Tot.180

焦点：美国任天堂发生剧变，市场部60%员工辞职，三大高层去向不明！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

特稿
狩之魂
怪物猎人系列武器考据

特别企划
虚幻中的现实
另一个高达故事

火热盛夏 巨作不断
2007 四大国际游戏展巡礼

Gamehalo DVD mini
360全方位 Vol.3
游戏点评：奥丁领域
忍龙Σ试玩版
世界排名第一
高分演示

■ 特快专递 极限竞速2
■ 研究中心 蓝龙 中文版

小说回廊
怪物猎人官方小说
日本满分书评之高人气连载开始！

攻略透解
古墓丽影 周年纪念版 | 最终幻想II 重制版

Gamehalo DVD mini 双面大卡片 赠品

2007.7B
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
14>
9 771008 060006

www.plumbook.com

北通®
BETOP

北通指定经销商齐贺
“北通Wii周边上市”

恭贺“北通Wii周边上市”的指定经销商名单：（排名不分先后）

上海	上海上海瀚翔电子	021-63740103	上海城隍庙福民商厦二楼12A678-269号
	上海志文百货商店	021-63453301	上海市黄埔区黄家阙路105号
	上海永华百货	021-53064770	上海长乐路280号
	上海宇宙电玩	021-59919539	嘉定区城中路149号
	上海新亚电玩	021-52580541	上海市广元西路45号交大慧谷电脑城225号
	上海玩魔店	021-65533706	上海市虹口区赤峰路301号
	电玩巴士	021-64645079	徐家汇美罗城三楼国际音响广场中庭
		021-64150701	南京西路1856号上海炫动乐百动漫城105
		021-58355929	浦东区张杨路721号太平洋电脑城III期3层3002号
江苏	江苏无锡昌盛电玩	0510-82826555	无锡市朝阳广场（南禅寺）地下书城23号
	徐州新世纪电玩	0516-83711878	徐州解放北路2号
浙江	浙江杭州今明电玩	0571-88383002	杭州拱墅区找板巷55号
	台州中波电玩	0576-2438932	台州路桥商海南街40-9号
	温州银通电玩	0577-88295222	温州市解放街369号
山东	山东济南泺愿电玩	0531-85907990	济南市舜井商业大厦26号
	青岛今朝电玩	0532-82731907	青岛市辽宁路300号\信息城步行二街246-36
	烟台图腾游戏	0535-6600860	烟中店德润街4-1号
	泰安华昌电玩	0538-6313625	泰安市泰山大街112号家电市场东二楼204房
	潍坊旗航电玩	0536-8716696	潍坊市潍城区东大街96号(平寿湖西侧)
	济南赛特电玩	0531-86031423	济南市舜井街1-3号
	山东次世代电玩	0531-88559816	济南市解放路41号
广东	水无月游戏电玩	020-83842896	广州市海印广场三楼C106-107档
	东莞超时代(永恒号)	0769-22119478	新河北路48号(东莞市运河东一路21号)

GAMESPOT LABS
GAMESPOT游戏评分推荐产品

北通：专业娱乐外设品牌 http://www.betop-cn.com
技术支持：support@betop-cn.com 服务热线：020-22031922

广州市品众电子科技有限公司

拥 / 有 / 北 / 通 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

文 星夜 美编 anubis

美国任天堂发生剧变

市场部60%员工辞职，三大高层去向不明。

OUR FOCUS 焦点

今年5月4日，全球发行量最大的游戏杂志《Game Informer》报道了美国任天堂的搬迁计划，美国任天堂将会把销售及市场部搬出其位于华盛顿州雷蒙德市的总部，新的办公地点位于旧金山或者纽约。当时就有消息称任天堂向市场部员工提供了两种选择：跟着公司搬到新办公地点，或者领取遣散费从此离开任天堂。任天堂要求员工在6月1日之前做出决定。据称新的办公地点将于今年秋季正式开张。

6月6日，《Game Informer》对此事进行了追踪报道。随着6月份截至日期的到来，美国任天堂销售及市场部的员工们已经做出决定，根据内部人士透露，销售及市场部员工有90%拒绝前往纽约或旧金山，他们选择了领取遣散费离开任天堂。之所以有此选择，是因为很多员工都已经在雷蒙德生活和工作了很多年，大部分都已经在当地安家立业，自然不愿意背井离乡。

《Game Informer》的报道中还宣称，离开任天堂的不仅仅是一般员工，还包括美国任天堂的三大高层：公关部高级主管Beth Llewelyn、营销及公司事务部副总裁Perrin Kaplan以及营销及公关部副总裁George Harrison。这三位高层在美国任天堂是地位仅次于总裁雷吉的关键性人物，他们的离去将会对美国任天堂造成重大打击。至于这三名高层何时离开任天堂目前不得而知，不过据称下个月的E3展上他们仍然会代表任天堂露面。

如果以上所述三位高层全部离去，将意味着美国任天堂的销售和市场部全军覆没，最具影响力的高层中仅余下主席兼CEO君岛达巳以及总裁雷吉。不过在6月8日，雷吉发表了与《Game Informer》的报道有所出入的说法。雷吉说："基本上所有受到此次搬迁计划影响的员工都已经做出决定，大约十分之四的员工决定搬到纽约或Bay Area，与我们最初的预计差不多。"按照雷吉的说法，因为此次搬迁计划而离开任天堂的员工占60%，而不是先前报道的90%。雷吉在《圣何塞水银新闻》的采访中说，在9月底之前，将会有55人被安排到旧金山和圣何塞地区，另外有25人前往纽约。由此推断，离开的60%员工大致的数量应该是120人左右。至于人们最关心的三大高层的去向，雷吉目前并没有确认。

总部搬迁原因

此次搬迁计划据称是由日本任天堂总部决定的。随着NDS和Wii的热销，美国任天堂需要进一步扩大业务规模，因此美国任天堂原本打算就地扩张，并为此购买了5万平方米的一块地，然而日本总部方面因为某些原因而否决了就地扩张的计划，并将已经购买的地皮转卖，据称与任天堂总部距离很近的微软可能会成为买主。关于将销售和市场部转移到纽约和旧金山的原因，雷吉透露的一个理由是要进一步亲近第三方厂商，因为硅谷地区有很多著名的游戏公司，包括位于红杉市的EA，以及位于旧金山的LucasArts。

"我们认为，多花一些时间与其他公司打交道是非常重要的，因此我们要和他们成为邻居，和他们面对面地谈生意。"雷吉说。而将宣传团队搬到纽约也是出于同样的理由，因为在曼哈顿有大批知名的营销和广告公司。

迁址风波影响

雷吉表示，为了确保此次销售及市场部迁址的平稳过渡，目前美国任天堂已经成立了一个专案小组，最新信息和进展将会随时向所有员工发布。但销售及市场部如此大规模的辞职必然会对美国任天堂造成相当深远的影响。

与其他公司相比，任天堂在游戏市场宣传方面的投入比例较大，并且任天堂的游戏研发大多集中在日本总部，因此其北美业务以市场推广为主，现任美国任天堂总裁雷吉原本就是市场部副总裁。雷吉说："在让任天堂重夺如今的市场领导地位的过程中，销售和市场团队发挥了关键作用。"显然，公关部、销售及市场部大批重要员工的离开对于任天堂而言是巨大的损失，尤其是Beth Llewelyn、Perrin Kaplan和George Harrison这三位高层更是美国任天堂的标志性人物。从目前的局势来看，这三位高层已经有离职意向，但任天堂出于全局考虑肯定会对其极力挽留，因此对于他们的去向目前雷吉只能是"不予置评"。

由于美国任天堂总部与微软在地理位置上的毗邻关系，此次迁址风波不禁让人联想到美国任天堂市场部高层人员今后的去向——微软无疑是他们最好的选择。多数企业存在同业就业方面的限制，即为了防止商业机密显露，离职的员工在一定时期内不能到竞争企业就业，尽管如此微软对此类高级人才一直是求贤若渴，在Xbox业务部门刚刚成立时就已经拉拢了大批来自世嘉、SCEA和任天堂的高级管理者，此次任天堂市场部人员大规模流入微软恐怕是不可避免的。其实很可能在此之前这些员工就已经收到了来自微软的邀请，否则也不会如此轻易地离开待遇丰厚的任天堂。

正如雷吉所说，任天堂方面在做出迁址决定之前就已经料到会有大批员工辞职，之所以仍然实施迁址决定，是因为目前Wii和NDS业务都已经上了轨道，即使一时间离开了那批老功臣，仍然可以照常运作，所以雷吉在《圣何塞水银新闻》的采访中说："现在做出这样的举动比较容易，因为我们的事业发展得顺风顺水。"Lazard投资公司分析家Colin Sebastian说："虽然损失长期任职的老员工是一个风险，但我认为任天堂此举背后有更大的战略目标。"

美国任天堂三大高层

Beth Llewelyn

毕业于美国杜克大学，1996年加入美国任天堂，1999年被升职为公关部主管，主要工作职责是向媒体宣传任天堂的新主机和游戏。2004年8月23日，Beth被提升为公关部高级主管，负责国际公关事务以及与投资者的关系维持。

Perrin Kaplan

出生并成长于西雅图，毕业于华盛顿大学，曾在西雅图的NBC分公司任职，后来在西雅图的一家公关公司工作。1992年加入任天堂，1996年成为公司事务部主管。目前是美国任天堂营销及公司事务部副总裁，负责市场营销宣传计划的拟定和公司事务、投资者关系、国际关系等。

George Harrison

威斯康星大学营销专业硕士学位毕业，曾在百事当了六年的品牌营销主管。1992年3月加入任天堂，担任广告及促销部主管，1993年7月升任营销及公关部主管，2001年7月升为该部门副总裁，负责任天堂的产品销售和发行。

关于美国任天堂

美国任天堂是由前任天堂社长山内溥的女婿荒川实一手创建，最初于1980年在纽约市建立，1982年与位于华盛顿州雷蒙德市的分部合并，总部搬到了雷蒙德。位于雷蒙德的美国任天堂总部不仅有销售和市场部，他们还负责游戏的本地化制作、测试、客户服务、活动策划、人力资源以及制作出版《Nintendo Power》杂志。任天堂在North Bend还有一个制造工厂，距离雷蒙德市只有30分钟的车程。

活梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.com

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊

总第180期 TV GAME半月刊
2007年7月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

7B
COVER STAFF

封面用图 忍者龙剑传Σ
设计总监／封面设计:Jason
©TECMO,LTD. Team NINJA 2007

CONTENTS
Part 1

游戏情报站

状况堪忧，SCE全球大裁员波及北美！ --- 5
微软游戏技术平台推动中国电视游戏业 -- 6
PC/PS3互联？索尼打造科幻网游新作 -- 7
新款PSP采用旋转屏幕，有手机功能？ 9
编辑视点：成长的烦恼 ---------- 11
新闻专题：火热盛夏 巨作不断 -------- 12

前线狙击

铁拳6 ---------- 20
使命召唤4 现代战争 ---------- 24
四八（暂名） ---------- 26
超级机器人大战 原创世纪合集 ---- 28

研究中心

蓝龙 ---------- 80

攻略透解

最终幻想II重制版 ---- P.60
P.66 古墓丽影 周年纪念版

游戏立方

多边共享区 ---------- 46
问题小卖部 ---------- 48
游戏军火库 ---------- 50
邪魔院 ---------- 51
绘梦人 ---------- 52

特快专递

极限竞速2 ---------- 54

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

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

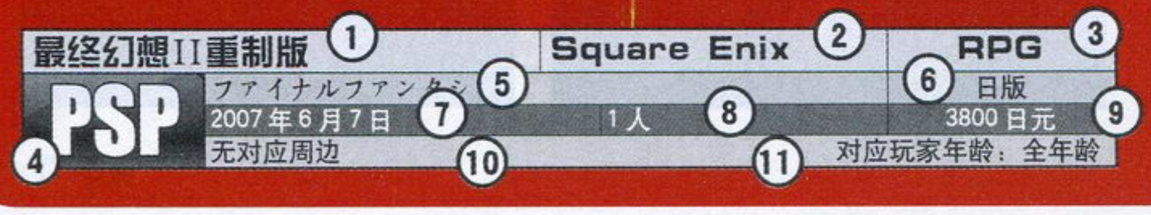
机种说明

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

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	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

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 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

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登录levelup.cn网站的“电玩书刊区”，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买。

levelup.cn“电玩书刊区”：http://www.levelup.cn/book/　　动漫游工作室网址：http://shop33788833.taobao.com

新书特搜 NEW BOOK

变形金刚漫画版 第一代 VOL.3

经典人物 全新剧情 三度冲击
160页全彩中文版 精彩超乎想像
塞联阵狂飙译制 完全本土化制作

[6月22日 全国开始上市]

变形金刚诞生二十周年纪念作品
史上最华丽的变形金刚漫画
DW公司经典系列传世遗作
令人叹为观止的剧情
让人扼腕惋惜的结局

漫画版第一代G1三部曲完结篇
变形金刚音乐集VOL.3精选TF经典曲目

魔光初现，暗流涌动！“神之子”太阳风降临地球大肆作乱，宇宙大帝的封印之力蠢蠢欲动，群龙无首的汽车人为何要与野心勃勃的红蜘蛛联手？这一切的一切，暗藏着什么样的阴谋？G1系列第三卷将为您解答。

特别提示：变形金刚漫画版 第一代 VOL.1 VOL.2 各地报刊亭销售中

模魂志 No.10

本辑特别推荐
大师级的模型百强集合
MG系列发展综述及全商品图鉴

KERORO军曹超剧场版
终极兵器KIRUMIRA再临

[现已上市 各地报刊亭销售中]
128页大16开全彩＋VCD

HOBBY街
圣衣神话白羊座黄金圣斗士史昂
解读『转轮科技』连载四——EVA二号机、量产机
变形金刚电影版 LEADER 级擎天柱评测

迎接第100款MG模型发售，在本辑中特别策划了大师级的模型百强集合！！MG系列发展综述及全商品图鉴。《KERORO军曹》新剧场版即将在暑期与我们见面，本辑中的“终极兵器KIRUMIRA再临”即是为军曹Fans们准备的暑期大餐。在一号兵工厂中为喜欢军事模型的玩家们带来了NbFz坦克和兰开斯特轰炸机。本辑中还开设了“市场速递”和“市场看真点”这两个让玩家们了解玩具市场的全新栏目。本辑的视频中包含了广州热炽模型俱乐部第十届模型交流赛以及多款PVC完成品展示。

游戏城寨 Level.31

[现已上市 各地报刊亭销售中]

铁拳6等新作速报；特别企划：2007《游戏城寨》版游戏玩家高等测试全国卷；Web Show:蚂蚁的爱情之梦；Web Show专题：香消玉殒 红楼一梦；城寨研究室专题：通讯对战，PSP无线网卡使用指南；汉化学前班：谈古论今，汉化游戏的历史（下篇）；城寨小百科：海拉尔传奇——走近《塞尔达传说》；动漫游妙文：女人真可怕！——从《蓝龙》看女权时代；levelup 音乐台：音乐小特辑 DJMax。

游戏/网络/音乐
互动志

掌机王SP 第66辑

[现已上市 各地报刊亭销售中]

本辑收录《应援团2》、《触摸侦探 小泽里奈 第2季 1/2》、《星神》、《加勒比海盗 世界尽头》、《死神BLEACH 灵魂升温4》等多款新作的攻略特快，同时还有《最终幻想战略版 狮子战争》的深入研究。本辑继续赠送口袋光环迷你DVD，并收录达人玩家演示的《洛克人ZX》全BOSS秒杀视频，精彩内容不容错过。

插画杂志&CDM www.plumbook.com

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊

郑重声明

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

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS Part 2

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
执 行 主 编：郑　翔

责任编辑：王　梓　杨　晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方

编　委：陈　华　黄毅华　罗质彬　冯　健　赵　庆　张崴翔

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

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广 告 代 理：北京三立传媒广告有限公司
广 告 热 线：010-67675174　67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮 发 代 号：54-98
出 版 日 期：2007年7月16日
定　　价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

铁拳6 20

NDS

SD高达G世纪 交叉推进 32
押忍！奋斗！应援团2 38
真 · 幸运星～启程～ 59

NGC

生化危机4 59

PS2

艾尔梵迪亚物语 57
奥丁领域 56 光盘
超级机器人大战 原创世纪合集 28 光盘
光明之风 39
古墓丽影 周年纪念版 36 66
梦幻骑士VI 危机世界 光盘
生化危机4 59
斯巴达 全能战士 58
四八（暂名） 26
一骑当千 光明之龙 33
罪恶装备 ACCENT CORE 37 57

PS3

薄雾 35
滑板 35
龙穴 34
忍者龙剑传Σ 体验版 57 光盘
审判之眼 32
使命召唤4 现代战争 24
先祖之魂 失落的传承 光盘

PSP

怪物猎人 携带版 2nd 58
合金弹头完全版 57
横冲直撞 76 57
极魔界村 改 34
劲舞团携带版 37 56
落银城 35
压缩空间 36
最终幻想 II 重制版 60

Wii

马里奥足球 Wii 37
生化危机4 Wii版 36 59
勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔 光盘

X360

薄雾 35
尘土飞扬 科林 · 麦克雷拉力 光盘
黑暗地带51区 光盘
滑板 35
皇牌空战6 解放的战火 33
极限竞速2 36 54
加勒比海盗 世界尽头 57
狂野西部 37
蓝龙 80
使命召唤4 现代战争 24

收 藏 者：

收藏日期：

固定栏目

新书特搜 介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊 3
排行榜 检阅游戏销售的实际成绩 18
新作短波 未发售游戏的最新资讯大杂烩 32
黄金眼 最近发售游戏的多视角评价 36
游戏进行时 挖掘二线精彩 品位热门流行 56
软硬兼施 软硬件实用信息综合报道 82
360全方位 搜罗半月间次世代先锋最新动向 84
自由谈 让读者玩友在此畅所欲言 86
游风艺苑 用画笔描绘你自己的游戏世界 89
游戏动漫园 游戏与动漫的互动 90
读编往来 读者与编辑的轻松交流 92
小编寄语 倾听小编们的生活感悟 96
新作发售表 近期即将发售的游戏列表 106
编辑部落 这里是UCG小编们的纸上博客 108
互动信箱 一起办好属于大家的游戏杂志 109

Gamehal DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehal 影·像·收·录 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！

游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

新闻 综述 编辑视点 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS
SUMMARIZATION
CRITICISM

特报

SCE全球大裁员波及北美！

状况堪忧，

6月6日，SCEA（索尼电脑娱乐美国分公司）内部传出可靠消息：SCEA位于Foster City的总部将会裁掉约80～100名员工。据称此次裁员决定十分突然，很多中层管理者都表示惊讶。裁员的会议从6月6日上午开始召开，总共开了一整天，很多管理者都是在会议上才知道了裁员的决定。会议分两次召开，被裁掉的员工先参加了漫长的会议，余下的员工参加另外一场会议。当日，被裁员工就被要求收拾办公桌准备走人，作为补偿，SCEA支付了一笔相当可观的遣散费。

■位于加州Foster City的SCEA总部。

虽然SCEA的此次裁员行动事出突然，但其实在之前已经有点征兆。在过去的一个多月时间里，SCEA已经停止了一切招聘计划。而更为明显的征兆是4月底SCEE（索尼电脑娱乐欧洲分公司）公布的裁员计划，PS3刚刚在欧洲上市的一个多月后，SCEE就宣布将裁员150多人。当时就有消息称，此次裁员将会是SCE全球范围内的大裁员的第一步。

在消息传出之后，SCEA官方很快发表声明，SCEA发言人Dave Karraker说：“为了让我们公司能够满足消费者以及业界不断变化的要求，索尼电脑娱乐美国分公司发现有必要重新评估我们目前的处境，并对公司进行必要的重组，让我们能够继续成为市场领导者。这些重组行为目前正在进行中，包括对我们的运作机构进行精简，以及其他一些为强化业务、降低成本和提高运作效率而进行的举措。”Karraker表示，此次裁员将不会影响PS3的游戏开发。

关于裁员的原因，SCEA的官方说法是“与我们的任何产品无关”，主要是因为网络下载的方式可以在一定程度上取代某些游戏的传统发行方式，因此让市场和销售部人员可以进行一定程度的精简。这个理由其实在当初SCEE大裁员时也曾被提及，不过区区网络下载肯定不足以导致如此大规模的裁员，SCE上财年将近20亿美元的巨额亏损才是真正原因。SCE集团新社长平井一夫上台之后正在进行一系列整改举措，而此次SCEA的裁员也已经被确认是由SCEI总部方面下达的命令。虽然SCEA对外的一致口吻是“此次裁员与PS3无关”，但据某被辞退的SCEA员工透露，SCEA高层管理者在会议中明确指出了因PS3的高昂成本而导致的艰难处境。

在SCEA的裁员决定公布之后，人们很快想到日本的SCEI总部是否也会面临裁员局面。不过据美联社报道，SCE的一位发言人已经表示日本总公司目前没有裁员意向，不过这位发言人同时指出，未来还将有进一步的机构重组举措。

关于SCEE大裁员

SCEE于4月25日宣布裁员，裁员比例约8%（SCEE员工总数为1900人），被裁员的分公司分别如下：

SCEE利物浦分公司：裁员50人。该公司代表作是《WipeOut》和《一级方程式赛车》，SCEE的游戏评估测试部门主要集中在该公司。

SCEE剑桥工作室：裁员20人，相当于该公司四分之一的员工。该公司代表作为《Medieval》、《24》等。

SCEE伦敦工作室：裁员50人。该公司是SCEE最重要的分公司，代表作有《大逃亡》、《EyeToy》、《歌星》以及目前正在打造的PS3网络虚拟社区《HOME》。

其他部门：裁员30人，主要是销售、市场和公关人员。

关于SCEA

索尼电脑娱乐美国分公司（Sony Computer Entertainment America）隶属于SCEI集团，该公司创立于1994年，于1995年在美国推出PS。原SCEA总裁平井一夫从2006年12月1日开始就任SCEI总部社长兼首席运营官，SCEA总裁兼CEO职务由Jack Tretton担任。Jack Tretton有21年的游戏产业从业经验，1995年加入SCEA成为销售部主管，此前曾在JVC、Activision等公司任职。

SCEA旗下有多家游戏工作室，包括Incognito Entertainment（《黑煞》、《战鹰》）、顽皮狗工作室（《杰克与达斯特》）、Bend Studio（《虹吸战士》）、Foster City工作室（含989工作室）、圣地亚哥工作室（含989 Sports）、Santa Monica工作室（《战神》）、Zipper Interactive（《海豹突击队》）。

本期大事记

5月29日 CESA公布了2007东京游戏展的主题：连接、广阔、世界。

5月30日 《Hollywood Reporter》报道了吴宇森打造的现代忍者游戏《黄金忍者》，该作也将推出电影版。

5月31日 世嘉（中国）网络科技有限公司正式宣布解散，标志着世嘉在华网络游戏业务全面撤退。

6月1日 具有手机功能、屏幕可旋转的新款PSP专利文件在网上流传，可能意味着新款PSP即将公布。

6月3日 SOE宣布将会在PS3和PC上推出FPS网游《特工大战》，该作将可能首次实现PS3与PC的网络游戏互联。

6月4日 Monolith宣布开展《灵异恐惧》续作的命名活动，首次公开了该作的相关信息。

6月5日 微软公布了与中国政府合作成立的第一个视频游戏研发机构——“微软游戏技术平台”最新进展状况。

6月5日 科幻RPG经典名作续篇《辐射3》正式公开。

6月6日 继SCEE之后，SCEA也宣布裁员80～100人，SCE集团的大改革正在激烈进行中。

6月7日 《福布斯》发布亚洲富豪榜，任天堂最大持股者山内溥位列日本富豪榜第三名。

6月8日 美国任天堂市场部大规模辞职的消息得到确认，总裁雷吉确认，由于市场部搬迁，约60%的员工决定辞职，美国任天堂的三大高层去向不明。

6月8日 SCEE宣布PS3在欧洲的销量已经超过100万台，速度超过了PS和PS2。

www.plumbook.com

业界声音

游戏产业历史上，曾有一家公司两次同时称霸家用机、掌机、游戏软件和游戏发行四大领域。一次是上世纪80年代的任天堂，另一次是现在的任天堂。

——美国任天堂总裁雷吉在西雅图召开的一次会议中充满信心地表示，任天堂将再度称霸游戏业。

我们在活动中为全球玩家准备了一个意外惊喜，我相信这个消息足以震惊整个游戏产业。

——微软Xbox LIVE市场部总经理Aaron Greenberg在“全球吃豆人锦标赛”召开之前神秘兮兮地发表了这番话，结果所谓“震惊业界”的消息只不过是微软与NBGI联合打造的《吃豆人锦标赛版》——一个在Xbox LIVE上提供下载的小游戏。

这东西(Wii)确实有点创新的地方，但要像那样把手柄舞来舞去？这对于大多数游戏来说都谈不上是主流。

——比尔·盖茨最近在接受MTV的采访时再次抨击了Wii的操作方式。今年1月盖茨已经有过类似言论，他还表示“现在我们最大的对手是任天堂”。

如果我们真的已经开始计划制作PS3版的《战神III》，那么我敢肯定我会在第一时间惊叫着宣布这个喜讯。但直到现在，我的主要工作依然是一款SCEA旗下的RPG游戏续作。

——《战神II》制作人Cory Barlog日前在博客中表示，《战神III》并未开始开发，至于他所开发的RPG，据称将会是一款“超越所有传统意义上的恐怖而升华到全新境界”的恐怖RPG。

如果各位玩家近年来已经慢慢疏远《FF》，那就一定要来玩玩这款在《FF》诞生20周年的2007年发售的作品。

——《最终幻想XII 国际版》导演伊藤裕之的发言，被日本玩家指为“底气不足”。

索尼如果还想在今年内得到一个满意的销量的话就得赶紧制定新的售价，在这一点上微软也是一样。

——育碧欧洲分公司负责人Alain Corre日前表示，PS3与X360的普及度远远无法满足第三方软件商的要求，有必要尽快降价。

特报

微软游戏技术平台推动中国电视游戏业

■微软亚洲游戏工作室负责人Andrew Flavell先生在为记者介绍成都“微软游戏技术平台”的现况。

(2007年6月5日，四川成都讯)作为全球视频游戏行业的领导者，日前微软公布了与中国政府合作成立的第一个视频游戏研发机构——“微软游戏技术平台”最新进展状况， 以体现微软秉承对中国市场的承诺，致力于培养国内视频游戏开发人才，助力中国游戏产业链的建设。

该平台的运作围绕“游戏创意大赛”开始，参赛团队提交游戏创意概念后，微软负责组织评审，并选出最终获胜的开发团队进驻“微软游戏技术平台”，开展视频游戏的研发工作。据悉，共有来自北京、上海、成都、哈尔滨等15家国内顶尖游戏开发企业报名参加游戏创意大赛，共征集创意超过25个。 最终有7家企业团队获胜，8款具有中国特色的休闲游戏通过了评审，入住“微软游戏技术平台”进行孵化。到目前为止，共有50余人入住平台开发游戏，他们分别来自北京联众网络、北京百竹数码、北京国技传世网络、上海唯晶、上海灵禅、成都斯普软件、广州网易，并且包括10余名在成都本地招聘的技术人员。截至目前为止，游戏开发工作进展顺利。

微软不仅为该平台提供了先进的游戏开发工具，而且提供了来自“微软游戏工作室”具有丰富视频游戏开发经验的专家亲临指导。通过建立开放式的游戏开发环境和人才培训基地，来帮助国内外企业开发出高质量的视频游戏、培育出中国自己的视频游戏开发人才，特别是孵化及开发内容基于中国民族特色，反映中国文化价值 ，适合于国内外广大玩家的视频游戏。

伴随着孵化工作的顺利推进，微软游戏技术平台正在积极筹划新的发展规划，将继续引入国内知名的游戏开发机构，提高游戏研发数量，为现有的游戏开发注入新的活力。展望未来，微软游戏技术平台计划2年内孵化国内游戏开发企业20家，出品成品游戏15款，培训200名以上的专业技术人才，并最终形成产值在2亿元人民币以上的产业规模，直接带动相关产业健康发展。微软将一如既往地与政府紧密合作，把先进的技术和全球化的经验带到中国，为中国本土视频游戏的开发创造一个良好的环境，为游戏产业链的建立做出贡献，为中国消费者提供安全的、有趣的、和谐的家庭娱乐体验，使中国消费者可以尽情地享受电影、数码图片和网上游戏的快乐，让所有中国消费者可以在家里享受有质量的生活。

“国家动漫游戏产业振兴基地微软游戏技术平台”，简称“微软游戏技术平台”，是微软于2006年9月携手四川省文化厅、成都高新区及四川华创天府数字技术有限公司共同创办。该平台位于四川省成都市， 集产品研发、产业孵化、国际合作以及教育培训于一体，是国内唯一视频游戏专业研发孵化平台。

作为国家动漫游戏产业振兴基地的重要组成部分，成都市政府为该项目提供了大力支持。不仅完善了相关的政策配套措施，并以此为依托，吸引国内外的视频游戏开发及其相关行业的企业汇聚到成都高新区，形成一个完整的视频游戏产业链，带动四川、成都本地相关产业的发展。

关于微软

成立于1975年的微软公司(纳斯达克上市代码“MSFT”)作为全球软件、服务及解决方案的领导者，致力于激发个人潜能，实现企业潜力。

特报

世嘉中国宣布解散！

5月31日，世嘉(中国)宣布“嘉游网”终止运营，该网站维护到今年8月30日停止。与此同时，世嘉(中国)网络科技有限公司正式宣布解散。世嘉(中国)网络科技有限公司是世嘉在中国的四家公司之一，另外三家分别是：世嘉(上海)电子机械商贸有限公司，世嘉(上海)软件有限公司，以及上海新世界世嘉游艺有限公司。关于这三家公司是否会受到波及目前尚不明确。

世嘉(中国)向公司内部员工发送的内部邮件中称，由于经营不善，游戏在线人数太低，公司已经无法继续运营。目前世嘉在中国运行的一些网络游戏主要是休闲型游戏，包括：《彩虹骑士》、《桶桶OL》、《嘉游游戏平台》等。世嘉(中国)解散后，所有员工根据进入公司的年限和职位将会得到相应的遣散费，具体额度不少于3个月的工资。据说某高层的遣散费约为20万人民币。

世嘉(中国)网络科技有限公司于2005年10月成立于北京，后来逐渐将重心转移到以上海为主的华东地区。在全盛时期，该公司的员工大约达到200人。据称后来陆续裁掉了100人。2006年11月，该公司总经理柏口之宏离职，随后将公司业务重心从游戏门户站转移到各种游戏产品的运营，不过由其推出的多部作品成绩都很不理想，其中以“网络街机游戏”为概念的《彩虹骑士》公测时在线人数曾突破一万，后来跌落并维持在数百人的水平。最受玩家期待的《樱大战Online》和《三国征战》却迟迟不见推出。《樱大战Online》原计划由日本世嘉总部与上海的研发中心合作开发，是专门面向中国地区的作品，而如今随着公司的解散，恐怕该作再也无法得见天日。

www.plumbook.cn

软件

PC/PS3互联？索尼打造科幻网游新作

索尼网络娱乐公司(SOE)日前宣布将于2008年推出一款PC/PS3网游新作《特工大战》(The Agency)，这款游戏最令人关注的地方在于：PC版与PS3版将可能实现互联，就像微软的《暗影狂奔》等对应"LIVE Anywhere"的游戏一样！不过PS3与X360的网络环境毕竟是很不一样的，能否最终实现还很难说，SOE西雅图工作室经理Matt Wilson说："这是我们目前努力的方向，PC和PS3互联的可能性让我们很感兴趣！"

《特工大战》是一款战术谍报类型的FPS网游，游戏中有Unite和Paragon这两个阵营可以选择，玩家在游戏过程中可以创立自己的组织。本作的多数任务主要发生在副本(注)地区，要点在于与伙伴共同努力完成任务，本作将会采用独特的经验值系统。由于是科幻网游，本作有很多枪械可以使用，还可以呼叫战车甚至战斗机支援。虽然是一款网络游戏，本作将会带给玩家单机游戏般的战斗场面和演出效果，这有赖于独特的"特工时刻"，触发该系统后，会有一些非常火爆的动作场面，例如驾驶着吉普车沿着斜坡腾空撞向直升机(模仿《虎胆龙威4》？)。

玩家可以通过图表和各种零件打造新武器，只要将这些原料给某些NPC，就可以打造出模块式枪械甚至载具。打造道具需要时间，即使玩家下线，打造过程也不会中断。某些特殊道具只有找到特殊的NPC才能打造。本作的职业系统不是固定的，只要穿上不同的制服，就会有相应的能力类型，包括有战斗服、支援型服装、潜入服装等。

在本作的"世界征服模式"中，玩家要成立自己的间谍机构，该模式将会有玩家之间的大规模PK。制作人表示，该模式的目标是实现随时随地的PK，任何人都可以加入。在游戏中的公共地区里，玩家还可以聊天、组队、玩迷你游戏。

软件

恐怖FPS杰作《灵异恐惧》续作公开

拥有日式恐怖片风格的《灵异恐惧》(FEAR)堪称恐怖游戏的典范，在气氛营造方面有着不俗的表现，是去年最令人印象深刻的FPS游戏之一。不过在这款游戏的开发过程中，开发商Monolith与发行商Vivendi Games产生了理念上的分歧，因此Monolith目前正在开发的续作并非由Vivendi发行，而是由华纳公司的游戏部门发行。由于《灵异恐惧》的版权掌握在Vivendi手中，Monolith和华纳只能为续作另取其他名字，剧情设定上也不能延续原作，为此Monolith最近开始召开一项新作名征集活动。

Monolith开放了一个叫做nameyourfear.com的网站，在6月22日之前，感兴趣的玩家可以在这个网站提交自己取的名字，名字提交结束之后，将会通过网友的投票决定游戏的正式定名。为了让参与活动的玩家了解本作的大致设定，网站对游戏剧情进行了简要描述：

一场大爆炸将一座美国城市摧毁了，数千人因此丧生，还有无数的人受伤。在混乱之中，阿尔玛(Alma)正在等待着什么……

阿尔玛是一个拥有超自然能力的少女，她曾经是某尖端武器研究计划的核心。这项计划意图打造一批拥有超自然能力的指挥官，通过心灵感应术指挥生化士兵军队。然而阿尔玛过于强大的潜力无法被完全控制，并最终造成了致命的后果。后来，这项计划被终止，一切都被封锁在试验中心里。

然而阿尔玛不知如何从研究中心里逃了出来，她来到了这座废墟般的城市，没有人知道她的目的是什么。

玩家将会扮演政府的特种兵，目标是揭开大灾难之谜。这个世界里，真实与噩梦互相融合，而阿尔玛的遭遇将会在你的身上发生。

▲目前公布的概念图之一：爆炸的火光中似乎可以看到一个女孩的身影。

▼小孩子玩的跳格子游戏，留下的却是鲜血的脚印。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

小贴士 TIPS

副本：副本(Instanced zone)是一个专为玩家和好友准备的冒险空间，网络上的其他人无法进入该副本。例如某个特定的迷宫可以存在无数个副本，不同的玩家队伍在不同的副本里冒险。

业界声音

如果我们止步不前，不能以更快的速度继续扩大X360的用户群体的话，最后也许就只能像当年的Xbox一样只有2500万的固定玩家群，而我们真正需要的是9000万以上的稳定用户群支持。

——微软X360业务最高负责人彼得·摩尔日前暗示，X360的最终销量目标是9000万台。不过要实现这一目标恐怕有点难度，若是按照现在X360的销售速度，至少要保持10年的生命力才能实现目标。

在欧美，游戏制作人之间的技术交流是相当频繁的他们会加强彼此间的横向联系，借此提升各自的技术力。但日本的游戏制作人给人的感觉是以公司或小组为单位的封闭印象，我们希望能够让游戏开发者坦诚以对地展开交流，使开发能力能够更上一层楼。

——CRI Middleware行销与市场调查部主任幅朝德的发言。CRI Middleware是以制作游戏开发工具而著称的公司，今年4月它开创了名为CRI频道的网络服务，通过博客的方式来让日本的游戏开发者进行交流，并欢迎普通玩家前去参观并提出意见。目前该项业务颇受好评。

因为实在是太恐怖了，老实说，我真的不建议玩家一个人玩。

——以《恐怖惊魂夜》、《街》而出名的著名游戏制作人中村光一如此为自己的PS3新作《忌火起草》造势。《忌火起草》将以超高画质加上5.1声道的游戏环境给玩家带来前所未有的恐怖感。

很多开发人员，都是抱着"即使游戏本身很无聊，但这种程度的品质，相信喜欢角色的人应该可以接受吧"这种卖一套算一套的想法，因此普通玩家一说到角色游戏，就会觉得是品质低劣的游戏。

——Enterbrain社长滨村弘一解释角色游戏(即动漫改编的游戏)评价普遍偏低的原因。

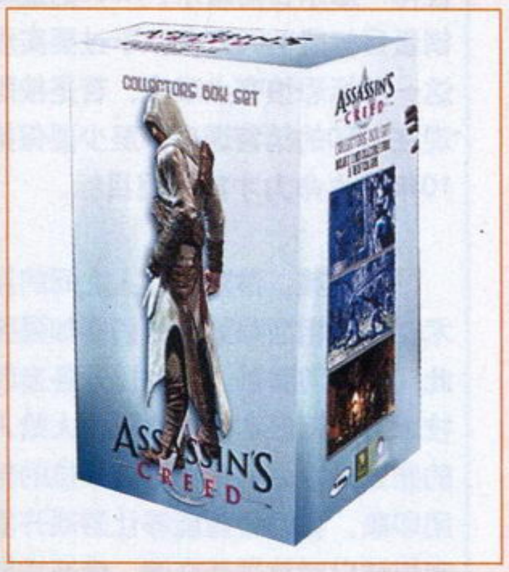
Wii主机的技术将在未来的几年内成为处理速度慢、低分辨率的被淘汰技术……人们到那时可能就再也无法接受这样的主机了。

——高科技行业市调公司Gartner的分析家Van Baker日前表示，Wii主要是吸引那些偶尔对游戏产生兴趣的玩家，但问题在于能否让这些玩家对游戏保持长期的兴趣。

新闻短波

《刺客信条》发售日

育碧日前宣布《刺客信条》将于11月同时推出PS3、X360和PC版，除了59.99美元的普通版外，还将推出69.99美元的限定版。本作限定版将会采用金属盒包装，赠送一个约30厘米高的主角模型、一本漫画、一本迷你攻略以及一张收录各种珍贵内容的DVD。



金城武出演《鬼武者》电影

法国电影网站Dvdrama最近的报道称，《鬼武者》电影版的主角将由金城武饰演。虽然其真实性尚未得到确认，但作为系列一三两作的主角，金城武出演《鬼武者》无疑是最合适的。

《鬼武者》电影版由《寂静岭》的Christophe Gans导演，该片将于明年2月在中国开拍，预计将于2009年秋季上映。该片的总预算为7000万美元，超过了《寂静岭》的5000万美元。

Wii“虚拟主机”大成功

任天堂宣布，目前在Wii的“虚拟主机”服务中提供下载的游戏已经达到了100款，累计下载次数突破了470万次。

Wii硬盘

最近有消息称任天堂将会在E3展上公开Wii的专用硬盘，主要原因是目前Wii“虚拟主机”服务提供的游戏容量越来越大，今年4月Neo Geo的大容量游戏确认加盟后，Wii区区512MB的内置闪存已经严重不够用。不过任天堂目前并未确认这一消息。

PSP《战神》9月现身

PSP版《战神 奥林匹斯之链》的开发商Ready at Dawn公司日前宣布，这款万众瞩目的PSP大作将于9月7日发布试玩版，凡PlayStation Underground网络社区的注册用户，只要是已经在本作的官网注册，都将得到SCEA寄出的试玩UMD。

X360《古墓丽影 周年纪念版》

美国ESRB游戏评级机构的游戏审核列表中，出现了X360版的《古墓丽影周年纪念版》。虽然Eidos目前并未公布该作，不过由此看来该作很可能会在近期与玩家见面。

《生化5》明年4月后推出

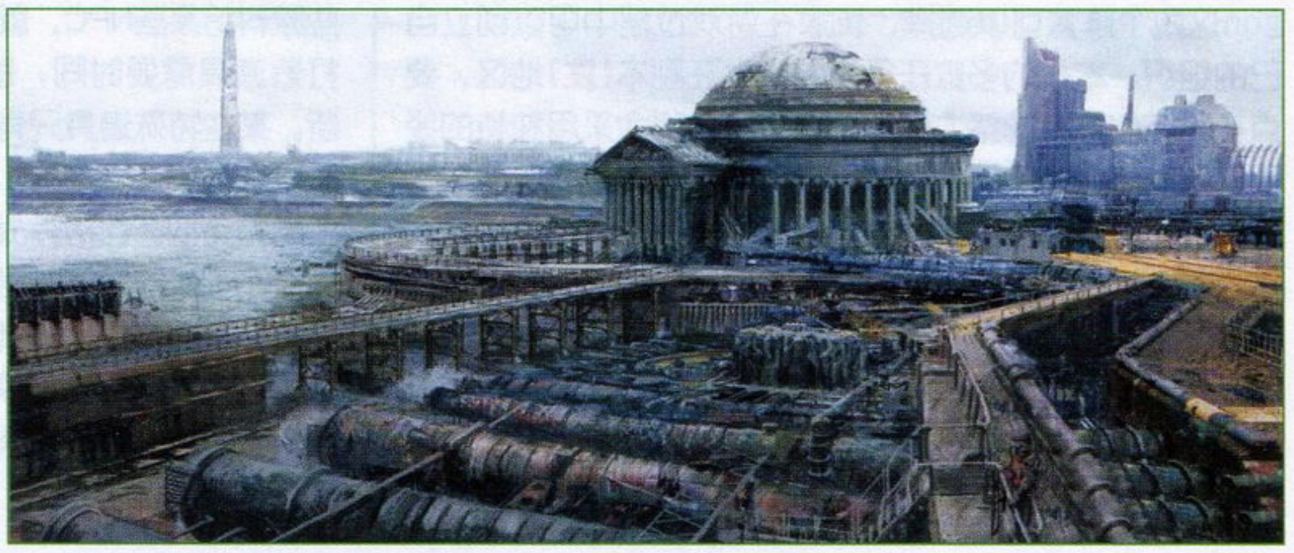
Capcom最近在财务报告中指出，《生化危机》将会在下一财年推出，即2008年4月1日之后才会上市。

软件 科幻RPG经典降临，《辐射3》正式公布

《辐射》(Fallout)是黑岛工作室铸造的科幻RPG经典系列，由于黑岛的母公司Interplay破产，《辐射3》的版权以117.5万美元的订金卖给了《上古卷轴IV》的发行商Bethesda Softworks公司。2004年7月，Bethesda开始投入《辐射3》的开发，不过由于当时该公司同时也在制作《上古卷轴IV》，因此该作的全面开发是从去年中才真正开始的。6月5日，Bethesda公司终于正式公布了该作，放出了首支预告片。

目前公开的预告片并没有透露任何实质性内容，只是演示了本作的世界观——核战后近乎灭亡的未来世界。预告片中出现的歌曲是Ink Spots的《我不想让世界燃遍战火》，这是原开发团队黑岛工作室在一代时就希望获得使用权的歌曲。预告片的画面全部都是即时演算的效果，在最后出现了系列的经典口号：“战争。战争永远不会改变。”在预告片中出现了一个全副武装、戴着防毒面具的战士，盔甲上有“钢铁兄弟会”的标志，看来该组织将会在本作中再次出现。

之前有消息称本作将会以变异生物为主题，不过Bethesda对此予以否认。Bethesda表示，本作将会延续前两作的风格，将多分支的游戏结构、出色的剧情和黑色幽默展现在玩家面前。本作的定级为M级，将会加入一些成人主题和暴力内容。本作使用的是与《上古卷轴IV》相同的Gamebyro引擎。Bethesda表示本作将于2008年秋季发售，对应平台为PS3和X360。



软件 吴宇森打造游戏电影《黄金忍者》

据《Hollywood Reporter》报道，吴宇森目前正在打造一个将会推出电影和游戏作品的全新品牌《黄金忍者》(Ninja Gold)。这部作品其实在2005年就已经透露开发，当时命名为《影族》(ShadowClan)，不过自此之后就没有任何消息透露。而根据《Hollywood Reporter》的报道，本作将由著名制作人Warren Spector(注)监制，负责游戏开发的是Spector成立的Junction Point和吴宇森成立的虎丘(Tiger Hill)工作室。

《黄金忍者》是一款讲述现代忍者故事的游戏，围绕日本黑帮与俄罗斯黑手党在黄金走私方面的冲突。该作的创意、剧情和人物均由吴宇森构思，Spector表示对这种概念很感兴趣，因此决定应邀参与游戏的制作。本作的电影版将会由吴宇森亲自执导。

另外，目前在业内关注度极高的次世代游戏《枪神》也将有可能拍摄电影版。《枪神》本身是以1992年吴宇森与周润发合作的电影《辣手神探》为灵感，而这部根据《枪神》拍摄的电影将会成为《辣手神探》的续集。不过吴宇森表示电影版能否开拍还要看《枪神》的销售成绩，如果该作成绩出色，吴宇森将会与一直以来的合作伙伴张家振一起拍摄电影版。

软件 《光环3》包装盒公布，采用三碟装

著名网络商城亚马逊近日公开了《光环3》收藏版的包装盒图片，在图片中可以看到，收藏版采用了三碟装，其中除了额外的一张“Bonus Feature”(特典碟)之外，游戏本身分成了DISC 1和DISC 2，这是否意味着《光环3》的游戏容量将会达到两张DVD呢？

Bungie在官方网站中声明，所谓的“GAME DISC 2”其实是一张可以互动的特典内容，可在X360上执行，正式名称是“Legendary Disc”。而特典碟是一张普通的DVD。此外，这张图片其实并非收藏版的包装盒，而是“传奇版”的包装盒，收藏版只有两张碟，其中一张就是上面所说的DISC 2。收藏版中还有一本《Bestiarum》画册，描述了《光环3》中的各种种族、文化和文明。

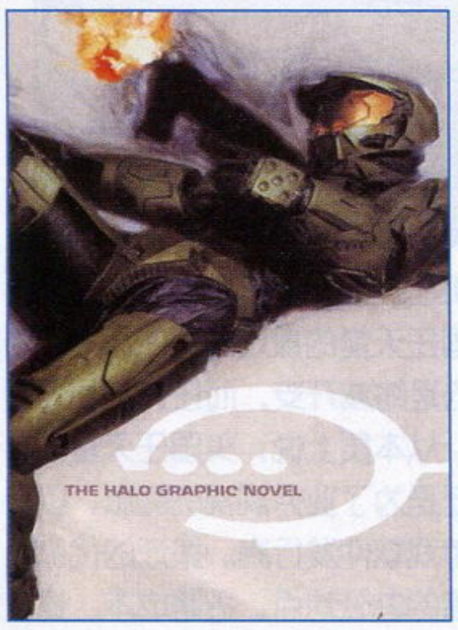
小贴士 TIPS

Warren Spector：在美国享有盛名的游戏制作人，曾于1994年制作了经典之作《网络奇兵》(System Shock)，后来由制作了《杀出重围》(Deus Ex)，获得了大批铁杆支持者的狂热拥护。

迁梅

软件

《光环》互动动画作品即将登场?



微软游戏制作室总经理Shane Kim(注)最近在接受美国Gamespy网站采访时说:“Bungie目前正在与彼得·杰克逊直接合作开发《光环》的互动系列,Bungie肯定会参与,并且会一直参与《光环》的相关作品。因此他们已经与彼得·杰克逊开始开始合作开发动画系列。”

其实在此之前,美国著名游戏论坛NeoGAF就已经有消息称,微软正在制作《光环》的互动动画系列,那么这部作品将会是2D还是3D动画?采用何种互动方式?先别急着猜测这些细节问题,因为这部动画是否存在仍有很多疑问。在Shane Kim的访谈发布后,微软方面又发表了声明:“他(Shane)在Gamespy中所说的话被误解了,没有这回事。”微软强调杰克逊确实在从事《光环》互动作品的开发,但其他信息目前还不便透露。

去年的X06展会中,微软曾经表示正在与杰克逊合作开发《光环》的多部新作品,这些作品并非传统的游戏,而是“电影式游戏”。从这次Shane Kim说漏嘴的信息来看,所谓的“电影式游戏”可能是具有一定互动功能的动画。

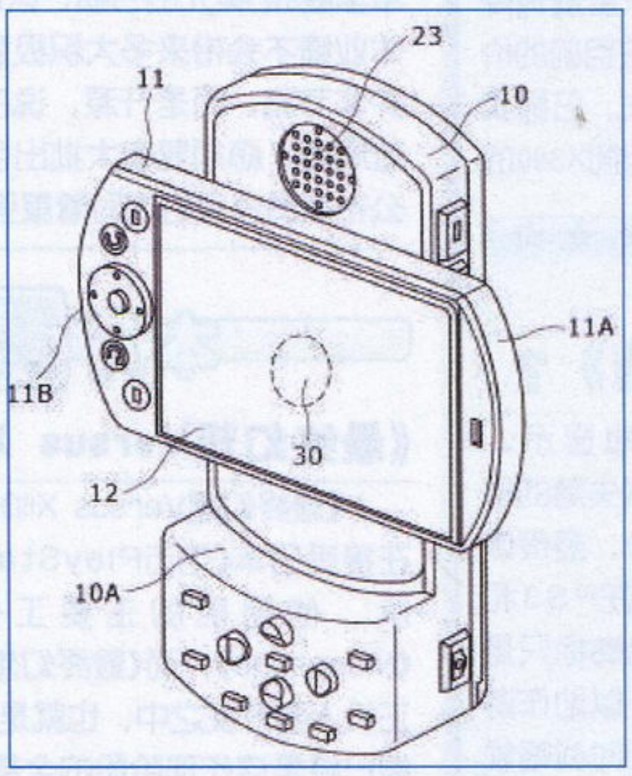
硬件

新款PSP采用旋转屏幕,有手机功能?

