集道具与服装

以不同的评价完成歌曲的演奏，玩家还能获得各种道具的奖励，每个角色的特殊服装、装饰品以及各种小道具都可以通过这种方法来进行收集。完成收集后，玩家便可以给根据自己的喜好给各个角色搭配服装与饰品，充分体现个性的魅力！

▲完成曲目时的评价越高，就越能得到稀有的道具奖励。

▲收集到的服装可以随意在游戏中更换。

▲海边的场景可以看到轻音部员的泳装造型哦！

■到了晚上，小唯就会呼呼大睡。

▲将礼物送给成员，她们会有不同的反应。

▲得到了响板，小唯要求梓喵和她一起敲打。

轻音部的日常

在官方最新公布的游戏画面中，Q版的轻音部成员集体登场！这些可爱的形象将出现在本作的菜单画面中，虽然玩家无法亲自控制这些角色，但不同的场景内，轻音部的成员会随性地进行自由活动。经常观察轻音部的日常，玩家就能发现很多让人忍俊不禁的故事！不仅仅是观察，玩家还可以将道具作为礼物送给这些角色，与她们进行各种有趣的互动，满足一定的条件，轻音部的成员之间也会触发特殊事件。

轻音部，放学后不见不散！

电脑战机 强势出击

[文：晴天]

X360 动作射击
■电脑战机バーチャロン フォース
■日版 ■SEGA
预定2010年内发售

本作是移植自2001年便在街机上大放异彩的“《电脑战机》系列”。和大多数街机转战家用机平台的游戏相同，游戏除了保留街机版的全部内容，并通过Xbox LIVE完善的网络环境构筑新的对战平台外，更吸引家用机玩家的自然是内容充实的单机模式。甚至在玩法上也比目前最新的街机版“有过之而无不及”。

更完善的网络模式

因为游戏支持Xbox LIVE的强大网络，所以通过网络联机的方式，玩家不但能够体验到街机版原汁原味的“2对2组队战”，最大支持4人的对战和协作模式也允许玩家和好友一同挑战更高难度的任务，场面的华丽程度得到大幅提升。

◀ 想体验更多玩家参与的战斗就不能错过家用机版。

▶网络模式中加入了全新的“队长战”，只要率先击破对手的队长单位就能获得胜利。

◀ 如果你只拥有一台主机也不用担心，连接四个手柄就能享受到分屏战斗的乐趣。

单机任务模式

■为了方便玩家确认当前目标，任务全程都有语音和画面提示。

和街机版强调“对战”的主题不同，任务模式会要求玩家在限定时间内完成一些特殊的目标，最后根据完成情况获得数量不等的奖励。另外该模式还收录了系列至今为止最庞大的机体数量，总计91台，光是想收集齐所有的机体估计就得花上不少的时间。在街机版中就已经相当完善的“僚机AI育成系统”同样会在家用机版中登场，通过选择不同的成长和战术倾向，即便是没有好友协同作战，僚机的表现也一定不会让玩家失望。

▶僚机在战斗中会起到相当重要的作用，所以如何培养对玩家来说也是个不小的挑战。

◀战斗时玩家可以利用身上四个不同部位的武器进行攻击，充满了尝试与组合的乐趣。

家用机上的机甲对决

龙珠 黑暗对决

[文：脆薯条]

龙珠的热血格斗再临

PSP 动作
■ドラゴンボール タッグバーサス
■日版 ■NBGI
预定2010年9月30日发售

继次世代主机版的《龙珠》之后，本次NBGI把目光投向了掌机平台。这款《龙珠》支持4人对战，包含的作品阵容也格外强劲，登场的角色多达70位，各位比较熟悉的大反派人造人19号、人造人20号，以及弗利沙等等将悉数登场。全新的系统也将充分体现出4人同时对战的乐趣。

让人怀念的角色

额外追击

将敌人打飞时可以进行追击，这是游戏的精髓所在。而本作中的追击系统支持两人同时追击，这样效果会大幅强化，给予敌人巨大的伤害。

▲额外攻击还能从空中“击落”对手，随后继续施展连续技。

■当同伴倒下时马上使用仙豆即可让他复活。

仙豆

我想玩家以前有玩过《热血格斗》的话就会非常熟悉，仙豆在开战时只有1个，而且是两个人共用的。仙豆不仅仅可以回复HP，在玩家或NPC被击倒时还能帮助你迅速复活重返战场。所以当干掉一个敌人后千万不能掉以轻心，说不定敌人马上就会使用仙豆复活。

强化攻击

由于本作支持4人同时对战，所以游戏中新增加了一种攻击方式用于同时对付2人。强化攻击的速度虽然慢，但范围极大，对前方135度的范围内都有攻击判定。而且一旦中招的话立刻进入硬直状态。

■强化攻击在战斗中往往是反败为胜的关键。

作战指令

类似于“《传说》系列”中的作战命令，作战一共分为“集中”与“分散”两种。下达“集中”指令后，NPC就会跟着玩家一起行动，在玩家连招完毕后NPC还会自动进行追击以填补间隙；而“分散”指令就是要让NPC1对1单独作战，同时也方便玩家与敌人进行1对1单挑。

▶同时攻击的威力巨大，而且一下子就能踢飞对手。

◀ 1对1单挑，胜负取决于玩家的个人技术以及角色的强弱。

天空机器人 形态多变 乐趣无穷

NDS ■ソラロボ
动作角色扮演 ■日版 ■NBGI
预定2010年内发售

作为CyberConnect2创社15周年的纪念作品，游戏公布之初就以华丽的制作阵容，兽人与机械的特色设定吸引了不少玩家的眼球，而发挥NDS极限画面表现机能的噱头更是让人对游戏的实际表现充满期待。继上次公布了主要角色和游戏方式后，这次的短波将为大家解析游戏系统上的创新之处，因为要让我们的主人公变得强大就全靠它们了。

自由变形的机体

游戏中主人公能够操作的机器人并非只有一种。随着剧情的推进获得新的机器人后，主人公与它们进行合体不但能使用一些特殊的攻击方式，合理利用机器人的变形功能还能衍生出很多新的战术和解谜方法。

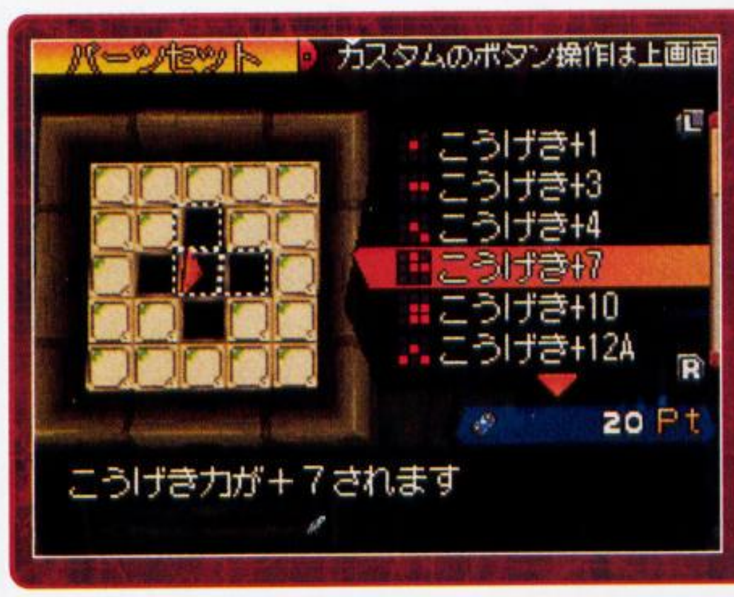
新机器人 ダバーカMK2

初始形态下能够使用强力的投技，只要尽量和敌人保持距离就能获得进攻上的优势。

■手臂能够自由伸缩的形态，可抓住远处的敌人或特殊目标。

■重视防御力的形态，双臂盾牌形状的防护罩能够大大减轻自身受到的伤害。

■强调速度的形态，能够快速在场景中移动，以回避敌人的追踪型攻击。



强化机器人

游戏中要提升机器人的能力需要使用到各种芯片，而在装载芯片前玩家需要消耗特定的点数激活嵌入芯片的位置，然后再将不同形状的芯片在5×5的方格中随意摆放。是照顾能力加成，还是强调嵌入更多的芯片，都需要玩家仔细考虑才行。

◀能力越强的芯片占据的格数越多。

无线联机模式

进入游戏的无线联机模式可以下载新的任务或参加“竞速比赛”获得各种奖品。下载任务目前官方还没有给出具体的发布时间，主要的内容则是解决主线流程中的一些疑点，或让玩家对某个角色拥有更深的了解；“竞速比赛”最大支持4人同时进行游戏，玩法有点类似《马里奥赛车》，整个过程中玩家可以使用场景中的道具或机器人本身的能力对对手进行干扰，最终获得优胜的玩家可以在主线流程中使用特殊的稀有奖品。

[文：晴天]

▲下载任务中会有很多隐藏情节，便于玩家了解各角色间更深层的关系。

◀要参加“竞速比赛”首先需要在主线流程中获得不同机体对应的“飞行芯片”。

屠杀之心EXA

[文：奈落]

PSP ■カルネージハート エクサ ■日版
动作角色 ■ARTDINK ■预定2010年10月28日发售

ARTDINK出品的“《屠杀之心》系列”历来有着不少忠实的拥趸。在《屠杀之心》的世界中，机器人被叫做OverKill Engine，简称OKE。游戏区别于其他机器人模拟战略游戏的地方是：花在设计机器人行动上的时间和精力更长更多。

设计机器人的步骤

① OKE的设计画面，首先是物理外形的设计，也就是说机体硬件的设计，为心爱的机器人设计各种装甲和武器。

②为机体设计徽标LOGO，不但可以设计图案的细节，连贴在机体的哪个位置也能根据喜好设定。仔细看图的话便能发现，可供调整的细节非常丰富。

追加要素

在最新作中，设计OKE战斗思考的芯片加入了按键设定，从而在以往的自律型之外，又加入了操纵型机器人。不仅如此，游戏的网络模式还支持最大六人的联机模式。联机模式可以选择场地和胜利条件，甚至还能指定使用的芯片种类以及战斗规则等等。让玩家在自己创造的环境下自由自在的享受游戏。

▲系列的乐趣根源就是机器人的软件即芯片设定了。就像搭建积木一样，把各种芯片搭建在机体身上，让机体在战场上拥有更好的表现。

战斗解说

《屠杀之心EXA》的战斗采取敌我双方三对三的格局。在联机模式下可以允许一名玩家操纵一架机体，最大六人同时作战。根据自定义规则的不同，也可能由一名玩家同时担当一架以上机体，但不只能操纵一架，其他由AI控制。

操纵OKE

系列以往的作品在正式开战之后就不能再控制机器人了，玩家变成观众远远观看战斗。本作中增加了OKE操纵芯片，根据战场的形势玩家可以通过按键转变OKE的战术，从而达到操控OKE的效果。

バトルアリーナで戦う相手を選べます。
戦う相手ごとに得られる戦績ポイントが異なります。

战场模式

本作中玩家可以自由在“战场模式”中战斗，在这里和众多地方的机体战斗获取战绩点数，再利用它购买部件和强化装甲，最后回到这里挑战更难的敌人。而且不仅仅是部件升级，就连本篇中无法出现的战斗场地也可以在商店里购入。

动画编辑模式

游戏中可以选择将战斗动画保存起来，再将保存的动画以各种方式编辑，系统提供了五种镜头角度以供选择，玩家可以最大程度地发挥想象编辑出属于自己的热血机器人对战物语！之后输出的的画面可以选择三种质量，并保存在PSP的记忆棒中。日后不仅可以随时用PSP播放欣赏。更可以上传到专门的网站以供同好们相互赏玩学习。

新感觉的机器人对战

重铸经典，调查神秘UFO事件

幽浮

X360 主视角射击 ■X-COM ■美版 ■2K Games 预定2011年发售

早在1990年代初，Microprose公司推出了一款PC的战略游戏《幽浮》，深受玩家喜爱，是战略游戏历史上的经典。后来Microprose关闭，《幽浮》这个商标辗转落入Take-Two之手。Take-Two旗下的2K Marin完成了《生化奇兵2》之后，紧接着开始制作崭新面貌的《幽浮》，这次不再是战略游戏，而是变成了FPS。

UFO事件

游戏故事发生在假想的1950年代，那时的美国开始大面积发展城郊居住区，形成了洋楼、草坪与白色栅栏的典型居民区景致，同时阴谋论开始兴起，关于不明飞行物的报道引起民众的广泛关注。XCOM是一个秘密的政府部门，这个名字是"Extraterrestrial Combat"（外星作战单位）的缩写，专门负责调查UFO目击事件，他们长期秘密进行与外星人的战斗，拯救被抓走的平民，同时对外星人进行研究，并根据研究结果开发出强力武器。玩家扮演的就是XCOM的一个高级官员威廉·卡特。

▲整个小镇的居民已经被黑色粘性物形态的外星生命吞噬。

任务抉择

XCOM的总部位于一个外表平平无奇的飞机棚里，里面有几十个人专门负责接电话，而市民打来的UFO爆料电话就是玩家的任务之源。女助手安吉拉会向卡特提供任务简报，并且提供建议，然后玩家可以在XCOM总部墙壁的美国地图上选择任务。任务的种类非常多样，有拯救任务也有特殊任务，你可以自由决定任务的完成顺序，你的选择将会影响故事的发展，使其走向不同的主线。比如当你完成了一个任务，很可能就不会有另外一个任务发生，任务选择会对后面的剧情产生很大的影响。即使是毫无影响的分支任务，完成后也会获得外星人的能源物质Elerium，这种物质可以在强力实验型武器中使用。

▲助手安吉拉会提供任务简报，然后在后面的大地图选择任务地点。

外星武器与三人组队

在XCOM总部，有一个专门研究外星科技的顶级科学家Mal，游戏过程中，他会不断开发出更强的新武器，某些特殊的外星人只有特定的武器才能消灭，通常要玩家将外星人的信息收集回来之后，由Mal开发出克敌的武器，才能真正地将外星人消灭。带上武器后就要出发到任务地点，游戏中多数时候并非单人行动，同时可以携带两名AI控制的伙伴。玩家要根据任务特点选择具有不同能力特色的伙伴，与伙伴的合作也会影响到自己的能力成长。

［文：阳光成员 清国清城］

▲助手在任务中有可能死去，并对故事产生很大的影响。

▲要使用特定的武器才能消灭外星人。

旅途

PS3 动作冒险 ■Journey ■美版 ■thatgamecompany ■发售日未定

华人制作人陈星汉的作品享誉全球，他的最新作《旅途》仍然是一款PSN游戏。本作的设计理念围绕"3A"，即Abstract（抽象）、Artistic（艺术性）和Accessible（易上手），目标是表现出多数游戏都无法表达的情感。本作也是thatgamecompany首次制作带有网络多人模式的游戏。

陈星汉想要在本作中表现出来的是一种人类在大自然面前的渺小感，在《旅途》的开始，眼前绵延开来的沙丘就给人以浩瀚与孤寂感。主角是一个穿着斗篷、造型有些抽象的人物。游戏中使用六轴手柄的动作感应功能移动镜头，左摇杆移动人物，还有一个专门用来唱歌的键。茫茫的沙丘会和海面一样泛起波浪，你可以像冲浪一样在沙丘上滑行。在旅途中会碰到一些石头，触碰之下将会发出亮光。某些石头上有一些象形文字，通过这些线索可以逐渐了解本作的故事，所有的故事都是通过画面来讲述，没有任何台词。

场景中有一些漩涡一样旋转的碎片，它们就相当于金钱，而且还可以让主角具有飞翔的能力。此外还有一些悬浮的平台，会将玩家带到太空船一样的建筑里，在里面有布料搭起来的桥，继续往前会发现闪光的雕像，通过雕像可以知道旅途的下一站。

本作最特别的地方就是网络模式。联网之后，冒险途中会碰到其他玩家，每次最多碰到一个，你可以与对方一起旅行。由于没有聊天功能，所以只能用唱歌键来进行情感交流，这种交流方式避免了文字或语音聊天对游戏氛围的破坏。你可以与对方成为朋友，也可以将其视为敌人。

［文：星夜］

陈星汉的心灵之旅

■游戏氛围充满了孤寂感和神奇感。

■在你的"旅途"中将会经常问自己："我是谁？我在哪里？"而本作就是要寻找这些答案。

■在这样孤单的世界里碰到另一个玩家，将会是一种神奇的邂逅。

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

持续的高温让人心情烦躁，足不出户躲在空调屋里虽然能避免阳光暴晒，但是久不透气也会心烦意乱，偶尔出去逛逛，别热得一身大汗，但也让身子舒展舒展，皮肤透透气，额头渗出几滴汗水之后，回到家叼着一根雪糕，享受那种“苦尽甘来”的转折的快感。玩游戏也差不多，时常体验一下各种不同风格的游戏，说不定哪款看似不起眼的游戏就会成为你今后日子里的最爱，就算“屡战屡败”，重回自己熟悉的那片领域之时，也会倍感温馨。

黄金珍藏×0　热血推荐×4

白骑士物语 光与暗的觉醒

热血推荐

推荐玩家人群

●日式角色扮演游戏爱好者。●想找一款游戏来打发大量时间的人。●时间资金都不充裕但注重在线体验的人。

总分 25

■超值的免费PS3在线大作。

纱迦

1代经过数次更新之后，游戏系统已经有了相当大的改善，这次的2代在1代的基础上进行更大的订正，使得游戏的玩法更加有趣。

单机部分游戏只增加了少量新地图，玩过1代的玩家会觉得新鲜感欠缺。不过由于系统有了全面调整，踏上走过无数遍的道路时依然有新的感动。单机部分还增加了赏金首、住民依赖、异界等全新要素，能带剧情人物做联机任务也是一大改进。这些设定都让游戏的单机部分更加精彩。

在线部分的要素同样比1代多了不少，不再像1代那样打起来那么单调。老任务全部保留这点令人吃惊，而且全部有了细致的调整。除了一贯的合成装备，这次又加了自创骑士的装备，这势必会耗去玩家更多的时间。经过重新调整后的职业更加平衡，装备能力的调整使得1代那种满眼皆是的校服不再流行，这些都是2代好的改进。

不过2代对玩家的限制更多，GR影响等级，等级影响装备。更高的GR等级意味着要刷更多的时间，希望Level-5能像1代那样勤于更新。

奈落

游戏附送了一代的全部内容，又把画面和系统做了优化、调整。本身加一起就很长的两作流程，再加上在线部分的无限时间，真可谓一款厚道的游戏。作品本身的画面和故事都是非常王道的日式RPG路线，游戏的结构和流程平淡中透露着制作组拿捏王道RPG的功力，凭这一点就值回票价。缺点也很明显，在线模式虽然做了调整，也难逃网游刷装备的路线，再加上这次在线模式“日服限定事件”，也让不少人打起了退堂鼓。新的地图没有预想中多，也让老玩家有些许不满。

九兵卫

本作是《古之鼓动》时隔一年多的续作，不仅彻底补完了前作遗留的未解剧情，也修正了包括画面与系统在内各种的要素。虽然游戏收录1代的完整单机流程比较讨好新玩家，但联网模式限定日服的设定也让很多因初代使用港服账号而必须从头来过的老玩家欲哭无泪。当然，游戏的特点也和前作一样明显，自定义的主角、巨大无比的场景、魄力满点的白骑士战斗等等都令每一个玩家感到兴奋。尽管单机部分的难度略有上升，但装备以及能力成长却与联网模式结合得更加紧密了。

■PS3■BD-ROM■Level-5■白骑士物语 光と暗の觉醒■角色扮演■2010年7月8日■1～6人■无对应周边

苍翼默示录 连续变幻

热血推荐

推荐玩家人群

●喜爱剧情派的日式游戏玩家。●追求华丽连技的2D格斗饭。●喜爱日式唯美人设的玩家。

总分 25

■再燃2D格斗的华丽之魂。

九兵卫

游戏比去年的家用机版前作增加了两名街机版新人以及一名原创角色，可用人物一下子增加到15名。全新剧本的故事模式，加上新增的教学模式、挑战模式以及军团模式，本作的丰厚程度远远超出玩家的想象。而在格斗系统本身，新作在追求华丽的同时更注重角色的平衡性，严谨却又不失爽快感。

奈落

相比前作，本作的画面虽然并没有太大的变化，不过依然对得起最华丽2D格斗游戏这个称号，新追加的角色以及即将推出的DLC人物无疑是家用机版最大的亮点之一，而对于初心者来说，本作新增加的教学模式以连技挑战模式相信可以快速帮他们脱离初学者的水平，但是游戏的达人之路依然漫长艰辛。

纱迦

本作属于起点不高，但颇具研究深度的格斗游戏。即便如此，新作还是加入了方便新人练习的教学与挑战模式，可谓贴心至极。家用机版最大的亮点除了网络对战，原创的故事模式也令人称赞，庞大的支线与剧本远远凌驾与其他同类游戏。目前新作已确定会在DLC中加入新的可用角色，非常值得期待。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Arc System Works■Blazblue Continuum Shift■格斗■2010年7月1日■1～2人■无对应周边

太鼓之达人DS 妖怪大决战

热血推荐

推荐玩家人群

●想要放松身心的男女老少。●对可爱造型没有抵抗力的人。●动画游戏音乐中毒患者。

总分 24

■咚！咔！太鼓夏日祭！

九兵卫

不知不觉，NDS版的《太鼓之达人》已经出到了第三作。除了加入了众多以初音的《メルト》为首的新歌，新作中原创RPG模式也堪称系列最强，几乎可以看成是一个独立的游戏。以往NDS版收录的曲目数量相对较少是惟一缺憾，不过由于新作对应官网的密码更新，相信将来会有很多新歌加入。

雷电

加入了角色扮演要素的音乐游戏给人一种别样的欢乐感，将按照谱面完成的节奏打击转化为对敌人肉体的打击，将以往随着音乐翩翩起舞的背景角色转变为自己和敌人的攻击动画，顿时让“死板”了无数年的节奏型音乐游戏活了起来。而本身作为音乐游戏的核心部分自然也保持了历代的高水准。

八重樱

本作首次在剧情中引入了传统RPG元素，玩家可以操纵着太鼓在大地图上自由展开冒险，打倒敌人后可获得经验值升级，还能随着战斗的推进更换强力装备品，这些崭新的改变都为这款传统作品增添了更多乐趣。此外像初音、偶像大师这些宅人们的最爱也现身曲目当中，叫人无法不沉迷。

■NDS■卡片■NBGI■太鼓の达人DS ドロロン！ヨーカイ大决战！！■音乐■2010年7月1日■1～2人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

小小大赛车

推荐玩家人群

●对卡丁车游戏有爱的玩家。●动手能力强的3.0时代玩家。●仅仅分享其他玩家的创作也能乐在其中的人。

热血推荐 总分 24

■赛车游戏中的《小小大星球》。

■PS3■BD-ROM■SCE■ModNation Racers■竞速■2010年5月26日■1～12人■无对应周边

脆薯条

采用《小小大星球》引擎制作的本作继承了《小小大星球》的一切创意元素。游戏方式虽然就是普通的《马里奥赛车》类型，但由于游戏始终贯彻创造、分享、游玩的GAME3.0理念，使得本作成为一款创意无限的神奇游戏。拥有PS3且又喜爱大乱斗类赛车游戏的玩家可要关注起来了，而且还有中文版可选。

雷电

表面看是一款《马里奥赛车》类的卡丁车游戏，而“小小大”的创作、分享理念将本作的核心完全推向了一个不同的方向，自创赛道这种事情简单而又乐趣十足，设计出各种陷阱与奇思妙想的小“机关”让人乐此不疲。而游戏本身的手感也不错，欢乐轻松的游戏氛围正好适合朋友之间的感情交流。

胜负师

本作脍炙人口的译名是出于对3.0理念的延续，但其创造乐趣并不在关卡，而是在自定义角色上，其自由度之高令人乍舌，几乎所有的游戏动漫人物、真实世界的名人都可以在这款赛车游戏中被创造出来。单机模式设计用心而出色，绝不缺少挑战性和耐玩度，只是读盘速度令人十分纠结。

闪电十一人3 世界的挑战

推荐玩家人群

●对新形态角色扮演游戏有爱的玩家。●热衷于收集和育成要素的玩家。●喜欢乱斗体育类游戏的玩家。

总分 23

■超次元足球游戏。

■NDS■卡带■Level-5■イナズマイレブン 世界への挑战 スパーク/ボンバー■角色扮演■2010年7月1日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

奈落

作为系列的老玩家，本作给我的感觉只能算是一般。虽然游戏的整体素质没有给L5的招牌抹黑，但几乎没有新意的系统让人实在无法感到厂商的诚意，新添的剧情人物的实力也不如前作有存在感，更过分的是游戏宣传的双版本的内容几乎没有差别。如果制作小组不加把劲，估计很难再让玩家对续作掏钱。

脆薯条

本作类似FC平台的《天使之翼》，在比赛中玩家可以使用各种大魄力的必杀技进行游戏，爽快感十足。新加入的系统“必杀阵型”和“连锁射门”使游戏的难度相比前作更低，从游戏中期开始都可以利用这两个系统在自己的半场直接突破对手防线射门得分，导致游戏后期的进攻战术过于单一。

晴天

由于卡带容量的增加，游戏中收录的动画和各种必杀技演出都有大幅增加，更容易让人找到热血的感觉。系统方面和前两作的区别不大，新增的“必杀战术”能有效弥补角色的弱点，对玩家所使用的战术会产生很微妙的影响。分两个版本推出鼓励玩家联机互动，收集和育成要素还是一如既往的丰富。

除暴战警2

推荐玩家人群

●喜欢自由探索的玩家。●有严重收集癖的玩家。●喜欢挑战小游戏的玩家。

总分 21

■闯荡充满异型和犯罪的都市。

■X360■DVD-ROM■Microsoft Game Studios■Crackdown2■动作射击■2010年7月6日■1～4人■无对应周边

脆薯条

本作刚上手时给人的感觉一般，画面比较粗糙。不过随着任务的逐渐深入和自身等级的提高，游戏的真实面貌就会展现在玩家面前。十几种类别的任务，上千个项目的收集要素，庞大的可探索区域等等，都会让玩家找到乐趣。游戏的多人游戏模式值得玩家体验，场面非常热闹。

纱迦

游戏一开始给人的感觉就是无画面、无剧情、无音乐，相比《GTA》来说可谓是相当粗糙的一款游戏。不过后期丰富的收集要素为本作加分不少，可以使用的武器和载具也十分的丰富，算是游戏平庸之中的亮点吧。总的来说，本作是喜爱《GTA》这类游戏的玩家可以一试的作品。

雷电

作为沙箱游戏，本作不以《GTA》那样丰富的剧情为卖点，而是更直接地将玩家丢到游戏的世界中立刻开战，无需思考的核心射击环节为玩家提供那种简单的游戏乐趣，收集要素也很丰富。可惜的是游戏本身过于粗糙，场景、任务严重重复，城市巨大却没有那种让人沉浸其中的亮点。

牧场物语 双子村

推荐玩家人群

●想体验牧场悠闲生活的玩家。●想找款掌机游戏来解决空闲时间的人。●对本系列有兴趣但从未玩过的人。

总分 19

■乐趣有限的牧场生活。

■NDS■卡片■MMV■牧场物语 ふたごの村■模拟经营■2010年7月8日■1人■无对应周边

晴天

游戏最大的问题就是两个村子和玩家的互动非常有限。数量和台词有限的NPC总让人感觉另一个村子就像是刻意加入的，很难找到新鲜感。牧场的经营和探索部分保持了系列一贯的设定，但没有新增农作物和动物，经典的“恋爱候补”也没有官方宣传的那么多人物可选，着实让人失望。

纱迦

和最近的几款系列作品相比，本作的回归味道比较浓厚。游戏节奏稍慢，让人可以静心体验游戏。系统非常容易上手，适合初学者加入。两个村落两种风格的点子比较新颖，畜牧和农耕分开的做法比较少见。可以接收村民委托比较有意思，而且对话也设计得非常生动，可惜重复率太高，很快就腻了。

雷电

该系列在NDS上一年一作似乎已成惯例。本作的基本系统和系列作品没有较大出入。玩家要在蓝铃村和此花村中选择一个村落作为自己的根据地，并逐步扩建自己的农场。此外游戏还添加了任务系统，玩家不能只顾着发展自己的农场，在照顾农场之余还要完成各种任务使两个村落的居民重归于好。

九十九夜II

推荐玩家人群

●割草式游戏的爱好者。●没有什么时间的休闲玩家。●成就饭。

总分 17

■落后于时代的割草游戏。

■X360■DVD-ROM■Konami■NINETY-NINE NIGHTS II■动作■2010年6月29日■1～2人■无对应周边

纱迦

单机部分实在令人不敢恭维。招式的平衡性太差，关卡流程过长，检查点又过少，完全是逼着人从最低难度开始打起，反复通几遍关。不过游戏可选择的角色数量太少，关卡还有重复的，实在让人缺乏反复挑战的动力。本来很感兴趣的LIVE合作也单调得让人无语，偏偏还关系到不少隐藏要素。

ACE飞行员

和1代相比，2代与其说是进化，倒不如说是变化，游戏系统与1代可以说毫无联系。画面素质平平，场景设计单一，设计者好像把精力全部放到剧情上了，偏生这剧情还让人生厌。游戏的普通招式过少，过分强调技能，有了逆天技能之后游戏毫无平衡性可言。收集要素虽多，但完全不能构成吸引力。

九兵卫

总共只有5名角色，角色之间差异不大。而且本作强调的是技能运用，而技能又是共通的，这使得每个角色玩起来都感觉差不多。尽管角色数量如此之少，游戏对于角色服装和武器造型的设计依然偷懒之极，不得不说这是一款没去用心制作的游戏。日版机不能显示血腥暴力内容，请玩家注意。

文 纱迦 美编 NINA

白騎士物語 しろきしものがたり
◀光と闇の覚醒▶

白骑士物语 光与暗的觉醒	Level-5	角色扮演
PS3	白骑士物语 光と暗の覚醒	日版
	2010年7月8日 1～6人	6800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

尽管老玩家一提到《白骑士物语》就恨得牙痒痒的，但当新作发售之后还是会乖乖就范。这不，因为游戏限定日服联网，很多港台美欧服账户舍弃自己上千小时的记录不要，在日服上从头来过，这份魄力委实让人佩服。而放眼如今游戏界，又有几个游戏能让玩家做到如此地步？不用管本作值几分，它就是有让你着迷的魔力。本次“特快专递”的重点在于传道授业解惑，也顺便回答大家关于游戏的主要疑问，大家可以权衡一下究竟要不要购入本作。

新手必看的问与答

上期已经为大家介绍了本作的诸多举措，例如限日服账户、上网码等等，想必还有不少玩家对此迷惑不解，这里就为大家进行统一回答！

问：究竟能不能用日服之外的账户联机游戏？

答：不行！本作联机需要输入联机码，联机码是印在封底反面的，输入码的方式是在PSN商店里选择输入兑换码，在游戏中直接选择上网的话也会自动弹出该窗口让你输出。此码只有在日服PSN商店里输入才有效，在其他服无效。

问：联机码是不是只能让一个账户上网？如果我想多个账户上网联机怎么办？

答：联机码确实只能让一个账户上网，这是Level-5防二手的最新花招。如果你想让多个账户上网联机，可以去PSN购买第2个联机码。

问：记录继承是怎么个情况？非日服账户的记录也能继承到二代吗？

答：非日服账户的记录也可以继承到二代，不过由于非日服账户不能上网联机，所以除非你只想玩单机游戏，否则这么继承的话没有意义。选择继承的话基本上可以继承1代的全部东西，包括金钱、道具、素材、装备。但所有装备的强化全部清零，另外已合成记录、全任务成绩、技能学习情况以及网络相关的绝大部分用户设定都会清零。

问：我以前用非日服账户玩的1代，那么请问还有办法把这个记录拷到我的日服账户吗？用别人的记录行不行？

答：很遗憾，不行。如果这也可以的话，那么大家都去拷贝别人的超强存档就行了，不用自己刷素材了，多好。

问：听说2代中包括了1代所有的游戏内容，这是真的吗？

答：的确如此，当然游戏的系统是以2代为准。不过如果你没有1代的通关存档，那么你必须从1代的故事开始打起，不能直接选择打2代。

问：可恶的Level-5！难道非日服账户就真的不能玩了吗？

答：如上所述，非日服账户和日服账户的惟一区别就是不能上网联机，单机可以照玩无误，而且也能继承记录。从目前来看，本作的单机内容比1代丰富得多，在线任务自己也能单机挑战（当然打不打得过是另外一回事），单机玩上一百个小时也不稀奇。

©Created by LEVEL-5 Inc.©2010 Sony Computer Entertaiment Inc.

