Tot.194

2007年度最佳游戏中国玩家评选活动火热进行中！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

Gamehalo DVD mini

超级大作

— 最新影像 —

最终幻想XIII系列

横行霸道IV

GT赛车5 序章版

小说回廊

千年之梦

失落的奥德赛剧情小说

攻略透解

梦精灵 星降夜物语

失落的奥德赛

英雄不再

>>> 寒假

购机指南

玩家必看！

街头霸王IV 大爆猛料！

2008.1B 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600 02>

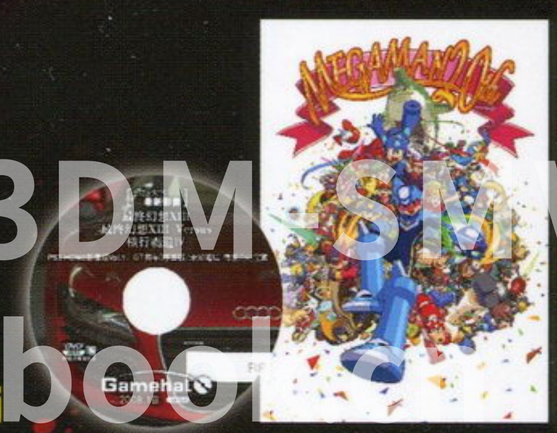
前线狙击

战神 奥林匹斯之链
鬼泣4/忍者龙剑传II

特快专递

陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫
鬼魂基因

赠品 | 洛克人20周年纪念海报+Gamehalo DVD mini



活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

属于PSP玩家的专门志

打造内容最精彩的PSP流行刊

12月29日全国上市

80页精美手册，包括《怪物猎人 携带版 2nd G》等新作最新情报、《漂亮美眉的游戏日记》封面女郎话题采访、《你所不知道的PSP游戏》的PSP三周年游戏点评回顾专题.3 DVD-ROM，软件、游戏、影视、音乐，所有PSP最新资源一网打尽！本辑特别附赠MD完美模拟器以及全套原版ROM+精选中文ROM+MD ISO镜像，让你在PSP上感受MD游戏的乐趣！

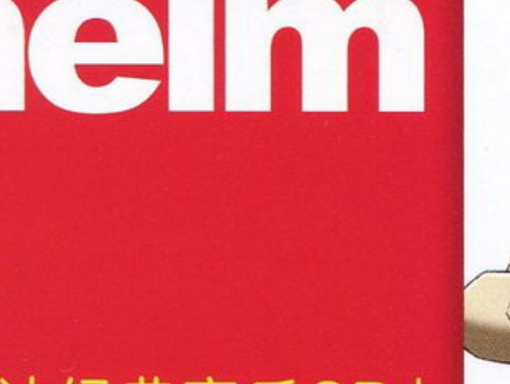
Mobile Suit Gundam

Roaming Anaheim

机动战士高达
漫游阿纳海姆

「16开精美画册＋机动战士高达经典音乐CD」

作为“宇宙世纪”高达作品中，除了地球联邦与宇宙殖民那长久以来的纷争以及无数活跃在战场上的机动战士以外，还有一个带有神秘色彩的超级军工企业见证了这段虚拟的人类历史。这就是阿纳海姆电子工业公司。本书所介绍的就是有关这家超级工业公司的历史，以及它所制造的一系列被我们所熟知的经典机动战士。在这本书中，您将看到大量未曾公开的内部资料以及精美的机械设定图，对于高达爱好者来说有极高的收藏价值。



1月2日全国上市

新旗舰店

久圣电玩
火爆迎宴

最优（YOU） 最速（SURE） 最酷（COOL）

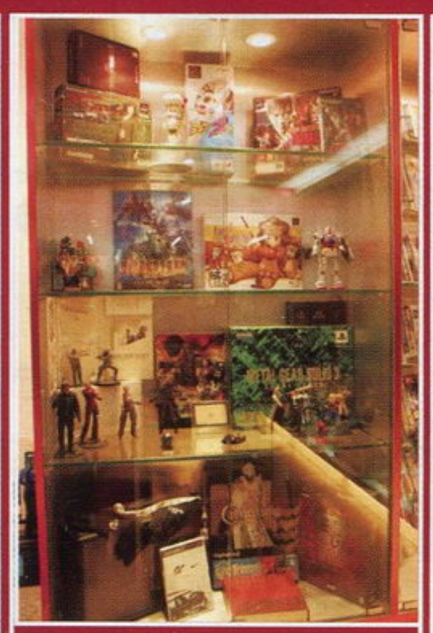
圣诞红PSP2000 隆重上市

一应俱全的掌机及周边产品，琳琅满目

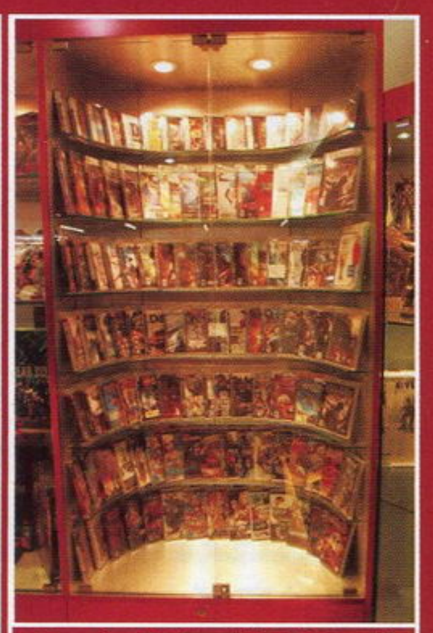
游戏体验区

· PS3专柜 ·

· X360专柜 ·



· 限定版专柜 ·



各主机正版游戏
应有尽有

店内配备高清电视和专业5.1音响

优雅的环境让每一顾客彻底品味次世代游戏真正的魅力

实力作证

深圳首家具有独立法人资格，拥有雄厚经济实力，规范化营销电子游戏软硬件和电子产品的进出口销售公司。

批发首选

除原有日本、香港以及深圳设立的服务网点外，本公司还专门成立面向国内游戏市场的信息化销售服务。经过多年不懈地努力，本公司已发展成为国内各类电子产品和游戏相关进出口产品顶级代理商、供销商。
联系电话：0755-81553683

高效首选

拥有国内最高效、最畅通的进货渠道，所有产品真正做到与日本欧美市场完全同步。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

深圳市久圣电子有限公司

总店 地址：深圳市罗湖区新园路西华宫1楼G11号 电话：0755-82203785 0755-82206258 联系人：魔魔
业务联系人：王小姐 业务电话：0755-81693633 业务QQ：102967377 http://www.jiusheng.net.cn

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

总第194期 TV GAME半月刊

2008年1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。

CONTENTS

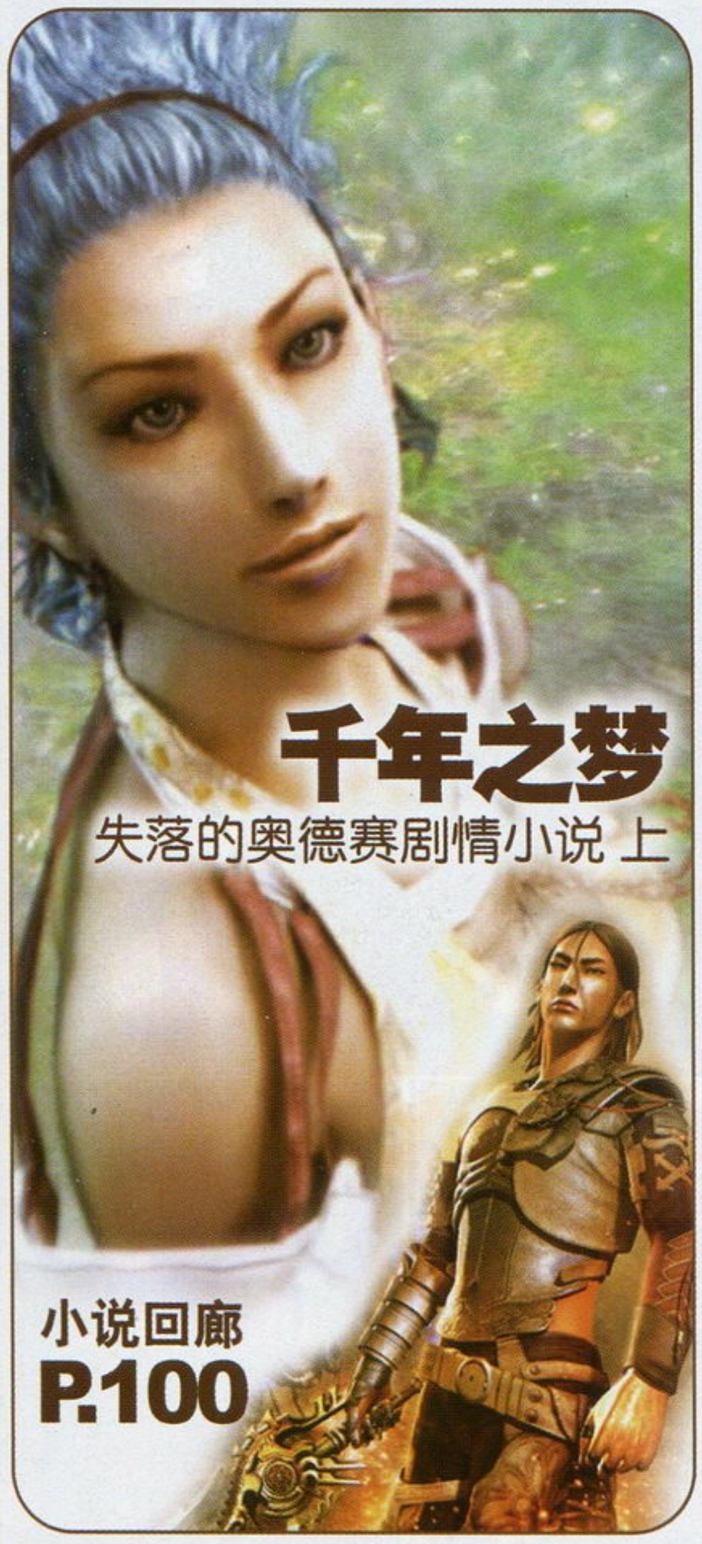
Part 1

1B

COVER STAFF

封面用图：街头霸王IV
设计总监/封面设计：Jason

©2007 Capcom CO.,LTD



游戏立方

多边共享区 50
问题小卖部 52
幻想通信 54
我们是冠军 55

研究中心

无瑕传说 86
莱顿教授与恶魔之箱 88

游戏情报站

微软：X360已在年末商战大获全胜！ 6
《古墓丽影 地下世界》正式公布！ 7
《刺客信条》目标销量500万！ 8
股市看好索尼，任天堂股价下跌 10
由《FF》的生父来揭晓系列20年的历程 12
新闻评论：非常有戏 14

前线狙击

街头霸王IV 20
战神 奥林匹斯之链 24
鬼泣4 26
忍者龙剑传 II 28

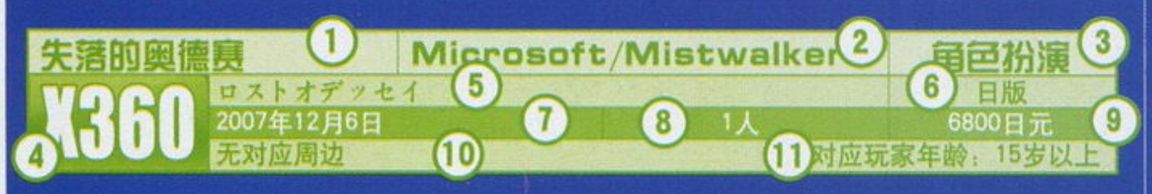
特快专递

陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫 47
鬼魂基因 48

攻略透解

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



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

机种说明

本刊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

游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

GAMESON TRADING CO.
新机地机迷会
www.e-gtco.com

新机地
引领游戏玩乐新年代

PLAYSTATION 3　XBOX 360　PlayStation Portable　Wii　NINTENDO DS

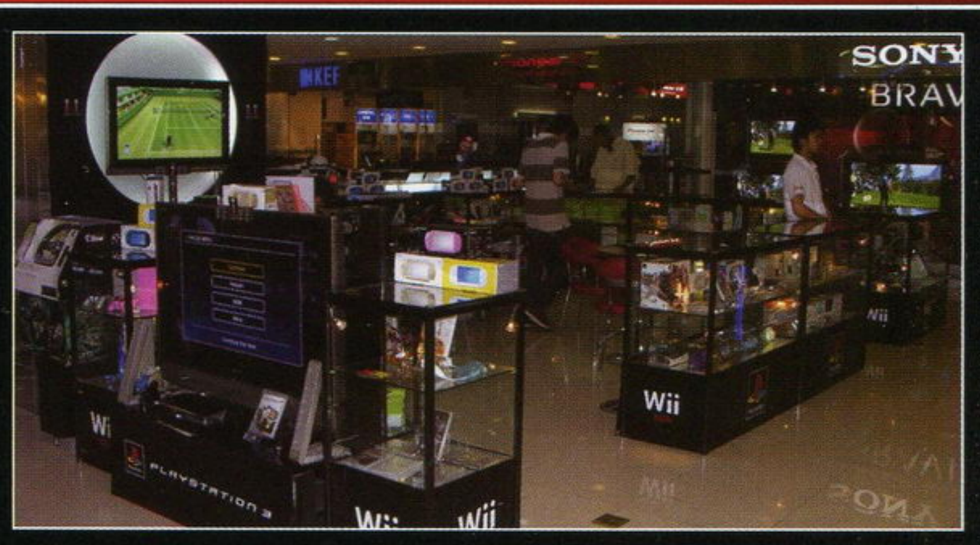
新世代HDTV
游戏体验店

顶级豪华

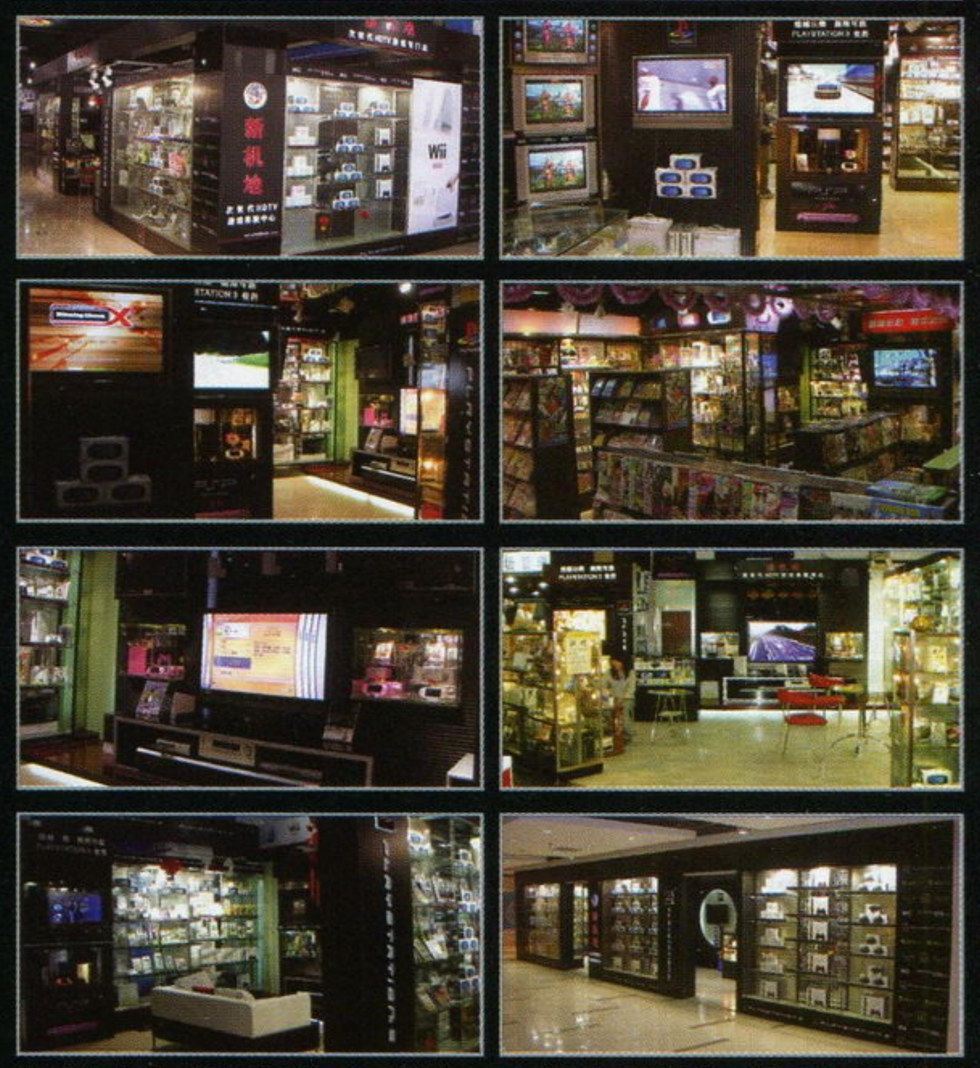
北京鼎好体验中心
上海美罗城体验中心
北京e世界体验中心
深圳东门体验中心

次世代HDTV高清游戏专门店

- 全国首创惟一一家次世代HD TV GAME特色游戏专门店。
- 陈列全系列次世代游戏主机，包括PS3、Xbox360、Wii、PSP、PS2、NDSL以及游戏配件等，海量选购。
- 顶级豪华的设备，52寸夏普G7(1080p)高清显像。BOSE5.1声道音响，效果绝对震撼，提供次世代主机试玩体验。
- 在最佳的商场开设最具特色的连锁店；提供最全面的游戏影音产品，加上最专业的服务去圆你最理想的游戏梦。



体验游戏　精彩无限



超越玩乐无限可能的PS3世界；标榜体感游戏，亲子同乐的革命性主机Wii；让你充分体验网络的精彩的Xbox360主机；新机地首创中国第一家次世代HD TV GAME游戏专门店。您心仪的次世代主机有多强悍？快到新机地北京、上海、深圳次世代HD TV GAME体验中心试玩就知道了。

热烈祝贺北京鼎好体验中心 上海美罗城体验中心火爆开业

北京鼎好体验店
北京市海淀区中关村鼎好电子商城地下一层B1827号
电话：010-62607205

北京e世界旗舰店
地址：北京市海淀区中关村大街11号中关村e世界数码广场西座地下一层A032－A033
电话：010－62682804

北京海龙店
地址：北京市海淀区中关村海龙大厦六层Y605C
电话：010-51195187

上海美罗城体验店
地址：上海市徐汇区肇嘉宾路1111号美罗城第三层国际音响广场中庭
电话：021-64268266

上海星游城旗舰店
地址：上海市徐汇区天钥桥路580号星游城地下2层18号
电话：021-61619726

上海动漫城店
地址：上海市静安区南京西路1856号动漫城2层
电话：021-51501390

深圳东门体验店
地址：深圳市罗湖区新园路西华宫1楼G10号
电话：0755-25192481；0755-82251624

深圳旗舰店
地址：深圳市罗湖区解放路西华宫3楼207A1
电话：0755-82286364；0755-25198828

插梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊

CONTENTS

Part 2

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。

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
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：黄毅华　冯　健
罗质彬　王双鄂
王锐愚　郝　鑫
吕思霆

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：2008年1月16日
定　　价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

街头霸王Ⅳ 20

NDS

AWAY 混乱的迷宫 31
高速卡片战斗 卡片英雄 36
紧急出口 DS 31
莱顿教授与恶魔之箱 88
灵光守护者 32
忍者龙剑传 龙剑 33
闪电十一人 32
无瑕传说 86
戏剧迷宫 樱大战 缘因有你 33
最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书 56

PS2

鬼魂基因 37 48
火影忍者 疾风传 终极觉醒 2 36
魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗 38
遥远的时空中4 33
战国BASARA2 英雄外传 光盘

PS3

GT赛车5 序章版 光盘
鬼泣4 26
横行霸道Ⅳ 光盘
化解危机4 37
起源计划（暂名） 34
上旋高手3 35
使命召唤4 现代战争 57
未知海域 德雷克的宝藏 光盘
战地双雄 35
战火兄弟连 地狱大道 34
终结之战 35
装甲核心 For Answer 30
最终幻想 X III 光盘
最终幻想Versus X III 光盘

PSP

怪物猎人携带版 2nd G 31
啪塔砰 36
瓦尔哈拉骑士2 32
战神 奥林匹斯之链 24

Wii

超级马里奥银河 39
超执刀 新血 30
陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫 36 47
梦精灵 星降夜物语 37 74
式神之城III 37 58
我们爱高尔夫! 37 57
遥远的时空中4 33
英雄不再 80 光盘

X360

鬼泣4 26
横行霸道Ⅳ 光盘
火爆狂飙 天堂 光盘
起源计划（暂名） 34
忍者龙剑传Ⅱ 28
上旋高手3 35
失落的奥德赛 66
使命召唤4 现代战争 57
式神之城III 37 58
战地双雄 35
战火兄弟连 地狱大道 34
终结之战 35
装甲核心 For Answer 30

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 05
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 30
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
编辑部落 这里是UCG小编们的纸上博客 59
PS3 HOME 带给你关于PS3的一切 60
360全方位 搜罗半月间次世代先锋最新动向 62
Wii世代 解读异质主机的方方面面 64
读编往来 读者与编辑的轻松交流 94
小编寄语 倾听小编们的生活感悟 98
新作发售表 近期即将发售的游戏列表 106
自由谈 让读者玩友在此畅所欲言 108

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！

特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

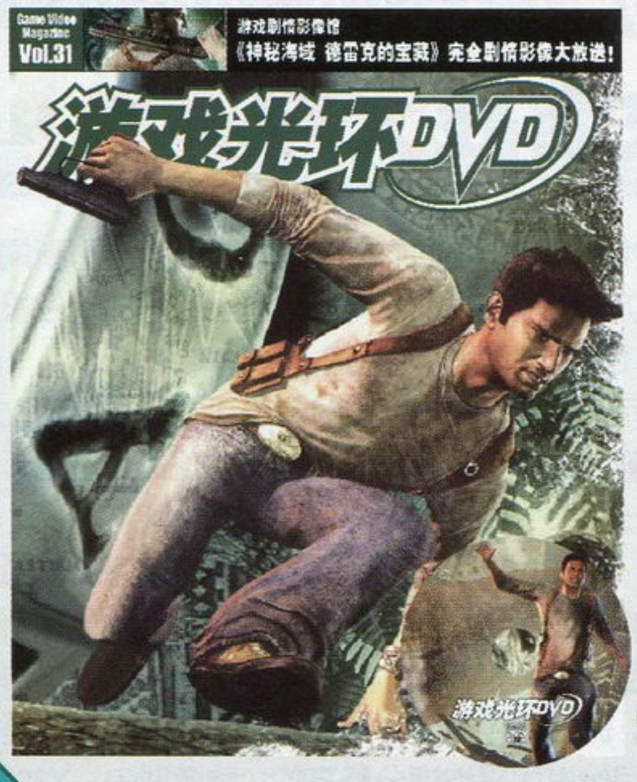
话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

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。

新书特搜 NEW BOOK

动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买 网址：http://shop33788833.taobao.com

游戏光环DVD 第31辑



PS3年底超级原创大作《神秘海域 德雷克的宝藏》完全剧情影像，跟随我们一起去寻找德雷克船长的宝藏吧！斗剧07对局精选！，收藏2007年格斗游戏巅峰赛事！《忍者龙剑传2》VS.《鬼泣4》，两大动作游戏新影像满载！更有《鬼泣4》2007年终极版预告片！还有劲作特搜队为你带来数款注目大作的最新影像！

1月2日全国上市

掌机王SP VOL.79

本辑《掌机王SP》收录近期最值得关注的三款NDS大作——《最终幻想Ⅳ》、《幸存少年 小岛的大秘密》、《高速卡片战斗 卡片英雄》的详细攻略，助你闯关无障碍。研究中心为大家带来《无瑕传说》的深入研究，同时还有《流星洛克人2》的相关心得和资料。专题企划《行者无疆——掌机中的旅游胜地》带大家游览掌机上的名胜，指引你领略游戏里的奇观。对《MHP 2ndG》感兴趣的读者也不要错过本辑《掌机王SP》，本辑会有该游戏的最新情报奉送。

1月2日全国上市

王国之心 官方画集

封面、盘面待定

112页大16开精装特辑
＋精选金曲CD

Square Enix特邀插画家——天野白为《王国之心》游戏、漫画、小说绘制的所有精美插画尽数收录于此，全部图片多达一百余张，张张精美绝伦，值得一再欣赏。不管您是Square Enix游戏的爱好者，《王国之心》的FANS还是迪士尼动画的忠实拥趸，本书都能够满足您的喜好，值得您永久珍藏。此外，随书还将奉送一张《王国之心》的精选音乐集。

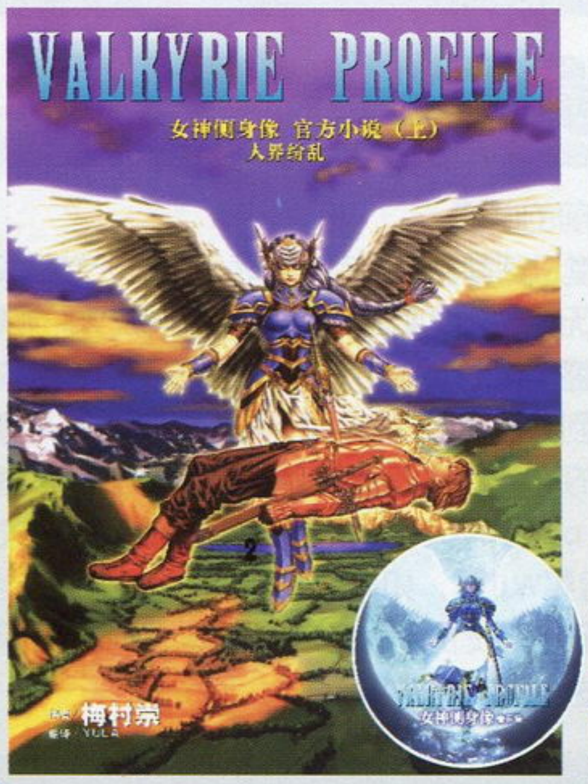
1月3日全国上市

口袋玩家 VOL.5

本辑收录《钻石·珍珠》的技能、特性等的研究测试文章，《口袋妖怪详尽分析》、《组队课堂》继续连载。专题企划：《招式的进化与变迁3》，讲述原作技能在衍生作品《口袋妖怪救助队》中的改变，以及《口袋妖怪原型探析4》、《口袋妖怪负面消息综述》。并有搞笑漫画：故事《口袋妖怪DP物语》、四格《口袋妖怪大百科》。DVD收录《DP》最新中文字幕TV动画。另赠精美赠品“圆企鹅磁性书签夹”。

1月5日全国上市

女神侧身像 官方小说（上） 人界纷乱



感动无数人的经典之作，1999年日本游戏最佳剧情奖，2000年PlayStation Award剧情奖得主。《女神侧身像》官方小说上部——《人界纷乱》震撼登场，在诸神之黄昏之前降临，让我们一同感受人类的绝望与希望，聆听诸神的喜悦与悲伤。此外，随书还将奉送《女神侧身像》精选OST，让您在阅读的同时随着音乐的响起更深入地投入北欧神话的世界中。

1月7日全国上市

游戏城寨 LV.38

本期特企 / 反转时光——记忆中的2007游戏界：献给再也回不去的2007年的时光、又长大了一岁的孩子们、以及那些与我们一同关注游戏的玩家。业界之声 / 十年铸剑 重出江湖——《街头霸王Ⅳ》制作人小野义德揭开幕后开发秘闻。Web Show专题 / 80后，我们有话要说。城寨小百科 / 水口哲野的声光世界。私房话 / 这世上有一样东西我想拥有。天下聚会报道上海、厦门、贵州、西安等地玩家精彩活动实况。

现已上市各地报刊亭销售中

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏情报站

新闻 | 名人博客 | 业界访谈 | 编辑视点 | 评论

GAME NEWS STATION

栏目主持 | 星夜

NEWS
NEWS BLOG
INTERVIEW
EDITOR'S SPOTTING
CRITICISM

本期大事记

12月11日 NBGI宣布其招牌角色扮演游戏“《传说》系列”累计销量已经突破1000万套。

12月11日 索尼CEO霍华德·斯特林格表示，索尼正在启动新的三年计划，PlayStation Network将会是该计划的重要组成部分。

12月12日 世嘉宣布表情自动生成技术“魔法V引擎”已经研发完成，将会有偿授权给其他厂商使用。

12月13日 路透社报道任天堂股价一个月来下跌了8%，并援引一些分析家的观点指出市场资金正在向索尼转移。

12月13日 育碧宣布调整财年收益预期，宣布多款大作延期至下一财年，同时表示《刺客信条》本财年内预计可卖出500万套！

12月18日 微软宣布将于2008年1月24日推出繁体中文版《失落的奥德赛》。

12月19日 美国游戏业协会ESA宣布明年E3展将会返回洛杉矶会展中心，举办时间为7月15～17日，仍然保持4000人左右的小规模。

12月中旬 微软向全球媒体发布新闻稿，宣称X360已经在美国的年末商战中获得胜利。

12月中旬 Eidos正式公开《古墓丽影》正统第8作《地下世界》。

12月中旬 美国任天堂宣布与一些零售商合作解决Wii的缺货问题，分析家预计缺货将使任天堂损失13亿美元。

12月20日 BBC报道今年英国游戏市场规模超过15.2亿英镑，创造了历史新纪录。

特报 微软：X360已在年末商战大获全胜！

▲今年末微软在美国表现出色，《光环3》居功至伟。

12月中旬，微软向全球各大媒体发布了一份新闻稿，通过各方面的数据宣布：“消费者用他们的钱包投了票，X360是今年假期的大赢家。”

微软表示，今年假期X360的大作阵容是游戏历史上最强大的。根据市调公司NPD提供的11月份市场数据，当月北美的十大畅销游戏中，X360有4款，Wii为2款，PS3为2款。当月销量最高的游戏为X360版《使命召唤4》，卖了150多万套，而PS3版只有44.4万。总销售额方面，X360达到了7.63亿美元，Wii为5.87亿美元，PS3为3.64亿美元。微软还宣称，X360游戏的媒体综合评价是最高的，11月份媒体平均评分最高的10款游戏中，X360占了6款。

在Spike TV评选的“电子游戏大奖”中，X360独占游戏获奖最多，其中《生化奇兵》捧走了“年度最佳游戏”大奖，《质量效应》赢得了“最佳RPG奖”，《光环3》赢得了“最佳多人游戏奖”，“年度最佳游戏”的所有入围者都有X360版。在MTV发布的2007年十佳游戏名单中，X360游戏占了5款，PS2为2款，Wii为1款。在《时代》杂志的2007年十佳游戏名单中，有7款X360游戏，其中《光环3》赢得了“年度最佳游戏”大奖。在著名购物网站亚马逊的十佳游戏名单中，X360游戏有5款，Wii为1款，PS3为4款。

微软还公布了11月份在美国市场的其他重要数据：

- 游戏/主机销量比高达6.9，表明X360玩家具有最高的游戏购买力。
- X360版《刺客信条》位列畅销榜第三名，销量是PS3版的2.7倍。
- 《质量效应》首周销量超过47.3万套，在畅销榜上排名第六。
- 《光环3》在发售后的第三个月里仍然保持出色销量，进入畅销榜第9名。
- 根据NPD的数据，11月份第三方在X360游戏上的营业收入超过PS3和Wii的总合，达到了3.67亿美元。
- 自发售以来，美国消费者在X360及游戏上消费的总金额达到了71亿美元，从2006年11月至今的总金额为48亿美元，而Wii为30亿美元，PS3为21亿美元。
- 11月份X360在美国的销量为77万台，比10月份大幅提高110%。11月PS3销量为46.6万，Wii为98.1万。
- Xbox LIVE在全球25个国家的总会员数已经超过800万。

特报 Wii缺货导致任天堂损失13亿美元

今年年末商战期间，Wii再次出现了严重的缺货局面，对于一款已经上市一年多的主机是非常罕见的，因此有不少人认为是任天堂故意囤货，制造供不应求的假象让人们不断保持对Wii的高度兴趣。不过最近有分析家指出，缺货对于任天堂没有任何好处，而且会造成巨额损失。

据《纽约时报》报道，一些零售商和分析家认为，Wii的缺货将会给任天堂造成至少10亿美元的损失。MDB资本投资公司高级分析家James Lin认为损失额将会达到13亿美元，Lin认为如果货源充足的话，Wii的销量将会达到目前的两倍。

美国任天堂总裁雷吉屡次向人们表示，任天堂确实对缺货现象非常无奈，但他们已经开始着手解决Wii的缺货问题。位于华盛顿North Bend配送中心的工作人员数量目前已经增加到3倍，但工厂方面无法在短期内将产量提高到市场需求的水平。因此任天堂与全球最大游戏零售商GameStop合作，开展了延后发送计划，玩家在GameStop购买Wii时，如果店家没货，也不会白走一趟，而是会得到一张提货单，任天堂与GameStop将保证在1月份将Wii送到购买者家中。

www.plumbook.cn

软件 《古墓丽影 地下世界》正式公布！

■游戏将以墨西哥南部为主要舞台，通往地下世界的通道正等待着劳拉。

12月初，有报道称Eidos公司注册了一个副标题叫做“Underworld”的《古墓丽影》新作商标，没过多久以该名称为域名的网站就开通了，确认了这款游戏的存在。最近Eidos公司正式公布了“《古墓丽影》系列”正统第8作《古墓丽影 地下世界》(Tomb Raider：Underworld)。由于水晶动力(注)工作室在《古墓丽影传奇》的开发过程中表现出色，本作仍然由该公司负责开发，在剧情上将会延续《古墓丽影 传奇》。游戏将以墨西哥南部为主要舞台，劳拉·克劳馥将会在那里找到现实世界与“地下世界”的通道。

相传在玛雅历年末代最后五天(又称“无名日”)是危险的时期，那时分隔凡间与阴间的大门就会消失，没有任何束缚可以阻挡邪神的兴起。而在那5天里，通往地下世界的通道就会打开。

《古墓丽影 地下世界》将会有相当大的变革，其最大的创新在于提供了一个“能够记住玩家的行动并做出反应的具有互动性的游戏世界”。例如，劳拉从泥泞的路面上走过，就会留下脚印，当劳拉单膝跪地时，泥土会粘到她的腿上，而这些泥土以及地上的脚印都会被雨水逐渐冲淡。被杀死的敌人的尸体会保留在远处不会消失，并且她对场景造成的任何损坏都将是永久性的。在画面上，本作将会引入“混合光影模型”，将动态光影技术与人工添加的光影贴图结合，实现更为逼真的效果。并且天气效果也将会对场景造成影响，例如下雨会导致岩壁又湿又滑，劳拉在攀爬的时候就更容易失手或失足，制作人表示，在本作的大多数时候，“场景就是劳拉最大的敌人”。

本作将会引入全新的近距离战斗系统，系列作在战斗方面缺乏变化的局面将会得到改善，玩家可以直接操作劳拉做出更复杂的战斗和躲避动作。劳拉的摩托车在本作中也将会成为一个重要的解谜用具。另外一个重大的变化是劳拉的服装经过了重新设计，不再穿那身标志性的蓝色裹胸加卡其色短裤，而是穿上褐色绕颈上衣和黑色短裤。此外，她的头发与《古墓丽影传奇》一样不再是麻花辫，而是普通的马尾辫。

据称本作才是“真正的第一款次世代《古墓丽影》”，因为在画面上的进化将大大超越前作，具有“照片级的真实度”，而且有更逼真的物理效果。游戏很可能是使用了新的引擎。

软件 世嘉研发人物表情新技术

世嘉日前宣布，他们已经成功研发了“魔法V引擎”，并且正准备将其作为商用引擎授权给其他公司使用赚取权利金。

“魔法V引擎”是一种人物表情生成技术，能够通过分析人物的语音台词，让角色自动生成相应的表情，包括嘴、眉毛和眼睛的运动都可以根据分析自动产生，从而表现出喜、怒、哀、惊等表情特点。

目前世嘉的PS3大作《如龙见参！》就是使用了该引擎，世嘉表示经过公司的内部测试，发现它的效率比手工调整表情要高100倍。除了游戏外，这款引擎也将会应用到动画和电影等领域。

■《如龙见参！》使用了可自动生成表情的新技术。

业界声音

我认为最好是和同类的游戏保持距离。相比玩对手的游戏，我更喜欢从动画电影或是这类的东西上寻找灵感。

——《鬼泣4》制作人小林裕幸日前表示，他没有玩过《忍者龙剑传》和《战神》，因为他没有多少时间玩游戏，而且“如果玩了其他的游戏，看到了其他游戏的某些做法，就会心理上故意回避在自己的游戏里用上同样的东西。”小林裕幸还表示，《鬼泣4》PC版的开发工作已经完成。

PS3从开始就是一个家用游戏机。尽管价格战略也很重要，但目前我们应该把力量放在增强游戏软件上。

——SCEI社长平井一夫日前再度推翻了前社长关于“PS3不是游戏机”的说法，进一步强调加强游戏阵容是PS3的关键，他还表示希望下个财年可以摆脱赤字。

如果具备成功的潜质，那么在市场上至少可以竞争5年时间，而就我所知，在之前的竞争中只有两台主机做到了这一点，而这两台主机全都是由索尼生产的。

——SCEA总裁杰克·特雷顿日前表示，主机大战的结局将会在三年内见分晓，5年内败者将彻底退出市场。

我们相信在不久的将来，Wii的后续主机将不再使用手柄进行操作。你只需要将房间中的摄像头设置好，然后挥挥手就可以模拟网球等游戏操作。

——英特尔首席技术主管Justin Rattner认为Wii的体感操作方式将成为未来的主流，但在技术应用方面可能会转为类似《EyeToy》的摄像头感应技术。

《超级马里奥银河》的设计灵感并非来自于其他任何一款游戏。虽然不好意思，但我不得不承认你所说的这个叫《瑞奇与叮当》的游戏我从来就没听说过，是个PC游戏吗？

——最近任天堂官方杂志向宫本茂提问“《超级马里奥银河》的宇宙和行星的关卡设定是否借鉴了《瑞奇与叮当》？”宫本茂表示相关概念在N64上的《超级马里奥64》开发时就已经有了，只是那时没有公开而已，至于索尼的《瑞奇与叮当》，这游戏他从来没听说过。

小贴士 TIPS

水晶动力：即Crystal Dynamics，创办于1992年中，创始人是原世嘉市场部主管Judy Lange。1993年该公司聘请20世纪福克斯电影公司总裁Strauss Zelnick担任总裁，在当时极为轰动。1998年该公司被Eidos收购。

话梅杂志 8BDM SMW
www.plumbook.cn

业界声音

我虽然没有阅读迈克尔的评论，但却早已有所耳闻。他想怎么说那是他的自由，但对我们来说，依然将继续支持HD-DVD电影并保持与合作伙伴的关系。要是我们自己对这个格式都没有足够的信心的话，又怎么会推行买播放器送5张免费电影的举措呢？

——对于《变形金刚》导演迈克尔·贝炮轰微软"试图搞垮BD和HD-DVD来推动数字下载业务"的说法，微软英国娱乐及游戏业务总裁Stephen McGill日前表示，微软看好HD-DVD，同时也看好数字下载。

软件发行商可能并不关心硬件商是否成功或盈利，但是我认为他们应该关心，因为没有硬件商，软件商就没地方发行游戏。对它的评价我很惊讶，因为我绝对不会胆敢建议软件发行商该如何定价。因此我觉得由他们来建议硬件该卖什么价钱并不合适。

——Activision首席执行官鲍比·考迪克不久前发言称微软与索尼应该在2年内将主机降到199美元以下，对此SCEA总裁杰克·特雷顿日前在接受记者采访时直截了当地表达了他的不满，他还说"或许他该自己去设计一台主机"。这种直接抨击重要软件商合作伙伴的言论在业内非常罕见，很可能会对Activision与SCE之间的合作关系造成不良影响。

现在我们要面临的最大挑战来自于索尼在这一领域的品牌影响力，不仅仅是PS3，而是索尼作为一个品牌的影响力。

——统管X360营销业务的杰夫·贝尔日前表示目前X360在欧洲处于下风的关键在于索尼的品牌影响力，至于任天堂，他认为Wii热销的现象不会持久。

PlayStation Network明年将与苹果和微软直接交锋，本周五我们的电子、电影、音乐和游戏部门的首脑们已经共进晚餐，在餐桌旁就此进行了讨论。

——索尼CEO霍华德·斯特林格日前在彭博财经的采访中表示，明年4月1日之后，索尼将会启动下一个三年计划，而PS3的网络服务PlayStation Network将会进入大发展时期，整合索尼旗下各部门的丰富娱乐资源，与iTunes和Xbox LIVE全力抗衡。他还表示手机与PS3之间的互动性也将是重要推广功能之一。

软件 主视角射击版《泰伯利亚》公布！

EA洛杉矶分公司最近召开记者招待会，正式公布了根据即时战略名作"《命令与征服》系列"(注)改编的主视角射击游戏《泰伯利亚》。这款游戏开发至今已经有两年半的时间，据未经证实的消息称，游戏使用了CryEngine2，即在《孤岛危机》中有惊人表现的超强悍次世代游戏引擎，而从目前公开的片段来看，本作的视觉效果已经站在了业界的潮头。

泰伯利亚是"《命令与征服》系列"中一种来自外星的神秘晶体，它所释放的强大能源完全取代了传统的石油能源，围绕这种能源，人们展开了激烈的争夺战。本作的故事开端围绕一座神秘的高塔，这座高塔于11年前出现在地中海地区的荒原上，仿佛一座象征邪恶的山峰。据称这座塔是第三次泰伯利亚战争的遗迹，而事实上，它并非遗迹，也没有被废弃。在塔的深处，外星人正在密谋侵略计划。在游戏中，玩家将扮演前锋战役指挥官Ricardo Vega，率领精锐部队投入作战，解决这一世界性危机。

《泰伯利亚》作为系列的首款主视角射击游戏，同时也将会融入系列一贯的战略战术性，游戏中的每个时刻、每个任务都将让玩家绷紧神经，本作还将加入多种首次亮相的武器。在激烈的交战过程中，玩家还要同时指挥多种步兵、装甲部队和空中部队。玩家可以同时控制多个小队加入一对一战斗，也可以参加多人在线游戏。

EA洛杉矶分公司执行制作人Chris Plummer说："泰伯利亚是我们的'至尊魔戒'，我们的'原力'。它是连接万物的纽带，是这个世界设定的起源，也是这个设定分裂的原动力。"

本作预计于2008年秋季在PS3、X360和PC上推出。

特报 《刺客信条》目标销量500万！

育碧公司于12月13日宣布调整其2008财年的收益预期，同时宣布三款大受关注的游戏将会延期到2009财年发售。

首先是截至2008年3月31日的2008财年，预计销售额将会达到8.4亿欧元(原先预计销售额为8.25亿欧元)。在每年最重要的第三财季期间，育碧预计就会达到4.1亿欧元的销售额，比之前预计的3.3亿欧元大幅提升。育碧还表示，财年运营利润率将会从原先预计的9%提高到12%。

育碧业绩喜人的主要原因是PS3/X360大作《刺客信条》横扫欧美，比育碧之前的乐观估计还要出色，发售一个月后，出货量已经突破了250万套，并且仍然保持销售强势。鉴于此，育碧上调了该作的销量预期，从之前预计的财年内销量突破300万套提高到500万套，迈入业内罕见的500万级巨作殿堂。

由于《刺客信条》带来了丰厚的收入并提高了投资者的信心，育碧目前的市值已经达到了30亿欧元。为了防止被EA收购，资金充裕的育碧开始大量回购股票，使得EA所持的股份从最高峰的约25%，降低到15.4%。

虽然《刺客信条》获得了巨大的成功，育碧表示运营利润率提高更主要的原因是研发费用比之前预计的更低，因为有三款备受关注的大作将会延期到下个财年发售，它们分别是：《终结之战》、《战火兄弟连 地狱大道》和《孤岛惊魂2》，也就是说这三款游戏将于2008年4月1日之后才会上市。此外，在10月份育碧已经宣布有4款游戏将会延期到下一财年，其中包括三款系列续作，以及一款原创新作。

对于2009财年，育碧预计销售额可达9.75亿欧元，这段期间发售的大作包括《终结之战》和3款原创新作，以及7款系列续作。

■《刺客信条》是依靠成功的营销建立新品牌的典型案例。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

小贴士 TIPS

"《命令与征服》系列"：英文原名为Command & Conquer，由Westwood公司开发的经典即时战略游戏系列，诞生于1995年，全系列销量超过2500万。后Westwood被EA收购，该系列成为EA产权。

软件 NDS即时战略版《蓝龙Plus》公开

今年10月初，有消息称微软的X360日本头号大作《蓝龙》将会推出NDS版新作，一时成为业内津津乐道的话题。虽然微软在家用机业务上与任天堂是死敌，但是微软旗下的多个游戏制作部门却有不少NDS游戏正在开发中，在NDS上推出《蓝龙》就是为了进一步提高该系列的市场覆盖面，借助NDS的人气提高品牌影响力。最近日本《V-JUMP》杂志对该作进行了首次报道。

▲战斗中将面临大量的敌人。
◀游戏将插入精美的CG动画。

NDS版《蓝龙》的名称是《蓝龙Plus》，其游戏类型是即时战略，有点像《最终幻想XII 亡灵之翼》，X360版中登场的角色们将同样会在本作中登场，而原作中仅仅有个别人才能够召唤的“影”在本作中将成为一般角色的普遍技能。本作还将加入精美的CG动画，而执行制作人仍然是坂口博信，游戏预计将于明年3月发售。

另外，日本X360业务负责人泉水敬暗示，《蓝龙2》很可能于明年末成为X360在日本的主打大作。今年4月坂口博信曾在韩国的一个活动中透露《蓝龙2》已经在探讨中，很可能是一款重视在线功能的游戏。

软件 次世代《龙珠Z 突破极限》登场！

NBGI于12月22日在幕张会展中心举办的“JUMP FESTA 2008”展会中正式公开了《龙珠Z 突破极限》(Dragon Ball Z Burst Limit)，本作仍然由系列开发商Dimps公司(注)负责，是专门面向PS3和X360贴身打造的新作，并且投入数年的开发时间和庞大的预算，将会带给玩家真正次世代的视觉效果。游戏仍然采用了卡通渲染的画面风格，战斗场面将会更加火爆，而且还将支持网络对战。

在欧美方面，《龙珠Z 突破极限》预计仍然将由Atari公司发行。《龙珠》在欧美的销量一直不错，也是深陷困境的Atari公司仅有的支柱之一，上个财年给Atari带来了8500万美元的收入。但不久前《龙珠》版权持有者FUNimation Productions把Atari告上了法庭，威胁要收回版权，但Atari为了保住这最后的救命草，日前决定花350万美元将游戏发行权赎回，其中80万美元为赔偿金，另外270万为应付的授权金。

特报 “《传说》系列”累计销量突破千万

NBGI于12月11日宣布，截至12月6日，“《传说》系列”的全球累计销量已经突破1000万套，其中日本占87%，亚洲其他地区为2%，北美占8%，欧洲为3%。

《传说》是NBGI最重要的角色扮演游戏系列，系列第一作是1995年12月发售的SFC版《幻想传说》，加上12月6日发售的《无瑕传说》，该系列目前已经推出了20部作品。除了家用机和掌机游戏外，也推出了网络角色扮演游戏《永恒传说Online》，另外还有手机游戏、小说、漫画、动画等跨越多种媒体的作品。

“《传说》系列”销量表

平台	游戏	发售日	出货量
SFC	幻想传说	1995年12月15日	21.2万
PS	宿命传说	1997年12月23日	113.9万
PS	幻想传说	1998年12月23日	76.9万
GBC	幻想传说 换装迷宫	2000年11月10日	13.6万
PS	永恒传说	2000年11月30日	87.3万
PS	经典传说 Vol.1	2002年1月31日	9.4万
GBA	世界传说 换装迷宫2	2002年10月25日	18.4万
PS2	宿命传说2	2002年11月28日	97.7万
GBA	世界传说 召唤者的血统	2003年3月7日	10万
GBA	幻想传说	2003年8月1日	31.4万
NGC	仙乐传说	2003年8月29日	95.3万
PS2	仙乐传说	2004年9月22日	48.6万

平台	游戏	发售日	出货量
PS2	重生传说	2004年12月16日	60.5万
GBA	世界传说 换装迷宫3	2005年1月6日	12.3万
PSP	永恒传说	2005年3月3日	39.8万
PS2	神话传说	2005年8月25日	39.7万
PS2	深渊传说	2005年12月15日	73.4万
PSP	幻想传说 全语音版	2006年9月7日	13.6万
NDS	风雨传说	2006年10月26日	30.1万
PS2	宿命传说	2006年11月30日	39.5万
PSP	世界传说 光明神话	2006年12月21日	30.5万
PSP	宿命传说2	2007年2月15日	12.9万
PS2	经典传说 Vol.2	2007年6月28日	9.5万
NDS	无瑕传说	2007年12月6日	16万

新闻短波

《失落的奥德赛》中文版

微软于12月18日宣布将于1月24日在台湾地区推出X360角色扮演大作《失落的奥德赛》的中文版。《失落的奥德赛》由获得直木文学奖的著名作家重松清撰写剧本，非常注重精彩的剧情，并且在游戏中还穿插了短篇散文故事“千年之梦”，因此要感受该作的魅力，更是需要中文版。为此，台湾微软动用了庞大的中文化团队，将总共60万字的游戏内容完全中文化，并且对“千年之梦”部分进行重新编辑，配合中文内容规划文字的节奏与特效，给玩家带来卓越的阅读享受。

全3D《侍魂 闪》公开

2006年9月，SNK Playmore公司曾经宣布将会在Taito的新街机基板“TAITO Type X2”上推出一款全3D化的格斗新作《侍魂 闪》，最近这款游戏的官网正式开张，并且在东京、神奈川、千叶和大阪等地进行了店头测试，游戏预计于2008年正式推出。

英国市场规模

BBC于12月20日报道，今年英国游戏市场的规模超过了15.2亿英镑，虽然还有最火爆的圣诞期间两个星期的销售额没有算上，这个市场规模已经比去年膨胀了25%，软件总销量超过7800万套，第三个季度里的主机总销量超过1100万台，比去年同期提高33%。目前游戏软件销量已经占到英国所有软件总销量的79%以上。

E3重返洛杉矶

由于今年在Santa Monica的飞机棚里举办的新E3展招到很多厂商和媒体的不满，E3的主办方ESA于12月19日宣布明年E3展将重新在洛杉矶会展中心举办。不过这并不意味着E3展将恢复到以往的盛大规模，ESA表示明年E3展将于7月15～17日期间举办，规模与今年相若，仍然是面向受邀的业内人士，预计只有4000人左右参加。之所以重返洛杉矶会展中心，是因为那里交通方便，而且周围有很多酒店，便于厂商和媒体之间的交流。

Parappa加盟Wii?

