

# 东京攻略

## 9月22日 日本に到着する

由于需要从香港坐飞机前往日本，UCG 一行人不得不在凌晨5点就起来，背着自己的行李和各种采访用专业器材来到皇岗口岸办理出境手续，也许是时间太早的缘故，原本繁忙的海关关口却十分稀松，甚至连我们携带的各种器材都没有报关就放行过去了。不过这仅仅是出关手续，在乘坐去往香港国际机场的巴士的途中，还要经过香港海关办理香港入境的手续，然后在上飞机之前，还要办理香港出境手续……不过除了排队花了不少时间外，一切都还算顺利。

折腾了一上午，我们终于准时坐上了国泰航空公司的飞往日本东京的班机，这班在北京时间10点30分起飞的航班将经过4个小时的飞行于东京时间15点30分抵达成田机场（北京和东京之间有1个小时的时差，当北京14点30分的时候，东京时间是15点30分），除了我和GOUKI之外，其他同事还都是第一次坐这么长时间的飞机，不过比起去美国那13个小时几近煎熬的旅程，这次却十分轻松，4个小时的旅程被两部电影完全打发掉了，除了飞机上的午餐不那么可口外，其他一切都好。

成田机场之大超乎我的想象，飞机居然在跑道上滑行了半个多小时才抵达停机平台，等我们走下飞机的时候已经是下午4点多了（从这里开始的时间都将以东京时间为准），而在机场办理日本入境手续时，工作人员问我这次商务旅行（我们一行人办理的商务签证）目的，当我告诉他是为东京游戏展而来时，他便微笑着为我放行了，想起上次在洛杉矶入境的时候我提起E3时那个美国佬一脸丈二金刚摸不着头脑的表情，看来游戏这东西在日本真是深入人心。



电车でGO!

作为世界上交通最繁忙的城市之一，其发达便利的交通网是这个城市正常运转的有力保证。而这个交通网的主力，则是被称为“电车”的东东。（相信很多玩家都有玩过《电车GO!》这款游戏，只要你亲自乘坐过电车，就会发现这款游戏的拟真度之高）初到东京，定会被那蜘蛛网似的路线分布图吓傻，不过只要仔细分辨，会发现其实乘坐电车十分简单，那就是认准你所需要乘坐的电车线路的颜色，按照线路上所标识的各站的票价购买相应的车票，然后在车站上等待相应颜色的电车即可。而在同一条线路上也分“特急”、“快速”、“普通”和“各停”等不同车次，以我们经常搭乘的“京叶线”的从东京站到苏我站为例，“特急”只会停靠3站，“快速”则要停靠8站，“普通”则要停靠12站左右，“各停”则是逢站必停。分辨这些不同车次的办法除了看电车上身的标识之外，最好的办



相对于被定义为业内商会的E3来说，东京游戏展对于普通玩家来说似乎更加专业，（起码E3是不允许普通观众入场的）因为两者所针对的观众不同，所以厂商的着力之处也完全不一样，打个比方：在E3上，厂商们奋力吆喝的是“我的游戏最有前景！”，而在TGS上，厂商们的吆喝就变成了“我的游戏最好玩！”，别看这小小的语气上的差别，却注定了E3和TGS完全不同的表现。[文字 & 摄影：多边形]

法就是看站台上的时间表，日本的电车十分准时，不同的车次会在不同的时间到达，而且绝不跳票，时间表分“平日（周一至周五）”和“休日（周末以及公共假日）”两种，要注意分辨。令人欣喜的是，地铁站里各处几乎都可以看到中文标识，对于来日本旅游的中国游客来说实在是太方便了。