2代的系统变更点

本作的系统是在1代二更的基础上进行改良的，对于未经历过1代二更的玩家来说是个全新的游戏。这里只重点列一些主要的系统变化。

等级限制

指望用1代的高级装备来秒杀2代BOSS的人可能要失望了。这代对于装备有着很严格的人物等级限制，基本上50级只能穿1代里GR 10的装备，由于2代通关一般是在55级左右，这也意味着通关只能用到GR 10的装备，大家就别想用前朝的剑来斩本朝的官儿了。本作也有转生设定，80级为满级，转生之后为60级，同样有额外的技能点赠送。

装备看似不要求GR等级，其实不然，因为本作GR等级和人物等级是挂钩的，很多玩家发现自己目前只能练到65级，这就是因为他们的GR等级不够。必须等GR等级提升之后，人物等级上限才会增加。

属性变更

2代和1代一样，分为物理属性和魔法属性两种。物理属性分为斩、突、打三种，魔法属性分为火、冰、风、土四种。

本作特别强调物理属性，物理属性相克的话，攻击命中敌人时会出现黄色的伤害数字，攻击力加成非常可观。相反魔法属性相克时命中敌人还是白色的数字，加成也不明显。不过如果以属性相克的魔法命中敌人，则还是会出现黄色的伤害数字。

2代的魔法属性依然是两两相克的：火和冰，风和土。另外新增了无属性魔法，还有对不死系敌人有奇效的神圣魔法。

2代对大型怪物的体崩设定得更加细致，当玩家对大型怪物造成一定伤害后，在特定部位会出现斩、突、打的特殊标识，此时以正确的方式命中该部位，就能令其体崩。这回体崩之后除了可以攻击一些平时打不到的特殊部位之外，所有攻击的威力都会大幅增加。

职业变更

2代的职业系统和1代看似没有区别，不过实际上每种职业都增加了大量新技能，消耗的技能点数也更多。由于目前还没有人能够练满，所以不太清楚最后能学满几种职业，不过据推断应该是最多只能学会3种。另外每个职业还有2～4种隐藏技能，隐藏技能需要完成住民的依赖委托后才能学会。

从目前来看，2代的职业平衡性要比1代好不少。1代的悲情职业——法师这回大大翻身，不但取消了颇受争议的伤害限制，而且咏唱速度也大幅加快。虽然MP消耗超快，但众多的MP回复手段提供了后勤保障。相反1代的NB职业——两手剑这回被削弱了不少，过低的命中率尤其让人挣扎，好在还有个狙者の波动。

具体的职业变更限于时间关系，还不能说得太细。以后有机会的话会在《PS3专辑》上给大家补完。（1代本人可是写了30万字的研究啊，放杂志上的话占满一本杂志都绰绰有余了。）

任务变更

这回游戏直到GR 16才会出现3个新任务，其余的任务都是老任务。但老任务并不意味着一成不变，上调GR等级是普遍现象，例如红巨人2竟然需要GR 13才能打，另外敌人的能力也有明显上升。

部分任务的评价条件也出现了变化，其中最明显的变化就是红巨人系列，这回红巨人速杀的话仅能获得C级评价，必须下毒才有可能拿到高评价。这一变化也使得1代的超人气任务红巨人系列一下子变得门可罗雀。

阿凡达骑士

玩家在游戏中的化身（AVATAR）不能变身，这是1代玩家最不满的一点，不过这个遗憾在2代中被解决了，这回玩家角色也能变身了！当游戏推进到拿到圣剑之后，会出现特殊剧情，之后在工会可以接受名为异世界の骑士的赏金首任务。从ドグマホール（崩坏神殿）B-3的异界进去，在最后会遇到アークナイト。这个敌人HP非常厚，但只要MP药够多，磨也能把它磨死。之后再回バランドール王国城内，与研究员对话，就可以获得变身的能力了！

不过阿凡达骑士是一身绿色，非常难看，要想改颜色也行，请上PSN花日元买。不得不说Level-5真是生财有道。此外本作还可以合成阿凡达骑士用的装备，相信这又是一个无底洞。

丰富无比的单机要素

1代单机游戏时间约30小时，虽然游戏以联机为主，但是过少的单机内容还是让人不爽。现在2代在单机要素上面下了很大工夫，单机玩上100个小时也不稀奇！

住民依赖

2代新增的设定。进入城镇之后你会看到一些住民头上顶着红红的感叹号，这就是依赖相关的人。你要做的就是走过去与之对话，然后接受依赖。本作的依赖数量多得令人无语，本人早就突破了100个，但目前仍然看不到头，估计总数接近200个。不过数量虽多，依赖却是可以同时进行的，这点非常人性化。另外

依赖的完成方法归纳起来其实只有两种，一种就是和不同地区的人对话，另一种则是找到住民想要的东西。因此本作的依赖虽多，但事实上一个个写完成方法是没必要的，因为你只要满城追逐感叹号就可以了，如果发现对话没反应，那就一定是没有住民想要的东西。住民想要的东西里不乏召雷石、大水蜘蛛の卵这样的珍贵素材，不过若是在1代中有过上千小时经验的玩家来说就不在话下了。

通过住民依赖可以拿到不少好东西，其中包括珍贵素材、强力装备、隐藏技能等等，住民甚至还能直接给GR点数。玩家单机完成住民依赖即可轻松从GR 1来到GR 12，比过去轻松太多了。

赏金首

赏金首事实上就是单机任务BOSS，玩家可以拉上雷纳德他们一起去打，也可以变身战之。赏金首任务一次只能接一个，由于大多躲在一些猥琐的角落，所以完成起来比较花时间。不过赏金首给的GR点数相当丰厚，可以说是不亚于在线任务。由于可以变身对付，所以级别低一点也能磨死，当然前提是你有足够多的MP回复药。

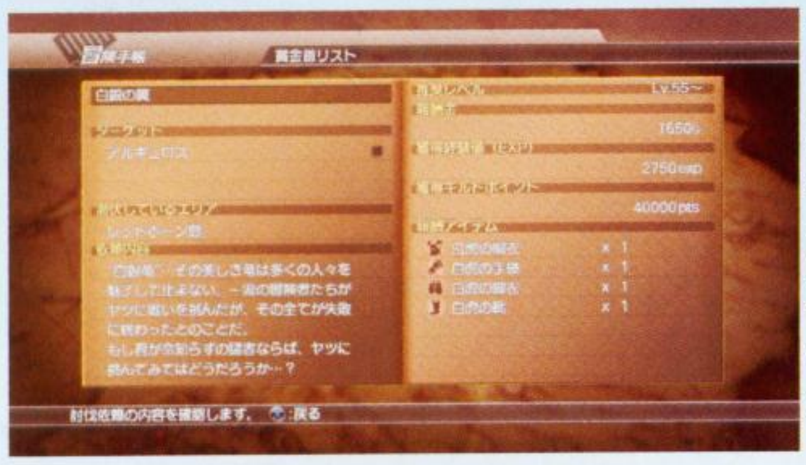
异界

当剧情进行到圣剑入手后，在全世界都会出现异界的入口。异界可以说是数场强制战斗，每清光一个空间的敌人后再去下一个空间，中途可以休息。异界中的敌人非常强劲，要赢不难，不过要想速胜就非常难了。当然异界里也是有很多珍贵道具的，甚至连珍稀素材也能从宝箱里开出来。

任务

这回联机任务可以单机做。当然1代也是可以单机做的，不过这次的联机任务可以带上剧情NPC一起做，如此一来自然难度大减，很多过去不可能完成的任务也可以轻松过关了。不过NPC只会跟着玩家走，如果想指望他们帮你开机关、报答案之类的，那就大错特错了，所以不少任务要想拿高评价的话还是得上线联机。

另外本作完成任务时可以获得一种新增的宝石——ダリア，利用这种宝石可以在工会中换得一些道具和装备。目前还未发现该系统的潜力所在，不过相信未来肯定会有好东西登场，当然代价就是游戏时间成倍增加喽！



古都

游戏通关之后，会追加隐藏地图——古の都ヴェルガンダ。不过该地图的第一层就需要GR 21以上才能进入，因此目前还没人知道里面会发生什么，据传打过古都才是游戏的真结局。

新鲜出炉的实用心得

关于战斗

活用变身可以令游戏的战斗变得轻松，代价是很花时间，另外需要大量MP回复药。由于BOSS很难一招秒掉骑士，所以用骑士针对其弱点一招招砍即可，MP不够就吃药，建议让走弓箭职业的角色扔药，因为弓箭有一个药效上升的特技。

后期入手月姬之后就更方便了，月姬拥有全体HP回复技能，才耗10点MP。有了月姬，大家可以全部围上去砍，HP不够了就用月姬的技能回复，能节省不少MP。

▲本作最强的大剑——雷万丁。

关于依赖

如果你是接续1代记录开始游戏的话，建议住民依赖在拿到圣剑后再来完成。这样同时出现的依赖数量变多，可以极大地节省你跑腿的时间。当然如果是从头开始玩起的话，还是建议每到一处就清光，因为完成住民依赖后给的装备有不少只在前期有用。

关于商店

为了照顾那些从头开始玩起的人，这回游戏的商店中能买到不少好东西，包括过去GR 10的武器都有部分可以直接入手。因此大家前期完全没必要在合成和强化上费脑筋。当然，这对于接续记录玩的人来说也是一个福音，至少现在你不用从头开始合起了。

关于外挂

这回官方提供了收费外挂，可以让玩家获得的经验值、GR点数、ダリア数量增加20%，一个月收费300日元。对于一个千把小时起的游戏来说，群众们纷纷表示收费合理。不过需要注意的是，外挂必须联在网上时才能发挥功效。

关于GR

这次最好赚GR的任务是砂尘の攻防战和风の民の龙退治，这两个任务可以在打完第一批敌人后就选择撤退，这样很短时间内就能拿到大量GR点数。其中GR 14的砂尘の攻防战1大约1分多钟能拿到18000点GR，效率堪比过去的红巨人系列！

九十九夜II	Konami	动作
X360 Ninety-Nine Nights II		美版
2010年6月29日	1～2人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

本次“特快专递”为各位读者带来的是X360独占大作《九十九夜II》。回想起系列第一作给人留下的深刻印象，除了满屏幕的敌人应该就是BOA演唱的那首主题曲了。上一作游戏的评价一般，本作相对上作进行了大幅度的改革以求让玩家满意，游戏素质到底如何还是请大家亲自来体验一下吧。（注：游戏包含多国语言，惟独没有中文，本文以英文为准。） 文 LezardSnake 编 纱迦 美编 NINA

系统说明

操作

左摇杆	移动（推动摇杆的力度决定人物行动的速度）
右摇杆	视角
十字键	菜单中选择选项
LS	无
RS	拉近／拉远视角
LT	防御／视角回中
RT	回避
LB	按住后使用A、B、X、Y键上装备的技能
RB	必杀技
A	跳跃
B	人物独有技，几乎没有攻击力，只用来解谜开路或前往地图中的隐藏地点
X	轻攻击，轻攻击途中可接续重攻击
Y	重攻击，按住Y蓄力可以用破防或挑空攻击
BACK	切换地图显示方式／跳过动画
START	打开菜单

©2010 Konami CO.,LTD.

游戏难度

游戏一开始的难度较高，尤其是中后期，所以推荐一开始选择低难度进行游戏，等人物、武器和技能等级都提升以后再挑战高难度。游戏还有一个比较不人性的设定就是不能随时中断记录，而每章流程十分之长，中途的记录点又实在是少得可怜，也让游戏难度有所提升。

经验等级

游戏的人物、武器和技能都能升级，每关结束后可以选择升级的项目，而升级所消耗的东西就是战斗中杀死敌人或者破坏宝箱获得的红魂，每关可以获得的红魂数量十分有限，而需求量却十分之高，所以大部分游戏时间都要用来刷红魂。每个角色都有多把武器，需要在流程中逐渐取得。需要补充说明的是，游戏中的斗技场并不是用来刷魂的场所，指望在这里刷魂的朋友可以洗洗睡了。

必杀技

游戏中HP下面的槽就是必杀技槽，一共三段，每攒满一段就能使用一次必杀技，三段全满时候的必杀技威力最高。增加必杀技槽的方法只有消灭杂兵和在地图中找到蓝色回复药。不过本作必杀槽的积累速度实在是够慢的。必杀技发动时候可以选择两种方式：魂玉攻击和魂玉闪击。魂玉攻击是按一下RB发动后就松手，这样角色的武器就会产生变化，此时攻击力和攻击范围都会大幅提升而且全身无敌，攻击变得无间隙，攻击方式也会有所不同，同时画面中央会出现一个槽，在必杀结束前不断攻击敌人就可以增长这个槽，槽满后会释放威力巨大的终结技。魂玉闪击是持续按住RB键，画面中央也会出现一个槽，然后根据画面的提示在一定时间晃动摇杆可以增加这个槽，角色会自动释放极其华丽的大范围攻击技，攒满中间的槽可以让攻击力和范围有一定的提升。

技能使用

技能需要装备相应的饰品后发动，技能分为两种：主动技能和被动技能，分别可以最多装4个。主动技能相当于攻击技，又细分为近战类和魔法类，从图标颜色中可以分辨。装备在角色身上后战斗中可以按住LB键后按对应的按键使用特技，性能各不相同。被动技能是装备后进入战斗就自动发动的技能，比如某种异常状态时间缩短或者为攻击添加某种属性之类的，技能都可以升级而提升其效果。每个角色取得的饰品各个角色可以通用，不过等级却不通用，每个角色依然要给自己的技能升级。技能的取得方法大概有过关后取得、打开宝箱取得、杀死特定敌人取得这三种。被动技能和主动技能搭配合理的话会大大提升自身实力，比如主动技装备某种攻击技能和给敌人加防御下降的等异常状态技能，被动技能装该类技能冷却时间缩短、攻击力和使用次数上升的技能，这样就能完全发挥出各个技能的实力了，研究技能的搭配是本作最大的乐趣之一。

战斗流程

一开始只能选择两名角色，按LB、RB可以更换要使用的角色，菜单中第二项MISSION即可选择关卡出击。不同角色的关卡各不相同，随着关卡完成会有其他可使用的角色解锁，每个角色的关卡通过后都可以反复挑战。战斗开始后屏幕右侧会显示装备的技能，颜色对应的是按键的颜色，技能使用一次后只有旁边的冷却槽随时间攒满后才能再次使用。地图中的红点代表敌人，黄点代表我方NPC，箭头代表自己控制的角色，蓝色点代表要前去的目标地点。由于地图中对高低差的标注完全没有，所以必须来回切换地图显示方式来找到正确通往目标的道路。游戏前进的基本方式就是前去蓝色点处消灭全部敌人，或者攻击一些开关来开启继续前进的道路，直到遇到BOSS将其消灭为止过关。不过每关流程中都有很多分支的路线，可以取得一些隐藏的宝箱或者有特殊怪可以打倒，需要配合各个角色的独有技能仔细寻找。

每关流程都有相应的任务，按START键可以查看。有的任务不及时进行的话会失败，不过不会GAME OVER，只是影响过关评价而已。还有一些任务需要完成特定条件或到达特定地点来触发。过关后回到菜单画面，装备和升级武器技能后就可以选择下一关继续游戏了。

特殊敌人的对策

游戏中敌人的数量非常多，尤其游戏有一些近似于BUG的设定，比如在高难度下主角可能被敌人的浮空攻击一直连击到死都下不来，所以战斗中要时刻注意回避。由于本作防御只能防御正前方的攻击，所以防御没有回避来得实用。本作的回避是可以取消一切攻击硬直的，任何攻击连技途中都可以用回避来取消，这一点一定要熟记。游戏中的普通杂兵威胁不大，关键是几种远程兵十分厉害，比如弓箭兵和飞鸟，这两种兵的攻击都会中断玩家的攻击包括技能，而且攻击频率高。所以一旦在战斗中遇到这两类兵一定要优先解决，尤其是飞鸟，推荐用跳起后的Y攻击将其击落，武器等级够高可以一击秒杀飞鸟。

战场中有会召唤敌人的塔和魔法师类型的小兵，这都是要立刻解决掉的，不然他们会无限召唤出大量杂兵甚至巨人兵，而魔法兵的远程魔法虽然命中率不高，不过一般附带一些异常效果，也一定要小心。

打骑兵和巨人兵这两种高级兵一定要多多回避。敌人还有一种盾牌兵，这种小兵是我们能发动一闪的机会，按住Y的蓄力攻击破防后立刻再按Y即可使用大范围一闪攻击，可以一击秒杀杂兵，如果周围还有盾牌兵还能连续按Y发生连一闪。当战场中盾牌兵和高级兵或者BOSS共存的时候不妨用盾牌兵来发动一闪达到迅速灭掉高级兵的目的。

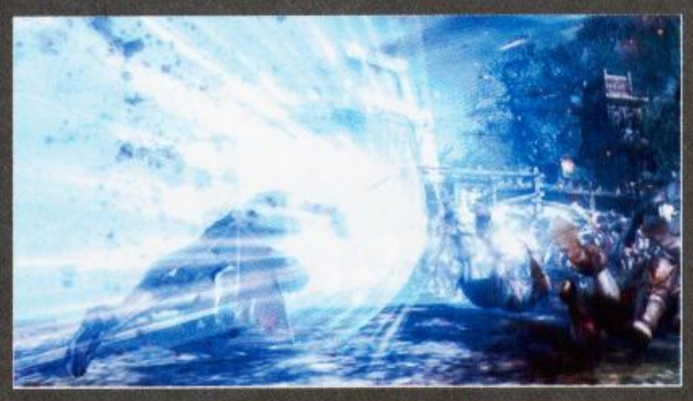
游戏中会喷毒雾的蘑菇状物体很厉害，放出的毒可以瞬间消耗玩家大量HP，而且攻击对其无效，只能找到大个的黄色蘑菇将其消灭才能让其管辖内的毒蘑菇消失。

实用技巧

游戏中最强力的吹飞解围技就是每个角色的跑动中Y攻击，因为此招需要加速后才能使用，所以限制了该招数的实用性，不过其实这一招有瞬出的方法，就是回避翻滚拉住方向后按Y，这是战斗中尤其是高难度下必须掌握的解围救命技巧。游戏中还有一闪系统，除了上文提到过的破防盾牌兵的时候可以使用一闪外，还可以按住LT防御后在敌人攻击的瞬间按Y来发动，大概时间就是敌人攻击到角色后防御产生白光的那一刻按Y即可，这个时机需要玩家慢慢来掌握，不过由于游戏有相应的一闪和防御成就要拿，在拿成就的过程中玩家自然也就掌握其中奥妙了。游戏虽然没有出招表，但其实还是有一些连招变化的，比如三下X后按住Y就会变成挑空攻击能继续进行空连，在空中Y砸地反弹后可以反复连击，玩家可以自行研究连招。

角色武器与服装

游戏中每个角色的武器都要在关卡中找到特殊敌人并击破才能取得，而最终5级武器必须在LIVE联机模式下通过某一个模式的全部关卡才能获得，不同的联机模式可以取得不同人物的最重武器，当然也可以购买官方DLC武器来取得满级武器，游戏虽然说是5级武器，但是当玩家取得最终武器以后会发现直接就是10级。除了武器之外，有一些技能也是LIVE限定的。



每个角色有4套不同颜色的服装，也需要在特定关卡里打倒特殊的敌人来获取，这里列出各角色可以取得服装的关卡。

人物	服装颜色	关卡
格伦（GALEN）	红	默认
	白	TRAMONT
	黑	COLUNEI CANYON
	金	ORPHEA CASTLE INTERIOR
塞菲亚（SEPHIA）	粉	默认
	绿	ORPHEA CASTLE DUNGEON
	黑	HOLY MOUNTAIN
	金	TWLIGHT WASTELANDS
扎奇（ZAZI）	蓝	默认
	红	TRAMONT
	黑	VERDEI KEEP DEFENSE
	金	ORPHEA CASTLE INTERIOR
勒夫（LEVV）	紫	默认
	红	FORT SERATEM
	黑	FORT SERATEM
	金	ORPHEA CASTLE INTERIOR
马格尼（MAGGNI）	红	默认
	蓝	FOREST OF THE LOST
	黑	CRYSTAL CAVE
	绿	COLUNEI CANYON

角色性能简评

格伦 GALEN

人类男战士，武器是一大一小的双剑。独有技为破坏，可以破坏场景中有红闪电标志的建筑。身为男主角，格伦是最平均的角色，所以也显得略微没什么特色。X 攻击速度较快不过范围狭小，Y 攻击范围还行，不过起始速度和结束硬直都很高，推荐用一下 X 攻击起始接续 Y 攻击，并在攻击结束时用翻滚取消硬直。技能推荐一些范围较广的技能以弥补自身攻击范围的缺陷，比如 QUAKE，QUAKE 基本是每个角色要装备上的万能技，范围极广攻击力还挺高。男主角自身攻击力成长较低，也需要用加状态的技能来补充，其中攻击技 CHARGE 和 BLAZE 效果不错，攻击力较高。男主角适合玩家刚接触此游戏时用来上手。

塞菲亚 SEPHIA

精灵族女王，武器为风之刃。独有技为风，可蓄力，可以熄灭火焰并能让敌人无法行动。本作的女主角也是所有人中攻击力最低的角色，不过却在使用魔法技能上颇为强力。她是一名完全以技能为主的角色，普通攻击硬直较大需要用回避来取消。如果想使用该角色必须把红魂砸到魔法和被动技能上，而且需要合理的搭配，比如魔法力提升的技能 MAGIC EMPOWER 配合诅咒敌人的 CURSE 再加上一个满级的魔法攻击技可以瞬间给予敌人极高的伤害，像巨人兵之类的杂兵几乎可以瞬秒掉。提升武器攻击力完全没有意义，默认武器自带的魔法类技能冷却时间缩短的技能就很不错。女王的独有技可以让杂兵短暂行动不能，不过意义不是很大。用女王并不以范围和攻击力为重，技能 1、2、3 一点就秒杀敌人，是一位玩起来十分有意思、很值得研究的角色。

扎奇 ZAZI

暗黑精灵族女战士，武器为弩。独有技为狙击，可以使用主视角下的弩枪攻击，在远距离消灭敌人或者打开机关。这是一名攻击范围和速度都很优秀的强力角色，X 攻击中规中矩基本作为起始技，Y 攻击就十分暴力了，虽然手拿一把弩，不过完全就是机关枪，而且还能打近身，秒杀杂兵易如反掌，根本无人能近身。扎奇属于你打着打着都会忘掉这个游戏有技能可以使用的那种角色，可谓真正意义上的杂兵杀手。角色的武器攻击力成长也不低，配合上一些轻减状态和加属性的被动技能，在任何难度下都能打得顺风顺水。扎奇的独有技也算 5 个角色里少有的战斗中能用得上的，远距离磨 BOSS 血或者拿下毒蘑菇头头什么的还是很方便的。技能搭配上以单体高攻击和自身辅助为主要方向即可。扎奇推荐给单纯追求割草乐趣的玩家。

勒夫 LEVV

矮人族的男性暗杀者，武器为飞刃。独有技为飞翔，可以拉住屏幕中的粉色光球到达其他角色无法到达的高处。勒夫是速度最快但是 HP 也最少的角色，用该角色一定不能恋战，因为勒夫的移动速度飞快，所以要秉持速战速决、直取目标的原则。人群中混战不是勒夫的强项，HP 实在是太薄了，而且勒夫的招式吹飞性能一般，范围也不大，出招过程中很多动作是幌子，有动作却无判定。总体来说勒夫是比较难上手的角色，要靠熟悉关卡任务来达到最速通关的目的。勒夫需要配备 QUAKE 这种吹飞技能来增加生存的几率，而跑动 Y 攻击也是必须经常使用来突出重围。勒夫关卡中取得的几个技能都不错，合理搭配的话把勒夫打造成速度型特技选手是很强力的，推荐喜欢速度与敏捷角色的玩家选择此角色。

马格尼 MAGGNI

半兽人男战士，武器是战锤。独有技为搬运，可以移动障碍物，还可以把敌人抓住扔出去。初始攻击力最高的角色，攻击范围极其广，和扎奇有一拼，也是比较好用的角色。马格尼虽然看似属于笨拙力量型角色，不过攻击速度却一点不含糊，性能上也就仅次于扎奇了吧，而马格尼还有个天生的优势就是 HP 厚，所以用此角色时生存能力很高。马格尼惟一的缺点就是移动速度稍微慢了那么一点。马格尼的攻击力成长也是最高的，打飞鸟一个跳跃 Y 就可以秒杀飞鸟，总体来说也是十分强力的角色。

收集参考

收集武器和技能是本作惟一的乐趣，如果连这个你都不感兴趣的话那这游戏也不用玩了。这里我们列出各种收集要素的所在关卡，至于地图就欠奉了，页数和时间都不允许。这并非全收集指南，部分技能在多个关卡中均有出现，还有部分关卡的谜题需要换角色来解除，所以此表的最大作用是用来查询自己遗漏的东西在哪里，不建议玩家一开始就对照这个表来找东西。

所有技能中最为逆天的当属 Galen 篇中的 Radiant Sphear，此技一出，天下可定，大家可以去试试它的逆天性能。建议初次打到这关时就一定要拿到。

Galen 篇

Orphea Castle Gates	Virtue、Charge
Verdei Keep	Eagle Slash、Endure Impact、Blaze、Colossal
Tramont	Burst Chant、Endure Cold、Wave Slash
Fort Seratem	Fire Ball、Endure Curse、Fire Chant
Crystal Cave	Spinning Blade、Dancing Fire
Colunei Cavern	Max Blaze、Radiant Sphear、Vampiric Life
Twilight Wastelands	Blade Rush、Quick Melee、Rush、Everlasting Flames
Orphea Castle Interior	Gift of Mana、Frenzy、Mirror image

Sephia 篇

Orphea Dungeons	Magic Empower、Strike
Holy Mountain	Wind Slash、Breath、Paradigm Shift
Cavern of Queens	Wing of valor、Melee mastery、Endure elemental、Change life、Prism Ray、Sacred Ray
Twilight Wastelands	Max Magic、Damage barrier、Shadow
Sin	Daylight

Zazi 篇

Feydei Road	Magic Protection、Resistance
Tramont	Wind Edge、Big Fortune
Holy Mountain	Ice Slash、Cold Aura、Cold Chant
Colunei Canyon	Lightning Reflexes、Heroic Might
Verdei Keep Defense	Quick Magic、Rapid Shots、Dark Reaper、Whirlwind、Enchanted Wind
Orphea Castle Interior	Extend Range、Reanimation、Oberon

Levv 篇

Fort Seratem	impact chant、lightning slash、storm rage
Crystal Cave	impact aura、lightning bolt
Colunei Canyon	Quick Draw、Force of Doom
Colunei Cavern	Quick Draw、Force of doom
Fort Seratem Defense	Haste、Kennesses、Ebony Razor、Enhanced Lightning、Shocking Blast、Dive Attack
Orphea Castle Interior	Enchanted blaze、Mana regeneration、Berserk

Maggni 篇

Tramont	Melee Protection
Crystal Caves	Dice of Fortune、Unknown、Fire Slash
Tramont Defense	Quick Enchantment、Combat Reflex、Over Attack、Dragon Claw
Orphea Castle Gates	Wind Walk、Smash

结语

作为次世代主机上很少见的无双类割草游戏，本作还是值得一玩的，不过游戏含有明显的赶工迹象使得游戏的素质并没有事先预想中的好，好在官方已经公布了很多 DLC 内容来丰富游戏的内容。不管怎么说在《战国 BASARA 3》发售之前，《九十九夜 2》都将是喜爱该类型游戏的玩家不可错过的作品，尤其是只拥有 XBOX360 的玩家。

太鼓の達人®DS ドロロン！ヨーカイ大決戦!!