最近有人从美国专利商标局发现了一份编号为20070123309的新专利,从而让流传已久的新版PSP的消息再次传得沸沸扬扬。

这项专利是索尼于去年11月提交的,从专利描述以及简图可以发现,这是一部具有手机功能的PSP(或者说具有PSP游戏功能的手机),并且还有电视功能,其设计上最大的特点就是可以90度旋转的屏幕。主机内有一个感应器,能够探测屏幕的位置,从而决定屏幕中的画面输出方式。此外,在机身右侧的照相按键和缩放按键将分别作为R键和L键使用。

像索尼这样的大型消费电子厂商,几乎每天都要向专利局提交大量专利申请,这份专利文件并不能代表最终成品,但至少可以说明索尼已经在从事新款PSP的研究。而在专利文件被披露后没多久,又有新版PSP的其他细节消息传出。据称新款PSP将会采用新的液晶屏生产技术,屏幕亮度更高,所占空间和耗电量更小,并且改良过的UMD光驱将会更加省电,电池续航时间据称能够延长4个小时。新款PSP据称将有8GB的内置闪存。这个消息来源同时指出,新款PSP很可能会内置摄像头,但考虑到成本因素,目前还没有最终定案。这款新版PSP据称售价将会控制在170美元以内,可能会在E3或者E3之后不久公布。



▲专利文档中的简要图示。

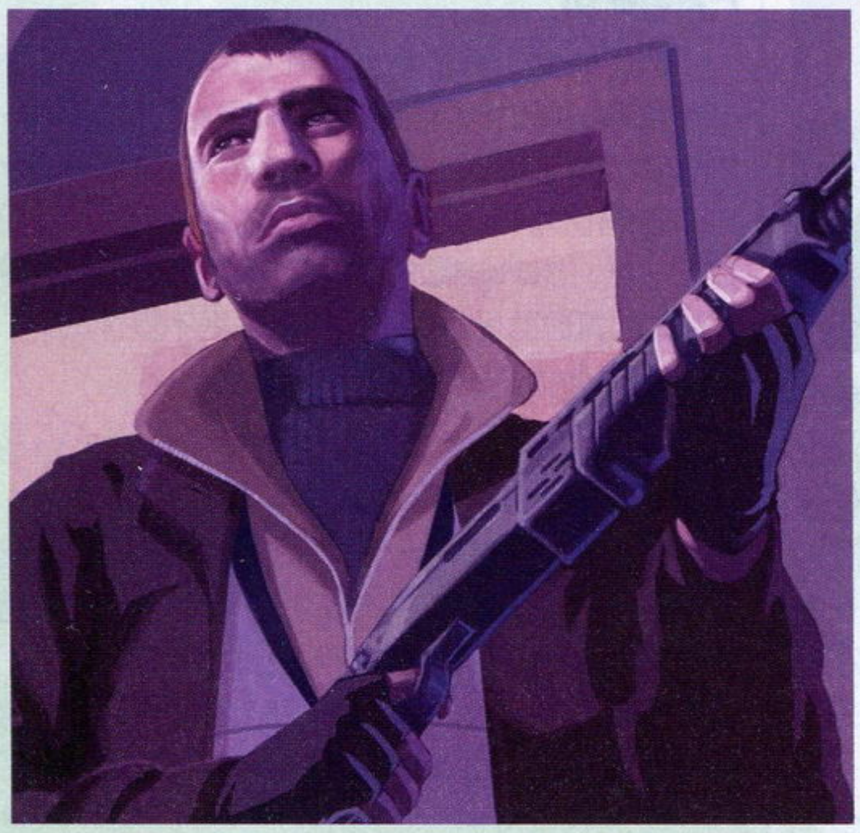
软件

年度第一大作《GTAIV》可能延期

美国Wedbush Morgan著名分析家Michael Pachter日前表示,《横行霸道IV》的发售时间可能将比原定的10月16日延后数周。Pachter表示,《GTAIV》延期的主要原因是提高Take-Two下一个财年的业绩,因为Take-Two的下一个财年从2007年11月1日开始,因此该作可能会延期到11月份。Pachter同时认为,《GTAIV》延期的另外一个原因是与《光环3》隔开一段较长的时间,因为《光环3》的发售时间是9月25日,与《GTAIV》的原定发售时间仅相隔三周,而这样两款顶级大作的对抗势必会对双方都有不利影响。

“《GTA》系列”以往也曾出现小幅延期的情况,不过一般都是选择在10月末上市,因为这样可以让相邻的两个财年都有业绩保证,如果将《GTAIV》延期到下一财年,将意味着Take-Two本财年的业绩远低于预期。不过《GTAIV》毕竟是跨平台游戏,也不排除Take-Two将其中一个版本延期到11月发售的可能性。7月11日,Take-Two公布了机构重组的一些要点,包括其旗下的2K Games、2K Sports的管理、营销和商业发展部门的机构精简计划,此举将意味着Take-Two的大规模裁员。在电视电话会议中,Take-Two再次确认《横行霸道IV》将于10月16日发售,首席执行官Ben Feder说:“《横行霸道IV》的发售将会极大地推动PS3的硬件销售。”

另外,《GTAIV》已经将会推出一款售价为89.99美元的限定版,该版本将会赠送音乐CD、画册、旅行包、钥匙链和豪华包装箱。



小贴士 TIPS

Shane Kim:美籍韩国人,毕业于斯坦福大学,在哈佛大学获得MBA学位,1990年以夏季实习生的身分加入微软,被分配到市场部,很快就成为微软的正式员工。1995年Shane被调到刚成立的微软游戏制作室,2004年成为总经理。

新闻短波

X360无缘《最终幻想》

《最终幻想》20周年计划主管桥本真司日前在记者的采访中表示,关于坊间传闻的X360《最终幻想》相关作品的计划,目前完全处于“白纸状态”,想要在X360上玩到次世代《最终幻想》的玩家恐怕要失望了。

《死刑犯2》

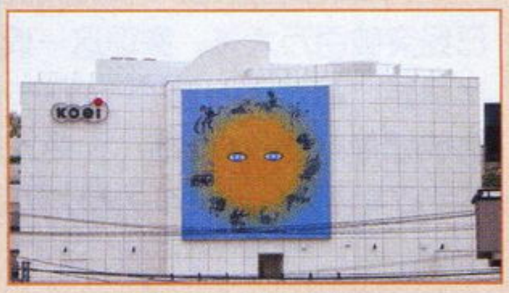
《死刑犯》是世嘉发行、Monolith开发的X360首发游戏之一,日前世嘉正式公开了续作《Condemned 2:Bloodshot》,本作预计将于明年春季发售。本作将会充分发挥X360的机能,采用HDR(高动态范围光照)技术营造更出色的光影效果,游戏故事则是发生在前作的一年之后。

《光环3》画面尚有改进空间

《光环3》多人模式测试版的画面令很多玩家失望不已,不过Bungie工作室的开发主管Frank O'Connor日前表示,等到9月份游戏发售后,大家玩过单机版再来评判游戏画面不迟。O'Connor表示,单机模式中还有很多多人游戏里没有的视觉效果。

光荣双子宫

Koei日前宣布,占地1800平米,总共4层楼的“光荣双子宫”已经竣工,6月内就会正式投入使用。该楼是Koei的网络游戏开发和运营中心,之所以取名为“双子宫”是因为双子座是古希腊文化中航海者的守护神,Koei希望有双子的引导使其成为全球顶尖的娱乐内容出品公司。该楼外墙由著名设计师永井一正设计,采用了全白色基调的外墙墙面,以及一副10米见方的巨幅壁画——“太阳和星座的壁画”。



《抵抗》触怒教会

英国圣公会于6乐9日向索尼提出抗议,以《抵抗:灭绝人类》未经许可使用了英国一座教堂的内部场景为由,要求索尼停止销售该作,否则将诉诸法院。

《抵抗》中使用了英国西北部的曼彻斯特大教堂内部场景,英国圣公会认为,游戏将这个场景与暴力和杀戮联系在一起,是不负责任的行为。而索尼方面则在《泰晤士报》中辩解说,游戏纯属虚构的科幻故事,并且画面由电脑制作,并非实地拍摄。

流言板

X360 9月降价？

金融分析家Heather Bellini日前预测：微软将于9月份借《光环3》发售之机宣布X360降价。Bellini认为，微软今年圣诞商战期间有大量游戏大作，应该要降低价格让主机销量最大化，从而保证各游戏的销量。另外，微软高层管理者David Hufford在彭博财经的访谈中也表示，微软已经意识到199美元是目前家用机价格最合适的价位，也是普通家庭用户的心理承受价位。Hufford说，Wii大获成功的主要原因在于价格低廉，微软将会通过合适的定价策略进一步扩大用户群。

按照分析机构iSuppli的分析，目前X360的造价早已降到成本线以下，之所以一直没有降价，是因为PS3价格太高，使其可以在目前的价位上停留较长时间。但到了今年年末，已经卖了2年的X360也是时候降价了，况且目前X360的销售情况也谈不上太理想。

可信度 ★★★★☆

《失落的星球 殖民地》？

从美国专利商标局传出的消息显示，Capcom注册了一个新游戏商标——《失落的星球 殖民地》(Lost Planet Colonies)，盛传该作将会是一款即时战略游戏，将会在PS3和X360上推出。不过也不排除该游戏商标只是Capcom的一个备用商标的可能性，以动作游戏见长的Capcom似乎没有必要朝即时战略领域发展。

可信度 ★★☆☆☆

本期关注数字

1 000 000

SCEE日前宣布，PS3目前在欧洲的销量已经突破百万大关，实现这一成绩只用了9个半星期，超过了当年的PS和PS2。在欧洲销售成绩最好的是《抵抗：灭绝人类》，其销量达到了60万套；《机车风暴》次之，销量为50万套。

5 000 000

任天堂于5月30日宣布，目前NDS的网络服务Wi-Fi Connection的用户数量已经超过500万，总共有2亿局游戏在NDS的无线网络服务中进行。目前已经有62款对应Wi-Fi Connection的游戏，按照人气排序分别是《来吧！动物之森》、《马里奥赛车DS》、《银河战士Prime：猎人》、《口袋妖怪 钻石》、《口袋妖怪 珍珠》。

本期新闻综述

搬迁与裁员

本月业界最值得关注的两件大事都与裁员有关，不过性质却截然不同。SCEA的裁员行动可以说是意料之中的事，近来SCE的处境十分令人担忧，仅今年第一季度的净亏损额就超过了9亿美元——9亿美元是个什么概念？微软过去每年在Xbox业务上砸下将近10个亿，被认为是世界首富肆无忌惮的豪赌，而这10亿美元放到PS3的手中只要一个季度就被榨干了！虽然索尼集团这段时间业绩稍有起色，却无论如何也承受不了如此严重的亏损。所谓新官上任三把火，平井一夫接替久多良木健掌管整个SCE后，当然要做出点成绩，而裁员是遏制亏损最快捷的方法。不过比起单季度9亿美元的亏损，区区裁员两三百人对于整体业绩不会带来多大积极意义，SCE的当务之急并非节流，而是开源，说白了，要扭转PS3的尴尬局面，必须要有大批出色的游戏，因此SCE在公布裁员决定的同时着重强调“PS3的游戏开发不会受到影响”，裁掉的主要是销售和市场部人员。

无独有偶，美国任天堂的搬迁走掉的也是市场人员，只是SCE为的是缩减开支，而任天堂则是要进一步“扩大开支”。从本质上说，美国任天堂销售及市场部的此次搬迁是为了业务规模的膨胀，以及进一步接近第三方游戏软件发行商。搬迁的代价是巨大的，除了新购置的办公地点、招聘成本、遣散费等开支外，一些重要高层的离去也将带来无法估量的损失。出色的市场团队过去一直是任天堂的核心竞争力之一，无论是广告宣传、媒体公关还是与零售商的合作，任天堂的实力在业内都是数一数二的，如今为了亲近第三方而付出如此沉重的代价，可见任天堂在下一阶段的发展中将会极其重视对第三方的拉拢工作，从而也将给索尼和微软造成更大的威胁。

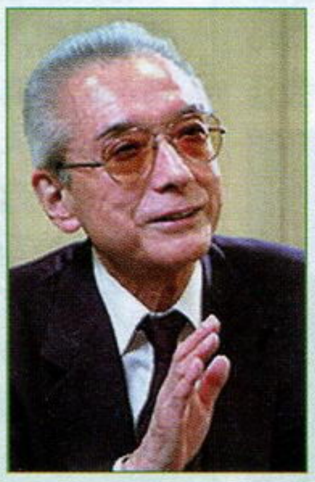
本月雾件

《最终幻想Versus XIII》

《最终幻想Versus XIII》的制作人野村哲也最近在接受日本《电击PlayStation》杂志的采访时表示，他目前的主要工作是开发手机游戏《Monotone》，而《最终幻想Versus XIII》还没有真正投入到开发之中，也就是说，之前公布的影像可能已经是该作现阶段的全部开发成果，《最终幻想Versus XIII》只不过是索尼与SE抛出的一个雾件(注)。野村哲也表示他们要在有把握完全发挥PS3潜力的情况下才会全面投入游戏的开发之中，目前还需要进一步摸索。

本月关注人物

山内溥



随着任天堂股价的飙升，作为任天堂最大持股者的山内溥身家已经膨胀数倍。最近《福布斯》发布的日本富豪榜显示，山内溥的身家已经达到5800亿日元(48亿美元)，在日本位列第三，比去年攀升了11位。目前的日本首富是东京地产大王森明，其身家为55亿美元；排名第二的是日本软银公司创始人孙正义，身家为54.5亿美元。

山内溥现年79岁，他从1949年就开始掌管任天堂这个家族企业，从上世纪70年代开始将经营花牌的任天堂转型为游戏公司。2001年山内溥将社长的职位传给了岩田聪，那时任天堂的股价只有现在的三分之一，可以说山内溥的大半财富是岩田聪为其创造的。

本月市场观察

PS3推销新花招

最近网上出现了一封据称来自GameStop零售集团的信件，信中称索尼与GameStop正在合作展开PS3的推销新手段。索尼给GameStop的每家分店都定了销售目标，每个地区卖出最多PS3的分店将成为获胜者，该店经理可以获得2万分，据称用这些分数可以换购PS3游戏，每款游戏为3450分。换算过来的话，相当于1美元57.5分，2万分相当于350美元。

英国市场创记录

英国《MCV》杂志报道，今年第一季度，英国国内的游戏销量达到1562万套，同比提高15%，总销售额为3.17亿英镑，同比提高13%。《MCV》在报道中称，NDS的销量是去年同期的几乎4倍，X360的相关销售收入几乎翻番，而PS3和Wii的表现也相当不错。

PS3降价

索尼社长中钵良治日前在媒体的采访中表示“不排除PS3降价的可能性”，中钵良治是针对BDP-S300蓝光播放器的上市而发表此番言论的，BDP-S300的售价为499美元，比起早期的蓝光播放器便宜了一半，比60GB版PS3便宜100美元，这就使得PS3比起其他蓝光播放器的价格优势不复存在。

迪士尼加强游戏业务

迪士尼宣布，今年将会在游戏开发上投入1.3亿美元，比去年的1亿美元提高了将近三分之一。迪士尼首席财务官Tom Staggs在伦敦的记者简报会中表示：“游戏市场充满机遇，因此我们将大幅提高在游戏方面的投入。游戏开发成本只占迪士尼游戏业务总投入的一小部分，迪士尼表示他们在游戏方面的总投入每年约3.5亿美元。

小贴士 TIPS

雾件：Vaporware，指的是在开发度极低甚至尚未开发时就开始作宣传的产品(也许这些产品根本就不会问世)，它们可以是软件、硬件、甚至可以是一种服务。

文 多边形

编辑视点
Editor's Spotting

很多时候，作为局外人的我们，往往只能看到事情的结果，而其中的经过只有当事者才能了解，于是乎只能看到结果——也就是所谓表面现象的我们往往对事件做出错误的判断。

成长的烦恼
GROWING PAINS

微软很清楚中国大陆这个市场对X360来说意味着什么，很早以前微软就已经对这个尚未开发的有可能成为全球最大电视游戏市场的处女地进行了很多次非公开或者半公开的多种形式的市场调查。最近的一次，他们甚至直接把X360试玩台抬到了大街上，邀请各种年龄的路人前来试玩并进行调查和访问，虽然我们无法得知最后的结果微软是否满意，但相信那些路人是绝对满意的——他们每个人在花了十几分钟试玩了N个游戏之后都获得了至少100元的“酬劳”。

▲Andrew Flavell作为微软亚洲游戏工作室负责人，掌管着整个亚洲地区X360游戏开发工作的主脉，但他明确地告诉记者，目前还没有成立微软中国游戏工作室的计划。

微软近两年已经明显加快了推进行货X360的步伐，从去年9月高调宣布与成都市有关部门合作成立“微软技术孵化中心”开始，仅围绕着X360展开的各种媒体见面会在不到一年的时间里已经举办了四五场。微软在邀请媒体的时候也很有针对性，除了我们熟知的一些游戏媒体之外，还包括《南方都市报》以及全国各地当地的《晚报》、《晨报》、《日报》等等贴近市民的平媒，也有如《科技日报》、中央电视台等重量级媒体。微软的初期战略很清晰：在目前无法通过官方渠道正式引进X360的情况下，微软需要在各种媒体上保持公众对X360的注目，这是典型的“眼球经济”手法。

“没有人有理由忽视中国市场”，这似乎成了很多国内玩家对大陆电视游戏行货市场充满期待的最坚实的理由，这句几乎可以套用在任何产业上的话看起来远比做起来要简单得多，“不忽视”不等于“有作为”，索尼任天堂微软都盯着这块肥肉，但在它还没有剃光毛之前谁也不想啃第一口——其实索尼已经啃过了，吃了一嘴毛。而国内玩家对于大陆电视游戏行货市场迟迟没有动静的第二个理由是“盗版不除，正版难行”，这也是一种片面的误解，盗版的确是行货市场的一块毒瘤，但并不是无法逾越的大山。很多时候，作为局外人的我们，往往只能看到事情的结果，而其中的经过只有当事者才能了解，于是乎只能看到结果——也就是所谓表面现象的我们往往对事件做出错误的判断。

上面的两个误解，其实说起来是一个问题，我先谈谈为什么说盗版不是最关键的问题。盗版，并不是只有在电视游戏行业才出现的产物，各行各业都面临各种各样的盗版，形式方式各有不同罢了。国内电视游戏市场的盗版，与其说是集体正版意识的淡漠，倒不如说是被迫形成的盗版市场，这与当年DVD市场初期的状况一样，没有渠道买到正版商品的绝大部分消费者只有选择盗版，通过盗版“培育”起了庞大的硬件普及量，在这个前提下，诸多国内外影视公司再开始大量发行正版以填补市场，慢慢地我们也能看到越来越多的品质优良的正版产品，你可以说这种发展模式是畸形且变态的，但你不能忽视盗版在其中从某方面起到的推进作用。

当然，电视游戏产业与DVD产业还是有所不同的，除了上面所说的“被迫盗版”对这个市场所产生的伤害外，更关键的原因在于，电视游戏产业，在大陆这个大环境下，无法带动更多的周边产业一起发展，这是钳制了电视游戏产业在国内迟迟无法启动的根本内因。可能你一下子无法读懂上面的话，我这么举个例子，网游市场近几年在国内的突然崛起，除了网游特殊的游戏方式有效地卡死了盗版对自身产生的伤害外，更重要的是网游产业带动了包括电信产业、电脑硬件零售业、网吧、点卡销售等多个产业一同盈利与发展，所谓“有钱大家赚”，便是这个道理。而回到电视游戏身上，由于其平台的封闭性和独占性，除了硬件销售商和软件销售商之外，没有其他人能够从中分到一杯羹，虽然次世代主机都能够提供网络功能，但它们对网络的“非必须性”无法像网游那样能行之有效地给网络供应商带来什么实质性的利益，种种方面的局限性限制了国家对电视游戏产业的扶持。

大陆市场说起来前景无限，但目前看来依然是一片混沌。我国虽然已经步入市场经济为主导的发展阶段，但是在某种程度上行政手段对于这个市场还是有一定的干预作用(对股票感兴趣的朋友应该知道前不久印花税的调整对股市造成的震荡)。而圈内人士应该都知道所谓“四十四号文件”的存在，这个于2000年7月生效的由文化部、国家经贸委、公安部、信息产业部、外经贸部、海关总署、工商局联合发布，由国务院办公厅转发的文件在当时是出于保护国产游戏产业的目的，对诸如新增游戏营业厅、新增游戏设备以及游戏设备进出口等方面加强了管理和限制，而这个文件则直接影响了当前对于进口游戏设备(包括软件)的审批以及引进工作。对于这些规定能否开放的问题，我们的有关部门还面临着开放后相关法律的建设以及对于相关产业的监管等多方面需要综合考虑的问题，这些问题并非玩家所能想像的那般简单。

看到这里你也许会想问，“那当初PS2怎么……”，请允许我打断你的话。反正已经时过境迁，在这里我可以毫不客气地说，除了索尼自身对于这个市场不够重视定位失误以外，最重要是在与有关部门的协调合作工作中出现了严重的失误，最终导致这个在全世界大卖热卖的游戏主机在国内落了个死得悄无声息的惨淡结局。而即使是“借壳上市”的神游公司，虽然采用“曲线救国”的方式得以在国内市场销售硬件，但在软件发行方面，神游几乎可以说是举步维艰步履蹒跚，这种“瘸子型”的销售现象并非一个良性的游戏市场所应该呈现的。

但是，我们需要肯定的是，无论是国家有关部门还是相关厂商都不会也不可能忽视这个已经在海外证明过的可以创造巨大利润与就业机会以及社会价值的阳光产业，只是这个产业在这片土地上的生长还需要更多的时间更多的肥料和更多的呵护，成长的过程中肯定会有诸多烦恼，但孩子终归是要长大的。

■位于成都“微软游戏技术中心”内的豪峰数码办公室，颇有点“微软气氛”在其中。与其他6家公司一样，他们算是第一批自主开发X360游戏的国内游戏公司，可是如果行货硬件无法上市，他们开发的游戏可能无法与国内玩家见面。

插梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

火热盛夏 巨作不断

2007四大国际游戏展巡礼

夏季对于游戏产业来说是一个缺乏大作刺激的淡季，甚至有关大作的资讯也特别贫乏。但今年将会是一个例外，虽然在7～8月的新作发售表中找不到多少让人眼前一亮的名字，但在这段时期里，我们将会看到最多一线大作的公布——从7月份开始的连续四个月时间里，每个月都将有一场具有全球影响力的游戏展会召开，他们分别是：7月份的E3展、8月份的莱比锡游戏展、9月份的东京游戏展、10月份的“E for All”游戏展！

往年5月份是游戏产业重要资讯集中发布的时期，影响力超级巨大的E3展是大多数游戏公司发布重头大作的首选，不过也正是因为E3展含金量太大，导致其他展会黯然失色，厂商投入的力度大大降低。不过今年这种现象将会得到改变，E3展规模缩小后，将可能有更多大作选择在其他展会发布，除了本身影响力就已经极高的东京游戏展外，莱比锡游戏展和“E for All”展会也将大有看点，因此7～10月份可谓好戏连台，随时都可能会有令人振奋的大作公开，往年在酷暑中沉寂的游戏业将充满活力。

文 星夜 美编 NINA

E3媒体及商务峰会
E3 Media & Business Summit

举办时间 7月11～13日

E3展的改革是去年最让人震惊的新闻之一，E3虽然是面向媒体、零售业者等业内人士的专业展会，但由于其影响力实在太大，最近几年来在展台的奢华程度上达到了非常高的规格，一些重要参展商仅在展台上的投入就达到数百到上千万美元，而对于大多数业内人士来说，华丽的外部装饰其实是没有太大必要的。因此从2007年开始，E3的展会规模将会大大萎缩，展会名更改为“E3媒体及商务峰会”。

E3的新名字已经表明了展会的性质——这是一场真正的面向重要媒体和商务人士准备的展会，ESA(美国娱乐软件协会)的会员企业以及获得参展商邀请函的媒体及商务人士才能参与，预计在三天的展会期间只会接纳3000～4000人，而参展商数量从400家减少到了三十多家。为了给参展商们省钱，新E3一切从简，会场从往年的洛杉矶会场中心搬到Santa Monica市的一个飞机棚里，各厂商会分别在一些酒店招待媒体记者，这样可以实现厂商与重要媒体的记者之间更加亲密的交流接触，更深入地介绍游戏内容和特色。至于每年E3展最重要的展前发布会部分，除了微软之外，今年其他厂商的所谓“展前”发布会其实都是在开展期间召开，是属于展会本身的一部分。多数厂商的发布会都是在同一家酒店举办，记者不用在各个会场间四处奔波，也为厂商节省了不少租场费用。

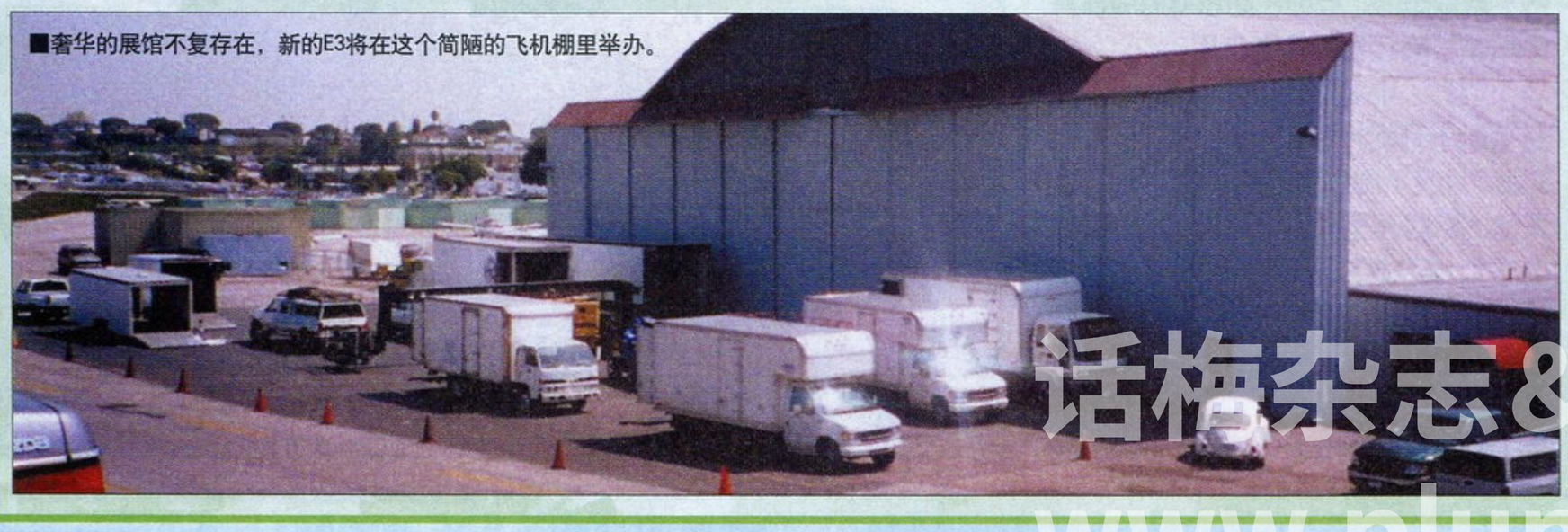
2007 E3媒体及商务峰会发布会时间

7月10日(星期二)	
晚上8：30～9：30	微软
7月11日(星期三)	
上午9：00～10：00	任天堂
上午11：00～12：30	SCEA
下午2：00～3：00	EA
下午3：15～4：15	Activision
下午4：30～5：30	Midway
下午5：45～6：45	Konami
7月12日(星期四)	
8：00～9：00	Take-Two
9：15～10：15	THQ
10：30～11：30	Ubisoft
1：00～2：00	NBGI
3：30～4：30	迪士尼

虽然E3展的规模大幅萎缩，但并不意味着今年E3所展出的内容也会同比例萎缩。虽然参展商数量大幅减少，但大多数玩家关注的游戏公司仍然会出席。实际上，从近期各游戏厂商有意或无意间透露的消息来看，新E3展在内容上可能仍然会是今年最有看点的游戏展会。E3展的举办方ESA作为美国游戏业界协会，其会员企业的游戏软件销售额占全美的90%以上，主办方的强大实力，以及十几年来与各参展商打下的良好关系确保了E3的含金量。索尼已经宣布在E3上正式展出《杀戮地带2》的实际游戏画面，该作与《光环3》的对抗足以成为夏季最火热的话题。从微软焦急地选在7月10日率先召开展前发布会的举动来看，微软此次肯定会有重头消息发布，7月份是微软新财政年度的开始，很有必要发布个振奋人心的消息开个好头。至于任天堂，去年在E3上获得的全面胜利想必现在仍然让岩田聪回味无穷，对于E3展，任天堂一贯全力支持，将于7月11日上午9点举办的任天堂发布会相信不会令人失望。

2007 E3媒体及商务峰会确定参展商

1C Company	Majesco
Activision	Microsoft
Akella	Midway
Atari	NBGI
Atlus	NCsoft
Disney Interactive	Nintendo
Capcom	Nyko
Codemasters	Sega
Crave Entertainment	SCE
Eidos	SOE
Electronic Arts	Square Enix
Foundation 9	Take-Two
id Software	THQ
Konami	Ubisoft
Logitech	Vivendi Games
LucasArts	WBIE



■奢华的展馆不复存在，新的E3将在这个简陋的飞机棚里举办。

话梅杂志&3DM&SMV
www.plumbook.cn

历年E3展看点

E3 1995 1995

1995年5月11～13日

参展商数量 超过400家
观众数量 3.8万人
展会亮点 四大新主机：PS、SS、M2、VB
热点游戏 《铁拳》、《山脊赛车》、《VR战士》等
重要新闻 美版PS、SS、VB售价公布

E3 1996 1996

1996年5月16～18日

参展商数量 超过500家
展出游戏数量 超过1700款
展会亮点 N64大规模参展
热点游戏 《古惑狼》、《古墓丽影》、《VR战士3》、《超级马里奥64》等
重要新闻 PS、SS价格战，N64发售日公布

E3 1997 1997

1997年6月19～21日

参展商数量 486家
观众人数 3.7万
展会亮点 PS史诗级大作云集
热点游戏 《最终幻想Ⅶ》、《潜龙谍影》、《古墓丽影2》
重要新闻 任天堂宣布降低N64游戏开发权利金

E3 1998 1998

1998年5月28～30日

参展商数量 将近500家
观众人数 超过4万
展会亮点 3D图形技术全面成熟
热点游戏 《潜龙谍影》、《塞尔达传说 时之笛》、《最终幻想Ⅷ》、《寄生前夜》、《寂静岭》
重要新闻 美版GBC发售日公布、Square携手EA成立北美发行部

E3 1999 1999

1999年5月12～15日

参展商数量 超过500家
观众人数 5.5万
展会亮点 DC大作如云，PS2锋芒初现
热点游戏 《莎木》、《生化危机 代号：维罗尼卡》、《GT赛车2》、N64版《生化危机2》
重要新闻 任天堂新主机公开、DC北美发售计划公布

E3 2000 2000

2000年5月11～13日

参展厂商数量 430家
观众人数 6.2万
展会亮点 PS2首批大作、《潜龙谍影2》震撼全场
热点游戏 《潜龙谍影2》、《GT赛车2000》、《鬼武者》、《最终幻想IX》
重要新闻 PS2美版发售计划公布、Xbox规格提升

E3 2001 2001

2001年5月16～18日

参展厂商数量 400余家
观众人数 6.2万
展会亮点 Xbox、NGC首批游戏阵容，PS2超级大作群
热点游戏 《最终幻想X》、《GT赛车3》、《死或生3》、《生化危机0》
重要新闻 Xbox、NGC发售计划公布

E3 2002 2002

2002年5月22～24日

参展厂商数量 400余家
观众人数 超过6万名
展会亮点 索尼微软竞相开展网络服务
热点游戏 《死或生极限沙滩排球》、《生化危机 逃出生天》、《塞尔达传说 风之杖》、《阳光马里奥》
重要新闻 Xbox LIVE详情公布，任天堂高层变动

E3 2003 2003

2003年5月14 —16日

参展厂商数量 400余家
观众人数 6.2万
展会亮点 PSP公布
热点游戏 《潜龙谍影3》、《GT赛车4》、《光环2》
重要新闻 PSP公布，Xbox降价

E3 2004 2004

2004年5月12～14日

参展厂商数量 400余家
观众人数 7万
展会亮点 PSP、NDS巅峰对决
热点游戏 《最终幻想XII》、《王国之心2》、《光环2》
重要新闻 PSP造型及游戏阵容公布，NDS公开

E3 2005 2005

2005年5月18～20日

参展厂商数量 400余家
观众人数 7万
展会亮点 PS3、X360性能大比拼
热点游戏 《杀戮地带2》、《战争机器》
重要新闻 X360、PS3、GBM公开

E3 2006 2006

2006年5月10～12日

参展厂商数量 400余家
观众人数 6万
展会亮点 Wii试玩火爆全场
热点游戏 《最终幻想XIII》、《光环3》、《潜龙谍影4》
重要新闻 PS3发售计划公开

E3 2007 2007

2007年7月11～13日

参展厂商数量 约32家
观众人数 3000～4000
展会亮点 ？
热点游戏 《光环3》、《杀戮地带2》、《横行霸道IV》
重要新闻 ？

德国莱比锡游戏展
Leipzig Games Convention

举办时间 8月23～26日

E3展规模缩小，最大的受益者当数莱比锡游戏展。由于在英国举办的几个游戏展会陆续取消，莱比锡游戏展已经成为当之无愧的欧洲第一大、世界第二大游戏展，去年莱比锡游戏展共吸引观众18.3万人次，记者数量为2600人，共有来自世界25个国家的368家参展商。莱比锡游戏展是面向普通玩家的游戏展，性质上类似于东京游戏展，所有年龄的观众都可以进入展厅，因此参观人数方面自然要比E3多得多。

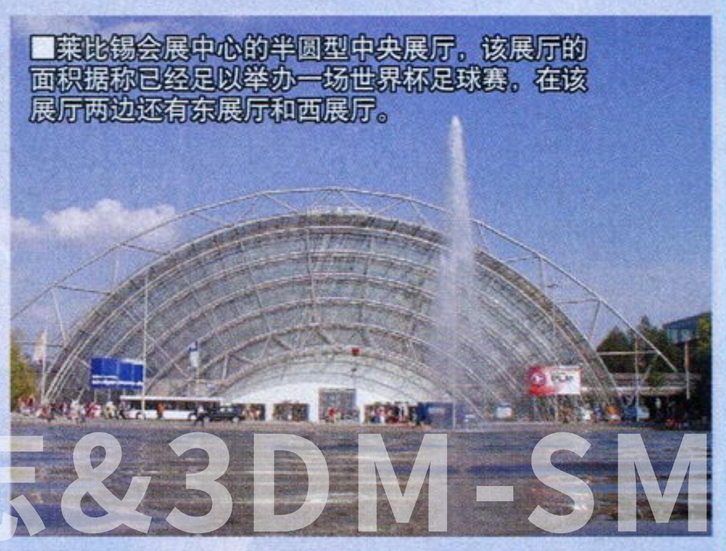
莱比锡游戏展的举办地点是德国莱比锡市的会展中心，这座城市在过去800年里一直是北欧地区的商贸及书籍发行中心，在第二次世界大战后，位于东德的莱比锡一度停滞不前。不过在两德统一之后，长达15年的巨大投入让莱比锡发生了剧烈的变革。莱比锡有一个别名叫“博览会之母”，各种各样的展会在莱比锡的历史上有着悠久而重要的地位，世界上的第一届样品博览会和技术博览会都是在莱比锡举办。该市的市中心仍然保持文艺复兴时期的建筑风格，在路上到处都可以看到露天咖啡厅和酒店，非常适合展会的访客。

莱比锡游戏展创办于2002年，发展速度极快，去年可以说是该展会最具突破性意义的一年。目前莱比锡游戏展的举办方已经决定在亚洲举办分会，首届“Games Convention”亚洲版将于2007年9月6日在新加坡举办，暂定名为“Games Covention Asia 2007”。此外，莱比锡游戏展也有自己的“游戏开发者大会”，简称为“GCDC”，这同样是欧洲规模最大的游戏设计及开发会议，去年有600名游戏业内人士出席。该会议同样也是在莱比锡会展中心召开，通常是在莱比锡游戏展开幕之前举办。

历届莱比锡游戏展相关数据

年份	观众数量	参展商数量	业内观众数量	记者数量	展厅面积(平方米)
2002	8万	166	3000	750	3万
2003	9.2万	207	3500	1300	4.2万
2004	10.5万	258	4200	1700	5.5万
2005	13.4万	280	6200	2000	8万
2006	18.3万	367	7000	2400	9万

虽然E3可能仍是大多数主要游戏厂商的首选，但由于E3规模变得太小，大量内容分流到莱比锡游戏展是必然的事。尤其是SCEE、Eidos、育碧等欧洲厂商的作品将会更多地留给莱比锡游戏展，毕竟该展会的观众将近20万人，是对游戏很好的宣传机会。而对于那些无缘参加E3的小厂商来说，莱比锡游戏展是他们仅有的宣传机会。根据主办方公布的数据，今年莱比锡游戏展参展商数量将会达到390家，其中包含大多数知名游戏企业，而会场的面积达11.5万平方米，这还不包括首次在户外设立的展台和活动区。对于无法亲临现场的国内玩家来说，这些或许只是毫无意义的数据，不过如此迅速的发展速度必然会吸引更多的厂商选择该展会发布大作的第一手信息，而且目前广受业界关注的一线大作如《孤岛危机》、《杀戮地带2》等巨作都出自德国厂商之手，SCEE的PS3版《大逃亡》新作，育碧的《刺客信条》、《分裂细胞5》都有望在莱比锡游戏展发布重要信息，而以欧洲为主要市场的《职业进化足球7》(胜利十一人11)也是呼之欲出。



■莱比锡会展中心的半圆型中央展厅，该展厅的面积据称已经足以举办一场世界杯足球赛。在该展厅两边还有东展厅和西展厅。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

火热盛夏 巨作不断

将公布重要新情报的一线大作

使命召唤4：现代战争

Activision

Call of Duty 4:Modern Warfare

发售时间：预计2007年第四季度
对应主机：X360、PS3
已公布内容：截图、影像

极品飞车：职业街头赛

EA

Need for Speed ProStreet

发售时间：2007年第三季度
对应主机：X360、PS3、PS2、PSP、Wii、NDS
已公布内容：截图、影像、系统特征

火爆狂飙：天堂

EA

Burnout Paradise

发售时间：2008年第一季度
对应主机：PS3、X360
已公布内容：截图、影像、系统特征

横行霸道IV

Take-Two

Grand Theft Auto IV

发售时间：2007年10月16日
对应主机：PS3、X360
已公布内容：截图、影像、剧情梗概

分裂细胞：定罪

Ubisoft

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

发售时间：2007年第四季度
对应主机：X360
已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

刺客信条

Ubisoft

Assassin's Creed

发售时间：2007年内
对应主机：X360、PS3
已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

雷曼：疯兔危机2

Ubisoft

Rayman Raving Rabbids 2

发售时间：2007年第四季度
对应主机：Wii
已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

终结之战

Ubisoft

Tom Clancy's EndWar

发售时间：2007年内
对应主机：X360、PS3
已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

炽焰帝国：末日之环

微软

Kingdom Under Fire: Circle of Doom

发售时间：2007年第三季度
对应主机：X360
已公布内容：截图、影像、剧情梗概

东京游戏展 Tokyo Game Show

举办时间 2007年9月20～23日

今年是东京游戏展举办十一年来首次将展会时间从3天延长到4天，增加了一天的“商业开放日”，这意味着在E3规模萎缩之后，TGS的主办方开始更加重视面向业内人士的展出内容，今年的TGS可能将因而更有可看性。此外，今年TGS还将与东京国际电影节合并，成为“日本国际娱乐内容展”，虽然所谓的合并只不过是在名义上将两个举办时间很近的展会统括在一起，但在声势上有助于TGS在主流媒体中关注度的提升。

今年TGS的一大疑点是任天堂是否参展。不参加TGS是任天堂的惯例，对此任天堂方面曾经有官方解释，其原因是“TGS的观众群与任天堂游戏的受众群相差较大”。这个理由是有其事实根据的，从主办方CESA历年的观众统计报告可以看出，大多数TGS观众比较倾向于PS系游戏，当然其中的一个重要原因是任天堂一直没有参展。过去任天堂在日本有自己的独家展会“Space World”，但该展会已经多年不办，今年似乎也没有要办的迹象。由于今年E3展的规模缩小，任天堂需要一个更大的做秀舞台，因此参展TGS的可能性大大提高。不久前曾有号称为任天堂内部人士的消息指出，任天堂今年可能会在TGS上设置大型展台。其实过去任天堂与TGS也不是彻底绝缘，2001年春季举办的TGS中任天堂就展出了GBA的《Gameboy Music》，2005年的岩田聪TGS基调演讲中更是首次公布了Wii的手柄。另外，任天堂参展的理由还有大环境的因素——目前日本游戏市场可以说是任天堂的天下，所谓游戏受众群与TGS不符的说法恐怕已经站不住脚了。此外，Square Enix社长和田洋一是CESA的会长，而《勇者斗恶龙IX》是今年年末NDS在日本的头号大作，因此和田洋一很有必要说服任天堂参加TGS共同宣传该作，同时弥补TGS一直以来缺乏任天堂支持的遗憾。

PS3阵营在本届TGS上的表现更加令人期待，今年年末对于索尼来说不容有失，如果到了2007年末PS3仍然无法挽回在日本的颓势，其前景岌岌可危，因此在TGS上必须要展出大批PS3大作的实质性内容，通过真正的试玩DEMO让人们看到PS3的实力。去年TGS展中惊鸿一现的《白骑士物语》，以及正在开发中的《GT赛车5》很可能会有试玩DEMO展出，而对于PS3的命运至关重要的《最终幻想XIII》虽然无法赶在年内推出，但赶在TGS之前做好试玩DEMO应该是没有问题的，若有该作保驾，任凭对手如何强大，索尼也足以笑傲TGS了。

预计将于今年秋季在日本上市的《失落的奥德赛》应该仍然是本届TGS微软的最大焦点，接近于最终版的高完成度试玩DEMO将会让日本玩家真正见识到X360 RPG大作的实力，此外tri-Ace开发的《Infinity Undiscovery》、SE开发的《最后的神迹》将会为X360带来真正的日式RPG大作狂潮。

全民娱乐展 Entertainment for All (E for All)

举办时间 2007年10月18～21日

E3展改革的消息公布之后，IDG传媒集团就开始积极筹划，希望打造一个继承E3衣钵的巨型展会。这个展会由IDG旗下的IDG World Expo举办，原本定名为“GamePro展会”，即IDG集团旗下一本著名游戏杂志的名字。不过考虑到今后的长远发展，后来该展会更名为“E for All”。目前该展会已经获得了娱乐软件协会的认可。值得注意的是，全民娱乐展的主办方虽然不是ESA，但是组织者却几乎是E3展的原班人马。过去12年里，E3展的主办者一直是Mary Dolaher及其工作团队，而在E3改革之后，Mary Dolaher拉着原来的E3组织者原班人马集体投靠IDG，办好全民娱乐展就是他们的主要工作。此外，全民娱乐展的举办地点选择了洛杉矶会展中心，更体现了IDG力图将该展会打造成第二个E3的决心。

正如其名所示，全民娱乐展是面向普通玩家的游戏展会，在性质上与东京游戏展和莱比锡游戏展相同。门票收入将会是该展会的一个重要收入来源，其中周四和周五两天的单人单日票价为50美元，周六周日单日票价为75美元，4天通票为110美元。比起1000日元一张的东京游戏展票价，全民娱乐展票价显然是十分昂贵的，不禁令人担忧其人流量问题。不过Mary Dolaher团队毕竟在业内人脉极广，只要能够争取到足够多的厂商和参展游戏，就可以保证观众数量。另外，按照美国很多展会的惯例，提前订票的票价将会比现场购买便宜许多。主办方宣称预计将有15万人次的参观者。

全民娱乐展之所以将时间定为10月，是因为接近年末商战，而大多数大作都是

www.plumbook.cn

集中在年末推出，因此在该展会中肯定是以游戏试玩DEMO为主，并且多数DEMO都将是即将上市的游戏完成品。在这个展会上发布的新作资讯恐怕不会很多，不过它可以成为很多玩家最佳的导购平台，通过游戏试玩决定年末应该购买哪些游戏。当然对于厂商来说，也是一个很好的宣传舞台，因此任天堂等一线厂商已经宣布成为该展会的常驻厂商。该展会除了会有最新游戏展出，举办游戏大赛外，还会向观众提供在游戏业内的求职机会。

▲今年10月，洛杉矶会展中心的穹顶上仍然会出现游戏海报。

强烈关注 可能在四大展会首次亮相的顶尖大作

Activision《重返德军总部》新作

2003年在Xbox上推出《Tides of War》之后，《重返德军总部》从此销声匿迹。早在2005年10月，id Software就宣布将会在微软的X05展会中公布系列最新作，可惜最后还是跳票了。尽管如此，X360版《重返德军总部》已经在开发中是绝对可以确认的事实，并且该作开发至今估计已经超过2年，今年说什么也该揭开面纱了。

THQ 黑道圣徒2

今年5月，THQ宣布PS3版《黑道圣徒》取消开发，但《黑道圣徒2》的PS3和X360版目前正同步开发中，这款游戏预计将于2008年内发售。THQ方面表示，Volition工作室已经全身心投入该作的开发。考虑到去年E3展THQ对《黑道圣徒》的卖力宣传，今年E3展很可能会成为续作首次公布的场所。

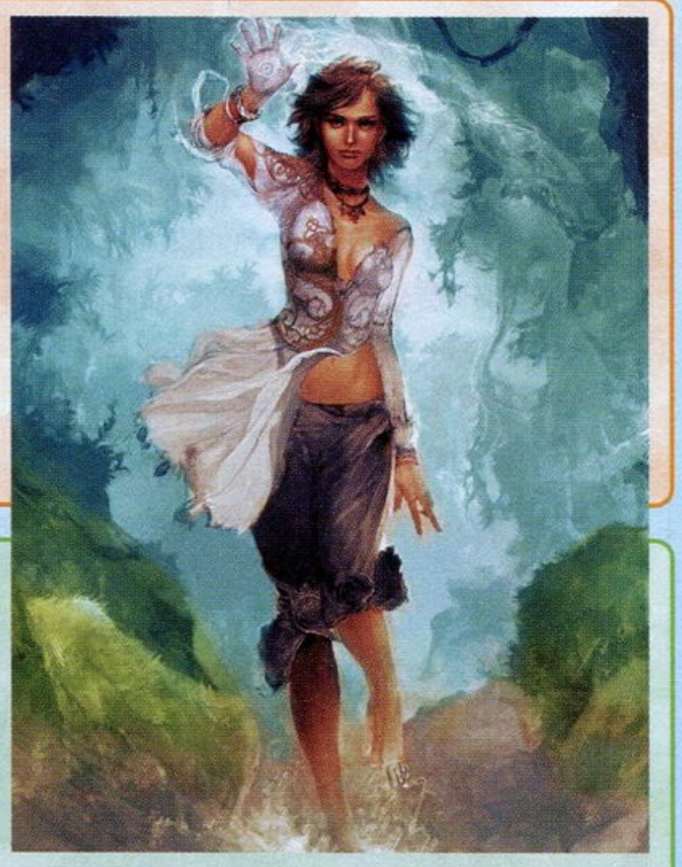
▲网友制作的《模拟人生3》假想图。

EA 模拟人生3

2006年11月，EA在公布财季报告时同时公布了多款将于未来推出的新作，其中包括《模拟人生3》。目前有关该作的确定消息只有大致的发售时间——2008年4月1日至2009年3月31日，可能性较高的时间是2008年9月或11月。

Ubisoft《波斯王子》新作

去年9月份育碧泄露的新作设定图集中包括了《波斯王子》的新作，今年3月X360官方杂志《OXM》的英国版确认《波斯王子4》(暂名)将会在X360上推出，相信PS3版也不会缺席。按照该系列以往推出的速度和频率，《波斯王子4》在年内公开应该是没有问题的。



Eidos 古墓丽影8

去年11月，Eidos的高层管理人员Ian Livingstone表示，《古墓丽影8》(暂名)目前正在开发中，开发商仍然是水晶动力工作室。此外，Eidos及其母公司SCi曾经表示，《古墓丽影8》的多平台版本将于其2008财年推出，即2008年7月1日至2009年6月30日期间。虽然距离现在还有很漫长的时间，但今年毕竟是《古墓丽影》诞生十周年，是否应该公布一款令人期待的正统续作助兴呢？

微软
Halo 3
发售时间：2007年9月25日
对应主机：X360
已公布内容：截图、影像、试玩、系统特征

微软
Lost Odyssey
发售时间：2007年第四季度
对应主机：X360
已公布内容：截图、影像、试玩、剧情梗概、系统特征

微软
Fable 2
发售时间：2007年内
对应主机：X360
已公布内容：影像、系统特征

微软
Project Gotham Racing 4
发售时间：未定
对应主机：X360
已公布内容：截图、影像、系统特征

SCE
Killzone (working title)
发售时间：2007年第三季度
对应主机：PS3
已公布内容：影像

SCE
The Getaway (working title)
发售时间：未定
对应主机：PS3
已公布内容：影像

SCE
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
发售时间：2007年第四季度
对应主机：PS3
已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

SCE
God of War: Chains of Olympus
发售时间：2007年第四季度
对应主机：PSP
已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

SCE
发售时间：未定
对应主机：PS3
已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

Square Enix
Dissidia: Final Fantasy
发售时间：未定
对应主机：PSP
已公布内容：截图、剧情梗概、系统特征

梅杰志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

火热盛夏 巨作不断

最终幻想XIII

Square Enix

Final Fantasy XIII

发售时间：预计2008年内

对应主机：PS3

已公布内容：截图、影像、剧情梗概

最终幻想 Versus XIII

Square Enix

Final Fantasy Versus XIII

发售时间：预计2008年内

对应主机：PS3

已公布内容：截图、影像、剧情梗概

最终幻想IV

Square Enix

Final Fantasy IV

发售时间：预计2007年内

对应主机：NDS

已公布内容：截图、影像、剧情梗概

勇者斗恶龙IX

Square Enix

Dragon Quest IX

发售时间：2007年第四季度

对应主机：NDS

已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

最后的神迹

Square Enix

The Last Remnent

发售时间：未定

对应主机：PS3、X360

已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

潜龙谍影4：爱国者之枪

Konami

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

发售时间：未定

对应主机：PS3

已公布内容：截图、影像、系统特征

生化危机5

Capcom

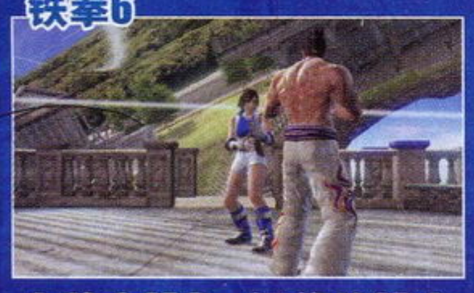
Resident Evil 5

发售时间：预计2008年

对应主机：PS3、X360

已公布内容：影像

铁拳6



NBGI

Tekken 6

发售时间：预计2008年

对应主机：PS3、街机

已公布内容：截图、影像、剧情梗概

皇牌空战6：解放的战火

NBGI

Ace Combat 6: Fires of Liberation

发售时间：2007年内

对应主机：X360

已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

忍者龙剑传 龙剑

Tecmo

Ninja Gaiden Dragon Sword

发售时间：2007年第四季度

对应主机：NDS

已公布内容：截图、影像、系统特征

Square Enix 《王国之心》新作

5月份的“Square Enix Party”中公布了短短几秒钟的《王国之心》新作影像，并明确宣布该作将会在今年的东京游戏展中公开。从目前得到的消息来看，这款新作估计不会是《王国之心Ⅲ》，野村哲也已经表示想要开发一个外传，围绕索拉之外的角色。另外，新的《王国之心》很可能是类似于《最终幻想XIII》的系列化作品。

最终幻想 Haeresis XIII

《最终幻想XIII》是一个系列化作品，除了目前已经公开的三款游戏外，据称至少还有两部对应作品，其中之一就是《最终幻想 Haeresis XIII》，这款游戏的LOGO已经在今年3月份公布，不过没有任何相关信息。由于PS3已经占了两部作品，这款游戏应该是对应其他平台的，相信在E3或TGS上就可以看到它的真正面目。

星之海洋4

5月份“Square Enix Party”召开之前，SE透露将会正式公布《星之海洋4》，令FANS振奋不已，可惜该展会中对《星海4》只不过是一笔代过，没有公开任何画面和信息。尽管如此，《星海4》在年内公开是板上钉钉的事，预计将会在东京游戏展中公布详情。除了令人期待的次世代华丽画面外，《星海4》的对应平台也是充满悬念，虽然登陆PS3的可能性最高，但从SE最近的作风来看，推出X360版的可能性同样不低。

微软 光环战争

今年E3展微软的重点必然是《光环3》，不过到了9月份之后，随着《光环3》的发售，微软需要公布新的作品吸引人们的眼球。微软正在开发中的未公开新作最大牌的当数《战争机器2》，不过该作开发度必然极低，在2008年之前恐怕不会轻易亮相了。但微软的手中还有很多张牌可出，比如去年X06展会中亮相的《光环战争》。这款游戏虽然已经有一段高清影像发布，

不过这段影像显然是与游戏实际内容相去甚远的CG动画，希望能够在今年的X07或者“全民游戏展”中看到它的真面目。

SCE GT赛车5

比起《GT赛车男孩版》，绝大多数玩家更关心的是《GT赛车5》。《GT赛车HD》之所以从一款完整的游戏变成免费提供的“概念版”，就是因为开发人员被抽调到《GT赛车5》的制作，而没有了《GT赛车HD》这个过渡型游戏，《GT赛车5》的出现或许将会比人们想象得更早。《GT赛车HD》的画面质量有目共睹，因此《GT赛车5》在画面上的表现力是完全不用让人担心的，在目前这个危机四伏的时期，索尼很有必要用《GT赛车5》给所有对PS3犹豫不决的玩家们打一剂强心针。今年是《GT赛车》诞生十周年，《GT赛车5》的公布将成为最好的献礼。

乐克乐克2

今年3月份的游戏开发者大会中，制作人河野力已经透露PS3版《乐克乐克2》正在开发中，并在今年5月份透露了该作的一些制作理念，例如让某些角色拥有某些动物的习性。据称这款游戏很有可能通过PS3的网络服务以下载游戏的方式提供，游戏开发难度应该还是比较低的，近期发布的可能性极高。

GT赛车男孩版

这款在2004年11月《GT赛车4》制作完成发布会上公开的游戏或许大多数玩家都已经遗忘，我们甚至无法确定该作的开发项目是否已经被取消。如果这个PS2游戏开发项目仍然存在，那么就必须要在2007年公布，否则到了2008年PS2入土为安，再公布这样一款新作也没有什么意义了。《GT赛车男孩版》号称是为8岁以下的男孩准备的，为8岁孩子准备的赛车模拟游戏将会是怎样的形态？实在是令人好奇。

◀左图据称为国外记者采访Polyphony Digital时拍摄到的《GT赛车5》开发中画面，该作对驾驶舱内的视点将会有非常真实的刻画。

话梅杂志&GMV
www.plumbook.cn

2007四大国际游戏展巡礼

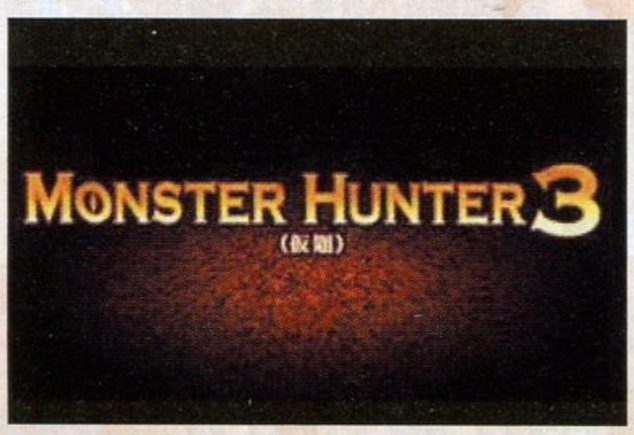
Konami 寂静岭5

2004年中，《寂静岭4》尚未制作完成时，就已经有消息称《寂静岭5》已投入开发，当时的消息指出该作是一款PS2游戏。时刻3年，《寂静岭5》仍未现身，而系列音效制作人山冈晃已经透露该作很可能在PS3和X360上推出。我们有理由相信该作是在开发中途将平台从PS2转换为次世代，从而延长了开发时间。最近在日本《电击PlayStation》的采访中，制作人坪

山优史基本上确定了该作将会有PS3版，而首次公开的时间很可能是今年E3展。

Capcom 怪物猎人3

去年E3展期间Capcom就已经宣布将会在PS3上推出《怪物猎人3》，可惜当时只是公布了一个LOGO。今年初又有消息称《怪物猎人3》很可能会推出X360版，主要是考虑到X360更完善的网络游戏环境，而在《FAMI通》的采访中，日本玩家也表现出对《怪物猎人3》跨平台的强烈期待。另外，考虑到PSP版《怪物猎人 携带版2nd》获得的巨大成功，《怪物猎人 携带版3rd》将很可能随着《怪物猎人3》陆续公开。



丧尸围城2

今年4 月已经有可靠的消息确认X360版《丧尸围城2》正在开发中，据美国《EGM》杂志报道，微软为了确保该作的X360独占而向Capcom资助了不少开发费用。尽管如此，仍然有迹象表明《丧尸围城2》有可能跨平台，Capcom在官方网站中对《丧尸围城2》进行了民意调查，调查中最重要的两个问题分别是“你拥有哪些主机？”以及“未来一年内你想购买哪些主机？”。

PSP《鬼泣》

今年3月，在Capcom官方网站的游戏发售表中出现了PSP版《鬼泣》的名字，虽然目前有关该作的一切未明，但其相关传闻从2004年就已经出现，国外大多数著名游戏网站都已经将其加入新作发售表，看来距离公布之日应该不远了。

NBGI 灵魂能力传奇

NBGI于5月9日宣布将会在Wii上推出《灵魂能力传奇》，可惜只是公布了两张设定图。这款动作冒险游戏预计今年8月8日就会在日本推出，7月份的E3展肯定少不了它的出席，并且该作的完成度肯定不低，相信会有试玩版公开。

灵魂能力4

除了《灵魂能力传奇》外，让人们望穿秋水的《灵魂能力4》很可能也会在E3上公布，去年6月NBGI就已经确认《灵魂能力4》正在开发中，今年6 月初美国《EGM》杂志宣称将会在其下一期杂志（7月3 日上市）中对该作进行全球独家报道，从时间上推断，该作应该会在E3上全力展出。

任天堂 马里奥与索尼克 北京奥运会

今年3月末，世嘉与任天堂联合公布了这款具有历史意义的作品，虽然这款将会在Wii和NDS上推出的游戏不见得会好玩，但马里奥与索尼克破天荒的联手，以及与北京奥运会的神奇组合令人期待。由于该作将于年内推出，在四大展会中肯定少不了它的身影。

世嘉

Sega Rally Revo

发售时间：2007年内
对应主机：PS3、X360、PSP
已公布内容：截图、影像

世嘉拉力Revo

任天堂

Metroid Prime 3: Corruption

发售时间：2007年8月20日
对应主机：Wii
已公布内容：截图、影像

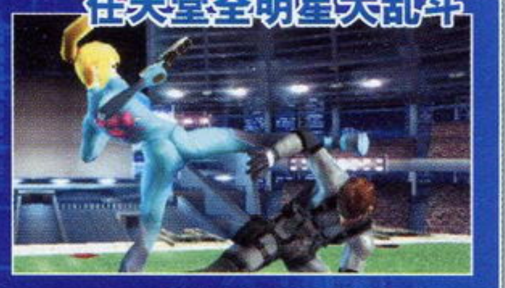
银河战士Prime3

任天堂

Super Smash Bros. Brawl

发售时间：2007年内
对应主机：Wii
已公布内容：截图、影像

任天堂全明星大乱斗



任天堂

Super Mario Galaxy

发售时间：2007年内
对应主机：Wii
已公布内容：截图、影像、试玩、系统特征

超级马里奥银河

Tecmo 忍者龙剑传2

最近美国《Game Informer》杂志对坂垣伴信进行了采访，在问到《死或生 代号：克洛诺斯》和《忍者龙剑传2》的开发情况时，一向狂妄的坂垣伴信说：“我很愿意让所有人都来看看我们最近正在开发的一些新东西。只不过现在如果让其他的游戏开发者看到我们的作品，很可能会让他们无地自容，甚至失去再去制作同样类型新游戏的动力了，因为他们根本就超越不了我们。”看来《忍者龙剑传2》已经有相当惊人的开发成果，而公布时间应该会与PS3的《忍者龙剑传Σ》拉开一段距离，因此避过E3选择TGS的可能性较高。

阿耳戈斯计划

Tecmo于5月11日宣布将会在Wii上推出《阿耳戈斯计划》（暂名），可惜除了几张设定图外就没有其他相关消息了。目前能够确定的是本作的制作人是曾经担任《零》开发指导的著名制作人菊池启介，游戏本身将会利用Wii的体感操作方式。

世嘉 樱大战DS

世嘉于5月15日宣布将会在NDS上推出《樱大战DS》，并且将于7月份的相关活动中正式亮相，如此看来该作很可能会出席E3展。系列制作人广井王子已经表示该作将会是RPG游戏，触摸屏＋RPG的新形态令人期待。

四大展会第一弹“E3媒体及商务峰会”即将召开，敬请关注本刊的全方位报道！

锁定7月11～13日

www.plumbook.cn

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

2007年5月28日～2007年6月3日

1 锻炼眼力的DS训练 NDS

见る力を实践で锻える DS眼力トレーニング

■Nintendo■2007年5月31日发售■ETC■3800日元■上周排位：－

作为"脑白金软件"家族的新成员，玩家每天都可以完成游戏中的测试来对视力进行评估，如果每天坚持测试，游戏还会系统地分析出一段时间内的视力升降情况，并给出针对性的项目训练建议，想边玩游戏边学习良好用眼习惯的玩家不妨亲身体验一下它的实际效果吧。

本周：94 834套　累计：94 834套

2 生化危机4 Wii版 Wii

バイオハザード4 Wii edition

■Capcom■2007年5月31日发售■ACT■4800日元■上周排位：－

虽然游戏移植于NGC版，但是配合Wii手柄而更改的操作方式却让新老玩家体验到了猎杀丧尸的另类快感。除了可以使用遥控器手柄移动枪械的准心外，被丧尸困住后摇动手柄挣脱或抖动遥控器手柄装弹等感觉就如同玩家在亲身经历这场恐怖的冒险一般。

本周：43 771套　累计：43 771套

3 押忍！奋斗！应援团2 NDS

燃える！热血リズム魂 押忍！斗え！应援团2

■Nintendo■2007年5月17日发售■MUG■4800日元■上周排位：－　◆本周 33738套　◆累计 113910套

4 罪恶装备 XX Accent Core PS2

ギルティギアイグゼクス アクセントコア

■Arc System Works■2007年5月31日发售■FTG■4800日元■上周排位：－

在保留街机全部模式的基础上，收集要素丰富的"生存模式"仍然是PS2版独有的经典设定，并且选择人物时，玩家还可以在"GG"、"GGX"等模式中切换来找到最适合自己的游戏方式，相信更多玩家都可以借由本作体会到"《罪恶装备》系列"的独特魅力。

本周：31 773套　累计：31 773套

5 Wii Sports Wii

Wii スポーツ

■Nintendo■2006年12月2日发售■SPG■4800日元■上周排位：4　◆本周 28612套　◆累计 1657818套

6 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS

东北大学未来科学技术共同研究センター川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo■2005年12月29日发售■ETC■2800日元■上周排位：6　◆本周 20662套　◆累计 4327943套

7 新超级马里奥兄弟 NDS

NEW スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo■2006年5月25日发售■ACT■4800日元■上周排位：7　◆本周 19907套　◆累计 4500164套

8 第一次的Wii Wii

はじめてのWiiパック

■Nintendo■2006年12月2日发售■ETC■4800日元■上周排位：10　◆本周 19718套　◆累计 1356002套

9 英语菜鸟的成人DS训练 更多的英语泡菜 NDS

英语が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け

■Nintendo■2007年3月29日发售■ETC■3800日元■上周排位：9　◆本周 18885套　◆累计 256091套

10 桃太郎电铁～东京＆日本～ NDS

桃太郎电铁～TOKYO&JAPAN～

■Hudson■2007年4月26日发售■SLG■4800日元■上周排位：－　◆本周 16395套　◆累计 186924套

《锻炼眼力的DS训练》这款在发售前毫不起眼的作品绝对是本周的一匹黑马，能在游戏淡季获得如此的成绩，与游戏保护视力的主旨不无关系，而且通常情况下此类更侧重于学习性质的软件往往更受到成年人的欢迎，看来NDS软件已经在吸引不同年龄层玩家上颇有心得。另外两款新上榜的游戏虽然都属于移植作品，但毕竟给了玩家更多的选择，尤其是颇具人气的《生化危机4》，不知道又会停留在榜上多长时间呢？

2007年5月21日～2007年5月27日

1 结界师 鸟森妖奇谈 NDS

结界师 鸟森妖奇谈

■NBGI■2007年5月24日发售■ACT■4800日元■上周排位：－

作为一款改编自漫画的动作游戏，玩家需要在"白天"的探索部分收集各种情报来推动剧情发展，"夜晚"则通过战斗来收服各种妖魔鬼怪。不仅在触摸屏上画出结界术的玩法再现了原作的特色，游戏中的迷你游戏也收录了很多在漫画中发生的小故事供玩家体验。

本周：40 741套　累计：40 741套

2 死神BLEACH 灵魂升温4 PSP

BLEACH～ヒート・ザ・ソウル4～

■SCEJ■2007年5月24日发售■FTG■4800日元■上周排位：－

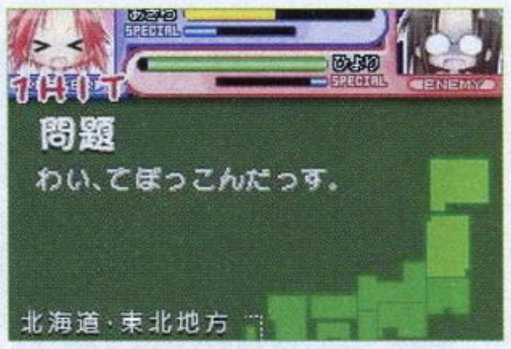
游戏内容除了和正在播出的动画相互呼应外，51名可供选择的角色也是吸引FANS的关键。虽然平衡性仍然是该系列需要不断改进的地方，但新加入的"灵魂爆发"系统还是将画面的华丽和魄力表现得淋漓尽致，即便你不是动作游戏高手也能在游戏中获得很多乐趣。