在罗严塔尔的指引下，我们一行人推着数辆行李车在自动扶梯上来回数次之后（原来罗严也是路盲——bbb）终于坐上了前往千叶的JR快速机场线，原本想看沿途的风景，谁知由于太过疲劳，众人上车落座后纷纷入睡，然后在千叶站被迷迷糊糊地拖上京叶线的电车，总共经过一个半小时后，才抵达了终点——苏我站。走出车站步行5分钟，便来到了我们在日本的落脚点——苏我国际旅馆（Hotel Soga International），在旅馆里整理一番之后，已经是将近19点了，我和GOUKI还有胜负师都嚷嚷着要出去吃饭，而邪魔天使、SOUL和纱迦不知道在房间里磨蹭啥，于是在等待他们的时候便走进旅馆附近的一家中岛书店，这家规模不大的书店所涵盖的范围还挺全，游戏和漫画类书籍占了整整一半的面积，其中游戏类书籍中各种各样的攻略本是绝对主打，随便一个什么游戏都可以找到辞典那么厚的攻略本，而各种漫画书则满满地堆了好几个书架，每本书都被很仔细地用很薄的胶纸密封好，如果不购买的话是无法偷窥的，多边形还在这家书店里发现了极为珍贵的《哆啦A梦》专门志的创刊号，包含有从未发表的漫画册和一张内容丰富的DVD，才500日元！（不过因为大家急着去吃饭，多边形才暂时搁下，谁知就这么错过了这本《哆啦A梦FAN》必备的宝典，大遗憾大后悔啊！）书店的另外一部分则是各种小说和杂志，原本想买两本足球杂志来看看，谁知最有名的日本《足球周刊》介绍的全部是日本球员和球队的情况，仅有的两本介绍欧洲足球的



中岛书店，看到书店里小编的身影了吗？

画册内容却也早已过时，顿时没了兴趣。

终于等来了“梳妆打扮”后的邪魔等人，大家便走出书店找饭馆。苏我这个地区十分小巧玲珑，对照地图半天也没看到什么美味的餐馆，于是对一家派青哥店旁边的“烧肉三千里”发生了兴趣，一行人便涌进这家不足100平方米的小店，找了两个桌台便坐了下去，一拿起菜单便开始犯愁，别看上面的片假名都认识，但是读出来却不知道是哪路蟠桃，例如首页上的“ユッケビビンバ”，除了“ユッケ”知道是洋葱之外，这个“ビビンバ”就完全不知所措了，没办法众人只好就自己熟悉的点，例如知道“カルビ”是牛肉便点了一份“カルビクッパ”，知道“うどん”是乌冬面便点了一份“ハマグリうどん”，只不过后来端上来的和原本想象中的都相去甚远，即使后悔也得硬着头皮咽下去，谁知入肚之后却发现美味异常，也不知道是真好还是被饿了一天觉得什么都美味的缘故，总之大家对这东瀛第一餐印象极佳，于是就非常经验主义地给日本食品下了好吃的定论。惟一觉得些许不满的是分量偏少，一顿下来觉得还未觉够饱。

一天下来头一顿正餐吃得甚觉满意，埋单时却让胃有些隐隐作痛——8个人一顿吃了一万多日元，在国内可以抵上一个人一个月的伙食开销了，于是刚才“日本食品好吃”的定论被大打折扣，付账之后便匆匆离开。GOUKI和SOUL吵着要去柏青哥见世面，众人也跟着去开开洋荤，一进门便被震耳欲聋的音响惊愣在那里，很佩服那些五六十岁的老大爷还可以镇定自若地坐在那里玩，受不了巨大噪音的众人巡视了一番便离去。出门便觉得世界真是清静啊！



烧肉三千里楼下就是一家派青哥店。



由于刚才未曾饱腹，众人便打算在附近走走，逛逛日本的小街顺便看看有什么美食还躲在市井深处，于是大家在一路上看到一家奔驰专卖店、数家清酒小馆、两家拉面小馆、一座露天棒球和一体育馆，然而最终大家居然走进了一家 KFC！对，和多边形与 GOUKI 上次在美国一样，不远万里走进了一家满世界都能找到的快餐店，大家抱着比较国内国外 KFC 有何不同的想法开始研究菜单，然后点了一堆和国内看起来吃起来都不太一样的炸鸡食品大嚼特嚼。和美国一样，这种快餐店的规模都特别小，快餐本来就不是坐在那里细细品尝的，例如这家仅仅能容纳不足 60 人的小店比起国内动辄百余人同时进餐已不是新闻的 KFC 餐厅来说实在不值一提，但是他们却把这个作为本店最大特色贴在窗外最醒目的位置——“本店最大 56 人进餐可能”！也许像我们这样坐在店里吃炸鸡汉堡才是这里的异类吧，而且在这里有一个惊奇的发现，那就是这里的 KFC 饮料居然是和可口可乐合作的！撑饱每个人的肚子之后大家便向旅馆返回，在窗外电车站和睡梦的陪伴下结束了第一天的旅程。