Majesco Entertainment日前宣布曾经开发了《Parappa the Rapper》的松浦雅也与画师Rodney Alan Greenblat已经与他们签约，将为Wii开发一款音乐游戏新作。Majesco表示，这将会是一款与《吉他英雄》一样有着大众化吸引力的音乐游戏，预计将于2008年末发售。

索尼克冲入iPod

最新的iPod Nano 3具有相当出色的游戏功能，为了进一步推广这一卖点，目前苹果公司已经与世嘉合作，推出iPod版《索尼克》，目前该作已经在iTunes上提供下载，下载费用为4.99美元。

小贴士 TIPS

Dimps：2000年3月由原SNK第一开发部员工独立之后在大阪成立，同年7月获得了Sammy、Bandai、SCE和世嘉的注资，成为Sammy的子公司。目前该公司共有员工200余人。

游戏情报&3DM-SMW
www.plumbook.cn

新闻短波

《生化危机 恶化》公开

Capcom不久前曾经宣布将与索尼电影合作拍摄全CG动画版《生化危机 恶化》(BIOHAZARD：Degeneration)，最近该片公开了首段预告片，不过仍然没有任何详情公布。

NDS美国再创纪录

任天堂于12月12日宣布，截至11月30日，NDS今年在美国的销量已经超过了600万台，又一次创造了令人惊讶的新纪录。在今年年末商战期间，NDS仍然是美国最畅销的主机，仅感恩节当周就在美国卖了65万台，创造了有史以来感恩节单周销量的最高纪录，此前的记录保持着是GBA，该主机在2005年的感恩节当周卖出了60万台。目前NDS在美国的总销量已经超过1900万台，年内将有望突破2000万大关。

上大游戏专业招生

上海大学CIA游戏影视动画一年全日制专业研修班将在2008年春季招收第23期学生，于2月底开学。本期开设游戏影视动画、游戏设计与制作两个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时，接近普通大专三年的专业课教学时间。计划招生共90名，走读住读均可。凡年满18岁的学员均可报名，额满即止。

上大CIA一年全日制专业研修班课程体系来源于CIA数码科技2001年从加拿大高科技互动艺术学院引进的先进动画教育理念和实用的课程体系。在经过上海大学5年的教学实践过程不断修改创新，已经逐步成为游戏影视动画职业教育行业的标准教学体系。该课程体系教学内容包括基础技能、专业软件工具、实训游戏影视岗位技能三大部分。

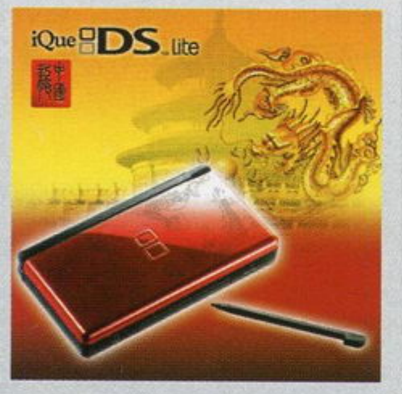
X360日本游戏数量翻倍

“250款游戏你选哪一款？”这是日本微软今年为年末商战打出的宣传口号，以X360多达250款的可选游戏阵容为宣传要点。而最近日本X360业务负责人泉水敬表示，到2008年末，X360在日本的游戏阵容将会达到现在的两倍，达到500款。

美国1.91亿玩家

美国市调公司NPD最近发布的调查报告显示，如果将所有玩电子游戏、电脑游戏、网络棋牌休闲游戏的人都算上，美国总共有1.91亿玩家，占总人口的63%。研究表明，多数人都喜欢与家人或朋友一起玩游戏，游戏正在成为一种社会性活动和减压的工具。

iDSL“中国龙”登场！



临近岁末，iQue神游终于发布了首款中国地区独占的限量iDSL——“中国龙版”。“中国龙版”iDSL采用了“紫禁红”和“玛瑙黑”双屏合璧的设计方式，为了彰显中国龙富贵吉祥之寓意，主机机身上屏外壳采用最新的炫晶涂层工艺，并用水墨手法勾勒出一幅“盛世云龙”，这款主机的点睛之笔则是一方隶书撰写的“中国龙”印章，将整个主题典雅尊贵的气质渲染得一览无余，尽显其独一无二的王者之气。据悉，iQue神游将于农历新年正式发售此款限定版主机。

软件 《彩虹六号 维加斯2》初步信息公开

■从目前公布的画面来看，本作的进化幅度似乎并不是很大。

育碧日前公开了《彩虹六号 维加斯2》的初步游戏信息，宣称本作将会“用新的游戏系统和突破性的合作及多人模式将该畅销系列推向新的高度”。本作将于明年3月发售，对应主机为PS3、X360和PC。

在《维加斯2》中，场景规模将会大幅扩张，除了原作中的各种武器外，还有11种新增枪械类型。彩虹小队也可以购买新的迷彩服和各种服装饰物“实现终极的人物定制功能”。在玩家们最为关心的多人游戏方面，本作最重要的新增要素就是增加了“Jump In”合作模式，顾名思义，该模式的特点是你可以随时加入朋友的单人游戏中，随时让原本单人进行的任务变成双人合作的任务，不需要退出游戏重新进入双人合作模式。育碧表示，本作的单人游戏地图在设计的时候就已经考虑到以双人合作的方式进行，这意味着在每一张地图中都设置了很多可以让玩家随时插入的地点，并且不会因此影响剧情的发展。

本作的多人模式共有13张地图，有两种新增的对抗模式，并且对比赛配对系统进行了改良。此外育碧还表示本作的敌人AI进行了大幅改良，恐怖分子也将会有夜视镜、防护盾等新设备。

特报 股市看好索尼，任天堂股价下跌

过去两年内，任天堂创造了游戏业历史上的新神话，凭借NDS和Wii的出色表现，在营业利润和市场占有率方面均占据绝对优势，其股价也保持了不断上涨的趋势，总市值接连超越松下、索尼等巨型集团，成为日本市值第二大的企业，总市值逼近10万亿日元大关。如此疯狂的股价涨势是很难维持的，最近，任天堂的股价开始出现松动，路透社于12月13日报道，任天堂的飞速发展势头已经开始放缓。

11月，任天堂的市值缩水了8%，虽然整个日经指数也在下跌，但是同一期间跌幅只有5%，任天堂股价下跌的主要原因显然并非市场大环境所致。虽然这段时间里并没有出现导致任天堂股价骤跌的事件发生，但日本Ichiyoshi投资公司首席基金经理秋野光重(音译)表示，任天堂股价下跌的主要原因是其出色的业绩已经无法刺激投资者的兴趣。秋野光重认为，现在投资者们已经充分认识到任天堂的潜力，而在2005年，没人能够想到任天堂可以走到今年这样的辉煌局面。但也正是因为投资者认为任天堂已经到了巅峰，因此很难再吸引资金热炒任天堂的股票。

瑞穗投资管理公司基金经理冈本元久(音译)则认为，任天堂股价下跌，是因为投资者将资金转移到索尼。冈本说：“人们意识到PS3正在从落水狗恢复为更强劲的姿态，因此部分原本流向任天堂股票的资金开始转向索尼的股票。”冈本认为，如果没有更为巨大的刺激性因素，任天堂的股票很难有进一步的作为，而今年假期期间，Wii在欧美都遭遇了严重的缺货局面，限制了任天堂业绩的进一步提升。

杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

名人博客 NEWS BLOG

Dean Takahashi小档案

博客作者 《圣何塞水银新闻报》著名编辑，对游戏业界有深入了解，著作包括：《打开Xbox》和《X360揭秘》。

评杰克·特雷顿访谈

Commentary on Jack Tretton's interview

发表时间：12月16日

杰克·特雷顿(编注：SCEA总裁)永远是个乐观主义者，但索尼现在却处于水深火热之中。他说该公司在今年底发展很好，但是比起对手，索尼垫了底。我同意索尼在存货方面做得不错，没人哭喊着货架上没有足够的主机了。如果玩家不想再等Wii，他们可能会买台PS3取而代之。但这种可能性不高：想买Wii的买不到Wii，结果买了PS3成了PS3玩家，这种情况我没怎么看到，因为二者的消费群差太多了。杰克也是这么说的。所以存货这一点不能成为"优势"。

特雷顿似乎很看重11月PS3在日本打败Wii的重要性，我恐怕那也没什么了不起的，因为索尼在市场上已经落后得太多了。杰克一直在说10年周期，当然10年周期对PS2是没问题的，但是索尼既然加入了主机大战，肯定就要迎合5年换代一次的规律，失败的公司往往最急着推出新主机，如果前5年都没搞好还谈何10年周期。

对于杰克说到的索尼在蓝光大战中很幸运的说法我表示赞同，蓝光靠PS3卖出的几百万台超越了HD-DVD，但是这场战斗不会在一两年内结束，PS3也没有像人们想象的那样卖得那么红火。HD-DVD阵营一直在等待僵局，看来很快就会等到了。

杰克似乎对现在业界的跨平台潮流反倒感到庆幸了，如果我是第三方，我也会很高兴看到这种局面。他批判了Activision CEO鲍比·考迪克对于微软与索尼主机价格太高的评论，我认为索尼应该多听第三方的意见，没有他们不可能成功。杰克当然知道这一点，但他似乎并没有安抚第三方，没有告诉他们索尼多么需要他们的支持。

索尼应该阻止第三方向Wii叛逃，它已经做了点事，买了《虚幻竞技场III》的独占权，但是这还不够。如果我是索尼，我会跑到Konami对天发誓"《潜龙谍影》系列"只可能是索尼主机的游戏，我觉得现在是时候打开保险箱，给那些具有影响力的大作花点钱了。他们最好再保证BioWare也将跨平台、Activision Blizzard将会在PS3上开发《魔兽世界》之类游戏。这些都需要烧钱。

索尼在2008年有很多大作，比如《GT赛车5》、《GTAIV》和《潜龙谍影4》，哪些大作能扭转局面？我们就等着瞧吧！

总的来说，能够听到杰克说那些比过去靠谱得多的目标已经算是个里程碑了。我还记得前索尼社长出井伸之曾经在一个Comdex展会的演讲中说"PS2会像彗星一样撞击地球让恐龙灭绝"，杰克总算没有把牛吹成那样。

David Jaffe博客

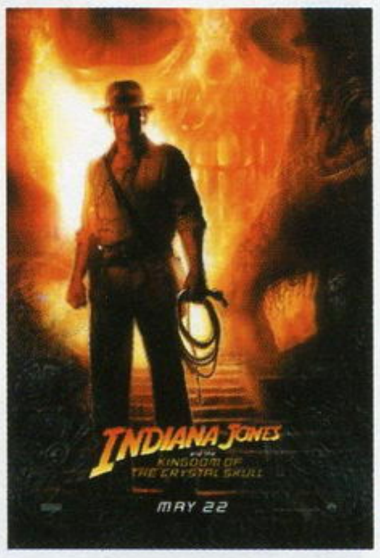
David Jaffe小档案 《战神》制作人，现已单飞成立了独立工作室"吃睡玩"。

哇！

Wow!

发表时间：12月10日

抱歉本周的博客发得有点晚了，我孩子病了，而且我脑子里有了新的设计灵感。



左边这张海报估计很多人都看过了，但是我想把它放到我的博客里，因为它太TM强了！我看过很多帖子，也和很多人谈论过，他们都说它让他们想起了《魔域奇兵》(Indiana Jones and the Temple of Doom，简称《TOD》)。老天，我希望这部片比它强。老实说，《TOD》也很不错，我是看着那片长大的，但是它怎么说也有点太落伍了吧。

不管怎样，这人让我回到了童年，因此很高兴他们做了这么一张怀旧的电影海报。很高兴听说斯皮尔伯格没打算改变戏路迎合现在的动作片潮流。因此我对这片已经望穿秋水了，真该开车到洛杉矶去巨型影院和大家挤在一起看。见鬼，也许我应该飞到伯明翰到我家乡去看……这才是重温童年偶像的正确方式。

另外，几个星期前我和《战神》电影版的制片人吃了一顿愉快的午餐。很快就会有一些大新闻爆出了，不过现在还没定。是的，这项目还活着！而且很强悍！但有趣的是，我坐在那里滔滔不绝地说着电影，就像个狂热影迷一样，而这位拍了很多大片(包括明年夏季档的《糊涂侦探》)的制片人却对此非常冷淡。我的意思是，他显然是热爱电影的，但是对他来说电影只不过是工作。开始我有点失望，想揪住他怒喝："哥们！你要拍的可是地球上最TM酷毙的东西！"不过我接着就意识到当有些东西成为你的工作，不管它多有趣，你都有可能忘记工作的乐趣。经常有人来找我谈游戏，对新出的游戏激动得面红耳赤，和他们在一起很让人兴奋，但是我却没法和他们一样激情四溢。我想这可能也是同样的道理吧。当它成为你的工作，可以提前很久就看到游戏，可以拿到很多免费的游戏……有时候你就会忘了它有多酷。因此这次会面让我沉思了很久，让我认识到能够做我想做的事是多么幸运。因此，这几天我对自己的工作又热情洋溢起来了……我想最好的工作就是不像工作的工作……我做的就是这样的工作！

相关资料

《战神》电影版

David Jaffe在这次的博客中首次向外界透露了《战神》电影版的消息，从制片人同时正在拍摄《糊涂侦探》(GET SMART)这一点可以推断出此人很可能是Charles Roven，他之前的作品包括《蝙蝠侠 侠影之谜》、《防弹武僧》等。

本期综述

Finish the Fight?

NPD公布了11月的美国游戏市场统计数据后，三大厂商纷纷发布了自己统计的补充数据和相关声明，微软更是迫不及待地发表了胜利声明，急切地想要证明"Finish the Fight"(结束战斗)的豪言。不过从各方面的数据来看，今年年末商战的最大赢家无疑是任天堂，X360的优势地位仅限于美国本土，在欧洲和日本都明显处于下风。就像Dean Takahashi所说，这场战斗绝不会在一两年内结束。

流言板

《COD5》重返二战？

最近Activision开始在网站上发布招聘广告，在关卡设计师的招聘职位中写明：应聘者最好制作过主视角或第三人称视角射击游戏，二战射击迷优先。人们纷纷猜测Activision是在为《使命召唤5》招募开发人员，该作或许会重返二战主题。不过目前对此并未有任何确定消息。

可信度 ★★☆☆☆

PlayStation Dog?

据新潮电子杂志《Stuff》的传闻，曾一度被索尼放弃的电子狗Aibo将会重生，并且新款的Aibo将由索尼的游戏部门负责，将会与PS3的网络社区服务《Home》联动，用户可以用PSP来控制Aibo，而Aibo内置的摄像头可以把拍摄的照片传给PSP。《Stuff》杂志对这则传闻标出的可信度为53%。

可信度 ★★☆☆☆

Bizzare开发《007》?

几个月前，Activision收购了"《世界街头赛车》系列"开发商Bizarre Creations公司，并且表示该公司正有几款新作开发中。最近美国《EGM》杂志称，其中的一款新作将会结合枪战与竞速的特点，考虑到之前Activision已经获得了《007》游戏版发行权正苦于找不到合适的开发团队，因此Bizarre的这款新作很可能就是《007》最新作。

可信度 ★★★☆☆

《战争机器2》发售日？

美国《EGM》杂志曾经传出《战争机器2》将于2008年末商战期间推出的传闻，最近亚马逊网上商城也开始接受该作的订购，而给出的发售信息中赫然写着"2008年11月15日，售价59.99美元"。由于亚马逊之前提供的多款大作发售时间都不准确，因此对于这则消息，我们目前也只能是将信将疑。

可信度 ★☆☆☆☆

www.plumbook.cn

由《FF》的生父来揭晓系列20年的历程

曾吃过闭门羹的《FF》

记者 请坂口先生告诉我们一下制作《FF》的初衷吧。

坂口博信(以下简称坂口) 关于这个我说过许多次了，当时《勇者斗恶龙》(以下简称《DQ》)在商业上取得巨大成功，这时大家才发现“原来在FC上也能做角色扮演游戏啊”。我也是其中之一，而当时也有《海格力斯的荣耀》、《观星者》等四款角色扮演游戏在开发，《FF》也是追随《DQ》的挑战者之一。不过我曾把它拿到《Family Computer Magazine》去，结果吃了闭门羹，他们说没办法报道这样的游戏，只有《FAMI通》最后报道了。

记者 当时有多少人参与开发呢？

坂口 有我和负责宣传的竹村、负责企划的石井浩一(“《圣剑传说》系列”生父)跟浅井、程序设计师纳夏·吉贝利、负责点阵图的涩谷员子以及作曲的植松伸夫，制作小组成型时大概也就我们七个人。当时社内开发其他游戏的田中宏道(《FF XI》制作人)他们团队一开始就有二十人左右，大家可以看出当时《FF》在社内没啥人气吧。(笑)

记者 看来是在不被看好的情况下开发的啊。

坂口 可以这么说，而且我也忍不住对员工发火，不过从石井那听竹村说“这团队怕是没救了”反而激发了我想闯出一个新天地的决心。

记者 他这句话的意思是说这个团队做不出畅销作品吗？

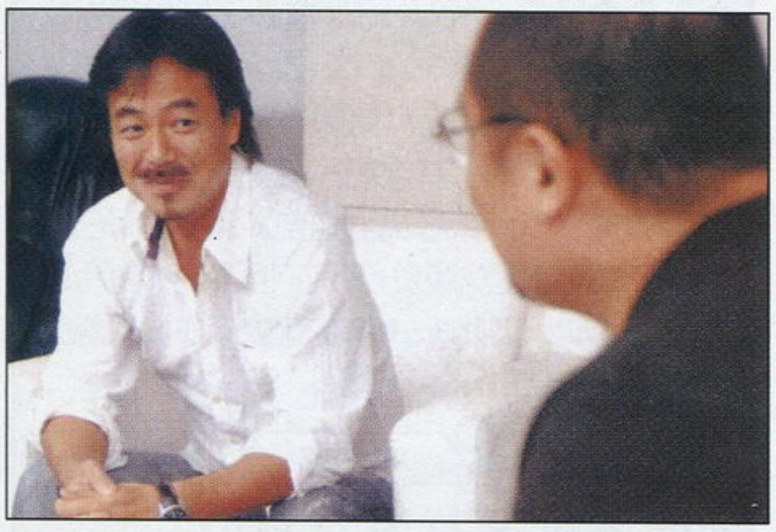
坂口 毕竟人数太少，他多半觉得会卖不好吧。会取《最终幻想》这个名字也是表达当时的心情，意思就是说这是最后一次尝试，要是卖不好那就回大学去。这真的是最后一款幻想作品啊，当时我已经留级好几次了，就算回去念大学也没啥认识的朋友了，真的是处于“Final”的状态。

记者 但这款冠以“最终”名号的作品最后却卖了40万呢。

坂口 其实当时预定出货量只有20万，卡带制作一般要花两到三个月来生产，所以第一批出货量就可以说等于是该作的销售量上限了，因此我在公司大吵大闹，坚持说“这种水准的游戏已经做不出第二款了，请你们想办法生产出40万套。”这么做会让生产经费上亿，对公司来说不得不是个冒险行为，但当时我已经顾不了这么多了，心里只觉得“钱这种小事你们就不能想点办法吗？”(笑)不过能卖出这么多套真的是多亏了当时的经营团体的鼎力协助。

记者 天野喜孝先生的原画也很有震撼力，当时坂口先生怎么会想到去让天野先生来画原画呢？

坂口 刚开始石井说请天野喜孝先生来画原画，但我对天野先生不是很熟，所以就驳回了。之后有次我在杂志上看到天野先生的画觉得太棒了，这正是我要的感觉，结果石井告诉我这就是之前给我推荐的天野先生画的。直到现在我也经常搞这种名堂，之后才知道某某人正是我要找的人。



业界访谈 INTERVIEW

坂口博信 HIRONOBU SAKAGUCHI

1986年参与原Square的创设，之后推出了“《最终幻想》(以下简称《FF》)系列”、《超时空之钥》等多款佳作，2001年离开Square，2004年正式创建Mistwalker，开发了《蓝龙》、《失落的奥德赛》等多款角色扮演游戏。

技术的进化与《FF》

记者 在续作的开发上将偶数代的团队和奇数代的团队分开来，这种方式真的很奇特啊。

坂口 所谓“系列作品”的走向往往在第二代时就应该确定了吧。当时我们都希望做出大的改变，而我们所期望的也是改变《FF》。虽然说不出什么太具体的理由，但这种走向到了后来也继承了下来。《Ⅰ》、《Ⅱ》、《Ⅲ》这几作虽然是在同一主机上推出，但技术是一直在进步，可以做的事情不断增加，而我们觉得既然有了新技术就一定要利用起来，我想没有这些技术的进步也没有以后《FF》的进步吧。

记者 《FF》的确是给人随着主机进化而越来越强大的作品啊。

坂口 在开发《Ⅲ》的时候我第一次见到《周刊少年JUMP》的鸟岛先生，他给我说过当时的《FF》哪里做得不好，虽然那时我觉得“为什么我要听你说这种事情？”但这也成为了后来改变的契机，让《Ⅳ》以后的作品又有了大幅度的改变。拜SFC这款主机的性能所赐，让我们将漫画与动画中培养起来的表现手法运用到游戏中，而我们也越来越注重能够衬托出角色形象的演出。不过《Ⅳ》反而被人说是太过强调角色的特色，没有自由度。(苦笑)但也多亏了这次尝试我们才会萌生新的想法，觉得我们的观念也必须跟上主机的进化才行。

《FF》的智囊团形成

记者 之后推出的角色扮演游戏的原形也正好就是开发《Ⅳ》时奠定的吧？

坂口 因为就是从那个时候开始逐渐有新成员加入，在设计师方面皆叶英夫(担任《FF Ⅵ》、《FF Ⅸ》、《Ⅻ》等系列作品的美术导演)和高桥哲哉(《异度装甲》制作人)是从《FF Ⅳ》开始参与，野村哲也也是从《FF Ⅳ》

坂口参与作品

1987 FINAL FANTASY

1988 FINAL FANTASY II

1990 FINAL FANTASY III

1991 FINAL FANTASY IV

1992 FINAL FANTASY V

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

进入公司，到《FF V》的时候正式加入制作班底的。能在画面上得到提升也不是只因为主机的改变，有很大一部分都是靠他们的表现。至于企划方面，北濑佳范先生是在开发了GB的《圣剑传说 FF外传》之后从《FF V》加入的。

记者 这个阵容可谓非常强大啊，那么坂口先生当时处于一个什么立场呢？

坂口 那是我不是制作人，是导演，完全没有管经费问题，只知道在现场指挥，还自己亲手做事件。当时北濑也是负责事件，但他做的事件就很“贼”，在《VI》里面世界崩坏的场景里有个大规模的土石崩塌效果，当时我就问他是怎么做到的，结果是他偷偷跑去和主程序师商量请他帮忙给自己写了一组事件专用程序。（笑）不过话说回来，这种不择手段也要把那个场景做好的执著确实让人钦佩。

记者 这也太狡猾了。那么其他人都负责什么工作呢？

坂口 我记得皆叶应该是在画背景用的点阵图，每次他状态不好的时候就喜欢让自己喜欢的角色跳舞。

记者 跳舞？

坂口 是的，皆叶很会用点阵做动画，每次他陷入低潮就会开始帮自己喜欢的角色画几张点阵图，然后让这些角色在他本来非画不可的背景上毫无意义地登场，所以有时看到一些跟《FF》无关的角色开始跳舞我就会过去替他打气。（笑）

记者 当时野村负责的是什么工作呢？

坂口 当时野村所画的女性可是非常性感的哦，不过当年的主流仍然是点阵图，所以只好拜托他画敌人的造型，说来他的才能还是到了《FF VII》才首次充分发挥啊。

《FF》的飞跃与拓展

记者 接下来平台就转移到了PS上，《FF VII》让《FF》来了一次巨大的飞跃，当时的情景我至今还清楚地记得，我看了一段用多边形制作的角色在画面上自由地做动作，看得我非常震惊。

坂口 由于《VR战士》的出现，可以想象格斗游戏、动作游戏的主流会慢慢向3D转移，但要说到角色扮演游戏是不是也该向3D方向发展我还是有一些疑问的，而且当时公司内也没有开发3D游戏的专业人员，除非改变整个公司的格局，不然是没办法应付的。

记者 当时在电脑出过一些角色的多边形还显得有棱有角的动作游戏，不过分量都比不过《FF VII》吧。

坂口 是的，从多方面来说那都是些有勇无谋的挑战，我想也正因为如此才得以完成一款如此有趣的作品吧。

记者 在《FF VII》成为一个传奇之后，坂口先生也开始制作电影版了。

坂口 的确如此。从《FF VII》的开发进行到后期，我就开始常常在日本和夏威夷之间来往，然后从《FF VIII》开始，《FF》的开发团队就分为两组，我把《FF VIII》交给了北濑去做，我自己则是在檀香山同时制作电影版和《FF IX》。

记者 《FF IX》那种元祖《FF》的感觉的确很赞啊。

坂口 我是刻意将黑魔道士单独做出来的，如果说《FF VIII》是校园故事，那么《FF IX》就是回到正统的奇幻路线了，对此我也是抱着很轻松的心态在看待的，觉得《FF》就是要每次都不一样才有趣。

记者 的确，《FF》每一作都有很大的差异呢。在PS2上推出《FF X》之后《FF》又进行了一次挑战，那就是进军网络游戏的领域。

坂口 当我们决定做网络角色扮演游戏后周围的人都很疑惑，他们问我“这该怎么办？难道要改成《FF Online》？”而我的回答很直接，就叫《FF XI》好了，因为本来就是第十一款作品嘛，本来每次推出的《FF》都不一样嘛。

记者 的确也是。就像初期的决定奠定了《FF》的发展，在制作PlayOnline的时候坂口先生也是很投入的吧？

坂口 说实话没有，因为我在开发中途就离开Square了，不过之后有松野泰己接手，整合得还是相当不错的，毕竟当时有很多宏大的构想，要刻意看漫画、听音乐，甚至还有看杂志、新闻什么的。虽然就走向来说是没错，但这也的规模已经不是只靠Square一家公司就能办到的了，就结果来说，这年头也没有人用收费的方式提供情报网站的浏览服务了，以结果来说，《FF XI》的有效会员人数也超过了50万人，所以我很庆幸当时有进行这样的挑战。

《FF》是灌注了灵魂的作品

记者 《FF》真的是随时都在挑战，不断为以后游戏的开发开创新的时代啊。

坂口 关于这个，我并不是打官腔，这些成果都要归功于后来聚集一堂的开发人员都很优秀的缘故。

记者 各位开发人员到现在交情都还很好吧？

坂口 是的。由于《FF》最初也是从一个小企划开始的，到现在我跟植松先生见面都还像是朋友出来聚会的感觉，原本我们就有这样的氛围了，这样的环境对于作品的开发来说也是有帮助的。

记者 毕竟每次和坂口先生喝酒，周围的开发人员都会跟坂口先生讲一堆话呢。

坂口 大家都会很理所当然地对我说“坂口，你这样就不对了。”站在制作人的立场上不可避免的有时会有种自我陶醉的感觉，所以这时还是有个人从旁提醒比较好。我自己在制作《FF》之前的作品时就曾陷入自我陶醉而失败，所以后来到了开发的尾声我一定会把试玩游戏的试玩人员安排到开发团队中，而且还会特别挑玩起来会深入研究又敢说真话的人，然后他们就会给我很多意见，比如“坂口先生，这个地方的宝箱里放的怎么会是钱呢？”这话听起来有些令人火大，所以我也回敬他“有什么关系，放钱就放钱嘛。”结果他竟然还说“不行，做这个的家伙根本就搞不清状况。”（笑）所以听取试玩人员的意见确实是非常重要的。相信要是游戏卖了100万套，里面多半就真的有大约50万人会有相同的感觉呢。这些人对于游戏内容是非常敏感的，而且在这些人员里有的也提升成为了开发人员，相信他们也都非常努力。

记者 这应该算是从《FF》中培养出来的人才吧。现在《FF》成了坂口先生的竞争对手，对此您有什么看法呢？

坂口 如果拿战国时代来比喻，感觉就是出现自己眼前的敌人竟然是自己的亲生儿子，而且还一定要打倒他才能继续前进，大概就是这样吧。严格说来与竞争对手不太一样，我反而会希望它越强越好，除了当成“商品”来卖，我更希望它是被当成“作品”来看待的。希望他们能贯彻《FF》的精神，每次都用当时最先进的尖端技术，做出堪称最高峰的独一无二的作品。

记者 原来如此。那么最后请坂口先生告诉我们是如何看待《FF》的吧。

坂口 就过去的精神来说，就是不要把游戏当成商品，而是当成作品来看待。我自己每次都是注入了自己的灵魂去制作，在开发途中想出的点子绝不会留到下次再用，而是会全部放到游戏中。所以每次结束开发整个人就好像被掏空了一般，根本不知道接下来该做什么。不过透过这种鞭策自己的方式，下次又能创造出全新的东西，我希望今后的《FF》也把这种精神继承下去。

1994 FINAL FANTASY VI

1997 FINAL FANTASY VII

1999 FINAL FANTASY VIII

2000 FINAL FANTASY IX

2001 FINAL FANTASY X

话梅杂志&3DM
www.plumbook.cn

非常有戏

从2004年开始至今，TV游戏产业掀起了一场惊天动地的革命运动，任天堂凭借着NDS和Wii这两件异质法宝不但败局复活，一举重新夺取了整个产业的主导权，同时还不断吸引着大量过去远离电子游戏的消费者，市场扩大的成果正日益明显。对于短短四年间的业界大激变，令每一个游戏业从业者、市场分析师乃至普通玩家都感到瞠目结舌，没有人能够正确解释任天堂成功发动革命的真正动力来源，但这个课题是我们无法不去认真反省和思考的……

文 Darkbaby

一 非常思考

这是一个娱乐过剩的时代，同时也是思维日益贫乏的时代，每一个娱乐消费产业的从业者都在为从激烈竞争中脱颖而出绞尽脑汁。市场的压力甚至逼迫着人们不断挑战道德底线。

近年来无论在国内外，类似《综艺大观》类的大型盆景式综合娱乐节目的收视率急速下滑，观众已经对千篇一律的表演形式产生严重审美疲劳，即便大牌主持和明星也无法挽回局面。于是以《老大哥》为代表的真人秀节目成为了挽救收视率的重要手段，真人选秀类节目的一时大流行无疑标志着编导创作者的黔驴技穷。

2006～2007年，上海文广传媒集团旗下东方电视台成功推出了两档雅俗共赏的综艺节目《舞林大会》和《非常有戏》。《舞林大会》最高收视记录曾达到了12.3%，是近年国内综艺类节目中绝无仅有的大成功。《非常有戏》决赛阶段的收视率超过4.2%，虽然在综艺类节目中并不算高，但考虑到传统戏剧节目收视率很少有超过1％的，这样的成绩实在是可圈可点。令许多同行为之感叹赞佩的是，东方电视台炮制的两档明星栏目原始素材却是被大众普遍视为过时的交谊舞和中国古典戏剧。在一般人眼里，交谊舞和中国古典戏剧早就沦为了黄昏老人们在街心花园自娱自乐的保留节目，完全缺乏话题性。然而东方电视台的编导却打着弘扬高雅艺术的旗号进行逆操作，广泛邀集各路明星名流登台竞演，竟然得以“化腐朽为神奇”，成功打造了两台高品味的视觉盛宴。《中国戏剧报》主编在《非常有戏》成功闭幕后举办的名为“非常有戏.非常思考”的研讨会上如此总结：“在与时俱进的新时代，我们需要通过娱乐方式的全新组合，来达到推广传统文化的最终目的！”

“娱乐方式的全新组合”——这是一种不谋而合的娱乐创新思路，任天堂的成功正来源于此。

2003年上半年，任天堂发生了自股票在东京证券交易所一板上市以来首次亏损，NGC的失败是这位昔日霸主在家用主机领域遭遇到的二度挫折，面临着广大第三方厂商和消费者的严重信任危机。无论在资深经济分析师的电脑里还是普通大众眼中，任天堂的企业规模似乎都不足以和微软、索尼这样的强劲对手进行正面抗衡，微软在Xbox时代恣意挥霍掉的金钱几乎就相当于任社数十年间苦心积储总和，而且这场烧钱竞赛丝毫没有终结的迹象。更令任天堂感到忧心忡忡的是，TV游戏的消费群正不断萎缩，这种状况在日本本土尤其显著。在全盛期的32位主机时代早中期，市场足够容纳PS、SS和N64三大主机共存发展，而进入了128位时代后，日本市场已经无法承载PS2和NGC并存（Xbox的市场可忽略不计）。从CESA协会的统计数据也清晰显示了市场的大幅萎缩，2003年的日本游戏销售总额只相当于1997年的不到70％。面对来自各方面的竞争压力，任天堂不得不背水一战，选择采用激进的革命方式来推倒过去自己建立的旧市场格局，从无人涉足的蓝海中打开新局面。

正如任天堂社长岩田聪在2005年前后几次在重要场合反复强调的，阻碍TV游戏普及的最大问题是游戏的操作越来越复杂所导致消费者戒惧心理，繁难的操作方式不但为新玩家的进入设置了壁垒，同时也导致了大量曾经接触过游戏的人群因厌倦而不断流失。另外长期的负面社会舆论对于TV游戏产业的发展也造成了相当沉重的压力，2003年初日本大学医学院脑科学专家森昭雄发表的研究报告宣称长时间游戏会产生“电子游戏脑”，对于玩家尤其是青少年的身心健康产生极大影响，该研究报告一度曾造成了轰动效应，产生了对游戏业相当不利的社会舆论，甚至有国会议员提案要求对游戏产业采取制裁措施，后因索尼和任天堂等财阀势力的积极幕后运作才使制裁案胎死腹中。掌握了阻碍产业发展的关键因素以后，任天堂开始实施由表及里的大革命行动，从NDS的触摸屏幕到Wii的体感操作系

www.plumbook.cn

统无一不是为了简化游戏的操作难度。然而任天堂真正的巨大成果却是通过对电子游戏进行重新包装，彻底改善了行业形象，因此极大拓展了市场的延伸范畴。为了完全根除“电子游戏脑”造成的负面影响，任天堂刻意采用了东北大学加龄医学研究所著名的脑研究专家川岛隆太教授发表的脑力锻炼研究成果，先后投入了数亿美元巨资在全球范围进行地毯式轰炸宣传，结果取得了期待的圆满效果。任天堂又趁热打铁地再次提出了用Wii进行“体锻炼”的口号，同样获得了消费者们的积极响应。在任天堂操纵的强大舆论机器作用下，电子游戏一扫昔日有害身心健康的不良社会形象，反而成为了强身健脑的工具，美国部分州县的养老院甚至已经把NDS和Wii列入老年护理的必备采购清单中。在许多普通消费者的眼中，NDS和Wii并不仅仅是单纯的游戏主机，同时也是价格相对低廉的健身器材，其商品价值因此得到了成倍提升。任天堂的新提案完全契合西方社会日益追求健康养身的流行趋势，许多时尚和健康类媒体的推波助澜，也间接推动其商品认知度的迅速提升。

目前全球TV游戏产业的市场规模大约为300亿美元，健康消费产业的市场规模则超过了2200亿美元(这个数字尚未包括美发行业的销售额)，而且该市场还以每年约11%的惊人速度飞速膨胀。基于以上的数据我们不难理解任天堂会选择健康娱乐作为其游戏产品的宣传基调，这样的切入点能够让游戏产业和另一个规模远为庞大的消费产业有机结合，从而真正达到扩大市场的目的。

电子游戏是一种迅速贬值的消费商品，而健康投资却是一项长期持续的消费行为，任天堂通过逆向思维进行了嫁接优化，使得电子游戏的消费出现长期持续的市场效果。NDS的“《锻炼大脑的成人DS训练》系列”连续数十周盘踞在世界各国销量排行榜前列，Wii平台的《Wii Sports》和《Wii Play》同样也长卖不衰。健康类游戏的长卖效应使得硬件产品的卖点得以持久，从而逐步形成了滚雪球效应，我们因此不难理解为什么NDS和Wii的旺销周期远远超越了以往所有家用主机的销售曲线。Wii发售至今一年有余，其全球旺销情势愈演愈烈，这种狂热的情景实在无法用厂商“饥饿疗法”来一言蔽之。持续消费行为产生的市场润泽效果对于传统类游戏也受益非浅，《马里奥赛车DS》连续54周停留在《FAMI通》TOP30销量榜中，出货量已经突破了270万套，这个记录远远高于当年GBA版的29周和96万套。《马里奥赛车DS》的情况并非孤例，任天堂和第三方的其他作品同样也如此。不可否认，Wii平台目前尚未出现普遍长卖的良性循环，这和市场竞争环境复杂性和第三方支持力度不无关系，相信随着时间推移会得到有效改善。

对于广大普通消费者而言，他们通常并不会以硬件性能指数来判断商品的价格，游戏和健康的全新消费组合，为NDS和Wii最大限度地增添了附加价值，这是以全新视频播放格式为追加卖点的PS3和PSP等竞争产品完全无法匹敌的商品魅力。

▲任天堂邀请了大批国际顶尖巨星为《锻炼大脑的成人DS训练》做宣传。

二 切入点

并非所有的革新都能够取得预期的成功。

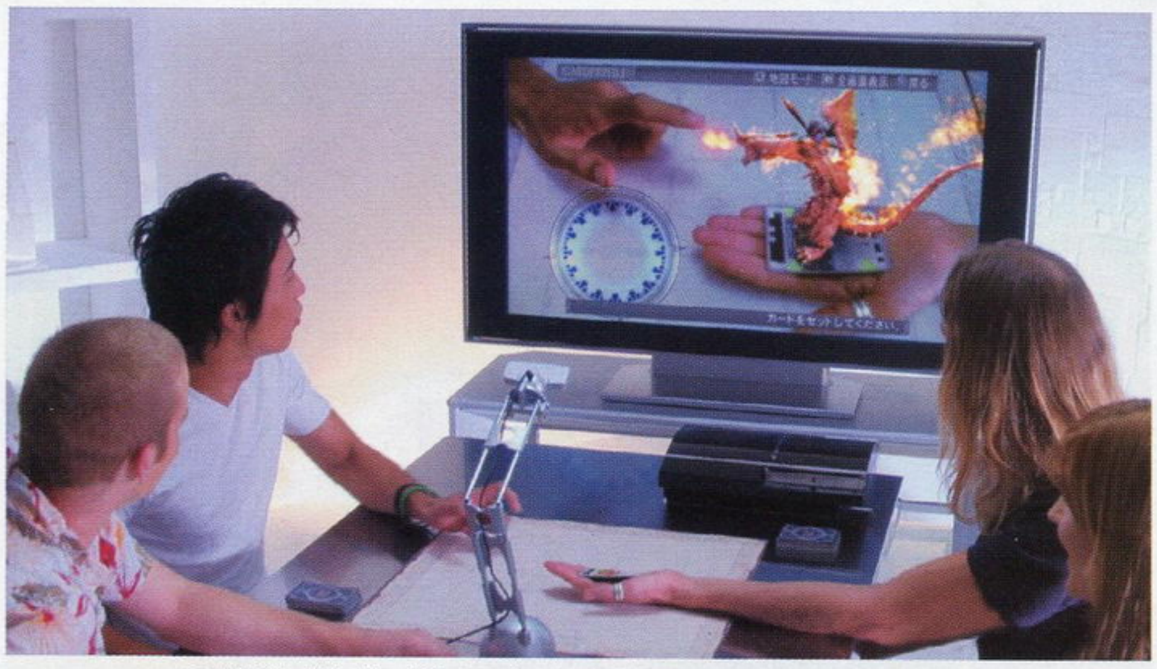
东方卫视在《非常有戏》获得圆满成功以后，又趁热打铁推出了名为《明星大练冰》的全新栏目，这台以迎接奥运为诉求的文艺盛典并没有再度创造收视记录，最终悄无声息地落下了帷幕。

同样的舞台、同样的制作班底，却出现了截然不同的结果，选题的失误导致了《明星大练冰》黯然收场。《明星大练冰》选择了花样滑冰作为主题，这个主题显然过于曲高和寡，不但对于观众的亲和力远低于交谊舞和中国古典戏剧，而且对于明星的参与也设置了高门槛。众所周知，花样滑冰是一项专业性和危险性很高的室内体育项目，绝大多数的演艺界明星并没有相关专业素养，且担心会发生意外伤害缩短艺术生命，因此《明星大练冰》的出赛阵容根本无法《舞林大会》时群星璀璨的盛况相比，甚至还接连发生了主持人和参赛明星意外伤病退场的尴尬情况。《明星大练冰》的失败充分证明了一点，成功的娱乐节目必须迎合大众口味，更应该有足够低的门槛容纳参与者的进入。

时至今日，依然有人在连篇累牍批判NDS和Wii的技术陈旧落后，试图借此来证明任天堂的“幸运”。事实上任天堂两款硬件产品所使用的技术确实并不尖端，无论触摸屏幕还是体感控制系统都是早已在其他领域被应用多年的成熟技术，即便是让NDS大红大紫的《锻炼大脑的成人DS训练》也不过是本世纪初的研究成果，SEGA TOYS还曾经于2004年10月推出了一系列同名液晶玩具。任天堂的硬件设计思想始终贯彻着已故GAMEBOY之父横井军平的创造哲学——从被淘汰技术的角度去进行平衡思考，利用一些被广泛应用的成熟技术去组合出全新概念的商品，这在某种程度上比滥用先进技术堆砌商品更需要具备高深的市场洞察力。任天堂曾经对日本手机市场进行了连续数年的周密调查，发现翻盖式外壳设计特别受到消费者青睐，而女性和中老年人大多出于文字输入便利的原因钟情于触摸屏。在手机游戏的市场占有率调查中，任天堂意外发现家用主机大作的移植版本并不占明显优势，一些带有网络对战功能的创意休闲小品反而颇具人气。在NDS早期推动了市场扩张的两款千万级大作《锻炼大脑的成人DS训练》和《任天狗》是硬件机能远胜的PSP完全无法胜任的作品，足以证明任天堂的孤心苦诣。SEGA在脑锻炼风潮兴起之初在PSP平台推出了同题材作品，其结果完全可以用南橘北枳来形容，缺少了触摸屏和麦克风，PSP版根本无法达到NDS版的丰