本周：37 764套　累计：37 764套

3 真·幸运星～启程～ NDS

真・らき☆すた 萌ドリルぇ～旅立ち～

■角川书店■2007年5月24日发售■ETC■3800日元■上周排位：－



对于喜欢无厘头恶搞的新新人类来说，动画版的红火就注定这款改编游戏会获得成功。游戏的剧情模式会根据玩家在各种小游戏中的表现来触发分支，多达200种以上的结局绝对是谋杀时间的罪魁祸首，特有的"训练模式"也允许玩家通过答题来培养不同角色的各种能力。

本周：30 397套　累计：30 397套

4 Wii Sports Wii

Wii スポーツ

■Nintendo■2006年12月2日发售■SPG■4800日元■上周排位：5　◆本周 27642套　◆累计 1629207套

5 最终幻想战略版 狮子战争 PSP

ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争

■Square Enix■2007年5月10日发售■S・RPG■4800日元■上周排位：4　◆本周 26019套　◆累计 220390套

6 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS

东北大学未来科学技术共同研究センター川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo■2005年12月29日发售■ETC■2800日元■上周排位：7　◆本周 22378套　◆累计 4307282套

7 新超级马里奥兄弟 NDS

NEW スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo■2006年5月25日发售■ACT■4800日元■上周排位：9　◆本周 21472套　◆累计 4480257套

8 纳米岛物语 NDS

くりきん ナノアイランドストーリー

■Nintendo■2007年5月24日发售■AVG■4800日元■上周排位：－　◆本周 20792套　◆累计 20792套

9 英语菜鸟的成人DS训练 更多的英语泡菜 NDS

英语が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け

■Nintendo■2007年3月29日发售■ETC■3800日元■上周排位：－　◆本周 19375套　◆累计 237206套

10 第一次的Wii Wii

はじめてのWiiパック

■Nintendo■2006年12月2日发售■ETC■4800日元■上周排位：8　◆本周 18477套　◆累计 1336284套

由于从5月下旬开始日本的学生们都会渐渐进入期末备考阶段，所以本周即便是处于第一位的游戏也只有4万出头的累计销量。精明的游戏厂商自然也考虑到了目前的现状，纷纷放慢了推出新作的速度，并尽量使用动漫等具备人气基础的题材来作为近期游戏的卖点，所以这也不难解释动漫改编游戏囊括了本周前三名的有趣现象，而一些阔别排行榜已久的游戏仍然保持在前十以内的现象估计会持续到6月中旬。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

数字风暴榜

闪耀在NDS上的20款游戏

▲即将推出的《美妙世界》是目前NDS玩家最期待的作品。

继上两期为大家分别介绍了Wii和PSP的20款优秀软件后，本期将为大家揭开NDS软件销量的神秘面纱，而且相信在拿到这本杂志的时候，已经欠下大把游戏债的学生玩家应该已经开始到处寻找适合自己的游戏了，即然现在手上已经有现成的参考资料，那就赶快来看看有没有自己感兴趣的游戏吧！在累计销量前20名的游戏中，全部游戏都是去年发售的作品，其中有16款游戏来自任天堂，充分显示了其在NDS游戏中的主导地位，而从目前的情况来看，第三方软件厂商中S·E的实力不容小觑，有望今年在NDS软件领域和任天堂一较高下。

NDS游戏销量TOP20

排名	游戏名称	发售时间	首周销量	累计销量
1	口袋妖怪 钻石·珍珠	2006.9.28	1 586 360套	5 096 770套
2	新超级马里奥兄弟	2005.5.25	865 024套	4 445 405套
3	更能锻炼大脑的成人DS训练	2005.12.29	416 124套	4 306 145套
4	来吧！动物之森	2005.11.23	335 398套	4 006 379套
5	锻炼大脑的成人DS训练	2005.5.19	44 166套	3 269 644套
6	马里奥赛车DS	2005.12.8	224 411套	2 125 434套
7	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜	2006.1.26	231 770套	1 761 616套
8	任天狗	2005.4.21	135 674套	1 434 131套
9	成人常识力训练DS	2006.10.26	205 733套	1 382 428套
10	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker	2006.12.28	633 084套	1 357 408套
11	轻松头脑教室	2005.6.30	52 525套	1 262 816套
12	宠物蛋的小小小卖店	2005.9.15	107 449套	1 100 051套
13	俄罗斯方块DS	2006.4.27	365 097套	1 021 012套
14	瓦里奥制造 摸摸乐	2004.12.2	117 677套	913 092套
15	星之卡比 多洛奇团登场！	2006.11.2	151 147套	877 759套
16	最终幻想III	2006.8.24	501 701套	868 294套
17	超级马里奥64DS	2004.12.2	120 062套	868 288套
18	时尚魔女 爱情与果实~DS收藏集~	2006.11.22	425 380套	846 183套
19	宠物蛋的小小小卖店2	2006.7.27	181 549套	744 606套
20	口袋妖怪不可思议迷宫 蓝色救助队	2005.11.17	134 776套	695 110套

注：以上销量只包括日本地区，统计的截止时间为2007年6月11日。

2007 日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	5月14日~5月20日	5月7日~5月13日
1	NDSL	3 221 285台	123 140台	127 461台
2	Wii	1 644 971台	69 748台	58 644台
3	PSP	917 713台	26 358台	26 097台
4	PS3	421 770台	8 998台	9 627台
5	PS2	337 003台	11 814台	11 311台
6	X360	95 092台	2 219台	2 044台
7	GBM	17 803台	310台	407台
8	GBA SP	16 957台	247台	288台
9	NGC	7 376台	226台	256台
10	NDS	1 976台	71台	81台

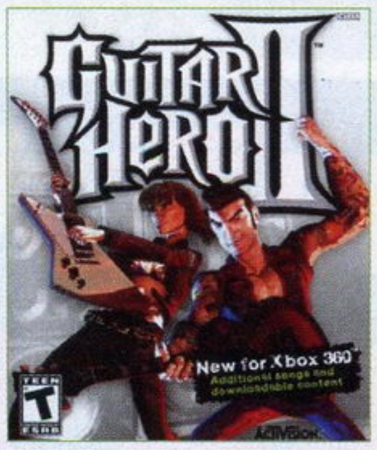
如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国 GAMES 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

统计日期 2007年5月21日~5月27日

1	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	■Nintendo ■2007年4月22日发售 ■RPG ■上周排位：1	◆本周 111590套 ◆累计 2392922套	NDS
2	Wii Sports Wii Sports	■Nintendo ■2006年11月19日发售 ■SPG ■上周排位：2	◆本周 83272套 ◆累计 3120403套	Wii
3	蜘蛛侠3 Spiderman: The Movie 3	■Activision ■2007年5月4日发售 ■ACT ■上周排位：3	◆本周 56151套 ◆累计 340528套	PS2
4	第一次的Wii Wii Play	■Nintendo ■2007年2月12日发售 ■ETC ■上周排位：4	◆本周 46198套 ◆累计 1187283套	Wii
5	命令与征服3：泰伯利亚之战 Command & Conquer3: Tiberium Wars	■EA ■2007年5月8日发售 ■RTS ■上周排位：5	◆本周 42872套 ◆累计 248263套	X360
6	除暴战警 Crackdown	■Microsoft ■2007年2月20日发售 ■FPS ■上周排位：8	◆本周 35947套 ◆累计 752366套	X360
7	吉他英雄II Guitar Hero II	■RedOctane ■2007年4月3日发售 ■MUG ■上周排位：-	◆本周 35248套 ◆累计 2488707套	PS2
8	美国棒球联盟07 MLB 07: The Show	■SCEA ■2007年5月15日发售 ■SPG ■上周排位：-	◆本周 34501套 ◆累计 87246套	PS3
9	蜘蛛侠3 Spiderman: The Movie 3	■Activision ■2007年5月4日发售 ■ACT ■上周排位：7	◆本周 34397套 ◆累计 304959套	X360



10 吉他英雄II Guitar Hero II X360

■RedOctane ■2007年4月3日发售■MUG ■上周排位：10

作为一款在欧美拥有超高人气的音乐游戏，本次推出的X360版将作为游戏灵魂的音乐增加到了74首，只要通过浅显易懂的练习模式之后，任何玩家都可以轻松享受游戏所带来的激情与喧哗，另外在支持双人的“协作模式”中与好友合奏也是一件让人兴奋的事情。

本周：32 988套 累计：678 126套

统计日期 2007年5月28日~6月3日

1 极限竞速2 Forza Motorsport 2 X360

■Microsoft ■2007年5月29日发售■RAC ■上周排位：-

游戏无论是操作还是画面都达到了目前同类游戏的高水准，利用比赛获得的奖金可以购买各种涂装来打造属于自己的个性车体，并且玩家还可以将它们上传到官方卖场供其他玩家购买，将比赛之外的乐趣发挥到了极致，缺乏动听的音乐应该算是游戏比较突出的缺点。

本周：148 711套 累计：148 711套

2	马里奥聚会8 Mario Party 8	■Nintendo ■2007年5月29日发售 ■ETC ■上周排位：-	◆本周 140775套 ◆累计 140775套	Wii
3	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	■Nintendo ■2007年4月22日发售 ■RPG ■上周排位：1	◆本周 97500套 ◆累计 2490422套	NDS
4	Wii Sports Wii Sports	■Nintendo ■2006年11月19日发售 ■SPG ■上周排位：2	◆本周 90878套 ◆累计 3211281套	Wii
5	暗影狂奔 Shadowrun	■Microsoft ■2007年5月29日发售 ■FPS ■上周排位：-	◆本周 64591套 ◆累计 64591套	X360
6	第一次的Wii Wii Play	■Nintendo ■2007年2月12日发售 ■ETC ■上周排位：4	◆本周 49888套 ◆累计 1237171套	Wii
7	蜘蛛侠3 Spiderman: The Movie 3	■Activision ■2007年5月4日发售 ■ACT ■上周排位：3	◆本周 36900套 ◆累计 377428套	PS2
8	吉他英雄II Guitar Hero II	■RedOctane ■2007年4月3日发售 ■MUG ■上周排位：7	◆本周 33101套 ◆累计 2521808套	PS2
9	致命格斗：末日战场 Mortal Kombat: Armageddon	■Midway ■2007年5月29日发售 ■FTG ■上周排位：-	◆本周 32912套 ◆累计 32912套	Wii
10	命令与征服3：泰伯利亚之战 Command & Conquer3: Tiberium Wars	■EA ■2007年5月8日发售 ■RTS ■上周排位：5	◆本周 32674套 ◆累计 280937套	X360

www.plumbook.cn

风间仁 STORY

在打倒曾祖父三岛仁八后，成为三岛财阀新首领的风间仁，利用私人部队“铁拳众”的活动在世界各地煽风点火，让世界陷入混乱的漩涡之中。在各大国的军事力量消耗殆尽后，三岛财阀出动强大兵力轻松占领了油田、太空站等重要的能源供给点，随后宣布独立并向全世界宣战。三岛财阀具有惊人的财力和先进的科技，似乎已经没有人能够阻止财阀在风间仁的领导下一步步站到世界的顶点。就在此时，一直与三岛财阀作对的“G社”站了出来，以救世主的身分与三岛集团展开激烈的对抗。而风间仁也获得了情报，暗中操纵反抗势力与自己作对的正是自己的父亲三岛一八！之后G社以巨额奖金悬赏缉拿风间仁，而风间仁也以主办者的身分宣布第6届铁拳大会的召开。

■在赏金猎人们闻风而动的同时，风间仁宣布举办铁拳大会有点不可理喻。以征服世界为目标的他，究竟目的何在呢？

风间仁
JIN KAZAMA

令人震惊的重大剧情疾速公开！

铁拳6	NBGI	FTG
ARC	TEKKEN 6	日版
	预定 2007 年 1～2 人	售价未定
	对应周边未定	

《铁拳6》自今年2月的日本街机展（AOU2007 Amusement Expo）公开以来，已经有一段时间没有新消息公布了，对于关注“《铁拳》系列”的3D格斗游戏爱好者来说，也已经把《铁拳6》的第一段宣传影像翻来覆去、一帧一帧地看了个透彻。好在最近，NBGI适时公布了《铁拳6》的最新情报，除了第三名新角色米盖尔外，还有一系列的重大剧情一举公开，剧情派玩家在上一作中留下的疑问基本上都在此次的官方剧情中被解答。以下内容，广大“铁拳迷”千万不要放过一个字哦！

文 胜负师 美编 NINA

惊人的剧情 故事的开端

上一作的结尾即是这一作的开端，这可以说是“《铁拳》系列”的传统了，在玩家们猜测官方结局的同时，其实也就是在猜测新作的开篇剧情。而此次，官方设定风间仁取得最后的冠军，只是在打败了父亲、祖父和曾祖父之后，他的做法却令人震惊……

《铁拳6》序幕

在充满了众多谜团的第5届铁拳大会中，主办者三岛仁八与风间仁展开了殊死决战，最终以风间仁的胜利为本次大赛划上了句号。

此后，风间仁成为了三岛财阀的新首领，而他突然派出装备精良的私人部队“铁拳众”，进行各种特殊工作和情报活动。势力庞大的三岛财阀让世界各地的人们陷入疑神疑鬼的状态，常为了些微不足道的小事而相互争斗，而这些暴动和内乱最终演变为大规模的战争。

在世界陷入动荡、国家失去力量的同时，三岛财阀投入了积蓄已久的战力，并发出了三岛财阀的独立宣言，向全世界宣战！

强大的三岛财阀可谓势如破竹，渐渐掌握了世界的领导权，但同时，对抗三岛财阀的“G社”也开始频繁活动。在各地积极讨伐三岛财阀的G社被全世界奉为“救世主”，受到狂热的支持。最后G社甚至发布消息，只要能活捉三岛财阀的首领风间仁，就能够得到巨额奖金。

风间仁似乎正等着这样的消息公布，三岛财阀的正面回应就是“THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 6”的召开。

想要扬名立万、以奖金或以复仇为目的的形形色色的武道高手在比赛地汇聚，第6届铁拳大会就此拉开了帷幕……

©1994-2006 NAMCO BANDAI Games Inc.

此前相关报道 第一报 Vol.173 P16

迅梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

铁拳6第三名新角色高调登场

米盖尔 STORY

米盖尔是个十分讨厌受束缚的人，因此他一直醉心于自己随心所欲的独行侠式的生活。虽然他出生于家教严格的大家族，但他那种冲动的性格令他为家族和周围的人所疏远，与双亲的不和更使他在年仅15岁时便离家出走，一直寄居在朋友的酒吧中。米盖尔有一个温柔善良的妹妹，时常瞒着家人来看望自己倔强的哥哥，她是米盖尔心目中惟一可以敞开心扉、特别对待的亲人。直到有一天，妹妹对他说："我要结婚了！"米盖尔听后异常失落，他恨不得把那个想要和自己妹妹结婚的男人给杀了。婚礼那天，因为双亲在场，米盖尔并没有露面，而是在教会外远远地看着携手走上红地毯的一对新人。披上婚纱的妹妹如此美丽动人，心情复杂的米盖尔仰望蓝天，此时有一支战机编队从上空飞过……还没等他反应过来，教会中央发生猛烈的爆炸，强大的气流将米盖尔掀出几丈远，剧烈的疼痛让他差点失去了意识。此时的米盖尔却不顾一切地冲进教会，在遍地的尸体中他找到了自己的妹妹，只是雪白的婚纱已经被染成了红色。米盖尔泣不成声，如野兽般的怒吼在断壁残垣中回荡……之后，米盖尔查到这场轰炸是三岛财阀所为，于是他带着满腹仇恨参加了第6届铁拳大会，发誓要让三岛财阀的新首领风间仁血债血偿。

▲米盖尔街头流氓似的打架技法完全没有章法可言，攻击出自他钢铁般的躯体和生存的本能，豪快的打击技让对手避无可避。身上散发出的成熟男子魅力与魄力的米盖尔，可以说在"《铁拳》系列"中从未出现过同类角色，这可能会让他成为《铁拳6》中的新人王。

米盖尔使用的是自创的"我流"拳法，以大开大合的拳脚打击对手。虽然以格斗技来说，米盖尔只能算是个外行，但要是被他势大力沉的攻击命中的话，那也不是闹着玩儿的。正因为他的打法完全没有架势和套路可言，所以总能以豪快而猛烈的攻击取得压倒性的胜利。

在上一次的《铁拳6》前线中，已经介绍了本作中的两位新角色——八极拳少年雷奥和神秘的女性角色萨菲娜。这一次，他们两人的故事背景也将一并公开，对于两人身分的猜测也会有一个准确的答案。而通过最新公布的游戏截图，我们也会进一步了解新角色招式的特点，两人的2P服装也十分抢眼。相信结合换装系统，他们的个性会进一步发挥出来。

雷奥 STORY

雷奥的父亲是世界知名的探险家，而母亲则是超大型企业"G社"的主管。但出身非比寻常的雷奥却也有着常人所没有的悲惨经历。在雷奥年幼时，自己十分尊敬的父亲就在一次洞穴勘探中失踪，可谓九死一生。雷奥从此便以成为父亲那样的探险家为人生的目标。在母亲的悉心照料下，雷奥成长为一个正直勇敢的少年。但是有一天，与他相依为命的母亲惨遭杀害，平静而幸福的日子一去不复返。悲痛欲绝的雷奥内心一直难以平复，但警方却在未做任何说明的情况下突然停止了对母亲案件的调查，这使他下决心要找出真凶。调查中，一个名字慢慢浮出水面，那就是G社中握有实权的男子——三岛一八。但此时的G社因为对抗野心勃勃的三岛财阀而成为世界的英雄，要想接近一八谈何容易。不过天无绝人之路，雷奥得知第6届铁拳大会即将召开，而一八会亲自参加大会，这是千载难逢的报仇良机。于是雷奥也前往了铁拳大会的会场……

▲2P服装是便于活动的工装裤和夹克衫，与《饿狼传说》中吉斯的儿子洛克十分相似。2P服装是纯白的礼服，如果再加个眼镜，那分明就是《史上最强弟子兼一》里的第一拳豪奥丁。

www.plumbook.cn

萨菲娜

妖艳的肢体

ZAFINA

萨菲娜 STORY

萨菲娜生于一个从古代王朝开始便代代相传的专司消灭灾患的祭司家族。优秀的血统让萨菲娜具有相当高的灵力，因此从小她就接受严格的训练，担负起守护王家陵墓的重任。几年前，家族所守护的陵墓遭到了异国武装集团的袭击，萨菲娜仅凭借个人的力量就消灭了来犯的敌人。此后，她接受了家族长老的指示，开始专门负责暗杀的任务。另一方面，她也活用自己的灵力，以占星术师的身分为掩护进行活动。然而最近，她占卜出的结果皆为大凶之兆，其内心的不安也逐步扩大。终于，她忍不住去询问长老。长老告诉萨菲娜一个很少有人知道的古代传说，传说中预言，当力量足以动摇世界的两颗凶星相遇时，他们一族世代守护的恶魔封印就会被打开，世界也会因此走向灭亡。听完这一席话，萨菲娜决心消灭这两颗动摇世界的凶星，于是便前往凶星所在的东方，开始了她的救世之旅。

▶ 1P服装是具有浓郁异国风情的民俗服饰，至于2P服装则很有中国风，类似于旗袍的变种，与安娜的风格有一些相似。

◀▲萨菲娜使用的是家族代代相传的暗杀术，招式有动物的特征，体势很低，以攻击下盘为主，看来是个很难对付的角色。

2P服装

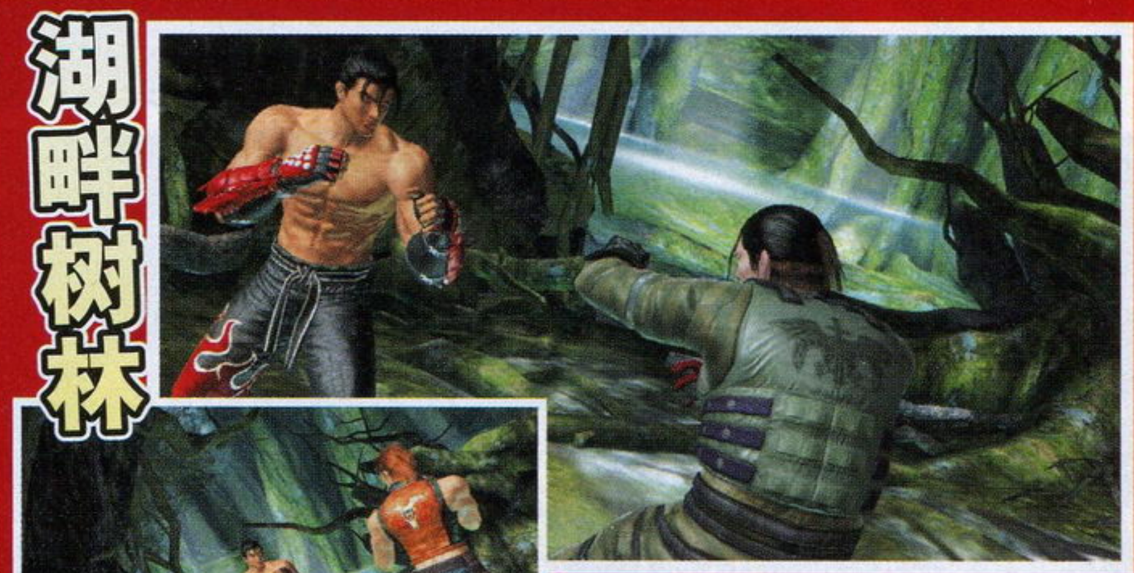
新场地介绍

《铁拳6》中的场地数量会超过《铁拳5 暗之复苏》，通过次世代基板的强劲机能，场地和背景的逼真感也将大幅提升。另外，除了有墙壁、围栏等障碍物的场地外，“《铁拳》系列”传统的无限远场地也会在本作中出现。这里先介绍几个新场地，随着开发的推进，成品的完成度应该会更高，效果也会更加惊人。

殖民卫星

▲前作中殖民卫星的一角。这是个十分明亮的场地，虽然周围的装饰有着中世纪欧洲的风格，但地表的陷落、建筑物的倾斜都有着超现实的感觉。

湖畔树林

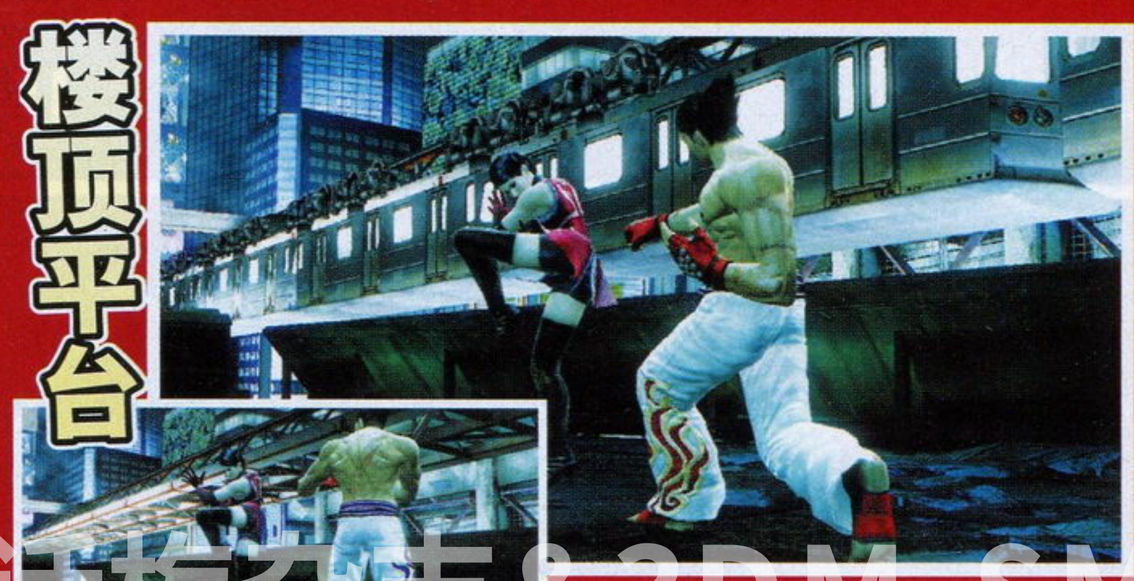


▲与《铁拳4》的丛林场地十分相似，有着丰富的植被。但因为4代中的一些革命性设计并不受欢迎，因此这个场地中应该不存在高低差。

深山雪原

▲这是“《铁拳》系列”中第一次加入雪景。移动时的脚印，倒地后留下的印记，这些对于次世代来说都只能算是基本功，不知还会有什么特别的效果。

楼顶平台



▲在《铁拳5》中也有类似的场地，不过这一次所在的是一栋不太高的旧楼，一条轻轨从楼的上方通过，四周的摩天大楼也把这个场景围成了个盆地。

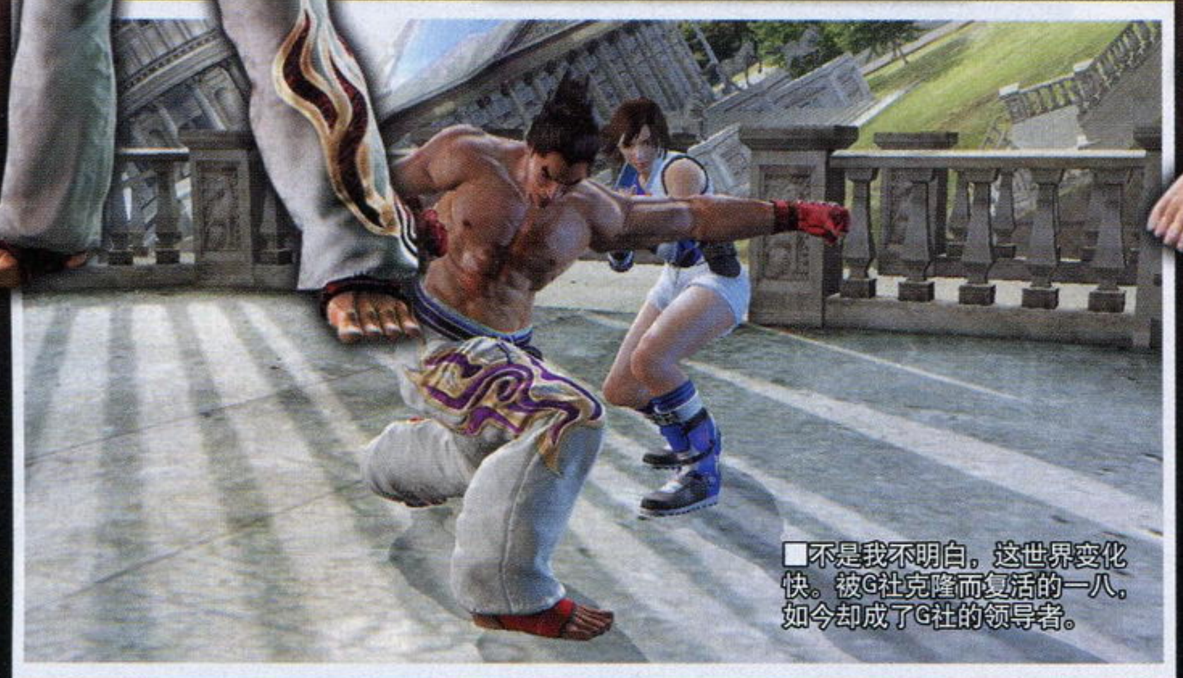
www.plumbook.cn

历代登场角色陆续参战

三岛一八 STORY

在杀死了G社的干部后，三岛一八成功支配了能与三岛财阀相抗衡的G社。而此时的世界，已经因为风间仁所统率的三岛财阀引发的战争而混沌不堪。一八当然不允许自己以外的人来支配这个世界，于是集结G社的战力，在世界各地与三岛财阀展开正面冲突。但这样的行动却被世人误认为英雄之举，G社在全世界的威信也越来越高。为了对世界的风潮最大限度的利用，一八还发出了生擒风间仁的巨额赏金通缉令。而此时的三岛财阀却以召开第6届铁拳大会来回应。这一切似乎正中一八的下怀，充满了满足感的笑容在他凶狠的脸上浮现。

三岛一八 KAZUYA MISHIMA



■不是我不明白，这世界变化快。被G社克隆而复活的一八，如今却成了G社的领导者。

三岛平八 HEIHACHI MISHIMA

▲4代中曾放自己一条生路的风间仁态度突然转变，看看愤怒的老爷子这次会有什么表现。

三岛平八 STORY

在杰克部队的自爆攻击中侥幸生还的三岛平八，在第5届铁拳大会中可谓一无所获。大赛闭幕后，失意的平八回到家中，等待他的却是“铁拳众”的袭击……大难不死的平八在逃亡过程中得知三岛财阀的新首领风间仁主办的第6届铁拳大会即将召开，愤怒的平八决定参加大会，夺回三岛财阀的领导权。

吉光 STORY

为同伴报仇而追杀生化战士布莱恩的吉光，最近觉得他手中所持的妖刀吉光的邪气正在急速增加。妖刀吉光是一把渴求鲜血的魔刀，它会令持有者狂暴化。为了抑制妖刀中的邪气，需要不断斩杀恶人。但最近，邪气的平衡因为妖刀力量的增加而被打破。妖刀正在寻求新的宿主。

感应到这些的吉光，为了将妖刀的邪力封印，找到了一把封魔刀，但这只能暂时避免最坏的情况发生。为了让妖刀恢复正常，吉光前往邪恶力量聚集的第6届铁拳大会。“天网恢恢，疏而不漏。”看来恶人们要倒霉了。

吉光 YOSHIMITSU

▲每一代吉光的造型都会发生极大的变化，制作人员对这个角色的钟爱可见一斑。

细节①LOGO变化

也许细心的朋友已经发现，《铁拳6》的LOGO变了。虽然“铁拳”两个汉字依然采用书法风格，但原本位于LOGO中下方的序号6，这次回到了TEKKEN的右边，这样一来就和《铁拳5》LOGO的结构完全一致了。原本的那个6用的是“蜘蛛侠字体”（或者叫“PS3”字体）。也许这么一来倾向性太重了吧，在家用业界形势还不明朗的情况下，NBGI可能是想给自己的重要品牌多留条后路。不过当初已经说了，次世代街机基板是以PS3互换为基础开发的，《铁拳6》是这一基板的打头阵的作品，PS3依然是《铁拳6》移植的第一选择。

细节②打击效果

在日本街机展上公布的《铁拳6》正式预告片中，我们看到了一种新的打击效果——透明的半球形冲击波。火花四溅一直是“《铁拳》系列”打击效果的传统，可能制作人员认为半球形打击效果虽然新颖，但还不够劲爆，所以在此基础上又增加了一种线粒状的新效果。线粒火花与球形波一样，发生的位置和方向会与角色招式的发力方向相吻合，最大限度制造视觉上的冲击感。不过从截图推测来看，只有伤害较大的强力招式才会出现这些夸张的打击效果。

本作的可使用角色为系列之最，预计将达到40名左右。现已确认登场的角色有米盖尔、雷奥、萨菲娜、风间仁、风间飞鸟、三岛一八、三岛平八、李超狼、吉光、布莱恩、豹王、花郎、杰克、莉莉、德拉贡诺夫等。

话梅杂志@3DM-SMV
www.plumbook.cn

打造年度最强战争FPS巨作！现代战争一触即发！

2005年Infinity Ward的《使命召唤2》制定了次世代游戏的基准，成为首款突破百万销量的X360游戏。在这款游戏完成后，Infinity Ward已经投入《使命召唤4》的开发。为了实现真正的进化，这一次Infinity Ward采用了全新的思路，让《使命召唤》首次突破了二战的框架。制作人Grant Collier表示，其实早在《使命召唤》一代制作完成后，他们就已经构思了现代战争的想法，但发行商Activision为稳妥起见让现代战争的想法一直拖延到了四代。

虽然从二战转移到现代战争，既然是《使命召唤》自然离不开火爆的战场氛围、充满电影感觉的动作场面和令大多数游戏开发者们汗颜的出色画面，而这一切将因为现代化武器的出现而再次实现进化。

文 星夜　美编 NINA

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

使命召唤4：现代战争	Activision/Infinity Ward	FPS
多机种	Call of Duty 4：Modern Warfare	美版
	预定2007年11月　1～16人	59.99美元
	对应平台为PS3、X360	

顶级剧作家加盟

游戏讲述了发生在近未来的一场虚构的战争，一位叫做Zakhaev的军阀正在酝酿一场将危害到全球和平的巨大阴谋，并取得了俄罗斯黑手党等非法组织的资金援助。为了引开美国等势力的注意，Zakhaev在中东地区资助了一场政变。游戏一开始，美国海军陆战队进驻该中东国家进行一次侦察任务，紧接着会发现在这场政变后面更大的阴谋。在游戏中，玩家扮演的是英国空军特别部队的突击队士兵、俄罗斯战士或者美国海军陆战队侦察兵。玩家可以通过游戏的读盘画面了解部分剧情，从Infinity Ward目前的演示来看，一个大型任务的读盘时间是10～15秒钟。

与前作一样，《使命召唤4》也将会有多条剧情主线，总共发生在30天的时间内，在剧情结构上很有《24》的风采。实际上本作邀请了很多出色的电视剧本作家，具体都有哪些作家参与，Activision会在近期公布。可见本作对于剧情是非常重视的，因为本作将会通过剧情将极为丰富的任务类型串在一起，例如间谍行动、小队行动、坦克和直升机行动、护送重要人物、甚至扮演直升机上的机关炮手。

▲画面中亮处与暗处的强烈反差以及特殊的实时后期处理效果展现出CG动画般的画面感觉。

©2007 Activision Publishing, Inc.

诺海杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

现代化武器

制作人Grant Collier表示，他们在制作《使命召唤2》时，经常碰到很多约束，因为他们想要添加的很多内容无法在二战的时代背景下实现。如今将战争舞台换成了现代，特种部队步兵、装甲车与战斗机的联合闪电作战成为可能，而敌人也是训练有素，有着高速作战的能力。

例如在目前的演示中，可以看到敌人从200多米高的直升机上通过绳索迅速降落到基地中。玩家可以使用火箭发射器将直升机击落。

本作在开发过程中得到了美国海军陆战队和英国空军特别部队的支持，总共收录了70多种武器，这些武器都是根据现代战争中的常用武器制作，包括.50口径狙击枪，和能够穿透水泥墙的M-249 SAW机关枪。此外，玩家还可以呼叫空中支援，例如呼叫一架F16战斗机将整座建筑夷平。

■烟雾效果与《COD2》相比进化不大，不过《COD2》本身已经是相当惊人了。

关卡演示

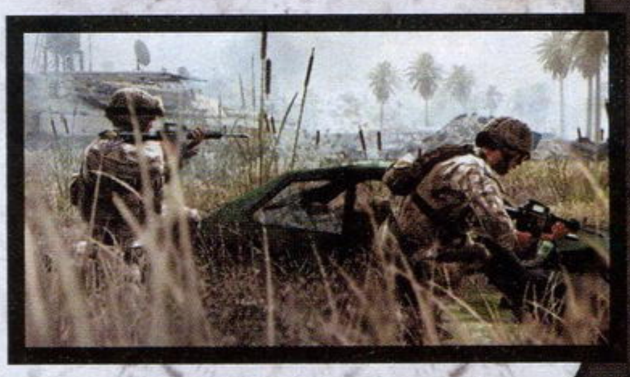
游戏任务从一架直升机中开始，这相当于本作的一个训练关。直升机在海中的一艘油轮上空盘旋，深夜里风雨大作，海面波涛汹涌。特种兵们将面罩拉下，降落到甲板上。油轮在波涛中摇摆，惊涛骇浪敲打着甲板，在空中激起巨大的浪花。直升机先干掉了高层甲板上的一批敌人，然后特种兵们开始行动。这段开场画面已经体现了《使命召唤》标志性的气氛营造能力。

Collier演示的另外几个任务都是发生在中东，很有《黑鹰降落》的感觉。在一个关卡中，一群美军步兵来到了某中东城镇的街头，结果在广场中心遭到敌人的伏击，随后展开了激战，典型的“COD式”战地氛围在中东街头重现。

▲人物轮廓的边缘光体现了本作的新光影技术，并且可以让玩家在黑暗的环境中看得更加清楚

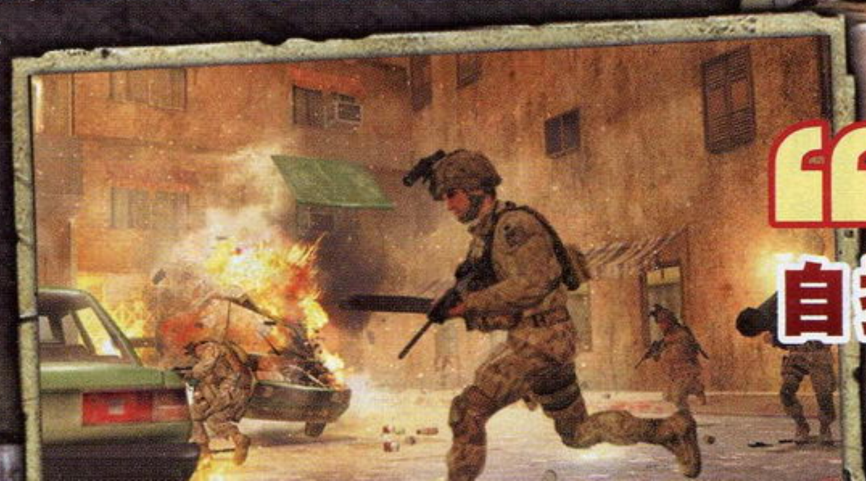
核战威胁？

虽然目前并没有公开详情，但在Infinity Ward演示的关卡选择画面中可以看到这么一个任务“ICBM”（洲际弹道导弹）。随后Infinity Ward演示了通过本作的实时后期渲染效果处理的导弹发射场面。当问到这个任务的详情时，开发人员说：“这个关卡中有剧透内容，所以不能详述。”不过Collier补充说：“你将到达的某些地区因为大爆炸而严重烧毁。”从各种迹象推断，莫非本作将涉及核武器？



画面进化

目前公布的游戏画面无论是对画面细节的逼真刻画，还是整体的火爆感觉，都令人称道，不过有些玩家可能会担心帧数问题。对此，Collier说：“60帧的画面对于我们来说是非常重要的，有人可能会觉得30和60帧差别不大，而我们认为60帧的画面会带来更强的真实感。因此保持60帧的画面是我们的底线，任何会造成帧数降低的东西都会被我们放弃。”在保证帧数的情况下，Infinity Ward竭尽所能让画面更加华丽。本作采用了画面后期处理技术，美工可以对各个场面的光影效果进行单独调整，直到其臻至完美。



▶ 汽车遭到一定程度的损坏后，就会着火爆炸。

“我们的目标是成为今年最让人无法自拔的FPS游戏！”

——制作人Grant Collier

www.plumbook.cn

发生在身边的恐怖传说 序幕即将揭开！

四八（仮）

しじゅうはち

恐怖游戏打着“根据真人真事改编”这个宣传口号已经越来越得心应手了，“根据真人真事改编”通常有几个含义：一是挑起大家的好奇心，二是增加故事的恐怖氛围和真实感，三还能让大家都参与进来，写剧本的创意都省了。本作除了这三个好处照单全收，还下血本请来明星实力派作家参与剧本写作，更将真实地名引入游戏之中，看来是铆足了劲要让玩家惊悚一回。

文 玛娜 美编 NINA

四八（暂名）	Banpresto	AVG
PS2	四八（仮）	日版
	预定 2007 年秋季 1 人	售价未定
	对应周边未定	

早在2006年1月，Banpresto就公布了这款恐怖游戏的情报，但是进一步的情报则在最近才公开。本作是一款构思相当特别的恐怖AVG，和曾经一度盛行于日本动漫杂志上的“读者提供故事”一样，本作初公布的时候就开始在全国范围内征集恐怖传说，由读者将自己身边发生的怪谈或是听说的都市传说投稿到官方网站的BBS上，这些故事只要是合法且不侵害他人权利的就可以向官方投稿。获得官方认可的故事将可能会被收入到游戏中，而投稿者也会有相应的报酬，最终筛选并由豪华的作者阵容修改制作成游戏。

由于本作在全国范围之内征集怪谈，故事也将在日本全国47个都道府县的广阔舞台上展开，各地间各具特色的恐怖怪谈都会以实际地名重现玩家眼前，在各地间来回并阅读该地盛传的恐怖传说，这个恐怖之旅就是本作的最初构思。

▲《四八》（暂名）这个名字的含义，难道预示着除了47个都道府县之外，还有其他的隐藏秘密？

▼ 在日本全国的都道府县中来回，阅读恐怖的故事，真实的地名设定对于日本玩家来说应该还是具有一定吸引力的吧。

所有场景都是实地拍摄取材！

在制作恐怖游戏的过程中，必不可缺的一步就是所谓的“实地取材”！除了可以寻觅到各地截然不同的风土人情之外，还可以用照相机捕捉可能让玩家颤抖的任何一个场景，重现读者投稿中描述的场面，挖掘自己隐藏的灵感（据说对恐怖游戏进行实地取材的时候经常遇到各种怪事，希望他们没事……）。

本作中一共用到了数千张实地拍摄的照片，在经过后期制作后，每张照片都将带给玩家以诡异的氛围。

▶ 在门的尽头，好像有什么奇怪的东西飞出来的样子。

◀ 在深山里发现的诡异卡片。纸上写的咒语有什么含义？

“恭喜你中选了！”

——在接到了一通电话之后，我被告知通过了测试，成为一款名叫《四八》（暂名）游戏的参与者。开始的时候，我对其不以为然，但是……

打开恐怖之门的电话

在游戏的开始，玩家将会接到一通“当选电话”，之后便要输入自己的姓名和出生地等基本情报，将自己出生地的剧本读完之后，就可以使用“契力”点数打开全国范围内的剧本，在游戏中，这些基本资料将会对游戏的进程产生各种微妙的影响，随着阅读的剧本增加、各地居民情报不断登录更新、以及阅读剧本顺序不同也会使游戏产生一定的变化。可以说本作是一款重点在于营造真实感和参与感的恐怖文字游戏，不过可惜的是国内玩家就无福体验这种身在游戏之中的投入感了。

输入出生地点

▲输入基本资料，出生地将是关键中的关键！

家庭成员会对游戏产生什么样的影响？

◀ 然后是家族成员的资料，也许游戏会根据这些资料安排不同的恐怖内容？

登场的人物们

▶ 最后是个人情报，血型、性别和出生日期，你所输入的出生日期也许会变成某个剧本中的一组恐怖数字。

▼ 在各地邂逅的人物都会登录到自己的手册里，除了看他们的基本资料之外，还可以确认他们是否还生存着。

确认输入的资料正确

游戏杂志&3DM-SHV
www.plumbook.cn
©BANPRESTO 2007

各地恐怖传说大体验

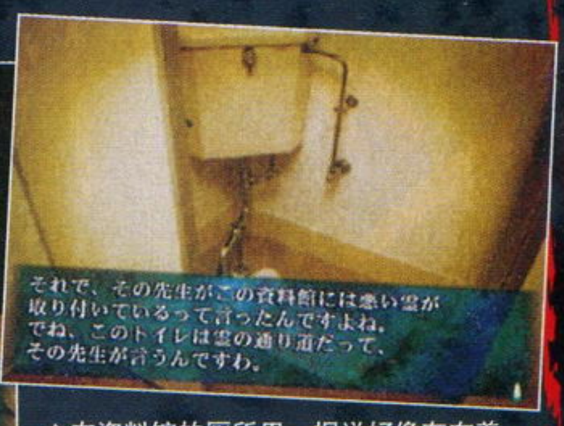
在《怪谈新耳袋》、《流行之神》等游戏中，都市恐怖传说这个词开始被我们所熟识，所谓的都市恐怖传说，就是人们以口耳相传的方式将发生在都市之中的恐怖传说传递下来，像是“裂口女”、“人面狗”等故事。这些恐怖的传说往往没有人知道它究竟怎么诞生，怎么流传起来，却已经与古代鬼怪传说一起成为了恐怖游戏的主要素材。本作目前公布了四个剧本的情报，其中包含了鬼怪传说和都市传说，让我们先来体验一下这些故事能否让秋季的寒意更甚吧。

基督之墓（青森县）

恐怖的人偶讲述了一个“基督之墓”的故事，故事在不紧不慢、和缓平淡的语气下展开，但是反倒让整个剧本都笼罩在异常不安的气氛之中。

▶面容安详的人偶，露出了一抹笑意的嘴角使其看起来似乎隐藏着很多秘密。

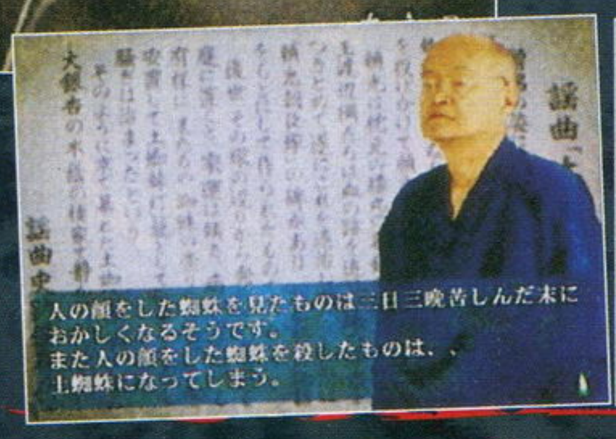
额头上有十字形痕迹的人偶



▲在资料馆的厕所里，据说好像存在着“灵魂的通道”……

土蜘蛛（奈良县）

土蜘蛛是自古以来便流传下来的民间传说，在这个剧本中，我们将重新体验这个传说，但是不要认为故事会这样简单地结束，在剧本的分歧处，将出现难以想像的转折。



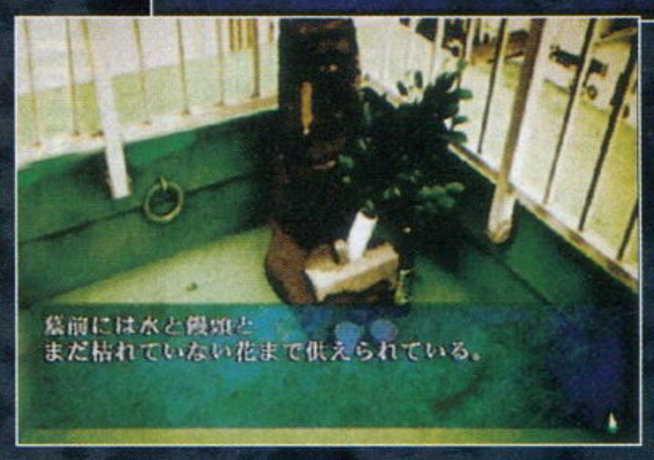
▶老者将会给我们讲述关于土蜘蛛的传说。

难以预料的剧情展开！

幽灵宾馆（鹿儿岛县）

作为一个有名的观光胜地，鹿儿岛县的剧本将舞台架设在了宾馆之中，人来人往的地方偶尔会出现各种难以解释的怪异现象，在这里，玩家将看到有这些恐怖体验的人们的描述。在浴缸中洗澡的时候突然出现的无数头发；难以描述的奇怪声音……

悲剧的舞台等待您的到来



▶鹿儿岛流传的「幽灵宾馆」怪谈，在天台上据说立着一座谜一样的墓碑。

仙吉地藏（爱知县）

该剧本的风格相当与众不同，它由昭和初期的长篇连环画剧《仙吉地藏》为原型，描述了一个名叫仙吉的人，尽管魂魄进入了牛的身体也坚持为主人尽忠的感人故事，富有特色的描绘手法仿佛把人带入了童年的连环画时期。

◀魂魄进入了牛的身体里的仙吉咬住了恶棍的喉咙。

带有一丝悲伤的感人篇章

▶大家为了仙吉的忠义而感动，将他作为地藏供奉起来。

豪华的作者阵容参与剧本写作！

本作中邀请到了数名正当红的知名实力派作者为游戏进行剧本方面的制作，本作的剧本质量让人大可放心，同时，这些作者也会在游戏中作为角色登场，FNAS大可以去一觅他们的行踪。

伊藤润二

知名恐怖漫画家，1963年出生于岐阜县，其作品以匪夷所思的想像和“不解释原因，只描绘现象”的创作原则为特色，受到了大量恐怖文化爱好者的膜拜，绘有《富江》、《漩涡》、《双一》、《十字街头的美少年》等大量代表作。

稻川淳二

1947年出生于东京都，曾经从事过工业设计师和演员两个行业。由于曾经担当过鬼怪故事的解说所以广为人知，他每年都会举行一次全日本鬼怪故事循环演讲，今年已经是第15个年头了。

筒井康隆

1934年在大阪市出生，知名小说家、剧作家，对科幻、推理、纯文学、娱乐等各种风格皆得心应手，因为作品影响力广而时常在ACG中被人KUSO致敬。代表作有《穿越时空的少女》、《帕布莉卡（红辣椒）》、《家族八景》等。此外他还参加了不少影视作品的拍摄。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《超级机器人大战 原创世纪合集》发售的日子临近了。在此之前，无数的热血机战FANS已经期待了无数个日日夜夜，“《原创世纪》系列”那庞大的世界观以及原本应该无限华丽的热血战斗动画一直是玩家们所向往的，无奈GBA那有限的机能根本无法满足大家的需要。不过，这一切都将成为过去，2007年6月28日，真正的“原创世纪”将正式登陆PS2，它的素质绝对不会让玩家失望。原创、热血、友情以及被重新诠释的战斗，一切的一切都将在这款《原创世纪合集》中彻底爆发，而在这之前，我们所能做的，就是进行最后一次的战斗动员。热血的超级机器人战队，出发！

文 火焰魔神　美编 菲菲

超级机器人大战 原创世纪合集	Banpresto	S·RPG
PS2	スーパーロボット大战 Original Generations	日版
	2007年6月28日	1人	6980日元
	对应周边未定	对应玩家年龄：12岁以上

起点

当人类的文明迈入了被称作新西历的时代，距离人们最初进军宇宙已经有两百年的历史了，然而，人们的生活方式却依然停留在21世纪初期的水平。这一切都是因为陨石坠落地球而引起的灾难所致，直到有一天，人们发现这些陨石并非天然物体而是人工制造。

人们还发现，在陨石的内部，有一种被称之为Extra Over Technology(亦缩写为EOT)的超越人类文明的先进科技。为此，地球连邦政府针对EOT成立了特别审议会和EOTI机关以便进一步调查研究，EOTI机关的重要人物比安·佐尔达克博士根据最新的研究结果向政府发出了警告：针对接连不断发生的迷之陨石事件，地球很可能受到地外智慧生物的侵略！也正是为了对付随时可能发生的来自外星人的侵略，人形机动兵器Personal Trooper(亦缩写为PT)的研制工作在极为保密的环境下展开了……

东间浩太

战士罗亚

本作中登场的合身凯撒是由大张正己对1994年SFC动作游戏《伟大的战斗Ⅳ》中合体凯撒的重新设计。原作中的合体凯撒是由罗亚、奥特曼、高达以及假面骑士四个角色共同驾驶的。

在东京的浅草，居住着一个名叫喜三郎的发明家，被称为合身凯撒的超级机器人是他花费多年心血的杰作，在制造过程中，喜三郎将一些来历不明的神秘机器人的部件运用其中。作为普通高中生的东间浩太是一个充满正义感的热血少年，他也是喜三郎的孙子，与受伤的战士罗亚的相遇改变了他的一生，每当浩太与罗亚心灵相通，就是浩太变身为战士罗亚之时，而战士罗亚正是热血超级机器人合身凯撒的驾驭者！

机械设定：大张正己

游戏Gamehal光环 影·像·收·录
©SRWOG PROJECT ©BANPRESTO 2007
www.plumbook.cn

XRAM-006VC SIEGERLION

雷欧娜·伽修坦

胜利者利昂

机械设定：小野圣二

胜利者利昂是将于本作中登场的全新原创机体。是雷欧娜的恋人达克斯以原雷欧娜专用机伽利昂为基础，加入最新的PT制造技术开发出来的机体，比以往的系列机型有明显的性能提升。

身为名门之后的雷欧娜拥有冷静的头脑和良好的个人修养，当然，驾驶技术也是无可挑剔。但正是因为她那过于强烈的存在感，让身边的人都不得不故意疏远她。游戏初期的雷欧娜身处与连邦水火不容的DC军，她用自己那独特的理念贯彻着属于自己略显孤独的战斗。

EG-X SOULGAIN

夺魂者

机械设定：齐藤和卫／藤井大诚

阿克塞尔·阿尔玛所驾驶过的特机。属于纯粹的格斗型机体，主要攻击方式是拳和肘，操作方式是能够映射机师思维的直接反馈系统，本机的装甲拥有少见的自我修复机能。该机的最初登场是GBA上的《机战A》，闯入当时正在进行的L5战役，是被连邦军称为“胡子男”的迷之机体。

ART-1 ADVANCED REAL PERSONAL TROOPER TESTTYPE-1

机械设定：KATOKI HAJIME

这是一款在“RXR计划”下诞生的次世代主力PT的测试机。RXR计划是曾经进行的、利用异星人超技术“EOT”开发新型兵器的“SRX计划”的延续。SRX计划重视对异星人技术的开发和利用，在此计划下开发出来的“凶鸟”的部分型号曾经发生过灾难性的事故。相比之下，RXR计划更重视提高新兵器的安全性，可以说，这款ART-1是在原来SRX计划中的R-1和凶鸟基础上的有机结合，并且在性能上有显著的提高，而它的驾驶员正是R-1的测试者、SRX小队的伊达隆盛。

PTX-001RV GESPENST TYPE-RV

基力亚姆·耶伽

亡灵·RV型

机械设定：射尾卓弥

以PTX-001R为蓝本、针对基力亚姆·耶伽而特别强化的专用机体，与普通型相比最大的外形变化在于背部的大型辅助飞行装置，武器方面则配备了高威力的光束加农炮。

隶属地球连邦军情报部、头脑冷静处事沉着，最擅长处置棘手的突发事件。除此以外，作为驾驶员的基力亚姆也同样是众所周知的ACE。不过，如此完美的他，想必也隐藏了某些不可告人的秘密。

www.plumbook.cn

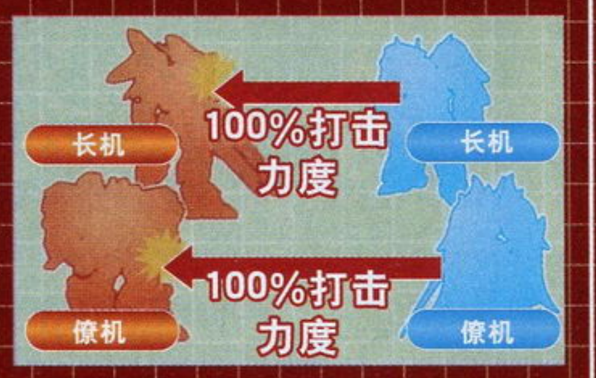
全新的战斗系统！全新的战斗

全新定义的小队系统

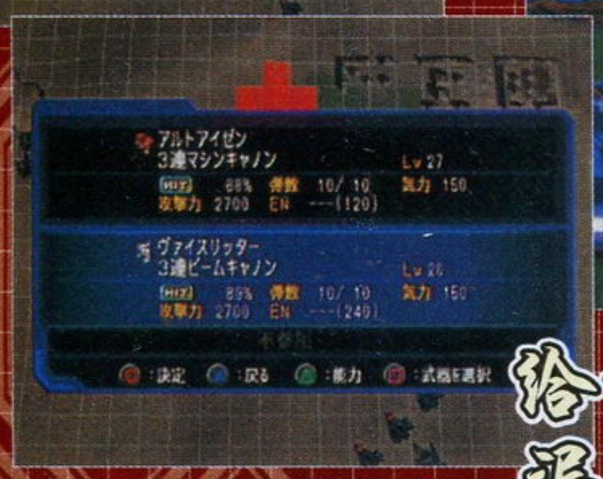
《原创世纪合集》最大的亮点便是全新的“双机小队战斗系统”。这个系统允许玩家将地图中的两台机体合并到一个单元格中组成小队，与《第三次机战α》不同的是，本作中的小队并不能在战斗开始前进行随意编排，而是需要在战斗开始后方可自由组合。组队的要求比较简单，只要临近的两台机体气力达到规定数值，那么便可在指令菜单中找到“合流”的选项，成功合流后，主动选择组队的那台机体便会成为小队的长机，另一架则自动成为僚机，只有小队中的长机可以在地图上得以显示。

针对敌方小队的个别攻击

选择“个别攻击”，便可令己方小队的两台机体分散火力攻击敌方小队的机体。用我方小队中的长机攻击敌小队中的长机，相应的，以我方小队中的僚机攻击敌方的僚机，在这种攻击模式下对敌方双机的损伤度都会达到100%。同样的，如果利用双机小队进行援护攻击，那么进行援护中的长机和僚机也会分别对敌方的长机和僚机实施攻击。