文 九兵卫 美编 anubis

太鼓之达人 DS 妖怪大决战	NBGI	音乐
NDS	太鼓の达人 DS ドロロン！ヨーカイ大决战！！	日版
	2010 年 7 月 1 日发售 / 1～2 人	4800 日元
		对应玩家年龄：全年龄

作为 NDS 上“《太鼓之达人》系列”的第三作，本次的《妖怪大决战》进一步强化了 RPG 模式。更庞大的舞台、更丰富的战斗，本作提供给玩家的乐趣远远超出普通的音乐游戏。本期就让小九给所有喜欢玩太鼓的玩家带来一篇特快，简单介绍本作的演奏以及游戏模式。我们同时也欢迎更多的达人玩家将自己的心得或者挑战影像发来与小编分享。

演奏

谱面解说	
红色音符（咚）	敲打鼓面，判定时机为音符和谱面左侧小圆圈重合的时候。错过时机判定为“不可”，时机把握基本正确以及完全正确则分别判定为“可”以及“良”，“良”的得分是“可”的两倍；
蓝色音符（咔）	敲打鼓边，判定规则和红色音符一致；
黄色连打音符	音符从谱面左侧小圆圈经过时，连打鼓面或者鼓边，敲打次数越多得分越高。连打音符不计入 Combo；
红色／蓝色大音符	双手敲击鼓面／鼓边，得分变高。除了单个的大音符，同时也存在连打的大音符，敲击方法类似。大音符计 Combo，但只要时机掌握正确，单击也能出“良”或者“可”；
气球音符	音符从谱面左侧圆圈经过时敲打鼓面或者鼓边，迅速连打可以将气球吹爆。气球上标注的数字为即为连打所需的次数，本作中敲击气球音符的第一下不再算入连击数。气球音符不计 Combo；
拨浪鼓音符	拨浪鼓音符为 NDS 版独有的音符，连续交替敲打鼓面和鼓边即可，成功后会升起彩虹。拨浪鼓音符不计 Combo；
谱面分歧	标注有“谱面分歧”的曲目，演奏过程中满足不同的特定条件，谱面就会发生变化；
爆弹音符	如同爆弹一样的音符在谱面中经过时，不要敲打鼓的任何部位，否则 Combo 中断且 HP 大幅扣减。爆弹音符只在 RPG 模式出现。

演奏技巧

左右换手

每一个初次上手《太鼓之达人》的玩家，几乎都是从单手敲打鼓面和鼓边开始练习。单手敲击的好处是容易把握节奏，但在应付连打、连续谱面时存在致命伤，长时间游戏手部非常容易疲劳。因此，左右手交换敲打鼓面是玩家入门后的必修课。举个最简单的例子，惯用右手的玩家，遇到三连的红色音符，就可以用“右左右”的顺序敲击鼓面，最初可能无法掌握节奏，习惯一段时间后便能适应。

半换与全换

每个玩太鼓的人都会在实践中总结出最适合自己的打法，因此具体的演奏技巧也就没有绝对可言，这里介绍两种最常见的打法——半换与全换。半换是指每一段拍换一次左右手，例如“右左右、右左右”这样的打法；而全换则是指不间断换手，且换手只以音符的变化为准，例如“右左右、右左右”这两小拍用全换就可以打成“右左右左右左”。半换的好处是对节奏要求不高，容易上手，缺点是无法适用变化较复杂的谱面。相比之下，全换的打法则几乎万能，不过要想熟练掌握，也需要极高的毅力。

触控屏玩法

NDS 版相比街机版以及其他家用机版，最大的特色就是可以通过触控屏进行游戏，只要玩家拥有两支触控笔就能轻松实现敲鼓的感觉。要注意的是，和普通的太鼓控制器不同，NDS 的触控笔是以点的方式感应玩家的敲打，所以点触时接触面积过大就会造成判定不准。此外，出于保护屏幕的考虑，游戏过程中玩家不要使用握笔式的握法用触控笔戳打屏幕，推荐以斜角度敲打鼓面（屏幕）。

连续音符

前面提到的连续音符，通常被分为二连音、三连音以及长串的“鱼蛋”这三种：二连音除同色的音符以外，其余红蓝相间的音符建议左右手轮换敲击；同色三连音是《大鼓之达人》最重要、也是最基本的音节，玩家必须掌握左右手的节奏，以此类推，红红蓝／蓝蓝红、红蓝蓝／蓝红红这样的音符也就不难上手了；最难的连续音符为“鱼蛋”（形象的叫法），数个音符连成长长的一串，有些乍一看还比较复杂，这时就需要玩家去分解谱面，找出最基本的排列规则，化繁为简。

高速谱面

衡量曲目的难度，BPM（Beat Per Minute）也是很重要的参考要素。BPM 表示每分钟的敲打次数，说得更简单点就是音符的实际密度。说到这里顺便提醒大家，游戏中玩家可以通过提高音符滚动速度（2 倍／3 倍／4 倍）来提升难度，但这里提高速度不是将歌曲本身的演奏速度变快，而是在保持音符本身分布规则的基础上将谱面拉长，导致每个音符在屏幕上停留的时间变短。不过，这样的提速方法并非只会提升演奏难度，如果谱面上分布的音符一个紧挨一个，完全看不出分布规律，通过提速就可以回复它们正常的谱面形态。

©2000-2010 NBGI

咚隆隆！妖怪大决战！

故事提要 あらすじ

平静而普通的夜晚，不知从哪儿传来小女孩哭泣的声音，和田咚（ドン）与和田咔循声找去，不料却被壁橱中出现的旋涡卷入了陌生的世界。这里虽然是古代的日本，但到处妖怪横行、百姓被搅得不得安宁。不过，人们意外地发现敲打太鼓产生的魂竟然能将妖怪驱散，于是在狸猫嘭子（ポンコ）的请求下，两人踏上了斩妖除魔并寻找嘭子失散的父亲的冒险之路。

冒险的基本	
地图	本作的场景分为城镇和大地图两种，大地图即为日本地图。除了第七章与最终章，每一个章节玩家都要依次前往两个目的地，它们会在地图上以星形符号标记。地图中有山脉或者河川阻隔的地方无法通过，当前无法到达的区域也往往会有专人把守，只要完成剧情后他们方才会让玩家通过。
装备	和普通的角色扮演游戏一样，本作也有装备概念：防具即为各种各样的服装、换上后不仅和田咚的外形会改变，防御力也会随之提高；而攻击力则与太鼓的音色有关，有些音色听起来很不雅，但攻击力颇高，打 BOSS 战时相当实用。
战斗	进入大地图（包括第七章的迷宫），玩家就会以踩地雷的方式遇敌，在草地上行走的遇敌率远高于在平地上行走。遇敌切入战斗虽然形式和 BOSS 战类似，但演奏的难度和长度却很低，杂兵战可以速战速决。玩家给予妖怪的伤害与敲打的评价以及自身攻击力有关. 玩家 Combo 中断受到的伤害值与自身防御力有关，如果曲目结束时仍然没有消灭妖怪，则战斗结算只能拿到魂（经验值）而无法得到金钱。
升级	和正常演奏不同，在 RPG 模式下哪怕玩家的水平再高，如果不具备一定的等级，攻击输出不够同样无法战胜强敌，所以练级依然是必修课。不同难度下的战斗所获得的经验值是一样的，即使是刚刚接触本作的玩家也可以顺利推进流程。

进阶的技巧	
难度	RPG 模式给玩家提供了甘口（简单）、中辛（普通）、辛口（难）三种不同的难度，在“伊贺の里”最初的道场和右边的 NPC 对话选择“冒险のむずかしさを かえる”便可以随时改变游戏的难度。选择“レベルアップを うらなう”则是预测玩家距离下一等级还需要多少经验值。
GAME OVER	在游戏中 HP 被扣减为 0 就会 GAME OVER，但游戏并不会结束，玩家只是被传送回“伊贺の里”，老爷爷甚至还会送上盘缠钱，此时只要直接传送至前一次战斗的场景即可。另外，在 BOSS 战中如果歌曲结束时仍然没有将对方击倒，BOSS 会将玩家吹至场景的入口处，且玩家的 HP 也不会回复。
挑战	除了杂兵战和 BOSS 战，与每个城镇内的 NPC 对话，玩家还可以完成一些特殊的挑战。这些挑战与玩家的等级无关，也不会扣减 HP，考验的只是演奏技巧。虽然少数几个挑战难度很高，但好在完成这些挑战也能得到不菲的奖励。改变 RPG 模式的难度，挑战的难度也会随之变化。
钥匙	游戏中有三种颜色的门需要装备对应的钥匙才能打开，分别是木门／木钥匙、铁门／铁钥匙，金门／金钥匙。
隐藏城镇	流程进行到第七章，玩家可以前往日本地图左侧上方的“长崎岛（ながさき出岛）”，这里和剧情无关，但却隐藏着很多珍贵的道具，而商店内出售的高级装备也能一直受用到通关为止。另一个隐藏城镇是冲绳岛（おきなわ岛），这里位于日本地图的左下角，通关之后方可前往。冲绳岛相当于斗技场，等级 50 以上（1000 两入场费）才能接受挑战。规则为，玩家的能力回到 1 级，通过演奏消灭敌人，战胜 BOSS 即可进入下一层。整个挑战共 8 层，中途失败需要从头来过。

全流程 BOSS 战说明

BOSS 名称	出现章节	攻击方式
わにゅうどう（轮入道）	第一章	在谱面上滚动，阻碍视线。
きゅうびキツネ（九尾狐）	第二章	吐火烧掉谱面上的音符。
人鱼の女王	第三章	吐水泡干扰玩家的视线，或者用水淹没谱面（半透明）。
ろくろっくび（长脖子怪）	第四章	将脖子伸到谱面上，以说话的文字遮盖音符。
ゆきえ・みゆき（雪女）	第五章	将谱面擦得雪亮，阻碍玩家辨别音符。
うしおに（牛鬼）	第六章	用吹风来改变谱面速度，卷起的杂物也会阻碍视线。
魔术师ドコン	第七章	蝙蝠和巨人阻挡视线，闪电会让音符消失。
ダイダラボッチ	最终章	用大脚将谱面踩坏以阻碍视线，但音符不会改变。
妖怪大王	最终章	BOSS 坐在谱面上会呼唤流星，发动必杀时的字也会阻碍视线。

全曲目一览（＊注：获得大树难度 25 个王冠即可开启鬼难度。）

种类	曲名	梅（简单）	竹（普通）	大树（难）	鬼（极难）
J-POP 歌曲	キセキ	★×3	★×3	★×4	★×3
	じょいふる	★×3	★×4	★×6	★×6
	春夏秋冬	★×2	★×3	★×4	★×5
	RIVER	★×3	★×4	★×6	★×6
	Choo Choo TRAIN	★×2	★×3	★×4	★×4
	メルト（feat. 初音ミク）	★×3	★×4	★×5	★×8
综艺歌曲	まねきねこダックの歌	★×1	★×3	★×5	★×7
	BAROQUE HOEDOWN	★×2	★×3	★×3	★×7
	RHYTHM AND POLICE（踊る大搜查线）	★×3	★×5	★×6	★×8
	スリラー	★×3	★×4	★×6	★×8
	パパママママック	★×4	★×4	★×5	★×7
	お果子刑事の歌	★×4	★×5	★×7	★×9
经典歌曲	第九交响曲	★×3	★×4	★×4	★×6
	ハンガリー舞曲 第5番	★×5	★×5	★×4	★×8
	シンフォニックメドレー第1番	★×4	★×5	★×7	★×8
	トルコ行进曲	★×3	★×5	★×6	★×8
	フニクリ・フニクラ	★×4	★×6	★×7	★×7
	圣者の行进	★×4	★×5	★×7	★×8
	クープランの墓	★×5	★×7	★×8	★×9
	おおブレネリ	★×3	★×4	★×6	★×8
	ホルディリディア	★×3	★×4	★×5	★×8
游戏歌曲	シンフォニック ワルキューレ	★×4	★×6	★×6	★×7
	KAGYUKIYO	★×5	★×6	★×8	★×8
	名乗り（天上）	★×3	★×5	★×6	★×8
	ナックルヘッズ（鹰舞狼吼）	★×4	★×5	★×7	★×9
	メタルホーク BGM1	★×5	★×6	★×8	★×10
	战え！T3 防卫队～GDI mix～（TANK！TANK！TANK！）	★×4	★×6	★×7	★×8
	relations（《偶像大师》）	★×4	★×5	★×6	★×8
Namco 原创歌曲	どろろんガール	★×3	★×5	★×6	★×7
	妖怪道中记音头	★×3	★×3	★×3	★×6
	ラブリ－X	★×4	★×5	★×6	★×7
	百鬼夜行	★×5	★×6	★×8	★×9
	天妖ノ舞	★×4	★×6	★×8	★×9
	Sweet Lay	★×4	★×5	★×6	★×8
	バブリィ☆クイーン	★×5	★×6	★×6	★×7

种类	曲名	梅（简单）	竹（普通）	大树（难）	鬼（极难）
Namco 原创歌曲	mint tears	★×5	★×6	★×8	★×10
	常暗の森（序章《邪神复活の夜》）	★×4	★×4	★×7	★×8
	大多罗捌伍伍壹	★×4	★×7	★×8	★×9
	地狱の大王	★×5	★×7	★×8	★×10
	はたラク 2000	★×5	★×7	★×8	★×10
	トータル・エクリプス 2035(～少女の时空皆既日食～)	★×4	★×5	★×6	★×8
动画歌曲	宇宙战舰ヤマト	★×3	★×4	★×5	★×6
	Sign（《火影忍者 疾风传》）	★×3	★×5	★×6	★×7
	W-B-X ～ W － Boiled Extreme ～（《假面骑士 W》）	★×3	★×3	★×5	★×6
	天装战队ゴセイジャー	★×2	★×4	★×6	★×6
	Alright！ハートキャッチプリキュア！	★×4	★×4	★×4	★×7
	ハピハピ（クレヨンしんちゃん）	★×4	★×4	★×4	★×6
	踊れ・どれ・ドラ ドラえもん音头（《哆啦A梦》）	★×2	★×2	★×4	★×4
	サイコー・エブリデイ！（《口袋妖怪 钻石・珍珠》）	★×2	★×4	★×5	★×5
	となりのトトロ	★×2	★×3	★×2	★×5
	崖の上のポニョ	★×1	★×2	★×2	★×3

全隐藏曲目出现方法

曲名	解锁条件
パパママママック	密码（あんごう）输入，8 月公开
フニクリ・フニクラ	获得王冠 50 个
クープランの墓	演奏累计 100 次
シンフォニック ワルキューレ	个人最好成绩“良”累计达到 5000 次
KAGYUKIYO	うしおに战（第六章 BOSS 战）胜利
战え！T3 防卫队 ～GDI mix～	游玩本作一周
ラブリ－X	わにゅうどう战（第一章 BOSS 战）胜利
百鬼夜行	きゅうびキツネ战（第二章 BOSS 战）胜利
天妖ノ舞	ろくろっくび战（第三章 BOSS 战）胜利
バブリィ☆クイーン	人鱼の女王战（第四章 BOSS 战）胜利
mint tears	ゆきえ・みゆき战（第五章 BOSS 战）胜利
常暗の森	魔术师ドコン战（第七章 BOSS 战）胜利
大多罗捌伍伍壹	ダイダラボッチ战（最终章 BOSS 战）胜利
地狱の大王	妖怪大王战（最终 BOSS 战）胜利
はたラク 2000	敲打太鼓累计 99999 次

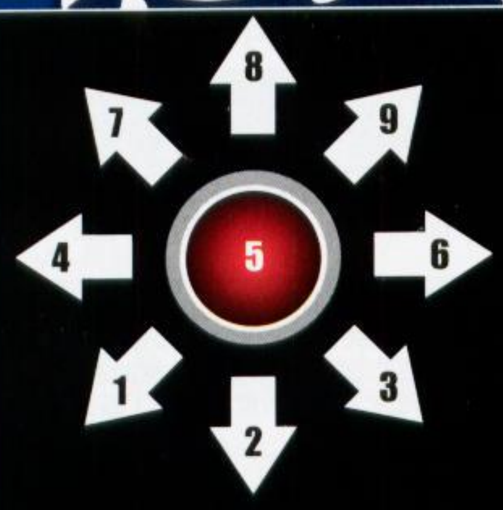
《苍翼默示录 连续变幻》以去年的街机版最新作为蓝本，加入全新的故事模式、挑战模式以及军团模式等等，内容丰厚无比。而作为一款格斗游戏，本作华丽的画面以及严谨的系统也完全有理由能够点燃埋藏在每一个玩家心底的格斗之魂。就让我们跟随本篇特快，一起展开“苍之魔导书”的修炼之旅吧！

文 九兵卫　美编 NINA

苍翼默示录 连续变幻	Arc System Works	格斗
多机种	Blazblue Continuum Shift	日版
	2010年7月1日发售 1～2人	6800日元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：12岁以上

基本系统

实用技术 特快专递



※注：为方便阅读，本文以数字代替方向来表示各种基本招式与连段，数字与方向的对应关系与小键盘数字一致（详见左表）。另外，《苍翼默示录》中出现的A、B、C、D键攻击并非指家用机手柄的按键，具体对应关系可以参见游戏中的按键设置。

作者：有马七助

高雅的庭园

连段

《苍翼默示录》的按键分为A攻击、B攻击、C攻击以及D攻击，其中A攻击到C攻击由轻到重、硬直由短变长，D攻击则是特殊攻击。尽管游戏的具体连段因每个角色的性能而异，但总体思路和普通的2D格斗游戏并无二致，尤其是玩过“《罪恶装备XX》系列”的玩家应该更不陌生。

这里单独提一下本作中被广泛用到的“jc系统”。jc即为“Jump Cancel”，简单地说就是跳跃取消。前一个攻击动作完成后，迅速输入“7”、“8”、“9”中任意一个上方向就能发动跳跃取消，成功后角色会从硬直中取消并同时高高跳起，此时就可以继续对浮空的对手使用连段。有两点需要注意：一是并非所有攻击或者必杀技都能jc；二是当角色位于空中时，由于已经输入上方向，所以需要先将方向归中，然后才能使用jc。除了普通的jc以及hjc（大跳jc），游戏中还存在rc（适用于所有招式，消耗50%HG槽）、dc（冲刺取消）以及防御罩取消等各种取消方式，它们在游戏中的适用条件各不相同，玩家需要通过实战逐一掌握。

防御

本作没有专门的防御键，角色的基本防御动作是靠输入“1”、“4”和“7”（只限于空防）这三个后方向来完成。不过除了基本防御，游戏中还有其他的防御动作可供玩家使用。

Barrier

防护罩，防御的同时按下A、B两键，发动时角色前方出现绿色防护罩，此时体力槽下方的Barrier槽会扣减。开防护罩的好处是防御时不会被对方磨血（包括必杀与超必杀），且攻击方会与防御方强行弹开一段距离，能很少地抑制被压制的局面。

直防

直前防御，在受到攻击的瞬间按下防御键，发动成功后角色的身体会发出白光。使用直防，受攻击的一方产生的硬直非常小，利于发动反击，而且直防还能额外得到HG槽的奖励。当然，直防对于玩家时机判定的要求也是很高的，需要反复练习才能在实战中发挥作用。

防御反击

防御反击又叫CA（Counter Assault），在防御的同时按下前方向6和A、B两键发动。虽然防御反击需要消耗50%的HG槽，但由于可以直接打断对方的对方的压制，迅速切换攻防，所以回报非常丰厚。

消极状态

长时间后退、疾退或者原地不动，系统就会判定玩家为消极比赛。作为警告，画面中会出现“Negative Warning”，继续消极比赛则会进入“Negative Penalty”状态，此时角色受到的所有伤害都会变为两倍。

特殊系统

起身系统

本作的起身系统比较特殊，倒地后如果玩家不主动起身，则倒地时间较长，且会被对方从地面继续追加连段。倒地后输入4/2/1+A/B/C键，就可以做出不同方向的起身动作，发动时角色的身体会发出白光。向前、向后起身有一定的无敌时间，但起身动作较慢，原地起身（下方向起身）速度最快，但会被打击属性的攻击中断。

受身系统

和起身类似，角色在受到非连段攻击时，可以迅速按A/B/C键进行受身，被浮空还能前后方向受身。受身的好处是可以从伪连或者对方的压制中即时挣脱，但受身也并非万能，在空中受身时要确保落地位于安全位置，否则会陷入不利状态。

©ARC SYSTEM WORKS

HG 槽

HG 槽即为能量槽，攻击或者防御对手的攻击是积攒 HG 槽的最主要手段，使用超必杀（DD 技）、防御反击（CA）以及 rc 取消都要消耗 50% 的 HG 槽，而一击必杀（AH 技）则要消费 100% 的 HG 槽。和前作不同，本作所有角色一登场便能使用 AH 技而无需解锁，发动条件是决胜局、对方体力低于 35%、我方至少有 1 格破防槽且 HG 为 100%。

投 / 拆投

在地面或者空中靠近对手，同时按下 B 键与 C 键即可使用投技。画面中出现绿色或者紫色的叹号后，被投的一方可以同样输入 B 键加 C 键进行拆投，特殊动作下画面中出现红色的叉号则表示不可拆投。

新作变更点

相比前作，本作在系统方面进行了很多优化与调整，虽然整体变化不大，但游戏本身的平衡性却因此而得到大幅提高。限于篇幅，这里就不逐一把每个角色的性能变更点详细解析，只将系统方面的三个重要变更点列出，以方便老玩家参考。

GP

Guard Primer，本作全新的破防系统，在角色体力槽的下方以黄色灯型图标表示，又称破防槽。在防御具有破防属性的攻击时，防御槽就会自动减一格，全部减完便发生破防，破防后短时间防御不能，破防槽自动恢复至最大。通常状态下，破防槽被扣减后会自动回复，要想避免破防槽被扣减，可以使用防护罩抵消，但每使用一次会消耗 1/3 的 Barrier 槽。

BB

Break Burst，爆气攻击，同时按下 A、B、C、D 键发动。通常爆气攻击分为两种：一种在进攻中使用，爆气为金色，对手会被浮空后可以追加连段；另一种在防御中使用，爆气为绿色，短时间进入无敌状态且会将对手弹开。爆气攻击的使用次数以“B”字型图标表示在体力槽的下方，上限为两个。前作发动爆气攻击后，角色受到的伤害值会上升，新作则取消了这一设定。

FC

Fatal Counter，本作新增的一种 Counter，属于每个角色特定技能产生的附加效果。画面与音效出现 Fatal Counter 时，受攻击一方的受身不能时间比普通的 Counter 要长，更容易接上连段。

家用机版主要模式介绍

教学模式 Tutorial

教学模式为本作的新增模式，制作人特地将教学模式放在其他模式之前，目的就是为了让所有初次接触《苍翼默示录》的玩家都能通过该模式熟悉一下这款格斗游戏的基本规则与系统。教学模式内的项目不多，玩家可以通过 Rachel 通俗易懂的解说，掌握本作中一些最实用的常识。由于该模式只是以 Ragna 为例，所以具体到其他角色的应用还得靠玩家自己去领悟、去类推。

得分模式 Score Attack

和前作以及街机版一样，得分模式依然是游戏中最难的一个模式。该模式共 14 场战斗，对手的顺序固定（如右表），每一场战斗均以三局两胜的方式决胜负，失败则需要重新从第一场开始挑战。由于 NPC 对手的攻击频率以及反应速度实在是又高又快，所以除了练好基本功，我们也有一些捷径可以更轻松地完成该模式。以 Tager 为例，虽然新作取消了前作中可以自定义必杀技快捷键的设定，但由于新加入了 BEGINNER 的操作模式，所以玩家实际上仍然实现达到“一键必杀”，2D 或者 236C 近身，多防御、找准机会使用指令投，AI 有限的 NPC 也会拿玩家没辙。为了避免前功尽弃，建议玩家打得分模式时准备两个手柄，发现形势不对时立刻按下 2P 的 START 键，这样就能 2P 乱入，打完 2P 后可以重新从前一关开始挑战。另外，本作中 Unlimited 版的角色数量比前作多了不少，想要获得这些角色必须用对应的人物完成得分模式，难度不小。

得分模式对战顺序	
次序	对手
1	Bang
2	Taokaka
3	Tager
4	Carl
5	Noel
6	Arakune
7	Litchi
8	Jin
9	Λ-11
10	Tsubaki
11	Unlimited Hakumen
12	Unlimited Hazama
13	Unlimited Ragna
14	Unlimited Rachel

全 UM 角色一览		
Unlimited Ragna/ ラグナ	Unlimited Jin/ ジン	Unlimited Rachel/ レイチェル
Unlimited Noel/ ノエル	Unlimited Tager/ テイガー	Unlimited Taokaka/ タオカカ
Unlimited Arakune/ アラクネ	Unlimited Litchi/ ライチ	Unlimited Carl/ カルル
Unlimited Bang/ カルル	Unlimited Hakumen/ ハクメン	Unlimited Λ-11
Unlimited Tsubaki/ ツバキ	Unlimited Hazama/ ハザマ	Unlimited μ-12

作者：有马七助

猫与青蛙

军团模式 Legion

军团模式最早出现于PSP版，这次经过强化被重新加入到家用机版新作中。和其他格斗游戏的组队战不同，本作的军团模式玩家最初只能选择1名角色。与邻接的敌方阵地交战后，玩家从我方阵营选择参战角色，将敌方阵地所有角色击败便算胜利。战斗中被击败的角色不会复活，但胜利后玩家可以从敌方角色中选择一人收服为我方成员（最多20人），其余我方成员的角色也会获得1/5的体力回复。敌方阵营除了人数可以表示，玩家也可以观察其阵营的形状与颜色来判断对手的强弱，绿色的等级最低，其次是橙色、红色、紫色以及银色，金色的等级最高。

此外，出击时连接我方阵营的敌方阵地越多，我方可出击的角色也越多，具体为连接两个加1名、连接3个加2，但出击的上限为5人。画面左侧的计时器每战斗一场就会计数一次，达到一定程度时敌人的等级会上升一级。不过，部分战斗胜利后也有一定几率会获得敌人等级下降的奖励，玩家可以善加利用。

故事模式 Story

和前作一样，这次的家用机版依然给每个角色准备了单独的故事模式（μ-12除外）。该模式的剧本以及语音均为原创，除了能了解游戏的背景故事以及人物关系，玩家还可以收集众多精美的CG图片。受分支选择的影响，本作的故事模式仍然分Normal Ending与Bad Ending，只不过Bad Ending在新作中又被称作搞笑结局。进入搞笑结局，Q版的人物会为玩家带来一段简单的广播剧，内容非常恶搞有趣，建议玩家千万不要错过。而前作的故事模式中失败也会被计入完成度，新作则取消了这一麻烦的设定。

μ-12出现条件

μ-12出现条件为将故事模式中的真结局（TRUE END）通关。而真结局的出现条件是依次完成Ragna、Jin、Noel、Rachel、Tsubaki、Hakumen以及Hazama的故事模式，必须是达成Normal Ending（图标上显示“CLEAR”字样）。

挑战模式 Challenge

挑战模式的主要作用是让玩家学会并练习各个角色的基本连段，每个人物的挑战任务各有10个，从简单到复杂，囊括了基本招式、地面连段、空中连段以及投连段等等。挑战模式与本作的奖杯／成就有关，所以要想全部达成就需要反复的练习。

新角色上手指南

Tsubaki/ツバキ

性能

近身型角色，攻击范围短但连续性高。虽然配合多择可以形成有效压制，但连段伤害值普遍偏低也是Tsubaki先天的缺点。玩家在使用时注意调整攻守的节奏，尤其是蓄气的时机。

基本连段
①5BB>2BB>5CC>236A>214A>22C
②5CC>22D>6CC>（hjc）>JC>（jc）>JCC>236A光>214C（需1格能量）
③3CC>JB>JC>（jc）>JCC>236A光>214C
④投>214B>（冲刺）5B>JB>JC>(jc)>JCC>236A光>214C

Hazama/ハザマ

性能

Hazama对操作者的稳定性要求较高，属于强调立回与远距离牵制的角色。组织残影牙、蛇翼以及蛇咬连段为基本战术，学会随机应变调整思路是关键。

基本连段
① 4DD>JB>JC×n>jc>JC×n>214B
② 5C>3C>214D>C派生>5C>2C>(4DA)>4D>623D
③前投>5DD>JB>5C>4D>623D
④ 236C>236236B>623D>632146C

μ-12

性能

家用机版独占新角色，整体招式与性能和Λ-11类似。不过μ-12的招式判定距离较远，道具的设置也更多样化，能力略胜于前者。相反，μ-12不擅长中远距离的连段，近身则具有优势。

基本连段
① 3C>2B>5C>6C>D>63214C
② 投>（冲刺）5B>6A>J2C>（冲刺）2B>5C>6C>D>63214C
③ 6A>2C>JB>JC>JC>J2C（对空）
④ 2C（Counter Hit）>63214C（蓄）>（冲刺）6A>6B>（冲刺）6A>J2C>（冲刺）2B>5C>6C>D>63214C

作者：有马七助

古剑奇谭

七弦琴鸣，梦回太古；灵霄剑吟，书此奇谭！

古剑奇谭	上海烛龙/游戏吧	角色扮演
PC	GuJian	中文版
	2010年7月10日 对应玩家数量：1人	79元
	对应周边：无	对应玩家年龄：全年龄

《古剑奇谭》是上海烛龙历时两年多打造的、全新仙侠RPG。作为曾经创造出《仙剑奇侠传3》、《仙剑奇侠传4》的团队，他们也希望将这款作品打造成为一款经典作品。

强大的画面表现力

《古剑奇谭》采用了“Gamebryo”游戏引擎，该引擎成就了《上古卷轴4》、《辐射3》、《战锤Online》等经典作品。凭借游戏引擎强大的技术支持，使得本作在画面上有着出色的表现力。游戏中水的表现最值得称道，尤其是瀑布那层层叠叠的激流，上海烛龙力求为玩家展现出它的奔腾之美，结合周边色彩艳丽的植被点缀，将一幅梦幻般的场景展现在玩家眼前。由于在山涧之中，潭水成墨绿色，瀑布之下形成水雾，潭水与岸边接壤的地方过渡十分自然。潭水波光潋滟，画面的表现形成一种动态美感，远处山峦的倒影映衬在水中，由于微风流动，倒影呈现出不规则的断层，阳光照射之下的水面也呈现出局部的高亮效果。

■雾灵山涧，瀑布所溅起水花的效果很惊艳。

性格各异的角色

庞大的剧情，需要无数的人物来进行延伸，主角当然是重中之重。而《古剑奇谭》中的主角们也是个性十足，如第一男主角百里屠苏，表面沉默寡言，终日与爱鸟相伴，其实内心深处却是十分的热情，这样的人在与温柔美丽、善解人意的女主角风晴雪的陪同下结伴旅行，又怎能不碰撞出火花？而其他四位主角更是完美的诠释了什么叫“型”态各异，如书生型的方兰生、大叔型的尹千觞、萝莉型的襄铃、御姐型的红玉。这六位主角放在一起，恐怕想不出故事都难，而实际上他们又会有怎么样的遭遇呢？这些少年玉女又会有怎样的归属呢？我们拭目以待吧。

■主角之一的红玉特写，典型的御姐，高贵而又神秘。

内涵深远的剧情

游戏的背景故事采用了架空与写实并存的形式，即神话故事与真实历史虚实结合，但游戏的核心剧情始终体现着中华文化的博大精深。在《古剑奇谭》庞大的世界观中，有上古神话，有神兵利器，有儿女情长，也有苍生大义。通过体验跌宕起伏的游戏剧情，玩家可以体会到从远古的创世神话，到现实中真实存在的历史故事，甚至还可以深入那千古一帝秦始皇的长眠之地，来一探那惊世未解之谜。

■六主角齐聚，似乎在做重大决策。

爽快淋漓的战斗系统

战斗系统则是游戏另一大亮点，区别于传统的回合制，《古剑奇谭》采用的是一种半即时的战斗方式。在半即时回合制模式下，玩家可以在一次行动时发动多个技能，只要有足够的行动力，一次行动内甚至可以同时发出多个不同招数！无论是重视策略，状态牵制配合伤害输出从而掌控战局；还是用压倒性的火力速战速决，瞬间取得战斗胜利，都完全取决于您的爱好和风格！不仅如此，如果依序使用特定技能，还会引发质变，施展出神秘而强大的悟出技！至于怎样才能悟出这样的技能，就要由您自己到游戏中来发现了。

■张弛有度的战斗画面，可以看出和传统的回合制战斗还是有区别的。

文 LezardSnake 文 脆薯条 美编 NINA

近期 X360 的独占大作不少，而《除暴战警 2》作为一款百万销量作品的续作还是让很多人关注的，游戏继承上作高自由度的风格，同时大幅度加强了可玩的内容，玩家不但要惩治一般罪犯甚至还要对付异型怪物。游戏也顺应当前形势加入了多人联机配合与对战，让玩家可以从各个层面体验这款作品。下面就让我们进入这个充满暴力犯罪的太平洋城吧！

攻略透解 GUIDE THROUGH

通关时间：一周目通关约 10 小时。

除暴战警2	Microsoft Game Studios	动作射击
X360	Crackdown2	美版
	2010年07月6日 1～4人	59.99美元
	对应玩家年龄：17岁以上	

系统解说

CRACKDOWN 2 人物能力解说

游戏虽然是《GTA》似的自由类型，不过却设置了 5 项人物能力来让玩家提升，随着能力的提升玩家的综合实力会明显上升，而且外观也会逐渐发生变化，当然敌人也会随着玩家的等级提升逐渐强化。能力提升的主要方式主要是多多使用该能力相关的动作，然后就是取得分布在太平洋城中的各种能力球了，其中能力球中的反叛球是需要玩家追上去抓住才能拿到的。有一点要注意的是，由于我们是战警，所以不能做伤害民众的事，如果伤害民众的话各项能力可都是会下降的，同样我们也不能攻击我们的警察同伴，不然这样不但能力会下降而且同伴还会攻击自己，得不偿失。

敏捷度

影响移动的速度和跳跃的高度还有落地时所受到的伤害。是平时需要用到的最多最重要的能力，敏捷能力不够的话别说大量的收集和挑战要素不能完成，就是连基础的主线任务都很无法搞定，所以我们要时刻注意提升自己的敏捷经验值，以最快的速度达到高等级。游戏中敏捷能力最主要的提升方式是寻找敏捷球，游戏中的敏捷球有 500 个之多，还有 300 个可以提升全部能力的隐藏球和几十个会逃跑的反叛球，这些球即是玩家主要的升级方向又是游戏最重要的收集要素之一，各种球收集了多少都可以在游戏里查看，基本过程就是先寻找低处的敏捷球，

在随着等级的提升逐渐取得高处的敏捷球，达到一定等级以后再去抓获反叛球。游戏另一种提升敏捷的主要方式就是玩屋顶跳跃小游戏，而且取得一个好成绩的话提升的幅度还会很大。游戏有 10 几个屋顶小游戏，只要到达地图中的绿色旗子标志的地方按下 A 就能开始游戏，游戏过程中只要在一定时间内不断走过地图中的绿色点直到全部走完就算完成。敏捷度达到 5 级以上后可以使用空中滑翔，而游戏还提供了空中滑翔相关的小游戏。

©2010 Microsoft Corporation. All Rights Reserved

力量

关系到近身攻击力的大小和投掷道具的距离与种类。提升方法基本就是多用近身攻击和投掷。近身攻击攻击力很高，平时可以多多利用，尤其是等级高了以后对普通杂兵比用枪打要来得快的多。力量等级高以后可以投掷更大的物体，不但攻击力高，也可以当做平台登上一些高地，还可以把一些原本只能坐上去攻击的炮塔扯下来当手里武器用。同时玩家红色的HP槽在力量等级提高的同时也会增加，每升一级加一条，以红色圆点标于红色HP的下方。本作敌人的数量众多，如果玩家愿意的话找一个人多的地方提升力量等级并不难。随着力量等级的提升玩家的攻击招数也会新增，其中有按住B的冲撞攻击和跳跃后按住B的威力巨大的空中落地攻击等等，都是清理杂兵的好方法。

武器精准度

提升方式比较简单，但是提升速度却不是很快的一个能力，提升方法只要用爆炸类武器以外的武器多打倒敌人就行了。能力越高瞄准部位时射击的越精确瞄准速度越快。后期有大火力重型武器后提升能力会变的容易一些，重机枪、狙击枪和火神炮什么的都是不错的练级选择。射击等级提高还可以解锁一些武器，这样就能在下回重生的时候选择了。

爆破威力

影响手雷，遥控炸弹、地图中的爆炸物等爆破类武器的攻击力和攻击范围。方法也是使用相关的武器道具，可以找敌人多的地方来练能力，比如开启能量球的时候就是很不错的机会，还有就是夜间满地图异型的时候，在练级同时还有相关的成就可以拿，异型类敌人很爱扎堆，而且手雷的爆炸速度本来也很快，所以爆炸能力也相对好提升一些。后期搞到火箭筒和榴弹炮之类的大威力爆破武器的话就会更爽了，一炮轰杀十几个异型易如反掌。

驾驶技巧

影响驾驶汽车、直升机等载具的能力。提升等级会提升驾驶时的速度、控制力和耐久等驾驶能力，可以使驾车的感受变得越来越轻松。平时驾驶载具时只要开车碾死敌人就可以增加经验，等晚上有无数的异型的时候开着车一路飞奔既练了级又十分的爽快。除了不断的撞人以外游戏中还有一些驾驶反叛球可以拿，不过必须是开车的时候追上去才行，步行是无法抓取的，等驾驶等级差不多的时候再去拿驾驶反叛球会更容易一些。当我们的驾驶等级提升一些以后就可以去玩小游戏了，公路赛、屋顶赛、特技环等等都是大幅提升能力的机会，还顺便有成就可拿。不过这些比赛大多需要有特技的车辆，具体什么车有什么特技在选车的时候会有标注。

载具可以说本作的亮点之一，载具的种类很多而且各有特色，战警总部的车特技众多但是防御力极差，赛尔集团的车没什么特色但都是十足地耐打。游戏相关的小游戏和成就也非常多，是玩家平时游戏中最重要的内容之一。驾驶汽车的时候还可以听音乐，游戏内置了大量音乐让玩家随意切换聆听，可以说弥补了游戏平时基本没有BGM的缺憾吧。

操作说明

按键	步行	驾驶
LT	锁定（按住）	刹车／倒车／直升机左武器
RT	射击／投掷道具	加速／直升机右武器
LB	装填子弹	直升机下降／汽车武器发射
RB	扔雷／投掷道具／引爆炸弹	直升机上升／切换曲目
LS	下蹲	直升机加速
RS	跳跃（按键长短决定跳跃高度）	往后看
左摇杆	移动	驾驶
右摇杆	视角／瞄准部位	查看／瞄准
↑	光球侦测	光球侦测
↓	取消挑战赛	取消挑战赛
←	降低音乐音量	降低音乐音量
→	提高音乐音量	提高音乐音量
X	切换武器／拾取武器（按住）	无
Y	进入车辆／使用炮塔／查看	离开车辆
A	跳跃（按键长短决定跳跃高度）	手刹
B	近战／落地攻击／冲撞／捡起、放下物品	喇叭／射击／跳跃（需要有特技的汽车）
BACK	进度画面／呼叫直升机	进度画面／呼叫直升机
START	情报画面	情报画面

游戏中的一些技巧

赛尔据点

游戏中有一项大任务是占领全部赛尔据点，就是地图中红色C标志的地方，这种据点一共有20多个，完成情况可以在游戏中查看。这里推荐每到一个新区域后最少先占领一个据点，因为玩家所有新获得的武器和车辆都必须拿到据点上才能保存到总部里，这样以后每次选择出击点的时候才能解锁相应的武器和车辆。如果拿到大威力武器一定要先去据点保存。很多据点的占领需要同时搞定该区域内的两个据点，不然会被反抢回来，抢夺的方法流程中会说明。

前往任务地点的方法

游戏中主要的交通工具是汽车，不过汽车只能走公路，而大多数任务地点是不会在公路中央的，在我们主角敏捷等级不够高的时候大部分任务地点都需要我们一步一步跳上去。游戏中有很多建筑和场景的边缘都是可以抓住的，只要跳到范围内主角会自动抓住这些边缘，不过由于游戏建模的问题有时候一些可抓的地方并不是很清晰，这就需要我们多尝试，跳跃的时候

把摇杆推向对着你要抓住的地方会很有用，因为主角每次跳跃的时候都会稍微向身后方向飘，不推住摇杆的话会以为这个地方是不能抓的。

在面对许多略有陡度但是很平几乎没什么落脚地点的场景时候不要轻易放弃，游戏并没有限制什么地方是不能通过的，所以多调整视角只要是有角度的斜坡基本都能都可以登上去，这时候只要连着跳跃找到能卡住的位置在一步步跳上去就行了，这也算上是利用游戏中的一些建模小问题了吧。运用这个方法只要不是直上直下的大楼基本都可以慢慢跳上去，可以省去很多找路的时间。玩家也可以扛汽车扔在需要攀爬的地方垫脚，还有就是各个场景边缘凸起的地方也要利用，往往这一点点凸起就决定了你能否跳上一个高台。

人物的 HP

本作 HP 的设定和一些 FPS 游戏相同，并没有补血药一说，只要一定时间内不受到攻击就会自动回复，不过游戏有两个血条，首先消耗的是白色的装甲值，装甲值被打空以后才会消耗红色的 HP 值，全部清光后死亡，死亡以后可以选择自己选择地点重生，这样可以从新配备自己的装备，还可以选择原地复活，但是只能装备系统默认的武器，不过可以捡取死亡时掉在地上的武器，如何选择就看玩家自己了，死亡后会自动记录并且什么都不会损失，记录前已经取得和通过的收集与挑战都会保存。玩家在游戏过程中大部分时间都不要硬拼为好，尤其是高难度下。游击战是最保险的清理敌人的方法，游戏中异型的数量众多但是其实攻击力一般，赛尔集团的杂兵数量稍少但是各种武器的攻击力却很高。按 LS 键是可以下蹲的，这一点别忘了，可以藏在一些掩体后面。

昼夜变化设定

游戏中是存在昼夜变化的设定的，白天的时候路上不会出现异型而只有赛尔集团的杂兵，而夜晚就会出现大量的异型了。所以玩家做任务的时候要选择合适的时间前去，这样会事半功倍。昼夜的变化完全是根据游戏时间自动的，只要等待即可切换昼夜。

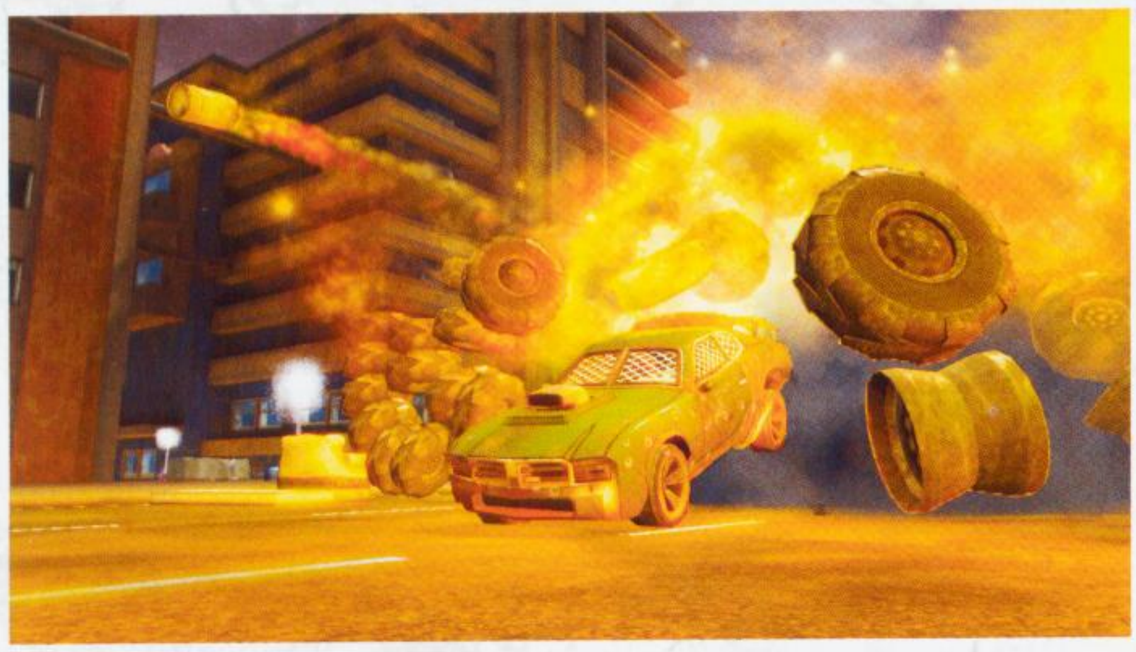
一些常用的地图图标

游戏中大部分图标都可以按 BACK 在每个类别的任务种类中查看，其中有几个常用指示标志并不在任务标志里。其中黄色中间有小圆圈的方块类标志是炮塔位置，淡蓝色三竖标志为武器箱，白色战警标志是补给点。紫色旋转标志是驾驶反叛球，绿色旋转标志是敏捷反动球，周围临近的地方有能力球的时候会有心跳声一样的感知反应。

流程攻略

序

由于游戏是完全自由的进行方式，所以有很多分支内容和收集要素，本次流程只介绍主线任务部分，难度选择为默认的“强悍”。游戏一开始的动画就为我们展示了太平洋城的种种混乱不堪，而我们的主角也在一所大楼的实验室中诞生。一上来根据提示完成训练即可，战警自身的 HP 和装甲都会自动回复，杂兵什么的都是用来练手的，熟悉操作吧。游戏射击瞄准和一般射击游戏来的不同，锁定后右摇杆瞄准时会有一个大致范围，并且有图标提示该范围是敌人的哪个部位，这种瞄准方式让玩家的射击操作更为简洁。



在几种能力的训练都完成后游戏正式开始。我们要开始抢夺第一个能量球，先占领第一个赛尔据点，消灭一定数量的敌人到右上角的红槽清光后站在红色的圆圈上按 BACK 就能呼叫直升机占领据点，随后任务更新，继续前往该区域的另一处红色标志处，首先收集敏捷球，这里最少能升一级敏捷。随后在红色圆圈处呼叫直升机，这里可以用周围的炮台消灭敌人，右上方的红色管消灭完之后任务完成。这样该区域的据点就完全搞定了，以后可以随时来补给和保存武器车辆了。随后会有一个追逐第一个反叛球的小训练。反叛球看似很难抓，其实反叛球的运动轨迹是很有规律，不要盲目的从后面一直追，我们要做的就是从侧方跟着它跑观察其移动方向和规律然后看准时机一个跳跃抓住它，拿到以后解除成就并开始下一个大任务。战术据点任务并没有结束，玩家可以根据喜好继续此任务直到占领全部据点。

能量球 1

烈日计划是游戏的主要任务，我们要设置能量球在异型的巢穴中爆炸以消灭大量异型，一共有 9 个能量球要设置，每个能量球设置之前要先启动该区域的三个能量波装置，三个能量波射出的激光交汇的地方就是我们要布置能量球的异型的巢穴。能量波以蓝色的标志标与地图之上。走到蓝色地点后清光周围的杂兵站到标志上让右上角的蓝色管涨满就可以激活能量波装置了。一开始的三个能量波位置都很明了，完成后任务目标更新前去异型巢穴。到达地图上的白点后跟着路线提示就能进入异型巢穴，在这里呼叫直升机运一个能量球下来，随后要保护能量球到启动。右上角红色管为能量球的 HP，被打光后

任务会失败，随时间逐渐增长的蓝色管是启动槽，涨满后能量球启动任务完成。

虽然是第一个能量球任务，不过难度却不低。这里敌人巨多，其中在地图上有标记的异型会对能量球造成大伤害，是我们保护能量球启动的战斗中主要的目标，这种怪从远处就能攻击到能量球，所以要时刻关注画面中的标记提示，出现就第一时间消灭。在能量球刚运下来的时候一定要在周围找到激光枪，该枪对付异型极为强力，能一枪消灭大批异型，而且弹量不少，惟一的缺点就是射程极短，而且这把枪只能对付异型，对付正常敌人只能将其吹飞，如果没有这把枪的话恐怕很难保住能量球，因为刚开始我们什么能力没有，攻击力低，手里武器又很烂，很难短时间内消灭大量异型。能量球启动后一瞬间消灭了该地区的全部异型。任务结束后一定把手里的激光枪送到据点保存。

能量球 2

我们继续前进去启动下三个能量波装置。其中有一个要游泳过去，这里的能量波在最顶层，需要找到逐渐向上的楼梯来前进，这里敌人众多要十分小心，打不过不要硬拼。开启能量波的同时注意拿路上的敏捷球。其它两个能量波比较好找，三个能量波激活后前往异型巢穴，这个巢穴也比较简单，底层的标记怪会爆炸可以利用其一次消灭大批异型，高层的标记怪要爬上去解决，地上还有炮台可以利用，而且这个巢穴的异型配置和上一关一样，所以没有难度。完成后继续下一个能量球的安装工作。

能量球 3

其中一个能量波装置在高山上不太好找，需要沿着公路走到山崖的外侧然后从中间的山洞进去用弹跳装置弹到山的里侧，最后顺着山坡爬上去就能找到了。最后一处能量波会被一睹墙堵住，需要爬上去把墙中间打烂才能让光波穿过去。来到异型巢穴后依然优先消灭高处的标记怪，地图中的激光手雷一定要拿上，这玩意对付异型太好使了。只要看见标记怪就立刻消灭肯定能完成能量球，不过同时要注意一下自己的HP，尤其是不小心被周围的爆炸物炸到以后，不要能量球保住了自己却被打死了。这个能量球完成以后该区域的全部能量球就都搞定了，相应的成就也会解开。

我们向下一个区域移动，中间的路程不短，抢一辆汽车顺便拿些升级球再走吧。

能量球 4

从这个能量球开始我们的主角平均等级应该已经快3级了，敌人也会逐渐变强，赛尔集团兵会使用威力巨大的火箭筒了，而且是连发的，所以要小心前进，一不小心有可能被秒掉的。前面两个能量波很好找，最后一个在高楼的顶端，需要来回绕圈找到攀爬的阳台外壁从而到达顶端，而且这个能量波还会被木墙堵住，沿着画面中光波发射出来的位置走会在不远处找到这堵木墙，一手雷炸烂它吧。三个能量波完成后前往巢穴，这个巢穴里有一把超级步枪和一把鱼叉枪，可以带回去保存。鱼叉枪对付远处的标记怪非常好使，这里没有什么电磁武器，

如果感觉超级步枪打不过的话可以事先带一把电磁枪过来。这里要注意别从能量球的地方掉下去了，不然上来还得爬半天，浪费了时间能量球就有可能保不住了。搞定后前往下一处能量波吧。

能量球 5

到了这里赛尔集团的杂兵火力非常强大，远比异型厉害多了，我们不妨先用异型提升一下力量等级来增加自己的HP与攻击力，3级力量的时候就能使用冲撞攻击了。在小岛上的能量波要靠游泳过去，这里有一个敌人据点可以顺便占领，要说明一下的是这里敌人火力极其猛烈，一不小心会被连续轰炸致死，敌人有炮塔、火箭炮、榴弹炮等各种大威力武器，我们需要步步为营，时刻注意回复自己的HP，打倒敌人的同时拿上敌人的大威力武器反击。把这个区域的两个据点全拿下后就能完全控制这个区域了，这时候把榴弹炮和火箭筒这些大威力武器全部记录一下前往最后一个能量波处，不过之前先把这个能量波前面的墙打破吧。

最后一个能量波在很高的高塔上，这里要从它外缘的平台上左右来回跳跃到顶部。以现在玩家的等级到达异型巢穴以后肯定已经有大块头的异型了，这种怪物会直接撞到玩家让玩家行动不能，并且还会连续撞有可能造成玩家长时间无法做出动作，是十分危险的敌人，因为不但自身安危很是问题，不能行动的话一会能量球就会被干掉。所以到达这里后一定要有把电磁枪，如果没有的话在巢穴里的高层平台处有一把电磁枪可以拿，敌人的标记怪出现地点固定，所以只要绕圈打就可以，看见大块头以后就马上用电磁枪给它来一枪，一旦被攻击到就赶紧起身连续跳跃躲开然后用电磁炮解围。

只要控制好大块头冲撞异型就能保住能量球。这个能量球爆炸后该区域的全部能量球解决，成就解除。我们可以前往下一区域了。

能量球 6

从这个区域开始敌人进一步强化，攻击力暴升，尤其是火神炮的杂兵，攻高血厚，我们赶紧杀之把火神炮夺过来入库吧。这里赛尔集团的汽车种类也会有新花样，会有大卡车什么的，不过我们的驾驶等级得够才行。现在这个区域抢一个据点以记录武器和车辆吧，记住要打游击战。三个能量波装置中有一个需要打烂木板，有一个在高楼顶端的就比较麻烦了，必须得有4级的敏捷才能爬的上去，如果玩家打到这里只是顺路收集敏捷球的话肯定是不够4级的，这里推荐储存离开后从游戏刚开始的时候那片区域出生，该区域有大量敏捷球可以取，而且还有非常多的屋顶挑战赛。

以玩家这时候的实力不论是周围的敌人还是屋顶挑战赛基本都能轻松完成了，在这里把敏捷练到4级以后在返回去启动能量波装置吧。返回高楼后你会发现即使现在4级了也很难跳上去，这里一开始要先踩住楼侧面一个不断播放该游戏宣传片的一个壁挂电视上，然后向右起跳跳到带铁栅栏的窗户上，随后一路攀升至顶部，到达顶部后来到有字母的墙这面。这里需要踩到稍微突起的楼房边缘正对字母墙起跳才能蹦上去，随后再一次踩到边缘突起部分才能跳到能量波装置处。搞定全部能量波以后前往异型巢穴，这回巢穴中有了一种巨大的异型，

该异型会全力攻击能量球，所以必须立刻将其消灭，

用火箭炮的话十几炮就能搞定，场景中有一把跟踪火箭务必拿上，等自己手里的火箭筒打光以后就靠它消灭巨人了，因为巨人并不是只有一只的，只要消灭一段时候后就会补充。平台上还有两个标记怪要同时记得消灭，站在这两个标记怪的平台上对付巨人也不错。如果战斗过程中不慎掉下去了的话就赶紧跳到最底层吧，这一层有弹跳装置可以让主角直接飞回能量球处的平台。

能量球 7

这回三个能量波都算比较好找的，一个在大桥的顶端，只有顺着台阶爬上去就行了。另两个在高楼上，一个从周围的高楼绕上去，一个直接就能爬上去，跟上面三个能量波装置的位置比起来这三个简直就是天堂啊。这一次的巢穴没什么准备就进去的话还是有一定难度的，虽然敌人很少但是大部分都是标记怪，而且敌人两种高级异型全有，一种上个能量球中只攻击能量球的巨型怪，一种是我们前面遇到的会冲撞和扔东西的大块头异型。冲撞怪两个两个的出，依然是我们最优先的目标，因为一旦被打倒就很容易被憋住而长时间不能起身脱离，本来这关的标记怪就多，有可能一次被撞倒就保不住能量球了。

不过这里其实有一座炮塔，跳下后第一时间在小地图上查看到炮塔的标志，不过我们不要坐在炮塔上攻击，因为前面的障碍物会让我们的射击全然无效，我们要按X键把炮塔拆下来，有了这东西打起来就能轻松一些了。这东西没瞄准，只能自己手动瞄，尽量打冲撞怪的头部快速将其消灭，然后全力干掉巨型怪，最后在打标记怪。炮塔的子弹足够我们消灭两只巨型怪的，我们要做的就是在冲撞怪出现的第一时间将其击毙，然后按着顺序消灭敌人。子弹用光以后在用火箭筒之类的常规武器消灭一些标记怪就能搞定收工了。

能量球 8

这次的能量波装置依然很容易找到，不过途中的赛尔据点一定得小心，敌人的杂兵火力太强劲了，就算我们现在有最少有4管血也有可能被秒杀，最后一个在废墟中的能量波只要来回绕几圈就上去了。这回的异型巢穴又有所变化，巨型怪不但会跑过来直接攻击能量球，还会在途中扔石头来砸能量球，所以我们先准备火箭筒在其刚出现的时候就全力追击直到熄灭它，这场战斗虽然除了巨人就没有标记怪了，但其实地上的普通杂兵对能量球的攻击力全部都是以前标记怪的等级，所以我们一定要把地图中的激光枪拿上，用最快的速度减少杂兵的数量，异型有几种防御力很高，如果用普通枪时间根本来不及。

第二个巨型怪我们就得靠手雷来快速解决了，找枪的话太费时间，地图中的炮塔还是不要过于期待了，这种榴弹类炮塔对付巨型怪性能实在是太差了。这地方注意别掉下去，最底层也没有弹跳装置，掉下去就得慢慢爬了，很浪费时间。总体来说并不难，这个能量球完成后我们离最后的胜利就不远了，不过从语音的提示来看，貌似我们破坏能量球的任务还有很多隐情。

能量球 9

最后三个能量波可是真够远的，还是重生过去吧。路上依然要小心赛尔集团杂兵，敌人又有一种新的火箭筒，而且普通杂兵的攻击力也很高，稍有不慎就得重来了，手里多拿大威力武器吧，路上的很多炮台不要错过了，不过由于拿炮塔不能攀爬所以尽可能的物尽其用吧。最后三个能量波装置的位置倒是出奇的简单，完全不用找，去了标志的地方就能看到，搞定以后我们向着最后一个能量球的位置进发吧。虽然前面的能量波装置很简单，不过这巢穴确实是有最后一个的能量球的风采，里面敌人多的夸张而且攻击力超高，都是会吐射射液体和毒液的高级兵种，到这里我们的力量等级最少也达到5了，多利用

砸地攻击一次性消灭大批敌人吧。

地图中有一个榴弹炮类的炮塔可以拆，我们可以拆了这个炮塔往高处走，这样居高临下打起来会轻松一点，先用榴弹消灭巨型怪，然后用地图中的狙击枪消灭标记怪，注意爬上来攻击自己的异型，没有子弹就下去拿枪，然后用落地攻击开路再爬到高处攻击，我们最少需要灭掉三个巨型怪能量球才能爆炸。最后一个能量球解除后游戏并没有结束，总部竟然又有新的任务下达，我们要回到游戏刚开始时候港口来打开几个开关以让烈日计划最终可以完成，这里我们就不要赶路了，储存退出后重新换一个离得近的出生地点出发吧。

烈日计划

地图中的红色叹号即是我们的目标，初始有四个。这四个地点大多在高处，只要走到地方按一下Y就能搞定。初始的四个打开以后会出现最后一个，最后一个开关处有6个火神炮兵，这地方一定别冲快了，先用火箭炮清理干净再去弄开开关吧。打开全部开关后，地图上会指示出前往总部的路线，一路飞奔过去打开开关以后总部告诉了我们一个震惊的消息，原来以前的战警们并没有死而是变成了异型被冷冻了起来，这时候他们竟然逃出来了而且一路冲我们杀来。这里我们要全力保住3个核心，说是战警演变的异型其实不过是以往的吐液体的异型和冲撞异型整合了一下而已，用火箭头一炮两个，我们要做的其实就是在保护成功一个核心后以最快的速度赶到

下一个核心的地点，核心地点在地图上用叹号作为标记。在第一个核心完成后我们不要从上面找路往过赶，应该直接跳到最下层，这里有弹跳装置可以直接弹往核心地点，弹跳地点前方指示的数字代表这个弹跳装置是弹往哪个核心的。这里一定要准备充足的弹药，因为越往后异型越多。每次前往下一个核心的时候务必从周围的弹药箱中补给武器，其中的激光霰弹枪比较实用，子弹多而且能一击秒杀异型，整个战斗过程中惟一的要点就是要快，优先消灭爬到中央核心上的异型，然后再消灭远端吐水的异型，自己周围的异型用落地攻击一次性解决，三个核心全部启动后我们的主线任务正式完成，从最后的通关动画中可以看出游戏必然是有续作了。

而游戏一些剧情中隐藏的秘密只能通过收集录音带来知晓了。到这里游戏的主线部分就完成了，游戏的主线内容其实只是开胃菜而已，玩家通过了主线才熟悉了游戏的系统，人物等级才足够高，才能够顺利的开始进行别的内容。游戏其余总数近千个收集和挑战任务恐怕要消耗玩家上百小时来完成了，慢慢探索游戏中其它有趣的要素吧。

成就列表

正常主线通关大概能拿到400点左右的成就。游戏的成就拿起来还是有一定难度的，尤其是各种收集要素都需要一级一级来完成，非常耗时。而且还有不少联机成就要拿，绝对是时间杀手。不过这游戏的部分成就拿到后会给予玩家LIVE虚拟人偶的奖励，可以让各种玩家有更大的动力来全成就了吧。

名称	点数（G）	说明
First Hurdle	20	通过战警诊断并获得进入太平洋城的资格。
Get Connected	20	单人或联机找到并激活一个能量波装置。
Plugged In	50	单人或联机找到并激活全部的能量波装置。
Big Bang	20	单人或联机保护一个能量球的部署并将其成功爆破。
Hope Springs Savior	50	单人或联机引爆HOPE SPRINGS中的全部能量球。
Green Bay Savior	50	单人或联机引爆GREEN BAY中的全部能量球。
Unity Heights Savior	50	单人或联机引爆UNITY HEIGHTS中的全部能量球。
Light Bringer	20	单人或联机引爆太平洋城中中的全部能量球。
All Under Control	20	单人或联机镇压一个赛尔（CELL）堡垒内的全部战术据点。
Location, Location, Location	50	单人或联机镇守太平洋城内的全部战术据点。
Pest Control	10	单人或联机清除并封闭一个异型巢穴。
The Closer	20	单人或联机清除并封闭太平洋城的全部异型巢穴。
Tower Power	20	单人或联机在总部高塔完成烈日计划的最终项目。
Tellin' Stories	10	收集并收听一段音频记录。
Closed Book	20	收集并收听全部的音频记录。
In Plain Sight	10	收集一个隐藏球。
Sixth Sense	30	收集太平洋城中全部的隐藏球。
First Rung of the Ladder	10	收集一个敏捷球。
King of the World	50	收集太平洋城中全部的敏捷球。
In the Net	10	抓住一个敏捷反叛球或者一个驾驶反叛球。
Renegade Runner	20	收集太平洋城中的全部敏捷反叛球。
Renegade Racer	20	收集太平洋城中的全部驾驶反叛球。
Speed Demon	10	完成一次公路赛或者天台赛。
Street Racer	20	完成太平洋城中的全部公路赛。
Rooftop Racer	20	完成太平洋城中的全部天台赛。
Wingsuit Racer	20	飞行穿跃太平洋城中的所有滑翔翼特技环。
Stuntman	20	开车跳跃过太平洋城中的所有汽车特技环。
LIVE and let LIVE	10	收集太平洋城中的全部LIVE球。
Who's the Daddy?	50	把人物的每项能力全部升到最高级别。
Solid Block of Orbsome	50	找到太平洋城中的全部敏捷、隐藏、反叛、LIVE球。
Jack of all Trades	20	完成太平洋城中每种任务类型中的一个任务。
Pebble Dash	10	从最高完成度的总部高塔的烟筒中跳下去并活下来。
City Glider	10	滑翔过太平洋城中全部岛屿的上空并且没有落地。
Squad City Glider	20	4个战警一起用滑翔翼飞跃城内全部岛屿的上空并且玩家和领先者的时间差在30秒之内。
Open up a Can	10	用一个瓦斯筒干掉5个敌人。
Co-op Keepy-Up	10	用激光霰弹枪在几名战警中间来回传递一辆汽车3次以上，并且中途这俩车不能落地。
Yippee-Kai-Yay	10	驾驶一辆战警SUV车冲到空中的直升机里面。
Strike!	10	扔道具或者汽车砸死25个异型。
Victory Roll	10	单人或联机在车在空中并且上下颠倒的时候用车上的炮塔杀死一个敌人。
Mosh Pit	10	使用连续20次的近身攻击，并且每次攻击的时间间隔不超过3秒。
Scarface	10	用机枪在10秒内杀死20个敌人。
Zero Factor	10	用激光类武器在10秒内杀死20个异型。
Street Sweeper	10	开车时用一次强力的甩尾杀死5个敌人。
Pin Cushion	10	用鱼叉枪把5个敌人穿到一辆车上。
Bomberman	10	60秒内制造30次爆炸。
25 Ways to Die	10	用25种完全不同的方式破坏自己的克隆身体。
Car Jump	10	从一辆高速行驶的车辆上面跳到另一辆高速行驶的车上。
Chopper Stomper	10	从空中的战警直升机上跳下并利用落地攻击踩死至少一个敌人。
Party Bus	10	一个驾驶三个射击，四个战警在一辆战斗巴士上跳过一个汽车特技环。
Pile Driver	10	用一次落地攻击杀死5个敌人。

结束语

本作是典型的慢热类游戏，游戏一开始给人的感觉很简陋，平时基本没有BGM，不算出众的画面，没什么特点的系统，很容易让玩家在一开始放弃。不过随着游戏的逐渐深入，自身能力提升后可以做的事情就越来越多。丰富的武器与载具，多到数不清的收集与挑战都使本作的后期充满了乐趣。喜爱《GTA》类游戏的玩家不妨尝试一下本作，当度过一开始的沉闷阶段后游戏博大精深的地方就会进入眼帘了。

时隔一年，以热血足球 RPG 为题材的《闪电十一人》正统续作再度登录 NDS 平台。游戏的剧情紧接前作，讲述战胜 Alien 学园的几月后，元堂守率领“闪电日本”队参加青少年世界杯，挑战世界强豪的故事。本作的容量增加到 4gb，大容量带来的不仅是可收集球员人数方面的提升，游戏中还收录了大量的过场动画和新的必杀技，使游戏的代入感更强。

NDS	闪电十一人3 世界的挑战 火花/爆破	Level-5	角色扮演
	イナズマイレブン 世界への挑战 スパーク/ボンバー		日版
	2010年07月01日	1～4人	4980日元
	对应任天堂Wi-Fi网络连接		对应玩家年龄：全年龄

通关时间：完成主线剧情大约 12 小时。

文 S.K. 协力 阿鲁 美编 NINA

攻略透解 GUIDE THROUGH

イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク/ボンバー

系统解析

基本操作

按键	效果
十字键	角色移动、视角移动
A 键	调查，对话
B 键	取消，加速移动
X 键	开启菜单

按键	效果
Y 键	指令
L、R 键	转动视角
Start	游戏中断（不保存进度）
触摸拖动	角色移动

菜单说明

なかま（同伴）：进入后可以查看球员状态情报，其中蓝色显示的球员是正选球员，深褐色显示的是替补球员。
- ├いれかえ（替换球员）：A 键可以替换队伍的位置，列表中前四名球员将在 4VS4 的小比赛中出场。
- └コマンド（指令）：按 Y 键弹出指令。
  - ├せいれつ（排序）：可以对菜单中的球员按不同方式排序，顺序为按名字、按昵称、按等级、按能力。
  - ├ゼッケン（编号）：改变球员的球衣编号。
  - ├わかれる（开除）：开除球员，剧情加入的球员和正选球员无法开除。
  - ├そうび（装备）：查看和更换球员的装备，该界面下左右键更替显示球员。
  - ├ひっさつわざ（必杀技）：查看和更换球员的必杀技。
  - └アイテム（道具）：查看或使用物品。

もちもの（所持品）
- ├アイテム（道具）：查看或使用物品。
- ├そうび（装备）：查看和更换球员的装备，该界面下左右键更替显示球员。
- └ひっさつわざ（必杀技）：查看和更换球员的必杀技。

せんじゅつ（战术）：在这里可以改变队伍队形。
- ├ストーリー：大型比赛阵型。
- ├バトル：小型比赛阵型。
- └つうしん：通信比赛队形。

じょうほう（情报）
- ├ブログ（博客）：记录游戏主线剧情的纲要。
- ├选手バインダー（选手档案）：记录遇到过的球员，如果能成为伙伴的球员可以显示更详细的资料。
- ├ケータイ（手机）：询问通过挖角系统说得的球员情况。
- ├ユニフォーム（队服）：更换队服。
- ├つうしん成绩（通信成绩）：查看通信对战的详细内容。
- └FFI：查看 FFI 比赛对战状况。

システム（系统）
- ├きろく（详细资料）：查看比赛胜率、游戏时间等详细情报。
- ├ヘルプ（帮助）：这里可以看游戏教学。
- └せってい（设定）

セーブ（存档）：保存游戏。

球员相关

能力

每个球员都有 7 个数据属性，分别是：

脚法（キック）：对射门的力量大小起至关重要的作用，数值越大角色射门的力量越大，如果该数值高于门将的防守数值很多，甚至可以用普通射门穿透对手的守门必杀技。

身体（ボディ）：影响冲突的成功率，数值越高在身体相撞的冲突中成功率越大。

控球（コントロール）：影响冲突的成功率，数值高于对手有时会出现强制过人。

防守（ガード）：影响门将接球的成功率，数值如果高于射门选手的脚法很多，可以直接挡住对手的必杀技。

速度（スピード）：影响盘带时的移动速度。

体力（スタミナ）：影响 GP 的最大值和消耗速度。

气力（ガッツ）：影响 TP 的最大值。

能力提升

本作等级设定的比较严谨，如果双方球员等级差距过大，即使双方球员的各项数值持平，在冲突中等级较低的一方还是会处于绝对劣势。因此建议在大型比赛中最好和对手的等级差保持在八级以内。

等级除了通过打小型比赛获取 EXP 提升外，玩家还能通过在训练点花费热血点进行特训（第二章剧情后开启）。其中前者可以使全队升级，且提升的能力较为平均。而后者可以使球员的某项能力重点成长，适用于培养重点球员。

©2010LEVEL-5 Inc.