■《任天狗》早已迈入千万级巨作殿堂。

www.plumbook.cn



▲PS3的摄像头游戏概念潜力巨大，但没有得到足够的推广与挖掘。

富游戏性和快适操作感。而《任天狗》的大成功，更进一步展示NDS组合了触摸屏和麦克风等这些成熟技术后所体现的独特魅力。Wii的成功则再次证明了任天堂新经营层对游戏市场深刻的理解力，这款主机在最大限度降低操作难度的前提下满足了人们的自我表演欲，参与性的本质突破为该商品的普及开辟了广阔通道。从某种意义上，Wiimote+Wii Fit才是Wii的真正完成形态，目前的Wii尚处于爬坡阶段，相信以后同样还会诞生出类似《任天狗》等其他硬件平台无法复制摹仿的超级大作。今年3月的GDC2007游戏开发者大会上，菲尔·哈里森在基调演讲中首次提出了GAME3.0的次世代游戏概念，为了更生动证明这个新概念的价值，索尼用了“社会”、“内容创造”、“自定义”和“创新”等英文名词加以注解。不过非常具有讽刺意味的是，Wii和X360目前显然更加契合GAME3.0(注：GAME 1.0指的是没有联网的主机，固定不变的游戏光盘或卡带、GAME2.0指的是已经联网的主机，但游戏载体仍然固定不变、GAME 3.0指的是已经联网的主机、动态的内容、互动的社区、开放的标准)。从硬件内核规格上看，Wii不过是NGC的改良型，但从游戏概念上定义，两者却有着本质的差异。NGC连GAME2.0的标准都没有完全达到，而Wii已经初步具备索尼对于GAME3.0的诠释。

PS之父久多良木健是一位优秀的数码娱乐硬件设计大师，但显然并不是一个合格的企业经营者，他曾经把昂贵的PS3比喻为五星级盛宴，其言论无疑为该主机目前普及道路上步履蹒跚的根源做了最佳注解。很显然，无论能够经营制作五星级盛宴的商家还是有条件享用五星级盛宴的消费者，都应该是绝对少数。

NDS和Wii在硬件规格设计上的定位，为任天堂在商业竞争中确立了比竞争对手更为广阔的势力范围。由于NDS和Wii使用了成熟技术，制造的便利造就了两款产品在首发阶段的铺货速度远高于同期竞争产品，良品率也大幅度提升，从而一举解决了困扰硬件首发的两个最大技术难题。NDS和Wii的硬件规格使得其商品价格处于进退自如的优势地位，不但给予了竞争对手沉重的价格压力，同时也保留了足够的硬件销售利润。根据任天堂近一年来披露的财务报表显示，Wii可能是该社有史以来利润率最高的硬件，这款主机也打破了TV游戏产业一向奉行的硬件亏损软件补的潜规则，有利于扭转长期以来亏本竞争的不良趋势。短短一年间，任天堂已经迫使微软和索尼连番下调其商品售价，完全打乱了对手的战略部署，特别是PS3的大幅降价已经严重拖累了索尼集团的整体经营业绩，长此以往必然会引起投资者强烈反对。NDS和Wii的定价对于新玩家而言相当具有亲和感，结合了健康娱乐的概念后更增加了吸引力。有人认为PS3的EYETOY2的创新性丝毫不亚于Wiimote，我们且不去论证其言论的正确与否，对于广大玩家来说，支出不到300美元和支出600美元尝新完全是不同的消费概念。在商品确立自身内在价值的同时，合理的定价也是成败的关键。

PS的崛起源于开发环境的优良，在最初阶段就获得了许多中小厂商极力支持，当硬件普及量达到相当规模后，大型厂商也开始竞相参入。任天堂过去的几款失败主机都是因为起跑阶段缺乏足够的软件支持，导致缺乏拉动市场的持久动力源，NDS和Wii都充分吸取了过去的教训，两款主机的开发套件最大限度地向下兼容，使得第三方能够能在短时间内以较低成本制作出对应软件，大大降低了经营风险，这也是许多第三方在掌机大战揭幕之初一致看好PSP，但依然愿意在NDS推出游戏的原因，虽然早期多为低成本敷衍作品，但对于硬件的锦上添花作用还是相当明显的。一旦强弱之势立判，第三方不得不全面改变其商业投资策略，NBGI从《风雨传说》到《无瑕传说》的重大态度转变就是活生生的例证。由于Wii和NGC开发工具包的互换性，许多第三方厂商进行了资源再利用，Capcom就利用原先开发“《生化危机》系列”的素材短时间连续推出了《生化危机4 Wii版》和《生化危机 安布雷拉历代记》。安易的开发环境确实为Wii在普及初期争取到了一定数量的第三方软件。育碧仅用了不到一年时间赶制的《雷曼 疯兔危机》成为了次世代主机中开发费最低廉的第三方百万大作，这个耀眼成绩着实令厂商喜出望外。NDS和Wii的开发低门槛，对于中小游戏开发厂商无疑是莫大的恩惠，近年来涌现了诸如CING和INIS等许多过去完全名不见经传的小型会社，Hudson和Atlus等中等规模厂商的经营业绩也有了明显提高。至于Square Enix等几家日本大型厂商，在家用主机大战局势尚未明朗的微妙时期，更纷纷将NDS作为维持营业收益的最佳避难所。任天堂在Wii平台开辟了WiiWare频道提供原创游戏的收费下载服务，该社希望能够为广大开发商创造全新的商机，截至10月初的官方消息称，已经有超过100款第三方游戏正在开发中，其中比较有名的如Square Enix的《最终幻想水晶编年史 小国王与约束之国》。任天堂目前的经营策略无疑也是扩大市场的积极努力方向，产业的健全发展需要不断补充新生血液，或许有朝一日会从中小厂商里诞生出许多类似Level-5这样的实力派。

今年9月的《日本工业新闻》报道称，日本注册登记的游戏开发会社因为市场急剧萎缩造成的恶性竞争，曾经从最顶峰时期的1997年的约500家减少到2003年的不足300家，这个数字从2004年起开始以每年近5%速度逐步回升。报道指出游戏开发会社数量的增加完全得惠于手机游戏流行和NDS等携带游戏主机的市场迅速扩大，中小规模的开发活动呈现全面活性化趋势。

三 漫漫前路

虽然2007年尚未完全结束，但从全球各大娱乐消费市场汇总的销售数据已经清晰显示，任天堂将取得今年年末商战的全面胜利，或许在明年新春的某一时刻，该社将再次高调发表Wii全球累计实际销量突破2000万台的公告。我们有足够的理由相信，2008年的TV游戏产业依然是任天堂健步独走的格局。

这是一个最好的时代，同样也是一个最坏的时代。

可以肯定，并非所有人都对新任天堂时代到来感到欢欣鼓舞，忧虑和困惑来自于各个角落，第三方开发厂商、专业媒体、小卖从业者乃至游戏玩家。任天堂正在逐步磨蚀索尼过去十年来在整个产业的每个角落留下的烙印，对于许多人来说，他们正面临着商业运作模式或娱乐消费概念的全面转变，天国和地狱通常只有咫尺之遥。没有人能够猜测任天堂未来将给TV游戏产业带来什么，或许连任天堂自身也不清楚今后将走得多远。

很多人通过任天堂常年的骄人经营业绩错误认为其为暴利经营模式，实际上任天堂的软硬件销售长年秉承着薄利多卖的经营思想。曾经有小卖业经营者说：“任天堂一直提供我们稳定安全的收益来源，但从内心来说，这并不是最期望的销售模式！”对于数码消费市场来说，高价往往等同于暴利，例如诺基亚的经营业绩基本来自中高端手机，零售经销者的主要利润也出自中高端手机。任天堂的商品大多定价较低，留给零售商的利润空间也比其他厂商的产品相对要

▲《梦精灵 星降夜物语》销量令人失望。

任梅杂志&3DNDSM
www.plumbook.cn

GOLDEN EYE | CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 ACE飞行员

本月PS3与X360上的热门游戏稍有减少，与十一月的游戏狂潮形成了鲜明的对比。而近期Wii上的日式游戏则翻腾出一个小高潮。所以本次“黄金眼”增添了多个Wii的游戏。虽然《GT赛车5 序章版》已经发售，但由于游戏的网络对战服务要在12月26日才开通，为了更全面的评测这款玩家关心的大作，我们决定将游戏的评分安排在下期杂志。当胜负师玩了《啪塔砰》后就抱着PSP赞不绝口，最终给予了这款游戏满分评价……真是一个血性的人啊。如果你对此有怀疑的话，那赶紧去玩一下《啪塔砰》吧。如果你极度反感这个游戏的话请给“自由谈”写信，胜负师是栏目负责人，他一定会关注的。

黄金珍藏 × 0　　热血推荐 × 2

啪塔砰

推荐玩家人群

●对自己的节奏感有自信的人。●对创意型作品特别有好感的人。●长期不用PSP玩游戏的人。

热血推荐　总分 26

■音乐节奏游戏颠覆性进化的里程碑。

胜负师

惊讶！太惊讶了！原来已经套路化、流水线化的音乐节奏游戏还可以创造出这样一片完全不同的新天地！以节拍指令控制角色为主要游戏方式，结合了战略与解谜的成分，加入了成长与收集的要素，再配合融入了原始部落文明的画面风格与剧情，《啪塔砰》的每一个细节都让人惊叹创意的伟大。

纱迦

游戏的创意十足。游戏中包含有收集、策略、动作等多种要素，这些要素在音乐游戏系统下有机地结合起来，令玩家在游戏时倍感新鲜。游戏对节奏感要求较高，不过也可以观看画面来辅助输入指令，只不过这样就会累得多。游戏的剪影画面和音乐风格很有特色，但不是所有玩家都会叫好。

多边形

又是一款典型的充满“SCE风格”的创意之作，在此之前是没有游戏能把音乐、战略、战术、育成、升级等要素如此友善地综合在一起。游戏上手方式非常简单，根据按键节奏控制你的小队战术令玩家在游戏中感到一种另类的紧张，后期关卡也是非常有难度的，如何保持音律的连贯性是不小的挑战。

■PSP■UMD■SCEJ■PATAPON■音乐■2007年12月20日■1人■无对应周边

陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫

推荐玩家人群

●喜欢“《不可思议的迷宫》系列”的玩家。●超萌陆行鸟的玩家。●有挑战精神的玩家。

热血推荐　总分 25

■可爱的陆行鸟加上具挑战性的迷宫，能错过吗？

邪魔天使

如此可爱的陆行鸟简直就是治愈系游戏的代表，但富有挑战性的迷宫有时也会让你抓狂。游戏的总体平衡性把握得很好，主线迷宫不难，但支线迷宫却是考验玩家整体把握性和战略性的具有挑战性的迷宫。众多《FF》的职业也是游戏的亮点，光是看陆行鸟可爱的职业造型也是种享受。

玛娜

本作的风格还是一如既往的可爱，迷宫种类丰富多彩，游戏整体难度不高，所以整个游戏流程可以说如同行云流水，很适合初次接触“不可思议迷宫”游戏的玩家。新的职业系统也相当有趣，在主线之外将会谋杀玩家大量时间，不过合成有些太过于简单直白了，让人总觉得好像差了一点什么。

晴天

游戏最吸引人的莫过于胖乎乎，而且可爱憨厚的陆行鸟了，看到它的各种小动作就让玩家有上去捏它一把的冲动。游戏进行方式保留了“《不可思议迷宫》系列”的特点，并且引入了“《最终幻想》系列”中的经典职业，利用Wi-Fi对战的卡片游戏也颇有乐趣，由此引出的收集要素也非常丰富。

■Wii■DVD-ROM■Square Enix■チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫■角色扮演■2007年12月13日■1人■无对应周边

高速卡片战斗 卡片英雄

推荐玩家人群

●哪怕只对此种类型仅有一点儿兴趣的人。●想和朋友在NDS上一决高下的玩家。

总分 23

■略懂日语即可领略无穷乐趣。

纱迦

以怪物卡和魔法卡来制作自己的卡片组合，尽管系统简单之极，但衍生出来的战术却一点也不单调。随着游戏的进展，还会出现新的卡片和新的规则，令人始终不会觉得厌烦。与朋友进行Wi-Fi对战也是游戏的一大乐趣。游戏的上手门槛很低，不过由于文字交代是关键所在，不懂日语的话就没办法了。

十六夜

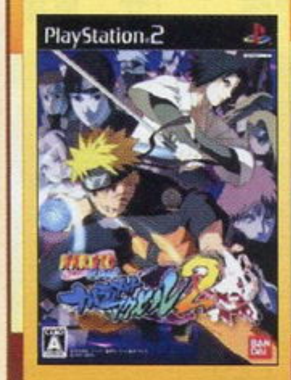
我想接触过的玩家都会觉得它不错。本作与一般卡片游戏相比，最大的优点就在于将战斗过程的繁琐度控制得相当到位，无愧于“高速”这个冠名。简易的游戏规则让人很容易上手，当然，这并不意味着玩家能为所欲为，如果不吃透卡片的特性，在场上蛮干的话也很容易败阵下来。

邪魔天使

带有训练解说的战斗让玩家对于规则的把握更清楚，这一点做得很人性化，随着故事的进行规则、卡片越来越多，让战斗更加激烈。游戏中战斗规则是多样化的，适应的玩家面很广。新追加的“快速战斗”非常刺激，通过Wi-Fi进行卡片交换和对战也很方便，如果你喜欢卡片游戏，怎能错过？

■NDS■卡片■任天堂■高速カードバトル カードヒーロー■桌面棋牌■2007年12月20日■1～2人■无对应周边

火影忍者 疾风传 终极觉醒 2



推荐玩家人群

●《火影忍者》动漫的追随者。●偏爱爽快类型的格斗游戏迷。●对忍术感兴趣的玩家。

总分 23

■完全体现出了动画中喧哗爽快的风格。

胜负师

游戏非常强调一气呵成的爽快感，即使是在集查克拉或遭受攻击时，也照样能够使用连携攻击，战斗由始至终都进行的非常快速。大师模式中的分支很多，就算没有看过原作，纯粹把它当作角色扮演来玩也是很有趣的。每场战斗前的读盘时间稍微长了点。不过本作称得上是《火影》游戏中的佼佼者。

D·S

对战部分轻松爽快，完全将原作动画中“火影忍者风格”的精髓发挥了出来。必杀演出也相当华丽，值得一看。能够使用大师模式中的角色组队，也确实将动画中并肩作战的感觉酝酿了出来。附加的收集和隐藏要素相当丰富，很大程度上提高了游戏的耐玩性，是一款集系列之大成的作品。

火云

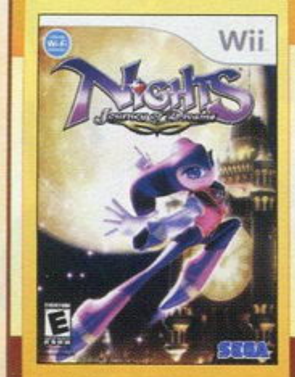
本作基本上是前作的升级版本，追加的要素与变化非常充实，但是还是不能让人满意，毕竟这是一部续作，而不是资料片。游戏中最吸引人的就是加入了跟同伴配合的要素，使对战在策略上发生了很大变化。大师模式丰富的要素能够消耗玩家很长的时间。游戏中许多细节上都忠实于动画，FANS必玩之作。

■PS2■DVD-ROM■NBGI■NARUTO-ナルト-疾风传 ナルティメットアクセル 2■动作■2007年12月20日■1～2人■无对应周边

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

www.plumbook.cn

梦精灵 星降夜物语



推荐玩家人群

●对11年前的《梦精灵》有印象的人。●喜欢《索尼克》游戏风格的人。●小玩家或童心未泯的老玩家。

总分 22

■跨越11年的世嘉名作在Wii上重生。

胜负师

也许有不少人会拿本作的过场动画说事儿，不得不承认，这是游戏中最大的败笔！但除此之外，无论从游戏画面、场景设计、关卡创意、音乐音效等各项指标，在Wii平台上都还是属于上游的。特别要赞的是世嘉游戏的手感和体贴的多种操作方式，系统也很容易上手，稍有不满的是难度偏低。

炎骑士

虽然新作转战到Wii上，但玩法基本上还是老样子，新增加了一些玩法个人感觉处理得不是很好，特别是控制男女主角的关卡比较拖沓。游戏的操纵感依旧良好，游戏画面在Wii上处于中等偏上，CG动画的制作水平也还算精良，但剧情部分的画面惨不忍睹，让人对这款新作的制作诚意与态度产生怀疑。

纱迦

和原作比起来，内容要丰富很多，一关有5个玩法不同的任务，并且在架构上更加完整。画面表现尚可，过场剧情就比较“惨”了。遗憾的是以Wii的手柄来玩时，并不能体会到有多么优越的感觉，玩过SS版的老玩家甚至会觉得还不如当年那么行云流水。幸好游戏还提供了多种操作方法。

■Wii■DVD-ROM■SEGA■ナイツ 星降る夜の物语■平台动作■2007年12月13日■1～2人■无对应周边

我们爱高尔夫

推荐玩家人群

●对Capcom的高尔夫游戏好奇的人。●喜欢轻松休闲风格游戏的非传统玩家。●小型家庭聚会参与者。

总分 21

■高度拟真的高尔夫游戏。

炎骑士

高尔夫游戏自FC时代就一直存在，不过，直到这款游戏的出现，高尔夫运动的全部特点才第一次展现出来。高度拟真的游戏方式可以让每个进行游戏的玩家全身心投入进来，丰富的比赛场地和比赛模式更是允许多名玩家一起享受高尔夫运动带来的乐趣。这才是真正意义上的全民高尔夫！

玛娜

本作确实没有辜负自己的名字，之前不喜欢高尔夫的玩家在它的海滩度假胜地一杆挥上果岭之后，也会爱上这项户外运动——当然，是在游戏里进行的户外运动。本作的操作相当舒服，诸多环境优美的球场也让游戏始终在愉悦的心情中度过，更何况还有知名角色的隐藏服装，使本作可说物超所值。

胜负师

蓝天、绿地、茂密的树林以及镜面一般的池塘，这就是本作游戏画面的最真实写照。在这样的环境中打高尔夫球绝对是享受。简单的操作方式和良好的手感更是可以令玩家的代入感直线上升。而对于Capcom出品游戏的爱好者来说，吉尔和春丽等知名游戏角色的隐藏服装则更是进行游戏的动力源泉。

■Wii■DVD-ROM■Capcom■We Love Golf!■体育■2007年12月13日■1～4人■无对应周边

化解危机4

推荐玩家人群

●玩过街机版却意犹未尽的射击迷。●拥有大量闲置资金，根本不在乎这点小钱的人。

总分 19

■“新瓶旧酒”无法讨好挑剔的玩家。

ACE飞行员

放在街机上，论整体游戏素质，这是一款非常出色的光枪射击游戏。游戏的整体节奏很快，动画表现出一个个“英雄不死”的主角，移动光枪切换战场的设定算是同类游戏一大突破。然而这些优点来到当今的家用机上就变得暗淡许多，虽然PS3版在画面上有一定提高，但无论画面还是原创性都很不足。

星夜

虽然GUNCON3套装价格过高，不过能够在家里享受比拟街机的游戏感觉算是物有所值。游戏的整体难度和流程完全继承街机版，而且在画面上比街机版要华丽。原创的FPS模式融入了一些日式游戏的设计理念，画面确实简陋了点，用GUNCON3来进行FPS模式操作实在令人不适，导致游戏好感度大降。

多边形

对于久违的光枪射击游戏来说，本作实在是一款难得的佳作，只是可惜出的时间太晚了，如果你想回顾一下90年代光枪游戏热潮倒是个不错的选择。街机模式倒还保持了原汁原味，但新增的第一人称射击模式既冗长又乏味，感觉是硬撑上去的内容，如果不是对系列有爱，这游戏错过也就罢了。

■PS3■BD-ROM■Bandai Namco Games■Time Crisis4■光枪射击■2007年12月20日■1～2人■对应专业光枪

鬼魂基因

推荐玩家人群

●“《永无大陆》系列”的FANS●喜爱平野绫、钉宫理惠、能登麻美子的玩家。

总分 19

■整个游戏最吸引人的就是那几位女性声优了。

邪魔天使

总的来说这是一个纯FANS向的游戏，大致玩法秉承了系列的传统，精美的人设和多位人气女性声优可能会吸引更多的玩家，不过游戏的平衡性还是把握得不是很好，内政的效果不是很明确，而随机性也比较强。游戏的结局众多，耐玩度较高，不过如果不是该系列的爱好者那还是斟酌一下比较好。

玛娜

不客气的说，本作的读盘时间与频率是打击玩家游戏热情的最大元凶，不体贴的系统，模式化、机械化的游戏方式也是让人无法继续的关键，更何况还有大量疑似偷工减料的细节。不过本作的隐藏同伴还算比较丰富，人设也很华丽，二周目之后也会出现全新的结局，如果你还能坚持到二周目的话。

晴天

“据点作战”、“道具合成”等要素还是延续了以往战棋游戏中的设定，对于想追求新鲜感的玩家来说本作的吸引力非常有限。作为游戏重心的“侵略战”中随机成分很大，偶尔还会出现我方完全无法战胜的敌人，严重影响了游戏的平衡性，甚至只有通过反复地读取记录才能改变敌人的配置。

■DVD-ROM■Idea Factory■スペクトラルジーン■策略角色扮演■2007年12月13日■1人■无对应周边

式神之城III

推荐玩家人群

●对全屏弹幕式射击游戏有爱的人。●该系列的死忠玩家。●喜好华丽人设者或恋声癖。

总分 19

■“是男人撑过20秒”的华丽人设版。

胜负师

本作秉承了“《式神之城》系列”的传统，十个角色（增加了一个街机版的隐藏角色）各有两种式神（蓄力模式），五大关卡各具特色，每场BOSS战魅力迥异，而将平衡性控制得恰到好处的T·B·S系统更是对玩家的微操作提出了严峻挑战。此外，精美的人设与丰富的剧情足以成为玩家反复游戏的动力。

十六夜

本作令人眼前一亮的东西确实太少，画面进步并不明显，新增加的系统也并不能对游戏打法产生真正影响，令本作给人一种止步不前的感觉。不过音乐、角色以及剧情都保留了系列一贯的特色，众多大牌声优更为游戏增添了巨大的魅力。虽然成就获得方式并不复杂，但真要想拿全还是非常有难度。

纱迦

如果让非FANS来看的话，估计本作在他们眼中和N年前的2D纵版射击游戏没啥区别。惟有那精美的人设和豪华的声优阵容还能让人眼前一亮。随时间增加接关次数的设定感觉是在浪费玩家时间。Wii版和X360版比起来画面、读盘等都要差一截，又不支持体感操作，真不知道谁会选择它。

■X360■DVD-ROM■ARC SYSTEM WORKS/alfasystem■式神の城III■射击■2007年12月13日■1～2人■无对应周边

www.plumbook.cn

Ar tonelico II
アルトネリコ2
世界に響く少女たちの創造詩
メタファリカ

REVIEW BY | 晴天

游戏时间 70 小时以上

热血推荐

魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗	Banpresto/Gust	角色扮演
PS2	アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗	日版
	2007年10月25日 1人	6800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分 **24** 满分 30

虽然游戏无论是宣传，还是实际表现上都充满暧昧，但是值得我们体会和感动的显然还有其他方面……

都是暧昧惹的祸

对系列作品有一定了解的玩家都不会对游戏中的“精神领域探索”感到陌生，这个充满AVG要素的系统虽然和众多恋爱游戏里的经典要素并没有什么本质的区别，但是其中与游戏主线毫不相干的情节，恶搞不断的人物关系的确达到了厂商所宣传的“让玩家了解女主人公另一面”的效果。不仅如此，为了满足不同玩家的需求，在精神领域中登场的女主人公们还会换上各种奇装异服，甚至这些服装还可以在现实的战斗中使用，对女主人公们的能力产生巨大的影响。说完了间接表达暧昧的，显然让很多男性玩家难以忘怀的“沐浴系统”才是最直接的，因为本作的女主人公们并不像其他角色一样，在战斗中获得经验值就能提升等级，进而增加能力，惟一让她们增强战斗力的方法就是在世界各地的村庄中购买特殊的“结晶体”，并且在记录点选择“沐浴”指令后，将各种结晶体放置在澡堂中，再利用各种玩具来引诱女人公们去接触结晶体才行，不过这还不算完，当女主人公之间沐浴时满足一定条件还会发生特殊的情景对话，进而增加之间的“默契度”，虽然这个数值在游戏中只影响能否在战斗中发动“合体诗魔法”，但是对于有收集欲望的玩家来说，只要看到百分比的数值，都会本能地想追求100％的完美。因此抛开游戏的战斗系统不提，对于初次接触本作的玩家来说，以上两个占据游戏大部分时间的细节就已经将游戏想表达的重点固定在了女主人公们之间的暧昧关系上，以至于本系列从一开始就被大家定义为了“GALGAME”(以女性角色为主的恋爱游戏)，反而将游戏更有感染力的剧情和音乐放在了其次，或许本作就是这样一个需要从不同方面去审视的作品，有些玩家能够从女性角色间的暧昧获得满足，有些则能在剧情等其他方面留下深刻印象，你会属于哪类玩家呢？

融合的特色系统

和擅长“机器人系列游戏”的Banpresto相比，本作中更多透露出来的则是“《工作室》系列”细腻而充满童话的风格，并且这一点在游戏画面的整体感觉和某些系统的设计上都能让玩家亲身感受到。本作的“调合系统”移植于“《工作室》系列”的同名系统，但是制作者却巧妙地在合成环节结合每个女主人公设计了不同的情节对话，不但能够使用同一配方书得到各种古灵精怪的道具，还能借此机会更进一步了解女主人公的性格特点；在迷宫中探索时的遇敌方式也借鉴于“《永恒玛娜》系列”中的“时间制”，玩家需要根据画面右下角的“遇敌槽”来判断自己是否会遭遇敌人，以保证在一些比较有难度的迷宫中始终能够以最佳的状态迎战敌人，这样做不但避免了传统“完全随机制”的危险性，也让更多的新玩家能够轻松上手，将游戏顺利地进行下去。当然细心的老玩家也会发现另外一个问题，那就是游戏将每个迷宫中的遇敌次数用“计量表”的方式进行了人为的限制，从而掩盖了游戏战斗系统的单调性，虽然以防御和诗魔法为主的战斗系统很有新意，但是敌人有限的攻击手段和为数不多的诗魔法进化，一旦玩家掌握到了其中最强的一招，其他的几乎就没有了用武之地，让战斗的新鲜与刺激程度大大降低。最后让我们将目光转移到影响游戏性的收集要素上，除了收集合成配方和100位感染少女外，游戏最引人入胜的自然是与女主人公间的特殊对话了，虽然触发每个等级前三个特殊对话就可以开启下一个“精神领域”的探索权，但是相信还是有不少玩家一直热衷于填满状态画面时的所有红点吧(笑)，要想完全打开某位女主人公的心房，不付出相应的努力怎么行呢？

感染的音乐盛宴

三大同人歌姬共同打造的音乐绝对是游戏宣传时的最大噱头，霜月はるか和志方あきこ这两位活跃于动漫和游戏界的歌手不但拥有丰富的相关演唱经验，空灵并具有穿透力的声线都非常适合演唱游戏中烘托气氛的“诗歌”，甚至各位有条件的玩家还可以亲自尝试一下本作支持5.1声道的功能，那种强烈的感染力才能让你更容易体会到游戏的魅力所在。另外和游戏同一天发售的除了游戏的OST，还专门为两位女主人公量身定做了特别版，其中各种诗魔法的有趣配乐不但非常适合当作手机的铃声让你在好友面前炫一把，表达克罗仙心声的“METHOD IMPLANTA”和贯穿游戏主线的“EXEC with METHOD METAFALICA”则是将“创造诗”超越一切的强大表达得入木三分，尤其是歌曲前后节奏的强烈对比，从最初“创造”的瞬息万变到最后迎来“和平”后的委婉而悠扬，就像在为玩家用音乐讲述一个值得回味的壮丽史诗一般，即便是反复聆听也能在不同的时间和地点得到新的启示和感动。

未完的故事

其实总结游戏的优点，音乐和系统显然是最突出也值得额外加分的，而游戏的剧情虽然没有跳脱“拯救世界”的俗套，但是穿插在游戏过程中的“梦大陆冒险”(并不是精神领域探索，而是在第一次咏唱创造诗之后，在由两位女主人公的精神所创造出的大陆上冒险)还是为沉重的故事情节起到了很好的调剂作用，而且在游戏的最后，制作者也留下了夏库莉那条并未在主线中着墨过多的伏笔，为游戏续作的推出创造了无限的可能性。当然下一作的改变如果先从画面开始，那么就可以有效改变目前过于核心向的制作方向，吸引更多希望在视觉与听觉上都得到双重享受的新玩家吧。

▲要想玩所有的特殊对话，没有相当的毅力和探索精神是很难办到的。

▲利用买卖物品的BUG后，在后期想提升女主人公的能力简直是轻而易举。

▲游戏中发动“合体诗魔法”的诀窍其实就在于多使用↓方向攻击。

▲暧昧归暧昧，不过瑠珈和克罗仙其实是亲姐妹的事实确实让很多玩家寒了一把。

www.plumbook.cn

REVIEW BY | Gouki

游戏时间 25 小时以上

超级马里奥银河	Nintendo	平台动作
Wii	SUPER MARIO GALAXY	日版
	2007年11月1日 1~2人	5800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 28 满分 30

说来说去，一句话，任天堂一次又一次向我们证明，马里奥游戏是不可替代的。

十年来最佳平台动作游戏

与《超级马里奥64》的亲密接触发生在1996的夏天，那时N64是绝对的稀罕物，游戏厅明码标价10元/小时，我是第一个顾客。尽管那个时候对3D游戏基本没有好感，更不知道“平台动作游戏”为何物，但就是冲着“马里奥”这个名字去的。经济条件有限，我只能玩一小时，一个小时之后，和我一起去的朋友说，你继续玩吧，我来付钱，因为这就是我在梦里玩到的游戏——那个时候我们都还小，现在回想起来，这应该就是我们能对一款游戏所做的最高评价了。

6年之后的《阳光马里奥》发售时，自己已经做了编辑，在黄金眼里给出了10分的满分评价，并在那一期评语中连用了12个“！”来表达自己激动的心情。评语的最后一句是“这样级别的游戏未来一两年里玩不到该怎么办！”

果然，这一等就又是5年。

在《银河》发售之前，和同事们聊天时就曾半开玩笑地说，《银河》这游戏，10分起评。为什么？——对于平台动作游戏这个类型来说，这个系列既是奠基者，又是开拓者，同时也是终结者——它制定了平台动作游戏的定义、指出了平台动作游戏的发展方向，并且在每一次新作推出的时候都给予那些妄图超越它的对手一次从内到外的全方位打击。在《超级马里奥64》之后，平台动作游戏才真正发展起来，而在《超级马里奥64》发售的11年之后，任天堂又一次将平台游戏的理念革新，《银河》作为新世代的平台动作游戏，将引领平台动作游戏的新一轮进化，十年来最佳平台动作游戏，非《银河》莫属。

怎么个好玩法？

我一直都认为，平台动作游戏的终极型态是由立体影像构建的“真正的虚拟世界”，小时候喜欢玩塑胶兵人的朋友都会记得自己手拿着兵人在桌上啪啪啪或者砰砰砰翻滚腾挪的情景：从练习本一跃而起到厚厚的辞典上，再跳到旁边更高的台灯上……如果姿势特别帅的话还会让兵人保持那个姿势，自己转着圈通过不同视点来看……平台动作游戏就是将你的手转化为手柄，让你能够控制屏幕上的小人儿来在不同的平台间穿梭跳跃——这就是《超级马里奥64》的基本理念，听上去简单，但好像迄今为止除了任天堂，也没有几家公司玩得转。《银河》粗看上去其实和《超级马里奥64》也差不太多，但《银河》里有一样绝无仅有的东西，有了它，整个世界都不样了——重力。

顺着与地面垂直的墙面往上“走”、在天花板上双脚“站立”着——你以为只有在动画片里才会出现的情景，如今就在你的手中实现。在《银河》的世界，有各种各样大大小小的星球散布在宇宙中，这些星球都非常有个性，有的小到差不多只能让马里奥落个脚，而有的则根本不能称之为星“球”，因为它根本就是一个长方体。不过这些星球都一个共同的之处，那就是重力的存在，有了它，马里奥的一切行为都要以此为准则，牛顿的万有引力定律在这里既适用又相悖，比方说在某一个关卡，从头到尾马里奥都是“头朝下”在行动，以至于我恨不得就此把电视给倒个个儿……以至于我不得不给这个关卡起名叫“上下颠倒星”；而在另一个关卡，为了捉住一只活蹦乱跳的兔子，马里奥不得不在一个很小的星球表面不停地绕圈跑来跑去——这个星球有多小？——保守估计马里奥如果沿这个星球的“赤道”跑一圈也不需要10秒钟。你在绞尽脑汁捉兔子的同时，也能感觉到任天堂对于视角的掌控依然是最棒的，虽然《银河》不能够随意切换视角，但游戏总是可以把视角调整到最佳状态。从游戏设计的角度来看，把这些分散的星球看成是一个一个单独的关卡，更容易给玩家新鲜感，有时当你离开一个星球的时候，才会觉得刚才的经历真是让人回味！在给玩家独一无二体验这件事情上，没有什么游戏比《银河》做得更好了。我想任何人在刚开始玩《银河》的时候，都会忍不住“啧啧”几次，要么是因为它给了你从未有过的视觉和操作体验，要么就是因为你已经折服于制作者的超凡想像力之中。

简单？非常简单！难？很难！

《银河》是一款任何人都可以玩的游戏，从表面上来看，它几乎没有给玩家任何麻烦，哪怕你是一个动作游戏菜鸟，在游戏初期的各种贴心的指导下，你都可以顺利地掌握它。制作者甚至设计了双人游戏的方式——这对于这个系列来说也是一个创举，2p玩家可以拿起另一个遥控器手柄帮助马里奥去收集银河里的星星，或者射出星星把敌人打晕好让马里奥顺利通过——虽然这并不是传统意义上的“双打”，但至少能让你的女朋友在旁边一边吃零食一边和你并肩作战，不至于和你抢电视——对了，当你们同时按下A键的时候，还能够让马里奥跳得比平时更高！

当然，《银河》也不会忘了老玩家，收集星星来开启新的关卡，这并不是什么新鲜的设定，但《银河》在这方面显然更具有弹性，玩家有更多的方式来开启新的关卡，比方说给一个贪吃的家伙不停地喂食星星等等，总而言之，在游戏开始之后不久，玩家就会发现始终都有差不多4个以上的关卡摆在面前等待你的挑战，自由度的提升让玩家有了选择的余地，当你收集齐60颗星星的时候，就可以挑战BOSS去“通关”了，或者你也可以回到之前的关卡，那里有各种各样不同的任务等待着你去完成——听上去可能有些乏味，但事实上没有哪一个任务是重复的，“惊喜连连”是对《银河》关卡任务设计的最好注解。

《超级马里奥64》与《阳光马里奥》的星星收集上限都是120颗，《银河》则达到了242颗，收集齐这242颗星星绝对是一件非常有成就感的事情——马里奥的兄弟路易在《银河》里也可以使用，甚至还有他自己独有的名称，叫“超级路易银河”——前作中的红色或者蓝色金币收集关卡这次变成了收集紫币关卡，在游戏的最后阶段，操作路易去收集那150个紫币真是一场惊心动魄的经历！

结语 这样级别的游戏未来一两年里玩不到该怎么办？

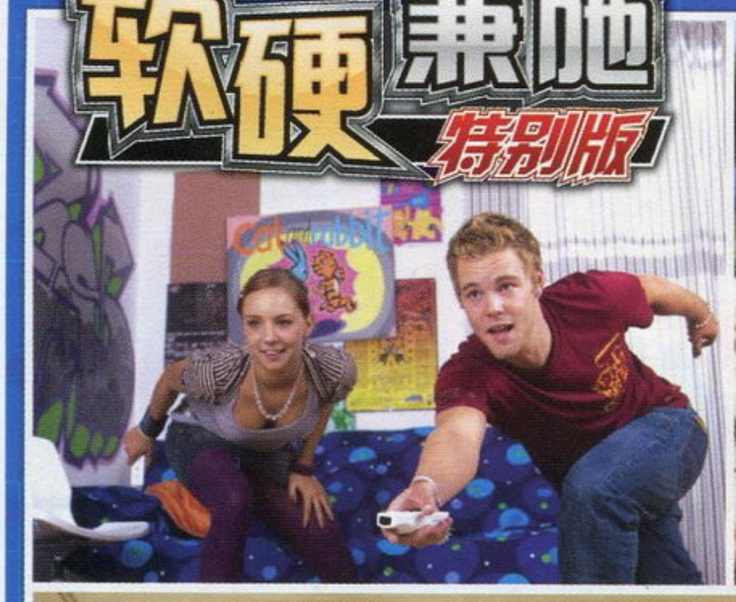
买Wii不玩《马里奥》，就是对不起宫本茂。从任何角度来看，《银河》都可以称得上是Wii上最出色的作品，没有之一。《银河》在用实际表现告诉我们，不需要最尖端的音画表现，也不需要血腥暴力或者是泳装美女，游戏的乐趣其实也可以很纯粹，无论是杰出的音画表现或是贴心的操作方式，还有那独一无二的游戏体验，都足够让我们回味上好一阵子。《银河》并没有因为“马里奥”这个名字而缩手缩脚，精妙绝伦的关卡设计会让每一个玩到它的人都能感受到发自内心的快乐，这是一种能够让你在游戏时不知不觉就将微笑挂在脸上的神奇力量。

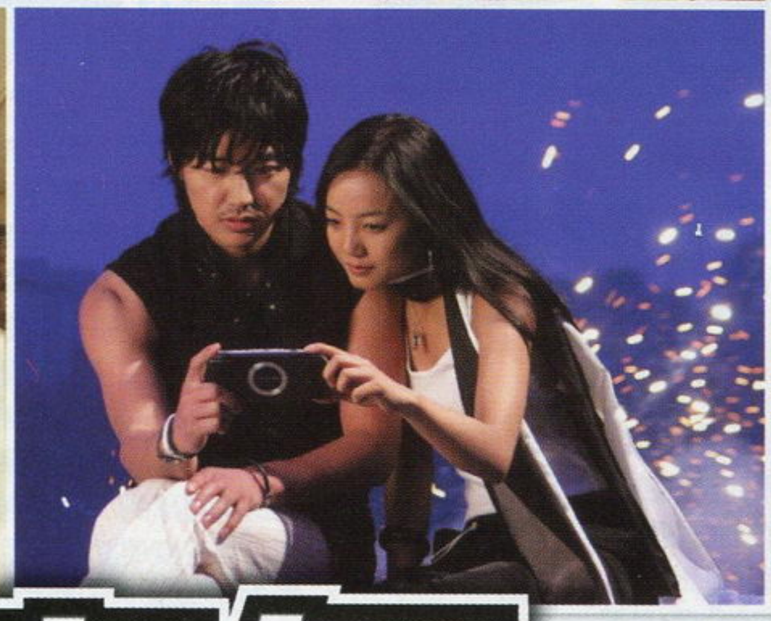
▲在大大小小的星球间穿梭成为《银河》的主题。

▲马里奥的攻击动作并没有太多变化，不过“攻击”向来都不是马里奥游戏的主题。

▲跳跃永远都是马里奥游戏的核心部分，这一作由于没有辅助道具，跳跃成为了马里奥移动的主要方式。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn





寒假购机指南

文 Raeca 编 D·S 美编 anubis

2008年即将到来，值此新年佳节，先向辛苦了一年的诸位玩家道声“新年快乐”。随着一连串节日的到来，又到了一年一度的购机高峰期，为了让各位玩家安度圣诞、元旦以及春节，我们专门准备了此次专题，为大家逐一介绍当前各款热门主机的一些情况，愿您购机时更加胸有成竹而不上当受骗。

首先要向大家介绍的是放之四海而皆准的购机基本原则：

第一、一分钱一分货，贪小便宜必定吃大亏：不要购买那些价格离谱的低价主机以及其他所谓的“原装”配件，哪怕是真货，店商也多是要强制购买某些高利润的配件（例如所谓的“原装”贴膜）。

第二、检查一定要仔细，不要漏过任何细节：任何主机的说明书上都有标注详细的配件清单（还会有相应的图形），请根据说明书进行清点；请仔细检查各处接口以及缝隙，氧化、划痕、灰尘是翻新二手的标志；不要因为不使用就不去检查，例如不要因为买PSP而不玩正版而忽视UMD光驱；不要因为有NDS接口的烧录卡而忘记了检查GBA插槽。

第三、抱了西瓜，但芝麻还是不能丢的：主机无疑是购机中的重头戏，但也别忽视周边的选择，因为现在许多商家都执行着“主机不赚钱、周边狠宰”的营销路线。所以在打听主机价格的同时也别忘了对周边同样要货比三家，不要怕麻烦而在一家店内购齐。

接下来，作者Raeca将为大家分别就几台主机进行深入浅出的介绍。

PSP

SONY推出的PSP凭借华丽的外表和卓越的性能成为目前国内最受欢迎的掌上新宠，即使是平时对游戏不怎么感冒的MM，也经常被其看片、听歌时那震撼人心的效果而打动。而拥有众多赏心悦目的新色彩的PSP-2000无疑为玩家提供了更多选择，不仅更轻更薄让先前诟病PSP又大又沉的玩家无话可说，更是让不少已经拥有了1000型主机的老玩家抛售旧主机，“迎娶”新欢。

PSP购机指南❶ 分清主机版本

购买PSP之前，首先要明确新版PSP与旧版PSP的差别。早期推出的1000型PSP与最新推出的2000型PSP就好像厚版与薄版PS2一样，功能几乎完全相同，但新版与旧版在重量和体积上却有着质的差别。买机首先不能犯的错误就是将两者搞混，如果这两者都分不清，那你就等着接下来被JS忽悠吧。现在购买PSP自然是选择新版2000型，虽然有的玩家认为两者功能既然没有太大改进，买旧版不但满足了需求还能省下二三百元，听起来倒是不错，但Raeca要提醒大家的是，旧版1000型目前已经停产，市面上买到翻新机以及积压问题产品的概率相当大，与其买旧版的新机还不如直接买二手机。而新版PSP推出不久，翻新机基本上是不存在的，因此质量上自然更有保障。

PSP的各地区版本主机均为中国制造，但电池存在有日本制造（但并不限于日版主机）。这些主机之间在整体质量上不存在等级差异，也不存在机能上的差异，电源适配器（变压器）也都支持在全球各地直接使用（包含中国大陆地区），只是变压器插头根据地区有所不同。PSP的UMD游戏没有区码限制，即便是未破解的日版主机也可以直接运行美版游戏。但UMD电影（UMD-VIDEO）存在区码限制，不同区

www.plumbook.cn

域版本的主机仅能播放对应该地区的UMD电影，但破解后就不存在这一差别了。由于价格问题，目前国内市场最流行的就是港版、日版以及台版主机，购买哪个版本只需要根据价格最低这一原则判断即可。

确定区域版本后就可以选择颜色了。2000型PSP到目前为止发售的有六种颜色：钢琴黑(Piano Black)、陶瓷白(Ceramic White)、冰灿银(Ice Silver)、薰衣紫(Lavender Purple)、雏菊蓝(Felicia Blue)、玫瑰桃(Rose Pink)以及深邃红(Deep Red)。女玩家们自然会比较喜欢陶瓷白、薰衣紫和玫瑰桃，各色主机由于市场供需情况的不同，可能会存在30元到50元左右的价格差。而除了深邃红之外的PSP-2000目前并没有豪华版，而普通版主机价格在1450元左右。PSP的包装并没有封条密封，打开后里面应当包含2000型主机一台、配套电池PSP-S110一块、电源适配器(变压器)和电源线一套、主机快捷参考和安全说明书各一本。

PSP购机指南❷ 降级与破解

至于系统版本，以及大家常常说起的1.50、软降、硬降，这些问题已经成为历史。在半年前，由于降级技术的限制，还存在一个主机版本的问题，但是现在有了神奇电池降级技术，不论任何版本的PSP都能无需拆机而轻松地使用软件方法进行破解(包含新出现的3.72、3.73)，所以购买时也无需再关心机器的出厂版本了。如果谁还在兜售原厂1.50系统的主机，以及以软降为名坐地加价的请直接回避该店铺，这显然是在欺负不明就里的新手玩家。

PSP购机指南❸ 谨防屏幕坏点

480×272像素、4.3英寸、16：9的大屏幕自然是PSP最显眼的招牌了，因此屏幕挑选也就成为了重中之重。提起液晶屏幕的挑选，最需要小心的无非就是坏点。与挑选NDSL屏幕一样，我们可以提前找来黑白红绿蓝五种颜色的图片，购机时将他们拷在U盘上带着，让老板提供一根记忆棒拷贝到记忆棒的PSP\Picture目录下，就可以在PSP上通过审视这些图片来检查坏点了。检查坏点时最好是找一个比较暗的环境，比如柜台的下面，因为在暗环境中坏点更容易被识别出来。PSP屏幕的亮点、暗点往往比较多，挑选机器时一定要多多注意。除此以外，就是检查屏幕漏光、平整等问题了。

▲使用纯色图片检查坏点是最常用的手段。

▲注意这台PSP屏幕右侧就有一个暗点。

PSP购机指南❹ 其他注意事项

检查完屏幕这个重头后，其他部分的检查就要简单许多。首先是UMD光驱，虽然对于用记忆棒玩游戏的我们用处不算太大，但也不能稀里糊涂地买个有问题的吧。让老板拿几张样盘试验一下，听听读取时是否有过大的噪音，检查一下读取速度、吃盘情况是否良好即可。光驱检查完接着就轮到按键了，除了方向键、摇杆以及主要控制键的按键手感外，侧面的L、R键、主机开关、网卡开关等部分也要仔细检查。接下来就是检查机器外壳平整度以及背面UMD盘盖处的铁环是否有划痕，虽然这些方面并不会对使用造成影响，但自己的机器，美观度还是要多多注意的。如果都没有问题，就可以让老板用神奇电池免费刷机破解了。

■所谓的“神奇电池”其实在硬件上就是普通电池而已。

PSP购机必不可少❶ 记忆棒

如果想用PSP玩下载的游戏ISO，则还需要购买记忆棒。考虑到PSP游戏庞大的容量以及看片、听歌等各方面需求，购买记忆棒时，容量自然是越大越好。不过行货大容量记忆棒的价格实在太高，因此我们推荐大家购买组棒。所谓组棒，是指由国内地下工厂所生产的未经SONY官方授权的记忆棒产品。它们并没有自己的品牌，而是在出厂时配上不同品牌的外壳及包装进行销售，故而不存在什么SONY牌的组棒或者Sandisk牌的组棒。目前市面上可以购买到的最大容量的记忆棒为8GB，价格在580元左右，主流组棒容量为4GB，价格为250元左右。购买8GB组棒时要多加留心，市面上曾经出现过扩容棒，看似容量大约7700MB，但实际拷贝文件时超过4GB就会出错。目前非扩容8GB组棒容量格式化后为7727MB，速度则约为读7写3左右。

另外，需要引起大家注意的是，目前3839芯片的记忆棒(不论记忆棒本色是什么颜色的外壳)存在严重的质量问题，格式化与拷贝数据完全正常，但却无法在PSP上读取资料或运行后死机。鉴于这种情况，最好能在购机时要求店家代为拷满游戏，一来检验记忆棒是否合格，二来检验刷机系统是否稳定。