攻击模式的选择

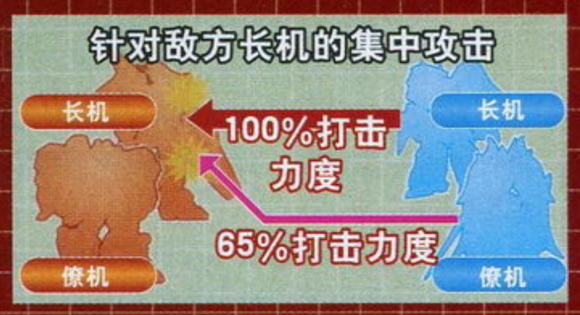


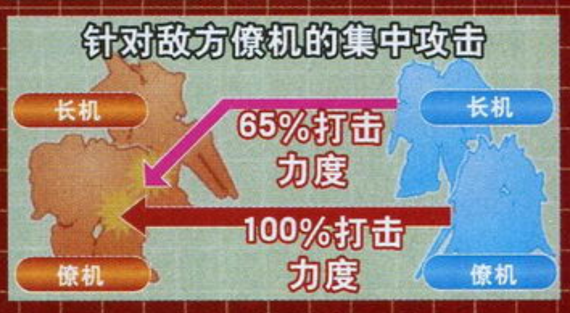
▲选择“个别攻击”后，可以在武器选择界面分别选择长机与僚机要使用的武器。

给予敌人滴水不漏的迎头痛击！

针对敌方单机的集中攻击

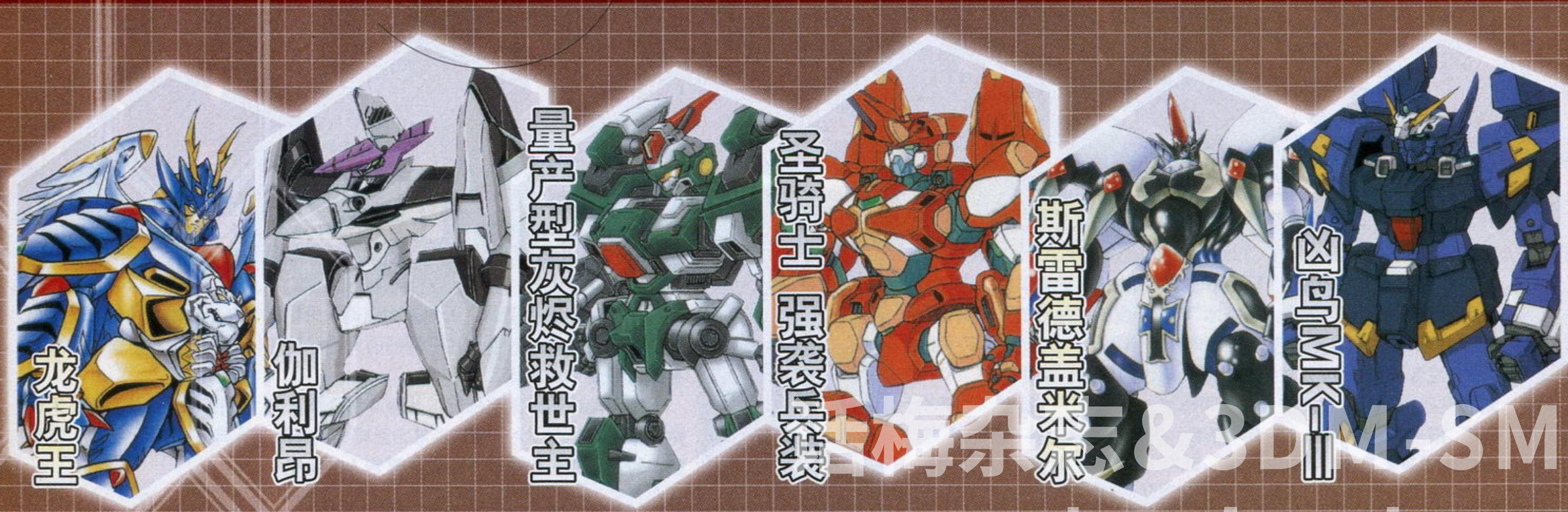
在选择攻击模式时指向“集中攻击”，便会展开针对敌方单机的集中打击，在需要快速消灭敌方战斗单元或者重创BOSS级机体时会有明显的作用。发动集中攻击后，首先选择敌方小队中将要被优先打击的对象，然后便是武器的选择，接下来战斗就会开始。需要注意的是，在集中攻击中，我方机体给予敌人的损伤度并不完全相同，如果选择集中攻击敌方长机，那么只有我方长机才会给予对方100%的损伤，而我方僚机只能发挥65%的打击力度；相反，如果集中攻击敌方僚机，我方的僚机则可以发动威力100%的打击，而长机的打击力度将下降到只有65%。在集中攻击的同时仍然可以发动援护攻击，此时我方的主攻小队和援护小队将同时向敌人的单机发动攻击，那将是具有压倒性优势的波状攻击！





▲选择集中攻击后，接下来便是针对敌方单机目标的深度打击！

▶被攻击对象很容易被瞬间击破。

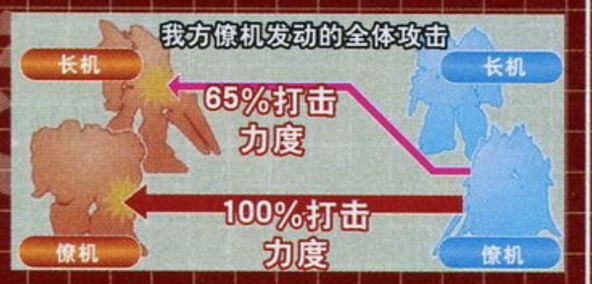


www.plumbook.cn

理念！全新的《机战》体验！

单机针对敌小队的全体攻击

“全体攻击”是指选择己方小队中的任意一台机体对敌方小队实施的全体攻击。当选择这种攻击模式的时候，只要机体的武器种类中存在“ALL”字样的对敌全小队打击型武器，此种攻击模式便可发动。发动全体攻击时，我方长机只能对敌方长机实施威力为100%的打击，而对于敌方僚机，发动攻击的威力则将为65%，选用僚机实施全体攻击时的情况与此类似。如果己方小队中的两台机体同时存在可对敌方实施全体攻击的武器，那么就可以同时发动两次全体攻击。需要注意的是，全体攻击并不能同个别攻击同时发生，如果小队中只有一台机体拥有可实施全体打击的武器，那么该小队只能在一回合战斗中使用一台机体发动全体打击，另一台机体则无法投入战斗，因此，合理搭配小队成员是十分重要的。



▲选择可以进行全体攻击武器，武器的后面将会出现“ALL”的字样。

▼小队双机同时发动的全体攻击，作战效能大幅提高！

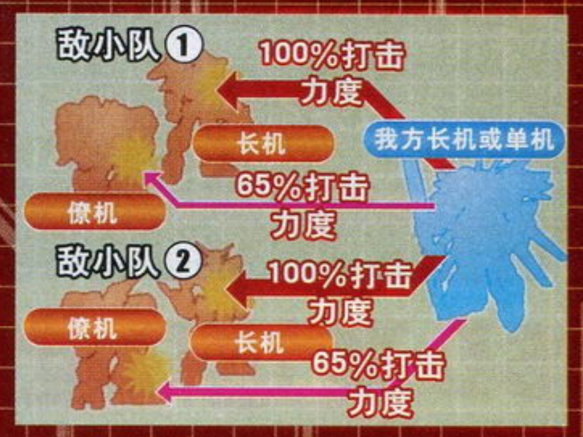
▲敌小队遭到重创！

▶单机进行的全体攻击。

贯穿一击！

最多可攻击四架敌机的双重攻击

“双重攻击(ダブルアタック)是指同时针对两个临近的敌方小队所发动的攻击模式，该攻击模式发动的前提是己方机体的武器种类中存在带有“ALL”字样的武器，只要地图上存在两个相互临近的敌方战斗单元，不论我方是单机还是小队中的任何一台机体，都可以发动双重攻击。如果满足发动双重攻击的时候，敌方的两个战斗单元都是以小队形式出现，那么本次攻击便可出现打击对象为四个目标的复数攻击。不过，此时我方机体能够给予敌方僚机的损伤度仍然只有65%。



◀▼在战斗前的准备界面中，我们可以清楚地看到被复数锁定的敌方目标。

畅快淋漓地将弹药倾泄到敌军部队的头上！这一刻，我们热血沸腾！

铂海杂志 &3DM-SMV
www.plumbook.cn

新作短波 FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息
开拓你的游戏视界

主持人语

6月开始就渐渐有很多好玩的游戏与大家见面了，不知道各位玩家都作好将自己的腰包掏空的觉悟没。在这次介绍的新作中主持人对《审判之眼》情有独钟，觉得万字牌如果和SCE合作推出万字牌的卡片游戏的话那一定会很轰动，毕竟能够看到卡片上那些精美图像的立体形态是件让人高兴的事情。《一骑当千》的游戏版让人小小地惊讶了一下，看来走光依旧是卖点，不过这样的游戏销量会有多少主持人并不看好，有猎奇心理的玩家可以去尝试一下。

审判之眼

卡片游戏的高阶形态

PS3 TAB ■THE EYE OF JUDGMENT ■日版 ■SCE ■预定2007年秋

■9个格子只要占领了5个就会获得胜利。

熟悉卡片游戏的玩家对《游戏王》的原作肯定有印象，都希望能像里面那样让自己卡片上的怪物立体化，而这款《审判之眼》可以说完成了各位卡片玩家的第一个“家庭梦想”。（笑）本作游戏时玩家的牌库为30张，游戏会附带一个摄像头，当它捕捉到卡片上的数据后卡片上怪物的形象就会在电视屏幕上以3D多边形形象出现。游戏的战场是一个3×3的场地，当然，游戏也同捆一个相应的场地盘，当某个玩家占领了5个格子后就会取得胜利。游戏中复杂的数据都会自动计算，所以玩家玩起来不会太累。另外，本作是全球同时发售，对应网络对战，所以发售当日各玩家就可以与世界各地的其他玩家一较高下了。

■游戏中怪物做得非常细致。

■将卡片放在摄像头前屏幕上就能看到立体化的怪物。

[文：邪魔天使]

SD高达G世纪 交叉推进

我们加料，我们延期

NDS S·RPG ■SDガンダム Gジェネレーション CROSS DRIVE ■日版 ■NBGI
预定2007年8月9日

以收录500名原作角色以及将近300台机体，更有多达120个关卡为卖点的《SD高达G世纪 交叉推进》，延期至今年8月9日。在官方解释中说明是因为增加了两部新作品的机体，分别是《机动战士高达SEED Astray》以及《机动战士高达SEED X Astray》。除了增加新作品外，本作的两位主角也终于与我们见面了，本作在剧情上将采用双主线的形式，在游戏一开始玩家需要在两个对立阵营中选择其一，而菲奥·克罗福德和妮柯娅便分属于这两个阵营。

Astray&X Astray 异端高达参战！

作为《SEED》外传的《Astray》和《X Astray》不仅剧情精彩，在其中登场的众多高达更是颇具人气。本次官方公布的是剧中的两台主角机——罗驾驶的红色异端高达以及丛云劾的爱机蓝色异端高达。引人注目的是，在游戏中专门为这两台机体设计了合体攻击！由此推断，其他作品的相关角色或机体也一定拥有类似的攻击方式，而如果真是如此则本作对FANS将会拥有其他作品难以比拟的绝高吸引力。另外，由于两款新作品的加入，本作延期至8月9日，但从时间上来看这么长的一段时间不应该只是增加这么少内容，相信在日后还会有越来越多的惊喜等待着我们！

登场作品

机动战士高达
机动战士高达 第08MS小队
机动战士Z高达
机动战士高达ZZ
机动战士高达0080 口袋中的战争
机动战士高达0083 星屑回忆
机动战士高达 逆袭的夏亚
机动战士高达F91
机动战士V高达
机动武斗传G高达
新机动战记高达W
机动新世纪高达X
TurnA高达
机动战士高达SEED
机动战士高达SEED DESTINY
机动战士高达SEED Astray
机动战士高达SEED X Astray
以及……

▲《高达X》中的变态兄弟之一奥鲁巴，为什么作为恶角的他会对菲奥的事情这么清楚？

菲奥·克罗福德

由于遭到不明武装集团的袭击，菲奥不仅失去了父亲更由于故乡被彻底摧毁而四处流浪，迫于无奈最终参军并成为MS驾驶员。性格内向的菲奥处事冷静吧不愿与人争执，这令他在战场上能够更准确地把握战况，赢得先机。

妮柯娅

相信所有人看到妮柯娅都会认为她只是个15~16岁的普通少女，但实际上妮柯娅是为了战争而开发的专用生体兵器。为了摆脱成为杀戮兵器的命运，妮柯娅逃离了研究室，但在过程中由于冲击波的影响令她失去了部分记忆……

[文：十六夜]

www.plumbook.cn

一骑当千 光明之龙

爆裂斗士热血演出！

PS2 ACT
■一骑当千 シャイニングドラゴン
■日版 ■MMV
预定 2007 年 7 月 26 日

3D 格斗动作游戏《一骑当千 光明之龙》改编自月刊ComicGUM志上的连载漫画《一骑当千》（盐崎雄二原作）。原作的内容讲述了持有封印着三国时代英雄的魂魄的勾玉的众位高中生，为了成为最强的“斗士”而展开了一场生死搏斗，至今为止单行本已经发行了12卷。电视动画版以UHF 局为中心现今正在播放系列的第 2 部《一骑当千 龙之命运》。

游戏的舞台依然是原作中的现代校园。主人公正是听从了母亲的吩咐“在东京夺取天下！”，转校到南阳学院的女子高中生孙策伯符，她觉醒成为斗士之后，投身于战斗的旋涡之中。然而，南阳学院的吕蒙子明与许昌学院的斗士对战之际得到的龙玉，却被身分不明的人夺走了，故事就是从这里开始。

■图中最里面那个角色是游戏原创角色貂蝉。

游戏模式分为以孙策、吕蒙、关羽、赵云、张飞、刘备这 6 名角色展开的故事篇“爆裂斗士列传”，还有玩家可选择自己喜欢的角色去完成 10 种任务的“石兵八阵模式”等。在这些模式中取得的点数，可以用来提升角色的属性，使角色成长。

说到本作的包装，除了通常版之外，有特典赠送的限定版分别有 2 种“限定爆裂包”。特典的内容有原作者盐崎雄二绘制的BOX、附属的PS2版游戏《一骑跳千！ 赤壁大跳箱演舞》光盘一张、特别版广播剧《水镜先生的按摩CD》一张。有份参与广播剧的包括孙策（浅野真澄）、吕蒙（甲斐田裕子）、关羽（生天目仁美）、刘备（真堂圭）等届时玩家将能享受到无比性感的声线……

[阳光成员：积木]

皇牌空战6 解放的战火

体验史无前例的空战临场感！

X360 STG
■ACE COMBAT 6 解放への战火
■日版 ■NBGI
预定定 2007 年内

■在次世代主机上飞机做得更精细了。

运用次世代机能、全新的“动态任务”系统

在本作中新加入的系统“动态任务”模式，就是指在一个关卡之中，由玩家选择海陆空三军各自的作战任务，可同时进行 3 种至 6 种的作战任务，然后全军一起出战。其中 1 个作战任务完成后，其它作战任务也会继续进行。这时，玩家可选择下一个作战任务，根据玩家所决定的作战任务的先后顺序，战况会随之发生变化，途中不能读取记录，也不能切换地图。本作不但具有模拟战争游戏的战略性，敌我双方在广阔的战场上全军出击的壮烈战斗画面在次世代主机上也得到了惊人的表现，让人仿佛感到置身于真正的战争之中。

■全新的动态任务系统需要一点时间去适应。

改变战场形势的作战任务

破坏敌人的发电设施！ 敌军的电力供应中断后，反击能力便会下降。这在前几作中作为单独的任务出现，在本作的“动态任务“系统中，可与其它作战任务相互配合，削弱敌军的力量，使战斗对我军更加有利。

镇压敌军的飞机场，援护我军直升飞机部队！ 成功后，我军就能利用敌方的飞机场，进行物资补给、武器交换以及回复损伤。因在“动态任务”模式中不能切换地图，所以占领飞机场可是作战的一个关键哦。

援护搭载高性能雷达及电脑系统的电子支援机！ 在电子支援机的一定范围内，我军会提高战斗力。同时，击破敌军的电子支援机后，敌军的能力也会下降，这都对我军作战有利。援护任务需要利用雷达把握好战场的全体情况。

次世代的战斗舞台

艾美利亚共和国首都 格伦斯美利亚

作为主角所属的国家的首都，是一个繁荣和平的现代化大都市。在摩天大楼耸立的都市上空进行激烈的战斗令人觉得紧张刺激。

山岳都市

原本是个被森林包围着的宁静小都市，现聚集了上万的撤退到此地的艾美利亚士兵，成为了一个重点防御基地。遭受了敌军的连日轰炸后，围困在内的士兵岌岌可危。

大峡谷地带

利用大峡谷的高低差地形建造了大型的水库，给附近的军用设施提供电力。

[阳光成员：积木]

活梅杂志&SUMPSM
www.plumbook.cn

极魔界村 改

为FANS度身订做的魔界村

PSP ACT ■极魔界村 改 ■日版 ■Capcom
预定2007年8月2日

本作作为PSP上的《极魔界村》的改良版，同时收录《极魔界村》和《极魔界村 改》两款游戏，玩家一开始就能选择进行哪个游戏，没接触过《极魔界村》的玩家以低价格就能享受到双倍的乐趣。而且本作难度也有所增加，应该说是FANS的福音还是玩家的噩耗？

本作不仅改变了敌人的出现位置，还增加了探索要素。只要在关卡中取得“扭曲之矛”，就能回到这个关卡收集道具装备等。碰上难以通过的关卡时，只要取得特定的道具就能轻易通过，游戏的探索要素使得玩法更为丰富多样。

本作通关后可以继续进行下一周目。在一周目的最后一关中，打败最终BOSS黑暗阿斯塔罗特继续进行2周目的话，传说中的最强BOSS将会现身。打败它就会迎来真正的结局！

本作的续关有了次数限制，不过玩家只要取得3枚光之戒指后就能增加续关次数，然而光之戒指都是在比较危险的地方，不小心还会为了1枚戒指丢了一条性命……取不取就要玩家来衡量了。

魔法的使用变为蓄力制，也就是说按着攻击键就可以蓄力，松开便会释放魔法。虽然本作取消了魔力槽，但是魔法蓄力时不能紧急回避敌人的攻击，可以说有利有弊。

本篇中的盾不仅可以防御敌人的子弹，还能防御敌人的撞击。但是在受到撞击后，无论是哪一种盾都会被破坏。

丰富的动作要素

利用冲刺就能越过敌人，使用魔法可击破敌人，取得的魔法能自由选择使用。关卡的难度也有所增加，一些高地比较难跳上去，障碍物也增加了不少。不过本作一开始就能使用二段跳，为玩家带来了不少方便。

■游戏的难度依旧很高。

各种各样的武器与甲铠登场！！

更加可怕的魔之铠

魔之铠有两种，装备上正属性的盾就会提高弹跳力和移动速度；反之负属性的盾就会降低弹跳力和移动速度，而且不能使用魔法。

■又看到亚瑟那性感的草莓内裤了。

勇者之铠

[阳光成员：积木]

■环境的烘托在游戏中起到了非常重要的作用。

抓紧缰绳 驭龙于天空中翱翔吧

PS3 ACT ■ライズフロムレア ■日版 ■SCEJ
预定2007年秋季

故事背景

故事讲述在一个人类与龙共存的太古世界中，原本在一国统治之下的臣民，由于各自的信仰差异，最终导致国家分裂，“大分裂时期”到来了。依靠修水道种谷物而发展起来的阿利西亚帝国，和因处于严酷的自然环境之中而依靠蒸汽机械的开发技术发展起来的莫凯族的国家，两国之间爆发了一场不知何时才能终结的战争……

华丽而又气势磅礴的战斗

在地上战中出现数万敌军时，主人公可驾驭龙轻松扫除敌人。地上飞溅的泥土尽显PS3强劲的机能，而夕阳也会给人带来一种沧桑的美感。莫凯族也有能驾驭龙或巨兽的敌人，龙与龙之间充满速度感与冲撞感的空战也将是游戏的一大看点。龙的动作要素也是丰富多彩的，细节也很到位，龙与龙的肉搏战也非常具有魄力。游戏中还会出现比山还要大的巨兽敌人，加上运用PS3机能来即时演算的战斗画面，本作将为玩家带来前所未有的爽快刺激感。

真正发挥PS3压倒性机能的次世代大作！

首先本作大量使用了六轴动作感应功能，SIXAXIS（PS3的专用手柄）就像驭龙的缰绳一样，随着玩家的摆动左右倾斜等操作去驾驭龙，游戏的操作非常直观，让玩家容易产生代入感，更轻松地享受到游戏的乐趣。并且本作还完全对应高清电视中最高画质的1080p逐行扫描，使画面具有惊人的震撼力。声音输出方面则是依照国际THX规格，支持对应5.1声道以及7.1声道，画像与声音输出皆达到现阶段的最高标准，这种效果足以带给玩家前所未有的临场感，有如置身于真实的战场之上！

[阳光成员：积木]

无论是远处升起的烽烟，又或是近处被龙扬起的尘土，龙的咆哮声以及互相撕杀的悲鸣，画与声的震撼配合，很多细节的表现效果让人惊叹。

本作的主人公，阿利西亚帝国城墙的守卫军“天空护卫”中的一名年轻士兵。“天空护卫”的成员被喻为是制御世界的精英战士。

FIRST LOOK

www.plumbook.cn

■游戏中的人物造型十分奇特，体现了剑与魔法以及技术的融合。

PC经典美式动作RPG降临PSP

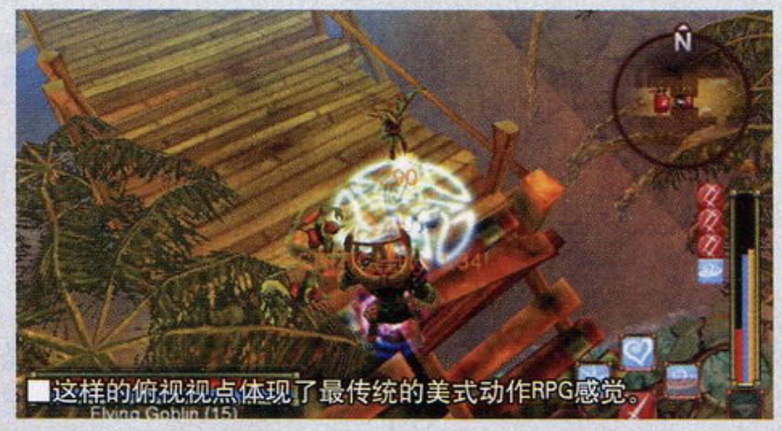
PSP ■Silverfall ■欧版
A·RPG ■Take-Two ■预定2007年6月28日

《落银城》是去年年末Monte Cristo公司在PC上推出的一款人气颇高的传统美式RPG，现在该作也将会由Take-Two公司代理发行PSP版。游戏故事发生在一个蒸汽技术与古老魔法相冲突的时代，技术派与自然派之间发生了冲突。帝国王都“落银城”是世界的首要据点，也是重要的贸易之都。然而有一天用于传输物资的传送门内，却涌入了大量的妖魔和死灵。落银城的神父身先士卒抵抗了城内的怪物，最后将怪物全部消灭，但也从此生死不明。玩家必须揭开所有谜题，寻找怪物在大陆上出现的原因。

由于PSP的性能有限，本作在画面上大幅缩水是必然的事。由于画面解析度从标准的1024×768降低到480×272，Monte Cristo对游戏界面也进行了大幅修改，玩家可以从第三人称视点或俯视视点进行游戏。本作抛弃了原作的开放式环境，每一段小冒险大约只要10分钟就可以完成。不过游戏的总长度仍然有20个小时。此外，Monte Cristo采用了迪士尼的画面配色风格（制作人声称借鉴了《王国之心》的风格），比起PC版其画面更为艳丽而卡通化。另外，在PC版中玩家可以选择两名中立角色组建自己的团队进行冒险，但在本作中放弃了伙伴系统，加强了连续技系统的重要性。

[阳光成员：清国倾城]

■本作的操作系统和界面根据PSP的按键特点进行重新设计。


■这样的俯视视点体现了最传统的美式动作RPG感觉。

■如此逼真的丛林场面让人想到了同样由育碧发行的《孤岛惊魂》。

媲美《孤岛惊魂》！

多机种 ■Haze ■欧版
FPS ■Ubisoft ■预定2007年9月30日

对应平台为PS3、X360

去年E3展，育碧重点展示了一款叫做《薄雾》的游戏，这款游戏的森林场景体现了《孤岛惊魂》的惊人水准，因而备受关注。最近育碧公开了该作的最新开发成果，显然在过去一年时间里开发商Free Radical公司对该作进行了大幅的改动。

本作故事发生在2048年，政府将军事行动外包给各种“私人军队公司”（PMC），玩家扮演的是最著名的PMC公司“Mantel Global”的新兵。Mantel公司使用Nectar技术增强士兵的战斗力，战士可以使用装备在背部的血清容器，吸收少量的Nectar即可让各方面的能力大幅提升，例如能够感知即将到来的危险、提高瞄准能力等。如果瞄准能力提升，在瞄准敌人时会得到一定的锁定辅助，如果获得预知能力，画面会对即将到来的危险有一定的提示。不过Nectar也有副作用，如果吸收的量太多，就会进入惶惑状态，这时画面会扭曲，完全看不清眼前的人是敌人还是同伴，只能乱开枪。Nectar榴弹就是一种可以让敌人短时间内吸入大量Nectar从而进入惶惑状态的特殊武器，还有一种特殊的子弹可以射入Nectar容器，让敌人的面罩充满此类气体。

[阳光成员：清国倾城]

■除了广阔的室外场景外，本作也有设计精巧的室内场景。

■游戏中有很多载具可以使用，例如这种可以三人搭配的越野车。

■本作的城市规模据称达到了《GTA》的级别。

滑板游戏中的《GTA》？

多机种 ■Skate ■美版
SPG ■EA ■预定2007年9月18日

对应平台为PS3、X360

过去几年来，滑板游戏市场几乎被Activision的“《托尼滑板》系列”所垄断，力图称霸体育游戏市场的EA自然不会坐视不理。现在EA正全力打造一款滑板新作，通过惊人的画面引擎和物理系统，结合全新的操作系统，带给玩家完全不一样的滑板游戏体验。

本作最大的特色就是玩家可以使用手柄上的两个类比摇杆操作各种花哨的动作，左摇杆为控制滑板者移动，搭配右摇杆就可以很直观地做出特技动作，例如做出跳跃动作，只要将右摇杆向下拨，然后再迅速往上拨即可，拨动摇杆的力度、速度和幅度将会影响跳跃的高度，跳得越高越容易做出连锁特技动作。

■只要用两个摇杆的简单组合就可以做出各种花哨的动作。

■独特的色调和出色的光影效果带来非同寻常的画面享受。

本作的舞台是一个名为San Vanelona的城市，可以说是结合了旧金山、威尼斯和巴塞罗那这三座城市的特点，这座城市非常巨大，号称可以与《GTA》中的城市相媲美。本作有一个故事模式，而故事的内容并不是预先设定的，玩家可以开创自己的故事，到梦想中的舞台滑板，让你的照片出现在杂志封面上。本作有一个Replay模式，玩家可以将时间倒回一分钟，用各种精彩的镜头重放刚才的动作，玩家还可以将其剪辑成一段影片，然后保存为影像文件，上传到网络。[阳光成员：清国倾城]

◀游戏的背景制作得还是比较精细的。

话梅杂志 3DM-S
www.plumbook.cn

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 ×1　热血推荐 ×4

栏目主持
ACE飞行员

《生化危机4》我们在黄金眼里一共评了3次，NGC版29分，PS2版27分，而画面素质与NGC版持平的Wii因为操作方面的“大爆发”，28分的总分再次证明了“神作到哪里都是神作”，总而言之，对于《生化危机4》的粉丝来说，Wii版，PS2版、NGC版，一个都不能少！现阶段最好的赛车+涂装游戏《极限竞速2》是“软饭”们不可错过的佳作；而《压缩空间》绝对是近期的亮点之作！至于怎么个亮点法，大家看看我们的评论再去玩玩就知道了。本期的“不推荐”游戏是《马里奥足球》。

生化危机4 Wii版

画面 与NGC版完全相同
音效 同NGC版一模一样
系统 玩的就是双节棍手柄

总分 28

■神作到哪里都是神作。

ACE飞行员

不要以为你已经对这款游戏滥熟于心，没想到用双节棍手柄来玩还能体会到别样的乐趣。因为游戏本身实在太出色了，加之这次的操作“改版”确实做得比较到位，这就给了我们一个重玩的最好理由。**总之，游戏带给我的感动大于新操作带给我的新鲜感，但就是这样我也觉得值了。**

多边形

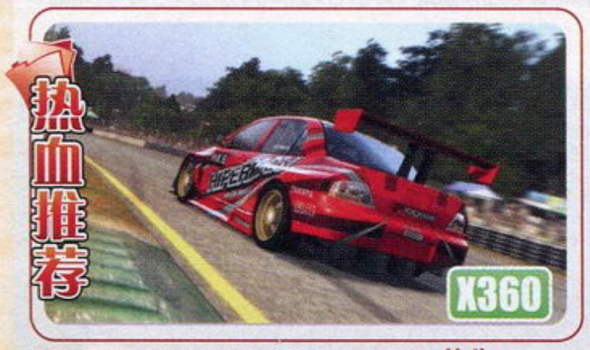
游戏本身的素质几乎是无可挑剔的，最大的改变全放在了体感操作上。坦言之，对于很多习惯了传统手柄操作的玩家来说，要重新适应Wii的操作还真是要花一点时间。原本一个动作就可完成的“瞄准”操作为了适应Wii的手柄在这里被拆为两个动作，**典型的“为了改变而改变”**。

GOUKI

因为用Wii的双节棍手柄来玩，所以打靶的迷你游戏居然也变得好玩起来。**操作的变更让FANS们有了重玩一遍的理由，而且，这个理由也因为Wii的独特操作确实与游戏融合的天衣无缝而有锦上添花的感觉**，有多少爱可以重来？有多少游戏值得你等待？这样的游戏，真不知道以后会不会还在。

■DVD-ROM■Capcom■Resident Evil 4 Wii Edition■ACT■2007年5月31日■1人■无对应周边■自带记忆功能

极限竞速2



画面 画面其实可以做得更好
音效 无甚亮点，却也足以衬托气氛
系统 涂装模式让人乐此不疲

总分 26

■现在家用机赛车游戏的头把交椅。

多边形

对于我来说，这个游戏经历了“期望→失望→期望”的过程。最初的期待在试玩版后不免有些失望，然而静下心来仔细品味良久之后又发现了游戏的可取之处。虽然与几近完美的“《GT赛车》系列”相比本作还是有些稚嫩，**但要知道本作才是系列的第二作而已，能做到如此地步实属不易。**

ACE飞行员

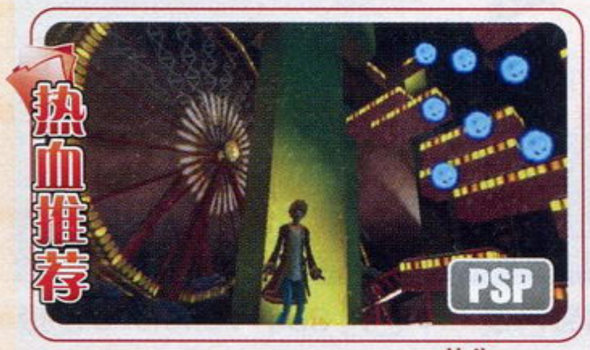
车辆建模的相对简陋，部分高光效果过度等缺陷也无法掩饰强大的物理引擎所表现出的模拟效果。配合上最接近真实的操作感觉和力回馈，这是一款最接近完美的赛车游戏。本作的对手只有一个——《GT赛车》。**在《GT5》尚且遥遥无期的情况下，本作毫无疑问将占据拟真类赛车游戏的头把交椅。**

火云

与所期待的出色画面相比，本作更让人惊喜的是驾驶感的提升和游戏内容的无限丰富，尤其是完善的涂装系统，为玩家提供了巨大的空间，另外通过Xbox LIVE互相竞拍车辆、收看比赛直播等，都十分有趣。而说回游戏的画面，本作却缺乏出众之处，**画面过分的干净反而破坏了整体的自然效果。**

■DVD-ROM■Microsoft■Forza Motorsports 2■RAC■2007年5月29日■1～8人■对应X360专用无线方向盘■硬盘记忆

压缩空间



画面 剧情插画很有个性
音效 相得益彰
系统 难得的创意

总分 25

■还玩什么脑白金？

火云

游戏独创的将3D空间压缩为2D从而找到出路的系统是它最大的亮点，同一个3D空间可以根据主角站位和视角不同压缩出多个2D空间，但想要找到路顺利到达出口就要考验玩家的抽象几何思维能力了，在这里玩家需要抛弃传统的思维方式，**当你最终走到出口之时，你会觉得自己简直就是天才！**

ACE飞行员

玩家居然要扮演一个失眠患者，这个主题够压抑。**依靠成熟的创意，游戏带给我们难得的新鲜感。**凭借3D与2D世界来回切换所带来的巨大反差，游戏设置了众多精妙的谜题，如果你不亲自玩一下的话，可能很难想像游戏的乐趣到底是如何产生的。过关后的成就感是游戏带给玩家的最好礼物。

GOUKI

这款游戏充分体现了游戏制作人对空间概念使用上的天赋，按常理来说能把3D空间和2D平面混为一谈的只有人在做梦的时候，而本作就是给你这种感觉，在了解游戏规则之前真是让你眼前一黑，但玩着玩着就豁然开朗起来，不过有些关卡还真是让人挠破头皮，只有不断地尝试，**两个字，好玩！**

■UMD■SEGA/Zoe Mode■Crush■A·AVG■2007年5月29日■1人■无对应周边■320KB

古墓丽影 周年纪念版

画面 和《传奇》如出一辙
音效 盗墓者需要安静
系统 同类游戏的NO.1，射击部分除外

总分 24

■因为视角增加了额外的难度。

火云

以《传奇》的引擎来对系列的第一作进行的重制可以说是非常成功的，初代的关卡设计一直都被玩家津津乐道，能够再次重温经典对于FANS来说已经值回票价了。本作的不足之处就在于，上一作遗留下来的许多问题依然没有得到明显的改善，**BUG层出不穷，视角问题依然是游戏的最大障碍。**

Gouki

本作倒不如说是《传奇》的资料篇，因为系统没有任何变化，QTE也原封不动地保留了下来，绝妙的关卡设计再配合劳拉丰富的动作让整个冒险变得精彩纷呈，**不过所有的射击部分还是一如继往地给该系列抹黑。**玩这类游戏最好的方式就是每天一小时，这样你就不会因为找不到路而抓狂。

ACE飞行员

这是一款过去与现代相互糅合的《古墓丽影》，像我这样急切盼望能够重拾初代感觉的玩家来说，或许只有当来到熟悉的场景时才能找到当年的感觉。毕竟操作变更了很多，画面自然也更加精致，但始终无法达到过去游戏时那种兴奋的高度。**凭借出色的关卡设计，久违的探索的感觉让人十分满足。**

■DVD-ROM■Eidos■Tomb Raider：Anniversary■A·AVG■2007年6月5日■1人■无对应周边■198KB以上

www.plumbook.cn

最终幻想II重制版/ファイナルファンタシーII/Square Enix/RPG/PSP 评分 24

罪恶装备 ACCENT CORE

画面 还是史上最强
音效 增加混音后感觉吵了
系统 新系统完全改变了老战法

总分 **24**

■新人笑，老人闹的系列新作。

十六夜

本作同样对角色招式以及性能效果等方面做了调整。由于加入了消耗25%必杀值才能发动的FB技，因此本作对招式效果的改变非常明显——不少老玩家都需要重新理解角色性能，编排连技。不过相对于老玩家，**新手倒是能够非常容易地接受这些变化，从某种程度上让所有人都站在了同一起跑线。**

邪魔天使

系统的变化可以说让这款游戏完全变成了一款新作，许多角色招式性能的改变让打法变得更加多姿多彩，而有的变化则会让你重新去认识该角色。游戏中的背景都经过了重新绘制，而背景物体和人物的表现也更细腻，可见制作厂商的严谨。惟一的不足也许就是那改变了的人物原画吧。

胜负师

仅隔了半年就在家用机版上推出还算是厚道，而新增加的几个系统更是让每个人的打法都发生了很大的改变。本作可以说是新人尝试这一系列的最佳选择，因为明显的变化令不少老玩家需要时间适应，这无疑缩短甚至拉平了大家的差距。**本作最令人不满就是旁白，与系列以往相比毫无激情。**

■DVD-ROM■SEGA/ARC SYSTEM WORKS■ギルティギア　アクセントコア■FTG■2007年5月31日■1～2人■无对应周边■选择存档状况

狂野西部

画面 场景刻画可圈可点
音效 营造了良好的氛围
系统 操作为你制造多余障碍

总分 **21**

■各种缺陷导致你玩不爽。

ACE 飞行员

因为游戏的画面比较出色，这个优点会激发你进行游戏的兴趣。而当你看到游戏中细小的准星时就会明白它对操作的要求比较高，接下来你还会发现游戏中许多操作的设定非常不合理。**由于每关的任务比较晦涩，经常导致玩家有意外的“悲剧”发生，这反而成为了游戏的一大乐趣。**

多边形

游戏场景画面令人惊艳，自然环境比较真实，但是人物建模却只剩下了“惊”，粗看过去还以为是丧尸。游戏的双主角模式还算有新意，另外大量的真人配音能看出制作公司的诚意。不过对于国内玩家来说可能很难融入到游戏的气氛中去，另外本作也是多年来少见的令我犯晕的FPS游戏。

Gouki

双主角的路线设定感觉还算不错，不过主角Billy过多的隐蔽任务以及游戏中途经常出现的自动存盘都让这个游戏玩起来缺乏了应该具备的火药味，**有时候你都会觉得自己是不是在玩一款AVG。**游戏的音效，配乐会随着情节的展开应声而起，在很大程度上烘托了游戏的气氛。

■DVD-ROM■Ubisoft■Call of Juarez■FPS■2007年6月10日■1～16人■无对应周边■自带记忆功能

暗影狂奔

画面 魔法效果还算凑合
音效 对战时完全没有感觉
系统 加入魔法的点子有新意

总分 **20**

■完完全全依赖对战的FPS。

ACE 飞行员

对于一款完全依赖对战的FPS游戏来说，本作提供的地图实在太少了点。游戏最大的卖点就是能够让Xbox live用户和Vista用户进行跨平台对战，而对于相对烦琐的系统，游戏并没有针对家用机进行最合理的设定。各种魔法特技的加入初看起来不错，但与传统FPS的对战乐趣相比并没有本质的提高。

纱迦

单机部分非常薄弱，如果没条件上网对战的话就可以放弃了。基本玩法就是分组对战，不过游戏的特色在于加入了种族和魔法的设定，配合起来之后游戏的乐趣大为提高。但游戏只有12张地图和3个模式，实在是很难吸引人持续玩下去，接下来就要看厂商能够继续提供怎么样的服务了。

多边形

很难去评价一款几乎完全强调对抗的游戏，不过将大量魔法引入FPS游戏虽不是第一次，但在本作中却将这一点发挥到了极致，初期的训练关卡可以让你熟练掌握这一系统。**国内玩家对这个游戏可能没有太多的“爱”，而手柄在FPS方面的相对弱势在面对PC用户时可能会有些吃亏。**

■DVD-ROM■Microsoft/FASA Studio■Shadowrun■FPS■2007年6月11日■1～16人■无对应周边■自带记忆功能

劲舞团携带版

画面 干干净净
音效 舞曲、R&B 应有尽有
系统 够劲，但不是舞蹈

总分 **18**

■缩水版的知名网游。

晴天

作为一款音乐休闲网游的掌机版本，动感的舞曲和熟悉的舞步绝对能够吸引很多死忠玩家的眼球。虽然由于掌机按键的关系，挑战高速度的歌曲变得非常有难度，但是游戏中为玩家准备的“Easy模式”非常贴心，任何歌曲都能轻松过关。当然本作真正的魅力只有尝试过网络版才能完全体会到。

胜负师

如果说《劲舞团》是音乐游戏，我更愿意把它归入休闲迷你游戏的行列。脱胎于PS时代《纵情跳跃》的系统，但选曲和谱面安排却有些随心所欲，音乐游戏最重要的节奏感在本作中并没有得到重视和强调。移植度虽说还可以，**但清一色的韩文歌曲与网游版的百花齐放相比也让人缺少认同感。**

D·S

与其说这是一款音乐游戏，倒不如称其为桌面游戏更为恰当，游戏的系统在很大程度上沿袭了PS时代的“《纵情跳跃》系列”，但却显然没能学来精髓，单调的音乐、枯燥的动作、不知所云且完全没有节奏感可言的按键构成了这款游戏的全部。能让我玩睡着的游戏不多，这款催眠软件便是其中之一。

■UMD■T3 Entertainment■Audition Portable■MUG■2007年6月7日■1～6人■无对应周边■自带记忆功能

马里奥足球 Wii 版

画面 拖慢不算太多
音效 太过单调
系统 和传统足球游戏是两回事

总分 **16**

■一个哄小孩的好游戏。

多边形

感觉本作是一款低幼向的足球游戏，规则与操作都很简单，难度方面在掌握了必杀技之后也直线下降，**动辄几十个进球则让人误以为自己在玩的不是足球而是篮球。**必杀技的特写虽然看起来很炫，但等你发现所有人几乎都是雷同的效果后就会觉得非常乏味了，这甚至开始让人怀疑本作的制作诚意。

玛娜

作为以搞笑与乱斗为主题的非传统体育竞技游戏，Wii版《马里奥足球》继承了系列的传统。各种技能效果也做得相当火爆。虽然只有射门和交换物品利用到了Wii手柄的感应功能，但游戏的上手极其容易，**作为茶余饭后休闲的游戏还可勉强一玩**，相信没人当真把它当成正经的足球游戏来玩吧。

纱迦

与其说是SPG，不如说是ACT。打上一两场就能让人厌烦，因为很快你就会发现游戏内容实在太少了。**各角色之间几乎没什么差别，夸张的必杀技看过一次之后就想直接跳过。**值得一提的只有摇晃控制器来抢球的设定，以及无处不在的机关陷阱。或许低龄玩家能够从中找到一些乐趣吧。

■DVD-ROM■Nintendo■Mario Strikers Charged■SPG■2007年5月30日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

www.plumbook.cn

黄金珍藏

燃えろ！熱血リズム魂

押忍！闘え！応援団2

REVIEW BY 胜负师 游戏时间 40小时以上

押忍！奋斗！应援团2	Nintendo/iNiS	MUG
NDS 燃えろ！热血リズム魂 押忍！斗え！应援团2		日版
2007年5月17日	1~4人	4800日元
对应NDS振动卡		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 27 满分 30

放心，这第三次的《应援团》评论不再是模拟对话形式了。事不过三，圣斗士也不能老用同一招，是吧。

我が街の夸り

比起那些有着专用控制器、界面相对复杂的MUG，一目了然、上手简单是“《应援团》系列”得天独厚的优势，虽说“团众”们对2代的基本玩法毫无变化而有微词，但放眼任何一个成熟的音乐游戏系列，基本系统几乎都是固定不变的。

制作人曾毫不避讳地将《精英应援团》称之为“应援团1.5”，美式《应援团》的有益尝试为系列发展提供了必要的经验。《应援团2》大量借鉴《精英应援团》的成功设定，在人性化方面的努力显而易见，而泾渭分明的难度设置，也将欧美玩家所重视的学习曲线融入到了日式游戏中。在需要反复挑战才能一步步进入状态的游戏过程中，这种体贴的改变是非常重要和顺应民意的。

至于日本公信榜上占据瞩目位置的J-POP选曲，也是iNiS着力于吸引更多轻度玩家的主要表现之一。

当然，由于欣赏习惯的不同，对于曲目的喜好可谓见仁见智。多元化的曲风是一个解决方案，而《应援团》设计相对成熟的“谱面”（指令编排）也可以让玩家通过反复操作成功强化对节奏的感受，降低对旋律的敏感度。1代最终曲目是《钢之炼金术师》的片头，2代则是《电车男》的片尾，这些都是相当成功并具有话题性的选择。尽管大多数歌曲是翻唱的，但在翻唱水平上也有可圈可点之处，比如《少年ハート》、《BANG! BANG! バカンス!》等曲目都唱出了与原唱截然不同的风格，让人很有新鲜感。

气合神

《应援团》是一个需要反复尝试和“背版”才能过关的音乐游戏（官方定位为“热血节奏ACT”），每过一个坎都有着ACT式的爽快感。但同样是出于这个原因，对于游戏的难度有着两种极端的看法。认为《应援团》太难而不愿轻易尝试的玩家，主要是因为《应援团》在气槽扣减速度上比较“热血”，没几下就挂掉很是平常，而部分“瓶颈曲目”（节奏不易掌握的曲目）也进一步加重了这部分玩家的挫折感，这都造成了《应援团》难度虚高的假象。至于我以及很多接触“《应援团》系列”有一段时间的玩家，则普遍认为《应援团》是音乐游戏中相对简单的一个系列，原因是玩法不复杂，也没有需要同时按几个键的组合操作，对于玩家的反应力要求并不高，这也让不少女性玩家加入到“团众”的行列中。当然，其中有相当一部分是被游戏的剧情所吸引。

音乐游戏重视剧情，与游戏以励志为主题一样相当罕见，这是《应援团》有别于其他MUG的重要标志。虽然这也让她曾经被打上另类和非主流的标签，但通过三部作品风格上的统一，也让不少人接受了其中夸张复古的画风、滑稽风趣的情节和激励人心的游戏内核，当初的低成本试验品已逐步成长为NDS音乐游戏领域的一块招牌。但说实话，2代剧情上已经有些颓势，不谈与《精英应援团》安排上的相似甚至重复，也不谈在《精英应援团》中已经加入的多结局设定，就漫画剧情的表现力而言，这一作是打了折扣的。1代的剧情可以不看文字通过画面语言了解得一清二楚，可是2代剧情的语言障碍就要大出一截。现在看看1代，歌曲数量少，画面也惨不忍睹，但今后还能有“人鬼情未了”的那种感动或是第一次“拯救地球”时的那种激动吗？《应援团2》在细节上的改变令她达到了相当高的完成度，如果不改换机种，续作的框架已经很难再有变化和突破。那么，要保持热血、果敢、激烈、华丽、发人奋进的“气合之魂”，剧情上的提高可能是惟一的出路。

本格リズム马鹿

我不否认自己有点“应援团中毒”迹象，在华丽难度全曲全S的情况下，又把目光瞄准了新增的隐身模式。应该说，这次加入的隐身模式，包括新增的1亿分称号，都是为重度玩家精心安排的。这样的设定谋杀了我数倍于通关的时间，而获得的乐趣同样也是加倍的。而且，在之后与“团众”的交流过程中，一些新奇的玩法也让我进一步去探索《应援团》的系统，比如最低连击数、最低分、在剧情全X状态下取得高分等等，这些另类玩法的趣味性是单纯追求高分时所不具备的。我甚至已经在猜想《精英应援团2》继隐身之后会不会增加如随机、地震、圈变小等新的干扰模式，到时候结合玩家自己想出的一些趣味玩法，游戏的耐玩程度会进一步提高。

当然，这些想法过于核心化，只是音乐游戏——或是说无论什么类型的游戏，都需要重度玩家，他们是系列支持者中的生力军。《应援团》初代依靠玩家之间的口耳相传造就了良好的口碑，尽管“惟销量论者”可以将三周11万套的《应援团2》依然归入小众的行列，但在现在这样一个中小成本游戏卖过5万都得偷笑的时代，“《应援团》系列”稳定坚实的发展之路确确实实为MUG类型增添了光彩。

根性の传道师

胜负师，你好！看到你的帖子我想起一件事情……记得有一次我和我GF在一起看游戏光环时，正好看到你演示的《应援团》1代的那首《Over the distance》，当时我们两个人都被这首歌深深打动了。随即就出门买了台NDS和一张《应援团》的正版卡带，买回来的时候我老婆也不管其他的曲目演奏的怎样直接冲向《Over the distance》，直到每个难度的这首歌都S级了才肯罢休。为了和老婆对战，两周后又入手了台NDSL给老婆，我用NDS，从那以后我们回家天天《应援团》……在此我感谢你让我们认识了《应援团》，让《应援团》给我们带来了FTG和ACT上也没能感受到的乐趣！谢谢！

5月17日，在levelup.cn的论坛发了个“曲透贴”（透露最终曲目原来是《电车男》片尾）之后，就收到了上面这则短信，这位名叫“替身II”的朋友着实让我感动了一把。记得在对1代的评论中，我曾说过“如果有人因为《应援团》而买NDS，我一点都不觉得奇怪”。但这回可是两台啊！而一对年轻情侣其乐融融地玩《应援团》的温馨画面也清晰地在我的脑中浮现。

老编大人常常教导我们，作为编辑，需要的是公正客观，不能太过主观，更不能偏激。但是人有七情六欲，哪个没点儿个人喜好，编辑们自当特别珍惜难得的发言机会，可以说是真心诚意地想将自己喜欢的作品介绍给读者们，如果能够起到一点推广的作用，那么从中获得的成就感是不言而喻的，绝对要比什么“隐身模式S级全300”强上百倍。非常难得，《应援团》做为我20多年来接触的众多游戏系列中的一员，她给予了我这样的感觉。我想我也应该感谢《应援团》，同时也要感谢那些因《应援团》而得到快乐的朋友们。

▲令玩家谈之色变具有毁屏功效的转圈。

▲新团员的加入并没有让剧情进一步加强。

▲为了这个“浮云”我又多花了10小时。

▲全300并非是《应援团》的最高境界。

话梅杂志&3DMSMV
www.plumbook.cn

光明之风	SEGA	A · RPG
PS2	SHINING WIND	日版
	2007年5月17日	1~2人	6980日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

REVIEW BY 十六夜
游戏时间 30 小时以上

SHINING WIND
シャイニング・ウィンド

黄金眼评分 20 满分30

这款剧情薄弱、战斗拖沓、系统乏新的游戏，更适合做成文字AVG类型，最起码不会糟蹋人设……

不够严谨的剧情

“拥有着钥匙的人呀……当绯红之月高挂于苍天之时通往梦幻大陆之门便能被打开……请一定要敞开自己的心扉，这样才能开启那扇大门……有人在等待你的到来，就在那如梦幻般的大陆……”在神秘声音的引导下，主角来到了未知的世界——梦幻大陆恩迪亚斯。“不合时节绽放的樱花”、“倒映在水面上的红色月亮”，用超出常识范围的现象来预示异变的开端，这种略显老套的展开方式倒还能让人接受，而体现了同伴间心灵羁绊的心剑算是一种突破，但问题就在于对这一现象的解释实在是太轻描淡写了——在游戏序章，希娜被哥布林击倒后胸口插着一把剑（好吧，是在胸前显现出剑柄……）躺在地上。基本上遇到这种情况要么就是惊慌失措地大喊大叫，要么就是赶紧打电话叫救护车救人，反正无论怎样都不会有人马上想到把剑拔出来——所以说主角就是主角，不仅做了我们不敢做的事情更是瞬间接受了心剑士这一事实。在16看来游戏剧情方面最大的败笔就是对主角那些同样被召唤到恩迪亚斯大陆的同学们的介绍。苍真与红叶大家只要看看动画版还能理解他俩为什么会出现在青蓝，但那个西园寺前辈就完全不知道是怎样当上贝尔加尔德帝国皇帝的了。希尔达蕾娅的双重人格算是比较成功的一个设定，不仅能够很好地解释她为什么热衷于改造受污染的精灵族，更引出了玩家与妖兽剑的战斗——不过BUG也很显而易见，剧情交代是说希尔达蕾娅掌握了高等级魔道炼金术，这里姑且不去纠缠她是如何领悟到的，在游戏中除了骑扫把之外我们很难将她与魔法联系起来……诸如此类的地方还有不少，比如替主角挨了一剑的塞克蒂究竟因为什么会从原本“化为清风”一下子变成了带有羽毛头饰的精灵。

节奏拖沓的战斗

作为同样冠以“光明”头衔的作品，我们自然会将《光明力量EXA》以及《光明之风》的战斗进行对比，而只要是玩过这两部作品的人一定都会立刻得出结论。也许是出于强调视野以及表现战斗场面的考虑，战斗中《光明之风》的角色显然要比《光明力量EXA》的小得多。Q版造型固然可爱，但导致角色动作不灵活会让玩家在后期异常痛苦。另外，为了体现不同心剑在攻击上的差距以及强调连技的效果，游戏中角色攻击后硬直普遍过大，这种设定除了增加连击的难度外相对于《光明力量EXA》爽快的格斗或快速释放的魔法，更会让玩家打起来着急。除了手感让人感觉拖泥带水外，战斗进行的方式也比较令人无语。游戏中除了练级挣钱的封印战，与剧情相关的战斗基本都需要前往作战会议室才能正式触发。这种设定其实倒还算合理，但却严重影响了游戏的节奏：在游戏中后期基本上都是多场战斗组合而成的大战役，但由于每打完一仗都要强制回到本阵并再次前往作战会议室才能继续，这就让原本应该是争分夺秒的战斗（尤其是解救王国或乘胜追击敌人）变得毫无紧张感，甚至玩家可以放下如火如荼的战事不管，跑出去卖卖道具，打打野仗……

不过不失的系统

作为一款A · RPG游戏，为了强调“A”的属性在游戏中角色可以通过□键与△键的配合发动3 种不同形式的连技。也许是吹毛求疵，但连技之间无法组合是这一设定的最大败笔，再加上角色在发动连技后收招时间长，因此除非是追求特定招式附加的效果，基本上玩家在战斗的时候要么就死啃着某一个实用技猛发，要么就是以连携攻击为主要进攻手段。说到连携攻击，游戏中设计为根据玩家与同伴的距离决定连携攻击的形式，这一设定让同伴的存在感增加了不少。拿16来说，在与克拉拉以及凤鸣组队的时候就要经常用右摇杆控制她们的走位，凤鸣需要经常与玩家保持一定距离才能随时发动大范围连携攻击；而克拉拉除了距离的要求外还需要通过控制她的站位来调整十字架的攻击位置——可想而知，在主角万能的本作中，缺少了这一设定同伴的重要性将会低得相当悲惨。除了战斗系统外，本作在角色升级方面还算是下了些功夫。游戏中角色升级后除了4种基本数值会得到提升外，还能够额外获得3点奖励，用于玩家自由分配。不过理论上利用这一系统玩家能够不再受到角色设定的限制培养出自己绝对个性的角色，但仔细想想并不怎么靠谱：我们可以将法师系的角色培养成肉盾，但受到攻击方式以及角色特性的限制除非是想恶搞或是挑战某种极限玩法，否则无论是哪种水平的玩家都一定会该怎么加怎么加，充其量也就是在“多点攻防还是多点HP”、“多点法伤还是多点智力”上彷徨。另外，相信同16一样，看到装备上赫然标明“必要筋力XX”，“必要等级XX”之类的时候不少“大菠萝”FANS一定也会感到怀念吧。说实话，在游戏中期由于角色被16培养得过于“偏科”，经常导致拿到好东西却装备不能。虽然为了装备要特意去练级让人郁闷，但这种为了达成目标而不断战斗的感觉确实是久违了的……

过目不忘的人设

其实16身边有不少人都觉得Tony笔下的人物都太千人一面，不过不可否认的是这位插画青年还是非常清楚我们喜欢看到什么。抛开严重走形的过场动画不谈，游戏中最能体现Tony精髓的当数开启同伴最后两扇心门的单幅特写。遗憾的是限于篇幅只能挑出其中的1张作为代表放在本页的最下方，相信大家一定会跟16一样期待文字AVG版的推出（天之声：等吧，你……）

■在后期，游戏的战斗还算比较激烈。

■克拉拉的加血技能已经不能用无敌来形容了，而是无耻……

■你说不好看？你敢说不好看！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

C.E.9

随着“RC.War”的结束，国家构成有了大幅度变化，全球开始使用新的纪年方式(Cosmic Era)，而使用“最后的核”的年份则被定为新历的元年/联合国宣布宇宙开发计划启动，在之前大战中弃置的第四代国际宇宙空间站(ISS)“世界树”再次开始建造。

C.E.10

开始建造月面基地“哥白尼”/大西洋联邦宇宙军(FSF：Federal Space Force)成立。

C.E.11

宇宙都市“世界树”建成。

C.E.12

月面都市“哥白尼”建成/FASA启动木星勘测计划，“世界树”作为该计划核心开始建造木星往返船“齐奥尔科夫斯基”

C.E.15

木星往返船“齐奥尔科夫斯基”建成，并首次搭载了装备有外骨骼辅助动力设备的宇宙作业用服“Mobile Suit”——这就是“CE世纪”MS的始祖/通过人工改造基因的方式制造“调整者”的方法被公开，世界范围内对此技术持否定态度，其中以左翼自然环境保护组织“蓝波斯菊”态度最为强硬。

C.E.16

《改变人类遗传因子的相关协议书》被采纳，由此一切操作人类遗传因子的计划与实验被严格禁止。

C.E.22

达木星区的“齐奥尔科夫斯基”在木星卫星欧罗巴附近的陨石中发现“Evidence01”/名为西格尔·库莱茵的调整者在斯堪迪纳维亚王国秘密诞生。

C.E.23

名为帕特利克·萨拉的调整者在大西洋联邦秘密诞生。

C.E.29

携带“Evidence01”化石的“齐奥尔科夫斯基”返回。

C.E.30

“巴勒斯坦会议”召开，由于“Evidence01”化石的出现令宗教界失去了舆论中的权威地位/伴随着调整者宽容论，第一次调整者潮出现/宇宙开发计划进入鼎盛期，大量殖民卫星被陆续建成，其中奥布联合酋长国的质量加速机基地“辉夜”，开始建造资源卫星“赫利奥波利斯”。

C.E.31

殖民卫星“黄道”从最初的外星生物研究机构转变为重要的宇宙研究室之一，并开始着手研究“Evidence01”化石。

C.E.35

大西洋联邦秘密建造的月面军事基地“托勒密”被曝光，欧亚联邦开始建造军事基地“阿尔特弥斯”——全球化军备竞赛开始/大西洋联邦公开了最初的Mobile Armor。

C.E.40

随着调整者与自然人之间各方面差距的明显化，蓝波斯菊的地下恐怖活动开始升级。

C.E.41

双亲都为调整者的纯血第二代调整者问世，并继承了上世代的能力/穆尔塔·阿兹拉艾尔在大西洋联邦诞生。

C.E.43

11月29日 穆·拉·弗拉达作为艾尔·达·弗拉达的长子在大西洋联邦降生。

C.E.44

新型L5殖民卫星群首批完工，被称为“PLANT”。

C.E.45

调整者人口约数突破一千万，与此同时由反调整者组织引发恐怖事件的频率越来越高。

C.E.46

艾尔·达·弗拉格前往位于L5殖民卫星“门德尔”的遗传因子研究所，委托GARMR&D研究所的主任研究员响博士制造自己的克隆体/艾尔·达·弗拉格的克隆体拉乌·拉·弗拉格诞生。

C.E.50

以要求自制权以及贸易自主权为纲领的政治团体

虚幻中的现实 另一个高达故事

特别企划 SPECIAL FEATURE

2002年10月5日开始播放的《机动战士高达SEED》(以下简称《高达SEED》)在未播放前就引起了动漫迷们的关注，作为日本的国民级动画，每部高达的播出都会产生一种社会现象，《高达SEED》也不例外。对于《高达SEED》的争论直到现在都还在继续，作为一款颇受争议的高达作品该作绝对可以载入动画界的史册。从来没有哪次高达FANS是如此泾渭分明，就连当时《高达W》播放时也没有这样的情形。也许因为它是高达，所以才如此受人关注，而正因为受人关注，所以这部高达作品必将在高达史上书写它自己的一页。