本期自由谈属于特别版，两篇文章都是游人故事，都有五味真情。夏天是一个毕业的季节，这个“毕业”包含了很多，有人告别了学校告别了兄弟，有人告别了人生的一段旅途，有的人只能默默送别人上路。有的人从学校走出来，有的人从自己的阴霾中走出来。有的人结束了恋情，有的人结束了单身，种种“毕业”的味道让夏天多了淡淡的忧伤，悄悄的希望。本次这两篇文章都真情，温润了仿佛永远重复着只属于自己的悲剧和喜剧的平凡人的心。

我的牧场和我们的物语

东北的秋天，来的匆忙，去的缠绵。诸多复杂的情愫，在这里纠缠不清。

黄昏，树影下，秋风拂过，逗弄一个沙沙作响的世界，无数情人不知疲倦地在我的眼前往来穿梭。孤单，倒也陶醉在情人们所谓的爱恨情仇之中。

情人？是啊，一段大学生活，我如同一个和尚在大学里披着袈裟淡定的走了一遭，空荡荡的来，空荡荡的去。女孩儿的手被塞在别的男孩儿的手里，一部薄荷绿的PSP被我自己狠狠的塞在了我自己的手里。别笑，我真的是不得已。

我始终坚信每个人小P里的私藏反映了其人的喜好。打开我的小P，满眼的模拟器。果然，我是一个怀旧怀到无可救药的人。自得其乐地生活在过往时光中的某人，已然被青春淘汰，可倔强的他却还坚信是他淘汰了青春。这种淘汰的法则亦如我心底的那个同桌的她。我始终挂念着她，宁愿让自己迷失在那段曾与她同桌的岁月里，怀念中渐渐忘记了自己，时光的变迁中，她也忘记了那段日子。

不由自主的拿出了手机，在斑驳的树影中和好友发起了短信。

“唉，兄弟，我这有好多情侣啊，你什么时候也赶紧找一个吧，要不咱哥儿几个就要做一辈子的纯爷们儿了。”按下发送键后，我的心底五味陈杂。

“二哥，我办事，你放心，有我在，我一定不会让纯爷们儿的悲剧发生。”本想让孤身一人的他和我一起唏嘘爱情，可他倒是信心满满，这反而搞得我更加失落。

“好，那我等着，对了，你也传授我点爷们儿速成秘籍吧，告诉我如何能把一个和尚手中的小P换成女孩儿的纤纤玉手？”

“你的小P中有模拟器不？”

“有，很全很强大，请指教。”

“打开GBA模拟器，那个《牧场物语》。”

我没有再回短信。关机，微笑，转身，夕阳的余晖中PSP的POWER欢快的亮了起来。

这个存档是我很久很久以前用PC上的模拟器打下的。那段日子疯狂的迷上了GBA上的《牧场物语》。那种用心一点一滴经营自己生活的过程总是让人有一种强烈的归属感。我承认这是一种YY的行为，但是，游戏中那浓郁的生活气息又总是让人欲罢不能的全身心投入。

不止一次的幻想过同桌的她就是游戏中的那个女孩子。男人嘛，爱上《牧场物语》的很大一部分原因就是因为在牧场的生活中可以娶妻生子，淡然生活。所以，我用百分之一百二十的精力去经营着那不过几MB大小的世界。

后来我们分道扬镳，很俗气的原因——我们考上了大学。同桌的她走了，这段记忆也就尘封了，而牧场，也就荒废了。

不知道为什么朋友会突然想起让我玩这个他曾经嗤之以鼻的游戏。他曾以极其鄙视的语气断言这游戏不过是给一个对生活没有信心的人用来疗伤、逃避的工具，当时的我没有反驳，因为他说的对。她，已经被我装进了那个世界。而我，需要做的就是每天揣上一瓶葡萄酒，一路小跑的到杂货店送给她，看着小小的屏幕中她微红的双颊，同桌的影子也就渐渐的清晰。

我们可以称之为不成熟的想法。然而，当我再次打开游戏时，想法却貌似已经消失了，而我也似乎没有了当时的冲动。夜，渐渐笼罩了有些秋意的校园，窄窄的单人床上，PSP泛着幽幽的光芒，GBA模拟器完美运行，牧场的世界在若干年后重见天日。

很是巧合，牧场里的季节也是秋季，而且是秋季的第一天。卡莲的心还是黑色的，看来，距离红心还有很长的一段路要走。牧场里的一切依然是那么井井有条，卡莲在接到葡萄酒后还是会双颊绯红，鸡舍里的鸡在等着我的喂食，大桶牛奶依然能够从那几头奶牛的身体里华丽的挤出，冰箱里的东西放上一百年也不会变质，料理依然可以做，小狗还认识我，抱一抱它还是会跳出一颗红心来表示它的喜悦……时过境迁，感觉，其实早已经由浓烈变成了平淡。谁说这个世界存在永恒，曾经的棱角已经被悄无声息的磨平；可谁说这个世界没有永恒，存档在忠诚的记录着我们的纯真年代。所以，我的游戏演讲稿上在这儿清楚的标注着五个字：此处有感动。

在这样一个忙碌而浮华的世界里，相信和我年龄相仿的人都会晓得，找到一种纯纯的感动是多么的不容易。

或者说，纯纯的感动通常是需要蠢蠢的行为来做铺垫。

于是，蠢蠢的我满心欢喜的开始了一段几乎被遗忘的牧场时光。挖矿，累晕到住院；买葡萄酒，买到破产；挥动锄头，对着奶牛一顿乱舞，并不算复杂的游戏规则现在看来总是那么难以记起，摸索中又

本栏目文章仅代表作者个人观点

如一个新人一般小心翼翼地接手自己那块曾经的天地。

当然，这片天地中还包括女孩子。

卡莲的最爱我还是没有忘记的。一瓶葡萄酒就可以换回好感度的提升。但是很遗憾，提升同桌的她的好感度的方法我却始终没有知晓，哪怕是我们做了十多年的同学。懦弱的我总是徘徊在牵手和放手之间，她似懂非懂，而我却已经白了头。

也许我迟迟没有将这“牵或放”的理论转化为行动的原因就是，始终有牧场中的一个卡莲供我去追求。在这种模棱两可中，事情一拖再拖，我知道纵有千般原因万般借口，天下的故事也终归要有一个结果，而结果，无非就是两个：YES OR NO。

就这样想着，玩着，时间飞逝我却进度缓慢。每次举着一罐子葡萄酒冲进杂货店对着卡莲说话她心动我也心痛。毕竟，这里埋藏着我幼稚的冲动，离开杂货店总是会走着而不是奔跑，因为我在思考那个和我同窗了十多年的她最后会不会因为我迟到的礼物而双颊绯红。

但我并不知道，这一切是否只是是想念或者怀念的后遗症。

夜深了。窗外响起了风声。风吹树叶的沙沙声吵闹的人心绪烦乱，手中的PSP安抚着牧场里的那个躁动的我。这么大的风，窗外的叶，应该已经被吹落了。那掷地有声的破碎，听的人心力憔悴。

牧场里的一切，已经井井有条起来。我努力的将它与现实的世界分开，却发现，牧场里的秋天，以及树林里的落叶，让人无法冷静去面对。

恍恍惚惚，却要彻夜无眠。

牧场中的我努力的劈着木头，为的就是升级房屋，让我的新娘住上宽敞的房间；我努力的挖着矿，一块又一块奥哈里钢入手，为的就是为我的新娘打造属于她的首饰；我无比用心地贿赂着小精灵，为的就是让他们来帮我锄草收获，而我便可以脱身去端着一罐葡萄酒满世界的寻找我的她……

午夜。趁着换电池的工夫，打开了手机，两分钟后，一条短信进来了。

“二哥，睡了么？还在牧场？”

“是啊，在这换电池呢。睡不着，我要奋战一夜。对了，这么晚了，有事么？”

“没，只是我们这里起风了，风吹落叶，沙沙沙，我睡不着。”

“那……玩儿小P吧，它会让你度过漫漫长夜的……”

“二哥，深夜里难以入睡的人，其实不是睡不着，正如你玩着牧场物语，可心却根本没在牧场中。”

“臭小子，你是蛔虫。”

“报告二哥，蛔虫真的要睡觉觉了……”

关了手机。浓浓的夜色洒在薄荷绿的机身上，无比怪异。

也许是哥们儿的话起了作用。整整一个后半夜，我始终徘徊在十多年的她和一张卡莲的贴图中不能自拔。关于牧场中究竟发生了什么，已经不重要了。如果我对她有游戏中这样死皮赖脸的送葡萄酒的勇气，或许结局已经不是今天这个样子了。

但是，今天的一切，算是结局么？

想到这，我豁然的开朗，风吹落叶的旋律，滋长我的勇气。卡莲那已经是蓝色的心，暗示着我也应该对她做些什么了。

东方发白，终于也玩到了牧场秋季的最后一天，我信心满满的关上了小P。牧场中的时光虽然是虚拟的，但是，如果要经营下去还是需要一些时间，精力和勇气。一个夜晚，我没能与卡莲牵手，秋季的最后一天，没有煽情的轰轰烈烈，平淡的，如落叶那样寂静无声。

然而，有些事情终归还是明白了：慨叹着别人的牵手，还不如我自己去找一双手来牵。如果我能对她说出那些堵了我十多年的话，即使被拒绝我也心甘情愿。希望一切都发生和结束在这个“聚贫僧十多年勇气于一天”的秋季中。

小P放在寝室安静的充电。打开手机，刚要给同桌的她写去那条迟到了十多年的短信，却收到了短信。

“二哥，醒了么？牧场生活怎么样？”

“半梦半醒。牧场的爱情，神奇的很，一夜，仿佛一个轮回。”

“是啊，二哥，我想告诉你，在你牧场爱情的同时，我也遇见了我秋夜的爱情。”

“哦？说来听听？让我看看是谁让你告别了纯爷们儿。”

“就是那个女孩子，你认识的。”

“谁啊？”

“什么谁啊，你俩同窗十多年，还做过那么长时间的同桌，你会不知道？”

我这回应该是醒了。

“哦，好小子，这就是你昨夜失眠找我吐糟的原因吧？”

“是啊。那是我忐忑的借口。不过话说回来，你不也是昨夜未眠嘛？”

“我？算了吧，我是个游戏人，我的失眠，只不过是为了游戏而已。”

拔掉充电器。保留牧场物语的存档。十多年的犹豫换来的结果应该想到了。我现在需要的不是遗憾，而是祝福。牧场里的一切，就让她伴随那个存档永远的停留在那个秋天吧，一切定格，不前进，不退后……

穿戴整齐，推开房门。眼前的一切有一些让人懵然。一夜的时间，落叶铺满甬道。枯索的树枝，无力的在秋风中摇曳。那偶尔还飘落的叶子，将秋的外衣温柔的撕去。牧场的一夜，原来，挥别了一个季节，凋谢了一个世界。

哥们儿的短信又过来了。

“二哥，快出门看落叶，好美。秋天，真的过去了。”

我静静凝望。落叶，很美么？秋天，又真的过去了么？我悄然把自己融进这个季节里，让那个定格的秋天，和那十几个春秋，伴随着我手中的小P，坚定的碾过这条铺满落叶的路上与秋有关的脆弱的一切……

文 方达

老吴所依

如果有一天　我老无所依
请把我留在　在那时光里
——汪锋《春天里》

CZXXXX号航班在夜色中缓缓降落在机场，十五分钟后，老吴推着行李箱出现在我的视线之中，我们礼节性地简单地拥抱，而后便寒暄着走向机场外的出租车载客点。距离上次见面已经两年有余，然而他却并没有什么明显的变化，只是隐隐有了些发福的迹象。出租车昏暗的灯光下，我们有一搭没一搭地聊天，我发觉他的眼睛里蒙着一层灰灰的雾，让人看不透心事。

屈指一算，我们相识不过六年，然而有关彼此的回忆却填满了整个青春。六年以前，我和老吴等一群志同道合的兄弟终日厮混在一起，逃课、泡妞、喝酒，一起在学校门口的黑网吧和游戏室内昏天黑地战斗。在毫无课程压力，人人都闲得蛋疼的经济学院，我们夜以继日不知疲惫地折腾着，仿佛一群从艾泽拉斯穿越而来的发条地精。现如今，当我在在空荡荡的办公桌前回忆起这一切，感到冥冥中已恍若隔世。

后来就毕业了，我们在七月份的尾巴八月份的前奏里喝了一顿大酒、摔碎了一大堆暖水瓶之后便默默无闻地滚出了校园。像所有的年轻人一样，我们纷纷开始了自己的寻梦之旅，只可惜这所偏安一隅的内陆小城所能容纳的梦想太少，兄弟们在一声叹息之后大多选择了离开，天南海北地滚到了祖国各个广袤而繁华的都市中继续自己的生命旅程，还记得大家说走的时候，一下子就走了。就这样，能聚在一起喝顿酒的人越来越少，越来越萧条，

最后只剩下我和老吴这两个无欲无求的庸懒之徒留了下来——噢对，同时留下的还有一个面容模糊的矮胖子，他的上唇有两撇浓郁且微微上翘的胡须，时常把一顶艳红色的耐克运动帽扣在头顶，远看去宛若没穿背带裤的超级马里奥。这名忧郁水管工之所以没有离开并不是因为他无梦可追，而是因为跟他青梅竹马的姑娘在这座小城里嫁给了他，那个姑娘我曾有幸见过几次，伊长得粗壮伟岸气势恢宏虎啸龙吟，倘若能在背后再扣上一个壳的话俨然就是一头标准的雌性库巴——我时常恶毒地想，所谓的不是冤家不聚头，大概说得就是这么一回事。

我和老吴约马里奥一起小聚，郁闷的水管工一直在絮絮叨叨地说自己工资太少，房价太贵，他半生牛X，到头来竟然连在这座小城蜗居的权利都得不到，真他大爷的失败。我打断他说孙子你闭嘴吧，来来吃肉喝酒。他说不行，我吃不下也喝不动了，老子现在有脂肪肝，脂肪肝你知道么？我说好，那咱不吃了，找个游戏厅去耍会儿拳皇？我随机选人，再让你半管血。他说你就是让我两个人我也不去。我媳妇刚才已经打电话了，她说让我记住，我本不是个一般人，我是迟早是要出人头地的，你们那帮狐朋狗友都是流氓，跟他们一起混根本没前途，所以吃完饭以后必须马不停蹄地滚回家。听完此话我只能沉默，半晌之后举杯过顶，对老马说，你媳妇说的对，你确实不是一般人，你是个二B。来，让我们为了丫正确的立场而干杯！

我还记得，当我和水管工斗嘴的时候，老吴始终一言不发，他眯着微醺的双眼看着我们，嘴角微微上翘，仿佛一名睿智的先知。

回首当年，十几条纯情的汉子从漆黑狭小的游戏室踢《实况》归来，随便找一个路边的大排挡就能喝得风声水起，即便到了月末人人手紧的时候也不例外。没钱吃热菜，我们就点上四五盘花生毛豆，吃几个豆，喝上半瓶酒，依然也能轻易地豪情万丈起来。等到我们连花生毛豆都吃不起的时候，我们便拿各自不堪回首的回忆当作下酒菜，反正人生就是茶几，上面布满杯具，所以无论谁有什么不开心的事，不妨在酒桌上说出来让大家开心开心。酒喝完了没关系，把喝空的酒瓶子卖掉还能换酒，就这样空瓶子换酒，酒喝成空瓶子，空瓶子又换酒，就这样周而复始生生不息，我们就有了永远也喝不完的酒。但似乎只是转瞬之间，只剩下我老吴深夜饮酒，举杯空对月，对影成三人。我问老吴："你丫有什么感受？"老黄撇撇嘴，伸出右手的食指与中指，缓缓对曰："随缘。"

那个时候，我真的认为老吴是一个无欲无求之人，他满怀在现代社会已濒临灭绝的魏晋风骨，且颇有豪侠之风。我在毕业后滚进了一家相对稳定的小单位混了个闲职，虽此生再无可能大富大贵，但大抵还是能混个温饱。至于老吴，那时的他始终醉心于悠然自得晃晃悠悠的感觉，采菊东篱下，悠然见南山，把为五斗米而折腰视为天下第一土鳖行为，时常宣称无论什么东西都无法用来交换他的自由，哪管颜如玉，遑论黄金屋。

然而生活有时就像是玩笑一场，一直不肯向现实低头的老吴最后竟然也要走了——那段时间他开始变得暴躁，别人再以宅男的名义与其相称的时候，他不再微笑着默认，而是奋起反击道："宅你大爷，你才是宅男，你全家都是宅男！"后来，老吴对我说他心中开始有了心魔，红发不良少年八神被心魔折磨成了暴走八神，洛伦丹的英俊王子阿尔萨斯被心魔折磨成了死亡骑士，至于他自己，也开始在心魔的驱使下走向了自己的另一面。老吴还说自己心里清楚的很，**这种心魔其实并不叫做梦想，而应该叫做欲望**。无奈的是它的力量太大，自己无力与其抗衡。再后来，老吴对我说他马上要去海南投奔一个搞房地产的远房表叔，并要在自己功成名就后尽情享受南国的椰风海韵和碧海蓝天。

且说老吴临行的前夜，他来到我凌乱的窝，我们一起手舞足蹈地打了半个通宵的《铁拳》，直到两人大拇指都被劣质手柄磨得生疼。月明星稀，我们疲惫地伸了个懒腰，点起两支三五，这才开始说话。我说老吴，苟富贵，无相忘。他报以爽朗地大笑，说必须的，必须的。

就这样，老吴一去就是两年，这段时间里我们几乎失去联系，仅仅在春节时通过两次电话，每次都是说上一些无关痛痒的吉祥话后便匆匆挂掉。我曾一度认为我和老吴此生也就从此陌路，直到老死也不再会有任何往来。

这次突然归来，老吴在电话里说是趁着端午放假，他要回到这座小城来找找当年的感觉，小城虽小，但是小城故事多。

于是我们在母校旁肮脏的小酒馆落座，对酒当歌，人生几何。老吴开始讲述他在海南这两年的所经历的种种，有悲有喜，总之仍然还是有些不如意，但好在一切都在步入正轨。他已不再执迷那种不切实际的自由感觉，开始渐渐地融入了那些面容模糊朝九晚五上班族之中，至于曾给将我们之间的友谊紧紧串联起来的游戏，他也早已几乎不碰了……谈笑间，我注意到他的笑声明显干涩了不少，言语也不再像霸王丸手中的河豚毒那样犀利，有时甚至不得不借助肢体语言来表达自己的思想，他挥舞着自己的双手，瘦长的脸上渐渐渗出了汗水，恍若一头无助的长颈鹿。

之后的两天，老吴一直在忙自己的事，我们不得见面。在他临行的前一日，我们很矫情地在东苑街南头的一间小服装店前合了影——这个地方曾经是一家游戏店，老板是一名祖籍天津的中年汉子，极爱少马爷马志明的相声，擅长快板，甚至能够在玩《山脊赛车》的同时不打磕巴地唱出全本的《玲珑塔》，在我的记忆里，他似乎无时无刻都在爽朗地大笑。有一年的冬天，我们大剌剌推门走进那家游戏店的时候，却十分错愕地看到老板正把脸深埋在双手中毫无顾忌地大声哭泣，于是我们知趣地默默退了出来，心中满是疑惑但却不知该说些什么。老吴说，现在的他很羡慕那个老板，至少他活得很豁达，能够随时用笑或者哭来表达自己内心的情绪，至于他自己，现在已经被生活折磨得丧失了大哭与大笑的技能，脸上的惟一表情除了机械的微笑之外只剩下了麻木。"我现在已经基本有了不以物喜不以己悲的觉悟。"老吴在合影之后无奈地叹了口气，"按照先贤的说法，我已经是状态帝，是这个世界上境界最牛X的一小撮人了，但是我却从来不曾像现在这样感到自己是一个纯粹的傻X。"

三天的假期一晃而过，老吴要回去了。开往机场的出租车上，车载收音机里汪锋正在尽情地歌唱，我们一路无语。在候机楼门口的小广场上，老吴从后备箱里费力地扛出了自己硕大无朋的拉杆箱，而后他点上一支烟，告诉我刚才在车上听到的那首歌让他找到了久违的感动——我想他没有撒谎，因为我看到他因疲惫而略显黯淡的双眼里，正闪烁着淡淡的光。

有光就好，毕竟有光就有了希望。我记得两年前，就在这个我们告别的机场，老吴背着一个简单而干瘪双肩包，信心满满地对我说自己即将在南国灿烂的阳光下大展宏图。我还记得，那个时候他的眼睛明亮而清澈，就像海南的天空。

"酒喝完了没关系，把喝空的酒瓶子卖掉还能换酒，就这样空瓶子换酒，酒喝成空瓶子，空瓶子又换酒，就这样周而复始生生不息，我们就有了永远也喝不完的酒。"

文 小奥斯卡摔了个脆的

邪魔院

小编带你走近日本

九兵卫

某天和奈落在地铁站等人，自动售票机前看见三名日本人拿着百元大钞对着机器指手画脚不知所措，心想是不是遇到困难了，于是便上前好心提醒："对不起，这台是充值的机器，售票的机器在旁边"，哪知日本人倒是不领情，淡淡地说了句"我知道"便继续低头捣鼓，走的时候也没有半句感谢，让人不禁哑然。事后奈落感叹：这帮日本人一定是在中国呆久了。或许是这样吧……

流行与生活

从学校迈入工作岗位，身分的转变以及来自社会的责任会让OTAKU的生活发生很大变化。日本是一个到处都是宅的国家，找到志同道合的同好并不是难事，但大家也别忘了，日本同样也是全世界社会压力最大的国家之一。到底怎么处理工作和爱好之间的矛盾，我们不妨听听日本友人自己的说法。

社会中的OTAKU

【工作一结束，下班回到家里就可以变身为"OTAKU"战士了！】

【在外面的时候，顶着别人的视线玩《口袋妖怪》或者看《海贼王》已经是最大的限度了，再怎么说我也是30岁的人了。】

【我是会社中人事方面的担当，对于刚刚就业的年轻人来说，有这方面的爱好我觉得很理解。】

【工作之后就不能玩《口袋妖怪》了吧，看看《海贼王》、《柯南》这些长寿的国民级作品倒是应该没问题。】

【工作是工作、私生活是私生活。上班的路上，我总是随身带着ipod听各种电波歌曲，很燃很有干劲；但到了办公室，你总不能指望有志同道合的宅男和你聊OTAKU的家常吧！】（小九吐槽：编辑部倒是可以……）

【我就职的会社很小，似乎没人玩NDS或者PSP，所以我也不好意思当众拿出来玩。不过有一次去课长的办公室汇报工作，不经意间扫过电脑屏幕，发现他竟然用的是"《东方》系列"的壁纸！】

【只要工作干的非常出色，即便OTAKU的身分暴露也不要紧。据说是这样的……】

【其实不用遮遮掩掩也行，因为大部分普通人都完全不懂OTAKU的这些东西，相反如果被刚入门的"宅"看到，说不定还会投来羡慕的眼光，哈哈。】

【NDS和PSP我都只用来玩游戏，但NDS不仅是游戏机或者玩具，也可以是用来学习和健脑的工具，所以坐电车的时候掏出NDS完全不用担心别人的视线；相比之下，玩PSP的多数是中学生或者年轻人，因此玩之前得先观察一下周围，否则可能会视为异类。】（小九吐槽：难道这就是日本NDS数量远大于PSP的原因？）

东瀛采风

走进花之都——千叶

除了东京、大阪这些日本一线都市，身为电视游戏玩家，大家对千叶县这个名字应该也有特别的感情。因为每年的东京电玩展，来自世界各地的玩家以及媒体都会涌入千叶县的幕张展览馆，参加全球规模最大的电视游戏展会。趁着距离今年的TGS还有一段时间，本期小九就给大家简略地介绍一下被誉为花之都的千叶。今年想要随小编一道前往东京、游览TGS的读者，可要留意了哦！（笑）

幕张新都心

幕张是跨越千叶县千叶市美滨区以及习志野市的地区总称，这里临靠东京湾，多条交通线路在此汇集并连接着千叶县境内众多标志性场所。迫于东京首都圈巨大的社会与生活压力，1970年日本政府将千叶县境内的幕张作为新都心之一，进行了大规模的扩建和改造计划。随着周边设施的不断落成，如今的幕张已经迅速发展为集旅游、交通、商贸以及文化为一体的全新地标，名副其实地成为东京近郊的"新都心"。

幕张展览馆

幕张展览馆的日文名为"幕张メッセ"，位于日本千叶县千叶市，是规模仅次于东京国际展示场（Big Sight）的日本第二大展览中心。"幕张"是当地的地名，而"メッセ（Messe）"则是德文的"贸易展"之意。整个幕张展览馆由国际展示场、国际会议场以及幕张Event Hall三部分构成，自1997年秋季的第三届东京电玩展以来（前两届在东京Big Sight举行），每年的TGS都会如期在这里举行。除了TGS，世界三大车展之一的东京车展，同样也是每年都会在这里召开。

成田国际空港

东京首都圈有两大空港，一座是最早建成的羽田国际空港，另一座便是位于千叶县成田市的成田机场。作为日本最大的国际机场，成田空港年客流量居日本第二位，货运吞吐量居日本第一、全球第三。虽然客源主要来自东京，但由于距离东京市中心遥远，即使乘坐最快的火车从机场到市中心也要花上近一个小时。所以，成田国际机场主要运作国际航线，离东京市中心比较近的羽田空港，则主要负责国内航线和少量的国际航线。受一度闹得沸沸扬扬的"钉子户"事件影响，成田机场的建设过程颇为不顺，给这座国际空港的发展蒙上了不小的阴影。

东京迪士尼

闻名全亚洲的东京迪士尼也坐落于千叶县，位于浦安市境内，整个迪士尼度假地（Tokyo Disney Resort）由东京迪士尼乐园（Tokyo Disneyland）与东京迪士尼海洋乐园（Tokyo Disney Sea Park）组成、周边设施还包含三家迪士尼饭店、伊克斯皮儿莉购物中心、东京迪士尼渡假区商品专卖店、"太阳剧团"剧院等等。1983年对外开放的东京迪士尼是首座在美国境外建立的迪士尼主题乐园，也是全球第三座、亚洲第一座迪士尼乐园。值得一提的是，除商标以及注册版权归美国华纳兄弟所有，东京迪士尼是目前全球惟一的一家由当地本土公司经营的迪士尼乐园，管理者为日本Oriental Land。

打出来的都市传奇《快打旋风》

《快打旋风》这个名字，想必各位早已是如雷贯耳。其实这个系列称得上是枝繁叶茂，光是正统作品就有三部，还有两部外传，复刻版更是多如牛毛。而且《快打旋风》里的角色经常在 Capcom 的其他游戏里客串，远的不说，光是今年就有《超级街头霸王IV》，而且上半年 Capcom 还发售了本作的最新复刻版。看到这里，你应该恍然大悟了：原来这个经典之作从未离我们远去！

经典起步：《快打旋风》

快打旋风 Final Fight 1989 年
开发商 Capcom 类型 动作
机种 ARC

名噪天下

台湾玩家口中的《快打旋风》，实际上是《街头霸王》，而我们所说的《快打旋风》在他们口中是《街头快打》，因为这个缘故，当初和他们交流时没少出过岔子。不过《快打旋风》和《街头霸王》确实颇有渊源。当初 Capcom 凭借《街头霸王》1 代在街机市场上抢得了不小的市场，美国分部的人强烈要求赶快推出续作，《快打旋风》最初便是作为《街头霸王》的续作来开发的。不过开发途中遇到了一些困难，另外当时市面上 Technos 的不朽名作《双截龙》人气高涨，Capcom 高层认为必须开发一部作品与之抗衡，于是便有了这个横版过关式的《快打旋风》。

《快打旋风》只有两个按键，打和跳，利用这两个按键配合方向可以使出 7 种不同的攻击方式。尽管招式数量不多，不过在当时已经算是很不错的设定了。利用 Capcom 研发的 CPS 1 基板，《快打旋风》表现出了在当时令人眼前一亮的素质：巨大的人物、华丽的音效、流畅的动作、拳拳到肉的打击感以及严谨的攻击判定。这些优点为日后 Capcom 黄血系列在街机上的王者地位奠定了基础，而“《双截龙》系列”则是一代不如一代，最后随着 Technos 一起退出了历史舞台，

和后来 Capcom 的同类游戏相比，《快打旋风》无疑是难度最大的一款。游戏虽然只有 6 关，但流程长，敌人多且狠。我方 3 名角色虽然有保险这样的无敌动作，但是判定小而且时间短，经常被敌人抓住空隙一阵痛打。最要命的是玩家起身时没有无敌时间，因此经常会被敌人活活屈死。这样缺陷在后来的同类游戏中均得到了改善。

游戏的故事发生在 Metro City，故事的一开始，市长哈格的爱女杰西卡被黑帮 Mad Gear 抢走。由于 Mad Gear 势力雄厚，即便是市长也没办法将其绳之以法，于是叫上杰西卡的未婚夫科迪和他的好友、身为武神流高手的凯一起“私下解决”。故事的最后，Mad Gear 的老大贝尔格（Belger）被众人从其总部高楼上打下去，科迪抱得美人归。记得当时我们对于故事结局很不理解，因为《双截龙》的结尾是谁强谁就能赢得美女的芳心，而《快打旋风》无论如何都是科迪成为人生赢家。结局时凯对科迪的一顿拳脚更是让我们理解成“凯受了骗”。

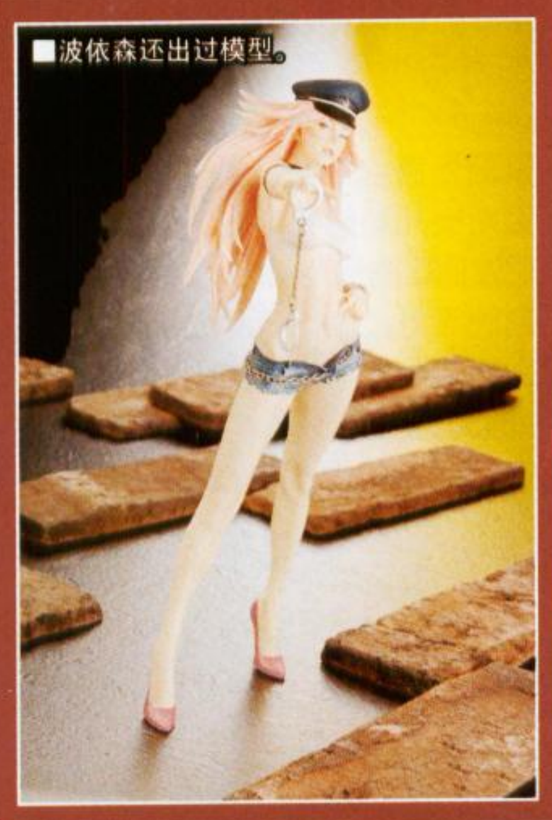
不过比起这 3 名主人公来，敌方还有一名角色拥有不逊于他们的人气，他就是波依森（Poison，毒药）。波依森就是游戏中那个穿着暴露的性感女敌人，招牌动作是踢人下身，威力巨大。不过波依森实际上是一个男性，至于是人妖还是变性人就不得而知了。Capcom 最初在日版《快打旋风》并没有进行如此设定（这样的打扮一看就是女性吧），不过后来美版发售后受到女性主义者的抗议，认为游戏中出现殴打女性的行为是不合适的，结果 Capcom 回应说：“此人为男性！”

