

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

一起走过的日子
告别PS2时代

特别企划

鏖战E3 烽火洛城

88页内文+120分钟DVD
E3 2008完全报道

生化危机5 文字影像全力报道！
最终幻想XIII 登陆X360！
真·风神制作

本期赠品

游戏城寨

游戏城寨赠阅版+
Gamehalo DVD
热血最强

战神II 最速通关影像
斗剧08 中国代表决定战
铁拳6 | 街头霸王3.3 | VR战士5

2008.8A

定价：RMB 19.6

ISSN 1008-0600

15 >



9 771008 060006

E3新作影像集锦

生化危机5 15分钟超长试玩影像

杀戮地带2 | 战争机器2 | 抵抗2

最终幻想 XIII | 战神 III | 波斯王子 奇迹

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。

封面用图:《战争机器2》

封面设计:于航

©2008 Epic Games, Inc. except underlying technology

©2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.



一起走过的日子

告别PS2时代

特别企划

P.117

游戏名人堂

P.172

云流今日，花开彼时

——享誉世界的华人制作人陈星汉

游戏立方

多边共享区	102
邪魔院	107
问题小卖部	108
软硬兼施	110
大家的秘密花园	114
小说回廊	
潜龙谍影4 爱国者之枪	202

P.156

高达

战斗领域

P.140

仙乐传说

拉塔特斯克的骑士

游戏情报站

《潜龙谍影4》推动6月PS3销量翻倍	92	历史性时刻！PSP日本销量突破千万	93
恋战冲绳！PS3《如龙3》明春发售！	93	持剑战斗！Wii版《索尼克与黑骑士》	94

研究中心

玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们	134	格斗之王98 终极之战	137
超级星尘高清版	138		

攻略透解

P.152

生化危机0

P.162

女神异闻录P4

信息条说明 本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

生化危机5 1. 发行公司/Capcom 2. 动作射击 3. 多人 4. 平台: PS3及X360 5. 发售日期: 1-2-8 6. 售价: 未定 7. 对应主机: PS3及X360 8. 对应主机: PS3及X360 9. 对应主机: PS3及X360 10. 对应主机: PS3及X360 11. 对应主机: PS3及X360

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
ID5	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	SG	SEGA SATURN, SEGA公司出品
N64	NINTENDO 64, Nintendo公司出品	Wii	Wii, Nintendo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

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

郑重声明

本刊所有刊物的名称及其相关标志均归杂志社所有。如有任何单位、个人未经本刊同意擅自使用本刊名称、标志、商号、注册商标等，均属于侵权行为。本刊保留追究法律责任的权利。如有任何单位、个人未经本刊同意擅自使用本刊名称、标志、商号、注册商标等，均属于侵权行为。本刊保留追究法律责任的权利。如有任何单位、个人未经本刊同意擅自使用本刊名称、标志、商号、注册商标等，均属于侵权行为。本刊保留追究法律责任的权利。

投稿须知

1. 文章自始至终都必须拥有其所附稿件的完全著作权(版权)，对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担责任。
2. 重要稿件一对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权本刊以任何方式使用、编辑、修改此稿件。本刊不必另行征得作者同意并支付任何费用。
3. 凡在本刊投稿的稿件，在发表前(以刊登为准)均视为授权。如稿件刊登后作者另有其他用途，在征得本刊同意后，可适当予以刊登。如稿件刊登后作者另有其他用途，在征得本刊同意后，可适当予以刊登。

主 管 甘肃省科学技术协会
 副 管 游戏机实用技术杂志社
 邮 政 兰州市城关区东岗西路1730000
 电 话 0931-866378 8629193 8494387
 网 址 www.gjg.com.cn
 广 告 部 0931-866378

总 编 李宇奇
 副 总 编 马力
 主 编 王祥
 副 主 编 王祥
 编 委 黄晓松 冯健
 罗朝晖 王铂惠
 李宇飞
 责任编辑 王祥
 本期责编 冯健
 封面设计 冯健
 广告部 王祥

发 行 所 北京鑫龙发行有限责任公司
 广 告 代 理 北京三力传媒广告有限公司
 广 告 电 话 010-62923724 62915431
 广 告 网 址 www.gjg.com.cn
 邮 政 北京市丰台区东大街10号
 邮 政 编 号 100077

游戏机实用技术

中国电视报定点刊

CONTENTS

Part 2

固定栏目

排行榜	检测游戏销售的实际成绩	96	Wii 世代	解读异质主机的方方面面	185
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	98	自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	186
游戏风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	171	影迷搜查线	全面网罗近期流行娱乐资讯	190
游戏进行时	挖掘二线精彩 品味热门流行	176	读编往来	读者与编辑的轻松交流	194
PS2 殿堂	回味无穷经典 探索全新风采	180	小编寄语	倾听小编们的生活感悟	200
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动态	182	新作发售表	近期即将发售的游戏列表	212
PS3 HOME	带给你关于PS3的一切	184	编辑部落	这里是UGG小编们的纸上博客	214



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DVD中找到相应的游戏影像！



E3 精彩游戏影像
生化危机5
 15分钟震撼影像!



游戏索引

本期内文所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

超级斗2	99 179
传说的斯塔博 对决 达伊海舰队	99 177
改造超级大战 龙剑记2	99 178
合金弹头7	99 176
火影忍者 疾风传 激突！鸣人VS佐助	178
魔界战记 魔界王子与红月	98 178
死神 第三幻影	177
勇者斗恶龙V 天空的新娘	98

PS2

格斗之王98 终极之战	137
玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们	134
女神异闻录 PERSONA4	98 162
战神 II	光盘

PS3

超级星尘高清版	138
大象	光盘
泪洒三重冠	98
潜龙谍影4 爱国者之枪	202
四季庭	光盘

PSP

高达 战斗领域	99 156
---------	--------

Wii

生化危机0	152 光盘
仙乐传说 拉塔斯克的骑士	140 光盘

中世纪奇幻版GTA?

神鬼寓言 II	Microsoft/Lionhead	动作角色扮演
X360	Table II 2008年10月发售 1人	原版 59 欧元 对应玩家年龄:17岁以上

吟游诗人



▲在桥洞下杀人虽较为偏僻，但仍然很快就会被发现。

在E3展中公开的最有趣的一个新内容当属吟游诗人。当你在游戏中碰到吟游诗人之后，以后每进入一个大城市，吟游诗人就会找到你，跟着你喋喋不休说个不停，歌颂你最近的冒险，总而言之，他会不断挑战你耐性的极限。因此喜欢在游戏中扮演恶人的Molyneux第一次就把吟游诗人引诱到一座桥下杀之而后快。几分钟后城内警钟长鸣，Molyneux很快就被逮捕了。下面也有三种选择：受罚600金币了事、拒捕或者同意为社团服务以赎罪，后者并非粉饰学校之茶楼废话，而是会获得在其他情况下不会出现的一些分支任务，例如讨伐某个魔物横行的魔窟。



今年对微软来说是个RPG年，X360在日式RPG方面获得了大丰收。而美式RPG的代表作《神鬼寓言II》也将于今年10月份与玩家见面。制作人Peter Molyneux在E3展中表示，本作目前已经开发完成，一个巨大而自由的冒险世界正等待您的加入！

什么是《神鬼寓言II》？

英国最著名的游戏制作人Peter Molyneux在X360上的重磅之作，是Xbox上销量超过300万套的角色扮演游戏巨作《神鬼寓言》的正统续作。游戏强调超高的自由度，玩家可以经历主角一生的冒险生涯，将其发展为正义或者邪恶之人，整个世界对你的反应也会因而改变。

致富有方

《神鬼寓言II》的金钱系统非常独特，完成任务是无法获得金钱的，如果你只想以最快速度完成主线任务通关，那么到了最后可能会是一个身无分文的穷光蛋。而如果你肯多花一些时间，会发现有很多种赚钱的有趣方式。在游戏发售的6个星期之前，微软会在XBLA上推出一款名为《Keystone》的游戏，玩这个迷你游戏

就可以获得很多金钱，让你在游戏还没发售时就成为富翁，这些钱当然可以沿用到正式版游戏中。此外玩家在游戏中可以通过Xbox LIVE加入到朋友的游戏世界中，充当朋友的副手助其完成任务，这也是一条不错的致富之路。其他诸如当铁匠、吧台侍应以及职业杀手都是可以获得金钱的。如果你有点投资头脑，可以买座房子然后出租，疯狂地提高租金让租客怨声载道还可以获得“恶房东”的称号并获得成就。

泡妞必胜法

辛辛苦苦赚来的金钱有何作用呢？最大的用途是可以到书店购买秘笈，有了秘笈之后就可以学到新本领了，这些新本领不一定是战斗技能，也有泡妞必胜大法、驯狗秘术等。结婚生子是本作的重要概念，在游戏中你会看到很多NPC的头上有各种图标表示他们目前的特定需要，比如在一条小街巷里有个女人头上有个心形符号，就

表示她现在需要爱情。此时上前搭讪的话就可以有一段激情戏。当然游戏中是不会有色情画面的。需要提醒的是，如果暂时还不想娶孩子的话，在游戏中还有一种珍贵道具：可重复使用的安全套。



▲也许还可以发展一段青梅竹马的爱情。

▲看完电箱被炸后即可成为一代霸主。

编辑视点

《神鬼寓言》本来就有“中世纪版GTA”之称，其自由度与无穷可能性在角色扮演类游戏出类拔萃。首次登陆次世代的神鬼寓言II给人的感觉是自由度从几何级数提升，从目前公布的情报，个人感觉本作的进化就像是GTAII进化到GTAIV，游戏中的各种有趣细节想必是数不胜数。如果你为自由城里面层出不穷的发现而惊喜，那么《神鬼寓言II》也会让你拥有居住于中世纪的真实体验。

©2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.

《无尽的未知》的魅力

本作是由制作了《女神侧身像》、《星之海洋》等多款名作的 tri-Ace 为 X360 玩家奉献的角色扮演游戏。游戏的玩法类似于《最终幻想 XII》，大地图上可以看见敌人。遇敌后不切换画面直接战斗。游戏的场景



非常大，区域之前采用无缝链接，几乎无读盘时间。



文 妙迦
美编 心の永恒

玩过 8 月的《薄暮传说》，9 月我们就能玩到这款由 tri-Ace 打造的角色扮演游戏了。此次 E3 展上，游戏不但公布了大量信息，而且提供了游戏试玩，着实让我们兴奋不已。多余的话就不多说了，让我们先来看看游戏的最新情报！

战术 Tactics

游戏中玩家直接控制的角色只有主人公卡贝尔一人。这真是个坏消息，希望能改。同样是由 AI 控制的。在战斗中我们需要通过向队友下达

行动方针来指挥他们的战斗。玩家可以集中战斗力攻击同一目标，也可以分散开各自迎敌，战术的选择将影响整个战局。



▲本作中同伴的 AI 很高，而且有时就算下达相同指示，不同个性角色之间的实际行动也会存在差异。

统率封印军的黑暗公子



雷奥尼德

声优：诹访部顺一

一切混乱的始作俑者。为了使自己成为神而组建了封印军将月亮“锁”住。人们因为畏惧雷奥尼德而习惯地称他为“黑暗公子”。

无尽的未知	Square Enix	角色扮演	
K360	《最终幻想》、《最终幻想 X》、《最终幻想 XII》、《最终幻想 XIII》、《最终幻想 XIII-2》、《最终幻想 XIII-3》、《最终幻想 XIV》、《最终幻想 XV》、《最终幻想 XVI》、《最终幻想 VII》、《最终幻想 VIII》、《最终幻想 IX》、《最终幻想 X-2》、《最终幻想 Tactics》、《最终幻想 Tactics Advance》、《最终幻想 Tactics Advance 2》、《最终幻想 Tactics Advance 3》、《最终幻想 Tactics Advance 4》、《最终幻想 Tactics Advance 5》、《最终幻想 Tactics Advance 6》、《最终幻想 Tactics Advance 7》、《最终幻想 Tactics Advance 8》、《最终幻想 Tactics Advance 9》、《最终幻想 Tactics Advance 10》、《最终幻想 Tactics Advance 11》、《最终幻想 Tactics Advance 12》、《最终幻想 Tactics Advance 13》、《最终幻想 Tactics Advance 14》、《最终幻想 Tactics Advance 15》、《最终幻想 Tactics Advance 16》、《最终幻想 Tactics Advance 17》、《最终幻想 Tactics Advance 18》、《最终幻想 Tactics Advance 19》、《最终幻想 Tactics Advance 20》、《最终幻想 Tactics Advance 21》、《最终幻想 Tactics Advance 22》、《最终幻想 Tactics Advance 23》、《最终幻想 Tactics Advance 24》、《最终幻想 Tactics Advance 25》、《最终幻想 Tactics Advance 26》、《最终幻想 Tactics Advance 27》、《最终幻想 Tactics Advance 28》、《最终幻想 Tactics Advance 29》、《最终幻想 Tactics Advance 30》、《最终幻想 Tactics Advance 31》、《最终幻想 Tactics Advance 32》、《最终幻想 Tactics Advance 33》、《最终幻想 Tactics Advance 34》、《最终幻想 Tactics Advance 35》、《最终幻想 Tactics Advance 36》、《最终幻想 Tactics Advance 37》、《最终幻想 Tactics Advance 38》、《最终幻想 Tactics Advance 39》、《最终幻想 Tactics Advance 40》、《最终幻想 Tactics Advance 41》、《最终幻想 Tactics Advance 42》、《最终幻想 Tactics Advance 43》、《最终幻想 Tactics Advance 44》、《最终幻想 Tactics Advance 45》、《最终幻想 Tactics Advance 46》、《最终幻想 Tactics Advance 47》、《最终幻想 Tactics Advance 48》、《最终幻想 Tactics Advance 49》、《最终幻想 Tactics Advance 50》、《最终幻想 Tactics Advance 51》、《最终幻想 Tactics Advance 52》、《最终幻想 Tactics Advance 53》、《最终幻想 Tactics Advance 54》、《最终幻想 Tactics Advance 55》、《最终幻想 Tactics Advance 56》、《最终幻想 Tactics Advance 57》、《最终幻想 Tactics Advance 58》、《最终幻想 Tactics Advance 59》、《最终幻想 Tactics Advance 60》、《最终幻想 Tactics Advance 61》、《最终幻想 Tactics Advance 62》、《最终幻想 Tactics Advance 63》、《最终幻想 Tactics Advance 64》、《最终幻想 Tactics Advance 65》、《最终幻想 Tactics Advance 66》、《最终幻想 Tactics Advance 67》、《最终幻想 Tactics Advance 68》、《最终幻想 Tactics Advance 69》、《最终幻想 Tactics Advance 70》、《最终幻想 Tactics Advance 71》、《最终幻想 Tactics Advance 72》、《最终幻想 Tactics Advance 73》、《最终幻想 Tactics Advance 74》、《最终幻想 Tactics Advance 75》、《最终幻想 Tactics Advance 76》、《最终幻想 Tactics Advance 77》、《最终幻想 Tactics Advance 78》、《最终幻想 Tactics Advance 79》、《最终幻想 Tactics Advance 80》、《最终幻想 Tactics Advance 81》、《最终幻想 Tactics Advance 82》、《最终幻想 Tactics Advance 83》、《最终幻想 Tactics Advance 84》、《最终幻想 Tactics Advance 85》、《最终幻想 Tactics Advance 86》、《最终幻想 Tactics Advance 87》、《最终幻想 Tactics Advance 88》、《最终幻想 Tactics Advance 89》、《最终幻想 Tactics Advance 90》、《最终幻想 Tactics Advance 91》、《最终幻想 Tactics Advance 92》、《最终幻想 Tactics Advance 93》、《最终幻想 Tactics Advance 94》、《最终幻想 Tactics Advance 95》、《最终幻想 Tactics Advance 96》、《最终幻想 Tactics Advance 97》、《最终幻想 Tactics Advance 98》、《最终幻想 Tactics Advance 99》、《最终幻想 Tactics Advance 100》	1人	16岁以上

连续技 COMBO

游戏中卡贝尔的招式分为小基本攻击、大基本攻击、小战斗技能、大战斗技能这 4 种。玩家可以自由组



合自己的连续技，如小基本攻击→小基本攻击→大基本攻击→小战斗技能→大战斗技能。其中大小战斗技能还能够自己设定，再加上有特殊效果的 AP 影响，变化相当多。



行动值 AP

本作中战斗时的攻击分为基本攻击和战斗技能两种。不断地攻击敌人就能获得相应的 AP 并在画面右侧的剑刃槽中表示出来。当 AP

值积攒到一定程度时，发动某些特定战斗技能就会产生诸如跳空、破防、击飞等特殊效果。此时如果再配合连段就能给予敌人较大的伤害。



多边形在现场

体验版可以选择多段剧情进行体验。之前厂商宣称的无缝链接得到了证实，切换场景时的读盘快如闪电。玩家控制主人公，其他同伴由 AI 控制，队伍里最多有 4 个人。部分场景会出现两队人马合作的情况。据官方透露说是最多可支持 18 人同时作战。不过目前仅是 8 人同屏就已经拖得相当厉害了，这点无疑让玩家有些失望。

游戏的战斗系统变化很多，除了按键轻重决定不同的招式，还可以组合不同的招式进行连击。厂商鼓吹的情景战斗也很有趣，玩家经常会在一些特殊情况下作战，不但事件表现力惊人，而且玩法也和平时的战斗大相径庭。不过人物的动作很不流畅，过场动画中人物的表情也很不自然，这些都让人对 tri-Ace 的技术产生了怀疑。

关于《薄暮传说》

作为“传说”系列的正统新作，《薄暮传说》自然少不了广大日式角色扮演游戏FANS的关注。游戏的故事讲述了在名为提卡·琉米雷斯的世界中，“艾尔”是所有生物不可或缺的唯一能源，而帝国则支配着可以控制艾尔的装置——魔导器。当魔物入侵，世界发生人魔战争的十年之后，离开帝国骑士团独自创立游戏的游戏主人尤利莫名其妙地入狱邂逅了女主角艾丝缇，于是便开始了他们接踵而至的故事……



Tales of Vesperia

又 卡伦 黄编 木仙

薄暮传说	NGI	角色扮演
X360	单人	700万日元
预定 2008年8月7日	1人	对应平台年龄 12岁以上
发行日期		

距离《薄暮传说》的发售日已经非常近了，这是继《信赖铃音》之后NGI给所有的X360玩家献上的一份大礼。这就让我们在发售前的最后一次报道中彻底网罗游戏中的所有要素吧！

提卡·琉米雷斯名胜补遗

新兴都市 赫利奥托

这里是托尔比其亚大陆中部新建成的街道。帝国的上层人士将这处开发成了他们的疗养圣地。但是由于赫利奥托特殊的地理位置，帝国为了牵制住工会也会在这里建造了非常多的防御工事。



工会的巢穴 达古雷斯特

达古雷斯特占据着整个托尔比其亚大陆最中央的位置，是仅次于帝都扎菲亚斯的第二大都市。因为这里是工会总部的所在地，不受帝国管制的约束，所以城市中的气氛也相对显得比较和睦。



你真的有下定决心去做一件事吗？



朱蒂丝

我可不想就这么简单地与大伙说再见呢！



雷文

声优 久川绫	武器 长剑	声优 竹本英史	武器 风来杖
--------	-------	---------	--------

少数民族库雷提亚一族的长枪兵，在世界各地漂流的途中遇到了尤利他们之后便一起结伴而行，因为平时经常不打声招呼就擅自行动，别人很难估计到朱蒂丝的想法，所以想和她拉近点距离不是一件容易的事情。



▲心直口快是朱蒂丝的一个优点，虽然有时也会因此得罪人。

总是穿着很随意的衣服到处乱逛的大叔。他从来都是以一副飘然洒脱的姿态出现在众人的面前。喜欢说一些故作玄虚的话。但在面对重要问题的时候，生活经验丰富的雷文提出的意见还是比较有参考价值。



▲不愿意听索雷的雷文很理解黑塔为什么总是到处播种子。

工会“魔狩之剑”中的部分人物



科林特

科林特是“魔狩之剑”组织中的老大，平时爱用火剑作为武器的他是个性格火爆的家伙。



缇森

缇森最让人感到不爽的地方就是他那战斗时近乎机械的兴奋感，周围的人称他为是个危险人物。



娜思

娜思是卡罗尔一直崇拜着的一个偶像，别看她年纪轻轻，实力却得到了公会中其他人的一致认可。

08 微软 MICROSOFT

GAMEPLAY 08 微软 MICROSOFT

注意! E3上本作的最新情报!

作为微软近期重点宣传的日式角色扮演游戏,本作在E3上当然也要亮相了。这次本作的游戏画面基本都发生在夜晚,而且其中还出现了之前从未公布的角色,我们赶紧来看一下吧!

▶尤利和同伴们在山间的小路上与一名神秘的长发男子相遇,从旁旁来看他应该是属于帝国的人。



▶画面上的三个人和刚才的敌人完全是一伙的,这种举动可不是工会所为。



◀这个头盔面具散发红光的家伙不知为什么盯上了尤利。



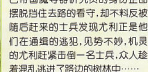
◀沙滩上的战斗背景让人眼前一亮,感觉非常清新。

▶尤利在发动特技,大家可以注意看画面左上方的道具时间,它用来教学使用道具所需的时间。

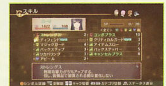


彻底剖析试玩版

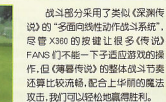
这次试玩版的故事发生在一座被荒废城镇外的山丘上,尤利一行人在行进的路程中被前方损坏的魔导师挡住了去路。不甘罢休的塔塔亮出自己帝国魔导师研究员的身份企图阻拦塔塔亮去路,却不料反被塔塔亮赶来的士兵发现尤利正是他们在通缉的逃犯,见势不妙,机灵的尤利赶紧选假一名士兵,众人趁着混乱逃进了路边的树林中……



游戏的菜单选项基本保持了《传说》系列的特色。在“技能”这一选项中,玩家可以为角色自行选择合适的技能来装备,每个技能都对应相应的SP值,装备之后便能在战斗中获得相应的效果并提升该技能的熟练度。



试玩版的最后一场BOSS战,玩家需要吸引BOSS去冲撞蘑菇花让它昏厥,这样就能优先将周围敌人的杂兵解决掉。经过一番苦战后,BOSS终于在主角们的攻击中倒下,试玩版也到此结束。



战斗部分采用了类似《深渊传说》的“多面线性动作战斗系统”,尽管X360的按键让很多《传说》FANS们不能一下子适应游戏的操作,但《薄暮传说》的整体战斗节奏还算比较流畅,配合上华丽的魔法攻击,我们可以轻松地赢得胜利。



新公布的游戏要素

秘密任务

游戏的BOSS战中新加入了“秘密任务”这一设定,我们需要在战斗中达成某些特殊条件才能完成这些任务,虽然会多少有些难度,但成功之后获得的奖励也是很可观的。



称号

称号收集系统一直是《传说》系列的一个标志性内容,本作自然也不能错过。在游戏流程中触发并完成各种事件是称号收集的关键,不同的称号也会给角色带来不同的附加能力。



秘奥义

和系列其他作品一样,本作依然存在着华丽的秘奥义,只要玩家在战斗中发动奥义并持续按键一段时间就能发动秘奥义。极具魄力的人物特写以及演出效果在高清的演绎下还是非常震撼的。



装饰品

装饰品是游戏新加入的一个要素,我们可以到处购买并收集各种各样的装饰品给角色们装备上,虽然外观会发生相应变化,但角色的能力却不会受其影响。



编辑视点

本作是《传说》系列第一次出现在次世代平台上,虽然难免会有一些实验性质的东西,但《薄暮传说》的整体素质还是不会让我们失望的。除了画面的强化之外,游戏的战斗系统也

可谓是集系列之大成,而且剧情方面的观点同样有很多,所以不管拥有X360的你是不是《传说》饭,到时都应该拿起手柄去体验一下这款日式角色扮演游戏的佳作。

微软阵营专属游戏集合

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

几何战争2

X360 ■ Geometry Wars: Retro Evolved 2
制作 ■ 美版 ■ Bizarre Creations
发售日未定

拨动右摇杆， 射出一片天！

《几何战争》可以说是XBLA游戏的代表，由于曾经随记忆卡一起发售，很多不玩LIVE的玩家也能玩到它。在《几何战争》的世界里，玩家只要拨动右摇杆，就可以随心所欲地向任意方向射击，而由几何图形构成的鲜艳画面也让人着迷。

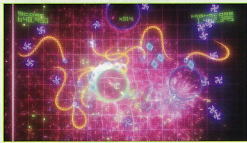
《几何战争2》同样是下载游戏，这回游戏共有6个模式，丰富性远胜前作。Evolved模式就是传统的玩法，不过里面会出现全新的敌人，如呈直线排列推进的恐怖图形；King模式允许4名玩家同时作战，尽管4人同时画面将乱到一定境界，



但总的来说难度还是会上降很多，乐趣也成倍上升，目前尚不知道能否支持在线合作，Pacifism模式将封印玩家的射击本能，你唯一能做的事情就是让人跟在你的屁股后面，带着它们往吞噬一切的黑洞里钻。这个模式也是目前看来最有意思的模式，Sequence模式颠覆了《几何战争》的规则，在这个模式下敌人是可以杀光的，自与的相对，每一关的全部敌人会在游戏开始时倾巢出动，好好掂量你的本事吧！

还有另外两个全新的模式，看起来同样是乐趣十足，相信不久以后我们就将迎来这个全新而疯狂的游戏了。

【文：妙道】



你在电影中

X360 ■ You're In The Movies
制作 ■ 美版 ■ Codemasters
预定 2008 年第四季度

想当电影明星？试试这款游戏！

 【文：晨夜】

■游戏会借用游戏引擎让你做出电影中需要的动作

根据你选择的剧本不同，游戏会将你的动作视频进行一番剪辑，然后按照剪辑片的方式拼合到一块。接下来你就可以看到自己演的电影了，电影甚至会有一个很像那么回事的片名，你会发现自己跳舞的动作和一个浴室的3D背景结合在一起，就好像你在洗澡。尽管有时剪辑和你表演动作的不是那么太好，不过在屏幕上看到自己演的电影还是很好玩的。

如果做完之后，你对自己的表演满意的话，你还可以把完成的影片上传到你的PC上，发给更多的朋友分享。如果你对剪辑到的剧本不满意也可以自己安排需要哪些动作和场景，组成新的影片。这款游戏会和X360的摄像头捆绑出售，预计在今年的秋季上市。



■自己在拍摄影片，表情很到位哦

救世魔神

X360 ■ TOO HUMAN
制作 ■ 美版 ■ Microsoft
预定 2008 年 8 月 21 日

金中文 A · RPG 大作暑期降临！

《救世魔神》是由加拿大游戏开发商鞋士开发九年之久的鸿篇巨制，游戏的世界观设定于未来世界，人类受到机械大军的攻击即将灭亡，玩家扮演一名经过改造的战士，为保护人类而挺身而出。令人激动的是本作将推出全中文版，目前全中文的试玩版在Xbox LIVE上就有下载。

操作决定成败

本作的类型是动作角色扮演，事实上动作要素在游戏中非常重要。除了普通的斩击外，玩家还可以使出冲刺斩、真空技等招数，而且跳空后既可以像《鬼泣》那样用枪追打，也可以跳起来在空中用连续技。但是游戏中设定为用右摇杆出招，这一点让很多玩家感到不适应。

事实上游戏的操作并没有想象中那么差，如果能适应操作，你就能体会战斗的乐趣，否则你会觉得游戏奇烂无比。而日本



■能否适应右摇杆出招的操作是关键所在，它是否会影响你对这个游戏的评价。

作的操作其实是被简化的，轻轻扳一下方向就能使出华丽的连击，再配合左摇杆就可以使出不同的招式。另外各个职业的出招都有一些区别。

职业和技能

游戏中玩家可以选择5种不同的职业。在试玩版中玩家只能选择一种职业，不过可以用修改器出全部职业。不同的职业除了能力不同之外，招式也有区别。

职业选定之后还可以选择扮演改造人还是普通人类，改造人的单发攻击力大，而且普通人类则长于恢复和连续技。此外两者使用的武器也完全不同。

游戏的技能学习方法则是以技能树的



■5种职业各具特色，试玩版目前已开放全部职业让玩家选择

方式来进行的。和传统技能树不同的是，玩家不用担心走错方向、学错技能，因为只要花钱就可以消除学过的技能重新选择，只是个好不错的设定。

丰富之极的游戏内容

从试玩版来看，游戏内容的丰富程度简直可以用“疯狂”来形容。不同职业的区别已经相当夸张了，再加上游戏中有着极为丰富的武器，武器之间的差别并不仅仅体现在数值上，配合不同的招式能产生不同的效果。



■不要忘了，除了虚弱的远身格斗，远程攻击也是游戏中的主力武器。

武器和防具的分类很多，而且都允许附加属性，可以以敌人各种咒文来加强能力。咒文的种类同样是多到夸张，幸好我们有中文版。

【文：妙道】

求生之路

X360 ■ Left 4 Dead
游戏类型 ■ 美版 ■ EA
预定 2008 年 11 月 4 日

《反恐精英》小组又一力作! [文: 星夜]

还记得那个眼睛插着一个水龙头阀门的变态佬吗? 如果你玩过当年红遍全球的 PC 巨作《反恐精英》, 那你一定会看到这令人难忘的 Logo 标识。这就是著名的游戏引擎提供商 Valve。旗下的开发团队 Turtle Rock 就是当年《反恐精英》的缔造者。如今, Turtle Rock 开发团队又为我们带来了一款与《反恐精英》截然不同, 但同样充满乐趣与刺激的全新作品《求生之路》。



在联机模式中变成僵尸吧!

目前《求生之路》给人最深刻的印象就是那源源不断从四面八方涌过来的僵尸群。简而言之就是主角射击游戏的“无双”, 再加上它们的移动速度个个如百米冠军一样, 所以给玩家带来的压力难以用语言形容。游戏中, 你和同伴组成 4 人小队开始亡命求生之旅, 在不联机的前提下, 其他人则由电脑控制。但是制作人员最希望《求生之路》能由 4 名玩家联机组成敢死队, 这样玩起来才有感觉。

本作的多人模式设定的相当强悍, 玩家除了扮演之前公布的 4 位生存者之外, 还可以在被僵尸感染之后重生为 4 种拥有特殊能力的 Boss 级僵尸, 掉头去追杀自己的队友。



▲游戏画面虽然不是顶级, 不过整体氛围的刻画相当到位。

▲面对女性僵尸, 玩家们不要手软, 因为它们已经失去了人性。

在本次 E3 上, 《求生之路》出色的表现和超高的游戏性获得了一致的赞扬, 我们完全有理由期待 Valve 团队为我们带来的这款全新的作品。

高歌红唇

X360 ■ Lips
游戏类型 ■ 美版 ■ Microsoft
预定 2008 年 11 月 发售

手握话筒好嗨, 展示傲人歌喉! [文: 星夜]

在音乐游戏大行其道的今天, 微软也瞄准了这个赚钱的市场, 并且带来一款与 SONY《歌星》(Singstar) 相抗衡的卡拉 OK 游戏, 这就是我们今天要介绍的《高歌红唇》(Lips)。

作为一款卡拉 OK 游戏, 《高歌红唇》首选最吸引人的地方就是对一款专用的无线话筒感话筒。这个闪闪发光, 看起来非常酷的话筒会随着歌者身体的摇摆而呈现出色彩的变化。其次, 只要玩家将欲推出的 ZUNE 播放器连接到 X360 上(操作人表示同样会对应 iPod), 还可以演唱播放器内的歌曲。当然不是所有歌曲都能让你随便唱的, 这项功能仅对应那些从指定网站上下载的付费歌曲, 带有 DRM 版权限制的歌曲不能使用。最后说一句, 如果两人合唱的话, 另外一个玩家只要拿起话筒晃动一下就能顺利加入, 根本不需要启动什么界面。



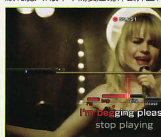
■哇, 这个话筒可能很吸引一般喜欢 K 歌的人。



▲游戏的包装已经出炉了。

这可是相当人性化的设定。

由于是首次公布, 所以对于游戏的许多细节和费用尚不清楚, 不过微软官方已经确定会推出中文版, 这对于国内玩家来说无疑是一个好消息。



▲游戏的界面和《歌星》几乎一模一样, 不过效果看起来更时髦一些。

每次进入游戏都会感受到不同

“杀僵尸”主题或许已经让我们感到有些麻木, 不过《求生之路》保证让你体会到不同的感觉。制作人表示: 游戏的剧情和节奏(包括敌人数量、敌人种类、光源、配乐、及各角色的表现)完全由计算机来控制, 游戏基于四个故事, 每一部都要让玩家以幸存者的身份杀出死僵尸的包围圈。在本次 E3 展上, 制作人向记者展示了一段游戏内容: 四名幸存者挣扎着勉强到达加油站附近的小屋, 所有角色都快奄奄一息, 面对的是从阴影中逐渐闯入的一小撮僵尸。重复第二遍

时, 由于各角色表现神勇, 弹药充足, 于是僵尸从四面八方涌来, 队员引爆炸油站后将其送上天然然后如雨点般砸落下来。总之, 无论你表现如何, 等待玩家的都是血雨腥风。



▲游戏画面虽然不是顶级, 不过整体氛围的刻画相当到位。

▲面对女性僵尸, 玩家们不要手软, 因为它们已经失去了人性。

在本次 E3 上, 《求生之路》出色的表现和超高的游戏性获得了一致的赞扬, 我们完全有理由期待 Valve 团队为我们带来的这款全新的作品。

星之海洋4 最后的希望

令人激动不已的恢宏冒险! [文: 纱迦]

X360 ■ STAR OCEAN 4 THE LAST HOPE ■ 日版
游戏类型 ■ Square Enix
预定 2009 年春

本次 E3 展上, 日式角色扮演游戏处于明显的劣势, 尽管《最终幻想 X-3》创造了轰动效应, 但并未展示什么实际内容。《星之海洋 4 最后的希望》没有展出试玩版, 但游戏公布了不少新情报。

目前已经确定 4 代将保持 3 代的风格, 最重要的战斗系统方面基本上是完全继承 3 代的。3 代的战斗系统令玩家极为满意, 4 代来个萧规曹随, 对玩家和厂商来说都是上上之选。游戏的画面非常华丽, 场景非常宏大, 更能负责的是在这样的画面来面对战斗还能保持流畅, 这点比同社的《无尽的未来》要好得多。厂商自信地说本作的画面不会输给《最终幻想 X-3》。

系统方面游戏去掉了 3 代的



■目前公布的场景不仅漂亮, 而且够大。

GUTS 行为, 改为 RUSH 行为, RUSH 行为会以数字形式出现在 HP、MP 的下方, 其重要性可见一斑。目前只知道移动攻击会消耗 RUSH-1, 其他的影射还有待进一步证实。而 3 代 HTS UP 系统在本作中看来依然会保留, 当玩家不断攻击敌人时, 屏幕右方的槽会不断增加, 满满之后就会进入奖励模式, 战斗胜利后会有各种奖励。本作的 HTS UP 槽的形状有明显变化, 名称似乎也有所不同。



▲即便画面拉近, 其素质同样是无懈可击的。

▲熟悉的玩家应该能猜到不少传统元素。



笑声朗朗 轻松自在

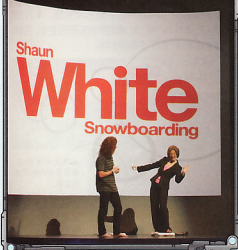
任天堂E3新闻发布会亲历

文 & 摄影 多边形 姜楠 一刀

■任天堂的舞台摆设比较别致。



■任天堂美国新任总裁Cammie奥白给大家演示滑雪游戏。



任天堂的新闻发布会又回到了大家熟悉的位于星光大道的柯达剧院。任天堂对这个地方看来是有着特殊的好，不过由于我住的旅馆离柯达剧院有着将近一个小时的车程，所以我不得不一早7点就起床，7点半出发，才能保证不会迟到。

到达这剧院后，发布会已经开始入场，随着熙熙攘攘的人流，走入盖丽堂堂的柯达剧院内，一楼的位置已经基本坐满，已经有记者不得不转战二楼，不过因为二楼不方便拍照，所以我在一楼找了一个不太好的位置先随便坐下，等发布会开始后，我在过道的一个拐角找到一个比较好的位置，以此为据点。

稍候片刻后，全场灯光暗了下来，剧院舞台的大幕徐徐拉开，任天堂发布会的舞台显露真身，从这三个发布会来比较，任天堂的舞台摆设是最别致的，左右两个圆形小舞台，加上中间一块大屏幕，算是很有特色。

发布会开始照例是一段影象，其主题与任天堂以往的宣传片有些类似，都是以主要表现各个年龄层不同性别肤色人种的玩家在玩任天堂游戏时那种轻松愉快的表情，最后屏幕上出现一句话“我们承诺让世界保持欢笑……”。

按照以往的经验，这个时候应该是任天堂美国社长雷吉登场的的时候了，但是这次却没有看见那个大个子，取而代之的是一位风度翩翩的女士走上台，她就是任天堂美国新任总裁Cammie Dunnaway，她的第一句话就把大家逗乐了：“对不起，我不是雷吉……”

她的开场以她最喜欢的滑雪运动开始，她说她和她女儿最喜欢滑雪，不过这个运动相当有难度，她曾经又一次严重摔伤手腕，不过她说她不会放弃这个运动，并且她找到了更为安全的体验滑雪运动的方式。这时大屏幕开始演示一段Wii的滑雪游戏，原来这就是Wii的新作《肖恩·怀特的滑板滑雪》，同时舞台左边的圆形小舞台幕布升起，原来肖恩·怀特本人来到了现场，他正在用Wii的平衡板在为大家演示这款游戏，随后Cammie也加入。演示结束后，肖恩和Cammie聊起了对这个运动的感受，肖恩说：“显然在家里用游戏来滑雪更为安全，而我也能做出更多特技动作。”台下报以会意的笑声与掌声。

随后，任天堂的总舵主岩田登场，他的英语比去年又有所进步，不过他发言时候的手势还是一成不变的经常做两手摊开状。这个环节是属于任天堂的自吹自擂环节，比起昨天微软争强好胜的说相比，雷吉流油的任天堂则根本不需要那么什么，无论是硬件还是软件都是业界遥遥领先。岩田说：“游戏产业正在经历的历史大变革，甚至连许多任天堂员工也没有想到会有现在的成功局面。”

对不起，我不是雷吉……我叫Cammie Dunnaway。

当他谈到《马里奥》和《塞尔达》的开发小组正在全力以赴开发新作时，台下都翘首以盼能够有新作影像或者画面出现，可惜岩田又立刻把话题转移到了任天堂旗下那些似乎在所有的时间都在热卖的游戏，比如发售了三年有余的《马里奥赛车DS》，至今仍是全球最热销前20款游戏之一，任天堂的游戏就是有

这样恐怖的魅力。岩田称相机即便是小规模的开发团队和相对少量的资金投入，依然能够换取巨大的成功和效益，只要他们有足够新颖的创意。他说任天堂今年的目标也是“E3”——Engaged（新颖的魅力）、Enriched（丰富的软件）、Enthusiased（热情的游戏）。

岩田还说道：“去年我曾立下誓言要摧毁隔在非核心和核心用户之间的障碍，今年我要做的是消除心理上的障碍。”这段话让现场以为这次任天堂会公布一些比较针对核心玩家的游戏作品。之后大屏幕上出现了《动物之森》制作人Katsuya Eguchi，他给大家带来这个系列的新作《动物之森：城市人》，从画面上看并无太多进化……不过与这个游戏同时登场的有一个Wii的新周边：WiiSpeak，它的用处是可以让玩家在游戏中随时与其他玩家进行交谈，就像你在大街上和朋友打招呼那么简单。游戏中人物的语音对话引起全场一阵阵的笑声。

终于，任天堂美国社长雷吉出现在舞台上，台下立刻掀起一阵欢呼的呼声。雷吉说，我们今年不会再列举那些沉闷的数据，看来他也有过去那几年发布会的数据罗列令人有些昏昏欲睡。不过即使他没有大段大段地引用数据表格，他仍然不可避免地谈了很多任天堂对于手难以企及的成绩（例如NDS的全球累计销量已经突破2000万台，2008年NDS的销量又提高了12%，Wii的销量超过1000万台，Wii和NDS创造的累计销售额超过50亿美元等），但总算让我们了好许多。雷吉说：“任天堂并不会因此而感到满足，任天堂要让所有用户都各得其所。”

接下来雷吉开始为大家介绍Wii的



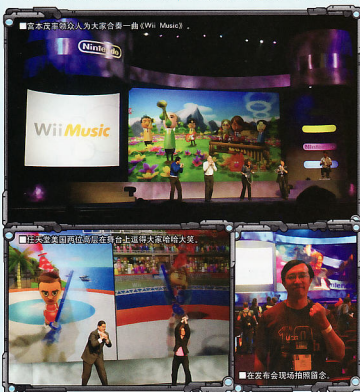
雷吉开场的样子相当滑稽。



任天堂美国总裁雷吉在记者中非常有名气。

新作。《星球大战 克隆人战争》将于今年圣诞节期间上市，老美对“星战”真没什么抵抗力，一旦听到光剑的“嗡嗡”声就自然兴奋起来，拼命叫好；《雷曼 疯狂危机 电视版》则以各种滑稽搞笑的画面惹得全场笑声阵阵；最后出现的《使命召唤 战火世界》则让全场稍有亮点，Wii版的该作将有Wii遥控器手柄的特殊操作模式。

随后Cammie又回到舞台上，她开始为大家介绍NDS的新作。NDS版的《吉他英雄 巡回演出》发售之后取得了不俗的成绩，而这款游戏的续作将名为《吉他英雄 巡回演出 十年》，不过现场有些记者搞不明白这个“十年”是指哪



任天堂高管们为大家合奏一曲《Wii Music》。

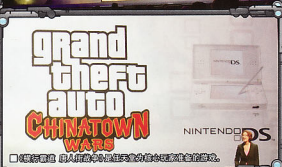
Wii Music

任天堂美国高管在舞台上唱得大家哈哈大笑。

在发布会现场拍照留念。



任天堂提出的游戏理念与E3不谋而合。



《侠盗猎车手：唐人街战争》是任天堂最近发售的面向核心玩家的续作。

个十年，EA也把他们的创意作品《孢子》带到了NDS上，这款游戏将对应Wii-F来让玩家与好友互相分享自己的作品。《游戏双怪》（口袋妖怪 守护者）系列也将有新作发售，并且发售日已经确定在11月10日，势必又将引起一阵“妖怪风靡”；Cammie最后公布了《横行霸道》系列将有一款独占作品登陆NDS平台，名为《横行霸道 唐人街战争》，不过现场只放出了游戏的LOGO，并无任何实际游戏画面。

雷吉再次回到台上，他给大家带来Wii的另一款新周边：Wii Motion Plus，顾名思义，这款周边将加强Wii遥控器手柄的动作感应更加直观。

而配合这两款周边的新作《Wii Sports Resort》也粉墨登场，会上展示了三个该作中的小游戏，Cammie为大家演示了羽毛球，雷吉为大家表演了一段舞蹈，最后他们俩一起大战了一把击剑游戏。雷吉开始先下一局，Cammie就跳地说：“恕不算，我们再来一起，敢不敢？”雷吉自然应战，结果这局雷吉被打下擂台，两个任天堂高层在台上拿着遥控器手柄舞蹈舞蹈台下不断发出哄笑，而最后Cammie说了句：“这款游戏有个功能就是，当你老板对你不爽的时候，你可以用它来揍他一下。”台下又是一阵哄笑。

这段演示过后，任天堂舞台右边的小舞台露出真面目，一名乐手正拿着双把手吉他与Wii平衡板在演奏一段歌曲，正当大家想弄明白这是一款什么样的游戏的时候，从舞台左边出现一位神一样的

人物——宫本茂大叔，他给大家带来的是《Wii Music》，这也是发布会前网上一直盛传的Wii新作，这一刻得到了证实。

宫本茂向大家介绍，这次公布的《Wii Music》是一款与市面上所有同类游戏都截然不同的音乐游戏，游戏不需

要玩家懂得任何乐器或者音乐，只要你愿意喜欢音乐，你都可以通过《Wii Music》来轻松体验音乐的乐趣。你不必担心跟不上屏幕上的节拍或旋律——屏幕上也不会有这些

东西，你只需要用双把手手柄当乐器——无论是笛子还是吉他还是小提琴，你只要摆出演奏的姿势，游戏就会捕捉你的动作并表现在屏幕上。

随后宫本茂邀请了一些嘉宾一起上台组成乐队演奏《Wii Music》中的乐曲。据介绍，游戏中将包括超过50种乐器的模拟演奏，此外还收录了大量经典的音乐作品，其中包括任天堂许多经典游戏的音乐。同时《Wii Music》还对应Wii平衡板，它可以作为架子鼓的踏板来使用。而自游戏还可记录玩家的表现，最后合成一段属于玩家自己的MTV。最后大家演奏的是马里奥的主题音乐，台下立刻掀起热烈的掌声。最后，雷吉与Cammie走到台上，开始做最后的结束语，回顾了下一个发布会上提到的游戏和新周边，不过我们早已看到记者急不可耐地要离开会场了……从整个发布会的进程来说，这是一次轻松愉快的新闻发布会，任天堂也算做到了之前的承诺：“让发布会充满笑声。”



Wii Music

Wii Music	Nintendo	音乐
Wii	Wii Music 发售日未定 对应平台未定	音乐 未定 售价未定

文 炎骑士 美编 木仙

《吉他英雄》和《摇滚乐队》作为目前最为火爆的两大音乐游戏系列已经为广大玩家所熟知，它们那秉承“传统”音乐游戏的操控方式也是再常见不过了。在今年的E3展会中，任天堂高调公布了旗下的原创音乐游戏——《Wii Music》，意在从目前的音乐游戏市场上抢占一席之地。这款打着任天堂烙印的音乐游戏究竟有什么独到之处呢？看了下面的报道，你自然就会心中有数啦！

组建你自己的家庭乐队！

既然收录了如此种类丰富的乐器，那么对于玩家来说，自然是要组建一支属于自己的乐队了。《Wii Music》最多支持多人同时进行游戏，玩家完全可以邀请家人和朋友

一起来享受这款游戏带来的乐趣。电吉他、贝司、架子鼓和电子琴，组建属于自己的乐队原来是如此轻而易举。还等什么，赶快弹奏一曲马里奥的主题曲吧！



进军教育事业

在E3任天堂发布会结束之后的小型记者招待会上，宫本茂表示，《Wii Music》的独特之处在于它不仅是一款通过体感操作来进行的游戏。更重要的是，它甚至可以被当

成一种潜在的教学工具。看来，这款游戏所面向的玩家群体并不仅仅停留在普通的玩家层面上，通过寓教于乐的手段打入教育领域，这或许是任天堂开辟全新发展空间的一把钥匙。



对于演奏原理的无责任猜想

“仅仅依靠手柄上的那少得可怜的按键就想模仿乐器的演奏，这难度可是相当的大哦！”这也许正是许多玩家对这款游戏的猜测和疑问。我们不妨来设想一下：通过Wii遥控器手柄内置的加速计，可以感受玩家控制手柄本身的力度；

而手柄内置的陀螺仪则通过手柄的位移和倾斜角度来判断当前应该发出的音调和响度。如此一来，便完成了对乐器演奏的模仿。不过，如何控制手柄的抖动幅度和角度似乎就成为了玩家需要掌握的必要因素。

用体感操作模仿真实乐器的演奏

在游戏中加入体感操作，这恐怕是近两年来任天堂用的最多的手法了。凭借双节棍遥控器中内置的加速计和陀螺仪，购买了Wii的玩家可以在游戏中通过拟真的操作来增强自己的代入感。而这一次的

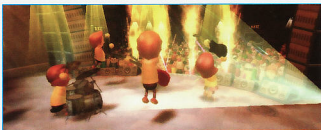
《Wii Music》同样加入了体感操作，不论你是吹笛子还是弹吉他，都需要通过维持着双节棍遥控器模仿这些乐器的操作姿势，然后再通过不同的按键组合以及姿态的变化来演奏乐曲。



超过50种乐器全收录，尽情表现你的音乐天赋！

一般来说，音乐游戏中的最大卖点在于收录大量脍炙人口的经典曲目。但《Wii Music》的出场打破了这样一种延续了多年的传统和秩序。在这款另类风格的音乐游戏中，能够让玩家体会各种风格不同的乐器演奏才是真正的亮点。你可以尽情发挥自己的想象力，在这款游戏中，诸如吉他、萨克斯、钢琴、小提琴……各种音色不同的乐器都将在这款游戏以以虚拟的形式得以再现。游戏中不仅为玩家准备了管弦类乐器和弹奏类乐器，还为玩家提供打击类乐器的演奏方式。通过整合在E3上刚刚推出的Wii Motion Plus以及大家已经熟知的Wii平衡板等扩展外设，多种多样的乐器演奏成为了可能。

在这款游戏中以以虚拟的形式得以再现。游戏中不仅为玩家准备了管弦类乐器和弹奏类乐器，还为玩家提供打击类乐器的演奏方式。通过整合在E3上刚刚推出的Wii Motion Plus以及大家已经熟知的Wii平衡板等扩展外设，多种多样的乐器演奏成为了可能。



Wii Sports Resort

Wii Sports 运动胜地	Nintendo	体育
Wii Sports Resort 发售日未定 预计周知未定	游戏人数未定	售价未定

文 炭骑士 编辑 木仙

早在几个月以前,任天堂官方就已经公开表示要推出《Wii Sports》的续作,但在这之后就一直没有下文。在本次E3的任天堂发布会上,这款游戏受到任天堂游戏玩家广泛关注的体感游戏的续作终于得以正式公布,这就是《Wii Sports 运动胜地》。记得在Wii发售之初,《Wii Sports》是作为推广体感操作而专门开发出来的游戏,而这一次的续作,同样是为了推广任天堂的全新控制器扩展外设Wii Motion Plus而诞生的。现在,就让我们一起来看看,这款热门体感游戏到底散发着怎样的魅力。

更复杂的体育运动成为可能

在前作中,玩家只能玩到网球、拳击等五款对动作精确度要求不高的游戏。而在这一次的续作中,玩家可以凭借引入的外设体会更为“专业”的体育运动。目前已知出现在新作中的三个体育项目分别是摩

托艇、狗叼飞碟和剑道。相比前作,这三个项目对玩家操作的精确度要求要高上不少,但凭借Wii Motion Plus的精确定位感应能力,以往的“手抖”现象不复存在了,取而代之的是更多的游戏乐趣和更高的代入感。

狗叼飞碟

狗叼飞碟是欧美国家中极为常见的一项民间体育项目。在美国,每年都有多项专门的狗叼飞碟

大赛。在这款旨在模拟狗叼飞碟运动的游戏中,玩家可以扮演一名训狗师。在连接了Wii Motion Plus之后,Wii遥控器可以及时地反映出游戏中飞碟的倾斜角度。而玩家则需要通过操纵Wii遥控器改变倾斜角度,从而将飞碟抛向符合自己意愿的位置。



更为精确的操作定位

任天堂高调推出的控制器周边Wii Motion Plus是需要连接在Wii遥控器手柄上才能够发挥作用的特殊周边,它的出现提高了Wii遥控器对空间控制定位的精确度,从而使得一些需要在细节上下工夫的精确控制成为了可能。而《Wii Sports 运动胜地》的出现,无疑将会令这款周边设备的优点

得到最大程度的体现。在任天堂发布会的现场演示中,Wii Motion Plus的表现相当不错,在连接上这个设备之后,玩家握持遥控器手柄时经常出现的抖动现象不再出现。相反,游戏画面中出现的角色动作变得更加准确细腻。玩家在实际游戏中可以更为精确地调整运动的方向和角度。

摩托艇

在进行这个水上项目时,玩家需要双手分别握持双手柄手柄和遥控器手柄,并张开双臂摆出一副鸟翼真正摩托艇的架势。通过倾斜双臂,摩托艇便会进行转弯,如果玩家的双臂倾斜角度过大,那么摩托艇还



有可能翻倒在海水中。如果想调转摩托艇的速度,那么玩家只要便



仍现实中的摩托艇驾驶一样转动握持的手柄即可。当然,这款游戏远非如此介绍中的简单,游戏中肯定会有设置许多障碍让玩家躲避,要想取得高分的话,自然少不了反复的练习。

剑道

这个项目是目前公开的三个体育项目中最具有对抗性的。游戏的玩法与前作中的拳击比赛比较类似,但不同之处在于,拳击比赛需要玩家同时控制双手柄手柄和遥控器手柄来进行,而剑道比赛需要玩家双手握持Wii遥控器来进行。借助于Wii Motion Plus的精确定位能力,玩家每次的挥剑动作都将在游戏中被实

时地传达到角色手中的剑上。如果你在接触这款游戏之前曾学过剑道,那么不妨把习得的各种招式统统运用进来,游戏的拟真度绝对没得说!



探望老朋友的时间到了。 这么多天以来， 你的村子怎么样了？

Welcome to Animal Crossing: City Folk

CITY FOLK

城市人

动物之森 城市人
Animal Crossing: City Folk
预定 2008年11月发售
对应 Wii/WiiSpeak microphone

在经过了漫长的等待之后，《动物之森》终于来到Wii平台了！本作是“动物之森”系列的最新作，玩家要在游戏中扮演一名居住在村中的居民，和可爱的动物们生活在一起，管理自己的村庄。玩家可以与其他居民对话、垂钓、挖掘化石等，体验虚拟世界中无忧无虑的生活。

动物之森 城市人	Nintendo	角色扮演
预定 2008年11月发售	1人	49.99美元
对应 Wii/WiiSpeak microphone		对应任天堂的Wii平台

文 玛丽 美编 NINA

习惯了《动物之森》中恬静闲适的乡村生活的玩家一定会为这次新作的改变感到惊讶，就如本作的副标题所写的一样，在本作中，玩家除了和以前一样生活在乡村里，还可以乘坐公车来到城镇，体验与之完全不同的感觉。

从目前公布的情报来看，本作的乡村仍然和以前一样，是玩家居住、游戏、与其他动物交流的地方，主要的设施也都建立在乡村之中，而新成立的城镇则是一个综合性的购物中心，玩家可以在城镇的拍卖屋方便地买到二手商品，将自己不要的家具出售给需要的人；可以在快乐屋协会中看到其他玩家的情况（如果是会员的话），可以去时尚设计师Gardie的店里探望她，也可以去Harriet的按摩馆一个自己喜欢的新发型，或是通过这里的特殊机械戴上M1造型的道具。



土俑



本作的画面非常精致，在各种节日的表现也很细腻，换衣服时会有彩虹光晕，村子的公告板上还有小鸟报幕，立体感与纵深感比起前作儿来让人满意。



城市中的店面，看来村庄里商业街店铺主诺顿Tom的主要将卖数量巨大的鱼了。

游戏中的菜单和WINDS版有所区别，所有按钮都集中在屏幕下方，玩家可以随时使用遥控器精确点击，值得注意的是其中有一个以照相机为图标的按钮，也就是说，本作可以自由在游戏中拍照保留，将珍贵的一刻永远记录下来与他人分享。



猎物捕获的鱼，化石化石等都会放在Wii的画面上看起来更有临场感，前作的玩家们心动了吧！



游戏对应的周边WiiSpeak

沟通乐

《动物之森》是一款本质在于沟通的游戏，之前的作品中，玩家除了可以和村庄里的动物们聊天、写信，还可以去其他玩家的村庄做客，而在本作中，与其他人的沟通则得到了大幅进化，这一切都是因为WiiSpeak microphone的加入。这款周边不只是个一对一的语音耳机，而是个社区交流的麦克风，每个人都可以和在世界不同地方的人进行多人谈话，比如说，今天的活动是要进行钓鱼比赛，玩家可以约上几个好友，通过麦克风进行实时聊天，这样不光交流变得更加方便，玩家也可以对其他玩家的性格有所了解，玩家还可以到别人的村子里，看到他如何装修房间，看房间是整齐还是乱糟糟，另外，在写信上也出现了巨大的进化，除了可以把信寄到其他村民，也可以发到Wii的留言板，手机或是电脑上，真正实现和其他玩家的无障碍交流。



可以和朋友一起在自己的村庄玩耍聊天，不过公布出来的图片中最多也只出现了4个人，这应该就是人数的上限吧。



我出村啦！快把你们的家地址、密码、IC卡、IP号发给我上来！



编辑观点

“动物之森”系列是一个我非常喜欢的系列，游戏中，玩家可以做任何想做的事情，没有例行规定的任务要解决，这个现实和现实世界是同步的，即便没有进入游戏，《动物之森》的动画也会早上起床，晚上睡觉，就像是一个真实的世界，本作在“真实”和“高尚”上进行了进一步的强化，比起之前主要实现的对象放在一个村庄的PC上，这次要更加重视网络中真实存在的玩家，玩家可以在游戏中和网友聊天，一起聊，相互写信，分享收到的服装、化石、家具，去别人家做客，看看别人的装修和村庄的布置，从目前公布的影像来看，这些元素都很好地融合在了一起，新加入的城镇也感觉非常亲切，目前玛丽已经决定入手游戏，届时欢迎所有《动物之森》的玩家来我家做客！

©2008 Nintendo

ポケモンスタ Pokémon パラダイス

文卡伦 美编 anubis

Nintendo

角色扮演

冒险

NDS

ポケットモンスタースターズパラダイス
预定2008年9月13日发售
对应Wii-U手柄联机功能

1人 对应玩家年龄：全年龄

E3前夕，Pokemon公司宣布《口袋妖怪 白金》将于9月13日发售，这让一直焦急期待的玩家们终于可以放心来了。可能也是为了让FANS获得新的乐趣，任天堂称将在明年夏天举办一个名为“口袋妖怪世界锦标赛”的活动，给玩家们创造相互交流和展示自我的平台。感兴趣的FANS现在就要开始准备了！



带上你的口袋妖怪 去参加世界锦标赛吧！



新的《口袋妖怪》

新作《白金》是2006年发售、全球热销1400万套的《口袋妖怪 钻石·珍珠》的最新版本。本作中的标志性怪物是吉拉蒂斯，它是一种生活在已经崩坏了的异世界中的稀有怪物。虽然吉拉蒂斯早在《钻石·珍珠》中就已经出现过，但这次它将以原始形态在游戏中出现，实力不容小觑。

◀吉拉蒂斯在正常世界和崩坏世界中的形态不同。

●怪物资料

名称：	吉拉蒂斯	特性：	浮游
系列：	叛逆怪物	全长：	6.9米
种类：	翼龙	重量：	650.0千克



新的登场角色

新要素登场



任天堂
NINTENDO
Wii U
Game Boy Advance
Game Boy Advance SP
Game Boy Advance Micro

RADIANT MYTHOLOGY 2

世界传说 光明神话2	NBGI	角色扮演
PSP	テイルズ オブ ゴールド レディアント マイソロジー2	日本
	预定2008年冬季发售	价格未定
	1人	单人/多人
	无	无

时隔两年,《世界传说 光明神话》的续作年底就将和我们广大的PSP玩家见面了。虽然只是一款外传性质的作品,但前作的游戏素质却远远没有达到玩家的要求。这次制作小组宣称会对之前存在的不足进行弥补,让我们先来看一下新作会有哪些变化吧。

文 卡伦 美编 anubis

周游世界 完成自己的传说之旅!

《世界传说 光明神话》系列

《世界传说 光明神话》是2006年12月于PSP平台推出的一款外传性质的《传说》作品,本作则是该系列的第二作。游戏以玩家自创的人物为主角,在“传说”的世界中展开冒险。对于FANS而言,游戏最大的乐趣莫过于就是能在里面看到非常多“《传说》系列”中的角色,而且其强大的网络通信功能也是之前的作品中所没有的。

原创的故事

游戏的舞台是一个叫做古拉尼德的大陆,人们依靠世界树带来的玛娜为能量而生活着。某一天,我们的主人公从天而降,落到了作为工会据点的“邦艾尔提亚号”的甲板上。虽然得到了查特船长的保护,但主人公却因为下落时受到的冲击而丧失了记忆,于是只能先暂时留在船上并给工会做一些力所能及的事情。



▲查特要求主人公成为她的手下并在船上努力干活。

乘坐“邦艾尔提亚号” 周游世界

►在世界地图上我们可以自由选择自己冒险的目的地。



“邦艾尔提亚号”是一艘属于工会的航海轮船,曾经在《永恒传说》中登场过。在海贼的商贾查特船长的带领下,我们的主人公可以乘坐它前往世界各地接受并完成人们的委托。这便是游戏的主要进行方式。

新增的职业



二刀流

▲这就是全新的职业“二刀流”,应该比较适合重视攻击输出的玩家。



KANONNO EARTHART

卡依诺·伊尔哈特

声优: 伊藤加奈惠

年龄: 15岁
身高: 158cm
体重: 44kg



▲卡依诺在工会中是以一名前身的身份出现在主人公面前的。

卡依诺平时活泼开朗,在“邦艾尔提亚号”的工会里也极为活跃。因为渴望探索整个广阔的世界,所以她在遇到困难时从不轻易放弃,是一位非常有理想的女孩。

多达50名的《传说》系列 角色齐聚一堂

前作中包括斯坦、里昂、阿诺、罗伊德等一共有19名我们熟悉的角色登场。而本作一下子将这个数量提高了31名,达到了令人震惊的50名。这些令人怀念的角色不但都会以3D的造型在游戏中出现,而且他们也是推动剧情发展的关键人物!



▲还记得这些角色是来自哪部《传说》吗?说出他们的名字试试吧!

编辑你自己的角色

能够编辑自定义角色是《世界传说 光明神话》的一个亮点,本作更是这方面进行了强化。从脸型到肤色,从五官再到嗓音,玩家可以充分发挥想象力创建一个自己喜欢的角色,这样无形中让游戏的代入感提升了很多。



▲每个人编辑出来的角色都会有很大的不同,玩家可以充分体现个性。

精彩的战斗



▲本作的秘奥义继续得到强化,人物特写非常有魄力。

►只要下达的战斗指令合适,我们就能和同伴打出华丽的连击。

►用闪电攻击敌人时的效果在手机上看起来相当不错。

编辑视点

除了单机模式,游戏的最大亮点就在于玩家可以将自己的角色上传到网上进行排名,别的玩家不但能够在官网上看到你上传角色的资料,而且还能把你角色下载到自己的游戏中作为佣兵来使用。届时官网也会定期放出特殊道具和服装下载,喜欢的玩家千万不要错过。

DISA FINAL

艾玛娜 美绘 NINA

再识 最终幻想

Square Enix

动作

PSP

DISSIDIA FINAL FANTASY

1-2人

日文版

对应周边设备

对应年龄未满

一共20余人的战斗阵营至今为止终于揭露到第5组敌手了，这场只有幻想中才可能发生的梦幻对决的展开之日终于又近了一步。接下来的人选究竟是谁？本作将讲述一个什么样的奇妙故事？这些问题的答案还要很久之后才会公布，我们唯一知道的是，它已经狠狠地吊起了玩家的胃口。

火并亲兄弟，相残父子兵

充满神秘感的系统全面公开！

本作的战斗基本要点

- ①使用辅助技可以夺取“BRAVE”值，使用P攻击技可以削减对方的P。
- ②P攻击的威力会随着“BRAVE”值的增加变强。
- ③使出P攻击后“BRAVE”值会得到。
- ④使对方的“BRAVE”值降到0时陷入崩溃状态后，就能获得画面中央的残骸“BRAVE”值。
- ⑤累积P计数值后可以变身并提升能力。

▲因为角色的必杀技强弱不同，所以P攻击的必杀技强弱也不同。



“BRAVE”值
1208
HP
818

指示敌人方向的箭头

神秘的红色圆球

异说名册

已集合的战士们大检阅

卡奥斯引领的混沌阵营新成员

Jecht
杰克特

CV 关智一

在《最终幻想》中他总是很关心儿子，但因为在爱国的性格无法坦率地表达自己的爱意。在本作中，他是受到了毁灭之神卡奥斯所引导的角色，所以变身前后面部和胸部都增加了一些装饰配件。

▲受到了毁灭之神召唤的暗之杰士杰特，正面对着自己的儿子正面临抉择的时刻，他的心中又有着怎样的想法呢？



▲“父亲的可怕”这句话是《最终幻想》中的关键字之一。本作中他再度被强调地说出来，这是让系列支持者感到熟悉的一个方面。



阿尔迪米娅
库加

CV: 石田彰

《FFVII》中杰斯特的骄傲，虽然被毁灭，但是却有一颗残忍冲动的内心，擅长于魔法和空中战斗。



阿尔迪米娅

CV: 田中敦子

《FFVII》中来自于未来的可以操纵时空的魔法，为了自己的欲望而到过去与斯考尔等人展开了战斗，专精选提魔作战的魔法对手。



皇帝

CV: 堀内贤雄

《FFIII》中的皇帝，深具骑士风格的陷阱制造家，擅长在战场上设置陷阱魔法，必杀技非常华丽。



嘉兰德

CV: 内海夏子

《FFIII》中佣兵公主并被光之战士打倒的原王国骑士，她可使用各种战术的全方位角色，在魔法攻击和物理攻击间自由变换。

FINAL FANTASY

科斯莫斯的光之战士阵营新人参上



Check 神秘的红色圆球

神秘的红色圆球是本作中新公布的一项非常重要的系统。根据人物，战斗中是否配备了该物体将会对角色造成相当大的影响。但是更多的情况则没有透露。从图片中来看，确实有些角色没有装备红色圆球，它对战斗的影响究竟是什么呢？

升级系统



虽然本作是一款动作游戏，但是也具备升级要素。游戏中的等级上限是100，等级越高角色也就越强。可以使用的招式也就越多，而且，游戏中将会发生各种不同等级差异下进行的对战。制作人声称，这是希望让玩家感受到“即便在这样的困境下也能逆转”所带来的喜悦与乐趣。

▼为了对升级系统进行调整，所以游戏中才出现了“BRAVE”值(英雄值)系统，让高等级角色也有可能一败涂地。

▼虽然让人想起原作中的剧情，但是本作仍然是一款“异说”性质的乱斗作品，也就意味着玩家可以从抱着轻松的态度看待这场父子对决。



泰达

CV 森田一

《最终幻想X》的主角，与召唤士尤娜以及其他同伴一同挺身而前对抗辛并取得了最后的胜利。在本作中他的年龄设定略有变化。这是因为不同“FF”系列的角色将会相互对话。为了避免让玩家感受到年龄上的不协调感，符合本作的主题而进行的变化。具体的设定是在《FFX》的时候有起来年轻一些。

在每款《FF》作品中，选择2名角色参加本次的战斗就是本作的宗旨。到目前为止，已经有10名战士的名单决定下来，下面就让我们确认一下之前公布的8名战士。

Tidus

选择不同角色的区别



▲因为英雄阵容的受欢迎度会比较，所以角色被特效设计得比较简单易用。相应来说，混沌系的邪恶势力一方则需要高手才能用好的了。

本作虽然是动作游戏，故事剧情会随着玩家的选择不而改变，不过也有一个主要的故事贯穿整个游戏。各角色会分别身处不同的场所中，面对不同的故事。将游戏持续进行下去后，各个角色之间的关系也会逐渐显露出来。最终，所有的剧情都会融合成一个主要的故事。与剧情的各有特色相应，在战斗中每个角色的特点也非常明显，而且都与原作有着千丝万缕的联系。



光之战士

CV: 美穗音
《FFI》中解救世界的光之战士。能力均衡的全能型角色。近战。远战的招式一应俱全。



弗利欧尼尔

CV: 绿川光
《FFI》中，他是敢于站在皇帝对立的反抗军代表人物。而本作中，他是使用武器的专家。能够利用各种有着独特性能的武器与敌人战斗。



斯考尔

CV: 石川英郎
《FFVIII》中巴拉姆学园的学生。年纪轻轻就得到了S+的称号。在战斗方面对连续技很有心得。就是不愿玩动作游戏的玩家也可以轻松上手。



杰丹

CV: 朴璐美
《FFIX》的主角。性格开朗。乐观向上。他是盗贼团的一员。擅长使用灵巧的双剑进行攻击。身手敏捷，丰富的必杀技也是他的特征。

编辑视点

从目前公布的几组角色来看，都是典型的第一主角+最强BOSS阵容。按照这样继续下去，毫无疑问后几组出场角色是《FFIII》、鲁内斯+路德之兰、《FFIV》、塞菲尔+莫贝佳、《FFV》、巴鲁+艾克斯福德、《FFVI》、蒂娜+杰夫夫、《FFVII》、克劳德+萨菲罗斯、《FFVIII》和《FFIX》的角色则更有可能为特别人物出现。鉴于剩下的人数只有10人，而克劳德已经确定会在游戏中出场，所以必然有一些被玩家所熟悉的角色无缘此次战争，让我们祈求没有出场人物不是自己所喜欢的那个吧。

驾驶瓦尔基里再度驰骋于宇宙吧!



《超时空要塞》这一无数人回忆中的经典随着今年四月《超时空要塞 边界》的火热上映重新燃起了人们心中的热血。为了满足还没过足瘾的FANS的要求,动画制作方BigWest和NBGI合作为大家带来这部PSP版的《超时空要塞 王牌边界》。本作交由曾经开发过PSP平台上“高达”系列”的制作小组来负责,游戏素质自然有所保证。至于这款动漫改编作品到底能否原汁原味地还原出那份感动,大家看了下面的报道就能找出答案了。

文 卡伦 美编 木仙

超时空要塞 王牌边界	NBGI	动作
マクロス エース フロントティア	1-4人	日语
预定2008年秋季发售		4980日元
预定10月4日		



▲在同时面对多个敌人的情况下,VF-11也毫不示弱。

▶利用VF-15的星武器可以轻松消灭远处的很多敌人。

VF-11 瓦尔基里

出自《超时空要塞Macross》

为了弥补量产的VF-11A型战斗机火力不足的缺点,更换了头部零件的J型机体开发了出来。主人公一条辉以及麦克斯和丽娜都曾经驾驶过这台机体在宇宙中征过。

VF-15 强袭瓦尔基里

出自《超时空要塞Macross 可曾记得爱》

VF-15型战斗机同样是以VF-11A为原型机而开发出来的,但和A型以及J型机不同的是,它的右肩部位安装了威力巨大的光束加农炮,可以给予对手强大的火力压制。

VF-25

出自《超时空要塞 边界》

作为新世代的可变战斗机,VF-25自从被开发出来的那一刻起就受到了所有人的关注。由于追加了很多新的部件,它的机动性与战斗力均是VF战机中出类拔萃的。

▲灵巧的VF-19在以战斗机形态与敌人交战时显得游刃有余。

▼VF-25在躲避满天飞舞的导弹,这也称得上是系列的标志性场面了。



VF-19 出自《超时空要塞 Plus》

外形轻巧灵活的VF-19属于新型可变战斗机的试验型机体,它承袭了VF-25的部分优点,但是在性能得到提高的同时有着自身驾驶难度比较高的缺点。

08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

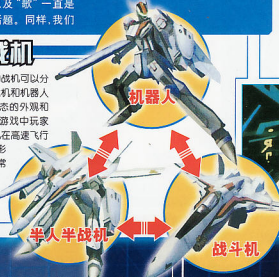
再现原作中的三大主题

作为《超时空要塞》系列动画中始终不变的三大主题，“可变战机”、“三角关系”以及“歌”一直是FANS津津乐道的话题。同样，我们

在游戏中自然也没有理由错过这些经典的要素。

可变战机

主人公驾驶的战机可以分成战斗机，半人半战机和机器人这三种形态，每个形态的外观和性能都相差比较大，游戏中玩家可以同时让自己的战机在高速飞行的同时进行变形，变形过程的演出效果非常华丽，相信FANS看了之后一定会很感动的。



三角关系

纠缠复杂三角关系也是《超时空要塞》系列一个特色。在游戏中虽然不能完整地展示原作中庞大的人物关系，但同样为玩家准备了一套颇具研究性的友好度系统。通过与同伴的合作与交流能影响彼此的好感度，这会间接影响游戏的进行。



▲互为形象的三角关系示意图，玩家需要平衡地提升与他人的友好度。

歌

“歌”是《超时空要塞》的整个世界观中最不可或缺的一个核心要素，它带给了人们各种各样的感动和奇迹。系列的女主角林明美更是凭借一首《可曾记得爱》颠覆了天使型人的文化，以自己足以净化一切的歌声写下了宇宙的新篇章。



▲原作里的经典场面也会在游戏中的得以再现。

机师育成与部件强化

为了让游戏耐玩，本作也引入了机体和驾驶员的升级要素。这让玩家在享受华丽的宇宙战斗的同时还会体验到了

育成与强化的乐趣，对于自己的喜欢的机体和角色玩家就能加以优先培养了，游戏的自由度也因此大幅提高。

机师

机师的状态栏中除了等级、体力、射击、防御等常规项目外，甚至还可以看到角色的特殊技能。



机体

玩家可以利用在战斗中所获得的点数对机体的HP值、射击防御、格斗防御、速度等进行逐一强化。



VF-19改 烈火瓦尔基里 SPACY

出自《超时空要塞》

VF-19改是巴涅拉驾驶的个性机体，除了浑身火红的外观，它还能集中驾驶员的精神能源从而利用扬声器以歌声作为武器。这让VF-19改在人类与原始恶魔的战争中发挥了巨大作用。



超时空要塞 Macross的世界!

西历2009年，人类修复了撞击地球的宇宙舰艇Macross并打算利用它向太空进军。结果却不料遭到了天王星人的攻击。就在战争陷入胶着之际，偶像歌手林明美对这个只懂得战争的种族造成了巨大的文化冲击，人类虽然因此暂时稳定了战事却永远失去了自己的家园。当向着银河系中心移民的计划正式启动，一段围绕着战争、人性以及爱情的历史也缓缓拉开了它的帷幕……

自1982年《超时空要塞》系列“第一作”开始放映已经过去整整28年的时光，它不仅给我们留下了无数感动的瞬间，更使得所有的FANS明白什么才是永不褪色的经典。让我们在欣赏系列最新作《超时空要塞 边界》的同时，共同期待这款原作改编游戏的降临吧!



编辑视点

《超时空要塞》中不但有机器人作战的场面，战斗机的空战环节同样也占了非常大的比重，这是它与《高达》系列的一个主要不同，相信在游戏中我们会比较明显地感受到这一点，以前没有接触过这种类型的玩家可以尝试一下。



凌统

武器：三节棍
字公绪，凌操之子。

其父在打黄祖时甘宁一箭射死，因此深恨甘宁。在甘宁加入东吴后，致歉意与之性命相搏。最后两人在战场上建立了友谊，共同成为东吴的大将。游戏中的凌统是一个喜欢说风凉话的家伙，不过与甘宁的关系倒是没变。

真 無双 5 Special

真·三国无双5 特别版	Koei	动作
PS2	真·三国无双5 Special 预定 2008年8月 无对应网络	平台 1-2人 6900日元

《真·三国无双5》的特色



于去年登场的《真·三国无双5》与系列作品有很大不同，最主要的一点变化就是废除了系列历

代都有的□△系统，改为全新的连舞系统。当玩家通过打高连击数提升了连舞等级之后，只要连按□或△就能使出一套华丽的动作。

《真·三国无双5》的装备系统只保留了武器和军马，这两种装备都是随机入手的。历代都有的最强武器设定也被取消了。不过武器和军马不但有属性设定，而且可以附加各种特性，弥补了没有装备道具的不足。



曹操

武器：长剑
字孟德，曹操之子。曹操死后继承王位，并被推举尊号为皇帝。曹丕虽然不是武艺高深，但是政治才能一流，而且也是一名著名的文学家。游戏中的人气角色则是其夫人，夫随妻走的从4代开始正式摆脱大众脸的身分，拥有中等之上的实力。



马超

武器：大剑

字孟起，马超之子，人称锦马超。曾被曹操誉为“不减吕布当年之勇”。其父被曹操杀死之后，点起西凉大军为父报仇，杀得曹操狼狈不堪。之后成为刘备的手下，成为五虎上将之一。游戏中的马超历来都是马上超人，实力和人气是一等一的。



新要素其一：增加无双模式

在《真·三国无双5》里，虽然可以选择的角色很多，但只有17名角色拥有无双模式。这不能不说是一个遗憾。而在《真·三国无双5 特别版》中，会增加多名角色的无双模式。目前已经公布的有曹丕、凌统、马超，正好是魏蜀吴三国各一人。

《真·三国无双5》的剧情被评为很有电视剧感觉，里面除了遵循史实的成分外，也有很多原创的剧情。在介绍原创剧情时，设

计者也用了很大的力气去铺陈，让玩家不至于觉得突兀，例如反叛的司马懿。这次新增的无双模式里也会按照这个套路走下去。



新要素其二：动作模组变化

《真·三国无双5》最为人诟病的一点，就是大量武将采用了相同的动作模组。看到以往飘逸潇洒的张郃手持长枪，精通音律的甄姬手持长鼓，想必熟悉《无双》的玩家都会在心中高呼“NO”吧；动作模组的设计和机能没有关系，因此设计者将在《真·三国无双5 特别版》中增加新的动作模组。

目前已知拥有新动作模组的角色是曹丕、凌统、马超，这当然是一件令人高兴的事情。但是看看锦

马超手上那把大剑，着实又让人有些担心：以前的龙骑不是挺好的吗？另外还有多少角色会转正呢？让我们拭目以待。



索尼阵营专属游戏集合

乐克乐克2

圆滚滚的乐克乐克又回来了! [文: 胜负师]



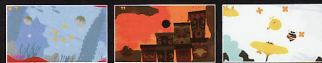
除了乐克乐克, 行星居民的样子也很滑稽。

PSP ■ LOGOORO 2
平台动作 ■ 日期 ■ SCE
预定 2008 年发售

一谈起《乐克乐克》, PSP 玩家应该不会陌生。游戏发售于 2006 年 6 月 23 日, 和《啪嗒砰》等第一方原创游戏一样, 都曾推出过中文版。这是一款针对低龄、女性及轻度玩家为市场目标开发的休闲游戏, 以简单的操作、清新的画面、滑稽的角色造型和可爱的音乐为卖点, 力求与便携主机随时随地娱乐的特点相融合。SCE 曾在《乐克乐克》发售前进行过重点宣传, 但由于当时 PSP 销售基数受限, 游戏没能取得理想的销量。其后,《乐克乐克》又以 PSN 下载游戏的形式登陆 PS3 平台, 但玩法和 PSP 版有本质的区别, 只能算是外传形式的作品。

时隔两年,《乐克乐克 2》的公布可谓在情理之中。据游戏制作人河野力称, 游戏的操作方式依然是以 L、R 键控制地面的倾斜, O 键控制乐克乐克们的合体与分裂, 基本玩法没有改变, 游戏在关卡和场景设计上大做文章, 而且随着游戏进程, 乐克乐克还能学到一些新的动作, 而前作中成为话题的以“乐克乐克语”演唱的奇怪歌曲在本作中也会得以强化, 音效种类更多, 会让玩家在游玩时不由自主地随着音乐哼唱。至于前作中的反派角色“毛尔军团”在新作中依然会以乐克乐克敌人的身份登场, 数量会多于前作, 难度方面也会略高于第一作。

目前游戏的开发度已经达到 75%, 制作情况可以说相当顺利, 最快应该在秋季或冬商战时便能发售, 成为当时 PSP 的主打作品之一。



勇者别嚣张or2

破坏神与勇者们的 OR2 大作战 [文: 胜负师]



于去年 12 月 6 日发售的 PSP 另类原创作品《勇者别嚣张》的续作于近日发表, 新作有个怪名字, 叫《勇者别嚣张 or2》。其实 or2 除了指 2 代, 还与 orz、OTZ 等网络用语的意思相同(看上去像一个正在选择的人, 可用于表示感谢、请求、佩服、绝望等多种情绪)。在游戏名上也小小地恶搞了一下。

接触过或听说过《勇者别嚣张》的玩家应该都知道, 游戏采用 FC 时代的点阵画面和原始音效, 兼《勇者别嚣张》等老掉经典 RPG 开端, 而本作最另类的地方, 是玩家将主要扮演的代表邪恶的魔王“破坏神”, 通过有策略地经营地下迷宫, 让食物链达成平衡

(土壤养植物, 低级怪物吃植物, 高级怪物吃低级怪物), 并建立起属于自己的魔王军团, 用于抵抗不断入侵的勇者们。如果军团实力不足, 那魔王悲惨的命运就是被勇者们五大抓, 成为他们扬名立万的最佳道具。

前作虽然创意十足, 但游戏的变化以及关卡数量都比较少, 新作对这些方面进行了特别强

化, 在导入 2 大世界地图概念后, 关卡数量达到前作的近 4 倍, 魔王军的魔物种类为 3.3 倍, 至于前作的难度也不低, 本作将作为另类挑战型玩家不错的选择。



最后的救世主

PS3 ■ THE LAST GUY
动作 ■ SCE ■ 预定 2008 年 7 月 31 日发售

什么是最后的救世主?

这是一款由三个印度游戏制作者设计的创意十足的 FPS 游戏, 由 SCE 在 PSN 上提供付费下载, 首个“日本浅草地图”将以 500 日元(约合人民币 32 元)的低价发行, 那么这款游戏到底怎么玩呢?

其实游戏的方式并不复杂, 可以说是经典游戏《吃豆人》和《贪食蛇》的合体。游戏采用俯视角, 玩家操控着红斗篷的救世主, 为从外星怪物的魔爪中解救幸存者而身



*The Last Guy

■ 看看游戏的 LOGO 可能猜不出这是做什么样的游戏。

梭于街道中, 只要被抛到幸存者, 就能让他们加入队伍。而随着幸存者的数量增加, 队伍也会越来越长, 目标也就越来越大, 如果不小心犯错, 很可能让市民们成为在街道中横行的怪物的美味佳肴。需要注意的我们的救世主并非超人, 被怪物攻击的话也只有死路一条, 为避免 GAME OVER, 有时还要牺牲自我(一部分无辜市民)。只有在一定时间内把幸存者大队带到安全区域, 才是顺利完成任务, 一次拯救的市民越多, 自然得分也就越高。



■ 要想毫发无伤地全身而退, 可不是那么容易的。

吃豆人 + 贪食蛇 + 谷歌地图 游戏特色预览

如果仅仅是上面说的那样, 这款游戏感觉并没有什么过人之处。其实它最特别的地方在于游戏场景采用的是“谷歌地图”(Google Maps, Google 公司提供的地图服务, 包括局部详细的卫星照片)。用真实世界的卫星照片充当游戏地图让本作有着强大的扩展性, 全世界的名城都有可能成为玩家拯救生命的战场。当然, 关卡设计需要一定的时间, 相信日后会有“地图扩展包”提供下载, 而这也可能成为这款游戏真正赚钱的法宝。

另外, 本作中还设置了名为“勇气与技巧”的特殊系统, 幸存者队伍越长, 耐力槽也就越长, 发动勇气特技时会消耗耐力槽, 队伍的密度和移动速度都会增加, 队伍长度增长也就更容易越过怪物的攻击了。而当队伍拥有幸存者的建筑物时, 一个回合, 建筑物中的幸存者会瞬间被全部救出, 这个看似简单的技巧也将是取得高分最重要的手段之一。

前不久, 游戏还在日本浅草区的某个茶室举办了媒体试玩会, 试玩者对本作赞不绝口, 称“游戏有着让人上瘾的魔力”。由于游戏的发售时间近在眼前, 相信 PS3 玩家们很快就能感受这款游戏就能体验的魔力所在。



[文: 胜负师]

抵抗 惩罚

PS3 顶尖大作向 PSP 战场蔓延

武器特色得以保留

PS3 ■ Resistance: Retribution ■ 美版
动作射击 ■ SCE ■ 预定 2009 年第二季度发售

《抵抗》被搬到 PSP 上了！如果不是收了 E308 的现场直播，我简直难以相信 SCE 的这一举动，将一款 PS3 大作搬到 PSP 怎样才能做到神似的？

战场转移到法国

本作属于典型的外传性质作品，所以在剧情安排上也更换了主角。在《抵抗 惩罚》诞生了二位新人，他名叫詹姆斯·格雷森（James Grayson），一位出生于英国的士兵。游戏的故事发生在 PS3 版《抵抗 1》代与 2 代之间，以架空的结构背景呈现了一个人类未世的凄凉，同样是一段讲述人类与异形怪奇美拉种族战斗的故事。在游戏一开始，詹姆斯·格雷森在奇美拉的转化中心看见了自己的兄弟正被改

■ 现在詹姆斯面对的是奇美拉最基本的战士会友（Hybrid）



■ 攻击大型机械暴露出来的弱点是制胜的关键。

造成奇美拉的战士。面对即将失去人性的骨肉同胞，詹姆斯只能强忍剧痛亲手杀死了自己的兄弟，也就是从这个时候开始，詹姆斯坚定地踏上了一条与奇美拉种族战斗到底的抵抗之路。当警报器响起，转化中心的成群奇美拉战士向詹姆斯扑来，最终詹姆斯奇迹般地扭转了这个转化中心。从此詹姆斯出了名，法国抵抗军方面要求他协助培养更多的奇美拉转化中心，所以詹姆斯以后的战场便转移到了法国。所以在《抵抗 惩罚》的 Logo 上我们看到一个醒目的埃菲尔铁塔轮廓。

■ 前作中狙击枪可以发动子弹时间的特效。



与《战神》PSP 版制作方式相同，本作不再由原开发公司 Insomniac Games 担当，而是由 SCE 承接外包括了旗下的另外一个制作小组 Bend。虽说如此，相信 Insomniac Games 必定在本作开发过程中提供了大力支持，从目前公布的图像来看《抵抗 惩罚》已经达到令人惊叹的水准。除了针对 PSP 主机特性修订各种操作方式外，本作还从原来的主视角射击游戏变成了第三人称跨肩视点游戏。《抵抗 惩罚》的火力武器系统也将被完全保留下来。所谓火力系统就是游戏中每把武器都有两种射击形态，面对不同状况选择适合的武器形态是《抵抗》的一大乐趣，同样也是本作战略的重点。为了更适合在 PSP 上进入游戏，游戏的一大卖点就是将游戏的瞄准器扩大了很多，而且射击的精度也比原来宽松了许多。就目前已得资料来看《抵抗 惩罚》图像一流，运行也非常流畅。

目前关于本作的资料还比较有限，所以请期待游戏情报的进一步公布。



■ 现在公布的关卡全是奇美拉的“转化中心”

【文：ACE 飞行员】

瑞奇与叮当 战利品大冒险

很短很便宜，十分有创意

【文：胜负师】

PS3 ■ Ratchet & Clank: Quest for Booty ■ 美版
平台动作 ■ SCE ■ 预定 2008 年第四季度发售

活跃于 PS2 时代的《瑞奇与叮当》系列“正统”作品均有两百万以上的销量，而最近两作 PS3 版的《未来毁灭器》和 PSP 版的《尺寸事件》也分别取得 120 多万和 60 多万的销量，已成功完成了系列向次世代家用机及掌机的过渡。开发商 Insomniac Games 也在这期间公布了 PS3 版《瑞奇与叮当》的新作。这对于喜欢平台动作游戏的玩家来说，算得上是个喜讯。

未来毁灭器资料片？

让人比较意外的是，《瑞奇与叮当 战利品大冒险》是一致分章节付费下载的 PSN 游戏。游戏制作人非常老实地表示：“我们制作的这款游戏很短很便宜……”也就是说，每个章节的游戏流程都不算长，但同时也拥有价格便宜的特点，让玩家不必一次支付 60 美元的正式价格。

从游戏的画面风格和基本系统来看，与《未来毁灭器》有着千丝万缕的联系。在前作的结尾处，瑞奇



■ 前作结尾处，叮当不知所措，不知道新作何时才会有他的戏份。

的好帮手——小机器人叮当被神秘的“佐尼族”带走了，故事结束得非常突然，几乎不能用“留下悬念”来形容，用脚趾头想也知道会有续作推出。而《战利品大冒险》在剧情上便与之衔接，前作中的同伴和敌人都会在本作中登场。

尽管这是款下载游戏，但画面表现力与《未来毁灭器》完全相同，基本玩法也延续了系列一贯的特色，是强调动作要素的平台动作游戏，瑞奇的招牌动作和技能都将保留。



▲ 丰富的绿色小虫变成了手电筒。
▲ 这个铁家伙看着有些熟悉。

新道具！新创意！

因为剧情的原因，本作最初的几个章节中，叮当可能都不会出场。因此原本与叮当相关的能力，比如变成推进器、螺旋桨等暂时都无法使用。如果是这样的话，新作岂不是在动作玩法上反而有所缩水？

这一点大家完全不必担心，其实在制作人的那句“很短很便宜”之后其实还有一句，“它凝聚了我们全部的创意！”《瑞奇与叮当》这个系列的一大卖点，就是每一作中都会有五花八门、数量众多的武器道具，游戏中设计巧妙的机关与谜题均与之有关。《战利品大冒险》当然也不例外。现在已知的新道具有两种，第一种是一条电绳圈，它可以用来自引特定的物体，可用于拼图解谜或拉回远处的物体。搭建可用于通行的道路或平台；还有一种是一个夹子，它可以夹起绿色小虫充当火把，以通过黑暗区域。

从游戏名字就能看出，本作对应 PS3 刚加入的“奖杯”系统，而相当成熟的“技能点数”是本系列的传统设计，点数设置非常合理并具有趣味性，这也应作为本作的魅力点和期待点。



■ 新道具电绳圈在本作中的用途广泛

加雷特编年史 红辉的魔石 古代邪念石引发的悲壮之战

[文:晴天]

PS3 ■ガネットロクニクル ■日版
色彩特写 ■SEGA ■预定 2008 年 10 月 23 日发售

豪华的声优阵容和精美的人物设定一直都是日本厂商不遗余力的宣传重点,而接下来要为大家介绍的是这款游戏在这两个方面也毫不含糊,不但由绿川光和钉宫里惠担任男女主角的声优,游戏中的人物设计更是请到了韩国知名网络游戏《天堂》系列的首席画面师担纲,势必成为玩家打造一款 PSP 上极具分量的原创角色扮演大作。

追逐功名的男子



主人公



金钱至上的半精灵

吉利昂 丝碧雷尔

声优:绿川光 职业:圣骑士

在士官学校期间,实力一直位居第二,却好胜心极强的青年,同时他由于这种特质的缘故,将一切都随着自己不断地提高,为人讲究“正义”二字且充满正义感,在冒险旅途中慢慢了解到了世间真实的一面。

声优:钉宫里惠 职业:盗贼/魔法师

将金钱看得比什么都重要,在世界上到处都有在寻找“财宝猎人”,为了达到自己的目的不择手段,造成这种性格的原因难道是因为年幼时便和母亲居住在人类的世界,度过了一段不堪回首的人生吗?

开场动画与主题曲

为了带给玩家视听的双重享受,游戏中的动画画质也达到了相当高的水平,而且同时公布的主题曲也将由绿川光和钉宫里惠进行演绎,聆听的玩家是不是已经欢呼雀跃了呢?



角色扮演游戏必备要素

为了印证本作“王道角色扮演游戏”的宣传口号,官方也非常厚道地公布了几项看似简单,却又颇具研究难度的系统要素,而综合这些情报来看,游戏的上手应该非常简单,无论是谁都能乐在其中。

① 收集

除了主线任务之外,游戏中从教官处还能接到各种支线任务,无论是收集素材还是消灭怪物,只要耐心地完成就能获得丰厚的回报,比起枯燥的打怪练级,这样显然更有成就感一些。



▲这种割草式的设定不禁让人想起了《勇者斗恶龙》系列……

② 角色育成

除了等级的提升外,影响角色战斗力的自然是各种个性鲜明的特技,利用战斗中获得的技能点,玩家可以不断地强化技能,甚至经过一些技能分支的强化,最初看似不起眼的技能也会成为杀敌的利器,不过比较让人担心的是,如果走错了技能分支还能反悔吗?



▲战斗中华丽丽的自然是强大的魔法攻击。

③ 战斗

游戏中的敌人和大多数角色扮演游戏一样采取可见式。



只要从背后靠近敌人就能以“先制攻击”的姿态进入战斗,尤其是在敌我双方有一定悬殊时,能够抢先行动无疑能大大增加获胜的几率。



火影忍者 终极忍者风暴

也许会是最好的火影游戏

PS3 ■Naruto: Ultimate Ninja STORM ■美版
动作 ■NBGI ■预定 2008 年 10 月 15 日发售



▶一千个人参上! 鸣人的腿很有魄力。

战斗系统简介

本作的战斗系统与传统乱斗游戏有所不同,并不在同一平面上,而是标准的 3D 动作游戏形式,角色在开阔的场地上自由移动,视角转换很快。战斗操作并不复杂,以“查克拉”技能为核心,按△键发动查克拉后,再以不同的按键可使出强化型攻击,输入△○为必杀技,△○为超必杀技,必杀技中时常有极为华丽的演出效果。在表演过程中将提升按键以增加攻击力或减少伤害的系统得以保留,而且还增加了不少 QTE 的设置。

游戏中还有不少辅助攻击手段,战斗时最



▶十指发动与轮盘的惯例。

多可装备四种道具,用十字键来发动;还可派出一两个缓冲角色,以L1和R1键发动。当体力较少时,各角色还可以发动超级状态,比如鸣人就是九尾狐状态,卡卡西就是写轮眼状态,发动超级状态所有能力都会大幅提升,超杀会变为超级版,是反败为胜的利器。

近年来,《火影》改编游戏可谓层出不穷,目前已推出 30 多款。因为多家游戏公司均取得改编权的缘故,不同《火影》游戏之间的风格也有较大差异,其中,NBGI 的“终极忍者”系列相对比较出名,作品的平均素质也较高。PS3 独占作品《火影忍者 终极忍者风暴》是该系列第一次涉足次世代平台,由于游戏的发售日已不远,且 E3 展前已通过 PS3 付费下载节目放出了体验版,所以对于本作的基本情况,我们可以有一个比较清晰的认知。

[文:胜负师]

可操控的高清动画片

由岩崎推出的 X360 版《火影忍者》有着不错的评价,玩家们一般都用“画面最好的《火影》游戏”来形容该作,不过其画面优势在 PS3《火影》推出后并不复存在。与《忍者的成长》相比,《终极忍者风暴》的画面色彩更鲜亮,角色的边缘更柔和,游戏时有种操控动画片的感觉,而且因为高清表现,画面比动画更加精致。

不过因为刻意营造柔和舒适的视觉感受,所以在人物的头发等细节要少于《忍者的成长》,画面风格有所不同,但以目前的画面来看,已经相当令人满意了。值得一提的是,本作的美版的口型对的是英文配音,但游戏可以选择日英双语音,这一点比《忍者的成长》更有诚意。

其他元素展望

可能很多人都不希望本作只是个单纯的格斗游戏,《忍者的成长》将游戏设计成“GTA 式”的开放结构就比较成功。庞大的木叶村和主线以外的大量任务,刷剧情大大增加。(终极忍者风暴)将采用类似的形式,任务,迷你游戏,收集类成长要素都会融入其中,并设计有新型 BOSS 战。这无疑给 FANS 增加了一个期待 PS3《火影》的重要理由。而本作的操作精度要求也低于一般的格斗游戏,所以网络对战等功能也不难实现,也许《终极忍者风暴》还能带给我们更多的惊喜。

概念

去年 E3 上展出的第一人称射击游戏《使命召唤 4》以现代战争题材和超高的素质取得了玩家和媒体的一致肯定。让这个二战起家的系列到达了新的高度。本刊也曾打出过 30 分的满分评价。不过在新作《使命召唤 战火世界》里，我们又将重返二战的战壕。这也让很多玩家感到疑惑。

使命召唤 战火世界	Activision	主视觉射击
Call of Duty: World at War	2008年第四季度	单人
支持PS3、XBOX、Wii、PS2	1~4人	无
		推荐玩家年龄：未定

CALL OF DUTY

WORLD AT WAR

开发者有话说

双线作战

《战火世界》的游戏剧情将会以二战末期太平洋战场美军海军陆战队对抗日本军队拉开序幕。游戏的后期将会以苏联红军攻陷柏林的艰难历程作为结束。这的确是过去的同类游戏中很少涉及的领域。尽管之前另一个知名游戏《荣誉勋章 日出》也曾描述过这段历史。不过制作人认为“他们也没有把对日战场上弥漫的恐怖气氛表现出来。”

而《战火世界》里，制作组将对太平洋战场进行现实主义的描写。战场上的惊慌、黑暗，混合着鲜血和愤怒，会彻底为你传递二战无情的一面。

■苏联红军是本作的另一个主角。

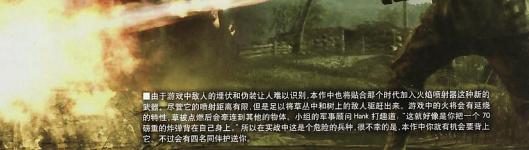


当这款游戏公布的时候，随之而来的两条消息让热切期盼着续作的玩家开始担心。首先是制作组将会由 4 代的 Infinity Ward 工作室变为之前制作 3 代的 Treyarch 工作室。其次，Treyarch 将把续作的故事拉回到二战中。显然，有着 4 代显赫的声名在前，Treyarch 工作室所背负的压力绝对令人难以想象。

在本届的 E3 上，工作室的主管 Mark Lamia (图左) 接受采访时回应了这些玩家的意见。他表示《使命召唤 4》无疑是一款惊人的游戏，不过这也点燃了 Treyarch 成员们的斗志。成员们将会以自己这辈子最好的游戏为目标。《使命召唤》这个品牌对于他们不仅是压力，也是一种责任。

而工作室创意总监 Rich Farrelly (图右) 则表示这次游戏的制作周期将是 3 代的两倍，并且将会采用《COD4》的引擎，这为他们的制作提供了很好的基础。

而被问到是否感觉到人们已经厌倦了历史性的题材时，Mark Lamia 解释道：“人们可能会这么想‘你们又回去二战了？’实际上并不是这样，这作中大部分的内容都是我们之前没做过的。看看游戏的过程就知道，它们绝对不同于以往。”



敌人设计



在本作的设计上除了环境将会贴合历史之外，敌人们的表现更是制作组设计的重中之重。游戏的演示中我们可以看到这样惊人的一幕，黑夜中一队美国士兵经过散布的日军尸体，刚刚走过，突然一颗闪光弹将黑夜变成了白昼，日军从地上爬起来向美军发起攻击。而这样诈死的战略只是日军多个非常规作战手法中的一种，他们甚至还会连续几天隐藏在树上对玩家进行狙击。制作组在研究了很多二战日军作战的案例之后，希望本作中AI的表现不但足够聪明，还要能表现出当时日军的凶残性格。游戏的军事顾问Mark表示：“日本人会顽抗到底，对他们来说投降就是对天皇彻底的不忠。”

为求真实，Treyarch工作室还专门找来了日本的编剧撰写游戏里日军的对白部分。而且战斗中日军的武器也会重现当时的特色，武士刀和刺刀这样的冷兵器将成为近战中比较危险的武器。

在另一战场的德军显然是被二战游戏描绘的最多的敌人，Mark Larnia表示德军的个性也同样会有特别之处，但现在还不能透露。



在续多人对战的设计上，加入3代中出过场的战车作战将会是新的元素。



■和之前的《战地 恶人连》一样，本作将实现更为大幅度的建筑和地形摧毁的效果，在战场上开个洞来实施突袭和近距离进攻都是可以在本作中实现的技术。

可以双打的GOD!

从E3上我们获知《战火世界》将支持本地双人分屏合作和在线四人合作进行剧情战役模式。这的确是很迷人的一个设定，之前的《战地双雄》以及《光环3》都曾做过尝试，不过通常的结果都是让游戏的难度大幅下降。

那么Treyarch准备为这个激动人心的功能做些什么努力呢？目前可以知道的就是他们在游戏的合作模式中加入了类似于角色扮演游戏那种经验点数和升级的概念。

Mark Larnia表示：“我们仍然在不断的做出平衡调整。这让我们在制作单机任务的时候就对于每一个设计和方向性的决定非常谨慎。”

而Rich Farrelly坦言，他们从一开始就意识到了合作模式会有难度，但制作组希望合作模式玩起来会和单人模式完全不同。由于本作的自由度较高，所以合作模式的设计也在进行不断的改进。



■预定路线的射击关卡，考验玩家的精准度。

■本作中的角色是可以游泳的，夜晚的水下战略打击也会成为可能，当然在水中行进尽管安全，速度却会很慢。

编辑视点

有着4代的珠玉在前，《战火世界》的确是一款负担沉重的续作。看得出本届E3上Treyarch做好了充分的准备才一口气公布了大量新的要素。黑暗的剧情、合作模式、卓越的画面、诡异的敌人。作为初次公布来说，一切似乎都很完美，不过要注意的是这款

作品在今年的圣诞节就会上架，而虽然在合作模式和多人模式方面还有很多问题仍待解决，制作组承诺的其他特色在成品中的实现度又如何，目前还很难说。至少我们有了一个漂亮的谜面，希望我们也能得到一个同样漂亮的谜底。

寂静岭 归乡	Konami	动作冒险
多机种	Silent Hill: Homecoming 2008年9月30日 对应PS3&X360	单人 59.99美元 对应玩家年龄: 17岁以上

3DS
PS3
X360
PS2
PC
Wii
PSP
PS4
Xbox One
Switch

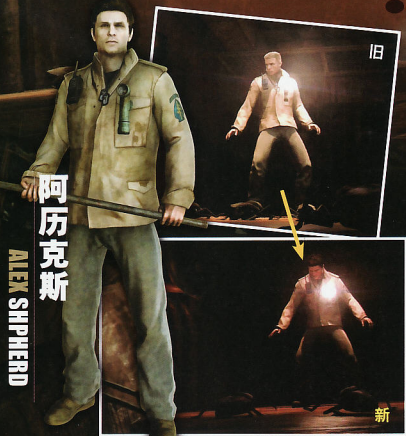
文 光年 美编 anubis

概念

它是知名的动作冒险游戏“寂静岭”系列的最新作品。这一系列一向以探寻人内心恐惧的剧情为特色，造型扭曲的怪物以及浓雾弥漫的场景让它在诸多同类游戏中有着独特的氛围。本次游戏的主角阿历克斯是一名刚从海外服役归来的军人，回到故乡的小镇却发现父亲已经失踪，母亲出现了精神问题，而他的弟弟约书亚仿佛中了魔咒一般，成为了他最后的线索……

SILENT HILL HOME COMING

角色的变化



阿历克斯
ALEX SHEPHERD



■之前公布的女主角形象

女主角的设定这次也有大幅的变化，之前公布的阿历克斯的老同学艾丽·哈洛伊有着一头柔顺的长发，但在最新的资料中艾丽留着淡金色短发穿着紧身夹克，看起来则更有几分女摩托车手的感觉。

艾丽·哈洛伊
ELLE HALLOWAY

在本届的E3上我们看到新版本的《寂静岭》演示中男主角阿历克斯的外形设定与以往有所不同，由原本的淡金色头发变成了棕黑色，与之前公布的西欧式面孔相比，新的人设更容易为东方人所接受。从他苍白的面色我们看见战争在他22岁的生命中留下的苦难印记。每一代的寂静岭主角心里总有着自己不愿触及的东西，在本作中与弟弟约书亚的关系成为了故事的轴心。



约书亚

JOSHUA SHEPHERD

弟弟约书亚淡薄的肤色让人不敢直视，泛红的眼睛让人心中生畏，而根据约书亚的自述“我就是钥匙，我握有答案，我就是答案。”他右手拿着的奇特形状的饰物很有可能就是故事的关键要素。

隐藏着秘密的新角色出现



Joey的父亲

阿历克斯在冒险途中遇见了Joey的父亲，他的儿子和约书亚是好朋友，由于保护不了自己的家人，他已经变成了一个酒鬼。

阿历克斯的母亲

首次出现，当阿历克斯问到弟弟的去向时，她嘴里念念有词道：“他不见了，大家都不见了。”



怪物们的正式出场

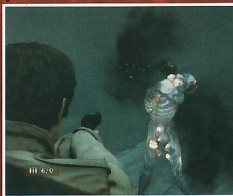
怪物的设计是将角色内心的恐惧和扭曲以外在的形式表现出来。

本届E3上《归乡》表现的重点仍然是战斗，其激烈程度远超前几作。我们看到无论是消防斧还是小刀都可以进行连续的攻击，不过敌人的攻击方式也变得多样。在X360版中按下LT键就可以进入敌人锁定状态，这个状态下，手柄的按键都变成了和战斗相关的。比如，X和A键分别负责轻重攻击，让你可以选择不同的速度对敌人造成不同的伤害。在一些Boss战中重攻击可能速度过慢，让敌人有可趁之机。

而按B键进行防御时，时机也变得重要。如果防御的过早，你可能还是会受到轻微的伤害，恰到好处防御可以让你毫发无损的躲过敌人的进攻。但实际上防御的感觉比较迟钝，往往令人很难把握。本次游戏还对左摇杆有特殊的设计，战斗中，左右拨动它，你的角色可以做出左右闪避，如果拨动后迅速放开，角色则会做出大幅的跳跃动作。这在同类的游戏中实在是少见而大胆的设计。

除了战斗方面之外，我们看到游戏过程的表现世界的切换将会实时发生，而不再是动画过场的形式表现。你可以操纵角色亲身体验这种怪异惊悚的效果。墙面的剥落，流淌的鲜血都像是电影一样真实，而你，就在其中。

本作中“牧羊人溪谷”小镇上众多角色都会登场，你可以和他们交流取得新的线索。制作组为玩家提供了对话选择系统，你可以按键选择你想问的问题，不同的选择得到信息也会不同，甚至可能对结局产生影响，这将让你在重新游戏时也能有新的体验。



▶ 电视中出现的长手怪物可以攀附在电视上的敌人，它将是游戏中的一个Boss。



◀ 这种怪物会从喉咙里喷出黑色的有毒物质，它们非常耐打，不管是用枪还是用斧头都会很难对付，按它的颜色露牙时会让你体力很快下降，按住左摇杆可以做出抓住鼻子的动作，躲过烟雾的伤害，除了烟雾之外它也会直接将你砸在地。



▲ 《寂静岭》电影中也曾出现过的怪物，它们的头部会张开来咬猎物的身体。



▶ 在浓雾笼罩的大街上你会遇到这样的怪物，它们没有眼睛，就像是被人活生生剥了皮一样，它们的体型有大有小，有的甚至像图中这种让人难以招架。

编辑视点

细心的玩家可能会发现游戏的开发商由之前公布的The Collective变成了Double Helix Games，事情是这样，在Konami将外包任务交给The Collective之后，在去年的年末这家公司和另一家Shiny Entertainment进行了合并，成立了Double Helix Games，所以你不必担心，实际上这游戏的开发团队的实力进一步得到了补充。

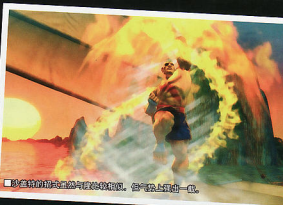
另外，从这次的展示我们可以看出游戏中人物的面部制作和身体的动作都比之前有所进步，但仍然稍显僵硬，希望制作组更够在E3之后有所改进。

离这款游戏正式发布只有两个多月的时间了，目前《寂静岭》系列一直比较重视的剧情仍处于云山雾罩之中，本次的发布会上有一个重要的新角色出现——男孩Joey的父亲，从采访中我们可以得知对这个儿子崇拜很深，看起来《归乡》的剧情并不像表面看上去那么简单，这让我们的期待度又上升了不少。



■ 这种怪物将在游戏中的水中和陆地上多处出现，攻击时它们的手可以伸长，夹断你的利爪是它们的主要武器。

用于取消的SAR



■ 华丽的招式当然有取消技能，像气功拳上的一记。

强袭之虎

沙盖特



用法1: 隆的升龙拳命中对手时马上按中拳+中脚取消升空动作，此时对手浮空，隆却不离地，如再用前冲取消特殊攻击动作，就可以接近并逼打空中的对手了。



用法2: 春丽的气功拳在近距命中时立即使用SAR，此时对手处于受创硬直，无法回避能造成大硬直的特殊攻击，春丽可在之后施以连续技。这种连续技的组合方式有很广泛的应用潜力。



用法3: 在必杀技被防御后用SAR取消硬直动作，既解除了招式被防后自身的不利，又可以抢得先机，进入“打投二择”状态，即快速的打击技对付对手的抢攻，投技克制对手的死防。



■ “过去+现在”核心的初始角色造型方案，保留精气神。

编辑视点

在了解和领会了新系统所要表达的战术精神上，我有种如释重负的感觉。《街霸IV》的制作人小野义德(代表作《罗马之影》、《新鬼武者》)上一个格斗游戏作品居然是差到令人发指的(CAPCOM FIGHTING JAM)(中途接任制作人一职，而游戏最初给人的类似于《街霸EX》的感觉也可谓是“不祥之兆”，不由让人捏一把汗。但格斗游戏最重要的系统，因为这是基础，只要系统不出大的问题，对向性和平衡性也就八九不离十了。值得肯定的是，《街霸IV》并没有往最保守的方向发展，沦为一款仅仅是3D人物、高画面版的《街霸II》，也没有照搬传统经典(街霸3、3)的核心系统，但新系统又与之一脉相承。我们可以想像，攻防转换、战术变化以及连续技都会因为SAR的存在产生多样化的可能，高级技巧更将深不可测！可以说，这样具有深度和可探索性的系统又给了《街霸》玩家乃至全球的格斗游戏爱好者一个期待的理由，为次时代《街霸》能否再次成为经典增添了重要的砝码。

多边形在现场

与《生化危机5》一样，《街霸IV》也只提供了内部试玩，Capcom从日本空运了六台街机来到E3现场，一字排开。不过与隔壁房间人山人海的《生化危机5》相比，《街霸IV》就要冷清一些。试玩的记者不是太多，有空位时还都互相谦让。游戏提供了十六名角色以供选择，包括四名新角色和隆、肯、春丽、沙盖特等经典角色。我一共使用了一些、春丽、古烈和两名新角色，总体感觉还不错。

从画面来说，比想像中要更精细一些，3D人物看上去非常自然，二代中的经典场景都进行了重新绘制，背景中的观众也是活动的，并采用了伪3D的动画渲染，而对角色则是全3D渲染，画面帧数非常足，动作因此极为流畅，动作的力度感也表现得很好。人物虽然是3D的，但战斗方式还是传统的2D格斗，不会有纵深的躲闪等3D格斗元素。从格斗节奏来说，本作并不亚于《街霸3.3》，当然由于表现形式的不同，比起经典到无敌的《街霸3.3》来说还是有些欠缺，但是与之前印象中的“加强版《街霸EX》”还是有很大差别的，完全没有《街霸EX》3D人物的那种笨重与滞后感，手感表现相当出色。

本作取消了三代的Blocking系统，曾引起系列玩家的一些争议，不过新增的“防反系统”(SAR的防反应用)将取代前者的位置，这个系统的意义与Blocking有所类似，需要对对手的攻击做出预判，并在对方受创后使用连续技进行攻击，相信这个系统会为战斗带来更多变化。

所有角色的终极必杀技都需要同时按下轻中重三个攻击键并配合方向指令发动，每个人只有一种终极超杀。(霸王拜森除外，他有三个专属或三个按键的变化)终极必杀技发动时画面都会给出非常夸张的特写画面，你可以看到隆的灭、波动拳在蓄力时狰狞的面孔和古烈在看到灭、波动拳时惊得下巴都要掉下来的夸张表情，如果这时打中了对手，则将更加精彩的演出，双方的面部表情可以说是本作的一大亮点，为游戏增添了不少乐趣。

据开发人员介绍，目前这个版本“非常接近最终完成版”，各个人物之间的平衡性基本调试完毕，只剩下一些细节还需要进一步完善，而游戏的家用机版本“已经在积极的准备中”，并将“力争达到与街机版同样的效果”。



影之帝王

维加

FARCRY 2

“孤岛”档案

《孤岛惊魂》是德国Crytek公司开发的一款主视角射击游戏，对于丛林的逼真刻画使其一举成名，后来Crytek转而而为EA开发《孤岛危机》，而育碧则让自己的蒙特利尔工作室开发《孤岛危机2》。本作采用全新引擎，以非洲大草原为舞台，更强调对于场景的破坏，自由度更高，有真实的天气与昼夜循环概念。

文 星夜 编 辑 NINA

孤岛惊魂2

Ubisoft

主视角射击

多机种

Far Cry 2	1人	59.99美元
2008年10月发售		
对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上	

自由行为，无拘无束

在E3展中，育碧主要演示了本作的夜晚关卡。玩家在白天的时候可以睡一觉，用闹钟在晚上特定时间叫醒，然后利用夜色的掩护悄悄行动。在夜晚的时候，不仅只是环境产生变化，敌人的行为方式也明显不同，可以看到他们明显充满戒备，有时还会偷偷躲到一边打个盹。

E3演示的这个关卡目标是炸掉敌军基地深处的通讯天线，与一位NPC接头人接触之后，会得到一些新的任务目标，这些分支任务很可能对主线造

成巨大影响，而游戏的剧情也是根据玩家的行为而动态展开。例如在前进的过程中摧毁某个管道，地图上就会有一个地方被水淹没，玩家就要借助小船才能经过。

在游戏中，玩家可以杀掉摆在身边的伙伴，如果让他一直跟着，为其完成各种任务，你就可以获得他的全力协助，比如提供火力掩护，或者能够以不同的方式完成任务。你还可以让这位NPC助手成为“军医”，当你在战场上严重受伤，他就会出现在提供救援。但是此时你要注意对其进行火力掩护，一旦他在救治的途中身亡，就会在游戏中永远消失，本作没有NPC的复活概念。

在救治的途中身亡，就会在游戏中永远消失，本作没有NPC的复活概念。

▼滑翔伞是本作的一个重要道具，在上空欣赏夜色下爆炸的火光真是美妙不过的事了。

▼热带丛林的场面从未如此真实。

独特的地图用法

本作没有真正的地图概念，当你需要地图时，按一个键就会看到主角从口袋里掏出罗盘和地图，然后低头一边看地图一边看罗盘，通过这种更为逼真的方式自己判断方向。地图上可以看到军火库、存档屋、任务目标、城镇中心等地方的位置，如果你够耐性的话，可以爬到高处用望远镜侦查敌情，将敌人的位置，放弹药的地方等在地图上做一个标记，今后行动就更为方便了。如果想要更直接火爆的战斗，可以使用火焰喷射器将整片草丛烧毁，将附近敌人全部烧死，而如果敌人数量过多，还可以找辆车夺路而逃。

▶本作的敌人AI都会大大提高。

▼草丛可以烧毁，但过了一段时间后杂草会重新生长出来。



编辑视点

随着游戏完成度的提高，这次在E3展中公开的《孤岛惊魂2》DEMO再次公开时已经有翻天覆地的进化，到处都是，爆炸的场面以及没完没了的草原都让人对这个全新的舞台十分向往。制作人自称《使命召唤》系列“对他们来说有极大的影响，虽然本作的开放概念与《COD4》完全不搭边，但有望还是很希望带给玩家足够的惊喜刺激，如何拥有与火爆完美结合？这是个人对《孤岛惊魂2》最大的疑问。”

©2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.



▲2D的关卡部分采用的是第三人称视点，更能体现出风格电掣的速度感。

SONIC UNLEASHED

“索尼克”系列“进入次世代后的第一款作品恶评如潮，失去了速度感和硬派手感的蓝色刺猬让FANS们大失所望，好在之后推出的Wii版《索尼克 神秘指环》凭借着良好的素质为世嘉挽回了些颜面。本作是Sonic Team准备重新树立世嘉品牌形象的重头项目，为此制作人专门出面邀请了与PS3和X360前作的关系，声称本作与前作没有任何关系，将是系列新的开始。要说本作与之前系列有什么关系的说，那么就要提到评价非常高的《索尼克大冒险》系列了，其实本作最初就是以系列的第3作为目标而开发的，但是最终的成品有了巨大的突破，所以本作才以一个全新的名字出现在各位玩家的面前。 文/火云 美编/NINA

剧情简介

游戏的故事依然由索尼克的老对手蛋头博士引出，蛋头博士抓住索尼克后他利用他体内的能量发动了毁灭地球的机器将地球炸成了七块，不过好在地球上环境暂时没有遭到毁灭性破坏。索尼克亲眼目睹此情景，愤怒难耐，在强大激光的刺激下释放了长期以来禁锢在自己体内的野性，变成狂暴化形态追进了蛋头博士的基地。游戏中索尼克必须收集7颗混沌翡翠，并将它们重新放回7大神庙中世界才能恢复原状。由于激光和翡翠能量消除的副作用，索尼克到了月圆就会变成狂暴化的形态，在恢复世界的同时，他也必须找到治疗自己的办法。

索尼克 群英	SEGA	动作
多机种	Sonic Unleashed 预定2008年第四季度 对应机种为PS2、P3、Wii、X360	1人 售价待定 对应玩家年龄：全年龄

速度感回归

本作将强请系列的招牌——速度感，游戏在关卡设定上也是全力为速度感服务，负责本作制作的是《索尼克神秘指环》的原班人马，在爽快感上一定能够得到保证。目前可以试玩的是一个座落在希腊的岛屿关卡，游戏中玩家收集金环的速度也会被计量出来，用超快的速度就能获得超高的评价，也就是想要获得高评价，就要以连贯而且快速，流畅的关卡设计也为游戏的速度感加分不少。

为了体现游戏的速度感，Sonic

Team花费3年的时间开发出了“刺猬引擎”，本作将是首款使用该引擎制作的游戏，得益于该引擎索尼克的奔跑速度可以达到300公里/小时并同时保持30帧的画面速率。PS2版和Wii版也是基于该引擎开发的，但是在一些细节上与PS3和X360版有所区别。为了解决视角的问题，游戏将采取2D与3D相结合的手法，具体来说大部分情况下会使用第三人称的方式进行，但是某些特定的地点就会转换成MD时代2D横板卷轴的视角，两种视点将采用无缝切换，不会影响到游戏的流畅性。



昼夜交替

本作将把重点全都放在索尼克身上，剧情上也将交代索尼克另一面，而副标题中的“释放”正是这个意思。实际上本作最大的创新在于游戏中每一关都有昼夜之分，而白天的索尼克和夜间的索尼克将代表了两种不同的玩法。白天的索尼克还是我们熟悉的那个疯狂地奔跑，加速速度甚至比法拉利赛车还要快的蓝色闪电，游戏方式也更接近于传统玩法。夜间的玩法将有很大的变化，索尼克变得充满能量，白天需要躲避的敌人或障碍物都可以轻而易举地将他们踢飞，这种玩法更接近于传统的动作游戏，但是这个形态下的索尼克在速度和敏捷度上就要逊色不少了，有些时候甚至要趴着地才能



▲狂暴化的索尼克更侧重于战斗，依靠强壮的身体能够轻易地将敌人干掉。

▼传统的关卡中居然会出现传统的中国龙，游戏中还会出现许多名胜古迹。

跑得更快一些，不过这个形态下的索尼克的手臂可以伸长，玩家可以控制他使用双手抓住建筑物的边缘通过荡秋千的方式前进。

本作的创新之处还远远不止这些，狂奔下的索尼克甚至可以做到赛车游戏中才会出现的漂移动作来完成高速过弯；如果在途中出现分叉道路游戏便会进入“子弹时间”，画面中也会出现类似QTE的按键提示，只有输入正确才能进入隐藏道路，《索尼克大冒险》中的城镇部分在本作中也会出现，而且白天和黑夜还有不同的任务供玩家选择。本次的关卡设计也是真实取景制作，世界上的名胜古迹都会出现在游戏中，而中国的关卡就是大名鼎鼎的长城，从图片中可以看出还是很有古色古香的味道的。

游戏情报站E3 08特别版

E3 2008 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

《光环》神秘新作蓄势待发



重新回顾了以下这些年Bungie一直努力开发的重要项目，原本预定在E3 2008上与大家分享，但是发行商突然改变了这个计划。“我们能够了解FANS因此而感到的失望情绪，Bungie的制作组人员其实也同感失望。”Ryan在信中说道。

对此，微软互动娱乐部副总裁Don Mattrick随后确认，Bungie正在开发的这款游戏就是《光环》新作，但并非微软与《指环王》导演彼得·杰克逊合作的项目，而是一款之前从未透露过的作品。有传闻称，这是一款“没有士官长的新《光环》”。至于临时决定取消发布计划的原因，Mattrick在《洛杉矶时报》的采访中表示，在发布会召开前最后一刻，他们从某个匿名消息渠道得知竞争对手“已然弹尽粮绝且没有重大消息可以公开”，考虑到微软已经有《最终幻想XIII》跨平台这么震撼的消息，因此觉得没有必要再推出Bungie的这个另外一个杀手锏。Mattrick表示今后他们将会为这款游戏专门举办一个发布会。

在E3即将到来之时，《光环》开发商Bungie的官方网站上开始出现一个神秘倒计时，暗示在E3期间将会有重大新作公布，不禁令人对可能公布的《光环》新作充满期待。然而在倒计时尚未走到头的时候，翘首以待的玩家却发现这个倒计时突然停了！

Bungie工作室主管Harold Ryan在随后发布的一封邮件中表示，在过去的几个月时间里，他们

《星战旧共和国武士》网游版确认

自从2006年传出BioWare正在开发一款大型多人在线角色扮演游戏(MMORPG)以来，该作的身分一直是BioWare的最高机密。BioWare为了这款游戏专门在德州奥斯汀开办了一个工作室全力投入开发。后来EA收购了BioWare Pandemic，当时就有传闻说该公司正在开发的MMORPG正是《星球大战 旧共和国武士Online》。

在E3展上，EA首席执行官John Riccitiello正式确认，BioWare正在开

发的MMORPG确实是《星球大战 旧共和国武士Online》。在某财经杂志的采访中，Riccitiello说：“我们有两个业内最受关注的网游正在开发中，第一个是根据著名的《战锤》品牌开发的作品，很快就会发

售。还有一个是很多人可以为我们而死的作品，来自BioWare与LucasArts合作的结晶，我认为它很有可能是整个业界最受期待的游戏。”

BioWare的《星球大战 旧共和国武士》是Xbox上最经典的角色扮演游戏之一，当时获奖无数。该作以《星球大战》数千年前的故事为背景，讲述主角从普通冒险家最终成长为强大的绝地武士。《星球大战 旧共和国武士Online》预计将于2009年发售。



▲《星球大战旧共和国武士》有着非常适合改编为网游的材质。

《毁灭公爵》新三部曲降临掌机

不久前，超级跳蛋王(永远的毁灭公爵)公开了实际游戏画面，不禁令人怀疑这款游戏公开了十几

年的游戏是否终于要重见天日了？就在围绕该作的话题不断之时，该系列发行商Apogee宣布将会在下



NDS和PSP上推出一款《毁灭公爵三部曲》(Duke Nukem Trilogy)。

Apogee公司首席运营官Terry Nagy说：“我们希望让公爵变成二战时的阿甘。”Nagy说，在这款游戏中将会讲述“毁灭公爵”这个名字的由来，讲述公爵打败了德国名将俾斯麦，在硫磺岛战役中获得了辉煌胜利。Nagy还表示，《毁灭公爵》的创造者Scott Miller对本作的剧情非常满意，认为这是“绝对的公爵”。

《毁灭公爵三部曲》的PSP和NDS版都将使用3D画面，剧情也是相同的，但是游戏系统会根据两部掌机的特点贴身设计。在NDS版中，既有横卷轴射击的关卡，又有主角的狙击关，以及背上背着一个喷射包从上至下的射击，另外也

有越肩视角的战斗内容，并且还尝试了老式2D角色扮演游戏常用的斜45度视点。PSP版没有横卷轴射击，主要是第一人称和第三人称视点射击。

在这三个三部曲中，第一部名为《临界物质》(Critical Mass)，讲述公爵在未来的战斗；第二部名为《连锁反应》(Chain Reaction)，讲述公爵在现代的战斗；最后一部(试验场)(Proving Ground)才是二战主题。由于《毁灭公爵》系列一向充满暴力和脱衣舞女，因此Nagy表示他们很可能会面临任天堂的阻挠，因此开发团队在考虑必要时对NDS版做出一些画面上的改动。《毁灭公爵 临界物质》计划于明年夏季发售。

育碧第五大神秘新系列公开



之前育碧曾经在财报中宣布将会重点发展5个全新系列，已经公开的包括《迷雾》、《肖恩怀特滑板滑雪》、《鹰击长空》和《末日战争》，现在为第五个系列终于公开，它的名字叫《我还活着》(I am Alive)。本作预定登陆机种还没有公布，但确认将于2009年春季上市。游戏将由曾制作《鬼屋魔影 新的噩梦》的制作小组开发。

《我还活着》是一款生存冒险游戏，故事发生在浩劫过后的芝加哥，主角名为Adam，他醒来时发

现自己处于一片陌生的废墟中。在预告片中可以看到以倒序的方式讲述的芝加哥地震，画面上铁路旁的告示板上暗示着“ruumokko”，这是毛利语中地震与火山之神的名字。玩家将扮演劫后余生的幸存者，游戏将采用主角视角方式展开。

其实在E3召开之前，网上已经有传闻称《我还活着》是《刺客信条》的美女制作人婕德·雷蒙德的最新作，但随后记者联系了育碧方面，得知该作并非婕德担任制作人，不过婕德确实有一款尚未公布的新作正在开发。

安吉丽娜新片《通缉犯》游戏版公布

华纳旗下的WBIE公司宣布其正在与瑞典游戏开发商GRIN合作开发安吉丽娜·朱莉主演的新片《通缉犯》(Wanted)的游戏版。在游戏中，玩家将扮演 Wesley Gibson，他加入了一个职业杀手团伙，这群杀手具有能够让子弹拐弯的能力。与电影一样，游戏中将会有火爆而精彩的枪战场面。

在游戏中，Gibson可以自动

躲在任何掩体后面，使用掩体是本作的主要系统，玩家可以抓住敌人当肉盾，而且在各个掩体之间不断翻滚移动就可以获得“杀手分数”，积累一定的分数就可以进入“杀手模式”，这时进入慢镜头状态用最酷的動作消灭成批敌人。而且Gibson还可以曲线射击，只要按下某个键，就可以出现半透明的弧线，弧线为红色时代表无法命中敌人，一旦变为白色，就代表锁定了敌人，保证可以命中。

本作将于今年内发售，对应PS3和X360。



PSP也将会有战利品系统?

类似于X360成就系统的“战利品系统”目前终于在本PS3上推出。现在不少PS3玩家都投入到战利品而玩游戏的征程之中。而在E3展前还传出了PSP可能也会引入战利品系统的传闻。

SCE著名益智问答游



▲PSP新作《Buzz! Master Quiz》。

戏《Buzz! Master Quiz》，制作人Emerson Escobar在对这款游戏进行介绍时无意间说到：“我们已经为其设计了一个全新的奖章系统，分为青铜、白银和黄金。只有拿到铜牌之后才能进入下一批问题。更酷的是，我们还采用了一套战利品系统。比如说你在一秒钟之内回答了一道问题，就可以得到闪电手指战利

品。如果你只用半秒钟就回答了一个问题，就可以得到超音速战利品。”

其实在索尼的展前发布会中曾经表示今后玩家的PSN账号在PS3和PSP间将会是通用的，那么让PSP也具备战利品系统也就顺理成章了，毕竟索尼正准备让PS3和PSP之间实现全方位的融合，让PSP真正成为PS3的延伸。

id与EA合作推出《Rage》家用机版

被称为“3D之神”的约翰·卡马克一直是引领着游戏界的尖端技术趋势，之前公开的《Rage》采用该公司的第五代引擎id Tech 5，号称是“次世代游戏”。刚公布就引来无数关注。在E3展中，id Software不仅公布了《Rage》的最新预告片，而且还公布了一个令人意外的决定：《Rage》将由EA代理发行。

EA近年来似乎有意走高端路线，几年前从育碧手中挖走了Crytek为其开发《孤岛危机》，之后又与《半条命》开发商Valve合

作，现在又从具死对头Activision那里挖来了id。对于此次合作，约翰·卡马克说：“我承认，几年前我仍然觉得EA是一个邪恶的帝国，是一家打压小工作室的公司……如果是在一年前告诉我要和EA合作，我会感到非常惊讶。”卡马克说，在过去一段时间里，通过与Valve等公司的接触，他们得知EA其实是一个很好的合作伙伴。那么EA是否会发行今后的《毁灭战士4》和《雷返德军总部》新作呢？id表示目前与EA达成的仅仅是单作发行协议，未来其他作品尚未确定。



至于采用当前业界最尖端技术打造的《Rage》，目前终于确定会在X360和PS3上推出，发售时间未定。本作将会是一款主角视角动作游戏，结合动作、探索与驾驶等元素。

E3主办方:游戏业黄金时代已来临

Michael Gallagher



E3主办方ESA(娱乐软件协会)总裁Michael Gallagher(曾在布什政府担任高官)在今年的E3展中举办了一个基调演讲,然而令人尴尬的是,在一个巨大的、可

容纳1000多人的大礼堂中,竟然只稀稀拉拉地坐了不到50人。这成为今年E3展最令人尴尬的一幕。

ESA是美国的游戏业协会,然而最近半年来遭遇众多变数,Activision Blizzard宣布退出ESA和E3, LucasArts、id Software等知名厂商也相继退出了ESA。在此次基调演讲中, Gallagher坦率表明了对ESA及其举办的E3媒体及商务峰会未来的担忧。

不过Gallagher描绘了游戏业的美好前景,他表示现在游戏业正处于革命性进化阶段,今后将成为主流娱乐形式。去年在美国平均每秒钟卖出9套游戏,去年美国31个州的游戏从业人数达到9万人,而且这一数字正在激增,预计到2009年将会达到26万人。Gallagher说:“我想这是游戏业的黄金时代。”

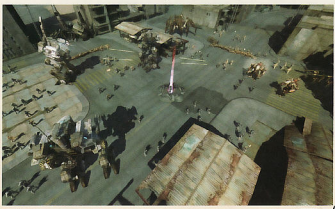
名家打造即时战略新作《末日风暴》

2008年之后,随着《光环战争》等大批即时战略游戏的陆续推出,家用机上将会刮起空前猛烈的即时战略游戏风暴。作为《全面战争》等即时战略游戏名作开发者的Creative Assembly也将会投入这股热潮,在E3展中首次公开了他们专为家用机开发的新作《末日风暴》(Stormrise)。

本作故事发生在末日般的未来,两大势力为了争夺霸权而发动了摧毁一切的战斗,这两个势力分别是技术尖端的Echeilon和基因变异的怪物种族Sal。

据Creative Assembly介绍,本作中操作极为简单,以X360版

为例,超过90%的指令操作都可以使用两个摇杆和A键完成,用左摇杆选择路线控制单位前进,单位的选择用右摇杆进行,根据右摇杆移动的方向在各单位间切换。游戏的视点将会锁定玩家目前所控制的单位。两个势力各自有9个基础单位,Sal的单位有一些非常巨大的怪物,例如蜘蛛一样的“残暴女王”,它可以喷涂绿色酸液,以及生出大量较小的蜘蛛;还有善于近距离战斗以及可以沿着建筑物往上攀爬的双足巨怪“The Rege”。游戏还设计了四对四人的在线大战模式,也有线下分屏双人模式。本作将于2009年发售。



斯内克配音撰写《失落的星球》电影剧本



在Capcom的E3发布会召开之前,已经有多个与该公司有关的大声声明发表,最引人注目的自然是微软在其发布会中宣布《生化危机5》将于2009年3月12日发售。而在Capcom自己的发布会中还有一则令人瞩目的消息公开:《失落的星球》电影版即将开拍。

目前Capcom已与华纳公司签约,由Seaside Entertainment

公司与Capcom合作拍摄《失落的星球》电影版,剧本将由(MGS)系列“主角斯内克的美版配音David Hayter负责。David Hayter不仅给斯内克配音,而且对于撰写剧本也是非常拿手,《X战警》的前两部就是由他撰写的剧本。

目前《失落的星球》的剧组阵容、上映日以及拍摄地等均未透露。

《重返德军总部》新作公开



Activision虽然没有参加今年的E3展,但是在E3期间向媒体透露了不少重要新闻。7月15日,Activision宣布与其合作关系紧密的Raven Software公司目前正在开发3款游戏,包括《X战警起源金刚狼》(X-Men Origins: Wolverine)。

更加令人关注的是主角射击游戏名作《重返德军总部》(Wolfenstein)的最新作,早在2006年2月该作就已经确定正在开发中,经过了两年多的时间,本

作的发售日仍未确定,但是已经可以确定会在PS3和X360上推出。Activision表示本作将会是一款非传统重剧情的第一人称射击游戏,采用“基于兵种”的团队目标游戏系统,玩家可以使用传统武器或者超自然武器。

另外Raven还在开发一款神秘的原创新作《奇异》(Singularity),这是一款科幻射击游戏,以太空时代为背景,有很多黑暗的室内场景。

《火影忍者 破碎之镜》降临X360

《火影忍者》的游戏版一直是由NBGI操刀，然而去年育碧在X360上推出的《火影忍者 忍者的成长》让人们看到了欧美厂商开发日式动漫游戏的雄厚实力。在该作获得成

功之后，育碧将于今年秋季在X360上推出一款新作，名为《火影忍者 破碎之镜》(Naruto: The Broken Bond)，本作的剧情紧接前作，内容上会更黑暗，讲述一些更为严



肃的事件。

游戏刚开始，大蛇丸派出吾忍村的忍者们袭击了木之叶，让宁静的木之叶满目疮痍。漩涡鸣人得知后，立刻与日向宁次和奈良鹿丸赶往木之叶。在这里就可以看到本作与前作相比的区别，游戏中玩家要经常控制一个三人小队，可以随时在三人中切换操作，利用各人的能力进行战斗和解谜。当鸣人一行经过森林时，突然感到周围的危险(在鸣人头上会出现特殊图标)，这时可以切换操作宁次，使用他的白眼看到敌人在森林中设下的陷阱。穿过了森林之后，发现通往木之叶的桥不见了，这时可以使用鸣人的影分身之术搭建一座人桥，而且在此过程中还有一个迷你游戏，将鸣

人的分身逐一叠起来的时候需要根据按键提示保持身体平衡。本作有大量利用忍术进行解谜的内容。与前作相比的另外一个变化是当鸣人在大树间跳跃时，将会以第一人称视点展开，速度感更强。

游戏的开放度也很高，给予玩家充分探索的自由。在游戏中遇敌后即可进入格斗游戏模式，场地上可以自由移动，战斗中随时换人，蓄力之后可以以伙伴发动华丽的连携技，有时发动某些技能还会出现特殊剧情，部分必杀技会进入QTE状态，需要根据画面中的按键提示在精确的时间内进行操作，输入成功即有超华丽的动作演出。本作还有网络2v2的对战模式以及锦标赛模式。

新概念网游，PS3

《DC英雄世界Online》

在索尼的E3展前发布会中，著名漫画家Jim Lee演示的PS3网络游戏新作《DC英雄世界Online》(DC Universe Online)引起人们的强烈关注。本作与NCSof的《英雄城市》类似，玩家可以自己创建一名超级英雄，进入超级英雄世界，不同之处在于本作获得了DC Comics公司的官方授权，收录了超人、蝙蝠侠等150多名超级英雄与超级反派，由Jim Lee和Wildstorm公司的团队亲自绘制了1500多张设定图，玩家将会在游戏中首

次看到《超人》的“大都会”以及《蝙蝠侠》的“哥谭市”的官方地图。

《DC英雄世界Online》使用虚幻引擎3制作，将会在PS3和PC上推出，发售时间未定。与一般的网络游戏相比，本作具有众多全新概念，制作人John Blakely表示，本作将会非常注重剧情以及动作性，可以说是一款网络动作冒险游戏。本作的游戏世界融合了大都会、哥谭市等地，DC多个漫画系列中的众多事件都会在游戏中发生，玩家虽然无法扮演超人、蝙蝠侠等英



雄，却可以与他们并肩作战，当然玩家也可以选择扮演反派势力，战斗的自由度很高，任务动态变化，当然传统网游中的升级、战利品等要素同样存在。

E3短波

PS3版《生化奇兵》独占内容

Take-2在其E3新闻发布会上宣布，PS3版《生化奇兵》将提供独家内容让玩家下载，该作将于2008年11月发售。这些独占内容将会是在铜镜城中的一些新地区以及一些充满挑战性的房间，让玩家进行分支任务。

《皮克敏3》开发中

在一个面向游戏开发者的新闻发布会上，宫本茂首次确认任天堂目前正在开发《皮克敏3》。关于该作一切未

明，只能大致猜测它是一款Wii游戏。《皮克敏》是宫本茂为NGC开发的一个充满想像力的即时战略游戏，但销量比起宫本茂以往的作品相差太多。

PSP硬盘?

SCEA总裁杰克 Tretton在记者的采访中表示，索尼一直在考虑是否应该给PSP添加内置硬盘的问题，Tretton说：“我想这是大势所趋。”Tretton表示，由于今后会大力推广PS3下载的电影传到PSP上的功能，因此就更需要有大容量的硬盘，而且现在硬盘价格越来越低。他同时承认通过下载的方式提供电影将会让已经十分艰难的UMD电影业务更加困难。

旗舰工作室关门大吉

在E3展期间，有传闻称由于《暗黑之门》伦敦销量惨淡，由原《暗黑破坏

神》团队组建的旗舰工作室已经裁掉了所有员工，失去了所有知识产权，被迫切关门大吉。随后官方发表声明称这些报道夸大其词，但旗舰工作室目前确实是裁掉了“大多数员工”，只有创始人Bill Roper等几位核心人员仍在。

明年E3再改革?

在《旧金山编年史》的采访中，多位游戏业高层表示E3越来越失去意义，急需进行改革。EA首席执行官John Riccitiello说，“我讨厌这样的E3，我们要么返回过去的E3，要么干脆只办自家的展会。”育碧美国分公司总裁Laurent Detoc也表示，“今年的E3太烂了，过去

全世界都来E3，现在却像是在地下室举办的管道展。”美国电竞总裁Simon Jeffery则表示，他虽然不想像过去那样在E3上花费500万美元，但是E3应用更为新鲜的为那些已经完全放弃该展会的零售商。

Wii新版遥控器手柄?

任天堂制作人山口胜也也表示，任天堂目前正在考虑推出将MotionPlus直接融合为一体的新版Wii遥控器手柄，不过他同时表示现在只是有这个想法，是否真的推出尚无法确定。

《马里奥与索尼克》销量过千万

美国世嘉总裁Simon Jeffery透露，《马里奥与索尼克》的两个机种全球累计销量超过了1000万套，因此他表示世嘉有意开发另一款由马里奥与索尼克携手的新作。





情变

劈腿时代



自 从彼得·摩尔和久多良木键等大话王挨个走后，游戏业最高级别的口水战顿时少了许多。然而大话之风是永远都不可能消失的，你来我往的公开争斗以一种更为文明的方式展开，偶尔还带有那么一点喜剧色彩，偶尔还带有那么一点舞台表演在戏剧中妙趣横生。今年的E3展情景四溢，和田洋一的舞台表演在戏剧中妙趣横生，与微软的马特里克那含情脉脉的对望，宛如鬼魅般地重返讲台，身后拍扇那一刻的冷笑，这一幕幕充满戏剧色彩的演出将成为今后评论家们戏说历史的完美题材。另一边，漫画家 Jim Lee 西装革履地趴在圣殿礼堂演讲台上做了三个单手俯卧撑；新面孔的中年妇人在任天堂发布会上咧着嘴开心地满地打滚，宫本茂领着高矮胖瘦的几个伙伴举着眼用遥控器手吹响起萨克斯……这是何等欢乐祥和的场面！

闹剧般的E3 08结束了，那一条震撼世界的新闻仍在我们耳边回荡。《最终幻想 XIII》终于耐不住春闺寂寞，在精壮的微软三番四次的引诱下劈腿了。马特里克在后来的媒体采访中故作惊讶：“哇，《最终幻想 XIII》华丽得难以置信。它表明无数的原 PlayStation 品牌在X360上找到了新家。”

先来讲个故事。

宋朝宰相王安石中年丧妻，后来续娶了一个年方十八的妾叫姁娘。这个姑娘相貌姣好又正值妙龄，却将白守空房，最后终于和府中的一个年轻仆人偷了情。王安石听说此事后前往实地考察，竟然在屋外听到了调情声，然而他考虑到自己的颜面而没有发作，而是到屋外拿根竹竿朝乌鸦窝捅了几下，乌鸦惊叫而飞，屋内的仆人跳窗而逃。不久，王安石与姁娘花前赏月时姁语一首：“日出东来还转东，乌鸦不叫竹竿捅。鲜花搓着棉蛋睡，羞下千姜门外卧。”姁娘立刻献诗出其中玄机，她跪在王安石面前也吟诗一首：“日出东来转正南，你说这话够一年，大人莫见小人性，宰相肚里能撑船。”谁知王安石还是让姁能撑船，觉得自己年过花甲实在委屈了姁娘香肉寂寞，不仅没怪她，还赠她白银千两让她与情郎双宿双栖去了。劈腿之事在游戏业界早已见惯不怪，只是这几年戴绿帽子的似乎总是可怜索尼，索尼与Capcom一次又一次地玩弄了索尼的感情。先有《鬼泣4》，后有《怪物猎人3》，一项又一项的绿帽子戴到了索尼的头上，以前是妻妾成群，现在是绿帽成堆，只能感伤自己年事已高，精力不再。平井一夫说：“现在

游戏开发成本高，第三方追求用户最大化和利益最大化可以理解。完全是一副宰相肚里能撑船的姿色，但这言语中更多的是透着一股一无所知。

在久多良木健时代，索尼被批判于狂妄自大，浮夸言论张口就来；进入平井一夫时代，浮夸之风在惨境中逐渐减退，高层们的言行收敛了许多，接下来一个个又都学会了车轱辘话，“十年周期论”挂在嘴边

**这一次他们永远地告别了
只事一夫的烈女时代**

来。大家只看到别人在X360和WII上红红火火，谁还有心思陪着索尼共渡患难。微软与SE之间的奸情早已有之，这是身为SE大股东之一的索尼早就看在眼里，只是在那个PS2一统天下的年代里，索尼是何等的骄傲气度，SE是靠着索尼照顾的，纵然与微软秋波暗送，却也不敢做出轨之事。据曾在Xbox时代与日本第三方打过交道的一些微软市场部人员回忆，那时把Square等主要人员的高层约出来吃饭都要安排得像情一脱，前Square社长社长尚曾在2000年与Xbox团队在酒吧里会过一次

面，有人恶作剧地给久多良木健打了个电话，把一旁的铁木吓吓得脸色铁青。仰赖他人鼻息的滋味是不好受的，任天堂时代如是，索尼时代同样如是，没人想把自己葬生在贞洁牌坊上，生性豪放的欧美第三方早早就投入了微软的怀抱，外表贞烈、骨子里却是热情奔放的日本第三方也在伺机而动。终于，索尼昔日的梦想把自己逼入绝地，在这位昔日霸王气短气短、自顾不暇之时，日本的第三方们争先恐后地扯下了贞操带，一脸嬉笑地张大嘴巴迎接微软绿油油的美钞，这一次他们永远地告别了只

事一夫的烈女时代，从此走向无拘无束的劈腿时代。

SEEA总裁杰克·特雷雷恩在E3展中说：“亨利·福特曾言‘如果我要问客户们需要什么，他们会说：需要一匹更快的马’，没有超越常人的构想就不会有汽车的诞生。”用梦想家的理想指引潮流代表了久多良木健的一贯作风，代表了传统的索尼思维，然而也是PS3将半壁江山拱手让人理论根源。索尼不是没有预料到高端战略可能造成的初期发展近衰，但显然高估了第三方的忠诚，低估了微软强悍攻势的威力。索尼向第三方抛出PS3概念时，正是PS2巅峰时期，第三方自然纷纷拥护，人人都做出了一段CG动画以表忠诚，索尼看到了一

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

后十分满意,有了和PS2时代一样辉煌的软件阵容,即便主机价格高些,玩家自然会买单。眼看第三方的笑脸相迎与E3 2005的CG汇演一样只是泡影,口口声声向索尼应承的Q多超大作计划仅仅是个空壳,暗地里却是按兵不动,以这些空壳为掩护与微软大搞地下情,待PS3顺势一现,便敲定了与微软的关系,纷纷跳将出来,摆出一副跨平台的姿态。此时生米已成熟饭,就像SE美国分公司总裁桥本真司所说“业界大势如此”,索尼已无力扭转。

《最终幻想XIII》的跨平台与当年的《最终幻想VII》转移PS一样,可以说是一个业界转折点,也可以说是代表了新的游戏规则。《最终幻想VII》标志着第三方从任天堂御集体转移到索尼和微软,而《最终幻想XIII》的跨平台标志着第三方脱离索尼和微软正式成为世界公民。今后大家都可以像EA一样,众生一律平等,大有人在,省去了平台选择烦恼,没有了私人公关、峰会前情、刺探、就像《教父》中科里昂尼老大大所说“生意就是生意”。

索尼也是看得开,天要下雨,娘要嫁人,既无法阻止,不如成人之美。微软能够顺利地引到第三方,按照第三方的话说是因为索尼对他们“漠不关心”,

真白一点地说就是他们向索尼提出的独占条件被无视了,《GTAV》、《刺客信条》等游戏便是因此而变成了跨平台。在PS发展初期,索尼光是在北美发售第三方就花了1亿美元,如今PS3亏损惨重,索尼没有闲钱用来保持独占权,次世代游戏开发成本高昂,只有把PS3和X360的出货量相加才能达到第三方对用户基数量的要求,既然如此,索尼只能放手。

旧好时坏了,索尼唯有自力更生。目前PS3销量过百万的15款游戏中,9款来自SCE自己, E3 08的索尼发布会简直就是索尼一方的独白唱,这情形就像当年被索尼逼到了绝境的任天堂。但任天堂即使孤注一掷,却依然自得其乐,每年都保持可观利润。索尼的生态环境与任天堂不太一样,PS共和国是主要靠着第三方的力量建设起来的,尚未像任天堂般形成了独立的生态体系,完全依靠自身的力量翻身是不现实的。在游戏没有优势,开发环境与成本都处于劣势之时,索尼能依靠的只有玩家对于PlayStation品牌的认知度。SCEA总裁杰夫·特雷德顿说:“久多良木硬把PS3建设成家里的超级电脑,而我们考虑到这有可能让PS3失去游戏对我们的兴趣,因此我们尽量与此定位疏远,我们知道用游戏可以重新

树立威信。”

平开一天上台后所做的是就把PS3重新回到游戏机的道路,这不仅是一句简单的口号,整个SCE都在为此定位变化而改革。过去一年多以来, SCE内部进行了一场自上而下的彻底变革,这场变革的关键是将SCE划分为企业战略规划、技术平台、设计生产、经营管四大块,四大部门分别由首席执行官、首席技术官、首席生产官和首席财务官掌管,完全打破了集权制,原久多良木权威高高在上的众多股东体系逐渐落寞, SCE几乎每个月都在发布人事变动声明,以平开一夫为代表的软件派掌握了各个层面的指挥权。在这场改革中, SCEI总部被废除, SCEE、SCEA与SCEJ之间成为各自独立的公司,因此今年的E3展成为SCEA一个人的战斗, SCEJ没有任何举动,连平开一夫都没有了踪影, SCEE也把自己的内容留给了莱比锡, 剩下杰夫·特雷德顿在台上当零地唱着独角戏,全场没有任何高潮,



给观众留下的只有叹息。

全世界都在关注着索尼的反击之时,平开一夫却再次闭嘴,照顾这一年多的激烈改革之后怎么也要拿出点成绩,但E3并不是一个合适的舞台,在做戏的场子里索尼无法再掀起太大波澜,既然如此,不如反击的声角留给日本, PS3不能家远只是“等待”。

全世界都在关注着索尼的反击之时,平开一夫却再次闭嘴,照顾这一年多的激烈改革之后怎么也要拿出点成绩,但E3并不是一个合适的舞台,在做戏的场子里索尼无法再掀起太大波澜,既然如此,不如反击的声角留给日本, PS3不能家远只是“等待”。



这两年微软的大作预告片中总是佩戴面具,前两年是《光环3》的预告片宣誓要“结束战斗”,现在与SE好了,现场播放的《最终幻想XIII》预告片中似有意识地出现了这么一句话:“未来不属于等待者……”这还是在微软与SE对索尼脚步迟缓的最露骨嘲讽。今年的E3属于微软,马特里克骄傲地做出了“在这一代主机的周期内X360销量将超越PS3”的口号,录像为凭,照片为证,在全球数千万人关注的新闻发布会中喊出这样的口号是需要勇气的,这难怪彼得·摩尔多不敢言,现在被马特里克给做了,人们直看到发布会的最后才知道微软底气十足的原因。和田洋一更是终日春光灿烂,数月销售业绩惨淡的高兴与消沉一扫而空,当日SE股价打破了连日来日均跌幅2%

的低迷之势,涨幅高达5.2%。投资者的眼睛是雪亮的,不管索尼与微软斗得如何昏天暗地,《最终幻想XIII》这笔交易对SE而言必然是捞了便宜,不仅可以从微软那里捞一笔,还可以依靠更大的用户基数获得更高的销量,可谓一举两得。从桥本真司等人的采访中可以推断,这笔交易显然是在E3召开前夕才敲定,如此重大的决定不可能不经过董事会,身为大股东的之一的索尼想必在决策被通过的同时就知道了结果,只是那时犹豫再三,难以做出相应反应,由于事发突然,据称目前X360版《FFXIII》完全处于“白纸状态”,但“水晶工具”本就是跨平台引擎,这是SE早就给自己预留的退路,基于PC开发的《FFXIII》可以轻松移植到X360上,至于白版未能令微软觉得所愿的原因,想必是索尼

钟摆战争

以股东身分SE最后留了一手,而《FFXIII》跨平台事件的微妙之处便在于这一手,SE虽然输了,但依旧留给了索尼。

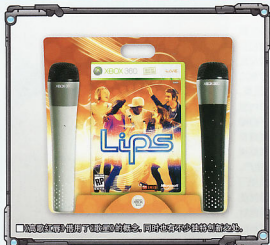
《FF》走出日本国门之后,只能算个普通的百万大作,近几年随着日式游戏在欧美市场的进一步渗透,更给人廉颇老矣之感。《最终幻想XIII》在美国销量不到200万,在欧洲更是跌破百万大关。如果仅在PS3上发售,以其2008财年内预计2000万不到的出货量,几乎可以断定《FFXIII》在欧美的销量无法超过200万,能否收回8000万美元的投资成为未可知之数,而X360可以比《FFXIII》多一重的保障,使其在美国的销量至少提高一倍,同时不至于严重影响索尼与微软在欧美市场的日本,日本地区的PS3依然占其美日的总销量的影响降到最低。比起《GTAV》的完全跨平台,SE已经给索尼留了许多情面,和田洋一的倾情演出虽充满戏剧效果,但实际意义远不及彼得·摩尔多赌上那价值500万美元的肉身(注:微软为提前公开X360版《GTAV》而支付了500万美元)。

在4月份的财务总结中,和田洋一发现SE在欧美的营业额降低了一半,海外营收所占比例降到两成,与原先构

想的八成以上刚好倒挂,这就是促成SE力挺X360的原因,因此就有了后来在日本召开的“X360 PFG发布会”,有了《最终幻想XIII》的欧美预告片。在欧美市场就要跟从欧美的游戏规则,满嘴游戏的PS3、X360双平台战略早已是欧美所有厂商的共识,全力支持X360确实是SE扩大海外业务营收比例的最快捷径。《最终幻想XIII》的欧美跨平台是微软的一场公关胜利,它的象征意义远大于实际意义,这顶硕大的桂冠让索尼颜面丢尽,已经受尽羞辱的PS3面前,但比起花大把钱买了一款平庸的微软,索尼至少还要为《FFXIII》的贞操,在日本本土,《FFXIII》还是索尼的人,真正会为《FFXIII》而购买主机的人依然会选择PS3。

未来不属于等待者……

微软的钱当然也不是白花的,SE这几个月的表现已让PS3的支持者们心惶惶,微软的钱论战对于破坏索尼与第三方的关系起到了相当大的作用,更可以让持币观望的玩家继续观望,一直在等待PS3崛起的索尼继续等待。微软玩的是索尼玩不起的金钱消耗战,用金钱制造强势的游戏阵容,让PS3在整体上总是处于



□ 微软在E3展前举行了新闻发布会，同时也在炒作这款游戏。

劣势。微软的策略是尽可能延长索尼的困难时期，而自己利用这段时间突破核心玩家的界限，打入主流市场。“走向主流”正是微软此次E3展的主题，X360的全新界面与新一代Xbox LIVE都以家庭亲和力为设计前提，微软将《吉他英雄世界巡演》、《摇滚乐队3》、《高歌红唇》、《你在电影中》等媒体感游戏归为一个大类进行宣传，预计今年秋季将仿效WII

她先喂饱核心玩家，而现在我们已经到了拐点。下面我们要把X360带给主流消费者。”Xbox产品管理副大卫·霍夫德在《纽约时报》的采访中这样说。2008年秋季将会是X360发展道路上的一个拐点，X360将从此由核心玩家的主机成为主流家庭的主机。微软第一次接触主流消费者，难免有些心猿意马，只能投奔索尼的取诸家之长，《高歌红唇》模仿的是

的市场策略开始一场围绕家庭游戏的的主流化宣传攻势。2000年代被认为是从核心玩家市场迈向主流市场的一道门槛，Xbox和NDS都是刚跨过这道坎就走进了坟墓，而即将跨过2000万销量而销量正在踌躇满志地规划他的主流化道路。

“过去几年来我们一直有意识地先喂饱核心玩家，而现在我们已经到了拐点。下面我们要把X360带给主流消费者。”Xbox产品管理副大卫·霍夫德在《纽约时报》的采访中这样说。2008年秋季将会是X360发展道路上的一个拐点，X360将从此由核心玩家的主机成为主流家庭的主机。微软第一次接触主流消费者，难免有些心猿意马，只能投奔索尼的取诸家之长，《高歌红唇》模仿的是PS2上销量超过1500万盘的《歌星》，《你在电影中》是对《EyeToy》赤裸裸的模仿，“替身”系统是Home与MI的结合，类似于遥控器手柄的X360体感手柄也在研究中，这谦虚好学的精神值得肯定，但能否学有所成暂且不提，微软主流化战略缺乏最基础的前提——主机溢价。

249美元是吸引普通家庭用户最低码的价位，任天堂用它已经用了十几年的定价经验证明了这一点，微软却继续对其主力机型349美元的价格死放不放，又一次用老掉牙的便宜概念忽悠世人。根据微软上一财年的财报，X360的软硬件都已盈利，游戏部门实现了有史以来第一个盈利的财年，自我感觉良好的微软开始安心享受收成的喜悦，即便有两钱也被用来勾引第三方，降价牌要一直留到PS3降价后才肯出手。套用《战争机器》的一句台词：实力极度接近的PS3与X360打的是“神战战争”，势力的均衡在二者间不停摇摆，双方都轮流地有一些小规模胜利，不断地在试探对手的耐性，也总是给自己留着几张王牌。微软团队感觉到索尼在今年E3展中未尽全力，因此原本预定于索尼发布会

之后公布的Bungle新作在微软得知答案之后被紧急叫停，微软已经取得了E3的舆论胜利，Bungle的新作应用于防备索尼的反击。微软每走一步都是在处处针对索尼的策略，把索尼玩得大累，对微软自身却并非好事，X360的定价过于谨慎，不敢放开手脚，因而失去了在PS3难以降价之时以低价抢夺主流消费群的良机，没有低价格为基础，微软为X360准备的家庭化游戏就只能是小打小闹，成不了气候。

根据钟摆理论，下一次得势的将会是索尼，《最终幻想XIII》跨平台之后，《最终幻想VII》PS3重制版的传闻又重新热闹了起来，8月份SE的个展震撼间成为了全世界的焦点。SE虽然弱冠，但比起Capcom还是意气得多，2年前《DOX》投奔NDS之后，SE紧接着就公布了PSP版的《最终幻想战略版 狮子战争》，这次把索尼伤得不浅，做出一些补偿也是应该的，虽然老套怎么也不大相信SE会花几千万美元去做一个重制游戏，但索尼当了王八是事实，遭此大变如何还能继续保持鸵鸟心态？反击的最佳舞台便是索尼尚存优势的日本市场。

黔驴技穷?

美国《达拉斯晨报》将E3 08定义为“史上最烂”，在E3上花费的一周时间“完全是巨大的浪费”，因为在这一届E3中“没有赢家”。微软的失败在于X360价格依旧坚挺，三红问题仍未解决，SCEA从头号到都是“彻底的灾难”，往年E3上总是博得满堂彩的任天堂今年更是成了一场笑话。(Wii Music) 的演示也许是宫本茂近几年来在E3上最糟糕的表现，这位游戏之神第一次尝到了无人喝彩的尴尬。

在这个没有马里奥、没有塞尔达的E3展里，任天堂继续用它的廉价游戏让它的铁杆支持者失望。宫本茂说：“E3已经不适合用来公布传统游戏。”这样一个无数核心玩家关注的展会，怎么就变成只适合公布休闲游戏？这两年任天

堂来钱太容易，不意在E3上公布的是些什么人们都不大敢质疑，谁不定下一个千万游戏就在人们的脑海中诞生。《Wii Music》纵然令人无语，大多数分析家却只能把责难抛进垃圾山。当田畑在他的演讲中一直强调业界风向的转变，也提出了“风向会不断变化”的理性观点，然而任天堂在E3展中的表现却与之背道而驰，被作为发布会压轴戏的《Wii Music》有黔驴技穷之嫌，WiiSpeak一个小型麦克风卖29.99美元也引起颇多非议。号称实现1:1动作感应精度的MotionPlus售价不一，反映操作感受并无太大变化的记者不在少数。在IGN网站的论坛上，有些“E3 08的索尼与E3 08的任天堂哪个更烂”成为热门讨论帖。E3展后，任天堂股价连续数日大跌，



从62900日元的高位跌到54600日元。任天堂目前依然风光无限，Wii与NDS的热闹都看不到骤然降温的可能。但任天堂搭的舞台太大，需要不断以非凡的创新保持亿万消费者的兴趣，创新方向稍有失足，导致整个市场出现断崖式跌落，完全有千里之堤溃于蚁穴之可能。打江山难，守江山更难，索尼与任天堂自身的衰败都证明了这一至理名言。当然，任天堂手中握的王牌远不止

我们在E3上看到的这些，与微软和索尼一样，任天堂也给自己留了后手。E3早已不是当年所有厂商大作倾巢而出的终极战场，它只是一个上演的闹剧的舞台，给扑朔迷离的主机大战增添一点小小的花絮，缓解个中的紧张气氛。戏看完了，记者们失望而归，看来明年的E3确实不妙也罢，若是举办，大可选择百老汇，诸位演员仍唱罢我登场，定然会是一场精彩的演出，也可给人更多笑料以娱观众。



补记 在E3展之余，笔者由于业务原因去了一趟ChinaJoy，今年CJ的浪山向海更胜往年，除了色情场所外实在很难再找到露出度如此之高的人间仙境，不禁暗自庆幸此番并未白跑一趟，看来游戏业讲究娱乐性，游戏展也还是有娱乐性，不管是E3的舞台秀还是CJ的美女秀。



人间喜剧

E3 游戏展宣布缩小规模以后，人们逐渐开始把视线转移到了TGS和GC（德国莱比锡游戏展）等大型展会，诸如Activision Blizzard等一些大厂甚至以缺乏影响力为理由拒绝出席。诚然，作为一个面向广大游戏玩家和从业者的游戏嘉年华式E3时代已经不复返，然而作为业界执牛耳者们向公众诠释未来战略的E3商谈会却依然成为业界瞩目的焦点。从现在到将来，人们聚焦E3的目的已经不再是那些声名显赫的所谓超级游戏大作，更值得期待的是业界巨头们亲身倾情演出的那一幕幕令我咋舌的现代商业活剧，人生游戏的生动和精彩程度远非死板的电子程序可以模拟。

不经意间，我们已然站在了游戏史上某一个重要的节点，以旁观者的从容姿态感受着风云色变……

文 Darkbaby 责编 一刀

PART 1

I'm back

如果没有最后三分钟充满喜剧色彩的那一幕，我们完全可以用语诸如“鲜廉寡耻”、“拾人牙慧”或“老调重弹”等许多贬义词汇来评价率先亮相的微软战略发布会。虽然微软一如既往地罗列了大量本机和第三方的力作，不厌其烦地强调X360主机的游戏远多于其他平台，然而我们似乎并没有从中窥探到多少有长远战略价值的表述。再加上主持发表会的Xbox事业负责人Don Mattrick的个人演技远不如Peter Moore那么生动夸张，以至于让略显冗长的大作表演时间显得有些沉闷乏味。

一个与生俱来的“天才演员”拯救了微软战略发布会，更拯救了整个2008 E3大会，使得这台原本乏味无趣至极且充斥着铜臭气息的商谈会被永远载入游戏史册。

Square Enix执行董事兼社长和田洋一数十年的职业生涯始终只与财务管理相关，从来没有涉足过演艺事业，即便在大学读书时的兴趣爱好也仅仅是阅读和园艺栽培，然而其表演天赋却震惊了世人。在发表会接近尾声之时，和田洋一在应邀上台介绍完发表多时的《星之海洋4》后缓缓步下舞台，正当Don Mattrick准备致闭幕词之时，和田又忽然转回了舞台中央，用“I'm back”和“拍胸脯”这两个已经成网络新流行语的言语动作简单明了地宣布原本由索尼PS3独占的FFXO大作《FFXIII》跨平台至X360，单座聊的一大片哗然震惊。这无疑是TV游戏史上最具戏剧性的一幕，这也是最处心积虑的商业合谋。虽然最后十分分钟的恶作剧事先完全可能经过了仔细排练，但和田洋一的演技依然达到了“举重若轻”

的境界。和田用完全超出外界想象的轻松插科打诨方式宣布了一个足以改变未来游戏产业发展轨迹的惊天变故，亦从另一侧面展示其出众的商业经营手腕，在他处心积虑地策划下，久已消沉的Square Enix再次站在了业界的风头浪尖，承受着无数期待者的仰望。

共同的目标和危机感让Square Enix和微软急速接近，从而促成了一段闪电姻缘。

7月18日公布的美国6月NPD游戏软件件数据足够揭示许多深层次的问题。作为本世代主机中率先发售的X360，虽然软件销售情况良好，但硬件的普及速度却始终不尽如人意。目前一骑绝尘的Wii已经领先将近千万台，而暂时垫底的PS3也仅仅相差X360约450

万台。和丰田完全超出外界想象的轻松插科打诨方式宣布了一个足以改变未来游戏产业发展轨迹的惊天变故，亦从另一侧面展示其出众的商业经营手腕，在他处心积虑地策划下，久已消沉的Square Enix再次站在了业界的风头浪尖，承受着无数期待者的仰望。

三年前，前任微软Xbox游戏事业部部长及山磊浩曾经为X360制订了日本销售出100万台的第一目标，由于该主机产销严重低迷，以至于这个相当有战略意义的的第一步也变得遥不可及。

依照Square Enix最初的战略部署，采取了携带游戏平台力压任天堂NDS、视频游戏平台则奉索尼PS3为正确的微妙平衡策略，X360并不在其主攻目标内，然而严峻的市场状况迫使该急须变局。SE在今年6月公布的上财年业绩显示了大幅减收减益，社长和田洋一因此在这股东说明会上遭遇了严厉质询。造成减收减益的根源在于市场的急剧变化令其在视频游戏市场畏缩不前（去年只发售了Wii《勇者斗恶龙 剑神》一款中型规模游戏，把大量精力花在发行携带平台游戏上。事实充分证明了收益率偏低的携带平台无法完全支撑起SE整体业绩，而且保守经营策略与其原先的高端品牌形象也造成一定损害。由于缺乏有穿透力的大型作品，SE的海外销售也要缩到仅占全体销售额不足四成。这和年初和田洋一全面开拓海外市场的愿望形成了强烈反差。视频游戏市场的发展推移已经完全超出了原先理想的范畴，这是最令SE经营层迷茫困惑的不安点。事先押下全部身家赌注的PS3销售举步不振，而并不看好的Wii则一骑绝尘而去，另外由于

这台原本乏味无趣至极且充斥着铜臭气息的商谈会被永远载入游戏史册。

面开拓海外市场的愿望形成了强烈反差。视频游戏市场的发展推移已经完全超出了原先理想的范畴，这是最令SE经营层迷茫困惑的不安点。事先押下全部身家赌注的PS3销售举步不振，而并不看好的Wii则一骑绝尘而去，另外由于



异质竞争路线的Wii平台本身的独特性，让原本准备就不充分的Square Enix等第三方无法在短时期内充分分享市场普及的果实。

在过去的一年，Square Enix经营层保持了惊人的耐性，静观着视频游戏市场的随时变化，PS3的销量增长速度令人一时无所适从。市场正越来越偏向任天堂一侧，如果遵照SE继承的前身主体Enix绝对迎合市场主流的经营理念，或许最不可能发生的情况迟早会被迫成为现实《FFXIII》转战Wii平台！这个结果对于SE来说实在无法言之如始。《FF》系列“自初代以来一直在业内保持着技术的先锋性，如果为迎合市场硬件技术换代较弱的Wii，势必会对品牌的影响力造成严重影响，这是SE

非常不愿意看到的结果。然而，事实上SE已经做好了被迫接受现实的恶循环打算，年初该社宣布将耗资超过100亿美元开发的针对PS3、X360和PC的白金引擎(White Engine)改为兼容Wii平台的水晶工具Crystal Tools，应该算是一个相当明确的暗示。随着时间的推移，SE面临的市场压力日益甚之。2008年上半年该社居然没有发售一款针对视频平台的游戏(WiiWare平台的游戏《FFCC》除外)，甚至没有一款游戏列入日本国内软件销量TOP10，和田洋一在股东大会说明会对外界表示已经到了被迫做出决断的时期。

《MOB 4》的销售实绩可能是Square Enix衡量市场的一个关键标杆。作为PS3的独占大作，《MOB4》推出

一个月即取得了全球出货300万、实际销售240多万的成绩，基本维持了前作的水准。但是考虑到PS3游戏的开发成本高于PS2，《MOB4》的成就实在无法让SE感到快慰。根据SE官方透露资料称，《FFXIII》的开发费高达8000万美元以上(实际可能更高)，这就意味着该游戏至少销售400万份以上才可能回本。对于PS3目前的状况来说，SE要想获得预期的利润非常困难。PS3的硬件销售也让SE彻底失望，《MOB4》在本土市场几乎没有产生任何市场推进效果，PS3依然在水深火热中难以自拔。几家日本第三大方跨平台战略的成功也给予了SE良好启示，Capcom的《鬼泣4》跨平台一舉担起了前两作的超级续作，PS3/X360两平台最终累计销售已经超过了开山之作，KOEI的《真·三国无双6》则依靠跨平台成功避免了销售惨败的命运(KOEI自发表的PS3厂商累计销量不到30万份)。对于第三方厂商来说，跨平台开发无疑是规避经营风险的惟一出路，而对于意欲打开海外市场SE而言，X360无疑也是不错的选择。通过两年多的旁观，SE对自身在当初视频游戏平台所处地位想必也有了准确把握，《FFXIII》如转战Wii平台不过是锦上添花，加入X360则无疑犹如雪中送炭，地位更实买不可道谢。

《MOB4》无意中成为了加速业界融合的催化剂，微软通过《MOB4》重新评估了日本大的市场价值，Square Enix则从中洞察到了潜在的经营危机。当前者向后再次伸出了橄榄枝，后者当然不会错失千载难逢的机遇，两者因此一拍即合。充分证据可以确信，虽然两方的接触从未间断过，但促成全面合作的时间应该在《MOB4》发售至E3开幕前的一个月内。鉴于上述的原因，SE不可不先将《FFXIII》跨平台的决断事先和任天堂和索尼，但再谈推迟揭晓的时间应该非常近，以至于出现了一些意料之外的大混战局面。我们无从得知微软为获得《FFXIII》开出了多大的天文数字，但这已经不重要，游戏产业的格局已经彻底改变，独霸的索尼PS帝国时代彻底终结，业界再次进入了群雄鼎立的多元化竞争时代(注：当年微软为了独占Capcom《鬼泣》版，全额承担了16亿日元的广告宣传费)。



■刚加入任天堂不久的Carmine D'Amico此次以夸张演出一成名。

或许任天堂真是拿不出可以比肩《FFXIII》的第三方大作，但绝对不可能毫无还手余地，里整不起满汉全席，凑合一个足以让玩家解馋的海鲜拼盘应在话下(E3当局的日刊《FAM》)率先公布了Wii版《鬼泣复刻》，这是一个相当明显的信号。任天堂的用意相当明确，既然无法全面竞争对手，又何必以己短攻他人之长，索性彻底淡化雪莱，反而让人无法再窥其细。任天堂的第一方游戏确实也处在青黄不接的时期，该社为了在本本次颁奖主机大战夺取主动权，在最初两年时间里已经把旗

PART 2 孤独的舞者

《FFXIII》移籍至X360事件让所有人感到震惊和激动，人们不禁对次日召开的任天堂发布会产生了种种联想，凭借目前明显的市场优势，任天堂确实有能力拿出一些有力的筹码和微软等竞争对手正面对抗。人们期待着Wii平台能够发表比《怪物猎人3》更具影响力的第三方大作，并推出能够让核心玩家感动的本社著名品牌续作。

然而除了公布了NDS版《GTA》系列“最新作”以外(仅有一个标题LOGO)，任天堂没有发表任何一款有份量的第三方独占大作。更有甚者，本屆E3也有了自1995年开展以来首次没有《马里奥》和《塞尔达》相关作品亮相的展会，那些耳熟能详的传统经典作品一概未有发表，整场发布会大半的篇幅围绕者Wii(动物森林、城市人)、Wii(Music)和遥控器手柄的动作感应强化配件MotionPlus这三个本财年主打的战略商品。更有甚者，任天

堂连以往常用的招呼一些所谓的业界大亨们登台扩大旗志志心的重要环节也省略掉，整场发布会完全是在旁若无人地自弹自唱。笔者有一位对任天堂素无好感的多年挚友如此恶毒地评价该社E3发布会：“这仿佛是一场极端自闭症患者歇斯底里的末路狂奔……”

玩家们对任天堂的毫不经心表示严重失望，并付诸以实际行动，北美著名游戏网站推出的“WORST E3”投票评选中，任天堂的E3 2008以压倒性的优势票数被评为2004年以来表现最差的厂商发布会。市场投资者也迅速做出了反应，发表会次日任天堂股票最大跌幅超过了5%。投资者看待事件的角度显然和狂热游戏玩家存在着巨大差异，他们对于任天堂的忧虑和失望并不是因为没有获得类似《FFXIII》那样的第三方超大作，而是担心目前公布的三个战略商品的市场冲击力显然不足，或许并不能有效推动任天的业绩进一步增长。

任天堂是否真的已经山穷水尽？

只有失败者或落伍者才会对现状感到惊悚恐惧……



目前的任天堂肯定不是失败者，更不是落伍者。旗下两款主力商品 Wii 和 NDS 都处在迅速普及的黄金时期，Wii 早已主导着全球市场的潮流方向。从上半年的业界大趋势来看，Wii 并没有如某些预言家期望的那样势衰力竭，《GTAIV》和《MGS4》等超大作的轮番轰炸削弱也丝毫阻挡不了其前进步伐。已经将竞争对手远远甩在了身后，作为市场的领先者，任天堂完全没有必要气急败坏地和

竞争对手同台对垒，以好整以暇的姿态静观对手出招，反而更能从容制敌。面对被微软如此穷凶极恶地猛烈攻击，任天堂以青菜豆腐式的家常小算盘示人，非但不是无能懦弱的体现，反而充分证明其胸有成竹。

对于《FFXIII》移植至 X360，任天堂肯定比索尼更早有了心理准备准备，毕竟该社和 Square Enix 有着 20 年以上的恩怨旧账，彼此早已心知肚明。SE 这样一个喜欢玩弄平衡术的厂商，既然当初把《DQ》系列“正传”作给了 NDS，实际也意味着 Wii 将和《FFXIII》基本绝缘，任天堂想来也并非无成算望之心。《FFXIII》移植至 X360 对于任天堂来说和穆参半，短期来看对于目前处在恢复上升阶段的索尼无疑有重击打，任天堂可坐收渔翁之利。而从长远判断，一日

微软在日本市场取得突破口，任天堂未来面临的竞争压力势必更大。

岩田聪说：“我们今年最重要的任务就是隔离在非核心和核心用户之间的障碍，尤其是心理上的阻隔”

截止 2008 年 6 月末，任天堂持有的现金资产已经达到约 110 亿美元，完全有能力仍做微软取现金攻势拉拢第三方。然而任天堂深知这是一场危险的马拉松，微软很乐意看到类似的局面发生，财力稍弱的一方必然会在无休止地金钱交易中被动地拖垮。任天堂显然无意采取收买方式换取第三方支持，努力争取以真正的事实说话（市场占有率），只要硬件普及量达到相当规模，第三方迟早会趋之若鹜。目前，随着 Wii 全球销量逼近 3000 万台，NBGI、Capcom 和 EA 等厂商已经明显加大了的参与度，未来第三方的力量会不断清晰，届时核心玩家的抵触心理也可能因此逐渐消除。

岩田聪说：“任天堂一直在努力争

取领导业界，一直在挑战自我”

在任天堂前一次主导 TV 游戏产业的最后一个年头（1995 年），整个产业的规模不过 80 亿美元。如今当该社再次站在业界之巅，市场总规模已经达到 400 亿美元左右，许多人在担忧这京都老铺是否还有能力领导产业发展，这个问题想来也是岩田聪等任天堂经营层一直在思索的。任天堂目前正努力走出一条前人未曾涉足的道路，力图把市场蛋糕继续做大做强，但是目前整个市场的复杂性已经远远超出了当年，稍有不慎的话，完全有可能发生 NINTENDO SHOCK。任天堂的下一步将怎么走，已经成为了所有人的唇齿巴鼻所想。

行文之际，笔者再度重温了一遍任天堂发表会的现场视频，发现了一个忽略的细节，当岩田聪本人在舞台上自得其乐地忘情演示者《Wii Music》之时，台下记者居然没有给予任何掌声。世界的任天堂落至冥冥，诚可叹矣！

PART 3 皇帝的新衣

索尼的 E3 2008 无疑是一幕荒唐生童话剧，人们清楚看到了失去广大第三方旗族后那昔日王居然是那般的楚楚可怜、那般的破绽百出。

SCEA 总裁 Jack Tretton 以回忆初代 PS 创业时的坎坷作为战略发表会的开场白，他似乎在努力暗示所有人，目前的困境仅仅是暂时的，PS3 将拥有非常旺盛的生命力。索尼似乎并没有意识到至今已不再在日，当年世嘉的持续战斗力远不能和现在的微软相提并论，任天堂也不再是现在阿蒙，复制当年的成功经历并不具备理论可行性。

由于《FFXIII》移植事件，Square Enix 成了发表会的绝对主角，据说索尼在震怒之下临时就掉了所有 SE 相关的发表内容，我们实在也很难该社心绪狭窄，任何一个有正常智商的人目睹了微软发表会尾声那一幕那批都市肥皂剧式的演出，都无法不认为是针对索尼肆无忌惮的公开羞辱。无论如何，索尼确实已经不再像君临天下的任天堂有那么多老本可以请，开发团队的工作效率更是近不

场上的女神将已经发售日版的 PS3（战场的女武神）错认为 PSP 新作隆重加以推介，如此荒唐的举措绝不仅仅用技术问题可以掩饰。索尼试图用刻意淡化来消除《FFXIII》移植的负面影响，此举反而加深了外界忧虑，人们不满该社手里尚存几张独占王牌，《铁拳 6》不会成为下一个《FFXIII》？

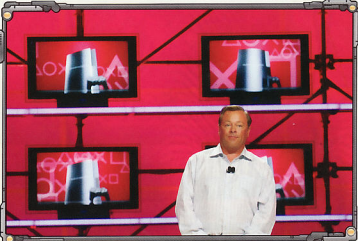
索尼的未来之路何去何从？索尼在发表会上全力展示的内容和 Jack Tretton 会后接受 Gamesutra 记者专访时的发言都表明了该社已将精力集中在发展第一万游戏上，Tretton 对微软花钱收买第三方的策略表示了异议，认为软件的开发更多是索尼未来

坚定的投资方向。他似乎忘记了一个足以让索尼颜面扫地的现实，至今为止 PS3 平台对硬件销量推动最明显游戏并非出自本社名下，而是 Konami 的《MGS4》。索尼试图模仿当年的任天堂走自力更生道路，显然该社并没有任天堂有那么多老本可以请，开发团队的工作效率更是近不

索尼的 E3 2008 无疑是一幕荒唐生童话剧

就在 E3 这场闹剧开幕的前一天，笔者不凑巧抽空去欣赏了著名导演吴宇森执导的历史大片《赤壁》，该片的序章高潮迭起，演绎了连续数分钟镜头激烈的战斗场面，然而由于开始阶段用力过猛，此片开场大半场的战争场景却再也无法提起观众的兴致，导致情绪大受影响，应该算是一部节奏控制在严重问题的失败作。

有许多声音批判到任天堂和索尼的 E3 战略发表会很无聊很沉闷，实际上个人感觉这两场厂商秀的演出中现中



如。从这次索尼刻意展示的家庭来看，非但不能让外界稍松一口气，反而更增加了之忧虑。被寄托了无限期望的《杀戮地带 2》连续第四年影像展出，亦没有透露多少足够引起业界瞩目的细节来延续他们的前心。而作为本社最得意的王牌（GT 赛车 5），店内一开公开声明可能要到 2010 年才能正式发声。久已传唱的《战神 3》，目前也仅有一张概念图。笔者非常怀疑索尼对《杀戮地带 2》这个典型收尾工程倾注大量力气的实际意义，即便该游戏能够像当年开发了整整三年的《GTA 侠盗猎车手》那样传世不朽，《须知传说》也并未能脱红狼于既。除了加快内部整合提高

自社产品开发效率以外，索尼当前有许多棘手问题需要尽快解决。比如全面撤换广告代理商，让消费者能全面了解到 PS3/PSP 之与其他厂商产品不同的魅力。索尼还应加速完善 PS3 的开发环境，尽可能减轻第三方的压力。

《FFXIII》移植事件不可避免地为索尼扣了第三方的负面印象，大言不惭已于事无补，或许此刻最需要做的是索尼集团总裁霍华德·斯特林格爵士及时站出来表态，让人们清楚 TV 游戏产业成败关乎索尼切身利益，SCE 并非是企业内外的对手，索尼集团会坚定不移地将这场游戏玩到底。

基本都表达了试图向外界阐述的战略意图，然则因首日微软发表会上爆出了惊天大冷门，以至于让迫切期待有针对性下文的玩家们大失所望。如果把微软发表会放在最后一场博弈，本届 E3 的观赏性和话题性或许还会倍提高。

和本人对《赤壁》的严重失望相反，而真的某友却看得津津有味，在行程路上他嘲笑笔者期望过高，人心不齐。

或许人们对于任天堂和索尼的 E3 战略发表会的种种失望不满也源于过度期待，烦恼和怨念往往源于奢望……

UCCG 2008 E3 颁奖礼

文 光年 协力 多边形 冯娜 美编 anubis



平台奖项

2008年的E3已经落幕,如果说去年规模缩小的E3仍有众多大牌游戏撑腰的话,今年的E3只能用四个字来形容“乏善可陈”。尽管回到了那个曾经见证了展会辉煌的洛杉矶展厅,但E3的魔力似乎已经消失。值得关注的新公布游戏一只手就数得过来,往年热闹的软件方面也波澜不惊,这还是那个曾经是玩家节日的E3吗?

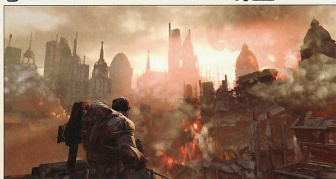
在一个号称业界最大规模的游戏展会上,《最终幻想 XIII》这款游戏公布两年,开发进度仍是未知数的游戏的跨平台消息成为了最大的一条新闻。无论对于今年的游戏业还是对于主办方ESA来说都是一件尴尬的事。那些新鲜的原创游戏,好玩的想法都到哪里去了?E3,没有给我们答案。

和往年一样,本刊编辑部会从E3上出展的众多游戏中为各个平台和一些主要游戏类型甄选出得到我们认可和肯定的作品,或许它们不是新面孔,但是它们扎实的制作水准和追求革新的态度仍然在E3上给我们留下了深刻的印象。

《战争机器2》

X360平台最佳展出游戏

提名游戏:《神鬼寓言2》、《求生之路》



今年的11月,每一个拥有X360的玩家都知道应该去游戏店买什么,这就是《战争机器2》的魔力。在本届的E3上,制作方公布了足够长的关卡试玩影像和类似于生存模式的“部落模式”,更多的战斗花样,更大规模的战争,让这个从1代开始就让人惊艳的系列散发着诱人的气息。

正如制作人Cliffy B所说的,2代会“更大、更恶、更棒。”这样的纯粹美式的制作理念加上电影般的

游戏场景会在你拿上手柄的那一瞬间洗刷你的价值观。如果说游戏的东西方制作理念就像是地球的两极,那么《战争机器2》无疑是站在西方极点的少数几款游戏之一。

在本次E3的X360的提名阵营中我们还看到了《求生之路》这个去年公布后仍然不显山露水的游戏。它的理念接近于《生化危机》的在线对抗版,由制作《CS》的小组负责开发,同样给我们留下了深刻的印象。

※你可以翻到20页查看《战争机器2》的新模式报道。

《抵抗2》

PS3平台最佳展出游戏

提名游戏:《杀戮地带2》、《机车风暴 太平洋裂谷》

《抵抗2》的前作在PS3的发售初期曾经是中坚力量,很多玩家初步感受到了次世代游戏的机能潜力。不过现在回头看当时的画面多少有些尴尬,今年制作组带着他们的新作再次杀回E3。巧的是,他们和也将在今年年底上市的《战争机器2》拿出了同一个法宝——巨型敌人。相相信看了今年E3上巨兽利维亚桑的现身,很多玩家的精神都

为之一震。进化的画面和关卡设计,3种游戏模式,80名玩家在线对战,300英尺高的巨兽,这一切的确值得PS3玩家的期待。

在它的同类竞争者中《杀戮地带2》的画面表现同样出色,但是试玩中暴露出的问题加上透露出的信息量并不充足,让我们不得不忍痛割爱。



※你可以翻到46页查看我们对《抵抗2》的详情报道。

《生化危机5》

E3 2008最佳展出游戏

提名游戏:《抵抗2》、《战争机器2》、《神鬼寓言2》

在本届的E3上,这款游戏相片级的画面、大量的新增要素、厚道的两个试玩关卡,都让我们看到了这个系列在次世代主机上即将崭露的光芒。

可以看出在前作转型动作射击之后,本作还将延续强调作战和动作的路线,并在其中融合更多其他游戏类型的元素。或许随着家用机能提升,游戏类型间的融合会愈演愈烈。用最合适的形式去表现最合适的内容,正是一种满足玩家需求的表现。Capcom显然深谙其中的道理。

另一方面,对于《生化危机》

这个玩家们已经习惯一个人面对恐惧的系列,双人模式公布之后给人的感觉就是惊喜。从此你脑中对于这一系列的印象将需要彻底更新。尽管在基本的游戏架构上变化不大,但在本已相当成功的前作基础上进行进化,可能是进入次世代的这关键一步上比较稳健的决策。

实际上在今年E3中,和《生化危机5》同样有着爆棚人气的《战争机器2》的确让我们很难取舍,但是综合评价两款游戏在E3上的表现,我们还是选择了给出了更多实际内容的《生化危机5》。



※你可以翻到第4页查看本刊对《生化危机5》的大篇幅全面报道。

《动物之森 城市人》

Wii平台最佳展出游戏

提名游戏:《雷曼 疯狂危机 电视聚会》、《Wii Music》、《Wii Sports 运动胜地》、《丧尸围城 丧尸的祭品》

自从第一代发售以来,历代《动物之森》的新作变化都不大,但却屡次推出都有众多玩家买账。不能不说是一件不大不小的奇迹。归根结底,其中的原因就在于游戏中充满了社区感的闲适生活与家一样的温馨感,产生了浓厚的感情之后,自然其他外部因素也就不那么重要

了。不过这次在Wii上推出的最新作可以说是让人大跌眼镜,不仅在传统的村庄之外增加了全新的城市部分供人探索;加入了拍照的功能供玩家保存难忘的游戏时刻;更是引进周边WiiSpeak提供聊天功能,加强玩家与玩家之间的沟通,其诚意可见一斑。三大主机推出以来,只有Wii没有建立起相应的社区,相信《动物之森 城市人》营造的社区氛围所带来的归属感与交流感可以弥补这一遗憾。



※你可以翻到34页查看我们对《动物之森 城市人》的报道。

《抵抗 惩罚》

掌机类最佳展出游戏

提名游戏:《恶魔城 圣教密令》



在今年的E3上我们注意到一个有趣的现象再次重演,索尼为了充实PSP的游戏队伍再次将自家主机上有号召力的大作另辟蹊径放到了掌机上。最早是《杀戮地带 解放》,接着是去年获得本刊E3最佳掌机游戏殊荣的《战神 奥林匹斯之链》,今年轮到了《抵抗 惩罚》的亮相。尽管之前新续作有传闻,但是这次公布仍然让人有些吃惊。

更令人吃惊的是它精美的画面和稳定的运行速度。尽管由PSP3上的主角射击变成了动作射击,但是对于掌机玩家来说这绝对是一份厚礼。

本届E3上NDS平台热门游戏《恶魔城 圣教密令》的表现一如既往的稳定,但是相对于前几作它的进化度有限,这也是我们没有将它列为最佳的原因。

※你可以翻到62页查看我们对《抵抗 惩罚》的报道。

类型奖项

E3最佳平台动作游戏

《斑卓熊大冒险》

提名游戏:《小小大星球》

就像是点击式冒险游戏上个世纪的衰落一样,随着技术的进步,电子游戏所擅长表现的内容也在不断变化。我想对于诸位玩家来说,《超级马



里奥)和《古惑狼》绝不是陌生的词汇,但是我们也亲眼见证了平台动作游戏这个类型的衰落。

今年的E3上我们迎来了另一个著名平台动作游戏的回归——《斑卓熊大冒险3》。它有着平台动作类型必不可少的幽默细胞,并且融入了变化多端的改装车元素。尽管自由的系统让它感觉起来和传统的平台动作游戏很不一样,但是无疑现在的玩家们需要这样的变化。

E3最佳动作射击游戏

《生化危机5》

提名游戏:《战争机器2》



以过肩视角为依托的射击游戏成了现在动作射击的流行的做法。《生化危机5》无论是在环境的营造上、角色的痛绘上,还是在射击视角的安排上都堪称是这个类型中的佼佼者。

E3最佳动作冒险游戏

《寂静岭 归乡》

提名游戏:《空壳》

和其他的动作类型不同,动作冒险中故事和解谜的元素是这个类型的精华。在今年的E3上《寂静岭 归乡》的制作者表示,尽管游戏的动作要素要远超过系列前作,但是系列的各类悬疑解谜的部分仍然会是游戏的重要部分。这的确让很多喜欢冒险解谜的玩家放了心。继《生化危机》离开

这个类型之后,如果《寂静岭》也变成射击游戏,对于这一类型来说绝对是一种遗憾。



E3最佳角色扮演游戏

《神鬼寓言2》

提名游戏:《无尽的未知》

因为是要偏欧美市场向的展会,所以在E3上出现的角色扮演游戏并不多。《神鬼寓言2》这款非典型的美式角色扮演游戏当之无愧的称霸了这个类型。尽管当年因为Xbox在

国内的普及度不高,让《神鬼寓言》的知名度和质量很不相称。但借助今天的X360平台,你会见识欧美人在高自由度角色扮演游戏方面的高超造诣。



特别奖项

目瞪口呆奖

《最终幻想 XIII》

E3就像是《最终幻想 XIII》的一个舞台,经历了2006年的惊喜公布,2007年的遗憾缺席,2008年它终于跨出了多平台这一步。微软的大屏幕上出现游戏logo的那一刻,无数记者、制作人、PS3玩家都上演着一种表情——目瞪口呆。那么X360玩家呢?毫无疑问,同样是目瞪口呆。



热闹试玩奖

《雷曼 疯狂危机 电视聚会》

如果说今年有哪款游戏的试玩盛况能够赶超往年E3的话,那么就非《雷曼 疯狂危机 电视聚会》莫属了!游戏一代就经常玩得人手舞足蹈,这一代则更加让人疯狂!E3试玩区几乎一整天都可以看到有老外拿着双节棍手柄在这里以几乎痴狂的投入度随着电视上的疯兔们一起“龙虎乱舞”,而吸引的观众也常被逗得前仰后合。这些红眼睛的疯兔们还算是为E3现场带来了不少乐趣呢!



生动演示奖

索尼新闻发布会

本年的索尼新闻发布会上,真正吸引玩家的内容并不多,但是索尼显然在表现形式上特别下了一番功夫。连续像往年一样让高层马来念数字;估计台下的记者会昏昏欲睡的。于是聪明的索尼公关人员推出了《小小大星球》中的几个宝贝儿,看着几个粘土小人跳上蹦下的为大家演示数据,让现场气氛顿时活跃了不少。用意很明确,各大媒体在提到这件展会趣事的时候免不了要拍几张标示着索尼业绩的照片,这宣传的效果嘛也就达到了。



E3最佳竞速游戏

《机车风暴 太平洋裂谷》

提名游戏:《完美机车》

本屆E3众多拟真类竞速游戏的缺席,给了这款游戏调动作性的赛车游戏一个独占鳌头的好机会。《机车风暴 太平洋裂谷》作为索尼的扛鼎力作,有了前作的高起点,本作

进化明显。新鲜的环境,更加有策略性的赛道,聪明的AI,全面体贴FANS的种种改进都让我们相信《机车风暴 太平洋裂谷》的素质值得信赖。



E3最佳主视角射击游戏

《抵抗2》

提名游戏:《使命召唤 战火世界》、《杀戮地带2》

没有了去年《使命召唤4》一枝独秀的称霸局面,今年的主视角射击游戏竞争依旧相当激烈。不过鉴于其他两款游戏在E3上的表现都有一些待解决的问题,放出了罕见怪物的《抵抗2》明显水准更加有保证。



E3最佳音乐游戏

《摇滚乐队2》

提名游戏:《吉他英雄 世界巡演》

和去年《吉他英雄3》夺魁,《摇滚乐队2》失意的状况相映成趣的是,今年的结果刚好调了个。经历了1代的积累之后,无论是乐器周边还是游戏的操作乐趣,两款游戏几乎变成了这一类型中等量齐观的巨头。但是《摇滚乐队2》在E3上公布的的84首歌单,外加20多首免费下载曲目和年底近600首曲库的承诺绝对让乐迷们疯狂,看看AC/DC、Bob Dylan、Metallica和Pearl Jam这些星光熠熠的名字,实在是让我们无法拒绝。



E3最佳即时战略游戏

《光环战争》

提名游戏:《末日战争》

对于以宏大剧情为依托的“光环”系列来说即时战略的确是个不错的选择,但是专门针对家用游戏机的《光环战争》的确让我们出了一把汗。在

体验了一番操作之巴,让我们稍微放心了。能换一个维度来探索光环的世界,这种吸引力和号召力之强实在难以想象。



最吊人胃口奖

索尼

当然,每个人都知道世界上有《战神III》这么一个东西,但是问题是什么时候来?今年索尼在发布会上公布了一段1分02秒的影像绝对让大家看得目不转睛,不过游戏的实际画面呢?游戏的发售日呢?没人能告诉我们答案。连演示者也只有一句“这是《战神III》”,轻描淡写的带过。当一批媒体同行都满心期待着更多解释的时候,影像戛然而止,就像是过山车停在了最高点,然后要求游客自己走过来一样。最吊人胃口奖,索尼,今年就颁给你了。



最体贴用户奖

微软

除了大量游戏之外,微软在今年的E3发布会上确认了新一轮X360面板界面升级。这次预定在今年秋季开始的升级会让X360用户界面和Xbox Live Marketplace焕然一新,此外还将增加虚拟形象等部分新功能,给人的感觉就像是把X360的操作系统从XP升级到Vista那么爽快。

另外微软还宣布了把游戏完全安装在硬盘上这个足以和蓝光优势抗衡的功能。更棒的是X360还计划支持16:10的画面比率,这意味着所有用显示器玩游戏的玩家不必再受画面变形的困扰。本次E3上的微软堪称“为人民服务”的标杆。



搏命演出奖

彼得·摩尔

彼得·摩尔,这个名字你不熟?那个右臂《光环3》,左臂《GTA IV》的家伙,从X360业务主管的位子跳到EA Sports之后,显然他没有第三只手可以放游戏名字了。不过E3上他还是EA自家的《重拳出击》(Face Breaker)里找到了自己的位置,想要打趴他就到游戏里来试一试吧,彼得·摩尔将自己的面部扫描数据放在了游戏的编辑器中,任何玩家都可以做一个和他长得一模一样的拳击手。E3的试玩展台才算挑战他的人络绎不绝,为了EA这回彼得真是搏命演出了。



托大家的福，在下方有幸每年都能跑一趟洛杉矶。算下来今年已经是第五次。虽然每次都拖来来回回倒来倒去的时差折磨得够呛，但我依然对此蠢蠢欲动。承蒙读者老爷厚爱，每年从E3回来都会写的一篇游记。算是比较受欢迎的栏目。翻看往年的游记，只觉一年比一年熟悉，仿佛时空回转。那时那景历历在目。坦言之，再美的城市。再豪华的E3，让我写上五遍也难免缺乏一些新意。虽不至于沦为流水账，但就怕给读者看过之后觉得有些黔驴技穷。所以今年的游记，咱们干脆就集合这五年来的点点滴滴，给大家来个满汉全席吧！

洛城五年纪行

航班

其实每年出发前订航班是个很头痛的问题。除了2004年是北京方面的同事帮我们代劳以外，后几年都是我打电话到航空公司询问时间和代码，然后互相比较，选择性性价比比较高的航班坐之。

2004年的时候，北京方面的同事帮我们预定了中国东方航空公司的从上海直飞洛杉矶的航班。那时我和Gouki都是第一次出国，对这方面也没什么经验，而北京方面的同事也没有给我们交待清楚，结果让我们在头天晚上接近半夜飞往北京，躺下还不到六个小时又赶往机场，与他们会合后再折飞到上海，最后才坐上飞往洛杉矶的班机。顺便说一句，后来回到上海的时候我们坚定地选择了直接从上海出发，而没有再绕道北京返回深圳，虽然因此多掏了两千多的机票，但为后来杂志制作争取了不少时间。

后来的这几年，我们便不再选择这种绕弯子的飞行路线，因为我打听到了更便宜的境外航班路线——经港

飞——顾名思义，就是搭乘从香港出发的航班。选择这样的路线自当其冲的好处就是节约开支。如果是国内直飞境外的航班，乱七八糟的费用加起来也要万来元，例如那年东航的航班，一个人来回的费用居然达到了香港的一万五千元有余（不过这是2004年的价格，这几年有没有什么变动不太清楚）。而如果选择经港飞的航班，这个费用至少可以节约一半左右，例如05、06、07这几年我都是选择从香港出发经台北转机再飞往洛杉矶的中华航空公司航班，价格都是7000元左右，比起上面东航的价格来真是“折上折”。不过今年稍微有点离港，因为华航的班机都被定光，不得不选择从香港直飞的香港国泰航空公司的航班，比往年贵了2000多元，但比我后来打听的国内航空公司的价格，也还是要便宜不少。如果读者朋友有出国的机会，尤其是自助旅行的话，建议选择经港飞的航班。

选择经港飞的第二个好处，便是可以享受受到更好的空中服务——我在这里首先声明，并不是说国内航空公司的服务不好，而是说境外航空公司的服务“更好”，所以请那些好事者不

要给我随便乱扣“崇洋媚外”的帽子。比如以华航为例，给我留下印象比较深刻的就是机上的美食（其实经济舱的美食再怎么上也很难算得上美食，只是与国内航班的美食相比较而言），从香港飞往台北的路线比较短，如果恰逢午饭或晚饭时段，一般都会送上一盘精美的小吃——去年那一碟精美的小寿司和春卷令我印象深刻，而且他们提供餐饮的工具（刀叉之类的）都是金属的，并且显然都是冷处理过的——对饮食稍有研究的读者应该知道这意味着什么——比起国内航班的塑料刀叉来说，就显得高档又注重了环保。

第三个好处，则在于境外航空公司的机上娱乐项目都准备得充分，各类热门电影电视剧、最新流行专辑、简单的互动游戏，甚至还有专为小朋友准备的儿童节目，都能陪伴你度过无聊的飞行旅程，幼稚得特地撰文感谢那年去TGS时乘坐的ANA航班上的电影，由此可见一斑。当然，如果你实在闲得无聊，还可以直接从座椅上拨打国际越洋电话找人聊天，只不过费用稍微贵了一点——每分钟

8.8美元。

基本上，按照我个人的建议，如果你有机会出国自助旅行，尤其是去美国、L.A.或者日本东京这样的大都市，我推荐你选择经港飞的航班，价格更便宜又足，何乐而不为呢？尤其要特别提到的，是今年国泰航班的座椅是我坐过的最舒服的。飞过飞机的读者应该知道，飞机上的座椅一般都是那种靠背直接往后倾斜的方式，这样的方式所带来的困扰就是对会后面的乘客带来麻烦，比如后面的乘客正放下小桌板在喝饮料或吃饭，你把靠背往后一倒……后果可想而知。而更可怕的情况是，如果小桌板上放的是笔记本电脑，那很有可能因为笔记本屏幕打开的角度与靠背后的角度“针锋相对”而直接将笔记本的屏幕压碎——我有两次都差点遭遇如此惨剧，若不是眼疾手快，怕是又要再一场官司可打。而国泰航空的座椅，则采用了固定靠背+活动内衬的设计，固定的靠背不会影响后面乘客使用小桌板，而活动内衬又可以以一个相对较为舒服的角度让乘客小憩，这实在是个相当人性化的设计。

交通

■某白出租司机(左三)“受害者”过街,所有的车辆都停下等待(右)

洛杉矶是一个国际化的国际化大都市,在这个城市中没有车是不想像的,所以这是为什么我们每年都要请罗老师来当我们司机的缘故。

我一直在怀疑洛杉矶到底有没有公共交通,罗老师给我的肯定答复是“有”,其实我在酒店对面看到过一个公交车站——不过如果不是罗老师告诉我,我一直以为那是个乘凉的棚子——最神奇的在于,我在这家酒店住了差不多三年,几乎就没看见过公交车在这里靠站。据罗老师介绍,这边这种公交车大概半小时或者45分钟开一趟,住在当地的人都可以到社区服务站去领取免费的公交手册,上面印有该区域内所有公交车的路线图以及到站的时间,只有拿着这本手册,才能准确地搭乘这些公交大巴。所以说,对于我这样的外来客来说,这种公交设施基本等于零。

接下来就说到出租车了,还记得2004年刚到美国的时候没有出租车,结果头一天打车就花了一百多美元,心疼得不行。洛杉矶当地出租车的收费很简单,每一公里两美元,开多远算多远,不会有国内什么超过多少公里有加成或者半夜一点后有夜补之类的,倒也省事。不过实际收费却有一个在我这样外来客看来不太合理的规定,那就是5美元以下的零头是不找的,比如你这辆车坐了6美元的费用,那么请掏10美元给司机,如果你坐了21美元的出租,那么就掏25美元给司机,就算你有零钱也不行,据说这个规矩基本上是全美通行。而另一个比较麻烦的在于,除了在市中心的几条街之外,其他地方你在路边是很难很难拦到出租车的——今年我在参加完E.A.的新闻发布会后,在街上晃悠了差不多半个小时也没能拦到一辆出租车——那么这些出租车都到哪里去了呢?答案是给出租车公司打电话,司机头头是道的好出租车公

司的电话,那么一般来说最多不超过十分钟就能有一辆出租车停到你的面前,如果没有,也很好办,随便找个路边的酒店或者酒店之美的,找他们要个便是了,他们会很乐意为你介绍生意。

另外还有一种方式就是租车。一般来说在机场都会有几家租车公司的据点,你从机场出来就可以用信用卡押金租上一辆喜欢的车,不过最好能提前在网上预约,这样才能确保租到一辆车,而且网上预定的费用也会有折扣。一般来说,一辆自动挡的轿车每天的费用大概在30美元左右,如果加上每天的保险费,一天45美元也能搞定一辆车,如果再多加5美元,还可以要求加装一个GPS装置,这样你就不至于迷路了。不过虽然你租车的时候,油箱是满的,但是之后再加油的费用就得你自己买单了,美国油价现在在飞涨,每加仑单价普遍超过4美元,按照国内的计算单位来算差不多每升要9元左右,而国内现在加油站的价格大多都在每升6元左右,相比之下美国汽油的价格算是有些离谱了。不过你要记得的,是还车的时候一定要加满油再还,否则他们会

自动给你计算费用,按照老美的理论,如果你还车的时候油没有加满,他们还要派人去加满油再回来供一个人使用,那么要补足的差价就不仅仅是油钱了,美国的人工费是很贵的。说到了租车,那就顺便说驾照,根据中美两国的协议,中国驾照在美国是可以开车的,不过需要到一个指定的地点去领取一个临时的美国驾照,只需要很少的费用。

再接下来就该说到罗老师了。对于我这样不会开车的外来客来说,找罗老师他们旅行社租车是最方便的了,其方式也有两种,一种是预约,比如说我跟罗老师约好,今天的行程有哪些,早上几点去会场,晚上几点再把他从会场接回来,这种方式就按照次数收费,比如每次10美元等等,可以提前议价,一种是包车,说好哪天要用车,一天就全包价好了,跟着你被前马后,根据路程的行程,一天两百三百美元不等。对于我这样基本一天都泡在展会现场的人来说,前者无疑是最划算的,因为不管怎么样都要比坐出租车便宜,而且保险费用什么的也不用你操心。不过即使这样,每年出差费用中,租车这一项要占到不小的支出,如果你偶尔有机会能出国,最好还是能够自己开车,这样可以节约一些费用,也能体会到自驾游的乐趣。

谈到车就不能不谈到路,洛杉矶的高速公路之发达在全世界都屈指可数,连罗老师这样每天在高速公路上飞奔的人都说不上来洛杉矶到底有多少条高速公路。洛杉矶每天行驶在高速公路上的车辆超过四百万辆,其中最注目的圣塔莫尼卡(也就是去年E3的举办地)110号高速公路堪称世界上最忙碌的高速公路,这条路共有双向10个车道,每天有超过35万辆汽车通过!美国高速公路有这五个特点:特点一,免费。是的,免费,你没有



■洛杉矶,圣塔莫尼卡高速公路(图左)和洛杉矶会展中心(图右)

看错,要知道,美国高速公路的英文就是Freeway,直译过来就是免费的,全美9万多公里的高速公路,大约只有不到十分之一是收费路段,而且价格极为便宜,相信不少在国内开车的网友看到这一段都要哭了吧?那么这些高速公路的建设及养护费用从哪里来呢?如果要回答这个问题,我们当初刊《汽车实用技术》的时候再为您解答……开个玩笑,这问题说起来太复杂,简单概括说是美国联邦政府认为设卡收费成本高昂而且不利于高速公路的高效率运转,所以干脆通过征收燃油税来获取资金,谁开得多,用的油多,谁交得就多,听起来很合理吧?这个答案也可以在一定程度上说明美国油价为什么贵得离谱,特点二,Car Pool,对不起,我实在不知道该怎么去翻译这个词,这是美国高速公路上大多路段都会设置的一条专用道,其作用是供那些两人或两人以上的乘客(包括司机)的车辆使用的一条车道,美国人的理解是:美国人大多都是人手一车,一般也就是自己开,如果两个人或以上的人共用一辆车,那一定有什么急事,所以就开辟这样一条专用道,在规定的时间内(比如上下班高峰)可以将车行驶到这条道上。一般来说用这条道的车不多,所以这样可以显著加快行驶速度,我和罗老师每天都能在这条路上看着身边堵车车流里的那些老美偷着乐。不过如果你一个人开车也想用这条道的话,那么就有最低34.1美元(洛杉矶价格)的罚款等着你,搞不好还会有更重的惩罚。

总之,在洛杉矶,如果你没有车就完全是个“残废”,除了在驻地半径范围500米之内活动外,你干不了其他事情。



■洛杉矶正在征收的停车费,开进收费区,按车牌号收费(图左)和收费区(图右)



住宿

洛杉矶是一个高档旅游城市，所以在当地的各种旅馆酒店就特别多，这个数量也是难以统计，反正你在洛杉矶的时候，每晚让华灯初上，从窗外望过去，凡是亮灯的地方基本都是酒店，因为私人住宅是不会舍得开那么大的灯光——好吧，以上说法确实夸张了点，但洛杉矶的酒店满地跑的确是事实。

从我们参加E3的这几年走势来看，洛杉矶的酒店是一年比一年贵。04年我们住在Radisson Hotel的一家分店，这个算比较贵的，一晚大概是120美元；05年先是在一家Double Tree Hotel的分店住了两天，一晚大概是85美元左右，后来又换到另一家Marriott Hotel的分店，一晚也不过90美元；从2006年到今年，我就一直住在这家原来Sheraton Hotel下属的Four Points分店现在已经被Marriott Hotel收购的酒店里，费用

也是逐年递增，06年100美元出头，07年120多美元，今年则将近150美元一晚（注意我以上说的都是不含税的价格）！这使得我们出差成本日益高涨，其实我们选择的这些酒店还算是平价的，如果你想住在Downtown，一晚超过200美元的酒店有的是，如果你想去迪士尼乐园玩上两天，那500美元一晚的迪士尼主题酒店你舍得吗？并且由于从今年开始开放了中国公民因私赴美旅游的大门，相信洛杉矶的酒店价格只涨不跌。

洛杉矶除了这种酒店之外，有没有便宜一些的住所呢？当然有，那就是更加逼仄的Motel，国内一般称为汽车旅馆，大家可能在一些电影或电视剧里看到过，那种一个院子周围都是平房一间连一间的汽车旅馆。这些汽车旅馆也分高中低档，最低档的二三十美元就可以凑一晚，不过安全嘛……就很难保证，比如半夜有人敲

门，运气好的只是个采甜甜气的女娃，运气不好的是向你兜售大麻的瘾君子，最倒霉的莫过于你第二天起床发现自己可能只剩下一条内裤了。高档的汽车旅馆也有贵到80美元一晚的，这所谓“高档”并不一定是设施高档，而仅仅是因为这些汽车旅馆到了一个好位置，比如去年在圣塔莫尼卡举办的E3，就让那些在海滩边的汽车旅馆赚了个饱，当然平时旅游旺季这里也是客满为患。

说到旅馆就顺便谈谈小费，小费在英语中叫Tip，给小费最多的地方就是餐厅，在洛杉矶，有些旅游景点的餐厅会把小费直接打到账单上，以

免有顾客“忘记”给小费，而一般的餐厅则就看顾客的自觉性了，一般来说你按照账单的10%，在付账后夹在账单夹里放在桌上就可以，不过一般最好不要少于5元，当然这个是根据你吃饭的地方来定的，比如你去吃顿快餐就没必要给小费了，最多钱的零头不要了。而住旅馆的时候，在每天出门的时候，最好在床头放上一两美元作为小费送给帮你打扫房间的服务员，算是一种奖励。这些小费在美国社会里都是约定俗成的，并没有严格的法律来规范你，但是会作为一种社会公德和一条不成文的规矩，在这里的每一个人都应该遵守。

■爱不释手的iPhone 3G，不知道国内何时能引进。



■经典的WALL·E，您想会哪样——可惜没时间去！





E3

闲坐了半天，话终于回到E3上了(汗)。

我一直都觉得我是个很幸运的编辑和玩家：2004年我和Gouki一起来到洛杉矶会展中心的时候，正值E3十周年，我们俩一起见证了E3的最高峰时刻；2005年，除了我两之外，当时还在职的阿修罗和Sou与我们一同同行，他们俩至今还记得“红龙虾”的美味；2006年，同行的改为星夜和小钱师傅，他们俩同样为“红龙虾”赞不绝口，而对E3向往已久的星夜一路上都兴奋得不行；可惜的是，从2007年开始E3进行了大规模的调整，从一个大型展会变为商务峰会，出于某些因素的考虑，这两年都只有我一个人飞赴洛杉矶进行实地采访，一路上难免有点孤单……

其实对于商务城市洛杉矶来说，

也便宜，用不着这么大排场，于是某贩子们都撤了进去，结果虽然成本是降低了，也不再那么吵吵闹闹了，但是发现来光顾的顾客却越来越少了。

游戏是什么？游戏是一种娱乐产业，娱乐产业最注重的就是气氛和喧哗，就好比非你要两个喜欢大杯大杯畅饮啤酒的人用每次只能酿二两的小酒杯喝酒一样，品不出那个味道也品不出那份醉情。当然我在这里这样说可能有些站着说话不腰疼，毕竟当时E3改组是获得了不少厂商支持的，但是你看现在，有多少当时抱怨E3费用太高的厂商如今却又埋怨E3不如昔？

另外一个方面，从E3的举办时间来看，如今的七月实在是一个很尴尬的时间。绝大部分公司的财年都在三月底结束，从四月开始是一个全新的财年，每家公司对下一年的公司整体发展经营策略都会有一个新的调整，而五月的E3则是一个他们展示下一个财年发展计划的恰恰当当时，而且即便是这个计划在E3上表现不够出众，那也还有等待展会结束后做一些紧急调整的余地。如今改到七月，大多数公司的财年计划早已定型，这个时候如果亮出自己的底牌显得为时尚早，如果不亮又怕失去市场的关注度，所以是一个两难的时间段。这一点从今年三大厂商的发布会来看，表现得尤其甚。

再来说讲今年的E3。其实历年的E3都有个特点，那就是最重磅的内容实际上是在三大厂商的发布会上公布

的，今年也是如此。对于今年的E3，我总括一句话就是“成也微软，败也微软”，为什么呢？“成”是感谢微软今年给我们带来了可以说是游戏业近十年来的最大新闻，“败”也同样是因为这条新闻，使得其他的新闻都变得有些不再那么重要，若干年后当我们回忆起E308的时候，恐怕只剩下这条新闻了。另外，比去年更甚的是，由于会展中心里大大小小的会议厅更多，所以更多厂商把自家的一些内容都安排在自己的内部会议室里，而没有放到试玩大厅去展示，例如《生化危机5》、《光环战争》、《战争机器2》等重磅大作都是要进入到各家厂商的内部会议室才能玩到，而对于有些采取邀请制的厂商来说，有不少记者被拒之门门外，这在往年E3那种开放式的举办方式完全是背道而驰。

今年我参加的其他厂商单独召开的新闻发布会有EA、Capcom和Konami三家，其中EA排场最大，虽不及三大厂商，但毕竟有着全球最大第三方软件公司的魄力，安排在洛杉矶著名的百老汇大街的一家剧院里，不过内容嘛，就乏善可陈，惟一的亮点在于彼得·摩尔的登场，引起不小的轰动；Capcom的则与去年的Konami有一拼，整个发布会不到半个小时，只说了一件事——失落的星球(电影版)，原本指望在这里看到《生化危机5》独家消息的记者们都非常失望，Konami则比去年有进步，《恶魔城》和《寂静岭》的新作都有展示，不过依然不够给力。

综上所述，我个人认为，E3的改组实在是一次很失败的行为。

每周都有各种大大小小的商务展会举行，不过E3作为一个世界性的大型展会，历年在洛杉矶都是受到相当程度的重视。E3改组之后，当地的旅游业受到不小的冲击，连出租车司机都抱怨连连，因为原本E3举行的五月间，是属于当地旅游业比较清淡的一个季节，而E3正好可以保持他们那个月的收支平衡，现在这改组连带把举办时间也改了，他们自然有些不满。

实际上从这两年更改规模后的实际效果来看，用一个词来形容就是“得不偿失”。打一个不太恰当的比方，原来的E3好比是个大型菜市场，原本每天买菜卖菜讨价还价好不热闹，忽然有一天城管部门说，这个菜市场太闹了，你们卖菜的租这么大的摊位成本太高，我们在隔壁准备了一间小店，你们可以租小一点的摊位，价格



《战争机器》制作人Chiffy B.



斯内尔的奥德文·德威。



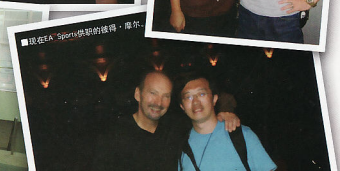
Capcom当红炸子鸡稻船忠二。



《恶魔城》制作人五十岚浩治。



Capcom的索尼多。



现在EA Sports赞助的彼得·摩尔。

游戏情报报站

NEWS
INTERVIEW
EDITOR'S SPOTTING
CRITICISM

新闻 业界访谈 编辑视点 评论

GAME NEWS STATION

本期大事记

7月8日 日本 Media Create 发布的统计报告显示,上半年日本游戏市场规模萎缩了12.2%。

7月10日 全球最大的第三方游戏发行商 Activision Blizzard 正式成立。

7月13日 微软正式宣布XBOX版X360从349美元降价到299美元,售价349美元的60GB版X360将于8月初发售。

7月14日 微软召开E3展前发布会,宣布了《最终幻想XIII》欧美版将会跨平台发售的震撼消息。同时在中会中也详细介绍了将于今年秋季开始进行的固件大更新,结合Mii与Home的“替身”系统正式公开。

7月14日 任天堂在E3展前正式宣布将会推出让Wii遥控器手柄动作感应精度大大提高的MotionPlus。

7月14日 长期与EA合作的id Software宣布将与EA结盟,采用其新一代引擎技术制作的《Rage》将会由EA代理发行。

7月15日 任天堂召开E3展前发布会,公布了《动物之森 城市人》、《Wii Sports 运动胜地》、《Wii Music》等大作。

7月15日 索尼召开E3展前发布会,公布了《战神III》的首个预告片,并宣布将于9月份推出80GB版PS3,售价与目前的40GB版相同,而40GB版届时将退出市场。

7月15日 Bungie官方网站的大作公布倒计时被紧急叫停,据原因是微软认为本屆E3已经取得胜利,没有必要再拿出另外一个杀手锏。

7月16日 SCE发布官方声明,宣布PS3在日本的销量已经正式突破1000万台。

7月17日 微软宣布X360全球总销量已突破2000万,负责游戏业务的娱乐设备部实现了第一个盈利的财年。

特报 全球最大! Activision-Blizzard正式成立!

自去年12月2日宣布合并以来,Activision与Vivendi Games之间的合并计划一直进展得很顺利,2008年7月10日,合并之后的Activision Blizzard(简称AB)正式宣布成立,它取代了EA,成为全球最大的第三方游戏发行商。

AB董事局主席Rene Penisson指出,今后AB的口号是“敢想敢为”,将会加快发展脚步。AB首席执行官Robert Kotick表示,这次合并代表着互动娱乐软件的历史翻开了新的篇章。暴雪创始人Mike Morhaime表示,作为AB的一分子,暴雪将凭借自身影响力和资源,让更多人享受他们的优质游戏。

根据之前的合并协议,Vivendi集团旗下的Vivendi Games作价81亿美元,Vivendi另外投入17亿美元现金,使其拥有AB的52%的股份。另外,在之后的一段时间内,Vivendi将追加投入40亿美元使其持股比例达到88%。

在AB正式成立之时,为了保持公司的稳定,目前暴雪、Infinity Ward和《吉他英雄》开发商Neversoft的最高管理层都已经与AB签订了一份长期合同,具体细节未明。AB首席财务官Thomas Tipler表示,目前他们正在创建“全明星团队”,同时也承认合并后会有有一些人员冗余,因此会造成裁员,不过他表示未来AB的员工数量会增加。Tipler说:“每次合并总会有一些重叠和冗余的人员,这次也不例外,我们不需要两个销售队伍。”



AB在高薪保住各工作室高层的同时,也在用更宽松的条款促使他们开发原创游戏。去年《使命召唤4》销量超过了1000万套,成为美国历史上销量排名第8的游戏,更有史以来销量最高的主机射击游戏,而该作的开发商Infinity Ward也成为了与Bungie工作室一样的超级巨星。由于《使命召唤 战火世界》是由Treyach开发,Infinity Ward开发的神秘新作更加令人关注。Infinity Ward公关主管Robert Bowling表示,目前IW正在与AB重新谈判,双方将会订立新合同。Bowling表示,这次制定的新合同为IW开发由其自身拥有知识产权的新品牌创造了可能。

特报 《潜龙谍影4》推动6月PS3销量翻倍

今年4月份(横行霸道IV)发售时,虽然首周销售额达到了惊人的5亿美元,但由于是一款跨平台游戏,因此对于主机销量的促进作用并不是太大,当月PS3和X360的销量提升幅度都不是很强弱。而根据NPD于7月17日发布的数据,《潜龙谍影4》的发售让6月份PS3在美国的销量大幅度提升,这表明了独占大作对于一部主机的重要意义。

根据NPD的数据,6月份PS3在美国的销量达到了40.5万台,这几乎是5月份的两倍,与X360区区22万台的销量更是拉开了遥远的距离,当月X360独占的《忍者龙剑传II》似乎完全没有起到作用。NPD分析师Anita Frazier说:

“除了去年11、12月的假期之外,PS3这个月的销量超过了以往的任何一个月。”(《潜龙谍影4》当月的销量为77.46万,而且这个数字还没有算上PS3捆绑套装,若是将其算上的话,当月《潜龙谍影4》在美国的销量大约为100万套。

不过比起任天堂,索尼的成绩又显得逊色许多,当月Wii的销量达到了80万台。NPD的统计显示,Wii目前在英国的累计销量已经超过了X360。当月美国游戏市场的总销售额为17亿美元,比去年同期提高63%;软件销售额为8.75亿美元,同比增长63%。Anita说:“随着经济环境的继续疲软,越来越多的人都选择了室内娱乐。就算下半年增速放缓,业界今年220亿美元的市场规模也是指日可待。”

2008年6月美国软件销量榜				
排名	游戏名	主机	发行商	销量
1	潜龙谍影4	PS3	Konami	77.46万
2	吉他英雄 巡回演出	NDS	Activision	42.23万
3	忍者龙剑传II	X360	Microsoft	37.27万
4	Wii Fit	Wii	任天堂	37.27万
5	第一次的Wii	Wii	任天堂	35.91万
6	战地 恶人连	X360	EA	34.68万
7	马里奥赛车Wii	Wii	任天堂	32.24万
8	乐高印第安纳·琼斯	Wii	LucasArts	29.45万
9	乐高印第安纳·琼斯	NDS	LucasArts	28.78万
10	乐高印第安纳·琼斯	PS2	LucasArts	28.03万

软件

恋战冲绳! PS3《如龙3》明春发售!

虽说《如龙见参》一直被称为《如龙3》，但这部戏剧显然并非系列正统。其实在该作开发的过程中，真正以现代黑帮为主题的《如龙3》也在开发中。令人惊喜的是，《如龙3》将会比人们想像的更早问世。本作目前计划于2009年春季发售，与《如龙见参》仅相隔一年。

《如龙3》的剧情发生在《如龙2》之后，该作结束后活着的人都会在本作中出现。玩家扮演的主角依然是桐生一马，而这一次的舞台除了神户之外，还有一个重要地方——日本风光宜人的南国岛屿冲绳。本作制作人菊地正义表示，《“如龙”系列》大获成功之后，很多玩家提出了意见，有人希望以九州为舞台，也有人希望以北海道或者名古屋为舞台。为了给游戏带来全新面貌，开发团队决定以冲绳为舞台。名越稔洋表示，冲绳具有自己独特的氛围和感觉，有很多是在大城市里完全看不到的，而且也有它黑暗的一面。本作导演将有关全系列最

丰富的内容含量以及超豪华的制作阵容，游戏系统也大幅进化。



特报

历史性时刻! PSP日本销量突破千万

日本知名市场调研机构 Media Create 于7月8日公布于2008上半年度的日本游戏市场规规模统计报告。令人失望的是，经历了前两年的增长之后，日本游戏市场再度陷入低迷。在上半年，由于NDS软硬件销量的大幅缩水，导致日本游戏市场规模降低12.2%。

上半年里，日本游戏市场规模为2894.4亿日元，而2007年同期为3297.2亿日元。其中软件销售额为1535.2亿日元(2841万套)，硬件销售额为1359.2亿日元(853万台)，分别比去年同期降低了2.76%和20.88%。PSP以214万台的销售和406亿日元的销售额成为上半年日本最畅销的主机，比去年同期提高86.28%。在统计区

间内，PSP在日本的累计销量为980万台，几天后索尼就发布了PSP日本销量突破千万的官方新闻稿。并且PSP的软件销售额也比去年同期提高了64.86%。之前NDS就是日本突破千万销量后进入了超高速增长阶段，如今PSP销量突破千万，而且在日本依然持续位居畅销榜首，可说是具有历史性意义。

相比之下，NDS上半年硬件销量只有去年同期的4成左右，软件销售额也只有去年的57.23%，这成为上半年日本游戏市场规模萎缩的根本性原因，尽管如此，由于二者基数巨大，NDS的软件总销量依然是所有主机中最多的。

2008上半年日本主机销量				
主机	销量	销售额	去年比	
PS3	55万台	225.2亿日元	111.89%	
PSP	214万台	406.4亿日元	186.28%	
Wii	170万台	405.4亿日元	86.93%	
NDS	161万台	258.4亿日元	40.85%	
X360	7万台	25.4亿日元	61.14%	

2008上半年日本软件销量				
主机	销量	销售额	去年比	
PS3	234万套	180.2亿日元	297.38%	
PSP	475万套	223.2亿日元	164.96%	
Wii	793万套	442.4亿日元	174.04%	
NDS	1057万套	469.4亿日元	57.23%	
X360	28万套	21.4亿日元	87.02%	

事件

音乐游戏大战! Konami状告《摇滚乐队》

大约十年前，Konami推出了《疯狂打鼓机》(DrumMania)和《疯狂吉他手》(Guitar Freaks)，各自使用了鼓和吉他控制器。但是这两个系列都不是很成功，不过后来推出的《卡拉OK革命》系列卖了

几百万套。最早掀起音乐游戏潮的Konami，在如今音乐游戏的热浪之中却没有什么作为，看到曾经辅助其开发《卡拉OK革命》的Harmonix大获成功，难免会有一些眼红，因此Konami决定状告Harmonix开发的《摇滚乐队》侵犯其知识产权。

自从去年11月发售以来，套装售价高达179美元的《摇滚乐队》已经卖掉了300万套，歌曲下载量超过1000万。该作发行商MTV Games的母公司维亚康姆集团还在其财报中专门提到了《摇滚乐队》取得的成功。但Konami认为《摇滚乐队》利用吉他、架子鼓等设施进行操作的概念侵犯了他们的知识产权，因此向德克萨斯州法院提出起诉，要求巨额赔偿。对此，MTV Games与Harmonix表示Konami简直无理取闹。WED巴士发言人说：“Konami的举动令人极为惊讶，不幸的是，《摇滚乐队》这么成功的产品已经成为无理诉讼的目标。我们将会充满斗志地捍卫我们的权利。”



■ Konami的《疯狂打鼓机》和《疯狂吉他手》。

业界声音

我们为E3发布会而感到抱歉。

——今年E3展中任天堂的发布会让无数玩家失望。对此，任天堂社长岩田聪在《福布斯》的采访中向铁杆玩家们道歉，并且表示：“那些所谓的‘大作’需要非常非常长的开发周期……我们真的不认为今年E3展适合公开这些游戏。”他还表示，如果有人认为任天堂抛弃了核心玩家，那绝对是对是误解。

他走向了前线，走入了战壕，走出了日本的象牙塔。他对于市场更为了解。

——SCEA总裁Jack Tretton最近盛赞SCE社长平井一夫对市场进行了深入的了解，他还说：“毫无疑问久良木健是用铁腕统治，但那只是他的理念。用到我们的实际市场运作中行不通。”

是的，没错，所以它比电子游戏更有箱。

——《Wii Music》在今年E3的展出引起争议，很多人认为这完全不能算是游戏，只能说是“音乐玩具”，对此宫本茂似乎并不在乎，并发表了以下言论。

我们不能忘本，不能忘记我们的核心用户。

——面对休闲游戏越来越流行的趋势，美国游戏业协会主席Mike Gallogher最近表示，狂热玩家们陪着游戏业一直走到现在，因此当游戏业在膨胀的时候，也要做到喝水不忘掘井人。

我们的计划是不降价。

——索尼首席财务官大根田伸最近明确表明，索尼的计划虽然是卖出更多的PS3，但实现盈利才是更重要的目标，因此并不打算降低PS3的售价。

如果无法超越PS2创造的记录，我们在这个领域的投资还有什么意义可言?

——SCE社长平井一夫最近在接受《金融时报》采访时表示，PS2在其10年的生命周期内将会突破1.5亿台的销量，而PS3将会挑战这一记录，在9年后人们就可以知道PS3能否做到。

E3正一步步走向死亡。

——Wedbush Morgan分析师Michael Pachter的这句话表达了大多数业内人士的心声，今年E3展已经毫无疑问的成为有史以来最失败的一届，因此E3A表示他们已经开始向参展厂商和参与者们征集有关取消改革可能性的意见。

新闻短波

电影版《生化危机4》

据 MTV Movies 报道,《生化危机》电影导演保罗·安德森目前正在计划拍摄第四部《生化危机》,该片并非之前公布的CG电影版,而是一部全新的真人电影。不过剧本以及是否真正投入拍摄等问题都还没有确定。

游戏销售额超越DVD

美国游戏业规模超过电影票房早已是众所周知的事,但电影业真正的收入大头其实是DVD销售收入。而最近美国娱乐商会发表的一份报告指出,2007年美国票房总收入为96亿美元,DVD销售收入为180亿美元,而游戏业收入为188.5亿美元。不过游戏业的总规模还是比电影业小得多,去年美国电影票房加上DVD销售以及租赁收入总共为330亿美元。尽管如此,在游戏业188.5亿美元的销售收入中并未计入游戏租赁收入。

育碧收购《300》特效工作室

育碧最近宣布收购位于加拿大蒙特利尔的特效工作室Hybride Technologies,该工作室的代表作是电影《斯巴达300勇士》。今后Hybride将会帮助育碧打入电影市场,同时仍然继续为其他电影公司制作特效。育碧预计Hybride每年的收入可以达到940~1100万美元。

蓝光4年后成主流

美国娱乐商会最近的一份报告指出,有87%的PS3用户用自己的主机观看蓝光电影。报告指出,目前DVD销售额正在降低,而蓝光销售额迅速提高,预计到2012年,蓝光将以95亿美元的销售收入超越DVD成为主流。

400GB蓝光

先锋公司于7月7日公开了采用16层记录、容量达400GB的蓝光光碟技术。该技术的主要原理是减少了记录层之间的杂讯干扰,克服了多层构造存在的稳定性问题,从而突破了索尼曾经发表的最高8层的构造。

X360销量突破2000万

微软于7月中旬发布财报,宣布娱乐设备部在上一年度中盈利4.26亿美元。这是该部门成立以来的第一个盈利年,主要原因就是因为X360软硬件的畅销。微软同时表示,目前X360的全球累计销量已经突破2000万台。

(DQV) 首日销量

7月17日在日本发售的NDS重制版《勇者斗恶龙IV》再次发挥其国民级游戏实力,首日销量达到了42万套,超过了去年11月《勇者斗恶龙IV》首日35万套的成绩。不过由于出货量庞大,消化率为60%,并未出现缺货现象。

Hudson拒绝PS3

最近在接受日本雅虎的采访时,Hudson社长石冢通弘明确表示,由于开发PS3游戏成本太高、风险太大,因此短期内Hudson没有开发和发行任何PS3游戏的计划。尽管如此,Hudson的投资主要集中在Wii和NDS上。目前看来,对于开发成本低廉的PSN游戏很感兴趣。

事件

任天堂传统手柄可能被禁售

如果你想想在Wii上玩传统游戏,但是还没有购买Wii经典手柄或者NGC手柄,那么也许要赶快去买一个了。据《彭博财经》报道,由于打断了手柄授权许可,任天堂不只要为其经典手柄和NGC手柄赔偿约2100万美元,而且这些手柄可能也会被禁止销售。



不久前,美国德克萨斯州Anascape公司控告任天堂的经典手柄和NGC手柄中使用的类似摇杆侵犯了他们的专利权,因此提出起诉,结果德克萨斯州法院判令Anascape胜诉,并驳回了任天堂提出的重新庭审的诉求。法官Ron Clark表示,将会发布禁令,禁止销售Wii的经典手柄和NGC手柄。任天堂如果要继续销售该手柄,必须向Anascape公司支付权利金。

不过任天堂表示他们已经决定向联邦巡回法院提出起诉,这会导致禁令暂缓执行。据悉Anascape之所以控告任天堂,是因为他们本来也打算进入Wii手柄市场,但是却遭到了任天堂的阻挠。Anascape公司拥有类似摇杆的专利权,索尼早在2004年就已经获得了他们的专利授权,微软曾在庭审之前与Anascape庭外和解。

软件

特创战斗! Wii版《索尼克与黑骑士》公开

去年世嘉在Wii上推出了《索尼克与秘密指环》,虽然人们对该作褒贬不一,但是总体而言,它的人气还是超过了PS3/X360上的次世代《索尼克》,而且《马里奥与索尼克》又获得了巨大成功,现在世嘉已经将Wii作为索尼克的主战场。



软件

《偶像大师SP》三大版本今冬降临PSP



以人气偶像为主题的《偶像大师》堪称X360在日本人气最高的游戏,自从2006年末发售以来,获得了数百万铁杆玩家的支持,已经成为一种社会现象,尤其是在Xbox LIVE的付费下载方面更为活跃。如今这个X360独占的游戏终于登陆索尼系主机,《偶像大师SP》将于今年冬季在PSP上推出!《偶像大师SP》看起来几乎是街机版的移植,只是画面根据PSP的机能进行调整。游戏新增了



列正宗,而是该系列最特殊的一款游戏,采用了幻想主题,以亚瑟王的故事为灵感,索尼克扮演的是一位骑士。世嘉表示,这是“索尼克故事书”系列第二作,之前的《索尼克与秘密指环》就是该系列的第一作。

《索尼克与黑骑士》既然是在Wii上推出,自然会对应遥控器手柄的动作感应功能,不过具体细节尚未公布。本作预计于2008年春季发售。

“邮件查看”系统,玩家要查看杂志记者、时尚界人士以及FANS给偶像们发的邮件。还有一个新系统是将一天分为上午、下午和晚上三个时段,在特定的时间会有特定的事件。由于下载收入在X360版中占很大比重,而PSP显然在这方面没有可以抗衡的机构,因此NBGI决定推出三个版本,每个版本各自有三名不同的角色,相信会有不少系列铁杆玩家将三个版本同时入手吧!本作的三个版本分别为:

完美之日 (Perfect Sun): 分别收集天海春香、高须弥生和菊地真。

神奇之星 (Wondering Star): 收集荻原雪布、水濑伊织和双海亚美·真美。

思念之夜 (Missing Moon): 收集如月千早、三浦栞和月咏律子。

另外有传闻称,在该作发售时,根据三个版本的总共十名角色,将会推出10款特别版PSP。

日本游戏周间销量排行榜

TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART


2008年6月30日~2008年7月6日

NEW 1 **大合集! 兄弟乐团 DX**  ■2008年6月26日发售 ■本周 46554套 ■累计 167128套 **PS2**

2 **头文字D 极速传说**  ■SEGA ■2008年7月3日发售 ■竞速 ■7800日元 **PS3**

NEW **头文字D EXTREME STAGE**
 从街机赛车游戏用机平台的本作在内容的丰富程度上并没有让人失望,不但水墨风格的漫画风格让人眼前一亮,收录的7个赛道还会根据昼夜和不同的天气出现20种变化,让玩家体验到完全不同的赛车快感,而藤原拓海的对手“馆智美”也会作为隐藏角色首次可以在网络对战中使用。
 本周: **43 491**套 累计: **43 491**套

NEW 3 **德比赛马 DS**  ■2008年4月25日发售 ■本周 37759套 ■累计 190027套 **NDS**

4 **Wii Fit**  ■2007年12月1日发售 ■本周 31051套 ■累计 2282139套 **Wii**

5 **七日死游戏**  ■Square Enix ■2008年7月3日发售 ■文字冒险 ■4800日元 **NDS**

NEW **七日死游戏**
 ナナデイゲーム
 游戏将3D角色扮演和3D动作冒险游戏巧妙地融合在了一起,在现实世界探索时需要将NDS竖过来玩,而使用触控笔则可以随意移动视角,发现场景中可能之处。游戏在音效方面做得比较到位,并在一些视觉的角落处设置音效和突发状况,让玩家随时都能体验到胆战心惊的感觉。
 本周: **30 377**套 累计: **30 377**套

6 **马里奥赛车 Wii**  ■2008年4月10日发售 ■本周 27782套 ■累计 1536090套 **Wii**

7 **仙乐传说 拉塔特斯克的骑士**  ■NBGI ■2008年6月26日发售 ■角色扮演 ■6800日元 **Wii**

NEW **仙乐传说 拉塔特斯克的骑士**
 テイルズ オブ シンフォニア ラッタクトースの騎士
 游戏的战斗系统和《深淵传说》类似,通过在按键上设置特技的快捷方式就能进行爽快的战斗,甚至这种操作方式还对应Wii独有的体感操作,只要适应之话即便是系列的老玩家都能有全新的游戏体验。怪物的收集与培养是游戏的重头戏,总共232种怪物就足以让你大呼过瘾。
 本周: **26 961**套 累计: **164 392**套

8 **超级马里奥棒球 家庭棒球赛**  ■2008年6月19日发售 ■本周 19757套 ■累计 108379套 **Wii**

9 **潜龙谍影4 爱国者之枪**  ■2008年6月19日发售 ■本周 18480套 ■累计 584937套 **PS3**

10 **怪物猎人 携带版 2nd G**  ■2008年3月27日发售 ■本周 18153套 ■累计 2225059套 **PS2**

根据以往新作上榜的规律,出现反常的现象并不多,而本周获得第一的则正是上周第三位的《大合集! 兄弟乐团DX》。看来由人气女星青山玛丽亚所获得的电视广告,为推动游戏的销量起到了不小的作用。系列首次对网络对战的《头文字D 极速传说》虽然之前的宣传并不多,但是凭借漫画作品在日本玩家中的影响力,首周接近4.5万的销量也算是不错的成绩,同时也是今年以来首次有两款PS3游戏上榜的一周。

2008年7月7日~2008年7月13日

1 **女神异闻录 PERSONA4**  **PS2**

NEW **女神异闻录 PERSONA4**
 ■Atlus ■2008年7月10日发售 ■角色扮演 ■6980日元

NEW **女神异闻录 PERSONA4**
 自从原作成为校园生活后,迎合年轻人口味的剧情和游戏方式都获得了玩家的一致好评,因此这款全新的系列正统续作也保持了前作的风格,并且在很多细节上进行了调整。游戏的主线流程属于循序渐进,在与同伴培养关系的同时,也需要针对迷昏敌人的弱点来搭配阵容组合。
 本周: **192 812**套 累计: **192 812**套

2 **Wii Fit**  ■2007年12月1日发售 ■本周 30072套 ■累计 231211套 **Wii**

3 **传说的斯塔菲 对决 达伊鲁海贼团**  ■NBGI ■2008年7月10日发售 ■角色扮演 ■4800日元 **NDS**

NEW **传说的斯塔菲 对决 达伊鲁海贼团**
 伝説のスタフィ 対決! 大冒険! 海賊団
 在这次的冒险中斯塔菲不但拥有5种全新的技巧来通过关卡中的特定区域与敌人战斗,4种变身模式也集强大与实用于一身,帮助玩家发现新的道路。游戏支持双人联机进行协力作战,另一名玩家需要操纵斯塔菲的妹妹斯塔比来进行游戏,并且她的动作和斯塔菲是完全不一样的。
 本周: **28 543**套 累计: **28 543**套


4 **马里奥赛车 Wii**  ■2008年4月10日发售 ■本周 24719套 ■累计 1561009套 **Wii**

5 **大合集! 兄弟乐团 DX**  ■2008年6月26日发售 ■本周 23207套 ■累计 196320套 **PS2**


NEW 6 **生化危机0**  ■2008年7月10日发售 ■本周 20099套 ■累计 205899套 **Wii**

7 **德比赛马 DS**  ■2008年6月26日发售 ■本周 20382套 ■累计 196320套 **NDS**

NEW 8 **流星花园**  ■2008年7月10日发售 ■本周 20241套 ■累计 20241套 **PS2**

9 **鬼太郎 妖怪大激战**  ■NBGI ■2008年7月10日发售 ■动作 ■4800日元 **NDS**

NEW **鬼太郎 妖怪大激战**
 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大激戦
 游戏的进行方式和以往横版过关的动作游戏没有任何区别,最大的特色就是让日本动画影响力巨大的“鬼太郎”成为了游戏的主人公。每个关卡中鬼太郎需要通过各种技巧消灭敌人以开辟新的道路,另外收集游戏中敌人掉落的素材还能提升能力以及完成“古今东西妖怪大冒险”。
 本周: **15 967**套 累计: **15 967**套

10 **怪物猎人 携带版 2nd G**  ■2008年3月27日发售 ■本周 18835套 ■累计 2241109套 **PS2**

作为日本首套销量最高的家用机种,一款具有号召力的新作则要想拔得头筹似乎也不是一件很困难的事情。本周的冠军《女神异闻录 PERSONA4》在前作销量上比前作(11.7万)整整多出7.6万套,甚至在一些店铺中还出现了缺货的现象。游戏的独特魅力可见一斑,而移植自NDS版的《生化危机0》虽然在内容上没有任何变动,但弥补当初的遗憾自然成为了玩家选择它的主要原因。

总012期

iQue
游戏榜
iQue游戏榜发布日期
2008年7月1日

"iQue游戏榜"第12期在炎炎夏日和大家见面了。

又一年的暑假来临,而每年的这个时候,学生玩家们除了忙于完成作业外,经常思考的还是空闲的时候什么事来打发时间,为玩什么而发愁,而每年各大厂商也都会让大伙失望,当然最重要的还是不要忘记支持国内的游戏游戏(笑)。

7月中台湾版的Wii主机已经上市,而根据官方公布的情况,台版主机与日版并无区别,但自由捆绑了一套正版游戏,价格大抵高出日版与美版,看来玩家们想马上享受到高性价比的中文正版游戏还有待时日,而我们会继续朝这个方向不懈努力。



第1位 动物森林

动物森林 **iQue PLAYER**

在游戏的虚拟世界中,时间与季节的变化,与村民和动物之间的交流,加上丰富的节日都营造出了一片温馨甜蜜的感觉,让人流连忘返。消除语言障碍的全中文界面难道不足以让你选择本作吗?



第2位 塞尔达传说:时光之笛

塞尔达传说:时光之笛 **iQue PLAYER**

为了拯救海拉鲁大陆,我们的时空小英雄林克将利用"时光之笛"展开一场神奇的冒险。破除重重的机关迷宮,利用时间的力量来改变事情的发展方向,绝对会让你感受到不同以往的游戏乐趣。



第3位 神游马力欧 DS

神游马力欧 DS **iQue DS**

由于游戏中可以使用马力欧、路易吉、耀西甚至是瓦力欧,再加上每个人都不一样不同的基本动作,虽然再回力量之壁的目的不变,但是过程却丰富多彩,绝对是你不能错过的休闲佳作。

排名	游戏名称	对应平台	走势预测
4	耀西岛	iQue GBA	↑
5	任天堂明星大乱斗	iQue PLAYER	↓
6	摸摸耀西	iQue DS	↑
7	星际火狐	iQue PLAYER	↑
8	极速F-zero未来赛车	iQue GBA	↓
9	马力欧卡丁车	iQue PLAYER	↓
10	摸摸马力欧制造	iQue DS	↓

注:榜单中游戏译名以神游公司推出的行货名称为准。



2008 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	6月30日~7月6日	7月7日~7月13日
1	PSP	2 238 243台	56 439台	56 998台
2	Wii	1 823 088台	44 525台	41 768台
3	NDSL	1 703 067台	47 455台	48 540台
4	PS3	578 958台	14 359台	12 458台
5	PS2	285 952台	11 768台	10 405台
6	X360	77 467台	4 776台	3 807台

如果你对排行榜有新的建议,欢迎使用Email提交:question@ueg.com.cn

美国 游戏排行榜 TOP 10
USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年6月29日~2008年7月5日

- | | | | |
|----|---|--------------------------------------|-----------------------------|
| 1 | Wii Fit
Wii Fit | Nintendo 2008年5月21日发售
体育类上周排位:4 | 本周 176089 套
累计 1248181 套 |
| 2 | 吉他英雄 史密斯飞船
Guitar Hero Aerosmith | Activision 2008年6月29日发售
音乐类上周排位:1 | 本周 144336 套
累计 144336 套 |
| 3 | 吉他英雄 史密斯飞船
Guitar Hero Aerosmith | Activision 2008年6月29日发售
音乐类上周排位:- | 本周 138130 套
累计 116130 套 |
| 4 | 吉他英雄 巡回演出
Guitar Hero: On Tour | Activision 2008年6月22日发售
音乐类上周排位:- | 本周 106412 套
累计 454642 套 |
| 5 | 吉他英雄 史密斯飞船
Guitar Hero Aerosmith | Activision 2008年6月29日发售
音乐类上周排位:- | 本周 100952 套
累计 100952 套 |
| 6 | 战地 恶人连
Battlefield: Bad Company | EA 2008年6月23日发售
射击类上周排位:2 | 本周 91192 套
累计 254719 套 |
| 7 | 吉他英雄 史密斯飞船
Guitar Hero Aerosmith | Activision 2008年6月29日发售
音乐类上周排位:- | 本周 67800 套
累计 67800 套 |
| 8 | 马里奥赛车 Wii
Mario Kart Wii | Nintendo 2008年4月27日发售
竞速类上周排位:8 | 本周 51472 套
累计 2532764 套 |
| 9 | 潜龙谍影4 爱国者之枪
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots | Konami 2008年6月12日发售
动作类上周排位:7 | 本周 43623 套
累计 963232 套 |
| 10 | 摇滚乐队
Rock Band | EA 2008年6月22日发售
音乐类上周排位:3 | 本周 33714 套
累计 165244 套 |

2008年7月6日~2008年7月12日

- | | | | |
|----|---|--------------------------------------|----------------------------|
| 1 | Wii Fit
Wii Fit | Nintendo 2008年5月21日发售
体育类上周排位:1 | 本周 39725 套
累计 1425905 套 |
| 2 | 席德梅尔的文明变革
Sid Meier's Civilization Revolution | 2K Games 2008年7月8日发售
策略类上周排位:1 | 本周 69571 套
累计 69571 套 |
| 3 | 吉他英雄 巡回演出
Guitar Hero: On Tour | Activision 2008年6月22日发售
音乐类上周排位:4 | 本周 67798 套
累计 502883 套 |
| 4 | 战地 恶人连
Battlefield: Bad Company | EA 2008年6月23日发售
射击类上周排位:8 | 本周 52347 套
累计 387138 套 |
| 5 | 虚幻竞技场III
Unreal Tournament III | Midway 2008年7月7日发售
射击类上周排位:- | 本周 46716 套
累计 46716 套 |
| 6 | 吉他英雄 史密斯飞船
Guitar Hero Aerosmith | Activision 2008年6月29日发售
音乐类上周排位:2 | 本周 47674 套
累计 182010 套 |
| 7 | 潜龙谍影4 爱国者之枪
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots | Konami 2008年6月12日发售
动作类上周排位:3 | 本周 30889 套
累计 98321 套 |
| 8 | 吉他英雄 史密斯飞船
Guitar Hero Aerosmith | Activision 2008年6月29日发售
音乐类上周排位:3 | 本周 30882 套
累计 174892 套 |
| 9 | 摇滚乐队
Rock Band | EA 2008年6月22日发售
音乐类上周排位:10 | 本周 33102 套
累计 198347 套 |
| 10 | 任天堂
Nintendo | Nintendo 2008年6月23日发售
体育类上周排位:- | 本周 31853 套
累计 7266183 套 |

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

暑期无大作的尴尬局面在本期“黄金眼”中得到了充分的体现，其中的关键词又属于“掌机天下”。无论是国内市场，还是海外市场，掌机均占据了极大的市场份额，这种情况在国内极其突出。在这两年，家用机市场在国内大幅度萎缩，目前国内电玩市场几乎全靠P小P来维持，许多玩家没能从更新换代的镇痛中摆脱出来。当我们将要忘记P S 2时，《PERSONA4》的登场好似一股难得的凉风。或许它的出现能给P2玩家的暑期带来一些久远的快乐吧。



黄金珍藏 × 0

热闻推荐 × 2

勇者斗恶龙 V 天空的新娘



玛娜



卡伦



晴天

推荐玩家人群

● 忠实的剧情派玩家。
● 想尝试了解《DQ》亲民魅力的果断者。
● 不畏惧挑战的玩家。


热闻推荐
总分 25

■ 不当乖小宝，只做快乐无。

■ NDS平台卡普 Square Enix/ArtePiazza ■ ドラゴンクエストV 天空の花嫁 角色扮演类 2008年7月17日 1人 无对应周边

女神异闻录 PERSONA4



火云



卡伦



玛娜

推荐玩家人群

● “真女神转生”系列的忠实Fans。
● 喜欢金子+马术说的玩家。
● 挑战完美的玩家。


热闻推荐
总分 24

■ 校园恋爱与传统角色扮演的完美结合。

■ PS2/DVD-ROM版 Atlus ■ ペルソナ4 角色扮演类 2008年7月10日 1人 无对应周边

魔界战记 魔界王子与红月



晴天



玛娜



卡伦

推荐玩家人群

● 喜欢《魔界战记》系列”的玩家。
● 喜欢无厘头搞笑的玩家。
● 以等级为乐的玩家。


热闻推荐
总分 23

■ 人性化是最大的亮点。

■ NDS平台卡普 日本-Sofware ■ 魔界戦記 アニメイト 魔界の王子と赤い月 魔界角色扮演类 2008年6月26日 1-2人 无对应联机功能

泪洒三重冠



晴天



纱迦



卡伦

推荐玩家人群

● 喜欢品味游戏剧情的玩家。
● 对正统角色扮演游戏有爱的玩家。
● 对游戏的人设和音乐痴迷的玩家。


热闻推荐
总分 23

■ 唯美式的2D画面演绎的感人故事。

■ PS3/DVD-ROM版 Aquaplus ■ ティアード・オブ・スティール-花冠の大地- 策略角色扮演类 2008年7月17日 1人 无对应周边

高达 战斗领域



炎骑士



纱迦



卡伦



推荐玩家人群

●热衷于高达题材游戏的玩家。●喜欢3D动作游戏。●拥有3D游戏的玩家。●执着于UC系高达的动漫迷。

总分 **22**

■热血激战的UC高达传说在这里重启。

除了对应以往作品记录之外,这款新作的最大魅力主要体现在大量UC机动战士的战斗以及火爆爽快的战斗场面。尽管以PSP的机能无法令游戏中的机体建模达到足够的精细程度,但游戏的操作手感却相当出色,足以媲美家用机平台上的同类题材作品。绝对是高达迷们不可错过的佳作!

收集5个时代的经典战役,登场机体超过200种,连外传作品角色也会乱入……作为高达粉丝的你没有理由不玩本作的。游戏感觉和《高达 战斗编年史》差不多,手感和流畅度依然保持了较高的水平。精神系统的加入令人满意,联机作战指示系统的加入增加了游戏的变数,战斗具有一定难度。

本作的整体素质并不差,射击和动作要素也还算做得中规中矩。虽然有时游戏的响应存在一定问题,游戏初期的任务也有些单调,但此次的《战斗领域》包含了超过200种的机体以及关卡,还是比较符合ANSI满意的。新加入的《机动战士高达之》和《逆叛的夏亚》部分是游戏的一个亮点。

■PSP■UMD■NBGI■Gundam Battle Universe■动作射击■2008年7月17日■1~4人■无无线联机

超执刀 2



玛娜



纱迦



卡伦



推荐玩家人群

●玩过之前作品的玩家。●喜欢医疗题材的人。●喜欢快节奏、大胆谨慎的玩家。

总分 **22**

■规划有如科幻。

游戏本身的变化不大,所以玩过之前作品的玩家可以非常轻松上手,另外,本作为了照顾操作较笨的玩家而加入了Easy模式也确保了大多数人都可以顺利打通,不至于像前作一样被中途放弃。游戏的画面让人满意,还新增了一些手术器材,舞台也转移到了非洲,让游戏体验显得更加有趣了。

与NDS前作相比,本作新增了不少操作方式和病例,在游戏的同时能学到不少基础知识。游戏后期的难度比较大,要求玩家在准确度和速度上都要达到一定的水平,也算是体现了手术的真谛吧。不过也有简单模式让新玩家上手。另外本作音乐的素质相当不错,用来配合手术时的气氛是再好不过的了。

虽然游戏相比前作在难度上做出了妥协,但本作依然还是有挑战玩家的期望。新人高深的病情以及真实而紧张操作手术游戏代入感很强,在流程后期与各种恶性病毒的连续作战需要很耐心,对玩家的操作要求比较高,不过成功后会让人非常有成就感。惟一的遗憾是游戏的中文版还要等一段时间。

■NDS■卡片■Atlus■Trauma Center: Under the Knife 2■动作■2008年7月1日■1人■无无线联机

合金弹头 7



ACE 飞行员



纱迦



炎骑士



推荐玩家人群

●系列的支持者。●想轻松玩玩射击游戏的NDS玩家。●想重温游戏来放松的玩家。

总分 **20**

■完全为家用机打造的METAL SLUG。

为了顺应市场,获得最大利益,系列续作品质居然跌到了NDS上,所以在本作在图像表现力上不再提升。抛开画面,本作完全继承了系列的特色,各方面都比前作令人满意,特别是Boss战斗设计得都有一定水准,再次体现了2D游戏无法替代的魅力。然放在系列来说,本作只能算是维持而已。

这回的《合金弹头》做出了不同角色间的区别,高难度下要选用不同角色的特性才能顺利通过。关卡多达7关,但每关长度都很短。如果你不想挑战战斗学校模样的话,恐怕很快就要关机了。战斗学校模式有8种任务,要求各异,玩家要选好角色来挑战,感觉乐趣不减。不试试的话就可惜了。

虽然以NDS作为游戏平台,但依然保持了系列一贯的操作手感。战斗的火爆程度比以往作品要高一些,因而导致难度的整体上升。游戏中的3D方式沿用了6代中出场并不受好评的Push Bleaner系统,游戏的不足之处在于对初学者的照顾。此外,对于触控屏的运用也不够妥当。

■NDS■卡片■Sak Playmora■Metal Slug 7■动作射击■2008年7月1日■1人■无无线联机

传说的斯塔菲 对决 达伊鲁海贼团



卡伦



炎骑士



火云



推荐玩家人群

●喜欢可爱游戏角色的人。●不追求难度的爱好者。●所有女性玩家。

总分 **18**

■难逃女性玩家的宠儿小王女又回来了。

游戏依然是那么的简单易懂。虽然流程不长,但是宝物、换装等收集要素很多,玩着就能感受到和《星之卡比》系列不一样的乐趣。另外本作的很多关卡还支持多人联机合作,这也使游戏的可玩性更上一层楼。总之,这是一款用来放松身心的游戏,对女性玩家应该会有比较大的吸引力。

这款游戏对于绝大多数的女性玩家来说都会有很强的杀伤力。至少在核心Q卡卡通造型面前,很多人都会禁不住去尝试一下。游戏本身对触控屏的运用相当出色,游戏本身的难度也不算高。通过NDS的联机机能还允许玩家协作作战。不过,对于喜欢挑战高难度的核心玩家来说,这款游戏难度则显得太低。

如果你对可爱毫无抵抗力,那么本作中了你的死穴。游戏玩家需要使用触控屏来控制斯塔菲和他的同伴们闯过危机机关,游戏对触控屏的运用相当出色,许多谜题的设置也很巧妙,玩家还可以联机合作闯关。不过由于游戏的年龄层的问题,对于喜爱动作游戏的玩家来说可能显得难度过低。

■NDS■卡片■Nintendo■传说的スタフィー 対決! デイルル海賊団■动作■2008年7月10日■1~4人■无无线联机

改造节奏大战 龙剑战记 2



晴天



炎骑士



火云



推荐玩家人群

●注重战斗动作成分的玩家。●有收集癖好的玩家。●热衷于联机对战的玩家。

总分 **17**

■很难发现改变在啊。

游戏的战斗系统和前作没有差别,但新增的必杀技可以组合出更多的连续攻击,而全新的受身、防御等设定也使战斗的策略性有进一步提高。游戏最大的改变就是大幅提升了联机功能,除了以往的交换功能可以满足收集欲望外,利用官方内置的下载必杀还可以定期地向官方推出的新必杀技进行更新。

尽管新增的必杀技拥有多种组合和连续攻击方式,但总的来说游戏的战斗系统并没有太大的变化。游戏的亮点之处在于被进一步强化的联机功能。玩家不仅可以透过联机来交换收集的卡片素材,还可以通过游戏内建的下载功能获得官方推出的新必杀技强化部件,从而使游戏的耐玩度进一步提高。

我如果玩过前作,那么对游戏战斗时需要按节奏按键的系统很快会失去新鲜感。战斗近没有想像中的那么复杂,玩家很容易就能完成华丽的连击。本作的系统本身没有变化,新增的要素只有新角色和新必杀技而已,对于一款连续操作来说显得有点过于单调。战斗到后期也很容易出出现审美疲劳。

■NDS■卡片■NBGI■リズムビートバトル ドラゴンソード■动作角色扮演■2008年7月10日■1~2人■无无线联机



REVIEWED BY | 星夜

游戏时间 | 30 小时



BATTLEFIELD BAD COMPANY

热血推荐

黄金眼评分

25

满分 30

当你第一次进入主界面之后，那首情景喜剧风格的的轻快钢琴曲会让你开始预感到这款游戏大概会有点不一样。

怎么说呢，这年头的主角射击游戏从二战到未来科幻题材可谓是有尽有、多如牛毛。大多数游戏擅长表现那种战场上的生死硝烟和战士们同生共死的兄弟情调。走的是咱们的国产战争大片《集结号》的路线。玩家无论是在德军的壕沟中对抗远古生物，还是在星际战争中大为人类争取到了一次生存权，隐藏在背后的总是挥之不去的英雄情结。

不过，您没猜错。这款游戏评论的对象《战地 恶人连》就是这样。它的确为浑身已经沾满了英雄主义标签的我们松了口气。当你第一次进入主界面之后，那首情景喜剧风格的轻快钢琴曲会让你开始预感到这款游戏大概会有点不一样。

战地脱口秀？

游戏开场说的是招募的新兵普莱斯镇到了恶人连的第一天。这里有渴望退伍的头上上司萨吉、爱玩爆炸的战友彼得，外加怎么看都是混错了地方的书生碧儿。——典型的脱线部队成员就这么上路了。下面的战斗过程怎么说呢？尽管战场上战况激烈程度绝对不逊于任何一部射击游戏，但是旁边的战友就像是 24 小时的脱口秀电台，恐怕会因为聊得太实在有点把握不住。因为暴露在敌人火力中太久而被干掉之后，一片血色中你还总听到好几个滚过来七嘴八舌问你打没打？嗨，你以为自己是超人啊？”相信我，如果游戏中你不是被敌人射

死的，一定是被这些不靠谱的队友气死的。

自由与毁灭

当然，光说不练是假把式。《恶人连》的战斗做得相当扎实。首先它继承了《战地》系列一贯的超大面积作战范围这一点，让玩家按照固定流程走的射击游戏看起来多少有点假。在同一个关卡地图上通常有着从河流到山脉各种丰富地形，尽管在一个大关中会根据不同的剧情任务将地域限定为其中的一块，但是它同样给了你充分的战略自由。以往那种固定地点，精心安排敌人位置的方式和势在尽量让玩家按照制作者所预设的方式来体验游戏过程。但是《恶人连》把自由度和任务结合的比较好，有时候考虑前进路线和双击策略也会成为玩家的一种享受。

同样一个敌人据点，你可以考虑正面强攻下它，也可以利用附近的森林采用渗透战术逐步控制它，甚至可以考虑到自己的胜率不高而放弃它。根据战场状况不断的调整战术会让你感觉自己确是按照真实士兵的思维来考虑问题。

和大面积的战场所匹配的多种野战载具的表现。载具类《恶人连》又向者真实的现代战争靠近了一步。悍马、野战吉普、装甲车、坦克、气垫船，直升飞机甚至是根据场景而设计的高尔夫球车都会让你的机动性大幅提升。利用它们在战场上长途奔袭作战，它所呈现的概念是和步行作战完全不同。值得一提



战地 恶人连
多机种

Battlefield: Bad Company
2008年08月23日
平台:PS3及X360

EA/EA DICE

主视觉射击

类型
1-24人
59.99美元
推荐玩家年龄:17岁以上

的的战地音乐电台的小细节能够很好的调节玩家的情绪和节奏，冲淡了战场上那种残酷的气氛。

其次，游戏借助专门开发的引擎实现了 80% 场景的可破坏性。光说这个你大概无法体会其中的意义。试想一下，当你在战场上的民房中躲着以为这样就平安无事了，轰的一声，顷刻间你发现自己周围的几面墙已经被敌人的坦克炸成了墙根。你就像是那个不穿衣服招摇过市的国王，眼前还面对着一个黑烟滚滚的炮口，那会是一番什么景象。

《猎龙谍影4》去年的那句宣传语“No Place To Hide”正好可以用来形容这种窘境。不过相对的，利用可破坏物来让玩家无所遁形也是我们常常需要在战场上做的事。在一些周围建有围墙或是铁丝网的地方，如果不能经过一番观察，找个好的切入点否则障碍，来个出奇制胜，不好办呢。另外因为场景的不稳定性，小组特别加入的即时音效引擎表现出的环境声变动的确让人感到了次世代的潜力。

挑刺

看得出这款游戏的确是经过了 DICE 制作组反复打磨过的，不过仍然有一些设计上的值得商榷之处。首先游戏中的单人敌人闪躲动作相当合理，但是他们的重心仍然全部放在玩家这个对手身上，缺乏有组织的进攻。有时候敌人对于掩体的依赖过多，让玩家可以做一个一个干掉。这多少让人有点不满。本作由于场景多对于敌人的 AI 设计也提出了更高的要求，但 DICE 小组没有很好的完成这个课题。本作和很多流行的游戏一样

取消了“找药包”这个属于过去的设定。但是生命值也并非会自动回复，而是玩家需要向自己注射 life-2 针剂来恢复。每次注射的时间间隔为 20 秒。这样往往会让玩家对于针剂过于依赖，也让游戏的挑战性有所下降。

游戏场景的可破坏性绝对有着充足的进步，但是剩下的 20% 不可破坏的物体还是让人有点气闷。游戏中的那些不可破坏物体的设定显得非常突兀，比如游戏中会碰到一些用坦克直接轰都安然无恙的箱子，还有怎么瞄都打不中的路灯。虽然对于游戏的影响不大，但是多少让你有种出戏的感觉。

最明显的例子是在单人战役第 6 关中寻找队友及的任务保证了让你设计者的意图透，炸不掉的墙壁和铁门又让玩家回到了固定场景的老套路。

可以说从 2002 年第一款《战地》游戏出现起，这个系列就一直是多人联机模式见长。不过这次 DICE 做了一个恰到好处的尝试，将战地的单人模式也带到了一个新的境界。从 7 个能体现战地风格的关卡中你能感受到，无论是战场环境的布置，剧情的各种小转折，还是不断加入的新鲜载具，甚至是单人潜入的设计都会让你大呼过瘾，而且意味深长。目前在线模式仍然只有“淘金”模式，官方许诺的“征服”模式迟迟没有出现，不过也足够让你在其中度过不少个战火纷飞周末时光了。



▲多人模式里把敌人打到飞起。



▲新兵入伍当首长讲话。



▲直升机作战在本作中真可谓高度还原。



METAGEARSOID4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION



REVIEWED BY | Gouki

游戏时间 50 小时以上

黄金珍藏

黄金眼评分

30

满分 30

整个游戏有好几处自己都有那种“头皮发麻”的感觉，特别是重回影子摩西岛那一段，想哭。

玩完《MGS4》之后，最近自己陷入了低潮期，临床表现为干什么都不带劲，心里空空的，偶尔上网看看别人又在那儿插大旗搞主机论战，心里就想，吵什么吵，《MGS4》都没玩过，有什么可吵的？

我们在给一个游戏打 10 分的时候常说，10 分并不代表着这款游戏完美无缺，而是对游戏精益求精制作态度的一种肯定——但这一次我要说，10 分并不足以表达我对《MGS4》的敬意或者说是一种情绪。在第四关，斯内克看着那个老化的监视器摔到地上粉碎的时候，我甚至希望将时间永远停留在那一刻的念头，因为每往前走一步，斯内克就会离我们远一步。这个世界上不可能存在完美无缺的游戏，但一定存在超越其他游戏的游戏，按照往常写评论文章的套路，在赞美一个事物同时往往还会小心谨慎地指出它的不足之处，盖着善地表示希望明天会更好——不过这并不适用于《MGS4》，当然我可以板起脸来严肃地为你指出《MGS4》还有哪些地方可以做得更好，可是我觉得这没有意义——整个游戏有好几处自己都有那种“头皮发麻”的感觉，特别是重回影子摩西岛那一段，想哭。《MGS4》又是一个现阶段没有太多人能玩到的游戏，在读这篇文章的你如果还没玩过《MGS4》，那么就先请通过这篇文字来感受我对《MGS4》的感受吧。

的确，对我来说，2008 年的个人最佳游戏基本上尘埃落定了，不为别的，单就为了过去了十年的游戏历程，《MGS4》都可以称得上是一个最好的纪念。在等待游戏发售的这几年，我也曾失去过耐心，产生过怀疑，担心有其他公司的超极特工会取代斯内克。然而，当我拿到游戏之后，我得承认，游戏制作的认真程度出乎我的想象——其实对《MGS4》的要求已经是非常高了，但当我看到第二章开头斯内克趴在草丛中匍匐前行的画面时，立刻就觉得这是我在次世代见过的最棒的游戏画面，Konami 的宣传部门可以集体辞职了，他们提供给媒体的游戏截图根本不能代表游戏最低的画面水平——或者换个说法：把那些让人半懂不懂的技术

语扔在一边，去他的什么什么 DR，去他的什么什么贴图，艺术家+高科技，当声与光还带色彩的搭配到这个极致之后（顺便一提，这是游戏的“调色师”新川洋司的工作），游戏的整体氛围令人沉醉：我为之前曾经怀疑过《MGS4》的整体素质而感到惭愧。

但当我把游戏放到现在，斯内克与山猫决斗的时候，我又更新了我的看法——这一段才是我在次世代见过的最棒的游戏画面，是的，这也是整个游戏的过程中，《MGS4》不断将你的游戏体验推向新的高潮的一个缩影。我可以再举一个例子：第三关的末尾，游戏花了差不多三分种的时间来表现美军是如何调动大部队来包围山猫一行人的，镜头不断地在直升机、海岸巡逻艇和地面部



潜龙谍影4 爱国者之枪	Konami	动作
Metal Gear Solid 4 Guns of Patriots	单人	单人
2008年9月12日	1人	50 小时左右
支持平台		推荐玩家年龄：17岁以上

队之间来回切换，营造出一种大战前的紧张感。而若换成其他游戏，甚至是好莱坞的大制作电影，可能都只用几十甚至十几分钟的时间一用而过，这种慢节奏做过分很好很强大的做法事实上充斥了整个游戏，更不用说那长达一个小时的通关剧情了。

第四关末尾，雷电与替替在“霸王”顶上的决斗又是一个替到令人发指的环节——游戏画面一分为二，左边的屏幕需要操作斯内克使用惯性枪击退月光，右边是薄片雷电与替替的短兵相接……其实我到现在也没搞懂这样设计究竟是为了什么？是炫耀自己的制作技术？想要替替旁观者的眼睛？还是很冷的来一句“这是剧情需要”？不管怎么样，第二次游戏时，我把手柄递到旁边的同事手里，自己安安穩穩地看右边的画面看了一次——这样的情景在第五关还有一次，是上一下屏！

随着游戏的进行，自己心情也由激动变得沉重，不为别的，是真的为斯内克揪心。最后有一句台词说斯内克的一生是“hard life”，真是太贴切了，引路人（The Boss）好歹还知道自己面对的是什么，斯内克却什么都不知道，只知道怎么都是死路一条，就着怎么个死法。游戏最后阶段斯内克爬也要爬到“终点”的那一段自己真是不忍心看下去，更别说让——游戏做到让让人这样投入的地步，还有什么可说的？

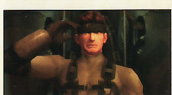
但这真的肯定是斯内克最后一战了，从第三章开始，基本上在预告片里看遍的镜头都已经全部看完了。也就是从第三章开始，剧情的节奏突然加快，游戏开始为我们“解密”，随着一个又一个令人吃惊的角色出场，又一个一个困扰我们多年的谜题被解开，而我们在玩到游戏之前对《MGS4》的一些疑问和猜测，也是有一个解一个，有些角色的真实身份的确实令人超级意外。《MGS4》之后，整个系列已经没有秘密。这 21 年来的所有系列正统作品的每名角色差不多都在《MGS4》中被提及，要么就是有份出场，要么就是在对话里被提到过，这真是大结局。套用大首领（Big Boss）的最后一句台词：这样很好，不是吗？

回首这十年，我们伴随着《the best is yet to come》回顾了（一位传奇战士的回忆，品味着（can't say goodbye to yesterday），经历了（Snake Eater），最终在（Old Snake）的悲伤剧情中见证了这传奇的落幕——我们经历了这个时代。

这是当前最好的次世代游戏，这是游戏艺术的最高表现形式，这是互动娱乐的终极体验，这是一款充分满足 MGS FANS 愿望的游戏，这是 PS3 主机应该拥有的游戏，这是专为 PS3 设计的游戏，这是系列 20 周年的一个完美句点，这是传奇士兵索利德·斯内克的最后一战，这是一款能让你赞叹生命美好的伟大作品。



感动中



游戏立方

GAME³

Vol. 151

栏目主持 ACE飞行员

Email Game3@ucg.com.cn

多边共享区

ENTER THE GAME ENTER THE GAME



有iPod, 就能成为召唤士!



Munny Snake



鼓励自己涂装的Munny玩具相信不少玩家都知道。随着近日的MGS4狂潮, 国外一个玩家显然为Munny人找到了更好的涂装方向。皮肤上的皱纹, 灰白的头发, 鼻子下一撮极Q的小胡子, 外加头上细致描绘的头巾, 这样的斯内克别有一番滋味。



ARC 特讯

SEGA2008 街机展



零太郎提供

世嘉公司于2008年7月4日在东京大田区产业广场上举办了“SEGA PRIVATE SHOW 2008 SUMMER”。该顶展会主要以世嘉的街机作品为主, 每年都会定期举办几次。在此次会场中, 最引人注目的就数竞速游戏《R改 R-Tuned》和描写丧失美少女爱情物语(官方说辞……)的《死亡之屋E》。

《R改 R-Tuned》将以午夜赛车为主题, 玩家将在新宿、涩谷、香港等16条夜间的华丽赛道飞驰竞速。氮气加速系统、车身喷漆效果、IC卡支持多达200辆赛车的记录等都会让玩家体验到极速的爽快感觉。《死亡之屋E》其实是一款迷你游戏集合, 游戏中有20种以上的迷你游戏供玩家选择, 2人合作游戏欢乐度倍高。

前一阵子公布《洛克人9》让我们又重新回到了那个点阵的时代, 也许Capcom也正是为了唤起我们深藏的记忆才决定将正统续作以这样的方式来到各位玩家的面前。在那个消息闭塞的时代, 一个不经意的传言也许也会引起我们无数次的尝试, 《魂斗罗》步入关等经典的传言, 至今还让人记忆犹新, 如此高的可信度真可以称得上现代的“都市传说”。本次的多边共享中我们为各位读者带来了几款比较新的游戏传言, 不过不必担心每位去一一验证了, 因为制作人会给出最终的答复, 有些传言可是制作人故意要玩家掉进“圈套”的哦。

SE目前真是多点出击, 就连iPod都要搭上跟, 《歌之召唤士》是拥有iPod又喜欢策略角色扮演玩家的福音, 利用歌曲召唤同伴的系统也极具创意, 而且本作的价格不高, 有条件的玩家不妨买来一试。

纱纱 提供

Square Enix最近公布了一款iPod专用的角色扮演游戏《歌之召唤士 未颂的战士的旋律》(ソングサマナー 歌われぬ战士の旋律)。游戏对应第3代iPod nano和iPod classic, 以及第5代iPod。

游戏的最大特色在于玩家可以利用iPod中的乐曲来召唤音乐战士, 根据乐曲的不同, 召唤出来的音乐战士也会有不同的能力。而反复听取召唤音乐战士的歌曲, 还能提升音乐战士的能力。看得出来, 这个创意类似于

Tecmo的《怪物农场》, 不过趣味性要

强得多。游戏的故事发生在一个被机械战士统治的世界, 主人公兹吉(ZIGGY)为了救出自己的弟弟, 在全世界展开冒险。游戏的战斗采用回合制, 玩家要根据敌人的类型选择合适的音乐战士, 还可用地图上的各种机关来攻击敌人。受硬件限制, 游戏的操作是iPod特有的触摸转盘式操作。

本作的发售日是7月8日, 售价800日元。有兴趣的玩家不妨自己下一个回来试试吧!



街机'08

THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT

走出梅雨季的申城重新被高温天气所占领, 但炎热的天气并没有影响到“铁拳”(《铁拳》系列“爱好者的昵称”)们参加7月5日在正阳游戏举办的08斗剧《铁拳6》项目中国大陆地区预选赛的热情。比赛在下午两点正式开战, 台下座无虚席, 也许观众们的情绪太过高涨, 平时拥有强大制冷能力的两台悬挂式空调却打不出冷气。

虽然《铁拳6》引进到国内的时间不长, 但是各路好手却早已将游戏的精髓吃透, 作为历代铁拳赛门的上海和南京地区在比赛之前也火药味十足, 派出了最强阵容的十队在赛场中为观众献出了一幕好

戏。最终南京地区的“NTL战队”[先锋JINSEKI(使用角色:史蒂夫)、中坚TIANYUANJUAN(使用角色:洛)、大将KILLER(使用角色:德拉贡诺夫)]技高一筹, 夺得了冠军, 拿下了参加日本斗剧决赛的名额, 为08斗剧中国大陆地区预选赛画上一个完美的句号。同时也祝愿他们能代表中国打破以往铁拳韩国、日本和欧美三分天下的格局, 为中国铁拳在世界拳坛创出一席之地。

另外, 在早前举行的《VR战士5》与《街头霸王III 三重冲击》比赛中, “游天堂战队”与“BANANA先生战队”分别获得了取得前往日本参加斗剧决赛的资格。





星级 提供

如果他们是真的.....

有没有想过如果游戏中那些可爱的生物们变成了现实中的活物会是怎样? 你想知道自己喜欢的角色活过来会是怎样的吗? 在《孢子》中, 你可以创造一切生物。

在该作发售之前, EA首先在网络上发布了游戏中的生物编辑器“孢子生物创造者”, 并且在官方网站上建立了一个“孢子百科全书”, 让玩家们上传自己的作品。全球无数玩家立刻踊跃体验, 用该编辑器创造了各种幻想天开的生物, 也有一些玩家更是让经典角色们活了过来, 虽说其形象难免有些狰狞, 不过我们不得不承认, 这才是更接近真实的形态.....

NO.1 吃豆人

现实告诉我们, 作为一种永远吃不饱的生物, 有一排好牙是很重要的, 在它的口腔大口下隐藏着鲨鱼般的尖牙。

NO.2 Lakitu

来自马里奥世界的Lakitu, 玩家Sangreath的作品, 可惜海上少了个电瓶。

NO.3 卡比

极之其他生物, 这个卡比真实版总算没有那么一点点可爱的感觉, 不知道能不能像卡比一样把其他生物吞进肚子呢~

NO.4 炸弹人

把炸弹人的眼睛刺掉之后就是这个样子的吧? 总觉得会像香蕉一样.....

NO.5 皮卡丘

除了体型稍微膨胀了一些, 这只黄毛电气鼠的形象差不多是活了过来, 大概是皮卡丘的亲弟弟?

NO.6 Metal Gear Ray

谁说《孢子》只能创造生物? (MGS)的Metal Gear Ray本来就有点动物的感觉, 活过来后大概就是这样, 嗯, 是有点像烤鸭。

NO.7 达斯特

这只达斯特可以说是形神兼备了, 连护目镜都戴上了, 如果露出牙齿就是一个更好了。

NO.8 叮当

有达斯特自然就要有叮当, 虽说形象上有些差别, 但能长出这么有金属感的皮肤也真是不容易了。

NO.9 士官长

这就是用孢子技术克隆出来的士官长, 玩家Mikeooney的技术真是巧夺天工。

NO.10 兔兔

用《孢子》做只兔子当然是不在话下的, 但是兔兔这么有个性的造型实在不容易实现, 最难的还是它那表情.....



就读上海大学 选择游戏影视动画专业



一年一度的高考已经落下帷幕, 对本次考试发挥不佳未能上学的学生来说, 有没有更好的途径, 既能进入心仪的大学, 又能就读热门专业, 还可以获得国家认可的大学文凭? 答案是肯定的, 就读上海大学游戏影视动画专业, 就可以圆你的大学梦。

上海大学是国家“211工程”重点建设高校之一, 是拥有理、工、文、法、史、经济、管理等学科门类及美术、影视艺术等学科的综合性大学。现任校长是中国科学院院士钱伟长教授。上海大学科研实力在全国高校中处于先进水平。上海大学已制定了学校中长期发展战略规划, 提出了更高的奋斗目标, 即发扬自强不息精神, 构建绿色、文明、信息化校园, 建成与上海现代化国际大都市地位相适应的国内高层次人才教育体系和科技创新体系, 成为国内一流的综合性研究型大学。

朝阳产业 热门专业

由于目前中国网络游戏、动漫产业、影视动画、手机3G增值等业务迅速发展, 三维游戏动画设计制作方面的应用日益广泛, 相关人才需求量十分巨大。特别是在上海、北京、广州等相关产业发达的大城市, 三维游戏动画专业人才更是供不应求。有统计显示, 国内游戏影视动画人才更是缺口高达80万人。从事游戏影视动画开发已经成了高收入, “金领一族”的代名词。

上大游戏影视动画 专业优势明显

自2003年以来, 上海大学成教院与我著名数字艺术教育机构CIA深度合作, 吸收美国、日本等国际先进教育经验, 用重点大学的雄厚教育资源融合优秀动画企业的技术力量, 向学生提供专业正规的职业教育。2007年上海大学获批成为上海市高教自考动画专业(独立本科段)主考院校, 上大CIA开发的系列教材也被上海市教育考试院选定为专用教材。2006年上大CIA荣获中国计算机用户协会和电脑报联合评选的“优秀培训机构”和“优秀游戏动画师资”两项殊荣, 2007年底, 上大CIA被批准为上海市紧缺人才培养“计算机CG创意设计”项目的主管单位, “上大CIA”已成为沪上领先、国内极具影响力的知名数字艺术教育品牌。

学习环境优美 高校文化熏陶

上大游戏影视动画专业安排在环境十分优美的上海大学嘉定校区, 优美宁静的大学校园为我们的学习提供了保障; 全新的大屏液晶机房, 标准的动画制作室以及实训室, 舒适的宿舍学生公寓配置了校园网络, 另外学校的运动场、图书馆也成为我们休息放松的好去处。

“学历”加“技能”

学生在学习专业技能后, 可获得多项国际权威认证如CIA专业证书和Maya、3dsmax国际认证证书, 以及上海市紧缺人才“计算机CG创意设计”岗位资格证书、《国家动漫产业振兴基地》认证证书。另外, 学生入学后, 可以同时报读网络大专课程, 成绩合格, 可以获得国家认可的网路大专学历文凭, 让你实现学历和技能双丰收!

友情信息

上大游戏影视动画专业班将于2008年8月底开学。本期开设游戏影视动画、游戏程序设计两个专业, 可直接免试报名就读。

报名电话: 021-62539082、62535233
 报名地址: 上海市新闻路1220号上海大学成教院B楼211室
 网址: www.cia-china.com; www.shu.edu.cn/ed



都市流行传说

皇牌空战6 解放的战火

5代中传说的北极熊母子也会在本作中登场?



▲貌似有点什么东西的奇怪关中,好想要看奥尔特曼那样的视力和啊。



▲这就引发传说中的北极熊母子,因为实在太小,瞬间就错过了。

《皇牌空战5》中的浮冰上有一对白熊母子,还在雪原的基地里堆雪人,玩家要想在以音速飞行的战机上看到它们是非常困难的事。在最新作(6)中,想到会有这样的东西存在也是理所当然的,哪怕是偶尔能看到那也好啊!

制作人的回答:虽然没有白熊,但游戏的乐趣依然很多

本作也有同样的游戏要素, Mission3里面的雪人, Mission12里面巨大的地上绘图, Mission14的吃豆人的大厦照明之类的。而且,在 Mission1中的城市还有NBGI的总部大厦哦!大家在玩游戏时可以留心一下这些有趣的东西。

《偶像大师》机体中隐藏的秘密?

涂装的《偶像大师》中偶像的涂装的机体可以通过下载来获得。不但看上去比较华丽,所能搭载的兵器数量也非常多,即使不是《偶像大师》的FANS,喜欢用这种机体的玩家也有很多。事实上这些机体的高性能也是有理由的,各位偶像的三围其实和兵器的数量是一致的。而且,这些机体放出下载的时间安排似乎也有一定理由……目前还未提供下载下载的偶像机体,其存在性以及下载时间似乎都是一个秘密。



制作人的回答:提供下载的时间是偶像们的生日

关于《偶像大师》的机体,当然,每位偶像都是她们对应的机体的。下载日的话,我们会尽可能地放在各个偶像的生日来提供下载。

偶像大师

新作是“模拟海战”,这是真的吗?

系列新作(Live for you)之后的操作会以“模拟海战”的形式登场?这实在是令人太震惊了!经调查,游戏初期的偶像们的名字,竟然都是真实存在的战舰名称?



制作人的回答:这不是过是谣言罢了



▲续作的游戏类型真的有可能改变,只是,是不是有点不太现实了呢?

确实是真的。“千草”是驱逐舰,“弥生”是护卫舰,“梓”成为了运输舰的舰长而驰骋在广阔的大海上……很抱歉,以上都是谣言。《偶像大师》系列中登场的女孩们的名字,正如大家所见,确实有很多都是由于舰船,所以会传出这样的谣言也是没有办法的事情。

重生传说

达成765HITS后会发生什么?



▲总之要保证通过成功……可是,要是没有能承受765HITS的敌人存在的话,这样的谣言也就无从去验证了。

用Combo连击数来表示对敌人的连续攻击次数是“《传说》系列”的特色。据说在PSP版的《重生传说》中,当连击数超过765HITS时,实施攻击的角色口中就会呼喊“Namco”,虽然从物理学上来讲貌似不可。

鬼泣4

不仅但丁的哥哥弗吉尔会登场,而且玩家还可以操作他?

在《鬼泣3》登场的但丁孪生哥哥弗吉尔可能也可以操作……这样的谣言一直流传。这是真的吗?顺便一



▲本作采用了新的主人公尼禄,游戏中也有他和前作三作的主人公比较华丽的场面。

提,2006年2月发售的《鬼泣3 特别版》中,确实存在可以操作弗吉尔的模式。如果在最新作《鬼泣4》中也能使用他的话,就能感受到和但丁不一样的潇洒动作了。

制作人的回答:如果只是弗吉尔的武器的话,那倒是登场了。虽然弗吉尔没有登场,但是他爱用的武器“暗魔刀”却是作为重要道具在游戏中登场了。

风来的西林3

一旦陷入危机,攻击就变得困难了



▲当玩家临死前的一击将怪物刚好击倒的时候,此时的攻击要是MISS的话就必死无疑了。可是偏偏就在这节骨眼上就是攻击不中……这是在众

多《风来的西林3》玩家中流传的谣言,陷入危机的时候,攻击就没办法命中。事实到底是怎么回事,就让制作人解开疑问。

制作人的回答:可能也有这样的情况

因为最近的控制器都是高性能的嘛,有些连我们也不知道的,像出汗感知机能之类的说不定也被加入进去了呢。

变化之壶隐藏着某种法则?

“变化之壶”可以放入其中的道具转化成别的道具。梦想随处可捡的道具变成了稀有道具,于是就拼命把弓箭和饭团之类放进这个壶里。经常重复做这样的事情,都市传说也随之产生了。

“将弓箭和饭团之类用不完的道具放进,大多情况下只会有数量上的增长。”虽然难辨这句话的真伪,但经其他人这么一说确实有点在意。是不是持有数量过多的道具更容易在数量上增长呢?还是和制作人确认一下吧!



制作人的回答:大家要是觉得有那就有

谣言还真真是传得厉害呢。说不定也有“谣言之壶”这样的道具存在呢。总之大家要是觉得有那就萌萌,不过只能存在于大家的心中哦!

街机'08

THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT

08中国街机预选赛 ——斗剧5大关键词



自从2004年中国选手首次进入街机参加比赛以来,“斗剧”已经伴随玩家走过了4个年头。在这4年的时间里,斗剧也逐渐变得世界化、大众化,越来越多的外国选手参加、越来越多的热门游戏入选。斗剧主办方意识到了世界玩家,特别是中国玩家对于斗剧的热情,于是便有了08中国斗剧预选赛的精彩纷呈。随着7月5日在正阳游戏结束的《铁拳6》项目,历时两个月的08中国斗剧预选赛也完美地落下了帷幕。在这两个月的时间里无论是参赛的选手还是场边的观众,都是这场预选赛的胜者,他们带给了我们无数精彩的瞬间,也留下了无数的感动和遗憾,下面就让我们用几个关键词来对这次预选赛的亮点做一个小小的总结。

关键词1 全项目出击

和往届的斗剧预选赛相比,本届比赛首次实行所有日本入选项目的制霸。从5月1日的《超级街霸 II X》项目开始到7月5日《铁拳6》项目为止的2个月里,一共9个项目分别在上海最有名气的四大机房(上海正阳游戏、上海七宝结城游戏、上海西宫游戏、上海喜相逢游戏)决出冠军。全项目出击使得像《阿鲁卡卡之心》这样的小众游戏玩家有了参加斗剧圆梦的机会。

关键词2 群雄争霸

和往届的斗剧中国预选赛上海本地玩家唱主角不同,本届的斗剧中国预选赛吸引了全国各地的玩家纷至沓来,并且在本地玩家面前展现出了强大的实力。9个项目中外地玩家斩获冠军的就有3项,并且这3项游戏都是在中国发展最快的主流格斗游戏。

年获得《罪恶装备AC》冠军队“将进酒,古来圣贤皆寂寞”来说,就是一支联合长沙、武汉、重庆最强选手强力种子队伍。已经有17年游戏年龄的队长独孤说:“参加斗剧一直以来都是一个街机玩家最高的梦想,所以这次斗剧预选赛我不远千里从长沙赶到上海来参加比赛。为的就是夺冠。”

关键词3 卫冕之路

世界上本没有天才,能够做到普通人做不到的事情别人才把他称为天才。去年斗剧(KOF'08)项目的冠军小孩(曾卓君)就是这样一天才。在面临高考的巨大压力下他暂停了一年的游戏时间,高考结束后的一个星期内凭着天才特有的技能一天就熟练掌握了新游戏(KOF'09UM)(KOF'98的加强版,比原作有了大幅度的改革)来沪参加在喜相逢游戏举办的(KOF'98UM)比赛中碾压群雄夺得冠军。比赛中小孩的优势非常明显,和他对决的选手很少能够见到他的第三角色。预选赛结



宋的那一刹,小孩斗剧卫冕之路已经开始。

关键词4 真功夫

台上4分钟,台下十小时。只有选手们平时苦练才能为夺得冠军打下良好的基础,特别是像《北斗神拳》这种讲究零容错率的游戏来说就显的特别的重要了,游戏中每个角色都有一套无限连击,并且游戏中超级必杀技是有一击必杀的设定,所以对命中只要有半点失误就会前功尽弃。《北斗神拳》项目冠军王欣笑称:“《北斗神拳》就是‘一格血’的游戏。”

在《北斗神拳》第一场的预选赛中,本能稳稳胜券王欣在关键时因为一次小失误而于冠军失之交臂。赛后总结教训的他,他原先一个星期16小时训练时间改成一个星期24小时。在细节上,把各种招数的判定说了一遍又一遍,功夫不负有心人,在第二次赛事中,王欣以零失误的成绩轻松获得冠军,所以说训练和胜利之间是划等号的。

关键词5 观众也是角儿

上海的夏季是非常炎热的,但是热情的观众并没有被赛场内的温度影响。“嘿、卧、卧、卧……”每一次高难度连击成功,台下的观众都会随着打击节奏发出吼声。同时在赛场内还穿插着身穿游戏中人物服饰的SHOWGIRL,这些活泼的女孩子也是赛场中的另一个亮点,每当比赛一结束就会有观众邀请SHOWGIRL合影留念。这两个月的比赛是一个结束,更是一个开始。这标志着中国街机玩家能走出国门,面向世界的舞台,向世界玩家展现出街机格斗尖尖运动的魅力。预祝预选赛的胜者在八月份日本东京斗剧决赛中过关斩将,高奏凯歌!



战斗
提供

让无限气泡见鬼去吧! 咱有无限豆荚!

记得在很久以前的杂志上,我们曾经向大家介绍过模拟瓶装气泡的那种无限气泡小玩具。不过,这种玩意儿现在已经过时了,日本玩具大厂Bandaï已经开发出了它的替代品,这就是无限豆荚。其实,无限豆荚的玩法与无限气泡如出一辙:通过挤压豆荚,里面的豆子就会自动跑出来,并且这些豆子还带有很诱人的表情。值得一提的是,豆子的表情并不是千篇一律,而是具有不同的变化。无限豆荚与无限气泡的不同之处还在于它非常环



保,根本不需要额外的电池供电。我们完全可以把这个小玩意儿控在手机上或者钥匙链上,在打电话或者掏出钥匙准备开锁的一瞬间顺便捏上几下过过瘾。

为你插上翅膀的个人飞行器



飞行
提供

像鸟一样在天上自由飞翔,对于玩家来说,恐怕只有在游戏中才能体会到这种感觉,不过接下来所要介绍的这个玩意儿可是实实在在地存在于现实之中。这种新奇的个人飞行器是墨西哥TAM公司的研制成果,只要将它固定在腰间,就可以通过两手的控制来操纵这个飞行器了。据

TAM公司的官方介绍,这款飞行器可以提供将136公斤物体升空所需要的升力,并且,它已经不再是试验性质的概念产品,而是进入量产阶段的完成品。如果你想拥有它,那么就需要花费12.5万美元来购买。什么?嫌贵!要知道,这个价格已经比私人轻型飞机便宜多了!



邪魔院

体会异国文化的魅力

东瀛采风

古色古香的大阪

说到日本的传统建筑，恐怕很多人只会想到京都，大阪则更多地被人和现代化大都市联系在一起。其实不然，大阪市的前身大坂城是古代日本最早的正式都城。大正年间这座港口都市留下了许多觉得一见的古建筑，下面我们就来了解一下这别具风情的大阪吧。（注：大坂的原名为大坂。）



大坂城

公元1583年石山之战结束后，丰臣秀吉在石山原野的遗址上建立了大坂城。继而以此为政治和经济中心建立了属于自己的政权。后来丰臣一族灭亡，大坂城便一时遭到了荒废。直到江户时代幕府将其纳入直辖地并挖掘大濠用以进贡大米，这里才再度繁荣起来。随着时局的流逝，大坂城就成了全日本商业的商务中心，从而诞生了日本历史上的有名“元禄文化”，人们甚至还给它取了一个“天下厨房”的美名。

四天王寺

四天王寺是堪比位于奈良县的法寺的日本最古老的佛教寺院之一。公元587年，相传崇信佛教的苏我氏在与排斥佛教的物部氏发生冲突，交战中苏我氏战不败逃了四天王寺的雕像并最后获得了胜利。6年后圣德太子为了纪念这件事便在大坂建造了这座寺院。四天王寺为中心寺院、五重塔、

太子殿、六时堂、五重塔、石观音等几部分组成，是大坂人气最高的游览胜地。



闲聊日语

大阪腔中变化丰富的句尾

前些日子回学校办事，在机场排队等候安检的时候身后有一位日本女游客，估计是觉得有点不耐烦了，就对着我问得同样疑惑「これホンマに意味ないんや?」，说这样的安检真是没意义。我一听是大阪腔，就笑着回过头去告诉她再耐心点等待一会就好。办完安检后，我们在候机大厅利用登机前的空闲时间聊了起来。可能是因为我平时看惯了动漫，交谈中我发现这

位来自大阪府高槻市的日本朋友句尾大都带着“んや”而不是“や”或者“だよ”，似乎和自己印象中纯正的大阪腔不太一样。于是我就带着疑问问了这位客人。她听完先是一愣，后来就笑起来向我解释，说其实大阪腔的变化很多，句尾、否定形、促音等这些都没有什么固定的格式。不同的人在不同的场合完全可以用灵活地使用。

回来之后我便特意去找了一下相关

大家好!“邪魔院”又回来啦!应读者们的要求,在杂志上闲了多时的“邪魔院”这一栏目终于再次复活了。和以前一样,“邪魔院”仍然以帮助大家了解日语、认识东瀛为出发点,并尽量为大家解决在玩日语游戏和看动漫时遇到的问题。当然,即便是重新出山,

新的血液也是栏目所不可缺少的,所以这里欢迎大家能给“邪魔院”来信或者发电子邮件提出你们宝贵的意见,这得是我们能栏目做得更好的最大动力啦!“

再度复出的新一期“邪魔院”的关键词是“大阪”,我们就赶紧来看一下吧!

春夏交替 日本人的流行“病”

花粉症

花粉症原本是因为春季时植物的花粉飘散到空中,人的鼻子、眼睛以及皮肤与这些粉尘接触后会引发反发的瘙痒、流鼻涕、打喷嚏、眼花等等

流行与时尚 “病”

症状。到后来,由于学生和上班族们在很洋行的春天风打草容易感冒,很多人就愿意喜欢以花粉症来作为自己偷懒的借口。久而久之,花粉症就多了另外一层含义,那就是“懒惰病”。

五月病

严格来说,其实五月病不能算是一种疾病。每年的四、五月份是学生开学,公司会社新人员工的时期,当进入新的环境面临新的挑战的时候,不少人就会因为无法适应或者压力过大而产生类似病一样的症状,主要表现为焦虑、乏力、失眠以及疲勞等等。作为一种因为现代社会竞争激

烈而产生的新型疾病,五月病确实值得人们去反思。



声优园地



相信很多人都对给《Fate/stay night》中为远坂凛配音的声优植田佳奈印象很深。除了给她

部动画以及其相关游戏配音之外,出生于大阪府的她还在《魔法少女奈叶》(八神疾风)等不止一部作品中展示了自己一口纯正的大阪腔,独特且可爱的方言使得其塑造的角色个性鲜明惹人喜爱,其中由她配音的《旋风管家》里的关西千金平泽洋珠就是那个极端的“漫才(日本的相声)控”(汗),其无厘头的表演和搞笑的语言让很多人笑得捧腹不止,完全全地把ACG中的“方言”这一点变成了笑料。

的资料,这才彻底解开了心头的疑惑,原来大阪腔的句尾还有如此多的变化。举个游戏中的例子,PSP版的(AIR)中,神尾麻子在告别铃鹿短发的时候有这样一段对话:
晴子:“どのくらいに切(き)つたらええ?”
观铃:“お母(お)さんに任(ま)かせるよ。”
晴子:“ママ……”
晴子:“そうや、うちや。”
 虽然神尾麻子说的不见得是最地道的大阪腔,但也是相对比较纯正的关西方言了,那么游戏和现实中大阪腔区别在哪儿呢?首先,年长一点大阪人习惯用“よろしー”“まふね”这样的句型用在句子的最后来表示“可以怎么样”“ええ”

则比较口语化;同样的,在某些场合说“そうだと”也会比上述的句尾中的“そうや”来得更加正式。平常我们接触的ACG中的角色在讲大阪腔的时候总会较高频率地使用“ん”作为句尾,这样会显得非常萌,但日常生活中多用“ねん”来结尾的也绝不在少数,甚至有时还会出现文中文头提到的用“でん”作为句尾的情况呢。

所以说来,语言是活的,语法也是不是万能的,尤其是大阪腔这种地方语言,使用者更需要在平时多加以积累,就算是小小的句尾也包含着很大的学问。该谦恭礼貌的时候就不要拘束,该侃侃而谈的时候就不要需要拘束,生搬硬套就会与人交流中遇到不必要的麻烦。



硬件 HARDWARE

① PSP上网后可以把网站保存下来脱机浏览吗? ②《怪物猎人 携带版 2nd》中的工会卡片怎么才能变成金色? 我已经把任务刷了200次以上, 但还是蓝色……【中山 西峰译】

① 无论是新旧型号的PSP都不具备网页脱机浏览的功能, 但是我们可以在打开浏览器的情况下, 依次选择下方的“收藏夹”→“我的书签”→“添加到收藏夹”来保存当前的网址, 以便在下次接入网络时能够快速访问之前的网页。② 要让工会卡片变成金色必须累计完成村庄和集会所中192个不同的任务才行, 反复刷同一个任务是没有任何作用的。

① 今天用金手指不小心把PSP弄死机了, 我用的是CM (回跳16进制), 改的是《怪物猎人 携带版 2nd》中的素材, 本来一开始挺好的, 但是在改好了后要退出CM时却退不出去, 然后就死机了, 最后没有办法我只好强制关机, 还好启后PSP没什么问题, 存档也没读, 请问出现这种情况对主机和记忆棒, 以及游戏有什么损害吗? ② CM改的是ISO, 还是游戏和存档一起改, 要是出问题了, 更换ISO有没有用? 【qwyt-he】

① 使用金手指软件造成PSP死机的情况相信不少玩家都遇到过, 出现这种情况通常都是修改后使游戏数据溢出造成的。虽然偶尔出现这种情况并不会对主机和记忆棒造成多大的影响, 但隔天在这里还是建议玩家尽量少使用金手指软件, 因为在运行这类软件时会为PSP的CPU造成极大的负担, 长期频繁地使用很有可能就会出现一些无法预期的错误, 另外在修改游戏前, 最好先将记忆棒中的“SAVEDATA”文件夹在电脑上进行操作, 修改完毕后立即保存存档, 然后关闭金手指软件, 避免此类软件长时间对CPU的占用。② 使用金手指软件只是暂时性地改变游戏程序本身的算法, 因此并不会对ISO和存档进行修改, 所以出现问题后更换ISO也是

没有任何用处的。而很多玩家之所以会误认为金手指软件会破坏存档, 也是由于修改后保存的存档, 在下次正常进入游戏的情况下有可能不会被正确识别引起的。

① 我想在南京地区买一台二手的PS3 (日版或港版), 不知道主机的正常配置大概需要多少呢? ② 买二手PS3的时候要查些什么? ③《潜龙谍影4 爱国者之枪》已经发售了, 但世面上的港版日文、港版英文、日版、美版到底有什么区别呢? 【Hori】

① 如果你是要购买日版或港版的二手PS3, 那首先要了解日版只有40GB和60GB两个版本, 港版则是在日版的基础上还有80GB的版本 (基本已经断货, 不建议购买), 而三个版本最大的区别就在于80GB和80GB都能够兼容PS2游戏, 所以在售价上会略高于40G的版本。目前40GB全新主机的官方售价为39980日元或2880港币 (都约合人民币2800元), 60GB售价为54980日元或3800港币 (都约合人民币3550元), 如果卖家报价过高, 一定要“货比三家”再决定。② 拿到二手主机后首先要检查主机包装外侧的型号代码是否与主机后方条形码的最后7位一致, 以防止卖家使用其他版本的PS3来欺骗你, 接着是检查主机基本的配件是否齐全 (USB线、AV线、网线、六轴手柄、电源线各一个), 最后开机检查系统运转是否正常以及六轴手柄的无线功能, 当然也不要忘记运行游戏和连接USB线看看手柄能否正常充电, 基本上完成以上的步骤后都没有出现异常的话, 你就可以放心使用你的PS3了。③ 《潜龙谍影4 爱国者之枪》的日版和美版在游戏中都只有对应版本的配音, 并且在难度上也有细微的差别, 另外如果在标题画面选择“Metal Gear ONLINE”进行网络对战的话, 不同语言版本的玩家都能进入对应的服务器。港版日文和英文版是索尼官方在香港地区销售的行货版本, 除了包装不同外, 游戏的内容和联机对战的限制都与日文及英文版没有区别。

① 我的PS3硬盘快满了, 想换一个大点的, 请问PS3硬盘只要是串口、2.5寸笔记本硬盘、8M缓存, 5400转的硬盘就行了吗? 是不是跟容量没太大关系? 自带的60G硬盘接口是SATA的, 那SATA2的硬盘支持吗? 【zuowei_wolf】

根据官方说明书中的描述, 要更换PS3的硬盘, 只要是2.5寸SATA接口的笔记本硬盘即可, 对容量没有特别的要求。但是更换硬盘对玩家的动手能力有较高的要求, 如果按照说明书上的提示无法正确操作, 最好能够找信得过的电脑店替你进行更换, 另外在更换完硬盘后, 再次启动主机电源的画面提示需要进行一些

必要的初期设定 (如果你所购买的主机推出时间较早, 有可能会要求重新安装系统的提示, 此时需要按PS3主机升级系统一样, 从官方网站上下载升级程序, 然后使用USB设备或刻录光盘来完成系统的安装)。

① 我的NDSL用的是R4和金士顿1G卡, 做了内核升级后为什么在玩《恶魔城 废墟的雕像》还是会遇到死机和黑屏呢? 有没有什么解决的办法? ② 我在玩《世界足球 胜利十一人》的大陆联赛时, 总是不到几个赛季就会出现一个毛病, 无法进行比赛且画面一直停留在左下角小人在奔跑那里, 我也试过更换卡带, 但是没用, 而且这也不是我一个人这样, 身边的朋友也遇到过类似的情况, 究竟是为什么呢? 【wangchao82529】

① 《恶魔城 废墟的雕像》对于卡带的读取速度要求较高, 即便是正版卡带也有很小的几率会出现死机或黑屏的情况, 所以使用烧录卡到这个情况, 暂时也没有有效的解决方法, 只能在游戏中尽量避免频繁地切换场景并养成勤记录的好习惯。② 你所提到的这个情况属于游戏本身的一个BUG, 目前同样也没有办法完全避免这种情况的发生, 如果长时间停留在读取画面, 惟一的方法就只有重新启动游戏了。

游戏 GAMES

① 请问《怪物猎人 携带版 2nd G》里的五星眼鸟套装要怎么才能制造, 为什么我只看得到眼鸟S装? ② 村长上任任务里打双一角龙, 破角后得到优质的白银或虹之角的几率是多少? ③ 龙头壳在打了星村长怪里破盾蟹壳能得到吗? ④ 口袋果G如何能比较轻松地获得? ⑤ 村长下位的古龙任务中它龙的伤害会不会继承到村长上位任务中, 伤害继承在亚种之间同样有效吗? 另外铜龙和铸银龙的村长和集会所任务之间的伤害能不能继承? 【neversail】

① 你所说的眼鸟套装只有S和X两个系列, 并且都不具备“捕杀名人”的技能, 要让X系套装出现在制造列表, 必须先完成集会所中的任务获得“眼鸟的豪毛笔”等上位素材才行。如果你是需要制造出带有“捕杀名人”技能的套装, 那么水龙套装也是个不错的选择。② 村长上位任务中破盾后得到优质的白银或虹之角的几率都为60%, 但如果不破盾的话, 只是单纯地杀死或捕获它们都是无法得到这两种素材的。③ 星村长任务中破盾蟹壳只有5%的几率能够得到“龙头壳”的素材奖励, 但如果任务中累计杀死8只以上的巨蟹, 那么过关奖励中就有50%的几率出该素材, 再耐心点多试几次吧。④ 口袋果G除了完成村长的6星任务“最后的招牌状”后可以以村长外出获得外, 完成集会所7星任务“接近! 老山龙”、8星“异常震度”、8星“起源”、顶层“中的任意一个都能震度在过关奖励中取得”。⑤ 无论是村长还是集会所的任务, 下位任务中对古龙的伤害都是不能继承到上位任务中的, 并且同一种怪物的亚种之间也没有伤害继承关系。

① 《怪物猎人 携带版 2nd G》中G级黑龙、红黑龙、祖龙任务的出现条件是什么?
② 用子和山菜等交换物品的“天之山菜引兑换”要在什么条件下和哪个NPC对话才能得到?
[andyxix]

要让G级黑龙出现则需要完成所有训练所基础任务;红黑龙则需要消灭上位红黑龙的巢穴完成所有G级古龙任务(包括麒麟);相龙则是消灭黑龙和红黑龙后完成所有G级任务。要想获得“天之山菜引兑换”需要玩家的工会卡片等级在金色以上(即完成村长和集会所的不同任务达271次)以上,之后和交换过名片的好友一起完成任务,每次计25点的好感度,与集会所门口的龙族大姐对话就有一定几率获得,以下为任务中的好感度计算公式:
村长或集会所任务获得的工会点数 ÷ 20
好感度 = 训练所任务获得的任务点数 ÷ 200
寻宝任务中获得的任务点数 ÷ 400

最近玩了玩《横行霸道IV》刚买了台PS3,但玩到一半的时候有个地方怎么也过不去了……就是接到Francis相关任务中的第2个Final Interview,攻略上说只要接到Lawyers的电话,第二天显示有标号的地点就有人去接你,可是我到了那里却没有触发剧情,虽然左上角有英文提示,但是我看不懂,现在究竟应该怎么操作,我其他的任务都完成了,就剩下这个了……[顾南]

最近有个关键的地方当时在攻略中写漏了,那就是在进入律师的大楼之前,必须要身着正装才能进入,如果出门时忘记也不用担心,在你对面大楼门口的右手边就有一家服装店,去买一套带领带的西服和一双闪亮的皮鞋吧,否则“衣冠不整,不得入内”哦。(笑)

最近在PSP上重温《幻想传说》,想到所有的称号、物品、怪物图鉴,以及烹饪熟练度……但目前物品始终缺一样,问了很多朋友也没有得到结果,该物品按物品分类是在怪物图鉴和物品图鉴的后面,紧接着就是罗1,请问它是什么东西?在哪里才能得到?[龙之狮子]

你所缺少的这个道具应该是“チケット”,要想获得它必须在忍者十士加入前前往未来的アルヴニアス塔,在1层的药室一次性购买2001个アルヴニアスの物品就会获得。之后离开一次村庄再进入药室地下的“冒险者会馆”就能看到一场比赛的演出,同时“チケット”获得称号“うたひめ”。

最近在玩NDS的《史莱姆总动员 2 大战车与尾巴团》,但合成表中NO.13的“金の矢”以及NO.28的“特バルカンだま”却怎么也打不出来,我已经按照攻略上的去书库最上层,带着皇冠的绿色史莱姆用5000换取NO.13,以及去第2场景与怪物陈列馆下面的绿色史莱姆用5000换取NO.28,但合成的这两项还是没有出现,请问是什么原因呢? [上海王伊草]

要让合成表中这两个项目中出现必须让“金の矢”的配方书需要去图书馆最深处的神库才能获得,“特バルカンだま”的配方书则需要交给サイバーク20把“ほがねの剣”才能交换到。

前一阵子玩《魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗》,结果到了后期我怎么也找不到“メタファリアの丘”这个地方,听说要去找什么保家业的石碑进去,我现在应该怎么操作? [东亮黄丹丹]

要前往“メタファリアの丘”需要进入“森と水の都バスタリア”的“钟摆室堂”,从入口处开始依次乘坐左上、右下、左上的电梯,最后从左上方的出口离开即可到达。

《最终幻想VII》中在一个村子里可以有一位老人交换物品:一个是打敗海底怪兽得到的“アースハーブ/Earth Harp”可以换三个金魔石;一个是用打敗沙漠怪物得到的“デザートローズ/Desert Rose”换一只黄金陆行鸟。不过在这之前如果使用道具修改了全部道具,还可以买到一个粉色的魔石,不知道它的作用是什么?怎样正常获得它? [Noname]

你所说的这块粉红色魔石应该是“せんすい/Underwater”,正常情况下要交换到它需要在DISC2前往海底魔界究的剧集中,使用魔石“Morph/へんか”将这里出现的敌人“ゴーストシップ/Ghost Ship”变化为“ガイドボウ/Guide Bow”才行,这块魔石的作用是“与海底怪兽战斗时没有时间限制”。

我已经完成了《最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书》中的299个任务,但最后一个却总是出不来,根据其在任务盘上的位置推断应该是“稀有陆行鸟 赤”这个任务,请问它的出现条件是什么? [Patry]

该任务的出现条件是在完成第14个主线任务“さがしてきます”的基础上,再完成支线任务“稀有陆行鸟 白”即可。稀有陆行鸟主要出现在“ゴークの岬:コボルク原野”的自由战斗中。

《女神侧身像2 希尔梅丽娅》中奉龙殿里1月之间西边(左侧)有什么台座房间内,BOSS对面高处于台上的道具如何才能得到?影志之间东边第二个房间里的超战士战魂我也没办法得到,已经试了N次。[lysenyx135]

要到达这两个地点都需要使用到封印石“无力な绵帽子の戒”的能力(跳跃时按下1可使下降速度减慢)。进入中BOSS所在房间后,先使用光子将敌人结晶化,接着朝宝箱所在的方向跳跃,达到一定高度后转身利用光子将敌人的结晶进行交换,接着在下方的台座上放置“无力な绵帽子の戒”的封印石,从下方左上方发射光子再次与敌人的结晶交换即可。

PS2游戏《凉宫春日之谜》中,好感度事件触发条件中的“疲勞”是什么意思? [极速流星]

连续让团员工作就会出现“疲勞状态”,由于该状态下多半都是一些负面值的支线事件,所以千万不要看到某些事件上有“疲勞”的要求就去触发。

《最终幻想VII》中在一个村子里可以有一位老人交换物品:一个是打敗海底怪兽得到的“アースハーブ/Earth Harp”可以换三个金魔石;一个是用打敗沙漠怪物得到的“デザートローズ/Desert Rose”换一只黄金陆行鸟。不过在这之前如果使用道具修改了全部道具,还可以买到一个粉色的魔石,不知道它的作用是什么?怎样正常获得它? [Noname]

你所说的这块粉红色魔石应该是“せんすい/Underwater”,正常情况下要交换到它需要在DISC2前往海底魔界究的剧集中,使用魔石“Morph/へんか”将这里出现的敌人“ゴーストシップ/Ghost Ship”变化为“ガイドボウ/Guide Bow”才行,这块魔石的作用是“与海底怪兽战斗时没有时间限制”。

我已经完成了《最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书》中的299个任务,但最后一个却总是出不来,根据其在任务盘上的位置推断应该是“稀有陆行鸟 赤”这个任务,请问它的出现条件是什么? [Patry]

该任务的出现条件是在完成第14个主线任务“さがしてきます”的基础上,再完成支线任务“稀有陆行鸟 白”即可。稀有陆行鸟主要出现在“ゴークの岬:コボルク原野”的自由战斗中。

《女神侧身像2 希尔梅丽娅》中奉龙殿里1月之间西边(左侧)有什么台座房间内,BOSS对面高处于台上的道具如何才能得到?影志之间东边第二个房间里的超战士战魂我也没办法得到,已经试了N次。[lysenyx135]

要到达这两个地点都需要使用到封印石“无力な绵帽子の戒”的能力(跳跃时按下1可使下降速度减慢)。进入中BOSS所在房间后,先使用光子将敌人结晶化,接着朝宝箱所在的方向跳跃,达到一定高度后转身利用光子将敌人的结晶进行交换,接着在下方的台座上放置“无力な绵帽子の戒”的封印石,从下方左上方发射光子再次与敌人的结晶交换即可。

PS2游戏《凉宫春日之谜》中,好感度事件触发条件中的“疲勞”是什么意思? [极速流星]

连续让团员工作就会出现“疲勞状态”,由于该状态下多半都是一些负面值的支线事件,所以千万不要看到某些事件上有“疲勞”的要求就去触发。

虽然《最终幻想X》汉化版已经推出了一段时间,但从近期大家询问的问题来看,这次大家估计都是冲着彻底完美本作的,一些由于篇幅关系没有在攻略中提及的内容自然成为了大家询问度最高的地方。这次小编就为大家解答关于“水球比赛”的几个重点问题,还在为此发愁的玩家赶快去试试吧。

是水球游戏中怎样学到对手的技能的?比赛开始时到奖品竟然是传说中的“杰克特射门第2式”,可是拿了却告诉我我队伍中没人能装备,请问要达到什么样的条件才能装备泰达这技能啊?能否推荐几个较强的队员,分别在什么地方能找到他们?

在选择好我方队员位置后,系统还会要求玩家选择“盯防”的对方球员,此时可以注意画面左下方的显示,如果有技能名称出现,那么我方负责盯防的队员就有一定几率在比赛中学会对手使用的技能,当然在选择盯防对象时也要注意双方队员能力上的差距,尽量高者对对手的能力也是尽快学会技能的捷径。②杰克特射门第2式”虽然是泰达的专用技能,但

是要学会它还需要满足“已经学会三个关键技能”的前提,如果你不能确定自己是否已经获得了这些技能,可以在选择队员的画面查看下方下方的技能列表即可。③由于水球比赛的自由度比较高,所以今天小编就为大家推荐不同位置的强力球员,具体是否雇用他们,还是全靠玩家自己的爱好啦。

位置 姓名 所在地

位置	姓名	所在地
FW	タイーダ	固定同伴
	ワウ	固定同伴
	ユダ	飞空艇・道路
MF	スバル	飞空艇・中部
	アキラ	飞空艇・横井公司
KP	ゴウバル	飞空艇・ブレイブ
	ルムク	飞空艇・道路

关于代购

由于各地商家的货品存在价格差异,所以在平常网购电子产品中都有读者提出“代购”的请求,希望能以更优惠的价格购买到自己心仪的商品,但是为了避免不必要的纠纷,杂志社不提供“代购”等服务,有条件的玩家可以登录“levelup社区的交易专区”来了解近期优惠出售的物品信息。

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

游戏攻略

软硬兼施

PERIPHERALS
SOFTWARE

主持人语

大家都知道暑期是购机的一个高峰,无论什么机种,在暑期时段的销量都会得到一定的提升,更不要说是在国内大红大紫的PSP了。所以针对这一情况,本期“软硬兼施”特地为玩家准备了一篇比较全面的“PSP导购专题”。目前市场上已出现了翻新的PSP主机,所以要购买新机的玩家请仔细阅读本文。

新品上市

文 Raeca

探究最新周边配件

为了达到“轻薄瘦身”的目的,PSP-2000进行“瘦身”的同时,也不得不将原先又厚又大的电池进行“缩水”以便减小体积,于是电池容量便由原先的1800mAh缩减到了1200mAh,仅有原先的2/3。这就使得主机不长的续航时间显得更加有限,在满负荷运行的情况下三小时电池内的电能就将完全耗尽。这使得许多玩家在购机的同时都会购买第二块电池,作为备用。这就使得不少玩家们为了更换电池方便,再购买一套旅行充电器



(座充),专门给备用电池进行充电。

这款“北通二代直插座充369”便是国内著名的游戏周边厂商北通电子所推出的面向PSP-2000型的PSP-S110电池的专用座充。这款座充结合了北通开关电源367与第二代座充262的多项功能特点,性价比很高,并且具有微电脑芯片进行控制,能够兼容原装充电电池而不会造成电池锁死。无论是玩家自行购买的其他品牌电池或者是原装电池,都能通过这款座充很好的进行充电。

本产品由深圳飞龙游戏堂提供



本的区别。而它们之间也往往会因为进货渠道和运输成本造成价格差异,并不是那个版本特别好所以价格高,Raeca给大家的建议是哪个版本便宜就买哪个版本。

2000型PSP到目前为止发售的有七种颜色标准版包装的主机:钢琴黑(Plano Black)、陶瓷白(Ceramic White)、冰灿银(Ice Silver)、薰衣草紫(Lavender Purple)、雏菊蓝(Felicia Blue)、玫瑰粉(Rose Pink)、薄荷绿(Mint Green);除此以外还有深黛红(Deep Red)与亚光铜(Matte Bronze)两款颜色的豪华版包装的主机。

尽管豪华版主机的官方定价是一样的,但由于国内市场需求情况的差异,不同颜色的主机可能会存在30元到50元左右的价格差,这些也都是由于市场的不正规所造成的无奈。

目前标准版包装的主机价格在1300元左右,而豪华版包装的主机价格则要1650元以下。大家在购买时可以做一个参考,内地大多数城市的价格由于运输成本可能会高于沿海城市,这些都是正常的情况。而有些地方的商家在报价时可能直接报出12XX元的低价,一般接近进货成本,甚至有商家低于成本价在促销,但这样的机器要么会强制你购买价格高昂的内存棒以及其他配件,要么就是机器以及原装配件被动了手脚,玩家们在购买时切勿贪便宜至上,购机还需小心谨慎。

PSP的标准版包装并没有封条密封,打开包装后面应该会包含:2000型主机一台、配套电池PSP-S110一块、电源适配器(变压器)和电源线一套、主机快捷参考书和安全支援说明书各一本。

购买PSP免不了谈到系统破解,目前最新的破解办法,是通过特殊的具有激活主机工厂模式工具电池与装机有破

解程序的记忆棒相配合,不用拆机,不用降级,任何型号,任何版本,直接重新安装已经破解了的自制系统。所以不要再问商家“能不能降级”,“是不是1.50系统”这样的外行问题,以免个别不法商家看出玩家是新手,真的拿出一台1.50系统的1000型翻新机来忽悠玩家购买。

前面说到,目前经常有商家在购机时报出不可思议的低价来吸引大家购买,要么是商家会要求玩家购买价格偏高的配件,要么就是机器本身有猫腻。猫咪的常见手段有二,一种是翻新二手主机,一种是偷换配件。

别看翻新机外表光鲜,但实际上都是使用了一段时间的二手主机,并且被前任主人抛弃大多数是因为有或多或少的质量问题。许多时候,JS们将这些有问题的机器低价回收,再将机器正常的零件重新进行组合,变成一台使用正常的机器。这样的机器也许用到了原装的外壳,但内部的零件健康程度却不得而知,是否还能正常工作多久完全是未知数。在这里Raeca认为完全有必要着重介绍一下翻新机的辨识方法,让玩家们在购机时能避免遭遇不幸。

以下便是几个辨别翻新机的重点:

标签贴纸



▲全新的机器的电池内部的封装贴纸不仅印刷清晰,而且粘帖整齐。



■机身底部的序列号与电池内部的一致。

专题导购

关注购机热点话题

暑期掌机完全购机指南

在E3之后,一切尘埃落定,任天堂并没有发布传说中的第三形态NDS,索尼方面也并没有宣布PSP-3000的升级计划。相反的任天堂与索尼都发布了许多令FANS们眼睛一亮的最新游戏作品,让FANS们有绝对的理由购买他们所喜爱的主机与游戏。由于这期杂志是E3特

刊,所以Raeca也在这期的软硬兼施栏目中,整理了近期的热门购机话题,为大家带来这期的“暑期购机完全指南”专题。

PSP篇

目前购机的绝对应该选择购买2000型PSP。至于1000型,无论它曾经给大家带来过多么美好的回忆,都不再是可以购买的机型了。原因不仅仅是机能和外观上的差异,最重要的是现在完全不能购买到1000型的全新主机,并且1000型的周边配件也都相继上市。

2000型这个说法,是指所有的第二代PSP主机,其中具体的地区编号还有差异,目前常见的有日版的2000,美版的2001,港版的2006以及台版的2007。各地区版本都有简体中文菜单,并且都支持国内的220V电压,可以说没有差别的。大家在购买时不必拘泥于版



电池舱内的贴纸是PSP主机的信息铭牌，上面不仅标注了PSP主机的准确型号（例如PSP-2006）还标明了PSP主机的序列号，该序列号必须与机身底部的贴纸上序列号相同，否则必然为翻新主机。除此以外，贴纸还起到了封印主机防止非法拆卸的作用。若要拆卸主机，必然的要将贴纸揭去，如果发现封套有揭开过的痕迹，或者没有对正，那么就要小心了。

PSP的机身序列号的标准编号格式是：AA-BBBB8888-CCCCCCCC-PSP200X，前三段为2+8+7，一共17位数字，其中CCCCCCCC部分应该要与电池舱内标签上的数字相符。而末尾的PSP200X，代表主机的地区版本，这也应当要与电池舱内的标记相符合，同时初始化主机设定之后，也应该要与系统中对应的时区相匹配，若有一项不能满足，则这台主机必为翻新机。

目前在市面上已经有人在出售仿造的2000型电池舱贴纸，与原版相比做工不相上下，但有些标签均为港版，而且同一批次的序列号都是一样的。在购机时，多让老板拿出一台来肯定就会出现破绽！

电气接口

电源与其他电气接口，如USB接口，线控影音端子均为金属制造，使用过的主机难免会出现氧化的痕迹，而在接口缝隙中也会留下灰尘。并且在这些地方的极难进行清理，这也为我们留下了辨别翻新的线索。对于一台新机器来说，接口内的金属必然是锃亮锃亮的，并且是不可能积累灰尘的。

按键开关

与接口一样，使用过的主机难免会在按键的缝隙中留下灰尘和污

垢，并且在按键的边沿，尤其是L/R键处难免会有摩擦留下的划痕。并且新机器的按键不仅富有弹性，而且十分清晰的压感。如果遇到按键毫无弹性，或者按压的时候有阻顿感，甚至有十分刺耳的摩擦声出现，这样的机器必然是翻新机。



▲台版主机内附带的原装电池为日本制造。



■组装。



■原装。

电池的金色手指档板：原装电池的金色手指档板两侧都有专门设计的坡度，中间缝隙较小，难以看见手指的全部，而组装电池则几乎就是直角，缝隙较大，能很清楚的看到金色的手指档。

除了翻新机之外，许多不法商家还会通过更换包装内的原装电池来达到降低成本谋取暴利的目的。也许有的商家会说：“组装电池有什么不好，能便宜几十块钱？”要知道PSP使用的都是可充电锂离子（Li-Ion）电池作为能源供给。PSP-2000的电池电量却只有1200mAh，仅有1000型的1800mAh的2/3。尽管索尼官方表示PSP-2000改进了电路，使得电池的续航时间要比1000型更加持久，但那更多的是针对使用UMD光盘运行游戏的情况下作出的优化。

如果使用记忆棒运行游戏，那么持续游戏的时间仅能达到1000型的3/4。如果使用组装电池，那么持续使用时间则更是大大折扣，甚至不到1小时就没电。因为偷工减料的组装电池，为了降低成本，其容量根本未能达到标称的1200mAh（既然电池都是假的，那么容量怎么又会是真的呢？）。

所以，为了保障游戏时的正常

体验，请勿贪便宜购买被更换了电池的PSP主机。

PSP在购买时另外一个值得关注的便是运行游戏必不可少的载体——记忆棒。就目前的趋势来看，随着游戏容量的日益增加，4GB记忆棒已经无法满足普通玩家的日常需求，逐步被8GB产品（记忆棒或马甲棒）所替代。

软件速报

最新最热的玩机软件

盟区开放动态SSID联机游戏支持，盟区战卡独家使用

在《梦幻之星 携带版》到来前夕，作为国内唯一的全中文游戏联机对战平台——盟区在全球范围内率先支持了诸如《梦幻之星 携带版》这样采用动态SSID进行联机的游戏。让玩家朋友们能在家中与任何地方的朋友进行联机对战，充分享受这个夏天的精彩。

SSID是Service Set Identifier技术的缩写，采用SSID可以将一个无线局域网分为几个需要不同身份验证的子网络。SSID通常由无线AP（例如无线路由器，也可以是其他符合标准的信号发射器）进行广播，通过接收设备自带的扫描功能便能检索到当地区域内的多个SSID。同时，也能够根据安全的需求对不同SSID进行广播，此时用户就要手工设置SSID才能进入相应的网络。简单说，SSID是一个局域网的名称，只有被设置为名称相同SSID的设备才能互通消息。

与《怪物猎人 携带版 2nd G》这样的静态SSID游戏所不同，《梦幻之星 携带版》采用的是动态SSID联机游戏。联机机制十分复杂，他们采用了多个SSID进行子网划分，并且SSID并不确认，对于山寨神卡和其他



▲SEGA新作《梦幻之星 携带版》。

联机对战平台，无法准确的进行捕捉并且实时的进行切换。这也就是为什么普通的山寨神卡在寻找好友时还能正常进行连接，而一旦进入游戏就立即断连的原因，SSID在进入任务之后改变了。动态SSID联机的实现难度极高，但是采用动态SSID联机的游戏至少占到了PSP游戏总数的50%以上。这也是为什么使用山寨神卡的玩家们觉得PSP游戏很多但能够联机的游戏却并没有多少。现在国人独立开发的对战平台——盟区利用自己技术优势已经成功地在全球范围内率先解决了这个问题，让许多外国平台都无法进行联机的游戏实现了无缝互联。

由于盟区采用动态联机的游戏由于技术实现过程相对较为复杂，需要消耗服务器相应的资源，所以目前动态SSID游戏的自动联机功能仅对正版盟区战卡以及VIP用户开放。玩家们在购买战卡的时候千万不要忘记索取附赠的VIP卡。而在登陆盟区平台之后，还需要将VIP卡上的密码信息与帐号进行绑定之后方可正常使用这一功能。



■盟区战卡与附赠的VIP会员卡。



▲组装电池多为厚层标签，印刷模糊，除此以外，如果购买的是日版主机，是绝不会出现印有中文的电池的，因此也可以作为辨别依据。

组棒、水棒、行棒、原棒

由于记忆棒的“行货”很多，许多玩家在购买时经常会被JS忽悠到。所以就先专门为大家做一个简单的介绍。

所谓组棒，是指由国内山寨厂私下里生产的记忆棒产品，在出厂时，配上不同品牌的外壳及包装进行销售。所以不存在什么索尼牌的组棒或者Sandisk牌的组棒……其实都是一回事。

所谓水棒，是指本身是面向国外市场销售的正规品牌的记忆棒产品，通过走私等方法流入国内销售的，质量与行货不相上下（因产地及原销售区域的产品略有差异），但价格较正规行货便宜，但却没有保修等相应的售后服务。需要提醒大家的是，由于水棒没有行棒的防伪标志，所以市场上绝大多数号称水棒的产品其实都是组棒……

所谓行棒，是指有在大陆有正规代理的正规品牌的记忆棒产品，如索尼、慧康（Sandisk）等，质量可靠，均享有相应的保修服务。并且产品拥有防伪标志，易于与组棒进行区分，但价格最为昂贵。

所谓原棒，是相对于组棒而言，由正规品牌生产的原装记忆棒产品。水棒与行棒均属于原棒的范畴。原棒的速度并不一定比组棒来得快，不同品牌不同规格的记忆棒之间的速度均存在一定的差异。

简单地说，组棒不是正品，水货和行货都是

原装，而许多组棒都被当作原装水货进行出售。

由于真正的行货记忆棒的价格较高，所以在大多数情况下，玩家们都会选择价格相对低廉的，而性价比比较高的组装记忆棒。这并不是要提倡大家购买组装产品。因为组棒毕竟不是正规工厂生产，品质上来说并不十分可靠，并且随着批次的不同，速度也有一定的区别。所以在资金允许的情况下，建议玩家们还是购买行货正品来得稳妥。



▲马甲棒 = microSD卡 + 卡套。

对于既想买到“便宜”货，而又想获得原装产品的稳定和高速的品质玩家，这里专门介绍一下使用8GB microSDHC卡作为存储媒体的“马甲卡”。

“马甲卡”是一种与组棒一样低廉，同时还能够享受原装产品优异品质的大容量解决方案。通过microSDHC卡转接记忆棒卡专用卡套，让

购机推荐配置

PSP购机推荐套餐		
	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006 (港版)	1300元
记忆棒	8GB 马甲棒 (金士顿卡套)	300元
贴膜	Horl膜 (组装)	5元
保护包	Sony软包 (组装)	12元
游戏两卡	盟区战卡	149元
总计：1684元		

其他主机周边参考价格	
PSP-2000主机 (深蓝色)	1620元
PSP-2000主机 (金铜网)	1620元
PSP-2000主机 (战神)	1690元
PSP-2000主机 (MHP2NDG)	2400元
PSP-2000新型摄像头 (带MIC)	298元
PSP-2000高仿色差镜	60元
PSP-2000专用Horl膜 (原装)	58元
PSP-2000专用卡套挂绳膜 (新包装)	54元
4GB高速组棒 (3839MB)	120元
8GB高速组棒 (7727MB)	270元
8GB Sandisk microSDHC Class4	250元
金士顿记忆棒卡套	55元
神卡精英版 (仅支持PSP)	65元

PSP能够使用microSDHC卡作为存储介质，实现运行游戏以及看电影等更多功能。目前原装水货的microSDHC卡的价格与组装记忆棒的价格相当，而玩家仅需购买一个专用的卡套，增加不多的一笔投资，便可以让PSP也能享受到原装正品优质闪存芯片带来的高速与稳定。

NDSL篇

对中国玩家来说，目前唯一可以购买到的现货行货游戏主机——由Que所代理的行货DSL主机——iQue DSLite，即iDSL。正如刚才大家所看到的PSP导购，玩家在购机时既要考虑水货主机的来源（版本），又要小心谨慎地避免购买到翻新机，还要承受水货中间商（专门从事走私的大佬）的盘剥，更可怕的是需要承担零件被换以及根本没有质保服务的风险。但是，因为有了行货iDSL的存在，购买DSL主机则变得十分的方便，iQue为玩家提供了正规的产产品，正规的销售系统和正规的维修网络，让任何人购买和使用都变得十分的简单和轻松。iDSL不仅拥有全中



■最新上市的蓝黑配iDSL，无疑是夏日的一个亮点。

文系统菜单，还独家支持在大陆发售的中文游戏。而且，正知行货真名，iQue所代理的产品可享受15天包换，1年保修的服务（准确保修信息，以产品保修卡为准）。

对于玩家来说，还有什么理由不去选择充满陷阱的水货主机呢。也许因为便宜。但就目前美版和日版水



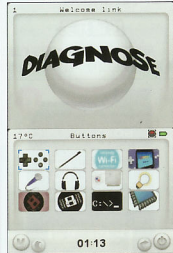
■行货正品原装的正规质保服务。

货的真实价格来看，由于日本美国NDSL的持续热销，主机供应本还显得捉襟见肘要留到海外可量出加难，全新水货的价格都要在1200元左右，而目前行货却只要1080元即可入手。国内那些售价低于1000元的水货主机，

大多是在原产地无法销售的残次品或者还可能是翻新机，对于喜欢贪小便宜的玩家来说无疑是一个又一个的陷阱。也许有人说行货质量不好。要知道，iDSL可是经过国家有关部门认证和检测通过的产品，质量出现问题是可以直接找消费者委员会投诉的。购买行货完全能够享受受到我们国家法律所赋予的一切权益的。对于这种说法，更多的是来自怙恶玩家购买翻新水货主机的不法商家，大家千万不要被这些谎言所蒙蔽。

目前iDSL主机的颜色非常丰富，共有水晶白、搪瓷蓝、珠光红、玛瑙黑、铂金色以及最新上

市的蓝黑配，除此以外还有春节时上市的专门为中国大陆地区设计的中国龙红黑色限定版主机。相信任何人都能从中挑选到自己中意的颜色。一般来说，水晶白与珠光红更受到女孩子们的欢迎，而玛瑙黑与最新的蓝黑配则更加符合男性玩家的口味。至于中国龙则是主机收藏的不二选择，在世界范围内仅此一台。在其他地区想都不要想。



▲Diagnose主菜单。它们从左至右，从上到下，依次是故障检测、包括屏检测、Wi-Fi连接检测测试、GBA (SLOT-2) 游戏测试、麦克风测试、左右声道测试、点阵修复、背光调节及测试、轴运动感应卡测试、振动卡测试、DDI FAT测试、EEPROM测试。

尽管IDSL拥有行货品质保障,但在购机时对于主机各项功能的检测同样十分重要。相信各位玩家才会希望高高高兴兴将主机拿回家之后才发现机器的麦克风工作不正常或者某个按键失灵吧。虽然这种情况极少,但还是小心为好,不能疏忽大意。这里向大家介绍的这款软件,便是一款专业的NDS/NDSL主机功能检测软件——DiagnoSe,它能灵活直观地对主机的按键、触摸屏、麦克风、Wi-Fi网卡等各方面进行测试,同时还带有坏点修复功能,是玩家购机的最佳帮手。不过需要在购机前事先购买好烧录卡

与microSD卡,并且将软件拷贝到卡上才能使用。所以建议玩家们事先购买烧录卡,或者从有借机器的朋友那里借用一下,在购机时使用。对于还没有购买烧录卡的玩家可以跳到下面一节,先了解一下烧录卡的购买吧。

烧录卡是一种能让游戏主机运行存储于存储载体上的游戏文件(ROM),以及多种兼容的应用程序(HOMEBREW)的专用设备。而烧录卡的名字则来自于GBA时代的第一代EZFLASH烧录卡,由于那时后使用的NORFLASH闪存采用的是“顺序读写”,所以在向卡带内写入游戏的过程有点像刻录光盘“BURN”,所以后来使用EZFLASH烧录卡的“烧录卡”三个字来统称所有类似的卡带。到了如今,烧录卡已经不再需要内置闪存,而使用更加便宜的microSD闪存卡来存储游戏。原先复杂的“烧录”过程,被WINDOWS X系统下简单的复制黏贴所代替。

EZFLASH V第五代产品E25的最新强化版本——E25 PLUS。E25 PLUS支持SDHC



▲SUPERCARD DSone PLUS烧录卡。

规格的新一代大容量microSD卡,通过采用ACTEL出品的ProASIC3 A3P250核心处理器,E25 PLUS拥有了更强的兼容性与稳定性,并且拥有EZFLASH小组全球独创的AR+CHT双金手指引擎,堪称当代游戏适配器的典范之作。在E25 PLUS的包装内除E25 PLUS卡带之外,还附赠了诸如USB 2.0高速microSDHC迷你读卡器、NDS游戏卡盒、金属增强触控笔以及拇指笔等实用周边,十分实用。

除此之外,独家支持即使存档功能的SUPERCARD DSone烧录卡也是近期的热门产品。SUPERCARD是当年首家推出外接存储卡式烧录卡的品牌,突破了以往只能采用昂贵的NORFLASH闪存芯片的技术难题,将烧录卡的整体成本大大的缩减了下来,让更多的玩家们有机会接触到烧录卡产品,并成为玩家们中的一员。而如今的SUPERCARD DSone卓越的四大梦幻功能,即时存档,即时金手指,即时攻略,多存档系统,给广大玩家带来全新的游戏体验,为玩家带来更强大、更实用、更灵活的游戏

玩法。

至于先前的热门烧录卡R4,厂商已经有将近半年没有更新软件内核,许多最新游戏都无法运行,并且不支持2GB以上的microSD卡,性能方面已经远远的落后于E25 PLUS与SUPERCARD DSone。到最后,显然还是老牌厂商的服务和品质更令人感到放心。

至于microSD卡,目前的主流是购买2GB的产品,而4GB的大容量microSDHC卡的价格也并不昂贵,对于手头较为宽松的玩家们,完全可以购买4GB的产品。一次能装下更多的游戏是不会有错的。由于microSD卡本身价格就十分低廉,并且烧录卡对microSD卡的读取速度要求更高,所以强烈推荐玩家们购买采用日产东芝芯片的金士顿行货microSD卡产品。

DSL购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	IDSL (行货)	1060元
烧录卡	E25 PLUS	168元
TF卡	金士顿 2GB TF卡 (行货)	90元
贴膜	HotLine (组装)	5元
保护包	黑角彩柔皮包	28元
总计:		1311元

其他主机周边参考价格

IDSL (中国版)	1190元
DS1T (标准版)	158元
DSone烧录卡	168元
金士顿 1GB TF卡 (行货)	48元
金士顿 4GB TF卡 (行货)	158元
HotLine (原装)	68元
卡皇贴膜 (新包装)	58元



▲E25 PLUS烧录卡。

PS3购机推荐套餐		
品牌/型号	品牌/型号	价格
主机	PS3 (港版, 40GB)	2780元
手柄	原装六轴手柄	-
遥控器	组装PS3专用遥控器	50元
线材	组装HDMI线	50元
-	HDMI to DVI接头	45元
显示器	BenQ G2400W (FullHD) HDMI 1920x1200	2800元
总计:		5725元

X360购机推荐套餐		
品牌/型号	品牌/型号	价格
主机	X360 (港版, 20GB, 65nm, HDMI)	3600元
视频线	高仿PS3 VGA线	48元
-	烧录卡	-
散热器	黑角X360酷冷风扇	68元
总计:		3716元

Wii购机推荐套餐		
品牌/型号	品牌/型号	价格
主机	Wii (日版, 未改)	1900元
直读	D2KEY (白色)	80元
手柄	原装双节手柄套袋	-
电源	北通直插电源	80元
视频线	色差线 (高仿)	50元
总计:		2110元

PS2购机推荐套餐		
品牌/型号	品牌/型号	价格
主机	PS2 (港版, 90006, 已改)	1050元
记录卡	原装BMB	110元
总计:		1160元

市场行情信息更新至2008年7月20日,各地行情不一,本文价格仅供参考。

告别“束缚”,北通推出“无线双节棍”

Wii的革命性的动作感应设计让无数的玩家体验到了全新的游戏玩法,原来游戏也可以不是机械式按键来操作的,通过挥动双手,玩家们仿佛置身于游戏世界中,去亲手完成一个又一个的任务。Wii的双截棍手柄的设计是前卫的,然而在实际使用中却显得美中不足。虽然整套手

柄与主机直接采用的是蓝牙无线连接,然而由于左手柄与右手柄直接依然使用的是电脑有线连接,这就使得两只手柄被束缚在了一起,在进行一些游戏的时候,例如《Wii Sports》中的拳击游戏,两只手无法很好的独立挥动,而且中间的电缆一同左右挥臂也会给玩家造成不小的困扰。现在,由国内著名的周

边厂商北通为我们带来了这款专门面向Wii而开发的“北通无线双节棍”套装,并完全的解决了这一问题。

“北通无线双节棍”分为两个部分,一个是安装在Wii的右手柄(遥控器手柄)底部的安置蓝牙信号接收器,一个是安置Wii的双截棍扩展手柄(左右柄)的手柄“外套”。在使用的时候,玩家需要将独立的信号接收器插入Wii右手柄底部的接口内,然后再把左手柄放入“外套”

当中,把电缆缠绕好,然后将接头插入外套中的接口;这样“北通无线双节棍”就起到了将左右手柄之间的有线传输的信号变为无线传输,让玩家彻底告别“束缚”,自由享受游戏中的各种精彩表演。

游族方舟

软硬兼施

秘密花园

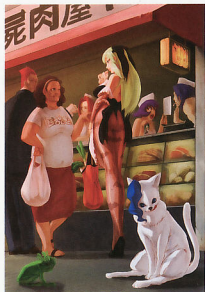
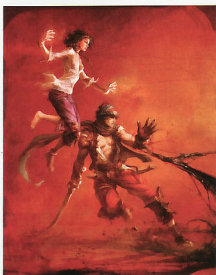
胜负师：说起来，这“大家的秘密花园”俨然成为了“合刊”、“特刊”的保留节目。而这样的栏目也印证了一句话：“形式是死的，但内容永远都是活的。”编辑们把近几个月来的截图拿出来晒晒，而作为能够先睹为快的栏目主持人，也能从筛选、重组这些琳琅满目、五花八门的美图中得到享受。希望各位读者能够在欣赏“秘密花园”的过程中有同感。

本期主题：大家的秘密花园

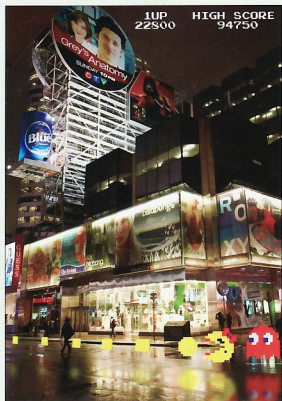


◎ 烈日炎炎中这群贱兔又从冰天雪地的世界来触动各位玩家的元神了，还没购入平衡板的玩家要考虑出手了。【灵骑士 提供】

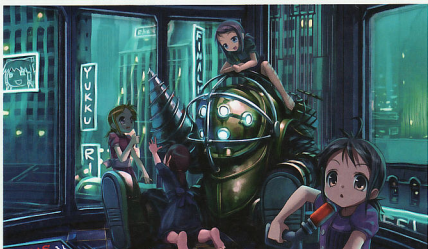
◎ 精美的设定图是《波斯王子》系列的一大卖点，《波斯王子 奇迹》刚公布，由画师Patrick绘制的太妃精美概念图就已经引起了众多玩家的讨论。首页还在官方网站举办了绘画大赛，人气十分火爆。【星夜 提供】



◎ 出门买菜的关键看起来还是蛮贤惠的，画中还其他的《Dead or Alive》角色，大家都认出来了么？【玛丽 提供】



◎ 虽然老玩家们很善于制造这样怀旧的东西，看看吃豆小姐面前的无限圆球以及身后表情愉悦的机器人。我想很多玩家都不会介意一笑。【光平 提供】



◎ 风格超级清新的《生化奇兵》经过日式网人的“巧手”处理之后，足足增添了不少“萌”要素吧？【熟鸟神 提供】

◎ 这幅图非常有趣，近年来最红最大的动画角色都在上面了！只是方式各异，多看几眼你就会发现全新的发现，应该用不着一下写下这些角色的姓名了吧？【妙也 提供】





可能很多人难以想象乐高积木只是小孩子的玩具吧，但总是能出大官伙来看这款由乐高积木拼装起来的高达模型，实在令人佩服得五体投地！【多边形 提供】

① 说实话，这张怎么看怎么像是“全家福”，也许吉斯卡一个女儿，世界就会太平得多。【ACE 飞行员 提供】

② 《钢弹侍斗》发售当天日本同人绘制的贺图，角色的动作和表情都十分到位，如果不认破的话，还以为官方出的Q版宣传图呢！【晴天 提供】

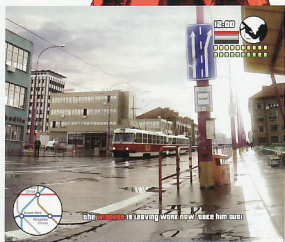


游戏立方

秘密花园



① 如果你认为这只是一部《恶魔战士》的同人游戏大错特错了，仔细看看图中餐盘以及盘中吧，《怪人版人》中的水鬼、电鳗、鳄鱼和星蟹等都成了厨师手中的盘中佳肴了。【文云 提供】



② 这是一副用照片合成的《GTA》游戏画面，画面中甚至用心地营造了一个目标人物，或许《GTA IV》还不能带给你足够真实的画面，不过照目前看来，达到这样照片级游戏画面的日子离我们并不遥远。【光年 提供】

③ “真雷”对于机娘来说很重要，不画人物吧……还是算了……【十六夜 提供】



④ 《矩阵者》的电影海报，由弹正组成的1000看上去很有感觉，而街机游戏让人记得最清楚的就是“胎死腹中”秘技以及身后机师喊“不要再搞了！”的惨叫。【0000 提供】



游乐传音



哈里·格雷逊·威廉姆斯出生于1961年12月13日，是地地道道的英国人。虽然他目前是音乐工作室“Wavecrest Music”的一名成员，从事的主要工作是为电影进行配乐和编曲，但要说他和游戏的渊源，那估计就非“龙之谜影”系列“美国”了。在他正式迈入电影作曲家的职业生涯前，上世纪80年代他和自己的哥哥路佩特·格雷逊·威廉姆斯(Rupert Gregson-Williams)都曾经在英国著名的埃姆斯伯利学院(Amesbury School)担任过音乐老师，随后在进入伦敦音乐戏剧学院(The Guildhall School of Music & Drama)执教的过程中，他借此机会拜访了众多著名的音乐家并听取他们在音乐方面的独到见解，再加上之后在埃及和非洲的生活阅历，为他创作充满个人特色的音乐打下了坚实的基础。在他参与制作的电影中，虽然不能说每部都是“大片级”的制作，但是像《怪物史瑞克》、《勇闯夺命岛》这些在国内观众中具有很高认可度的作品，其中的大多数配乐都是出自他的手中。而《龙之谜影》系列的“制作人小竜秀夫之所以从2代开始就起用他为系列作品创作音乐，也完全是由于在观看了1998年由他参与制作的电影《血仍未冷》(The Replacement Killers, 另译：替身杀手)之后，才萌生了“他的音乐才能完美诠释游戏意境的想法”。



哈里·格雷逊·威廉姆斯
Harry Gregson Williams

TIPS 和大多数知名的作曲家一样，哈里也曾参与过歌手专辑的制作，而和组合作过数量最多的则是美国著名的电子乐团Hybrid，有兴趣的朋友可以找来他们的专辑《Chosen House》(2004)和《Hybrid Present Y4K》(2006)听听哟。

主要作品一览

哈里·格雷逊的出道作品是1993年的电影《纯白天使》(White Angel)，2000年完成《小鸡快跑》(Chicken Run)的配乐工作后开始将自己的事业慢慢推向高峰。时至今日，他已经获得过金球奖(Golden Globe)和格莱美奖(Grammy)的提名，相信在不久的将来一定能够凭借自己的实力征服所有的观众，在成为真正获奖者的同时也为我们带来更有冲击力的音乐盛宴。

年份	名称
1990	皇家中世纪
2000	小鸡快跑
	小龙历险记
2001	间谍游戏
2002	狙击电话亭
	辛巴达七海传奇
2003	糖衣新雨
	怪物史瑞克2
2004	珍珠港
	欧洲历史纪录
2005	纳尼亚传奇 狮子、女巫和魔衣橱
	欧洲历史纪录
2006	国王的使者
	怪物史瑞克3
2007	怪物史瑞克 尼克一家
	达夫之王
2008	纳尼亚传奇 凯斯王子

年份	游戏
2001	龙之谜影2 自由之子
2004	龙之谜影3 龙夜
2007	使命召唤4 现代战争
2008	龙之谜影4 魔法师之枪
	使命召唤 战火世界

VGL

Video Games Live的缩写，是游戏界著名作曲家 Tommy Tallarico 和 Jack Wall 于2002年共同创办，以演奏游戏音乐为主题的大型交响音乐会。自该音乐会已经在全球范围内演出过近百场，如果你热衷于美式游戏或在全球范围内拥有一定影响力的日式游戏，那你就不能错过这场专为你而准备的音乐盛宴。



PRESS START 2008演出时间确定

其实在很多热爱游戏音乐的游戏家心目中都有一个共同的愿望，那就是有朝一日能够亲临一场游戏音乐会，在音乐厅独特的氛围和众多专业音响器材的帮助下，感受游戏音乐即便是脱离游戏后也不会褪色的魅力。这次请大家为大家介绍有关欧美音乐方面的内容，熟悉日式音乐的你是否会被这些旋律所深深吸引呢？

自上次发出“音乐交流”的邀请后，很多热心的读者都给晴天发了相关的邮件，其中不但涉及了电影、动漫、游戏等多个领域，一些相对“冷门”的作品也让晴天听出了很多不曾有过的感觉。本期的音乐栏目将为大家介绍有关欧美音乐方面的内容，熟悉日式音乐的你是否会被这些旋律所深深吸引呢？

而且根据活动组委会的规定，每年的游戏音乐会都会邀请知名游戏制作人、作曲家以及在游戏方面有很深造诣的指挥家共5人左右组成一支特殊的管理团队，来规划当年音乐会的主题和表演的曲目。目前官方已经公布今年管理团队的名单，他们分别是：植松伸夫、野岛一成、竹本豪藏、樱井政博、酒井裕吾，而且根据精前的最新消息，今年游戏音乐会将会增设中国站，并且植松伸夫届时也将到场和中国玩家见面交流，于10月31日登上上海大舞台带给中国玩家一个难忘的音乐之夜。



二人三脚

出处：《仙乐传说 控塔特克斯的骑士》主题曲
除了特立独行的风格外，歌曲的风格也和以往“传说”系列“充满幻想色彩的基调有较大的差别，更偏向于摇滚，对于熟悉系列作品的玩家来说，可能初次听到歌曲的第一感觉就是“够宅”，但是只要结合音效等各方面因素反复聆听几次，歌曲中的特殊感觉就会油然而生。



无限世界

富有穿透力的音乐和丰富的电子音乐为玩家营造出了一个宏伟壮观与梦幻的异次元世界，虽然游戏本身的高评价在游戏中并不多，但是这首歌曲在印象的片头动画中就会让你留下深刻的印象，对游戏中的世界更加好奇。



演唱者 KANA

1986年出生于东京，年轻时虽然接受过钢琴，芭蕾舞等音乐的黑洞，但最喜欢的却是唱歌。中学时为了完成自己的梦想到美国留学，大学毕业后回国在上大大学“国际教养学部”继续深造，是一名国际化的新一代歌手，曾演唱过电影《蓝色行星》的主题曲《黄》。



《龙之谜影4 魔法师之枪》OST

发行日期：2008年5月28日
作为斯内克故事的完结之作，2张CD的大容量重金收录了游戏中所有背景音乐，只属于你的最佳聆听之旅。无论在什么时候聆听这些精选专辑都能在脑海重现游戏场景中让人难以忘怀的场面。

《柏育楼 狂热节拍》OST

发行日期：2008年5月28日
从1989年至今人气不减的游戏“狂热节拍”系列，第一次在日本发售的“柏育楼”(虎虎虎)登场了。原声集中收录的曲目都保留了系列一贯十足的特色，并且为了让玩家更深入游戏中，还专门编排了类似“演奏”的游戏。

《光辉契约2 意志》OST

发行日期：2008年6月25日
除了精美的人设，悦耳动听的音乐也是本作的一大法宝。由于干村润子、青木佳乃、土井敏博等日本知名作曲家的加盟，2008年的第一首由原声音乐组成的原声带，同时也收录了主题曲《无限世界》的游戏版本。

一起 走过的 日子

告别PS2时代

“历史从今天才刚刚开始。”

2000年3月4日，久多良木健在PS2首发当天看着东京街头各地人潮涌动，首批出货达百万台的PS2以奇迹般的速度售罄，那一天，久多良木健满面春风地说，这只不过是普通的一天，未来PS2将创造更辉煌的历史。

8年后，PS2全球销量逼近1.3亿，它是全球最成功的游戏主机，拥有有史以来最丰富的游戏阵容，诞生了最多的百万大作，只要你是一个游戏玩家，就必然会在PS2上找到适合自己的游戏。

PS2的时代即将过去，“所有游戏在此集结”的游戏业大一统时代也许也将随之逝去。但仍然有数千万玩家对这个辉煌的时代恋恋不舍，犹豫着不愿迈向次世代。在这个充满惊喜的时代，我们都有太多的回忆。

这是一个比较特别的特别企划，是我们杂志较少采用的一种特金方式。在过去的一个多月里，我们的特约记者挑选了几个比较有代表性的玩家人群，总共采访了二十余人，通过各种采访方式了解了普通玩家的PS2游戏经历与生活状态，最后以PS2的几个名作为线索讲述他们的故事。此外我们还联系了PS2后期最有代表性的大作《战神II》的首席美术师Louis Lu，从他身为游戏开发者的观点展现PS2时代的另外一面。

每个玩家的经历都不尽相同，但在不同的经历中总会有一些相似的感受。回首这并不遥远的记忆，我们看到的是对游戏的热爱，对岁月的感怀。





回忆

“特定的时间，特定的游戏，特定的感动。”

梁旭弓着身子从出租车里爬了出来，手里小心翼翼地抱着一个大盒子——那是一台40GB版的PS3。

穿过几栋东倒西歪的房子，来到一座大概有20多年房龄的5层老房，梁旭抱着PS3沿着狭窄的楼梯道匆匆地跑到了四楼。打开房门，一股臭袜子味扑面而来，地上几只蟑螂感应到门口射来的光线，纷纷四散逃窜。梁旭迫不及待地吧PS3捧到电视柜旁，虔诚地从盒子里吧PS3迎了出来，接上线，插上电源，古老的21寸康佳电视屏幕上出现了PS3的界面。

以一顿韩国烤肉为代价，梁旭终于从朋友那里借来了一台PS3，期限为三天。梁旭决定这两天都待在那套与向宇

合租的老房子里，这样应该足以把《潜龙谍影4》通关一遭了。

梁旭很怀念他的大学时代，至少那时他不用住在终日看不到阳光的城中村破屋子里，那时的宿舍干净明亮，宿舍中间的桌子上摆着一台电视，当他玩《潜龙谍影2》时，宿舍里所有人都会围在他身旁，神情专注地欣赏着一幕幕好莱坞大片般的精彩时刻。他们把声音开得巨大，雄浑激昂的音乐把周围宿舍的男生也吸引过来，屋子里所有人头攒动。有一些被挤在外围的，探头探脑地往里钻，一边问着：“放啥电影呢？这音乐真牛B！”

“那会儿我们屋就是个放映厅。那时候的房间里闪烁着回忆的光芒。”开始时

是大家站着看热闹，都挤到了门口，后来我们在地板上铺了层塑料地毯，大家都脱了鞋再进来，然后席地而坐。除了游戏外也放不少电影，那场面，真像小时候的街角录像厅。”

梁旭除了是玩家，还是一个电影发烧友，经常不知从哪捧来一堆堆的DVD，从而保持了宿舍的访客如云。放片时的观众数量一般比玩游戏多，不过梁旭更喜欢玩游戏时的群众氛围，大家都在为解说出谋划策，还有人拿着文曲星查单词。有一个地方是要在规定时间内把所有炸弹全部暴毙，整个房间里七八个人试了半天愣是没找到最后一个炸弹，就在无奈放弃掉身亡，大家一筹莫展之时，继梁旭上铺的一个哥们穿着条内裤从宿舍楼道最边上的厕所里跑了出来，发现新大陆般地叫着：“是潜水艇！吊在水池上的那个小潜水艇！”

“那样的岁月是永远不会再有了。”梁旭苦笑地说。现在他住的房子是大约40平米的两室一厅，与另一个同学各分摊400元的租金，这样的价位只能租到这种看起来几乎是摇摇欲坠的房子，一张床、一个电视柜和一个电脑桌差不多已经把房间塞得满满的。刚刚搬进来时，梁旭每天都有一种喘不过气的感觉。“这里和虚拟世界的区别就是可以玩游戏。”梁旭说着指向电视旁的一台PS2，“要不是有它，我一刻都不想在这么多待。”

梁旭说他暂时还看不到走出这种生活的希望，以他现在的收入，扣去房租水电房租玩乐大概一个月可以剩下七八百，“不过在世道大约30年后可以首付一套房子”。现在梁旭虽然也玩游戏，但是已经没有当年的激情，他说自己耐心有限，不想为解个谜而挖空心思，“如果换作是现在首次接触(MGS2)，我可能不到半个小时就被盘玩了。”但当她看到(MGS4)发售网上后的各种评价时，便想起大学宿舍里玩(MGS2)的那一幕幕，想起Metal Gear Ray在油轮上一跃而起时整个宿舍的鸦雀无声，想起被小兵的威琳打打砸砸结果发现时的哄堂大笑，想起雷德狂奔时一位室友从水中冲完凉，用肥皂盖住裆部一边哼着小曲破门而入。他突然有一种很久没有过的、想痛快快玩一场的冲动。

用了两天的时间，梁旭终于把《潜龙谍影4》通关了，他果然找回了久违的感动，对游戏本身的版权，也有过以往时光的留恋。

“特定的时间，碰到了特定的游戏，产生了特定的感动。”对着马上就要还给朋友的PS3与(MGS4)，梁旭一阵感怀，说的话也突然诗意了起来：“(MGS2)是我的一段美好回忆，几年后，等我换了另一处环境，再想起现在的(MGS4)也许也会有别样的感动。”

名作风采

潜龙谍影2

2004年，英国BBC在《潜龙谍影2》的回顾性评测中，再次将其评为满分。BBC在总结中说：“它(MGS2)曾经是终极的游戏，现在仍然是你值得购买PS2的最佳范例。如果有任何人敢说它不好，我很严肃地要求你朝他们的脸上狠狠一拳。”

小岛秀夫曾经表示，《MGS2》在设计中融入了“4D”的概念。“当PS推出

的时候，创作者的游戏世界从2D平面发展到3D立体。假如PS2要为游戏界带来同样翻天覆地的冲击，我们便必须要将现时的游戏世界扩展至一个更极端的程度，为此我们只能将一个时间的维度加进3D的世界里，并筑建一个4D的时空。”作为一个电影迷，小岛秀夫在《MGS2》中加入了众多电影的经典桥段，例如片头模仿《007黄金眼》的跳伞，模仿《终结者2》的斯内克登场特写，模仿《泰坦尼克》的油轮沉没，以及隐隐约约的《黑客帝国》式背景。





自从在2000年5月的E3展中首次亮相之后，《MGS2》就被视为PS2上面最强的游戏。它一直是话题焦点，不管在哪个展会出现都是绝对的焦点。它连续两年获得E3的多项重量奖项，包括：画面特殊贡献奖、最佳家用机游戏、最佳动作冒险游戏等。《MGS2》曾经被作为2001年年末期间PS2在北美的头号压阵大作，是对抗NGC和Xbox首发的终极武器。虽然

在那一年里它被超级黑马《GTAAIII》意外夺走了销量冠军头衔，但它本身的销量没有令人失望，加上后来的《实体》。其全球销量超过了700万份。在全球各媒体的综合游戏评分中，它位列PS2游戏的第四名，甚至有人称其为“第一个开创后现代游戏的典范”。《新闻周刊》因为它本尚将小岛秀夫评为“塑造未来的10位最有影响力人物”之一。

冒险家的乐园

PS2的冒险世界

在游戏的类型划分比较泾渭分明的年代里，动作冒险游戏(A·AVG)在很多PS时代走来的玩家心目中想必都是象征着一种比较“高端”的游戏类型，尤其是在PS时代的《生化危机》、《古墓丽影》、《潜龙谍影》这几大王牌系列陆续推出之后，掀起了空前的动作冒险游戏热。看到A·AVG这个缩写就会对游戏多看两眼的玩家不在少数。具有强烈的电影色彩是此类游戏给人的最初印象，因而这也成为一种比较考验机制的游戏类型。如今此类游戏有逐渐朝着纯动作游戏发展的趋势，PS2时代也许已经成为此类游戏最后的辉煌。

以《生化危机》为目的恐怖生存游戏是很多玩家对动作冒险游戏的最初印象，涉及解谜要素的恐怖游戏也都是动作冒险游戏。当《生化危机》和《寂静岭》这两大系列为玩家来说逐渐失去恐怖感之时，Teamco的《零》以其日式鬼片的氛围令人将开发。《零》的开发团队曾在PS时代开发了《刻命馆》系列，对恐怖游戏经验丰富。“射影机”这种对付邪恶的唯一强力武器正是其营造恐怖感的首要元素，游戏剧情紧凑画面颇具功底，人物角色也充满魅力。在Teamco全力支持Xbox之时，《零》系列成为

其对PS2最大的贡献，共推出三部作品。以《北美超人》主角领衔射击游戏《灵异恐惧》(FEAR)对该系列吸收了不少的灵感。

恐怖生存游戏逐步转型为动作游戏后，战术谍报成为动作冒险游戏中最重要的变类。“潜龙”原本就是最有“冒险”色彩的题材，在PS的《潜龙谍影》已将3D时代谍报游戏的框架搭建完毕之后，小岛秀夫利用PS2的机能为玩家搭建了一个更为真实的冒险舞台，无论是把人洞窟的鸟巢还是看到人杂志色自然血肉淋漓的小兵，这些只有小岛秀夫才会做到的细节让玩家的游戏可紧张与疾速并存。在亲身经历一场场大片之余，也能体验到电影永远不可能做到的探索乐趣。这种游戏乐趣自是《GTAA》系列“有一些异曲同工之妙，以至于小岛秀夫在《潜龙谍影3》的预告片中也曾恶搞了一下(GTA)。《GTA》的开放理念对于小岛秀夫事实上有很深远的影射。他曾表示在《MGS3》中与“The End”的BOSS战表示了他对于自由开放型游戏系统的追求，这一场可以持续数个小时的战斗堪称BOSS战历史上的一个创举。

以《MGS》为灵感的《分裂细胞》原本

是Xbox开发的独占游戏，虽说被众口一词地指责为克隆作品，但这款游戏“虚幻引擎”开发的游戏，在光影效果方面更为突出。主角山姆·费舍尔的动作也更为丰富，整个游戏的动作性更强，不少欧美媒体对它的评价比《MGS2》还高。不过《分裂细胞》虽说有汤姆·克兰西的小说为靠山，但它的剧情和演出效果与《MGS》系列“相去甚远”。《分裂细胞》的PS2移植版由上海育碧操刀，因主机性能限制，画面缩水在所难免，但销量却有240多万套。因此操作(明白潘多拉)的开发干脆全权交给了上海育碧，上海育碧就是从此开始蜚声海内外。本系列在PS2上已推出4部作品。

诞生于1996年的《古墓丽影》也许是动作冒险类游戏特点的最佳存在，神秘古遗迹的冒险、为解谜而设计的动作使其成为玩家推崇的冒险体验。PS2上的首个系列作《古墓丽影 黑暗天使》在系列的规划中是最有野心的一作，开发4年，延期数次，却成为系列的一场灾难。最大的败笔就是用现代都市取代了古墓，系列赖以生存的神秘感荡然无存，各种标志性的动作也不再存在。由

于玩家的强烈抗议，操作《古墓丽影 传奇》重返古墓，系列缔造者Core Deign被重新地带回了PS2时代《古墓丽影》应有的风采。新增的绳索、攀爬时的跳跃动作等令劳拉的灵活性大增，冒险乐趣更迭。这套全新系统深受好评，以至于水陆两用同样系统和引擎将一代重做了一遍以庆祝系列诞生十周年。《古墓丽影 周年纪念版》成为近年来最出色的重制游戏之一。

同样神秘遗迹里的冒险，同样是以静谧营造氛围，SCE的《ICO》却呈现出与《古墓丽影》截然不同的感受，那种如梦似幻的冒险感受也只有上田文人这种充满艺术气息的制作人才能做到。《ICO》销量不高(其实全球销量有70万套，也不算低)，但艺术成就就鹤立鸡群，获得了互动艺术与科学学院的最佳原创游戏大奖，大多数玩过该作的玩家与媒体都对它赞赏有加。操作《汪达与巨像》将整个游戏过程精简为纯BOSS战，少了冒险感，但依然打上了上田文人作品独有的烙印，同样获得众多大奖。

心愿

“这是一个山村少年存了3年的血汗钱”

烈日炎炎，朱晓山坐在一株李树下，他左手提起领子，右手捏着草帽大力地往身体里罩着风。大颗大颗的汗珠从他额头的毛孔里渗出来，沿着他通红的脸颊流下，经过脸上沾的尘土，留下几行泥流。

朱晓山是一个南方小山村的农民子弟，刚刚上完初二，利用暑假的时间到

山上的李果园“收债”。李果是当地特产，村民们没有多少创收的渠道，都指望这些李子的收入。村子依山而建，山上种满了李果树，每到夏天便是收成的季节。村民们把大木筐放在李树下，用竹竿往树枝上一戳，熟透的李子就纷纷掉到竹筐里。不过任凭村民们怎么敲打，总会有一些漏掉的李子顽强地挂在



分裂细胞 混流理论

分裂细胞 双重特工

古墓丽影 黑暗天使

古墓丽影 传奇

ICO



树枝上，于是就有一些孩子专门去摘这些留下的李子，他们称之为“收尾”。李子的收入是很多村民家里的经济支柱，而“收尾”的所得则是孩子们零花钱的支柱，他们把收尾得来的李子扛到村头的交易站，有时候一天可以挣二三十元。

朱晓山每年收尾都特别卖力，三年来，靠着收尾的收入他已经存了300多元，加上还存了些压岁钱，他总共已经有400多元的私房钱了！今年李子的收成和价钱都特别好，朱晓山心里甜滋滋的——现在他的目标已经胜利在望了。

三年前，朱晓山在邻居朱天强的家中目睹了“草”将扎尔托尔毒多摧毁，他当然不知道里面发生了什么故事，但那些震撼人心的场面已经将他的心底征服。朱天强告诉他，躺在电视旁的那个黑盒子叫PS2，你看过的游戏叫《最终幻想X》。

朱天强家从来靠李子的收入，他大哥很多年前就去了上海，后来开了一家服装店，有一年过年跑开了辆桑塔纳回来，车停在他们家门前，一群小孩跑过来围观。然比起那辆黑色桑塔纳，还是躺在朱天强家大电视旁的那台黑色PS2更让朱晓山魂牵梦萦。在此之前朱晓山只玩过FC游戏，在镇上的中心小学有一家音像店，里面摆了两台学习机，一台只要几十元。朱晓山只是玩了两周《忍者神龟》就心痒难耐，几个辗转反侧的不眠夜之后，他咬咬牙背着父母偷买了一个。后来他的家里渐渐热闹了起来，好几个邻居同学成了他的玩友。朱晓山对FC游戏很知足，他把《忍者神龟》和《红色要塞》分别通关了三遍。直到那一天，他跨越了三代主机，直接走

到了PS2时代的门口——而那时，在地球的另一面，久多木良不寐眯眯地捧起PS3，向人们宣告了另一个时代的到来。

经过了《最终幻想X》的洗礼，朱晓山几乎没有再超过自己家里的学习机。每天放学回家匆匆地吃完晚饭就立刻飞奔到朱天强家中，第一次把PS2的手柄握在手中，朱晓山觉得一股前所未有的舒适感从手心传遍全身。玩游戏时，手柄突然震动了一下，朱晓山一惊，双手一松，手柄掉到了地上。朱天强在一旁乐呵呵地说：“这叫震动手柄。”PS2的魔力从视觉和触觉同时冲击着朱晓山的心灵，从那时起，他暗自做了一个决定——他要存钱买一台PS2！

山脚下，小溪旁，朱晓山背着一筐沉沉的李子，光着脚丫踩在溪边的石子上；炙热阳光炙透他脚底生疼，他越跑越赶紧往前迈了几步，脚掌触到清凉的溪水，他停在脚步，把草帽和竹筐放在一边，动作利索地掀起裤子和裤管，他把头一低，浸到了水里。整个世界仿佛瞬间变得清凉静谧，阳光透过清澈的水面，被打碎成粼粼的波光。朱晓山忽然想起那个清凉的夜晚，赤愿走入幻光河滩中，低头轻轻地拍，赤足走到她身前，温柔地将她搂住，他们静静地下沉，下沉，幻光流转，柔美的音乐缓缓响起，迷雾中带着一缕缕……

洗去夏日的灼热，怀着心中的憧憬，朱晓山扬起得意的笑容，背着那沉重甸甸的期待，脚步沉稳地涉过了小溪。

“那孩子才是真正的《最终幻想X》。”已经上大学了的朱天强说。这个夏季，朱天强在上海买了一台PS3，付钱



时，他表情微窘地掏出了一叠一百大钞和一叠散钱。那时我正和店老板聊天，看到这个有些独特的顾客和他聊了起来。朱天强说：“这是一个山村少年存了3年的血汗钱，说起来真是有点惭愧……”

那天，朱晓山大汗淋漓地跑到朱天强家中，他的眼神里有一股灼热的激情。他从背上取下书包，伸手从里面掏出了一个储蓄罐和厚厚的一叠报纸，把报纸一层层剥开，里面是一叠1~10元不等的零钞，钱很皱，但显得很整齐。

“正好500，你数数。”朱晓山兴奋地说。

朱天强最后只收了400多元，那个储蓄罐退还给了朱晓山，他把PS2和全部的游戏都卖给了他。朱晓山接过保包时，迫不及待地打开，在里面翻找着他的目标，终于看到了《最终幻想X》的光碟，他眼中绽放着光芒，把保包抽了出来，小心翼翼地翻转仔仔细细打量了一番，接着担心地说：“有些划痕啊，能读吗？”

“能读！”朱天强肯定地说，“而且……”他说着翻出了另外一张《最终幻想XII》，“还有一个操作！”

名作风采

最终幻想X

“管理公司就像是一个角色扮演游戏，目标就是获得金钱与权势。在某些方面，商业是最艰难的RPG。”7年前，在《最终幻想X》发售之后，前Square社长铃木尚对《连线》杂志如此说道。

2001年的Square并非快乐着，电影版《最终幻想：灵魂深处》的惨败与《最终幻想X》的成功一前一后陆续发生，前者是坂口博信电影梦想的结局，而后者代表着《最终幻想》新一代掌门人北濑佳范的全力一击，这位同样深爱电影的制作人在《最终幻想X》的身上同样实现了电影化的感觉，且更为引人入胜。如果没有《最终幻想X》的业绩支撑，恐怕Square早已倒台。2001年7月19日，《最终幻想X》在《灵魂深处》上映的一个星期之后上市，为凄凉一片的Square注入了活力。《最终幻想X》在日本首批发销量为214万套，首日便消化掉90%，其中订购量就有150万套。这些数字超越了《最终幻想VII》、《最终幻想X》的最

终销量将近800万套，在系列作中的销量仅次于《最终幻想VII》。在日本的PS2游戏销量历史排行榜中，《最终幻想X》排名第二，仅次于《勇者斗恶龙VIII》。2008年3月，在《FAMI通》举办的“读者票选最佳游戏”活动中，《最终幻想X》以45万分的压倒性优势超越了所有的《FF》和《DQ》游戏名列第一。在美国，《最终幻想X》曾经被评选为21世纪最畅销游戏的第11位，2007年，《最终幻想X》被美国IGN网站评为PS2史上最佳游戏的第二名。

《最终幻想X》从1999年开始进入开发，耗资将近40亿日元。在该作的最初计划中原本是预定对应PlayOnline网络服务，但由于PS2网络计划进展迟缓，因此决定将网络内容移到《最终幻想XI》。本作以其东南亚风格在角色扮演类游戏中独树一帜，在系列作首次加入的真人配音以及对人物面部表情的刻画也实现了以往难以表现的剧情细节。该作发售之后，Square使用相同的引擎制作了《最终幻想X-2》，获得了将近500万套的销量，使得Square逐渐走出了危机，最后顺利与Enix合并。





PS2皇冠上的明珠

《最终幻想》系列

作为与《勇者斗恶龙》齐名的日本国民级角色扮演游戏,《最终幻想》正统续作的发售之日即代表一台主机步入巅峰之时。1997年PS在《最终幻想VII》的发售后奠定了一代基业,2001年7月,PS2则是在《最终幻想X》的发售之后走向巅峰。

Square在2000年1月的干禧祭中同时公开《最终幻想IX》、《最终幻想X》和《最终幻想X-2》这三款游戏时,已经态度鲜明地表达了自己对PS2的全力拥护,这就相当于一个拥有最强大力量的诸侯势力承认了索尼的委任。当PS2摆脱了初期缺乏大作的尴尬之后,到了2001年夏季,在《最终幻想X》的旗帜之下无不当地走到了辉煌顶点,完成了从PS到PS2的世代交替。

《最终幻想X》发售之后,虽然销量令人满意,但是由于电影版《最终幻想》的失利给Square造成了太大的冲击,财年亏损逾百亿日元,而网游版《最终幻想X-2》在短期内无法看到盈利的可能,为了即Square度过难关,身为《最终幻想X》制作人的北濑佳范提出制作《最终幻想X-2》,打破《最终幻想》系列“每一部作品自成一体没有操作的习惯,用相同的引擎和素材讲述《最终幻想X》之后的故事,围绕尤娜、蒂娜和琉库三位女性的冒险。考虑到制作自由度不足遭到了一些玩家的抗议,整个游戏中采用了自由度极高的任务制,整个游戏的氛围也截然不同。《最终幻想X-2》从2002年初开始投入开发,团队规模只有前作的三分之一,而且只用了一年多时

间就制作完成,在Square与Enix正式合并之前顺利发售。该作全球总销量超过500万盒,是Square充分利用现有资源实现最大收益的成功商业案例,并且被认为是此后SE积极将《最终幻想》进行全方位转化的开始。

但是这种外转化发展方向并不是总能取得成功。SE在PS2上推出的另外一个(F.F)外传《地狱犬的挽歌 最终幻想VII》就是该计划在PS2上的一个主力项目,而且制作人员也表示该作是“《最终幻想VII》的续作”,按照来说应该是非常重要的一部作品。但游戏的导演高桥只是交给了名不见经传的中里尚义(曾在《最终幻想X》中担任地图制作),他是(半条命)的忠实爱好者,希望将那样的游戏做成PS3、《地狱犬的挽歌》便是来源于此。然而SE毕竟不擅长开发动作射击游戏,该作发售后好评如潮,拒称SE曾阻止一些媒体对该作发表差评((F.F.系列)的打分为28分,且游戏评论就是在该作发售三个星期后才发布的),然而毕竟难掩大众口,据统计,它的全球媒体总评分为67~80分。它在日本的首周销量为39.2万盒。

在SE推行外传战略的同时,主系列作品的开发进度却大大延迟。《最终幻想XII》早在2001年就已经投入开发,《最终幻想战略版》制作人松野泰己同时担任制作人和导演,游戏以他架构的伊瓦利斯世界为舞台,与《最终幻想战略

版》一脉相承的作品。然而松野泰己在开发中途与公司管理层产生冲突,最终以健康理由在游戏完成度超过70%之时离开了SE,由河津秋敏接替他的职务,这成为游戏屡次延期的主要原因。对松野泰己的能力非常欣赏的坂口博信对此事非常遗憾,曾因而表示拒绝《最终幻想XII》。

《最终幻想XII》开发过程中不仅经历了剧烈的人事变动,同时初期规划的很多功能(如无双打模式)也被废除。但它却成为了系列唯一一款获得(F.F.系列)满分评价的游戏,河津秋敏虽然对这一分数非常欣慰,但他表示本作的剧情并没有达到一些玩家的期待,这主要是因为原松野泰己率领的小组与他的小组之间存在一些理念的差异。《最终幻想XII》在日本的首周销量为176.4万盒,与《最终幻想X》相差无几,最后的销量为240万盒,较之缩水不少。在美国,《最终幻想XII》发售当天(2006年10月11日)被订约为“《最终幻想XII》玩家日”,在时代广场举办了盛大的首发仪式。美版(Newtyps)杂志认为本作是“索尼所有主机上最出色的RPG”,但它的北美销量只有150万盒,与以往相比处于较低水平。

Square在PS2上的另外一个成功尝试是(F.F.)的首个网游游戏《最终幻想XI》,原本在Square的规划中《最终幻想XI》就已经有网游功能,但是后来全部删掉了《最终幻想XI》、《最终幻想X》是因

为坂口博信看到《无尽的任务》与MMORPG在西方的流行而提议Square投入开发的,为此派出了PS名作《超时空之轮》的开发团队,制作人为负责开发了《异度装甲》、《超时空之轮》等名作的田中弘道。《最终幻想XI》的开发深受《最终幻想X》的影响,尤其是在战斗和魔法系统方面。田中弘道经营称他的目标是把《最终幻想XI》打造成系列最有代表性的“一作”。为了打造《最终幻想XI》和PlayOnline网络游戏,Square投入了30亿日元,计划在5年内收回投资。索尼也将《最终幻想XI》作为PS2网游服务的代表性作品,投入了数百万美元的广告宣传活动。《最终幻想XI》于2002年5月16日发售,由于拥有PS2硬盘和网络适配器的用户很少,因此它的首周销量竟然只有7万盒,当时引起了业界对PS2网游计划的强烈质疑。不过由于《最终幻想XI》是有史以来第一款跨平台MMORPG,PC版与PS2版的联动使得该作在PC版发售之后人气逐渐提升,到2002年12月,Square社长和田洋一表示该作用户数量超过20万,开始进入盈利阶段。到2004年1月,SE表示该作用户数量超过50万,每天的活跃用户数量为20~30万人。该作使得SE在2004年上半年财年的销售收入同比提高101%,运营利润提高230.9%。为了表彰《最终幻想XI》对家用机网游的发展做出的贡献,CESA于2003年为其颁发了当年的“日本游戏大奖”。





漂移

“我对奔驰SLR已经了如指掌”

深夜里下着蒙蒙细雨，前方盘山道上几乎看不到车辆。顾风的眼睛在黑夜里闪过一丝狂热，他猛踩油门，改装过的法拉利千里马呼啸疾驰，在一个S型弯道上漂亮地连续漂移。顾风没有像陈拓海那样的天籁，只要能“漂”起来他就已经很知足了。不过尝到了在另一个世界里驾驶奔驰SLR虚拟法拉利的快感，顾风难免抱怨自己的车提缓慢、刀力小。

“我现在对驾驭奔驰SLR已经了如指掌了。”顾风得意的说，那神情仿佛是在炫耀自己的梦中情人。

奔驰SLR是顾风在《GT赛车4》中得到的一款超级跑车，听顾风说，这是这

款车型第一次在电子游戏中出现。他是不容易花了61万才拿到那辆车的。每当那车比赛时，顾风激动得差点把固定在桌上的GT Force Pro方向盘连根拔起。

顾风上大学就迷上了改装车，虽说家庭条件不错，可是自己没车，只能偶尔开开父亲的天籁。在大学里，顾风认识了一群车友，接触了改装车文化，对汽车越发着迷。最后在他的死缠烂打下，终于说服父亲给他买了一辆千里马。“我跟老爸说有个车兼职和找工作都方便许多。”顾风说着面露憧憬的神色，“但是后来那车最大的用途就是载着我女朋友郊游。”

顾风的女友Kelly也是一个车迷，她对汽车的认识介于理论与实践之间，虽然自己连驾照都没有，却是一个赛车游戏的高手，就是她让顾风走入了《GT赛车》的世界。20岁生日那天，Kelly让顾风给她买了一个GT Force Pro方向盘当天生日礼物，他们没有开Party庆祝生日，而是在家中搞了一个赛车大赛。顾风刚开始对赛车游戏不鸟一顾，说这是“小孩子的玩意儿”，谁知一局比赛下来竟然被Kelly甩开足足半个赛道的距离。顾风把他曾吹嘘过的北的经验总结为：“操作感太真实，开着开着就当成真车开来了，油门不敢踩得太猛，过弯时也不敢乱甩尾。”

那时的顾风不知道《GT赛车4》早已被专家认定为专业赛车模拟器，游戏根据800~700个参数确定汽车的轮胎特性，赛车的各种性能数据完全由原厂提供。开发团队甚至邀请专业车手到德国纽

堡林北赛道“试车”，然后在《GT赛车4》中用同样的汽车在同一条赛道上驾驶，成绩相差不到2%。

第二天，顾风到同一家店里买了一台PS2、一张《GT赛车4》和一个GT Force Pro，接下来的一个星期他一次都没超过自己的千公里。一个星期后，顾风和Kelly又比试了一次。“我差点就赢了！”顾风可惜地说，“就差0.1秒！”

顾风发现《GT赛车4》简直是一个汽车大博物馆，他甚至看到了1886年的超级古董“戴姆勒一号汽车”，还有充满科幻色彩的2022年的概念车型。有一次参加车友聚会，他大谈宝马M5 2005的驾驶心得，听得他朋友目瞪口呆，纷纷问他是怎么样搞来的？要他什么时候开出来让大伙见识见识。顾风呵呵一笑，故作神秘地说：“那没什么，才花了不到12万块钱就买来了，我还有一辆奔驰SLR麦克拉伦，花了61万！”

各作风采

GT赛车4

SCE旗下Polyphony Digital公司于2004年12月28日推出的一款拟真赛车游戏，堪称PS2上的终极赛车游戏。虽然游戏的开发只用了一年半的时间，但内容为丰富，收录了来自80多家汽车公司授权的700多辆汽车，每辆赛车使用了4000多个多边形，赛道数量多达51条，包括纽约时代广场、香港尖沙咀等。

英国汽车电视节目《Top Gear》主持人杰里米·克拉克森对《GT赛车4》中各种汽车的驾驶特性与现实世界中的真车进行了广泛比较，最后他在《星期日泰晤士报》的一个专栏中说：“索尼赢了！不管他们说《GT赛车》中的汽车与现实汽车有多么真实都是完全合理的，因为没人能够证明他们是错的……但是与别人不同，我真的去

证明了，我几乎把现实中的那些汽车全试过了。”

截至2008年4月30日，《GT赛车4》的全球销量超过1000万，其中日本为124万，北美290万，在欧洲高达577万套，在《GT赛车4》推出之前，索尼曾经推出了一个《序章版》，而光是这个资料片性质的游戏，就有136万套的销量。

《GT赛车4》的超逼真感也要归功于专用的方向盘控制器GT Force Pro(欧洲名为Driving Force Pro)，由著名周边配件公司罗技和Polyphony Digital合作，专为PS2研发，可以像真车的方向盘一样800度旋转，具有力回馈功能和类比加速器，可逼真还原各种路况条件、速度、加速度情况下的驾驶感觉。按照克拉克森的话说：“这款游戏很难做到更真实了，除非当你每次撞车时，一个大头刺从屏幕里射出来戳穿你的脑袋！”



GT赛车3

极品飞车 热力追踪2

极品飞车 地下狂飙

极品飞车 地下狂飙2

极品飞车:头号通缉



速度与激情

PS2的赛车游戏

在欧洲，足球与赛车是两种最受欢迎的游戏类型，欧洲是全世界最大的赛车游戏市场，索尼能够在欧洲卖出4000多万台PS2，赛车游戏发挥了重要作用。赛车游戏类型每年的市场规模在14亿美元左右，在所有游戏类型中排名第四。据统计，在PS2上的赛车游戏共有将近300款，除了《GT赛车》和《极品飞车》这两大系列外，还有以《山脊赛车》为代表的“街机式”赛车游戏、《AVT疯狂越野赛》为代表的越野赛车游戏、以《火爆狂飙》为代表的“撞车类”赛车游戏、以《科林·麦克雷拉力》为代表的拉力赛车游戏、以《古墓狼赛车》为代表的卡通赛车游戏、以《F1锦标赛》为代表的一级方程式赛车游戏、以《摩托GP》为代表的摩托车游戏、以《午夜俱乐部》为代表的午夜赛车游戏……在各种赛车游戏的子类型上都有享誉全球的顶尖代表作。

作为全球第一赛车游戏系列，索尼自家出品的《GT赛车》让PS2成为赛车游戏迷们的最佳选择。《GT赛车》系列的魅力主要来自它对于汽车驾驶手感模拟的细致入微、建立在赛车游戏之根的逼真画面、大量经工厂授权的赛车等特

点，赛车的操作全部都是经过专家检验，汽车的改装也是基于真实的性能参数，连汽车声音的录制都是绝对专业的。而该系列的画面效果一直被公认为能够代表PS系主机的潜能。自从1997年第一作在PS上发售以来，《GT赛车》系列“销量已经超过了5000万盒。在PS2上，主要是《GT赛车3》和《GT赛车4》这两部作品，销量分别为1480万盒和1006万盒。作为PS2的第一款千万级游戏，《GT赛车3》在2001年4月28日发售，被认为是PS2开始发挥机能潜力的开始，当时众多媒体将其称赞为“史上最佳赛车游戏”，它也是PS2第二畅销的游戏，仅次于《横行霸道 圣安德里亚斯》。

《极品飞车》是EA的主力游戏系列之一，在销量和影响力上仅次于《GT赛车》系列”。虽然是一个跨平台的游戏品牌，但PS2一直都是《极品飞车》系列的销量主力。与强调专业性的《GT赛车》相比，《极品飞车》的特点在于题材多变，虽然每年都有一款正统续作推出，但总花样翻新，不断引领赛车游戏市场的新潮流。《极品飞车》系列诞生于1994年，最早是在3DO上推出，在PS2上该系列共有8部作品，从2002年

的《热力追踪》开始，依次为：《地下狂飙》、《地下狂飙2》、《头号通缉》、《卡本峡谷》、《职业街头赛》。在这8款游戏中，最有代表性的就是2003年推出的《地下狂飙》，该作仅PS2版销量就达到了850万盒，此后掀起了一个强烈的午夜飙车游戏热，第二年发售的《地下狂飙2》依然有将近640万盒的销量。但是自从2005年更换了题材，变成了《头号通缉》之后，销量骤跌到400余万，而到了《卡本峡谷》销量竟然只有126万盒，不过主要原因是此时该系列的核心已经转移到次世代主机，系列最新作《职业街头赛》的各主机总销量依然有500多万。

在日本，《GT赛车》系列“之外人气最高的赛车游戏系列当属NBGI的《山脊赛车》，该系列于1993年诞生于Namco的街机基板System22。由于Namco与索尼之间的紧密合作关系，《山脊赛车》第一作就是PS的首发游戏，1996年开始就已经转为纯粹的家用机游戏。2000年PS2的首发游戏中，同样有一款《山脊赛车V》，2003年在PS2上还有一款《山脊赛车 竞速革命》推出，不过销量从未突破百万。作为一个诞生于街机的赛车游戏系列，《山脊赛车》虽然经过了十几年的发展，但依旧是一

款不操操作真实性、只求驾驶爽快感的作品，强调轻松甩尾的乐趣，门槛较低，对于汽车文化接触不深的多数国内玩家来说反倒是一个比较合口味的赛车游戏系列。

在《火爆狂飙》诞生之前，英国Criterion公司以其RenderWare引擎技术闻名天下，连《GTA》系列也都是使用该引擎开发，该引擎相当于PS2时代的“虚幻引擎3”，是各公司开发PS2游戏最常用的游戏引擎，而实力非凡的RenderWare也是出手不凡，在PS2上推出的第一款游戏《火爆狂飙》就一鸣惊人。《火爆狂飙》的乐趣在于迎面疾驰而来的汽车擦身而过的惊险刺激，之后就发展成为连环撞车的乐趣，无论是那种概念，都有令人头皮发麻的速度感以及时刻绷紧神经的刺激感。自从EA从破产的Acclaim手中夺得该系列发行权之后，更将其发扬光大，PS2版《火爆狂飙3》销量突破了200万盒。





众乐乐 比打麻将有趣一些

“给我介绍几款好玩的PS2游戏吧，我要买个PS2！”

收到这条短信时，我正在网上看E8 2006索尼展前发布会的实况录像，我目不转睛地盯着《最终幻想XII》绝世华丽的CG。影像飞速，我回味无穷地拿过手机，翻看记录回道：

“老大，什么年代了，省点钱准备买PS2吧，最少也买个X360！”

给我发短信的是老同学楚玉云，她刚从澳大利亚留学回来没多久，还得了个喜欢动漫的小娇妻回国。他们是留学时的校友，在澳大利亚时，两人常常一起在自习室写笔记看《火影》。一个巨童，一起笑得前仰后合。回国后他们住在了一起，可是热门的动画都看完了，于是想找点其他的乐子。

我说楚老师你也是留过洋见过世面的人了，你知不知道PS3年底就要卖了？楚玉云说那有什么，我们Herlman教授的儿子还玩GB呢！我对澳洲人民的生活水平质疑一番之后，给楚玉云介绍了《EyeToy》，我说这游戏适合小两口，没准你丈母娘也会喜欢。

楚玉云是我大学时代的室友，对游

戏也有一些粗浅的认识，在宿舍时跟着大家玩了一段时间的《反恐精英》，对我埋头琢磨着的PS2毫无兴趣。我曾经充满自信地向他演示了《最终幻想XII》那段异界的美轮CG，我自己再次感动得心潮澎湃，一边用余光余光等待他的反应，谁知他看完摇摇头，一口气说了十来条对其不啻的理由：“这CG比好莱坞差远了”、“表情真僵硬”、“镜头文看不懂”、“怎么不能操作？”……

一个月后我又接到楚玉云的电话，他说要请我吃饭。“还真被你小子给说中了，她妈真在玩上瘾了，每次我到他们家都被砸飞一块砖！”楚玉云在电话里夸张地哈哈大笑，我几乎能看到他咧着嘴的幸福模样。

楚玉云把能用摄像头的几个《EyeToy》游戏差不多都买了，有几个国内买不到的就托国外的朋友买了寄回来，其实他自己对这些游戏也只是三分热度，刚开始时很新鲜，多玩两次就没劲了。但每次陪他丈母娘和女友一起玩总是笑声不断。“其实这玩意儿本身耐不耐玩一点都不重要。”吃饭时楚玉云这样说道。楚玉云将《EyeToy》作为一

种情感交流的工具或者说媒介，里面的那些迷你游戏设计是否合理，平衡性好不好，甚至是否真的有趣都不是最重要的，它的作用就在于能够让一家人在一起开心地手舞足蹈。楚玉云还记得他丈母娘第一次玩重宝的足球游戏，她在电视机前聚精会神地观察球飞来的方向，然后用手一顶把球送入了球门，老太太高兴地跳了起来，满脸的笑容，眼角的眼纹都挤到了一块儿。从那天起，楚玉云就不用每次门口都陪老人家打麻

了。

“现代人的娱乐选择并不多，无非是聊、泡吧、打麻将，不管是什么娱乐方式，作用都差不多，就是大家聚在一起休息放松、沟通交流。”楚玉云边说边切了一块牛肉送到嘴里。

我问：“那你觉得《EyeToy》这款游戏究竟怎样？”

楚玉云咀嚼着嘴里的牛肉，颇为享受地说：“打麻将有趣一些。”

名作风采

EyeToy

EyeToy 是由理查德·马克斯 (Richard Marks) 博士研发的一款特制摄像头。灵感来自世嘉Dreamcast的Dreameye摄像头。该摄像头的基本原理是将摄像头拍摄到的玩家转化为电脑中以识别的简单的图案，实现与游戏中各种物体的互动，让玩家能够用自己的身体来控制游戏。

理查德·马克斯说：“我希望开发一款让人们能够立刻获得乐趣的游戏，最好是能够与你的祖父一起玩。”马克斯从上世纪80年代初开始接触游戏，他的父母在印第安纳州开了一家游戏店，马克斯是一个小店员，为了能够给顾客讲解游戏特点，他要亲自了解各种游戏的玩法。后来马克斯在斯坦福大学获得航空航天学博士学位，他为深海机器人开发了电子眼，通过这种电子眼机器人会自动识别当前的处境，还会跟踪鱼群。1999年马克斯出于好奇出了游戏开发者大会。PS2的强大影像处理能力给他留下深刻印象，他决定在PS2上发挥自己的技术特长。马克斯成为了SCE研发部的“特殊项目经理”，负责人机界面与物理模拟的研究。他开发

的游戏用摄像头装置被SCEE看中，当时在SCEE担任副总裁的菲尔·哈里森对这种创意非常感兴趣，于是将其作为一款重点宣传的产品。

“EyeToy”系列第一款作品《EyeToy: Play》于2003年11月在欧洲发售，连续四周霸占销量榜首，最后销量突破200万套，后来在美国推出也获得了50万套的销量。“EyeToy”系列共推出了十余款游戏，世嘉、Konami等第三方也推出了总共十余款对应该摄像头的作品。菲尔·哈里森对这种新概念非常重视，据说曾试图说服日本总部将这种游戏概念发展成为PS3的主要卖点，但遭到否决。这成为他辞职的主要原因之一。哈里森也曾向GDC上表示索尼原本有机会通过EyeToy抢占Wii的先机。

后来理查德·马克斯为PS3开发了PS Eye，并且设计了使用该摄像头的诸多全新创意，未来我们也许能看到其中一些创意成为轰动一时的作品。理查德·马克斯有一个儿子，他最喜欢的角色是蜘蛛侠，马克斯说：“未来我的目标是看到我儿子操纵着电视中的自己，在里面他的身体会被一层蜘蛛侠服装包裹起来，他只需要一下手腕，就会有蜘蛛丝射向敌人。”



亲朋好友齐上阵

派对型游戏



在Wii畅销之后，所谓的“派对型”游戏一夜之间成为业界主流。此类游戏的特点是简单易上手，就算从未玩过游戏也能一尝聚会乐，并且多人乐趣更佳，是举办家庭派对，或者平常与家人同乐的最佳选择。Wii的成功已经证明了派对型游戏对于吸引新玩家是非常重要的，而PS2之所以销量超过1.2亿台成为大众化家电，当然也离不开这种抓住人口众多的休闲娱乐市场的游戏类型。从广义上说，派对类游戏还囊括了音乐类游戏和益智类游戏，在PS2上大约有近300款此类游戏，其中以音乐类最为昌盛，约有180余款。

最初的音乐游戏热潮是以PS上的《舞蹈节拍》为起点，接着因Konami的《劲爆革命》(DDR)而掀起了第一波的超级热潮。到了PS2时代，Konami系的音乐游戏热潮早已消退，但《狂热节拍》(Beatmania)、《Pop'n Music》和《DDR》这三个大作仍然是作品不断，几乎每年都有新作推出，目前(DDR)和《狂热节拍》在PS2上都推出了超过10款

游戏，销量最高的(DDRMAX2)销量超过180万套。在这两个诞生于上个世纪的音乐游戏逐渐没落之后，Konami又掀起了一场卡拉OK革命。Konami敏锐地注意到了家庭卡拉OK市场的潜力，而且《美国偶像》等选秀节目也导致欧美出现一股卡拉OK热。因此Konami与Harmonix公司合作开发了《卡拉OK革命》，没想到这款游戏没有引起革命，却成为一场真正革命的火种。

Harmonix也创办于1995年，1997年在日本设立办事处后就专注于在日本开发音乐游戏，虽然那时日本音乐游戏非常繁荣，但Harmonix这个来自美国的公司却总是无法打开市场。与Konami合作开发的《卡拉OK革命》成为Harmonix的一个契机，后来还与SCE合作开发了《EyeToy: AntiGrav》，逐渐树立了自己的声望。2005年Harmonix开发、RedOctane发行的《吉他英雄》悄无声息地上市，静静地引发了一场有史以来最激烈的音乐游戏风暴。

《吉他英雄》的灵感其实是来自Konami的街机游戏《GuitarFreaks》，配合RedOctane生产的吉他控制器，带来惊人的旋律快感，虽然两家公司之前都没有什么名气，发行渠道也很狭窄，但《吉他英雄》发售后在玩家中造成了口

耳相传的效应，最后销量竟超过了200万套。之后一发而不可收拾，到了二代销量已达到350多万套，加上380万台，销量超过500万。EA和Activision这两家美国最大的第三方游戏公司加入到《吉他英雄》的争夺中，Activision直接收购了发行商RedOctane从而取得系列发行权，而EA联合MTV Games挖走了Harmonix，另行打造了《摇滚乐队》，同样成为名动一时的品牌，前途不可限量。依托Activision这家大型发行商的销售渠道，《吉他英雄》四大版本全球总销量已突破千万，成为有史以来第一款千万级音乐游戏，其中仍以PS2版为主力，销量超过400万。它的畅销引发吉他控制器的抢购，让美国游戏周边配件市场规模膨胀了数倍。

Konami的《卡拉OK革命》没有带来革命，却被SCEE抢了商机，由SCEE伦敦工作室开发的《歌星》(SingStar)在欧洲掀起了真正的卡拉OK游戏热。原因在于SCEE研发了一种侦测用户语音声调的系统，本来是要用来开发可以通过唱歌进行音韵的儿童游戏，后来干脆变成了面向家庭聚会的卡拉OK游戏，而且得到了菲尔·哈里森的支持，在电影院和电视台大做广告，还赞助了MTV电视台的多个气节目。目前《歌星》系列在欧洲和澳大利亚的销量超过1200万套，在美国也有150万套的销量，该系列共有30款游戏销量过百万。SCEE在线开设了SingStar提供新曲目下载，下载量超过100万首。《歌星》已经成为近年来SCEE开拓休闲游戏市场所取得的最大成就。

同样由SCEE伦敦工作室开发并取得成功的还有《EyeToy》，作为派对型游戏的典型代表，《EyeToy》让玩家用身体进行游戏，为PS2带来了全新的可能性。除了《EyeToy: Play》这个主系列中收录的大量谜题游戏外，还有以健身舞、跳舞、空中滑板、间谍行动等为题材的衍生作品，甚至还有一套专用的网络视频聊天系统，在《DDR》、《模拟人生》等第三方游戏中也引入了《EyeToy》摄像头功能。



PlayStation 2



PlayStation 2



PlayStation 2



PlayStation 2



EyeToy 间谍行动



EyeToy Groove



卡拉OK革命



吉他英雄

发泄 把郁闷宣泄 到手柄上

2001年9月，祁冰已经记不清具体是哪一天，但那天发生的事他记得清清楚楚。

中午，和他谈了两年恋爱的女友在电话里跟他说：“你怎么这么没素质！我只是跟你吃了顿饭，你至于把人打成那样吗？”祁冰觉得他的拳头在颤抖，正要发作，电话那头忿忿地说了一句：“我们分手吧……”然后就挂断了电话。

祁冰气得整个下午都没说过一句话，怒火在胸口燃烧着，呼吸都带着一股灼热的气息。那天下午他没有去上课，躲在宿舍里上了整个下午的网。傍晚时分，他偶然在一个游戏论坛上看到了这么一篇消息：“NGC将独占《生化危机4》全系列！”

“我去你妈的！”祁冰猛然大骂一声，积压在胸口的怨气从口中喷涌而出，他右手提起鼠标猛地一拍，啪的一声把鼠标砸得碎裂。祁冰觉得手心被震得生疼，又怒得咒了一句：“卡普空这个婊子！”

祁冰是一个身材魁梧的东北汉子，为人直爽，性子急，也许是他性格使然，他最喜欢火爆的动作游戏，尤其爱好Capcom的游戏，特别喜欢那种拳拳到肉、刀刀见骨的快乐。在他喜欢的游戏中，《生化危机4》算是一个异例，那种缓慢的节奏、坦克般的笨拙操作原本应该是他讨厌的类型，但祁冰对于该系列的氛围营造非常欣赏。一次丧尸尸突然破窗而入，身旁的女友吓得尖叫了一声，祁冰没有被打到，却被她的叫声吓得也叫出声来，惊魂未定，两人相视而笑。

《生化危机4》被NGC独占之后，刚买了一台PS2的祁冰甚至不再碰Capcom的游戏，刻意回避任何有关《生化4》的报道，他甚至不知道《生化4》已经变成一款动作射击游戏。到Capcom宣布PS2版《生化4》时，祁冰已经是一家著名网站的PHP工程师，他的PS2早已作古，他已经有一年多几乎没有碰过电视游戏，平时偶尔会玩一下《传奇》。重拾电视游戏的起因是在一个朋友家中看到了NGC版《生化4》，在一个西班牙山村的小木屋里，狂暴的村民不断闯入，祁冰看着他的朋友不断变换使用着霰弹枪、来复枪、燃烧弹杀掉了满屋的村民，眼里流露出嗜血的神情。祁冰觉得心脏深处有一股莫名的兴奋，那是一种久违的、对电子游戏的渴望。

祁冰没有立刻头脑发热的去买NGC，他听说《生化4》的PS2版很快就要推出。“Capcom就好口，我就知道会有PS2版，一早就知道。”祁冰得意地说。他又买了一台PS2，等他把《鬼屋3》和《鬼泣3》都通关之后，《生化危机4》的PS2版也上市了。那段期间，祁冰上的各种游戏论坛秘密地挤满了《生化4》的讨论帖，他又找回了当年看丧尸片时期待新作的美妙感觉。

网站的工作忙压力大，按祁冰的话说：“每天都像打靶一样。”祁冰认为他的收入和他的付出完全不成正比，每次无偿加班后，当他提出补休却遭到冰冷的拒绝时，他总有一种朝着上司的鼻子狠狠一拳的冲



动。现在他终于有了一个发泄的渠道，他发现《生化4》中的一个大众脸村民与他的加头上司简直有八分相似，因此每次那个村民呼喊着从远处跑来时，他总是特别起劲。连瞄准都比平时精确了许多，通常都是一枪爆头。“实在是太高兴了！”祁冰说，过去他玩《生化》最多通关三遍，一般玩到第二遍时都已索然无味，而《生化4》他已经通关了不知多少次，每次都是痛快淋漓。“我觉得三上真司肯定是在充满遗憾的情况下开发了《生化4》，要不然怎么会做出这么强的杀戮快感？”

祁冰发现这几年受好评的和好卖的游戏都挺暴力，他认为这说明发泄作用是电子游戏的一个特点。“大家压力都很大。”祁冰点了根烟说，“把郁闷宣泄到手上总比闷过闷来揍老板砸碎了自己的饭碗。”

名师风采

生化危机4

《生化危机4》是全系列中被移植次数最多的一作，原本是NGC独占游戏，但后来因为NGC销量没有达到预期，因此决定推出PS2版，制作人三上真司曾为此事公开道歉，并因此与Capcom高层闹翻，但是不管过程如何，在《生化危机4》的诸多版本中，确实是PS2版销量最高，达到了265万套，比NGC版高出将近100万套。之后Capcom又推出了PC版和Wii版，总销量将近600万套。

PS2版《生化危机4》于2005年10月25日发售，比起NGC版其有所缩水的面画引起很多人的不满，NGC版中的即时演算剧情动画在PS2版中变成了播片，最高分辨率也减少了许多，人物建模的精细度明显降低，由于内存限制连音效也有一定缩水，但是新增的大量内容得到了一些认可，尤其是以艾达视点展开的“the another order”使其成为更加受欢迎的版本。

《生化危机4》在制作过程中开发人员与制作方向都数次变更，最早从1998年就已经投入初期开发，那时是面向PS2



横行霸道III



横行霸道III 罪恶都市



横行霸道III 圣安德里亚斯

真实犯罪 洛城街头



开发的,由《生化危机2》的导演神谷英树负责。虽然已经选定了西班牙为背景,而且也雇了不少开发人员到西班牙考察,但是游戏方式却偏重大大,最后变成了一个《鬼泣》。2001年面向NGC的《生化危机4》开始投入制作,那时是由田畑洋行担任导演,途中几次更改,最后重新由系列制作人三上真司负责,才发展成为后来的形态。其间在E3和G5公布的版本成为了被彻底推翻的《生化危机3.5》。全新的游戏类型更能符合现代游戏的发展趋势,游戏节奏大大加快,动作极为灵

活,让玩家可以用大量的武器、弹药和回复药与成群的大敌人战斗,与过去处处节省弹药的游戏方式完全不同。通常通关一次至少需要杀敌900人。

《生化危机4》是系列中评价最高的一个,曾获得无数奖项,被众多媒体评选为“年度最佳游戏”,GameRankings网站统计的媒体综合评分为95%,2005年在著名游戏网站IGN进行的史上39款最佳游戏读者评选活动中,《生化危机4》以高票当选第一名。

在日本动作射击游戏没有什么市场,除Capcom外的其他厂商大多也不擅长这种类型,而且日本对于暴力游戏管制较为严格,不过也有一些厂商借由恐怖题材做出了不少质量上乘、内容暴力的作品。曾与《生化危机》并称为日本恐怖游戏泰山北斗的《寂静岭》有着逐年血腥化的趋向,该系列早在PS2上推出三部曲,从2001年的《寂静岭》到2004年的《寂静岭4》,似乎越来越着重面目狰狞扭曲的恶心怪物制造恐怖,影响力也早已是过之而不及。

说起《寂静岭》就不能不提SCE自己的《死魂曲》,这两个系列虽然是不一样的发行商发行,但其实是同一个班底,都是由山内一弘与Team Silent的一些核心人员制作,剧本都是佐藤直子撰写。因此这两个系列在美术设计和背景上都有一些相似之处,同样都是用冤魂、医院、手电筒之类元素。不过相对于以西方恐怖小说为灵感的《寂静岭》,《死魂曲》的灵感来源则是日本的民间故事,对东方人来说恐怖感更强,该作的电视

广告曾经由于太恐怖而遭到禁播。虽然游戏销量只有18万册,但铁杆玩家甚众,还创建了“日本少见的评价队”。另外,本作是PS2上少有的有中文配音的游戏之一,对于国内玩家来说可谓意义重大。与电影版同时公开的《死魂曲》于2006年2月发售,影响力大不如前。

同样是黑暗题材,同样有日本探索的内容,发售前曾被称为“自由探索(GTA)的(如龙)”。虽然曾被CERO定为“18禁游戏”,但游戏本身并不算太暴力,因此后来调整为17禁游戏。比起动作类将路人甲一棍子打死在血泊中的(GTA),《如龙》的由子度相当有限,精彩的剧情才是它的卖点,毕竟有知名作家野村胡堂坐镇,而且制作人志保洋夫年轻时有过一段恶感狂生涯。战斗系统方面,《如龙》虽然比不上专业的动作游戏名作,但比起GTA还是绰绰有余的,只不过打斗起来不会三两下就血流成河。《如龙》在PS2上共推出两部作品,总销量170万,续作曾获2007年日本游戏大奖的优秀奖。

嗜血的快感

2005年11月末,美国“家庭媒体指南”组织发布了“十大最暴力游戏”名单,目的是提醒家长在圣诞节期间别让孩子们购买暴力游戏。比较有讽刺意义的是,这个名单中位列前三名的《生化危机4》、《横行霸道 圣安布雷亚》和《战争》都是在业界销量与评价俱佳的顶尖大作,难怪暴力游戏问题越来越成为社会争议的焦点。

自从2001年末《横行霸道III》发售以来,暴力游戏的发展方兴未艾,由于玩家的平均年龄在提高,M级(17岁以上)游戏数量逐年递增。大多数成年玩家玩游戏或多或少都有一些发泄的需要,于是就有了各种传递杀乐趣、斩杀快感和胡作非为的游戏,在硬核动作性成为业界主旋律的今天,那种轻松潇洒的游戏感受往往是与暴力形影相随。

作为现代暴力游戏的龙头老大,“横行霸道”系列同时也是PS2时代最大的横版动作。在PS2上推出的三款(GTAIII)三部曲(GTAIII)、《罪恶都市》、《圣安布雷亚》)销量超过5000万套,每一款新作都是当年的销量冠军,创造了多项吉尼斯世界纪录,各种社会争议也在为该系列推波助澜,包括多起校园枪击案都与该系列有关。2008年新西兰西奥克兰发生的一起7门枪案就被指与GTA有关,为此Take-Two和索尼被要求赔偿1.2亿美元。这些官司虽然没有一个胜诉,反而使得GTA这个名字经常见诸报端,虽说主流媒体对它的报道大多是为负面新闻挂钩的,但

暴力游戏

是由此引起的大的论战却让很多玩家抱着好奇的心理开始尝试。(GTA)的成功以“沙箱式”游戏被誉成为一种主动的游戏设计理念,也就是为玩家创造一个自由的世界,让玩家在这个世界里自己创造乐趣。“暴力”虽然是人们对该作最常用的形容词,但它的真正乐趣在于它的虚拟世界具有无限可能。

在《GTAIII》之后,“GTA式游戏”也成为了热门话题,他们大多是以用搏斗为题材,暴力是永恒不变的内容,在PS2上此类游戏比较知名的有《Activision的《真实犯罪》、EA的《教父》、SCEE的《大逃亡》、VU Games的《恶面煞星》,其销量全都在百万以上。这些游戏发售时都引起了一两方的引起了社会各界媒体不休的争论。

在(GTA)这种胡作非为型暴力游戏之外,另外一种最争议的暴力游戏是真实模拟枪击场面的动作射击游戏。作为一个枪击类自由流通的游戏,美国每年发生的枪击案不计其数,各种枪击事件也是令人触目惊心,于是自然就有人将责任归咎于游戏。自从1999年美国哥伦比亚高中枪击事件凶犯被证明是《毁灭战士》、射击类游戏被一些人冠以“枪击地模拟利器”之名。笔者至今仍清楚地记得美国某主流媒体用触目惊心的文字描述《生化危机4》的某个小木屋里,一位村妇被大铁叉刺胸背部打在墙上,对于一个工科系大学生来说,能够大上学期就拥有精美人偶确实是可以拿来炫耀的资本,尤其是对张昊这种准制

女玩家 “光荣万岁!”

得知《真·三国无双》要逆向移植到PS2上时,19岁的陈若依在宿舍里嘟哝了一声“光荣万岁!”

陈若依一直在痛苦地犹豫着要不要买一台PS3或者X360,那些钱足够她买一整年的衣服了!她多么希望男朋友能在她生日那天送她一台PS3,让她一解对“355”的相思之苦,她在经过游戏店时眼睛死死地盯在PS3,她用灵动的眼神对着他说:“你还记得我们是哪一天第一次牵手的吗?是2007年的光棍节,正好是‘355’发售的那一天!”她已经做了充分的暗示,但他只是给她买了一件350多元的裙子。

张昊当然记得那一天,临出门前,他给自己的头发打了个点鬓,神情那叫地对陈若依的光棍节说:“这是我的最后一个光棍节,祝福我吧!兄弟们!”迎接他的是一片鄙视与抗议的嘘声。对于一个工科系大学生来说,能够大上学期就拥有精美人偶确实是可以拿来炫耀的资本,尤其是对张昊这种准制

宅男。早就听说《无双》是女性向游戏,没想到还真让他碰到一个,而且还长得清秀漂亮,简直也是他心目中的小天使。他们在一家游戏店相遇,张昊几许没见到美女玩家,于是向她多聊了几句。

陈若依还记得她那副骄傲的模样,她跟着他走到一个公交车车站,坐上了同一辆公交车,在同一个站下了车。陈若依以为遇到了色狼,加快了脚步,却被身后那人追了上来,他气喘吁吁地说:“同学,你的掉掉了。”他这才知道原来大家是同一学校的大一新生。

学校宿舍规定,男生女生不能互相串门,张昊与陈若依在一起玩游戏的机会不多,他们经常通过短信和电话交流关心心得。寒冬的一个深夜,正电话聊天在梦中流着口水的张昊被电话吵醒,陈若依在电话那头焦急地问:“昊昊,赵云的孔明灯怎么拿回来?”

陈若依说《无双》已经有三年了,谈不上高手,也绝不是菜鸟。第一次玩





《无双》,是因为看到赵云在敌群中一个无双乱舞把杂兵们统统打飞,陈君依觉得爽极了,于是从表弟手里一把抢过手柄。那个暑假,陈君依在她爸爸的指导下走进了《无双》的世界。开始时她对游戏流程没什么概念,只知道在战场上到处追着小兵打。我喜欢一堆小兵被砍倒时叮叮当当的声音。”陈君依用力挥舞着手臂,随着秀眉哼了两声。然后她遇到了吕布,被他的方天画戟三两下夺了小命,那一关陈君依怎么也不过了。从那时起,陈君依才开始研究系统,收集武器宝物,她这才知道,深入挖掘之后这款游戏所有一番洞天。

《无双》陪伴着陈君依度过了高考备战期的紧张时期,高考前一天,她与一众豪杰一起冲入古丈城,打倒了远吕智。

名师风采

《无双》系列

“《无双》系列”第一部《三国无双》发售于1997年,是一款武器格斗游戏,对于擅长历史战略题材的Koei来说,这是一次大胆的尝试,但谈不上成功。直到2000年的《真·三国无双》的推出成为Koei发展历史上一个最辉煌的里程碑。该作以其一骑当千的强烈快感深受喜爱,当时刚好有一部三国题材的漫画《苍天航路》在日本非常畅销,因而引起了三国热,之后的《真·三国无双2》成为Koei第一款全球销量过百万的游戏,使其从二线厂商一跃成为与Capcom、Namco等并列的一线厂商。《无双》也成为PS2时代里在日本最有代表性的原创系列之一,迄今全球总销量已突破千万。由于《无双》所取得的成功,Koei曾于2003年获得日本经济产业省表彰。

《真·三国无双》的制作人友池隆纯出生于1982年,在加盟Koei之前曾

留。陈君依耐心地在一旁观战,偶尔还问到远吕智是何许人也?怎么连她也都出现了?他从来阻止不了女儿玩游戏,她知道自己的爱女每次都是玩了一个多小时后,心情烦躁地呼着气回到自己的房间做功课,他知道游戏可以作为一个缓解压力的媒介。

大学一年级的期末考试没有什么压力,陈君依轻轻松松地考完了试,考完最后一科时,她听说了《真·三国无双2》要移植PS2的消息,那是他男朋友张翼发和信告诉她的,他们决定这个暑假不回家,一起报一个影学习游戏制作的暑期班,他们是计算机系的学生,总算有一些基础知识。

“听说光榮的老总也是个女的。”陈君依说,“说不定我以后也能做出《无双》那样的游戏。”她扬起薄薄的面庞,露出自信的微笑。

经是SEGA AM1研发部的企划,1988年加入了Koei并组建ω-Force团队,目前该团队已经是Koei的核心部门。“《无双》系列”在PS2上表现出加速发展的强劲势头,《真·三国无双2》在日本连续五周保持销量第一名,在大作林立的2001年,发行销量排名第9,虽然有不少玩家批判“《无双》系列”每一部新作的变化太小,但该系列仍然能够在新作推出频率极高的情况下保持出色销量,“猛将传”、“帝国”等资料片都有众多支持者。2004年,Koei以其制作了20多年的日本战国为题材,推出了《战国无双》,同样大获成功。“无双类”成为一骑当千型游戏的代称,ω-Force也积极拓展新题材,推出了《高达无双》以及将三国与战国融合的《无双大蛇》,后者全球销量超过150万套,PS2版依然是销量主力。在众多PS2玩家的强烈要求下,面向次世代主机开发的高达无双《真·三国无双2》也都陆续逆向移植到PS2,可见PS2生命力的持久。

“打”出来的江山 PS2的动作游戏

无论是按照数量还是市场规模来排列,动作游戏都足以轻而易举地位居第一,而且各种其他游戏类型也都有向动作类游戏靠拢的趋势。根据索尼发布的数据,光是在日本发行的动作游戏就有704款,在美国发行的动作游戏有1024款,排除其中一些重复的游戏,以及一些被划分为动作类的射击游戏,PS2上的动作游戏种类粗略估计至少有1200款。过去任何一部主机的总销量能够达到这一数字就已经足以令其骄傲和炫耀一番,可以说,动作游戏为PS2打下了半壁江山,除了(GTA)这个最有代表性的系列之外,平台动作类、武器砍杀类、徒手肉搏类、电影改编类等子类型都是自成一体,兵强马壮。

身为“动作游戏天尊”,Capcom在PS2时代的动作游戏领域可以归为《鬼泣》和《鬼武者》这两大系列,作为PS2的第一款百万大作,《鬼武者》再度证明了Capcom善于审时度势的聪明头脑,同时也展现了Capcom游戏开发总指挥稻村敬二奠定自身定位的重要作为。在开发《鬼武者》时,稻村敬二曾告诉Capcom管理层,“这是一款结合《生化危机》与武士战斗的动作游戏。”《鬼武者》本来是要在PS上推出,中途改变了PS2,虽然在PS2上一一年后才发售,但是却让人们第一次真正看到了PS2游戏应有的水准。金瓶武的加盟,获得国际大奖的CG动画,众多流行元素带来了PS2时代动作游戏的新风貌,通过吸魂的方式实现能力强化的设定也被日本和欧美的诸多游戏厂商借鉴。在PS2上,《鬼武者》共5部作品,包括以首次全3D化的《鬼武者3》为终结的三部曲,以及《新鬼武者》和乱斗型游

戏《鬼武者 无赖传》,目前系列销量为780万套。

与《鬼武者》一样,《鬼泣》也是与《生化危机》一条战线上的产品,本来是一个以西班牙古堡为背景的《生化危机4》,由神谷英树和他的“小恶魔团队”负责,开发过程中发现与《生化危机》实在脱离太远,干脆变成了一个原创新作。《鬼泣》诞生的7年后神谷英树骄傲地说,自从他开发了《鬼泣》之后,动作游戏类型就没有真正进化过,虽说此话过于狂妄,但也不是毫无根据,《鬼泣》确实是新时代动作游戏的典范,它的出现导致了一种被称为“极限战斗”的动作游戏子类型的出现,快节奏、动作演出效果强、打击感强是此类游戏的特点。《鬼泣》本身的销量是277万套,包括《战神》等名作的游戏开发者都承认大量吸收了《鬼泣》的经验,它也成了人们衡量动作游戏的一个基准。2年后发售的《鬼泣2》由于更换了开发团队,质量大幅降低,销量也跌到了160万套。不过到了前作性质的《鬼泣3》,虽然仍是由二代的团队制作,但是由于回归了一代的开发思路,因此重新焕发了风采,虽销量进一步下滑到130万套,却换回了“鬼泣”这个招牌的声誉,为之后《鬼泣4》的成功奠定了基础。

虽说有《鬼泣》和《鬼武者》这两大系列撑腰,但在PS2时代,日本最流行的动作游戏却不是出自Capcom,而是来自善于战略游戏的Koei。《真·三国无双》是将战略类游戏中常见的大场面战争以动作游戏的方式带给玩家,一夫当关万夫莫开的气势总是令人热血沸腾的,“无双类”从此成为动作游戏中的新贵。对此以天尊自居的Capcom自然不





会善罢甘休，于是派出新制作人小林裕章开发了《战国BASARA》。走在动作类游戏之潮头的Capcom此次反过来抄表此类游戏的新秀Koei自然是有点窝囊，无论是内容还是操作系统，《战国BASARA》都与《战国无双》过于相似，不同之处在于它的幻想色彩更浓，美版干脆变成了一个完全架空的世界，伊达政宗名曰“青龙”，真田幸村是“天鹄”，前田夫妻是“百鬼丸与刑蜂鸟”。虽说有《鬼泣》团队的众多人才加盟制作，却终究无法得到《无双》的真传，无论是业界评价还是销量都差得太太多。目前该系列在PS2上共有4部作品。

节奏加快是PS2时代动作游戏的总体趋势，在动作游戏上也是营造颇深的世嘉将其名作《超级忍》重生，于2002年在PS2上推出的系列第10部作品《Shinobi 忍》就有着行云流水般的游戏感觉，让这个昔日名作成功进入3D时代。“高速杀阵动作游戏”这个头衔就是对其超高速连斩乐趣的最佳描述，超高的挑战难度使其在铁杆动作游戏玩家心目中有着崇高地位，之后趁热打铁推出的《女忍者》难度稍降，可惜依然只有高手感受魅力的核心向作品。

在动作游戏中，平台动作类游戏曾经是一个最大的支系。所谓“平台动作游戏”即是以《超级马里奥兄弟》为代表的强调“跳跃”的动作

游戏，通常是有卡通化色彩，早些年玩家平均年龄较低的年代里，此类游戏总是首要的游戏类型。平台动作游戏总是诞生了各种代表整个公司的吉祥物，例如马里奥、索尼克、雷曼、古惑狼等，在PS2时代里，杰克与达斯特和瑞奇与叮当成为了索尼的两大吉祥物，再加上《侠盗猎车手》，就构成了PS2平台动作游戏的“三宝”。此类游戏是提高PS2品牌亲和力的重要因素，发售时绝大多数安排在年末，不少家长会连同主机一起购入此类游戏送给孩子作为圣诞礼物，因此是拓展最低年龄市场的法宝。在这三大系列中，《杰克与达斯特》和《瑞奇与叮当》一代的销量分别达到了320万盒和280万盒。

由电影改编的动作游戏也是此类游戏中一个浩瀚磅礴的大系，电影改编的游戏十有八九都是动作类，虽然其质量也是十有八九低下拙劣，但凭借电影本身的名气以及强大的宣传所能，此类游戏大多销量出色，尤其是在PS3的巅峰时期。最有代表性的包括《蜘蛛侠2》，仅PS2版就有430万盒销量，《指环王：双塔》PS2版销量也高达428万盒。不过由于长期遭到诟病，现在根据电影改编的游戏有日薄西山之势。

黄月明简直是世界上无忧无虑的人，每次看到他总是咧嘴灿烂地笑着，不曾是在球场上还是生活中。他是一家老牌国有企业的员工，收入不高，但工作轻松稳定，他的脑子里从不存在工作压力的概念。黄月明生活在一个节奏很慢的小城市里，房价不高，父母帮他首付了一套房子，今年底他就娶与在一起3年的女友结婚了，到时父母可能还会给他买辆车。

黄月明每天的生活流程大概是这样的：上午慢悠悠地徒步走到家附近的单位上班，到单位后主要是看看报纸上网，偶尔抽点时间做点正经事；下班后先到附近球场与几位固定的球友约球场，然后大汗淋漓地回家洗澡吃饭。饭后通常还有一局球赛，那是和他小舅子火拼(WE)。

陆伟觉得他这个姐夫实在是没话说，他在他们家已经住了一年多，虽说这座小城市的房价水平不高，但他的收入更低，无奈只能打搅姐姐的二人世界。黄月明从未对此有任何抱怨，小舅子偶尔出差时他甚至觉得很不习惯，因为没有对手陪他玩(WE)了。

黄月明的家大约有100平米左右，三房一厅，他和未婚妻陆怡琳睡主卧，陆伟睡主卧，书房是黄月明与陆伟的游戏厅。之所以在书房玩游戏而不是客厅，是因为客厅是给陆怡琳看电视聊以打发时间中密友们打麻将用的。书房里黄月明与陆伟的嬉戏与爱慕此起彼伏，客厅里麻将声聊里聊啦，大家互不干扰其乐融融。

4年前的一个深夜，一个啤酒瓶从黄月明家中的窗户里飞出，黄月明为葡萄牙的欧洲杯而推倒定时钟，却听

习惯

“《WE》对我来说是生活的一部分。”



到窗外啤酒洒落地之后紧接着响起一声尖叫。那时黄月明住在父亲的职工宿舍里，他没料到深夜两点多路上还会有人，酒意顿时消了大半，慌慌张张地跑下楼，只见一个女子坐在地上一脸痛苦地扶着自己的腿，玻璃渣扎进了她的小腿。那个女子就是陆怡琳，她刚刚陪朋友们喝完“回家。两个月后陆怡琳成了黄月明的女友，她把黄月明管得服服帖帖，对她的第一个要求就是：“以后不许边踢球边喝酒。”从此，在每一场意犹未尽的球赛之后，《WE》

乐建，但是地只想看球赛中那些真实的欧洲帅哥们。不过偶尔也有例外的時候。

“手机短信XXX的朋友发来短信，我家养的两只小狗也会踢球。你说我该让它们干嘛好呢？……想？你还想让它们进国家队吗？”听到这句中文解说的时，陆怡琳站在电视机口手捂住了脸了好一阵。那她第一次尝试了《WE》、王浩的解说伴着她的笑声久久回荡在书房里，黄月明依然咧着嘴灿烂地笑着。这是他的生活，他的习惯。

名作风采

《胜利十一人》系列

1995年7月21日，Konami在PS上推出了一款以联赛实况胜利十一人》。1999年3月15日，《世界足球胜利十一人》推出。《胜利十一人》以两大系列为支柱的格局就此形成，而改革全球各种乐队的国家和队的《世界胜利十一人》显然更受欢迎，成了系列的主轴，从《胜利十一人》开始，Konami推出了以该系列为主，面向欧洲市场的版本《职业足球足球》，获得了比日本本土更高的

人气，成为EA的《FIFA》系列“最强有力的对手，也成了Konami最畅销的游戏系列，可以说是Konami每年的利润支柱。

虽然《胜利十一人》早已走向次世代，但PS版仍然是销量主力。去年推出的《胜利十一人2008》PS版全球销量高达335万套，相当于PS3、X360、Wii和PS版总和，也超过了PS2版《FIFA 08》272万套的销量。此外，由于《胜利十一人》过去一直是PS系主机的独占游戏，因此PS3版《胜利十一人2008》的销量达到163万套，而X360版只有110万套，连PS版都获得了69万套的全球销量。

《胜利十一人》之所以能够在球队授权方面落后于《FIFA》，而且Konami在欧洲的市场推广能力远远不及EA的情况下异军突起，凭借的是自身的出色操作性与专业性。在足球游戏玩家中逐渐树立起权威地位。到2004年，《胜利十一人》系列“累计销量超过1700万套，而到了2008年，这一数字几乎翻了一番。Konami从2004年开始对《WE》进行拓展，并且投入大量成本开拓市场。在欧洲，Konami从《职业进化足球5》开始打响了同一年的《FIFA 06》。现在《胜利十一人》已经成为当之无愧的全球第一足球游戏。

万年长青的摇钱树

PS2的体育游戏

游戏与体育本有难解之缘，历史上的第一款电子游戏就是网球游戏《Tennis for Two》。第一款款为社会现象的街机游戏是乒乓球游戏《Pong》。几十年后，电子竞技成了一项正式的体育项目。体育游戏是最主流的游戏类型之一，EA每年30亿美元的收入有一半均来自体育游戏部门，而且绝大多数体育游戏都是每年一款新作，总是在固定时期推出，连销量也非常稳定，毕竟其中层是几乎固定的。因此体育游戏成为企业维持稳定业绩的法宝，也是主机打入大众市场的必备游戏类型。体育游戏的开发成本不高，每年只要增加一些新资料，调整一些参数和系统细节即可推出一部新作，但授权费高昂，当年EA买断NFL的授权权就花掉了10亿美元。

PS2的体育游戏数量之多可谓冠绝占绝，全世界所有主流体育项目几乎都可以在PS2上找到代表作，仅在美国就有280款体育游戏。而且在业界已经进入

次代之时，体育游戏成为PS2上最坚挺的游戏类型，《EA Sports》预计三年内都不会放弃PS2，《麦登NFL》、《FIFA》等仍将一如既往地PS2上每年准时献上一款新作。从销量趋势来看，到2006年末为止，PS2一直是所有体育游戏销量的主力，但在2007年，EA Sports在美国的绝大多数体育游戏都是以X360版领跑于PS2版，不过在欧洲仍然是以PS2版为绝对主力。

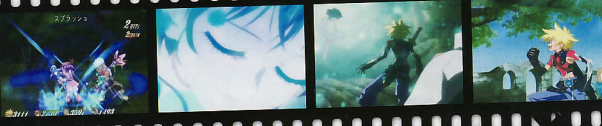
体育游戏的销量主要与其对应运动的受众挂钩，美国的国民运动为橄榄球，因此《麦登NFL》的年销量为700万套以上，去年的《麦登NFL08》PS2版销量为215万。足球游戏由《FIFA》与《WE》各占半壁江山，去年的《FIFA 08》与《WE 2008》（PES 2008）都有超过700万

套的销量（跨平台总计）。高尔夫球游戏在欧美是EA的《泰格·伍兹的PGA巡回赛》处于近至垄断的地位，PS2版销量一般在百万以上，而在亚洲SCE自己的《大众高尔夫》被称为日本国民级高尔夫游戏，该系列的玩家甚至有很多从未接触过高尔夫球。《大众高尔夫》最早是由Camelot公司于1997年为PS制作的，后来Camelot与索尼/任天堂扬，另为任天堂创造了《马里奥高尔夫》，而《大众高尔夫》此后就交托了Clap Hanz开发，2002年开始在PS2上推出《大众高尔夫3》，这是系列巅峰之作，销量达到262万套，其中日本本土就达到了139万，美国也有将近百万的销量。

篮球游戏的流派较多，主要分为EA的《NBA Live》、Take-Two的《NBA 2K》和SCE的《NBA》这三大系列，《NBA Live》最为流行，销量都在百万以上，最高的一作《NBA Live 2005》PS2版销量超过200万。《NBA 2K》系列“评价比《NBA Live》更高，但市场推广力不及EA，销量在50万套上下徘徊，SCE的

スプラトゥーン

2nd Anniversary





宿命传说



仙乐传说



深渊传说



重生传说



神狱传说

“NBA系列”几乎可忽略不计。在这三个NBA正宗之外，还有一个EA的《NBA街头篮球》不得不提，它拥有正宗篮球游戏无法比拟的爽快感，首作的PS2版销量就突破200万，二代仍有170万多的销量。

在主流体育项目之外，极限运动类游戏也是百花齐放，滑板与滑雪是其中最流行的两种类型。Activision的《托尼滑板车》号称极限运动之王，人气之绝

不逊色于EA体育游戏之王《使命召唤》，系列累计销量超过4000万盒，销售收入超过12亿美元，是《吉他英雄》之前Activision最大的摇钱树。《托尼滑板车》在PS2上基本是每年一作，与《极品飞车》一样，它的主题也是非常多变，巅峰之作《托尼滑板车3》的PS2版销量将近400万套。滑雪游戏的代表作是EA的“《SSX》系列”，销量最高的《SSX3》PS2版创造了137万名的骄人成绩。

系列都是他的最爱，得知我要去写一个小故事登在杂志上时，张义洋不知道该从何说起，看见我盯着那张海报，他就由这聊起了《宿命传说》。

那是少男少女情窦初开的年轮，张义洋只记得他前桌的女生有着大而明亮的眼睛，他总是在上课时看着她的背影怔怔地发呆。他性格内向，很少主动和她说话，当她转过头来问他一些数学问题时，他能听到自己扑通扑通的心跳，脸颊一片火热，那些平日里闭着眼睛都会做的题目听起来竟然前言不搭后语，听得她面露羞死之色。张义洋觉得这个女孩简直是来自动漫世界，就像他所喜欢的几个女性角色。当他在游戏中遇到神秘少女莉亚拉时，他怔怔地看着她的眼睛，脑海中浮现那个前桌的女孩，那个眼神中带着疑惑的女孩。

“很多RPG中都存在这样一种现象，女主角通常是在某地方遇到的神秘少女。这种神秘感就像我们这种otaku憧憬暗恋对象时的感觉一样。”张义洋推了推眼镜，他的嘴角露出羞涩的微笑。

提起RPG的套路，张义洋侃侃而谈：主角通常是乡下来的土包子，女主角通常拥有能够拯救世界的神秘力量，世界的命运总是掌握在一群十五六岁的少年手中……除了即时操作的战斗系统

外，“传说”系列的架构就是最传统的RPG，张义洋喜欢的就是这种传统而老套的结构，他从小学5年级开始接触RPG，玩到的第一个RPG是《格兰蒂亚》，他记得爬上“世界之集”的顶部时，一片云山雾海的新世界在眼前豁然展开，波澜壮阔的音乐响起，少年张义洋激动地沉醉于RPG的幻想空间。

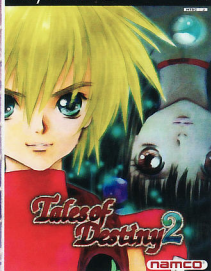
在RPG的世界中，张义洋与热血少年一起成长，从热血的乡野少年成长为拯救世界的英雄，从鸟语花香、云淡风清的宁静小镇走到山河壮阔、云蒸霞蔚的异世界，二三十个小时的跋涉仿佛行走在梦幻的画卷之中，最后与一路走来的女主角一起面对企图征服世界的恶魔。“我已经拯救了无数个世界！”张义洋刚刚地笑着打开了他的储物柜，里面放着几盒游戏和好几个限定带，他自豪地看着自己的收藏说：“这就是我的冒险生涯。”

至于那个大眼睛的女孩，她可曾成为张义洋的女主角？“没有！”他遗憾地摇头，随即乐观地说：“只能算个NPC吧，我至今仍再等待着我的女主角。”不过在那时的梦里，常常出现一个大眼睛的女孩，张义洋不知道她是莉亚拉还是他的前桌女孩，她们牵着彼此的手，背靠着背坐在垦殖千仞的峰顶之上，脚下云雾缭绕，远处夕阳西下，霞光万丈。

冒险

我已经拯救了无数个世界!

PlayStation 2



虽然只是一张0.9米宽的小床，那个普通大学宿舍里紧张拥挤的下铺却把它的主人染得生机盎然：枕头是浅绿色的，印着一个睡眼惺忪的少女；被子是浅蓝的天空，飘着白朵朵；床顶的架子上摆放着很多娃娃女模型；墙壁上挂着一张《宿命传说2》的海报。以这个外行人的眼光，海报中女人皮肤的肤色似乎是意在阴冷的水中，那张鱼脸的脸和灯泡一样的眼睛让我觉得有点恐怖。当然，我没敢把自己的想法告诉张义洋，他坐在床边，指着海报说：“每次躺在床上看着这张海报，我觉得莉亚拉的眼睛仿佛会说话一般，那是一种心灵的交流。”

张义洋说的莉亚拉就是《宿命传说2》的女主角，这也是他喜欢的众多RPG角色之一。张义洋是一个标准的RPG迷，除了“传说”系列之外，《最终幻想》、《王国之心》、《星之海洋》等游戏

名师风采

《传说》系列

“传说”系列诞生于1995年12月15日，第一作是SFC上的《幻想传说》，迄今该系列已经推出20部作品，销量超过千万，其中在PS2上推出的系列正统作品共有四作，分别是：2002年11月28日发售的《宿命传说2》，2004年12月18日发售的《重生传说》，2005年8月25日发售的《神狱传说》，2005年12月

15日发售的《深渊传说》，另外还有一个重制版《宿命传说》，还有一个移植版的《仙乐传说》。

“传说”系列的缔造者是日本TELENET公司旗下的狼组，在《宿命传说2》之前，该系列都是由日本TELENET开发，但在2003年3月10日，Namco与日本TELENET合作设立了Namco Tales Studio，当时是Namco一方出资80%，日本TELENET出资40%，后来NBGI成立





王国之心



王国之心



星之海洋3



勇者斗恶龙VIII



暗云



生化传说 第二章



妖精战士 精灵的黄昏



超级机器人大战OG



女神异闻录3



女神异闻录2

后，加大了对“传说”系列的投资，NBGI对Namco Tales Studio的出资比例增加到84%。“传说”系列的推出频率从此更为频繁，由两个主力团队同时开发新作，这两个团队曾被称作“宿命团队”（古积信幸领）和“仙乐团队”（松口义人率领），2007年古积信幸提出“传说”系列分为两个级别的作品，分别是被称为“母舰作品”的主系列以及被称为“护卫舰作品”的分支系列。

宿命传说2：日本本土销量76万套，《FAMI通》评分33分。在2006年的《FAMI通》读者调查中，《宿命传说2》在读者最喜欢的100款游戏中排名第89。

2006年8月19日该作推出了PSP移植版。重生传说，曾获得第9届“CESA游戏大奖”的“未来奖”（由东京游戏展观众评选），《FAMI通》评分为32分，日本销量超过60万套。2008年3月19日推出PSP移植版。

深渊传说，《传说》系列“十周年纪念之作，系列的第8部作品。曾获第9届“CESA游戏大奖”的“未来奖”以及“2006日本游戏大奖”的优秀奖。《FAMI通》评分36分。在《FAMI通》读者票选的前百款游戏中排名第44，日本本土销量超过45万套。该作推出了多部小说和漫画，电视动画版将于今年秋季播出。

是tri-Ace的《星之海洋3》，虽然对该作存在的一些BUG存在争议，但游戏质量令人满意，获得了第六届CESA游戏大奖的“未来奖”。最让SE欣慰的是，虽然日版销量只有63万套，以“导演剪辑版”方式推出的美版以其更易于为美国玩家接受的作用而获得63万套的销量，这也许是因为SE决定在X360上开发《星海4》的原因。

自MPS的《勇者斗恶龙VII》以5年为一剑，这个让日本疯狂的系列有开发速度越发缓慢的趋势，PS2的(DQ)正统依旧只有一作，与前作相隔4年才推出。(DQVIII)是在2004年冬季发售，差不多标志着PS2辉煌时代的顶点，那一年PS2在日本的累计销量突破了2000万台。(DQVIII)对于系列而言有很多突破性意义，首先是LEVEL-5开始接手该系列的开发，使其摆脱了以往给人带来的画面粗糙的印象，对于卡通渲染技术的应用非常精确。根据《FAMI通》的玩家调查，(DQVIII)在系列中的地位仅次于(DQIII)。另外一个重大意义是从本作开始，SE开始通过自己的营销网络在北美和欧洲发行(DQ)，并且通过附赠(FXII)体验版的方式在欧美两地成功获得总共超过百万的销量，因此(DQVIII)的日本销量虽然不及(DQVII)，但全球销量却比其高出500万套！另外SE也继承PS时代的做法，在PS2上推出重制版(DQV)，销量超过150万，成为(DQ)复刻系列中最畅销的一作。

LEVEL-5是PS2时代的幸运儿，处女作《暗云》即获得SE的力捧，甚至提出了“塞尔达Killer”的称号，其试玩版随主机附赠，成为当时的话题之作。卡通渲染的画面、随生成迷宮、武器破坏概念、建造概念等结合在一起，作为PS2最早的RPG之一，(暗云)展示了新时代RPG的可能性。2年后推出的《暗黑编年史》画面再度强化，人物所用的多边形数量增加了一倍，游戏画面与过

场动画完美衔接。虽说游戏销量并不是很高，却被(DQ)制作人堀井雄二看中，最终获得Level-5幸运地成为了(DQVIII)的开发商。

SE之外，对RPG热情最高的当属NBGI，除了标志性的“传说”系列外，Monolith的《真女神转生》系列也成为PS2最具代表性的原创RPG系列之一。作为《真女神转生》制作人高桥哲哉执掌Namco之盾的呕心沥血之作，PS2的《真女神转生》三部曲剧情深邃无比，均以仁深名著的书名为副标题，内容涉及哲学、心理学、宗教等题材，初发表时的宣传口号是“描述从宇宙的开端到结束的叙事诗”，被爱好研究本作的核心RPG爱好者誉为事件。然而却也有很多Light User抨击故事用词晦涩深奥，看完后不明所以。尽管如此该系列还是衍生出一部动画版，而且更是成为Namco与Capcom携手的契机，于2005年5月诞生了融合两家公司众多角色的S·RPG(Namco X Capcom)。NBGI旗下的Banpresto是S·RPG大户，《超级机器人大战》系列“历久弥新，堪称S·RPG的第一大系，到2005年系列销量已超过1000万套。在PS2上推出的《机战》系列”主要是根据玩家意见对旧系列进行改良的α系列和以原创机体为主的O O系列，其他单独作品还有《机战MX》、《机战Z》、《特勤指挥官》等。

SE自身在PS2时代却对RPG类游戏没有大作为，也许是PS上《犹传传说》的惨败给SE留下了太深的伤痕，在PS2上SE不再打造超级RPG大作。PS时代创造的《妖精战士》、《波多罗古伊斯》和《荒野兵器》这三大RPG系列在PS2时代依然有续作推出，但销量都在降低。不过有第三方的400多款RPG为靠山，SE似乎没有多大必要浪费钱力大作原创RPG，PS2毕竟还是索尼与第三方共存共荣、彼此利益共享的辉煌时代。

勇者的天下

RPG的王朝

在日本，角色扮演游戏是否够完美决定了一台主机的命运，作为史上销量最高的主机，PS2自然也拥有最为丰富的角色扮演游戏。目前为止在日本推出的PS2角色扮演游戏超过400款，除传统RPG外，PS2上的A·RPG和S·RPG都是异彩纷呈。

作为日本百销第三兼全球RPG梦工厂，Square Enix的《最终幻想》、《勇者斗恶龙》和《王国之心》这三大RPG可谓PS2三神作，前面二者固然是日本国民级游戏，诞生于PS2时代的《王国之心》也被SE视为最大支柱。《王国之心》之所以成为可能，是因为日本迪士尼的事业处与原Square总部在一家办公楼里，一日Square制作人桥本真司在电梯中碰到迪士尼高层，双方闲聊了起来，无意识产生了开发一款以迪士尼角色为背景的RPG游戏的想法。迪士尼

自然是对游戏界翘楚已久，Square也感慨其用户年龄越来越大，家庭流发现象严重，应该进一步开拓低年龄市场。因此2000年2月，《王国之心》投入开发，原Square与迪士尼一起投入100人的团队，120万预算指出该作必须要达到《最终幻想》相同的级别才能获得成功，因此派出野村哲也担任导演，并加入《最终幻想》的人气角色。游戏于2002年3月发售，在日本第一个季度就卖掉了120万套，《生化危机》制作人三上真司因此抱怨“这样的游戏都能热卖说明日本脑子有问题”了。结果是在美国依靠迪士尼的营销力量卖了300万，超过了之前发售的《最终幻想》，全球销量达到600万。从此该系列成为了SE的台柱。3年后推出的《王国之心II》销量大幅锐减，不过依然有350万套的销量。

SE另一个不能不提的A·RPG就





特别篇 《战神II》制作血泪

“听到能多放一天假眼泪都要飙出来了！”



▲Louis Lu在圣莫尼卡工作室加班到深夜的照片，墙上的是Ning为他加油而画的。

前面是从普通玩家的角度讲述PS2的故事，对于《战神》这款“PS2时代最后的超大作”，让我们换一个视角，从一位游戏开发者的角度体会战神PS2究极性能的辛酸与自豪。

“前几天在一些网站看到说《Good of War II》目前为止的预售量已经超过100万套了……我怎么样也不太相信……今天刚好要回东西，所以就跑去公司一下，顺便问问这个消息是真是假……结果是……真的……同事还说，目前全球的预售‘好象’已经超过一代的全球总销量……说真的我是不太相信，总觉得但还是真正的销售数字出来才算数，说真的，心中多多少少会雀跃！如果销量真如消息所说，那这款游戏可能是我从从业以来做得最痛苦但卖得最好的一个！”

2007年3月6日，Louis Lu在自己的博客写下了上面这段文字，充满辛酸血泪的开发工作终于完成，这就像很多世代游戏都黯然失色的PS2时代盖棺之作确实有着令人骄傲的资本。

Louis Lu是一位来自台湾的游戏开发者，1996年入行，开始时主要负责外包，接触最多的是人物建模、贴图、调动画，偶尔做一些场景。2002年，怀揣着做家用机游戏的梦想，Louis Lu来到了美国，2004年他幸运地进入了SCE圣莫尼卡工作室，成为《战神》开发小组的一员。主要负责角色美术制作，他和Dave Matthews, Erik San Juan二人一起完成了《战神》一代全部的游戏角色。公司里有很多东方面孔，但大多是土生土长的美国人，像Louis这样的新移民没有几个，刚加入工作室时他英语不是很好，但上司对他非常照顾。

在开发《战神》的过程中，Louis获益匪浅。到开发《战神》时，Louis已经成为首席角色美术师，但那时，一切都在改变。

由于David Jaffe等人的辞职，《战神II》更换了一批领导人，他们缺乏与制作小组的沟通，导致工作量与时间大大超出他们的预期，而且“好大喜功不断造势”，直到末期才发现进度严重落后，因此从2006年7月底开始，《战神II》开发团队进入了疯狂赶工的状态。

“3天耶！3天！”对好久没有好好休息的我们来说简直是上天最大的恩赐！听到能多放一天假眼泪都要飙出来了！”2006年10月，在连续数月的疯狂加班后，《战神II》终于完成了一个重要的阶段性目标，为庆祝，公司在星期五放假一天，终于有了一个难得的3天假期，Louis说：“在忙碌时期，我们一个星期工作6天，每天工作超过12小时，与家人待在一起的时间很少，造成很多事出现家庭问题……”“好对Louis几乎每天都是早上十点半上班，晚上1点下班，有时甚至工作到凌晨三四点，而且按照索尼的规定，正式员工没有加班费。

2006年后，由于PS3带来的巨额亏损，SCE内部的福利开始缩水，比起亏损前，福利可说少了一半，连部门奖励PS3也只能享受10美元的折扣，更让Louis气愤的是，上司由于好大喜功而制定了激进的开发目标，结果因为目标延期完成导致阶段性奖金被扣了不少。那时Louis每天都有辞职的念头，但《战神II》还未完成，他在那边也还有自己的目标未达成，所以只好忍着继续做下去。“但等到时机到来，我绝对会毫不犹豫地离开。”Louis肯定地说。

▼ Louis Lu与Ning和Bay。



Louis说《战神II》开发末期是他从业以来最糟糕的制作经历，还好有他的太太Ning一直在背后默默地支持着他，有时他会到公司陪他到凌晨3点多。2006年12月22日是圣诞假期前的最后一天上班日，那一天Louis解决了7个大BUG，最后他与Ning在深夜1:20离开了公司。但随后的圣诞节假期，Louis仍然处于随时候命的状态，一旦其他加班中的同事发现重大BUG或者突发状况就要随传随到。

2007年1月27日，洛杉矶难得地下了一场雨，在这座雨量奇少的城市里，空气中突然有股古古怪怪的味道。很久没有看到蓝天，Louis的心情不错。他烦躁的赶工期终于过去了，对他来说现在在天堂般的轻松。他可以上班时偶尔上网，与同事闲话家常，花上3个小时吃顿饭，最让他开心的还是终于可以晚上7点准时下班回家吃饭了！

圣莫尼卡工作室在《战神II》开发完成后都有给予开发者四星期左右的长假，“一想到可以不用上班，就开心地想大笑出来！”Louis说。

经过长假休息过后，回到工作岗位上Louis才发现累瘫而来并不轻松。游戏业界已经全面进入次时代，过去的很多制作经验都用不上了，“如果以前习惯的一切是‘绘画’的话，那么现在的一切就靠‘雕刻’……”Louis无奈地说，“这不再是我熟悉的东西了。”现在有很



▲奎托斯以及《战神II》标志性的巨像都是Louis Lu的得意。

多新软件Louis都要从头学起，有一个刚加入工作室20岁的小伙子让他也很有感触，看到他认真工作的样子，Louis觉得看到了当初的自己，但是看到他用次世代技术做的东西，Louis说自己过去去充实自己作品的根本不会像与他们相比。“当下一个10年来临时，我是否还要像现在这样一切从头学起？”这些问题一直困扰着Louis……

现在Louis依然是SCE圣莫尼卡工作室的中流砥柱，经过了一年多，他已经逐步适应次世代游戏开发，自从今年初跳槽了只要赚工资吃喝玩乐之外，他的家中充满了欢声笑语，现在他的生活一样忙碌，但心中多了一份恬静。

名师风采 战神II

2005年3月22日，《战神》一代在PS2上推出时，以其史诗般的规模和强烈的战斗快感赢得一致好评，获得了当年的互动艺术与科学学院“年度最佳游戏奖”，另外还有十几家媒体将其评为“年度最佳游戏”，2007年3月，当PS2上已经没有多少原创作品时，《战神II》以全面进化的形态震撼

登场，成为对辉煌灿烂的PS2时代最好的总结。比起前作，《战神II》的BOSS数数量达到了4倍以上，谜题设计也得到进化。IGN的对《战神II》的打分9.7分，评论中说：“《战神II》可能是有史以来最出色的动作游戏，它在每个方面都超越了前作，每一个微小的地方都充满乐趣。”该作在美国发售首周销量超过83万套，在欧洲发售首周也登上了销量榜首，3个月多后，该作销量超过了200万套。

截至2008年3月31日，PS2游戏总数共9851款，总销量逾13亿套！预计2008年内PS2累计销量将突破1.3亿台！PS2创造的总营收规模约1000亿美元！



本期的研究除了公开追加的章节的全部内容外,为了让玩家尽早达成冒险的速率和成长之书完成率100%,关于适合的绝招技巧也会酌情公开。对于一款DS2末期发售的游戏来说,本作无疑是非常成功的,而在经过100多小时的游玩后,确实体会到了超越主题的感觉,不知道系列的下一部新作会不会在次世代平台上给所有FANS更大的惊喜呢?

玛娜传奇2 没落学园与炼金术士们 Gust 角色扮演

PS2

マナキミア2 おちた学園と錬金術士たち
2008年5月29日
6月19日

日文
6800日元
1人
对应玩家人数:全年龄

完美本作的终极技巧公开

番外篇 光之玛娜的挑战状

特别说明

将男女主人公的挑战都通关一次后,会自动进入隐藏章节,由于此时玩家可以使用的共10名角色,但上场比赛的名额只有6个,所以玩家需要换装后可以返回学院,“オシロイ戦士の部屋”与刚纳尔对话,另外此时两名主人公的工牌都可以使用,自由时间也会变为无限,玩家可以随意使用“船台”以及接受此章节特有的“支援任务”。

眼看距离毕业还有一个星期的时间,一直想考验众人的刚纳尔终于使出了最后的绝招。原来在他的卧室中隐藏着通往光之玛娜那里的通道,而这众人的任务则是与光之玛娜进行正面交锋,打消他之前希望从人间界收回所有玛娜精灵的想法。在【マナの圣域】的最深处战胜了不可一世的

照相机前留下了珍贵的合影,不过让人想不到的是,在最后颁发毕业证书的阶段,喜欢“考验”的刚纳尔又给大家提出了新的难题,只有能战胜自己的人才顺利地从阿尔弗雷斯学院毕业,看着大家打做一团的样子,一向严厉的理事长似乎并没有制止的意思,或许充满活力就是阿尔弗雷斯学院的每个学生所具有的天性,只要能在生活中领悟教学的方式呢?

下的赌注一样,拥有玛娜能量的人类会不断地成长,只有两者之间互相的作用,才能发挥出无限的可能性,自己固执地想找回人类利用的玛娜精灵的想法更是可笑之极。返回学院后,经过多次波折的众人终于迎来了久违的毕业典礼,开心但又不舍的众人在艾拉



BOSS (左上) おにラージ

BOSS的攻击方式很简单,只会频繁使用暗属性的时间型攻击,而且由于一开始敌人是处于被袭击的状态,所以如果魔法防御力不高玩的话,在余兵全体攻击的打击下很容易就会亡惨重。但只要错过了敌人最初的几轮攻击后,使用全体属性魔法“カラムティ”就能很快挽回劣势,其中克罗地亚的支援防御发动后可以让敌人的时间攻击无效,所以尽快进入“Unite模式”后才能最大限度地确保我方前卫的安全,胜利后获得配方书“英雄の叙事诗”。

BOSS (中) ソウジュ

由于敌人拥有魔法攻击耐性,所以在战斗前最好调整我方队伍,一定要保证有两个魔法系的角色能够使用回复魔法,敌人的时间型单体攻击不但威力大,最麻烦的是会增加“封印状态”,在没有装备防御该状态的饰品时,一定要优先使用道具解除状态。另外为了保证前卫角色的持续战斗力,一定要使用支援防御来抵挡敌人的一切攻击,抓住恢复的间隙,使用强力的物理技能猛攻,胜利后获得配方书“天地创造的叙事诗”。

BOSS (右上) 合成魔兽

敌人因为拥有护盾减轻伤害,所以尽量使用多HITS的攻击累积“Unite槽”,是战斗的基本,进入“Unite模式”后,则多利用部分协力技能必杀技无视敌人防御力的效果来给予其巨大伤害,敌人初期以时间型的攻击为主,使用艾拉的“インターセプター”技能可轻松应对,将其HP削减到一定程度后,它会频繁地使用各种属性的蓄力攻击,此时建议让芙蕾丽卡使用“エレメントバリアー”给我方前卫的同伴增加各属性的防御力,再配合支援防御就能最大限度地抑制受到的伤害,但为了以防万一,还是建议玩家多准备一些复活药,胜利后得到配方书“神々の武器”。



BOSS エンシェントドラゴン

和之前三个BOSS的实力完全不是一个级别,除了全体光属性魔法很有威胁外,利用其暗属性的弱点,使用克罗地亚的专有技能很快能确定它,胜利后得到配方书“传说的武器”。

最终BOSS 光のマナ

敌人的攻击频率很高,尤其是一开始的几个回合,因为无法使用支援防御,所以对我方同伴来说是不小的考验,只要撑过段时间后就是长期的拉锯战,敌人会频繁使用时间型的单体多次物理攻击,所以前卫中一定要艾拉使用“インターセプター”技能来进行牵制,必要时也要使用道具来恢复SP,战斗一段时间后敌人会不断地切换攻击耐性,在进攻时多进行确认才能保证造成足够的伤害,另外如果使用带属性的技能有可能会给敌人恢复HP,千万不要造成连续失败,敌人最强的一招是蓄力攻击,看到准备动作后,一定要尽可能确保后方有能够提供“全体支援防御”效果的同伴(克罗地亚、莉莉娅、蕾妮优),只要撑过这次攻击就立即使用复活药来确保前卫的安全,再伺机反击,至于敌人“一定伤害无效”的无敌技能则纯粹是耗时间,建议让蕾妮优使用“コルメテオ”的双重攻击可以起到很好的效果,最后晴天使给大家推荐“スイッチランド”这个强力的辅助道具,只要让它的エネルギー值达到100就能在降低敌人防御的同时,给予我方最强大的支援。



マナの圣域

前进不久在记录点会出现分叉点,之后先走右侧的分叉,最后返回到左侧依次消灭两个BOSS才会出现新的道路(中途需要多利用地图

进行确认前进路线。消灭掉石上的BOSS后继续深入会遇到玛姆之玛姆,情节结束后会进入一个传送阵区域,在第一个有两个传送阵的场合,先走左侧的传送阵消灭掉尽头头的BOSS,然后折返从右侧的传送阵离开,在整个迷宮内就是与光之玛姆的战斗。

敌人分布		
名称	弱点	掉落物
コボルト忍者	火	輝ヒゲ
コボルトクロー	火	輝ヒゲ
アップルシューター	光	ゴーストハット
キルぶに	土	ぶにぶに大玉
ネクロドラ	风	龙のツノ
金剛兵衛	—	不死者の杖
リッチ	光	不死者の咒骨
イビルグイズ	光	龙の目
ナイフブレイズ	风	古代の石版
タルツタル	暗	折れた魔剣
サンドバベツト	土	古代の石版
アサスナーチャー	光	折れた魔剣
ジャイアントホーン	火	黄昏の木の实
スカレットレディ	水	始りよの种
フラン・プファイユ	水	古龙のツバサ
ヘリオン	—	魔鏡のダイヤ
ソードハンター	风	神秘のかけら

宝箱	
匠の焼き玉×5	ナイトブレイ×5
ナイトケイン×5	スノーマル×5
リブユールオール×5	阳光のバラ×3
光の泪×5	モニベリ×5
星の結晶×5	霧の息み付×5
太古の魔杖×5	エリキルガム×5
隠く圣杯×5	地球仪×5
ネクタースーパー×5	

最强装备的秘密



颜色的属性球并用记录下对应的变化量,之后按照正常的材料顺序进行调合,在放入倒数第二个材料前,先使用“キャンセル”技能并转到任意属性球来观察エーテル值的变化,使得到的数值正好可以通过之前记录的数据加值得到目标值(例如我们的目标

值为67,之前记录的对应变化量为+15,-15,-10,那么此时就要转出72或97的エーテル值),从而得到所期望的成品。最后要告诉大家的是,所有最强装备特定エーテル值所附加的从属效果都为“幻の逸品”(装备性能上升30%),一般来说只说武器或防具中的某一个拥有这个能力就足够了。

要达到最强装备的这个エーテル值,调合的突破点就是要合理利用弃物支援调合时无限取消的技能。因为在取消上一个材料的调合效果后,我们使用的其他支援技也会还原,所以配合哥特特有的“キャンセル”技能就能达到随意更改エーテル值的目的,具体步骤其实非常简单,考验的无非是玩家的耐心和运气而已,首先选择“ゴト”作为支援调合角色,接着按一切切换到最后一个素材,利用“ゴト・キャンセル”选择不



支线任务

110	毕业料理
报酬	20000 コール
前往【龙的墓场】从地图上收集4个“黄金的肉”交给食堂的管理员。	
112	黄金首No.28
报酬	10000 コール
前往【海底迷城】的指定地点进行强制战斗,敌人的行动速度较快,而且也不会使用带异常状态的攻击,所以事先一定要准备足够的恢复药,或使用能解除的“ぶにベリアー”属性性弱点,敌头的硬度并不高,进入“Union”模式后配合协力技能就能解决它,胜利后获得永久提升魔法防御力的道具“魔法防御力の实”。	
114	心的憧憬
报酬	15000 コール
使用“悠之原水”(蓝)、“光の泪”(蓝)、“露の宝石”(绿)为材料,并选择“リア”为辅助角色进行调合,将1个带有“イイ仕事”(90~100)效果的“ブルークリスタル”交给ミランダ先生的部屋”中的老师。	
116	超高级品ブーム
报酬	20000 コール
使用“クリスタルファイバ”(黄)、“超纯水”(蓝)、“プロンドルーツ”(黄)为材料,并选择“リア”为辅助角色进行调合,将2个带有“王宫专用”(81~91)效果的“プラチナクロス”交给校庭的商人。	
118	最后的度胸試し
报酬	18000 コール
使用“赤らぎの雪氷”(蓝)、“干燻ウオバシ”(绿)、“清流の露”(蓝)为材料,并选择“リア”为辅助角色进行调合,将1个带有“至高の味”(92~93)效果的“超纯水”交给屋上的学生。	
119	雕刻に命を
报酬	25000 コール

111	黄金首No.27
报酬	10000 コール
前往【龙的墓场】的指定地点进行强制战斗,敌人有火属性且HP较高,所以队伍中最好不要有炎。敌人的蓄力攻击威力极高,即使是使用支援防御,前卫也很有可能会被炎死,因此事先要准备足够的复活药,另外在装备上附加魔法攻击一定几率无效的“能力也能起到一定的限制作用,胜利后获得永久提升物理防御力的道具“物理防御力の实”。	
113	黄金首No.29
报酬	10000 コール
前往【风吹く高層】的指定地点进行强制战斗,敌人最初会有物理和魔法的双重抗性,所以要尽量使用多HITS的攻击来削弱它的体力,当达到一定程度后,它会转换成战斗模式,此时会取消其中一种抗性,而我方正好可以利用这个突破点进行猛攻,它的蓄力攻击和之前的敌人一样非常凶狠,为了以防万一还是要准备一些强力的恢复药,胜利后获得永久提升速度的道具“速度の实”。	
115	古い道具
报酬	18000 コール
使用“ブリズマ晶石”(绿)、“フェアリーダスト”(黄)、“メタガラスシート”(黄)为材料,并选择“リア”为辅助角色进行调合,将1个带有“艺术の心”(10~20)效果的“聖の結晶”交给购买部的男性售货员。	
117	校长からの挑戦
报酬	35000 コール
选择“ゴト”为辅助角色进行调合,反复使用“ゴト・キャンセル”和“キャンセル”技能让放入第一个素材后的エーテル值为71或72,接着使用“ゴト・ブレイド”技能并转到无色的属性球即可,最后将1个带有“高价”(84~85)效果的“金”交给“ピュッパル校長”中的校长。	

注意事項

虽然上面的绝妙技巧理论上可以使用在任意道具的调合过程中,但是根据游戏设定,除了最强装备素材的变化量会根据属性球的颜色固定变化外,在调合其他道具时使用这个方法也会有可能出现随机变化的情况,要应付这个情况其实也并不复杂,只要在放入倒数第二个材料时先用弃物的“ゴト・ブレイド”技能就能不受随机变化的影响,强制让变化量减半(满选择素材相同或相反属性以外的颜色),接下来的事情各位玩家应该都猜到了吧(笑)。

调合进阶篇

如果不是追求特定的エーテル值,游戏中的大多数调合都只需要借助同伴自身的支援效果就能轻松完成,另外为了达成道具收集率100%,触发特定的调合事件才能追加新的调合选项,赶快根据下一页的信息看看自己漏了什么吧。





协力调合效果一览



エナ	
自动效果	
属性ボーナス	风属性素材的变化量+7
増加量反転	所有素材的变化量取例
支援能力	

ヘベロン	
自动效果	
属性ボーナス	土属性素材的变化量+7
属性統一	调合素材全为同一属性时变化量增加

クロエ	
自动效果	
ハイ&ロウ	每次放入的素材会和之前的素材变化量进行比较, 如果小于前一个材料则变化量增加, 大于则减少
マイナスボーナス	エーテル値下降效果1.5倍
支援能力	

エト	
自动效果	
速度ボーナス	每次一开始随机决定圆环的旋转速度, 越快则素材变化量越高
ハイ&ロウ	每次放入的素材会和之前的素材变化量进行比较, 如果小于前一个材料则变化量增加, 大于则减少

研究所

●研究所的正门需要二人协力才能打开。令其中一名角色到花园右侧的亭子处踩住石板,然后让另一角色进入研究所中央的礼堂001。由于在礼堂中将会遭遇巨大的变异蝙蝠,因此建议将瑞贝卡留在门外。

BOSS战·变异蝙蝠

对付变异蝙蝠建议使用瞄准精度较高的猎枪,可以更好地瞄准目标。BOSS的攻击力不算很高,但由于是在半空中,所以需要注意瞄准以节约弹药。当它释放出小蝙蝠之后,需要用手枪尽快将其消灭以避免对瞄准的干扰。



- 战斗结束后,在礼堂的正门口位置使用绳枪可以爬上研究所的屋顶。从这里用梯子来到后院可以开启电闸令电梯开始运转。乘坐电梯进入研究所后,利用绳枪来到研究所B1。在资料室009与手术室008之间有小型的物品升降机,便于两名角色交换各种道具。
- 在实验室可以得到存放有蓝色水蛭标本的瓶子“青いヒルのカプセル”,需要让瑞贝卡利用红、绿两种药剂配制的“剥离剂”才能取得里面的蓝色水蛭标本。研究所内及之前的养成所内均设置有存放两种颜色药品的容器。按下B1走廊004石栏旁的开关可以开启楼下的隐藏通道。在通道尽头的门上使用蓝色水蛭标本即

可进入所长室005,此处可以得到元件“人力调整线圈”。进入所长室里面的房间还可以在雕像手中得到绿色水蛭标本。

- 利用绿色水蛭标本可以打开停尸间006的房门,在此处可以得到一罐灭面剂。来到B1中央的实验室007,在毒气舱室外的设备中注入灭面剂可以令舱内空气净化,然后得到钥匙“饲养室的カギ”。进入饲养室008后首先要面对猎杀者的袭击,结束战斗后在房间中得到一枚密码锁的表盘“ダイヤル”。将表盘安装在位于B2的密码门上,然后输入密码:右转4,右转8,左转6,左转3(密码详见《ヒルの育成记录》),文件在B1实验室中获得,开门来到缆车站台009。

- 启动站台一侧墙壁上的电闸开关可以令缆车上方的活动栈桥与平台对接,并且在缆车旁得到元件“出力调整线圈”。在控制室下方的大洞处使用绳枪进入上层的控制室010内,在控制台上方安装两个元件即可令缆车运转。



关于变异蝙蝠

在游戏后期的处理场中,有几处带有水源的场中会随机出现巨大的变异蝙蝠,这种怪物虽然行动不敏捷,但却具有一击必杀的能力,不论是比利还是瑞贝卡,只要被它伸出的长长舌头缠住,那就只有GAME OVER一条路,所以,一定不要在有带水源的场中作过多的逗留,尽可能避免与这种无赖生物接触。



工厂&处理场

- 进入缆车前触发剧情,随后需要操纵瑞贝卡单独行动。重新返回上层的控制室安装好做废物的元件后进入车厢,在尸体旁可以得到麦林手枪(マグナム),按下启动缆车来到工厂。
- 在工厂的升降机001监视器工作

间可以取得钥匙“工厂のカギ”,然后来到控制室使用此钥匙将升降机提升到地面。乘坐升降机来到B4的002会触发与副队长恩里克相遇的剧情,在场景中取得钥匙“エレベータ起动车”之后开启电梯,随后会遭遇暴君试作型。

BOSS战·暴君试作型



暴君试作型拥有十分强大的攻击力,但相比完成形态的暴君来说,它的行动比较迟缓,体力也不算高,因此只要灵活走位即可轻易躲躲开它的攻击。使用在缆车上得到的麦林手枪可以快速将其击倒。

- 乘坐电梯来到Lv.4,在电力控制间008需要解开一个谜题,需要设法在三次选择按键后将所有红灯变成绿色。
- 在B8与比利汇合后返回B7水闸控制间004完成推箱子的谜题,下面的铁箱子只有比利才能够推动。解开谜题之后可以得到转盘把手“バルブハンドル”。随后返回B6,在L1形槽窗005中的小门处使用转盘把手开门进入回形控制塔006。由梯子来到其中的B6,瑞贝卡可以在场景中的红色脚踏板上集到“赤い药品”。接下来在B8会再次发生与暴君试作型的战斗,不过这一次让比利对付就可以了,战斗依然毫无难度可言。
- 消灭暴君试作型之后来到回到回形控制塔的B8取得电脑板“コンピュータ基板”,然后回到B7并在相应的装置上安装电脑板启动此处的小型搬运车。接下来利用搬运车将瑞贝卡送至水闸控制间007关闭水闸。
- 在水闸控制间外面的房间可以采集到蓝色药品,从而与红色药品配制成硫酸。在同一房间内还可以得到工业用水,将工业用水与硫酸组合得到蓄电池用的稀硫酸溶液。随后切换角色,操纵比利从另外一条路绕道此处,两人来到下一层房间协力取得高处隔板的蓄电池“高出力バッテリー”。将稀硫酸溶液注入蓄电池令电池活化。然后来到存放矿车的房间008,将蓄电池安装在矿车上,通过两人协力取得放在高处的磁卡。随后对角色身上的装备进行一番整理,然后由控制塔底部的出口穿过水坝,用磁卡开启锁住的门,之后就会迎来与最终BOSS的决战。



最终BOSS战:马科斯所长·水蛭母皇



第一形态 对付第一形态的BOSS,如果有充足的弹药,那么最好的办法是从正面利用连续不断的射击将其迅速击倒。否则BOSS那威力巨大的攻击会让同时行动的两名角色陷入十分被动的局面。如果弹药和回复道具不足,那么就只能采取迂回战术让比利与其周旋了。打败BOSS之后,需要A抬起地上的逃生闸门钥匙来同时打开闸门。启动升降机后触发剧情,随即进入第二阶段。

第二形态 第二形态的BOSS可谓非常疯狂,这一阶段需要向它不断射击直至剧情出现为止。

第三形态 这一阶段的战斗需要操纵比利不断吸引BOSS的注意力,以便让瑞贝卡有充足的时间去打开天井的四个闸门开关。对于高难度下的这场战斗来说,最大的问题就在于子弹不够充足,因此一定要灵活走位才行。当天井的闸门开关被全部打开之后,便迎来了水蛭女皇的末日。

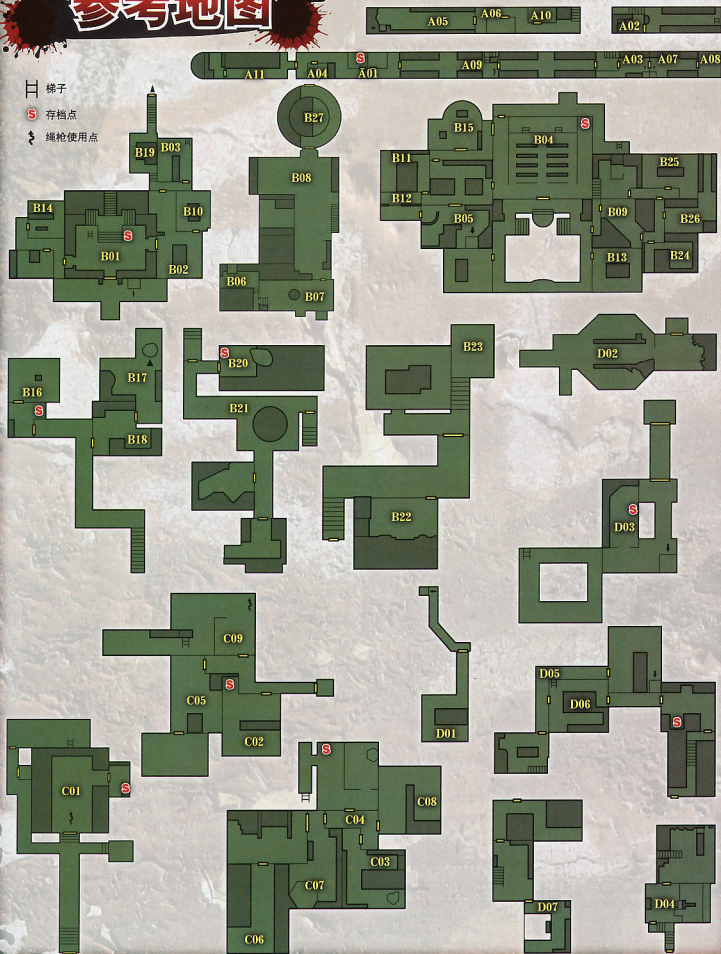


通关奖励2

在水蛭女王被击败中,获得4星评价可以获得令游戏得到的全部道具均为无限弹药,使得4星评价可以在列表中拿到一把麦林手枪,获得4星评价可以在列表中取得一支弹药无限的猎枪,获得4星评价可以获得两把无限弹药的手枪,如果得到的评价为4星,那么还可以在游玩各个场景中随时抽到新的弹药。

参考地图

- 梯子
- S 存档点
- 🔫 缩枪使用点



通关奖励3

同NGC原班一样，在游戏中获得高评价的最直接手段就是尽可能节省时间，只要确保在通关时间在三个小时以内即可获得5级评价；在游戏中获得5级评价可以获得一支无限子弹的火前筒，如果通关评价为A级，那么则会得到一支无限子弹的冲锋枪，以A级一下评价通关则只能获得一枚家用车的钥匙。



GUNDAM BATTLE UNIVERSE

作为系列的最新作，这款游戏不仅延续了系列的一贯风格并保留了全部的优点，还加入了玩家们期待已久的诸多梦幻机体，能够在掌机平台上制作出拥有如此高素质的动作游戏，足见厂商是下了工夫的，游戏依然可以对应前作的存档，这对于系列的老玩家来说实在是再贴心不过的设定了。当然，就算是第一次接触本系列的新手玩家，也可以借助教学模式逐渐领会游戏的操作细节，不论是热衷高达题材的玩家还是仅仅对动作游戏有爱的人，这款游戏都是PSP平台上不可错过的精品！

高达 战斗宇宙	NBGI	动作
Gundam Battle Universe	日本	4800 日元
2008年7月17日	1~4人	推荐玩家年龄：15岁以上
PS2 对应无线联机		

操作介绍

基本键位说明

操作	效果
十字键	机体移动
摇杆	切换锁定目标
○键	主武器
□键	副武器
△键	格斗攻击
×键	跳跃
L键	前俯
R键	后仰
START	菜单
SELECT	暂停指令
L+○	蓄力射击(一格SP)
L+△	蓄力格斗(一格SP)

操作	效果
L+□	切换主武器
L+X	蓄力推进(一格SP)
×+○	变形
△+○	SP攻击(一条SP)
L+△+○	HYPER模式(两条SP)

进阶操作指南

操作名称	操作	说明
连续冲刺	↑↑	连续按任意方向键两次可以朝该方向冲刺
疾速上升	L+↑↑	垂直上升，一般用来登上高台，在宇宙或者水中也很实用
疾速下降	L+↓↓	垂直上升，同上
精准射击	锁定后长按○	对于移动中的敌人打提前量的技巧，如果是狙击武器可以使用方向键来手动瞄准
弹道射击	↑+○	以较高的弹道发射枪击，可以绕开障碍物，也可以应用到其他方向
浮游炮(攻击)	↑+□	按□键释放浮游炮之后，环绕在敌人周围，环境在敌人周围，等进入攻击位了再按○键发射
浮游炮(待机)	□	按□键释放浮游炮之后，环绕在自己周围
浮游炮(防御)	无锁定目标时□	ガンダム专用，正四面体防护罩

游戏画面说明

1 自机信息

这里显示的是玩家自己的机体的HP和SP。HP是任务评价的主要因素，会随着减少的程度而改变颜色，当下降到30%以下红血状态时就会发动ADDITIONAL类技能。SP槽会随时间逐渐增长，其速度与角色的SP属性有关，当然也可以通过击败敌人来增长。

2 敌机信息

可以看到敌机的HP，旁边的小方格是当前执行的指令，相关详细说明可以参考系统介绍。如果有两场战斗的话，即使被击破的敌机也会在进入下场战斗后恢复一定的HP。

4 武器信息

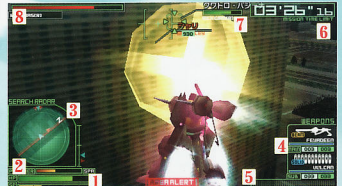
分别显示主副武器的弹药和最大蓄弹量，如果用完了一定要等待重新上弹，也可以通过L+□切换主武器。本作新增了将光束武器和实弹武器用图标更直观地表示出来的设定。

3 雷达

蓝色三角表示玩家的机体，箭头指向代表自机朝向。敌人会以红色表示，如果机体雷达的性能不够的话需要玩家通过雷达来判断敌人的位置，旁边的纵轴显示的是各机高度。

5 喷射槽

跳跃和冲刺等动作都会使其增加，可以通过机体改造来提高，通过“マスター+出力”和“マスター+速度”两项的强化，可以减少喷射的消耗和加快推进的速度，使喷射效果明显提升。



7 目标信息

战斗中按R键可以锁定敌人，而被锁定的目标的名称就会显示出来。一般有目标机体名称和HP，有些还会有人物名字，对于一些超级王牌机师的名字最好了熟于心，看到就要毫不犹豫地放SP攻击。如果开启了捕获模式的话，捕获机体也会在这里以紫色字体显示出来。

6 任务时间

显示本次战斗所剩余的时间，一般设定得比较充裕，有足够的时间完成战斗。不过由于剩余时间同样是任务评价中重要的因素之一，所以还是尽量用最少的时间来完成任务吧。

8 任务目标

根据不同任务，可能会有攻击目标或者保护目标，而目标中也会在在这里表示出来，使玩家能够更直接地了解任务内容，也能够更方便地控制任务进程。

攻略详解

新建角色档案

建立新档案时需要依次输入角色的所属部队、角色类型、人物能力数据以及姓名，并且选择僚机师和操作员的类型，依据不同的搭配会有不同的技能效果。建立角色后就可以进入游戏了，因为本作中可以直接跨越年代选择游戏而不需要按照时间顺序，所以将11个势力的年代图列出来，大家可以根据自己的喜好来选择。要注意的是，由于0087有三个势力，如果想全部势力通关的话必须开三个存档。



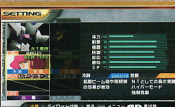
机体改造

每场战斗后，根据不同的评价，参战的机体都能获得一定数量的强化点数，玩家可以使用强化点数对机体进行改造

名称	说明
HP	机体的耐久力
实弹防御	对于标注为“SOLID”的实弹兵器的防御力上升，包括对爆炸类武器所产生的爆炸的影响
ビーム防御	对于标注为“BEAM”的实弹兵器的防御力上升，包括光束护罩的防御能力
机动性	机体的移动速度
スラスター出力	喷射推进器使用时间
スラスター速度	喷射时的移动速度
レスポンス性	响应延迟时间
スライダール	作业量减轻度
装甲强度	武器机体被破程度
威力	武器攻击力
命中率	提高命中精度，对于精确射击的效果尤其明显
连射回数	增加武器的连续射击次数
连速	实弹系和实弹兵器的射速上升
リロード性能	弹药装填的时间
爆数	一次性携带弹药的数量，是与“リロード性能”相辅相成的数据
盾牌耐久力	盾牌的耐久力，如果经常使用盾牌的活要优先强化

技能系统

同样是本作新增加的系统，搭配合理的话效果绝对可以逆天。根据发动条件不同，每个机体都有PASSIVE类和ADDITIONAL类两个技能，其中前者是常时发动的，而后者发动条件为HP30%以下，具体表现是角色身上冒黄光。在战斗中如果没有一口气将敌人消灭，有名字的机师一般都会发动技能，在不清楚对方能力的情況下千万不要贸然接近，如果对对方无敌或者HYPER化的话还是离得远一点比较好，然后指挥僚机先尝试着攻击，再根据情况做出判断。以下是技能列表，有些能力相当有用，比如PASSIVE类中的“IF贯通”、“スナイパー”和“猛打”以及ADDITIONAL类中的“共振”，“やらせ(せん)”和“激情”。而像错乱这种技能还是能避免就避免吧。



ADDITIONAL类

やらせ(せん)	一定时间内无敌
突进(NT)	HYPER模式强制发动，效果时间为正常状态下的1/2
共振(NT)	NT状态下僚机师被破之后造成的伤害为正常状态下的2倍
激情	SP满20%全回复
再强化(强化人型)	HYPER模式强制发动，效果时间为正常状态下的1/3
愤怒	HYPER模式强制发动，效果时间为正常状态下的1/4
激怒	机体HP得到总量20%的回复
不屈	机体HP降至0时复活，HP为1
爆乱	强敌被破时攻击
错乱	HP得到总量20%的回复，前者耐久度全恢复
超怒	攻击力提升至正常状态下的1.2倍

PASSIVE类

スナイパー	预测射击时光标移动速度高一倍，敌前防御时给予120%伤害值，未前防御时受到的伤害为正常状态下的2倍
猛打	格斗攻击不会被弹避，敌前防御时给予120%伤害值，未前防御时受到的伤害为正常状态下的2倍
冷血	对倒侧敌人追加攻击的伤害为正常状态下的2倍
无情	对倒侧敌人追加攻击的伤害为正常状态下的1.5倍
IF贯通	光束兵器对有机体防御的伤害造成30%的伤害并减少1/4场防护效果
强袭	对MS以外的敌方设备伤害为正常状态下的2倍
精神力	Hyper模式以外的SP满时回复速度为正常状态下的75%
集中力	SP满时回复速度为正常状态下的1.2倍
ジャンプ力	敌弹量为正常状态下的1.5倍，但破墙时时间同样延长至1.5倍
索敌	锁定距离为正常状态下的2倍
疾风	推进器冲刺速度上升但喷射消耗速度增加
高机动	推进器消耗速度减少到正常状态下的70%
クイック	机体回复速度的提升效果为正常状态下的1.5倍
姿勢制御	机体平衡的提升效果为正常状态下的1.5倍
冷静	敌机释放的扩散光束和强照明对自身无效
器用	敌机释放的粘着弹和网弹对自身的停止时间效果减半
工作員	自身释放的粘着弹和网弹的有效时间提高至1.5倍
アキラメ	自身释放的粘着弹和网弹的有效时间提高至2倍
感応(NT)	NT状态下僚机师被破之后造成的伤害为正常状态下的1.2倍
身軽	机体可以进行短距离跳跃
超反応	倒地后指令必定成功

僚机指令说明

指令名称 行动说明
GRAPPLE 格斗攻击优先
SHOOTING 射击攻击优先
DEFENSE 防御回避优先
SP ATTACK SFG攻击优先

前作中的僚机可谓让人又爱又恨，作为火力支援和吸引敌人的主要手段，僚机是不可或缺的，但是有的时候需要拖延时间等待全部敌人出现，又或者是ACE机师就在眼前的时候，僚机却经常作出与你思路相悖的举动，而本作新增加的系统，僚机指令能让你身边的同伴变得更有用。僚机指令具体操作方

法是：在锁定目标后，按住SELECT键并且按下相应的方向键来指挥僚机，如果你不希望面前的敌人马上被消灭，可以指挥僚机防御和回避；如果面前的敌人太过强势，你可以让僚机以近身格斗吸引对方注意，而当你希望使用强攻时，可以和僚机一起便度SP攻击，也许僚机指令系统还有些许不足，但是已经大大提高了战斗的趣味性，尤其在难度提升的本作中，灵活运用此系统更是十分重要。

预测射击

超级实用的系统，具体操作是锁定目标后按住○键少许时间，就可以看到准心会向敌人的移动方向进行预判瞄准，配合武器命中率提升，完全可以做到百发百中。可在本作中被削弱不少，尤其体现在狙击武器上，玩家需要按住○键后依靠方向键来手动调整射击

方向。虽然如此，预测射击依然是战斗中最重要的技巧，不过需要注意的是，预测射击只是根据敌人的运行轨迹做出的判断，如果对方突然改变运行方向的话预测射击就有可能落空，对应的方法可以是等敌人喷射完毕或者着地的瞬间进行攻击，当然，最好的办法还是通过提高武器的弹速来最大程度地减少敌人躲避的时间。

格斗攻击

虽然近距格斗攻击可以有效杀敌，但使用时的硬帧较大，毕竟挥刀时自机还是有攻击判定的，一般来说，比较常用的技巧是连续躲避接近，使用L+X的操作迅速近

身，同时按△开始攻击，如果击中的话最多可以连两次格斗COMBO。建议改造时兼应一下近身格斗的威力强化，更能提高格斗战的效率，在吉翁初期的战斗，或者面对有机体防护罩的机体时候，格斗攻击都是不错的选择。

增加战力

游戏中许多MA的战斗力都很高，尤其是红色角马十分好用，操作MA战斗时只要按住L键就能自动朝向锁定目标，如果玩家还是觉得不顺手，也可以把MA交给

僚机去操作。另外，活用通关后解除限制的SFS也是一个好办法，既增强了攻击力，也变相自己加了层防御手段。这方面主推台类，某些SFS改满后绝对是作战的必备装备。

ゼビオンローズ

0083连邦的这货肯定很多玩家都卡在A级刷不上，这货的敌人依次是前方的3架リッドマン，地图右下角的2架アゲルム和3架ドラッシュ，击败后还会在地图右下角出现2架ドラッシュ和4架アゲルム，只要摸清了敌人的出现规律，那么上S级还是不在话下的。

评价系统

本作中大大提高了获得SS评价的难度,相信有不少玩家会抱怨,明明HP和时间的奖励都是10000,追加奖励也拿到了,但评价却只停留在S级的标准上,这里为大家介绍一下取得SS评价的条件和技巧。首先,本作中取消了机体性能の設定,不像前作可以使用突破下限这种比较赖的机体靠高倍率来刷分数,所以这次还是尽量使用改满的机体。其次,通关结算画面中,HP和时间奖励等位于画面左边的分数拿满只是前提条件,更重要的是画面右边的MS击破得分,细心的玩家一定会注意到,经常会发生例如击破了7架GM,但得分却不是7的倍数的情况。这个是因为敌人在出现后,击破得越早得分越高,一般来说,平均下来每架MS的击破经常在1000分以上,才是得到SS评价的正常范围。最后,就是一定要尽可能将全部敌人都击破,比如有些关卡,战舰会不断放出MS,一般要等到ACE机师

由于本作与上作在0079到0087年代间的任务流程完全没有区别,所以也就不再详细地对这些任务进行说明介绍。在这里将这三个年代所有的分支简单地列举出来,方便有需要的玩家,如果需要更详细的资料,大家可以参考2007年第22期(总第189期)杂志中的前作攻略。

0079 联邦

ジャブローに散る

A路线: 击破全部潜水艇, 出现浅蓝色A区域

B路线: 击破总计6架MS和全部潜艇, 再击破增援のシャア后, 出现深蓝色B区域

强行突破作战

A路线: 前任ムサイ左侧战斗, 击破增援のフランチイ, 出现浅蓝色A区域

B路线: 前任ムサイ左侧战斗, 击破增援のマサキ・ナカガワ, 出现深蓝色B区域

チエンパロ作战

A路线: 第二场战斗中, 破坏中央的攻击目标后, 出现浅蓝色A区域

B路线: 第二场战斗中, 破坏中央的攻击目标后, 打开全部闸门并且不要击破出现的ガトー, 出现深蓝色B区域

出来才是最后阶段, 又比如某些关卡会有不起眼的炮台或者飞行器, 所以建议大家一定要将机体的雷达性能尽可能提高, 另外就是尽量多到处转搜寻漏洞之鱼。

综上所述, 本作取得SS评价要遵循的步骤也就很明确了。当然, 第一次接的任务, SS一般是打不出来的, 建议到后期使用强力机体再来挑战比较好, 最好还是用已经解除了年代限制的, 然后, 一定要先熟悉关卡情况, 知道敌人有几批, 什么时候是最后一批等等都要了如指掌。战斗中, 该速杀的不一定要快, 出来的敌人尽量一击必杀, 不然产生倒地硬直的话就是好几秒的时间, 使用的武器攻击力最好过1000, 而该拖延时间的就要慢, 一定要等敌人全部出来, 必要时可以不带僚机以免误事。

希望以上这段话对追求完美的玩家能够有所帮助, 不过最后要说的是, 由于SS的条件实在过于苛刻, 打不出来大家也不必强求, 反正隐藏要素要求的只要SS评价就够了。

星一作战

A路线: 全灭敌人, 出现浅蓝色A区域

B路线: 全灭敌人, 出现深蓝色B区域



0079 吉翁

ジャブローに散る

A路线: 确保マッドアングラー离开, 出现浅蓝色A区域

B路线: 全灭敌人, 出现深蓝色B区域

ソロモン防卫

A路线: 第二场战斗全灭敌人, 出现浅蓝色A区域

B路线: 第一场战斗结束从11点钟方向的入口进入, 第二场战斗在基地被破坏以及全灭敌人前打开所有闸门, 出现深蓝色B区域

宇宙要塞・バオア・クー

A路线: 不击破白色要塞, 出现浅蓝色A区域

B路线: 击破白色要塞, 出现深蓝色B区域

0083 联邦

ソロモンの悪夢

A路线: 全灭敌人, 出现浅蓝色A区域

B路线: 全灭敌人, 出现深蓝色B区域

强袭、阻止限界点

A路线: 击破全部初期敌人, 出现浅蓝色A区域

B路线: 全灭敌人, 出现深蓝色B区域

駆け抜ける嵐

A路线: 击破全部初期敌人, 出现浅蓝色A区域

B路线: 全灭敌人, 出现深蓝色B区域



0083 提拉兹

ソロモンの悪夢

A路线: 击破所有战舰, 出现浅蓝色A区域

B路线: 全灭敌人, 出现深蓝色B区域

强袭、阻止限界点

A路线: 灭敌人, 出现浅蓝色A区域

B路线: 全灭敌人, 出现深蓝色B区域

駆け抜ける嵐

A路线: 击破所有战舰, 出现浅蓝色A区域

B路线: 全灭敌人, 出现深蓝色B区域

0087 奥古

キラマンジャロの嵐

A路线: 全灭敌人, 出现浅蓝色A区域

B路线: 全灭敌人, 出现深蓝色B区域

シロッコ、立つ

A路线: 击破全部初期敌人, 出现浅蓝色A区域

B路线: 全灭敌人, 出现深蓝色B区域



宇宙を駆ける

A路线: 击破全部初期敌人, 出现浅蓝色A区域

B路线: 全灭敌人, 出现深蓝色B区域

0087 提坦斯

キラマンジャロの嵐

A路线: 全灭敌人, 出现浅蓝色A区域

B路线: 全灭敌人, 出现深蓝色B区域

宇宙を駆ける

A路线: 全灭敌人, 出现浅蓝色A区域

B路线: 全灭敌人, 出现深蓝色B区域



0087 阿克西斯

ゼダンの门

A路线: 击破所有战舰, 出现浅蓝色A区域

B路线: 继续击破增援的敌人, 出现深蓝色B区域

宇宙の満

A路线: 敌人全灭后直接结束本关

B路线: 等战舰アーマガマ出现后前往指定地点

宇宙を駆ける

A路线: 全灭敌人, 出现浅蓝色A区域

B路线: 全灭敌人, 出现深蓝色B区域

0079 获得机体一览

日文名称	英文名称	入手方法
ガンダム	GM01AM	《ニューギョーに敵る》过关
プロトタイプガンダム	PROTO TYPE GUNDAM	《ニュータイプZの最終評価5以上
ガンダム(MC仕様)	GUNDAM(MC)	0079使用機完成
G-3ガンダム	G-3 GUNDAM	《第一作戦区》評価5以上
ガンダム特機	GUNDAM GS	《行軍突撃作戦》評価5以上
ガンダム55特機	GUNDAM 55	《ニュータイプZの評価5以上
ドロクゴ	MADROCK	《ニューギョーに敵る》評価5以上
地獄型ガンダム	GUNDAM(G)	《鬼野の罠罠》、《黄昏の星々》、《風のベルファスト》过关
地獄型ガンダム(ジムス)	GUNDAM(GIM-H)	《オーストリア》过关
ガンダムE-8	GUNDAM E-8	《オーストリア》評価5以上
フレックス	ALICE	《オーストリアの最終評価5以上
ガンダムガンダム	FA GUNDAM	《戦術要領》評価5以上
ガンキャノン	GUNCANNON	《激走 トリプルダム》、《ランパ・ラル特攻》、《大西洋 血に染めて》[真中]二过关
ガンキャノン量産型	GUNCANNON(MP)	《ボクダの中核最終評価5以上
ガンキャノン量産型(WD版)	GUNCANNON(WD)	《激走 トリプルダム》、《ランパ・ラル特攻》
ガンタンク	GUNTANK	《激走 トリプルダム》、《ランパ・ラル特攻》、《大西洋 血に染めて》过关
ガンダムステイニー1号機	BLUEDESTINY	《大西洋 血に染めて》評価5以上或地獄型ガンダム使用10回
ガンダムステイニー3号機	BLUEDESTINY (3)	《激走 トリプルダム》5以上或BDI号機使用10回
ジム	GM	初期機体
ジム(WD版)	GM(WD)	《黄昏の星々》或風のベルファスト过关
地獄型ジム	GM(G)	初期機体
先行量産型ジム	GM(GC)	《激走 トリプルダム》过关
ジム・コマンド	GM COMMAND	《鬼野の罠罠》、《黄昏の星々》、《風のベルファスト》[真中]二过关
ジム・コマンド(宇宙仕様)	GM COMMAND(S)	《ニューギョーに敵る》IA路線过关
ジム・スナイパーII	GM SNIPER II	《激走 トリプルダム》、《ランパ・ラル特攻》、《大西洋 血に染めて》过关
ジム・スナイパーII(WD版)	GM SNIPER II(WD)	《激走 トリプルダム》、《ランパ・ラル特攻》
ジム・キャノン	GM CANNON	《激走 トリプルダム》过关
ジム・キャノン(WD版)	GM CANNON(WD)	《激走 トリプルダム》过关
ボール	BALL	《ニュータイプZ》过关
先行量産型ボール	BALL(G)	《E.K. ラズビーリポート》过关
ザクI	ZAKU I(F)	初期
ザクII	ZAKU II(S)	ZAKU II(普通)
ザクII(シヤア専用)	ZAKU II(SICA)	ZAKU II(シヤア)
ザクII FZ	ZAKU II FZ	《激走 トリプルダム》の評価5以上
ザクII FZ(ワッパヘルム)	ZAKU II FZ(FH)	ZAKU II FZ使用回数5回
高机动型ザクII-1型	ZAKU II R1	《宇宙 閃光の果てに》过关
高机动型ザクII-2型	ZAKU II (R1A)	ZAKU II(S)使用5回
高机动型ザクII-A型	ZAKU II (R2)	《激走 トリプルダム》
高机动型ザクII(スーパー専用)	ZAKU II (RP)	《コロネ 防衛隊の最終評価5以上
高机动型ザクII(ニュー専用)	ZAKU II (NR)	ZAKU II(普通)
高机动型ザクII(ニュー専用)	ZAKU II (RG)	《ニューギョーに敵る》IA路線过关
アクトザク	ACT ZAKU	《宇宙 閃光の果てに》の評価5以上
ザク・キャノン	ZAKU CANNON	《黄昏の星々の戦い》水上航行过关
ザクII(ドアン専用)	ZAKU II (F)	《大西洋 血に染めて》の評価5以上
ザクI	ZAKU I	初期
ザクI(ラン・バル専用)	ZAKU I(R)	GOIF使用回数
ザクI(黒い三連星専用)	ZAKU I(B)	ZAKU I(普通)
ザクI(シヤア専用)	ZAKU I(MSLAYER)	《コロネ 防衛隊の最終評価5以上
ゴフ	GOIF	《黄昏の星々の戦い》水上航行过关
ゴフカスタム	GOIF CUSTOM	《オーストリア》过关
ドム	DOM	《オーストリア》过关
ゴッグ	GOGG	《オーストリアの最終評価5以上
ハイゴッグ	HY-GOOG	GOGG使用回数5回
ズゴク	ZOGOK	《大西洋 血に染めて》过关
ズゴクS(シヤア専用)	ZOGOK S	《コロネ 防衛隊の最終評価5以上
ズゴクE	ZOGOK E	《激走 トリプルダム》の評価5以上
アグレイ	AGCLY	《オーストリア》の評価5以上
ゾク	ZOCK	《オーストリア》IA評価5以上
ジュアック	JUAGGU	ZOCK使用回数
ゾック	ZOCK	ZOCK使用回数
アグレイ	AGCLY	《オーストリア》の評価5以上
リック・ドム	RICK-DOOM	《オーストリア》の評価5以上
リック・ドム(シヤア専用)	RICK-DOOM CA	《宇宙要塞ア・バオア》ター10路線の評価5以上或ZAKU II(S)ICARIBICK-DOME使用10回
リック・ドム(ドアン専用)	RICK-DOOM AG	《コロネ 防衛隊の評価5以上且同一区画0083 激走回路機体完成
リック・ドムII[G]	RICK-DOOM II[G]	《コロネ 防衛隊のメカニクス》の評価5以上或《ボクダの中核の最終評価5以上》アリアット
キャノン	BYAN	《コロネ 防衛隊の最終評価5以上》アリアット
ゲルグ	GELGOOG	《コロネ 防衛隊》过关
ゲルグS型	GELGOOG(S)	GELGOOG使用回数
ゲルグS型(シヤア専用)	GELGOOG(S)CA	《宇宙 閃光の果てに》の評価5以上
ゲルグS型(ニュー専用)	GELGOOG(S)NC	RICK-DOOM AG使用5回
高机动型ゲルグS型(シヤア専用)	GELGOOG(S)MSA	ZAKU II(普通)使用回数
高机动型ゲルグS型(ニュー専用)	GELGOOG(S)MNS	ZAKU II(R2)使用回数
ゲルグS型II	GELGOOG-JAGER	《オーストリア》の評価5以上
ゲルグS型II(シヤア専用)	GELGOOG-JAGER CA	《コロネ 防衛隊》过关
サイコガンダム	GELGOOG-ZAKU	BELOOGG&ZAKU CANNON使用5回
サイコII高机动型試作機ザク	PSYCHAMU-ZAKU	《ニュータイプZの最終評価5以上

日文名称	英文名称	入手方法
ブルーバードZゴング	PERFECT ZGONG	《宇宙要塞ア・バオア》の过关
ランバスター	KAMFBER	《コロネ 防衛隊》の过关
ブルーディスティニー2号機	BLUEDESTINY(2)	《激走 トリプルダム》の評価5以上
フリーダムカスタム	EFREET CUSTOM	《ジャブローに敵る》IA路線の評価5以上
アドラム	ADZAM	《灼熱のアサギムール》の評価5以上
アラブ	GIRULEO	《大西洋 血に染めて》の評価5以上
ビゴロ	BYGRO	《コロネ 防衛隊のメカニクス》の評価5以上
ザラベロ	ZAREBLO	BELOOGG使用回数5回
ブライ・ブロ	BRAW-BRO	《コロネ 防衛隊の最終評価5以上
エルムス	ELMTH	BRAW-BRO使用回数
ビダグ	BYG-ZAM	0079宇宙機完成後一度且100メカ 防衛隊IA路線の評価5以上
アプサラスI	APSARAS I	《コロネ 防衛隊》IA路線の評価5以上
アプサラスII	APSARAS II	《オーストリア》の評価5以上
アプサラスIII	APSARAS III	《コロネ 防衛隊》の評価5以上

0083 获得机体一览

日文名称	英文名称	入手方法
ガンダム試作1号機	GPOI	《零 輝く炎で》过关
ガンダム試作2号機FB	GPOI FB	《初撃 阻止排除の戦い》过关
ジム数(沙流渡作戦)	GM TYPE C	初期
ジム・キャノンII	GM CANNON II	《ガンダム 星の海へ》过关
ジム改	GM TYPE C	《ガンダム 星の海へ》过关
パワード・ジム	POWERED GM	《砂上激戦 敵軍突破》过关
ジム・カスタム	GM CUSTOM	《灼熱の攻防戦》过关
ジム・ウェルズ	GM DLEI	《コロネ 防衛隊の最終評価5以上
ザクI F2型	ZAKU II F2	初期
ゲルグM	GELGOOG M	《コロネ 防衛隊の最終評価5以上
ボール改修機	BALL(C)	《出击アルビオン》、《熱砂の攻防戦》过关
ガンダム試作3号機	GPO3	0083再帰機体完成
ガンダム試作2号機	GPO2	《星の海》の評価5以上
ザクI F2型	ZAKU II (F2)	初期
ザクII F2型(B)	ZAKU II (F2(B))	《ガンダム 星の海へ》过关
ザクII F2型(ピクター専用)	ZAKU II (F2(B))	《熱砂の攻防戦》过关
ドム・トロペン	DOM TROPEN	初期
ドム・トロペン(B)	DOM TROPEN(B)	《熱砂の攻防戦》过关
リック・ドムII	RICK DOOM II	《零 輝く炎で》过关
ザクII	XAMEL	《ガンダム 星の海へ》过关
ゲルグM	GELGOOG M	《零 輝く炎で》或《激走回路の完成》过关
ゲルグM(シヤア専用)	GELGOOG M(G)	《コロネ 防衛隊》过关
ニューゲッター	GEUBER+TETRA	《宇宙の精霊》过关
ドラ・C	DRB-C	《熱砂の攻防戦》、《熱砂の攻防戦》过关
ゲルグ・ゲルグ	NAL-WALD	《零 輝く炎で》の評価5以上
ニュー・ゲル	NEUE ZIEL	0083再帰機体完成

0087 获得机体一览

日文名称	英文名称	入手方法
ガンダムMK-II	GUNDAM MK-II (A)	《黒いガンダム》使用10回
スーパーガンダム	SUPER GUNDAM	Z GUNDAM使用10回
百式	HYAKU-SHIKI	《ジャブローの風》过关
Zガンダム	Z GUNDAM	《零の最終評価5以上
Zガンダム3号機	Z GUNDAM(GD)	《炎の下の抗争》过关
リック・ディアス	RICK DIAS	初期
リック・ディアス(R)	RICK DIAS(R)	《コロネ 防衛隊》过关
デュレ	DURE	《キラバ達》过关
ジムII	GM II (A)	初期
ネモ	NEMO	《GM II(A)使用回数且《黒いガンダム》过关
マthus	MATHUSS	《白 輝く夜で》过关
ガンダムMK-II(T)	GUNDAM MK-II (T)	《黒いガンダム》过关
ジムII	GM II (FF)	初期
ハイパーザク(シヤア専用)仕様	HI-ZAKU II(F)	初期
ハイパーザク(機体専用仕様)	HI-ZAKU II(F)	《コロネ 防衛隊》の風》过关
リック・ディアスII	HI-ZAKU CUSTOM	《機体の要領》过关
ザク・キャノン(EF)	ZAKU CANNON(EF)	《コロネ 防衛隊の最終評価5以上》过关
ゲルグS型II	GARBARAD II	《ザイD攻撃》过关
マラーサ	MARASAI	《月の重傷》过关
メッサラ	MESSARA	《メッサラの重傷》过关
アッシュマ	ASHMARA	《大気圏突入》过关
アッシュマ(GD仕様)	ASHMARA(GD)	《宇宙を駆ける》过关
キャプテン	CAPTAIN	《白 輝く夜で》过关
ゲルグS型II	GABRELY	《キラバ達の最終評価5以上
ハンラビ	HANRABI	《ムーン・アタック》过关
バーザム	BARZAM	GM II (FF)使用回数
バイラント	BYRANT	《コロネ 防衛隊》の風》IA評価5以上
バウンド・ドック(ゲルグ専用)	BALND-DOCK	《シヤア 立つ》过关
バウンド・ドック	BALND-DOCK	《ゲルグMの日評》过关
パル・アサギ	PALACE-ATHENE	《戦艦の襲撃》过关
ボウ・クワ	BORING-CAMMARA	《コロネ 防衛隊》过关
サイコガンダム	PSYCHO GUNDAM	0083再帰機体完成後一度且100メカニクスIA路線の評価5以上
キューレイ	QUELREY	《宇宙を駆ける》IA路線の評価5以上
ガザC	GAZA C	初期

切換类型

只要在锁定后推荐框的上下方向，就可以在MS和战艦等不同类型的目标中随意切换。如此一来，玩家在战斗过程中再也不用选择目标而烦恼了。

0088联邦

名称: ジュドーの決意
难度: C
追加奖励

ヤザン击坠10000
マシユマー击坠10000
友军机护卫10000



第一没有强力机体的情况下，想赢空袭部队有点困难。由于联邦路线的哨几关都是这个问题，所以建议等之后再一起评价。本来啊，ヤザン出关一定要第一时间消灭，不然ジュドー很容易被他杀掉。建议和僚机轮流用SP攻击去杀，不一定需要清楚锁定目标的名字，别把SP浪费在杂兵身上。



如果选择前往B-1路线的话，就会进入试玩版中出现的关卡。玩家需要保护神威和キヤラル。如果超过程的话建议走这边。因为相对来说B-2路线虽然敌人还是这几个，数量也并不是很多。但是由于场地限制，不但攻击容易破碎掉方位，而且能见度也很差，经常敌人跑到前方了都不知道死了。

名称: 幻のコロニー
难度: A
分支路线: 全歼敌人后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域
A路线追加奖励 **B路线追加奖励**

キヤラル击坠10000 神威保护10000
キヤラル护卫10000
キヤラル击坠10000



这次游戏中，ZZ的联邦路线分支出现方面一般都是全关后直接出现。基本上没有什么难度。如果选择B-1路线会有比较多的敌人，对方也有好几架ACE机体。如果到现在还是没有有什么机体能拿出手的话可以走B-2路线，只有一部机体，轮流SP攻击就过了。

名称: 青の部队
难度: A
分支路线: 全歼敌人后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域
A路线追加奖励 **B路线追加奖励**

青の部队歼灭10000 グレーム击坠5000
マサイ击坠5000 友军机护卫5000



本关的难点之处在于第一场战斗可以用不全歼敌人就会出现分支。如果是A路线的话，虽然之后两场战斗敌人比较多，但是实力都不强，并且第三场战斗在击破ララン后可以直接脱离战场结束战斗。走B路线的话第三场战斗将会面对ブルツ一驾驶的サイゴンダムMK-II。如果SP攻击不能第一时间消灭对方的话将会面临一场苦战，不过好的路有有机体和僚机帮助。

名称: 落ちてきた空
难度: A
分支路线: 战斗经过一段时间后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域
A路线追加奖励 **B路线追加奖励**

ララン击坠5000 友军机护卫5000
アウドラム护卫10000 ララン击坠5000
ブルツ一击坠5000



S级的任务总是难的一上来精英无比的杂兵就让人感觉很吃力。相比之下走A路线比较好打，都是前几关经常会出现的敌人。B路线就没有这么轻松了。ブルツ一这次会驾驶艾米列伊出阵，速度达到SSP格斗攻击都非常难命中，而对手的SP攻击击空家又非常难消灭。建议让僚机吸引火力，瞄准了再攻击。

名称: エマリー散华
难度: S
分支路线: 全歼敌人后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域
A路线追加奖励 **B路线追加奖励**

マシユマー击坠5000 叛服击沉20000
ブルツ一击坠 5000



本关的难度在于没有连续战斗补充的机体会，所以对玩家的操作要求比较高。虽然只有A的难度级别但是敌人配置毫不逊色。一开始与ララン的战斗靠不了SP攻击，只能靠基本功点点点，而最后的连续出现的奇ヤヲ和マシユマー如果处理不好绝对是恶梦般的后果。首先对付ヤヲ的时候尽量避免使用SP攻击，留到最后使用。不过一旦发现对方使用SP攻击的话，如果对方的操作不是很自信马上使用SP攻击去躲避，同时指挥僚机来应战。当然，最理想的情况是2次SP攻击分别将两人击坠，需要多次战斗才能把该场战斗。

名称: バイブレーション
难度: A
追加奖励

ララン击坠5000
キヤラル击坠5000
マシユマー击坠5000



虽然最后是最后一关，然而SP评价比前面的都好拿，可能是因为敌人太多的原因吧。A路线的第二场战斗是和ジュドー一个人打，不过要注意了苦战，而B路线的敌人就多了一些，不但有ACE机体，还需要去被敌人的舰艇。不过最后一场战斗都是一样的，所以将能量一直留到到最后的战斗中，一开始直接和僚机一起使用SP攻击就能打败最后对手。

名称: 战士，再び
难度: S
分支路线: 全歼敌人后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域
A路线追加奖励 **B路线追加奖励**

友军机护卫5000 友军机护卫5000
敌母舰击沉10000 官殿保护10000
敌ACE击坠20000 敌ACE击坠10000

名称: 战士，再び
难度: S
分支路线: 市毘敌ACE机后后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域
A路线追加奖励 **B路线追加奖励**

友军机护卫10000 友军机护卫10000
敌ACE机击坠15000 敌ACE机击坠15000
官殿保护10000



最后一关的难度还是比较高的，首先，出场的杂兵基本上清一色全部是齐云CVI量产型。玩家需要战斗中不断留意敌机可露出的弹游炮，并且，要注意在第一场战斗结束，且分支出现后不要急着离开，还有两批敌人的增援出现。B路线会和女王大人进行二战，是绝对很爽的戰鬥。对于这场战斗，可以利用用SP攻击，就算没中也能封锁对手的枪，从而自己造成更好的进攻效果。A路线也并不轻松，除了奇ヤヲ那可怕的SP攻击，还有那杂兵很吓人，依然推荐让僚机吸引火力打。等第三场战斗解决女王大人之后，0088联邦路线就宣告一段落了。



0088吉翁

名称: 宴の夜
难度: A
分支路线: 全歼敌人后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域
A路线追加奖励 **B路线追加奖励**

迦密馆护卫10000 友军机护卫10000
ジュドー一击坠10000 アウドラム击坠10000
敌ACE击坠10000



在沙漠中的杂兵还是以GM为主，难度不是很高。出现分支后，如果对自不技术有信心可以走A路线，毕竟ACE机体的属于实力强劲的机体。A路线需要保护迦密馆，并且还要面对多架ACE机体的轮番轰炸。而走B路线的话敌人会相对少一点，需要注意的是只有ZZ的头头来战。

名称: ジュドーの決意
难度: B
追加奖励

物资回收8000
物流飞船护卫10000



又是烦琐的搬箱子任务，而且回收地点小得可怜，不但回收范围小，而且对高度要求也很严。不过这里有个小技巧，就是在搬箱子之前，可以使用机体来测定回收的输送站，这样就可以大大节省回收操作中的微调调整，在搬送的同时也要注意不断出现的敌人。

名称: ラサ镇压
难度: B
追加奖励

无



虽然没有ACE机体但是不能轻松的一击，对面的杂兵还是比较多，很好打，如果一急于用SP攻击的话反而得不偿失。更加重要的是会出现FAZZ和EX-S，一定要优先击破，与同伴比过对方没有办法使用技能，所以完全可以放手猛攻而不用担心对手的无效时间。

名称: エマリー散华
难度: A
分支路线: 全歼敌人后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域
A路线追加奖励 **B路线追加奖励**

敌敌击坠10000 敌敌击坠10000
敌ACE击坠10000 サララン护卫10000
反乱分子击坠5000 ゴンダム机歼灭20000



从追加奖励可以看出出来敌人非常多，无论是A路线还是B路线都会遇到很难缠的对手，相比之下B路线更为困难，进入战斗马上就会出现ブルツ一，之后紧接着就会有ZZ和T的参战，一定要善用计划好SP的使用。路线需要在保护女王大人战线的情况下打敌人用技，ACE都是几个老面孔，所以打起来更加熟手一点。

名称: トリソソ镇压
难度: S
追加奖励

无



杂兵全都是量产型S高达，防御力很高，发射后飞在空中打上去几乎不弹血，尽量合理分配SP攻击，放任敌人着地的话强度就，连续将多次攻击后可以直接从目标地点脱离，如果觉得困难的话还是尽早撤退，等后期再拿强力机体来对付比较好。

名称: 战士，再び
难度: S
分支路线: 全歼敌人后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域
A路线追加奖励 **B路线追加奖励**

友军机护卫5000 友军机护卫5000
敌母舰击沉10000 官殿保护10000
敌ACE击坠20000 敌ACE击坠10000



既然是最后一关，然而SP评价比前面的都好拿，可能是因为敌人太多的原因吧。A路线的第二场战斗是和ジュドー一个人打，不过要注意了苦战，而B路线的敌人就多了一些，不但有ACE机体，还需要去被敌人的舰艇。不过最后一场战斗都是一样的，所以将能量一直留到到最后的战斗中，一开始直接和僚机一起使用SP攻击就能打败最后对手。

0088获得机体一览

日文名称	英文名称	入手方法
ZZガンダム	ZZ GUNDAM	《ネオU・アガンダ》评价过关
ZZガンダムZZガンダム	FA ZZ GUNDAM	0088奥古路线完成
Zガンダム	Z GUNDAM ZH	《初动》ダブルゼータ评价过关
GM III	GM III	初期机体
ジムIII(奥古仕様)	GM III	《空袭》サブD区画过关
キャトル	CATOL	《幻のコロニー》A路線5评价过关
キヌブレI MK-II (B)	QUBLEY(B)	《落ちた空》空路5评价过关
ガザD	GAZA D	初期
ZSSA	ZSSA	《幻のコロニー》过关
ガルスJ	GALLUSS-J	《シケンダリア》の少将评价过关
TR-3ガンダム	TR-JARJAR	《シケンダリア》の少将评价过关
ドライビュ	DRIBSEN	《裏の夜》A路線过关
バウ	BAWOO	《エマリー》艦隊A路線过关
バウ[G]	BAWOO[G]	《裏の夜》空路过关
ガゾウム	GA-ZOWNM	《雷の影》过关
ドワッジ	DWADGE	《雷の影》评价过关
ドワッジ改	DWADGE[R]	《月の影》评价过关
デザートザク	DESERT ZAKU	《ネオコロニー》の少将评价过关
デザートザク(青の部隊)	DESERT ZAKU(B)	《ネオコロニー》の少将评价过关
ザクIII	ZAKU III	《落ちた空》空路过关
ザクIII改	ZAKU III CUSTOM	《エマリー》艦隊空路过关
ザクI(タイガーバウム)	ZAKU I TB	《タイガーバウム》の少将评价过关
ゲルゴウ(青の部隊)	GELGOOG(B)	《クワダ》評価过关
ゲルゴウ(赤い専用)	GELGOOG(R)	《クワダ》古戦場评价过关
アギトI(タイガーバウム)	AGITO I	《クワダ》の少将评价过关
アギトII	EWAC ZAKU	《ネオコロニー》评价过关
ドベーン・ウルフ	DOOBEN WOLF	《クワダ》过关
ハンマー・ハンマ	HAMMA-HAMMA	完成本機5个任务(可以重复)
ゲイマルク	GEYMALK	《トリントン》镇压过关
カプル	CAPULE	《メカゴン》过关
リゲル	REGUL	《花の影》过关
シュワルム・ディアス	SCHWARUM DIAS	《花の影》评价过关
ガズル	GAZ-H	《トリントン》镇压评价过关
ガズル	GAMZ-L	《トリントン》镇压评价过关
ジヤムル・フィン	JAMRU-FIN	《花の影》过关
ゲゼ	GEZE	《決斗》アガンダ过关
ゲゼ(マザギン 機)	GEZE	《決斗》アガンダ评价过关
キヌブレI MK-II (B)	QUBLEY(B)	《落ちた空》5评价过关且本路線通关一次
キヌブレI MK-II (R)	QUBLEY(R)	《落ちた空》5评价过关且本路線通关一次
奥古専用キヌブレI	QUBLEY(M)	《落ちた空》5评价过关且本路線通关一次
クランサ	QUEEN MANGA	《敵士 再び》A路線评价过关
キヌブレI	QUBLEY	《敵士 再び》B路線评价过关
サイコガンダムMK-II	PSYCHO-G MK-II	《落ちた空》空路5评价过关且本路線通关一次

0093联邦

名称: 迫り来る赤正

难度: A

分支路线: 全灭敌人后出现浅蓝色

A区域和深蓝色B区域

A路線追加奖励 B路線追加奖励

キヌブレI 击坠10000

自军护卫10000

友军护卫10000

敌舰击沉2000

敌ACE击坠10000

敌ACE击坠10000



属于比较困难的关卡，时间十分紧凑，想刷的话没有《ガンダム》还是比较麻烦的。走A路线的情况下，一进场就会遇到シヤア，一定要赶紧干掉，不然再防卫自目标很容易就会失效。当然，如果装备的话后面的杂兵更容易把防卫自目标抢了……B路线只有一个防卫自目标，而且没有シヤア，自然轻松不少。

名称: キニス突击

难度: S

分支路线: 全灭敌人后出现浅蓝色

A区域和深蓝色B区域

A路線追加奖励 B路線追加奖励

キニス击坠5000

キニス击坠5000

キニスI 击坠5000

キニスI 击坠5000

友军机护卫5000

友军机护卫5000



第一场战斗依然是杂兵战，但是不同的是敌人实在太多了，任务上来会觉得满屏幕的红点，增殖也是三、四个一起出来，比较难保全阵发型的机体，SP充裕的话就直接用SP攻击，如果火力不够的话就利用弹反在一次SP攻击的时间消灭三架敌人吧。A路线只有两架ACE机，而B路线会多一些杂兵。

名称: 决戦

难度: S

分支路线: 全灭敌人后出现浅蓝色

A区域和深蓝色B区域

A路線追加奖励 B路線追加奖励

友军护卫15000

友军护卫15000

敌军击坠25000

敌军击坠42250



依然是杂兵战，而且敌方还增加了毒圈，还是比较推荐单弹攻击类型的机体，不过由于大范围的弹攻击去的话会比较麻烦成堆，注意保护友军，ゼンガ比较脆弱，而且还会受到下一场战斗，《ガンダム》和杂兵还好，在同时シヤア时一样会不起对敌的SP攻击。

0093古翁

名称: 波状攻击

难度: A

分支路线: 全灭敌人后出现浅蓝色

A区域和深蓝色B区域

A路線追加奖励 B路線追加奖励

敌舰击沉20000

敌舰击沉10000



敌人数量很多，很容易就会被困住，所以时时需要注意保持运动状态。走A路线的话，攻击目标依然是战舰，即使很顺利地技能击去也会有很多增殖出现，所以评价方面不需要太担心；而B路线则是以ゼンガ和リ・ガズI为主的杂兵，要小心对方技师的偷袭。不过大攻击也不俗。

这次的最后一关比较难，敌人非常多，所以尽量得到全部敌人消灭前前往目标区域。A路线是全部战舰，B路线是两架ACE机，都不是很难，所以尽量用SP。最后一战面对Aムロ，有什么强的直接往他身上招呼，尽量一击必杀，不然他技能发动之后的无敌加成非得シヤア去攻击。

名称: キニス突击

难度: S

分支路线: 全灭敌人后出现浅蓝色

A区域和深蓝色B区域

A路線追加奖励 B路線追加奖励

友军护卫15000

友军护卫10000

敌舰击沉20000

敌ACE击坠20000

アムロ击坠5000

敌ACE击坠20000



0093获得机体一览

日文名称	英文名称	入手方法
ジムIII	GM III	初期机体
ジェガン	JEGAN	《シケンダリア》の第二波过关
リ・ガズI	RE-GZ	《クワダ》の巨兵たけ乱过关
スラウド・ジュガン	SLAW JEGAN	《クワダ》の巨兵たけ乱过关
ガンダム	GUNDAM	《敵士》(難)过关
ガンダムHWS	GUNDAM HWS	0093普通路线完成
マッドガンダム	MAD GUNDAM	EXI 飞取す前过
サザビー	SAZABI	《決斗》たけ乱5评价过关
ロ・アジール	LO-AZIEL	0093普通路线完成
ヤクト・ドーガ[G]	JAGO DOGA GP	《波状攻击》A路線5A以上评价
ヤクト・ドーガ[R]	JAGO DOGA R	《クワダ》の威嚇过关
ギラドーガ	GEARA DOGA	《追討》
ギラドーガ(専用機)	GEARA DOGA RS	《追討》: ロッド・ベルム威嚇(戦場のクエス)过关
ホビ・ハイザック	HOBBY HIZACK	《暮日》亡入たけ乱5以上评价

EX获得机体一览

日文名称	英文名称	入手方法
FAZA	FAZZ	《シケンダリア》の解放过关
ガズI MK-V	GAMZ MK-V	《地獄》の中心に过关
EX-3ガンダム	EX-3 GUNDAM	《行方不明の力》过关
ミンガンム	MINGANMU	《内外のハセウ》过关
ペネロー	PENELOE	《貞徳の象征》过关
ガンダF81	F81 GUNDAM	《フオーニヤ》评价の証書评价过关
ビギナ・ギネ	VIGINA CHINA	《フオーニヤ》评价の証書过关
ラプレシア	LAPRESIA	《クワダ》の威嚇过关
Hi-ガンダム	Hi-GUNDAM	《ラスト・シミュレーション》过关

随選要素

随選内容	解锁条件
出击机体的地形限制解除	完成全部势力路线和普通EX关卡
可以锁臂	完成阿瓦西西南全部势力路线
操作机体可以成长	完成全部势力路线并解锁
MS攻击可以突破上限	完成全部势力路线
MS可摧毁MS	完成全部势力路线后分别解锁
机体可以不分OT/NT出击	评价完成全部势力部分分支和普通EX关卡
MS可替代使用	完成阿瓦西西南全部势力路线
EX关卡强制使用可在正面使用	完成全部势力路线和普通EX关卡
通用MS可拆用随选	全部任务SS后，击出过一定数次的操作机体可以在任意所属势力使用
事件战随选可交回上限	评价完成全部势力全部分支，完成机体能力随选后分别解锁
MS改造可以突破上限	评价完成全部势力全部分支、普通EX关卡和协力战斗中人对人的所有MS和敌舰战后，击出攻击深10级且击溃数达到初始机体的MS分别解锁。(改造界面点选外观*)



剧本 火云 改编 andbis
 协力 阳光成员 Solid

P4 PERSONA 4

ベルソナ4

女神异闻录 PERSONA4	Atlus	角色扮演
PS2	PS2ソフト 2008年7月10日 対応平台	1人 对应玩家年龄: 12岁以上
		发售 6800日元

系统介绍

校园生活指南

游戏里除了假日一天的流程可以分为上学和课后两部分。玩家在早上上学的途中除了跟同伴讨论有关事件的话题外，有时还能在与他人的交谈中听到许多有用的消息，尤其是对话框里红色部分的字句更是不能错过。而在学校上学的时候偶尔会发生老师提问的事件，答对了除了能增加自己的知识力外，还能提高阳介等人的好感度哦。另外在午休时也会机会

受到其他朋友们的邀请，要注意的是有对话选项的邀请一旦答应，放学后就要强制跟对方度过课后时间了，因此大家在选择的时候要再三。主角在上完一天的课程后，就可以自由行动了。在接下来的时间里，玩家除了可以四处逛逛，主动邀请其他朋友一起度过课余时间外，还可以前往商店街进行道具补给或者前往电视巡察探险。要提醒一下的是主角

PS2时代“最后的角色扮演大作”终于来到了玩家的面前，本作与前作相比虽然在系统上并没有实质性的变化，但是在细节上却有了较大幅度的进化。游戏中的要素更加丰富，可玩性再次提升一个台阶。本作中的合体系统做出了不少改进，比如合体预报对合体的影响等，想要达成全PERSONA4收集可不是一件容易的事情。游戏的剧情也让人满意不少，而且击破了玛格丽特之后还可以了解到前作中的秘密哦。本作还增加了许多人性化的设定，玩家在游戏中的时候可以省去不少时间，实在是喜爱角色扮演游戏的消暑首选之作。

除了国家和一些提升能力的活动外，在课后时间仅仅是进行移动和购物的话是不会消耗任何时间的，玩家大可以在城镇中慢慢探索，另外游戏里行走时可以通过按钮来进行瞬间移动，这个设定是本作中最人性化的设计了。

地点	设施名称	主要设施说明
八十神高校	图书馆	可以通过一个人自习来提高知识
	图书室	买的书可以在自己房间的沙发上进行阅读
	ベルベックルーム	进行PERSONA的融合和合体
	金属加工店	购买装备和首饰
稻柄中央通り 商店街	四六商店	购买道具，雨天的时候可以打折
	中华料理屋	通过吃料理来提升能力，雨天有特别菜单
	町内派出所	可以查看打工的内容和申请打工
	广播塔	查看和接受广播的委托
ジュネス八十稻柄店	设施内电梯	在这里可以召开会议以及进入迷宮
河川敷	河边	5月2日跟河边的爷爷对话后可以玩钓鱼迷你游戏
堂室宅	堂室	提早结束一天的活动

主角的能力

在这里说的并不是指等级和战斗力，而是主角自身固有的五项能力，这些能力值将直接影响到主角与人交流的能力。因为有些社群交流(COMMU)需要主角的能力值达到一定的程度才可以继续提升等级。而随着能力的提高，主角在除

了对话里有更多的选择外，还能触发更多的分支事件。能力值会因为平时的对话选择而有所提升，不过无论怎么选，都不会出现能力下降的情况，这点倒是可以放心。除此以外，能力值还能通过课余时间的活动来提高，玩家有空的时候不妨多锻炼锻炼。

能力值	提升方法
知识	通过在学校图书馆或者在房间的桌子上学习，在上课时对老师提问的问题等
勇气	参加运动部的社团活动；在自己的房间里阅读课业方向的书籍，从事“封魔师”的工作；在中华料理店吃バーコ一面
宽容	在中华料理店吃内升，看到先生先系列的书籍，从事折纸鹤或者保育园的工作
传达力	文化社团活动，同班上课被老师提问时成功帮他解围，从事翻译的工作
勇气	吃菜单中的不明食物，在中华料理店吃麻婆豆腐成盒；在房间里读满男子气概的书籍(见系之本)

天气的影响

天气系统作为本作新加入的系统，对游戏的进程可以说是起到方方面面的影响。首先天气的好坏将暗示游戏里迷宮攻略的期限，因为连场大雨后必起大雾，同时被困在电视世界的受害者将会在这天被杀害，这样会导致游戏的直接结束，因此玩家要时时刻刻留意天气预报。如果一连几天连续下雨的话，那么说明迷宮攻略的期限将到，如果这时还没有通过迷宮的话就要加快推进速度了，另外下雨天也会对电视世界和现实世界造成一定的影响，比如有些迷宮里的怪物只会在



下雨天出现，而在现实世界里的商店街的店铺则会在下雨天提供各种各样的优惠来吸引客人，因此玩家在碰到雨天时千万不要错过这个难得的好机会了。

迷宫生存手册



玩家探索电视世界的目的只有一个，那就是救出被困在迷宫里的人，帮他们重返现实世界。游戏里可以挑战电视迷宫的机会会有很多，基本上在放学后或者在节假日都可以进行探索。而每闯电视世界出现新迷宫并非只是传统的踩地雷方式，玩家在迷宫冒险的时候可以看见敌人在四处活动，这时如果抓住了先机，按O键在敌人后面

活时也不要把这边的主要任务给忘了。另外要注意的是在探索完迷宫后，夜晚会因为疲劳而无法继续其他活动，这点希望要注意。

而在本作中，随机迷宫的特点依然被保留下来，迷宫里除了某些会发生事件的特定层数外，其余楼层的构造都是随机生成的，怪物也是不断地涌现。所幸的是玩家在离开这个电视世界之前，迷宫的组合都不会再次发生变化，而且走过的地方也会暂时被标示清楚。此外跟前作不同的是，这次迷宫除了最高层外，其余的层数都没有设置返回入口处的传送点，玩家想要离开迷宫只能通过楼梯跑回一楼或者使用技能和道具来进行传送。因此玩家在游戏的前期最好要多准备一些カエール，这样可以方便移动，

不用冒着SP耗尽的风险跑回入口广场。而当玩家再次对该迷宫进行探索的时候，这时可以直接从过去已经探索过的最高层开始探索，就不用这么麻烦再从一楼开始爬起了。

最后说一下关于SP的补给，玩家在迷宫探索中之所以要半路折返可能大多数是因为SP消耗殆尽，而且这一代由于取消了“回到入口广场即可全体恢复”の設定，使得SP的补给一直是困扰玩家的问题。虽然游戏里进行到5月份的时候会自动去神社引发狐狸的社群事件，这样以后可以在入口广场支付一定的金钱来恢复SP，但刚开始的时候价格惊人，至少对于还处于游戏前期的玩家来讲不是轻易出手的价格，因此在游戏的前期推荐去四六商店门前的自动贩卖机去购买便宜的リボンシロコン，一次最多可以买5瓶，一周后会补充一次，虽然补给SP的量不多，不足够玩家熬过硬盘的艰难期。



战斗指南

与其他角色扮演游戏不同的是，在迷宫中探险时的遇敌方法并不是传统的踩地雷方式，玩家在迷宫冒险的时候可以看见敌人在四处活动，这时如果抓住了先机，按O键在敌人后面



进行攻击的。那进入战斗的时候就可以由我方先手攻击，相反如果被敌人趁其不备偷成功的话，那战斗就会变成敌方先制的被动局面，因此大家在迷宫拐角抹角的地方要好好观察再前进。不过这代的敌人聪明了许多，怪物们的视线基本上没有死角，玩家只要一靠近敌人，对方马上就会出现反应，而且还会立即扭转头企图反映到玩家的后方进行偷袭。所幸的是本作中先制的判定并不是太严格，哪怕是敌人冒出感知，只要能够成功在敌人前面攻击的话就可以先制了。

一旦进入了战斗，敌我双方就会以

回合制的方式行动，行动顺序会按照在场每个人的“速”这项数值的高低来决定。虽然我同样的行动默认是由电脑来处理，不过出于安全起见还是在這裡推荐在“TACTICS”中选择“直接指示”，这样同伴的行动也可以交由玩家来直接控制。战斗中充能的最主要方式那就是针对弱项攻击，如果能成功攻击到敌方的属性弱点时，那被攻击的一方就会

会出现“WEAK”，同时处于倒地状态，而攻击方则可以再行动一次。玩家可以利用这个机会再对其他敌人进行弱项攻击，当对方全员都倒地时，我方就可以使用“全体攻击”了，威力巨大，大家可以好好利用。当然上述法则除全体攻击外，其余的同样适用于敌方，因此本作中的战斗最重要的是摸清敌我双方的属性相克。

指令名称	作用
ANALYSIS	分析敌人的属性和能力
TACTICS	对同伴进行战术指示，也可以在这里选择直接控制同伴
GUARD	对敌人的攻击进行防御，可以减少伤害，同时暂时解除自身的属性弱点，但只能使用一次攻击
ATTACK	用手头上的武器直接对敌人进行攻击
SKILL	使用PERSONA的技能，只限于现已装备的PERSONA
PERSONA	更换现在装备的PERSONA，但一回合只能使用一次
ITEM	使用身上的道具
ESCAPE	逃回，选择之后再等若干回合伺机逃回

PERSONA 的培养

作为该系列的核心系统，本作依然保留了可以对PERSONA的自由合体和培养。PERSONA原本是心理学的专用词，在这里是指用以抑制自身负面情绪的力量，而在战斗里我方除了使用武器跟对方近身战斗外，更多的是依靠PERSONA自身的技能来攻击敌人或者为我方人员进行医疗。因此PERSONA系统用的好与坏将直接影响今后战斗的拥有。要注意的是主人可以同时拥有复数的PERSONA，而且可以自由更换，其技能也会随着PERSONA的改变而发生变化。而其余的人虽然无法变换自身的PERSONA，但他们的PERSONA能够学到相当多

的技能，升级需要的经验值也远低于主人公的PERSONA量少，因此玩家不必担心同伴们的成长，至于如何得到新PERSONA，一种是通过在战斗后偶尔会出现的卡片抽签来直接取得，另外一种则是在ベルベートルーム进行PERSONA的合体。不过同是一样的PERSONA，合体出来的要直接得到手的要素要强，因此推荐玩家不妨加点耐心去摸索一下这个系统。

一开始主人公能够同时持有的PERSONA非常少，但随着等级的提升所持PERSONA数也会逐渐增加，最终主人公最多可同时携带12个PERSONA。

合体的类型

一般来讲玩家利用最多的应该是二身合体的普通合体（ノーマルブレッド）和三身合体的三角合体（トライアングルスレッド，一旦合成后，那原来的PERSONA就会消

失，因此大家在合成之前不要忘了在PERSONA全书进行登记吧，而自身以上的特殊合体则会随着剧情的发展而逐步开放，而且这些特殊合体都需要指定的PERSONA才可以进行，玩家在利用这些多身合体的机会反而不多。

合体后的技能继承

玩家在合体后的技能能框里查看该PERSONA可以继承的技能，状态栏里红色的技能图标表示合体后将会继承的技能。如果玩家对此不满意，则可以取消重新再来，直到满意为止。另外本作还加入了技能的说明，玩家可以点击状态栏里按O键来查看该技能的作用。

另外可继承技能数的多少也是由合成的两个母体PERSONA的技能数决定的，母体的技能数越多可继承的技能数也就越多。如果合成出的PERSONA继承了本身未习得的技能，那么该未习得技能的“？”就会消失，如果可以继承技能中有该PERSONA弱项耐性的技能，那么一定要优先选择。



告知量只有两天的分量，因此玩家要勤跑过去进行确认，以免错失良机。

合体预告

这次的合体系统里还加了合体预告，主要是用于告知玩家这两天会有什么合体奖励，如果你按照合体预告当出来的条件进行合体的话，那成功合出来的 PERSONA 就会附加平时得不到的附加效果，不过由于合体预告的

PERSONA 全书的阅读

这本 PERSONA 全书会把玩家身上现有的 PERSONA 进行自动登记，之后当你有需要的时候可以支付费用再次召唤出来，只要是已经登记了的 PERSONA，那合体后玩家也可以再次召唤跟之前相同的 PERSONA。不过要

注意的是不可以召唤出主角身上已拥有的 PERSONA，另外自动登记只限于第一次拿到新 PERSONA 的时候，如果之后能力数值有变动（比如在战斗中提升了等级），那就需要玩家手动进行登记了。

社群交流 (COMMU)

属性	社群成员	时期	取得条件
愚者	自称特别搜查队	4/17	剧情
魔法师	花村阳介	4/16	剧情
女教皇	天城雪子	5/17	剧情
女帝	マージレット	5/19以后	当知识达到3级他日时进入ベルベツトルーム取得
皇帝	巽二斗	6/9以后	在天气为雨天并且是火/土/木曜日的时候在教堂二楼走廊的自动机与女生谈话，得知日语后到补习楼与巽二斗对话
魔法师	宝岛江太郎	6/9以后	放学后与宝岛江太郎对话
恋爱	久慈川りせ	7/23	剧情
战车	里中千枝	4/18	剧情
正义	宝岛美菜子	5/3	剧情
隐者	狐狸	5/5	剧情
命运	白钟直斗	9/2以后	在商店街北侧与穿黑衣服的男人说话（需要知识达到第5级生3知识），对话选择“知っています”。在教堂二楼走廊与并文接合神具4。（需要勇气5级“豪杰，而且直斗在月/火/水曜日出现）
刚毅	运动部队员	4/19以后	加入任意一运动部
刑死者	小西纪可	6/9以后	在教堂二楼与小西纪可对话，一天跟他对话一次，总共三次，需要勇气达到3级“太乙入”
死神	老妈人	等级达到4级	等级达到4级后与老妈人对话
审判	南里真	4/23以后	在学校体育馆打工两次
恶魔	护士	5/25以后	在病院打工两次，需要勇气达到3级“借金入り”
塔	家庭教师的学生	5/25以后	从去过两次家庭教师的学生，需要勇气达到3级“カネシロ”
星	カマ	6/24	剧情
月	海老原あい	刚毅达到4级	在一楼的植物柜与海老原あい对话，需要勇气达到3级“怖い変なし”。之后在水至土曜日其中一天翻译与她出去逛
太阳	文化部成员	4/25以后	加入文化部
审判	真奈美と仲村たち	12/3	回避BADEND

社群作为本作的核心系统之一，它的作用不单单只是跟别人交流，推动剧情那么简单，随着故事的发展，玩家在游戏的不断发展中将越来越多的机会跟其他的社群建立交情，这些社群分为若干个阿卡贝属性，当玩家与该社群的交情好到一定程度的时候，该社群的阿卡贝等级就会提升一个级别，而这些社群的级别越高，PERSONA 在合体时相对应属性的阿卡贝等级会给予更多的经验值奖励，另外社群的对象如果是冒险同伴的话，那么他们就会在战斗中提供更多的掩护。建立这种社群交流的方法大概有两种，一种是随着剧情的发展会自动开放，另外一种是需要主角满足一定的条件才可以发生。左表就是全社群的取得方法。



迷你钓鱼游戏



在5月2号后在河川的沿岸边可以跟老爷爷谈话后取得钓鱼鱼竿以及十个鱼饵，钓鱼的方法也很简单，看见鱼竿线有动静时可以连接○键来收竿，但有时也需要按△、×、□来控制，钓鱼的回收数依照玩家的运气来决定，在最高等级的情况下一次最多可以钓5回。至于鱼饵的取得方法，除了也可以用道具交换外，在做适当的时候也会有机会得到，还有一个简单的方法就是在雨天之外跑到在堂岛大门前斜坡的主动对话，选择“食べる”，那样可以得到一个鱼饵，一天最多只能拿一个，另外可以钓到的鱼类也会根据天气的变化而有所不同，玩家要想有大收获的话推荐在雨天的时候来这里垂钓。

流程攻略

楔子

通往陌生城市的列车上，主人公把头歪向车窗的方向，但是玻璃上映出的却是一脸放空的表情，一站站也是他人生中的又一个驻点，但是他却不知道等待他的将是不可逆转的命运。由于父母外出的原因，主人公不得不来到叔父岛崎家寄住一年的时间，当然，他也不可能避免的在这个城市中的学校度过一年全新的在共生活。下车后睡不得旅途的疲惫与叔父家聊了几句，在互相确认了身分后，主人公了解到与他共同居住的还有一位可爱又害羞的表妹岛崎菜菜子。身为刑警的叔父果然是个大忙人，晚饭进行到一半的时候被突如其来其来的电话叫走了。长时间的旅途让主人公也

完饭后便来了困意，莫名的头痛也让他感觉到自己是要好好休息一下了，主人公不得收拾自己的新房间便昏在布团上睡了过去。

睡梦中心然在一团迷雾中与一个奇怪的家伙进行了战斗，而且那个家伙似乎莫名其妙地说了“想知道事情的真相吗？”之类的话。看来这人只要一累便会做些古怪的梦，主人公第二天醒来也只能用这个理由来解释昨晚的梦境了。“那就开动了！”餐桌对面菜菜子的一句话才将主人公的思绪从昨晚的梦境中拉回来，从桌子上只放了两人的餐具来看，叔父昨晚应该没有回来。吃完了早餐后，在菜菜子的指引下主人公开始了自己在新学校第一天的生活。在跟牙酒风老师一阵恶寒的开场白后，主人公也向新同学们介绍了自己，在一位短发

女生的热情邀请下主人公坐在了她的旁边，而身后那个趴在桌子上的家伙似乎就是刚才踏上骑车一头撞在电线杆上的笨蛋……校园广播和近在耳边的警笛声告诉大家，学校中发生了紧急事件。在短发女孩手中干校的通知下，主人公跟着她以“冷面将”的代号云结伴回家。经过事发地点附近时，他们碰到了堂岛优，从他紧张的神情来看，似乎这是件棘手的事件，而晚间新闻的事件报道验证了主人公的猜测……



异様な商店街

日期	天气	事件
4月11日	阴/雨	●发现调查自己房间的布面休息●罗中吗? 发生战斗
4月12日	雨/雨	●介绍自己时选择“谁”●告知真面目●“谁”真面目
4月13日	雨	●上楼→初识电视“谁”●告知真面目●“谁”真面目
4月14日	雨	●初次从电视进入异世界●进入异世界后选择“何が無い?”→宽容UP
4月15日	雨	●进入迷宫“异様な商店街”●大电视回答烟花“千枝が心配だ”→宽容UP

种类	名称	敌人情报							
		HP	物	火	雷	风	光	暗	掉落道具
魔术师	失音のアプリー	40	耐	-	弱	-	-	-	伤药x2
魔术师	阳介の影	300	耐	-	弱	-	-	-	-

BOSS 阳介の影

阳介的影子是风属性。他的基本攻击套路是使用风属性特技“忘却的风”。由于主人公的 PERSONA 是雷属性所以会被击倒。影子则会得到一次连续行动的机会。它会上开始蓄力。只要起身后使用雷属性特技即可将其击倒并

中止蓄力。需要注意的是，防御时弱点攻击是无效的(影子防御的一回合有很高的几率出风属性攻击，所以该回合会我方第一时间选择防御)。使用雷属性攻击→防御的战术可以轻松战胜影子。战斗后阳介获得自己的专用 PERSONA。

BOSS 雪子姫の城

日期	天气	事件
4月16日	晴	●与阳介交谈后获得COMMU“魔术师”
4月17日	晴	●自由活动时可以购买整理、与阳介和千枝复合后进入“雪子姬之城”
4月18日	晴	●早上与千枝对话后获得COMMU“战士”●对千枝对话时“想れるなよ”和“ストレートに聞く”的选项需要灵力在一定值以上才可以选择
4月19日	晴/雨	●F级真面向商店师入门前的事件●F级真面可以选择加入获得COMMU“厨师”
4月23日	晴	●放学后前往商店街北部的商店●F级真面可以选择加入获得COMMU“太阳”
4月25日	晴	●初次真面向商店师入门前的事件●真面选择加入获得COMMU“太阳”●夜雨调查真面可以选择防御。不同的分支选项能够获得不同的道具
4月26日	晴	●夜雨调查冰箱内的自味曾一真气UP
4月30日	晴	●雪子成为同伴。COMMU“勇者” Rank up

种类	名称	敌人情报							
		HP	物	火	雷	风	光	暗	掉落道具
女战士	冷靜のベージュ	82	耐	-	无	-	弱	-	精神的薄纸
魔术师	失音のアプリー	73	-	耐	弱	弱	-	-	大たい乳齿
战士	千枝の影	1000	耐	-	-	-	弱	无	-
法师	ドラクスツインズ	70	耐	弱	无	无	无	无	轻くて丈夫な布
魔术师	マジックランド	130	-	-	弱	-	-	-	轻杖
魔术师	プラクティイオン	108	-	-	弱	-	-	-	黒杖のオンパレード
魔术师	ばじてぶなマン	160	耐	-	-	弱	-	-	ヒザ好杖
女帝	秘密のパパレイ	122	-	-	-	弱	-	-	蕾々しい花
魔术师	征服の騎士 (BOSS)	430	耐	-	-	-	-	-	-
魔术师	征服の騎士	180	耐	-	-	-	-	-	青銅の马具
魔术师	プロフェッショナル	130	耐	-	-	弱	-	-	力の鉄球
魔术师	笑うテール	20	无	无	无	弱	无	无	金属のクロス
魔术师	装甲甲虫	132	耐	-	弱	-	-	-	歪い歯
魔术师	フロントメイズ	120	-	弱	-	-	弱	-	金属の布
魔术师	マジカルガイズ	180	-	弱	弱	-	-	-	しなやかな金属
正义	炎と氷のパラワン	140	-	反	反	反	反	-	金属の要道
女战士	雪子の影	1050	耐	-	-	-	-	无	无
皇帝	白马の王子	850	-	-	弱	-	-	无	无
皇帝	矛盾の王	1600	耐	-	弱	-	-	-	-

BOSS 千枝の影

千枝影子的弱点是风属性。阳介的 PERSONA 风属性特技可以将其击倒。但是在战斗中影子会使用特技“绿の蝶”来增强风属性的奇。如果此时再向其发动风属性攻击就划不来了。所以建议在战斗菜单“TACTICS”中将阳介的作战指令调整为“直接指示する”由自己亲自操作为好。影子的

雷属性攻击对阳介来说比较危险。阳介一旦被击倒后还有很大几率被其造成气绝状态。所以要注意的防御(出现“阳介……见”提示后的一回合影子必会发动雷属性攻击)。等待影子的风属性状态消失后再让阳介发动风属性攻击。接下来的总攻击能够给其造成比较大的伤害。

BOSS 雪子の影



雪子的影子主要以火属性为攻击手段。它本身带有火属性吸收的特性，所以在战斗中要使用其他属性特技来对付它。由于千枝的 PERSONA 弱点是火属性，最好还是让她以防御和辅助回装为主。战斗进行几个回合后影子会召唤出白马王子助阵，白马王子的弱点是冰而且只会为影子回复HP。它出现后应该集中攻击对付它。战斗中影子会为王子使用冰属性。这段时间内就让千枝防御而其他二人以物理攻击

为主吧。将白马王子击败后影子会试图再次召唤，但是尴尬地失败了，接下来就可以安心地对付影子了。救出雪子返回超市与交谈后的第二个分支选项选择“今日はここ辺りしよう”→宽容UP

BOSS 矛盾の王

雪子加入队伍后再次返回雪子姬之城，迷宮就会发生变化。当玩家到达 6F 便能够找到隐藏的 BOSS 矛盾之王。BOSS 的攻击力非常高，而且还

会使用多段攻击“暴れまくる”。如果玩家的等级过低，很容易在此招之后陷入窘境。如果战斗前能够合成出具有物理攻击性的 PERSONA 的话，战斗会比较轻松不少。如果不放心还可以在战斗开始后使用增加防御力的特技“ステータ”可以有效降低 BOSS 命中毒与回避率的特技。矛盾之王会吸收火属性攻击，所以雪子只要安心负责回复即可。推荐玩家的平均等级在 20 级以上再次挑战。战斗胜利后主人公会勇武 UP。而且还能获得影子的专用武器“孔雀の尾羽”(攻击力 92)，还是值得前来挑战的。



BOSS 热气立つ大浴场

日期	天气	事件
5月2日	雨	●上楼→知识UP●与阳介和千枝去超市自习→知识UP。好感度UP●期中测试前-内各部活动暂停
5月3日	晴/雨	●接受COMMU“正义”
5月4日	晴	●接受阳介(千枝)的邀请→阳介(千枝)、真流和道场的好感度UP
5月5日	晴	●选择8个福利前可以买到“ロボシロン”、ジュネスの食品要买好格可以买到“ク”●中午事件中获得COMMU“厨师”
5月6日	晴	●夜雨与真面对话后获得COMMU“战士”
5月9日	晴/雨	●夜雨问题选择“午前时”，世界问题选择“Bizarre Chris”
5月10日	晴/雨	●数学问题选择“作弊”
5月11日	晴/雨	●伦理问题选择“ダブル”，地理问题选择“オアシス山”
5月12日	晴/雨	●考试需要准备知识高低变化→夜雨问题选择“ポンとぶた”
5月13日	晴	●下课后可以选择一名角色一同吃晚餐的料理→好感度UP
5月14日	雨	●夜雨调查深夜电视事件
5月15日	阴/雨	●夜雨再次发生深夜电视事件后，第二个分支选项选择“どちらも好き”→宽容UP
5月16日	晴/雨	●UP。选择“どちらもイマイチ”→真气UP
5月17日	晴/雨	●调查真二事件中获得COMMU“女战士”
5月18日	晴	●COMMU“勇者” Rank up●与商店街北部的老妻谈话●与ジュネスの女子对话
5月19日	晴	●中夜真面公奔。现在在10名之内→校内朋友好感度全UP。夜雨与真面对话2000点。第一名→校内朋友好感度全UP。夜雨与真面对话3000点。与真面对话获得“原宿びんがメル”●与ジュネス的少年对话。之后便可以前往“热气立つ大浴场”(需在4月4日之前完成迷宮)
5月22日	晴	●本州每周日可以进行电视购物
5月25日	晴	●新打工菜单追加
6月1日	晴	●书店可以买到《反。そはエタノール》●同间道具时选择“一緒に行く”能够购买获得一些道具
6月6日	晴	●真二加入队伍。COMMU“勇者” Rank up
6月8日	晴	●调查深夜电视“オクト”制导的北尾さんが。→再来月纳品时可以连续购买
6月9日	晴	●真流调查夜选择“オクト”制导的北尾さんが。→再来月纳品时可以连续购买
6月9日	晴	●教授练习1与真二对话时(需要寄在3级以上。3次后便可获得COMMU“杀手”)●教授练习2走路的真二学生对话→实习练习1的第二个对话获得COMMU“皇帝”
6月17日	晴	●林野学校事件。第四个分支选项选择“めてお”→传达力UP

玛格丽特的愿望

玛格丽特由COMMA等级需要玩家合成出带有指定技能的特定PERSONA才能提高。其实只要玩家的等级够高了合成出指定技能并不困难。将C进行二周目的玩家可以在一周目时合成出指定技能物后将其登录到金书中，这样二周目时就可以直接通过金书获得技能了。

种类	名称	HP	物	火	水	雷	风	光	暗	掉落道具
魔法师	收帳のファズ	152	-	-	-	-	-	-	暗	頑丈な皮
忍者	狼占のバビド	100	-	弱	-	弱	-	-	-	布の裏
女教皇	自律のバザルト	181	耐	-	-	弱	-	-	-	自律の重鉄
女教皇	霧雨兄弟の四男※	82	无	弱	弱	无	无	无	无	四男の珍粉
女教皇	雨女の妻※	175	-	-	-	-	-	-	-	珍巻の水糸
命运	アイアンダイス	176	-	-	-	弱	-	-	-	焼鉄の塊
刚毅	斗魂のバグス	225	耐	-	-	-	弱	-	-	斗魂の证
刚毅	ニゲムアニマル	286	-	-	-	-	-	-	-	生命の首輪
魔术师	宝物の手	300	耐	耐	耐	耐	耐	无	无	宝物の籠
隐者	フアントムマスター	192	-	-	-	-	弱	弱	弱	魔术师の幕布
女教皇	探検のメシエ	125	-	-	反	-	-	弱	-	絹制な布
隐者	ピラミッドエレイヴン	165	-	-	-	-	-	-	-	謎のカンテラ
魔术师	ワタシツアバンド	105	-	耐	耐	耐	耐	-	-	三重の盾
魔术师	霧雨増殖の四女※	80	无	弱	弱	无	无	无	无	雨女の珍粉
魔术师	我欲のバザルト	168	-	弱	弱	弱	弱	弱	弱	我欲の骨切り石
皇帝	まごいけとキング	205	-	-	-	弱	弱	反	反	すごしほり骨棒
女教皇	静寂のマリア	186	-	-	-	-	-	-	-	旗の石
刚毅	斗魂のバグス (BOSS)	928	-	-	-	-	-	-	-	-
魔法师	キラッツイン	180	耐	弱	-	反	-	-	-	純色の鉄砲
皇帝	死甲虫	155	耐	-	-	-	-	-	耐	鋭い角
魔术师	ワンダーマウス	185	-	-	-	-	-	-	-	すべらかな袋布
魔术师	泣くテラブル	139	耐	耐	耐	耐	-	-	-	勇目の木材
女教皇	アイソグイ	800	-	耐	弱	-	-	-	-	-
皇帝	タフガイ	800	弱	弱	-	-	-	-	-	-
皇帝	完二の影	2000	-	-	-	-	-	-	-	-
法王	投擲の官	3000	-	-	-	-	-	-	-	-

注 ※为雨天限定怪物。

BOSS 完二の影



影子身边有两位肌肉助手，其中ナイスガイ会不停地为BOSS使用状态提升魔法，所以应该优先将其击败，然后集中火力对付タフガイ，最后再来解决完二的影子。完二影子着力后的“电光石火”能够给我造成高伤害或比极大的伤害，看到它蓄力后要即使让我方HP减少和防御力低下的角色做好准备。在将ナイスガイ击倒前最好让阳介每回合都使用“ダカジネ”消灭BOSS的有利状态。影子的HP在70%左右时会使用全体毒属性攻击，如果我方成员有人不幸中毒应尽快使用“どくだみ草”或特技将毒消除。当影子的HP不足30%之时就会开始使用全体雷属性魔法攻击我方，所以阳介在此之前就要以防御为主，以免给BOSS造成连续攻击的机会。



BOSS 狭量の官



完二加入队伍后再次返回迷宮并来到第11层便可以向这个BOSS发起挑战。由于BOSS的弱点是雷属性，所以选择合适的PERSONA出战会让战斗轻松不少。BOSS的攻击方式不多，而且主要以冰魔法和凤魔法这两种攻击为主要攻击手段，如果完二和雷子在队伍中，则需注意防御，虽然BOSS有明显的弱点，但

是它的防御力较高，我方还是要做好持久战的准备。战斗胜利后勇气UP，获得完二的专用武器“铁棒”。

BOSS 斗魂のギガス

迷宮第七层打开房门后遇到的BOSS，使用物理攻击会遭到BOSS的反击，建议玩家在战斗中以魔法攻击为主要手段。BOSS会按照蓄力→会心率上升→攻击力上升→物理属性攻击的顺序行动，如果不做任何防御措施，我方成员很容易被BOSS的攻击一击必杀。所以在

BOSS使用进攻力上升的下一回合最好让我方防御力较差的角色进行防御。攻击力上升的效果也可以使用阳介的特技“ダカジネ”来消除，其实BOSS也就是三瓶斧，坚持三个回合左右，它就会因为SP不足而无法使用增加状态的特技，我方就可以放心地使用魔法将其击死了。

特出し劇場丸久座

种类	名称	HP	物	火	水	雷	风	光	暗	掉落道具
忍者	ソウルダンサー	209	-	-	-	-	-	-	暗	精制的籠め金
命运	ミス・ジュニア	163	耐	-	弱	-	-	-	-	ゴムのような物
女帝	霧雨増殖の三女※	80	弱	弱	弱	弱	无	无	无	三女の珍粉
女帝	生石の降魔	158	-	-	-	弱	-	-	-	皮石
隐者	ダスナーチャー	225	-	-	-	-	-	-	-	鉄の鎖球
魔术师	无为のバザルト	195	耐	-	弱	耐	-	-	-	无为の煉鉄
战车	雨脚の消声※	50	弱	弱	弱	弱	弱	无	无	珍巻の零布
法王	固執のファズ	238	-	反	反	反	反	反	反	めめした皮
隐者	ソユククレイヴン	238	-	弱	-	弱	耐	-	-	煉鉄のオランダ
女教皇	解版のマリア	210	-	无	弱	-	反	-	-	重鉄の塊
魔术师	実言のアプルー	250	-	-	-	-	-	-	-	頑丈な白巻
皇帝	霧雨兄弟の三男※	99	弱	弱	弱	弱	无	无	无	三男の珍粉
刚毅	スレイヴアニマル	228	-	弱	-	-	-	-	-	鋼鉄の首輪
魔术师	財宝の手	400	-	-	-	-	-	-	-	宝物の籠
女帝	ヴァニタス・ダイス	216	-	-	-	-	-	-	-	羽根鉄
魔术师	ピラミッド・ダイス	216	耐	-	-	-	-	-	-	鋼の鉄
魔术师	スライヴ・バンド	208	-	-	-	-	-	-	-	槍や杖の道具
女帝	狂い咲くパピーノ	206	反	-	-	-	-	-	-	艶艶の花束
皇帝	巨大のバザルト	200	耐	耐	-	-	-	-	-	巨大のべっこう
忍者	淫欲の奴	295	耐	-	-	-	-	-	-	无
皇帝	血染の騎士	266	耐	-	-	-	-	-	-	鋼鉄の道具
皇帝	金剛鳥	140	反	-	-	-	-	-	-	安定角
正义	雷と風のパンサー	245	反	弱	反	反	反	反	反	オシロイを受皿
刚毅	蒙昧のニコロブス	220	-	弱	弱	-	-	-	-	鋭い剣
刚毅	雨脚の武者※	295	弱	弱	弱	弱	弱	无	无	珍巻の零布
战车	魔障の座車	546	-	-	-	-	-	-	-	鋼鉄の板金
忍者	リゼの影	2800	-	-	-	-	-	-	-	无
女帝	マの影	5000	-	-	-	-	-	-	-	无
女帝	別冊の子	4500	-	-	-	-	-	-	-	无

BOSS 淫欲の蛇



件下找到BOSS所在的房间并将其击败才能重新获得光明，在黑暗中行动时要时刻保持警惕以防被突然出现的敌人先制。战斗一开始BOSS便会使用“淀んだ空気”提高异常状态附加率，BOSS的物理特技攻击还会附带属性，一旦有角色中毒就要立刻为其回血。BOSS的弱点为风，所以雷子与主人公将成为战斗的主力，剩下的两人注意防御即可，利用将敌人击倒后的合体攻击很快便能将BOSS击败。

进入第七层迷宮后整个迷宮会成为一片黑暗，玩家要在昏暗的条

BOSS りせの影&クマの影



本场BOSS战分为两个阶段，与久慈川的影子交战的第一阶段比较简单。战斗开始BOSS会使用“炎炎ゴドキル”消灭我方一人的火属性抗性，接下来他就会不断使用全体和单体火属性魔法攻击我方成员。如果干队在队伍中，建议一直让她处于防御

的状态，即使如此其余3人也足够应付BOSS了。将BOSS的HP攻击到一半以后，它会对我方进行能力解析，接下来就会发动四种属性的魔法攻击，不过3个回合之后第一阶段就会被强制结束，所以在此期间只需让所有人防御即可。

首先是连续的两场战斗，但好在第二阶段开始后我方HP和SP将全部回复，小熊的行动比较单调，而且是有规律可寻的，当它使用“コンセントレイト”精神集中后，下一回合必定是全体冰属性魔法，最好在它使用“コンセントレイト”的下一回合全员防御，而使用“マハラウダ”后下一回合则是全体物理攻击，提前做好回复工作就对该没有什么问题，“黑熊の囁き”是对

我方的全体魔法攻击，不过命中不高，BOSS的MP在70%左右开始蓄力，两个回合后发动进攻，将HP回复后全员防御才能安全躲过此招，BOSS的HP在50%和30%左右还会再使用两次重力攻击，不过这两次重力攻击会使我方成员处于气绝状态，要在它攻击前将同伴复原并进入防御状态，BOSS的HP高达5000，做好长期战斗的准备吧。



BOSS 刹那の儿

久慈川加入后再次返回异世界中，与人口广场的久慈川对话后再次来到迷宮的11F选择打开房门即可向该隐藏BOSS发起挑战。BOSS以强大的物理攻击特技为主要攻击手段，再配合其舍心一击率提升的特技，很容易造成连续攻击的机会，稍有不慎就会造成伤亡。建议开始就对BOSS使用能够降低其攻击力的特技“タルンダ”，可以保证我方人员的安全。由于BOSS的弱点为冰属性，所以建议派上小熊和干枝出战，再加上主角的冰属性魔法，一个回合之内可以使用三次全体攻击，能够造成可观的伤害。战斗胜利后可以在场景后方获得尸骸的专用武器“ベークロー”。

ボイドクエスト

日期	天气	事件
7月15日	晴	●期末考试开始伦理问题选择“立っている姿” 英语问题选择“ハム”
7月20日	晴	●现代文问题选择“万有引力” 数学问题选择“海もまたなまなり”
7月21日	雨/雨	●武史问题选择“虫除け” 伦理问题选择“強者への嫉妬” “憎悪”
7月22日	雨/晴	●地理问题选择“フロロ” 现代文问题选择“目覚める朝のけり方”
7月23日	晴	●考试结果根据知识点高低变化获得COMMU“忠告”
7月25日	雨/晴	●期末考试成绩公布，第一名校内好友的好感度UP。夜间与高台对谈获得40000元，与草薙子对话获得“校内禁止的脱衣”，与教職員志津香对话获得江江对谈获得反復×3
7月26日	雨	●深夜电视后COMMU“里”Rank up
7月27日	晴	●最新开始，COMMU“愚者”Rank up ●按照商店街北侧阳介→河井崎水先达一→商店街新道急走(月、水、金、土) →ボイドへの道(火、木、土、土曜) →商店街南側直線→商店街急走(月、水、金、土) →进入异世界即可前往新宿急走(请在月12日前前往久保取出)
8月3日	晴	●海老原休日事件(需长久保美津雄出场) →小西、松永好感度UP
8月5日	晴	●小西周礼事件(需长久保美津雄出场) →小西、松永好感度UP
8月8日	雨/晴	●海老原休日事件(需长久保美津雄出场) →海老原、阳介、小熊好感度UP
8月10日	晴	●运动部休日事件→运动部、小泉好感度UP
8月15日	晴/雨	●打工事件开始→阳介、干枝、小熊好感度UP，日赚强制进行到19日
8月19日	晴	●打工事件结束→阳介、干枝、小熊好感度UP，获得40000元
8月20日	晴	●发生突发事件
8月21日	晴	●松永、小西和海老原中的一人会邀请去神社参拜，同时获得“THE 神道”、拒绝选择“ロケット夜叉” “リボンナゲル” “ヒューマン” “ヒューマン” ●许愿时选择“学业成就” →知识UP
8月23日	晴	●夜闻为菓菓子辅助道选择“見てあげる” →菓菓子好感度UP
8月24日	晴	●夜闻为菓菓子辅助道选择“小鳥、菓菓子好感度UP”
8月25日	晴	●夜闻为菓菓子辅助道选择“干枝、雷子、菓菓子好感度UP”
8月26日	雨/晴	●夜闻为菓菓子辅助道选择“幸せじゃない” →菓菓子好感度UP
8月27日	雨	●夜闻为菓菓子辅助道选择“久保、完二、菓菓子好感度UP”
8月28日	晴	●夜闻为菓菓子辅助道选择“オズ” →菓菓子好感度UP
8月29日	晴	●如果之前都没有选择在神社参拜，白天会强制留在家中 ●夜闻为菓菓子辅助道选择“見てあげる” →菓菓子好感度UP

种类	名称	HP	火	水	雷	風	光	暗	物理	特殊
恋爱	尊敬の蛇	255	-	-	-	-	-	-	-	毒属性の鱗
正义	正义の剣	205	-	-	-	-	-	-	-	立派な装飾
皇帝	耳垂の燦華	220	弱	弱	弱	弱	-	-	-	珍奇の歯茎
刑死者	狂気のキュロロス	134	-	弱	-	-	-	-	-	玉卵の刺
魔法	信者のバザル	325	-	弱	-	-	-	-	-	白濁の毒
魔法	依存のアルト	162	弱	-	-	-	弱	-	-	依存の鉄块
魔法	眷属兄弟の次男	40	反	反	反	反	反	反	-	次男の珍珍
隐者	アメンテイレイダ	155	-	弱	-	-	-	-	-	魔性の羽
女战士	傷のメタリック	142	-	-	-	-	-	-	-	古文字
魔术师	互恵の手	500	耐	无	无	无	无	无	无	生相の鏡
恋爱	巫童のクド	210	-	-	-	弱	-	-	-	ビヨビヨ重
女战士	キョウのメリア	327	弱	-	-	-	-	-	-	成徳の黒布石
女战士	雨見の壹三	178	弱	弱	弱	弱	-	-	-	夢の孔雀
宿命	プラチナダグナー	256	-	弱	-	-	-	-	-	秘録の赤
隐者	フェルトリナーチャー	200	无	-	-	弱	-	-	-	秘録の白金沙
恋爱	苦情のババル	122	弱	-	-	-	-	-	-	奇麗の原石
恋爱	深宵のバシオン	254	-	弱	-	-	-	-	-	キラキラ舞動
恋爱	ゴッドハンド	284	耐	-	-	弱	-	-	-	带电石
魔法师	青いジグザグ	338	-	-	-	-	-	-	-	合金のジグザグ
附魔	雨村のバビロンの武蔵	556	反	反	反	反	-	-	-	封印の雨羽
恋爱	リアンダグナー	183	-	弱	-	-	-	-	-	刃金
魔术师	キングハンド	885	-	-	-	-	-	-	-	无
魔法	愉快のフラス	196	弱	-	-	-	-	-	-	重圧金属
女帝	儂欲のバビロノ	172	-	弱	-	-	-	-	-	感傷の白百合
魔术师	キングハンド	885	-	-	-	-	-	-	-	无
附魔	鋼鉄の巨兵	65	耐	耐	耐	耐	-	-	-	タンクスタン
刑死者	おウレシシ	153	-	-	-	-	-	-	-	守勢の彫布
魔术师	黒鉛石	180	-	反	反	反	反	反	反	貴族のり布
恋爱	眷属兄弟の次男	39	反	反	反	反	反	-	-	次男の珍珍
附魔	神降のギザ	234	-	-	-	-	-	-	-	激流の証
故事	真紅の産座	395	耐	-	-	-	-	-	-	超合金の块
	導かれし勇者とオオオ	1400	-	-	-	-	-	-	-	无
	美津雄の影	4000	-	-	-	-	-	-	-	无
正义	逆遊の兵	4000	耐	-	-	-	-	-	-	无

BOSS モリシダグランド

从第7层进宫左边走到高达北部中央的房間即可遇到这个BOSS，虽然不击败它也能够顺利到达8层，但是想要打开10层关闭的房门就必须获得该BOSS身后宝箱中的“くらやみのたま”。BOSS的HP不多，但它会不断召唤帮手为其回复HP，建议使用风属性魔法将召唤出的怪物打至气绝状态，然后再全力对付BOSS。

BOSS 美津雄の影

战斗开始影子会先变身成为勇者，只有先将勇者击败才能攻击到它的本体。由于BOSS能够一回行动两次，普通攻击的威力较大而且还会使用道具造成使我方人员进入衰弱状态，不过好在它对方一发动连续攻击的几率非常小，只要及时回复就不会有性命之忧，只要为我方人员做好辅助工作，使用特技增加我方防御力或者降低BOSS的攻击力，很快就能击败BOSS的第一形态。

影子的本体就难对付多了，最初几个回合里它会使用“Xの壁”强化自己的耐性，而下一回合则会发动该属性的全体魔法攻击，记得让弱点属性的角色进行防御，生效损失后BOSS会开始重新搭建外壳(只要在搭建成功之前给予足够的伤害就能阻止它)，外壳搭建完毕升级的勇者将拥有使用魔法攻击，我方HP不足的角色要及时回复。

BOSS 逃避の兵

8月14日之后进入异世界与久慈川对话后再次进入迷宫并达到最终章节即可向该隐藏BOSS发起挑战。BOSS在使用异常状态附着率增加的特技之后会发动中概率随机属性即死魔法，最好在这段时间内为主人公装备上临时无效的PERSONA，以免GAME OVER。BOSS的攻击基本都是物理属性，降低其攻击力后对其使用魔法攻击即可。如果期



有物理反射的特技，便能够更快地结束战斗。战斗胜利后勇气UP，调查竞技场角色的等级可以获得主人公专用武器“鬼神ソード”。



秘密结社改造ラボ

日期	天气	事件
9月1日	晴	●第二期开始
9月3日	晴	●夜雨与堂岛对话去超市能够随机获得道具
9月8日	晴	●修学旅行第一天，COMMA“星”Rank up
9月9日	晴	●夜雨发生国王游戏事件，第二回合选项分别对应久慈川、千枝、雪子、阳介好感度
9月12日	晴	●夜雨白钟直斗出现在电视中
9月14日	雨	●夜雨再次发生深夜电视事件
9月15日	晴	●雪日不能自由活动，夜雨直斗出现在深夜电视中
9月16日	雨/晴	●开始调查直斗事件，按照顺序拜访F女学生→商店街北侧的警官→河川敷河边的千枝→商店街北侧的警官(月、水、日限定)→商店街南侧的警官(火、木、土限定)对话选择“异常な执念を持っていた”、“子供を杀していた” →异世界与久慈川对话可进入新的迷宫(需在10月9日之前将直斗救出)
9月25日	晴/雨	●接受海原的邀请→恶人的好恶度UP
9月28日	晴/雨	●夜雨与堂岛对话能够去超市购物
10月2日	晴	●生日事件→千枝、千枝、久慈川好感度UP(需将直斗救出)
10月5日	晴	●白钟直斗成为同伴，COMMA“墨者”Rank up
10月7日	晴	●数字学生成为医院院长，COMMA“星”Rank up
10月11日	晴	●数字学生强制参加学习会，COMMA“星”Rank up
10月14日	晴	●期中测试开始，英语问题选择“能食”，英语问题选择“被杀らるる成長が早くなる”
10月15日	晴	●世界史问题选择“マゼラン”，体育问题选择“避ける”
10月16日	晴	●接受介绍的邀请→阳介、雪子、千枝、久慈川，直斗好感度UP
10月17日	晴	●生物问题选择“交感神経と副交感神経”，英语问题选择“smoking-allowed”
10月18日	晴	●数学问题选择“2元”，世界史问题选择“太阳王”
10月19日	晴/雨	●现代文问题选择“11-12月”，生物问题选择“エロの色素”
10月20日	晴/雨	●考试结果根据知识高低变化
10月21日	晴	●商店街北侧来男子对话选择“知っている”(告知书)→教堂存档IF是是与直斗对话(告知书：月、火、水、土限定)获得COMMA“命运”
10月22日	雨/晴	●无论投票→画框都一样
10月24日	晴	●成绩发表，获得学年第一名校内好友好感度UP，冢中与堂草子对话可以获得“ビズの指轮”，堂岛对话获得50000元，教室每组的祖父江对话获得“神秘のストラップ”，自己的储物箱中获得“ロイヤルゼリー-XI”
10月27日	晴/雨	●众人在屋顶时选择“いかに出ろ”→仲达UP
10月29日	晴	●选择男和女席有不同的分支选项
10月30日	晴	●夜雨调查事件后COMMA“星”Rank up

BOSS 圧倒の巨兵

想要找到这个BOSS就必须先在86F中的宝箱中找到“研究员用 认证キ”，然后在返回84F打开闸门进入里面的房间才可以。BOSS主要用于物理攻击为主，其蓄力后的“全刚发破”威力极强，最好在蓄力

后的下一回合全员防御，否则很容易造成战斗减员。当BOSS的HP在25%以下它会进入待机的状态，三个回合后会自爆，我方只需全员防御即可。战斗胜利后在房间的宝箱中获得“干郎用 认证キ”。

BOSS 直斗の影

影子最有威胁的一招便是必中的魔封光线，此招不仅能给我方的HP和SP造成伤害，而且还具有魔封的效果，如果我方负责辅助魔法的人员中了魔封状态要尽快为其回复(魔封光线可以魔法反射将反弹回去)。BOSS最常使用的招式“魔幻ガンアイズ”具有HP剩余1和

一定几率老化的效果，只要及时回复就能解除。影子的HP在70%以下会使用“エレメンツ セロ”消去我方成员的4种属性抗性，之后它会更使用全体4种属性魔法向我方轰炸。战斗中影子还会为自己提升攻击、防御、回避和命中率，使用“デカジャ”即可消去它的有利状态。

BOSS 极论の罪

需要在直斗加入后再次进入迷宮制达89F才能向该隐藏BOSS发起挑战。战斗第一回合BOSS会先使用“ゴッドハンド”，大概能给我方造成300到400左右的伤害，接下来的攻击规律很好掌握，蓄力后的下一回合必然是物理攻击，而精神

集中的下一回合则是魔法攻击。建议战斗时装备上有物理或魔法反射特质的PERSONA，利用反魔法能够对其造成较大的伤害。BOSS的弱点是风属性，也可针对它的弱点发起主动总攻击。将其击败后在后方的手术台上可以获得直斗专用武器“アルジャーノン”。

种类	名称	HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	特殊道具
恋爱	ロイヤルガンザン	202	-	-	-	-	-	-	-	黄色の指环
魔术师	甘党のアムール	324	-	反	弱	-	耐	弱	弱	短気、赤毛
战士	不屈のギザルト	190	耐	-	弱	-	-	-	-	不屈の玉
附随	理窟のギザルト	170	耐	-	-	-	弱	-	弱	不屈の鋼鉄
附随	理窟の女御	258	-	弱	反	无	-	-	-	唐縁の炸り鐘
战士	常背姐妹の长女白	110	敏	弱	吸	吸	无	无	无	长女の珍物
战士	常背兄弟的长男紫	110	敏	吸	吸	吸	无	无	无	长男の珍物
魔法	雨晴かりの双子赤	250	-	-	弱	-	-	反	-	赤子の遺書
女帝	雨晴の殿様	240	反	弱	-	-	-	-	-	石雷りの皮
附随	浅黄の翁	267	-	-	弱	-	反	光	弱	风切りの炸り布
魔法	教会の塔	259	-	反	-	-	-	-	-	ドアの留め金
战士	赤のシムル	247	耐	吸	弱	耐	无	-	无	狼のシムリチェア
战士	排拒のハンター	320	耐	-	-	弱	反	-	-	轻装の地身
附随	放置のメガオス	317	-	反	-	-	-	-	-	热戦の証
魔术师	全盛の手	430	-	-	-	-	-	无	无	宝箱の鍵
正义	全能のバラスンガ	210	耐	耐	耐	耐	弱	弱	弱	賢く受け血
刚毅	オースティン	384	反	-	弱	-	-	弱	弱	勇者の首輪

恋爱	时の砂時計	274	-	反	反	反	反	无	幻の砂		
恋爱	爱慕の砂	268	-	-	-	-	-	无	弱	毒蜜の牙	
正义	圧倒の巨兵	3000	-	-	-	-	-	无	无	无	
战士	マッシュバスター	240	无	-	-	-	弱	-	-	精肉の黄金	
战士	雨つふの武者守	999	-	弱	弱	弱	弱	-	-	真鉄の宝珠	
战士	ワルドのライヴ	270	无	-	反	反	-	-	-	真鉄の宝珠	
魔法	失礼序のダイヤ	341	-	反	反	反	反	反	反	白銀の杖	
魔法	フェイスジェン	283	耐	弱	弱	弱	-	-	-	伸び縮みする盾	
魔法	権神のクエス	312	-	耐	耐	耐	弱	弱	弱	精神の練糸	
皇帝	バウ・キエッス	299	反	耐	-	无	弱	-	-	運力石の符筒	
皇帝	地獄の騎士	520	-	-	-	-	-	无	-	漆黒の馬具	
正义	均衡の巨人	470	耐	弱	弱	-	-	-	-	巨大な拳銃	
战士	邪悪の地盤	455	耐	-	-	-	-	-	-	漆黒の板橋	
女战士	真理のベネシ	212	-	弱	弱	-	-	-	-	弱	守护の文字
女帝	イデアアザール	250	-	-	耐	-	-	无	-	弱	毛皮の留め金
附随者	憎悪のメクロボス	221	-	吸	无	-	-	-	-	逆利な剣	
附随者	力のヘクトンタイル	321	反	-	吸	弱	-	-	-	耐	長つきの皮
命运	直斗の影	9500	-	耐	-	-	-	-	-	无	无
战士	直斗の影	5000	-	-	-	-	-	弱	无	无	无

天上乐土

日期	天气	事件
11月4日	雨	● 结局事件后深夜电视出现
11月5日	晴	● 发生诱拐事件
11月6日	晴	● COMMU“患者”Rank up ● 进入异世界可前往新的迷宮(需在11月20日之前将某类子兽救出)
11月20日	晴	● 本日游戏中的最后一个雨天,也是收集雨天才会出现道具素材的最后机会
11月21日	晴	● 白天发生去医院看望栗原子的事件
11月22日	晴	● 2-2教堂与阳介对话去医院看望栗原子=全员好感度UP
11月23日	晴	● 接受阳介的邀请→阳介,运动场好感度UP;商店街北侧与千枝对话去医院看望栗原子=全员好感度UP
11月24日	晴	● 教堂栋1F与久慈川对话去医院看望栗原子=全员好感度UP
11月25日	晴	● 完成练习1F前期与完成二对话去医院看望栗原子=全员好感度UP
11月26日	晴	● 教堂栋1F前期与雪子对话去医院看望栗原子=全员好感度UP
11月27日	晴	● 河川敷与直斗或商店街北侧与千枝对话去医院看望栗原子=全员好感度UP
11月28日	晴	● 期末考试开始,登喜多河原选择“cut”,体育问题选择“背から”
11月29日	晴	● 现代向问题选择“体育の両足を踏む”,地理问题选择“北にアムステルダム”
11月30日	晴	● 数学问题选择“賭け金”,世界史问题选择“フェリス嬢”

种族	名称	HP	物	火	氷	雷	風	光	暗	掉落道具
魔术师	インマリクス	364	-	耐	弱	-	-	-	-	知性の道具
幸运	逆行的砂時計	161	弱	弱	-	-	-	-	-	金の砂
魔术师	豪華の手	200	无	无	无	无	无	无	无	宝箱の鍵
战士	光輝のバレンタイン	284	弱	-	-	-	弱	-	-	神祕の化身
战士	ブレインフォート	368	-	弱	-	-	-	-	-	尖刺鎧
女帝	首飾の精霊	126	耐	-	-	-	-	-	-	狂の象徴
女战士	狂気の巫女	383	-	-	弱	-	吸	-	-	紅の象徴
刚毅	神話のメダガ	344	-	-	-	-	-	无	无	神祕の爪
女帝	アークイヴ	312	-	弱	-	-	-	无	-	神祕の羽
魔术师	美移りのパレット	187	-	-	-	-	-	-	-	炎の結晶
战士	雨の窓の妖精	396	吸	吸	吸	吸	弱	-	-	赤色の指輪
战士	破壊の洞窟	286	-	-	-	吸	弱	-	-	赤色の指輪
战士	赤眼の腕	234	-	-	-	-	-	-	-	灼熱の石
命运	兇いメダガ	400	耐	反	反	反	弱	弱	弱	兇い石
战士	キラードラゴ	389	-	-	-	-	-	-	-	固定宝玉
战士	ファンタムロブ	276	-	-	吸	弱	吸	弱	无	宝玉の布
战士	愛蔵のクビド	297	-	-	无	-	弱	-	-	先の指輪
正义	光と闇のバランサー	333	-	-	-	-	-	无	无	板橋の受け皿
女帝	スカルマザー	228	-	弱	-	-	-	-	-	ソックスの毛皮
魔术师	ドライダキネシ	206	-	弱	-	-	吸	耐	弱	油さの爪
魔术师	朝霧の赤	322	-	-	-	-	-	弱	无	いぶし織の布
战士	響るタル	345	反	反	反	反	弱	-	-	神木の花
战士	混沌のメテオクロス	567	-	-	反	-	-	-	-	黒薔薇の杖
魔法	緑のシジル	444	-	-	-	吸	弱	弱	弱	薄皮のシジリネチャー
正义	革命の巨人	456	耐	-	-	-	-	-	-	板上的玉鋼
不死者	メノラコト号	424	-	-	-	-	-	-	-	重鎧の布
刚毅	桜花の女帝	205	-	-	弱	反	-	-	-	漆鎧
女战士	天啓のベシエ	256	-	耐	-	-	-	弱	-	緑色の布海
恋爱	クラウダグザ	355	-	-	-	-	-	-	-	不安定の魔布
正义	響利の心	320	-	-	-	-	-	-	-	不審の指輪
战士	不屈の騎士	562	耐	-	-	-	无	无	无	白金の指輪
战士	南風の武者	684	-	反	吸	反	-	-	-	稀代の皮
不死者	血のヘットタイル	394	-	吸	弱	-	-	-	-	稀代の皮
战士	血札の魔術	776	反	-	-	-	-	-	-	裁士の鎧
正义	金銀のバランサー	1500	-	-	-	-	-	-	-	-
战士	クエナボダリ	9000	-	-	-	-	-	-	-	-
魔术师	迷いの翁	4000	无	-	吸	-	-	-	-	-

BOSS 全能のバランサー

迷宮进行到第七天打开一扇门即可遇到该BOSS,它的主要攻击方式就是使用精神集中+对我方弱点进行属性魔法攻击。第一回合它会先使用精神集中。BOSS的攻击威力非常强劲,如果我方成员的PERSONA有弱点最好在精神集中后进行防御。其实有一个比较简单的魔法对付它,如果手中有充裕的“魔法镜”,那么在其使用精神集中后给我方有弱点的角色使用魔法镜。



BOSS クニノサギリ

到达迷宮第十天选择进入前门就可以与BOSS展开战斗了,战斗的初期十分简单,BOSS只会随机使用单体全体属性魔法对我方进行攻击,



只要不被其击中BOSS基本没有难度。真正的战斗从BOSS的HP在75%以下开始,它发动“クアドコンバド”后会令4种属性中的1种魔法威力大增而其他3种魔法减小(我方同样有效,也可以利用这个机会使用该属性的魔法攻击BOSS),不过它使用威力上升的那种魔法发起攻击,建议让主人公出战,具有该属性反击效果的PERSONA出战。BOSS的HP在50%以下后使用特殊技让对方的一名同伴进入混乱状态,25%后会全体混乱攻击(不可使用魔法和道具回复,2个回合后自动回復)。

BOSS 迷いの翁

11月24日以后再次返回迷宮并来到第10天即可向该隐藏BOSS发起挑战。BOSS具有物理攻击无效的耐性,而且还会使用“マカラクーン”为自己附加魔法发射,对付它的方式是先使用自己属性无效的魔法攻击BOSS将魔法反射破坏,然后在使

用其他属性魔法对付它(BOSS冰属性具有吸收耐性,所以不要使用该属性魔法),BOSS的攻击大多附加异常状态的耐性,所以主人公一定要带上具有消除异常状态特效的PERSONA,将BOSS击败后调查花坛左下方的柱子可以获得饰品“チャクラリング”(SP消耗减半)。

BOSS 福津稻羽市

日期	天气	事件
12月1日	晴	● 地理问题选择“高級30度”,数学问题选择“100万ドル”
12月2日	晴	● 生活问题选择“結構良”,英语问题选择“フランス语” ● 调查夜间务必进行记录,因为12月3日之后的选项选错一个就会进入BAD END
12月3日	晴	● 考试成绩根据知识高低变 ● 精神与生田目的对话正确选项请参考下方的Check ● COMMU“患者”Rank up,获得COMMU“审判”
12月4日	晴	● COMMU“审判”Rank up
12月5日	晴	● 在各处搜集真凶的线索,推理真凶的正确结果请参考下方Check ● COMMU“审判”,“星”Rank up
12月6日	晴	● 小型的PERSONA诞生变化,COMMU“审判”Rank up
12月7日	晴	● COMMU“审判”Rank up
12月8日	晴	● 期末考试发表,如果取得年级第一名,夜间调查家中栗原子原来坐的位置可以获得“书きかけの表彰状” ● 从本日起可以前往新的迷宮(需在12月24日前完成迷宮)
12月23日	晴	● 在此之前如果通过迷宮会直接到该日 ● 收到女友的圣诞节短信电话
12月24日	晴	● 收到女友的圣诞节礼物
12月25日	晴	● 事件过后时间限制到3月20日
3月20日	晴	● 与全部COMMU达成MAX的奖励告别(有些需要在商店街南侧的公车被公车撞飞) ● 将会出现新的隐藏关卡和新的谜题,接下来的选择将决定玩家是否能看到真结局,正确的选择顺序请参考下方Check

CHECK 真结局的选择方法

12月3日在精神病与生田目的对话项一定要慎重,选错的选项会直接来到3月20日并进入BAD END,进入精神病房后的正确选项请参考以下顺序:何をしている→ちつと待て→まだ分かるか→い事があ→生田目的の本心→何かがつかる→自分分は何かを誤解している→落ち着け→今は考えよう。选择正确的选项便进入NORMAL END,如果想要达成真结局还需要在12月5日的推理中找出真正的犯人(选择3次的还是会直接进入BAD END),建议玩家在次日之前再次进行记录以预防选错,真正的犯人就是足立透。3月20日与好友告别后系统会询问玩家是否要调查选择“いえ”→来到ジュネス调查电梯口选择“いえ”→接下来按照顺序选择“まだ、やり残した事がある”、“はい”→事件过后来到河川敷河边与坐岛对话→商店街南侧进入天狗妓室,剧情后获得“いづらしの珠”→与商店街南侧下方的スタンドの店員→返回异世界与久慈川对话可前往隐藏迷宮。

种类	名称	敌人情报									
		HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	掉落道具	
ボス 雑兵											
魔术师	銀髪のアブリー	238	-	弱	-	-	-	-	-	金剛石の古歯	
魔导师	静けりのビヨーン	280	-	-	-	弱	-	-	普通の結核		
命运	无邪の秒時計	196	-	-	弱	-	-	-	愚劣の砂		
女帝	ジュータイーグール	286	-	-	-	弱	弱	-	梅の影刺		
女权皇	狂乱のマリア	301	-	弱	-	-	-	弱	突然赤		
女教皇	情懷の女帝	288	-	-	弱	-	-	-	小車情		
刚毅	不笑のダグス	333	弱	-	-	-	-	弱	不敗の証		
マッドマンダラ											
皇帝	キングダックス	350	弱	-	-	-	弱	弱	白雷の石		
魔导师	ぐれえとキング	359	弱	-	-	-	弱	反	宙海の王		
女帝	自由のハンピノ	254	-	耐	耐	耐	耐	耐	无		
魔导师	淫靡の剣	266	-	-	弱	-	-	反	弱		
女帝	ヒステルマザー	293	-	-	反	弱	-	-	女王の爪		
狂王	狂僧の提	325	耐	-	-	弱	弱	无	破天の杖		
女教皇	慕い女の婆	258	-	-	弱	-	-	-	弱		
刚毅	メリアアムマ	328	-	-	-	-	-	-	意志の雫		
女王	紫のシジル	362	-	无	-	弱	-	-	金の硬度		
女教皇	沈黙の聖鳥	307	-	弱	-	-	-	弱	雷の羽の爪		
魔术师	笑美の手	10000	耐	-	-	-	-	-	宝飾の種		
魔导师	バトルマスター	278	耐	-	-	-	-	-	光輝鏡		
魔术师	眠るフェール	255	反	弱	-	-	-	无	厄患のクロス		
命运	ハッピージュン	193	-	-	-	-	弱	-	常识の絆金鐘		
命运	死のダイス	322	耐	-	-	-	-	-	死の杖		
正义	判決の剣	382	弱	弱	反	-	-	-	紫電の断剣		
刑死者	魔のヘトシケイル	560	-	无	反	无	无	无	雷金鋼の種		
女帝	空音の膠巻	279	-	-	-	-	-	无	白雷の爪		
隐者	ファントムキング	600	-	-	-	-	弱	弱	樹上の皮		
正义	严肃の兵長	6000	-	反	-	-	-	无	オリハポン		
刑死者	光輝のキュロプス	324	-	-	-	-	弱	无	祝儀の刺		
隐者	世直しのお	472	-	弱	反	-	-	反	菱木の柱		
隐者	ノールサーチャー	238	-	弱	-	-	-	弱	薄金の塵		
刑死者	真面目カローシ	420	-	-	-	-	弱	弱	活性ファルト		
魔导师	スローダラライ	311	-	-	-	-	-	-	奔流の青雉		
正义	懐心のバグパイ	270	-	-	-	-	-	-	黄金の魂身		
魔导师	悪魔の魔術	330	-	弱	-	-	-	无	炎の結核		
正义	調和の巨人	305	-	-	-	-	反	-	金剛石の振脚		
刑死者	ミノタウロス参号	250	-	反	-	-	-	-	刑骸の爪		
刑死者	ミノタウロス二号	491	-	反	-	-	-	-	黄金色の爪		
刑死者	ミノタウロス一号	357	-	耐	-	-	-	-	白雷の皮		
魔术师	无秩序のフズ	600	-	-	-	-	-	-	无		
魔术师	希望の巨人	3500	-	耐	耐	弱	弱	无	无		
?	????	4500	-	-	-	-	-	-	无		
?	アメノサギ	8000	-	-	-	-	-	-	无		

BOSS 无秩序のフーズ

マッドマンダラ3界中の一つの小BOSS、在不被迷宮中の敌人发现的情况下找到BOSS房间才能与之交战。否则就会被强制传送回迷宮的入口。BOSS的能力不高，而且只会使用普通物理攻击，不过它会不断召唤出同伴，想要结束战斗就必须在一回合内将所有无秩序のフーズ击倒。如果无法同一回合将所有敌人击倒也没有关系，因为它



们召唤出 20 个左右同伴后就不会再召唤新的同伴了。

BOSS 美望の巨人

マッドマンダラ6界绕到正中


中央的房间选择进入即可与该BOSS交战。BOSS的主要攻击方式为无属性的全体魔法，只要及时回复就我方人员不会造成太大的威胁。由于BOSS拥有四种属性的抗性，而且还拥有高几率物理攻击反射的特技，所以战斗中应该以特技取消属性抗性然后再使用魔法攻击或使用物理攻击特技的手段为妙。将BOSS击败后返回津泽羽市2F即可进入原来打不开的房间。



BOSS 最终之战

到达津泽羽羽市3F继续前进即可在前方追上立足点。战斗第一阶段比较简单，人形的立足透攻击方式不多，主要以空间压杀为主，换上物理反射的PERSONA可以轻松换出。需要注意的是，当BOSS使用“ヒートライズ”提升全能力后要立刻使用“アカバチ”来消除他的有利状态。他的另一个比较有威胁的招式就是先利用“アポリスマイル”把我方人员进入恐怖状态，然后再使用“亡者の叹”造成即死攻击，此时要优先解除恐怖状态。

因为我方成员的HP与SP是继承以上一场战斗的，所以接下来的第二场战斗会比较辛苦。BOSS回合可以行动两次，而且还会使用各种属性的魔法攻击。当BOSS的HP在50%以下时会使用“混沌の霧”→精神集中→状态提升→混沌之雾散去→全体无属性抗性提高（HP25%以下会再使用一次迷雾），玩家在迷雾期间最好不要进行攻击，调整下状态等待其进入状态后进行防御即可。建议本局战斗准备有辅助和回复魔法的雪子和小熊出手，她们二人的辅助会让战斗轻松不少。



关于继承

跟前作一样，这次游戏的一周目后依然可以继续部分的数据。通关之后玩家可以选择记录，然后回到标题画面读取该记录就能够开始二周目的挑战了。二周目的存档文件会有一个樱花的标示。

可以继承的数据：

- 主人公固有的五项数值，也就是勇

- 气、根气、宽容、传达力和知识
- 金钱
- 社群达到最大值后得到的道具，用于解锁部分PERSONA
- PERSONA 全书
- PERSONA 全书的登录书达到一定的百分比时得到的道具
- COMMU MAX 时得到的贵重道具
- 下次游戏一开始就可以最多拥有 12 具 PERSONA
- 游戏时间

课堂提问		
日期	正确答案	效果
4月14日	キラリストが誕生したころ	知识UP
4月18日	ザ	知识UP
4月20日	完璧	阳介好感度UP、传达力UP
4月23日	魂のそばにあった	阳介好感度UP、传达力UP
4月25日	朝時	知识UP
4月28日	完全数	千枝好感度UP、传达力UP
4月30日	オリンポス山	知识UP
5月7日	おきんむり	知识UP
5月14日	神童の学校	阳介好感度UP、传达力UP
5月18日	下手な役者	雪子好感度UP、传达力UP
5月13日	无限乘运动	知识UP
5月15日	立っての夢	阳介好感度UP、传达力UP
5月20日	ソラサテ	知识UP
5月27日	懐かし、結核	知识UP

日期	正确答案	效果
6月30日	ヤリキレナイ川	知识UP
7月4日	もろろん“糖”	阳介好感度UP、传达力UP
7月7日	桃木人形	知识UP
7月13日	未熟であつたこと	知识UP
7月14日	噂	知识UP
7月15日	思わない	知识UP
7月16日	血分け	知识UP
9月1日	隠れ	知识UP
9月5日	小春日和	知识UP
9月17日	香辛料の利益	知识UP
9月20日	自毒	知识UP
9月28日	歯を替える	阳介好感度UP、传达力UP
10月4日	0.5リットル	知识UP
10月5日	緑色の老化しから	阳介好感度UP、传达力UP
10月8日	結核	知识UP
10月11日	音が低い	知识UP

日期	正确答案	效果
10月12日	2元	知识UP
10月13日	成長が早くなる	知识UP
11月1日	背中から	知识UP
11月4日	体内の毒素を排出	阳介好感度UP、传达力UP
11月7日	南極	知识UP
11月11日	ゴッホ	知识UP
11月17日	膝ひ	阳介好感度UP、传达力UP
11月22日	パゾフア味原	知识UP
11月24日	?	知识UP
11月25日	悪人の刑場	知识UP
11月26日	X-mas	知识UP
12月9日	昆虫类	知识UP
12月10日	香箱	知识UP
12月17日	千枝好感度UP、传达力UP	知识UP
12月21日	王座の人物	阳介好感度UP、传达力UP

玩家在游戏中的女性角色的COMMU达到8级时就可以选择是否让其成为恋人。成为恋人的女性角色会在圣诞节送给主人公不同的礼物，圣诞节礼物是主人公的专用道具。如果没有任何恋人的话就会与陪路人等人度过孤独的圣诞节且会得到道具“双心勋章”。

游风艺苑

栏目主持

一刀

Gallery of Game Style

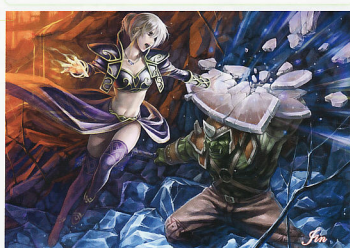
作为E3特刊,本期UDG对于绝大多数读者来说,无疑是具有极大吸引力的。不过,也正是因为这期E3相关的内容篇幅比重超标,导致我们的“游风艺苑”不得不放弃制作“特大号”的念头。不过,在这里本刀还是希望大家在暑假期间休闲放松的同时坚持创作,因为本刊与常州中华恐龙园共同举办的“2008中国(常州)国际动漫艺术周游戏插画征集”活动正在如火如荼地进行中。此次征稿的优秀作品都有精美纪念奖章,并获得优胜的六位作者,还有500元的现金奖励(详见页面下方的征稿启事)!本次刊登的作品即为目前入围稿件,对自己的实力有信心的兄弟姐妹,别再犹豫啦!

北京·张珂

可能大家还记得两年前出自张珂同学笔下的那幅非常精美的《机械帝国》精灵MM,这次他带来的作品水平依然上来,而且同样是以漂亮MM为题材,不过眼前的小女孩儿则换成了《魔兽世界》中的人类法师,而长得非常“绝艳”的兽人兄弟,则在遭受攻击的同时,无奈地在画面中起到了反衬法师MM的神勇与美丽的作用,真是太酷了!

泸州·Joe

《机战A》在PSP上的复刻似乎勾起了广大《机战》玩家们的美好回忆。作为“机战FAN+高达FAN”,Joe同学绘制了这幅《机战A》与大家分享。“反复的影响力不必说,炫酷的红色不必说,只是那几只怪兽,就足以让人陶醉了!”以上是作者的创作感言,而本刀想说:“阁下画稿优秀的素质不必说,无是身为Fans的热情与执着,就足以让人敬佩了!”

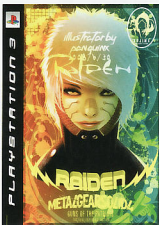


济南·G·S

作为不可多得的科幻漫画佳作,《铁甲》曾经给广大漫画迷留下了深刻的印象,而作品的主角——机器人女孩儿嘉丽,也因其鲜明的形象成为读者心目中极具特色的动漫女性角色之一。原边这幅同人作品,很好地再现了嘉丽身于不凡的飒爽英姿,特别是面部神态的刻画,将人物的干脆执著表现得非常到位。

临海·BWmk2

我怀疑此前刊登的一些以早期ACG作品为题材的稿件刺激了大家的怀旧情结,最近这样的稿件越来越多。比如BWmk2的这幅《泰坦与顺风风》,作品最大的亮点无疑是对色彩的娴熟运用,清新柔和的整体色调配合变化丰富的色彩,使画面洋溢着一种迷人的梦幻气息。



佛山·penguinx

一幅极具恶搞精神的《NGSS》同人稿,原本清秀帅气的感情帅哥角色,到了penguin笔下竟成了这哥那哥,还披着红唇丰满的样子,实在是令人忍俊不禁。不过作品画风成熟,且为大头重稿件,作者的画技可见一斑。

2008中国(常州)国际动漫艺术周
游戏插画征集启事优秀作者
纪念奖品

1. 作品形式为单页的故事稿或者单幅画稿,大小不得小于A3尺寸(420mm x 297mm), Email稿件边长尽量保证在2500像素以上,请在画稿背面留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明)。
2. 请作者为自己的画稿起名,并在画面上陈述创意思路,一并写在稿件背面。
3. 画稿的题材以游戏为主,与恐龙有关题材将优先录用,欢迎原创作品。
4. 投稿时间为7月1日至8月31日,稿件投稿请注明“游风艺苑艺术周游戏插画征集”收,Email稿件请注明专用邮箱 gallery@udg.com.cn, Email标题请注明“动漫艺术周游戏插画征集”。
5. 本次征集活动将挑选优秀作品刊登在八月份出版的杂志“游风艺苑”栏目中,优秀作品将获得本杂志特刊一期和由常州中华恐龙园提供的奖品(奖品以实物为准,赠品除外,恐龙帽)。按照排名后,将在所有的投稿作品中选出最佳游戏插画作品,获奖作者将获得现金500元的奖励,获奖名单将在九月份出版的杂志“游风艺苑”栏目中公布。

※以纪念奖品
由常州中华恐龙园
提供。

我们将与常州中华恐龙园共同举办“2008中国(常州)国际动漫艺术周游戏插画征集”活动,征集细则如下:

说明:常州中华恐龙园为“2008中国(常州)国际动漫艺术周”承办方,本次征集活动中所有的优秀作品将在“2008中国(常州)国际动漫艺术周”博览会全场常州中华恐龙园展出,“2008中国(常州)国际动漫艺术周”承办单位,2008年8月28日—10月5日。
www.chd.com.cn 电话:0519-6592000

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿,请在画稿背面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,一并写在稿件背面,画稿的题材方面请尽量与游戏有关,也欢迎原创作品,稿件投稿请注明“游风艺苑”收,Email稿件请注明专用邮箱 gallery@udg.com.cn,稿件刊登后作者可以获得特刊一本,邮递稿件标准邮费为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!

游戏名人堂

HALL OF FAME

云流今日，花开彼时

享誉世界的华人制作人陈星汉

主要获奖经历

《Dyadin》
学生展品奖，独立游戏节 (IGF)，2005
《Cloud云》
学生展品奖，独立游戏节，2006
哲学奖，Slamdance Guerilla 游戏开发者竞赛，2006
《fIOW(流)》
最佳免费在线游戏，Jayisgames.com，2006
最佳独立制作游戏，Wired.com，2008
PS3最佳艺术设计奖，IGN.com，2007
PS3年度最佳下载新作，The Game Reviews.com，2007
视频游戏创新奖提名，英国影视艺术学院，2007
年度下载游戏提名，第十一届年度互动成就奖，2008
最佳新作奖&创新奖提名，游戏开发者选择奖(GDC的一部分)，2008
年度最佳下载游戏，游戏开发者选择奖，2008

相信很多国内玩家都知道《fIOW》这款PS3/PSP游戏。《fIOW》于去年年初在PSN上推出后，凭借其独具创意的游戏设计与与众不同的情感体验，不但成为了2007年PSN上下下载量第一的游戏，还于今年3月被移植到了PSP上(美版)。然而，如果说《fIOW》的原作者是一位土生土长的中国人，估计有很多玩家会以为这是在开玩笑吧？但事实确实是如此。《fIOW》的原作者陈星汉(Jenova Chen)出生于上海，2003年于上海交通大学本科毕业后远渡重洋到了美国南加州大学攻读互动媒体专业的硕士学位，而《fIOW》的制作就是他毕业论文的一部分。如今陈星汉已从USC毕业，他自己的公司thatgamecompany也作为索尼的第二方，正在开发PS3上的下载游戏新作。现在，就请各位读者和我们的特约记者Huilei一起走近陈星汉，解读他的游戏心路历程。

■最终幻想III对陈星汉的影响极大，他的英文名便是取自该作。



名人档案

中文名：陈星汉
 英文名：Jenova Chen
 出生地：中国上海
 血型：AB
 爱好：视频游戏，绘画，哲学，空手道，电影，做白日梦

1999年~2003年：就读于上海交通大学并参与制作过三款游戏
 2003年~2006年：于美国南加州大学电影艺术学院攻读互动媒体专业硕士并创作出三款获奖游戏
 2006年~2007年：担任EA Maxis公司游戏设计师
 2007年~现在：担任thatgamecompany艺术总监，负责PS3下载新作《花》的开发

“90年代国内所有能接触到的游戏我几乎都玩过。”

陈星汉于1991年出生在上海的一个普通知识分子家庭里。如同许多80后的年轻人一般，陈星汉也是在80年代末90年代初由FC所引起的第一波游戏大潮中与电子游戏进行了第一次亲密接触。在那个精神文化生活极度匮乏的年代，孩子们对于娱乐的认知还仅仅停留在小人书、变形金刚等少数几个关键词的阶段，所以当那时才刚上小学没多久的小星汉某天在同学家，亲自来FC的手柄操纵着屏幕上的小人奔跑跳跃的时候，其心中的激动和兴奋是可想而知的。那之后没多久，经不住儿子天天闹的陈爸爸终于给他买回了一台国内仿制的FC兼容机。然而，由于那个时候家里的经济条件不太好，即使拥有了自己的主机，面对那些动辄一两百元的游戏卡带，小星汉更多的时候也只能一边吞口水一边读游戏攻略解馋。就在此时，由于父亲一个望子成龙的决定，陈星汉的游戏生涯却歪打正着地迎来了一个新的转机。

那是在1999年，当时读小学三年级的陈星汉在父亲的主张下开始到宋庆龄少年宫学习计算机。而在那之前，自幼喜欢画画的陈星汉正在上着国画班，这种突如其来转变

让年幼的他一开始很不适应。但没过多久，陈星汉就激动得像是发现了新大陆一般：原来电脑上面也可以玩游戏啊！从此，这一兼具隐蔽性的平台就成为了他的游戏主战场。而在边玩游戏边学编程的同时，制作游戏的梦想也渐渐在他的心中生根发芽。恰逢当时少年宫电脑班上正在流行磁盘版的《三国志》，班上的8、7名同学在玩过这款游戏之后决定自己动手开发一款更好的策略类游戏，而地图绘制的工作就由陈星汉负责。由于那个年代还没有能用的绘图软件，陈星汉用画点连续的方式，花了整整一个周末才用BASIC程序完成了中国地图的绘制工作。可是在反复拷贝的过程中，他的磁盘不小心报废了，一切前功尽弃。这一意外极大地打击了他制作游戏的热情，之后很长一段时间都没有再尝试去做游戏。

1992年陈星汉上预备班的时候，陈爸爸为了儿子的学习而买回了一台286电脑。这一举措方便了陈星汉学习编程的同时，也确实实实在在地加快了他在编程上的进度。上了中学之后，陈星汉的学习生活节奏变得越来越快。和那个时代的许多孩子一样，陈星汉除了平日在学校的正常课业之外，还要在课余时间去参加各种各样的竞赛辅导班。从初中到高中，他一直坚持着在电脑奥校的学习，还要在周末的时候去参加各种物理、数学、化学竞赛班，最后也终于修成正果，凭借着

“第九艺术”这个词并不见得是什么褒义词

作为一位资深玩家兼新游戏制作人，陈星汉先生对于游戏以及游戏业都有着许多独到的见解，其中不乏令人深思之处。下面就请广大读者跟随笔者一起，与陈星汉先生畅谈游戏。

Huitei(以下“H”)：不瞒你说，《流》的Flash版本和PSP版本我都玩过，非常喜欢，话说我总觉得《流》和《Rez》这款游戏很相似哎，虽然游戏规则完全不一样。

陈星汉(Jenova Chen, 以下“J”)：嗯，《Rez》我也非常喜欢。

H：这么说来，您没有有什么特别喜欢的制作人呢？

J：当然有啊，像《高达与巨像》的制片人上田文人，《埃罗》的制片人高桥庆夫，还有《模拟人生》系列的“生父”Will Wright等等，他们都是很有才华的制作人。

H：是啊，不过说实话，没有国内的制作人。话说您近几年有关过国内的游戏业发展吗？

J：据说最近几年国内的网络进步神速呢，这方面西方世界开始倒过来学习中国了。

H：是啊，家用主机方面倒是没什么太大的进展。倒是PSP卖得很红火，可惜都不是行货。

J：PSP玩的游戏占得也是都是正版！（笑）

H：(汗)呵呵，对了，我之前在网上查了一下，您去年12月回来过一次，还在复旦大学做过一次讲座，能稍微介绍一下吗？

J：其实复旦和交大都去过，两边讲座的内容相同，主要就是讲述自己的成长经历，出生、上大学、到美国读书、创业，做了一些个人的总结，还有探讨人生幸福的要素。

H：那有没有考虑过在合适的时间回国发展呢？

J：盗版问题不解决，回来也没法发展啊。而且我现在关注的是世界游戏产业的问题，改变游戏媒体是全世界的事情，而不单是中国的事情，在中国发展也许方便，但是造成的冲击会小很多。

H：嗯，这么说也，中国确实需要一个打入“游戏好莱坞”的制作人，提到好莱坞，您认同“游戏是第九艺术”这一说法吗？

J：“第九艺术”吗？我觉得这个称呼好像没有什么实际意义。游戏作为互动媒体来说是一个新的媒体，传统媒体之间不一定会有交集，但是主体媒体能否有传统媒体。游戏里可以有电影，有文学，有音乐。在互动媒体中，游戏就好像视听媒体中的电影，是主流，有很大的商业前景，所能造成的影响比其他互动媒体都大。也正因为它



▲陈星汉与他的合伙人Katie Santiago(被好莱坞著名编剧/制片人评为“中国最失落的创新者”)

在高中计算机竞赛的获奖而被保送到了上海交通大学。不过也是由于这种被迫送来的快节奏生活，陈星汉玩游戏基本上都是处于一种见缝插针的状态。“我刚上初中那段，MD和SFC已经开流行行了。但由于家里面没钱买主机，所以那个时候看到同学家里的《龙珠》和《激游白书》游戏总是很眼馋。次世代主机就更别提了，太奢侈。”回忆那个阶段，陈星汉不禁有些感慨，“不过电脑上面的游戏我倒还是玩了不久。刚接触电脑的时候我就用鼠标瞎玩游戏了，到后来90年代国内所有能接触到的游戏我都玩过。当时我跟06版光盘店老板很熟呢，每个星期都会去淘碟。现在想想，当初光驱刚出的时候40元一盘呢，真是给父母带来很大负担。”

那个时代游戏中，《仙剑》、《轩辕剑》、《双子星物语》、《最终幻想VIII》、《最终幻想VII》等几部作品被陈星汉认为是影响过自己人生观的经典之作。其中他对于《最终幻想VIII》这款游戏时的作品有着很深的感情，这在他的英文文Jenova((FFVII)里的影子BOSS)上就可以看出来。在彼

“我对自己的将来感到不确定。”

时钟指向1999年。当时刚进入大学的陈星汉终于摆脱了各种竞赛班的束缚，得以在课余时间尽情地沉迷于游戏世界中。而在这一过程中，他被封印在灵感泉头的艺术家人格也逐渐苏醒，制作游戏的想法也再一次萌生了。“其实我从从小就喜欢画画，小学的时候就会自己画过漫画书，一直都是宣传委员，负责出板报。记得当时小学老师还找过我父母，要他们自己对我绘画方面的天赋进行进一步的培养。可是家里没人是艺术出身，觉得做艺术的就是画在街上讨饭的。而且父亲还二番五次，觉得自己在计算机界，所以便是把我带到了去学计算机的道路。但我觉得自己骨子里仍旧是一个艺术家，想要创造东西和别人分享，现在学了计算机，也只是换了个更得心应手的媒体罢了。”回忆起当时的心情，陈星汉是这么说的。

让陈星汉真正下定决心去做游戏的是是一位被他称作“做游戏的天才”的人——胡岭。胡岭是工业设计系的学生，和陈星汉同一届，是当时陈星汉所在的上海交大游戏俱乐部“Wonderbug”的组织者。陈星汉印象中的胡岭是一位蓄行僧式的传奇人物，平时整天不出寝室门，有时间就写程序做游戏。当时俱乐部进行游戏开发所用的引擎，就是胡岭通过他在美国留学的姐姐购入国外的引擎教材而自行编写的。那个时候，陈星汉里面还有好几个这样这样的游戏充满热情的年轻人，比如日语系学生胡文杰和陈星汉一起主要负责负责美工，还有曾凭借个人作品(Golem)夺得过全国游戏大赛第一名的目标是做工业设计系学生单凭。就是这些充满热情的游戏爱好者，在国内游戏教育水平为0的严峻现实下不断地努力，想要做出跟国外游戏一样水准的作品。当时为了提高自己的游戏制作实力，陈星汉还在大二暑假的时候到上海育碧做过实习生：“按理说像上海育碧这样的大公司我是没法去实习的，不过我父亲认识当时上海育碧的上层，所以才得以进去的。那时参与的是(我为歌狂)的游戏，一个外包项目。我负责的工作很无

聊，只是帮助他们整理游戏对话文本。午饭休息的时候我们就继续大学伙伴们一起做游戏。当时我们开发的游戏在世界学生之间都是一流的，这一点我到了美国才发觉的。”大学时代的陈星汉总共参与过游戏俱乐部的三款游戏的制作，它们分别是类似《三国群英传》的《灵魂战士》，类似《最终幻想神剑》的《虹之诅咒》，以及类似《塞尔达》的《Cryostone》。其中《虹之诅咒》作为俱乐部的第一个大型项目，还获得过当时全国游戏大赛的二等奖。提到这款游戏的制作过程，陈星汉还有过一次比较尴尬的经历：“记得做《虹之诅咒》的时候，我、胡岭、胡文杰暑假都不回家，三个男生挤在一个宿舍里面做游戏。当时4台电脑太热了，一共搞了4台电扇，我们都只穿了条裤衩在那里没日没夜地干。当时印象特别深刻的是，晚上突然有一个女生来到我们寝室，超级尴尬……”

除了参与各种游戏的制作，陈星汉还在课余时间自学了数字艺术方面的知识。由于从小就对计算机和绘画方面的基础，这方面的学习并没有太大的困难。在和一些业界的前辈进行了咨询之后，他意识到自己没有艺术专业背景，对将来的发展会有影响，于是就去东华大学选修了艺术设计的专业。如此，大学四年下来陈星汉除了精通掌握各种图形软件之外，还完成了数个独立作品。其中有一件CG作品曾于(数码艺术)杂志上发表过，还有一段动画短片在2002年的上海市数字艺术竞赛中获得过一等奖。那时的陈星汉曾经满心觉得自己的目标是像Pixar那样做好数字动画，还梦想着要去参加SIGGRAPH的动画大赛：“在出国前，我已经和一个朋友在做SIGGRAPH短片的故事版了，觉得要是出了国就要用自己的作品打回国际上。不过之后我出国了，我的合作伙伴也是一年也出国了。他去的是美国电影学院，也是很有名的学校。现在他在做《龙珠》的游戏，之前还做过《黄蜂侠3》。我们可说是殊途同归了。”

陈星汉在大学参与的最后一款游戏

(Crystone), 在他看来是一款技术和美工都相当专业的作品。(Crystone)的制作团队有8、9个人, 游戏的各部分都很完整, 有专门为其制作的3D地图编辑器, 还有全程语音, 并且所用到的软件全部是游戏俱乐部的成员们自己开源的。在制作过程中陈星汉曾经去找过他的教授, 希望能将这款游戏作为毕业论文项目, 但教授却认为即使是十个游戏也远不如他手头的国家级项目重要, 所以最后陈星汉也只能无奈地一边忙论文一边做游戏。当时俱乐部的成员们本打算在完成该作的制作后将其送去参加国内的游戏大赛, 但由于制作完成后大多数成员都忙着毕业, 没有时间进行经营, 参赛的事最后也就不了了之。对于这一遗憾, 陈星汉至今都还感到很惋惜: “要是那个游戏在我们毕业的时候流传到网上, 应该是很惊人的东西。”

凭借着(Crystone)及之前游戏作品的杰出表现, 上交大游戏俱乐部里的03届毕业生们几乎全部都被当时国内最大的游戏公司盛大网聘用了。作为团队核心成员之一的陈星汉也理所当然地拿到了盛大的录用通知, 但最终并没有去盛大工作: “当时我在盛大申请了程序、美术和游戏设



■陈星汉开发的《Flow》是PSN上最具代表性的作品之一。

计3个职位。他们说, 你懂美术和设计都不错, 但只能选一个。但是我觉得选任何一个都会浪费我以前的积累。美术不能做程序, 程序不能画画, 设计也不能做另外两种。而且当时微软和一家中

国最牛的广告公司也都给了我offer, 所以我对自己的将来感到不确定。”

就在陈星汉为就业去向而感到彷徨的时候, 另一种可能性在他面前逐渐变得轮廓清晰了。

“我不孝顺, 能为父母做的就只有让他们自豪了。”

2003年4月, 就在陈星汉面临毕业抉择的时候, 一封来自美国南加州大学(USC)电影艺术学院的车取邮件发进了他的邮箱。USC电影艺术学院作为美国历史最为悠久的电影学院, 多年来一直位居全美电影学院排名的榜首, 并且在上世纪90年代就率先开设了互动媒体方向的专业, 是国际上数字娱乐教育领域最具知名度的先行者。对于长久以来一心想要在数字娱乐领域做出一番成绩的陈星汉而言, USC无疑是再适合不过的选择了。然而, 由于作为艺术类院校的USC电影艺术学院在第一年是不发放奖学金的, 这就意味着第一年数万美元的花费将会给陈星汉的父母造成相当大的经济负担。为此他犹豫了相当长一段时间。说起那时的决定, 陈星汉的言语中隐约透着一股自豪: “其实申请出国的事在2002年10月(大四刚开学)就弄完了, 因为当时身边的同学们

都在弄这个, 而且我父母也逼得很紧。在选出国专业的时候我和父亲意见不合, 他要我读计算机博士, 我说我要读艺术, 最后只能妥协, 决定计算机、艺术都申请, 总共申请19所大学, 每边一半。当时父亲说, 艺术类院校只要有全奖就让我去, 结果计算机有, 艺术没有。最后决定要去USC的时候, 父母为了我, 把准备买房子的钱都用掉了。我跟他们打包票, 第二年一定拿奖学金, 所以当时真的是视死如归, 没有退路。”

紧握着掺杂着自信和不安的复杂心情, 陈星汉最终还是踏上了通往美国的求学之路。在接下来的三年时间里, 凭借着努力学习所获得的全A成绩, 他也如愿以偿地拿到了第二和第三年的奖学金。不过为了尽量减轻家里的负担, 在抵美第二年可以在校内打工之后, 陈星汉还是尽可能地争取各种打工机会。在最多的时候, 他竟同时打了五份工, 每天那忙得昏天暗地的。当时由于其中一个工作要到了校外做, 陈星汉还因此专门买了辆车去打工, 但由于经济问题, 买了车后连保险都买不起, 后来租车陪了比车还要贵的钱。最后那辆破车开了4年, 直到他在EA Maxis工作之后才换掉。

在USC读研的三年时间里, 由于学习生活的忙碌以及经济上的限制, 陈星汉一直都没有回过国。在平时, 陈星汉要完成课程以及参与学校的各种项目, 暑假的时候则要到游戏公司实习, 寒假时还要做他

自己的游戏, 根本抽不出时间回家或度假, 不少时候甚至连打电话回家的时间也不够。就在这种紧凑的节奏中, 陈星汉于毕业前共完成了三款获奖游戏作品:《Dyadim》、《Cloud(云)》和《Flow(流)》。IGF获奖作品的(Dyadim)是一款双人、双世界合作解谜游戏, 需要两个人在不同的屏幕上玩, 每个人看到的世界和另一个人的不同。《云》和《流》则更进一步, 以其独特的意境营造和游戏创意而获取了多项奖项, 广为世人所知。

《云》是一款第三人称视角游戏, 玩家在游戏中可以控制一位穿着白衣的小女孩在天空飞翔, 并通过对黑、白、灰三种不同性质的云的控制来完成属于自己的云图。该作以其优雅的手绘风格画面以及纯净简单的游戏体验, 引起了许多玩家以及非玩家的关注。有玩家说,《云》的初回游戏体验让他感动得落泪。还有一家医院联系过USC, 希望能将《云》用来缓解病人的痛苦。

《流》则是一款更为异质的游戏。在这款游戏中, 玩家需要控制一只奇特的海洋生物, 通过在不同层次的海洋中摄食比自己弱小的生物, 并躲避来自更为强大的生物的攻击, 从而实现其自身的进化。《流》的制作其实是陈星汉硕士毕业论文的一部分。这篇论文旨在帮助游戏设计时将单机游戏设计得可以根据玩家的经验和能力而变化, 从而让不同的玩家用他们自己习惯的节奏来享受同一款游戏, 更好地进入沉浸忘我的状态。《流》的第一个flash版本于2006年4月在陈星汉的个人主页上放出, 第一周就有了30万的访问量, 至今已超过400万。在获得世人的肯定以及众多媒体的赞誉之外,《流》还获索尼公司看中, 作为PSN网络下载游戏被移植到PS3上。凭借着其独创的游戏设计与与众不同的情感体验,《流》不但成为了2007年



▲陈星汉的代表作之一,《Cloud》。

PSN上下载量第一的游戏，还于今年3月被移植到了PSP上(美版)。《云》和《流》所取得的耀眼成绩，无疑为陈星汉毕业后发展奠定了坚实的基础。

2006年6月，陈星汉以近乎完美的表现完成了他在USC电影艺术学院三年的学业，正式走出校门。毕业典礼那天，陈星汉的父母都赶来参加了。看着儿子穿着硕士服拍婚纱照的情景，两位老人的脸上浮现出了欣慰的笑容。回想起那一刻，陈星汉略带歉疚地笑了笑：“哎，我不孝顺，能为父母做的就只有让他们自豪了。”



▲凭借其作品的出色创意，陈星汉获得了全球游戏开发者们梦寐以求的游戏开发者选择奖。上图从左到右分别为陈星汉、USC教授Tracy Fullerton以及Kellee Santiago。

“我始终还是想做自己的游戏。”

早在《云》获奖的时候，索尼公司就注意到了陈星汉并与其进行了初期的接触和谈判。而当《流》问世之后，当时都急于在北美开展网络游戏下载服务的索尼和任天堂同时向陈星汉抛出了橄榄枝，想将《流》作为开拓新用户层的杀手锏移植到其主机上去。由于任天堂方面的决定权在日本母公司，谈判的很多事项都要到日本去办，而索尼在洛杉矶的分公司拥有自行决定权，其在商务谈判上具有明显优势。由此，出于时间上的考虑，陈星汉最终选择了索尼作为合作方。然而根据相关法律规定，陈星汉必须先要有自己的公司，然后才能与索尼签订协议。于是在这样的背景下，陈星汉和他的同学Kellee Santiago合伙注册了他们自己的公司thatgamecompany(TGC)。说起公司的这一名字，里边还有一段故事。当初在注册《云》的官网域名时，由于“cloud game”和“the cloud game”都被注册了，陈星汉正在为此而犯愁。这时的他突然想起了Bing Gordon提到《块魂》时总是以“that garbage game”来代称(典故：《块魂》里面控制的就是一个“大垃圾球”)，所以就半开玩笑地用了“thatcloudgame.com”。当时陈星汉还和同学开玩笑说以后可以做“thatroggame”，“thatpsgame”，都不用担心域名问题，结果这一玩笑真的在给自己的公司起名字时变成了现实。

言归正传，话说TGC虽然成立了，但与索尼的商务谈判却比想象中的要慢上不少，最后直到2006年7月才结束。这对于6月份毕业的陈星汉而言是一个很严峻的问题：如果在毕业的时候他没能及时找到可以给他工作签证的雇主，那就只能

别无选择地回国。在这种情况下，陈星汉只能先接受了Bing Gordon的邀请，在著名游戏公司EA Maxis(《模拟人生》开发商)签订了一年的工作合同。“他们告诉我，我那年得到的工作在全世界大学毕业生里是最好的，待遇很不错，还可以跟天才Will Wright学习。不过我始终想做自己的游戏，所以还是在一年后离开了Maxis。”回忆起这段经历，陈星汉不无感慨地说道。

离开了EA Maxis的陈星汉回到了TGC，成为了公司的创意总监。如今TGC的固定成员有8人，其中包括创意总监1人，制作人1人，游戏设计1人，美术1人，音乐1人，程序员3人，另外索尼方面声音1人，还有一位美工方面的自由职业者参与项目开发。当初与索尼的那份合约让TGC得以以第二方的身份，为PS3开发三款下载游戏新作，而《流》就是其中的第一款。现在TGC正致力于合约中的第二款下载游戏《花(Flower)》的开发。之前由于与EA Maxis的工作合同，陈星汉无法参与《孢子》以外的任何项目，所以这次参与《花》的制作，可说是他第一次直接负责次世代游戏作品的开发。由于涉及商业机密，陈星汉目前还无法透露太多关于此作的细节。但从他的概括介绍中，我们还是可以大致勾勒出这款新作的轮廓：“简单地说，《花》是《云》和《流》的姐妹篇，是我在美国五年旅行经历的一个总结。不过这个游戏可能稍微比前两者更难吸引人。因为《花》的主题有一定的局限性，所以现在还不能很准确地判断。索尼的市场运作对于这款游戏成功与否也占有很大的比重。这款游戏预计于今年下半年正式提供下载，相遇到时候会引起很多争论的。”

如此，在互动媒体中，可能出现较高艺术价值的多半会是游戏。艺术其实很简单，它是一种交流形式，而艺术品则是艺术家和受众交流的具体体现。艺术必须有一个很明显的艺术家所想表达的内涵，并且更重要的还是那个内涵能在艺术品的受众那里产生共鸣。如果你能从那个游戏或者电影中读到艺术家想说的东西，那么你就可以叫那个东西艺术品了。很多商业游戏并没有那种内涵。当然，其实做单纯的商业品也没什么不好的，你看像iPhone、宝马都是很好的东西，但是他们本身不沟通，所以不会被称为艺术。说到底，艺术不一定是好东西，艺术也不一定赚钱，所以“第九艺术”这个词并不见得是什么褒义词。

H：嗯，不过最好的游戏往往是能把艺术性和商业性结合在一起的。

J：是啊，比如说《魔兽世界》，作为一款游戏固然有其艺术的一面，但是风靡世界也是其商业的一面，所以可以说是艺术和商业的结晶吧。刚才提到宝马，其实宝马还是有很多艺术面的，可惜只有汽车爱好者和赛车手这样的人是受众。所以说艺术品是价值和大众沟通的人。话说也有很多艺术家直到死后其作品才得到承认，所以时机和在社会上引起的共鸣可说是商业艺术成功的关键所在。

H：确实如此。话说回来，您现在都还有时间玩游戏吗？都玩哪些游戏呢？

J：每天都还抽空玩玩，2小时吧。现在玩着的是《GTAIV》，还有《DOTA》(+)注，不过由于家里面没有PS3，只能周末在办公室抽空玩玩，所以《GTAIV》的进度比较慢。

H：为什么不自己买一台PS3？

J：没钱啊。自己创业就是没钱的，要赚钱还是得做打工仔。

H：不过如果您公司做大了就好了？

J：对，这是一个赌博。反正刚来到美国的时候也是身无分文，最多也就是回到起点罢了。关键是要做自己想做的心，心里觉得幸福就好。

H：是啊，能做自己喜欢的事才是最幸福的。现在您那边应该已经是深夜两点多了，我看今天的采访就先进行到这里吧，非常感谢您接受UCG的采访！祝您今后一切顺利！

J：好的，谢谢！

●DOTA：(Defense of the Ancients)，一个基于《魔兽争霸3》的多人实时对战自定义地图，在全世界范围内都有很高的人气。

■陈星汉的新作《Flower》。



▲TGC庆祝成立两周年。

游戏

挖掘二线精彩
品位热门流行

进行时

IT'S GAMING

IT'S GAMING

投稿邮箱：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: guide@ucg.com.cn

玩酷、研究、爆料、影像全面接受读者投稿!

合金弹头7 SNK老牌射击游戏再现掌机平台!

阳光成员
黑X

没想到 SNK 会把《合金弹头》的正统续作放到了 NDS 平台，本来还指望来个“次世代”版呢（笑）。游戏本身保持了系列的全部特色（真不知道这是好事还是坏事），加入的军校模式也很有挑战，只是在 BOSS 战时经常会出现枪慢让人不爽，而且不支持联机组双。这真让人怀疑 SNK 是不是没这个技术？

原名 Metal Slug 7
机种 NDS 类型 射击

军校模式

在军校中，玩家不仅可以训练自己，更可以检验自己的能力。要注意的是玩家必须在关卡模式中

通过过关，才能开启其在军校模式中的任务。每个关卡都分几类任务，玩家可以根据自己在任务中的表现来获取分数，并且提升军衔等级，让我们来简单看一下这些任务吧。

任务类型	最大分数	要点说明
目标歼灭 A	110	消灭全部敌人，限定3条命且所有子弹无剩。不死亡过关可得5评价
目标歼灭 B	140	消灭全部敌人，限定1条命且子弹无剩。过关时间越短评价越高
目标歼灭 C	200	限定1条命且只能用手枪，过关时间越短评价越高
物资回收	100	获得将场景中所有加分道具，一般敌人或敌人造成打爆障碍物会掉出，当然也有一些隐藏位置也是会掉出的，自己拿枪去搜索一下基本都可以找到
俘虏救出	100	将关卡内所有俘虏救出，要注意的是自己死一次的话之前救的都不算数，部分俘虏的位置也是隐藏的，同样也需要拿枪去搜索一下场景中的所有位置
爆点攻击 A	100	BOSS战，限定3条命且子弹无剩。不死亡过关可得5评价
爆点攻击 B	120	BOSS战，限定1条命且子弹无剩，过关时间越短评价越高
爆点攻击 C	180	BOSS战，限定1条命且只能用手枪，过关时间越短评价越高
特别训练	100	精英关卡数量不同的特别训练，其要求与玩法都比较特殊

Rush Blaster系统

不停击中敌人时，画面下方的奖励槽会不断增加，每上升一个槽，打倒敌人的分数便会从 2 开始倍加，当增加到 4 个后显示 MAX 后便更有 16 倍的加成，并且此时击中敌人还会掉出金钱，而此时奖励槽会迅速减少。



BOSS战速攻打法

第一关 机械蚯蚓

本关的 BOSS 身体分为很多关节，将所有的关节打爆是快速解决 BOSS 主要思想。平时在其钻地时可以送它点手雷，而 BOSS 从上方横穿出来的则是最好的攻击时机。另外打爆 BOSS 尾部两个关节时会有弹药补给，最好能尽快击破。BOSS 从右面出来时也是打爆其头部两个关节的良机，另外此时放出的齿轮也是可以打爆的。

第二关 独眼巨蝎

本关 BOSS 可直接攻击的只有其两个手部，所以平时要击中火力攻击其双手。场景中出现的俘虏会提供弹药，此外下方轨道会不停的有导弹发射器出现，攻击它们一下便可以令导弹飞向 BOSS，要想快速解决 BOSS 务必不要漏掉任何一个。据点攻击 2C 中，选择 MARCO 依然轻松。

第三关 机械蜘蛛

由于本关 BOSS 提供了乘骑，所以选择 TARMA 为快速解决它的

不二之选。BOSS 分为两部分，刚开始可以把手雷全部送给其脚部，然后立刻去乘坐机体。紧接着立刻开足火力并配合炮弹将腿部干掉，之后全力攻击其浮在空中的身体即可。如果击破其手部会有弹药补给，不过为了追求速度还是放弃的好。另外左手被脚部后，其身体会发射一种从两边出来的跟踪弹，看准了跳敌即可躲开，不然麻烦很容易惹炸。

第四关 空母雄

这个 BOSS 在一般情况下可以算是最弱的一个了，刚开始右边的俘虏会送你 D 枪，然后蹲在 BOSS 头部猛攻即可。需要注意的是 BOSS 每炮一阵停下时，瀑布上会出现两个火力装置，这时候要立刻冲下去攻击，第一时间朝每个火力装置送两颗手雷，这样就可可以放心攻击了。在据点攻击 4C 时，需要利用跳跃向下开枪，这时要注意保持跳跃的节奏，另外 BOSS 发射子弹时也需要有节奏的在其头部左右来回跳几次便可躲开。

第五关 合体战车

此 BOSS 共分为 3 各部分，其部位都标有号码。这里采用一种投机取巧的打法，选择 MARCO，刚开始即可把手雷送给 3 号，然后猛攻 1 号，直到其冒气爆炸，之后可以立刻同属性的攻击 3 号，只要速度够快，都可以把这两个部件打至冒黑烟（也就是即将爆炸）。之后立刻蹲到 1 号的上面，向左攻击可以蹲到 2 号几枪，之后从 2 号下面穿到其左边，中途可继续蹲几枪。待 BOSS 合体结束后，立刻向上开枪打 1 号打爆（若有导弹飞来也要优先击破），然后向上开枪打爆 2 号，跳下后再朝 3 号补几枪即可迅速结束战斗。

第六关 巨型机器人

本关由于直接乘坐机器人战斗，所以自然选择 TARMA 应战，这样一来基本也没什么难度。刚开始即可冲上去和 BOSS 硬拼，其攻击招式基本没什么有威胁的，要想提高速度，重在特殊攻击的应用。当高 BOSS 很近的时候按 A 键可以发出冲击波，注意必需离 BOSS 很近且自己没受

到攻击硬直时这招才有效，成功时可以看到火花。BOSS 有一招迅速冲过来时便可用这招将其停住。

第七关 大手

与前两关 BOSS 的战斗消耗时间算是比较长了，刚开始要先消灭 8 根触手，当击破 7 根时会有弹药补给，所以这时运气很重要，获得一个大威力武器的话会轻松不少。另外触手的末梢防御比较高，所以当其头顶快时就不要浪费手雷了，手雷最好留给最后两根触手，毕竟其有一招“火山爆发”不是很好躲。其他攻击都不是很难躲，多看打几遍即可掌握其规律。

最终关 飞碟

坚持到飞碟这里其实已经算成功了一大半了，飞碟的攻击方式比较多。首先当其降落时会激起岩发波，此时一定要拉开距离迎击它向对面的平台飞去就可躲过。另外 BOSS 在岩山中快速移动时表示即将升起，要立刻注意其相反的方向。BOSS 在上升时便是攻击其的大好机会，稳扎稳打是关键。

传说的斯塔菲 对决 达伊鲁海贼团

原名 传说的斯塔菲 対决 达伊鲁海贼团
 机种 NDS 类型 动作

跟着斯塔菲一起舒缓紧张和压力吧!



游戏讲述空中王国的王子斯塔菲与一名坏人追杀的少年相遇，为了找寻少年失去的记忆而踏上冒险之路。本作共有包括湖洞、冰山、天空等9大舞台。游戏中斯塔菲可爱的妹妹斯塔比也会登场，而且主线部分还支持两名玩家分别控制这两个角色一起合作过关。

简要流程攻略

第1关 熟悉一下操作，BOSS战连续攻击即可结束。

第2关 本关开始有时需要变身为火球对水底气泡喷火才能打开一扇门。

第3关 本关有些地方需要在水中利用冲力跳跃到达陆地上。BOSS战开始后攻击其肚脐就行，之后利用顶上的坚壁撞倒BOSS后再攻击头部即可。

第4关 BOSS使用的是盾牌，只要不停的发动攻击使其弹到四周的尖刺上就能对它造成伤害了。

第5关 本关不少关卡都会在轨道上开车进行，但只要控制好跳跃的节奏就没有什么大碍。BOSS战便会在轨道车上发射炮弹，操作的时候要注意炮弹的发射方向是与控制方向相反的。

第6关 本关会获得新能力变身

为公鸡，双击方式是打鸡，而且几乎是全屏攻击。关底的BOSS是炸弹鸡，用冲刺将炸弹反弹过去就可以轻松结束战斗了。

第7关 这关会有鲨鱼不停骚扰玩家，斯塔菲被它们吞进肚子就会回到本关的开始位置，所以我们要在鲨鱼扑过来时躲在桅杆下面。7-4出现BOSS战要主动进入鲨鱼的肚子里，之后前3个BOSS会再次出现，打法跟以前一样，胜利后就是考验PP的磨练了。

第8关 最终BOSS要打两次，



迷你游戏

和系列之前的作品一样，游戏中的迷你游戏既丰富又耐玩，多人联机更是乐趣无穷。本作共有5个迷你游戏，需要玩家在主线流程中满足一定条件才能开启，下面就向大家介绍其中的两个。

烤章鱼摊

游戏分为两部分，先给原料涂上油，再倒入面粉，之后就是翻转着进行搅拌，然后取出来；第二部分则是给章鱼烧涂上各种佐料，香喷喷的章鱼烧就这样出炉啦!



打金币

这个游戏多人联机对战会很有意思，每人代表一种颜色，用触控笔击打自己对应颜色的金币。打对颜色加分，打错颜色则扣分，最后结束后比谁得分高。

死神 第三幻影 不一样的死神，一样的感动



阳光成良臣

这款游戏以原创剧情为主，讲述了百年前静灵庭的一场惊天大战，以及现今染井一行利用百年前的角色对静灵庭的再度侵略。剧情方面跟动画很好的结合在一起，对“死神 BLEACH”世界观进行了补充，而且游戏里还可以见到一些人气角色百年前的形象，大多数人都还是小孩呢。

原名 死神 BLEACH 第三幻影
 机种 NDS 类型 策略角色扮演

自由行动模式让你充分享受自由

每个章节战斗之前或者战斗之后都会有自由行动模式让大家自由发展剧情。游戏中可以使用角色非常多，甚至包括露琪亚以前的队长志波海燕，一护现世的师傅观音寺，以女性胸部为目标的人气玩偶师。在这个模式下，大家可以更加深入的了解自己喜爱角色的一些不为人知的秘密，各个角色的加入，道具的获得，各项基础能力的提升，游戏后期还能看到某些角色的温泉泡澡剧情（前提是之前完成了该角色的所有对话）。各个

人物的分支很多，而且某些角色的剧情在某个章节之后就不会再出现了，所以想要一次通关就看完所有角色的分支剧情是不可能的。



轻松的战斗让你充分享受游戏

游戏的战斗可以说是非常轻松，玩家能使用的角色数量非常多，众多角色被分为钢剑、速击、技术、非战这四种属性，敌方BOSS角色还会有ALL属性。ALL属性克制其他所有属性，钢剑克制速击，速击克制技术，技术克制钢剑，而这些所有属性都克制非战。在战斗中进行攻击时尽量选择克制对方角色属性的角色去攻击，这样在进行普通攻击后会追加威力强大的SP攻击，当然我方角色被敌人的属性克制了也是会被敌人的SP攻击，这点需要注意；在战斗准备画面中的协力设定里可以以让某些角色之间达成协力关系（既A在设定中选择B，B在设定中也选择A），之后在战斗时就可以发出威力相当强大的EX攻



击了。在人物属性的设置上，我觉得制作公司是下了一番工夫的，所有人的属性跟人物的性格和原作都是息息相关的。比如说万解的一护属性为钢剑，而弯刀斩则为技巧，刚好可以克制一护，而一护万解之属性为速击，又恰好克制弯刀斩克制住了，这不是和原作一样呢！大家可以在游戏里找到很多这类的例子，相当有意思呢。

火影忍者 疾风传 激突! 鸣人VS佐助

重现原作魅力的忍者大战



本作作为“火影忍者”系列的最新作,其各方面素质都相当要好得多,但是就一款以打斗为主的横版过关游戏来说得还不够多。游戏故事模式的关卡设置还比较合理,关卡的长度和难度也比较适中,基本不会出现卡关的现象,每关的“卷物”对于有收集癖的人来说也是个不小的诱惑。TV版鸣人和一起战斗过的同伴在游戏里几乎都使用,虽然大多数是作为辅助角色登场,但在横版过关游戏里也算不易了。在此推荐这款游戏给所有的“火影迷”们。

原名 NARUTO-ナルト-疾風伝 ナルトVSサスケ
机种 NDS 类型 动作

阳光成员B

关于游戏

游戏的剧情是从鸣人跟小樱寻找佐助开始到佐助后的无情离开为止,相信看过火影疾风传的朋友对这段情节应该是相当熟悉的了。游戏主线流程一共有7章,每章都由前篇和后篇组成,相当于有14个关卡。需要注意的是故事模式时战斗是按章节来算的,意思就是这一章的前篇和后篇玩家需要连着通过,所以不要在前篇里消耗太多的HP以至于后篇出来就回掉。在故事模式中每章节完成后回到木叶村都会有新的角色登场,与他们对话后完成他们的委托要求就可以令他们加入了。一些关卡里的“卷物”有兴趣的玩家可以和朋友一起体验对战的乐趣。

通关关卡的一些场景,开启一些机关后可获得和到达,比如鸣人的影分身就可以在需要多人才能踩下的机关上使用,小樱的大地割裂可以打碎不够坚固的石块,鹿丸的影锥可以透过铁栏拨动机关等等。不过有些关卡设置有超过三种的机关,这就需要大家在熟悉关卡后针对各种机关的最终配置相应的角色登场了。故事模式通关之后会增加一个自由模式,在故事模式里通过的所有关卡都可以在自由模式里玩到,不过就都是在故事模式里所有的关卡也是可以自由选择的,所以这个通关后出现的模式实际上作用不大。当然游戏还支持对战功能,有兴趣的玩家可以和朋友一起体验对战的乐趣。

游戏操作

十字键	移动
A	跳跃一段距离(消耗克拉)
B	跳跃
X	攻击
Y	使用道具
L/R	切换角色
触屏	使用必杀技,合体攻击,防护

移动的时候只要奔跑一段距离后角色就会加速,如果路上没有阻拦就可以一路狂奔至终点。所有角色的攻击方式分为三种,一种是站在原地不停攻击对手的普通攻击,第二种是双击中按下攻击键的冲刺攻击,第三种是跳

跃后按下攻击键的跳跃攻击,其中后两种攻击方式可以一击把敌人击倒。在任何情况下按下攻击键后可以马上按下跳跃键进行受身,受身后不但有无敌时间,还能马上还击敌人。活用受身和跳跃攻击就是佐助跟大蛇丸一起攻上来也可以轻松的对付。每个角色都有两种必杀技,上面的都是击中后会华丽必杀画面的超必杀攻击,是对付BOSS的利器;下面的大多都是用来打隐藏藏通道收集“卷物”或者进入隐藏关卡,这类必杀技威力一般,不推荐打BOSS使用;直接触摸左下



角同伴的头像就可以发动合体攻击,虽然会消耗两人分的查克拉,但攻击力是不容小觑的,找到机会就给BOSS来一个吧。右下角是防护角色的头像,不同的角色拥有不同的防护能力,关卡开始时只有一次使用机会,防护的次数可以在关卡里找到忍者头带来进行增加。

魔界战记 魔界王子与红月

原名 魔界戦記ディスガイア 魔界の王子と赤い月
机种 NDS 类型 策略角色扮演

NDS玩家不可错过的策略游戏佳作

玩转魔界中的游戏规则

《魔界战记》之所以好玩,很大原因之一就是其独特有趣的系统。下面介绍几个游戏中的基本名词。

道具界 可以理解成道具和装备中的微观世界。玩家进入道具界发生战斗,胜利后就能提升道具的相应能力并同时向下一层进发。在道具界中不能存身,但每隔10层可以选择返回。

黑暗议会 这是表现游戏中各种提案的地方,玩家可以消费mana使自己的角色、更新商店、拓展冒险世界、更改战斗规则等等。所有的提案必须获得半数以上议员的赞成才能通过。

颜色块 本作的战场上有时会有各种颜色块,有些是对我方有利的,有些是不利的,战斗开始之前看清楚这些颜色的附加效果是非常必须的。在游戏中我们也可以破坏或者改变这些颜色块的分布来扭转场上形势。

角色作成 想要单独匹马在魔界中生存下来几乎是不可能的,黑暗议会是我们可以作成自己想要的角色来和自己共同战斗。如果是师傅或者师兄关系,战斗的便可以提升连携攻击的发动率。

转生 如果按照正常游戏的思路来描述一个角色在本作中是得不償失的,通过在黑暗议会中再生成更加优秀的人才,我们就会发现什么才是事半功倍。只要mana数量足够,直接转生成“天才”那是再好不过的了。



移动取消 这也是一款与众不同的地方,只要不进行攻击或者投掷等操作,角色的移动都是可以取消的。这个看似不起眼的设定却大大方便了玩家在锻炼新人时候的需要,而且我们还可以凭借这一点实现和队友的反叛连携。

快速练级 熟练地掌握群体技能是快速练级的关键,具有3×3攻击范围的招式是练级的首选,如果在配合上颜色块以及道具界加成的经验提升效果,我们很快就能获得数百万的经验值。个人推荐9-1关作为练级的关卡。

虽然这已经是《魔界战记》在家机上的第三次登场了,但这一点都不影响FANS重新去回味一番。这次的NDS版基本保留了原作之前所有要素,而且还特地为NDS加入了双屏以及触屏操作等新要素。为了让更多的玩家喜欢上这个系列,就由我来为大家讲解一下本作的的基本概念吧!

看似荒诞恶搞却充满温情的故事

《魔界战记》系列的剧情一向以恶搞好评,其中一代的故事最为经典的,因此也被移植到多个平台并制作成动画播放过。以邪恶自居的魔界王子拉哈尔对“真爱”极度过敏,表面乖巧小恶魔艾托却很喜欢使用暴力;从不敢放弃自己信念的关美笑,外强中干的傲娇船长是个不折不扣的折老虫,一直不甘心总是走过场的“中BOSS”……正是这些形形色色的人物向你讲述了一个既令人捧腹,又发人深省的魔界中的故事。



改造节奏大战 龙剑战记 2

我的战斗我做主

游戏须知

本作一共有 10 名角色参战。但是游戏初期我们只能选择 5 人进行战斗，剩下的 5 人在故事模式中会逐渐开启。在故事模式中，玩家可以控制本作的主角进行冒险，至于要去哪里发展剧情这点就算不靠日文的朋友也不必担心，下屏地图下方会有提示叫你去哪个区域，到了该区域地图上会有明显的标志提醒。大部分卡片需要在故事模式的高档店里购买，要是钱不够则可以到 G ヲグ 去找对手比赛，赚钱升级两不误。关键剧情是由横版过关和单对单格斗交替进行的，横版过关按下 START 就能查看地图，地图上有☆的地方就是目的地，基本不会出现找不到路的情况。许多角色都有自己的旋律，在进行流程时主角会从那手里收集到一些旋律，音乐商店里能买到排名前 5 名的战斗旋律，随着剧情的发展，旋律的排名也会发生变化，所以一半一上的旋律都可以在音乐商店里买到，旋律入手后只能查看和试听，不能直接使用，不过要是你觉得好的话，按照这个旋律自己做出歌来就 OK 了。游戏中后期在查看过某些消息后会出现分支任务，在大会会场左边的店员那里可以接到分支任务，一些旋律、卡片只有完成分支任务才能获得，对于想要卡片全制的玩家来说这就是不得不完成的任务了。



原名 节奏大师2 バトルドラゴン剣2

机种 NDS 类型 动作

游戏名词解释

旋律攻击

在有 BP 数的情况下按下 L 键就可以消耗 1BP 点，之后在下一回合敌人之后旋律攻击，玩家需要根据旋律的节奏来按下攻击键进行攻击（旋律可以自己编成也可以使用系统默认旋律），成功完成一轮节奏后敌人会被吹飞。该攻击虽然威力不高，但能有效增加旋律槽，每一次按键都会有准确率的判定，准确率越高则增加的旋律槽就越多。



BP

战斗时会不停的累积，使用卡片技能或者使用旋律攻击都会消耗 BP 的数量，攻击命中敌人能加快 BP 的累积时间，BP 数最高为 9。

旋律槽

HP 槽下方就是旋律槽，命中敌人自己的力量旋律槽增加敌人的减少，反之亦然。攻击力越高，旋律槽增长速度越快，旋律槽满之后会自动进入旋律爆发状态。

旋律爆发

相当于角色的 SUPER MODE，不同的角色进入该模式后行动或者攻击方式都会发生不同程度的变化，能轻松给予对手比较有效的伤害。



这款游戏包含音乐要素的格斗游戏在前作就吸引了不少玩家的目光，而其独特的战斗方式和丰富的卡片技能也使玩过这款作品的玩家留下很深的印象。如今这款游戏的操作又再度降低 NDS，可选角色增加了不少。全新的故事模式也是非常有趣，卡片技能也是多达上百种，许多卡片必须得满足特定的条件才能获得。当把自己喜欢的旋律编成旋律攻击也是这款游戏的特点所在，用自己喜欢的音乐来打败敌人的感觉还是相当不错的。



上手很轻松，组合很复杂

游戏的操作很简单，轻斩、重斩、跳跃、使用卡片、爆发就是游戏的主要操作方式。在故事模式中一开始就会有敌人来让大家试刀，很轻松就能掌握，但是如何才能有效的给予敌人重创，这就需要玩家在卡片跟招式的使用上下一番功夫了。卡片方面首先就要选择增加自身攻击力的 7 号卡片，配合 6-4 而且持续时间长也不错，非常划算；其次就是 02-64 号卡片，作用是使对手的方向变成相反的方向，这对电脑用处不是很大，但是对战时绝对是惹怒别人的必备卡片；然后 98 号卡片也不能不备，使用后自己会滑到地上，在到底的时候角色会处于无敌状态，也是说在自己要被敌人攻击时使用技能不但不会受到攻击，起身之后还可以反击敌人。至于攻击性卡片就靠大家自己的喜好了，总之尽量让卡片 BP 高，技能连击数多的卡片选，就算被对手防御住也能给自己赢得不少准备时间。普通攻击时应该以“德”和“防”为战术核心，轻斩加防慢慢增加自己的旋律槽，找准机会使用旋律攻击，在旋律爆发后再发动强力攻击瞬间消耗敌人的 HP。



超执刀 2 华丽地挥动手术刀解救病人吧!

进行手术的 5 个上手指南

游戏中的各种大小手术和生活的手术很类似，虽然不要求过于精确和细致，但也需要玩家对具具体过程和常识有一个清晰的了解。不过关于这一点大家并不需要担心，

遇到问题时助手安洁儿会给予你及时的点拨，只要按照她的提示一步步地去做就能完成手术的所有步骤。另外，游戏中的每个手术都是有时间限制的，尤其是到了后期难度加大之后，玩家即使稍有浪费时间也会造成手术的失败。需要注意的是，有时安洁儿给提示的时候时间也是在流逝的，大家别只盯着屏幕上解说的而忽略了时间的流逝。



作为 NDS 上异类游戏的代表作，《超执刀 2》不但拥有新原画且代入感十足的操作，其出类拔萃的剧情设定也是在同类型游戏中难得一见的。相信国内玩家在尝试过系列前作的汉化版之后一定对游戏产生非常大的兴趣，由于不少人接触不到 Wii 的那一作，所以这次《超执刀 2》的发售自然就成了众人关注的焦点。

游戏的难度设定

或许是因为很多人曾经抱怨过前作的游戏难度有些令人抓狂，这次的新作中制作人特意在游戏的开头提高给玩家三种速度的选择，此举无疑给那些对于操作苦手玩家带来了福音，即使没有接触过前作的人也能轻松上手。不过就个人感觉，《超执刀 2》系列的“最大魅力”就在于其近乎真实手术般的紧张和压迫，一旦玩家对手术的流程与操作熟练之后，那种驾轻就熟的成

原名 Trauma Center: Under the Knife 2
机种 NDS 类型 动作

各种道具的用途	
超声探测仪	检查内部组织中的肿瘤和窟窿
手术刀	切割与开孔
镊子	缝合伤口
注射器	注射镇定剂、镇定剂、冷冻剂等
激光	除去小肿瘤、烧杀小范围癌细胞
镊子	取出异物（沿伤口方向），取出、接合骨头和血管
抗生素凝胶	为开刀做消毒，小伤口以及接骨时的缝合
吸管	吸除伤口的血液和积水
心脏起搏器	恢复小心脏，按住心脏电击电灯
绷带	为缝合的伤口贴上绷带
超执刀	减轻疼痛感与时间流逝，每次手术中只能使用 1 次



就感是其他游戏所难以比拟的，所以这里还是建议大家最好不要选择“Easy 模式”，以免降低游戏的乐趣，即使是在“Hard 模式”下，遇到难过的理性只要眼疾手快也都是能完全能一次通过的。

PS2 殿堂

回味昔日经典 探索全新风采

栏目主持 玛丽



前几天无聊时找出PS上的《侍魂爆发》来玩，结果一玩就玩了4个小时，这是一款主题为“拆弹”的趣味游戏，游戏中的女主角不管在什么地方做什么都会遇到炸弹，其例数指数和柯南、金田一等名侦探有一拼，而且这些炸弹的设计也很有才，便宜里的一枚米、大逼、月球铁球都可能是炸弹，非常有挑战性，这么有意思的游戏居然没有在PS2上推出过，真是令人惋惜的事，回想起来，这样素质优秀却昙花一现的游戏数量还真不少，欢迎关注一下在“PS2殿堂”里推荐给大家。

投稿邮箱: game3@ucg.com.cn

PS2 瞩目速报

★SEGA宣布，经典飞行射击游戏《雷鸟》系列最新作《雷鸟VI (THUNDERFORCE VI)》将于2008年10月30日在PS2平台发售，售价为5900日元。《雷鸟VI》是在1983年诞生的《雷鸟》系列时隔10年的最新作，本作依旧将继续系列作品的精髓，并在系统、武器等各方面进行强化。



★Square Enix公司宣布，旗下游戏大作廉价版系列“Ultimate Mix”将再推出三款作品，这三款作品分别是PS2平台的《龙背上的骑兵》、《龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑》以及《最终幻想VIII 地狱犬的挽歌》的国际版，三款作品将于9月4日发售，售价均为2940日元。



★Konami近期终于确定了人气足球游戏《WE》系列“分支作品”《J联赛实况足球2008 俱乐部锦标赛》将于2008年8月21日发售，售价为6980日元。



★Capcom宣布，将在街机上推出的格斗游戏《Fate 无限代码 (Fate/unlimited codes)》移植到PS2上，发售日为2008年12月18日，本作是根据日本人气动画作品《Fate/stay night》改编的3D对战格斗游戏，玩家们将在本作中体验到原作至杯大战的氛围。

武士的世界

文：阳光成员 solid

PS2 游戏推荐

武士，想必经常接触日式游戏的玩家没少听到这个词，有人认为它是旧时代的遗物，也有人认为它是属于封建年代阻碍人民的一种工具，但也不乏有人将它作为一种精神的象征，但它没有属于自己的真正定义呢，或许在你看完以下游戏系列的介绍后，会找到属于自己的答案。

侍

发售日期 2002年2月7日

类型 动作

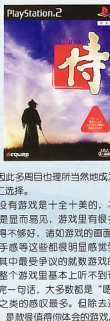
Spike公司曾经在2002年推出过以明治时代武士为题材的动作游戏《侍》，看上去平淡的街道上实际暗涌着三股势力，它们目的各不相同，正在它们相互牵制，斗得昏天暗地的时候，一位无名武士来到了这里，他是要卷入这场斗争之中？还是要做置身事外呢？这些都是玩家的自由，但无论如何选择，到最后主角都需要亮出手上的刀，去为自己的信念劈开一条道路。



虽然游戏的故事背景比较平淡，但并不代表游戏的剧情没有看点，因为游戏中有很多事件都是在同一个时间轴发生，玩家可以根据自己的需要去发掘或者跳过一部分剧情，因此玩家在一周目根本不可能把整个游戏故事的内容都弄清楚，如果是在没有攻略的前提下进行游戏的话，玩家可能要尝试十次才能在游戏的最后迎来圆满结局，另外不得不提的是刀具收藏系统，玩家在游戏中可以通过特定的剧情

或者击杀某些特定的NPC来获得上级刀具，而且部分刀具会根据难度不同有所变化。再加上玩家手上所持的刀可以直接换进下一周目的游戏里，因此多周目也理所当然地成为玩家们不二之选。

当然，没有游戏是十全十美的，本作的缺点也是显而易见，例如游戏有很多地方渲染得不够好，诸如游戏的画面、动作打击的手感等都很明显感觉到偷工减料，其中最受争议的就要数游戏的语音方面，整个游戏里基本上听不到有人完整地说完一句话，大多数都是“嗯”“唔”之类的感叹最多，除去这些外，《侍》就是款很值得你体会的游戏。



侍道2

发售日期 2003年10月9日

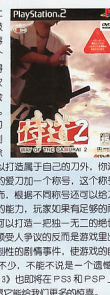
类型 动作

在推出《侍》得到玩家的广泛好评后，Spike很顺理成章地推出了它的续篇《侍道2》，游戏把舞台从街道搬到了城镇，登场的人物也是成倍地增加，而前作的自由度也得到了保留，玩家在10天的时间里可以做自己任何想做的事情，另外语音方面也是下了功夫的，至少在剧情故事里再也不用听那些叽里呱啦了。



游戏的故事比起前作要早10年，一名身无分文的流浪剑客来到一个叫天原的小镇，同时这里也是跟外国有频繁交易的贸易区。跟前作一样，在这个镇上也有3股势力存在，玩家要加入哪一方都是由自己来决定，不同的是这次游戏里还额外增加了两种隐藏数值，每个势力其实都会有自己的信义值和隐藏度，这两个隐藏数值会根据玩家在镇上的行动而有所变化，比如玩家选择帮助了当地的居民或者不接受他们的委托的话，那镇里的景象会欣欣向荣，居民的人口会不断增加，商人也会络绎不绝地穿梭在马路中，玩家在商店里可以买得到的高档品也会逐渐增多，如果让玩家在游戏中玩无趣不作的话，则会使整个城镇变得死气沉沉，严重的时候甚至会被坏人扫进店里，以后再也不能利用店铺进行补给了。可以说这两个数值在

某种意义上来讲都是鼓励玩家在游戏里做一个好人，使得玩家在每次行动前都会多一份顾虑。这次的斩刀系统也得到了提升，除了像以前可以打造属于自己的刀外，你还可以给自己的威力加一个称号，这个称号可不是装饰，根据不同的称号还可以给刀附加上不同的能力，玩家如果有足够的前心的话完全可以打造一把独一无二的地绝兵器。这次深受人争议的反而是在游戏里出现了不少强制性的剧情事件，使游戏的自由度下降了不少，不能不说是个遗憾。现在，《侍道2》也即将在PS3和PSP上登场了，但愿它能给我们带来更多的惊喜。



还有这些也是武士题材的游戏喔!

《多罗罗》



发售日期 2004年9月9日
类型 动作

由手冢治虫同名漫画作品改编而成的动作游戏。玩家要在游戏中扮演百鬼丸，和旅途中遇到的儿川多罗罗一起挑战48个有特点的魔神，打败它们并取回自己身体的部分。本作有官方中文版发售。

《混沌武士》



发售日期 2006年2月23日
类型 动作

改编自同名动画的动作游戏。不过游戏的情节完全是原创内容。原作的制作人是以《Cowboy Bepop》闻名的渡边信一郎，游戏中将Hip-hop、摇滚等时尚元素与武士题材融合在一起的创意令人记忆犹新。游戏中也同样沿袭了这种风格。

《西部武士 活剧侍道》



发售日期 2005年1月1日
类型 动作

一部外传性质的《侍道》续作，讲述了一名日本武士在美国西部冒险的故事。游戏中的敌人变成了手持枪械的牛仔。游戏本身的操作要素有所增强，砍杀的爽快感大为提升，不过剧情大幅度削弱，自由度也不如前作。

《必杀里脊业》



发售日期 2005年9月22日
类型 动作

本作中玩家的身份比较特别，白天要以医生的身份救治伤员，而晚上则根据白天打探到的情报和同伴一起潜入敌人的根据地将其消灭。是一款以江户时代暗中恩怨纠葛的武士为题材的游戏。

《风云新撰组》



发售日期 2004年1月22日
类型 动作

本作是在新撰组人气最高时推出的以新撰组为题材的动作游戏代表之一，玩家在战斗中扮演一名新撰组的年轻剑士，并在近藤勇、土方岁三、冲田总司等人的带领下与破坏京都和平的土族展开生死对决。

《新撰组群狼传》



发售日期 2005年2月10日
类型 动作

又是一款以新撰组为题材的3D动作游戏。本作的人设正是引领了新撰组狂热的漫画家和月神抄。本作特有的战斗系统“见闻”特色十足，音乐与刀光特效的配合也非常绚丽，爽快感十足。

不知道大家的《女神异闻录4》玩得怎么样了，相信一定都在和在同伴培养感情以及各种收集上吧，不过每天也要注意休息，不要玩得太久哦。前几天我就有一个朋友连续几天奋战《P4》结果落了PS2的光头。

没办法，因为这次的剧情很吸引人，我也很好奇最后的凶手究竟是谁。

嗯，想要感受具有现实感角色扮演的游戏的玩家一定要试试看本作。另外，目前本作的官方网站上还在进行人气角色投票，有兴趣的话可以去为自己喜欢的角色投票一下。除了《女神异闻录4》之外，24号发售的《侍魂 六番胜负》也是近期值得玩的游戏。作为15周年的纪念作，相信本作一定可以勾起更多玩家的美好回忆。

譬如说，你每次都被加班的回忆?

人都有擅长和不擅长的东西嘛(羞)……总之，这两款游戏差不多就是最近的主打游戏了，本月发售的其他新作请往下看。

游戏名	发售日期	类型
瑞奇与叮当 5	7月3日	动作
SIMPLE2000系列 Vol.123 THE 办公室恋爱事件簿 千金侦探 L的季子 2 Invisible Memories	文字冒险	文字冒险
xxxHOLiC 四月一日十六夜 菲诺 (Best Collection)	文字冒险	文字冒险

游戏名	发售日期	类型
木乃伊 龙之传说	7月22日	动作冒险
实况棒球 15	7月24日	体育

其中的《瑞奇与叮当 5》是PSP版的移植作，游戏中增加了一些新的装甲设计和自定义系统，《木乃伊 龙之传说》是同步电影改编的游戏。游戏中有许多中国风格的游戏，相信一定会给玩家带来很强烈的亲切感。另外三款文字冒险游戏中，除了《xxxHOLiC》是CLAMP同名漫画改编的文字游戏之外，其他两款都是带有推理元素的恋爱游戏。

看来最近推理元素也很热门呢……嗯，我继续去找《P4》的凶手了。(遁)

小心我的光头!(遁)



▲火云提供的一款《女神异闻录4》游戏截图，选出一位男角色的比赛，由他击败本作的邪恶魔鬼处于一个较高的数值上。

PS2 剧情赏析 终极地带

文：阳光成员 jicko0419

发售日期 2004年9月9日
类型 动作

一台没有生命的机器都可以找到自己生存的意义。对于拥有生命的我们来说，是不是更应该去珍惜所拥有的这一切呢？在一个颠覆了平淡生活的日子中，雷欧开始慢慢明白了这句话的含义。

那一天，巴夫拉姆军为抢夺最新开发的战斗兵器而对雷欧所居住的本星安突利亚展开了军事打击。在军队的绝对力量压制下，雷欧眼睁睁地看着自己的三名好友在自己面前死去。为了躲避敌军，他误打误撞的跌进了一部 Orbital Frame (战斗用机动兵器)——Jehuty的体内，并驾驶着Jehuty击退了巴夫拉姆军此次攻击的负责人埃理拉。

在联合军的请求下，雷欧决定拥有重大战略价值的Jehuty送往火星与联合军汇合。旅途中充满了危险，巴夫拉姆军对Jehuty仍然不肯罢手。但是，这场漫长的旅行却并不孤单。因为在Jehuty的电脑中还有一个AI存在，它的

名字叫做ADA。

ADA没有生命，它的一切思维都由电脑程序控制。它无法理解雷欧为什么不杀死战败的敌人，无法理解雷欧为什么要执行任务的路上救下一些完全无关的平民，在它的程序之中，这些行动被赋予了一个共同的目的：非理论性行动。

“虽然你能说话，但到头来只是个电脑而已。”

与ADA为类似的事情屡次争论后，雷欧注视着ADA，长长地叹了一口气。

生命，是评价很多事物的标准之一。现在，这个标准居然划分出了如此巨大的一条鸿沟。在这一刻，雷欧和ADA都沉默了，因为这道鸿沟如此深邃，让人望而生畏。

雷欧继续肆意进行着无理论性的行动，继续前进的敲破玻璃。救助身处境境的居民……但是，ADA再也不加以阻止，它饶有兴趣地观察着雷欧的举动。在与雷

欧一起执行任务的日子里，ADA渐渐懂得了生命的价值。一个孤独的AI，一个孤独的少年，两颗孤独的心灵在日益相伴下变得温暖起来。

然而，分离的日子总会到来。在卫星基地部位，雷欧最终战胜了维奥拉。她残破的机体被木星的磁气风暴吸引，变成火花消散，结束了悲剧的生命。此时，ADA终于向雷欧道出了此次火星任务的细节：“入侵军事要塞‘阿曼’，自爆并内部破坏要塞。”

虽然雷欧万般不情愿，但ADA的话还是让雷欧无言以对。“这就是我在生命的意义。对于没有生命的我来说，这就是我生存的目的……”

这款于2001年发售的3D机器人空战游戏以其精彩的剧情、华丽的画面和爽快的战斗，给玩家留下了深刻的印象。而ADA在最后一刻坦然面对死亡的情景，也让无数人为之动容。

360 全方位

栏目主持 妙姐

360° 搜罗半月间次世代先锋最新动向

为您全方位可解X360铺平畅通之路

编辑 360 吧

忍者传奇

近来玩得最多的 X360 游戏是《忍者龙剑传 II》,尽管之前就说过,但实际上到 E3 之前才打通关,成就也因此正式迈进三万大关。

《忍者龙剑传 II》是个好游戏,这点是毫无疑问的。武器多,招式丰富,关卡峻峭,极具新鲜感。流程超长,是普通 3D 动作游戏的好几倍,而且场景很少重复,30 分钟难度跨度大,让各种水平的玩家都有挑战目标。但是游戏的缺点也非常明显,低难度下视角问题极其突出,经常让玩家觉得心不甘,高难度下玩家依然觉得死得不甘,不过却不是视角问题,而是因为以愤怒为主的敌人配置,以及敌人夸张之极的攻击力。本作的上忍和超忍难度非常难,而且是非常难,而且超忍的难度,非常难以攻克,使得战斗的难度非常多,打下来打后来步步为营,杀完一块敌人就跑去存档,虽然通关要过也是不可不,但是要建立在前数十次的反复尝试之上,这个时候关卡就成了难点了,一共打上 100 分钟很正常。每次 GAME OVER 的时候我就在想,我怎么打下去到底是为了什么……(就在想,当然也是为了成就。)

游戏的 3D 同样不少,比较奇怪的是第 11 关打穿时可以用 BUG 掉回桥上杀敌,这是一无限制的 3D 就很炫酷了,很多高手辛苦苦打出来的高分,统统被其他玩家刷出来的高分给挤了下去。尽管后来官方又更新了更新档,修正了这个 BUG,但那些刷出来的高分依然榜上有名。

说到了这个更新,着实让人有些无语。更新档除了以往看排行榜花机的问题,也解决了一些BUG,同时还修复了流畅度的问题。不过也有玩家更新之后抱怨反而更严重了,据说更新删掉了很多文件才会更快,比较扯的是据玩家反应更新后的忍忍的准确度更高了,超忍难度比过去还要难,吓得很多玩家(包括我也不敢更新了)。

我感觉被信任做这款游戏时确实是用了全力,把他的想法全部都加了进来,但由于众所周知的原因,使得后期的收尾工作没有做好,导致游戏出现了很多问题,令游戏没能顺利超越前作。看看被信任离开 Teamo 后的表现,他回到 Teamo 的可能性简直为 0,这也代表着以后我们玩不到他制作的《忍者龙剑传》新作,Teamo 显然不会放弃这个品牌了,不过这个版本模式更新就说明了这一点。7 月没有信任信的《忍者龙剑传》也许会更加精致,但肯定会比前作多,因为《忍者龙剑传》的风格就是信任信的风格:紧张,刺激,不停碰撞,令人难忘。

[文:妙姐]

360 卖场 可以转移内容授权啦!

欢在 Xbox LIVE 上下载的玩家一定知道,微软对于卖场里的下载内容要求很严。假设你用你的硬盘和账户在机器 A 上下载了一个内容,当你把同样的硬盘和账户拿到机器 B 上使用时,你会发现之前你下载的内容不能使用,出现这种情况的原因就是因为微软对每个下载内容都有授权要求,当玩家完成下载后你的机器序列号就会被写入授权之中,只要换了机器就不能直接使用了,必须用下载账户连入 Xbox LIVE 才能解决这一问题。

整个 Xbox LIVE 卖场里,仅有极少部分内容未引入此限制(多为影片)。微软保护知识产权的想法固然没有问题,不过因为 X360 有着三星等级,导致玩家换机器的情况屡见不鲜。而换了机器之后之前下载的内容就不能下线使用,这一点无疑令玩家相当困扰。炒进个人也对此规定很不满意。不过现在好了,微软在 8 月底公布了内容授权转移的方法,不但实用而且简便,令玩家不再苦恼!下面就把这个方法介绍给大家。

首先你需要登录 Xbox 的官方网站,不管是全球哪个地区的都行,当然推荐是去港台地区了,毕竟有中文,台版的地址如下:

<http://www.xbox.com/zh-TW/support/systems/xbox360/licensingmigration/faq.htm>

进入这个页面之后,打开你的 X360 并联网 Xbox LIVE。之后点选网页上的“立刻开始授权转移程序”。接下来你会看到你曾经在哪些机器上下载过东西,当然这并不重要,请点击“下一步”,然后系统会让你确认,你是否以正确的账户登录了 Xbox LIVE,如果没有问题,继续点击“下一步”,之后确认一下,就开始转移了。

转移程序完成之后,在你的 X360 主机上进入账户



上期在“360 全方位”提到的两件事:新机型和《FF XIII》,果然在 E3 展上都得到了实现,可惜对中国玩家能否带来实惠,还需再观察一下。尽管如此,本届 E3 无疑是令 X360 支持者们兴奋高涨的盛会,现在看来 X360 在次世代大战中已经没有落败的可能。不过本届 E3 上微软对于任天堂没有采取任何行动,不知是成竹在胸,还是能够不通过什么手段现在已经在深谋 X360 能够创造一切奇迹了,软饭们在网上发起的最新口号足以说明一切: TGS 08,看我们收拾任天堂!



Xbox 360 卖场特别提示		将内容授权转移至新主机
主机	仅限家庭主机	除了新的 Xbox 360 主机外,不得使用其他任何型号的 Xbox LIVE 主机,所有主机必须使用微软网络进行连接。如非,请在连接前检查了。
游戏	仅限 Xbox LIVE 特色	适用于 Xbox 360 主机的,所有你想转移的内容均会转移到新主机上。如非,请在连接前检查了。
游戏语音	仅限 Xbox LIVE 特色	适用于 Xbox 360 主机的,所有你想转移的内容均会转移到新主机上。如非,请在连接前检查了。
Xbox Live 特色	仅限 Xbox LIVE 特色	适用于 Xbox 360 主机的,所有你想转移的内容均会转移到新主机上。如非,请在连接前检查了。
账户管理	仅限 Xbox LIVE 特色	适用于 Xbox 360 主机的,所有你想转移的内容均会转移到新主机上。如非,请在连接前检查了。
数据备份	仅限 Xbox LIVE 特色	适用于 Xbox 360 主机的,所有你想转移的内容均会转移到新主机上。如非,请在连接前检查了。
资源	仅限 Xbox LIVE 特色	适用于 Xbox 360 主机的,所有你想转移的内容均会转移到新主机上。如非,请在连接前检查了。

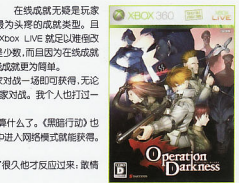
E3 卖场特别提示

和去年一样,这次 E3 期间,微软同样提供了大量资源供玩家下载。不过令人遗憾的是,游戏试玩版只有《向座座致敬》和《魔兽世界》这两款,着实让人有些不满。至于其他的 MOVIE,除了《最终幻想 X III》外基本上都是全的,可惜没有发布会全程视频下载,因此也看不到和洋一“叛变”的高清视频了。

360 成就吧 在线成就

在线成就无疑是玩家最为头疼的成就类型。且不论成就取得的难度,光是这 Xbox LIVE 就足以难倒过机的玩家了。如果抛开 BAN 机不谈的话,其实难拿的在线成就更为简单。例如《旋光之轮舞 Rev.X》的成就“新级者 (NOVICE)”要求玩家对战一场比赛即可获得,无论胜败,而且分数高达 100 点。是以此作虽然销量不高,但是一直不乏玩家对战。我个人也打过一场游戏,结果输了,总之成就就是到手了。

和《黑暗行动》(Operation Darkness)比起来,这个成就就不算什么了。《黑暗行动》也有在线成就,不过这个名为“从军记录”的在线成就就非常神奇:在游戏中进入网络模式就能获得,而且这个游戏只有一个在线成就,如此设定简直就是送分。不过我有一位朋友就因为要拿这个成就而被微软 BAN 了机,过了很久他才反应过来:敢情这是成就没的一个带套的!



360 观点

E3 展刚召开, X360 的利好消息不断传来, 我在 Xbox LIVE 上的好友个个欣喜若狂, 有人改签名纪念, 有人发消息庆祝, 还有一位好友甚至发来语音短讯以表

达其激动的心情。E3 展上公布的与 X360 有关的消息, 要想全部报道的话估计得一本刊物才能装下, 不过其中最值得注意, 可能对中国玩家造成重大影响的, 我认为莫过于以下三点, 下面我就将这三点从玩家角度进行一下简单分析。

《FF XIII》

《FF X III》公布 X360 版, 毫无疑问是本届 E3 的最大新闻。这一消息令全世界狂热者为之欢欣鼓舞, 心急的台湾玩家甚至已经展开了《FF X III》中文化请求的连署活动。不过需要提醒的是, 目前《FF X III》的 X360 版只有美版和欧版, 日版依然是 PS3 独占的, 而且日版是最先发售的。也就是说, 如果想第一时间玩到《FF X III》, 或是想玩日文语音日文字幕的《FF X III》, 还是只能选择 PS3。

另外, 众所周知, X360 游戏是分区的, 而且 D 版也没能解决分区问题。也就是说, 如果稍后推出的《FF X III》的 X360 版的欧美版本分区的话, 那么整个亚洲地区的游戏都将与其无缘! 唯一的解决方法是购买一台美版或欧版的 X360。从以往的记录来看, Square Enix 的 X360 游戏仅有一款为全区游戏。

不过大家也不必灰心, 毕竟从现在到游戏发售肯定还有相当长的时间。既然《FF X III》跨平台这种事情都能发生, 那么《FF X III》宣布推出 X360 的日版也绝对可能。Square Enix 当前要做的事情, 就是看看接下来 X360 在日本的销量是否有起色,《最后的传述》、《星之海洋 4 最后的希望》在欧美的销量到底如何。有的是时间和田洋一门去做出决定。

最后补充一点, 尽管玩家们希望《FF X III》推出的中文版的热情高涨, 但历史告诉我们: 除非奇迹发生, 否则是不可能的。Square Enix 向来青睐中国的 TV GAME 市场, 但说中文游戏, 就连由它亲自代理发行的行货游戏都少得可怜。还有更悲剧的事实: Square Enix 至今都不允许 Final Fantasy 和 Dragon Quest 这两个品牌被翻译成中文。

新版 X360

和《FF X III》比起来, 新版 X360 的消息更引人注目, 毕竟这是惠及所有玩家的事儿。这回微软确认了新版 X360——60GB 版的消息, 售价为 349 美元 (合人民币约 2400 元), 和目前的 20GB 版一个价格, 而 20GB 版将降至 299 美元 (合人民币约 2050 元)。

但微软未透露有关 60GB 版主机的详细情况, 它既没有说这个版本是不是传说中的双 65 纳米版, 也没有说这个版本会不会是三红。我们只知道这个版本的主机用的是

60GB 硬盘, 这点多少有些让人失望。因为尽管现在在市场上销售的单 65 纳米主机的三红情况已经大为好转, 但毕竟未能根除这一现象, 令不少玩家依然持币观望。

但是微软做了去年年中公开承认三红现象的那一次外, 更多的时候都对三红讳莫如深, 毕竟微软不想在玩家中造成恐慌。因此 60GB 版主机拿到款很有可能对工艺进行了改进, 当然在拿到机器之前, 我们是无法做出准确判断的。请大家密切关注我们的后续报道, 等拿到新版机器之后, 就算我们失去保修的机会, 我们也会为您献上详细拆机报道。(完)

硬盘安装

这是未来 X360 秋季更新时的一大重要举措。您将把游戏安装到硬盘之后, 游戏的读盘时间将提高 30% 以上。当然, 为防止盗版拷贝, 即便你安装了游戏, 也得把游戏碟放入光盘仓中随时验证。

很多玩家大概已经想到了 PS2 的 HD LOADER。X360 允许游戏安装后, 会不会被破解带来突破 (比如免游戏碟、直接玩碟)

碟)? 我认为答案是肯定的。但是即使可以, 其意义也不能和 PS2 比。因为 X360 的硬盘又小又贵, 和用于 PS2 的硬盘相比差得太远。另外 X360 游戏的容量也远大于 PS2 游戏, 拷贝碟盘的时间更长, 所占的硬盘空间也更大。

当然, 单凭读盘时间上升这一点, 就足以让很多玩家乐于尝试了。不过如果你希望通过这种手段来回避 BAN 机的话, 那么趁早收起这个念头为好。

360 周边

新色手柄

微软将在 9 月推出两款全新颜色的手柄, 这两种手柄除了颜色之外, 没有任何特别之处。不知各位

喜欢哪个颜色, 我个人对于红配绿的设计极反感就是了, 有道是: 红配绿, 丑到头……



《战争机器2》限定版

本年度 X360 最重磅游戏《战争机器 2》日前公布了限量版详情。这个限量版除游戏外还收录了金属包装盒、设定画集、幕后制作花絮 DVD、多米尼克和其妻子的合影照片, 以及一把纯金的电锯枪——当然, 这把枪只能在游戏中使用, 而且是联机模式限定的。

除了那张照片之外, 其他的东西都很吸引人。不过该限定版的售价仅为 70 美元, 在美元贬值的大好形势下, 换算过来

连人民币 500 元都不到, 实在是很有吸引力哟!

该限定版定于美国时间 11 月 7 日到货。



360 XBLA

这两款游戏在本期的 DVD 中也有介绍, 欢迎大家采购。(完)

应部分读者的要求, 本期开始增设 XBLA 栏目, 专为 XBLA 游戏打分, 分数采用百分制, 即满分为 100 分。本期先为大家介绍两款,

灵魂能力 SOUL CALIBUR

售价 800 点

经典的刀割格斗游戏, DC 版原作曾赢得了全世界主流媒体一致的高分评价, 和 DC 版比起来, 最高支持 1080P 分辨率的画面素质令人满意。但内容上删掉了收集要素, 值得研究的内容只剩下对战, 多少让人有些失望, 不支持网络对战也是一大败笔。幸好还保留了精彩的预演模式, 成就好事也算是一个优点。



战场之狼 3

Wolf of the Battlefield: Commando 3

售价 800 点

一改过去火爆火爆的特点, 变成现在的美式漫画风格, 令老玩家们有些不适应。游戏尽管采用的是时下流行的右摇杆射击形式, 但游戏的制作理念却停留于 MD 时代, 版大器的设定尤其让人看不惯。游戏的优点在于难度适中, 上手很快, 可以通过网络三人合作闯关是一大亮点。游戏共有 5 大关, 4 种难度, 成就比较好事, 但需要多人配合。





PS3 HOME

栏目主持 火云

最前端游戏文化资讯,最炫丽数码娱乐生活
为您带来您所想知道的关于PS3的一切

众多PS3玩家翘首以盼的2.40终于来了,不过玩家们刚体验了两天就不得不将系统再次升级到2.41,因为2.40中出现了比较严重的BUG问题。看来SCE对此次重大更新还准备不足,最让玩家期待的程序中打开XMB和奖杯系统也因为支持的游戏实在太少而让玩家略失望。有了开始就是好的,起码我们在本次的奖杯系统中看到了与成就系统不一样的地方,相比之下奖杯系统的可塑性还要更强一些,只要之后的游戏都能够完善地对应该系统,我想还是非常具有吸引力的。



《小小大星球》无论在欧美还是亚洲,无论在记者还是玩家的口碑都非常好,看来这将是今年下半年PS3必人的游戏之一了。《死魂曲 新生》之后的目标就是它了。

《小小大星球》无论在欧美还是亚洲,无论在记者还是玩家的口碑都非常好,看来这将是今年下半年PS3必人的游戏之一了。《死魂曲 新生》之后的目标就是它了。

带你走进2.41

千呼万唤之下,搭载期待已久的游戏内XMB及“战利品”的2.40系统终于在7月2日放出,率先体验到2.40的玩家无不拍手称快。好景不长,就在新系统发布后仅一天,

就有部分玩家在升级后出现无法正常启动等故障,可谓BUG不断。索尼当即决定暂停此次升级。如此一来,2.40版本自然就成了目前最稳定的版本号,相信还有相当数量的玩家根本没有机会目睹这个版本的尊容。随后,索尼很快就在7月8日放出了2.41系统,该系统只是在2.40上解决了BUG问题,功能上完全一致。



重磅出击

◆ XMB升级——游戏中显示XMB

之前传得沸沸扬扬的游戏中XMB系统终于在2.40(2.41)系统中重磅登场,其意义不言而喻。在游戏中,随时随地只要按下PS键即可打开XMB界面,与X360简化面板不同的是,PS3在游戏中打开的是XMB的全貌,不仅仅从这一点上就不能分出孰优孰劣。X360的游戏中系统更注重人性化,将游戏中玩家最需要的听音乐、聊天、查询成就和好友资料等功能集合在一个简单的系统面板上,而这一次PS3则将整个XMB移入了游戏中,虽然XMB全貌尽量眼中,但我们能做的仅仅是一小部分,绝大部分功能暂不支持,如果选中这些功能,系统会提示必须先结束游戏,但最实用的自定义音乐播放、聊天、查询奖杯和好友资料等功能也都一一实现。下面一起来看看这次的游戏中XMB都支持哪些功能:

目前支持的功能:

- (1) 添加删除好友、收发信息;
- (2) 查看奖杯收藏、与好友对比奖杯;
- (3) 自定义音乐播放;
- (4) PSN帐号登录与登出;
- (5) 查看下载进度,可操作下载队列。

尚未支持的功能:

(1) 在PS、PS2游戏中打开XMB;
(2) 语音聊天;
(3) 不能浏览PSN卖场、网页。
从功能上看,几乎赶上了X360。其中,自定义音乐播放这项功能必须要游戏本身支持才行,而目前支持的游戏极少。而聊天功能尚不具备语音聊天,比较遗憾,不过PS3的输入法支持简体中文拼音,这还丰富的联想功能,文字录入方面毫无障碍。另外,从人性化角度看来,这个缩水版的XMB与X360相比还有两点不足以待解决:(1)打开游戏内的XMB界面后,游戏不会自动暂停,如果是玩RAC、ACT、SPG等类型游戏的活,后果就比较严重。(2)收到好友来信后,没有快捷键直接打开,找信比打字还



系统麻烦。相信这些不足在日后的系统中能得到改善。

最后,值得一提的是,在浏览网页时也具备“游戏中XMB”功能,这样就可以一边上网,一边自由地听音乐了,而曲目的操作可以利用新增的音乐迷踪操作界面。

◆ 奖杯——战利品 & 成就

就在战利品系统呼之欲出的时候,索尼突然取消了战利品的说法,取而代之的就是现在我们见到的“奖杯”系统。该系统类似X360的“成就”,奖杯根据取得条件的难度进行分级,一共分为四个等级,分别是铜、银、金、白金。取得奖杯的方法与游戏而异,只确认白金奖杯的获得方法是将铜、银、金三个奖杯全部获得。获得的奖杯可以在【游戏】图标下的【奖杯收藏】一栏中观看,还可以与好友进行奖杯达成率的对比,大大提高了游戏的耐玩度。

奖杯的设置每个游戏都不同,以《STAR STRIKE HD》为例,该游戏一共设置了17个奖杯,乐趣和360的成就相比不相上下,现在也只有这一款游戏支持奖杯系统,显得有些鸡肋,不过相信马上就会有许多游戏陆续追加支持该系统的补丁包。

同时,XMB系统中个人名片也根据奖杯进行了重新设计,只要点击好友就会直接打开好友的名片。新名片用图片形式直观地显示了每个人的奖杯收藏情况,还可以进行翻阅,很精致。谁会成为下一个的“奖杯犯”呢?先别急,由于“奖杯”系统的后天性,目前仅有一款PSN游戏(《STAR STRIKE HD》)支持,还必须要付费购买。可以说,到现在为止真正接触到“奖杯”的国内玩家极其有限。

其他功能

影像

● 提升影像噪音及画面处理能力。需在播放视频影像时调出菜单选择【音频视频设定】,处理程度分3级,可降低降低影像的噪音及提升画面质量,减少马赛克等模糊现象,效果有限。
● 支持蓝光光盘(BDAV)影像内容的向上转换输出。播放BDAV内容时可以对影像的纵横比进行改变,可设置2倍画面、标准画面、全屏画面播放。该功能暂不支持BDMV格式。

音乐

● 新增迷你操作界面。在播放音乐时,如果按PS键退出到XMB菜单下,就能在【音乐】图标下找到迷你操作界面的图标,界面按钮与正常播放音乐的界面相当。该功能是在配合游戏中自定义音乐播放而设,十分方便。
相片

● 在播放目录新增打印功能。选中要打印的相片,按△开启菜单,

可直接选择【印刷】进行打印,而不需要打开图片。(可以无视的功能)菜单

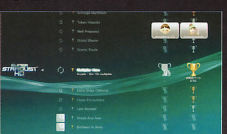
● XMB菜单中追加电源图标。电源图标在【用户】图标下,可直接从XMB菜单中选择关闭主机电源。不过该功能还不如按住PS键关机方便。

文字输入

● 追加清除文字输入栏中的文字的功能。在键入文字时,按L1+△(外接键盘时,按[Shift]+[Backspace])即可清除输入栏中的所有文字。

网络

● 新增Google搜索引擎,搜索方法是【网络】图标下【互联网搜索】。键入要搜索的关键词即可打开搜索结果页面。



最后的救世主

玩家在7月31日就可以体验这款游戏了,虽然600日元的价格不菲,但是游戏只有这款游戏提供,如果玩家对日本游戏不感兴趣的就不必等上一、两周就赶快向其他城市订购吧。

Wii 世代

Wii GENERATION



解读 异质主机的方方面面
感受 独特的 家庭娱乐生活



小炎说事

Wii下半年玩什么?



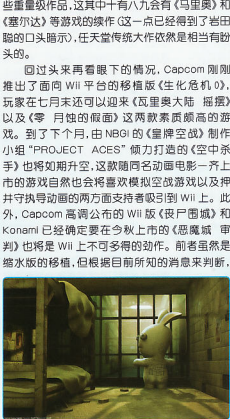
▲像《瓦里奥大陆 摇摆》这种强调动作性的游戏显然是为玩家准备的，但只要有足够的时间和耐心，新手玩家照样可以从中学会乐趣。

游戏的素质仍然会相当出色；后者作为 Konami 年末推出的重磅游戏，很可能会与同期上市的其他大作（《恶魔城 圣教密令》（北美版副标题）进行联动。当然，对于那些热衷角色扮演类游戏的玩家来说，《仙乐传说 拉格萨斯的骑士》、《风来的西林 3》以及《弧光幻想曲》等已经上市和将要发售的作品也是非常值得一玩的。

由此可见，任天堂的这台异质主机目前的发展战略是面向各个阶层和领域的玩家的。如果你是仅仅因为 Wii 的独特操作而喜欢游戏的新手菜鸟，那么一些适合家庭聚会的欢乐游戏绝对可以让你获得前所未有的乐趣；如果你是在成堆游戏中摸爬滚打多年的游戏老鸟，那么在 Wii 上照样可以找到能带给你挑战和成就感的核心向游戏。

近期推荐游戏	
游戏名称	游戏类型
风来的西林3	角色扮演
生化危机0	动作冒险
仙乐传说 拉格萨斯的骑士	角色扮演
瓦里奥大陆 摇摆	动作
零 月蚀的假面	动作冒险

下半年期待游戏	
游戏名称	游戏类型
空中杀手	射击
丧尸围城 丧尸的暴乱	动作
恶魔城 审判	动作
索尼克 疯狂兔兔 电视聚会	动作
弧光幻想曲	角色扮演



▲以《疯兔》为代表的一系列欢乐游戏可以让新手玩家在 Wii 上体会到前所未有的乐趣。当然，即便是老玩家也同样可以在这些游戏中玩得开心、玩得嗨。



任天堂这次在 E3 上公布的新闻边比之前的平衡板显然震动了许多人，我在比较关注的是 WiiSpeak，据说它可以实现对真实场景的效果模拟，也就是说在靠近某人后，该人物的声音就会变得清晰起来。从目前来看它最大的作用就是方便玩家们聚集在《动物之森 城市人》里一起交流。

虽然任天堂在本届 E3 的发布会上只公布了几款不痛不痒的游戏作品，但显然老任这次是摆了一手，真正的拿手大耍要等到 TGS 结束之后每年例行发布会上才会公布。Wii 的玩家在年底圣诞节期间以及来年春节肯定不愁没有游戏可玩！



天堂之声

不久前就有传闻，任天堂官方提供的 3.3 固件升级程序中加入了针对私自刻录游戏镜像以及破解软件的屏幕补丁。这个传闻在随后成为了现实：许多玩家发现自己刚刚升级过的主机无法读取近期发行游戏的光盘。根据目前的信息可知，最近出品的许多游戏中很可能都加入了针对破解和盗版的屏幕补丁。比如最近的《生化危机 0》和《仙乐传说 拉格萨斯的骑士》。固件程序仍然是 3.2J 的主机可以稳定运行，而之前的 3.1J 和新的 3.3J 则无法运行，进入游戏后会出现黑屏且显示 101 报错字样。建议准备为主机固件升级的玩家在考虑操作之后再进行操作。

虚拟快讯

VIRTUAL CONSOLE



近一段时间，任天堂官方服务器提供的虚拟主机游戏可谓大爆发，一些当年活跃在家用机和街机平台上的大作都登上了付费下载的列表。而在其中有一款格斗游戏非常值得喜欢格斗的老玩家关注，这就是当年的 SNK 所推出的经典格斗游戏《龙虎之拳 2》。对于当年经常在放学之后跑到街机厅与同学对战的小说来，这款游戏勾起了学生时代许多美好的回忆。如果你也对这款游戏十分感兴趣的话，那就赶快出手吧！

名称	龙虎之拳2
必要点数	900点
类型	格斗

相比同时代的其他格斗类游戏，《龙虎之拳 2》活用了 NEO-GEO 基板的大炮小机，爽快华丽的超必杀技也是这款作品的一大亮点所在。此外，游戏中的隐藏 BOSS 是来自《饿狼传说》的吉斯·霍华德。由此可以看出两款同属 SNK 招牌格斗游戏彼此之间的密切联系，更为这两款大系列加盟日后的《格斗之王》埋下了伏笔。





胜负师：现在想想，十年可以改变的东西真的很多。如果你是一位从十年前便坚守游戏领域的铁杆玩家，哪怕你那时只是一个十五六岁的懵懂少年，现如今也已经二十五六岁，大多数人到了这个年龄段必须面临就业、生活的压力与挑战，而且也似乎到了或接近谈婚论嫁的年纪，最有限度也总会有一个或者几个恋人……《不想结婚的男人》是一篇比较另类的自由谈，这是一个老练玩家以朋友和自己的生活状态阐述和解构“仅代表个人立场”的真相观。作为一个三十岁已婚玩家，其中的观点我个人有赞同的也有反对的，但对于不少看了UCG很多年的读者来说，文章中所述到的问题的确有其实意义，而文章形式也不那么“说教”，算是比较难得，希望玩家投稿时能够举一反三，新话题的挖掘有时会重于形式上的创新。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

不想结婚的男人

文 FAT MAN

“我不是不能结婚，而是不想结婚！”

——兼野信介，男，40岁，建筑设计师

上个星期六我到老杨家去拿我借他的《本杰·人》，老杨便趁机会把他的WAR GAME装备从床底下拖出来Show给我看。感情不错，我就试了试头盔和我臂，端着加装了战术握把（可惜没有战术手电和榴弹发射器）的M4A1把老杨挂在窗台上的自制纸靶射成了鸟蜂窝。在把枪还给他的时候我顺口问了句：“你把那全金属部件的AK47呢？”

那位热爱军事题材和网络意淫小说的三十岁已婚男士面带遗憾地答道：“早就换成MP6了。后来把MP6卖了，才买了这把M4。”

我顺势从枪袋里抽出一把M9，正要模仿《龙龙谍影3 食蛇者》里Big Boss的CQC姿势，却猛地想起一桩要紧事来：“你老婆就任由你明目张胆地把这些仿真枪买进卖出调来换去？”

只见老杨咧嘴一笑，得意洋洋地说道：“女人家哪事搞得懂这些玩意儿。我把MP6拿回来的时候她就问我，‘你喂来那把枪呢？’我跟她说我请朋友把那杆枪的枪管撬掉了一截，换了个枪托，重新喷了层漆，就变成这个样子。后来换M4的时候她又问我：‘咋个又变长了呢？’我说‘换根长枪管

’，她就信以为真了。”

我闻言冷冷笑道：“你真当以为她不懂啊？”

他顿时愣住了，用那手掌般肥厚的大手抚摸着圆滚滚的肚皮，一脸茫然地问道：“你这话啥子意思啊？”

“已婚妇女啊，呃……”我认真地考虑了下措辞，“生物，可能搞不懂AMD、NMD和TMD的区别；或许会在看体育频道时没准儿会突然问你‘刘翔和刘翔是兄妹还是姐弟？’；说不定看过《拯救大兵瑞恩》和《碟中谍II》以后依然分不清汤姆·汉克斯和汤姆·克鲁斯……诸如此类，不胜枚举。但是有一件事，她们是绝对、肯定、根本不会懵懵懂懂地懂人家藏、糊弄、摆布的。”

“What's that?”

我回到客厅里，从摆放在电视机旁的果盘里拎起一只香蕉，慢条斯理地削起皮来，一言以蔽之，曰：“钱。”

在我们这个男权社会里，女性在职场上通常是被轻视的、受压抑的弱势群体，就算撒切尔夫人曾当过英国首相，也没有人能否认这一事实，除非希拉里当选第56届美国总统。金扁还是谁曾经说过，官官在很

失交满篝衍的能力以后对财富的渴望就格外执着，而已婚妇女在“事业上”“权益的捍卫”后通常也会转而寻求对家庭的控制权，美名其曰“为历经艰险的航船保驾护航”——《不想结婚的男人》

“避风港？噢……”老杨一屁股坐到沙发上，压得皮垫下面的弹簧嘎嘎作响，“一只金马桶而已。”

我坏笑着把削好的雪梨递到他面前，“我可没见过见过一百六十斤的金丝雀，把你比成一只金马桶倒还凑合。”

“I'm not hungry.”老杨随即用《功夫熊猫》里阿宝最有型的一句台词表示谢绝，紧接着他又问道：“刚才说到哪里去了？‘权益的捍卫’？”

“我还‘雅典娜的惊叹’咧！”我敲到窗台边一边俯瞰楼下的万家灯火一边继续传播毒思想：“都说‘经济基础决定上层建筑’，钱袋子一到手，啥事儿都好办了。像去年你跟我一起去健身卡，钱包里的零钞碎票全部加起来连张月卡的钱都凑不齐，还得到你老婆家里紧急申请财政拨款。经济来源给你卡紧了，别说沾花惹草，哪怕是去丢个臭茅，我看你都得掂量掂量。把裤腰带一抽紧，你娃就有贼心没贼胆就是没有贼机会，那就犯不了错误，你家就安定繁荣了，媳妇人的领导地位自然也就‘一百年不动摇’。”

“说得也是。”老杨也来到窗边，以45度角仰望浩瀚星空，“我到了攒钱买这些设备，连Xbox和PS2都买了，手机到现在都还是山寨厂的廉价货。红杏出墙？那真是做梦都不敢想。不过……”他把话锋一转，“你先前那句话的意思是让我老婆明知我藏私房钱，也晓得我把那些钱用来干啥了，却故意不点破？”

“当然知道，大官干嘛，乾隆死了以后被嘉庆抄家问斩了。”

“和坤这个人，贪污索贿很厉害，但是为乾隆做财政蓄也很在前，既是贪官，也能任官，所以乾隆一直把他留着，让和坤去揭钱，然后乾隆再用这些钱来满足他的奢侈生活。清朝有密折制度，乾隆知道和坤不是什么清正廉洁的好官，问题在于这个贪官对他有大用处，利于大弊，所以乾隆就睁只眼闭只眼地任由和坤去贪。乾隆一撤牌子，和坤也就没有利用价值了，这时候嘉庆就来给他量阿玛屁股了。”

“我懂你的意思。”老杨右手握拳，猛击左掌，迸发出一声闷响，“我老婆晓得我背着她买枪，也估算得到我在这方面大概花了多少钱，但是那些钱跟这房子，跟这些家具电器，跟这些年的婚后财产比起来根本算不得什么，所以她才故作被我那套说辞给蒙骗了。”

我依然没有正面回应老杨的解读，因为我觉得“割裂评判”比“一刀两断”更有趣，这就像玩《生化危机4》，我绝不会在弹药充足的情况下对BOSS使用火药筒。“你还记得小学语文课本里的那篇《母鸡》吗？母鸡站在篱笆上，邀幸拿起竹竿以后，母鸡就纷纷跳进水里，捕到鱼以后就跳到船上，渔翁一把抓住母鸡的脖子，把它被囊里的鱼挤出来，再把母鸡扔到水里。如



▲40岁还没结婚的男人1，基努里单。



▲40岁还没结婚的男人2，郭富城。



▲40岁还没结婚的男人3，江波。



▲不想结婚的男人1：斯内克。

这反复，直到船舱里装满为止，这时候谁都会练一些小鱼，一条条地丢给鸡鸭吃。当然了，你跟鸡鸭还是有区别的……”我笑眯眯地看着老杨，一副幸灾乐祸的嘴脸。“它们是被逼的，而你是自愿的。”

老杨满腔悲愤地说道：“你娃别得意！我的现在就是你的将来。别看今天雨哗哗，小心以后拉清单！”

我撇了撇嘴地打笑道：“关我鸟事，我又没打算结婚。”

“呵呵。”很显然老杨被打了个措手不及，过了好一阵才憋出一句：“靠！算你狠。”老杨揉了揉眉头：“但是我觉得你这种‘光棍不结婚’的解决方案始终不够稳固。”

“合则留，不合则去，干嘛非得把两个臭味异乡的人凑在一起？”再说现在离婚率这么高，北京都占到50%了，哪里谈得上稳固？”

“那你有没有遇到过……”老杨一脸坏笑地问道，或者说说没想过，对方先对你厌恶了的情况？”

“当然有。”“飞人”乔丹和戴安娜王妃都被男人甩过，更别说我这种哥巴姓了。”

这又轮到老杨幸灾乐祸了：“请问有何感想？”

“两句名言就能概括。”我神情淡然地举起左手，竖起食指和中指，“第一句是你偶像说的，‘天要下雨，娘要嫁人，由得他去。’”

“那第二句呢？”

我一边缓缓地握回食指，一边将右手对准老杨：“我不赞成你的观点，但是我尊重你发言的权利。”很遗憾，我忘记这话是谁说的了。”

“你倒是挺想得开嘛。”

“爱情本来就不是永恒的，连婚约广告都是‘钻石恒久远，一颗永流传’，而不是‘挚爱恒久远，钻石永流传’。世间万物皆有始有终，激情火花迟早会熄灭。传统点的呢，携手走进婚姻的殿堂，相拥聆听爱情的乐章，从此爱情变亲情，执子之手，与子偕老。”像我这种有婚姻恐惧症的，就只好挥一挥衣袖，不带走一片云彩。”

彩。”

“就算爱情变成了亲情，多一个关心你的人也不错嘛。”

我冷笑道：“你老婆很关心你么？”

老杨又不说话了。

“就算现在很关心你，你敢保证她会关心你一辈子吗？我有个朋友，四年前同时跟两个女孩谈恋爱，突然有一天他飘了，想扎根了，就问我该选哪一个……”

老杨满嘴道：“那你咋说？”

“我对他说：‘一个是爱你的人，一个是你要爱的人，你认为呢？’结果他就跟谁追他的那个女孩结婚了。前两年还算是夫妻恩爱婆媳和睦，没想到他老婆生了孩子以后性情大变，用他的原话来说就是‘既唠叨又霸道还蛮不讲理’。他现在跟老婆，又对他孩子逼得下阴影，进退维谷……对了，你老婆怀孕没有？”

“没有！”老杨继续望天。

“噢？难道你也是丁克一族？”

老杨长叹一声，无奈地说道：“孩子是想要，但现在还养不起。”

“你娃少在老子面前卖穷！人家小朱岁数没你大，赚钱没你多，还不是照样一家三口其乐融融？”小朱现在都三个月大了，也没见他跑去卖身换奶粉钱。”

“小朱？那家伙这两年干啥？”

“在都市的一家医院当医生，去年娶了一个护士兼学妹，没事儿就玩玩COSPLAY啥的。”

老杨顿时“兽血沸腾”了：“护士？COSPLAY？那家伙过得挺滋润的啊。”

“滋润才怪！”上月底光荣公布PS2版的《真·三国无双》，我晓得那家伙喜欢玩剑草游戏，就发短信去向他恭喜。结果那家伙怎么说的？“不奉老杨恭喜，我就掏出手机，翻出小朱发给我的那条回复，盯着屏幕逐字逐句地念道：“我不玩PS2好多年。工作嘛，还要带孩子，哄老婆，照顾父母，哪里还像读书那会儿有大把的时间坐在PS2上。”你看嘛，插秧播种前还有PS2可玩，几熟带熟就只能玩PS2了。莫非你真像说得没错，妻子、孩子和房子就是男人一生中的三大不良贷款啊！”

老杨挠了挠后脑勺：“莫非你介意……是干啥的？”

“日剧《不能结婚的男人》的男主角，因为性格孤僻言辞冷漠，直到40岁都还没结婚，当然也没有孩子。对了，饰演那男角色的阿部宽也是43岁才结婚。”老杨对日本的情景剧没啥兴趣，所以我也就不算“剧透”。

“难道你也打算40岁以后再结婚？”

“坦白说，我现在没法回答你这个问题。子曰：‘三十而立，四十而不惑。’孔子30岁的时候确立了儒家学说，40岁的时候对人生不再感到迷茫和彷徨。我今年才27岁，世界观、人生观和价值观都还没有形成清晰明朗的架构和体系，连‘我是谁？我从哪里来？我要到哪里去？’这些问题都还没搞懂，为什么要急于面对一连串新的问题？最起码在对现有的生存状态感到厌倦以前，我不打算结婚，更不想要孩子。”

“你说得太深奥了，我听不懂。有没有简化版？”

“Sorry，我忘了你读的是‘人力资源管理’，那我说浅点好了。”我端起茶杯，洗把一口，润了润嗓子，继续对老杨洗脑：“每天早上我尽可能地从亲自下厨作一顿丰盛的早餐，吃完饭后一边听音乐一边打扫房间，把一切收拾妥当当了，我才去超市和菜市场。回家以后开始开荤，炖汤煮饭都需要耐心等待，我就把两钟请好的午饭，用这段时间上一边看看报。吃过午饭，躺在床上休息一会儿，然后冲个热水澡，等头脑清醒以后就开始写稿，因为这段时间是一天之中创造力最旺盛的时期。到了傍晚就去健身房，锻炼身体以后身体很疲惫但是精神却很爽，正合适坐着看书读报玩游戏。晚上11点钟准时睡觉，以免影响心脏排除毒素。”

“多谢谢你老人家分享的养生心得。”老杨双手抱拳，前后摇晃两下作感谢状，然后摊开手掌，竖起拇指：“但我还是没搞懂你说的这些到底‘娶妻生子’有什么联系？”

“你也看到了，我目前的生活很充实，很有规律，非常健康，我很满意，也不想改变这一切。不想为了陪老婆逛街购物而在商场旁边的快餐店随便解决一顿午餐；不想特地为玩PS3而买的高清电视被老婆霸占着看



▲不想结婚的男人2：但丁。



▲不想结婚的男人3：上杉清信。

脑残的韩剧；不想刚刚进入梦乡就被婴儿的哭闹声吵醒；不想为了孩子的健康成长去把那些带性侵害的视频和文档胡乱收藏……总而言之，就是不想为了这些不必要的关系而降低自己的生活品质。”

“降低生活质量”这点你倒是说得没错。”老杨不胜唏嘘地说道：“想当年，我每月的工资扣掉交给妈的伙食费，剩下的就随便我支配，平时在家玩玩《皇牌空战》、《荣誉勋章》、《钢铁雄心》之类的游戏，节假日就约几个军友到郊外去打野战，别提有多潇洒了。结婚后工资全被老婆拿去买了连WAR GAME装备都要用私房钱来买，（光环）和《使命召唤4》都是在包机游玩送的。还好现在没有孩子，不然我这些装备都要被我老婆拿去换尿布了。”

我满怀怜悯地看着老杨，心里默念：你现在后悔也没及了。我只好想法子劝慰他：“你有个儿子，你没有减轻香火的压力，而女人到了35岁才算‘高龄产妇’，你老婆今年25岁，只要平时注意‘安全’，你就还有十年光鲜岁月……”

“唉……”我都记不清这是老杨今天第几次扼腕叹息了。“钱钟书说得没错，婚姻就像一座围城，城外的人想进去，城里的人却想出来。你这家伙运气真好，刚到城门口，就被城里的悲惨景象吓得腿麻脚软，反跌过一劫。”

“你错了！”我斩钉截铁地“枪毙”了老杨的推断：“柏拉图、达·芬奇、牛顿、伏尔泰、贝多芬和诺贝尔都是终身未婚，难道你认为这些人类的精英都是对婚姻感到恐惧才有戴上戒指的吗？”

很显然老杨被这些如雷贯耳的名字给震住了，只见他半张着嘴，不停地眨着眼睛：“那你的意思是……”

我神情潇洒地以不容置疑的语气说道：“真相只有一个：天才不需要配偶。”

“又来了你……”



英伦游戏见闻

这篇文章将会为各位玩家粗略地介绍笔者对英国游戏文化的感受。笔者有过旅英和在英国游戏店打工的经历，对于当地的情况有一定了解。由于我的工作只是兼职，并且所学的专业也不与游戏业相关，更多的时候还是站在一名玩家的立场之上，文字不免有些随意和不够专业的地方。但笔者会将自己的所见所感一一奉献给读者，为大家展示一个真实的英伦游戏文化。



英伦之风

英国地处北半球，是欧洲传统文化发源地及汇聚地之一。由于本身是一个海岛型国家，海洋性气候让每到来此旅游的游客倍感清新。如果用一句话来形容这个国家的气候，“英国的天很蓝”这句话可以说非常到位。毕竟在国内生活惯了的人来到这里，首先能感受到的便是如此。英国是最适合人类居住的国家之一，由于其地处北半球亚热带以及受到北大西洋暖流的影响，气候长年凉爽湿润，即使是夏季，凉爽的气候也是常驻于此。这也就不难理解为什么世界众多富豪都会在

此购买豪宅或是颐养天年。笔者有幸踏入了这个具有悠久历史的西欧国家，所到之处无不被其文化气息所吸引。这里既有风度翩翩的绅士，也有热情似火的青年，既有仪态端庄的妇人，也有性感火辣少女。英国在历史长河中所扮演的重要角色也使其逐渐发展成为国际化最为成功的西欧国家。众多文化在此汇聚。人们常说如果你想在一个国家中领略全世界的风采，那么英国便是首选，因为你不仅可以在此众多的历史遗迹和大英帝国博物馆中看到“日不落帝国”曾经的辉煌，也能感受到各种文化在新世纪英国的自然交融。

4)。看来帅哥美女就是有号召力，说不定这对老人在网络上还有排名，呵呵。

游戏无国界的道理与音乐无国界一样，在英国这个重视文化重视教育的国度里，游戏也非常受人们重视，他们对于游戏不仅仅在乎这个游戏好不好玩，同时也重视在游戏中领略不同国家对游戏的理解，并且把游戏作为一种放松的工具。这里的人不在乎把游戏玩到一个什么境界，开心就好是我对英国人玩游戏的最大感受。所以每逢国际性电子娱乐大赛都有英国人能取得很好的成绩，这也是与他们这种性格分不开的，“为玩而玩”对他们来说就这么简单。

英国人虽然对待游戏只是玩玩而已，但英国的游戏专卖店可是“玩玩而已”。英国游戏店可相当专业的，在此笔者仅向大家介绍3家规模相对较大的游戏连锁店，这3家店也代表了3种不同的风格。

GAME

“GAME”是英国非常大型的电子娱乐专卖店，有时你能在同一个购物中心看到两家“GAME”，足见其分布之广。“GAME”的风格十分简约干净，使你能在大街小巷一眼就认出来。“GAME”里没有过多的周边以及与游戏无关的东西，有的除了游戏，还是游戏。这里你可以买到游戏主机和主机配件等等，最为醒目的就是新款大作的发售架，并且用等离子电视提供游戏试玩，给人相当爽快的感觉。“GAME”的销售也是有严格规定的，在英国地区销售的游戏都是准时准点所有连锁

店同时上架，绝对不会出现抢购的情况。这一点不得不佩服其管理，并且“GAME”的售后服务也是全英首屈一指的。

Gamestation

这家店的规模没有“GAME”那么庞大，但极具特色。但凡“Gamestation”连锁店都不会太大，只是一间小小的商店，而且一般不会经营于购物中心。进入店中就会给人一种很紧张的感觉，大大小小的游戏都有序地摆在架上，最醒目的同样也是等离子电视播放的超级大作的影像及试玩。与“GAME”不同的是，“Gamestation”不仅销售游戏及主机，同时还销售游戏周边，玩偶模型在这里琳琅满目。如果说“GAME”走的是传统商业营销策略，那“Gamestation”就是专业的代名词。在这里能深刻体会到游戏文化的传承，工作人员大部分也是精通游戏的高手。在这里能体会到志同道合的亲切感。

HMV

“HMV”并不是一家以专业销售游戏为主的电子娱乐商店，这里同时还销售音乐、电影等。也许“HMV”不是最专业的游戏店，游戏也只在这家店中占有1/4的份额，不过“HMV”却是英国最具国际影响力的音像销售连锁店，众多影星及游戏业的重量级人物都把“HMV”作为发售地点。这不，上个月的小鸟秀夫的英伦发售会就在“HMV”里举行，着让伦敦的(MGS)FANS热闹了一番。



英伦游文化

众所周知，英国现在的经济已经不再依靠重型工业，取而代之的则是庞大的奢侈品、旅游以及娱乐时尚产业。同时这也说明了为什么索尼、Square Enix等众多大型游戏厂商把英国作为拓展其欧洲市场的重要基地。现在的英国人依然保守，永远的绅士风度便是其传统保守的一面，但同时英国人也具有激情和幽默的一面。不过由于英国人对公共场合保持形象的高要求以及与身俱来的绅士淑女气质，很多

英国人的情感是被自己控制着的，或者说是压抑着的。正因为如此英国人对于游戏的热情成为他们发世的一种手段。这里不分年龄阶层，每一个人对于游戏的热情都是显而易见的。就笔者所工作过的2家游戏店“GAME”以及“Gamestation”来说，时常会看到全家人都逛游戏店。给笔者印象最深的是满三十代人连购游戏的场景，未滿十岁的小孩拿着《马里奥》在手中挥舞，父亲母亲选购的游戏则是《光环》，爷爷奶奶则最为令我吃惊，他们的选择是主要面向30岁以下消费群的《鬼泣

次时代主机在英国



在英国，X360拥有者无疑是最多的。其中最重要的一个原因就是X360是发售最早并且最先拥有足球游戏的次时代主机。英国人对足球的痴狂已经到了无以复加的地步，足球游戏自然而然就成为了英国家庭里必备的一样东西。加上X360网络技术的成熟以及众多欧美风格的游戏软件的支持，X360的确在英国取得了先机。就足球游戏而言，“(FIFA)系列”和“(PES)系列”依然是集万千英国游戏民爱，但比较这

二者，笔者感觉“(FIFA)系列”还是略胜一筹。虽然Konami采用了很多驰骋于欧洲足球赛场的巨星代言人，但显然“(FIFA)系列”在英国更有人气。看来Konami想要在英国市场战胜EA还需要不懈努力。时至今日，X360依然在英国保持相对稳定销售态势，可见其对市场成功开发和众多游戏软件的支持。

Wii自从发表以来，英国人对其热情在一天天地加深。每到Wii主机到货时，笔者就会看到很多人在店外

排队等着购买。英国人的素质不得不赞，就算是满身纹身的年轻人都不会插队，大家自觉地一字排开，谈论着对主机和游戏想法。无论老幼，都能很好地进行交流，秩序井然。Wii对英国人影响最大的便是众多的互动类游戏，当然“(马里奥)系列”英国人也相当喜欢。很多老人也慕名而来，他们都是希望足不出户就能得到相应的锻炼。在Wii发售初期，国人的热情相当高，但与首发时高姿态相比，笔者明显感觉Wii在宣传以及消费人群的定位上有一些不足，导致Wii在英国销量一路走低，最终趋于目前相对平缓的状态。

PS3在英国销售初期无疑是三次时代主机中最失败的，缺乏高品质软件的支持和不够明确的营销策略是主要原因。在同为以画面见长的X360面前，PS3疲软的销售态势始终没有很好地解决。在笔者任职日同时销售X360和PS3期间，X360每日以数倍于PS3的销售态势保持领先，PS3在很长时间都无法扭转其在英国市场的颓势，“GameStation”一度降价来维持PS3的销量。众多玩家对PS3表示观望，而保守的英国人更是如此。索尼这次的表现比较尴尬，在一系列品

质优秀的游戏先后登陆PS3后，其销量开始彻底反弹。到《鬼泣4》、《GTA4》、《MGS4》发售后，总算达到了一个高潮，全球PS3销量在这短的时间内增长8倍，足以证明游戏才是索尼应该追求的。“家庭娱乐终端”只是一个口号，PS3终究还是要以游戏为本。

至于PSP和NDS这两款次世代掌机，在英国都有着成功的销售业绩。绝大多数英国掌机玩家同时拥有PSP和NDS两款掌机。对于随时随地都能享受到的电子娱乐，英国人采取的是“两手都抓，两手都硬”的态度。PSP满足了英国人追求时尚的需求，NDS满足了英国人三人同乐的渴望，可以说这两款掌机在英国没有输家。

以上就是笔者在英国的所见所闻。可以说英国人对于游戏有着一种特殊的感情，不同于英国的张扬和日本的专业，英国游戏文化就像平静的泰晤士河，没有大的波澜，但却不能忽视它的存在。我想这正是英国人保守的外表下潜藏着一颗火热的心地真实写照吧。

文 周晓

不知从什么时候开始，浮躁，就成为了我们对一款游戏所选择的态度。没有多少肯多花点时间去品味游戏中蕴涵的深刻内涵。没有多少人会再去研究主角们的性格与命运中充满着怎样矛盾的戏剧性，没有人会一遍遍将游戏打穿只为寻找在一切终结时的伤感与唯美……在这个时代，还会去追求全隐藏要素达成的似乎只有三种人：游戏编辑，有受者和穷弱无聊的疯子……

现在的人们，似乎更愿意把时光投入到一刀划开画面就能在瞬间得到火爆和刺激体验的游戏中。在当下的很多人眼里，一款游戏如果不能在十秒内调动你的肾上腺素，那就是失败，这并不夸张，你可以去找找身边的玩家，有多少是一看到对话框就头疼直接STAFFI跑过去的，有多少人连过场CG动画都觉得是在浪费时间的事。有多少人是以炫耀通过游戏数量为目的去玩游戏的……这并不夸张，因为浮躁的态度已经渗透到很多玩家的心情中去了，不是游戏，甚至是对生活的追求。

那些一个游戏不通关好几遍不过瘾算那游戏其实很无聊的经历去哪了？那些只为找到一个隐藏物品而跑遍整个大地圈的午后，消失在那段记

忆中了？那些因游戏而动，为游戏而执着的心情又在什么时候慢慢地从我们生命中褪去了？这些时光，放在现在看是不是有些太单纯可笑了呢？浮躁，不是已经开始左右我们对待游戏的态度，我甚至相信这不仅仅是一个两个玩家的游戏心情，更是全球游戏界所面临的一种变化。

众所周知，近年来，RPG这个游戏界曾经高高在上的贵族，现在已经走入了低谷。原因可能有很多，这里仅从玩家的心态去解析一下。有些人认为RPG的素质今不如昔，其实不然，从次世代音画效果以及变革去讲，就说故事的深度，则本来的合理性，还是角色身上所背负的深刻内涵。现在的RPG，都不是从前单纯的勇者与公主，剑与魔法的游戏所能相提并论的。但问题是，你有时时间去推拒这些吗？你有耐心去迎接一个游戏所能带给你生活的全部吗？在现代匆匆的小时里，你还愿意把一两个小时用来慢慢品味游戏中的细节，或是在迷宮里砍杀数

不胜数的敌人吗？你可能在《失落的奥德赛》的世界里，幻想为主角千年的生命去悲伤，却又约对只有20个小时的割草感到厌烦，然后突然看到那边《使命召唤4》精彩火爆的画面音效，你会说那个酷多了。然后切换展开一场过瘾的现代战争，等你再想起未完的《失落的奥德赛》时，你已记不起它曾带给你怎样的感触了。

其实不单是RPG领域，一切游戏都在这种浮躁的思维下都不能幸免。就好像所说的《使命召唤》。有多少人只是记得游戏中精彩绝伦的次世代视听操作体验，而忽略了游戏中同样扣人心弦的剧情？有多少人玩《战神》不是为了游戏中爽快震撼的战斗，然后忘记了奎托斯到底是为了怎样江湖壮阔的命运而战？有多少人迷醉于《GTA IV》的自由城只为享受绝对自由而充满快感的游戏激情，而无视小人物追寻美国梦时曲折而残酷的人生？

这样一个时代，你还能说什么呢？可能有人会说

浮躁的游戏者

了，这就足够了。我已经玩得很开心了。也许你说的是对的，游戏本身就是为了娱乐，单纯地去享受快乐不就够了，何必那么较真？那么，当几十位甚至数百个游戏制作者辛苦打造的游戏被玩家们细致地写地体验后，整个游戏世界，也似乎没有太多需要较真的东西了。这样的游戏，还能被称为是第九艺术吗，人们尝到的，终究是华丽的外壳，空虚的快乐，而不是能深入灵魂的一种记忆。

可是，这种浮躁，又何尝不是一种无奈？带给玩家浮躁心理的，是浮躁的生活状态。高速度，高压力的生活让现代人苦不堪言，只好用节奏易放松的游戏方式来排解生活中现实的压力。而这种解决生活中浮躁心态的放松，正是浮躁游戏的源头。

从这种角度而言，对游戏的态度没有对错，只是每个人对游戏的不同需要。对于有的人，游戏是用来放松身心，而另一些人，则是在游戏中寻找艺术般的体验，他们都能找到各自的乐趣。只是，在这个科技日益发展的时代，瞬间的快乐能代替多少永恒感动，能为我们清醒多少源于现实的疲惫，又能为这个躁动的时代降多少尘埃呢？

文 左子乱

影漫

搜查线

全面网罗近期流行娱乐资讯

栏目主持
冯娜



这次给大家带来的“宅文化作品推荐”可以说是相当具有指导意义，包含了大量的OTAKU文化，只要对宅不反感的读者都很强烈推荐！



“宅”这个词对于很多人来说既熟悉又陌生，那么，什么是“宅文化”呢？对于这个问题，光看数据、理论架构和一些空头文章是不行的。我们必须到动漫影视等作品中去，用心感受宅文化的巨大魅力。为此，本次“动漫搜查线”特推荐14个与“宅”相关的作品系列给大家。（排名不分先后）这些作品定会令各位宅友有所收获。

宅文化

作品推荐

文 ZATE

宅文化NO.1 《阿倍野桥魔法商店街》

由于城市建设计划的缘故，阿倍野桥魔法商店街面临着拆除的命运。青梅竹马的小步与圣志也因熟悉的地方就要消失而情绪低落。在坚决反对离开的小步节节败退之后，小步与圣志两人无意间来到了异世界，并开始了一连串不可思议的旅程。普通的观众即使看不出其中的致敬典故也会被单纯的动画本身的表演力吸引；同时对ACG系列的作品和流行电影的了解越深入，看到揉捏在一起的诸多著名桥段就会越开心。整部剧情可谓是充满了欢乐，也包含着从迷茫到觉醒的成长，被爱好者们称为是“GANAX的集向其他著名作品的感情与致敬之大成的动画”。对于一部分爱好者而言，虽然原画めめ々演唱了片尾曲，但是动画本体内并没有他的演出，也可以算是唯一的遗憾。



宅文化NO.2 《新漫画狂战记》

“闪光漫画家诞生”正是作者德本和自身的写照，同时也可以说是所有将生命灌注在漫画创作上的漫画家们的投影。这部展现漫画家生活的漫画中，作者营造和安排了大量情节告诉我们——用笔和纸也可以进行热血沸腾的战斗。漫画家的一生，是战斗的一生！另外作品里发明的“漫画家十训”可谓广为流传。



宅文化NO.3 《老处男的春天》

2015年，东京，一个30岁单身，又肥又丑的老处男在朋友介绍下接触了一款美少女游戏。他带着感觉仍具兽性进入了游戏世界，遇到了这个世界里面的美少女——月子。这部作品表面上这是一个爆笑且有点愚蠢的故事，但花泽健吾先生却给我们深刻地展示了一个在幻想世界中的古典悲剧。



宅文化NO.4 《妄想改造人改藏》

就读于县立虎马高中的胜改藏，是个妄想严重的二年级学生。一天，好运的他被从天而降的人体模型砸中，得到被改造者的护理，却以为自己被改造了。之后，他毅然加入肇事者所在的科特组（就是科学部），为维护世界和平过着假于奔命的生活。可是出现在他们面前的敌人……如是铁球满点的一部作品，里面呈现的疯狂列举可是考验读者宅眼的重要标准。



宅文化NO.5 《OTAKU的录像带》

本作用动画的手法描述了一群被称为OTAKU的，对ACG系文化非常痴迷的年轻人的人群体生活写真。并且穿插了一些现实社会中的真实OTAKU讲述自己的经历。制作组试图通过本作告诉观众，被称为OTAKU的群体与ACG系文化的狂热与执着有普遍的发展交叉更加深刻，但并不是一所谓的“精神变态者”。本作推出之时，正逢动漫迷的形象和立场因“宫崎事件”而被社会排斥，被媒体打压到底层的寒冬时期。如今的爱好者们普遍认为，正是这部洋溢着制作人员发自内心的满腔热情的OTAKU录像带打破了如雷制作公司与动漫迷们迷茫的坚冰，让这个商业体系重新复苏。由于高度的写实性，至今仍被爱好者们誉为“OTAKU的必修圣经”。



宅文化NO.6 《电车男》

《电车男》故事来源于一个网名为“电车男”的青年男子在日本最大的综合性论坛2ch上发表的帖子。在这个帖子里，“电车男”真实地记录了自己在电车上因见义勇为与“爱玛仕小姐”相遇相识到交往过程中的点点滴滴。而在这期间，更有更多热心网友为这个不通日语的御宅族上课，于是“电车男”的经历在日本网络上成为人们津津乐道的话题，并改编成了小说、漫画、电影、日剧等形式，并有衍生的动画作品。《电车男》小说推出过中文版，但日剧版最为国内玩家所熟悉。纵观来讲，本人并不愿意推荐这部作品给大家，日剧版除了伊东四朗的扮相和主题曲不外制作得相当无聊，可以说是滥用英雄救美、美女包庇的庸俗桥段来煽动动漫爱好者这个群体。片中的男主角无论如何也是冠不上OTAKU之名，他也就只能算是一个现实生活中游得比较失败的动漫爱好者罢了。当然，我们还是必须承认《电车男》的历史地位，“电车男风潮”算是OTAKU文化的一个里程碑。



宅文化NO.7 《AI少女》

故事的主角是开发GALGAME(美少女恋爱游戏)的从业人员，对他而言，现实中的女人是有缺陷的感性生物，只有存在于幻想中的少女才是完美的恋人，为此志向内参了与开发女性机器人计划——这是一部属于比较疯狂的作品，从头到尾我们伟大的主角都没有反悔做正常人的迹象。



MOVIE 《神奇绿巨人》 The Incredible Hulk

类型 动作·科幻 上映日期 2008年6月13日(美国)

如果想探讨这部电影是不是2003年李安版绿巨人的续集确实比较困难,因为编剧扎克·潘所说,他将这部影片定位在了“将绿巨人”重启,从头再开始”这个角度上,虽然是两部完全不同的电影,但更像是和绿巨人有所联系。在李安将绿巨人打造成了一部不那么典型的超级英雄片之后,惊奇工作室就一直打算制作一部真正的好莱坞式超级英雄片,本片将不会花太多的时间讲述漫威成为绿巨人的经过,而是将重点放在钢铁侠寻求自己的方法上。

Anime 《机器人总动员》 WALL·E

类型 喜剧·科幻·剧情 上映日期 2008年6月27日(美国)

2007年,疯狂的类人已经将脆弱的地球环境破坏殆尽,地球变成了漂浮在太阳系中的一个巨大太空垃圾,人类不得不撤离到巨大的太空船上居住,等待着Buynlarge公司的机器人将地球上的垃圾清除完的那一天再重返地球,就这样,日复一日,几十年过去了, Buynlarge公司的小机器人正在辛勤地工作着……瓦力开始渐渐有了自我意识,像人类一样害怕孤独,渴望爱情,但是它只能用人类留下的生活物品自娱自乐,突然有一天,一艘巨大的飞船从天而降,一个机器人夏娃来到地球执行任务,而瓦力,对她一见钟情。皮克斯的技术在这几年来不断进步,除了有趣的故事之外,近乎完美的画面也是本片的魅力之一。

Comic 《深海鱼男》 Blue water Man

作者:古谷实

本作的一个名字叫《独狼男》,与《深海鱼男》一样,都描写了如同深海鱼一样的静默藏在深处的人们生活,不为人所发现,不与人接触,不知道生活的目标,这是一个非常适合男人和单身男人观看的漫画。在本作中,23岁的主人角做了七年的狗神中心情报保安,突然有一天清醒过来,发现自己没有朋友,没有家人,没有女友,就像是沉睡着度过了人生的前半段,他开始渴望恋爱,渴望向海面世人证明自己仍然存在。古谷实的作品一直致力描写社会、理想、爱情、人性、人生课题,这些作品大多有着浓烈的灰色色彩,但却让人有所感悟,这也使他被誉为“漫画界的村上春树”的原由。目前本作的单行本已经出版了四卷,作者仍在连载中。

编辑推荐 ADVANCE CASE 《蜂蜜与四叶草》

类型 青春·爱情 上映日期 2008年1月9日(日本)

主演:成海璃子·生田斗真·宫崎宽贵·向井理

从漫画到电影,再从电影到漫画,虽然这部改编自人气漫画的剧在情节的取舍上还是让很多死忠有所争议,但讲述大学生活的主题却能让人感到独有的亲切感,无论你是即将步入大学,还是已经在社会上打拼,本剧都能让你找到对大学生活的憧憬以及美好回忆。

故事的主人公是三名就读美术大学的学生:竹本佑太、真山巧、森田忍。在他们的公寓中,到处乱飞的杂物就是他们的全部家当,虽然并不富裕,但是笑着他们对生活的热爱,每一天都过得多姿多彩。我们的故事从第二年的春天开始,在新学期踏入校门后的水池边,竹本和一名可爱的少女一见钟情,虽然之后由于好友的恶作剧破坏了美好的气氛,但所有的事情就像冥冥中注定般的,当到有竹本名字的板车将老师的自行车撞得四分五裂后,本应受到责骂的他却在老师的罚单中再次见到了这名少女。从那天开始,三人平凡的生活再次因为这个名叫花本叶久美的乡下女孩掀起了新的波澜,友情、爱情与爱情的美好都让他们在接下来的日子里永远铭记……

《秋叶原@DEEP》

讲述围绕秋叶原的宅男们的故事。原作者石田衣良先生的人气小说《秋叶原@DEEP》,后改编同漫画、电视、电影。作者认为是比较无趣的作品,但影响力较大只有在本次推荐看看。诸位读者看了,无论喜爱与否都别问我……



《现视研》

《现视研》是木尾士自在《月刊少年》上连载中的漫画作品,单行本一共8本,台湾中文版由东立出版社发行。是部描写御宅族大学生日常生活的作品。“现代视觉文化研究会”简称“现视研”,是一个以研究动漫等综合性现代视觉文化为宗旨的社团。在木尾士自笔下的这个团体,打着“研究现代视觉现象”的旗号自发组成了属于宅男自己的社团。作者不屑一切,完全就把御宅族在现实生活中的状态给展现出来了:买动画游戏、买同人志、做模型、狂热地讨论动漫、炒不入口、Cosplay……在这里,OTAKU们玩的是参加漫展累得要死,还是到卡拉OK去唱动漫歌曲,都是像爽充满新鲜感与温馨感。御宅族热爱生活,更热爱ACG,并且ACG已经融合到生活中了。这部作品获得了OTAKU们非OTAKU层面的普遍喜爱。



《空想科学读本》

作者是柳田理科雄,1961年生,是看特摄和卡带长大的。从高中就立志当科学家,后来从东大理科中途退学,在补习班担任教师,育有一子。严格说来《空想科学读本》是一本超OTAKU书籍,因为它的内容就是:用科学的角度来看卡通、特摄中的设定到所有有些不合理之处。内容较及从早期的怪兽电影、特摄剧集、巨大机器人……到一大堆科幻卡通无所不包。作品在开脑洞树立了名为“科学之魔”的东大,让巨大怪兽替自己的体重干掉的同时也能让奥特曼超人被自己的高速飞行斩首……当然,在最后作者把自己都给给进去了。

《妄想战士》

《妄想战士》是日本漫画家1野寺浩二漫画作品,是一部用夸张的方式充斥着重度御宅口味的热血妄想漫画。作品以主角为中心,围绕了一大群二度二次元爱好者追求“无限境界”的无限境界来开展故事情节。作为一个动漫爱好者者,观看这部作品的时候,请带着热血沸腾感那些属于自己的妄想吧。

《欢迎来到NHK》

由在日本大卖的原著小说而改编为动画、漫画的作品。作品以某种程度的批判出现:对主角们的思维做了揭露——社会的渣滓,无耻的家里蹲(年纪一把混进家里养着),最可耻的是衣食住行全靠别人照顾不说,居然连厕所也不去上,在房间里用几个可乐瓶子解决。

《幸运星》

在国内被称为“脑残星”的作品,由原本的四格漫画形式改编成了同名动画。本作是以主角“宅女”泉此方为中心的,探讨动漫如何让“萌”的三无身子女高中生的虚拟故事。由于《幸运星》是近期的大热作品,这里不再详细介绍。

《动漫狂大统领》《动画狂老师》

樱光康之的这两部都只是短篇,而且类型一样,就放在一起说了。如果说《现视研》是写实的OTAKU幽默剧,那这两部作品就是名副其实的“超级系”,“OTAKU是戴着眼睛的胖子,是只会玩游戏谈恋爱的男人,是在公司和学校会迟到还不说废话的男人,是老大不小看着动画还会流泪的男人,是每两年在COMIKET大排长龙并制造奇怪味道的男人……”作为OTAKU的作者毫不避嫌地描述出自己真实的状态,整部作品在充斥着爆笑与荒谬中展现一个真正的OTAKU的本色。



天下聚会



有梦想活得才投入!

“天下聚会”2008暑假集体行动现全面启动!



随着暑期的到来“天下聚会”如同这气温一样越来越热，仅截至到7月20日，全国各地就举办了8场规模较大的“天下聚会”，不少玩家看到聚会会的消息都慕名而来，这样导致聚会人数远远超出预期。这次我们就挑选出几场比较热闹的聚会来进行一次总结性报道。如果你有信心举办聚会，如果你还没有参加过聚会，那就赶紧行动起来，因为更多8月“天下聚会暑期行动”已在筹备当中。你可以发邮件给我ACE飞行员，我来为你推荐，来信请附上你的简要自我介绍和聚会计划。

最后，感谢各地聚会负责人出色的组织和无私的奉献精神。

更多详情请访问 <http://juhui.levelup.cn>

天下聚会专用邮箱: lujuhui@vip.163.com

以下活动均获得黑角公司奖品赞助。

北京TVGAME联盟夏日玩乐会第一弹

时间: 7月13日 文: 方糖



咱们天下聚会北京TVGAME联盟的活动那是一场接一场，所有玩家都欢迎咱联盟的组织者，我庆幸，聚会环境氛围也是一流的，所以7月13日，我相聚中关村国投动漫大厦8层黑角动漫主题餐厅又举办了一场聚会。

办比赛、抽奖品都是为了促进到场玩家的交流，所以非常感谢UCG这次又给我提供了不少奖品，当然还有提供本次活动赞助的黑角公司。作为“天下聚会”中各种聚会办得最成功的地区，我们北京TVGAME联盟总结了



▲装机盛况。



■获奖达人前三名。



▲在惊喜路演前展示联盟工程。

7月聚会报道

首届南宁ACG嘉年华

时间: 7月19日 文: ACG嘉年华

7月，是天下玩家们相聚的月份。这次活动最先要感谢的，就是我们天爷给了很大的面子，使得我们天时地利人和。13号的活动结束后数日都是阴雨绵绵，唯13号阳光明媚，怪不得这次本次活动主办方的人。本次活动得到了《游戏机实用技术》、南宁数字工作坊、可口可乐南宁分公司、104.9南宁电台、南宁时空、南宁早报等共18家赞助商及媒体的鼎力支持，南宁将举办有史以来规模最大的ACG嘉年华活动。本次活动将吸引南宁上千万动漫游戏爱好者前来参与。

本次活动的策划时间经历3个月，活动的主办方组成部分为广西高校社团联盟共同推荐出来的南宁ACG嘉年华委员会，在此要特别感谢他们给大家带来了这次盛会！本次活动还得到了18所高校学生、动漫社团的大力支持，使得活动的精彩程度得到了保证。再加上桂林、柳州、玉林等地的玩家团队的游戏团队的加入，也增加了本次活动的完整性。



活动当天早上8点，场地刚布置完毕，打开大门，早已守候在大门口的玩家蜂拥而至，纷纷询问本次活动的有关问题。站在大门两侧的女仆以及猫女们除了维持好次序的同时，还向大家散发本次活动的宣传单。更要感谢由南宁中学社团联盟组成的猫女组合分成2个小组在广西大学正门、东门以及校园内各十字路口引导前来参加活动的外地及找不到方向的游客，小白喵。

8点30分~10点作为活动自由时间，为前来观战的玩家提供了组队及报名准备了充足的时间，不让一个玩家排队。此时，本次活动最厚道的商家可口可乐南宁分公司早已在大门一侧布置好了免费畅饮的大台，为前来参加本次活动的玩家们提供免费可饮可乐。实在是太有爱了。



▲有了大电视的支持，更多人把这里堵了个水泄不通。



▲南宁首届ACG嘉年华正式启动!

乐中登场，分别邀请了本次活动的主策划ACE、SONY南宁数码工作坊邓小姐、Vanilla娃娃咖啡馆领班冯月屏、TVGAME代表廉上台一一介绍本次活动的亮点以及奖品。最后，在主持人的热烈推动下“南宁首届ACG嘉年华正式启动!”

10点30分，所有活动全部启动。TVGAME区分别向玩家展示了实况竞技场、格斗竞技场、街机区的玩家们，早已等待多时，在P区主持人的主持下，各游戏进行的井然有序。首先是本次活动的重头戏(MHPR2)团队竞技赛。在各队领队的带领下，纷纷进入比赛区——坐下等候主持人的安排。其次SEED、FR2、DSL的马车等项目也陆续展开。最值得一提的是本次活动的主策划SE对FR2特别有爱，亲自主持了FR2的比赛。在进行第四小组的比赛时候，由于参赛人数不足，他情参与了进去。当然，没有人给他任何机会，几乎DNF了所有的玩家。SED的玩家更甚，不知什么时候跟SONY协商，扛了台42寸的液晶彩电到活动舞台上，用PSP连接后比赛用，吸引了众多玩家的目光。比赛中不时传出阵阵彩声，感叹可惜声，热闹的气氛一直持续到中午第一场比赛结束。大家在讨论中步入场内进餐。活动场内开始滚动播出各合作商家的广告及动漫音乐。

14点30分，本次活动最有人气的活动，COSPLAY表演开始进行。各高校社团以及社会团体纷纷登场，特别邀请了广西大学音乐协会当家街舞团御所人门表演了精彩的舞蹈。活动的热闹场面引起了现场观众的阵阵掌声及喝彩。本次表演的高点莫过于模仿身高186的仍得到了现场最高的呼声，实在是太高了，难道那么多漂亮可爱的妹妹他们都没有发现吗？活动结束后，非常感谢热情的商家协助本次活动主办方进行了善后工作，并集体合影留念。

天下没有不散的宴席，首届南宁ACG嘉年华活动正式落下帷幕。相信有很多玩家还不够尽兴，那么请大家继续关注我们的官方网站: www.nncag.cn



▲掌机活动区人头攒动，大家似乎都舍不得离开。

年龄不是界限，大叔正太齐欢乐！

文：雷气

——记天津“7.5天下聚会”

自上次天津“5.25天下聚会”已有1月有余，天津玩家们已有上次聚会是40人发展到现今的100多人。本来原定于8.28日举行，可是群里许多成员说那天要考试，无奈把日期推后了一个星期，不过这也让我有更多的时间来准备这次聚会。奈何天公不作美，大雨从4号晚上断断续续的下到5号中午，致使许多人没能赶来参加这次聚会，其中



包括在群里人气很高的红玫瑰姐妹，可谓此次聚会的一大遗憾。不过这些事并不能熄灭玩家们对游戏的热情之火，大家很快就融入到了游戏

的氛围中……

此次聚会不比上次，这一个月来随着群的不断发展，每天群里都能产生数十页的聊天记录，群里的成员在聚会见面的时候按一下ID就知道是谁了，不过还是多了几分惊喜，说的很多的一句话就是原来×××是这个样子。

约莫2个小时的切磋后大家决定先开始P&Z(实况足球)的比赛，唉……由于下雨的原因不参加(实况足球)的人比被刷的都在家苦练，不过既然咱是组织者咱就再次发扬风格，第2个参赛赛拿了第一直想要的《鬼泣4》资料特点。



■ 桌游场地内的大叔和正太们，他们玩得可开心了。

加《实况足球》的比赛(进去也是第1局就刷下来)，接下来要说的重要还是我最喜欢的《山脊赛车》此次比赛虽然我仍是第一名，不过这次参加比赛的玩家的实力却比上次强了6, 0, 确切的说是大家的实力都提高了(难道是因为我上次EX Revolution Road 赛道1'14的成绩被刷的都在家苦练)，不过既然咱是组织者咱就再次发扬风格，第2个参赛赛拿了第一直想要的《鬼泣4》资料特点。



■ 非常不专业的赛车游戏玩家。

△ 参赛者多不穿马甲，人缘超强的雷哥，并列第3的折1，我和不知火朱两位带走了(EVA)的典藏DVD……

另外不得不提的就是本次聚会提供的Wii试玩前番试玩的游戏可是排起了长队，马车，马里奥运动会，WiiSports，死亡之屋都成了热门游戏……尤其是比赛完后与Wii前的热闹与旁边的P&Z成了鲜明的对比……

5点中的时候我宣布此次聚会圆满结束，大家收拾完东西不自觉地离开了餐厅，不过8月我们还会再来。

来自78位玩家的战火在哈尔滨爆发!

时间：7月19日



■ 现在第一轮抽奖开始了，现场气氛还是比收场严肃的。



■ 中奖的美女玩家。



■ 我们将奖品堆成了一座山，玩好游戏，开心最重要。

尽管聚会的前门开始时间在十点，但热情的玩家在八点就已经开始入场。

十点整，伴随着动感的音乐，MC宣布本次聚会正式开始!

十点到十点半是玩家的自由联机交友时间，对我来讲在场的除了工作人员外都是未曾谋面的网友或从未联系过的慕名而来的玩家!游戏可以拉近人心的距离。很快，刚刚还在抱怨“高雷没有认识的1人”的玩家就和其他玩家打成一片，各种联机的气氛在比赛间隙弥漫，欢呼声此起彼伏。一上午都在轻松愉快的气氛中度过。

十点半，第一轮抽奖开始!活动环节向第一轮小高潮!我们自己开发的抽奖软件带给玩家的惊喜绝不逊色于台电或电视上使用的抽奖软件!抽奖的电路外围了厚厚的好几层人，手里拿着牌都在高呼自己的编号(入场玩家发发纪念品额外在手牌上标有500左右的编号)，随着一个个幸运数字的产生，10个第一轮奖品很快到达了玩家手中，兴起的玩家在门口集合，留下了第一轮活动的合影。

十二点半，比赛正式开始!

下午依次进行了山脊赛车2P、实况足球P、拳皇98、DJMAX2P比赛。每个比赛的选手中都有能成为黑龙江最强

选手的潜力。上届哈尔滨山脊赛车比赛的冠军参加了聚会，哈尔滨DJMAX第一人也到了现场。比赛现场异常安静，选手们完全投入到了比赛之中，观众也都屏住了呼吸，为选手在心里默默加油。在山脊赛车、实况足球分别决出胜负后，现场的气氛终于伴随着拳皇98的开始再一次热闹起来。聚会现场变成了街机厅，大家又回到了那个热血沸腾的时代!DJMAX进行的比较没有悬念，两名DJ直接进入到了总决赛，进行了冠军的争夺。总决赛进行的异常激烈，两名选手实力不相上下，终于在2:2平的僵持状态下用一首SHOW TIME(0-0)分出了胜负!哈尔滨最强选手最终惜败协会种子选手!

本次比赛超级大奖来自台电在全能玩家李飞同学的手中实况足球、拳皇98亚军，

DJMAX第四名。实在是为能认识这些达人玩家感到兴奋与荣幸!

颁奖典礼结束后便进入了今日聚会的最重磅，第二轮抽奖!现场曾多次失去控制，玩家对奖品的渴望曾高亢，还好在工作人员的控制下抽奖顺利的进行了。看着小山一样的奖品被发出，所有玩家们手里都拿到了战利品，脸上都挂着幸福的笑容!

天下没有不散的宴席，快乐的时光总会结束，玩家们依依不舍的纷纷离开了聚会地点。在送别各位玩家朋友时，我听到的最多的话就是：下次天下聚会，还要叫上我!



■ 能参加聚会的小伙伴真多啊! (啊，在本人左侧的人)

8月聚会预告

现在已经确定的8月“天下聚会”已有5场，而且不断增加中，由于篇幅有限，这里只列出最基本的信息。

了解更多8月聚会，请访问：<http://tuhui.levelup.cn/>

深圳	聚会名称 参加条件 聚会时间	SZPU深圳街机联盟暑期聚会 开始报名 PSP主机或NDS+一愿意游戏的心。 8月3日 11:00 - 17:00
昆明	聚会名称 聚会时间	谁敢比我爽!!! 2008年8月17日下午一点

山东济南	聚会名称 聚会时间	济南格斗玩家与街机玩家首次聚会 2008年8月10日
贵阳	聚会名称 聚会时间	【暑期集体行动】鬼头刀霸霸游戏怀旧活动 2008年8月3日
成都	聚会名称 聚会时间	夏日梦幻之星主题聚会 2008年8月3日

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客



★最近物价上涨,真的是什么都涨,青菜涨到和水果一个价,肉涨到和虾一个价,楼下的面粉本来能买一锅,现在只能买到2/3碗了,看来经常保持月光族身分的小编们再努力一把就要成为月赤族了(月月赤字)。这还不算,杂志的印刷费涨了,就连杂志运往全国各地的运费也涨了,这样下去真不知道何是好啊。

★十万元大抽奖的名单公布以来,编辑部就收到了各种关于大奖的邮件轰炸,除了中奖者惊喜的感谢信之外,最多的当然还是没有中奖的读者来信,具“中奖感言”五花八门,形式各异,小编已筛选部分刊登在本期“读编”

页面下方的读者语录中,实践证明,读者的智慧果然是无穷的。

★由于本期是E3特刊,所以规格与之前的合刊接近,本期内容多,页数不够之下只好出动剪刀神功,将已经做好的内容连册带带压缩,众小编的栏目纷纷惨遭剪刀毒手,虽然每年遇到大型游戏展会都会出现这样的情况,但是每次看到还是让人非常不舍。不过各位读者不用担心,大多数内容我们都经过了精简和压缩,力争将更多更全的信息献到大家面前。另外,杂志下期出版时间会晚一些,请大家耐心等待。

本期

What's In

流行游戏

造桥难,
做大象更难。
(设计台词)



桥梁专家放光芒

《大象》4人

“我们现在需要的不是游戏高手,我们需要桥梁专家。”——每一位《大象》的玩家几乎都有让可怜的大象跌入深谷上百次的惨痛经历。

PS3的游戏太高深了,活脱脱要把人都逼成物理学家。——看到游戏之后,玛娜情不自禁地说道

注:7月10号,PSN推出全新付费下载游戏《大象》,这是一款以造桥为主题的益智游戏,玩家需要利用有限的零件,建造起可以支撑大象重量的桥梁,让可怜的大象能够安全到达对岸。游戏有着出色的物理引擎,要考虑到零件的材质,以及大象移动时的惯性等问题,玩家需要有一定的物理学常识才能顺利过关。游戏共分为四个主题,二十多个关卡,后期关卡的难度很高,要想取得高分,让自己在网络排名上占据一席之地,那就要把使用最少零件的原则,这样一来,同一个关卡就有多种不同的通过方法,加上还有多种模式可供选择,游戏玩法方面有保证。这款《大象》在港服上已经提供有下载,想尝试一下自己建筑神经的玩家不妨试试吧(试玩影像参见光盘)。

社交能力考核班

《女神异闻录4》4人

“我们现在需要的不是PSP专家,我们需要情商高手。”——面对众多影响友好对话选项而不知所措的火云

培养NEW TYPE的专用软件

《高达 战斗领域》3人

超高的游戏素质让我边玩边拍大腿:“为哈NBGI就不能在家用机上推出同样出色的作品呢?”——炎骑士

寻宝猎人的天堂

《合金弹头》4人

用拉尔夫的连环拳炸坦克,看看下屏找隐藏宝物, NDS让生活更轻松。——不再用到处乱开枪寻宝的炎骑士

别了, D·S

UCG曾经陪我走过最高一最阴暗的一段时间,在每本UCG里,总能看到D·S和小编们活跃的影子。第一次让我真正进入游戏世界的,是那本游戏人15周年的UCG,第一次让我决心开始改变的,是那本CAPCOM25周年的UCG,这两张画本来准备在10周年的时候随PSP用的,因为种种原因,始终没寄出原稿,只能在这个时候发封Email来作别礼了,希望D·S能找到属于自己的一片天



作者: Zer066

广西 戴祥阳:我从205期的小编寄语中得知D·S即将离开UCG这个大家庭。D·S的离去使UCG失去了这样一个优秀的编辑,这让我觉得非常可惜。旧的不去,新的不来,当陈旧的血液流走之时,新鲜的血液会补充进来,并给整个集体带来新的活力。他的高去如献血一般,将给外边的世界抹上一笔新绿,为其他的集体带来生机。

昆明 杨城宇,D·S兄啊,你不能走啊!你怎么能走呢?你走了谁来顶啊?有谁能代替你呢……等等,你走了我不就有机会了吗?D·S兄一路走好!保重哦!我会继承你的遗志,再见。

[编者:就像读者们所说的那样,今日的分别,只是为了它日更好的相聚,让我们祝福所有离去的小编。不过大家不用感到失落,因为肯定还有机会在“读编”中看到熟悉的小编们的身影。]

上海 王晨:祝愿D·S一路走好,有空时常来UCG坐一下;这是第一次欢迎小编,同时也是最后一次告别小编,如其他小编效仿D·S,本会同全体鄙视之!除非,你到了该退休的年龄,那就另当别论!

北京 王君毅,D·S走了,看到那些有些伤心,再看看他在“读编往来”里的回复,觉得更伤心,我知道他一定是有更好的发展平台,在追求自己的人生,我相信D·S虽然离开编辑部,但一定会是一个UCG的钁杆支持者,一定会买这期的UCG,因为这里不仅有和他并肩奋斗过四年的兄弟,还有这么多关心他的读者……

Q1 Email 黑足山治: 看到了206期, 第一时间翻到“读编往来”看到了纱迦大人的一句话, 我觉得纳闷……“梦和现实都是相反的”, 看似很有哲理, 但是仔细一看……如果梦和现实都是相反的, 那正面的是什么, 参照物是什么? 奇怪……

A1 其实我的话我没看懂, 意思是说, 梦是相反的, 现实也是相反的?

Q2 我猜这个读者的意思是用什么参照物来界定相反。比如说, 梦里看到红色的东西, 现实中的相反应该是没有看到红色的东西是看到蓝色的东西呢, 这种意思。

A2 嗯, 你的话也很有哲理, 我也纳闷了……

Q3 Email siwei1: 今天早上终于忍不住上了levelup《潜龙谍影》的论坛, 随即悲剧发生了。“斯内克居然……”有人竟然用这个当帖子标题。苍天啊, 当即关掉电脑; 我从12号以来第一次上论坛, 简直就像吃了口大便一样, 以致恶心到现在。4年了, 等了4年了, 崩溃了……我要站在全人类的高度上, 诅咒这些没有公德心的剧透党人永远玩不到看不到没有剧透的游戏、电影、小说。还有……我, 还有……啊啊啊啊!

目前, 本人正处于一种干什么都提不起精神的状态, 这种状态发展下去就不知道会怎样了。所以迫切的希望小编们帮忙评估以下以上的剧透对游戏剧情的杀伤力到底达到了什么程度(用百分比来计算, 或者更聪明的方法), 我预计还要再过一个月才能入手这款游戏, 实在是扛不住了。谢谢!

A3 关于剧透的伤害, 我在205期“编辑组黑名单”已有阐述。对于不幸中招的你, 我只能深表同情, 出于保护你的角度, 我觉得还是不要给你评估的好, 你现在应该抛弃一切杂念, 忘记你所看到的一切, 断网关机, 沐浴更衣, 斋戒七七四十九天, 静候神作来临……

Q4 为了不要成家永远看不到没有剧透的游戏、电影、小说的剧透党人, 我们在关于斯内克的剧透上, 进行了处理, 想知道究竟出了什么事, 的读者可以采取咨询。请吧这到来信诉一下否, 在底部给编辑组众编每天在游戏室中激动的魔音穿耳之后, 我收到来信剧透了。

斯内克居然……



Q5 天津 左婷婷: Hi, 又再次见了! 听到了D·S离开的消息, 心情阴沉了好几天, 希望他今后也能顺利。这次当了炎骑士, 晴天和Gouki大人, 再为UCG加油!

A5 现在在每期来信中寻找“遥远的UCG”已经成为我的习惯了, 对着鸟鸣幻想一下周围的小编们都是如花美男真是神清气爽, 相信左读者一定也和我一样的感觉(—。—)。不过这次卸下高甲的炎骑士确实很有创意, 要不是脑袋上有个“炎”字相信谁也认不出来。

Q6 千吗……在机器人的面具下就不能有一张俊美的脸吗?

A6 原谅我……不管我再怎么努力, 都只能像做出一个僵硬的玫瑰、眼镜桃花、长发飘飘、白衣胜雪、风情万种、玉树临风的高达。



■极具诗人气质的遥远版炎骑士, 背景的那片红真非就是眼下的黎明!



■阳光灿烂的大男孩



■事实证明Gouki不管在那个年代, 不管是少女还是少男, 风格的高者起来都像个足球的。

Q7 吉林 许宁: 203期UCG到手后拿回审查, 就照惯例取下DVD, 放好赠品, 然后从我一贯的作风将回函表一卷, 扔进垃圾桶, 再慢慢阅读。多亏我看得仔细, 才在“读编往来”中得知有这么重要的一张表, 当场冲向垃圾桶狂翻, 幸好健在……哎, 不良的生活习惯真害人啊。

A7 来信询问为什么在杂志中没有找到回函表的读者, 这回你们明白了吧。

Q8 东莞 罗加: 我想问有什么方法可以到UCG编辑部一日游, 可以去的活一定要玛娜姐姐做我们的导游!

A8 上海 王志明: 要经常组织玩家去参观你们的编辑部, 好让我们了解你们的工作, 你们的生活, 好在将来为你们的饭桶打下坚实的基础。

Q9 为了不被赶走饭碗, 编辑部一日游的行业业务暂时尚未开通, 同理, 编辑部摄影基地、编辑组游戏、主机代购部、编辑部出行E3(TGS)旅游团等业务也暂时没有开通, 大家请耐心等待。

Q10 湖州 崔静: 有时我也挺郁闷的, 因为现在课业压力大, 同学们纷纷怨天尤人, 抱怨自己没能多长只手。而我深深地记住了每期UCG小编寄语中的口号: 努力工作, 拼命卖。我便在“怨气”最重的时候喊了声, 努力学习, 拼命卖! 不巧的是班主任正好走过来, 给我使个眼色, 吓得我直冒冷汗。从此我不敢乱喊口号了……

A10 其实你会念错了, 你的班主任是在提醒你他(她)也是UCG的饭, 你必须得挂这句口号的精髓就可以了, 只是不要在课堂上宣扬~

Q11 安徽 彭光昭: 前几期某编提及了游戏与恋爱问题, 不禁让我想起一桩往事——某日去同学家玩《KOF》, 冷不丁冒出一句: “你有女了吗?” 他, 那个我注定一辈子超越的男人, 拍着(爱抚)着自己的电脑, 说: “它(她)就是我的女人。”而我, 是绝对不敢举着我的PSP重复以上的话的。

A11 我觉得你说“PSP就是我的女朋友。”也比对着女朋友说“你是我的PSP。”要强些。

Q12 上海 黄玲萍: 我们这次期末考语文题目是: 错别字。我把UCG互动信箱抓错别字的事写在里面, 没想到得到高中以来最高的语文分数, 作文更是破天荒的得到了全班第一, 等到高考试我一定狂看UCG。

A12 请把你的全文发送给我们学习学习。
Q13 我高三那阵儿有一次课堂作文写的是《恶魔城》的短篇同人小说, 结果也得了少有的高分。

Q14 增城 曾伟森: 希望小编们弄一个增加RP的攻略, 提高我们广大读者的中奖率。

A14 就像你们屡次强调的, 增加RP的攻略其实很简单, 首先是写清楚地址、邮编, 真实姓名、最好可以留下联系电话以便于中大奖后的联系, 其次才是认真回答“互动信箱”提出的问题, 再次就是字迹尽量容易辨识。被抽中的读者由于没有留地址而发生无法寄送的事件已经不止一次了, 我都替这些读者遗憾, 特别是洋洋洒洒写了一大篇, 地址、邮编和电话都写了, 却只给我们留了一个笔名的人。

遵义 何阳：昨天在优酷上输 UCG，看到了小编的实体化，突然有一个重大发现，晴天是个男的。回想起 202 期某小编寄语，某读者注意让胜负向晴天索要化妆品送给胜妮，恐怕是把晴天当成女孩子了吧。你看晴天那动嘴形象，不知情的都以为他是女孩子。本人再自爆一下，从 UCG 第 108 期开始，看了 20 多期才知道纱迦是个男的。看众编的博客心得时，看完多边形博客后，发觉多边形才是真正的好人。

何读者太强了，能在编辑部里发提出这么多女编辑。

这说的小编编辑部太“基”了。

如果有那么多女人侵入编辑部，那为什么大部分游戏还是卖给男人的？

广州 张洁雯：ACE 同学买船？天哪～ACE 果然就像小编印象般的有钱！哪天买架泰坦尼号把我也带上兜个风吧。为答谢，我会介绍我身边的女性朋友给你认识！（她们级别可不低哦！）

上海 袁谈志：ACE 飞行员竟然买船？当小编都这么有钱吗？还要环游 2 年，啥都不做，吃喝玩乐 2 年？ACE 难道在近期抢钱了？

我想表达的是一种内心的情怀而已，就像二战后出生的导演来拍摄二战电影一样。

读者来信：星夜我不要大笑着 GF 给你的秘方！因为我老是有除不掉的痘痘。

看来我的专利产品还还没上市已经有众多潜在客户了（-_-）

增城 郭子滔：已经有一个月没寄信了，因为要备战我的小学毕业考试，想不到吧，我只有 13 岁，所以，胜负师，你回信的时候只要写“你好”，不用写“您好”，如此下来，或许还能节约几支笔！

如果你是从小三岁开始支持我们杂志的，那我写个“您好”也不为过。

唐山 刘国成：小编们有没有喜欢集邮的？天天谈信，这邮票如滔滔江水般汇入，要不咋处理邮件呢，邮票撕下来集在一起，绝对是炫耀的资本，实在不行就卖了。

是啊，喜欢集邮，收到的都是盖有邮戳的那种，而且是常见的民居的那种邮票，面值 8 分、1 角、5 角……

本期之最

最具推理精神的读者

三口一瓶，路边一倒，这是 UCG 的酒委会口号，个人觉得很有意思。有时候看 UCG 感觉就像是在做一道复杂的数学题，你需要很多的假设，很多的论证，当你解答完这道复杂的数学题后总会有一种说不出的喜悦感。像是“三口一瓶，路边一倒”这句话就是。“三口一瓶”从这个词看得出各位吃的是小瓶啤酒，所以保守估计你们一般是在酒吧或者 KTV 这类场合进行“酒委会”活动的。当然，这只是我的猜测，但是我总觉得这样十分有趣，通过你们的小故事，我们读者脑海里产生了无数的想像画面，或者是那个小编喝多了的和不认识的美女发生误会，还有谁歌唱的最好，打车回家时谁装得多了辆豪车等（笑）。正所谓每个人眼中都有一个不同的世界，读者们丰富的想像力无意间又把小编和读者的距离拉近了，就像是解开了那道复杂的数学题。

——黑龙江 丹迪

这句口号从何流传出来现在已不可考究，不过小编们也和其他读者大人一样，在空闲的时候总会一起聚一聚，交流一下感情。最后悄悄告诉大家，火云 K 歌时最拿手的曲目是《冰雨》，原音重现常常把大家听得泪流满面（笑）。

最无奈的会错意

昨天拿着《吉他英雄》到外面玩，本想拉好一下，没想到一个 MM 看到后说，哇，这游戏好帅啊，这样拿棍的好，比 PSP 帅哦。刚听到这句话，我倍感欣喜，从没人对我说过 NDS 比 PSP 炫啊！这让我对那些认为 PSP 炫的人感到失望，怎么你们悟性这么差呢？你看人家 MM，不过她之后接了一句，文曲星竟然能做成这么好，不是外国牌子（汗）。“是是，是外国牌子……”我收回刚才的想法，我一直纳闷为什么人人都得 PSP，怎么就不知道 NDS 呢？无奈。

——Email 凯

活到老，玩到老

我来给你们介绍一下我的外公、外婆，因为他们两老人家也是游戏迷，我可以负责 FC 的时间远远多于我玩 FC+GBA+PS2 的时间。他们每天上午吃完饭后就开坦克大战，直到手酸，午睡后又开战。今年我回老家陪他们过年时，发现 FC 的手柄已经不太好了，而且那台 FC 还是原装的红白机，绝非山寨出品，再加上 FC 已成古董，所以换一副手柄有些麻烦。我打算明年春节后送他们一台 Wii（当然是用压岁钱），让他们也玩玩次世代游戏。

——成都 张朗立

最直接的读者

这一期最喜欢的内容是《妈祖传奇 2》的攻略，真是大赞！巨赞！狠狠赞！明天，来，把你的小脸伸过来，让姐姐亲亲（^_^）。

——河南 祝贺

嗯~你的心情我可以理解，但是这样不是太夸张了？（造……）

你就算叫破喉咙也

没有人来救你~



工作室后援团

心态最好的读者

非常感谢 UCG，将我此生没有一次中奖的优良传统成功的延续了下去。当我将贴满印花的调查表战战兢兢的投入邮桶的时候，我是多么担心自己的这一记录会被 UCG 打破。是次世代主机？还是 NDSL？或者是自己一件 T 恤？究竟是什么会打破我的宿命？这段时间来，我一直食不甘味，夜不能寐，我们家遗传下来的家族绝技——抽奖必中难道会在我身上打破？要是真的这样我该怎么面对那批亲戚呢？不过 UCG 没有让我失望，当我翻开 208 期的名单时，果然没有我的名字。突然间我感觉轻松了，释怀了，我终于能够回到我原来的生活了，真心感谢 UCG 的编辑们，为了让我重新找回自我而特地将我的调查表弃之一旁。我的感激之心溢于言表，只能用拼命买杂志的方法表达感谢！

——Email 陈瑞珺

最有寓言韵味的经历

我于 6 月 20 日购买了最新的 UCG 和一本小说，而后去买饭，摊主找钱错误，多找我 10 元，持续兴奋中，再后于兴奋中看杂志，造成上学十余载首次失手，杂志被没收……损失 11 元。10-11=-1，合计亏损 1 元。同志们，小便言不能占啊。更有意思的是：我买的那本小说名字就是——《轮回》……

——Email donyuezhou0207

炎骑士的小岛签名会纪实

UCG 答疑

▲这就是那台神一样的机器了，其实旁边的游戏也很珍贵的……

▶小鸟拿着扇子的时候真是太帅了，令我想起周润发……



▲如果上天能给我机会再来一次的话，我想——换号！

7月13日，小鸟秀夫的亚洲巡回展来到了香港。为了亲眼看看这位了不起的游戏制作人，小炎7点就从床上爬起来，和一位levelup.cn的朋友一起奔赴香港。赶到现场后不久，这里就被热情的玩家们挤得水泄不通，小鸟秀夫的人气真是没得说。

见面会只有100个名额，主办方给前一百名排队的人发了卡。我是75号，朋友是76号，我当时还没有意识到这意味着什么。见面会为大家准备了很多礼物，包括海报、模型、手机链和扇子，最为珍贵的礼物是一台有小岛秀夫、新川洋可以及菊地由美签名的PS3，每一站活动都只有一台。

将在现场以抽奖方式发出！

现场的气氛非常热烈，100名玩家全是“MGS”系列的“死忠”，当小鸟秀夫出现时所有人都爆发了，每个人都拼命喊着他的名字。当小鸟大神念出“76号”这个名字时，我和朋友当场都惊呆了，等我反应过来之后，只能仇恨地看着朋友一边写三位名人名著者，一边接过那台价值千金的“神机”。他的脸上看不出任何笑容，事后才知道当时已经兴奋到面部麻木了！

尽管以一号之差错过了“神机”，但此次香港之行还是非常值得的。只是不知道本人与奖无缘的命运要到何时才能被打破了……

湖南 丁洪义：有些事很不好意思提，看杂志好几年了，始终不明白《游戏机实用技术》的缩写为什么是UCG呢？可能有不少读者都搞不清，强烈要求在下期“读编往来”中帮我解决一下这多年来困惑！（如果真是误会就没创意了……）



以前在杂志里提过，UCG是ULTIMATE CONSOLE GAME的缩写，又是游戏机的谐音，所以就这么一直沿用下来了。你是否觉得非常有创意呢？补充一点，最早杂志的简称是PTFG，英语好的朋友应该能猜到是什么意思。



Email 无名氏：最近，有人提到“油炒饭”这个词，油炒饭这个词是怎么来的呢？作为一名对UCG不太了解的玩家，我想了很久，这个词一定跟本刊的第一个字“游”字有关，这个名字又是谁想出来的呢？还请各小编给我一个回答。（注：不要回答“集体思维”）



油炒饭这个名字来源于一封读者来信，是《游戏机实用技术》超级FAN这个词的简称，因为非常响亮，所以就被大家一直沿用着。随着近年来人民生活水平的提高，生活中的炒饭逐渐被扬州炒饭、非油炸方便面食物代替，因此在来信中自称油炒饭的人也有变少的趋势。不过我还是非常欢迎这个称谓的。

游戏·人

《游戏·人》读者服务部
现提供以下订购服务：

《游戏·人》第17辑，定价：16元；《游戏·人》第22、28辑，定价：14元。《游戏光环DVD》第20、31、33辑，定价：8.8元。《讲小说》第7、9、10、13—17辑，定价：9.8元。《WIW》第1辑，定价：28元。《WIW》第2辑，定价：28元。《Xbox360》第3辑，定价：28元。《游戏人小说版》第一季，定价：14元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱

《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码：730000

电话：0931-8674805

Email: gamers@263.net

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下订购服务：

《游戏城寨》第1—4期，第6—12期，定价：4.8元（两本起邮）；第13期，第15期，第16期，第21—26期，第28—31期，定价：5.8元（两本起邮）；第33期，第37期，第38期，定价：9.8元。《机动战士高达00影像典藏》第2辑，定价：9.8元。《机动战士高达00影像典藏》第5辑，第6辑，定价：12元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
《游戏城寨》编辑部(收)

邮政编码：730010

电话：0931-4863066

Email: yxcz@263.net

游戏城寨

动漫工作室
现提供以下订购服务：

《猎龙谍影4官方小说》上，定价：16.8元；《猎龙谍影4官方小说》下，定价：16.8元；《碧之轨迹》第3辑，定价：28元/本；《碧之轨迹》珍藏资料特典，定价：28元；《猎龙谍影4特别版》特典DVD，定价：16.8元；《火影忍者剧场版特典》第3卷，定价：32元；《四叶草》第1、2辑，定价：16.8元/本；《生化危机官方小说》第4.8辑，定价：14.8元；《高达无双全史》定价：22元；《宿命传说2官方小说 苍黑的追忆》，定价：16.8元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价：14.8元；《机动战士高达00 Meister's Mission》定价：12元；《变形金刚 特别版电影前传》，定价：25元；《变形金刚 昨日幽灵》，定价：16元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价：24元/本；《魔魂志》第16、21、22、23期，定价：12元/期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱
动漫工作室(ACG)读者服务部(收)

邮政编码：730010

电话：0931-8663118

Email: acg@vip.163.com

游戏机实用技术

目标杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第160期，总第164—168期，总第173期，总第178—181期，总第184期，总第188期，总第189，总第190期，总第192期—194期，定价：9.8元。总第203期，总第205期，总第206期，定价：12元。总第207期，定价：19.6元。总第73—74期，总第137—138期，总第162—163期，定价：19.6元。《游戏小说十年》，定价：42元。

邮购地址：兰州市耿家巷邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

电话：0931-8668378

Email: ad@ucg.com.cn

目标《掌机王SP》读者服务部
现提供以下订购服务：

《掌机王SP》第13—15辑，第17辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第37—43辑，第61—67辑，第69辑，第73—76，77，84，87，88，90，92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第93辑，定价：9.8元。《NDS专题》第2辑，定价：25元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38元。《口袋妖怪》第1、2、9、10辑，定价：16元。《PSP专题》第3、4辑，定价：25元。《NDS宝典》，定价：28.00元。《怪物猎人狩猎志2》，定价：12.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱

《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码：730020

电话：0931-4867606

Email: pgking@263.net

掌机王SP



请广大读者必

写自己所要购买的杂志期号和数量，地址务请详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对购购事宜有疑问或超过一个月仍未投递到，请及时与杂志社电话或Email联系。

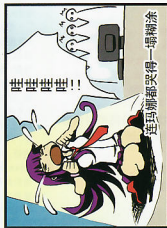


友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请留意！）

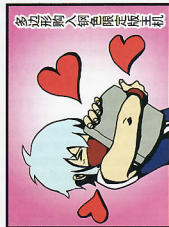
各有妙招



泪流满面



忠心各表



自得其乐



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

✉ 电子邮件: ucg@ucg.com.cn

✉ 邮政信件: 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编: 730000

“游乐传音”之我见

黑龙江 王玉成

说句实话,每次让我写最喜欢的内容时都很犯愁,许多栏目都是我喜欢的。要是非得在其中找出一个我最喜欢的,实在太难了!所以只好把每一期比较有新意的栏目作为最喜欢的内容来评价。这次就给晴天花油,把“最喜欢的内容”颁给“游乐传音”吧。

“游乐传音”刚刚出现在杂志上,就像一颗闪亮的新星,虽然只出了两期,但看起来在读者眼中的反响还是不错的,怎么说呢,个人感觉“游乐传音”的实用性还是很强的,起码比“电影前线”的实用价值要强的多。“玩游戏,做游戏;看UCG,做油炒饭;听游戏音乐,亦做个游音人。”我看这句话也可以成为“游乐传音”的口号了。(笑)

游戏中的许多音乐作品都是十分优秀的,一些著名的游戏,像《最终幻想》,其游戏音乐简直可以用艺术作品来形容了。一些大作,神作往往重金请来大牌的音乐制作人为其打造优质的游戏音乐,同时再加上人气声优,演员的精彩献声。游戏公司肯在这些环节上一掷千金,也能看出其对游戏音乐方面的重视程度,而且这种大打气牌的方式也确实能够大大增大游戏销量,这也说明了玩家们对这种内容效应还是很买账的。一款成功的游戏如果没有优秀的音乐那就不能称之为完美;同样,一款想要名垂千古的游戏就必须配备优秀的音乐,这是相辅相成的事情,这样游戏音乐对于游戏本身的重要性就完全体现出来了。

“游乐传音”的适时推出,从某个角度上正好弥补了玩家们对游戏

音乐好奇却无从下手的缺陷。往往有读者来信反映说:“光盘标题画面的背景音乐很好听,是什么歌?”“×××游戏的主题歌真好听,是谁唱的啊?”“《最终幻想》音乐的制作者是谁啊?我好崇拜他啊,有他的档案么?”偶像,并不一定非得是站在聚光灯下风采照人的那种才是,而是有很多种。“游乐传音”里把那些人气音乐制作人和歌手,声优的事迹讲出来,相信有很多的玩家们会很感兴趣去阅读,这就是“游乐传音”的一个很明显的优点。

当然,就目前的“游乐传音”来看,其可改进的地方还有很多,比如将“游乐传音”和“游戏光盘DVD”互动。上次在给你们们的回信中发表了自己对“ENDING SONG”的看法,若是《偶像大师》确实有点单调,要是能放一些更优秀的游戏歌曲,然后在“游乐传音”中就介绍这首游戏歌曲,这样岂不是很好?还有如果真是单纯的背景音乐,可以放在光盘标题画面上,同样也在“游乐传音”中介绍这段音乐,那么像之前那些读者的“光盘标题画面的背景音乐很好听,是什么歌?”这样的问题不就解决了么,不需要特意在“读谱往来”里占篇幅介绍那是什么歌,是哪里的背景音乐(何况你们也不能每期都回答读者这样的问题)可谓是一箭双雕。要是这么发展下去的话,“游乐传音”甚至可以在《游戏·人》里专门开设一个版块介绍《游戏·人》的DVD里的音乐了,想得太远了,再往下想的话恐怕你们的策划就要下岗了。(笑)

“游乐传音”,我看行!

争,争取在网上为文章提供“游乐传音”中介绍的内容。另外,让“ENDING SONG”与“游乐传音”进行互动也是可以的,相信在不久之后,大家就可以在“游乐传音”中看到对标题中“ENDING SONG”的详细介绍了。



本期奖品由盟区(menzzone)特别提供



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
尤耀挂饰精致手机绳
各类ACG主题特刊
Q版小缩形象周边(随机9款/人)

《游戏机实用技术》更要实用一点 广州 Mr.毕

平常看《掌机王 SP》,levelup的PSP新闻时,总能看到最新,最时尚的周边产品,并附有专业的评测和该产品的价格及销售地址。我觉得玩家在寻找游戏快感的过程中,除了游戏软件上的,周边产品也是不可或缺的一部分。

很多PSP玩家都在寻找时尚的PSP收纳包,很多NDS玩家都在寻找可爱的触控笔,挂绳,水晶壳以及好用的烧录卡,很多PDS的玩家都在关注除了“电子音乐”(吉他英雄)的周边外,还有没有其他更好玩的

周边,下一个会是《Halo》的激光枪吗?我相信,以UCG的能力,及时看到最新的周边产品,写出好评测,难度不大!

UCG在关注游戏本身的方面,效果和成绩是各有共融的,但UCG明显缺乏相对应的软件的关注度,例如PSP的PMP更新,PSS新的可用的Linux等,游戏并不是游戏机的全部!它还是播放影音文件,视频聊天,学习单词,GPS定位,健身的好工具!为何不增加一些软件方面的内容,开拓UCG关注游戏机的新一步呢?

软件方面的内容在杂志上目前有几栏栏目可以看到,除了包含各种机种,评测,刷机指南的“破晓基地”之外,“PSS专区”,“Wii专区”,“X360专区”中也会有一些针对相应主机的近期软硬件内容,想要得到相关资讯的玩家可

以多关注这些栏目,不过正如华辉所说,游戏机播放影音文件,视频聊天,学习单词,GPS定位,健身这些功能在杂志上很少出现,这也是我们的一个新方向,我们会认真思考这个建议,给读者带来更实用,更精彩内容。

本期问题

1. 本期杂志您最喜欢的内容是哪一期?最不满意的又是哪一个?

问题

2. 您对本期的光盘内容有何评价?去光盘而增加内文,减内文而放大光盘,这两种方案您更倾向于哪种?

7A 互动信箱礼品名单

北京	白培琳	贵阳	何瑞凤	西安	王雁飞	贵阳	吴宇宁
上海	谢晓星	海南	黄宇华	天津	曲海川	福建	谢睿睿
东莞	蔡志浩	茂名	陈旭阳	哈尔滨	石禹	广州	张瑞鹏
佛山	陈一行	珠海	罗培坤	乌鲁木齐	汪雷	张家口	朱荣光
淄博	冯佳	北京	马然	天津	王丽芳	天津	张泽坤

互动信箱礼品名单
合意 直取 王玉成 张尔豪

●我们每一期都会从本期信箱提问,来信提出意见和建议以及投票的读者中挑选出一部分来赠送礼品,写信选件及e-mail都有均有机会获得礼品。
●请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码,最好能留下电话号码,以便我们发放礼品。

小编寄语

我们的共同口号——

努力工作，拼命玩！

上期小编寄语让我不小心说了某个大新闻，这实在是巧合中的巧合，倒也印证了那句广告词“一切皆有可能”。游戏业已经变了，我们也应该要与时俱进一些。

△我的小二丁终于完整地发挥了一次它的真正实力：在飞机上足足支撑七个小时的电力，三大厂商的新闻发布会旁都是在飞机上完成的，全部写完还都还有一个小时左右的电量，笔记录本应该是这样！（不过回来后却发现电池的卡扣断了，难道是真的那个了！丁丁）



▲街头老外卖艺，还挺敬业的。

□大概是美森我在加州享受了一个星期舒适无比的阳光，一回到编辑部的当晚，老天就开始下雨了，实在受不了这个不停雨了，人都快发霉了！

×除歌取有句话：“当我们相信自己对这个世界已经相当重要的时候，这个世界才刚刚开始准备原谅我们的幼稚。”此次美国之行回来后对这句话有了新的感慨，希望将来有机会可以与各位共举。

本期个人签名

aim lower.



多边形



▲小罗转会AC米兰可以说是一个皆大欢喜的结果，希望小罗能在新赛季“重”现“牛尾巴”！

的一个重要计划就是去上海看奥运会的足球比赛，预订了阿根廷的前两场小组赛，女说她还去过上海，那正好，能亲眼看阿根廷队比赛的机会一定要珍惜。过了这个村，真不晓得下个店在哪儿。到时候全国的阿根廷球迷都会齐聚上海，一定会很好玩吧。

◆正如预料的那样，杜伊下课了，回想起自己6月份男裤被淘汰的时候自己在博客上破口大骂，不知怎么感觉有点可悲，作为专业媒体应该公正客观地报道新闻的真相，而不是说带大家拿着大家的扇子走，可惜就连这最基本的一点有些专业媒体也没有做到，再这样下去，那份报纸真的是看不得了。

本期个人签名

亲眼看梅西阿什罗踢球！



Goalki

●前阵子因为家中有事所以抽空回了趟家，走的时候是最雨倾盆，结果到了家之后第二天家中也下起了暴雨，打听了才知道家中已经有很长时间没有下雨了，结果被朋友戏称“淋神”。回家还定了一件棉袄就是晚上和3位好友闲来无事准备打上几圈麻将娱乐一下，结果四人定完之后却发发现谁也不知道到底是谁该顺时针抓牌还是顺时针出牌，于是讨论了半天的结果是撤了麻将改玩牌……

●从家里回来之后也不知道是吃了不干净的东西还是什么其他的缘由，肚子痛到至今还不见好，各位读者一定要引以为戒呀，夏天是肠胃病多发期，千万不要吃太多辛辣和油腻的食物呀！

●按照惯例推荐三部暑期日剧(已出):《Code Blue》、《正义的味方》、《从天而降的3亿2千万》，顺便按照惯例推荐回春于姐姐的新剧《学校学不到的事》。

本期个人签名

基本只能喝粥了



火星

关于动物的几点话题

这个月在我身边发生了许多与动物相关的事情，在此总结如下：

1. 听说家养中鹤鸟飞走之后，我老爸一怕经常伤心，毕竟养了5年，哪怕是个动物也会有感情的沉淀，现在事情有了转机，前不久，老爸在街上捡到了一只流浪鹤，这下可好，家中又多了一个新成员。这还插有个小插曲，就是辨别爱与亲情，昨日才得知老爸居然可以带它一同逛街，这也算是个奇迹了。



2. 听闻南投发生大面积泥石流，10万多名禽鹤因此遭灾，为此我感到非常心痛，同时也感到极其无力。这都是人类对大自然犯下的弥天大罪，总有一天要还的。

3. 现在租住的房子来了一个养狗贩狗的人，这下可好，我每天早上都能听见从楼上传来的成群的狗叫，还有那一阵阵的骚臭的气味，更令我想以尽忠为业的，那各专门用米哺育狗的养狗师居然还喜欢在我门口撒尿，等本宅E3特刊结束后，我要去物业投诉此事。



ACE飞行员

本期个人签名

你有什么不开心的事？说出来让大家开心一下。

☆最近迷上了PS3的付费下载游戏《大奥》，虽然这只是一款小品质游戏，但不俗的素质和游戏中大奥那搞笑的表演真是把佩服游戏的人以及困在他身边的观众逗得前仰后合，推荐所有拥有PS3的玩家尝试，需要说明的是，这款游戏可是不可不扣的时间杀手，如果你或者去与朋友约会或者参加其他的活动，那么在这之前千万可不要玩这款游戏——十有八九会没点！

☆虽然没能得到小乌秀夫的签名PS3主机，但能够与顶尖游戏制作人握手并得到他的签名，这对我来说已经是十分幸运的事了。

本期个人签名

见过买PS3的，但头一次见到买一送一的一！



段骑士

[E3]重复了很多的话我就不说了。总之，每次大型展会之后，我想玩的游戏名单里就会增加一些成员，这对普通玩家来说才是最最重要的，俗称“多了一些游戏”。与此相比，业界的是非褒贬又算得了什么呢？

11月游戏E3开展前几天，抽空小玩了一下《梦幻之星 携带版》试玩版和《世界传说 光明神话》，发现这类非系列游戏的超适合拿手机玩，级别、职业、素材、装备，再加几百个任务，就能让人深陷其中，无法自拔。以后玩这种游戏要谨慎，完美主义者更是要小心。

11月语录1】想知道四字怎么写，那你去照一下镜子吧。——有人问飞行员四字怎么写时，得到了这个让人好气又好笑的答案。

11月语录2】字走字走，阿门陀佛！——飞行员看到自己不喜欢的游戏时，就会像《西游记》里唐僧看到人参果时的表情和台词，这句有潜力成为编辑部的流行语。

本期个人签名

最终，将只剩下混沌！最终，也只能YY！



胜负师

☆今年这边的天气只能用乱来形容，前一天还晴空万里，后一天就会瓢泼大雨，哪怕打着伞出门都会被淋个痛快。不过也因为这个原因，一向厌恶的夏天也变得比平常好了一些。至于开始接触是不是要得年假回家，今天的夏天可不要“去哪都一样”了……

★还好这次WII上的“传说”没有刻意地增加一些体感操作，虽然一开始对操作有点不适应，但熟悉之后战斗反而多了几分乐趣，当然最可恶的还是一个月才会出现的隐藏道具和怪物收集，再想想最近的《QQV》，看来大家都是跟性的配上了>><

☆在“UCG第二观影会”的组织下体验了《赤霄》带来的震撼（上映前一个星期才足分的场面上，不拜谢啊），虽说上半年有八阵图等气势十足的场面上，但最吸引11月份可能一睹木鹿哉的壮观景象，还真是让人等着着急，另外自从那天看完电影之后，很多人似乎都对“咖喱”这个词产生了浓厚的兴趣，看来要流行语的新用词语又多了一个了（笑）。

★虽然个人对于《洒洒三重冠》的限定版有些不满（原画设定集）显然是告诉你厂商会单独再出CG海报；OST收录的主题曲只是游戏版），但游戏的素质的确比自己预期的好不少。而为了和大家分享感人的剧情，突然萌生了写剧情小说的冲动，不知道各位读者大人是不是会支持萌人的想法呢？

▲本月决定入心的想法。

本期个人签名

Haunting Melody最高~



纱纱

★PS3的奖杯系统出炉，本人作为资深成就党对此表示强烈关注，花一天时间拿了15个奖杯，圆指日可待。本期“研究中心”就有两个内容介绍这个，希望可以帮助各位，各位读者如果有需要的话，可以来信询问有关事宜，不过千万别在PSN上发消息，因为打字太慢了……

★《蝙蝠侠 骑士归来》在IMDB上的评分已经超越《教父》，成为史上最高分得主，取得这样的成绩着实让人太意外了。我相信主演去世这个挂分的重要原因，但片子的素质之高肯定是不用怀疑的了。希望国内能够引进这部大片，我强烈推荐！（P.S.写到这里就静思了一下，发现关注此片的原因貌似只有高分这一条，原来我是一名不折不扣的《蝙蝠侠》粉非。）

★E3展之后，抽空参加了三个小时的大学同学聚会，这次聚会有很多关系不同问题的人也来了，因此有好几位我都不认识，我到的时候已经有点晚了，有几个地方坐下来喝酒，一位不认识的女生正在高谈阔论：“……多少年了，突然从背后这么拥抱你一下，我接受不了……”我正想着怎么措词安慰一下这位不知是情场失意还是失恋受伤的仁兄，他的下一句话让我一口酒差点喷了出来：“FF13……”

▶不用说了，今年最期待的游戏就是《灵魂能力4》，截稿前我已经玩到了，图中角色是久行宏和为游戏设计的原创角色——排舞娘。

本期个人签名

高分信媒体，低分信自己。



1. 看到《动物之森》新作发售后，我终于鼓起勇气重新打开了NDS的《动物之森》，进村后的景象只能用万草万木来形容，家里的鸡鸭也超越了历史新高，先是拔草种蘑菇就花费了我2小时，说起来都是一把把的心心……不过村里的动物们居然没有过一个撒泼，真是太让我感动了……动物们，以后我一定会定期来探望你们的！（这次我真的不骗人><）

2. 受到最近一物大病的影响，体重以惊人的速度直线飞跃，为了补充营养兼养身体，最近每天我都在吃着吃完睡睡完吃的幸福生活，快活得如同一只过年的小猪，再希望快点回到原来的体重，让我多享受一会儿吧。

3. 朋友看到我的一条小微博骂道，回曰：“过年了，小猪就强壮了”。

本期个人签名

昨天的梦：我的房子装满了衣服，所以我只好睡在衣柜里。

琪娜



星夜

★高清互动电视的时代即将到来，收费比我想象中的低许多，可惜高清机顶盒太贵了，不管咋样，越来越想买台研电视了(T.T)

★烈日与暴雨此起彼伏的日子仍在继续，不管是哪一种天气，若是骑车回家都必然浑身湿透，区别仅在身上是汗水还是雨水。虽说回家的路全都是树荫之下，但灼热空气中的湿度也未免太大了，在蒸腾中生活的日子是不好过的，我怀疑你除去没有空调的时代自己是否真的过得来的。

★怎么也想不到《最终幻想XIII》就这么跨平台了，游戏界里果然没有不可能的事。

本期个人签名

埋头苦精神永存，卡普空后继有人。



▲游戏方面我最近关注的10件事（按照关注度排列）——

- 1.《DIABLO III》发售；
- 2.《FFX III》跨平台；
- 3.《生化危机5》确定发售日；
- 4.《SO4》确定明年发售日；
- 5.《战争机器2》确定发售日；
- 6.8月初SE的DK3 3713；
7. PS3的《战神III》(发售日未定)；

8. PSP版《超级英雄传》(发售日未定)；

9. 期待PS3版《小小大星球》(2008年9月)；

10. X360新版界面(据高叔平更新)。

▲FFX III跨平台可以说刷新着第三方作品独占的时代已经过去。和四洋一样，有阵种，如果下一个轮回是做做坐天下……

▲受风间仁的推荐，看了BD版的《P.S. I Love You》，虽然这部电影在IMDB评分不高，我还是很喜欢，这是一个纯净、美丽的故事——如果最后告诉你这部电影的原作小说的出自一个22岁的爱尔兰少女之手，你会不会说：“Wow That's amazing...实际上，小说写得还要精彩得多”

本期个人签名

如果你会梦见我，请你再抱紧我



泰坦

前提提要

在未来的战场上，战争已经成为一门生意，日行见常。

老迈的斯内克因为受到老友坎贝尔上校的亲自托付，再次出现在久违的战场上，他這次的任务目标，是许久没有现身的利奎德·山猫，他正在秘密组织一支庞大的军队。即将发动一场针对全世界的叛乱。斯内克的在行动中遇到了一个让他吃惊的人——梅丽尔，而她也此次行动的重要伙伴。然而这个世界已经变了，战争也变了，斯内克不再能扮演孤胆英雄，他的首次行动，即以失败而告终……

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

天空中，一架“游牧民(Nomad)”巨型运输机平稳地飞行着。

机舱中，斯内克依然沉睡者，年近的他不再如往日一般，可以不休不眠地执行任务，他愈愈下的身体令他疲惫不堪，刚刚那次失败的行动让他感到了不元气。

在他身边，奥塔肯一直陪伴着，这位老搭档眼睁睁地看着斯内克这几年身体极速衰老，而他对此也无能为力。他很同情斯内克，假如可以的话，他可以毫不犹豫地替斯内克去执行任务，而现在，陪在他身边是他唯一能做的事情。

楼梯上，太阳小心翼翼地端着两盘煎蛋从楼上一步一步挪下来，她最

喜欢也是她唯一能做的事情，就是用平底锅来煎蛋了。要知道她只是个九岁的孩子。她轻轻地把手递给她奥塔肯，羞涩地看着她的海尔叔叔。(海尔·艾默里克，奥塔肯的全名。译注)

这时，斯内克醒来，奥塔肯赶紧把煎蛋递到斯内克面前。斯内克先是闻到一点淡淡的糊味，扭头一看，原来是太阳煎的蛋，他以为这是他这辈子看过的最糟糕的煎蛋：“呃……我记得太阳好像不是这个样子……”本来是句玩笑话，结果太阳却当了真，闷闷不乐地走回楼上了。

斯内克吃力地坐起来，他从没感觉到自己的头有这么沉过，奥塔肯告诉他，他已经睡了一整天，斯内克心里暗自叹了一口气。想起自己昏迷前，似乎是有人救了他。“是的……

应该是梅丽尔和她的手下……”奥塔肯告诉斯内克。“别担心，他们没事。”

“但利奎德跑了……”斯内克还想站起来，结果一个趔趄差点摔倒，奥塔肯赶紧扶住他。“我的身体……那个时候突然不听使唤了，好像我的关节和肌肉都不属于我一样。”

“看上去PMO士兵也都陷入疯狂状态，我想这可能是ADS(Active Denial System，主动拒止系统，由美国国防部研制的一种微波武器。译注)在起作用……”奥塔肯向斯内克介绍当时的情况。“但我在中东地区没有检测到任何异常现象，你还算走运，有些家伙直接就见上帝去了。”

斯内克努力回想当时的情况。“她在那儿，内奥米和利奎德在一起……奥塔肯，你看到了吗？”

“没有……但你说得没错，内奥米就在那里，我在你手中的注射器上找到她的DNA。”奥塔肯把那只注射器拿给斯内克看，斯内克对内奥米的出现表示不解。“过来，我给你看点东西。”奥塔肯招呼斯内克过来。“事情过了不久，我收到了一封内奥米发来的视频邮件，她发到了我以前用过的一个邮箱里。”

奥塔肯敲了几下键盘，屏幕上出现一个视频窗口，内奥米神色慌张地出现在镜头里。“数据已经检查过了，没有病毒。声波也与内奥米的符合，我完全可以确信这段视频不

是数字合成的。”

视频里，内奥米好像偷偷摸摸地录下这段视频，神情十分慌张：“斯内克……我长话短说。我现在在南海，我被抓来并被迫进行研究工作。就是利奎德，他的目的是通过夺取SOP系统的控制权来控制所有士兵，为了达成这个目的，他需要分析纳米计算机的结构并找出他们之间是如何进行联络的。目前军队与PMO公司使用的纳米计算机是第三代系统，但这个系统是基于一代系统而设计的，所以他们的基本技术原理是一样的。是我创造了第一代系统——种纳米计算机集群，其中一个部分就是“死狐病毒”(FOXIE)。九年前，在影子摩西岛，我把它注入到你的体内，斯内克。“死狐病毒”中使用的技术实际上与SOP系统基本是一脉相承的，这就是为什么利奎德要我帮他入侵这个系统，因为我知道“死狐病毒”的作用原理。求你了，你一定要来救我，利奎德已经找到了可以入侵系统的漏洞。他发动叛乱准备工作已经接近完成，没有多少时间了，斯内克，求你快点！”

视频到此结束，奥塔肯告诉斯内克，内奥米在另一个文件中发来了她的方位坐标数据，他操作了几下电脑，一堆波纹状数据出现在屏幕上。“这是种加密数据，太阳帮我们将它解码了。现在想起来了吗？”波纹状数据慢慢变成一张地图。“这是来自

第二章

团体的太阳



你曾经在影子摩西岛用过的光剑子雷达(Soliton Radar)的数据,我猜内奥米想让我们知道那封邮件的确来自她,把地图数据这种格式传来,相当聪明。另外,美玲在夏威夷那边也为我们提供了帮助。”

“她传来的数据是四维音频数据。”楼梯上突然传来太阳的声音,原来她一直都在偷听大人的谈话。“我虽然不知道光剑子雷达是怎么工作的,但我只需要把音频数据转换成视频数据就行了,这很容易。这位内奥米阿姨的这招真是酷毙了。”听到太阳这话,斯内克和奥塔肯对视了一下,有点吃惊和无奈。

这时,通讯器响了起来,坎贝尔上线了。“斯内克,你应该记得,九年前影子摩西岛事件后,内奥米就被当局拘留起来。但有人为她安排了逃跑,并且还藏到我头上。我怀疑那个人就是利奎德,她一定已经将她作

为自己的囚犯,并强迫她在南美的研究所从事研究工作。机会来了,内奥米提供给我们的位置就是利奎德的主基地。那儿正在进行一场冲突,一方是获得PMC组织力量的新政权,另一方是旧政权的残余抵抗军队。抵抗军雇佣了自己当地一个大规模的PMC使冲突激化,这是战争经济市场体制下典型案例。新的政权还是在动荡期,因此他们的真正身分还是‘Pleuvre Armement(章鱼武装,法语,译注)’——‘世外桃源’控制下的PMC组织之一,这是他们对自己的定位。可以说利奎德来此,这里是作为他的避世所最完美的地方。”

“但这也有可能是个圈套。”斯内克打断了坎贝尔,提出了自己的疑问。

“我已经让太阳追查内奥米邮件的出处,地址是假的……”奥塔肯接起了斯内克的疑问。“但阳应该会根据标记的日期、时间以及数据传输标签等途径找到邮件发件的代理服务器,很明显,邮件是从南美的一个服务器上发出来的,当然我也不能百分之百的肯定。”

“母校……”斯内克好像想起了什么。“梅丽尔他们在哪儿?”

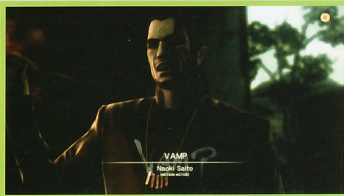
“我只知道她已经离开中东继续追踪利奎德。”坎贝尔说到她的时候显得有点不擅长怎么办。“我敢说ARSC(Army Special Operation Command,陆军特种作战指挥部,译注)已经盯上我们了,我们不能有太大的举动。”

“那就是说内奥米是我们唯一的线索了。”

“我已经为你在埃尔多拉多(EI Dorado)国际机场确保了落地许可,你将作为一名联合国观察员的身分出现。”坎贝尔已经为斯内克安排好了后面的任务。“我会安排他们给你弄一辆四驱越野车,内奥米给我们的位置,也就是那个PMC基地,位于一个森林环抱的山区,用越野车可以尽可能地接近PMC的安全边界。斯内克,从那里开始,又将是一次单兵潜入行动。抵抗组织仍然在与PMC部队进行激烈的交叉,混乱的局势可以掩护你悄悄接近研究所。”

“隔着陆还有20小时,了解了。”斯内克明白他接下来要干什么了。“我还能看资料,趁我还能抽烟的时候吸上两口……”这样的话让斯内克嘴上说出来未免有些令人伤感,奥塔肯悄悄地摇了摇头。

飞行途中,斯内克从坎贝尔那里了解到,到目前为止,整件事情与爱国者有着千丝万缕的联系。虽然那十



二位创立者早已死去,但这个组织至今仍在运转,他们的最终目的是操纵整个世界的经济与信息的传播。斯内克想起二年前索利达斯(Solitus Snake,二代最终BOSS,译注)曾说过的:‘爱国者会通过控制信息的数字化传播来保护他们的权力和他们自身的利益。’五年前索利达斯曾担心过的事情,如今正在变成事实。而目前利奎德的叛乱,似乎与爱国者们是背道而驰的,利奎德更像是继承大首领的遗志,建立大首领理想中的‘世外桃源’。虽然目前利奎德表面上是在为爱国者卖命,实际上他与爱国者之间正在酝酿一场新的冷战,而无论谁获得胜利,都是现代文明的末日。”

20小时后,斯内克成功抵达目的地,对于这和单兵潜入任务,他已经驾轻就熟,在坎贝尔安排的掩护下,他来到了PMC基地附近的森林里。时间还是凌晨,森林里一片寂静,惟有如蛇一般的潜行动物正在悄悄地寻觅它们的早餐。为了尽量避免引起不必要的注意,斯内克决定采取猫步前进的姿势接近目标方位,虽然这样行动速度慢一些,但无论是以目前敌方的状况还是斯内克本身的情况,这种方式无疑是最安全的。

眼前的建筑一看就是为作战目的临时搭建的,斯内克小心地在山坡上观察着下面的动静。一队抵抗军一队装备完整的PMC士兵押解着走到一片空地,看来好像要将他们地处一样。而在另一处,一个诡异的身影引起了斯内克的注意,仔细一看,原来这就是他之前在中东地区看到的那四个‘野兽’之一——一个形同章鱼的恐怖怪人,她用面部彩妆把自己模拟成斯内克的模样,肆意地玩弄着抵抗军士兵,似乎要把一切都栽赃到斯内克身上。

就在这时,斯内克看到了一个令他更加吃惊的影,从一旁着火的房舍中,走出来的竟然是基普!斯内克对看到的一切实在难以相信,原本应该被雷电在巨壳中杀死的基普(二代游

戏情节,战斗中雷电命中了梵普的脑门心而给予他致命一击,译注)也出现在了这里,整件事情越来越超乎斯内克的想像,但这并不是与利奎德、山猫一人有关,越来越多的‘老朋友’被牵扯了进来,斯内克头头的疑云越来越重。

等基普和那个章鱼怪人驾车离开后,斯内克趁着夜色开始沿山路前进。天空逐渐亮了起来,夜色也越来越艰险,不仅失去了路标和保护,一路上还频繁遇到抵抗军与PMC部队的小规模交锋,本着‘敌人的敌人即是朋友’的原则,斯内克一边装模作样地帮助抵抗军与PMC部队作战,一边趁着混乱的局势一步步向自己的目标前进。半路上,坎贝尔又向斯内克引见了一位‘老朋友’:斯内克,有一位任务成员我想让你认识一下,她是一名心理顾问。”

“心理顾问?她?”斯内克对坎贝尔的此举有些不解。

“罗斯·玛丽。坎贝尔把她叫了过来,斯内克这才想起,之前与坎贝尔对话时,那位在他耳边喋喋不休的女人就是她,而这个名字也许也有些似曾相识。”“这位就是罗斯·玛丽,她曾在五角大楼从事数据分析师,但在‘巨壳’事件中被迫遣作为战斗后援。”

“很高兴见到你,斯内克。”罗斯向斯内克打着招呼。斯内克听到这个名字,想起了这位女子:“对了……她就是负责雷电图档的那位,对吧?”

“是的,那起事件之后,她开始学习心理学,现在是OSP(Combat Stress Platoon,战斗压力排,译注)的一名顾问。在这次行动中,她将担任你的个人顾问,她会负责帮你舒缓战斗中的精神压力。”

“等等,上校……”斯内克忽然想起了什么。“你与结婚的那个女人,就是梅丽尔曾提到的那个……”

“是的,就是罗斯·玛丽,我以前没有跟你说过吗?”



太阳
SUNNY

Metal Gear Solid 4 Guns of The Patriots



“你什么时候跟我说过……”斯内克心想不知道是谁老了。“那杰克呢？我记得他好像已经和罗斯订过婚了。”

“你是说雷电吗？我们与它完全失去了联系。他在那次与你合作，救出太阳之后就失踪了。”

“然后你就接近罗斯？”斯内克想起之前梅丽尔跟他说起的一些话。

“那段时间我一直在安慰她，然后我们就顺理成章……”

“她的年龄都能够做你女儿了，现在我知道梅丽尔为什么这么讨厌你了。”斯内克觉得所有的事情都是为了让他吃惊而存在。“是你把她安排为我们在中东的情报员？你是想让你女儿待在你能监视到的地方，是吧？”

“是的，我利用我在军队的关系给她找了份工作。”坎贝尔好像没有听出斯内克的话中话。“斯内克，你想想，每一个卷入到‘影子摩西岛事件’中的人，要么失去了工作和身分，要么像梅丽尔和美玲一样被凉在一边。梅丽尔想要回来，她想要改变，不是每个人都能像你那样坚强，有些人无法忍受被流放的生活。我想这是我唯一能补偿我亲生骨肉的方式了。”

太多的事情让斯内克脑子有些转不过来，没想到他隐居这么多年，世界的变幻让他根本来不及思考，每一个他熟悉的人看起来又是那么陌生，他一时很难给自己一个有说服力的答案。但是他现在最重要的，还是当前的任务，毕竟他还是一名军人。路上，斯内克又接到了一个神秘的来电，声音听起来好像杰克，但是对方拒绝承认，还好像斯内克问个究竟，对方又中断了联系。

在经过途中一个电站之后，斯内克再次遇到了武器商人德瑞昂。从这里，斯内克了解到了更多关于“美女与野兽”特种部队的情况，原来这支部队也是PMC组织中的一员，而且她们都是女性，她们的每一个人都在战争中受到过严重的精神创伤，所以她们只能被改造成战争机器才能活下去。更可怕的是，她们组成了一支叫做“猎蛇女”(SNAKEHOUND)的部队——天上飞的叫怒卷苍鸦(Raging Raven)，之前斯内克看到的叫狂笑章鱼(Laughing Octopus)，另外还有用四条腿奔跑的哀嚎雪狼(Crying Wolf)，以及她们的队长尖叫螳螂(Screaming Mantis)而她们的最终目标，就是索利德·斯内克！

此外，德瑞昂还谈到了“爱国者”的有关情况。“爱国者”已经不再是什么实体，他们就是这个世界的法律，他们凌驾于历史的进程之上，维持着这个世界的运转。而现在运转着整个爱国者系统的是一个巨大的信息处理系统，也就是俗称的AI，爱国者系统的每一处都被三个外置AI和一个绑定在一起的核心AI密切监控着。这是一个非常严密的系统，一直都有人试图寻找它的漏洞，而利奎德这次反叛行动的一些举动，似乎有着类似的企图。

斯内克感觉自己陷入了一个死循环之中，与以前的一些任务类似，他有着完成任务的目标，却好像又没有完成任务的理由，他自己和这些发生的事情有着千丝万缕的联系，但自己却又不想和他们发生任何瓜葛。他一直以来以为完成了任务就可以摆脱这一切，但现实却并非可以自己骗自己那么简单。

很快，他又收到了“雷电”的呼

叫，而这次他又听到了更加惊人的消息。原来这个人就是雷电，自上次与斯内克合作救出太阳之后就失去了联系的雷电，正在与一位名叫“老妈玛(Big Mama)”的人合作，而行动的目的竟然是找到大首领的尸体！并且这个任务是作为当时获知太阳被炸地址的一项交易；斯内克觉得事情越来越混沌了，越来越多的陈年往事被牵扯进来，好像要一起找斯内克做个了断似的。

终于，斯内克来到了内奥米在那封邮件中透露出来的地址，从外表来看，这是一个相当豪华的官邸，按说如此醒目的建筑不应该是什么秘密研究所，否则这也太容易引起注意了。斯内克根据住日的经验在官邸内搜索，终于在一个很不起眼的地方发现了一道锁住的门，这当然难不倒斯内克。果不其然，门后是一个秘密通道，从这个秘密通道走过去，斯内克来到了一处小屋前，他小心地观察周围的环境，发现在木屋里只有内奥米一人，她正在和某人打着电话。斯内克偷听了一会儿电话，零零星星的对话也听不出什么头绪。

斯内克确认周围没有其他人后，

推门走了进去，内奥米正好挂断电话，两人眼光相碰之时，内奥米忽然痛苦异常，就好像中东那会儿那些士兵的症状一样，不过内奥米很快拿出了一支针剂，恢复了正常。她看到斯内克的第一句话就是：“我知道你会来的……你和我……我们都无法逃出命运的枷锁。自影子摩西岛后我就没见过你了，有多久了？十年吗？”

“九年。”斯内克纠正了内奥米的记忆。

“还有艾默里博士呢？他还和你在一起吗？”

“为什么这么问？”

“我想他应该是唯一能打开我文件的部件的人，能认出光磁子雷达文件中四维音频数据的尝试了几个。”内奥米试图证明她的尝试是对的。“这位天才博士最近怎么样？”

“奥塔肯还好，和以前一样。”斯内克想起刚才那通电话。“你刚才在和谁通话？”

“利奎德，虽然我觉得从医学角度来看，他应该是左轮山猫……”

忽然耳边闪过一个奇怪的身影，斯内克赶紧追过去，却什么也没看到。“我还以为他在这里。”

“他不在……至少现在不在……”斯内克忽然觉得奇怪：“守卫都哪儿去了？”

“他们知道我不会逃走的，我没有反抗能力，除了合作我别无选择。”内奥米说起了当时一脸一脸的无奈。

“内奥米……当你在中东的时候，发生了什么事情？”斯内克对当时身体突然失去控制仍有些不解，更不解的是内奥米为什么能够不受影响。

“你相信我吗？”内奥米突然问到。

“我不知道……”虽然是“老朋友”，但这么多年了无音讯，斯内克也不知道该不该相信她。

“那如果我回答了你的问题呢？”“我知道答案之后再告诉你……”





内奥米想了想，便向斯内克喊道：“利查德认为SOP(Sons of the Patriots, 爱国者之子，译注)是个AI控制系统，主要是被设计用于战斗中司令的下达与控制。我们的猜测是对的，但只对了一部分，SOP还有别的作用……用来控制士兵的感官。士兵体内的纳米计算机能应付不同的状况，通过加速神经传递素、荷尔蒙和中枢神经兴奋剂的分泌，最大限度地提升他们的作战能力。当一名士兵与一名敌兵搏杀时，它们就能够通过分泌内啡肽(体内产生的一种镇痛作用的荷尔蒙，译注)制造一种高度逼真的战斗高潮状态，也可以抑制荷尔蒙的分泌来压制士兵的情绪，以防止他们因过度恐慌而对友军造成误伤或者不必要的杀戮，这都是由‘系统’的核心AI控制的。它还能智能地控制士兵的疼痛、愤怒、感官……换句话说，就是控制了生命的本质。战争经济的突飞猛进加速了对更多士兵和更多战斗的需求，反过来这些又导致了技术的不断日新月异以不断强化他们的战斗技巧以及对他们行动的控制，‘系统’确保了以最低的代价获得战斗强化士兵的稳定供应。但你应该知道，这不像战斗技巧，士兵的战斗感是无法被传授的，他们必须通过经验来累积。我进行实验的目的是让士兵体内的纳米计算机摆脱‘系统’的控制，但目前对精神控制还是一无所知。目前为止的实验还是成功的，至少它证明了我们的假设。正如我们预想的那样，让纳米计算机失效，PMC士兵就能从‘系统’的控制中解放出来，但就在‘系统’停止的那一刻……所有的痛苦、愤怒和悲伤、所有的精神创伤和压力、所有的仇恨、懊悔、内疚……所有积压在内心的感觉都释放出来。与感觉不同的是，他们的记忆是无法被抹除的，每一个他们杀死的敌人、每一个失去的战友、每一次对无辜者的暴力殴打……他们在战斗中的每一个举动都深深地烙在他们的记忆里，在压制使用者意识的同时，

纳米计算机把沉重的精神负担也强行压在他们的心内深处。使用者的身体会对纳米计算机产生排斥反应，这种反应必须要通过药物来抑制，在他们意识到这一点前，他的意识将完全处于混乱之中。斯内克，你记得弗兰克(Frank Jaeger, 友报的真名，译注)吗？他们为了实验而折磨他的肉体，然后用纳米计算机让他受伤的心失去感觉，而SOP则更加过分地将这种技术运用于活人身上，这些士兵内心所背负的战争的罪恶以无法想像的战争精神病的形式返回来侵袭他们……实验的意图与系统也许改变了，但战争没有改变。到那个时候，战争对他们来说可能就如同一场游戏一般，也几乎与此同时，现实开始土崩瓦解。一般来说，我们的内心可以经过经历的事情来变得更加坚强，就算是最喜欢推诿与抱怨的老兵，在面对无法逃避的罪责之时，也不得不经历一段岁月才能一点一点克服。但就算这样，记忆也无法完全消逝，对于缺乏磨练的意识来说，就更容易崩溃了。”

“那我呢？我从未受那个系统的控制过。”斯内克捡起掉在地上的香烟。

“这就是为什么我要检查你身体的原因了。”内奥米说出她的想法。“你也需要知道这一点，斯内克。来吧，把衣服脱掉，你难道还害羞吗？”

内奥米本来还想要显一脸严肃的斯内克，但是等斯内克褪去一身武装裸露出身体的时候，内奥米顿时吓得倒退几步，连吸几口气而说不出话来。斯内克的身体就好像一个年近百岁的老人一般，充满了皱纹与老人说，更显得有些病态与松散，完全不想一个久经沙场的英雄。是什么导致斯内克身体有如此的变化？内奥米完全不敢相信自己的眼睛，她甚至忍不住开始抽气。

“我的上帝……斯内克……”内奥米甚至有些泣不成声。

“好了，让我们完成检查吧。”斯内克对于这一点早已习惯，这个极速衰老的身体已经开始渐渐远离他。

“是……好的……对不起……”内奥米意识到她有些过于失态了，随即，她开始给斯内克的身体进行全面检查。

一边检查，内奥米一边告诉斯内克，在影子摩西晚的时候，她给斯内克注射的第一代纳米计算机因为身体热量运动的原因被重新激活了，除非将它们它们全都提取出来，否则它们会一直处于有效状态。即使它们会随着体液与排泄物从身体里自然排出，但仍会有30%左右留在他的体内，并与他的细胞结合。虽然第一代纳米计算机没有注册过ID，而且它们与SOP系统的纳米计算机反应方式不太一样，但它们会严重损伤斯内克的身体与心脏。斯内克的加速老化是因为当初在用大首领DNA克隆他的时候，将他的染色体端粒(Telomere, 位于染色

体的末节，其功能是在维护DNA螺旋形态。译注)故意设置得短一些，另外他的克罗多基因(Klotho, 存在于体内的抗衰老基因，译注)也被有意动过手脚。但更重要的是，斯内克的染色体——就像利查德的一样——是由终结者基因(Terminator gene, 一种基因技术，用于终止基因的复制与繁衍，译注)提供以防止它们复制。这是为了防止斯内克这样的克隆体被客户滥用或者被人窃取，所以缩短了他的寿命并屏蔽了他体内基因的复制能力，以确保大首领的DNA不会落入他们手中。斯内克的加速老化并不是因为疾病或者死狐病毒之类，只是因为斯内克被克隆出来的时候，就决定了他的成长方式。这都是因为斯内克被克隆出来只有一个目的——战争。

“老实告诉我，内奥米。”斯内克听到这里感觉无比沮丧。“我这个身体还能坚持多久？”

“你的细胞、血液、器官、身体、骨骼系统、肌肉组织……你身体每一个部分都在加速老化，换作一个普通人，恐怕早已……”内奥米欲言又止。“斯内克，能让你坚持到现在的是你坚强的意志。”

“我只想知道我还有多长时间……”斯内克根本不想知道这些，他只想知道自己还有多少活头。

“……半年吧……”内奥米犹豫了一下，勉强说出一个答案。“……斯内克，我还有一些事情要告诉你，我说的半年，不是指你的寿命……”

“那你的意思是？”斯内克觉得不解。

“我们无法彻底清除你体内的死狐病毒FOXDie，它会像普通病毒一样在体内传播。”内奥米说出一个惊人的话题。“死狐病毒只能杀死具



有特定基因代码并完全符合事先被设计到病毒体上基因序列的人，换句话说……它只攻击具有特定基因的人。”

“这我知道，就是它杀死了AT集团的总裁……还有利奎德……”斯内克又回忆起了一些往事。

“是的，但与此同时，死疽病毒也被设计成避开那些没有被设计为目标的群体，以防他们受到病毒伤害。过来，我给你看。”内奥米把斯内克带到试验台的电脑旁边。“你体内死疽病毒的传感器遭到了破坏，极端老化的过程改变了你体内的环境，其结果就是导致病毒开始变异。你看，左边是死疽病毒的原始形态，右边是从你体内刚刚抽取的，它们已经变异了，传感器正在被磨损。这种死疽病毒的变异版本可能会被激活，即使被感染者的基因种类与传感器上的并不完全吻合，也就是说病毒将不加选择地杀死任何类型的目标。影子摩西乌那次后，死疽病毒在你体内纳米计算机的聚集处不断繁殖并散播到空气中，不过因为不再具有任何目标，它们也就不再发作。但是，如果传感器继续被磨损……它就会变成致命病毒，攻击不计其数的受害者。目前无法得知感染传感器磨损的程度，也不知道有多少人会成为目标，但可以确定的是死疽病毒将随着空气开始传播，它会从你身边最亲密的人开始，一个

接一个地夺去他们的生命。这部分能区分不同个体的病毒将在不久后开始崩坏，大约……”

“半年？”斯内克以为这就是他剩下的寿命。

“不……最多三个月……”内奥米遗憾地告诉斯内克这个答案。

“三个月！”斯内克感到莫名地吃惊。

“很讽刺，是吧？”内奥米也不愿接受这个结果。“你穷尽一生来把这个世界从Metal Gear与核威胁中拯救出来，而我正在正在变成一个末日工具。我无法准确预估那种感染的破坏性，不管怎样，从现在起三个月后你将变成一个会行走的生化武器。如果是我的话，你已经被隔离了。不过你还有事情要做，三个月的时间，对你来说足够了，你可以慢慢考虑如何面对这一切。”

“如果 I 选择自杀呢？”斯内克沉默了一会儿。“那可以阻止死疽病毒传播吗？”

“当宿主死亡的时候……病毒也会随之死亡……”内奥米很沉重地看着斯内克，看着他几乎是有点绝望的点燃一支香烟，便不再忍心看下去……内奥米转身从药柜里拿出一盒针剂，递给斯内克。“把这个拿去，这里面装的是和那些士兵体内纳米计算机相同的物质，是一种能抑制纳米



计算机调节感官作用的药物。在系统干预体内的纳米计算机就会触发体内的反应机制，这就是为什么你之前身体失去知觉的原因。如果再发生这样的情况给自己来一针，它能暂时令你恢复正常……别用得太频繁，否则效果会越来越低……”内奥米递给斯内克的针剂正是她之前使用的能够抵御反常效果的针剂。

“告诉我，利奎德在哪儿？”斯内克觉得这一切都和也有关系。

“他昨晚就离开这里了……我现在没法说……我的意思是，有监视……”说到这里，内奥米把斯内克拉到一旁的角落里，压低了声音对他讲。“利奎德已经改变了计划，摧毁‘系统’的统治只会让他的军队瓦解，因此他选择去夺取‘系统’的控制权。他的目的是入侵‘爱国者之子’系统，再利用它来创造由完美士兵组成的终极军队，然后发动叛乱与‘爱国者’决一死战，他称这个计划为‘爱国者之枪(Guns of the Patriots)’1。”

刚说到这里，忽然内奥米又开始发作，而从窗外喷射进来一支眩晕手雷，斯内克躲不及防，被闪了个正着。就在斯内克尚未恢复之时，几名PMC士兵冲了进来，以迅雷不及掩耳之势将内奥米打了出去，并随之撤离。斯内克见状赶紧追了出去，结果迎接他的竟然是利奎德的贴身部队，被称为“青蛙”的天堂骑兵，无奈之下只好退回室内。

正当他准备另寻他路再冲出去时，房间里突然传来诡异的笑声，斯内克扭头一看，竟然是“美女与野兽”部队的狂笑章鱼；她那摄人心魄的笑声令人不寒而栗。斯内克……我的猎物，真是有趣啊！嘻嘻嘻嘻……趁你还能笑的时候，笑到死吧……”

就在这刹那间，数名天堂骑兵从天而降，将斯内克团团包围起来，而狂笑章鱼则趁其隐身而去。斯内克只好先对付天堂骑兵，虽然对方人数众多，但由于小室内空间狭小，斯内克

利用各种障碍物不断与这支精英部队周旋。凭借多年的作战经验，斯内克很快就将屋内的“青蛙”消灭了大半，就在他清理残余的时候，狂笑章鱼又现身了！

一场恶战无法避免，斯内克面对形无常态的狂笑章鱼，一时之间也找不到什么更好的压制她的方法，只能利用多变的空间进行小范围的游击战，而狂笑章鱼则利用身上的隐形迷彩与斯内克展开斗智斗勇的周旋。双方的缠斗一度陷入胶着状态，不过斯内克很快就发现狂笑章鱼一个致命的弱点，她那看似威力无比的四条触手令她在狭小空间中的移动受到了一些限制，斯内克则不断移动到房间的角落等地迂回，终于抓住一个可趁之机，一发子弹命中了狂笑章鱼的命门，原本嚣张无比的狂笑章鱼顿时瘫软在了地上。

虽然战斗的胜利可以让斯内克有所欣慰，但并不意味着胜利就能带来喜悦。斯内克从瑞典那里了解到，这个可怜的孩子在很小的时候因为村中受到异教徒袭击，自己被那些异教徒逼迫着杀死了自己的至亲，在这个过程中，他亲眼目睹她不断地发笑，逼着她东在其中地面上她亲人的尸体。年幼的她被恐惧所控制，这段经历深深地烙印在她心中，永远挥之不去，从那时起她就一直发出那种哀嚎般的恐怖笑声。

斯内克还能做什么呢？也许他自己没有发病，但和狂笑章鱼一样，他们都是战争的受害者。他觉得这次一定要把所有的事情搞个一清二楚，否则对自己也无法交待。

走出门外，内奥米早已没了踪迹，不过对于斯内克这样的职业特工来说，通过一些蛛丝马迹来寻找内奥米去向并不是太难的事情。很快，他就在地面上找到了一堆杂乱的脚印，这显然是刚刚那群士兵劫走内奥米的路上新留下的痕迹，顺着这些痕迹，斯内克跟踪到了一处类似兵营的地点。

笑面章鱼

LAUGHING OCTOPUS



比刚才举手奉送的月光，他的实力绝对是在雷电之上！几个回合之后，雷电渐渐处于下风，梵普反而逐渐控制了局势。但雷电也绝不是轻易放弃的人，只要有伤害梵普的机会，即使是赔上自己的性命也要拼死一搏。双方你来我往好不热闹。终于，雷电的牺牲战术取得先机，梵普虽说诡异莫测，但也毕竟是凡人肉体，几次重创俱伤的硬碰硬之后，梵普竟然先倒了下去。

还未等雷电有所喘息，又有一批月光包围了过来，此时的雷电恐怕已经无力再战。斯内克赶紧利用直升机将他接应了过来，并迅速逃离了这个区域。

上了飞机后的雷电不断吐血，令斯内克奇怪的是，他吐出来的是白色的血液，而雷电的身体，似乎也经过了特殊改造，全部成为了机械的强化骨骼。这个变化令斯内克大为吃惊。

“梵普……他已经变成了不死之身……”雷电挣扎着对斯内克说。

“不，他并不完全是不死之身，是我的设计导致他身体变成那样的。”内奥米的话令斯内克和雷电都感到惊讶。“他体内的纳米计算机能加速他的伤口愈合，这原本是我的设计，但是被人偷走了……我把一个怪物带到了这个世界……”内奥米充满了深深的自责。

话到此，雷电突然开始大口大口地吐着白沫，斯内克内奥米都不知道该怎么办才好。就在这时，雷电挣扎着从嘴里突出几句话：“斯内克……去美国……找……老妈（Big Mama）……”

不过月光也不是吃素的，一路紧追不舍，给装甲车造成很大的麻烦。在小镇的大街小巷中，德瑞驾驶着装甲车左闪右躲，然而毕竟车辆的机动性有限，在一个急弯的时候，装甲车因为惯性而甩了个人仰马翻。

眼看月光一步步包围了过来，斯内克他们即将成为瓮中之鳖。眼看月光慢慢靠近，斯内克忽然在房顶上看到一个熟悉的身影，一名身穿褐色风衣的忍者跳到了斯内克他们与月光之间。

接下来发生的一幕让斯内克看得目瞪口呆。这名忍者以高超的武艺，把不可一世的月光盘弄在股掌之间，手起刀落电光火石，刚才还嚣张得不行的一群月光，在刀光剑影之间瞬间化为一堆废铁，而这名忍者竟然毫发无伤，全身而退！

干掉最后一台月光后，这名忍者落在地上。“斯内克……轮到我来保护你了。”原来，这名武艺高强的忍者，就是雷电！还未等斯内克想去跟他打个招呼，更多的月光再次包围了过来。这时，耳机中传来奥塔肯的呼叫，他已经驾驶直升机赶到附近的集市广场，他要斯内克赶紧过去与他汇合。

考虑到内奥米的安危，斯内克只得暂时抛下雷电，护送内奥米前往奥塔肯说的地点。很快，他们登上了奥塔肯的直升飞机，斯内克招呼奥塔肯赶紧去看看雷电的情况。

在半空中，斯内克发现雷电已经不再是和月光搏斗，他正在面对一个更可怕的敌人——梵普！刚刚还被斯内克内奥米脑洞门心的梵普此时好像安然无事一般，正在不断挑衅雷电。双方之间展开了一场生死决战，梵普可不

在一个空旷广场上，斯内克听到了直升机发动机的声音，他寻声而去，果然看到了内奥米的身影，一群士兵正押解着他走向直升机，而在他一旁，有一个斯内克再熟悉不过的背影——梵普！

斯内克没有贸然冲过去行动，他悄悄躲在一堵墙后面，手中的枪慢慢地端了起来，调整了一下身体后，斯内克将准星瞄向了梵普……“砰”地一声枪响，一颗子弹准确地飞向了梵普的脑门心，斯内克的枪法依然是宝刀不老！

然而令人惊讶的是，梵普虽然命中致命一击，却没有立刻死去，竟然还拿起电话说了几句后，才慢慢躺到了地上，并且不像是要去死而是仅仅休息一会儿。

还未等斯内克探究究竟，刚才的枪响暴露了他的位置，PMC士兵的火力立刻向他倾泻过来。而这时，直升飞机载上内奥米已经准备开始起飞，斯内克心急火燎，却又被火力压制着无法动弹。

就在这时，天空中又传来了中东那会儿的怪声，PMC士兵又开始发狂，斯内克也立刻感到不适，不过幸好内奥米之前给他的药剂，他马上又恢复了正常。抬头一看，几台月光从天而降，立刻将地面的士兵清扫一空，斯内克反而陷入更大的麻烦！

天无绝人之路，就在斯内克觉得走投无路的时候，一辆装甲车忽然冲了过来，不仅接走了内奥米，反而帮斯内克扛住了月光的攻击。原来是德瑞驾驶开车过来协助！有了重型武器就好办，斯内克利用装甲车上的火力一路杀了出去，他们很快就来到了一处小镇上。

第三章 第三个太阳



在“游牧民”的厨房里，太阳一边哼着自己才写的小曲，一边把三个鸡蛋打到平底锅里，煎鸡蛋是她最喜欢的事情。“这里的窍门是要把盖子上盖。”内奥米走过来纠正太阳的错误。“现在，让它煎一分钟。你喜欢烹饪？看起来很适合你。”

“这是我的煎蛋魔法。”之前没有人能教太阳怎么做煎蛋，内奥米让太阳很受用，她对内奥米也有了好感。“当它煎好的时候，就意味着好事要发生了。”

“所以你才不随便翻过来煎？”太阳没有回答内奥米的话，她拿起炉灶上的一个鸭子神钟，设定了一个时间。“但做好烹饪的秘诀就是要想着

是谁给谁吃的。”太阳听到这话，才暗暗地点了一下头。

内奥米注意到旁边挂着一张照片，上面是一个身着戎装的年轻女兵士。“这是你妈妈？”内奥米问到。

“是的……”太阳小声地回答道。

“她真的很漂亮。”内奥米一边说，一边看着太阳的反应。

“嗯……”太阳声音更小了，以前没有人和她谈起过她的妈妈。

“刚才你哼的小曲儿……是化学元素周期表，对吧？”内奥米看出太阳有些心理障碍，试图寻找话题让她活跃起来。“钷、镱、铀、镤、钷、铀……钷……钷……钷……”内奥米像说口令一样把太阳刚哼的小曲都背了出来，并故意敲了一个破绽。

“铜：“阳阳看着这位阿姨，不约而同地和她一起说了出来。

“铜！对，就是它。铜！”内奥米终于绽开了笑脸，她发现阳阳正看着她胸前那朵兰花，把她它拿了下来，戴到了阳阳头上，并让阳阳照了照镜子。“看到了吗？阳阳，我们女孩子就是要打扮得漂漂亮亮的！”

阳阳看着镜子里的自己，内奥米今天做的事情，都是以前没有人对他做过的，从小失去母亲的她，自幼就跟奥塔肯生活在一起，心理上难免有些自闭和内向。但今天内奥米的一些举动，激发了她心底一直埋藏的一些情感，她也说不上来，就觉得特别温暖，觉得特别想和内奥米亲近。

“她的名字……叫奥米加（Oiga，二代游戏中的主要角色，被在轮山猫所杀害。译注）。”阳阳很久没有提到

过这个名字。“她是我妈妈。”

“我知道了……”内奥米知道自己打开了这个小女孩心中的一些心锁。这时，煎蛋确实响了起来，她扶着阳阳的手，教她怎么从锅里铲出煎蛋而又不把煎蛋弄破。阳阳很喜欢这种感觉，这几乎是她第一次煎出一个完整的蛋。“看，我们完成了一项伟大的工作。”

就在这时，阳阳刚才上好的鸭子雨钟准点响了上来，雨钟不停地晃着鸭子脑袋，滑稽的样子把阳阳和内奥米都逗乐了。

东欧某火车站，一列车正在缓缓靠站。

站台上，PMC士兵正在巡逻，一切看起来戒备森严。

乘客们陆续走下列车，其中只有一个人手中有拿着行李，与其他乘客比起来有些格格不入。

他就是斯内克。之前从南美救出内奥米和雷电后，从内奥米那边掌握到的信息，利奎德·山猫的目标近不止发动叛乱那么简单。他一直在试图控制ISOP系统，不过目前他还缺最后一个“钥匙”——大首领的遗传密码和生物特征识别数据。为此，利奎德曾做过实验，他提取了自己与斯内克的DNA信息，但却发觉他两个大首领的克隆体却没有一个是与大首领的DNA完全吻合的。所以，为了获取整个系统的控制权，利奎德现在的目标是要找到大首领的尸体。令斯内克吃惊的是，大首领的尸体一直还保存着——确切地说，大首领被当作一台生物机器保存了下来，他的身体细胞就在实验室里维持着，地点就在东欧的某处。现在，利奎德已经动身前往欧洲寻找大首领，斯内克必须要在她之前有所行动。

另外，雷电的伤势非常严重，虽然他的身体已经经过全面的改造，并且有着和翅膀一样的自动修复机能，但是刚才与昆布的一场恶斗令他元气大伤，必须要对她身体里的人工血液进行全面透析才能回复他的功能。那个在东欧才有仪器可以治好他，那个方向与利奎德行动的方向基本一致。所以，亲自前往东欧一趟就是斯内克下一步行动。

在坎贝尔的帮助下，斯内克突破重围关卡来到了东欧。不过，接下来的事情，就要靠斯内克自己了。斯内克需要尽快联系到当地的抵抗组织——“失落天堂军（Paradise Lost Army）”，而这个抵抗组织的领导者，就是雷电之前曾提到过的那个叫



“老妈妈”的人。并且据情报显示，大首领的躯体就在他手中！

然而在站台上，斯内克就遇到了第一个麻烦。每一个离开车站进入该区域的人必须进行ID检查，虽然斯内克可以凭借从狂笑章鱼那里拿到的面部识别彩过眼镜的检查，但是他体内的ID早已被各大PMC组织列入黑名单，斯内克可不想刚到东欧就惹上不必要的麻烦，他在关卡前面犹豫不决，是使用蛮力突破呢，还是另寻他路呢？而士兵已经开始对这个迟迟不愿意过检查门的人起疑了。

就在这两难之时，斯内克听到了一个熟悉的声音。“行了，把他交给我。”抬头一看，果然是梅丽尔。“我一直在找这个人，让他跟我走吧。”梅丽尔向斯内克跑向一旁，帮他点了一颗香烟。看着斯内克年轻的脸，有些不解。“你看起来年轻了好多，有什么养生秘诀吗？”

“脸部遮彩而已。”斯内克晃了晃头，恢复了老迈的模样。“这些PMC看起来你很聪明？”

“你也许不太相信，我现在负责监控所有PMC组织的活动。”梅丽尔不想让斯内克引起太多注意，把她他领到餐厅，艾德等人也在这边，而秋叶看见斯内克兴奋得大声跟他打着招呼。

“听我说，斯内克。”梅丽尔开始向他介绍着这边的情况。“在向上头汇报了中东发生的事情后，我递交了一份威胁评估报告。总统终于意识到利奎德的小叛乱所隐藏的危险性，他立刻召开行动。我们现在有一整支海军陆战队可供调遣，他们已经抵达现场，混入到美军之中，我们已经准备好随时向斯内克发动进攻。”

“你们打算用武力对付他？这太疯狂了。”斯内克觉得梅丽尔还是太幼稚了。“听我说……事情没有这么简单……”

“听着，老家伙。”梅丽尔依然相当固执。“我可不会听你的命令，更不会听你那个什么坎贝尔上校的！”

“你小心中东的那一帮又重演。”斯内克提醒着梅丽尔。

“不，不会的。”梅丽尔显得相当有自信。“如果事态失控，我们可以完全信任PMC部队的武器，他们就无法反抗了，别忘了，是我们控制着‘系统’，仅从军队数量上我们就有着绝对优势！”

“如果我是你，我就不会太过依赖‘系统’……”

“斯内克，交给我吧……”梅丽尔完全听不进斯内克的劝告。“没有必要让你身处境境，不要再去冒毫无意义的生命危险……”听我说，我想想法可能不太一样，但对我来说，你仍然是一个传说中的……英雄，我知道你年轻时所做的一切，正是这一切激励着我不断前进，我不忍心看到你到这种无意义的事情而失去性命……斯内克，你到底想做什么，这不是非完成不可的任务……”

“我知道，这不是什么正义，这只是一次买凶杀人。”斯内克明白自己的处境。

“既然我们都知道，那你……”梅丽尔实在有些不解。

“别为我担心，老战士是老不死的。”斯内克劝解着自己。“我不是什么英雄……从从来就不是，我只是个老杀手，被雇来做脏活的。”

“好吧，那我们就不得不不在你之前碰到他。”梅丽尔知道自己不可能说服斯内克了。“我可或许曾经爱过你，但现在你只是个不敢面对现实的老家伙，醒醒吧，面对现实吧……老伙。还有，别当我们的道。”说罢，梅丽尔转身离开，几度欲走还留，但看着斯内克的背影，梅丽尔只能无奈地摇了摇头。

离开了车站的餐厅，来到了无镇的大街上。在一奥塔肯的帮助下，斯内克顺利地跟上了一名疑似抵抗组织成员的家伙，小心翼翼地跟了他一路，事实证明斯内克没有跟错人。这个家伙鬼鬼祟祟地来到了一处教堂的后门，仔细观察了这没有尾巴后，用



密码打开了后门，就在他推开门的那一刹那，斯内克一个箭步冲过去，立刻反锁了他的双手，并用利器顶住他的喉咙，让他为内扇向室内走去。

屋子里的其他人见状，立刻涌起枪来，不过碍于有同志被当作人质，也不敢轻举妄动。“你是谁？”

“我是来见老妈妈的！”斯内克报上自己的目的。

然而这些人完全不理睬这一套，把斯内克给包围了起来。斯内克见这样也不是办法，将手中的人往其中一个人身上一推，反身过来将身后人手上的武器夺了过来。然后凭借熟练的CQC(Close Quarters Combat, 近身格斗术，一种近身的赤手战斗技能。译注)把扑过来的敌人一个个放倒在地。终于，他进入了教堂的大厅，一个银发女士就站在大厅里。

“多么令人印象深刻CQC啊，不用怀疑，这位就是传说中的战士，斯内克！”她竟然知道斯内克的名字。“你应该叫我妈妈……老妈妈。”这位银发女士转过身来，原来她是一位年过半百的老人，但是脸上的皱纹也无法掩盖她曾经的青春光彩，整个人显得极有风度。

“我得和你谈谈，是雷电让我来的。”斯内克放开手中那人，以示友好。

“天啊，你都长这么大了……”她(David, 斯内克的真名。译注)她竟然还知道斯内克的真名，头头不小。“我给了你生命，我就是你的母亲。”

“什么？”斯内克听到一个极为震惊的消息。

“魔鬼计划(Les Enfants Terribles)，你还记得吧？你无法在试管里长大成人……你甚至都不算个克隆体，你需要一个母体来孕育你。”老妈妈知道斯内克心中有无数的谜团，她开始慢慢给斯内克讲一个很长的故事。

“要我死的人……是利奎德，你的学生兄弟。你认为你了解他，但我

对他了解得更多。他曾经是左轮山猫……但利奎德控制了他的灵魂。而现在他正向零点少校(Major Zero)一起，被桎梏在痛苦的挣扎中，零点少校就是爱国者的创立者。四十年前，在冷战期间，美国和苏联还在对峙时，爱国者就是诞生在那个混乱的年代，而我就是创立者成员之一。零点少校创造爱国者是为了掌管和控制美国政府，冷战结束后，控制还长期地维持着，这个组织变成了一个空壳，通过AI系统继续产生作用。那些AI系统就是导致战争经济诞生的原因……也是它们制造了‘爱国者之子’系统。不过我有几分自负，对创造这个组织我有一些私利，那个时候我第一次遇到了你父亲……”

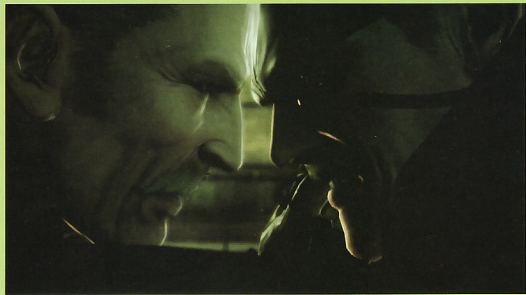
“大首领(Big Boss)。追溯到1984年，我被命令前往参加一个叫做‘食蛇者行动’的CIA行动，这一行动与当时苏联正在开发的一种新武器有关。我的任务就是去支援某个特工，那个间谍后来变成了大首领……但我所了解的是作为‘蛇’的代号。‘裸蛇(Naked Snake)’，那是当时他的代号，也就是他要给你——他的零号子名字。任务的指挥官是一个叫零点的老人，他是特种部队狐狸小队(FOX Unit)的带头人。O!到那时，我还是一名第三国的双重间谍，我的任务就是找到‘哲学家的遗产(Philosophers' Legacy)’——一个巨额秘密财产的下落，并把它汇报给第三国首都。我需要获取存储着秘密财产位置的缩影照片，这份财产是在二战期间由盟军聚集起来的。但是在任务中我失败了，并被第三国所驱逐。我从‘蛇’那里尝到了禁果，并被驱逐出伊甸园。随着时间的流逝，我最后到了河内(越南首都)，在那里我再次遇到了你。差不多就是那时，零点少校用‘哲学家的遗产’中隐藏的巨额财产，创建了一个新的组织——‘爱国者’，正是这个组织夺走了那位传奇英雄最后的希望。最初的成员由大首领、希金特(Sigint)、空降护理人员(Para-Medic)、还有他们的总司令



——零点少校组成。还有一个我绝对不能忽视的人，他一直呆在苏联背后以一名情报员的身分为这个团队提供支援——左轮山猫……也就是现在在利奎德嘴的这个人。当你父亲在河内救出我后，我去了美国并加入了他们的组织。零点少校的目标是实现理想和意识的统一，他相信那也正是引领者(The Boss)所要的，爱国者的其他成员都跟随了他的领导。引领者是一个诞生于第二次世界大战的传奇英雄，以‘精神部队之母’之名享誉全球，她身上透着几乎压倒一切的感召力。CIA畏惧这个，为此他们要除掉她。如果她还活着，21世纪的世界或许就是一个完全不同的样子。我们全部都相信引领者的意志感化，正是它驱使我們创建了这组织。为了更接近那和精神，零点少校决定，为了引导人类，我们需要一种特殊的标志。所以我们将希望寄托在大首领上——引领者的最后一个‘孩子’比任何其他一个人和她相处的时间都长，只有大首领，她遗产的真正继承人最适合扮演这个角色。零点少校把拯救了这个世界的英雄——大首领捧到了偶像的地位。由于夸张、误导和彻底的谎言，大首领背后的真相变成了谜团。零点少校在民众中散布这些传奇故事，积累财富并壮大他的旗帜。每一个时代都需要自己用来控制人民的标志，或是皇权杖，或是锤子镰刀。随着时代和当今政治格局的改变，零点少校也变了。最后，他变成了自己权力欲望的罪人，而大首领则爆发了火花。大首领不满扮演傀儡的角色。随着大首领的离开，零点少校意识到他需要胜利的保证，某种能让他组织的标志——大首领永远存在的东西。于是，零点少校秘密地着手一项新的计划：魔鬼计划。这个计划的目的是创造一个大首领的克隆体。一个终极战士，这项计划由克拉克博士(Dr. Clark)领导——就是那时的空降护理人员。在经历一系列的失败后，他们最后终于奇迹般地成功制成了一个

受克隆，受克隆能取得成功得益于克拉克博士助手——一个健康的日本人对外太空受精的研究。得知到这件事后，我请求你为一名代孕母亲，在怀你的时候我比你快乐更享受。九个月后，我产下了两个大首领……你，和利奎德。不管你是克隆的，还是他们干涉过你们的DNA都没有关系……你们的诞生与其他正常的小孩是一样的——都是来自你们母亲的子宫。但魔鬼计划却被认为是零点少校和大首领两人间的最后一次合作。大首领反对零点少校和他的计划后，决定了对爱国者之心的彻底决裂。他离开了国家，创办了属于自己的雇佣集团，并开始了在世界各地的漂泊。对不认识……你在父亲家从没想过要你，人类的生命不是意味着可以像那样肆意挥霍。我也知道，但我想要你。在大首领离开后，零点少校真正地失控了。零点少校想要的是一个充满秩序的世界，一个用名和规则来约束的世界。他的资本在无休止的战争中不断增长，他的话语权能够影响到上至美国总统办公室的总理。随着这个世界目睹着数字科技地位的不断提升，IT、互联网和极权……爱国者的权力增长到了极远，他们在各地不断生根发芽并掌控了整个地球。同时，他们开始支配生活在其阴影下的所有国家的命运。而在我们不知道这些以前，爱国者——高傲的雇佣界精英，已经打算将整个星球带进他的控制下。他们的初衷是好的，但他们的所作所为却伤害累累。零点少校开发武器、拉拢军队、靠信息资讯来强夺勒索……这些全部都是为了赚取更多的财富。他迷恋于用外力因素来控制自己的内心意识。但……我无法想像那就是引领者要得到的，他们俩都歪曲了她的意志。他们对她们的绝对崇拜导致了最后分道扬镳，于是在零点少校与大首领间开始了战争，因为对立的误解，各自为了实现引领者的意志而奋斗。今天你所看到的一切就是从他们间的冷战滋生出来的。不同于竞争……而





是信仰……还有理想，他们所引起的战争与历史上其他人类所犯过的错误并没有什么不同。一开始只是一点小小的分歧，然后不断演变成一个巨大的裂缝。在他们的斗争中，没有留下任何引领者的高尚意志，剩下的只有憎恨——摧毁对方的满腔愤怒。大首领带着头脑中形成的计划返回美国，并再一次就任了着狐六部队（FOXHOUND）的指挥官。先是在“世外天堂（Outer Heaven）”，然后在桑给巴尔……大首领密谋给零号少校一记奇袭制胜。但你——索利德·斯内克，他的克隆体，两次瓦解了他的努力。大首领和反狐（Gray Fox）——弗兰克·耶格（Frank Jaeger）身体死亡，零号少校痊愈了他们的身份。弗兰克·耶格的整个身体通过手术被重新构筑起来，以机械忍者（Cyborg Ninja）的名字获得了重生。大首领，现在是个唯物人，即使死后也要变成零号少校的囚徒。对零号少校来说，他比谁都重要，你的父亲是一个不可替代的标志。不，真相是，对零号少校来说……他是一个不可替代的朋友。在大首领背叛后，零号少校就不再相信任何事，就像生命一样无法确定，他对一切失去了信任——国家、组织、个人，零号少校不再打算把他的组织亲手交予下一代。取而代之的是，他建立起了一个网络AI系统——根据他所掌握的全部信息资讯建立起的一个决策系统。他建造了四个AI系统：GW、TJ、AL和TR，就像数字化的“总统山（Mount Rushmore）”，位于南达科他州的西部，花岗岩的一面山壁上雕有四位美国总统的头像，他们是华盛顿（George Washington）、杰弗逊（Thomas Jefferson）、林肯（Abraham Lincoln）和罗斯福（Theodore Roosevelt）。

译注），一个核心的人工智能把它们连接起来——John Doe。自从GW五年前被你干掉之后，JD和其他三个AI系统就控制了全球社会方方面面的信息咨询：经济、治安、法律、道德和文化，战争经济也不例外。在“系统”的阴影里，在它对整个世界的完全支配下，大首领的生死死都不被允许，他家还被禁锢成一个植物人。为了屏蔽他与他的朋友之间的联系，也是为了保证他对整个世界的统治，零号少校把大首领变成一个标志，没有生也没有死。不过，左轮猫和我打算把他从零号少校的囚牢中解放出来，我们把内奥米·亨特召入到我们的组织中，一个在纳米基因研究领域的权威。然后我们利用弗兰克·耶格去刺克拉克博士，左轮猫把DARPA局长唐纳德·安德森（Donald Anderson）——另一个名字叫希金特（Sigint）——拷打折磨至死，并让它看起来像是一场意外——这就是影子摩西岛事件里发生的事情。随着空降护理和希金特的死亡，零号少校是唯一还活着的人了。但我们付出了代价，我失去了左轮猫。左轮猫一直都不是为五角大楼或是俄罗斯人去的战斗，当然也不是为零号少校。他一直在为大首领而战，他崇拜他。当左轮猫把利奎德的右手嫁接到自己的身上后，他就成了最后一个。然后，某个叫雷雷的人似乎要帮助我，我找到他之后，才终于找到了大首领的下落——就在他从GW里获取的数据中。回他一道，我们重新找回了大首领，但大首领仍然处于昏迷状态，因为零号少校已经抛弃了他。”

的无人侦察机器，看来利奎德也已经盯上了他们！

事不宜迟，老妈妈赶紧安排手下撤出这间教堂。根据奥塔诺的情报，PMC部队正在往这边包围过来，而他们也携带了月光前来围捕。安排好手下的逃离路线后，老妈妈带着斯内克来到一块草坪前，拉开一块盖斯用的白布，一架老式但很光亮的幸福牌摩托车正在待命。

老妈妈上车后，让斯内克坐在后面。“只有在驶入爱河时，我才会下车……否则就是死的时候！”

“老妈妈，这话的意思是？”

“叫我夏娃（EVA）吧！”老妈妈一捏油门，摩托车矫健地冲了出去。

刚出教堂，就遇到了赶过来的PMC部队，老妈妈凭借着高超的驾驶技巧，躲闪着敌兵的火力进攻，而斯内克则趁机在后面清理一路的障碍。刚跑到河边，斯内克听到天空传来呼啸的声音，定睛一看，原来是“美女与野兽”部队的狂怒渡鸦追了过来。老妈妈不得不又把路线往回小巷中，随着月光的加入，整条路线就好像变成了闯罗大庙，稍不注意就有可能车毁人亡。

然而即便老妈妈的车技出神入化，在一波接一波的爆炸袭击中，还是不可避免地发生一点小小的意外。一次剧烈的爆炸产生的气流把他们整个掀了出去，人车分离地摔倒在大街上。斯内克赶紧爬起来，去查看老妈妈的状况，毕竟她也年近半百的老人。不幸的是，一根铁条正好扎在老妈妈的腰部，令她动弹不得。但老妈妈毕竟是个坚强的人，斯内克把自己身把铁条抽了出来……斯内克把老妈妈扶到一个安全的地方坐好，他决定独自一人去和狂怒渡鸦展开一场决战，如果不去把地拿下，他和老妈妈就没有逃生的希望！

屋顶上，狂怒渡鸦骑带着手下正微笑着斯内克的不自量力，在她眼里看来，空中优势确保了他们对斯内克有着绝对的压制力。然而她却绝对地低估了斯内克的实力，她低估的实力的确超过了斯内克的能力，但是她忘记了，斯内克是传说中的战士，是一个传奇的英雄。

斯内克很快就把自己的劣势转化为自己的优势，虽然她无法像狂怒渡鸦那样在天空飞翔，但利用建筑物的天然屏障，他却可以针对狂怒渡鸦施以出其不意的进攻。而狂怒渡鸦在逐渐失去优势后，也逐渐失去理智，他甚至想冲进室内把斯内克揪出来摔死，但有些正中了斯内克的下怀，在狭小空间里狂怒渡鸦都无法完全张开的

“为什么零号少校还让大首领活着？”斯内克感到不可思议。

“人民需要英雄。”老妈妈告诉斯内克。“零号少校想创造一个救世主，一个从不会死去的传奇。”

“利奎德在找大首领的身体，难道是在这里？”

“我带你去见见他。”老妈妈对斯内克做出惊人之举，他带着斯内克走出教堂，来到后院的停车场，打开其中一辆车的货舱门，里面静静地躺着一口水晶棺材。斯内克看呆了，生命仪器维持的这副躯体，竟然是他曾曾经殊死搏斗过的。斯内克伸手想去摸摸看，没想到这具躯体居然动了起来：“这是他的圣体容器，他的圣棺。他的身体是活的，但他的意识被纳米丝禁锢住了。因此技术上讲，他并不是真正的死亡。我们决不允许利奎德继承被零号少校所惩罚的同样的罪恶——出于个人的目的去控制人类的意志。”

斯内克和老妈妈走回教堂，这时他收到了奥塔诺的呼叫，内奥米又一次失踪了，很有可能又回到了利奎德那里。不过算好的是，他们找到了那台可以给雷雷做血液透析的机器，而雷雷的身体正在稳步恢复中。

忽然，门外走进一个奇怪的身影，一个带着帽子，用风衣紧紧裹着脸部的人走了进来。一名守卫拦住了他，拿下了他的帽子，却猛然发现这竟然是一只手！焦急之下开把他把人打昏在地，结果这风衣下的根本不是人，而是一种有着三只手的机械机器人！原来是利奎德派来的阴谋间谍，还未等斯内克有所举动，老妈妈掏出一把老式驳壳枪，“砰砰砰”三枪就把这几个小机器怪物打翻在地。原来这是一种叫“圣甲虫（Scarabs）”



狂怒渡鸦

渡鸦，只能在萨斯内克的摆布。很快，她就瘫倒在了斯内克的脚下。

摆平了狂怒渡鸦，斯内克赶紧下去查看老妈妈的情况。万幸的是，老妈妈一切安好，伤势虽然严重，但也还算是太致命。现在在地面走实上太危险，于是斯内克带着老妈妈从下水道逃离，想从这里到河边与她的“孩子们”会合。然而，这一切仍被利奎德派出的圣甲虫捕捉了下来。

果然，在他们走出下水道的那一刻，斯内克看到了那个熟悉的身影——利奎德！他正靠在栏杆上悠悠哉哉地吸着雪茄，而一旁的水面上，一辆辆烧的货柜车正在缓缓下沉，老妈妈一看大惊失色，原来这辆载着大首领躯体的货柜车！难道利奎德已经得手了？而内奥米身影的出现，让利奎德感觉更加心痛。

“内奥米告诉了我所有的东西。”利奎德看着自己的“兄弟”，眼中满是怜悯。“现在，多亏了她，我终于得到了。这么久以来我一直苦苦追寻的东西——大首领。把枪放下，斯内克，你已经太晚了。你一直在努力，但看起来最终还是我赢了。雪茄……老弟的最爱。你怎么看？试试最后一支烟？”

斯内克不想与他废话，试图用QQC来对付利奎德，但此时的他却是利奎德的对手，反而被利奎德一刀插进了右肩，顿时失去了一半的作战能力。

“想得不错啊……但论QQC，看来我还是高你一点。”利奎德嘲笑斯内克。

“你就算掌握了‘系统’，你获得的也不过是爱国者的一部分AI！”斯内克对利奎德喊道。

“那又如何，兄弟？”利奎德走过去，抓住还瘫在内奥米体内的刀，放出一股电流令斯内克离不生效。“我拥有一切是个时间问题了。还记得GW吗？（二代中的大型电脑AI系统，被艾玛开发的蠕虫病毒所破坏，译注）你们的蠕虫病毒只能把GW分解成

碎片，碎片是可以重建的。然后我们把你载入到JD的网络里，大首领的躯体给了我很大的帮助……让我能够通过与GW间每一个安检障碍。最终，爱国者的系统不再是一台机器，既然GW成了网络里的幽灵，那JD就没有办法把它识别成一个外部威胁。只要我用核弹摧毁JD，爱国者的网络就会变成我的了。到那时，我就可以建造我的‘世外桃源’……我要抛弃过去的身份，第一次拥有属于自己的名字。斯内克，我们都是被爱国者创造出来的，我们不是人，我们只是人形的影子，我们是不该本不存在的怪物。我不会再为我的命运而战，我要消灭零号少校和大首领，然后我自己就变成爱国者。这一切都是因为零号少校和大首领而起，我们生命的意义就是要完成我们的使命，只有将一切归于零，这个世界才能得以重生。只要我们两个都还活着，这个世界就不会不到光明。如果我们要把指挥棒传递给下一代，留给我们的唯一选择就只有死亡。斯内克，到你见证的时刻来临了，见证我们胜利的时刻！”

说罢，利奎德返身上船，准备离开，已经完成了目标的他，没必要把时间浪费在羞辱斯内克身上。斯内克和老妈妈看着利奎德远去，自己却无能为力。

就在这时，一道强烈的光束打在利奎德的背上，一条预警船上，梅丽尔拿着喇叭对利奎德大喊：“呆在那不要动，利奎德！丢掉你们的武器，把手举起来！”

与此同时，从水面上驶来十几艘美国军方的驱逐舰，空中亦有美军的黑鹰直升机包围过来，地面部队也已

经控制了两岸，地空海全部出动，把利奎德一群人牢牢地包围在了中间，看来这次他们是插翅难逃了。

然而，站在船头的利奎德却一点也不惊慌，一脸的胸有成竹，面带蔑视地看着这些包围着他的军队。他缓缓抬起右手，好像是在招呼进攻一般。梅丽尔见状不妙，大吼一声：“开火！”

然而，预想中的枪林弹雨并没有出现，一切都安静得可怕。梅丽尔正在纳闷之际，发现手中的武器无法开火，而其他美军士兵也是一样，手中的武器变成了废铜烂铁。

就在大家百思不得其解之时，利奎德狂笑着喊道：“‘系统’是我的了！你们的枪和你们的武器不再属于你们了！”难道利奎德已经取得了“系统”的控制权？

“来让你们看看‘爱国者之枪’吧！”利奎德抬起手，做“手”枪状，对着天空盘旋的直升机，做出了一个开枪的手势。结果这些直升机马上就变成断线的风筝，纷纷开始坠落下去。令在场的人看得目瞪口呆。紧接着，利奎德又把“手”枪对准了梅丽尔的预警艇，随着他嘴里喊出“哒哒哒哒”的声音，竟然真的子弹射向梅丽尔她们！仔细一看，原来是把手

下的两名天竺笃兵在向他们射击。然后，利奎德又把“手”枪对准自己的脑袋，“扣动了扳机。这下，中东的那一幕又重新上演，所有的士兵都变得精神失常，所有人都也不例外。原本有绝对优势的美军，此刻不仅毫无进攻能力，就连最基本的防御能力都没有了。利奎德开始了一场大屠杀，趁着这些士兵失去控制的时候，开始把手中的弹药都发射在他们身上，现场顿时人间炼狱一般，只剩下阵阵惨叫。

清理完地面部队后，利奎德又把炮口对准了梅丽尔的战舰，一发炮弹过去，舰上燃起了大火，梅丽尔她们也被震下了水，只剩下斯内克和老妈妈躺在甲板上。

利奎德故意把船驶过斯内克他们，看着斯内克那无助的状态，他让梵普把大首领的尸体扔回给他们。梵普把尸体扔到了火中，大首领顿时燃烧了起来，瞬间化作一团灰烬。老妈妈奋不顾身地想去把大首领的尸体抢救出来，结果引火烧身。斯内克见状赶紧去把老妈妈拉回来，自己也被火舌舔伤了左脸，随着逐渐消失的意识，他在火光中看着利奎德慢慢离去……



下期预告

遭受重创的斯内克元气大伤，老妈妈、梅丽尔等人还生死未卜，会不会有人来救出他们？

巴尼获得“系统”控制权后利奎德下一步又要展开什么计划？内奥米为什么又要回到利奎德身边？

看以已经没有了翻盘之机的斯内克，是否还能再次拯救世界？一切一切的谜团，都将在下期为你全部揭开！敬请期待下期《海龙谍影4 爱国者之枪》剧情小说最终回。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

■ 本表所收录的游戏发售时间为:
2008年7月24日~2008年9月25日,
■ 推荐序由高到低依次为A、B、C级。
■ 游戏地区原本多指用货币单位,如美版游戏价格为美元,日版游戏为日元。

2008年7月20日中国发行人民币外汇牌价

100美元 = 682.15元人民币
100日元 = 8.40元人民币
100欧元 = 1086.46元人民币
100港币 = 87.48元人民币
(仅供参考)

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况,发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

《灵魂能力IV》、《零 月蚀的假面》、《薄暮传说》、《梦幻之星携带版》、《三国志大 天》……7月底到8月初将迎来暑期游戏的高峰期,请各位玩家提前做好“战斗”的准备。PS3和X360上已经涌现出了相当多高素质的下载游戏,比如7月底将在PS3上登场的《最后的救世主》是一款能够在谷歌地图上游戏的作品,感兴趣的玩家不妨一试。

07.31 灵魂能力IV

多平台 ■ NBDG ■ 7800日元

格斗 ■ 兼容对应机种为PS3、X360 ■ 15岁以上玩家对应



推荐度 **S**

这个星球上最强的剑格斗游戏已经降临!这回的“剑魂”借助次时代的机能,实现画面上的飞跃进阶!游戏可选择的角色是历代最多的,玩家不但可以自创角色,而且能对固有角色的服装进行任意搭配。这样每个人都可以设计自己的专属角色,变化无穷无尽!游戏的每个版本都收录日英双语,PS3版更可选择《星球大战》中的黑武士。X360则能使用尤达大师。由出渊裕、吉崎观音、大暮维人等名家设计的BONUS角色也是相当抢眼的看点。两个版本均支持网络对战,作为格斗游戏已无可挑剔!



07.31 零 月蚀的假面

Wii ■ Nintendo ■ 6800日元

动作冒险 ■ 兼容对应周边 ■ 15岁以上玩家对应



推荐度 **A**

只要是恐怖游戏爱好者,就不会不知道《零》的名字,只要是喜欢美少女的玩家,就不会忘记《零》系列“中的可爱少女们带来的视觉享受。作为系列最新作,本作依然沿袭了特色系统“时影”,并将舞台转移到了远离大陆、充满神秘色彩的孤岛“胧月岛”上,描写小时候被绑架到岛上的少女无月流歌再度回到岛上寻找失去的记忆的故事。虽然本作公布得非常突然,在发售前也没有提供太多的消息供我们猜测,但是我们完全有理由相信,这个开创了“和风式恐怖”的系列不会让我们失望。



日期	本刊译名	游戏原名	2008年7月	公司名称	类别	价格
23日	1942 联合打击	1942: Joint Strike	Capcom	射击	690日元	
31日	灵魂能力IV	Soulcalibur IV	NBDG	格斗	7800日元	
2008年8月						
7日	薄暮传说	Tales of Vesperia	NBDG	角色扮演	7800日元	
12日	漫威超级英雄03	Madden NFL 03	EA	体育	59.99美元	
13日	神奇宝贝II 宝可梦	Pokémon II: Poké Games	Microsoft	益智休闲	800日元	
19日	剑魂编年史	To Human	Microsoft	动作角色扮演	99.99美元	
26日	毁灭战士 地狱之门	Bothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	主机角色扮演	59.99美元	
29日	荣誉: 征服PGA巡回赛09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	59.99美元	
28日	Cloned	Cloned	Polytopia	文字冒险	6400日元	
31日	最终幻想 2 战火纷飞	Mercenaries 2: World in Flames	EA	动作射击	59.99美元	
2008年9月						
1日	群龙混战	Heist	Codemasters	动作	59.99美元	
2日	宝贝万岁 天堂的烦恼	Wise Pinata: Trouble in Paradise	Microsoft	益智	美国未定	
4日	无双大蛇 魔王再临	无双大蛇 魔王再临	Keel	动作	日本未定	
5日	剑魂出击	FaceBreaker	EA	体育	49.99美元	
8日	巴萨邦探险队	Baja	THQ	竞速	美国未定	
9日	海洋赛车俱乐部 洛杉矶	Midnight Club, Los Angeles	Rocketcar	竞速	59.99美元	
11日	无双剑魂	Infinitia Underslayer	Square Enix	角色扮演	7100日元	
14日	雷电IV	雷电IV	Mez	射击	日本未定	
14日	最终幻想 2	Final Band 2	EA	音乐	美国未定	
16日	完美机车	Pure	Dixey	竞速	59.99美元	
18日	星球大战 原力解放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	59.99美元	
23日	毁灭战士 地狱之门	Bothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	主机角色扮演	59.99美元	
23日	乐成编年史	Loch Bannan	Warner Bros.	动作	59.99美元	

PLAYSTATION 3

日期	本刊译名	游戏原名	2008年7月	公司名称	类别	价格
24日	1942 联合打击	1942: Joint Strike	Capcom	射击	690日元	
24日	魂斗罗 霸业	SHREK: New Trivestria	SCIE	动作冒险	6900日元	
31日	灵魂能力IV	Soulcalibur IV	NBDG	格斗	7800日元	
31日	神奇宝贝II	The Last Go!	SCIE	动作	500日元	
2008年8月						
5日	怪物猎人 极限冒险	Monster Madness: Grave Danger	SoftPeak	动作射击	39.99美元	
12日	漫威超级英雄03	Madden NFL 03	EA	体育	59.99美元	
16日	法拉利挑战赛	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Activision	竞速	美国未定	
26日	荣誉: 征服PGA巡回赛09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	59.99美元	
26日	毁灭战士 变种	Vampire Ink: Altered Species	AQ Interactive	动作冒险	39.99美元	
28日	非洲	Africa	SCIE	确定	日本未定	
31日	最终幻想 2 战火纷飞	Mercenaries 2: World in Flames	EA	动作射击	59.99美元	
2008年9月						
1日	群龙混战	Heist	Codemasters	动作	59.99美元	
5日	剑魂出击	FaceBreaker	EA	体育	49.99美元	
8日	巴萨邦探险队	Baja	THQ	竞速	美国未定	
9日	海洋赛车俱乐部 洛杉矶	Midnight Club, Los Angeles	Rocketcar	竞速	59.99美元	
16日	完美机车	Pure	Dixey	竞速	59.99美元	
18日	海洋突击队 对峙	SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation	SCIE	动作射击	59.99美元	
18日	星球大战 原力解放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	59.99美元	
19日	神奇宝贝II 神奇宝贝	Troxy Ball 2: 神奇宝贝	NBDG	角色扮演	6800日元	
23日	毁灭战士 地狱之门	Bothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	主机角色扮演	59.99美元	
23日	乐成编年史	Loch Bannan	Warner Bros.	动作	59.99美元	

PLAYSTATION 2

日期	本刊译名	游戏原名	2008年7月	公司名称	类别	价格
24日	侍魂 大番胜负	サムライスピリッツ 大番勝負	SNK Playmore	格斗	4800日元	
24日	实况棒球15	实况:パワフルプロ野球15	Konami	体育	5900日元	
28日	美国职业力量棒球 2008	MLB Power Pros 2008	2K Games	体育	39.99美元	
31日	绿色月蚀	New's アリガト	Nov's fox	文字冒险	8800日元	
31日	我的狐仙女友	かのこ さんぽり	Nbg	文字冒险	9800日元	
31日	薄暮传说	アスティアの黄昏	Nbg	文字冒险	9800日元	
2008年8月						
7日	苍蓝之泪 特别的大片3	苍蓝の涙 特别の大片3	idea Factory	文字冒险	6500日元	
7日	真女神转生	11ブレイブデイズ	Sumo	文字冒险	7800日元	
12日	漫威超级英雄03	Madden NFL 03	EA	体育	49.99美元	
21日	剑魂编年史 追加编年史	フェイスブレイク追加編年史	SNK Playmore	体育	4900日元	
28日	法拉利挑战赛	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Activision	竞速	美国未定	
29日	荣誉: 征服PGA巡回赛09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	49.99美元	
31日	最终幻想 2 战火纷飞	Mercenaries 2: World in Flames	EA	动作射击	49.99美元	
2008年9月						
1日	精英少年 勇者之路	D.Gray-man 勇者ノ道	Konami	角色扮演	9800日元	
11日	星球大战 原力解放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	49.99美元	
23日	乐成编年史	Loch Bannan	Warner Bros.	动作	49.99美元	
25日	超级机器人大战Z	スーパーロボット大戦Z	NBDG	战略角色扮演	7800日元	

PLAYSTATION Portable

日期	本刊名称	游戏原名	2008年7月	公司名称	类别	价格
24日	无期回廊 合众之梦	アブリュール? 合衆がけまじと	日本一	音乐	4800日元	
24日	英雄传说 空之轨迹 the 3rd	英雄伝説 空の軌跡 the 3rd	Falcom	角色扮演	4800日元	
24日	最终幻想 XX ACCENT CORE PLUS	最終幻想 XX ACCENT CORE PLUS	EA Gajya Works	格斗	3800日元	
31日	梦幻之星 携带版	ファンタジースターポータブル	SEGA	角色扮演	4800日元	
7日	道行之神2 偶像祭 管理行程非事特典版	道行の神2 Futaba 管理行程非事特ワイルド	日本一	文字冒险	4800日元	
12日	足球小将 足球99	サッカーワールドマスターズ	Nintendo	体育	399日元	
12日	Neo- 骑士回忆 从今以后	Neo-ライダーズ オフ ザ フューチャー	Atari	动作	59.99美元	
14日	内战 决战时刻	戦国无双の乱 内戦のゴースト	Spb.	文字冒险	4800日元	
14日	内战 决战时刻 DS	戦国无双の乱 内戦のゴースト DS	Spb.	文字冒险	4800日元	
14日	网球 冠军PGA巡回赛09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	39.99美元	
23日	口袋妖怪 华丽系列 豪华版 白金版	ポケットモンスター 豪華版 白金版	GAME FREAK	角色扮演	4800日元	
29日	Fant 龙虎竞技场 强化版	ファンタ/ライオン 強化版	Capcom	动作	4800日元	
9日	涅槃天堂 俱乐部 洛杉矶	Midnight Club, LA Remix	Rockstar	竞速	39.99美元	
11日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	39.99美元	
18日	侍魂 斩魂篇	侍魂 斬魂篇	Spike	动作	3800日元	
23日	乐高蝙蝠侠	Legs Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元	
23日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	39.99美元	
25日	美少女梦工厂6 携带版	プリンセスメーカー6 ポータブル	Cyberfront	模拟育成	6800日元	

Wii

日期	本刊名称	游戏原名	2008年7月	公司名称	类别	价格
24日	目标! 钓鱼大师 精英世界篇	めざせ! 釣りマスター 世界に挑戦編	Hudson	体育	4800日元	
24日	瓦力赛车世界 编辑	ワッパースピード	Nintendo	动作	5800日元	
24日	侍魂 斩魂篇	サムライスピリッツ 斬魂篇	SNK Playmore	格斗	4800日元	
24日	实况足球 15	实况パワフルサッカー15	Konami	体育	5800日元	
25日	零 月蚀的假面	零 月蚀の仮面	Nintendo	动作冒险	6800日元	
7日	迷失国度 Wii	ミッシングワールド Wii	Konami	动作冒险	5480日元	
7日	忍者乱太郎 英雄传	忍乱乱太郎 英雄伝	SEGA	文字冒险	5400日元	
12日	最终幻想 零 携带版	Final Fantasy 00	EA	体育	49.99美元	
13日	叛乱英雄 夜袭行动	Rebel Raiders: Operation Nighthawk	IXX Games	射击	美国未定	
19日	生死格斗 携带版	Fatal Fight Portable	Acivision	格斗	美国未定	
23日	网球 冠军PGA巡回赛09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	49.99美元	
4日	彩虹气球	レインボーボール	Interchannel-Nitro	益智	4800日元	
4日	唐·金出品 英雄传	Don King Presents, Prizefighter	2K Games	体育	49.99美元	
11日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	49.99美元	
22日	模拟城市 设计师	SimCity Creator	EA	模拟经营	49.99美元	
23日	乐高蝙蝠侠	Legs Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元	
23日	排球	ソフトバレーボール	Square Enix	动作	4800日元	
25日	硬派格斗 拳皇公主	Soul Eater Manifesto Princess	Square Enix	动作	4800日元	

Nintendo DS

日期	本刊名称	游戏原名	2008年7月	公司名称	类别	价格
24日	黄金假面 禁地的都市传说	トワイライトシンドローム 禁じられた都市伝説	Spike	文字冒险	4800日元	
24日	超仁心魔犬神将2	とどろき魔犬神将2	SNK Playmore	文字冒险	4800日元	
24日	信长的野望 DS2	信長の野望 DS2	Koei	策略	4800日元	
31日	节奏天国 黄金版	リズム天国ゴールド	Nintendo	音乐	3800日元	
31日	熊出没日记	パンダさん日記	NBGI	模拟育成	4800日元	
5日	超级英雄手 起源点	GRD	Codemasters	体育	美国未定	
7日	偶像大师 明星频道	ワンタムミュージックチャンネル	Capcom	模拟育成	4800日元	
7日	玛鲁王国的英雄公主	マル王国の英雄	日本一	角色扮演	4800日元	
7日	三国志无双 天	三国志无双 天	SEGA	策略模拟	5800日元	
7日	怪物农场 DS2	モンスターファーム DS2	Toemo	模拟经营	4800日元	
7日	火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑	ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣	Nintendo	策略角色扮演	4800日元	
7日	牧场物语 DS	牧场物语 DS	NBGI	策略角色扮演	4800日元	
14日	海贼无双 黄金版 海上Gears剧场	ワンピース 黄金のガールズ劇場 海上のGears劇場	NBGI	文字冒险	4800日元	
14日	足球小将 足球99	サッカーワールドマスターズ	NBGI	体育	39.99美元	
21日	N+	N+	Atari	动作	29.99美元	
21日	东京魔人学园特别篇	東京魔人学園特別編	Marvelous	策略角色扮演	4800日元	
21日	西格玛传说	シグマ伝説	Square Enix	角色扮演	5480日元	
22日	内战1+1	内戦1+1	LEVEL-5	角色扮演	4800日元	
23日	生死格斗 携带版	Fatal Fight Portable	Acivision	格斗	美国未定	
23日	模拟人生2 公寓生活	The Sims 2 Apartment Life	EA	模拟育成	39.99美元	
4日	固定Plus	固定Plus	AO Interactive	策略角色扮演	4800日元	
4日	唐·金出品 英雄传	Don King Presents, Prizefighter	2K Games	体育	29.99美元	
11日	美少女梦工厂4 DS特别版	プリンセスメーカー4 DSスペシャルエディション	Cyberfront	模拟育成	3000日元	
11日	口袋妖怪 白金版	ポケットモンスター 白金版	Nintendo	角色扮演	4800日元	
19日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	49.99美元	
23日	高达 DS	ガンダム DS	NBGI	动作	4800日元	
23日	乐高蝙蝠侠	Legs Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元	

07.31 梦幻之星 便携版

平台: SEGA ■ 4800日元
 特色: 对应 Wi-Fi 联机 12岁以上玩家对应

“梦幻之星”模式的最新作终于在PSP上登场了!除了故事模式之外,还有通过Wi-Fi进行最多4人同乐的联机模式。本作讲述了(梦幻之星 宇宙)之后不为人知的故事,开始时玩家可以选择4个天赋各异种族,人物的创建系统也相当细致,可以创建出属于自己的个性角色。游戏中不仅有气势强大的BOSS登场,还追加了大量新的道具以及武器、服饰等,总数量达到1500件以上。作为活动据点的MY ROOM也搭载了全新的收集系统,使狂热收藏各种要素的完美主义玩家不禁沉迷于其中。



08.07 火焰之纹章 新·暗龙与光之剑

平台: Nintendo ■ 4800日元
 特色: 无双对应周边 全年龄玩家对应

作为系列初代的重制版,人物头像、场景和战斗画面的重新绘制都让玩家充分感受到厂商的诚意,而采用双屏显示的方式也让游戏体验过程中的信息量更足,在行动前便于玩家作出准确的判断。为了刺激玩家的游玩欲望,

在某些章节中满足特定的条件还可以进入外传章节,其中不但能体会到主线以外的情节,连获得的新同伴和道具也会有很大的差别。游戏的另一大特色就是支持Wi-Fi联机,与自己的好友各派出5名培养好的角色,在不同的地图上展开决战,相信这份独有的紧张与刺激也会让人难以忘怀。

08.07 薄暮传说

平台: NBGI ■ 7800日元
 特色: X360对应 无双对应周边 12岁以上玩家对应

这是“传说”系列首次登陆次世代平台,不但在画面上会有比较大的突破,围绕“正义”为中心的劇情也同样值得期待。游戏的战斗采用了《深渊传说》中的“多面向量线性战斗系统”,玩家能够在3D的场地中自由跑动。另外BOSS战中新增的“秘密任务”也让游戏的战斗更富有挑战性。除了众多新增的要素,系列以往的一些经典设定,诸如称号收集、同伴



对话、料理制作等内容依然如数保留,如果你是系列的Fans,或者你喜欢清新的日式角色扮演游戏,那就完全没有理由错过本作。



星夜

· 写在前面 ·

FOREWORD

今年微软发布会召开时我正在熟睡，但第二天一大早竟然早就醒了，我平常都是闹钟闹过两遍之后才痛不欲生地起床，这一天的早晨真是有点反常，醒来之后竟然一点困意都没有，立刻就想到了E3发布会，于是打开电脑，打开网页……

接下来的事情是我的女友被它的一声惊呼声，我突然想起前天晚上看的那部《一个好爸爸》中古天乐得知当了老爸的那一声晴天霹雳，我连说了三声：“这世界太疯狂了”，女友追问怎么了？我说索尼的老婆跟人跑了。

· 最近回复 ·

LATEST COMMENTS

RE: 独占时代的终结

【2008-7-17 14:51:25 by: ACE飞行员】

星夜的精神防线崩溃了。

RE: 独占时代的终结

【2008-7-17 14:02:09 by: 59迪】

如果微软真能在日本定夺会，那也算得上是奇迹了。微软终于准备看戏。

独占时代的终结

星夜发表于

2008.8A(总第207期)

捞外快

本来在非E3内容的“编辑部”里放入E3的内容有点于理不合，但最近这段时间在我脑子里想说想写的却只有E3的东西，更精确的说是关于《最终幻想XIII》的跨平台之事。我对女友说这则消息对于一位游戏新闻工作者（姑且称之）来说这种事无异于911事件，我记得得知这一消息的那一刻，那种惊诧与讶异绝对是超过了当初(DQ IX)登陆NDS之事。

虽然早就有各种传闻说(FF XIII)可能会跨平台，但我从来都不认为有这种可能性，就算是不久前微软在日本E3发布会的现场直播之时，随着一个面向X360的PPG这个揭晓，我也依然坚决认为其中肯定不会有(FF XIII)，然而这预感却在验证了一次之后很快被他底粉碎，事实证明E3家远都存在惊讶与意外。“《最

终幻想XIII》系列”尚有两部作品未公布，我曾猜测其中很有可能会有可能会有一款X360游戏，只是万万没有想到身为主系列正续作作的《FF XIII》也会跨平台。不过当我定睛一看，发现日本地区的(FF XIII)依然为PS3独占之时，一切都会变得合情合理。(FF XIII)没有人私奔，只是兼了个副业捞外快了。

以X360当前在日本的情形，就算是把(FF)和(DQ)都给了它也未必就能被日本玩家接受，SE目前在欧美的势力，SE给微软做的PPG都有很强的操作性，比较容易打开欧美市场，而《最终幻想》系列”美版



《最终幻想XIII》使用的游戏引擎为改进版水晶工具跨平台引擎移植到X360上并不困难。

销量本来就十分可观，多做几个X360版至少可以使其在欧美的销量提高四成，况且微软已经诚心诚意地追求Square逾8年，为《最终幻想XIII》必然出手极为阔绰，按照(GTAIV)资料片9000万美元的购买费用，这次微软求来《最终幻想XIII》怎么也得花个几千万美元。这对于上个财年业绩暴跌的SE来说实在是一个好出路。穷则思变，求人穷之时收买人心总能事半功倍。

绝路？

“《最终幻想》就能彻底改变日本消费者对于X360的态度吗？我不知道。但我知道这样做肯定会让我们耗费大笔的钞票，而且还伴随着同样巨大的风险。”

现在回想起不久前微软的Shane Kim说过的这句话，可以大致猜测在过去几个月里SE与微软之间就《最终幻想XIII》进行了激烈的谈判，微软想必是希望获得日本(FF XIII)的，只是SE与索尼之间存在某种协议，要打破这种协议对于SE和微软来说都代价

太高，而换来的也许只是在日本多卖十来万台X360，于是最终达成了欧美版跨平台的协议。

《最终幻想XIII》的跨平台消息公布之后，世界各地的游戏论坛都炸开了锅，有回想起(FF)由N64转投PS的，有痛骂SE“婊子”的，甚至已经有人开始追捧索尼。虽说PS3阵营的玩家并没有为此而损失什么，但看到自己主机上引以为傲的游戏居然对方也能玩到了，难免会被被抢了玩具的孩子一样愤愤不平，其性质就像当年(生化危机4)移植PS2一样。

《最终幻想XIII》的跨平台究竟会给业界局势带来多大的影响？在日本高游戏市场依然将是PS3的天下，在欧美，《最终幻想》的影响力不见得比《神鬼寓言》、《辐射》这些美式PPG大，《最终幻想XIII》只是为X360在欧美的顺利发展锦上添花，今后PS3与X360的第三方游戏阵容将会近乎一致，在欧美谁胜谁败取决于另一方。微软为何需要一个接一个地挖走索尼的独占游戏？索尼为何对这些巨作的叛逃视而不见？想

必正是因为早已看透这种趋势，干脆把安插第三方的钱用来打造自己的第一方大作，说起来这倒是与当年的任天堂有点相似。不过不管索尼采取怎样的策略，从曾经的雄鸡游戏业沦落到如今这副田地已经是一种失败，PS3的高端策略带来了30多亿美元的亏损，而Wii的低端策略带来了数十亿美元的利润。从FC到PS2，性能为人诟病的街机似乎总能获得胜利……不知到了下一代主机，索尼与微软是否还有脸再继续追求高端？游戏业的技术进化是否已走上绝路？



FABULA NOVA CRYSTALLIS
FINAL FANTASY XIII

· 最近发表 ·

LATEST TOPICS

独占时代的终结

星夜发表于 2008.8A(总第207期)

苹果逃离我

星夜发表于 2008.7B(总第206期)

剧透的烦恼

多边形发表于 2007.7A(总第205期)