文 邪魔天使&十六夜　美编 NINA

GUNDAM已经不是GUNDAM

《高达SEED》对于传统高达的概念是带有颠覆性的，也正因为如此老的高达迷对此并不买账。作品中无论是地球联合也好还是扎夫特也好都有名为“GUNDAM”的机体，但这里的“GUNDAM”其含义已经与传统高达的含义有所不通，《高达SEED》中“GUNDAM”是“General Unilateral Neuro-Link Dispersive Autonomoic Maneuver”的缩写，翻译过来就是全领域泛用连续强化型机动兵器机构，是MS的操作系统，“GUNDAM”则是将每个单词第一个字母连在一起的一个缩语。需要注意的是“General Unilateral Neuro-Link Dispersive Autonomoic Maneuver”是地球联合的MS操作系统，而扎夫特的则是“Generation Unrestricted Network Drive Assault Module”(世代无限网络驱动攻击模组)。

调整者

调整者(Coordinator)和自然人(Natural)是《高达SEED》中出现的架空的人种概念。调整者是通过操纵遗传因子创造出来的没有肉体缺陷的人类，这是根据现实中的Designer Baby(通过操纵基因而诞生的附和双亲要求的更完美的婴儿)而产生出来的概念，当然，原作中的设定属于科幻范畴。

调整者之间所生的孩子也具备调整者的素质，我们把通过操纵遗传因子而出生的调整者称为第一代调整者，第一代调整者所生的调整者为第二代调整者。不过需要注意的是调整者不是超人，他只是比自然人有着更优秀的身体素质，所以也会因事故而受伤、死亡。但是，进行持续性改良遗传因子的结果就是随着时代的延续，调整者的生殖能力就越低下，到了动画中的时候第三代调整者的出生率问题已经很严重了，因此PLANT开始进行适合遗传因子延续的婚姻统治。另外，这也影响到了天然母体子宫受精卵的问题，而且也与遗传因子操纵者的意图相违背，所以通过人工子宫出生的胎儿也越来越多。

提出调整者这个名称的是第一个调整者乔治·格雷恩，他称自己是“调和地球与宇宙之人”，“调整者就是人类与新诞生的新人类之间的桥梁”。这个观念很快就渗入到PLANT的市民中，调整者也觉得自己是新人

适梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

虚伪和平中的G

《高达SEED》中有无数的镜头和情节都无不在借鉴着以前的作品，第一集抢夺高达无疑是在向《0079》致敬。在《高达SEED》中将高达称为G兵器，所谓G兵器是所属地球联合军的大西洋联邦在未得到其他联合加盟国的承认下在中立国奥布所有的资源卫星赫里奥波利斯与摩尔根雷特公司共同秘密开发的新型试作MS群，该计划名为G兵器开发计划。新型号GAT是“Gressorial Armament Tactical(步行兵器战略)”的略写，“X”是试作机的意思，比如强袭高达的型号是GAT-X105。该机体群全部装载了相转移装甲，这完全针对因为电力消耗问题而没有携带光束武器的扎夫特MS。除此之外因为有新型的低电力高出力的动力炉，所以配备了小型化光线兵器，其标准装备就具备击沉战舰的攻击力了。但是由于相转移装甲和光束兵器如果同时使用那么就需要消耗大量的能量，所以即使有新型的大容量电池动力源，但其实际运作时间比一般量产型要短。

作为主角机体，强袭高达(Strike Gundam)是G兵器计划中最后开发的机体，它采用了独特的装备更换机构——强袭背包系统，通过多样性的更换背包来适应不同情况下的战斗。强袭高达的每一个背包都带有独立的电池包，所以战斗中可以先脱落原有背包，然后装备母舰射出的新背包后继续供电，这大大延长了机体的运作时间。强袭高达的背包有三个，空战装、炮击装和剑装，在赫里奥波利斯测试时其操作系统还很不完善，但在调整者基拉·大和的改良下其性能有了极大的提升。空战装是第一个出现的背包，该形态下机体的运动性非常优秀，近距离有光束剑，中距离有光束步枪，防御方面配备了盾，可以说是攻防最平衡的形态，所以在动画中也是出现最多的。剑装装备的对舰刀拥有极强的近战威力，由于是近战，所以该背包并不适合广域战斗，肩部的光束飞去来器在格斗战中能发挥奇袭的作用，不过该背包毕竟用途有限，所以动画中出现得并不多。炮击装搭载了对舰、对要塞级的光束炮，在TV动画中拥有最强的火力，右肩搭载了巴尔干炮，中距离战中很有优势。不过装备炮击型时近战武器只有强袭高达本体自带的格斗匕首，再加上没有盾，所以对MS战很不利，而且主炮阿格尼的能量消耗太大，在大天使号降下地球后大多时间都装备在空中霸王上了。在游戏中强袭高达的使用也是非常微妙的，《G世纪》里由于强调攻击力，所以炮击型会非常好用，而在《机战》里由于飞行单位很实用，所以空战装就很吃香了。

强袭高达在与圣盾高达一战大破后被回收，与大量制作的预备零件一起组合成了强袭口红，口红基本上性能和强袭一样，不过是摩尔根雷特公司独立改良的。与原有强袭高达最大的不同就是口红搭载了强化型电池配件，不仅能量的转换效率上升，机体行动持续时间也大幅度延长，在第二次雅金·杜维攻防战中直到创世纪被破坏后也没有出现能源供应不足的情况。

类、新种族，之后这就成为了PLANT居民的中心意识形态。

调整者有着强健的体魄、聪明的头脑，而且在恶劣的环境以及疾病面前有着极高的适应性和抵抗力，所以不少调整者是看不起自然人的，正因为如此才有很多人加入了反调整者组织蓝波斯菊。调整者国家PLANT在技术力方面比自然人国家要高很多，即使是调整者不怎么需要的医疗药品学方面其技术也比自然人国家进步许多。

虽然调整者如此优秀，但有时生下调整者的父母有时也会因为诸如长相等原因放弃亲权，所以我们可以看出其实调整者不过是人类自私的产物罢了，这一点和U.C.高达中的强化人很类似，区别在于强化人是国家等组织自私的产物，而调整者是个人自私的产物罢了。

位于殖民卫星门德尔的响博士通过利用人工子宫，排除人类母体等不确定性要素制造出了“最强的调整者”，这就是超级调整者。超级调整者拥有比调整者更高的能力，被称为“人类的梦”、“调整者惟一的成功体”，甚至克服了调整者惟一劣于自然人的生育问题。经过数次悲剧性的失败，最终基拉诞生了，而与此同时也诞生了许多失败品，比如《高达SEED X ASTRAY》里的加纳德·帕尔斯。但这里要再次提醒，调整者不是万能超人，他们的能力不是与生俱来的，还是需要经过后天的训练、学习，只不过他们的学习过程比普通人要短得多，以基拉为例，他在对机械、MS调整的机械工程学方面有过人的能力，运动能力也很高，但由于没经过专业的军事训练所以就不知道怎么拉开枪械的保险，而有的自然人也要比普通调整者强，比如穆·拉·弗拉达等。

“黄道同盟”成立。

C.E.53

“乔治·格雷恩暗杀事件”发生/PLANT的决定权交由“PLANT评议会”负责。

C.E.54

通过S型流感变异后出现的S2型流感世界范围蔓延/响博士将一枚自己跟妻子的受精卵进行了调整者化操作处理。

C.E.55

借由S2型流感的蔓延，宗教势力控制了舆论导向，并促成了《禁止遗传因子改造的相关协定》即《都灵协议书》的签署，自然人对调整者的负面感情到达了空前高峰。

2月5日 拉克丝·库莱茵在PLANT诞生。

5月18日 基拉·响和和卡嘉莉·响在门德尔的研究所内出生/S2型流感进一步扩大化，同时门德尔的GARMR&D研究所被自称蓝波斯菊的武装团体袭击。得知此事后响博士的妻子将基拉和卡嘉莉交托给了自己的妹妹和妹夫(即大和夫妇)照料。

10月29日 阿斯兰·萨拉在PLANT诞生/PLANT的菲布拉留斯市研制出S2型疫苗/原本在地球生活的调整者开始宇宙移民。

C.E.57

由大西洋联邦宇宙军(FSF)为首的联军开始进驻PLANT周边宇域/西格尔·库莱茵与帕特利克·萨拉当选为PLANT评议会委员。

C.E.58

乌兹米·尤拉·阿斯哈就任奥布联合酋长国领导人/奥布联合酋长国开始建造轨道升降机“天御柱”。

C.E.61

萨拉委员在PLANT内遭到反调整者组织的恐怖袭击。幸免的萨拉委员来到月面城市“哥白尼”隐居并送儿子阿斯兰前往留学。在“哥白尼”6岁的基拉与同龄的阿斯兰初次相遇。

C.E.63

PLANT的能源生产部门被蓝波斯菊破坏。事后，评议会申请暂时停止能源输出的但遭否决，PLANT出现严重的能源危机。为了表示抗议PLANT的技术人员同时罢工，而理事国动用Mobile Armor舰队武力威胁PLANT，并导致PLANT独立呼声高涨/关于Mobile Suit的军事运用研究正式开始。

C.E.65

以军事为主要用途的Mobile Suit秘密出厂/“黄道同盟”更名为“自由条约黄道同盟：ZAFT”。

C.E.67

军用Mobile Suit实用化一号机“金”完成，并在麦乌斯市进行了部分改造后投入批量生产。

C.E.68

西格尔·库莱茵当选PLANT评议会议长/在PLANT运营会议上占据多数的ZAFT所属议员提出PLANT的自治权以及贸易自主权，但遭到理事国的反对。双方随后均扩充军备最终进入对峙状态/调整者基本已移居至PLANT，而蓝波斯菊进一步壮大且对住在地球的调整者实施更加疯狂的迫害/理事国开始对向PLANT的食品出口进行限制，并击沉了运载食物从南美返航的PLANT籍货物运输船队——“曼德尔布罗特号事件”爆发。以此事为契机，政治团体“ZAFT”在帕特利克的领导下进行了重组并与PLANT的警察保安组织合并，最终形成了配备有Mobile Suit的军事性组织“ZAFT”/由于生化事故导致L4殖民卫星“门德尔”被放弃，GARMR&D研究所倒闭/萨拉议员将阿斯兰由“哥白尼”召回，而大和夫妇带着基拉由“哥白尼”移居到奥布的资源卫星“赫利奥波利斯”。

C.E.69

西格尔·库莱茵议长将尤尼乌斯市的7～10区改造成谷物生产基地，而理事国方面对此举动提出了警告并动用了Mobile Armor部队。军事组织“ZAFT”以及Mobile Suit首次在公开场合露面，并以压倒性的实力击退地球方面的Mobile Armor部队以及驱除了PLANT周边宇域的理事国驻留宇宙军部队/鉴于Mobile Suit在宇宙战斗中的优势，大西洋联邦宇宙军第4舰队(后来的地球联合第8

话梅杂志&PLUMBOOK
www.plumbook.cn

舰队)的哈尔巴顿上校提交了代号为"G系列"的开发提案。虽然最终提案被否决，但依然在部分议员的援助下秘密进行。

9月1日 基拉·大和进入赫利奥波利斯的工业专科学校就学/库莱茵议长向理事方提出PLANT完全自治权以及对等贸易权的要求，遭拒绝。最终PLANT威胁将在C.E.70年1月1日开始停止对地球的资源输出。

C.E.70

1月1日 PLANT前往谈判场所的评议委员遭到恐怖行动袭击，一名议员死亡蓝波斯菊声称对此事负责/PLANT停止了对地球的资源输出，各理事国均不同程度地出现资源危机。在政府的宣传下，自然人反PLANT、反调整者的意识高涨。

2月5日 在联合国秘书长的呼吁下，PLANT和理事国双方举行协商。但由于在哥白尼市发生了炸弹恐怖袭击事件，导致地球方面参加月面会议的各理事国代表以及联合国各首脑死亡，PLANT方面的代表西格尔·库莱茵议长由于飞行器的故障而迟到因此逃过了一劫 ——"哥白尼悲剧"发生。

2月7日 大西洋联邦宣称2月5日发生的"哥白尼悲剧"是PLANT针对月面会议的恐怖袭击，并宣称这次恐怖袭击是PLANT对地球以及对全体自然人的宣战公告/"地球联合"成立，替代了"哥白尼悲剧"后形同虚设的联合国。

2月8日 奥布联合酋长国代表乌兹米·尤拉·阿斯哈发表"阿斯哈代表的中立宣言"，宣称"今后无论事态如何发展，奥布将始终贯彻独立、中立的原则。"

2月11日 地球联合向PLANT宣战并率先从位于月面的托勒密基地开始发动进攻。与此同时，一名隶属于蓝波斯菊的军官下令将一枚核弹秘密运进MA空母"罗斯福"号内。

2月14日 PLANT出动了MS部队并成功歼灭进犯的地球联合宇宙军。然而农业卫星"尤尼乌斯7"遭到核弹攻击，24万3721人死亡，其中包括萨拉委员的妻子蕾诺亚·萨拉——后世称这一天为"血色情人节"。

2月18日 地球方面称此事件为PLANT方面的自爆作战，而库莱茵议长在为追悼"血色情人节"中的牺牲者而举行的国葬中，发表了独立宣言以及对地球联合彻底抗战的声明——即"黑衣(丧服)独立宣言"/宣言发布后，库莱茵议长同时还发表了"积极中立劝告"，表示会优先提供物资给未参加地球联合的国家

2月21日 阿斯兰·萨拉、伊扎克·玖尔等人加入ZAFT。

2月22日 地球联合军与ZAFT在L1的"世界树"发生激战——"'世界树'攻防战"爆发，最终"世界树"被摧毁。在本次战斗中，ZAFT首次尚处试验阶段、带有能抑制核分裂能力的"中子干扰装置"投入实战。而在"'世界树'攻防战"中，劳·卢·克鲁泽驾驶金出击，共击坠了MA37架、击沉战舰6艘，战斗结束后被授予星云勋章。

3月8日 ZAFT发动"第一次维多利亚攻防战"开始进攻地球，作战的主要目标为夺取维多利亚宇宙港，但由于没能得到地面战力的支持而最终失败。

3月15日 作战失败后，PLANT评议会决定制定旨在封锁赤道区域的"沃洛波罗斯作战"，其具体作战思想为确保地球上的军事据点、压制宇宙港及质量加速机基地，最终实现将联合军封锁在地球、散布能抑制核兵器、核分裂能源的供给的"中子干扰装置"。

4月1日 "沃洛波罗斯作战"发动，ZAFT军开始在地球上散布中子干扰装置/由于中子干扰装置，地球联合国家出现能源危机——"愚人节危机"爆发。

4月2日 ZAFT军发动"卡奔塔利亚压制作战"，从卫星轨道把基地设施分批降落到亲PLANT的大洋洲联合澳大利亚地区的港湾——卡奔塔利亚，并在48小时内完成了卡奔塔利亚基地的基础建设。

4月17日 联合军第5、第6舰队向PLANT本国发动进攻，在PLANT管理下的资源卫星雅金·杜埃附近与ZAFT交战——后世将之称为"第一次雅金·杜埃攻防战"。事后PLANT评议会决定将雅金·杜

相转移装甲

相转移装甲(装甲，通称PS装甲)是《高达SEED》中的新概念，在第一集里当强袭高达展开PS装甲化解实弹系武器时，想必很多观众都在想"这东西到了《机战》里面会有什么样的表现呢？"(不过此时他们肯定没想到在《高达SEED D》里面还会有更逆天的反射光线这种更拽的设定吧。－_－b)所谓相转移就是将化学、物理概念上的均一物质的部分相(Phase)转换成其他形态的相，这是一个热力学的概念。发生相转移没有特定的原因，它起始于原子或分子的相互作用，根据结晶构造、局部构造、磁场、温度、能量分布等多种要素的复合作用而发生。

相转移装甲是通过传导一定电压的电流来进行相转移的用特殊金属建造的装甲，相转移之后的装甲比相转移之前的防御力高了许多，特别是对炮弹、导弹这些实弹系武器有着惊人的防护能力。另外，相转移装甲还有很强的耐热性，甚至能承受突入大气圈时机体与空气摩擦产生的热量，所以有相转移装甲的MS可以实现单机突入大气层。

相转移装甲的金属拥有会随着相转移改变颜色的特性，通电之后原来带有金属灰颜色的装甲就会变得鲜艳起来。相转移时装甲颜色的变化是由电压来决定的，强袭口红的颜色与原来的强袭高达颜色的区别就因为这个原理。

为了维持相转移所以必需持续性地保持装甲上的电流，超高的防御力也是需要代价的，那就是启动相转移需要消耗大量的能源，这也是相转移装甲最大的弱点。当机体的能源切断时就无法维持相转移，装甲颜色也会变为原有的灰色，这称为Phase Shift Down，而且由于在外观上就能看出来所以敌人也会知道没能量了。另外，虽然说相转移装甲能够抵挡实弹系武器的攻击，但中弹后的冲击是不会消除的，所以中弹后驾驶舱、机体内部也会受到很大冲击，因此在连续中弹的情况下机体内部可能会发生异常现象，而且驾驶员还会出现失神、受伤、死亡的情况。从这个意义上讲，相转移装甲不是百分之百让实弹系武器无效化。另外，关节部分、推进器的基部、取景器等地方是不可能覆盖上相转移装甲的，这些地方的装甲与普通的一样。

相转移装甲虽是理论上存在的技术，但实际也运用到了地球联合军以强袭高达为首的5台G兵器上，该装甲只能在无重力或者低重力的环境中制造，而素材的构成物以及通电系统的结构等至今不明。

中子干扰素与中子干扰素消除器

中子干扰素(Neutron Jammer)俗称N Jammer，是在《高达SEED》中出现的一个新概念，它有PLANT最高议会议员物理学家奥森·怀特开发，其作用是通过阻止中子的活动来抑制核分裂，在其影响下以核导弹为首的核武器、核引擎、核电等都无法使用，进一步的结果就是C.E.里的MS等机动兵器都以电池为主要驱动能源。中子干扰素的一个副作用就是对电波有阻碍功能，在其影响利用电波的长距离通信、手机等通讯设施无法使用，雷达也会变得很混乱。在战斗中MS之间的通信因为中子干扰素的存在所以会很不顺畅，所以一般采用激光通信来进行长距离通信。中子干扰素的有效范围非常广，有3套这样的设施基本上就可以影响整个地球了，该设施底部还备有钻头，着地后会立刻钻入地下，所以很难被人破坏。

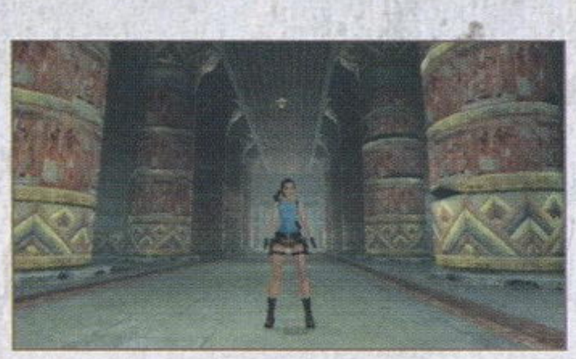
中子干扰素消除器顾名思义就是消除中子干扰素效果的装置，其有效范围大约只有一台MS那么大，不过它不能消除中子干扰素妨碍电波的负面效果，动画中搭载了该装置的只有少量强力的MS，比如自由高达、正义高达以及神意高达等。

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

顶，并获得两把Mini SMGs。拉下机关后由这一侧的洞口进入，这里同样也是光学谜题，有了上次的经验通过这里应该也不成问题，不过这里一定要先扒在入口处右侧的墙壁上前进把下方石柱升起。(Artifact 1)

拿到两把钥匙后返回狮身人面像前将钥匙镶嵌在门的两侧开启石门进入后来到下方都是水的房间，潜入水底将机关拉下后浸没在水中的两个巨大的石像出现在眼前。从左边的石像脚部爬上(以石像正面的为准)，爬到手部位置的平台上用枪将墙壁上甲虫面对的方向射成与地上的图案相同后前方的铁栏升起，将机关拉下后水位上涨。爬上旁边的梯子，将墙壁上金色的开关拉下后右侧石像脚部的铁栏升起，跳下水中迅速游进石像中(离开机关后铁栏会慢慢关闭)。完成甲虫谜题后将机关拉下，水位再次上涨，从左侧石像甲虫机关内部潜水来到石像顶部，拉下金色机关水位涨至最高，出口出现。(Relic 1)

从水中爬出离开两个石像的房间来到一个满是雕刻着华丽图腾的柱子的场景，从右侧红色柱子上的裂缝爬上经过一番跳跃将之前得到的两个神器分别放在左右平台上的两个凹槽内开启。(Artifact 2)



■ **Artifact 1**

如图所示从入口出右侧的墙壁爬到梯子上，再由梯子跳到工艺品左侧的墙壁上，沿着墙壁即可到达放置的地方。

■ **Relic 1**

这个古器的拿法比较繁琐，我们把它分为几个步骤详细解释一下：①来到右侧石像的手部平台后(有甲虫的平台)，将身后平台下的箱子推入水中。②潜入水中将最底部的机关下拉使水位降到最低。③返回右侧石像脚部将箱子推到铁栏的下方位置。④由左侧石像爬上再次搬动打开铁栏的金色机关，注意中途千万不要搬动左侧石像手部的开关使水位上涨。⑤在铁栏关闭前返回之前推箱子入水的位置向斜下方观察即可发现石像腿部的右侧有一个机关，跳过去拉下机关石像肩部的铁栏开启，跳到石像上部后进入铁栏即可获得古器。

■ **Artifact 2**

从右侧第二根红色柱子上的裂缝用钩绳跳到中央顶部的吊环上，然后通过摆动荡到左侧斜前方的红色柱子上即可看到前方墙壁凹陷处内的工艺品打开前方铁栏杆进入房间后本关结束。

失落之岛 Lost Island

正在劳拉高兴之时，纳塔拉却突然出现抢去了三块碎片，原来纳塔拉就是想利用碎片制造的怪物统治世界的三位统治者之一的转世，即便纳塔拉已经启动了小岛中的大金字塔也就是亚特兰提斯大陆的残存部分，但是终究还是败在了劳拉的枪下。

Level 12 纳塔拉的矿井 Natla's Mines

敌人数：3 补给物资：10 工艺品：4 古器：1

■ **Artifact 1**

拿到红色保险丝将集装箱挪开后，跳上工房，在图上的位置跳到前方的细木棍之上，然后按照图上标注的顺序即可来到放置工艺品的位置。

■ **Artifact 2&Relic 1**

拿到双枪后先别急着去开动矿车，返回本关最初的场景，站在船上将拴住船的绳子打断，当船漂到山壁前时跳起扒在山壁上，在经过山壁跳到另一侧的一个山洞内，在集装箱后发现工艺品。再将场景中吊着集装箱的绳子打断即可在集装箱内获得古器。

■ **Artifact 3**

这个工艺品也算是比较好拿，跳到会转动的横杆上时，在横杆上转过身即可看到下方的工艺品，拿到工艺品后从一侧的细木棍上即可跳回斜坡。

■ **Artifact 4**

工艺品的位置在大金字塔右侧的山顶，需要从斜坡上的圆柱一个个的跳到工艺品下方的山壁上的裂缝处，由于需要踩着向山壁跳的圆柱会慢慢下降，所以跳的速度要快。

本关开始时劳拉的所有装备都被抢走，浮出水面后不要上岸，直接游到右侧瀑布后，从瀑布后的通道来到洞穴的二层，跳过横杆抓在前方的石壁上再跳到吊着的集装箱上，有顶部垂下来的绳子荡到瀑布左侧上方的石壁上，从顶部的洞穴来到一个废弃的矿井。顺着左侧的铁轨走到尽头从矿车上拿到红色的保险丝，由于没有武器路上的小老鼠都会追着劳拉不放，暂时先避避它们吧。返回控制室按上红色的保险丝后按下旁边的开关将挡在洞口的集装箱挪开。将工房左侧的箱子移到房子旁跳上房顶进入刚刚打开的洞口。(Artifact 1)

从集装箱旁的洞口进入，出隧道后将平台上的箱子推下去，借着箱子跳上前方的平台，就这样跳过一个个断裂的平台最后越过铁丝网在下方的平台上拿到绿色的保险丝，这个场景的最底部还有一个保险丝，用钩绳吊在墙上的吊环上沿着墙壁走到最前方然后跳下，借着斜坡的缓冲即可来到场景的最下部。摆脱老鼠的纠缠后得到蓝色的保险丝，爬上旁边的箱子再跳上间断冒出蒸汽的铁管跳到上方一个平台，由此跳到前方转动的平台上(不要在带刺的一面转过来时跳)，再跳过翻斗车与铁管来到最高处即可看到出口。

由隧道出来后返回控制室将两个保险丝装上，按下蓝色保险丝旁的按钮将前方的工房房顶砸坏，进入工房内将双枪重新拿回，打碎工房的玻璃即可从房内跳出。回到最初拿红色保险丝的场景，将房子的玻璃打碎进入房内按下按钮，出屋后开动矿车来到控制室旁解决掉散弹枪男夺回散弹枪，进入控制室将挡在路上的集装箱挪开后坐着矿车继续前进。(Artifact 2&Relic 1)

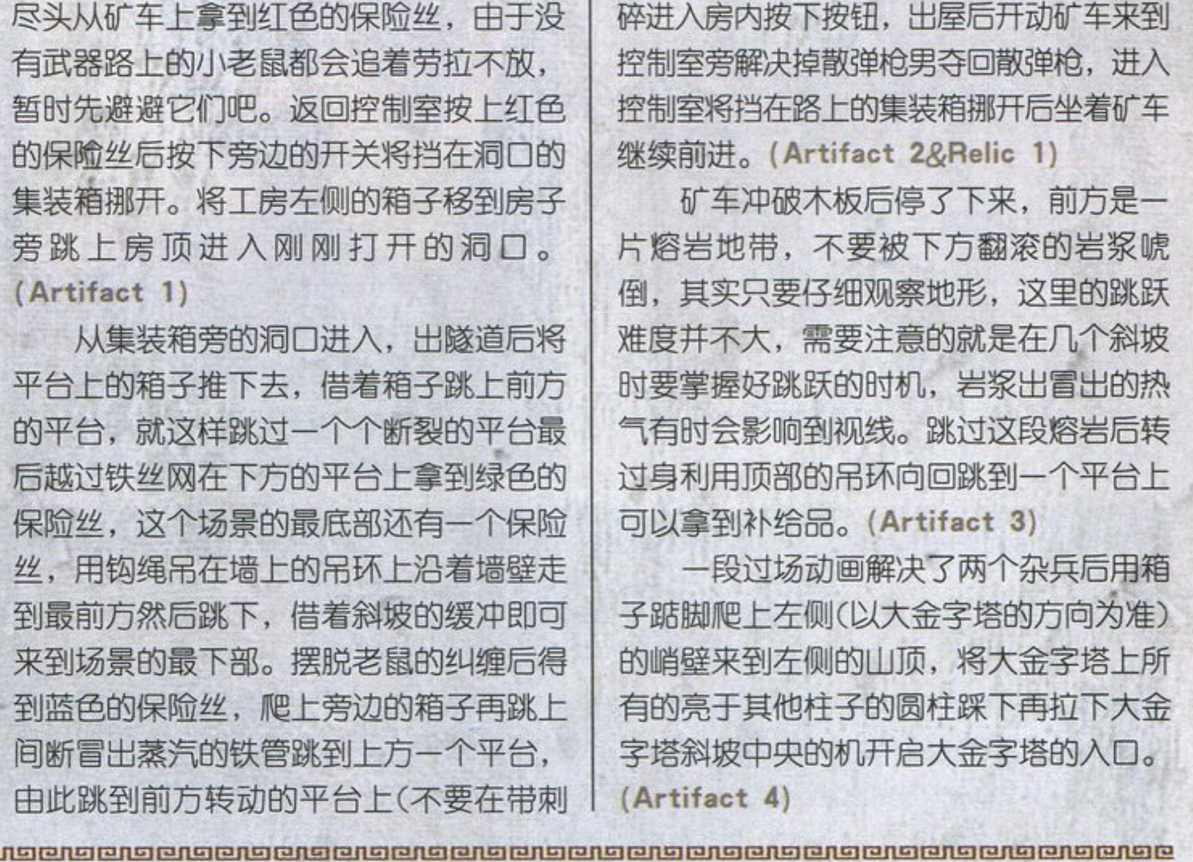
矿车冲破木板后停了下来，前方是一片熔岩地带，不要被下方翻滚的岩浆唬倒，其实只要仔细观察地形，这里的跳跃难度并不大，需要注意的就是在几个斜坡时要掌握好跳跃的时机，岩浆出冒出的热气有时会影响到视线。跳过这段熔岩后转过身利用顶部的吊环向回跳到一个平台上可以拿到补给品。(Artifact 3)

一段过场动画解决了两个杂兵后用箱子踮脚爬上左侧(以大金字塔的方向为准)的峭壁来到左侧的山顶，将大金字塔上所有的亮于其他柱子的圆柱踩下再拉下大金字塔斜坡中央的机开启大金字塔的入口。(Artifact 4)

Level 13 大金字塔 The Great Pyramid

敌人数：21 补给物资：22 工艺品：1 古器：1

进入大金字塔的深部，四周的墙壁都刻有外星文一样的奇怪符号，走到尽头发生剧情。解决掉突然出现的几只怪物后，返回已经关闭的入口处从旁边开启的门进去，从一个长长的隧道出来后就来到了整个游戏的最难点，虽然这里的流程很简单，基本就是按L1键锁定墙上的圆形机关不断射击，然后四周就会伸出横杆或吊环，但是它们出现的时间非常短，当圆形机关周围的符号全部变暗后它们就会缩回，所以对操作精度与速度的要求非常高，任何一个失误耽误了时间就会使劳拉跌进下方的岩浆之中。每当第一次攻击圆



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

达摩克利斯之剑 游戏中第五关中四神殿之一，传说达摩克利斯他是叙拉古城暴君戴奥尼夏的宠臣。一次他受到国王邀请参加豪华宴会时，发现头顶上方有一根马鬃吊着一柄利剑。国王是要让他明白作为君王，时刻都面临危险。

形机关后，便会有蝙蝠状的敌人出来干扰劳拉，交战时注意不要被它们的火球轰下平台，它们发火球之前会有一上升的动作，此时向一侧翻滚即可躲过火球，不过翻滚前请确认自己的位置，以免翻滚时掉下平台。好在每前进一段都有一个Check Point，失败后可以直接重来。(Artifact 1)

完成了魔鬼式的跳跃挑战紧接着就是一个考验脑力的谜题，场景中会出现一个劳拉的模仿者，他会做出与劳拉一摸一样的动作，攻击他的话劳拉也会被他攻击到，所以硬拼是使不得的，想办法智取吧。首先转动场景中的转盘，使两面的梯子下伸出石板，爬上左边的梯子跳下有大门一侧墙上的机关后即可跳下再次转动转盘，从右侧的梯子跳上平台，由于另一侧平台下的落脚点已经被撤掉，所以模仿者会直接掉进下面的岩浆之中。

通过隧道出来之后发现前方的门被岩浆截断，左右两侧都有三个不停伸缩的大铁柱，通过两边铁柱到达对面拉动机关，拉动左边的机关岩浆上会出现一座石桥，右边的机关则会将大门开启，相比之下右侧的铁柱由于是悬空状态所以比较难过，需要踩在伸缩的铁柱在铁柱缩回前跳跃才能安全通过。(Relic 1)

■ Artifact 1

来到这个场景的最高处后别急着进门，从墙壁另一侧可以跳到一个隐藏的小洞内，拿到工艺品后会有个一蝙蝠状敌人飞出来，不要被它偷袭得手。

■ Relic 1

将两侧的机关开启后，走到伸出的石桥中央向瞄准将门上方的石板打下，然后从桥下用钩绳荡到岩浆对面的洞穴内即可获得本关的古器。

Level 14 最终之战 Final Conflict

敌人数：9 补给物资：24 工艺品：4 古器：0

击败BOOS后穿过隧道来到一个中央有梅花形水池的房间，需要将水池下方的三道闸门开启才能通过此处。开启前两道闸门的机关在水池前方的左右两个石板后，跳上石板将其落下来后，背后的圆形机关就会露出，按L1键锁定机关射击即可开启闸门。最后一个石板需要跳入水中将机关拉下，然后屋内会伸出一个小平台，由此上去在通道内将铁笼推下去，用铁笼垫脚爬上高台，沿着右侧的墙壁借助吊环来到梅花形水池房间被石头包围的角落，在这里就会发现这最后一块石板。(Artifact 1、2)

将水池中的全部闸门打开后跳入水中，由水道来到一个四处流淌着岩浆的场景，跳过这里就会迎来最终的BOOS战，注意岩浆上面的石块在站上去后不久便会消失，不过一段时间后还会再次出现。(Artifact 3、4)

■ Artifact 1&2

将梅花形水池内的机关拉下，通过平台跳到铁笼前时将视点转到身后即可发现身后平台上的一个工艺品。将箱子推到高台下爬上高台拉下机关打开来时的大门，再下去将箱子推出刚打开的大门外，爬上去即可得到第二个工艺品。

■ Artifact 3

■工艺品在岩浆瀑布的后面

■ Artifact 4

爬上最后的楼梯后，转过身发现吊环的提示，使用钩绳荡到对面的平台即可发现剧情关卡中的最后一个工艺品。

BOSS 巨型变异体

本关的一开始就是BOSS战。这个巨大而恶心的家伙攻击手段并不多，除了使用单手横扫攻击以及砸地产生的大范围攻击波外就没有什么招式了，如果不小心被它吞进肚子，在它体内连续射击即可脱身。按照惯例普通攻击依旧不起作用，不过本场战斗的重点也不在于BOSS的HP：首先要将它激怒，然后站在场景两侧等待它冲过来发动慢动作攻击，成功后BOSS的手会插进地上的横沟中，瞄准插进地上的手射击将其打断，接下来再次将BOSS激怒后站在悬崖的边上，等它冲过来发动慢动作攻击后BOSS会冲出平台并用手扒在边缘，此时不断的射击它的手部，一到两次后即可使其掉落到岩浆之中。

BOSS 纳塔拉

最终的BOSS战异常简单，战斗一共分为两个阶段。第一阶段纳塔拉会一直飞在空中不停地向劳拉发射火球，她一次攻击可以发射出三个火球，站在场地的中央可以清楚的看到火球来的轨迹。纳塔拉在瞬移之后有一定的几率从空中飞扑向劳拉，不过使用翻滚可以轻松回避。使用机枪很快就能将她的两根翅膀打断，纳塔拉从空中掉下来后战斗进入第二阶段。此后纳塔拉的攻击方式与第一阶段基本一样，只不过火球攻击的频率更高。将纳塔拉的怒气槽蓄满后，她会像疯子一样扑向劳拉，发动慢动作后需要攻击到她背部的绿色亮点(向她的侧后方翻滚攻击到绿点的几率较高)她才会蹲在地上并露出破绽，如此几个回合即可将其击败。

克劳馥庄园

克劳馥庄园与游戏的正常流程是分开的，这里基本等于训练关卡，玩家可以在标题画面随时进来挑战，也能够在任何时候放弃挑战，记录之后会保留玩家发现的工艺品等物品。这座庄园中有8个银象(Silver Elephant)等着我们去收集，由于是初代的关系，所以我们在《传奇》中看到的游泳池等建筑，在此时还是正在动工的状态，管家在留言中告诉劳拉，由于为了水池的建设整个庄园的供水系统被暂时关闭，健身馆等场所倒是与《传奇》中无异。

在大厅角落的木箱中将一个能拖动的木箱推到房间中部的机关上，壁炉打开后露出一个物品，不过现在暂时还不能得到它，爬上角落箱子的顶部可以得到"Sculpture Gear"。房屋的二层左右走廊分别有两个房间(以一楼面对楼梯的方向为准)，左手边走廊的第一间房间是图书室，第二间是劳拉的卧室；右手边第一件房间是放置战利品的屋子，第二间是音乐室，不过现在还不能进入。

进入图书室后房门被反锁，按下左边书架上的粉红色的书打开暗格获得"Maze Map"。在二层书房内按下两侧架上的粉红色的书后在暗格内获得双枪。走出书房将放有银象的玻璃打烂后获得Silver Elephant 1。跳上旁边金色画框的画后射击露出的机关，一层出现暗道。由暗道来到放置战利品的房间(途中获得"Empty Bucket")，这里摆放着劳拉已经获得的古器，来到二楼打烂玻璃获得"Sundial Gnomon"。打开房门返回大厅，来到二层另一侧的卧室将墙壁上的两把短剑拉下获得"Journal"，更衣室可以换装，当然，前提是你要在正常流程中获得相应的服装。

返回大厅从一层左上方的门走出房子来到庄园外的花园前，在计时器前的凹槽处放下Sundial Gnomon，并转动箭头一次对准XI、II、VII后打开花园前的铁门。铁门内其实就是一个谜宫，记得我们之前拿到的地图了吗，那就是这里的地图，谜宫内可以获得Silver Elephant 2&3&4(位置如图)，并在谜宫中心获得钩绳，拉开中心水池上的铁盖将Sculpture Gear装上。拉开铁门走出谜宫，返回图书室拉下办公桌上方的吊灯获得Silver Elephant 5。

进入大厅一层右上方房间的健身室，按照地面上垫板上标记的数字跳跃可以获得Silver Elephant 6&7并在最高的平台上获得"Wrench"。走出庄园外部在计时器的前方铁栏杆内的供水装置前使用Wrench恢复供水系统，在走廊使用空桶接满水。返回大厅将壁炉的火浇灭后获得"Decorative Arrow"(需将木箱压在房中的机关上)，进入大厅一层右下方未完工的游泳池。将左右两个平台上的机关按下打开水下的闸门并将上方吊着石像的三根绳子射断，潜入水底获得Silver Elephant 8与"Decorative Bow"。

返回庄园外的谜宫中将箭与弓安放在水池中央的雕像上，获得"Music Box Cylinder"，来到大厅二层的音乐室前使用它后完成游戏。

话梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

火神希费菲斯托斯 希费菲斯托斯（Hephaestus）是火焰与锻造之神，宙斯与赫拉的儿子，长相奇丑，还是个跛子，但却娶了最美丽的女神阿佛洛狄忒，为众神打造武器、工具以及工艺品。游戏中他的大锤可以帮助我们将石块打造成雕像。

文 D·S 协力 leveen 美编 一刀

猎之魂

特稿 FEATURED ARTICLE

“《怪物猎人》系列”武器考据

在《怪物猎人》里，如果说还有什么能比特色各异的怪物更具吸引力的，那无疑就是光怪陆离的各色武器了。每个经验丰富的老猎人都很清楚：狩猎时可以不吃猫饭，可以不拿地图，可以不带道具，甚至可以不穿防具（俗称“裸奔”），但却绝对不能没有一把优秀的上位武器——那是狩猎的灵魂。

至今，《怪物猎人》的兵器库已经俨然组成了一个大家庭，片手剑、双剑、大剑、太刀、锤、狩猎笛、长枪、铳枪、弓、弩这十种基本武器及其他辅助道具让猎人们的职业风格更加泾渭分明，狩猎生活也愈加丰富多彩。然而，关于这些武器幕后的故事、历史的溯源及它们在真实世界中的发展史，则是游戏中未能提供给我们的。现在，本着钻研挖掘游戏深层文化的精神，就让我们一同来揭开这些武器的神秘面纱，看看它们究竟是何方神圣。

Chapter 1 战士之章 | 历史主流武器考据

片手剑

片手剑是游戏初期的新手默认武器，自然有其独特意义。纵观古今中外，剑在绝大部分地区都是力量或王权的象征。在中世纪的欧洲，骑士佩剑代表着一个骑士的全部尊严与荣耀，可说是骑士精神的具现化，拥有极为神圣且不可侵犯的地位，称其为拥有独立生命亦不为过。在当时，“即使牺牲性命也不能放弃自己的剑”是所有骑士的至高准则，法兰西传奇英雄罗兰在战死之前所作的事情，就是将佩剑狠狠地砸在石块上折为两截，不让它落进敌人手中。

现在为我们所认知的剑，通常分为亚式及欧式两大类，亚式剑便是我们经常在古典影视剧中看到的那种侠客剑，剑身轻巧锋利，招式多以划、挑、刺为主。但《怪物猎人》中的片手剑都是配备着护盾的欧式剑，故我们在这里仅择要简述后者，其在游戏里主要出现的种类有以下几种。

剑系

1 阔剑 Broad Sword

▲后人艺术加工的“石中剑”，剑锋偏尖。

阔剑最早出现在公元11世纪的英格兰，并在中世纪战场流行了将近四百年。阔剑双锋平行，剑尖呈椭圆型，主要的攻击方式为挥砍及突刺。虽然阔剑在剑术运用上缺乏特色，但它的优点在于无论是马上、步战、防身及水上战斗里都能发挥作用，可说是一把全能型的武器，很受早期欧洲皇储青睐，传说中的石中剑（Excaliber，亚瑟王的神剑）也是一把阔剑。有趣的是，在《怪物猎人》的世界中，有一把石中剑就插在玩家自室的后院里，你在游戏初期是撼不动的，只有打倒游戏的招牌怪物雄火龙后才可以拔出来，不过这把剑的能力嘛……

▲不知有多少新手玩家曾尝试着逆天拔出此剑，但却徒劳无功……

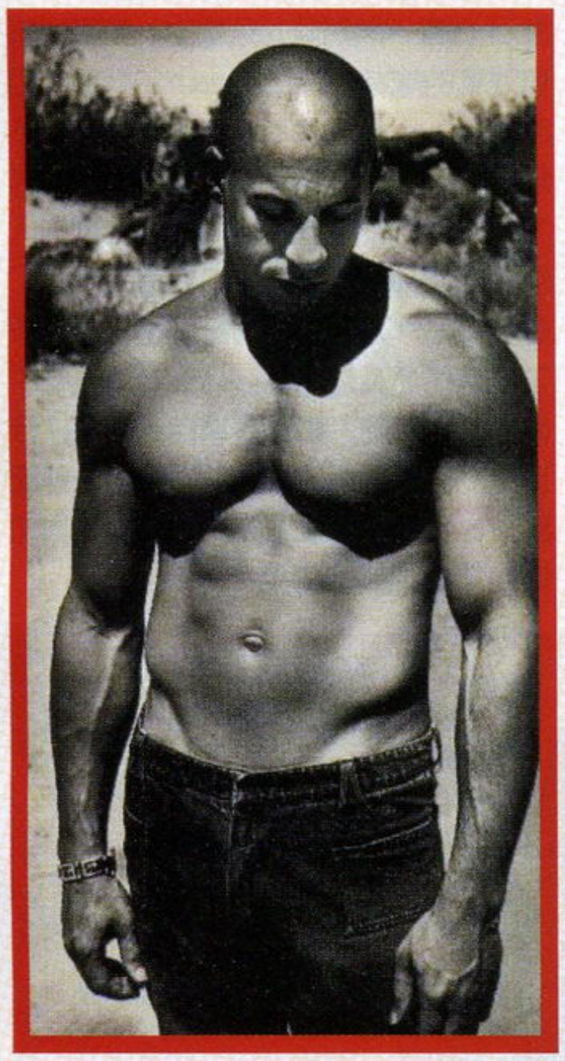
小贴士 1 《怪物猎人P2》中大剑防御毒怪鸟的闪光及飞龙的风压时终于不会再减少斩味了……泪T_T（早该这么设定了！）

MARCH TO GLORY

文 NOWE

金要纯金，体脂肪率要为零。

——《战国BASARA2》，本愿寺显如



中国特色

“MARCH TO GLORY”(光辉进军)是美国主旋律影片《300》(国内译为《斯巴达300勇士》)游戏版的副标题，因为这款PSP游戏包含了本文的两大主题——“Game”与“Fitness”——所以我就将其借来作为本文的标题。

《300》我只看了300秒，我指的是那段5分钟长的预告片。播放器的进度条还没跑到一半，我就意识到这部影片是不可能通过国内的电影审查的，因此我随即把注意力从剧情转移到了画面上来，反正等盗版DVD制作出来翻译完毕时，各式各样的剧情透露/评论/挑错/解析文早就已经铺满网站平媒了。

在看过一具具死尸、一条条断肢、一蓬蓬血雾、一张张面具、一面面圆盾和一件件披风之后，我脑海里印象最深的景象反倒不是这些，而是六百坨胸肌、一千两百条肱二头肌和二千四百块腹肌，当然还有三百条紧绷绷的黑色子弹头牌内裤。难怪有网友说：“这部电影打一开始就瞄准了三种人的钱包：基佬、同人女和健身爱好者。”

以前我一直把阿诺·施瓦辛格那种肌肉虬结青筋暴突的大只佬当作史前怪兽，等到他从政后皮松肉垂毛发散乱的新闻图片见诸报端以后，就觉得这位前健美冠军现在的体型还不如咱们小区的门岗老头儿呢，典型的“落毛凤凰不如鸡”。所以我这两年特迷布鲁斯·李，认为亚洲人的身材就应该像他那样，体形修长肌肉结实线条匀称。

我们都知道黄种人普遍比其他人种矮一截，同等粗细的肌纤维，搁欧美人身上倒没什么，可要是堆到亚洲人身上，那人就变成方的了。正如《鹿鼎记》里韦爵爷所言，“身高八尺，腰围也是八尺”，不就成擎天柱了吗？所以同样是动作电影明星，身高188cm的文·迪塞尔的胸肌就是要比183cm的基努·里维斯重两磅，而后者的臂围也比170cm的汤姆·克鲁斯粗一圈。

因此我无法想像一个中国籍男子顶着一身美国加利福尼亚州长级的肌肉会是什么模样，红烧狮子头OR爆浆濑尿牛丸？很多年以后，当横纹肌的弹性纤维被结缔组织所取代时，他将蜕变为何种生物？史莱姆？还是癞蛤蟆？一想到那般景象我就不寒而栗，进而对健身房墙上那些黑白猛男选择性失明，视线直奔他们肩侧怀中的比基尼暴乳美女而去。

男儿当自强

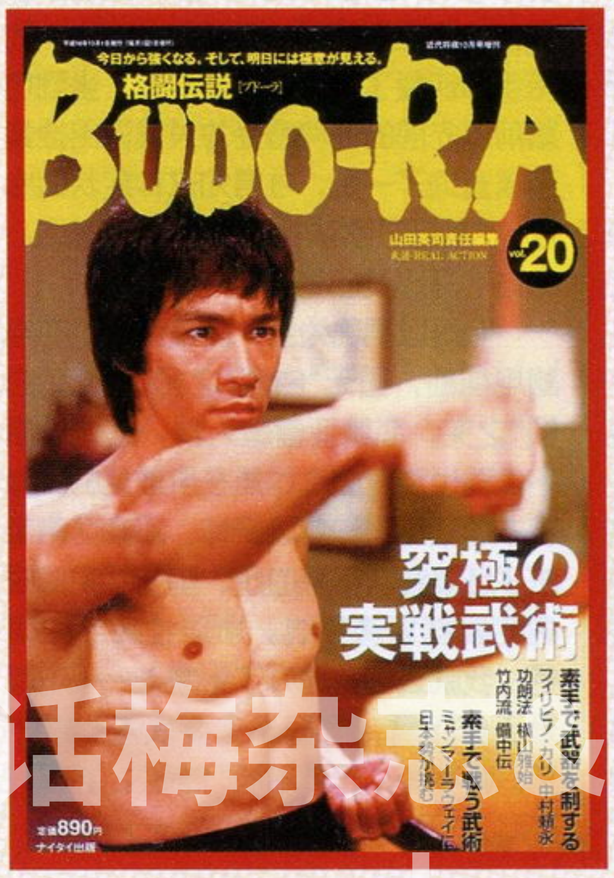
然则《300》的300秒宣传影像改变我的想法，我忽然觉得练出两块壮硕的胸肌和四条强健的肱二头肌也不错，蓄势待发，不怒而威，令宵小鼠辈闻风丧胆望而生畏。至于腹肌，我想除了郭少那种暴露狂，没有男人愿意整天把自己的肚脐眼Show出来供人观赏。王朔曾经说过，“网友分两种，一种是可以XX的，一种是不可以XX的”，肌肉也可以分两种，可目测的和不可目测的。胸肌和肱二头肌就属于前者，不管你穿的是衬衣还是汗衫，只要把袖子卷高点领口拉低些，这些肌肉或多或少都能露部分出来。而腹肌和背阔肌则是后者，毕竟在公众场合袒腹露背实在有碍观瞻。

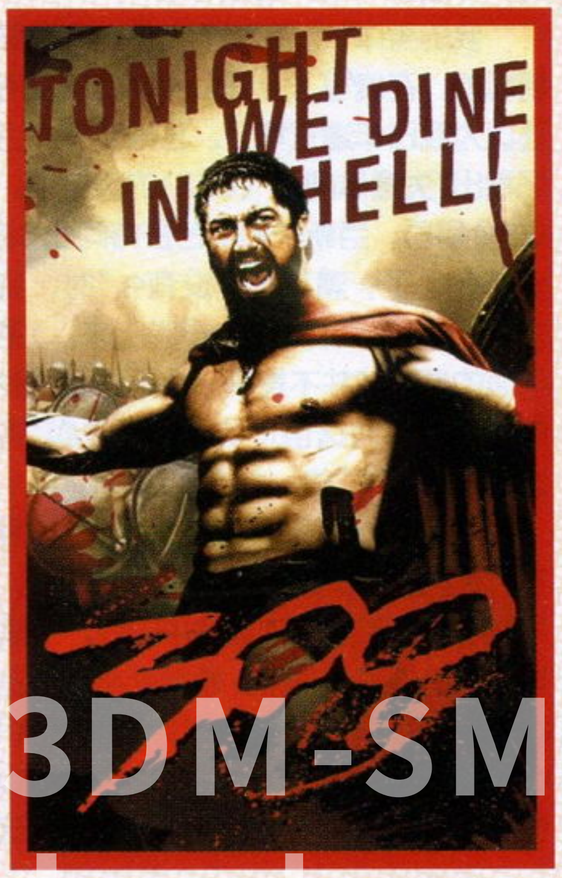
从2007年4月7日到5月15日，我往邻县(区)的邻县跑了六七次，每次都要坐四五个小时的长途客车，而我这人又有个毛病，一上车就打瞌睡，哪怕邻座是位翘臀美女，所以我通常靠窗坐，钱包也放在内侧的裤袋里，与车壁仅有一布之隔，这样即使我梦会周公，也不用担心醒来以后发现裤袋上多了条刀缝。但是这招数防君子不防小人，遇到执刀硬抢的，我就没奈何了。还好我Lucky值比较高，卖了上万张D版碟还没被工商查过，光顾了两三千回路边摊也没拉过肚子，长途客车坐了十几年，也不曾有人把匕首搁在我颈动脉旁。

现居川南某市的著名游戏撰稿人兼军事爱好者兼政教处导师RK君每逢出远门，必在裤管内暗藏一把15cm长的三棱钢刺——这玩意儿造成的创口面积极大，不易止血缝合，还带三条放血槽，没练过“金钟罩·铁布衫·十三太保横练”这些外家硬功的要是在胸腹腰背等要害部位挨上一下，半条腿就已经跨进火葬场了。所以这玩意儿一出鞘，江湖阅历丰富的劫道强梁都不敢轻举妄动，敢于迎难而上的都是些没见过世面的愣头青小毛贼，胸腔中激荡着爱与正义的RK老师想必很乐意顺手清理这帮社会渣滓。

问题在于你我都是社会的模范市民，生在红旗下，长在花园中，连鸡都没宰过，更别说捅人了，所以在这种情况下，我认为威慑比实战更有效。甩掉外套，挽起衣袖，解开领扣，绷紧你的胸大肌和肱二头肌，反手攥紧套在腰后的21英寸美国原装ASP伸缩甩棍(就是《杀破狼》里甄子丹和吴京对打时用的那种棒子)，沉腰屈膝屏神凝气：“哥们儿，小爷我可是练过的”，没准儿就能保得人财两全。实在镇不住场子，抽出战术警棍打得他筋断骨折哭爹喊娘，也比整个车厢都溅满鲜血要环保得多。

有道是“男儿志在四方”，可现如今走四方又不能光靠两条腿。飞机咱就不说了，敢在那上面舞枪弄棒的估计就没想过让其他乘客活着离机，除非他们遇到的是美国总统和前海军陆战队士官。至于高速列车和空调大巴，说实话，这些年数十位乘客被两三名歹徒劫财劫色的新闻报道我看得太多了，以至于读大学那会儿每学期返校前我外婆都要在我鞋底搞个暗袋，塞几张“伟大领袖”进去以便应急。现在回想起来，其实只要体格健壮，兼有棍棒防身，你不去挡人家财路，独善其身应该是没问题的。与其在大巴上命丧于乱刀之下，我宁愿猝死在电脑桌前。





活梅杂志&3DM-SM
www.3dmgame.com

糜粥和药

在300斯巴达猛男的刺激和现实需求的驱动下，我第二天去健身房时就给自己加了量。一上来就先在跑步机上慢跑五分钟热热身，擦把汗喝口水就趴到腿弯举器上练股二头肌，然后坐上腿曲伸器练股四头肌。大腿练完以后就是躯干，蝴蝶夹胸器练胸肌，T字拉背器练肩背。

大块的肌肉群搞定以后再换轻松些的项目：俯立臂曲伸、站姿双臂胸前屈肘下压、杠铃弯举、侧弯举和反握腕弯举。每项4组，每组15个，项与项之间以50个仰卧起坐作为调剂。作完力量训练上趟厕所洗把脸再捧着本《游戏·人》蹬40分钟脚踏车，最后以挥汗如雨震地如雷的5000米慢跑结束一天的锻炼。

就这样练了十来天，体重增加了1KG，体脂肪率减少了2%，我对这效果还是挺满意的。可健身教练却对我说其实没必要练得这么勤，因为肌肉轻微撕裂以后需要一两天的时间来超量修复，所以合理的健身方案是把腹肌以外的肌肉分成三组，每天练一组，三天一循环。而且我现阶段是以减脂为主，增肌为辅，就算练出了肌肉，也被脂肪覆盖了，效果不明显。

于是我只好边汗流浃背地蹬着脚踏车边以羡慕的眼光地看着诸位师兄在卧推凳上和拉力器前张牙舞爪耀武扬威。还好我早就知道健身塑体是个漫长的过程，打的就是持久战，减脂、增肌、塑形，三大战役，一个都不能少，所以当教练建议我增加有氧运动时间降低器械训练强度时，我也不是很沮丧——“人生如负重前行，欲速则不达”嘛。

2007年5月26傍晚我在健身房的更衣室跟一位医生闲聊。其间他问我每天跑多久，我答道：“五公里”。他瞟了我的肚子一眼，说：“差不多。”我还没来得及提醒他之前还要骑40分钟脚踏车，他就自顾自地说道：“我以前减肥时也是每天先跑十五分钟……”我捶了捶他那坚硬如铁的胸大肌，难以置信地问道：“你？减肥？”变形侠医咧嘴笑道：“我两年前七十多公斤，跟你现在差不多。”

耳闻此言，我顿觉眼前豁然开朗：两年，只要两年……NONONO，不是两年，我来这家健身房快满三个月了，而三个月前我身边这位猛男就已经是现在这副模样了，此消彼涨，也就是说再过一年半，我就能Cosplay《战神》里头的奎托斯了。Oh yeah，“前途是光明的，道路是曲折的”，看来这个并列句是时候调换一下顺序了。

穷则变，变则通，通则久

Hulk老哥那番话除了给予我鼓励之外，还再次验证了我的一则推论，即大多数人去健身房的初衷都是减脂瘦身，增肌塑形只是顺手牵羊。就拿我来说吧，在这家健身房里，我有五个熟人，一个是邻家玩伴，一个是初中学弟，一个是老爸同事的前女友，一个是PS2包机房的BOSS，一个是在包机房结识的玩友，连我在内，总共六个人，只有那位玩友是因为体重过轻才被他妈押到健身房来养膘增肌的，而其他人刚到这里时，体脂肪率都严重超标。

我的身体状况在这群人里其实是最糟糕的，在填写入会资料时，前台接待还以为我已年逾三旬了，害得我差点当场摆出“失意体前屈”(OTZ)的架势来。(三个月后，当新来的前台接待问我“你今年多大了？满二十岁没有？”时，我才从“欧吉桑”的阴影中挣脱出来。)更可悲的是，她并不是第一个高估我年龄的成年人，而这也正是我痛下决心“将减肥进行到底”的一大原因。

然而相貌仪表并不是问题的关键所在，人都说“郎才女貌”或“郎财女貌”，“郎貌女财”那是吃软饭的小白脸，历来为主流价值观所不齿。像微软系游戏主机的核心铁杆，他们就自称是“软组织(Microsoft)硬化(Hardcore)研究中心成员”，绝口不提“软饭”二字，当然这并不妨碍我在论战时指着他们鼻子大骂“你们这帮软饭”。我这人虽然对年龄和称谓很敏感，恨不得将生理时钟定格在十八岁那年，但是对容貌衣着的讲究其实远不如身边的朋友。真正令我寝食难安的说到底还是健康问题。

三个多月前的一天晚上，我突然从睡梦中惊醒，在寂静的夜里，只听得到猛烈的心跳声，以心脏为中心，一阵阵胀痛在胸腔内扩散开来。欲起身求诊，却四肢无力，我当时的想法很简单，就四个字，“吾命休矣”。也不知过了多久，心跳逐渐趋缓，疼痛随之消失，我待手脚恢复了气力，掀被离榻，坐到电脑前以先前的各种感受为关键词用搜索引擎查询了一番，才得知这种症状叫心悸，“常与平素体质虚弱、情志所伤、劳倦、汗出受邪等有关”。

我既以撰稿为生，自是终日坐在电脑电视前，虽无“白领”之名，却行“白领”之实，亦属亚健康人群，这体质想不虚弱也难，心悸也是在所难免的。倘若不想让这警钟变成丧钟，那我可得想法子赶紧跟这帮高血压、脂肪肝和糖尿病症候群划清界线。所以忙完手中事务，我就去健身房办了张季卡——电脑是工作必需，电视是主要娱乐，戒不了，断不掉，既然不能“节流”，那就只好尽力“开源”了。

Ghost in Shell

我在学生时代因游戏而结识的一帮狐朋狗友，在融入社会后，仅有一人还保持着标准体重。那位硕果仅存的Z君高中毕业以后就跑到陕北高原当了两年武警，复员回家以后又跑到广播电视局做外勤，每天骑着摩托车风里来雨里去，临睡前还要照以前的习惯各作50个仰卧起坐和伏地挺身。虽然他是《魔兽世界》的重度沉迷玩家，但在军营里摔打磨砺出来的钢筋铁骨并没有被点卡转换为赘肉油肠。说到这里我突然想起一位ID为Wubaba的网友，2004年时他还在我面前炫耀他的八块腹肌，可《魔兽世界》运营还不到一年，他的肚皮就和死上班族没什么两样了，只好扶正眼镜系紧领带从“鬼畜攻”转职为“腹黑受”。