真是奇怪的合作关系。

## 9月23日 一緒に秋叶原に行こう

按照计划，我们今天要到幕张 MESSE——也就是后几天 TGS 的举办地去踩点，从苏我站出发，乘坐京叶线电车，只需 4 站便可以抵达海滨幕张站。日本电车售票都是自动售票机，在触摸屏上选好购票的数量以及金额，然后再塞入纸币或者硬币，售票机便会自动吐出所购车票，并且会自动找零，然后在入站口放入车票，检票机另一端吐出已经打孔的车票，记得这张车票需保存好，待到出站的时候还得给检票机检查，否则不能出站。如果买错了票或者中途换站导致票额不足怎么办呢？别担心，在每个出站口都有数台叫做“精算机”的东东，放入你的车票，它便会自动计算你还需补充多少金额，塞入相应的货币即可。请注意，上述这些过程都不会有人来监视，也就是说即使你不买车票也可以自由出入车站乘车，不过相信是没人会这么做的。

虽然今天是星期五，但由于今天是日本的秋分日，就是日本天皇祭的日子，属于日本全国假期，所以除了政府、交通和商业部门之外，全国都放假（包括邮政部门哦，所以想在今天邮寄包裹是不可能啦），自然就没有领略日本著名的“电车人潮”，车上的人站得十分稀疏，让多边形有机会仔细观察周围的众人，发现有如下四种（无论是站着还是坐着的）：1. 睡觉，而且是上车就睡着，到站就醒，绝不会有坐过站的情况，这也算是日本人的绝技之一吧；2. 看书，随时都可以从包里拿出一手掌大小的书籍，也许是小说之类，借以消磨车上的时间；3. 玩手机，也许是发短信，也许是玩手机游戏，反正其专注的神



井然有序的人流。

情让人还有些羡慕，不过值得注意的是，在日本的电车上是听不到手机铃声的，车厢内有明示：“上车后将手机置于震动状态，靠近老弱病残孕坐席的请关闭手机。”这是日本法律明文规定的，怕手机铃声干扰他人以及避免手机辐射影响老人和孕妇；4. 玩手机的最少，而且大多是中学生以下的孩子，也许是 GBA，也许是 WSC，不过大多数孩子都会倒在妈妈的身边睡过去。而且车内包括很多公共场合是绝对看不到有人吸烟或者在路上叼着烟走的人，地铁站上有专门的吸烟区，烟鬼都会集中在那里过瘾。

电车抵达海滨幕张，随着人潮涌出车厢，走出车站的时候便在站内看到了东京游戏展的宣传海报。在行走的过程中总觉得有些别扭，不过怎么也想不出哪里别扭，一到自动扶梯便知道自己错在哪里了：日本是靠左行的，而习惯了靠右走的我们难怪一路老是和别人冲突，于是强行将自己的习惯改变过来，而自动扶梯上的一幕则让多边形有些震撼，早在国内就知道日本人非常讲秩序，可是当你看到繁忙的地铁站里所有人都自觉地站在扶梯左边而将右边留给有急事的人通过的时候，你不得不从心底里感到佩服，这种全民族自觉遵守和维护公共秩序的行为已经远远地超过了人文素质所能涵盖的范畴。

走出车站，步行 10 分钟，穿过一座人行天桥便来到了幕张 MESSE，“MESSE”这个单词来自德文，原意是“展示自己货品的地方”，大概和我们汉语中的“集会”差不多，幕张 MESSE 的正式名称是日本会展中心，会场外面除了挂着 TGS 的海报之外，惟一能看出即将举办游戏展的便是一排 SNK 人物的立板海报，而且这是惟一一家在会场外做广告的电视游戏公司！由于是假期的缘故，会场外面冷冷清清，除了有几个工作人员在那里准备路牌之外，丝毫看不出明天这里即将举办全球最大的电玩展会。从楼梯走上二楼大堂，最醒目的就是大堂正中央一块 TGS 的装饰牌，不过一会儿，就看见一些工作人员把板凳啊地毯啊用拖车拖过来开始装饰，看来明天的 TGS 开幕仪式就是在这里举行了。5 号门是专供给媒体的出入口，可是这时一边的媒体接待处却空无一人，想起上次在 E3 的这个时候就可以换取媒体采访证了，日本人办事还真是一板一眼。由于每个出入口都有工作人员把门，硬闯肯定不是办法，不过幸好把门的不是警卫，兴许可以碰碰运气？于是我们便理直气壮地向 5 号门走过去，坐在那里的那个戴无边眼镜的小伙子看见一行人浩浩荡荡杀过来，赶紧微笑着站起来点头示意，精通日语的邪魔天使遂告诉他：“我们是大会的受邀媒体，我们是专程从中国赶来



远眺日本会展中心。

的，现在我们要进去采访，我们可以进去吗？”说是询问的口气，还未等无边眼镜回答，我和 GOUKI 就径直往里冲，无边眼镜大概是一时被这个阵势给唬住，只好说“请进，请进”，我们以为诡计得逞，心里一阵窃笑，谁知当大家正准备往场内迈进的时候，无边眼镜大概想起了什么，拦住最后进门的邪魔天使问：“请问我能看看你们的邀请函吗？”眼看情况有变，多边形赶紧指使 GOUKI、SOUL 和胜负师先往场内走，而自己和邪魔去应付无边眼镜，我故意掏出英文的邀请函，指望无边眼镜看不懂英文，谁知他虽然看不懂英文，但是上面标注的日期却是世界通用的阿拉伯数字，无边眼镜指着邀请函上面的“Sept. 24”非常客气地对我们说：“对不起，你们明天才能进场，十分抱歉。”于是我们只能依依不舍地离开了正在准备中的会场，放弃了拍摄展会前期照片的计划。

由于无法进入会场内部，继续待在这里也没有什么意义，众人竟不约而同地提议去著名的电器街——秋叶原去逛逛，相信这也是所有旅日游客的必达之地。在这之前多边形跑到一旁的自动售货机买饮料，发现所有的饮料都只要 120 日元，仔细换算一下发现比上次在美国要便宜许多（上次在洛杉矶所有的饮料都是 2 美元），俯身去拿饮料的时候看到了一旁的垃圾桶，和美国一样，垃圾桶按照不同种类的垃圾仔细分开，不过美国是按可回收和不可回收来区分，而这里是按照玻璃瓶、铝罐、纸制品和其他来区分，多边形当时还觉得奇怪，垃圾桶放在售货机旁边，有谁是刚买了饮料就扔呢？后来经过罗严塔尔指点才明白，原来日本人的习惯是在自动售货机买了饮料后当场喝完随即将空瓶扔进垃圾桶，路上拿着饮料边走边喝的都是外国人，后来在路上真的很少看见垃圾桶，不过大街上依然整洁，看不到一片纸屑。



巨大的广告牌。

从海滨幕张到秋叶原，中间要在东京站转车，先乘坐京叶线到东京站，这里大概是全日本最繁忙的电车站了，从我们下车的京叶线要走 400 米才能达到去往秋叶原的山手线，一路上大概有数千人来回穿梭，可是大家都非常遵守秩序，完全看不到国内那种一拥而上互相揉攘的情形。途中多边形看到了售卖传说中哆啦 A 梦人形烧的花车，以往只能靠想象来体会的如今竟然就出现在眼前，相信只有“哆啦 A 梦 FANS”才能体会多边形现在的心情吧？毫不犹豫地买下了最大份的那款，只不过 1000 日元而已，不过买了之后多边形就有些后悔，这玩意儿是吃还是不吃呢？（众人流着口水说：“吃吧，吃吧……”）

从东京到秋叶原只有两站而已，交谈间差点坐过站，走出车站便被淹没在这世界最著名的电器街里，这里的店面大多都有中文标识，一些店内也有很多会说英语的店员，甚至有些店头上挂着醒目的中文横幅：“欢迎中国游客光临本店”或者“本店为免税店”。不过对于 UCG 小编来说最吸引人的可不是这些昂贵的电器，而是那些惨死人的游戏店啊！早在来之前就已经打听好了该扑向哪一家，一出秋叶原站，右手边就矗立着非常著名的“GAMERS”游戏产品专卖店，别看店面小，这可是有足足八层楼呢！直接坐电梯上到顶楼，第八层专门卖卡片游戏，并且有供给顾客现场试玩的地方，不过这东西多边形就有些摸不着头绪了；第七层是专卖模型和手办的地方，这些做工精美的手办价格都不含糊，相信很多“高达 FANS”们都有切





秋叶原街景。

肤之痛；第六层是专门卖一些游戏人物的服装，也可以作为COSPLAY用，多边形看中了一套悟空的道服，可惜大概是因为日本人身材矮小的缘故，居然连最大号多边形都穿不下（GOUKI：那是因为你太‘丰满’了——b）；第六层就是漫画书和小说的世界，这里的规模比起昨晚在旅馆旁的中岛书店可要大得多；第四层就来到了游戏专卖，各种游戏琳琅满目，不过最划算的是中古游戏柜台，只要仔细搜索，一定能找到性价比极高的产品，比如多边形就在这里只花了3500日元就买到了二手的PS版《潜龙谍影》限量版，当初发售的时候可是9800日元哦，虽说是二手，可是和全新的几乎没有区别，里面物品的包装都未曾拆开过，不知道原来的主人是不是因为买错了才当二手卖掉的，其他人也各自都有斩获，若不是因为时间有限，相信在这里还能淘到更多有价值的宝物；三层和二层是卖CD和DVD的楼层，三层主要是动漫和游戏的原声CD，二层则是流行歌曲CD和电影DVD，最近刚刚发售的《星球大战三部曲》被摆在了最显眼的位置；一层是售卖各种新进商品的地方，各种游戏和动漫杂志都可以在这里买到，另外这家店还有地下一层，至于卖什么就不详说了……咳咳……

除了这家“GAMERS”之外，“SOFTMAP”也是非常有名的游戏专卖店，在这里除了TV GAME之外，还有PC GAME 发卖，日本的PC GAME 大多都是一些成人恋爱游戏，不过仍然可以看到例如《魔兽争霸III》、《DOOM 3》等PC大作，多边形在这里买到了PC版的《最终幻想X1》，（回来之后被猫太‘强行’收购了T\_T）；另外还有一家“TRADER”则是专门售卖中古游戏和主机的地方，这里可以找到原装的FC和卡带，当然价格就比一台PS2可要贵上几倍，多边形还在这里发现了大量美版主机和游戏，大概是从欧美进口过来的，价格比日版也要昂贵，例如日版的SP最新价格是9800日元，而一款美版红色的SP却开价14800日元，想起国内玩家可以日美兼收，真是幸福许多。

除了这些商店之外，另一个秋叶原必去之地便是SEGA和NAMCO在这里设立的电玩堂了，NAMCO在这里只有一家AMUSEMENT，而SEGA则有SEGA GIGA和SEGA WORLD两家，不过想都逛到是不可能的，多边形、GOUKI和胜负师只好选择了最近的一家SEGA GIGA，而其他人则对街机不甚感冒，继续去其他店铺淘金去了。这家SEGA GIGA一共有六层，头两层全部是那



夜间的涩谷街头。

种UFO抓娃娃机，100日元一次，从一般的娃娃到手到一些奇奇怪怪的东西，看来这东西在日本还真算是流行，往上走就是我们所熟悉的那种街机厅了，不过与国内所不同的是，每层都只摆放一种街机，例如三楼是SEGA和NAMCO共同开发的那款街机联网游戏，（请恕多边形忘记名字了）四楼是SEGA的那款《世界俱乐部冠军足球2002~2003》，需要购买球星卡片组成自己的阵容来进行对战；五楼又是另一款根本没听说过的联机射击游戏；到了六楼才找到那种杂项的街机，例如《GUILTY GEAR XX》、《噗哟噗哟》等等，而曾经大受欢迎的《VR战士》只有孤零零的两台《VR战士4 最终调整版》放在那里，也没人玩，不过这倒便宜了GOUKI和胜负师两位，饶有兴致地坐上机台爽快了几把，100日元一次也不算便宜哦，中途还有一位老兄过来和GOUKI对战，让我们很是紧张了一阵，谁知几个回合下来便暴露出菜鸟的本性，败了三局之后就再也不见踪影。

等到我们和纱迦等人在约定的地方碰面，天色已经渐晚，虽然大家都收获不少，但是肚子却一直受着委屈，于是便决定在秋叶原享受一顿具有纪念意义的晚饭，在“AKIHABARA DEPARTMENT”地下一层的“FOOD PLAZA”里，原本有一家“和食处小町”十分有名，谁知等我们按图索骥找到此处的时候却早已改换门庭，变成了另一家名为“仕立屋井（井字中间有一点，在日语里面念DON）”，不过看着颇为别致的装饰，大家还是坐下开始品尝这里的美食，“井”在日语中的意思大概和我们的盖浇饭差不多，基本配料是饭加上油炸的鲜虾以及其他的辅料，例如多边形点的一份“海老天井”，便是有油炸茄子配在里面，然后还有一片美味的鳗鱼，加上一点喷香的汤料，吃着鲜美的鲜虾，老板还送上了一碗海鲜豆腐汤，真是不可多得的美味佳肴啊！众人吃得十分满意，而且价格也十分公道，一共才花了6000多日元，算是经济实惠的一餐了！

## 9月24日-26日 TGSの人波に飲み込まれる



在会场内遇到了雪鹰姐姐。

经过了一天的调整，大家已经整装待发迎接从今天开始的东京电玩展，由于有着上次去E3的经验，多边形和GOUKI早就提醒大家要提前做好充分的休息，并且早饭一定要吃饱，因为在会场里面是别指望吃中饭的。这三天将是地狱般的三天！

24日是东京游戏展的媒体接待日，开馆的时间会比较早，所以我们一行人在8点就准时到达了会场，不过由于“PRESS PASS”（媒体通行证）要在8点半才开始发放，我们也只好利用这等待的时间打点装备，快到8点半的时候，已经有其他媒体的同行自觉地在接待台前排好了队伍，安安静静地等待换领媒体通行证。领到了媒体通行证之后，却又被告知展馆在9点50分才开放，不过在大堂里9点20分就要举行本届东京游戏展的开幕式，所以我们也不至于无事可作。开幕式非常简单，几位CESA的领导发言完毕之后便是剪彩仪式，总共20分钟就搞定收工。等收起摄像机三角架，那边5号厅入口已经排起了长长的人龙，待到9点50分，大家都



又见中裕吉先生，手是E3与他的合影还有签名。

按秩序陆续入场，TGS，我们来了！

根据前一天的安排，我们分为三个小组，各自向不同的目标进发，我和GOUKI两个MGSer自然直奔Konami展台而去，在大屏幕下架好摄像机准备拍摄最新的《潜龙谍影》预告片，而我们俩的眼睛却一直在周围巡视，期望像上次在E3一样能在围观的人群中看到小岛秀夫的身影，不过眼尖的我发现斯科特·多夫正在一旁溜达，赶紧跑过去打招呼，不过他油滑得很，问他这次是不是有新预告片，他回答“可能应该有的吧，我也没看过”（你没看过才见鬼咧），问他小岛秀夫先生在哪里，他回答“我也不知道，好像在四处溜达吧”（后来得知他就是专门在外面晃悠来应付我们这样的记者的，以免记者跑到Konami后台去骚扰正在准备Event的小岛秀夫），不过当我们提出采访的要求时，他赶紧摆手说“Sorry, I'm busy. (我很忙)”就闪人了。不一会儿，全新的《MGS3》预告片正式上演了，这才发觉周围已经聚集了不少的记者，气势磅礴的预告片之后，Konami今天的第一个Event——“MGS3 Survival 1”就开始了，漂亮的女主持伴随着激昂的音乐向大家问好，根据后来的资料得知，这位女主持名叫菊地由美，别看她外表和言语都是标准的日本人，可是她却是美国人，即将在由北村龙平导演执导的新《Godzilla》里担任女主角，而且大家还可以在《MGS3》里找到她的身影哦！至于具体位置嘛……还是让大家自己去寻找吧。（有关Konami展区详细报道，请参看杂志相关内文）Konami的展区还将自己收购的Hudson和Genki也归在一起，各自也独具特色。

假使要把Konami展台所有的活动看完，估计TGS的三天都会耗在这里，由于多边形还担负着场内摄影的任务，等第一个Event结束后就让GOUKI留下继续拍摄剩下的活动，而自己抽身走向了其他厂商的展台。Konami的右边是日本最大的电话公司NTT DoCoMo的展台，其主打宣传自然是《最终幻想VII 危机之前》，不过也许是由于手机在日本非常普及的缘故，并没有多少人聚集在这个展台周围。在NTT DoCoMo的展台的后面，就是Capcom的展台了，这个展台应该是全场装饰最惹眼的展台了，许多荧黄色的环形灯围绕着整个展台，连Show Girls身上穿的服装也和展台的装饰相映成辉，在展台的大屏幕前，我们幸运地遇到了《鬼武者》和《罗马之影》的制作人稻船敏二先生，他是一名非常和善的人，对于我们拍照合影的要求一一应允，并且还回答了



稻船敏二先生的态度十分友善。



9月27日 UCG vs. FAMITSU



儿童区也接待了一万多名小观众。

我们不少问题，不过对于正式的采访还是礼貌地拒绝了，对此我们也能理解。比较奇怪的是，Capcom把《鬼泣3》和《红侠乔伊2》的试玩台放在展台的正面，而NGC的《生化危机4》却放在展区的后方，完全没有超大作应有的气势，这大概与任天堂没有参展有关。

在后来的两天里，多边形在胜负师的陪伴下，每天都端着三角架和奥林巴斯8080在会场里进行地毯式的搜索拍照，主要目标就是各大展台和漂亮的SHOW GIRLS（展台秀和SHOW GIRL大比拼请参看杂志内文相关内容）中间还遇到不少有趣的事情，例如Konami和Capcom还给我们配备了该展台的专用媒体拍摄证，只有持有这两个证件才能在该展台任意拍摄；而SEGA的展台是长度最长的展台，多边形无论在什么角度都无法拍摄到展台全貌，不过这个有二层楼的展台给多边形提供了从高处拍摄对面Konami展台绝好的角度；Square Enix的展台最为神秘，四个主打作品《王国之心II》、《浪漫沙加 吟游者之歌》、《勇者斗恶龙VII》、《最终幻想VII 再临之子》被分成四个“小黑屋”（邪魔屋），玩家须分别排队进入试玩或观看新影像，由于每批观众从进入观看新影像到试玩完毕至少要花半个小时的时间，所以这个展台每天都是人满为患，另一端的大屏幕也在不断放映新作动画，下方聚集的人群之多让工作人员不得不用绳子将他们圈起来以避免堵塞过道，不过和在E3一样，他们却不允许媒体拍摄，多边形只好退缩到隔壁EA的展台去拍照（后两天他们发现很多记者如法炮制，于是让EA的工作人员来帮忙阻止，当有记者想拍照时，会有EA的工作人员过来说“对不起，请不要在我们展区拍摄他们的展台”）；EA的展台不是很吃香，虽然采用了和E3一样的豪华超宽屏幕来演示新作动画，不过像《星球大战》这样的游戏似乎更受老美追捧；而SCE的展台则是以PSP为主打，整个展区有四分之三的位置留给了这台被索尼寄予厚望的“新时代随身娱乐系统”，而且PSP的SHOW GIRLS阵容也是最强盛的，足足有60位分别身着白、黑、黄色上衣的漂亮小姐会把PSP捧到你面前并陪伴你试玩，初步估计整个SCE展区光SHOW GIRLS就至少有100名，这还不包括其他女性工作人员，不愧是恐龙级的大企业啊；而Namco展台的SHOW GIRL是被胜负师誉为“最漂亮”的，整体素质远远凌驾于其他公司之上，胜负师还饶有兴趣地在《铁拳5》的试玩台上小试身手，不过这次试玩在你连胜五场之后游戏就强行中止，避免一个人霸占



多么楚楚可怜啊！

机台太久；在1、2、3号厅唱主角的自然就是微软了，不过根据罗严塔尔仔细观察之后发现，除了展出的游戏更换了之外，微软的展台与去年几乎没有什么变化，甚至连SHOW GIRL们的服装与去年也一模一样，财大气粗的微软面对萎缩的日本市场也不想扔太多冤枉钱，除了正面《光环2》试玩之外，聚集人气最多的就是背后的《死或生Ultimate》了，新来负责影像的小编萨雷在这里的试玩台取得了辉煌的九连胜战绩，让日本人目瞪口呆，不过这个展区被允许拍照的时间很奇怪，每隔一个小时才能拍摄10分钟，这个古怪的规定害得多边形一天要往这里跑数次；隔壁的Tecmo与微软如出一辙，主打的依然是《死或生Ultimate》，不过有几场该游戏的Event倒是吸引了不少人群；Irem和Koei的展台并列在一起，Irem把自己的展台打扮成《绝体绝命都市2》中断壁残垣的模样，而Koei则中规中矩，不声不响地用大屏幕宣传《决战III》；Taito的展台只比SEGA短一些，不过最吸引人的地方是那些穿着最性感的SHOW GIRLS，不少记者和观众的相机都去喂给这些全场最清凉的少女们了；Bandai的展台做得像一个黑匣子一般，不过这是不少“动漫迷兼游戏迷”无法错过的展台，特别是那一段用3D动画重新制作的《圣斗士星矢》开场动画引得人群阵阵惊呼，不过除了24日的媒体接待日，后两天他们都不允许拍照；最让人气不打一处来的就是Atlus的展台了，大概是跟媒体有仇似的，对媒体拍照的要求极为苛刻，要拍照须提前向他们申请，换领到“拍摄许可证”之后只能选择一处拍照，要么是展台，要么是小姐，拍摄完毕之后不但收回了“拍摄许可证”，而且还不停地叮嘱道：“要使用所拍摄的照片请先交给我们审查。”真是拿它没办法；SNK今年的主题就是《格斗之王10周年》，特地重制的《格斗之王94 REBOUT》却有些无人喝彩的味道。



夜幕下的会展中心。

从25日开始就会有Cosplay的活动展开，给他们拍照也是要排队并经过允许才能进行，这些群众演员们的专业精神让多边形大为感动，特别是有一对扮演雅克和明智左马介的夫妇还带着孩子呢！不过这些Cosplayer们都不喜欢摄像机，所以我们只能用照片留下他们的身影。在最后一天，多边形和邪魔天使还随机采访了在场的许多观众，大家可以通过这些来自世界各地的观众从另一个角度去感受这个规模宏大的游戏展会，详细内容可以参看光盘内的特别花絮。

三天的展会下来，每个小编都累得头重脚轻，由于很多游戏都要经过很长时间的排队才能试玩，对各人的脚力是极大的考验，我和GOUKI虽然有E3的前车之鉴，但是每天扛着十几斤的器材颠来跑去也让人吃不消，特别是在给SHOW GIRL们摄影时因为要追求不同的角度，时而站立，时而半蹲，时而跪地，似乎感觉这两只脚已经不属于自己了。不过只要能给读者满意，再累再辛苦也是值得的。由于每天都过得十分充实，三天的展会似乎一眨眼就过去了，最后一天离开展馆的时候大家都有些依依不舍。希望明年我们还能来到这个给我们无限怀念的游戏圣地。（根据后来官方发给我们的数据来看，本次游戏展总共接待了16096人，比去年足足多了10007人，可谓史上规模最大的东京游戏展。）



在《周刊ファミ通》编辑部。

在日本的最后一天，按照事先约定的时间，我们来到了《周刊ファミ通》编辑部所在地みかみビル（山上大厦），不过因为涉及商业机密，这里就不多说了，仅就我们参观感想给读者们谈谈这家全球TV GAME第一刊。

位于东京都世田谷区のみかみビル一共有十层（不包括地下室），而Enterbrain总部就占据了其中九层（外加地下室，也就是十层），而隶属于Enterbrain集团的《周刊ファミ通》编辑部几乎贯穿了整个楼层，主力编辑部位于第五层，陪同我们参观的日方资产业部长今村吉修先生告诉我们，整个集团共有800多名员工，而《周刊ファミ通》编辑部就有80多名编辑，另外在其他楼层还有例如《ファミ通PS2》、《ファミ通Xbox》等杂志的编辑部，而《ファミ通 Wave DVD》的制作部门却在地下室（笑）。

今村吉修先生给我们出示了一份“2003年度男性青年周刊购买调查表”，根据上面的数据显示，在去年各个年龄层的男性读者最常购买的游戏类杂志里，《周刊ファミ通》是无可匹敌的冠军，而在最常购买的杂志排名的前10名中，《周刊ファミ通》是唯一一本游戏类杂志！

在参观过程中，UCG小编和日本小编进行了热烈的交流，由于有着共同的兴趣，双方的交谈一直是在非常愉快的状态下进行的。多边形继在E3偶遇《周刊ファミ通》编辑林克彰之后，又与他再次碰面，并诚挚地邀请他有机会来我们的编辑部做客……

东京时间下午5点10分，UCG小编坐上了回国的班机，四个小时后飞机抵达香港，至此，《游戏机实用技术》TGS报道组的东京之行结束，而在各位读者享受国庆假期的时候，他们将会夜以继日地为玩家赶制本次TGS特辑合刊……

〔在此特别感谢罗严塔尔同学和陈实同学在日本给予我们一行无私的帮助！〕



与之一面之缘的中村美玲小姐，借此怀念过去的TGS 2004。