◀8GB记忆棒。
▲记忆棒由机身侧面插入。

PSP购机必不可少❷ 屏幕贴膜

新版PSP由于屏幕四周与中间相比要高出一些，并且实际面积也要略小于1000型(平方毫米级)，故而使用老款的贴膜必然会在周围出现气泡。首选自然还是来自Hori的产品，正常的零售价格应该在50到60元之间。但Hori的组装仿冒贴膜可谓数不胜数，甚至不乏以假乱真的高仿膜出现。然而这种组膜尽管外观与原装品极其相似，但实际质量则难以令人接受，不仅吸附能力较差，而且厚度并不均匀，容易出现气泡并导致画面昏暗以及扭曲。这些组膜的实际成本价不到2元，是JS在购机时赚取暴利的不二法门，因此购买时要多加注意，仔细辨别贴膜是原装还是组装的。这里建议大家与其花力气去辨别是否为原装，不如购买质优价廉的国内大厂的产品(例如黑角或者北通)。

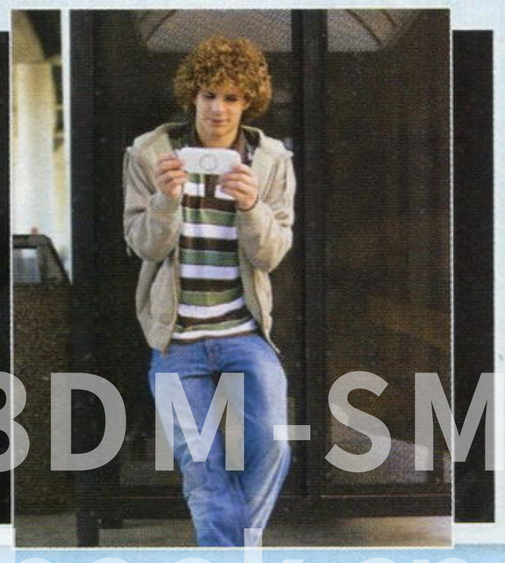
■为新版PSP重新设计的新版Hori液晶保护膜。

PSP购机TIPS 其他配件请随意购买

至于引导盘，目前的3.71 M33-4系统几经做到了几乎全部游戏都免引导运行了。所以也就无需再另外购买。当主机和必买配件都打点完毕后，就可以根据自己的喜好购买一些其他附属周边了，像是挑选一款与新版PSP相配的时尚便携包、硅胶套、水晶壳之类的保护周边。喜欢用PSP看片、听音乐的玩家还可以购买一套线控耳机(一定要买原装的，组装的样式实在不怎么样)，如果想要在家里大电视上享受PSP游戏的乐趣还需要买一根色差线(需要支持480P逐行显示的电视机才能运行游戏)。

PSP相关价格参考

商品名称	参考价格
PSP-2000	1450元
4GB组装记忆棒(3882MB低速)	200元
4GB组装记忆棒(3839MB高速)	250元
8GB组装记忆棒(7727MB)	580元
Hori新版原装贴膜	60元
黑角新版原装贴膜	35元
原装线控耳机	280元
高仿组装线控耳机	48元
高仿色差分量线	58元



3DM-SMV
www.plumbook.cn

NDSL

对于国内绝大多数玩家而言，NDSL目前算是馈赠MM的不二选择——外观时尚大方，不乏能逗乐MM的可爱游戏，这些都是MM们难以抵制的诱惑。无论圣诞礼物、新年礼物还是情人节礼物，NDSL均足以胜任。

NDSL购机指南❶ 挑选主机

现在要买主机，当然只考虑亮度、色彩更好的NDSL，而不考虑厚重的NDS了。目前NDSL的价格已经很低，1100元出头就能买到一款全新机，再加上贴膜、烧录卡与microSD卡等一些周边配件，1400出头就能配齐所有装备，可以说价格是非常低的了。尽管NDS游戏没有区域限制，但主机仍有美日版的区别，也有区域版本之分。各版本主机其他配件基本相同，都包括NDSL主机一台、触控笔两支、充电器一个，以及说明书等附件，其中只有日版附带了挂绳。不过由于各地使用电源电压上的差异，因此不同版本变压器电压也不相同。有没有挂绳倒是无所谓，不过变压器一定要注意。像日版、美版、台版都使用110V电压，购买后均需要再配一个专用的直插电源，或者220V到110V的变压器才能插在我们的平日所使用的插头上，不然轻则烧坏变压器，重则直接烧毁主机。欧版、港版和大陆版(iDSL)内所附带的电源都是可以直接在国内使用的。

■行货iDSL主机包装。

由于NDSL是便携式游戏机，考虑到携带的流动性非常大，所以NDS游戏并不设置区码，任何版本的NDSL主机都能玩到世界上任意地区发行的游戏。不过其中也有个特例：任何区域的NDSL主机都无法运行iQue面向国内所发售的正版NDS中文游戏。一方面，此举是考虑到中文正版的价格相对其他区域的游戏要便宜许多，为了避免游戏向国外输出，造成该区域版本游戏的价格混乱；另一方面，这也是为了能体现行货主机的优势。这里Raeca还是推荐大家购买iDSL行货，虽然价格比水货略微贵出二三十元，却能在质保期内享受iQue官方提供的质保服务，而且即使过了保修期主机出现的故障也依然可以找到神游的售后服务点进行有偿维修，用起来更加放心。

挑选了版本后就要挑选颜色了，老任大打色彩战，所以NDSL主机的颜色也是非常丰富，到目前为止，NDSL主机共有水晶白、海军蓝、冰莹蓝、贵族粉、喷射黑、金属银、金属玫瑰、红与黑、另外还有美版的塞尔达金色主机这九种颜色，相信任何人都能从中挑选到自己中意的颜色。一般来说，贵族粉色与冰莹蓝比较受女孩子们的欢迎，而喷射黑与海军蓝则更加符合男性玩家的口味。不过iDSL可挑选的颜色就相对少一些，但贵族粉、金属银这些经典颜色还是有的。

NDSL购机指南❷ 检查液晶屏

▲功能全面检测软件Diagnose

对于NDSL来说屏幕不仅用于显示图像，还将用于指令输入，所以液晶屏幕的挑选对于NDSL来说是相当重要的。我们首先便是要检查是否有坏点存在，“坏点”是屏幕本身液晶颗粒出现问题而导致显示偏明、偏暗、偏色、缺色甚至无色的现象，无法维修，只有更换整个液晶屏才能彻底解决。除了偏色点这种明显的坏点外，最常见的坏点还有暗点和亮点两类，大家一定要睁大了眼睛仔细检查。如果对自己的眼睛没有信心，就提前从朋友那里借一块烧录卡，拷贝黑白红绿蓝5张标准色图，通过MoonShell等支持图片浏览的软件在主机上观看5色图来检查坏点就容易多啦，另外这里也给大家推荐一款专门检查机器的软件——Diagnose，除了检查屏幕外，它还能测试按键、无线网卡等硬件，非常方便。虽然一般情况下，液晶屏上出现3个以下坏点都是属于合格范围内的，但有坏点毕竟会让人感到不爽，国内大多数电玩店均提供挑机服务，大家可以在购买前仔细挑选，直到满意为止。

除了检查屏幕是否有坏点之外，我们还应当检查屏幕是否存在有变色的区域、屏幕边沿是否存在漏光、倾斜和塌陷等问题。由于运输、装配等因素的影响，屏幕很有可能被部分异物压到从而导致这些不良现象。漏光和倾斜的鉴定比较简单，只要开机之后将主机倾斜地拿着，顺着角度观察屏幕画面的四周是否有强光射出即可轻易检查出有无漏光现象。而倾斜则会体现在游戏画面上，如果液晶屏幕在安装的时候便已经安装倾斜了，那么游戏画面中的横线、竖线也就不会和屏幕四周的塑料外圈保持平行，只要对比游戏画面和塑料外圈即可检查出有无倾斜现象。由于NDSL下屏背面加了一层很薄的海绵垫，因此如果受压可能出现塌陷现象。

如果以上几点通过检测均无问题发现，那么最后要检查的就是下屏的“触摸”功能了。NDS主机的最大魅力莫过于可以用触控笔点击屏幕来进行游戏。所以如果触摸功能出现问题，或是存在偏差和不灵敏的现象，那购买的NDSL就无法正常使用了。检查一下NDSL下屏触控精准性的方法很简单，NDSL系统整合了一个PICTOCHAT的绘图聊天软件。在系统菜单中点击下屏左侧的图标便可进入。之后便可以在屏幕上随意涂鸦，看看触摸屏是否灵敏。如果发现和你的操作存在偏差，这时请勿着急，这并不是主机存在缺陷。这时先返回系统菜单，点最下方中间的齿轮状小图标进入系统设置，再选择最右侧的十字图标进入触摸屏校准程序，按照提示依次准确点击屏幕左上、右下和中间的三个点，完成后按A键确认。然后重启机器，再度测试触摸，如果这时还存在问题，那就是真的存在缺陷了，换一台再测吧。

NDSL购机指南❸ 烧录卡&microSD卡

主机选定后可别忙着付钱走人，因为这时拿回去的只是一台“裸机”，选择一款优秀的烧录卡，才能让你一次投资终身受益。目前主流的烧录卡都是和NDS正版卡带一般大小的Slot-1接口的三免烧录卡了，不仅使用方便(无需刷机)，并且外形美观，插在主机上丝毫不见突兀。Slot-1接口的烧录卡也分两大类别，一类采用内存储芯片，无须另外购买存储卡，整体价格比较低廉，比较推荐的有F-Card；一类采用外存储芯片，需要另行购买microSD卡(又称TF卡)作为存储卡，比较推荐的有DSTT、EZ5、M3DS Real、R4等等。各款烧录卡的标准版目前约在190左右。如果你还想通过NDSL玩GBA游戏，还需另外购买一块Slot-2接口的扩展卡。价格在100元左右。DSTT、M3 DS Real等一些烧录卡还推出了带GBA扩展卡的套装，比分开单独购买两样烧录卡价格优惠不少。

◀ DSTT烧录卡。

▶ PNY日产高速4GB microSDHC卡。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

NDSL购机必不可少 贴膜与周边

除了烧录卡外，屏幕贴膜也是不可缺少的重要配件。玩NDS游戏必然是需要在屏幕上戳戳划划，这时如果没有一张优质贴膜对屏幕本身进行保护，那么不过了多久，屏幕就会变成一张大花脸。贴膜推荐大家购买Hori原装膜，价格大约60元左右。不过初次购机的玩家也要小心组装贴膜，组装贴膜与原装贴膜单从外观上分辨差别并不太大，但掌握区分的要领后还是可以轻松地辨别出来的。如果实在对挑选原装贴膜没有信心，购买国内黑角、北通这些大厂的贴膜不但价格便宜，质量也有所保障，也是不错的选择。另外，掌机自然要带出门玩，而经常带出门的话买个便携包也是必要的保护手段。这些配件买齐后就可以结帐走人，体验NDSL的独特魅力啦。

▲Hori原装贴膜

NDSL相关价格参考

商品名称	参考价格
NDSL主机	1140元
iDSL主机	1160元
R4烧录卡	220元
DSTT烧录卡	178元
F-CARD(16Gb)	240元
E5	180元
M3 DS Real	195元
PNY 1GB microSD卡(行货)	100元
PNY 2GB microSD卡(行货)	180元
PNY 4GB microSDHC卡(行货Class 4)	380元
Hori原装贴膜	80元
黑角贴膜	40元

PS3

作为Playstation家族的第三代接班人，PS3在上市之初就受到了国内外众多玩家的关注，然而在高不可攀的硬件性能面前，PS3的价格也是同样高高在上，对于国内玩家来说，这无疑是阻碍PS3在国内普及的重要因素之一。但在今年11月，40GB版本的PS3发售之后，40GB版本PS3在国内的实际价格已经降至2800元以下。同时随着SONY一年以来孜孜不倦的苦心经营，PS3的软件阵容已经开始步入成熟阶段，越来越多的游戏不断地出现在我们的面前。对于观望已久的玩家来说，现在无疑是一个购机的绝好时机。

PS3购机指南❶ 各版本PS3全面解析

首先要说的是，PS3的游戏是不分区域版本的，不仅港版主机可以运行日美版游戏，日版主机同样也能够运行港版的中文游戏，并且可以自由选择在各个区域服务器上注册下载其他区域所提供的内容。而各版本PS3主机的电源与PSP一样均为100-240V(50/60HZ)全球通用。不过需要提醒大家的是PS3观看DVD与蓝光电影是有区域限制的。

接下来我们一同仔细看看20GB、40GB、60GB以及80GB这四个版本PS3之间的差异。

PS3各版本功能对比表格

型号	20GB	40GB	60GB	80GB
硬盘	20GB	40GB	60GB	80GB
PS	支持	支持	支持	支持
PS2	支持	不支持	支持	支持
读卡器	无	无	有	有
USB	4	2	4	4
蓝牙	支持	支持	支持	支持
有线网络	支持	支持	支持	支持
无线网络(Wi-Fi)	不支持	支持	支持	支持
HDMI端子	有	有	有	有
AV端子	有	有	有	有
光纤输出	有	有	有	有

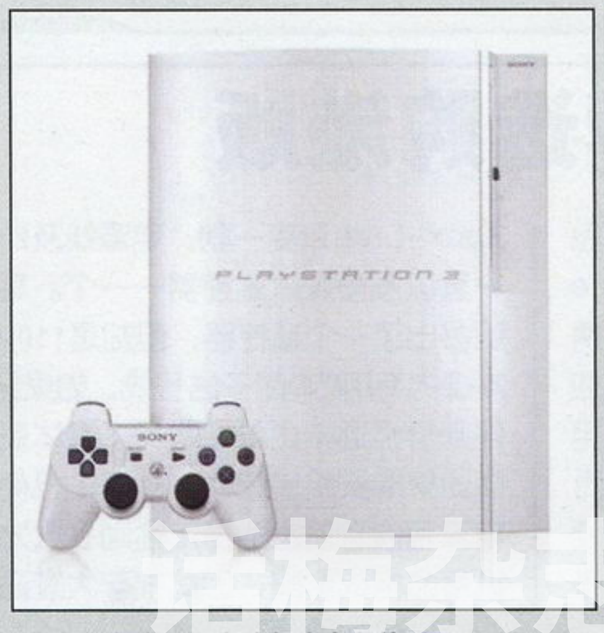
从表格中可以十分明了地发现，几个版本的PS3主机除了内置硬盘大小有所不同，在功能上最为显著的区别莫过于PS2游戏的支持与Wi-Fi无线网络的有无。

先谈谈Wi-Fi无线网络存在的意义。或许有人要说，家里并没有无线网络覆盖(无线AP或无线路由器)，要个Wi-Fi做什么？然而，许多人却并不知道，Wi-Fi无线网络不仅用于PS3无线上网，更是PS3与PSP进行联动的桥梁，如果想要使用PSP对PS3进行遥控操作或是实现游戏联动，则必须采用Wi-Fi连接才能使用，而USB连接只能让PS3访问PSP机身内的记忆棒而已(PSP相当于一个读卡器)。所以20GB版本哪怕再价格再诱人也不是应该当选择的版本。

对于PS2游戏的兼容，PS之父久多良木健先生曾表示原计划是想使用Cell芯片配合软件实现PS2的中央处理器“Emotion Engine(EE)”与图形处理器“Graphics Synthesizer(GS)”的模拟，但由于许多非SCE出品的第三方PS2游戏并未用Sony官方所提供的函数库进行编写，这就使得依靠软件模拟执行PS2游戏的兼容性极低，而在PS3发售初期，PS3游戏软件阵容明显不足之时，需要依靠兼容已有的丰富的PS2游戏来完成过渡。为了保证能良好地兼容PS2游戏，因此在初期的PS3(20GB与60GB)中搭载了EE与GS两块芯片，采用完全的硬件模拟实现PS2游戏的兼容。然而此举有利有弊，由于搭载EE与GS就相当于PS3主机内又捆绑了一台PS2主机，使得硬件成本难以缩减，高昂的价格却又成了PS3普及道路上的一块绊脚石。但久多良木健在作出使用硬件兼容的方式同时还规划了逐步“拿去”EE与GS两块芯片的PS3发展路线，于是便有了80GB与40GB两个版本的PS3主机的先后诞生(还包括晚于日美版发售的60GB欧版)。首先是当PS3游戏软件有所积累之时，推出80GB版本的PS3，貌似“升级不加价”但却去掉了PS2的中央处理器EE，而保留了图形处理器GS，依靠半软件半硬件的方式兼容PS2游戏，而此举的代价便是兼容度由20GB/60GB的93.33%下降到了56.97%。之后在11月PS3发售一周年之际，随着以《真·三国无双5》的发售标志着的PS3游戏阵容的充实，40GB版本PS3发售，完全抛弃了EE与GS芯片，同时也放弃了对于PS2游戏的向下兼容。同时，PS3主机成本大幅下调，使得40GB版本的PS3能以与X360抗衡的39980日元(汇率换算相当于人民币2670元)价位发售。在真正的PS3游戏与低廉的价格面前，是否能玩PS2游戏似乎已经不怎么重要了。而对于国内玩家来说，PS3能够使用的PS2正版游戏也并不多见。

至于多功能读卡器与多余的USB接口，更是可有可无的东西，如果需要我们完全可以用平日里在数码商店能够买到的USB多功能读卡器以及USB HUB替代……以上，在这些显著的变化之外，40GB版本的PS3由于采用了65nm制程，功耗大为降低，由先前的380W减少至目前的280W，而主机重量也减少至4.4kg。所以，如果您真是对PS2恋恋不舍，那么60GB版本将是不错的选择；然而如果您已经有过不止一台的PS2主机，那么就不要多想了，40GB版本才是您最好的选择。另外需要提醒大家，市面上已经非常难找到20GB版本、比较难找到60GB版本，而80GB也日益稀少，如有需要请抓紧时间购买，其中60GB版本与80GB版本的价格持平，均在3400元左右。

目前40GB版本PS3分为钢琴黑和珍珠白两种颜色，配件一致包含电源线、专用AV视频线、USB数据线(用于手柄充电)以及无线六轴手柄一支。由于目前PS3的普及度较低以及六轴手柄的科技含量过高，目前并没有仿造品出现，可以放心购买。至于其他配件，请参考前言中的购机原则第二条。



▲仅有40GB版本拥有白色的型号。

▲40版本PS3包装。

指南杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS3购机指南② 破解与升级

如果希望能玩到廉价的PS3游戏的玩家需要注意了，尽管BD光盘已经宣告破解能将数据复制到电脑上，并且BD电影已经到处都有下载，但目前PS3无法运行游戏ISO，世界上也并没有BD的盗版光盘存在，所以如果准备购入PS3则需要有足够的资金以及勇气去支持正版，而对PS3的系统升级敬请随意。

PS3购机必不可少① 无线振动手柄

■Dualshock3手柄

由于目前的所有PS3包装(含最新的40GB)中附带的标准手柄均仍为不支持振动机能的普通六轴无线手柄，而SONY官方也并未表示将要替换成无线振动手柄，所以单独购买一支振动手柄也十分有必要。于今年11月单独发售的PS3 Dualshock3无线振动手柄(国内售价在550元左右)不仅拥有Sixaxis六轴无线手柄所拥有的所有功能：无线蓝牙连接、内置锂离子充电电池、六轴动作感应、1024级按键压感识别、改进的L2/R2键及幅度更大的左右类比摇杆等，还在此基础上增加了振动机能，因此新型振动无线手柄将同时标有Sixaxis与Dualshock3的LOGO。目前已经发售的《真·三国无双5》、《刺客信条》、《天剑》、《使命召唤4 现代战争》均支持该手柄，而即将发售的《鬼泣4》和《潜龙谍影4》也都将支持振动机能，因此振动手柄必不可少。要注意的是，目前市面上一些所谓的“PS3有线振动手柄”，实质是将组装PS2手柄改造为USB接口后重新包装出售的，请玩家们留神。

PS3购机必不可少② 色差分量线/HDMI线

购买PS3还需要单独购买色差分量端子线或者是HDMI信号线，否则仅使用标配的AV端子线而输出的画面效果将不会比PS2好出多少。其中色差分量端子线完全可以使用PS2的色差分量端子线，两者的接口规格以及技术标准完全相同，这种组装线的价格在30元左右(质量较好的)，而原装的价格在200元左右；至于普通的HDMI线价格则在80元左右(HDMI线属于通用线材，可以在相关的高清设备专卖店内找到)。

PS3相关价格参考

商品名称	参考价格
PS3(40GB)	2800元
PS3(60GB/80GB)	3400元
无线六轴手柄	280元
无线震动手柄	450元
原装色差线(兼容PS2)	250元
组装色差线(兼容PS2)	30元
原装1.5PP HDMI高清线	330元

X360

X360是微软进军游戏产业的重要一环。其优异的硬件机能以及成熟的Live网络环境都体现着微软的技术实力，与此前的老Xbox相比，X360的进化不仅体现在机能硬件上，游戏软件方面也大为加强。发售两年有余的X360，是次世代软件阵容最为丰富的一台主机，而随着许多日系厂商不再将其作品进行“独占”而改为全平台之后，X360版本自然是不会缺少，这也就使得X360成为了目前价格最便宜、游戏数量最多，后期投入最少的一台主机。同时，随着新版X360主机的发售，三红问题也大为好转，对于想使用最低成本进入次世代的玩家来说，已经没有什么可犹豫的了。

X360购机指南① 何谓“三红”

对X360稍有了解的玩家一定知道“三红”是一件多么可怕的事情。X360主机电源键的四周有四个构成环形的小灯，英文里叫做“Ring of light”，预警状态则是以闪烁不同数量的红灯来表示主机的错误状态，亮起三红灯则表示主机硬件出现了严重故障，已经无法继续工作。而三红的主要原因是由于X360主机的GPU图形处理器由于工作时发热量过大，散热系统无法在机器运转时及时地将热量排出(并不是散热系统不够好，只是X360的GPU的发热量实在太大)，而在关机后“强悍”的散热系统却能在相当短的时间内将GPU的表面温度降至正常温度，于是这一热一冷之间所产生的热胀极易导致GPU脱焊，如此便出现了“三红”。“三红”一旦发生，基本就意味着这台主机寿终正寝，尽管国内存在所谓的修复技术，但依然是治标不治本的方法。

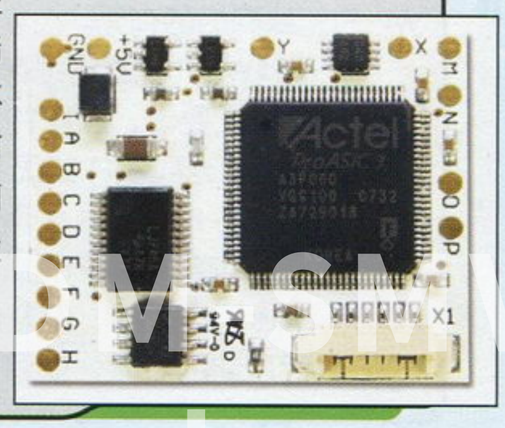
X360购机指南② 推荐选购港版

由于X360的版本较多，而每个地区版本的包装内附带的内容也都有所区别，其中港版Value Pack版包装内为：X360主机一台、正版游戏两张、20GB硬盘一个、无线手柄一支(附碱性电池一对)、Xbox-LIVE耳麦一副、电源线及220V电源适配器一套、一条网线、一条色差分量线。而日版则为360主机一台、正版游戏两张、20GB硬盘一个，无线手柄一支(附碱性电池一对)、D端子线一条(仅出现于日本国内电视机的特殊端子)、Xbox-LIVE耳麦一副、电源线及220V电源适配器一套以及多媒体遥控器一一个。尽管日版要较港版多出了一个遥控器，但却是110V的电源以及日本国内专用的D端子信号线，如果另外购买原装配件则价格远不止单独购买多媒体遥控器的便宜，而如果购买组装配件，则与主机使用最为密切的电源与信号输出的稳定性则会大为下降，将对主机寿命构成影响，因此推荐大家还是购买更贴近我们生活的港版主机。

X360购机指南③ 刷机与破解

目前各版本光驱(包括最新的LG0079以及BENQ)均有方法进行刷写破解运行D版光盘，但由于主机的体积因素以及电脑硬件的限制，一般玩家难于自行动手完成刷机，所以店家也都直接提供刷机服务，购买时直接选择购买已经刷好的机器即可。另外，破解之后还可以读全区游戏，而作为玩家只要用几张来自不同区域的游戏测试一下是否都能正常读取即可。

软刷固然廉价且方便，但却无法防止使用D版游戏的X360主机登陆LIVE后被BAN(封主机ID)。而解决这一问题的惟一方法便是安装直读芯片NME-360 v2.0！，它对应目前所有X360光驱，芯片能自动识别正版游戏与D版游戏，还可欺骗微软在LIVE上的固件检查程序，即使使用D版游戏光盘登陆LIVE进行游戏，也不会出现E66错误或封号。不过该芯片目前离正式上市还有一段时间。



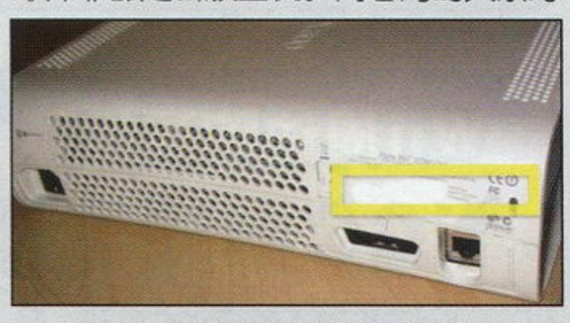
▶ NME-360 v2.0！芯片

www.plumbook.cn

X360购机指南 ❹ 挑选新版65nm主机

■新版超值包

对于X360来说，最受玩家们关注的莫过于如何辨别是否是采用65nm制程的新版机型。现在市面上所谓的65nm主机，仅仅是CPU中央处理器采用了65nm制程，而三红的罪魁GPU图形处理器仍然与先前主机一样是90nm。然而新版主机由于采用了多种削减能耗的技术，使得主机的总功耗与机身温度均有大幅度下降，从一定程度上来说抑制了“三红”问题的发生，虽说不能保证不再出现三红，但比起老主机来说，发生的几率确实大大地降低了。同时新版主机还搭载了HDMI端子，所以目前最适合购入的莫过于这种新版主机。新版主机目前存在于三种包装当中，一种是《光环3》限定版主机、一种是黑色精英版主机、一种则是目前最为常见的附带两张正版游戏的“Value Pack”超值版普通白色主机。但大家需要注意，新版主机必然采用以上三种的形式进行发售，并均搭载了HDMI端子，但这几种包装内的拥有HDMI端子的主机却并非都是新版主机。两者间的关系为充分非必要条件。由于产品批次问题，有不少采用新的“西风”主板的机器尽管也搭载了HDMI端子，却并非使用65nm的CPU，如何进行区分便是最为购机当中最为关键的问题。

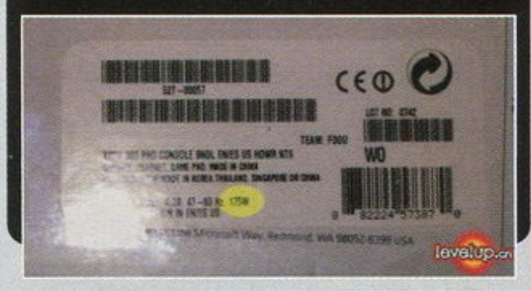

▲机身上能与包装盒上找到同样的编号。

首先我们可以根据X360的包装盒上的生产日期与批号，进行简单的判断，原则上来说是生产日期越晚，批号越大，则该机器为65nm制程的可能性就越大。经统计证实，生产日期在2007-10-10之后，批号为LOT NO 0738之后，并且为TEAM FDOU生产的则必为65nm主机。除此以外还能从主板上加以区分，但由于正常情况下没有BOSS会允许你将主机大卸八块后精挑细选，所以通常只能从主板外部的几个特征进行辨别。

首先，新旧CPU所配备的散热器是不一样的，从主机底部(竖立)可以看到CPU的散热器，旧版90nm制程的CPU能很清楚地在散热器上找到一条直径约为1.5cm粗的采用金属铜制作的红褐色导热管，而65nm的CPU散热器只能看到银白色的整块均为铝合金制作的散热器。

特别TIPS 【levelup.cn提供】

下面是截稿前紧急得到的一则消息：在识别65nm主机方面，目前已有人发现了一个更为简便易行的小窍门——只要检查外包装上条型码下方主机规格一栏信息，如果电源功率显示为175W，那么这台主机便必为65nm主机无疑。虽然这个方法尚可能存有被造假的风险，不过短时期内应当可以成为玩家们挑机时的重要参考依据。



X360购机TIPS 接上显示器打游戏

X360需要购买的周边配件较少，基本上来说把主机扛回家就可以开始玩了，而如果需要接上显示器来玩游戏则还需要单独购买原装VGA线。这也是微软来自PC界的特色，运行X360后直接插上显示器即可使用，而显示器也是目前实现高清画面的最为便捷的手段，推荐购买。

X360相关价格参考

商品名称	参考价格
X360新超值套装(带2张正版)	2800元
原装手柄(无线)	320元
原装手柄(有线)	270元
原装VGA端子线	260元

Wii凭借前所未见的独特体感控制方法为游戏界带来了一场革命，新出的周边WiiFit更是让Wii成为一台健身器，你不再是在电视机前呆坐着活动手指玩游戏，而是手舞足蹈地感受游戏的乐趣，直观的操作也使游戏的上手难度更低，即使你从来没玩过游戏，也能轻松跨入Wii的精彩世界。Wii遥控器还具备红外感应器，从而实现鼠标一样的感应操作，或是当作主视角射击游戏的光枪使用。如果你对游戏画面没有过高的要求，那么Wii的表现足以让你满意。一个人玩Wii确实很有意思，但一群人玩Wii带来的快乐更多，如果你想给家人带来更多欢声笑语，Wii将是不错的选择。

Wii购机指南 ❶ 区域限制很严重

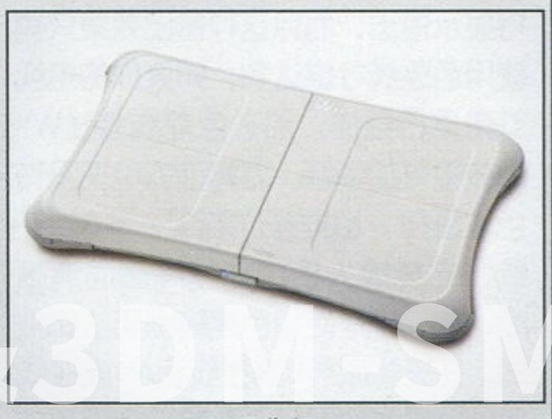
要买Wii，先要明确什么是主机区域版本。Wii采用了区域版本限制，日版主机只能玩日版游戏，美版主机只能玩美版游戏。别小看了主机区域版本，以前买PS2区域版本有差别加了直读就OK，可是Wii区域版本与主机固件升级挂钩，加装了直读虽然能够运行其他区域的游戏，但却也使得Wii能够经由其他区域版本游戏所附带的与主机不对应的区域版本的升级包进行升级，从而导致出现系统故障(轻则出现多余的频道，重则无法启动)。目前市面上最常见的主机就是日版了，也有小部分美版主机，但由于美版主机捆绑了一套《Wii Sports》软件，价格要昂贵一些(相当于捆绑了一张正版游戏的价格)，所以还是日版主机划算。其他方面日版与美版配置基本相同，尤其都采用110V电源，所以电源是不能直接接在我们家里的插线板上的。大家买机时一定要搞清自己的主机版本，因为日后升级固件时如果用错了固件区域升级包，就可能直接导致Wii变砖头。

■网友恶搞的“Wii砖头”。

选好版本，跟老板谈好了价格，就可以拿一台机器开箱验机了。相比其他主机，Wii的配件就要显得多一些了。一套标准的日版Wii主机应当包括的配件有：主机一台、主机支架一个(以及支架辅助托盘一个)、信号感应条一个、信号感应条支架一个、遥控器一个，遥控器挂绳一条、双节棍控制器一个、110V交流电源一个、AV线一根、5号电池2节，还有一些说明书以及任天堂会员俱乐部编号纸等材料。目前Wii的翻新机基本没有，所以不用太担心买到旧货，但Wii都是经过长途运输到中国的，产品可能会在运输过程中磕磕碰碰造成一些意外损伤，所以还是先从外表上细细检查一番吧。另外，也不排除店商将一些二手机拿出来重新包装摆上柜台的嫌疑，这就要大家仔细观察看看主机棱角是否有磨损、吸入式光驱的入口是否沾有灰尘，细节扫描完毕，全部确认后就该开机检查了。

Wii周边购买推荐 ❶ Wii平衡板

而Wii上最特殊的控制器——Wii平衡板目前也已经上市，但目前没有单独销售，而是捆绑着体育软件《Wii Fit》一同发售，目前价格还在900元上下徘徊，如果不急再等一两个月跌回600元左右的正常价格购买，相比买一套健身器材还是比较划算的。


▲Wii平衡板

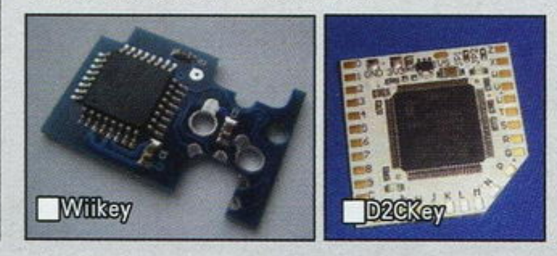
www.plumbook.cn

Wii购机指南❷ 直读安装要认清

目前新版带有D2C光驱芯片的主机价格在1900元左右，而改机用的D2CKey由于没有仿造品，原装品的售价在350元左右，所以导致加装后的主机价格在2300元左右。而先前能够安装Wiikey的D2B芯片的主机由于卖一台少一台，其价格已经被炒至2450元左右，无论是否改机(组装Wiikey的价格不过十块钱而已，所以买机就算白送了)。

Wii主机的直读发展得还是比较成熟的，也正因为直读的诞生令Wii在国内的普及速度大大加快。目前市面上比较主流的直读芯片就要数WiiKey、D2CKey了，两种直读出自同一个破解小组，分别针对旧版主机和新版主机的。当然，直读也是有仿货的，WiiKey的仿货常常被称为克隆WiiKey，这种仿货价格便宜，对于游戏的支持与原装完全一致，硬件质量也过得去(工艺与原件都十分简单，好仿造)。而D2CKey的仿货目前还未出现，原装的价格自然很高，再加上安装难度大(飞线31)，整个下来安装就要400元左右。新旧两款直读对比游戏兼容性，新自读D2CKey显然要比老自读Wiikey来的完美，最明显的差异便是《超级马里奥　银河》，D2CKey直接能够支持，而Wiikey则要对直读内核进行升级后才能运行(Wiikey最新版本内核为1.9g)。

直读的功能除了让Wii主机玩盗版Wii游戏外，还能够让Wii运行大盘刻录的NGC游戏。直读装好后别忘了在店商那里升个级。升级分为主机升级和直读升级两项内容，目前主机最新版本是3.1J，在店里用张日版《Wii Fit》就能升级，完成这些事情后，主机部分就算完全搞定了。


■Wiikey

■D2CKey

Wii购机必不可少❶ 变压器

Wii需要购买的周边、配件也是所有家用机中最多的了。首先，不论日版还是美版主机，附赠的电源都是110V，插在国内的220V插座上肯定会烧掉(只是烧了电源而已)，所以千万不要忘记为我们的Wii买电源，不然就只有在家里望梅止渴的份儿了。目前市面上比较常见的电源解决方案有两种，一种是直接买一个220V的组装Wii电源适配器，一头直接插在家里的插座上，一头直接连接Wii即可；而另一种则是买一个220V转110V的变压器，需要将Wii的原装电源插在上面来使用。采用第一种方案购买Wii专用的220V组装直插电源的价格大约在60元，这种方案的优点是使用方便，但缺点就在于组装电源的质量缺乏保证，可靠性与稳定性相对比较低。而采用第二种方案的话，切忌购买那种10多元的小变压器，对付NDS掌机，这种变压器功率还算够，可对Wii而言，这种变压器简直就是地雷！所以尽量买那种价格60元以上、体积比较大重量较沉的、功率100W以上的大变压器，不过这种东西就不用在电玩店购买了，去电子市场买更可靠一些。电源不好往往会导致电视显示的游戏画面有横纹、游戏中意外死机等现象，所以还是推荐大家购买专业变压器。

Wii购机必不可少❷ 色差分量线

仅使用主机标配的AV端子是难以再现Wii的真实画面水准的，如果你们家的电视有色差接口，那么一定要买一条色差线回家，接在电视上不论清晰度还是色彩饱和度，一定都让你满意。Wii主机支持最高480p的逐行显示输出，而且这种输出效果只有使用色差线才能达到，如果你的电视支持逐行扫描，那么色差线会让Wii的效果更加华丽。就算你的电视没有色差接口，也推荐你购买一条S端子线，它能很大程度地提高画面清晰度，效果也是使用色差输出无法比拟的。任天堂原装S端子线和AV端子线售价都是2500日元，在电玩店购买的价格大约190元左右，而组装线价格则在40～80元之间，价格相对比较低廉。一些知名周边厂商推出的组装色差线效果还是不错的，不过从信号抗干扰性来衡量，自然还是原装线更好。这里要提醒打算购买原装线的玩家，一定要小心那些组装仿货，外表与原装线几乎无异，但实际价格只有50元左右，许多JS将其当作原装线出售，获取其中差价部分的暴利，因此购入时一定要小心。原装线的包装内部有蓝色塑胶封条、金属接头较有光泽、两根音频线分离套上有“AUDIO”字样，这些都是组装线不具备的，购买时一定要细心挑选。

Wii周边购买推荐❷ 双节棍手柄套装

Wii主机只附赠了一套手柄，而想要众乐乐，就必须付出一点代价了。Wii遥控器手柄(右手)和双节棍手柄(左手)是分开出售的。遥控器的官方售价是3800日元，市面售价大约在320元左右。遥控器是可以无需双节棍单独使用的，而且大部分Wii体感游戏都只要遥控器就能玩，所以要想多人玩Wii，购入遥控器是必不可少的。而双节棍不能单独使用，实际上是作为遥控器的拓展部分，通过连接线插在遥控器上使用的。双节棍的价格为1800日元，在国内售价目前是230元左右(居然这个也能涨价)。这样算下来购买一套Wii手柄的价格将近要550元。由于Wii手柄科技含量过高，所以目前市面上还没有组装货，但却有换壳翻新和翻修产品，因此购买时还是需要精心挑选的。除了双节棍手柄套装之外外，考虑到一些传统游戏和官方提供的虚拟主机服务(其实就是Wii主机上的FC、PCE、SFC、MD、N64等经典主机模拟器)的操作，任天堂还推出了一款Wii的经典控制器，与双节棍一样需要配合遥控器来使用，价格也与双节棍相同。

Wii周边购买推荐❸ NGC游戏专用手柄与记录卡

Wii主机向下兼容NGC游戏，但这并不意味着你只要把Wii抱回家就能玩NGC游戏，而是需要另外购买NGC手柄和NGC记忆卡插在Wii上面才行。由于NGC主机本来在国内就不多见，而且历时已久，所以原装配件在市场上就更难找了，而且就算找到，价格也绝不便宜。不过相比Wii的手柄，NGC手柄和记忆卡的科技含量可就没那么高了，大可放心购入市面上的组装货。组装NGC手柄的价格一个大约30元，而记忆卡则按容量大小不同售价也各不相同。一般买128MB的大容量记忆卡即可，有2043格存档栏位，绝对够用，价格也就不到百元，性价比很高。另外，如果想要使用NGC金手指，你还需要多购买一块记忆卡作为金手指存档卡，这一块就可以买小一点了，4MB、8MB、16MB、32MB，反正40元以内足够搞定，还可以让老板给你刻录一张AR金手指的引导盘。加过WiiKey直读的主机是可以直接玩用大盘刻录的NGC游戏的，只要你将NGC手柄和记忆卡插在立起的Wii主机顶部插槽，再放入游戏光盘就能玩到那些经典游戏啦。顺带一提，玩Wii游戏是不需要记忆卡的，因为主机内部已经有512MB的存档空间，足够你存上千个游戏了。而且Wii游戏存档还可以备份在SD卡上，如果你经常需要拷贝存档，可以考虑购买一块SD卡。

■NGC手柄

Wii相关价格参考

商品名称	参考价格
Wii(D2B带自读)	2450元
Wii(D2C带自读)	2250元
双节棍套装(左+右)	550元
Wii平衡板(同捆《Wiifit》)	900元
Wii Zapper(光枪)	160元
高仿色差分量线	70元
组装NGC手柄	30元

后记

看完本文，可能有些读者会问：“为何没有PS2的购机指南？”这个问题我们确实有认真考虑过。实际上，任何一台主机的相关指南差不多都能写成一篇文章来进行指导，然而杂志篇幅有限，只能权衡轻重，有选择地挑出目前广大玩家们关注的重点来介绍。如果大家有对PS2的购机情况有疑问的，不妨来函向本刊的“问题小卖部”进行咨询(question@ucg.com.cn)，栏目主持人晴天同学一定会对相关内容进行补完答疑的，我们这里就不多赘述了，敬请原谅。

最后，祝愿每一位玩家都能在这个冬季里陪着心仪的主机玩到爽！

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 邪魔天使 美编 Yuki

チョコボの不思議なダンジョン 時忘れの迷宮™

陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	Square Enix	角色扮演
Wii	チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宮	日版
	2007年12月13日 1人	6800日元
	对应任天堂Wi-Fi网络	对应玩家年龄：全年龄

操作简介

游戏在选择NEW GAME后会让玩家选择遥控手柄的握法，这里介绍的操作是将遥控手柄当传统手柄的横握方式，请大家注意。

HOME	暂停
十字键	选择，移动
+	打开地图
−	迷宫中斜方向移动
①	取消；迷宫中轻按一下面对最近的敌人，长按进入方向转换模式
②	决定；迷宫中普通攻击
A	打开主菜单
A+①	打开道具菜单
A+②	打开技能菜单

迷宫探险

既然是《不可思议的迷宫》，迷宫自然是游戏的重点。游戏中的迷宫大致分为两种，一种是普通迷宫，游戏主线剧情的迷宫大都是普通迷宫；另一种迷宫是限制迷宫，限制迷宫顾名思义就是有限制条件的迷宫，比如只能从LV1开始、等级限制在LV10、HP只有1等，很多支线迷宫都是限制迷宫。

在迷宫中行动是要很谨慎的，不要随意的乱跑，迷宫里特别是后期，每一步都很重要。首先是斜方向移动，这是基础移动技巧，特别是在BOSS战时，每一步移动很珍贵，斜方向移动可以节约一个回合。然后是空挥，游戏中每做一个动作就算过一个回合，不管是攻击、使用道具等，当陆行鸟和敌人相隔一格时，可以空挥一次吸引敌人走过来，然后自己可以先制攻击，不过需要注意有的敌人是有两格以上的攻击技巧的。接着是地形，最简单的就是利用单人宽的通道，自己守在通道口，让只有一个敌人能攻击你，这样就避免了被围攻的可能性，特别是在碰到怪物屋的时候该技巧非常有用。

另外还需要注意的就是满腹度，满腹度一开始是100%，随着行动会下降，职业不同满腹度下降的速度也不尽相同，当满腹度降到0时就开始减HP，所以要随时注意满腹度的多少。迷宫里地上有野菜图标的格子可能加满腹度，但也有一定几率减满腹度。

职业

职业是本作最大的亮点，游戏中陆行鸟得到职业的记忆后就可以转职为该职业，进迷宫和BOSS战前都有机会让你转职。每个职业最高等级为8，每个职业都有各自特有的技能，根据迷宫的特点转相应的角色对战斗很有利，不过大家还是可以按自己的喜好来转。

すっぴん

初期就拥有的职业，每项能力都很平均，无缺点也无优点，拥有单体、范围、加速等实用技巧，其中的挖宝很有趣也很实用。

ナイト

通过锻冶屋フレイヤ的记忆就可以入手，HP、防御力、魔法防御力都很高，不过攻击大都是一格，所以对于远距离攻击的敌人可能有点麻烦，而且骑士的满腹度减得很快。

白魔道士

通过神父ローチェ的记忆就可以入手，白魔道士的魔法防御可以说是最高的，擅长回复、辅助等魔法，而圣属性的魔法对恶魔、不死系的敌人有特效。

黒魔道士

炎之守护者迷宫的第10层入手，物理防御力低，HP也少，序盘估计比较辛苦，但成长之后能够习得炎爆、陨石等超强力的魔法，属于大器晚成型职业。

龙骑士

通过メーア的记忆入手，HP、攻防都属于中上，技巧多以战技为主，属于比较平均职业。等级8的技巧冈格尼尔为前方6格贯通攻击很适合通道式打法。

シーフ

想得到盗贼需要进入迷宫中的商店，盗取柜台上的盗贼之记忆，不过此时老板迷宫英雄X会来打你，迷宫英雄的攻击力很高，硬碰硬只有死，所以给他一个睡眠然后就跑吧，黑魔道士的睡眠魔法、睡眠魔法书都有效。盗贼的HP、防御力比较低，但回避率是最高的，还有超实用的偷盗技巧。

学者

通过水之守护者迷宫的20层入手，能力平均，攻击力较弱，但SP的回复很快，不过技巧大都与道具有关，在有限制条件的某些迷宫里会很实用，但在剧情迷宫里实用性很低。

忍者

通过ヴォルグ的记忆后入手，强化战斗的职业，技能包括远距离、近距离、异常状态，技能丰富，不过忍者的SP回复比较慢，所以不能乱用技能。

暗黒騎士

通过光之守护者迷宫30层，战胜クロマ之后入手，该职业牺牲了防御力，但拥有很强的攻击力，系列经典的消耗HP进行伤害的攻击也保留了下来，吸血攻击也是其特色技能。

踊り子

在ステラ农场左下角谷仓里调查洞与ロマンチックフレーズ对话输入“ぴるえっとぱどぅしゃ”后得到，舞者利用华丽的舞蹈进行攻击，别小看了该职业，其技能非常全面。

装备锻造

在通过フレイヤ的记忆后就能利用锻冶屋进行锻造和合成了，锻造时需要注意装备后表明的上限值，该值就是可以锻造的次数，锻造到上限后有机会再锻造一次，成功后能力加5，不过有很大几率失败，所以请善用S/L大法。另外，锻造高级装备需要很多金钱，此时大可购买低级装备锻造，然后再与高级装备合成，那样就可以节约不少钱。装备上还有许多有特殊效果的印，每个装备有固定的孔，有多少孔就说明可以装多少个印，合成时印自动相加。其中防腐蚀的印一定尽早镶嵌，因为有的敌人会腐蚀技巧，永久性降低装备的强化效果，要恢复只能再去花钱锻造。