同样是武警转业兼《WOW》FAN的吾友J君，在山东吃了两年生猛海鲜和烟台红富士，返乡后进了家垄断性国营企业，坐在宽敞明亮的写字间里，空调吹吹，鼠标点点，要是领导不在，还能抱着薄毯钻进值班室打个盹儿。逍遥日子过了三年五载，以前还能在渤海湾武装泅渡五公里的J君，现在只能泡在洗浴城的黄木桶里冒充川南名菜“水煮白肉”了。四月份“快乐男声”在成都搞海选，25岁“高龄”的时尚白领人老心不老，托演艺圈的熟人搞了两套行头想去碰碰运气，没想到紧身裤一提，他腰间的“救生圈”就原形毕露了，气得他嗷嗷大叫，试衣当晚就去办了张健身卡。

女同胞们喜欢把“失眠是美容的大敌”这句话挂在嘴边，这游戏又何尝不是健康的大敌？屏幕越来越大，靠垫越来越软，站卧蹲坐，悉听尊便；饿了有外卖套餐，渴了有提神饮料，困了有阔床高枕，累了有桑拿按摩，在这样舒适的环境下玩游戏，一天24小时还嫌不够用，恨不得搬到“精神与时间的房子”里，谁又愿意把时间用在打球游泳上？更别说骑车跑步了。这些年来，我们这帮人的拇指、食指和中指的老茧是越磨越厚，胸部、腰部和臀部的脂肪也越囤越多，以色列人是拿土地换和平，高瞻远瞩；我们则是拿健康换娱乐，饮鸩止渴。

其实我这篇文章就是写给那些以游戏为主要娱乐方式的脑力劳动者看的，蓝领阶层不用看，健身房那几百kcal的热量消耗对他们而言简直可以忽略不计。吾友C君，平生两大喜好，一是游戏，二是小说，回到家里不是坐着玩游戏就是躺在床上看书，可体脂肪率却跟专业运动员不相上下，原因很简单，人家跟Mario吃一碗饭的。而那些整天屁股不离凳的人们，上班用脑来工作，下班用脑来娱乐，那其他部位咋办？等到2029年换成义体吗？

也许有人会说，我们还有《Wii Sport》嘛，然则我必须指出，如果体感游戏真的能减肥，那Konami的跳舞毯和SCE的Eye Toy就不会销声匿迹这么多年，而健身房更不会遍布城乡，所谓的“游戏健身”，不过是游戏厂商自欺欺人的炒作噱头罢了。“《脑白金》补脑，《Wii Sport》减肥”，强身健脑，双管齐下，老任还真能忽悠。可要是谁真喝了他们的迷魂汤，那才是拿自己的身体开玩笑。反正我是宁可闷头狂蹬40分钟脚踏车，也懒得用正眼瞧一下那根有振动还会发出声响的白色棒子。

话梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

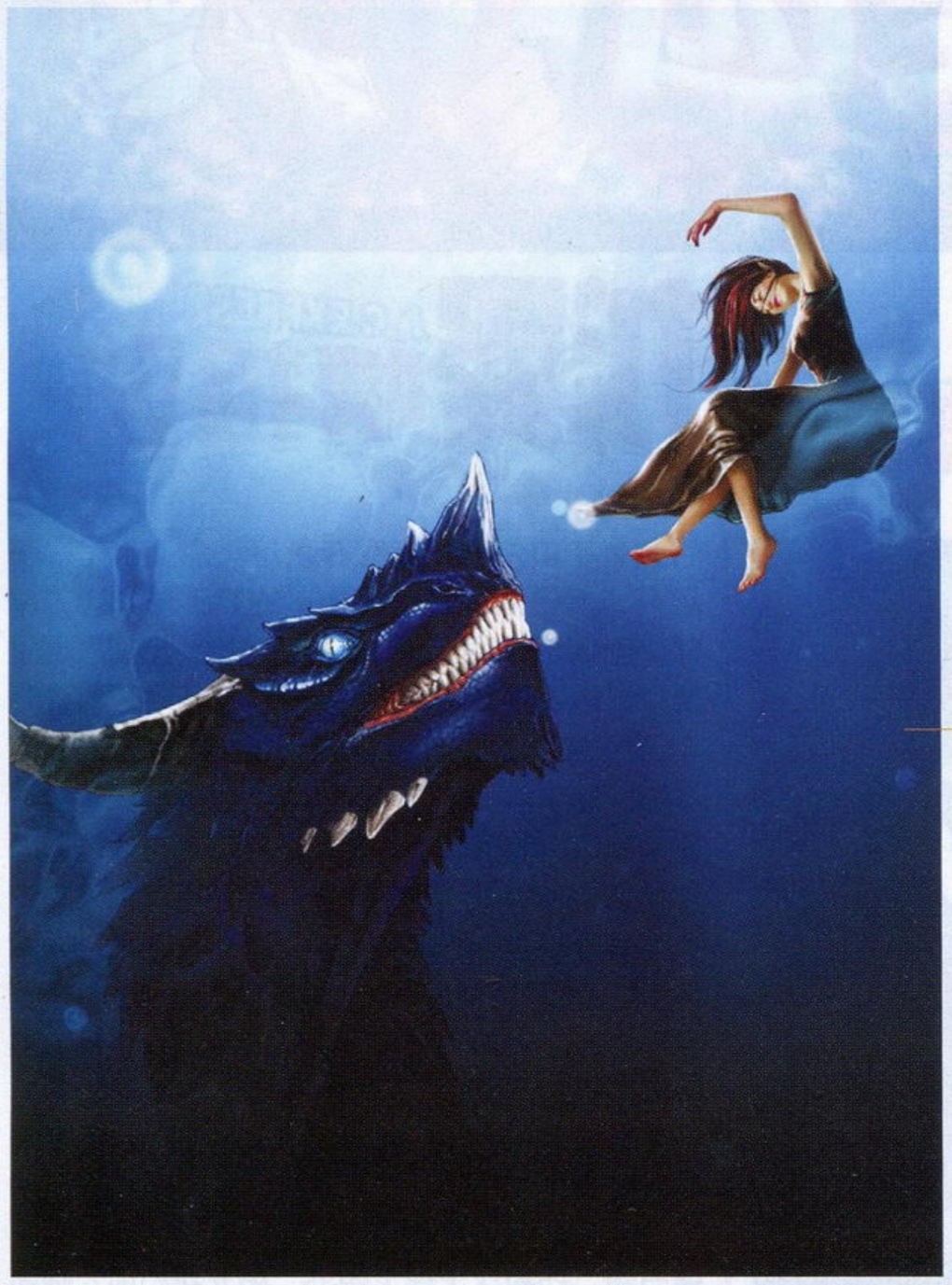
游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

最近“阳光育成计划”正式将“美术编辑”和“插画师”的培养纳入体系，想在这两方面有所发展的朋友这次算是找到组织了。别再犹豫了，马上发邮件到hr@ucg.com.cn报名吧！按照要求仔细填写好详细资料表后，你就有机会成为UCG美编军团的预备役部队。好了，广告时间结束。有部分读者来信反映近期“游风艺苑”刊登的纯原创稿件过多，建议增大同人作品的比例。鉴于此，本栏目将会酌情控制原创作品的数量。控制的方式，自然就是适当拔高原创稿件的采用标准。至于提高到何等程度？对自己实力有信心的兄弟不妨参考本期上海作者顾骁的这幅《龙骑士》。



南京 · KAZUYA

好久不见的KAZUYA兄再次回归，本次出现在他笔下的是犹如战争之鬼的狂战士——津。至于作品的画风，作者似乎也实现了某种意义的回归——“厚重、昏暗、肃杀、血腥”再次成为作品在视觉表现上的关键词。而这也正是“《剑风传奇》系列”的杀戮世界中带给读者和玩家们的直观感受。

上海 · 顾骁

一幅构图、造型、配色、细节处理等各方面都有上乘表现的原创精品。为了让画面的所有细节都能趋于完美，作者花费了整整150个小时用于雕琢眼前这幅名为《龙骑士》的作品。看来在以扎实的基本功和纯熟的绘画技法作为保证的前提下，“慢工”果然能“出细活”啊！

临海 · BWMK2

也许之前作为封面女郎的亮相太过惊艳，在很多读者看来，红叶已然成为《光明之风》中最“萌”的mm，于是最近她的相关稿件数量急升。上面这张便是其中较有代表性的一幅。画中的红叶散发着楚楚动人的柔美气息，作者对原作画风的领悟较为深刻，假以时日，应该可以创作出几可乱真的“Tony风”养眼美图（笑）。

上海 · 泡菜

在这个3D画面早已成为主流的年代，《奥丁领域》以其华丽唯美的2D风格给玩家留下了深刻的印象。与作品精美的原画相比，右边这幅同人作品稍显粗糙，但其亮点在于生动传神的人物表情刻画。此外，深色基调的色彩搭配也颇能反映原作的风格特色。

上海 · K.LL

作为“《最终幻想》系列”在PS2平台上最成功的作品之一，《FF X》的影响力超乎想象，而作品所塑造的角色们也具有超顽强的生命力。这不，在作品推出将近6年后的今天，依然不断有大量相关画稿投来。其中不乏像左图这样的精品。因此尽管题材不新鲜，但也没有不拿出来跟大家分享的理由啊！

投稿须知

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

www.pahbook.com

动画 ANIME

话题STAFF加盟引争议 《机动战士高达00》10月进档

动漫情报站 A.C.EXPRESS

该来的还是要来，日本国民级TV动画《机动战士高达》自1979年的首作后经历了其发展的28个年头，如今终于迎来了系列第11部作品《机动战士高达OO》(读作“double 欧”)！距离前作《机动战士高达SEED DESTINY》完结近2年的本作，凭借新一代“平成高达”的身分毫无悬念地在最短时间内聚集起关注目光。

《机动战士高达OO》将接在4月新番《奔向地球》之后播出，进驻一年一度的最豪华10月档期。在以西元2307年的未来为舞台的本作中，隶属于私设武装组织“天人(Celestial Being)”的16岁少年刹那·F·清英搭乘着“高达Exia”，为灭绝战争而将世界作为对手去进行战斗……好了，例行介绍时间到此结束，俗话说无风不起浪，最近围绕该作引起的激烈讨论之声一浪高过一浪，显然跟以上内容并无多少关系，滋事的“风”乃是不久前公开的PV影像和STAFF名单。监督为执导了《钢之炼金术师》的水岛精二，对他高达迷们倒似乎还没多大意见，失望的心情主要来源于作品的设定问题。就目前的资料看来，对本作回归正统高达之路的期待已然化为泡影；PV，尽管只是短短的15秒，但火眼金睛的FANS还是凭那一闪而过的驾驶员身影认清了片子想再接再厉继续服务女性观众的意图。而随后公布的STAFF名单更进一步坚定了大家的判断——人物原案高河弓(应该还有人记得那部有名的《LOVELESS》吧？)，话说《机动战士高达OO》要跟《反叛的鲁鲁修》较劲已是明摆的事情，眼见《鲁鲁修》起用CLAMP担任人物原案，于是《OO》便找来了高河弓么？不过两者在偏暧昧系这一点上倒是很一致……担任系列构成·脚本的黑田洋介功力卓著，自《蜂蜜与四叶草》获得成功后，出现率明显增加，但鉴于其在4月新番《王牌投手 振臂高挥》中已经有了令人YY的表现，想不多留个心眼都不行。然之前的作为毕竟不可与这次背负的担子相提并论，黑田先生的压力估计还是挺大的。而顶顶重要的机设人选则为大河原邦男、海老川兼武和柳濑敬之，尤其第一位正是因高达系列而闻名的机设宗师，但如今的事实却是新高达机体受到FANS的普遍恶评……可以说目前大部分人对《OO》的初步印象已经跌至谷底，惟一的惊喜是旁白请来了古谷彻，但光这样似乎还是“瑜不掩瑕”啊。

不过私以为其实也不必太过悲观，在动画开播之前一切都还不能下定论，也许我们现在需要解决的就是心态问题，试着把要求放低一点，没准会有惊喜。当然，对高达死忠来说，在多少年前遗憾就已经不可磨灭地留下了，如今的关注只不过是本能使然。

新作动画短消息

值得留意的后宫**《君吻 pure rouge》**：人气Galgame改编，能登麻美子担当的只条深月升级女主角！留意理由还有监督カサキケンイチ(《蜂蜜与四叶草》、《交响情人梦》)；女仆与宅男的任性大作战**《机械女仆》**：不是所有女仆都那么温柔可人，不是所有男猪脚都那么废柴，在OVA的包装下，又一部邪恶闹剧诞生了；新房监修美少女叙情诗**《ef — a tale of memories.》**：被动画迷们誉为“原作粉碎机”的新房昭之，会将这部有新海诚和天门参与的高品质原作游戏鼓捣成什么样？妖怪学校的心跳生活**《吸血鬼与十字架》**：《月刊少年JUMP》停刊号封面特别题字祝贺动画化，最佳看点为美丽魅惑的吸血少女！低龄卖萌路线恶搞风**《守护甜心》**：PEACH-PIT首次描绘的少女漫画TV动画化，画面与

揭示板

原作风格大不同！欢迎来到同人界**《同人Work》**：四格漫画再发威！看纯良少女如何一步步踏入漫画同人界的不归路；**《BLEACH》**剧场版第2弹12月公映：继去年首部剧场版成功上映后，第2 弹蓄势待发火拼《NARUTO》和《ONE PIECE》！**《神枪少女》**制作续篇：消息来自MMV公司官网，LOL!控们有福了！

美国Xbox Live将推出动画下载

分居美国动画发行市场占有率第1 & 第3 的Funimation公司和Geneon Entertainment(USA)，将从6月12日开始向Xbox Live的影像下载服务提供日本动画节目内容。目前已知的作品包括《七武士》、《圣魔之血》、《甲贺忍法帖》、《神枪少女》、《Last Exile 最终流放》、《岩窟王》和《鲁邦3世》等。

www.plumbook.cn

新闻 NEWS

FANS的力量不容小觑
声优志愿少女猥亵事件遭抗议

上个月底爆出的ArtsVision社长松田咲实(58岁)猥亵16岁声优志愿少女事件，相信大多数朋友都已经有所耳闻。按理说复杂的演艺圈出现此类丑闻并不值得大惊小怪，但这种事在相对来说似乎应该没那么复杂的声优界(果然还是单纯美好的愿望么……)首度曝光却绝对非同小可，而且松田除AV社外还在关联声优事务所ImEnterprise和日本解说演技研究所担任社长，这一下就牵连到众多"声色俱佳"的知名女声优，如椎名碧流、中原麻衣、堀江由衣、植田佳奈等。消息传出后，舆论各界都炸开了锅，网络上更有不少人开始对各位女声优的窜红经历进行大胆YY，而这些声优的支持者们在担忧和愤慨之余，自然也免不了与妄加猜测者打上一番口水战。

该事件发生在去年12月，松田于今年4月被捕，5月28日事件被公开，6月1日ArtsVision等3社均关闭官方网站贴出致歉公告，表示已换人接替松田的社长职务，并称事件和旗下声优没有任何关系。然而这件事并未就此结束，不管是非黑白，声优们的个人形象受损都已是无法改变的事实。为了挽回偶像的声誉，6月2日正午时分，约十几名狂热的声优迷在东京涩谷代々木车站前集合，随后步行来到ArtsVision会社大门口进行集体抗议，并高举双臂大喊口号。问及抗议的动机，有人说不能容忍这样一个赋予自己梦想的职业惨遭亵渎，还有人表示这是对会社乃至业界的抗议。看来，真的FANS，只要是为了心中所爱，任何疯狂的举动都不在话下！

揭示板

《MACROSS》作曲家羽田健太郎病逝

创作涉及电视、电影、动画、游戏等多领域的日本著名钢琴家、作曲家羽田健太郎，因患肝癌于6月2日在东京去世，享年58岁。羽田先生为ACG迷最称道的作品有《超时空要塞MACROSS》主题歌及剧中音乐、《幻想水浒传音乐集》等。坂井泉水刚走不久，又一位音乐界巨子离去，啥都不想说了，只愿各位大大真的要好好保重自己。

结城比吕改名脱离原事务所

声优结城比吕于6月1日在其个人主页宣布，从即日起改名为"优希比吕"，并脱离原所属的贤PRODUCTION事务所。作出这么重大决定的原因，据本人称是将这视作一个转机，希望以崭新的精神面貌、按照自己的想法从事自由的个人活动。

漫画 COMIC

当少女遇见神秘青年
高屋奈月启动新连载《星之歌》

代表作《水果篮子》完结半年之后，高屋奈月终于回归，开始动笔绘画新作。在6月5日发售的《花与梦》(白泉社刊)第13号上，她推出了名为《星星在唱歌》的新连载。封面+卷首彩页+48页的大容量，并附赠精美文件夹，可见《花与梦》对该作的支持。不过作为高人气作品《水果篮子》之后的过渡性新作，《星之歌》在情节上并不会制造多少猎奇要素，从第1话来看也明显是纯少女向的恋爱故事，但想必应该会较《水》更注重人物刻画和心理描写。

咲夜是一个喜欢仰望星空的女孩子，每当有什么不开心，只要仰望夜空，忽闪的星星就像在唱着歌为自己打气一般。和堂哥·奏同住——其实她是在被父亲丢弃、走投无路的情况下和奏相遇而开始一同生活的。但奏每天都窝在家不出去工作，周围人对他的评价都很差。然而咲夜对此却不以为然，坚信奏只是"在休息"而已。对她来说，正因为奏的存在才有了今天的她。

咲夜生日那天晚上打工完回到家，惊喜地发现奏竟和其朋友一起为她庆祝生日。这个英俊青年名叫千裕，浑身散发着一股神秘的气质，咲夜为奏能交到朋友感到由衷的高兴，于是欣然接受了他的祝福。深夜，千寻起身告辞，在送他出去的路上，咲夜惊讶地得知千裕居然知道她喜欢一边看星星一边给自己打气的习惯。

到了第2天，更不得了的事情发生了。原来奏以为千裕是咲夜的男朋友，而咲夜却说心想他是奏的朋友……于是，这个叫千裕的家伙到底是什么人啊？

揭示板

图书大奖《瞬化成风》漫画化

荣获2007年日本图书大奖的青春小说《瞬化成风》将于6月20日发售的《周刊少年MAGAZINE SPECIAL》第7号(讲谈社刊)连载漫画版，由4月新番《OVER DRIVE》漫画原作者安田刚士执笔。《瞬化成风》是第28届吉川英治文学新人奖获得者佐藤多佳子的三部曲小说，和《OVER DRIVE》同属运动题材，描写几名高中生参加400米接力赛的奋斗史，被日本全国书店评选为本年度"最想销售的书"第一位。

安倍吉俊推出画集《垓层宫》

曾为《lain》、《灰羽联盟》、《基诺之旅》等动画担当人设的插画家安倍吉俊，将在7月下旬发售展现其出道以来创作轨迹的集大成画集《垓层宫》。贯穿整本画集的主题为"少女们"，内容则将从他在动画、漫画、小说、同人插画领域的作品中精心挑选。

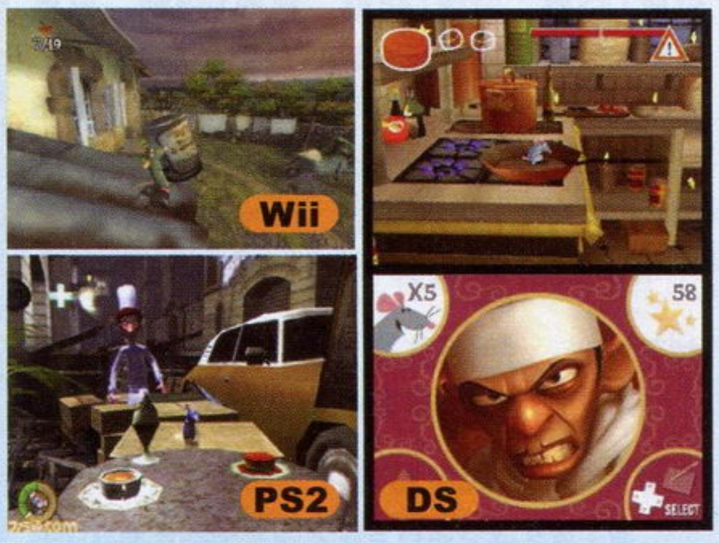
ACG互联

迪士尼/皮克斯动画电影《小鼠大厨》游戏迅速三连发

即将于6月29日公映的动画电影大作《小鼠大厨》(在日本则是7月28日公映)，已决定在8月2日同步发售面向NDS、PS2及Wii三台主机开发的同名动作游戏！

这部有趣的影片讲述了一只梦想成为顶级大厨师的小老鼠Remy，因偶然的机会从法国乡村举家搬迁到巴黎的下水道生活。令他狂喜的是，新家的上方正是他仰慕已久的大厨Auguste Gusteau掌勺的法国顶级餐厅。就这样，他和餐厅里的迷糊见习厨师相遇了。契机源于一锅汤，一人一鼠于是决定友好协作，成为巴黎第一的厨师！

游戏将遵循影片中的故事模式，从小老鼠Remy的视角出发，展现Remy通过老鼠特有的味觉探知器发现美味食材、努力达成一流厨师目标的奋斗历程。其中Wii版和PS2版备有丰富的迷你小游戏，如番茄剥皮、蛋糕制作、点心王国等，而Wii版还收录了众多独家小游戏；NDS版则是可供4人同时游戏的料理对决战，玩家需朝麦克风吹气防止菜变糊，用触控笔切菜，整个过程貌似会很忙碌呢。



游戏信息	
厂商	ASBO Studio
机种	DS/PS2/Wii
发售日	2007年8月2日
类型	A·AVG

www.plumbook.com

读编往来

邮编：730000

通信地址

兰州市耿家庄邮局

99号信箱

游戏机实用技术杂志社

Email:ucg@ucg.com.cn

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜

插画：星仔

★这期开始将会开始《怪物猎人》官方小说的连载。可能有些读者会想，这个游戏也有剧情吗？老实说我们一开始也是这么想的，不过在看过小说之后发现自己错了。这部小说的可看性很高，不愧是在日本获得了满分书评的作品。该小说预计三期连载完结，全文没有做任何删节，请大家捧场！以后我们也会继续为大家献上各种精彩的小说！

★伴随高考的来临，特别抽空看了一些关于高考的短片，再次回味高考真是百感交集，怀念其曾经一同奋斗的“战友”，熟悉的历史题，还有高中痛并快乐着的生活，愿我们的读者都能敲开心仪高校的大门！

★《生化危机4》Wii版又一次掀起了编辑部的生化热潮，连续数日大电视周围都围满了生化FANS，直到完成5星佣兵模式，听到某人大喊：“用Wii打生化果然简单了点。”

★由于众编辑的不懈努力，我们的编辑部终于从26层掉到了4层，可别小看这22层的差距，这就意味着每天可以多睡5分钟，每天少在电梯被人搭讪询问PSP至少1次，每月可以少迟到至少30人次，不过多了无数双鄙视的目光——4层也搭电梯，存心让我们26层的迟到嘛！

编辑部 近期 What's JN? 流行游戏

最奇妙的游戏

《铁拳》（10人）

最近流行用木头人对战，很多时候知道自己用的是谁时，便已是死期。

——纱迦总能让木头人变成自己会用的角色，对于这一点有人认为是人品，有人认为是秘技，暂无定论。

最能锻炼人耐性的游戏

《怪物猎人 携带版2nd》（8人）

辛辛苦苦几十年，一夜回到解放前。

——因游戏记录随小P一同丢失而重头开始猎人征途的D·S泪诉

适合广大擅长绘画者的游戏

《极限竞速2》（5人）

我恨我自己不是学美术的啊！

——看着别人帅气的涂装赛车只能流口水的ACE飞行员

这其实是一款画图游戏。

——沉迷于车辆涂装的多边形

有人欢喜有人忧的游戏

《生化危机4》wii版（8人）

玩了Wii版才知道，里昂的枪法变好了。

——编辑部内所有人的普遍心声

我想用传统手柄加圆圈形准星，为啥C社连这点小小的心愿也不满足哩？

——除狙击枪外枪法如神的纱迦

本期最有创造力的读者

江苏 周佳明：下面给你们展示一下我为SONY设计的标志吧！这个标志是由SONY四个大写英文字母所构成，里面的“SO”像是被弓箭射出去的果实，果实象征了才华，而弓箭则象征快而精准。倒写的“N”在顶端则说明了索尼以无数的玩家为己任，而且“N”好像一根树枝与“Y”这个树桩紧紧结合，“Y”又好像一个正在汲取养分的树根，为果实而努力。整个图案好像一棵果树正在长大着，同时这个图案还可看成是一个小女孩的脸，小女孩代表和平、可爱与亲和力，现在SONY最缺的就是亲和力，有了亲和力那什么都能成功，以上便是全部的设计理念。

P.S.这个设计是在上课时突然想到，于是便画在了纸上，再用白颜料修饰，最后剪下贴在信纸上的。

游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第126～129期、总第132期、总第133期、总第136期、总第139期、总第155期、总第160期、总第161期、总第164～169期、总第173期、176～180期，定价：9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第162·163期、总第171·172期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

读编猜猜看

■大家来看看原形的神采吧。

答案揭晓！在178期里出现的一堆奇怪物体到底是什么？

读者来信中，有读者称其为“块魂里的不明生物”、“乐克乐克”、“史莱姆”等等，还有诸多小编自己想破脑袋也想不出的答案，当然，虽然不多，也有一些读者猜中了答案，现在就让我们来告诉大家最后的结果是什么——它就是《噗呦噗呦》。

游戏情侣

上海 NANA：其实这次鼓起勇气写信给你们，是因为发现了179期小编寄语中胜负师那张结婚照，不仅你要假公济私，我也要。我和男朋友也是一路看UCG走过来的。我们还在大学的时候，就是你一期我一期的互相买来看。他每次都很欣喜的到我班上来找我，说：“你猜我给你带什么了。”我说：“UCG～”（怎么感觉在打广告啊……）

玛娜注：看到你们对UCG的支持，我们也很开心，希望UCG也能继续伴随你们的爱情一路走下去，下次记得在信里附上照片哦。

www.plumbook.cn

本期最奢侈读者

北京　王宗琦：最暴殄天物奖应该给我的朋友，他来我家，用50英寸的液晶电视，精英版Xbox360，5.1声道环绕音箱，正版《山脊赛车6》玩《吃豆人》！

（编注：这是炫耀帖……）

恶搞成风

有读者近日向我们投诉，“读编往来”恶搞题目太多，还举出无数活生生的事例证明读者来信只要恶搞就能登台，而且明目张胆的恶搞也就算了，还有不少暗藏杀机，比如北京读者"李昂"（别告诉我你不知道里昂），南京读者“马赛克”（怎么会有人姓马叫赛克啊）……看来要上“读编”，首先要起个好名字！

玛娜注：你不说我还真没注意到。不过看在你具有如此锐利的眼光的份上，我就告诉你一个众人皆知的秘密——马赛克是指此读者姓名不便公布之意。

在那没有掌机的日子里

◀程仲：这张图是我班一男生上课时的YY，名曰：在那没有掌机的日子里。

精美周边也辛酸

河北 陈洋洋：虽说一直没中奖，但现在我才感觉：还不如送巧克力呢！送精美周边，却害我……话说那天天气晴朗，太阳大叔拽着自己的“光布”下到山的那一边，我悠闲地翻着177期UCG，准备将未看完的《最终幻想XII 亡灵之翼》终结，刚看两行，此书被夺，对方乃一女子，我也不能说什么，可是，事件就这样发生……

一下课，那位抢了我UCG的女生就要我写信，我大惑，结果那位指着UCG上那幅“ACG精美周边”的插图开始“炮轰”我，要我一定写信，一封不行两封，写到送周边为止，还要我自备信封，自己找信纸，自己买邮票，说白了就是我写信，拿了奖是她的。我坚决不从，她开始威胁我，恐吓我，最后我彻底崩溃，含泪提笔写了这段辛酸，只希望小编们能让我上榜，让我安安心心踏踏实实地继续努力用功……

UCG强迫症

云南 王潇：我要向你们进行一个投诉，以后少写一些八杆子打不着的东西，否则后患无穷。我有一个朋友，就是因为看了UCG的攻略后跑去玩《逆转裁判4》，结果他这两天极为不正常，见到我就说“我要吃西瓜”，我一听就明白了，这不是176期87页下面写的：“管你叫的是‘巴嘎’、‘亚美蝶’还是‘我要吃西瓜’……”造成的影响吗？于是我就对了一句“巴嘎”，另一个同为UCG读者的朋友只得对一句“亚美蝶”……如此反复几遍直至回家。如此之无聊，都是你们害的，我都被弄的神经失常了！

邮购信息

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第21～23辑，定价14元；《游戏光环DVD》第1、3、4辑，定价9.8元；《游戏光环DVD》第9～11辑，第14～18辑，定价12元；《游戏光环DVD》第20、21、25辑，定价8.8元。《游小说》第3辑，定价9.8元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

《FFIII》版多边形

这张画赢得了编辑部众多小编的一致称赞，作者将多边形“萌”的一面表现得淋漓尽致。

作者：广东 无常量

邮购信息

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《变形金刚漫画版第一代vol.3》，定价24元；《最终幻想 二十周年珍藏画集》，定价28元；《王国之心 光与暗之书》，定价25元；《翼 编年史 幻彩绘本》，定价28元；《反叛的鲁鲁修 黑之皇子》，定价24元；《传说无限2 传说系列全书》，定价28元；《战神II 封神画集》，定价28元；《变形金刚漫画版第一代vol.1》，定价24元；《DOA幻彩绘本2 绚》，定价28元；《DOA幻彩绘本2 媚》，定价28元；《龙珠 世界全书》，定价22元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价19.8元；《天籁传说》，定价22元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳之奥义》，定价24元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《高达SEED完全事典 》，定价28元。《模魂志》第5期、第7期、第8期、第9期、第10期，定价12元。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游（ACG）读者服务部（收）

邮政编码： 730010

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

“我只不过少买了一期的《少年JUMP》，孙悟空就结婚了……”“我只是备考了一年没看UCG，就多出了几个不认识的小编……”

火星人！让我们来拯救你！

——献给广大刚经历完高考的考生

考生们，高考的这一年来你们辛苦了，大家都憋坏了吧，对风起云涌的游戏界完全一抹黑了吧，PS3和Wii都分不清了吧，火星了吧，没关系，让我们来告诉你，这过去的一年里都发生了什么！（注：想看正经严肃和全面的新闻？那还是去翻前几期的杂志吧！）

2006最大花边新闻：2006年8月，“《死或生》系列”开发负责人板垣伴信被同社一据称酷似人气女优矢部美穗的女性社员以性骚扰的名义投诉——这并不是什么大新闻，但是在读者来信的反馈中，这却是个读者都切实关心的新闻。

最像愚人节玩笑的新闻：马里奥与索尼克两个死对头终于决定相聚奥运，游戏《马里奥与索尼克 相聚奥运》对应平台为Wii和NDS，将由世嘉和任天堂联合发行——这个不是D·S出品的愚人节特企，它是真的！

今天你无双了没有：继《无双大蛇》推出之后，光荣以“没有什么游戏不能无双”和“只要有三个人就可以无双”成为了玩家恶搞的对象，其中有一副“天线无双”的恶搞图尤为令人喝彩。

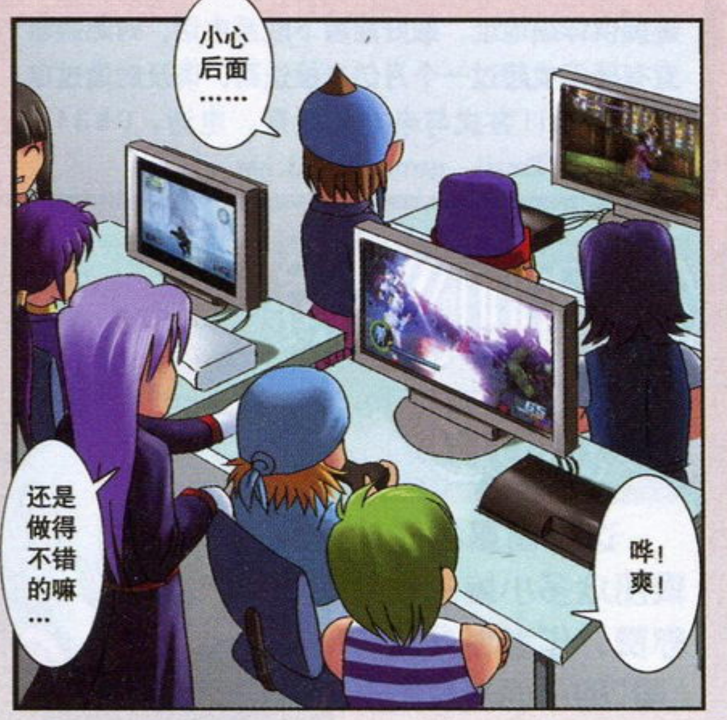
游戏暴力案：由美国弗吉尼亚理工大学发生的枪击案引发了媒体对同类事件的探讨之路，其中，因为索要一台Xbox未果而杀死一家六口的“Xbox灭门案”登上了编辑部惊悚榜榜首。

艾达王与李昂的征婚启事：这是一篇在网络上流传很广的帖子，其内容为“我老婆今天生了个女儿，我给她取名王爱达，因为本人特别喜爱《生化危机4》这游戏，特别喜爱ADA。要是有跟我一样喜欢《生化危机4》的李姓男士今天也有男孩子出世，并给自己的孩子取名李昂，请联系我。可以的话为我们2个孩子定个口头婚约，相约20年后，结为亲家。”不管这是一场恶搞还是玩笑，已经有相当一部份曾经为了游戏和父母争吵的玩家踏上为人父母的道路。我们将会用什么样的方式对待另一个自己，这个问题第一次如此接近和趋向现实。

www.plumbook.cn

贵阳 黄皇：不知你们那有没有像网吧一样的TV Game店，我们这有，我经常出没于此(不是自己买不起，是家人的禁止)在这里打一款神作，譬如《战神Ⅱ》打得好，有许多人围观，不停对你称赞，那种感觉真好，在家里还不会有这种感受。

说起TV Game店的话，众小编们应该很久都没有光顾过了，不过编辑部一角处放置了数台大电视和主机，还有沙发若干，每天中午午休的时候就有一群小编聚集于此，有玩游戏的，有围观的，有说笑话的，和TV Game店有异曲同工之妙。



上海 EVA01：这次的MINI DVD里，除了几款次世代游戏大作的影像以及《生化4》和《应援团2》的极限演示，就连旁白解说都给我留下了非常深的印象。这次多边形和胜负师分别露了面和手，多边形看上去为我们玩家消得日渐憔悴，连发线都在后退。而胜负师的手看上去白白嫩嫩，在家一定很少帮胜嫂作家务。『胜嫂语录读者设计版』："别洗碗了，快去把那篇视频演示做完了，读者都在等。"次世代大战才刚刚开始，各位小编在努力工作之余，一定要注意身体，在以后的"游海生涯"中为我们读者和玩家点亮一盏盏指路明灯！

本以为是那段片子没有拍好，没想到读者是这么认为的。我们明白了！看来以后小编们都应该打扮得人不像人、鬼不像鬼地出镜，这样便定会赢得大量好评啊！

ada_0000：你好，我想买《游戏机实用技术》2006年的合订本。

抱歉，我们从来没有推出过合订本，至于说原因嘛，你算算账就知道了：9.8×24=……

胡韦鑫：我想在"游戏进行时"上看到《塞尔达传说 幻影沙漏》的有关内容。

没问题！不过像《塞尔达传说》这种关注作品，肯定是直接上攻略研究了。等攻略研究完结之后，如果还有发现的话就上"游戏进行时"。这里也希望大家来信将自己想在"游戏进行时"里看到的内容提出来，不用拘泥于一线大作，只要是你感兴趣的游戏，不管多么偏门都可以哦。

山东 吴浩南：严重抗议众小编对掌机的BS行为，经常会看到诸如"掌机游戏能做成这样已经很不容易"之类的字眼，我可是还在玩GB的人啊！

画面其实并不重要，我没事还经常玩SFC游戏呢。不过想想编辑部里的数台次世代主机，其实大家都是被惯坏的啊！

上海 孙长安：本人一直很喜欢"读编往来"，因为有"JIAJIA"(纱迦GG'以下同')和MAMANANA。卖给你们笑话两则(钱就不要了给我个PSP吧)。乐死你们，爱乐不乐不乐拉倒，不乐凭啥说是我不让你们乐地呢？有收据吗？发票呢？信誉卡呢？那你啥都没有凭啥说是我不让你笑呢？

No.1 最近结婚成风，小弟由此想到编辑部内雨滴MM要结婚(众男编狂哭)，唯MAMANANA无限羡慕状。JIAJIA为打击MAMANANA说道："不用这样吧？现在结婚很容易的，拿身份证交九块钱就给办。"MAMANANA大惊："那岂不是随便两个人就能结婚？"JIAJIA添油加醋："对啊，而且还不强制婚检！"MAMANANA遂喜(可爱吃呆状)："那我到马路上随便拉个男人来就可以说'我们结婚吧！'"JIAJIA遂倒。

No.2 话说胜负师在杂志上说要健身之后，有一天他去参加招聘，坐在椅子上时后面一个人发话了："请往旁边让一下，挡着手机信号了！"

实话告诉你，老编很久以前就发话说，如果有哪个编辑在职期间结婚的话，就将赠送倍于小编当月工资的钱作为彩金。当时就有编辑寻思是否要找女编来个假结婚，等彩金到手之后立刻离婚，然后再结、再离！如此反复，即成富翁矣！这结局嘛，我想就不用多说了……

你们当这是无限结婚刷钱秘技……太邪恶了。

耀江：我看"游术"是第一人，小编想送掌机给我的话请送NDSL。PSP我已入手一台，不用送了(狂笑)。

这便是传说中在英国拍卖会上加出数千英镑高价的《游戏机实用技术》创刊号，据说只要拥有它便能获得攻击、防御+200，幸运值+50的效果哦！

所罗门的信长：各位小编(尤其是ACE)，今天看完里昂的黑色日记的影象后，与同学争论那里的音乐到底是不是在动物世界中出现过，而且已经到达关系到在寝室内部的荣誉的问题了！务必请告诉我！拜托了！

那首歌确实是早年CCTV《动物世界》栏目的主题旋律《We Stay》，选自1992年发行的专辑《The Arctic Circle》，它介于轻音乐和New Age Music之间，其中运用了多种乐器，糅合了具有强烈自然气息的流行音乐风味，音律流畅，动感十足，就是现在听起来也感觉相当时髦……好，你现在可以引用官方解释向同学炫耀了。

小贴士

曾为UCG绘制封面的封面画师口袋巧克力最近出了个人单行本《1区212》，是一本描述五个奇妙男女在都市的合租生活的四格漫画集，有兴趣的朋友不妨关注一下。

最深奥的来信

距离上期杂志发售已经有一个多星期了，下期再过几天就要发售了，唉，我为什么又要在这时才动笔呢？难道，难道回信已在不知不觉中由爱变为了一种负担？怎么会这样？那我还要不要继续写呢？我又一次陷入了沉思之中……忽然，我在冥冥之中看到了一床没叠的被子、一盆没洗的衣袜、一打待穿的游戏，这使我顿悟——这是关于人类劣根性的问题。劣根性每个人都有，只不过可能我的比较大一些，所以比较懒罢了。至此，真相大白，我也可以继续安心地写给上期"互动信箱"的信了。

——广西柳州 陈嘉

掌机王SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61、62、63、64、65辑，定价8.8元；《NDS专辑》Vol.2，定价25.00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

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-4867606。Email：pgking@263.net。

话梅杂志 www.plumbook.cn

北京 王宗琦：那天，我手握10元钱，站在风雨中，想：“是支持出租车公司，还是支持UCG？”这是个问题，这是一个不需回答的问——当然买UCG啦！我在雨中狂奔，全身淋湿，可回家一看，邪魔天使居然在《信赖铃音 肖邦之梦》中把光影影响战斗力中的“可以有三人上场”打成了“商场”，太对不起我的10元钱了！

对你的高度自觉性表示赞赏！我们下期将让小邪来做攻略赔罪，敬请期待！

张也：对玛娜提出建议，关于吃方便面的事情，其实一包就可以饱了。先吃面饼，不要细嚼，吃完后喝300ML以上的热水，这样面会在胃里膨胀，很快就饱了，或者外面有那种1RMB~5毛的香脆面，也可以这样吃。至于学校食堂，其实大多食堂配备有免费的汤和白饭，完全可以吃饱，有些还配有咸菜，十分人性化。

陆俊杰：前两个月入手了一台PS2（落伍？），前天又入手了台PSP，也算是跟上了点时代的潮流。就是本来小康的生活，一下子回到了解放前。每天一包泡面四个馒头，玛娜介绍的方法还挺不错，即省了钱，又减了肥，不然我这奔200的体重，再下去非把床给压坏了。

突然间我产生了一种负罪的感觉……大家挑战极限省钱大法可以，但是也要注意身体健康啊。

广州 NEVER wak-up!!：最近将《应援团》1、2代的全部歌曲下载了，听后感动到无语orz！不知众编们是否有同感？另外，我的NDSL也跟雨滴MM一样有偏屏问题，好不容易用两天时间把激烈应援通关。但面对点击准度要求极高的华丽应援，我投降了，玩到《MONKEY MAGIC》已经是无能为力了。请问雨滴MM是否能克服此巨大困难，是如何克服的？

这需要经过长期的锻炼，以达到人机合一，看机不是机的境界，一两句话是说不清的。其实，你还算比较勤快的呢，由于某些OOXX的琐事，最近《应援团2》玩得不多，无限次数地抽我吧……

胡鑫玮：我最喜欢“读编往来”这样的交流栏目！假如我是UCG小编的话，我会多写点编辑部的趣人趣事。

其实我也很想多爆一些料给大家，如果大家有什么想知道的可以写信来问，我一定知无不言，言无不尽……（Cos纱迦）不过，实情是这样的，爆一点点料不难，难的是有计划，有组织的长时间连续爆料，目前我们的爆料报第四期正在策划中，大家有什么好提议可以写信给“读编往来”。

沈阳 王云鹏：看了“读编往来”中ACE飞行员抱怨后我很想安慰他，其实事物都是物以稀为贵的，如果编辑部里除了ACE飞行员都是女编的话（又或者ACE飞行员是女编的话），那你在读者中的地位就不一样了。

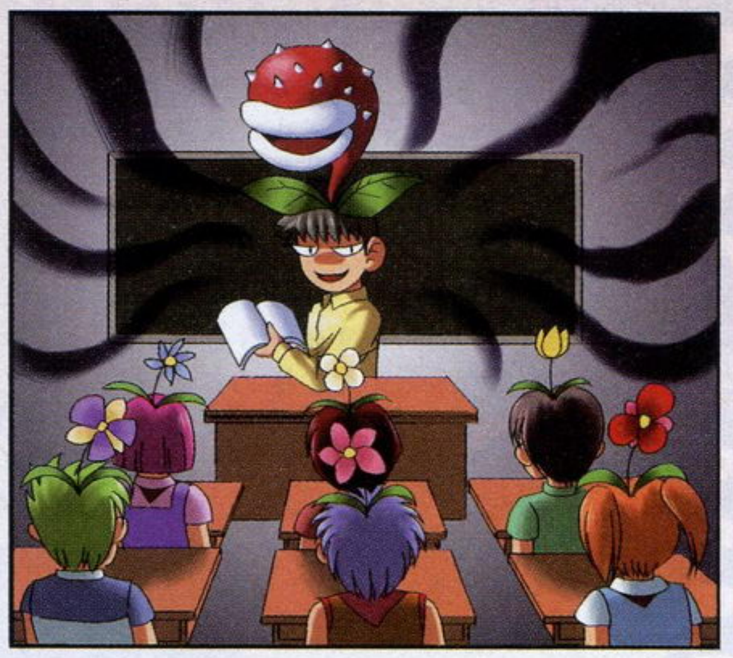
看了半天，原来您说的是UCG第178期那起“争风吃醋”的话题。其实我蛮能理解广大年青读者那份纯真的感情。其实我也是一样，虽然现在年纪已经不小了，但偶尔还会回忆起初中教我英语的美女老师，当时她也才22岁……还是不说了。

endfinlast：“读编往来”的版式可以多留心，尽量美化，比如根据季节来确定版式的颜色之类的，这样一年下来，一直都能感受到四季的气息和时光的辗转，背景什么的都可以朝这方面考虑一下嘛。

不知道大家有没有注意到，其实“自由谈”就是按照一年四季的转变来改变背景颜色和题头图的，虽然因为某些原因，它已经停留在秋天很久很久了……

江苏 戴仕：我希望中奖，不然我将会摧残祖国的幼苗、游戏未来的接班人（本人是小学教师）。

实话说我们经常收到各种声称“不中奖宁可死”、“不中奖就诅咒你们电脑硬盘死光光”的来信，在这些来信的轰炸下已经对各种威胁渐渐产生免疫作用，但是这个威胁实在是太邪恶了。所以在这里，我要履行一个公民应尽的保护祖国花朵的义务告诉大家，其实我们也很无奈呀，因为抽奖压根就不是我们抽……



运气最好的读者

广东 徐国威：昨晚，靠近我们学校的村子举办佛诞活动，每晚敲锣打鼓，舞龙摆狮，单字一个“吵”。我打算在他们举行佛诞活动的时候看一下UCG，当我翻到中奖名单的时候，居然发现我的名字在其中出现，太不可思议啦。兴奋中的我把这个好消息告诉室友，他们也为我欢呼。恰逢此时，窗外响起“砰砰”声，天空闪耀出耀目的焰光（室友们在此时不单单看烟花那么简单，还谈起这些烟花的化学成分，大谈焰色反应……我们是读化学的，看来他们读书读傻了）。

最让人纳闷的现象

广东省 马赛克：玩Will真的能减肥吗？不知道小编们的健身效果怎么样， 可以和读者交流交流嘛。

编注：最近收到读者来信写到Wii的时候经常出现“Will”的字样，让小编们非常不解……错误居然可以错的这么统一。

本期最邪恶的读者

广西 范敏：看到胜负师“说得”《掌机王SP》小编，把《应援团2》标题中的“战斗”译为“奋斗”好像很得意，其实我告诉你，胜哥你被《掌机王SP》小编给忽悠了。我看了最新的《掌机王SP》，译为《燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2》。要是胜哥因为《掌机王SP》小编的译名不统一要与他们动手的话，请把过程拍下来放到MiniDVD中起名为“战斗”与“奋斗”引发的血案，很有看头的。

下期预告

游戏机实用技术2007年8月A

游戏大潮 多热难当

玛娜传奇 ~学校里的炼金术士们~

梦幻骑士VI 危机世界

信赖铃音 肖邦之梦

塞尔达传说 幻影沙漏

怪物猎人官方小说继续连载中！

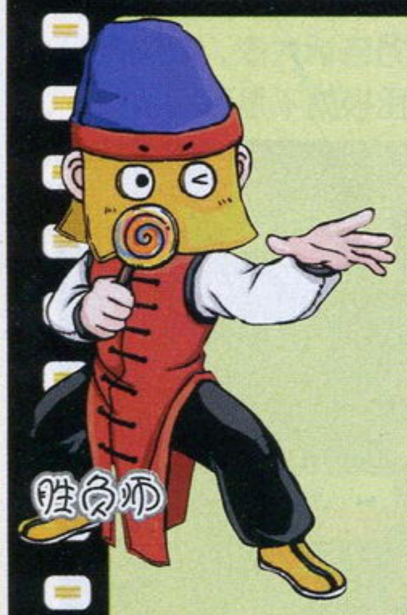
独家赠品精心策划，敬请期待！

小编寄语

Editor'S BBS

▲就像中国男子国家足球队总是让我们一次又一次的失望透顶一样，国奥队和青年队的小将们总是能够带给我们惊喜，让我们看到希望，虽然进入国家队后这些超白金们依然会变成“糙白金”。我们在土伦杯的战绩一向不错，这次历史性地打入决赛的表现，作为球迷这样的成绩我们应该满意。不过足协对待土伦杯的参赛态度却值得商榷，这项杯赛一直都是各国锻炼青年队伍的机会，而这次我们却派出了国奥班底的队伍出战，不过也难怪，足协不都是这样为了短期的成绩而不惜代价的吗？

▲春季日剧临近尾声，现在已经盯上夏季档的《偷偷爱着你》和《峰壁双姝传》了……



15月31日，受《游小说》大当家暗星的邀请，我与胜嫂参加了“游小说农场自费一日游”。活动内容包括看机器挤牛奶、品尝鲜奶、摸鱼、滑草、打野战、射箭、骑马等等。打野战当然最为刺激，只是没想到那气枪的威力不小，被命中身上就会紫一块。我虽然身上没被打中，但被爆了头，还好有头盔保护，不然估计得打120急救了。带着头盔只能听到自己呼吸的声音，那种感觉真的很棒。

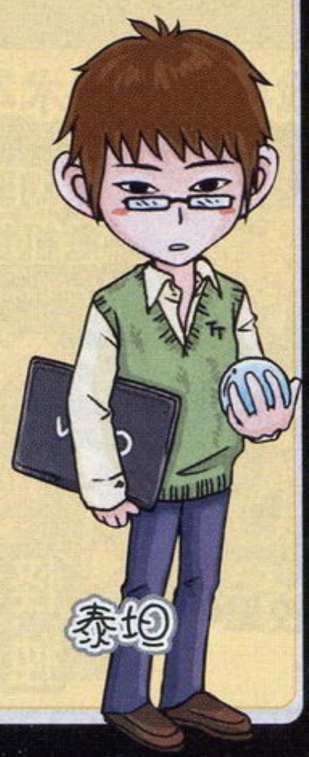
II远离电脑与办公桌的田原生活对于都市显得异常奢侈，缺少运动又抽不出时间运动既是矛盾，也是借口。我现在采用的方法是在家看动画时边看边做一些原地的活动，如高抬腿、扩胸之类的。因为精力被分散了，所以不会觉得特别累。看两集动画，就等于运动了40分钟，不管科不科学，我觉得这个土办法多多少少会有点儿用。

III这期只玩了两个游戏，《铁拳5 DR》还有《应援团2》。NDSL的保护膜竟然被磨出一个洞，《应援团》的毁屏威力果然名不虚传。

IV[胜嫂语录180]胜嫂在吃海苔的时候忘记撕开包装袋就往嘴里送，我笑话她说：“看你馋的，连塑料袋都不放过。”胜嫂脱口而出：“我环保。”

▲胜嫂对滑草似乎很感兴趣，只是滑草靴对她来说有点太重了。

跟一刀去书城，四楼看到一个穿着洋装搭配白色丝袜的皮肤娇嫩的小罗莉，正目不转睛地阅读郭敬明老师的名著《悲伤逆流成河》，长江文艺出版社2007年5月第一版。这部著作我一直想要阅读，却一直没下决心。那罗莉专注的目光吸引了我。她正在看第104页，我只扫到两三行文字，描写一个医生正在给一个少女堕胎，说麻醉要多加200RMB，不麻醉的话忍一忍也就过去了。我正惊诧于郭老师那些针筒、钳子、镊子、手术刀之类的细节描写，那罗莉已经合上书到二楼付账去了。郭老师这部著作定价24元，比王小波的《黄金时代》还贵，其实现在的孩子们阅读能力和购买力都挺强的，我要游说我们的总BOSS，把《游戏机实用技术》改作《恋爱保健实用技术》来出，想必能赚个盘满钵满。



努力工作，拼命玩！

▲大叔的MTV每次都那么诡异……

※ 某日和小邪讨论时下热火朝天的好男和快男，对番茄台和芒果台这种虐身虐心的长期后妈行为均表示愤慨。你看看台上那些苦得稀里哗啦的小男生和台下嘶声尖叫的小女生是多么地可怜呐，再看看天涯上为此饱受身心摧残的保安大哥是多么地无奈！为啥你们还要把这种后妈行为一而再、再而三地演下去咧？不厚道啊不厚道！

※ 激萌的平泽进大叔终于又出了一张OST(DVD《PAPURIKA》的原声音乐集)。但是我说大叔啊，为啥您的MTV每次都要把自己弄得像个僵尸样地唱歌咧？明明音乐那么动感，画面却那么地诡异啊诡异！

※ 最后强烈抗议House大叔辞退Chase的后妈行为，我不要等《豪斯医生》第四季出来的时候看孤零零的光杆大叔啊，除了Wilson和Cuddy外，我还要Foreman、Carmaron和Chase啊！

★《指环王》三部曲加长版重温中，每天晚上回家都要看一个小时，声音开得震天响，爽！

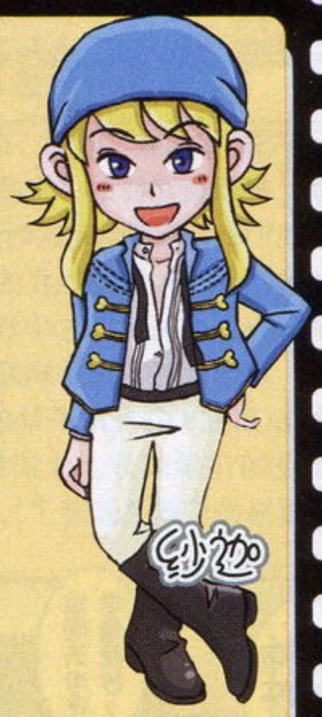
★十几天前得知中学时代校花(暗恋对象之一*^_^*)结婚的消息(据说现在胖了不少，估计算不上美女了，欣慰一一！)，上个星期得知大学同宿舍同学领了结婚证的消息，2天前得知初恋女友即将订婚的消息……几年没联系的朋友，给我发短信的第一句话是：“你小子到底结婚没有？”结婚这种活动在今年果然是十分流行！

★天气：无休止的闷热与随时随地的暴雨倾盆交相辉映；家里：煤气灶打不了火、空调不制冷、蟑螂满地跑，连晒几件衣服都一股霉味；编辑部里：网络每分钟都有掉线的可能；其他：房价暴涨、房租暴涨、连快餐、水果、猪肉的价格也在跟着涨……世界末日快到了，大家快回火星吧！

★最近被朋友拖去参加了一次音乐会。在音乐会上现场听钢琴家演奏钢琴真的是让人如醉如痴，钢琴真不愧是乐器之王！不过这票价还是吓了我一跳，我难得附庸风雅一回也就忍了。记得上次参加的音乐会是女子十二乐坊，票是用我多年的全球通积分换来的，所以当时没有什么感觉就是了……

★本月最期待的游戏：14号，《信赖铃音 肖邦之梦》；21号，《SIMOUN 异蔷薇战争》；28号，《超级机器人大战 原创世纪合集》。大家看到这本杂志的时候，估计我的《信赖铃音 肖邦之梦》已经要通关了吧？哈哈哈哈……

★最近最想玩的游戏：X360《加勒比海盗 世界尽头》欧版、X360《灵弹魔女》美版&欧版、X360《战国无双2 帝国》美版&欧版、X360《真·三国无双4 帝国》美版&欧版。(众编曰：真不愧是成就犯！)



★惊闻广东东莞有着高22米、宽28米、总面积达616平方米巨大银幕，并引进多部国外大片的IMAX版上映，实在令人心痒难耐。如果有《变形金刚》的话，届时是一定要去捧场的！

◀送我游戏的朋友，请原谅偶把你的地址弄丢了……

www.plumbook.cn

本期主题：横竖都是问题

1.最近听到一个新名词，叫做“Wii症候群”，起因是玩家《Wii Sports》的网球游戏打得太多太久最后导致肩膀酸疼难耐，其诊断方式为服用消炎镇痛药一周，同时停止Wii游戏一周。联想起很久之前因为不断按手柄上的按键导致大拇指劳损的“任天堂综合症”，只能让人感慨，做宅难，做死胖子难，做一个喜欢运动发誓减肥的宅也难。

2.作为一个对剧透深恶痛绝的人，在一部自己喜欢、别人也喜欢的大片上映的那几天，为了排除一切外部有意或无意造成的剧透现象，简直痛苦得有如打了几城池攻防战——特别是在编辑部这样个爱好比较容易产生交集的地方。经历了上个月《蜘蛛侠3》和最近的《加勒比海盗3》的联合轰炸之后，我已经锻炼出了一听到相关字眼立刻排除一切杂念充耳不闻的能力，连别人在我面前放《加勒比海盗3》的枪版都可以心无旁贷，这一切努力就都是为了之后可以不受任何干扰享受电影的魅力！但是，同时好像我也失去了和他人交流剧情的乐趣……-_-b，鱼和熊掌果然不能兼得。

3.最近最期待的电影：《蓝莓之夜》、《呼吸》以及《刑房》。

闲来无聊，整理了一下部分同事的近期QQ签名/自动留言，不禁莞尔……

〓穿别人的鞋，走自己的路，让他们找去吧。

〓我不会眼睁睁看着你往火里跳，我会闭上眼睛的。

〓钞票不是万能的，有时还需要信用卡。

〓我和女朋友已经好几天没说话了，我没机会打断她。

〓我不是随便的人，我随便起来不是人。

〓我跟你说，睡着了就不困了。

〓【梦想】睡觉睡到自然醒，数钱数到手抽筋。【现实】数钱数到自然醒，睡觉睡到手抽筋。

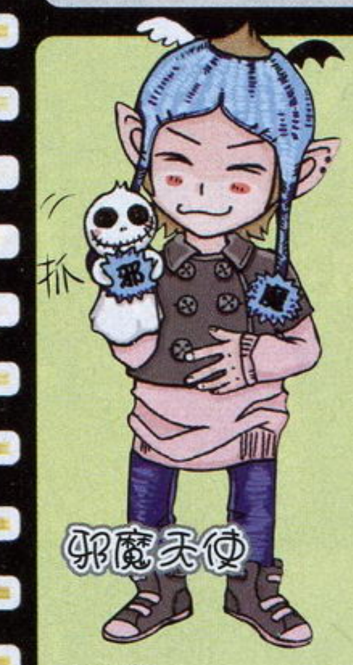
◀珍藏版小编Q像（画师：漫漫鱼慢慢游）

★趁着《星际2》的公布，16又找出了当年的《星际》怀怀旧，不知道要等到什么时候才能体验到新一轮人神虫三族的战争。

★《GGXX AC》素质不错，就是角色招式变化过大让人很难一下子适应，这几天16更最多的是在网上寻找对战影像，看看别人对这些变化是怎样理解和运用的。

★最近以游戏为题材改编的动画出了几个，其中《鬼泣》和《仙乐传说》的素质非常不错。TV版动画《鬼泣》走的是原创路线，大冢明夫也参与其中哦。OVA版《仙乐传说》则是完全的忠实于原作，剧情、声优绝对会令FANS感动，强烈建议大家有时间找来看。

★本期关键词是雨，编辑部所在城市基本上每天都在下雨，而且是那种下得地上冒泡的暴雨。老天其实有些死心眼，你匀一些水到北方，大家不就都不用愁了……



◆最近一帮朋友在策划着出一本同人画册，对他们的激情以及努力要赞一下，如果顺利印出来的话必定多买几本以示支持。

◆对网络版的《怪物猎人》非常期待，连我这个对这游戏没什么爱的人都蠢蠢欲动了，这样的游戏早该网络化了。

◆玩着《艾尔梵迪亚物语》面部不禁抽搐，这游戏果然是“火纹庶民版”……Orz

◆蛋蛋，虽然我还没见到你你就被推倒了，但请放心，我依旧会捍卫你和小凯的外域幸福生活的！

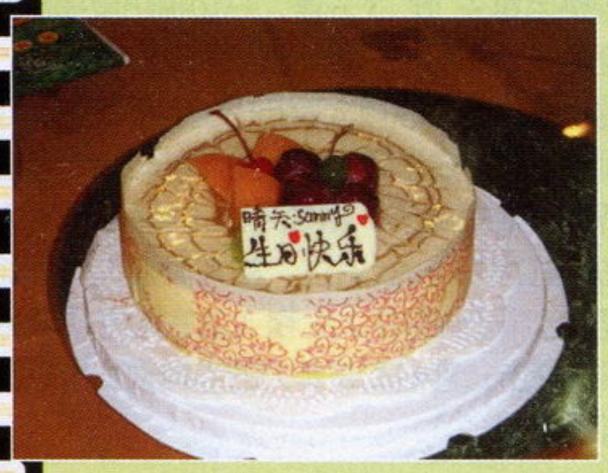
◆这就是好奇的代价！

★前段时间终于度过了来编辑部的第二个生日。从一大早开始就陆续接到家人打来的电话，虽然都是简单的祝福与寒暄，但其中的温情绝对是以前在家中无法体会到的，晚餐时好友为自己准备的生日蛋糕也着实让晴天惊喜了一下，能享受如此幸福的一天真是一件很美妙的事情。

☆由于游戏即将发售，立即去网上试听了《玛娜传奇》的片头曲，虽然和前作带有古典风格的主旋律有所区别，但是积极向上，充满惊喜的学院生活还是被霜月遥的声音完美地诠释了出来，不知道有多少玩家和晴天一样都等待着游戏真正的表现呢？

★高考这个永恒的话题永远都会在六月跳入大家的视线，关于考试的酸甜苦辣咱们就不提了，但是在等待分数降临的这段时间，各位学子（玩家？）总算可以将以前欠下的游戏债给好好补一下了，如果遇到什么游戏中的问题，大家可别忘了“问题小卖部”哦（插播广告，嘿嘿^O^）。

☆什么？《梦幻骑士》也是6月21日推出？OMG……



◀目前为止最值得珍藏的照片，虽然没有家人陪伴，但是看到大家真心为自己祝福就已经足够了。

□从7月份开始，我们将迎来一个游戏展会四连击：7月11日洛杉矶E3大展、8月23日莱比锡GC大展、9月20日东京TGS大展、10月洛杉矶E for All大展，UCG将倾尽全力对这四大展会进行全方位报道，请暑假期间的读者也不要错过哦！

△去成都出差，最失败的事情是没有吃到一碗正宗的龙抄手或者钟水饺之类的，春熙路之类的在12点左右居然全部打烊……据说真正好吃的当地风味都属于隐藏地点，看来如果还有机会去的话，得找个当地的向导才行。

○如果办公室投票“最头疼的事情是什么”，想必“中午或晚上吃什么”应该是排在第一位的。楼下的几家快餐厅基本都吃了个底朝天，被枪毙的不少，枪毙了之后再去的更多，我说这楼下咋就不能多开几家好吃的快餐厅呢？

×猪有猪的思想，人有人的思想，如果猪有了人的思想，它就不再是猪——是八戒。

◀在成都当地民俗街“锦里”看到的“糖官灯”，不禁想起很多小时候的事情。成都的这次游记欢迎到我的BLOG参观^^

www.plumbook.cn

原著 ゆうき りん　译 子云　编 D·S　美编 anubis

狩猎守则

《怪物猎人》官方小说（上）

回望那个动荡却又绚烂的数个世纪，后人是如此描述的：

那是一个充满活力的时代，无论是大地、天空还是生活在其间的人们。世界比现在更加单纯，只有狩猎，或是被狩猎之分。

为了第二天的口粮，为了检验自己的实力，又或者为了扬名立万，人们聚集到了一起。在他们那炽热而又充满希望的眼中，映射着自由飞翔于无穷天际的力量与生命的象征——飞龙。

伴随着金属利器摩擦碰撞的声响和大炮中残留的火药味道，人们像平常一样，又一次赌上自己的性命，奔赴只属于他们的战场……

第一章 猎人集会所的相逢

“哇……这里就是城市啊……”少年吉格·格兰斯特不禁发出了感叹，这时他才注意到身边的人们正忍住笑看着他。

吉格略显黝黑的脸颊上微微泛起一丝红，接着他慌慌张张地闭上嘴，重新背好了行李。革制的大袋与背上的大剑碰撞在一起，发出低沉而混浊的声音。吉格背着的是大剑，使用大量铁矿石和大地结晶制造而成的巨大钢铁剑，剑身几乎与他的身高相当，如果不是用双手，几乎无法挥动。不过，这样的重量也增加了剑的威力。其他钢铁大剑还有铁刀，制作起来需要大量的燕雀矿石，威力不及大剑——其实这么说也不过是自我安慰罢了。

（哟，可真是好东西……）

吉格看到一个背着铁刀·神乐的男人从自己身边走过，不禁羡慕地咋了咋舌。在他所居住的村子附近，出产的矿石并不丰富。

（但是，从今往后就不一样了！等着瞧吧，我马上就能出名了！）

吉格突然割断了系在头上的绳子，梳理整齐的头发一下子散落下来。他弯下腰捡起掉在地上的绳子，那上面绑着一块赤红的甲壳碎片，是大怪鸟甲壳的一部分，吉格第一次将它打倒后留下的纪念。

取下甲壳后，吉格把绳子放进了廉价防具锁子甲护腿的口袋里，又拿出备用的重新将历经长途跋涉而显得脏兮兮的头发绑在一起。他本想去冲个凉，但“猎人”无论做什么都必须先在这里的“集会所”——也就是组织登记才行。听村长说，“集会所”同时还兼有广场酒吧的功能。

“快让开，快让开！”

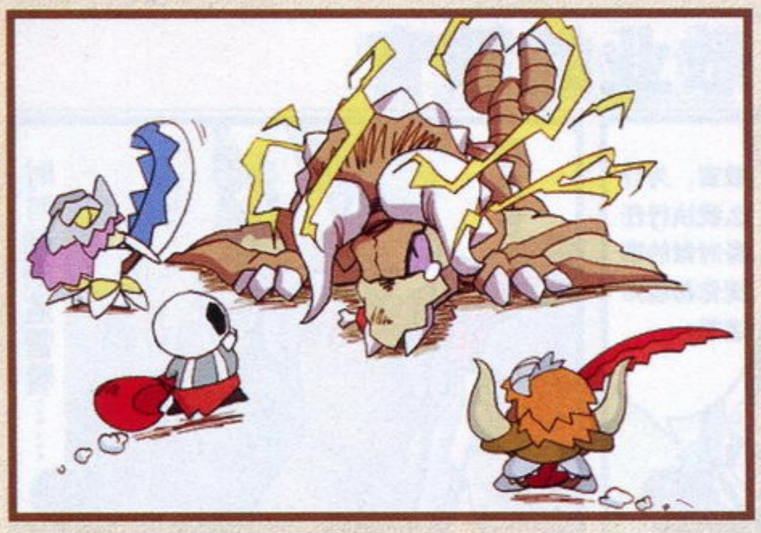
听到身后传来的大吼声，吉格慌忙让出了路。几个扛着几个大桶，看似很是倔强的男人从他刚刚才乘坐过的小船上下来，朝广场的方向走去。

（……哼，什么呀。）

吉格用鼻子“哼”了一声，一边提防着摔倒，一边跟着那些人一起往广场走去。

这座城市坐落在巨大岩石山的中部地带，与山麓之间的来往主要依靠小船。如此不便的地理位置上之所以会建有城市，据说是因为要保持“猎人集会所”的独立性。村长说过，猎人很强大，因此树敌也很多。可怕的巨大生物飞龙会为寻找被盗的卵而展开袭击，害怕武装暴力的当地领主也会派遣骑士过来。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



（虽然那些事一次都没发生过。）

吉格想到了过于安稳而无聊的村子。村长曾经是一位有名的猎人，虽然现在他已经驼背，而且不依靠拐杖几乎就无法行走。被村长的名声吸引的猎人聚集在一起，渐渐地便形成了一个村落，吉格的父母也一样。虽然吉格出生在村里，但他的父母却出身于几座山之外的东方国家。那个国家叫什么名字，在什么地方，吉格并不知道，父母在告诉他之前便在一次狩猎去世了。那时他们在离村子大概半月路程的沙漠里打败了角龙，但却在战斗中受伤，回到村子前便离开了人世。得知这个消息后，吉格选择了猎人之路。

为了生存。

村子里的现实相当残酷。如果失去双亲，一切都只能依靠自己，不过吉格开始接受任务也还是最近刚过了十六岁的事情。在那之前，他只能做一些搭建狩猎帐篷、保护支给品运送的简单工作，总之都是一些算不上任务的打下手的工作。

（可是我已经成熟了！）

吉格走在只有猎人的城市中，心中抑制不住地兴奋，在这方面他有信心。虽然村长说他的思想准备还不充分，但开始接受任务后不久便打败大怪鸟是他创下的村子有史以来的最快记录。当他把讨伐成功的证据大怪鸟的翼膜和鸣袋带回去的时候，村里的每个人都对他赞不绝口，只有村长阴沉着一张脸。

（……上年纪的人都喜欢冷嘲热讽。）

吉格是这么想的。村长上了年纪，已经没有与飞龙战斗的能力，他不甘心才会说这说那的——也只能这么想了。

穿过细长的山路，是一片被石块堆成的壁垒所包围的宽广场地，壁垒上架设的三部弩炮直直地瞄向天空。这些是用来对付飞龙的，不过并不是要将其置于死地，而是以驱逐为目的，大炮所使用的炮弹也是会散发出特殊音波及气味的物质。

（真是莫名其妙。）

吉格想，这座城市里有那么多猎人，就算不采取驱逐这种消极手段，一两只飞龙也不可能嚣张的。他刚刚只是快速环视周围，就发现有几个人都穿着用飞龙甲壳制成的防具，那些便是打倒飞龙的证据，吉格只在书上看到过。

（快了，过不了多久我也会被人称为“一流猎人”的。）

吉格挺起胸膛，穿过喷不出水的喷泉，朝着切割岩壁而成的入口走去。入口门洞旁边，搭建着一间简单的避雨小棚，下面堆积着许多桶，和刚刚那些男人扛着的一样。

从一个只挂着啤酒杯状招牌、没有门的入口进去后，一股强烈的酒精与饭菜混杂的味道扑面而来，其中还夹杂着一阵阵带着烟草气息的烟雾，让人觉得仿佛迷失在云雾缭绕的山间一般。这里根本没有人注意到吉格，虽然也有瞥见他的，但反应就像是看到了路边的石子或杂草。

（什么啊。）

吉格有些生气。虽然只是乡下小村，但他毕竟是创下了最快打倒大怪鸟记录的人，多少都该有些传闻，而且像他这个年龄就能使用大剑的猎人也并不多——至少在村子里是这样的。

“喂。”

听到背后的声音，吉格一下子变得兴奋起来，终于有人搭话了。

“你可算来了，我听过你的传闻，很有前途啊，年轻人”——吉格想像着身后的人会这样说，然后还会拍拍自己的肩膀。

但是……

“别在门口发呆，挡路了，快躲开。”那人只说出这句话，然后踉踉跄跄地撞到了吉格的肩膀。

吉格把本已到了嗓子眼的怨言又生生吞了下去，因为对方是一群战功显赫的猎人，那四个男人身上穿的怪鸟系列防具证明了这点，坚硬的怪鸟甲壳已经被磨薄了。

吉格突然听到有人说了句“赤鸟之翼”，他不禁咽了下口水。

（原来他们就是……）

吉格听过那个的名字，那群人都是狩猎怪鸟的高手。不过也有人说他们只是一群不敢向其他飞龙挑战的胆小鬼，客人当中就有不少对他们不屑一顾。但在吉格看来并不是那样。

那群男人围在桌子旁坐下后，其中一人往吧台走去，跟穿着白色泡泡袖上衣的女服务员点了四杯啤酒，服务员飞快在酒杯里倒满了冒着泡沫的金色液体，然后放在吧台上。男人将货币交给服务员，便端着酒杯回到了桌子旁。看来这里是自助式的服务。

（对，对了，登记。）

虽然明知没有人会听到，但吉格还是干咳了一声，然后若无其事地从赤鸟之翼那群人旁边走过，径直来到吧台前。

“欢迎光临。”服务员微笑着欢迎吉格，让他稍稍松了一口气。

“哎呀，以前没看到过你，从什么地方来的？”

吉格报上了自己村子的名字。突然……

（怎么回事？）

整个酒吧变得安静下来。但旁边立刻传来“咚”的一声响，就像打到了什么东西，接着寂静就如同虚幻一般消失，酒吧又变得热闹起来。

吉格仔细寻找着声音的来源，他隐约从浓浓烟雾的对面看到了一个矮小的人影坐在吧台旁，双脚不停地晃动着。

（村长？不……不对。）

但那个人和村长长得实在太像了。虽然不能说是一模一样，可世上竟然有如此相似的人，也确实让人惊讶。

“你来这里有什么事吗？”

“啊？哦……稍等。”吉格听到服务员的话，慌忙回过头来，把装着行李的袋子从肩上取下，解开绳子，然后从里面拿出了村长的介绍信，“我想在这里的猎人集会所登记。”

虽然递过信，但服务员却并没有收取的意思，她给皱着眉的吉格指了指在吧台旁抽烟的老人：“那你应该和他说，而不是我。”

“和那个……人？”吉格慌慌张张地将已到嘴边的“老头子”几个字给吞了下去，但那么说也是合情合理的。他小心翼翼地托起行李，朝老人走去。

www.plumbook.cn

“找你就行？我想在这里的猎人集会所登记，这是介绍信。”吉格拿出了介绍信。

老人不慌不忙地接过去，慢慢展开，接着眼睛眯成了一条缝，就好像在怀疑那皱皱巴巴的信是否真的能看一样。“嗯。”看过信，他便将其揣进了自己的怀里。接着老人从吧台取出一个记事本，摆在了吉格面前：“名字、年龄、性别、擅长武器。”

“其他的呢？”

老人并没有回答，只是吸一口烟，然后吐了个烟圈。那态度分明就是在说“快点儿写”。吉格有些不满地撅起嘴，但还是按照老人所说的做了。他用羽毛笔填上了“吉格·格兰斯特、十六岁、男、使用大剑”后，老人就像抢夺一样拿走记事本，然后随便看了一眼，便将其递给吧台里的服务员：“维吉，给他做张登记表。”

（原来她叫维吉……）

仿佛是感觉到了吉格的视线一样，服务员微微笑了笑。吉格的脸颊有些泛红，他马上将目光移开，接着看到的是老人的侧脸，越看越觉得像村长。

“他的猎人等级是什么？”

听到维吉的话，老人微微睁开一只眼，眼球转了一圈：“‘新手’就足够了。”

“什么！”吉格涨红了脸，不过这次与刚才完全不同，因为“新手”是猎人等级中倒数第二低的，只能接一些类似“给我弄点儿生肉来”、“去森林里摘一些特产蘑菇”之类的任务，而且那些几乎只会用剑伤到自己的人才会被称为“闲杂人等”或“新手”。

“等，等等！”吉格敲着吧台吼道，“我可是独自打倒过大怪鸟的人！为什么只……”

说完这句话后，酒吧里突然一阵哄堂大笑。吉格回过头去，发现其他的猎人正夸张地笑着，有拼命捶桌子的，也有拍手叫好，但却一脸嘲讽表情的。

那群人当中，一个身旁放着大锤的男人看了看赤鸟之翼的几个人，开口说道：“孩子，我来告诉你吧。在这个地方，处理大怪鸟就是新手的工作，没什么值得骄傲的。”

但赤鸟之翼并没打算反击，他们只是沉默着，继续喝啤酒，甚至都没有站起来。也许是被这种态度激怒，男人一把抄起了身边的大锤，而与他同坐一桌的另一个男人紧紧抓住他的手臂，低声说了句“别惹事”。使用大锤的男人试图挣脱，但他感到周围的目光，只得用鼻子“哼”了一声，又坐回到椅子上。

“差不多就是这么回事。”老人从维吉手中接过登记表，交给了吉格，“在这个地方，打倒大怪鸟一点儿都不值得自豪，对你来说也只是在集会所登记的手段，仅此而已。除非你能像赤鸟之翼那样无论怎样都能将大怪鸟打倒……你能办到吗？”

“……我明白了。”吉格并不打算掩饰自己的不甘，一把抢过了登记表。

（真不爽……）

吉格跟在一个男性接待员身后，环视着一层的房间，心中不满地嘀咕道。铺着细碎稻草的地板上摆着一张简易的床铺，还有一只为存放行李而放置的带锁的大箱子以及一张桌子，房间小得基本与猪笼没什么区别。

“哼……哼……”实际上，真的有猪。

这是一间为猎人准备的屋子，也许是主人的兴趣，一只穿着蓝白条纹衣服的小猪正在里面走来走去，那样子完全是把这儿当成了自己的家。

“我说，饿了的话我能把它吃了么？”吉格指着小猪说道。

主人的脸一下变得铁青，拼命摇着头：“那可不行！这只小猪是集会所经理为安慰每天辛苦度日的猎人们，特意买来放在这间屋子里的。如果吃了的话……”

“真没意思……”吉格把革制袋子扔在床上，袋子落到垫子上的一瞬间，尘土飞扬而起。看起来这里的人并不懂得打扫。睡在这种床上的人身上会长跳蚤，会被咬得痒到抓狂。

“饭呢？”

“如果您手上有材料，我们可以免费为您烹制。在酒吧也可以就餐。”

“嗯嗯，那今天我就去那儿吃饭了，反正手边也没什么材料。”

“好的。”接待员非常客气地说完，便消失在厚重布帘的另一侧。

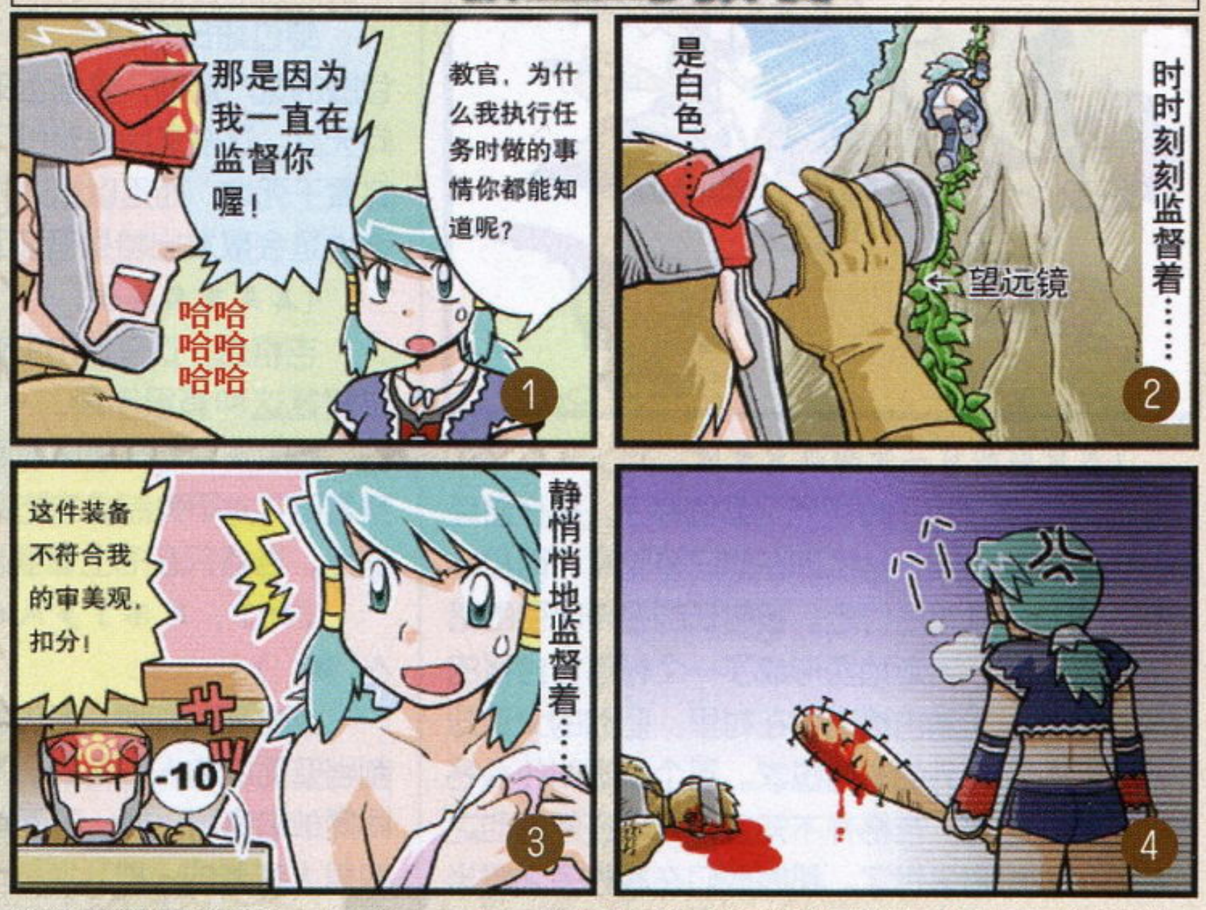
吉格本以为小猪也会跟着走，可是没想到它却跑进床下，便没再出来。他从背上取下大剑，连同链子一起挂在了墙上。这间屋子真不愧是猎人住的地方，只有收纳武器的地方非常整洁。

吉格刚刚想坐到床上，但突然觉得屁股发痒，便改坐在了桌子旁的椅子上。“不爽。”刚才他心里的火气还没有消。吉格心里很清楚，比他强百倍的猎人肯定会有很多，但他还是很有自信，觉得自己能得到承认。

但没想到结果却是这个样子——吉格又看了看这间又脏又破的小屋，比起他在村子里的家，真不知差了多少。这时他才觉得，猎人并不是个体面的职业。虽然有不少孩子都憧憬成为猎人，但有更多的家长坚决反对，其中也包括吉格的父母。吉格成为猎人是因为父母已经去世，不会再干涉他，但他却无法忘记，他们总是一遍又一遍地说：“无论如何也不能走上猎人这条路。”虽然猎人的收入确实不少，但这却是份苦差事。所谓“猎人”，是指接受任务然后进行狩猎的人。从收集祭典用的生肉到讨伐飞龙，狩猎的内容有各种各样。猎人依据任务的详情，拿上擅长的武器，或独自一人或成群结队，前往广袤的大自然中。他们将驰骋于荒野之上，打倒比人类大数倍的怪物，偶尔甚至要在火山或沙漠地带行动，在生与死的边缘挣扎，完成他们的任务，然后回归。

但这种工作却并不合法。王国并没有正式承认

敬业的教官



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

猎人以及统管猎人的集会所，相反，这样的存在似乎让他们感到不愉快。因为在猎人当中，可以独自打倒飞龙，堪称一骑当千的人太多了。这些人聚集到集会所里，当权者心存戒备也是理所当然。他们害怕叛乱。

可是猎人却没有篡夺国家大权野心，即使其中可能有那样的人，村长也曾经说过："每一个猎人都是自己王国的统治者。"也正因如此，猎人集会所才会建立在远离王都的边境之地。

当然，猎人们的目的各不相同。不少人都与吉格一样，是被生活所迫才走上猎人之路的，但不久他们就会拥有不同的目标。

梦想着能独自打倒飞龙，成为孤高战士的人；

寻求只有在战斗中才能建立起来的友情的人；

收集各种贵重品，以知名博学家为目标的人；

还有，只是单纯为了安逸的生活而狩猎的人。

而吉格——还没有找到他的目标。但他有种预感，如果继续下去的话一定能找到些什么。

所有人也许都是这样的。不过，没能离开这间最底层的小屋便已死去的猎人恐怕也为数不少吧。

（我肯定不会变成那样，我肯定会出名！）

吉格又一次在心里暗暗发誓。他第一次发誓是在听说父母去世消息的那天，当时吉格还不明白，他们到底得到了什么。这间屋子也许还能让那些新手猎人回忆起一些往事吧。

吉格抬起头，从细小的窗户向外望去，天还亮着，肚子也不饿。

（磨磨刀吧。）

武器是猎人的生命。吉格站起身，从道具箱的革制袋子里拿出磨刀石，然后朝挂在墙上的爱剑走去。把剑拿下来时，他隐约听到了床下穿着条纹衣服的小猪睡觉时发出的呼吸声。

"你现在能接的任务大概只有这些。"维吉把几张写着任务委托书的羊皮纸放在了酒吧的吧台上。

吉格只扫了一眼，就知道那都是些给新手的无聊任务。他毫不掩饰自己的烦躁，敲着委托书说道："这算什么啊。'精灵鹿角十二支'？'特产蘑菇十五个'？'消灭五十只巨飞虫'？都是些新手任务吧？"

吉格本打算用很愤怒的语气发泄自己的不满，但维吉却只是耸了耸肩，完全不为所动："你本来就是新人嘛。"

"我可是……"

"是是，创下村子里最快打倒大怪鸟记录的人，对吧？不过可惜，乡野小村的记录在这里可没什么用。再说你付得起契约金么？好任务的契约金可是很高的哟。"

被维吉逼问后，吉格摸了摸牢牢拴在腰上的钱袋。里面大概有150块钱，这些钱连讨伐大怪鸟的任务都接不下来。可是既然到了城市里，吉格就不想去做那些采蘑菇之类的任务了。

"丑话说在前面，借钱可不行。如果是稍有成就的，我自己也能资助一些……不过你就免了。"维吉轻轻笑了两声，"我就不说什么了，先去找蘑菇吧。你以前都是一个人狩猎的吧？组队狩猎就完全不一样了。如果你还像以前一样，可是会拖累同伴的，要是惹了太多的麻烦，还会被集会所除名。就算是分配支给品，都要和大家一起商量。"

"唉……还挺麻烦的。"

吉格毫不在意地说出了自己的想法，听完这句话，维吉轻轻用手指弹了一下少年的额头："不要乱说话，大家都只是假装没听见而已，小心被偷听，以后没人把你当成同伴。"

"疼……"吉格边揉着额头，边环视酒吧。由于是晚餐时间，店里比白天更加混乱。浓烟酒气熏天，甚至还有几个喝醉了的酒鬼。一些人大声谈论着狩猎的成就，还有人唱着跑调的歌，另一些则趴在桌子上睡觉，总之是千姿百态，完全不像有人在偷听他们的谈话。可是，这里的人都是猎人，就算是森林里树枝折断的声音也逃不过他们的耳朵。

吉格继续揉着额头，然后又转向吧台："可是，也有单独狩猎的人吧？"

"有倒是有……不过那些人也大多是曾经和别人一起组队，然后开始寻找适合自己的方式，才选择一个人的。你现在还没有找到适合自己的方法吧？而且打法也需要拓展，还有，这附近的蓝速龙可比你村子那边的更难缠，要是还像以前那么打，可能就'入土为安'了。那样的新手我见过不少。"

"哦……有什么不一样的？要用诱饵吗？"

"谁知道呢？反正经理说过，猎人都很强。好了，让你久等了。"

吉格正歪着头仔细思考着，一份食草龙肉排摆在了他面前。食草龙的体长大概在十米左右，是一种性情温和的食草动物。吉格自己也曾狩猎过几只，还把它们的肉和骨头卖掉了。虽然食草龙一般只会逃跑，但其中也有一些火暴的，会用尾巴进行攻击，它们的攻击也不容小视，因为被击中的话就和被粗壮的树桩打到差不多。

"怎么讲？"吉格一边用刀切着肉排一边问道。刀刚刚碰到肉排，红色的肉汁便溢了出来。

维吉放下混合着蜂蜜的精灵鹿奶，把身子探了出来："嗯……猎人不一定都能狩猎成功。有些怪物会打倒猎人，然后生存下来。那些强大的怪物留下的后代也会比其他怪物更强大。结果，有猎人聚集的地域，自然环境和怪物都会变得强大起来。就是这样。"

"喔……"将只用盐烧制而成的肉放入口中后，那种几乎融化的口感让吉格不禁欢呼起来，"好吃！我还是第一次吃到这么好吃的食草龙肉！"

"是吗？太好了。"

"嗯！食草龙的肉一般不是很硬吗？这难道是幼龙……"刀和叉瞬间在吉格的手中停滞了。因为狩猎食草龙幼龙在猎人之间是被严格禁止的，如果有谁胆敢触犯，将会受到严厉的惩罚，就连吃肉的人也会受到牵连。虽然并不属于国家法律范畴，但的确有实效性，而且这世上还有一些专门以猎人为目标的猎人存在，吉格也略有耳闻。

"当然不是了。"维吉笑笑，继续说道，"这是养殖龙。抓到食草龙后，让它们繁殖后代，然后给那些小龙喂营养丰富的饵料，等它们长大后就可以食用了。一个行商人推荐的，我就买了一些试试。"

"嗯……"吉格又切下一块肉，的确像要融化了一般美味，可是吃第二口、第三口时，就会感到油腻，有些不太对劲。"虽然说不上来……这肉有点儿奇怪。"

"大家是都这么说的，虽然都觉得第一口很好吃。不过算了，谢谢你啦，我不打算继续买这种肉了。当然，那也太奢侈。要不要来点儿野生的食草龙肉排？"

"这个就够了。刚才是说养殖？不管怎么养，遗弃可不行吧。"

听吉格这么说，维吉有些高兴地把眼睛眯成了一道缝："你果然是猎人。"

"'果然'算什么啊。"为了中和油腻，吉格把配菜土豆和肉排一起放进了嘴里。

突然，挂在酒吧门口的啤酒杯状招牌发出了清脆的敲击声。吉格感到店里的气氛变得紧张起来，不禁回过头去，看到一个威猛的壮汉正站在后面，那一瞬间，他差点儿把肉卡在喉咙里。壮汉的体型并不十分特殊，虽然他的身高明显超过了两米，但在猎人当中并不稀奇。可是壮汉身上的防具却非比寻常，肩甲是由角龙的甲壳制作而成的，巨大的角向上突起，散发着压倒性的气息，头盔上也同样有两只角突出出来，指向天空。这套防具必然就是角龙套装，无论是哪一件装备，都必须打倒栖息在沙漠中的角龙和一角龙，才能得到材料，但只打倒一两只是远远不够的，只有折断无数角，斩断无数尾

www.plumbook.cn

巴，才能做出这套防具。而巨汉背后背着的长枪更是会让人误以为那就是飞龙尾。

（那是地狱之炎……）

地狱之炎，以火龙尾为基本材料制作的有些怪异的长枪。虽然枪身细得好像一下子就能折断，但实际上这把枪使用了火龙的骨髓和火炎袋，是能够喷射出超高温烈焰的“炎枪”。同时，为了保护在能熔化钢铁的炙热中使用它的人，与地狱之炎配套的还有一面盾。

壮汉的头盔被细锁链编织成的网覆盖着，从极小的露出部分可以看到他眼角深深的皱纹。这个壮汉的年龄应该已经不小了。他的双眼虽然炯炯有神，但浓黑的眉毛中已掺杂了些许花白。壮汉似乎是有名的猎人，那些看着他的人眼中充满了一种热切，而那肯定不只是对稀有防具的艳羡。

但吉格的惊讶还不止于此。

接着走进来的两人更让少年瞠目结舌。

其中一人身后背着的武器是角龙尾锤，以角龙的尾巴为材料制作而成的巨大的锤。虽然大锤已经很让人吃惊，但更让人震惊的是使用它的人。

那竟然是一位少女，而且年龄和吉格差不多，身高好像还比他矮了二十厘米。少女长得很漂亮，而那双冰蓝色的眼睛正颇有威严地注视着周围。长长的金发从中间分开，垂坠下来。她所选择的防具也有些与众不同，并没有戴头盔和胸甲，而且似乎不是放在家里了。少女好像是刚刚狩猎归来，手腕、腰和脚上的防具依然牢牢地装备在身上。她穿的是雄火龙套装，只有从雄火龙身上收集来的素材才能制造出来，相当稀少珍贵，是装备者猎人等级的体现。不过她为什么没有装备胸甲，就不得而知了。虽然身上穿着武装用的紧身衣，但丰满的曲线却仍然遮掩不住地凸显出来。 少女瞥了一眼周围，猎人们慌忙避开眼神，她便不屑一顾地“哼”了一声。

另外那个男性穿得也相当奇怪。他不仅没有装备胸甲，甚至连武装用的紧身衣都没有穿，裸露的前胸被太阳烤得通红。除了胸甲，男人身上装备的是毒怪鸟套装，是利用从长有闪光鸡冠的毒怪鸟身上剥下来的胶皮质地材料制作的防具，拥有与一般铠甲不同的柔软质感。其中男人所戴的毒怪鸟头盔的设计样式也非常独特，长着两只像山羊一样卷曲的角，脸被胶皮遮盖着，只有眼睛露在外面，就好像刽子手为避免被别人的遗孤怨恨而用面具遮掩面部一样。男人的武器是折叠式重弩中的杰作——强击火炮，是特别强化攻击而不是援护同伴用的。

三人径直走向了吧台，虽然吉格很希望他们能和自己说话，但却完全被无视了。少女走到最前面，把一张满是尘土的羊皮纸放到吧台上：“任务物品收集完了。”

维吉用毛巾擦擦手，拿起羊皮纸看了看。接着她点点头，在羊皮纸上盖了章，便收进箱子里：“非常好，各位辛苦了。要吃点儿什么吗？”

“我们在房里吃饭，就不用了。给我杯啤酒。”少女认真地说道。

（居然要啤酒……）

就在吉格想着一个女孩喝啤酒很不合适的时候，少女就好像猜透了他的心思一样，转过头来。大大的冰蓝色眼睛就好像在估价一样，把吉格从头到脚打量了一番。接着……

少女用鼻音冷笑了一声。

吉格知道自己被看扁，头脑一下热了起来，根本没有考虑对手是谁。他把刀摔在铁盘中，猛地站起身来。

（？）

但下一秒钟，吉格只觉得天旋地转，接着他看到了酒吧的天花板。疼痛紧随而至，传遍全身，害得他几乎要哭出来。如果在这样一个少女面前掉眼泪，那太耻辱了。

不过把吉格扔出去的并不是少女，抓着他手腕的人是穿角龙套装的壮汉。

“……对不起。”壮汉只说了一句话，便把吉格拉了起来。

在眼泪落下前，吉格赶快用袖子擦掉了。他看看旁边，壮汉的存在感异常强烈，但不可思议的是，那并不是压迫感。而那少女已不知何时躲到了壮汉的身后。

“没事吧？”穿着毒怪鸟套装的男人将那张可怕的脸凑向吉格，透过面具看着他。从声音来判断，这个男人应该比较年轻。“对不起啊，如果有人对小姐有威胁，这家伙就会条件反射似的保护她。”

“真会给人找麻烦。”少女叉着腰，撅起嘴说道，“不管这小鬼在想什么，他都不可能碰到我一根汗毛。”

“你、你说什么！”吉格表现得很生气，不过那气势全被壮汉的铠甲给抹杀了。

少女又坐回到前台，然后用手拖住下巴，指了一下吉格：“维吉，这小鬼是干什么的？”

“一个新人。”

“哼……”少女斜着眼，用毫不客气的眼神打量着吉格，“平衡性不好。”

“你说什么！”

“怎么？被戳到痛处了？能在这里登记，说明已经打倒大怪鸟了吧。可是你的防具还是轻皮头盔、锁子甲胸甲、猎人护手、轻皮护腰……还有个锁子甲护腿。像你这样光把钱花在武器上的人挺多的。”

“厉害！说对了！”在吉格开口之前，维吉先拍着手感叹道。

少女耸了耸肩，以表示完全不需要夸奖，然后继续说道：“果然没错。看肩上的擦伤……你是用大剑的吧？那就是拔剑的时候刀身摩擦出的伤。觉得只要打就可以的人也挺多的。你用过陷阱么？没有吧。”

每句话都正中要害。吉格被贬得几乎一文不值，他愤怒地挥起了刚刚磨好的大剑：“真、真是不好意思啊！要说平衡性，你还不是一样！连胸甲和头盔都不戴，把要害全都暴露出来了！”

“唉……你真是无药可救。”少女轻轻叹口气，又摇了摇头，然后转向吧台，“维吉，你也真是的，如果把工作交给这个家伙，只会让他变成怪物的盘中餐。”

维吉看着撅起嘴的少女，笑了笑：“我们是来者不拒的。成为优秀的猎人，还是变成怪物的盘中餐，全看猎人的了。当然，我也劝过他，让他从采蘑菇之类的任务开始。不过最后要怎么选，就是他的事了。”

“你可真是一点儿没变啊。”少女用沾染了灰尘的护手梳理了一下浏海。

“我说，你还没回答我的问题呢！在说别人之前要先解释清自己的问题吧！”

少女转向吉格，一只手插在腰上，微微挺起了胸膛，那样子非常……蛮横：“……你还真是个新人。到现在都是一个人狩猎的？”

“有、有什么不对么？”

“当然不对。像你这样太自我的白痴会让整个队伍陷入危险中的。明白吗？组队狩猎跟单独狩猎完全不一样，每个人都有自己的职责。我们的队伍虽然是重视攻击的类型，但也要各司其职。先说他。”少女用手敲了一下穿角龙套装的壮汉的腰部，“卡诺恩是前卫兼肉盾，负责强化防御和吹角笛，吸引怪物的注意力，因此需要重装备。”

被称作卡诺恩的壮汉用力点了点头。

“但是我就不同了。我的职责是抓住怪物的破绽，一次性蓄力攻击，然后立刻撤离。由于他会承受全部攻击，因此我可以不穿胸甲而提高灵活性。

www.plumbook.cn

不戴头盔是因为它会让视野变窄，如果看不准怪物的要害而打偏，那就真完了。还有他……”少女又用拳头轻轻敲了下站在她身后的赤裸上身的男人，“弗雷迪奥不穿胸甲的理由和我一样，他也需要打运动战，清除卡诺恩身边的杂兵，所以必须尽量保持轻便。至于面具……那是他的兴趣。”

男人点了点头：“毒怪鸟的材料真是……真是太完美了，少年！这胶皮粘在皮肤上的粘腻感，水滴打在上面时那优美的跃动感……怎么样？你是不是也想感受一下？”

他突然把脸凑向吉格，吉格想都没想便往后躲去：“不，还是算了……”

名叫弗雷迪奥的人听到这句话，眼睛微微斜了一下，然后失望地叹口气，便离开了吉格，他好像是觉得非常可惜。

吉格松了口气，又继续之前的话题：“那，为什么要戴护手和护腿？卸了不是更好。”

听到这句话，少女无奈地摇了摇头，根本就是在说吉格已经完全无药可救：“还真是什么都不懂啊。你以为防具就是用来减少怪物造成的伤害么？”

“不是吗？”

“不是，白痴！防具当然是用来承受武器的重量、反作用力以及攻击时的冲击了！你明明使用大剑却根本不知道这些么？所以说你还差得远呢！”

“为、为什么你……”

“我当然知道。你用的是大剑吧？那么重的份量，还穿锁子甲护腿这种不平衡的防具，所以我才说你平衡性不好。算了，反正你要当怪物的盘中餐也与我无关。不过……”少女用手肘捅了捅吉格。

“……你要干什么？”

“收学费啊，请我喝啤酒就行，便宜吧？可不是那么容易就有老练的猎人给你传授经验的。今天你赚了。”

“少开玩笑了！是你自己非要说个没完的！再说，你们算什么人啊！”吉格大声喊道，突然酒吧里一阵寂静，但接着便是一片哄堂大笑。

“喂喂，竟然问什么人……”

“真是大开眼界了，居然还有人不认识他们！”

“没办法啊，他可是从乡下来的‘新手’！不知道也情有可原。”

“说得是，说得是。”

吉格的脸涨得通红，拍着吧台继续吼着：“什么啊！我可是听说过赤鸟之翼的！不知道他们当然是因为他们没名气了！”

但笑声却越发夸张，甚至还有人笑到躺在地上打滚。

“你还真是会说。”少女的脸上露出一丝无敌的微笑，然后对维吉说道，“告诉他，我们到底是什么人。”

“真拿你们没办法。”维吉轻轻瞥了少女一眼，表示自己只会讲个大概，然后又朝吉格看去，“吉格，她叫艾尔梅丽亚·弗兰伯特，比你小一岁，十五岁。不过她的猎人等级可是‘斗龙士’。”

吉格突然觉得自己两脚发软，几乎瘫倒在地：“斗龙士？”

“没错，所以她住的是‘女王套房’。站在你和艾尔之间是卡诺恩·德农，他的武器是长枪。他们俩在这里登记之后便一直一起组队狩猎，所以等级也是斗龙士。他的实力当然有保证。你那是什么表情啊？难道是觉得艾尔的等级高都是靠卡诺恩么？”

吉格点点头，就在那一瞬间……

“哇啊啊！”巨大的角龙尾从他面前掠过，伴随着轰响声砸进了地面。

“少开玩笑了！”那是少女艾尔梅丽亚挥出的一击。

吉格被吓得面无血色，因为角龙尾是拥有足以打破飞龙头颅威力的武器，一般人根本承受不住。

艾尔梅丽亚用鼻子哼了一声，然后把角龙尾抗到了肩上。她的身体微微颤抖一下，虽然武器的重量非比寻常，但对她来说却根本不算什么。“我是靠自己的实力才成为斗龙士的！没错吧，卡诺恩？”

“……当然。”壮汉在头盔下点了点头。

那确实不是在说谎。刚才的一击吉格并没有看到，但他却感觉到了那阵风。

“艾尔，地板要赔给我。”

看着边微笑边要求赔偿的维吉，艾尔梅丽亚的脸颊鼓了起来：“什么嘛。全都是因为这家伙，所以应该让他赔！就这么定了！”

“等、等一下！这算什么……”吉格本打算继续抗议，但看到艾尔梅丽亚握紧了手中的角龙尾，便硬生生地把话吞了下去。

“……看吧，这家伙也没怨言。”

“没办法……”维吉把手放到脸上，轻轻叹了口气，“可他什么时候才能完成接到的任务呢？这个酒吧的地板很贵的……该怎么办啊……”她边说边抬起头，看到长得很像村长的老人喝得有点儿醉，正从里面慢慢往出走。

他刚刚走近吧台，便一下子坐下来，大口地喘着粗气：“维吉，来，我有个任务打算交给小姑娘他们去做。”

“嗯？啊……好的。”维吉从吧台下面取出了一张羊皮纸。

“是什么？”艾尔梅丽亚探起身子，问道。

“是个紧急任务……嗯，就是这个。”

“哦，讨伐雄火龙？”

吉格感到自己的耳朵敏锐地动了一下。讨伐雄火龙！无论如何都要接下这个任务。

“我，我去！”

“你不行。”艾尔梅丽亚一下子给吉格的热情泼了一盆冷水。但她却像完全没有注意到一样，又把委托书放回到了吧台上，“我们已经不用再打雄火龙了。你去找找其他猎人吧，想挑战的人应该很多。”

“话是这么说，但这次无论如何都不能失败。”维吉压低了声音，“……因为这次是王室的委托。”

“真的？”

维吉点了点头：“十天后会在阿尔内斯特森林进行狩猎活动，当然，那是和我们的狩猎完全不同的游戏。但是那个地方最近好像出现了雄火龙，所以希望有人将其打倒——事情就是这样。

“把它赶出去不就行了？为什么非要杀掉不可？”

“赶出去的话它还会再回来的，要是正赶上狩猎的时候，那可就麻烦了，所以任务内容才是讨伐的。”

“喔……”艾尔梅丽亚轻轻笑着，像男人一样搓了搓她那漂亮的下颚，“……好吧，我们接受。给王室一个面子也没什么不好。”

“等等，等等。”老人用手杖挡住了正伸手拿羊皮纸的艾尔梅丽亚，“除了这事，老头子我还有件事想委托给小姑娘。”

艾尔梅丽亚皱了皱眉：“什么事？”

“不是什么难事，我想让你把这小子也带上。”

突如其来的要求让吉格和艾尔梅丽亚都瞠目结舌。

“嗯嗯，我知道你肯定不高兴的。”老人按着吧台的桌子说道，“这小子的村长拜托我照顾他……让他成为猎人的捷径就是带他参加狩猎。对小姑娘来说，多他一个人也不会太碍事吧？”

“别开玩笑了！”艾尔梅丽亚吊起眼睛，生气地喊道，“带这么个‘新手’去讨伐雄火龙？万一他干出什么多余的事，死的可是我们！自杀的话让他自己去。”

“别这么说。只要让这小子在旁边看着就行，我保证。”

“等，等等！为什么只能看着啊……”虽然吉格表示不满，但看到老人正死死地盯着他，便不敢再多说什么。从那瘦小的身体上，根本想像不出老人

www.plumbook.cn

竟然会有那么敏锐的眼神，那完全就是在让吉格闭嘴。

接着老人的表情又变得和蔼起来，然后对艾尔梅丽亚继续说道："我向你保证。要是他敢给你捣乱，那就任由他去。把他捆起来扔进陷阱里，当雄火龙的诱饵也没关系，当然，前提是如果他不遵守诺言的话。还有，给你们的特别补助……看，这个怎么样？"老人掏出计算尺，放在了少女面前。

一瞬间，她那冰蓝色的眼中闪过了一丝光芒，吉格看得一清二楚。

"哦……"艾尔梅丽亚瞥了吉格一眼，然后又敲敲卡诺恩的背，"怎么办？经理已经说到这个地步了。"

"……我无所谓。"

"那就这么定了，我们答应条件，接受讨伐雄火龙的任务。不过，出发时间是明天下午。总之，今天先吃饱喝足，然后在软软的床上好好睡一觉。就这么定了，我们不能再让步了。"

老人点了点头。

吉格的意见无关紧要，就算让他说出来，也不会有人听的，就像是被突如其来的暴风席卷而去一样，起不到任何实质性的效应。

接着……

"那个……还没有介绍我……"带着刽子手面具，被艾尔梅丽亚称作弗雷迪奥的男人战战兢兢地举起了手。

"啊，对不起。"维吉在胸前轻轻拍了一下手，然后微笑着对吉格说，"他是弗雷迪奥·哈特，枪手，猎人等级也是斗龙士，很厉害的。他最喜欢的东西是……"

弗雷迪奥挺起赤裸的胸膛："……毒怪鸟！"

鼻头就被人弹了一下。

"什么白干活，你以为你能干得了吗？"

虽然吉格很想把艾尔梅丽亚一脚踢飞，但弗雷迪奥警告他，如果敢那么做就会被卡诺恩杀死，因此他也只好忍了。虽然弗雷迪奥戴着像刽子手一样的毒怪鸟头盔，但与外表不同，他是个很重视和谐的人，作用基本相当于艾尔梅丽亚与他人的润滑剂。

四人一组是组队狩猎的基础，吉格也明白这一点。像现在这样，除了那三人之外，还和别的什么人一起狩猎也是很平常的。这种时候，如果没有弗雷迪奥，因艾尔梅丽亚的发言而感到恼火的同伴可能会就此与她决裂。如果在狩猎地点出现这种情况那是再糟糕不过的了。也就是说，与这两个人一起组队，弗雷迪奥是必不可少的。

（不过还真是奇怪啊。）

吉格一边搭着能一次容纳四个人睡觉的帐篷，一边想，虽然猎人当中有个性的人不少，不过这几个也太突出了。

（嗯，完成了。）

他站起身来，拍掉了手上的土。搭建帐篷是他的拿手好戏，虽然比一个人用的帐篷大了不少，但搭建的基本顺序没什么变化。

"搭好了！"吉格转过身，挺起胸膛，展示着自己的成果。

艾尔梅丽亚就像个坏心眼的婆婆，斜着眼睛仔细检查着整个帐篷。绳子拴得很牢固，也使用了防水布，艾尔梅丽亚一时挑不出毛病，表情变得像吃了毛虫一样。"嗯，能搭起来也是理所当然的。你模仿猎人还不错。"

"什么叫模仿啊。"

吉格有些生气，艾尔梅丽亚却露出了一丝微笑："当然和我说的一样了。你自己也明白吧，打倒大怪鸟还差得远呢。"

"那个啊……"虽然吉格多少都已经明白了，但他却不想轻易承认。而且，单独狩猎的人总比组队的更像猎人。在经过他们村子的猎人当中，就有独自一人打倒雄火龙的。即使是一个人，也没有做不到的事。不过现在的吉格还不太可能。

"算了，就这样吧。下面你把床搬进去。"

"就我一个人？"

"当然了。我和卡诺恩还要去搬支给品和道具……别说你想搬这边的，我们可不会把重要道具交给你的，还没那么信任你。总之，你得用行动表明自己确实能帮上忙。明白了？快去干活！"

"好疼！"吉格的腿被狠狠地踢了一脚，他疼得跳了又跳。

（这家伙！）

虽然吉格很想回过头给艾尔梅丽亚一记耳光，但在他的视线里，出现的却是一边干活一边仔细观察着他的卡诺恩，于是只好放弃了那念头。吉格可不想被角龙铠甲肩上的那两只角给刺穿。

"哼……"吉格轻轻"哼"了一声，以示抗议，接着艾尔梅丽亚又准备再踢一脚，不过在那之前，吉格便已经朝马车走去了。

虽然艾尔梅丽亚并没有追上来，但她却说了些几乎让人脸红的粗话。

"……真是个粗俗的家伙。"吉格小声嘀咕了一句，然后拉开了车篷。

"哎呀哎呀，关系真不错啊。"

第二章 初出茅庐！（前章）

吉格一边被身后双手抱胸站着的艾尔梅丽亚鄙视，一边忙着搭建帐篷营地。狩猎的营地必须建立在比较隐蔽的地方，以防止怪物接近。有时可能会选择废弃的洞窟，有时可能是瀑布附近，而今天他们几个人选择了一处涌水的泉水附近，飞龙既无法走进这里，也不可能飞进来。而且这里连接森林和街道的入口都十分狭窄，蓝速龙也不可能通过，可以说是营地的最佳选择。乘坐马车到这里的话大约要三天左右的时间。这段时间里，艾尔梅丽亚一直在问卡诺恩吉格会不会拖后腿之类的话。

这个壮汉已经年过半百，他的眼角已出现皱纹，眉毛也有几丝花白，让人不由得感叹岁月不饶人。但是他在盔甲下的身躯却依然是肌肉隆起，真是很难想像要经历过怎样的训练才能拥有这样的强健体魄。如果说是天赋，那也未免太不公平了。卡诺恩是个沉默寡言的人，而话似乎都被艾尔梅丽亚一个人说完了。

但她的嘴很毒辣，说的大概都是新手猎人有勇无谋，不懂礼仪，吉格总觉得她是在说自己，心里暗自不爽。虽然他几次都想发怒，但一想到这次好不容易有和雄火龙近距离战斗的可能，便只得忍下了。而且这件事原本也不是他促成的。就在吉格即将忍无可忍，寻找发泄的时机时，毒怪鸟男弗雷迪奥走了过来。

"哎呀，不好意思。"他一边小声念叨着，一边坐在吉格身边，然后伸出那黏呼呼的、由毒怪鸟皮制成的护手，"不过，小姐并没有恶意，她只是在列举一些新手猎人失败的例子，当然，那也是为了避免你有什么闪失而导致我们陷入危机。"

弗雷迪奥说得没错。事实上，吉格会因为艾尔梅丽亚的话生气，是因为他自己正符合"失败的新手猎人"的条件。被揭短而感到生气的事根本就不用弗雷迪奥说，冷静下来的话，吉格也不是一个会冲艾尔梅丽亚发脾气的孩子。

事情总算是有些进展，而吉格也大致了解了队伍中每个成员的职责地位。

总之，艾尔梅丽亚就是他们的公主。无论她说什么，卡诺恩都只会沉默着点点头，然后开始行动。做饭之类的事他也不会分配给别人，而是自己一手包揽。用弗雷迪奥的话说，那就是他自己和艾尔梅丽亚都做不出像样的东西来。可是，如果以卡诺恩的标准来衡量，那就连手艺不错的厨师都要从头学起了。

但虽然如此说，艾尔梅丽亚却并不是傲慢，倒好像是卡诺恩什么都不让她做。不过那也并不是说她就什么都不会。

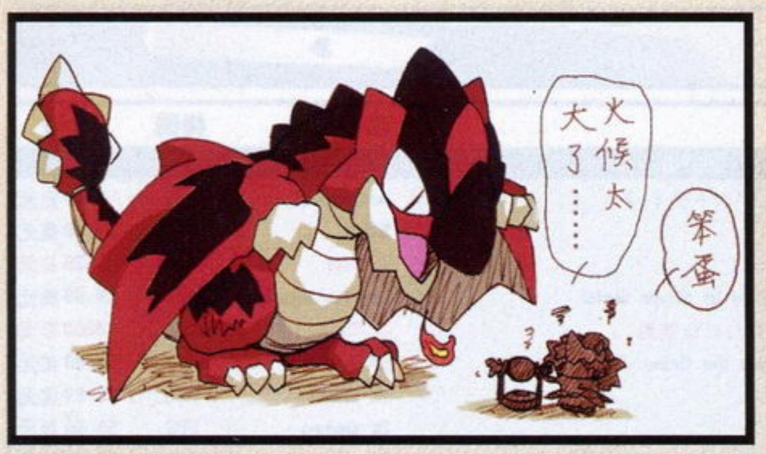
每个猎人都必须认真维护自己的武器和防具，而检查狩猎的准备和必要的行李也是不容忽视的。在马车里，装满了对抗飞龙用的道具。发射强光的闪光玉和当场调制用的素材玉、光虫，能感知击中的对手所在位置、散发着强烈臭气的染色玉，可制造出使飞龙无法行动的陷阱的陷阱工具和网，足以炸飞坚硬甲壳的大桶爆弹和起爆用的小桶爆弹以及回复药等道具有一大堆。狩猎飞龙居然要用到这么多道具确实让吉格吃了一惊。以前在狩猎大怪鸟时，就算用到过染色玉，他也从来没碰过陷阱、大桶爆弹等道具。只要有背上背着的大剑就足够了。

即使是像艾尔梅丽亚等人一样的猎人，竟然也需要准备这么多道具，吉格不禁轻声地感叹道："……雄火龙真厉害。"

听到这句话，艾尔梅丽亚用鼻子冷笑了一声："哈？你说什么啊，因为有你在我们才准备得这么周全的，经理说，要从基础教起。这次学费可是很贵的哦。当然，这些道具的费用会从你分到的赏金里扣。"

"那我岂不是白干活了！"吉格刚发了句牢骚，

www.plumbook.cn



“哇啊！”弗雷迪奥竟然就坐在马车里，吓得吉格差点儿摔倒。

弗雷迪奥正盘着腿坐在车里，行李摊了一大片，蘑菇、草药摆得到处都是，几个空瓶还在滚来滚去。虽然他没有穿铠甲，但却依然戴着头盔。

“弗雷迪奥，你竟然在这儿调和？”吉格一边小心翼翼地尽量不使马车摇晃，一边说道。

猎人的一项得意技巧便是利用野生材料制作出各种东西。比如把止血效果非常好的药草和本身没有任何作用的蓝蘑菇调和在一起，就能制造出一种名为回复药的效果更好的药剂。不过就算不是新手猎人，也能制出那种东西来。接着慢慢熟练了之后，连火药、大桶爆弹之类的东西都能做出来，但不是猎人就有些困难了。

弗雷迪奥所制作的就是火药。他小心谨慎地把两种粉末材料混合在一起，然后用绳子封住了袋子的小口。接着他长出一口气，把头转向吉格，招呼他上车，吉格便弯下腰走了进去。可是弗雷迪奥却一言不发，没办法，吉格只得自己先开口：“弗雷迪奥，我和那家伙的关系可不怎么好。”没错，他否定了刚刚弗雷迪奥的那种说法。

“是吗？”

“是啊。不管怎么看，我们的关系都不好吧？我老是被她嘲笑，还被踢……”

“嘿嘿嘿……”弗雷迪奥好像是有什么计谋似的笑了几声，但那笑声却显得有些干涩。由于他的脸被毒怪鸟的皮覆盖着，只有眼睛可以看得到，因此根本无法得知他的表情。“原来如此，在你看来是这样的啊，确实很有意思。如果是这样的话，毒怪鸟晃动鸡冠、放射光芒果然就是在向我示爱。虽然表面看来是攻击，但其实完全不同……原来如此啊。”

“你在说什么啊？”

吉格困惑地歪了歪头，接着弗雷迪奥的眼中闪过了一丝光芒：“啊，对不起，我想起和毒怪鸟那精彩而甜蜜的一瞬间了。”

“为什么你能从我和那家伙的事想起毒怪鸟？”

“想不起来么？”

“想不起来，再说我根本没见过毒怪鸟。”

听到这句话，弗雷迪奥的眼中充满了深深的同情，就仿佛是在说，没有什么比那更加不幸的了。他把调和剩下的材料移到一旁，然后朝吉格靠近过去：

“听好，吉格君，在所有怪物当中，没有哪个能比毒怪鸟更可爱更漂亮了。所有的猎人都应该见识一下毒怪鸟的英姿，那弹性十足的皮的质感、那妖艳的黑色皮肤、鸡冠发出的令人神魂颠倒的光芒、让人窒息的毒气以及那优雅得如艺术品一样的死法！如果不是那样，那究竟是为了什么才成为猎人的！她看着我，我也望着她，我瞄准了她那圆圆的眼睛，然后扣动了扳机……”弗雷迪奥握起了拳头，就像刚刚扣动过扳机一样，他略带微红、流着汗的皮肤轻轻颤动了一下。不一会儿，他终于喘了口气，眼睛也眯起来，看起来好像是在微笑。“哎呀，真是不好意思。不过我还是推荐你去见一面，因为她就在密林里。”

“嗯……”

弗雷迪奥刚刚用的是“她”……毒怪鸟应该是雌性吧，吉格并不清楚。而他所知道的是，弗雷迪奥对毒怪鸟的执着令人非常难以理解。

“话说回来，小姐她……虽然总是对你说这说那，其实是因为看重你，才对你指手画脚的。如果不是，她根本什么都不会说。啊，别误会，我可不是说小姐喜欢你。”

“我没误会！”吉格立刻做出了回答，那简直就是在开玩笑。而且就算像弗雷迪奥说的那样，他也会拒绝的。那么自大又狂妄的女生当然要拒绝。如果要让谁喜欢上自己，肯定是维吉那样的成熟女性最理想了。

“我说，弗雷迪奥，你为什么要和他们俩一起组队？”

“很不可思议吗？”

“我是在想，组队的基准到底是什么。”

“这样啊……”弗雷迪奥摸了摸藏在毒怪鸟皮下的下颚，“和完全不认识的人组队是很少见的。比如那两个人……“他指了指正在磨枪的卡诺恩和盯着看的艾尔梅丽亚，“从登记时开始他们就一直在一起，虽然不知道他们是什么关系，但也不想去打听。其他还有，赤鸟之翼你听说过么？他们也是从登记后便一直在一起的。还有，虽然都是各自登记的，但组队的话一般还是会找认识的人。毕竟，狩猎是生死攸关的事，谁也不会把自己的背后托付给不认识的人。”

“那你呢？也是认识的人么？“

弗雷迪奥摇了摇头：“我原本就是一个人狩猎的，可以说是专门狩猎毒怪鸟的枪手。有一天小姐找到我，说要找一个毒怪鸟专家，就把我介绍给维吉了。当时我还在别的城市里，他们还特地找到我，我也不好拒绝，便想和别人一起组队来欣赏毒怪鸟的英姿，所以就答应了他们的请求。那时我只想和别人组一次队，可没想到被他们两人吸引了，所以就一直坚持到了现在。”

“嗯……虽然那两个人有点儿怪。”吉格也朝艾尔梅丽亚那边望去，“他们也不像是父女。不过，那家伙真的很强么？”

“那当然。”弗雷迪奥毫不犹豫地答道，“以前，我们在丛林里被红速龙群包围的时候——你知道红速龙吧？”

吉格点点头。他曾听说过，那是小型肉食怪物蓝速龙的亚种，虽说是小型，体长也有两米左右。红速龙的体色呈红色，特征是鼻子上的肉瘤。它们与蓝速龙一样，看到猎物后便会大叫吸引同伴。而且它们还会喷射毒液，那是非常令人讨厌的能力。

“我们就是被那些红速龙包围了。毕竟是在森林里，长枪无法完全发挥出实力，我也因树枝的妨碍而无法精准地射击。说实话，当时真的觉得完了，因为我和现在的你一样，认为小姐的实力都是因为有卡诺恩的帮助。”

“但不是那样？”

“嗯。她实在是太厉害了，纵向挥动着巨大的锤——角龙尾，以把对树木的破坏降低到最小，然后准确地找到了红速龙群的首领，毫不留情地把它的头打得粉碎……看到小姐挥起沾满红速龙体液的角龙尾，其他几只都迅速逃走了。那精湛准确的一击完全就是一个一流的猎人。”

“虽然完全看不出来……”看着有些滑稽地抓着卡诺恩的角龙铠甲上的角的艾尔梅丽亚，真是让人难以置信，而且她的身材又那么纤细。但是，吉格自己也感到过她挥动角龙尾的样子，那次差点儿要了他的小命，所以肯定不会有错。

“嘿嘿嘿……没关系，很快你就会知道小姐的实力的。说起来，你是不是要拿什么东西？”

“啊，对了！我是来拿床的……那女人可真能使唤人，说自己要去搬行李，结果却和卡诺恩在那边玩……”

“会被听到的哟。”

“没事，又不是大怪鸟，再怎么说……”突然间，吉格只觉得眼前充满了一种泛黄的白色物质，接着鼻子感到一阵剧痛和强烈的冲击，他翻倒在车里，看到了白色的车篷，以及一个缓慢旋转的小龙骨正不断接近，然后鼻子又是一阵热和疼痛。

（那家伙太可恨了！）

大概吉格刚刚说的话都被听到了，艾尔梅丽亚拥有与大怪鸟相提并论的可怕听力，如果朝她扔音爆弹一定会有用。

突然，血从鼻子里流了出来，但胳膊却抬不起来了。时间的流动变得很诡异。又一个小龙骨落了下来。就在吉格以为又要被打中的时候，弗雷迪奥用手接住那东西，同时时间的流动也恢复了正常。

“你没事吧？”弗雷迪奥那刽子手一般的脸凑向了吉格。

“好疼……”吉格轻轻说着，然后微微把头往后仰去，以止住鼻血。他在心中暗暗发誓，总有一天，也会让艾尔梅丽亚尝尝这种流鼻血的滋味的。

To be continued ……

（未完待续）

特别感谢《游小说》友情提供

www.plumbook.cn

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：2007年6月14日～2007年8月14日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年06月10日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	766.56元人民币
100日元	6.32元人民币
100欧元	1028.95元人民币
100港币	98.09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。

高考结束的同学们有福了，6月下旬大作如云，《机战OGs》、《塞尔达》、《忍龙》这些必玩之作不提。PS3的《先祖之魂 失落的传承》从DEMO的表现来看游戏的素质还是颇高的，这款游戏也是为数不多利用六轴操作的游戏之一。PSP上移植自PC平台的《落银城》是美式RPG爱好者们的一道大餐，游戏的画面不会让你们失望的。

玛娜传奇 学校里的炼金术士们 06.21

推荐度 B | PS2 RPG | Gust | 6800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A

虽然又是一款以炼金术为题材的游戏，不过游戏制作公司所累积的经验总能让每个喜爱该系列的玩家体验到新鲜的感觉。本次的游戏舞台被设定在学校内，相信也让很多玩家颇有感触，在完成老师下达的课题中累计调合的经验，利用业余时间解决各种委托事件就像真正在体验学习生活一般。新增的“协力调合”和根据时间变化的收集系统绝对是本作最大的亮点，而战斗中“协力支援”和“Finish Burst”概念的引入也让策略性上升到了新的高度，让我们一起期待这款耐玩度满点的优秀作品吧。

梦幻骑士VI 危机世界 06.21

推荐度 B | PS2 RPG | Atlus | 6800日元 | 无对应周边 | 12岁以上玩家对应 | CERO B

人设和声优无疑是该系列最吸引人的地方，而半即时的战斗方式也让玩家能随时感受到紧张与刺激的游戏氛围。本作包括画面在内都延续了5代的风格，但对人物育成和战斗进行了强化和适当的调整。除了习得技能的“技能树系统”外，新增的“宝石合成系统”增加了游戏的收集乐趣，而战斗中魔法的效果范围在玩家第一次选择后就无法更改，看来摸清敌人的行动规律将在战斗中起到至关重要的作用。剧情仍然是本作的一大看点，不知道隐藏在公司私人军队背后的秘密是什么呢？

PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年6月			
14日	使命召唤 3	コール オブ デューティ 3	Activision	FPS	6800日元
14日	Go！Puzzle	Go！Puzzle	SCEA	PUZ	39.99美元
14日	忍者龙剑传 Σ	Ninja Gaiden Σ	Tecmo	ACT	7429日元
15日	神奇四侠：银影侠现身	Fantastic 4：Rise of Silver Surfer	Take-Two Interactive	ACT	59.99美元
21日	先祖之魂 失落的传承	Folks Soul 失われた传承	SCEJ	A・AVG	5980日元
25日	哈利・波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	59.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	59.99美元
25日	漆黑	The Darkness	2K Games	FPS	59.99美元
26日	忍者龙剑传 Σ	Ninja Gaiden Σ	Tecmo	ACT	59.99美元
26日	变形金刚	Transformers：The Game	Activision	ACT	59.99美元
26日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	59.99美元
28日	漫画英雄：终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Interchannel	A・RPG	6800日元
		2007年7月			
5日	我的暑假3 北国篇 小男孩的大草原	ぼくのなつやすみ3 北国篇 小さなボクの大草原	SCEJ	AVG	5980日元
16日	全职橄榄球 2K8	All-Pro Football 2K8	2K Sports	SPG	59.99美元
26日	大众高尔夫 5	みんなのGOLF 5	SCEI	SPG	5980日元
26日	海岸午夜俱乐部	湾岸ミッドナイト	元气	RAC	日版未定
		2007年8月			
7日	龙穴	Lair	SCEA	ACT	59.99美元
14日	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA	SPG	59.99美元

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年6月			
15日	神奇四侠：银影侠现身	Fantastic 4：Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	39.99美元
21日	梦幻骑士VI 危机世界	グローランサーVI Precarious World	Atlus	S・RPG	6980日元
21日	玛娜传奇～学校里的炼金术士们～	マナケミア～学园の炼金术士たち～	Gust	RPG	6800日元
21日	Simoun 异蔷薇战争	シムーン 异蔷薇战争～封印のリ・マージョン～	Marvelous Interactive	SLG	6800日元
21日	战斗国家・改 传说	战斗国家・改 Legend	Soliton Software	SLG	6800日元
25日	哈利・波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	39.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	39.99美元
26日	格林魔书	GrimGrimoire	日本一Software	RTS	39.99美元
26日	变形金刚	Transformers：The Game	Activision	ACT	39.99美元
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	39.99美元
28日	超级机器人大战 原创世纪合集	スーパーロボット大战 オリジナルジェネレーションズ	Banpresto	S・RPG	6980日元
28日	魔法少女Ⅱ 魔法与剑的争斗	魔女っ娘ア・ラ・モードⅡ 魔法と剣のストラグル	GN Software	S・RPG	6800日元
28日	新世纪福音战士 战斗交响曲	新世纪エヴァンゲリオン バトルオーケストラ	Broccoli	FTG	6800日元
28日	巴洛克	バロック	STING	A・RPG	6800日元
		2007年7月			
10日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	ACT	49.99美元
12日	流行音乐 14	ポップンミュージック14 FEVER！	Konami	MUG	6980日元
12日	秋之回忆 #5 安可	Memories Off #5 アンコール	KID	AVG	6800日元
12日	IZUMO 零 横滨妖绘卷	IZUMO 零～横滨あやかし卷～	Success	AVG	6800日元
17日	吉他英雄 返场：摇滚80	Guitar Hero Encore：Rocks the 80s	RedOctane	MUG	39.99美元
19日	交响情人梦	のだめカンタービレ	Banpreto	AVG	5980日元
19日	少年阴阳师 羽翼啊，回到天空吧	少年阴阳师 翼よいま、天へ还れ	角川书店	AVG	6800日元
19日	实况职业棒球 14	实况パワフルプロ野球 14	Konami	SPG	6980日元
23日	橄榄球08	Rugby 08	EA	SPG	39.99美元
24日	女神异闻录 Persona 3	Shin Megami Tensei：Persona 3	Atlus	RPG	39.99美元
26日	格斗之王 极限冲击 规则“A”	The King of Fighters Maximum Impact Regulation A	SNK Playmore	FTG	6800日元
26日	一骑当千 光明之龙	一骑当千 シャイニングドラゴン	MMV	ACT	6800日元
		2007年8月			
2日	J联盟 胜利十一人2007 俱乐部锦标赛	J-League Winning Eleven 2007 Club Championship	Konami	SPG	6980日元
9日	最终幻想 XII 国际版 黄道十二职业系统	FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM	Square Enix	RPG	6800日元
9日	xxxxHOLiC～四月一日の十六夜草话～	xxxxHOLiC～四月一日の十六夜草话～	Marvelous Interactive	AVG	6800日元
14日	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA	SPG	49.99美元
14日	歌舞青春	High School Musical	Disney	PUZ	49.99美元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年6月			
19日	变形金刚	Transformers：The Game	Activision	ACT	39.99美元
25日	哈利・波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	39.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	39.99美元
26日	超级方块 3	Super Collapse 3	MumboJumbo	PUZ	29.99美元
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	39.99美元
26日	古墓丽影：周年纪念版	Tomb Raider：Anniversary	Eidos	AVG	39.99美元
28日	中华雀士 天和娘娘 Remix	ちゅ～かな雀士 てんほ一牌娘 Remix	Jaleco	TAB	5800日元
28日	落银城	Silverfall	Take-Two Interactive	RPG	39.99美元
28日	福音战士机密档案 携带版	シークレット オブ エヴァンゲリオン ポータブル	Gainax	SLG	4800日元
		2007年7月			
10日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	ACT	39.99美元
17日	龙与地下城 战略版	Dungeons & Dragons Tactics	Atari	SLG	39.99美元
26日	美少女雀士III 重制版	アイドル雀士スーチーパイIII Remix	Jaleco	TAB	5800日元
26日	捉猴拉！猴猴大作战	サルゲッチュ サルサル大作战	SCEJ	ACT	日版未定
31日	疯狂出租车：客源争夺战	Crazy Taxi：Fare Wars	SEGA	RAC	29.99美元
31日	异形症候群	Alien Syndrome	SEGA	A・RPG	39.99美元
31日	机密武装：蔓延	Code Arms：Contagion	Konami	FPS	39.99美元
		2007年8月			
2日	极魔界村 改	极魔界村 改	Capcom	ACT	2800日元
6日	百战天虫：开战时刻 2	Worms：Open Warfare 2	THQ	ACT	39.99美元
6日	寂静岭 起源	Silent Hill Origins	Konami	A・AVG	39.99美元
9日	荒野兵器XF	ワイルドアームズ クロスファイア	SCEJ	S・RPG	4980日元
14日	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA	SPG	39.99美元

www.plumbook.cn

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年6月			
14日	信赖铃音 肖邦之梦	トラスティベル～ショパンの梦～	NBGI	RPG	6980日元
15日	神奇四侠：银影侠现身	Fantastic 4：Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	49.99美元
19日	科林·麦克雷拉力：尘土飞扬	Colin McRae：DiRT	Codemasters	RAC	49.99美元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	49.99美元
18日	胜利时刻	Hour of Victory	Midway	FPS	49.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	49.99美元
25日	漆黑	The Darkness	2K Games	FPS	49.99美元
26日	霸王	Overlord	Codemasters	ACT	59.99美元
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	49.99美元
26日	变形金刚	Transformers：The Game	Activision	ACT	49.99美元
		2007年7月			
16日	全职橄榄球 2K8	All-Pro Football 2K8	2K Sports	SPG	59.99美元
17日	双重世界	Two Worlds	SouthPeak Interactive	RPG	49.99美元
17日	NCAA美式橄榄球08	NCAA Football 08	EA	SPG	59.99美元
		2007年8月			
2日	摩托GP07	MotoGP '07	THQ	SPG	59.99美元
14日	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA	SPG	49.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年6月			
14日	魔法老师涅吉！？新契约之战	ネギま！？ネオ・パクティオーファイト！	Marvelous Interactive	ACT	6800日元
15日	神奇四侠：银影侠现身	Fantastic 4：Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	49.99美元
19日	生化危机 4 Wii版	Resident Evil 4 Wii Edition	Capcom	ACT	29.99美元
21日	一步神拳 革命	はじめの一步 レボリューション	AQ Interactve	ACT	5800日元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	49.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	49.99美元
26日	横冲直撞：平行线	Driver：Parallel Lines	Ubisoft	ACT	49.99美元
26日	幽灵行动 尖峰战士2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	FPS	49.99美元
26日	变形金刚	Transformers：The Game	Activision	ACT	49.99美元
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	49.99美元
28日	大金刚 喷射木桶赛	ドンキーコングたるジェットレース	Nintendo	RAC	5800日元
		2007年7月			
2日	马里奥足球	Mario Strikers Charged	Nintendo	SPG	49.99美元
6日	射鸡英雄传	Chicken Shoot	Zuxxez	FPS	29.99美元
10日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	ACT	49.99美元
12日	勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	ドラゴンクエスト ソード 假面の女王と镜の塔	Square Enix	A·RPG	6800日元
19日	实况职业棒球Wii	实况パワフルプロ野球Wii	Konami	SPG	4800日元
19日	桃太郎电铁 16	桃太郎电铁 16	Hudson	SLG	4800日元
26日	罪恶装备XX Accent Core	Guilty Gear XX Accent Core	Arc System Works	FTG	4800日元
26日	露珠的冒险	Dewy's Adventure	Konami	A·AVG	日版未定
26日	机动战士高达 MS战线 0079	机动战士ガンダム MS战线 0079	NBGI	STG	6800日元
26日	噗呦噗呦！	ぷよぷよ！	SEGA	PUZ	4800日元
31日	异形症候群	Alien Syndrome	SEGA	A·RPG	49.99美元
		2007年8月			
7日	狂舞劲歌	Boogie	EA	MUG	59.99美元
14日	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA	SPG	49.99美元
14日	歌舞青春	High School Musical	Disney	PUZ	59.99美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年6月			
14日	飞天小女警Z	ゲームで出ましたっ！ パワパフガールズZ	NBGI	ACT	4800日元
14日	回忆之日	デイズ オブ メモリーズ	SNK Playmore	AVG	4800日元
14日	水色学园	みずいろブラット	NBGI	ETC	4800日元
15日	射鸡英雄传	Chicken Shoot	Zuxxez	FPS	29.99美元
15日	神奇四侠：银影侠现身	Fantastic 4：Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	39.99美元
19日	变形金刚	Transformers：The Game	Activision	ACT	29.99美元
21日	富豪街DS	いただきストリートDS	Square Enix	TAB	4800日元
21日	触控右脑检定DS	タッチ・デ・ウノー！DS	SEGA	PUZ	3800日元
21日	NANA 演唱会工作人员大募集！新手欢迎	NANA ライブスタッフ大募集！～初心者欢迎～	Konami	AVG	4980日元
23日	塞尔达传说 幻影沙漏	セルダの传说 梦幻の砂石计	Nintendo	A·RPG	4800日元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	29.99美元
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	39.99美元
26日	世界七大奇迹	7 Wonders	MumboJumbo	TAB	29.99美元
28日	Gamics Vol.1 横山光辉三国志 第六卷 ～孔明的遗言～	GAMICS Vol.1 横山光辉三国志 第六卷 ～孔明の遗言～	ASNetworks	ETC	3800日元
28日	成人女力检定	大人の女力检定	Konami	ETC	3800日元
28日	川之垂钓 树荫谷的流水之歌	川のねし钓り にもれびの谷せせらきの诗	MMV	RPG	3800日元
		2007年7月			
5日	脸红心跳魔女神判！	どきどき魔女神判！	SNK Playmore	AVG	4800日元
12日	洛克人ZX 降临	ロックマンゼクス アドベント	Capcom	ACT	4800日元
12日	怪物农场DS	モンスター ファームDS	Tecmo	SLG	4800日元
12日	西游记～金角·银角的阴谋～	西游记～金角·银角の阴谋～	D3 Publisher	ACT	3800日元
19日	火影忍者 疾风传 最强忍者大集合 5 决战！“晓”	NARUTO-ナルト-疾风传 最强忍者大集合 5 决战！“晓”	Takaratomy	FTG	4800日元
19日	品酒师DS	ソムリエDS	EA	ETC	2800日元
19日	触摸！炸弹人乐园 星星炸弹人的奇迹世界	タッチ！ボンバーマンランド スターボンバーのミラクル★ワルード	Hudson	ACT	4800日元
26日	资格检定DS	资格鉴定DS	SEGA	ETC	3800日元
26日	美少女雀士III 重制版	アイドル雀士スーチーパイIII Remix	Jaleco	TAB	4800日元
		2007年8月			
6日	百战天虫：开战时刻 2	Worms：Open Warfare 2	THQ	ACT	39.99美元
9日	SD高达G世纪 交叉推进	SDガンダム Gジェネレーション CROSS DRIVE	NBGI	S·RPG	4800日元
14日	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA	SPG	39.99美元
14日	歌舞青春	High School Musical	Disney	PUZ	49.99美元

先祖之魂 失落的传承 06.21

推荐度 B | PS3 A.AVG | SCEJ | 5980日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A

本作是一款世界观相当独特的动作冒险游戏，游戏采用了双主人公的设定，一男一女两位主角将带我们在由妖精界、战争界、海底界等“七大异界”所组成的“黄昏世界”中冒险。在这里玩家将与居住在此的异界的居住者“The Folks”们战斗。这些奇异的异界人对主人公持有敌意，战斗中主人公们可以通过抽取它们身上类似于灵魂的物质“ID”使其成为同伴，并在战斗中召唤它们作战，抽取的过程需要用到PS3手柄的六轴感应，发动连锁抽取将场景中复数怪物一次消灭还能够获得额外的经验加成。

塞尔达传说 幻影沙漏 06.23

推荐度 S | NDS A.RPG | Nintendo | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A

本作将最大限度地利用NDS的触控机能，利用触控笔几乎可以完成一切操作，而与此同时NDS也为游戏本身提供了更大的延展性，相信在《幻影沙漏》中，各位玩家又可以找到原先接触“《塞尔达传说》系列”时那种“原来游戏可以做成这样”的感叹。此外游戏在操作方式全面改革的同时，游戏过程中加入的一些打捞、钓鱼以及海上打靶等小游戏相信也可以很大程度上提升游戏的趣味性。而游戏的主题和关键道具“梦幻沙时计”的加入，一定会让玩家在整个游戏过程中都在紧张兴奋中度过。

超级机器人大战 原创世纪合集 06.28

推荐度 A | PS2 S.RPG | Banpresto | 6980日元 | 无对应周边 | 12岁以上玩家对应 | CERO B

继《OG》与《OG2》之后，集结全部原创系生力军的《OGs》终于要转战家用机平台，这也同时打破了PS2上两年未曾发售《机战》新作的沉寂。本作新增的双人小队系统与交叉火力攻击的设定再次为“《机战》系列”开辟了一条全新的战术思路，而众多高人气原创机体&角色的复出更是令众多系列老玩家无法拒绝的理由，从目前公布的官方影像来看，本作在画面表现力上无疑已经挖掘出了PS2的全部潜能，那华丽劲爆的画面简直让人无可挑剔，只不过“RY”的动感貌似减弱了许多……

www.plumbook.cn

编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻所思所想与大家分享

本期博客

写在前面 FOREWORD

在这篇博客初稿完成5小时前，我的跨包在公园里被人偷了，里面有我月底发薪前的全部盘缠，无数银行卡与会员卡，女友的珍贵照片若干，另附一台内含《怪物猎人P2》300小时游戏记录的PSP。我起初还以为是自己一时不察将包遗失在了什么地方，但今早凌晨，朦胧中的我收到的一条“您的尾号为××××的信用卡刚刚修改取现密码错误3次，详情请垂询……”银行短信彻底打消了我的天真幻想。

以上，一段和本文内容其实并无多少关联的文字，聊以为序。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：游戏向左，生活往右

【2007-6-4 17:40:45 By：雨滴】

我们经常说“这个世界是不真实的”，其实恰恰相反，这个世界是相当现实残酷的。天真浪漫不是我们的错，但无法面对现实生活却永远是游戏人的悲哀。

RE：游戏向左，生活往右

【2007-6-4 17:42:11 By：胜负师】

“就文章内容与负责人产生激烈冲突，由于工作上的误会而出言顶撞老编，在一些公开场合直言无忌不留情面地批评同事……”大哥，您这是在说我吗？

RE：游戏向左，生活往右

【2007-6-4 17:43:19 By：卡伦】

2D的世界虽然美好，但人始终生活在现实世界中。无论是不是OTAKU，多了解一下这个社会都对自己的未来有益无害。

RE：游戏向左，生活往右

【2007-6-4 17:43:30 By：星夜】

你的挎包太大太显眼了，以后像我一样买个小包吧。P.S. 看来你连续数月没向我借钱的记录要结束了……默哀。

RE：游戏向左，生活往右

【2007-6-4 17:43:35 By：玛娜】

看着这期D·S制作的《怪物猎人》特稿，我可以想像一定充满了辛酸与痛苦的回忆，D·S！振作吧！燃烧你的小宇宙吧！卡会有的！记忆棒也会有的！

RE：游戏向左，生活往右

【2007-6-4 17:43:45 By：D·S】

楼上的两位同学未免跑题跑得太远了吧……－＿－#

游戏向左，生活往右

D·S发表于 2007.7B(总第180期)

“好游戏”与“烂游戏”

前两天，有个读者和我说了这样一件事情。

他刚刚毕业，在一家游戏店做兼职，工作是卖游戏盘和周边配件。小店生意不错，每天来光顾的客人络绎不绝，但绝大部分顾客对电视游戏都一窍不通，经常会有人问他什么游戏好玩，让他推荐一些好游戏。

作为有着多年游戏经验的老手，他当然对此如数家珍，于是很热情地向这些顾客们推荐了许多诸如《FF XII》、《无双大蛇》、《WE10》(中文解说版)、《战神II》之类的大作，客人们非常满意，他自己也很有成就感，很开心。

然而有一天，老板看见了，下班后当即关上店门把他狠狠地训了一顿：“你这傻瓜！什么是好游戏？我告诉你！去后面(储物间)看看，堆在那里卖不出去的都是好游戏！”

他很沮丧，也很不理解。讲完这个故事后，他无奈地对我说：“世界怎么会是这个样子的呢？怎么会变成这样的呢？”

其实，世界本就是这个样子的，只是我们刚刚才发现而已。

那些课本没说的事情

小的时候，学校教了我们很多东西，譬如上学不能忘带红领巾，譬如在走廊走路要贴墙排成一排，譬如好好念书多拿分数最后考上个好大学为祖国做贡献……然而，却没有人教我们什么是世界，什么是社会，什么是人心，什么是潜规则，什么是明哲保身，什么是职业智慧，什么是谈话艺术，什么是推销品牌，什么是看似对的错，什么是看似错的对。

没有，什么都没有。有的，只是一些“毁”人不倦的故作姿态，诸如“做人要靠能力而不可以拉关系搞应酬”之类的屁话——实际上，交际能力恰恰正是个人能力中最重要的一种，在中国社会，一个人的成功很大程度是建立在所谓的“朋友圈”之上的，单凭个人能力闷着头闯的人虽然也能取得成就，但往往要花去许多不必要的时间、金钱和精力。总之，能向学生转达灌输这种愚民理念的教育者，在生活和工作中想必混得那是相当失败。

多年来，我们的教育方针始终追求的都是一种共性，在传授课业的时候把一些教条式的人生观与价值观强加于人。举个例子，当一个小孩子被问及理想时，如果他回答是想做一名马戏团小丑，那么中国的老师几乎会千篇一律地指责“孺子不可教也”，但优秀的教育者则会微笑着鼓励他“愿你把快乐带给全世界。”这就是区别。

所有在这种封闭式教育体制下长大的学生里，游戏玩家是我见过的最有活力、最富热情、最正直纯真但同时也是最容易上当受骗的一类人。都说奸商奸商，但其实无商不奸，为何在游戏玩家这个圈子中“JS”会如此频繁亮相？还不是因为游戏玩家单纯好骗。由于游戏世界的纯洁与理想化，许多人在处理问题时也往往带着幻想式的美好憧憬去做事，结果在现实中处处碰壁，而且无法接受这种心态上的落差，刚才提到的那位在游戏店打工的读者正是其中的一个典型代表，事实上这样的事情在生活中比比皆是。然而，人生却并不是游戏，我们无法S/L或RESET重来，你所面对的是一个有着无数选项分支的文字AVG，而且只能玩一次，所以我们所能做的，只是在不断的选择中积累经验——无论是对的经验还是错的经验——认真投入地将这款游戏玩到底，直到通关，迎接惟一的END。

我不是教你诈

对于开篇的故事，其实我曾经也有过同样的不解，也由于经验不足做过无数蠢事：就文章内容与负责人产生激烈冲突，由于工作上的误会而出言顶撞老编，在一些公开场合直言无忌不留情面地批评同事……当时的我，始终认为自己没有做错：我想的都是工作，说的都是真话，用的都是最直接有效的方式，怎么会有错呢？然而现在我才知道我做错了，大错特错。当时的我，依然用的是游戏思维在考虑问题，总以为世界是单纯的二元论，想要解决问题关卡只需端着枪一路冲杀快速过关就可以了。但是生活毕竟不是游戏，游戏向左，生活往右，这二者在方法论上有着本质性的区别，许多人往往因为沉浸在单纯美好的游戏世界里太久太久，看惯了贴着优劣标签的善恶，从而忘记了如何在现实生活中为人处世。总之，表达想法与情绪有很多种方式，我们没有必要选择最强烈、最直接、最让人难以接受的方式，虽然直接的方式看上去是最有效率的方式，但其实这也是一个最有隐患的方式，一个问题虽然解决了，但却可能因此而衍生出各种不必要的其他问题。总之，并不是只有一加一才能等于二，三减一或四除二都能得到同样的效果，虽然绕了点弯路，但却能够把事情办得干净漂亮，一切的关键在于你要运用你的智慧去解读别人的心理状态与接受程度，而不是一厢情愿地自己一个人钻入牛角尖让整个世界都跟着你的步调走，世界并不是非黑即白的，你要学会找到黑白之间的灰色地带，然后潜身其中运筹帷幄，所谓善战者因其势而利导之，就是这个道理。

我不是教你诈，而是让你看清这个世界。这是刘墉在《我不是教你诈》文集中所表达的主题思想。这个段落引用了这个标题，并不是自诩文中的浅见也具有同等高度，而是隐隐觉得自己的感悟与此书中的一些观点有着非常契合的相似之处。对于生活在表里两层世界之中的游戏玩家而言，看清这个世界，分清理想乡与钢铁森林的区别，这无疑是成熟的最大标志。

最近发表 LATEST TOPICS

一个日语菜鸟的奋斗史
纱迦发表于2007.6A(总第177期)

一个MGSER的困惑与焦虑
Gouki发表于2007.6B(总第178期)

一个游戏美编的自我修养
一刀发表于2007.6B(总第178期)

不爱那么多，只爱一点点
多边形发表于2007.7A(总第179期)

3DM SMW www.plumbook.cn

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

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

UCG读编互动常见问题专项答疑

Q 身为“无双总帅”的纱迦最喜欢“《无双》系列”的哪部作品呢？最喜欢的角色是谁？

《真·三国无双2》、甄姬

Q 为什么Gouki之前的小编形象中总穿着一身阿根廷10号队服呢？有什么典故吗？

1.我是阿根廷球迷 2.我的偶像是球王马拉多纳，马拉多纳是10号，以后我还会接着穿阿根廷10号的。

Q 怎么样才能快速学好日语呢？可有窍门推荐？

没有任何语言是能够“快速”地“学好”的，语言都需要积累，所以最好的方法就是进入专门学校进行学习。

Q 听说ACE飞行员当年曾经出国深造过一段时间，国外的求学生涯很辛苦吧？

……是。

Q 面对动作游戏中一些高难度的关卡时，达人胜负师也曾有过摔手柄的经历吗？

有大喊大叫，有捶胸顿足，有咬牙切齿，有拍桌子拍大腿，就是没摔过手柄。手柄是司机手中的方向盘，战士手中的枪，岂有丢下的道理？过不了高难关卡，发泄一下、调整一下情绪是可以的，但所有发泄方法中摔手柄是最笨的一种，摔坏了就更过不了了，您说是吧。

Q 泰坦的小编寄语总是很有哲理呢，请问你大学是学哲学的吗？

1.我是学计算机的。2.那些话其实没什么哲理，就算有也一文不值。能赚到钱才是硬道理。

Q 身为出镜率最高的小编，多哥觉得上镜时什么情况下最容易紧张？

实话实说，由于不是专业人员，我面对镜头的时时刻刻都是紧张的，特别是忘词的时候，大家所看到的那些影像背后，是更多被剪辑掉的NG镜头，只要你看过上次采访上海育碧LU特别版的花絮部分就能明白了。

Q D·S貌似很喜欢音乐，你的唱K功力如何？

人家唱歌要钱，我唱歌要命。

Q 动漫达人十六夜通常遇到哪些作品的“怨念物”是必入的呢？

所谓的“怨念物”其实应该是指“能看到，却拿不到”的那一类。由于ACG通吃，因此16的猎取范围比较骇人，其中只要打上“北条司”、“樱大战”、“我的女神”标记的都不会放过。

Q 为什么我提的问题总是不见在“问题小卖部”里刊登？

出现这种情况的原因很多，其中最常见的可能是因为你提出的问题已经在之前的“问题小卖部”中回答过，所以为了避免重复，杂志上一般会选择刊登其他不曾出现过的问题，不过即便如此，晴天也还是会尽量通过平信或Email的方式来回答你的疑问的。

Q 火云同学，你的小编形象是在COS哪吒闹海吗？

……去问画师大魔王吧－－

Q 在玛娜（小编形象）脚边的那个猥琐生物是什么？

嗯，其实那个就是我。（千万不要再写信来反驳了呀，让我们忽略一切科学和常识吧）

Q 为什么星夜总是不爱说话？

……

本期问题

1.暑假将近，请问您在这个假期中最想重温的游戏都有哪些？

2.本期开始我们将连载广受好评的官方游戏小说，不知您喜欢吗？

3.请问您是否拥有掌机？如果有的话，请告知我们种类。

4.请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分100分），内容包括封面、特企、特稿、攻略、研究、光盘等，谢谢！

本期获奖名单将在182期公布

本期为您准备的礼物

本期奖品由《模魂志》友情赞助

本期特别放送 ACG精美周边 40名

6B 互动信箱送礼名单

《怪物猎人》武器收集系列 天津市大港区 郝国君

太原	刘 智	湖南	高小川	新沂	刘思远	天津	王梦虞	信宜	张龙林
郑州	常 畅	贵阳	黄 皇	平湖	毛佳斌	昆明	王 潇	天津	赵玉婉
玉林	陈 安	柳州	黄 瀛	北京	秦洪洋	沈阳	王云鹏	福州	郑嘉琦
廊坊	陈洋洋	连州	孔令文	北京	绳 昕	上海	薛 春	北京	钟 珂
宜兴	戴 仕	上海	李 迪	吴江	盛腾飞	晋江	姚金钞	张家港	周 浩
北京	方俊奕	长沙	李家天	西安	苏文广	徐州	尹 骜	苏州	周佳明
鹿泉	高 涛	上海	李炜隽	自贡	汤俞希	苏州	袁志良	贵阳	周 珂
桂林	高 威	牡丹江	李悦飞	西安	王 非	大石桥	张汉洋	大连	周一辰

新疆海胜电器
www.xj-game.com
这里是最好的家用游戏机专卖店，给您带来开心是我们追求的目标！
太好了，在这里购买主机可以加入会员（参加会员活动会有意外惊喜）会员可以……
TGBUS诚信联盟商户
北通TV GAME产品 新疆总代理
玩家大本营
XBOX 360 可现场刷机
Play Station 3 现货发售中
O.S.
本店经营各类次世代游戏主机及其配件、软件。经营PSP、NDSL、XBOX360、小神游SP、PS、PSII、NGC、GBA等各种主机及正版游戏软件。
（非乌市的可邮购，详情请电询）
诚招各地经销商（疆内）
总店地址：乌鲁木齐市扬子江路红山金道苑27号 邮编：830000
联系人：吕英（小姐） 芦清海 13609934667
电 话：0991—4515260 售后服务电话：0991—4559581
海胜分店地址：乌鲁木齐市红旗路赛博数码广场负一层B5、B6室
电 话：0991—2812896 联系人：胡小东

上海梦恒电玩俱乐部
有11年优良信誉的老店向玩家承诺不参与恶性价格战！也绝不更换任何原装配件！
Dream Square - Going to be a web based gaming service company
地址：武进路576号，近河南北路。(原河南北路382)
电话：021-63645839 手机：13701657256 / 13818099570
Msn: Ethanhunter@citiz.net QQ: 14088101
Taobao ID: Safehouse
淘宝网 SEARCH
http://shop33390264.taobao.com/
懐ゲーオークション ～ファミコン編～
懐ゲーオークション 那一天的冒险，那一天的战斗，现在再次……20年前谁都为之燃烧的FC初期游戏杰作尽收眼底！
amazon.co.jp 梦恒—专业日本代购 YAHOO! ショッピング
Sofmap bidders YAHOO! オークション Idea Frames Online amazon.co.jp

插编室QQ:83DM-SMV
www.plumbook.cn

上海王子电玩

（原上海王子游戏） www.wzdw.net.cn

淮海路店

四川路店

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号　　邮编：200021　　收款人：王君春

邮购咨询电话：021-53837005　　021-29624469　　QQ：414602755

E-mail：ps.wzdw@yahoo.com.cn　　淘宝网商店：http://shop33984519.taobao.com/

主　机	价格/邮费	主　机	价格/邮费
SONY　PSP 手掌机　日本版（银、粉、蓝、金）	1400/20	苹果 ipod　shuffle　1.0GB（银、粉、绿、蓝、橙）	590/10
SONY　PSP 手掌机　（日版）普通型（黑、白）	1400/20	苹果 ipod　nano2 代　2.0GB（银色）	980/10
SONY　PSP 手掌机　（美版）普通型（黑，送膜和线）	950/20	苹果 ipod　nano2 代　4.0GB（蓝、银、粉、绿）	1380/10
SONY　PSP 摄像头　日本版（带盘，可引导游戏）	320/10	苹果 ipod　nano2 代　8.0GB（黑色）	1780/10
SONY　PSP　GPS 接收器　日本版	340/10	苹果 ipod　video2 代　30.0GB（黑色、白色）	1800/10
WII 主机　任天堂　日本版　（全配置，原包装）	1800/30	苹果 ipod　video2 代　80.0GB（黑色、白色）	2600/10
WII 主机　日本版（全区直读 WiiKey ＋两款游戏）	1890/30	SONY　T100　数码相机（日版／日产）粉、白、黑、银色	2200/20
WII 主机　原装无线右手柄	250/10	SONY　T50　数码相机（日版／日产）粉、白、黑、银色	2050/20
WII 主机　原装无线左手柄	140/10	SONY　T10　数码相机（日版／日产）粉、白、黑、银色	1850/20
WII 主机　原装经典手柄	140/10	SONY　T20　数码相机（日版／日产）粉、白、黑、银色	1980/20
任天堂　DS　Lite　小神游　白、青、珠光红、玛瑙黑	1150/20	夏普　904SH 手机　（3G）　兰、紫　二款颜色	1500/20
任天堂　DS　Lite　日版　白、冰兰、兰、黑色	1220/20	任天堂　DS 手掌机（日版、港版、美版）	980/20
三免 DS 烧录卡 R4　（免刷机、免引导、免转换）	190/20	任天堂　GBA　日本版　手掌机	350/10
PS2 主机（77006 型＋原装手柄＋五款游戏任选）	1150/20	任天堂小神游 SP 机增亮型　（全套）	680/10
PS2 主机（75006 型＋原装手柄＋五款游戏任选）	1150/20	PS3 主机　原装无线手柄	300/10
PSone 主机全套（手柄 2 只＋记录卡 +5 张游戏碟任选）	380/20	PS3 主机　日本版 60GB（主机＋原装无线手柄 +AV 线）	4300/50
PS1　主机全套（手柄 1 只＋记录卡 +5 张游戏碟任选）	300/20	Xbox 360 主机　港版（原装手柄＋耳机＋直读＋电源）	2780/30
超任主机　（原装手柄 +AV 线＋电源）	120/20	DC 主机（主机＋电源＋组手柄 +5 张游戏）	280/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取。

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅。

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

GBA 游戏大全应有尽有，请来电咨询。

极品飞车 9
机器人大战 J
机器人大战　OG2
三国志（孔明传）（中文）
三国志（英杰传）（中文）
玛里欧大聚会
逆转裁判 3　（中文）
龙珠大冒险
大战争 1+2
忘却之旋律
王国之心（记忆之链）
口袋妖怪绿宝石（中文）
新约圣剑传说（中文）
萨尔达（中文）
七龙珠 Z（布欧的愤怒）
炼金术士（迷走之轮舞曲）
炼金术士 2（回忆奏鸣曲）

太空战士 4（中文）
洛克人 EXE6
火影忍者 3
洛克人 ZERO4
坏玛里 4（中文）
真三国无双（中文）
火枪英雄（伟大战斗）
实况足球 6　（二代）
恶魔城．3（晓月中文）
口袋红、兰宝石（中文）
SD 高达（中文）
极品飞车（地下狂飙）2
悟空闹剧
牧场物语（2）女孩篇
合金弹头
光明之魂 2（中文）
约速之地

车神 3
海贼王龙之梦（中文）
黄金太阳 2
FIFA2006
拳皇 EX.2
麻将风云（中文）
黄金太阳 1（中文）
指环王 3（王者归来）
玛莉网球
魔幻迷宫 2
波斯王子
火影忍者大结集 2（中文）
幻想传说　（中文）
牧场物语（中文）
银河战士 2（中文）
CT 特种部队 3
洛克人 Z 3

高达友君战场（中文）
龙珠　GT 变身
V 拉力 3 赛车
古墓丽影（中文）
勇者斗恶龙 2（中文）
三国志（中文）
口袋妖怪火红（中文）
口袋妖怪叶绿（中文）
极品飞车（地下狂飙）
火焰纹章．烈火之剑（中文）
火焰文章．封印之剑（中文）
星之卡比 2
我的太阳 2（中文）
火焰纹章（圣摩光石）（中文）
瓦里奥制造（大回转）
萨尔达小人幡（中文）

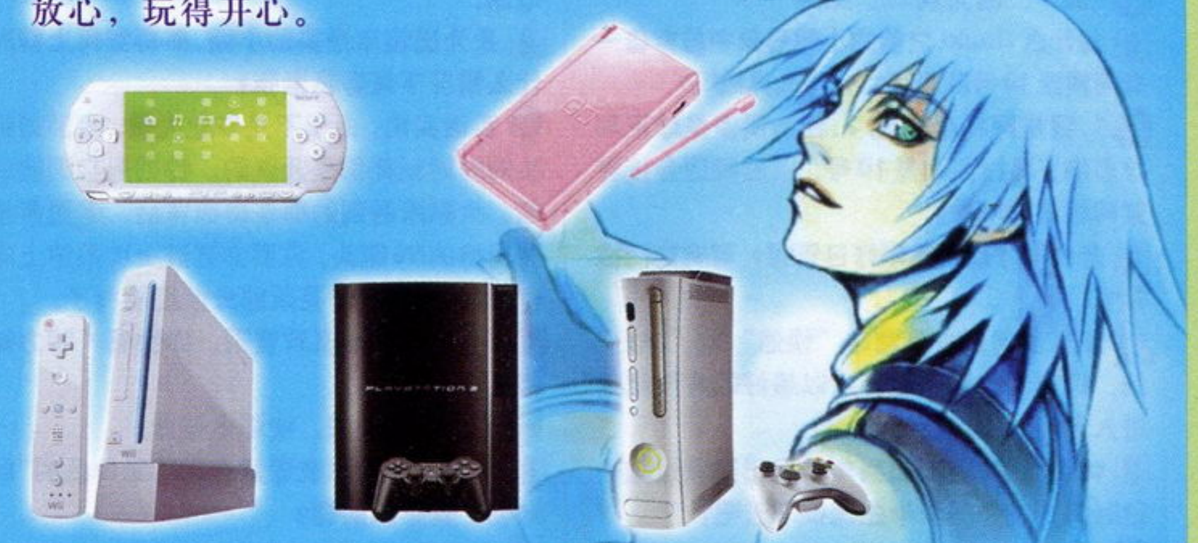
上海市黄浦区广西南路81号淮海路店（淮海东路向北10米）
电话：021-53837005　021-29624469
营业时间：12：00-19：30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、26、71路、隧道三线、六线

上海市虹口区海伦西路87号四川路店（四川北路向东20米）
电话：021-65872517
营业时间：10：30-20：30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

经营各类游戏主机及周边配件、北通产品、黑角产品！

上海胖胖游戏电玩

本店经营电玩近10年！信誉第一、顾客至上是我们的经营理念，口碑极好。所出售的商品绝不以次充好，假一罚十。另设有专业人员维修。我们以低价交友为目的，遵循薄利多销的原则，让你买得放心，玩得开心。



地址：上海市闸北区彭浦新村闻喜路830号
地铁1号线1号出口（2分钟路程）
公交：46、916、912、741、849、722、114、253、722（闻喜路站）地铁一号线均可到达
电话：021-66980122　13816312854
联系人：顾小香　QQ：397815583
淘宝网店：shop33385502.tabao.com
三钻信誉

营业时间：上午10点~晚上10点

本店以全市最低价发售各类主机。
凡在本店出售的主机均有第一次画面且各类主机本店承诺一月包换一年保修的服务原则。
本店出售的PSP主机以及NDSL屏幕均包无坏点、亮点。
店内N台各类主机随您挑选，PSP及NDSL游戏、MP4任您下载。
您可以通过座机，MSN或者QQ向我们咨询问题，我们将为您做出专业解答。
本店的服务宗旨：诚信对待每一位顾客，遵循假一罚十的准则，为您提供最好的售后服务！

暑期特价！

游戏地带

沿此虚线剪下购买主机可优惠20元。

地址：上海市闸北区闻喜路729号
（地铁1号线彭浦新村站下5分钟到）
电话：021-36060769　　邮编：200435
联系人：朱伟　13120817318
MSN：SH_GAMEZONE@hotmail.com
QQ：477647970
银行汇款　工行帐号：1001 0340 0121 2533 640
户名：朱伟

淘宝店：shop33796038.taobao.com　三钻店

上海道具馆电器

冰点特价为即将来临的暑假降温

Wii日版　本月主打
所有机器均当场改机
优质服务　百种游戏任选

PS3　60G　豪华版
正版游戏全品种
所有原装配件齐全

Sony PSP
大量软降　日版
所有机器均机盒对号
绝无翻新　颜色齐全

XBOX360
完美刷机+可上网刷机

NDSL全版本　颜色齐全
日版　港版
美版　IQUE

V903SH　大量现货有售
另有vodafone日系手机
型号齐全　欢迎来电咨询

本道具馆电器店是一家以经营日本数码产品为主的实体店，所有商品全部现货，拥有固定的日本进货渠道，每天保证同时在线商品过千件，在多个大型交易平台上有人气帐号。自1997年在上海开店至今已有10年历史，一贯秉承新货最快到，商品不断货的经营宗旨。并聘请专业维修技师当面维修、拆机、改机，透明的维修价格。遵守以品质求生存，以信誉求发展的原则。

道具馆静安店
地址：上海市静安区常德路731号（康定路口边“好德便利店”旁“工商银行康定支行”对面）
公交：76、138、24、23、136、地铁2号线静安寺下
电话：021-52130918　　手机：13611624231
联系人：汪先生　　QQ：394503264
MSN：ANDYXWS@HOTMAIL.COM

人民广场店
地址：上海市黄浦区广西北路238号（靠近福州路口，来福士广场后面）地铁一、二号线人民广场下5分钟就到
QQ：59108822　　MSN：it_orient@hotmail.com
电话：021-63501270　　手机：13788938938

秉承质量至上原则，欢迎各位新老顾客来电咨询。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

耀德上海网络科技有限公司

2007年夏天最惊人的秘密武器

只在玩不累找得到的青春无敌必杀技

线索：玩不累各门店或玩不累淘宝店

www.shop33833023.taobao.com

玩不累会员总数 14327

北京海龙旗舰店 010-82660298
北京鼎好店 010-82699840
上海星游城旗舰店 15921960327
上海南方店 15921423876
北京搜秀店 010-51671070
北京华威店 010-66018816
上海美罗城店 13370278002
天津赛博店 022-58692280
北京建外SOHO店 010-58695627
北京E世界店 010-62684306
上海西郊百联店 021-52161107

玩不累淘宝网络商城一店 shop33833023.taobao.com

ONE PLAY 玩不累 游戏影音专门店

玩不累全国会员服务专线：(021) 54108800 分机 2230

南京新世界电子公司

全新改版：www.xsjgame.com

业务QQ：583544576　　神游联盟QQ：362119163　　网购QQ：527654405

本公司系神游科技（中国）有限公司正式授权江苏、安徽地区指定代理商，代理正规行货、全国联保、渠道正宗，现“神游联盟”专卖店江苏、安徽地区招募中，欢迎有识之士携手同进，共同发展。

本公司现诚聘业务人员、市场巡查员、专柜促销员若干名，欢迎有志者加盟本公司。

保修服务　凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

经营项目　“神游公司iQue系列产品”“索尼游戏机系列产品”“任天堂掌机系列”“精码精灵掌机系列”及罗技、北通、黑角、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理。

百脑汇：南京珠江路华海4楼4B05
电话：025-66868550　联系人：阚先生

鼓楼店：南京中央路41号-3
电话：025-83243353　联系人：谢小姐

南京新世界经营总部

地　　址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　　联系人：卫先生 卞小姐
批发热线：（传真）025-85501289　85514909
邮购部：　地址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　邮编：210037　收款人：万洪来
电话：025-85514909转103　　售后投诉电话：13003406558
销售商售后服务中心：南京建宁路22号批发部内　电话：025-85514909转105　联系人：卢先生
终端客户售后服务热线：南京中央路41号-3　电话：025-83210718　联系人：陶先生

批发部：南京建宁路22号
电话：025-85514909　联系人：卞小姐

新街口：南京中山东路67号
电话：025-84704938　联系人：卫先生

中央门：南京建宁路13-12号
电话：025-85511069　联系人：傅小姐

汉中门：南京汉中门大街迎春里3号106
电话：025-66898838　联系人：高小姐

大洋百货：南京新街口大洋百货7楼玩具柜
电话：025-85128819

网购服务部：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010
电话：025-85549329　联系人：赵先生

神游科技（中国）有限公司（神游联盟）江苏、安徽地区授权经销商正在招考进行中，名额有限，申请从速！

www.plumbook.cn

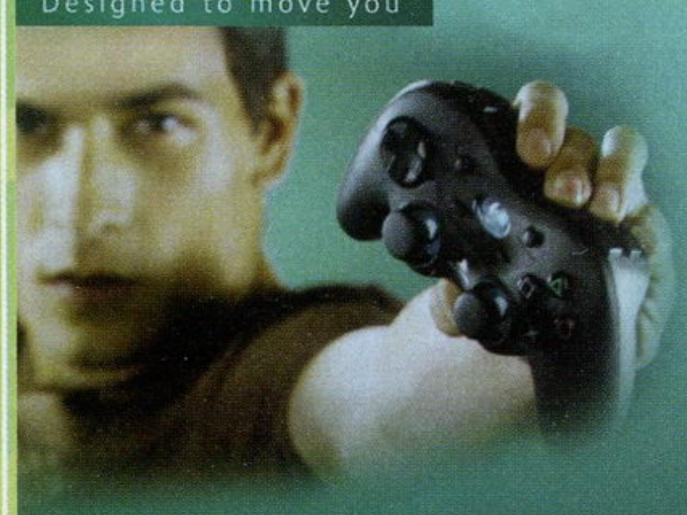
决战济南青岛

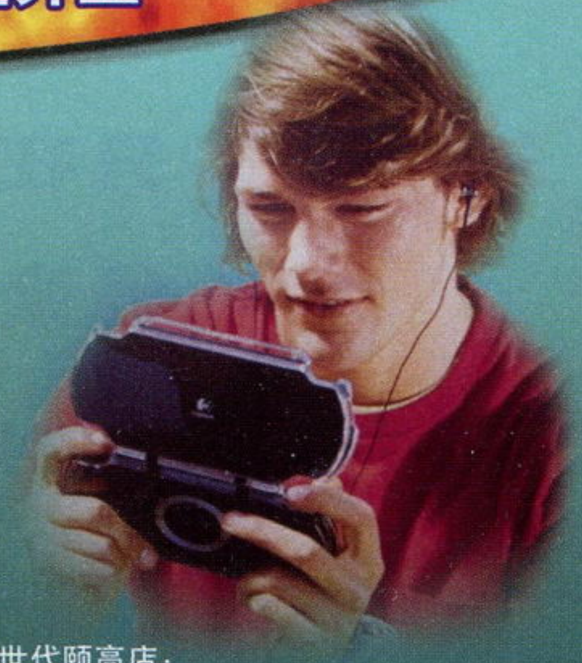
CEFO2007电子竞技公开赛

暨罗技PSP/PS2/PC正品体验中心隆重开业

（山东次世代青岛颐高店）

罗技 极致设计 感性生活
Designed to move you™





山东次世代
GAME

比赛时间：2007/8/11–12济南　2007/8/18–19青岛
比赛项目：实况足球10/GT4赛车/铁拳5
/PSP RR2/NDS 玛丽奥赛车
一 等 奖：价值3600元的罗技Z5500音箱
二 等 奖：价值1580元的罗技超级力反馈方向盘
三 等 奖：价值780元的罗技力反馈方向盘
四 等 奖：价值380元的罗技无线战斧
五 等 奖：价值160元的罗技PSP保护盒

总部：济南解放路41号（赛博数码广场东邻80米）
电话：0531–88559816 86638960 82393967
82390045 13506410809
营业时间：9：00–20：30（全年无休）
E–mail:gamecsd@163.com
QQ:315103906　498817785
分部：赛博数码广场206A
电话：0531–82398069 13506417706

青岛次世代颐高店：
地址：辽宁路117号颐高数码广场二楼B2019室
电话：0532–80912570　手机:15806575638
营业时间：9：00–18：00　QQ：763210283
E–mail：CSDGAME1234@163.com
淄博红星次世代
地址：淄博张店区西六路齐赛电脑城F6–4#
电话：13053374068　营业时间：9：00–18：00
玩模玩样动漫模型店电话：0531–88956088

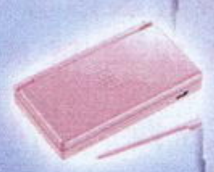
省内各地报名点请浏览：赛事官方网站:山东次世代网上商城www.nextgeneration.com.cn　山东小熊在线 www.sd001.com

南京风云电玩

风云电玩

www.FY–GAME.com　咨询QQ:624980062

电玩时尚 游戏精品



鼓楼一店：中央路28号（麦当劳旁）
电话：025–83612540　联系人：蒋先生
鼓楼旗舰店：中央路47–8号（鼓楼隧道北口）
电话：025–83249216　联系人：李先生
风云电玩总店：鼓楼厚载巷12–102号
批发热线：025–83462500
联系人：徐小姐 鲍先生　业务QQ：391734131

维修部：
一部：中央路47–8号　专业维修 立等可取
二部：厚载巷12–102号　专业技师为您提供最完善的维修方案
电话：025–83462502
售后服务：凡在本店所购主机一律提供七天包换、一年保修、终身维修服务。

风云电玩淘宝店：http://shop34554357.taobao.com
邮购部：南京市玄武区厚载巷12–102号
邮编：210037　电话：025–83462500　收款人：李真庆
所有网购、邮购物品均由专人负责，款到当日发货。

南京极风电玩

专业维修

PSP主机黑屏维修	50元
PSP主机原装光驱	120元
PSP主机原装夏普液晶	230元
PSP摇杆3D失控	50元
PSII 7系主机原装光头	80元
DS2主机原装触摸屏	150元
DS2主机原装上屏	150元
XBOX360主机专用水冷	400元

业精于专 方显卓著

凡到本店维修的电玩主机均可享受以下免费服务：
免费提供主机检测服务
免费提供主机除尘、保养服务
免人工费，提供正宗原厂配件
免费提供主机升、降机服务
免费提供游戏资源下载服务

所有维修主机均由专人当面维修，立等可取。

地址：鼓楼中央路37号（交通银行对面）
电话：025–52268370　联系人：张先生

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

上海鑫定音电子

上海鑫世代电玩

SHANGHAIXINSHIDAI

次世代的主机

鑫世代的信誉

地址：上海市静安区茂名北路74号
公交：49、71、127、1、925路石门站下，
地铁二号线南京西路下
垂询电话：021-62179427 15900748093
MSN：sh_gametime@hotmial.com
联系人：张先生 QQ：363956036

宏龙GAME

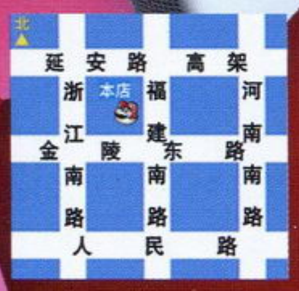
十周年店庆 旗舰店搬迁新址

HONG LONG GAME SHOP

新地址
福建南路88号

10th

总店



宏龙GAME 人民广场旗舰店
地址：上海福建南路88号
交通：123\126\17\18\220\42\
537\911\926\隧道八线
咨询电话：021-63202488 53836803 63200316
淘宝网址：shop33817363.taobao.com

宏龙GAME 斜土店
地址：上海市卢湾区斜土路530号
交通：253\781\96\17\43
咨询电话：021-63059095
邮编：200023
淘宝网址：shop33387080.taobao.com

宏龙GAME 浦东店
地址：上海浦东博山东路87号-7门面
交通：638\130\618\819\
隧道六线\广野线
咨询电话：021-58214605
淘宝网址：shop34108514.taobao.com

宏龙GAME 成都店
地址：成都市一环路南三段28号附21号
交通：12、19、23、27、34、45、59、
61、72、78、93、123、109路
电话：028-85562122
淘宝网址：shop34375499.taobao.com

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《最动漫》第3期 6月14日火热上市！

全面铺开互动新栏目，用最直观最有趣的方式了解本季优秀的动画角色！

人气王2007

新番角色超级赛〔初赛〕

新世纪福音战士 新剧场资料透析
高达系列新作第一手资料
寒蝉鸣泣之时解 前瞻
灼眼的夏娜 第二季导演特访
反叛的鲁鲁修 黑色骑士团探秘

DVD内容

有趣的视频新闻，最快的新番追踪
6支动画MV/PV精彩放送
钢与爱 春之Robot祭！〔复古篇〕
COSPLAY社团表演
2007东京国际动画展大赏OVA FREEDOM 1–3

全长超过200分钟的超值DVD
包你吃足动画盛宴！

豪华版 标准版 附赠CD
暑中见舞
动画闪金新曲榜

豪华版 独占CD
时间之翼
ZARD
坂井泉水纪念专辑

豪华版 赠品
EVA新剧场版
珍藏钥匙夹

豪华版 标准版 赠品
幸运星
大海报

三度进化 由小变大

光盘容量激增3倍！

· **幻彩花园** TONY壁纸大特辑：光明之风＋光明之泪＋其他作品
《奥丁领域》珍藏设定图/PC及PSP版百余张精美壁纸
· **梦剧场** 名场面——最终幻想X/《超级机器人大战OG》预告片/《奥丁领域》广告
· **游音盒** 近期及经典游戏金曲
· **电子书苑** 《游小说》独家奉献/恐怖大师伊藤润二《死魂曲》外传漫画

《游小说》第4辑 6月23日 全国上市

240页，25万海量文字让你看个够！

奥丁领域 特邀卡伦撰写最强剧情小说
寄生前夜 人类与线粒体的战争再度重现

三大官方小说
生化危机 自由之路/CAPCOM官方小说大赛最高奖
死魂曲 羽生蛇村异闻录/带你了解羽生蛇村不为人知的故事
幻想传说 沉寂的历史/悲壮的历史就此落幕

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn