

游戏机 TV GAME 实用技术



强作冲击 **女神侧身像2**
希尔梅丽娅

我们是街机一族

在PS2复苏的古旧经典

数据解密2005

日本家用游戏软件销量TOP100

研究中心

创造球会 欧洲冠军杯
俄罗斯方块DS

特快专递

世界足球高潮

横行霸道 攻略透解
自由城故事

游戏光环 **Gamehalo**

UCG杯
超级女声
评选揭晓!

游戏点评
杀手
血钱

新作影像
铁拳 暗之复苏
源氏2
女神侧身像2 希尔梅丽娅

2006. 7B

定价: RMB 9.8

ISSN 1008-0600

14 >



9 771008 060006

前线狙击

SD高达G世纪 携带版/超级机器人大战 原创世纪合集
传颂之物 逝者的镇魂歌/伊莉丝的工作室 伟大的幻想
杀戮地带: 解放/灵异恐惧/梦幻之星 宇宙
战火兄弟连: 地狱大道/皮纳塔万岁/顽皮狗PS3新作计划
鬼屋魔影: 濒死调查/格斗之王XI



GAMER Culture · Entertainment · Game

游戏人

第十八辑

120分钟
听觉盛宴
流行经典音乐荟萃

144页
超大开本
游人生活游戏体验

伴您清凉一夏

6月底

冰爽出击

追加超值
赠品
精彩原创锦上添花

levelup.cn 详情请关注www.levelup.cn

精彩文章
大集合

[成长史] / [轮回——来自E3] / [向世界杯致敬——《实况足球》的世界杯情结] / [阳光不锈] / [三国无极]
[《最终幻想XII》：一场《星战》爱好者的Cosplay盛宴] / [极客群英传——欧美数字英雄时代众生相]
[解读达芬奇密码的N个关键词] / [日出之地的传说——《大神》与日本古代神话传说] / [桐与葵] ···

话梅杂志 & 3DM游戏网

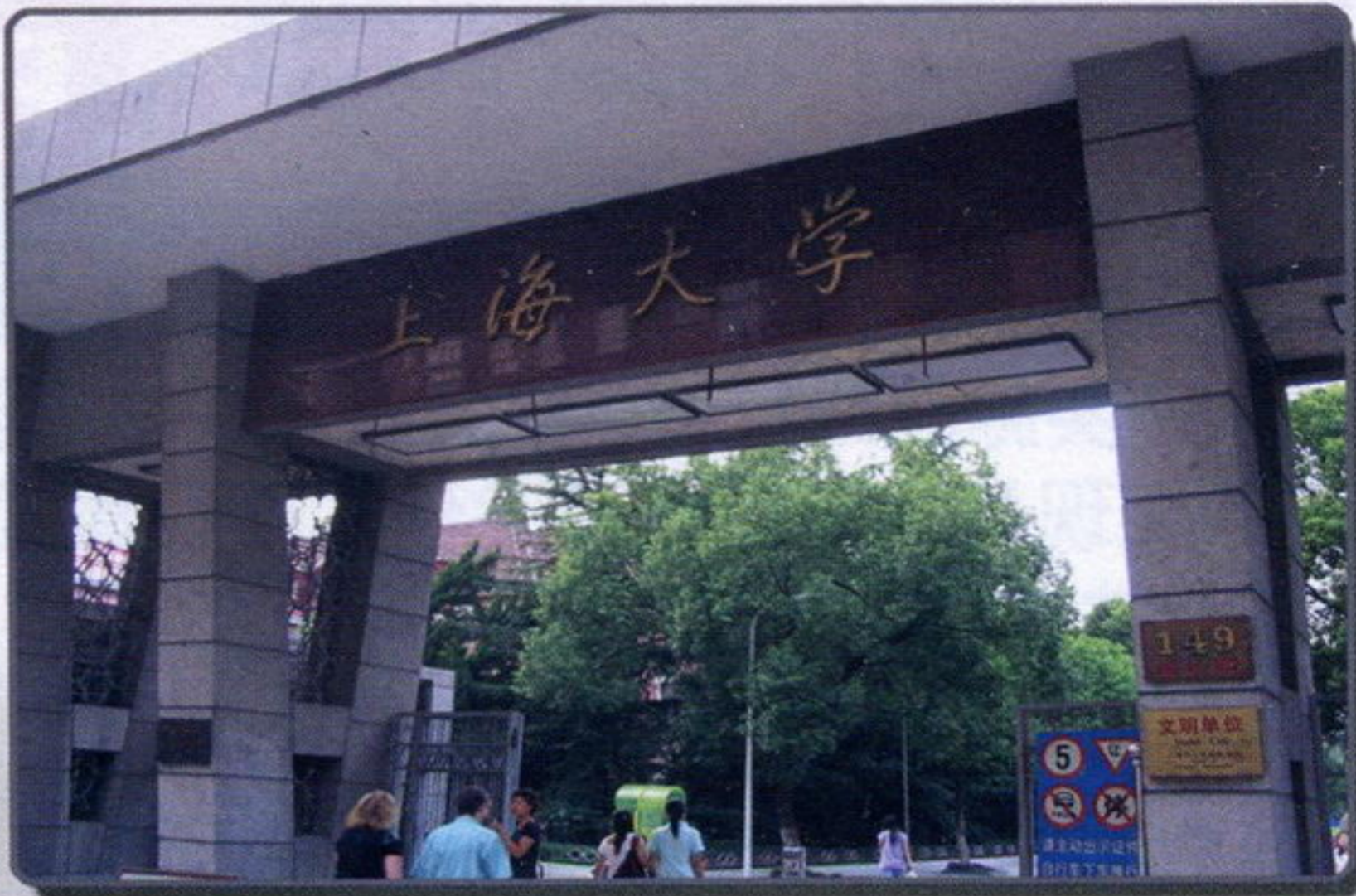
www.levelup.cn



上海大学 招生公告

● 三维游戏动画 ● 三维影视动画 ● 三维玩具设计 全日制班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画2006年秋季班（CIA第十三期班）有关事宜公告如下：



● 专业研修班：

开设专业：

三维游戏动画专业（三维游戏建模、动画制作、三维游戏片头动画制作）

三维影视动画专业（三维影视特效、角色动画制作、房产建筑动画制作）

三维玩具设计专业（三维卡通、动画、原画制作、专业玩具、手办设计）

报名条件：高中（含职高、中专）以上学历，年满18周岁。

文凭证书：学习期满成绩合格，颁发上海大学结业证书和CIA专业认证证书，可参加MAYA和3DS MAX国际认证。

招生计划：90名 开学时间：7月31日，**免试入学**。

● 本科文凭班：

开设专业：**三维游戏动画专业、三维影视动画专业**

报名条件：具备大专或以上学历。

文凭和证书：学习期满成绩合格，颁发上海大学成人教育本科文凭，国家承认学历。同时颁发CIA专业认证证书并可参加MAYA和3DS MAX国际认证。

招生计划：60名 开学时间：9月1日



● 主要师资：

由上海大学与CIA数码联合组成强大的师资团队，具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特效主创，在影视制作领域有很深的造诣；张老师曾制作过包括《宝莲灯》、《西游记》、《少林小子》、《我为歌狂》等著名动画片；王老师在游戏动画和建筑设计方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。学院还将聘请国际国内知名动画及玩具设计专家客座指导。

● 就 业：

毕业后成绩合格者择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

● 教学地点：

上海大学嘉定校区

WWW.CIA-CHINA.COM



咨询热线：021-62539082

E-MAIL: zhaozheng@cia-china.com

报名地点：上海市新闻路1220号上海大学成人教育学院3楼211室

详情请登录 WWW.CIA-CHINA.COM

话梅杂志 & 3DM-SMV

www.plumbok.cn

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。

7B COVER STAFF

封面用图：女神侧身像2 希尔梅丽娅
设计总监/封面设计:Jason
©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD All Right Reserved.Developed by tri-Ace Inc.
Character illustration: KOU YOSHINARI/YOU YOSHINARI



CONTENTS Part 1

游戏情报站

- NDS/Wii实施战略扶持，Wii版《口袋妖怪：战斗革命》公布 6
- PS3欲实现战略转型，破除任式商业模式? 7
- Wii实际性能判明，主机暗含摄像头? 7
- 美国游戏业与政府正面开战! 9

新作短波

- | | |
|--------------------|------------------------|
| 地狱男孩 10 | 神业 11 |
| 雇佣兵2 战火世界 10 | 今天开始是魔王 最初的旅行 11 |
| 薄雾 10 | 格斗美神 武龙 11 |

前线狙击

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| 女神侧身像2 希尔梅丽娅 12 | 鬼屋魔影：濒死调查 40 |
| 格斗之王 XI 28 | 顽皮狗PS3新作计划 42 |
| 传颂之物 逝者的镇魂歌 30 | 战火兄弟连：地狱大道 44 |
| 超级机器人大战 原创世纪合集 32 | 皮纳塔万岁 46 |
| 伊莉丝的工作室 伟大的幻想 34 | 杀戮地带：解放 47 |
| 梦幻之星 宇宙 36 | SD高达G世纪 携带版 48 |
| 灵异恐惧 38 | |

特快专递

- 世界足球 高潮 56

研究中心

- 创造球会 欧洲冠军杯 76
- 俄罗斯方块DS 79

攻略透解

横行霸道自由城故事 68

特稿

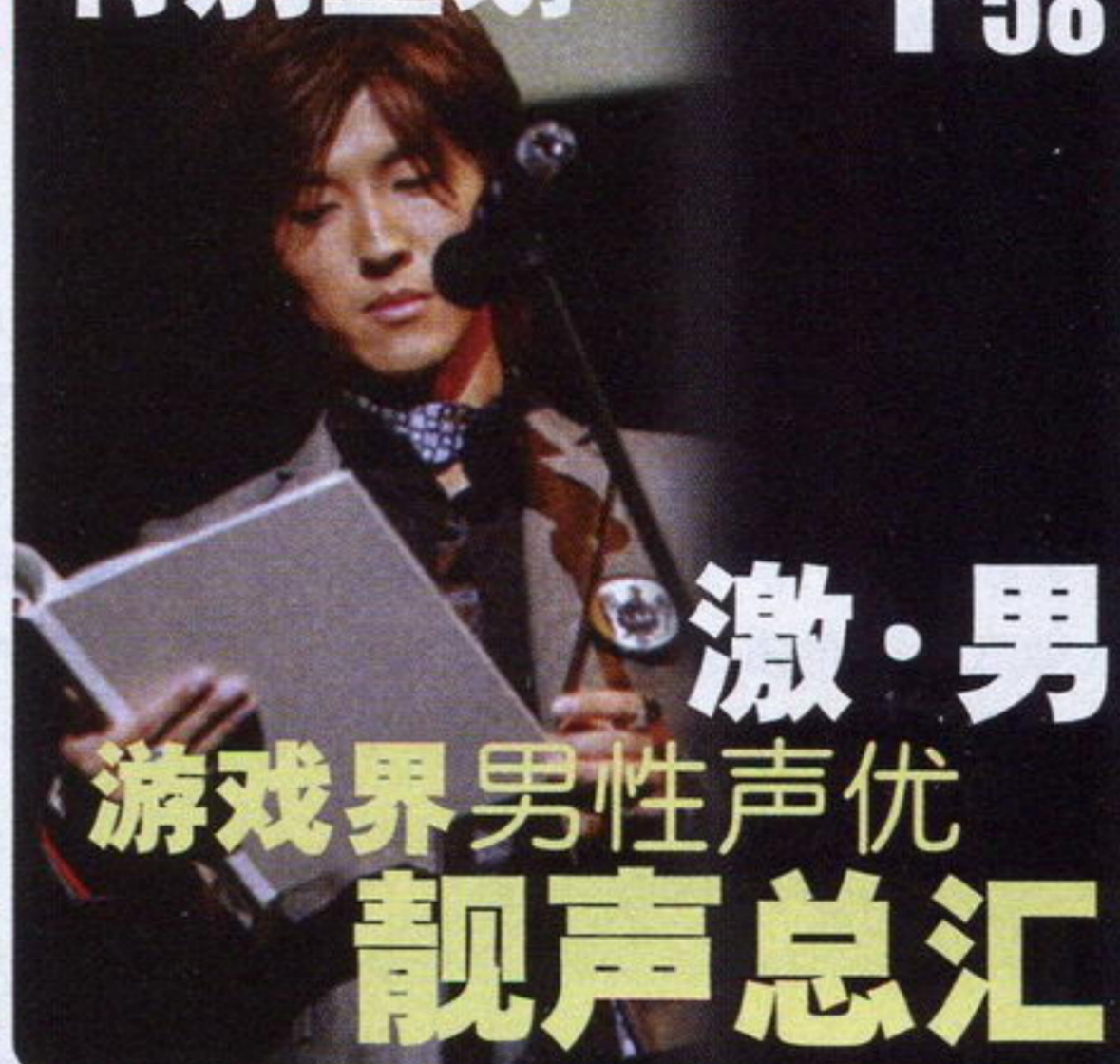
数据解密 2005

日本家用游戏软件
销量TOP100 P22

我们是街机一族

在PS2复苏的古旧经典 P53

特别企划 P58



游戏立方

- 多边共享区 100
- 最新PSP引导程序
Devhook0.41a使用说明 102
- 问题小卖部 103
- 模型地带 104
- 幻之炼金坊 105
- 小议书架多媒体音箱 106

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示
游戏类型，具体解释如下：

ACT 动作游戏	PUZ 益智类游戏
A·RPG 动作+角色扮演游戏	RAC 赛车游戏
AVG 冒险游戏	RPG 角色扮演游戏
A·AVG 动作+冒险游戏	RTS 即时战略游戏
ETC 其他类游戏	SLG 模拟/战略游戏
FPS 第一人称视点射击游戏	S·RPG 战略角色扮演类游戏
FTG 格斗游戏	SPG 运动游戏
MMORPG 大型多人在线角色扮演游戏	STG 射击游戏
MUG 音乐游戏	TAB 桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC ARCADE, 街机	PS PlayStation, SCE公司出品
FC FAMILY COMPUTER, Nintendo公司出品	PS2 PlayStation 2, SCE公司出品
GBA GAMEBOY ADVANCE, Nintendo公司出品	PS3 PlayStation 3, SCE公司出品
IDS iQue DS, 神游科技有限公司出品	PSP PlayStation PORTABLE, SCE公司出品
Multi 指某游戏对应多种游戏平台	SFC SUPER FAMICOM, Nintendo公司出品
N-Gage N-Gage, Nokia公司出品	SS SEGA SATURN, SEGA公司出品
N64 NINTENDO64, Nintendo公司出品	WSC WONDER SWAN COLOR, Bandai公司出品
NGC NINTENDO GAME CUBE, Nintendo公司出品	Xbox Xbox, Microsoft公司出品
NDS Nintendo Dual Screen, Nintendo公司出品	X360 Xbox 360, Microsoft公司出品

世界传说 换装迷宫3 ① Namco ② ③ RPG ④ GBA ⑤ デイルズオブザワールド なりきりダンジョン3 ⑥ 2005年1月6日 ⑦ 日版 ⑧ 1人 ⑨ 自带记忆功能 ⑩ 128M ⑪ 4800日元 ⑫ 无对应周边 ⑬ 推荐玩家年龄：全年齡

信息条说明 本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 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.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边备注信息 13.推荐玩家年龄

国际电子竞技锦标赛



lenovo 联想

IEST 2006

联想2006国际电子竞技锦标赛 International Electronic Sports Tournament 2006



中国区预选赛 6月拉开战幕 火热报名

详情垂询大赛官方网站: www.theiest.com

游戏激情 任我锋行

世界顶尖高手聚首中国, 与中国精英争夺全球王座。赛事总奖金逾 120万元

比赛项目



魔兽争霸3
冰封王座1.20d



实况足球9
(PC版)



星际争霸
母巢之战1.13f

赛事安排:

- 中国区预选赛各赛区比赛预赛 2006年6月下旬-7月上旬
- 中国区预选赛各赛区比赛决赛 2006年7月中旬-7月下旬
- 中国区预选赛总决赛 2006年8月下旬
- 全球总决赛 2006年10月

中国分赛区城市分布:

- 沈阳 · 太原 · 南京 · 哈尔滨 · 西安 · 上海
- 济南 · 成都 · 长沙 · 北京 · 广州 · 昆明

比赛用机联想锋行电脑采用强劲的双核处理器, 令游戏感受更震撼!

主办单位: 联想(北京)有限公司
 批准单位: 中华全国体育总会
 支持单位: 信息产业部电子信息产品管理司
 承办单位: 北京豪思创艺会展服务有限公司

合作与赞助单位:

- 指定微处理器: AMD双核速龙64处理器
- 首要合作媒体: 新浪
- 核心合作媒体: 网易
- 首要游戏合作媒体: 17173
- 首要视频合作媒体: 鑫客中国
- 首要电子竞技合作媒体: replays.net

联想家用电脑暑期热销中

联想锋行K8120A电脑采用AMD双核速龙™64处理器 双核一体 多任务从容处理



双核速龙™64 处理器

www.plumb.com

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属于游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属于游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及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。

CONTENTS

Part 2

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓
杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 马岚
黄毅华 茹浩潮
李星 王焯一
刘志浩 杨方强
罗质彬

主管：甘肃省科学技术协会
主办：兰州祥云电子信息有限公司
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.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

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：北京东方益美广告有限责任公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订发代号：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年7月16日
定价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

俄罗斯方块DS 79

NGC

汽车总动员 20

PS2

超级机器人大战 原创世纪合集 32

传颂之物 逝者的镇魂歌 30

创造球会 欧洲冠军杯 76

大神 21

格斗美神 武龙 11

格斗之王XI 28

横行霸道：自由城故事 20 68

娇蛮之吻 52

街头霸王ZERO 战士时代 52

今天开始是魔王 最初的旅行 11

君吻 52

梦幻之星 宇宙 36

女神侧身像2 希尔梅丽娅 12

汽车总动员 20

蔷薇少女 决斗圆舞曲 52

杀手：血钱 20

神业 11

世界足球 高潮 20 56

伊莉丝的工作室 伟大的幻想 34

PS3

薄雾 10

地狱男孩 10

雇佣兵2 战火世界 10

鬼屋魔影：濒死调查 40

顽皮狗PS3新作计划 42

战火兄弟连：地狱大道 44

PSP

SD高达G世纪 携带版 48

地狱男孩 10

杀戮地带：解放 47

新世纪福音战士2 52

X360

薄雾 10

地狱男孩 10

鬼屋魔影：濒死调查 40

灵异恐惧 38

皮纳塔万岁 46

乒乓 52

杀手：血钱 20

战火兄弟连：地狱大道 44

Xbox

汽车总动员 20


杀手：血钱 20

每期固定栏目

排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	18	映画馆	向游戏玩家推荐电影佳作	90
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	20	阳光学园	阳光育成计划成员的表演舞台	91
火热秘技	最快速、最实用的秘技火热呈上	52	流行玩艺	一起办好属于大家的游戏杂志	92
电子竞技场	报道竞技游戏文化，体验电子竞技魅力	80	互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	94
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	84	读编往来	读者与编辑的轻松交流	95
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	86	小编寄语	倾听小编们的生活感悟	98
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏	89	新作发售表	近期即将发售的游戏列表	108

游戏光环 Gamehalo

本期光盘内容

小提示：杂志内文中有  标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！



01	UCG杯“超级女声”评选结果揭晓	11 : 16
02	游戏点评：《杀手 血钱》	6 : 24
03	《格斗之王XI》&《女神异闻录3》	3 : 50
04	《铁拳 暗之复苏》&《重装机兵传说 钢之季节》	5 : 15
05	《女神侧身像2 希尔梅丽娅》	3 : 17
06	《疤面煞星》&《炸弹人 零点行动》	4 : 45
07	《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》	2 : 46
08	《源氏2》&《F1 2006》	4 : 05
09	《战国BASARA 2》&《灵弹魔女》	6 : 04
10	《.hack//G.U.》特典影像	6 : 39
11	游戏动漫园 & ENDING SONG	11 : 35



收藏者：

收藏日期：

机动战士高达SEED DESTINY 完全事典



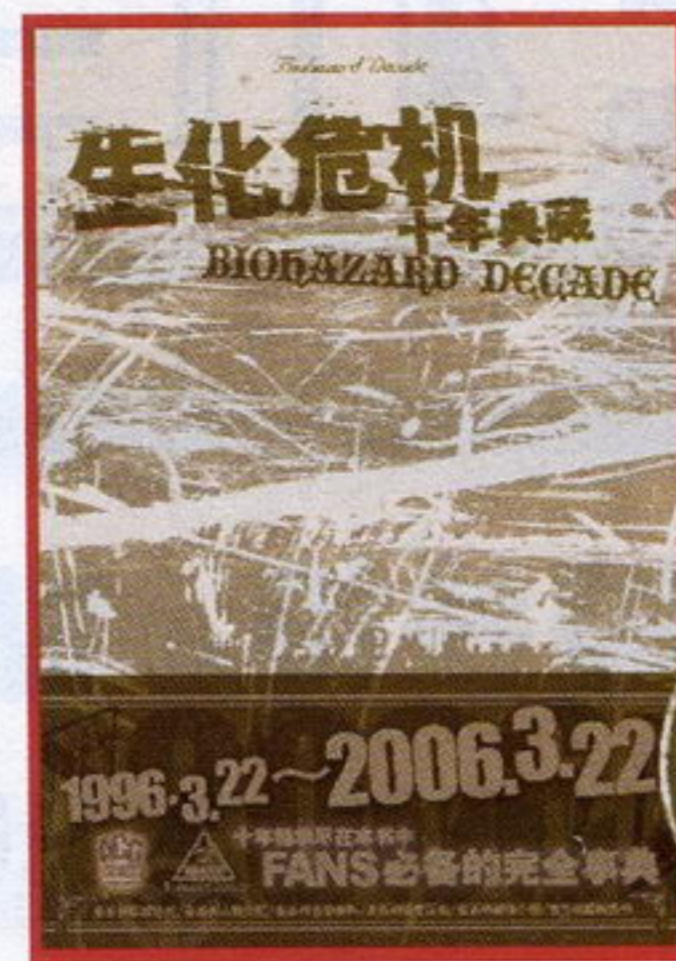
FANS
不可错过的珍藏档案

- 剧情介绍、人物分析、机体大鉴
- 精美插画欣赏、经典场面回顾、世界关键词解说
- 模型鉴赏、同人美图、总体回顾
- 制作人声优直击访谈
- 官方及同人爆笑漫画

160页16开精装特辑
+ 主题曲PV珍藏VCD
+ 精选金曲CD

生化危机 十年典藏

十年精华尽在本书中



FANS
必备的**完全事典**

240页16开精装特辑
+ 生化危机编年史DVD



- 全系列游戏分析
- 全系列人物介绍
- 全系列怪物资料
- 全系列设定原画
- 全系列剧情小说
- 官方权威解惑书

小畑健珍藏画集

Obata Takeshi Artbook

——黑白之间



黑与白的轮舞
生与死的循环

148页16开豪华精装特辑



《死亡笔记》完结纪念
小畑健从业以来绚丽插画完美收集

小畑健经典动画音乐CD
大幅海报×2+精美双面大卡片×2

钢之炼金术师 炫彩珍藏

精选剧场版动画唯美画卷 荒川弘从业以来第二本画集



全新作OVA动画VCD

第一时间奉献日本最新放映
《钢炼》完全新作OVA!

- 新作1——国家炼金术师 VS 七大人造人
- 新作2——真人实拍版《钢炼》
- 新作3——剧场版完结特殊宴会
- 新作4——爱德华百岁寿诞快乐《钢炼》嘉年华精选

特别奉献

漫画版世界观关键词大揭秘
带你认识一个全新的《钢炼》

148页16开豪华精装特辑 《钢之炼金术师》最新作OVA

樱姿烂漫 樱大战十年典藏



樱花吹落，飞舞满天
随风飘散，如梦似幻

160页
大16开精装特辑
+
十年典藏DVD
两张大幅海报

十年精华尽在本书中
FANS必备的完全事典

全系列人物分析、全系列剧情概括、全系列机体档案、全系列总体回顾、制作人声优访谈、未公开设定原画、世界观深度解析、动画及公演检阅

DVD

全系列开场动画欣赏
全系列结局动画收录
经典名场面一览无余

NDS专辑

224页全彩大16开+两张CD



NDS游戏完全年鉴
——收录2004年12月至2006年3月之间的所有NDS游戏

经典游戏攻略
各种专题企划
硬件软件精彩专题

CD: 《应援团》歌曲原唱全集 NDS游戏乐曲精选

邮购价格

(所有邮购额外赠送小礼品)

《机动战士高达SEED DESTINY 完全事典》，定价28元；《生化危机 十年典藏》，定价28元；《钢之炼金术师 世界全书》，定价28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《小畑健珍藏画集 黑白之间》，定价38元；《全金属狂潮 影音盛典》，定价25元；《舞-HIME 完全事典》，定价28元；《恶魔城 血族夜曲》，定价28元。

邮购均按以上价格汇款，免邮费

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)，邮编：730010。请在汇款单上写清自己所要购买的专辑和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到，请及时用电话或EMAIL与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118。EMAIL：acg@vip.163.com

以下专辑现已全部售完：《机动战士高达SEED 世纪珍藏》、《DOA幻彩绘本》、《最终幻想XIII 影音盛典》、《女神侧身像 诸神之黄昏》

游戏情报站

- 新闻
- 新作短波
- 新闻评论

栏目主持 星夜

GAME NEWS STATION

NDS/Wii实施战略扶持，Wii版《口袋妖怪：战斗革命》公布

特报 任天堂召开经营方针说明会，Wii及NDS版《口袋妖怪》新作最新情报公布

6月7日，任天堂在日本举办了经营方针说明会，任天堂社长岩田聪在会上公布了NDS的最新销售数据，并且首次公开了Wii版《口袋妖怪：战斗革命》。

岩田聪表示，NDS在发售18个月后，目前在日本的累计销量已经达到了843万台，其中NDSL上市3个月销量达200万台，仅5月份的主机产量就达到了160万台，从夏季开始NDSL月产量将会达到200万台以上。任天堂将会继续采用家用机与掌机互相扶持的战略。NDS与Wii将会有很强的互动性，二者可以通过内置的Wi-Fi无线通信功能进行联机，并且可以用NDS的触摸屏来操作Wii的游戏。玩家还可以把Wii当作游戏店里摆放的“DS Station”，用Wii作为中转，提供NDS下载游戏试玩DEMO，也可以通过NDS的软件扩充Wii的功能。

此次发布会中最大的惊喜是Wii版《口袋妖怪：战斗革命》的公布。本作将会与NDS的《口袋妖怪 钻石&珍珠》互动，让NDS版本中获得的2D的口袋妖怪化为Wii版中的3D版本。目前任天堂并未公布本作的详细内容，不过从初步影像判断应该是一款与NGC版《口袋妖怪竞技场》类似的游戏。NDS的《口袋妖怪 钻石&珍珠》将会支持Wi-Fi Connection服务，可以让全世界的玩家通过网

络进行对战，将《口袋妖怪》的通信对战乐趣发挥到极致。更加惊人的是，该作还可以进行无线网络语音对话，玩家可以在战斗的同时从好友列表中的朋友对话。

岩田聪还对Wii的“虚拟主机”模拟游戏下载服务进行了进一步的说明。这项服务让玩家可以在Wii上下载FC、SFC、N64、PC-E、MD等老主机的经典游戏，目前这些游戏的下载费用已经确定为每款500~1000日元。并且这项服务可能还会提供由业余游戏开发者制作的小型创意游戏下载。普通Wii游戏的售价确定为50美元以下。任天堂并未公布Wii的发售日，不过目前有较为可靠的消息显示，Wii可能会在PS3上市的大约半个月前发售，具体时间相信是10月中下旬。



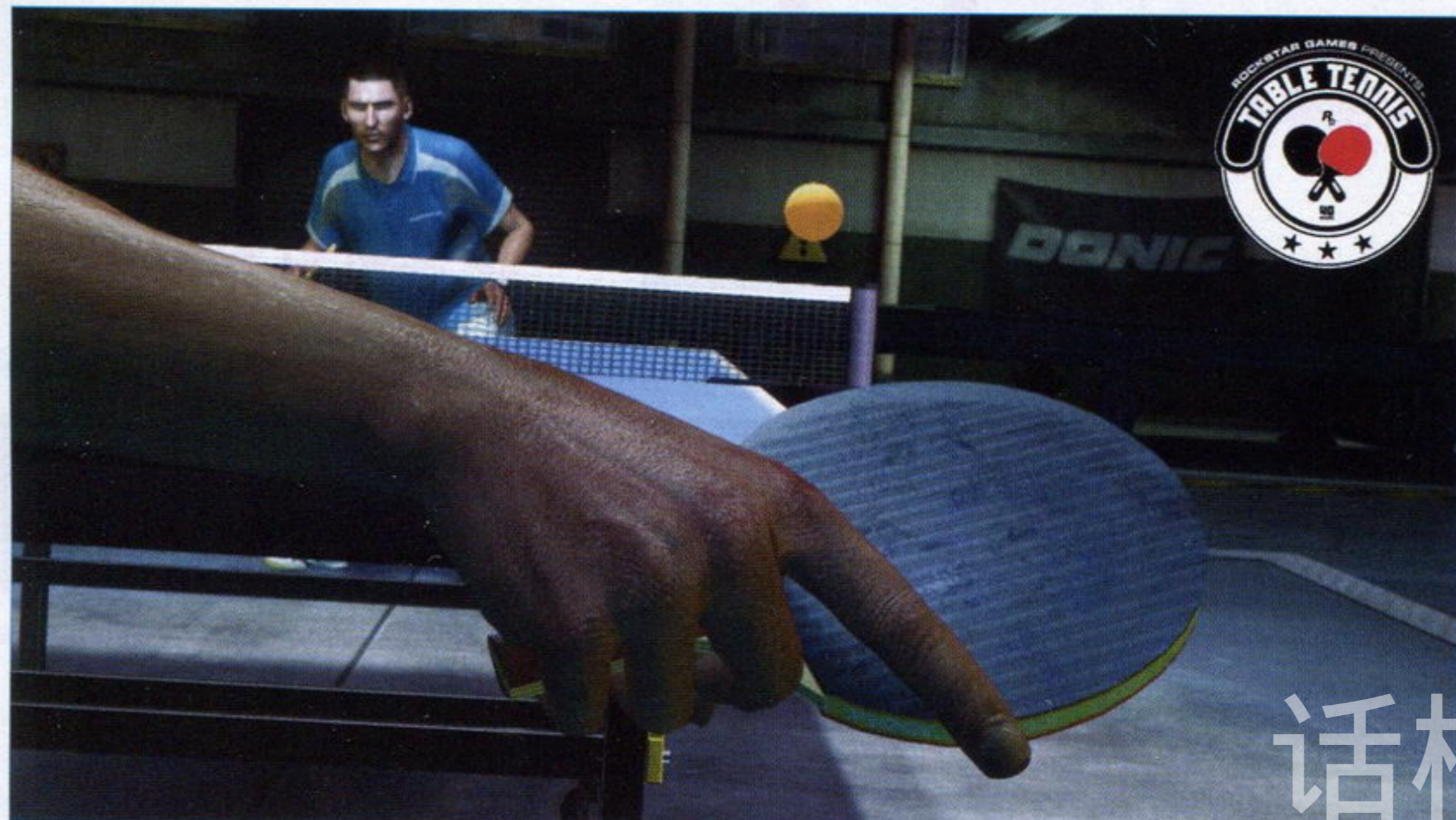
▲现场播放的《口袋妖怪：战斗革命》影像照片。

Take-Two严重亏损，《GTA4》新情报透露

特报 《GTA》发行商面临内忧外患，《GTA4》加速开发中

这两年Take-Two内忧外患不停，由于没有正统《GTA》续作推出，加上“热咖啡”事件的困扰，Take-Two的经营业绩一直很不理想。6月8日，美国联邦贸易委员会终于就“热咖啡”事件达

成裁决方案，Take-Two因隐瞒游戏内暗藏的成人内容被处以轻度罚款，此事总算告一段落。就在该案结果公布的几个小时后，Take-Two公布了截至4月30日的财季收入报告。



▲RAGE引擎在《乒乓》中的画面和物理效果表现都相当出色。

该季度，Take-Two的净亏损为5040万美元，而去年同期为亏损820万美元。不过销售收入则是从去年同期的2.221亿美元增长到2.651亿美元，其主要原因是《上

古卷轴IV》的热卖，该作的净收入高达1.06亿美元。本季度最畅销的预计将是《MLB 2K6》，销售收入预计将达3700万美元。Take-Two亏损的主要原因之一是多款游戏取消开发以及两家制作室关闭，这导致了2630万美元的亏损。最近Take-Two关闭了Rockstar Vienna(代表作为《马克思·佩恩》和《横行霸道：罪恶都市》的Xbox移植版)以及Indie Built(代表作《天空3》、《Top Spin 2》)。

为了扭转亏损局面，Take-Two目前正在加快《GTA4》的开发进度。据MTV电视台报道，本作将会使用Rockstar自己开发的RAGE引擎(全称为Rockstar Advanced Game Engine)，该引擎的第一款游戏是上个月刚发售的《乒乓》。Rockstar之所以采用该引擎是为了摆脱最大的竞争对手EA。从《GTA3》开始，该系列一直是使用Criterion的Renderware引擎，Criterion被EA收购后，Take-Two就需要像EA支付授权费。并且有传闻称该引擎是按照销售收入分成的方式收费的，这对于《GTA》这样一个千万级超大作显然是很不划算的。为此Rockstar才决定在次世代转型之际自己开发一款新引擎。另据知名电影网站IMDB报道，本作的剧本作者将会是《Manhunt》的Dan Houser和James Worrall。

PS3欲实现战略转型，破除任式商业模式？

特报 PS3高价的真正原因？索尼欲图废除权利金模式？

SCE社长久多良木健最近在接受日本著名IT网站采访时透露了大量有关PS3的战略计划。在访谈中，久多良木健表示，索尼正在改变传统的“硬件、软件、权利金”的商业模式，久多良木健认为，这是任天堂时代的产物，已经不适应当前的业界发展。“我们的立场很明确：硬件才是我们的重点”久多良木健说。久多良木健暗示，索尼可能会放弃亏本卖主机而以权利金盈利的方式。

一直以来，主机低于成本价销售，通过第三方交纳的权利金获利的商业模式一直是业内的准则，其好处就是可以让玩家享受低价的主机，并

且在最短时间内尽可能提高主机普及率。十几年前，3DO曾经打算突破这种商业模式，结果导致主机价格过于高昂(699美元)，因此被PS和SS迅速击败。那么PS3的高价是否因为索尼要放弃这种平稳应用了20余年的商业模式呢？现在就下结论还为时过早，毕竟索尼方面并未正式确定会采用如此激进商业模式改革，即便有这样的打算，应该也会有一个漫长的过渡期。并且从PS3的成本推断，599美元的价格应该还是低于成本价的。关于PS3的价格，久多良木健认为这是一种品牌形象问题。“史蒂夫·乔布斯(苹果创始人)如果在PS3

上贴个苹果的商标，就可以用每台2000美元的价格卖出去。”久多良木健还表示，PS3上运行Linux、Mac OS X、Windows等操作系统是没有问题的。

虽然现在还无法确认PS3是否会废除权利金模式，可以肯定的是，PS3将会采用与以往完全不同的商业模式。索尼CEO霍华德·斯特林格在《华尔街日报》主办的“D：一切皆数码”会议中也表示，PS3是索尼新数码战略的一部分，目标是将索尼真正转型为数字化企业。“PS3之所以昂贵，是因为它已经不仅仅是游戏机，它是客厅的中心。”斯特林格说。据此推断，PS3更重要的市场目标或许将会是传统家电市场，这或许也是久多良木健表示打算改革游戏机传统商业模式的主要原因，毕竟用PS3看影碟的消费者是不会购买太多游戏的。

《职业进化足球2007》代言人确定

软件 阿德里亚诺担任《职业进化足球2007》代言人

在今年E3展上Konami曾经宣布将于2006年第4季度推出《胜利十一人：职业进化足球2007》，对应平台为PS2、PSP、PC、X360和NDS。其中次世代的X360版尤其引人注目。近日Konami宣布本作将会聘请目前正在意大利

国际米兰队效力的巴西球星阿德里亚诺担任代言人，阿德里亚诺在新闻发布会上表示，他非常期待能够为这样一款“世界上最逼真的足球游戏”担任代言。

Konami为本作争取到了20多支球队的授权，阿根廷和荷兰等队全部球员都将实名登场，西班牙、意大利、瑞典等实名球队都经过了重新制作。本作的全部版本都将对应网络模式，包括掌机和X360版，游戏中还添加了一个国际挑战赛模式。



PS3“又破又慢”？硬件设计问题成堆？

硬件 PS3遭抨击，多边形处理能力仅为X360一半？

国外知名网络媒体“Inquirer”最近发表了一篇名为《PS3又破又慢》的论调激进的文章，在网络及业内人士中引起了广泛争论。

该文章作者得到了一张据说是来自索尼内部的幻灯片，据称是索尼向第三方游戏开发商进行说明演示的幻灯片，其中列出了CELL处理器的重要数据，以及RSX图形芯片的一些性能。该文作者经过分析认为，CELL的数据读取速度太慢(16MB/S)，RSX每秒只能处理2.75亿个多边形，远低于X360的5亿个多边形。作者最后得出结论——PS3的性能低于X360！

文章发表后业内人士纷纷发表看法。Ramsey & Co.分析家Shawn Milne认为，作者引用的数据是断章取义，其中的分析并不可靠。一些匿名游戏开发者认为，作者显然没有从事PS3游戏开发，对PS3的实际性能并不了解。一些接触过PS3开发机的开发人员指出，仅从几个数据指标是无法判断PS3性能的。至于多边形处理能力，开发人员表示：“测量处理三角形数量的方法有很多，单纯将两个数据相比没有任何意义。就好比PS2的多边形处理能力理论值比Xbox还高，而实际上Xbox的效果要好得多。”在CELL的数据读取能力方面，开发人员表示从PS2时代起就已经不需要CPU直接访问本地存储器，就算真的要用CELL直接读取图形数据，也完全可以借助RSX的辅助。不过他们同时也承认，PS3的游戏开发确实相当困难，PS3的性能虽强，如何发挥其最大性能将会是一个重大挑战。

Wii实际性能判明，主机暗含摄像头？

硬件 Wii图形芯片细节透露，主机可能内藏摄像头？

美国知名游戏杂志《Game Informer》最近报道了有关Wii的未确认消息。据称Wii将会内置数码摄像头，可以将玩家的头像扫描到游戏中，然后用扫描图片为贴图，制作与自己一样的游戏形象。该功能虽然并未得到确认，不过任天堂在E3展前发布会的网球游戏演示中可以看到与岩田聪、宫本茂等形象接近的角色，不禁让人怀疑就是用这种内置摄像头功能制作出来的。

《Game Informer》的报道中还指出，Wii的画面虽然可能不是很好，但是会是一个物理特效处理器专门处理物理效果，而这也是高性能的次世代主机对游戏性最明显的提升。该处理器据称将会有32MB的内存。此外，任天堂还将推出官方SD卡，规格从2~7GB不等。Wii还会有官方的头戴式耳机，并且将有可能随主机附送。

至于Wii的图形处理性能，育碧的《赤铁》制作人Xavier Poix透露，“好莱坞”图形芯片将会采用90纳米工艺，性能介于ATI Radeon X1400和Radeon X1600之间。在480p宽屏分辨率下运行《赤铁》时，可以达到每秒60帧的画面，并且同时开启全屏抗锯齿功能。该图形芯片还支持自体投影、法线贴图、凹凸贴图等高级图形效果。此外，Wii的“百老汇”CPU性能介于AthlonXP 2400+和AthlonXP 3000+之间。

《古墓丽影》原作PSP复刻版胎死腹中

NDSL美国上市两日销量逾13万

软件 Core Design秘密开发《古墓丽影》计划被取消

特报 NDSL热浪袭美，纽约首发式人声鼎沸

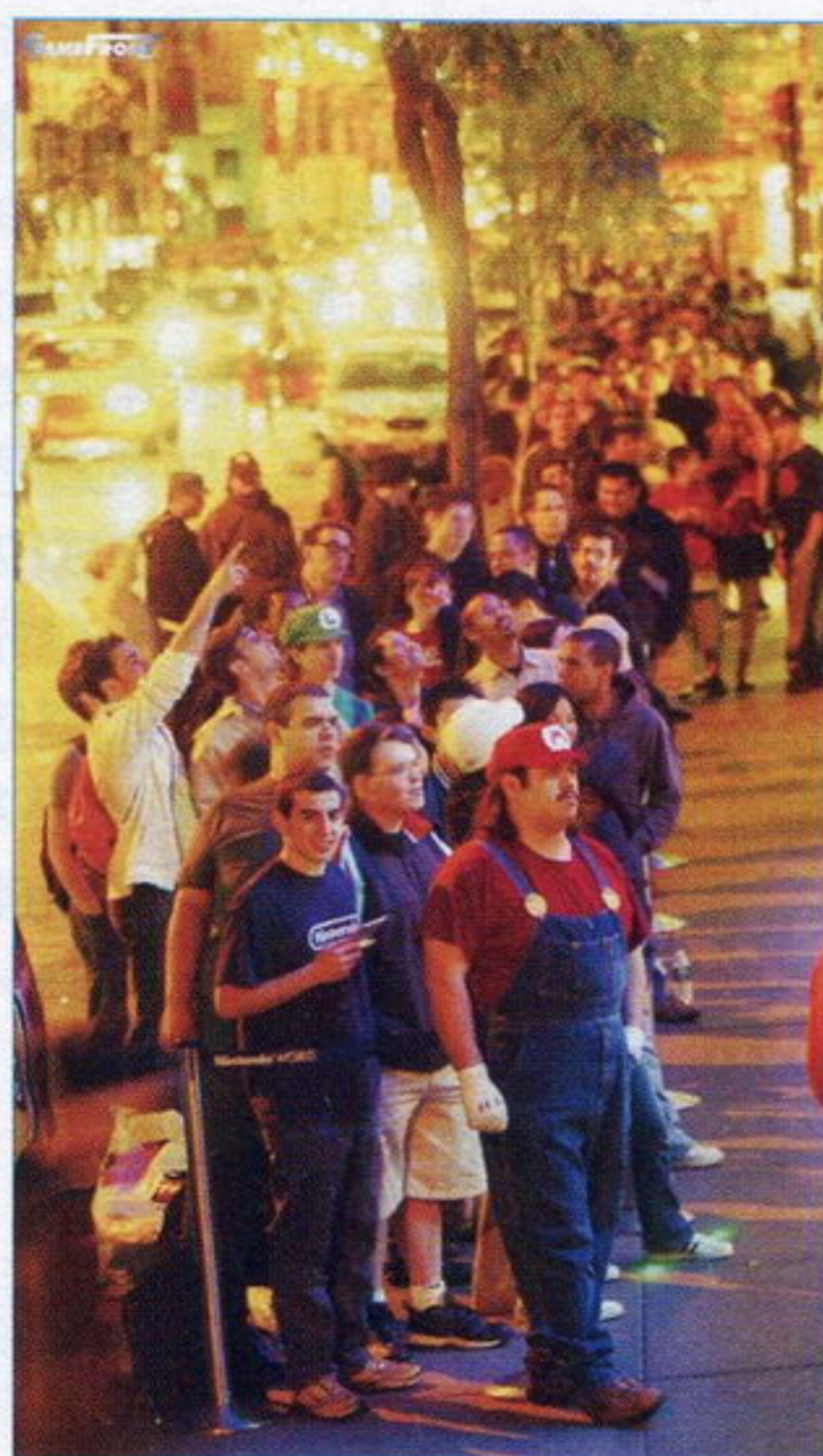


▲发售于1996年的《古墓丽影》第一作。

最近PSP版《古墓丽影：传奇》终于上市，不过多数玩家可能都不知道，原本还有一款PSP的《古墓丽影》也预定在近期上市。

去年9月，刚收购Eidos不久的SCI公司宣布将会推出一款《古墓丽影：10周年纪念版》，当时人们就已经猜测这款打算于2006年夏季在PSP上推出的游戏将会是系列原作的复刻版。然而在今天的E3展上，人们并没有看到该作的身影。随后，网上出现了一段《古墓丽影》复刻版的影像，在影像中可以看到Core Design的LOGO。不过很多人认为这段影像应该是玩家伪造的，因为其背景音乐竟然来自《星球大战》。不过该影像的专业品质似乎又不是普通玩家能够做出来的。

最近，Core Design确认，之前在网上流传的影像确实是他们曾经开发中的《古墓丽影》PSP复刻版。然而最近在提交发行商SCI审核时，该项目由于各种原因被取消了。网上流传的影像是Core Design制作用于内部演示的，不知为何就流传到了网上。这款游戏采用的是Core Design自己开发的新引擎，从影像演示来看，其画面水准不在PSP版《古墓丽影：传奇》之下。



6月10日午夜，任天堂在纽约的标志性建筑之一——洛克菲勒中心的“任天堂世界总店”举办了NDSL首卖活动。任天堂为前100名购买者准备了一套免费的《成人脑力锻炼DS》(美版名为《Brain Age》)以及一个主机收纳包。美版NDSL的首批款式为极地白(Polar White)，售价为129.99美元。

此次NDSL在纽约的午夜首卖活动有大批玩家参加，从6月10日中午开始就有玩家在店内等待。到午夜时分，店外排队的人群至少已经有250人，排在前面的一些玩家等待了足足13个小时。在队伍中还可以看到一些狂热的任天堂FANS打扮成马里奥、路易和林克的样子。

NDSL在美国的销售情况虽然还没有日本那么火爆，不过比起当初同样是改良型号的GBA SP，NDSL的成绩更加出色。根据任天堂发布的数据，NDSL在北美上市前

2天的销量为13.65万台，超过了当初的GBA SP，与NDS的情况大体相当。之前NDS在北美上市前10天的销量为50万台。



新闻短波

《使命召唤3》Wii版画面

据制作人Samu Nouriani介绍，Wii版《使命召唤3》将会使用Wii的遥控器式手柄进行瞄准定位，在操作性上将会更加自由。负责本作开发的Treyarch工作室还提供了首批画面。Nouriani承认，比起PS3和X360版，本作的画面水平会有较大差距。



PSP版《使命召唤》

据国外媒体报道，Amaze工作室目前正在开发PSP版《使命召唤》新作，该作将与次世代的《使命召唤3》同期发售。本作同样会描述诺曼底登陆战，剧情上将会是家用机版的补充。本作的游戏时间为10~12个小时，设有4人游戏模式。



PS3采用硬件模拟PS2

索尼曾经表示，PS3将会采用软件模拟的方式向下兼容PS2，然而根据最近日本《Ultra One》技术杂志的报道，索尼可能将会采用硬件模拟的方式使PS3兼容PS2游戏，并通过PS3的强大运算力对模拟游戏的画面进行优化。PS3的硬件设计中将会包含PS2的CPU(情感引擎)和GPU(Graphic Synthesizer)，这可能也是PS3硬件成本太高的原因之一。

X360 破解芯片问世?

2006年6月6日，国外黑客小组Devil360趁着“666魔鬼日”之机宣布他们已经成功开发了X360的直读芯片。该小组表示，他们终于找到了X360小小的安全漏洞，他们的这款芯片不仅可以用来玩盗版游戏，还可以阻止任何形式的系统升级，并可通过PC进行编程。



《勇者斗恶龙 怪物篇 Joker》

Square Enix近日正式公布了NDSL版《勇者斗恶龙 怪物篇 Joker》。本作由系列生父堀井雄二担任总指导，角色设计为鸟山明、音乐制作为杉山孝一。游戏的主角是一个银发少年，左手中指戴着光之指环“Scout Ring”，这是怪物主人的凭证。本作将会对应Wi-Fi Connection无线网络功能，玩家可以带着自己的怪物到网络上参加“Jokers' GP”比赛。本作将会采用全3D画面。

索尼蓝光播放器延期

索尼宣布，原定6月25日发售的蓝光播放器将会延期至8月15日发售。之前先锋公司曾经表示，由于生产进度的延迟，蓝光播放器将不会在秋季之前推出。

索尼新游戏材料技术

索尼最近在美国商标专利局注册了一项专利号为20060099808的最新技术，该技术可以通过应用流变学可延展装置以及一种特殊的电子设备改变材料表面的硬度以及伸缩性。专利说明中提及该技术可以用在游戏机、手机、PDA和PC上。若是使用该技术制作游戏手柄，玩家的手指接触到控制操作区域时，

接触的力和面积都会转化为电信号传给主机。而用该技术制作的便携式电子设备在不用时或许可以卷成一团，便于携带。

《口袋妖怪 钻石 & 珍珠》发售日

来自日本零售商方面的消息显示，NDS版《口袋妖怪 钻石 & 珍珠》将于9月26日发售，不过目前并未得到任天堂的确认。

微软游戏部新官上任

6月12日开始，Jeff Bell正式当上了微软互动娱乐部的市场部最高主管，今后将负责微软游戏的市场推广。Jeff Bell曾经是戴姆勒-克莱斯勒汽车公司的产品战略副总裁，并且为克莱斯勒推出了40多款游戏用于市场宣传，其登录用户数超过300万。

PS3手柄出现拼写错误

索尼最近在东京银座展厅的展示柜台中展出了PS3，不过令人尴尬的是，所展出的PS3手柄中居然出现了拼写错误，将“SELECT”键写成了“SERECT”。



游戏宗师

中国移动用户
发送TPA

到8002605

中国联通用户

发送YXD # 605

到9002605

由于平台更换的关系，原订阅包月短信用户将会收到退订的短信通知，若没有收到，可输入0000到3355，根据提示操作退订

无须天天挂在网上浏览各大新闻网站，不用苦苦等待游戏杂志的到来——加入游戏宗师(原UCG短信新闻)你就能每天收到小编们为您精心挑选的1~2条猛料新闻。(6月包月)

4大厂商梦幻共演《混沌大战》公布!

美国游戏业与政府正面开战!

软件 Atlus/Aruze/Red/IF共同打造S·RPG新作

事件 ESA状告两州政府，希拉里出面反击!



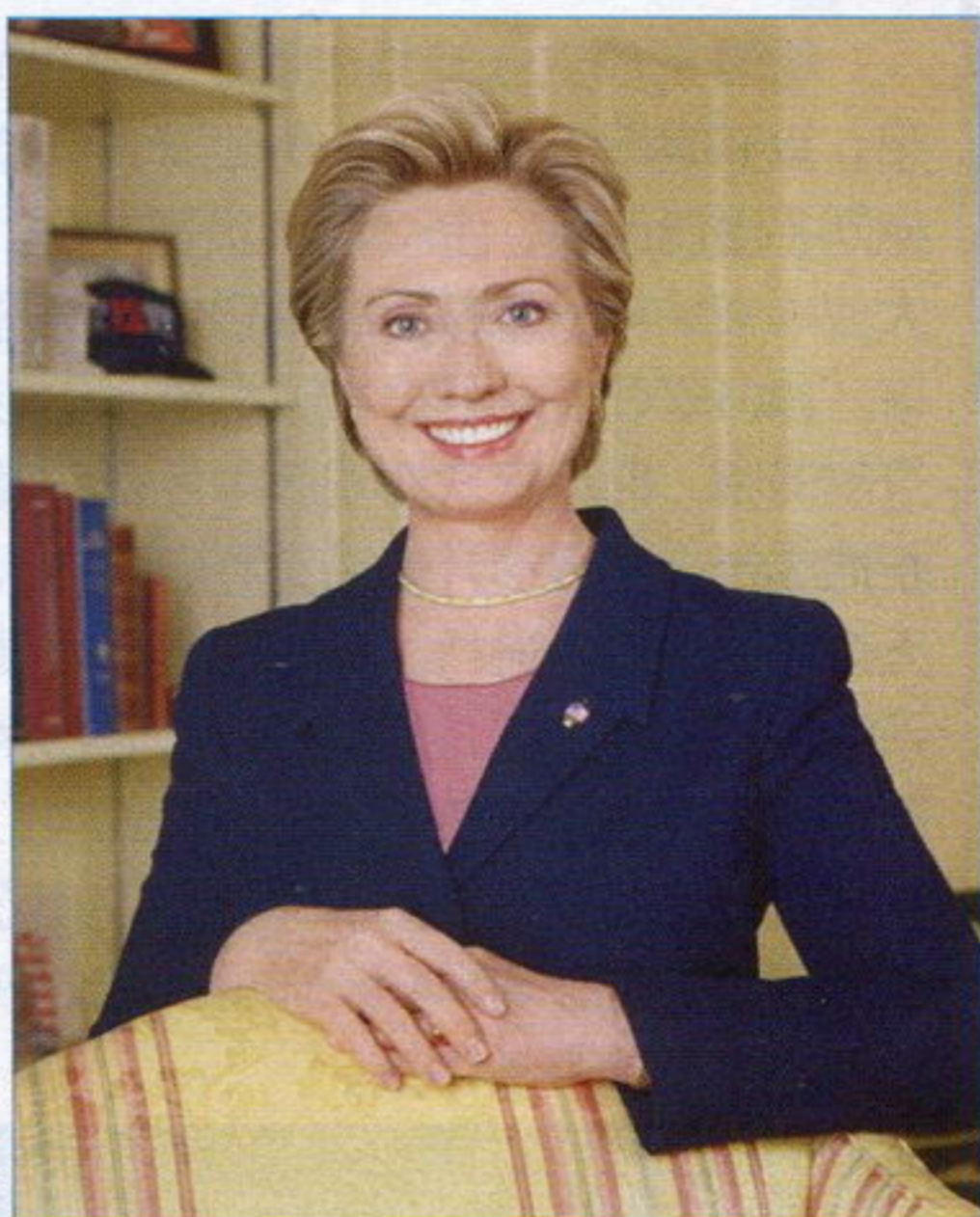
Idea Factory日前宣布将于9月21日推出一款S·RPG新作《混沌大战》(Chaos Wars)，对应平台为PS2。

《混沌大战》由Idea Factory开发，集结了Atlus、Aruze、Red Entertainment和Idea Factory多部作品的知名角色，游戏系统则是采用了IF拿手的S·RPG类型。目前已经确认的角色有16名，来自《圣魔战记》、《梦幻骑士》、《新选组群狼传》、《铕墓》、《破灭的马尔斯》、《影之心》等作品，总共登场角色将会超过32人。

本作的主要舞台是一个将各个异世界连接起来的终端世界“恩迪雅”(Endia)中，这里存在8个围绕着生命之塔的岛屿，每个岛屿相当于一个完全不同的世界。玩家扮演的是私立月冈学园高中部的1年级学生日下兵真，偶然间开启了通往异世界的大门，与同学珠城雫和无堂院疾风丸一起来到了恩迪雅。在这里他们遇到了能够开启通往8个岛屿的“空间转移之门”的神秘少女琳，以及来自多部作品中的著名角色。



6月6日，美国娱乐软件协会(ESA)主席Duog Lowenstein发表新闻稿，正式向明尼苏达州政府开战。Lowenstein表示，明尼苏达州此前通过的一项“购买M及AO级游戏的青少年将被处以25美元罚款”的法案触犯了美国宪法第一修正案，ESA将会对明尼苏达州政府提出起诉。Lowenstein认为，明尼苏达州的规定是剥夺了儿童的宪法保障权。而该法案的作者Sandra Pappas则表示，明尼苏达州通过此项法案并不是想要对儿童进行惩戒，而是要让游戏评级制度真正发挥作用。



此事风波未平，ESA再次出击。6月12日Lowenstein宣布，ESA正准备状告俄克拉荷马州，理由是之前该州通过的HB3004号法案将游戏列为“不正当暴力”内容，属于对青少年的伤害。Lowenstein则认为，推出这样一个法案只不过是政府官员的政治做秀，无法给予家长适当的建设性指导。“推出这样一个法案要花费大约100万美元以及州政府官员数不尽的工作时间，这是在浪费纳税人的钱。”Lowenstein说。

ESA以及业内人士的广泛抨击甚至惊动了下一届美国总统候选人希拉里·克林顿。希拉里对“浪费纳税人的钱”这一说法进行了回应，“我们不知道这些游戏到底会有什么影响，以前从来没有孩子在媒体渗透度这么高的环境下长大，我们难道不应该进行更多的研究以获得证据？简单的督促监护行为是拿孩子来当试验，我希望对孩子们有更多的保障。”目前希拉里正说服联邦政府拨款成立研究中心，研究游戏、电视和互联网等媒体对儿童的影响，相关基金预计需要9000万美元。这也是希拉里为总统大选准备的施政方针之一。

流言板

苹果收购任天堂?

今年初有传闻称知名网络设备供应商思科可能将会收购任天堂，结果被证实为纯属谣言。最近又有消息显示，苹果可能将会收购任天堂。之前苹果成立了游戏开发部门，并拉拢LucasArts的游戏设计师Mike Lampell加盟。最近更是有传闻称，苹果正筹划收购任天堂，全面进军游戏市场。不过目前苹果的市

值虽然是任天堂的两倍多，要收购这么大的



▲苹果的Pippin游戏机。

一家公司难免消化不良。1995年苹果游戏机Apple Pippin惨败，如今又要再尚混水恐怕不大可能。

可信度 ★☆☆☆☆

PS3《忍龙黑之章》?

美国游戏杂志《EGM》最近传出了大批流言。据称，《忍者龙剑传黑

之章》将会在PS3上推出，不过《EGM》没有给出任何信息来源，更没有得到Tecmo方面的确认。另外在该杂志中还有PSP版《王国之心》以及Wii版《星球大战》的传闻。野村哲也曾对PSP的《王国之心》有所暗示。

可信度 ★☆☆☆☆

PS3《FFVII》年底发售?

很多玩家对于屡次传出的PS3复刻版《最终幻想VII》消息可能都已经有了免疫力，不过最近又有更加有力的证据证明该作正在开发中。美国大型零售连锁商Best Buy目前开始



在其官方网站上接受PS3版《最终幻想VII》的预订，并指出其发售日为2006年12月1日。虽然目前并未得到任何官方确认，根据以往的经验，大型零售商的消息一般都是较为准确的。况且以Best Buy这么大的一个零售商，若是没有把握相信应该不会轻易拿出一款不存在的游戏欺骗消费者。

可信度 ★★☆☆☆

本期关注数字

1.26万NDSL遭抢!

香港媒体报道，在香港沙田区发生了一起劫案，一辆运载着1.26万台NDSL的货柜车遭到两

名持刀歹徒抢劫。遭抢的NDSL是从中国大陆的工厂运往香港并准备发往欧洲的，价值1800万港币。警方怀疑目前在国内出现的黑色工业包装版NDSL就是这批被抢走的赃物，警方已经悬赏100万港币而查找供货来源。欧版NDSL将于6月23日发售，分为黑色和陶瓷白两种版本，其中黑色版从未在其他地区上市。



多机种

PS3/X360/PSP

地狱男孩

Hellboy

Konami

美版

ACT

预定 2007 年

又一部著名漫画改编作品

看着主角这张沧桑的脸，实在很难让人将他与“boy”一词联系在一起。其实咱们的主角Hellboy现年仅16岁，的确确是一位大男孩。本作根据同名漫画改编，由Konami负责发行。漫画原版中讲述了一个在二次世界大战中被纳粹分子掌控的来自地狱的恶魔之子，最终转而为盟军效力的故事。2004年《地狱男孩》被改编成了电影，使得更多中国玩家有机会去了解这部漫画，而且这次游戏版中还存在着完全原创的剧情。随着地狱男孩不断地成长，他慢慢开始感觉到自己内心狰狞的一面，正义与邪恶的对抗每天都在他的体内进行。精彩的打斗是《地狱男孩》强调的重点，凭借地狱男孩的金刚不坏之躯，还有蕴藏在他右手中来自地狱的力量都将在游戏中表现得淋漓尽致。在游戏的合作模式中，玩家还可以使用漫画中其他经典角色，比如地狱男孩的人鱼朋友。为了充分保留并发扬原著漫画的独特韵味，漫画的创作者Mike Mignola以及电影导演Guillermo del Toro都将参与到游戏的开发中来。

[文：ACE飞行员]



▲因为目前还是开发初期，所以游戏的贴图看起来略显寒酸。



▲地狱男孩不但拥有狰狞的面孔，巨大的右手同样令人过目不忘。

PS3

Mercenaries 2: World in Flames

雇佣兵 2 战火世界

Pandemic Studios

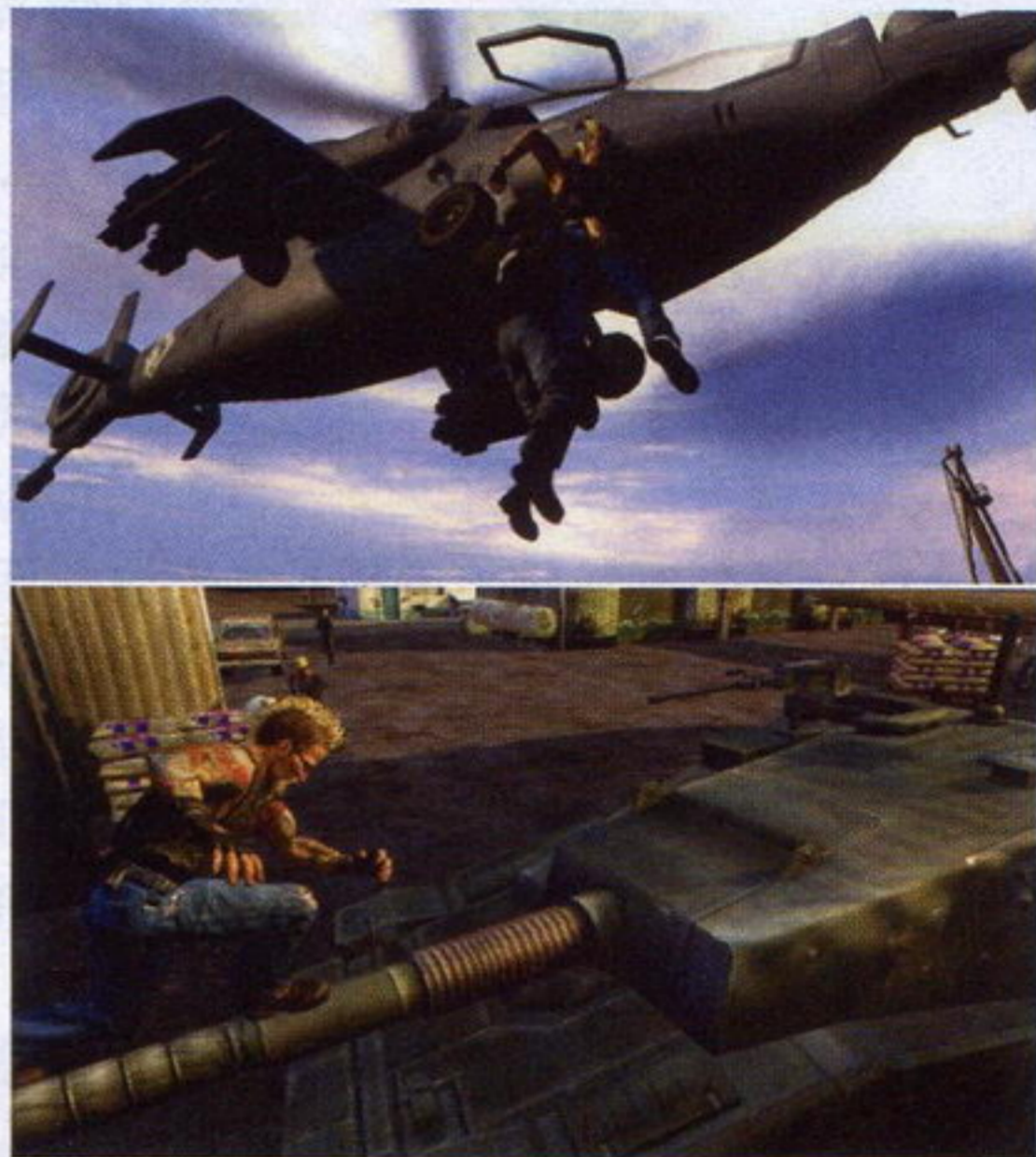
美版 发售日未定

FPS

让你体验一种为所欲为的感觉!

完全开放式的舞台设计被越来越多的游戏所应用，强调高自由度已经成为广大开发商的目标。这款《雇佣兵2》就是因为前作具备以上两大特征才会在激烈的竞争中迅速崛起。拿人钱财，替人消灾，仍然是“《雇佣兵》系列”贯穿的主题，毫无拘束的设定使得游戏可以任意发挥制造人的想象力。

本作中玩家还是如前作一样扮演一位雇佣兵，通过接受各种不同的任务获得金钱。但是借助次世代主机的高性能，游戏将呈现给玩家一个全新的游戏舞台，不仅仅是画面的提升，游戏内容也会成倍增加。玩家可以凭借自己卖命换来的金钱经营一个雇佣兵团，然后就可以雇佣更多的人替你去卖命赚钱了。在本作中也会出现数量众多的交通工具以及武器提供给玩家使用，利用他们，“海、陆、空”都可以成为玩家的战场；只要有足够的金钱，你甚至可以在游戏中购买核武器，使用这些可以控制世界的王牌武器，在各类错综复杂的势力之间战斗自然也会变得游刃有余。目前官方虽然只公布了对应PS3平台，至于是否对应X360还不得而知，不过我想这仅仅是时间问题。



[文：ACE飞行员] ▲从直升飞机到各种大规模杀伤性武器都将投入使用!

多机种

PS3/X360

薄雾

Haze

Ubisoft

美版

FPS

预定 2007 年内

凝聚九年经验! 超越《孤岛惊魂》!



今年E3展上，英国著名游戏工作室Free Radical公司公开了他们的第一款次世代游戏。《薄雾》的展出相当成功，虽然没有提供试玩，工作人员以邀请记者参观虚拟公司项目演示方式进行的展示，让人仿佛融入了游戏世界之中。本作的故事发生在25年后的未来，政府将军火生产外包给军事企业，使得这些企业的经济和军事力量大增，而其中一家叫做Mantel的大

型军工企业则掌握了整个国家的经济命脉，并暗中进行一项不为人知的秘密计划。玩家扮演Mantel公司新招募的士兵Jake Carpenter，用各种载具、武器和生化体能增强药物投入作战任务。最初的任务从南美开始，玩家的目标是镇压当地叛军，随着任务的进行，你还会发现事实远远没有你所想象的那般简单。

相信多数人刚看到《薄雾》时，第一个想到的就是《孤岛惊魂》。葱翠茂密的丛林场景让人陶醉，阳光透过树梢洒在树林里，不禁让人怀疑Free Radical是否采用了《孤岛惊魂》的Cry Engine，虽然比起《孤岛危机》还有一定的差距，但正处于开发初期阶段的《薄雾》已经让人看到了极强的潜力。目前本作的剧情还不明确，不过显然不是之前两款《时空分裂者》那种穿梭时空寻找水晶的题材。Free Radical对AI尤其重视，而AI的总体指导原则是群组行动，他们会从侧翼袭击你，观察你的一举一动。玩家也可以向自己的队友发出简单的指示命令，例如掩护、跟随、攻击和队形部署，这都是通过方向键实现的。

本作的创意指导David Doak表示，多数同类型的游戏只是将玩家扔到战争中，让你战斗到死或者过关即可，而在《薄雾》中，你将会经常面临道德抉择，例如是否要杀死无辜民众、烧毁村庄等。Free Radical同时也表示，这是他们积累了9年FPS开发经验呕心沥血所开发的大作。[文：星夜]



▲极其细腻精美的丛林场景，光影效果尤其出色。



▲爆炸产生的烟雾非常逼真。

PS2

神业

ACT

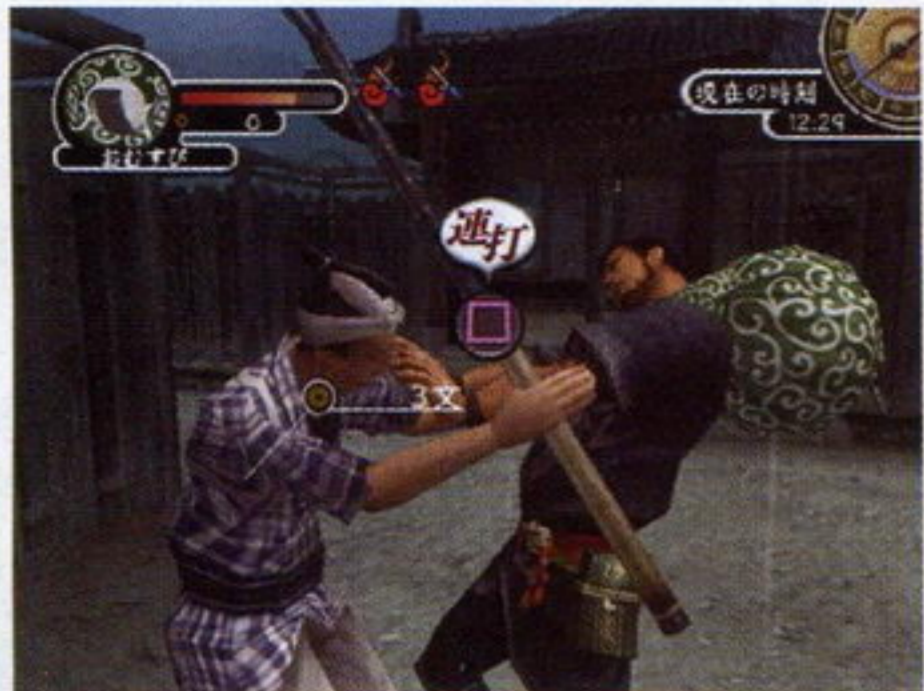
神业

Acquire

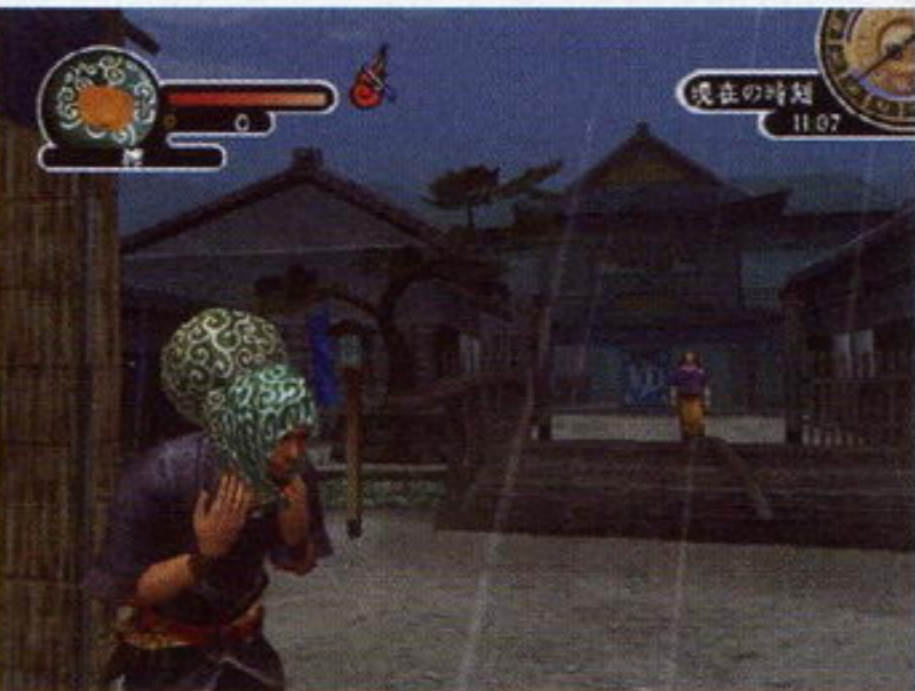
日版

2006年夏

以制作时代剧游戏文明的Acquire又有新作了！不过这回新作的主人公既不是剑客，也不是豪杰，而是一名小偷！玩家在游戏中将扮演义贼海老三，在日本江户时代的舞台上，体验大盗的华丽偷窃技巧。作为一名义贼，我们完全不用做出诸如抢劫或杀人的野蛮技巧，只需用偷窃的方式就能达成目的。请好好体验在时代剧中才会有的充满人情味的故事吧！



▲如果不幸被发现，就要尽全力挣脱。



▲典型的日式小偷装束，这也算变装？

声东击西

为了顺利地翻箱倒柜，转移注意力可说是相当重要的技巧。在面对敌方守卫时，要用一些物品来吸引他们的注意。比如踢出包袱吸引守卫之注意，并利用空档从其背后通过等等。背负的东西越多，行动就会越迟缓，所以倒不如故意扔点东西呢！

单键躲避

除了声东击西之外，游戏中利用一个键就可以实现多种躲避效果。比如靠近壁橱时可以躲入壁橱，手上有头巾时可以进行变装，甚至直接跟着守卫的身后随其行动，这些统统都只要一个键就能完成。

偷窃美学

顺利潜入土豪劣绅的藏宝室后，就可以尽情地偷窃了。把眼前的东西尽情塞进包袱里吧，偷到物品时画面上

用偷窃的美学去惩罚不义之徒！



▲游戏中有多种偷窃技巧，而且还有等级设定。▲必杀技“剥衣”能瞬间将对方的衣服夺走！



会显示其价格。由于自身负重有限，所以优先偷高价品无疑是明智的选择。
[文：纱迦]



海老三

本作的主人公。曾是义贼集团银鸦众的成员。十年前因为某种原因收铃奈为女儿，并从此退出江湖专心育女。但铃奈长大之后却染上了难以治愈的重病。为了挽救自己的女儿，海老三不得不重出江湖。

以前是一名千金小姐，但她的命运在十年前的某件事中改变了，现在她是海老三的女儿。虽然身患重病，但依然个性开朗，周围的人对她评价也不错。



铃奈

PS2

今天开始是魔王 最初的旅行

RPG

今日から魔王! はじまりの旅 Bandai Namco Games 日版 2006年7月27日

菜鸟魔王的初次旅行记



《今天开始是魔王》终于确定了发售时间，今年7月27日，我们将与涉谷有利一起，在真魔国里进行“第一次冒险”！游戏除了忠实再现了原著特点外，还增加了许多新的要素。有利与各个角色之间都有一个好感度的设定，好感度可以通过战斗和“特殊事件”提升，部分特殊事件是作者乔知林老师特定为游戏撰写的。根据各人的好感度，游戏能够迎来不同类型的结局。

另外在战斗部分也进行了一定革新。根据有利喜好和平的特点，战斗指令除了普通的攻击、防御外，还追加了“说得”和“王样模式”。有利可以在敌人士气低下时实施“说得”，成功后敌人撤退。而“王样模式”是由一条“感情测量槽”的数值所控制，当感情测量槽蓄满时，角色就可以发动超强的魔法攻击给予敌人重创。
[文：雨滴]



▲魔王涉谷有利可以对敌人进行说得，成功率与 ▲当角色的感情测量槽蓄满后，就可以发动强劲敌人的HP呈反比。



▲当角色的感情测量槽蓄满后，就可以发动强劲敌人的HP呈反比。

PS2

格斗美神 武龙

ACT

格斗美神 武龙 Bandai Namco Games 日版 2006年6月22日

2次元美少女的3次元萌化!

小学馆旗下的人气作品《格斗美神 武龙》自改编为动画后，受欢迎程度又有进一步提高，现在动画第二季正在火热放映中。即将推出的同名PS2游戏是以动画第一季为蓝本改编的，即讲述美少女毛兰在女子综合格斗大赛中取胜的故事。PS2版的游戏类型是ACT，为更好地表现出格斗的感觉，采用了动漫改编作品中少见的3D表现方式。负责本作开发工作的是Dream Factory，该公司曾开发过《行星格斗》、《腥红之泪》、《义经》等多部作品。



声优：山崎和佳奈

本作的主人公。表面上是一个女子高中生，实际是一名武功高手，以祖传的毛家居合拳登上舞台。



无论你是否看过原作，都不妨来尝试一下这款美少女动作游戏。

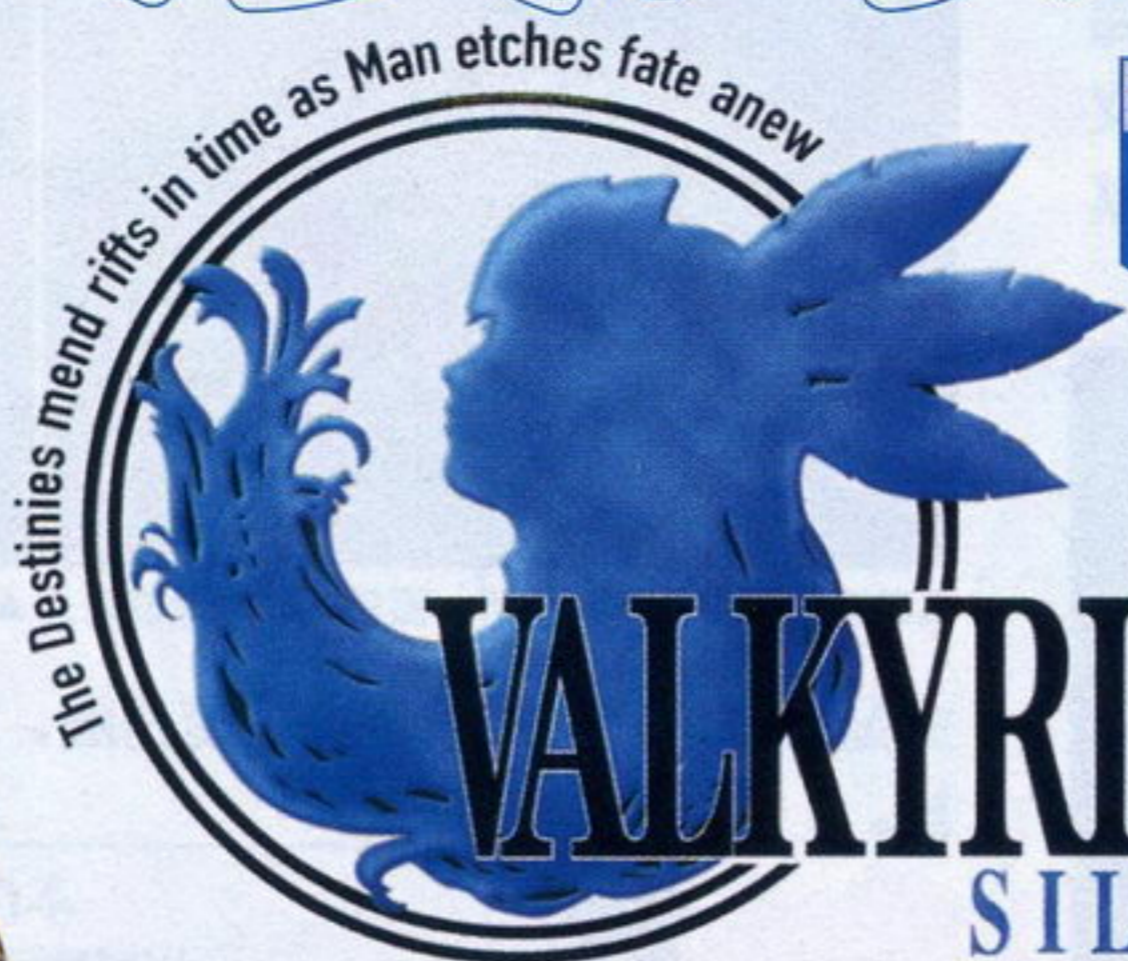
[文：纱迦]

感受人类的绝望与渴望



女武神
希尔梅丽娅
Silmeria

命运三女神中的一名，身为女武神，前作主人公蕾娜斯的妹妹，是一个气质高雅拥有善良心灵的美丽女性。曾经由于与奥丁对立而被强制性转生到人间界，现在寄宿在迪万城公主阿莉莎的体内。但是，由于是强制性转生，所以原本不应该觉醒的希尔梅丽娅现在觉醒了，而且她的记忆以及一部分力量也让同行的战魂们与阿莉莎联系在了一起。为了那终将到来的命运之日，她不停地告诫阿莉莎要有所觉悟。



女神侧身像2 希尔梅丽娅	Square Enix/tri-Ace	RPG
PS2	VALKYRIE PROFILE SILMERIA	预定2006年6月22日
1人	对应周边未定	记忆要求未定
		日版 7800日元

文 邪魔天使

ヴァルキリープロフィール2 -シルメリア-

VALKYRIE PROFILE SILMERIA

作为tri-Ace最经典的两个系列之一，我们没有理由认为这款游戏不是款好游戏，运筹帷幄了如此久的时间，我们相信这款作品能给众多玩家一个满意的答案。在6月4日进行的试玩会上，有众多的玩家玩到了这款游戏的试玩版，有意思的是参加试玩会的玩家年龄都在20至30之间，其中还有30%左右的女性玩家，看来经过了这么长的时间，大家都还记得这个游戏，这也证明了好游戏永远是好游戏，永远会被玩家铭记这个真理。在游戏即将发售之际，这次我们将进行一个综合性的报道，让读者们全面地了解一下《女神侧身像2》(以下简称《VP2》)这款游戏。

STORY

这个故事发生在女武神蕾娜斯的故事数百年前，在那个时候，奥丁叫选定战魂的任务给予了命运三女神中最年幼的三女——希尔梅丽娅。希尔梅丽娅原本忠实地实行着奥丁给予的任务，但因为某一件事她对奥丁强硬的命令产生了疑问，并决定反抗它。希尔梅丽娅的反抗引起了奥丁的恐慌，他意识到了事情的严重性于是强行让希尔梅丽娅转生，召唤下一任女武神。但是，让女武神转生的神之神秘仪式“王呼之秘法”是在不完全的情况下发动的，于是，希尔梅丽娅的灵魂在迪万公主阿莉莎的身体里觉醒了。

“封印的意识已觉醒”，对于这样的事情，奥丁不可能坐视不理，而西尔梅娅为了即将到来的事情而不停地告诉阿莉莎许多事情。但对于阿莉莎而言，自己的身体里寄附着神明是一个沉重的负担，而她与神对话的情景在旁人眼中也是件奇怪的事情。最终导致的结果就是阿莉莎被自己的父王流放，在一作古堡中过着软禁的生活。但更坏的事情还不止于此，西尔梅娅的举动让奥丁察觉到她会觉醒，于是为了遏制这一情况的发生，他派遣命运三女神的长女阿莉前往解决这件事。

就这样，因为一个人和一个神，传说又翻开了新的篇章……



迪万第一公主

阿莉莎
Alicia

米德加大陆北端岛上的繁荣都市迪万的第一公主，性格温柔善良，在她还是小孩子的时候希尔梅丽娅就转生在了她身上，由于时常与希尔梅丽娅说话，所以周围的人都觉得这个公主非常奇怪。在5年前她被父王放逐，现在正软禁在里迪万城很远的一座古堡中。因为她认为自己被父亲所抛弃，所以有时可以看到她悲伤与软弱的一面。

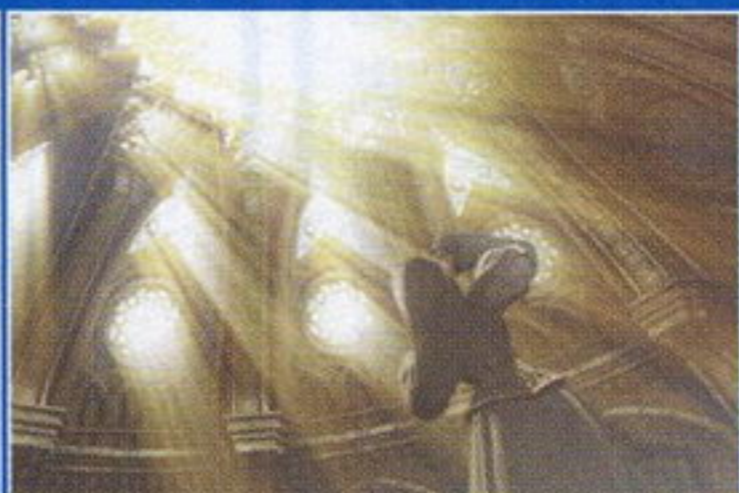
OPENING



阿莉莎软禁在离迪万很远的古堡中。



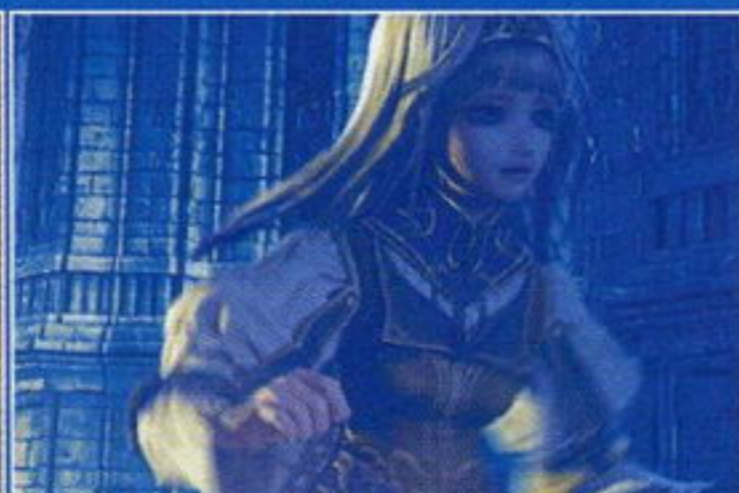
“我是不会回瓦尔哈拉的！”叫出这句话的却是女武神希尔梅丽娅。



“我来了……”“觉醒吧，阿莉莎……”一道耀眼的光芒照射在阿莉莎身上。



“随便你，不过我不会保证迪万的安全。”亚莉轻声说道。



似乎是被谁所追逐，阿莉莎慌忙地逃出古堡。



被祖国流放、反抗神的阿莉莎凝视着天空，她的心中到底在想着什么呢？



一把闪光的枪立在了阿莉莎面前阻挡了她的去路，而走过来的人是……

聆听诸神的喜悦与悲伤

PROLOGUE

一辆马车悠闲地行驶在道路上，一个少女安静地坐在马车上，她披着一件白色的斗篷，低着头，仿佛是要隐藏自己的身分。马车在一个小镇上停了下来，阿莉莎走进了这个小镇，她拉了一下斗篷，让自己的脸完全隐藏在了兜帽的下面，避免与任何人接触。前方是通往祖国迪万的港口城市佐尔德，这



里有宏伟的教堂，在教堂里供奉着女武神的雕像。“我已经是女武神了。”望着那座毫无生气的雕像，阿莉莎不禁感慨万千。

WORLD

虽然世界还是《VP》的那个世界，但许多城市的面貌已经不是原来我们所看到的那样了。在《VP》中那些遭到破坏以及衰败的城市在《VP2》里我们可以看到它原来繁华的样子，当我们走在这些熟悉的道路上时，几年前的回忆不自觉地就会浮现在我们的脑海中。时代的变迁让我们唏嘘，时过境迁，往日的

美丽已不在，就让我们在《VP2》里去欣赏这些城市昔日的容颜吧。



亚莉 Ahly

命运三女神的长女，对奥丁完全效忠的女武神，一切事情以任务为优先，对于妨碍自己的事物全力铲除。亚莉在执行任务时完全不讲私情，对任何人都冷酷严厉，在接受奥丁命令她将希尔梅丽娅带回瓦尔哈拉的任务后出现在了阿莉莎的面前。



蕾娜斯 Lenneth

命运三女神的次女，前作的主人公，三女神中拥有最高神格第六级神格的女武神。她的情感比亚莉更接近人类，比希尔梅丽娅更接近神，属于中间的存在，如果在本作中她也登场的话那么三女神就真正地齐了。



理查德·瓦雷斯 Lezard Valeth

年轻有为的天才魔术师，掌握了许多高等级的魔法，很有学者的气质，由于其卓越的才能，现在在王都迪万从事研究工作。在某个事件中他救了阿莉莎一行，之后作为她的参谋与她一起展开冒险。理查德拥有强大的魔力，从他那深邃的瞳孔中没人能看出他真正在想什么。



▶ 三贤者经常与国王巴巴罗萨在一起，足见国王对他们的信任。



◀ 三贤者中最年轻的达雷斯是公主阿莉莎青梅竹马的好友，两人的关系也非常亲密。

三贤者

如果玩过《VP》，那么你一定对亡失都市迪万的BOSS三贤者有印象，作为迪万国王巴巴罗萨的近卫，三贤者是支撑整个迪万王国繁荣的存在。巴巴罗萨对他们非常信任，而国民也非常支持他们。不过对于三贤者有一个传闻，那就是他们正在研究一些奇怪的东西，从《VP》里蕾娜斯被时空转移装置传送到过去的情况来看，看来那个时空转移应该就是出自三贤者之手了。



塞蕾斯

Celes

诞生 大陆历556年

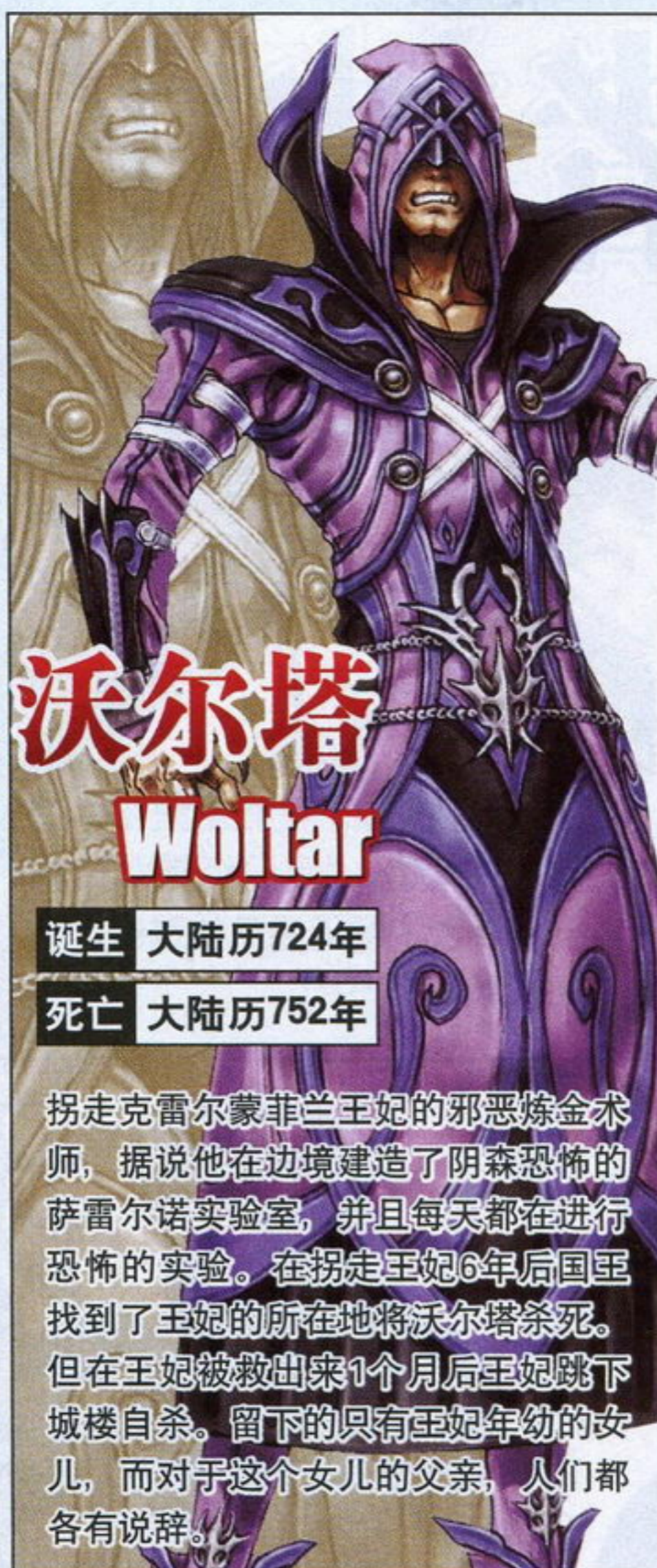
死亡 大陆历583年

出生手拉森，参与过将全世界都卷入其中的“卡米尔丘陵战役”，所属迪万亡国军队，“卡米尔十七将”中的一员。由于其剑技高超，所以人称“斩铁姬”。战后与拉森领主结婚，但在丈夫不在的时候拉森受到罗塞塔王国的进攻，最后被俘。在之后的一年战争中加入了罗塞塔王国骑士团，被人称为“黑光将军”，其名号让迪万军阀闻风丧胆。她为什么要对迪万兵刃相向至今是个谜，她最后死于自己妹妹的弓箭之下。



迪兰 Dylan

侍奉希尔梅丽娅的被幽体具现化的战魂之一，即使因为转生而被弱化但还是很强。他曾是150年前效忠于迪万的重战士，说话粗鲁而无礼，但实际上是个心地善良讲忠义的热血汉。他非常热爱自己的王国，任何行动都是以“为了迪万”为第一前提，因此自愿担当阿莉莎的护卫一职。



沃尔塔 Woltar

诞生 大陆历724年

死亡 大陆历752年

拐走克雷尔蒙菲兰王妃的邪恶炼金术师，据说他在边境建造了阴森恐怖的萨雷尔诺实验室，并且每天都在进行恐怖的实验。在拐走王妃6年后国王找到了王妃的所在地将沃尔塔杀死。但在王妃被救出1个月后王妃跳下城楼自杀。留下的只有王妃年幼的女儿，而对于这个女儿的父亲，人们都各有说辞。



塞鲁比亚

诞生 大陆历573年

死亡 不明

Selubia

出身于阿尔托利亚接到的小村兰德，村子遭到强到袭击后他是唯一的生还者，之后被迪万公主也就是后来的巴尔提亚公爵女王菲蕾丝所庇护。成人之后公国发生了巴尔提亚继承权的纷争，塞鲁比亚离开了，后来他作为一名吟游诗人周游世界，而关于他的消息无人知晓。作为出身于一个小山村的塞鲁比亚为什么会如此担心王位继承权的问题，的确让人费解。

SYSTEM

光子Action

在前作中变化多端的晶石系统得到了玩家的好评，而在本作中这一系统将被光子动作系统所代替。游戏中阿莉莎可以发出光子将敌人束缚住，

当束缚住敌人后再发一次光子就可以将自己的位置与敌人的位置互换，这被称为“交换传送”。当然，位置交换不过是光子动作系统中的一个，除此之外还有用光子将地图上的敌人固定住，然后利用被固定的敌人作跳台跳到更高的地方以此拿到道具等有趣的设定。

▶交换位置后就可以向更多的地方探索。



移动与行动

本作的战斗分为移动和攻击两种模式，战斗是从移动模式的状态开始，当接近敌人后就会进入攻击模式。移动除了普通移动外还可以利用滑铲冲到敌人队伍中，由于敌人的攻击范围一般都比我方广，所用活用滑铲是很有效的。

当接近敌人后就进入攻击模式，



与前作一样，PS2手柄的4个按键分别对于4名角色，按下按键相应的角色就会发动攻击

AP(行动值)系统



▶AP槽会随着攻击渐渐减少。

本作战斗与前作的回合制不同，采用的是“AP(行动值)系统”。游戏中我们可以看到画面下方有一条AP槽，普通攻击、使用魔法和道具都会消耗AP。AP可通过受到攻击、打倒敌人来回复，另外，通常移动中或是从敌人身上打出紫炎石也是可以回复AP的。

空中连击

某些魔法和一些角色的攻击击中敌人后会带浮空效果，此时敌人处于无法防御的状态，如果这个时候受到攻击就会形成空中打击，当受到连续攻击时敌人身上就会掉下紫炎石，紫炎石可以回复AP，所以在战斗时应该尽量将敌人打浮空。



▶对浮空的敌人进行连续攻击就会掉下紫炎石从而让AP回复。

直击系统与奖励槽

本作战斗中敌人是以小队的形式出现的，每一个小队都有一个小队长，小队长比其队员要强，但如果击败小队长的话那么就会直接取得战斗的胜利。

画面右方由一串圆形的珠子组成一条槽是奖励槽，战斗开始时奖励槽处于满值状态，当进行移动、攻击等行动后会减少。战斗后奖励槽剩下的值越多那么就会获得越多的奖励经验值。所以配合直击系统，尽快结束战斗就会有更多的好处。



▶小队长一般都很强大，而且有的处于后列位置。



▶无视周围的杂鱼，集中攻击小队长，尽快结束战斗。

巴巴罗萨

迪万王国的国王，阿莉莎的父亲，他的贤明广为人知，附近的几个国家对这个贤王也非常尊重。但是，当他将阿莉莎软禁到远离王城的古堡后就失去的笑容，而据传闻，他让三贤者秘密进行对抗神的研究，从这一点来看，应该就可以解释为什么奥丁会派亚莉来除掉他了。



▶巴巴罗萨是个具有王者风范的国王，他的威严让人肃然起敬，但是在他的眼中我们能看到一丝悲伤。

备注

卡米尔17将：活跃于572年发生的“卡米尔丘陵大战”中的17名武将的总称，每个人都有一个称号，除了阿德尼斯和塞蕾斯之外还有艾伦、基尔姆这些作为希尔梅丽娅战魂的名将。



艾尔德 Ehrde

诞生 不明
死亡 大陆历581年

在一年战争时期担任罗塞塔王朝国家骑士团太阳骑士团的青光将军，在拉森奇袭战中捕获斩铁姬塞蕾斯。而与阿库代因王国的战斗中，被巴尔缇亚王国军所追击，最后战死。其实艾尔德表面上是将军，但他的真实身份是罗塞塔暗部的杀手，据说阿库代因教皇就是被他暗杀的。



莉莉亚 Lylia

诞生 大陆历730年
死亡 大陆历752年

出生于克雷尔蒙菲兰，据说出生的时候受到了芙莱娅女神的祝福所以被人称为圣女。在与克雷尔蒙菲兰国王的结婚典礼途中她忽然失踪，虽然6年后找到了她，但她的精神已经不正常了，最后她在国王面前自杀。



蕾奥涅 Leone

神秘美丽的黑发女剑士，与亚琉哲一起活跃于世界各地的赏金猎人，拥有敏锐的洞察力。在一次探索遗迹进行盗宝时偶遇阿莉莎，对其很感兴趣因此加入了队伍。她对阿莉莎非常友好，但却有着不为人知的一面。蕾奥涅的战斗能力超群，在以男性为主的队伍中她就像阿莉莎的姐姐一样照顾她。

魔法攻击

与物理系用剑、枪直接砍不同，魔法师是使用魔法进行攻击的，由于《VP》里没有MP的概念，使用魔法与用物理攻击一样是消耗AP值进行攻击的，魔法越强消耗的AP也就越多。另外，由于敌人对魔法没有防御的概念，即用魔法必定打中敌人，所以战斗时用魔法为起点破防是常用的技巧。

魔法攻击在攻击模式和移动模式中分两种发动方式，在攻击模式中可



以与同伴的招式连携，但只能是单体攻击，而在移动模式中可以使用范围攻击，但却不能与同伴连携。而魔法中有许多带有浮空的效果，所以在连携时很容易形成空中连技。

决之技

与前作一样，本作中也存在着决之技。当攻击连续命中敌人的时候画面左下方的决之槽就会增加，满100时就可以发动强力的决之技了。而在未满足之前决之槽会慢慢减少，所以必须要全员连续攻击，一口气让其达到100。一旦使用决之技决之槽就会减少，但下一个决之技如果再将决之槽打到100就可以再放一个决之技，这也是在与BOSS与



▲本作中阿莉莎所发决之技的名字与前作中蕾娜斯一样，都叫“尼伯龙根之裁”。强敌时的最有效的手段。



▲打掉敌人的相应部位也会得到相应的道具。

部位破坏

这是本作中新加入的系统。有些敌人的头、手腕、翅膀等部位是可以破坏的，当破坏了这些部分后可以封住敌人的移动、攻击，对战斗非常有利。而当把敌人的剑、兜、角等部位打掉的时候有可能得到相应部位的道具。

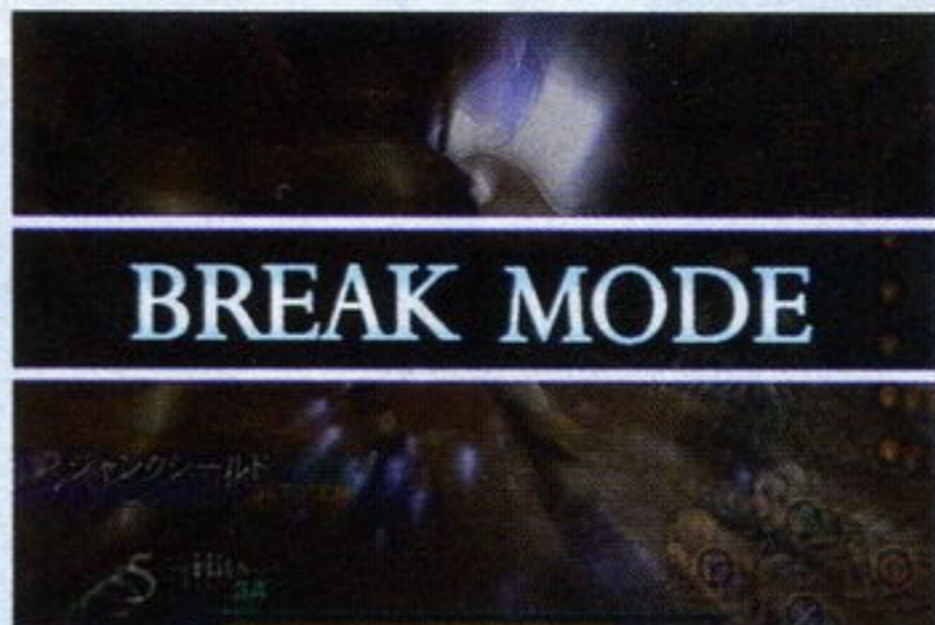


迷宫

前作中广受好评的横板移动方式在本作中得到了保留，再加上全3D化，这样让游戏的画面更加华丽也更加真实，配合新的光子系统，相信这次《VP2》在迷宫解谜方面会更有灵活性，不过这样一来解谜的难度会提升也说不定哦。

破坏模式

在战斗中破坏敌人的部位的时候有可能进入“破坏模式(BREAK MODE)”，进入该模式后在一定时间里攻击和魔法不会消耗AP，可以随心所欲地打出连技给予敌人巨大的伤害。在破坏模式中如果再次破坏敌人的部位的话就会再次进入破坏模式，这就形成了“破坏连技(BREAK CHAIN)”，如此一来即使敌人有很多HP也会在一瞬间消



▲在一定时间内连续攻击，如果发动破坏连技那么对敌人的打击将是巨大的。耗光，这在对付BOSS级敌人时会非常有效。

封印石

所谓封印石是从世界树的根部溢出的力量凝固而成的石头，它存在于迷宫的各个地方，会发出闪闪的光辉。一进迷宫最初封印石都是安置在台座上的，当它安置在台座上时会对迷宫的敌

人产生影响，而将它拿下来待在身上时会对持有者产生影响，这些影响有好有坏，如果用错了可能会让敌人变得非常强。而根据封印石安置的地点不同，迷宫的地形还会发生变化，总的来说合理利用封印石对迷宫探险也是有战略意义的。

封印石的名称	安放在台座上时	玩家持有时
光散之加护	无	光子可以向3个方向发射
自虐之戒	战斗时给予敌人的伤害有一部分会反射给玩家	战斗时敌人给予的伤害有一部分会反射给敌人
早钟之加护	必定以被不意打的状态进入战斗	100%回避不意打
剑之加护	敌人的攻击力1.2倍	玩家的攻击力1.2倍

备注 双眼之手抄本：能够操纵持有者的意识有着强烈神之气息的一本书。既然被称为诸神之书，那么很有可能是奥丁所持有的物品。但为什么这本书会在罗塞塔王朝的宝物库里？也许神的本意就是想让人间界变得混乱。



法兰特

Farant

诞生 大陆历554年
死亡 大陆历581年

出生于拉森。大陆历581年发生的一年战争中他集合了败走的拉森残存部队奋力抵抗罗塞塔王朝。他率领的部队虽然人数很少，但个个都是精锐，据说罗塞塔军为了战胜只有100人的法兰特部队曾请求过援军。但是，在战争末期，他死于罗塞塔王国骑士团“白光将军”之手。数月后拉森解放，但是他却无缘看到这一情景，只能抱憾终生。



鲁法斯

Rufus

故事一开始在港町佐尔德遇到的弓斗士。性格冷静，是阿莉莎最初的同伴。长相帅气，有些害羞，但却是个嘴巴恶毒的家伙。鲁法斯拥有一种神秘感。虽然本人并没有说，但能感觉到他背负着沉重的命运，因此也将他原本温柔的一面掩盖了起来，而他的命运与故事有着巨大的关系。



莉迪娅

Lydia

诞生 大陆历748年
死亡 大陆历769年

出身克雷尔蒙菲兰至家的少女，但由于她被认为是至妃的野种所以从小就遭到迫害，因此她为了寻找自己的存在价值不停地磨练自己的武艺。虽然她的战功显赫，但害怕的弟弟该隐则心怀不安，派遣了一团强盗偷袭她将其杀害。据说她的弓箭技术是神赐之物，能射中100米开外的目标。

幽体具现化与物质指引

幽体具现化与物质指引是女武神的两种特殊能力，幽体具现化我们在前作中就已经看到过，战斗时蕾娜斯召唤战魂就是幽体具现化的结果。而在《VP2》里我们会了解到物质指引这个能力，即女武神可以通过接触一个物体读取残留在这个物体上的持有者的意识。这是女武神三姐妹中希尔梅丽娅专有的能力，使用这个能力她能够从战士的遗物上读取战士的意识，让其实体化为战魂。



阿莉莎从地上的项链上读取了过去的事情，这个物品是在她被放逐时留下的，从中可以了解到许多事情。

女武神与战魂

本作的故事一开始在阿莉莎(也就是希尔梅丽娅)的体内就沉睡许多战魂，而原本让这些战魂具现化对于希尔梅丽娅而言是件很简单的事情，但是由于她是不完全的转生，所以受其影响原本强力的战魂现在处于灵魂劣化的状态。因此，为了促使他们觉醒，希尔梅丽娅要找到他们生前的遗物，通过物质指引将他们的意识引到出来。

发现一根法杖，此时可以用物质指引将残留的意念读取出来。



大幅度进化的技能系统

丰富的技能是前作《VP》的特点之一，提升攻击力、提升体力、提升魔力等技能对培养角色的影响是巨大的，更不用说那些战斗技能了。本作中当然保留这一特色系统，并在其基础上进行了强化，让其变得更丰富、变化更多样。

我们都知道“如尼文字(Rune)”是北欧神话中奥丁创造的魔法文字，在《VP》里理查德是靠如尼文字的咒文来隐藏他的巨塔的。《VP2》中

的技能就是靠如尼文字来实现的，剑是“攻击如尼”、凯是“体之如尼”，所有的装备品都有各种形状的如尼文字为标记。如果要产生效果就必须将它们组合使其连携(Link)，在产生效果的状态下进入战斗，技能的习得率就会提升，当习得率达到100%时这个技能就会完全习得并可以设置了。基本上来说，越方便的技能发动就越难。

技能的习得率上升



习得率达到100%后就会容易提升。当与自己等级高的敌人战斗时习得率更容易提升。

在产生技能的状态下战斗技能的习得率就会上升。

如尼与连携

游戏中如尼分为绿、红、蓝、无色4种颜色，当同色的如尼相邻时就会让防具、饰品等装备连携，当装备连携后攻击力、防御力等数据就会得到提升。

让同色的如尼相邻，使它们产生连携!





阿德尼斯

Adonis

诞生 大陆历553年
死亡 大陆历581年

在战争中与多个国家和军队签订了契约，被称为最强战士的人物。在“卡米尔丘陵大战”中因其辉煌的战果被奉为“卡米尔17将”中的一员。大战结束后归属了罗塞塔王朝，率领太阳骑士黑光军名扬各国，但是在581年的拉森奇袭战中，被同样是卡米尔17将的“斩铁姬塞蕾斯”斩首而亡。



纱缙 Sha-han

诞生 大陆历627年 死亡 大陆历650年

纱缙出生在大陆西南穿过大海的一座无名小岛上，以制作机关人偶为生。她听到了大陆上关于“死灵术”的传闻，于是想将灵魂注入到自己所造的机关人偶中。就这样她渡海来到了大陆，经过了许多苦难，终于将死灵术与自己的机关技术相结合，把灵魂注入到了机关人偶中。原本她只是想将灵魂作为人偶的动力，但实际情况却与她所想的完全不一样……



米特拉

Mitra

诞生 大陆历112年
死亡 大陆历146年

曾经在位于南方的芙雷亚加尔德担任将军，凭借自己的智略他一次次击退了大陆各地的侵入者。但他的手下设计陷害他，让他担上了叛国的罪名，在受到严刑拷打后悲惨地死去。死后眼睛被挖去，耳朵也被割掉。



泽农

Kehnon

诞生 大陆历562年
死亡 大陆历586年

某一天泽农在罗塞塔王朝的宝库中得到了沉睡在那里的诸神之书——双眼之手抄本，在书强烈神气的影响下他成为了这本手抄本的傀儡。一瞬间，泽农拥有了强大的魔力，并得到了宫廷魔术师的地位。3年半之后公主菲蕾丝察觉到他的不妥，烧毁了双眼之手抄本，这才使泽农恢复了正常。但在5年后，泽农受到一群暴徒的袭击，惨死街头。

灵活掌握各种技能

技能如果只是习得的话是不会发生效果的，只有将习得的技能设置在角色身上才能发挥效果。每个技能都有自

スキルをセットします

スキル	アタックスキル	CP
1 マインドバースト	(はすす)	4
2 レジスタマシク	オーバーロード	2
3 オーバーロード	マイトブロー	2
4 なし	ブレイクアップ	3
5 なし	スピリットコントロール	2
6 なし	ヒートアップ	4
	ダブルエッジ	5

オーバーロード 魔法の威力が1.5倍に上昇する。ただし、味方にも魔法が命中するようになる。



己的CP值，而每个角色有自己的最大CP值，当技能的CP值和超过角色的最大CP值时技能无法装备。角色的最大CP值会随着级别的提升而增加，在此我们介绍一下具有代表性的5种技能。

必杀技能

所谓必杀技能就是对某一系的敌人有一击必杀效果的技能，类似于前作中那些对某系敌人有特效的武器。

スキルをセットします

スキル	クリティカルスキル	CP
1 ガッツ	(はすす)	5
2 インセクトスレイヤー	ドラゴンスレイヤー	2
3 ドラゴンスレイヤー	トゥルシーイング	2
4 なし	ビーストスレイヤー	4
5 なし	プラントスレイヤー	2
6 なし	マジックスレイヤー	4
	アンホーリススレイヤー	4

ドラゴンスレイヤー 竜系の敵に絶大な効果を持つ攻撃を繰り出す事ができる。

▲不处于战斗时可以随时切换技能，当出现适合的敌人后装备上就可以很好地发挥效果了。



▲如果装备了对不死系敌人巨大伤害的技能后在进入以不死系为主的迷宫后会非常便利。

游戏中的敌人有虫系、兽系、鸟系、恶魔系等，装备了这些技能后对对应系的敌人会非常有效。

攻击技能

攻击系的技能分为了几类，比如有让敌人气绝的，有容易破坏敌人防御的，还有增加破坏敌人部位后进入破坏模式几率的等，总的来说是重视攻击的技巧，如果与增加攻击力的技能一起装备的话那效果更为明显。



▲紫炎石出现率上升。得到紫炎石就会恢复AP，这样就可以形成连续攻击了。

防御技能



▲“GUTS”是一个重要的技能，本作中其效果为HP最大值在10%以上时，受到敌人的致死攻击后HP为1存活下来，实用性比前作低了很多。

防御时产生效果的技能，比如受到敌人攻击后一定概率恢复体力，不消耗AP使用道具等，如果组合得当的话在战斗中不受到伤害斗有可能，这对连战是非常有利的。

状态能力技能

直接提升角色自身能力的技能，比如提升魔力1.2倍、提升体力1.5倍，还有战斗中每打倒一个敌人伤害增加这些特殊技能。让角色的某个特长更加强化、弥补某项能力的不足是此种技能的优势，但相信极端培养还是非常有效。



▲HP2倍的技能会让角色的生存能力大大提升，这对那些时常处于前卫的盾牌型角色而言是必不可少的。

反击技能



▲回避敌人的攻击后角色的头上出现了剑型的标记，在这一瞬间按下该角色对应的按键就可以让该角色进行反击了。

角色在任何时候都能够发动的技能，当受到敌人伤害的瞬间按下角色对应的按键就可以发动，发动效果有防御等，用十字键与攻击键组合还能发出特定的攻击，这对于防守反击无疑是很有帮助的。

备注 机关人偶：“大陆西南”、“岛屿”，这些字眼让我们自然而然地就想到了前作中的倭国、海蓝等名字。机关是那里的机械文化中的种，机关士的目标都是为了制造能够拥有自我意识的人偶。

TOP 10

日本游戏周间销量排行榜

★ 2006年5月22日~2006年5月28日

★ 2006年5月15日~2006年5月21日

1位 **新超级马里奥兄弟** **NDS**
 NEW スーパーマリオブラザーズ
 ■Nintendo ■2006年5月25日发售 ■ACT ■4800日元 ■上周排位: -

 本周 **899518** 套
 新作追加的新道具使游戏的玩法更加多变; 数量众多的迷你游戏又各具特色, 通常会让你乐此不疲地反复挑战; 流程中的关卡设计也十分用心, 几乎没有重复, 首发接近90万的销量就充分的说明了这一点。
 累计: **899518**套

1位 **.hack //G.U.vol.1 再生** **PS2**
 .hack //G.U.vol.1 再生
 ■Bandai Namco Games ■2006年5月18日发售 ■RPG ■6800日元 ■上周排位: -

 本周 **90946** 套
 该系列游戏一直以来都是由人气动漫改编而来, 每次推出新作都能取得不俗的销售成绩。而制作厂商也很“有心”地将TV版和游戏之间的剧情进行了联系, 要想更完整地理解整个故事的情节, 玩家自然只能一个都不能放过。
 累计: **90946**套

2位 **更能锻炼大脑的成人DS训练** **NDS**
 东北大学未来科学技术共同研究センター川島隆太教授監修 もつと脳を鍛える大人のDSトレーニング
 ■Nintendo ■2005年12月29日发售 ■ETC ■2800日元 ■上周排位: 2
 本周 **86451**套
 累计: **2367428**套

2位 **更能锻炼大脑的成人DS训练** **NDS**
 东北大学未来科学技术共同研究センター川島隆太教授監修 もつと脳を鍛える大人のDSトレーニング
 ■Nintendo ■2005年12月29日发售 ■ETC ■2800日元 ■上周排位: 3
 本周 **61679**套
 累计: **2280977**套

3位 **锻炼大脑的成人DS训练** **NDS**
 东北大学未来科学技术共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング
 ■Nintendo ■2005年5月19日发售 ■ETC ■2800日元 ■上周排位: 4
 本周 **62616**套
 累计: **2282756**套

3位 **俄罗斯方块 DS** **PS2**
 テトリスDS
 ■Nintendo ■2006年4月27日发售 ■PUZ ■3800日元 ■上周排位: 2
 本周 **50937**套
 累计: **498857**套

4	DQ & FF in 富豪街Potable ドラゴンクエストとファイナルファンタジーのいっしょにストリートゴータブル	■Square Enix ■2006年5月25日发售 ■ETC ■4800日元 ■上周排位: -	◆本周 48342套 ◆累计 48342套	PSP
5	俄罗斯方块 DS テトリスDS	■Nintendo ■2006年4月27日发售 ■PUZ ■3800日元 ■上周排位: 3	◆本周 46809套 ◆累计 545666套	NDS
6	君吻 キミキス	■Enterbrain ■2006年5月25日发售 ■AVG ■6800日元 ■上周排位: -	◆本周 42127套 ◆累计 545666套	PS2
7	世界足球 胜利十一人 10 ワールドサッカー ウイニングイレブン 10	■Konami ■2006年4月27日发售 ■SPG ■6980日元 ■上周排位: 5	◆本周 38419套 ◆累计 694926套	PS2
8	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	■Nintendo ■2006年1月26日发售 ■ETC ■3800日元 ■上周排位: 8	◆本周 37222套 ◆累计 1092496套	NDS
9	来吧! 动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo ■2005年11月23日发售 ■ETC ■4800日元 ■上周排位: 6	◆本周 36610套 ◆累计 2746156套	NDS
10	实况棒球 大联盟 実況パワフル メジャーリーグ	■Konami ■2006年5月11日发售 ■SPG ■6980日元 ■上周排位: 7	◆本周 32742套 ◆累计 155556套	PS2

4	锻炼大脑的成人DS训练 东北大学未来科学技术共同研究センター川島隆太教授監修 もつと脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo ■2005年5月19日发售 ■ETC ■2800日元 ■上周排位: 5	◆本周 45196套 ◆累计 2220140套	NDS
5	世界足球 胜利十一人 10 ワールドサッカー ウイニングイレブン 10	■Konami ■2006年4月27日发售 ■SPG ■6980日元 ■上周排位: 4	◆本周 44530套 ◆累计 656507套	PS2
6	来吧! 动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo ■2005年11月23日发售 ■ETC ■4800日元 ■上周排位: 6	◆本周 33470套 ◆累计 2709546套	NDS
7	实况棒球 大联盟 実況パワフル メジャーリーグ	■Konami ■2006年5月11日发售 ■SPG ■6980日元 ■上周排位: 1	◆本周 33278套 ◆累计 122814套	PS2
8	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	■Nintendo ■2006年1月26日发售 ■ETC ■3800日元 ■上周排位: 7	◆本周 29250套 ◆累计 1055274套	NDS
9	口袋妖怪突击队 ポケモンレンジャー	■Nintendo ■2006年3月23日发售 ■A・RPG ■4800日元 ■上周排位: 8	◆本周 17935套 ◆累计 531841套	NDS
10	马里奥赛车 DS マリオカート DS	■Nintendo ■2005年12月8日发售 ■RAC ■4800日元 ■上周排位: -	◆本周 16119套 ◆累计 约121万套	NDS

本周榜中最让人关注的则是《超级马里奥兄弟》和《DQ & FF in 富豪街Potable》这两款充满“明星味”的作品。前作仍然延续“《马里奥》系列”充满创意的作品风格, 凭借NDS双屏显示进行的迷你游戏更是游戏的一大亮点之一; 后作则主要集结了“《FF》系列”和“《DQ》系列”中大家耳熟能详的角色, 使原本比较单调的“大富翁式”游戏搭载了新的元素, 如何利用每个角色的特殊能力将对手击败, 除了更周密的计划, 运气也是不可忽略的成分。游戏中同样将一些经典的场景再现, 配合不同场景对应角色的对话也会改变, 非常有趣。

《.hack //G.U.vol.1 再生》抢在新作较多的下周前发售, 的确占据了很大的优势, 和NDS游戏普遍高销量的情况相比, 本作凭借系列极高的人气, 在发售第一周就上升到了第一的位置, 不过这种“FANS向”的作品通常都缺乏持续的竞争力, 相信下周就很难再在榜中看到它的身影了。还值得一提的是, 作为“脑白金”系列的开山之作《锻炼大脑的成人DS训练》, 截止5月19日就发行满一周年了, 除了目前累计的傲人销量, 其对于带动NDS系列主机的销量也起到了巨大的推动作用, 相信会成为任天堂“引以为傲”的游戏软件吧!

日本主机销量榜 2006

名次	机种	总销量	5月8日~5月14日	5月1日~7日
1	NDSL	1 920 493台	285 025台	169 182台
2	NDS	1 257 559台	4 126台	16 867台
3	PSP	971 313台	27 227台	24 457台
4	PS2	730 862台	19 798台	20 633台
5	GBA SP	162 368台	6 652台	6 174台
6	GBM	107 469台	2 013台	2 245台
7	NGC	63 155台	1 116台	1 051台
8	X360	62 443台	1 242台	1 403台
9	Xbox	1 631台	8台	20台

上榜作品图展



※统计开始日期为 2006年1月1日

TOP20

GAMES >>>

★统计日期至
2006年6月11日

中国期待游戏榜

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日	机种
1	生化危机 5	■ Capcom ACT 预定2006年内发售	PS3
2	鬼泣 4	■ Capcom ACT 预定2006年秋发售	PS3
3	圣剑传说 4	■ Square Enix A·RPG 预定2006年内发售	PS2
4	蓝龙	■ Microsoft RPG 预定2006年内发售	X360
5	战神 2: 圣剑神罚	■ SCEA ACT 预定2007年初发售	PS2
6	塞尔达传说 含光公主	■ Nintendo A·RPG 预定2006年第四季度	Wii
7	潜龙谍影 4 爱国者之枪	■ Konami ACT 预定2007年发售	PS3
8	神之手	■ Capcom ACT 预定2006年内发售	PS2
9	战国 BASARA 2	■ Capcom ACT 预定2006年7月27日	PS2
10	伊莉丝的工作室: 伟大的幻想	■ Gust RPG 预定2006年6月29日	PS2
11	风雨传说	■ Namco Bandai Games RPG 预定2006年内发售	NDS
12	失落的奥得赛	■ Microsoft RPG 预定2007年发售	X360
13	源氏 2	■ SCE ACT 发售日未定	PS2
14	天剑	■ SCEE ACT 发售日未定	PS3
15	女神异闻录 PERSONA3	■ Atlus RPG 预定2006年7月13日	PS2
16	梦幻之星 宇宙	■ SEGA RPG 发售日未定	PS2
17	铁拳 暗之复苏	■ Namco Bandai Games FTG 预定2006年夏发售	PSP
18	塞尔达传说 幻影沙漏	■ Nintendo A·RPG 预定2006年内发售	NDS
19	超级马里奥 银河 (暂名)	■ Nintendo ACT 发售日未定	Wii
20	光环 3	■ Microsoft FPS 预定2007年发售	X360

TOP10

GAMES >>>

欧美游戏排行榜

《王国之心 II》和《黑煞》这两款游戏自发售以来就已经在榜单的中停留相当长的时间了，两个作品在欧美游戏市场中的非凡人气由此可见一斑。排行的微小变化相信和正值世界杯举行期间有很大关系，大家多半都会将更多热情投入到真实的比赛中去吧。

美国租赁榜 ★统计日期至2006年5月22日~5月28日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	王国之心 II Kingdom Hearts II	■ Square Enix ■ 2006年3月28日 RPG	PS2
2	教父 The Godfather	■ EA ■ 2006年3月21日 ACT	PS2
3	古墓丽影: 传奇 Tomb Raider: Legend	■ Eidos ■ 2006年4月7日 ACT	PS2
4	黑煞 Black	■ EA ■ 2006年2月24日 FPS	PS2
5	拳击之夜 Round 3 Fight Night Round 3	■ EA ■ 2006年3月10日 SPG	PS2
6	极品飞车 头号通缉 Need For Speed Most Wanted	■ EA ■ 2005年11月25日 RAC	PS2
7	NBA 球员: 奇才 NBA Ballers: Phenom	■ Midway ■ 2006年4月5日 SPG	PS2
8	教父 The Godfather	■ EA ■ 2006年3月21日 ACT	XBOX
9	黑煞 Black	■ EA ■ 2006年2月24日 FPS	XBOX
10	MLB '06: The Show MLB '06: The Show	■ SCEA ■ 2006年2月28日 SPG	PS2

英国销量榜 ★统计日期至2006年5月21日~5月27日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	杀手: 血钱 Hitman: Blood Money	■ Eidos ■ 2006年5月26日 AVG	X360
2	2006 FIFA 世界杯 2006 FIFA World Cup	■ EA ■ 2006年4月28日 SPG	PS2
3	职业进化足球 Pro Evolution Soccer 5	■ Konami ■ 2005年10月21日 SPG	PS2
4	乒乓 Rockstar Games presents Table Tennis	■ Rockstar Games ■ 2006年5月26日 SPG	X360
5	古墓丽影: 传奇 Tomb Raider: Legend	■ Eidos ■ 2006年4月7日 ACT	X360
6	X 战警 3 X-Men: The Official Game	■ Activision ■ 2006年5月19日 A·AVG	PS2
7	来吧! 动物之森 Animal Crossing: Wild World	■ Nintendo ■ 2006年3月31日 ETC	NDS
8	达·芬奇密码 The Da Vinci Code	■ 2K Games ■ 2006年5月19日 A·AVG	PS2
9	冠军经理 2006 Championship Manager 2006	■ Eidos ■ 2006年3月31日 SPG	PC
10	模拟人生 2: 家庭乐事 The Sims 2: Family Fun Stuff	■ EA ■ 2004年9月17日 ETC	PC

TOP10

GAMES >>>

★统计日期至
2006年6月11日

最期待中文化游戏

本期	游戏名	厂商名·类型	机种
1	最终幻想 X	■ Square Enix RPG	PS2
2	潜龙谍影 3 食蛇者	■ Konami A·AVG	PS2
3	星之海洋 3 直到时间的尽头	■ Square Enix RPG	PS2
4	勇者斗恶龙 VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	■ Square Enix RPG	PS2
5	潜龙谍影 2 自由之子	■ Konami A·AVG	PS2
6	生化危机 4	■ Capcom ACT	NGC
7	最终幻想 XII	■ Square Enix RPG	PS2
8	仙乐传说	■ Namco Bandai Games RPG	NGC
9	零 红蝶	■ Tecmo A·AVG	PS2
10	大神	■ Capcom ACT	PS2

排行榜得奖者名单

统计日期: 2006年4月1日~2006年4月15日

获得上期“短信排行榜”高乐高大奖的读者手机号
码是1333213****和1379743****。期待你的参与!

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

1384030****	1394434****
1373293****	1358178****
1392041****	1377117****
1348608****	1386600****
1347103****	1317263****
1366110****	1376905****
1300970****	1388806****
1375172****	1375208****
1382643****	1362378****
1359729****	1365045****

● 邮政信件: 兰州市耿家巷邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编: 730000
● Email 投递: wu@ug.com.cn
● 短信快捷: 中国移动用户参加“中国期待游戏榜”请发送“CIP+1-8个游戏名称”到 8002605 (联通用户发送到 9002605), 而参加“最期待中文化游戏”的读者请发送“CC+1-8个游戏名称”到 8002605 (联通用户发送到 9002605)。

黄金眼



栏目主持: Ace 飞行员

黄金珍藏 × 0

热血推荐 × 1

最近的确是游戏的淡季,不过随着暑期的到来这个局面即将被打破。进入6月末之后,我们的女神就要到来,相信她会感动一大批从PS时代就极度支持她的腐竹们。7月6日的《异度传说 三章》也是一部值得期待的作品。本期黄金眼中的《杀手:血钱》整体素质还是不错的,值得一玩。特别是当你看到主角在人山人海的舞厅中穿梭的情景时,的确有眼前一亮的感觉。可惜主角和NPC人海之间的互动太少。育碧称:在《刺客信条》中,主角与人群之间将会有大量的互动,如同CG宣传片中表现的那样。真的如此吗?

最近发售游戏的多视角评价

杀手:血钱



X360
XBOX
PS2

画面
音效
系统

总分 **24**

暗杀自由度 ★★★★★☆☆

多边形

虽然该系列在TVgame界的人气一般,却十分值得一玩。以秘密行动与暗杀为主题的游戏有不少,但该系列强调伪装的游戏系统却独树一帜。游戏关卡十分复杂且富有挑战性。最奇妙的是,在第一次游戏的时候可能要经过数个小时的思考与尝试才能过关,而在找对切入点后,过关只是数分钟的事情。

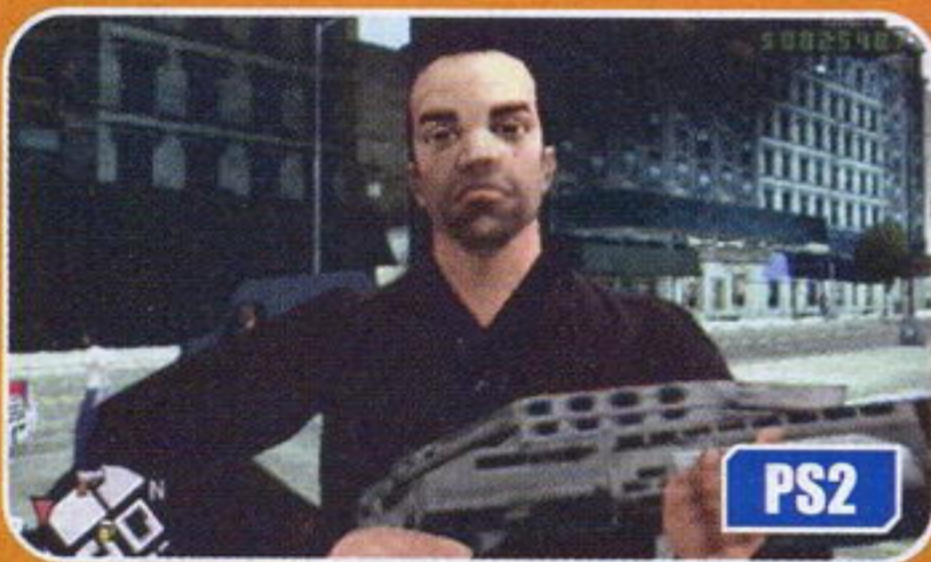
Ace 飞行员

游戏拥有很高的自由度。虽然我们仍然被限制在各个关卡之中,但接近目标、暗杀目标的手法却千变万化。游戏的画面与音乐制作得十分有水准,充满异国情调的场景同样出人意料。人山人海的街道,嘈杂的舞厅这些拥有海量NPC的场景更让人过目不忘。可惜游戏的操作仍有待改善。

星夜

这是一款十分用心制作的游戏,任务数量非常丰富,从新奥尔良的四月斋前庆典到拉斯维加斯的赌场,美国各地文化尽收眼底。很多任务都可以通过多种方式完成,喜欢潜入和战斗的玩家都可以找到自己的乐趣。可惜本作的操作较为生硬,敌人的动作也显得很真实,尤其是在战斗时。

横行霸道:自由城故事



PS2

画面
音效
系统

总分 **21**

自由度 ★★★★★☆☆

猫太

面对由PSP“完美”移植到PS2的本作,不禁让人怀疑Rockstar的诚意。游戏画面理所当然地比PSP版好,但游戏内容却出乎意料地“原汁原味”。比起PS2上其他的《GTA》游戏,本作略显“缩水”。虽然如此,《GTA》的魅力依然健在,游戏也十分耐玩,也值得没有PSP的玩家一试。

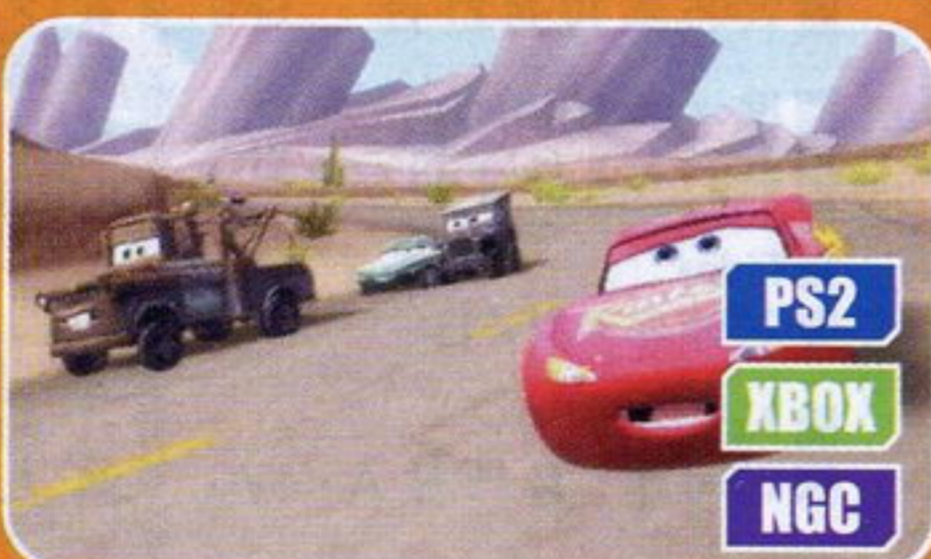
Ace 飞行员

如果你是该系列的FANS,却没有PSP,这是你“补仓”的最好机会。本作讲述的是《GTA3》以前的故事,可以看作是一部外传。许多让人怀念的人物会一一出现,连地图也与3代相差无几。虽然游戏没有了便携的优势,游戏内容也略逊于PS2上其他的《GTA》作品,但对于GTA迷来说完全不成问题。

多边形

PSP的游戏居然富裕到可以向PS2逆移植的地步了?游戏和PSP版本没有任何改变,不仔细看还以为连画面都一模一样(笑)。它看起来和以前的作品似乎一样,玩起来也没有什么不同,但是却给人不够“火爆”的感觉。如果非要说比PSP版有什么进步,那么大概是读盘速度要快一些罢了。

汽车总动员



PS2
XBOX
NGC

画面
音效
系统

总分 **19**

动画表现 ★★★★★☆☆

猫太

电影中的全部角色几乎都出现在了游戏中,实在令人惊喜。过场动画中汽车角色的表情、动作制作得相当认真,很好的保留了电影中的韵味。游戏以穿插大量剧情的方式让主角展开一场场比赛,寓教于乐。本作整体难度偏低,游戏过程中缺乏必要的变化,可见厂商把它当成低年龄赛车游戏来制作。

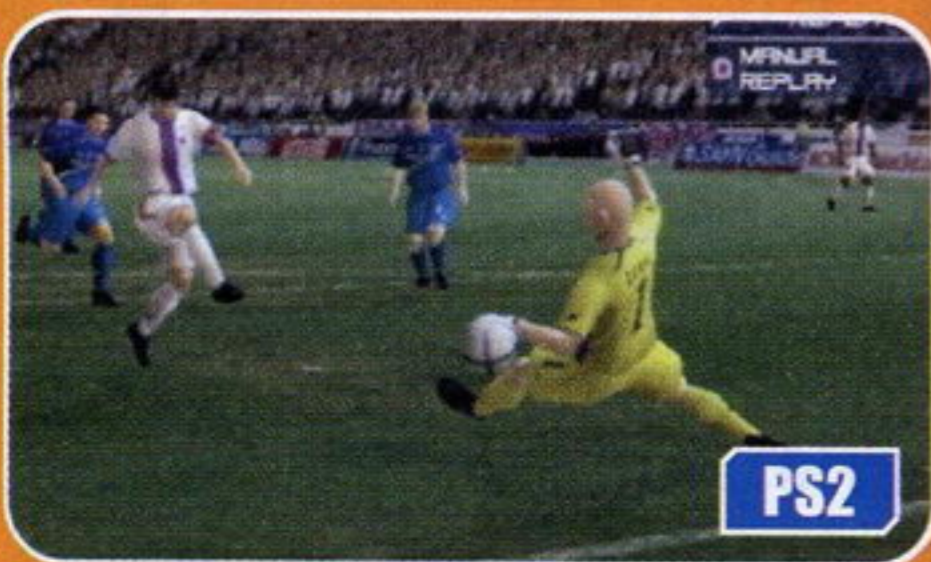
星夜

电影讲述的是一个自我认识,自我成长的大主题,我们可以看成是卡通汽车版的《霍元甲》。然而到了游戏版却变成了剧情派赛车游戏,放弃了细腻的剧情刻画,很多时间只能从屁股后头看这些可爱的车辆,种种做法都将电影的精髓抛弃。生硬的改编令人没有玩下去的动力。

多边形

为了配合电影档期而赶制的这些游戏总有一些共同的毛病:莫名其妙的BUG、没有细心调整过的难度设定、以及缺乏足够可重复性的游戏性。本作也依然没有摆脱这个套路,不过也许是托电影的福,至少游戏看起来给人电影般的感觉很舒服,看完电影再玩游戏,这就足够了。

世界足球 高潮



PS2

画面
音效
系统

总分 **17**

支离破碎 ★☆☆☆☆☆☆

阿迪

这款作品让我不由得想起了个人英雄主义和“11人”的整体概念。这本来是真实足球中最为核心的性质之一,可惜换到足球游戏中就完全变了味。对于局部1对1的处理欠佳,导致了整个球队的整体被切得支离破碎。游戏丧失了它的节奏与快感,那么它将一无所有了。

多边形

本作虽然提出了“加强1对1对抗程度”的概念,却没有能很好地在游戏中加以实现,反而正是这个所谓“单挑”把整个游戏搞得七零八碎,比赛的爽快感全无。游戏的育成部分也是糟糕透顶,无聊乏味的过程令人昏昏欲睡,“幸好”这个环节没有让我们玩太长。世界杯年就可以这么糟蹋足球游戏么?

卡伦

以1对1作为卖点虽然是个看似不错的理念,但也是一种新瓶装旧酒炒冷饭的行为,只为了赶上世界杯的浪潮多赚一点。游戏中最令人难以接受的是其职业生涯模式只能玩6个赛季。不过,以职业生涯模式中那种单调重复的枯燥训练和比赛过程来看,只能玩6年其实还是我们的一种福音。

黄金眼 REVIEW

已发售游戏的深度回顾

黄金眼
评分
29

黄金珍藏



大神

创意满点 经典之作

文 小白龙

◆游戏时间：100个小时以上

PS2 / DVD-ROM / Capcom / 2006年4月20日 / 169KB / 1人 / 无对应周边 / 日版 / 6800日元



在笔者的眼中,《大神》绝对是一款不折不扣的神作,甚至可以说是到目前为止最让笔者感动的PS2游戏。当然,PS2上出色的游戏数不胜数,当中也不乏经典之作。但当经典变成一种习惯,游戏能带给玩家的冲击与感动就会越来越少。即便是有更出色的系统、更优秀的画面、更优秀的操作感,对于一部分玩家来说仍然是与以往的游戏无异,没有一玩的冲动。创新、新鲜感正是我们这些骨灰级玩家所需要的,《大神》给我们带来了这种久违了的冲动。在次世代即将全面降临之际,能在PS2上玩到如此出色的一款游戏,我们又夫复何求呢?

创意 120 分之作

看着现在近乎完美的《大神》,很难想象本作在开发初期是一款平淡无奇的作品,游戏画面与其他3D动作游戏并没有多大区别。若《大神》果真如此,即便它拥有出色且独特的游戏系统,也决不会在玩家的心目中留下如此深刻的印象。创意就是一切,水墨画风格的游戏画面可谓是史无前例,风格如此独特的游戏画面让人过目不忘,这种新鲜且带有很强视觉冲

击力的画面为早已“麻木不仁”的骨灰级玩家注入新的动力,让我们蠢蠢欲动。新颖的画笔系统同样别具匠心,由画笔系统本身到与画笔系统相关的谜题都让人感到十分新鲜、百玩不厌。画笔贯穿于整个游戏当中,在游戏中我们能随时挥动画笔,使用笔神的能力。战斗、解谜、支线任务、隐藏物品,这一切都离不开画笔。用画笔在画纸上作画本是常识,在游戏中却变得十分奇妙。水墨画风格的游戏画面与极具特色的画笔系统相得益彰,配合得天衣无缝,更添《大神》的韵味。

随处可见的和风文化

除了无与伦比的创意外,渗透在游戏各个角落的和风文化也是本作的一大特色。《大神》的故事情节是根据日本神话故事改编的,绝大部分游戏人物都有迹可寻。虽然游戏是以“拯救世界,让大地恢复生机”这一主题展开,但在叙述神话故事的时候,本作并非严肃刻板,而是运用了一种轻松幽默的风格。游戏人物的动态生动传神,部分人物的动作更是滑稽搞笑。像“翻版红侠乔依”道场师父、满口英

语的源义经这样的恶搞人物比比皆是。以这种方式把日本传统文化的一角呈现在玩家面前无疑是十分成功的。游戏的音乐不仅优美动人,而且古色古香、日本味十足。和风音乐与水墨画风格的画面、日本神话故事完美地结合在一起,游戏为我们带来了世外桃源般的山水画仙境,游戏的每个角落都是一幅动人的山水画,都足以让人驻足观赏。然而三种元素是不可或缺的,无论少了哪一种都让人觉得不完美,而兼备了这些元素的《大神》,无论从视觉、听觉还是思想上都给我们展现了日本文化的独特魅力。

全新的游戏乐趣

虽然说《大神》在画面、音效等方面无懈可击,但游戏最重要的还是游戏性。《大神》出色的战斗系统以及良好的操作感比起许多纯正的ACT游戏有过之而无不及。游戏采用RPG游戏常用的地雷式遇敌方式,战斗画面极其华丽,三种主武器的各具特色,在作为副武器使用的时候还有不同效果。然而《大神》战斗强调的不是作战的技巧,而是如何动脑筋活用画笔的作用,由杂兵战到BOSS战都离不开画笔。这样的设定让《大神》的战斗有别传统的ACT给人耳目一新的感觉。解谜是另一个与画笔紧密相连的要素,《大神》里的谜题虽然十分简单,却富有新意。我们要做的不是传统的推箱子、拉机关,而是发挥想象力挥

动画笔作画。单单是画笔的基本能力就多达十三种,与这些能力相对的谜题更是五花八门,所以在解谜过程中绝对不会感到乏味。此外,游戏的长度没有因为游戏的高素质而缩水,游戏主流程十分长,支线剧情也多不胜数,而且大部分的支线剧情都很有意思,不是诙谐幽默,就是发人深省。

几点不足

在第一次接触《大神》时,听到游戏的人物的“配音”,实在是吓了一跳,刚开始我还以为是游戏光盘的问题,后来又把音频线翻来覆去。最后才发现这是《大神》如假包换的配音。如此大作,竟然拥有火星语一般的配音实在是让人费解,但其后看见辉夜姬坐火箭上太空,天照与源义经双双搭上宇宙船,这个谜才被解开。其实火星配音对这款游戏影响不大,只是游戏中时常会出现大段的剧情叙述,而这时出现在屏幕上的却是静态的画面,加上火星配音并且一说便是五、六分钟,在一周目游戏中还不能选择跳过这些部分。这影响了游戏的流畅性,对一些不太重视剧情的玩家来说是一个不怎么体贴的设定。另一方面,分布在各个场景中的100颗宝珠是本作最主要的收集要素,要取得这些宝珠通常都要经历一波三折。虽说收集宝珠与完成相关的支线剧情是游戏的乐趣之一,但“在二周目游戏中取得最强神饰”这个奖励却让部分玩家收集宝珠的兴致大减,试问最强神饰对已经完美通关的玩家有何意义呢?



活梅杂志 & 3DM-SM

数据解密 2005



文 猫太

日本家用游戏软件销量 TOP 100

一年一度的“销量大盘点”来了！

不要奇怪这个“盘点”为何出现在如此炎热的夏季，因为对于多数游戏厂商的财政结算而言，一个销售财年即指从当年春季至次年春季这段时间，所以大家一定要和“年度”这个概念区分开来。

在2005财年的游戏业界中，充满了诸如“次世代主机X360正式发售”、“NDS在日本空前畅销到成为

社会现象”等引发各界讨论的事件。截至今年6月，日本各大游戏厂商的财务报表已纷纷出笼，而相关游戏软件的销售数量也已在日前统计完毕(统计日期为2005年3月28日至2006年4月2日)，故此，我们特地制作了个“排行榜特大号”，将2005财年内日本家用游戏软件销量前100名尽收囊中，望各位引以鉴之。

让我们先来看看2004财年前10名的游戏吧！

平台	游戏名称	厂商/发售日	类型	销量
1 PS2	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix/2004.11.27	RPG	3 482 239套
2 GBA	口袋妖怪 绿宝石	Nintendo/2004.9.16	RPG	1 486 241套
3 PS2	世界足球 胜利足球十一人8	Konami/2004.8.5	SPG	1 058 368套
4 PS2	GT赛车4	SCE/2004.12.28	RAC	1 026 404套
5 PS2	实战柏青嫂必胜法!北斗之拳	Sammy/2004.5.27	ETC	962 411套
6 PS2	真·三国无双4	Koei/2005.2.24	ACT	829 116套
7 PS2	潜龙谍影3 食蛇者	Konami/2004.12.16	ACT	800 766套
8 NDS	瓦里奥制造 摸摸乐	Nintendo/2004.12.2	ETC	697 058套
9 NDS	超级马里奥64DS	Nintendo/2004.12.2	ACT	675 563套
10 GBA	口袋妖怪 火红/叶绿	Nintendo/2004.1.29	RPG	652 714套

《DQVIII》当之无愧地获得了冠军的位置，再度证明了其“国民RPG”的天王级地位果然不容置疑，而“《FF》系列”的缺席也是事出有因，在当年SE推出的《FFXI》是一款只对应网络在线的MMORPG，由于系统的革新和操作方式的变更，使得某些玩家只将其作为一款系列的外传作品来看待，没有获得预期的高销量似乎也在情理之中；任天堂的两大王牌“马里奥”和“口袋妖

怪”仍然为任天堂的掌机市场做出了巨大的贡献，占据了十个排名中的四个位置。《真·三国无双4》也在FANS的支持下占有一席之地，看来经过前几作所累计的人气仍然历久不衰；Konami作为体育类游戏的王牌厂商，旗下的“《WE》系列”和“《MGS》系列”都拥有固定的支持者，所以在销量方面都有不俗的成绩。

注：由于Namco与Bandai公司已于2005年9月27日宣布合并，所以下排名中与两个公司相关的作品都统一使用Namco Bandai Games作为发行厂商。

第100 ▶▶▶ 81名

平台	游戏名称	厂商/发售日	类型	销量
100 PS2	幽游白书Forever	Banpresto/2005.5.19	FTG	120 939套
99 PSP	TALKMAN	SCE/2005.11.17	ETC	121 530套
98 PS2	柏青嫂完全攻略 鬼滨暴走愚连队~激斗篇~	Success/2005.6.30	ETC	124 958套
97 PS2	源氏	SCE/2005.6.30	ACT	126 232套
96 PS2	圣斗士星矢 圣域十二宫篇	Namco Bandai Games/2005.4.7	ACT	127 509套
95 PS2	职业棒球2005	Namco Bandai Games/2005.4.21	SPG	128 221套
94 PS2	世界足球 胜利十一人9(廉价版)	Konami/2006.1.26	SPG	128 387套
93 PS2	J联盟 实况足球9 亚洲冠军杯	Konami/2005.11.17	SPG	129 869套
92 PS2	潜龙谍影3 生存	Konami/2005.12.22	ACT	131 479套
91 PS2	NAMCO×CAPCOM 梦幻大决战	Namco Bandai Games/2005.5.26	FTG	131 615套
90 NDS	火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸	Tomy/2005.7.24	RPG	131 748套
89 PS2	灵魂能力III	Namco Bandai Games/2005.11.23	FTG	134 868套
88 GBA	马里奥网球 Advance	Nintendo/2005.9.13	SPG	135 110套
87 PS2	魔界战记2	日本Software/2006.2.23	SLG	137 029套
86 PS2	必生柏青嫂攻略系列Vol.1 CR新世纪福音战士	D3/2005.6.30	ETC	137 911套
85 PS2	天外魔境III NAMIDA	Hudson/2005.4.14	RPG	144 415套
84 PS2	樱大战V 再见吾爱	SEGA/2005.7.7	AVG	145 647套
83 PS2	皇牌空战 零 贝尔肯战役	Namco Bandai Games/2006.3.23	STG	147 286套
82 PS2	创造职业球会:欧洲冠军杯	SEGA/2006.3.29	SPG	153 906套
81 NGC	超级马里奥足球	Nintendo/2006.1.19	SPG	155 251套

UGC点评 存在多个游戏续作和竞技类作品

从以上的数据可以看出,体育类游戏总共占据了其中的7个位置,并以足球为主,而其中的《超级马里奥足球》则是“《马里奥》系列”第一款足球游戏,将极具人气的角色和最流行的足球完美结合可以算是本作最大

的亮点。99位的《TALKMAN》是一款对应中、英、日、韩四国语言的学习软件,在提倡“寓教于乐”的今天,该作品能获得如此的成绩已经非常令人满意了。



第97名

在街机上就具有很高人气的对战游戏,精美的游戏画面和各具特色的人物设计是其最吸引人的地方。除了原本的“故事模式”,让玩家乐此不疲的“剑匠模式”仍然存在,是一款耐玩性很高的经典作品。

游戏的画面拥有一种独特的和风美,战斗的“神威”系统十分独特,合理利用会出现充满魄力的特写镜头。游戏的难度适中,即使是非动作派玩家也可以轻松上手,是一款利用画面效果为主要卖点的游戏。



第89名

由于主人公更换,游戏的剧情也发生了巨大的变化,强化后的LIPS系统和战斗系统为本作增色不少。但和出色的音乐比起来,游戏的配音则显得有点格格不入,再加上原创角色没得达到众多FANS的要求,所以使其和预计销量形成了极大的反差。



第84名

樱大战V 再见吾爱

UGC点评 久违的续作登场,但却销量平平

由经典动漫改编而来的游戏和经典系列的续作都存在固定的支持者,销售的情况也相对稳定,所以通常都会是排行榜中的常客。“《口袋妖怪》”系列仍然是任天堂在掌机方面的强力武器,67位的《超级碧奇

公主》则是一款颠覆以往传统的动作游戏,玩家操纵碧奇拯救马里奥兄弟的设定非常搞笑。《汪达与巨像》则是一款全新概念的动作游戏,能在榜中占有一席之地和其在玩家中的高评价自然是分不开的。

游戏在很大程度上模仿了“《真·三国无双》系列”的游戏方式,由于跳脱了历史的束缚,加入了很多恶搞的元素,让大部分玩家眼前一亮。游戏总共可以选择16名角色,并且每人都有4~6种必杀技,使画面的华丽程度和战斗的爽快感大增。



第75名

战国BASARA

“真实度极高的场景描绘,极具魄力的战斗场面”,是玩家给予这款游戏最多的评语。在充满大量续作以及改编作品的游戏市场,这款原创的作品无意为动作类游戏玩家带来了新的游戏体验,游戏所讲述的凄美的爱情故事也让很多玩家印象深刻。



汪达与巨像

第64名

游戏凭借优秀的剧情和不时穿插的高质量过场CG,使玩家游戏的过程犹如在品味一部经典的电影。本作也在空中战部分进行了强化,自己的坐骑所发动的必杀技魄力十足,在更强调高连击的本作中,完成后获得的额外奖励十分诱人。



第61名

龙背上的骑兵2

第80 ▶▶▶ 61名

平台	游戏名称	厂商/发售日	类型	销量
80 PS2	召唤之夜外传 黎明之翼	Banpresto/2005.8.4	A·RPG	155 635套
79 NGC	火焰之纹章 苍炎之轨迹	Nintendo/2005.4.20	S·RPG	156 413套
78 PS2	王国之心 最终混合版	Square Enix/2005.9.8	A·RPG	161 822套
77 NDS	甲虫王者 冠军之路DS	SEGA/2005.12.8	ETC	165 646套
76 GBA	口袋妖怪 火红/叶绿	Nintendo/2004.1.29	RPG	167 471套
75 PS2	战国BASARA	Capcom/2005.7.21	ACT	167 529套
74 PS2	职棒魂2	Konami/2005.4.7	SPG	175 660套
73 PS2	幻想水浒传V	Konami/2006.2.23	RPG	176 785套
72 PS2	泪之指轮传说 贝里克物语	Enterbrain/2005.5.26	S·RPG	177 202套
71 PS2	高达 真冒险谭 失落的G之传说	Namco Bandai Games/2005.6.30	S·RPG	180 386套
70 GBA	超级机器人大战J	Banpresto/2005.9.15	S·RPG	181 534套
69 PS2	机动战士高达 SEED DESTINY C.E.世纪	Namco Bandai Games/2005.8.25	S·RPG	181 670套
68 PS2	Simple2000系列Vol.81 THE地球防卫军2	D3/2005.7.28	ETC	182 398套
67 NDS	超级碧奇公主	Nintendo/2005.10.20	ACT	191 167套
66 PS2	火影忍者 漩涡忍传	Namco Bandai Games/2005.8.18	ACT	191 565套
65 NDS	圣剑传说DS 玛娜之子	Square Enix/2006.3.2	A·RPG	195 147套
64 PS2	汪达与巨像	SCE/2005.10.27	ACT	200 834套
63 PS2	前线任务5 战争的伤痕	Square Enix/2005.12.29	S·RPG	202 520套
62 PS2	世界足球 胜利十一人8进化版	Konami/2005.3.24	SPG	203 265套
61 PS2	龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑	Square Enix/2005.6.16	A·RPG	203 336套

第60名

平台	游戏名称	厂商/发售日	类型	销量
60 GBA	最终幻想IV Advance	Square Enix/2005.12.15	RPG	210 885套
59 PS2	捉猴啦3	SCE/2005.7.14	ACT	212 721套
58 NDS	超级马里奥64DS	Nintendo/2004.12.2	ACT	213 771套
57 NDS	火影忍者 最强忍者大集合DS	Tomy/2005.4.1	FTG	220 928套
56 PS2	机动战士高达 宇宙世纪合集	Namco Bandai Games/2006.3.2	S·RPG	228 846套
55 NGC	超级马里奥奇迹棒球	Nintendo/2005.7.21	SPG	229 725套
54 PS2	瑞奇与叮当4	SCE/2005.11.23	ACT	232 887套
53 NDS	触摸卡比!	Nintendo/2005.3.24	ACT	233 722套
52 PS2	格兰蒂亚III	Square Enix/2005.8.4	RPG	236 116套
51 GBA	口袋妖怪 绿宝石	Nintendo/2004.9.16	RPG	236 898套
50 NDS	瓦里奥制造 摸摸乐	Nintendo/2004.12.2	ETC	238 555套
49 PSP	世界足球 胜利十一人9 无所不在	Konami/2005.9.15	SPG	240 067套
48 PS2	桃太郎电铁15 五大穷神登场之卷	Hudson/2005.12.8	TAB	246 510套
47 NDS	龙珠Z 舞空烈战	Namco Bandai Games/2005.12.1	FTG	248 674套
46 PS2	大都科研公式柏青嫂模拟战 押忍!番长	大都科研/2005.11.2	ETC	251 588套
45 NGC	口袋妖怪XD 暗之旋风 暗黑露琪亚	Nintendo/2005.8.4	RPG	258 471套
44 NDS	口袋妖怪突击队	Nintendo/2006.3.23	RPG	273 777套
43 NDS	史莱姆总动员2 大战车与尾巴团	Square Enix/2005.12.1	A·AVG	276 080套
42 PSP	川岛隆太教授监修 脑力训练机P	SEGA/2005.10.20	ETC	278 655套
41 NDS	口袋妖怪方块	Nintendo/2005.10.20	PUZ	282 983套

UCC点评 爽快的动作游戏与大作级RPG交相辉映

越来越多的动作游戏进入游戏榜单，似乎预示着玩家目前对于游戏的态度，已经从最开始RPG的单人模式向ACT的多人互动模式慢慢转移。游戏厂商也开始逐渐在RPG游戏中注入更多的动作元素，让原本只是通过机

械地选择命令战斗有了更多可变的元素，而这段时间内则以《银河游侠》和《如龙》这两款原创作品最为引人注目，是否继续开发续作成为了玩家之间热烈讨论的话题之一。



第38名

新鬼武者 幻梦之晓

本作可谓该系列变化最大的作品之一，3D所表现出的纵深感使整个游戏的画面达到一个新的层次，而“X-LMBS系统”的引入则使战斗非常刺激爽快。在完成主线情节后，还可进行“角色冒险部分”，能让玩家更了解登场的每一位角色。

全新的人物，全新的故事，因此本作被冠上“新”的头衔并不奇怪。游戏从原本连贯的剧情流程改为了章节流程，从而使玩家可以在游戏某章节中能够反复挑战一块区域，该系列经典的“一闪”系统仍然存在，由另一名玩家操作同伴的双人模式也是该系列的一大突破。



第36名

神话传说

作为一个完全原创的作品，无论从画面、音乐，还是系统上，本作都交出了一份让人满意的答卷，由于开发公司的经验不足，虽然游戏的战斗强调动作性，但是玩久了反而会觉得只是在重复几个机械性的动作，迷宫过于单调等弊病仍是其无法回避的问题。



第34名

银河游侠

UCC点评 NDS软件初露锋芒，未来形势大好

在以上的20位排名中，任天堂仅仅依靠NDS软件就占据了8个席位，而且其中不乏已经发售超过1年的作品。58位的《超级马里奥64DS》虽说是NDS软件，不过游戏的内容则是10年前所发售的NGC上《超级马里奥64》

的完全移植，相信它的长寿程度应该让很多玩家大吃一惊吧！其实从这里我们已经可以看出NDS创新操作所具有的无限潜力，如果和目前的销售情况联系起来，NDS的狂卖似乎也是必然的结果。

第59名 捉猴啦3



游戏最大的卖点应该就是无处不在的恶搞元素，玩家的目标就是利用各种方法将这些整天惹是生非的猴子全部抓住。整个游戏的气氛非常轻松欢快，而且难度适中，不擅长动作游戏的玩家也可以乐在其中，除了每关最后的BOSS略微显得有些诚意不足之外，游戏的整体素质非常不错，而其中最著名的小游戏《潜猴谍影》则由Snake这样的大腕客串，自然也会吸引到不少FANS的目光，于2005年9月推出的中文版也获得了不错的评价。

作为经典系列的正统续作，的确让不少忠实的FANS大跌眼镜，虽然游戏在画面的表现上已经达到几乎完美的地步，不过那虎头蛇尾的剧情则成为一款经典RPG的致命伤。游戏中体贴的“技能提示”系统可以帮助玩家选择最佳的作战方式，从而省去了不少思考的时间，以便能够充分感受游戏华丽的技能演示中出色的声光效果。如果你是“剧情派”玩家，那么这款游戏将让你慢慢体验到游戏的乐趣所在。

第52名 格兰蒂亚III



第40名

平台	游戏名称	厂商/发售日	类型	销量
40 NGC	火影忍者 激斗忍者大战!4	Tomy/2005.11.21	ACT	300 600套
39 PS2	铁拳5	Namco Bandai Games/2005.3.31	FTG	317 357套
38 PS2	新鬼武者 幻梦之晓	Capcom/2006.1.26	ACT	321 543套
37 PS2	火影忍者 究级的英雄3	Namco Bandai Games/2005.12.22	ACT	337 847套
36 PS2	神话传说	Namco Bandai Games/2005.8.25	RPG	343 332套
35 PS2	如龙	SEGA/2005.12.8	ACT	343 615套
34 PS2	银河游侠	SCE/2005.12.8	RPG	354 516套
33 NDS	马里奥&路易RPG2	Nintendo/2005.12.29	RPG	365 454套
32 PS2	真·三国无双4 猛将传	Koei/2005.9.15	ACT	367 670套
31 NGC	马里奥聚会7	Nintendo/2005.11.10	TAB	431 759套
30 PS2	实况棒球12	Konami/2005.7.14	SPG	434 232套
29 PS2	机动战士高达SEED 连合VS.扎夫特	Namco Bandai Games/2005.11.17	ACT	437 291套
28 PS2	生化危机4	Capcom/2005.12.1	ACT	443 147套
27 PS2	机动战士高达 一年战争	Namco Bandai Games/2005.4.7	ACT	450 103套
26 PS2	浪漫沙加 吟游者之歌	Square Enix/2005.4.21	RPG	454 657套
25 NDS	轻松游戏大全	Nintendo/2005.11.3	ETC	481 438套
24 PS2	最终幻想VII 地狱犬的挽歌	Square Enix/2006.1.26	ACT	487 317套
23 NDS	JUMP超级明星大乱斗	Nintendo/2005.8.8	ACT	529 024套
22 PS2	战国无双2	Koei/2006.2.24	ACT	533 313套
21 PS2	怪物猎人2	Capcom/2006.2.16	ACT	548 547套

距离前十只差一步之遥，人气作品在此集结！

第20 ▶▶▶ 11名

平台	游戏名称	厂商/发售日	类型	销量
20 PS2	龙珠Z 电光石火	Namco Bandai Games/2005.10.8	FTG	551 528套
19 PS2	深渊传说	Namco Bandai Games/2005.12.15	RPG	554 816套
18 GBA	超级马里奥兄弟卡丁车	Nintendo/2004.2.14	ACT	565 186套
17 GBA	洛克人EXE6 电脑兽	Capcom/2005.11.23	A·RPG	568 720套
16 PSP	怪物猎人P	Capcom/2005.12.1	ACT	576 866套
15 PS2	第3次超级机器人大战α 终焉的银河	Banpresto/2005.7.28	S·RPG	603 257套
14 GBA	甲虫王者 通往最伟大的冠军之路	SEGA/2005.6.23	RPG	643 054套
13 GBA	口袋妖怪不可思议的迷宫 红色救助队	Nintendo/2005.11.17	A·RPG	687 038套
12 NDS	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜	Nintendo/2006.1.26	ETC	707 231套
11 NDS	口袋妖怪不可思议的迷宫 蓝色救助队	Nintendo/2005.11.17	A·RPG	712 687套

UGC点评 掌机盛世已至，便携娱乐时代来临

排名越靠前各主机平台的竞争就越发的激烈，在以上排名中光掌机平台就有7款作品入选，而已近暮年的GBA仍然有4款作品，的确十分难得。而纵观这些游戏共同点都是面向年龄层较低的玩家，由此也可看出目



“《洛克人EXE》系列”作为GBA上成功的原创系列之一，已经伴随GBA走过了4年的旅程。在“兽化”的情况下，本作新加入的己

前日本游戏的主力消费群体仍以青少年为主。《英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜》则是一款学习性游戏软件，在更强调“寓教于乐”的日本本土，能够大受欢迎并不让人感到意外。

方NAVI以及战斗芯片，使攻击方式更加多变，因此赋予了游戏很多的新意。游戏同样发售了两个版本，并可以和GBA版《新·我们的太阳》联动。



“《不可思议迷宫》系列”因其特有的魅力和耐玩性，经常会和很多大作共同衍生出许多外传式作品，本作自然也不例外。历代《口袋妖怪》中的380多种同伴都会在游戏中登场，特有的“天气变化”系统也能让两个系列的玩家都能在本作中找到熟悉的感觉。

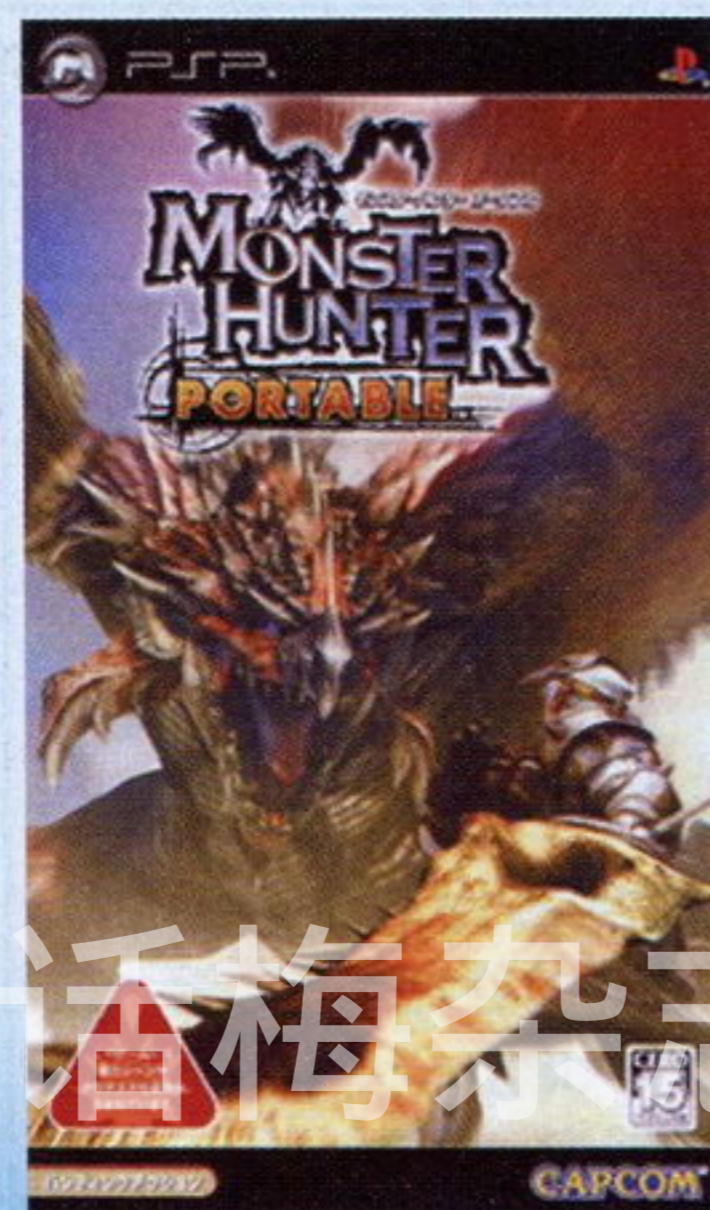


口袋妖怪不可思议的迷宫
蓝色救助队



深渊传说

作为“《传说》系列”10周年的纪念性作品，其巨大的意义和游戏本身的素质都是毋庸置疑的，自由换线的战斗与以往单线式的战斗发生了巨大改变，并配合新加入的FOF系统，发动秘奥义时强大的视觉冲击，都使游戏的战斗充满了气势。



作为《怪物猎人G》的移植作品，凭借PSP强大的机能，游戏的画面十分出色，充满原始风味的原野景色和大型怪物所表现的画面魄力都非常让人感叹。除了以往最基础的收集和合成系统，在新增的柯柯特农场中玩家还能通过采集和挖掘获得一些通常无法获取的材料，只有合理利用促进农场发展的“消费升级”系统才能让玩家在最短的时间获得最充足的物资。本作最诱人的还属利用Wi-Fi无线通信功能，玩家可以随时下



载特殊任务并和好友们一起完成，从而获得更为丰厚的奖励。

最终前十位倒数,白金大作悉数登场!

UGC点评 人气大比拼,鹿死谁手终见分晓

终于来到了最后的十名,其中由六款NDS游戏由于独特的操作方式和众多极具创意的新概念,一面市就呈现出良好的销售势头,并且全部达成了白金级的销量,成为了日本游戏市场的新贵。NDS留给大家最深刻的印象莫过于“原来游戏还可以这样玩”,各种有趣的小游戏极大地开拓了游戏的受众面,利用Wi-Fi的无线联机功能也使多个玩家之间的互相交流变得更加容易,一家同

乐似乎也不再是遥不可及的梦想,其如此大的销售潜力是连很多专业人士都没有预料到的结果。而相比起来,在今年举行的E3展上,随着次世代主机的公布,软件阵容已十分成熟的PS2,其上的各大经典作品也都赶在最后的黄金时期纷纷推出续作,在巩固目前人气的同时,也为次世代发售的新作品埋下了伏笔,让人充满期待。下面就让我们细细品味最后的十个经典游戏吧!

第10名	PS2	ワールドサッカー ウイニングイレブン 9	SPG
		世界足球 胜利十一人9	
Konami/2005.8.4/6980日元			934 496套

自从《世界足球 胜利十一人》系列发售以来,累计到目前全球的总销量已经超过了1600万套,堪称名副其实最受欢迎的足球游戏。在掌握了本作的传接球节奏后,玩家会更容易将自身的意识更准确地传达到游戏中,并获得令人满意的高效率转移球。该系列一直都有固定的FANS群支持,并且支持对战的设置,从系列初代就是特别吸引人的地方,经常找来自己的好友切磋上一局,实乃闲暇生活中的一大快事,而本作也支持对应网络的功能,这也将足球的影响力进一步扩大。由于今年是世界杯年,所以各种类型的足球游戏也层出不穷,喜爱足球的玩家可是有得忙啦!



第8名	PS2	Kingdom Hearts II	A·RPG
		王国之心II	
Square Enix/2005.12.22/7500日元			1 106 705套

游戏中出现的众多迪士尼明星就已经具备足够的吸引力让许多不曾接触游戏的玩家拥有尝试一次的念头,而且本作在美国的受欢迎程度也远远高于预期,至今仍是美国租赁榜中一款难以超越的作品。新加入的“变身”系统也让玩家大呼过瘾,终极变身后的战斗的华丽程度无论对于玩家还是观看者都是一种视觉上的享受,“反应按键”在BOSS战中发挥重要作用,使战斗的紧张与刺激感大幅度提升,时刻充满热血沸腾的感觉。由于游戏的剧情与之前的一代和GBA上的外传《记忆之链》有着密切联系,玩家要想完全明白整个游戏所叙述的故事,对这三作没有仔细体会是很难做到的。



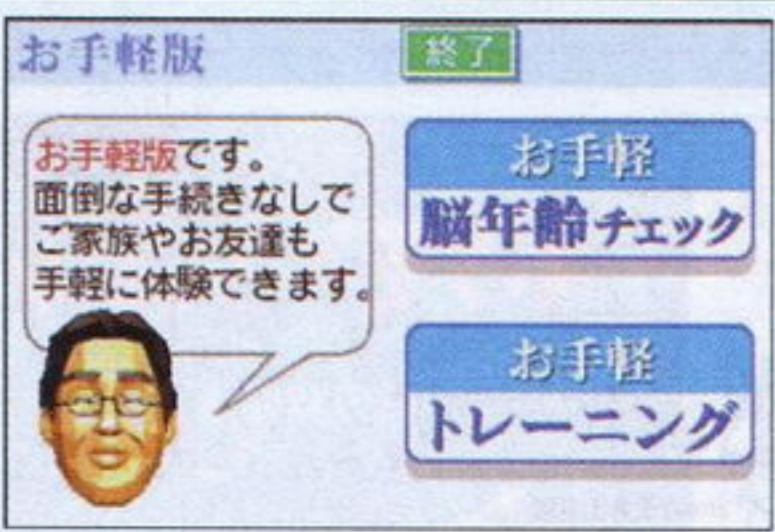
第6名	NDS	やわらかあたま塾	ETC
		轻松头脑教室	
Nintendo/2005.6.30/2800日元			1 209 667套

自从《锻炼大脑的成人DS训练》推出后,以锻炼大脑为主打的游戏就一直受到众多玩家的欢迎,本作的头脑锻炼一共分为语言、记忆、分析、数字、知觉五大方面,每个方面都有不同的题目和难度供玩家选择,玩家并不需要刻意的冥思苦想去克服游戏中的难题,只需要以轻松的心态进行游戏即可。游戏的难度其实并不高,就连小学生都可以轻松完成其中大部分的考验,因此整个游戏的节奏和画面都十分明快,答题的过程变得愉快而不枯燥。如果一个人玩不过瘾,本作还支持最多8人连线游戏,这也是其在玩家中获得评价最高的一点。



第4名	NDS	东北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太郎教授監修 もつと脳を鍛える大人のDSトレーニング	ETC
		更能锻炼大脑的成人DS训练	
Nintendo/2005.12.29/2800日元			1 795 973套

作为《锻炼大脑的成人DS训练》的续作,本作在保留该系列日常训练和脑年龄训练模式的基础上,对测试的具体内容进行了全面的更新,“名曲演奏”、“汉字合成”、“慢出比赛”等多个新测试项目,可以让玩家更充分地锻炼大脑各方面的活性,并从中找到更多的游戏乐趣。游戏最主要的目的还是锻炼玩家的瞬间记忆力、反映速度以及心算能力,最多支持16人的对战系统,可以让自己与大帮好友以及家人一起同乐,最后游戏会根据每个人的表现发表所获得的成绩,如果不想被别人比下去,可就要坚持每天锻炼自己的大脑哟!因为游戏中的部分测试题要求一定的日语基础,国内的玩家可能会感觉比较有难度。



第9名	NDS	たまごっちのプチプチおみせつち	ETC
		鸡蛋仔的小小小卖店	
Namco Bandai Games/2005.9.15/4800日元			1 046 679套

大家一定不会对曾经风靡一时的“电子鸡”感到陌生吧!随身携带着一只电子宠物,闲暇的时候拿出来逗一下的快乐时光充分地让人怀念。在本作中玩家可以选择包括经典的大嘴小鸡在内的三只宠物,来陪伴自己度过愉快的职业生涯,游戏中玩家所要做的就是经营一个属于自己的店铺,并将其无限扩大,无论是从事什么行业都会有数量众多的趣味小游戏等待玩家挑战,而这些看似简单的设定利用触控笔玩起来却别有一番滋味,常常让人欲罢不能。游戏中照顾自己的宠物鸡也是十分重要的环节,如何培养其和自己的友好度就要玩家多费心思去满足这些可爱小生物的要求啦!



第7名	NDS	Nintendogs	ETC
		任天狗	
Nintendo/2005.4.21/4800日元			1 190 722套

如果你是一个充满爱心并且喜欢小狗的玩家,那你绝对没有任何理由错过这款为你量身订做的游戏。游戏的三个版本分别对应腊肠犬、吉娃娃、柴犬三种体型差异较大的小狗,并且不同种类的小狗还具有不同的外型,因此要想在游戏中找到最适合自己的狗狗非常容易。除了利用触控笔进行日常的喂食、洗澡、做游戏等动作,利用NDS的麦克风教会小狗做出对应的动作这个设定让许多玩家为之疯狂,拟真度如此之高的小狗仿佛会让你感觉就在现实中存在,而舍不得抛弃它。每天溜狗的时候还可以和朋友的NDS连线,享受互相打闹嬉戏的乐趣。



第5名	NDS	マリオカートDS	RAC
		马里奥赛车DS	
Nintendo/2005.12.8/4800日元			1 238 081套

马里奥无疑是任天堂所创造的最成功的品牌,不单单只在日本,在国外只要是马里奥的相关作品仍然会出现众人追捧的情形。本作在继承之前系列众多各具特色的赛道以及极富个性的赛车之外,新加入的道具和赛道都会使玩家玩得不亦乐乎。游戏中最有趣的莫过于在比赛中途利用道具陷害他人,充分利用黄金蘑菇、导弹等具有一发逆转效果的道具,使比赛没有进行到最后永远都是充满了悬念,大大保证了对战时的乐趣。除了普通的比赛模式,抢夺大金币的“多人模式”、完成指定动作的“任务模式”也让游戏的耐玩度大大增加,利用Wi-Fi网络与世界各地的玩家对战,想必也是很多玩家心中的梦想吧!



第XI次冲击

《格斗之王XI》的街机版采用的是Atomiswave基板，这并不是系列史上的第一次，但和《格斗之王NEO WAVE》比起来，本作才算得上是真正活用了该基板的性能。本作增加了3大新系统，分别是：技能槽、梦幻取消和对战优势系统，这3大新系统对游戏的影响是深远的。游戏采用六键制，在传统的两拳两脚加挑衅外，

增加了一个专司吹飞攻击的E键。

和系统比起来，游戏在角色、故事等方面的改动也是相当大的。众多从《格斗之王2003》加入的新角色依然健在，此外还增加了数个全新的原创角色，并从其他作品中请来了一些原本和《KOF》不沾边的角色。而很多被玩家熟悉的角色却被无情删除，这其中甚至包括不知火舞、罗伯特这样的人气角色，这在以前是不可想象的。

这次的家用机版同样惊喜不断，不但加入了练习模式、色彩编辑、混

音BGM、网络对战这些必备元素，而且还有新场景、新音乐、新结局、新模式。更大的惊喜来自于出场角色，

街机版中的大BOSS自然都可以使用，此外还加入了7名PS2版的独有角色，这样出场角色便达到了47人！



▲在新场地音乐会中果然有麻宫的死忠全助。

▲极限流新旧两大劲敌在新场地江坂中死斗。



文 纱迦

《KOF》最新作

THE KING OF FIGHTERS XI

格斗之王XI	SNK Playmore	FTG
PS2	THE KING OF FIGHTERS XI	预定 2006 年 6 月 22 日
1~2人	对应周边未定	记忆要求未定
		日版 6800 日元

去年10月于街机上登场的《格斗之王XI》是系列最新作。被众多玩家评为“革命”的本作，并不仅仅只是在名字上进行变更，游戏系统、出场角色等等都有重大调整。这次的PS2版仅隔8个月便堂堂登场，在创下系列移植速度的最快记录的同时，还增加了大量全新要素。各位体验不到街机版的玩家们，对着“电子竞技场”流口水的历史结束了！

技能槽

技能槽位于画面下方的能量槽之上，它会随着时间而慢慢增加，蓄满一条槽后就可以拿到一个技能点，玩家最多同时保留两个技能点。在使用快速交换、超级取消等动作时会消耗1个技能点，而不像过去那样是消耗能量点。像救援交换、防御取消交换这样的动作更是会消耗掉2个技能点。



▲救援交换是中招时的救命稻草。

对战优势系统



▲在TIME UP时指示器偏向谁，就算谁取胜，和剩余体力无关。

在以往的FTG中，如果时间到了尚未分出胜负，就会按双方的剩余体力决定输赢。但在本作中就算你的血多也未必会赢，这就是本作独有的对战优势系统。对战优势指示器在画面正上方，只要击中对手，指示器就会朝我方偏移。如果发生角色被KO、队长超杀命中等情况时更会大幅偏移。

革命性的三大新系统

梦幻取消

超级取消是用超必杀技取消必杀技，而梦幻取消则是用比超必杀技更厉害的队长超杀取消普通的超必杀技，换而言之便是队长的专用技巧。

对于队长超杀是指令投或当身技的角色来说，只要使出梦幻取消，这种队长超杀一样有效。所以梦幻取消的作用是相当大的，只是除了满足发动条件外还要消费1个技能点。



▲这便是梦幻取消发动的一则实例，成功时会出现DREAM CANCEL字样。

新生代的战士们

街机版共有38名角色可以选择，分别是11个队伍的33人加上5位隐藏角色。而PS2版在此基础上可以选择2名BOSS外加7名原创角色，使其总数达到了47人。5位隐藏角色和2名BOSS自然是实力非凡，而7名PS2版的原创角色则是从《NEOGEO斗技场》中的对应角色变化过来的，所以实力算不上很强。不过只要看到他们便已经相当开心了！



双叶萤
双掌进



吉斯
斗气风暴



阳炎之舞



不知火舞



Mr. Big



飞龙升天棍



霸王翔吼拳
罗伯特



超·冲波
唐福禄



Mx京



无式

47名角色欢聚一堂，史上最快移植速度！



PS2版新增要素

全新BGM

本作和街机版比起来，除了增加混音版BGM外，还增加了11首全新BGM，这些BGM多来自于过去SNK的经典游戏。目前已公开的有《饿狼传说3》特瑞的BGM、《武力》天童凯的BGM，令人惊讶的是居然连……



▲FC版《雅典娜》那首令人惊艳的《伤だらけのBLUE MOON》也一并收录。

全新结局

采用特定角色组队并通关的话，就可以看到街机版中没有的结局，当然图片也是全新的，这些图

片会收录到PS2版独有的画廊模式中。寻找这种特殊队伍的过程，想必也是挺有意思的。注意隐藏角色和BOSS也有全新结局。

其他要素

挑战模式	通关之后可以获得EX角色
练习模式	各种体贴的设定助你成为高手
无限模式	与生存模式类似，一管血打到底
色彩编辑	可以为各角色更改颜色
混音BGM	除街机版原声外更可选择混音版BGM
网络对战	在网络上与朋友对战
新场地	追加音乐会、ゴンドラ、シヤトル、江坂4个场地
简易模式	删掉演示等过程进行游戏，读盘时间大减



天童凯(《武力》)、邪头(《风云默示录2》)、紫苑(BOSS)、阿戴尔海德(《格斗之王2003》)、疾风(《风云默示录 格斗创世》)、梅尔(《武力》)、稿忌(BOSS)



传颂之物 逝者的镇魂歌

文 十六夜

凭借优秀的角色设定以及辗转跌宕的故事，2002年由Leaf制作发售的PC版S·RPG游戏《传颂之物》人气长盛不衰。今年4月不仅开始播放由游戏改编的同名TV版动画，而且早在去年便公布的PS2版游戏也已经确定将于今年8月31日发售！令人惊喜的是，PS2版的战斗系统将由制作《召唤之夜》的小组负责，绝对值得一玩！

うたわれるもの

散りゆく者への子守唄

传颂之物 逝者的镇魂歌	Aquaplus	S·RPG
PS2	うたわれるもの 散りゆく者への子守唄 2006年8月31日	日版
	1人	6800 日元
	对应周边未定	

故事的舞台是在充满绿意的自然世界，在这里生活的居民虽然外表和人没有什么差别，但都长着尖尖的耳朵和毛绒绒的尾巴。他们通过自己的双手在这里开垦出良田，建立了村落和国家，过着自由富足的生活。某一天，身受重伤奄奄一息的青年哈克奥罗昏倒在路边，幸好被亚人族的善良女孩艾露露发现并带回村庄救助。虽然哈克奥罗最终脱离了危险苏醒过来，但他却失去了之前的所有记忆。在疗伤期间，哈克奥罗受到了艾露露、阿露露等人无微不至的照顾，痊愈后他决定要留在这个偏僻小村庄，与这些纯朴的村民共同劳动、生活。然而平静的生活并没能持续多长时间，越来越重的赋税压得村民透不过气来，而领主变本加厉的欺压最终促使哈克奥罗带领村民奋起反抗。经过惨烈的战斗，哈克奥罗率领同伴终于推翻了暴政，然而就在大家都以为即将获得和平幸福的生活时，命运的齿轮却又开始向着相反的方向转动……

绝赞图片大放送 原创CG抢先公开！

虽然本作是一款S·RPG游戏，但主角哈克奥罗与众多女主角间的故事也是当年PC版吸引人的一大亮点。游戏中除了战斗部分外，玩家在平时还要照顾众多性格各异的女主角，而根据玩家的选择还会发生很多特殊事件。虽然游戏中只能采用静止的图片来表现剧情，但甘露树笔下清纯、可爱的女孩绝对会让你百看不厌，而这也正是这款S·RPG游戏能够受到众多恋爱游戏玩家鼎力支持的原因之一。



▲游戏将收录大量精美CG，其中更有PS2版原创图片。

艾露露



善良、温柔的亚人族少女，某一天遇到并救助了昏倒在路边的哈克奥罗。性格开朗的艾露露很受村民的喜爱，与妹妹阿露露一同生活在身为村长的奶奶家中。对散发着父亲气息的哈库罗很有好感，但偶尔也会吃醋。

收录TV版动画OP!



PS2版上的本作绝对不是简单的移植，除了会增加新的战斗系统以及原创CG和角色外，甚至连游戏的开场动画都是重新制作的。值得一提的是担任游戏主题歌制作的正是参与了制作TV版动画OP的Suara，而大受好评的TV版动画OP更会作为特典收录在游戏中！

游戏基本战斗系统介绍



与PC版一样，本作的战斗仍然会采用SLG的形式，玩家在战场上只有合理分配战力、充分利用同伴的各种能力才能最有效地消灭战场上的敌人。游戏中的基本攻击方式可以简单分为近身攻击、远程射击以及魔法攻击共3种。这3种攻击无论射程、效果还是特性都有着很大的差别，只有合理运用取长补短才能发挥最大的效果！

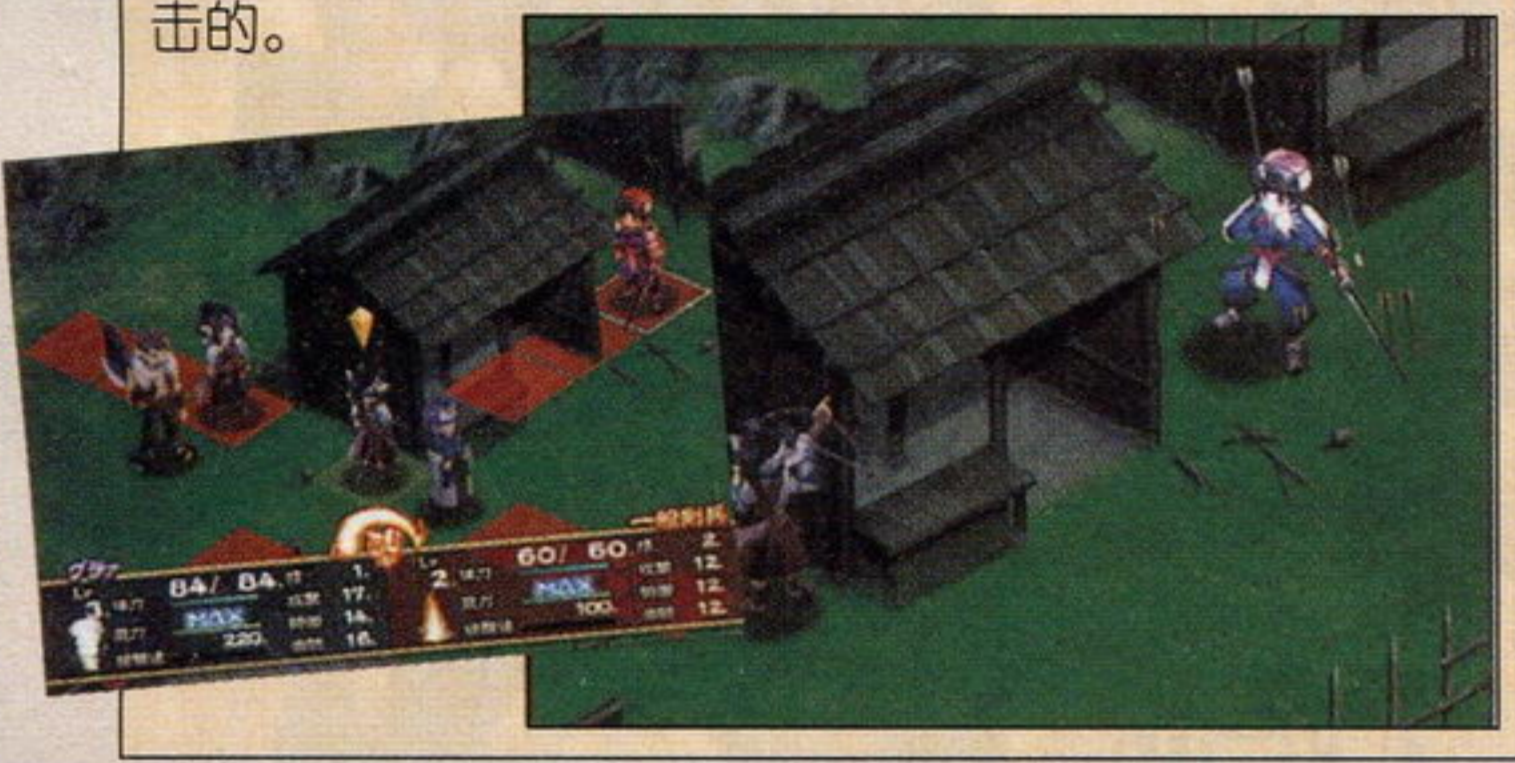


攻击方式1 近身攻击

使用刀、斧、枪等武器攻击身边的敌人，攻击力最高，是攻击敌人最有效也是最直接的手段。近身攻击最大的不足就是射程相当短，基本上只能攻击到自身周围的敌人，因此在战斗中很容易因为冲得太快与本体脱离而遭到敌人的围攻。

攻击方式2 远程射击

与近身攻击正好相反，远程射击的伤害力是最小的，然而作为补偿，远程射击除了射程远远大于近身攻击外，还不用担心因为地型的影响而无法攻击。在《传颂之物》的世界里，弓箭是最普遍的远程射击武器，而与枪械不同，弓箭的攻击轨迹为抛物线，因此即使目标被房屋、岩石等障碍物挡住，玩家还是仍然能够发动攻击的。



攻击方式3 魔法攻击

与近身攻击相比，虽然魔法攻击威力低但因为不需要冲锋陷阵，因此更为安全。而与远程射击相比，魔法攻击不仅范围更加广阔，而且攻击力也非常高。然而魔法攻击也有很多不足，首先就是发动魔法攻击需要消耗魔力，另外，拥有风、土、水等属性的魔法在攻击目标的时候受属性间相生相克的影响，最终伤害力会出现较大起伏。



卡姆查塔露

声 田口宏子



原创角色登场！

“必杀技”以及PS2版新增战斗系统介绍

除了上面介绍的3种普通攻击外，游戏中还有很多其他的战斗系统，其中攻击力最高也是最华丽的当然非“必杀技”莫属。在我方角色发动连击的最后，如果气力达到最大就一定会发动最强的攻击——“必杀技”。顾名思义，“必杀技”拥有足以逆转局势的威力，不仅如此，在发动的时候还会切入大魄力角色特写，简直是华丽到了极点！



另外，PS2版还会加入新的战斗系统，目前已经判明的有“药术”以及“协力攻击”。在PC版中只有艾露露才可以使用药品，而PS2版在战斗中利用“药术”任何同伴都能够随时使用恢复HP或解除异常状态的药品，另外“药术”不仅能够解除同伴的异常状态，更可以让敌人中毒，能够有效地辅助同伴进攻。另一个新增战斗系统“协力攻击”无论是攻击力还是华丽程度都不亚于“必杀技”。在特定范围内，同伴之间如果满足一定条件就能够发动“协力攻击”，协力攻击不仅威力大，而且更会对敌人造成类似“毒”等附加攻击，而且在发动时切入的角色特写更是值得玩家一看！

欢乐街酒店的老板娘。在哈克奥罗等人推翻暴政建立现国家后，卡姆查塔露依然过着忙碌、祥和的生活。某一日，察觉到隐藏在和平生活背后某种未知力量的哈克奥罗决定亲自进行调查，正当他顺着线索来到欢乐街酒店的时候，卡姆查塔露就站在他的面前……



在之前的杂志上，我们已经第一时间为大家介绍了新作原创的几名主角以及他们所驾驶的机体。而本次我们将为广大机战FANS带来那些只在掌上出现的机体的进化情报，登陆家用机后，他们绝对会让你更加热血沸腾！

超级机器人大战 原创世纪合集	Banpresto	S·RPG
PS2	スーパーロボット大戦 Original Generations	预定 2006 年 日版
1人	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		



“R”之鼓动

文 十六夜

来自《机战R》的生力军！

拉乌尔·格莱登

驾驶圣骑士的热血青年

《超级机器人大战R》的男主角，驾驶技术一流的热血男儿。他的父亲就是时流引擎的研究以及制造者。他在土星卫星轨道上生活了相当长的时间，因此缺乏很多常识性的观念。为了获得时流引擎的开发经费，他甚至将搭载有时流引擎的圣骑士作为武器卖给了军队……

量产型灰烬救世主

配备于连邦军特殊部队影子米拉的标准机体。通过搭载的特殊系统，能够分析并记录驾驶者的脑波变化，从而实现操作的简易以及高效化。量产化后的灰烬救世主，不仅改变了颜色，而且还增加了装备的种类。

灰烬救世主



量产化

不懈努力的机械师

佐伯 瑞穗

负责装备的开发、圣骑士的整備以及日常的保养工作。正如她给人的感觉一样，瑞穗是一个性格活泼开朗的女孩。不过在她的内心深处却隐藏着对自己身世的自卑。另外，对于自己精心保养的机器被用于战争，瑞穗很不甘心。

探求未知能源的研究者

拉基·蒙特亚

研究所最年轻的研究员，抱着“无论是谁都能够使用的无限能源”理想的拉基参与了时流引擎的开发。性格认真的他如果对某件实物产生情趣，就一定会把它研究得非常彻底。而相反，如果是不关心的东西则会完全无视。



以GBA上两款“《OG》系列”游戏为基础制做的本作，可以说是机战原创角色的大盛典。除了以前我们向大家介绍的众多家用机上的原创角色外，在掌上活跃的勇者们这次也会在新的平台上大干一番。目前已经确定的就有来自《机战R》的众多角色以及他们的强力机体，而随着硬件性能的提升，他们将会有更加华丽的表现！

圣骑士 强袭装

圣骑士 宇宙装

拉乌尔的爱机，能够通过换装实现在各种空间以及环境下执行任务。换装的开发者是佐伯瑞穗。

高泛用主力机 圣骑士



换装

空战装

坚守各自的信念，战士们在银河驰骋！

除了浩大、壮烈的战争外，同伴与同伴，同伴与敌人之间的友情与纠葛同样也是吸引众多玩家的重要要素。在本作中各角色之间的关系仍然是错综复杂的，下面为大家介绍的几名角色就不会仅仅以同伴的身份登场。也许这些故持己见的人会给我方造成不小的麻烦，但也正是他们的存在，使整个故事变得更加吸引人。

雷切尔的“爱马”

支援玩家的谜之角色

雷切尔
法因修梅卡

冷静的天才驾驶员，行动的准则永远是以大局为重。雷切尔还是个非常注重情义的男人，经常会在暗中为玩家提供各种援助。

搭载变形机构的测试机

ART-1

ADVANCED REAL PERSONAL TROOPER TEST TYPE-1

“RXR计划”下诞生的次世代主力机体的测试机。所谓“RXR计划”，正是利用外星人的超技术“EOT”开发新型兵器的“SRX计划”的后续项目。与“SRX计划”不同，“RXR计划”的重点已经不仅仅是利用“EOT”，更重要的是提高新型兵器的安定性以及稳定性。在游戏中，将作为R-1的后续机由伊达隆盛驾驶。

ART-1虽然不像R系列那样拥有合体能力，但却可以变形为飞行形态，不仅增加了空中以及宇宙的适应性，而且机动性也得到了提升。



倾注了爱情的强化机

强化型伽利昂

本作的原创机体。她的恋人达克斯以雷欧娜的专用机伽利昂为基础，融入了最新的PT制造技术，最终使机体的性能得到了飞跃性的提升。

雷欧娜·伽修坦

名门出身的孤高女战士

出生自名门的雷欧娜不仅拥有冷静的性格以及良好的修养，驾驶的技术也是首屈一指的。然而正是因为她的存在感过于强烈，因此总给人一种疏远感。在游戏初期身处连邦的对立面——DC军。

穴马

雷切尔驾驶的高性能大型机动兵器，不过其详细数据与资料一切不详。通过搭载特殊装备，穴马能够实现地面上的高速移动。

破盾者

不让须眉的乐天少女

撕裂防线的重炮台



莉鲁卡拉
伯格南

在一次事故中被人搭救，之后便加入了DC军。为人热情的莉鲁卡拉属于典型的乐天派，无论什么心烦的事情只要睡一觉就都忘记了。

集众多先进技术于一身的新锐机

ART-1
飞行形态

“调合系统”及多名新角色情报公开 伟大的幻想6月29日再临



伊莉丝的工作室 伟大的幻想	Gust	RPG
PS2	イリスのアトリエ グランファンタズム 2006年6月29日	日版
1人 对应周边未定	350KB	6800日元 推荐玩家年龄：全年齡

继上一次猫猫为大家介绍了本作的剧情概要和战斗系统之后，随着发售日的临近，官方也陆续公布了很多关于本作的详细信息。生活在主角村庄中数量众多且个性鲜明的角色，只有在冒险旅途不断与他们交流，才会获得更多有价值的情报；最让人关心的“调合系统”也终于浮出了水面，同时也再次证明了本作将会是一款充满无穷探索乐趣的游戏，下面就让猫猫为大家介绍更多精彩的细节吧！

文 猫太

イリスのアトリエ グランファンタズム ATELIER IRIS GRAND FANTASM

进化调合更加有趣

游戏中获得合成配方后，根据记载找到相应的材料，就可以制造出各种可在游戏中使用的道具和装备，因此从初代开始，“调合系统”一直是系列的魅力所在。除了使玩家探索迷宫时事半功倍，有些重要道具似乎也需要“调合”才会出现，成为影响剧情的关键。下面就为大家介绍充满新鲜元素的“调合系统”。



调合三步曲

1 寻找配方

游戏初期的配方可以在商店中购买，或在迷宫中的宝箱内取得。当伊莉丝的“调合等级”上升后，她也会提示玩家“自己有了调合新道具的想法”，在这种状态下前往村庄中的特定地点或“异世界”中就会发现隐藏的“配方书”，如果要想获得强力的道具，就一定要谨记这个方法。



▲看到画面中伊莉丝的头像了吗？那就是隐藏配方的标记，是不是很可爱呢？

合理利用物品开拓探索区域

根据该系列的惯例，在探索迷宫的过程中也会充满一些动作要素，而且使用特殊的道具还能破坏一些特殊的物体，从而能向更深的区域前进。要想踏破所有的迷宫，需要利用到的特殊道具似乎也不少呢！



▲画面的右上方显示此时主角装备的物品为一个类似火球的东西，不知道有什么特殊的地图效果呢？

▲装备上“锤”就可破坏一些特殊的岩石，新的道路自然也出现了！不知道拿它攻击敌人会有什么的效果呢？

2 收集材料

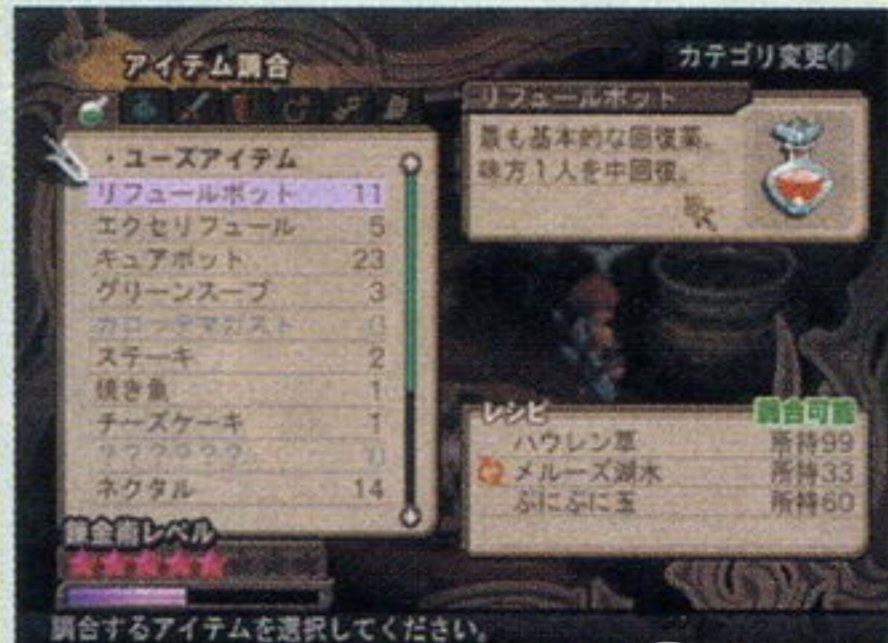
配方中记载的材料除了敌人会掉落，在异世界中似乎也存在，不过由于探索异世界的时间有限，所以熟记地形不但可以节约来回跑的时间，也是更有效率的收集方法。



▲不知道本作是否也存在着让敌人变成材料的物品呢？

3 调合开始

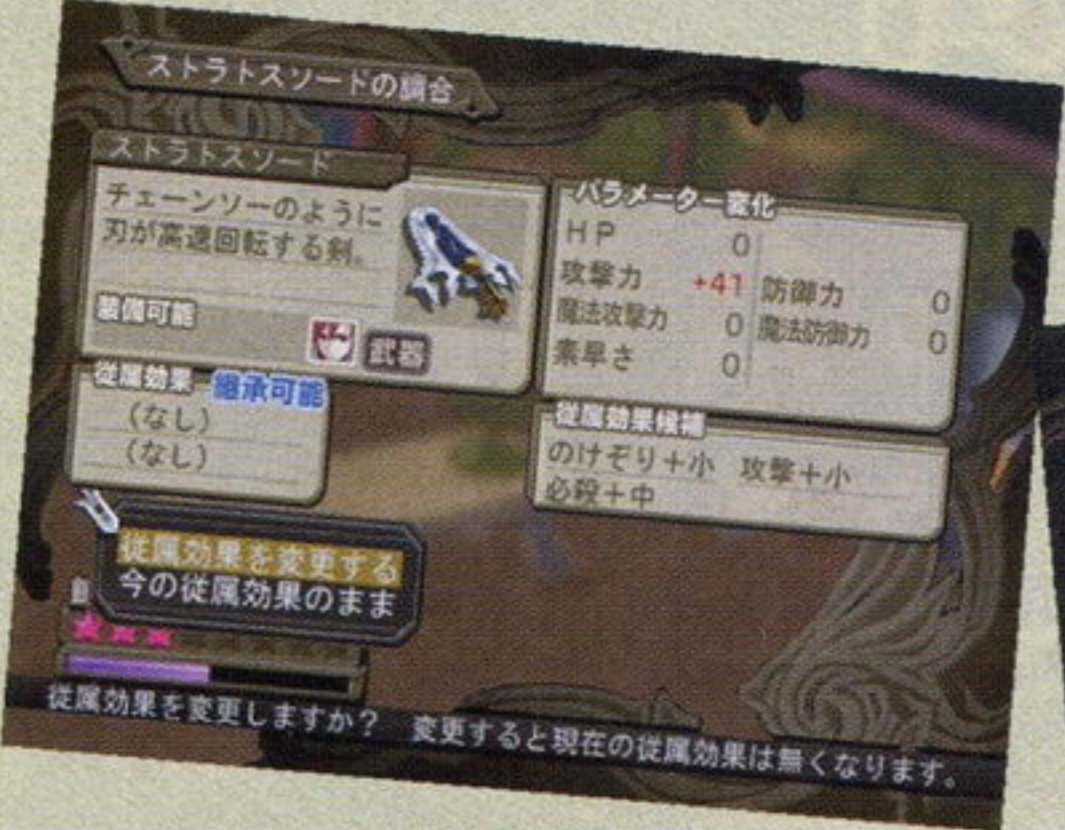
在所有的准备工作就绪后，玩家就可以“调合”物品了。在引入“熟练度”设定的本作中，只有不断地使用“调合”技能才是提升“调合等级”的惟一方法。



▲“调合突变”在本作仍然存在，只要将已知配方中有特殊标记的材料替换为其他物品，就有可能产生新的道具或提升合成道具的效果。

合理利用“调合系统”打造强力装备

在整个游戏中，只根据配方提供的材料进行调合也是行不通的，搭配好各种材料的“从属效果”才能获得威力更强大的装备，使战斗的爽快感大增。本作甚至可以让玩家在合成出装备后，自己选择可继承的“从属效果”，但并不要以为这样游戏的难度就会降低，不同的武器所能继承的效果数量有限，且附带珍贵“从属效果”的材料也不是那么容易得到的。



▲由于官方并未公布“从属效果”的详细规则，如果无法进行替换，那么在第一次选择时就要绝对的谨慎，否则可能会让极品武器沦为“压箱货”。

▼“黑色液体”的从属效果竟然是“攻击回数+1”，看来是个非常稀有的材料，如果反复调合并附加到武器上，相信战斗时那跳跃的数字一定会让你热血沸腾。



▲附有“攻击回数+”的武器可令普通攻击的次数上升，要进入伤害更大的“Burst模式”看来也是易如反掌。

交流才能获得新情报，结识一下新的村民吧！



哈格鲁·博德雷斯

对于武器拥有极大热情的武器店掌柜，性格豪迈粗犷。对于工作却有自己的坚持，拥有一流的煅冶才能，众多“密斯特鲁丝”都十分信赖他的技术。



艾雅·福克哈芬

继承父母的书店并成为了管理员，虽然她对于整天只是卖书的日子感到十分的枯燥，但仍然十分用心的为每个顾客服务。曾是伊莉丝儿时的玩伴，但最近几年彼此的关系却有一些疏远。



玛娜·玛蒂露

食品店的店员，从做点心到柜台收银都一手包办，开朗的笑容是她最吸引人的地方，因此拥有不少的熟客。拥有无忧无虑的性格，偶尔找错钱或弄错商品或许才是她的可爱之处？



优·亚克

来自遥远的东方，家族世代都是商人的年轻人，虽然年纪不大但却十分有商业头脑，偶尔喜欢贪一些小便宜。特别喜欢收藏稀有的珍品，常用各种理由接近伊莉丝。

点缀恬静生活的小插曲



▲这次的委托取得“育毛[キノコ汁]”(生发香菇汁)，虽然是个很恶搞的道具，不过还是要想办法收集材料才行。

来自村民的委托

游戏的任务中存在一类名为“调达クエスト”的特别任务，通常这类任务的内容就是寻找某个村民所需要的物品，然后再转交给委托的客户即可。这些道具中大部分都需要调合才能获得，完成后还可以增加村民的好感度，具体的作用看来只有等到游戏发售才会揭晓啦！

修身养性的钓鱼游戏

在异世界中满足一定的条件就可以进行这个迷你游戏，鱼上钩后右下方的方块就会移动，在“Success”区域按键就可以成功将鱼钓起。根据鱼的不同，“Success”区域的范围和方块的移动速度也会有所差别，猫猫预测能钓上来的物品并不仅限于鱼类，应该还会有特殊的材料登场。



游戏发售的那一天吧！让我们共同期待吧！

梦幻之星 宇宙

PHANTASY STAR UNIVERSE

文 多边形

经历过无数次延期的《梦幻之星 宇宙》终于在E3之后确定了PS2版的发售日！今年8月31日我们就可以玩到这款伟大的网络在线A·RPG了！其他版本的玩家也不要着急，PC版和X360版都将在近期和PS2版一样提供试玩版。

在本次的新情报中为大家公开的是新的网络模式、新的可骑乘物以及新的战斗舞台，而根据我在E3展会上试玩的版本来看，本作的开发应该是已经全部完成了，剩下的工作都是在调试网络环境，真是希望8月31日早点来到啊！

梦幻之星 宇宙	SEGA	A·RPG
PS2	Phantasy Star Universe	2006年8月31日
	多人在线	记忆容量未定
	对应网络，另有 X360 以及 PC 版	日文版 6800 日元
		对应玩家年龄未定

我的房间我做主

这次玩家可以在大厅中开设一个固定的“我的房间”，这个房间除了招募队友之外，最重要的是，在自己的房间里还可以和其他玩家直接进行道具交易呢！

▶ 每个房间最多可以同时容纳5名玩家哦！



▲这一次将分开在不同星球上分别接受任务，并且还可以在任务中途吸收队友或者是加入其他队伍正在执行的任务。

组队上限突破！ 最大六人同时协力作战！

全新制作的网络模式！



▲一个人想要执行任务总是很困难的呀，那么就去都市里面招募可以并肩作战的队友吧，人数越多，任务就越轻松，而且一路上也不会那么孤单了。

巨大的战斗用交通工具登场！

在执行任务的过程中，经常可以遇到那些地形复杂而普通人类难以到达的地区，这一次就可以利用新登场的交通工具去战斗在那些地方了。这些交通工具不仅仅是简单的代步工具，它们都是具有相应的攻击能力哦！无论是攻击敌人还是破坏障碍物，都会发挥相当大的作用！



▼伦加兽的毛可以通过喂食饲料来回复，所以在战斗中别忘了携带一些饲料哦！



ルンガ

伦加兽

生活在野外高原的原生生物，利用两足行走的它行动速度非常之快，并且可以利用口中喷火来攻击敌人。不过由于是生物，所以它也有可能因为HP减少而死亡。

强袭者

这是同盟军所使用的大型浮游战车，虽然它的移动速度非常缓慢，机动性不高，但是它巨大的炮火威力却可以弥补这些不足，如果遇到巨大的敌人或者不利的地形，就用它来开路吧！



Striker

用猛烈的炮火一路前进吧！



▲利用炮击来破坏障碍物，另外也可以用它来搭载队友。当然它的装甲也有耐久度，所以千万不可大意。

加勒尼加雷溪谷 ガレニゲレ溪谷

位于古拉尔(ゲラル)太阳系的第三行星摩托布上居住着凶残的兽族(ビースト)，而犯罪集团“恶棍帮(ローグス)”的据点也在这个星球上，当地的废矿山中就有一处叫做“加勒尼加雷溪谷”的地方，这里就是我们战斗的舞台了，在这里不但要和恶棍帮和他们的守卫机器人交手，并且还有可能碰到当地的原生生物。



▲对付原生生物和恶棍帮，要使用不同的战斗技巧，前者使用强力的攻击方式，后者则要更加灵活。

巨大的战斗机器人!
同心协力将它击败吧!

丰富多彩的战斗舞台一 举公开!!!



夕空群岛 シュン诸岛

古拉尔太阳系的第二行星纽迪兹是一颗人与自然和谐共存的行星，由于整个星球表面百分之八十的面积都被水覆盖，所以这个星球上的陆地基本都是以“浮岛”的形式存在着。在这些群岛中有一块名为“夕空群岛”的地方，上面居住着会使用魔法的怪物，将它们一一击败吧!

▶名为“阿基塔(アキータ)”的怪物则是喜欢群体行动的怪物，千万别被它们包围了。



身形巨大且极度凶残!
只有齐心协力才能战胜它们!

◀名为“哥蒙(ゴモン)”的怪物是纽迪兹星球上数量最多的怪物，它们会使用冰系的魔法。

哈克拉寺院 ハクラ寺院

纽迪兹星球上的居民都信奉“古拉尔教”，所以在这个星球上有很多用来行拜礼的寺院，而这些寺院居然也成为了战斗的舞台?! 到底是什么东西污秽了这些神圣的地方呢? 也许只有玩家你才能发现这其中的秘密……



▶巨大的守卫机器人，一副「一夫当关，万夫莫开」的气势!



▶如此庞大的敌人，只凭个人的力量是不可能战胜的。

寺院中的激烈战斗!
会惊扰到那些沉睡的神灵吗?

FEAR

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

第一类接触突击侦察团

First Encounter Assault Recon



前面有灯光！是一个院子。队友们快步冲了进去。突然，一片黑暗遮住了我的眼睛。在那之前我好像看见了一个穿红衣的小女孩。然后，我似乎听见了什么——人的呼喊，凄厉的。全是黑暗，像噩梦一般。又一声呼喊，黑暗散去了。我用力地张开眼，想努力看清眼前的世界。尸体……不完整的碎片……血……

文 狸猫柚子 编 星夜



“F.E.A.R.”是专门处理各类灵异事件的特种部队。

灵异恐惧

Vivendi Games

FPS

X360

F.E.A.R.

预定 2007 年第一季度

美版

1人

记忆要求未定

售价未定

对应 16 人网络游戏

第一类灵异接触

我是一名特种士兵，刚来这个叫做“F.E.A.R.”的特种部队没多久，这部队的名字很怪，不是么？美国政府秘密成立了这个部队，专门对付各种危害国家安全的非正常事件。我被部队的指挥官叫来参加这次临时行动，去抓捕一个叛乱的上校，他叫费多，他控制着一支强大的特种部队。见鬼，我才来3个星期。就算训练成绩异常优异也不能让一个新手去送死啊。话说回来，一进入这个建筑我就觉得这里的气氛有些……阴森。没错，似乎每个阴暗的角落都有一双眼睛在看着我。这座建筑是一个

生化研究所。据说我们的敌人都是克隆士兵，经过几次交火，我是先遣队惟一活下来的人。我不愿回忆发生了什么，不是那些克隆人，而是另一种东西杀死了同伴们，那是一团黑暗和……恐惧。

“我们是一样的，你也是她生的，我们有同样的母亲。”

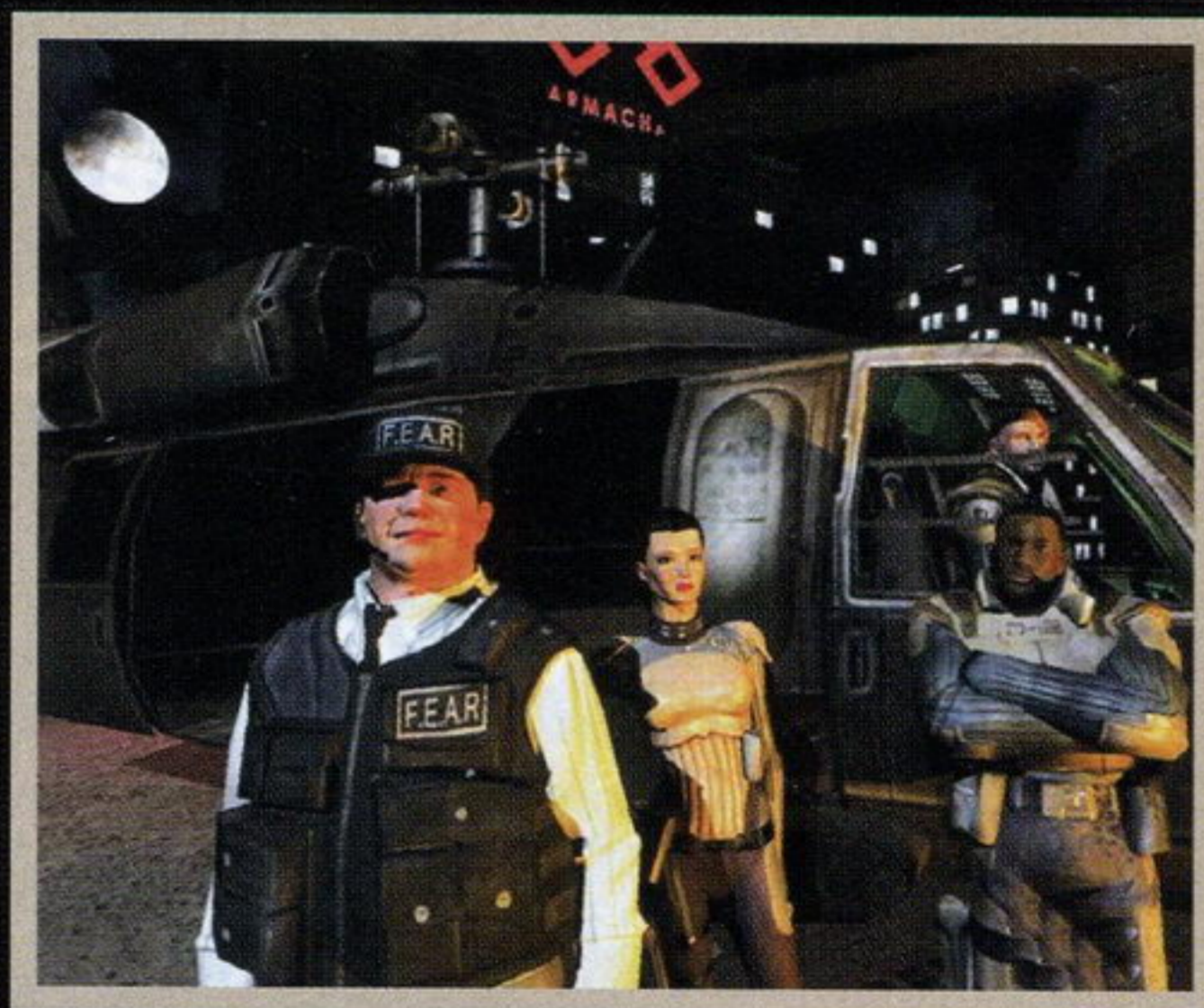
黑暗，寒冷。

“不要！！不要抢走他！我的孩子！”

手术室，戴着口罩的医生。

“我知道你是谁。你也是他们中的一个。”

穿红衣的小女孩盯着我。



灵异女孩



拼命的逃。拿起手中任何武器扫向挡路的克隆人。不管是普通士兵还是身着重型盔甲手持离子炮的Heavy Guy。我知道我不是怕他们，我怕的是自己。我知道自己有着常人没有的能力，这也是我训练成绩出色的原因。我可以让时间在一瞬间变得缓慢从而让自己更加游刃有余地躲避各种危险。但是我不知道为什么我会有这种能力。到了这个地方之后，我觉得有些地方我似乎见过。还有那些不停出现的幻觉，发自内心的恐惧，还有那个一路上不知是人是鬼的小女孩。我只有拼命逃，顺便完成上面一个又一个的指令。这鬼地方。啊！又是她！

“她出生后我就发现她不正常。精神分裂，对外界充满敌意。”

“后来我们发现她的精神力超乎常人，甚至可以控制外界”

“我们利用她的身体来制造原型，将优化因子后的胚胎放入她的身体”

“第一个原型诞生时，她才15岁。随后是第二个。”

“我们一直把她放在里面，不然我们都会死。”

“我们来自同一个母亲。”

“我要解放她！”

……

2005年度最出色剧情FPS!

如果有人问我2005年最出色的FPS游戏是什么，我一定会毫不犹豫地说：《灵异恐惧》！不光拥有出色的画面及光影效果，物理引擎同样令人赞叹。当然这些都不是重点，《灵异恐惧》告诉人们，FPS游戏也可以讲述一个精彩的故事。相比之下，《半条命2》的剧情太过庞大，让人无法消化，不能归类于一般的恐怖FPS。而只有在《灵异恐惧》的世界里，你才能真正体会到什么叫做恐惧。虽然游戏中恐怖小女孩艾玛的形象明显抄袭《午夜凶铃》，借助电话录音和研究记录来表现剧情的手法也与《半条命2》大同小异，但是依然有不少典型的欧美恐怖元素和原创的情节。当然最恐怖的莫过于游戏最后，本以为一切已经结束了，却看见艾玛突然爬进了直升机的舱门口。



未完的结局

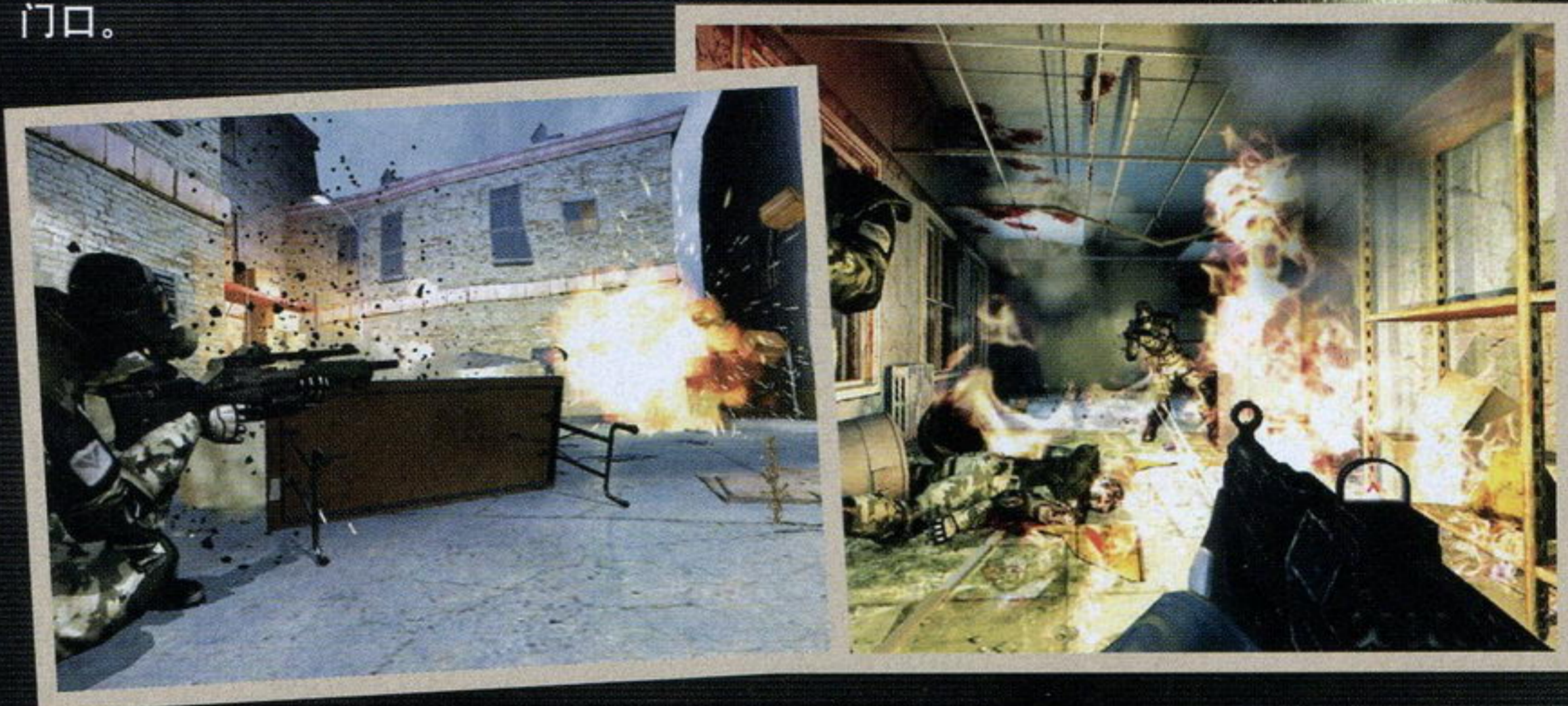
一切都被炸毁了。在直升飞机上，回想起发生的一切，我才明白。我也是计划的一部分。第一个原型是我，第二个原型就是费多。那个叫哈兰的变态博士，拿自己的女儿艾玛作实验，用她的超能力作为培养源来生产超能人，然后再对他们进行克隆。失败了两次以后，便把她放在实验舱里任其自生自灭。之后不久她就死了，但无与伦比的精神力加上强烈的怨念，使得她的所谓灵魂一直活在舱内。并且最后被已经疯掉的博士放了出来，还好，我们已经炸毁了一切。下面的科研所现在是一片火海。

“你还好吧？”

“嗯”

“安心吧，一切都结束了。等飞回总部，你先好好睡……啊！怎么回事！那……那是！”

直升机剧烈地摇晃，一只手扒住了舱门，随后我看到红色的衣服和一只黑色的眼睛。



■融入了超能力要素的《灵异恐惧》战斗场面十分火爆。



X360上的恐怖再度袭来!

尽管《灵异恐惧》在2005年大出风头。但是广大的电视游戏玩家不禁抱怨，如此出色的游戏居然没有在电视游戏平台推出让人难以理解。而若是想充分体验它的魅力，还要花大把的银子配置高端PC也是不现实的。还好，Vivendi公司于今

年年初宣布将在X360上推出《灵异恐惧》的移植版。但是具体的移植工作并不是由原开发商Monolith负责，而是交给了Day 1工作室（代表作品：“《MechAssault》系列”）。Monolith将主要投入到《灵异恐惧》的资料片以及续作的开发中去。

X360试玩DEMO简报

在E3展上，开发商提供了X360的试玩版。与PC版不同的是，X360版本提供了独有的快速行动模式。与单人剧情任务不同，快速行动模式是通过不停地战斗来打开被锁住的下一个场景，从而继续下一场杀戮。敌人的实力和数量也会随着游戏进度而增加。有的场景玩家要面对的是一波又一批的大批士兵，而有的场景会只出现一个强大的BOSS来与玩家对抗。

试玩版主要场景是PC版游戏初期的研究所外边的一片空场，就是第一批先遣队员被艾玛的怨

灵瞬间全灭的地点。大批的敌人如海啸般扑来，第一波攻击来自手持M4的普通克隆士兵，一番杀戮之后出现了配备着重型火力的高级克隆战士小队。最后出场的是装有跟踪式火箭发射器的机甲战士，这本来是在游戏后期才会出现的敌人。快速行动模式更能让玩家能够体验X360版本在画面以及物理效果上的提升，因此大批敌人被融合到玩家比较熟悉的场景中一同出场。至于战斗方式，X360版本保留了PC版中的近身飞腿和滑铲剪刀脚。当然，使用这些近身攻击的时候最好发动老套的子弹时间，否则会被敌人迎面给你一梭子弹。



虽然初代的《鬼屋魔影》是一款里程碑式的作品，然而经过十几年的发展，如今的《鬼屋魔影》却一直活在《生化危机》、《寂静岭》等后来者的阴影之下，早已失去了往日的光彩。特别是2001年推出的《鬼屋魔影：新的噩梦》更是令众多玩家大失所望，不但没有挽回系列持续下滑的声誉，平庸的游戏过程甚至会让人感觉该作是在模仿《生化危机》。就在这种骑虎难下的大环境下，作为恐怖游戏的鼻祖——《鬼屋魔影》又向外界公开了系列第5部作品《鬼屋魔影：濒死调查》。游戏开发商Eden Studios在公开场合宣称，尽管《生化危机4》的确是一款具有突破意义的大作，然而《鬼屋魔影：濒死调查》将会在视觉上给人更加深刻的印象，凭借非比寻常的游戏元素和章节式的游戏进程，本作将会重振“《鬼屋魔影》系列”昔日的辉煌。



鬼屋魔影：濒死调查	Atari/Eden Studios	A·AVG
多机种	Alone in the Dark: Near Death Investigation 人数未定 对应平台包括 PS3、X360	预定 2007 年 自带记忆功能 售价未定

ALONE IN THE DARK

章节式进行方式

本作现在已知的，最令人感兴趣的，最出人意料的就游戏的进行方式。Eden对外表示，由于受到了《24》、《迷失》等热播电视剧的启发，本作也将采用章节式的进行方式，让玩家同主角一起同呼吸，共命运，扣人心弦的剧情将紧紧抓住你的脉搏，感觉自己仿佛置身于一部恐怖连续剧中。

《鬼屋魔影：濒死调查》将整个游戏分成了多个章节，现预计每个章节的游戏时间大约在30到40分钟，如果按照这种时间来计算，整个游戏预计将会包含至少10多个章

节。当一个章节结束后都会有精彩的剧情动画来作为本章的总结演出。然后紧接着就会有我们熟悉的“下集预告”。到了下一章开始的时候，还会出现“上集概要”。这样玩家也不会忘记上次到底发生了什么。关于这样的设定，其实并不算是先例。以前在DC上曾经推出过一款名为《Illbleed》(病血)的冒险游戏，同样是按照明显的章节将游戏分割为多个既独立又相互有关联的部分。这样的处理方式不仅仅令游戏更加灵活，而且也不会因为统一剧情和风格而束缚了创意。对于这种章节式的结构设定，欧美玩家普遍反映出了浓厚的兴趣。

爱德华·康比 迷一般的回归

爱德华·康比 (Edward Carnby) 对于老资历的玩家来说应该不会陌生，他就是《鬼屋魔影》初代男主角的名字。这次爱德华·康比又回来了，再次担当起第一主角的重任，这多少都会引起许多老玩家的共鸣。然而令人不解的是，初代作品的剧情设定在1926年，而本作的剧情设定时间为2006年，随便推算一下如今的康比已经是一位百岁老人，哪里还禁得起任何折腾。我们现在看到的爱德华·康比却还是一位身强力壮，年约30多的中年男子。我们都明白爱德华·康比是一个极具号召力的名字，厂商是不会让他就这样轻易退休去安享晚年的，那他又是如何保持青春不老的？这成为了本作最大的疑点之一。相信游戏厂商届时会给我们一个交代。

新的午夜狂奔即将上演！



黑夜将一切暴露！

话梅杂志 & 3DM-SMV

开放的环境会使你更加孤独

www.plumbbook.cn

灵异现象 与死后世界

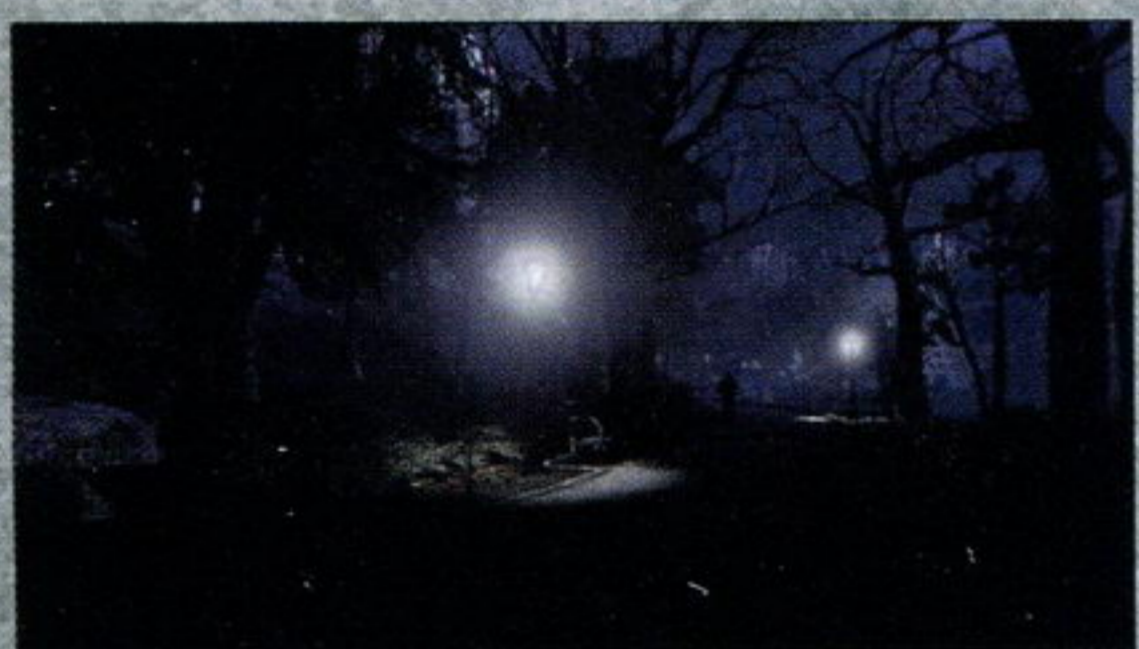
在《鬼屋魔影》的世界观中，丧尸并不是主角，游戏中真正有趣之处是你会看到在其他恐怖游戏里未曾出现过的超自然现象，以及各种不属于这个世界的灵异生物。这些东西或者来自地狱，或者来自古怪的传说，或者是长期埋藏在我们心里的梦魇，无论哪一样，都能令你魂飞魄。为了加强这种效果，本作中将会出现许多突如其来的怪现象。比如无缘无故断裂的墙壁，迅速蔓延整栋大楼的熊熊火焰，挂满房间的裸露尸体向你发动的突然袭击等等。这次爱德华·康比将会在纽约市的中央公园对各种超自然现象展开调查，随后他将会揭开生物死后世界各种谜题。之所以选择以中央公园为起点，是因为开发商Eden Studios想要用真实存在的环境营造出玩家熟悉的气氛，从而对本作的灵异世界主题进行恐怖气氛的烘托，同时融入了不同的文化背景和对死后世界的不同解释。中央公园是一个庞大而开放的区域，而且是一个复杂的地区。这里包括了动物园、树林、大草坪等等，但绝对不存在你可以喘息的安全门。与多数恐怖游戏的狭窄、封闭的环境相比，毫无遮拦的中央公园可能显得更加恐怖和无助。



与场景产生强烈互动的拼死搏杀！



双手插满刀片的活鬼！

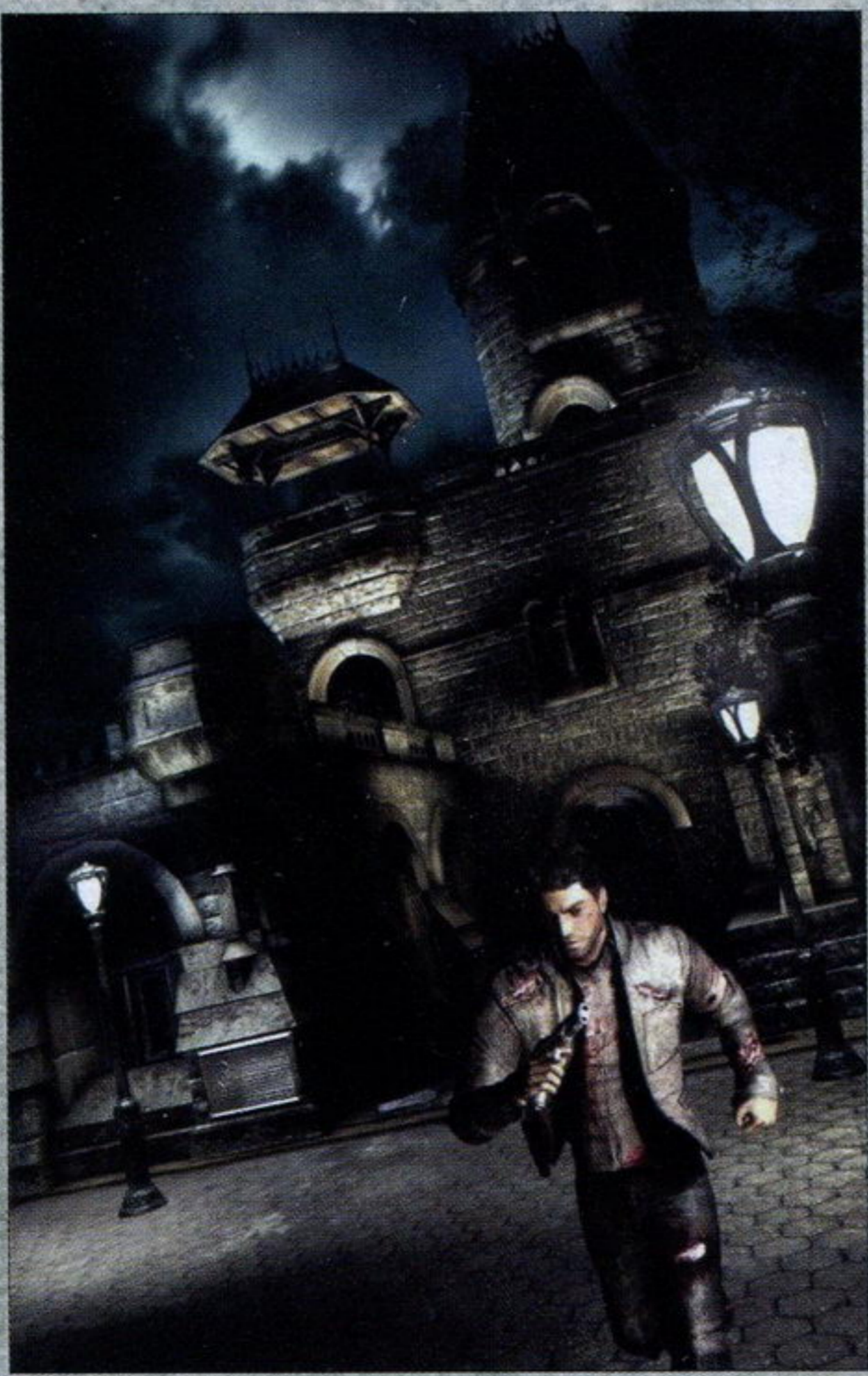


其他综合情报

■爱德华·康比将被赋予对周遭环境及对自己身体无与伦比的超强控制力。本作的游戏元素将会非常丰富，包括探索、解谜、秘密行动、甚至近距离战斗等。

■为了服务剧情，游戏将在第一人称和第三人称之间进行必要的切换。

■动作部分主要围绕游戏的互动性场景展



开，在Havok 3.0物理引擎的支持下呈现出场景的高度互动性。这些系统将会极为容易上手。火在本作中将起到至关重要的作用。著名软件供应商Kynogon将负责本作中怪物的行为设计。

■目前所公开的照片和影像全部来自实际游戏画面。

■游戏允许玩家携带的武器和道具相当有限，玩家所携带的物品可以反映在主角身上。

《鬼屋魔影》的辉煌一代



当《鬼屋魔影》于1992年初代问世时，也许连Infogrames自己也没有料到这部作品会在日后滋生出一种全新的游戏形态。故事讲述私人侦探爱德华·康比受古董商之托前往路易斯安那州一家名为Derceto公馆，对馆主离奇死亡命案进行调查并搞到遗留财宝的经过。由于采用了一套革命性的、基于3D的图形引擎，这套有着多重追踪视角的游戏所呈现出的画面效果，有着如同电影般的品质。初代《鬼屋魔影》从畅销恐怖小说家H.P. Lovecraft的作品中获取了大量灵感，同时它也为古老的图形冒险游戏注入了新鲜的血液。它的出现不仅吸引了上百万玩家的注意力，而且从此还确定了恐怖冒险游戏的规则标准，对此类游戏的发展产生了广泛的影响和巨大的推动作用，它已被作为里程碑式的作品永远载入历史。



开发小组Eden Studios

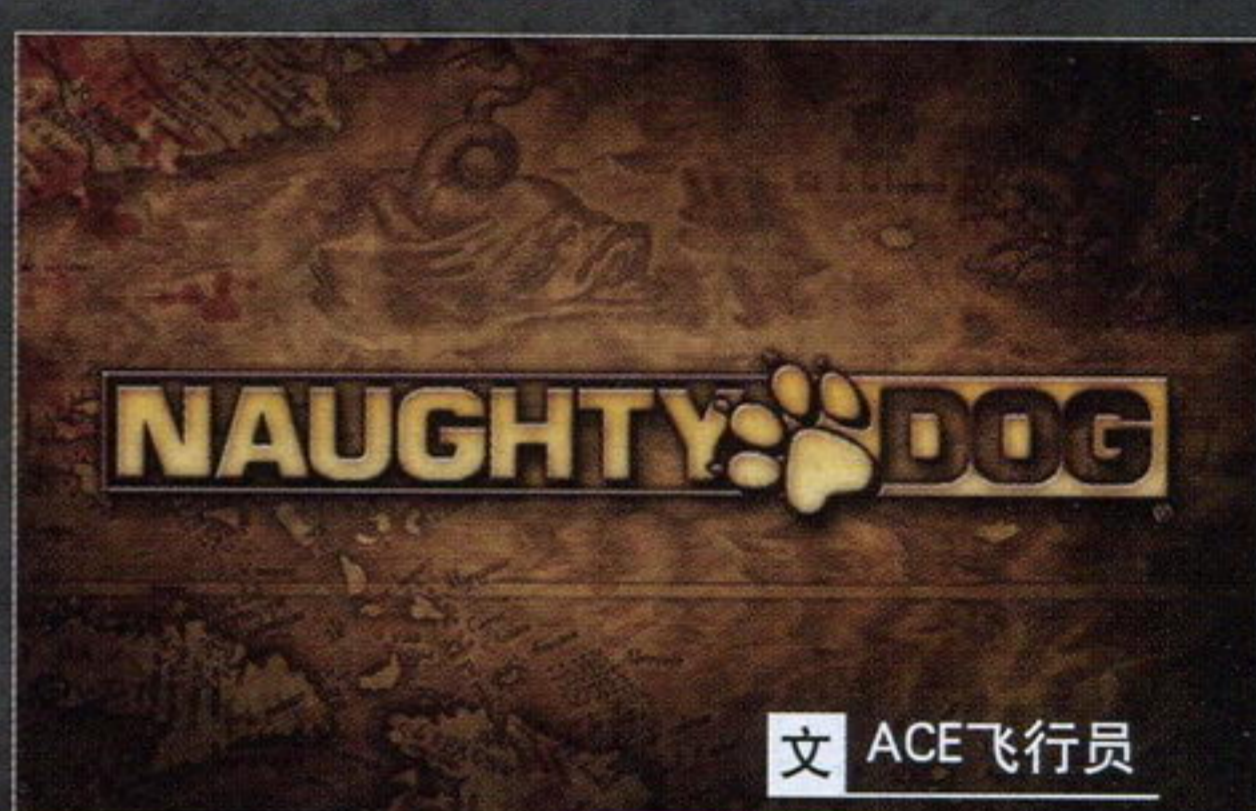
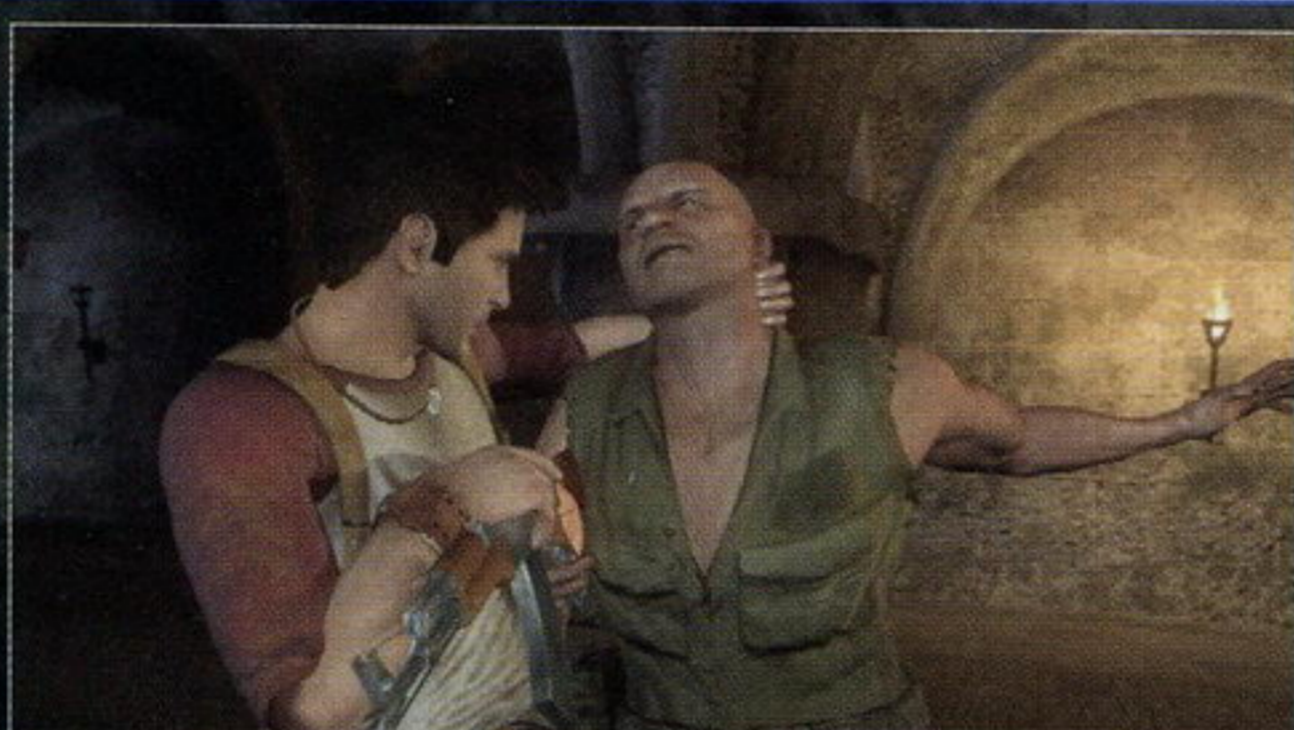
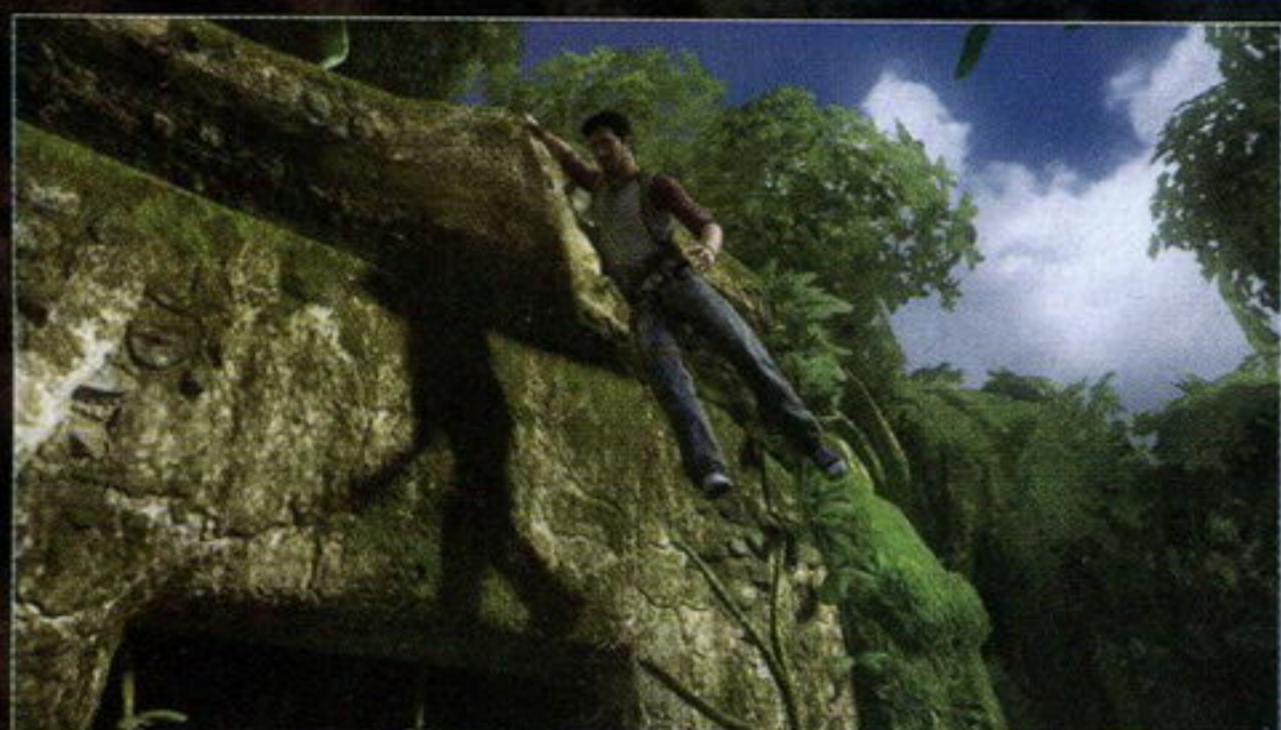
位于法国里昂的Eden Studios是法国第二大游戏开发商，也是Infogrames旗下的全资子公司。由于成功制作了“《V-Rally》系列”而被大家所认识。该小组具有较强劲的开发实力，著名的《极品飞车：保时捷之旅》也是该小组的作品。即将于今年9月在X360上推出的《无限试驾》，凭借着优秀的画面吸引了不少玩家的目光。在Eden的开发史上赛车游戏占据了绝大部分，而这次担当起《鬼屋魔影：濒死调查》的开发工作，对该小组来说也是一个不小的挑战。





顽皮狗 PS3 新作 (暂名)	Naughty Dog	ACT
PS3	发售日未定	美版
人数未定 对应周边未定	记忆要求未定	售价未定

凭借《古惑狼》，SCEA旗下的顽皮狗(Naughty Dog)游戏工作室在PS时代一炮而红。虽然后来《古惑狼》的版权被环球影业收购，但凭借完全原创的《杰克和达斯特》，顽皮狗再次向全世界玩家证明了其过人的开发实力，并成功打造又一个全新的游戏品牌。在前不久的索尼E3发布会上，顽皮狗并没有如先前许多人设想的那样为我们带来“《杰克》系列”的最新作品，取而代之的是一款写实风格的动作冒险游戏。面对这样一款至今都没有被正式命名的新作，对它的第一印象就是《古墓丽影》+《印第安纳·琼斯》的混合体。如果不是宣传片上那个巨大的顽皮狗Logo，可能谁都不会将这款作品同顽皮狗联系在一起，因为这款新作与我们印象中的顽皮狗风格实在相差太远。对于关注顽皮狗的玩家来说，通过E3这段简短的宣传片根本就无法满足对这款新作的好奇。好在最近顽皮狗的游戏设计师Evan Wells为我们透露一些关于这款PS3游戏的细节内容，让我们一同了解一下吧。



超级访问

顽皮狗 PS3 新作计划



PS3机能 锋芒初露

记者 游戏已开发了多长时间呢?
Wells: 这款游戏我们已经开发了一年半。起初，仅仅只有少数几名程序员在进行技术方面的工作，随着游戏项目由前期的工作进入到全面开发阶段后，游戏设计人员以及美工陆续加入进来。

记者 有一个重要问题，我们认为许多玩家都想知道在这次预告片中，有多少镜头是CG，又有多少镜头是及时渲染的?
Wells: 整部预告片都是通过PS3的游戏引擎及时渲染的，所有的模型、贴图、阴影以及特效等全是游戏中的效果。

记者 实际游戏时能与预告片有多

接近呢?
Wells: 同玩家所期待的内容相比，这个预告片中仅仅展现了游戏成品的冰山一角。动作效果是我们开发团队攻克的重点内容，我们认为这是区别次世代与现世代的不同之处，为此我们投入了大量的人力资源。我们表现的重点就是通过合理的操控方式将活生生真人感觉带给玩家。

记者 第二个重要问题：这个游戏的名称是什么？“顽皮狗PS3未命名作品”，这不可能是最终名称吧？如果是这样那就太可怕了。

Wells: 我们正在考虑这款游戏的名称，这是一个非常棘手的过程，为此你可能会感到惊讶。

“动作”表现 着重强调

记者 在预告片中我们看到许多很Cool的动作，特别是格斗动作。主角用拳头将敌人打飞到墙上的那一幕有可能在实际游戏中做到吗？

Wells: 就像我之前提过那样，打斗部分是本作的重中之重，我们的动作系统可以令我们在PS3上的作品更上

一个台阶。但是我们还想让动作表现得更加电影化。这意味着一个精心设计的镜头将对游戏中的震撼部分起到推波助澜的作用。现在我们已经请来了负责《波斯王子：时之沙》镜头的设计师来领导我们镜头的设计工作。

记者 这是款什么类型的游戏？我们最初的感觉这是款介于《古墓丽影》

与《生化危机4》，并且十分强调动作的游戏。

Wells: 本作继承了顽皮狗的传统，伴随着引人入胜的剧情游戏将以第三人称的方式展开。游戏包括大量的动作要素、赤手空拳的肉搏战斗、枪战以及解谜成分。我们将努力唤起人们对那种经典冒险内容的共鸣情绪与状





■电影般的镜头运用将营造出更别致的演出效果。

态，并融入现代表现手法，所有玩家可以期待游戏中层出不穷的特技表演和一幕幕惊心动魄的瞬间。

记者 整个游戏都发生在丛林，还是有其他地点？

Wells: 游戏是由丛林小岛开始的，岛上的环境十分复杂，整个冒险故事将围绕着整个小岛以及岛屿地下设施展开。

突破自我！ 顽皮狗的野望

记者 你们在PS上推出了“《古惑狼》系列”，在PS2推出了“《杰克》系列”，我们是否可以认为本作将是你们在PS3建立的新系列呢？

Wells: PS3的新机能激发我们去创造

一个新的系列。凭借我们所拥有的游戏制作经验，次世代主机为我们提供了新的机会。我们之前所制作的每一款成功的游戏都在严格的要求下与所在平台的机能相配合。

记者 本作看起来更为写实，这是否意味着顽皮狗已经完成了自我的转



型呢？

Wells: 我之前已经提过，PS3保证我们能够制作出令人信服的现实风格的游戏，这并不意味着顽皮狗就放弃了过去擅长的游戏类型。只是现在我们可以选择的余地更广了。

PS3很强大 也很可怕

记者 与PS2相比，在PS3上开发游戏有何区别？

Wells: 如同当初的PS2一样，PS3拥有更复杂更强大的机能。我们的工程师正在辛苦地制定各种最优化的方案来全面发挥Cell和SPU的性能，但对机能的挖掘还有很长的一段时间。如同你看到的那样，直到现在开发商还在不断地榨取PS2的机能。我认为这将是一个漫长的过程。

记者 你们运用的是哪种技术？是专用引擎还是像虚幻引擎那样的流行

技术？

Wells: 我们使用的是由顽皮狗自己开发的专用引擎，我们拥有业界顶尖的程序天才，他们将利用PS3上现已可行的所有机能。

同心协力 共啃硬骨头

记者 Insomniac和顽皮狗曾有过交换资源和技术的历史，这次也会这么做吗？Insomniac制作的《抵抗：灭绝人类》和本作使用类似的技术吗？

Wells: 正如SCE Worldwide Studio介绍的那样，SCE旗下的各个团队之间的技术共享正在趋于上升。特别是进入PS3全面开发阶段后，恐怕已经不仅仅是顽皮狗和Insomniac之间的关系了，我想你会看到更多的一线游戏从中受益。



诅咒、传说、宝藏

诅咒、传说、宝藏，这些都是出现在游戏预告片的关键词，虽然游戏设计师对这款作品的诸多内容仍然守口如瓶，但是可以预见游戏将包含众多元素。

本作给人的第一印象并不十分深刻，因为各方面都显得朴素了点，特别是人物的设定过于平

民化。然而如果游戏真能到位地表现出预告片中出色的打斗场面，那它的吸引力将会成倍增长。

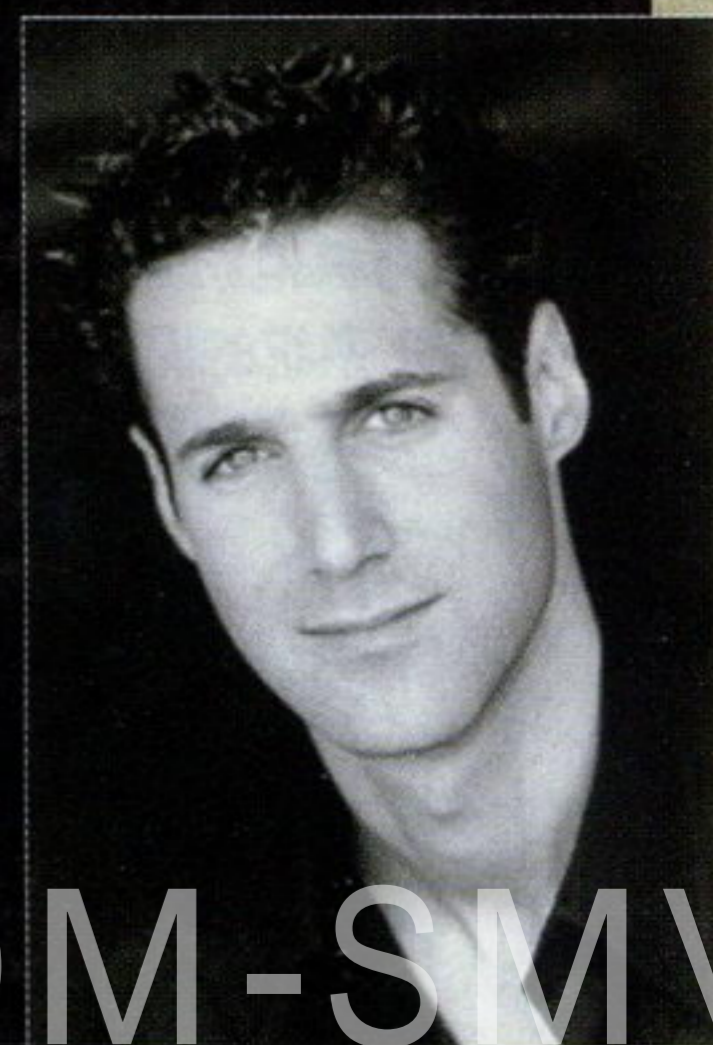
在SCEA旗下众多开发团队中，顽皮狗的开发实力的有目共睹的。通过本作我们不但可以了解顽皮狗最新动向，而且它仿佛是一个缩影让我们看到PS3有多大的潜力。

记者: 当我们第一次看到游戏的预告片 and 截图的时候，我们顿时觉得游戏的主角很像 Jason Rubin (顽皮狗的创始人)。这是我们的猜想，还是你们真的借此表达对 Jason Rubin 的敬意？

Wells: 真的很搞笑，我们已经收到了一大堆关于“游戏主角长得像谁”的提问。连我自己被告知的答案就有6、7种之多。我们并没有刻意去根据某个具体的人物来塑造主角，实际上我们的原画设定师就没有见过 Jason Rubin 本人。无论主角长得像活人或是死人，这一切都是巧合罢了。

谁是 Jason Rubin ?

这位富有明星气质的帅哥就是顽皮狗的创始人 Jason Rubin。Rubin 本人是一位富有才华的热血青年，在他15岁那年就制作了自己人生的第一款游戏《Ski Crazed》。2004年3月，在拉斯维加斯举办的会议上，Rubin发表了慷慨的演讲，演讲中他对当今的游戏产业和游戏发行商进行了批评，并鼓励游戏开发者行动起来维护自身利益，争取更多权益和发展机会。同年5月，Rubin离开了自己创立的顽皮狗，去追寻自己所希望的游戏之路。



神秘 嘉宾

亲身经历二战最惨烈的空降行动!



文 小白龙

以二战为题材的游戏在市场上多如牛毛，其中以FPS占的比例最大也最受玩家欢迎。游戏制作人都带着“再现最真实的二战战场”这个理念开发游戏，但这类型游戏不禁让人觉得大同小异。而在本次的E3展上，《战火兄弟连：地狱大道》凭着出类拔萃、极其真实的游戏画面得到众多外国媒体的好评。由于采用了最先进的虚幻引擎3开发，本作的画面水准达到了同类游戏前所未有的高度。本作以惨烈的“市场-花园”空降行动为背景，玩家将再次与101空降师的英雄们并肩作战。

战火兄弟连：地狱大道

Ubisoft

FPS

多机种

Brother in Arms: Hell's Highway | 预定2006年发售
对应人数未定 | 记忆要求未定
对应平台：X360、PS3

美版
售价未定

次世代水准的游戏画面

更贴近真实的游戏画面是提升游戏临场感的一大要素，过去以二战为题材的FPS虽然在画面上不断精益求精，却无法让游戏画面实现质的飞跃。采用虚幻引擎3开发的《地狱大道》，打破了技术的局限，游戏画面完全达到了次世代

水准。游戏对物体质感的表现极其真实细腻，烟雾、光影的效果更让人印象深刻，游戏中的每次爆炸都震撼人心。游戏人物的动作、表情比前作丰富了不少，而且十分生动传神，就连人物脸上的疤痕、雀斑与须根也清晰可见。



运筹帷幄 控制战局

“《战火兄弟连》系列”游戏比起同类型的《荣誉勋章》与《使命召唤》更强调战术运用。仅仅端着机枪疯狂扫射并不能战胜敌人，你必须合理指挥你的小队，创造取胜的条件。指挥系统的操作简单而实用，你可以指挥你的部下对敌人实行火力压制、强攻敌人的据点，或者移动到障碍物后掩护你。指挥系统在本作中得到了进一步发展，你可以同时指挥四个作战小队战斗，这些小队包括：机关枪小队、火箭筒小队、迫击炮小队与可以请求空中支援的通讯兵。更灵活多变的战术加上敌我双方更高的AI肯定会让更多二战迷欲罢不能。



历史背景

“市场-花园”作战

“市场-花园”作战是二战期间盟军最大规模、最惨烈的空降行动，在1944年6月盟军登陆诺曼底开辟欧洲第二战场后，为了争取在1944年结束欧洲战场的战斗，盟军实行了英国蒙哥马利元帅提出的“市场-花园”作战。该作战的目的在于夺取跨越莱茵河、瓦尔河等河流上的一系列重要桥梁，打开通往德国腹地的道路。“地狱大道”则是101空降师要攻占的其中一段道路。但由于盟军的误算，盟军很快就陷入了敌众我寡、后勤补给短缺、四面楚歌的状况。尽管盟军浴血奋战，这项作战最后还是以失败告终。投入近万人的盟军损失惨重，最后只有数千人安全撤回。

有血有肉的游戏人物

游戏制作人表示他们在《地狱大道》中采用了电影式的叙事手法，游戏人物不是单纯的战斗兵器，他们是有血有肉的士兵，他们有自己的性格，他们甚至拥有不同的口音。制作人希望游戏的故事能带给玩家心灵上的震撼，让他们认识主人公马特，知道他的为人，并把他记在心中。此外，敌我双方的士兵都会对不同的情况作出不同的反应，在比较放松的状态下，他们会背着枪相互闲聊；相反在执行任务的时候，他们会紧握枪支并警惕地四处张望。

“希望我们的人物能留在玩家心中。”

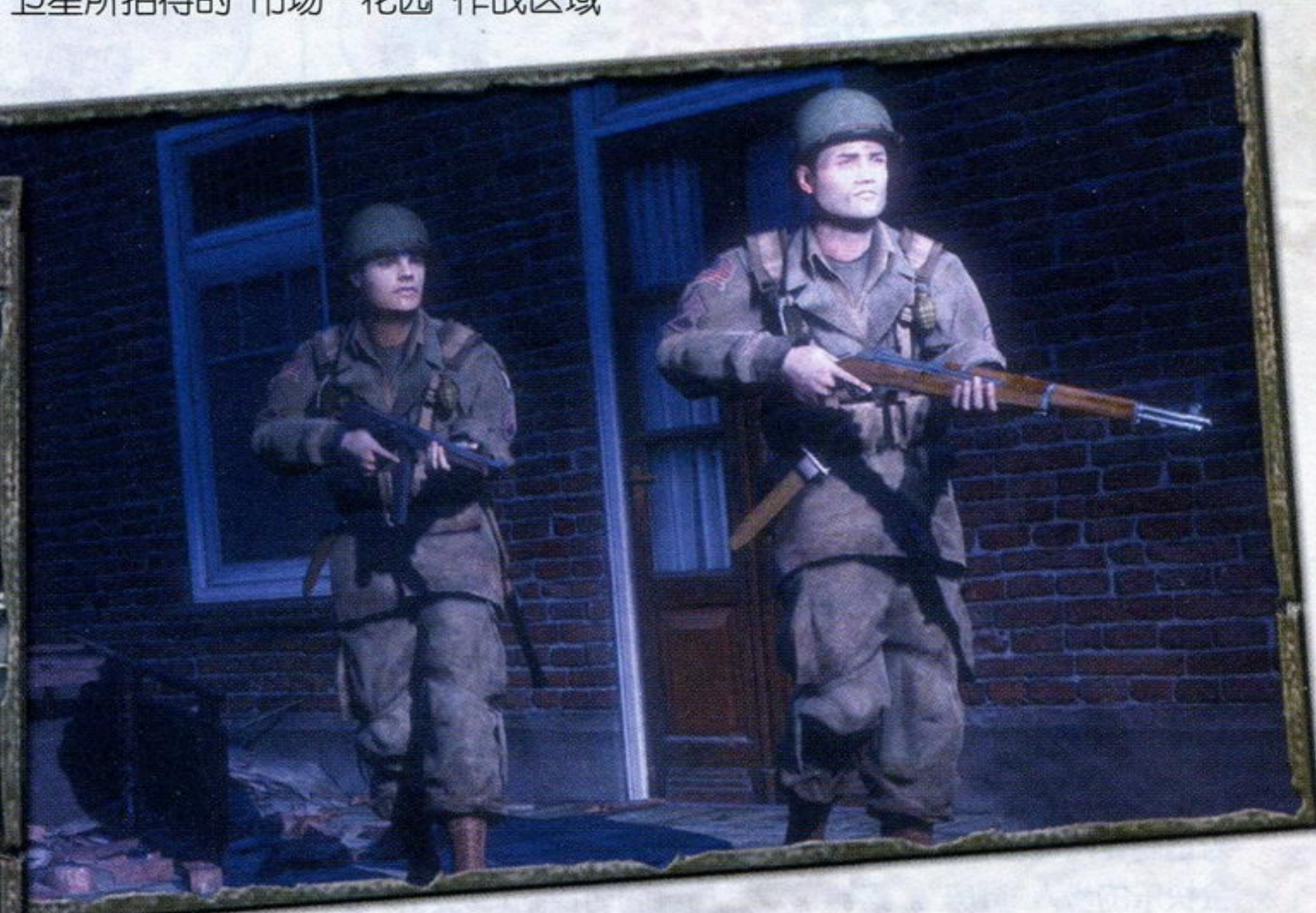
—— Randy Pitchford



大量历史资料的结晶

Gear Box总裁Randy Pitchford表示《地狱大道》除了拥有忠于历史事件的剧情外，他们还从西点军校聘请了军事顾问。为了在游戏中再现二战时期的“市场-花园”行动与“地狱大道”，他们特地买来了二战时期军用卫星所拍得的“市场-花园”作战区域

的卫星照片，以及战地记者所拍摄的“地狱大道”照片，游戏的绝大部分场景都会依照这些照片设计。在大量历史资料的支持下，Gear Box将为我们带来最真实的“市场-花园”作战，最真实的“地狱大道”。



“勇气就是即使害怕也要多坚持一分钟。”

——乔治·巴顿

历史背景

第101空降师

美国第101空降师因其臂章上有一个正在嚎叫的鹰头标记，被称为“鹰师”或“嚎鹰”。在二战时期，101空降师是名副其实的英雄师团，在恶劣的条件下他们屡立战功，他们打的每一场仗几乎都是硬仗，经常要在敌众我寡的情况下坚守阵地。登陆诺曼底、“市场-花园”作战、坚守巴斯托涅，他们经历了二战中最惨烈的几次战斗。空降兵经常会被空投到敌人的后方，不但跳伞的时候会遭到敌人的猛烈炮击，着陆后还要面对四面楚歌的境况。他们时常要以大量人员伤亡去换取战斗的胜利，他们都是怀着必死信念踏上战场的英雄。我们所熟悉的影片《兄弟连》中的英雄E连，就隶属于美国101空降师。

话梅杂志 & 3DM-SMV

www.plumbok.com 45

绝对天真！X360上罕见的低年龄向作品



VIVA PINATA

文 ACE飞行员

本次E3上，微软为我们带来的一款画面极其另类的游戏——《皮纳塔万岁》。第一次见到它时居然给我留下了错愕的感觉，因为我几乎不能用语言描述我所看到的是什么，五颜六色的画面上所呈现的一切我完全不认识。凭借巨大的视觉冲击，本作的确吸引了我们的目光。原来缔造这款游戏的开发商就是大名鼎鼎Rare。为什么微软会安排这样的游戏项目呢？想来本作一定有它的过人之处。

皮纳塔万岁	Microsoft/Rare	ETC
X360	预定 2006 年第四季度	美版
Viva Pinata	自带记忆功能	售价未定
人数未定		
对应周边未定		

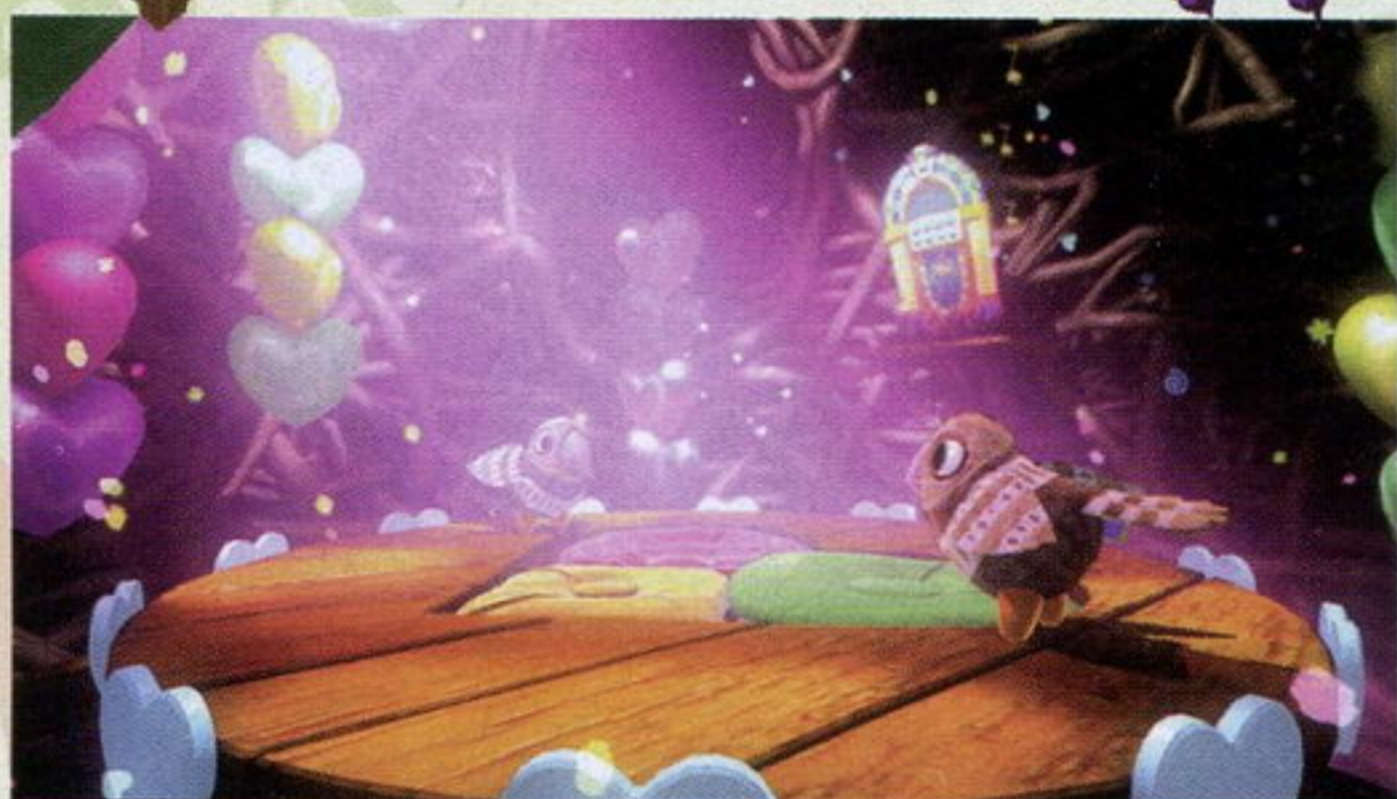
到底什么是皮纳塔？

如果要追溯皮纳塔的历史，那它的发源地还是在咱们中国。在古老的中国，人们逢年过节的时候都习惯用稻草或纸条捆绑包扎成各种动物或者小物品用来佩戴在腰间和马鞍上，图个吉祥平安。14世纪，这种风俗被传入欧洲，16世纪初又被传到了美洲。如今这种用各种五彩的纸片包扎小动物的手工活竟然发展成了一种热门玩具，并形成了一种文化。《皮纳塔万岁》这款游戏中的各种

动物的造型就是取材自拉丁美洲派对热门玩具皮纳塔。人们在色彩鲜艳的纸人或者玩具动物中藏入糖果，然后参与者需要蒙上眼睛后找到并将其打破，类似非常“6+1”的砸金蛋。



繁殖系统



▲用天真的双眼诠释出洞房美景。

《皮纳塔万岁》在一个有时间概念的虚拟世界中进行。随着时间的推移，会产生昼夜的更替以及天气的变化，同类皮纳塔之间也会产生感情。这时玩家需要将它们放在一起，并为它们专门准备一套“新房”。只要时机成熟，两个皮纳塔就会快乐的步入“洞房”。这时游戏会将画面切换到洞房内，特殊的灯光和音乐营造出的浪漫氛围预示着这两只皮纳塔即将产生出爱情的结晶。它们会相互拥抱、跳舞、各种嬉戏动作都是平时所看不到的。接下来就是“产房传喜讯”，它们生了……这也是玩家获得更多皮纳塔的方式。本作对应Xbox Live，玩家能够在网络上得到可以打扮皮纳塔的各种饰物，比如说墨镜之类的小东西，玩家还可以相互交换自己所饲养的皮纳塔。

孩子们的伊甸园



我们可以将《皮纳塔万岁》理解成：它是一款进化了的养成游戏。在游戏中并没有固定任务这一设定，只有不同地图的区别。游戏将提供给小朋友们各类地图，包括农场、花园、小岛等等，这些区域你都可以用来养殖被称作“皮纳塔”的各种动物。什么驴、松鼠、刺猬、鳄鱼、鸟以及毛虫将会出现在游戏中。官方宣布，游戏中可以用来饲养的各类动物超过60种以上。把它们伺候好了就是你的工作。如果是食草的皮纳塔，玩家就需要多种点草，而食肉的皮纳塔就需要用一些“非感情”皮纳塔去喂养它们。地图中的一切房屋、花草、围栏等基础设施都是玩家亲自选择搭建的。搭建场景还有许多讲究，对于那些比较凶猛的肉食皮纳塔，玩家就需要用石头围栏。不合理的设施分配会让皮纳塔之间经常打架。如果皮纳塔高兴了，它们回报给玩家的将是一片生机勃勃，充满鸟语花香的小伊甸园美景，甚至还会为你跳上一段“美丽”的舞蹈。



▲如此艳丽的色彩非常适合孩子的审美观。



▲皮纳塔们在虚拟的时间长河中生活着。

微软的战略棋子

针对利润丰厚的低年龄层游戏市场，《皮纳塔万岁》成为了微软一颗重要的战略棋子。为了给《皮纳塔万岁》造势，微软联合Fox TV network等媒体，将在今年秋季通过FOX儿童频道以及4Kids TV每周六早间的时段播出与游戏同名的儿童动画连续剧。不仅如此，《皮纳塔》电影版也将在2006年9月于北美放映。《皮纳塔万岁》是微软为了抢占年底假日旺季市场而量身打造的，微软希望这套游戏成为X360主机抢占年末假日采购旺季的有利武器。把它交给实力出众Rare来开发绝对是不二的选择。

©2006 Microsoft, Rare, 4Kids. All Rights Reserved.



你是否能接受来自异国的美丽童话？

PSP提前预演PS3最强大作!

一年前的惊鸿一瞥让世人深深铭记了它的名字——《杀戮地带2》! 然而这款被视为《光环3》最大威胁者的游戏却在今年的E3展中彻底消失。不过人们在展会上却可以发现另外一个《杀戮地带》，甚至还有试玩版可以体验，这就是PSP的《杀戮地带：解放》。这是一款完全不同的游戏!

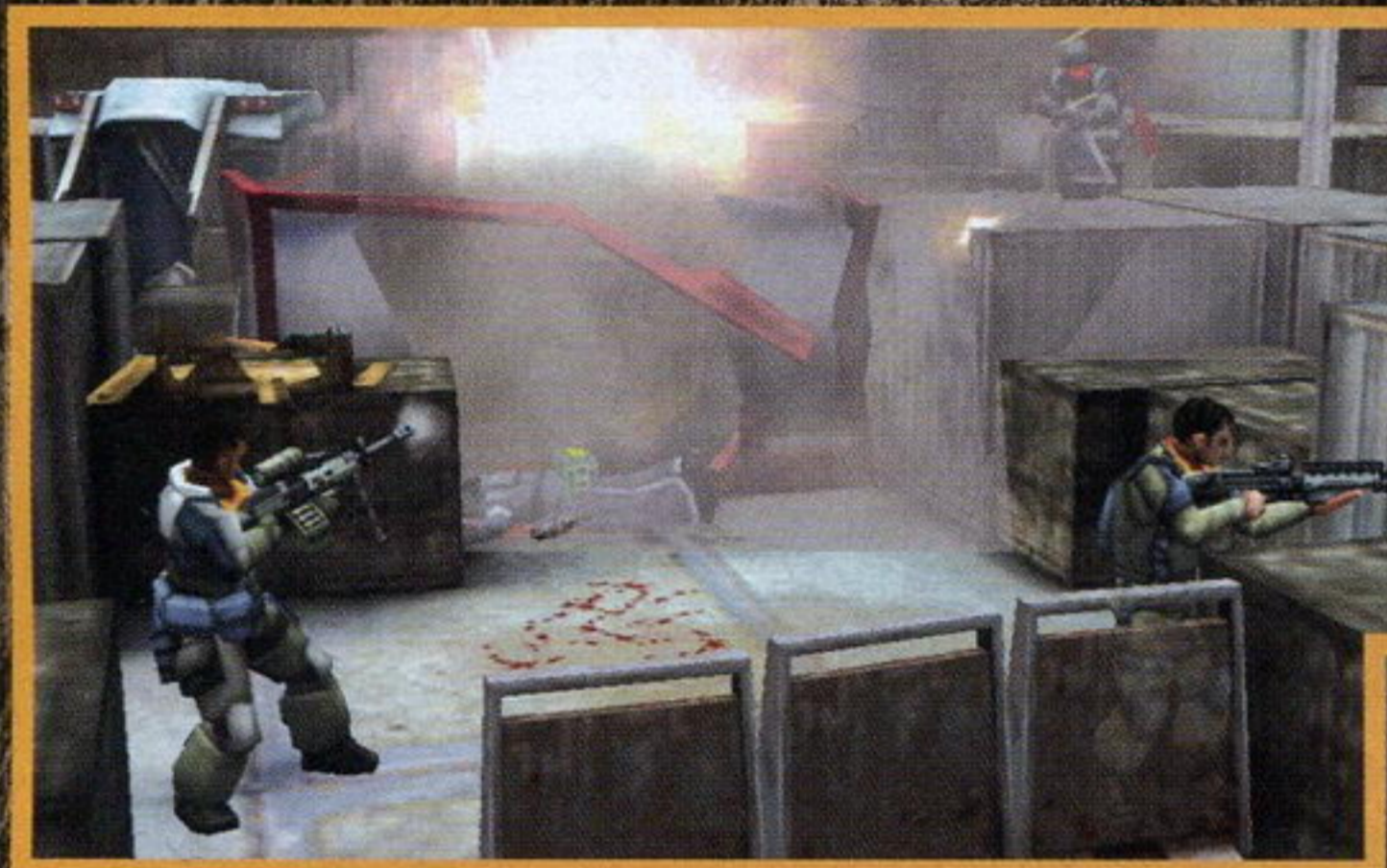
杀戮地带：解放	SCEA/Guerrilla	ACT + SLG
PSP Killzone: Liberation	预定2006年秋	美版
1人	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

KILLZONE LIBERATION

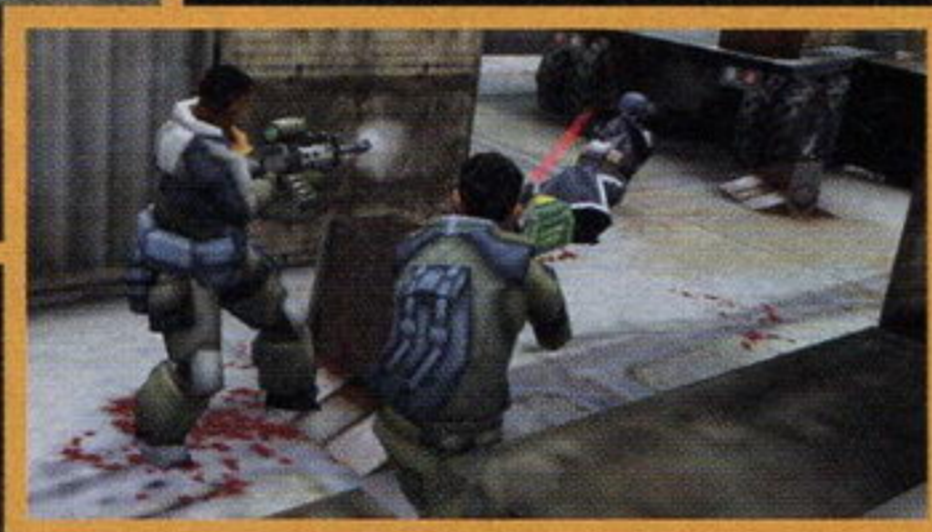


“Halo Killer” 降临 PSP!

《杀戮地带：解放》是一款战术动作射击游戏，专门为PSP而设计。游戏故事发生在PS2版《杀戮地带》原作的2个月后，舰队已经抵达，然而Metrac将军率领的Helghast军队仍然占领南部诸省，并且手中掌握着多名人质，Templar队长被派往阻止Metrac。本作最大的不同之处就是从第一人称视点变为了第三人称视点，制作组希望让玩家以不同的感受体验《杀戮地带》的世界。使用更具战术性的俯视视点可以呈现更多画面细节，并带有出色的视差效果。Guerrilla开发了一套智能镜头系统，可以自动缩放，或者动态调整，能够让玩家在紧张的战斗中取得最好的视野。玩家可以在一些任务中使用“战术命令系统”(Tactical Command System)对伙伴下达命令。



▲画面一般情况下采用的是这种斜俯视视角，给玩家更好的战略视野。



▲作为一款掌机游戏，本作的爆炸效果十分出色。
▶为了体现动作游戏的氛围，偶尔也会切换成这样的第三人称视点。

轻松掌握未来战争!

考虑到掌机游戏的特点，本作中的每局游戏都只有15分钟左右，并且操作非常简单，十分容易上手。士兵的移动为类比滑杆，十字键为向其他士兵发出指令。按下方向键可以调出菜单，然后将其送到你前方的战略位置。你可以随时对队友进行回复，不过如果你使其死去，并且在20秒内没有令其复活，任务即宣告失败。队友和敌人的AI都相当高，他们会找物体掩护，还会向你身边的油桶射击。战斗基本采用的是自动锁定系统，可以按LR键切换锁定对象。蹲伏会提高瞄准的精确度。



▼敌人也非常善于利用环境地形。

◀调出命令队友的指令菜单后，画面上会有非常直观的行动指示。

杀戮世界 掌中鏖战!



▲本作会有坦克、悬浮艇等丰富的载具可以使用。

▶坦克可以直接将墙撞倒，不过由于体型庞大，因此很容易被反坦克火箭击中。

多人模式是本作的一大特点，通过ad hoc模式可以进行2人合作模式，其他模式最多可以支持6人游戏。在场景中设置有补给站，可以补充HP或者更换武器。游戏中的新增武器包括有绑着爆破头的弩、新的火箭发射筒、火焰喷射器、遥控起爆地雷等，你还可以使用点数升级武器。将箱子打掉还有可能得到新武器和强化物。新增的一些车辆和悬浮艇可以将障碍物碾碎，并搭设有多种武器，甚至还可以在协作模式中二人合作驾驶。

SD G GENERATION PORTABLE

将众多高达作品中的角色、机体以及事件齐聚一堂的“《G世纪》系列”绝对是众多高达FANS的盛宴。本次将于PSP上推出的最新作将收录超过1100台机体，登场角色将达到700人以上！

SD 高达G世纪 携带版	Bandai Namco Games	SLG
PSP	SDガンダム Gジェネレーション・ポータブル	2006年8月3日
1人	记忆要求未定	4800日元
对应周边未定		

文 十六夜



诚意十足的原创CG!



▲师匠高达对命运高达! 类似这种原创情节在有游戏中还有很多, 这也是“《G世纪》系列”吸引人的魅力之一。



“《G世纪》系列”最大的特色就是将历代高达作品的大量角色以及众多机体收录在一起, 让FANS一次过足瘾。正因如此, 从PS时代开始这个系列就一直受到众多高达迷的欢迎与支持。在系列的最初, 游戏对每部作品采用单独描述的形式, 让玩家按照历史轨迹亲身经历每一场经典战斗。之后在PS2发售的几作则将重点放在了“原创”这一角度, 学习“《机战》系列”将众多系列的角色与事件编排在一起, 让玩家体验正史中绝不可能发生的剧情。

作为系列最新作, 虽然平台是手掌机, 但内容一点都不偷懒。首先游戏中登场的机体超过了1100台, 而角色也达到了700人以上, 绝不比当年《G世纪F》差。另外, 本作的关卡总共会有70关, 绝对是迄今为止系列最多! 这也是出在PSP上的原因之一, 玩家可以随时随地指挥高达军团消灭敌人, 而无论是大魄力战斗画面还是众多的语音, 也都不是普通掌机能够相比的。

活用16:9屏幕, 游戏画面大公开!

之前PSP游戏最被人诟病的就是所谓的“假16:9”画面, 有些是将4:3拉成16:9, 有些则是利用加边框等手段将空缺的画面填满。当然, 对于本作玩家自可放下心来, 游戏无论是地图

画面还是战斗部分都是货真价实的16:9, 而且还利用以往画面上经常被忽视的边角部分为玩家直观地提供各种信息, 绝对是诚意十足的一款作品。



1 用于表示当前机体的名称以及状态。在这里玩家可以清楚地看到机体的HP以及EN的剩余量。等级的显示也方便玩家分配经验值。

2 除了显示驾驶员的名称以及等级外还能够看到MP的剩余量。游戏中驾驶员的MP(精神力)相当重要, 不仅会影响驾驶员的状态(超强气、强气、弱气等), 在使用NT武器时也会相应消耗。

焕然一新的战斗指令

从原来的家用机换到了手掌机的本作, 不仅秉承了系列的众多特色系统(比如角色升级以及机体设计制造等), 更结合掌机的特点进行了不少的革新。正如大家



所看到的, 以往只能在战斗选择阶段才能够看到的武器威力、射程等各项数值现在都可以直接在地图画面看到。采用这种直观的表现方式节省了玩家切换画面的时间, 玩起来更加流畅。

其他登场作品

除了介绍的正统动画作品外, 众多外传、小说类作品的机体也会在游戏中登场。其中《高达 SENTINEL》以及《CCA-MSV》中的众多经典机体自然不用多说, 只在PS的《SD高达G世纪 F》中登场的Ξ高达(出自小说《机动战士高达 闪光的哈萨维》)本次是第二次登场, 绝对可以称得上是“幻之机体”。(惟一遗憾是没有收录W高达的外传作品《W-UNIT》)

- MSV
- 机动战士高达外传 THE BLUE DESTINY
- Z-MSV
- 高达 SENTINEL
- ZZ-MSV
- CCA-MSV
- 机动战士高达 闪光的哈萨维
- 机动战士高达F90
- 机动战士海盗高达
- 新机动战记高达W 无尽的华尔兹
- 机动战士高达SEED ASTRAY



©创通エージェンシ・サンライズ ©创通エージェンシ・サンライズ・毎日放送

最强大、最充实的阵容 《G世纪》将在PSP上获得重生!

游戏几乎囊括了整个“《高达》系列”的所有作品，从正史到外传，从动画到小说。其中，游戏将以15部高达作品作为主线，并将其中众多事件

与名场面忠实再现，让玩家真正体验到高达世界的精彩。下面就为大家简单介绍一下这15部作品，从中我们能够清楚地感受到整个系列的变化。



▲在最后一战，西罗与吉翁的皇牌驾驶员诺利斯决战。这些为了各自信念而奋斗到底的角色是本作另一大魅力。



传说由此开始!

高达

接近戦に持ち込めれば
コッチにだって……!!

▲被卷入战事的少年阿姆罗，在随后经历的众多残酷战争中逐渐成长了起来。



更に出るようになったな
ガンダムッ!!

地球联邦军秘密研制的MS，吉翁军眼中的“白色恶魔”。在一年战争中与阿姆罗共同创造了相当辉煌的战绩。

机动战士高达

本作被誉为“机器人动画里程碑”，所描写的正是宇宙世纪中最壮阔的“一年战争”。《机动战士高达》不仅将构架出“高达”这一独特同时又充满魅力的世界观，而且其中连邦与吉

翁的冲突、阿姆罗与夏亚的宿命等众多要素也为以后系列的发展创造了完整的框架以及坚实的基础。另外，由此所产生的“高达文化”也影响着越来越多的人。

并不是战争的战争



机动战士高达 第08MS小队

“《高达》系列”最成功的OVA，讲述的是发生在一年战争期间南美战场上—群平凡士兵的故事。奉命前往地球的小队长西罗在宇宙中与吉翁的女驾驶员爱娜相遇。在随后的一次战斗中两人遇难被困，但也正因如此他们彼此理解并认同了对方的存在。身处不同阵营的两人为了他们所相信的爱情而各自努力着……



Ez-8

破损的陆战高达在经过抢修以及改装后的强化机体。不仅拥有种类繁多的武器，更增加了指挥通讯能力。

盛开在战场上的爱情



高达NT-1 FA



良い悪いじゃない……
俺は自分に出来ることを
うだけよ!

高达NT-1的全装甲形态，在动画中虽先被吉翁的强袭型MS京宝梵命中，但随后便以普通形态将其击毁。

重现动画中最后的决战。

机动战士高达 0080 口袋中的战争

同样是OVA作品。得知连邦军正在进行NT专用高达的试验，吉翁派遣了“独眼巨人”小队前往计划破坏新型高达，新兵巴尼正是其中一员。在随后的任务中，巴尼亲身体会到了战争的残酷：同

伴一个个死去，甚至连上层也打算放弃他们。在圣诞节，巴尼驾驶的扎古最终还是被他们的目标RX78 NT-1击毁，然而他却并不知道对方正是自己暗恋的克莉斯……

机动战士高达 0083 星屑回忆

本作的剧情正好将《机动战士高达》到《机动战士Z高达》之间的7年时间进行了补充。一年战争结束后，获得胜利的连邦军不仅获得了吉翁军的大量技术资料更接收了众多技术人员以及驾驶员。然而并不是所有人都甘于现状，被称为“所罗门恶梦”的吉翁皇牌驾驶员卡托在吉翁残党迪拉兹的帮助下利用搭载了核弹头的GP02重创了连邦军宇宙舰队，并发动“星屑作战”将废弃的殖民卫星投向了地球。



我々の戦いは……
真の解放を掴みとるまで
終わることはないのだ!!

▲驾驶GP01，被称为“所罗门恶梦”的卡托。与系列不同，本作中反面角色的受欢迎程度远远高于主角。



GP01-Fb

高达开发计划的一号机GP01的宇宙型，加装了大型推动器后机动性得到了明显的提升。



高达开发计划的二号机，搭载了违反南极条约的核弹头。被潜伏在连邦军的卡托抢走后，让连邦军宇宙舰队付出了惨痛的代价。



GP02-A

高达与高达的战争



高达Mk-II



地球联邦新锐MS。机体秉承了初代高达的众多设计思想并加入了如“活动骨骼”等全新技术，使高达Mk-II成为了新时代的标志。



作为原作的重点，卡缪与凤的爱情悲剧在游戏中同样得到了再现。

机动战士Z高达

一年战争结束后7年。原本为剿灭吉翁残党而成立的提坦斯逐渐成为了地球圈中的强权军阀、残害宇宙居民的丑恶组织。为了与之对抗，军事组织奥古成立。在一次抢夺提坦斯新型高达的行动中，卡缪坐上了高达Mk-II加入奥古。从此他的人生发生了彻底的改变。作为一代经典，本作刚刚被改变为由三部曲组成的剧场版，其中充满爱恨纠葛的人物关系能让每一个人动容。

TV版动画的巅峰

一个时代的终结



高素质战斗动画以及原声配音，绝对是掌机上的最强作!

与原作一样，初期捷多会驾驶Z高达出战。

FA ZZ高达



加装了众多重装甲后的ZZ高达虽然不能变形，但弥补了由于变形系统所造成的结构及装甲弱点同时还加强了火力。

机动战士高达ZZ

故事紧接在《机动战士Z高达》之后，主角变成了在殖民地周围捡宇宙垃圾赚钱的少年捷多。在之前的大战中，提坦斯已经被消灭，而《机动战士高达ZZ》所讲

述的就是残存的两个势力奥古与新吉翁争夺地球圈的故事。虽然与TV版《Z高达》整体灰暗色调不同，但初期明快搞笑后期大量死人的《高达ZZ》显得不伦不类。与相对低廉的人气相比，众多特色鲜明的MS倒是受到了空前的欢迎。



在阻止月神5号坠落地球的战斗中，阿姆罗会驾驶灵格斯对抗丘尼的乍德·德卡。



宿命的对决

V高达



阿姆罗的专用机，搭载了能够通过脑波控制的浮游炮，是NT专用机研发的里程碑。

机动战士高达 逆袭的夏亚

高达史上最初的原创剧场版动画。经历了众多战事后，对腐败的地球联邦和被重力束缚了灵魂的人类感到绝望，夏亚以新吉翁军总帅的身份发动了旨在肃清地球居民的作战：让小行星坠落地球，利用随后的寒冷化完全根绝地球上人类的存在。阿姆罗与夏亚之间的宿怨，少女珂丝与布莱德的儿子哈撒维之间的感情等等这些交织起来构成了动画的主线，其中两位主角的专用机更是拥有绝高的人气。



忠实再现动画中与MA霸王花的最终战斗。

由西布克的母亲亲自参与设计的次世代MS。虽然高度、重量等大幅下降但机动性以及出力都得到了极大的强化。



高达F91

漂浮在宇宙的百合

机动战士高达 F91

91年上演的剧场版动画。故事设定在《逆袭的夏亚》之后三十年，讲的是地球联邦继续腐化、军事组织“宇宙巴比伦”兴起。在死亡先锋袭击殖民卫星时少年西布克坐上由自己母亲设计制造、搭载了新型生物电脑的试验机高达F91。在随后的战斗中西布克的NT潜质逐渐觉醒，而在一次遭遇战中，西布克与在战乱中失散的青梅竹马赛希丽相遇……



机动战士V高达

宇宙世纪0153年，桑斯卡尔帝国突然对地球发动了大规模进攻，抵抗组织利加·米利狄亚逐渐开始

决战！天使的光环

活跃起来。在一次桑斯卡尔帝国与利加·米利狄亚的战斗中，13岁的NT少年胡索被莫名其妙地卷了进去，更驾驶着新型的MS——V高达击退了敌人。加入了利加·米利狄亚后胡索逐渐成长了起来，而战场也从地球逐渐扩大到了宇宙。

在巨大的洗脑兵器前，决战的序幕拉开了。



V2高达

V高达的后续机体，不仅机动性以及出力都有所提升，更可以根据需要换装成不同的形态。

血染东方一片红

机动武斗传G高达

虽然本作冠以“高达”的名字，但可以说是最受争议的。以“未来世纪”为舞台的本作，世界观已经与正统系列完全不同：以全世界的统治权为赌注，由各国派遣代表驾驶高达在擂台上进行名为“高达武斗”的对决。作为颠覆系列固有概念的话题作，《G高达》成功地培养了另一批FANS，而里面登场的形态各异的高达以及魅力十足的角色可以说是动画成功的关键。

◀与系列不同，《G高达》中个角色都拥有华丽热血的必杀技，正因如此让人看得热血沸腾。



神高达

新日本的代表，主角多蒙驾驶的MF，发动超级模式后性能会得到飞跃性提升。

飞翼高达零式

▶希罗与米利亚特·飞翼与恶魔·宿命的对决。



飞翔在天际的零式

新机动战记高达W

忍耐到达极限的宇宙殖民地居民最终决定通过武力来反抗支配世界的地球统一联合以及特务机关“OZ”，为此他们制做了5台性能各异的高达并分别交给了五位有着不同

经历、背景的少年驾驶。本作同样在FANS中间造成了很大的争论，不过动画流畅的战斗场面以及华丽的机械设定却受到了几乎所有人的认同。更值得一提的是由于走帅哥美女的“偶像路线”，再加上强大的声优阵容，吸引了相当多女性观众。

一段禁忌的历史



机动新世纪高达X

A.W.15年，地球与宇宙殖民地之间的“第七次宇宙战争”已经结束了15年。在那次战争中宇宙殖民地军向地球投下了众多殖民卫星，几乎摧毁了地面上的一切。为了生存，以寻找、倒卖战前遗留物资的“拾荒者”这一职业逐渐兴盛了起来。同样靠捡废弃物资为生的少年卡洛德接受了一项委托，要他救回被绑架的少女蒂法。当他侵入陆上战舰“自由号”后却发现事情不像想像中那么简单……

忘却了的黑历史

黑历史的遗物，在偶然的机遇下被启动。值得一提的是机体是由SYD MEAD(《银翼杀手》)负责设计的。



机动战士Turn A高达

高达系列诞生20周年的纪念作品。基本上算是系列的延续，但是故事背景被设定在了数百万年后，已经变成了完全不同的世界。地球被战争毁灭之后，幸存下来的人们花费了无数的时间与努力才重建起了文明。不过残留在月球上的人类还保留着过去的高科技，而为了能够回归母星，月之民展开了对地球的移民计划，少年罗兰便被派遣到地球上进行侦察。在一次祭典中他坐上了被称为“黑历史遗物”的Turn A高达，而战争也随之展开了。

另一个传说的开始



机动战士高达 Seed 机动战士高达 Seed Destiny

高达系列的分水岭、商业动画的典范。两部作品讲述的是通过改造遗传基因而获得优秀能力的调整者与普通人之间，彼此互不相容的战争。主角大和·基拉虽然是调整者，但他最终选择了驾驶高达为了结束战争与调整者战斗。随着战事的继续，越来越多的强敌出现在基拉面前，而在与好友阿斯兰的战斗中基拉开始怀疑战争真正的意义……

自由高达



驾驶员为大河·基拉。PS装甲、高机动性以及众多大威力武器，攻守兼备的自由高达堪称《高达Seed》中最强的MS。



火热秘技

投稿地址: 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编: 730000
 短信投稿: 发送 JCTT+你希望投来的稿件内容简介到 8002605 (移动) 9002605 (联通)
 Email: guide@ucg.com.cn

栏目主持 纱迦

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿

PS2 街头霸王 ZERO 战士时代

游戏原名 STREET FIGHTER ZERO: FIGHTERS GENERATION

ZERO·街机模式·丹的使用方法

在街机模式的选人画面中, 先按住 START 键不放, 然后将光标指向问号, 并在 1 秒之内输入以下 4 条指令中的任意一条, 便可以使用丹了。不过在其他模式下可以直接使用丹。

- ① 轻P、轻K、中K、重K、重P、中P
- ② 重P、重K、中K、轻K、轻P、中P
- ③ 轻K、轻P、中P、重P、重K、中K
- ④ 重K、重P、中P、轻P、轻K、中K

ZERO·街机模式·维加的使用方法

在街机模式的选人画面中, 先按住 START 键不放, 然后将光标指向问号, 并输入以下指令, 便可以使用亲爱的“警察”同志了。在其他模式下可以直接使用他。

- 1P 时: ↓、↓、←、←、↓、←、←、轻P+重P
- 2P 时: ↓、↓、→、→、↓、→、→、轻P+重P

ZERO·街机模式·豪鬼的使用方法

在街机模式的选人画面中, 先按住 START 键不放, 然后将光标指向问号, 并输入以下指令, 便可以使用 Gouki (非编辑)。当然, 在其他模式下是可以直接使用的。

- 1P 时: ↓、↓、↓、←、←、←、轻P+重P
- 2P 时: ↓、↓、↓、→、→、→、轻P+重P

ZERO·豪鬼模式

在街机模式中, 选完角色后, 按住 START+中P+中K 不放, 便会进入豪鬼模式。这是街机模式专用的秘技。

ZERO·隆肯斗维加

在街机模式的选人画面中, 按住 1P 和 2P 的 START 键不放, 再输入以下两个指令, 便可以体验“双龙斗警察”的经典模式!

- 1P: 按住 1P 的 START 键不放, 将光标指向隆, 依次输入 ↑、↑、松开 START 键、↑、↑+轻P。

2P: 按住 2P 的 START 键不放, 将光标指向肯, 依次输入 ↑、↑、松开 START 键、↑、↑+重P。

ZERO·最终战模式

按住 □+○+R1 键不放, 选择街机模式。

ZERO·D 生存模式

按住 ○+△+R2 键不放, 选择 ドラマティックバトルモード。

ZERO·随机对战模式

按住 ×+△+R2 键不放, 选择 VS 模式。

ZERO2·使用旗袍春丽

在选人画面中, 将光标指向春丽并按住 START 键 3 秒以上, 之后再选择春丽的话便是那套经典造型了。

ZERO2·使用真豪鬼

在选人画面中, 将光标指向豪鬼并按住 START 键 3 秒以上, 这样豪鬼就会变为真豪鬼了。

ZERO2·最终战模式

按住 □+○+R1 键不放, 选择街机模式。



ZERO2·进入生存模式的隐藏路线

按住 R1 或 R2 键不放, 选择生存模式。

ZERO·随机对战模式

按住 ×+△+R2 键不放, 选择 VS 模式。

本作的秘技超多, 随版本不同也有区别, 这次先为大家放上日版的一部分秘技。

PS2 君吻

游戏原名 キミキス

隐藏人物 栗生惠

要想见到隐藏人物栗生惠, 首先需要在新游戏时见过其他 6 位女主角, 而且似乎要通关一次才行。满足这一条件后, 到学校就会发生特殊事件, 之后选择“走らない”, 就可以遇到小惠了。

个人试出的最快方法只需要 3 天便可见完 6 位女主角, 具体步骤如下:

2 日目(火): 图书室 星乃结美 → 体育馆 笑野明日夏 → 家庭科室 里中なるみ → 花坛或食堂 二见瑛理子

3 日目(水): 音乐室 祇条深月 → 任意地点 → 食堂 水泽摩央 → 任意地点

菜菜的攻略条件

要想追自己的妹妹菜菜, 条件还真不简单。首先要将全部 6 名女主角的路线通关(隐藏人物栗生惠可以无视), 之后开始新游戏时在 2 日目的昼休时去 2 年教室会发生自由事件。在事件中选择“仕方ないな...”, 之后一起去食堂, 这样下次见到菜菜后就可以开展对话攻势了。

自由设置壁纸

游戏中的壁纸主题, 是玩家最后一次通关时的女主角。如果你对某位女主角有“怨念”的话, 不妨保存一个该路线通关前的档, 这样只需 LOAD 存档、跳过通关 STAFF, 就可以拿到心仪的壁纸了。

……禽兽。

PS2 蔷薇少女 决斗圆舞曲

游戏原名 ローゼンメイデン ドウエルヴァルツ

投稿人: 白云此之上

水银灯的出现条件

只要收集齐游戏中所有的影片, 便可以在射击游戏中使用水银灯了。不用说, 我们的党魁自然是 5 位角色中最强的了!

还好只是全影片, 要是全图片的话就……

PS2 娇蛮之吻

游戏原名 つよキス

隐藏台词

在进入游戏前会由铁乙女、艾莉嘉、土永(不良鸚鵡)等角色随机念出发行商 PrincessSoft 的名字, 而当日期为 1 月 1 日以及 2 月 14 日时几位女主

角还会有特殊的祝福语。除此之外, 到了每个女主角(除原创角色近卫素奈绪外)生日的时候, 游戏设定中与她关系最好的人还会有特别的祝词, 想听的话就赶快去调 PS2 的时间吧。

姓名	生日
椰子和美	2月28日
佐藤良美	4月2日
蟹泽绢	7月20日
大江山祈	8月16日
铁乙女	12月12日
雾夜艾莉嘉	12月31日

本作动画版 7 月放送预定!

PSP 新世纪福音战士 2

游戏原名 新世纪 EVANGELIONS 2

F 型装备的出现条件

只要满足以下条件, 就能拿到初号机的 F 型装备! 条件如下:

1. 已在过去的战斗中拿到 S2 机关。
2. ネルフ 全体人员、绫波丽、碇真嗣、明日香均健在。
3. 零号机、初号机、贰号机均健在。
4. サンドルフオン、サハクイエル全灭。
5. 新 EVA 登场事件未发生。
6. 不是第一话“使徒、袭来”。

マグロクソード

要想拿到最大威力的近战专用武器 マグロクソード (俗称圆月弯刀), 条件其实并不繁琐, 只要玩家是驾驶员, 且白兵技能在 60 以上, 便会自动入手。

以前的 PS2 版有指令可以调出最终剧本, 但在这一代中似乎没了, 果然波丽才是最高的呀! (某编: 他已经精神错乱了。)

X360 乒乓

游戏原名 Table Tennis

快速打出隐藏角色

如果去 Tournament Mode 打隐藏角色的话, 实在是太费时费力了, 其实游戏中有更简单的方法。只要你和 CPU 多战上几个回合, 隐藏角色自然就会接二连三地出现了。无论是 Tournament Mode 还是 Exhibition Mode 都可以, 而且能对比赛进行任何设定! 这些隐藏角色有:

Carmen 35胜	Cassidy 40胜
Juergen 20胜	ung Soo 45胜
Kumi 25胜	Mark 50胜
Solayman 30胜	

初玩此作的感觉, 和当年第一次玩 FC 上那款元祖《乒乓》时一样……

我们是街机一族

在PS2上复苏的古旧经典

特稿

文 ACE飞行员

从2005年8月开始，日本的HAMSTER公司不失时机的将一批80年代的街机移植到了PS2上。HAMSTER将每部移植的街机游戏单独拿来出售，每套售价2000日元，并将该系列产品美其名曰“HAMSTER一族”，至今该系列已经推出了17部游戏。原本容量仅有几兆甚至区区十几K的老游戏被灌入一张DVD，可能谁看了都会觉得有点浪费。不过HAMSTER是君子好财，取之有道，随游戏不但附赠音乐CD，游戏影像特典DVD，而且还有官方攻略本，游戏原版海报，游戏完全解体真书等一系列具有杀伤力的附属产品，真可谓是挖空心思。如果有了这一套东西，该款游戏对于玩家来说那真是毫无保留了。

本次我们就针对“HAMSTER一族”系列，挑选出几款有代表性地移植作品进行回顾。斗转星移，我突然发现自己已经无法同这些老游戏抗衡了……

厂商: Konami 年代: 1982 类型: STG

Pooyan 猪小弟

KONAMI在美国独立发行的第一款游戏!

在一片茂密的大森林里，一群饥饿的大灰狼妄图抢走猪妈妈的小宝贝充饥。为了保护自己的孩子们，猪妈妈愤然拿起手中的武器，与狼群的利齿展开了战斗。32匹狼把气球当成降落伞，从树上纷纷落下，石头是它们的武器。只要能将狼群手中的气球打破，它们就会摔得粉身碎骨。猪妈妈只能躲在盖有顶棚的吊篮内，进行上下移动，利用手中的弓箭与咸肉进行还击。如果狼群一旦着陆，猪妈妈和小猪们的命运可想而知。以上就是官方给出的游戏剧情，该剧情的灵感来源于著名童话《三只小猪》。游戏的英文名“Pooyan”在日语里就是小猪的意思。现在，你可以嘲笑剧情的幼稚，但也可以把它看成是一部浓缩的童话。游戏的开发商是Stern，Konami只是负责游戏的发行。

作为一款1982年推出的街机游戏，《猪小弟》在游戏模式方面就包含了两大内容。其一是狼群乘坐气球由上至下降落，另外则是狼群还可以由底部抓着气球缓缓上升。反正，狼群无论到达最底部还是最顶部猪妈妈都是死路一条。咸肉の設定仿佛是现在的超级武器，它可以一次性击破多个气球，如果不是看了官方

设定介绍，我还一直认为那个画面上的咸肉是一根胡萝卜。奖励关卡的加入更表现出《猪小弟》是一款成熟的作品。在后来的Konami进军家用游戏机的步伐中，《猪小弟》扮演了相当重要的角色。1983年，Konami独立制作并发行了雅达利2600的游戏卡带。在Konami独立发行的首批家用机游戏中《猪小弟》榜上有名。剩下两款分别是1981年的坦克射击游戏《Strategy X》以及1983年的《潜艇大战》。《猪小弟》也是Konami在美国独立发行的第一款游戏。

《猪小弟》是一款难度较高的游戏，猪妈妈的装备



不可能比得上Leon，更不可能从武器商人那里购买到大规模杀伤性武器。在过关之后，配合朴实的过场动画游戏会响起欢快的鼓点，这个节奏至今还令我记忆犹新。现在《猪小弟》还被移植到了手机上，其实偶尔在手机上玩玩这款游戏真的是个不错的选择。



厂商: Data East 年代: 1984 类型: FTG

Karate Champ 空手道

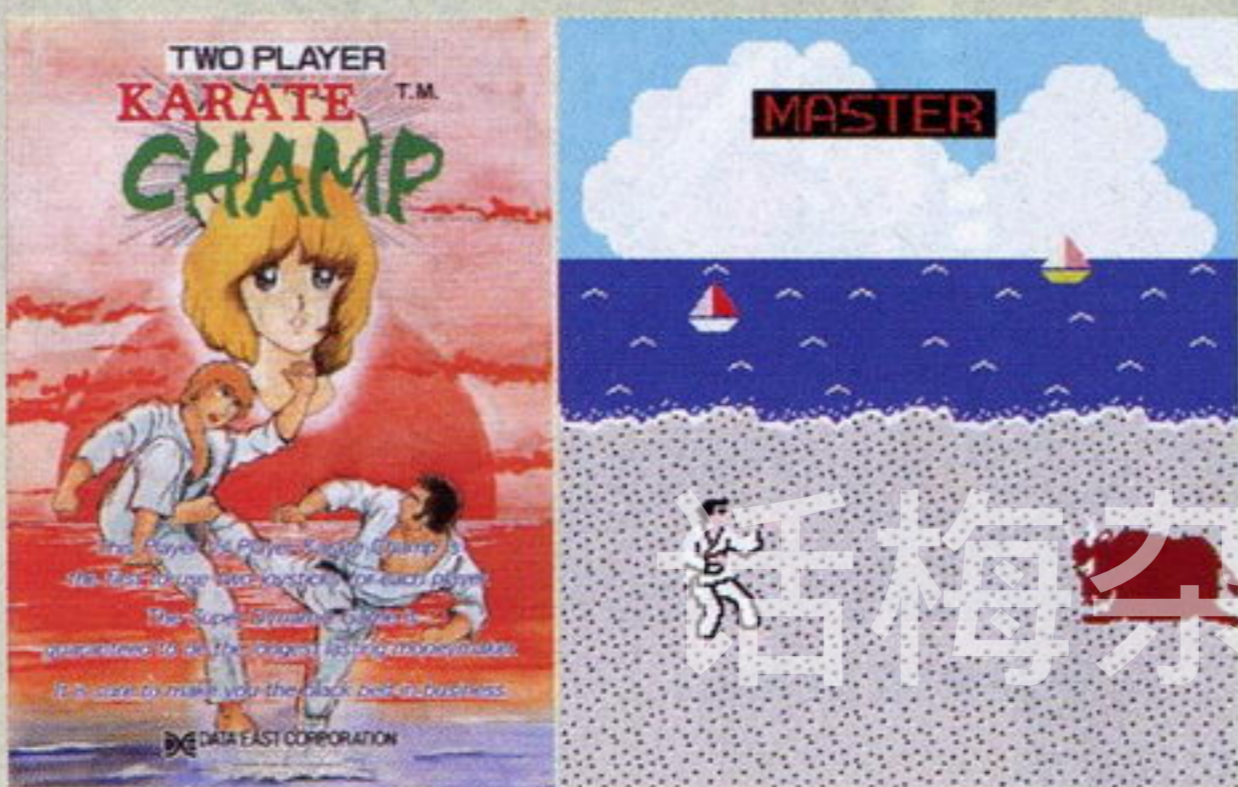
格斗游戏鼻祖级作品!

Data East于1976年4月20日成立，在上世纪80年代是街机市场一家相当活跃的公司，为我们留下了许多风格独特的游戏，1984年出品的《空手道》更是被后人奉为格斗游戏的鼻祖。说《空手道》是格斗游戏的鼻祖完全是具有说服力的，游戏的许多系统都可以被视为现代格斗游戏的雏形。这款游戏的机台极为特殊，整个机台并没有任何按键，仅仅有四个摇杆。这都是因为《空手道》依靠左摇杆控制角色的移动，而右摇杆就变成了出招。左右摇杆相互配合，角色可以打出上、中、下三段攻击，并且还有跳跃踢等高难度动作，这在当时看来的确有令人耳目一新的感觉。玩家扮演一位空手道初学者，从最初的拜师学艺一直到参加12场各类空手道大赛。每场比赛都是以记点数的方式来

决定胜负，根据击中的部位不同，所得到的点数自然也不相同。一旦被对方击中比赛就会重新开始，玩家必须在每局比赛获得600到1000不等的点数才能获胜，一场场比赛赢得两局胜利就可以参加其他地区的空手道大赛。更强的在于《空手道》在每场过关之后还有各种不同奖励舞台，特别是著名的斗牛奖励舞台颇有想象力。《空手道》不仅可以单玩，而且还支持两人对战，看来提倡竞技性早已成为格斗游戏所追求的目标。

关于《空手道》有两点花絮，该作品的日版采用了完全不同的故事，模拟的发音也是日语。玩家扮演的是一位野心勃勃的人，通过空手道格斗大赛来成就自己建立国家的梦想。事实上，《空手道》的制作公司就是后来靠《双截龙》、《热血硬派》、《变身忍者》扬名世界的Technos，而Data East只是负责游戏的发行工作，这点是许多玩家不了解的。

在进入32位机时代后，Data East就开始厄运连连。由于在讲究技术表现力的游戏新时代，Data East较低的技术实力渐渐跟不上发展的潮流。由于经营不善还欠下了33亿日元的债务。1999年Data East经历了一次公司重组，不过公司业务依然没有任何起色。2003年8月25日Data East正式宣布破产，实在令人惋惜。



TERRACRESTA 神鹰一号

厂商：日本物产 年代：1985 类型：STG

日本物产最值得骄傲的一部作品！

我第一次见到《神鹰一号》并不是通过街机，而是从朋友那里借来的一盘FC卡带。游戏的开发公司日本物产以一只猫头鹰为标志，在业界一直没有什么名气。虽然该公司在后来的超级任天堂、PS、SS等主流机种上都推出过不少作品，但都没能给人留下什么印象，这款《神鹰一号》应该算是该公司最具代表性，最值得骄傲的作品。

现在重新拿起《神鹰一号》来玩真有一种扛不住的感觉，因为游戏实在太过苛刻了。埋怨归埋怨，想想80年代有许多射击游戏都会令你吐血。《神鹰一号》独特的游戏系统是使其成为一部经典的原因。《神鹰一号》其实并不是一个完全原创的作品，它的前身就日本物产于1980年推出的《Moon Cresta》。游戏继承了《Moon Cresta》中首创的机体部件收集系统，时隔5年后重现江湖的《神鹰一号》在各方面都得以大幅度强化。在游戏开始，玩家所操纵战机的子弹实在

有点势单力薄，但得到新部件后，战机的战斗力迅速提升。游戏没有“保险”设定，合理利用好每局游戏默认的3个“F”，可以将机体分离并排列出有效战机阵列来消灭敌人，这一系统完全打破了之前射击游戏缺乏变化的弊病，给了玩家足够的动力去为收集战机全部5个部件而战斗。当玩家收集了全部5个部件后，战机会化身为一时暂时无敌火凤凰，这也是游戏最有成就感的地方。但想达成5个部件收集并非易事。通过再次试玩《神鹰一号》，我发现在以前的射击游戏中敌人虽然子弹数不多，但是敌人的运动多为曲线不规则变速运动，而且它们都擅长放冷枪。所谓明枪易躲，暗箭难防，只要稍有疏忽就会中弹。还有些敌人就如同一群敢死队一样，往往令玩家无处遁逃。在《神鹰一号》中，强悍的BOSS也给人留下了深刻的印象。游戏没有明显的关卡定义，一定时间BOSS就会出现。



Renegade 热血硬派

厂商：Technos 年代：1986 类型：ACT

群欧类游戏鼻祖级作品！

《热血硬派》，光这名字就让我们永远不会忘记。当时我并不太理解何为“热血”，什么又是“硬派”，但是映入眼帘的硕大四个中文着实令当时的我兴奋起来。《热血硬派》开创了群欧动作游戏一个全新的时代，不久之后游戏的开发小组又推出了令无数国内玩家一再回味的经典《双截龙》。《热血硬派》主人公国夫是一位充满一腔热血的高中2年级学生。

厌恶懦弱，好打抱不平是国夫最令人肃然起敬的优良品质。作为热血高校躲避球部的部长，国夫经常帮受到不良少年侵害的同学出头。一日，国夫的同学广志遭到一帮来自花园高中的不良少年的殴打，这时候的国夫又一次压抑不了心中的热血挺身而出……《热血硬派》的拳脚会随着方面的改变而改变，需要玩家适应一段时间。这一设定后来也被《双截龙》所采用。游戏中共分为4大关，每关打倒一定数量的小喽罗，BOSS就会从背景中走过来。游戏第一关BOSS名叫阿力，他是花园高中不良少年团体的头目，也是国夫永远的劲敌。如果使用2P进行游戏，玩家将能够操作阿力。作为“热血系列”首部作品，《热血硬派》拥有鲜明的人物，相当饱满的故事背景。这就为后来的《热血足球》、《热血躲避球》、《热血棒球》等多部“热血”作品奠定了一个良好的基础。《热血硬派》在手感方面虽然还存在问题，但是已经做出了拳拳到肉的打击感觉，并且还将投技引入进来，配合特殊关卡玩家可以利用投技将对手打下舞台，这些成熟的游戏设计在今后推出的“《双截龙》系列”都得以发扬光大，使游戏产生了更多的乐趣。

为了适应海外市场，美版的《热血硬派》在各方面都进行了改动，游戏也改为Taito负责发行。游戏的主角不再是国夫与不良少年团体的战斗，而演变成英雄救美的俗套剧本。包括主角国夫在内，游戏中所有的角色、场景都进行完全修改，彻底变成了一场《双截龙》式的美国群殴战。游戏通关后男女主角拥抱亲吻，头上还冒出了一串串爱心。能在游戏中看到这种大团圆的结局也是件高兴的事情。

顺便提一句，关于《热血硬派》主角国夫的名字来历还有一段小插曲。当初Technos的制作小组正在为主角起名的问题发愁时，有人就提议用开发组员的姓名来命名。这时Technos的老板就开玩笑的说：就用我的名字吧。结果这句玩笑话真的成为了现实，这就是国夫这个名字的由来。



厂商: Konami 年代: 1987 类型: ACT

魂斗罗

中国玩家心中永垂不朽的游戏!

《魂斗罗》在国内玩家心目中有至高无上的地位，这一地位将永远无法动摇。《魂斗罗》在一个最恰当的时间来到了中国，将一个精彩的游戏世界呈现在眼前。许多玩家认识《魂斗罗》是从FC版开始的，“魂斗罗”的含义就是具有优秀战斗能力和素质的人，本次我们话题主要以街机版《魂斗罗》为主。

《魂斗罗》最初的日本版剧情设定于27世纪。公元2631年，一个神秘的陨星坠落于新西兰附近的虚构的加鲁加群岛上。两年后的2633年，地球联邦政府获悉武装组织“红色猎鹰”在陨星坠落地地点附近建立了军事基地并意图利用陨星内的异形开发毁灭人类的兵器。于是，地球联邦海军陆战队派遣其所属的魂斗罗小队的上等兵比尔·雷泽(Bill Rizer, 1P)和兰斯·比恩(Lance Bean, 2P)前往摧毁“红色猎鹰”及异形巢穴。红色猎鹰的标志在游戏中表现为运载特种武器的工具。在美版的故事情节中，时间改为现今，而地点改为南美的玛雅神庙。陨星的坠落时间改为三十年前，而主角的代号改为疯狗和蝎子。

玩过FC版《魂斗罗》后回头再来玩街机版。可以明显的感觉到电视屏幕比街机更适合水平卷轴射击游戏，所以街机版的画面视野相对狭窄一些，再加上比家用机版更大的人物，使得游戏感觉一下被拉近了很多。本来《魂斗罗》就是款节奏很快的游戏，



这会使得许多玩惯FC版的玩家产生一段不适应的感觉。街机版开始4关还有明显的分界，然而一进入第五关雪地之后直到最后通关，游戏就成了一气呵成的相连关卡，这种变化在游戏中是相当罕见的。街机在操作手感上显得比较笨拙，主角的跳跃动作也没有FC版来得流畅自然。游戏在关卡的设计也存在问题，比如第三关瀑布，玩家几乎不需要改变方向只管不断的向上跳跃就可以见到弱智的BOSS。关卡流程过短，流程中缺乏明显的亮点是街机最大的问题。说到这里，不得不向Konami对《魂斗罗》的移植

的态度表示十二万分的钦佩。个人认为《魂斗罗》在音乐方面的造诣也远远超越了现在许多游戏。在激昂旋律中，整个背景音乐与游戏完美的融为一体，不但每关的音乐具备各自张扬而又动听的旋律，而且还形成了完美的统一。游戏通关后的结尾曲的旋律表达出了一种自信、自豪的向上情绪，这与玩家当时的情绪也是相当吻合。

虽然街机版《魂斗罗》在整体素质上略逊于FC版，但作为系列首部作品无论如何各位玩家都要亲自领略一下。

厂商: Konami 年代: 1988 类型: ACT

Haunted Castle

系列最最最糟糕的一款作品!

1988年KONAMI发行了大批的街机游戏，然而其中的劣作同样非常之多，只有少数的一些作品被广泛发行。而在这一年中最重要的街机游戏当属《Haunted Castle》，尽管游戏与正统的“《恶魔城》系列”在剧情上没有多大关联，尽管许多玩家们都一厢情愿的认为游戏中那位身材粗壮的蓝头发主角就是Simon Belmont，不过游戏中根本就没有提及此人的身份。游戏主要讲述主角结婚的当天，Dracula从

天而降并把新娘掳走了，为了救出妻子的妻子，主角带上皮鞭踏入了恶魔城。我们完全可以将街机版的《恶魔城》看成是一款完全独立的作品，同时它也“《恶魔城》系列”最糟糕的一部作品。最令人不能理解的是，这部作品推出的时间还是在初代FC版2年以后。

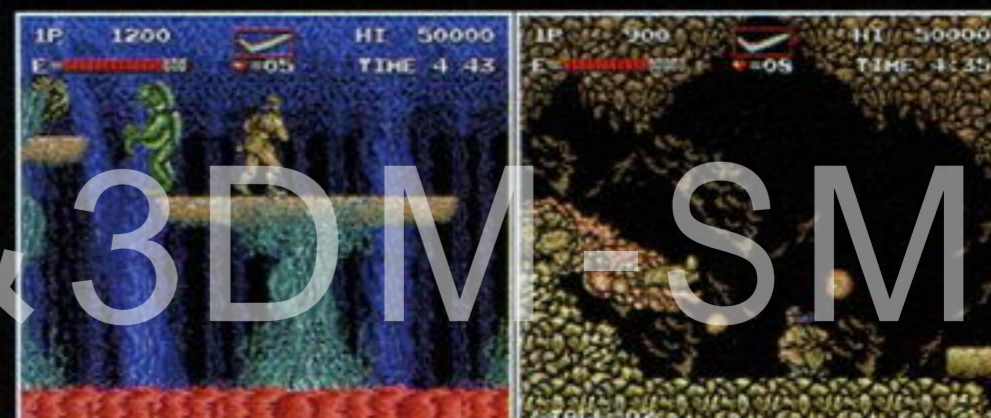
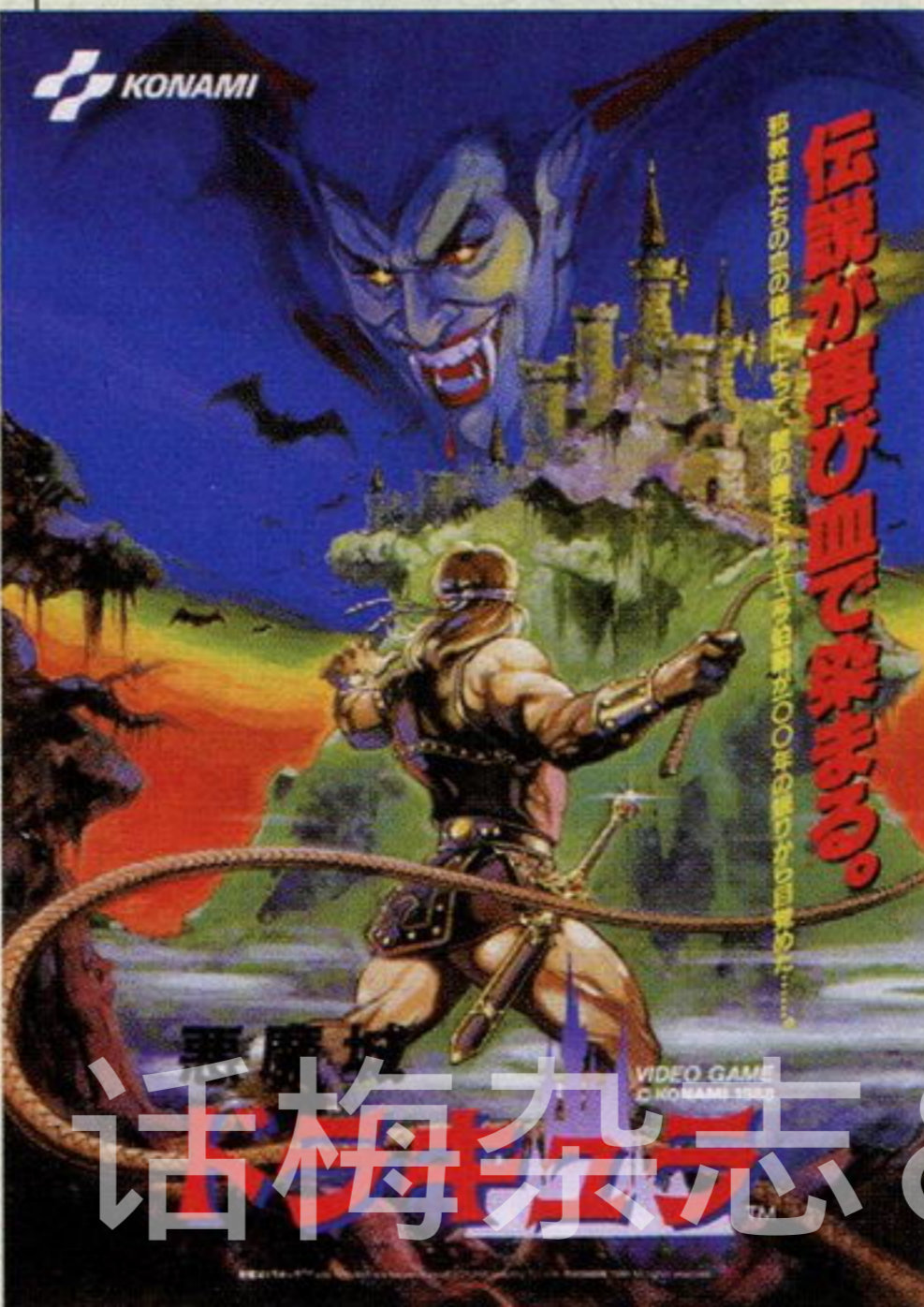
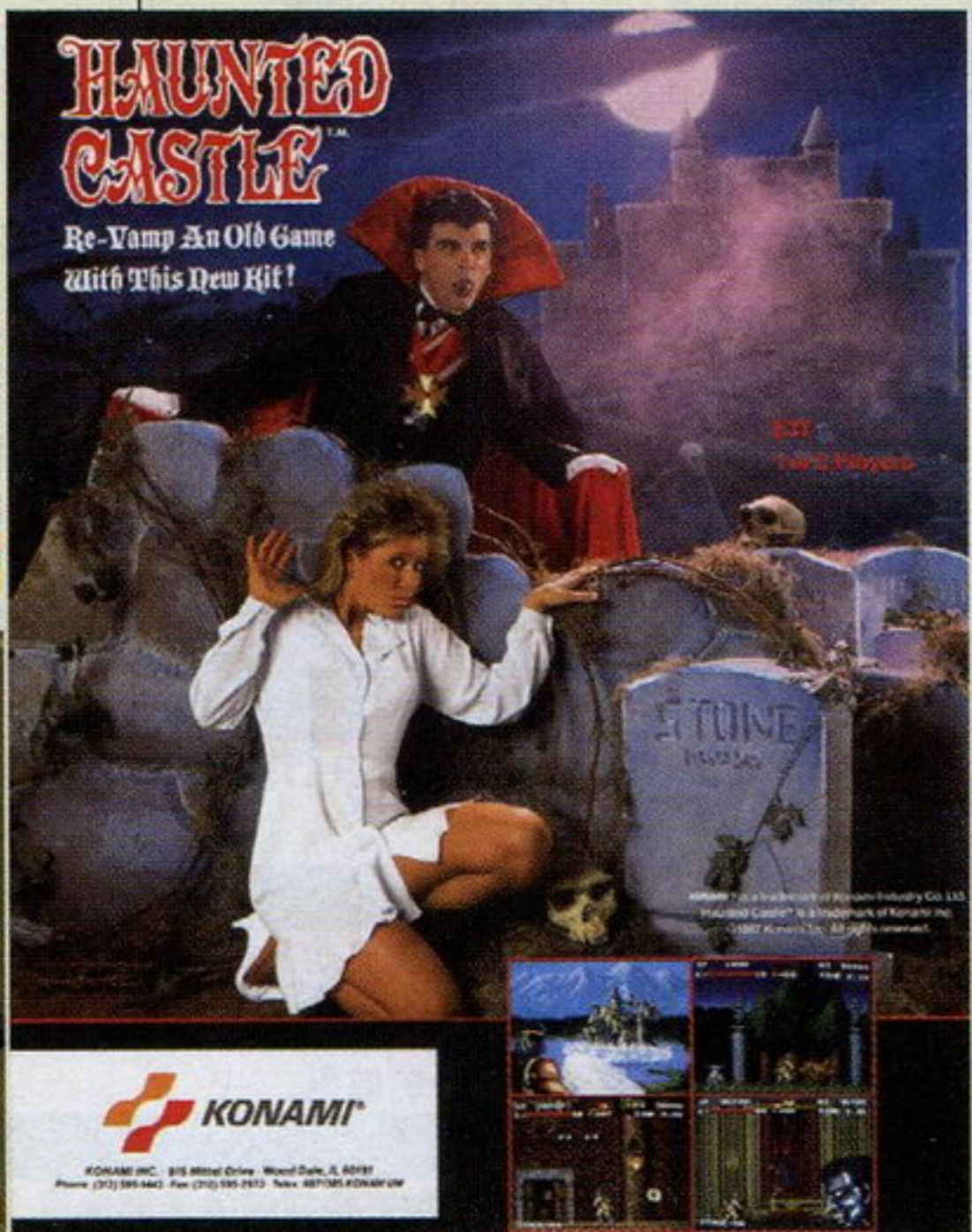
《Haunted Castle》共分为6大关，游戏的系统与FC版完全相同，然而如果想完成全部游戏，玩家需要极大的毅力和运气，因为游戏拥有变态级的

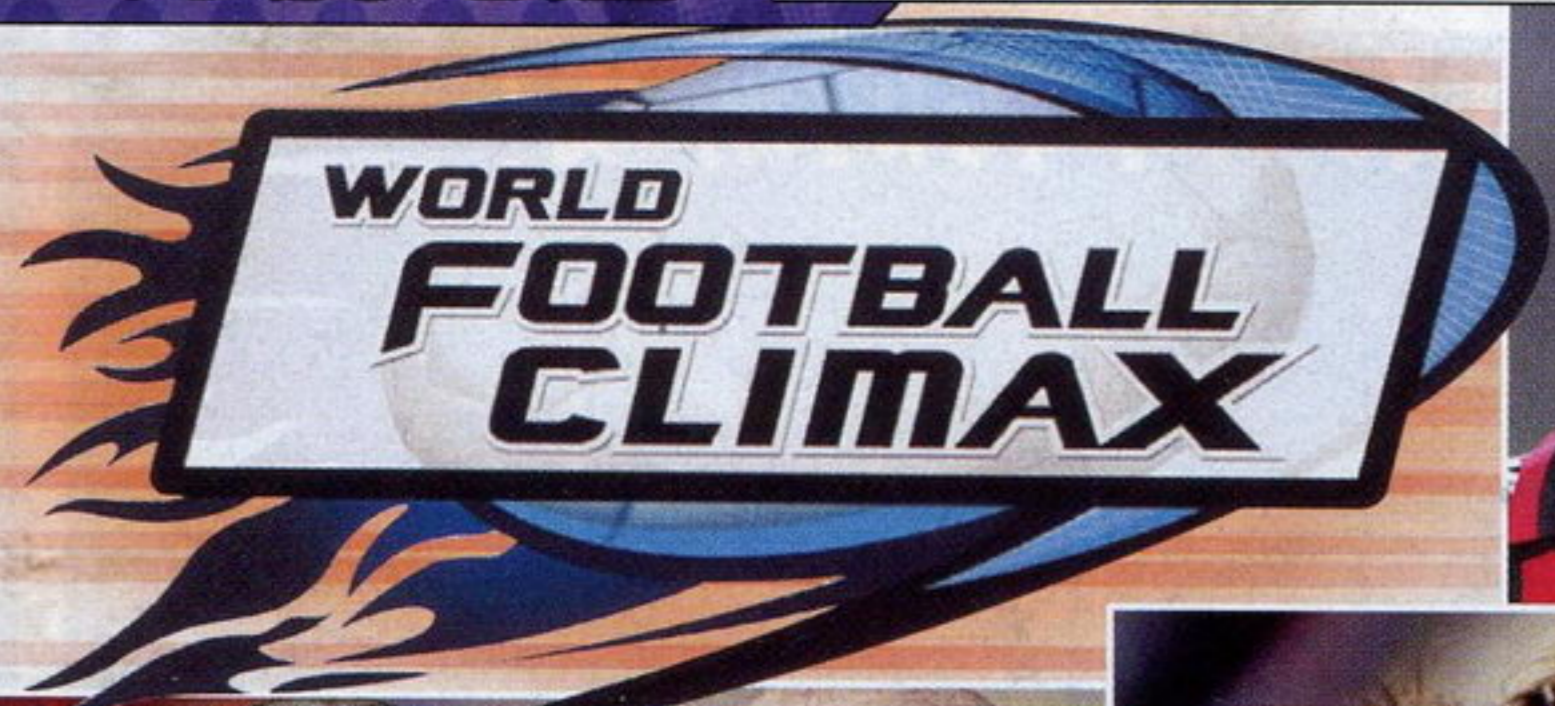
难度。首先我们的主角由于外形过于粗壮，导致我一看到他我就想起一部阿诺的经典电影《野蠻人科南》。缓慢的动作令玩家很难去躲避游戏中危机四伏的机关。主角的攻击力十分低下，本来可以指望利用特殊武器来增强，结果游戏中并没有蜡烛这一设定，只有靠击倒敌人获得少量的心。然而更糟糕的是那些特殊武器没有一个好用的，就拿十字架来说吧，你扔出去之后它就不会再飞回来。对应笨拙虚弱的主角，游戏中的敌人却被设定得异常强大。如果你能幸运的混到了第3大关，那你将会遇到一个令你下跪的敌人。这个敌人不但有复数的攻击，最关键的是主角缓慢的动作根本就

不可能形成有效的攻击。还有一个噩耗要告诉大家，虽然是街机游戏，但是只允许玩家有3次投币Continue的机会。国内玩家都认为Capcom出品的《大魔界村》拥有超高难度，那与《Haunted Castle》比起来只能是小巫见大巫。

自从《Haunted Castle》在1988年昙花一现后从此就销声匿迹，也没有任何相关移植作品，所以国内的玩家几乎不可能见到这部游戏，除非通过模拟器方能一睹它的风采。现在HAMSTER公司居然破天荒的将这款游戏一样的游戏请出来并移植到PS2，其掘坟精神的确首屈一指。话又说回来了，无论《Haunted Castle》多么的令人发指，它毕竟属于我们大家热爱的《恶魔城》范畴，玩这款游戏的目的也是为了更完整的去了解《恶魔城》整个系列罢了。

街机游戏将作为一个长久的话题存在于我们玩家当中，由于年龄和经历的关系，我成为街机一族，我永远不会忘记当年那些伴随我成长的街机游戏，更不会忘记期间发生的种种值得回味的人或者事儿。本次小专题将告一段落，如果玩家喜欢我们将再找机会聊些与街机有关的内容。





高潮即将来临



THE BEST IS YET TO COME

世界足球 高潮	SEGA	SLG
PS2	WORLD FOOTBALL CLIMAX	2006年6月1日
1~4人	400KB以上	日版
对应PS2多重对战连接器		6800日元
		推荐玩家年龄：全年齡

《实况足球》的操作已成行规？

世界杯年有一个特点，无论是任何事物都得和足球沾点边。真实资料授权、系统轻松易上手、整体节奏更流畅，这是世界杯年所推出的足球游戏的三个集中缩影。SEGA旗下的这一款作品《世界足球高潮》强调1对1的对抗，但是无法将这个足球场上的细节成功地融进游

戏中，整体节奏被一个个片段切得支离破碎。这种类似于11个“超级自由人”的想法和创意还是值得肯定的，只不过其表现的形式再一次印证了一条真理。足球游戏永远无法奢望100%效仿真实足球，也不必效仿。真实足球与足球游戏三七开，这才是一款足球游戏的黄金分割。

Attack 进攻

- 十字键：选手移动
- R1：加速
- △：直塞
- ：长传
- ：射门
- ×：短传
- 左摇杆：选手移动

Defense 防守

- 十字键：选手移动
- R1：加速
- △：守门员出击
- ：滑铲
- ：围抢
- ×：抢断
- 左摇杆：选手移动

当你拿到这款《世界足球 高潮》后，打开Game Options里的Key Configuration时请不要太惊讶。是的，你看到的并不是《WE》的操作列表，而是《世界足球 高潮》的操作列表。为什么会一模一样呢？当《实况足

球》的操作已成行规的时候，请你无须质疑这一点。因为连如今在足球游戏界与其分庭抗礼的《FIFA》也逐渐在变，操作上除了保留了一些自身的特色外也在向《实况足球》靠拢。这主要体现在单一键位的功能上。

如何有效调节心理状态

在之前的前线里我们已经向大家介绍过，游戏中的“EGO值”是一个影响重大的关键量值。始终让EGO值处于绿色的区域内，就能够保持绝佳的心理状态。越往左移就代表该选手进入了“自信过剩”状态，反之则是“自信丧失”状态。这两种状态都会导致可能最

高长达12周的“禁赛期”，主教练会宣布因为你的状态不佳而暂时无法参加比赛。那么，该如何在游戏中保持EGO值平衡呢？

在训练间歇期内，我们可以通过休养功能中的クリニック(clinic, 队医诊疗)来进行调整。该功能中的各选项作用如下：

心理状态调节法		
方法	费用	效果
スポーツメデイカル	5000	治愈伤患，加快身体状态的恢复(Condition Up)
カウンセリング	5000	提升选手的求战欲望，关系到练习时提升的数值(Motivation Up)
禅トレーニング	10000	降低EGO值50点左右，摆脱“自信过剩”状态
自己启发トレーニング	10000	提升EGO值50点左右，摆脱“自信丧失”状态

组合操作

- L1+O 吊向禁区**
只要在禁区附近有己方球员，L1+O就能准确地将球长传给他。
- L1+× 二过一**
以短传发起的二过一，传球者自动向前跑位。
- L1+△ 过顶挑传**
同样具备二过一的效果。
- R1×2 大步趟球**
将球迅速趟出，如果前方没有开阔空间的话要慎用。



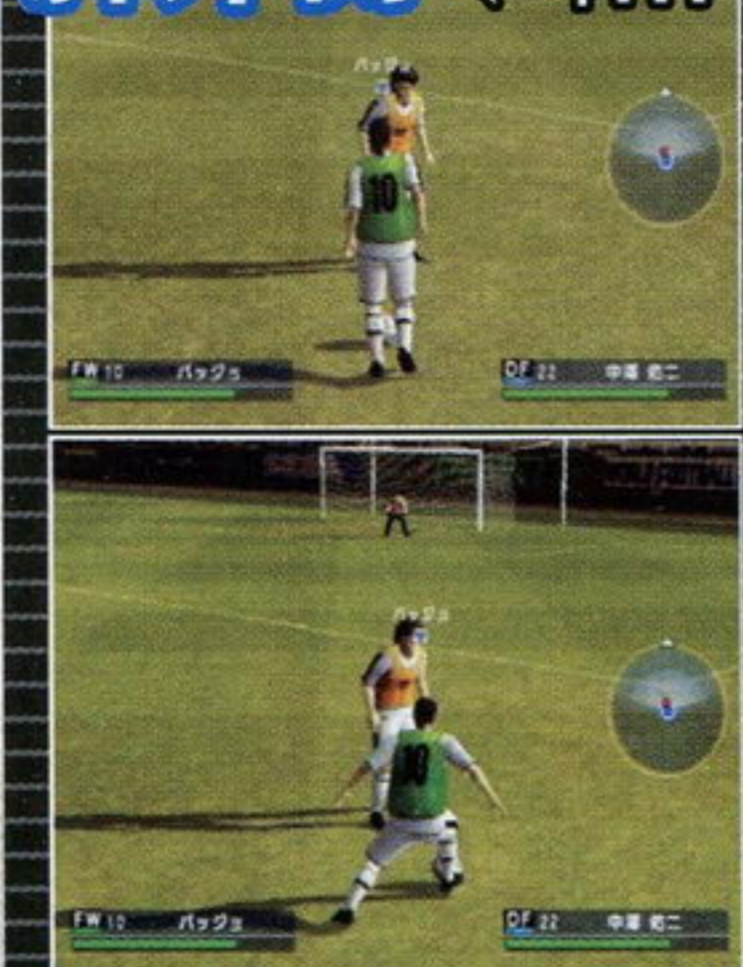
▲只要你的个人能力强，率领像荷甲的海伦芬这样的小俱乐部也可以登上欧洲之巅。

个人英雄主义风靡全世界

1对1毫无疑问是本作在攻防时的操作重点所在，虽然它将游戏整体的节奏切得支离破碎，但是我们可以暂时抛开整体不说，专心来体会一下这个被形容为“猜拳”的1对1操作。其实它的操作远没有你想象中的那么简单，可以运用的技术多种多样。在足球场上，如果你能像风一般盘过对手去自如的话，那么一定很酷。制造空间与利用空间其实是一件相辅相成的事情，当你以1对1盘带突破吸引对手的防线时，你的队友就可以利用你制造的空间。虽然这也有主动与无意之分，但这也是区别一个球员与球星的其中一杆标尺。我们深信小罗、小小罗、罗本这样擅长1对1突破的球员，核心解锁能力高超的球队将在本届世界杯上大放异彩！

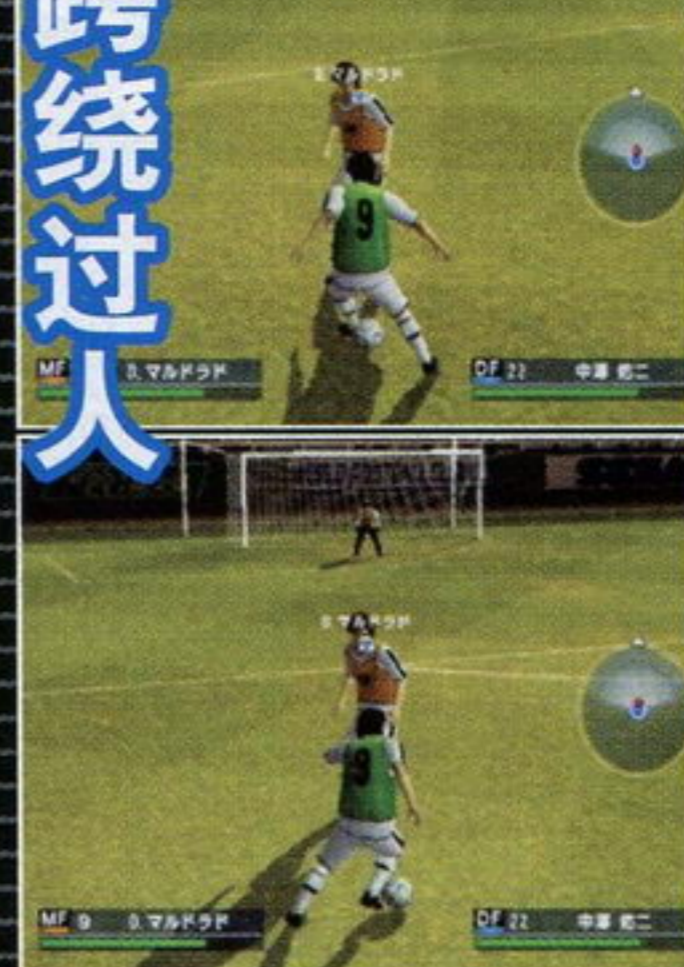
注1：以下所有操作均以“←”开始，同理反之也能以“→”作为起始。
注2：在1对1的过程中除了盘带突破外，普通情况下的所有传球操作都可以照常使用。

脚外侧 ←+R1



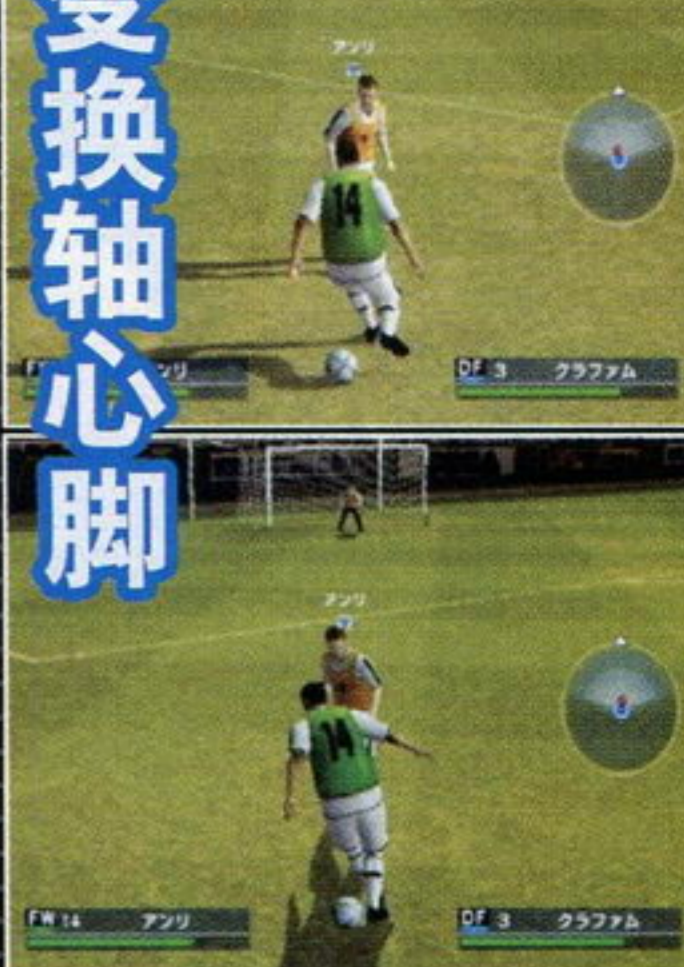
利用脚外侧将球推向45度方向，这是最简单的一种1对1盘带方法。除了向左推之外，同理向右推也可以。

跨绕过人 ←→+R1



以左方开始则是以左脚开始跨绕，反之以右方开始则是以右脚跨绕。这是在真实足球中最为常见的一种1对1盘带方法。

变换轴心脚 ←→←+R1



快速改变自身控球的轴心脚，让对手捉摸不到重心，一旦对手被骗失去对重心的控制，那么这一招就得逞了。

牛尾巴 ←←→+R1

所谓真实足球中的神技，我们在足球游戏里可以轻松施展，这就是游戏的魅力之一啊。具体的形容阿迪也不多了，请大家操作快乐的小罗一起来踢快乐的足球吧。

失重节奏 ←→→+R1

先以其中一侧的重心配合适当的速度作为诱饵，然后趁着对手调整身体重心以及速度去适应诱饵时，马上改变节奏加快速度突破。

挑球过人 ↓↑+R1

相信各位球迷玩家在平常踢球时，面对来势汹汹冲过来的对手时，都有将球从其身边轻轻一挑让其无从下脚的爽快经历。在本作的1对1里你照样可以施展这招举重若轻、潇洒无比的绝技。

穿裆 ↑↑+R1

从我左边过可以，从我右边过也可以，但是甭想从我裆下过。国人一般都视被对手穿裆过人为球场上的奇耻大辱。如果你想那么过我，OK，球过人不过！

上身虚晃 R2

连点R2键，选手就可以作出上身的虚晃。如果再配合方向键的话，还会有不同幅度的晃动。不过值得注意的是，在虚晃的过程中玩家控制的选手会慢慢接近防守一方，我们必须考虑到最后以哪种漂亮的假动作来结果对手。

足球人生+超级自由人+创造球会

《世界足球 高潮》的职业选手生涯模式(Player Mode)可以说是世界杯年的足球游戏赶工偷懒的一个典型。没有什么太好的创意，那么只好借鉴。估计曾推出过“《足球人生》系列”，同以职业选手个人生涯为卖点的Bandai看到这个职业选手生涯模式会气得吐血，但是SEGA却往里面添油加醋地改了不少，Bandai想咬也无从下口。被借鉴的对象远不只Bandai一家，“超级自由人”的概念在Namco的X360游戏《爱足球 蓝色战士们的轨迹》里也是新

瓶装旧酒，冷饭炒了又炒。现在，这种概念被SEGA直接做到了《世界足球 高潮》的职业选手生涯模式中，而且卖点就是场上任何球员都可以参加的1对1，这又是讨巧地将Namco的“《超级自由人》系列”的概念稍微扩展一下，变成“11个超级自由人”的Hyper版挪为己用。最后再将选手的能力量化为项目繁多的能力数值项，通过训练调整稍微突出了一下SLG的育成要素。但是勉强要说和“《创造球会》系列”沾边的话，那只能说是两款新作都邀请了罗伯特·巴乔作为代言人，而且《世界足球 高潮》能够与《创造球会 欧洲冠军杯》连动，读取后者的对战档就可以在后者中使用玩家已育成好的心爱球队。

《世界足球 高潮》的职业选手生涯模式非常短暂，编辑好育成选手的各种资料后，游戏从玩家所培育的选手被俱乐部一队选中开始，经历6个赛季就会结束。在第6个赛季开始的训练时，系统会提示玩家说该选手的身体已经慢慢

超出负荷，再下去已经无法承受高强度的职业比赛，并暗示玩家这就是职业选手生涯模式的最后一年。阿迪认为，一方面来说这类运动主题的育成游戏搞个强制性结局显得毫无意义，不符合常理；另一方面则是庆幸广大玩家不必再受这个训练单调、比赛混乱、枯燥模式的煎熬了。

▶相对于其他的以个人职业生涯为主的足球SLG，本作在转会的流动速度上略胜一筹，玩家拥有很多选择。



▲本作的原创选手的编辑项目应有尽有，玩家可以随心所欲地做出自己心仪的球员。

如何与创造球会连动?

首先，当然是在《创造球会 欧洲冠军杯》的Option中建立一个对战档。然后，进入《世界足球 高潮》的练习赛模式(Exhibition)，选择队伍时请调到



“OTHERS”的界面。这时玩家会看到画面上的球队名称会显示为“サカつくヨーロッパ”，选择这支球队后，系统就会自动转到读取《创造球会 欧洲冠军杯》对战档的界面。在《创造球会 欧洲冠军杯》中玩家所育成的球队中的球员能力均会按最后一次制作对战档时的能力，具体量化为《世界足球 高潮》的能力条。

不知道各位球迷玩家对Nike早前的一个以克隆人为主题的足球广告是否还有印象，通过与《创造球会 欧洲冠军杯》的连动，我们同样可以在《世界足球 高潮》的游戏世界中实现这一梦幻对决！



在制作了“超级女声”的特企后，回函的信件如雪片一般飞来，大家都纷纷给自己心仪的声优投上了神圣的一票，并且都呼吁制作“超级男声”，特别是一些女性读者，而我们的雨滴妹妹也极力支持。其实相对于女性声优，男性声优在日本的FANS群更为集中，而在CD Drama的贩卖方面更是具有绝对的优势，于是这次的“激男”特企顺势而出。本次特企还针对声优这个职业进行了一些基础介绍，让各位读者从更多的方面了解这个职业的魅力。另外，大家能猜到小邪与雨滴最喜欢的声优是谁吗？(^_^)

激男 游戏界男性声优靓声总汇

声优的时代划分

声优按照时间顺序，一共可以划分为四代(也有将最新的声优划为第五代)。其中第一代声优出现在20世纪60年代，公认的第一部声优配音的电影是1955年10月9日KRT电视台播放的动画片《超人》。不过因为诸多历史原因，我们所熟知的声优是从第二代开始的，因此本企划所介绍的声优也是从第二代开始的。

第二代声优

20世纪70年代末~
20世纪80年代末

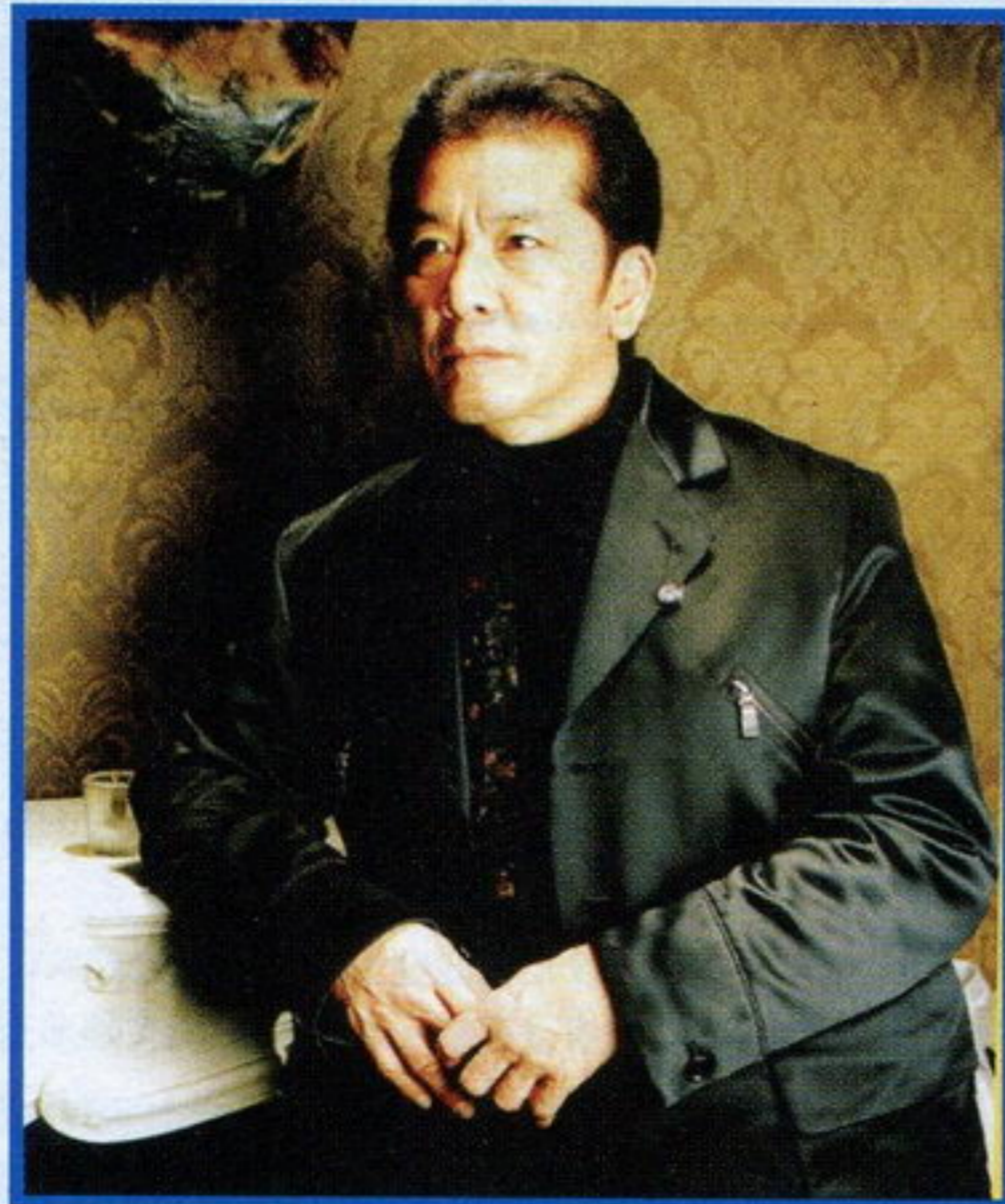
出生地：东京都
生日：1954年4月22日
血型：A
所属事务所：大泽事务所
兴趣：运动

主要游戏作品一览		
游戏名	角色	机种
《战国无双》	上山谦信、德川家康	PS2
《异度传说》	玛格利斯	PS2
《FFVII DC》	威斯	PS2
《深渊传说》	梵	PS2

20世纪70年代末，随着社会的发展，日本经济达到了繁荣期。而动画片也随之红火了起来，“声优”不再单纯的进行幕后配音，一些为动画人物配音的帅哥美女纷纷走到了台前。其中最著名的是神谷明、古谷彻、铃置洋孝等声优组成的组合スラップステイック。1979年，由声优主持的电台节目“animetopia”诞生，这标志着声优们的工作内容已经扩大到了唱片界和担任电台DJ上。当时动画杂志《アニメージュ》的主编尾形英夫就主张“声优偶像化”，于是很多动漫杂志都专门开辟了声优的相关栏目，于是20世纪80年代初期，“声优”成为了动漫爱好者们十分憧憬的一项职业，而且随着配音行业的发展，声优的分类也逐渐形成。这个时期的声优代表者为“高达”系列配音的声优古谷彻、铃置洋孝、池田秀一等。

中田让治

Nakata Jyoji



在日本的男性声优中笔者认为没有人能够像中田让治那样具有贵族气息一般的声音了(此刻请自动屏蔽那只红色的青蛙)，《岩窟王》中的伯爵简直帅到爆，而《战国无双》中的上山谦信和德川家康完全是两种风格。《异度传说》中的玛格利斯以及《FFVII DC》里的威斯，这些具有王者以及王者气息的BOSS级人物更能体现中田让治声音的高贵的一面。不过话说回来，中田让治配的好角都很有魅力，让人不禁佩服其深厚的功力。



中田让治轶事

在做声优之前，中田让治从事的多是时代剧、刑事连续剧、特摄片等，1990年后才将工作重点放到声优上。



何谓声优

所谓声优就给广播剧、电视、电影、动画、游戏、译制片进行配音并且主要是以声音出演的演员的称呼。与播音员不同，他们是为某个角色的台词进行配音。我们在许多日本的动画、游戏中会看到“CV”这个词，这是“Character Voice”的缩写，表示担当该角色配音的声优，这个词是在八十年代后期日本动漫杂志《アニメック》中首次使用的造语，即日本自造的词汇，之后《アニメック》的一些制作人转移到角川书店创刊了《NewType》，这个词就在动漫迷中普及开了。实际在英文中，声优这个词的写法应该是Voice Actor/Actress。

配音

配音是声优职业的主要构成部分，即说出自己担当角色的台词并进行录音。配音分为两种，一种是给动画、游戏这种原本没有声音的角色进行配音，另一种是为外来电视剧、电影的角色配上本国语言，日文中写为“吹替”。(笔者一直认为中国的译制片配音是全世界顶级的。)

为动画配音时有两种方式，一种是声优要边看画面然后在正确的时机说出自己角色的台词，另一种是事先配好台词，然后再加入动画中。在日本，边看画面边配音是主流，因为这样能够更好地融入到角色中。不过有时因为赶时间，制作单位往往拿不出成品，所以很多情况下声优只能看着静止画面或分镜的线稿来配。

声优采用的是等级值，等级越高给的报酬也越多，所以新动画由于预算的限制往往启用等级不高的新人声优，但OVA之类的由于对应的是专家级的动漫迷，所以启用的声优都是顶级的名声优。(声优的竞争比我们想像的残酷得多，我们现在熟悉的声优那都是经过了多年的努力蹦出头的)另外，因为配音毕竟与实拍不同，只能从影像中获取信息，所以往往声优的表演都属于夸张表演。



关俊彦

Seki Toshihiko

由于大关(对关俊彦的爱称, 相对于关智一的“小关”)的父亲是个严厉的人, 所以大关的正义感很强。早期的关俊彦主要是配一些“热血笨蛋”型的角色, 之后向沉着冷静型的角色发展, 属于那种下至少年, 上至中年都能够灵活掌握的实力派声优, 最为大家熟悉的自然是《新机动战记高达W》中的死神迪奥了, 而在最新的《机动战士高达SEED》和《DESTINY》中分别为克鲁泽和雷配音。游戏方面我们熟悉的有《“安吉莉可”系列》的地之守护圣鲁瓦、《宿命传说2》里的罗尼以及《VR战士4进化版》中的日守刚。

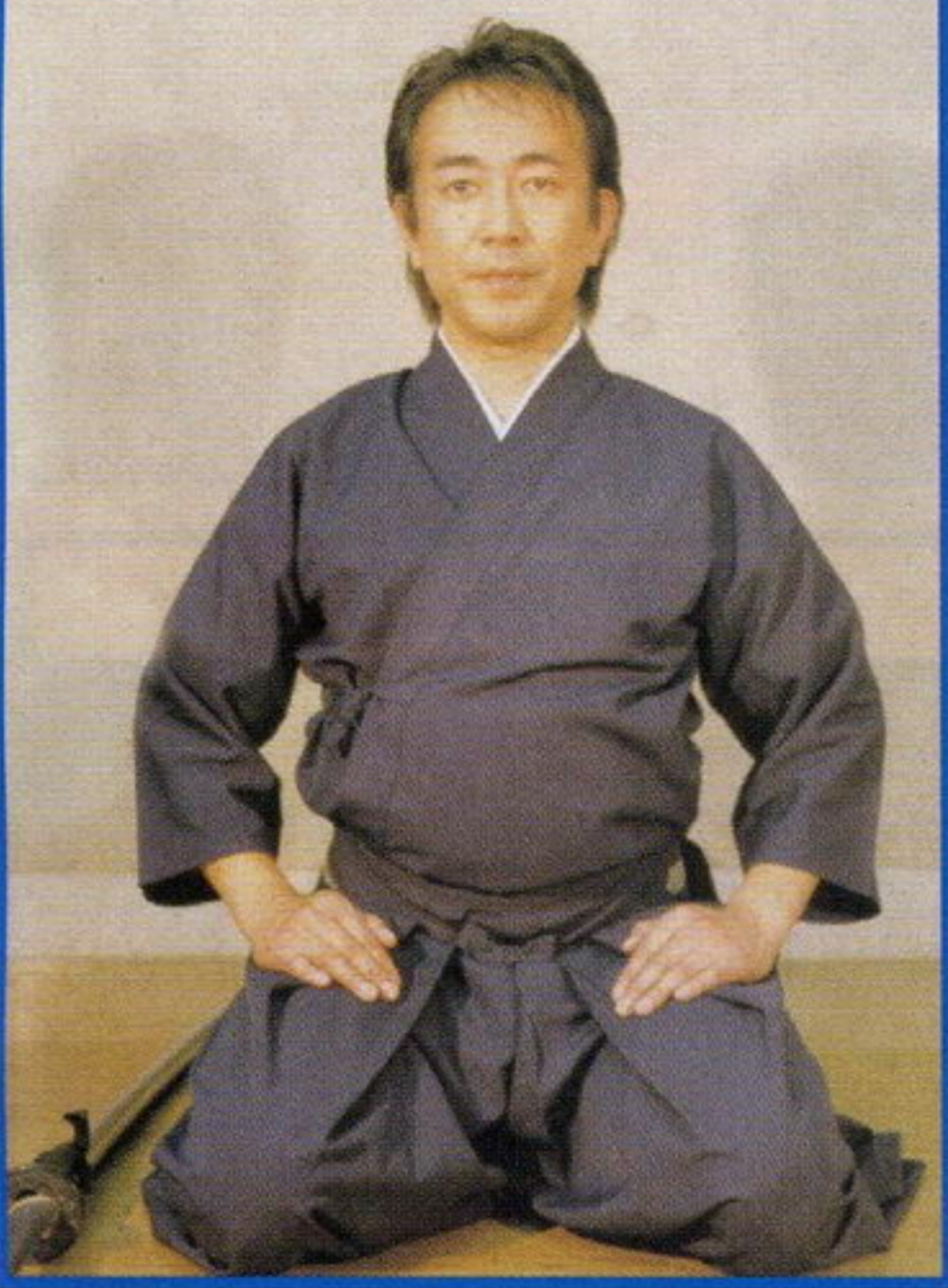
出生地: 栃木县
生日: 1962年6月11日
血型: A
所属事务所: 81Produce
特技: 剑道2段、吉他

主要游戏作品一览		
游戏名	角色	机种
《安吉莉可》系列	地之守护圣鲁瓦	PS
《宿命传说2》	罗尼	PS2
《机动战士高达SEED》系列	克鲁泽、雷	PS2



关爸爸轶事

与盐泽兼人、速水奖、井上和彦等人一起成为了“OX系”(OX请自行想像)OVA、广播剧CD的奠基人。以舞台演出居多, 并在81Produce附属养成所大阪校担任教育、指导的讲师一职。两个孩子的父亲, 很和睦很和睦的家庭哦。(小邪: 井上爸爸, 你真该学习学习。—)



池田秀一

Ikeda Shuichi

出生地: 东京都
生日: 1949年12月2日
血型: O
所属事务所: 俳协



主要游戏作品一览		
游戏名	角色	机种
《超级机器人大大战》系列	夏亚·库瓦特罗	PS、PS2
《女神侧身像》系列	奥丁	PS、PS2
《天下人》	织田信长	PS2



说实话, 池田秀一是那种明显地被框在一个角色中的艺人, 在给《机动战士高达》的夏亚配音之后, 池田秀一就没有走出“夏亚”这个角色的圈子, 虽然他曾经试图“逆天”, 但FANS还是认为“池田秀一=夏亚”, 后来他也就接受现实了。池田秀一的声音是属于内敛的类型, 含蓄、冷静、不张扬、充满了知性, 但就在他的话语中听者能感觉到说话人的深藏不露以及话中还有另外的含义。正是这样听似平淡的声音, 却给予了角色独特的魅力。

池田秀一轶事

《THE 狙击手》系列、《NOT TRESURE HUNTER》等都是按池田秀一的偏好而制作的奇怪游戏, 不管是游戏的设定还是角色设计, 对于一般游戏玩家而言都是不可理喻的, 所以玩家们称这些游戏为“池田秀一游戏”。

古谷彻

Furuya Toru

出生地: 东京都
生日: 1953年7月31日
血型: A
所属事务所: 青二Production
兴趣: 帆船、网球、滑雪、电脑



主要游戏作品一览		
游戏名	角色	机种
《决战2》	刘备	PS2
《超级机器人大大战》系列	阿姆罗	PS、PS2
《九十九夜》	丁瓦特	X360

说了池田秀一自然要提到与他同一代的古谷彻, 作为夏亚永远的对对手阿姆罗的声优, 古谷彻也可以说是个被定型了的人。不过好在他还有个永远的小强——星矢。哦, 对了, 池田秀一还有个米罗呢。古谷彻的声音太有特点了, 特别是他在说一句话时老喜欢变调, 不过最近已经没怎么看到他出来了, 只是在《九十九夜》里看到了他为一个猥琐的哥布林配音。

古谷彻轶事

古谷彻曾与小山茉美结婚(小山茉美配《机动战士高达0079》的扎比家老三基西利亚, 就是被夏亚一炮轰死的那位彪悍女), 但由于小山茉美不想要小孩所以离婚, 现在两人仍然保持朋友的关系。



日语吹替

所谓“吹替”刚才我们已经说了, 是专指为外语片进行配音, 包括电视剧、电影、新闻等。对于这个中国玩家就很熟悉了, 比如当年佐罗的御用配音演员的童子荣, 还有笔者非常喜欢的为《傲慢与偏见》的达西以及《伪装者》的杰瑞配音王明军等。日本这些译制片的声优当然也采用等级制, 但他们不进行试音(试音即通过试音来决定哪个声优配哪个角色, 看过《我的亲亲老爸》的读者应该很熟悉), 而是制作方指定, 像我们熟悉的大家明夫、田中敦子其实配译制片比游戏多多了。

游戏配音

游戏的配音与动画、外来片完全不同, 采用的是单个录音制。一般是每个声优各自录好自己的台词然后拿给制作方进行总汇, 他们看台词本只看自己的台词, 然后念出来根据要求录制好就行了, 所以即使是同一个场景, 但声优不见面配音是常有的事。游戏配音当然也事采用等级制, 不过, 也有制作方指名的情况。



广播剧

也就是我们所说的Drama。广播剧不受原音、动画所描绘的角色等限制, 所以自由度非常高, 因此也是声优能够自由发挥的好地方, 但这也最为考验声优自身的演技。将动画、漫画、游戏广播剧化一般都是直接采用原声优, 而原创的文艺作品启用新人声优的情况也不少。广播剧的声优录用不采用试音制, 而是制作方指名。

播音

声优除了给游戏、动画配音外还要给广告、电台节目、电视节目等进行播音, 比如小野坂昌也就为体育类节目担当播音工作。播音是声优擅长的的工作, 不过有时会用当红演员、播音员来担任。但是担当播音对声优的要求很高, 需要一些专业知识, 所以多是知名声优担任, 而报酬也比普通动画、游戏高。

声优事务所

首先要明确的是声优事务所不是声优养成所, 当然, 并不排除声优事务所麾下的声优养成学校之类的情况。事务所从声优那里收取事务手续费, 当一个声优接下一个case后事务所就会从中提成。声优事务所有自己的强项, 比如广告播音、动画、外语片配音等, 当音响制作公司或电台开始试音后事务所会根据自己声优的特点联络相应的声优让他们去试音, 而它们也为自己麾下的声优指定项目安排表。声优的工作很多情况下受自己事务所擅长的领域所左右, 比如给动画配音的人气声优配外语片的机会就相对少得多。



大冢明夫

Ohtsuka Akio

出生地: 东京都
 生日: 1959年11月24日
 血型: B
 所属事务所: MOUSU Promotion
 特技: 空手道

大冢明夫的Snake已经是深入人心了, 他俨然已经成了那个传说中的男人的标志。(谁还去管那个大卫啊)笔者认为在所有的“熟男”声优中没有一个像他这样深

沉、稳重、富有男人味。《高达0080》中的卡多、《攻壳机动队》里的巴特, 大冢对这种成熟硬汉的诠释是完美的。大冢明夫的声音是充满了磁性的, 一听就会被它紧紧地吸住, 他的声音给人很安全的感觉, 特别是他用温柔的语调说话时。除了给游戏动画配音外, 大冢明夫还给许多译制片配音, 比如他是法国巨星让·雷诺的日版电影的御用声优, 笔者至今收藏着日版的《这个杀手不太冷》, 里面大冢的声音真叫一个“萌”字!



主要游戏作品一览		
游戏名	角色	机种
攻壳机动队	巴特	PS2
《王国之心》系列	安塞姆	PS2
《潜龙谍影》系列	Snake	PS、PS2
《最终幻想XII》	加布拉斯	PS2
《战国无双》系列	本多忠胜	PS2



大冢明夫轶事

大冢明夫一家可谓声优世家, 父亲大冢周夫就是一名老牌声优(《最终幻想XII》希德博士的声优), 大冢明夫的第一次献声就是在父亲的推荐下完成的。大冢明夫之前留有一头长发, 并扎成一个马尾, 这跟他在《高达0080》中的卡多和《攻壳机动队》里的巴特的形象一模一样, 只是最近将头发剪了。我们的明夫桑去年2月11日才结婚, 妻子是同事务所的声优泽海阳子。(小邪: 为什么不是田中敦子! 雨滴: 你就一个八卦王……)他与同是声优的矢尾一树(《机动战士高达ZZ》主角捷多的声优)是高中同学。

小杉十郎太



Kosugi Jurouta

出生地: 神奈川県
 生日: 1957年12月19日
 血型: B
 所属事务所: 大泽事务所
 兴趣: 高尔夫球

主要游戏作品一览		
游戏名	角色	机种
《Z.O.E.2》	诺曼	PS2
《战国无双》系列	织田信长	PS2
《心跳回忆 Girl's Side》	天之桥一鹤	PS2



拥有浑厚声线被FANS称为“攻王”的小杉十郎太最擅长的自然是成熟男性和那些卑鄙的坏蛋角色了, 总觉得他的声音是那种充满了霸气的邪恶, 很酷, 不管是《Z.O.E.》中的诺曼(对丁格的那句“我喜欢你”真让人抓狂)还是《战国无双》里的织田信长, 都是很有魅力的角色。不过他温柔起来也会让你融化掉, 比如《心跳回忆 Girl's Side》中那个理事长。小杉的声线的特色就是他的第一个音, 很有爆发力, 而他的尾音如果用升调, 很有蔑视一切的感觉。Oh my god! 不愧是王者啊!(雨滴摇晃着小邪的肩膀: 快醒醒! 快醒醒!)



立木文彦

Tachiki Fumihiko

出生地: 长崎县
 生日: 1961年4月29日
 血型: A
 所属事务所: 大泽事务所
 兴趣: 数码相机

立木文彦的声音一大特色就是沙哑, 所配角色多是一些很有性格的大叔, 其最具代表性的就是《新世纪福音战士》里那个恶劣的父亲碇元渡了。但是, 当立木文彦将声音放平时会让人觉得很有安定感, 他给另一个父亲型角色, 即《仙乐传说》里的库拉特斯配音时就给人这样的感觉, 慈祥、充满了爱意和保护欲, 也难怪在最新的“《传说》系列”角色人气投票中库拉特斯会排名第一了。在2003年立木文彦与森川智之建立了组合“2 Hearts”, 开始灌唱片, 比如我们熟悉的《真·三国无双3 猛将传》的片尾曲就是由他们演唱的。



主要游戏作品一览		
游戏名	角色	机种
《新世纪福音战士》游戏系列	碇元渡	SS、PS、PS2
《仙乐传说》	库拉特斯	NGC、PS2
《龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑》	吉斯摩亚	PS2



舞台活动

有的出身于新戏剧、小剧场的人会将自已的事业拓宽到声优上, 这也是声优与演员两个职业的交集所在。不过有的专业声优养成所出来的声优也进行一些小型的舞台活动这些活动不基于商业, 受媒体关注也比较少。这些活动只要不涉及管理层, 那么就与声优事务所无关。

唱歌

有的声优利用自己唱歌的优势推出唱片等, 此类声优可称为偶像声优, 从严格意义上来讲这些业务是不属于声优的。不过以动画中的主角或主角级角色的身分演唱该动画主题歌的情况也不在少数, 而作为商业手段之一, 制作方还会以某角色的个人专辑的形式让该角色的声优推出CD, 比如我们熟悉的《网球王子》就推出过青学、冰帝等各个角色的个人CD。而声优与专业歌手不同, 受到签约公司的限制比较小, 所以声优可以以所属公司以外的角色的名义推出CD。



个人广播节目

所谓个人广播节目是声优在电台以脱口秀的形式进行的展示个人魅力的电台节目, 在过去, 除了一部分节目其他的多是地方台的为主, 但九十年代后文化放送等首都圈的电台激增, 声优的个人广播节目也开始普及开来。这些节目有的以特定的动画或游戏为中心, 往往1年就结束了, 如果人气很高, 有的可以持续几年, 有的甚至可以延续10年以上。对于FANS而言, 广播节目可以让他们看到声优真实的一面, 所以非常受欢迎, 近年来由于网络的发展再加上收费便宜, 还出现了网上广播的节目。

神奈延年



Kanna Nobutoshi



主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《恶魔城 无辜的叹息》	里昂·贝尔蒙德	PS2
《真·三国无双4》	曹丕	PS2
《剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章》	津	PS2

神奈延年原名林延年，改名的原因是像木匠削木头的刨子(日语中刨子的发音是Kanna)一样磨练自己。神奈延年的声音很低沉，适合于那种很阴郁的角色，比如让无数女生喜爱的曹丕。不过如果他闹起来也让人有些

受不了，比如那个在《灵魂能力》“阿舅阿舅”乱叫的马克西。而在《剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章》里我们又听到了久违的津那张狂的声音，感觉真的很棒。

出生地：东京都品川区
生日：1968年6月10日
血型：A

所属事务所：青二Production
特技：吉他、作词、作曲

石川英郎

Ishikawa Hideo



主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《王国之心》系列	斯考尔、奥隆	PS2
《真·三国无双》系列	周泰	PS2
《战国无双2》	丰臣秀吉	PS2
《最终幻想X》	奥隆	PS2

出生地：兵库县尼崎市
生日：1969年12月13日
血型：O
所属事务所：青二Production
特技：声乐、作曲、大阪方言

石川英郎被FANS称为“王样”，而他的声音非常适合美青年和帅气大叔，《最终幻想X》里奥隆这个人气角色就是出自我们的“王样”之口。不过他一旦酷起来那真是酷得没边，大家仔细数数《三国无双》里周泰得台词有多少个字吧。什么？你说《战国无双2》里的那只猴子？哦，其实他配的猴子也很可爱啊。(ˊ_ˋ)



若本规夫

Wakamoto Norio



出生地：山口县下关市
生日：1945年10月18日
血型：A
所属事务所：Sigma7
特技：少林寺拳法3段、剑道2段



主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《恶魔城 月下夜想曲》	德拉古拉伯爵	PS
《宿命传说2》	巴尔巴特斯	PS2
《罪恶装备》系列	乔尼	ARC
《战国BASARA》系列	织田信长	PS2

真不知道若本老先生那少林寺拳法3段是怎么得来的，还是让我们将目光放在他的声优事业上吧。若本规夫的声音最有特点的就是他的尾音，总会上提，有一种调戏对手的语气在里面。相信玩过《宿命传说2》的玩家一定对那个要打N场战斗的“把你爸打死”(巴尔巴特斯)印象深刻，而早些年的《恶魔城 月下夜想曲》的德拉古拉伯爵更是拉风得厉害，看来这位“奇怪大叔专业户”的确是有两把刷子哦。

飞田展男

Tobita Nobuo



飞田展男最有代表性的角色肯定是《机动战士高达Z》里的卡缪了，而他对于内心变态、疯狂的角色把握无人能出其右，比如某医院游戏的某医生。最近大家看到他应该就是在《最终幻想XII》里的那位三王子维因了，果然如大家所说的那样，对于这种疯狂的角色，飞田展男是不二的人选，特别是他将声音提起来时的高音，简直是一绝。

P.S.《少林足球》日文版的“酱爆”也出自飞田展男之口哦。

主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《超级机器人大战》系列	卡缪	PS、PS2
《最终幻想XII》	维因	PS2

出生地：茨城县水户市
生日：1959年11月6日
血型：AB
所属事务所：Arts Vision
兴趣·特技：音乐、模仿



平田广明

Hirata Hiroaki



出生地：东京都
生日：1963年8月7日
血型：A
所属事务所：剧团昴
兴趣：钓鱼、滑雪、台球

主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《异度传说》系列	阿伦	PS2
《最终幻想XII》	巴尔弗雷	PS2
《海贼王》游戏系列	桑吉	PS、PS2

慵懒，这就是在听了平田广明的声音后的第一感觉，在看了《海贼王》之后就被桑吉迷住了。《异度传说》里那个弱气的阿伦看着都想欺负啊，不过一到了《最终幻想XII》里完全就变了一个样，那个帅气的空贼巴尔弗雷完全抢走了主角梵的镜头，那洒脱、那帅气，风一样的男人啊。(雨滴：不错！巴尔弗雷，你才是主角！梵只是个过路男A！)





井上和彦

Inoue Kazuhiko

出生地：神奈川县
 生日：1954年3月36日
 血型：O型
 所属公司：大泽事务所
 兴趣：球类运动、玩车、兜风
 特殊技能：弓道二段，厨师资格



现年52岁的井上和彦是迄今不多的几个仍然活跃在第一线的第二代声优。井上的声线十分华丽，具有魅惑人心的能力。不过除了为角色配音外，井上在其他方面也很活跃，从属大泽事务所时，他曾担任元气Project的代表董事，目前虽然离开了元气Project，但也在新成立的B-Box Actors School学校里做着导师。另外，井上和彦还担任了动画《机动新撰组 萌芽之剑》及《少年侦探 推理之绊》的音乐监督，同时也是《植木的法则》和《Tactics》的后期录音监督。

井上和彦轶事

井上的FANS都喜欢把井上称为“PAPA”，我们伟大的井上PAPA一共结过4次婚，可谓声优界的记录！而且PAPA在每次开声优见面会唱歌时，都会一边唱歌一边把西装拉起来，让台下的女性FANS尖叫不已。

主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《幻想传说》	克拉斯	PS
《Z.O.E.2》	丁格·伊格利特	PS2
《NAMCO×CAPCOM》	有栖零儿	PS2
《遥远的时空中》	橘友雅	PS
《星之海洋》	阿修雷	SFC



盐泽兼人

Shiozawa Kaneto

主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《幻想传说》	达奥斯	SFC
《私立公平学院》系列	忌野電	PS
《超级机器人大战》系列	司马亮、海盗王子	PS、PS2
《潜龙谍影》系列	灰狐、忍者	PS、PS2

出生地：东京都
 生日：1954年1月28日
 (2000年5月10日去世)
 血型：A
 所属事务所：青二Production



对于很多恋声癖而言，盐泽大人是他们永远的痛，从来没有哪个男性声优有他的声音那样温柔，FANS的评价是“连男人听后都为之心动的温柔”，可见其功力。想想《长恨歌》里的弁天，想想《幻想传说》那个帅气的最终BOSS达奥斯，想想《战国魔神豪将军》里那个出场

必是约翰·斯特劳斯的《蓝色多瑙河》的海盗王子，哎，痛啊。盐泽兼人与寺田贵信的关系非常好，所以在他去世后每逢《机战》里海盗王子出场，他的台词绝不是找人代替，而是采用之前的原声。
 盐大永垂不朽！

出生地：静冈县御殿场市
 生日：1957年7月30日
 血型：B型
 所属公司：Kenyu Office
 兴趣：唱歌、高尔夫球

堀内贤雄

Horiuchi Kenyu

主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《潜龙谍影2 自由之子》	雷电	PS2
《潜龙谍影3 食蛇者》	雷科夫少校	PS2
《跨过俺的尸体》	朱点童子	PS
《安吉莉可》	奥斯卡	PS、SFC、PS2、GBA、NDS
《神佑擂台》	克劳德	PS



虽然已经“49岁高龄”了，但堀内贤雄仍然活跃在配音的第一线上。堀内贤雄与小杉二郎太是高中同学，于是只要有他们两人出席的声优见面会，大家就可以听到他们互相拿陈年旧事开玩笑的场面，不过私底下他们却是很好的朋友。与其他声优不同，堀内是半路转行成为声优的，这并不妨碍堀内的发展，2004年堀内贤雄从以前的经济公司独立出来，成立了属于自己的Kenyu Office。与高中同学一样，堀内贤雄的声音低沉且具有男子气概，不过在《MGS3》里，他却是可怜的雷科夫少佐的声优……另外，他还为Square公司传说中作品《神佑擂台》的角色克劳德配过音，可惜堀内的声音太“MAN”，于是在克劳德“整容”过后他就被无情地抛弃了……



第二代~第三代

草尾毅 Kusao Takeshi



对于国内的玩家而言，大家接触草尾毅应该是从《篮球飞人》中的樱木花道开始的，而游戏方面应该是《幻想传说》中的主角克雷斯。出道于《铠传》(国内译作《魔神坛斗士》)的草尾毅大多都是配一些很热血的角色，虽然这样的角色现在已经有些落伍了，但每次听到《战国无双》中真田幸村的“雄叫”时都不禁兴奋异常，也许这就是声优的魅力所在吧。而他与山口胜平、山崎和佳奈、林原惠美的关系很好，还组成了网球同好会。

出生地：埼玉县
 生日：1965年11月20日
 血型：B
 所属事务所：青二Production

主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《幻想传说》	克雷斯	SFC、PS
《战国无双》系列	真田幸村	PS2



中井和哉

Nakai Kazuya



出生地：兵库县
 生日：1967年11月25日
 血型：A
 所属事务所：青二Production
 特技：测量

主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《最终幻想X》	瓦卡	PS2
《真·三国无双》系列	夏侯惇、典韦	PS2
《战国BASARA》系列	伊达正宗	PS2
《海贼王》游戏系列	索罗	PS、PS2



中井和哉的声音是属于很典型的“兄贵型”(即大哥哥)，无论是《最终幻想X》里的瓦卡、《真·三国无双》里的夏侯惇就是属于这样的男人。中井和哉的声线比较沙哑，但他那如大哥哥般呵护的语气却给人很安全的感觉。《海贼王》里的索罗显得有些孩子气，但比那个路飞要成熟得多，而《战国BASARA》里那个狂傲、满口英文的伊达正宗却让人眼前一亮，果然还是成熟的男人耐看啊。





绿川光

Midorikawa Hikaru

出生地：栃木县大田原市
生日：1968年5月2日
血型：B
所属事务所：青二Production
兴趣：画画、游戏、电脑



主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《超级机器人大战》系列	希罗	PS、SS、PS2
《异度装甲》	黄飞鸿	PS
《宿命传说》	里昂	PS
《宿命传说2》	裘达斯	PS2

治愈系！治愈系声音的王者啊！当年《高达W》的希罗和《篮球飞人》流川枫不知道迷倒了多少小女生，到了现在，绿川大人俨然成为了师奶杀手，30岁以上的女性FANS也是一抓一把。记得前年TGS上绿川一登场，就有牵着小孩的母亲围了上来，那情景真叫一个热闹。《战国无双》里的忧郁美青年明智光秀就不说了，那哀怨的眼神以及绿川光压低了声线，再配上他独特的鼻音，嗯，我看到了，一群女生已经随着鼻血晕过去了。等等，我感觉到一股杀气……啊！是《传说》的“里昂饭”和“裘达斯永远最高后援委员会”（为什么D·S你也在里面——），这位传奇人物在人气角色投票中就没出过前三，甚至有第一名里昂，第三名裘达斯的情况，拜托，不都是一个人么？行了，我知道我话说多了，我自己飞吧。

绿川光轶事

看了上期我们杂志的玩家一定知道绿川光是个游戏高手，在网络游戏《仙境传说》里更有“超废人”之称。（别用字面意思理解，这里说是强者的意思。）听说她的妻子也是“废人”一个，真不敢想像这样的夫妻有多彪悍。在NGC上的《任天堂全明星大乱斗DX》中他为隐藏角色《火焰之纹章 纹章之谜》的马尔斯王子配音，结果遭到投诉，理由是“声音太爽朗了”，但其实很多玩家都不知道，在很久以前的《纹章之谜》OVA中马尔斯王子的声优正是绿川光。（哎，这些日本玩家……）

第三代声优

20世纪80年代末~
20世纪90年代末

20世纪80年代末，信息时代到来。如果说第二代声优仍然活跃在电视配音方面，第三代声优的活动范围就明显的更加广泛了。互联网行业的兴起带动了其他媒体的发展，声优业也进入了一个空前繁荣的时间。除了为动画配音外，电视游戏、社会活动、互联网都成为了声优展现自我的舞台。1994，日本第一本声优杂志《ボイスアニメージュ》登场，这标志着声

优业进入了前所未有的繁荣时期。在这个时期中，“声优”明显更加商业化，不少著名声优甚至在体育场举行个人演唱会，同时以展示声音为主的CD Drama也流行了起来，于是动漫爱好者也进行了进一步细分。除了普通的动漫迷之外，一种专门爱好声音的群体——恋声癖也成长了起来。这个时期的声优代表者有子安武人、林原惠美、国府田麻理子等。

小西克幸

Konishi Katsuyuki



主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
仙乐传说	罗伊德	NGC、PS2
学园天堂	丹羽哲也	PS2
金色的琴弦	王崎信武	PS2

出生地：和歌山县和歌山市
生日：1973年4月21日
血型：A
所属事务所：贤Production
兴趣：运动



出道于《勇者王我王凯牙》的小西克幸最擅长的就是在低声域中饰演豪放、活泼的角色，而在中高声域中饰演稳重充满了温柔气息的角色，不过像《BLOOD+》中哈吉那样低调沉闷的角色对于小西克幸而言纯属异类。小西克幸配的主角并不多，一般都是重要的配角，所以像配《仙乐传说》主角罗伊德这样的情况是很少见的。而他经常在《口袋妖怪》里为很多妖怪配音，所以在小孩子中的人气是很高的。



保志总一郎

Hoshi Souichiro

出生地：福岛县会津若松市
生日：1972年5月30日
血型：B
所属事务所：Artsvision
兴趣：卡拉OK，驾驶



“包子！包子！我的包子！”别误会，这不是笔者饿昏头了，也不是在发花痴，只是引用一下国内女性恋声癖们对保志总一郎的爱称而已，日本FANS爱称他为“总兄”，对了，顺便提一下，是“朗”不是“郎”哦。记得PSP的《永恒传说》封壳背面的声优表就写成“郎”了，为Namco的失误寒一个。保志的声音是典型的小男生，所以多给那些温柔正太配音，由于声线的关系，所以听上去楚楚可怜，很能

激发女性听众的母性和保护欲望，所以喜欢保志的90%以上是女性。对于国内游戏玩家而言，较早接触到他的应该就是《永恒传说》中那位体弱的基尔了，而许多女性向恋爱游戏中保志也是常客，比如“《遥远的时空中》系列”中的永泉、源泉水、平敦盛等。在配了《高达SEED》中的大和基拉以后，他的事业达到了从业以来的最高峰，FANS激增。不过《战国BASARA》里那个只知道傻叫真田幸村实在是……

包子轶事

由于个子矮所以参加活动的时候总是穿鞋跟比较厚的鞋子；喜欢喝酒，而且“不良”男女喜欢戏弄他，老是把灌醉；称呼同事的后辈铃村健一为“ムラケン（村健）”，非常崇拜前辈森川智之；配音的时候没轮到自己时喜欢闭着眼睛，所以别人老认为他在睡觉，然后矢口否认，说自己是在冥想。



主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《永恒传说》	基尔	PS
《遥远的时空中》系列	永泉、源泉水、平敦盛	PS、PS2
《灵魂能力》系列	齐里克	DC、PS2
《星之海洋3》	菲特	PS2

等级制

（上接第62页）1991年出演费用提升了170%，但这对有预算限制的动画、外语片配音而言启用人气声优就意味着多出很多费用，因此产生了很多弊端，所以从2001年至2003年这段时间内开设了允许降低等级的特例期间。等级制设定了作品分数，30分钟的作品最低1万5千日元，最高4万5千日元，同时还存在没有支付上限的无等级制度。这是基本的出演报酬，如果播出时间是60或120分钟还有按时间增加的费用。动画方面作为“目的使用费”还要支付基本出演费的80%，外语片配音为70%，预告片的台词等这些基于基本出演费的费用，而将这些总和起来就是声优的总出演费了。而动画、外语片、游戏以外的其他作品不使用该等级制。

石田彰

Ishida Akira



出生地：爱知县日进市
生日：1967年11月2日
血型：O
所属事务所：Mausu Promotion
兴趣：摩托车，人偶(恋月姬)

“石头！石头！我的石头！”咳咳，抱歉，失态了，还是让我们来看看石头……不，石田彰吧。有“受王”美誉的石田彰其出道作品是《拇指姑娘》，而他演绎的角色也多是些反传统的角色。作为2005年日本格兰披治大奖的最佳声优奖得主，石田的声音是多变的，不管是纯洁无暇美少年还是阴险狡诈变态狂他都能驾轻就熟地配得惟妙惟肖。听说在一部广播剧中他一人分饰N角，主角、主角的爸爸妈妈爷爷奶奶等都是他一个人完成，不得不对石田大人膜拜一个。随着《高达SEED》的热播，石田的人气比以前更旺

主要游戏作品一览		
游戏名	角色	机种
《永恒传说》	利德	PS
《遥远的时空中》系列	安倍泰明、安倍泰继、利兹本	PS、PS2
《机动战士高达SEED》	阿斯兰·扎拉	PS2

了，而对国内游戏玩家而言认识他的可能还是那部动画《新世纪福音战士》中的渚薰和《永恒传说》的主角利德吧，不过说起来石田彰很少配利德那种热血的少年哦。另外，“《遥远的时空中》系列”的阴阳师安倍泰明、安倍泰继、利兹本都是超人气角色啊。最近我们的石田大人又跑到《战国BASARA2》里去混了，竹中半兵卫是他擅长的阴郁邪气美青年哦。说起来石头很适合配那种带有邪气的角色哦，比如还有那个《银河游侠》中的面具男。



置鲇龙太郎

Okiayu Ryoutarou



出生地：福冈县北九州市小仓南区
生日：1969年11月17日
血型：O型
所属公司：青二Production
兴趣：电视游戏、散步



现在大红大紫的置鲇龙太郎，其实在刚从声优学校毕业时也受过不少的冷遇，那时因为声音带有大阪口音，置鲇在动漫发达的东京吃了很多苦头。但凭借不懈的努力，置鲇最终凭借《卒業M》的高城紫门让大家留下了深刻印象。置鲇的发音方式比较特别，他的发音部位比较靠后，造成声音带有一种欧洲贵族特有的立体感，例如《恶魔城 月下夜想曲》中的阿鲁卡多，《遥远的时空中》的最终BOSS阿库阿姆等。置鲇龙太郎的FANS们还给他取了一个“鲇鱼”的绰号。

主要游戏作品一览		
游戏名	角色	机种
《恶魔城 月下夜想曲》	阿鲁卡多	PS
《决战》	伊达政宗、上杉景胜、木村重成、立花宗茂	PS2
《决战II》	马超、法正	PS2
《超级机器人大战》系列	莱迪斯·F·布兰修坦	PS
《宿命传说》	米克托兰、迪姆罗斯	PS
《网球王子》游戏系列	手冢国光	PS、PS2、GBA、NDS
《心跳回忆 Girl's Side》	姬条まどか	PS2

鲇鱼轶事

在有一次的《卒業M》的演唱会上，置鲇龙太郎和绿川光都出席了演唱会。当置鲇说完：“我是置鲇龙太郎”后，论到绿川做自我介绍时，他居然脱口而出：“我是置鲇龙太郎！”

上田佑司 Ueda Yuuji



出生地：福冈县
生日：1967年6月15日
血型：A型
所属公司：大泽事务所
兴趣：小提琴、电影武打、摄影、音乐



大家一定会觉得很奇怪，自从2005年后，上田佑司的名字似乎就从业界消失了。虽然上田还算不上当红声优，但就这么凭空消失是不是太奇怪了呢？原来2004年7月1日上田佑司离开原来的公司Arts Vision，按照协议他就不能再以本名“上田佑司”做为艺名，于是郁闷的上田只能使用他姓名发音的平假名“うえだゆうじ”做艺名了……上田佑司的声音比较多变，他既可以为《浪客剑心》中火暴的相乐左之助配音，也能够胜任《网球王子》中庸懒的芥川慈郎。

主要游戏作品一览		
游戏名	角色	机种
《机动战舰抚子号》	天河明人	PS、PS2
《战国无双》	前田庆次、佐佐木小次郎	PS2
《罪恶装备》系列	Zappa	ARC
《网球王子》游戏系列	芥川慈郎	GBA、NDS、PS、PS2
《心跳回忆》	早己女好雄	GBA、PS

子安武人

Koyasu Takehito



出生地：神奈川县横浜市
生日：1967年5月5日
血型：A型
所属公司：T's Factory社
兴趣：写小说、打游戏

子安武人轶事

子安武人名字中的“武人”是根据儿童节来的(儿童节和“武人”有什么关系啊?)。



子安武人的名字总与两个名词分不开——变态和成功！今年39岁的子安武人无疑是第三代男性声优最成功的一人，他为动画配音——连续3年获得日本动画最受欢迎男声优大奖；他还组乐队出写真——写真甚至卖过了当年的二流明星；他写剧本当小说家——有专门的漫画家为他的剧本画漫画；他自己成立事务所——也能做得风风火火颇有建树……无论怎么说，子安武人在日本声优界的地位是无可动摇的。至于变态么……子安在确立了自己声优界独一无二的地位后，他所担任配音的角色就开始越来越多样化了——在《KERORO军曹》里诡异的GIRORO、《七武士》里的纨绔子弟、《日式面包王》的华丽到扭曲的柳亮同学……他们似乎都在挑战观众的听觉极限，让人不得不承认这确实很——变态！

主要游戏作品一览		
游戏名	角色	机种
《格斗之王》系列	矢吹真吾	PS、PS2、ARC
《樱大战》	加山雄一	SS、DC、PS2
《罪恶装备》系列	Eddie	PS2、PSP、NDS、ARC
《战国BASARA》	猿飞佐助	PS2
《心跳回忆 Girl's Side》	冰室零一	PS2



桧山修之

Hiyama Nobuyuki

出生地：广岛县廿日市
生日：1967年8月25日
血型：A型
所属公司：Arts Vision
兴趣：历史研究



桧山修之虽然是第三代声优，但一直都处在二线声优的状态，似乎从来没有大红大紫过。但不可否认的是他的声音十分有磁性，与井上和彦那华丽的声线不同，桧山的声线更接近和蔼的邻家大哥，或许这也是他被埋在茫茫声优军团中的原因吧。

主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《战国无双》	伊达政宗、本愿寺显如、风魔小太郎	PS2
《格斗之王》系列	东丈	PS、PS2、ARC
《心跳回忆 Girl's Side》	铃鹿和马	PS2
《.hack//感染扩大》	巴鲁姆克	PS2
《勇者王我王凯牙 BLOCKADED NUMBERS》	狮子王凯	PS
《塞尔达传说》	林克(成年)	NGC
《灵魂能力》系列	吉光、nightmare、林克	PS2、ARC



三木真一郎

Miki Shinichiro

出生地：东京都
生日：1968年3月18日
血型：AB型
所属公司：81Production
兴趣：烟、酒、车、滑雪

拥有一头黄色卷发的三木给人的感觉总是一幅漫不经心的“花花公子”状，但实际上他却是个很感性的人。早期的三木一直都处于半红不黑的尴尬境地，这种状态一直持续到1997年，那一年他与子安武人、关智一等声优组成的WEIβ让他成功成为一线声优。除了配音工作外，三木同时也是一个狂热的汽车爱好者，除了在汽车杂志上开辟了专栏外，自己也购买了很多辆汽车，在他的收藏品中还能见到与《头文字D》里藤原拓海驾驶的AE86相同型号的汽车。2005年10月，他的第一个孩子降生。

主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《超级机器人大战》系列	伊达隆盛	PS、PS2
《VR战士》	结城晶	PS2、ARC
《.hack//G.U.》	库恩	PS2
《遥远的时空中》	源赖久	PS、GBA



关智一

Seki Tomokazu

小关轶事

关于小关的传闻，最扑朔迷离的应该算他的婚姻问题了吧，FANS们先是谣传他和《机动战士高达G》的女主角声优天野由梨结婚了，为了澄清这个事件，小关在2000年2月发售的首张CD中写明了自己未婚平息谣言。不过之后又有人说他和工作将近10年的长泽美树是情侣，所以小关啊……你还是快点给大家一个交代吧！



出生地：东京
生日：1972年9月8日
血型：AB型
所属公司：Arts Vision
兴趣：柏青哥、电影配乐、爵士乐、历史小说



关智一给人的感觉总是那么朝气有活力，其中一部分取决于他的声音。自从给高达历史上最热血的主角《机动战士高达G》的多蒙配音后，他的事业一直蒸蒸日上，频繁地为各种动画的热血男主角配音。在配音之外，关智一还担任了剧团“へろへろQカムパニー”的团长，而与子安武人、结城比吕、三木真一郎在1997年组成的WEIβ也红极一时。为了与另一名声优关俊彦区别，FANS们都亲切地称呼关智一为“小关”，小关虽然一直活跃在配音第一线，但这个家伙可是声优界一个著名的烟枪，传说他的记录是1天1包烟……我们只能说，为了嗓子着想，小关你快戒烟吧！

主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《机动战士高达G》	多蒙	PS2
《遥远的时空中》	森村天真	PS、GBA
《宿命传说》	斯坦	PS
《异度传说》系列	巴吉尔	PS2



森川智之

Morikawa Toshiyuki

与很多声优不同，森川智之成名很早，还记得小时候电视上播出的动画《宇宙骑士TEKKAMAN BLADE》吗？片中的男主角“迪波威”就是森川配音的。森川与小关不同，他的声线十分明朗，能够胜任不同类型的角色，除了热血的迪波威外，他对冷漠高贵的角色也十分拿手，无论是早期《剑风传奇》里的格里菲斯，还是《最终幻想VII 再临之子》里的萨菲罗斯，他都游刃有余。不过表面上酷酷的森川私底下却十分传统，他对爱犬“油门”的溺爱已经到了声优界无人不知无人不晓的地步……

游戏名	角色	机种
《最终幻想VII 再临之子》	萨菲罗斯	PS2
《饿狼传说》	鲍勃·威尔森	SS、ARC
《灵魂能力》系列	御剑平四郎	PS2、ARC
《战国BASARA2》	片仓小十郎	PS2
《铁拳3》	花郎	ARC
《前线任务5》	沃尔塔·菲	PS2

出生地：神奈川県川崎市
生日：1967年1月26日
血型：O型
所属公司：Arts Vision
兴趣：棒球、足球、写真、俯卧撑



山口胜平

Yamaguchi Kappei

出生地：福冈县福冈市
生日：1965年5月23日
血型：B型
所属公司：剧团21世纪FOX
兴趣：棒球、网球



主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《犬夜叉》游戏系列	犬夜叉	PS
《饿狼传说》	秦崇秀、秦崇雷	PS、ARC
《龙战士IV》	龙	PS
《重生传说》	迪崔	PS2

山口胜平原名山光雄，他不仅是一名声优，他同时也是舞台剧演员和电台节目主持人。作为贯穿第三代和第四代声优的人物，山口一直都很活跃。最早的时候山口就以《乱马1/2》中的早已女乱马博得了众人的好评，之后的犬夜叉和《海贼王》的乌索普都表现出山口非凡的功力。但山口的声音比较小孩子气，所以配音的范围比较窄。

第三代~第四代

高桥广树



Takahashi Hiroki

出生地：东京都足立区
生日：1974年9月7日
血型：O型
所属公司：TORI TORI OFFICE
兴趣：吉他弹唱、观看棒球、足球

主要游戏作品一览		
游戏名	角色	机种
《HUNTER×HUNTER》	西索	PS
《影之心》	威尔乌·路胡诺	PS2
《梦幻模拟战IV》	阿尔冯斯·克里斯托弗	PS2
《网球王子》游戏系列	菊丸英二	PS、PS2、GBA、NDS
《超级机器人大战MX》	雨果·梅迪奥	PS2

如果我告诉大家，《猎人》中的变态西索和《网球王子》里的菊丸英二是一个人，大家会有什么反应呢？没错，为西索和菊丸英二配音的都是一个人——高桥广树，另外他还是《校园迷糊大王》里的磨播拳儿的声优……如此“多变+变态”的声音，让人不得不佩服高桥那深厚的功力……和嗓音！可惜出道11年的高桥广树作品不是太多，但……只要有一个西索，完全觉得他就可以傲视群雄了！



高桥广树轶事

高桥广树老家是开肉店(爱称“にくたか”)的，不过这家店在2005年的时候关闭了……我们是否应该庆幸——还好他没去继承家业。

第四代声优

20世纪90年代末~
21世纪初

随着互联网的普及，人们进入了信息时代。而声优在经过近40年的发展后也迈入了一个稳定期。看着第二代声优配音动画成长起来的年轻人成为了新的声优主力军。年轻人纷纷把声优当成就业目标造成的后果就是声优人数的急剧增加。如果说前三代声优是靠实力成长起来的话，第四代

声优就更需要运气了。如果有幸担任人气动画角色的配音，就会很快被人们所熟悉，反之则会继续默默无闻下去。而且这个时期里，有许多打算成为明星的歌手也会选择先成为声优，然后借助动漫的魅力成为一名歌手，于是人们对声优的要求除了声音外，容姿也必须尽量端正。



铃木千寻

出生地：山形县
生日：1977年2月17日
血型：B型
所属公司：Arts Vision
兴趣：少林寺拳法、塔罗牌占卜



Suzuki Chihiro

主要游戏作品一览		
游戏名	角色	机种
《深渊传说》	卢克·冯·法布雷、阿修	PS2
《网球王子》游戏系列	神尾亮	PS、PS2、GBA、NDS

铃木千寻的出道可谓极其富有戏剧性，1998年，《新世纪福音战士》的热潮还未消退，庵野秀明就已经为他的下一部动画《彼男彼女的故事》进行选角了。继上一次《EVA》超豪华的声优阵容，人们不仅开始猜测究竟是哪个声优将会屏雀中选呢？但出乎人们的意料，庵野秀明把当时还默默无闻的铃木千寻定为了《彼男彼女的故事》男主角有马总一郎的声优。虽然《彼男彼女的故事》并没有像《EVA》那样引起轰动效应，但铃木千寻平稳清澈的声音却让众多“恋声癖”记住了他的名字。最近铃木为《深渊传说》主角阿修的配音也博得了大家的好评。

諏访部顺一

Suwabe Junichi

说到諏访部顺一的声音，用一个字就可以概括，那就——色！而FANS对他的声音的评价是“淫声(Erotic Voice)”(别想歪了，没贬义的)，“拥有女王的气质”(这是什么评价啊——)，“致命的诱惑”。的确，諏访部的配音听上去很贵族，但与中田让治的“中年味”不同，諏访部的声音是属于年轻的，非常适合花花公子型的角色。在为《网球王子》的迹部景吾配音后，諏访部顺一的演艺事业达到了一个新高峰，他的那句经典的“沉浸在本大爷的美技中吧”一时成为了年轻人争相模仿的台词。而他多变的声线也让人佩服得五体投地，比如你能想到《最终幻想X》的西莫亚和《最终幻想X-2》飞空艇里的那个青蛙样的酒吧老板是同一个人配的吗？呵呵，把你的下巴拿起来，回去多练习练习心理承受力吧。



出生地：东京都
生日：1972年3月29日
血型：A
所属事务所：俳协

主要游戏作品一览		
游戏名	角色	机种
《最终幻想X》	西莫亚	PS2
《网球王子》游戏系列	迹部景吾	PS2
《魔法战争》	诚	X360

諏访部顺一轶事

諏访部顺一非常喜欢收集车，特别是欧洲车，他和三木真一郎、小野坂昌也都是声优界有名的汽车收集爱好者。而且他还是声优组合“谜之新Unit STA☆MEN”的领导者，这个组合成立于2002年，虽然2005年8月以后中止了所有活动，但在今年5月有开始又开始运作起来了，成员有岸尾大辅、铃村健一、諏访部顺一、高桥广树、鸟海浩辅、保村真、吉野裕行。



铃村健一

Suzumura Kenichi



出生地：大阪府
生日：1974年9月12日
血型：A型
所属公司：Arts Vision
兴趣：TV游戏、特撮片



虽然铃村健一出道很早，但真正让他达到事业最高峰的还是2005年的一部《机动战士高达 SEED Destiny》，作为“高达”历史上最名不副实的主角，真·飞鸟一半以上的台词都是在大吼大叫，但这并不妨碍他的迅速窜红。不过对于游戏玩

家来说，《最终幻想X-2》里的艾本·护法·吉普尔才是最让人唏嘘不已的吧？铃村健一将吉泽尔那种温和睿智的性格展露无疑。目前作为第四代声优的中坚力量，铃村健一不仅在动画游戏方面展露头角，而且在电台、杂志和CD方面都有不错的表现。

主要游戏作品一览		
游戏名	角色	机种
《机动战士高达 SEED Destiny》	真·飞鸟	PS2
《最终幻想X-2》	吉普尔	PS2
《神话传说》	塞内尔	PS2

铃村健一轶事

铃村健一的FANS都喜欢把他称为“00”，具体为什么相信从他的名字大家都猜到了吧？铃村健一和樱井孝宏是好朋友。



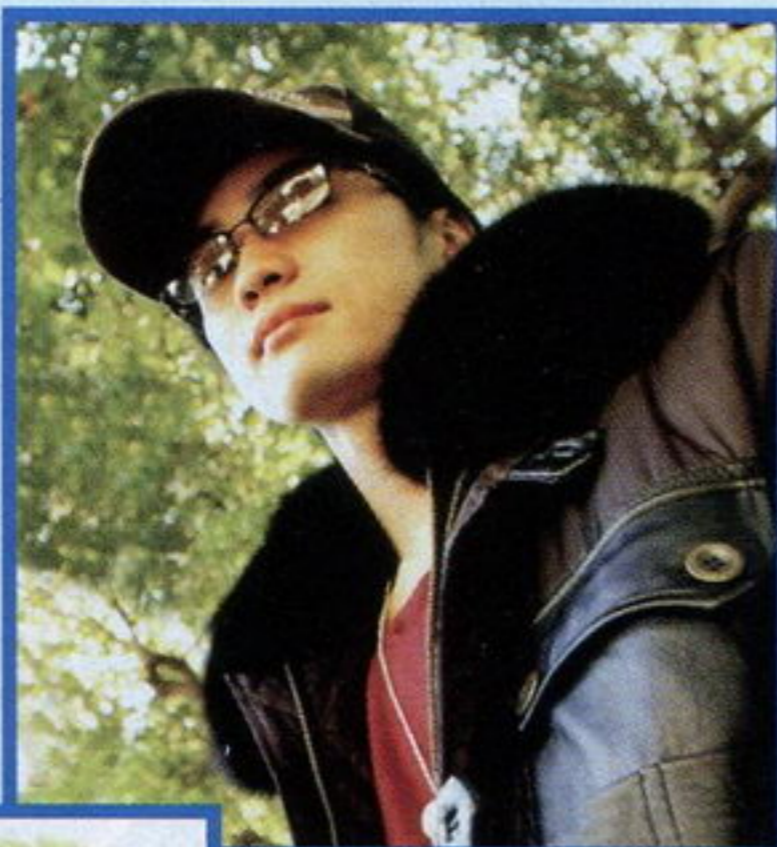
福山润

Fukuyama Jun

主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《宿命传说2》	凯伊路	PS2
《金色的琴弦》	志水桂一	PS2
《高机动交响曲 白之章~青森企鹅传说~》	竹内优斗	PS2
《任天堂全明星大乱斗DX》	罗伊	NGC

今年可以说是“福山润之年”，他一口气为《XXXHOLIC》、《公主·公主》、《学园天堂》3部新番动画的主角配音，福山的声音爽朗而柔软，十分适合诠释对诠释复杂心境的少年或热血青年，而且福山在表演时感情十分投入，为此被他的FANS所津津乐道。成为声优的契机是因为喜欢的女生对“声优”这个职业十分向往，为了接近她制造共同话题，于是福山便和她一起加入了声优养成学校，可惜那个女生半途而废，只有福山润一直坚持了下来。

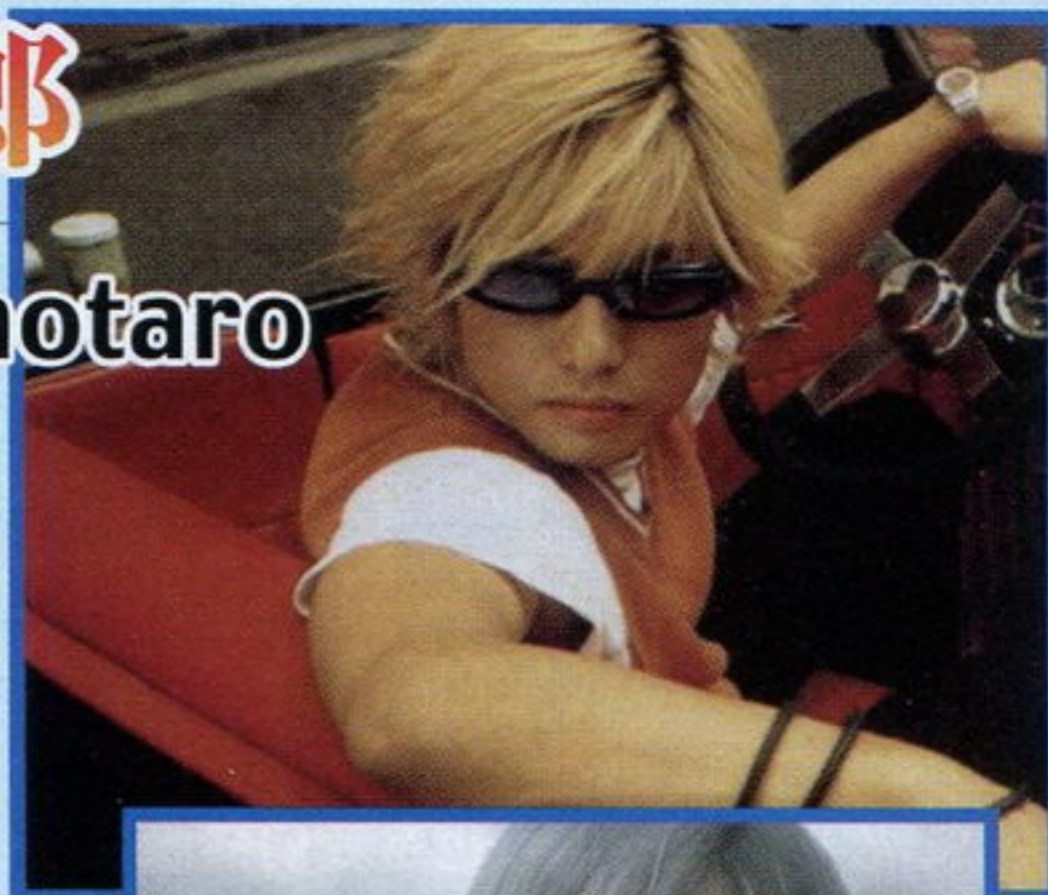


出生地：大阪府高槻市
生日：1978年11月26日
血型：A型
所属公司：PRODUCTION baobab
兴趣：剑道

森久保祥太郎

Morikubo Shotaro

如果没有成为声优的话，森久保应该会是一名艺术家吧，虽然就读于多摩美术大学，但还没读完他就退学了，之后与朋友成立了小剧团。与所有的第四代声优一样，森久保除了担任配音外，还活跃在荧幕、电台广播、舞台上。森久保祥太郎自组乐队的“Mosquito Milk”还演唱过《洛克人X5》的主题曲《Monkey》，同时他也为这个游戏里的角色配音。



主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《网球王子》游戏系列	切原赤也	PS、PS2、GBA、NDS
《Getbacker》	美堂蛮	PS
《格兰蒂亚II》	琉特	DC、PS2
《心跳回忆 Girl's Side》	苍树千晴	PS2
《最终幻想VII 再临之子》	卡达葵	PS2

出生地：东京都八王子市
生日：1974年2月25日
血型：B型
所属公司：VIMS
兴趣：乐器演奏

樱井孝宏

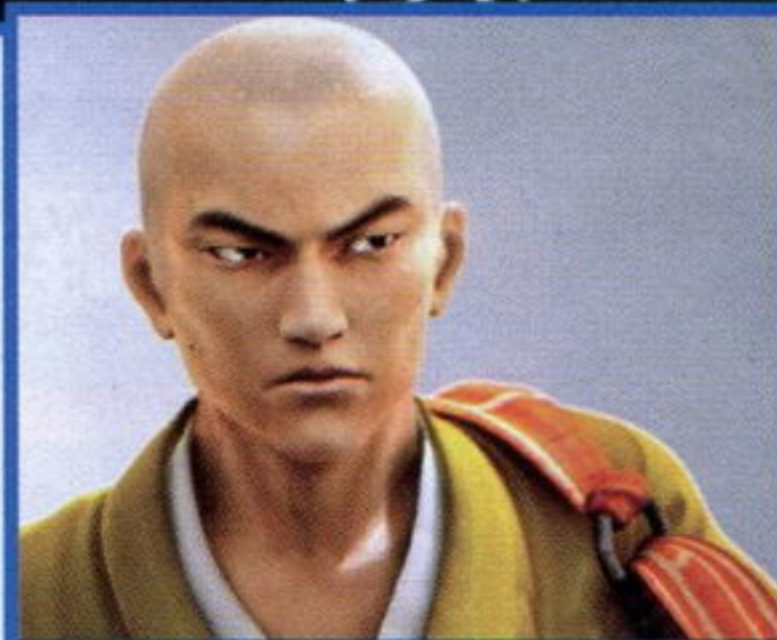
Sakurai Takahiro



出生地：爱知县冈崎市
生日：1974年6月13日
血型：A型
所属公司：81Production
兴趣：收集唱片、散步、潜水

樱井孝宏轶事

樱井孝宏老家是开米店的，于是小野坂昌也为此特地为他作了一首歌。绰号“13”的由来是因为“樱井君”的日文发音是“sakura i san”，读快了很容易把“i san”连在一起。另外，他戴眼镜并不是因为近视，事物所的一位前辈说“你看上去眼光有点邪邪的，戴眼镜试试看吧！”于是13就变成了眼镜君。



樱井孝宏有很多绰号，除了他给自己取的绰号“大将”外，他的FANS都喜欢叫他“13”。去年凭借一部《最终幻想VII 再临之子》，樱井孝宏成为了第二个参加国际电影节的声优（第一个是山寺宏一），这样的荣耀可不是一般声优可以获得的。另外值得一提的是，樱井孝宏与Square Enix公司似乎颇有缘分，除了克劳德外，SE在PS2上的第一部作品《保镖》里男主角西昂·巴尔扎德的声优也是由他担任。樱井的声音和绿川比较相似，同样都是极有磁性的青年嗓音，不过樱井的声音要更亮一些。在进入2004年后，樱井孝宏还担任了“剧团松井”团长，同时，与铃村健一结成了从广播剧单元衍生出来的组合“R-16”。

主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《莎木II》	苍龙(蓝帝)	DC
《保镖》	西昂·巴尔扎德	PS2
《最终幻想VII 再临之子》	克劳德	PS2
《VR战士》	雷飞	PS2、ARC
《.hack//G.U.》	驰尾	PS2

虽然森田成一出道很早，但让他真正窜红的却是2005年的动画片《BLEACH》，他为剧中的主角黑崎一护担任配音。不过游戏玩家应该对他比较熟悉，经典大作《最终幻想X》的主角泰达就是他配的音。森田成一最早隶属于NHK Promotion，后来因为配音工作增加的缘故，因此转移到现在的事务所。

出生地：东京
生日：1972年10月21日
血型：B型
所属公司：青二Production
兴趣：空手道、书道



森田成一

Morita Masakazu



主要游戏作品一览

游戏名	角色	机种
《决战III》	森兰丸、上杉景胜	PS2
《最终幻想X》	泰达	PS2
《战国BASARA2》	前田庆次	PS2
《BLEACH》	黑崎一护	PS2、NDS、PSP



后记

好啦，以上就是我们这次介绍的所有“激男”们，这里面是不是有大家喜欢的声优呢？其实还有许多声优因为版面原因我们不得不忍痛割爱，想到这里心就好痛啊。(T_T)

另外，这次我们的特企与“超级女声”一样，请大家对自己喜爱的声优投上一票，然后将选票通过平信、短信、E-mail的方式寄回编辑部，同样有可能获得本期“互动信箱”栏目附赠的精美礼品哦，具体细则可参阅本期的“互动信箱”。话说雨滴妹妹从日本搞了本声优专刊，小邪这就瞄两眼去，哦呵呵。雨滴：我为了这本专刊可是专门买了一本乱七八糟的查询杂志啊……)

“主线任务占游戏内容的40%，支线任务占游戏内容的60%。”，就自由度以及游戏内容的丰富程度而言，本作可算是一款不错的作品。但原是掌机游戏的《自由城故事》，游戏内容本来就比以往在PS2上推出的《GTA》要少，在移植到PS2后竟然没有添加任何新元素，游戏画面与PSP版相差无几，完全达不到家用机游戏的画面水准，这不禁让人怀疑Rockstar的诚意。但对于没有PSP的玩家来说，在新《GTA》降临之前本作仍值得一玩，况且本作的故事与《GTA3》有着莫大关联，故事发生的地点也是我们熟悉的自由城，就让我们趁着这个机会好好怀念一番吧。

系统详解

操作说明

按键	功能
○	攻击 / 开枪
△	登上 / 离开车辆 / 抢夺车辆
□	跳跃 / 刹车 / 倒车
X	按下可进行短时间的奔跑 / 油门
L1	调正视点 / 切换电台 (驾车时)
L2	切换武器 / 向左望 (驾车时)
L3	响喇叭 (驾车时)
R1	锁定目标 / 手刹 (驾车时)
R2	切换武器 / 向右望 (驾车时)
R3	往后看 / 触发特殊汽车任务
Start	进入菜单
Select	切换视角
十字键	移动
左摇杆	移动
右摇杆	移动视点
R1 + L3	进入自由射击模式
L2 + R2	往后看 (驾车时)

Grand Theft Auto

Liberty City Stories

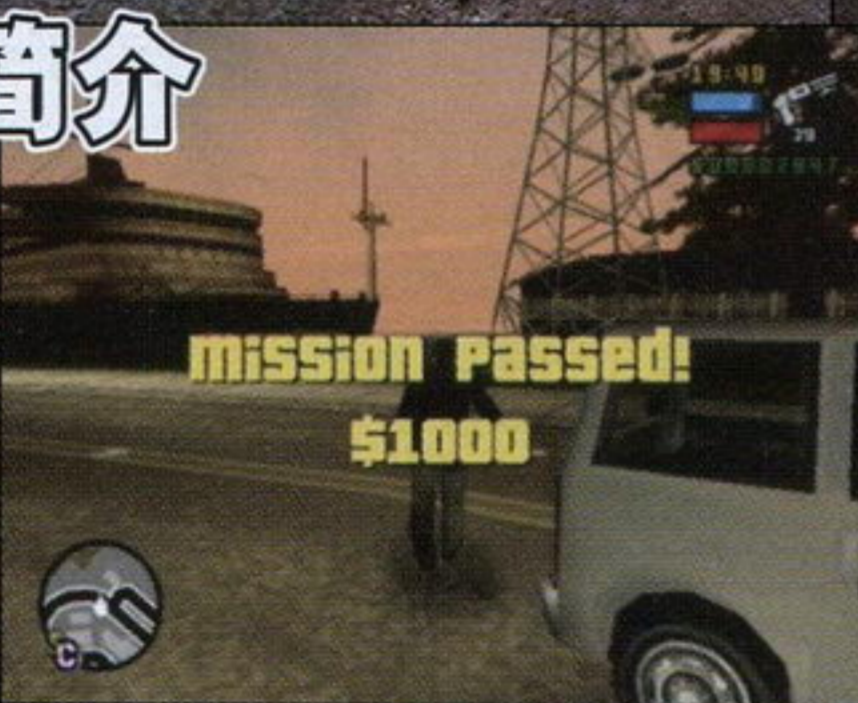
文 小白龙

横行霸道: 自由城故事	Rockstar Games	ACT
PS2	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	2006年6月6日
	1人	169K
	无对应周边	推荐玩家年龄: 17岁以上
		美版 19.9美元

攻略透解
GUIDETHROUGH

任务模式简介

“《GTA》系列”一直以完成任务的方式推动游戏的发展，任务主要分为主线任务与支线任务。完成主线任务可以推动剧情的发展，主线任务的触发点在地图上有明显的标记，但主线任务只占游戏内容的40%。支线任务比较分散，而且十分有趣，占整个游戏内容的60%，也是《GTA》游戏的一大特色。本攻略以主线任务剧情为主，同时也会简要地介绍分支任务。



关键词解说

存档

本作不能随时存档，必须到指定的记录点存档，记录点在地图上的图标为“光盘”。在进行存档后，游戏中的时间会向后顺延6小时（实际时间6分钟），大家可以利用这个特性进入某些要在特定时间段才能进入的建筑物。



换装

玩家可以在记录点处进行换装，随着游戏主流的发展，玩家会得到更多的新装束。有部分任务要穿上特定的装束才能接受。



武器

随着主流的发展，武器店会逐一开启，能购买的武器种类也越来越多。武器店分两种，分别出售重武器与轻武器，两种武器店在地图上有不同的图标。



通缉等级

玩家在游戏中的不断犯罪的话通缉等级就会上升，若犯罪的时候有警察在场，通缉等级上升速度就会增加。通缉等级越高，警察对你的追捕行动就越厉害。消除通缉等级的最佳方法是驾车进入喷漆店进行喷漆，在某些任务完成后通缉等级也会自动清除。取得警徽也能让通缉等级下降一级。



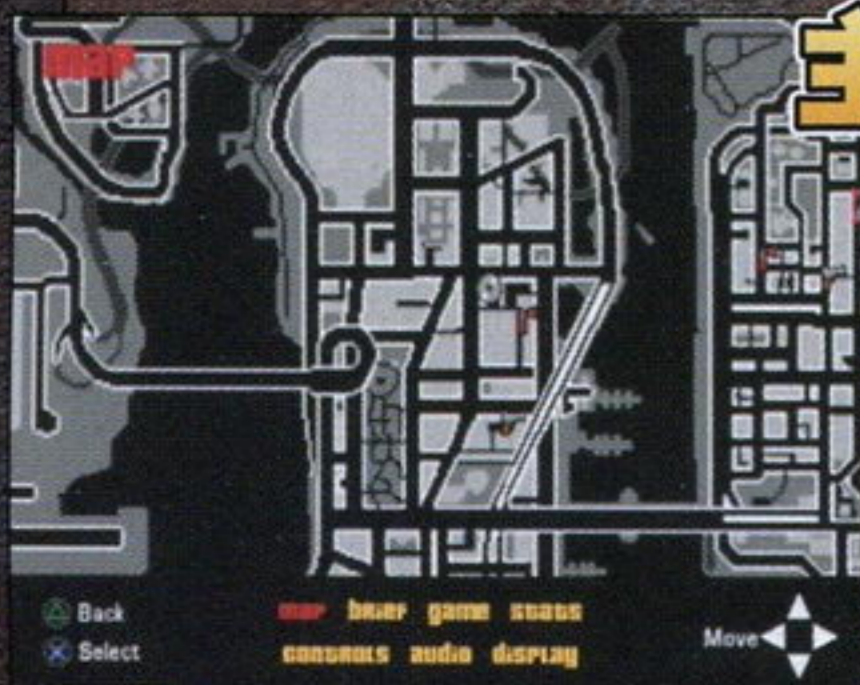
医院 & 警察局

若玩家的生命值降到0，或者被警察逮捕，玩家就会分别被送往医院与警察局，身上的武器与护甲也会全部被没收，但是可以搭乘建筑物门前带蓝色箭头的出租车回到任务触发点。



主菜单说明

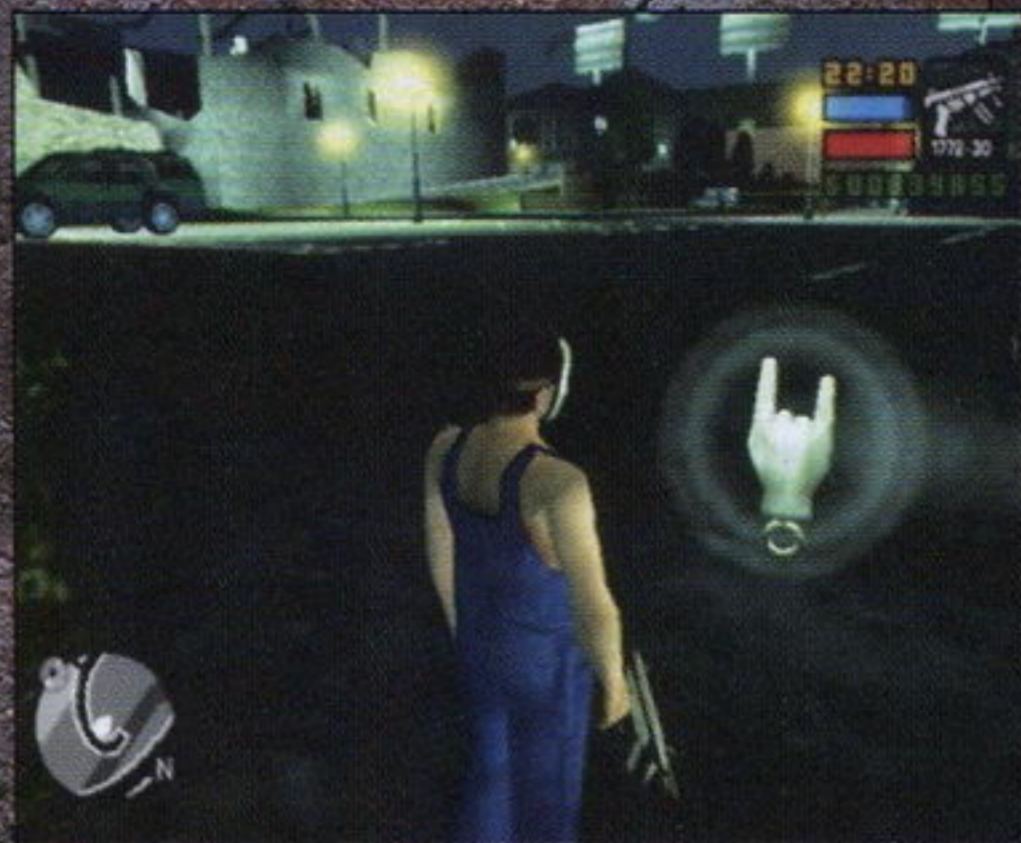
在游戏的主菜单下一共有7个选项：分别是MAP地图、BRIEF任务内容摘要、GAME游戏选项（包括读取存档、重新开始游戏与删除游戏进度）、STATS目前游戏进度、CONTROLS操作（如果大家不适应上下颠倒的视角移动，可以把里面的INVERT LOOK设置成OFF）、AUDIO音频选项、DISPLAY视频选项。



隐藏包裹

在自由城的街头巷尾散布着 100 个像手套一样的隐藏包裹，收集到一定数量的隐藏包裹后，在各个记录点就会生成相应的物品，隐藏包裹的大概位置会在后文中的地图中标出，生成的物品种类如下：

包裹数目	生成物品
10	手枪
20	霰弹枪
30	护甲
40	轻机枪
50	左轮手枪
60	突击步枪
70	狙击步枪
80	火焰喷射器
90	火箭炮
100	\$50,000



实用秘技

每一款《GTA》游戏都会拥有不少秘技，本作也一样，但由于秘技的数量较多，而且有一部分作用不大（如改变天气、全部绿灯之类），所以在此只列出较为实用的秘技。

指令	作用
↑, □, □, ↓, ←, □, □, →	取得第一类武器装备
↑, ○, ○, ↓, ←, ○, ○, →	取得第二类武器装备
↑, ×, ×, ↓, ←, ×, ×, →	取得第三类武器装备
L1, R1, ×, L1, R1, □, L1, R1	生命全满
L1, R1, ○, L1, R1, ×, L1, R1	护甲全满
L1, R1, △, L1, R1, ○, L1, R1	获得 \$250,000
L1, L1, △, R1, R1, ×, □, ○	通缉等级永不增加
△, R1, L1, ↓, ↓, R1, R1, △	所有汽车耐久度增加
L1, L1, ←, L1, L1, →, ×, □	破坏眼前所有汽车
L1, L1, ←, L1, L1, →, △, ○	获得坦克车
△, ○, ↓, △, ○, ↑, L1, L1	获得垃圾车
○, ×, ↓, ○, ×, ↑, L1, L1	车能在水上行走



Toni Cirpriani 回忆录

我是 Toni Cripriani，是 Salvatore Leone 老头子出生入死的好友，也是他的左右手。在自由城里，谁有实力，谁就能称王。但是不懂忠诚的人只有死路一条。我是一个粗人，我不懂政治，不会经商，我有今天的地位都是我双手打下来

的。我曾经为 Leone 家族解决了一个“大问题”，要到别的城市暂避风头。在 1998 年，我回到了自由城，但很遗憾，现在的 Salvatore 老头子已经不信任我了，他让我在他的新宠 Vincenzo 手下工作，虽然我不愿意，但是只能从命了。



Part. 1

The story in Portland

Vincenzo

in Portland

Vincenzo 是个让人讨厌的男人，在 Salvatore 的面前他总是风度翩翩，言谈举止都很得体。但暗地里他却非常嚣张，行为不检，而且经常与妓女混在一起，而我最不喜欢的就是他不尊重自己的母亲。他为我安排了一个“狗窝”，却对我说他给我吃、给我穿，让我为他做牛做马。但 Salvatore 让我和他合作，而这正是我熟悉现在这个自由城的机会，所以我咽下了这口气，屈尊为他工作。但他给我的工作实在大材小用，帮助他的手下在



Sindacoo 家族的领地红灯区收保护费，在那个手下被杀后，还要帮他教训 Sindacoo 的杂鱼。但很幸运，他派我去救 JD，JD 这个人对于我在 Leone 家族的崛起起了很大作用。后来我又被派去拯救被警察围困的 Leone 成员，我冒着枪林弹雨完成了任务，他不感谢我，反倒因为我在 Leone 家族的声望越来越高而多次设计陷害我。警察的追捕、电锯的威胁，这些我都不放在眼内。死亡是他应得的惩罚，而执法者就是我。

Check Point

Vincenzo 前期的任务并不难，主要是让大家熟悉操作，并明白喷漆店是消除通缉等级的最佳方法。最后的“THE PORTLAND CHAINSAW MASQUERADE”有一定难度，敌人的电锯威力惊人，而且敌人人数众多，建议先用奔跑与敌人拉开距离，然后回头射击数枪，如此重复即可将他们打倒。



Ma Cirpriani

in Portland

虽然我是黑帮成员，但同时也是一个传统的意大利人，我对母亲言听计从，即便是她在我父亲去世后精神有些许失常。这次我回到自由城，她似乎并不欢迎。Giovanni Casa，我不知道这个无耻的男人如何认识我的母亲，又如何得到她的赞许，但他的存在无疑影响了我在母亲心目中的地位。他既有怪癖又胆小如鼠，很快我就弄到了一张尽



显他本色的照片，但母亲对这却无动于衷。之后我捣毁了 Sindacoo 家族在唐人街的据点，又在地下赛车中获胜，但母亲依然视而不见。在百般无奈之下，我只能把 Casa 大卸八块了。但换来的却是一句“你不配做我的儿子！”以及母亲雇佣的一大票杀手。虽然对我来说，他们只是在给我送枪、送钱、送护甲，但我想是时候让母亲冷静一段时间了。

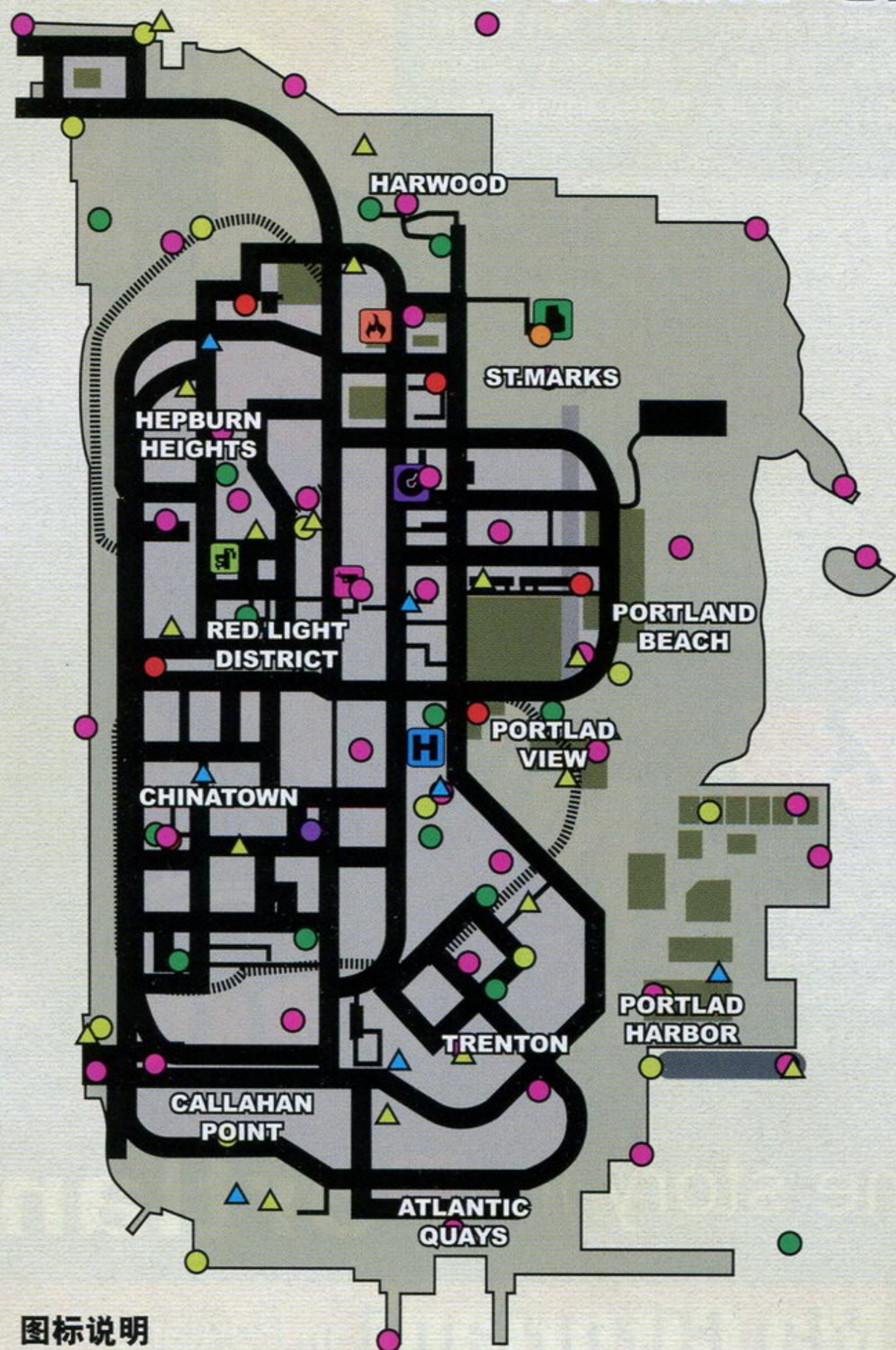


Check Point

Ma Cirpriani 的任务比较有趣。“SNAPPY DRESSER”中，在拍照的时候注意按 □ 放大，再对着目标按 ○ 拍照；在工厂里料理 Casa 的时候要注意绕到他背后攻击，不然会被他逃脱；在“NO SON OF MINE”任务里，面对大量杀手的时候，建议大家不要主动进攻，找一个位置守好，等他们上来送死即可。



Portland 地图



图标说明

	记录点		消防局		隐藏包裹		外卖任务
	普通武器店		医院		超级飞跃点		其他支线任务
	喷漆店		警察局		杀戮任务		警徽
	炸弹安装厂		重型武器店		汽车销售员		武器

JD O'Toole

in Portland

JD是典型的失败者，肥胖的身体、懦弱、靠女人赚钱，虽然我并不讨厌他，但他是一个叛徒。虽然他想离开 Sindacoo 家族为我们效力，但是没有任何家族会接受一个叛徒。我需要他帮我取得 Salvatore 的信任。没有他的情报，我不会两次从危难中救出 Salvatore。在 Salvatore 家族中的地位也不会平步青云。由于 JD 这个叛徒，我们在与 Sindacoo 家族的斗争中取得



很大的优势。我不仅阻止了 Sindacoo 的汽车炸弹袭击，还以牙还牙送了他们一份“特别礼物”。在 Salvatore 绑架事件后，Leone 家族正式向 Sindacoo 家族宣战了，我也成为了 Leone 家族的中坚力量。战争以我们的胜利告终，Sindacoo 的势力撤出了红灯区，这是我回到自由城后取得的第一次大捷。战争结束了，JD 的利用价值也没有了，Salvatore 以邀请他加入 Leone 家族为借口，把他骗上了我们的汽车，JD 就那么一去不返了。



Check Point

JD 的任务具有一定难度。在“A VOLATILE SITUATION”需阻止敌人接近赌场放炸弹，最好的办法是准备好武器弹药守在赌场门前，来一个打一个，最后的汽车炸弹建议不要主动攻击，在它停下来后，马上将其开走。“SALVATORE'S SALVATION”比较恶心，在跟踪车辆到达目的地后，他们会把装着 Salvatore 的汽车开去汽车废弃厂，将车毁灭。一他们的火力强大，二汽车废弃机的效率极高，三不能破坏目标汽车。有两个方法解决，一是在跟踪之后用几辆汽车堵死目标汽车



的去路，让车上的人下车，消灭敌人后再开车到目的地；二是在地图最北方的废弃厂等候，等车来到的时候马上把车抢过来。

Portland 主线任务列表

编号	任务名	委托人	过关说明
1	HOME SWEET HOME	无	驾驶指定车辆到记录点换装后，载 Vincenzo 到目的地。任务完成后可以接受 Vincenzo 的任务，地图上的图标为“V”
2	SLACKER	Vincenzo	找到目标人物并送他到目的地
3	DEALING REVENGE	Vincenzo	驾车到目的地后消灭所有目标
4	SNUFF	Vincenzo	到指定武器店买手枪，驾车到目的地消灭数个敌人后拾取地上的电话，最后驾车进入喷漆店。任务完成后可以到“JD”处接任务
5	SMASH AND GRAB	Vincenzo	取得一辆四座汽车后，到指定地点救出 Vincenzo 的手下，驾车到喷漆店喷漆后，驾车到目的地。任务完成后可以接到 Toni 母亲的电话，之后可以到“C”点接受母亲授予的任务
6	HOT WHEEL	Vincenzo	先取得指定的汽车，然后避开警察的追踪到喷漆店，最后把车开到指定地点并离开汽车
7	SNAPPY DRESSER	Ma Cirpriani	先到目的地取得照相机，之后到指定地点跟踪目标车辆，注意不要与它靠得太近。目标人物下车后拿出照相机拍下他不轨的行为，但要注意与目标保持距离。最后回到 Ma 的公寓
8	BIG RUMBLE IN LITTLE CHINA	Ma Cirpriani	消灭所有目标敌人，破坏目标车辆
9	GREASE SUCHO	Ma Cirpriani	夺取一辆速度较快的车，到目的地进行比赛，在比赛中取得第一名后消灭比赛的对手。比赛过后可以到街上的公用电话处参加地下赛车
10	DEAD MEAT	Ma Cirpriani	驾车到指定地点并把 CASA 带到工场去，在工厂内绕到 CASA 的背后把他砍倒。开指定车辆到喷漆店走一趟后，驾车到目的地
11	NO SON OF MINE	Ma Cirpriani	接任务后，会有数波杀手来袭，把他们全部消灭
12	BONE VOYEUR	JD	驾驶指定的面包车寻找任务触发点附近的妓女，向她们收钱，在限定时间内收齐指定数目的金钱。注意在穿着 Leone 家族服装 (Leone's suit) 的时候不能接受 JD 的任务
13	DON IN 60 SECONDS	JD	驾驶指定车辆到喷漆店清空通缉等级，之后开车到指定地点。任务完成后可以接 Salvatore Leone 的任务，图标为“S”
14	A VOLATILE SITUATION	JD	驾车到指定地点后，阻止敌人靠近建筑物放炸弹，最后在指定时间内把敌人的汽车炸弹（货车）开到安全的地方，画面中的“安全槽”满了即可离开汽车逃跑
15	BLOW UP "DOLLS"	JD	夺取一辆轿车后把车开到指定地点安装汽车炸弹，把车开到指定地点，下车并拉开与车的距离按O引爆炸弹。
16	THE OFFER	Salvatore Leone	到指定地点与工会领袖交涉，之后离开码头区域
17	HO SELECTA	Salvatore Leone	取得一辆四座的汽车，在7分钟内分两次载6个妓女到目的地。任务完成后接听电话可以接受 Maira 的任务，地图上的图标为“M”

赛车任务 Tips

在赛车任务中，我们需要顺着 Check Point 前进，而本作 Check Point 的有效范围比较大，因此我们在赛车的时候不必刻意去靠近 Check Point，在它旁边通过也是可以的，这样一来我们行进的路线就灵活多了。

Salvatore Leone in Portland

在自由城地下势力中以 Leone、Sindacoo 与 Forellis 三大家族的实力最强。我们 Leone 家族的头目是 Salvatore，虽然他办事有点冲动，但却敢作敢为，对我也十分器重。在 JD 的帮助下，我成功地赢得了他的信任。他给我的第一个任务是去处理麻烦的工会领袖 Jane Hopper。她控制码头的工人罢工，对 Leone 家族的生意造成很大的影响。谈判她不接受，后来尝试用美色收买她的手下作用也不大。她还威胁我们，声称要把我们的恶行公诸于世。最后，我们用了最直接的方法——恐吓。我伪装成她的司机疯狂飞车，她被吓得



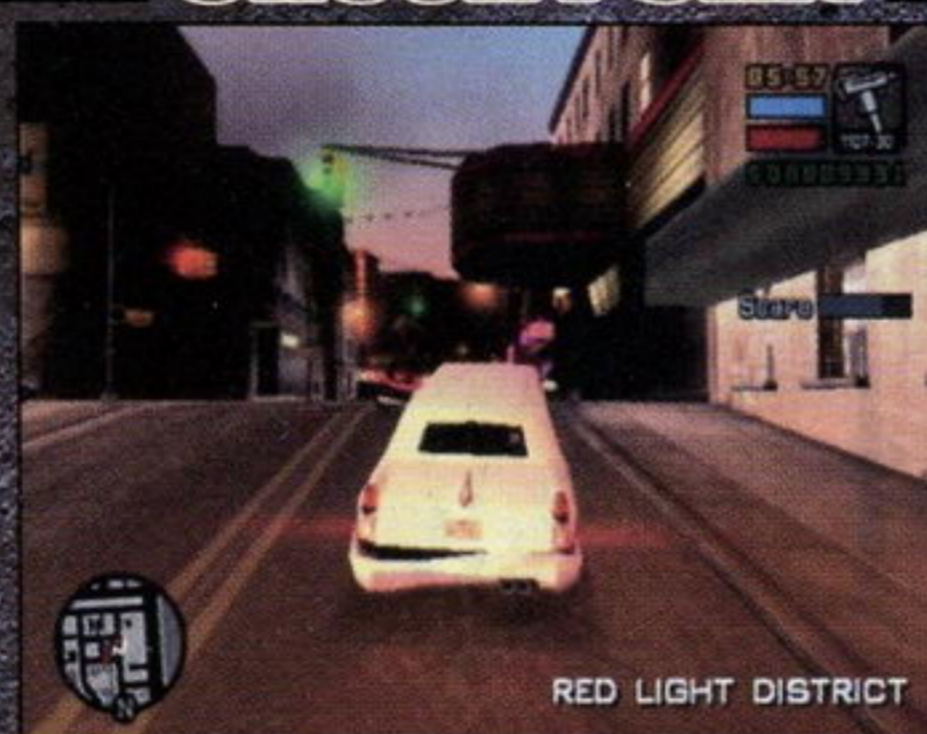
六神无主，在那以后她就再也没有找 Leone 家族的麻烦了。在对 Sindacoo、Diablos 的战争中，我不遗余力，拯救了不少 Leone 家族的成员，倒在我枪下的敌方成员不计其数，我在家族里面的声望越来越高，Salvatore 也开始与我以兄弟相称。没有了战争、没有了罢工，但是政府却开始找我们麻烦了。Salvatore 想乘船去 Staunton Island 找市长谈判，却在码头遭到了大批警察的埋伏。我们死命冲过了仍未完工的大桥来到 Staunton Island。Salvatore 的复仇计划蓄势待发。



Check Point

护送、逃跑、战斗，Salvatore 的任务十分传统。在战斗的时候注意找物体掩护自己即可。此外，在战场上也有不少补给品，请不要错过。

“ROLLERCOASTER”需要恐吓工会领袖 Jane Hopper，主要的方法是找一条直路并在上面逆行，同时在车群中左右穿梭，如此即可让恐惧槽快速上涨，但要注意不要撞毁汽车。



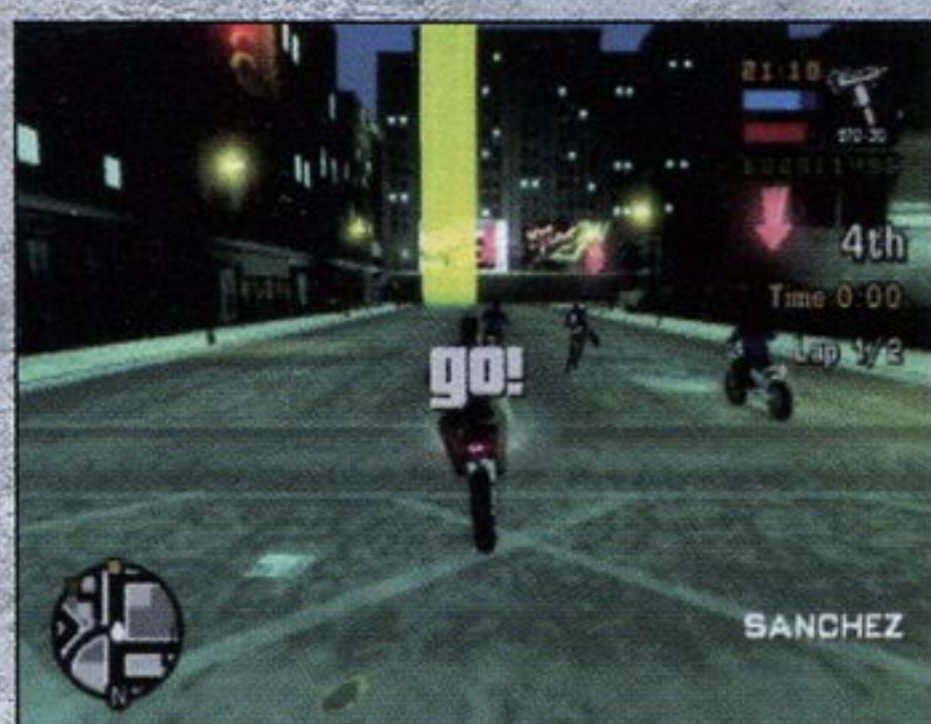
Maria

in Portland

放荡、有毒瘾、刁蛮、有犯罪倾向，无论是哪个人遇上 Maria 都要倒霉，而她却是 Salvatore 的女人。为了进一步提升自己在 Leone 家族中的地位，我只能收拾她留下的一个又一个烂摊子。在光天化日之下偷东西、在买毒品的时候被绑架、勾结飞车党、吸毒吸到不省人



事，她无所不为，若不是我，她早就被其他帮派弄得支离破碎了。她不仅与飞车党的首领 Wayen 有不寻常的关系，还打起我的主意来了。我当然没有答应她，同时也为 Salvatore 解决了 Wayen。在这之后她安分地回到了 Salvatore 的身边，这对她来说不失为一件好事。数年之后她脱胎换骨，言行举止得体了不少，但一想起她当时泼妇一样的性格，不禁让人捏一把冷汗。



Check Point

麻烦的 Maria 给予的任务基本上是逃跑、逃跑、再逃跑。“TAKEN FOR A RIDE”中，虽然可以攻击目标汽车逼出里面的敌人，但很有可能让汽车爆炸，在此推荐大家先把车开到目标车辆的前方把车截停，再把他们从车里拉出来。赛车任务的难度也不高，但最后一个任务的难度较大，要转移几次地点，并且要承受飞车党的攻击，而且为了照顾行动缓慢的 Maria，换车几乎是不可能的，因此在任务的



初期最好选一辆硬朗的车，在任务中应尽量避免车体受损。

小花絮 胖子 Toni

我们的主角 Toni Cripriani 在《GTA3》是以 NPC 的身份登场。在《GTA3》里，他与母亲一起经营着一家

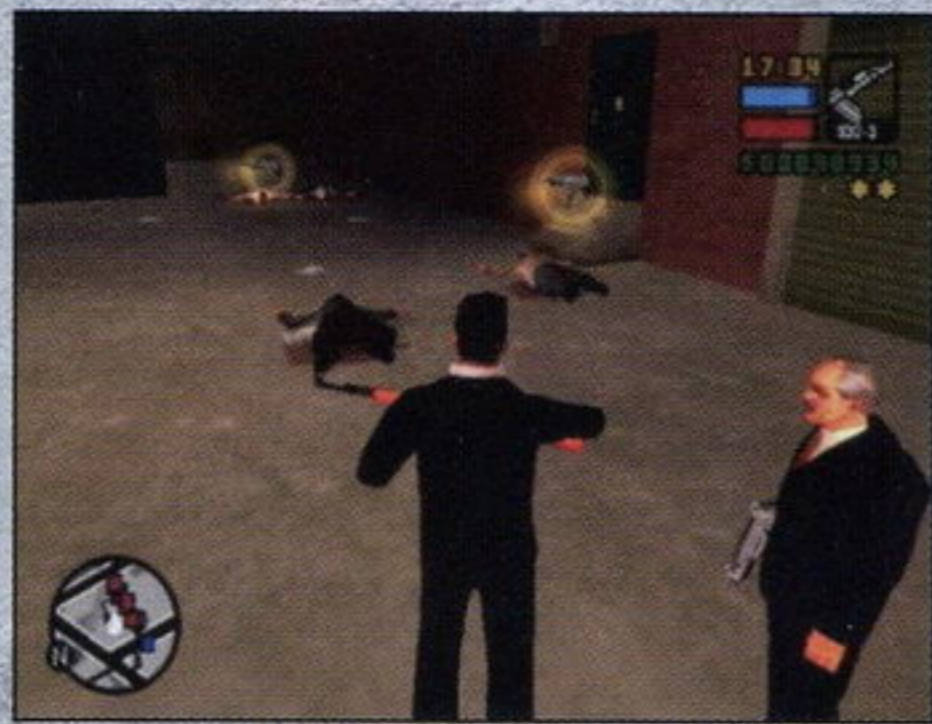
小餐馆。在本作的故事里，Toni 经常被身边的女性嘲笑，原因就是太瘦弱。而三年后，在《GTA3》的故事中他果真变成了一个不折不扣的胖子。

编号	任务名	委托人	过关说明
18	FRIGHTENERS	Salvatore Leone	找到三个目标人物，驾车撞他们的车辆把他们逼出来，赤手空拳打他们一顿，注意不要杀死目标。任务结束后开启 Avenging Angel 装束 ，可以参加 Avenging Angel 支线任务
19	ROLLERCOASTER	Salvatore Leone	打倒指定地点处的司机，等 Jane Hopper 上车后疯狂驾驶，让画面中的恐惧槽升满就能过关，建议在马路上高速逆行，并在车群中穿梭。任务完成后开启 司机装束 Chauffeur Outfit 。
20	SHOP 'TIL YOU STROP	Maira	先后驾车送 Maria 到第一个目的地，让通缉等级消失后再到第二个目的地，到喷漆店消除通缉等级后回到 Maira 的公寓
21	TAKEN FOR A RIDE	Maira	先驾车送 Maria 到目的地，之后追击绑架 Maria 的车辆，逼出车里的人并把他们消灭，最后驾车带 Maria 回到公寓
22	BOOBY PRIZE	Maira	驾驶摩托车到指定地点，并在比赛中获胜。任务结束后可以接听公用电话参加摩托车比赛，接到 Salvatore Leone 电话后可以继续接受 Salvatore Leone 的任务
23	BIKER HEAT	Maira	到达指定地点后驾车追杀逃跑的 Wayen，建议驾驶摩托车用机枪攻击他。
24	OVERDOSE OF TROUBLE	Maira	驾车带 Maira 先后到达数个目的地，最后回到 Maira 的公寓。由于本关 Maira 的行动缓慢，又有飞车党追杀，建议不要更换汽车，在小心驾驶的同时，若车子撑不住了，可以去喷漆店修理。任务结束后获得 “好家伙” Goodfella 装束
25	CONTRA-BANNED	Salvatore Leone	取得一辆四座的车辆，把 Leone 的手下带到目的地，剧情过后驾驶指定车辆到喷漆店清除通缉等级，最后驾车到目的地。任务完成后可以继续接受 JD 的任务
26	SALVATORE'S SALVATION	JD	驾车跟踪目标车辆，注意保持距离。在剧情过后，Sindacoo 的手下会驾车把 Salvatore 送到 Portland 最北的汽车废弃厂，夺取载着 Salvatore 的目标汽车，并驾车回到 Salvatore 的公寓
27	THE GUNS OF LEONE	JD	取得目标地点的狙击枪（在屋顶），利用狙击枪攻击敌人并保护 Salvatore，注意在看不到敌人的时候就要离开狙击点主动接近敌人攻击
28	CALM BEFORE THE STORM	JD	驾车到 Salvatore 的公寓，之后追踪直升飞机通过数个地点，最后在直升机停泊的屋顶上解决附近的所有敌人
29	THE MADE MAN	JD	驾车到目的地并消灭来追击的敌人，干掉 JD 后送 Mickey 到指定地点，之后把车开到 Portland 南方的码头处。向着大海加速冲去，之后按△跳车，让车沉进海里。任务结束后接听 Vincenzo 的电话，可接受 Vincenzo 最后一个任务。
30	THE PORTLAND CHAINSAW MASQUERADE	Vincenzo	到达目的地后会遭到一堆手持电锯的敌人袭击，用奔跑拉开与他们的距离再回头射击，打倒他们后干掉 Vincenzo。任务完成后得到 德州电锯男 Overalls 装束 ，可参加 Slash TV 支线任务。
31	SINDACCO SABOTAGE	Salvatore Leone	前往任务地点，在 Leone 家族成员全灭之前消灭 Diablos 家族的所有成员
32	THE TROUBLE WITH TRIADS	Salvatore Leone	驾车到指定地点，剧情过后收集火海里的所有彩票，最后驾车到目的地
33	DRIVING MR LEONE	Salvatore Leone	驾车送 Leone 到目的地，剧情过后前往喷漆店清除通缉等级，再通过大桥前往 Staunton Island 的记录点。游戏在此进入 Staunton Island 的部分

追击任务 Tips

驾驶汽车追击敌人的时候要按下 L2/R2 + O 才能攻击对方的车辆，这样十分麻烦而且不好操作，而乘摩托车的时候可以直接向前方射击，因此推荐大家用摩托车追击逃跑的敌人。

Salvatore Leone in Staunton Island



Salvatore 反击计划的第一步，刺杀市长并收买他的助手，虽然途中也有不少 FBI 与 Sindacoo 家族的找我们麻烦，但这一步进行得十分顺利。要进一

步控制自由城，就要控制政府机关。因此，我被派去协助名为 Donald Love 的商人竞选市长，以求在竞选中打败由 Forelli 家族控制的候选人。很不幸，竞选失败了，Sindacoo 与 Forelli 亦企图联手对付 Leone 家族。为了破坏他们的谈判，Salvatore 不惜以身犯险，但却不慎被敌人包围了。我义不容辞地救出了 Salvatore，并用遥控汽车破坏了他们的第二次会面。最后连 Sindacoo 派去见 Forelli 家族领袖 Franco Forelli 的信使也在海上丧生了，Sindacoo 与 Forelli 联手的阴谋在此画上了句号。

Check Point

转变为第一人称的水上追逐战十分有趣，但要注意看地图上敌人的位置，还要听 Salvatore Leone 的指挥攻击敌人。强调战斗的任务依然建议大家步步为营，而且使用长射程的武器有较大的优势。遥控汽车的任务比较难，在行驶到目的地前最好能避免车体受损，在第一次攻击中最好能收拾掉一半敌人，之后再消灭逃进小巷里面的敌人即可完成。刺杀信使的任务

只要看准时间把船开到与他的船并排的位置再按 R2/L2+O 将船破坏即可。



COP & CHURCH in Staunton Island

自由城有不少肮脏的警察，Leon McCaffrey 就是一个典型的例子。在我把市长干掉之后，他主动与我联络。要求 Leone 家族给他应得的“分红”。他向我提出了几个合作的条件，一方面，我可以帮 Leone 家族削弱其他家族的实力，另一方面，他也可以提升自己在

警局的地位。有利于家族的交易我当然乐意接受，我们一同离间了各个家族之间的关系，让他们自相残杀。坐收渔人之利的 Leone 家族实力越来越强大。但在 Salvatore 被捕后，Leon McCaffrey 这只老狐狸跟我们断绝了联系。

在 Staunton Island 生活的日子里我经常到教堂，但我神圣的信仰却被一个冒牌的神父玷污了，他以引领我赎罪为名命令我盗窃 FBI 机密文件、强夺钻石、扰乱交通、刺杀名人。到现在我仍然不知道他是谁，也没法向他报复。

Check Point

Leon McCaffrey 的任务以战斗为主，只要小心一点就能完成，难度相对不高。相反在教堂接受的任务就比较难了。“THE PASSION OF THE HEIST”里的钻石有重兵把守，而且敌人的武器射程很长，还有直升飞机，因此建议大家买好狙击步枪与突击步枪。首先用狙击步枪把能消灭的敌人都消灭，然后换上突击步枪与剩下的敌人以及直升飞机周旋。“FALSE IDOLS”要我们消灭三个目标，若主动出击恐怕会顾此失彼，由于三个目标都会经过 Staunton Island 的中间地带，因此找

个好位置等待他们接近，再用火箭炮将他们逐一击破是最好的办法。建议把直升飞机放到最后消灭，因为它的速度较慢，我们有充足的时间追击。



图标说明

- 记录点
- 普通武器店
- 喷漆店
- 炸弹安装厂
- 消防局
- 医院
- 警察局
- 重型武器店
- 隐藏包裹
- 超级飞跃点
- 杀戮任务
- 车库任务
- 摩托车销售员
- 外卖任务
- 其他支线任务
- 警徽
- 武器



Staunton Island 地图

Donald Love in Staunton Island

Donald 是个十分出色的企业家，虽然不懂“武功”，但有商业头脑，也很有胆识。他有一样很古怪的癖好，他是“尸体爱好者协会”的成员。他让我干的第一件事竟然是偷取市长的尸体，让他们开一个变态的晚会。在市长竞选正式开始后，他又让我驾车帮他拉票，不懂政

治的我只好乱说了一通，最后我还是忍不住把对手的宣传车给彻底干掉了。虽然我照他的话摧毁了对手的印刷厂，干掉了他的助手，但他得到的票数仍然不多。我们也只好走最后的一步棋了：盗窃投票箱，强行改变投票结果。为了不让事情出任何差错，我把他的犯罪证据都毁灭了。在我要向他祝贺的时候，他却告诉我他破产了，他被传媒指责与黑帮勾结，当市长的事情也落空了，他还指责我坏了他的好事，当时我以为自己永远都不会再理会这个不知好歹的家伙了，但是我错了。

Check Point

Donald Love 的任务难度较高。其中“CAM-PAIN”与“FRIGGIN' THE RIGGIN”这两个强调战斗的任务，必须准备好武器与护甲，在适当的时候使用手雷可让战斗事半功倍，后者建议在毁灭所有目

标前将门外的两辆车破坏。“LOVE & BULLETS”，在遭到敌人的伏击后推荐用狙击枪消灭敌人，回到目标车辆上会有新的敌人出现，这时下车把车上的敌人消灭，逃跑就会轻松许多。

逃脱任务 Tips

在逃避警察的追击时，要注意避开警察在地上放的铁钉，它们会刺破汽车的轮胎。可能的话尽量先到喷漆店清空通缉等级并让残破不堪的汽车得到修理，这样任务就会简单许多。

Staunton Island 主线任务列表

编号	任务名	委托人	过关说明
34	A WALK IN THE PARK	Salvatore Leone	杀死在公园里跑步的市长，取得地上的电话后，驾车去指定地点。任务完成后开启 运动装 Sweats Outfit 。
35	MAKING TONI	Salvatore Leone	把指定车辆开到目的地。完成任务后可以接受 Donald Love 的任务，地图显示为“D”
36	CAUGHT IN THE ACT	Salvatore Leone	保护小船并消灭由四面八方靠近的敌人，最后击毁一架直升机。 任务完成后接听电话可以开始接受 Leon McCaffrey 的任务，在地图上的图标为“R”
37	THE MORGUE PARTY CANDIDATE	Donald Love	拦下目标车辆并把它抢到手，到喷漆店消除通缉等级后驾车到目的地。任务完成后，可以继续接受 Salvatore 的任务，还可以接受教堂处的任务，地图上的标识为“金色大钟”
38	STEERING THE VOTE	Donald Love	驾驶指定车辆夺取 5 个据点，在取得第二个据点后，敌人也会派出两辆车抢据点。 当占领据点数降到 0 的时候，任务就会失败，所以行动要迅速。占到 5 个据点后消灭目标车辆
39	CAM-PAIN	Donald Love	在四分钟内歼灭所有目标
40	FRIGGIN' THE RIGGIN'	Donald Love	先到指定武器店买火焰喷射器（以后可在这里购买重型武器），前往目标地点一边消灭敌人一边用火焰喷射器破坏工厂里的机器，在破坏机器前先破坏工厂外的所有面包车，否则在破坏所有机器后还要追击这两辆面包车才能完成任务
41	LOVE & BULLETS	Donald Love	用狙击枪消灭加长轿车四周的敌人，之后驾车将 Donald Love 送到目的地
42	COUNTERFEIT COUNT	Donald Love	找到指定车辆，等待车里的点票员下车后，将他打倒并取得地上的投票箱，之后继续追踪该车辆。 重复三次即可完成
43	L.C. CONFIDENTIAL	教堂	在限定时间内取得指定车辆前往目的地，剧情过后射杀逃跑的探员并取得地上的文件
44	THE PASSION OF THE HEIST	教堂	驾车前往任务地点，消灭所有敌人并击落直升飞机，建议使用长射程武器（如突击步枪、狙击枪），取得珠宝箱后驾车到喷漆店，最后前往目标地点
45	KARMAGEDON	教堂	驾驶指定的消防车引发大量交通意外，使画面中的破坏槽加满后破坏消防车
46	FALSE IDOLS	教堂	在三个目标到达目的地前消灭他们，先到武器店买火箭炮，建议先消灭驾车的两个敌人再炸掉直升机
47	SEARCH AND RESCUE	Salvatore Leone	把指定的防弹轿车开到目的地，打倒敌人救出 Salvatore 并保护他上车，最后送 Salvatore 到目的地
48	TAKING THE PEACE	Salvatore Leone	进入指定的面包车，之后在限定的时间内遥控敌人的汽车消灭指定地点的所有敌人
49	SHOOT THE MESSENGER	Salvatore Leone	到指定地点登上快艇后把船开到指定地点，之后追击目标敌人。任务完成后得到 聪明人 Wise Guy 装束
50	SAYONARA SINDACOOS	Leon McCaffrey	驾车带 Leon McCaffrey 到指定地点后消灭目的地处的敌人，之后登上 Leon 的车，此时视点会转到第一人称，用枪攻击来袭的敌人，防止自己搭乘的汽车爆炸
51	THE WHOLE 9 YAEDIES	Leon McCaffrey	前往目标地点夺走其中一辆摩托车，并引飞车党到指定地点，之后消灭飞车党的成员。 注意在未到达目的地前不要对飞车党动手
52	CRAZY "69"	Leon McCaffrey	用日本刀在限定时间内击倒 20 个敌人。任务完成后获得 李小龙装束 Dragon Jumpsuit
53	NIGHT OF THE LIVID DREADS	Leon McCaffrey	前往目标地点，消灭敌人救出任务目标，之后保护他们到指定地点
54	MUNITIONS DUMP	Leon McCaffrey	破坏两辆卡车，建议驾驶摩托车直接开枪攻击
55	LOVE ON THE ROCKS	Donald Love	登上目标车辆后离开，前往指定地点，一边消灭敌人一边前进，建议使用长射程的武器，登上指定车辆以后把车开到目的地，注意途中会有敌人的袭击

Part. 3

The story in Shoreside Vale

Toshiko Kasen in Shoreside Vale



Toshiko Kasen 是 Yakuza 首领 Kazuki Kasen 的妻子，她的内心扭曲而狠毒，但眼神却十分忧伤，她是一个可怜的女人。由于 Kazuki Kasen 心里

只有家族的事务，与她结婚也是为了让家族发展，于是她的爱越来越扭曲，最终变成了仇恨。她找我，不单是要我取他丈夫的性命，还要让他身败名裂。在她的协助下，我轻而易举地破坏了 Yakuza 由水路运来的大量武器，破坏了他们的运钞车。最后，Kazuki Kasen 也成为了我的刀下亡魂。在知道 Kazuki Kasen 的死讯后，Toshiko 结束了自己的生命。

Check Point

难度最高的是 CASH IN KAZUKI'S CHIPS，这是一场持久战，大家要作好心理准备。在到达第一个目的地后会遭到敌人的袭击，移动到电梯门口前最好先把枪装备上，因为电梯门一打开敌人就会出现。处理好这里的敌人后，不要忘记拿一旁的护甲以及补充生命值。驾车前往赌场的时候大可忽略敌人的车辆不断前进。来到赌场外围会遇上大量的敌人，建议在远处使用狙击枪慢慢向屋顶移动。Kazuki Kasen 的皮极厚，若玩家用枪攻击他，他的两个手下会马上开火，在这种情况下



下我们必死无疑。即使是用刀攻击他，一方面他皮厚，另一方面在他生命降到一定程度他的手下仍然会攻击我们，所以建议大家先用枪搞定他的两个手下，再用边跑边打的方法收拾 BOSS。

Donald Love in Shoreside Vale

一无所有的 Donald Love，为了夺回金钱与名誉，不惜让我去杀害他的导师 Avery Carrington，他打算夺取 Avery 手上重建 Fort Staunton 的计划书，并把计划书以高价卖出。因为他答应把他收入的 10% 分给我，所以我答应



了与他合作。取得计划书后，我把知情的记者也收拾掉了。为了安全起见，我按照 Donald 的指示把两人的尸体都抢走了。但要重建 Fort Staunton，需要把它夷为平地。为了完成他的计划，我与 8-Ball 在地下通道安置了数个炸弹，为 Donald 创造了大片的“空地”。后来古巴帮要为 Avery Carrington 报仇，我救出了 Donald Love 并帮助他离开了自由城，数年后他回到了自由城取得比以往更大的成就。

Check Point

Donald Love 在 Shoreside Vale 的任务有一定难度。杀害 Avery Carrington 的时候要注意先把他逼下车再动手。在强夺灵车与救护车的时候建议先夺取 Staunton Island 的灵车，回头再夺取 Shoreside Vale 的救护车，同时行动要迅速。对装载了大量炸药的汽车一定要小心处理。接受最后一个任务之前最好买好护甲，准备好重型武器，对付他们的关键在于速度，迅速消灭初始的几个敌人，然后在敌人



Salvatore Leone in Shoreside Vale

Salvatore 忽然被捕了，这显然是 Forelli 与 Sindacco 在背后作怪。因此 Salvatore 决定同时对两个家族进行打击。我肃清了 Forelli 的据点，把苟延残喘的 Sindacco 首领 Paulie Sindacco 也收拾掉了。那时，日本帮派 Yakuza 的行动越来越活跃，引起了我们的关注。我奉命去调查 Yakuza 有什么阴谋，我惊讶地发现 Yakuza 暗藏了大量武器，他们甚至还拥有一辆坦克。我当下解决了那辆坦克，在 Toshiko Kasen 的帮助下，我成功地干掉了他们的首领 Kazuki



Kasen，并让 Yakuza 元气大伤。此时，Salvatore 即将受审，我再一次从疯狂的袭击者手中保护了 Salvatore。Forelli、Sindacco、Yakuza 三个帮派的实力此时已经大幅度下降，Salvatore 在审讯后又被无罪释放，Leone 几乎控制了整个城市。我们无意中看见了现任市长遭到以 Massimo 为首的西西里帮派绑架，我们在 Massimo 手上救出了市长，如此一来市长也被我们控制了。Leone 家族就这样成为了自由城地下世界的霸主。

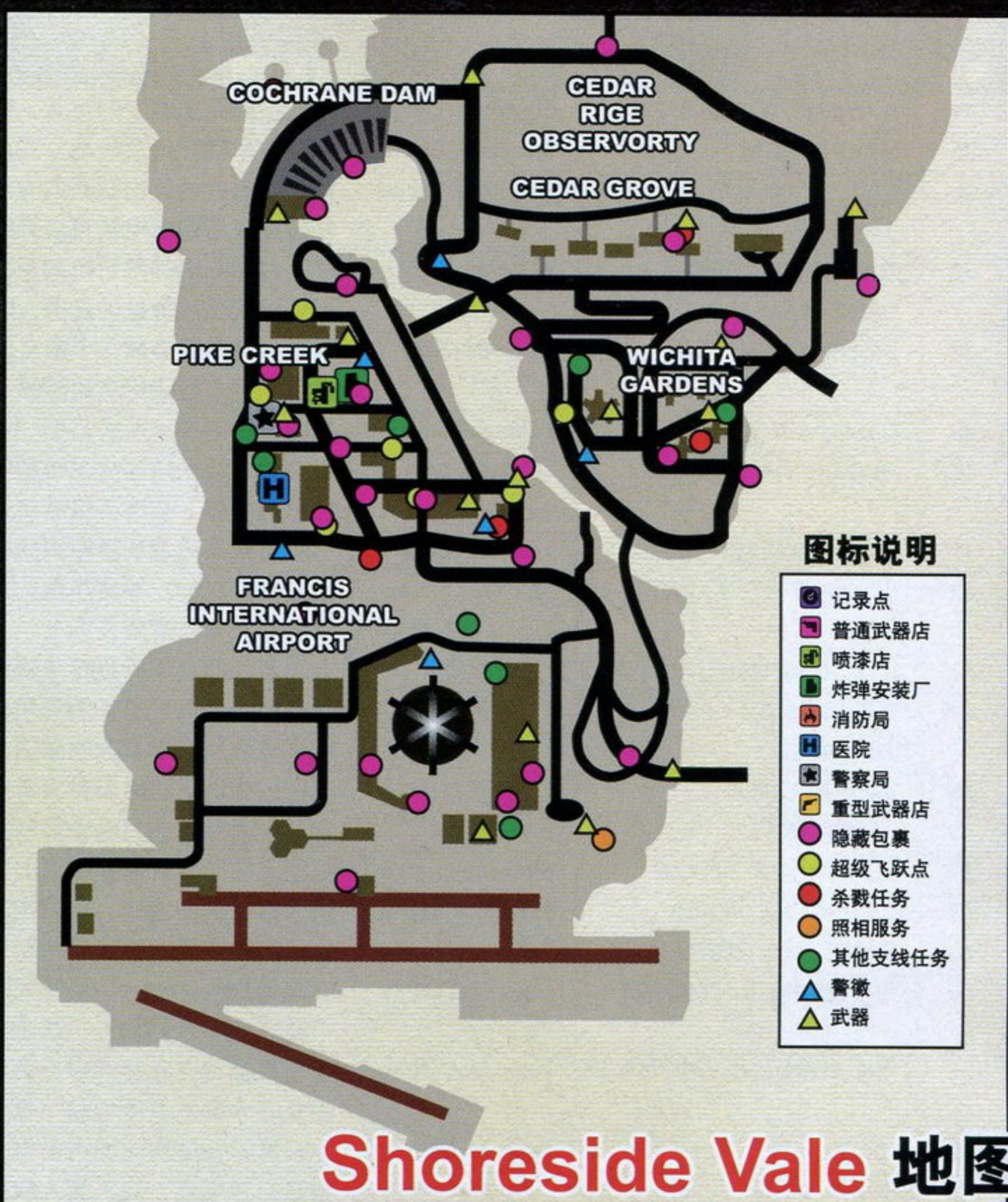


Check Point

Salvatore Leone 在 Shoreside Vale 的任务让我们一尝开坦克的滋味。前半段的任务难度不高，要注意的是在接受“DEAD RECKONING”任务前最好先购买火箭炮，在到达目标地点后，建议无视旁边的杂鱼，直接用火箭炮轰杀乘船逃跑的 Paulie Sindacco。而最后的两个任务，也是最后两个主线任务，难度比较高。护送囚车的任务，比起在后方追击的车，在前方拦路的车更为致命，所以最好把车开到囚车的前方，优先处理掉拦路的车。最后一个任务偏重战斗，可以说是之前所有



战斗任务的缩影，步步为营应该不会有太大问题。最后的直升飞机皮十分厚，需要用火箭炮攻击三次才能将其击毁。多利用灯塔作掩护，等直升飞机低飞靠近时再发动攻击。



Shoreside Vale 地图

小花絮 回归的 Donald

Donald Love 在《罪恶都市》中曾经以 Avery Carrington 学徒的身份登场，常被 Avery 斥责。而在本作中，一无所有的 Donald Love 在取得 Avery

的计划书后，成功地恢复了富豪的身份，并离开了自由城。而三年后，他再次在自由城里出现，不仅夺回了 Love Media 公司，还收购了不少自由城里的电台。

Shoreside Vale 主线任务列表

编号	任务名	委托人	过关说明
56	ROUGH JUSTICE	Salvatore Leone	先前往警察局，到服装店换装后返回警察局接受任务。先驾车接几个 Leone 成员，再分别到 Forellis 的两个据点攻击他们的汽车引出他们并将他们消灭
57	DEAD RECKONING	Salvatore Leone	驾车到指定地点并，消灭乘船逃跑的 Sindacco 首领，推荐用火箭炮。任务完成后可以接 Donald Love 的任务
58	SHOGUN SHOWDOWN	Salvatore Leone	前往指定地点，在指定地点的附近夺取一辆红灰相间日本帮的车子 (Yakuza Stinger)，之后就能开车进入被封闭的区域。夺取里面的坦克车，之后把它带到炸弹店装上炸弹并将其引爆。在接到 Toshiko Kasen 的电话后即可接受她的任务，地图上的图标为“T”
59	MORE DEADLY THAN THE MALE	Toshiko Kasen	前往任务地点消灭所有敌人并把目标快艇破坏，之后搭乘另一艘快艇逃到指定地点
60	CASH CLASH	Toshiko Kasen	破坏三辆运钞车，用火箭炮+手雷就能轻松完成任务
61	A DATE WITH DEATH	Toshiko Kasen	驾驶指定的车辆载上 Toshiko 到服装店换装，之后送她到目的地，剧情过后消灭所有敌人并把 Toshiko 送回家
62	CASH IN KAZUKI'S CHIPS	Toshiko Kasen	前往目的地并消灭在那里埋伏的所有敌人，之后驾车追踪直升机到赌场，一边消灭敌人一边登上屋顶，最后消灭日本帮的头目与两名手下，把地上的日本刀带给 Toshiko
63	THE PANLANTIC LAND GRAB	Donald Love	把目标车辆里的人物拉下车，从他的手里取得文件再回到 Donald 的家
64	STOP THE PRESS	Donald Love	首先到指定地点用枪指吓目标人物 (按 R1 举起枪锁定他)，在恐惧槽长满后把他带到目的地，剧情过后他会逃跑，将其击倒即可，建议骑摩托车用机枪将其解决
65	MORGUE PARTY RESURRECTION	Donald Love	带 Donald Love 抢夺救护车与灵车并分别把他们开到指定地点。建议先夺取 Staunton Island 的灵车，回头再夺取 Shoreside Vale 的救护车
66	NO MONEY, MO' PROBLEMS	Donald Love	前往指定地点
67	BRINGING DOWN THE HOUSE	8-Ball	完成上一项任务后，过一段时间后接到 8-Ball 电话即可到 8-Ball 处接任务。小心驾驶装有炸弹的汽车前往目标地点，在放置了第一个炸弹后会开始倒数。在限定时间内装好剩下的炸弹，最后驾驶敌人的汽车撞开拦路的铁门离开
68	LOVE ON THE RUN	Donald Love	消灭所有前来袭击的敌人，建议先去武器店买把重机枪。之后驾车送 Donald Love 到目的地
69	THE SHORESIDE REDEMPTION	Salvatore Leone	取得一辆警车前往指定地点，之后护送囚车到指定地点。最好紧贴在囚车的后方保护它，还要注意推开前方拦路的车
70	THE SICILIAN GAMBIT	Salvatore Leone	送 Salvatore Leone 到指定地点并消灭所有敌人，之后前往码头一边消灭敌人一边向快艇移动，之后登船并用机枪消灭接近的敌人，登上灯塔后继续消灭敌人，最后用火箭炮攻击黑色直升飞机三次将其摧毁。任务完成后获得 猫王装束 King's Jumpsuit



快速重接任务 Tips

在某些任务失败后，要跑很长一段路才能回到任务委托人处重新开始任务。建议大家在这时来个壮烈的“自裁”，这样就能利用医院门前的出租车直接回到任务委托人处。

支线任务说明

在完成所有的主线任务后，游戏进度只完成了40%，其余的60%属于支线任务，支线任务的数量惊人而且十分有趣，奖励也很不错，在此简要地为大家介绍一下本作的支线任务。

1. 特殊车辆任务



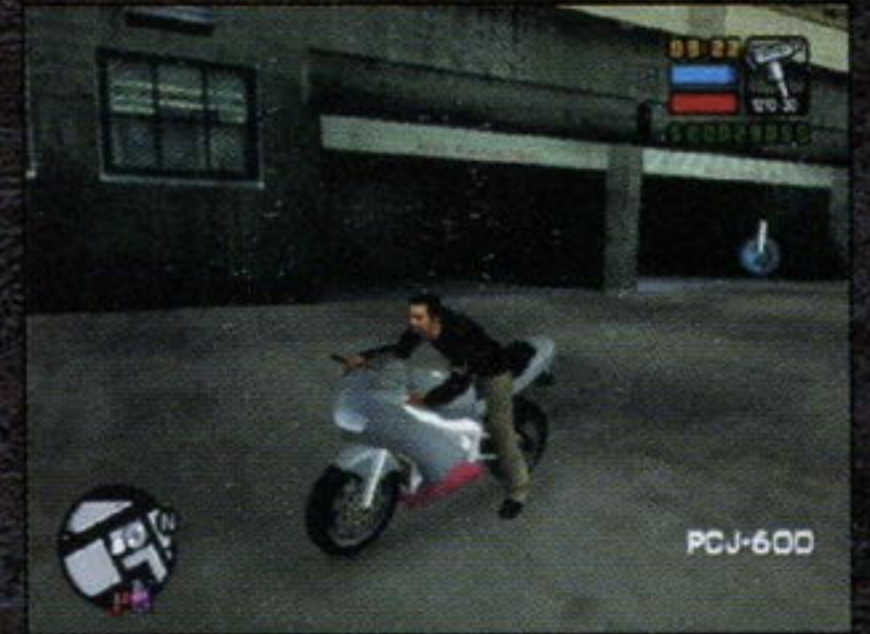
在特殊的车辆上按下R3键就能激活相应的任务，每种特殊车辆的相应任务都有数十个之多，而且在完成

所有任务后还有不错的奖励呢。

车种	任务数目	完成奖励
出租车	100	出现新出租车“Bickle 76 Taxi”
警车	12	护甲上限增加50%
救护车	12	跑步时间无限
消防车	12	玩家对火焰免疫
垃圾车	1	\$2000

3. 车库任务

在 Staunton Island 南方接受 Donald Love 任务的大楼附近有一个车库，在车库前面可以激活车库任务，把指定的车开到车库内即可得到奖励，是不错的赚钱方法。收集到所有车后在 Staunton 记录点车库内会出现 52k、PCJ600 与 V8 Ghost 这三辆车。其中有数辆车与汽车销售员任务 (Car Salesman) 支线任务相关，在做那个任务的时候就要注意了。



车种	奖励	车种	奖励
Hearse	\$500	Manana	\$1000
Faggio	\$500	Hellenbacht GT	\$3000
Freeway	\$2000	V8 Ghost	\$5000
Phobos VT	\$5000	ThunderRodd	\$4000
Infernus	\$5000	Banshee	\$4000
Sentinel	\$4000	Landstalker	\$3000
PCJ600	\$3000	BF Injection	\$3000
DeimosSP	\$5000	Patriot	\$4000

2. 杀戮任务

取得游戏中带有骷髅头的标志后就能激活杀戮任务，杀戮任务的目标是在规定时间打倒一定数目的指定敌人或破坏一定数目的指定车辆。杀戮任务一共有 20 个，触发位置会在地图中列出，完成 20 个杀戮任务后可得到 M60 重机枪。



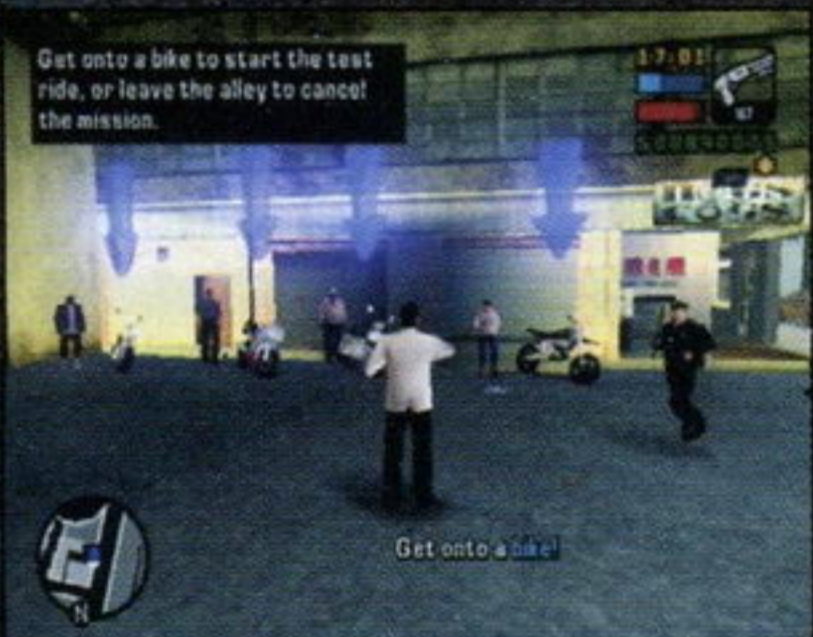
4. 汽车销售员

Vincenzo 在完成“Dealing Revenge”主线任务后开启，触发点在 Portland 的汽车店，具体位置会在地图中标出，在车店营业时间内才能接任务。在接受任务后会，玩家要选择为四位顾客的其中一位试车，并设法让画面中的满意槽补满。根据驾驶车种的不同，他们有不同的喜好，规律为：赛车类喜欢速度，找一条直路疯狂提速即可；越野车一类的喜欢刺激，要多飞车；家用车型的喜欢安全驾驶，要慢速行驶；最后一种喜欢犯罪，驾车撞路人搞破坏即可。完成六次任务后在车店里会出现 Hellenbacht GT 跑车，在记录点会生成 \$4000。另外该任务会随机出现一些稀有车种，利用它们来完成车库任务吧。



5. 摩托车销售员

摩托车销售员的任务与汽车销售员相似，最大的不同在于摩托车销售员的报酬只有钱，在卖出 40 部摩托车后，该系列就完成了，玩家将会得到 \$20000。让满意度上升的方法为：小绵羊要开得安全、开得慢；赛车要开得快；越野车要飞车；余下的一种需要撞街上的路人。



8. 超级飞跃

在特定的地点驾车进行“超级飞跃”也是让游戏完成度到达 100% 的必要条件。要做出“超级飞跃”最好使用速度最快的摩托车，在驶上特定斜坡之前最好能让摩托车充分加速。超级飞跃点会在流程中的地图中列出。

6. 照相服务

在 Shoreside Vale 机场南方可以接到很有意思的拍照任务。我们要在限定时间内把旅客带到目标景点，然后帮他们拍照，最后把旅客送回机场。完成这个系列的任务后，除了得到金钱外，我们还能得到一辆防弹的吉普车“Landstalker”。若大家想把这辆车保存起来，就要把它开到记录点的车库里。



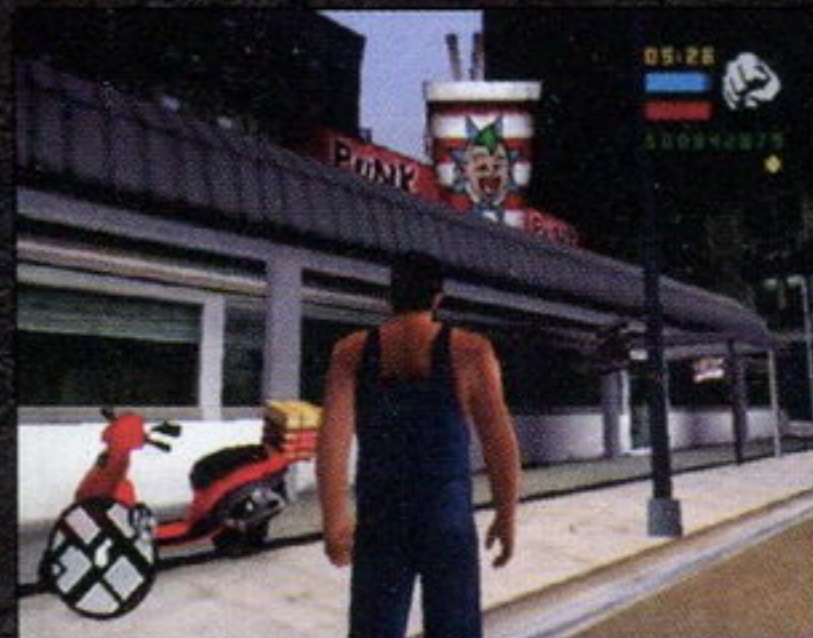
9. 其他任务

除了以上所述的支线任务外，本作还有不少如“驾驶遥控车打击其他帮派成员”这样的有趣的支线任务，通过各地的公用电话还可以参加地下赛车。其中“Slash TV”以及“Avenging Angel”这两个支线任务需要分别穿上德州电锯男装束 (Overalls suit) 以及复仇天使装束 (Avenging Angel) 才能参加。剩下的这些支线任务触发点同样会在地图中列出。



7. 外卖任务

外卖任务可以到 Portland 内 China Town 的面条店以及 Staunton Island 的 Pizza 店骑上外买摩托车接受任务。两个系列各有 10 个送外卖任务，完成后可分别让生命值上限增加 25%。由于提升生命值上限对完成主线任务有一定帮助，因此，建议大家把外卖任务完成。



Toni 的宣传

在 Toni 开着面包车为 Donald 宣传拉票的时候，对政治一窍不通的 Toni 说了一堆让人哭笑不得的傻话，如“Donald 有三个老婆”。

“Donald 很喜欢穿自己女儿的内衣。”……



五星巴西将帅和



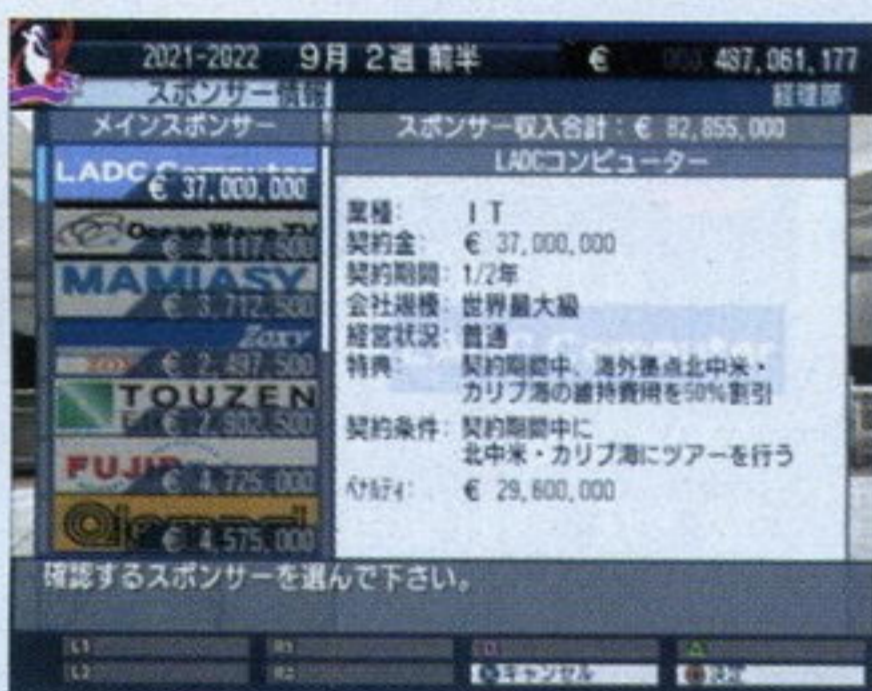
各位读者好，《创造球会 欧洲冠军杯》的连载已经正式进入第四期。随着世界杯的拉开战幕，本作的系统和隐藏要素也已经由官方全部公开完毕。从这期开始，我们会为各位同好逐步献上大量官方资料和验证内容。敬请大家期待！本期的主要内容是为大家献上游戏里面的小重点，也就是游戏的验证TIPS，希望对大家有用！这些TIPS都是通过官方资料和游戏验证后得出结论的，应该能够解答大家在游戏中经常碰到的一些疑问。

创造欧洲梦剧场 Vol.4



Sponsor 赞助商的交涉

每年的赞助商交涉是很重要的，它会直接影响到球队在未来一年的运营计划。一般来说，我们选择赞助商不能单纯只看赞助金额，要格外注意的是以下三大要素：



▲拥有强大的赞助商就等于拥有了坚实的后盾，俱乐部可以按照自己的计划放开手脚来加入转会市场的争夺。

A. 企业的规模：规模越大的企业，谈判时索取高额赞助费用的可能性就会越高。

B. 经营状态：如果赞助商的经营状态是良好的话，索取高额赞助费用的可能性也会随之提高。

C. 景气状况：如果在当年度根据地城市的经济状况是良好的话(景气指标)，就会提高金钱交涉的成功率。

看完三个因素，我们就可以很好地选择赞助商了。而一般来说，与各方面评价都是优秀的企业谈判时，我们在原始赞助金额上提升25%，这个比率是合理可行的。

Contract 契约更改

契约更改是维持球队的球员结构的一种方法。避免球员自由转会，还有核心球员的续约都是很重要的。但是，笔者发现有很多同好在这方面的经验不够，有时候由于害怕续约失败，就直接用高薪来挽留球员。结果几年下来，球队的工

资结构严重失衡，对球队财政造成了恶劣影响。而且，这样的高薪政策也容易引起了其他球员的不满，结果只能集体提薪，实在是苦不堪言！以下我们送上球员在签约时的一些验证数据，以供参考。

玩者希望的续约条件	希望签约1年的球员	希望签约4年的球员
1年时的年薪比率	不变	+21%
2年时的年薪比率	+11%	+15%
3年时的年薪比率	+18%	+11%
4年时的年薪比率	必定交涉失败	不变

Product 俱乐部产品的销售

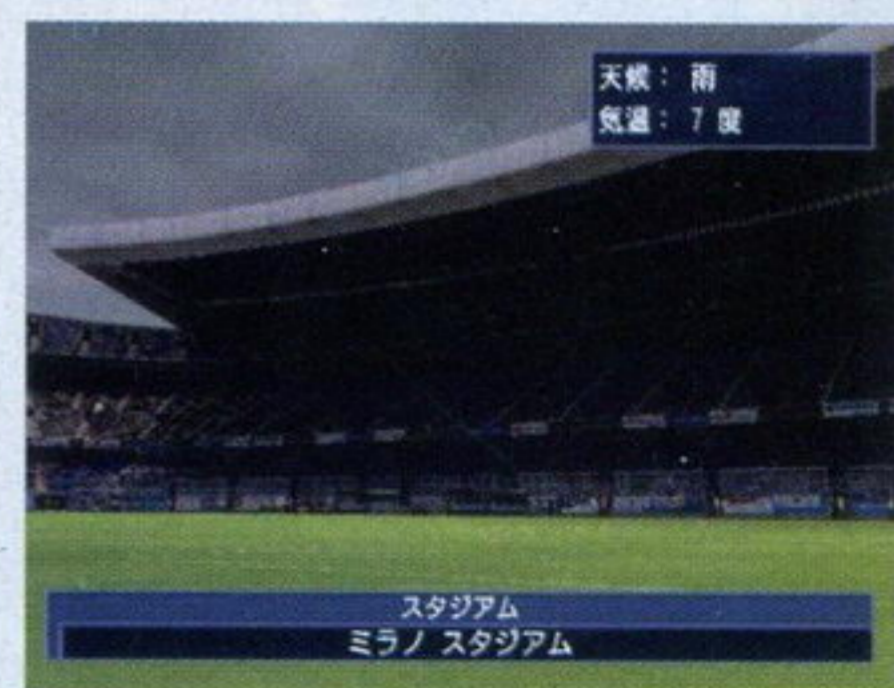
产品销售的数量会直接影响到俱乐部的收益。一个足球俱乐部没有良好的产品销售和开发循环也会影响到球队的人气，甚至是球迷的情绪。现在通过我们的实际数据认证后，发现在一个赛季当中，最初的4个月份(7、8、9、10月份)是球

迷用品销售的最高峰期，而过后就会大幅降低。大家要注意自己产品的生产数量还有补充生产的配合时间，以免发生决策失误。

一般来说，获得联赛冠军后的那一个赛季生产优胜纪念品的话，绝对是球迷中的人气产品。

Stadium 球场屋根是否需要建设

天气是影响球场上座率的一个重要因素，每当有雨或者有雪的天气，球场的上座率将会有大约30%的削减。如果是有搭建了屋檐的球场，就可以把这个比率抑制在10%左右。由于屋檐的搭建费用不菲，还有维持费用的增加。如果在球场规模比较小的时候，又或者所在根据地的降雨量很少情况下，大可不必考虑。因为，如果一年的维持费用下来，比你所挽回的球票收入还要多，那就没必要了！以下送上欧



▲下雨天自然会令到观众减少，不过最忠实的球迷依然会前往观战。

洲六大联赛的降水量列表，大家可以好好参考一下！

六大联赛降水量及天气指数列表

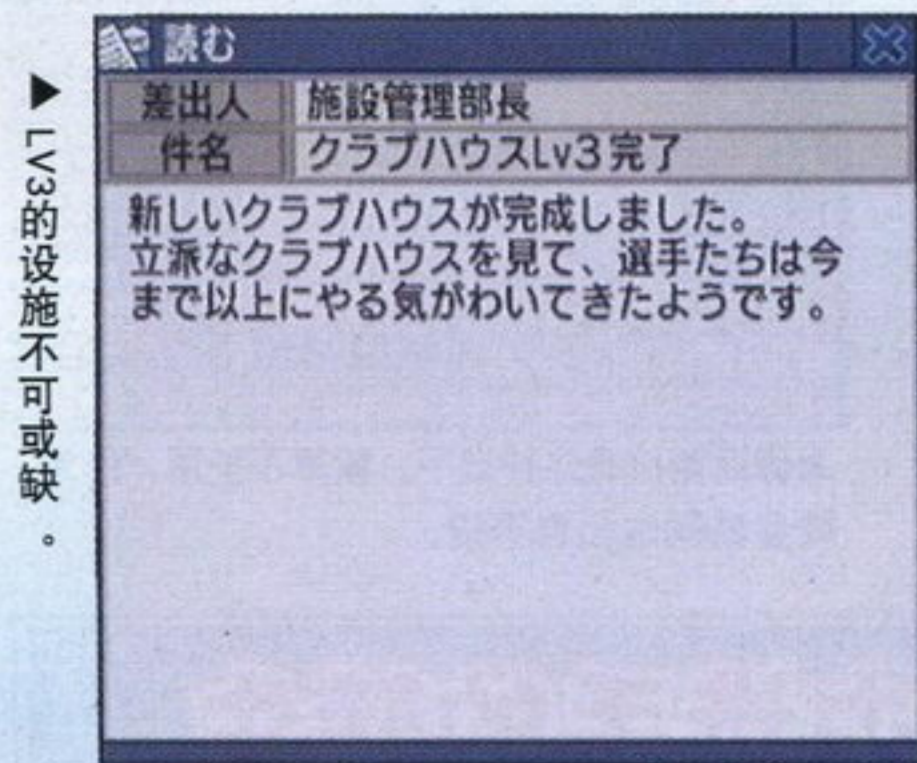
国家	年间降雨几率	晴	多云	雨	雪
英格兰	44.3%	39	15	43	0
法国	32.2%	44	21	31	0
德国	19.8%	48	29	15	4
意大利	26.0%	51	20	25	0
西班牙	20.8%	50	26	20	0
荷兰	28.1%	41	28	22	5

Oversea

海外据点的设立

海外据点的设定好处在前几期研究已经向各位同好有所提及。随着大量海外据点的设立，它们会直接带来丰厚利润的赞助商，还有TV局的高额赞助，甚至令球员的短期租借地也有所增加。但是很多玩友

的顾虑就是，设立海外据点太昂贵了，经济负担较重！在初期是否应该大力开展呢？大家看看附表就会知道，海外据点的最终目标就是Laurasia Emperor TV的每年100亿日元的赞助。只要有了它，一切



▲海外据点的建设需要耗费大量资金，但回报同样也是巨大的。

都不会成为问题了。

如表所示，7个地域的海外据点要全部建设到LV3才能获得那100亿的赞助，要达到这个条件总共要耗资127亿。而在TV局方面，在七月份3局总签的话，球队会得到143亿

的赞助资金。单纯的盈利为15亿日元。到了下一年度的赛季，减去海外据点的维持费用后，我们的盈利将会超过100亿日元！所以，这个海外据点建设的投入时间值得大家去考虑！

海外据点启动年份收支调查表

支出			
西ヨーロッパ設立	5億5000万日元	中ヨーロッパ設定	4億2000万日元
東ヨーロッパ設立	4億2000万日元	北ヨーロッパ設立	4億2000万日元
北中米・カリブ海設立	3億3000万日元	東アジア設立	4億2000万日元
南アジア・中東設立	2億1000万日元	西ヨーロッパLV3投資	15億6800万日元
中ヨーロッパLV3投資	11億9700万日元	東ヨーロッパLV3投資	11億9700万日元
北ヨーロッパLV3投資	11億9700万日元	北中米・カリブ海LV3投資	9億4100万日元
東アジアLV3投資	11億9700万日元	南アジア・中東LV3投資	5億900万日元
営業部LV3投資	1億5000万日元	年間維持費用	19億9940万日元
収入			
Laurasia Emperor TV	100億日元	AllEuro Kingdom TV	33億日元
Martinixy TV	10億日元		
收支			
15億7460万日元			

Tiredness

选手疲劳度的控制

在每次的比赛和练习后，球员的体力都会有所减退，然后会累积疲劳度(TRD值)。疲劳度高会导致受伤率提高，还会影响到比赛时的体力，出现比赛中段体力不济的情况(比赛时按R2、L2可以确认球员的体力情况)。在疲劳情况严重的



▲自动修养选项建议打开。▲球员的TRD值必须多加注意。

时候，必须让球员休息，或者使用体能教练的针对性特技“疲劳回复”！在此建议各位玩友在游戏里面的训练菜单打开“自动休养”的设定，选项推荐“疲れたらすぐ休む”，这个是综合训练效果和疲劳回复的理想选择。当然，如果玩家很有耐心，可以每次练习都亲自跟进，并且有相应的合理对策，那就可以直接忽略这个建议了。(恭喜您成为真正的稀代教练！)



▲在比赛中可以观看球员的体力变化。

Star

重量级球员的转会

“《创造球会》系列”的一大特色就是可以使用一些元老级球员，让他们跨越时空的限制重现足坛舞台。这些球员大都能力超群，但是要得到他们必须付出很大代价。在我们运气比较好的时候，有可能会在新人挖掘的名单内找到他们，又或者在球探的转会LIST中找到他们。但是在绝大多数的情况下，这些元老球员都会直接出现在一些无指定的球队当中。当他们出现的时候，想必各位玩友都会想将之据为己有吧。找个优秀的球探，直接交涉算了！多少钱都给了！你钱多的话，一切都是简单的……但是，毕竟不是每个人都像切尔西老板阿布那样的，况且这样子也丧失了游戏的乐趣。在这里笔者介绍大家一个

买人的小方法。希望能对大家有用。

一般来说，买一个强力的球员往往在一开始交涉的时候，你的价码肯定不会被对方球队接受，除非你开出近亿欧元的转会费……但是买人，是不能够仅仅靠钱的(作智者状)。年轻球员的作用绝对不能忽视的！买人不要一味靠钱，附加一个有能力的年轻球员，作用也许比你转会费翻倍还要顶用。还有很关键的一点是，球员每次的价码都是不一样的，这次的条件可能对方不接受，但是下个月再交涉一下也许就成功了。当你用3000万欧元买回贝肯鲍尔，克鲁伊夫这种等级的元老球员时，你就会明白省钱也是一种乐趣啊。

Lease

期限租借的俱乐部选择

期限租借是球员能力增长的又一途径，其作用在前面几期已经用了较多的篇幅来叙述，在这里就不多说了。需要提醒大家的是，这次的租借对能力增长起作用的只是以下两点：

A. 对方俱乐部的世界排名

对方俱乐部排名越高，对球员的能力增长就越有帮助。我们在比较过世界前10的俱乐部和100名后的俱乐部租借效果后，发现确实有很大差异！所以，大家在选择租借地时，请首要考虑世界排名！

B. ポリシー的位置

ポリシー是本作球员的一个重

要指标，阵型的强大与否，监督和球员的契合程度，球员的连携都与其有关！而在租借的能力增长上也是有关系的。大家请好好观察租借地的ポリシー框，以便选择适合的球员前往。



▲排名靠前的俱乐部，是短期租借的理想选择。

Time limit

期限租借的时间选择

有些同好可能会有这样的疑问，既然我租借球员出去都能增长能力，那么我在赛季一开始就送人出去和我在赛季中期送人出去，效果会有分别吗？抱着这个疑问，我们做了租借的测试。

首先解释一下，每年的7月第1周至来年的1月第4周是自由租借期，在这期间我们可以随意租借球员出去，球员出去后的回归时间是当前赛季的5月第4周。这样算来，最长的租借时间为11个月，最短的时间则为4个月。我们分别用了多个位置的球员在相同的俱乐部租借，专门分开4个月和11个月的比较。最终发现，两者的区别还是很大的，11个月的能力增长效果约为4个月的2倍。从这里我们可以看出，如果我们在培养一名年轻的球员，但是

他在球队里面很少比赛，我们还是尽可能让他租借到其他俱乐部11个月的时间较为合适。但是，如果是一名差不多成长定型的球员，出去租借的目的仅仅是为了提升他的假界限，那么4个月也是个不错的选择。因为，有7个月的比赛和练习，完全可以弥补这个差距了！

当然，这其中的控制就较为微妙了，需要各位球队的老板要对自己球员的界限有充分的了解，这样才能更好地控制这个租借时间。



▲往强大的俱乐部进行选手输送租借，其效果显著。

Breakthrough

能力爆发

能力爆发能够极大地促进球员的能力提升，瞬间就能够将球员的实能力和假界限大幅提高。据官方最终确认，同一个球员可以拥有多次能力爆发，最大数为同一人4次。以下为官方最终确认的能力爆发的资料。

其实能力爆发并不是全面地去提高队员的能力，它只会根据队员的所属位置进行针对性增长。例如：GK只会增加接球、扑球、出击这三项能力。其他位置亦可以由此类推。

能力爆发的最重要原因

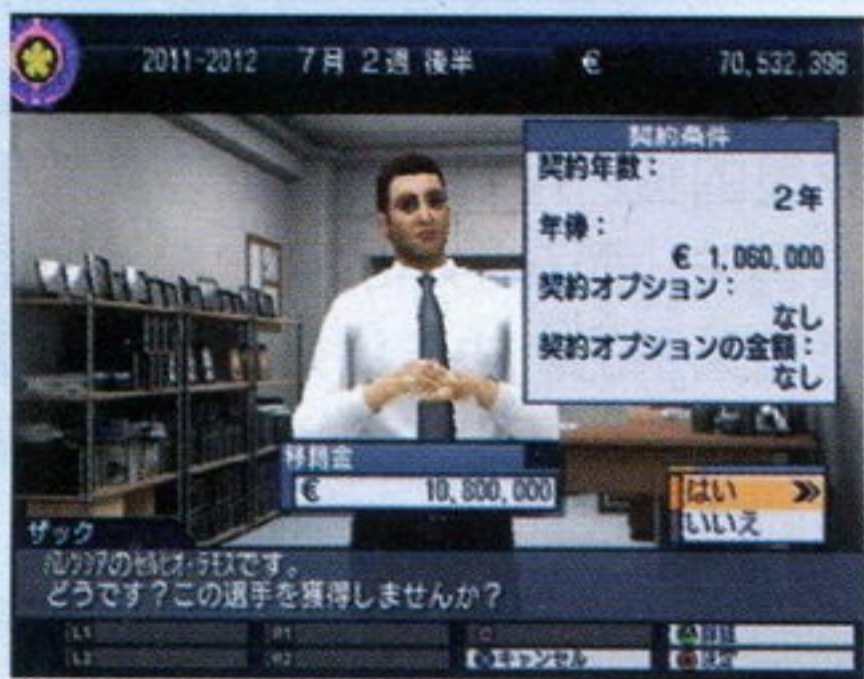
- A. 相同位置有水平相当的选手在争夺。
- B. 国家队代表召集，让队员信心大增。
- C. 联赛升级的促进作用。
- D. 队伍中的核心选手退役，会让剩余的队员激发潜能。
- E. 大会优胜获得重要的锦标，令球员深受鼓舞。

Camp

Camp的注意事项

Camp的重要性不言而喻，它能够直接影响到球队的成长，对于“限界突破”也起着非常正面的作用。但是在游戏里面，我们容易忽略的一

点就是球队的友好度！在Camp的时候，我们可以选择与当地或者附近的球队交手。这个难得的友谊赛机会可不能忽视，因为每次的交手都会增加与对手队的友好度！而这个友好度直接影响到能否与对方达成短期租借——这个重要的球员培育方式！所以，我们在Camp的时候，要尽量选择强大的俱乐部进行交手。而且最好能够获胜，这样一来友好度的增长才是最大的。假以时日，我们的俱乐部与“世界名豪”等世界最高级别的球队都能拥有良好的关系。（如果加入这种集团，不就是现实中的G14吗？）



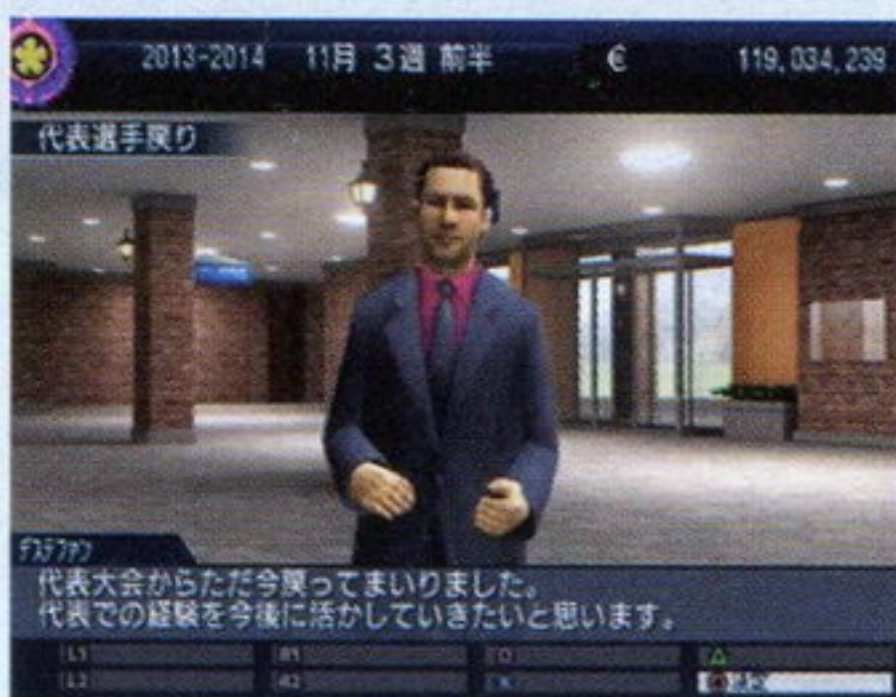
▲优秀的年轻选手也有送上门的机会，比如图中经纪人所介绍的拉莫斯目前就是西班牙国家队和皇家马德里的一颗闪耀新星。

National Team

国家队球员的征召

游戏里面有国家队征召球员的设置，而且次数还是非一般的频繁。每次球员回来后，玩家还必须重新排列阵型，实在不胜其烦。但是，一般的玩家都会认为，球员入选国家队后再归队时应该会有能力增长。但是非常遗憾，据官方公布，球员入选国家队不会带来任何能力的增长，只会带来疲劳，甚至因为过度频繁的比赛影响到球员的状态。这个设定，实在是太不近情理的！万幸，国家队征召对球员能

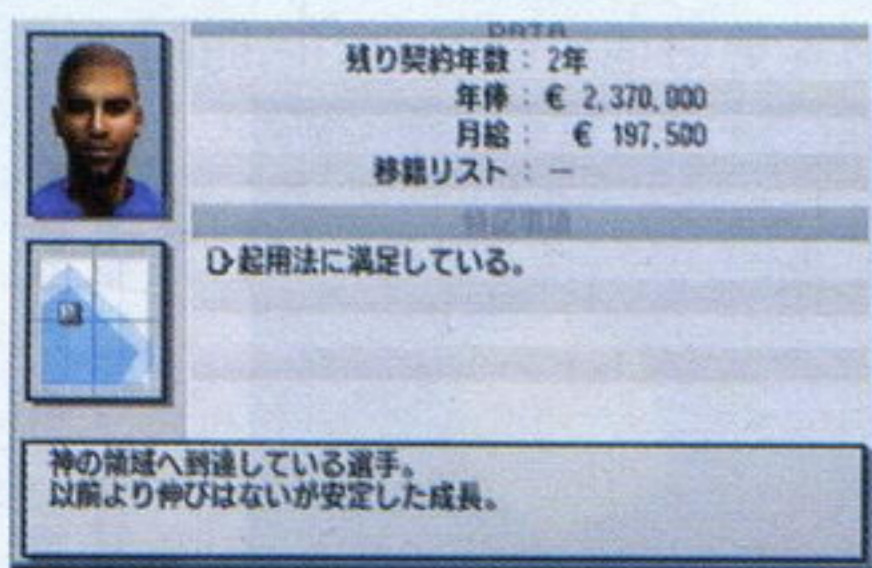
力的爆发几率还是有点帮助的，总算让大家找回了一点心理平衡。



▲令人头疼的国家队征召，相信在现实里对于各俱乐部来说也一样。

Grow up

球员能力变化



▲“神之领域到达”是游戏中对球员能力的最高评价。

在游戏时，我们会发现有些球员的能力在比赛时会有所变化，而且这个变化还是比较大的那种。例如，有一个球员在练习时的总体评价还是“世界屈指”，但是一打比赛再看他的能力评价，已经是“神之领域到达”了。这也是本作的一个特点，在此为大家解释一下，以免产生误会。

Youth

青年军的球员能力分析

在青年军球员入队后，一开始他们的能力框都会比较小。一般来说早熟型的球员的能力框才会相对大一点，至于晚成型的就会相对小一点。而我们一般都是通过青年军教练的“选手成长预想图”来确认选手的素质的，相信这是一个常识。但是，笔者在这里想小小地提醒一下大家。能力不同的青年军教练，所预测的球员能力是不同的，会有一些微小的偏差。如果想准确知道强力球员的能力界限，请尽量聘请高素质的青年军教练吧。这也是青

年军球员筛选的一个好方法！高素质的青年军虽然有可能打不上主力，但是作为买重量级球员时的砝码也是不错的选择！



▲像斯基拉奇这种选手，就算不使用，作为转会砝码也相当不错。

Revival

强力选手的转生



▲意大利的优秀门将托尔多一重生就变成了18岁。

游戏里面有转生的设定，一些强力的球员在使用一段时间后始终逃不过年龄的限制，必须要退役。但是我们会惊喜地发现，这些球员在一段时间后居然再度出现，而且年龄恢复到16~18岁！当然，也有一些球员消失后很长一段时间都不会出现，这是最为令人头疼的，只能通过新人挖掘才能找到他！由此可见，有些球员就算买到的时候年

龄不够理想，我们只需要把他解雇掉（注意是解雇），静等他转生即可。这个方法在游戏后期组建自己的最佳阵容时是必要的！运气好的话，第二个月，就可以见到转生后的他！这个方法唯一的缺点就是需要耗费大量金钱。但是为了组建自己的最强阵容，这点钱又算什么呢？



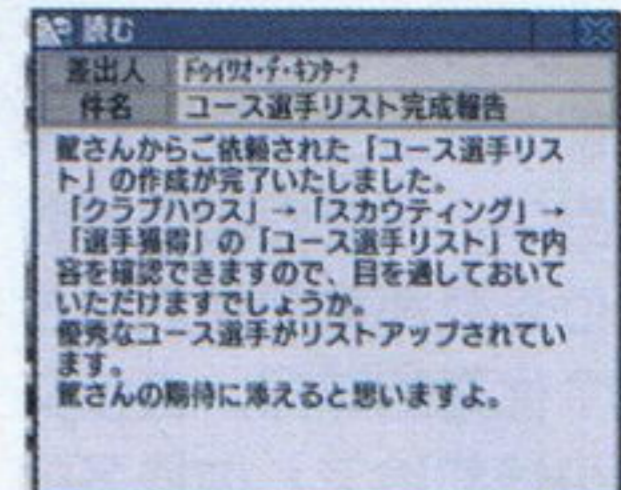
▲16岁的门迭塔重返瓦伦西亚，虽然这只是游戏里的一场梦。但现实中的那几年，是多么令人难忘的一段时光。

Save & Load

游戏里面的SL大法

SL就是我们常说的“Save & Load大法”。在游戏里经常会有一些重要比赛是许胜不许败的，例如杯赛的决赛或者是联赛的重要比赛。有些时候往往会遇上一些难缠的对手，怎么换人都效果不大，无法取得胜利。其实本作的胜负SL很简单，只需要换几个不同的阵形就会有非常好的效果。如果两队的实力实在相差很远，怎么换阵都没法取胜，那就就需要选择一个己方先进球的阵形，然后通过改变临场指令来守住胜果了！SL还有一个很重要的作用就是能够改变球探报告的结果。

例如：在球探报告前一两周Save，最理想的时间是刚好隔月的。这样一来可以在球探报告前打一场球，然后根据不同的比赛结果，球探的报告也会随之改变。不过由于本作的比赛时间超长，这是对玩者耐心的一大考验！不到必要时，可不能轻易使用这种方法。



▲运气好的话，通过调整就能够搜索到优秀新人。

本次研究总结

本期的心得就暂时说这么多，下棋为大家送上大量官方资料，还有每个教练的典型阵型分析，敬请期待！

テトリス

TETRIS

DS



俄罗斯方块 DS	Nintendo	PUZ
NDS	TETRIS DS	2006年4月27日
1~4人	自带记忆功能	日版
对应NDS无线联机功能、任天堂Wi-Fi网络		3800日元
		推荐玩家年龄：全年龄

文 纱迦

《俄罗斯方块》大概是这个世界上最著名的游戏，虽然它帮助任天堂打下了江山，但整个系列的作品数量并不多，因此今年发售的NDS版真可以用久违来形容。很多人对NDS版的印象仅限于“模式众多且融入任天堂众多经典游戏”这两点，认为这是一碗标准冷饭的人不在少数。其实NDS版不光有着数量众多的模式，就连游戏玩法也有很大进化，可玩性比旧版本高出很多。看完这篇浅显的研究，你就能明白为何一个21年前的游戏能稳居Wi-Fi网络对战最热门游戏的前三名！

基本操作

←	向左移动
→	向右移动
↓	加速落下
↑	瞬间落下
A	顺时针转动
B	逆时针转动
L/R	保存/替换

疯狂旋转

在方块落地之前，只要连接A键或B键，就可以防止方块落地生根！有了这条秘技，只要连续按键，就有足够的时间去考虑应该将方块放到何

处，连不能旋转的正方块也同样适用。这是一条适用于任何速度的秘技，这样一来就算落下速度快如下雨，也奈何不了玩家。使用此秘技时注意按键速度不能过慢，再就是不能按↑键。

保存/替换

革命性的系统。当出现当前不需要的方块时，只要按L或R键就可以将其保存起来以备日后之需。当你需要调出保存的方块时，同样只要按一

次L或R键即可。此系统最简单也是最广泛的应用例子就是保存长条，然后一次消去4行方块。另外本作在画面上会显示后续6个方块的顺序，利用这一系统可以微调方块的顺序。

瞬间落下

只要轻点一次↑键，方块就会立刻落下来——不要小看了这个操作，有很多人至今还不知道呢！

由于本作有导航系统，可以清楚地显示方块落下的位置和形状，配合瞬间落下便可以达到下雨般的堆砌速度。

TETRIS & 背靠背

所谓TETRIS，其实就是一次消去4行方块，在游戏中只有长条形方块能做到这一点。这个技巧名为TETRIS，也就是《俄罗斯方块》的英文名。

当玩家连续使出T-SPIN或TETRIS时，就会发动背靠背(Back to Back)。大家可以将其理解为连锁，在标准模式下发动背靠背，送给对手的方块行数会加1。注意只要中途以非T-SPIN和TETRIS的方式消掉任意一行方块，就会解除背靠背。

必杀技：技巧旋转

首先让我们来看看如图所示的一种情况。从缺口形状来看，我们可以用一个T形方块将其完全弥补，但这在老《俄罗斯方块DS》里是不可能

的，因为方块卡入缺口后不能旋转。但在《俄罗斯方块DS》里，利用技巧旋转的话可以轻松将其化解！

注：如果红圈处的方块不存在，依然可以按A键消除一行。但这么一来就称不上是技巧旋转了。

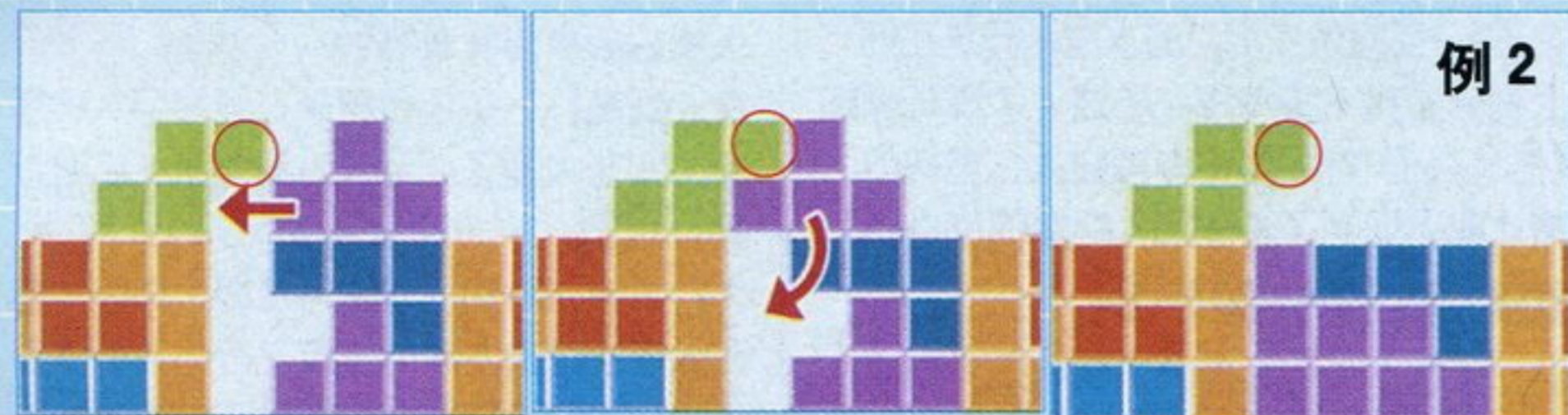


例 1

▲正常情况下我们只能将T形方块垂直放下，现在要为大家传授技巧旋转的奥义。首先还是将T形方块缓缓放下，在落地生根之前按A键进行顺时针旋转，这样就能完美地填满缺口了。

再看看图示的第二种情况。看到这种犬牙交错、奇形怪状的缺口，一

般人都会认为这已经没救了，但实际上我们依然可以用技巧旋转来挽救！



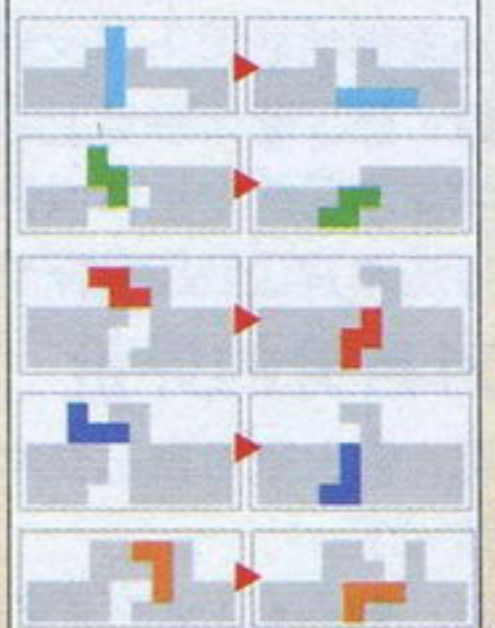
例 2

▲首先将T形方块降下来，然后左嵌入缺口处。然后按A键进行顺时针旋转，由于上方有方块卡住影响旋转，故方块一下子就翻到下方，正好填满了整个缺口！

我们来总结一下技巧旋转的三大特点：

- 1 缺口要与旋转后的方块形状相符，且与嵌入点相邻。
- 2 一定要有限制方块旋转的方块。
- 3 旋转的方向有讲究，错误的话则不成立。

技巧旋转应用举例

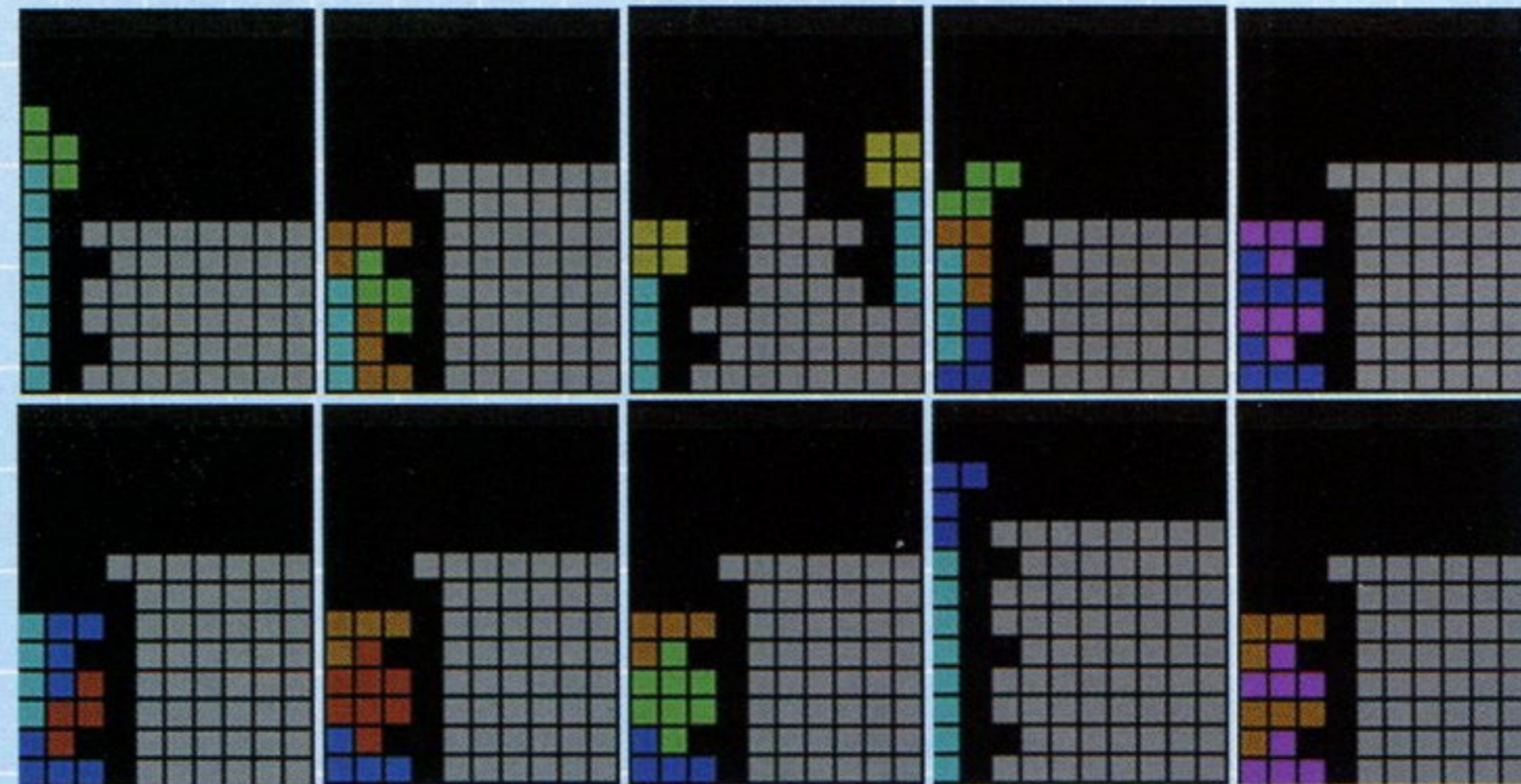


这三大特点中，第2点是最难掌握的，像图中画圈的方块就是限制T形方块旋转的方块。这需要玩家在实战中多多练习，才能掌握到窍门。技巧旋转的应用非常广，除正方块之外其他方块都可以使用。玩家需要掌握的是T形方块的技巧旋转，这就是传说中的T旋转(T-SPIN)！

秘奥义：背靠背三重T旋转

在标准模式的对战中，使用1次三重T旋转(T-Spin Triple，即例2所示的情况)可以送给对手6行方块，如果再来一个背靠背三重T旋转(Back to Back T-Spin Triple)，前后两次加起来可以送给对手13行方块！基本上使出这一招后，对方不死也得脱

层皮！当然，话虽这么说，要想在实战中使出背靠背三重T旋转，难度是相当高的。下面为大家列出几种定式，大家可以如法炮制，在最短时间掌握。消去的方法请参见例2，注意别弄错了旋转方向。



天下武功，惟快不破！

看完这篇研究之后，你是不是也想到Wi-Fi上用刚学会的T旋转爽上几把？也许有人会问，如果我真能练好背靠背三重T旋转，是不是在Wi-Fi上无敌了？很遗憾，这只是梦想，因为对战模式时的随机性较高，如果你用背靠背三重T旋转主攻，运气不好的话根本就搭不起来。而且背靠背三重T旋转属于后发制人型，如果在你还未搭好前对手连出狠手的话，很有可能马上就被秒杀。

如果要论进攻效率的话，无疑还是背靠背TETRIS比较强，有一定基础的人几乎可以不假思索、信手拈来。在这种情况下，速度就成了最最关键的因素，用↑键降下方块是必须手段，再就看玩家对后续方块的组合判断了。T旋转主攻不可经常为之，但作为补救的手段不妨多用。另外亦可将T旋转作为维持背靠背TETRIS的手段。如果你能在与5级CPU的战斗中胜多负少，便足以在Wi-Fi上称雄！

电子竞技场

ESPORTS ARENA

体心智 技

栏目主持 阿迪

“真电玩 TGB 大师邀请赛” 中日 KOF 对抗赛日本代表访谈实录

文 真电玩

格斗无界限

所谓竞技，最重要的还是超越自我，战胜对手只是在不断地超越自我的过程中的一种水到渠成。人的天性就是勇于向未知的领域求索，去挑战自身的极限。在这一种精神层面上，电子竞技其实与其他各种体育竞技并无二致。所谓强中自有强中手，闭门造车是可怕的，没有一个格斗玩家不喜欢去和高手对战。格斗无界限，这句话除了阐述了我们对于竞技无止境的一种追求外，还包括了在这次中日KOF对抗赛上与我们友好交流、惺惺相惜的4位日本代表。中国有句老话叫“不打不相识”，虽然我们语言不通，但是通过游戏这一座桥梁，大家都能够互相感受到彼此共同的追求——格斗无界限。

日本代表访谈实录

电子竞技场在上期为大家带来了战场—2006年“真电玩TGB大师邀请赛”的战报，这次则是本次应邀前来的日本代表们的独家访谈，感兴趣的朋友们千万不要错过哦！由于日本代表中的DUNE选手还是在校学生，在比赛结束后第二天就要赶回日本上课，所以没有参加这次的访谈。（注：记者在下文中简称为“记”，キャベツ简称为白菜的“白”，大御所简称为“大”、极限堂简称为“极”）

中日对战之最激烈的火花

记：在系列最新作《格斗之王XI》个人赛和团体赛中哪一场让你的印象最深刻？

白：国家对抗赛里中国的4位代表对极限堂的大战。

大：个人赛决赛中ZJX对キャベツ。

极：我的看法与大御所一致，也是个人赛决赛的这场ZJX对キャベツ。キャベツ发挥了比平时更好的实力。

记：看来ZJX对キャベツ这场比赛的确是万众瞩目，那么在系列经典作品《格斗之王98》的个人赛和团体赛中哪一场让你的印象最深刻？

白：个人赛决赛中大御所对罗勋。

大：我也认为是这一场，我在决赛中对罗勋的一战。

极：我则认为个人赛半决赛中大御所对山的一战，呵呵，大御所在《格斗之王98》项目中可是我们队里最出彩的选手啊。

记：的确是这样的，诸位都一致选择了大御所参加的比赛，他在队友们都被一一淘汰出局的情况下，将自己心理好，斗志强的特点发挥到了淋漓尽致。

对中国格斗玩家的评价

记：请大家谈谈本次比赛里对《格斗之王XI》和《格斗之王98》这两个项目中的中国玩家总体水平的看法。

白：在《格斗之王XI》方面明显觉得中国玩家对于系统和角色的认知度有点不足，不过《格斗之王98》就实在是比我强太多了。

大：通过本次比赛，我发现中国玩家在使用《格斗之王XI》中的草薙京(KYO)时很有特点，非常细腻而且强大，这种打法对于我来说是非常新鲜的。而中国的《格斗之王98》玩家则明显在预测对手意图这一方面占有先机。

极：虽然从总体上来说，中国玩家的《格斗之王XI》都具备了相当的水准，但是在细节上有时显得不够专注。不过，中国玩家的《格斗之王98》则显得非常强大，本次的比赛让我见识到了太多让人吃惊的技巧。

最耀眼的中国玩家

记：包括个人赛与国家对抗赛中，哪一位中国玩家给你留下了最深刻的印象呢？

白：我最欣赏的选手有ZJX、罗勋和山。

大：中国代表队的整体打法显得非常细腻，而且在对游戏的见解和对战的心理等方面都给我留下了深刻的印象。

极：除了整体感觉上中国选手的打法都非常有自己的个性特点外，那尔撒斯选手的打法尤其让我印象深刻。

对自身的评价

记：请大家对自己在本次比赛上的表现小结一下。

白：我在《格斗之王98》的比赛中太紧张

了，结果没发挥好，我对自己的表现不太满意。不过，在《格斗之王XI》比赛中我发挥出了比平时还要好的水准。这次比赛的观众非常热情，虽然输了《格斗之王98》的比赛我还是有点不甘心。

大：《格斗之王XI》由于连段和计算的失误，所以只发挥了80%的水准。而《格斗之王98》则是我迄今为止打得最好的一次比赛。比赛的热闹程度超乎我的想象，下一次如果还有这样的机会的话，我一定要变得更强大来参加比赛。

极：《格斗之王98》的比赛我尽了自己的努力，但是自己在《格斗之王XI》上的表现一直都比较弱，这次感觉还是这样。本次比赛竟然能聚集到那么多的爱好者，我感到非常开心。

最难忘的经历

记：对于本次上海的比赛之行，各位有什么难忘的事与收获吗？

白：最高！一定还要再来！罗勋与ZJX的实力实在太强了。另外，和大家一起喝酒最开心了。

大：大家对我们都非常地亲切，真的很感谢大家。这次上海的比赛之行让我感受到了中国的博大精深。要说最开心的事，当然就莫过于大家一起干杯啦！

极：中国玩家都十分亲切，非常感谢大家。虽然我们语言不通，但是通过格斗游戏却能彼此相处得很好。本次上海的比赛之行我一生不忘。此行有好多好多难忘的记忆，不过最好的应该还是和大家在一起举杯庆祝了。

记：相信本次的上海比赛之行给各位都留下了深刻的印象，我们相信格斗不但无界限，而且还是无界限的。希望在不久的将来，这样的比赛机会会更多，两国的格斗玩家能够更好的交流。



年龄	24
性格	COOL、开朗、喜欢说笑
游戏风格	只用最强的一种套路打法
游戏年龄	约8年
擅长的游戏	除了《格斗之王》系列以外还会一点《街霸3.3》
喜欢的角色	《铁拳》的史蒂夫
其他的爱好	除了格斗游戏还是格斗游戏
对中国玩家的一句话	欢迎来日本切磋！



年龄	25
性格	安静、害羞、害怕与人接触
游戏风格	牵制、投技、心理战
游戏年龄	“《格斗之王》系列”是从《格斗之王98》开始玩的，所以是8年多一点
擅长的游戏	《格斗之王》系列的《98》、《99》、《02》、《NEOWAVE》、《XI》
喜欢的角色	投技角色、立回重视角色、豪快型角色
其他的爱好	餐饮？（不清楚……应该是这个）
对中国玩家的一句话	期待着再次和中国玩家的对战和交流。



年龄	25
性格	阳光、多变
游戏风格	有时候会不按常理出牌、游戏就像是不可思议的世界
游戏年龄	13年
擅长的游戏	《格斗之王NEOWAVE》、《格斗之王XI》
喜欢的角色	又好玩又厉害的角色，比如厉害的KIM
其他的爱好	麻将、美食
对中国玩家一句话	期待着与中国玩家的再次对战，同时也很期待着中国的美食。

射击对战新世纪

旋光之轮舞简介

文/图 DieGame



2005年4月26日，一款全新理念的街机游戏在日本游戏机房全面稼动。在对战游戏的框架下以射击游戏的方式进行操作，个性鲜明的少年们驾驶着各自的“ROUNDER”（在缺乏重力的宇宙空间移动、活动手段的外壳式搭乘单元的总称）翱翔于近未来科幻风的宇宙背景下，穿梭于宛如烟花般的弹幕间。这正是一间名为G.REV的公司开发的射击对战新类型游戏——《旋光之轮舞》（SENKO NO RONDE）。本作的X360版即将于7月27日发售。

街机的NEW VER版为基础简单地介绍一下“旋光”的游戏构成和入门操作方法，Let's RONDE!

特色系统解析

街机版《旋光之轮舞》NEW VER的操作系统为1摇杆+3按键的形式，摇杆控制机体在作战区域内8方向移动，3按键从左至右分别称为A、M和S。A键长按为张

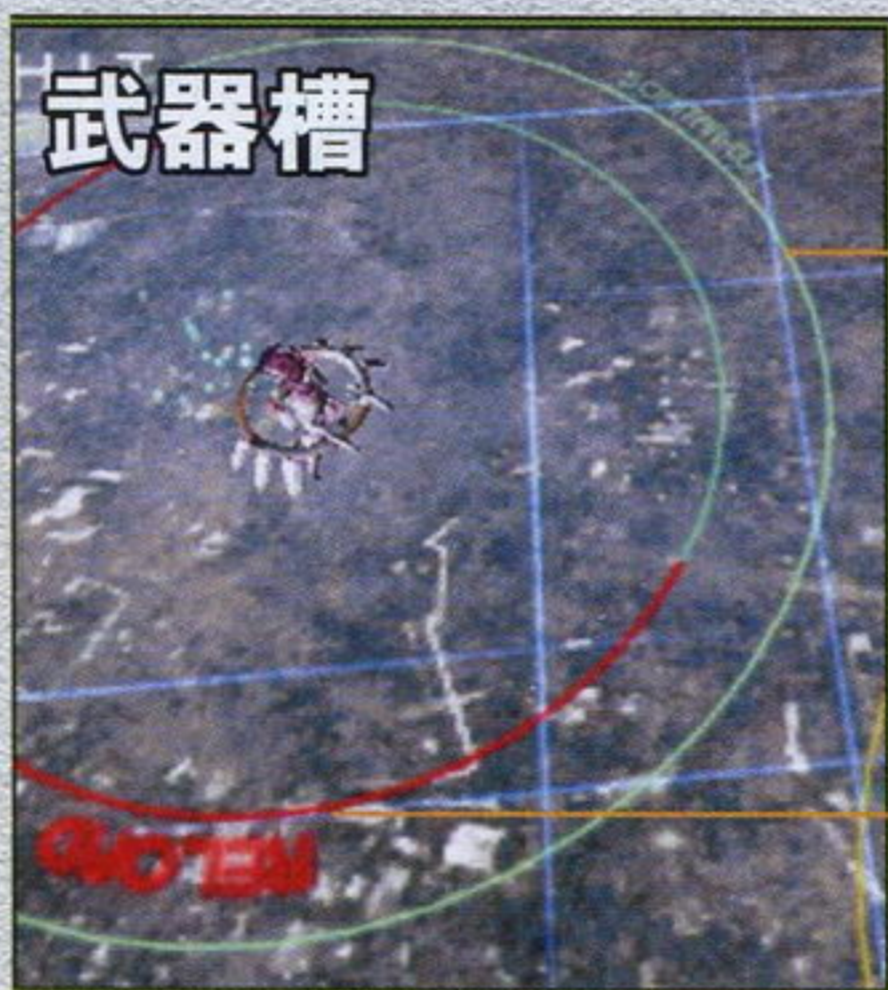
开防御罩，在受到攻击时可以减低伤害值，但相应的着弹面积会增加，在移动中轻按一下A为一定距离的DASH，在DASH中按其他方向+A可进行DASH方向的切换，在DASH持续中可以进行多次方向切换。在角色选择画面时，按START键可以将A键相关的操作切换为NEW VER以前的方式（即防御罩张开为摇杆回中时按A、DASH为摇杆+A）由于变化十分细微，关于新旧版本的A相关操作的不同只有等玩家深入这一游戏后自己体会了。M和S键为攻击键，在防御罩张开的情况下使用攻击键，根据角色的不同其作用会产生一些变化。游戏规则大体与格斗游戏相同，在规定时间内击破对方或时间结束后剩余装甲槽量多者为胜，获得设定的胜利回数即战胜对手。

新类型的诞生与成长

在对战游戏和射击游戏两大系统狭长的中间地带，《旋光之轮舞》诞生了。占据画面上部的装甲槽和时间码作为对战游戏典型的符号明确地告诉玩家，这里是一片可以展示个性和实力的对战平台；但B.O.S.S模式发动时那占据将近1/2屏幕的巨型战舰和与之相对的另一方无论火力、个体都似乎无法匹敌的情形，又不禁让人联想起射击游戏苦战到底的场面。看似次元夹缝却拓展出了无限可能的空间，也许这正是G.REV的初衷之一。在街机对战游戏续作除了安定的稍做修改或增加角色的再版，以及原创作品乏善可陈的今天，《旋光之轮舞》的出现着实难能可贵。而游戏推出之后努力的后续服务更是体现了厂商的诚意：2005年8月5日，G.REV无偿提供的“NEW VER”派送到了各稼动店铺内；在SEGA的运营支持下，《旋光之轮舞》G.REV官方关东地区大赛于2005年的11月至12月间举行，第二回关东大赛的预选赛目前正在日本各地的游戏机房内进行；2006年4月14日，在游戏登场将近1周年之际，最新版本《旋光之轮舞SP》的公测在日本东京CLUB SEGA新宿西口店召开……尽管可以说该游戏在日本的普及远没有常规街机游戏来得成功，玩家也只是固定在一小部分人群里，但G.REV推广“旋光”的坚定信念着实获得了不错的口碑和反响。因为，他们始终相信只要播种终会有收获。

以飞行射击来决胜负

虽说《旋光之轮舞》是一款十分有特色的游戏，但是很可惜国内的玩家至今仍很难接触到它。除了港台地区有少量的街机版以外，目前只有上海的烈火游戏机娱乐引进了1台NEW VER版的《旋光之轮舞》。不过好在Xbox360版的《旋光之轮舞 Rev. X》即将于7月27日推出，届时希望无论对战fan还是射击fan、或者机体设定fan、原画控（“控”？为什么是“控”……）大家都能从中找到各自的乐趣。游戏未出，攻略先行！在这里首先以



武器槽

自机周围的圆环表示各武器的状态和格斗攻击的有效距离。外侧圆环表示M键（主武器）的状态和移动格斗攻击的发动有效距离。内侧圆环表示S键（副武器）的状态和近身格斗攻击的发动有效距离。圆环红色期间表示暂时无法使用该武器。



装甲槽

相当于格斗游戏中常见的体力槽，当装甲槽为0时会强制进入“VANISH”状态，“VANISH”状态中再受到任何攻击机体将被破坏。



能量槽

使用特殊技及弹幕技时会逐格消耗能量槽，按A键张开防御罩状态中如果能量槽减至0则防御罩将自动解除。



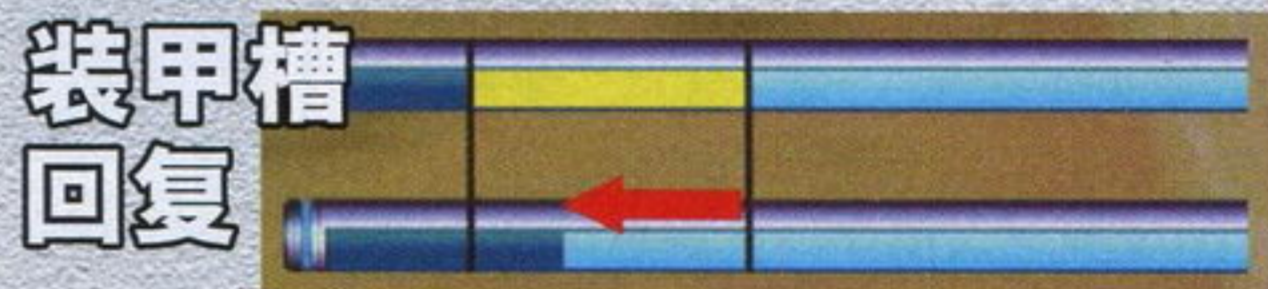
B.O.S.S模式

AMS三键同按即可发动“B.O.S.S模式”，“VANISH”状态中可使用更强的“FINAL B.O.S.S模式”（每一小局中只可使用一回）。



B.O.S.S模式

画面下方的“B”记号表示可使用B.O.S.S模式的回数。



装甲槽回复

B.O.S.S模式中B.O.S.S机体被破坏或者能量槽减至0时，B.O.S.S模式将自动解除。B.O.S.S模式结束后按黄色B.O.S.S槽剩余量的多少可回复一定量的装甲槽。



紧急回避

在对方的B.O.S.S模式中AMS三键同按可发动ANTI FIELD消除对方弹幕，发动后将减少50%的能量，能量槽不足50%时无法使用紧急回避。当受到一定程度的攻击后会自动发动ANTI FIELD。

后记

舍弃了“地球”这一方舟的人类，在新世界中继续着他们的物语。欢迎来到旋光的世界，和着电子乐曲跳一支圆舞。在无边的宇宙，无论转到哪一方，只要跳下去，终究会遇到最初的人。

疾风速杀之媚影

TAKI

文 飞坦 协力 月读

在《灵魂能力》系列中，多喜(TAKI)作为最正统的强气御姐代表，是姐控们的必选角色。在本文中，你将了解到比较全面的TAKI进阶战术。本文适合家用机的各个版本，部分内容不适合街机版。因为是进阶文章，所以对于基本系统不再叙述。另外也不像其他的攻略那样通过招式罗列进行讲解，而是通过三个主要的战术对策进行介绍：一、压制；二、防守反击与确反；三、破招与陷阱。



7	8	9	↖	↑	↗
4	5	6	←	●	→
1	2	3	↙	↓	↘

▲本文中的数字代表图中——对应的小键盘上的箭头。

压制

从招表上来看，TAKI这代的招明显从2代的内敛型强大，变成现在的外向型强大了。所以在压制过程中，充分利用这些外向型的强招是必须的。八方向的细微移动再配合高速的短招和突袭招，是打破相持的最有效手段。推荐以A、B、K系开头的2、3段小连技，或者后面可以接续进入214架构“宿”的配招。

和香华一样，TAKI拥有《SC3》所有角色中最快的A(10F)，在抢攻上A开头的系列攻击是必不可少的。AA、AAB、ABB、ABB214、ABK等等构成了丰富的上、中、横、纵的多重攻击方式。该系列攻击既可抢攻，又可破移动，还能破掉蹲中避上段攻击，为高压力的后续配招带来机会。这个带来高压配招的A系攻击就是ABB214进宿架构，关于宿中压制和择的关系将会在下文进行讲解。

B系攻击，发生速度14F，和大部分角色一样。BK/[K]、B214、BB、BBB、BBB214、BA214、BAK/[K]是B系的主要攻击方式。B系的进宿手段更多，还有就是TAKI的3连段，以B结尾的招，都是-15F的劣势，这代表对手可以使用发生速度16F或者以内的招进行确反。如果是确反熟练的强手，索非蒂娅和卡桑德拉的236B、236A，御剑的236B等等都可以给TAKI造成巨大伤害，所以一定要慎用。但又不得不用，这个第3段攻击实际上是和进宿构成了一个取消择。所谓取消择的意思就是，这个攻击

如果打出来的话，有一种应对手段，而不打出来则有另外一种应对手段。举例：TAKI的ABB和ABB214进宿，是针对对手的两种应对手段，而对手也有两种对TAKI的应对手段，分别是死防御等反击和防御完前两下后直接抢攻。ABB克抢攻、抢攻克ABB214、ABB214克死防等反击、死防等反击克ABB。基本上构成这样一个简单的攻防择。但实际上214进宿所牵扯的变化更多，面对抢攻仍然有后续的补救手段，这些手段在后面的对宿讲解中会有介绍。



▲3KKK聚魂取消是较有难度的指令，但熟练掌握后能让TAKI的压制更加丰富。

K系攻击，KK214、3K、3KKK SC取消、3KKK等等。TAKI拥有整个《SC3》中最快的K，发生速度11F。而3K的速度更是和B一样快。同时和3KK等构成取消择。3KKK SC取消的出法是在3KKK的第3下K按出的3F以内输入聚魂指令(A+B+K)，再最速输入G，取消掉最后的一个K。普通的3KKK打完后，如果对手防御，TAKI则有-9F的劣势。而即便命中，也会出现-1F的劣势，只有发出第3下K才能弥补掉这个劣势。但第3下K出完后，更会出现-12F的劣势。所以这个SC取消则让3KK被防御后的劣势减小到-4或者-5F左右，而命中会出现+5F左右的优势，为TAKI在压制时的极品选择。

宿的详解



▲宿构的进构姿态，尽管已经不如二代强大，依然是非常好用的技巧。

进宿的方法多种多样，有直接214指令进宿和招后214进宿。招后的进宿更安全，能把原本一些打完后会出现破绽的招通过进宿抵消掉，比如BKA214。本来A打完后会出现-8F的劣势，是平时的话定会面临对手的上下强2择。而现在通过214进宿后，这种劣势就减小了。因为在宿中你有更多的选择，可以给对方的反击和择制造更多的障碍。但招后进宿也不是完美的，唯一的不利在于容易被对手抓住规律。宿的变化非常丰富，构成了一个复杂的压制、2择和逆2择的结构。现在分别进行讲解：

宿A：最速的上段攻击，速度8F，可再次输入214A，构成循环。该招最大的作用有两个：1.破抢攻；2.破移动。缺陷是上段，易被回避技击中，典型的卡桑德拉的236B、阿斯塔罗斯的6K等。如果打完后不再进宿的话，会出现-8的劣势，但对手通常会担心你是否会再次进宿，所以对手若使用相对慢速的2择，会有所考虑，而使用最速的AA、BB等又不能确反。算是比较安全的招，但伤害低。

宿7或4K：最速的纵向攻击。用来破除对手的2A、B、投等抢攻，都是非常有效的。可惜是-26F的不利，即便考虑到距离因素，一旦对手防住也仍然会

被大确反。

宿B：在《SC3》中宿B被大幅度强化，GB崩防，打完有+8F的优势，是压制过程的主力技，专门用于对付那种冷静防御的类型。崩防之后的大量二择使得本招成为这代TAKI的主力招式。



▲宿B崩防后的8F优势时间使得你能放心使用更多的强力二择。

宿8或9K：起跳慢，但仍然是个不错的招。一些对手喜欢目押TAKI的宿，然后再使用2A、A等企图打掉，这个宿8or9K就是专门对付这类人的。而且这个打完后可以继续输入214进宿。对手防御后+1F。虽然这招还不错，但对高手就不太好用了，容易被目押GI或移掉。

宿投：和宿B构成上下择。通常，对手在看到TAKI进宿后，立刻蹲是个不太好的选择，因为这样中宿B的危险性大，遂选择站立，宿投就给喜欢站的人施加压力。此外，宿投中有一个秘密，A投和B投必须用相反的方法来拆解，即A投用B拆，B投用A拆。

宿中A+B：很遗憾，《SC3》中无法再取消了，直接放基本只能打菜鸟。但也并非一无是处，下面就说一下提高命中率3种方法：1.进宿后，对手若出AA抢，宿A+B有避上性能，可命中；2.进宿迅速2、8移动，若对手出的纵斩系攻击，躲开后侧面放宿A+B可以命中；3.敌方大硬直招命中对手后的宿A+B，比如宿中9K214A+B、77KB214A+B等。

宿K：可以和宿投构成上下择，同时可回避2A，可惜会被对手WS(起身)技确反。

宿2K：性能一般的下段，在版边构成较大的下段RO压力。对手注意下防后，就给宿B留出了命中空间，被防御也不会有过大的确反。

其他的压制手段



▲式妖弹的作用并非仅仅给予对手伤害，其被防之后的微妙距离也是TAKI制造陷阱的手段。

式妖弹(俗称炸弹)：在本作中，TAKI的炸弹加入了HOLD(蓄)的概念，HOLD的时间长短，产生3种变化。并都能使用A进行取消。一段炸弹速度28F，正常人都能目押，遂加入HOLD。当TAKI的炸弹在HOLD的过程中，可当成一个架构，既已经是出到一半招的状态，从手举起的样子到炸弹落地，这个F数是14F左右。如果对手目押TAKI用快招破，就可使用一段、二段范围内的炸弹进行变换。很多人爱跳，这时A取消就派上用场，该招在炸弹放出几F后仍能取消，是完美的反跳技。A打完后，可跟6KA>66K之类的连技，伤害50+。这代的炸弹，就是一个相互目押与猜测的过程，且TAKI居优势。炸弹的使用时机有三点：1. 起身压制；2. 加F后的压制；3. 距离空档。炸弹命中后接普通空投或者BA空投，BA空投要掌握非常精确的时间点，不然对手可使用BR方向空中制御，个人建议接普通空投。

空投



▲式妖弹成功之后的空投是非常稳定且暴血的连续技。

突击压制：66BA与66B+GorA+G构成突击简单2择。66BA速度17F，66B+G



▲本作中TAKI的新技66BA，突进、暴血、回避上段的三个优秀性能使得其非常好用。

速度16F，对手倒地起身和取得较多F数优势时使用。66B+G为指令投，难GI，且拆投有效时间短。66BA回避上段，对老是喜欢出上段牵制或者抢攻的人，可直接66BA轰杀。

帧数压制：在本作中，TAKI的主力加帧技3个、平帧技3个，分别是：宿B(+8F)，B[K](+7F)，BA[K](+7F)，WS A(+0F)，A+K K(+0F)，宿9K(+0~1F)。这里需要说明的是，由于TAKI先天速度快，所以即使平帧，在大多数情况下也可视作优势。合理的将这些技搭配进自己的配招，在我后面的连携推荐中会有。

防守反击与确反

防守反击

笔者所讲解的防守和通常意义上的防守有少许不一样，是为了更好的进攻而准备的防御。TAKI本身的优势在速度，缺点在距离，所以为了近身压制，防守就更重要。在这里引入一个词“机动防御”，样子看起来就像是边防御边移动。移动过程中，随时观察敌方情况，注意自己的防御。在对手进入TAKI的攻击范围之前，大概1.5步的距离上，若对手胡乱出了一招，而被防御住，马上就可以前进一步，进行AA、BB的小招连续压制。但如果是2步以上的距离，对手出了一些-3到-4F的招，就要小心应对，因为你前进一步，出的快招要么够不到对手而被打空门；要么走那一步，不利F已经消失了，反而因为走一步浪费的时间，被对手抢攻CH。若使用突进压制也比较冒险，因66BA被防后确反也不小，投被蹲或者闪掉也会非常不利。所以最有利的选择是继续上前并且防御。保持0.7~1步左右的距离最理想。在该距离上，你出A或B都能够到对手，而对手的投却够不到你，无法对你构成简单2择。要随时做好出手的准备，一般的玩家在这个时候比较喜欢抢快招，因为他紧张所以想把你打远，只要你防得好就没威胁。很多角色不像TAKI那样有后招可利用，所以通常对手会留下-4~6F的劣势，这时就是反击压制的开始。有经验的对手会在这个时候选择GI或者返技。不过TAKI可选择的余地更大，稍微的延迟攻击、假动作都能造成巨大压力。

确反

需要明确的一点是，TAKI不是以确反见长的角色。所以别指望能从出现大破绽的对手身上捞到多大的便宜，本作确反最大的是御剑的2KB，防御后-28F，蹲要2F，TAKI可以用28F的4A+B直接将其崩飞。一般的确反，比如强制FC状态的，通常只能用WS K确反，而索菲蒂娅却可以使用236AA或236B4等伤害60+的确反，角色性能的不同决定了这一点。TAKI在普通站立状态下AB、22K、66BA、BB等都是最重要的确反技，推荐大家在熟悉F表之后进行练习。

破招与陷阱

99/33B、4B、44B、FC A+K K，这些招式构成了TAKI最重要的破反陷阱战术。



▲铁炮驱，9/3方向移动之后，亦可以跟11/77A共同构成二择。

99/33B：当TAKI出现-6F以内的招后劣势时，若对手用B系攻击，或者距离不够的A系攻击，可直接9/3移动后直接铁炮驱，9/3移动过程中可以直接按B发出。典型例子是4A+B(对手防御)>99/33B，对手如果出纵系WS抢攻，或者FC A等就会命中。类似的情况多不胜数，只有在实战中多多总结。

4B：反纵斩、反投技、反纵向属性的K系攻击。SC3中，移动要9F，当自己出现-7~-8F的招后劣势时，无法移动掉对手的快B攻击，请做好用使用4B的准备。但4B有-18的不利F，没有较大的把握，还是不要胡乱使用。典型例子：TAKI K2(对手防御)>4B，因为对手防御完TAKI的K2后，是FC状态。根据人的习惯，多是出WSK、WSB、起身投进行反击2择，4B正好可以克制这些。

44B：极品技，作用：发动后第一时间就能回避上段、启动瞬间回避纵斩、回避2A。防御-10~11F左右，虽貌



▲2代中被很多人忽略的技巧，在3代中的作用已经非常明显了。

似可AA确反，但实际上这时对方已经被TAKI推远了，在该距离上任何攻击都无法确反。典型例子：ABK>44B(大部分对手喜欢在TAKI的ABK后，使用2A)；2A>44B(你的2A被对手防御后，很多喜欢第一时间抢B或者出2A)。



▲一旦对方在FCA+K后敢于抢招，就要冒着被这后续的K踢中，进而暴血的危险。

FC A+K K：极品陷阱招，作用为：下段牵制死防者、CH喜欢抢攻者、延迟打GI者。单纯FC A+K本身-16F的劣势，但有后招K，所以不用担心。虽对手可能会搏一下，但暴血的反击意图会很明显，后招一出必被TAKI CH，然后66BA，伤害80+。且FC A+K K打完后只有-5到6F的劣势。所以除了KILIK可以用罗汉靠破解以外，其他角色面对该招时，只能选择死防，TAKI可尽情地摸血。

以上，就是TAKI的三大基本理念，下面介绍一下笔者个人所理解的TAKI常用受身取和配招思路。

受身取

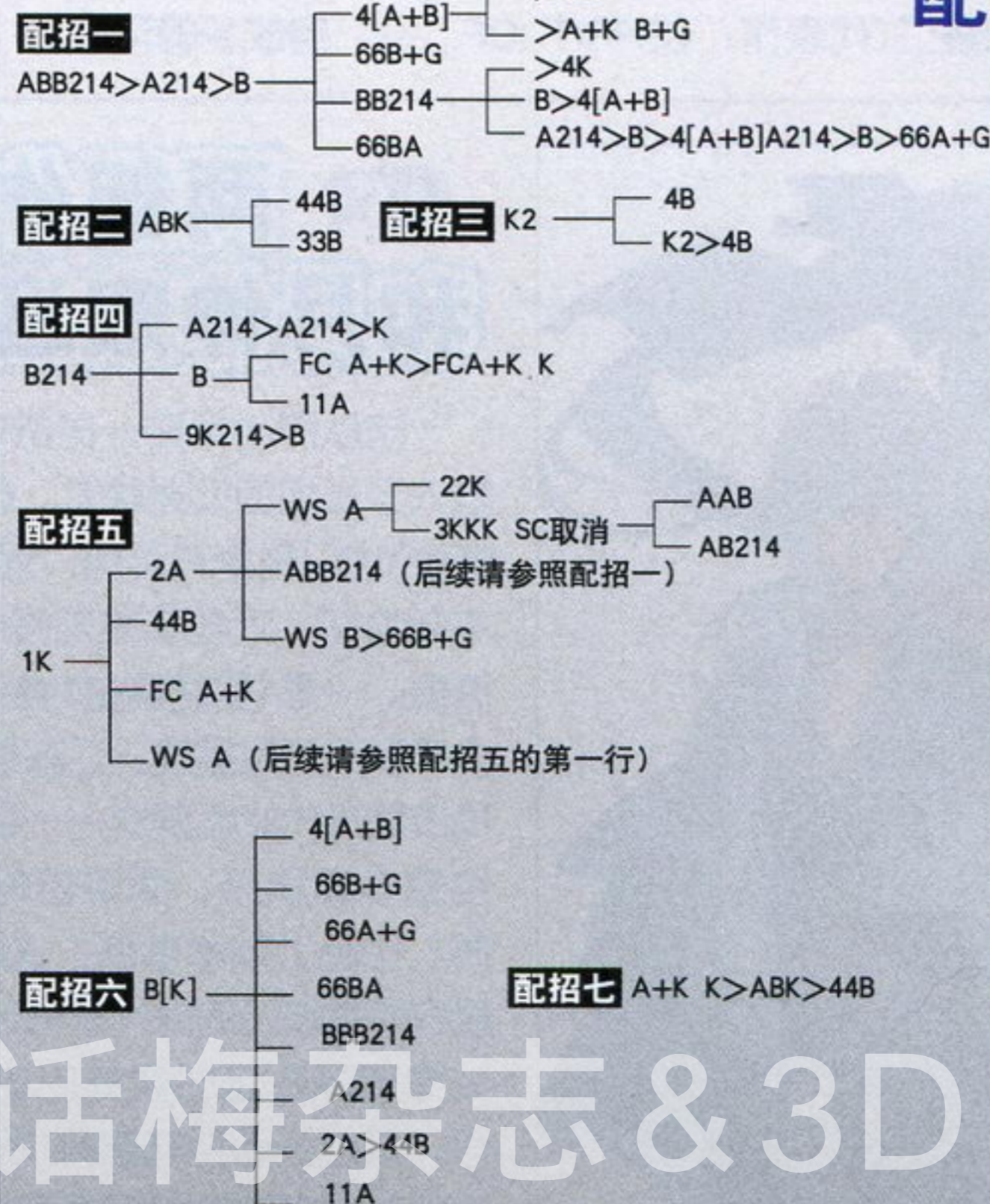
66BA>11BK(2、5、8方向受身取)

宿B>4A+B(全方向受身取)

WSK(CH)>6A+B(全方向受身取)

FCA+K K(CH)>6A+B(全方向受身取)

配招思路



总结发言

以上，关于这些就先讲到这里吧，这里所介绍的配招其实只是沧海一粟，不要拘泥于此，打开自己的思路，把一个角色每个特性都发挥出来，才是重点。关于TAKI的讲解基本就到此结束了，如果有不懂或者需要探讨的问题，请多与其他玩家探讨，切忌闭门造车。

游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN



最近半个月陷入了感冒危机中，好了又患了又好，大热的天不敢开空调，那种煎熬真是很不好受……受此困扰，最近看的新动画也就只有一部而已——《凉宫春日的忧郁》。由于纱迦和铭风的大力推荐，卡伦特意将现在出的《凉宫》动画和小说都拿来看了一遍，不过说实话——不感兴趣……开始时候看小说第一卷感觉还不错，但之后的就只能说是一般了。可是，目前这部动画在网上应该是最受欢迎的了，难道我已经脱离这个时代了么……

当各位看到这期杂志的时候，世界杯小组赛应该已经结束了。衷心祝愿荷兰队能够走得更远，当然，如果能摘掉“无冕之王”这个看起来冠冕堂皇但却令人郁闷的头衔那就再好不过了。加油，橙色军团！

栏目主持 卡伦

动漫情报站



动画 《飞越巅峰 剧场版》 今秋公开

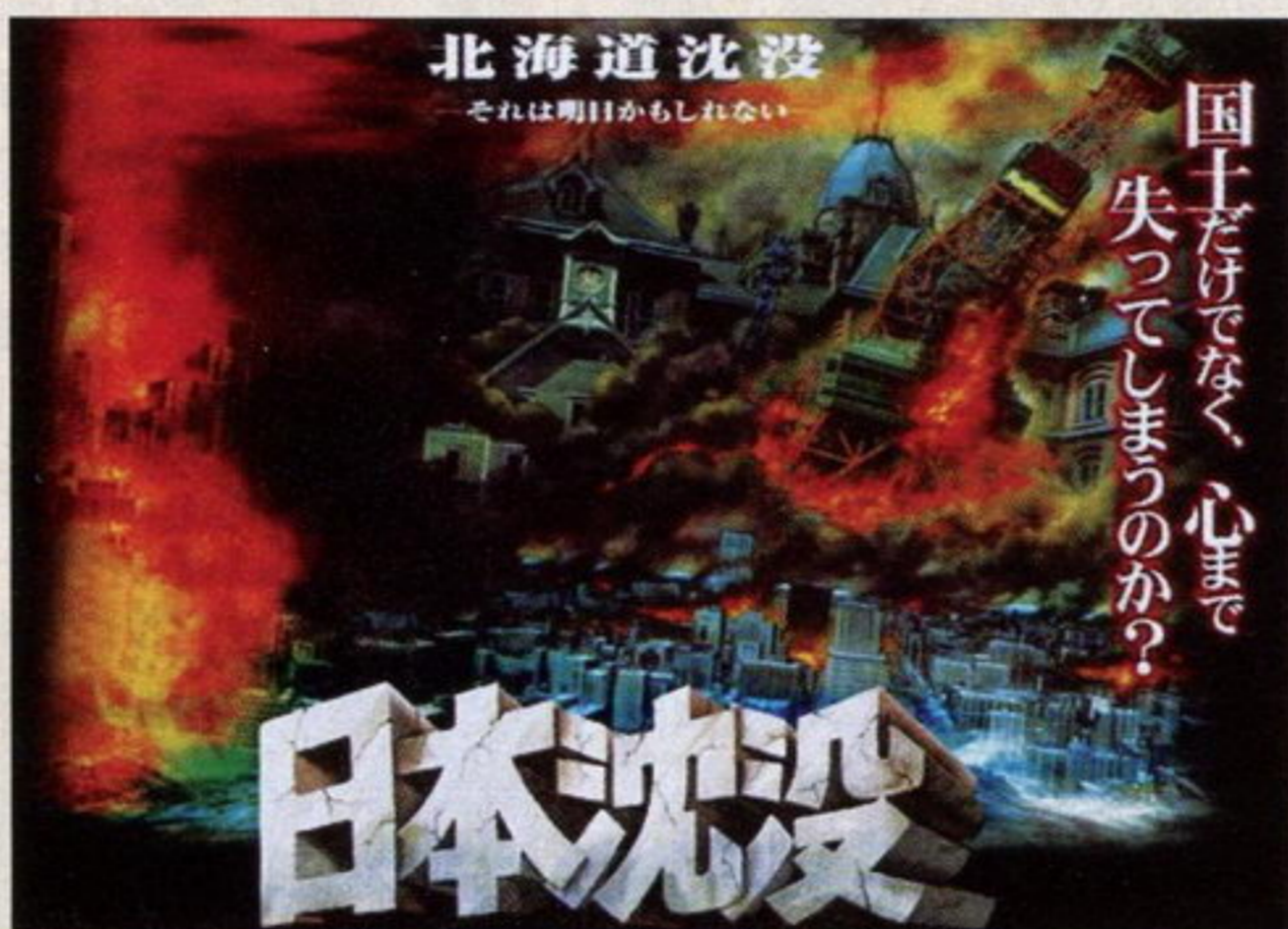
今年八月，《飞越巅峰2》便将迎来最终话的发售，而在前不久，GAINAX也公布了该系列将会推出剧场版的消息。《飞跃巅峰2! & 飞跃巅峰! 合体剧场版》——这就是传闻已久的剧场版的正式名称。

与《机动战士Z高达》的剧场版有些相似，《飞越巅峰》剧场版也是将第一部和第二部的故事各自浓缩到九十分钟，其中第二部将会增添一些全新的画面，而第一部则将采用全新的声优进行全新配音。这两部剧场版将于今年秋天放映，虽然怎么看怎么像骗钱之作，但相信应该还是有不少FANS感兴趣的吧。另外，漫画版的《飞越巅峰2》已预定在6月开始连载，作者为曾画过《心跳症候群》的茜虎彻。

漫画 诸多漫画家 集体制造 《日本沉没》

《日本沉没》是小松左京在上世纪七十年代创作的著名科幻小说，在世界科幻史上占据着不容小觑的地位。它曾经是日本战后最畅销的书籍，根据本书改编的同名电影也创下了40亿日元的票房纪录。而在现如今，由著名导演樋口真嗣耗资20亿日元拍摄的重拍版《日本沉没》也即将于7月15日公映。

为了给这部作品造势，在原作者小松左京先生的认可下，诸多漫画家和插画家联手创作了漫画集锦——《日本故乡沉没》，其中不乏远藤浩辉(代表作：《伊甸园》)、鹤田谦二(代表作：《SPRIT OF



WONDER》)、寺田克也(代表作：《西游奇传·大猿王》)等著名人士。他们将以自己独特的方式描绘各自故乡的沉没。

动画 《太空堡垒》 新剧场版暑假放映

今年5月，美国金和声公司在戛纳电影节上为发行业内人士放映了《太空堡垒》最新剧场版——《暗影编年》的专场。而近日，金和声公司也决定让本片参加8月至10月北美的几个电影节，第一次向公众公开这部《太空堡垒》的正统续作！

本片的故事发生在2044年，也就是《太空堡垒》TV版第三部完结后，当与因维德人的战争结束后，地球上的人类终于迎来了解放。而太空堡垒远征军也开始搜寻失踪的瑞克·卡特上将他失踪的舰队。可就在此时，另一个新的敌对势力出现了，迎接斯科特和玛琳的，又将是什么呢……



事件 两部作品纷纷出新 和月伸宏迎来第三春?

自从那部轰动一时的《浪客剑心》完结后，和月伸宏便陷入了长期的低迷状态。《西漠枪火》被迫中途腰斩，《武装炼金》也只是稍有起色，远远达不到当年那种巅峰状态。但不知为何，近些天来却传出了不少对和月伸宏颇为有利的消息。一是《武装炼金》确定将被改编成TV版动画，将会在今年秋天开始播放。二就是《浪客剑心》将会被Banpresto公司改编成PS2版游戏——《浪客剑心 京都轮回》，发售时间也是今年秋天，而讲述的则是剑心抵达京都后发生的故事。比起上则消息来，这则消息更为令人吃惊。因为很明显《浪客剑心》的时代早已过去，很多人都不清楚Banpresto公司选择在这时候推出这部作品是什么用意。但无论如何，这对于和月伸宏来说确实是再好不过的消息了。我们也希望他能趁此机会再度重振往日雄风吧。



事件 《ANIMEDIA》创刊25周年纪念 读者评选史上最佳动画角色公布

当日本著名动画资讯志——《ANIMEDIA》推出今年7月号时，这本杂志也迎来了创刊25周年纪念。而在这期杂志上，它也公布了读者评选出来的这25年来最受欢迎的25部动画及角色。可以看出，《机动战士高达SEED》系列在这里取得了压倒性的优势，而UC系的《高达》甚至无法进入前十名，得票数仅仅是前者的十分之一。看来，果然是一代新人换旧人了啊……

下面，就让我们一同来看一下评选的结果吧。（限于篇幅，我们只在这里列出各奖项的前十名，请见谅）



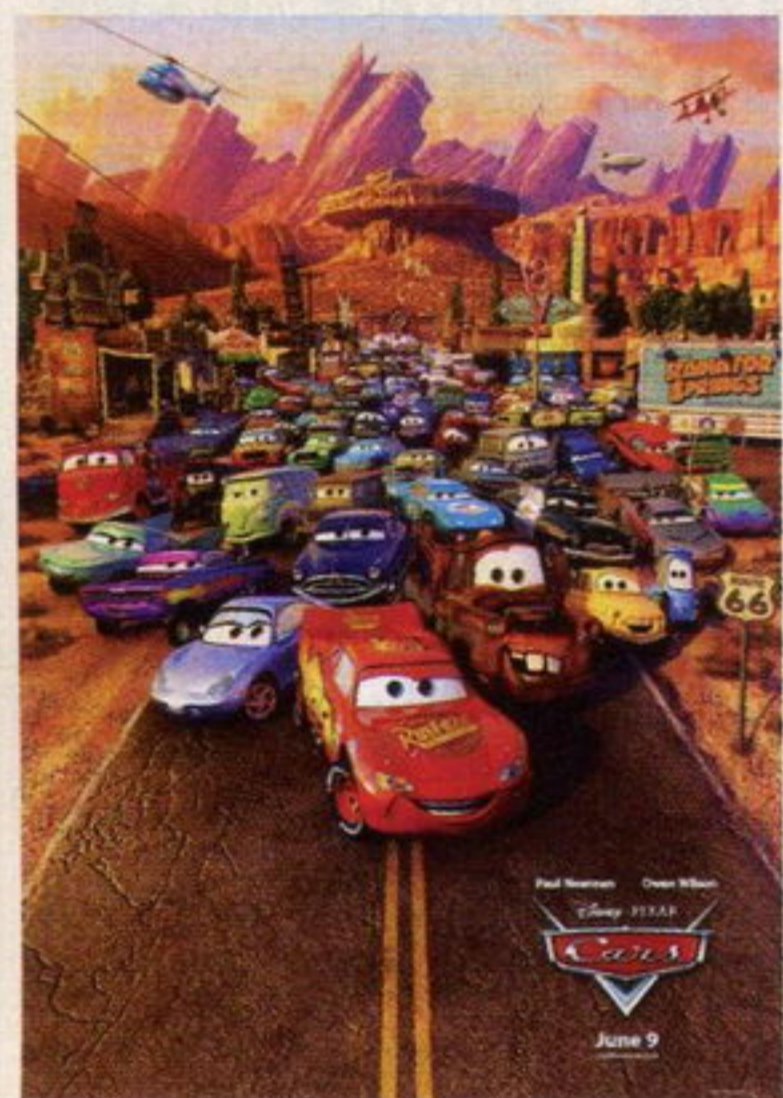
最受欢迎作品	排名	作品名称	排名	作品名称
01	01	《机动战士高达SEED》系列	06	今天开始是魔王
02	02	钢之炼金术师	07	翼 编年史
03	03	新世纪福音战士	08	网球王子
04	04	死神BLEACH	09	火影忍者
05	05	魔卡少女樱	10	《魔剑美神》系列

最佳男性角色	
01	大和吉良(《机动战士高达SEED》系列)
02	爱德华·艾尔林克(钢之炼金术师)
03	小狼(翼 编年史)
04	碓真嗣(新世纪福音战士)
05	阿斯兰(《机动战士高达SEED》系列)
06	李小狼(魔卡少女樱)
07	黑崎一护(死神BLEACH)
08	日番谷冬狮郎(死神BLEACH)
09	涉谷有利(今天开始是魔王)
10	江户川柯南(名侦探柯南)

最佳女性角色	
01	拉克丝(《机动战士高达SEED》系列)
02	木之本樱(魔卡少女樱)
03	朽木露琪亚(死神BLEACH)
04	綾波丽(新世纪福音战士)
05	樱(翼 编年史)
06	丽萨·霍克艾(钢之炼金术师)
07	卡嘉莉(《机动战士高达SEED》系列)
08	温莉(钢之炼金术师)
09	莉娜·茵巴斯(《魔剑美神》系列)
10	丝黛拉(《机动战士高达SEED》系列)

动画 《汽车总动员》北美票房登顶

据北美票房统计机构在6月11日公布的预测数字，新上映的动画大片《汽车总动员》在周末三天内共获6280万美元票房，成为北美电影票房榜新冠军。



《汽车总动员》是迪士尼公司今年1月斥巨资收购皮克斯公司后双方共同推出的第一部动画片，因此备受影迷期待。影片讲述了一个发生在拟人化汽车世界里的故事。这些汽车的品牌和款式都与现实世界中的一模一样，不同的是它们会说话和思考，有喜怒哀乐等各种情绪。片中主角是一辆名叫“闪电麦奎恩”的改装赛车，它梦想成为66号公路赛冠军，但在比赛时不慎误入歧途。经过一番历险后，它也终于领悟到世界上还有比锦标、荣誉和资助更重要的东西。

在迪士尼收购皮克斯之前，双方已联合推出过《玩具总动员》《超人总动员》和《海底总动员》等6部电脑制作的动画片，在全球范围共获得了32亿美元的总票房。

事件 德意志世界杯鸣锣开战 ACG人物纷纷上阵支援日本

期待了四年之久的德国世界杯终于在6月9日拉开了帷幕，而在动漫大国日本，众位动漫界人士也以自己的行动展开了对出征的日本队的声援活动。首当其冲的自然是足球教父高桥阳一，他首先是推出新连载《足球小将 GOLDEN-23》，之后又让大空翼(《足球小将》系列)的主角参与了日本队的官方指定饮料“麒麟NUDA”的最新广告宣传活动。除此之外，神崎裕也等漫画家也纷纷在《少年跳跃》上推出诸如《中村俊辅物语》、《稻本润一物语》、《川口能活物语》等以日本队球员为主角的一系列漫画。

而另一方面，在《死亡笔记》电影

版中出演夜神月的藤原龙也也在试映会场为日本队祈祷，“希望在以中田英寿为中心的全体队员努力下，能够以全胜战绩突破小组赛”。（不过在这还是顺带说一下：现实永远是残酷的，日本队首战1：3惨败在澳大利亚队脚下……）



经典赏析 岸和田博士科学的爱情

作品评价

《岸和田博士科学的爱情》确实是部极强悍的漫画。可以说，完全不按照人类思维而进行刻画演出，已经不仅仅只是恶搞如此简单便可评价。正经的剧情应该是这样概述：岸和田博士是一位将灵魂献给科学的天才科学家，与助手安川共同研制各种古怪的发明，迎接接踵而至无数古怪的挑战，同时自己没事找事给自己制造麻烦，总之就是：怎么扯淡怎么来，怎么恶搞怎么来，怎么挑战人类忍耐极限就怎么来。

剧情概述

其实，这是个伟大的爱情故事，是岸和田博士为了三位美丽可爱的女性而奋斗，先后击败了假冒的岸和田博士，侏帝国，大家长官，安川二号，外星人们，最终得到了自己拙于表达而被观众忽视的爱情。

这又是个正经的科学推理研究课题，你知道番茄其实是动物么，知道宇宙人如何协助我们建造金字塔么，知道你没见过的苹果真面目么，知道只有在日本人大脑中才有的加州梦幻现象么，知道阿基里斯永远跑不过乌龟的数学之门谬论么，知道打开灵魂通道的科学迅速无成本高致物质化幽体减肥法么，知道如何在平行空间找到不用钱的助手么，知道半人鱼的进化，中年大叔防卫系统，如何打倒巨大怪兽与大胸女人演化的真相么。岸和田博士将为我们打开科学的真实大门。

同时，这还是个热血的战斗故事。是令人尊敬的天才岸和田博士，带领助手安川，与大家长官以及三个美丽可人的勇敢姑娘为了地球与人民，同各种外星人、改造人、地底人、

漫画作者：汤尼狱崎 文：源秀一



海底人、复制人、洞洞人和机械巨人展开战斗的华丽篇章。

这又是个伦理道德的深渊，何为天才，何为平凡的人，人类在面对各种料想不到的冲击时将作出如何的反应，好人不长寿祸害活万年是可以相信的说法么，人类的羞耻心极限是什么，在见到与自己相同却占据了自己原来地位的另一个自己后呢。

当我们看到真正的猥琐时，又怎能想到背后掩藏的痛苦回忆。

然而，单纯用恶搞和kuso两词来褒贬这个作品是完全不可以的，岸和田的精髓就在于：认真严肃，而且似乎很有理论(也确实蛮有理论)地用大段谬论让读者产生“唔！原来是这样！确实是这样！”的认同感。至于故事的主线其实无关紧要，因为大家看的就是一个人如何能这样乱来又很理直气壮地生活。而且更为关键的是，岸和田博士从来不采取“这话死了，下一话资料全部重新归档继续乱来”的拙劣手段让故事得以持续，所有剧情一气呵成，就算不如行云流水，却也算是畅通无阻。

汤尼狱崎的脑袋构造与一般人多少有些不同，剧情的构想及展开均使读者料想不到。理所当然地将地球人全灭只为证实好人不长寿这谚语，将自己的头盖骨取下让大脑完全外露只是因为方便乘凉，梦游的同时把助手的身体换成机械，完全不把人类当作人类的科学之魂在作品中熊熊燃烧，一切恶行都还是边角，最震撼的不是诸多的实验与离谱的研究，而是完全抹杀身为人类道德的勇气。

总之，作为人类，千万不要与岸和田处于同一空间。



胜负师：半月一本UCG可以说是卡着钟点在推出的，预示着奢靡的蜜月旅行对于一个游戏杂志编辑来说有几多的不现实，所以，我收起结婚礼服又回来了。尽管此时E3高烧渐退，但却收到好几篇与之相关的投稿，胜负师在其中选择了两篇较有特点与个性的杂文，其中第二篇似乎不全是说的E3，显得更杂一些。我也

相信在TGS之前，E3依然会是各位玩家这个夏季里最火热的话题之一。由此，不免想到E3报道那期因篇幅限制，在开篇图秀中由UCG E3 TEAM辛苦拍摄、胜负师精心选择的百余张相片忍痛割爱了近一半，这次也刚好可以为文章配图为名，多秀几张了。趣文配好图，也好让大伙好好回味回味。

审判日

文 武田大膳大夫晴信入道信玄

恰同学少年，风华正茂；书生意气，挥斥方遒。指点江山，激扬文字，粪土当年万户侯。曾记否，到中流击水，浪遏飞舟？

——毛泽东，1925年秋，《沁园春·长沙》

2006年5月16日，国际电子娱乐博览会闭幕三天后，我坐在四川省泸州市纳溪区中医院门诊大楼三楼五官科对面的塑料椅上等着医生上班，这时候Benz发短信过来，说：“PS3好贵哦！”我知道身为朝九晚五族且有萝莉女友要照顾的Benz是没那么多时间和精力来追踪E3最新资讯的，所以这时候他发这条短信过来也不算太离谱，于是我答道：“等《最终幻想XIII》和《潜龙谍影4》发售时价格肯定已经降下来了。”

这位略带偏执的疑似洁癖患者显然没那么容易消除疑虑，于是我紧接着收到了第2条短信，“PS3价格定这么高，普及速度肯定会受到影响。要是X360率先突破全球销量1000万的关口，那PS3的前景就很黯淡了。”我答道：“那又怎样？《最终幻想XIII》、《潜龙谍影4》、《鬼泣4》、《生化危机5》、《铁拳6》、还有《GT赛车5》，这些都已经都是PS3嘴里的肉了，就算X360获胜，那前面5款游戏也不过是像《生

化危机4》那样由一家独霸改为利益均沾罢了。”

可那只犟嘴兔子依然不死心，继续发短信骚扰我：“我还是希望自己购买的游戏机能够获得最终的胜利。”我边摇头叹气边蹂躏我那廉价手机：“市场份额这种东西不是我们该关心的，游戏好玩就行了，你管它每周卖出多少万台？52那家伙购入NGC时任天堂在主机大战中已被索尼和微软打得全线溃败惨不忍睹，全靠掌机补血提气。可他不也玩得挺高兴？虽说手里就两款游戏，《生化危机4》和《塞尔达传说 风之杖》，《生化危机》和《生化危机0》还是跟他表弟借的，然而你可曾听他抱怨过？”

很明显这位闲着没事以短信聊天消磨时间的成都某软件公司人事助理正深陷于小布尔乔亚情调而无法自拔，事实上我甚至怀疑他受其萝莉女友的影响开始看郭敬明的“可是要我怎么告诉你，我的十九岁，我的墙壁上开满永不凋零的花朵的夏天，我曾经

清澈的河流和此起彼伏的时光”这类严重缺乏雄性荷尔蒙的文字，因为他居然问我：“要是买了PS3和你之前列举的6款游戏后Square Enix突然宣布《最终幻想14》由占有最大市场份额的X360独占呢？”对这类话题逐渐感到厌烦的我强捺住在胸腔中蔓延的负面情绪，拇指在按键上跳跃：“你与其在这里瞎猜臆想，还不如赶快找份酬劳丰厚的兼职……”这时候从楼梯拐角处传来一阵嘈杂的脚步声，我想可能是医生们上来了，所以临时删减了回复字数“……到那个时候要是还无法达成全机种制霸，你这几年岂不白混了？”选择发送，确认后收起手机，我站起身来行至门前，静候医师大驾。

短发大眼的御姐医生说点过散瞳药后要闭目静养，我躺在床上回想

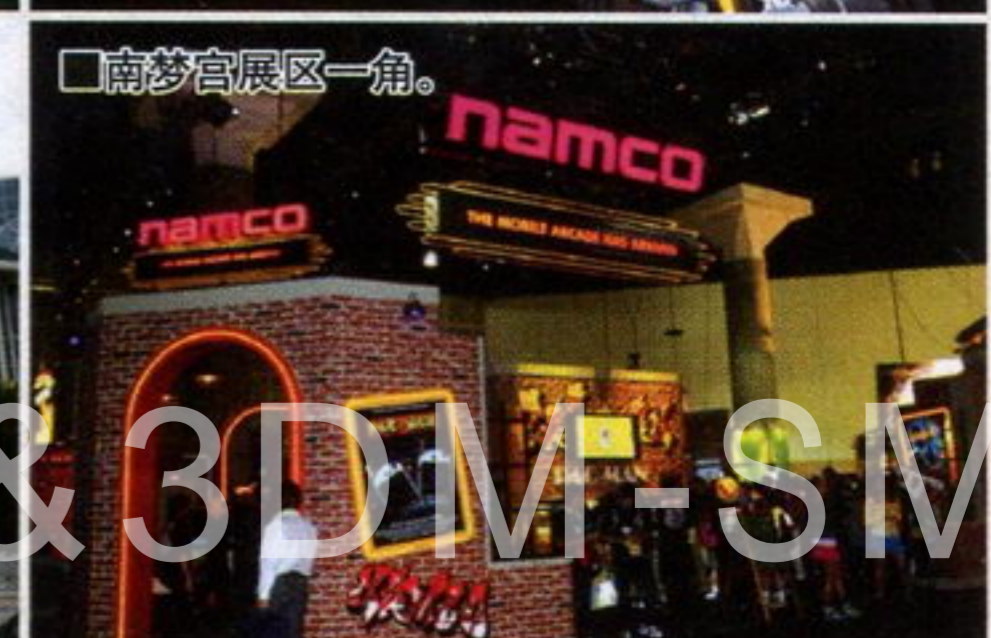
着Benz发来的几条短信，心里很不是滋味。同样是这家伙，九年前《最终幻想VII》到货那天就拿出2000块钱抱了台PS回来，那时的2000块钱可不是笔小数目啊，要知道我老爹那些年出差时给我的生活费也不过每天10块钱。可现在呢，这傻瓜居然为些个飘忽难测的事情发起愁来……我也知道今时不同往日，有了工作，有了女友，有了新的爱好，有了更多的开支，这些新增事物注定Benz无法再像以前那样尽情享受游戏所带来的乐趣。但是消费心理只应随着年龄与阅历的增长越发成熟才对啊，像他这种情况确实有些不大对劲儿。到底是他自身出了问题，还是我们身处的社会出了问题，或者……仅仅是游戏圈的资讯传播渠道出了问题？

小小寰球，有几个苍蝇碰壁。嗡嗡叫，几声凄厉，几声抽泣。蚂蚁缘槐夸大国，蚍蜉撼树谈何易。——毛泽东，1963年1月9日，《和郭沫若同志》

E3期间，我经常窥探的国内某游戏论坛下属的硬件及新闻讨论区(为行文方便，以下用“B4”简称此讨论区。B4者，Berserk Beast Bloody Battlefield也。)接连上演了两出荒诞醒醒的滑稽闹剧。一则是“软饭”拿《光环3》的官网付费下载壁纸与《潜龙谍影4》的预告片截图作对比，由此得出《光环3》的人物建模与实时光影强于《潜龙谍影4》的结论，进而嘲讽PS3最新版开发机的机能还不如半年前发售的X360；另一则更是匪夷所思，居然有“软饭”拿Xbox版《忍者龙剑传》中绫

音的头部特写和PS3《最终幻想XIII》实时演算部分的女主角比较头发贴图的精细程度，两相对照，居然是绫音更胜一筹？

众“软饭”还没来得及弹冠相庆就有“索亲”贴图爆料指出那张绫音的头像其实是取自720P高解析度画质的最佳显示效果；而《最终幻想XIII》那张截图却是经过新闻网站压缩处理的，轮廓朦胧、色块斑驳、纹理模糊。虽说都是实时演算，然而选图者却是厚此薄彼，道消魔涨之下，Xbox自是稳操胜算。正所谓“好事不出门，坏事传





■也许这是2060年的会场保安。呵呵!



■《吃豆人》的街机见过的人不多吧。



■《化解危机》捍卫着光枪游戏的最后阵地。

■这个钢琴小子好像很面熟啊!



■把汽车广告做进E3, 佩服佩服!

■梦工场做游戏还只能算是新兵。

千里”，当天就有论坛流寇将这两则逸事转至其他论坛，但凡知晓此事者，无不感叹“人类的智商果然没有下限”、“人不要脸，天下无敌”云云。

然则我就搞不懂这帮“软饭”玩弄这些鬼蜮伎俩有何意义，难道这么多B4用户会因为几张来路可疑用心叵测的截图而忘记《潜龙谍影4》那长达15分钟的足以令任何电影+游戏爱好者血脉贲张心潮澎湃瞠目结舌手舞足蹈的精彩演示？难道几张拿剧情动画截图加以渲染做出来的高清壁纸就能够代表X360的真实性能？难道通过不入流的龌龊手段诋毁《最终幻想》系列最新作的视觉冲击就能削弱该系列对次世代主机大战的影响力？难道把《忍者龙剑传》的画面捧上天就能改变X360现如今在日本市场姥姥不疼舅舅不爱的窘境？

其实大家都是心智健全的成年

人，除非和这些厂商有着斩不断、理还乱的利益牵连——比方说您是东芝的中国籍雇员，东芝力推HD-DVD格式，而微软即将推出兼容X360的HD-DVD外接设备，那么您为X360摇旗呐喊擂鼓助威顺便狠踩搭载BD光驱的PS3也是理所当然的了——否则大可不必把自己的诚信、智商与颜面一并换作争强好胜的筹码。然而正是这些动机尚有待商榷的人，整天借打着公正客观秉义直言的旗号，干得却是混淆视听颠倒黑白的勾当，好好的一潭清水，便让这帮屎棍子给搅混了。有些时候我甚至不无恶意地臆想，这些人说不定是微软的竞争对手高薪聘来的，每当微软有利好消息，当即扮作“软饭”激起众怒惹人鄙夷，从而达到正负相抵的效果。周先生曾说过，“我向来是不惮以最坏的恶意来推测中国人的。”(笑)

网站，自然无需以用户的血浇灌流量之花。偏生这NDS越战越勇，销售热潮经久不退，遂有不堪重负的管理员提议限制相关讨论，省得那帮闲人整日沉溺于堆砌数据玩弄逻辑强词夺理抵赖诡辩，平白浪费网站资源。然而有人反对说眼下正值世代交替，NGC和Xbox已是寿终正寝，PS2最后一波大作狂潮也即将褪去，你若不让这帮人鲜事泄闷，只怕要把他们活活憋死哦。话音刚落就有人出来打圆场，说何不学海外网站专门设个笔仗版，一闻到火药味就立即转帖过去，以免其滋事扰民。然而主事者好像觉得没必要为这等琐事另设版块，久议不决，最终通过个暂行条例：只要不触犯站

规，就由得他吵；如有逾越，流放火星。经过这番恩威并施，好歹将战局抑制到《最终幻想XII》发售，这“索青”立马抛下“天堂教徒”，“审判”满分神作去了，战事暂告段落。然而E3已是迫在眉睫，先前“软饭”尚未参战，众管理员已是疲于奔命，而今三雄鼎立，只怕这些日难得清静。

于是5月8日那天，城门外便贴出了“暂时关站”的安民告示，城墙下一帮寂寞难耐的“战神”便扛着各家大旗，黑压压地朝那些邻近的城池涌去。两名管理员站在城头远眺逐渐远去的烟尘，当中一人说：“这算是祸水东引吗？”另一人摇头道：“我觉得驱虎吞狼更贴切些。”遂相视狞笑。

安得倚天抽宝剑，把汝裁为三截？一截遗欧，一截赠美，一截还东国。
——毛泽东，1935年10月，《念奴娇·昆仑》

金猴奋起千钧棒，玉宇澄清万里埃。今日欢呼孙大圣，只缘妖雾又重来。
——毛泽东，1961年11月17日，《和郭沫若同志》

前些天因为论坛出现系统故障，致使我这普通用户意外获得进入版务处理区的权限，就像安德森先生分明已经被史密斯探员用沙漠之鹰射得千疮百孔，结果受崔妮蒂深情献吻，潜在能力“尼奥”反倒因此被激活，可上九天揽月，可下五洋捉鳖。所以当我发表的拜山帖出现在文章列表里时，管理员们就如同看到凝滞在空中的子弹般惊诧莫名疑虑丛生。在他们商讨对策的时候，我却肆无忌惮地径自翻看文章，因为论坛的管理者们崇尚的是清静无为黄老之治，所以建站至今的暗箱操作幕后争端尚不及B4所属论坛之十一，几页帖子没用多久就翻完了，救世主抢在建筑师重启矩阵前破译了源代码。

在这些站务管理协商帖里有一项议题给我留下了深刻印象，一是参议者众，几乎所有管理员、撰稿人和超级版主都有发表意见；二是发言踊

跃，大概有五六篇回复，而其他议题不过十余篇甚至三四篇；三是讨论热烈，主流意见分成三派，或默许或弹压或隔离，皆各执己见，主持者见难以统合，只能提出个折衷方案，暂且行之。到底是什么议题激起了如此大的动静呢？很简单——索任之争。该议题发布的日期大概是今年二月，正是NDS狂潮席卷东瀛之时，每周销量TOP 10的绝大多数席位被NDS游戏瓜分，PS系沦为弱势群体，Xbox系则如流星划过天际，转瞬即逝。因NGC全面溃败而士气萎靡的一干“天堂教徒”受此激励鼓舞，仿佛看到一丝胜利的曙光，一改往昔联袂抗索的斗争策略，纷纷在各新闻讨论版掀起“二月逆流”，一时间烽烟四起征鼓相闻。

而韬光隐晦如该论坛者亦未能置身事外，于是一干管理员整天忙着维护秩序稳定局势——这里终究不同于B4那种以二手交易起家的半调子商业

E3大展盛况空前，B4论坛连场激战；各路大佬笑里藏刀，国内玩家抓扯撕咬；两大主机全球同步，大陆行货音讯全无；P3架构尚在调整，“索青”“软饭”争相定论……全机种制霸者执扇轻摇：“杀他家人，干卿底事？”据我观察，这国内玩家历来喜欢自作多情：SNK倒闭，立马有杂志说是国内机厅盗版泛滥所致，全然无视那投资失败的NGPC和64位新机板；见国内“凶箱”强势、“方糖”落魄，就翻出海外评论照本宣科地说后者第三方阵营薄弱云云，仿佛不曾听闻后者的破解速度远低于前者；三上真司公然炮轰PS2做工粗糙，某些人也跟着拿自家4年换了3台说事，还真以为日本也是直读泛滥盗版横行啊……诸如此类，罄竹难书，用咱明爷的话来说就是：“您把自个儿当根葱，可谁拿您蘸酱啊？”

从2002年国内互联网大规模普及直到现在，以B4为例，每年游戏者开发者大会(Game Developers Conference)一小战、东京电玩展(Tokyo Game Show)一大战、国际电子娱乐博览会(Electronic Entertainment Expo)各方乱入大混战，其

间除了荒诞、欺骗、抵赖、诡辩……可谓别无他物，待到硝烟散尽，也没有任何实质性的成果，因此有网友说：“B4的TGS/E3战帖简直比吴宗宪主持的搞笑节目还有娱乐性。”游戏论坛获得这般评语，还真让我感到有些……凄凉。

更可悲的是，这些好战者的游戏环境并没有因为他们支持谁反对谁而有所改善，网友D君为任天堂摇旗呐喊了6年，撰稿数十万字，N记主机仍无起色，今年更是以“成为客厅里的第二台游戏机”为目标，自甘堕落；有“战神”代比尔·盖茨舌战群儒，可惜败下阵来的群儒里没有日本软件开发商的决策者，执着的“战神”只得狠命攥着《蓝龙》与《失落的奥德赛》这两根救命稻草垂死挣扎，我见犹怜。这就是残酷的现实，不会因人的主观意愿而改变，更讽刺的是，不同意愿导致的无谓纷争于大局毫无影响，“有国于蜗之左角者，曰触氏，有国于蜗之右角者，曰蛮氏，时相与争地而战，伏尸数万。逐北，旬有五日而后返。”E3鏖战，不外如是。

六月狂欢总动员

文 小奥斯卡摔了个脆的

空气中粽子的清香尚未随风而逝，一个属于狂欢的六月便马不停蹄地来到了我们的面前——E3虽已完美闭幕却依然余韵绕梁，新一拨的超女正在如火如荼地鬼哭狼嚎，NBA总决赛与世界杯正在不远处向我们挥手致意，令宗教人士分外抓狂的《达芬奇密码》顺利地在全球同步上映，同名游戏也将不日推出……总而言之，这是一个疯狂的六月，不跟着起哄的人是可耻的。

首先来说说全球玩家心中的圣地E3。五年一轮回，在我的眼中，今年的E3俨然就是2001年的升级改良版本，参展厂商的面孔虽说有些变化，然而狂热的气氛却是一如既往。遥想当年，PS2、DC与NGC三星齐耀洛杉矶，盛况之空前，至今仍令人难以忘怀。忆往昔，看今朝，三足鼎立的格局虽岿然不动，但却凭空多出了一份物是人非的伤感。曾经硬派无比的SEGA已然转职成了纯软件厂商，不再理会硬件江湖上的是是非非。面对着微软与索尼愈发升级的口水仗，已然是一个局外人的SEGA一言不发、只是默默地一笑而过。

比起已然上市的X360与八字刚描了一撇的Wii来说，犹抱琵琶半遮面的PS3理所应当受到了绝大部分玩家的关注点。重磅软件全线出击，《潜龙谍影4》、《VR战士5》、《最终幻想XIII》……宛若CG的即时演算动画在大屏幕上四处流传，将渴望新感动的玩家们震撼得七荤八素、热泪盈眶、宠辱皆忘。虽说这些美仑美奂的画面中存在水分早已是全世界玩家皆知的秘密(多年以前，PS2发布会上那段号称即使演算出来的《FFVIII》CG片段便是前车之鉴)，然而这却丝毫没有影响玩家心中的购买决心。精明的厂商熟知消费心理学，他们很清楚地明白，狂热状态下的人往往会作出冲动的决定。499刀与599刀固然是一个不菲的价格，然而玩家们乐于急赤白脸地往外掏钱，拦不住也没办法。正所谓久多良木健一思考，玩家们的钱包就得遭遇一次清洗。

在E3这场非理性的消费狂欢节中，惟一一家较为低调的厂商便是老任了——经济基础决定上层建筑，在接连遭遇了N64与NGC两场票房毒药之后，在家用机领域失去领导地位的老任也不得

不在沉默中求变了。于是在新一代的主机商战中，老任便十分聪明地采取了错位竞争的形式来拉拢玩家——既然在机能方面干不过财大气粗的微软和索尼，那么不妨干脆将研发工作的重点放在改良游戏性身上，从而获得与众不同的竞争优势。其实说起来，老任的这个创意也确实不错，游戏这东西，不就是图个好玩吗？呃，在这里要先插播一个段子：话说相声新贵，草根偶像郭德纲同学的相声曾被所谓的“业内人士”批判为“只顾着搞笑，一点内涵都没有”的庸俗艺术，郭偶像闻听此言，随即便以妙语回敬道：“我还是继续搞笑吧，你说相声要是不搞笑，那可就太搞笑了。”只言片语之间便将所谓的“业内人士”一击必杀。毫无疑问，游戏也同样是这个道理，即使是华丽到死的画面到头来也不过是浮云，只有“好玩”才是游戏要真正强调的核心元素。

当然，老任之所以敢于作出如此大胆的举动，也与其NDS在掌机市场上的大卖不无关系。“黑色妖姬”PSP同学虽然外表高贵、功能繁多、画面华丽，具有了新时代成功掌机的一切特征，然则就是卖不过外表朴实无华，机能也毫不出众的NDS。究其根源，便是在游戏性上与后者还有差距。实而不华乃是现代人所追捧的生活态度，一只手上戴四个戒指的家伙无疑是个土鳖，真正有实力的人都是崇尚原生态的，内涵才是美。

然而需要注意的是，狂欢永远都不会是所有人的狂欢，几家欢乐几家愁，一部分人感到快乐的同时，也注定会有另一部分人正在郁闷并崩溃着——不用想了，我所说的这部分人就是电脑游戏的玩家们。在本次E3上，电脑游戏遭遇了前所未有的冷遇，属于PC的原创单机游戏俨然已经成了大熊猫之类的珍惜物种，或是高端到让全世界的家用电脑都跑不动。除了跟在TV GAME身后分一些残羹冷炙之外，PC GAME也只剩下了网游还在最后的一片独立领地上苦苦支撑。曾经由3DFX开创的辉煌场面仿佛还如昨日一般清晰，然而转眼之间便已然成为了过眼云烟。三十年河东三十年河西，尽管我们不愿承认，然而一个时代毕竟还是结束了。

为期四天的E3匆匆而过，然而狂欢的气氛却没有丝毫减退的迹象。六月流火似骄阳，NBA总决赛的战火与世界杯一唱一和，令天下忙于工作学习的球迷同志们黯然神伤。与他们相比，我们这些临近毕业的闲人大学生无疑要幸运得多。早在一个星期之前，睡在我上铺的兄弟早已制定好了全天候的周密的看球计划，从宿舍楼下的小卖部中买来了数量惊人的方便面与速溶咖啡，饿了食康师傅，渴了饮雀巢，白天欣赏小牛与热火在总决赛里的死磕，晚上便通宵看世界杯，在既没篮球又没足球的真空时间里，就把PS2拿出来，喊来隔壁的几个狐朋狗友一起切上几局《WE10》或者《NBA 2006》，以此来保证看球的热情与状态，实在是逍遥似神仙。

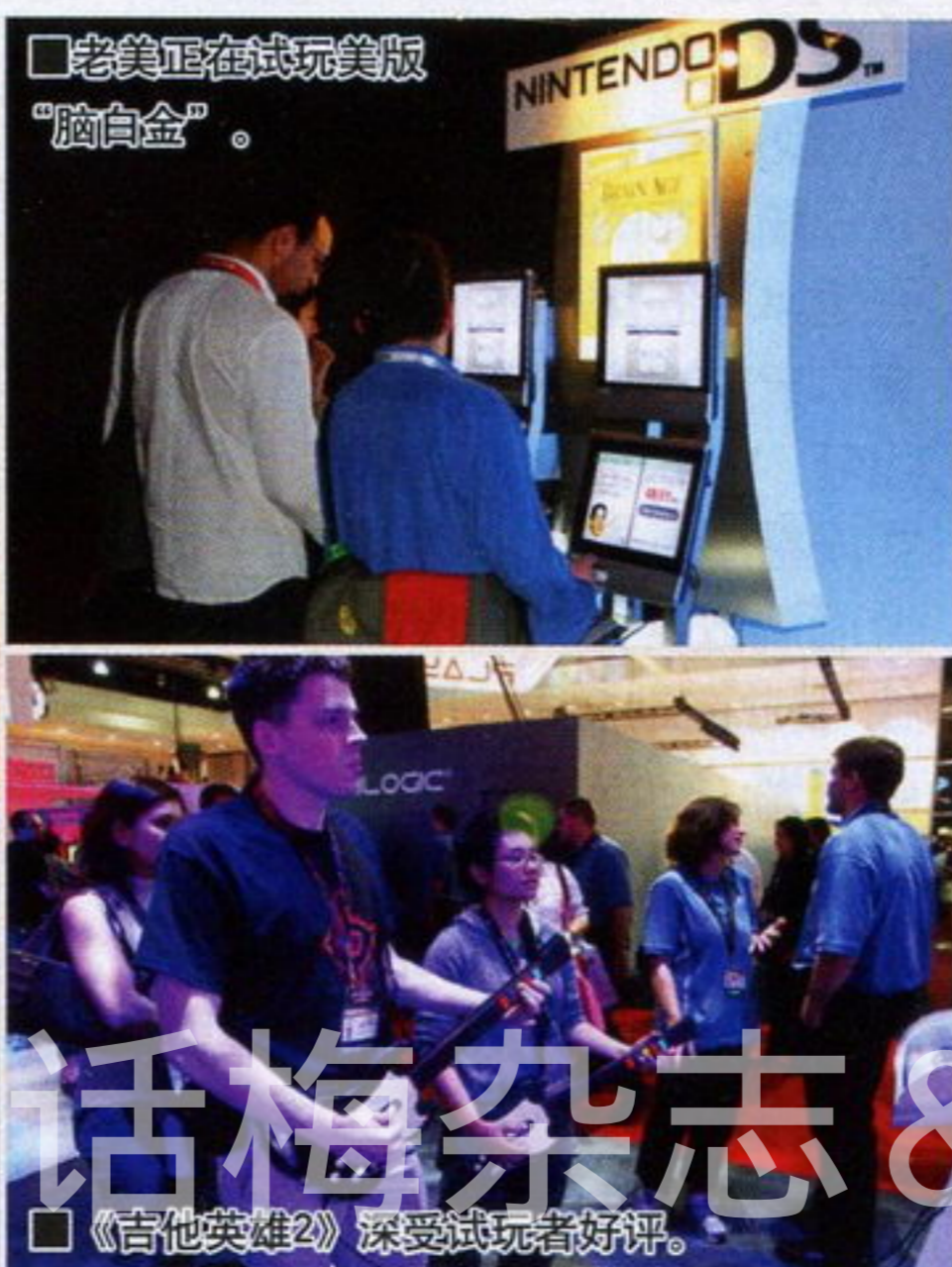
由于在竞技性与热闹程度上有着相当多的共同点，因而一直以来我始终认为，凡是玩游戏的兄弟必然都会钟情于球类运动，球迷与玩家永远都是不可分割的一个整体。依我之见，四年一次世界杯实质上就是给了天下球迷一个恣意放纵的机会——在这一场历时一个多月的狂欢节日中，我们有的时间去使劲折腾。睡在我上铺的兄弟向我提议道，等世界杯开始之后，不妨每天从楼下的超市中扛回一箱青岛来对酒当歌。我起初不同意，且曰“酒多伤身。”他听完之后立刻以手点指窗外的苍穹，语气浩荡地向我诘问道：“世界杯的杯不就是杯盘狼藉的杯？没有酒的世界杯那还是原汁原味的世界杯吗？”——睡在我上铺的兄弟爱酒就像爱青春，四年一次的机会也是难得，干脆就让他狂欢到底吧。

事实上，2006年的6月只是我们生命中的一个缩影，因为每一个不着调青年的成长历程都是一部狂欢的史诗。在乌烟瘴气的街机厅中，在空间逼仄的PS房中，在游走着方便面气息的网吧中，在荷尔蒙四处飞扬的足球场上，到处都流淌着我们没心没肺的草样年华。于是在这样一个热闹的六月里，干脆就让我们折腾到底吧。管他什么端午节、什么儿童节，这些都不重要了，我们要在狂欢的气氛中把日子过成段子，让每一天都变成一个盛大的节日。

所以说同志们啊，趁我们的青春尚未远去的时候，就让我们尽情狂欢，使使劲地折腾吧，因为生活原本就应当是如此色彩斑斓。最后友情提醒一句：狂欢虽是好事，但是最好也得悠着点儿，劳逸结合，别累着。

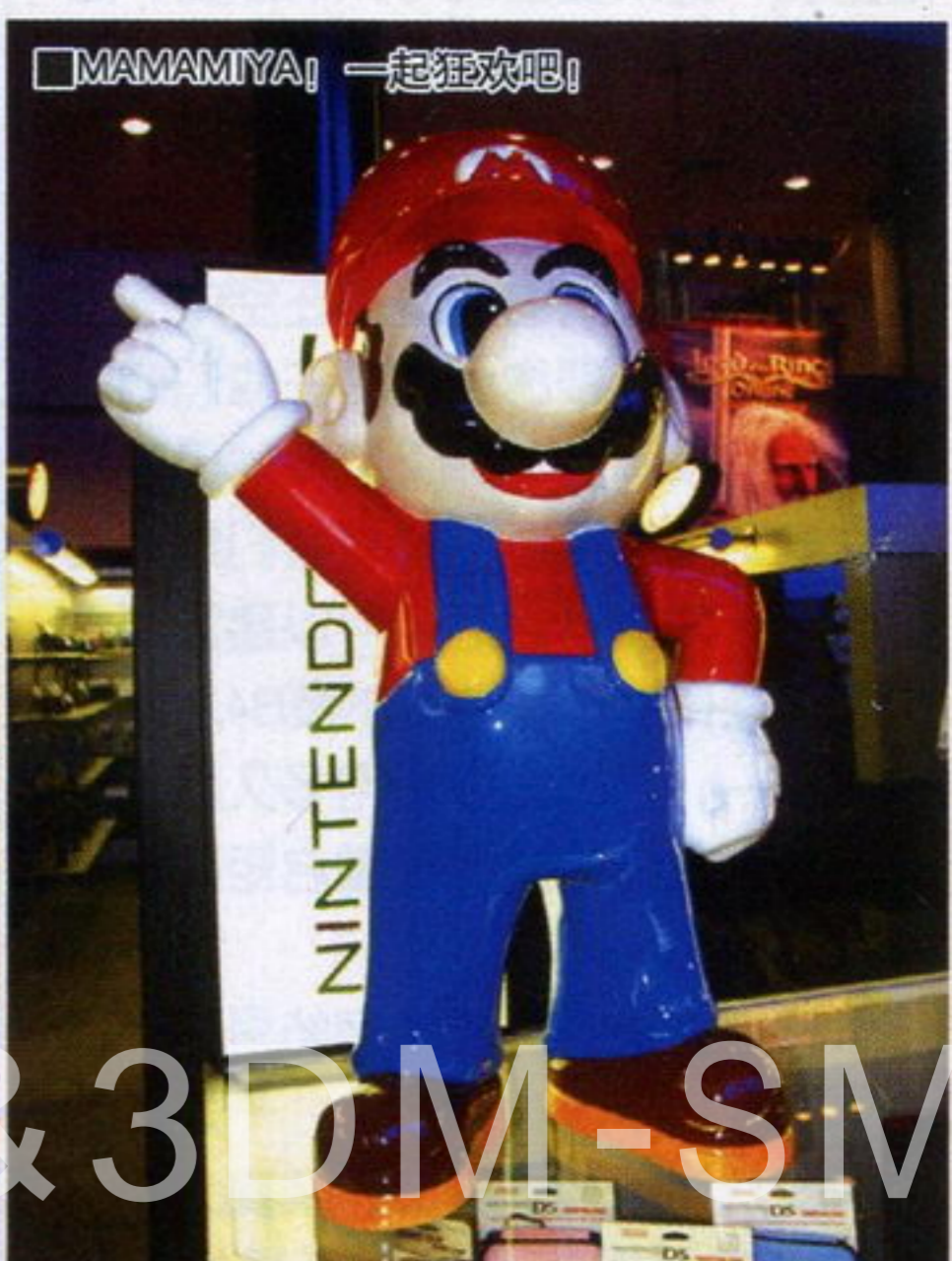


足可令收藏家为之疯狂的上世纪游戏主机大集合。



老美正在试玩美版“脑白金”。

《吉他英雄2》深受试玩者好评。



MAMAMIYA! 一起狂欢吧!

游风艺苑

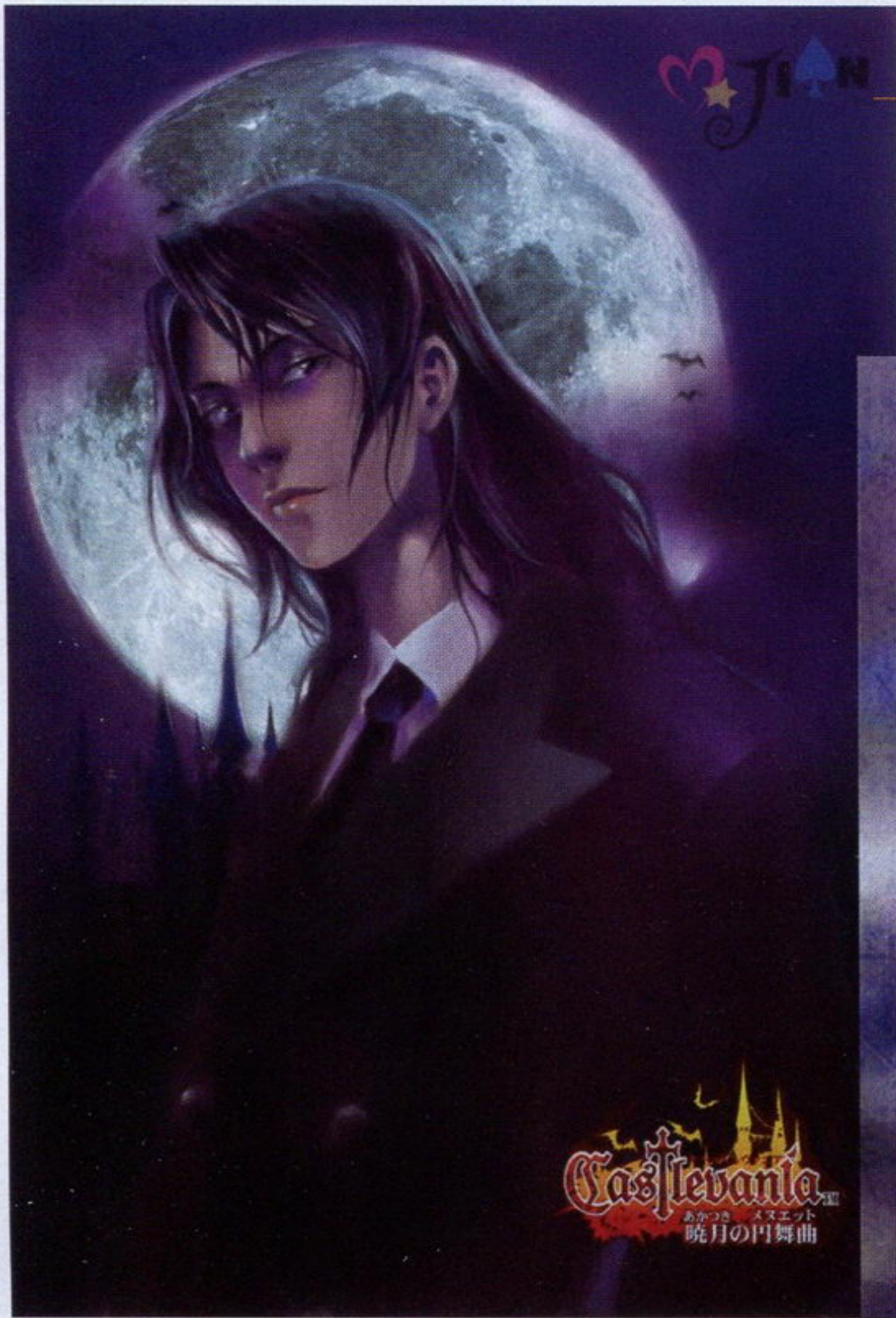
GALLERY OF GAME STYLE



主持人 卡伦

卡伦的天堂传言

高考结束紧接着就是世界杯，而夏季游戏大作也即将纷纷登场。今年暑假需要关注的东西不少，实在是让人有些应接不暇。不过，卡伦在此建议大家千万不要冷掉了自己的画笔，一定要坚持投稿啊！此外，信箱中的垃圾邮件比率有所上升，这让我们有些头疼。好在垃圾邮件主题基本均为英文，所以识别与删除并不麻烦。因此需要提醒大伙，Email投稿尽量避免起纯英文形式的邮件标题，以免误删。



南宁·变色猪

来自《恶魔城 晓月圆舞曲》的有角幻也。作者对人物面部细节的刻画颇见功力，环境色的运用和反光处理，使人物在较暗的画面基调中，依然显得“光彩照人”。



广州·Zeldafans

面对如此可爱的女警，请允许卡伦引用某编在《逮捕令》真人版电视剧推出时的一句经典评语：“好想被这样的女警逮捕啊！”

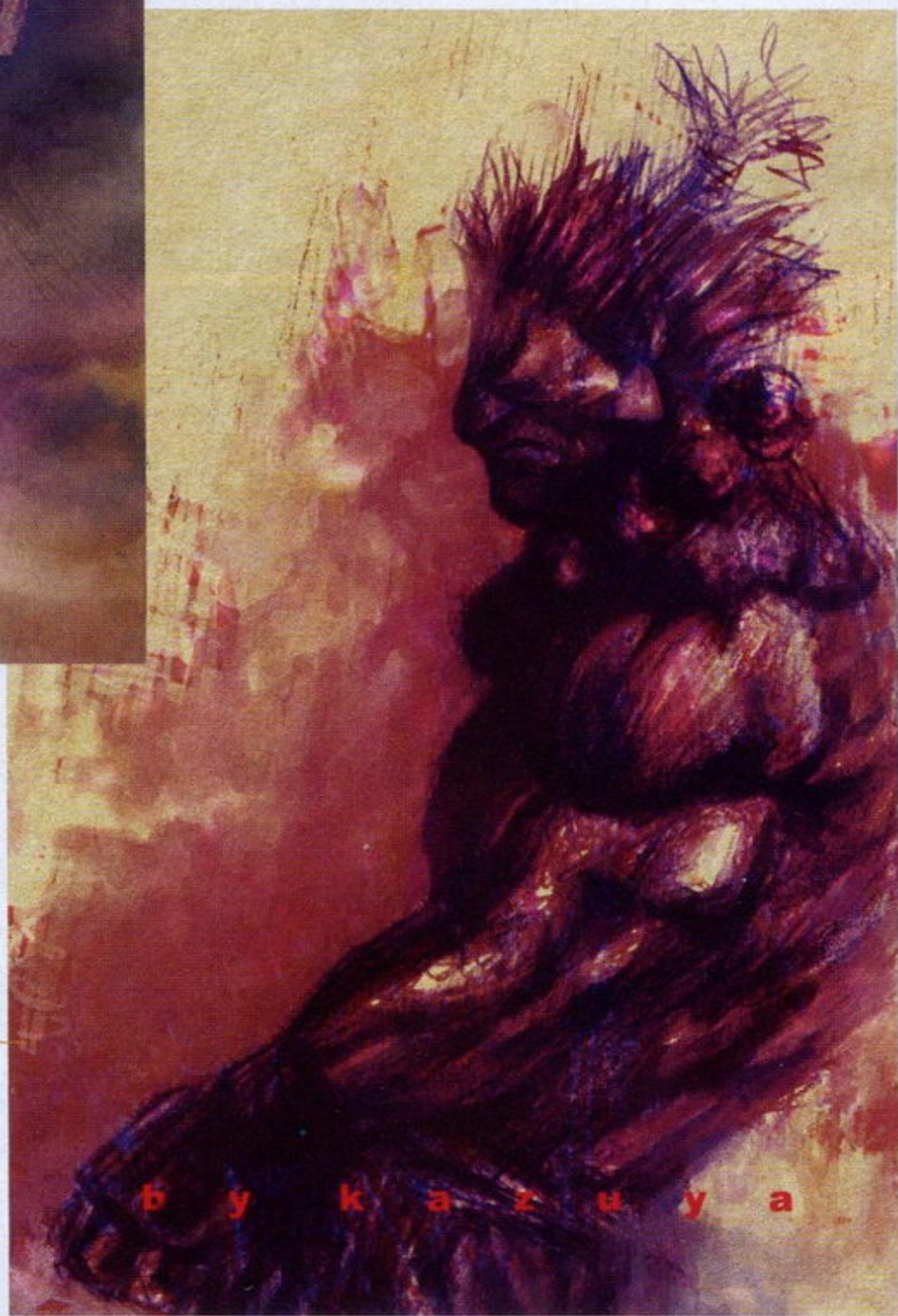


上海·JONY

甄姬，曹植笔下的洛神，《无双》中的人气女性角色。而在JONY玩友笔下，角色又增添了几丝妖媚的气质，使这位经典美人更具诱惑力。

南京·KAZUYA

刚硬、肃杀、气势逼人，作为众多格斗游戏里形象最鲜明的Boss之一，豪鬼给人留下了深刻的印象。而KAZUYA兄显然在把握其特点与感觉方面得心应手。



北京·赵洋

个性十足的人物造型是“《罪恶装备》系列”的特色之一。而SOL曾以另类的邪派主角形象赢得了玩家的广泛喜爱。不过眼前的作品显然更有突破性，别的不说，那哀怨的眼神就已经令人大跌眼镜了。

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，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40~100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！





为游戏玩家推荐电影佳作

本期主题

两场灾难

栏目主持 胜负师 Email game3@ucg.com.cn

影迷们经常会争论电影应不应该在电影院里看，什么样的电影值得在电影院里看，这里胜负师想说一则自己的经历。这次婚假回家，有那么几天空闲，便陪着小侄女儿去本地影院观看在大城市早已上映的《南极大冒险》。片子当然不错，但影院入口处总有光射进来，画面与幕布并没有对准，造成一部分画面在幕布外，最受不了的是一场电影下来竟被蚊子叮了十几口……正因为这样的影院在中国实在太多了，电影好不好已经不能成为决定因素，所以让更多的观众走进影院才会这么难。当然，我还是会说下面介绍的两部影片都值得买票入场，只是银幕里的灾难易解，而银幕外的呢？

冰河世纪2

Ice Age 2

穿越冰川与汪洋的野性之恋

事实上2002年《冰河世纪》让福克斯公司在动画领域尝了一大口蜜之后，续作的出现已成定局。不过因为当年福克斯管理层的过河拆桥，使近百名动画师离开了蓝天工作室，所以我们在去年看到的是与《冰河世纪》风格截然不同的《机器人历险记》。当然，方头方脑的机器人同样赢得了票房与口碑，蓝天工作室也得到了业界与发行方的足够重视，因此，《冰河世纪2》基本沿用了工作室内的人力资源，使作品显得更加原汁原味。只是在剧情方面，除了保留了四个主要角色，续篇与前作之间基本没有什么联系。

在《冰河世纪2》中，全球气温逐渐变暖，冰河期也即将结束，大大小小的动物们都在阳光下尽情嬉戏。然而长毛象曼尼、剑齿虎迭哥和树獭希德却意外发现危机逼近，冰川溶化将导致海水涌入，动物们生活的地方会成为一片汪洋。在亦正亦邪的秃鹫的提示下，三个好朋友与动物们展开了一场世纪大迁徙。在漫长的迁徙过程中，一直认为自己是最后一头长毛象的曼尼偶然遇到了母象爱丽，她可能是世界最后一头雌性长毛象。不过因为爱丽从小被负鼠家族收养，所以身形是负鼠数十倍的爱丽坚定地认为自己是一只负鼠，生活习性与负鼠无异，无法接受自己和曼尼是同类的事实，而可爱的爱丽又让曼尼第一次坠入情网。再加上与爱丽同行的一对活宝负鼠兄弟，连迭哥和希德都被他们耍得团团转。勇敢善良的长毛象曼尼面对

天灾与爱情的降临不免有些无所适从，不知所措。

家庭动画长片的结局总是皆大欢喜的，在剧情方面，有2000年迪士尼的《恐龙》在先，友谊、爱情、团队精神战胜天灾的主题不免重复，所以《冰河世纪2》在其他方面自然要有其独特之处。当年《冰河世纪》中纤毫毕现的动物毛发让人惊叹不已，在续作中自然也有所继承，再加上这次加入了类似冰川消融这样的大魄力镜头，让蓝天的技术实力在影片中得到了全面的展示。当然，4年前的技术领先不能成为影片致胜的法宝，动画技术在这几年已然重新洗牌，但影片在逗笑方面的想象力却足令观众狂喜！

希德依然保持着前作中旺盛的搞笑精力，而被树獭部落误认为火神的那段更是希德的个人秀。新角色负鼠兄弟也不甘示弱，有他们在场时，连希德的笑匠光芒也被掩盖了。而不苟言笑的迭哥有着一一种英式的幽默，比如被两只负鼠耍弄后，他对希德说：“如果有人问起，你一定要说我们的对手有几十个。”至于女一号爱丽因为其身份的错位，也是笑料百出。最最搞笑的当然还是对坚果无比执着的犬齿松鼠斯科特，他完全没有台词，却有着夸张出彩的默剧式表演，这个原本与剧情无关的纯搞笑角色，每每出场总能令观众捧腹，甚至最后还成为解决洪水危机的关键。据导演说，因为斯科特在前作中就人气极高，所以特意增加了他的戏份，显然这是明智之举。

比较意外的是两只体重以吨计的长毛象制造的史前爱情居然也颇为真切，活泼的爱丽与憨厚的曼尼可谓郎情妾意，曼尼学爱丽倒挂在树上劝对方留



在自己身边的那一幕温馨而浪漫。“你的屁股……好大！”“哦，真的吗？谢谢！”长毛象的情话原本就该是这般粗犷的吧。

★★★★★ [点评人：胜负师]

导演：卡洛斯·沙丹哈 配音：雷·罗曼诺、约翰·莱格扎莫、丹尼斯·劳瑞、奎因·拉蒂法 片长：90分钟 出品：二十世纪福克斯 上映日期：2006年6月9日

海神号

Poseidon

让海难片再度掀起完美风暴

近年来好莱坞翻拍成风，其中不乏在旧地中挖出金矿的成功范例，例如去年的《金刚》，观众也对

翻拍片表现出足够的宽容，精于此道的电影人当然不会错过这样名利双收的好时机。在今年暑期强档出击的《海神号》又是一部经典翻拍，可谓来势汹汹，体现出华纳兄弟公司的野心。说到《海神号》就一定要说一下原作《海神号历险记》，这部曾在三十四年前轰动一时的灾难片，丝毫不逊色于九年前的《泰坦尼克号》，这部经典不仅是当年的票房亚军（冠军是《教父》），还获得了八项奥斯卡提名，并捧回最佳原创歌曲和最佳视觉效果两座小金人。值得一提的是，在电影特效尚显简陋的上世纪70年代，《海神号历险记》以其充满想象力的逼真场景，为同类型电影树立新的行业标杆，其中的很多设定与桥段都成为日后灾难片模仿的对象。

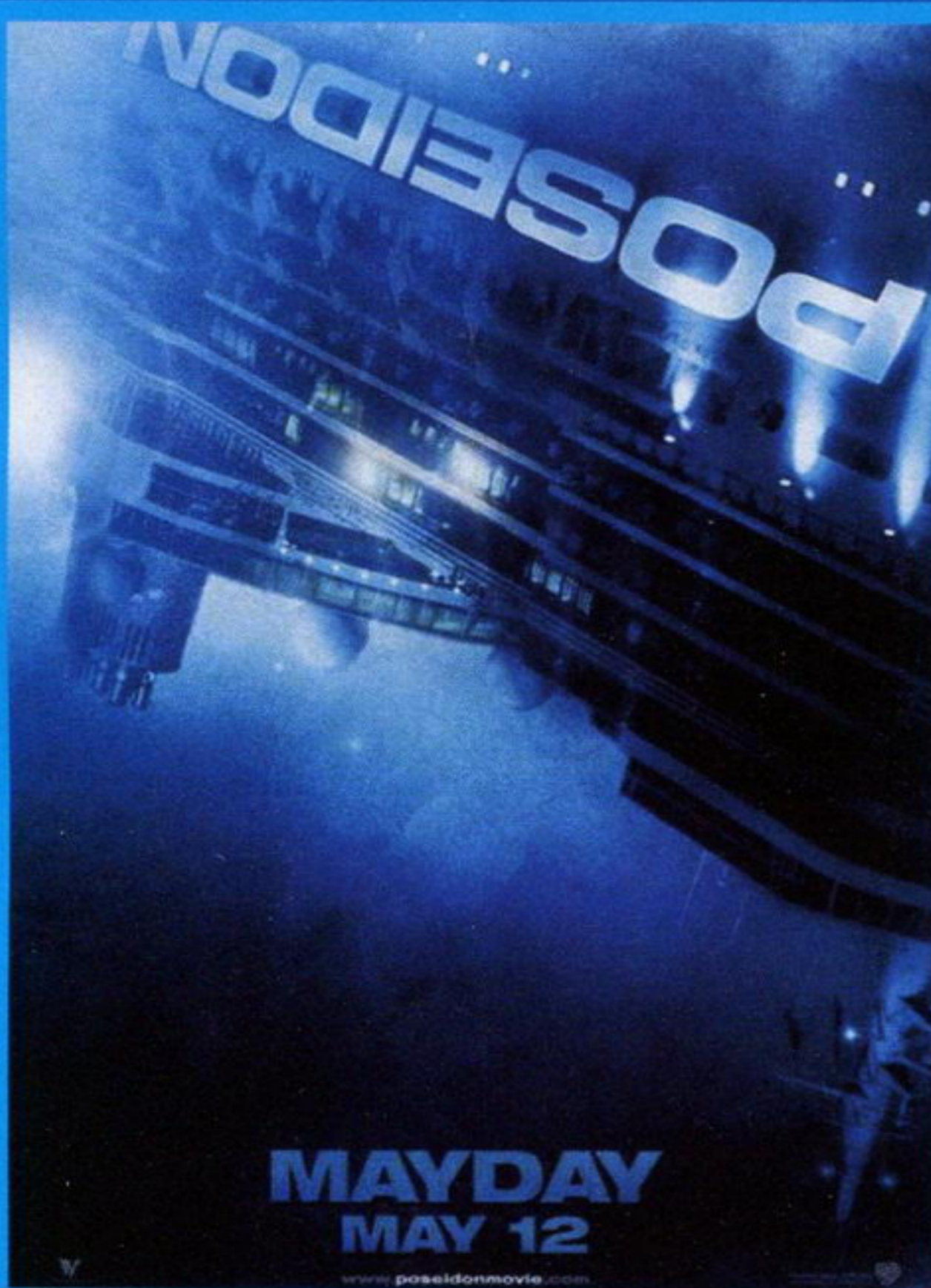
在剧情方面，《海神号》依然采用了海难片的基本模式。圣诞前夜，豪华游轮“海神号”正缓慢地航行在北大西洋上。豪华的大厅里正举办着一场异常奢华的新年酒，船上的社会名流聚集一堂，肆意狂欢。当新年的钟声敲响时，来自洋底突发的地壳运动引发了一场空前的海啸，平静的海面上瞬间升起一道百尺巨浪，“海神号”就像浴缸里的玩具被掀了个底儿朝天。突如其来的灾难令无数乘客与船员死于非命，一些幸存者和伤员也是惊慌失措，场面异常混乱。船长下令：幸存的乘客原地待命，等待救援。而船上的职业赌徒约翰却不愿坐以待毙，与曾当过市长的罗伯特、罗伯特的女儿珍妮弗、珍妮弗的男友克里斯蒂等几个幸存者一同寻找出路。然而，海水不断涌入船舱，一条条生命被吞噬，死神

正步步逼近仅剩的几名幸存者，通往外界的生存之路也是危机重重，险象环生。

很显然，故事方面被好莱坞影片浸染多年的广大影迷似乎找不到什么新意，主角们就像玩冒险游戏一样，团结协作、各显其能地通过预先设定的N个关卡，必要时还要牺牲个把配角，才能达成通关爆机的目的。但现如今的视觉效果已不是30年前可同日而语的，就算只是类型片经典桥段的再度重复，但是只要能够制作出惊险逼真的效果，相信和我一样面对大银幕的观众，仅是看过翻船时的那个镜头，就会觉得值回票价了。作为以海难片起家的导演沃尔夫冈·彼得森（代表作《完美风暴》），在影片节奏的把握上显得比较老道，除了灾难片“必要”的一个平缓的开头外，基本上不会出现冷场的情况，影片总是调动着观众紧张的情绪。只是一个半小时的影片长度似乎有些意犹未尽，与主流影片两个小时的片长还有差距，收尾也略显仓促。至于影片所要体现的人性主题，在这样结构中也显得有些矫情，观众的紧张感想必都是有的，至于感动嘛……还真谈不上。当然，看《海神号》主要看的还是视觉风暴。就像看《金刚》前就知道大猩猩一定会死一样，翻拍片的过程已然是大于结果的。

★★★★☆ [点评人：胜负师]

导演：沃尔夫冈·彼得森 主演：乔什·卢卡斯、科特·拉塞尔、杰辛达·巴莱特、艾米·罗素 片长：99分钟 出品：华纳兄弟 上映日期：2006年5月12日





恐怖的高考总算完了，接下来该轮到各大高校轮番的“期末考”轰炸了吧？在这里雨滴希望大家在开心看足球开心玩游戏的同时也不要忘了好好考试哦，考个好分数假期玩得才会更畅快。另外告诉大家一个好消息：阳光学员RX已正式成为《游戏机实用技术》的编辑。现在阳光育成计划依然在如火如荼地进行中，欢迎大家踊跃报名！

阳光学园

一个普通玩家的日文学习之路

文 wenceking

对于一位电视游戏玩家来说，游戏除了各个BOSS之外，还能阻碍我们“play”的就是语言了吧？本期“阳光学园”里，阳光学员 wenceking 来为大家讲述他的日语学习之路。

现在学习日语渐渐成了一个热潮，原因嘛，很简单，大部分人无非是看中了日本是世界第二经济强国，中日经济往来不断加深，学好日语将来的“钱”途便有了保障。可对于游戏玩家，这不关咱们的事，学会日语，享受日式游戏的“美”才是第一需要。日式游戏多好啊，不但有着凄美的故事情节，还有更符合东方人审美观念的美女，于是大伙儿一齐上，你买个N百句，我来个N月通，忙得不亦乐乎，都来这大潮中凑个热闹。

这帮人抱着什么心态？曰：“这东西有什么难学，我没学都能看懂几句。”接下来该学了，于是摊开书本，正襟危坐，一副读圣贤书状。可一翻开书便傻了眼，这入门级的五十音图相信便令不少心理素质不好的人爬回去接着砍怪去了。余下的连滚带爬算是闯过了这关，刚进入语法部分，啊？什么？主宾谓结构？世界上还有如此怪异的语法。怪不得日本鬼子都说：“这里八路的有？”但既然到这了，也得硬着头皮学下去啊，于是日夜操练这半懂不懂的语法，几个星期过后仍然是丢三落四，难得说一句完整话。又一批人哭天喊地，呼啸而去，坚持下来者寥寥。

以上语言较为刻薄，有些夸张成分。皆在给初学者提个醒，学习一门语言可不是一项简单的工作，绝非一朝一夕之功。既然是为了心爱的游戏而学，那就更不应该半途而废，“一不怕

苦，二不怕累”的精神必不可少。其实有心学习日语的玩家，都应该属于剧情派吧……通常情况下，美式游戏不注重剧情，讲究的是一招一式的爽快感，很少听说过哪位玩家为玩美式游戏而刻苦学习英语，一是因为很多人都有一定英文基础，但更多的是大部分美式游戏确实没有太多的剧情值得我们去研究。而日式游戏则不同，受民族、地域文化的影响，日式游戏在剧情上着墨较多。如果上来不知其然就胡砍一气便索然无味了，也享受不到游戏的全部乐趣。还记得前些日子特别火爆的《如龙》吗？那惊心动魄的剧情简直就是部电影大片，如果大家上来都只顾扁人，可想而知——这是多么大的浪费。所以在下觉得在日文上想要有所建树的玩家都是值得尊敬的。



说实在的，学一门语言还是很难的。首先要有兴趣，如果仅仅是想更好地体会游戏给我们带来的快乐，而对学习语言没有兴趣的话，我劝大家还是知难而退为好，毕竟生命短暂，没有那么多时间拿来浪费。

就拿笔者自己来说吧，在还不知道加法是什么东西的时候，我就已经可以熟练地操作游戏手柄了。那时候尚处于准幼儿园阶段。都说“足球要从娃娃抓起”，游戏同理。虽然当时科技并不发达，但是应付红白机的手柄也绰绰有余。第一次见识任天堂，第一次见识《魂斗罗》，第一次握住游戏手柄。那时候的我当然更不知道所谓英雄主义，只是一旦盯上屏幕，便好象周围的一切都已不再存在，仿佛自己的灵魂已和那开枪的小人融为一体。

《魂斗罗》，我的初恋。从此注定，我今生会有一部分与游戏相伴。

红白机上的游戏大多都是ACT，当时的我倒也不以为然，一路砍杀过去就好了。并没想到要去为了理解过关时屏幕上显示的那几行小字去学什么。上小学以后，游戏更新换代，MD横空出世。家里不给钱买，于是只能继续我的红白之旅。只要有游戏在，无论是什么我都快乐。

上初中，土星王朝。仍然没钱。由于懂得多口味重，终于和自己心爱的红白机说了再见。土星没有，电脑倒有一台，于是改投电脑游戏阵营，玩了一堆中文RPG，与他国语言无关。

之后就是高一了，人生的转折。朋友们都说PS好玩，我倒真的想见识一下，便去了其中一位朋友的家。第一次见识了索尼，第一次见识《WE3》。居然一款体育游戏能做到如此真实！同



一天又见识到了《最终幻想VII》……神啊！简直无法用语言表述当时的心情！从此“弃投明”，重新回归电子游戏阵营。只是……那《最终幻想》怎么我玩不懂啊……接触PS越久，越发发现她的博大精深——居然有如此多好玩的游戏！只是没有攻略的话，连最简单的“去某处找某人”我都弄不明白……

学日语！忽然冒出了这样一个想法，把自己也吓了一跳。

我冷静地分析了一下当时的形势——为了高考，实在是没有时间。那就好好学习文化课，考上大学，日语专业！就这么定了！然后是记不清多少日夜的寒窗苦读，甚至一度把多少少年伴我走来的游戏也放弃了。当然，老天没有负我，我顺利考入了一所外国语大学，开始学日语了。其实，回想一下，当初只为了游戏便头脑发热选择日语实在有些卤莽，有些幼稚。可是，为了自己喜欢的东西付出，我很快乐。

最后，学日语是一件很有意思的事情，有兴趣在，决不枯燥，特别当你是个爱游戏之人。ゲームの美しさを、いっしょに楽しむ。

阳光教室

常见错别字(下)

经历了三期“连载”后，常见错别字终于告一段落了，在这些错别字中，有没有大家经常写错的词语呢？看完阳光教室后，可要牢牢记住不要再犯了哦！（括号内为易犯错别字。）

项链(练)，蒸馏(溜)水，螺(罗)丝钉，贸(冒)然，笑咪咪(咪)，没(末)落，拇(姆)指，百衲(纳)本，抨(评)击，裨(俾)益，偏僻(辟)，癖(僻)好，平(凭)添，发韧(韧)，杂糅(揉)，砂(沙)轮，霎(刹)时间，革命圣(胜)地，旅游胜(圣)地，招工启事(示)，抒(舒)情，追溯(朔)，啖(哨)呐，鞭挞(鞅)，破(炭)

元素，煤炭(破)，破(炭)素钢，一摊(滩)泥，前提(题)，提(题)纲，字帖(贴)，高品位(味)，魁梧(武)，袄(袄、妖)教，安祥(祥)，元宵(霄)节，威胁(协)，麦锈(锈)病，戊戌(戌)变法，寒暄(喧)，宣(渲)泄，主旋(弦)律，徇(循)私，贻(膺)品，渴(竭)见，奔(奕)棋，肄(肆)业，给予(于)，予(于)以表扬，书札(扎)，敲诈(榨)勒索，明火执仗(杖)，膨胀(涨)，欠账(帐)，账(帐)簿，缜(慎)密，养殖(植)业，树脂(酯)，硫酸二甲酯(脂)，摩肩接踵(踪)，文绉绉(诌)，一炷(柱)香，编纂(纂)，康庄(壮)大道，急躁(燥)，恣(姿)意为，诅(咀)咒。

胜负师心得 读者为本

编辑手札

UCG团队有一句社训：“编辑好比厨师，是做饭给读者吃，而不是做给自己吃。”一切以方便读者为目的编辑写作以及编排杂志时的基本原则。举个简单的例子，有的玩家投稿时很喜欢使用大量的网络用语，这部分语言对于网友们来说可能不难理解，但是对于很多不经常上网的读者来说就会造成阅读上的困难。所以，在保持文章原意与语言活泼程度不变的情况下，我们应该尽量将此类用语替换或加以解释。而在写攻略时，也要求尽可能将游戏系统部分写得详细一些，甚至会比流程占用更多的篇幅，这也是出于方便玩家上手考虑的。还有，像每篇文章前都写上一个前言或导读，是为了引领读者往下看；长文章多分段，用醒目的标题隔开的做法也是为了方便阅读；至于给图片加图注说明，攻略页面下方的小贴士等细节的处理，也无不体现了读者为本的编辑思路。“读者为本”说来简单，却是永远都可以进步的一种思维方式，值得用整体职业生涯去实践。



不可否认，在这段非常时期里，“世界杯”是个人挡杀人佛挡杀佛的话题，什么超女、NBA、法网、达芬奇……统统都得给世界杯让道——当然，高考除外。据统计，全世界至少有30亿人通过电视观看到了这届足球盛典，近千万球迷到现场观战，在开幕式当天，慕尼黑这个“啤酒园的天堂”简直成了全世界球迷们的朝圣地。是的，毫无疑问，这个夏天是属于足球的。

Email: pop@ucg.com.cn

栏目主持: D·S

狙击流行.COM

多媒体电脑桌

世界杯特别版



售价: 8000英镑

光驱和USB接口都可以在桌面直接使用，而6寸的显示器则可以通过遥控器升降。

世界杯年当然要有世界杯的配套设施，对于身兼电脑发烧友与球迷二职的朋友而言，这样一套世界上第一款专为您量身打造的多媒体电脑桌无疑是梦寐以求的极品装备，相信它足以将你网络看球的兴致调动到极点。电脑的配置分布非常独特：音响源在座位下方（但并不会影响音质效果），机箱在左侧设计成保险柜状，光驱与USB接口安置在靠近使用者一侧的桌边，而显示器则能完全缩至桌体内让桌面光滑如镜……总之，除了高昂的售价之外，这款电脑桌实在让人找不出拒绝它的理由。

聆听流行.MP3

范玮琪的音乐从来都是不愠不火，民谣式的曲风不求大红大紫，只求安抚听者的内心。从第一张专辑《范范的世界》到与张韶涵合唱的天籁之曲《如果的事》再到新专辑《我们的纪念日》，风格如一、同样温暖。不像其他众多歌手走红之后纷纷尝试改变以期更大的突破，范玮琪始终坚持自我地唱温暖的歌，被提名金曲奖最佳女歌手就是对她最好的肯定。在这张专辑里，无论是抒发她内心情感的《黑白配》还是表现毕业生情感的《我们的纪念日》，那淡淡的

《我们的纪念日》



歌手	范玮琪
发行公司	福茂唱片
发行日期	2006年6月9日

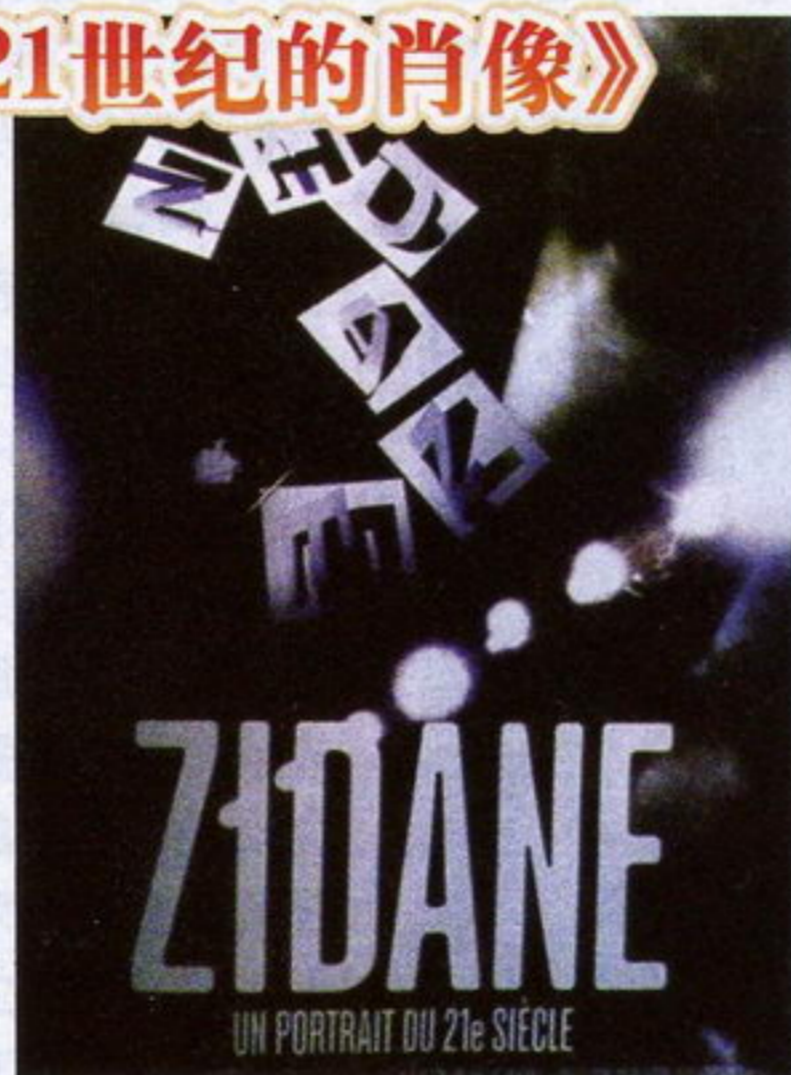
情感在悠扬的曲风里配上范范的温暖嗓音，也是这个夏日的一丝清新。的确，有时候娴静的表现确实比突破的企图更容易让人接受。

品味流行.MPG

《齐达内，一幅21世纪的肖像》

在第59届戛纳电影节的非竞赛单元里，出现了一部片长90分钟的足球纪录片，在这部影片里，17台摄影机从始至终都集中在一个人身上——从开球到他孤独地回到更衣室，他的名字叫做齐达内。在世界杯结束后，齐达内也即将宣布退役，这部电影无论对他本人还是他的球迷，无疑都具有着重要的意义。

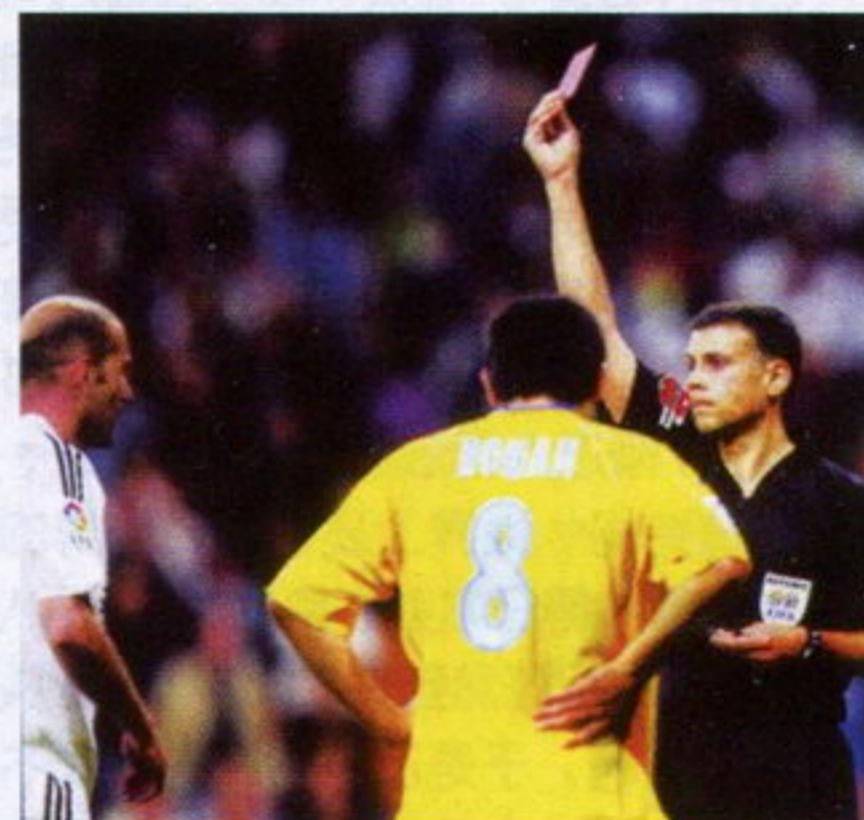
这部电影拍摄于2005年4月23日的伯纳乌体育场，对阵双方是皇马和比利亚雷亚尔，比赛结束后，制作方用了将近一年的时间来剪辑这部影片，终于赶在电影节前完成了这样一部前无古人后无来者的作品——之所以这样来形容，是因为齐达内本身就是一个独一无二的球场艺术家。“如果齐达内不同意拍摄，我们也不会去找另外一名球员拍这样的片子”。制片人安娜直言



不讳地如是说。

不同于比赛直播，这部电影里的齐达内具有着前所未有的真实。他不停地游走着，眼神锐利、沉默寡言，仿佛一只伺机给予猎物致命一击的鹰。他在呼吸、吐口水、喘息、微笑……对此，导演帕雷诺评价道：“这就是我们勾勒出的一片带声响的云。”

▶在第95分钟，由于对劳尔被侵犯的判罚持有激烈争议，齐达内与阿尔瓦雷斯被裁判直接红牌罚下，不过皇马最后依然以2:1取得了胜利。



数码流行.PDF

悬浮投影时钟



售价: 160美元

虽然从图上看是悬浮状态，但只不过是本体与底座无节点而已，并不能浮游。

这款新锐时钟的方形底座上显示着时间和操作按钮，投影钟表的正身是上面的球体，球体上的镜头像天象仪一样将现在的时间进行投影。其底座是像SplashPad那样的电磁诱导式充电装置，因此本体可以任意在房间内的其他地方放置（只要不会滚落下来）。

（注：SplashPad诞生于今年2月份，它是由Splashpower科技公司推出的一种全新的移动设备充电方案。使用这种无线技术，用户只需把手机、蓝牙耳机、PDA、MP3播放器甚至数码相机等移动设备放在一块像鼠标垫一样的板子上就可以进行充电，实在是非常神奇。）

士力架® 够饱够劲 更要赢!

劲贺 **士力架** 成为北京2008年奥运会巧克力独家供应商!

谁会忘记2001年7月13日的那个夜晚，就在那一夜，我们赢了！从那一刻起，2008，成了一个所有中国人为之欢腾的年月，一个中国人万众期待的运动盛典！而这对于我们这群酷爱运动的年轻人来说，2008，无疑意味着更多！

士力架，这个和运动一拍即合的巧克力，更是得到奥运匹克的认可，赢得了北京2008年奥运会独家巧克力的殊荣！

篮球、足球、乒乓、游泳、滑板、BMX自行车、上网、游戏，种种这些无时无刻不在挑逗着我的神经。在其中不断地挑战，不断地超越，这样的生活才够劲、够刺激！这个时候，饿了，怎么办？来条**士力架**吧！它那花生、焦糖、巧克力的完美搭配，随时随地解决我的饥饿！运动时候带上它，够饱够劲，更让我从没服过输！

一直以来，**士力架**就广泛赞助着全球的各项

体育赛事。1992年奥运会，94、98年世界杯，美国橄榄球超级联赛，中国南山单板滑雪公开赛等等，处处都有着**士力架**的身影！**士力架**就是为运动而生，为年轻人而生！

奥运的激情，运动的刺激，**士力架**的美味，让我们一起尽情体验！我们相信——够饱够劲，更要赢！





UCG彩信谍报—最新最快的游戏简报

- 抢先获取第一手详细的游戏情报!
- 小编精心准备的购买推荐度参考!
- 网罗全部的超级大作及二线作品!
- 缤纷下载精品手机游戏图片铃声!

● 每月8~12期精品游戏资讯仅需10元发送短信“DB”到8002288即可定购

图铃随意当



MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

精彩图铃 任你下载

编辑短信“UCG”发送到8002601定制图铃大杂烩,包月15元,您就可以超值无限下载我们为您提供的图片和铃声,不限条数也不会再单独收取任何费用,让你轻松成为酷炫先锋。超值精彩就在眼前,还不快快下手~~!同时可以享受3天的免费使用时间哦~~

UCG图铃专区还为您准备了更多的图片铃声,并且每月更新,请登陆<http://ucg.shenme.net/>下载,同样免费不限量,更方便更快捷。

下载方法:编辑短信UCG+图片编号(例如:“UCG15916”)到8002601,轻松获得~~

退定方法:编辑短信0000发送到号码8002即可。

图铃下载小贴士

每张图片,每个铃声都为不同型号的手机量身打造。如果您下载的图片尺寸或者铃声和弦效果与您的手机型号不符合,请您登陆UCG图铃专区:<http://ucg.shenme.net/>选择您的手机型号,以后再通过短信下载杂志上图片时,就会按照您之前选定的型号下发,免去您每次下载都要选择机型的麻烦。



飞线互动客服电话:010-85861899



手机游戏也精彩

文 狸猫柚子

《FFVII》手机抢钱行动继续

Square Enix一下子公布了数款“《FF》系列”新老作品,让《FF》迷们大呼过瘾。如此会抢钱的商家自然不会放过手机游戏这片潜力巨大的黄金市场。6月1日Square Enix和Amp'd移动公司联合公布了最新的手机版《FF VII》作品——《地狱犬的挽歌:失落之章》。这款游戏只有在Amp'd移动公司定制的手机上才可以玩得到。与PS2上的《地狱犬的挽歌》相同,主人公仍是文森特。游戏是单机版,可以通过Amp'd的网络上传游戏进度来冲击玩家排行榜。据说有可能提供多人竞速过关模式,从当前提供的游戏截图来看,画面效果居然相当出色。不过要在手机上完成行进和射击的动作,想必是非常有挑战性的。操作手法



应与PS2版本有些类似,但应该进行了大幅度的简化来保证游戏的流畅性。Amp'd移动公司对游戏拥有最少3个月的独家发行权,甚至有可能更久。许多玩家表示愿意等到独家期限过了之后再玩,甚至不少玩家希望有人将其移植到PSP或NDS上。

《X战警》再度失败?



作为一部成功的漫画,能否改编为一部成功的电影?作为一部成功的电影,能否改编为成功的游戏?《X战警》每次都让人们捏一把汗。为了抢期与电影同步的手机版《X战警III》已经恶评如潮了。其手机版又如何呢?

从已经发布的截图和在E3上提供的试玩版来看。画面整体风格偏暗。剧情也同样沉重。游戏设定在Jean Grey在电影第二集牺牲之后,同时X-Man与兄弟会彻底决



裂,这是非常艰难的阶段。游戏中玩家可以控制金刚狼、夜行者和冰人,有各不相同的超能力可以使用。本作由Hands-on负责制作发行,上一个手机版本的《X战警II》还是相当不错的,不知本作的结局是成功还是失败。

《塞尔达传说》和《牧场物语》在手机上融合

当第一次接触这款游戏,你会觉得似曾相识,甚至会以为这是Natsume公司自己制作的《牧场物语》新作。再玩一会,你又会产生自己在操纵林克的幻觉。这便是Hardcore 3D Wireless推出的手机游戏新作——《The Shroud》。在游戏的模拟生活场景中,玩家可以操纵主角Taro进行各种耕种活动,以及拿斧子砍柴或者用锤子清理田间的石块等等。玩家还可以养殖各种牲畜来提供牛奶和鸡蛋等副产品。游戏中最吸引人的是各种小事件,

比如每年的7月7日会有家畜竞速大赛,如果玩家饲养的动物健康度高就会夺得冠军并获得相应的奖励。游戏中还有一个重要部分是玩家可以去钓鱼,通过钓鱼可以获得额外的金钱或者奖励。这些丰富的元素加上众多的小突发事件使得这款游戏完全不像是手机上的作品,而更接近于掌机游戏的品质。

在战斗部分,游戏与《塞尔达传说》一样属于即时战斗类型。敌人会使用魔法和物理攻击。游戏的人物画像设定也相当精美,体现了此款作品较高的素质,在此推荐有兴趣的玩家尝试。



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!

互动信箱

1. 电子邮件: ucg@ucg.com.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
3. 手机短信: 移动手机发送JCDC+意见与建议到8002605 联通手机发送到9002605



本期为您准备的礼物

1名



尊贵典雅的时尚掌机等你来拿!



ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的一种

- 超大幅布制游戏海报
- ACG主题纪念T恤
- ACG主题精美明信片
- 时尚ACG运动护腕
- FF金属封面笔记本
- FF大幅亮丽水晶贴
- 尤娜挂饰精致手机链

Q版小编形象随意贴(随机5款/人)

本期特别放送 100名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬!

6B的E3原创封面反响如何?

长沙 于泽: 不精细也不可爱, 在卖杂志的地方翻了半天才找到, 不像前两期能瞬间抓住我的眼球。

广州 邵家雅: 给了我一个惊喜: 本来以为封面会是E3场馆的照片, 没想到却是小编原创设计的三个MM, 非常有创意!

焦作 张少华: 色调在炎炎夏日中带给人们一种清爽感, 但人物线条还是稍显单调。

虹山 吴皓龙: 很喜欢杰杰的画风, 也很有E3的感觉, 不过要注意封面文字的设计。

成都 陈果: "E决雌雄, 3国演义"这个标题相当有创意, 但小了点, 不够醒目。

编 本期的原创封面并没有获得预期的好评, 虽然构图的立意不错, 但人物的造型(尤其是微软Girl)与动作设计是许多读者持有异议的地方。而封面的色调设计也不够醒目, 这在一定程度上影响了杂志在书店中的关注度。不过, 这次经小编们反复推敲后确定的标语"E决雌雄, 3国演义"以优秀的创意和颇具气势的风范获得了读者们的一致好评, 我们在今后的展会报道中将继续保持。

6B"E3次世代报道"的调查反馈

宁波 乐威: 本次E3报道与去年相比毫不逊色, 三大主机之战撑起了重要的一大块内容, 非常令人振奋, 而且还有80多款让人眼花缭乱的次世代游戏。当然, 多边形的游记也是必不可少的, 只是与去年相比好像稍显枯燥。

南宁 苏言盛: 以往的杂志都会改成合刊, E3的内容很多, 而本次的相关报道有些少。

钦州 李学之: 去年那些清凉的SHOWGIRL们在哪里? 抗议!

1353545****: 这次E3的报道挺好的, 主次分明, 对新主机的报道比较详细, 还加插了观众反应等细节, 让人觉得内容充实客观。不过展会照片好像少了点。

Email 唐明: 这次新闻发布会的文章标题都很新颖, 对应游戏集锦中带点评式的前线也很好。个人最喜欢《剪刀! 石头! 布!》这篇文章, 它把三大社在这次世代之争后的企业走向都分析得很透彻, 很有远见!

编 从调查反馈看来, 虽然没有制作合刊, 但这次的"E3次世代报道"依然非常成功, 在新闻发布会的报道手法和试玩游戏评论形式两方面都取得了突破性的进步, 这一点是值得肯定并赞扬的, 我们今后也一定会在重大展会报道中力争求新求变, 为大家带来更多新颖透彻的阅读享受。此外, 至于多数读者提来的"缘何没有性感的展台MM?"之类诘问, 还请各位把矛头指向E3组委会那严格到BT的限制吧……

6B的Gamehalo观后感

重庆 吕品: 仍然保持了不错的质量, 但我还是更期待DVD的画质。

武汉 胡俊: 非常喜欢一开始的搞笑开场, 那个对三大游戏公司的恶搞实在是太过瘾了。

荆州 张金: 关于新闻发布会, 建议能在解说员解说时加上字幕, 否则一些技术性强的专业词语不容易听懂。

西安 冯健: 三大硬件厂商的展前发布会很不错, 但总的时间长度太短了, 而以广告作为盘面的设计也让人十分不满。

1328118****: Gamehalo让人意犹未尽, VCD盘容量少画质低, 缺乏冲击力, 倒是开场的恶搞很有意思, 让人忍俊不禁。

宁波 陈斌: 每年的E3影像都是我非常期待的。新闻发布会等使整个部分十分充实, 一次看下来, E3也就像亲身体会过一样。

编 这次的光盘评价不高, 反对的最大呼声自然是"为何不是DVD?"这个还请各位读者体谅我们的难处, 由于期冀能为大家在第一时间奉上最速影像报道, 本期光盘的制作过程极其紧迫, 一张VCD已是我们赶制速度的极限, 还望读者朋友们能够理解。在光盘内容的反馈方面, 三大新闻发布会的反响平平, 不过光盘开场的恶搞影像相比之下倒是大受欢迎, 有些让我们出乎所料。

6B的攻略研究评价怎样?

南京 余复兴: 淡季中的攻略与研究似乎无法打分啊, 太少了。

邯郸 刘杰: 《新超级马里奥兄弟》版面清新可爱, 语言翔实详尽, 不过一页分成了四栏, 使用起来有些不太方便, 十分费眼。

常州 王鹰: 《新超级马里奥兄弟》没有对应关卡的代表游戏画面, 遗憾!

荆州 张金: 《新超级马里奥兄弟》讲解详细, 但缺少玩后的经验心得。

太原 刘智: 最喜欢《WE10》的研究了, 世界杯期间正想看到关于足球方面的内容呢。

编 俗话说"巧妇难为无米之炊", 在这个空前的游戏淡季里, 6B只有《新超级马里奥兄弟》一篇攻略实在是没有办法的事情, 这也使得本期的相关来信反馈几乎都是围绕这款游戏展开。从读者评价来看, 本次的攻略以细致的流程介绍, 详略得当的关卡分析及清爽的版面风格较好地完成了任务, 不过最大的问题在于缺少实际游戏的画面, 虽然在目前的条件下为NDS游戏截图是个难题, 但我们今后一定会尽力克服!

"互动信箱"常见问题Q&A 平信篇

Q 我的来信落款是**市**学校(或**市**信箱), 这么简写没关系吧?

A 当然有关系, 为了能准确无误地收到奖品, 您最好把地址写得详细一些, 像上面这种模棱两可的地址邮局通常是不会邮寄的。(譬如某次有位读者的落款是"**市第十二高中 李强", 结果经核对, 该校共有四名叫做李强的学生……)

Q 我的邮政地址(含邮政编码与姓名)是不是只写在信封外就可以了?

A 为了避免意外情况及便于事后核对, 您最好在信件内文末尾再写一次。

Q 小编们好! 你们看我的艺术签名漂不漂亮?

A ……的确很漂亮, 不过我们通常情况下很难看出您写的是汉字还是英文。

Q 我要中奖我要中奖……(重复N次后)如何, 我写了足有一页纸呢, 诚意十足哦! 快让我中奖吧!

A 抱歉, 只有认真回答"互动信箱"调查提问, 来信提出意见建议以及投稿的读者才具有参加抽奖的资格。

小贴士: 笔迹难以辨认是来信中最让人头痛的环节, 大部分情况下, 在一封字迹潦草的信上我们都很难看出"2"和"乙"、"1"和"7"甚至"王"和"玉"的区别, 而这恰恰是最关键的邮政地址信息, 所以, 请各位务必认真地一笔一划书写这些重要信息, 切记切记。

1. 本期封面您喜欢吗?
2. 请为本期的攻略与研究打分。
3. 本期的特企与特稿您感觉如何? 关于特企里介绍的男声优, 也请你为看好的GG投上一票吧!(只能一票哦)
4. 本期 Gamehalo 观后有何感想?
5. 在这个假期里, 您打算好好重温一下哪些游戏?

本期问题

6B 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者 | 银川市 铁北巷 韩蕊

无锡	卞民强	佛山	黄智荣	太原	刘智	西安	王俊	惠州	曾亮	1310711****
北京	蔡镇豪	上海	江圣琦	广州	卢秋刚	湖北	康康	南宁	曾智秋	1328118****
南京	曹光复	天津	江洋	杭州	吕俊	湖南	王王	上海	詹雷明	1340198****
郑州	曹侃	大连	蒋治心	武汉	罗俊	上海	王王	北京	战德龙	1347101****
深圳	陈剑峰	上海	金心	合肥	莫海燕	昆明	吴皓龙	西安	张贝利	1348531****
江苏	陈凯	上海	康亚理	贵阳	牟松	常德	吴皓龙	鞍山	张德城	1348876****
武汉	陈伟城	宁波	李威	南昌	欧积涛	贵州	吴皓龙	大连	张少华	1353545****
广州	邓国安	长沙	李昊	上海	李昊	江西	吴皓龙	焦作	张少华	1356004****
台州	冯晓君	佛山	李昊	天津	沈佳颖	东莞	吴皓龙	兴城	张宇	1358501****
江门	何卓宇	石岐	李志杰	包头	宋洋	衡阳	吴皓龙	沈阳	郑达	1361194****
北京	洪庆宇	河池	李志杰	西安	苏文	南昌	吴皓龙	郑州	郑达	1370825****
南京	胡春田	东台	刘杰	北京	孙宜	恩施	吴皓龙	唐山	郑达	1375184****
武汉	黄聪	北京	刘杰	北京	王嘉	天津	吴皓龙	舟山	周峰	1383131****
漳州	黄聪	北京	刘杰	北京	王嘉	哈尔滨	吴皓龙	上海	周峰	1384281****
						南京	余复兴	张家港	周峰	1392153****
								周峰		1395189****
								周峰		1396235****
								周峰		1396875****

读编往来

栏目主持：纱迦 & D·S

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.com.cn
短信：移动玩家发送JCDC+各类意见到8002605
联通玩家发送JCDC+各类意见到9002605

☆世界杯正在如火如荼地进行中，编辑部的众多球迷都激动不已。每天晚上9点那场基本上是必修课，12点那场就是选修课了，至于凌晨3点那场就完全是核心球迷向的了。不过随



着截稿日期的临近，编辑们晚上留在编辑部的时间也越来越长，于是一边“听”球一边加班也成了时尚。回想当年编辑部内只有纱迦、GOUKI看球的情景，不由得感叹：这球果然还是要一群人看才过瘾啊！

★因为最近有抽奖活动，所以来信数量暴增，负责看信的D·S已是焦头烂额。不过信虽多，内容精彩的却不多，不少来信都是单刀直入只求中奖，搞得D·S直呼来信没营养。这里友情提醒一下大家：中奖名单将于7月1日在levelup.cn主页上公布，而下期(总第156期)杂志也会登出前四等奖的中奖名单，请大家届时不要忘记，说不定中奖者就是你哦！

☆最近很多读者来信谈到“转型”问题，其实目前思考这一问题还为时过早。对国内玩家来

说，次世代还是早了一点儿，毕竟买得起主机也供不起游戏。现有机种里PS2的游戏数量惊人，以后也会不断推出新作，再支持一年没问题。不过目前国内已出现了游戏出租业务，可以花不多的钱租X360游戏回来玩。如果这一业务真能火红的话，对于普及次世代还是相当有用的。

★近来南方的强降雨对于大家的出行一定带来了极大的困扰吧，不过如果静下心来享受一下屋外的雨，何尝不是一件好事呢？虽然这个世界上喜欢太阳的人多过喜欢雨的人。但给自己一点时间，泡壶香茶或是咖啡，在工作间隙听听窗外细碎也好、急骤也罢的雨声，透过玻璃看看那浓厚阴沉的乌云，欣赏一下大雨洗刷城市的过程，会有一番别样的感受。(摘自浙江杭州陶轶鹏的来信)

编辑部半月谈

NO.1 家？办公室就是我的家！

关于这句台词的来龙去脉，请参见第153期杂志的“读编往来”。总之，由卡伦发明的这句话已经成为时尚，并经常被各编拿出来“翻炒”卡伦。

NO.2 我日语一万级！

泰坦自从开始自学日语之后，立刻变得牛皮哄哄，整天把“我日语很好的”这句话挂在嘴边，最后更演变为“我日语一万级”。可惜据邪魔天使透露，日语等级考试一级为最高，四级为最低，一万级也就是

本月经典语录

比四级还要水上2500倍。正好四级需要掌握2500个单词，平均每4级对应一个单词。也就是说泰坦只需记住一个单词，“世界排名”就会上升4级，所以前途依然光明！

NO.3 结婚？E3之后！

这句台词本是ACE飞行员回到编辑部之前询问胜负师的婚期时，胜负师的一句回答。在胜负师成婚之后，这句话又被拿出来炒作。目前胜负师已全身心投入到工作之中，其敬业精神令小编们肃然起敬。

本期编辑部流行游戏

游戏名称	实际人数	代表编辑
世界足球 胜利十一人10	6人	Gouki、多边形、D·S、阿迪等
VR网球：世界巡回赛	4人	多边形、ACE飞行员、阿迪、Gouki

世界杯期间什么游戏最流行，我想在这里就不用分析了吧。大概是担心自己支持的球队在比赛中输球，虽然有6人狂玩《WE10》，但是几乎无人对战，希望编辑们的苦心能够为自己心爱的球队带来好运。

上期在编辑部内掀起的NDS高潮来得快也去得快，眼下只剩纱迦一人在Wi-Fi为世界排名而战。而D·S自从上期被曝光狂玩《战国无双2》之后，立刻金盆洗手，可见舆论的力量还是相当大的。(D·S：胡说！明明是我练满了。)

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：
总第52~53期、总第56~57期、总第61~62期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77~78期、总第81~92期、总第105期、总第117期、总第126~129期、总第132~133期、第136期、总第139~141期、总第143~144期、总第147~155期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期，定价19.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。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。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

足球与烧烤

绘制：大魔王



上期说到素有“主编夸我长得帅”之名的胜负师结婚了，自从这个喜讯传出之后，红旗招展、锣鼓喧天、鞭炮齐鸣、人山人海，那是相当热闹。各地读者都发来平信、短信、Email表示祝贺，这里特别选出几封，以供未婚人士(含小编)共勉之。

1316642XXXX: 恭喜胜负师开始服有妻徒刑! 噢哈哈!

foolish0079: 既然胜负师都已经办喜事了，为什么这期的赠品不是喜糖? 我抗议!

湖广总督: 结婚照已阅，现强烈要求放出胜嫂电锯图真人版!

辽宁葫芦岛 孙欧东: 以一个过来人的身份告诉胜负师: 晚要小孩才是王道啊!

深圳 平青青: 希望胜嫂能进入UCG工作，最好是主持“读编往来”栏目。(纱边: 没义气啊……)

简阳 朱海巍: 刚回校，一位和我们都喜欢UCG的同学买了一把80元的仿真枪，带我晚上一起去打狗，谁知后来在一群大狗的包围中救了一条小狗，带回寝室养了起来。某天晚上，那位同学觉得无聊，拿起总第151期杂志东翻西翻，突然大叫:“你看这个!”我拿起书一看，原来胜负师将自己的狗涂成了“大神”状。于是，我俩的

眼神就都转向了那只小狗……

阿弥陀佛……善哉善哉……

1363226XXXX: 总第154期的黄金眼的游戏评价平均分连20都不到啊! 难道暑假没有好游戏吗，我马上高三了，怎么办?

暑假的好游戏很多啊!《女神侧身像2》、《战国BASARA 2》、《异度传说 三章》……各个类型的大作都有，绝对可以舒舒服服地度过。不过话说回来，你马上就要高三了，似乎应该指望好游戏变少才对啊?

汕头 张素霞: 特企《超级女声》很不错! 我把票投给何洁与周笔畅!

呃……您确定刚刚看过的那本杂志叫做《游戏机实用技术》?

广西南宁 庞远杨:《娇蛮之吻》的攻略透解? 是不是本来应该安排在小说长廊的啊? 好像没有什么教学性可言。

请大家翻到第154期杂志的第78页，你们是否在每个人物身边都看到了一个表格? 没

“你干脆找个编辑嫁了吧!”

——这位手机号码为1337851XXXX的壮汉已经买了六年杂志，老妈看着日益变高的书堆不禁发出如上感慨。

错，这就是攻略了。只要你在指定日期做出同样选择，便可以顺利将游戏通关了。其实这种文字AVG的攻略都很简单，无非就是选对几个选项就OK了，不过剧情一般都很不错。以后如果我们要说的话，会尽量采用剧情精选的方式。

鞍山 赵圳: 雨滴看《南极大冒险》看的鼻子酸酸的，果然是女人啊……当初一定是看帅哥去的，结果被狗给感动了……看来雨滴不愧是女人啊，我为啥就没那感觉，只是觉得那些狗挺可爱的，看来下次看的时候要一边吃酸的东西一边看了……

在雨滴的感召下，我前两天也看了《南极大冒险》，虽然有些情节确实挺感人，但还没到她说的程度——(反而是海豹突然出现的地方让我精神为之一振……)但据说雨滴看这电影时平均每5分钟哭一次: 狗狗被锁她哭、狗狗救人她哭、狗狗睡觉她也哭……唉，女人啊……

ucgps2: 想入手PS2，但PS2还会有新的游戏吗，因为PS3的缘故?

《UNDER DEFEAT》是DC上的一款游戏，它的发售时间是今年1月7日。这是一款根据街机同名作品改编而来的游戏，“电子竞技场”曾经做过介绍。你说这2001年停产的DC到了2006年还有游戏推出，像PS2这种过亿的游戏机要得多少年后才停止出游戏呢? 所以各位玩家完全不用杞人忧天，现在入手PS2绝对不会吃亏!

jet111: 各位编编，你们好。我是通过玩游戏来学习日语的UCG粉丝，托编辑们的福，游戏日语水平有了质的飞跃，所以凡是与攻略中有关的日语翻译啦、书写啦，对我都非常重要，几乎每一期有关日语的东西我都一字不漏地看，包括一些截图里的对话。但是我在看《少年杨格斯》攻略时，发现游戏界面的介绍中关于ぼうけんをきらめる这一项写错了，害得我翻了一早上的日语字典还没查到……正确的是ぼうけんをあきらめる(放弃冒险)

你这的确是从游戏中学习日语的最佳方法，向你致敬! 当然要想精通日语的话，

光这么做还是不够的，正规教材是必不可少的。你所说的错误属实，在此向你表示感谢。

山东淄博 张琳:《最终幻想XII》是个很不错的游戏，但有几把武器实在太难拿了! 我想尽量把游戏玩得完美一些啊，可是现在光是一个最强小刀就已经卡了我20多个小时了，真的很想放弃了。我看到网上有位仁兄说得挺感人的:“我前几代都是拿齐了最终武器，不能在‘12’上被毁了啊! 兄弟们我不会放弃的，只要我没死，我都会去刷最强之矛的，直到出现为止。我现在最终BOSS前，四小强一直没碰，就是为了拿最强之矛戳它们的。重新打拿死都的最强之矛太没成就感了，我就要拿魔矿的，呵呵……我会一直坚持下去的，18天不出没关系，180天应该能出吧? 我有时间和它耗下去!”

说实话，个人感觉最强武器确实没有拿齐的必要，比如你提到的那个最强小刀。一不实用，二很费时，打一天却拿不到乃是常事。本来好好的一个满分游戏，玩的时候很有可能被几个出现几率超低的東西给败了兴致，实在划不来。至于你提到的那位仁兄，我佩服他!

白云此之上: 各位小编们，我有一个问题: 请问大家玩游戏用女性角色时会感到害羞吗? 我每次都是用女角，但总被身边的人笑话，现在已经有点恼羞成怒的感觉了，真担心哪天会忍不住暴走，把朋友们都KO了。

对于我这个拿到新游戏时如果有漂亮的女性角色一定会先用的人来说，你觉得答案是什么呢? 快去KO你的那帮损友吧!

看了上期Gamehalo的《失落的星球: 极
点危机》试玩后——
打晕爸爸→拿出钥匙→打开柜
子→找出袋子→装满银子→骑
上车子→冲进店子→买下机子
的冲动! X360强啊! 梦也毕竟是梦啊!
——广西 唐明

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购:《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第12~18辑、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第22~28辑、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑。以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第38~42辑，定价8.8元。《NDS专辑》Vol. 1，定价25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) 邮编: 730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。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。电话: 0931-4867606, Email: pgking@263.net。

新编辑小白龙参上! 形象锐意制作中!

利用时之砂回到过去帮助波斯王子消灭邪恶的维齐尔; 在神秘的古墓里协助劳拉集齐亚瑟之剑的碎片; 在水墨仙境里与大神并肩打倒八岐大蛇; 与马里奥一同拯救那位倒霉的公主，经过这一系列艰苦的修行，在UCG各位编辑的帮助下，阳光学员RX终于转职成为UCG小编小白龙了。要说我喜欢的游戏，那是数之不尽，任何一款游戏拿在手上，我都能玩上一整天。除游戏之外，我还很喜欢音乐、电影与旅行，对神怪故事、神话传说特别感兴趣。能成为UCG的一员，我觉得十分荣幸，然而我的游戏人之路才刚刚开始，未来的路还很长，仍需要不断努力、不断学习，以求为各位带来更好的文章、更好的攻略。希望大家成为好朋友，希望小白龙能与UCG、与各位读者一同成长。

恶搞游戏改图

总第153期的E3 Gamehalo VCD开场收录了一段恶搞短片，该片妙趣横生地诠释了残酷的E3大战，不少读者都纷纷来信叫好。这一次我们就为大家展示几张网络上流传的恶搞改图！



▲任天堂战队的东南西北中神通五大高手外加碧奇公主悉数到齐，自然是所向披靡，胜利——YEAH!

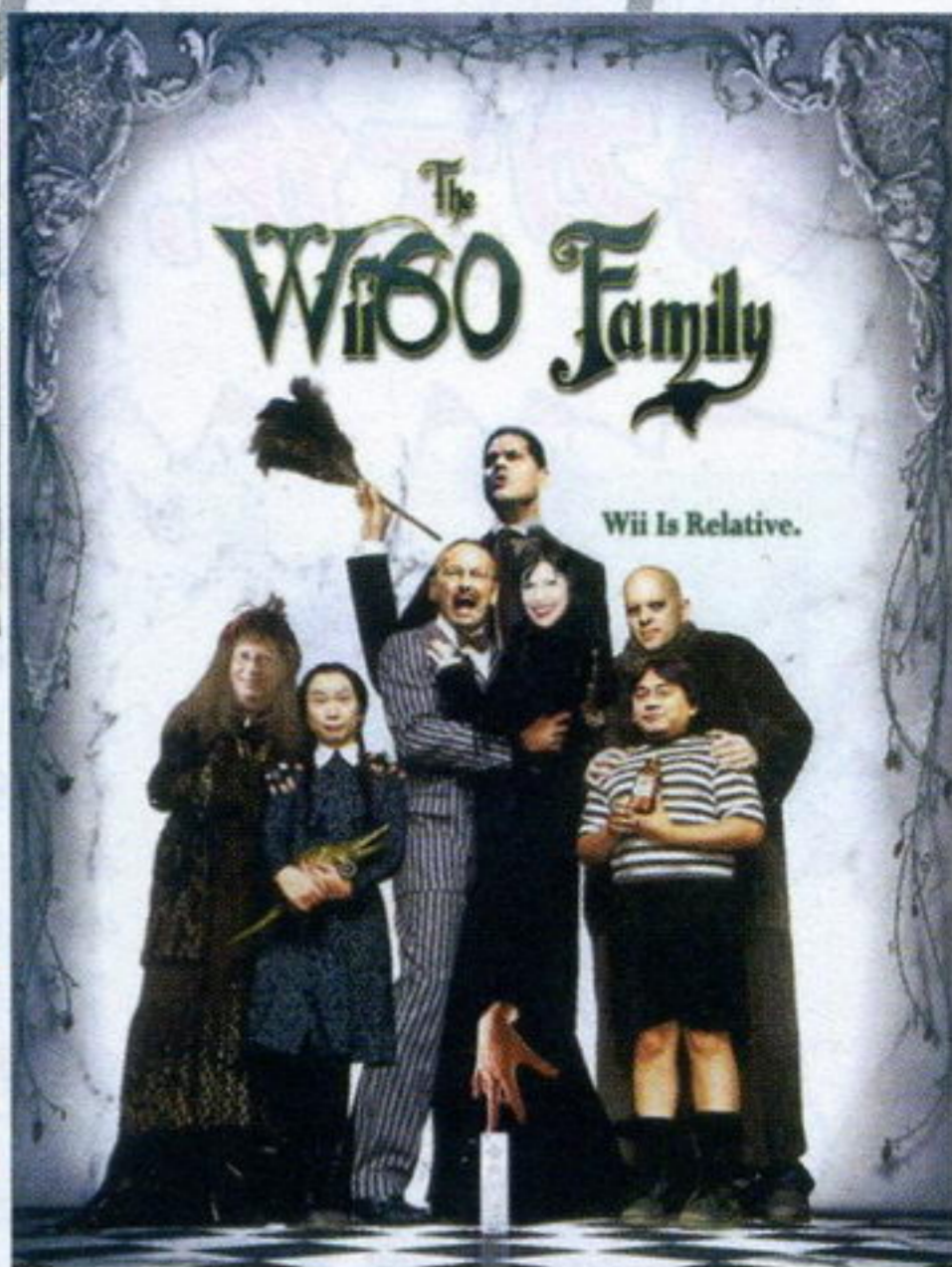


▲“冷冷的冰雨在脸上胡乱地拍，暖暖的眼泪跟寒雨混成一块……”原来纸上写的是“《VR战士5》PS3独占”。身为X360玩家的小胖自然心痛欲绝。不过目前又有消息说《VR战士5》并非PS3独占，看来小胖的泪水没有白流。



▲NDS发售不过数年，便已创下多个惊人记录，百万大作更是层出不穷，为任天堂带来了滚滚财源。难怪宫本茂和岩田聪两位笑得合不拢嘴，果然是NDS能够印钞啊！（此图本为GIF动画格式，在电脑上看效果更佳。）

▶ 宫本茂原来是开巧克力工厂的，难怪深受小朋友的爱戴。不过查理的巧克力工厂哪儿去了？



▲被众多编辑评为最佳的改图。图中这七位可都是当今业界最厉害的7位老大，你都认识吗？请注意比尔·盖茨婶婶和宫本茂小妹妹的表情。而岩田聪小朋友手里还抱着一瓶“脑白金”。

本期之最

最急性子的读者

大连 张德城：当看到PS3的售价时，我吓得把嗓子都喊哑了，SONY这次真是不厚道，居然给出了599美元的天价，像我这样的穷学生根本买不起，可PS3上的大作每个都想玩，怎么办呀，怎么办呀，怎么办呀……PS3会降价吗？在什么时候降价呀？

最能YY的读者

广州 安然：关于多边形，从去年E3时候我就发现了这一点：无论和谁照相，头都是翘得老高老高的，太帅了！太做了！弘扬了我们中华民族自强不息的精神。不过，有些人看了也许觉得这个姿势稍许欠揍。

最幸灾乐祸的读者

九江 欧阳升：很佩服纱迦克和D·S的生命力之强，原以为这期“读编往来”要换人主持，没想到中了雨滴MAX超必杀技“中华锅打”的你们还能活着主持这期“读编往来”。

最果断的读者

成都 李雨帆：上课时翻阅杂志被班主任发现，于是当即奋力撕下抽奖印花……一顿臭骂后，我从办公室走出，书亦被没收，还好印花保住了，真是不幸中的万幸。



w-inds专辑《十六夜の月》



犬夜叉他妈

本期宝物

当大家看到这段文字的时候，可能已经玩到《女神侧身像 希尔梅莉娅》了吧？以前的杂志中已经为大家介绍过限定版的有关情报，这次限定版中最吸引人的东西当属那尊希尔梅莉娅模型了。不过模型这玩意儿如果做砸的话，那可变成邪神像一尊了，上期杂志中介绍的那个由食人魔扮演的《九十九夜》女主人公模型大家还记得吧？现在我们已经弄到了希尔梅莉娅模型的清晰图片，至于好不好就交给玩家去判断了。



唐山 郑炜：一直觉得“十六夜”这个名字在哪里听过，前不久重看了一遍《犬夜叉》，才发现犬夜叉的生母就叫十六夜……顺便问一句，小编“十六夜”这个名字究竟是怎么起的？可是这个典故？

最近关于十六夜的竞猜还真是多啊。据十六夜说这个笔名指的是那个原本应该15号出现但却拖了一天才圆的月亮，也就是传说中的“十五的月亮十六圆”了……这个理由还真让众人败了，不过据狗仔队线报，十六夜这个名字似乎在很多游戏中都有出现过，以其作为标题名的游戏也相当多，下面列出几个有代表性的例子：



《月华的剑士》御名芳守
矢的活杀·十六夜月华

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第12辑、《游戏·人》第17~18辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9~11辑、第14~16辑，定价12元；《火焰之纹章 完全事典II》，定价28元；《超级机器人大战系列 α 完全档案》，定价28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)，邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。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。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

下期预告

游戏机实用技术2006年8月A

万众期待

女神侧身像
希尔梅丽雅
完全攻略

特企特稿
强势出击



我们编辑部里有一个共同的口号——

努力工作，拼命玩！

小编寄语

ACE 飞行员



面对这只机械瞳孔，让我热泪盈眶。本人虽然不算是一位动漫迷，但对《变形金刚》有着一份难以磨灭的深厚感情。当小学5年级的我第一次看到《变形金刚》动画时，那种激动的心情让我的嘴唇都颤抖起来。十多年过去了，《变形金刚》终于要推出真人电影版了，无论实际效果如何都令我无比期待。密切关注今年7月4日官方发布的第一个teaser trailer！有兴趣的玩家可留意官方网站www.transformersmovie.com。《变形金刚》真人电影版预定2007年7月4日上映！等待不难，时间总是不长不短，等吧……



等待不难，时间总是不长不短，等吧……

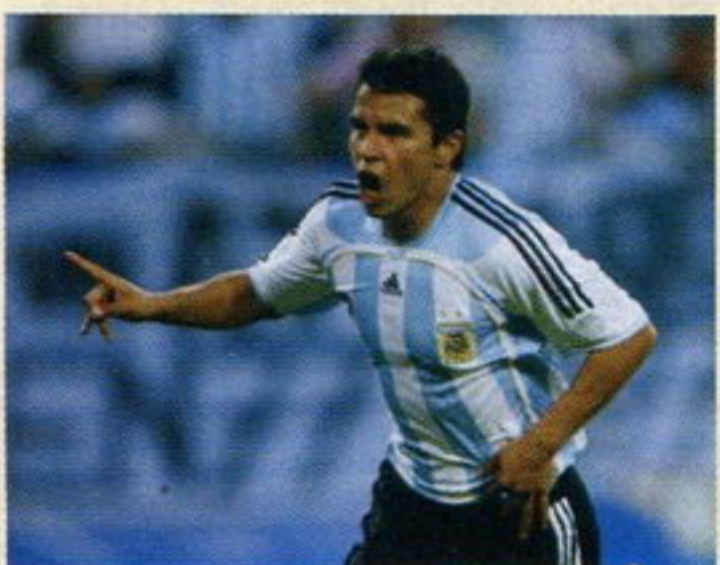
GOUKI

◆应 levelup.cn 邀请，7月1日晚上7~10点，我和多边形、ACE 飞行员、阿迪将会在 levelup.cn 论坛上做客，谈球谈游戏谈生活，请大家到时多多捧场！

◆阿根廷队首战告捷。梅西、特维斯都没上场，“用最小的代价来赢得战斗”，后面的战斗会越来越困难，我们需要慢慢提高战斗力。

◆马拉多纳：我是来看球的，不是来看贝利、贝肯鲍尔的！——当有人问到球王为什么不出席开幕式时，球王直言不讳。

◆拒绝冷门是本届世界杯赛迄今为止（6月14日）的一大特色，连一向慢热的意大利在首战的表现也十分出色。有专家指出，02年的世界杯与04年的欧洲杯冷门迭出是因为球员在赛前得不到充分的休息所致，看起来FIFA的强制规定还是挺有作用的。



◆世界杯月，对自己来说最大的困难是睡眠严重不足，而且早上经常迟到……—一为什么要有时差呢？地球为什么一定得是圆的呢？

◆其实想说的还有很多，不过都是有关世界杯的……

◆Vamos Argentina!!!



泰坦



◇“藏在心理的痛是无法说出的，有人说让时间将它慢慢抚平，可为什么积在心理的痛这么多年它依然那么棱角分明？”——这是我弟弟的QQ签名，不知道从哪儿抄来的。我才不相信他经历了什么大不了的痛苦——因为他根本没有经历过。看现在的孩子们动不动“痛不欲生”的，Blog写得一个比一个深刻，其实都不是什么大不了的困难。我想起我碰到过的困境，那些事儿在比我年长的中年人们看来，应该也不算什么困难。也许，人一定要超越自己一个阶段，才能不被那些无谓的“痛苦”所困扰。



◇“有太多太多魔力，太少道理，太多太多游戏，只是为了好奇。还有什么值得歇斯底里，对什么东西死心塌地……”看了6月的新周刊对林夕的访谈，突然怀念起这首歌来——“每一个人，碰见所爱的人，却心有余悸……”

◇我的Vista Beta2终于拿到MS分发的序列号激活，使用这么长时间遇到的问题分别是：Windows Update出现80072EFE错误；诺顿企业杀毒10.1无法正常运行（还有一些软件也出现兼容性问题）；Chess Titan居然导致死机；禁用UAP后（也可能不是这个原因）运行一段时间系统变得超慢。另外磁盘碎片整理等程序改为自动定期进行（可以手动安排），不再显示碎片分布情况图示，有点不爽。

多边形



○写下这篇小编寄语的时候巴西刚刚以一比零战胜了克罗地亚，向他们胸前的第六颗星迈开了第一步。小组赛打到这个阶段，我觉得巴西、阿根廷和意大利是最具冠军相的球队，不知道各位读者的看法如何呢？欢迎到我的博客去对世界杯说三道四，“多哥看球”每日更新（http://blog.levelup.cn/members/polygon）

△荷兰对塞黑的比赛开始前，两国的国旗分别被四名旗手牵入场内，不过由于两国国旗太过相似——均是橙白蓝三条横杠，区别在于荷兰是橙色在上，塞黑是蓝色在上——而旗手一时也没找到北，先是都把蓝色放在上面，后来估计觉得不对，两边旗手同时调换方向，这下又变成了橙色都在上面，若不是在场官员现场指导一下，恐怕两队入场时是要尴尬一下的——我该往哪边走？



□我自己是喜欢巴西，因为巴西队除了球踢得好以外，姓罗的特别多。大罗、小罗、老罗，以前还有个老罗，现在不出来了，叫罗马里奥，跟我名字一样，我也叫罗马里奥，因为我最喜欢《超级马里奥》。——摘自最新的罗（永浩）老师语录

×从那一天开始，到现在已经过去了差不多半年的时间，不管怎么样，毕竟都已经过去了，一如既往地祝你好运！加油！你是最棒的！

▲米兰可以卖掉舍瓦也不愿意卖掉卡卡，说不定本届世界杯卡卡的风头要盖过小罗。

胜负师



I 感谢各位读者朋友对我与胜嫂的祝福，小弟无以为报，只愿天下游戏人终成眷属。毕竟喜欢游戏不应该成为孤独的理由或借口。请相信，付出真情就一定会有收获。

II 与胜嫂在回家路上买了两斤荔枝，找钱时小贩给了我一张50元，因为在银行干过几年，我一摸便知是假币，这让胜嫂佩服不已。任何一种经历都可能是种财富，



▲爱生活，爱胜嫂！

说不定哪天就派上用场了。

III 假期里胜嫂第二次游上海，对外滩的夜景依然赞不绝口。不过我却想到了同济大学龙惟定教授的一段话：东京的摩天大楼晚上有灯光，那是公司员工在加班；纽约的摩天大楼晚上也有许多灯光，但那是重要的金融公司出于安全防盗的考虑；法兰克福的摩天大楼只有少许的泛光照明，没有人会因此而怀疑它的欧洲金融中心地位。但世界上还很少有城市像上海这么铺张的。

IV 最近电视里在重播《梅花三弄》，胜嫂每晚都有了节目。她看得哭啊哭，我看得笑啊笑。笑什么？老师哥马锦涛的表演真的很有笑点，不信的人可以试着看看。

V 本期推荐歌曲是胡彦斌的《蝴蝶》，又一首中国风的R&B哦！[化作蝴蝶飞舞 天空灿烂夺目 是生命绚丽的蓝图]

猫太

◎世界杯开幕了！但游戏业界却冷冷清清，尤其是6月，看来厂商纷纷回避这个足球的热潮吧！期待7月和8月的数款游戏。

◎《FF12》终于“开封”了，现在游戏时间大概是10个小时。老实说，主人公梵在前面部分的戏份还是挺多的，总体来说剧情相当充实，而且渗入的“国家”和“战争”要素相当多，使得世界观也庞大了不少。不过猫猫觉得系统上还是太像网络游戏了。

◎少说话会被别人说你孤僻，多说话又可能会说错，看来能够收放自如才算是懂得了说话的艺术呢！



▲最近很喜欢的一位角色——《hack//Roots》里的菲罗。



D.S

胃整整痛了一星期，外加持续食欲不振和晚上偶尔失眠，这段日子的精神状态简直可以用“弥留”来形容，直到前日听从某朋友的建议早晚喝蜂蜜牛奶后才开始有所好转，目前HP徐徐回复中……

世界杯年总该有件纪念品，于是在阿迪指点下买了一件英格兰10号球衣（没买7号是怕走在街上被人揍……），配上休闲裤居然还蛮得体，果然在夏天搭配运动装才是王道！

逛街时偶然发现了一座新建的动漫商城，里面能淘到不少漫画，不过价格都贵得吓人，《死亡笔记》单行本一本要20大元。（据动漫部的MM说，这价钱照真正的原版至少还便宜了一半呢……）嗯嗯，迫切地等待下月发薪日的到来……

“任何人作出任何选择都是有理由的。虽然我不知道你的苦衷，但我相信你的选择。”虽然真正的朋友不一定会说出这句话，但说出这句话的却一定是真正的朋友。



▲WE就是Winning England!

星夜

★《使命召唤3》的爆炸效果实在太强了，看来这次制作组更注意的是物理效果。其实个人感觉次世代游戏没必要在画面细节上下太大工夫，倒不如把主机性能用在物理效果演算上。我在E3上试玩过PhysX物理卡的游戏DEMO，还有《孤岛危机》的航空母舰DEMO，物理效果的大幅增强确实是增强游戏爽快感的最有效手段。

★世界杯开赛当晚与D.S、阿迪数人去吃韩国烤肉，回来时已然酩酊大醉，拉着女友僻里啪啦聊了半天。



▲看来这才是二战游戏的究极形态啊！

翌日被怒斥“扫了看球的雅兴”，并提出有关饮酒的若干规定，家里有个女球迷还真是麻烦啊。

★潮湿、闷热、几乎每天都在下雨的气候仍在继续，准备已久的几个出行计划全部搁浅……



十六夜

☆世界杯……虽然十六夜还没能体会22个人抢一个球的乐趣，但在“4年才一次”的感召下还是开始关心起比赛的结果。（完了？没错。伪非！我认……）



☆没想到上期放出的那张照片引起了颇有规模的反应。不仅是来信和邮件，就连十六夜的博客都有不少“同道中人”写下了怨念之词。最让十六夜感叹的是其中还有几位女性读者，我们的读者果然是藏龙卧虎呀……

☆最后再做个广告，下期将会有个专门介绍美少女游戏的专栏，自然是由十六夜来负责。如果大家对某些游戏抱有强烈怨念的话，可以写信或发邮件，我们会在以后对其进行改进的。另外，如果想到什么彪悍的名称也一定要告诉十六夜哦^^



▲彪悍的动画，彪悍的角色。

卡伦

★四年一度的世界杯总算是来临了！还好这次安排在凌晨三点的本人感兴趣的比赛不多，不然的话一定是会死人的……不多说了，荷兰，加油！贝利大神一定不看好你！

◆编辑部经历了大规模电脑病毒事件，这也令我三年来第一次重装了电脑。在重装时忽然想到了八年前家里刚买电脑的那段日子，那时我是电脑一中毒就毫不犹豫地格式化硬盘，结果导致一星期内C盘惨遭我三四次蹂躏。真是往事不堪回首啊……

●等了这么多年，终于马上就可以玩到《女神侧身像》新作了。不过说实话，我还是更喜欢2D那种唯美的画风。算了，只要本作的战斗能达到前作的高度就可以了。



阿迪

一直以来，我都是一个所谓“无信仰”的球迷，即在自己的个人立场上除了中国队外，不支持任何球队。一直以来，我都认为自己这样的国际主义立场是正确的，而且只有这样不带任何私人感情和立场去看球，才能让自己达到真正的公正，从而更好地去欣赏足球的美妙。

不久之前，CCTV5的一档节目却使我对自己的足球观念产生了疑惑。这是一档介绍世界各国的足球民生的节目，那一集介绍的是英格兰。当镜头来到埃弗顿俱乐部的古迪逊公园球场时，球门后的球场边沿下方的一排蓝色的小铭牌吸引了我的视线，它们竟然是许许多多已故的埃弗顿球迷的小型墓志铭。这一刻，我突然觉得他们很伟大，他们对于埃弗顿的爱已经超越了生死。

镜头随即转到了下赛季即将参加英超联赛的谢菲联，拍摄小组在球场外采访了一个谢菲联球迷。

“请问你支持谢菲联有多久了？”

这位老球迷故意停顿了一会，我甚至以为是因为他的方言习惯而听不懂记者的提问。谁知道他却说：

“只有区区五十年而已。”

一种从来未有过的局外人的悲凉，此刻弥漫在我的心头。这不是靠买一两件球衣，嘴上空喊几句支持某某球队就可以轻易替代的。这是一股流淌在身体中的血脉，这更是一种生命的归属。有人说，中国有最好的球迷。我知道那是相对于国家队而言的，但中国球迷也是最不幸的。因为，我们是无信仰的一群。那股为了自己的球队发于生命深处的呐喊，除非你能够真正融入那个群体，否则很难去体会，也根本无从摹仿。短短的一生中能够找到自己的归属，并为之全情投入，那是多么幸福的一件事。

因为，足球是一种生命中的信仰。



雨滴

※ 电脑持续抽风中，几乎每天它都要抽那么个一两次，不过现在已经逐渐习惯它的发作了，然后开始安慰自己——其实做电脑也真不容易，所以该抽风的时候，就让它抽吧……



▲迟到的祝福，樱井孝宏生日快乐！

※ 又到了6月，不过这一次的世界杯，实在没有那么多精力去熬夜守着电视机了，只能在梦中祝福所有球队都走好，特别是被球王相中的那两支……

※ 伊藤润二的新书《地狱星》显然没有之前的《暗之声》好看，特别是结局部分，伊藤大人啊，您就老老实实让它完结吧，不要非得弄一个美式的结尾让人遐想啊……

※ 《.hack//G.U.》的主题曲《やさしい両手》是天籁啊天籁，加上滴草由实的《花祭り》可以听上半个月了。



邪魔天使

◆下期《VP2》终于出了，我的PS2终于也可以开动了，好开心。（\^o^/）

◆在《VP2》出来前无聊地将PSP上的《VP》的全员练到99级，全员HP9万，能拿到的人手一把咎人之剑，然后再打了两把，记录之后去打“红莲四鼠”，送死，关机。

◆今年高考语文作文题目一出，网上顿时热闹非凡，小邪常去的网站的那些人都摩拳擦掌，不到十分钟就出现了两篇文章，真佩服，不过上海和广东的题目的确够彪悍的。



纱迦

0	1
0+0	1+1
0+0+0	1+1+1
0+0+0+0	1+1+1+1
0+0+0+0+0	1+1+1+1+1
.....

以上是最近看到的一则寓言，它的寓意在于：只要你每天坚持学一点东西，哪怕只学一点，日积月累下来也会相当可观。相反地，如果你什么都不做的话，就算过上一万年，你依然是什么都不会。自己很少会记住什么寓言，不过这次却觉得确实很受启发，所以把它也献给各位读者们。



游戏立方

GAME³

客座主持: 胜负师 Email: Game3@ucg.com.cn

经历了半个月的假期, 胜负师(已婚版)又回到UCG团队, 重新开始紧张而充满乐趣的编辑工作。在这里谢谢老友ACE替我主持了一期立方, 并对栏目提出建设性意见, 相信在不久后的改版中, 一些新的想法都能得以实现。同上期一样, 本期立方的内容十分丰富, 并有多项值得关注的内容, 胜负师个人比较推荐的是多媒体音箱相关知识的介绍与推介, 作者在前不久所写的耳机推荐想必很多人还记忆犹新吧, 行家心得一定会让您获益良多。而关于PSP的破解又有了新的进展, 长期无法解决的2.0+软件或是软件运行不完美的情况均有所突破, 广大PSP玩家可千万不要睁大眼睛看好了。另有PSP周边产品的评测, 也请不要错过。



多边共享区

ENTER THE GAME



X360专用便携式液晶屏



玩次世代游戏就要有次世代的屏幕。对于那些想要在私家车内玩X360的玩家来说, 普通的便携式液晶屏已经无法满足需求。JoyTech最近公布了一款专门为X360设计的9.2英寸数码液晶显示器。这款显示器能够提供清晰锐利的画面, 解析度为800×480, 可视角度达160度, 辉度达380cd/m²。虽然无法满足X360最高1080i的画面输出, 不过在这样尺寸下, 搭配其靓丽的色彩表现已经足以让人感受次世代的魅力。该显示器的尺寸为19.5cm×22.5cm×11.5cm, 重量为1748克。

[星夜 提供]



“萌”的由来

如果大家经常接触动漫作品, 在与Otaku们讨论的时候, 是否经常听到“萌”这个字。“萌”本来是指草木初生之芽, 但是后来动漫爱好者用这个词来形容极端喜好的事物, 但是通常都是对(尤其是动漫中的)女性而言。为什么那么多汉字非得用“萌”呢? 其实是颇有渊源的, 有一种说法是两部动画带动了“萌”这个字的发展。第一部是NHK的单元动画《恐龙惑星》, 片中的女主角名字叫鹭泽萌, 每次当她陷入困境时, 男主角都会大呼她的名字“萌~(MOEeee)”, 这个词就这么约定俗成开来了。之后的《美少女战士》将“萌”发扬光大, 在1994年出场的月亮水兵土萌萤从一出场就获得了超高的人气, 大家对这个充满忧郁气质的美少女十分喜欢, 都以“土萌~”来称呼她, 一年之后, 美少女战士FANS中便将“萌”定为了土萌萤的称呼, “萌”这个字至此便具有了称赞美少女的含义。之后的1998年播出的动画《魔卡少女樱》和《妹妹公主》将这股风气刮遍了整个动漫界, 而到了2005年, 一部日剧《电车男》正式把“萌”推广到了各种人群中。[雨滴 提供]



《鬼泣3》专用手柄即将登场

或许有不少玩家已经知道, 6月30日, Capcom将会在PC上发售《鬼泣3特别版》, 而ELECOM公司也随即宣布将会于6月下旬推出专门针对本作制作的特别手柄——JC-UD12RD, 售价为3150日元。这款手柄采用了与《鬼泣3》主题色相近的红色, 在手握部分安装了防滑橡胶垫, 并且对应力回馈震动机能, 而玩家们更是可以将任意键位设置为连发。相信这款专门针对《鬼泣3特别版》设计的手柄一定能让玩家取得更高的游戏享受。不过在这里说句题外话, Capcom最近授权Sourcenext公司向PC上移植的几款游戏, 如《逆转裁判》、《鬼武者3》都普遍没有受到好评。与其想出专用手柄这些赚钱的点子, 不如先在移植质量的把关上多花些心思, 这才是真正的玩家之福啊! [卡伦 提供]



关于《上海滩》大小姐的八卦

对于70后的这一代玩家来说, 对于《霍元甲》、《上海滩》等老牌的香港连续剧都不会感到陌生, 而《上海滩》中的女主角冯程程在当时可谓家喻户晓。日前, 因《新上海滩》的杀青, 记者特地采访了旧版《上海滩》中冯程程的扮演者赵雅芝, 风韵不减当年的赵阿姨透露了她当年在《上海滩》中一炮而红却激流勇退的原因: 《上海滩》拍摄过程中, 赵阿姨已经怀有长子黄光宏, 前夫黄汉伟及家人对其怀孕还要演戏表示强烈不满, 正因为这样, 原剧本中巾帼不让须眉的冯大小姐被删去了大量动作戏, 变成了温柔的千金小姐。而且在《上海滩》完成后她也暂时引退生子, 且在之后一切以教育孩子优先, 所以错失了不少演艺机会。

已有三个孩子的赵阿姨在教子方面有一套自己的方法, 她说: “人生的优雅有许多表达方式, 穿名牌, 戴名表是一种优雅, 和自己的孩子坐在地毯上打电动, 也并非不优雅。”为了劝儿子们不要太沉迷于电子游戏, 她特地向大儿子请教, 学会了玩PS2和一些网络游戏, “当孩子们发现妈妈和他们一样玩游戏时, 他们会觉得我比较好沟通, 否则再怎么唠叨他们也听不进去。现在只要我说游戏玩够了, 小儿子也肯主动停手去做功课, 不晓得有多管用呢!”或许很多年轻的玩家都希望自己的父母也能采用这样开通、平等的教育方式, 而我们也希望更多的父母不要视游戏为洪水猛兽, 试图去了解孩子们所喜欢的东西吧, 这样一定会更利于两代人之间的沟通。[胜负师 提供]





天籁之声伴随幻想降临

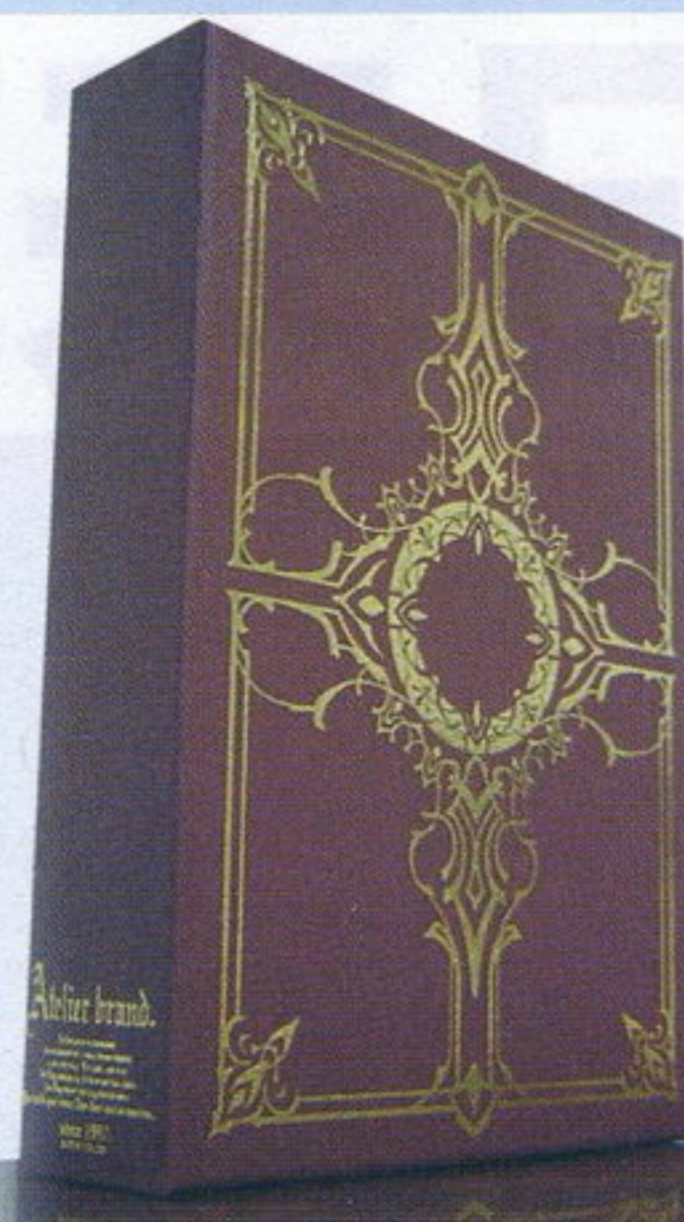
为一款游戏配上主题曲已经成为了目前游戏制作中越发重要的环节，在添加了更多的时尚元素的同时也为一款游戏注入了新的生命力，即使你并不是某个游戏的FANS，但你却无法拒绝音乐所带来的视听享受。一首成功的主题曲会让人对某个游戏留下深刻的印象，进而去了解这款游戏，为扩大游戏的FANS群无疑起到了巨大的推动作用。

即将于6月29日发售的《伊莉丝工作室：伟大的幻想》将为我们再次带来音乐的圣宴。最新的主题歌《Schwarzwei~雾の向こうに系がる世界~》邀请到日本著名“幻想乐

团”的队长Revo和人气歌手霜月共同演绎，充满古典韵味但却极富激情的主旋律配合上霜月空灵的歌声，完全将本作的主题“雾的尽头所存在的世界”中那种对未知世界的迷惘和向命运挑战时的荡气回肠表现得淋漓尽致。

本作的限定版包装也十分具有特色，外包装是以游戏所围绕的神秘之书“艾尔斯克拉里奥”作为原形的包装盒，看上去十分的气派，里面还附赠一张收录了游戏中经典音乐名为《Luce~Another Fantasm~》的CD，能让FANS再次近距离感受霜月的天籁之声。[心情味道 提供]

①



① 游戏限定版包装，从上面所雕刻的花纹看来，完全就是一件艺术品。

② Revo, 日本同人乐队“幻想乐团”的灵魂人物。所创作的音乐主要以结合古典元素的电子乐为主，经常一个人包办作词、作曲、演奏在内的所有工作。最为大家熟悉的应该就是他为动画《枪姬》的

②



原声大碟所创作的经典配乐。

③ 曾参与多部动画以及“《伊莉丝工作室》系列”以往主题曲的演唱工作，空灵而悠远的歌声是让人最为陶醉的地方。虽然官方放出的试听版只有1分多钟，但是你仍能感觉到其巨大的魅力，就算不玩游戏也没理由错过这首美妙的歌曲。



巴西队《实况》大PK

众所周知，在世界杯开始前每一支国家队都得进行封闭训练，即使是拥有“五冠王”头衔的大热门巴西队也不例外。那么，在封闭训练中什么样的娱乐才是最健康而又能舒缓身心的呢？答案肯定不是去泡吧，而是来打一盘《实况》。

此前在各种各样的媒体采访中，包括中国、日本、意大利等队的国脚都曾表示他们在训练或赶往比赛地的闲暇时光中会选择以打《实况》为乐。传闻中国国家队里《实况》水平最高的是担任门将位置的某位球员，难道站得越靠后，打《实况》的水平就越高吗？巴西队中《实况》水平最高的球员虽然不是门将迪达、塞萨尔或切尼，但也是担任“场上枢纽”——后腰位置的埃莫森。

从上述各支国家队的情况来看，显而易见的是球员在闲暇时光中打游戏是一个健康而且又能对比赛有帮助的娱乐。6月6日晚，巴西

队内举行了一次《实况》PK赛，参加的选手包括埃莫森、卡卡、罗比尼奥、弗雷德。第一场PK就是在两位号称“打遍巴西无敌手”的高手之间进行的，结果埃莫森率领曾在今年的冠军联赛中淘汰尤文图斯的阿森纳以2比1战胜了卡卡的切尔西。无独有偶，年轻新秀罗比尼奥也对阿森纳非常钟爱，结果他以1比1逼平了里昂的攻击手弗雷德选择的AC米兰。强中自有强中手，最后埃莫森以3战全胜的战绩捧走这次巴西国家队第N届队内《实况》PK赛的冠军，卡卡屈居亚军，罗比尼奥获得第三，弗雷德垫底。

在这样的实况比赛里，相信没有人会在意最后的胜负，大家都享受着过程带给我们的轻松娱乐。什么“No pain, no game”，算了吧。没有酒精，没有桃色，我们信奉的是“No Joy, no game”。

[阿迪 提供]



levelup.cn

真达人Mr. Pac-Man

在那个家用游戏还没有普及的年代，电子游戏的画面十分简陋，游戏方式也很纯粹直接。那个时候的游戏可能会很弱智，也可能难得令人发指，但流行度却是现在游戏界很多所谓大作都难以企及的。玩家们大都会在放置在酒吧的街机



上一展身手，并会以获得高分为荣。那些刷新纪录的人，只会在游戏画面中打上自己名字的缩写，并不会因此而获得赞助商的垂青，或是丰厚的奖金。但他们中有些人的名字却会永远为电子游戏的历史所记载。

Mr. Pac-Man就是其中的佼佼者，他是迄今为止街机版《Pac-Man(吃豆人)》纪录的保持者。他通过了全部的255关，并吃完了所有豆子，完成此项壮举所花的时间却仅为6个小时。在1999年的东京游戏展上，这位十分有形的胡子大叔被授予了“世纪最佳玩家”的称号，这个荣誉会比现在很多电子竞技的冠军更让人们牢记。[levelup.cn 提供]



新主机！SNEX！

一位来自海外的玩家最近向世界公布了他独立开发的新主机——SNEX！这台主机的性能据说超过了Xbox + SFC的性能总和！

好吧，以上是搞笑，请不要在意……国外玩家自己动手DIY的能力一般都比较强，这位玩家的突发奇想是用乐高玩具给超任(美国叫SNES)和Xbox做了一个外壳，这样这台“SNEX”主机既可以玩超任的游戏，又可以玩Xbox的游戏，而且散热效果据说非常不错！不过……说句实话，这东西除了恶搞之外我不知道还有什么其他的用途。当然，动手能力强的大伙们也可以做一些类似的玩意儿，显摆无罪嘛！[多边形 提供]



再度归来

最新PSP引导程序 Devhook0.41a使用说明

你还在使用DevhookGL玩不能联机的《激·战国无双》吗？你还在使用RUNUMD玩不能联机的《怪物猎人》吗？你还在使用MPH loader观看AVC吗？现在这一切已经被彻底改变了。删掉你的x、mphgameloader、flash0、flash1文件夹吧，因为PSP1.5曾经必备的引导程序Devhook又回来了！下面让我来为大家详细讲解最新版的Devhook的使用方法。



目前最新的版本为6月11日发布的devhook 0.41a 333MHz版本，可以让你PSP的CPU CLOCK在333的情况下进行联机、上网，比起之前的版本只能用222来说快了很多。现在网上到处都可以下载到Devhook 0.41a或者整合了的傻瓜包，我这里推荐一个下载地址(<http://bbs.emu-zone.org/newbbs/viewthread.php?tid=378595>)。下载后把dh跟PSP文件夹放在PSP的根目录下就可以了。然后把想玩的PSP游戏ISO放到记忆棒根目录下的ISO文件夹里。打开PSP，然后再放入任意一张正版的UMD，运行Devhook 0.41a。注意这里显示的仍然是Devhook 0.40，进去后也仍然是，不要在意。进入就可以看到设置画面了，这里有很多选项，我来给大



■START: 设置完成后，开始游戏



■UMD SELECT: 选择你要玩的ISO文件



■UMD MOUNT: 选择为ISO ANYUMD



■UMD VERSION: UMD版本，选择2.XX->2.00



■FIRMWARE: 选择2.50+2.00



■CPU CLOCK: 频率，选择333MHz/166MHz，这样游戏速度会更流畅



■BOOT SELECT: 选择为reboot XMB EXIT: 退出Devhook

家讲解一下。

设置完成后，选择START，熟悉的PSP开机画面又出现了，然后马上“当”一声进入了读盘界面，可以开始爽啦！目前大部分的2.0+的游戏都可以完美运行并且可以正常联机。别以为这就是Devhook0.41a的惟一好处，试着按HOME退出看看，你会发现PSP已经变成2.5的界面了，当然这只是模拟的。Devhook0.41a的另一个强大的功能就在这里，它几乎模拟了2.50 Firmware的所有功能，我们可以在这个虚拟的2.5界面上上网、看图片、自定义壁纸、听mp3、AT3、看MP4、AVC、查看存档、玩游戏！但就是不能运行自制程序……比起之前的另一款模拟2.5的软件MPH loader强大得多，而且使用简便。

注意事项

1. PSP根目录下的ISO文件夹可以放很多游戏ISO，在虚拟的2.5界面里按HOME+L或R键，来切换游戏。
2. 想要免UMD玩以前的1.5游戏的话，要把UMD MOUNT选成ISO NOUMD(1.50 ONLY)，UMD VERSION选成no change，FIRMWARE选成1.50(flash)，就会模拟出一个UMD的图标，选择后就可以跟以前一样免UMD玩游戏了。
3. 想退出模拟2.5的话，只需要将PSP关机，下次开机的时候就会回复1.5的界面了。
4. 进过一次Devhook 0.41a后下次再运行的话会自动运行上次选择的ISO，想要换游戏的话要在刚运行的时候按O重新选择ISO。
5. 作者的原版Devhook 0.41a里的dh下2.5的firmware是美版的，×

文 月神侠 编 胜负师

是决定，O是取消。如果你习惯O是决定，×是取消的话，可以去下载日版的firmware，可以在这里下载到(<http://bbs.emu-zone.org/newbbs/viewthread.php?tid=378870>)。

6. 如果你的ISO是原版的话，会在模拟出来的UMD下面出现升级的图标，点了之后就会提示升级，其实就算你点了也不会把你的1.5升级的，放心吧。不过为了安全起见，也为了美观，我都是把到手的ISO先Rip一下，去掉升级文件夹和垃圾文件之后重新打包，这样ISO也会小点，可以节约空间。这里推荐使用VCDROMXV3.8这个软件来打包，用UMDGen打包的话有些ISO会认不出来。

7. 这个软件目前有一个BUG，就是在模拟了2.5之后无法使用PSP的线控来控制PSP。

这次Devhook给我们带来了一个大惊喜，也再次给我们展示了作者BOOSTER的实力，他是一个天才！目前Devhook 0.41a可以运行几乎所有的PSP游戏ISO，如之前一直不能玩的《头文字D》、《大航海时代4》、《新牧场物语》、《Capcom经典街机合集》、《分裂细胞》，之前能玩但不能存档的《真·三国无双 二度进化》、《少年街霸3》，之前能玩但不能联机的《激·战国无双》、《怪物猎人》等等，再结合DevhookGL、RUNUMD、UE，可以几乎100%运行已经DUMP出来PSP的ISO，作为玩家的我们无疑是最大的受益者，但还是请大家支持正版。

PSP至尊，Devhook；UE不出，谁与争锋！

PSP两款影音周边的简要评测

文 NT

高级PSP扬声系统

影音播放是PSP的一大功能，在公共场合一套耳机线控当然是足够，



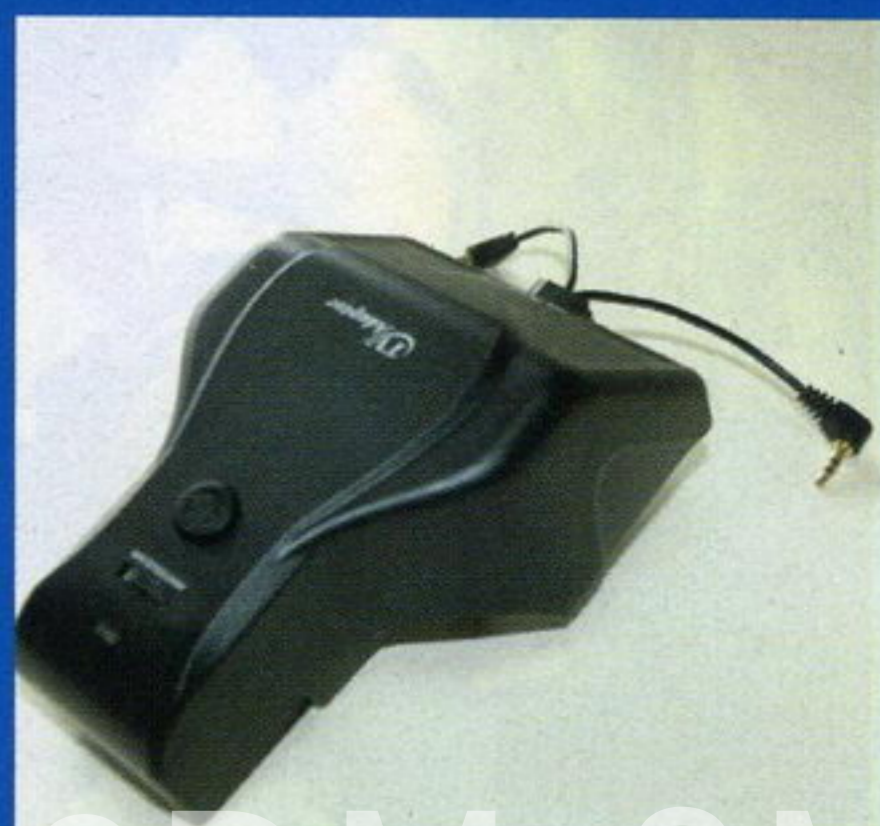
但是在自己的空间还要塞着耳机，那可就不爽了。因为这个，所以才有了各种各样的扬声周边，这次给大家介绍的是深圳超技电子商行的高级PSP扬声系统。该系统为左右声道扬声器，重低音方面有着很不错的表现，同时也可以作为PSP保护盒及支架，方便了外出携带及观看影片时对角度的调节。紧贴机身设计也使得PSP不易松脱。

这款周边使用4节AAA电池，也可以用PSP原装变压器直接供电。另外还有line in接口，可以用来接驳其他的音效装置。

PSP TV Adaptor

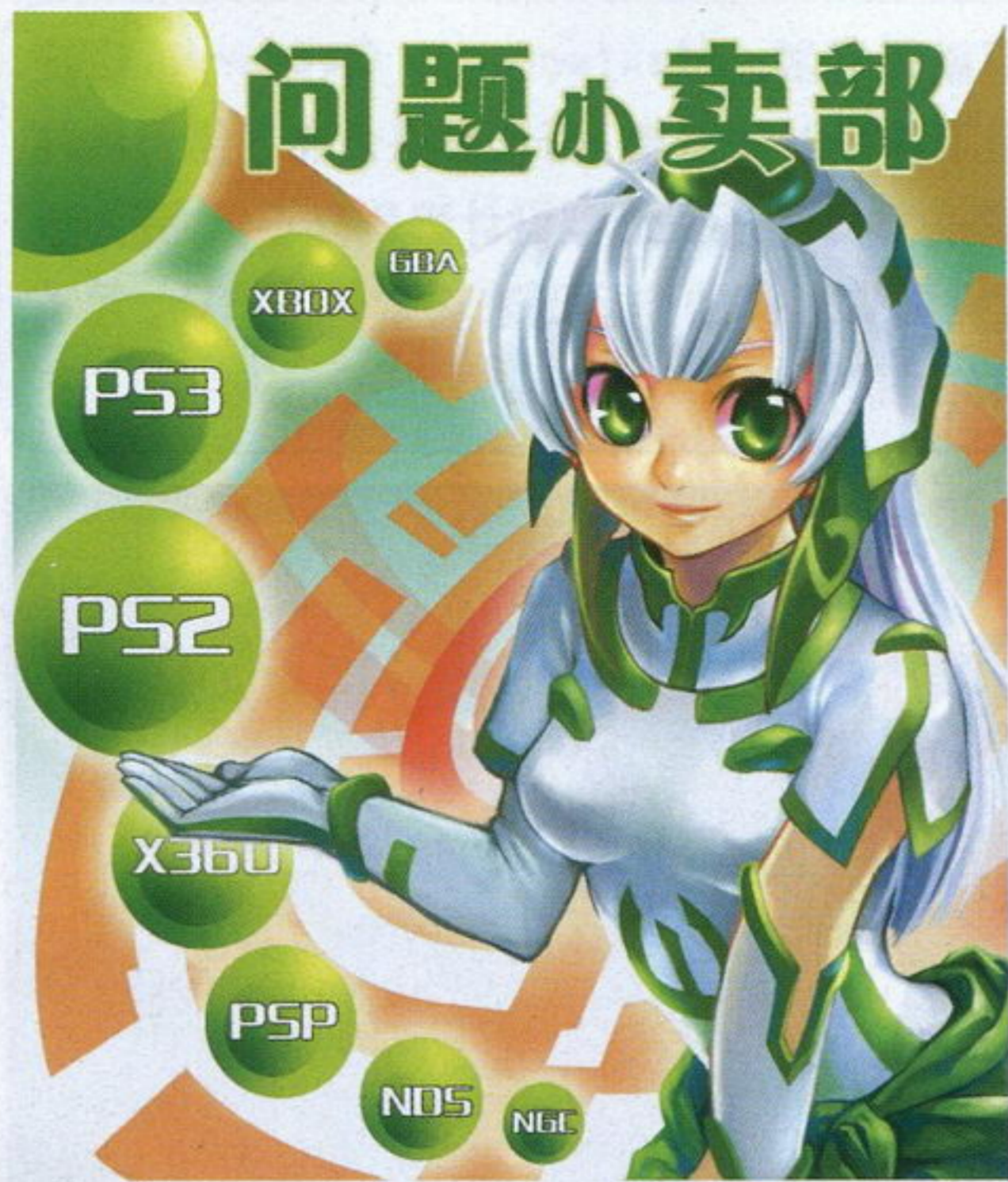
PSP的屏幕不错，但是相信不少玩家也想过接到电视上玩吧？这款名为PSP TV Adaptor的视频输出周边由BlazePro开发。使用该周边，大家的PSP画面也就不再局限于PSP的空间里了。

除了PSP TV输出器，该周边还配有一条AV线及一个面罩保护盖。安装时只需把输出器扣到主机的显示屏上，再插上AV及电源线即可使用。启动后可以用机身的按钮来调节画面亮度、焦点、NTSC/PAL制式等等。画面输出没



有出现跳线等不良现象，反应时间及颜色方面也可以接受。

问题小卖部



? 各位小编你们好,我想请教胜负师关于《龙背上的骑兵2》的问题。第二章第七节一突破荒芜之地中,系统提示有看不见的东西阻挡,需要破坏掉才能前进,但是我只在风口处发现了一个装置,其他地点还有吗?应该是从空中攻击还是地面攻击它呢? [天津 嵇升志]

? 这时你只要靠近装置就会出现提示,然后同时按下×和△键攻击地面,就会出现水晶,把它破坏后就可以继续前进了。

? UCG众小编你们好,由于我们初次接触“《FF》系列”,所以在游戏时贵刊的攻略给了我极大的帮助,下面我有几个关于本作的想问一下,希望得到你们的解答。①因为是菜鸟的关系,每次必杀连携都只能在4~6次左右,除了火属性的融合技之外,还存在其他属性吗?每种属性的攻击范围是多少呢?②2周目有什么新要素吗?能否继承1周目的技能和装备呢? [广西 何华修]

? ①游戏中一共存在8个属性的融合技,并且它们的攻击范围都为屏幕中的全部敌人,至于每种属性具体的发动条件,你可参考150期UCG的73页上面有详细的说明,不过要真正做到全部发动,对于你的反应力可是不小的考验啊。②很遗憾,本作并没有所谓的2周目,所以之后的继承要素都不可能成立,对于情节较短的主线流程,只要有足够的耐心,仍然可以在收集完所有的隐藏要素后再挑战最终BOSS,这样同样能够体会到更多的游戏乐趣。

? 胜哥,《格斗之王 最强冲击2》中的隐藏角色如何才能出现?需要用怎样的角色才能使之出现呢? [广西 高威]

? 该游戏隐藏角色一共有14名,只要利用初始可选择的角色不断地通关“Story模式”就会让他们一一地出现。更详细的资料你可以查阅第152期UCG的31页上由我们伟大的ACE飞行员提供的“隐藏角色出现顺序和出处”,说不定还有更意外的收获哟!

? 胜负师好,我这里有一个关于老游戏的问题请教。《潜龙谍影2 自由之子》Xbox版中,在刚开始的船甲板上会遇到一个女人,当她将聚光灯的强光射到Snake身上后,我就无法再伤到她,这个时候到底应该怎么办呢? [云南 樊保宏]

? 通常玩家在第一次遭遇这个BOSS时都会被这招打一个措手不及。这招实际上并没有攻击力,只是干扰了玩家的视线,对瞄准BOSS造成一定

的妨碍,这个时候只有通过观察子弹飞来的方向确定BOSS所处的位置,由于从BOSS开枪到命中自己有一定的时间差,只要掌握好躲避的时机就不会被BOSS击中。不过最简单的方法其实是……打破那盏探照灯(拜一下小岛的逆向思维--b),只要在战斗一开始就击破它便可免除后顾之忧。

? 众小编你们好,我在玩掌机时遇到一个问题,想请教一下大家。《洛克人EXE6》中的隐藏BOSS“布鲁迪SP”消灭后,我按照书上的地址去寻找“布鲁迪BX”却始终无法找到,到底是怎么回事呢?我已经通关了,是否还需要满足其他的条件呢? [广东 李英君]

? 为了解决这个问题,胜负师特地请教了编辑部的掌机游戏众达人,最后得出的结论是:要令“布鲁迪BX”出现,需要在打倒隐藏BOSS“布鲁迪SP”后回到アンダーグラウンド2区曾经发生BOSS战的地方触发情节,布鲁迪利用之前击败洛克人的机会,获得了洛克人电脑兽的力量,并扬言要摧毁整个电脑世界,随后会先和“兽化洛克人SP”进行战斗,胜利后就是和“布鲁迪BX”的最后对决了。

? 众小编好,首次给你们写信就遇到了很棘手的事,希望胜负师能够热心的帮助。《最终幻想XII》中的稀有怪物我根据UCG151期上的内容已经集齐了79个,问题就在于杂志上忘记了第41号怪物,非常渴望胜负师能把它出现的地点以及详细资料告知,助我早日完美通关! [上海 付蓉]

? 首先胜负师要在这里给大家道歉,之前可能由于杂志排版的失误,漏掉了41号珍稀怪物的相关资料,现在就把该怪物的资料送上,如果给各位玩家在攻略游戏的过程中造成了困扰还请多多见谅。

41	エアリアル
珍稀度	★★★★★
出现地点	ルース魔石矿/オルタム桥
偷盗物品	コウモリの翼
掉落物品	コウモリの牙、ゴールドアーマー
出现条件:	击败场景中所有敌人,再次返回后出现

? 亲爱的胜负师,我想请问记忆卡中的《WE》的进球存档是否可以转移到电脑上播放呢?如果可以的话,应该怎样实现呢? [成都 郭沂]

? 如果你是指的直接能够在电脑上观看这个存档,那么最简单的方法就是为你的电脑配置一款电视卡,然后再配合电视卡软件(例如DScaler)就可以将PS2的视频信号在电脑上输出,从而达到在电脑上欣赏的目的;如果你是希望将这个存档保存为电脑所支持的视频格式(即不需要每次都使用PS2运行游戏),那么在完成上一个步骤后,利用电视卡的“视频捕捉”功能就可以将这段“进球录像”录制为电脑能够直接运行的视频文件,但是使用该功能对个人电脑的配置要求相对较高,而且在某些参数的设置上存在一定的差别,建议你多利用网络查阅其他玩家的录制心得,说不定会得到更多的启发,录制出精彩的视频和大家一起分享。

? 各位小编你们好,我想请问一下“阳光学院”是不是一定要在编辑部的信箱报名才可以呢?该如何报名呢,我很想报名但却没有邮箱,不知道可以吗?报名之后我需要做些什么呢?请雨滴姐务必回答,万分感谢! [广西 陈安]

? 因为工作的关系,每天编辑部都会收到海量信件,为了避免报名的信件被遗漏,所以我们为“阳光育成计划”开设了专属的报名信箱hr@ucg.com.cn,如果想参加的玩家请务必将信件发送到以上地址,我们会有专门的编辑负责审查每位玩家所发来的报名信件。信件中除了自己的基本资料(姓名、学历等),还可以适当提及一些玩龄、所擅长的游戏类型相关的信息,如果时间充裕的话,也可以附上某个游戏的攻略以及研究,方便我们对你的文字功底进行考察,之后我们会给予符合条件的玩家邮件回复,告之一些参加“阳光育成计划”的相关细节。

这位询问的玩家目前还是高一的学生,雨滴希望你应该把更多的精力放在自己的学业上,而“阳光育成计划”报名也没有时间的限制,只要你想参加随时都可以报名,等你进入自己理想的大学和专业后再来报名也不迟。

? UCG小编好,今年7月我要去美国,并想在那里买一台PSP的最新豪华版,因此有一个问题想询问一下。日版PSP和美版有什么区别吗?哪个版本比较好? [昆明 何逊]

? 两个版本最大的区别自然就是初始状态显示的语言了,另外在包装上,两个版本首批出货的豪华版包装内都会付送一张Demo UMD光盘。另外由于UMD影像光盘和DVD一样采用地区码,所以两个版本的机器只能读取对应分区的UMD影像光盘,美版为一区,日版为二区。不过UMD游戏则没有这个限制,在这一点上倒是没有什么需要担心的,所以在用上两个版本没有实质性的差别。

? 我想请问猫太几个关于《怪物猎人》的问题。①《怪物猎人P》中我和朋友联机后,明明可以搜索到对方的名字,选择同一任务进入后,却在各自的地图里,这是怎么回事呢?②《怪物猎人P》下载游戏任务的网站是什么呢?③《怪物猎人2》中如果没有毒属性武器,该如何打钢龙呢? [江苏 蒋程]

? ①在联机成功的情况下,你接下任务后,你的朋友就应该去村中的“告示牌”进行查看,然后选择加入任务即可,而并不是两人分别接任务。②下载任务需要PSP能够上网才行,在有热点的地方,进入游戏选择主菜单的“DOWNLOAD”选项便可下载。同时请注意,通过电脑直接访问某网站也是行不通的。③这个BOSS体力并不高,趁它发动强风时,绕到它的侧面利用跳斩集中攻击其头部即可,在没有毒属性武器的情况下,只要打断了它的角,就可使其“护体屏障”消失,这样战斗起来就会轻松很多;如果是在雪山遭遇它,就需要小心它的强风会附带冰冻效果,被命中后就只能移动且无法攻击,此时你可以快速跑到它的翅膀旁边,利用它的“护体屏障”把身上的雪球打碎,或者切换地图回来,等冰冻效果解除后再慢慢地收拾它。

? UCG的小编们好,现在我有一个问题想请问胜哥。《怪物猎人P》中,把村长处1~3星的全部任务全部完成后,我现在只能到集会所里接任务,有什么办法可以继续村长那里接到任务呢? [山东 赵军]

? 完成村长1~3星任务后,返回自己的住所,拔出家后面的古剑就可使剧情继续推进,自然也可以再来村长那里接到后续的任务。

不要等问题成堆

志 & 3DM-SM 才想到小卖部

模型地带

MOXINGDIDAI

6、7、8这三个月对于十六夜来说简直就是恶梦。Maxfactory、Goodsmile以及Alter这几个厂之前延期跳票的东西都攒到了这段时间发售,而且更是公布了当月的几个新作……本次介绍的塞奥拉和琉妮无论是身体比例还是造型设计素质都不低,在如今老厂低靡(特指寿屋和海洋堂)的今天,就需要有这样的作品出来刺激一下市场。目前强烈期待8月的爱娜,希望不要像惯例一样跳票……



种类: PVC 完成品
比例: 1/8(190mm)
售价: 4200 日元
发售日: 2006 年 8 月
厂商: MegaHouse

哈曼大人的东西出过不少,但做得都相当一般,尤其是对“法老头”的表现上实在是让人无奈……通过N款“《SEED》系列”人气角色的PVC闯出名堂的MegaHouse再接再厉,终于决定要在最新的系列里进行挑战。从目前官方提供的原型来看,哈曼大人更加修长,冷峻的表情、军服以及展开的披风尽显她统帅的丰姿。



哈曼·卡恩

机动战士高达ZZ

种类: PVC 完成品
比例: 1/8(200mm)
售价: 4800 日元
原型师: 东海林原八
发售日: 2006 年 5 月
厂商: ToysWorks



塞奥拉·修拜图娅

超级机器人大战

经过两次延期最终在5月初发售。这款最大的不足就是将塞奥拉的脸型做成了偏尖的少女风格,不过在利用摆放角度能够正好弥补。护肩、护腕短裙以及短靴的反光处理得相当不错,另外修长的腿线非常漂亮。



▲服装的褶皱等细节也处理得非常仔细。

琉妮·佐尔达克

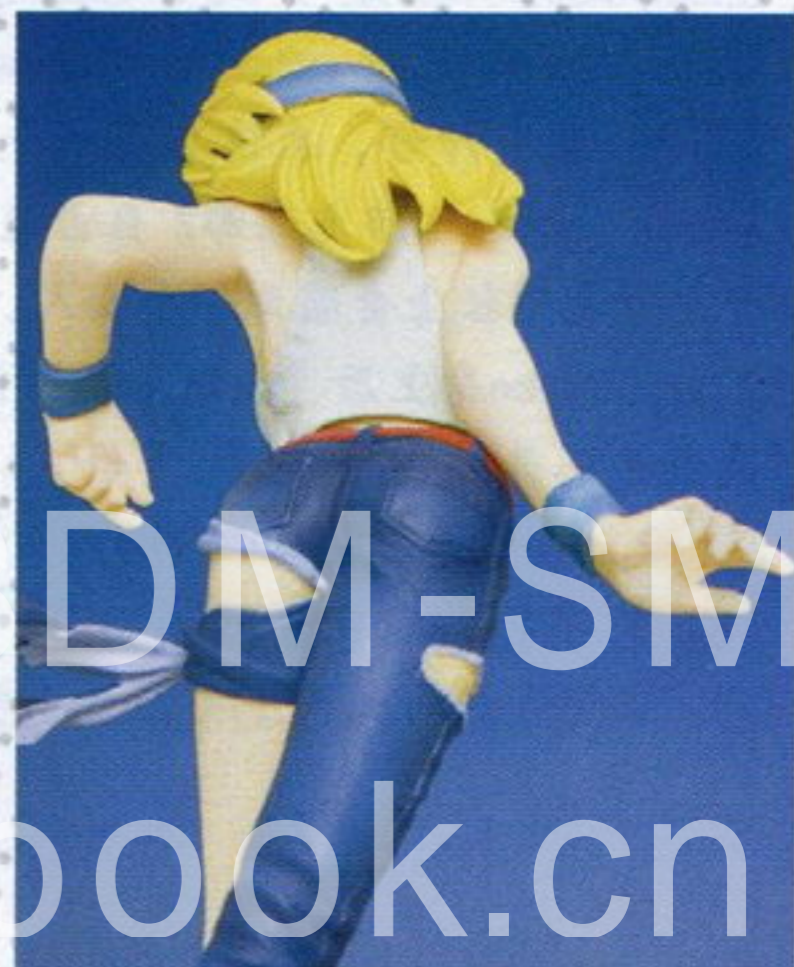
超级机器人大战



种类: PVC 完成品
比例: 1/8(200mm)
售价: 4800 日元
原型师: 东海林原八
发售日: 2006 年 5 月
厂商: ToysWorks

▲强调运动与朝气的造型。

运动型少女永远都是最受欢迎的,琉妮就是最好的例子。除了舒展的造型以及传神的面孔外,对牛仔裤的表现是这款作品另一个引人注目的地方,充满朝气的女孩就应该是这样!

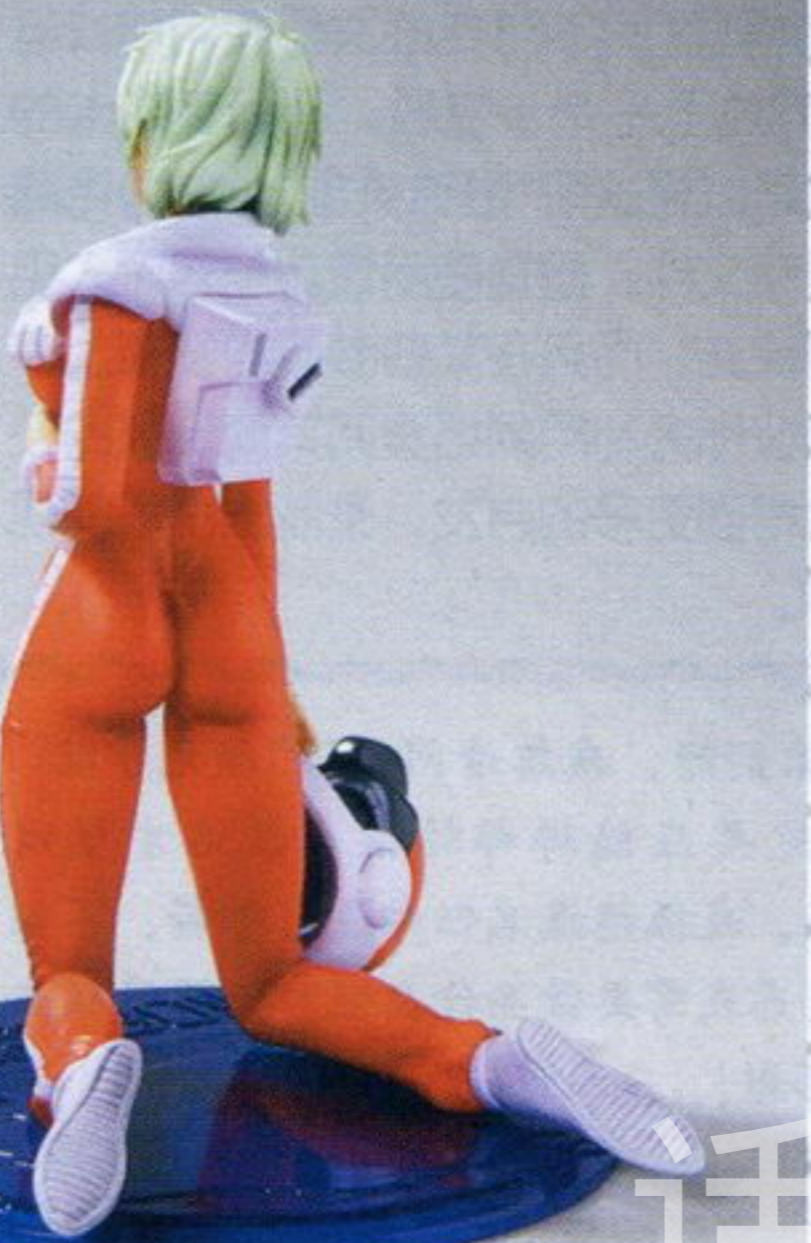


种类: PVC 完成品
比例: 1/8(150mm)
售价: 4200 日元
发售日: 2006 年 8 月
厂商: MegaHouse



爱娜·哈萨丽

机动战士高达 第08MS小队



高雅的气质、温柔坚强的性格以及井上阿姨的配音——高达作品中十六夜最喜欢的女性就是爱娜。这款与哈曼大人同时推出的作品最大的亮点在于对宇宙服的再现。利用PVC表现柔软材质一直就是最大的难题,而这款作品不仅做出了服装的紧身感,更将外衣的独立感做得非常出色,个人感觉整体素质在哈曼那款之上。



栏目主持：邪魔天使

幻之炼金坊

幻想国度的奇妙之旅

《女神侧身像2》的发售日可是越来越近了，这对近期无好游戏的状况无疑是久旱逢甘露，小邪闲置了两个多月的PS2终于又要开始转动起来了，可喜可贺。时逢世界杯的召开，作为一个伪球迷、意大利的忠实球迷而言(众编：死!)，关注的自然是意大利的情况啦，希望因扎吉能够有好的表现，不要在最后的世界杯上留下任何遗憾。

天照大神

对于喜欢动漫游戏的人而言，天照大神(あまてらす)一定是非常熟悉的神了，作为日本神话中的神，她一般是以女神的形态出现，不过在这之前，也有说法她是男神，但流传至今，天照大神多数是女性的姿态。天照大神是将太阳神格化的神，是日本皇室的祖神(皇祖神)。在《古事记》中她被写为“天照大御神(あまてらすおおみかみ)”，而在《日本书纪》中她被写为“天照大神(あまてらすおおみかみ)”。



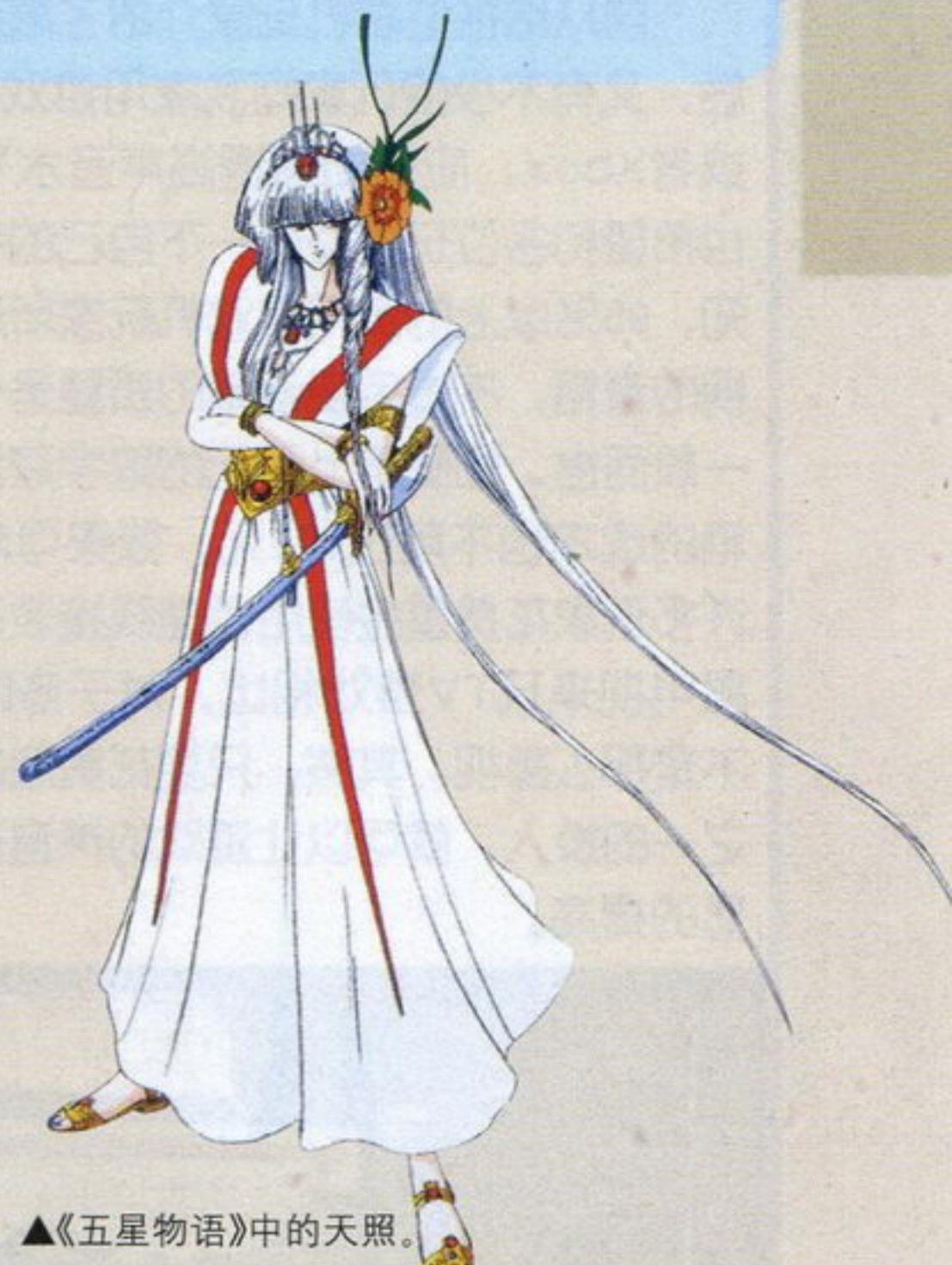
■伊势神宫

“大日灵尊(おおひるめのみこと)”、“天照大日灵尊(あまてらすおおひるめのみこと)”。作为日本皇室的祖神，天照大神被祭祀在神社中，祭祀天照大神的神社被称为神明神社，在日本各地都有，但它的总本山则是神宫(伊势神宫)的内宫(皇大神宫)，在皇大神宫里安置着三神器的八咫镜(ヤタノカガミ)。在伊势神宫，一般称天照大神为天照皇大神，或者称皇大御神，在进行祭祀前诵唱祭文的时候则称其为天照坐皇大御神(あまてらしますすめおおみかみ)，而在学术研究上一般记作片假名——アマテラス。

在《古事记》中记载道，伊邪那岐神从黄泉之国生还的时候为了洗净身上黄泉的污秽来到了筑紫日向桥的橘之小门的阿波岐原，而当他在清洗左眼的时候天照大神就诞生了，与此同



时，从伊邪那岐的右眼中诞生了月读，从鼻子里生出了须佐之男，这三位神被统称为“三贵子”。伊邪那岐将自己的首饰授予了天照大神，并委托她统治高天原，从此以后高天原就在天照大神的带领下开始发展起来。而被委任到海原的须佐之男哭哭啼啼地向伊邪那岐哭诉想去伊邪那岐所在的根之国，但这反而引起了伊邪那岐的不满将他流放了。须佐之男在前往根之国之前想去看一下自己的姐姐于是来到了高天原，但天照大神却认为弟弟是来夺取高天原的，于是整装待发静等须佐之男的到来，须佐之男为了证明自己的清白发下重誓，并从天照大神的物实中诞生了五株男神，从须佐之男的物实中诞生了三柱女神，这样天照大神才答应他在高天原居住了下来。但是，在高天原住下来的须佐之男并不安分，经常在高天原撒野，这让天照大神既生气又害怕，也就默许了他的胡闹。但是有一天须佐之男将一匹剥皮的马放在了纺织小屋中让纺织女死了，这让天照大神大怒，但忌于须佐之男的强大，天照大神只好一个人把自己关在了天岩户这个洞窟里面。当作为太阳神的天照大神躲起来的时候，世界顿时失去了光明，世界也变得混乱不堪，灾难四处发生，



▲《五星物语》中的天照。

于是八百万神决定将天照大神从洞窟中引出来。高天原的众神们商议之后决定采纳思兼神的提议，将神之鸟集中到天岩户前大声鸣叫，并拿出了八咫镜和八咫琼勾玉，进而在天岩户前大肆歌唱祝福之辞，还献上钱币，然后天宇受卖在洞窟前以半裸的姿态跳起了优美的舞蹈。感觉外面很奇怪的天照大神打开岩石，从里面探出身子想一窥究竟，而早就做好准备的天手力男一把将其从洞里拉了出来。当天照大神出洞之后，天地再次恢复了光明，混乱的世界也逐渐开始变得有序起来。

一寸法师

在《御伽草子》中有关于一寸法师的记载，相传有一对老夫妇一直没有小孩，他们向神明祈求赐予自己一个

孩子，之后老婆婆生了一个小孩。但这个小孩真的很“小”，只有一寸(约3.03cm)。老夫妇虽然觉得奇怪，但觉得小孩肯定会长大，但过了13年，一寸法师还是没长大，于是老夫妇觉得他是一个怪物，也越来越不喜欢他。一寸法师知道父母的想法，决定离家出走。来到京城，一寸法师寄宿在了三条的宰相家里，他对宰相的女儿一见钟情，想让她作为自己的妻子，但由于他的身体太小，宰相当然拒绝了。于是一寸法师想出了一个法子，他把供奉在神龛上的米粒贴在了熟睡的宰相女儿嘴上，自己则拿着空茶袋装哭，并向宰相撒谎说自己存的米被宰相女儿偷吃了，宰相相信了一寸法师的话要



一寸法師の里帰り



杀自己的女儿，而此时一寸法师以此为契机带着宰相女儿逃跑了。两人乘船顺风来到一个可怕的岛上，碰到了岛上的鬼，鬼将一寸法师吞了下去，但一寸法师的身体太小，从鬼的眼睛里钻了出来，而且来来回回很多次，鬼害怕了，扔下自己的小槌就逃了。

关于《御伽草子》中一寸法师的记载，看得出日本的童子信仰由来已久。

天照 × 一寸

这原本毫无关系的两个人物被Capcom的《大神》生拉硬拽扯到了一起，而且天照大神从一个漂亮姐姐变成了一只白狼，真佩服Capcom的想像力和恶搞力。不过游戏的确是好玩，水墨画的风格，独特的操作，让玩这款游戏的人欣喜不已，不仅是游戏的画面之华丽，游戏的创意才是最重要的。说实话，这样的游戏很适合出在NDS上，不知道什么时候才能玩到掌机上的《大神》啊。

■《大神》



GAME 3 游戏立方

给游戏独特的听觉体验

自从给各位掌机玩家介绍了高质量的耳机之后，又有不少的玩家问我家用游戏机，比如PS2或者Xbox，应该如何提高声音水平呢？在此我也希望和各位玩家交流一下自己的看法。据我所知，95%以上的家用游戏机玩家所连接的都是电视的音箱，不过电视音箱的质量是十分有限的，一般而言，即便是上万元的数字液晶电视，其音箱的成本也不超过100元，效果可想而知。而与许多玩家花费重金使用色差线接驳高清晰度的液晶电视来玩TV游戏相比，对于音响效果却往往不是那么重视。其实，只要花费液晶电视十分之一的投入，就可以让游戏的声音效果有非常明显的提高。



对于一般的音箱发烧友而言，他们的系统大多数是功率放大器和无源音箱的组合，独立的功率放大器能够提供更强的驱动能力、更好的解析力和更低的失真，而无源音箱的箱体结构能够更加平衡合理，发出令人满意的声音。不过，一般来说，一套像点样子的功率放大器和无源音箱的组合，需要5000~10000元左右，而且受空间、用电等条件的制约也很大，绝对不是普通玩家能够承受的，况且也超出了电视游戏机声音的表现能力。相反而言，在100~2000元的投资之下，被一些发烧友嗤之以鼻的多媒体音箱却具有很大的优势。多媒体音箱通常又称“有源音箱”，它的放大大部分是制作在音箱里面的，换而言之，多媒体音箱及信号放大和回放于一体，只要接通电源和音频信号，就能发出声音，这无疑是十分方便的。

现在给电脑所配的音箱，多数是2.1的音箱，既低音炮搭配两个卫星箱，不过个人认为这种音箱只是把低频部分分离出来达到更加震撼的效果，完全不是一个好的选择，其理由也很简单：首先，多数2.1音箱虽然低频震撼，但是卫星箱的中高频部分却不能令人满意，显得很单薄，众所周知，电视游戏机不仅追求震撼的效果，多数喜欢RPG和AVG等类型游戏的玩家是冲着优美的配乐和华丽的声优演出去的，2.1音箱所表现的绝对不能令他们满意。其二，2.1音箱将2声道的声音一分为三，摆放上十分的困难，很难达到声场的平衡，而且低频部分左右声道是混合在一起由低音炮来输出的，低频的定位几乎没有，好比有两只鼓，一只在左一只在右，交替

——小议书架多媒体音箱

文 Vineland

敲响，如果使用2.1箱子在回放，则几乎是从一个点发出的声音。至于5.1和7.1声道的音箱，现阶段电视游戏基本上还是立体声效果的，没有DVD和HDTV的多声道效果，PS2等电视游戏机也没有多声道的输出，暂时还不在考虑的范围之内。看了上面我说的话，各位相比也可以猜到，个人推荐大家使用传统的2.0书架箱，也就是所谓的对箱来搭配电视游戏机。下面我先对对箱做个简单的介绍：

对箱是立体声出现之后最早出现的音箱类型，众所周知，立体声信号是分左右声道录制的，因此把立体声信号通过左右两只箱子分别来回放是最自然的途径。一般的多媒体对箱使用的都是和耳机类似的动圈式振膜，不过尺寸要大上很多。由于音箱的振膜尺寸远远大于耳机，所以和耳机不太一样，耳机一般都是单一振膜回放所有频段的声音，而稍微高档的对箱都使用了2个以上的发声单元来回放一个声道的声音，称之为2分频。中高音振膜一般尺寸较小(1~2寸)，振膜的刚性较强，声音的弹性很好，能够发出乐器在高频丰富的泛音，而低频振膜一般尺寸较大(4寸或更多)，振膜材质则比较软，这样能够在低频率上产生共振，发出足够低的低频。而声音在进入多媒体音箱之后，经过功率放大电路对于信号进行放大之后，还要通过分频器，分频器根据输入信号的不同，将信号分别交给中高频和低频的单元来进行回放。当然，现在还有一些多媒体音箱开始使用3分频甚至4分频，使用更多不同尺寸和材质的振膜来达到更好的回放效果。多媒体音箱的箱体一般使用木头或者塑料，现在中高档的多媒体音箱绝大部分使用了木头作为箱体，木箱体音色醇厚自然，深受国内玩家喜爱。不过我也要提醒大家，切莫认为塑料就是低档货，塑料箱体在弹性上还要优于木头音箱，而且没有木头音箱的个体差异，不过国内塑料的成型工艺水平较低，对于对腔体结构有着严格要求的音箱而言，一般很少使用塑料箱体。从箱体的设计上，还有封闭式和倒相式两种，封闭音箱一般弹性和解析力更加，但是低频的下潜较差，一般用于监听音箱，而国内的绝大多数音箱使用的倒相式设计，在箱体背面开有倒相孔，以增加低频的响应。

使用对箱还有一些需要注意的地方：

①两只箱子的水平高度要尽量保持一致，在摆放位置上则要使聆听者和两只箱子呈一个等边三角形，并且最好两只音箱的间距在1米以上，这样能让音箱最大限度还原声场。

②两只音箱的前面最好不要有东西遮挡，对于倒相式音箱而言，为了防止低频反射到墙面造成驻波，进一步导致低频混浊，建议音箱后面与墙面的距离不要少于20厘米。

③虽然多数中高档的对箱做了防磁处理，在不使用的时候也要尽量关闭，以避免对电视造成磁化损害。

④另外音箱需要一段时间的运行，也就是“褒机”才能完全进入工作状态，一段时间的磨合还是很有必要的。

⑤如果房间空间比较大，要尽量选择输出功率更大的对箱，而且要避免把音箱音量旋得过大，否则失真和破音都是难免的。

言归正传，下面我给大家介绍几种不错的多媒体音箱。

入门型 (200元以下)

在100多元的价位上，其实就有非常不错的多媒体对箱了，虽然效果可能不是那么令人满意，但是取代电视音箱还是绰绰有余的。在这里首先向大家推荐漫步者的R1000TC北美版，漫步者是国内最有影响力的多媒体音箱厂商，产品覆盖高中低三档，R1000TC的市场占有率非常大，漫步者的声音比较柔和，整体上除了功率和低频的局限外，也挑不出什么明显的毛病，个人认为是非常成熟的产品。另外轻骑兵的C2500也值得推荐，轻骑兵也是老牌的多媒体音箱厂商，它的声音和漫步者相比略显明快和凌厉，整体的平衡性也令人满意。此外我还要向大家郑重推荐三诺的N-20GII，虽然三诺可能对于大家比较陌生，但是它的这款音箱得到了很多玩家的交口称赞。它虽然做工朴实无华，但是在声音的表现上和上面两款相比还稍稍胜出，惟一的缺点是不太容易买到。



R1000TC



C2500



N-20GII

参考价格	
R1000TC	160元
C2500	165元
N-20GII	170元

志 & 3DM-SM

初烧型

这个价位上的音箱已经具有相当的素质，基本上能够完全发挥出电视游戏机在声音上的机能，推荐多数玩家去选择这类音箱。别看价格跨度不少，其实产品不是特别多，基本上我还是推荐两个老牌厂商的产品：漫步者的R1900TIII和轻骑兵的V23SE，两者的售价都在500多元，素质据我个人听感对比基本相当，两者的区别基本和低端的产品比较类似。R1900是十分经典的产品，TIII已经是改进后的第三版了，它的声音自然，人声十分出彩，而

(200~1000元)

新晋的V23SE也已经是第二个版本了，V23SE相对动态更加出色，素质也得到了很多玩家的称赞。另外不得不提的就是惠威的M200，惠威是第一个以做HIFI姿态进入多媒体音箱业界的，它的产品定位较高，不过入门的M200的确具有初级HIFI的实力，虽然有人批评这款音箱过于平淡，功率也稍微欠缺，但是我认为在千元以下的音箱中，它的实力无可挑剔，无论高中低三段的均衡度还是整体的工艺水平都给许多后来的高端产品指明了方向，甚至有

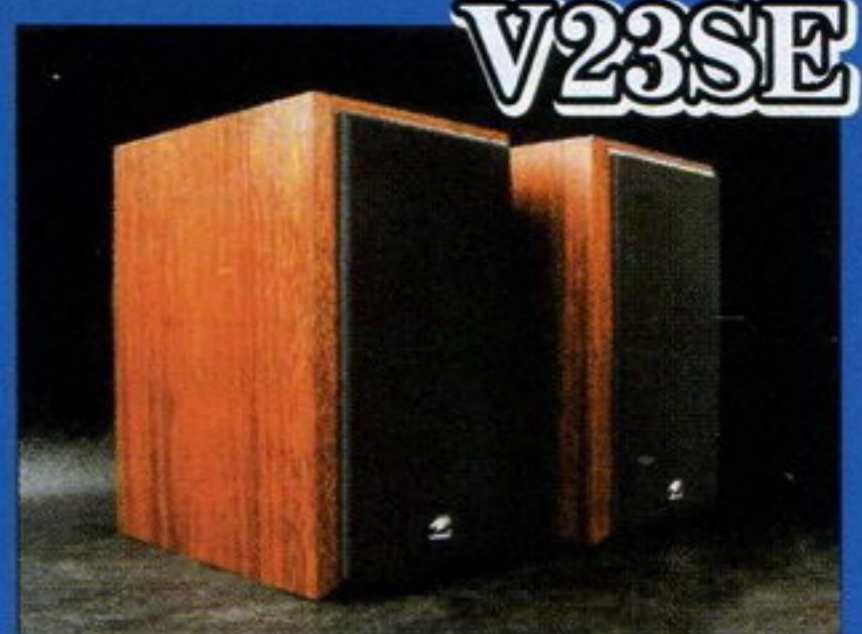
一个时期M200的售价左右了高档多媒体音箱的价格走势，可见其对于多媒体音箱的影响。



M200



R1900TIII



V23SE

参考报价

R1900TIII	540元
V23SE	550元
M200	850元

高烧型

(1000~2000元)

1000元以上的多媒体音箱绝对属于追求个性的高烧玩家，它们的声音已经不是简单用平衡与否来判断了，而是在追求自己的个性和品味，在这里也让大家看看这些高端产品。

漫步者S2000



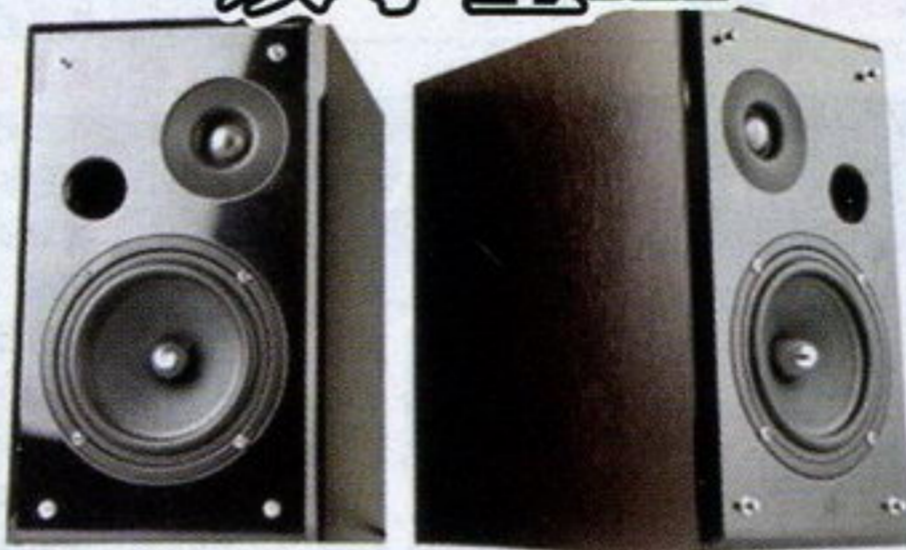
S2000

参考报价：1950元

漫步者这款高端音箱的面世迎来了满堂彩！它不仅使用了独立功率放大器和无源音箱的设计，而且黑白色钢琴漆外观简约时尚，彰显品味。这款高档音箱对于漫步者温和优雅的声音风格进行了保留，并且在素质上进行了全面的提高，虽然价格不菲，但是市场销售情况还不错。（另外还有有源的S2000V，售价在1200元左右）

发友黑钻双子星XP

双子星XP



参考报价：1280元

这款音箱上市几年，虽然品牌名气远不如漫步者，但是在高档多媒体音箱中，双子星XP却是玩家口碑非常好的音箱。这款音箱外观朴实无华，但是其低频的下潜力度却让人称奇。众所周知，对箱由于箱体限制低频单元尺寸，低频很难做好，所以双子星XP优良的低频足以让它傲视众多音箱。当然，它的中高频同样具有优秀的表现。

重头戏登场了，虽然稍稍超支，但是思前想后还是要说说这个音箱，因为它问世几年，一直是多媒体音箱旗舰的代名词，它的声音可谓是理智与激情并存，完全是准HIFI的表现，外观上倒三角的设计和钢琴漆的使用也绝对是引领潮流的，使用经典来形容这款音箱一点也不为过，可以说价格上的“高贵”几乎是它惟一的缺点了。

惠威T200A

参考报价
2200元



T200A

轻骑兵似乎是和漫步者在角力，在高中低三档上都有相对应的作品，V3000刚上市不久，同样采用了独立功率放大器加无源音箱的设计，不过外观相对比较朴实，没有华丽的钢琴漆，这样节约了成本，售价上虽然降低不少。但是依个人试听感觉而言，声音与S2000实力相当，同样也是继承了轻骑兵音箱的气势和力度。

轻骑兵V3000



参考报价：1480元

V3000

大极典一直是多媒体音箱中的异数，他们坚持使用电子管信号放大，电子管寿命短，容易损坏，体积也较大，现在多媒体音箱中几乎没有人使用，但是由于其优美舒缓的音色，在发烧器材中仍然有广泛的应用。M-20MKIII的音色同样继承了电子管的阴柔之美，人声润泽，弦乐动听，可惜速度较慢，低频比较软，喜欢速度与激情的玩家就不要考虑了。

大极典M-20MKIII

参考报价：1680元



M-20MKIII

林林总总写了不少，可能有人觉得笔者如此来给家用游戏机提高音质有些头脑发昏了。其实大家身为玩家(PLAYER)，多数时候是在享受玩的快乐，追求极致和个性也是我们身为玩家的快乐之一，我也是给大家展示一下玩家的快乐而已，相信对于大多数人而言，还是要量力而为，毕竟游戏机不是CD机，它是用游戏给大家带来快乐，祝各位玩得精彩！

号外，写给终极发烧友

如果你购买了顶级的多媒体对箱，对于游戏机的声音还不满意，就只有摩机和解码器可以继续提高音质了。所谓摩机，是指更换游戏机内部声音输出部分的电路，主要是更换品质更高的集成运算放大器(OP)和电容。我曾经见过国外高手给家用游戏机摩机的报道，不过通常而言我不推荐玩家尝试。无论集成运算放大器还是电容、电阻，都有型号差别，不是专业的音频发烧友，是无法进行更换的，这需要相当的电路知识。况且现在的电视游戏机内部集成度非常的高，元件体积小，焊点密集，不是随便就能更换的，拆卸和再焊接对于手艺和工具的要求也非常高。更何况这样改造之后任何商家也无法对您的爱机进行保修了，一旦出现问题得不偿失。然而使用解码器则是非常理想的选择，许多家用游戏机具有光纤输出的功能，比如早期型号的PS2游戏机。使用光纤输出时，游戏机仅仅将声音的数字信号进行输出，而完全没有通过游戏机内置

的数模转换和放大将数字信号转换并放大为模拟信号。而解码器接收到输入的数字信号后，使用解码器内部更为高级的数模转换芯片和放大电路，能够有效地提高声音信号的质量。传统意义上来说，解码器是高端发烧音源使用的，发烧友们将CD转盘和解码器分开使用来取代传统的合并式台机，以取得更理想的效果。不过，随着现在电脑采用集成声卡音质每况愈下，而热衷PC-HIFI的玩家却又不断增加，国内一些厂商开始制造价格适中的入门解码器，这些解码器同样也适用于希望提高游戏机音质的玩家，这里我也介绍一下这两年来国内在自主设计声卡和解码器方面取得很大成功的厂家乐之邦所生产的入门级解码器：SVDAC04，这款解码器支持光纤和同轴信号输入，能够支持24bit/96kHz的信号，并且同时具有RCA音频输出(我们俗称的“莲花头”)和耳机输出的功能，价格在600多元，我认为对于家用游戏机价格比较适中，效果的改善也非常明显，同时也可以用于提高自己的电脑音质。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

2006年6月14日中国银行
人民币外汇牌价基准价(仅供参考)

- ◆本表所收录的游戏发售时间为:
2006年6月15日~2006年7月27日。
- ◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- ◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元,日版游戏为日元。

100美元	800.51元人民币
100日元	6.94元人民币
100欧元	1004.15元人民币
100港币	103.12元人民币

短信不好看, 要看彩信?

加入“UCG彩信碟报”, 你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考了解第一手的游戏购买信息。(包月10元)

加入方法

编辑短信 DB

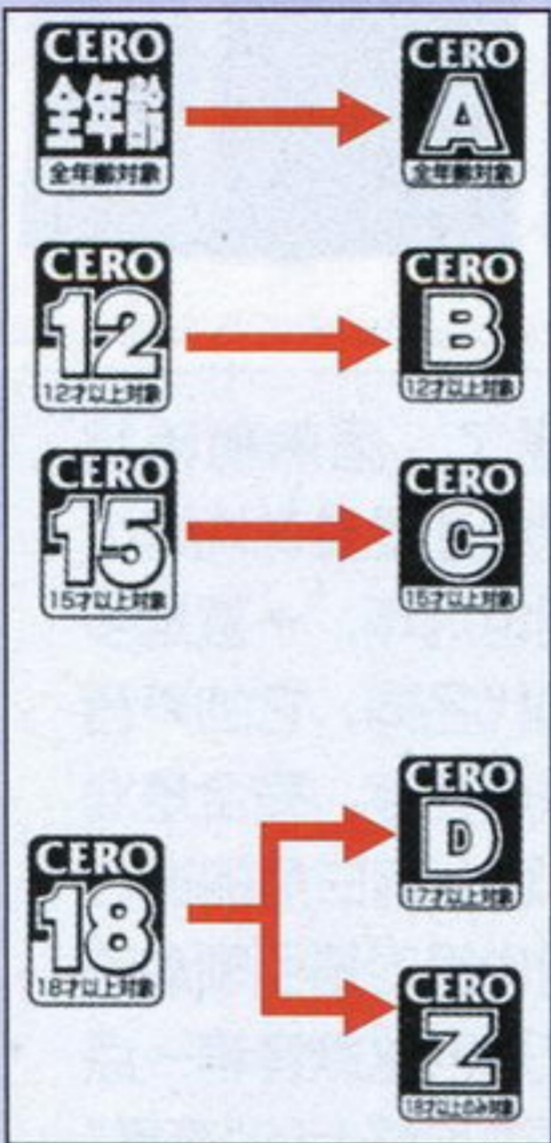
发送到 8002288

◆目前暂时仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

◆退订方法: 编辑短信 0000 发送到 8002

5月31日开始, CESA 实行新评级方式

相信细心的读者已经发现了, 从上期开始在发售表新作推荐的一些日版游戏封面上以往“全年龄”、“12”等评级标志已经被“A”、“B”的符号所代替。其实在之前杂志的新闻中就曾解释过, 不过这里再为大家介绍一下新实行的评级方式。CESA从今年5月31日起开始在日本实施这一新举措, 将原来的“全年龄对象”、“12岁以上对象”、“15岁以上对象”、“18岁以上对象”等评级系统更改为“A: 全年龄对象”、“B: 12岁以上对象”、“C: 15岁以上对象”、“D: 17岁以上对象”、“Z: 18岁以上对象”共5个级别。这一新制度其实借鉴的是美国的ESRB制度, 主要目的是更加严格地对成人向游戏进行分类与控制。



PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年6月					
15日	蔷薇树上蔷薇开-Das Versprechen	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク-Das Versprechen	Interchannel	AVG	6800 日元
15日	波斯王子3 双重灵魂	プリンスオブペルシャ 二つの魂	Ubisoft	ACT	6800 日元
20日	极限滑板运动	Ultimate Board Game Collection	Valcon Games	SPG	39.99 美元
20日	GP 摩托4	MotoGP 4	Namco Bandai Games	SPG	39.99 美元
22日	银河天使II 决对领域之门	ギャラクシーエンジェルII 决对领域の扉	Broccole	AVG	6800 日元
22日	学园爱丽丝 闪亮的记忆之吻	学園アリス ~きらきら★メモリーキッス~	Kids Station	AVG	6800 日元
22日	女神侧身像2 希尔梅丽娅	VALKYRIE PROFILE2 SILMERIA	Square Enix/tri-Ace	RPG	7800 日元
22日	六星之闪光 流星之都	六ツ星きらり~ほしふるみやこ~	千世	AVG	6800 日元
22日	格斗大神 武龙	格斗大神 武龙	Bandai Namco Games	ACT	6800 日元
22日	格斗之王XI	ザ・キング・オブ・ファイターズXI	SNK Playmore	FTG	6800 日元
22日	格斗之王NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスト篇	SNK Playmore	FTG	4800 日元
22日	横冲直撞4: 平行线	Driver 4: Parallel Lines	Atari	RAC	5800 日元
27日	加勒比海盗: 斯派洛传说	Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda Softworks	ACT	39.99 美元
29日	Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	Interchannel	AVG	6800 日元
29日	全光谱战士	フルスペクトラム ウォリアー	SEGA	ACT	3800 日元
29日	超七龙珠Z	超ドラゴンボールZ	Bandai Namco Games	FTG	6800 日元
29日	魂响 ~送灵之诗~	魂响 ~御灵送りの诗~	Yeti	AVG	6800 日元
29日	FESTA!! HYPER GIRLS PARTY	FESTA!! HYPER GIRLS PARTY	KID	AVG	6800 日元
29日	伊莉丝的工作室 伟大的幻想	イリスのアトリエ グランファンタムズ	Gust	RPG	6800 日元
29日	SIMPLE2000系列 Vol.101 THE 御姐2 特别篇	SIMPLE2000 シリーズ Vol.101 THE お姐ちゃん2 特别篇	D3 Publisher	ACT	2000 日元
29日	合金弹头	メタルスラッグ	SNK Playmore	ACT	6800 日元
29日	不可能的任务2 海神计划	WINBACK 2 Project Poseidon	KOEI	ACT	6800 日元
29日	SIMPLE2000系列 Vol.100 THE 男子汉的机枪炮座	SIMPLE2000 シリーズ Vol.100 THE 男たちの机枪炮座	D3 Publisher	ACT	2000 日元
29日	SEGA2500系列 东京番外地	セガ2500 シリーズ 东京番外地	SEGA	FTG	2500 日元
29日	纯爱咖啡厅 Chocolat Second Style	パルフェ Chocolat Second Style	Alchemist	AVG	6800 日元
2006年7月					
6日	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99 美元
6日	异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说	ゼノサーガ エピソードIII ツァラトゥストラはかく語りき	Namco Bandai Games	RPG	7000 日元
6日	花归葬	花归葬	Prototype	AVG	4800 日元
6日	绿色的欠片	緑色の欠片	Idea Factory	AVG	4800 日元
6日	勇敢的故事: 渡的冒险	ブレイブ ストーリー ワタルの冒険	SCEI	ACT	5800 日元
13日	捉猴 百万猴军	サルグッチュ ミリオンモンキーズ	SCEI	ACT	5800 日元
13日	实况棒球13	实况パワフルプロ野球13	Konami	SPG	6800 日元
13日	女神异闻录3	ペルソナ3	Atlus	RPG	6800 日元
13日	街道制作者2-续·制作我们的街道~	街ing メーカー2-续·ぼくの街づくり~	D3	SLG	3800 日元
13日	恋爱情节	ラブ★コン~パンチDEコント~	AQInteractive	AVG	5800 日元
13日	大奥记	大奥记	GOE	AVG	5800 日元
20日	斗技场 D.O.N	バトルスタジアム D.O.N	Bandai Namco Games	FTG	4800 日元
20日	高机动幻想 青之章	ガンバレード・オーケストラ 青の章	SCEI	AVG	6800 日元
20日	校园迷糊大王二学期 恐怖(?)的夏季合宿!	スクールランブル二学期 恐怖(?)の夏合宿!	Marvelous Interactive	AVG	6800 日元
20日	幽霊在洋馆出现! ? 寻宝决胜!!	洋馆幽霊出现! ? お宝を巡って真つ勝負!! の巻	Yukes	FTG	5800 日元
20日	摔角王国	レッスルキングダム	Yukes	FTG	5800 日元
20日	饿狼传说之战斗档案1	饿狼传说 Battle Archives 1	SNK Playmore	FTG	4800 日元
27日	一起去玩吧! ~地球危机之婚约宣言~	あそびにいっしょ! ~ちきゅうびんちのこんやくせんげん~	Idea Factory	AVG	6800 日元
27日	We Are*	We Are*	KID	AVG	6800 日元
27日	恐怖惊魂夜 X3 三日月岛事件的真相	かまいたちの夜X3 三日月岛事件の真相	SEGA	AVG	5800 日元
27日	今天开始是魔王! 起始之旅	今日から魔王! はじまりの旅	Bandai Namco Games	AVG	6800 日元
27日	筋肉人 筋肉大奖赛 MAX	キン肉マン マッスルグランプリ MAX	Bandai Namco Games	FTG	6800 日元
27日	SIMPLE2000系列 Vol.102 THE 步兵~战场之犬~	SIMPLE2000 シリーズ Vol.102 THE 歩兵~戦場の犬たち~	D3 Publisher	ACT	2000 日元
27日	SIMPLE2000系列 Vol.103 THE 地球防卫军战略版	SIMPLE2000 シリーズ Vol.102 THE 地球防卫タクティクス	D3 Publisher	SLG	2000 日元
27日	SIMPLE2000系列 Vol.103 THE 女佣服与机关枪	SIMPLE2000 シリーズ Vol.102 THE メイド服と机关枪	D3 Publisher	ACT	2000 日元
27日	战国BASARA2	战国BASARA2	Capcom	ACT	6980 日元
27日	BLOOD+~双翼之战斗轮舞曲~	~BLOOD+~双翼のバトル轮舞曲~	SCEI	ACT	6800 日元
27日	大联盟棒球2K6	メジャーリーグベースボール2K6	Spike	SPG	6800 日元
27日	合金弹头6	メタルスラッグ6	SNK Playmore	ACT	4800 日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年6月					
15日	怪盗卢梭	怪盗ルソー	Bandai Namco Games	ACT	4800 日元
15日	中央大陆战记 冲刺	ゾイドダッシュ	Takara Tomy	SLG	4800 日元
15日	数码怪兽物语	デジモンストーリー	Bandai Namco Games	RPG	4800 日元
15日	重装机兵传说 钢之季节	メタルサーガ 钢の季节	Success	RPG	4800 日元
22日	SIMPLE DS系列 Vol.5 THE 纸牌	SIMPLE DS シリーズ Vol.5 THE トランプ	D3 Publisher	TAB	2800 日元
22日	魔法假日 五星连珠之时	マジカルバケーション: 5つの星がならぶとき	Nintendo	RPG	4800 日元
27日	加勒比海盗: 亡灵之柜	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Amaze Entertainment	ACT	39.99 美元
29日	头脑锻炼 游戏对战矢印谜题 帕比狗矢量1	头を鍛えて遊ぶ对战矢印パズル パビいぬベクター1	Megacyber	PUZ	3800 日元
29日	触摸相声 女神的微笑 DS	タッチで漫才! メガミの笑壺DS	Ertain	ETC	3800 日元
29日	海底总动员 触摸尼莫	ファインディング・ニモ タッチでニモ	SEGA	PUZ	4800 日元
2006年7月					
6日	汽车总动员	カーズ	THQ	ACT	4800 日元
6日	勇敢的故事 我的记忆与祈愿	ブレイブストーリー ボクのキオクとネガイ	Bandai Namco Games	AVG	4800 日元
6日	洛克人EX	ロックマン ゼクス	Capcom	ACT	4800 日元
6日	给孩子们讲故事 快乐画册1	子どものための読み聞かせ えほんであそぼう 1	Starfish	ETC	2840 日元
6日	给孩子们讲故事 快乐画册2	子どものための読み聞かせ えほんであそぼう 2	Starfish	ETC	2840 日元
6日	给孩子们讲故事 快乐画册3	子どものための読み聞かせ えほんであそぼう 3	Starfish	ETC	2840 日元
13日	NARUTO 火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队	NARUTO-ナルト-ナルトRPG3 灵兽VS木ノ叶小队	TAKARA TOMY	RPG	4800 日元
13日	黑客计划 觉醒	プロジェクトハッカー~覚醒~	Nintendo	AVG	4800 日元
20日	卡片游戏9	カードゲーム9	Taito	TAB	4800 日元
13日	触摸! 炸弹乐园	Touch! ボンバーマンランド	Hudson	AVG	4800 日元
13日	大家的DS研究班 完美英语单词力	みんなのDSゼミナール カンベキ英単語力	TDK	ETC	4800 日元
13日	大家的DS研究班 完美汉字力	みんなのDSゼミナール カンベキ汉字力	TDK	ETC	4800 日元
20日	触摸! 炸弹乐园	Touch! ボンバーマンランド	Hudson	AVG	4800 日元
20日	会说话的DS菜谱	しゃべる! DSお料理ナビ	Nintendo	ETC	3800 日元
20日	转转乐! DS	まわすんだ~! DS	Taito	PUZ	4800 日元
27日	甲虫王者~伟大冠军之路2~	甲虫王者ムシキング~グレートチャンピオンへの道2~	SEGA	SLG	4800 日元
27日	人生游戏 DS	人生ゲーム DS	Atlus	TAB	4800 日元
27日	马里奥篮球3on3	マリオバスケッ 3on3	Nintendo	SPG	4800 日元

魔法假日 五星连珠之时 06.22

推荐度 **B** NDS ◆ Nintendo ◆ 4800 日元 CERO **A**
RPG ◆ 无对应周边

作为GBA版《魔法假日》的续作, NDS上推出的本作在风格上完全继承了前作的特点。虽然是续作, 但故事以及角色都是原创的, 游戏讲述的是魔法学校的学生们为寻找自己的老师而展开冒险, 不过这次冒险的舞台扩大到了整个宇宙! 与前作不同, 本作主要的同伴只有5位, 他们也分别代表了“火、木、风、土、水”5个星球的属性, 在战斗时不同属性间的相生相克将会显得尤为重要。利用NDS的无线通信功能, 玩家可以令自己角色的能力增强, 更有可能拿到特别的隐藏道具。另外, 本作会利用NDS的双屏表现精美的剧情动画, 有条件的玩家一定要尝试一下。



作为GBA版《魔法假日》的续作, NDS上推出的本作在风格上完全继承了前作的特点。虽然是续作, 但故事以及角色都是原创的, 游戏讲述的是魔法学校的学生们为寻找自己的老师而展开冒险, 不过这次冒险的舞台扩大到了整个宇宙! 与前作不同, 本作主要的同伴只有5位, 他们也分别代表了“火、木、风、土、水”5个星球的属性, 在战斗时不同属性间的相生相克将会显得尤为重要。利用NDS的无线通信功能, 玩家可以令自己角色的能力增强, 更有可能拿到特别的隐藏道具。另外, 本作会利用NDS的双屏表现精美的剧情动画, 有条件的玩家一定要尝试一下。

NEW GAME SCHEDULE

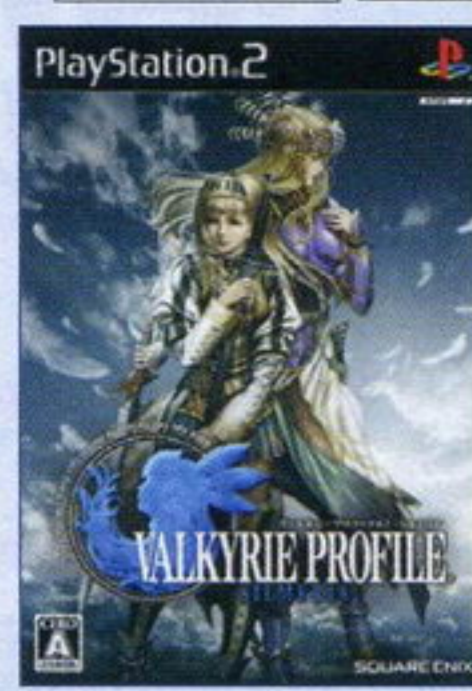
PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年6月					
15日	到哪里都在一起 学校狂欢	どこでもいっしょ-レッツ学校	SCE	ETC	4800 日元
15日	我是航空管制官 机场英雄 成田	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 成田	EA	SLG	4800 日元
15日	神秘岛	MYST	SEGA	AVG	3800 日元
20日	极限滑板运动	Ultimate Board Game Collection	Valcon Games	SPG	39.99 美元
22日	转转方块	コロコロころん	Success	PUZ	3800 日元
22日	拳手之路 2 真实	ボクサーズロード2 ザ・リアル	Ertain	SPG	5800 日元
22日	索尼电脑科学研究所 茂木健一郎博士监修 给脑快感 轻松体验!	ソニーコンピュータサイエンス研究所 茂木健一郎博士监修 脳に快感 アハ体験!	SEGA	ETC	2800 日元
27日	加勒比海盗 亡灵财宝	Pirates of the Caribbean	Buena Vista Games	ACT	39.99 美元
27日	世界足球之旅 '06	World Tour Soccer '06	SCEA	SPG	39.99 美元
28日	极品飞车 消除器	Juiced: Eliminator	THQ	RAC	39.99 美元
29日	咕噜小天使	ぐるみん	Falcom	RPG	4800 日元
29日	镜头之恋 工藤理纱 第一次与你拍摄	ファインダーラブ 工藤理紗 ファーストショットは君と。	Capcom	AVG	4800 日元
29日	镜头之恋 原史奈 两个人的二人……	ファインダーラブ 原史奈 ふたりのふたりで……	Capcom	AVG	4800 日元
29日	镜头之恋 星野亚希 南国约会	ファインダーラブ ほしのあき 南国トラブル ランデブー。	Capcom	AVG	4800 日元
29日	天降彩球 2 again	ぶらすぶらむ2 again	TAKUYO	PUZ	4800 日元
29日	我的暑假 携带版	ぼくのなつやすみポータブル	SCE	AVG	4800 日元
29日	与丽莎一起横越大陆	リサと一緒に大陸横断-A列車で行こうー	Idea Factory	SLG	4800 日元
29日	咕噜小天使	ぐるみん	Falcom	RPG	4800 日元
2006年7月					
6日	勇敢的故事 新的冒险者	ブレイブストーリー 新たな旅人	SCEJ	RPG	4800 日元
6日	NANA 一切都是大魔王的指引!?	NANA すべては大魔王のお導き!?	Konami	TAB	4980 日元
6日	RAIN 神奇之旅	RAIN WONDER TRIP	Bandai Namco Games	ETC	5800 日元
6日	铁拳 暗之复苏	铁拳 Dark Resurrection	Bandai Namco Games	FTG	4800 日元
13日	LocoRoco	LocoRoco	SCEJ	ACT	4800 日元
13日	天外魔境 第四默示录	天外魔境 第四の黙示录	Hudson	RPG	4800 日元
13日	谜题机动战士高达 问战士 DX	クイズ机动战士ガンダム 问战士 DX	Bandai Namco Games	PUZ	4800 日元
13日	泡泡龙 魔塔大作战	パブルポップル~マジカルタワー大作戦!! ~	MMV	PUZ	4800 日元
13日	汽车总动员	カーズ	THQ	ACT	4800 日元
13日	塾魂	ジュークゴン	SEGA	PUZ	1800 日元
20日	国王领域 附加版 1	KING'S FIELD ADDITIONAL 1	From Software	RPG	3800 日元
20日	BLEACH 灵魂升温 3	BLEACH~ヒート・ザ・ソウル3~	SCEJ	FTG	4800 日元
20日	炸弹人 携带版	ボンバーマンポータブル	Hudson	ACT	售价未定
20日	随身胜地	ポータブル・アイランド 手のひらのリゾート	Bandai Namco Games	ETC	4800 日元
27日	电车 GO! 口袋版 东海道线篇	电车で GO! ポケット 东海道线篇	Taito	SLG	3800 日元
27日	大联盟棒球 2K6	メジャーリーグベースボール 2K6	Spike	SPG	4800 日元
27日	德比赛马 P	ダービースタリオンP	Enterbrain	SLG	5200 日元

女神侧身像 2 希尔梅丽娅 06.22

推荐度 **S** PS2 ◆ Square Enix ◆ 7800 日元 CERO **A**
RPG ◆ 无对应周边

《VP2》是一款让人等待了7年的游戏，作为PS2末世王朝的最后辉煌我们有理由相信它的优秀。6月4日的试玩会上玩家的回馈是：这款游戏的读盘时间超短，情节可跳过，决之技也可以中途跳过，不过唯一的缺点就是在战斗时视角的转换比较快，而为前作主角蕾娜斯配音的冬马由美确定了战斗台词的收录。对于这款游戏已



经没什么话可说了，完全属于PS2上必玩的游戏。对于tri-Ace出品必属精品的话已经说过多次，滥美之词在此不再重复，就让我们等待22日的早日来临吧。

伊莉丝的工作室 伟大的幻想 06.29

推荐度 **B** PS2 ◆ Gust ◆ 6800 日元 CERO **A**
RPG ◆ 无对应周边

充满无穷调合乐趣的“伊莉丝的工作室”又回来啦！新作中让人新鲜感十足的“异世界探索系统”要求玩家在限定的时间内探索未知的区域，获得更多的材料和情报，才能使游戏不断地推进；极具魄力的“精灵合体”系统使战斗方式更加多变，在精灵凭依下发动必杀技的华丽场面，相信一定会让玩家大呼过瘾；通过调合物品解



决委托任务的设定也首次在系列中出现，这无疑也增加了游戏更多的收集乐趣，相信在诸多方面进行革新的本作所散发出的独特魅力一定不会让各位玩家失望的。

铁拳 暗之复苏 07.06

推荐度 **A** PSP ◆ Namco Bandai Games ◆ 4800 日元 CERO **B**
FTG ◆ 无对应周边

将《暗之复苏》安排在PSP可以说让铁拳众颇有微词，不过却令本作成为PSP目前为止最值得推荐的FTG。在画面达到玩家可以接受的程度的基础上，游戏各方面最大限度体现出了Namco的移植诚意。除了基本的故事、对战、练习等模式外，游戏还增设了符合掌机便携概念的铁拳道场等趣味模式。角色一个都不少，并有丰富的个性化换装道具。而原创动画以及迷你



游戏铁拳保龄球的回归也值得欣喜，从网上下载真人数据并与之对战也具有一定的开创性。这样的动作，还有什么理由拒绝呢？

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年7月					
6日	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99 美元
20日	斗技场 D.O.N	バトルスタジアム D.O.N	Namco Bandai Games	FTG	4800 日元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年6月					
27日	加勒比海盗 亡灵宝藏	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Buena Vista Games	ACT	29.99 美元
2006年7月					
6日	汽车总动员	カーズ	THQ	ACT	4800 日元
18日	召唤之夜 铸剑物语	Summon Night: Swordcraft Story	Atlus	A・RPG	29.99 美元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年6月					
13日	混沌都市：暴乱反应	Urban Chaos: Riot Response	Eidos	ACT	39.99 美元
2006年7月					
3日	无边世界	Neverend	Dusk2Dawn	RPG	39.99 美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年6月					
20日	丧尸围城	Dead Rising	Capcom	ACT	59.99 美元
29日	鬼混力量 3 无罪的狂热	スペクトラルフォース3 ~イノセント レイジ~	Idea Factory	SLG	6800 日元
29日	合金猎犬	Chrome Hounds	SEGA	ACT	6800 日元
2006年7月					
4日	无限试驾	TEST DRIVE UNLIMITED	Atari	RAC	6800 日元
5日	指环王：中土战争 II	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	EA Games	ACT	59.99 美元
13日	子弹魔女	BULLET WITCH	AO INTERACTIVE	ACT	7300 日元
27日	水族游乐园~LIFE SIMULATOR~	アクアゾーン~LIFE SIMULATOR~	Frontier Groove	SLG	3800 日元
27日	首都高 battle X	首都高バトルX	元气	RAC	7800 日元
27日	旋光之轮舞 Rev.X	旋光の轮舞 Rev.X	Grev	STG	6800 日元
27日	ZEGAPAIN XOR	ゼーガペイン XOR	Bandai Namco Games	ACT	6800 日元
27日	大联盟棒球 2K6	メジャーリーグベースボール 2K6	Spike	SPG	6800 日元

喜爱动漫的你还等什么?

超值赠送 动画基地 2006年第七期 6月25日全国上市

超华丽
『FATE/STAY NIGHT』
亚瑟王圣剑

CD+VCD 本期CD 音速

超多好歌

附赠中日歌词本
CD/VCD包装

- VCD春季片头歌“音速”
- 『传颂之物』片尾歌
- 『蝉鸣之时』片头歌
- 吉卜力最新剧场大作『地海传说』(盖德战记)插

超值定价
9.8元



两款随机拥有



两大海报
随机获取

本月超值赠送
绝对抢鲜

本期精彩内容

基地社评

直击! 中国OTAKU娘惊现日本节目

强档推荐

战姬之舞

——《舞乙-HIME》式华章

欣赏指南

地海传说

机神咆哮

神样家族

死亡笔记

声优八卦

花田里诞生的美丽异教徒

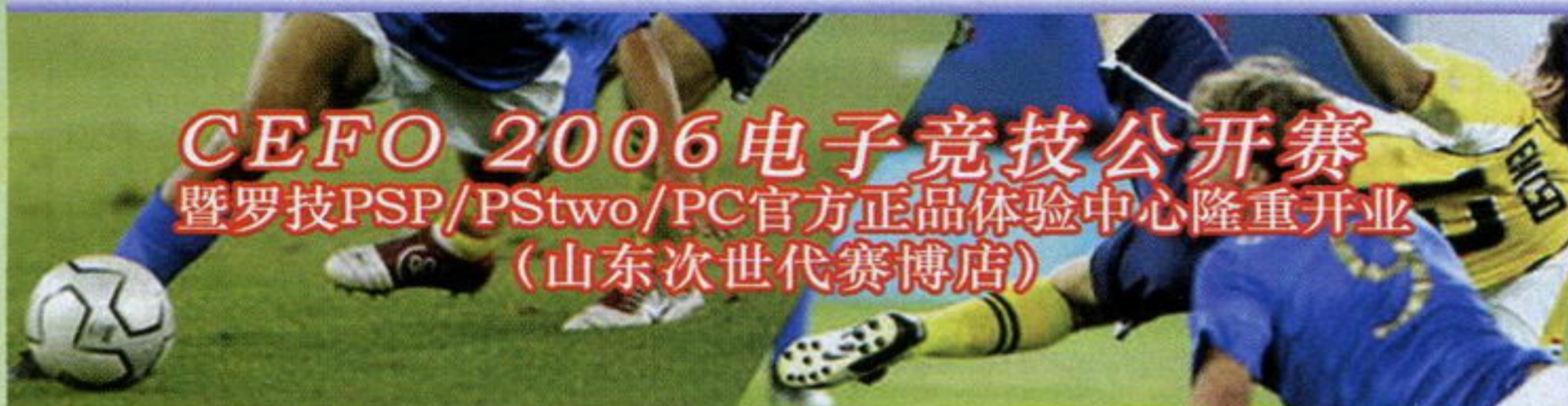
——永远的“17岁教”

音乐空间

Leafの萌——梦想的Suara

更多精彩内容

动画之筋骨——Bones社



CEFO 2006电子竞技公开赛
暨罗技PSP/PStwo/PC官方正品体验中心隆重开业
(山东次世代赛博店)

比赛项目: 足球/赛车/格斗
比赛时间: 2006年7月28日至2006年7月30日
报名时间: 2006年7月25日之前
报名费: 30元
冠军: 罗技GT4方向盘及奖金
亚军: 罗技PSP音箱及奖金
季军: 罗技PStwo无线战斧及奖金
前64强: 北通PS2神鹰手柄(价值89元)
赛事媒体: 山东小熊在线www.sd001.com www.nextgeneration.com.cn
平面媒体: 电脑报山东站 电脑商情报 太平洋网
山东省各地报名点请浏览www.nextgeneration.com.cn各地加盟店
承办单位: 济南实况联盟 QQ群: 10730561
总部: 济南解放路41号(赛博数码广场东邻80米)
电话: 0531-88559816 86629587 82393967 86629665 13506410809
营业时间: 9:00-20:30(全年无休)
E-mail: gamecsd@163.com QQ: 315103906 350009012



淄博红星次世代
地址: 张店区西六路齐赛电脑城F一层F6-4井
电话: 13053374068 QQ: 3994219
济宁畅想次世代数码
地址: 济宁市建设北路兴唐金茂大厦北50米路西门头北起第3号
日照次世代
地址: 日照市泰安路威海路交汇处

银行: 工行: 160 214 030 101 573 2785 刘庆斌
汇款: 建行: 6227 0023 4088 9894 763 侯胜堂

商品信息及山东各地加盟连锁店请浏览:
www.nextgeneration.com.cn

恭贺山东次世代电玩店与山东玩模玩样动漫模型店强强联合!
山东玩模玩样动漫模型网上商城 www.52wmwy.com

玩模玩样动漫模型店 电话: 0531-88956088

欢迎加盟

山东次世代

www.nextgeneration.com.cn QQ: 315103906
批发、零售PC、TV电子竞技设备专卖

CSO GAME
W 玩模玩样

上海嘉乐电玩

——南京西路店



暑期特价优惠!
本店另有邮购业务, 欢迎外地朋友订购

本店设有各种正版
游戏贴换业务, 因版面有限,
详情请电询!

服务承诺

本公司经营电玩多年, 一贯秉承信誉第一, 顾客至上的理念。在此行业中口碑极好, 决不欺假, 所出售的商品不以次充好, 假一罚十, 让您宾至如归。另有专业维修, 以低价广交朋友, 希望游戏人能在一起交流心得、经验。

心到, 想到, 得到, 福到, 运到, 财到, 希望我的祝福第一个到!!! 我店全体员工祝朋友们节日快乐, 百事可乐!!!

在本店所购主机者有质量问题的一律享受15天包换1年保修的服务!



彭浦店: 彭浦新村汾西路722号(地铁一号线可以到共康路站下) 电话: 021-56917753 手机: 13916187018 QQ: 147614520
南京西路店: 南京西路591弄4号A座(上海电视台旁) 电话: 021-28612230 淘宝网http://shop33020865.taobao.com



南京新世界电子公司

www.newworldgame.cn

业务 QQ: 583544576 神游联盟 QQ: 362119163

本公司系神游科技(中国)有限公司正式授权江苏、安徽地区指定代理商,代理正规行货、全国联保、渠道正宗。现“神游联盟”专卖店江苏、安徽地区招募中,欢迎有识之士携手同进,共同发展。

本公司现诚聘业务人员、市场巡查员、专柜促销员若干名,欢迎有志者加盟本公司。
经营项目:“神游公司 iQue 系列产品”、“索尼游戏机系列产品”、“任天堂掌机系列”及罗技、北通、京王子、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带,承接各种主机的修理,同时备有日本卡通 DVD 等供您选择。

保修服务:神游科技荣誉出品(正宗行货)小神游系列游戏掌机正在热卖中,市场上任天堂掌机多为翻新机及少量水货机,质量无法保证,请认准神游 iQue 标记,15天包换,一年保修,全国联保。告别翻新机、水货机。要想售后有保证,请认准神游联盟专卖店授权牌。



以下门店为神游科技(中国)有限公司江苏、安徽地区授权经销商

南京新世界鼓楼商店 地址:南京中央路41号-3	南京新世界中央门店 地址:南京建宁路13号-12	南京新世界新街口店 地址:南京中山东路71号	南京中山电子城分店 地址:南京洪武路135号A163档	南京新世界汉中门分店 地址:南京莫愁新寓106号
南京兴兴游戏机商店 地址:南京健康路	南京圣元电玩店 地址:南京白下区蓝旗街	南京新类型电玩 地址:南京玄武区石婆婆庵	南京子晨电玩 地址:南京凤凰西街	南京丽利电玩 地址:南京中央路
南京游戏频道 地址:南京新民路	南京次世代电玩 地址:南京新民路	南京新风电玩 地址:南京大钟亭	南京阿童木电玩 地址:南京鼓楼中央路	镇江时代电玩 地址:镇江市政路
常州樱花便利店 地址:常州市吊桥路	常州飞龙电玩 地址:常州和平南路	淮阴世嘉电玩 地址:淮安电子电玩市场	溧水比奇电玩 地址:溧水县永阳镇分龙港	连云港班尼电玩 地址:连云港民主东路
南通樱之花电玩 地址:南通八仙城1区	马鞍山世嘉游戏店 地址:马鞍山湖东路	泰州魏峰电玩 地址:泰州迎春路	徐州新世纪电玩 地址:徐州市解放北路	昆山卡王电子商行 地址:昆山市玉山镇西园街
扬州万胜电玩 地址:扬州银河电子城B区	扬州百胜电玩电子 地址:扬州文昌中路	苏州发烧友电玩 地址:苏州市西北街	芜湖创世电玩 地址:芜湖劳动路	芜湖游戏人游戏经营部 地址:芜湖劳动路
盐城华生电玩 地址:盐城市解放北路	无锡双佳电玩 地址:无锡五爱地下数码港	徐州天马游戏专卖店 地址:徐州市大马路	溧阳新游戏机电玩 地址:溧阳北大街	合肥梦幻游戏专营店 地址:合肥市安庆路

南京新世界经营总部 地址:南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室 电话:025-85501289 85549329
 联系人:卫东 电话/传真:025-85501289 85549329 转107
 邮购部 邮购地址:南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室 邮购电话:025-85549329 转103 收款人:万洪来 邮编:210037
 销售商售后服务中心:南京建宁路22号批发部内 电话:025-85501289 联系人:卢先生
 批发热线:025-85501289,85549329 批发地址:建宁路22号亚都大厦10楼1010室

神游科技(中国)有限公司(神游联盟)江苏、安徽地区授权经销商正在招募进行中,名额有限,申请从速!

上海春康商贸

上海P·K数码电玩专营店

暑假特惠中! 信誉是我们的生命力! 原装配置,假一罚十!

本店新到大量PSP尖货,色天坏点,尖尖点,尖尖点,任你尽情挑选!!! 始终做优质服务!!! 给你一个最好的购机条件。

凡在本店购入主机PSP一台者自动升为会员,可终身享受任何新老游戏、电影、MP3等的免费提供!

本公司一直秉承信誉第一,顾客至上的理念,长期保持所售主机和原配件绝不以次充好,以旧充新,假一罚十的经营准则。我们拥有品种齐全的货物,一手的主机价格,完善的售后服务,并聘请了专业的维修技师,打造了当面拆机,当面维修,敞开式维修价格的经营特色,杜绝了游戏行业中蒙骗、坑害消费者的欺诈行为。经过我们不懈的努力和坚持,逐渐在顾客群中得到了良好的口碑,打造了P·K数码这一消费者信得过品牌,并且在易趣网上长期保持着极高的好评率与信誉度。

高价回收各类主机
 为满足低价位消费业务,本店高价回收各类主机、掌机并可以旧换新。GBA最高回收价300元;SP最高回收价500元。

NGC、PSII, XBOX大量正版软件版面有限,有意者请来电咨询!



P·K数码彭浦店
 地址:上海市闸北区彭浦新村临汾路623号(即640号对面) 邮编:200435
 电话:021-66831506 联系人:张杰 QQ:171330078
 公交:04、46、95、114、203、722、762、845、849、850、865、912、916、地铁1号线 营业时间:早11:30-22:30
 招商银行卡号:9555 5002 1564 1225 持卡人:张杰
 工商银行卡号:9558 8010 0115 6063 494 持卡人:张杰

P·K数码宝山店
 地址:上海市闸北区宝山路177号(近虬江路、天目东路)
 电话:021-66288809 联系人:赵伟刚 邮编:200071
 QQ:264046009 营业时间:早11:30-22:30
 公交:轻轨一号线直达宝山路站,66、65、51、18、101、69、78
 工商银行卡号:9558 8010 0116 4622 455 持卡人:赵伟刚
 农业银行卡号:95599 8003 05177 20113 持卡人:赵伟刚



上海盛天游戏数码电玩



- ★凡在本店购买主机者终身享受免费下载PSP游戏、NDSL游戏。
- ★本店主机包拆点、包亮点, N台主机任选, 包您满意! 主机保修一年, 承诺是金!
- ★现场维修各大类主机, 一流技术, 诚信待人, 服务至上。您的批评就是我们的动力源泉。
- ★请随时注意我们淘宝网、易趣网的价格变动, 随时更新, 如有问题请网上咨询。



虹口店: 高阳路, 丹徒路, 东大名路, 公平路, 宝山路, 虬江路, 天目山路, 河南北路

杨浦店: 政通路, 复旦大学, 邯郸路, 翔殷路, 四平路, 黄兴路

店址: 上海市东大名路1073号兴发火锅楼对面
 电话/传真: 021-65350097
 营业时间: 10:00-20:00
<http://shop33695258.taobao.com>

店址: 上海市五角场松沪路98号赛博数码广场
 电话/传真: 021-65344330
 营业时间: 10:30-19:00
<http://stores.ebay.com.cn/wxm889>



玩不累 近千平米卖场 全国连锁服务

游戏影音专门店

玩不累海龙旗舰店获选为iQue DS Lite北京独家首发地



快讯 玩不累店内商品都是奖品/礼品的最佳选择, 欢迎直接联系店长了解我们的企业客户服务。 **快讯** 玩不累网络商城开张! 首波推出数码特卖会! 欢迎速至淘宝/易趣/拍拍的ONEPLAY玩不累商铺一探究竟!

为什么北京上海的XBOX360时尚玩家 50%都选择了玩不累?

因为只有玩不累能提供你一店消费, 六家门市连锁的专业服务, 让你没有后顾之忧。
因为只有玩不累敢为会员推出XBOX360的游戏换盘服务, 让你轻松玩遍各项游戏。
因为只有玩不累舍得拿出XBOX360 让你尽情试玩体验, 再决定要不要买。

德国世界杯BLUE EDITION蓝色限量版到货



上海玩不累炫动一店
地址: 南京西路炫动乐百3F 17
电话: 021-51501356

上海玩不累炫动二店
地址: 南京西路炫动乐百2F 01
电话: 021-51501356

北京玩不累搜秀店
地址: 崇文门搜秀城6层
电话: 010-51671070

北京玩不累海龙旗舰店
地址: 中关村海龙大厦6层
电话: 010-82660298

北京玩不累鼎好店
地址: 中关村鼎好地下一层1880
电话: 010-82699840

北京玩不累华威店
地址: 西单华威大厦4层北区D8
电话: 010-66018816

上海游戏机地

邮购地址: 主机邮费30元(快件), 正版15元(快件)
上海市卢湾区复兴中路277号黄陂南路口(近新天地)
电话/传真: 021-53063358 收款人: 傅正 邮编: 200021
交通银行帐号: 601428 3011 6668803
招商银行帐号: 9555 5002 1332 0798
工商银行帐号: 9558 8010 0115 8334117

任天堂掌机更换大行动!



本店所售主机均有一次性开机画面, 原厂封条, 一机一号, 一周包换, 3月包修, 终身维修!

<p>PStwo 7500X型 主机 + 原装手柄 + 防烧IC + 220V电源 + AV线 + IC + 专用支架 + 游戏 1180元</p>	<p>XBOX 360 日本豪华版 2880元</p>	<p>PSP 豪华版套装 1620元 普通版主机 1430元 1.50版 价格请电询!</p>	<p>凡购 XBOX360 主机者均赠 XBOX 世界俱乐部免费会员卡一张!</p>	<p>GBM 690元</p>	<p>NDSL主机 (已刷V7) 1190元</p>	<p>记忆棒MSD 2G 3XX元</p>	<p>NDS主机 (已刷V7) 880元</p>	<p>NDS 烧录卡系列: SC+512mSD(送15款经典游戏) 380 SC+1G SD(送28款经典游戏) 430 MINISC+1G SD(送28款经典游戏) 490</p>	<p>其他主机系列: NGC主机+改机 980 GBA主机 380 GBASP主机 580 XBOX主机 1380 WS水晶天鹅 290</p>
---	--	--	---	------------------------	-----------------------------------	------------------------------	---------------------------------	--	---

玩具货仓

地址: 上海市卢湾区长乐路190号都市风情街120号铺
电话: 021-53063358 51193418
手机: 13636551370



请登陆淘宝网, 搜索上海游戏机地! 本店还有1000多种正版游戏, 版面有限, 无法一一刊登, 详情请来电咨询!

近期新发售

PS2	龙珠Z	320	OVER G	450
北欧女神2	火影 无幻城	330	天外魔境 ZIRIA	450
街霸 ZERO 合集	刀锋兄弟会2	290	拳皇之夜3	320
龙虎拳 天地人	分裂细胞	320	The Outfit	290
实况足球10	大航海时代4	330	真三国无双4 帝国	290
DQ少年洋格斯	真三国无双2	330	灼热天使	330
拳皇 大蛇篇	虹吸战士	320	使命召唤2	330
大神	头文字D	290	完美黑暗0	320
GGXX Slash	XBOX 360		死或生4	330
ACE2	合金猎犬	450	幽灵行动	330
绝地绝命都市2	MOTO GP 06	330	卡米奥 中文版	330
皇牌空战0	TOP SPIN2	330	PGR3 中文版	330
最终幻想12	杀手 HITMAN	350	极品飞车 中文版	330
教父	热爱足球	450	火线狂飙 中文版	330
PSP	N3 中文版	330	魔法战争	350
我的暑假	X 战警3	330	枪GUN	330
古墓丽影 传奇	FIFA 德国世界杯	320	NDS	
真命法典	古墓丽影	350	新超级马里 日版	320
DQ&FF 富豪街	全民派对 中文版	310	新超级马里 美版	290
战区指挥官	战地风云2	320	俄罗斯方块	280
怪物猎人美版	FFXI 完全版	580	火影4	280
OUTRUN 2006	上古卷轴4	330	传说斯塔菲4	280
新世纪福音战士	孤岛惊魂	330	银河战士 猎人	290
新牧场物语	摔交玫瑰日版	480	口袋妖怪攻击队	290
炼狱2				

本公司特价风暴! 经典游戏特价供应! 所有游戏均为全新! 数量有限, 欲购从速!

商业体验 创业之道	酷龙方块	刀锋兄弟会	豪猪格斗	VR网球	爱犬生活	红侠乔易	火线狂飙 传奇	极品飞车 头号通缉	007俄罗斯爱情	模拟人生2	星战前线2	NBA LIVE 06	FIFA 街头足球2	拳皇之夜3	哈利波特的火炬
¥138元	¥138元	¥190元	¥199元	¥199元	¥220元	¥250元	¥250元	¥250元	¥250元	¥250元	¥250元	¥250元	¥250元	¥250元	¥250元
铁拳-妮娜 中文版	铁拳5	机器人大战SC	樱大物语	瑞奇-死锁	死魂曲2 (日文版)	红侠乔易2	旺达与巨像 (中文版)	格兰蒂亚3	刀魂3	神话传说	玫瑰守则 中文版	死魂曲2 中文版	火焰文章 战士轨迹		
¥98元	¥120元	¥150元	¥150元	¥150元	¥180元	¥189元	¥199元	¥199元	¥199元	¥199元	¥220元	¥250元	¥250元		
FIFA06	NBA LIVE06	火线狂飙 复仇	翡翠帝国 中文版	实况8	死或生排球	DOOM3	分裂细胞3 混沌	灼热帝国 英雄	DOAU	天诛 暗影	圣剑传说	生化危机0+1 赠送2片记忆卡	银河战士2		
¥190元	¥250元	¥250元	¥150元	¥150元	¥180元	¥180元	¥180元	¥180元	¥199元	¥180元	¥190元	¥299元	¥299元		

PSP THE BEST版 (山寨赛车, 三国无双, 实况足球, 永恒传说, 大众高尔夫, 极品飞车, 捉妖记, 比较便宜, 音乐方块, 泡泡龙, 合金装备, 备, 麻雀俱乐部等等二十多个品种) 一律 199元

恶魔城ドラキュラ

血族夜曲

Bloodlines Nocturne

1986 ~ 2006



6月28日
全国上市

从最初的FC版《恶魔城》到最新的《恶魔城 暗之咒印》
从800余首乐曲中精选出88首最经典的天籁旋律
1986~2006年，汇集二十周年华美乐章



4CD豪华包装 + 精美手册 + 四张明信片

语梅杂志 & 3DM-SMV



CD

4

精美手册内容：《恶魔城》全系列回顾 / 官方认定权威故事年表 / CD曲目介绍

www.blumbook.cn

豪华包装 · 限量发行 · 永久珍藏