©2007 SQUARE ENIX.CO.,LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN/Toshiyuki Itahana

www.plumbook.cn

鬼魂基因

鬼魂基因	Idea Factory	策略角色扮演
PS2	スペクトラルジーン	日版
	2007年12月13日	1人	6800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

作为一款策略角色扮演游戏，游戏的整体把握还不错，游戏的平衡感还是很到位的。游戏里3位女主角的声优是游戏的一大亮点，声优控一定要玩这个游戏。而且三位女主角的选择不是单纯的重复，选择的不同，游戏剧情和加入的同伴也会有所不同。游戏系统并不复杂，但是却很耐玩。地图不大，但是一次通关至少也要30小时以上。不过游戏的缺点也很明显：作为系列游戏的最新作，我实在看不出除了故事是新的，其余的还新在什么地方。画面平平也就算了，可是游戏的细节操作实在不敢恭维，最可恶的是战斗中不能存档！而且把本来可以在1周目做完是事情硬是拖到4周目才完成，明显是在故意延长游戏时间。基本上在1周目是培养不出什么优秀的职业，好东西全部要在目周目后才出现，这样完美通关的话至少要120小时以上，真是时间谋杀。

文 阳光成员 好想sleep　编 邪魔天使　美编 NINA

只有4周目才能体会真正的游戏全貌！

Idea Factory开发的《鬼魂基因》是已拥有12年历史的“《鬼魂》系列”最新作。虽然是以全新舞台来展现全新的故事，但在游戏中以往的一些角色也会出现，不仅能让系列作的支持者倍感亲切和熟悉，也让内容更具乐趣。而且游戏需要4周目才能算完全通关，非常耐玩！

系统简介

战斗菜单

一共有移动、技能、秘义、道具、能力、待机。

移动 移动后需要选择停留方向，由于背后攻击可以提高命中率和伤害，所以也要十分注意。移动有其余指令仍然可以执行。移动后按×键将回到移动前状态。

技能 可以使用装备的攻击技能，消耗SP。但是只有第1招没有消耗SP，但是攻击一般较低（其实就是通常的普通攻击）。

秘义 使用已经装备的辅助技能，消耗SP。基本是提高命中、防御之类。

道具 使用道具复活、回复等。也有部分可以用来攻击的道具。

能力 查看自身能力及状态。

待机 选择后，自己人物的这个回合结束。

行政外交

所有行动都要消耗ＡＰ（军事行动值），AP一共是20点，AP每回合都会自动回复。

探索 消耗2点AP。派遣一人进行据点内的搜索，可能搜索到人、钱、物品等。具体效果和探索值有关。行动之后的人不能选择。非剧情人物有一定几率探索后失踪。

设施建设 消耗4点AP。有兵厂、商店、工厂、市场、城壁、格技馆、研究所、作战所、训练所。所有项目只能选一个建设，不满意可以再建设其余的设施，但之前建造的设施将不复存在。有建设等级的设施建第2座时，等级提高1，对应的效果也会上升

防御强化 消耗2点AP。强化城壁值。生产数值越高的人消费的金钱越少，得到的效果越高。

侵攻 消耗6点AP。向邻接的据点发起攻击。据点的“城壁值”的设定关系着进攻和防御。在攻防战中达成各种条件就能获得相应的减少点数。进攻时，敌人全灭，城壁值减2。破坏结界石（只有防御侧才有），城壁值减3，反之易然。城壁值为0时，就能占领据点。

讨伐 消耗3点AP。与势力内的怪物战斗，主要是为了获得经验值、素材、物品以及金钱。当地据点的怪物都有“危险度”。危险度越高，敌人越强。危险度随着季节、地点以及每回合变化着。

土地开发 消耗3点AP。让占领据点的土地属性发生变化。这样使得当地的收入、可建造建筑发生变化。同时使得战斗地图（该据点）发生变化，战斗时要注意。但是具体的改造情况和开发者的具体参数有关。

露天商 消耗1点AP。需要在各地探索时，有一定几率出现。不用建设商店就可以买到东西。每地的商品都不一样，但是数量有限。

设施以及功能一览

设施	功能
兵厂	增加战斗人员上限。多1级增加2。
商店	道具的买卖。等级越高，卖的东西越多。
工厂	基础设计图，可以开始生产。 等级越高，生产的数量越多。
格技馆	创造流派
研究所	设计图制作，可以进行研究。 等级越高，研发的种类越多。
作战所	增加AP。多1级增加2。
训练所	在配置据点处提升战斗经验值
市场	每回合收入增加
防壁	城壁值上限+1
城壁	城壁值上限+3
挖掘所	能取得好的道具
魔导煅冶	制作魔剑必须的设施， 只能在矿山上建造。

话梅杂志&PLUMMV
www.plumbook.cn

©2007 IDEA FACTORY

战略指示

士兵一览 无消耗，查看士兵状态等资料。

炼魔传承 消耗4点AP。可以用有一定的战斗勋章的人员创造新的战斗单位，要消耗职业书。新的战斗人员继承之前的能力以及特有属性(必须要有流派)。用来传承的人员从此就消失了，不会再次出现，请使用时要慎重。

士兵消除 无消耗，除名不需要的战斗人员。剧情人物不能消除。

流派作成 消耗4点AP。必须要有建造格技馆才会出现。可以用有一定的战斗勋章的人员创造自己的流派，在传承时能继承特技和能力的加算。

魔剑作成 消耗3点AP。必须要有建造魔导煅冶才会出现。用武勋满了的人员制作成魔剑，但是被制作的人也就消失了，但是魔剑一般威力巨大。

买卖 消耗1点AP。必须要有建造商店才会出现。里面的商品有些必须要开发才能买卖，而且贵重的道具要在高等级时才会出现。

研究 消耗2点AP。必须要有建造研究所才会出现。可以研究新的高级武器、职业书等。开发出来后可以登录到工厂进行生产。

生产 消耗2点AP。必须要有建造工厂才会出现。可以生产新的武器、职业书等。等级越高，可以生产的东西也就越多。

情报 无消耗，可以查询当前据点、装备、道具等的具体情况。

系统 无消耗，可以设定部分系统、存档、返回标题画面。

指示完了 无消耗，结束当前回合。

初期发展建议(新人向)

由于初期什么都很紧缺，所以主要把重点防在财政上。把初期的据点设为市场，在有了一定的收入后就可以建造商店(十分重要)。这个游戏有很多设施可以建造，其中必须要建造的有：作战所、商店、工厂、研究所、格技馆。除前两个外其余设施只建一座。由于商店在初期没有太好的道具，基本上好东西和转职书都是在和敌人的战斗中取得的，这个时候想要制作出更好的武器和道具时就要用研究所进行开发然后去工厂进行生产。剧情角色是非常强的(是职业强)，所以就算是到游戏后期也是我方的主力。其余大众脸由于职业是初始职业，等到中后期一定要转成其他高级职业。这个游戏没有转职的概念，只有利用炼魔传承来制造新的战斗人员，这个时候才能转换职业。多利用讨伐去获得更多的经验和素材。攻下新据点后，城壁值减半，必须先进行强化。但是不能超过城壁值上限，上限值和具体据点有

关系。由于有时间限制，所以必须建造作战所来增加AP上限，当然，合理的安排是很重要的，如果在一个回合里有要侵攻的步骤，请最先完成，因为其余操作可能回导致某些人员行动结束，就不能参加战斗了。到了游戏中后期可以制作出魔剑，就是用我方一人来作出魔剑，但是那个人也就消失了。用来制作的人越强，魔剑作出来威力越强，这样的魔剑是一般武器所不能比拟的，请在1周目至少做一把出来，这样基本就没有人是你的对手了，而且下个周目时还可以继承这个武器。

心·得及其研究

战斗要点

战斗中不能存档。只有回到行政画面才能存档。另外在战斗中如果战斗不

能，不会死亡，只会出现负伤的状态，就是不能参加下一次的战斗。要休息一个回合才能回复。战斗一般都有回合限制，在限制内没有分出胜负，就算进攻方失败。

关于连击，必须要满足3个条件：其一是具有连击的这个技能(援护)；其二是被攻击者必须在连击者的攻击范围内(援护特技)。其三是连击者有足够的SP发动攻击。即便如此，发动的几率也不是100%。不过发动攻击者不一定是要近身的才行。连击数越高，伤害加成越多，可以说是对付BOSS等难缠角色的利器！

攻击结界石，不论攻击力再强，一次伤害也只能给予1点伤害。但是连击不

算，几次连击，其攻击次数就是几次。一次侵攻战，只要全灭敌人或者破坏结界石就直接结束战斗，通常不能一起达成全灭敌人、破坏结界石这两个条件。遇见城壁值大于3的据点，只有多次攻击，使其降为0。

职业越高级(星星的多少)，人物成长后的能力越高。初级职业就算99级也未必能赢过20级的高级职业，所以多利用炼魔传承来转成高级职业。这样即便是等级低也不会造成太大的困难。想要快速升级，就选择去讨伐，在防卫战中使用物品スカラベ。它的作用是使当前战斗的回合数立刻为10，也就是说用了就能结束战斗，但同样能得到大量的经验值。对等级低的人升级特别有效。

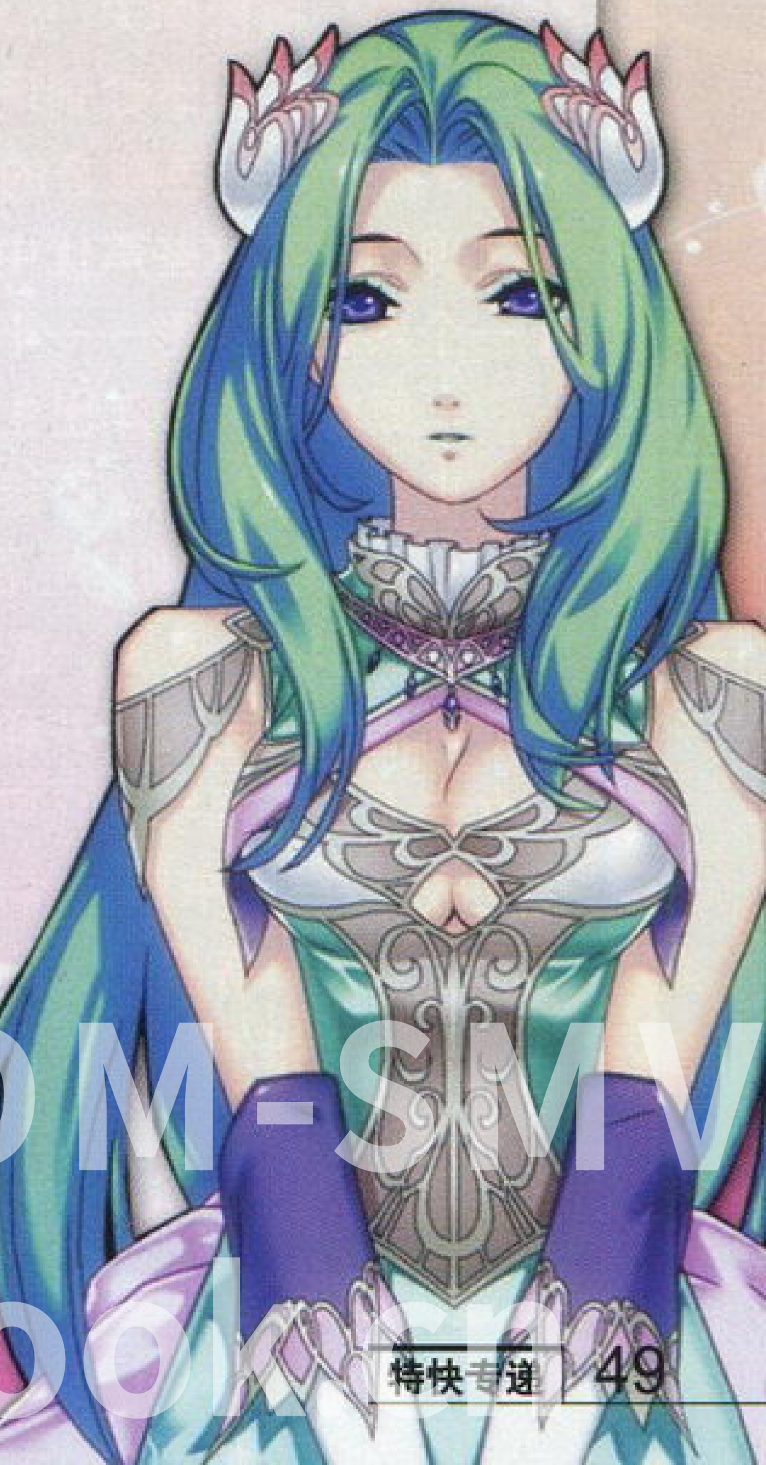
按□是自动对话，按△是跳过对话。最初开始的3个选项，从上往下依次对应大公主、2公主以及3公主。

2周目以后继承

①金钱
②非剧情角色3人(包括其身上装备)
③道具(武器、防具、转职书等不继承)
④物品图鉴(已经研究出来的物品也继承)
⑤主人公カイン作为武将使用可能(等级1、能力很弱)。

所有能加入的角色及其方法

カイン	二周目开始时自动加入
三位公主	势力王立骑士团毁灭后，ルナカン、ジーマ、ルーファス三人之一成为同伴。三人之一进行探索。(场所不限，但是探索后人员自动消失)。
トスカ	势力トスカ盗贼团毁灭后,在バルカム山探索时发现トスカ。选择"マンドラゴラジュースを饮む"。
ガナッシュ	势力トスカ盗贼团毁灭后,在トラキソン砦探索。选择"优しそうなところ"。
ムライ	势力トスカ盗贼团毁灭后,在アルテピック砦探索。选择"食べ物を买てきて渡す"。
ルナカン、ジーマ、ルーファス	势力王立骑士团毁灭后分别在セレ、シルニアの里、ハールボルン探索，选择"寻ねたいことがある"。
トール(モーリア、ネヴァン的场合限定)	说得トール后，回有停战宣言的剧情出现。之后去ファナ・ローイ探索，选择"确かに无理かもしれない"。
フィオラ(モーリア、ネヴァン的场合限定)	在发生フィオラ和茜对话的剧情后，在ザン・ガレン探索，选择"そうならないように努力する"。
フィオラ(エボナルート的场合)	出现トール被抓走后的剧情后，过一个回合会发生フィオラ和カンパニュラ来见カイン的剧情，选择"仲间にする"。
カンパニュラ(モーリア的场合)	说得トール失败，在势力晓の天魔团毁灭并发生トール死亡的剧情后，去タランガル探索，选择"仲间にする"。
カンパニュラ(エボナルート的场合)	天魔团出现后1年半以上没有消灭势力王立骑士团为先决条件，在发生トール被抓走后的剧情后，フィオラ和カンパニュラ来见カイン的剧情，选择"仲间にする"。
ジュレイ	势力真エムニート毁灭后，发生マイレンの再兴的剧情。在マイレン死亡后，发生ジュレイ旅行的剧情后去メイデナーピーク探索，选择"これはすごいですね"
ゼン	在マイレン死亡后，发生ジュレイ旅行的剧情后去エルゴレア探索，在ジュレイ成为同伴的情况下选"一起に探す"；否则选"仲间にする"
ジャンビヤ、イーライ(二周目)	势力冥界军毁灭后，去イデマ遗迹探索，选择"一起に魔神を倒そう"
オラシオン	进入游戏第二年后，出现2个オラシオン的剧情后去任意地方探索后选择"仲间になってほしい"
茜	ファウザー被杀的剧情后，在势力切换的时候有一定几率加入。剧情里选择""仲间にす"



通缉杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏立方 GAME³

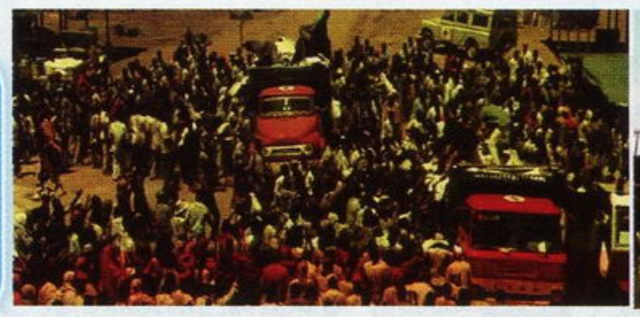
Vol. 139

栏目主持 ACE飞行员 | Email Game3@ucg.com.cn

前不久《GTAIV》发布了全新的预告片，与最初几段视频比较，游戏给我略微缩水的感觉。可以说“缩”已经成为当前次世代大牌游戏无法避免的通病。毕竟理想、现实以及金钱都是需要权衡的大问题。谁是目前家用游戏机最强画面？我个人认为是《生化危机5》，起码从游戏惟一公开的一段预告片判断是这样。自从今年E3首度曝光之后，《生化危机5》就开始了潜水行动。但愿明年再度看到《生化危机5》时，他依然能保持第一次那种势不可挡的强大势头。

多边共享区

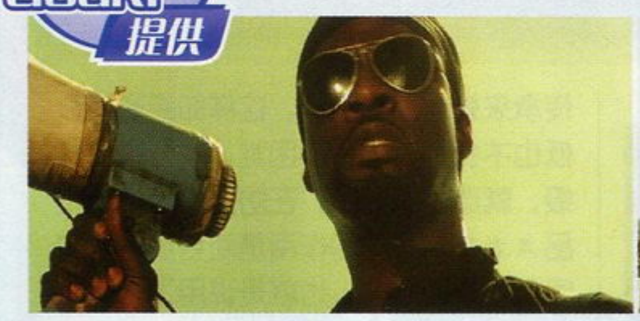
ENTER THE GAME



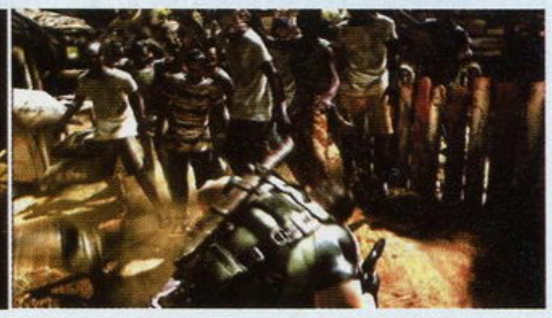
▲左边图中红色的卡车是国际人道救援组织用来发放生活维持品的，被饱受煎熬的人们团团围住。说实话这个场面倒有点像《丧尸围城》。而在《生化危机5》中我们也能看到类似的人山人海的场面，比如右图。

黑鹰坠落 X 生化危机5

Gouki 提供



▲在电影与预告片当中，都出现了这么一位手拿扩音器煽动民众的角色，他们都留着同样的胡子，戴着同样的墨镜。



▲酷热的非洲大陆，光照与阴影的对比非常强烈。电影中的这个镜头将当时摩加迪沙混乱的局势与民众的躁动情绪完整地表达了出来，而在游戏中也有类似的场面。

由雷德利·斯科特执导的《黑鹰坠落》是近年来最成功的现代战争电影，影片忠实还原了1993年美军在索马里的战事。由美国陆军游骑兵部队和三角洲特种部队所组成的近百人的小队在非洲执行一项秘密任务时，两架美军160航空团的UH60黑鹰直升机被先后击落坠毁至索马里首都摩加迪沙城区，直升机上的幸存成员陷入民兵的包围之中，秘密行动随即变成了拯救行动。美军与索马里民兵激战15小时才在巴基斯坦维和部队的掩护下撤回安全区，共有20名美军士兵在行动中丧生，而索马里平民和民兵伤亡超过1000人。

《黑鹰坠落》的看点无疑是长达100分钟的战争场面，真实的战争元素将现代战争表现得淋漓尽致，特别是巷战场面更是成为日后多个电影的拍摄范本，而除了电影本身推出的同名游戏外，进入次世代以来，我们在越来越多的现代战争游戏里都能看到《黑鹰坠落》的影子，近的有已经发售的《使命召唤4 现代战争》，远的有还在制作中的《潜龙谍影4 爱国者之枪》，除此之外，电影中的许多桥段都成为游戏业争相“致敬”的对象——于是，我们在《生化危机5》，这款Capcom 2008年最重要的作品中也看到了似曾相识的画面——其实对于同样也发生在非洲，同样也有“暴民暴动”场面的《生化危机5》来说，《黑鹰坠落》的确是有太多让Capcom制作人学习和借鉴的地方。

搞笑艺人丰原功补

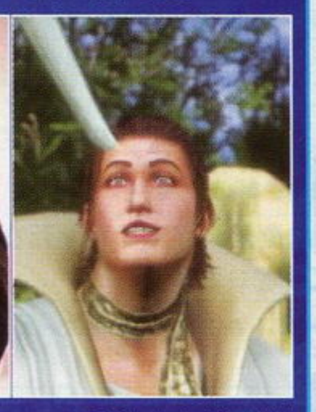
纱迦 提供

11月19日，微软举办了《失落的奥德赛》完成纪念会。会上坂口博信(导演)、植松伸夫(音乐)、重松清(剧本)三巨头悉数到场，而为游戏中3名主要角色配音的声优也来到了现场。在这些声优中我们看到了一个熟悉的身影——丰原功补。

丰原功补1965年出生，出演过多部电影和电视剧，不过真正为中国观众所熟知的则是他在日剧《电车男》中的精彩表演。在这部作品中他饰演餐厅老板樱井和哉，为追求女主人公不择手段，可惜每次都会失败。在《电车男》之后，他又在《交响情人梦》等多部日剧中出演，其搞笑而夸张的演技给我们留下了深刻的印象。

在《失落的奥德赛》里，丰原功补为杨森(ヤンセン)这个角色配音。据坂口博信透露，丰原功补在配音时不按剧本要求、全凭即兴发挥，结果留下了无数笑料。在实际游戏中我们可以看到，借助次世代的威力，杨森不仅台词令人发笑，就连肢体语言乃至面部表情都可圈可点，可谓十足的活宝。期待丰原功补下一次在游戏中的表现。

▲在剧中不起眼的丰原先生，穿起西装来还真是风度翩翩。



▲丰原先生在《失落的奥德赛》中真可谓是本色演出。

将PS2利用进行到底！

炎骑士 提供

游戏玩家群体中向来不缺乏拥有自主创新以及硬件改造方面的达人。那位将游戏主机硬生生改造成笔记本的欧美玩家在大家的眼里恐怕已经不再陌生了吧。

大家看到的这个铁罐子是不是像台烤面包机？错！这同样也是出自玩家只手，外壳经过完全改造的PS2。只不过，这台PS2的表面被彻彻底底地包上了烤面包机的外壳。光盘的出舱托盘正好从原本供面包弹出的位置伸出，而记忆卡和手柄的插槽也正好利用上了烤面包机上的开孔。也许，目前大家看到的这台PS2只有一个问题没有解决了，那就是散热问题。

借着《雷曼 疯兔危机2》的发售，恶搞之风再次席卷而来，动手能力丰富的玩家何不在这款游戏上打主意呢，比如，将疯兔们手中的制式武器——马桶塞，改造成Wii遥控器的造型，到那时，我们就可以挥动着这只特制的遥控器来进行游戏啦，投入度绝对满点！

▲玩家改造的“烤面包机”PS2。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

ウーラの街

击败前来询问的士兵，从身后的小路中进入宿屋

1 从宿屋的后门进入地下水道

2 从下水道出来沿着王城附近的小路进入站前广场

由站前广场到达正门前发生剧情

天空祭坛躲过混战找到塞德

①地下水道中按下发红光的开关能够控制闸门。将水沟的水排掉顺着台阶到达上方的水池，中央有许多可跳跃的平台，利用红光开关可以跳到对面有宝箱的平台。3道水闸谜题的解决方法是：假设从左至右三道闸门为A、B、C，首先要把3个闸门全部打开，然后按照B、C、A、B的顺序按下闸门的开关即可使A与B闸门之间的闪光点漂浮起来，爬下梯子调查光点即可获得黑魔法“ゼカース”。

②快要到达站前广场前的1个梯子下去，在小路的尽头调查石碑发生剧情，原来这是王家的封印，只有图尔坦能够解开这些封印并获得隐藏的宝物。还记得之前遇到的那些石碑吗，游戏中一共有8个王家封印，建议到游戏后期再去解开这些封印。

雪原になった线路

库克和迈克的这段剧情并不难，敌人都是刚才在列车中出现的敌人的弱化版，所以不必太过担心。沿着路一直前进，发生剧情后就会切换到杨森那边。

ゴッツァ旧市街

从西地区经过ローワータウン到达东侧的东地区，路上的怪物只会使用普通攻击，风属性魔法对它们有特效。沿着道路一直走到东行きの线路剧情切换到库克和迈克。

冰结した线路

剧情在库克、迈克和杨森、敏之间切换几次之后，4人终于汇合在一起。接下来4人要联手对付1个巨大的冰块怪。虽说BOSS的物理攻击不高，但是它的全体攻击魔法的威力很高，由于这场战斗我方的HP普遍不高，所以还是要小心应战。最好在战斗开始就给我方全体加魔法与物理防御。土属性的魔法对BOSS有效，但是要注意它在濒死时会释放魔法反弹，此时就要以迈克的2连击为主攻了。

ウーラ地下水路

大排水沟将路上的魔导机关修理好，从右侧进入连络用通路

1 下水处理区域将右上方的魔导机关修好，爬上梯子到达记忆点所在的平台

将记忆点下方水池中的水放光，爬下梯子进入前方的闸门

2 魔导タンク修好魔导机关

B 进入地下ドック刚想上船就遭遇到魔兽

①下水处理区域闸门左侧的梯子可以返回大排水沟的底部，在这里能够找到宝箱和罐子，从另1个闸门出去还能找到一个宝箱。在下水处理区域将并排的两个木箱推到水道中能够踩着它们得到排水道宝箱中的“ホーリーガード”。

②按下魔导机关左侧的开关，从上方的梯子上去能够在宝箱中获得“神龙の泪”；按下右侧的开关通过梯子来到连络用通路的另一侧。从连络用通路的西北侧的门返回魔导タンク，爬上最近的梯子到达地下ドック（不上梯子走左侧的道路能够找到些宝箱）。

BOSS 魔兽

战斗开始后画面左上方会出现1个クレーン动力槽，这场战斗的目的就是使用攻击旁边的ドッククレーン。建议使用塞德来攻击它，而前排的塞丝与图尔坦则专心来应付魔兽。BOSS惟一具有威胁的就是蓄力2个回合的全体魔法。乘船出逃的过程中有1个QTE的小游戏，只要在限定的时间内按屏幕下方提示的按键，如果按键有向下按的提示则需要连打改键。

ゴッツァ难民キャンプ

1 稍作整顿后在北方出口触发剧情

①分支事件1：与道具屋的商人对话得知讨伐“ドンラプラス”的情报。返回冰结した线路在战斗中遇到4只ギアプロス的时候，站在后排的敌人会不断呼叫增援，继续把增援打死直到ドンラプラス出现，返回难民营与商人对话得到“セクリッドトーチ”与“セイクリッドリング”。

分支事件2：与西北方帐篷附近的老人对话选择第1项获得“母への手纸”，返回ゴッツァ旧市街的ローワータウン，把信交给东北方的老人即可获得“黑带”。

分支事件3：西北放帐篷前与ボドノフ对话选择第1项，再与记忆点右方的老人对话取得“配给された食事”，再次与ボドノフ对话即可完成事件并获得“トゲトゲの实”，按照果实上的提示可以与世界各地的兔子交换。

魔导列车落下地点

躲过蒸气の道间歇喷出的蒸气

1 沿着湿润の道→毒雾の道→奇岩の道的顺序前进

B 地底湖中遭遇BOSS战

①从湿润の道开始，场景中会出现毒雾挡住去路，暂时不要管它们。继续前进在毒雾の道找到毒雾的源头，把上方的岩石推下去挡住洞口消除毒雾。前方喷蒸气的场景西北的宝箱中可以得到“箱演奏の乐谱6”。奇岩の道上方有许多可跳跃平台的场景下方深水中的宝箱中取得“コンプレイク”。

BOSS 冰之魔兽

战斗中BOSS拥有魔法反弹的效果，如果对其使用魔法不但会受到伤害，而且还会被附加冰冻的异常状态。由于几名攻击主力都不在队伍当中，所以只好使用迈克作为战斗的主力了，其他人员则要负责辅助工作，为迈克加攻防状态和回复HP。迈克使用2连击每回合大概能给BOSS造成1400左右的伤害（加攻击力之后），所以只要坚持几个回合就能获得胜利。战胜BOSS剧情过后，第3张盘结束。

古の大废墟

1 开船到地图右下方的光点上方，按B键潜水上岸

2 通过移动的平台到达星の广场

空中回廊打开记忆点旁的宝箱，魔导式探知机升至LV2

3 月の宫殿队伍再次分为2组

B 在塔顶发生BOSS战

①第4张盘的自由度非常高，玩家在进行主线剧情之前返回原来的地方能够获得不少强力装备。建议前回去搜刮一阵再进行主线任务，顺便还可以让不死者学习一下新加入同伴的技能，再进行主线剧情时也会轻松不少。

②星の广场上层发生事件，队伍分为两组，按RB键可以在两组之间进行切换，凯姆组的成员为凯姆、迈克、莎拉和库克，塞丝组的成员为塞丝、图尔坦、塞德、杨森和敏。首先控制凯姆组站到平台上，然后切换为塞丝组调查光点把凯姆输送到上方。操作凯姆组将左侧的平台撞到下1层，切换塞丝组乘上掉下来的平台到下层，将魔法阵右侧发光的平台撞下，然后分别控制凯姆到达魔法阵与塞丝组汇合（凯姆组能够在下层宝箱中得到“魔导解明录”）。

③首先控制1队到达对面，将上层的移动平台撞下，然后交替切换两队前进，最终在另一个魔法阵旁汇合（中途需要将石柱拉上或拉下移动平台）。在迷宫中得到トルッキー护符后故意被偷走，然后在魔法阵的东南部的小房间内找到トルッキー女王，战斗后即可获得“魔导师の腕轮”。

BOSS 古代魔物

古代魔物处在后卫的位置，如果要想攻击到它就必须现将前排的2个要石击破，先给前排负责主攻的人员加物理攻击力吧。战斗中前排的2个要石会不断对我方人员使用减速魔法或阵型固定等各种异常状态，所以后排人员要及时回复。古代魔物的主要攻击方式是2连击，所以给我方的不死者们装备上攻击和魔法吸收会起到不错的效果。

ヌマラ近海

开船靠近努玛拉剧情后开始BOSS战。魔兽的HP为14370，全体攻击ヒートブレス能够给我方魔法师造成1000左右的伤害。不过做好准备的话也没有什么有威胁，惟一需要注意的就是它的攻击会附加石化效果，所以战斗前尽量给每个出战的人都装备上石化免疫的饰品或技能。强化前卫攻击力后使用2连的战术几个回合就能将BOSS解决。

BOSS战后会有1场海战的迷你游戏，4只魔兽会向努玛拉王国发起进攻，要在它们接近大陆前将全部其消灭。如果老老实实地打，时间会比较紧张，所以推荐玩家先追上它们进入战斗后立刻使用睡眠魔法，成功后立刻逃走再去追下1只，被催眠的魔兽会停留在原地很长时间，这样就为我们争取到了时间。将魔兽打到只剩1只时就去海上把宝物都回收干净，然后再回来将其解决即可（调查跳出海面的鱼群即可获得物品）。

蓝龙乱入

极北の雪原隐藏BOSS的日文名字是ブルードラゴン，你没有看错，就是蓝龙，不过它的样子嘛，自己去看看吧……

话梅杂志&3DM-SMV

ヌマラ都

进入宫殿内部发生剧情后开始与重战车战斗。本次战斗同上次与重战车交锋相比，除了多了2辆支援重战车会给吸取我方的MP给后方的战车积蓄动力外基本没有区别。前快速将前排的2辆支援重战车解决，然后就能够安心地对付重战车了。战斗中记得优先将加农炮破坏，接下来就没有什么威胁了。剧情后从王宫到达港口，登上ホワイトボア。

グランドスタッフ

ホワイトボア内控制杨森到甲板与敏对话

驾驶ホワイトボア靠近地图西侧白圈的区域

1 发生剧情后进入グランドスタッフ

迷宫中需要不断调查动力开关和搭乘升降机才能到达上层

B 到达中央连络部与邪恶圣者展开战斗

①建议在进入グランドスタッフ前，先驾驶ノーチラス号到达地图中央光点的“ケロロンの里”(从北方的入口潜水进入)。这里解开王家封印能够获得火、水、风和土4属性无效化的饰品，对接下来的战斗有很大帮助。青蛙的试炼非常简单，而且获胜后能够获得最强白魔法“ディバイド”。

BOSS 邪恶圣者

对方的6位法师会发动强力的全体攻击，需要注意。邪恶圣者的名字代表他们的弱点属性，赤弱火、青弱水、绿弱风、黄弱土、白弱光、黑弱暗、金弱物理攻击。分别针对他们弱点魔法进行攻击，很快就能将其解决，另外，使用无属性攻击的技能或连续道具也是个不错的方法。如果在之前获得了全属性无效的饰品，那么这场战斗将会非常轻松。

隐藏宝箱 サンダーチの眼镜

在演奏完箱演奏の乐谱9后能够获得探知隐藏宝物的道具“サンダーチの眼镜”，用它能够找到许多最高等级的魔法，所以说对我们挑战隐藏迷宫和BOSS有很大的帮助。

隐藏地点	获得道具
ウーラ・住宅街公园附近	Lv8 白魔法ゼヒーラス
イプシロン山脉・山小屋付近（右下）	Lv8 白魔法プーラス
イプシロン山脉・顶上部	Lv8 黑魔法フォーセス
バウスの海（右）	Lv8 黑魔法パーティケス
北の岬（右侧深处）	Lv8 黑魔法デス
ローワータウン（梯子下方）	Lv8 咒术ルパワー
ゴッツァ难民キャンプ（温泉附近）	Lv8 咒术オルマイン
アイスキャニオン・ボスエリア	Lv8 咒术ジェネラス
老魔导士の馆・玄关右	マスターピアス
红の森・最深部（壁画附近）	咒王の纹章
ウーラ・秘密の洞窟	Lv4 合成魔法合成魔导录

グランドスタッフ上层

驾驶小船从地图正中央的紫色光点左侧进入グランドスタッフ上层

将上部连结部右下方的开关开启

1 乘电梯到达上层，调查中央的装置

2 从ガラスの间记忆点下方的梯子进入魔导ユニット

B 恢复动力后，由左侧的电梯向上返回ガラスの间

3 与暗黑杨森战斗结束后，限定时间内逃出

①调查装置后迷宫的构造发生变化，爬上身后的梯子，右侧的道路中能够获得“瑛石の首饰り”中央升降装置前按照顺序输入上升、左旋转、上升、左旋转，到达上层开启开关。返回中央升降装置选择上升，从右侧的进入魔导制御室，将这个区域内的所有可开启的红色按钮和开关开启，乘左侧上方的电梯到达ガラスの间。

②调查魔导ユニット中央的装置发生事件，先不用理会站在魔导装置前的塞德，利用右下方的电梯到达下层返回中央升降装置。选择右旋转可得到“贤者のピアス”；左旋转、上升、左旋转得到“スロットナッツ”；左旋转、上升、左旋转、上升得到“魔结晶のかけら”；调查左侧的开关，会升降装置选择下降获得“ヘブンズブランチ”；选择上升，从左侧的电梯回到魔导ユニット。与塞德对话选择“突入する”，编排成两支2人的队伍，战斗中切换操作两队人同时战斗，在同1回合内将敌人打倒才能获得胜利，每回合敌人会回复HP，塞德出力调整的指令能够放置1个敌人回复HP，但1回合只能对1名敌人使用。

③同暗黑杨森的战斗时，只需防御几个回合即可发生剧情。剧情后要在限定时间内逃出グランドスタッフ，在逃跑的途中将坏掉的装置修好能够增加限制时间。

BOSS 魔兽

按照惯例给前排的人员加攻击力，然后使用高伤害输出的2连击或3连击(建议先对3连击的人员使用加速魔法，否则蓄力的时间会过长)，不用几个回合就能击败魔兽。

镜の塔

潜入镜之塔下部进入镜之塔。需要注意的是，一旦进入镜之塔内部，在游戏结束之前都不能再返回了，所以建议追求完美的玩家先去世界各地将没有拿到的宝箱和错过的分支任务完成。

第1场战斗的对手是光之魔兽，如果玩家装备了属性无效和攻击吸收等技能的话，这场战斗将会比较轻松，因为它的主要攻击方式是全体属性魔法。不过，还是要注意它在吸收异世界之力后的全体光属性攻击。BOSS拥有魔法吸收的技能，所以本场战斗我方的魔法师就专心负责辅助吧。

第2场战斗只有我方的4位不死者能够参加，其他未参战的角色会在场外提供支援，战斗的目的并非将敌人击倒，坚持到一定回合数后即会发生剧情，所以放心大胆的进攻吧。战斗中BOSS的攻击会附加各种异常状态，所以防石化或异常状态无效的技能是一定要装备的。

最终的战斗依然只能由4位不死者出战。最终BOSS的特性和自身属性每回合都会发生改变，所以在使用魔法攻击时要慎重。前排的凯姆与塞丝用2连击或3连击，后排的敏与莎拉在进行辅助工作后使用高威力魔法连击。这场战斗如果我方使用增加攻击力或防御力等辅助技能时，BOSS会发动オルリセット来取消我方的状态。BOSS控制我方角色的异常状态无法使用道具和魔法恢复，防异常状态的技能也不起作用，只能等待几个回合自动恢复。

千年之梦触发方法

名称	触发方法
Disk1	
ハンナの旅立ち	ウーラ第1次住宿
勇者の归还	ウーラ与酒场吧台旁的士兵对话
白い花	ウーラ住宅街公园左侧长椅上的女孩对话
囚われの心で	ウーラ酒场2楼
母，归る	ウーラ酒场柜台旁
嘘つきの少女	ウーラ・モノレール中央站长椅上的父女对话
さかのぼる民	イプシロン山脉离开山顶小屋后剧情获得
“壳”の中の住人	クレーター岛剧情获得
饶舌な佣兵	ヌマラ・メインストリート左侧桥上的男孩对话
忘れないでね	ヌマラ运河街通往ヌマラ港的途中
弱き者からの手纸	ヌマラ・メインストリート道具店前的居民对话
晚钟	库克加入队伍后，剧情获得
遗影画家	库克加入队伍后，在运河街的桥上获得
Disk2	
挽歌の岛	红い森剧情后自动获得
セスの梦 前篇	进入トスカ村时剧情获得
英雄	トスカ村与小桥右侧的村民对话
コトばあさんのパン	トスカ村右下的村民
さらば，相棒	莎拉加入队伍后，返回トスカ村宿屋2楼
杀戮将军の悲剧	暗黑洞窟西的骷髅处获得

名称	触发方法
グレオ爷さんの话	与サマン街道具店内左侧的居民对话
セスの梦 后篇	サマン乘船BOSS战后剧情获得
Disk3	
光の雨	由船上返回サマン街靠近原来乌鸦所在的附近
Disk4	
命の顺位	ゴッツァ都・ロークタウン电梯左下方的小孩对话
天国に一番近い村	难民キャンプ北侧剧情获得
天のつぶて	难民キャンプ靠近营火
道しるべ	难民キャンプ医疗帐篷内的小女孩对话
壁の向こうに	ウーラ・メインストリート萤幕下的小孩对话
七十五年目の蝉时雨	イプシロン山脉・谷间の道
待ち人，来たりて	ヌマラ・メインストリート左侧的老人对话
はずれくじ	ヌマラ运河街桥边的老人与小孩对话
女王陛下の孤独	ヌマラ剧情获得

结束语

坂口博信到底还是“《FF》系列”的生父，这款在今年年底与我们见面的角色扮演大作没有让我们失望。游戏中战斗菜单、合成系统、使用道具的动作等都能找到《FF》的影子，战斗结束的音乐响起时真有种正在玩《FF》的错觉……

重松清编写的《千年之梦》确实精彩，可是完成度有些过高，显得与游戏中的情节有些脱节，从游戏中单拿出来也完全不成问题。

忽悠 也许很多还对本作在1年前公布的试玩版记忆犹新，游戏的第1场战斗是直接从CG切换成战斗画面的，当时震撼到了不少玩家。但是打穿这个游戏之后，你就会发现游戏中也只有这一场战斗是这样的，我们都被坂口忽悠了。

www.ptambook.cn

攻略透解 GUIDE THROUGH

只为实现自由放飞的梦想

对于很多年轻的玩家来说，《梦精灵》这个名字会让人感到陌生，毕竟，在《梦精灵 星降夜物语》之前，我们要寻觅梦精灵的身影，那就得追溯到11年前的土星时代。这款世嘉名作可能在不少老玩家脑海中都留有印象，就如同我们的童年时光一样，《梦精灵》为我们呈现的是一个纯真、成长、智慧、勇气和希望相伴的梦想世界。游戏中如童话般的场景，凝聚力了制作者非凡的想像力，而世嘉游戏良好的手感也让人有身临其境的飞翔感觉。游戏中还安排了多样化的任务类型，玩法并不单一。另外，清新的音乐风格也让你在游戏时尽享一份好心情。如果你拥有一颗童心，那么这款难度不高的休闲游戏将是非常不错的选择。

文 胜负师 美编 NINA

梦精灵 星降夜物语	SEGA	平台动作
Wii	ナイツ 星降る夜の物语	日版
2007年12月13日	1～2人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

通关时间：要打出完美结局，“威尔篇”和“海伦篇”各需5小时左右。

梦境指南 Guide of Dream

基本操作

《梦精灵 星降夜物语》的操作比较特别，操作方式有两个手柄同时使用、只使用遥控品手柄以及使用经典手柄3种，可以满足各类玩家的操作习惯。考虑到国内玩家购买经典手柄的比较少，这里着重讲解双手和单手两种操作方式。

双手操作

在以人类状态行走时，双节棍手柄的摇杆控制角色移动，按住Z键后用摇杆可转动视角，遥控器手柄的A键为跳跃，B键为投掷水晶球。在以梦精灵状态飞行时，双节棍手柄的摇杆控制飞行方向，Z键为冲刺，遥控器手柄的A键和B键同为冲刺，而十字键为变身（按←变为海豚，按↑变为火箭，按→变为龙，按↓还原），需要取得相应变身能力后才能使用。

单手操作

在以人类状态行走时，需要将遥控器手柄横过来，十字键控制角色移动，①键为投掷水晶球，②键为跳跃，按键A 键晃动手柄可以调节视角。在以梦精灵状态飞行时，画面中会有一个光标，遥控器手柄可控制光标移动，按住A 键即向光标方向飞行，B键为冲刺。两种操作方式两种状态下的通用键位是＋号键为暂停，－号键为操作提示。

基本系统

因为操作人类行走的关卡数量比较少，而任务要求方面都是在右下方的计时器走完之前到达终点，因此这部分的内容要点将在流程部分逐个说明。本作中最主要的还是控制梦精灵的飞行关卡，在玩法方面比较简单，基本上是一目了然的。有几点需要注意的地方：

①主要道具 从黄色的圈中通过，基础得分为10分，每个蓝色的水晶球也是10分，从黄圈中穿过还能够增加左下角的冲刺槽。

②连锁 在1秒钟之内连续通过黄圈或碰到水晶球就能形成连锁，连锁得分为每增加1连加10分，不过10连锁开始，每连锁的得分均为100分。第4连锁在时限上加1秒。

③绕圈 梦精灵身后的飞行轨迹如果绕成一个圈，那就会形成一个次元空洞，其效果是可以把水晶球吸过来，有一些与角色不在一个平面的水晶球只能用这个方法才能取得。另外，如果把敌人绕在圈内，是可以将其消灭的，这是梦精灵除冲撞之外的另一种攻击方式。

追逐战规则

每大关的第一小关均为追逐战，是本作中最主要的玩法，这种玩法可以说是《梦精灵》最正统的游戏方式，在角色顺着链子爬上牢笼与梦精灵合体之后，追逐战才算正式开始。而在此之前，玩家也还有一段探索的时间，取得的道具和得分可以保留。只要在画面左下角的计时器走完之后与梦精灵合体就行了，时间一到会出现一些幽灵来追主角，被三个幽灵缠上就GAME OVER了。追逐战关卡均分为四个区域，前三个区域的目的都是要追赶大鸟，将其撞飞后就能取得钥匙，到达起点后就能进入下一个区域。如果没能追上大鸟，就会在同一区域不停绕圈，直至时间结束。每个区域进入第二圈时，黄圈会还原，但水晶球不可再生，得分会受影响。完成三个区域后就会进入BOSS战。

©SEGA
www.plumbook.cn

照片秀 这就是我的伙伴，我的爱机！

▲血红新月：谁有我的美，这是PSP第一次变砖的留念

◀▲HARLOCK：现役两部，退伍一部

▶娃娃和娃娃：爱机全家福

▲破破烂烂：潜水这么久了，借活动也浮上来呼吸下新鲜空气

◀▲QMF：我的小P与小N，小P就像个大哥哥，小N就像个可爱的小妹妹

12月9日苏州联机聚会 天下聚会

主持人：玛鲁斯

12月9日苏州联机聚会举办成功！去了一家非常不错的店，比原先决定的店要好得多，以后有机会还会举办更好的聚会，希望大家踊跃参加！相互交流心得体会！欢迎你的加入，联系群号：5918425

下次聚会暂定为元旦：联机项目为 Xbox360、PS2、PSP 的精彩游戏！

楼主：zbxysy

[苏州联盟]

[保定联盟]

联机热，热联机

楼主：李军

周五下午没事，于是在百汇电玩内出现以下的几幕：

▲三个人，蹲柜台前面玩着《马里奥聚会》

▲这是W，投入地玩着

◀聚会策划组中年纪比较大的也在哦

▶突然，一个神秘人物乱入进来，他是谁呢？他就是《DJ-MAX》达人——大宝同学

城寨快报

主持人：玛鲁斯

电击绘流精彩四格选

真・无双乱舞
作者：没有爱de季节

喜欢在人多的公共场合撞倒头顶水罐的弱小MM的猥琐大叔埃泰尔……

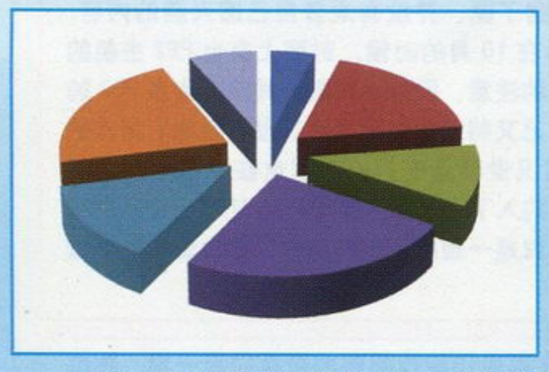
刺客信条
作者：Raphiol_Lee

中国玩家调查

新年将至你想买哪台游戏机呢？

主持人：光年

本次调查已有545人参与



选项	比例	票数
PS2	5 %	25
PSP	18 %	99
NDS/L	11 %	59
PS3	24 %	133
Wii	13 %	73
X360	21 %	117
不准备买新游戏机	7 %	39