当时玩游戏不像今天这么考究，Capcom 用这一招很好地化解了麻烦，不过没想到居然有不少玩家从此对波依森产生了浓厚的兴趣（汗），于是 Capcom 就将错就错继续了下来。在后来的作品中，波依森的性别不断变化，SFC 版和 GBA 版中是男性，而《快打旋风 复仇》中又是标准女性，此外在 FC 版里 Capcom 还设定波依森有一个妹妹叫毒吻（Poison Kiss）。现在的官方设定里，波依森作为雨果的经纪人于《街头霸王III》等作品中登场，是男是女就不得而知了。

经典秘技

《快打旋风》有 2 条经典秘技。其一是摆拳，这是游戏中最高深的技巧。游戏中连按攻击键就可以使出一套组合拳将对手击倒，但如果在快拳变化之前将摇杆拨至反方向，就会取消组合拳之后的变化，继续以一开始的快拳攻击敌人，这样就形成了无限连。要想一币通关，这一招是必须用到的技巧，不过大个子哈格无法使用。

第二条是等到站。第 2 关的第 2 节是在地铁车厢里的战斗，这一节的末尾会有很多木桶，同时大批敌人涌上来。不过只要你抢先上桶，那么敌人就会呆呆地不攻击你。这样过一段时间后地铁就会到站，之后就算过关。这个秘技在当时通讯条件不发达的情况下依然凭借玩家的口耳相传而传遍了全国，可谓无人不知。现在想来，当时玩这个游戏的人肯定比现在的玩家要多不少。


■波依森还出过模型。

斗士传奇

《快打旋风》只能使用 3 名角色，这 3 名角色充分体现了设计者的理念。玩家最爱使用的科迪（Cody），是攻击力和速度兼备的角色，实战中他的拳头还拥有最长的攻击判定。凯（Guy）是速度型角色，不过威力太低，而且拳速太快反而不容易使用摆拳，另外攻击距离也是最短的。而哈格（Haggar）则是力量型角色，他比其他角色多一招大坐，不过出拳速度太慢，不能使用摆拳，也经常会被敌人抓住空隙。

我的成功可以复刻

和 Capcom 的大多数经典游戏一样，本作也没摆脱不断复刻的宿命。本作曾经登陆于 FC、SFC、X68000、MEGA CD、GBA、PS2、PSP、

X360、PS3、Amiga和多款手机平台。估计有几个平台大家都没听说过吧？不过《快打旋风》的复刻与其他游戏不太一样，它的复刻颇具传奇色彩，下面就重点介绍几个很成功（或很不成功）的例子。

快打旋风 凯

快打旋风 凯 1992年3月20日
Final Fight Guy
开发商：Capcom　类型：动作
机种：SFC

《快打旋风》的超任版早在1990年12月21日便已发售，不过由于初期SFC卡带容量有限制，Capcom要想把游戏原汁原味地搬上SFC是不可能的，为此Capcom不得不削除了凯这名角色，并对关卡进行重新设计，同屏敌人数量不超过3人。游戏发售之后玩家的反应可想而知，其中凯的粉丝们的反应是最强烈的。

在这种情况下，Capcom天才般地想出了一个点子：《快打旋风 凯》。顾名思义，这个版本里玩家可以使用凯和哈格，科迪被无情地删除了。这一版推出的时间已经是SFC版发售后的400多天，为了唤回凯的粉丝们，游戏对原作的关卡进行了更大程度地调整，还加入了全新的结局（科迪不在，大家可以自行YY）。不过毫无疑问，这回轮到科迪的粉丝们愤怒了。Capcom这回是风箱里的老鼠——两头受气。

Q版快打旋风

Q版快打旋风 1993年6月11日
Mighty Final Fight
开发商：Capcom　类型：动作
机种：FC

这是一个绝对的神作。能在FC上玩到《快打旋风》本身就是一个奇迹，因此画面缩水、只能单打、音效单调等等都是可以接受的。但是游戏继承了原作出色的手感，这一点实在令FC玩家泪流满面。更夸张的是，游戏经过了全新设计，尽管同屏敌人数量远不如街机版，但是3名角色的招式经过了全新设计。组合拳的变化更加夸张（科迪的最后一击是升龙拳），还引入了升级要素，升级之后更可以学会强力的必杀技。像科迪的必杀技是波动拳，哈格的必杀技是移动投，而凯不但有必杀技，还有隐藏必杀技——武神流穿心腿，实在是令玩家太满意了。

游戏采用Q版表现，不但回避了机能问题，而且让游戏更具乐趣。角色挨打时的表情非常夸张，让人忍不住笑出来。更搞笑的是在BOSS战前还可以先来一场骂战，如果你吐槽得当的话能够让BOSS损失不少体力，可惜并不能像诸葛亮骂死王朗那样直接过关就是了。

快打旋风 双重冲击

快打旋风 双重冲击
Final Fight:Double Impact 2010年4月14日
开发商：Capcom　类型：动作
机种：PS3 X360

在《快打旋风》的诸多复刻作品中，本作是最新的一作。《快打旋风 双重冲击》这个标题的含义是：除了《快打旋风》外，还包含了另一款Capcom名作《魔剑》。次世代版的《快打旋风》在游戏内容上没有任何变化，只是增加了多种画面模式可选，增加了混音版BGM。

按照惯例，X360版增加了成就，PS3版增加了奖杯。不过成就和奖杯不能说明一切，游戏中还内置有多种挑战。本作最后一个成就／奖杯就是全挑战完成。本作的挑战完成情况可以在标题画面下的VAULT选项中查看，两个游戏是分开计算的，只有全部挑战完成后才能解开。

但完成这些挑战后的奖励并不是只有成就／奖杯，每一个挑战都对应着特殊奖励，可以在VAULT中看到。这些奖励大部分都是珍贵的游戏原画，其中有很多都是之前从未公开过的。另外也有开发团队照片等有趣的花絮。最特殊的是完成《快打旋风》的最后一个挑战可以解开一段《快打旋风》的2D动画，这段动画还挺长的，我个人是没看到最后的，不过感觉非常特别。有爱的玩家不要错过哦！

并不成功的众多续作

和《吞食天地Ⅱ》、《名将》、《恐龙快打》这些经典的2D横版过关游戏不同，《快打旋风》不但有续作，而且不止一款，但可悲的是这些续作还不如复刻作品成功。可以复刻，但不能粘贴——经典就是这样的。

快打旋风2

快打旋风 2 1993年5月22日
Final Fight 2
开发商：Capcom　类型：动作
机种：SFC

1993年的街机市场上还是有不少优秀的横版过关游戏，实在搞不懂为何Capcom要把续作出在SFC上。和杯具般的1代SFC

版相比，2代还是不错的，可选角色恢复了3人，支持双打，同屏人数也令人满意。不过问题是游戏的玩法没什么变化，只是换了人而已，而且SFC的机能还是不能和CPS 1基板相提并论，这叫FANS如何接受？

2代的故事中，这回变成凯救女友了。Mad Gear的残党把凯的女友蕾娜以及他的师父给抓走了，于是凯的师妹源柳斋真希叫上哈格老大，外加一名打酱油的日本人宫本，3人一起去救人（凯哪儿去了？）。现在回想起2代，只记得宫本的保险放出的刀光很像“四化”的标志（汗），其他的完全没印象了，可见2代的失败。

不过2代中登场的源柳斋真希倒是人气一直都很高，曾经有一段时间有人将其视为Capcom的不知火舞，因为两者都是现代女忍者，而且都以红色为标志，

打扮同样暴露。真希后来还曾于《Capcom VS. SNK 2》、《街霸ZERO 3 ↑↑》中登场过。

快打旋风3

快打旋风 3 1995年12月22日

Final Fight 3

开发商：Capcom　类型：动作

机种：SFC

2代之后的两年整，3代也出在SFC上，不得不说Capcom的思维确实异于常人。不过本作也是当年国内MD玩家最想玩到的SFC独占作品之一。这个时候《快打旋风》的人气已经大不如前，MD上的“《怒之铁拳》系列”在口碑上已经实现了超越，为此Capcom对3代进行了大幅改动。

本作可选用的角色多达4人，包括两名新角色：女刑警露西亚和谜之酱油青年迪恩。不得不说的是，露西亚的动作实在太像《怒之铁拳》里的某人了……系统方面这回增加了前冲攻击、搓招攻击，更有华丽的超必杀技。此外游戏流程还有分支设定。

尽管3代的进化非常明显，但游戏已经完全丧失了街机游戏的特色，说得不好听就是泯然众人矣。

快打旋风 复仇

快打旋风 复仇 1999年

Final Fight:REVENGE

开发商：Capcom　类型：格斗

机种：ARC

本作最初是街机游戏，不过更多玩家记住的是2000年3月20日发售的SS版。本作的类型变为格斗，而且是3D格斗。可惜2D格斗天尊到了3D领域就玩不转了，本作只是Capcom众多3D格斗游戏里的又一失败者。游戏共有10人可供选择，除了经典的3名主角，还有7名Mad Gear的角色登场，包括“纯娘们”波依森，最终BOSS依然是轮椅男。

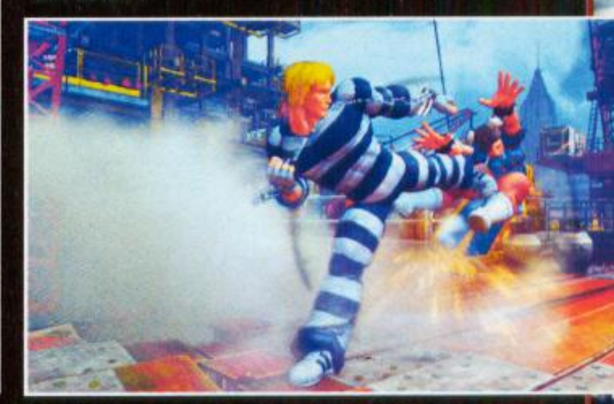
肯在本作上花时间练习的玩家很少，所以也很难告诉大家这个游戏的平衡性如何。不过1999年的时候已经有《灵魂能力》这样的传世之作登场，而老卡的《快打旋风复仇》画面完全还是90年代中期的技术水平。当大家看到满身方块肌肉的哈格市长时，最后一丝投币的欲望也消失了……

小花絮

关于科迪

玩过《街霸ZERO 3》和《超级街头霸王Ⅳ》的人，一定对于昔日英雄科迪变为犯人的现实感到困惑。在《快打旋风 复仇》的日版中对此有过交代：科迪是被人冤枉为杀人犯而被逮捕的。而波依森的结局更是爱上了身为犯人的科迪。

不过《街霸ZERO 3》的解释比较悲惨：科迪过上平静的生活之后依然不安分，天天找人打架，结果因为暴力伤害罪被抓了起来，而他的女友杰西卡也无法忍受他而分手了。从昔日的人生赢家到如今的阶下囚，不得不说科迪实在是该！



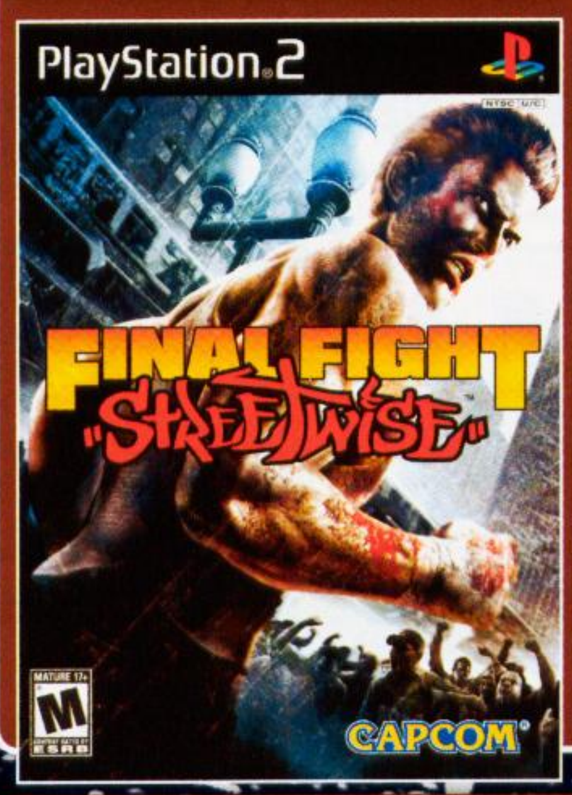
快打旋风 适者生存

快打旋风 适者生存

Final Fight:Street Wise　2006年2月28日

开发商：Capcom　类型：动作

机种：PS2/Xbox



PS2时代是3D动作游戏全面爆发的时期，这时候Capcom又想到了《快打旋风》。2005年正在Capcom极力西进的时期，为此他们不惜将自己的品牌借给很多二三线欧美小组开发游戏。《快打旋风 适者生存》不幸就是这样一个作品，这款外包作品尽管挂着Capcom第8工作室的名头，却毫无Capcom的特色。昏暗的画面让人玩得瞌睡连连，高强度的BOSS战让人大呼吃不消。尽管开发者为游戏设计了极为丰富的的支线，但由于游戏本身不具吸引力，丰富的支线对玩家来说简直是浪费时间。

本作的剧情讲述科迪被黑帮以药品控制，他的兄弟凯尔出马营救他。通关一次之后还可以使用凯和哈格这两名经典角色。

结束语

杯具

本人很早以前就把《快打旋风 双重冲击》的全成就搞定了，本来想截一些精彩的原画与大家共享的，没想到在录制本期光盘时发生了杯具：由于录制高清视频时要在小窗口里打游戏，这样一来的话系统的提示文字会变得很小。本人一时不察，没有看清提示，以一个空白档覆盖了自己的完美档——杯具。只能请大家多多原谅了……

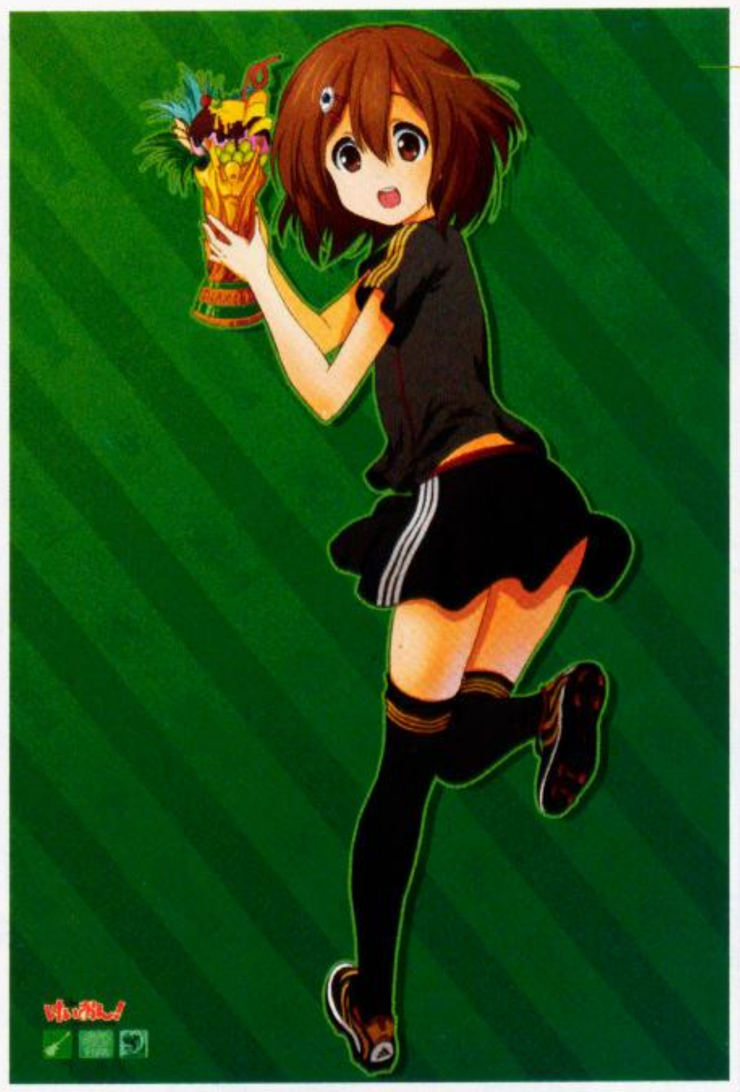
游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

“游风艺苑”月度最佳评选活动第一轮(7月评选)结果刚揭晓，8月份的征稿便已启动，本月奖品设置和上月一样，漫影1000L在向你招手(具体征稿细则请留意P104“一刀有话说(特别版) Vol.11”)！此外，由于光盘容量和栏目制作进度等原因的综合影响，从总第252期起，我们暂停了“游风艺苑”作品电子版的附送。不过最近各类问题均已得到了解决，我们本期的光盘补送了252期、253期以及254期共计3期18张画稿。而本期画稿的电子版，将会在下期(总第256期)光盘中附送。而且今后如无特殊情况，“本期画稿，下期送电子版”将会成为惯例，希望喜欢收藏电子版的朋友注意！



广州·羊习习

在《EVA》中，既然机体有暴走的可能，那么作为机体操作者的主角们，是否也有“黑化”的潜质呢？左图出自近来表现活跃的羊习习同学之手，和原版比起来，暗黑版的绫波丽似乎别有一番风情。

深圳·韦煜

举世瞩目的2010南非世界杯已经落下了帷幕，在此次杯赛上，年轻的德国队击败了多支传统强队，取得了令人满意的成绩。这里与大家分享一幅“平泽唯版”的德国足球宝贝，也算是送给德国球迷的礼物吧！

北京·周沫

“《潜龙谍影》系列”的“忠实拥趸+同人专业户”周沫同学这次投来的是一张《和平行者》造型的大首领。作品对人物的气质把握相当到位，同时也采用了游戏中的“黄+黑”主题配色，乍看起来很有官方海报的感觉呢！

广州·盖德.H

对于“《魔界战记》系列”的玩家来说，上面这家伙看起来应该挺眼熟吧？没错，他就是二代的搞笑吉他男阿库塔雷。正常比例下，此人看起来还是挺有型的嘛！

汕头·陈泽冰

邪月魔女，来自《QQ幻想世界》的BOSS级角色之一。官方插画中的她有浓重的奇幻色彩，然而左图却采用了惟美路线的少女漫画风格，将魔女的外在魅力表现到了极致。

广州·威仔

水粉技法在表现粗犷的角色时有着先天的优势，右图的作者很好地利用了这一点，将画面处理得阳刚气十足，于是久违的《鬼泣4》，久违的但丁再次与大家见面。不过……该系列何时才有新作啊？

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录 北京 侯杰心：感谢我的父母，他们从我中学开始就一次性把一年的零花钱给我，使我很容易分配给游戏的开支。不过由于一直住校，家用机没法买，我都花在掌机上了。因为一般用上一年剩余的零花钱来买掌机，还好我平常不怎么败家，年年有余。（一刀回复：阁下理财有方，将来可以去做专业投资顾问啊！）

栏目主持 八重樱

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.cn

插画：木仙&阳光成员 小月生子&阳光成员 游宇翔

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★TGS 梦想之旅再开！想去 TGS 兼游览东京的朋友可得抓紧时间喏！本次活动的回函表将在本期杂志和下期暑期特刊上附赠，如果你两期都买并都参加的话，中奖几率可望增加一倍。当然你也可以买两本本期杂志，效果是一样的。（笑）

★下期是暑期特刊！暑期特刊这个点子是我们去年想出来的，当时我们以《游戏业界风云录》、《暑期游戏补习班》、《研究秘技大集合》、《暑期主机保养手册》为四大卖点，上市之后也收到了大家的各种意见。经过一年策划之后，我们重新调整了暑期特刊的卖点，并加入更多精彩内容，在 8 月上旬强势出击！有关暑期特刊的内容提要，可以先参见本期杂志的封底。

★夏天到了，游泳成为编辑们放松的首选运动，不过游泳也得挑好合适的时间与合适的场所。奈落就在一个错误的时间来到一个错误的海边，结果被晒得严重烧伤，成为本期编辑部最杯具人物。后来问他为何不抹防晒油，他的回答是“因为我是阳光男孩”。

杂志相关

关于 PC 游戏报道

上期在“互动信箱”里询问了杂志是否要介绍家用游戏 PC 版的问题，这问题引起了很大反响。不过正好上期有《穿越火线》广告，所以有部分不明真相的群众误以为杂志要改行开始介绍 PC 游戏，发来措词激烈的抗议信，这里我们要拍胸脯保证绝无此意。我们讨论的话题范围是：家用机游戏的 PC 版。

从大家的来信中来看，目前支持介绍的人不少。在此总结一下大家的理由：

首先，就目前的国情与现状来看次世代家用主机的普及率还是偏低的，而 PC 就不同了，基本上一家一台。对于学生来说，要钱买游戏机很难，要钱买 PC 简单，而且玩 PC 时隐蔽性强，便于伪装，不像游戏机，手柄拿在手上，说啥都没用。而且无论是在中国的哪个城市，找网吧可比找次世代游戏机室容易多了。

其次，介绍家用机游戏的 PC 版有利于推广家用机游戏。很多没有次世代家用主机的玩家通过 PC 版领略到游戏的风采之后，自然而然地就会想着是不是买一台游戏机。毕竟游戏机和 PC 相比，还是有不少优势的，如无配置要求、有独占内容、发售时间早等等。让这部分玩家成为家用机游戏玩家，总比让他们沦为网游俘虏好。

由于时间关系，目前只有 Email 杀到，请平信朋友们抓紧时间喽。你们的意见非常重要！

关于 E3

@ Email linux117：E3 特刊入手，原来这次 UCG 派的是之前报道游戏者开发大会的 Huilei 同学去的 E3。不过我想问的是，为何这次的游记里没有行程记录、只有现场感受呢？我挺喜欢那种旅行日记式的报道方式，现在没了比较可惜。

Huilei 是我们在美国的常驻记者，正因为有了常驻记者，所以过去一些我们只能在大洋彼岸当看客的展会，现在也可以去报道了，而且也节省了大批费用。不过正因为是常驻记者，所以就没有出国旅行这样的步骤了。其实这次 E3 报道结束之后，Huilei 倒是回了一趟国，不过想必大家对于归国报道不会太感兴趣吧，哈哈。

深圳 ChungFox：这次 E3 特刊别的还行，就是有一点不满，过去 E3 展总有一些编辑对业界名人的采访，这回怎么就没了呢？

其实还是有的，253 期的《2K Games 创意制作总监 杰克 · 斯卡里奇专访》就是。这次我们 E3 展分为两期制作，兼顾了时效性和丰富度，这个专访我们就放到抢先出版的 253 期之上了。可能有一些读者只是单独购买了 E3 特刊，因此就会产生这样的错觉。

本期 What's In 流行游戏

《白骑士物语 光与暗的觉醒》
九兵卫、纱迦、奈落

什么？新作只要 50 小时就能升到最高等级！死去的红巨人兄弟会很伤心的，想想我们之前在 1 代里用掉的上千小时吧！

——没日没夜刷 GR、惟恐 Level-5 修正快速升级秘技的纱迦

《闪电十一人》
晴天、脆薯条、奈落、S.K（实习编辑）

为什么他们踢出的球不是椭圆形？

——正在沉迷游戏的某编路过播放世界杯的电视机前问道

《苍翼默示录 连续变幻》
九兵卫、奈落、纱迦

长江后浪推前浪，“萝莉”死在沙滩上。

——萝莉大幅削弱后改练其他人物的九兵卫，面对接踵而来的 DLC 新角色泪流满面。

关于广告

广州 陈霞：请小编们拿起 E3 特刊，翻到第 103 页，对，就是这个——《穿越火线》，有人能告诉我这是什么玩意儿吗？一开始还以为是要出次世代版，仔细一看才发现是 PC 版，而且发售时间

本期读者语录 Email 天平：E3特刊很给力，新作特辑看得很过瘾，不过杯具的是我目前还没有次世代主机，惟一一台PSP也坏掉了，我哭啊……（八重樱：现实就是如此残酷……多往好处想想，正好可以借这个机会换一台新游戏机，比如3DS之类的……）

是2008年。你们的“前线狙击”怎么做起PC游戏来了？而且还是两年前的PC游戏？莫非你们要转型？希望能给一个解释。

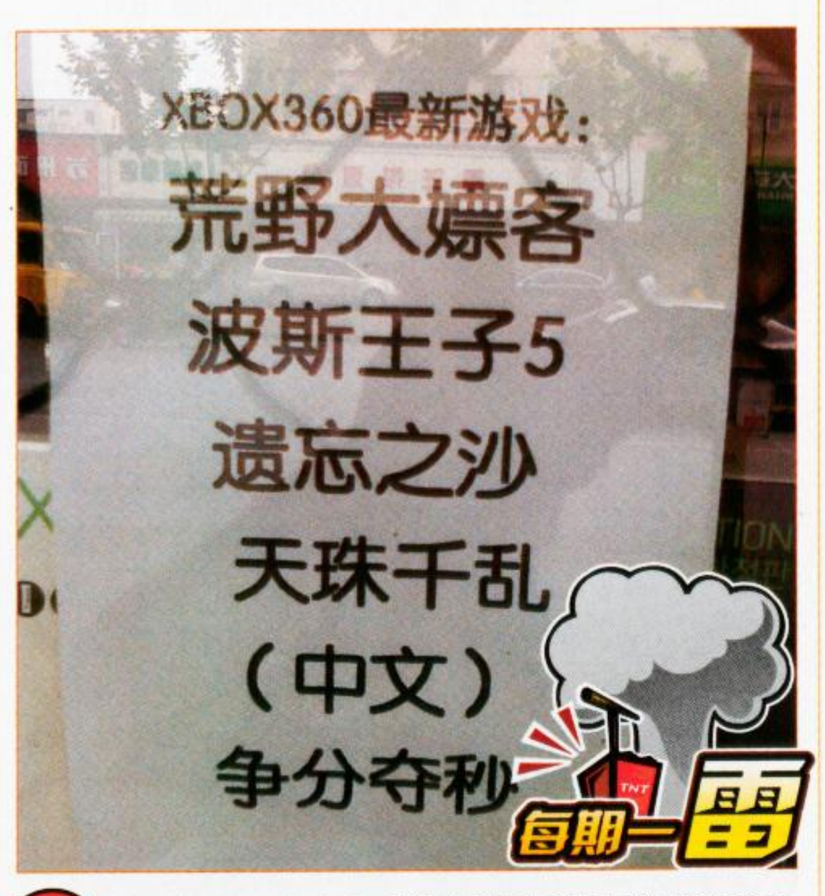
这个《穿越火线》事实上就是广告，请大家不要有更多的联想。不过这次这个“前线狙击”形式的网游广告确实受到不少读者的批评，我们会以引为戒的，在此保证下不为例。不过目前国产游戏以PC为主，这个也是不争的事实，像陈星汉的《花》那样的优秀家用机游戏还是凤毛麟角。对于优秀的国产单机游戏，我们会以一种大家能够接受的方式给予适当支持，这点也请大家能够体谅。

@ Email zelice：UCG上说55元能买10个PSN游戏，我在淘宝上搜了下果然有，但是买的人不多。如果是黑卡买的，我想知道安全么？如果SONY查起来，是否会像微软一样BAN你没商量呢？望解答。

是有可能会被BAN的，所以请尽量不要因为贪图便宜而选择黑卡这种形式，有喜欢玩的游戏不妨和朋友一起合购。顺便一提，飞行员同志自从受骗购买了黑卡游戏后就一直后悔至今啊……

@ Email 赵捷：话说现在四大名著改编得实在是太差了。《三国》里有林心如不用做貂蝉却用陈好做貂蝉，林心如以前从来不舞刀弄枪的，但这次要演以武闻名的孙尚香，里面的关羽丹凤眼和美髯公的特点一点没演出来，没那两个特点还叫什么关羽！张飞更不用谈了……剧情拍的也不是很好，删掉了“黄巾起义”这个重要的章节，开始剧情让人很不适应。浙版西游感觉特技用烂了，孙悟空很雷人，筋斗云夹着穿梭术。不是红楼粉丝，但据说效果也是不理想，不由得感叹科技那么先进的今天却拍不出那么经典的四大名著了！

深圳电视台最近正每晚连播3集新版《红楼梦》，我本着娱乐精神一直在追看。比起剧情、演员、化妆这些，更能雷到我的是配乐和生怕观众看不懂而生生加入的旁白，当然我是觉得你要跟这片子认真就是你输了……不知有多少读者曾经看过很早之前央视《艺术人生》栏目做的《红楼梦二十年再聚首》这几期？当年拍摄87版《红楼梦》的那群演员大多也是不到20岁的青年，但为了《红楼梦》，他们可谓是把自己的全部青春都奉献了，大家一起过集体合宿生活，每天都要练功、学红学、拍戏，比起现在可要单调辛苦得多。但或许正是因为远离了世俗的沾染，才会诞生如此经典令人难以忘怀的杰作吧！要让现在这些演员像当年那样无私付出，恐怕真的很难……



@ Email karsim159：前两天陪同学去游戏店买东西，到店门口，店还没开，只见门口贴着一张近期游戏的到货通知，瞬间被雷到了，也来雷你们一下……

本来我觉得这大概只是游戏店老板的一时幽默，但看到下面的《天珠千乱》后，我不禁开始怀疑他是不是真的以为这游戏就叫《荒野大嫖客》……

@ Email 野猫：昨天入手了一把X360的吉他控制器，请雷电同学这个音乐发烧友赐教啊（教什么都行）！我这个对音乐一窍不通的人就交给你了！

目前发售了的《吉他英雄》和《摇滚乐队》这些音乐游戏都属于节奏类型的音乐游戏，不需要太多乐理知识，只需要跟着游戏中谱面上的提示进行操作就行了，如果不是高难度，听着音乐的节奏，自然就可以心手相同了，不用懂得乐理知识就可以将游戏玩好。如果没有节奏类型音乐游戏基础的话，就从简单或中等难度开始游戏吧，加油～

@ Email zzlijialong：UCG你好，我是一名买了快6年的读者，一直走来也是默默观看杂志，今天心血来潮，可能挑到个错字。254期130页，标题《微软新招，试玩版也能拿成就》，左边板块，从上往下第4行，从左往右第3个字。“成就犯”是不是“成就饭”啊？

这个不是编辑笔误，“成就犯”和“奖杯迷”是杂志上的统一叫法，虽然大家可能已经习惯了把“fan”音译成“饭”，但其实用“成就犯”来形容为成就而疯狂的人不是更合适吗？

其他意见

前编委 HYH：掐指一算也有大半年没给UCG提点意见了，但此次是不吐不快了。杂志分四大板块对吧：新闻资讯、实用技术、游戏文化和读编交流。（众小编：点头）咱一个一个来，“新闻资讯”的英文是NEWS & PREVIEW，哪位英文比较好的小编出来说说这PREVIEW是什么意思，跟“新闻资讯”有关系吗？【preview是“预览”的意思】第二个板块叫“实用技术”（GUIDE & REVIEW）是吧，“攻略透解”的英文是“GUIDE THROUGH”，有这个“GUIDE”我没意见，但谁来说说这“REVIEW”在这里是什么意思？（众小编：忙翻英汉词典～）不用找了，【Review作名词有“评论、述评、阅兵、阅兵式”的意思，作动词有“回顾、复审、复习、检阅、温习、再审”的意思】，试问这跟“实用技术”有什么关系？最后的一个问题：Page 158-159的“新作发售表”，看本期杂志目录的归类吧，是归于“读编交流”这一板块的，但是看侧边又没有那表明所属的“板块卡”（请允许我先暂且这么称呼吧），硬生生被夹在“小编寄语”和“游风艺苑”之间。这，实在是太难看了，这是排版的问题吗？我看不是，这“新作发售表”是应该归属于“读编交流”这个板块吗？让我们回到前面的问题，这应该是属于“资讯”的范畴呀，所以本人的意见就是：把“新作发售表”归于第一板块“新闻资讯”，具体位置可考虑放在“黄金眼”后面，刚好也可以给接下来的“攻略透解”起到过渡。

前编委出手，果然不凡，原信长达3500字，这里删掉大半编辑无法抵赖的内容。第一个问题，国外都把“前线狙击”这种内容称为“PREVIEW”，意指对未发售游戏的预览，所以这么叫是没有问题的。至于第二个问题，这是历史遗留问题了，因为过去我们是把“黄金眼”（也就是REVIEW）归入“实用技术”版块的，后来进行了调整，不过栏目的英文名一直没改过来，既然现在提到了，那就改之。关于发售表，老实说这个内容的确是归入“新闻资讯”栏目比较合适的，但因为读者曾经强烈要求发售表放在固定位置，以便大家查询。除了每本杂志的开始和最后，实在没有更好的固定位置了，因此就放在了最后。而最后这个部分是属于“读编交流”这个部分，为避免出现栏目混乱的情况，我们就将其视为“读编交流”版块的特例了。现在大家应该能够理解了吧？

本期读者语录 吉林长春 赵读者：感觉今年E3虽有惊喜，但不如往年，很多东西在开展前已经在网上传遍了。不过游戏还是很多的，光盘中收录的游戏影像都很不错，期待下半年游戏高峰的到来。（纱迦回复：很遗憾，我费了九牛二虎之力也没能破译你的签名，只好写个赵读者了，下次来信可要注意啊。）

本期名场面

纸巾帝

因为严重晒伤，奈落的背上起了无数水泡，成了“弱不胜衣”的古代美人。但班不能不上，于是他只好在背上衬满纸巾，然后套上一件背心，这才能勉强来到编辑部。他满身纸巾的英姿引发围观，众人皆称其为纸巾帝。

美日差异

这天，八重樱的小编形象往编辑部的内部聊天工具上一贴，立马引发争论。众编先是众口一词地称赞画得真像，然后雷电说道：“裙子和上半身分界的地方和膝关节的高度有些别扭。”脆薯条立马回复：“你不懂的，萝莉就是这样的。”雷电不服气：“谁说萝莉就一定是这样？”然后两人开始激烈争论，后来旁观者发现，原来脆薯条心目中的萝莉，是《纯白相册》、《To Heart》这种日式美少女游戏中的形象；而雷电所说的萝莉是美式游戏中的萝莉，比如《生化奇兵》……

老编英明

老编：明天周六，后天周日，放假两天！
胜负师：老编英明！
老编：不过明天就要交碟了，必须找人来审碟。两个小时而已，不长。
ACE 飞行员：原来还是要上班啊！
老编：采取公平自愿原则，想来的人可在此申请。
星夜：我家住得远，能申请不来么……
九兵卫：从 E3 开始，就一直没有休过双休日了，好惨啊……
老编：明天来审碟的人，周一上午补假半天！
纱迦（开始两眼放光）：哦哦！
老编：周一凌晨有世界杯决赛！
众编（全部反应过来了）：哦哦！
老编：想报告的快申请，名额有限！
众编：我！我！我！
……
最后周一上午全编辑部休息。

暴强真名

253 期杂志上我们曾经写到，“来信请务必写明自己的真名和详细地址，否则没法抽奖，比如这期有一位天津的前田庆次朋友没留真名，结果错过了礼品”。结果这期再次收到前田庆次读者的来信，上面说他们公司有很多日本人，其中姓牧村的有好几个，不过就他一个人姓前田……

@ Email Noctis Caelum：话说 Ace 飞行员受到他 LP 压力把《荒野大救赎》卖了，这充分说明编辑部的 Ace 飞行员是一名新好男人嘛，不要说什么叛徒叛徒的（虽然作为游戏杂志的编辑卖了一个好游戏的确是有点可惜）。

我觉得好男人可以体现在其他方面，用不着体现在这种方面。当然这只是一家之言，关于他卖游戏，肯定有很多说不清道不明的内幕啊，哈哈。

@ Email 鲱苗：经过漫长的等待，终于拿到最新一期 UCG 了，本区书店进货好慢，明明说是 3 号上市，让我多等了一天。来到店里，老板一见我就拿出 UCG，虽然我追得不是很久，但是 15 元的售价我没有再像以前惊讶，二话不说买下了，似乎也在情理之中。回到家，翻开书，内容好丰富啊，真的上期只是开胃菜，无论是 KINECT 还是 MOVE 或者 3DS，都介绍的好全，但有一点我想编编们稍稍改正一下，就是评论不要太主观了，读完全书我看到好多次“对 KINECT/MOVE 不感兴趣”，这样有些打击某些对它们寄予厚望的索饭软饭，比如……我……

并非是评论太主观，只是各位看官的立场不同所以会带来一些分歧，希望你能理解。另外多说一句，编辑部绝对没有主机饭，我打赌！

@ Email didi6873585：我是个裸机一族，时间也不长，才一年多 ^_^ ||。之前有个同事跟我一个宿舍，可以玩他的 X360、psp，比较过瘾。不过后来他走了我就杯具了。从去年 5 月份开始就一直裸机看 ucg，更杯具的是我发工资每个月只有六百生活费（包括烟 T_T）其余全部上交老妈。看着各种大作留口水。我准备这个月跟我老妈做最后一次斗争买一台 360，还准备把女朋友也培养成一个游戏饭，让她帮我一起做斗争。不过目前好像比较困难，因为她连看 ucg 的盘都能睡着 T^T，悲哀啊。所以想请小编们帮我推荐几款 X360 适合女孩玩的游戏，比较容易上手的，我好带她去电玩店感化她，为我的游戏事业做努力。我爱你们！

360 上适合普通女孩子玩的游戏着实不多，根据美国同名人气卡通改编的《宝贝万岁》或许是个不错的选择，《美丽的块魂》也可以考虑。或者干脆等 Kinect 发售后，以健身为名把她拉下水，毕竟没有一个女孩子是会不在意身材问题的。

@ Email Lau KC：253 期小编寄语上星夜说到电影院 3D 直播世界杯，其实香港已经是在今年推行，成为亚洲首个 3D 直播世界杯的电影院了！继澳洲后是全球第二个！每张票价敲定三百元，每人最多可买九张，网上预订。入场观赛者每人一对 3D 眼镜及一对吹气棒棒，场内饮酒需用纸杯或胶杯，但戏院小食部无酒牌，故不卖酒。评述是由电影院请来的专业足球评述员粤语评述。我个人是没有能力花 300 大洋去体验的了，不过看过一些观后感指出，在球员近镜及有大特写时，立体效果较突出，球员面部表情及球衣上名称线条清晰可见，恍如站在观众眼前。场内球员走前交波时，前后层次分明，如置身现场看球赛。不过，当画面是阔镜及高位拍摄，场景立体效果不明显，球员样貌、球衣号码以至足球也不太清楚。快速传球画面时，观众眼睛要紧盯跟着球走，容易有疲累感。

我就说嘛，如此好的商机怎能错过，我家要是开电影院的肯定立马引进。

原本看新闻说，深圳的电影院要直播 3D 世界杯的，小编们也是跃跃欲试，但一直等到开赛都没有动静。我安慰自己说，大不了再等 4 年，4 年后一定可以在影院看到 3D 版世界杯！后来仔细一想，以目前 3D 电视的普及速度来看，4 年后恐怕已经入住许多家庭了。到那时，根本不需要花钱去电影院也可体验如临现场的感觉嘛～

@ Email 张秀栋：国产单机再次发力，原仙四团队开发的《古剑奇谭》已经正式发售了，不知道众编中有几人会关注这款游戏。记得《古剑奇谭》刚发布之初，工大说过他们有意向家用机上发展，希望工大的理想早日实现，在此祝愿中国的单机市场越来越好，中国的 TV GAME 能够迅速发展！

我对《仙剑四》非常满意，所以《古剑奇谭》我个人也会第一时间买来玩。只要有玩家理性的理解和支持，国产单机游戏的未来就绝不是死路。

本期读者语录 福州 陈铭：我一直以为纱迦是女的，后来在朋友那里无意中看到大赏读者来编辑部参考的报道后，才知道我错了……话说你伪装得也太好了。（纱迦回复：大家对于编辑的性别总是非常感兴趣，别说我这样的，就连脆薯条这种大叔级人物都有人YY过，原因是：女生一般都用男生形象……）

奈落的东瀛见闻

居场所

这个词读作“いばしょ”，意思是：人在的地方，人住的地方。很平常的词，但是却不好翻译。像很多日语词汇一样，翻译时很难在汉语中找到合适的词去表达。某些文学作品的翻译家前辈在特定的语境中用过“归宿”来代替这个词。

日本是一个狭小而又传统的国家。那种只有巴掌大、七八个人就能站满的小店太多了，这种店有个 30 年以上的历史也是再正常不过。很多日本人就在这种“小地方”一工作就是几十年，一辈子就本分地活在一个地方、守着自己的一块小天地。

我之前有一个邻居叫三木，因为是同龄人，偶尔会拉开两罐啤酒聊上几句。三木这个姓氏读作“miki”——听上去超级可爱，miki 桑本人也长得胖胖憨憨一副有人缘的样子。他在一家小得不可思议、几乎比便利店都大不了多少的超市工作，每天的工作就是切鱼、打标签、进货之类的日常。他在那里干了快 6 年了，用他的话说就是“回过神来六年一下子过去了”。我问过他为什么不趁年轻多换换工作，人生也有乐趣。没想到得到了一篇说教——“首先穿西服上班的工作我是做不了的，我只有高中毕业，因为脑子笨成绩不好，家里的钱只好留给妹妹上大学（日本私立大学的学费还是很贵的）。没有学历去哪里工作都是干体力活，都一样，而且总换的话总要从新人做起，太辛苦了。在这里再过个 5、6 年我说不定能混上一个チーフ（小头头，小组长），然后就可以更踏踏实实地干了。”

“可是那不是很没乐趣，你又没结婚，想去哪坐上车就去冒险呗。”

“Nai 桑你脑子绝对有问题，哈哈”三木一边笑一边接着说道，

“そこは俺の居场所だ。”（那里是我的“居场所”）

■和三木在他工作地方的合影

广东江门 林炎锋：我想问一下那些游戏的攻略可不可以一次做完，不要将研究内容留到下一期杂志上呢？这是读者们最不喜欢的。另外目前杂志上的研究内容少了。

攻略研究一期完是做杂志的理想境界，不过不是每一个游戏都能做到这样。游戏难度、发售时间、文章篇幅这三大因素是最大的限制。其中最难的应该就是前两条，现在的日式游戏特别突出，光通关一遍就得很长时间，如果还要完美研究就更加费时。而且很多隐藏要素的条件都不确定，有的甚至过一两个月都没人知道。因此我们在此只能保证尽力而为。

天津市 加加布鲁根：请问八重樱姐姐，我一直不知道你的名字到底是什么意思，乍一听像一种变异的樱花……但是前几天看到川端康成的《古都》这篇小说终于明白了。原来八重樱真的是一种樱花，在这部小说里八重樱象征双胞胎姐妹之一，是一位柔美善良的富家小姐，与之相对的是“北山衫”，一位朴实坚强的贫家女孩（不知道下一位编辑是不是叫这个名字……）由于好奇又去看了电影版，电影版是由素有国民美少女之称的上户彩主演的，她一个人饰演双胞胎姐妹二人。看完电影后突然间的……八重樱姐姐的形象在我的脑海中自然而然地转化为了上户彩……

八重樱是樱花的一个品种，因为花瓣很多而得名～起这个笔名也没什么特别缘故，和《古都》啦、《心跳回忆 2》啦都没什么关系，只是大脑灵光一闪而已。顺便一提，日本有用盐腌过的八重樱做花茶的习惯，据奈落同学表示，口感比较独特……至于你说的脑内形象，俗话说的好，适度 YY 强心，过度 YY 伤身啊……

梦想之旅活动开始！与UCG记者团共赴TGS 免费游东京

游戏机实用技术 TGS2010 梦想之旅等你加入

东京游戏展（Tokyo Game Show），是全世界最大的面向专业媒体和普通玩家的电子游戏展会。《游戏机实用技术》是自 2004 年以来国内惟一一家坚持每年亲临 TGS 现场报道展会盛况的游戏媒体，为的就是让所有中国玩家也能有身临其境的体验。

在去年 UCG 的“TGS 梦想之旅”活动中，就有一名幸运读者跟随小编们一起亲历 TGS，感受了会场的热烈气氛和东瀛的异国风情。今年的“梦想之旅”再次起航，诚邀各位读者加入我们的“东京远征军”！本次“梦想之旅”将比去年更加梦幻，幸运儿不但可以和小编们一同参加 TGS 盛会、参与“远征 TGS”特别纪录片的拍摄，还能近距离接触明星制作人、试玩最新最热的游戏，更能吃喝玩乐逛遍东京，游览富士山，享受箱根度假村，踏平“游戏动漫圣地”秋叶原，实现做为游戏玩家的终极梦想！

除此之外，本次活动的幸运儿还能作为 UCG 的“特别记者”，将这次旅行的心情故事和照片刊登在 UCG 上和全国读者分享！

如何参加“梦想之旅”抽奖活动

具体流程如下

1. 详细、准确填写本页背后的报名表并将活动印花剪下贴在信封背面，于 8 月 20 日之前（以邮戳信息为准）寄往“兰州市耿家庄邮局 99 号信箱，邮编 730000”。
2. 我们将先从所有的报名读者中抽选出十一名入围者，然后再从中抽选出最终的幸运儿与小编们一同前往东京。剩下的入围者自动获得入围奖。

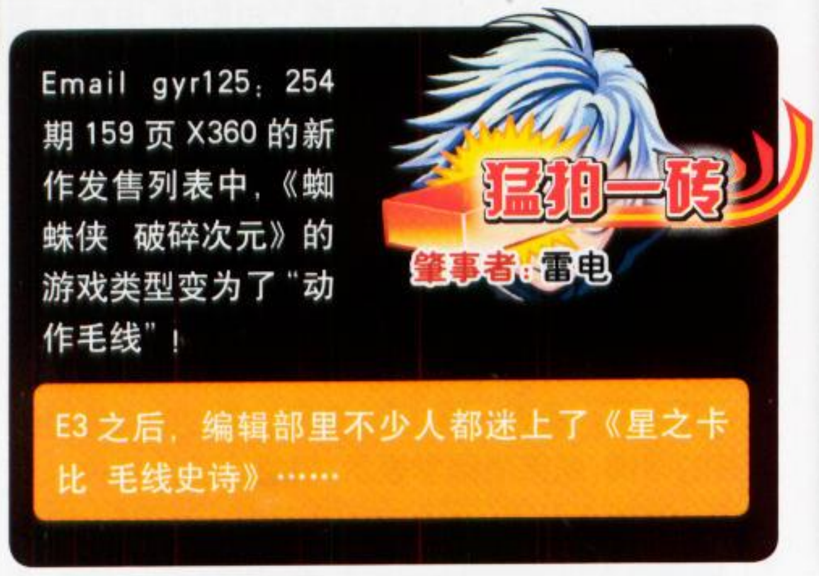
“自费 TGS 远征军”也开始报名啦！

你是不是早就想一睹 TGS 的真身，却苦于不知如何前往？你是不是一直想见识一下 ACG 王国日本，却又担心语言不通、没有同好为伴？为满足更多玩家的需要，今年的梦想之旅除了会抽出一名幸运读者之外，特别邀请芒果网承办“TGS 梦想之旅”自费游活动，参加者除了需要自己承担各项费用，其他待遇和日程安排与“幸运儿”完全相同！（“自费远征军”20 人起团，具体费用、行程等事宜请致电报名热线 0931-8668378）

本次活动由芒果网承办

@LIVE WhiteHouse：看到E3特刊上说新来的MM编辑八重樱居然红了三台X360，真是惊讶无比，一是惊讶她的运气如此不好，二是惊讶一个女孩子居然对X360这么情有独钟，两者相加真是令我难以想象。求详细！

三台中有两台是三红，一台是一红，并且有两台都是坏在了《猎天使魔女》这款游戏上（这两台还是《蓝龙》的限定版orz）。其实我360游戏玩得并不算很多，会坏掉三台应该还是因为自己保管不善所致吧？放游戏机的房间很小，机器又是收纳在电视柜中的，导致散热情况非常不好。原本侥幸地认为反正自己玩得也不太多，应该没关系吧？但残酷的现实总会给怀有侥幸心理的人闷头一棍……



Email gyr125：254期159页X360的新作发售列表中，《蜘蛛侠 破碎次元》的游戏类型变为了“动作毛线”！

E3之后，编辑部里不少人都迷上了《星之卡比 毛线史诗》……

去年“游风艺苑”和“游戏城寨”联合举办的“月度最佳作品评选”活动受到了广大读者朋友的关注与支持。今年我们的赞助商“友基科技”通过冠名赞助的形式，再次与我们的栏目联手推出2010年度的系列评选活动。

和去年一样，我们这次仍然采用了月度评选的形式。参评对象为每月两期杂志刊发的12幅稿件。奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值30元左右的各类精美ACG周边书籍。

具体到8月份，奖品设置如下：

优胜奖（1名）：漫影1000L数位板（价值980元）

参与奖（8名）：精美ACG周边书籍（价值30元左右）

此外，我们本次系列征稿活动为期半年，在活动接近尾声时，将会像去年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，不罗嗦了，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

游戏机实用技术 TGS2010 梦想之旅 活动印花

游戏机实用技术 TGS2010 梦想之旅

幸运奖1名
东京6日游

入围奖10名
TGS现场珍贵纪念品

参与奖30名
TGS现场精美小礼物

请务必如实填写，以下个人信息我们将严格保密

姓名 _____ 性别：男□／女□ 出生日期 _____

家庭详细住址 _____

工作单位／学校名称 _____

职业 _____ 兴趣爱好 _____ 邮政编码 _____

住宅电话 _____ 移动电话 _____ 电子邮件 _____

对TGS的期待 _____

在您寄出报名表之前，我们友情提醒您：

1. 为了节约中奖后办理签证等相关手续的时间，如果条件允许的话，请您考虑提前办理护照。
2. 本次TGS梦想之旅的预计行程是9月14日出发至19日返回，请考虑您的个人时间是否允许。

注意事项及声明

1. 参加活动的读者请务必获得父母和家人的许可。一旦您幸运入选，我们也会要求与您的家人进行沟通；

2. 对于本次活动抽奖产生的幸运儿，杂志社负担如下费用：办理签证所需费用（不包括办理护照的费用）、从编辑部所在地前往日本东京的往返路费、日本当地的酒店住宿费用、行程所列用餐及旅游专车费用、境外旅游人身意外保险费用、TGS会场门票。除此之外的私人费用及消费请自行承担；

3. TGS自费游活动由芒果网承办，参加自费游的读者无须填写左侧抽奖表格，请直接致电垂询报名热线0931-8668378。

请将左侧印花剪下并贴在信封背面，本次活动印花复印无效，表格复印有效。

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！

超技 Wii 运动套装

一等奖

莱仕达 PS3 无线振动手柄

二等奖

黑角运动时尚包

7A 互动信箱礼品名单

大奖

PEGA 四合一摇滚鼓王
湖南 刘 芸

二等奖

莱仕达麦音吉他
上海 梅 霜
天津 刘 磊

三等奖

PEGA 首创 Wii 手柄无触点感应双充
天津 侯 钧 广州 李 堂
深圳 苗 晨

PEGA 超薄版 PS3 支架
北京 侯杰心 福州 孟之焉
江苏 龚鹤建 武汉 何 欣
成都 宁 天

三等奖

超技 PSP 23 合 1 超值套装

本期问题

1. 说说本期杂志的优缺点。
2. 如今越来越多的家用机游戏有 PC 版推出，你认为杂志上是否应该加入对家用机游戏 PC 版的介绍？如果你觉得应该的话，那么你觉得应该如何介绍呢？

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 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

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

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《龙珠 世界全书终极版》，定价 42 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《美少女模型年鉴 2010》，定价 32 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《雷顿教授谜题绘本》，定价 22 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《iPhone 专辑》第 2、4 辑，定价 28 元／辑；《创造二次元角色 萌少女 CG 绘法》，定价 38 元；《爱图 e 族》第 11、17、18 辑，定价 19.8 元／辑；《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价 9.8 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价 32 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价 28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1-6 辑，定价 9.8 元／辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价 28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价 28 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 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；《潜龙谍影官方小说》，定价 24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价 19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 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；《模魂志》第 42、43、44、46、47 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

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 期、总第 186 期、总第 189 期、总第 190 期、定价 9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 208 ～ 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 216 期，定价 12 元。总第 220 期、总第 225 ～ 227 期、总第 232 期、总第 246 ～ 248 期、总第 250 ～ 253 期、总第 255 期，定价 9.8 元。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 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.cn

游戏人

《游戏人》读者服务部现提供以下邮购服务：
《游戏 · 人》36 辑、37 辑，定价 14 元。《游戏光环 DVD》第 1、4 辑，定价 9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 16、18 辑，定价 12 元；第 20、31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《战神 3》特辑，定价 38 元；《如龙 4》特辑，定价 19.8 元。《游小说》第 7、10、13、19 ～ 22 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36、37 辑，定价 12 元。《Wii 专辑》第 2 辑、第 3 辑，定价 28 元。《XBOX360 专辑》第 8 辑、第 10 辑、第 11 辑，定价 28 元。《PS3 专辑》第 9 辑，定价 36 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 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

掌机王 SP

《掌机王 SP》读者服务部现提供以下邮购服务：
《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 22、27 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 63、65、67 辑、第 75、77、84、87 ～ 90 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 98、105 ～ 113、130 ～ 138 辑，定价 9.8 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价 14.8 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、14 ～ 19、29 ～ 32 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.5》、《PSP 专辑 Vol.6》、《PSP 专辑 Vol.9》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》、《怪物猎人狩猎志 Vol.7》定价 12.00 元。《口袋妖怪 2010 完全图鉴 · 终极对战分析》，定价 38.00 元。《卡牌 · 桌游》第 4、5、6 辑，定价 15 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

■我们每一期都会从回答本期调查提问，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。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■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，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

最近晚上的活动无非是玩《纯白相册》，一天一条线。那该死的对话收集想必让很多玩家感觉头痛，这说不定就是下川故意留着的。另外河田正人的画集也入手了，从PC版的《WA》与《To Heart》，十多年下来，河田的画风的确改变了不少，以现在的眼光看当年的画风，实在是囧的不得了啊……

兄弟部门新来的女编打《COD》好厉害，真是巾帼不让须眉，无论是反应还是枪法都非常出色，有时候还连杀我好几次呢（笑）。在下还是一如既往地敬佩那些女玩家，貌似以前还见过一篇感官与游戏的分析文章，说女人由于比较敏感，比男人更适合打第一人称射击游戏……好像挺有道理的。

抽空回家蹲了一星期，回到编辑部时感觉有些水土不服了，一上班就老往厕所跑。天气越来越热，宿舍里的空调貌似快顶不住了，看着大街上那些来来往往的人，炎炎夏日之中为了自己的生活而奔波，又想起了以前工作时的情景。一天三瓶矿泉水并且没有上过一次厕所……

本期个人签名

我的周围有好多人“参”赢家……

【加油】前些日子和几位组织“天下聚会”的友人一起吃饭，席间聊了不少关于杂志的事儿。我想说的是，将杂志做得更好、让更多的读者满意一直是全体小编努力的目标，同时更是我们的责任与义务。无论大家对杂志提出的表扬还是批评，我们都会铭记在心。加油！

【太鼓】说到《太鼓之达人》，除了家用机版会偶尔敲敲鼓，掌机版我几乎都是用按键来玩的。于是拿到这次的NDS版新作，自己独创了一些新的玩法，这才发现“吧嗒吧嗒”敲打触摸屏的声音真的很容易上瘾，不信各位也来试试！（PS：游戏时控制力度，注意保护屏幕。）

【BB】这次的《苍翼默示录 连续变幻》实在是太厚道，增加三名新人不说，故事模式以及挑战模式也非常耐玩。遗憾的是至本期杂志截稿，游戏的港版中文版仍未上市，心急的FANS看来还得继续再等上一段时间。

【海边】周末抽空去了趟海边，玩得比较尽兴。美中不足的是准备工作未做好，回来之后才发现晒伤得比较厉害。这里以惨痛的教训提醒各位想去海边消暑的读者，烈日之下一定要做好防晒措施，否则后果绝对不止是晒黑那么简单……Orz

本期个人签名

怀念千叶纱子爽朗的笑声……

[铂]最近感叹了几次“自己老了”的问题，不过这次回家有意外收获。在机场大巴上，一个妈妈带着自己三四岁的孩子，找不到两个在一起的座位，小孩有些吵闹，我就让了个位让他们坐到一起，年轻妈妈对着孩子说：“宝宝，快谢谢哥哥！”我说：“是叔叔，我孩子也不小了。”她忙说抱歉，十分尴尬，我倒是有些得意。记得以前主编大大和我说过，“做我们这行的人老得比较慢。”呵呵，我明白其中的玄机了。

[金]老家的变化不小，因为飞机晚点，半夜才到，给的士司机指路时居然指迷路了，真丢人。

[银]天气贼热，在家的大部分时间是陪儿子，只有一天晚上和以前的死党去商场吹冷气、喝冻饮、侃大山，之后在商场的游戏中心玩了一阵，把游戏币挥霍剩几个以后，在《铁拳6 BR》的机台前一坐就是半个钟头，打了十几连胜，欺负菜鸟的感觉有点扭曲。更扭曲的是游戏中心的游艺机会出奖券，是可以换奖品的，一般玩得好一点一次可以拿十几张，价值最高的奖品是空调扇、饮水机什么的，换一台要一万多张，而且那天还真的看到有人换了一台，实在太震惊了！

[铜]回到编辑部后，和PSN游戏较上劲了，空闲时间都给了《惊险摩托》(JOE DANGER)和《初音》。《惊险摩托》做得太棒了，手感绝对一流，关卡设计也精彩，很难相信这游戏的开发人员一共就4个人。这个游戏的100%拿得比一些奖杯游戏的白金可爽快多了。《初音》就放松心态来玩了，不强求什么HARD难度全曲全连。在街机厅看别人玩触摸版的《DJMAX》时，觉得自己的节奏感的确不如从前。

本期个人签名

跪求给《无名英雄2》男主角整容的医生的地址和电话！

★两三年前体检时还是啥毛病都没有的标准健康身体，最近再次体检，却查出不少小问题，甚至有高血压的趋势（T_T）。我相信这与两年来开始不断隆起来的肚子有直接的关系，看来生活方式与饮食习惯都要下决心好好改改了。听说人的身体状态在25岁之后就会走向下坡路，就像汽车开了三五年之后各种零部件进入老化阶段，毛病会越来越多。难道我人生中最健康的阶段再也找不回来了吗？

★最近上淘宝买了几张DTS CD，问了一下周围的朋友，居然对此都没什么研究。想躺在沙发上好好享受5.1环绕立体声的音乐还真不容易啊，现在看到电视机前一堆密密麻麻的线就觉得头疼。

★自从编辑部搬到目前的写字楼，楼下的装修几乎就没有断过，似乎每次都是开酒楼，但是没开多久就换成了另一家，于是又要拆掉重新装修。这可害苦了我们这些在楼上的小编们，每天下午装修起来地动山摇，跟拆楼似的。真是不明白，既然倒闭了那么多家，怎么还有那么多店家往火坑里跳呢？

本期个人签名

想躲到南半球去

刚到编辑部后，S.K.就被工作室里连琅满目的各类游戏软件给震撼了。除了在电玩店，本人从来没有见过这么多游戏这么整齐地摆在一起，加上那台传说中的52寸平板电视，再回想一下自己家里的22寸显示器，真是感慨万千。虽然工作上碰到了不少困难，但是各位前辈热心的指点让我最终还是一一克服。尤其是纱迦和九兵卫，在这里感谢下给予帮助的各位前辈。

截稿前《怪物猎人P3》相关的武器情报放出，作为在系列投入四千小时以上的老玩家，本作给我的震撼还是不小的。最让人期待的自然是本人最爱的弓加入了新技能“气力减少”和远程狙击这两种新要素，发售日快点到来吧。

本期读者语录

新疆 侯皓曦：我想问纱迦哥，你在那缆车上说那些话，你自个儿不害怕吗？幸亏边上是个MM，要是个爷们，没准真会把你扔出去，到时候就悲剧了！
（纱迦回复：像缆车、摩天轮这么危险的项目，有关部门肯定是严防死守的，所以没事。反而是那些看似安全的项目，一疏忽，悲剧就发生了。）

★本月悲剧之一：人生第一次遇到了EMS寄件丢失的情况……现在赔偿对我来说已经不重要了，重点是那些好不容易才买到的限量赠品也跟着一起淳云了，EMS你叫我情何以堪！！！

☆本月悲剧之二：月初家里突然发生了一些变故，所以赶回家了一趟。虽然具体情况不便细说，但是请大家放心，只是与家里年长的长辈有关，现在已无大碍。在这里顺便也感谢这段时间关心过我的朋友们，有你们的支持，再大的困难我也能挺过去，有你们真好！

★本月悲剧三：月底将会再次面临大迁徙，几个月前好不容易才搬运完成的“书山”又成了最大的难题。正在考虑是不是要将一些东西寄回家里保管，至少下次再遇到类似的情况，我就能轻装上阵，快速完成转移了。

☆俗话说得好：“悲剧多了，自然也就变成了喜剧”，当然这并不是在指你自己面对这些事情的态度……So，本月喜剧，无……

本期个人签名

未来有多远？

★最近因为重温《魔戒》的电影版（蓝光）而一下子把瘾又勾了上来。虽然电影我很早之前就曾在影院中看过，但小说却一直未有机会拜读。上个月去书城时，无意中看到译林出版社发售的一套《魔戒》软精装版本，毫不犹豫地买了回来，并用3天时间迅速啃食完毕。选择译林版看中的就是他们长期翻译国外文学作品的经验，但老实说这版《魔戒》的翻译着实一般，单是把“Middle-earth”翻译成“中洲大陆”这一点就能多少感觉到译者并没有精准掌握托尔金的精神（个人感觉啦，哈哈）。恰好此时，朋友向我推荐了台湾地区奇幻文学教主朱学恒翻译的《魔戒》，据说这套《魔戒》在台湾创下了60万册的傲人销售记录，绝对是所有华语地区《魔戒》粉丝不能错过的经典，看来是有必要再买一套台版来看一看了～

▲雷死人不偿命的“誓约胜利之剑 武器伞”。

☆上面提到的朱学恒，是个标准的ACG宅男，据说他会走上奇幻文学推广这条路也是深受电玩的影响。这是不是代表了阿宅所能到达的最高境界呢？关于此人的资料，大家可以在百度百科中查到。

★德国进入四强后我曾经发誓，如果德国获得本届大力神杯，我就再也不吃章鱼了。看来章鱼小丸子之类的美味还是不肯离我而去呀……

☆《魔法使之夜》和《Fate/stay night》剧场版居然同一天发售，这下子荷包又要空了T___T。

本期个人签名

一锅放了两个星期的汤……

★这期玩到了《白骑士物语 光与暗的觉醒》。1代已经有一年多没玩了，本来以为已经很生疏了，没想到一进游戏，久违的感觉出现了，接下来打得顺风顺水——没办法，720个小时的游戏时间呢。说1代在我的游戏史中占据了重要地位，这还是有点夸张，但如果说1代在我的2009年占据了重要地位，那绝对不是虚言。

★虽然德国没有赢得世界杯，但是我也同样支持西班牙。我支持西班牙的时间好像比德国还早，应该是从《大航海时代》就开始的吧。（笑）这次西班牙夺冠也算是满足了我的一个心愿。写到这里不得不感叹一下，这个夏天的确是西班牙之夏，纳达尔、加索尔、伊涅斯塔……

★成就过十万之后只玩了3个游戏，感觉一下少了很多动力。回想今年4月，我那时还只有6万多点成就，之后两个月内狂飙了3万多点成就。看来合理的目标的确能激发人的斗志，感觉自己又从游戏中学到了什么。（笑）

★这个月内要搬家，一想到那成堆的家私，不禁就头皮发麻。来这边工作这么多年，一共就搬过5次家，其中前两次时还是孤身一人，没什么行李，实在太讨厌搬家了……

本期个人签名

昨天做了个噩梦：港版iPhone 4被抢购一空……

《挪威的森林》电影版今年12月就要和大家见面了。关于这部作品很多人都认为其精髓无法影像化，如果决意拍一部电影，那么拍出来的就是另一部作品。这部片子从说服村上春树拿出版权到今年预定公映前前后后花了6年多，可见导演陈英雄（法籍越裔）对此作品是绝对的有爱。最初公布演员名单的时候，不少人颇有微词，男主角松山健一还好，最让人心存疑虑的便是女主角直子的扮演者菊地凛子，这位凭借在《巴别塔》中精彩表演获得奥斯卡最佳女配角提名的日本姑娘演技确实不凡，气质也非常感性，但其“国际化”的形象与直子的印象实在是有所差别。不少人也对非日本导演是否能还原作品独特的忧郁气质表示担忧。但是近日消息，本片获得了披头士原曲《挪威的森林》的使用版权！同时放出了几张前期剧照，从剧照来看本作在气氛和时代背景的刻画上走了绝对忠实原著的路线。其中一张雪景特写极有感觉。两位演技派青年演员将“爱”本身的存在感淋漓表现。电影能不能再现原作的奇迹就等这个冬天了……

本期个人签名

在电梯里引吭高歌时，从镜面中看到身后一位小朋友惊恐的脸……

最近《MHP3》的新情报不断，看得我手痒，便拿出许久未沾的《MH3》来玩，看着数百小时记录的角色，想起去年8月开始的那段狩猎次数最密集的猎人生活，那些日子是我这辈子惟一一段留了超过1厘米的胡子的时光。估计《MHP3》拿到手之前，肯定会耐不住开个新角色重新玩起的。

《MH3》中删除的武器都加回来了，既然《MH3》对保留的武器都加了数种新招数和特性，回归的武器自然也不再是《MHP2G》中的样子，最想用的自然是铳枪啦！快速上弹之后叩一下，接着全弹齐发，用起来是什么样子呢？大期待啊。补充句，《MH3》中最喜欢的武器还是加了防反的长枪，太爽快。

世界杯结束啦，决赛看完的那天睡醒之后开始嗓子疼，严重的感冒。吃了很多药，恢复得也蛮快的。这算是这段时间不规律生活的终结吧。2014，巴西见。

本期个人签名

People are strange when you're a stranger, Faces look ugly when you're alone.

本期读者语录

上海 袁谈杰：现在国内的正版价格浮动太大，《战神III》短短一个月不到就跌了100元，是不是大作都命不长啊？看来购片切记不用太心急，观望2个月可以为你省近百元的开支。（纱迦回复：你的话一点都没错，但身为一个玩家，能够在第一时间玩到游戏才是最大的幸福。）

栏目主持 米格

天下聚会

经过两个多月的酝酿，第一波暑期天下聚会活动即将在无锡、上海、成都、广州拉开帷幕了。感谢天津的雷吉、上海的普渡、成都的风影、无锡的枫，是他们的热情让聚会充满了新的创意，当然也要感谢国内知名电玩品牌莱仕达，为本次暑期聚会提供强有力的赞助。还是那句老话，天下聚会召集各地新朋友、老战友加入我们的大家庭，如果你有好的聚会策划，身边有丰富的玩家群体，具备优秀的活动组织能力，或是本着服务玩家的心态想锻炼一下自己，欢迎致电 mig@ucg.com.cn，“天下玩友是一家”，米格将帮助你一同来完成一场精彩绝伦、属于你的“天下聚会”！

莱仕达™

本活动奖品及活动经费由“莱仕达”独家赞助并由 UCG 提供的各种杂志作为现场礼品

炎炎夏日，火热六月，热血澎湃，激情飞扬！

——呼市天下聚会报道

■我们呼市“天下聚会”主要成员合影，希望今后的队伍能更加壮大！

对呼和浩特玩家而言，不知经过了多少个日夜的等待，终于在 2010 年 6 月 27 日这一天迎来了“天下聚会”呼和浩特夏日祭！虽然呼市的 6 月酷暑难耐，但与我们玩家火热的激情相比，简直就像败倒在魁爷脚下的波塞冬一样（笑）。

上午 9 点，玩家们便开始陆续到达会场，摆在聚会会场中央的 360 立刻吸引起玩家们的注意，《超级街霸 IV》、《铁拳 6》的切磋迅速拉近了玩家们的距离。10 点半刚过，组织者终于搬出了 PS3，许多无缘次世代主机的学生玩家期待已久的《战神 III》闪亮登场。虽然大家早已在 UCG 上看过了这段震撼人心的开场动画，但当魁爷的脸出现在屏幕上时，挑战过历代《战神》的老玩家 GG 还是难掩激动的心情，义务为众人当起了剧情讲解员……众人轮番进行了一圈狂劈乱砍后，我们本次聚会的重头戏——《超级街霸 IV》比赛在下午 2 点准时上演！

比赛分组过后，大家发现有几位呼市公认的高手在第一轮比赛便有遭遇战，这让现场气氛迅速紧张起来。随着比赛的进行，精彩的躲闪之后紧跟着华丽的连技，反倒是几名新手的瞎摇乱按再次收到奇效，老师傅也就此成为了传说，败在新人手下。还有半决赛，K 同学的濒死大翻盘，引来下面观众无数喝彩，而胜利后胖子鲍勃那充满笑料的动作也让大家笑翻了天，结果众多路人被吸引过来驻足观战。

我们聚会的当天还正值世界杯酣战之际，《胜利十一人 2010》自然成为聚会不容错过的项目之一，《超级街霸 IV》比赛落幕后立刻吹响了玩家们小小世界杯比赛的号角。规则上我们也完全按照世界杯分组随机抽签的方式，比赛过程中演绎出精彩的大比分完胜、华丽的过人配合、匪夷所思的越位，甚至连裁判的误判都屡屡出现，赛场上众多冷门实在跟现实进行中的世界杯有得比。

近期随着《怪物猎人 3》的召唤，许多《怪物猎人 2G》老玩家也再次重装上阵，掏出了 PSP 搞起了联机比赛。比赛在下午 4 点准时打响，可刚刚开场就冒出了搞笑的一幕，一些老猎人因为久未出战，在激烈的比赛中竟然出现许多低级失误，别说获得啥光辉的讨伐评定，竟然在怪物面前直接败下阵来，懊悔之情溢于言表，看来是需要回家好好修炼一下了。而反观一些学生小猎人，竟然发挥出超凡的实力，三人小组一举拿下本次比赛的冠军，这也使得老猎人们心生万千感慨。

下午 6 点，所有比赛项目都已决出冠亚季军，我们的聚会接近尾声，不过一场聚会的结束也意味着新一场聚会即将开始，让我们一起期待下一届呼市“天下聚会”的到来吧！最后感谢《游戏机实用技术》对本次聚会的大力支持，也希望呼市玩家都能加入我们的聚会大家庭，与我们一起成长！呼和浩特“天下聚会”QQ 群 233456750 期待你的到来！

聚会来啦！

天津 MM：米米啊，暑假好无聊啊，什么时候才有聚会啊！

成都 FF：米格兄，我们成都聚会也好久没看到啦！

无锡 QQ：小米啊，你说无锡山好水好人也好，咋就没个聚会呢？

Mig：你等等，你等等，这就好……

于是乎，暑期天下聚会，火热拉开帷幕，天津、成都、无锡，“莱仕达”暑期天下聚会活动火热进行中，更丰富的奖品，更有趣的玩法，更贴心的游戏氛围，我们期待你的加入！

成都 “莱仕达”天下聚会 成都夏日玩家交友会

你我的游戏，你我的聚会

体验不一样的夏天，体验不一样的欢乐

时间：2010 年 7 月 31 日星期六 9 点 30 至 17 点 30，火爆持续 8 小时

地点：成都市科华北路 64 号瑞阳茶府

报名方式：

1. 现场报名，可以直接报道，现场会签到薄供大家签到
2. 手机报名，风の影 13880619295
3. QQ 报名，风の影 57254972

强力活动内容

游戏体验，热血比赛，掌机联机，人品大集合，神秘活动

每样都不容您错过！

天津 “莱仕达”天下聚会 天津游戏交友会

丰富的次世代游戏试玩 + 莱仕达产品体验

Xbox360+PC 震撼体验活动，专业周边带你畅想游戏乐趣

另外还有紧张刺激的掌机对战比赛，多多奖品等你拿！

NDS《横行霸道 血战唐人街》多模式争霸赛

PSP“《三国无双》系列”对抗赛；NDS/PSP 赛车系游戏对抗赛

时间：2010 年 7 月 24 日周六下午 13 点～19 点

地点：滨江道中原百货七层

报名电话：15922120583

联系人：雷吉　　主办人：雷吉、傲气、zack

报名 QQ 群：71271818　　鸣谢天津达人电玩提供试玩主机

我们口号：游戏改变人生，人生游戏无限！

无锡 “莱仕达”天下聚会 无锡游戏玩家交流会

共同闯关，增进友谊！

时间：2010 年 7 月 24 日星期六 13 点至 19 点
地点：北大街莲蓉桥中大颐和湾 8–21 新游坊
报名方式：
1. 现场报名，可以直接报道
2. 手机报名，谢越 13665173739
3. QQ 群，谢越 49481305
4. 邮箱报名，admin@pokemon.la
强力活动内容：有奖竞猜，联机热血比赛，次世代体验

本次活动奖品由莱仕达独家赞助，另有丰富礼品、杂志等你拿！

上海 “莱仕达”天下聚会 上海暑期聚会第二年

欢迎新老朋友，游戏一家人！

时间：2010 年 8 月 15 日
地点：浦东新区张杨路 588 号百脑汇 4 楼
报名方式：
1. 聚会现场报名，并可可以直接到莱仕达经销店报名
浦东总部：张杨路 588 号 3I–18，电话 58365359
黄浦店：淮海东路 99 号 4F–A26，电话 13901626651
徐汇店：漕溪北路 399 号 4B08，电话 60857567
杨浦店：国定路 300–10 号，电话 55663932
2. QQ 群报名：41652619
3. 手机报名：13817938404，联系人：普渡众生花
感谢 TOMI 玩具店对本次活动的友情支持（卢湾区淮海中路 138 号无限度广场 313）

强力活动内容

桌游《游戏王》、PSP《高达 VS 高达 Next Plus》、Xbox360《超级街头霸王 Ⅳ》和《世界足球胜利十一人 2010》

广州 “莱仕达”天下聚会 广州暑期聚会第二年

游戏有我，快乐由你

时间：2010 年 8 月 8 号 9 点 30 至 17 点 30，火爆持续 8 小时
地点：广州市天河区石牌西路 8 号展望数码广场
报名方式：
1. 现场报名，可以直接报道，现场会签到薄供大家签到
2. 莱仕达天河经销商网点、创新科技店报名
3. QQ 报名，广州天下聚会的官方群群号：28297962、34364919、50319531、61776371

强力活动内容

Xbox360 比赛：《实况足球 2010》和《山脊赛车 6》
PC 试玩：《极品飞车 12》和《鹰击长空》

通威

摇滚组合 快乐演奏

造质务 制品服 业家铸 专专专

通威无线多功能吉他 TP–PS2/PS3/Wii/XB803

通威无线格斗摇台 TP–PS2/PS3/Wii/XB782

通威无线鼓王 TP–PS2/PS3/Wii/XB905

通威有线鼓王 TP–PS2/PS3/Wii/XB905

DJ英雄

通威麦克风

通威无线打碟机 TP–PS2/PS3/Wii918

通威无线多功能飘王 TP–PS2/PS3/Wii/XB782

适用于：PC/PS2/PS3/Wii/Xbox360主机 支持：ROCK BAND ROCK BAND 2 等游戏

通威 无线灵异 TP–PS2/PS3/USB09

通威无线异鹰 TP–PS2/PS3/USB08

通威龙 TP–XB/USB03

通威 武仕 TP–PS2/USB01

通威 忍者 TP–PS2/USB02

通威 狮王 TP–W011

通威蝙王 TP–W010

深圳宝安中瑞电器公司
地址：深圳市宝安区福永镇凤凰第三工业区
Http://www.zrtopway.cn
E-mail:zr@zrtopway.cn
联系电话：0755–27360861
投诉电话：0755–27360688

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2010.7.15-2011.04.05

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

暑假到了，但各大游戏厂商却一点不清闲，7月中下旬将是夏季热门新作发售的另一个高峰，特别是掌机游戏。不过好在对于广大的学生玩家来说，暑假恰恰正是一年中可支配时间最多的时候，很多人肯定都打着自己的小算盘在计划如何“补课”。不过，大家在游戏时也要注意休息与防暑，身体永远是革命的本钱！

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年8月			
29日	夏日天空的独白	夏空のモノローグ	Idea Factory	文字冒险	日版
		2010年9月			
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings：Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
		2010年10月			
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年7月			
15日	金属战斗陀螺 爆神须佐之男袭来	メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ袭来！	Hudson	动作	日版
15日	跳跃大搜查线 THE GAME 潜入潜水艇	踊る大搜查线 THE GAME 潜水艇に潜入せよ！	NBGI	文字冒险	日版
15日	橡皮擦君 战斗节日	ケシカスくん バトルカスティバル	Konami	动作	日版
15日	火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄	ファイアーエムブレム 新·纹章の谜 ～光と影の英雄～	Nintendo	策略角色扮演	日版
22日	妖精之尾 激斗！魔导士决战	TVアニメ フェアリーテイル 激斗！魔导士决战	Hudson	格斗	日版
22日	电车GO 特别篇 昭和山手线	电车でGO！特别编 ～复活！昭和の山手线～	Square Enix	模拟	日版
22日	家庭教师REBORN DS 火焰决战XX	家庭教师ヒットマンREBORN！ DS フレイムランブルXX 超决战！真6吊花	Takara Tomy	动作	日版
29日	重装机兵3	メタルマックス3	角川Games	角色扮演	日版
29日	假面骑士 Ganbaride 战斗卡片大战	假面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大战	NBGI	桌面棋牌	日版
29日	巫术 忘却的遗产	ウィザードリィ ～忘却の遗产～	Genterprise	角色扮演	日版
		2010年8月			
5日	俄罗斯方块聚会	テトリスパーティープレミアム	Hudson	益智	日版
5日	光之美少女 化妆收藏	ハートキャッチプリキュア！おしゃれコレクション	NBGI	益智	日版
5日	战斗之魂 数码启动器	バトルスピリッツ デジタルスターター	NBGI	角色扮演	日版
5日	超恐怖传说 青之章	「超」怖い话DS 青の章	Alchemist	文字冒险	日版
7日	怪物农场2	Monster Rancher 2	Koei Tecmo	动作	日版
19日	变身公主偶像	リルぷりっDS ひめチェン！アップルピンク	SEGA	文字冒险	日版
		2010年9月			
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings：Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
2日	忍者乱太郎 学年谜题对抗战	忍たま乱太郎 学年对抗战パズル！の段	Russell	益智	日版
9日	海贼王 巨人之战	One Piece：Gigant Battle	NBGI	动作	日版
18日	口袋妖怪 黑·白	ポケットモンスター ブラック·モンスターホワイト	Pokemon	角色扮演	日版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶	探偵 神宫寺三郎DS 赤い蝶	Arc System Works	文字冒险	日版
30日	大神传 小小的太阳	大神传 ～小さき太阳～	Capcom	动作	日版
		2010年10月			
21日	强袭魔女2	ストライクウィッチーズ2 いやす·なおす·ぷにぷにする	角川书店	文字冒险	日版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars：The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
		2010年11月			
16日	哈利·波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows，Part 1	EA	动作射击	美版
		2010年12月			
9日	第二国度 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黑の魔道士	Level-5	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	超级神笔小子	益智	2010年冬	索尼克 色彩缤纷	动作
2010年内	黄金的太阳 黑暗黎明	角色扮演			

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年7月			
15日	武装神姬 战斗大师	武装神姬 バトルマスターズ	Konami	动作	日版
15日	最后的战士	ラストランカー	Capcom	角色扮演	日版
15日	火影忍者 疾风传 羁绊旋风	NARUTO－ナルト－ 疾风传 キズナドライブ	NBGI	动作	日版
15日	实况力量职业棒球2010	实况パワフルプロ野球2010	Konami	体育	日版
15日	与Hello Kitty一起 方块破坏123	ハローキティといっしょ！ ブロッククラッシュ123！！	Dorasu	益智	日版
15日	桃太郎电铁组队战 友情·努力·胜利之卷	桃太郎电铁タッグマッチ 友情·努力·胜利の卷！	Hudson	桌面棋牌	日版
15日	CLANNAD 在光守护的坡道上 下卷	CLANNAD －クラナドー 光见守る坂道で 下卷	Prototype	文字冒险	日版
22日	诡计×推理 第一季	トリックロジック シーズン1	SCE	文字冒险	日版
22日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	MMV	角色扮演	日版
22日	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	射击	日版
22日	诡计对逻辑 第1季	トリックロジック シーズン1	SCE	文字冒险	日版
29日	NEO·GEO英雄 终极射击	ネオジオヒーローズ ～アルティメットシューティング～	SNK Playmore	射击	日版
29日	GA艺术科 艺术设计班	GA－艺术科アートデザインクラス－ Slapstick WONDER LAND	Russel	文字冒险	日版
29日	恋爱少女与守护之盾 携带版	恋する乙女と守护の盾 Portable	Alchemist	文字冒险	日版
29日	伊苏vs空之轨迹 抉择传奇	イースvs.空の轨迹 オルタナティブ·サーガ	Falcom	动作	日版
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク －Project DIVA－ 2nd	SEGA	音乐	日版
		2010年8月			
5日	幻想传说 换装迷宫X	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	NBGI	角色扮演	日版
12日	家族计划	家族计划	Cyber Front	文字冒险	日版
12日	尸骸聚会	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	文字冒险	日版
26日	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	模拟经营	日版
26日	薄樱鬼 随想录 携带版	薄樱鬼 随想录 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
		2010年9月			
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings：Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
2日	死神Bleach 灵魂升温7	BLEACH～ヒート·ザ·ソウル7～	SCE	格斗	日版
4日	啪嗒嘭3	Patapon 3	SCE	动作	美版
7日	王国之心 梦中诞生	Kingdom Hearts：Birth by Sleep	Square Enix	动作角色扮演	美版
16日	诡计×逻辑 第二季	トリックロジック シーズン2	SCE	文字冒险	日版
16日	剑、魔法与学园 3	剑と魔法と学园モノ。3	Acquire	角色扮演	日版
16日	蓝色玫瑰 妖精与蓝色眼瞳的战士们	ブルーローゼス ～妖精と青い瞳の战士たち～	日本一	策略角色扮演	日版
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ 龙が如く新章	SEGA	动作	日版
22日	无头骑士异闻录	デュラララ！！ 3way standoff	ASCII Media Works	动作冒险	日版
22日	胜利赛马2010	ウイニングポスト 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	英雄传说 零之轨迹	英雄传说 零の轨迹	日本Falcom	角色扮演	日版
30日	轻音 放学后的演唱会	けいおん！ 放课后ライブ！！	SEGA	音乐	日版
30日	龙珠 黑暗对决	ドラゴンボール タッグ バーサス	NBGI	格斗	日版
		2010年10月			
1日	EyePet	EyePet	SCE	模拟育成	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
14日	核石之王	ロード オブ アルカナ	Square Enix	动作	日版
14日	秋之回忆6 Next Relation	メモリーズオフ6 Next Relation	5pb.	文字冒险	日版
21日	金属战斗陀螺 超绝转生	メタルファイトベイブレード 超绝转生！バルカンホルセウス	Takara Tomy	动作	日版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars：The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
28日	幸运星 陵樱学园 樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	文字冒险	日版
28日	强吻 第二学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	梦幻俱乐部 携带版	角色扮演	2010年内	死神在背后	角色扮演
2010年冬	战神 斯巴达之魂	动作	2010年冬	怪物猎人 携带版 3rd	动作
2010年内	纸箱战机	角色扮演			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年7月			
15日	大家一起来加油 舞蹈之魂	ウィーチア ダンシングスピリッツ！	NBGI	动作	日版
15日	勇者斗恶龙 怪物战斗之路 胜利	ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	Square Enix	卡片	日版
22日	影之塔	影の塔	Hudson	动作冒险	日版
29日	战国BASARA 3	战国BASARA 3	Capcom	动作	日版
		2010年8月			
5日	俄罗斯方块聚会	テトリスパーティープレミアム	Hudson	益智	日版
31日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	美版
31日	银河战士 另一个M	Metroid：Other M	Nintendo	动作射击	美版
		2010年9月			
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings：Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman：Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作冒险	美版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero：Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
		2010年10月			
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars：The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
		2010年11月			
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty：Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed：Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利·波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows，Part 1	EA	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	最后的故事	角色扮演	2010年秋	星之卡比 毛线史诗	平台动作
2010年冬	007黄金眼	主视角射击	2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险
2011年冬	经典米奇	动作	2011年内	马里奥运动合集	体育

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年7月			
15日	剑、魔法与学园 2G	剑と魔法と学园モノ。2G	Acquire	角色扮演	日版
15日	实况力量职业棒球2010	实况パワフルプロ野球2010	Konami	体育	日版
29日	战国BASARA 3	战国BASARA 3	Capcom	动作	日版
		2010年8月			
18日	劳拉与光之守护者	Lara Croft and the Guardian of Light	Square Enix	动作	美版
19日	超次元游戏 海王星	超次元ゲイム ネプテューヌ	Compile Heart	角色扮演	日版
19日	异世纪传说R	Another Century' s Episode: R	NBGI	动作	日版
24日	喋血双雄2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
31日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	美版
		2010年9月			
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
7日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman: Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作冒险	美版
16日	剑、魔法与学园 3	剑と魔法と学园モノ。3	Acquire	角色扮演	日版
16日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
21日	双重世界 II	Two Worlds II	SouthPeak Games	角色扮演	美版
21日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
22日	胜利赛马2010	ウイニングポスト7 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
24日	特洛伊无双	Warriors: Legends of Troy	Koei Tecmo	动作	欧版
28日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
30日	龙士传说 三位一体 零	トリニティ ジルオール ゼロ	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
		2010年10月			
1日	格斗 灯光熄灭	The Fight: Lights Out	SCE	动作	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
12日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
15日	奴役	Enslaved: Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	澳版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	征服	VANQUISH	SEGA	动作	美版
20日	异灵恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
		2010年11月			
2日	GT赛车5	Gran Turismo 5	SCE	竞速	美版
2日	DC漫画英雄世界Online	DC Universe Online	SOE	网络角色扮演	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利·波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
18日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	澳版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	恶魔城 暗影之王	动作	2010年冬	海豹突击队4	主视角射击
2010年秋	横冲直撞 旧金山	动作	2010年秋	火影忍者 疾风传 终极风暴2	动作
2010年11月	无限回廊 II	益智	2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击
2010年内	最终幻想 X IV	网络角色扮演	2010年内	机车风暴 启示录	竞速
2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击	2011年2月	杀戮地带3	主视角射击
2011年2月1日	龙之世纪 II	角色扮演	2011年2月22日	子弹风暴	主视角射击
2011年春	伊甸之子	音乐	2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击
2011年夏	巫师冒险记	动作	2011年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011年内	入口2	主视角射击	2011年内	无名英雄2	动作
2011年内	狂暴	主视角射击			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年7月			
21日	LIMBO	LIMBO	PLAYDEAD	平台动作	美版
22日	九十九夜 II	NINETY-NINE NIGHTS II	Konami	动作	日版
29日	秋之回忆 勾指的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	文字冒险	日版
29日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチーズ 白银の翼	Cyberfront	射击	日版
29日	阿加雷斯特战记ZERO 拂晓之战	アガレスト战记ZERO Dawn of War	Compile Heart	角色扮演	日版
		2010年8月			
4日	恶魔城 绝望的协奏曲	Castlevania: Harmony of Despair	Konami	动作	美版
18日	劳拉与光之守护者	Lara Croft and the Guardian of Light	Square Enix	动作冒险	美版
24日	喋血双雄2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
26日	我的新娘	俺の嫁 ～あなただけの花嫁～	Idea Factory	文字冒险	日版
31日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	美版
		2010年9月			
7日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman: Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作冒险	美版
14日	光环 致远星	Halo Reach	Microsoft	主视角射击	美版
14日	植物大战僵尸	Plants vs. Zombies	PopCap	即时战略	美版
16日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
21日	双重世界 II	Two Worlds II	SouthPeak Games	角色扮演	美版
21日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
24日	特洛伊无双	Warriors: Legends of Troy	Koei Tecmo	动作	欧版
28日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
		2010年10月			
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
12日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
15日	奴役	Enslaved: Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	澳版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	电锯惊魂 II 血与肉	Saw II: Flesh & Blood	Konami	动作冒险	美版
19日	征服	VANQUISH	SEGA	动作	美版
20日	异灵恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	神鬼寓言III	Fable III	Microsoft	角色扮演	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
		2010年11月			
4日	Kinect大冒险	Kinect Adventures	Microsof	动作	美版
4日	Kinect欢乐赛车	Kinect Joyride	Microsoft	竞速	美版
4日	Kinect体育	Kinect Sports	Microsoft	体育	美版
4日	Kinect动物	Kinectimals	Microsoft	模拟育成	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利·波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
18日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	澳版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	火影忍者 疾风传 终极风暴2	动作	2010年秋	横冲直撞 旧金山	动作
2010年秋	恶魔城 暗影之王	动作	2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击
2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击	2011年2月1日	龙之世纪 II	角色扮演
2011年4月5日	战争机器3	动作射击	2011年2月22日	子弹风暴	主视角射击
2011年春	伊甸之子	音乐	2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击
2011年内	狂暴	主视角射击	2011年内	入口2	主视角射击
2011年内	潜龙谍影 崛起	动作			

07.27 战国BASARA 3

攻略预定

多机种 动作 ■Capcom ■对应机种为PS3、Wii CERO B 推荐度 A

《战国BASARA 3》一改前几作的设定，以“关原之战”为舞台，让系列粉丝感受到了“Capcom这次打算玩真的”的决心。前代两位超人气角色伊达政宗与真田幸村将主角宝座让给了曾经毫不起眼的德川家康和新角色石田三成，可操纵武将也大幅换血，杂贺孙市、黑田官兵卫等战国名人的加入势必会为游戏带来全新的体验。剧情方面似乎大幅削减了恶搞元素，改走正剧路线，玩家还可在故事模式中自由选择对战目标，打造出属于自己的大河剧。

07.29 初音未来 女歌手计划 2nd

PSP 音乐 ■SEGA ■无对应周边 CERO B 推荐度 A

一年前，首款由官方制作、以初音为主角的音乐游戏《初音未来 女歌手计划》与FANS见面并取得了叫好又叫座的成绩，SEGA借此推出了各种相关作品。时隔一年再度登陆PSP平台的正统续作，除了保留前作已有经典曲目以及备受好评的编辑模式，演奏部分还新增了长按以及同时按键这两种全新的操作，难度也在原有的三种难度基础上增加了更具挑战性的“EXTREME”难度。演奏结束后不同评价可以获得“DIVA点数”，可以在游戏中购买各种服装与道具。本作绝对是葱娘饭必玩之作！

07.29 伊苏VS空之轨迹 抉择传奇

PSP 动作角色扮演 ■日本Falcom ■无对应周边 CERO B 推荐度 B

游戏最大的特点就是集合了Falcom旗下两大王牌系列的经典角色，以大乱斗方式来述说一段发生在传说王国的故事，战斗系统融合了“《伊苏》系列”的简单爽快和“《英雄传说 空之轨迹》系列”的高策略性。主线流程中玩家可以选择不同的角色体验到截然不同的经历，并通过触发特定的事件或战斗获得点数来强化角色的武器和技能。为了照顾新手玩家，游戏中也有不同的难度供玩家选择，联机模式最大支持4人对战。最后值得一提的是，游戏中可以使用《英雄传说 零之轨迹》中的两名主人公。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

脆薯条

编辑部落
EDITOR'S BLOG

2010上海世博会观感

脆薯条 发表于
2010.8A（总第255期）

▲中国馆的外观有着极其浓郁的中国风，但9小时的长队只能让我望而却步……

趁着E3特刊截稿之后，终于有时间回老家看看了，细心的读者大概都知道我是哪里人了。话说上海这几年的变化还挺大的，记得当初自己离开故乡时，到处都在修路，转眼间回到生我长我的地方，瞬间陌生了许多啊。其实回去是有正事要办，但既然回去了就不得不看下世博会嘛。上海的朋友，凡是去过世博会的都回答我同一句话："人挤人，累死人……"在写下这篇博客时，我还清楚地记得当时我累成个什么样子。长时间缺少运动，加上回去头几天就到处奔波，接着在世博园区内逛了一天，要是换成以前上班时的自己，这点路程纯粹算小意思了。看来从事编辑之余，还得多多锻炼下自己，至少不能走了几步路就感觉脚疼吧……

言归正传，世博会还是非常有看头的，几个热门的展馆都没法去，中国馆就算有预约券也得排上9个小时的长队，9个小时啊！你没看错……日本馆都要5小时呢，韩国馆以及德国馆也需要3小时……无奈之下我只能参观一些小国家的展馆，不过也算别有风情。

走进尼泊尔的展馆之中，浓郁的本土气息迎面扑来，相信有玩过《未知海域2》的玩家一定深有感触。随便看了下柜台上的展品，其中一些精美的工艺品与游戏中的造型简直如出一辙。如果你仔细观察，建筑上的格子旗、柜台后方挂着的面具，以及手工编织的毯子等等，然后就会感叹游戏中对于尼泊尔文化还原度是多么细腻了。

印度展馆的规模要比尼泊尔稍微大点，除了纪念品、手工艺品外，还有别具一格的珠宝饰品，价格也是从20元～几百元不等。让人印象最深的还是印度咖喱，不过由于是中午，看着里三层外三层的长队，我也只能在外面闻"香"起舞了……走上石阶看了下关于印度城市的总体规划与发展前景，这才感觉自己是来看世博会的，而不是什么小商品买卖会。巨大的顶棚非常漂亮，中间由四面梯形围成的水晶柜内播放着特制的影像（具体我也不知道是什么，很像3D影像），随后在离开之时随便挑了几个纪念品——一个木雕的大象，大象的肚子里面还有个小象，感觉挺精致的。

▲尼泊尔馆的建筑风格有点类似上海的"石库门"呢。

看完两个展馆后，已经是接近下午1点半左右了，找个能够歇脚的地方，顺便买了两个伊利的甜筒，15块两个，巧克力味的比较好吃，强烈推荐。闲暇之余环顾四周，依然是一派人山人海的景象。学生族自然不用说，一些上了年纪的老大妈、老伯伯也纷至沓来，不得不赞叹世博会的吸引力啊。休息完毕后下午接着逛，不过这里页数有限，就不为各位一一介绍了。有兴趣的朋友不妨亲临现场感受一下超大型展会的魅力。这一天从早上9点一直逛到晚上10点，下午还看了德国馆、摩洛哥馆、斯里兰卡馆、中国省会联合馆、太平洋联合馆、非洲联合馆等等。感觉一天过的非常充实，体验到了五大洲各个国家的人文地理，虽然脚痛的要死，不过真的非常痛快。晚上坐着轮渡欣赏浦江两岸的夜景，大城市中的喧嚣被抛在脑后，哪怕只是一小会，看着夜景真能让人感觉到舒心……

最后还是要谈一下大型展会中司空见惯的问题——垃圾，虽然在世博会园区的大街上看不到什么垃圾，但在排队等候时，脚下的垃圾就随处可见了。饮料空瓶、瓜果纸屑，以及各种小吃的包装袋，比起ChinaJoy上的惨状，世博会真是要好很多呢。我也不想谈什么大道理，只希望在这种大型展会上，每个人都能慢慢培养起一种道德精神，至少先从不乱扔垃圾做起吧……

▲西班牙馆的外观非常像帆船的船首，让人想到大航海时代的"无敌舰队"。

本期读者语录

广东汕头 林少忠：祝小编们中有资格过父亲节的人士快乐。余下的人嘛，因为你们为天朝范围内的电玩推广起了巨大的作用，所以也可以称为×××之父，至少对我来说是这样。（脆薯条回复：这不是硬要我们过父亲节么……那新编辑八重樱是不是也过下呢……）