又是一年年末到，那么2008年我们会期待什么呢？从玩家的角度说，一台新游戏主机当然是首要目标啦。现在游戏城寨正在对于你的新年购机计划进行调查。今年是各大游戏主机充分展示各自魅力的一年，X360已经推出了65纳米工艺版，PS3的40G版也到了较有竞争力的价位，而PSP更是推出了全新的2000型号。可以说08年各大主机的软件繁荣期即将到来，中国玩家到底更倾向哪台主机呢？在12月21到12月22日的不到两天时间就已经有545位网友参与了投票。

和国外Wii主机无论是民意还是销售都一路领先的情况不同，调查中我们吃惊的发现，有占总投票数近四分之一的133名玩家选择了PS3游戏机。可见PS系列的品牌在中国玩家中的影响力。由于中国游戏市场长期不规范，所以偏向于核心的玩家居多，更多的人希望在次世代游戏机上看到实实在在的画面、音效和演算能力的进步。尽管目前PS3的软件阵容还不完善，显然还是有不少玩家对于这台游戏机在新一年的表现有较好的预期。

紧随其后的是117人选择的X360主机。2007年可以说是微软X360“三红”问题闹的最凶的一年。但目前来说X360仍然是游戏机市场中游戏软件最丰富，最实惠的一台游戏机。随着运用了65纳米CPU的X360年末上市外加一批大牌游戏登场，不少玩家又将目光投向了这台微软的游戏机。

调查中PSP掌机以99票力压任天堂的Wii（73票）和NDS（59票）成为了中国玩家最想购入的游戏机第三名。想必PSP的新版推出外加相比NDS更强大的多媒体播放功能是中国玩家更看重的特性。这点也和国外市场的反应很不一样。排在最后的PS2主机经过多年的销售，市场已经趋于饱和，新年准备购入的玩家只占到了5%，这是意料之中的结果。目前我们的投票仍然还在继续，你的新年购机计划又是什么呢？登录游戏城寨首页或是直接进入投票页（http://www.levelup.cn/userdefapp/vote/vote.aspx）投上你的一票吧！

www.plumbook.cn

栏目主持 D·S&玛娜

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来 通信地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：星仔

■近期读者来信基本都围绕着三个话题：1. 新版小编形象；2. 多边形的小多边形；3. 受骗上当的经历。其中尤为最后一点在平信中“井喷”现象最为严重，许多人洋洋洒洒地写来了几页信纸大谈特谈被骗心得，不过限于篇幅我们仅能在本期里选择部分精简版放出，还望广大激情澎湃的热血男儿们见谅……

■在 PSP-2000 的感召下，近期读者来信依然以等比数列激增，不过相对地——忘记留下地址或真实姓名的人也多了起来，这点还请同学们多多留意。另外稍微提醒一下部分读者：参与“互动信箱”的答题活动是具备抽奖资格的前提条件，一张只写着“我要中奖”的纸是永远不可能中奖的……

■马上就到新年了，可我们这城市反而越来越热，一点没有严冬的迹象，以至于小编们每天中午在小房间里打 X360 时还不得不开着空调以免 CPU 过热三红……想想大部分人的家乡已是雪花翻飞，不禁感慨我们的祖国还真是幅员辽阔啊。

■新年将至，接下来就是大家望眼欲穿的寒假了，想要购机的朋友们不妨仔细研读一下本期的“软硬兼施特别版”吧，包您有所斩获！

爆料报

第一次遇到 UCG 是在包机房里，当时的封面是《生化危机 代号：维罗尼卡》中的克莱尔，里面巨细靡遗地刊载了《维罗尼卡》的图文攻略（Gouki 兄亲自操刀）。不得不承认，在那个年代一本全彩杂志带来的震撼确实是无与伦比的，更何况是一本游戏杂志呢？从此，我便顺理成章地成为了 UCG 的忠实读者，一直到现在都是——呵呵，我始终觉得，编辑与读者之间的界限远没有人们想像中的那样遥远。

第一次买 UCG 应该是在路边报亭偶然看到，我记得是 PS 版《射雕英雄传》的郭靖作封面的那期。内容嘛……忘了。当时全彩页是吸引我购买的原因之一，另外那段时间我比较关注这款游戏。在我看来《射雕英雄传》是所有游戏里中文配音最优秀的（在有史以来历代 PC 和 TV Game 当中），只是这“可玩性”不敢恭维。从那期以后，我就开始关注这本杂志，感觉每过几期就有不小的进步，所以就开始坚持购买了。随后因为写稿，认识了一些很有个性的小编，自己也动了心想加入这个集体，再后来的事情大家都知道了，呵呵。

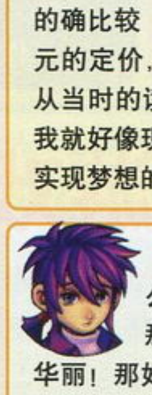
回想自己第一次购买 UCG 经历，还真和邪魔天使有点类似，都是在朋友的推荐下购买了这本“全彩”的电玩书籍（难道因为我们是老乡？）。至于当时的封面，现在回想起来还真有难度，不过给自己留下深刻印象的应该还是猫太写的《伊莉斯的工作室 永恒玛娜》攻略，这对于当时苦于寻找隐藏要素的我可谓“雪中送炭”。从这以后自己也慢慢喜欢上了 UCG，并不仅仅是攻略的详细程度，趣味性的特别企划和小编们在读编里互相调侃的有趣场面都是每次必看的栏目，当然这种感觉在来到编辑部后感觉更加强烈，或许是大家都拥有一颗热爱游戏心而更容易亲近的缘故吧。

众小编与UCG的第一次邂逅

第一次接触 UCG 是在大学，某天同学很兴奋地告诉我他发现了一本全彩的 TV GAME 杂志，于是在他的带领下坐车到闹市区去买了一本回来。第一本《游戏机实用技术》的封面我清楚地记得是《死或生》里的霞，至于内容方面看到全彩的国内 TV GAME 杂志还是很激动的，虽然以现在的眼光来看当时的《游戏机实用技术》在排版方面不是太美，但能够看到这样的杂志已经很幸福了。之后我就成为了《游戏机实用技术》的忠实读者，每本不落，每本周边也不缺，直到来到杂志社成为一名编辑。

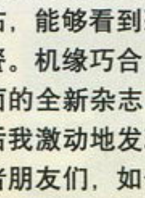
我的第一本《游戏机实用技术》封面是《莎木》，当时的内容和感想如今已经记不清了……总之没能让我当场下定以后每期必买的决心。（笑）不过一年之后再看就觉得惊为天人了，从此沦为死忠支持者。

对 UCG 第一印象特别深的，是当时杂志 LOGO 那个硕大的“游戏机”三字，被吸引过去后结果看到封面上有个街机盒子，再配合不太显眼的“实用技术”四个字，顿时以为这是一本教你如何维修街机的工具书……幸好当时没有“以貌取人”，随手翻了翻之后的确比较“震撼”——不光是因为全彩印刷，还有那高达 12 元的定价，令我在相当一段时间里早餐水准没有超过一元。从当时的读者到今天的编辑，这是一个成长的历程，当时的我就好像现在正在阅读这段文字的你，每个人心中都有梦想，实现梦想的过程就是成长的过程。



年纪大了，记性不好了，买的第一期 UCG 是什么封面还真记不起来了，只记得好像是在 1999 年，那时好像还是双月刊吧？当时的第一印象是——真华丽！那好像是我买的第一本全彩杂志吧？而且刚好赶上 DC 刚发售没多久，PS2 即将发售的时期，一直在玩 PS 游戏的我看到那些华丽的新作画面实在是流口水呀！至于早期对 UCG 印象最深刻的一篇文章是《永恒传说》的攻略，那句“感谢伟大的 Namco”的大标语到现在还记得，能感受到小编充满激情的工作态度，想不到几年后自己也成了小编 ^_^

我第一期购买的 UCG 杂志是 2001 年末某一期，具体期数已经记不清了，只记得封面是森气楼绘制的春丽。在这之前一直看 UCG，但没有买过，从这期开始，我才算是正式加入 UCG 的读者行列。当时买杂志的目的是看里面正在连载的《MGS2》剧情攻略。当时家乡的 PS2 还是很少见的稀罕物，由于对《MGS》的 PS 初代作品很热衷，于是就买 UCG 看二代的小说攻略过干瘾，记得当时我还跟同学说过，等到小说攻略连载完，我就不再买 UCG 了，结果一发不可收拾……



1. 当期杂志封面：《Capcom VS SNK》；2. 吸引我的内容：主要应该是全彩吧，在当时国内游戏杂志还都只是有几页彩插，且资讯还不怎么发达的情况下，一本全彩杂志对于对视觉感受有强烈要求的游戏玩家来说无疑是很有吸引力的。当然，里面也有不少好文章，一本书足足翻了三遍；3. 感想：当时的话没什么特别感想，就是觉得 12 元的价格对于一本 80 页的杂志来说还是比较贵的，之后就怂恿开游戏店的朋友买，所以那时候看《游戏机实用技术》没怎么花钱，汗！（话说五年多前我看 UCG 就完全不用花钱了，而且 UCG 还得给我钱，呵呵！）

我是 UCG 的第一批读者，每两月一次的邂逅让当时刚刚进入大学的我获得了无法估量的快乐，这种感觉我至今都记忆犹新。10 年前，国内的游戏资讯还处于低保状态。别说什么视频、专题网站，能够看到彩色的官方图片对于我来说都是一顿饕餮大餐。机缘巧合，某日我在书摊上看到一本以游戏人物为封面的全新杂志。其实吸引我的并不是书刊封面，当翻开书后我激动地发现这本杂志居然是全彩色印刷……亲爱的读者朋友们，如今全彩杂志对于人们来说已经犹如呼吸一样变得理所当然，但放到 10 年前其意义就非同寻常了。感谢《游戏机实用技术》带我进入到一个更加精彩的游戏世界，从此我就开始追随这本游戏杂志。又是机缘巧合，有一天我居然成为了一名《游戏机实用技术》的编辑直到今天。回首过去，居然已经过去了 10 年。

自己看到的第一本 UCG 应该是 1999 年某一期以《死或生》的绫子为封面的，当时也就随手翻了翻，并没有太多自己感兴趣的内容，就放下了。随后在 10 月的时候，封面上有台 PS2 主机的 UCG 再次引起我的注意，因为当时国内并没有太多 PS2 的相关报道，而自己又特别想知道《实况世界足球》新作的消息，恰好《实况世界足球》的截图也在那期 UCG 封面上，所以就立刻购入了！当然，那期 UCG 还有一个特别吸引我的原因，那就是一整版的招聘启示，这也是我能够进入 UCG 的契机。

在家中还能找得到的最早的那一期，貌似是总第 4 期。最吸引我的当然是全彩印刷了，第 1 次在报刊亭看到全彩的游戏杂志，就坚定地将它请回家了。虽然说价钱贵了点，但是由于是双月刊还是能承担得起的。里边的内容已经记不大清了，只记得有街机麻将和一些美少女游戏。

从来都是在朋友家借着看的，没买过……

（全体小编：……玛娜，跪下！）

www.plumbook.cn

本期 What's In 流行游戏

2007年度军事游戏之首

《使命召唤4》（8人）

1.你不是一个人在战斗！

2.完成71人斩的那天晚上，我今年头一次失眠了。

——买回来就没碰过单机模式的纱迦

诱发强迫症的隐形杀手

《啪塔砰》（7人）

敬告广大玩《啪塔砰》玩入迷的朋友，玩一小时休息十五分钟，不然该游戏的节奏会有电波歌的效果。

——因在电梯里不由自主发出“啪塔砰”音效而遭人白眼的胜负师

要画面，还是要帧数？

《胜利十一人2008》（4人）

啥时推出1.20补丁呀！

——打过1.10补丁后对画面变差表示强烈不满的火云

■正是这张脸，大家见仁见智吧！

谁说大侠都是玉树临风？

《失落的奥德赛》（6人）

马脸男人风行本期编辑部屏幕！（纱迦）

胡说，这分明是正统的鞋拔子脸！（D·S）

——对于封面上的主角造型，纱迦与D·S分别持不同意见。

革命尚未成功，GT仍在努力

《GT赛车5 序章版》（6人）

《GT5》代表的是一种游戏的高度和生活的态度，它传达给我们的信息是：远在天边，近在眼前。

——对SCE把一款试玩版拿出来卖钱的行为感到无奈的多边形

邮购信息

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第155期、总第160期、总第161期、总第164期、总第166～168期、总第173期、总第177～181期、总第184～186期、总第189～194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，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：730010

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

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《机动战士高达00 Meister's Mission》，定价22元；《生化危机官方小说》第2辑，定价14.8元；《街头霸王漫画版》第2辑，定价19.8元；《怪物猎人官方小说》第1、2、3、4部，定价9.8元／部；《变形金刚漫画 特别版 电影前传》，定价25元；《变形金刚 昨日幽灵》，定价16元；《光明之风 世界全书》，定价38元；《荒野兵器画集》，定价38元；《逆转裁判 法庭解析全书》，定价28元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价24元／本；《模魂志》第8、9、15、16期，定价12元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(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

Q&A

北京 胡俊华：对于ACE飞行员在“编辑部落”上写的那篇《游戏的传播者，不容易》我深有体会！我身边没有一个TV Gamer，都是除了上网聊天、打网游的，每当我拿着UCG看时，同学就问：“这些是电脑游戏吗？”我说：“不是！”“那是什么呢？”“是游戏机上的游戏！”“有碟吗？”“有啊！”“那买一张到电脑上玩不就行了吗？”我说：“那是不一样的，不能在电脑上运行。”“为什么？”“和你说不清楚！”“那为什么我看到有的游戏可以在游戏机和电脑上都能玩，而且是同一个游戏？”“那是多平台游戏！”“那为什么不把每个游戏都出到多平台上呢？”“……”还有很多类似的事，不能一一例举了，总之，还是那句话：“游戏的传播者，不容易！”

正所谓话不投机半句多，在我们生活中还有许多这样的例子。所以我觉得，在事业上应该有坚韧不拔、坚持不懈的精神。而在情感交流上，还是顺其自然，“爱砸di砸di”比较舒坦。写那篇Blog主要想起到一点“笑果”，希望读者看了能开心。

佚名：杂志里游戏加上日文或英文原名不错，但是为什么日文游戏名中的汉字要用“中文的汉字”呢，这样写应该算错误的吧？

“中文的汉字”大部分为繁体字，并不属于简体字库的范畴，故此一旦用于排版及印刷则会出现乱码而导致各种错误，此外在出版物中出现繁体字也是违反相关法规的，所以我们惟有用相对应的简体字来代替，望大家理解。

宜兴 梁栋：樊飞在解说《真·三国无双5》的时候总是提到“没有次世代主机的赶快入手”这样的话，怀疑他是不是索尼或微软派入的深度双料间谍。

这个你真冤枉他了，作为一个敬业的解说员，樊飞同学只是照本宣科而已，至于写作解说词的真正幕后“深度双料间谍”么……你猜？

贵阳 周珂：突然想到一个问题，多哥是什么时候结的婚？只记得胜哥结婚的时候我还在读高一，多哥是在胜哥前还是胜哥后呀？怎么杂志上好像没报道过？还是我忽略了？望小编们解答一下。

多哥的婚礼是在2006年3月25日举行的，只是出于某些原因没有在杂志上公布而已。还记得当时那期杂志上放的几篇四格漫画吗？描述的就是小编们去贺婚时的真实情景。

▼漫画中的一些经典场景许多老读者应该还有印象吧？完全真人真事哦。

哈尔滨 汤铁林：前些天去国美瞎转时，找了个国产MP3的销售员问索尼的销售专柜时，她老人家一顿讲那些MP4，我只好说找索尼的PSP，她却说“××”牌的PSP估计最近也快出了……

你告诉她：对不起，PSP我只认索尼牌，这个“××”牌如果出了PS3倒可以考虑一下。

不详 何裕贤：小编寄语中火云、D·S的体育新闻未免有些久了吧！都一星期前的事了，希望能跟上潮流点！

……杂志从印刷完毕到向全国发货再到您手里还只是一个星期前的事，已经够快了吧。

好吧，下次我改写预测足彩好了。

www.ptumbook.cn

宜兴 梁栋：不能免俗地恭喜一下多边形，你终于成男人了！

原来我之前生的都是女儿……

重庆 付晓麟：虽然我在信封背面写有很大的“我要中奖”字样，结果却收到了纱迦寄来的慰问明信片。

既然是慰问你，当然就是因为你没中奖了，可怜的孩子。

游戏城寨 邮购信息

《游戏城寨》读者服务部现提供以下邮购服务：

《战国BASARA2英雄绘卷》，定价36元。《机动战士高达00影像典藏》第1辑、第2辑，定价9.8元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱《游戏城寨》编辑组（收）

邮政编码： 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的内容，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与我们联系。电话：0931—8663118。Email：yxcz@263.net

Email akimoto：关于上期特企里玛娜小姐获得变身能力后的邪恶想法，本人敢断定，那个邪恶想法就是变身成男人来泡妞！

……我有表现过对女人有兴趣吗？

我说这位小兄弟，您也未免太纯良了……

■这位同学不会是看过当年这张女版D·S图后才萌发的念头吧……

沈阳 吕冰：某天，我在路边看见一位小弟弟捧着NDSL在认真地麓战着，便想上前看看他在玩什么，不看不要紧，一看冒了一头冷汗，竟是《口袋妖怪 · 蓝》，用的还是烧录卡……这位小兄弟就算是有怀旧情结，也用不着这么暴殄天物吧！想到我还在和GBA SP一起奋斗着，我就一边流泪一边默默离开了。

不禁想起了过去某人寄语里曾经放过的众编用46寸索尼BRAVIA+PS3+《铁拳5》专用摇杆玩N年前的街机版《三国志2》时的情景……看来你说的那位小朋友貌似具备当小编的潜质。

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37～43辑、第61～67辑、第69辑、第73～79辑，定价8.8元。《NDS专辑》第2辑，定价25元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38元。《口袋玩家》第1、2、3、4辑，定价16元。《PSP专辑》第3辑，定价25元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码： 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。

游戏 · 人 邮购信息

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第17辑，定价16元。《游戏 · 人》第22、26辑，定价14元。《游戏光环DVD》第20、21、28、29、30、31辑，定价8.8元。《游小说》第3、5～10辑，定价9.8元。《Wii专辑》第1辑，定价28元。《XBOX360玩家专门志3》，定价28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏 · 人》读者服务部（收）

邮政编码： 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。

本期话题 玩家们的受骗经历

自从前一期在“互动信箱”中刊出某玩家“网购”受骗的事件后，许多读者纷纷来信道出了自己的相似经历，小编将其整理后在这里一并放出，望大家观后引以为戒。

有一次去广州旅游，看到街边流动小贩正在售买PSP组棒，现在只恨当时入世未深，稍微问了一下进货渠道和价钱就买了，也没当场试用。结果回家一看，却连10M的音频文件也装不下……还好当时的成交价是50块，损失也不是很严重。

——湛江 朱日哲

有一回我去买游戏机，当时是去购入GBA，500大洋放在口袋里。由于是我第一次购机，所以没什么经验，被老板用一台二手机冒充新机给坑了，直到拿回家才发现内屏上有大量（注意是大量）划痕。当时直想拿脑袋去撞墙，500大洋就买了台二手机，还没加卡，那JS真太可恶了，永远诅咒他！

——贵阳 周珂

某日在一本杂志上看到一个卖二手PS2的广告，便马上打了电话过去询问，经过长时间的协商，终于肯以一个低价卖我，但是这卖方却说先汇50元钱过去当邮费，最主要的是他说了句“你放心，我们都是做生意的，诚信第一”。于是乎，50元过去了，但是当我再次打电话时，电话倒是通的，就是没人接……

——广汉 胡翔瑜

此事要从购买2007 · 3AB合刊后说起，自打买到这期后，半个多月过去了，BOSS一直说，4A要等春节过后才能来。终于，在大年初七，我看到了4A，只是觉得太旧了，BOSS就对我说：“这是刚到的货，由于春节期间摆了几天，才弄得比较旧，这样好了，9块钱要不要？就剩两本了。”我一听，省八毛，就高兴地买回家了。回家一看，有些奇怪，里面夹着一本薄薄的《游戏城寨》，而且还是第一期？UCG的攻略里还有《战国无双2》的攻略，我纳闷了，仔细一看日期，傻眼了！是2006年4A的UCG！当20074A来时，我打算找BOSS算账，没想到BOSS先对我道了歉，并且自愿以8元让我买新的4A，我一听，省一块八毛，又高兴地买回家了。回到家后才想起，还没找他“算账”呢！

——上海 王晨

看到这个题目好烦恼啊，自己怎么就没被骗过呢？游戏生涯中买过PS、PS2、GBA、PSP等及周边若干，似乎一切都很顺利，东西质量也好。貌似自己的RP和IQ还比较高，希望将来能出现一位能骗倒自己的JS……

（D·S注：致各位曾被骗得倾家荡产而火大至今的同学——想要此人住址的话请单独联系我，咨询费好说。）

——百色 张潇

我身边的朋友就试过，在网上买了很多便宜的“水货”手机、MP4、数码相机等……结果嘛，不是被骗，就是一个星期就“报销”了……网上购物还是小心些好，不要贪便宜，也不要有“幸运得宝物”的念头！

——珠海 李铭艺

www.plumbook.cn

互动信箱

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！

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

本期大奖 PSP2000

1名

20名

本期特别放送

《真·三国无双 Online》精美台历
（感谢上海天希网络公司提供）

本期问题

1. 本期您最喜欢和最讨厌的内容分别是什么？为什么？

2. 请问您是否每期都买 UCG？如果不是的话，请问是什么原因导致您不愿持续购买呢？

Email M：192 期杂志里前线狙击《怪物猎人 P2G》中的浮岳龙怎么被写成了飞龙种？它明明是古龙种才对啊！

肇事者：D·S

D·S：啥也不说了，这期截稿后我会再把怪物图鉴从头到尾背一遍的……>_<

12B 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者
黑龙江工程学院 王新

柳州	晁龙军	汕头	黄赵键	宜兴	梁 栋	北京	王 东
东莞	陈冠颖	黑龙江	金龙哲	厦门	林 耀	上海	奚磊君
曲靖	高华瑞	珠海	李铭艺	成都	罗 丰	上海	薛 春
鹿泉	高 涛	韶关	李伟健	贵阳	罗 磊	百色	张 潇
广汉	胡翔瑜	上海	李炜隽	北京	汪思雨	贵阳	周 珂

TV GAME 大赏

2007年度最佳游戏中国玩家评选活动

玩家评选活动即时战况

（网络投票部分）

继上期杂志刊出“2007 TV GAME 大赏（玩家类）”的活动公告及发放选票后，读者们反应热烈，应者云集，短短半个月间我们便已收到数以万计的各类选票，现在此向大家播报一下网络部分目前的投票概况（各机种前三甲），大家不妨来看看您投票支持的游戏目前尚处于什么位置吧。

【统计截止日期：2007 年 12 月 22 日】

PS3 累计：28694票

游戏	票数	得票率
GT 赛车 5 序章版	5025 票	17%
真·三国无双 5	4626 票	16%
使命召唤 4 现代战争	4082 票	14%

“《GT 赛车》系列”不愧是 PS 系主机的护航旗舰，看来这点在国内玩家群里也得到了广泛认可，不过以《355》目前紧追不舍的趋势来看，“《无双》系列”在国人心中的地位也不遑多让；位居第四的《忍者龙剑传 Σ》得票率超过了 11%，这四者与得票率仅在 5% 左右晃悠的其余游戏之间形成了明显的分水岭。

PS2 累计：30916票

游戏	票数	得票率
战神 II	7853 票	25%
最终幻想 XII 国际版	3571 票	11%
王国之心 II 最终混合版 +	2545 票	8%

如果不出意外的话，今年最受欢迎的游戏非《战神 II》莫属，近 8000 票的绝对优势足以让其在任何一个榜单中傲视群雄。也正是因为这样一款超白金级大作的存在，PS2 榜单里其余游戏的得票率非常分散，票数均由 1000 ～ 2000 不等，不过《SD 高达》目前的票数居然能力压两作《机战》，着实有些意外。

PSP 累计：30485票

游戏	票数	得票率
怪物猎人 便携版 2nd	6499 票	21%
危机之源 最终幻想 VII	6332 票	20%
寂静岭 起源	3001 票	9%

PSP 在 2007 年度的两大杀手级软件《MHP2》与《FF VII CC》的票数争夺战已然进入白热化阶段，仅百来票的差距使得这个榜单的王座每天都可能“风水轮流转”，也许今天你投的一张选票就可能直接改变最终选举结果哦。除此之外，《DJMAX2》和《恶魔城 X》也以在国内打下的良好基础而分列 4、5 位。

NDS 累计：28760票

游戏	票数	得票率
塞尔达传说 幻影沙漏	4678 票	16%
逆转裁判 4	3815 票	13%
押忍！奋斗！应援团 2	3116 票	10%

PSP 在 2007 年度的两大杀手级软件《MHP2》与《FF VII CC》的票数争夺战已然进入白热化阶段，仅百来票的差距使得这个榜单的王座每天都可能“风水轮流转”，也许今天你投的一张选票就可能直接改变最终选举结果哦。除此之外，《DJMAX2》和《恶魔城 X》也以在国内打下的良好基础而分列 4、5 位。

X360 累计：30558票

游戏	票数	得票率
光环 3	5651 票	18%
使命召唤 4 现代战争	4813 票	15%
蓝龙	3278 票	10%

微软三年磨一剑的《光环 3》果然不负众望地领跑在先，不过紧随其后的《COD4》亦大有赶超之势；第二集团军方面，《刺客信条》与《真·三国无双 5》也以两千余票紧紧跟随；而垫底的则是《吉他英雄 III》、《世界街头赛车 4》及《质量效应》这三部欧美风格浓郁的作品，支持率仅为 1%。

Wii 累计：28171票

游戏	票数	得票率
超级马里奥 银河	5263 票	18%
生化危机 安布雷拉历代记	3708 票	13%
生化危机 4 Wii 版	3597 票	12%

“买 Wii 不玩马里奥，就是对不起宫本茂”此言果真非虚，《超马银河》以绝对优势在 Wii 榜单上一路飙先，此外则是在国内人气极高的“《生化危机》系列”占据了榜眼与探花两席；相比之下，位列 4、5 名的《火纹 晓之女神》与《Wii Fit》虽然都夺得了 10% 左右的的得票率，不过前景依然不够明朗。

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

www.plumbook.cn

小编寄语

我们的共同口号——

努力工作，拼命玩！

I[游戏]因为制作《游戏·人》和《梦精灵》攻略的关系，PS3有十天没开过机。不过因为PS3联盟下载法的运用，等再开机时发现硬盘里多了《乐克乐克》、《橡皮鸭》等游戏。其中我最感兴趣的还是一款叫《STAR STRIKER HD》的射击游戏，游戏方式类似《几何战争》，但内容更丰富，画面也很炫，放松时打上一盘感觉不错。

II[恭喜]截稿前意外得知老朋友赵华（上海《铁拳》等格斗游戏的老玩家，参加过2007年的斗剧）喜得贵子，恭喜了！想想前几年就每隔一阵子恭喜朋友结婚，现在就恭喜别人的儿女出生，不得不感叹岁月不饶人啊！

III[语录]“好可怜啊，没钱啊，只能吃虾！”这句有点欠扁的话出自胜嫂之口，这是她在喝自制的虾粥时说的。至于为什么这么说，请看下面的“推荐”。

IV[推荐]沙僧对悟空说：“大师兄，现在二师兄的肉比师傅的还贵啊！”这是2007年猪肉价格大涨时流行的一个段子。我和胜嫂为避免伙食费大幅增加，所以严格控制了猪肉的摄入量，而更多地是找些替代品，比如牛肉、鱼、鸡等，而最美味当属基围虾，个头儿大肉质鲜美。15块钱的虾煮成一锅虾粥，两个人吃还有剩的，超值！而且虾的营养也不错。

胜负师

本期个人签名

啪塔啪塔啪塔砰！砰砰啪塔砰！

▲大概是受了《式神之城III》的影响，最近很萌巫女……

■最近疯狂迷上了《式神之城III》，虽然一向对射击游戏不在行，但游戏的人设、剧情与声优却是促使我反复挑战的动力！（众编：你这是在玩射击游戏么……）经过几天的锻炼后，已经由原先的第二关便GAMEOVER修炼成三币通关了，不过面对“不接币通关”这一究极成就还是任重道远了点……

■真是太佩服负责删改影院版《投名状》的老兄了，居然砍去了三兄弟递交“投名状”的镜头，相信他若是早上任十年，我们在《泰坦尼克号》里恐怕连半个船影都见不到。影片中最强的删改之处莫过于：匪帮聚众高喊“抢钱抢粮抢娘们”时的台词被非常有才地改成了“抢钱抢粮抢地盘！”——KAO，抢地盘回来摆摊儿卖猪肉啊？

■在酒吧里看了阿森纳与切尔西之战，感觉气氛果然非同一般，尤其是阿森纳进球时那鼎沸人声几乎差点将房顶掀起来……感谢天盛，如果不是它买断了英超的转播权，我以前还真没想过另有这么一个看球妙处。OK，接下来的几场大赛要提前准备开始预订座位了，吼吼！

■猫咪求助函第二弹：有谁知道怎么让猫晚上乖乖睡觉而不是上窜下跳四处抓挠搞得人没法休息的办法么？继续在线盼答……

本期个人签名

good will hunting

D·S

晴天

☆虽然《陆行鸟不可思议的迷宫 忘记时间的迷宫》主线流程并不长，但看到憨厚可爱的陆行鸟还是相当满足了。截稿前突然得知原来游戏中还存在三个需要输入特定密码才能开启的迷宫，但由于密码只会在日本游戏刊物上登载，可能又会成为很多国内玩家的怨念了。

★去电影院看过《投名状》后最大的感慨就是“古装战争题材”的电影真是越来越多，导演们就不怕把观众看得“审美疲劳”吗？

☆由于好友仗义相助，终于玩到了传说中的《失落的奥德赛》，虽然游戏整体感觉还是没有摆脱“FF系列”的影子，但穿插其中的“千年之梦”还是颇有看头，建议有条件的玩家一定要在中文版出来后仔细品味一番。

★圣诞？元旦？船到桥头自然直……

▲官方应景推出的“圣诞版陆行鸟”，好想要一个……

本期个人签名

库啵！库啵！（莫古利的叫声）

炎骑士

☆圣诞节前夕，收到家人寄来的一张明信片，这令我着实激动了好一阵儿。虽然现在通讯方便，无论是QQ和MSN等即时通讯软件还是打电话和发短信，我们已经可以随时随地为亲友送去节日的祝福了。不过，相比之下我本人还是觉得邮寄明信片这种传统的方式更能感动对方。不晓得现在的孩子是不是还会像我们这一代人上小学时那样亲手制作贺年卡或者绘制明信片上的涂鸦了，毕竟，一些传统的东西可以让人们在节日里感到更加温馨。嗯，说到底，还是亲自动手为最最想念的人制作一份独一无二的祝福吧。小炎在这里祝愿所有的读者圣诞快乐！

本期个人签名

PS3和X360，我到底该选哪一个呢？

●开着PS3挂了一天终于把《WE2008》的1.10补丁下载完毕，进入游戏后发现确实流畅了不少，回放画面的帧数。不过，流畅的代价是游戏画面的降低，明显能够看出场上球员身体边缘的毛边要比原来多得多，草坪的精细度也大不如前，再次鄙视Konami。

●《失落的奥德赛》对得起玩家，对得起那豪华的大牌制作人阵容。在次世代角色扮演类型奇缺的今日，坂口博信赢了！将《失落的奥德赛》通关之后对“《FF XIII》系列”更加期待了。

●秋季日剧基本都已结束，当初自己看好的3部果然没有让我失望。目前已经盯准了冬季的几部日剧，等试看完第1集后再为各位推荐。冬季可是有深田恭子和伊东美咲的剧哦。

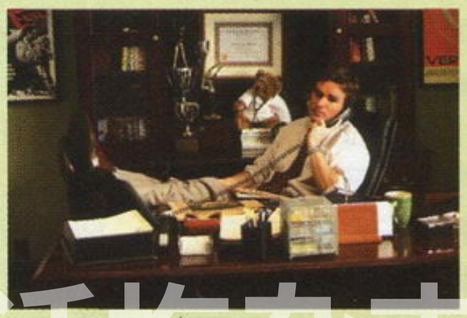
火云

本期个人签名

永生了……

◆在看完《豪斯医生》第四季后开始回头看第三季，因为之前黑我们的狼医生黑得太厉害所以没怎么看，但在编剧大罢工没美剧看的时候也只有回去补补课了。

◆在顺利推倒王子之后我们开始将魔掌伸向瓦姐姐，虽然瓦姐姐身材S得厉害，但决不是某花女能够匹敌的。不过姐姐的声音就要比王子好多了，颇有熟女韵味，大爱！



▲Willson办公室那个熊熊好可爱！

◆近日开始涉足竞技场，打了几场后发现果然我是个没操作的人，全靠队友的鼎力相助，但我还是要说，小猫，你的卡比造型太难看！现在目标已从火柴棍转向第三季的灯管了！

邪魔天使

本期个人签名

阳光真强烈。

www.plumbook.cn

■幸福是什么，幸福就是舒服。

■相对于本次的小编形象，本人更喜欢先前大魔王MM的版本。不过我这个人比较好说话，为了不麻烦新画师，我就算了。在我看来小编形象就是这个记性，只要读者朋友能记住就算成功了。就像在小品《超生游击队》中郭达说的那样：人名就是个记性，我TM叫狗生我找谁去啊？

■最近我租住的房子里来了一只小老鼠。这小畜生最近越来越嚣张，昨晚居然敢和我对视3秒，然后从窗台跳到沙发上后逃之夭夭。等本期杂志截稿后我就去买些灭鼠产品，上演我个人的《捕鼠记》。

本期个人签名

Leave no prisoners, comrade……

★随着《失落的奥德赛》的爆机，年末游戏大潮对我来说已经基本结束。我的生活终于又可以恢复到正常节奏中去了。

★我的澳版《使命召唤4 现代战争》没能赶上这次美版升级，暂时与用美版的战友们失去了联络。看着战友们一个个大开杀戒的英姿，心里那个恨呐！

★“每天30分钟，即可收到完美健身效果！”据说这是一个来自澳大利亚的最新科学健身法，N多人极力向我推荐。想想倒也觉得挺美的，不过价格就……希望有谁能自愿担当小白鼠现身说法一下。（笑）

本期个人签名

《あなたかいる限り ～A WORLD TO BELIEVE IN～》——伊藤由奈×席琳·迪翁，太赞了！

◆《DEXTER》第二季在编剧们的大罢工中结束了，与剧情起起落落的本季相比，结局倒显得有些平稳，不过最后一组镜头还是有点震撼的。不出意外的话，《DEXTER》将会是自己心中的年度最佳美剧。

◆《未知海域 德雷克的宝藏》告诉我们，如今传统类型的游戏只要好好做，也是有很大的发挥空间的，特别是故事方面，很有《夺宝奇兵》的风格，对白也相当有趣。

◆原本想在这一期新开设的“我们是冠军”专题里开始连载自己的大师联赛心得体会，但无奈最近一直都抽不出时间来玩，自己的比利亚雷亚尔还是在D2混着，好容易熬到交涉期，买了贝隆、奥里奇，另外让人意外是还买成功购入了瑞典老将安德森，只能签一年合同，希望这位名将能在我的球队里终老。

◀这个月生日收到了一个很特别的礼物——就是这个“阿根廷10号小泥人”，鞋上写着“Gouki”哦！谢谢！

本期个人签名

过了一个有史以来最有意义最充实的生日。

★熟悉的角色、熟悉的声音以及熟悉的系统，《式神之城III》真是让人倍感怀念。可惜现如今射击游戏的前景令人担忧，这一系列还能够走多远呢？

★《SD高达》缓慢推进中，发现大型主舰在战场上真的是有诸多不便，不过炮台的作用倒是明显得多。目前16为了几台高端MS正在痛苦地练级攒钱中……

★明年春季放映的《超时空要塞F》貌似还不错，不仅战斗场面以及画面效果都有了华丽的进化，剧情方面也非常令人期待（不像《Zero》那样神棍了……），“系列二十五周年纪念作”这一名号真是当之无愧呀。

◀新年大家都计划怎么过呢？

本期个人签名

有困难要上，没困难制造困难也要上

★很久没有关注过电脑硬件行情，等到自己买电脑时才知道原来现在的台式机已经便宜到这种程度了，用X360的价钱已经足以配一台能够较为流畅地运行《COD4》的台式机，用鼠标瞄准就是顺手啊，感动得稀哩哗啦的……

★从现在显卡和CPU的行情来看，X360在硬件销售上肯定是有利润的，记得去年底就有报告说X360硬件已经盈亏平衡了，那么为什么一直到现在还不降价呢？估计都是三红给闹的，维修成本想必不低吧。而且这么说起来，PS3硬件的亏损程度估计多半也是被夸大了，RSX GPU听说也就跟GeForce 7800GTX一个级别，这块显卡零卖也就六百多人民币而已，CELL的造价则只有RSX的三分之二。

★又要到年底搬家的时候了，想想电脑、冰箱、洗衣机那些乱七八糟的东西就心烦呐！

本期个人签名

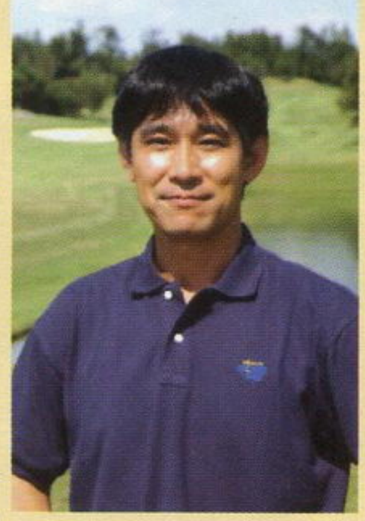
房租又涨了。

□因为工作的原因，我不得不离开宝宝和他的妈妈（也就是我的太太），至写下这段文字的时候已半月有余，每天的思念之情溢于言表。我是个很不称职的父亲和丈夫，我没有足够的能力给予我所爱的人我所想给他们的一切，每每想到这里就会感到深深地自责与愧疚。从来都是生活所迫，但生活从来没有被抓住过。

△和我同龄的玩家应该记得小时候有一部日本特摄片叫《恐龙特急克塞号》，其风靡程度不亚于今天的《奥特曼》。印象最深的就是那一套霞光号玩具，那天在网上看到有卖，本想买一个来实现小时候的梦想，结果一看价格，梦想顿时成为了幻想……

○有一件事情连我自己都难以相信——我大概是目前编辑部惟一没有碰过《COD4》的人，原因是我一直没有买到X360的美版游戏，每天中午纱迦和Gouki在吃饭的时候不停地在我耳边念叨昨晚杀了多少人升了多少级之类的战斗经验，我知道你们是故意的，你们等着，等我买到游戏我就……（以下省去N多字）

×托levelup.cn的方寸帮忙买了一个很无聊的小玩意儿，我都不知道该怎么去形容它——大家有没有玩过那种电器包装的带小气泡的塑料薄膜，把那些小气泡一个个捏破很有一种特别的快感——这个小玩意儿可以说是永远也捏不完的小气泡，除了正常的破裂声之外，每捏一百下还有特殊声音，例如狗叫笑声放屁声等，实在是无聊人士谋杀时间必备佳品……



▲你能一眼看出他是谁吗？他就是当年饰演“宇宙无敌克塞”格吾的大西彻也，如今的他是一名专业的高尔夫球教练，脸上依稀还能看出当年“克塞！前来拜访！”的神勇。

1.虽然《失落的奥德赛》的主旨是描写独自一人经历漫长的时间长河的离别与悲伤，不过从某种角度来看，这种子孙桃李遍天下的感觉好像也挺有趣……

2.下班时堵车，被迫无奈只好在公车上玩了一个小时的《啪塔砰》，原本我以为这是一个非常有趣的节奏游戏，结果发现它居然是一个描写原始人载歌载舞去打猎的故事，想像与现实的落差稍微大了点。不过在这里提醒一下各位，千万不要一天玩《啪塔砰》超过一小时，否则会自行进入类原始人的“啪啪啪塔砰，啪塔啪塔啪塔砰”状态无法自拔——玩过之后你就知道我在说什么了。

3.去一次图书馆来回需耗时一个半小时，看一本不算太厚的书需耗时两到三小时，这么算起来，性价比应该还是挺高的，但是为什么我越来越懒了呢……

本期个人签名

人生短暂，流水高山，难逢是知己

www.plumbook.cn

Last Odyssey

千年之梦

小说回廊 FICTION HALLWAY

文 玛娜 美编 NINA

失落的奥德赛剧情小说

MING NUMARA

敏·努玛拉

沃尔高原已经被战士们的血液染成了赤红色。

战士们的尸体在苍茫的大地上仍清晰可见，过去几天中连绵的暴雨并没有洗净这股战争的腥气，战场上随处可见的断壁残垣、枪林箭雨只是平添了一份肃杀之气，就连遮蔽了天空的浓厚乌云也没有让拼争与厮杀稍为冷却。

在过去的几个月里，魔导共和国乌勒与冈多之间的战火已经几乎蔓延了半个大陆，在这场声势巨大的战争中，两国都投入了巨大的战力与财力。

身着金黄色盔甲的乌勒共和国魔装步兵发起了新的一轮攻击，他们的目标正是冈多的黑色军团。

以坚固无比的铁甲兵而闻名的黑色军团是冈多最令人闻风丧胆的一支力量，在整个大陆的传说中，即便是高威力的弹药也难以穿透他们的盔甲，当敌人向他们发起攻击的同时，也就是吹响自己绝命号角的时刻——黑色的巨剑将会毫不留情地将敌人斩杀在手下。

乌勒共和国魔装步兵的攻势果然在黑色军团的阻挡下停滞下来，和黑色军团相比，魔装步兵那厚重的盔甲简直就像脆弱的泡沫一般。

但是冈多的王牌还不仅仅是这些。

随着一阵轰鸣声响起，几个魔装步兵的脸上突然显出一股惊讶的神色，情不自禁地向后退了几步，黑色军团的后方，几架巨大无比的装甲车正向着乌勒共和国的阵地驶来。这种装甲车的两翼是两座巨炮，中央则是一条长长的吊臂，依靠魔导能量运作，具有极其强大的破坏力。

与此同时，巨大的魔导力由战场的上方袭来，汇聚成一股幽蓝色的光芒。受到这股强大的魔导力影响，乌勒共和国的魔装步兵纷纷倒在地面。

只有一个男人仍然站着。

在这个血肉横飞的战场，他却没有穿戴任何盔甲，手中那把银色的长剑，看上去就是他惟一的武器。

男子抬起头来，凝视着逐渐逼近的装甲车，身影一晃，剑身已然刺入冲来的敌人体内，平常的如同随手拔去一根草叶。

将挡路的黑色军团削倒之后，男子轻身跃起，在空中转了个身，将银剑深深地插入装甲车的枢纽装置。

装甲车的动作就在这一瞬间停滞，错乱的电流在装甲上四处奔涌，几声剧烈的响声之后，冈多的移动碉堡瞬间便化为了一堆废铁。

男子已在远离装甲车的数十米之外，被眼前景象所震惊的黑色军团这才缓过神来，聚成一个包围圈纷纷将男子包围在中央。男子扫视了一眼身旁的军团，并不动

弹，冈多的士兵们也不敢贸然向前，形成了一个僵持之势。

与此同时，一阵红光笼罩住了蓄势待发的士兵们，在被乌云所密布的天空之中，赤红色的热浪由云层的缝隙中散射出来，伴随着阵阵硫磺般的气味。士兵们被这前所未见的景象所惊呆，全然忘记了面前的敌人，抬起头来盯视着那片撕裂了云层、并且仍在以惊人的速度不断扩大的红色区域。

一股强烈的不安扼住了所有人的内心。

红色的区域愈发庞大，转眼间已经从云层中露出了全貌，向着地面降临而来，热浪瞬间扑到了所有人脸前。

那是自天空降下的灼热的陨石。

陨石准确地坠落在沃尔高原上，将地面砸出一个巨大的坑洞，化成彤红的岩浆流蹿在整个高原之上，将四散而逃的士兵们卷入其中，一块、两块……如雨点般接连落下的陨石不断坠落在本已被染成赤红色的战场之上。

整个世界就像是一个巨大的熔炉。

话梅杂志&SMV
www.plumbook.cn

第一章 被诅咒的男人

如果不是亲眼所见，驻守后方而从沃尔高原惨剧中逃过一命的乌勒共和国士兵怎么也不会相信，在那场超越了人类想像极限的小行星撞击事故之中，居然还有人存活下来。

毫发无伤。

而那个可怕的男人——魔装步兵第17小队长，凯姆少尉——现在正坐在开往乌勒共和国的装甲车上，等待着评议会的召见。

几个士兵用眼角偷偷地扫视着大步踏入装甲车中的男子，衣服虽然沾满了污垢，身体却看不到任何伤口，头发并没有像其他士兵一样剃成3厘米长的短发，而是随便地顺着耳朵理到脑后，身形保持着适当的肌肉，高大却不显壮硕，比起士兵来说，他显然更像是一个训练有素的刺客。

特别是那双看不出情绪起伏的眼睛，就像一只正在静静等待的鹫。

凯姆并没有因为士兵们的议论而感到不快，逃兵、欺骗、谎言……诸如此类的非议他已经面对得太多，真正吸引了他的注意的，是独自坐在装甲车尽头的一个女人。

黝黑的肤色、黑棕色短发，以及没有任何伤痕的身体。

凯姆轻轻在短发女子面前停下脚步，对方也警觉地抬起头来。见到凯姆的刹那，一个诧异的表情自她俊俏的面孔中浮现出来。

就如凯姆所感觉到的那样，对方显然也有同样的直觉。

一种类似于同类吸引力的直觉。

“她是所属第43魔导师团的塞丝·巴尔莫亚准尉。”正在关注着两人的医疗兵轻声介绍道，“她和你一样，也没有受伤生还下来了。”

凯姆不置可否地点了点头，在塞丝对面的空座上坐下，闭起双眼，为这些天来因战争而疲惫不堪的身体稍作修养。他敏锐的第六感可以感到对方的视线，但是凯姆并没有睁开眼睛。

等待着他的事情还有很多。

面对目前的最新战况，乌勒共和国已经立刻召开了紧急评议会商讨对策事项。沃尔高原遭遇小行星坠落事件之后，无论是冈多还是乌勒都已大伤元气，加上一直对整个大陆虎视眈眈的高扎王国的威胁，冈多甚至已经提出了停战协议以免遭到他国的乘虚而入。

乌勒共和国也不得不考虑停战的事宜了。

在魔导产业革命之后，首先掌握了魔导能源并进行了一次社会大变革的乌勒共和国曾经是整个大陆国力最强盛的国家，但是随着冈多和高扎的崛起，这份优势愈发减弱，更让议会长感到头疼的是，种种迹象都显示着站在冈多背后的正是高扎王国，两国间私下进行的枪械买卖几乎已经完全证实了这个假设。

“这么看来，冈多也是高扎利用来削弱我国战力的棋子吧……”

议员纷纷发出了议论声。

“那么，小行星的坠落也是高扎一手策划的？”穿着白色贵族服的臃肿男子问道。

“不……关于小行星的坠落，我这里收到了一点值得注意的情报。”戴着一只夹鼻眼镜的议员轻轻推了推眼镜，将视线投向议会长的方向，“这场事故的起因是巴乌斯海上的魔导建设基地失去了控制，大量魔导力流出导致了空间突变。”

“冈伽拉？魔导建设基地是由你负责管辖的，你有什么要说的么？”

议会长闻言高声询问。

“没有，魔导建设基地的一切都很顺利。”被称为冈伽拉的男人面无表情地答道，与乌勒最高等级的魔导士这个名号不相符的是他有如武将般健硕的身躯和刚毅的面孔。

冈伽拉长久以来一直寻找着一个可以有效利用魔导能源、并将其能量发挥至最大的方法，而魔导建设基地就是他找到的方法，在这个节骨眼上，这个不利的消息对他无疑是场巨大的打击。

议会长罗古希安皱了皱眉头，没有说话，在受到了小行星的袭击之后，乌勒确实需要魔导建设基地所能带来的巨大魔导能源，现在不是评价魔导建设基地在道义上的是非的时候，事态与时代都需要它的参与。

但是罗古希安从来都不是只知道考虑这些利益的人。

在他的眼中，那些坐在议会中的议员们其实并不清楚魔导建设基地可能带来的结果，特别是负责人冈伽拉，他对魔导建设基地的执著可以说近乎于狂热。

“魔导力是一把双刃剑……更何况现在关于魔导建设基地的流言实在是太多了。”议会长环视一眼会议室，做出了自己的决定，“我认为，还是暂时停止建造魔导建设基地，等到确认小行星事故与它没有关系再重新动工，你觉得如何，冈伽拉？”

清晰可见的震怒从冈伽拉的眉心中发射出来，不过老练的他很快就重新让表情恢复了平静。

议会长并没有理会冈伽拉的情绪，而是将视线投向了跟着几个士兵一同走进会议室的男子。

在乌勒高原的小行星事故中毫发无伤幸存下来的不老不死的男人，乌勒共和国的雇佣兵。

罗古希安并不清楚这个男人怎么得到不老不死的力量，也不清楚这个男人在成为雇佣兵之前到底做过什么——甚至连凯姆自己都不知道，他来到乌勒之前的记忆就像被风吹过的沙地一样，只剩下可怜的一点点残渣。

不过罗古希安并不在乎这些，他在乎的是凯姆到底能做什么。

“少尉，我已经确认了你是不死之身，所以有一个特殊使命交托给你。”

凯姆抬起眼来正视着议会长，他能预感到接下来的任务并不轻松。

“前往魔导建设基地。”议会长一字一句道。

在不久之前，乌勒与魔导建设基地建造现场之间的通讯毫无缘由地突然中断，本已经是议会长心中隐患所在，再加上这次的魔导力泄露事件，事态已经到了不能坐视不理的地步。

但是罗古希安无法贸然将乌勒的士兵们派遣到随时可能出现魔导力泄露的现场中去，凯姆的出现无疑帮他解决了最大的问题。

相比起来，冈伽拉可不那么如释重负，他没有想到议会长对魔导建设基地的终止要求居然来得这么彻底。

“议长阁下……我之所以建造魔导建设基地，完全是为了国家、为了人民……”

“够了，具体的还是等少尉的报告再行定夺吧。”

面对着决心已定的议会长，冈伽拉只好默默地退到一边。

“不只我一个人。”

凯姆突然开口道，比起那30岁不到的面孔来说，这个声音未免太过低沉沙哑。

议会长没有明白他的意思。

“在沃尔高原上存活下来的不只我一个人。”凯姆重复道，“还有一个不死者，她叫巴尔莫亚。”

第二章 王族的血脉

有人正在跟踪自己。

凯姆轻轻地从街心公园的一面镜子下走过，穿着白金色交杂外套的那个男人果然还跟在身后，虽然他一直在和沿路的女性若无其事地聊天，但是这种微末的伎俩对凯姆来说简直太容易看穿了。

快速闪到一个拐角之后，男人果然停止了聊天，探头探脑地跟了过来。

紧随其后的，就是一只有力的手快如迅雷般抓住跟踪者的脖子，将他提起压在墙壁之上。

“等等……等等、等……”跟踪者慌乱晃动着双腿，喉头的压迫感让他的话变得支离破碎。

“为什么跟踪我。”

“你、你是凯姆·阿拉格纳吧？”男人大声叫道，“是冈伽拉那家伙让我来找你！”

凯姆盯视着面前的男人，手上的力道并未减弱。

“是真的！真的！冈伽拉要你到他的府邸去一趟，有很重要的事情！”

凯姆松开手指，让男人从高处摔到地上。

冈伽拉要找他去，无疑为的就只有那一件事。

冈伽拉现在正处在最不得意的境况之中，他的魔导建设基地被迫中途停止，身为评议员的资格被暂时剥夺，甚至连自己的府邸都在士兵的密切监视之下，而这一切的始作俑者，都是议会长罗古希安。

不过冈伽拉并不为此担心，失势不过是一时罢了，他很快就会得到比之前所拥有更多的东西。

只需要把握好眼前的机会。

“冈伽拉，这种变相软禁是太过份了一点，罗古希安议会长那里我会去向他抗议的。”

“微臣诚惶诚恐，图尔坦殿下……”冈伽拉恭敬地伏下身去，向着图尔坦王子行了一礼。“看到殿下已经成为这么值得依

www.plumbook.com

赖的人，死去的先王一定会感到欣慰的。”

“和父王比起来我还差得太远了。”图尔坦轻声道，“而且现在已经实施了共和制，我只不过是一介市民罢了。”

“不，殿下体内伟大的王家之血是不会改变的，我认为称呼殿下是最适合的。”

“这种鼓吹君主专制复辟的话还是不要再说了……”图尔坦慌忙阻止了冈伽拉。

冈伽拉小心地抬起眼来，观察着图尔坦王子的表情，正如他所料一般，七分的慌张、两分的故作镇定，还有一分掩藏起来的欣喜。

嘴上说着自己只不过是普通市民，其实还不是想重新当回一呼百应的国王。

冈伽拉控制着自己得意的情绪，将话题拉回到正题之中。

“总之，殿下为了微臣的事情特地来访，已经让微臣感动得不知道该说什么好了。”

“不不，这是应该的。你为了魔导力的利用发展做出的成绩我都看在眼里，我绝对不允许罗古希安中止魔导建设基地的建造。”

图尔坦紧紧皱着眉头，开始在屋内来回走动。

“魔导建设基地将会使魔导力能源大幅增强，是人民得到超越现在的优越生活的保障，建造魔导建设基地是为了我国的发展，他们的目光都太短浅了！”

“殿下能够体会微臣的一片苦心，对微臣来说已足矣。”

图尔坦停下脚步，注视着恭敬的大臣。

在乌拉的先王遇刺身亡之后，由君主专制到共和制的转变在实质上已经将他的所有权力架空，他并不想碌碌无为地度过自己的一生，为此，图尔坦决定做出一些事来，证明自己可以做到和先王一样事。

而他惟一的筹码，就是仍然拥护自己的冈伽拉。

图尔坦离开冈伽拉府邸钻进自己的专车时，凯姆刚刚从街心花园走到大门外。

轻轻推开冈伽拉书房的房门，乌拉共和国第一的魔导士早已在房内等待着他。

凯姆走过去，单膝跪地，礼貌地向冈伽拉行了个礼，但是，他很快就发现屋里不只他们两人。

“请稍等。”

凯姆站起身来，走到书房的一边，拔出腰间的佩剑，将剑尖对准屋里的另一个人。

之前在街上跟踪自己的男人。

“为什么你也在这里？”

短短一个小时内，两次被同一个人挟持，对方的表情也实在有些尴尬。

“凯姆，等一下，杨森是自己人。”冈伽拉走过来，“我想让他和你一起去魔导建设基地调查。”

凯姆紧盯着那个被称为杨森的男人，片刻，才将剑收回剑鞘。

“我觉得这次调查只有你和那女人，实在是太危险了……”

“怎么说？”

“那女人以前曾经是海盗。”冈伽拉闷声道，“不知道她是通过什么关系进入我国正规军任职，不过关于她的历史目前一概不知。杨森和你一起行动，也可以牵制那女人，他对付女人还是很有一手的。”

凯姆并不怀疑冈伽拉的话，此刻已经大大咧咧坐进沙发里的杨森看起来确实有着出类拔萃的轻浮。

“凯姆，我能够信任的部下只有你一个人，这件事就交给你了。”冈伽拉靠近凯姆的耳边轻声道，“魔导建设基地是我梦想的结晶，我希望可以依靠你的不死之力了解真正的问题所在。”

“我明白。”凯姆点头示意。

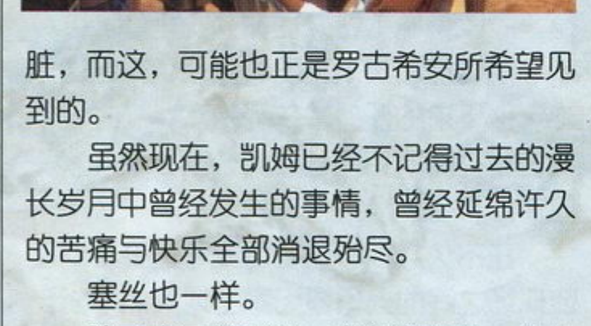
他一定会用自己的双眼，好好地看看在那里究竟发生了什么。

第三章 消失的记忆

调查魔导建设基地是一件相当麻烦的任务，虽然没有人说出来，但是每个人的心中都如明镜一般。

调查魔导建设基地的实质是议会长想借着魔导建设基地的问题弹劾冈伽拉，在确定魔导建设基地的利弊之前，它已经率先成为了一场政治斗争的工具。

但是这些麻烦对于凯姆来说并不存在，历经千年而能不死的肉体赋予了他追求与见证真实的能力，生存在这个世界上的千年之中，他曾经见证无数国家的兴起和衰败，见证了无数历史背后隐藏的肮



脏，而这，可能也正是罗古希安所希望见到的。

虽然现在，凯姆已经不记得过去的漫长岁月中曾经发生的事情，曾经延绵许久的苦痛与快乐全部消退殆尽。

塞丝也一样。

除了自己曾经是一个海盗之外，什么也想不起来。

用她的话来说，“两个同样不死的人，同时失去了记忆，这其中一定有什么问题。”但是凯姆并不想追究这些问题，过去的一切为什么不让它干干脆脆地过去呢。

只有忘却，才是像他们这样的人生存下来的惟一方式。

“嘿，嘿，前面的两位，我有个不情之请你们可以听听吗……”

凯姆回过头去，杨森正弓着腰在崎岖的山道上一步一摇地向前迈动小的可怜的步伐，三人之间已经拉开了一段漫长的距离。

塞丝却像是什么都没听见一样，大步流星地在山路上一路狂奔，很显然，她是在借机报复出发前杨森的行为。

在让凯姆和塞丝苦等了半小时后，杨森才醉醺醺地带着一群酒吧的女人赶到了集合地点。

稍微给他一点惩罚也是应该的。

不过虽然这么想，塞丝却也不是那么坏心眼的人，没走多远她就忍不住开了腔。

“真烦人哪！你要干吗？”

“都说了几遍了……我们在小屋里休息一会吧。”指着不远处建造在山中的小木屋，杨森可怜兮兮地望着塞丝，尽管他的原则是不在好女人面前露出窘态，不过现在这个时候也顾不上这么多了。“……我和你们不一样，我可是个普通人哪。”

“怎么样？”塞丝望向凯姆。

“休息吧。”凯姆微微点头，自从从乌勒共和国启程之后，已经连续跋涉十多个小时没有休息，对于一个普通人来说，塞丝的这些小惩罚可真不是件轻松事。

小木屋里比外表看起来干净得多，过往的旅客没有给这里留下什么垃圾，虽然床上只有一个孤零零的枕头，不过疲倦的凯姆仍然迅速进入了梦乡。

焦黄的烛火照在三人的脸上，感觉到凯姆的呼吸声渐渐均匀之后，杨森翻身从床上坐了起来。

出发之前的那天，凯姆离开冈伽拉书房之后，冈伽拉悄悄交给他一个小小的黑色珍珠。

“听好了，凯姆和塞丝，不管是哪个，只要回忆起以前的事情，你就用这个……”

而现在，那个小小的珍珠就躺在杨森的手中，散发出不可思议的光芒，杨森看了熟睡的凯姆一眼，长久地端详着手中的东西。

命令自己沿途监视这两人的冈伽拉，到底在计划着什么？

自视识人入微的杨森也无法看穿那个男人的想法，这让他感到难以言喻的不安。

一阵悉嗦声自杨森的右边传来，塞丝原来也没有睡着。

“……我、我只是有点失眠。”杨森匆忙解释道。

“……真的仅此而已？”塞丝紧紧盯着杨森。

“嗯，真的。”

杨森不知道塞丝看到了多少，只知道她的眼神让自己如坐针毡，匆忙应了一声，便翻身躺倒佯装入睡。

塞丝仍然坐在床上。

透过昏暗的烛火，可以看到凯姆的额头接二连三钻出了几颗汗珠，安详平静的表情渐渐被痛苦所取代。

很快，几声压抑着的呻吟声从凯姆的喉头发出。

塞丝不知道凯姆的梦中有什么，但是她知道，那里充满了永无止境的别离与背叛。

在过去的一千年里，凯姆并不都是一个人。他像普通人一样娶妻生子，像普通人一样认真去爱，努力生活，惟一不能像普通人一样的是，凯姆只能亲眼看着自己的爱人慢慢老去，离开自己，到达一个他永远也不能去的地方。

他无法告诉每一个自己爱过的人“在天国等我”，也无法若无其事地说出“总有一天我会去哪里陪你”。

长生不死，就意味着必须经过无数的悲欢离合。

但是在这些过去中，他最不能忘怀的就是那两个人。

名叫莎拉的妻子，还有自己的女儿莉尔姆，无数次，她们都出现在凯姆的梦中，不断地提醒他过去发生的事情。

那是一个海边的高崖，很久之前，凯姆经常带着莎拉和莉尔姆坐在刚长出的野草上野餐，远处的海潮轻轻发出阵阵嘈杂声，就像一片远离尘世的乐土。

KAIM ARGONAR

凯姆·阿拉格纳

游侠杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

凯姆还能清楚记得莎拉白皙面颊上架着的沉重镜框和一颗小小的黑痣，他曾奢望过可以与她共度接下来的时光。

因为莎拉也是一个不死者，和他一样，经历了千年时光的不死者。

直到那一天。

莉尔姆突然在家里消失了，当凯姆和莎拉冲到高崖的时候，她就站在那里，转过头来，露出了凯姆所不明白的表情。

接下来，莉尔姆轻轻向前跃去，消失在海与天的交接处。

那之后的世界，只剩下了莎拉在狂风中如芦苇般柔弱的白色脸颊，弥漫着如蛆跗骨的绝望与痛苦。

那天的天气，就像是今天一样。

第四章 阴谋的开端

图尔坦正坐在自己的宫殿中，等待着即将到来的晚饭。

没错，是晚饭而不是晚宴，自从父王过世之后，图尔坦的宫殿里已经不再有晚宴了。数米长的豪华餐桌放置在宽大的房间正中，两排蜡烛正烧得旺盛，就像是和这奢华的摆设形成讽刺的对比一样，侍女端上来的开胃汤却只有浅浅的一小盘。

曾经热闹繁华的宫殿现在充溢着露骨的冷清。

图尔坦举起汤匙，轻轻搅拌着乳黄色的汤汁，映在汤汁中的影子看上去有些萎靡不振。

“你可以下去了。”图尔坦努力打起精神，向站在背后的侍女示意道，将汤匙送进口中。

“殿下！”

在这瞬间，宫殿的大门突然被人用力推开，冈伽拉无礼地冲了进来。

“冈伽拉大人……请停步！”

无视在背后一路追赶着自己的仆人，冈伽拉一路直奔到餐桌前。

“殿下，失礼了。”

说着，图尔坦还未入口的开胃汤和汤匙就被一双大手抛出了几米之外，乳黄色的液体全部流淌到了地毯上。

“冈伽拉……你，这是？”

“殿下，请稍等。”

冈伽拉示意图尔坦少安毋躁，从袖筒中掏出一只小小的老鼠，小心地丢在汤汁之中，嗅到汤汁香味的老鼠愉悦地蒲扇着自己的耳朵，开始享用这顿美味大餐。

“冈伽拉，你要做什么，回答我！”

“殿下，请仔细看。”

老鼠突然停住了吃东西的动作，如雕像般僵硬地站在原地，不出几秒，就翻着白肚倒在了一片汤汁之中，几根色彩艳丽的花叶从老鼠的腹中迅速长出，以难以想像的速度飞快膨胀，把整个老鼠的身体都包在了其中。

冈伽拉轻轻一挥右手，发出一团火球，将这难以说清是动物还是植物的东西全部烧尽。

目睹了这恶心而可怕的一幕，年轻的王室血统继承人早已吓得魂飞魄散。

“……冈伽拉……这到底是怎么回事？”

“不希望君主专制复辟的人做的好事。”

“但是……我并没有那样的打算。”

“这已经和殿下的愿望毫无关系了。”冈伽拉轻轻示意守卫将吓昏在门口的侍女拖出去，又将房门紧紧关起，这才正色道。

“评议会中既有沉醉在共和制带来的权力中堕落的一方，也有仍在怀念伟大先王统治的一方，现在的情况是，‘过去’和‘现在’这两股势力正在暗地中进行权力上的斗争，请殿下有所准备。”

突如其来的危机感瞬间压在图尔坦的身上，他未曾想到，权力的斗争这么快就已经找到他的头上。

“如果不是你及时赶到，我现在已经和那只老鼠一样了……”图尔坦扶住餐桌，死里逃生的脱力感、突然涌来的责任、暗涌奔流的权力争夺就如沉重的石头般全部压到了年轻的国王身上，冈伽拉很清楚，他那没有经过磨砺的肩膀，还远远不足以担负起这接踵而至的重压。

冈伽拉伸出一只手，轻轻地拍着年轻国王的肩膀。

“一切还有微臣呢，殿下。”

安抚了受惊的国王之后，冈伽拉趾高气扬地走出宫殿。

铺着红毯的漫长通道上，只有刚才端上汤汁的侍女恭敬地站在一边，只不过短短数分钟时间，她的脸上连一丝惊慌之情都已经不再。

冈伽拉走过侍女身边，随手将一袋金币丢在她的手里，这些金币足够买下半条街，不过对于她所做的事情来说，这些报酬并不算多。

一切导火线都已经安排好，剩下来的，就是最后的点火。

冈伽拉在侍女恭敬的行礼中走出王宫，一丝肆无忌惮的笑容在他的脸上慢慢燃起。

从远处看，魔导建设基地的上方与周围的天空呈现出了一幅截然不同的景象，就像是魔导力的泄漏而留下的痕迹。早在进入魔导建设基地之前，凯姆等人就已经大致可以猜到在这里曾经发生的事情。

进入建设基地之后，一切推断更是被面前的景象所证实了。

士兵们穿着厚重的隔离服，连眼睛都用眼罩紧紧地保护起来，整个基地的工作人员已经所剩无几。

“嗳！那边的那位！”杨森顺手拽住路过的一个技术人员，“你应该已经接到联络了吧，我们是评议会派遣来的调查队。”

“没有，前几天魔导机关出现了一些问题导致魔导力泄漏，通信装置已经不能使用了。”技术人员老实地回答。

“果然是这么回事……”杨森托着下巴道，“那么，小行星坠落的事呢？”

“小行星？什么小行星？总、总之我们已经尽了最大努力了。”

对方看上去似乎非常惊讶的模样，不，应该说他压根就不知道到底发生了什么。

“总之你们还是快点离开这里避难吧，目前我们还在努力抢修抑制魔导力的继续泄漏，不过……3天前那次失控就不是我们能力所能及的了。”

塞丝和凯姆对视了一眼，3天前，正是沃尔高原惨剧发生的那一天。

那一天，无数的灼热的陨石降落下来，夺走了无数人的生命，与他们不同的、只有一次的生命。

“海边的怪物受到魔导力的影响也开始攻击人类了，如果3 天前我们走慢一步，现在我们也变成怪物了……”

技术人员仍在喋喋不休地说下去。

而且很快，凯姆就发现，这些诚实的技术人员提出的建议都是那么正确。

越是靠近魔导建设基地周边的魔导能源中心，空气中的魔导力就越来越浓厚，受到了这股魔导力的影响，周边的生物已经进化到了一个全新的形态，白齿森森的海鱼、全身电流的甲虫、在空中飞舞的水母……在人类享受魔导建设基地带来的永不枯竭的魔导力之前，这些动物们已经先大受裨益。

尽管它们可能自己也不喜欢。

几只巨大无比的巨虫在感到人类的脚步声后，匆忙从自己正趴伏的铁管上窜下去，躲进了下水道之中。尽管只是短短几秒，凯姆却清楚地看到它们正在做什么。

那些色彩鲜艳的蓝绿色巨虫，正趴在运输魔导力的管道上贪婪地吸食泄露而出的魔导力。

凯姆轻轻走过去，检查不断向外释放出魔导能源的管道，几只巨虫仍不死心地用坚硬的前颚试图在管道上挖出一条新的裂缝作为它们全新的营养供应站。

一阵嘈杂的脚步声突然传入凯姆听觉敏锐的双耳中，接下来就是几颗小石子自悬崖上轻轻滚了下来，虽然细微，但是塞丝也感觉到了事态的发展不妙。

从脚步声听来，悬崖上的人数至少在百人以上，统一着装、训练有素。

“不许动！”

洪钟般的巨大声音自悬崖上传来，一队手持弓箭的武装士兵居高临下地俯视着

三人，弓箭兵的首领微微伸出一只手示意士兵们做好射击准备。

“快点离开魔导建设装置，如果再靠近一步，我们就射了。”

白蓝相间的盔甲、装饰繁多的设计，是努玛拉的军队。

杨森已经发现了自己的失策之处，自从3天前的事故发生之后，建造在巴乌斯海上的魔导建设装置早已成为了各国间争相关注的敏感地区。

一群努玛拉的士兵从斜坡上冲下来，在三人面前围成了一个严密的包围圈，弓箭手也搭箭上弓，地处低处的这块平地，转眼间就已成为射猎的猎场。

“没有别的办法了，杨森。”塞丝举起刀来，挡住先行部队的攻势。“这里由我和凯姆挡着，你点火引爆泄露的魔导力！”

“嗳、嗳嗳！你是开玩笑吧！”

“杨森！快！”

伸剑砍倒几个冲在最前面的努玛拉士兵，凯姆催促道。

“好啦好啦，我知道了……”

横下心来，杨森默默念起咒文。一团火球被释放到充满了魔导力的空气之中，掀起了一阵巨大的爆炸，将蜂拥而来的一群士兵吹翻到数十米之外，就像是一个鞭炮被引爆带来的连锁反应般，周围接二连三地传来一阵阵爆炸的气浪。

魔导所带来的爆炸还远没有就此结束。

由基地中释放出的巨大电流让基地高塔的顶端亮起了一片刺目的光芒，穿透了天空浓厚的云层。

在很久很久以前，凯姆记得，自己也曾经看到过这样一片被白色光芒所包围的世界……

在那片光芒的照射下，三个人不知道什么时候起，渐渐失去了意识。

www.plumbook.com

第五章 黑珍珠的秘密

“你害怕吗？”

杨森抬起头来，正对他的，是凯姆一如既往认真却又乏味的面孔。

“啊，有点。”杨森犹豫片刻，自嘲地点了点头。

这种状况会害怕也是当然的吧。

被努玛拉的士兵抓住本就是一大失误，更何况现在又是被三人分开关在吊在半空的笼子里，虽然努玛拉在女王的统治之下一直以来都奉行闭关锁国的和平原则，但是在魔导建设基地这样的敏感地区被抓也不是用“没有关系”四个字就能掩盖过去的小事。

“我也是。”凯姆轻声道。

完全出乎杨森意料之外的答案，但是凯姆的脸上，却丝毫看不出开玩笑的痕迹。

伴随着一阵脚步声，之前在高崖上见过的士兵首领迈着洋洋自得的步伐踏进了关押着三个人的房间里。

虽然是个浑身肌肉的光头黑壮汉子，脑袋上却戴着与外貌极其不称的华丽饰品，让人难以想像造物主的创造力怎样能将这两样截然不同的东西凑到一起。

但是，光头黑壮汉子却似乎对自己感到无上的自豪。

“我是卡卡那斯将军！女王陛下任命的努玛拉全军统帅，我说的话，就代表了女王陛下的意思！你们是乌勒共和国的人，在那里想要做什么？”

“我们……”

塞丝迅速接过了杨森脱口而出的话。

“只不过是游客罢了！”

“对对！游客游客，我是丈夫，那边那个是我的妻子。”

“想糊弄我？嗯？建造在那里的魔导建设基地，和前几天小行星坠落事件有关系不是么。”自傲的将军环视着关在笼中的三人，“你们真的什么也不知道？”

“所以说，我们只不过是游客而已。”塞丝接道。

卡卡那斯死死地盯着三人，看来从他们的口中暂时问不出什么重要的情报，而且现在将军也没有时间和他们穷耗，由于爆炸而引发的放电现象让努玛拉的白色巨轮受到了难以修复的损伤，他不得不放弃之前的作战计划，返回努玛拉王国。

反正只要把这些人带回去，要让他们说实话的方法，卡卡那斯多得是。

几只机械手臂伸出来，将三只吊笼拉起，投入白色巨轮的监狱之中。

巨轮鸣起一声长嘶，向着远在大洋另一端的国度驶去。

在千年女王敏·努玛拉统治下的白色神秘国度，努玛拉王国。

噩梦再一次环绕了凯姆。

无数次，同样的场景一次又一次的上演。不管他怎么努力，也无法抓住跃下悬崖的莉尔姆。

只差那么几厘米。

天堂和地狱之间的几厘米。

凯姆轻轻扶住莎拉因悲伤而站立不稳的身躯，将她抱入怀中。

她就像一棵随时都会折断的小草一样，在海边吹来的狂风中不停摇晃，脸颊冰冷。

但是，这一次的噩梦却不一样。

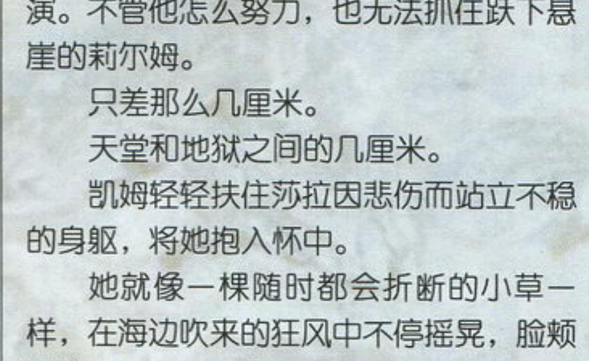
在这一次的噩梦中，还有第四个人的存在，一个充满了恶意的视线自始至终都看着凯姆。但是凯姆却看不到他的面容，只有一个模糊的人影站在远处的山崖上，一直静静看着发生的一切。

期待着这可怕的一切。

凯姆睁开了眼睛。

就像每次梦醒之后一样，额头已经被冷汗所濡湿。

视线迅速扫过周围，他现在所身处的是个再普通不过的监狱，塞丝正趴在不远处的地面昏睡，监狱之外有个守卫不停徘徊，整个监狱只有他们三人，犹如置身一片死寂之中。



在这样的寂静中，他的喘息声听起来无比沉重。

凯姆支起上半身，闭上眼睛靠在栏杆上，这些天来，那个梦境变得越来越真实细致，就像即将要破茧而出，而他却害怕着回忆起完整的过程。

“莉尔姆是谁？女人的名字？”

杨森坐在监狱里的一条长凳上，他已经注意了凯姆很久。

“不知道……”凯姆轻轻压着隐隐作痛的额头，“只是每次做梦的时候看到……都觉得非常痛苦。”

“看来还差一点点就能全部想起来了啊。”

“想出来了又怎么样？”凯姆轻声道。

“你还真是彻底的悲观主义呢……”杨森禁不住挠了挠头皮，他实在无法想像这些不死者的想法。

不过换个角度来说，已经生存了千年的凯姆，和他的想法何止相差了几辈人。

凯姆疲倦地站起来，身体的重量仍然压在栏杆之上。

“或许完全忘记了过去反倒更好……”

“够了！”

塞丝翻身从地面爬起来，她早就已经清醒，只是一直在静静听着两人的对话。

“过去的回忆，慢慢地想起来不就好了么，为什么要强迫凯姆呢。”

“嗯……抱歉。”看着显然有些动怒的塞丝，杨森干脆地闭上了嘴巴，三人陷入了一片沉默之中。

片刻，杨森从口袋中掏出一个黑色的球体，高高举起在两人面前，在光亮之下，黑色的珍珠散发出一阵诡异的色彩。

杨森曾经追问过这个黑珍珠的用处，冈伽拉只是露出了一个胜券在握的微笑。

“这是魔导力的结晶，话只能说到这里，你只要把它丢到那两个家伙的身上就行了。然后，他们的记忆就会再度混浊起来，过去的回忆都将沉到黑暗的深渊里去……之后，我会付给你3倍的报酬。”

冈伽拉如果知道了现在发生的事情，一定会觉得开心，即便没有他的要求，事情的发展也仍如他所希望。

“……既然凯姆不希望回忆起过去的事情，那么这个冈伽拉给我的东西也就没有使用的必要了。”

杨森摇晃着手中的黑珍珠，自言自语道，手臂轻轻划出一道弧线，将黑珍珠丢向监狱之外的守卫。

撞击到守卫的刹那，黑珍珠变成了一股紫黑色的烟雾，将守卫包围在内，连一句呻吟都没有，那个还不明白状况的守卫就倒在了地上。

“啊呀呀……死了吗？”

等待许久，守卫仍然毫无动静，杨森不禁露出了讶异之色。

又过了摸约几分钟的时间，守卫若无其事地爬了起来，站回原地。静静地打量了周围片刻之后，可怜的守卫轻声对着监狱中的三人开了腔。

“请问……不好意思，我在这里是要干什么？”

“什么？那家伙……把自己的工作忘了。”塞丝大惊小怪地惊呼起来。

“暂时性的记忆丧失。”凯姆轻声解释道，“那个珠子是魔导力的结晶。”

“冈伽拉那家伙……”塞丝轻轻皱起眉头。

“那个……请问，我在这里到底是要干什么呢？”守卫犹豫了片刻，再度追问道。

“好啦，你是这个军队的士兵。”

杨森不耐烦地答道。

“原来是这样啊，那么为什么……”

士兵好像有点明白了，但还是不太清楚目前的状况。

“听着，是这样的。我们只不过是普通的游客，不过因为一些错误被关到这里了。”杨森轻轻示意其他两人不要说话，开始向失忆的可怜士兵灌输自己的说法。

“但是……”

“喂喂，你不就是为了把我们放出来才到这里来的吗？”杨森眼睛也不眨一下地说着自己随口编造的谎话。“如果我没记错的话，你的上司刚命令你赶紧还那些可怜的游客一个自由之身吧，不过你慌慌张张走过来，突然撞到了脑袋，然后就把自己的任务忘记了。”

“啊……那真是太抱歉了。”士兵似乎有些不好意思，低下脑袋害羞地道歉。

“算了，就是那个开关，是魔导机关，用你身上挂着的东西就可以打开了。”

士兵摸了摸挂在身上的钥匙，试探着靠近发着蓝色光芒的魔导机关，铁门听话地打开来。

杨森得意地露出了笑容。

但他所不知道的是，监狱之外，等待着他们的只有一片茫茫大海，努玛拉最大的白色战舰仍在回程的漫长路程中。

TOLTEN

图尔坦

www.plumbook.cn

第六章 千年女王

和凯姆不同，塞丝对过去的回忆并不感到恐惧。

“我对自己的过去很喜欢，困难的事很多，但是如果因此而忘记那些好事，就太不值得了。”

数百年都与大海为伴的塞丝，在大海中所向披靡、连海盗都闻风丧胆的不死女海盗塞丝·巴尔莫亚，有着海的子民的乐观性格。

与千年女王敏·努玛拉的相遇，也是这些不能忘怀的好事之一。

“那是很久之前的事情了，像我这样的海盗居然被敏·努玛拉女王召入了王宫之中。”塞丝回忆着惟一不显得那么模糊的过往，当时，她也曾经走过努玛拉城漫长的台阶，听到了同样悠扬的竖琴声。

就和船顶花园正面对三人的虚掩的房门中，传出的竖琴声一样，一切都显得那么熟悉。

“女王和我说了很多很多，毫无芥蒂地聊天，说实话，真的很惊讶……像她那么伟大的人，居然会和我这样聊天。”

对于塞丝来说，那时所发生的一切都像是一场梦境。

在离开王宫的时候，努玛拉女王交给了她一件吊饰作为相遇的纪念。

吊饰还好好地躺在塞丝的口袋里，但是女王现在又会变成怎样呢，对自己来说意义非凡的这次谈话，对女王来说会不会只是不足挂齿的一件小事呢。

塞丝正在犹豫的时候，杨森已经伸手推开了房门。

“喂！喂！杨森！你干什么？”塞丝压低声音叫道。

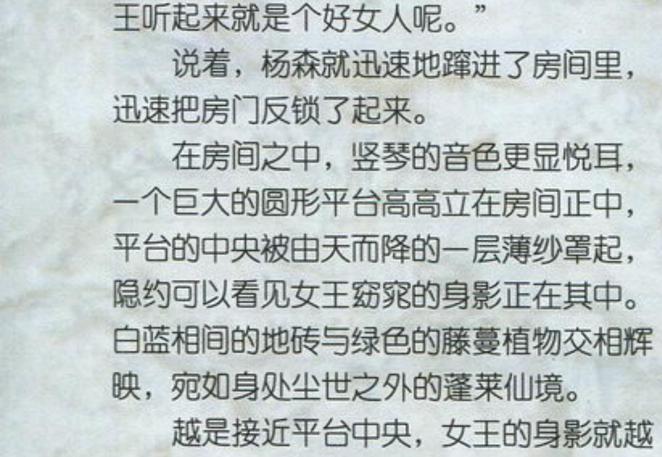
“对我来说，好女人就像是不能错过的花朵一样。”杨森转过头来微笑道，“女王听起来就是个好女人呢。”

说着，杨森就迅速地蹿进了房间里，迅速把房门反锁了起来。

在房间之中，竖琴的音色更显悦耳，一个巨大的圆形平台高高立在房间正中，平台的中央被由天而降的一层薄纱罩起，隐约可以看见女王窈窕的身影正在其中。白蓝相间的地砖与绿色的藤蔓植物交相辉映，宛如身处尘世之外的蓬莱仙境。

越是接近平台中央，女王的身影就越是清晰，蓝色紧身长裙，高高挽起的赤红色中长发，修长的双手正以优雅的姿势弹奏着心爱的乐曲，专注于其中的女王，甚至没有发现有人接近自己的身影。

杨森并没有继续往前走，站在薄纱的空隙处，已经可以很清楚地看到女王的全身，他不禁压低了呼吸声，不想惊动面前的佳人。



一曲终了，女王轻轻抬起头来，面前的男子让他吓了一跳。

“等一下，我绝对不是什么奇怪的人！”见到女王转身欲逃，杨森慌忙伸手阻止。

“你是？”女王保持着警戒的动作，但是并没有逃开。

“请原谅我的无礼，女王陛下。”杨森轻轻跪下，恭敬地向女王行了一礼，“我叫杨森，因为被您演奏的竖琴声所吸引，才冒昧闯进了这里。”

“你到底来自哪里？战舰还在航行中……”

“听到这么美妙的音色，就算是海上其他船里的男子，也都会想长出一双翅膀来与你相见的。”

女王显然未曾遇到过这样的男子，她的警戒心不知不觉中已经烟消云散，只是好奇地看着杨森，露出一抹羞涩的笑容。

“终于看到你的笑容了。”杨森缓缓靠近女王，“不过……不知道为什么，你的笑容里总有一些挥之不去的寂寞，就像这竖琴的音色，如镜子一样将你的内心映射出来。”

“我的……内心？”

“温柔而温暖的内心……但是，却深深埋藏着悲伤之情，吸引我的，正是这音色中饱含的感情。”

女王静静地等待着杨森的话语，但是一阵晕厥突然传来，模糊了她的意识。

杨森轻轻抱起沉睡过去的女王，浓黑的睫毛在她的脸上投下了美丽的阴影，也挡住了几乎将杨森深深吸引进去的双眸。

“真是个好女人哪……”

杨森轻轻感慨道。

但是为了离开这艘巨轮，他不得不做出一些对女王失礼的事情。

注视着女王美丽的面容，杨森小心地将她从椅子上举起，但是，稍一分心，女王的脚踝撞上了立在一旁的竖琴，竖琴没有任何征兆地倒在了地上，发出一阵巨大的响动。

几乎就在同时，几队士兵闻声迅速涌出，包围了女王的房间。

努玛拉王国，全称为海洋独立国家努玛拉，位居大海旁的这个洁净国家中，子民们都在祥和的氛围中生活，据说它是在一千年前由敏·努玛拉女王亲手创建起的和平国度，所以敏·努玛拉女王也被称为千年女王。

很久之前，来自东方的部落曾经企图发起一次侵略，但是在人民的奋勇抵抗下终于以失败而告终，战争、侵略者与被人民的鲜血将国境线附近的一片森林染成了红色，在此之后，为了不让外界的战火沾染这片净土，努玛拉一直贯彻着不与外界相往来的原则。

尽管在魔导产业革命之后，整个大陆的国家都开始为了争夺魔导能源而疯狂发起对外战争扩张领土，但是敏·努玛拉一直认为，自己的坚持并没有错误。

战争永远都不会消失，但是却可以尽力避免，而她，为了不让鲜血再次流淌在大地上，宁愿付出远高过其他国家数百甚至数千倍的努力。

一阵急促的脚步声自走道的另一头传来，女王不用回眸都知道来的是卡卡那斯将军。至于他的目的，无疑是表达对于自己擅自将三个乌勒共和国的犯人释放的不满。

努玛拉女王并不后悔自己释放他们的决定，即便是在被其中那个名叫杨森的男子挟持之后，但是她一向平静的心却因此而荡起了轻微的波澜。

特别是对那个第一次真正听懂竖琴音色的男子。

“女王。”

卡卡那斯大踏步走到女王面前，弯腰行礼。

“不必多礼了。”女王轻轻颔首。

卡卡那斯也不客气，开门见山道：“女王，我已经得到情报，那几个家伙确实和乌勒方面有过联系。”

“所以呢？你的意思是？”

“既然已经能确定是乌勒的工作人员，还是把他们关押起来比较妥当，这样的话，在和乌勒进行交涉的时候，也算是我们的一个筹码。当然，在进行交涉之前，我们还能从他们口中得到魔导建设基地的情报。”

“魔导建设基地？”

“乌勒共和国建造的巨大魔导机关，像是有什么阴谋的样子。”自从魔导建设基地开始施工，卡卡那斯就已经开始暗暗关注了很久，“现在的乌勒对全世界来说，都将要成为一个巨大的威胁。”

“威胁？”努玛拉女王露出了疑惑的表情。

“嗯，沃尔高原发生的事故和魔导建设基地脱不了干系，这是我国情报部的结论，如果再让魔导建设基地失去控制的话，这样的事故还会再度发生，我军为了阻止这种惨剧的发生，应该向乌勒发起攻击。”

“你想挑起战争？”努玛拉女王这才明白卡卡那斯的用心。

她从来不曾想过，自己亲手将军政大权交到卡卡那斯的手中，他却打算以这些力量点燃战火。

卡卡那斯环顾四周，这才接道，“我已经下令从我们的白色战舰开始进行武装强化，将其改造为指挥海上战斗的旗舰，这些全都是为了整个世界。”

“绝对不行，我不允许这样的行为！”

“陛下，你的期望，难道真的就是国民所希望的吗？”卡卡那斯提高了声音，“陛下所推行的锁国政策也是，从魔导产业革命的发生到现在，已经走到一个极限了。”

“锁国是希望可以维持和平……”女王轻声道，面对着突然变得咄咄逼人的将军，女王并没有话来还击，因为这些确实也是努玛拉所面临的现状。

“听好，这是为了世界的和平，也是努玛拉应该采用的新国家体制的开端。”卡卡那斯逼近一步，几乎将女王堵在墙角，“我们在女王陛下的英明领导下，为和平而不惜动用武力。”

“武力……你不认为那很容易就会变成暴力吗？”

“比起小行星降落在努玛拉的国土上呢？只要一瞬间，仰慕着陛下的众多国民就会变成一片灰尘哦。”

卡卡那斯的眼神愈发狂热起来。

“与其让魔导建设基地为愚蠢的乌勒共和国所用，倒不如在我们努玛拉王国的控制下不是更好么，这样，努玛拉将成为世界上最强大的和平国度。”

女王不自觉地避开了卡卡那斯的视线，和平世界中早晚会孕育出对战争的狂热，她明白这一点，但是结果仍然灼烧着她的心灵。

“战争已经不可避免了，陛下。”

卡卡那斯俯瞰着面色苍白的女王，一字一句道。

那一瞬间，女王面前的世界被撕裂开来，无力地晕倒在地上。

她所全力维护的世界，在难以抵抗的力量下一片片接连破碎。

如果这就是时代的洪流所带来的必然，亲眼见证世界变迁的宿命对她来说，实在是太过残酷了。 **（未完待续）**

3DM-SMV
www.plumbook.com

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12月20日～2008年3月13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12月21日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	736.49元人民币
100日元	6.50元人民币
100欧元	1059.37元人民币
100港币	94.41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。

极具创意的《啪塔砰》果然没有让人失望，游戏独特的操作方式和简单明快的画面表现很容易抓住玩家的眼球，让人一拿起来就放不下，不过可惜的是和《乐克乐克》一样叫好不叫座……12月底到1月的上旬，可供玩家选择的游戏比起前两个月少了很多。不过，游戏虽少但不乏精品，加入了卡片要素的《机战OG外传》一定伴随着不少玩家度过2007年。希望发售前紧急延期了一个星期的《凉宫春日的约定》这次可别再跳票了。

12.27 星之海洋 初次启航

PSP 角色扮演 | Square Enix | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 A

这次重制版采用了系列2代的相关系统，所以从某种意义来说，玩家完全可以将其当作一款全新的游戏来体验。人物育成方面，购买技能书再通过技能点升级的系统再次回归，配合独特的“IC系统”玩家可以执行料理、鉴定、锻造等实用功能，并且根据角色不同的天赋，即便是同一功能也出现各种不同的效果，让尝试的乐趣倍增。战斗方面除了可以针对不同的敌人设定传统的战术和阵型外，还增加了全新的背后袭击、包围等提升战斗紧张感的要素，是今年角色扮演类爱好者绝不能错过的佳作。

12.27 超级机器人大战原创世纪外传

PS2 策略角色扮演 | Banpresto | 5800日元 | 无对应周边 | 12岁以上玩家对应 | CERO B | 推荐度 A

对于“《机战》系列”来说，2007年注定是旗下的“原创世纪”最为活跃的一年。在《机战OG合集》推出后不到半年的时间里，它的续作就以外传的形式再度热血登场。而这部即将发售的新作将会收录前作“机战OG2.5”中的全部内容。除了延续传统的战斗方式外，本作中还加入了可以欣赏机器人战斗动画的“自由战斗模式”以及更具革命性的“洗牌战斗者模式”。喜欢前作的玩家们可要注意了，千万不要错过这款发售在年末的《机战》盛宴，“钢之魂”将会在这款游戏中得到最为热血的诠释。

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年12月			
17日	究极大越野 狂野疾驰	MX vs. ATV Untamed	THQ	竞速	59.99美元
20日	化解危机 4	Time Crisis 4	NBGI	光枪射击	11500日元
31日	Flower	Flower	SCEJ	桌面棋牌	日版未定
		2008年1月			
8日	NFL Tour	NFL Tour	EA	体育	59.99美元
15日	薄雾	Haze	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
22日	火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	EA	竞速	59.99美元
31日	鬼泣 4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	7990日元
31日	魔界战记 3	魔界战记ディスガイア 3	日本一Software	策略角色扮演	6800日元
		2008年2月			
1日	历史频道 血战太平洋	History Channel：Battle for the Pacific	Activision	主视角射击	59.99美元
4日	卡贝拉鲈鱼垂钓	Cabela's Monster Bass	Activision	体育	49.99美元
5日	双重世界 诱惑	Two Worlds：The Temptation	SouthPeak Interactive	角色扮演	59.99美元
5日	恐龙猎人	Turok	Touchstone	主视角射击	59.99美元
5日	鬼泣 4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	59.99美元
12日	冲突 拒绝行动	Conflict：Denied Ops	Eidos	主视角射击	59.99美元
21日	失落的星球 完全版	Lost Planet：Extreme Condition	Capcom	动作射击	6980日元
26日	暗黑地带	Dark Sector	D3	主视角射击	59.99美元
26日	转折点 自由的陨落	Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	主视角射击	59.99美元
		2008年3月			
4日	战地双雄	Army of Two	EA	动作射击	59.99美元
4日	毁灭全人类 法隆之路	Destroy All Humans！Path of the Furon	THQ	动作射击	美版未定
4日	世嘉全明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	59.99美元
6日	如龙 见参	如龙 见参	SEGA	动作	7980日元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年12月			
20日	寒蝉鸣泣之时 碎片游戏	ひぐらしのなく頃に祭 カケラ游び	Alchemist	文字冒险	6980日元
20日	火影忍者 疾风传 终极觉醒 2	NARUTO－ナルト－疾风传 ナルティメットアクセル 2	NBGI	动作	6800日元
27日	超级机器人大战原创世纪外传	スーパーロボット大战OG外传	Banpresto	策略角色扮演	5800日元
		2008年1月			
8日	劲舞革命 迪士尼频道	Dance Dance Revolution：Disney Channel	Konami	音乐	49.99美元
8日	索尼克滑板竞速 流星故事	Sonic Riders：Zero Gravity	SEGA	竞速	39.99美元
17日	School Days LXH	School Days LXH	Interchannel-Holon	文字冒险	6800日元
31日	宿命传说 导演剪辑版	テイルズ オブ デスティーニ ディレクターズカット	NBGI	角色扮演	5800日元
31日	凉宫春日的迷惑	凉宫ハルヒの户惑	Banpresto	文字冒险	6800日元
31日	放学后的白银旋律	放课后は白银の调べ	dimple	文字冒险	6800日元
31日	你的秋之回忆 Girl's Style	ユア・メモリーズオフ～Girl's Style～	5pb.	文字冒险	6800日元
		2008年2月			
7日	美少女梦工厂 5	プリンスメーカー5	CyberFront	模拟育成	6800日元
14日	恋爱学院 the Origin	D.C. ダ・カーポ the Origin	Sweets	文字冒险	6800日元
14日	粉红毒血	ポイズンピンク	Banpresto	策略角色扮演	6800日元
21日	梦精灵 into dream	ナイツ into dream	SEGA	动作	3800日元
		2008年3月			
6日	奈落之城 柳和的第2次蒙难	奈落の城 柳和、2度目の受难	日本一Software	文字冒险	6800日元
13日	真实之泪	トゥルーティアズー	Sweets	文字冒险	7980日元

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年12月			
20日	啪塔砰	Patapon	SCEJ	动作	4980日元
20日	空之轨迹《完全版》	空の轨迹《完全版》	日本Falcom	角色扮演	11400日元
20日	一步神拳 携带版 胜利之魂	はじめの一步 Portable Victorious Spirts	ESP	体育	4800日元
22日	埃及祖玛 法老王的挑战	Luxor：Pharaoh's Challenge	MumboJumbo	益智	美版未定
27日	幻影战机	Xyanide ザイナイド	Ertain	射击	4800日元
27日	凉宫春日的约定	凉宫ハルヒの约束	NBGI	文字冒险	4800日元
27日	星之海洋 初次启航	スターオーシャン1 ファースト ディパーチャー	Square Enix	角色扮演	4800日元
		2008年1月			
10日	零式舰上战斗记 二	零式舰上战斗记 二	Global A Entertainment	射击	4800日元
15日	极限冲刺 勇往直前	FlatOut Head On	Warner Bros.	竞速	29.99美元
24日	世界足球 胜利十一人 2008 无处不在	World Soccer Winning Eleven Ubiquitous Edition 2008	Konami	体育	4980日元
24日	公主联盟	ユグドラ・ユニオン	Sting	策略角色扮演	4980日元
31日	大战略Ⅶ Exceed	大战略Ⅶ エクシード	SystemSoft Aipha	策略	4800日元
		2008年2月			
7日	密码之魂 伊迪亚的传承	Coded Soul 受け継がれしイデア	SCEJ	角色扮演	4980日元
7日	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの威胁	NBGI	策略	5800日元
18日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	竞速	美版未定
21日	无双大蛇 携带版	无双OROCHI	Koei	动作	4980日元
21日	太空侵略者EX	スペースインベーダーエクストリーム	Taito	射击	4800日元
		2008年3月			
3日	美国职棒大联盟2K8	Major League Baseball 2K8	2K Sports	体育	39.99美元
4日	战神 奥林匹斯之链	God of War：Chains of Olympus	SCEA	动作	美版未定
13日	怪物猎人 携带版 2nd G	モンスターハンターポータブル2nd G	Capcom	动作	日版未定

电梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 12 月					
27 日	高达无双 国际版	ガンダム无双 インターナショナル	NBGI	动作	7800 日元
2008 年 1 月					
8 日	NFL Tour	NFL Tour	EA	体育	59.99 美元
22 日	火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	EA	竞速	59.99 美元
31 日	鬼泣 4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	7990 日元
2008 年 2 月					
4 日	卡贝拉鲈鱼垂钓	Cabela's Monster Bass	Activision	体育	49.99 美元
5 日	鬼泣 4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	59.99 美元
5 日	恐龙猎人	Turok	Touchstone	动作射击	59.99 美元
5 日	魔法门之黑暗弥赛亚 元素	Dark Messiah of Might and Magic：Elements	Ubisoft	角色扮演	59.99 美元
12 日	冲突 拒绝行动	Conflict：Denied Ops	Eidos	主视角射击	59.99 美元
18 日	FIFA 街头足球 3	FIFA Street 3	EA	体育	59.99 美元
26 日	暗黑地带	Dark Sector	D3	主视角射击	59.99 美元
26 日	转折点 自由的陨落	Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	主视角射击	59.99 美元
26 日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99 美元
28 日	偶像大师 Live For You	アイドルマスター ライブフォーユー	NBGI	模拟育成	6800 日元
2008 年 3 月					
3 日	美国职棒大联盟 2K8	Major League Baseball 2K8	2K Sports	体育	59.99 美元
3 日	学园坏小子 奖学金版	Bully：Scholarship Edition	Rockstar	动作	美版未定
4 日	战地双雄	Army of Two	EA	动作射击	59.99 美元
4 日	毁灭全人类 法隆之路	Destroy All Humans！Path of the Furon	THQ	动作射击	美版未定
4 日	世嘉全明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	59.99 美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 12 月					
20 日	疯狂登高者	クレイジークライマー Wii	日本 System	动作	5800 日元
27 日	交响情人梦 梦幻交响乐	のだめカンタービレ ドリーム☆オーケストラ	NBGI	文字冒险	5800 日元
27 日	人生游戏 Wii	人生ゲーム Wii	Takaratomy	桌面棋牌	6800 日元
27 日	汉检 Wii 汉字王决定战	财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检 Wii 汉字王决定战	Rocket Company	益智	5800 日元
预定	上海	上海	Success	益智	4800 日元
2008 年 1 月					
17 日	索尼克滑板竞速 流星故事	ソニクライダーズ シューティングスターストーリー	SEGA	竞速	5800 日元
17 日	超执刀 新血	ガドゥケウス ニューブラッド	Atlus	动作	5800 日元
22 日	埃及祖玛 法老王的挑战	Luxor：Pharaoh's Challenge	MumboJumbo	益智	美版未定
24 日	任天堂明星大乱斗 X	大乱斗スマッシュブラザーズ X	Nintendo	动作	6800 日元
31 日	家庭滑雪	ファミリースキー	NBGI	体育	5500 日元
预定	手舞足蹈填字谜	ミブリー＆テブリー	SEGA	益智	日版未定
2008 年 2 月					
1 日	MTV 变形金刚	Pimp My Ride	Activision	竞速	39.99 美元
5 日	学园坏小子 奖学金版	Bully：Scholarship Edition	Rockstar	动作	美版未定
7 日	御姐武戏 Revolution	お姐チャンバラ Revolution	D3 Publisher	动作	5800 日元
26 日	战火兄弟连 进军 30 高地	Brothers in Arms：Road to Hill 30	Ubisoft	主视角射击	美版未定
28 日	独家钓法 SEGA 钓鲈鱼大赛	ウチ钓りッ！ セガバスフィッシング	SEGA	体育	4800 日元
28 日	不可思议迷宫 风来的西林3 机关屋中沉睡的公主	不思议のダンジョン风来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫	SEGA	角色扮演	6800 日元
2008 年 3 月					
13 日	死亡之屋 2&3 Return	ザ・ハウス・オブ・ザ・デット 2&3 リターン	SEGA	光枪射击	4800 日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 12 月					
20 日	茶犬大冒险 梦想世界旅行	お茶犬の大冒险 ほんわか梦みる世界旅行	M.T.O	动作	4800 日元
20 日	最终幻想IV 重制版	Final Fantasy IV	Square Enix	角色扮演	5980 日元
20 日	网球王子 强力抽杀 天才版	テニスの王子样 Driving Smash！Side Genius	Konami	文字冒险	4980 日元
20 日	随身彼拉提斯	どこでもピラティス	Konami	体育	3800 日元
27 日	人生游戏Q DS 昭和生活	人生のゲームQ DS 昭和のデキゴト	Takaratomy	益智	4800 日元
27 日	人生游戏Q DS 平成生活	平成のゲームQ DS 平成のデキゴト	Takaratomy	益智	4800 日元
2008 年 1 月					
3 日	魔法工厂 2	ルーンファクトリー2	Marvelous Entertainment	模拟经营	4800 日元
17 日	触控头脑检定DS	タッチでズノーDS	SEGA	益智	3800 日元
17 日	马里奥与索尼克 北京奥运会	マリオ＆ソニック AT 北京オリンピック	Nintendo	体育	4800 日元
21 日	超级大战争 毁灭之日	Advance Wars：Days of Ruin	Nintendo	策略	美版未定
24 日	可爱幼猫DS	かわいい子猫DS	M.T.O	模拟育成	4800 日元
24 日	紧急出口 逃脱大师DS	非常口 -EXIT- DS	Taito	动作	4800 日元
31 日	放课后少年	放课后少年	Konami	动作冒险	4980 日元
2008 年 2 月					
14 日	北斗神拳 北斗神拳传承者之道	北斗の拳 北斗神拳传承者の道	Spike	动作	4800 日元
14 日	数码宝贝冠军赛	デジモンチャンピオンシップ	NBGI	模拟育成	4800 日元
14 日	火影忍者 疾风传 大乱战！影分身绘卷	Naruto－ナルト－疾风传 大乱战！影分身绘卷	Takaratomy	动作	4800 日元
18 日	FIFA 街头足球 3	FIFA Street 3	EA	体育	39.99 美元
21 日	世界树迷宫II 诸王的圣杯	世界树の迷宫II 诸王の圣杯	Atlus	角色扮演	4980 日元
21 日	牧场物语 闪耀太阳与伙伴们	牧场物语 キラキラ太阳となかまたち	Marvelous Entertainment	角色扮演	4800 日元
21 日	超热血高校躲避球	超热血高校くにおくん ドッジボール	ARC System Works	体育	3800 日元
21 日	戏剧迷宫 樱花大战 缘因有你	ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため	SEGA	角色扮演	
21 日	上帝也疯狂DS	ポピュラスDS	EA	策略	4980 日元
28 日	伊苏DS	イースDS	Interchannel-Holon	动作角色扮演	4800 日元
28 日	伊苏II DS	イースII DS	Interchannel-Holon	动作角色扮演	4800 日元
28 日	Away 混乱的迷宫	Away シャッフルダンジョン	AQ Interactive	角色扮演	5980 日元
28 日	结界师 黑芒楼袭来	结界师 黑芒楼袭来	NBGI	动作	4800 日元

12.27 凉宫春日的约定

PSP | 文字冒险 | NBGI | 无对应周边 | 4800 日元 | 15岁以上玩家对应 | CERO C | 推荐度 B

本作是由大人气动画《凉宫春日的忧郁》改编的首款游戏。本作以文字冒险的方式进行，中间穿插着若干迷你游戏，再加上多分支的情节设定，可谓是一款FANS向作品。不过游戏的特色在于名为“SOS”的系统，该系统赋予角色极为生动活泼的表情，远胜此前的同类游戏。本作也因此而在TGS 2007上一举夺得本年度游戏大赏的未来赏。游戏采用全程语音，声优与动画版完全相同。游戏中还将收录两首全新的歌曲，仍由平野绫、后藤邑子、茅原实里演唱，绝对是各位FANS不容错过的。

12.27 高达无双 国际版

X360 | 动作 | NBGI | 无对应周边 | 7800 日元 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 B

本作是由负责“《无双》系列”开发工作的ω-Force小组制作，以表现“前所未有的爽快战斗”为游戏的开发主旨，力图为玩家展现宏大战争场面和一骑当千的爽快感，可以说是一款与以往任何一部《高达》作品都不同的，具备独特魅力的游戏。本作的美版已于8月28日在北美市场发售，不过由于区码的限制，亚洲玩家只有等到现在才能在X360上体验到无双+高达的魅力。本版本的游戏内容与PS3版基本相同，不过同时搭载了日、美两种语音，玩家可以根据自己的喜好自由选择。

01.03 魔法工厂 2

NDS | 模拟经营 | Marvelous Entertainment | 无对应周边 | 4800 日元 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 B

《魔法工厂》可以算是“《牧场物语》系列”中的一个分支，它为整个系列做出了全新的定义。游戏除了能够打理农场的事物之外，还加入了大量角色扮演的要素，玩家能够享受到使用剑与魔法在迷宫中冒险的乐趣。作为续作，游戏中追加了大量全新的要素，就连最常用到的洒水壶也做出了变更，新作中玩家可以清楚的看到自己的洒水壶中还有多少水量。迷宫中的气候一整年都不会改变，所以玩家可以将生长期较长的作物种在迷宫中，所以本作中迷宫并不是只用来探索或进行战斗的地方。

www.plumbook.cn

胜负师：有读者说最近的自由谈以谈业界为主，也有玩家说游戏生活和感想的，但与游戏直接相关的评论性文章却很少见了。所谓“传统不能丢！”与游戏直接相关的评论是自由谈最早的形式，也是像影评之于电影一样，在游戏文化领域必不可少的一个组成部分。所以，这次自由谈的三篇作品中有两篇是这样的内容，当然，其评论形式都还有一些新意，而两篇评论涉及到的三款游戏都是今年年度游戏的热门作品，相信会引起不少玩家的兴趣与共鸣。至于另一篇短文，则是一位女性玩家对于自己游戏与生活状态的一些感悟，相信对于很多还身处校园的玩家来说具有一定的代表性。正如文中所说，也许你的朋友中没有和你爱好相同的人，但同好可能就是你身边的那些陌生人，了解到这一点或许会为你增添一丝幸福的感觉。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

《怪物猎人P2》的十大遗憾

把《怪物猎人P 2 》（以下简称《MHP2》）从年初玩到年末，累计游戏时间数数也快700小时了，虽说这个记录在同好中尚不算资深，却也足以发现一些心得。对于这款白金级大作的褒美，我想即使用半本杂志来刊载大概也是不够的吧，那么今天在这里就少谈一些，讲讲《MHP2》目前尚存的一些仍需改进之处。下面即将提到的十点内容，便是个人认为在游戏里经常遇到的一些憾事，不知各位猎人是否有着同感。

1 怪物类别

开门见山地说，游戏中的部分怪物与其亚种之间的区别实在不大，像白电龙与赤电龙这对还好说，至少它们的弱点属性还有区别（由于地形的原因，赤电龙还多出一招“倒悬金钟”），然而大怪鸟与青怪鸟、毒怪鸟与紫毒怪鸟、水龙与翠水龙、炎王龙与炎妃龙、老山龙与苍老山龙则除了外貌颜色外再无半点区别，而像一角龙、白一角龙、角龙、黑角龙这样共用一套动作建模的怪物则更是把资源浪费得令人发指。其实，我们也不奢求每个怪物与亚种之间的区别都能做出天壤之别，像铠龙与黑铠龙这种虽然动作完全相同，但在惯用招式（口吐激光后，铠龙经常放催眠气体，而黑铠龙则喜欢直接爆炸攻击）与攻击欲望上有明显差别的配对就是个很好的典例，但愿今后我们见到的亚种怪物能够更有个性一点吧，而不是单纯地仅供剥取素材制作装备之用。

2 武器平衡性

不难看出，在游戏中设定的十种武器里，太刀是当之无愧的王中王。虽然在游戏发售之初我们在官方海报的“太刀VS轰龙”主题中便已隐隐看出太刀在本作中的重要地位，然而等游戏入手后却没想到太刀居然如此强到逆天：易造易学、敏捷的机动性、帅气的动作、实用的武器数值及广泛的适用性（几乎能用来对付任何怪物）造成了如今网络猎人论坛里“太刀帮”横行天下的局面；此外则是双刀的高输出伤害依然牢居榜首，也是众多新老猎人的最爱；大锤的晕眩特性、长枪的“锁”字诀、单手剑与弓的灵活性……这些则因人而异，用者不等；相比之下，陷入尴尬境地的是大剑、狩猎笛、铳枪这三种武器：大剑在对付强劲怪物时完全派不上用场，而且极易误伤近战队友；狩猎笛则是联机模式中的人来疯，而在单机模式下作用微乎其微；至于铳枪的最强必杀技“龙击炮”其漫长的冷却时间在《MHP2》中达到了创纪录的2分钟，极大地影响了实用性……总之，相关的武器平衡性已经在网络版《怪物猎人 前线Online》中得到了些微调整，不知家用机版何时能够跟进。

3 视角问题

尽管本作在视角上的改进已经相较前作做出了极大改进（某些地形中易引起视角混乱的区域边缘已被悄悄“磨平”），但在激烈战斗中的视角问题依然还会不时出现，譬如当角色被怪物以吹飞攻击打到场景边缘（如山崖）时，游戏视角便会立刻进入俯视或后方视角，这时你将完全看不到怪物的动向或自己的位置，在与上位强力怪物战斗时，这样一瞬间的混乱便足以让你上猫车了。所以我们现在的应对方法只能是：君子不入险地——尽量避免在狭隘的地区与怪物搏斗，譬如森丘9区（中间的通道在本作中稍有扩宽，但依然不够），那样只会让自己玩得郁闷。

另外则是进入任务后的初始视角“平视”，这个视角虽然能最大限度地体现出游戏的画面魅力，但玩家却很难判断出怪物的距离感，所以大部分猎人进入游戏后的第一件事通常都是把视角稍微调“俯视”一点，以便不以劣势进入战斗……

4 武器造型

丰富多变的武器造型无疑是《MHP2》最大的魅力之一，不过一把武器从入手后到升至顶级，至少要历经两三个形态，然而这几个形态之间在造型上却并没有丝毫变化，未免有些令人遗憾。像“白猿薙 ”系列太刀还算是有点儿职业操守，每个形态的刀尖都会比之前略长一点，而“龙刀”升到顶级“【胧火】”后由红变蓝的视觉冲击相信也给许多玩家留下了深刻印象，而至于其他的武器……拜托，就不能多设计几个过渡性的造型出来么？

5 存储箱空间

本作的存储箱相较前作再次扩容，然而6页的空间显然还是不够，虽然武器装备箱足以容纳下大部分玩家的收集癖，但基本的道具收藏箱到了后期往往令人捉襟见肘，对于一个敬业的老猎人而言，在训练所收集到的金币与各种票券便足以装下半个多箱子，再加上各种锈块、装备珠、骨头、虫子、矿石、调和素材以及许多必藏的稀有宝玉，存储箱基本就不剩几格了，搞得每次丰收归来后都要忍痛割爱掉一些物品，人世间最悲惨的事情莫过于此……其实解决的方法很简单，在编程代码中把道具箱调多两页就可以了，而且私以为用L/R键来切换翻页将远比现在这种按□键单向翻页的做法要有效率得多。

6 防具性能

“《怪物猎人》系列”几乎每作都有“校服”出现——即性能优异到足以藐视其他任何装备从而导致玩家们几乎人手一件的套装。对于《MHP2》而言，几乎每个有人指导的玩家都会经历过“盾蟹装→雪狮子装→死神S装→轰龙S装→苍火龙U装→霸龙装”的过渡过程，其中因武器而异可能会有一些如“镰蟹US混装”、“麒麟S弓手装”、“苍老山龙装+剑圣耳环”之类的衍生分支，但万变不离其宗，最后的“霸龙装”以“见切+2、耳栓、斩味+1”及六个镶嵌孔的绝对优势当选本作中的最强装备，当你费尽心力打造出这套装备后（打造素材中仅那5个“铠龙的延髓”就足够你刷上个把月的），在装备的实用性上基本就没啥追求了，你之前的所有惯用装备均会在这件“校服”面前黯然失色……好吧，我并不是想否认“校服”的

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

存在价值，但今后的“校服”款式可不可以更多一点呢？一个集会所里进来四个同胞兄弟的感觉确实有些破坏狩猎气氛啊！

7 集会所换装

谢天谢地，《MHP2》在集会所中为猎人们增添了道具箱，从此我们再也不用为忘带了草药光虫之类的小东西而特地下线回家跑一趟，不过所谓贪欲无止境，但愿今后的作品中能够在集会所中一并把换装箱也挪过来，因为许多任务是得先在集会所中确定要打的怪物后再选择合适的装备与武器的，如果这些能在集会所内瞬时完成那就实在太好了。不过考虑到PSP的硬件机能与网络通信状况，这个应该只能算是猎人们遥不可及的YY吧。

8 常用素材

在夏季的最后一次官网特典下载后，我们从此可以在行商婆婆处购买到生肉、光虫、麻痹陷阱等常用道具，但仅有这些貌似还远远不够，对于一些对付特定怪物时需要的专用道具，如音爆弹、强走药G等，我们依然还是得老老实实地去刷其调和素材“鸣袋”和“狂走浸出物”去，其过程着实乏味无聊，而且随机性太大，运气不好则空手而归，平白消耗不必要的时间与精力。虽然联机时我们可以通过“下线不存档大法”来反复刷出这些材料，不过依然有些费时费力，如果今后游戏中能够直接在行商婆婆那里买到这些常用素材（哪怕是随机出现的），那无疑是件功德无量的善事。

9 套装购入

除了少部分喜欢钻研技能搭配效率最大化的达人之外，绝大部分猎人在购买装备时基本都是整套购入的，一来是可以直观地看到装备附加技能，二是整套服装风格统一、配色和谐。本着“买×送×”的宗旨，我们在购买套装时应当有部分折扣才对，譬如一次性购买整套装备价钱可打七折，或减免部分打造素材等，这样的设计才更人性化，也更符合时下的商业规律。（笑）

10 老山龙之战

如果让猎人们评选一个“最不想打的怪物”，那么绝对非老山龙莫属：冗长的等待时间，千篇一律的动作（敌我都是），三次漫长的换区……均足以耗磨光猎人的耐心，最离谱的是即使我们想速战速决都不行，因为在游戏设定里老山龙只有在最后一个区域（城门前）才会被打倒。相信如果不是为了那极其稀有的“老山龙的红玉”与太古块系列，估计大部分猎人打完一次老山龙就不想再碰第二次了吧……现在网络上流行的“老山龙自制任务”（即在城门前直接开打苍老山龙），应该便是玩家不满情绪的直接体现，看来对于老山龙之战的设计Capcom还要多考量一下才行。

后记

对于这款白璧微瑕的作品，笔者的态度当然是爱之深责之切，希望在明年3月推出的资料篇《MHP2G》中上述问题里的部分能得到些许解决吧，虽然这都是一些细节上的小瑕疵，但以一介系列爱好者的眼光来看，还是真诚地希望它能尽善尽美地走到更远。

文 SQUALL-LH

现代与未来的碰撞

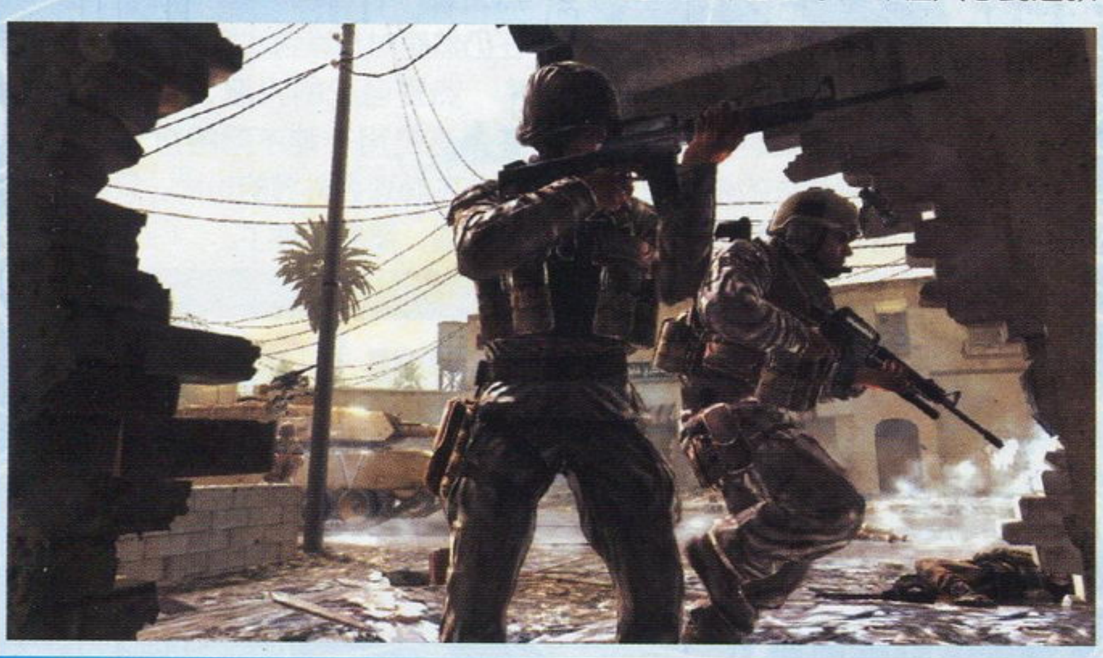
文 JAKYE

最近《使命召唤4》颇为生猛，并且在下有幸能够体验到网络对战，真的……湿了，而且湿得非常透彻。首先声明一下实际上我是一个忠实的《光环》FAN，但是现在我不得不承认，这次《使命召唤4》在很多方面已经超越了《光环3》。虽然两个游戏从不少地方来说不能属于同一风格，但是它们同样都是主视角射击游戏中的典范，同样都是众人瞩目的作品，所以很自然地会将它们放在一起比较。

ROUND 1 画面对决

只要一比游戏，肯定首先就要扯到画面上来。

说真的，这次《使命召唤4》的画面可以用一个词就做出非常到位的评价：惊艳！并不是说画面花哨无比，绚丽异常。游戏中让人印象深刻的地方非常多，比如游戏初期的一个空降任务结尾的核爆之后，屏幕上是一片昏黄的景色，控制着苟延残喘的主角慢慢爬出直升机残骸。空气中散播着的粉尘，燃烧着的各种车辆，远处的那朵蘑菇云……除了强大以外还是强大！这种感觉的场景真的是以前不敢想像的。再比如狙击关卡中，在进入一个有落地窗的大厅时，那窗外的景色，毫不夸张地说，我当真的是发出惊叹：“太牛了！”冰冷的阳光射入窗户，外面地世界一片死灰，显得分外苍白，这就是在核泄漏事件之后受到严重影响的城市，荒凉残破，一切仿佛就摆在了玩家的眼前。从这两个场景可以很明显地看出来，不管是宏大的场面还是微小的细节，《使命召唤4》都做到了精雕细琢，都让人感到这款作品分量十足。



再过来看另一边，这次《光环3》的画面已经没有少被玩家们喷了，“640p事件”更是被不少人口诛笔伐。的确，这款次世代标准大作的画面让人或多或少有些失望，明显的锯齿让很多人觉得不爽，细节上的处理也暴露出了一些缺陷。这可能是由于期望太高，而现实的落差让人一时无法接受，很多人甚至说这次《光环3》的画面对不起次世代机能，相信这也就是一时的气话。期望值太高，过分苛求不是件好事。我不否认《光环3》是款佳作，但在画面上也的确让人觉得用料不足，虽然很多宏大的场面从气势上让人拜倒，但当你注意起一细节时，那一排排“狗牙”真的在很多时候想选择性失明都有些困难。尽管出色的光影以及庞大的场景有不少掩盖的作用，但是这种做法还是没有让缺点逃过玩家挑剔的眼光。

虽然都有庞大的场景，出色的光影效果，但是在细节处理方面，《光环3》明显不如《使命召唤4》，第一回合，《使命召唤4》胜出！

ROUND 2 现代战争VS未来战争

有一个题材是主视角射击游戏永远不会放弃的，那就是战争，虽然我是个爱好和平的好孩子，但是有的时候也需要一定的刺激来点缀生活。通过和平的方式来体验一下尽量接近真实战争的感觉的确是一种不一样的感受。既然如此，主视角射击游戏在战场气氛渲染上一定得下足功夫，不然就无法吸引我这种类型的“枪客”了。

这回我们先来看看《光环3》。首先，《光环3》的设定已经是距离现在500多年之后的事情了，所以很多内容可以天马行空般发挥想像力，什么星际旅行啊，宇宙殖民地啊，宇宙战舰啊等等都悉数登场。虽然它讲述的是一个很久很久以后的事情，但是却成功地将玩家们拉进了它的世界中，首先在这一点上就已经非常强大了。当然这与它出色的故事情节密不可分，这点我接下来会谈到。不过光从故事内容来吸引玩家显然是不够的，所以，《光环3》在战斗方面也非常出众。在突进的过程中遭遇埋伏，或者需要冲破关卡，那时敌人的火力覆盖甚至能够让人产生一种自己就身在这个战场中的错觉。看着各种等离子弹药在自己的周围爆炸产生一个个焦痕，听到自己的战友中弹时发出撕心裂肺的喊叫，而自己却被强大的火力压制得完全没有还手的余地。从头到尾，都有一种紧张的压迫感侵袭着玩家的全身，当然，游戏中不会一直给你这样的挫折感，在看到自己的部队以绝对优势的战力覆盖对方的阵地，看着自己的战友们向敌方目标畅快地倾泻出自己的所

www.plumbook.cn

有弹药时，有没有一种想高举手柄振臂欢呼的感觉？这些已经足以说明在气氛上的渲染，《光环3》是非常出色的。

那么《使命召唤4》呢？我想说的是，它让我感受最深的就是专业的真实。如果有谁问我现在的所有游戏中，哪一款让我最能够感受到现代战争的气息，毫无疑问，那就是《使命召唤4》。首先，从武器设定上，《使命召唤4》非常严谨地按照实际情况在游戏中把这些武器再现，许多耳熟能详的名称都能在游戏中看到：AK47、M4、G36、M60、RPD等等。当然，光有真实的武器设定还不足以将战争的感觉带给玩家，再现交火时的临场感才能够将玩家真正拉到那个战火纷飞的环境中。《使命召唤4》在临场感这一点上可以说绝赞！个人感觉让我印象最深的并不是“双人狙”的那一关，虽然那一段带给玩家们是一种从心底感受到的震撼，但是这毕竟没有带给玩家一个战场的感觉。让我真正感觉到战场的实际上是控制美军海军陆战队的那几个任务，那些任务我觉得用一句话可以非常到位地描述出来：这才是货真价实的巷战！随时会有不知从哪个方向射来的子弹，刚刚还在身边和你讲笑话的战友在一声枪响后无力地倒下，随时有一种死亡的阴影笼罩在周围。也许一道门之后等待着你的就是一颗炸弹，又也许在面对敌人强大的火力时，你只能龟缩在掩体之后看着四周碎石乱飞弹片四溅却无法还击……这一切不仅让喜爱战争游戏的玩家们感到了前所未有的真实，也能让人从心底发出感叹，感叹战争的残酷与无奈。

虽然一直在夸这两个作品，但是要真正比起来，我个人觉得《使命召唤4》在设定上占了一些便宜。首先《使命召唤4》的所有东西在现实中都有踪迹可循，就连它所设定的战场都是通过现实场景制作出来的，作战时的一些状况也都有专业人员进行指导。这样的确在很大程度上让真实感进一步提高，但是这就不需要太多的重新设计。而《光环3》几乎是一整个架空的世界观，根本就是完全创造了另一个世界。在这样的基础上，《光环3》的临场感依然能够做得如此出色，所以个人认为这一回合，《光环3》以微弱的优势胜出。

ROUND 3 网络对战

这两款游戏可以说都在网络对战上下足了功夫，因为各它们的最大卖点之一都是多人在线游戏。那么这两款游戏做的如何呢？这里我不想跟诸位玩数字游戏，只说说感受。这里又要扯到刚刚说到的问题，两个游戏不是一个风格，所以在网络对战方面的差异性相当大。《光环3》网战给人的感觉有点不像是打仗。并不是说不够火爆而是缺少一种紧凑感，战斗的节奏有时候让人觉得相当缓慢，而且在对战中的气氛渲染做的很不到位，四周有些过于安静，失去了战斗时那种压迫感。怎么说呢，在单机模式中表现得非常出色，但是到了网战中缺少了一些必要的一把抓住玩家的东西。

以上那些都是相对于《使命召唤4》来说的，因为《光环3》对战中的这些缺点可以说在《使命召唤4》中可以说几乎没有出现。整个游戏过程显得相当紧凑，而且在战斗中的气氛渲染比起单机模式来说毫不逊色。在很多场景下的战斗，四周不断的枪炮声能让人感觉到自己只是身处战场中的一角，时时刻刻会有一种无形的压力笼罩着自己，这股压力不仅来自于对手，还来自于制作人。说句毫不夸张的话，我从来没有玩过任何一款游戏在网络对战中还能将战场表现得如此真实！不用说，由于对于对战气氛的渲染欠了一把火，《光环3》在网战方面还是逊色于《使命召唤4》。

其实两个游戏还有很多地方可以拿出来比较，剧情、平衡性、AI等等，这里只是拿出了三点最具竞争力的要素进行了比较。也许有些朋友并不赞成我的观点，那就当这是一篇仅代表个人观点的闲扯吧，毕竟大家心里都有一杆秤啊！

自我幸福

文 Dj.L

初中时，看《阿兹》，憧憬着这般美妙的高中生活。高中时，看《现视研》，渴望着那般幸福的大学生涯。如今，当我看着某蓝发脑残女天天捧着个手柄，同时又在学校大肆举旗呐喊会走动的萌要素时，我败了，彻底败了。这是多么令我向往的日子啊！当年天天与试卷相伴的我，除了在空白出大画涂鸦之外还能有何种反抗？打打游戏吗？哦天哪，当我们周围一群人尝试天天围着台NDSL转时，会考、统考又启不是在围着我们转。等好不容易毕了业，上了大学，终于成为了一个“死大学生”，但依然没有经历过传说树下的告白。都知道艺术源于生活而高于生活，可这差距犹如双曲渐进线一般吭长又是否太过残忍。当然，这不是“去死团”后备成员在写最后的“征友启事”，只是一个游弋于现实与ACG间的OTAKU的唠叨，哦，或者你可以叫我“宅女”。

我曾想退一步，只要能找到两三同伴足矣，不过只要“知音难觅”这句话仍屹立不倒，就不得不承认，想找个志同道合的人比数学及格还要难。当年在玩《瓦里奥制造》时被同学挖苦：“你怎么还玩这种弱智游戏，你脑子没事吧？”也只能一笑了事。在游戏这方面，我们有着很明显的界线，我并不能祈祷试玩能让她回心转意，因为她根本不愿意一试。

前几天拿了“《零》系列”的剧情动画在宿舍里放，有一个人不敢看，另一个不完全敢看，最后一个表示3D做的人一点也不恐怖……大姐们，难道就没一个人对这款游戏的优秀剧情产生点儿兴趣吗？而之后播的《南家三姐妹》则引起全体的强烈反响，甚至拒绝看我继续推荐的《豆芽小文》。可见，人们需要娱乐，可个人需求和侧重点却有着很大不同。就拿《南家三姐妹》为例，很明显这是个大众向的动画，有着现实的世界观与将生活细节与冲突放大而产生的搞笑效果，它很容易能被一般人接受与喜欢，而《零》的剧情却显得相对小众了。所以，对于这种差别待遇，自己所认同的东西无法得到别人的认同，对我来说也只能暗自神伤了。

说来可笑，现在的我还没有一台主机，就连掌机也没有，最多只是在PC上玩玩FC游戏或者打打GBA模拟器什么的。除了角色扮演游戏外，其他类型也都基本苦手。但这并不妨碍我去热爱游戏，毕竟游戏带给每个人的乐趣都是不同的，就算只是看看各种游戏的设定与剧情也是一种幸福。这便直接导致虽然基本什么游戏都没有细仔研究过，但最感兴趣的几部还是能如数家珍地介绍上几页纸，还能把外行侃晕。或许你会怀疑，但我有勇气承认自己是一名玩家。什么是玩家？我的想法是“不只是为玩而玩，而是因爱而玩”的人就能称之为玩家。

没有哪个玩家会怀疑自己对于游戏的热爱，所以即使孤掌难鸣，我们也能体会到幸福，一种自我的幸福。因为热爱游戏、热爱ACG，所以只要我们能从中找到属于自己的快乐，这已足够。

生活在这个时代的每一个人，都不得不因为种种理由而戴上一层面具。同样，不管是玩家还是OTAKU，都会不自觉地在外人面前将内在的属性收藏起来，以一个普通人的面貌视人。不过，当我看到去年系晚会布景上的拉克丝与基拉，还有辩论会海报上硕大的成步堂和御剑时，我都忍不住笑了。因为我知道，这个学校里有着与我一样的人，虽然大家并不一定有缘相识，但彼此的存在仍然使对方感到欣慰。

热爱自己的兴趣，而不是逃避现实，这是用一种不同的方式在享受生活。不必理会外界的纷扰，只要自己觉得幸福，那便足够了。

插画集&3DM-SMV
www.plumbook.cn

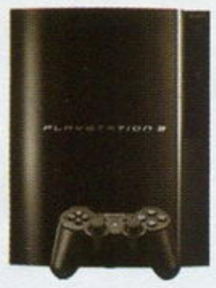
沈阳小陆游戏机专营店

诚信品质 沈城老字号
连锁加盟诚招中

小陆游戏店庆11周年，1心1意做游戏

小陆公告

* 购物满千元(可累计)即可成为本店终身会员，会员购物享有优惠。
* 购物请确认“Lu”或“陆”字标签，本店对贴有此标签产品负责。
* 商品价格如有波动，请以店内当天报价或同时的网站报价为主。
* 本店所售产品质保原装，如有疑问可打投诉电话：13609892121



PS3 40G（带2张游戏） 3700元

Wii 2100元

XBOX360 台版 2600元
XBOX360 港版（无三红） 2900元

IDSL+烧录卡+1G卡+保护壳 1380元
单机 1100元

PSP限定版烈焰红（32M棒+包+绳）1600元

PS2 77006/79006
配原装手柄 1150元
组柄 1050元

小 陆 酬 宾

“圣诞节～春节”期间凡持本广告来店购物者均可享受以下赠送或购物优惠：

1. 凡购买PSP主机赠送电池盒1个或米奇布包1个；
   或者享受：酷豹5合1套装25元；品胜电池80元；
   卡登士胶套+保护壳45元；音箱80元。
2. 购买NDS或NDSL赠送NDSL胶壳1个。
3. 购买PS II 主机赠送PS II 主机支架或者享受购买PS II 包45元。
4. 购买XBOX360主机，享受购买XBOX360风扇50元。

小 陆 致 谢

1. 感谢各位新老朋友和广大会员朋友在我们不断的搬迁中没有迷失我们。
2. 感谢小陆员工还有各地经销商在市场的变化中不断提升自己，保持本色，坚持诚信，以优质服务坦诚面对顾客。

沈阳4家店及各地代理商：

吉林鑫源、大连腾达、盘锦卡王、本溪新鹏延吉董国民、营口圣达、松源方大伟期待和感谢您的光临！

欢迎点击我们的网址：WWW.MICROGAME.COM.CN （广告位招商中！）

店庆10周年，持本广告购物有礼！

地址：吉林省吉林市数码广场东门1号网点（电子大屏幕下）

五爱店：沈阳市五爱市场南区购物城120档 电话：024-24141448(永远不变) 批发QQ：5396606
铁西店：沈阳市铁西区南八中路78号(铁西保工街乐购超市东南对过) 电话：024-25850632 技术QQ：635752043
三好店：沈阳市三好街百脑汇4楼T24 电话：024-83992840 QQ：75688076
小北店：沈阳市小北关街84号，劲霸服饰小北店正对面 电话：024-88505596 QQ：438718307 电话：0432-2446309

南京新世界电子公司

全新改版：www.xsjgame.com

业务QQ：365215898 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。

鼓楼旗舰店：南京中央路41号-3
电话：025-83243353 联系人：谢小姐

新街口旗舰店：南京中山东路67号
电话：025-84704938 联系人：卫先生

南京新世界经营总部

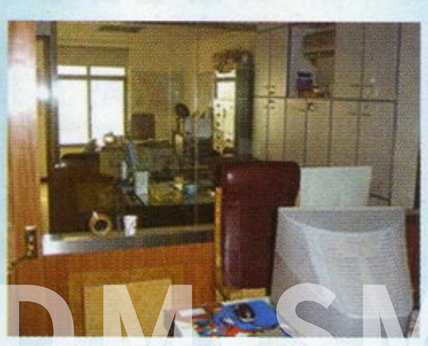
地 址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室 联系人：卫先生 万先生
批发热线：（传真）025-85501289 85514909
邮购部： 地址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室 邮编：210037 收款人：万洪来
电话：025-85514909转103 售后投诉电话：13003406558
销售商售后服务中心：南京建宁路22号批发部内 电话：025-85514909转105 联系人：卢先生
终端客户售后服务热线：南京中央路41号-3 电话：025-83210718 联系人：陶先生

珠江路批发门店：南京百脑汇2楼2H01
电话：025-83690449 联系人：周小姐

鼓楼批发门店：南京中央路37号—3
电话：025-83248519 联系人：郑小姐

批发总部：南京建宁路22号
电话：025-85514909 联系人：万先生

汉中门：南京汉中门大街迎春里3号106
电话：025-86898898 联系人：高小姐



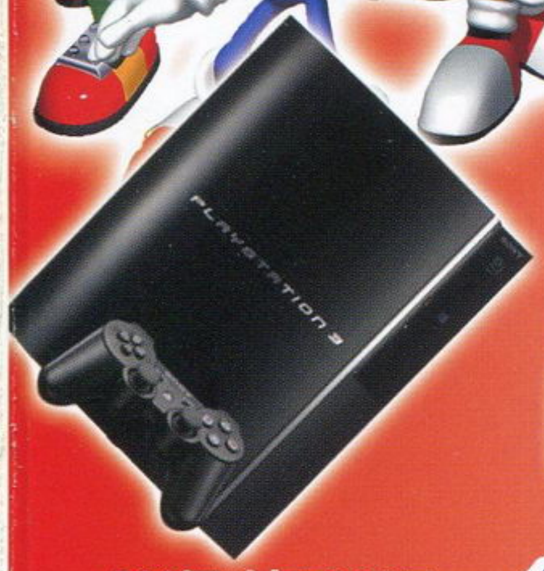
网购服务部：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010
电话：025-85549329 联系人：赵先生

www.plumbook.cn

深圳启程电玩
www.qictoy.com
圣诞期间购主机
即有精美礼品赠送！
Wii XBOX360 PS2免费试玩
地址：深圳市南山区南山大道赛格电子市场1D07
电话：0755—26478189
传真：0755—26452506
品正科技™
PENKING
拥有GAME BOY掌机就必须 拥有品正科技PENKING无敌金手指
生命无限，轻松过关
装备自由选择，能力更强
主人翁等级自由设定
金钱无限，任意购买道具
招商热线：
0760-8565012（唐先生）
13928159988（李先生）
品正科技
PENKING
第五代
无敌金手指
AF6688
FOR GBA/GBM/GBASP/NDS/NDSL
1：全面兼容GBA/GBA－SP/NDS/NDSL全系列掌机。
2：目前包含超过1500个游戏的各种通关/无敌密码超过10000个。
3：用户可自行增加新游戏的开机码和自由设置密码。
4：专业网站支持,定期上传最新游戏的开机码和各种密码。
5：特有的数据更新功能,避免误操作导致的密码数据丢失。
6：小巧的外形设计,直接插入主机,使用方便。
7：全中文界面和全中文游戏名称显示,一目了然。
8：全免费自动升级服务,让你始终拥有最新版本。
9：专业金手指厂家制作,质量保证。
10：良好的售后服务支持,免去经销商和用户的后顾之忧。
广东省中山市品正科技电子有限公司
地址：广东省中山市东区比华利山庄福山阁3D
厂址：广东省中山市东区富湾工业区品正电子厂
电话/传真：0760-8565012
服务信箱：penking168@126.com
网址：www.penking.com.cn
销售电话：0760-8565012（唐先生） 13928159988（李先生）

话梅杂志 3DM-SMV
www.plumbook.cn

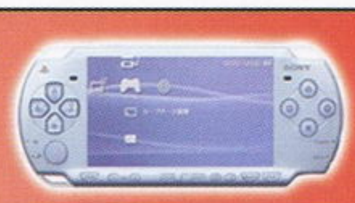
智力苑电玩超市



PS3振动柄 380元

Wii 1700元

15周年店庆



PSP2000 1350元

NDSL 1050元

XBOX360 2600元

全新优惠价格重装上阵！

免费游戏体验店，使您身临其境，震撼您的每一根神经！

彭浦新村闸北旗舰店全新装修，带给您不一样的感受！

宝山店隆重登场，期待您的光临！

智力苑彭浦旗舰店
地址：上海市汾西路654号
电话：021-66830188
乘车路线：46路/916路/95路/114路/912路/118路/850路/812路/彭宝线、彭经线551路/951路(汾西路站下)
淘宝店：shop33509066.taobao.com

智力苑普陀店
地址：上海市岚皋路113号　电话：021-52900732
乘车路线：112路/69路/706路/743路/40路/737路/224路/909路/923路（和平新村站下）
淘宝店：shop34981113.taobao.com

智力苑新闸店
地址：上海市新闸路906号　电话：021-62536579
乘车路线：104路/136路/36路（石门二路站下）
淘宝店：shop35172065.taobao.com

智力苑宝山店
地址：上海市大华路538号澳洲广场121室　电话：021-66405268
乘车路线：112路/766路/937路/737路(大华路站下)
淘宝店：shop34487105.taobao.com

应有尽有，提供最专业、最迅速、最满意的服务

●宽敞的新店面

●劲爆次世代试玩区

●游戏硬件展示区

●充足的货源，优良的品质

★人气主机Wii★

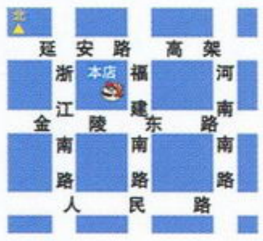
●XBOX360

宏龙GAME

专业游戏机店
拥有多家游戏连锁店

PS3振动手柄到货！

40G版本PS3到货！



宏龙GAME 人民广场旗舰店
地址：上海市黄浦区福建南路88号
交通：123\126\17\18\220\42\537\911\926\隧道八线
咨询电话：021-63202488 53836803 021-63200316
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：636\130\618\819\隧道六线\广野线
咨询电话：021-58214805
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

PS3游戏大量到货，Wii健身板到货。店面接受任何主机、软件、维修服务预约，欢迎来店试玩交流次世代新作！

机动战士高达00 Meister's Mission

详尽人物档案/深度剧情介绍/世界观完全解析/机体全面透解
制作人员及声优访谈/精彩赏析美文

大16开精装资料设定集＋金曲CD
机动战士高达00 Meister's Mission
你想知道的高达00的一切尽在其中

以武力灭绝战争的天人组织
为了利益与欲望争霸的大国联盟
新世纪的高达战歌，于此刻再度响起

机动战士高达00史上首本
官方资料设定集

已上市
全国各地报刊亭销售中

NDSL 游戏模拟乐园 VOL.2

新版模拟器完美运行NDS游戏
经典游戏、中文大作倾情奉上

1月中旬 全国上市

已上市
全国各地报刊亭销售中

9GB超大容量双DVD-ROM精装豪华版 内附128页全彩精美手册

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn