Tot.254

《寄生前夜》新作揭秘·《第二国度》PS3版正式公布！

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

特稿

不曾熄灭的引擎
烈火战车系列十六年回顾

攻略透解

变形金刚 塞博坦之战
异度之刃

特别企划

足球游戏的明星代言人

特快专递

Love Plus+

E3 2010专题式全面解读

全景E3 畅想新十年

130分钟高画质DVD影像+97页大魄力报道

13大专题完全解构E3

3DS极速现场体验 | 索尼微软体感魔力对决

新型X360完全剖析 | E3展前方亲历

车枪世界谁能称王 | 海量新作独家资讯

本期赠品

160页特刊 +130分钟DVD

2010.7B
定价：RMB 15.00
ISSN 1008-0600
14>
9 771008 060006

Gamehal 三大厂商展前发布会 详尽影像

E3新作影像集锦 潜龙谍影 崛起 | 生化危机 启示录 | 杀戮地带3 | 战神 斯巴达之魂 光环 致远星 | 漫画英雄对Capcom 3 | 战争机器3 发布会现场试玩 | 任天堂3DS广告

www.plumbook.cn

北通®
BETOP

智能掌控

北通MVP系列,只为专业玩家而设。造型精巧,集无线技术、
智能掌控、环保科技为一身,带给玩家全方位轻松游戏体验!

轻松源于专业
MVP

动感蓝　活力绿　激情红　劲爆黑

北通 MVP动力堡垒 (世界杯主题版)

BETOP GAME ACCESSORIES　BTP-6388　PSP/NDS系列

多用外挂充电电池

- USB & PSP双供电接口
- 智能省电开关
- 2600毫安聚合物锂电
- 世界杯主题花纹

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

北京敬瑞全游戏机商店 | 天津铭源数码 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏专营店 | 大连阳光电玩 | 长春金卡子电玩 | 哈尔滨欢乐电玩 | 上海DIY游戏乐园 | 南京新世界电玩 | 济南数码引擎电玩
杭州次世代电玩 | 宁波海曙悦动计算机有限公司 | 无锡昌盛电玩 | 合肥世嘉电玩 | 重庆G-box | 成都星海电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新德利电玩 | 太原星际电玩 | 西安天龙电玩
兰州格林电玩 | 乌鲁木齐海胜电器 | 银川百川合电子 | 西宁智力王电玩 | 广州创新软件科技联盟 | 深圳梦天堂电玩 | 东莞超时代 | 佛山NO.1漫游岛 | 长沙友联电玩 | 南昌火爆电玩 | 福州聚友电玩 | 南宁鸿立电玩

北通: 专业娱乐外设品牌　www.betop-cn.com　免费防伪专线: 800 810 8315　服务热线: 400 6754 300　广州市品众电子科技有限公司　拥有北通　娱乐更轻松

TV GAME半月刊 | 2010.7B

CONTENTS

游戏机 ULTRA CONSOLE GAME 实用技术

P3 特刊钜献

全景E3 畅想新十年

E3 2010专题式全面解读

游戏情报站 100 | 排行榜 104 | 黄金眼 106

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

总第254期 7B

COVER STAFF

封面用图：《潜龙谍影 崛起》
封面设计：一刀

©2010 Konami Digital Entertainment

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。

读编交流 EDITOR & READER

读编往来 151
小编寄语 156
发售表 158
游风艺苑 160

P115 攻略透解

异度之刃

实用技术 GUIDE & REVIEW

P108

变形金刚 塞博坦之战

软硬兼施 128 | 游戏3.0 130 | 游戏进行时132

攻略透解
变形金刚 塞博坦之战 108
异度之刃 115

特快专递
Love Plus+ 126

P140 特别企划

足球游戏的明星代言人

特稿 135
特别企划 140
多边共享区 146
自由谈 148
邪魔院 150

P135 特稿

不曾熄灭的引擎

《烈火战车》系列十六年回顾

游戏文化 GAME & CULTURE

www.plumbook.cn

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关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，任何单位和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。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

生化危机 启示录	光盘

NDS

Love Plus+	106 126
黄金的太阳 黑暗黎明	光盘
幽灵诡计	107

PS3

EyePet	光盘
GT赛车5	光盘
变形金刚 塞博坦之战	106 108
初音未来 女歌手计划 梦想剧场	107 134
恶魔城 暗影之王	光盘
辐射 新维加斯	光盘
功夫大暴走	光盘
功夫现场	光盘
火箭骑士	107
机车风暴 启示录	光盘
寂静岭8（暂名）	光盘
乐高哈利波特1–4年	107
龙士传说 三位一体	光盘
漫画英雄对Capcom 3	光盘
魔神之地	光盘
骑士契约	光盘
杀戮地带3	光盘
死亡空间2	光盘
特洛伊无双	光盘
特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2	106
玩具总动员3	107 133
运动冠军	光盘
职业进化足球2011	光盘
最终幻想 X IV	光盘

PSP

寄生前夜 第三次生日	光盘
啪嗒嘭3	光盘
我的暑假 携带版2 谜语姐妹与沉船的秘密	107
战神 斯巴达之魂	光盘

Wii

HOSPITAL.6人的医师	107
Wii聚会	光盘
超级大金刚 回归	光盘
塞尔达传说 天空之剑	光盘
索尼克 色彩缤纷	光盘
星之卡比 毛线史诗	光盘
异度之刃	115

X360

Kinect动物	光盘
变形金刚 塞博坦之战	106 108
代号 王国	光盘
恶魔城 暗影之王	光盘
辐射 新维加斯	光盘
光环 致远星	光盘
火箭骑士	107
寂静岭8(暂名)	光盘
劲速滑板	光盘
九十九夜 II	光盘
乐高哈利波特1–4年	107
漫画英雄对Capcom 3	光盘
魔神之地	光盘
骑士契约	光盘
神鬼寓言3	光盘
十项运动 自由	光盘
死亡空间2	光盘
塑形 健身进化	光盘
特洛伊无双	光盘
玩具总动员3	107 133
战极姬2 叶隐少女乘风而去	132
战争机器3	光盘
职业进化足球2011	光盘

Gamehalo

本期DVD光盘精彩内容

E3 2010三大厂商展前发布会
详尽影像报道

霸 三国志大战
深圳揭幕战

E3 2010三大厂商展前发布会详尽影像报道

E3 2010新作影像集锦

战争机器3
杀戮地带3
光环 致远星
生化危机 启示录
死亡空间2
潜龙谍影 崛起
寂静岭8（暂名）
任天堂3DS广告欣赏
Eye Pet
Kinect动物
功夫现场
塑形 健身进化
功夫大暴走
劲速滑板
运动冠军
十项运动 自由
Wii聚会
辐射 新维加斯
最终幻想 X IV
战神 斯巴达之魂
GT赛车5
机车风暴 启示录
漫画英雄对Capcom 3
黄金的太阳 黑暗黎明
啪嗒嘭3
职业进化足球2011
星之卡比 毛线史诗
超级大金刚 回归
塞尔达传说 天空之剑
索尼克 色彩缤纷
龙士传说 三位一体
特洛伊无双
寄生前夜 第三次生日
恶魔城 暗影之王
九十九夜 II
神鬼寓言3
代号 王国
骑士契约
魔神之地

特别收录

霸 三国志大战
深圳揭幕战

ENDING SONG

耐克2010南非世界杯广告
WRITE THE FUTURE

征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！

特别说明

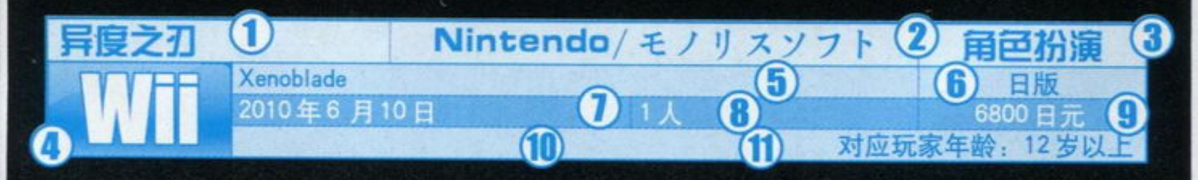
Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16:9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

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

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

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.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
一编室主任：高晓兰
二编室主任：郑　翔

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：席　嘉
　　马　骏
市场部主任：勾佳祺
印务总监：肖明友

编　　委：冯　健
　　王锐恩
　　林思远
　　颜　君
　　江　浩
　　龚诗钊

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三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:6200004000031
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
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：2010年7月16日
定　　价：人民币15.00元

www.plumbook.cn

全景E3 畅想新十年

E3 2010专题式全面解读

E3 2010 专题式全面解读游戏索引

同一机种的游戏名单以汉语拼音排列如下：

3DS

译名	厂商	类型	发售日	页码
DJ 英雄	Activision	音乐	未定	14
动物之森	Nintendo	模拟经营	未定	14
钢铁潜水员	Nintendo	动作	未定	13
光之神话 升起	Nintendo	动作	未定	13
生化危机 启示录	Capcom	动作	未定	14
纸片马里奥	Nintendo	动作	未定	14

NDS

译名	厂商	类型	发售日	页码
007 黄金眼	Nintendo	主视角射击	2010 年冬	42
超级神笔小子	Warner Bros.	益智	2010 年秋	42
黄金的太阳 黑暗黎明	Nintendo	角色扮演	2010 年内	43
火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄	Nintendo	策略角色扮演	2010 年 7 月 15 日	40

PS3

译名	厂商	类型	发售日	页码
GT 赛车 5	SCE	竞速	2010 年 11 月 2 日	32
刺客信条 兄弟会	Ubisoft	动作	2010 年内	66
恶魔城 暗影之王	Konami	动作	2010 年内	75
孤岛危机 2	EA	主视角射击	2010 年冬	32 46
海豹突击队 4	SCE	主视角射击	2010 年冬	46
黑光 目标击毙	Ignition Entertainmen	主视角射击	2010 年 10 月	46
横冲直撞 旧金山	Ubisoft	动作	2010 年秋	62
机车风暴 启示录	SCE	竞速	2011 年内	32 62
极品飞车 热力追踪	EA	竞速	2010 年 11 月 16 日	61
狂暴	Bethesda	主视角射击	2011 年内	52
烈火战车	SCE	竞速	2011 年内	63
灵异恐惧 3	Warner Bros.	主视角射击	2010 年内	56
漫画英雄对 Capcom 3	Capcom	格斗	2011 年内	86
潜龙谍影 崛起	Konami	动作	2011 年内	69
荣誉勋章	EA	主视角射击	2010 年 10 月 20 日	50
入口 2	Valve	主视角射击	2011 年内	82
丧尸围城 2	Capcom	动作	2010 年 9 月 28 日	78
杀戮地带 3	SCE	主视角射击	2011 年 2 月	32
使命召唤 黑暗行动	Activision	主视角射击	2010 年 11 月 9 日	47
死亡空间 2	EA	动作射击	2011 年 3 月 31 日	54
特别行动 前线	2K Games	主视角射击	2011 年内	47
无名英雄 2	SCE	动作	2011 年内	84
无限试驾 2	Atari	竞速	2010 年 9 月 21 日	62
伊甸之子	Ubisoft	射击	2011 年初	18
幽灵行动 未来战士	Ubisoft	主视角射击	2011 年第一季度	58
征服	SEGA	动作射击	2010 年冬季	60
子弹风暴	EA	主视角射击	2011 年 2 月 22 日	47

PSP

译名	厂商	类型	发售日	页码
啪嗒嘭 3	SCE	动作	2010 年 9 月 4 日	72
战神 斯巴达之魂	SCE	动作	2010 年内第四季度	80

Wii

译名	厂商	类型	发售日	页码
超级大金刚 回归	Nintendo	平台动作	2010 年内	35
经典米奇	Disney	动作	2010 年冬	42
马里奥运动合集	Nintendo	体育	2011 年内	43
塞尔达传说 天空之剑	Nintendo	动作冒险	2011 年内	36
星之卡比 毛线史诗	Nintendo	平台动作	2010 年秋	38

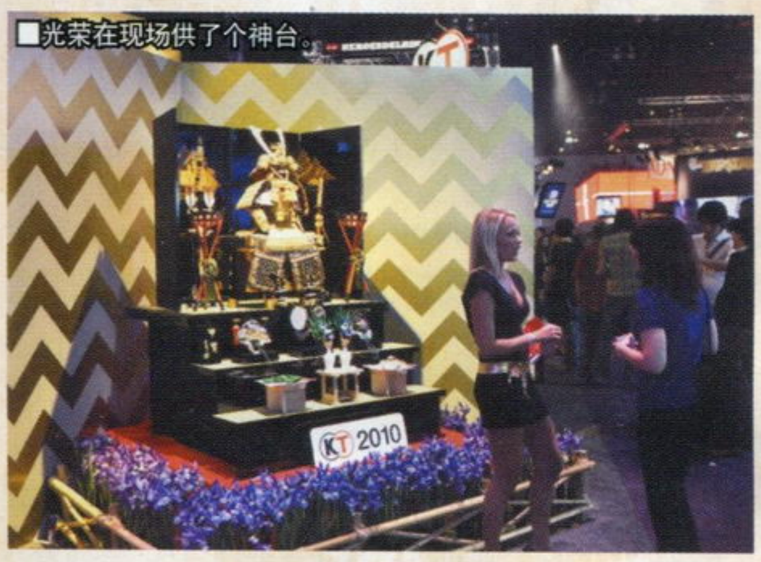
X360

译名	厂商	类型	发售日	页码
Kinect 大冒险	Microsoft	动作	2010 年 11 月	23
Kinect 动物	Microsoft	模拟育成	2010 年 11 月	19
Kinect 欢乐赛车	Microsoft	竞速	2010 年 11 月	23
Kinect 体育	Microsoft	体育	2010 年 11 月 1 日	20
刺客信条 兄弟会	Ubisoft	动作	2010 年内	66
恶魔城 暗影之王	Konami	动作	2010 年内	75
恶魔城 绝望的协奏曲	Konami	动作	未定	76
孤岛危机 2	EA	主视角射击	2010 年冬	46
光环 致远星	Microsoft	主视角射击	2010 年冬	48
黑光 目标击毙	Ignition Entertainmen	主视角射击	2010 年 10 月	46
横冲直撞 旧金山	Ubisoft	动作	2010 年秋	61
极品飞车 热力追踪	EA	竞速	2010 年 11 月 16 日	61
极限竞速 Kinect（暂名）	Microsoft	竞速	2010 年 11 月	22
狂暴	Bethesda	主视角射击	2011 年内	52
灵异恐惧 3	Warner Bros.	主视角射击	2010 年内	56
漫画英雄对 Capcom 3	Capcom	格斗	2011 年内	86
潜龙谍影 崛起	Konami	动作	2011 年内	69
荣誉勋章	EA	主视角射击	2010 年 10 月 20 日	50
入口 2	Valve	主视角射击	2011 年内	82
丧尸围城 2	Capcom	动作	2010 年 9 月 28 日	78
神鬼寓言 3	Microsoft	动作角色扮演	2010 年 10 月 26 日	64
使命召唤 黑暗行动	Activision	主视角射击	2010 年 11 月 9 日	47
死亡空间 2	EA	动作射击	2011 年 3 月 31 日	54
塑形 健身进化	Ubisoft	体育	2010 年 11 月	21
特别行动 前线	2K Games	主视角射击	2011 年内	47
无名英雄 2	SCE	动作	2011 年内	84
无限试驾 2	Atari	竞速	2010 年 9 月 21 日	62
舞蹈中心	Harmonix	音乐	2010 年 11 月	23
伊甸之子	Ubisoft	射击	2011 年初	18
幽灵行动 未来战士	Ubisoft	主视角射击	2011 年第一季度	58
战争机器 3	Microsoft	动作射击	2011 年 4 月 5 日	47
征服	SEGA	动作射击	2010 年冬	60
子弹风暴	EA	主视角射击	2011 年 2 月 22 日	47

电梅杂志 &DVD SMV
www.plumbook.cn

■“《牧场物语》系列”在美国由 Natsume 发行。Natsume 的展台非常可爱，是全场亮点。

■这妹子玩的是《荣誉勋章》，真人的正面非常迷人。



■光荣在现场供了个神台。

■EA 在现场搞了个枪展，吸引了一大批军事迷前去瞻仰，大家都高兴到不记得这是什么游戏的宣传了。

■超大屏幕下的《使命召唤 黑色行动》视频，无比震撼。

■大厅里《光环 致远星》的模型。这种神物只要敢开价就有人敢收。

■乐高风格的哈利波特，看起来远不如刚出的游戏那么动人。

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

P06 专题1 | 前哨战
三大厂商E3发布会实录

P12 专题2 | 3DS
跨入裸眼3D的掌机革命
3DS实机情报解析+新作试玩

P16 专题3 | KINECT
让身体与游戏零距离！
浅析微软体感设备Kinect

P24 专题4 | PS MOVE
This Changes Everything
感受PS Move的体感世界

P28 专题5 | 软饭新宠
好不好？值不值？买不买？
新型X360完全剖析+前景分析

P31 专题6 | 索尼大计
3D，视觉盛宴新标杆
家用机游戏步入3D新领域

P34 专题7 | 传统复辟
任天堂传统游戏的逆袭
传统与3D双剑合璧、创意王者重振雄风

P44 专题8 | 枪王之王
论打枪神作，还看E3！
E3 2010吹响打枪游戏集结号

P61 专题9 | 竞速之魂
车主题游戏集会与狂飙
模拟驾驶与驾车战斗并驾齐驱

P64 专题10 | 关注新作
E3前线狙击大集合
战神 斯巴达之魂 | 丧尸围城2 | MGS 崛起

P88 专题11 | 五花八门
E3热点追踪 深度评析
PSN收费 | 最佳第三方 | 编辑选择 | E3之憾

P92 专题12 | 番外篇
特派记者E3现场手记
微软Kinect发布体验活动随笔+E3 2010现场掠影

P96 专题13 | 特稿压轴
任天堂之路

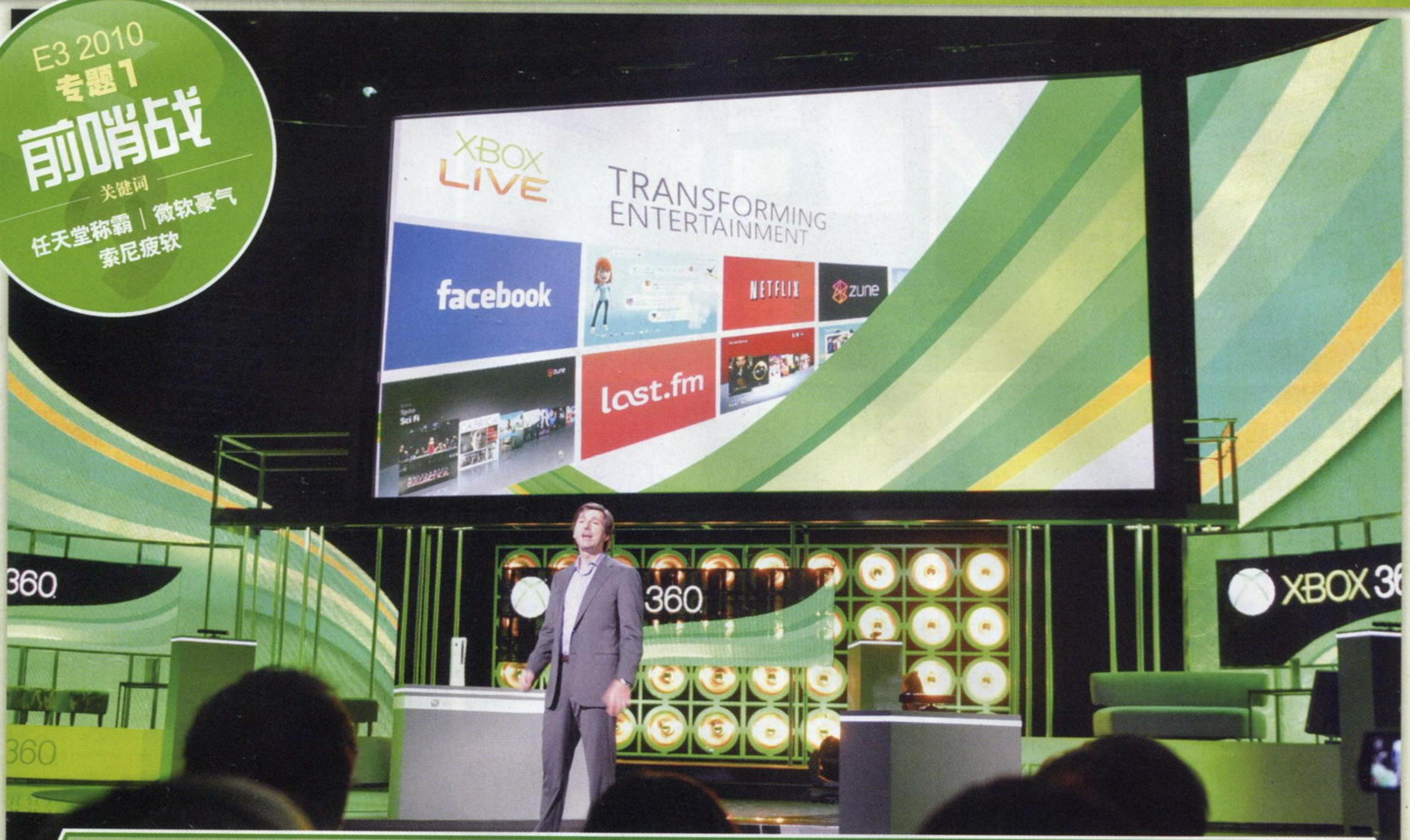
www.plumbook.com

E3 2010 专题1 前哨战

关键词

任天堂称霸 | 微软豪气

索尼疲软



FEATURE 1-1

今年是充满改变的一年

微软E3 2010发布会亲历

文 Huilei 美编 一刀

由于在微软展前发布会的前一天晚上参加了举办到深夜的Kinect发布体验活动，回来后还要整理资料以及准备今天的发布会，导致只睡了四小时左右。早上7点钟，被闹钟吵醒的我起床稍微洗漱了一下，然后背着背包抓起一罐红牛就出发了。

▲微软发布会现场外围，由于去的很早，所以刚到排队的地方时前方没几个人。

去年微软发布会的场所盖伦中心被用来举办Kinect发布活动，所以今天发布会的场所不得不选在了位于洛杉矶市中心的威尔顿剧院(Wiltern Theater)。拥有八十年历史的威尔顿剧院只能容纳2300人左右，相对于盖伦中心可以容纳万人的规模来说要小很多。这也就意味着很多没有预先注册的媒体人员无法像去年那样进入会场。而另一方面，会场选在市中心也就意味着交通和停车是一个非常要命的问题。我到达会场的时候还不到8点，但会场周围的道路都已经进入了半戒严状态，有不少交警在紧张地指挥着车流和人流，而最近的几处停车场也都只对持有特别通行证的人开放。我开着车绕了好几圈后终于在离会场两个街区的地方找到了个停车位，然后马不停蹄地赶到入口的地方等候。个人一直觉得美国人并不是很喜欢赶大早起来排队，而此次发布会再次验证了这一观点：发布会按计划将于上午10点举行，而我在8点到达非广播媒体(Non-broadcast Media)入口的时候，才发现自己竟然排在了队伍的最前面……等待的过程中不时会有持有特别通行证的人提前入场，而其中一位在经过我之后才被我认出是小岛秀夫！可惜当时手慢，没来得及拍下来……

CHECK 1 X360的大作盛宴

8:30左右，外圈入口正式开放，我顺着指示牌来到了威尔顿剧院的大门前开始新一轮的等待。这次等待持续了近一个半小时，直到9:50左右才可以正式入场。而在这一过程中，排队的人数迅速增加，队伍很快就转过了街角。入场后我第一时间赶到第三排占了个好位置并设置好相机。场内一如既往地采用了“X360绿”作为发布会的主色调，而台上三块巨大屏幕下方高低错落地布置着沙发、小桌子以及数台X360和Kinect，再次验证了微软今年宣传的重点：家庭娱乐。

上午10:30，在比原定时间晚了半小时之后，全场灯光暗下，微软E3 2010发布会终于正式开始了。大屏幕上首先播放了“《COD》系列”最新作《使命召唤 黑暗行动》的最新宣传片作为开场，之后该作开发公司Treyarch的负责人Mark Lamia更是亲自上台为观众们进行游戏的实际试玩演示。由于我不是FPS类型游戏的玩家，也基本没玩过“《COD》系列”，所以无法对这段试玩演示做出精准的评价。但单就画面而言，感觉本作在本世代主机里面也算是出类拔萃的了。而由于前段时间《现代战争2》开发公司Infinity Ward的两位原负责人和母公司Activision的诉讼官司闹得沸沸扬扬，并最终导致Infinity Ward因多名员工离职而元气大伤，因此作为“《COD》系列”第7作的本作之最终表现很大程度上会影响该系列的未来走向。

开场游戏过后，风度翩翩的微软互动娱乐业务副总裁Don Mattrick走上前台，宣布了一份和Activision的限期独占合约——至2012为止，“《COD》系列”的所有下载内容都将在X360上率先推出。“今年是Xbox问世以来的第十年，也是我们最重要的充满改变的

■《使命召唤 黑暗行动》游戏实际试玩，画面看着不错，不知道是否比《现代战争2》强。

游戏机杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

一年。我们正在改变你玩游戏的方式和享受其他娱乐的方式，也正在改变你和朋友家人互动的方式。”在做了一番热情洋溢的开场白之后，Don请出了今天发布会的第一位大牌：小岛秀夫。小岛君显然为了这次发布会做了相当的准备，竟然采用了英语来进行演说，让不少观众都会心一笑。稍后，《潜龙谍影 崛起》的制作人松山重信上台接替小岛，为大家介绍了该作的新系统“斩夺”并播放了最新的宣传片。从宣传片上看，该作采用了升级过的《MGS4》引擎并使用了不少原有的素材，画面效果一流，尤其是因其惊人的物理系统而实现的断肢乱飞的重口味情景令在场的美国记者们叫好声不断。

紧接着，Microsoft Game Studios副总裁Phil Spencer率领着以Epic Games设计总监Cliff B为首的几位大牌为大家带来了《战争机器3》、《神鬼寓言III》、《代号 王国》(Codename Kingdoms)、《光环 致远星》等数款第一方和第三方独占大作。虽然这几款独占游戏对于日式游戏玩家而言也许不是很有吸引力，但它们在欧美核心玩家市场所具有的号召力绝非一般游戏可比。而话说回来，之前的两款游戏《使命召唤 黑暗行动》和《潜龙谍影 崛起》虽然是跨平台的，但很有趣的是相对于它们在微软发布会上的大出风头，索尼发布会基本没有给这两款游戏什么镜头和特别关注(当然这是后话了)。由于前者已经确定了针对X360下载内容的限期独占，我们是否可以期待后者也会有类似的协议呢？

▲《潜龙谍影 崛起》制作人松山重信(Shigenobu Matsuyama)介绍游戏的“斩夺”系统。

CHECK 2 Kinect：延迟现象有些吓人

如果说发布会前半场是针对核心玩家的传统游戏盛宴，那么后半场可说是针对非核心玩家的Kinect专场。昨晚那场Kinect发布活动虽然让人看得很过瘾，但采用预录视频以及没有公布相关细节这两点总让人觉得很遗憾。而这两个问题在今天的发布会上都得到了较好的解答。

本节一开始，Xbox LIVE企业副总裁Marc Whitten就上台为大家带来了基于Xbox LIVE的Kinect在线高清视频播放和视频聊天(VideoKinect)的演示。而且这两项应用还可以结合起来，让用户和朋友一起远程共同观看在线视频。从演示中可以看到，Kinect支持较为精确的动作和语音输入，而且识别成功率相当不错——至少在现场演示中没有出现任何识别错误。个人觉得比较有意思的一点是Kinect的语音识别采用了关键字的方式：你可以用“Xbox+命令”的方式——比如“Xbox Play”，“Xbox Pause”——来对Kinect进行语音输入。这种方式应该可以在相当程度上减少误输入(尤其是在视频聊天过程中)。不过现今的Kinect语音输入似乎只支持英语，不知道在发售的时候是否会有中文支持。

之后ESPN的两位著名解说员Josh Elliott和Trey Wingo一起上台，为大家带来了Xbox LIVE上的ESPN服务。这一服务完全支持Kinect，可以让用户和朋友们一起以Xbox LIVE Avatar的形式在虚拟的球场大厅里观看各类体育赛事并进行一些互动(比如给自己喜欢的球队加油，回答一些问答题)，而且“不会增加任何费用”——当然不用明说也知道，此项服务只针对金会员。虽然这项服务的宣布让在场的不少美国记者惊呼不已，但对于国内的玩家而言，这就像之前的NetFlix等地区限制服务一样没有任何意义。

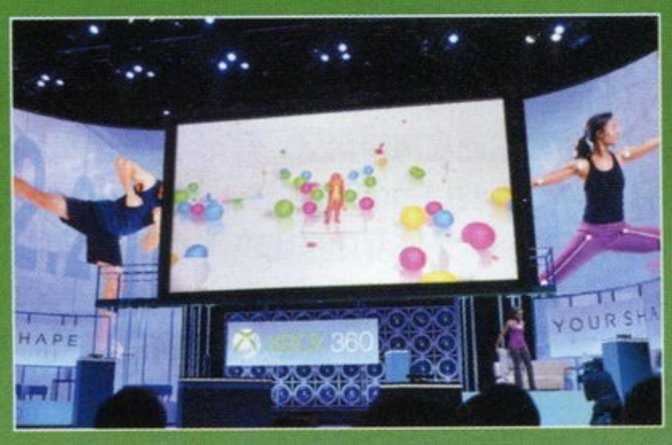
正餐时间终于开始了。在去年微软E3发布会上大出风头的Kinect项目创意总监Kudo Tsunoda走上台面，为大家带来了包括《Kinect动物》、《Kinect体育》、《Kinect欢乐赛车》、《Kinect大冒险》、《塑形 健身进化》和《舞蹈中心》在内的Kinect首发游戏大餐。由于游戏的内容在昨晚的发布活动上已大致了解过，而这次采用的又全都是现场实机演示，所以我更为关注实际游戏过程中Kinect的延迟表现。必须承认，Kinect的延迟相对于Wii遥控器手柄而言更为明显，但在大多数演示中也还处于可以接受的范围内。只是对于像《塑形 健身进化》这样需要进行全身捕捉和大量粒子计算的游戏而言，那看上去至少300毫秒的延迟实在是有些吓人。

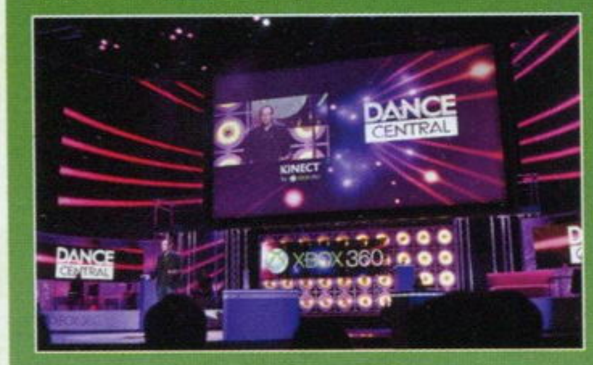
Phil Spencer重新站了上来，向全场观众宣布了Kinect的发售计划：Kinect将于2010年11月4日于北美发售，且将会有15款首发游戏护航。不过对于大家最关心的价格问题，Phil Spencer却没有透露任何相关信息。(后来GameStop和Amazon透露了价格为149.99美元，不过这是后话了)这之后演示的是两款将于2011年发售的Kinect游戏：《星球大战》和《极限竞速4》。前者只是重播了一次昨晚的宣传片，而后者则是实机演示——利用Kinect强大的识别能力，玩家可以身临其境地对自己的爱车进行从内到外的观赏和操作，让人觉得新鲜感十足。

■Kinect发售时会有15款游戏支持。

▲Turn 10 Studio的人介绍支持Kinect的《极限竞速4》。玩家可以实际参观自己的跑车，甚至开车门坐进驾驶室，感觉很棒。

▶《塑形 健身进化》实际演示，屏幕中间那个红色的人形就是捕捉到的玩家形体，注意连脱衣服都能捕捉出来。不过也许是运算量过大的缘故吧，延迟比较明显，估计超过半秒了。





◀Harmonix创始人兼CEO Alex Rigopulos对《舞蹈中心》进行了介绍，表示这款游戏会有很多下载歌曲的支持。

CHECK 3 跟着微软有肉吃

发布会的最高潮是由再次走上前台的Don Mattrick所带来的。在回顾过去并展望未来之后，Don拿起了身边那台X360——确切地说，应该是X360的外壳——此时，一台全新外型的黑色X360第一次被呈现于世人面前。这就是那款传闻已久的新型X360。“更光滑，更小，更安静，搭载250GB硬盘并支持802.11N无线局域网。你们一定想知道它有多贵吧？——它的价格是和老版本一样的299美元。你们也一定想知道啥时候才能买到它吧？——我很高兴地告诉你们，我们将从今天开始向零售商发货，而你们将能够于本周晚些时候买到它。”未等全场掌声落下，Don接着说：“不过，如果你是这场发布会的现场观众，那我们将会在今天将一台免费的新X360邮寄给你。”这一出乎意料的大方举措让全场气氛一下子涨到了顶点，而这场精彩纷呈的发布会也在在场观众们热烈的掌声和欢呼声中落下了帷幕——看来，我得好好想想该如何处理家里那台老X360了……

如果说在去年的E3发布会上微软给人们许下了一个名为“初生计划”的美好承诺，那么在今年的E3发布会上，微软终于向全世界证明自己已经实现了那个承诺——虽然也许并不如原先想像的那么完美。而在原先的核心玩家市场上，微软也为今年圣诞商战准备了足够丰盛的节日游戏大餐。即使今年没有像前两年挖来《FF XIII》和《MGS 崛起》那样的大惊喜，但这场发布会的总体素质足以用“精彩”二字来形容。

■门厅里供给记者拍照的新型X360样机。

游戏机实战&3DM-SMW
www.plumbook.com

FEATURE 1-2

创造游戏新次元

任天堂E3 2010发布会随笔

文 Huilei 美编 一刀

今年的任天堂发布会选在洛杉矶市中心的诺基亚剧院(Nokia Theater)举行，而其旁边就是去年任天堂发布会的举办场所诺基亚广场(Nokia Plaza)。虽然那附近的停车状况比昨天的威尔顿剧院要好一些，但由于发布会预定于上午9点开始，比昨天还早一个小时，我不得不在早上6点刚过就起床。

到达诺基亚剧院并停好车的时候才刚过7点。剧院前的广场上已经开始慢慢聚集参加发布会的记者们。由于之前没来得及在网上提前注册，所以必须先在现场完成注册手续才能获得入场的通行证。也许我去得比较早吧，竟然排在了现场注册队伍的第一个……现场注册的手续很快就办完了，这一过程中工作人员并没有进行过多的验证和询问。而这一高效的办事效率也使得我能排在入场队伍很靠前的位置。

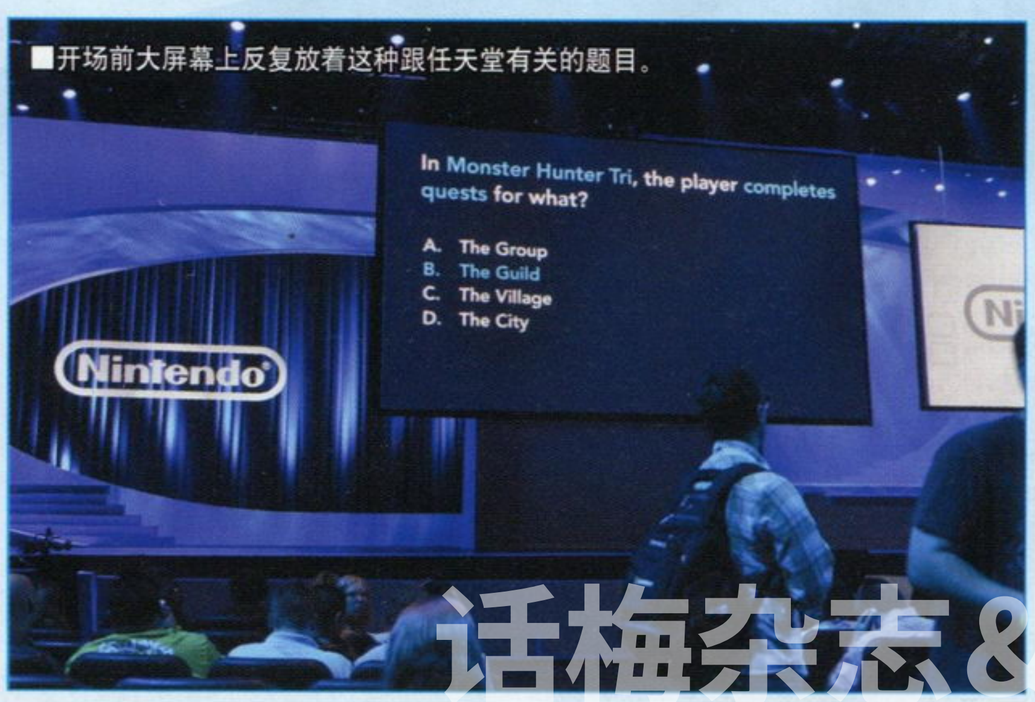
很有意思的是，排在我前面的一个白人小伙子居然是任天堂的员工——任天堂还真是一视同仁啊。排队过程中我跟他稍微聊了一下。我问："今年的发布会应该不会像去年那样进行现场直播了吧？"他笑道："应该不会了吧，去年抱怨比较多的样子。"我继续问："能不能透露一下今年发布会的内容呢？"他拿起手中一份文稿，无奈地笑着说："其实我也不知道啊。你看，这些是公司员工们对发布会所做的猜测。"我扫了一眼，那文稿似乎是打印出来的网页，上边还有宫本茂和林克的图片。我只能耸了耸肩，看来任天堂保密措施做得真的很不错啊。

CHECK 1 开场的惊喜

入场程序在7:50左右正式开始了。虽然入场时要像机场安检那样彻底检查随身携带物品，但由于诺基亚剧院有多个入口供人们排队，所以入场速度还是比较快的。入场后我找了个靠近VIP席的座位坐下，开始设置相机并尝试用笔记本连接无线局域网。然后我才惊讶地发现，与昨天的威尔顿剧院不同，诺基亚剧院竟然没有开放的无线局域网！这也就意味着我无法像昨天那样用能自动保存日期时间的某网络文档来记录发布会。好吧，其实用普通文本文档敲笔记也不算太糟糕……

整个诺基亚剧院内被蓝色的主色调所笼罩，场内的几块大屏幕也和去年一样，循环播放着一些跟任天堂或游戏业有关的趣味问答，比如"《怪物猎人3》中玩家的任务来自于哪里？(猎人公会)"和"美国的网络游戏玩家中女性占多少百分比？(43%)"这样的四选一题目，题目出现几秒之后给出答案。仔细看看也还真能了解到不少平时没注意到的细节。

上午9点，大屏幕上开始出现10秒倒数计时，然后本场发布会正式开始。任天堂美国分社社长Reggie Fils-Aime首先走上前台，阐述了一番其对游戏体验和科技的看法："……科技只是一个工具，而真正重要的是游戏体验。只有当科技和游戏设计完美结合的时候，最好的游戏体验才会诞生……而今年，我们想向您展示任天堂如何再一次地提升了游戏体验的标准。"开场白之后，全场灯光暗下，然后大屏幕上开始出现林克骑马飞驰的画面。在场所有人一开始都有些懵了，片刻之后全场爆发出雷鸣般的掌声和欢呼声。没想到那款传说中开发已久的《塞尔达传说》系列最新作——Wii版的《塞尔达传说 天空之剑》竟然会第一个登场！而稍后宫本茂大神的亲自登台演示，更是让所有在场观众激动难抑。相对于前作《黄昏公主》而言，



■开场前大屏幕上反复放着这种跟任天堂有关的题目。

话梅杂志&
www.plumbook.cn

■开场就是《塞尔达》新作，宫本茂现身大屏幕讲解。

本作借助Wii MotionPlus在体感操作机制方面得到了大幅强化，而其画面也有了一定的进化(这也是因为前作的画面在Wii上面来说实在是太出色了)，带着一种油画般的厚重感。不过宫本大神所持的遥控器手柄在演示过程中似乎受到现场一些无线网络使用的干扰而出现了偶尔失灵的情况，我这才理解为何任天堂没有为在场记者准备开放的无线局域网。

CHECK 2 大作不停 掌声不断

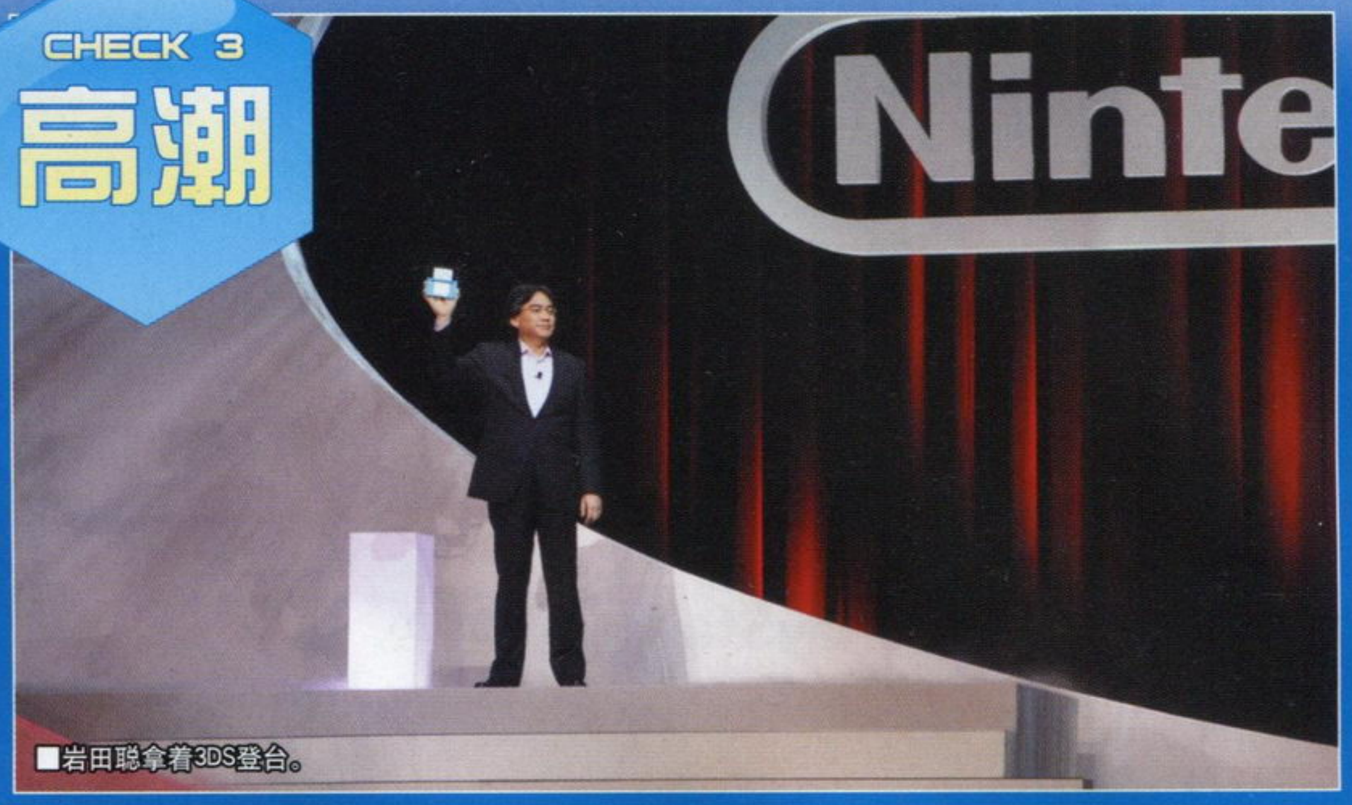
■著名游戏设计师Warren Specter讲解他的米老鼠游戏。

之后Reggie再次出场，为大家带来了包括《NBA Jam》、《马里奥运动混合版》、《Wii聚会》和《跳舞啦2》在内的几款体育/健身游戏。虽然在场记者对于这些"妇幼健身类"游戏没有太大的反应，但它们的市场影响力是绝对不容小瞧的。而之后两款经典游戏的续作则在场内掀起了不小的波澜：一款是当年在GBA上征服了众多日式RPG爱好者的"《黄金的太阳》系列"于NDS上推出的续作《黄金的太阳 黑暗黎明》，另一款则是当年在N64上狂卖800万份以上的传说级FPS游戏《007黄金眼》于Wii上推出的新作。而这两个独占的重磅炸弹都将于今年圣诞商战期间推出！

Reggie并没打算让在场观众们的掌声就此打住。接下来的时间里，数款独占大作逐一登场。先是著名游戏设计师Warren Specter上台为大家介绍以米老鼠为主角的平台动作游戏《经典米奇》，然后是《星之卡比 毛线史诗》、《DQIX》美版以及由任天堂和Team Ninja合作的《银河战士 另一个M》这三款具有相当市场潜力的大作。作为本阶段收尾的《超级大金刚 回归》(Donkey Kong Country Returns)将场内气氛推向了一个小高潮。作为任天堂的招牌游戏之一，"《大金刚》系列"在欧美市场一直拥有超高的人气和口碑，而本作也将是自2004年《大金刚：丛林节拍》之后的首款正统续作！

■Reggie宣布《超级大金刚 回归》时全场狂乐。

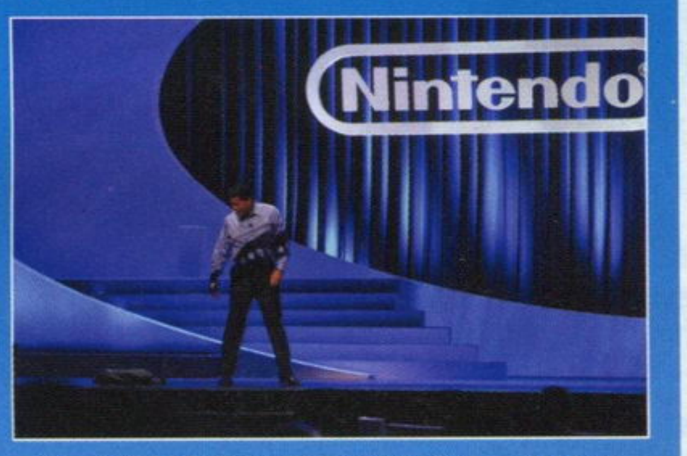
CHECK 3 高潮



■岩田聪拿着3DS登台。

静待片刻后，Reggie话题一转，开始谈论起游戏的未来发展。而在场观众们也都估计到压轴好戏终于要开始了。果不其然，在对必须使用3D眼镜的3D娱乐进行了一番挖苦之后，Reggie引出了这场发布会的最大焦点：任天堂3DS。在播放了一个关于3D成像发展历史的宣传片之后，任天堂社长岩田聪走上台面，为大家带来了这台传说中可以裸眼3D成像的最新掌机。虽然岩田聪的英语已经进步到我基本都能听懂的程度，但由于3DS上屏所显示的3D图像无法通过摄像机在现场的大屏幕上看到，所以对于其实际效果我仍旧有些云里雾里。不过随后公布的《光之神话 升起》马上就吸引住了我的注意力。该系列于1986年发售的第一部作品是一款无可争议的经典之作，而本作更是该系列近20年来首次公布的新作。此外，从该作的宣传片上看，3DS的画面处理能力应该至少能达到Wii的水准。岩田聪紧接着放出了一份名单，其上有包括Capcom、Konami、EA等在内的超过20个支持3DS的第三方游戏公司。而像《莱顿教授》、《王国之心》、《生化危机》和《潜龙谍影》这些著名游戏系列的公布，也让场内记者们发出一波又一波的惊叹。

为了让在场观众们对3DS有更好的理解，接下来播放了两段视频。第一段是多位著名游戏设计师对于3DS看法访谈的剪辑，而第二段则是由岩田聪、宫本茂以及Reggie这三位任天堂三巨头共同出演的宣传片。当Reggie穿着被库巴大王喷得破破烂烂的西服重新走回台上的时候，全场观众都笑着对其表演报以热烈的掌声。不得不承认，这哥们儿实在是太有表演天赋了！



▲Reggie再上场时西装已被烧得都是洞了，脱掉脱掉。

■发布会结束前众ShowGirl上台，准备给观众近身体验3DS。

CHECK 4 尾声

就在整场发布会即将结束之时，Reggie又使出了一个在场观众没有料到的杀手锏：发布会结束后，在场观众们可以于现场试玩3DS和《塞尔达传说 天空之剑》！Reggie话音未落，数十名任天堂ShowGirl从后台面带微笑走出，各自在手中捧着一台用很粗的防盗锁链连接在其腰带上的3DS。(这个安全措施做得也太……)不过为了在下一场于12点开始的索尼发布会抢到一个好位置，面对那长长的试玩队伍我只能选择暂时放弃，心想着明后天再去E 3 展馆的任天堂展区慢慢排队吧……

这次任天堂发布会的内容可谓是无比充实。以《塞尔达传说 天空之剑》为首的多个第一方大作又一次证明了任天堂强大到恐怖的游戏开发力和品牌号召力(当然第三方也有混得很滋润的，不过不多)，而采取差异化策略的3DS所带来的"第二次冲击"则将任天堂的两个直接竞争对手推到了一个不尴不尬的位置。相信等到3DS发售的时候，它真的会向Reggie所说那样，再一次提升游戏体验的标准——不过最后我还有一个小问题：去年任天堂E3发布会公布的那个Wii生命力感应器，是不是就这样没有下文了？

www.plumbook.cn

FEATURE 1-3

惊喜不足，精彩依旧

索尼E3 2010发布会实录

文 Huilei 美编 一刀

今年索尼E3发布会的时间原本是定在上午11:30，但也许是觉得和任天堂发布会相隔时间过短吧，为了保险起见最后还是改到了正午12:00。不过由于这次任天堂发布会非常紧凑，在10:20左右就结束了，所以索尼的慎重反倒给了任天堂一些额外的时间来进行发布会后的试玩活动。当然了，像我这样一散会就直接奔赴下一场发布会的记者也不在少数。在我到达今年索尼E3发布会举办场所，位于南加州大学北边的圣殿大礼堂(Shrine Auditorium)时，入口前的广场已经排起了长长的队伍。我一边暗暗叫苦一边排了一会儿队，然后才发现这个队伍是领取入场通行证的——而我早在昨天就已经专门跑了一趟把通行证拿到手了。

■索尼发布会现场前面的广场。人山人海。

入场后我找了个紧贴着VIP席的座位。也许是因为圣殿大礼堂两排座位之间的间距比诺基亚剧院的要窄一些吧，就在我调节三脚架高度的时候，旁边VIP席的一位先生看了一会儿然后问我："你知道你前面坐的是谁吗？"我看了看前面那位日本人的后脑，茫然地摇了摇头。"他是SCE全球工作室的总裁吉田修平。所以你的三脚架要小心，不要碰到他啊！"我被这句话吓了一跳："啊，这样啊……谢谢您提醒我！但为什么这样的大人物不坐在VIP席呢？"那位先生摇了摇头："这个……我也不知道啊。"……总之，由于有这么一位高层人士坐在我正前面，导致我整场发布会基本都是用手臂护着三脚架。这么做到底有多累，也只有试过的人才知道啊！(笑)

CHECK 1 大屏幕3D演示

索尼为这次发布会准备了三块巨大的宽屏银幕，尤其是中间那块主屏，宽高比都接近4:1了，看上去很是震撼。而在会场的打光方面，索尼并没有像微软和任天堂那样采用某个主要色调，而是根据发布会的各个环节切换成特定的颜色。也许是索尼觉得开始时间定得有点晚了吧，整个发布会竟然比预定时间提前了4分钟拉开序幕。开场仍旧和去年一样，是一段关于索尼最新游戏硬件和软件的串烧视频。灯光亮起后，SCEA总裁Jack Tretton首先上台发表了一番回顾过去展望未来的开场白，紧随Jack出场的SCE全球总裁平井一夫则打响了整场发布会的第一炮——3D游戏。

众所周知，索尼近两年来在3D电视及3D游戏方面投入了相当大的精力，早在去年三月份GDC的索尼展区就已经可以见到某3D赛车游戏的原型。而在这次E3发布会，索尼首次将3D游戏作为宣传的重点。现场进行实机演示的3D版《杀戮地带3》让不少在场记者大呼过瘾，而其优秀的画面表现和稳定的帧数也说明开发小组对PS3机能的把握已达到了极为纯熟的程度。不过必须说明的是，由于我之前赶着进场占位子，忘了在门厅里取3D眼镜……最后只能自我安慰，看看带着重影的游戏画面也是一次挺有意思的体验吧。平井一夫还说，今后索尼将推出许多支持3D的PS3游戏，而许多已经上市的游戏也能通过补丁升级的方式来具备3D功能。看来索尼是铁了心要打这副3D牌了，只是不知其投入能否在短期内立竿见影呢？

■平井一夫对PS3的3D游戏进行了介绍。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

CHECK 2 戛然而止的欢呼声

随后，SCEA高级副总裁Peter Dille将整个发布会引入第二个环节：Move。这款于去年索尼E3发布会公布的体感控制器在今年GDC上就有了部分试玩游戏，而这次发布会上索尼又高调公布了两款支持Move的新作：SCE本社出品的第三人称动作冒险游戏《巫师冒险记》和EA的《泰格·伍兹PGA巡回赛11》。两款游戏虽然类型不同，但都采用了较为直观的控制方式，将玩家手中的Move映射到其所控制角色手中的道具上。而在《巫师冒险记》的现场演示中，我们甚至可以发现较为明显的延迟。这不禁让人担心Move是否适用于控制要求精度较高的游戏。

重新回到台上的Jack继续不遗余力地宣传Move，在公布了《Move英雄》这款大乱斗性质的游戏之后，甚至还与乱入的PS3“It Only Does Everything”系列广告中的主角Kevin Butler(演员为Jerry Lambert)进行了一段欢乐的脱口秀。终于，Jack要公布大家所关心的Move发售日及售价了。发售日方面没有太大悬念：欧美和日本的发售日都是在圣诞节前的九、十月份。至于价格嘛，当Jack公布Move售价为49.99美元的时候，场内响起了一阵掌声和欢呼声——别急，他还没说完呢：Move导航手柄单独售价29.99美元。这一刻掌声欢呼声戛然而止，我还很清楚地听到了场内许多人倒吸一口凉气的声音。之后公布的两个套装已经不重要了，因为Move在价格方面相对于Wii和Kinect已经基本没有什么优势可言……

■《寄生前夜 第三次生日》是索尼重点宣传的PSP游戏之一。

发布会的第三波主打PSP。很明显，即使如今美国本土PSP游戏销量已经跌到NDS游戏销量的1/8以下，而去年发布的PSP go销量更是惨不忍睹，但索尼仍旧没有放弃自己家的这位小公主。据Jack所说，在今年12月之前会有超过70个新作登陆PSP(只针对美国市场而言，因为其中一些游戏已经在日本发售)，而这些作品中不乏《战神 斯巴达之魂》、《啪嗒嗦3》和《寄生前夜 第三次生日》这样的诚意之作。其实就我个人理解，如何处理UMD这一令人尴尬的载体并实现对PSP游戏的向下兼容，这是PSP后续机型必须面对的首要议题。如果连这个问题都解决不好，就更不用考虑去和任天堂3DS进行正面交锋了。

Jack接着开始说PSN。Home的索尼E3虚拟展台、网络节目《The Tester》第二季，这些都不是我所关心的。只有PSN的收费服务PlayStation Plus可说是这一环节的惟一亮点。PSN的网络质量一直以来都为玩家们所诟病，但由于是免费服务，所以也不好要求太高。希望收费之后，索尼能真正让玩家们享受到优质的在线游戏服务，并为玩家们提供更多的附加价值。

CHECK 3 独占时间

作为发布会高潮的独占内容环节终于要开始了。《小小大星球2》在前作的基础上更上一层楼，感觉更像一个游戏引擎了，而玩家们可以在这个游戏中实现许许多多在前作里无法达成的想法和创意。也许是因为《使命召唤》最新作为X360提供独占内容的缘故吧，作为其对手的《荣誉勋章》最新作也宣布了针对PS3的免费独占内容：2002年发售于PS2上的《荣誉勋章 前线》的高清重制版。而像《死亡空间2》、《刺客信条 兄弟会》、《黑手党II》这些一线大作也都或多或少地为PS3提供了独占内容。比较让人意外的是《入口2》高调登陆PS3——Valve创始人之一的Gabe Newell专程走到前台，进行了一番信誓旦旦的演说并宣布PS3版《入口2》将可以通过该公司的Steam平台进行升级，因此“PS3版《入口2》将是该游戏最好的主机版本”。

■《死亡空间2》出来时现场有不少人欢呼。

▶ Valve创始人Gabe Newell曾是坚决的反索尼分子，他的出现令人意外。

又是一段串烧影像之后，大银幕上开始播放《GT赛车5》的最新宣传片。这款跳票多年的超大作这次终于确定了发售日：2010年11月2日。我虽然不是赛车游戏爱好者，但看到《GT赛车5》那几近预渲染CG水准的画面也有一种怦然心动的感觉。而在场记者在这段宣传片的播放过程中也不时地鼓掌和叫好。接下来公布的是一款早有传闻的续作《无名英雄2》(inFAMOUS2)。前作作为一匹黑马，在媒体评价和市场两方面都获得了丰收，所以其续作的开发也是一件顺理成章的事吧。尽管发布会上没有公布太多细节，但在这段宣传片中我们可以大致了解到，《无名英雄2》将会有更为曲折的剧情、更多类型的超能力以及更加精彩的战斗表演。

CHECK 4 不给力的压轴戏

全场灯光暗下，大屏幕上出现了两位出租车司机，他们正在争论着什么是历史最长的也是最优秀的车辆战斗游戏系列。由于之前公布的一堆大作逐渐将全场观众的期待值调到了最高点，所有人都很好奇索尼究竟会以哪款神秘游戏来作为今天的压轴大作。终于，大屏幕上出现了一个面目狰狞得有些可爱的小丑的脸，而场内也有几个人发出了惊呼声，不过此时的我还是有些茫然。终于，全场灯光再次亮起，一个拿着砍刀的小丑驾驶着一辆搭载着“重机枪”的快餐车从后台驶出，随后两个看上去像开发负责人的哥们儿从车上走下，而大屏幕上也出现了游戏的名字：《烈火战车》(Twisted Metal)。而此时场内不少记者(包括我在内)仍旧有些摸不着头脑。后来在嘉宾介绍的时候得知其中一位是David Jaffe(《战神》的缔造者)，我才想起《烈火战车》是他的另一个代表作品系列。虽然该系列中由他负责过的几部作品之媒体评价和玩家口碑都挺好，销量数字也都还算不错，但用来当做整场发布会的压轴大戏无论如何都让人觉得比较勉强，很有赶鸭子上架的意思。索尼给本作分配了近十分钟的超长时间，而台上的几位负责人也卖力地一边解释一边试玩，可场内的反应总让人觉得有些不给力。之后Jack返回前台，说了几句类似结语的话，然后就宣布发布会结束了……

■小丑开着车上台，制作人下车。

平心而论，这次索尼发布会的内容质量并不差，但会后很多人都对其表示不满和失望。我想，最重要的原因无非四个字：惊喜不足。会上公布的基本每个游戏和每项服务都几乎已经在会前被预测到了，一些令人期待的内容——比如《最后的守护者》、《FFV13》以及“《战神》系列”的PS3新作——却丝毫不见踪影，而那些没被预测到的内容又大多是只有“惊”没有“喜”……与去年E3发布会的高潮迭起一对比，确实很容易让人感到不满。不过发布会有没有惊喜是一回事，游戏和服务是否优秀则是另一回事。像《杀戮地带3》、《GT赛车5》、《小小大星球2》这样的诚意大作以及PlayStation Plus收费服务，确确实实地为玩家们选择PS3提供了充足的理由。而索尼对于PSP的不放弃，也表明了其对广大PSP玩家的负责态度。只是对于Move……唉，大家还是祝它好运吧……

www.plumbook.cn

E3 2010 专题2

3DS

关键词

裸眼3D | 抢鲜试玩 小编有话说

FEATURE 2

跨入裸眼3D的掌机革命

3DS实机情报解析+新作试玩

文 晴天 美编 anubis

本届E3展上3DS的公布再次让任天堂赚足了所有消费者的眼球。虽然目前主机的详细参数和发售日都还没有正式确定，不过很多从NDS一路走来的掌机玩家不但开始酝酿起新的购机计划，也对全新裸眼3D游戏的体验进行着各种可能性的猜想。继上期为大家简单介绍了3DS的外观并对主机性能进行了大胆的预测后，本次专题的重点会主要放在3DS游戏的现场试玩和小编们对这位掌机新秀的看法上。“不需要任何辅助工具就能体验到的3D世界”会是什么样子？相信在不久后的将来答案就会揭晓。

CHECK 1 图像芯片曝光

E3 2010

如何实现裸眼3D一直都让大家对3DS的图像芯片拥有浓厚的兴趣，即便任天堂官方对此只字不提，但耐不住寂寞的制造厂商还是率先为大家揭开了这个谜底。根据日本3D图像芯片开发商Digital Media Professionals(以下简称DMP）公布的官方数据，3DS所采用的图像芯片正是由他们自主研发的“PICA200”，它除了具备实现3D画质、低容量存储、低电量消耗等特点，独有的“DMP扩展机能”和“MAESTRO技术”在CG制作以及画面表现上都与3DS配合得天衣无缝。

PICA200参数

- 对应OpenGL ES1.1
- 最大帧缓存：4095×4095像素
- 画面分辨格式：RGBA4444，RGB565，RGBA5551，RGBA8888
- 对应编程过滤
- 纹理映射功能
- 纹理渲染功能
- 双线性纹理过滤
- 透明混合技术
- 全场景反锯齿技术
- 多边形偏移处理
- 8位模板缓存
- 24位深度缓存
- 单／双重／三重缓冲技术
- 最高性能：15.3M多边形／秒(200MHz运行）
- 图像素性能：800M像素／秒(200MHz运行）

MAESTRO技术

通过下面的官方演示截图，相信大家都能很直观地看到该技术在图像方面的非凡表现力。

①卡通动画表现 能流畅地表现连续高速的动作。

②折射贴图

采用单独像素的光源，并通过多种光反射效果实现接近真实且有层次感的画面。

武士盔甲上的每个细节都清晰可见！

即便在高速运动时，贴图的精度也非常惊人！

游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

CHECK 2

现场试玩报告

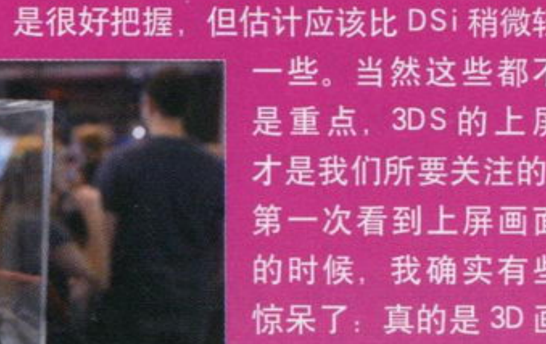
E3 2010

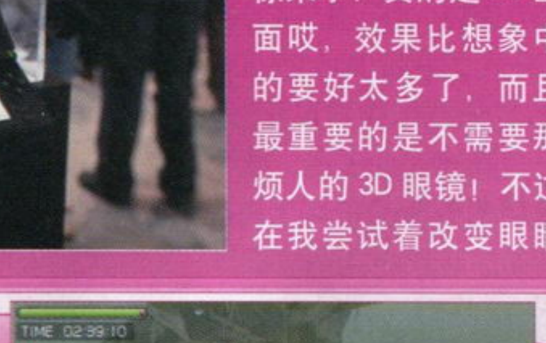
每年的E3，如果你想看全场最长的队伍，那么到任天堂展区去绝对没错。还记得去年E3排队试玩NDS版《塞尔达传说 灵魂轨道》时的情景：整个队伍沿着任天堂展区的两面外墙浩浩荡荡地缓慢前进，而我从开始排队到能玩为止，总共排了一小时左右。而今年的情况更为恐怖：由于任天堂这次在展区提供《塞尔达传说 天空之剑》和3DS的试玩，所以两条试玩队伍互相交错着从任天堂展区的外墙一直排到场内再折了好几轮才会通到各自的试玩区，很是壮观。这其中尤其夸张的是3DS的队伍——虽然任天堂已经特别设置了一块高出场地半米多的3DS试玩专区并在里边准备了近百台机器以应对汹涌的试玩人群，但我仍然排了一小时十五分钟左右的队才能入场试玩。

话说在试玩区入口前，会有数位任天堂ShowGirl拿着装载有3D演示软件的3DS来给排队的玩家们尝鲜和预热。第一次将3DS握在手中的感觉其实和DSi的差别不是很大，不过它的按键手感更为柔和，而那个新增的模拟摇杆似乎比PSP的可动范围要小一些。由于机子连着防盗锁链的原因，其重量并不是很好把握，但估计应该比DSi稍微轻一些。当然这些都不是重点，3DS的上屏才是我们所要关注的。第一次看到上屏画面的时候，我确实有些惊呆了：真的是3D画面哎，效果比想象中的要好太多了，而且最重要的是不需要那烦人的3D眼镜！不过在我尝试着改变眼睛的观察位置之后，问题就暴露出来了：想看到3D画面，你的视线和上屏的法线夹角必须保持在一定角度内（大约20度？）——说得简单一些就是你必须尽量正视上屏。当然如果3DS是拿在自己的手中，这一点并不难做到；但对于旁观的人来说，很抱歉，他们是无法欣赏到3D画面的，只会看到充满违和感的中间有诡异过渡区的2D图像。如果更极端一些，让视线从接近水平的角度来观察上屏，你还会看到屏幕里是两层分离的图像。据传闻，这块上屏产自夏普，所采用的是一种叫做视差屏障（Parallax Barrier）的技术——简单的说就是在普通的液晶屏幕前加了一块特殊的带有精密孔隙的薄膜，从而对玩家两只眼睛的视线进行部分遮挡以使其看到屏幕上的不同像素。由于这种成像机制，3DS的屏幕并不支持竖向3D显示，这点是比较遗憾的。另外，对于一些人来说3D画面看着眼睛会比较累，此时就可以用上屏右侧的3D滑钮来调节3D的程度，或者干脆直接关闭3D显示，使上屏只显示2D图像。

好不容易入场之后，每个人有20分钟的时间尝试场内的游戏和演示——这相对于排队时间来说还算比较厚道的了。以下就按照我当时的试玩顺序来给大家描述一下吧：

钢铁潜水员

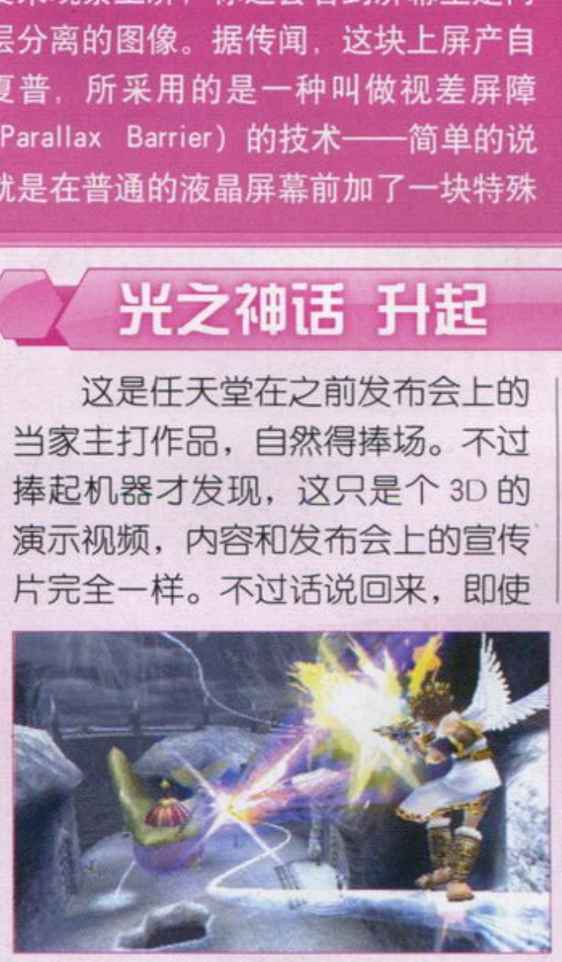


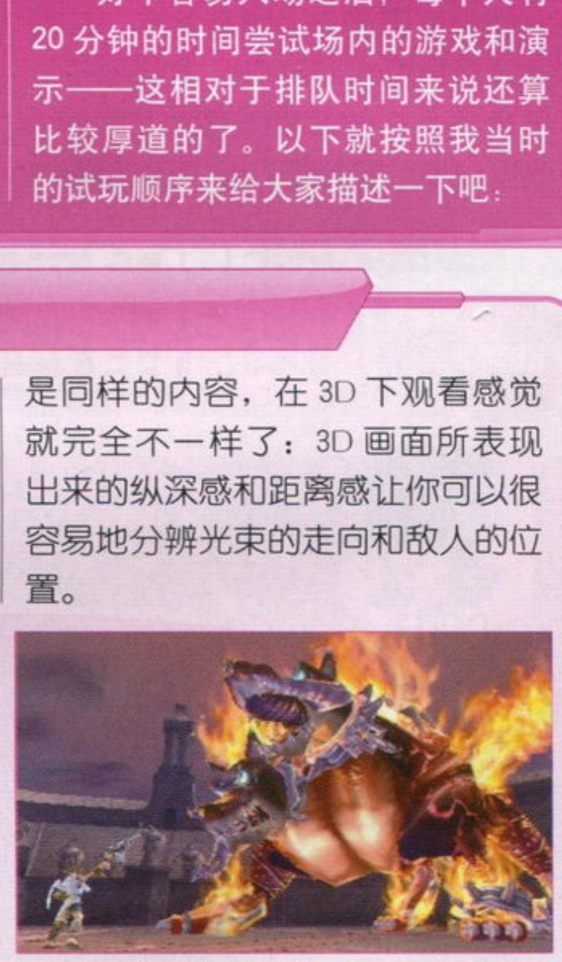


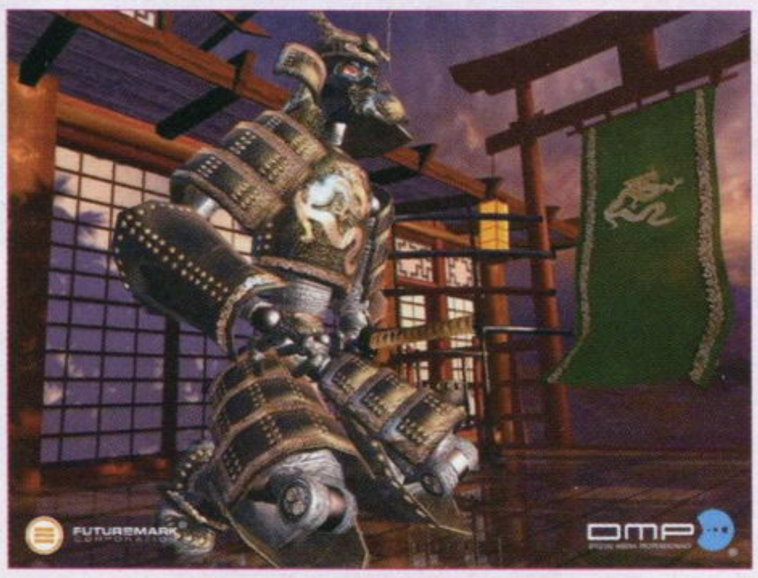
一个横版卷轴的潜水艇作战游戏，玩家需要用下屏来控制潜水艇的前进后退、水位高低、转向以及鱼雷的发射，而游戏场景都在上屏以3D来显示。在3D显示下，这种传统的横版卷轴游戏显得既熟悉又陌生，很像是浮雕画。游戏里水的感觉很赞，潜艇在水里前进的感觉让我想起了小时候在鱼缸里玩小船的日子。不过在试玩的过程中我发现，3DS下屏的触摸屏貌似没有采用电容触摸屏，还是DS的那种老式电阻触摸屏，不知道其屏幕漂移的问题是否还会像DS那么严重。

光之神话 升起

这是任天堂在之前发布会上的当家主打作品，自然得捧场。不过捧起机器才发现，这只是个3D的演示视频，内容和发布会上的宣传片完全一样。不过话说回来，即使是同样的内容，在3D下观看感觉就完全不一样了：3D画面所表现出来的纵深感和距离感让你可以很容易地分辨光束的走向和敌人的位置。







③简易细分

将物体的边缘进行细化使之更加圆润，降低多边形堆砌所形成的锐利感。

④雾化渲染

能真实还原云、烟等气态物质的实际效果，与光源的处理效果形成联动。

⑤动态阴影

根据不同的光源高效处理物体的阴影，具备渐进、半透明等特殊效果。

阴影会随光源自然的改变
不会有任何突兀感！

www.plumbook.com

纸片马里奥

这个也是只有3D演示视频。游戏本身比较类似N64版和NGC版，但3D显示所带来的纵深感让游戏的2D/3D主题显得更为突出。另外比较有趣的一点是，该作无法调节3D显示的程度，也就是说当你推动3D滑钮时，上屏的图像只能在3D和2D之间切换。

2D和3D的转换会让游戏更加有趣！

生化危机 启示录

这又是一个演示，不过与前面两个游戏演示不同的是，它（很有可能）是实时运算的！演示的内容为吉尔和克里斯在一个被捆在椅子上的金发男子身边拔枪相向，其间穿插有很多闪回画面。演示过程中玩家虽然不能控制摄像机的切换，但可以通过模拟摇杆在一定范围内摆动摄像机。在3DS上，该作画面表现极为出色，不注意都还以为是《生化危机5》的翻版。当然仔细观察后还是能发现角色建模的多边形数和贴图都明显不如《生化危机5》，不过对于一款掌机而言，如果真能有这样的画面水平，那就真要谢天谢地了。

DJ 英雄

我之前并没有玩过该系列的游戏，但试玩本作的时候很快就上手了。玩家所需要做的就是根据上屏轨道的符号提示，用触摸笔在下屏完成点、划、摩擦等各种操作。很意外的是，3D显示在这款音乐游戏上应用得相当成功：可以判断符号在轨道上的距离和位置，使得玩家对节奏的把握更加容易。个人觉得这是一个值得一试的好游戏，在此推荐一下。

动物之森

这还是一个演示视频，给人的第一感觉跟之前的DS版很像——搞不好其实这就是个3D重制版。由于之前看了那么多个3D试玩和演示，对这个演示的3D效果已经没有一开始那种新鲜感了，但整体感觉还是很不错的，村子里动物们那圆嘟嘟的可爱感尽显无遗。

由于时间限制，剩下的几个演示和试玩，如《潜龙谍影 食蛇者3D》、《任天狗加猫》、《王国之心》、《莱顿教授》等等，我都没有机会去尝试。不过场内某VIP人士把玩3DS的3D拍照功能时正好被我碰上，就拿过来看了一下，发现这个3D拍照的效果确实很出色，如果能支持视频拍摄那就无可挑剔了。

通过这次试玩，我个人对3DS的实际表现可说是相当满意，无论是其硬件本身还是支持的软件水准都大大超出了我原先的期望值。如果能控制住售价并准备好充足和优质的首发软件，3DS必将续写DS的辉煌，引领新一轮的掌上游戏潮流！

CHECK 2 小编留言板

E3 2010

没有哪家游戏公司比任天堂更了解消费者心理，触摸屏、体感的商机被任天堂尽数揽走后，Move和Kinect都很难再让人们提起兴趣，而任天堂通过游戏业界首创的裸眼3D屏幕再次激起消费者的强烈兴趣。相信以3DS的机能，售价肯定不便宜，所以任天堂准备了海量的传统大作阵容，明显将会以核心玩家为初期主要市场目标。任天堂开发3DS的原因，应该是考虑到PSP在日本获得了大量核心玩家的支持，iPhone又在虎视眈眈，所以任天堂需要一部能吸引年轻男性玩家的核心向掌机。除了无法当手机用之外，3DS基本上已经具备了当今掌上娱乐设备所能拥有的所有功能，不过个人最期待的还是能进行全3D拍摄的双摄像头，用来制作一个与三维实景相结合的恐怖游戏一定会很有趣吧！

我承认自己对于3DS属于“跟风型”的关注，还没有购买的打算，如果有同事入手了，那蹭着玩一下是肯定的，呵呵！个人觉得3DS的主机造型过于保守，但机能不俗，号称“超越PSP和Wii”估计也没有太过夸大，从游戏截图来看的确走在了掌上游戏机的前端，彻底摆脱了“任黑们”授予的技术落后的帽子，再加上全球热炒的3D概念，延续NDS的印钞量应该是没有问题的。其实有一点让我比较在意的地方，就是目前公布的游戏标题大部分属于传统大作，新概念的异质游戏相对较少，与任天堂本届E3“回归传统”的整体格调相辉映，而3DS对忠诚度更高的传统玩家的重视相信会是正确的选择。最后再扯两句PSP2吧，有了3DS的珠玉在前，什么裸眼3D、多点触摸，PSP2能加的最好都加上，尽管索尼是便携游戏市场的后来者，但至少还占据了一部分的市场份额，如果在3DS威武表现之后还不发力，那两者之间的差距必将越来越大，任天堂又将实现掌机市场的实质垄断。缺少了竞争，对于玩家和厂商来说，选择的空间也会缩小，这毕竟不是什么好事情。

虽然屏幕分辨率仍旧不算太高，但是对于小屏幕来说已经足够。讨论3DS的机能是否可以超过PSP实在没有意义，因为已经不是一个时代的东西。而且机能够用就行，可以将上下两个屏幕的像素填充满就足够了。3DS的实机效果还未看到，不过可以肯定的是一定不会差，从现场发回的实际试玩（观看）体验，3DS的裸眼3D仍旧是需要保持一定的距离，视点在一个小范围内才能看出3D效果，这点仍旧是让人担心的问题，于此而来的就是各种光线下的表现效果，对于掌机，对这些环境要素的适应性是非常重要的指标。实在不行，就关掉3D吧！能在3DS上可以玩到《塞尔达传说 时之笛》这样的经典神作，想想都觉得是件了不起的事情！

www.plumbook.cn

3D 游戏，恐怕包括笔者在内的绝大多数玩家对此都没有一个切实的概念，所以我们才可以尽情发挥想象。以全新的视角、发掘曾经无法观察到的世界，这是 3DS 赋予每个玩家的特权。因此相比原创新作，通过 3D 技术重新回味以往的经典名作也是不错的体验。现在惟一存在疑虑的是，长时间对着 3DS 的屏幕游戏是否会造成眼疲劳？希望任天堂能从硬件上解决这一问题。

看任天堂 E3 发布会时，我心里还在想：看来任天堂是拿不出什么东西了。一没有公布发售日，二没有公布价格，三没有公布机能，就连新作影像也只有一个，倒是放了一段三巨头的恶搞视频，我想不光是我，很多熬夜看发布会的朋友都是这么想的。但没想到随后任天堂竟然拿出了数十款作品，尽管这些作品中只有小部分能够进行演示，能亲手操作的作品数量更是寥寥无几，但第三方对 3DS 的态度已经不言而喻了。3DS 这种君临天下的态势，就连当时的 PS2 都远远不及。很多人对 SONY 没公布 PSP2 而表示遗憾，事实上就算真有 PSP2，在 3DS 面前也肯定是完败。

从目前来看所有 3DS 游戏的完成度都不高，而且还没有出现因 3D 而改变玩法的代表作品，很多厂商只是以“低清改高清”的思路，把“2D 改 3D”，这样的进化只能带来一时的新鲜感，但不能长久地吸引玩家。到底 3DS 的特质能带来什么样的全新作品，我想恐怕连任天堂自己都不是很清楚。不过正如当年的 NDS 一样，刚发售时很多人将其戏称为“找碴专用机”，但随后便涌现出一大堆活用其双屏 + 触摸屏创意的优秀作品，从此奠定了其王者地位。眼下的 3DS 也是一样的，而且有了 NDS 打好的基础，其王者地位几乎已经是无法动摇了。

我认为，只有一种情况会导致 3DS 失败，就是裸眼 3D 有损健康，当年 VB 失败的主要原因便是如此。不过从目前试玩的情况来看这不太可能，所以 3DS 的成功看似已无法避免。

目前关于 3DS 的评论真的是热火朝天，其实网上看到的那些所谓的“实机演示”毫无用处，不亲自体验一下还是别贸然下定论为好。不管如何，任天堂在掌机方面的确又迈进了一大步，造福广大掌机玩家。随着“《潜龙谍影》系列”、“《生化危机》系列”陆续登陆 3DS，相信越来越多的第三方大作会选择 3DS 平台。不过站在家用机玩家的立场上，希望任天堂也在家用机上多下点功夫，做到家用机与掌机并进。

这次 3DS 的公布无疑对于索尼掌机有着极大的冲击，玩家们广为猜测的 PSP2 没有在 E3 上公布，那么今年的 TGS 注定会有猛料。3DS 已经吹响了反击的号角，而索尼将会如何应对呢？这里，我们可以把目光投向 3 个月后的 TGS，如果索尼还不公布新掌机，那么 3DS 将优先占得市场，吸引的玩家也会越多。

这台千呼万唤始出来的机器露面的一刻，会场现场的人都摒住了呼吸，镜头推进出现了那么一个颜色鲜艳的玩意儿。大家鼓掌，如释重负地摇摇头相视而笑。那心情如同期待已久的新娘子掀起盖头来之后发现是个相当一般的人儿，是种失落又不得不和大家相视而笑的心情。绝不是说一台游戏机也要“以貌取机”。但是科技玩意时代，尤其是掌机，时尚靓丽的外表是多么重要，3DS 的首次亮相可以说是完全没打算用色相吸引消费者。

那么，不以色相以何动人呢？回顾 NDS 公布初期的战略我们能发现一个非常阴险的战略：首批公布的机器奇丑无比，被消费者破口大骂也毫不低头，这是源自对自己产品、对市场的自信——“对手的机器猴年马月见，你们不买我的就没有新掌机玩。就一个‘姑娘！你娶不娶吧。不娶就忍着。”如饥似渴的广大群众哪里忍得了？所以第一批入 NDS 的都是偏核心玩家，等到整个社会都对 NDS 熟悉了，任天堂再出一个讨好的新模型，新老用户一起再赚一笔！谁不愿意花点钱换个更好看的“媳妇”？由此可见现在的 3DS 模型很可能是 0.8 版，可怜的消费者们难免会交“双份钱”咯。

3DS 给我的印象概括成比较俗的一句话就是“一见倾心、再见沉迷”。从外形尺寸上看，3DS 只比 NDSL 稍大一点，重量也只有 230 克，外壳的镜面效果让这款掌机看上去更为时尚靓丽，想必会令不少喜欢时尚的女生心甘情愿地掏腰包吧。当然，外表不是最重要的，裸眼 3D 的机能才是令我爱上 3DS 的根本原因。回顾任天堂的掌机进化史，不难发现他们的每一次进步都在拓宽游戏科技的领域，在这个 3D 电影才刚刚开始普及的年代，任天堂就已经将这门技术搬到了自家的掌机平台，无论是游戏玩家还是追求潮流的时尚人士，又有谁能抗拒得了 3DS 的魅力呢？至于我，在看完那长长的 3DS 游戏名单后，所关心的事就只剩下 3DS 的发售日期了。

话梅杂志&3DM-SM
www.plumpaper

E3 2010 专题3

关键词

"初生"更名 | 告别手柄 还打健身牌?

FEATURE 3

让身体与游戏零距离!

浅析微软体感设备Kinect

文 八重樱 美编 木仙

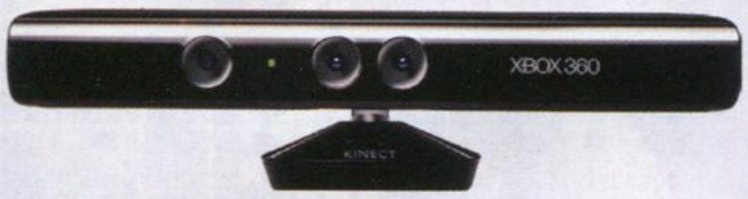
KINECT for XBOX 360

Kinect=Kinetic+Connect

(运动的) (联系)

"对于绝大多数玩家来说,控制器是个障碍。我们的目标是开发一套全新的控制系统,能够让玩家轻松上手,而不再需要阅读说明书或是学习并记住一整套复杂的按键设定。"

——微软创意总监 Kudo Tsunoda



Notice

玩一款 Kinect 游戏所必需具备的先决条件:

1. 一台电视
2. 一台 X360
3. 一套 Kinect
4. 你与电视之间的距离须在 1.8 米以上

CHECK1 "初生计划"更名!

E3 2010

微软在推广其体感控制系统时一向是不遗余力,去年 E3 时微软游戏工作室副总裁 Shane Kim 就曾向玩家承诺"Natal 的首发将会像 X360 一样盛大",今年 E3 发布会召开前一天,微软再度一掷千金为初生计划举办了一场阵容强劲、声势浩大的更名发表大会,会场上缤纷梦幻的超现实主义视觉表演预示着微软的体感控制系统将为游戏界带来难以预估的巨大变革,随后微软郑重宣布,开发代码"初生计划"的这款体感控制器已正确命名为——Kinect。

如果说"初生计划"这个代号代表着微软要以崭新姿态涉足体感领域的决心,Kinect 一词则是对这款新型设备最简洁精准的概括。Kinect 是由"运动的"的英文 Kinetic 和"联系"的英文 Connect 组合而成的原创单词,意味着这款设备将化为拉近玩家与游戏、玩家与玩家之间距离的桥梁,让玩家真正做到"全身心"地享受游戏的乐趣。

从第一款游戏机问世到微软公布 Kinect 的概念这几十年间,玩家从未让自己的双手从控制器中解放出来,通过手柄按键去操作游戏中的角色已然成为玩家和游戏厂商的默认共识,即使有人幻想过用身体去直接控制角色,也会被视为是不可能实现的天方夜谭一笑了之。然而现今,微软却用实际行动打破禁锢游戏产业数十年之久的枷锁,在游戏史上引发一场全新的技术革命。从今以后,游戏中的角色便是玩家的"Avatar",而玩家自己就是控制器,你的每一个动作都会反映到游戏画面上,临场感将不再是一句泛泛空谈。

CHECK5 众编评Kinect

E3 2010

说实话,当看见 Kinect 的实际演示时,我对于微软的"火星技术"真是要大加赞赏啊,原因自然就是很方便嘛,你只需要一个摄像头就能轻松玩一个体感游戏,而且不需要手拿操控器等等的东西。最让我感兴趣的就是那个跳舞游戏,这绝对是广大音乐游戏玩家的福音。不过就我个人的需求来说,微软的体感应该不支持一些打枪游戏,传统手柄在《COD》中想进行精细的点射时,往往让我力不从心。相信 Kinect 上运用的"火星技术"不仅仅只局限于体感游戏,在未来的时间内更能融合一些传统游戏,进化成全新的"冥王星"技术……

从 E3 公布的《星球大战》视频来看,这个设备似乎不能实现玩家在游戏中的主动位移。也就是说要等敌人走过来才能开始战斗。这样一来相对动作游戏,光枪游戏岂不是更便于发挥?再进一步想的话,不仅仅是射击,迎面过来的敌人如果能用拳脚或者斩击动作击溃,爽快感一定十足。加上 X360 高清的画质表现,将来"被动移动"的体感恐怖游戏会不会成为一大亮点呢?

Kinect 还有一大吸引我注意的创意就是轮廓识别。幻想一下将来有这样一种游戏:先把你的身体轮廓确定,做成 3D 建模,再把面部照片贴到建模上,之后发型和衣服任由玩家选择。这样一来就创造了属于玩家自己的角色,用这样的角色游戏代入感一定非同寻常!

同样也是体感操作的 Kinect 和另外两位竞争者最大的区别就是彻底摆脱了控制器的束缚,人们可以按照自己的想法随心所欲地在电视机面前欢喜跳跃,高度拟真和同步的回馈,在技术上不得不让人赞叹。不过这样又会出现一个新的问题,那就是玩某些动作幅度较大的游戏时,玩家所需要的空间是不是要求更大,不然家里的瓶瓶罐罐就得跟着遭殃。至少在"寸土寸金"的大都市来说,要想充分享受 Kinect 带来的体感和聚会乐趣必须要付出的代价还是昂贵了一点,要想借由非主流玩家拓展市场还有很长的路要走。

首发 15 个游戏! 15000 点成就! 没想到 Kinect 的首发游戏数量有如此之多,看来将其无视是不可能的了。但仔细一看这 15 个游戏的名单,就会发现里面没有让核心玩家不得不买的游戏。这正是 Kinect 的弱点。今年微软 E3 发布会上 Kinect 的宣传,给我的感觉和四年前任天堂的发布会差不多,都是一大堆针对休闲玩家开发的体感游戏。赛跑、划船、跳舞、健身……微软似乎在走任天堂的老路,只是画面变为高清,加上全身皆可运动。对 Wii 上此类游戏没有好感的玩家,会对 Kinect 感兴趣吗?我想,这很难。

或许 Kinect 就不是给我们准备的,微软只是想用它从 Wii 那里挖来一大批用户而已。不过对于这

www.plumbook.cn

CHECK2 后盾是强力的技术支持！

E3 2010

从微软去年公布初生计划开始，关于Kinect技术实力的讨论就从未停止过。能否准确捕捉玩家动作、对语音的辨识度如何、背景环境是不是会影响到Kinect的发挥，这些都是与玩家的游戏体验密切相关的问题。从E3上的试玩情况来看，微软此番是交上了一份相当令人满意的答卷。即便是身处在声音嘈杂、灯光混乱的展会现场，Kinect仍能准确锁定面前的玩家，并不会受到外界的干扰。它的最大问题在于人物动作的短暂延迟，尽管不会影响到游戏流程，却多少会令玩家感到不适，希望在TGS时，这一问题能够得到基本解决。

CHECK3 它能为你做到的&你想通过它获得的

E3 2010

在你打算入手Kinect之前，是否有认真思考过你希望通过Kinect获得怎样的游戏体验？从目前所公布的十余款对应Kinect的游戏类型来看，体育运动类和休闲娱乐类仍占据绝对优势地位，这似乎是所有体感控制设备都难以超越的瓶颈。解放双手的同时意味着无法进行复杂操作，新颖的游戏体验在面对某些作品时同样无能为力。从现阶段看，Kinect希望带给玩家的是在轻松愉快的氛围下享受游戏带来的乐趣、以及与亲朋好友增进彼此感情的途径，而并非激烈紧张的分庭对抗。微软想要展现的就是“简单即快乐”这一主流理念，请先认清这一点，再决定是否将Kinect搬回家中吧。

CHECK4 体验手舞足蹈的乐趣

——Kinect+《舞蹈中心》试玩小记

E3 2010

今年E3微软展区的主打是标榜“你就是游戏控制器”的Kinect。为此微软还专门设置了数个试玩小房间，每个房间都有朝外的圆弧形透明墙壁。试玩的人在房间里蹦蹦跳跳的时候，房间外的人们可以随意观看或进行拍照。此外在其他一些游戏发行商的展区也有自家公司的Kinect游戏试玩和展示。话说Kinect试玩虽然不用像任天堂3DS试玩那样排那么久的队，但每次只能尝试一个游戏这点也实在是让人有些不爽。由于这次微软发布会上那款由Harmonix出品的跳舞游戏《Dance Central》让我比较感兴趣，因此我就选择了它作为我的Kinect初体验游戏。

试玩开始时，我站在Kinect前面尝试挥动手臂，但屏幕上却没有任何反应。这时工作人员提示让我稍微往后站一些（离开电视和Kinect大约1.5米），直到屏幕上的小窗口出现我的剪影为止。这个时候再伸出右手，菜单上的光标就会跟着手臂的摆动而移动了。等光标停在想选取的选项后将手往左一挥，光标就会选取那个选项，整个操作过程十分直观易懂。这款游戏支持最多四人同时游戏，于是我和两位工作人员以及另一位试玩的女生一起尝试了一下简单难度，曲目为前段时间大红大紫的那首Lady Gaga的《Poker Face》。

在刚进入游戏的时候，你可以选择是否要先用分解动作模式（Break It Down）练习一下。对于没什么跳舞经验的我来说，为了避免在大庭广众下丢脸，这个教学过程几乎是一定得有的了（笑）。分解动作的过程十分友善，即使你出错也不会有任何问题，游戏会反复教到你能做出那些动作为止。等你掌握了基本动作之后，游戏还会适时蹦出几个组合动作让你预热。在这个过程中我注意到了一点：游戏画面中的那些动作很酷的舞者角色，他们的动作数据其实是预录好的，并不像发布会演示时我所误以为的那样，依靠实时捕捉玩家的动作再还原到游戏角色模型身上。当然，Kinect所捕捉到的玩家动作数据还是可以通过游戏画面右上角的小窗口看到的（呈现为不同颜色的剪影）。但稍微仔细观察一下就能发现，从玩家做出动作到Kinect将动作数据反馈在屏幕上，之间会有一段大约100～200毫秒的延迟。这样的延迟对于《DDR》等传统音乐游戏而言几乎是不能接受的，但由于本作面向的是一般大众玩家，并不需要那么严格的判定时间，所以这个延迟对本作的实际游戏体验并没有什么影响。

分解教学结束后终于要完整地来一遍了，这对我来说可是个不小的考验，而一起试玩的那个女生看样子似乎也不是经常跳舞的样子……不过游戏开始后我就没有功夫顾及其他事情了，只是集中精神去尽量完成每一个动作。幸好两位工作人员会一边陪着我们跳，一边主动地提醒下一个动作，使得我们能顺利将整首歌跳下来。在这个过程中还有一段自由发挥时间，玩家可以即兴跳出自己的舞步，而游戏也会自动为玩家拍下照片留作纪念。

很有意思的是，虽然包括我在内的绝大多数来试玩这个游戏的人都不怎么会跳舞，刚开始玩的时候也都显得很拘谨，但试玩结束后都表示对这部作品充满兴趣。也许这种手舞足蹈的乐趣是每个人在心底都想要拥有的，而Kinect的出现，正好为这一需求提供了一个合理而便捷的渠道吧？

个有趣的东西，我还是非常期望它能应用于一些传统游戏之中的，就好像这次E3展上任天堂公布的《塞尔达》新作。不过从Kinect“玩空气”的情况来看，要想让Kinect和传统游戏结合似乎难度不低。

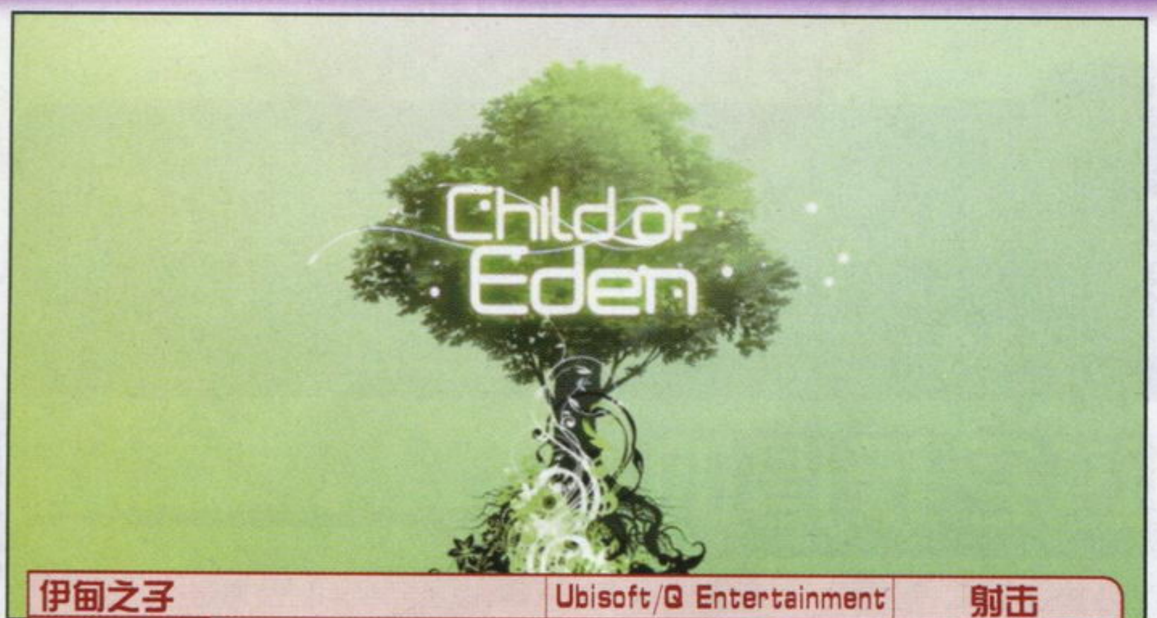
可能是因为去年小男孩Milo的演示忽悠得太厉害，今年以真实形态展出的Kinect反而亮点不多。虽然没有机会实际体验，但是通过操作视频来看，部分DEMO的操作延迟现象还是很明显的，感觉与Wii相比并没有本质性的进化。而且个人对于全身体感的可行性还是有所怀疑，微软演示时的环境都是比较理想的游戏环境，但在现实中要考虑到很多问题，比如游戏时周围光线不足、环境中有物体遮挡（例如摆放在沙发前的茶几肯定会挡住玩家的腿部），而且跳舞游戏等需要全身运动的体感游戏需要相当大的游戏空间，美国人都住大房子当然没什么问题，但是按照中国多数城市家庭的居住面积，要找个能放开手脚玩Kinect的客厅还真不容易，更别提要三四个人站在电视机前手舞足蹈了……

从目前公布的情形和游戏看微软的体感是全无控制器的，彻底摆脱手柄这样的游戏方式是一种大胆的革新，这相比Wii的双节棍体感操作更甚，因为绝大多数需要精确移动角色的传统游戏都将无法在这种控制模式下进行，你不能在跑步机上玩平台动作游戏，甚至不能玩一款主视角射击游戏，只能玩固定轨道的光枪射击游戏，比较接近传统游戏的Kinect《星球大战》也成了定点砍人的游戏，每打完一波敌人向前冲刺一下，和轨道光枪射击游戏非常类似。这不得不说是一种遗憾，对于除了舞蹈这样的游戏外，Kinect仍旧更多地是面向轻松游戏的轻度玩家和想找休闲的任何人。其实这也是Kinect的目标所在，它要创建的是一种全新的娱乐纪元，让X360成为家庭客厅的核心，所有人都能轻松参与进来。

不过我仍旧觉得加入一个可以在Kinect中控制的创意手柄会让这个产品拥有更广阔的空间。和普通手柄的联合使用就要大打折扣了，因为两只手被固定住之后能做的动作太少了。

Kinect的工作原理，其实和诞生于PS2时代的EYE TOY有不少相似之处，但在技术上却远远强于前者。人像捕捉、语音识别、视频通话等等，尽管并非Kinect首创，但微软却将这些成熟的技术融合为一体，构造了以X360为中心的家庭娱乐终端。至少从目前来看，X360的竞争对手Wii未能实现这一目标，而更侧重于游戏体验的MOVE似乎也无心与微软抢夺这一市场。不过，对于占X360用户绝大部分的传统玩家而言，“家庭娱乐终端”可能并不是他们最关心的，在力图通过Kinect拓展新用户的同时，也必须稳固老用户群体的支持，这也是摆在微软Kinect开发团队面前的一道重要课题。

禁止转载 www.plumbook.com



伊甸之子	Ubisoft/Q Entertainment	射击
多机种	Child of Eden	美版
	预定2011年初	1人	售价未定
	对应机种为PS3及X360	

CHECK1 水口的音乐游戏

E3 2010

水口哲也的音乐类游戏都有着与众不同的特征，风格独特的节奏型音乐游戏《太空频道5》、音乐×益智类型的方块游戏《音乐方块》和音乐×射击类型的《Rez》等等。水口是不甘制作传统音乐游戏的实验先锋，同时也是一个音乐人，音乐风格偏向电子，游戏中的很多音乐都是水口自己创作的。

在今年E3第一次亮相的《伊甸之子》是水口哲也带领的Q Entertainment游戏工作室制作的一款音乐射击游戏，官方透露，水口已经带领小组秘密开发本作2年之久，难怪第一次亮相就已经能看到可以实机游戏的版本。

CHECK2 射击型音乐游戏

E3 2010

游戏的玩法和《Rez》非常类似，是轨道型行进方式（如果没玩过《Rez》，可以想像《王国之心》中的飞行射击迷你游戏），代表玩家的角色在隧道样的轨道上自动前进，途中会出现无数的敌人。使用与《Rez》相似的锁定射击功能，移动准星框住敌人锁定，可以一次锁定多人后发射子弹，或者也可以使用一种持续发射能量光线的加农炮射击。不同的动作都会影响音乐，命中敌人之后会发出各种音效，与变化的背景音乐结合在一起形成美妙的电子乐，它完全在你的掌控之中，又与靓丽的画面环环相扣，这是游戏的精彩之处。

CHECK3 以生命为主题

E3 2010

本作的基本理念沿用自PS2的同类型作品《Rez》。游戏以同时表达多种情感为目的，将画面、声音和操作融为一体，以达到“通感”的目的，让玩家可以最大限度地感受寄托于色彩、形状、旋律、节奏中的情感，展现出一种与众不同的灵性，本作是和其他绝大部分具有具象性的游戏作品不同的抽象作品，通过以上手段将这种抽象的意念传达给玩家。《伊甸之子》的主题是生命，游戏画面中，抽象的色块、多边形不断分解聚合，形成各种形状，表现出生命的律动。

游戏也有自己的简单故事背景，Lumi工程（Project Lumi）即将完成之时受到了病毒的攻击，玩家要在游戏中挽救它，一旦Lumi工程完成，就会创造出一个伊甸园中的类人AI，并和《Rez》的世界有着一些联系。

本作将有很多个关卡，每个都有不同的主题（视觉、音乐方面），目前公布了三个主题，名字分别是：Matrix（矩阵）、Evolution（进化）和Beauty（美）。

CHECK4 体感操作

E3 2010

本作将对应X360的Kinect和PS3的PlayStation Move，也支持传统手柄的传统操作。本次E3的育碧发布会上，水口哲也亲自上台使用X360的Kinect演示了5分钟的游戏试玩。玩家利用手部的移动进行瞄准，手腕的摆动动作触动子弹发射，似乎击掌是切换武器。

Move暂无操作演示，不过以Move的指向性为操作手段也比较容易想像。

话梅杂志&3DM-SMV

©2010 Ubisoft Entertainment. All rights Reserved.

www.plumbook.cn

Kinect动物		Microsoft/Frontier Developments	模拟育成
X360	Kinectimals		美版
	2010年11月	1人	售价未定
	对应Kinect		对应玩家年龄：全年龄

无需多言，一眼就可以看出，对应微软体感的《Kinect 动物》是一款与《任天狗》异曲同工的休闲宠物类游戏。遥想 5 年前《任天狗》推出之时，大街小巷公交地铁麦当劳肯德基中都可时不时地看到女孩子专心致志盯着屏幕逗狗的场面，洋溢在她们脸上的幸福满足的笑容足以证明任天堂这招棋走得是何等精妙。之后虽也有不少第三方企图在宠物类游戏领域内分得一杯羹，但显然论充分发挥 NDS 机能，还真没人能比得过任天堂自己。不过，或许《任天狗》独霸一方的局面将会在《Kinect 动物》问世后被打破。《Kinect 动物》将宠物的定义由普通的家养猫狗扩大为生存在非洲大陆上的多种大型猫科动物，游戏场景也有狭小的房间搬到了辽阔的平原。你可以与老虎、狮子、猎豹这些凶猛野兽的幼崽们无间隔地亲密接触，抚摩它们、与它们嬉戏、训练它们参加比赛，甚至更多超乎想像的互动。

优势：逼真的游戏画面让玩家真切体会到身处非洲草原与动物一同玩耍的临场感。对猫科动物特有的动作习性也掌握得颇为精准，特别能激发猫控一族心中的满满爱意。Kinect 的摄像头可以让动物们根据玩家的具体动作做出更多不同的反应，使得玩家与动物之间的互动更为灵活和密切，甚至还有可能会培养出只属于自己一人的宠物。

劣势：不能像《任天狗》那般随身携带是《Kinect 动物》的最大缺点。电子宠物一向是被视为打发时间的利器，在放学等公车时或是午休时掏出来玩一会儿，无聊时光便会转瞬即逝。但《Kinect 动物》却将玩家的双腿拴在了电视机前，让你每天只能在下班放学后至睡觉前的这短短几个小时内来非洲草原与大猫们嬉戏。刚开始时或许玩家还能兴致十足每天玩上个一两个小时，但时间一久怕是很难再继续维持热情。

适合人群：猫奴、亲戚朋友中有小孩的玩家、空闲时间太多不知如何使用的人

CHECK1 多种动物任君选 总有一只适合你

E3 2010

在《Kinect 动物》中，有多达 15 种野生猫科动物可供玩家驯养，目前已经公布的物种包括狮子、老虎、猎豹、黑豹以及山猫。这些动物均是以憨态可掬的幼崽造型登场，因此虽然其中不乏草原霸者、万兽之王，但其实个个都如家养小猫般温顺可爱，让人忍不住想要把它们抱入怀中。目前还没有确切的情报表明《Kinect 动物》中的动物会不会长大，但试想一下一只成年老虎兴致冲冲地向你扑过来，那场景实在是有点恐怖……

■游戏中的动物颇为真实，就是笑容略显猥琐……

CHECK2 全方位互动 让你与动物零距离接触

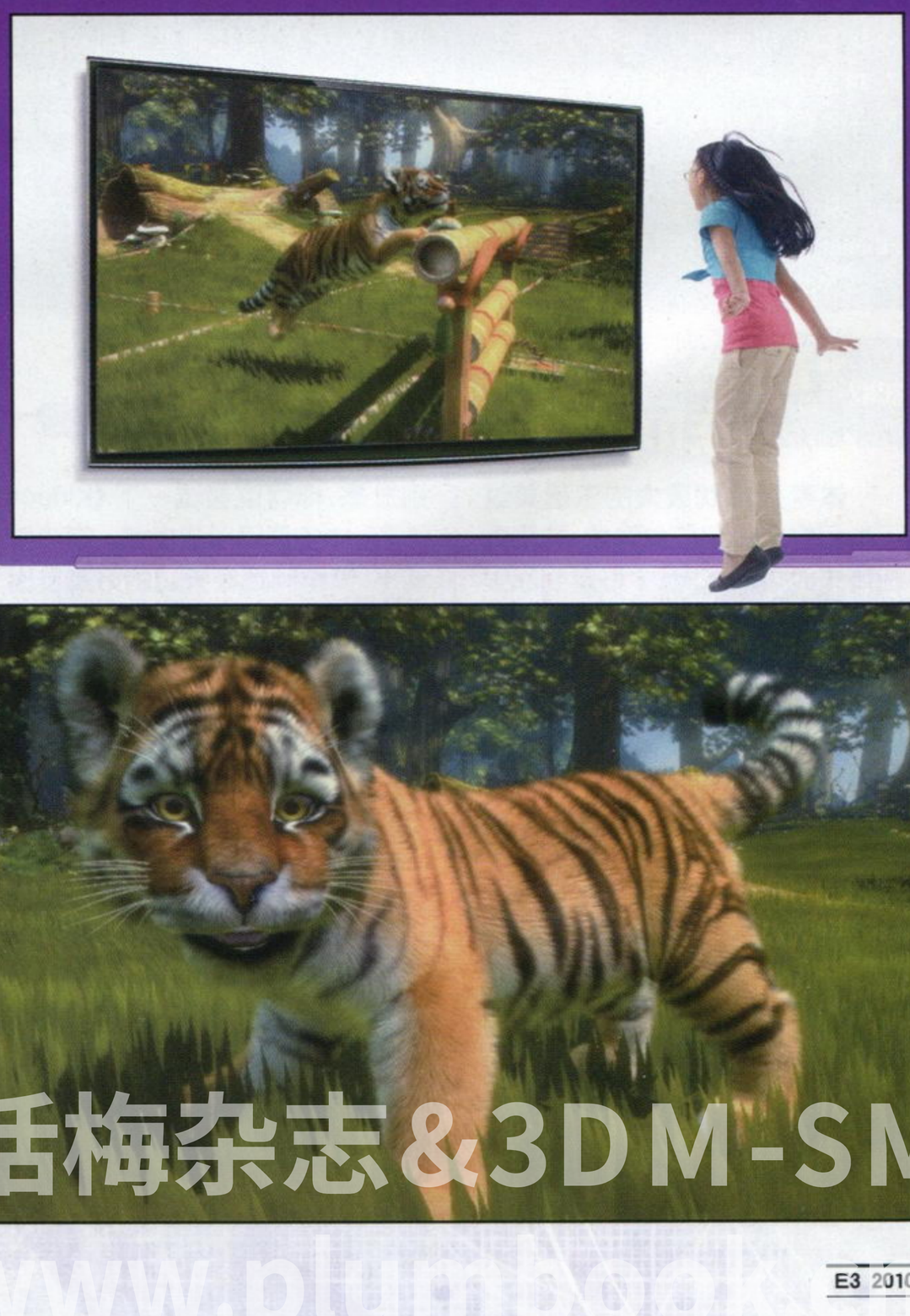
E3 2010

要在《Kinect 动物》的世界中拥有一只宠物，首先要做的自然是要让它记住自己的名字。你只需要不断地重复宠物的名字直到 Kinect 能够辨识该名字为止，整个过程与给《任天狗》起名字基本相同。这之后就可以通过一些简单的指令来训练你的宠物了，例如当你一边喊“jump”一边做出向上跳起的动作时，宠物看到后就会跟着模仿，反复几次后即可记住。可以追踪玩家动作的 Kinect 相当于宠物的双眼，它能够让宠物更快地理解并学会主人的指令，也可以摆出一些复杂的造型（例如单脚站立和装死）。而当 Kinect 无法捕捉到玩家身影时，宠物并不会呆呆站在原地，而是走近屏幕，试图从各个角度去寻找主人，滑稽的模样令人忍俊不禁。此外，你也可以伸出双手去“抚摸”宠物，此时画面中就会出现一双半透明的手来引导玩家，适当的爱抚能提高宠物对你的好感度，从而令其做出更为亲密的举动。

CHECK3 和宠物一起享受 比赛的乐趣

E3 2010

与《任天狗》相比，《Kinect 动物》的比赛显然难度要更高一些。玩家需要通过肢体运动去控制宠物完成各个比赛项目，例如走平衡木、翻越栏杆和钻管道等等，在这一过程中，玩家自己的身体也将得到适量的活动，可谓一举两得。当需要作出特殊动作时，屏幕下方会出现文字提示，如果玩家未能及时作出相应的动作或是动作不达标，都会影响到宠物的临场发挥。当然，完美完成比赛的话不但可以获得高分评价，还可以得到更多特别奖励，所以请和你的宠物一起努力吧！



©2010 Microsoft Corporation. All Rights Reserved

电话梅杂志&3DM-SM
www.plumbooks

Kinect体育	Microsoft	体育
X360 Kinect Sport		美版
预定2010年11月	1~2人	售价未定
对应Kinect		对应玩家年龄：全年龄

CHECK1 新瓶装旧酒 换汤不换药

E3 2010

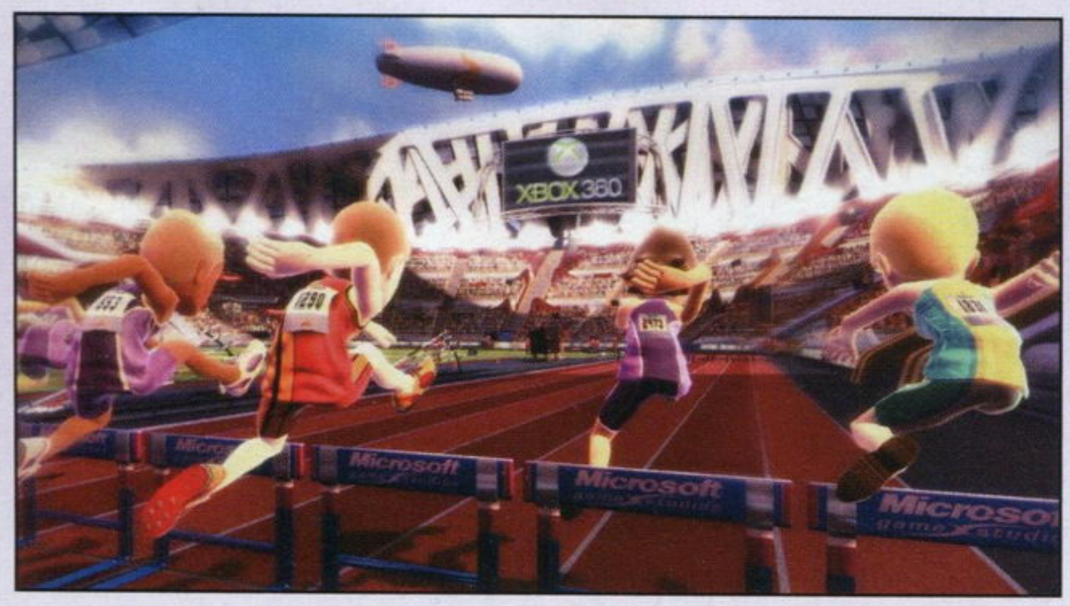
2006年年底，当任天堂开始在全球范围内发售它的动作感应设备Wii时，《Wii Sports》便以首发游戏的身分出现在了许多购买者的清单上。但在当时，估计微软、索尼以及核心玩家们都料想不到3年之后的2010年1月，《Wii Sports》能够在全球范围内卖出了6069万套，打破《超级马里奥》4024万套的传说，荣登全世界最卖座游戏榜首。论技术实力，任天堂显然无法与微软、索尼这两位业界巨头抗衡，但偏偏大多数时候，微软和索尼都只知道跟在任天堂屁股后面走。去年E3，终于扛不住了的微软公布了“初生计划”，岩田聪得知后笑得满面春风；今年E3，“初生计划”更名“Kinect”，在对应Kinect的游戏名单中，我们又一次看到了似曾相识的身影——《Kinect体育》。

从目前公布的情报来看，《Kinect体育》显然是借鉴了《Wii Sports》，将对应6款模拟运动，分别为拳击、田径、足球、沙滩排球、保龄球和乒乓球，比《Wii Sports》要多一款，并且为全面发挥Kinect能够识别玩家全身动作这一特性，特意选择了能够让玩家的四肢都得到充分活动的体育类型。诚然，我们不能否认Kinect在技术层面的确远超Wii一大截，今后体感类体育游戏势必还是要看Kinect独领风骚，但未来如何发展毕竟改变不了Kinect以及《Kinect体育》是在模仿前人基础上问世的事实。加之Kinect并不像Wii那样是一台独立主机，它需要要配合X360共同使用，但这类体感运动游戏的最大潜在消费群恰恰并不是核心玩家，要让那些平时根本不怎么玩游戏、只是想在家里做些轻松有趣锻炼的人同时购入X360和Kinect，难度可想而知。《Kinect体育》如果还想走得更远，仅仅停留在现在这个阶段是远远不够的……

CHECK2 看点：联网享受对战的快乐！

E3 2010

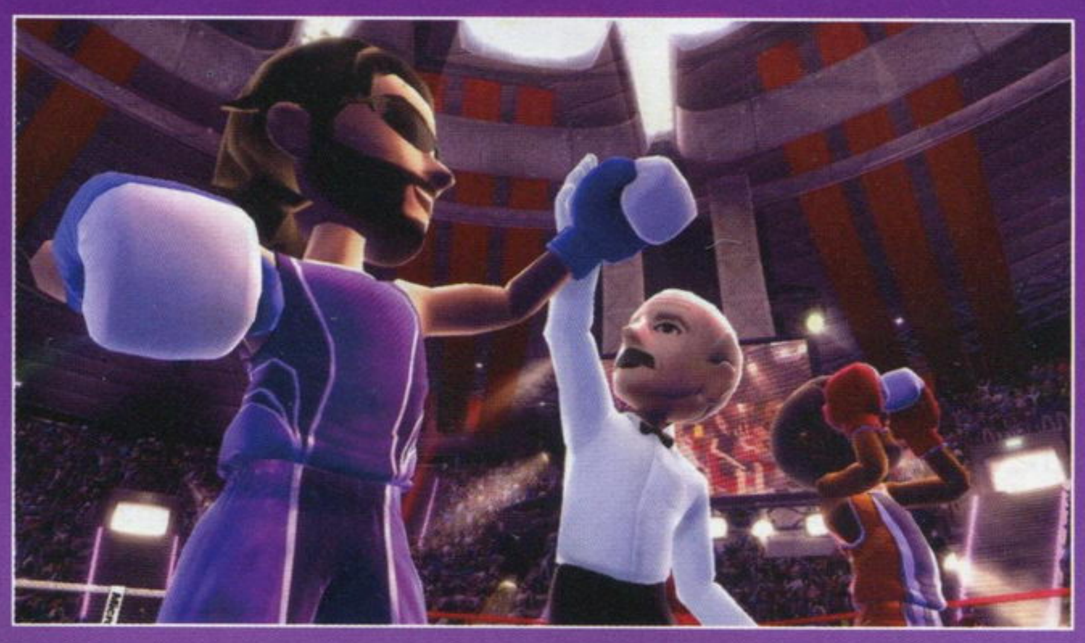
体育类游戏最大的乐趣莫过于能和好友一起同台竞技，特别是在周末时，叫上三五个好友到家里来一场球赛，真是好不惬意。但假如好友远在外地又该怎么办呢？别发愁，你可以尝试一下《Kinect体育》中的联网对战模式。在该模式下，你能向远在天边的好友发出参赛邀请，情感交流将变得不再受地域限制。



拳击

《Wii Sports》和《Kinect体育》都选中了拳击作为游戏项目，一方面是由于这一稍显激烈的搏击运动的确在全世界范围内很受欢迎，另一原因则是因为拳击动作对体感精准度要求较低，玩家只用举起自己的双拳向前挥击即可，属于非常容易上手且能获得很大爽快感的运动。当然最关键的是，你可以尽情痛扁你的对手而不用担心自己被揍得鼻青脸肿。

进入游戏后，摆出拳击的姿势等待哨声响起就可进行比赛了。游戏画面为第一视角，面对对手挥过来的拳头，你可以选择用手臂架开或是弯曲身体躲过。如果能打出不错的拳路组合重创对手的话，画面中还将出现特写镜头。另外，玩家也可以邀请好友和自己一起比赛。



田径

《Kinect体育》中的田径其实是由多个体育项目组成的，目前公布的有跨栏、跳远和投掷标枪。虽然都是和跑步密切相关的运动，但玩家并不需要真的跑动起来，只用在原地踏步即可。踏步动作幅度越大，便能获得越快的速度，所以即便是起跑慢了一步也不用太担心，只要你肯将膝盖抬到腰部的位置，你就会像离弦之箭一般迅速超越其他对手，在赛道上一马当先。

足球

游戏中的足球比赛也得到了大幅度的简化，球员们的跑位、速度都是由电脑自主完成的，玩家完全不需要去控制球员作出带球过人或防守铲球这种复杂的技巧，只需要当球停到球员脚下时将其踢出去即可。这种经过简化处理的足球比赛若是让专业球迷看到定会笑掉大牙，但却可以让全家人玩得开开心心。

足球比赛同样支持对战模式，玩家可以选择是做进攻前锋还是守门员。相比之下，模拟守门员的扑球动作要比模拟起脚射门难度大很多，想要体会一下守门员的辛苦滋味的玩家大可一试，想必会令各位对守门员这门职业的崇敬度大幅提升。

©2010 Microsoft Corporation. All Rights Reserved

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

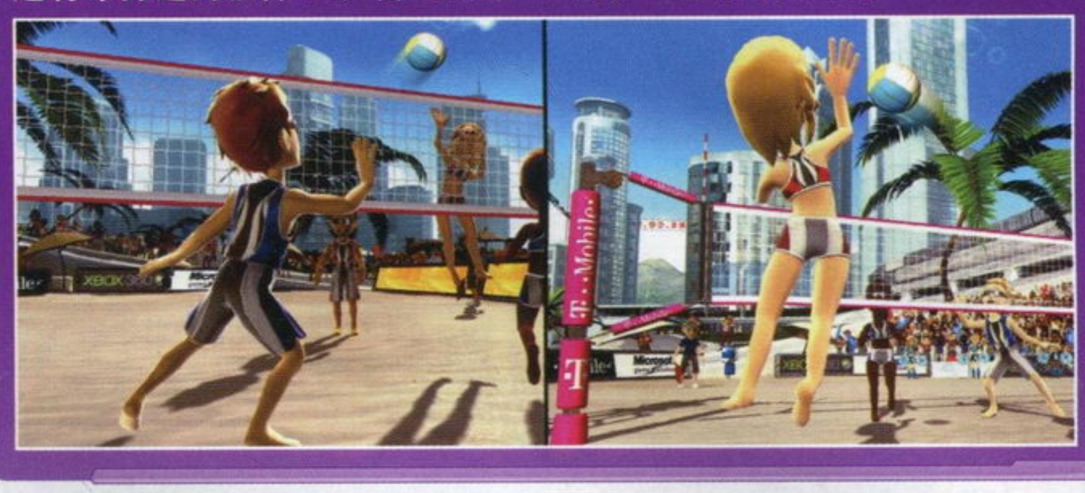
保龄球

保龄球也是体感类体育游戏的常驻项目，在《Kinect 体育》中同样可以看到它的身影。虽然在游玩过程中，玩家的手中是空无一物的，但 Kinect 可以根据玩家所选择的球种与推球时的速度判断出球体在离手时所产生的自旋，从而使球在接触到轨道后产生各种移动轨迹。当然，你并不需要对保龄球这项运动有多么专业的了解，如果你什么都不懂，就只用把球朝着前方球瓶丢过去即可，久而久之便可掌握到一些基本技巧。

这款游戏最大的缺点在于没有完整模拟从助跑到投球的全过程，玩家需要做的动作只有把球从传送带上拿起，将手臂向后摆让保龄球离开画面，再向前投出即可，运动量显然是不太够……

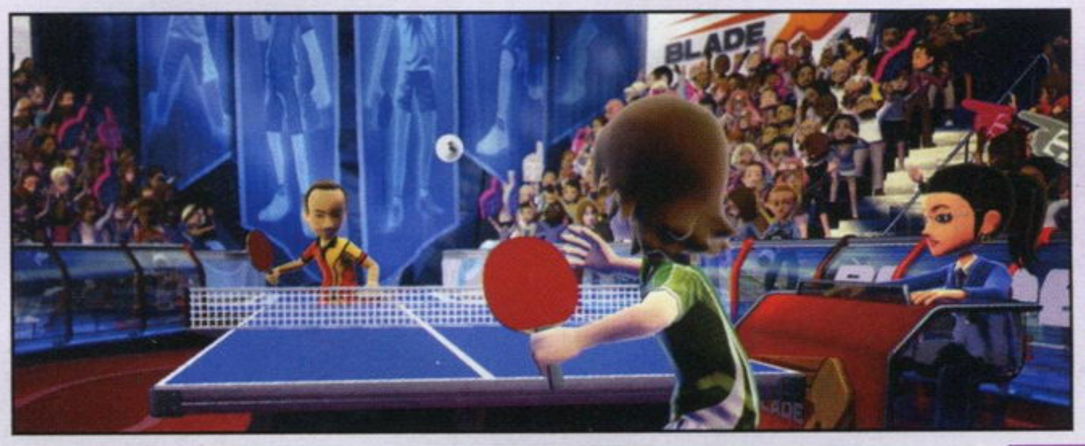
沙滩排球

同足球比赛一样，沙滩排球的队员也不需要玩家去控制移动，只要当球落到我方场地内时，及时跳起将球打过网就算 OK。需要击球时，画面上会出现两个同心圆作为提示，当外圈的圆缩小至与内圈的圆完全重合时便是最佳击球时机，只要把握好这一时机，轻松赢得比赛并不会有太大问题。



乒乓球

在乒乓球比赛中，玩家的手掌就是球拍，你不但需要在准确的时机挥动手掌将球打回去，还要时刻跑动来寻找理想的接球位置，运动强度仅次于田径。乒乓球是一项很讲究技巧的运动，目前我们还不清楚 Kinect 究竟能够把玩家所作出的扣球、削球等动作识别到何种程度，但从 Kinect 的工作原理来看还是蛮值得期待的。

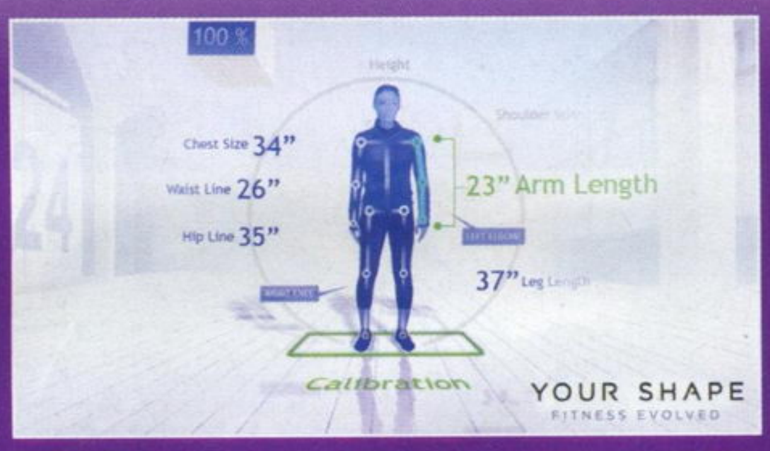


宅人瘦身必修课程！

塑形 健身进化	Ubisoft	体育
X360 Your Shape：Fitness Evolved		美版
2010年第四季度	对应人数未定	售价未定
对应Kinect		对应玩家年龄：全年龄

曾经许多人都认为，Wii 是最适合有氧运动类型游戏发展的沃土，的确也有不少厂商想借着任天堂的体感一显身手，但很快此类游戏的缺点便暴露无疑：你永远无法通过画面得知自己的动作是否做到位，所以哪怕你每天都有运动，很大可能依旧是收效甚微。Wii 所吹嘘的体感在健身游戏面前几乎化为了一纸空谈，当然，如果你愿意的话也可以拿根棒子对着屏幕胡乱挥舞几下同时脑补自己身处健身房，但你身体内的脂肪可不是那么容易就能被打发掉的。想要在家里就轻松和赘肉说拜拜，其实很简单，你只需要一台 Kinect 和一款《塑形 健身进化》即可。

本届 E3 上，育碧为广大玩家带来的《塑形 健身进化》是一款结合 Kinect 的动作捕捉与育碧独家的“玩家投影”技术诞生的健身游戏，进入游戏后我们可以看到自己的身影会出现在游戏画面中（有剪影模式和真实影像两种表现方式可供选择），随即游戏便会提示要扫描玩家全身，以获得关于骨架、身高、臂长、三围等基本资料。在试玩版中提供了体操、太极和打砖块这几项内容。体操和太极操作起来很简单，你只需要模仿画面左侧教练的动作即可，Kinect 会通过追踪你的骨骼运动从而将你的动作质量真实反映在屏幕上。如果完成度不达标的话，画面上就会出现红色文字来提醒玩家尽快做出改进。整个过程简单，并且准确。



打砖块的运动则稍显剧烈，你需要向着面前不断出现的砖块挥拳或是踢脚。砖块出现的位置并不固定，只有朝正确的方向做出动作才能破坏掉这些砖块，玩家的身体在这一过程中将得到充分的运动。此外，在育碧提供的宣传影像中还可以看到跑步和跳绳，并且今后还将陆续增加跳舞、球类、呼啦圈等活动，迷你小游戏将支持多回合多人对战，轻轻松松摆脱赘肉困扰将不再是宅人们的幻想。

■ Kinect 让你的锻炼不再劳而无功。

通海杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

将客厅变成展台！

极限竞速Kinect（暂名）	Microsoft/Turn 10	竞速
X360 Forza Motorstorm Kinect		美版
发售日未定	1人	售价未定
对应Kinect		

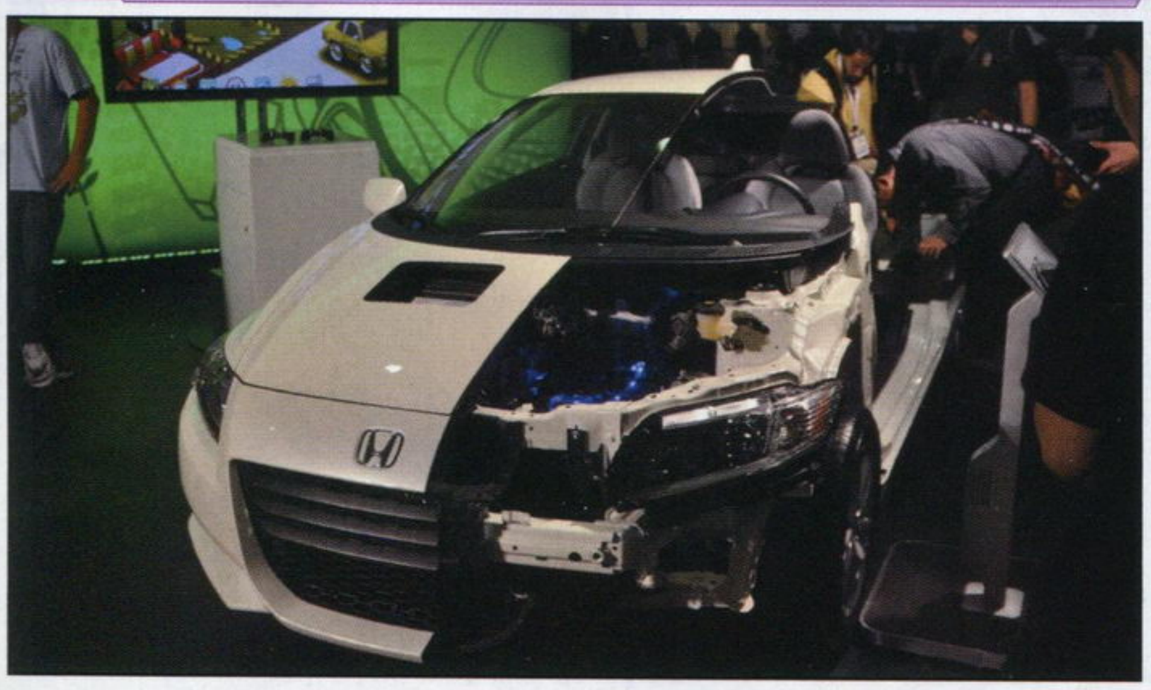
微软E3展会上，微软工作室的Turn 10游戏制作小组的制作人Dan Greenawalt带来了X360上最受重视的竞速游戏“《极限竞速》系列”新作的可演示试玩版，该演示对应X360的Kinect，憧憬了赛车游戏在Kinect时代的未来面貌。

CHECK1 无实体控制器

E3 2010

现场试玩演示中，玩家完全不需要控制手柄，在Kinect面前举起双手成握方向盘姿势，如此你就获得了对赛车的控制权，在空中模拟转动方向盘的动作就可以做出转向。跑车的加油和刹车都是自动的，就跟iPhone上的一些赛车的默认设定一样，不过后者可以将加速和刹车的控制权进行设定，通过触控操作重归己有，而Kinect如何实现则暂不得知，也许不会让玩家得到全部的加减速控制权也说不定，对于身体前倾和后仰这样的动作姿势是否可以用在竞速游戏中，是一个有待考量的问题。但是我想换挡这种需要和精确的油门控制配合的带有手感的操作实在无法用这种操作方式实现。另外，转动头部就可以自然地改变车内视角的角度，就像驾驶员扭转头部一样观看左右的环境。

■车辆内饰细节完美。



CHECK2 真实系赛车游戏为何如此？！

E3 2010

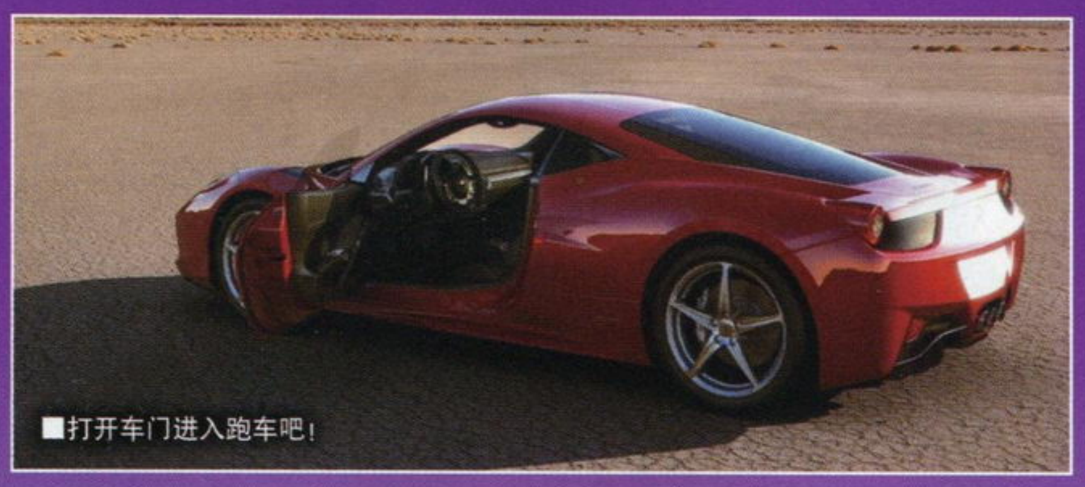
《极限竞速》是真实系竞速游戏，精密的操作是体验这种类型的赛车游戏真正核心乐趣的必须元素，本次用Kinect操作，不是说不能做到精确或者同步感应之类的，而是很多操作无法实现。不过这并不会影响《极限竞速》新作的整体素质。要知道，《极限竞速3》对新手就照顾有佳，本身就带有自动油门和自动刹车功能，适合任何年龄段、游戏水平的玩家进行游戏，详细的辅助驾驶系统设定同时也可以让核心玩家体验最真实的驾驶体验。而这次，只要你“见过开车!!”你就可以玩上一把，哪怕玩家甚至都不知道摇杆这种东西是干什么的，这就更进一步扩大了本作的潜在用户群。

■可以查看靓车的各种数据和局部细节。

CHECK3 在自家看车展？

E3 2010

天价的跑车可以摆进你的客厅！在Kinect面前，玩家可以以第一人称视点在车辆欣赏模式自由地以各种角度观看跑车，左右转、靠近和下蹲等动作都会实际反映在画面上，如果你的电视和客厅足够大的话，你就真的会像站在一辆车前面一样，当然还是要有一点点的想像力。在这个模式下，你还可以调查各个部位的详细数据，也能走进驾驶室，演示中的法拉利458 Italia的高精度内饰绝对会让你眼前一亮。



■打开车门进入跑车吧！

CHECK4 未来？

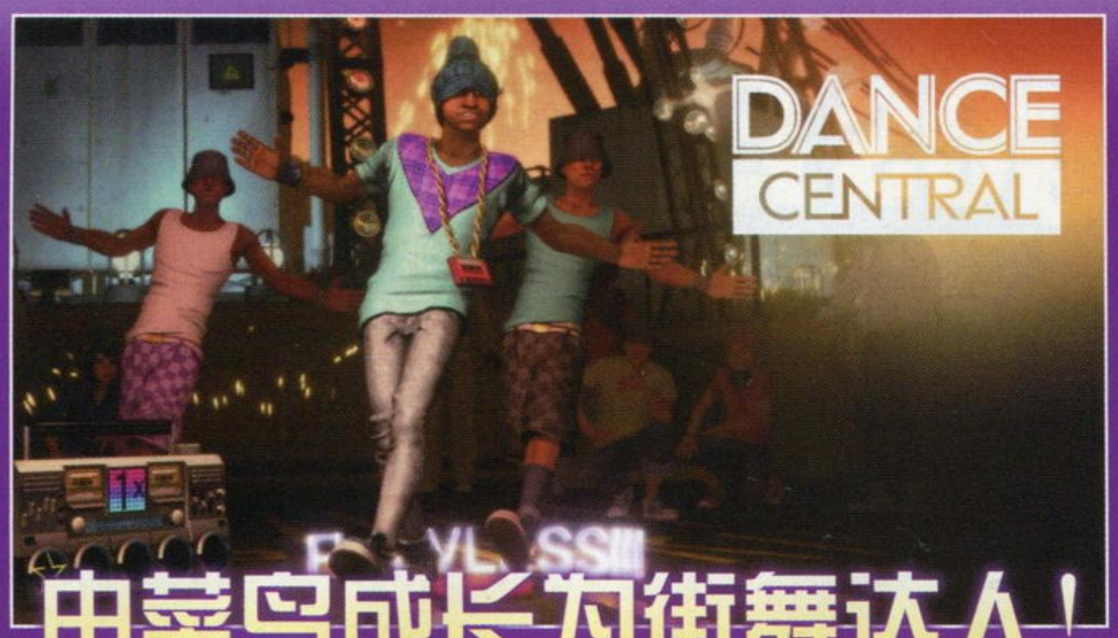
E3 2010

E3的这段Kinect《极限竞速》试玩版应该只是新作的一种可选模式，不过就算真的单独拿出来卖也会有不少爱车人士和轻度玩家买单。

■逼真的细节描绘尽收眼底。

©2009 Microsoft Corporation. All Rights Reserved

插梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



由菜鸟成长为街舞达人！

舞蹈中心	Harmonix/MTV Games	音乐
X360 Dance Central		美版
2010年第四季度	1~4人	售价未定
对应Kinect		对应玩家年龄：全年龄

提到跳舞游戏，大家能想到的无非就是曾一度风靡大江南北的跳舞毯、街机厅中吃币最多的跳舞机、以及网游《劲舞团》，但这些跳舞游戏要么只是活动脚部，要么干脆就是考验手指，与现实中让全身都随着旋律摆动起来的舞蹈都存在着或多或少的差别。那么，到底有没有一款游戏能让玩家真正体会到舞蹈所带来的乐趣呢？答案是肯定的，它就是在 Kinect 技术支持下诞生的《舞蹈中心》。

进入《舞蹈中心》的试玩后，画面中央会出现三人一组的舞者，由他们来示范标准舞姿，画面右侧则滚动提示当前应做的动作，玩家的身影则以纯白色人物剪影的方式出现在提示图案的旁边，以便玩家能更直观地看到自己的表现。由于 Kinect 的技术是可以捕捉玩家全身的动作，因此在《舞蹈中心》里，光有脚下功夫是远远不够的，你需要让自己像一个真正的舞者那样动起来，并且要让每一个动作都做到位，方能取得高评价。为照顾到新手玩家，游戏中还配有详细的教学模式，以慢速播放舞步，配以语音讲解，化繁为简、从易到难，将菜鸟玩家逐步培养成舞蹈达人。《舞蹈中心》的选曲基本都是时下最为流行的音乐，其中也不乏 Lady Gaga、Beastie Boys 这些音乐界大腕们的当红热曲，喜欢欧美音乐和跳舞的玩家不妨来挑战一下本作哦！

■左侧地面上的录音机代表曲目的难易度，星数越少等级越低，反之则越难。

这是一个永无止境的冒险

Kinect大冒险	Good Science Studio/Microsoft	动作
X360 Kinect Adventures		美版
2010年11月	1~2人	售价未定
对应Kinect		对应玩家年龄：全年龄

《Kinect 大冒险》的游戏内容有些类似于大型游乐场内的娱乐项目，玩家可以乘坐皮筏艇穿梭于溪流与峡谷之间，也可以站在高速行驶的板车上躲避沿途的障碍物，或是潜入海底寻找海底气象站，无论哪一种迷你游戏都很侧重对速度感的表现，让玩家有一种身临其境畅玩极限游戏的爽快感，对提升玩家的反应能力也将大有帮助。

在本届 E3 上，《Kinect 大冒险》公布了 2 款迷你游戏的试玩，分别为激流皮筏艇和疯狂台车。两款游戏的操作都很简单，在“激流皮筏艇”中，你可以扭动身体来控制皮筏艇的前进方向，尽可能多地去吃沿途的金币。当你跳起的话皮筏艇也会跟着跃起到空中，此时往往会有大量金币乃至铺满金币的“云中小路”作为特殊奖励，所以要多多尝试去走空中路线。这款游戏支持双人合作模式，该模式相当考验两人的默契度。配合默契的话，可以轻松获得很高点数的金币，若相反，则很有可能寸步难行。“疯狂台车”是要玩家站在台车上高速滑行，一路上不但会有呈现各种奇怪排列方式的金币，也有接踵而至的障碍物，你需要不断改变站位和动作方能令游戏顺利进行。无论哪个迷你游戏，都配有摄像功能，在特定场景下系统会自动拍下玩家的模样，并在游戏结束后呈现在屏幕上。你可以通过电子邮件或 facebook 和朋友分享这些照片，当然，考虑到拍照当时你所处的亢奋状态，这些照片恐怕很难用“美型”二字来形容……

在空中高喊“Ya-Hoooooo!”

Kinect欢乐赛车	BigPark Inc./Microsoft	竞速
X360 Kinect Joyride		美版
2010年11月	1~8人	售价未定
对应Kinect		对应玩家年龄：全年龄

《Kinect 欢乐赛车》是以 Xbox LIVE Arcade 上的休闲竞技类赛车游戏《欢乐赛车》为基础推出的体感强化版本，它的定位并不是面向专业的赛车玩家，操作自然也不算复杂，适合全家老少一起游玩。游戏中并不需要玩家去控制车速，你只用将双手摆出紧握方向盘的姿势就可以操纵赛车在赛道上疾驰，控制它躲开障碍物并尽可能地超越其他车辆。沿途有许多可以利用的加速装置，或者玩家也可以在加速能量器满格时将手臂用力向前推，就能让赛车在短时间内快速前冲。在弯道处扭动身体还可以表现出漂移效果，非常有趣。《Kinect 欢乐赛车》的最大特色在于空中的特技表演，当玩家通过斜坡平台或在道具辅助下冲到半空中后，赛车将会根据此时玩家所作出的动作表现出不同的特技效果，例如倾斜身体就能让赛车翻转，原地转圈的话则是让赛车自旋，与此同时，赛车手也会摆出一些有型的 POSE。炫酷的特技能够让玩家获得更多额外奖励点数，这将直接关乎最终的比分。

如果你期待的是一款能与《马里奥赛车》并驾齐驱的作品，《Kinect 欢乐赛车》可能会令你失望不已，但如果你只是想和亲朋好友一同享受游戏所带来的乐趣，本作是个不错的选择。

■发挥想像力，创作出多种多样的空中特技效果。

www.plum.com

E3 2010 专题4

PS MOVE

关键词

终极体感

延迟依旧

FEATURE 4

This Changes Everything

感受PS Move的体感世界

文 星夜 美编 NINA

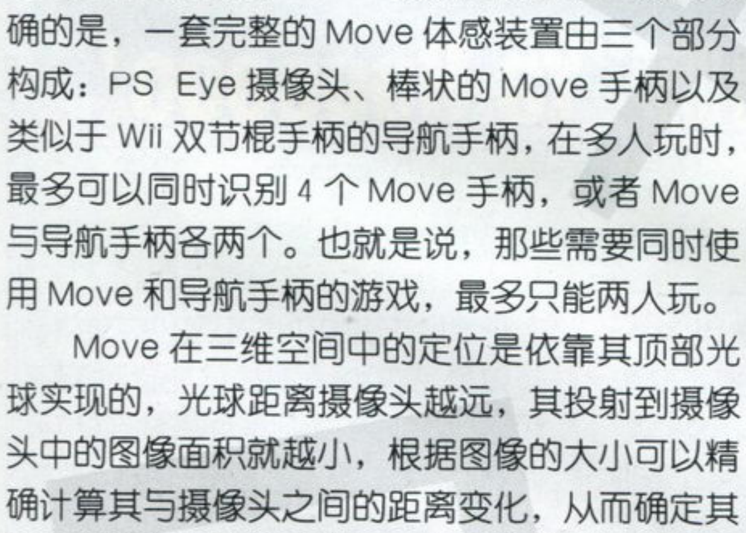
从E3会场无处不在的巨幅海报就能看出，今年E3展PlayStation Move是索尼最大的宣传重点。索尼对其制定的广告口号是“This Changes Everything”，这是PS3在美国的宣传攻势“it Only Doses Everything”的一部分。今年3月份，索尼明确表示将会把Move的首发当作主机首发一样隆重对待，到时候会有更大的广告攻势展开。Move在本届E3展中的表现并不理想，但是它的潜力绝不容小觑。

CHECK 1 PlayStation Move 技术详解

E3 2010

今年3月份举办的游戏开发者大会期间，索尼已经详细介绍了Move的技术特征。首先要明确的是，一套完整的Move体感装置由三个部分构成：PS Eye摄像头、棒状的Move手柄以及类似于Wii双节棍手柄的导航手柄，在多人玩时，最多可以同时识别4个Move手柄，或者Move与导航手柄各两个。也就是说，那些需要同时使用Move和导航手柄的游戏，最多只能两人玩。

Move在三维空间中的定位是依靠其顶部光球实现的，光球距离摄像头越远，其投射到摄像头中的图像面积就越小，根据图像的大小可以精确计算其与摄像头之间的距离变化，从而确定其在三维空间中的准确坐标。由于计算的过程非常简单，因此理论上说可以最大限度地降低延迟。另外光球的颜色还会根据游戏中的画面而变化（比如开枪时火花的颜色、画笔的颜色等），增强游戏时的投入感。光球变色的另外一个重要作用是增强与环境色的对比度，如果房间中某种颜色的色调太浓，光球会变化成另外一种与其对比较为明显的颜色，提高捕捉光球图像时的准确度。Move手柄本身的动作则是通过一个三轴加速计和一个三轴角度计来判断。在摄像头捕捉到的画面信息不足时（比如玩家的身体挡住了光球），还有一个惯性感应器可以提供信息补充。



▲E3现场的PS Move内部操作演示。

对于摄像头捕捉到的所有图像的处理工作都是借助PS3的CELL处理器完成，进行动作捕捉时可能会耗费一点SPU的处理能力，以及占用1～2MB的系统内存。PS Eye摄像头每秒会产生60帧画面，解析度为640×480，这样的解析度已经足够准确测量毫米级的距离变化和1度的角度变化。在每次游戏开始之前，首先要对控制器进行校准，索尼的研究人员表示，校准过程不到半秒就可以完成。如果环境光线发生了强烈的变化（比如家人突然打开客厅大灯），为了保证玩家的操作准确度不会受到影响，游戏会自动暂停，玩家需要对控制器重新校准。索尼表示Move的延迟时间大约为20毫秒，大概是1帧的程度。

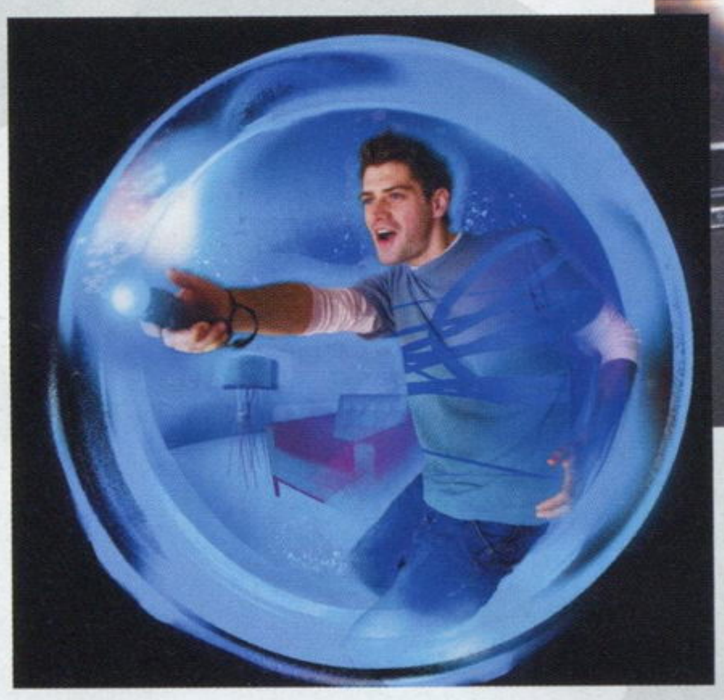
与DualShock3手柄一样，Move手柄是通过蓝牙2.0传输操作信号。在手柄内部有锂电池，提供振动、发光等所需的电能，可以通过mini-USB插槽进行充电，一次充电可以持续使用10小时左右。

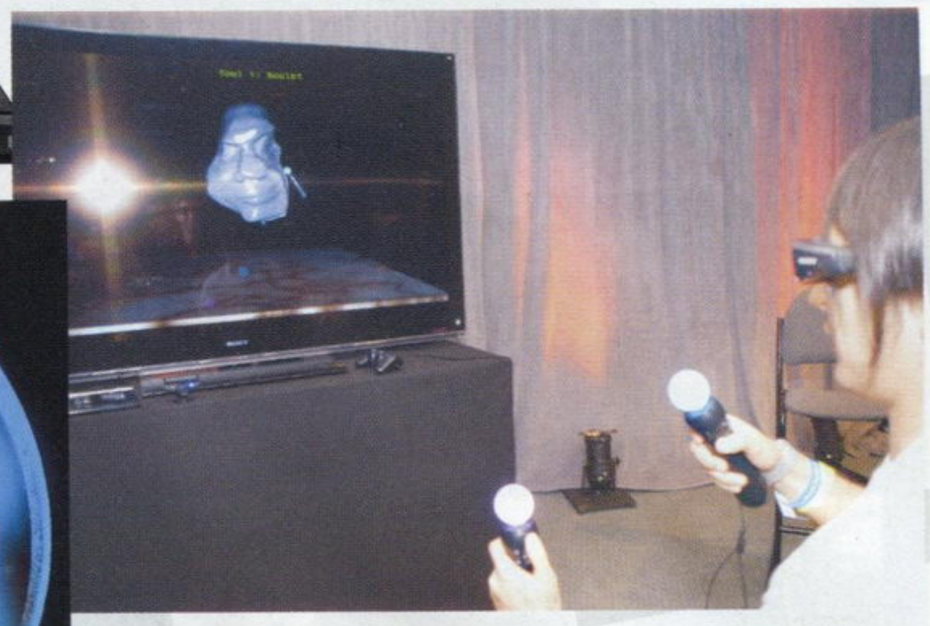
零售价为30美元的导航手柄其实就相当于普通PS3手柄的左半部分，如果玩家不愿多花钱，可以直接使用PS3手柄结合Move手柄来玩。索尼表示初期所有Move游戏都可以只用Move手柄操作。索尼的第一方Move专用游戏售价仅40美元（不包括《杀戮地带3》等支持Move功能的传统游戏），第三方的游戏应该也会朝这个价位靠拢。显然，索尼希望通过低价策略与Wii争夺休闲市场。

www.pu[illegible]ox.cn

CHECK 2 3D+Move！终极体感！

在E3展中，索尼重点说明了Move与3D游戏，这不禁令人产生联想——将Move与3D结合将会产生多么迷人的游戏可能性？对此Move的设计者Richard Marks说：“我们已经有一些团队正在将3D与Move结合。就在E3之前一个星期我们的办公室刚刚搬进来一台3D电视，将Move与3D电视结合给人的感觉真是太疯狂了，立体感真的非常强，这就像一个虚拟的立体模型，通过Move你可以移动到任何地方，感觉它就在面前。而在2D屏幕中就很难做到这一点。”Marks透露，在E3展前，他正在制作一个将头部追踪和3D以及Move结合的终极体感演示，可惜时间不够，目前还没有做好。这是一种全息游戏体验，你只要移动头部，就可以看到屏幕中的立体画面镜头随之移动，就像置身于一个虚拟世界之中。





▲索尼制作的真3D简单DEMO虽然只是一个未完成版，但是已经有非常神奇的体验效果。

CHECK 3 PlyStation Move新作体验

E3 2010

巫师冒险记 Sorcery

■预定2011年第二季度发售

索尼将这款《巫师冒险记》描述为“次世代动作体验”，在游戏中，玩家扮演的是一位巫师的学徒。本作的基本游戏方式是从环状菜单中选择魔法，然后挥舞Move手柄释放该魔法。根据挥舞手柄的力度，可以控制魔法的强度与方向。比如选择火焰魔法时，朝敌人挥手柄就会有一团火焰射向敌人，而如果是在自己的身旁画个圈，将会形成一道火焰之墙。你还可以将火焰魔法与风魔法结合，形成火焰龙卷，然后用导航手柄的摇杆控制火焰龙卷的前进方向。

你还可以喝下魔法药水，把自己变成其他生物，比如老鼠。你要向摇晃魔法瓶一样摇晃Move手柄，然后模仿喝药动作。变成老鼠后，可以钻进一些小洞。可以变化的动物种类很多。此外还有一些实用型魔法，比如修补魔法可以将断掉的桥修好。

在索尼演示的最后，可以看到巨大的兽人冲进走廊里，在冲向玩家的途中撞断了沿途的柱子，看来将会有一场激烈的BOSS战。

功夫骑士 Kung Fu Rider

■预定2010年9月19日发售

这里的骑士不是骑在马背上的中世纪英雄，而是坐在办公椅上在街头极速滑行的疯狂侦探。这款由索尼第一方开发的街机式游戏里，最快的汽车也比不上最快的办公椅。在游戏中，玩家扮演的是侦探Toby或者他的秘书Karin，为了躲开黑社会的追杀，办公椅是他们惟一的逃生工具。

E3展的DEMO仅提供了Toby和他的办公椅，玩家要操作他从陡峭的山路向下滑，途中有货车、路障等挡道。将Move手柄快速向上移动，Toby就会快速蹬腿助跑，提高滑行速度。达到一定的速度后，快速地将手柄往前一戳，就会获得瞬间加速，而且这时速度会快到能撞倒挡路的任何敌人。Move手柄上的动作键是跳跃，扳机键为用武打招式攻击敌人，甚至跨在栏杆上快速下滑。

搜集道路中的各种道具可以提高分数。如果不幸被敌人一棍子打翻在地，或者被汽车撞倒，并不会GAME OVER，或者从上一个检查点重新开始，而是会直接跳到前方，这大大加快了游戏的节奏。本作预计将会收录60个关卡。

歌星劲舞 SingStar Dance

■预定2010年10月1日发售

跳舞游戏将会成为体感新时代的领头羊，索尼旗下最著名的音乐游戏品牌《歌星》也将加入这股潮流。在《歌星劲舞》中收录了50多首对应Move体感功能的歌曲，这些歌曲也会在《歌星》专用网络服务SingStore中提供收费下载。

《歌星劲舞》将会是一款怎样的游戏？其实不用说也知道，本作是一款加入跳舞功能的卡拉OK游戏。每一首歌曲开始演唱时，画面中会出现舞者的轮廓，玩家根据舞者的动作进行模仿，歌曲结束后系统会根据玩家的动作准确度打分。比如在歌曲《Baby One More Time》中就准备了全套的舞蹈动作，由于摄像头难以识别腿部动作，因此是以手部的动作为主。不过与Wii上只要小幅度移动遥控器手柄就可以成功的跳舞游戏不同，在《歌星劲舞》中确实需要玩家全身动起来，毕竟摄像头能够捕捉到玩家的身体在二维平面上的动作。

游戏机杂志&3DM-SMW

体育冠军

Sports Champions

■预定 2010 年 9 月 19 日发售

本作相当于 Move 的《Wii Sports》，是索尼的第一方作品，将会与 Move 同捆销售。游戏中收录了 6 种体育运动，包括：圆盘高尔夫、角斗士对决、射箭、沙滩排球、地滚球和乒乓球。这 6 种体育运动都只需要一个 Move 手柄进行操作，有一些运动还可以同时使用两个手柄操作，比如在角斗士游戏中，可以用两个手柄模拟一手持盾一手持棒。作为 Move 的标志性游戏，本作中的体感操作非常灵敏。除了标准的挥舞攻击动作外，还可以进行跳跃攻击，蓄满了能量槽之后，可以发动超级攻击。

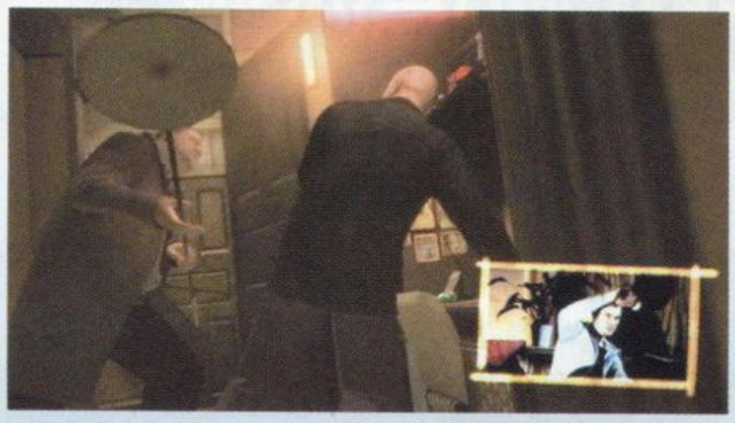
箭术也是索尼重点宣传的一个体育项目，可以用两个手柄操作，分别模仿握弓与拉弦的动作，画面中会显示箭可能的飞行方向，移动拉弦的手进行瞄准，放开按住扳机键的食指，就可以射出手中的箭。

暴雨

Heavy Rain

■预定 2010 年 10 月发布

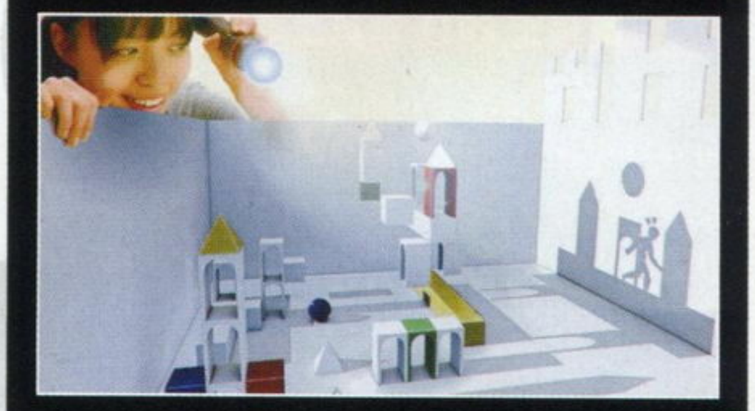
通过秋季发布的补丁，《暴雨》将成为一款 Move 对应游戏。E3 展中展示了用 Move 进行的 Madison 部分的教学关。人物的移动依然是用摇杆，画面中还会出现转半圈、推拉等动作提示，不过这次是通过 Move 手柄进行体感模仿。从 E3 试玩 DEMO 来看，可能是因为本作对动作的准确度要求比较高，诸如“关门”、“转四分之一圈”等动作并不是那么容易完成，不过经过一段时间的练习后，也许这种体感游戏方式可以让你更好地融入到游戏氛围中。



无限回廊 II

Echochrome II

■预定 2010 年 9 月发售



《无限回廊 II》无疑是对 Move 的功能应用最为独特的游戏之一。在游戏中，Move 手柄就相当于手电筒，将光照射到一系列的白色方块上，而这些白色方块投射到墙壁上的影子就成为主角前进的道路，玩家的惟一任务就是帮助只有一个剪影的主角抵达目的地。本作总共约有 100 个关卡，还有一个关卡编辑器，玩家可以设计出自己的关卡，而且可以将关卡上传到网上供其他玩家分享。

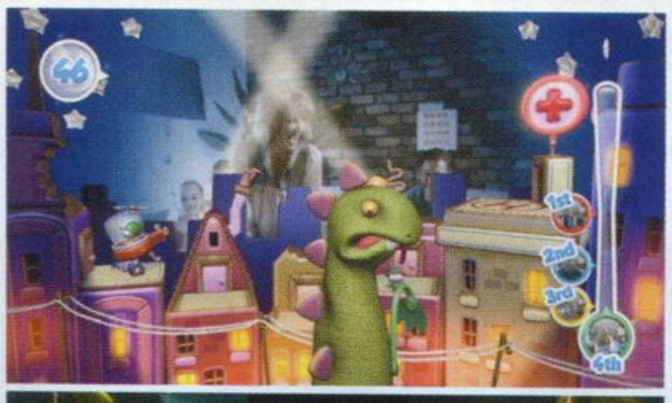
《无限回廊 II》是一款简单而充满创意的游戏，虽然游戏理念很简单，但是玩起来可没那么容易。游戏中有很多隐藏的目标，只有形成特定形状的影子，才能发现该目标。关卡的名字往往就是影子形状的暗示，比如“微笑会带来好运”的关卡中，在墙壁上照射出一张笑脸状的影子，就会出现出口。

生化危机 5 黄金版

Resident Evil 5: Gold Edition

■预定 2010 年 9 月 19 日发布

与《暴雨》一样，《生化危机 5 黄金版》也将通过补丁的方式实现体感操作。游戏的操作方式与 Wii 版《生化危机 4》相似，Move 手柄用于瞄准，不过要按住扳机键之后才能瞄准，按动作键才是开枪。甩动一下手柄就可以换子弹，X 键为奔跑。另外本作也有多种操作设置提供给玩家选择。



一起来聚会

Start the Party

■预定 2010 年 9 月发售

体感操作少不了聚会游戏，《一起来聚会》是一个聚会型迷你游戏合集，可以四人玩。今年 3 月份该作首次公开时的原名为《Move Party》。

游戏开始时，每个玩家都要站在摄像头面前拍一张照片，这将成为之后游戏进行过程中代表每个玩家的肖像。玩家还要喊出自己的名字，这样轮到你的每个回合开始时就会听到自己的名字。《一起来聚会》比较接近于过去的 EyeToy 游戏，玩家会出现在游戏画面中，玩家拿着的 Move 手柄会变成游戏中的各种道具。

电视游戏机&3DM-SMV

海豹突击队 4

SOCOM4

■预定 2010 年第三季度发售

索尼表示 Move 不仅适合休闲游戏，也将成为传统游戏的很好选择。《海豹突击队 4》就是以 Move 为宣传要点的传统大作。与 3 月份 GDC 公布的 DEMO 相比，E3 的 Move 版 DEMO 有明显的进化。

DEMO 一开始，某个东南亚国家爆发了内战，轰炸机到处轰炸，炸掉了一座大型塔楼。然后玩家开始扮演队长 Ops Com 投入战斗。作为 PS3 的重点网战大作，本作的画面非常出色，高楼群中的霓虹灯、冲天的浓烟、破败的街道、烧成黑框的汽车——整座城市仿佛已成炼狱。

游戏的操作设置与 3 月份公开时相同，只不过精度大大提高。移动 Move 就可以进行准星的瞄准，按动作键可以将镜头拉近，进行精确瞄准，然后按扳机键开枪。最酷的是可以用 Move 锁定目标，按住 L2 键，出现一个计量条，逐渐蓄满之后，就会有我方的空中火力对目标进行轰炸。

CHECK 4

一个并不浪漫的初遇

E3 2010

Move 版《泰格 · 伍兹 PGA 巡回赛 11》试玩小记

和 3DS、Kinect 相比，想摸到 Move 要相对容易得多。这其中很大一个原因是因为 EA 在索尼展区设置了一整排《泰格 · 伍兹 PGA 巡回赛 11》的试玩小隔间，而每个隔间里面都以 Move 为主要控制器。而我尽管没打过高尔夫球并且对高尔夫球也没多大兴趣，但由于其他那些在精神上完全传承自 Wii 的聚会 / 健身类游戏对我更没吸引力，而且该区域排队的压力还相对较低，所以我最终选择了这款高尔夫球游戏作为我的 Move 初体验对象。

将 Move 握在手里的第一感觉是它比遥控器手柄要轻不少。旁边的工作人员解释说这是因为 Move 采用的是像 DualShock3 那样的内置锂离子电池，而充电的时候只需要把 Move 往充电基座上一放就 OK 了。Move 的按键数目与遥控器手柄的大致相当，不过据说绝大多数时候只会用到上部的 Z 键和底部的扳机键。由于这个游戏没有利用到带有类比摇杆和方向键的 Move 导航手柄（类似于 Wii 的双节棍手柄），所以我很遗憾地无从对其进行评价。

《泰格 · 伍兹 PGA 巡回赛 11》的体感操控并不复杂。玩家所需要做的就是按照屏幕上的提示，先按下扳机键，然后将 Move 朝下定位，再按住 Z 键，最后挥动 Move 将球击出。不过我在试玩的时候遇上了不小的麻烦：在挥动 Move 击球的那一个步骤，画面里的老虎同学经常会没有反应。而工作人员来帮我调试的时候这个问题也没能完全解决。好吧，一次不行我就多挥几次……就在这反复挥杆的过程中，我发现 Move 的延迟并不比遥控器手柄好多少，反正看上去并没有很明显的区别。而索尼一再强调的只有 Move 才能实现的精确度，在我看来——至少在这个游戏里——也有些像是一个笑话：当球被我打到离洞很近的时候，我突发奇想地猛挥了一杆，结果你猜咋样？——屏幕上的老虎同学很温柔地用球杆把球轻轻一碰，然后球慢吞吞地滚进了球洞……这一刻，我泪流满面。

▲《泰格 · 伍兹 PGA 巡回赛 11》吸引了不少女性前来试玩。

经历了这次比较挫折的试玩后，我本想再尝试一下其他如《巫师冒险记》、《The Fight：Lights Out》那样的游戏，但无奈 E3 采访拍摄的行程很紧，最后直到展会结束还有很多游戏没有玩到，很是可惜。希望我这次试玩中所碰到的问题只是偶然的个例，也希望在不远的将来会有更多支持 Move 的优秀原创作品出现。

文：Huilei

■索尼试玩区采取小隔间的方式，让观众可以在封闭的环境中获得最好的体验。

话梅杂志 &3DM-SMY
www.plumbook.cn

E3 2010 专题5

软饭新宠

关键词

永别三红 | 代号英灵殿

亚版8月 | 45纳米

FEATURE 5

好不好？值不值？买不买？

新型X360完全剖析+前景分析

文 纱迦 美编 一刀

和Kinect相比，新型X360的吸引力要小一些，但这是一个你现在就能玩到的东西。目前新型X360已经席卷全美游戏市场，尽管这年头传统玩家基本上已经人手一台X360，尽管在年底买Kinect套装要更加合算，但人们已经等不及要把这个可爱的东西请回家里了。虽然E3展已经过去了十多天，但是由于目前新型X360还没有推出亚版，所以对于国内玩家来说还是有些遥不可及。不过没关系，我们会为你详细解读它的魅力！

CHECK 1 你必须了解的九个进化点

E3 2010

除了外形上显而易见的进化之外，新型X360还有九个你必须了解的进化点。究竟值不值得购买，就请逐条衡量一下吧！

1.虽然很多人把新型X360称为轻薄版或超薄版，事实上新型X360在体积方面并没有显著缩小。老款X360的体积为293mm×257mm×83mm，而新型X360的数据为270mm×264mm×75mm。虽然高度下降较为明显，但是宽度事实上还有所增加。因此微软官方并没有为其取一个特别的名字，而是按照硬盘的容量称之为Xbox 360 250GB主机。

2.新型X360的开关和光驱按钮采用轻触式，光驱指示灯的显示方式有所改变。

3.机身采用黑色钢琴镜面烤漆处理，不过坏处是这令机器变成了“指纹采集机”。

4.主机上增设光纤端子接口和Kinect接口，USB接口增至5个，取消了记忆卡插槽。

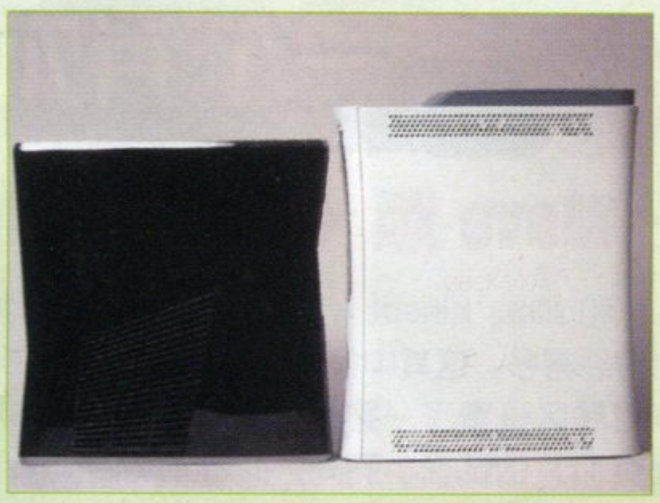
5.内置250GB硬盘，可方便置换，但不能使用市面上销售的其他种类硬盘(包括老款X360的硬盘)。

6.将CPU、GPU整合，采用45纳米工艺。

7.外置电源重新设计，功率为130W。新老款X360的电源不通用。

8.内置802.11n无线网卡，可通过Wi-Fi功能无线登录Xbox LIVE。

9.散热系统改进，风扇整合，运行时噪音大幅下降。



▲新老两台机器放在一起，只看得出来新款矮了一点儿。

CHECK 2 背部接口大解析

E3 2010

1.电源接口

2.光纤接口

3.视频线接口

4.HDMI接口

5.Kinect接口

6.网线接口

7.USB接口×3

这次新型X360最体贴的改进之一，便是增加了光纤接口。老款X360的光纤需插在视频线上，由于视频线和HDMI线不能同时插上，导致最佳音质和最佳画质这两者不可兼得。官方给出的解决办法是购买专用插头，不过价格不菲。这次改进之后就省去了这一烦恼。

本次USB接口增为5个，背部有3个，正面还有2个。不过相对地去掉了记忆卡插槽，看来经过今年春季更新之后微软已经打算让U盘彻底取代记忆卡了。

尽管Kinect要等到年底才会发卖，不过新型X360已经为它留出了空位，通过这个接口可以为Kinect供电及进行数据传输。而老款X360接Kinect需要通过USB接口，同时还要使用专用电源。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

CHECK 3 图评美版实机

E3 2010

微软大手一挥，所有参加发布会的人都送一台新型X360，拜此所赐，去了现场的幸运儿不花一分钱就拿到了心仪的主机。

当拿到主机包装盒之后，第一反应就是确实轻了。拆开包装之后发现，除了主机变轻以外，电源的重量也有所下降，所以才会让人有如此明显的感觉。

接上电源，变为轻触式的电源开关真是令人耳目一新，开机时的音效和老版相比有明显不同。开机后的噪音分贝也有明显下降，虽然还是能听到较为明显的风扇声，但下降幅度是明显的。放入光盘之后，光盘的启动声明显和老版不同，乍一听还以为是没读出来。（笑）再试试硬盘安装，同样安静了不少。

直立放置时，开机状态下新型X360会从上方吸气，然后从侧面排气，由此来起到降温效果。当实际运行了1个小时游戏之后，主机右侧会略微发热，但绝对在可以接受的范围之内，而且再多运行两个小时温度也不会变得更高。结合功耗的比较结果，新型X360的发热量肯定比双65主机还要低。

■这是美版主机的外包装。

▲美版主机同捆的内容就是这些了。

▲主机右侧的排气口，以后摆放机器时要注意在右侧留出空间。

■这种拆卸硬盘的方式有点像PS3，不过比PS3要简单很多。

▲打开包装，可以看到明显的JUMP IN字样。

■手柄的大小没变。大家对新版电源的大小应该有数了。

■新老电源的接口对比。

CHECK 4 第6代X360

E3 2010

以主板的更新换代为标准的话，5年时间内X360已经推出了6代作品。玩家口中所说的双90、单65、双65主机，其实就是对主板制造工艺的简称。而行业内更喜欢按主板的代号来称呼各代主机，这就是氙气（Xenon）、猎鹰（Falcon）、翠玉（Jasper）这些叫法的由来。新型X360的代号为“英灵殿”（Valhalla），其制造工艺已经进化到了45纳米，由此带来的变化就是功耗更低、发热更少，三红的可能性也更小。

版本代号	CPU	GPU	电源
Xenon/Zephyr	90纳米	90纳米	203W
Falcon/Opus	65纳米	80纳米	175W
Jasper	65纳米	80纳米	150W
Valhalla	45纳米	45纳米	130W

经过实机测试表明，新型X360在减少功耗方面有显著提升，和最老的双90纳米主机相比竟然能节省一半还多！我们知道，代号为Jasper的双65主机的三红发生率便已大幅好转，那么新型X360恐怕真的能杜绝三红问题。具体数据可参见下表。

■这就是新型X360主板上合二为一的CPU和GPU。

注：待机是指停在主界面不进行任何操作时的情况。

版本代号	关机	待机	运行《光环3》	运行《摇滚乐队2》	运行《战争机器2》
Xenon	2.3W	155.7W	177.8W	167.7W	177.1W
Falcon	2.8W	101.4W	121.2W	112.8W	121.5W
Jasper	2.0W	93.7W	105.9W	101.0W	105.9W
Valhala	0.6W	70.4W	87.0W	82.7W	88.0W

CHECK 5 全球版本分析

E3 2010

北美是新型X360在全球最早上市的地区，国内已经有一些玩家迫不及待地购入了，不过这种主机只有美版，只能玩美版游戏和全区游戏，大部分日版游戏和亚版游戏均不能运行。新型X360在北美的标准价格是299.99美元，折合人民币约为2043元。

欧版新型X360将于7月16日在欧洲各国登场。其中英国的价格为199.99英镑，折合人民币约为2041元，和美版基本一致。由于欧版主机同样有锁区问题，这个版本的主机同样不值得推荐。

6月16日，台湾微软宣布了台版的有关情报，台版新型X360定于八月内上市，预估零售价格为新台币10360元，折合人民币约为2203元。国内玩家最关注的版本当然是港版，但目前香港微软还未透露有关港版新型X360的售价和发售日。早先官网透露过一个2069港币的价格，不过很快就被撤下，以台版的价格来看，这个价格过于便宜了。

如果你现在就想拥有一台新型X360，但又不愿购入欧美版，那么日版是你目前惟一的选择。一向不肯落后于人的日本微软于E3展后立刻确认了日版新型X360的发售日：6月24日，换句话说目前已上市。价格为29800日元，折合人民币约为2257元。日版主机的同捆内容包括：黑色新型X360+说明书、250GB硬盘1个、黑色无线手柄1支、黑色耳机1个、电源1个、AV线1条、电池2节。

www.plumbook.com

CHECK 6

热议：如何看待新型X360的国内前景

称得上是全方位进化的新型X360吸引了无数玩家的眼球，但如果现在就有一台主机摆在你面前，你会不会毫不犹豫地掏出2200大洋将它抱回家呢？我想不少人可能都要先算一算账。鉴于国内不健康的游戏环境，决定一台游戏主机是否畅销的因素要比国外复杂得多，新型X360能否将“软组织”进一步扩大，还有待多重考验。

■新的光驱能否破解将是决定玩家是否掏腰包的关键。

■新硬盘虽然样子变了，但依然是SATA硬盘，5400转。

对游戏店老板的调查

比起玩家来，新型X360对游戏店老板带来的影响恐怕更大。为此我们专门采访了一位游戏店老板，应他的要求把店名隐去了。

问：目前新型X360到货了吗？

答：目前只有美版，还没有到货。

问：日版已于6月24日发售，据我所知日版机在国内还是有一定人气，你会引入吗？

答：会倒是会，不过应该不会太多。国内玩家还是更青睐港版。而且日版机的电源是个问题，以前110V电源可以改为220V的，现在新型X360的电源能不能改还不好说。

问：你觉得新型X360的破解有戏吗？

答：新型X360的光驱用的是双65主机建兴光驱的升级版，就算被破解可能也要一些时间。

问：新型X360的发布，有没有对国内的X360市场行情造成冲击？

答：目前ARCADE版主机的价格有一点下跌，不过这和新型X360没什么关系。

问：你的店现在可以接受新型X360的预定吗？

答：因为一切还未定，所以暂不接受预定。不过据我所知淘宝上已经有相关的业务了。

问：你预估第一批货到国内要多少钱呢？

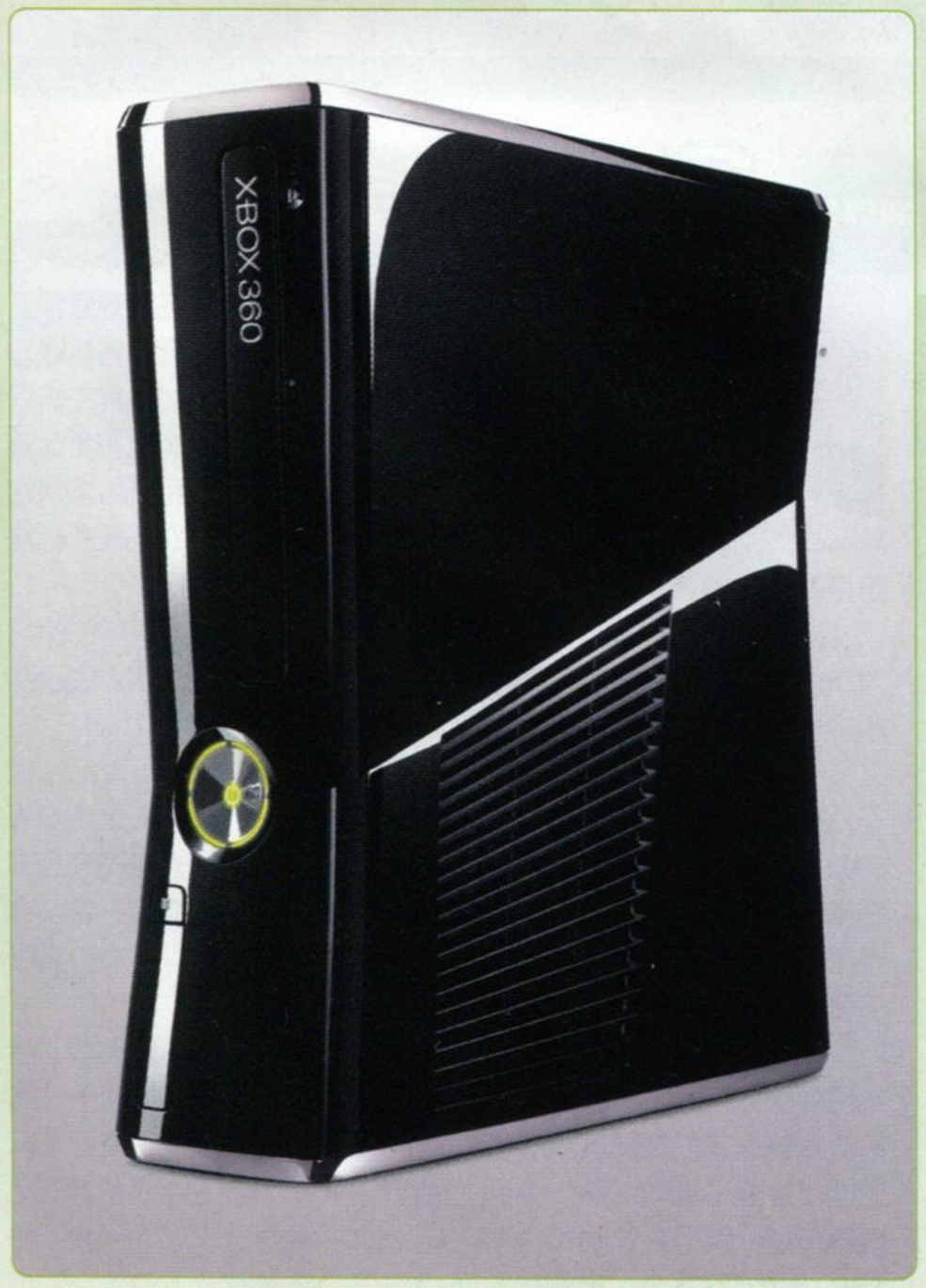
答：新型X360的官方价格应该是要2200元左右，第一批货的话我想应该不会低于2450，只会更高。

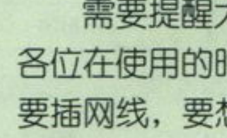
新型X360在某些方面体现了对玩家的关怀，如增加光纤接口、内置无线网卡，不过又出现了一些新的问题，如取消记忆卡插槽、硬盘电源不通用等。对于想更新换代的老玩家来说，购入新型X360会遇到一些麻烦。如果你从未买过X360，新型X360就非常适合你了——网卡硬盘全有了，等于是以过去精英版的价格来买新机型，太超值了！

那么对于已经拥有老版X360的玩家来说，新型X360有没有什么非常吸引你的地方呢？除了超酷外形和内置无线网卡之外，应该就是直接对应Kinect了。如果你对Kinect有兴趣，那么肯定要入一台新型X360，否则老版主机接Kinect时还需要专用电源。不过Kinect要到年底才会发售，而且购入同捆套装的话会便宜50美元，因此若已对Kinect产生浓厚兴趣的人不如等到年底再买。

需要提醒大家的是，微软已经明确表示，以后老版主机（包括精英版和ARCADE版）会停产，未来将主推新型X360。换句话说，现在老型号主机是卖一台少一台。这样的话不妨换个思路，为何不考虑一下现有机型呢？微软在E3展上宣布了老型号主机的降价消息，目前全球市场已经全部跟进。现在港版ARCADE主机只要1299港币，合人民币1150元，可以说是相当便宜了！但是由于各种说不清道不明的原因，1150元人民币这个价格在国内属于梦幻价格，基本上不会出现在任何一家游戏店里。要想现在就以这么便宜的价格买到自己心仪的机器，恐怕得出国才有可能。

所以说，买不买新型X360其实没什么好纠结的，因为以后市面上全是这种型号了，最多再出个简装版（微软已暗示年内有199美元的简装推出）。倒是老版X360，再不出手的话恐怕真没了。





新型X360好不好？当然好！不过值不值得买，对于大部分中国玩家来说还得打一个问号。X360在国内的火红，与D版是分不开的。如果新型X360不能破解，那么大部分欲购入X360的玩家都只能选择老机型了。如果真出现这种情况，就和目前的PSP颇为相似了。大家可以参考一下。

目前已确认新型X360的光驱是Philips & Lite-on DG-16D4S，暂时还不能破解。据说几个知名的X360破解小组正在尝试，究竟行不行还得观望一段时间。假设8月便能破解，那就还能玩3个月，因为到11月必然又有一次BAN机大潮，运气不好的玩家就多了一台新型X180。而且新型X360的主板上还有若干芯片的功能不明，说不定是微软安置的一些后门（仅供参考）。究竟这回是道高还是魔高，只能静观事态进一步发展了。

需要提醒大家的是，新型X360自带无线网卡，各位在使用的时候可得注意了。以往X360上网一定要插网线，要想自BAN的话只要拔了网线就行。现在万一设置不对，一开机就自动联上网络，运气不好的话直接就被BAN了。

就在前不久，我刚刚入手了第四台X360，这个数字也就意味着我已经有三台X360前仆后继地不幸阵亡，其中两台为三红，另一台一红（均非双65纳米）。所以当纱迦问我关于新款X360的看法时，我脱口而出的第一句话就是“它还会不会红”。尽管从目前公布的情报来看，微软在散热方面做出了不少努力，但至于成效如何，我还是得先观望一段时日再说。另外考虑到新款X360针对Kinect做出的改进，似乎入手同捆套装更为合算……总之现在还处于理性观望阶段，等到时机成熟之时再出手也不迟。

www.plumbook.cn

E3 2010 专题6 索尼大计

关键词

3D崛起 | 五位数价格 大作3D化

FEATURE 6

3D，视觉盛宴新标杆

家用机游戏步入3D新领域

文 脆薯条 美编 木仙

3D 技术相信广大玩家并不会感到陌生，在一般的立体影院中佩戴 3D 眼睛，感受迎面而来的 3D 冲击。如今这种经历更能在家用机上直接体验到，你需要的只是一台对应 3D 的液晶电视与一副 3D 眼镜。如果说体感追求的是玩家肢体与游戏之间的互动的话，那么 3D 技术则纯粹是为了追求更为逼真的画质享受。当家用机不断向前迈进的同时，结合新的技术让玩家体验游戏的方式更为多元化，使之到达了一个全新的领域。或许只有当你亲自带上 3D 眼镜，体验到近在咫尺的真实感时，那种新奇的刺激可不是三言两语就能简单表达出来的哦。无论如何，在不久的将来 3D 注定会慢慢开始渗透传统游戏这片领域。

Blu-ray 3D

CHECK 1 3D知识普及

E3 2010

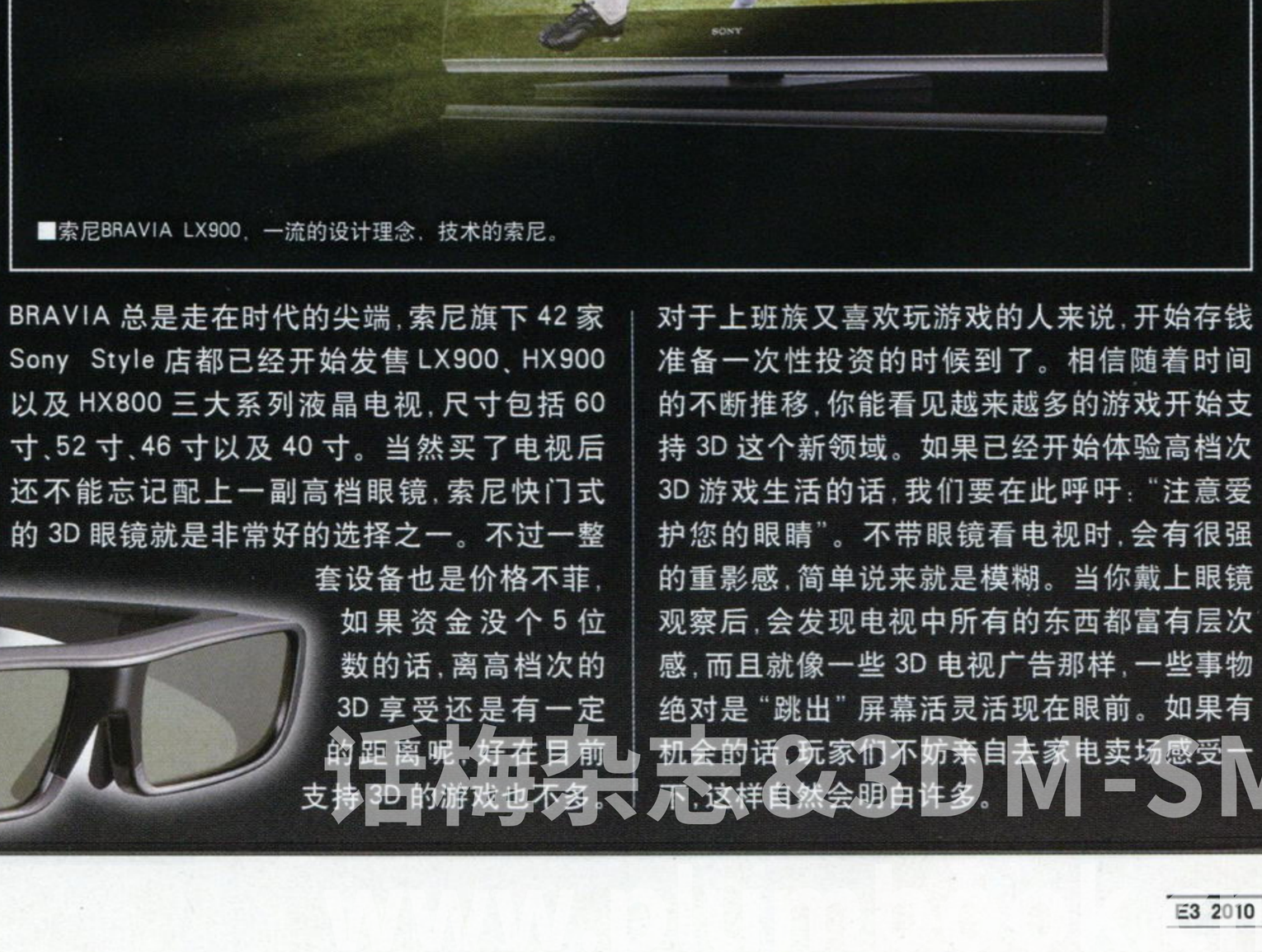
作为尖端的成像技术，有必要对 3D 技术做一下扫盲。其实在 PC 游戏的开发之中，3D 技术发展迅速，从最早的 OpenGL 和 Direct 3D 开始，PC 显卡就不断飞速发展，不过这里还是单单对家用机实现 3D 的方法做简单的介绍。总的来说，实现立体观看的方式一共有 7 种，分为时分式、互补色、偏振光、光栅式、全真式、观屏镜以及全息式。每一种成像方式都有其优点与缺点，而且普及程度各不相同。

时分式：主要以佩戴眼镜为主，优点就是效果非常好，在索尼发布会演示《杀戮地带 3》时，全场的观众与记者纷纷带上 3D 眼镜，而且由于屏幕够大，3D 的效果可以和立体电影相媲美。虽然无法亲自感受，但从演示完后现场爆发出的掌声来看，3D 效果应该非常令人满意。

互补色：主要是红蓝、红绿立体眼镜，这种眼镜就是市面上最常见的，而且价格低廉。不过效果并没有专业眼镜好，而且在观看时还会有那么一点重影，长时间观看后也容易导致眼睛酸痛。

全息式：此种成像方法无论从任何角度看上去都是立体的，而且无需佩戴立体眼镜，不过由于价格昂贵，目前并没有普及化。任天堂的 3DS 屏幕虽小，但运用的就是这种全息式成像技术，裸眼即可看到 3D 影像，对于掌机来说，其性能是非常超前的。

另外说到支持 3D 的液晶电视，索尼的 BRAVIA 总是走在时代的尖端，索尼旗下 42 家 Sony Style 店都已经开始发售 LX900、HX900 以及 HX800 三大系列液晶电视，尺寸包括 60 寸、52 寸、46 寸以及 40 寸。当然买了电视后还不能忘记配上一副高档眼镜，索尼快门式的 3D 眼镜就是非常好的选择之一。不过一整套设备也是价格不菲，如果资金没个 5 位数的话，离高档次的 3D 享受还是有一定的距离呢，好在目前支持 3D 的游戏也不多。



■索尼BRAVIA LX900，一流的设计理念，技术的索尼。

对于上班族又喜欢玩游戏的人来说，开始存钱准备一次性投资的时候到了。相信随着时间的不断推移，你能看见越来越多的游戏开始支持 3D 这个新领域。如果已经开始体验高档次 3D 游戏生活的话，我们要在此呼吁：“注意爱护您的眼睛”。不带眼镜看电视时，会有很强的重影感，简单说来就是模糊。当你戴上眼镜观察后，会发现电视中所有的东西都富有层次感，而且就像一些 3D 电视广告那样，一些事物绝对是“跳出”屏幕活灵活现在眼前。如果有机会的话，玩家们不妨亲自去家电卖场感受一下，这样自然会明白许多。

▶LX900专用的快门式眼镜，戴起来感觉舒适，而且不会产生闪烁。

任梅杂志&3DM-SM

CHECK2 对应3D游戏介绍

E3 2010

杀戮地带3

作为索尼第一方中的中流砥柱，《杀戮地带 3》自然是首当其冲。在实际演示中，虽然我们无法亲身体验到 3D 的效果，但从呼啸而来的雪花、海浪打在冰川上溅起的水花，以及子弹迎面袭来的刺激感，光是看到 2D 影像就足以令人陶醉，更别说带上 3D 眼镜的观众与记者了。我们有理由相信，结合了 3D 技术的《杀戮地带 3》将最大限度地活用 PS3，给我们带来前所未有的高画质享受。制作小组的这次 3D 开发经验也可以给予其他索尼第一方制作团队技术上的支持，未来越来越多的第一方大作都将支持 3D，3D 盛宴的时代从此展开。日后如果有游戏对应 3D 的话，封面上都会有“3D Game”的标志。

■无论近景还是远景，游戏的一面无可挑剔，大拇指上的纹路依然清晰可见。

■由于有顽皮狗的技术支持，雪地场景一定令人惊叹不已，配合3D效果，画面绝对是业界一流水准。

GT赛车5

《GT 赛车 5》多次跳票想必是让玩家等得焦头烂额，那么这款游戏对应 3D 也是顺理成章的了。你可以想象一下多达 1000 辆的世界级名车在眼前触手可及的感觉，对应 PS Eye 的头部追踪功能，玩家将可以通过转头观看左右环境，而且车内饰也更为精准。不仅仅是这样，游戏中还提供了大量赛道选择，还有细致入微的天气变化系统，更有玩家所期待的车损系统，新公布的 Photo Travel 系统还可以让玩家自由捕捉美景，时尚的跑车与经典的赛道尽收于游戏之中。最为重要的是，你可以用 3D 享受这一切。仔细看清预告影像的最后一部分，11 月 2 日！今年的秋末注定是属于《GT 赛车 5》的。

■这个车头灯与后面的灰尘效果绝对是属于照片级别的了。

■不仅仅是赛道本身，制作小组在天气上也花费了不少精力。

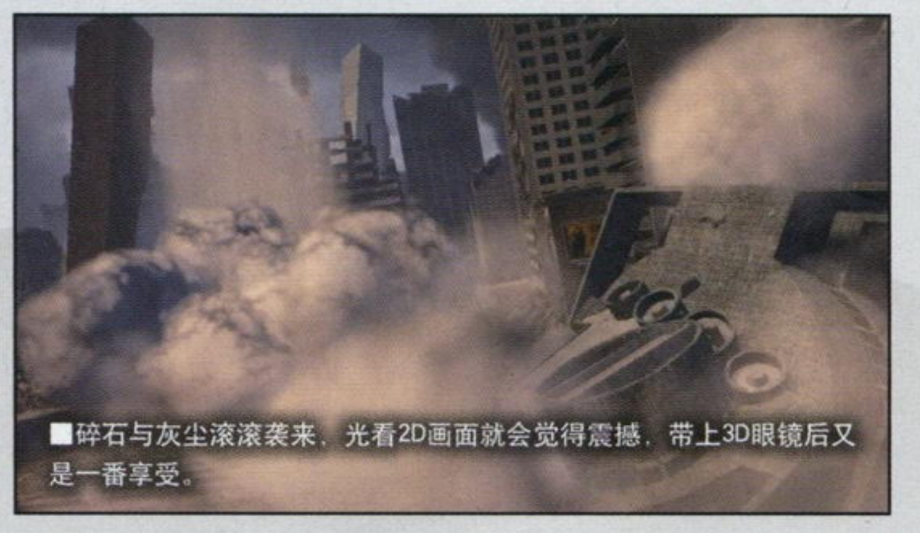
孤岛危机2

素有“显卡危机”之称的本作不仅仅在画面上首屈一指，在 3D 方面也自然不甘落后。Crytek 小组把残破不堪的城市描绘地非常逼真，而且游戏带上 3D 眼镜后可以非常明显地感受到光影的细节。游戏中各种爆炸效果也是顶尖水准，你可以朝着大楼乱扫一通，看看玻璃碎片四散的那种效果。人物建模自然不用说，手臂上战斗服的细节处理让人看不出一丝瑕疵。大楼倒塌的瞬间，碎石与灰尘的处理接近与真实水准，带上 3D 眼睛观赏起来的效果肯定要比《机车风暴 启示录》更为震撼，如果你听过《孤岛危机》的大名，想体验下什么叫做业界最高水准的话，那么这款游戏绝对是你的首选。

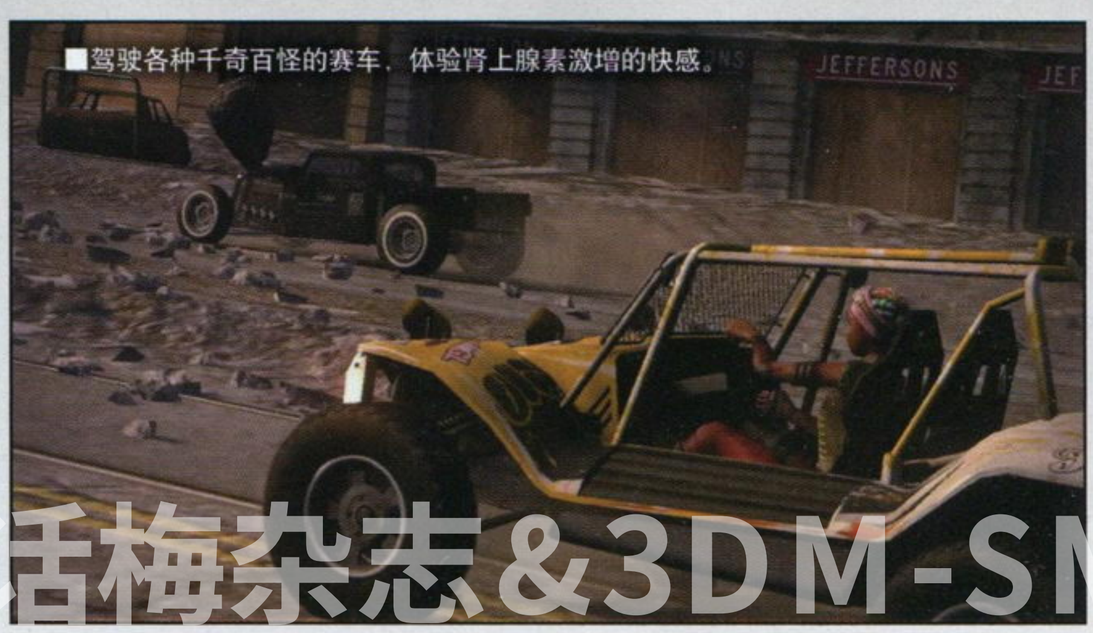
■从眼罩中还能看见反射出来的影像，带上3D眼镜后不知道是一种怎样的感觉……

机车风暴 启示录

其实《机车风暴 太平洋裂谷》早在玩家之间就有着极好的口碑，优质的画面、多样的竞速工具、精彩的慢动作回放、风格异类的赛道以及逼真的车损系统，游戏中无时不刻地追求着“爽快感”，让玩家们大呼过瘾。此次《机车风暴 启示录》的震撼公布想必又能让玩家之间掀起一阵“机车热”吧。从预告影像中可以看见，此次游戏把“爽快感”追求到了极致，各种大魄力的镜头令人眼花缭乱，借着 3D 效果，把视觉观赏性提高了数个档次。在两幢高楼相撞的瞬间从底下疾驰而过，随后满屏的灰尘伴随的碎石迎面袭来，如果有 3D 经验的玩家一定会下意识地躲避飞来的石块。另外，《机车风暴 太平洋裂谷》的 3D 试玩版已经能够在 PSN 上下到，如果已经有全套 3D 设备的话，那么你还在犹豫什么呢？如果有购入 3D 电视的意向，那么提着你的 PS3，用这个 DEMO 震撼你周围的人吧！



■碎石与灰尘滚滚袭来，光看2D画面就会觉得震撼，带上3D眼镜后又是一番享受。



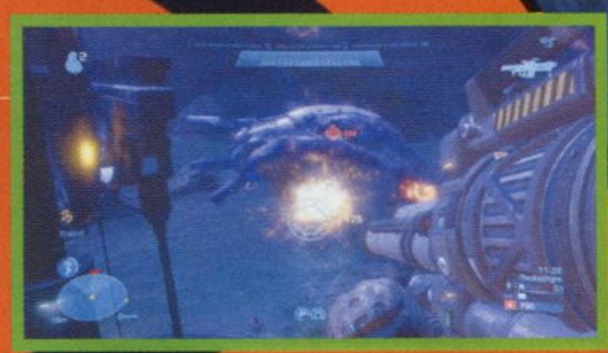
■驾驶各种千奇百怪的赛车，体验肾上腺素激增的快感。

话梅杂志&3DM-SM

激烈的火拼

火箭大战 Rocketfight

该模式适合喜欢热闹的玩家。这种特殊的游戏类型中，斯巴达战士有无穷的火箭可用，对着潮水般涌来的星盟敌人一阵猛轰。不过进入大混战阶段后，该模式会非常容易炸到自己的斯巴达战士。



经典火拼 Firefight Classic

该模式实际上是模拟《光环 3 天降神兵》的火拼模式，要一直战斗到最后一个玩家在敌人强攻中倒下为止。第四种火拼模式是全新的默认模式，比赛过程较短，行动方式有比较多的变化。

火拼地图预览

Bungie 在 E3 展中公布了两张新地图，“滩头阵地”（Beachhead）是一个翠绿的户外场景，位于海边。这是在《致远星》单人剧情模式中也有出现的地方，是在“新亚历山大”地区的海岸边。在地图的东面有一座守卫森严的大型建筑，那里就是玩家的一个主要重生点。走出基地后，首先是一条人行道将大草坪分为两边。就在此处，星盟的降落艇开始源源不绝地将其军队输送过来。如果一直往沙滩的方向走，会发现有一辆疣猪战车停在车库里。

“码头区”（Waterfront）也是一个户外地图，环绕着一个水库和水电厂。这个地图是发生在夜里，在中部附近有一个巨大的开放地区。这是一个将敌人引到那里尝试最新“目标锁定器”的理想场所。

“目标锁定器”是一种具有一些爆炸效果的全新武器。它和“斯巴达激光”的功能相似，必须要瞄准地面上的一个点，或者是一个敌人，要持续一段时间后才能开火。将目标锁定之后，就会从近地轨道发射强力的轨道攻击，将整片目标地点消灭。使用这种武器锁定一个移动的敌人，当敌人移动到大片敌群中之后，只要目标锁定器已经锁定，不论敌人此时如何移动，轨道攻击将会把整片地方的敌人全部消灭。

■与泡泡护盾相比，这种降落护盾的覆盖面积更广，是一种极其实用的装备。

新武器装备

在夜间地图中也可以看到本作的两种新武器。“震荡步枪”是星盟的武器，能够发射过热的等离子体，对斯巴达的盾牌造成破坏。而“燃料棒枪”是一种扛在肩上的重型武器，一发精确的瞄准射击就可以将敌人的整个防势摧毁。

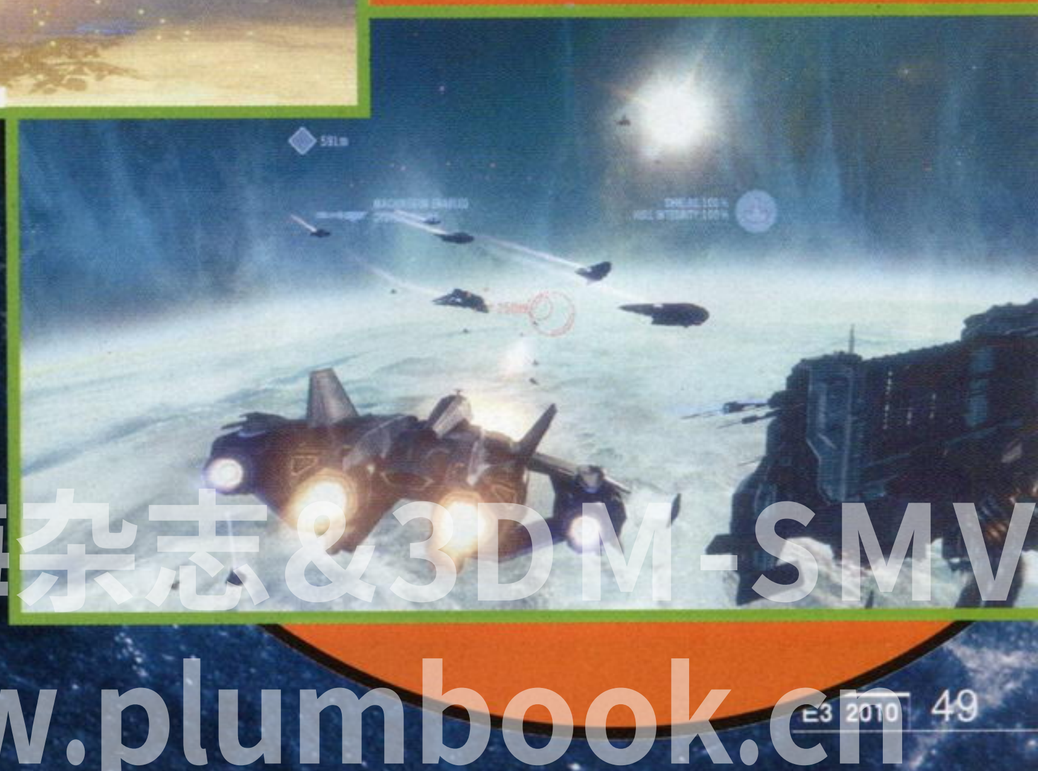
此次还公布了一种新防具：降落护盾。这与《光环 3》中的泡泡护盾相似，能够伸展出一个防护层，该防护层同时还能对罩在其中的玩家与伙伴起到治疗作用。在任何组队战模式中，获得这种护盾都将极大的改变战斗局势。使用它的玩家成为一个类似于军医的角色，医疗的同时还可以继续与敌人战斗。

网络配对

火拼模式也加入了配对功能。在《光环 3 天降神兵》中只能与好友列表中的朋友一起玩火拼模式，如果你没有多少玩《光环》的朋友，该模式就变得形同虚设了。而《致远星》可以与网上的任何人配对游戏。与传统对抗型多人模式一样，《致远星》的火拼模式有完整的配对功能，比如选择游戏列表、加入排队等。玩家可以独自一人参加配对，或者以四人一组加入到小组配对。另外 Bungie 还会加入双人分屏的火拼模式。

太空大战

在微软的 E3 展前发布会中，最令人印象深刻的应该是那段太空大战的场面。在界面中可以看到一些关键信息，比如推进器的热度、护盾和船体的完整性。画面中可以看到主角驾驶军刀号与星盟的舰队作战，除了标准的武器外，军刀号也有跟踪导弹可用。



诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

MEDAL OF HONOR

这不是大片 而是阿富汗战争！

文 Delphi 美编 anubis

荣誉勋章	EA	主视角射击
多机种	Medal of Honor	美版
	预定2010年10月20日发售 1人	59.99美元
	对应主机为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

毫无疑问，《荣誉勋章》是今年EA媒体发布会参与人数最多的游戏展示，24名玩家一字排开，在身后的大屏幕上展开激烈的线上战斗。EA希望通过此番精心布局，宣告本作将拥有系列迄今为止最出众的多人游戏体验。EA Games主管Frank Gibeau强调："对任何一款射击游戏而言，线上体验都是重中之重，我们希望《荣誉勋章》的多人游戏真正令人印象深刻，于是邀请DICE的《战地1943》制作团队，联手EA洛杉矶共同打造这款与众不同的《荣誉勋章》。"今年下半年的欧美游戏市场，堪称射击类游戏的饕餮盛宴，而《荣誉勋章》能否成为其中的一道大餐，本届E3的展示以及当前反响火爆的多人测试活动，为我们提供了一探究竟的机会。

■《荣誉勋章》中典型的街巷战斗。

■战斗中的阿富汗塔利班战士。

开发团队表示《荣誉勋章》单人任务已经全部制作完成，玩家扮演由六名游骑兵组成的侦察小队的一员，深入塔利班武装盘踞的阿富汗战场。游骑兵配备有散弹枪和突击步枪，还可以使用敌人的武器，在子弹即将用尽时，还能命令身旁的队友为自己补充弹药。我方队员的AI，总体表现令人满意，遇到攻击时，能够自动散开，搜寻掩体，稳步推进。有趣的是，玩家控制的人物的胡子会随着时间推移而潜滋暗长，最后达到游戏包装封面上那名第一梯队成员胡须的"繁茂"程度。试玩任务发生在一个典型的阿富汗村落，石头搭建的民宅显得破败不堪，地上时而掀起沙尘。此时，隐藏在角落中的敌人突然发动攻击，队友的呼喊，敌人的尖叫，武器发出的怒吼，墙体崩裂的声音，以及震耳欲聋的爆炸声引起的短时间耳鸣，游戏的战斗气氛被烘托到了极点。

消灭敌人后，小队继续前进来到一座武器仓库，玩家可以直接破门而入，队员们会在此处商量下一步的计划，这里的人物配音表现得很到位。接着，通过一条狭窄的道路走到尽头，会遭遇敌方部署的重机枪，此时可以呼叫空袭解决掉这个火力点。最后来到一座满是砂砾的峡谷，这里有一些被摧毁的坦克残骸，还能听到远方战斗的轰鸣声，此处敌人占据有利的高点位置，经过一番激烈战斗，小队终于到达目标地点——一个并不起眼的小屋。此时，玩家的手持电话突然响起，屋子随即发生了爆炸，试玩任务到此处就嘎然而止了。开发团队介绍说，《荣誉勋章》的单人战役并非充斥着好莱坞大片风格的桥段或各种戏剧性的脚本，相反，游戏目标是还原正在发生的阿富汗战争，玩家将要面对的各种凶险挑战，也是盟军在阿富汗遭遇到的真实情况。"这不是电影，而是战争。"执行制作人Greg Goodrich强调说。

◀尽管只是测试版，《荣誉勋章》在画面和音效方面的表现已经足够令人满意，尤其在远景刻画和枪械建模方面，制作水准相当出彩。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn
©2010 Electronic Arts Inc. All rights reserved.

荣誉勋章 前线 高清重制

本作网战部分的很多细节内容需要进一步调整润色，比如应增加卧倒动作，降低狙击枪不开瞄准镜射击时的精度，另外，火箭筒攻击的特效相当花哨，但是实际伤害实在有些惨不忍睹。从整体表现上看，《荣誉勋章》的多人游戏兑现了制作组先前的承诺，新老玩家都能沉浸其中。值得关注的是EA台湾分公司将同步推出PS3和X360的繁体中文版，PS3玩家还将收获一份特别的独占礼物：《荣誉勋章》PS3典藏版将包含《荣誉勋章 前线》的高清重制版。

在接受媒体采访时，EA洛杉矶的员工骄傲的表示："我们有宽松的日程表，以及高效、专注的核心开发团队，我们现在甚至有时间照顾子女，正点下班，陪孩子一起吃晚饭，度过愉快的周末，我们正处于一个美妙的位置……大家以饱满的热情投入工作，竭尽全力，目标是重塑《荣誉勋章》系列的辉煌，希望它能重返最伟大的射击游戏行列！"虽然雄心勃勃，但目前的《荣誉勋章》与主要竞争对手《使命召唤》依然存在较为明显的差距，为了实现从优秀到卓越的转变，开发团队不妨牺牲一下自己的周末时间，毕竟，一个愉快、惬意的开发过程，远不如玩家、市场和媒体皆大欢喜的结局来的实在。

■赫尔曼德山谷地图上的塔利班蒙面武装。

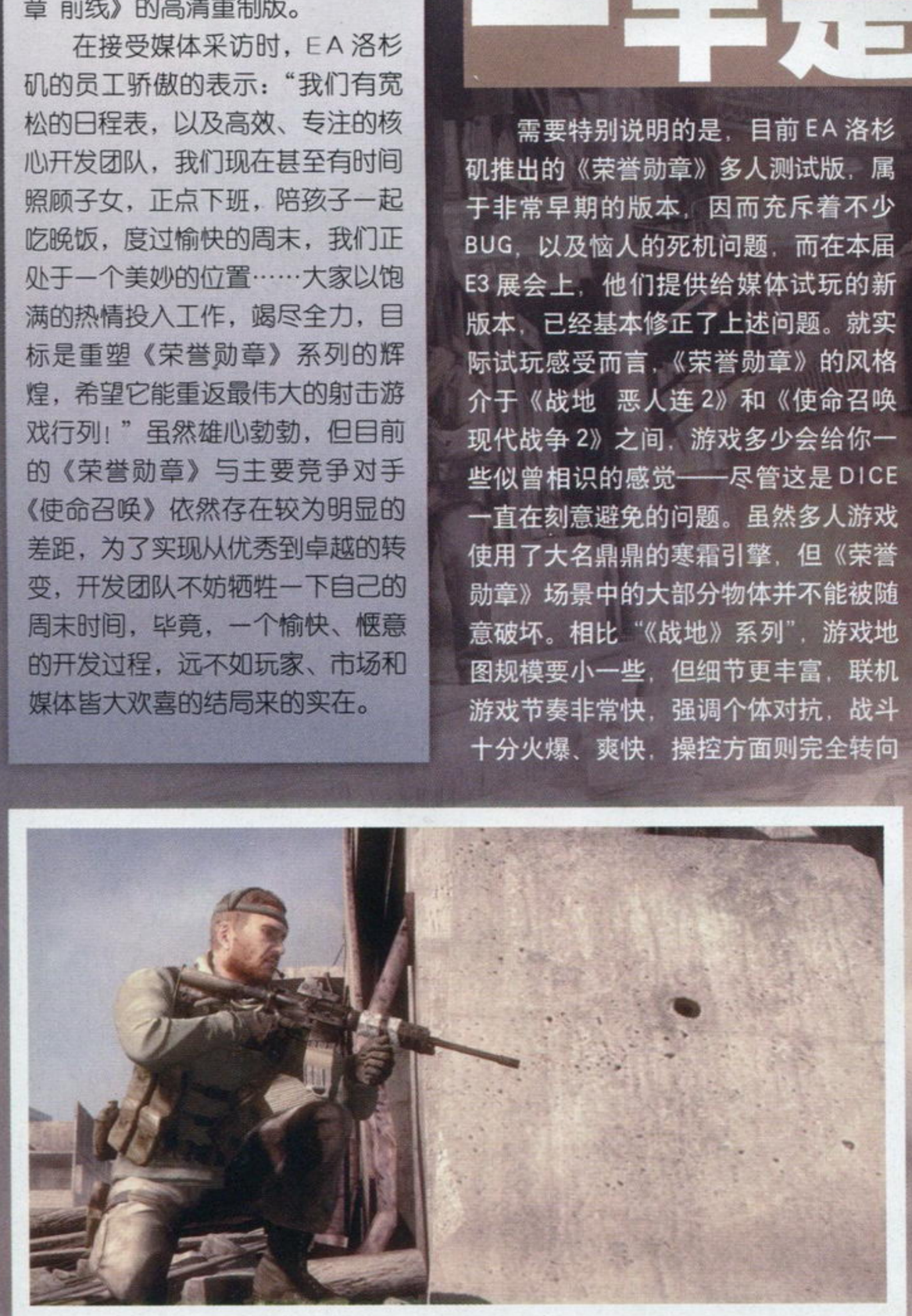
一半是BF 一半是CoD

需要特别说明的是，目前EA洛杉矶推出的《荣誉勋章》多人测试版，属于非常早期的版本，因而充斥着不少BUG，以及恼人的死机问题，而在本届E3展会上，他们提供给媒体试玩的新版本，已经基本修正了上述问题。就实际试玩感受而言，《荣誉勋章》的风格介于《战地 恶人连2》和《使命召唤 现代战争2》之间，游戏多少会给你一些似曾相识的感觉——尽管这是DICE一直在刻意避免的问题。虽然多人游戏使用了大名鼎鼎的寒霜引擎，但《荣誉勋章》场景中的大部分物体并不能被随意破坏。相比"《战地》系列"，游戏地图规模要小一些，但细节更丰富，联机游戏节奏非常快，强调个体对抗，战斗十分火爆、爽快，操控方面则完全转向《使命召唤 现代战争2》的风格。相比而言，目前游戏的射击手感还有待改进，很多枪械开火都没有后座力，感觉有些飘。

当然，《荣誉勋章》融合各家之所长，并非是在东施效颦，相反在不少环节上都实现了进化。多人测试版包含盟军和塔利班武装两大阵营，各分为三种职业：步兵，特种兵和狙击手，取消了医疗兵等辅助性职业，因此游戏不太讲究各司其职的整体团队配合，更强调个人技术以及两三名玩家局部的小配合，应该说，这是和"《战地》系列"最根本的差异。多数时候，游戏的战斗都发生在中近距离，玩家通过战斗不断获得经验升级，解锁新的武器、瞄准镜、额外弹药等，不过当前版本，并没有提供太多可选升级项目。在多人游戏开始时，玩家能够自由设定主、副武器，并调整枪管，瞄准镜的类型，还可以选择重生点的位置，比如战斗前线或是相对安全的后方。

测试版中共有两张地图，分别是喀布尔城废墟和萨尔曼德山谷，前者是标准的城市巷战，比较出彩的设计是，地图存在大量高点，丰富了玩家的战术选择，而后者则是典型的山区地图，适合狙击，地图中央的市场区域则会爆发激烈的近距离战斗。测试版提供的多人模式为：团队突袭（Team Assault）和战斗任务（Combat Mission），团队突袭模式是典型的团队死亡竞赛，通过击杀对手获得分数，达到一定分值的队伍获得最终胜利。而战斗任务则类似于《战地恶人连2》的"Rush"模式，一个队伍进攻，另一支队伍防御，争夺分布在地图上的若干目标区域，同时还要完成一些任务，比如安置炸药或占领某个记录点。

游戏的核心系统就是所谓的"连锁分数"，类似于《使命召唤 现代战争2》的连杀奖励，当玩家连续杀死敌人，并得到一定分数时，就会获得战斗奖励，与其他作品不同的是，连锁分数不只和杀敌数有关，当玩家采取有效支援和防御行动时，同样可以获得分数，这种设定在一定程度上削弱了"蹲点"现象的泛滥。此外，玩家可以从"进攻"和"防御"两种类别中挑选战斗奖励，比如空袭、迫击炮攻击属于进攻奖励，而呼叫无人侦察机，则属于防御奖励。在战斗任务模式中，玩家重生需要等待几秒钟的时间，由于可以直接选择在队友身边重生，这项设置无形中加大了防守一方的难度，在面对一支训练有素的队伍时，很容易带来挫折感，希望开发团队能够进一步作出平衡调整。



■喀布尔城废墟地图上，美国游骑兵同敌人展开激烈战斗。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 雷电　美编 木仙

狂暴	Bethesda Softworks/id Software	主视角射击
多机种 Rage		美版
预定2011年	多人	售价未定
对应机种为PS3及X360		

《狂暴》是 id Software（后简称 id）在 2004 年《毁灭战士 3》和 2005 年的《雷神之锤 4》之后的第一款 FPS 重头作品。id 之前作品阴暗的室内风格虽然也在本作中有所体现，不过以废土为大背景的本作，开放的户外环境则是重头戏。使用全新的引擎开发的游戏画面，在家用机平台上的表现之优让人惊讶。游戏的玩法则融合了各种打枪游戏的特色，《孤岛惊魂 2》的大地图、《边境之地》的任务制和《辐射 3》的道具系统等等，值得期待。

id出品，品质保证

《狂暴》是 id Software 的最新作品。也许家用机玩家仍旧不太了解 id 这个拥有悠久的历史的游戏开发商，领导人是引擎技术先锋“大神”约翰·卡马克，知名作品是《毁灭战士》（Doom）和《雷神之锤》（Quake）等经典的 FPS 游戏系列，在 FPS 类型发展早年间（九十年代），这些作品的引擎“id Tech”更是制定业界标准的样板式引擎，都代表着当时最先进的游戏制作技术，而 id 自社制作的游戏更像是展示引擎效能的展示品，要知道卖引擎授权赚的钱可比一款游戏赚的钱多了不知道多少倍。

进入 21 世纪，“虚幻引擎 3”随着 X360 的崛起，卡马克“玩火箭不务正业”之后（笑），虚幻引擎的曝光率和关注度都超过了同时期的 id Tech 引擎。在《毁灭战士 3》和《雷神之锤 4》发售之后，id 应该就已经开始了最新版 id Tech 5 的开发，新引擎于 2007 年的 E3 展会上公布，而对应该引擎的两款作品《毁灭战士 4》和《狂暴》就是于同年 8 月初的 QuakeCon 上同时公布的。（“QuakeCon”是 id Software 自己举办的游戏发布会和玩家聚会，每年在德克萨斯州举办一次。）拥有更加重要地位的《毁灭战士 4》的信息显然要更机密一些，而全新原创作品《狂暴》则作为公司的旗帜一般鲜明地展现在玩家面前，不过游戏的开发则一路坎坷，起初游戏为 EA 发行，中途卡马克甚至一度想取消家用机版的发售，2009 年 6 月 ZeniMax Media 公司（也就是 Bethesda）收购了 id Softwar，本作的发行权自然也变为 Bethesda，2010 年 3 月 3 日，游戏的创意总监 Tim Willits 宣布游戏发售日延期到 2011 年，E3 展上 Tim 带着最新的可试玩版参展，惊人的画面效果震撼全场，获得所有媒体的一致好评。

废土风格

废土（Wasteland）、后启示录（Post-apocalyptic），这两个词在近年来出现的频率大大提升，同题材的电影先锋有《银翼杀手》，同题材的游戏之最为《辐射》，简单说就是惊世浩劫之后的世界，有可能是核战，有可能是自然灾害，总之，废土之上一片破败景象。

本作的故事发生在近未来，小行星撞击地球几乎毁灭了整个地球文明，人类政府预测到这浩劫即将到来，建设了数百个地下方舟，你扮演的游戏主角就是其中一个方舟内的幸存者。实际上，地面上的生还者数量远远超过预期假设，但是很明显没有人想看到你也活在这个世界上，你从冷冻睡眠中醒来，来到这片强盗和变种人横行的废土之上，作为一个孤独的幸存者展开冒险。

游戏的画面非常干净利索。要知道以前的 id Tech 引擎都是以室内复杂的光影效果见长，而在《狂暴》中，我们看到一个偌大的开放世界，环境细节丰富至极，焦黄的岩石堆起的层层山峦纹理细密，青绿色植被遍地，天空蔚蓝，整个画面色彩丰富，但是各种废土的标志性细节也丝毫不示弱，俊美的环境与文明所剩的斑斑锈迹形成强烈的对比。大家近些年应该都看过很多后启示录风格的游戏，不管是发售的还是未发售的《辐射 3》、《边境之地》等等，甚至算上《机车风暴 启示录》，本作在强大的引擎下表现出的画面也绝对是最强的。

www.plumbook.cn
©2010 Betnesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company

在废土之上探索

本作对于 id Software 来说是一次新的尝试，id 之前的作品都是传统的运动系 FPS，单线程一路开枪射击，对战模式更是直来直往，以射击技术为核心，乃竞技游戏之首选，而本作的单人模式则是混合了各种元素的开放世界，和《孤岛惊魂 2》(Far Cry 2)、《边境之地》的游戏类型非常相似，玩家可以在大地图上自由探索，各种 NPC 会给你各种任务，不过并不会是“跑到一个地方获得一个道具”或“到一个遥远的寨子里杀一个坏蛋”然后“回来交任务”这样的单调事情，游戏会让玩家到不同的地方展开剧情，路上会有分支任务，但是绝对不会无聊地为增加游戏长度无谓地让玩家兜圈子。

RPG式的收集要素

游戏中的 NPC 会因为你之前的行为而改变对你的态度，制作组正在将这种“名誉”系统尽量完善。丰富的武器系统也和 id 之前的作品有着很大区别，干掉敌人后可以搜身取得各种道具，收集来的素材可以合成出各种新道具，在战斗中灵活运用这些道具会非常有趣。游戏中还有与《辐射 3》中相似的合成图纸，有了它们就能有目的地收集所需素材了，不过不需要什么工作台，随时随地都可以完成组合。

驾驶是另一个重心

庞大的地图自然也不会成为玩家跑路的负担，因为驾驶载具也是本作的一个重点，从后启示录风格的画面看类似《机车风暴》，而从火爆程度看又向《火爆狂飙》。车辆可以改装升级，提升驾驶性能和车载武器性能，在崇山峻岭中与敌人展开大战吧！

射击敌人身体的不同部位！

凭 id 的经验，射击系统绝对实实在在让人放心，不同武器的性能自然有明显区别，本作中做得比较好的是对目标身体不同部位的攻击会有不同的效果，人物中弹时的反映在物理引擎下表现得非常不错，重要的是不同部位受伤会有不同的影响，比如攻击腿部就会影响其行动速度。当一个血厚的大块头变种人挥舞着大锤冲向你时，毫不犹豫地射击其腿部要比冒险瞄准不容易命中的头部要更有效，打瘸他的一条腿他还会蹦跳着接近你，这种动态的变化是本作的一大看点。

话梅杂志&3DM=SMV
www.plumbook.cn

DEAD SPACE 2

死亡空间2	EA	动作射击
多机种	Dead Space 2	美版
	预定2011年3月31日发售 1人	价格：未定
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

“《死亡空间》系列”独特的恐怖风格相信玩过的玩家都深有体会，你不仅仅需要和丑陋的怪物作战，更要和扭曲的时空抗争。比起《生化危机》的恐怖，《死亡空间》更让人感到一丝扭曲。在“石村号”宇宙飞船中，你不知道会发生什么，你永远活在那些神秘怪物“标记（Marker）”的阴影之下。而你能做的只有战斗，因为只有你知道消灭它们的方法。如今《死亡空间 2》作为 EA 的又一重磅炸弹，势必将其打造成一款欧美标杆级的恐怖游戏，就像制作小组成员 Bagwell 说的那样：“我们希望制作一个让人真正感到害怕的游戏，让玩家们身临其境，相信这些可怕的事真的会发生在现实之中”。

文 脆薯条 美编 木仙

剧情提要

前作的主角 Isaac Clarke 由于参加了一次飞船维修任务而不幸被卷进了一场噩梦之中，他在一个错误的时间来到了一个错误的地点。造成这场悲剧的原因居然是他的旧情人，要不是她，默默无闻的 Clarke 也不会阴差阳错地来到“石村号”宇宙飞船上，更不用面对那些不断增多的怪物们，当他踏入“石村号”时，梦魇就开始朝他伸出了魔爪。最终他通过了重重难关，在心智停留在面临崩溃的临界点时顺利逃脱，但一切的一切才刚刚开始而已。那些原本已经被消灭的怪物又再次出现，而且侵袭了一个人口众多的空间站。如今的 Clarke 必须继续这场噩梦，他从一个默默无闻的修理工转变为了拯救全人类的英雄，而且只有他知道怎么杀死这些怪物……

新武器介绍

本作中增加了一种新型武器，叫作锥刺枪（JAVELIN GUN）。这种枪可以发射像鱼叉一样大小的钢针，击中怪物后可以牢牢地把它固定在天花板或地上，而且杀伤力极大，是对付 BOSS 时的又一利器。

■锥刺枪虽然威力强大，但被固定住的怪物可能会慢慢挣脱出来。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn
©2010 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

各种怪物一览

本作的怪物从外观来看相当地扭曲，简直就是内心阴暗一面的写照，感觉和《寂静岭》中的怪物有点相似。这些怪物在游戏中会不时地偷袭 Clarke，出现时同样会伴随着惊悚的音效声，让你背后直冒冷汗。

▲大型犬一样的怪物，在一些恐怖游戏中都有出现过。它们行动迅速，扑上来就会张开血盆大口。

▲面目可憎，身体前面有两把大镰刀，虽然行动缓慢，但杀伤力极高，玩家在游戏中必须额外注意。

▲面部已经彻底扭曲的怪物，它似乎能够行走无声？而且衣服领口上有独特的文字，和古代日本怨灵穿着非常相似。

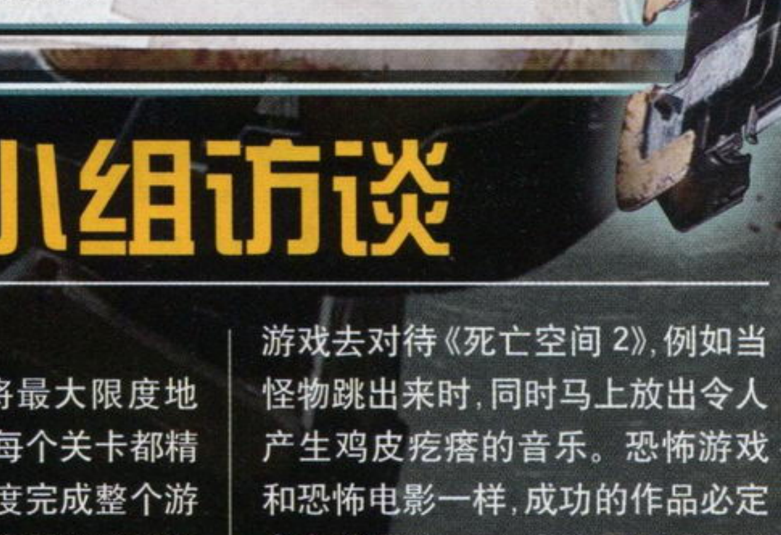
▲这种怪物会从嘴里喷出有毒液体，而且它会一直缠着 Clarke 不放，在游戏中算是比较常见的怪物了。

▲左手长出一个大肿瘤，似乎有两个脑袋，下半身已经完全模糊不堪的怪物。它会从身后慢慢靠近玩家，然后冷不防地给你致命一击。

制作小组访谈

精益求精

《死亡空间 2》将最大限度地给玩家带来恐怖感，每个关卡都精心制作，以严谨的态度完成整个游戏制作过程。而且游戏必须避免那些恐怖电影中常用的公式化要素，开发小组的每个成员必须在惊悚度、恐惧感与紧张的气氛中找到平衡点。《死亡空间 2》的目标就是给玩家带来最真实的恐惧。另外，负责开发的 Papoutsis 也解释到："为了确保那种恐怖的气氛，你必须与光影师、音效制作人员以及程序员等等通力合作，这样才能确保恐怖效果一步到位"。制作小组并不想按照传统意义上的恐怖游戏去对待《死亡空间 2》，例如当怪物跳出来时，同时马上放出令人产生鸡皮疙瘩的音乐。恐怖游戏和恐怖电影一样，成功的作品必定会有续作，如果一直沿用这种老掉牙的方式，人们自然会感觉疲倦，而制作恐怖游戏就不一样了。玩家不是一个旁观者，而是参与到游戏之中的，所以他们的目标就是制造一种全新的恐怖体验。



■仔细观察每一个角落，看看制作组倒地给玩家安排了多少"小礼物"。

■这段实际演示证明了本作可以给玩家带来全新的恐怖体验。

小小的联系

"《死亡空间》系列"其实包括 6 期的漫画以及一部动画电影，其中非常详细地表述了人类在殖民地星球发现"标记（Marker）"的过程，随后把他们送到了"石村号"宇宙飞船。而 Wii 平台上的另一作《死亡空间 撤离》更是描述了在主角 Clarke 未到达"石村号"之前的种种鲜为人知的故事。根据制作人 Steve Papoutsis 的解释："身为游戏的开发者，我非常希望能够把这些要素串起来放到游戏中去，对于玩过前作的玩家来说，会觉得非常有代入感"。

语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

灵异恐惧3	Warner Bros. Interactive/DAY 1 STUDIOS	射击
多机种	F.3.A.R	美版
	预定2010年秋季 1人	
	对应机种为PS3及X360	

恐怖射击游戏“《F.E.A.R》系列”的第三作早在E3之前就公布了大量消息，本次E3不但带来了新的宣传片更有试玩满足了系列拥趸们渴望的心。游戏的正式标题是《F.3.A.R》，代表系列正统续作的“3”替代了字母“E”。本次第三代作品由DAY 1 STUDIOS担当制作，提出了很多变革与新鲜点子。新引擎带来的画面进化非常明显，恐怖感再上一个台阶！

F.3.A.R.

罪孽和救赎的颜色都是鲜红

文 奈落
美编 anubis

剧情梗概

本作的世界观基本沿袭前两作，登场人物身上的种种谜团也将在游戏中大幅揭晓。首先是神秘军事集团ATC（Armacham Technology Corporation），这个庞大企业一度秘密开发“超级克隆战士”，控制克隆战士的司令官就是能够使用“心灵感应力”的人，这项研究计划名为——“起源计划”。不料其中一个名为帕克斯通·菲特的实验体突然暴走，对ATC的人员展开了报复性的虐杀。为了消灭菲特，美军秘密部队FEAR（First Encounter Assault Recon）展开了行动，主角波特曼就是FEAR小队的一员。他拥有超越常人的反应速度，对于他自己来说即是减缓时间的能力。而波特曼自己与宿敌菲特正是兄弟关系。

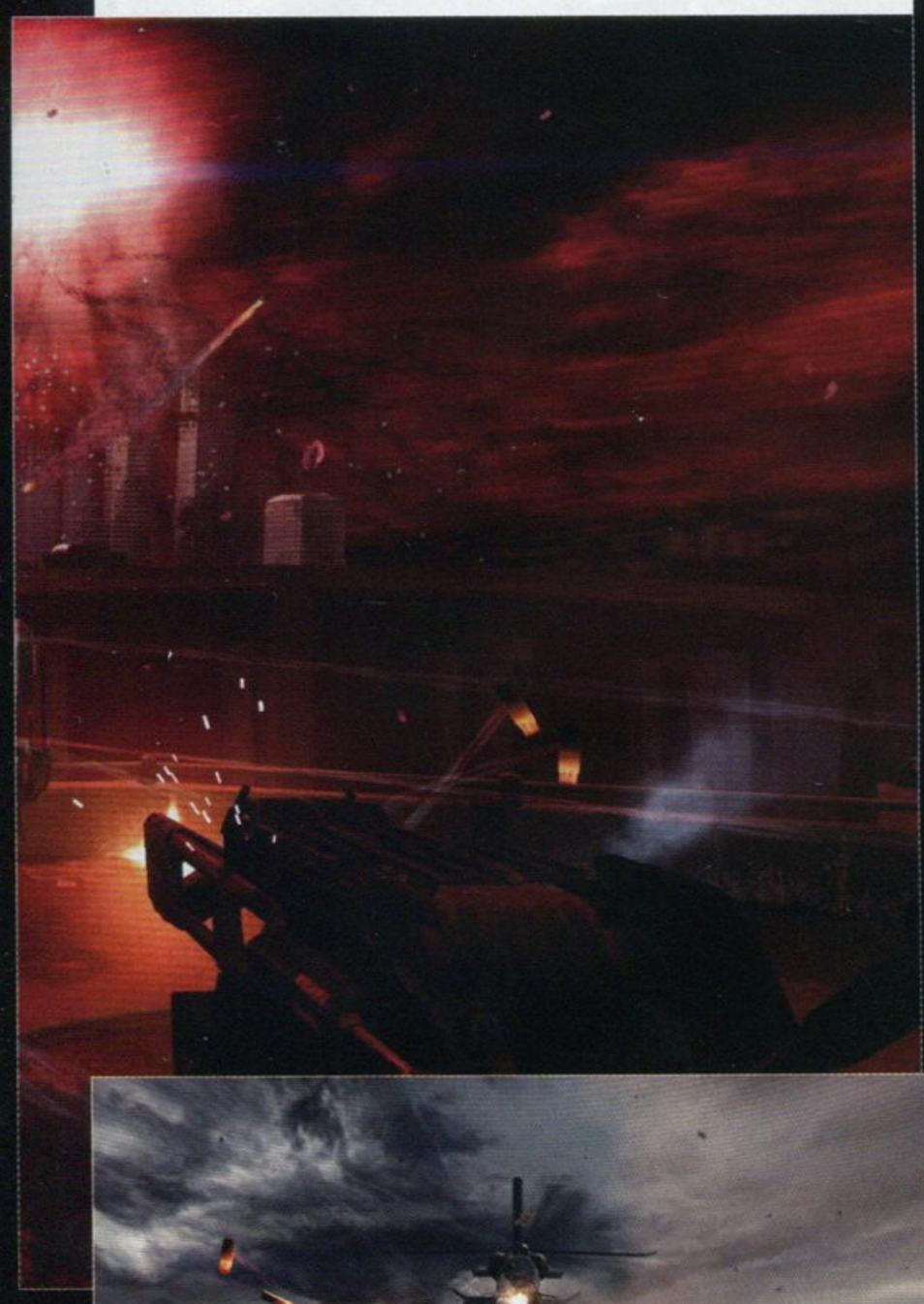
系列最著名的恐怖角色“神秘小萝莉”的正体和她的目的都将在本作中进一步暴露。恶灵化身的“小萝莉”阿尔玛其实就是兄弟二人的亲生母亲。而她的计划和更多的未知之谜会在游戏中渐渐明朗。

■暴力表现非常残忍

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

机器人大战

射击游戏的一大流行趋势——可以乘坐机器人载具。其实前作就出现了机器人兵器，但是本作中玩家可以更自由、更爽快地驾驶机器人兵器虐杀敌人。如果赶上机器人对机器人的场面，简直就和《装甲核心》一样了……



■机械战火爆异常

■使用菲特时的世界表现

■菲特究竟为什么和主角合作？

两个角色 两种玩法

这次玩家可以操纵的角色不再只有主人公波特曼，他的死敌兄弟菲特也将成为可操纵角色。而且合作模式中两人还能相互配合。波特曼和以往一样通过武器射击和时间减慢的超能力来杀敌，而身为复活亡灵的菲特可以消耗灵力控制他人身体，还可以对目标物体进行远程操控。控制波特曼的时候玩家看到的世界是偏冷色调的，而使用菲特时看到的世界是一片血色的。两个玩家可以使用两名角色游戏，但是单人游戏时就是单人游戏，没有同伴 AI。

■突然袭来的异型，本作的敌人随机出现系统带来了巨大的压迫感

提心吊胆

个人认为本作最大特点是游戏中敌人的出现是突然的、不可预测且带有随机性的，敌人的出现频率甚至攻击方式都是变化的，这个设定大大提高了游戏的紧张感，让玩家时刻保持在惊悚的状态下，可谓名副其实的 FEAR 体验。

“恐怖大师”加盟

本作借“华纳兄弟”的光，诸多有名的电影人加盟了游戏的创作。Steve Niles 将负责剧本（代表作《厄夜三十》）。过场动画导演将由 John Carpenter（代表作《V 字特工队》、《恐怖大师》）担纲。想必会给玩家带来更高的恐怖惊悚体验。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

幽灵行动 未来战士	Ubisoft	主视角射击
多机种	Ghost Recon: Future Soldier	美版
	预定2011年第一季度发售 1人	59.99美元
	对应平台为PS3、X360	对应玩家年龄：未定

诞生于2006年春季的《幽灵行动 尖峰战士》率先向玩家展现了次世代射击类游戏的风采，然而在一年后的《尖峰战士2》发售后，育碧的《幽灵行动》就像幽灵一样失踪了。在大作如林的射击游戏领域，需要花更多的时间，制作一个革命性的作品，才能让《幽灵行动》品牌更上层楼。所以育碧酝酿了三年，希望他们的《未来战士》树立一个新的标杆。

近未来世界 战火再燃

■本作的画面色调和之前的两款《尖峰战士》那种昏黄色调不同，出现了亮丽的蓝色、绿色与白色。

本作的故事大约是发生在10～15年后的未来。俄罗斯极端民族主义者绑架了总统，并且向北欧发动攻击，很快就成为一场全球性军事危机。美国与俄罗斯政府一起发起反击。游戏初期，一系列网络攻击事件切断了美国与俄罗斯内部的联系。经过调查发现攻击的源头在挪威，玩家扮演的新人Kozak与幽灵小队一起前往挪威进行调查。

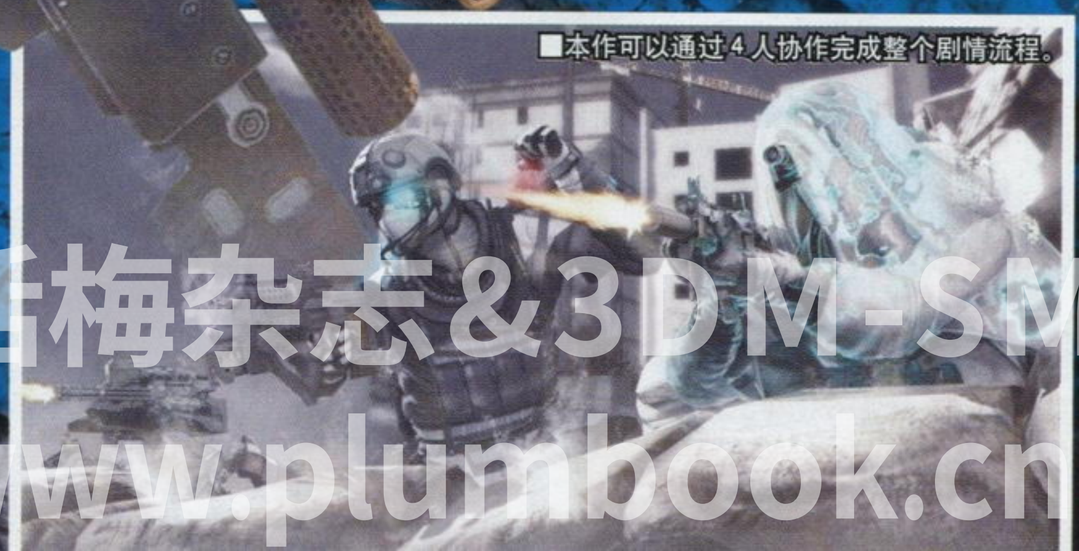
负责本作开发的育碧巴黎工作室表示，本作剧情方面的目标是要表现出“战争的人性”，将会从多个主角的角度讲述整个故事。故事中也不可避免的涉及一些道德问题，比如敌人会以无辜市民为要挟阻止玩家前进，要完成目标很可能就要牺牲平民。

四人同心，出生入死

本作的整个剧情模式流程都可以由四个玩家协作进行，如果是单人玩，另外3名幽灵战士就是由AI控制。而且这些AI队友之间经常会通过无线电进行通话，更增添了他们的真实感。

从某些片段可以看出本作在战略合作方面的重要性。例如在某个据点，要前往目的地，就要同时干掉守护该处的三名敌人。这时就要让另外三名队友各瞄准一个敌人，数到3之后同时开枪，看到三个敌人同时在远处倒下，给人强烈的满足感。

最后一个片段是幽灵战士们进入到一座建筑物里，那里可以俯瞰沙滩。这时可以看到敌人的直升机正在空运一辆坦克。玩家可以从那里狙击直升机的飞行员，导致直升机坠毁，但是坦克会成功降落到地面，而坦克可以轻松炸掉玩家所依靠的掩体。



■本作可以通过4人协作完成整个剧情流程。

©2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

战场上的幽灵

在E3展公布的DEMO中，幽灵战士们获得线报——某美军护卫舰即将遭到俄罗斯人的袭击，他们的主要任务是对此事进行侦测，并保护该地区。他们在欧洲某个饱受战火蹂躏的海岸登陆，船舰的残骸让他们有充足的掩体可用。不过更重要的是他们自己的装备，幽灵战士们装备的光学迷彩可使其处于几乎隐身的状态，不过要保持隐身状态，需要注意几点：不能奔跑、不能开枪、不能被雨淋湿。这种隐身衣又叫“掠杀者”，虽然看起来是只有科幻作品中才会出现的装备，实际上确实已经有科学家在军用隐身衣的研究方面取得了实质性进展。

育碧的演示人员操作着穿上光学迷彩的幽灵战士，缓步走向敌人，在靠得极近时用消音武器将其消灭。玩家所操作的幽灵战士有12种不同的近距离克敌招式。继续往前进，来到一座只剩下废墟的城镇，然后通过侦测卫星得知周围敌人的位置（以黄色图标表示）。这时幽灵战士们发现有一个重要人物正在靠近，就这样原本的侦查任务变成了追捕任务。

■本作新增了大量近距离制敌招式。

■《幽灵行动 未来战士》将会更加火爆，战斗的节奏也会更快。

真实的未来武器

▲本作仍然是一个重视掩体、融合第一与第三人称视点的游戏。

▶隐身衣是本作最具标志性的装备。

与“掠杀者”隐身衣一样充满科幻色彩的武器装备还有很多，育碧表示，这些武器并非他们瞎编乱造，而是全部基于军方已经在研制的真实技术。制作人Adrian Lacey说：“你们很难相信我们看到的一些原型技术。比如美国国防部高级研究计划署研究的一种肌肉组织再生技术，以及实时全息成像的枪械瞄准镜。我们刚看到的时候也惊叹它们简直太科幻了，但那确实是实际存在的！大家一定要相信，我们为《未来战士》制作的每一种装置和道具都在功能与实用性方面经过了深入的调整。”

除了隐身衣外，“外骨骼服装”也是很有科幻味的装备，它可以分散战士身上各种装备的重量，增强行动敏捷性。即使背负着300多斤的重量，仍然可以健步如飞。本作中可以使用的武器多达45种，包括每个幽灵战士都携带着的重型迫击炮，它可以发射威力巨大的制导导弹。Lacey所说的全息成像技术就是本作的MR-8突击步枪，它搭载了全息成像镜头，还有霰弹枪配件。

亲密无间，肝胆相照

为了强化玩家对群体行动的依赖，本作特别设计了“会合系统”，这将会使本作的多人合作模式具有独特的个性与玩法。在4人合作模式中，有一个专用的“会合键”，按键之后，周围的其他队友就会靠拢到一起，这样就可以不留死角，兼顾到前后左右四个方向。这种功能的好处是可以由高手带着新手一起打，不需要通过指令也能很好地进行合作。

四个玩家会合在一起之后，可以由水平最高的玩家打头，将另外三人“拖着走”。这三个玩家不需要负责移动，只要朝自己负责的方向射击即可。如果玩家不想被领队拖着走，可以随时按键消除会合状态。有了这种照顾队友的会合系统，就算是菜鸟也能享受到高水平作战的乐趣。而且在会合的状态下，还可以分享战友的特殊能力。比如身穿隐身衣的幽灵战士可以将隐身能力传递给与其会合的战友，战友之间还能互相治疗。

▲本作的改良型UAV无人侦察机也可以变成玩家的武器。

话梅杂志&3DM
www.plumbook.cn

文 脆薯条 美编 木仙

VANQUISH

征服	SEGA	动作射击
多机种	Vanquish	美版
	预定2010年冬季发售 多人	价格：未定
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

《征服》是知名制作人三上真司离开 Capcom 后，加入白金工作室蛰伏四年后的首款大作。游戏以高速流畅火爆的战斗为卖点。主人公的强化外甲使他不仅可以拥有比一般人更高的移动速度与更强的力量，还可以通过它来控制时间，这也将成为本作的一个重要系统。三上真司因《生化危机 4》的成功而成为越肩射击动作游戏的代表性制作人，《征服》作为《生化危机 4》的同类型游戏与其相比战斗场面更为火爆、气氛更加紧张，同时《征服》还借鉴了许多当其他同类型作品中的成功设定，大型载具与掩体射击等诸多要素也都有引入。三上真司四年磨一剑的作品与白金工作室的名号都让我有理由期待《征服》将在今年冬天为玩家带来一次高素质的冲击。

打枪与动作双效结合

体验高速刺激的爽快！

虽说本作是一款以打枪为主的游戏，但实际上大量的动作要素融合其中。而且比起打枪来说，实际操作中的动作要素更为重要，由于游戏的节奏非常快，一般移动很难回避掉 BOSS 的大范围攻击，所以必须依靠连续不断的翻滚、高速移动等等手段。加上场景中有着各种掩体，你可以快速穿梭迂回到敌人身后，这样打起来也更富有战略感，而不是站在大街上乱扫一通。

■人物造型细节处理的非常到位，枪械上的散热孔也清晰可见。

快速移动

战斗时必须掌握的一个环节，快速移动时能更有效地回避敌人的攻击。除了满屏幕的子弹以外，玩家还要面对大量的跟踪飞弹，而且数量极多。此时普通移动就显得非常狼狈了，如果不及时转移阵地，会令玩家陷入苦战。

▲高速移动时，画面会产生些许模糊，这也表现出高速移动状态下的 G 重力。

武器的种类

游戏中的武器多种多样，包括基本的冲锋枪、手雷、突击步枪等。其他还有一些重型武器，例如榴弹发射器、可操控重机枪等，还有一些载具可供玩家驾驶。在战斗中要随时切换适当的武器，这样才能干掉一波波的敌人。

▲大多数打枪游戏都会遵循一个原则，那就是武器的威力是和弹药数量成反比的！

大魄力的BOSS战

游戏中的 BOSS 战设计非常独到，首先 BOSS 有许多部位组成，关节等等地方都是弱点，游戏中会用橙色进行提示，玩家只要攻击这些部位即可对 BOSS 造成有效的伤害。但别以为 BOSS 战就那么简单，实际战斗中 BOSS 会变形为好几种形态，而且攻击手段非常多样，你可以看见有锁定功能而且几乎是全屏幕攻击的飞弹，如果靠的太近就只有一命呜呼了。另外，把 BOSS 的弱点部位破坏后，有时 BOSS 会倒地产生硬直，这时就是反击的最好时机了。

游戏同样支持多人联机，联机时 BOSS 与杂兵都会大大强化，数量也会相应增加。不过联机时玩家们要分工明确，例如谁愿意当炮灰这样的苦差事……

▲多人联机时的“炮灰战术”往往至关重要。

◀对付 BOSS 时可不能像平时那样悠哉了，使用飞弹枪时一定要额外注意。

活梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

©SEGA. SEGA, the SEGA logo and VANQUISH are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved.

E3 2010 专题9 竞速之魂

关键词

简单火爆 | 模拟真实
体感赛车 | 载具战

FEATURE 9

车主题游戏集会与狂飙

模拟驾驶与驾车战斗并驾齐驱

其实这不是一个竞速游戏专题。因为以车为主题的游戏并不都是竞速游戏，比如《烈火战车》和《横冲直撞》，前者是驾驶着战车在街上狂轰乱炸的动作射击型游戏，而后者则是驾驶着跑车在城市里完成任务的动作游戏，所以可以统称为“开车”游戏，他们的共同点显而易见……开车，现实中的开法比较单一，虽然分为手动档和自动档，一般老百姓都是见了红灯就要停的，撞一下就不得了的。而游戏中的开车则舒坦多了。

闲扯的话说完了，开车游戏以“驾驶”这个核心部分为标准，可以分为真实系和火爆系，前者是以模拟真实车辆的手感为重点，代表就是《GT 赛车》和《极限竞速》，后者是以为玩家提供街机竞速游戏的简单直接的速度感和车辆之间碰撞产生的火花引起的快感为目的，代表就是《火爆狂飙》和曾经的《极品飞车》等。如今，《GT 赛车》以其标榜的“小资”情调和“爵士”高雅为名（当然，所有人也都能看到），独树一帜立于模拟驾驶游戏的最高水平线之上，微软为了“你有我也有”的目标大力扶植的“《极限竞速》系列”大有赶超 GT 之希望，当然，客观一点说，GT 在当下的市场上已经输得体无完肤，在人家都发售了两作之后，自己还用一款“序章版”抵挡，在人家都已经和 Kinect 通臂合作之后，自己还在研究 PS Eye 对玩家头部的追踪和车损。本确定于 2010 年初 3 月发售，希望满满，无奈再次延期，于是再一次延长了《序章版》的生命周期。不过，那个已经玩了 3 年的“序章版”终于在此次 E3 中再次看到自己退休的日子，2010 年 11 月 2 日，好，我们能做的只有“再信你一次”。否则，又能怎样？

而其他竞速游戏也都在次时代纷纷尝试着将自己游戏中的开车部分向真实手感靠拢，不过均无建树，游戏就是游戏，不是所有游戏制作小组都能将生活中的感觉还原到游戏中的，就算能，那也是要花时间的，例子？看“延了又延改了又改 5”吧！你必须能承担起必要的希望和压力，才行。作为游戏，能提供游戏的乐趣不就得了？于是，像《火爆狂飙》、《机车风暴》这样的作品才有广阔的天地，不用矫情，按住油门加速，撞！EA 的《极品飞车》就是一个希望转型（然而失败了）的经典例子，在经历了数代的低潮之后，请来《火爆狂飙》小组重回“正道”，各方面均表示：“这样选择太对了！”将这种烧油的倔强铁牛当作战斗的武器就对了，撞、挤、压、砸，想尽办法把对手搞掉。而真正在车身上安装枪炮，然后当街对轰，那就是更极端的“开车”游戏了，比如给予厚望的《烈火战车》，谁管它到底该分到哪种游戏类型中去呢？上车开战呗！转速表？那是什么东西？

极品飞车 热力追踪	EA/Criterion Games	竞速
多机种 Need for Speed: Hot Pursuit		美版
预定2010年11月16日	1~8人	售价未定
对应机种为Wii、PS3及X360		

CHECK1 重生的经典？！

E3 2010

从进入次时代开始，EA 就找不准自己这个久经考验的“《极品飞车》系列”名牌产品的定位了，频繁地更换制作小组。原本是讲究街机游戏般的爽快感的系列，逐渐加入各种警车和黑市赛车手之间的追逐战，并达到系列的巅峰，随后又试图向真实系进发，力图跟上《GT 赛车》和《极限竞速》等作品的脚步，却得不偿失，连续数作都饱受争议，在上一作《变速》稍稍回归正轨之后，本次请来“《火爆狂飙》系列”的制作小组 Criterion Games 试图挽回系列名声。而本作的副标题“热力追踪”也选自系列鼎盛时期的名字，回归之意溢于言表，再次以警匪追逐为目标的新作在经验老道的 Criterion 手下应该会有不错的表现！

CHECK2 简单直接但是充满乐趣的游戏模式

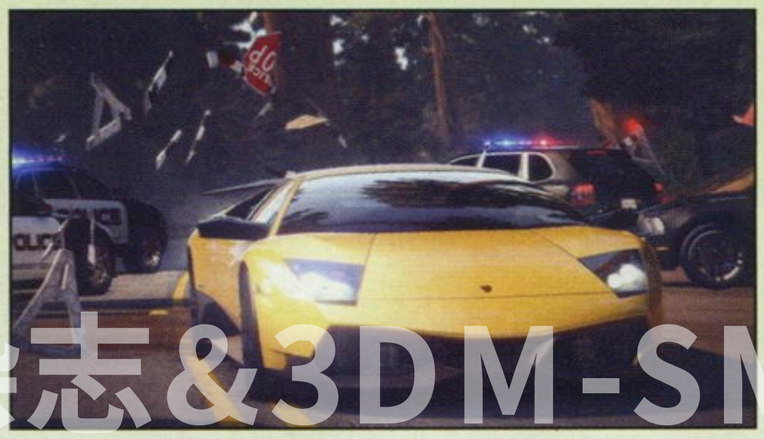
E3 2010

游戏的单人生涯模式中，玩家要不断摆脱警车追踪、赢得黑市车赛，增加自己头上的通缉赏金，解锁各种新车、武器和装备。

典型的追逐模式中，玩家可以选择阵营，而两者的关系显而易见，就是“警察抓小偷”。警车耐撞性总是相对更高一些，目标就是将车手的赛车撞烂，当伤害槽达到 100% 时车手的车就报废了。每一方都有一些特殊的道具，警方可以设置路障，而车手一方则可以释放雷达干扰。车辆的操作简单且容易上手，玩家可以轻易飙到 200 迈然后来一个大漂移。

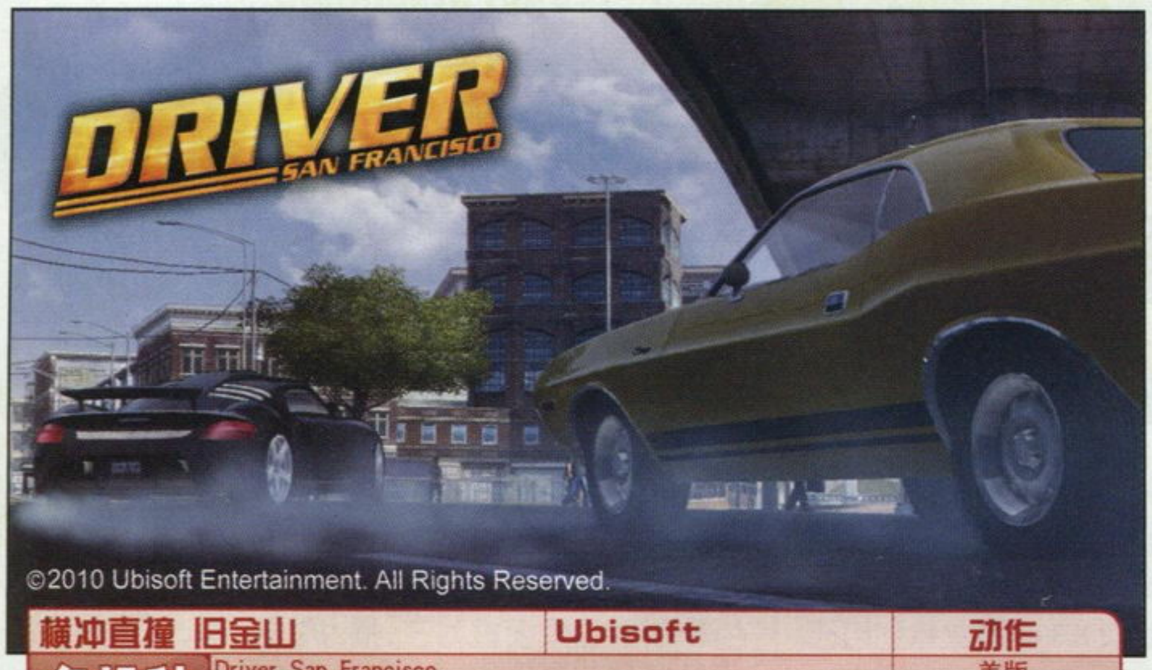
游戏的地图类似《最高通缉》（Most Wanted），在一个巨大的开放城市中，大概有 100 英里（160 公里）的赛道，是《火爆狂飙天堂》的 Paradise City 的 4 倍，各种岔路和隐蔽的近路对所有玩家都是一种挑战。多人模式也是本作的一大看点，最多支持 8 人同时游戏的在线模式让同好们可以在网络上一较高下。名车授权在 EA 面前完全不是问题，强大的名车列表中，警匪双方都可以选择使用其中的绝大部分，而一小部分赛车是限定阵营的。

作为一次高调的强势回归，喜欢追逐赛的竞速游戏爱好者可以更多地瞩目这个即将重生的经典系列，我们有理由相信它将在年末让我们陷入不可自拔的疯狂速度之中。



©2010 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

www.plumbook.cn



横冲直撞 旧金山	Ubisoft	动作
多机种	Driver San Francisco	美版
	预定2010年秋 对应人数未定	售价未定
	对应机种为PS3、X360及Wii	对应玩家年龄：12岁以上

“《Driver》系列”是最早的开放世界3D游戏之一，系列作品像“《横行霸道》系列”的沙箱型动作游戏转变，逐渐加入了更多的枪战部分，从前作《横冲直撞 平行线》开始重回系列初始概念，驾驶部分占得比重更大，而本作则更加注重在模拟真实的旧金山市中驱车追逐的快感。

CHECK1 梦境中的激烈追逐

本作故事紧接《横冲直撞3》(Driv3r)，主角Jhon Tanner追踪Jericho，在一连串撞车中进入昏迷，被送往医院，玩家从Tanner昏迷的梦中开始。玩家控制主角在主角自己幻想的城市中完成各种任务(至少目前看起来是在梦境幻想之中)，新的“转移”(Shift)系统允许Tanner在任务中不用下车就从一辆车转移到另一辆车上，这样做的结果就是玩家的社会身分也会改变，而城市中的每位“车手”(Driver)都有着自己的身分，你转移到他们身上时可以接到新的任务。游戏中通过大幅度的甩尾、跳跃和危险的驾驶行动填充Shift气槽。在疯狂的追逐任务中，“转移”到新车上继续追踪你的目标，这种有些诡异的游戏方式会带来何种全新的乐趣呢？我们拭目以待吧！

CHECK2 多人模式

本作是系列第一次加入多人模式的作品，共有9种不同的多人游戏模式，其中名为“Trailblazer”的模式在现场提供了试玩，玩家们要争取紧紧跟住一辆AI控制的车，保持在限定范围内就可以得分，先达到指定分数的玩家获胜。这个模式的亮点在于和“转移”系统的融合上，当你被撞翻时立刻发动技能，转移到另外一辆车上继续追踪，这种策略性的转移非常有趣。

CHECK3 车辆授权和旧金山市

本作是系列中第一次引入了120种带完全车损的实车授权，疯狂的追车和在街道上的横冲直撞是系列想要带给玩家的游戏体验。

游戏中的城市中有208英里(335公里)的可驾驶赛道，而城市样貌则按照旧金山制作，现实中的旧金山市内很多标志性的建筑都会出现在游戏中。

2012末日赛车狂欢节

机车风暴 启示录	SCE	竞速
PS3	MotorStorm Apocalypse	美版
	预定2011年内 人数未定	售价未定
	对应周边未定	

在《GT赛车5》迟迟不出的这几年里，《机车风暴》已经成为SONY的一线竞速品牌。当然这么说可能有些不准确，因为两者的风格天差地远。《机车风暴》的特色就是在恶劣的自然环境中飞驰，下一秒钟也许你就会车毁人亡。本作事实上是系列的第三作，这回游戏的主题变为了2012，也就是在世界末日的环境中上演生死时速！

这次机车风暴的车手们挑选的狂欢节舞台是一座毁于地震的繁华都市。这座城市是虚构的，它既有洛杉矶式的摩天大楼，又有旧金山式的地铁系统，车手们要在这个城市里进行48小时的比赛。不过这座城市并不是无人区，这里已经被实力雄厚的军火商们占领，此外还有不愿离去、自称为“疯子”的原住民。在这里比赛的时候，军火商们会把你当成新式武器的试验品，而原住民会用铁球和燃烧瓶来欢迎你。当然最可怕的敌人依然是余震，一次小小的余震，就可以让整个地形发生变化，从而出现更多的危险地带。而地震时山崩地裂的效果，也正是本作的最大卖点。本作的引擎是在2代基础上改进而来的，为了强调技术的进化，本作中会出现夜战场面。另外本作登场的赛车会比2代多，可定制的项目也更多，同时游戏还引入了金钱的概念，你可以用金钱来强化自己的爱车。

无限试驾2	Atari/Eden Games	竞速
多机种	Test Drive Unlimited 2	美版
	预定2010年9月21日 1人	售价未定
	对应机种为PS3及X360	

本作是“《试驾》系列”的第10作，《无限试驾》的续作，前作本为X360独占作品，后分别移植到PS2和PSP平台，当然效果最好的还是X360版。新作则只对应次时代平台。游戏是开放式竞速游戏，以试驾各种跑车为主题，本作的区域确定在位于地中海的西班牙伊维萨岛(Ibiza)，游戏开始时，玩家控制的角色从当地的一个车商手中购入一辆阿斯顿马丁，之后就开始在岛上的自由探索了。玩家在这里参加各种比赛，购买房产和靓车，可以装饰自己的房子和车库，还可以邀请其他玩家来作客。《无限试驾2》以玩家间的交流为一大卖点，试图创建一个在线的车友社区，让你和朋友们一起驾驶跑车进行游戏，是一款以建设车友社区为目标的真实系赛车游戏。

本作加入了一个全新的合作游戏模式，在这个合作模式中，数名玩家都是同伴，在地图上有一个最终目标地点，途中有很多检查点，要求每个玩家都要驾驶自己的车经过一个个检查点并到达终点，不过只有一位玩家可以在地图上看到这些必须经过的地点，他就要通过语音交流为其他玩家领路，确保每位玩家都安全到达。每完成几个检查点后，领航权会在玩家间交替。

烈火战车		SCE	竞速
PS3	Twisted Metal		美版
	预定2011年	1～16人	售价未定
	对应周边未定		

CHECK1 SCE的压轴大戏

E3 2010

《烈火战车 勇往直前》(Twisted Metal: Head-On)是2005年推出的PSP版系列作品,于2008年在PS2上重新制作,系列的FANS在重制版包含的"黑暗过去"(Dark Past)影像中解密出一段消息"Twisted Metal is coming on psthree"(烈火战车即将登陆PS3),游戏的制作人Jaffe也确认了这个消息,不过索尼官方一直避而不谈。作为PS系历代主机上都必不可缺的战斗类赛车游戏,本作在欧美有拥有数量众多的FANS,本次E3前就有无数的小道消息说会有新作面世,在索尼展前发布会的尾声,作为最后的压轴大戏上演,极具现场感的表演给了所有玩家一个惊喜,可见SCE对本作的重视程度。载具对战的游戏类型在次世代主机上仍旧算是一片空白,此次在PS3上重生的《烈火战车》可谓受到了SCE的极大重视,希望凭借此作喧哗嚣张的气氛进一步拓宽欧美游戏市场。

E3现场试玩台。

CHECK2 多人模式在线对战

E3 2010

本作的重点是多人模式,包括4人分屏和16人线上对战。这也是系列第一次加入网络在线模式,对这种对战类游戏,网战才是王道。

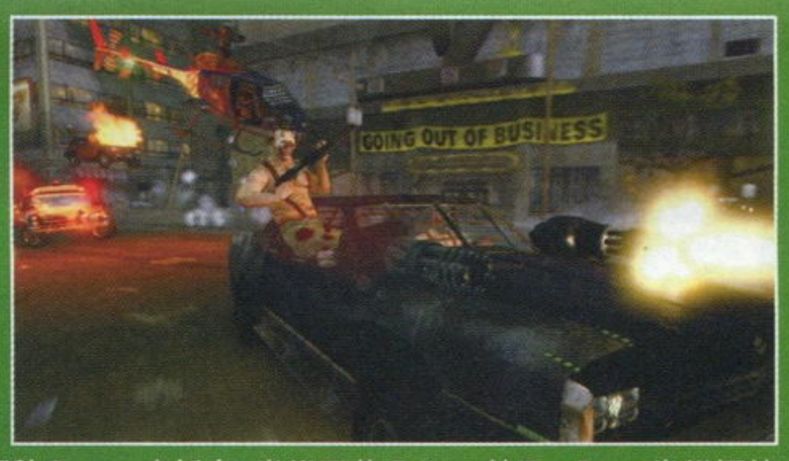
全新的"核弹"(Nuke)模式是本次宣传的重点,和普通的夺旗或团队战相比,该模式的环节更多,而且对团队合作的要求更高。两方势力各有一座巨大的金属雕像悬于场景中,玩家的目的是要找到并绑架对方势力的一个首领(Leader),将他拖在你的车后面拽到指定的地点,然后坚守该区域一段时间之后,首领被"奉献",核弹发射,此时控制核弹的飞行轨道轰炸对方的雕像,轰炸一定次数最终摧毁对手雕像获得胜利。而在拖拽目标的过程中,对手一定会拼命阻拦;坚守时间段内,敌人也会集中火力攻击你。因为抓住首领的玩家只能驾驶,无法进攻,所以成了对手的活靶子,如果没有队友的奋力保护一定无法达成目标。目前公布了四个雕像,玩偶、小丑、骷髅和传教士,这四个雕像分别象征着系列的四个著名角色:Dollface、Sweet Tooth、Mr. Grimm和Preacher。

制作组坦言:"新奇的模式固然重要,但是网战是否好玩的根本是看它的平衡性,公平的游戏比一味开创新模式更为重要。"

CHECK3 丰富的车辆和武器

E3 2010

游戏中可选的车辆都有独特的性能,车辆之间的加速、能量槽和武器种类都不同,每辆车拥有两种特技(之前的系列中都只有一种)。目前知道的新加入的车辆有Mr. Grimm的那种Reaper摩托车,类似三菱Eclipse的Roadboat,类似福特野马的Death Warrant,80年代的雪福来蒙特卡洛,类似于《捉鬼敢死队》中的Ecto-1的组装车Meat Wagon和一架名为Talon的直升机!武器方面则加入了狙击枪和霰弹枪。



因为有直升机这种载具,也意味着系列首次加入了空战,可以用来对付埋伏在屋顶的对手或者将自己的同伴的车运到楼顶占据先机。另外,直升机的一大作用是用空对空导弹拦截对方发射出来的核弹!

©2010 Sony Computer Entertainment America LLC.

www.plumbook.cn

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM

栏目主持 | 星夜

新闻资讯 游戏情报站

本月大事记 DIGEST

06.16 三大厂商的展前发布会后，E3大展正式召开，本届展会中任天堂与索尼/微软的立场对调，前者大打传统游戏牌，后者全力宣传体感休闲游戏。

06.18 E3 2010闭幕，主办方宣布本届展会共吸引4万5600名行业内观众。

06.19 据英国媒体报道，小岛秀夫将会在TGS展期间公布一款PS3独占超大作。

06.22 微软在其官网中接受Kinect订购，价格为150美元。微软表示该价位为暂定价，有变动的可能。

06.24 Level-5召开新闻发布会，宣布NDS《第二国度 漆黑的魔导士》将于12月9日发售，同时公开了PS3独占的《第二国度 白色圣灰的女王》。

06.27 任天堂正式公布了NDS《口袋妖怪 黑·白》的发售日。

NOTEPAD

软件 SOFTWARE

阿雅化身“阿凡达”？《寄生前夜》新作揭秘！

SOFTWARE

在E3公布了激动人心的宣传影像之后，《寄生前夜 第三次生日》的几位制作人又在近期接受采访时吐露了更多的游戏系统和设定细节。

本作的类型是第三人称视点动作射击游戏，但是实际游戏中并没有“瞄准”这一过程，而是直接用锁定键锁定敌人射击即可。与此同时游戏依旧有大量成长要素，可以说是一款“动作射击RPG”游戏。本作的核心系统名为“灵魂潜入”(Overdive)。游戏中阿雅的真身其实一直坐在C.T.I本部，通过发动“灵魂潜入”，意识可以瞬间转移到各个战场指定的目标身上，从而控制目标行动，极度类似“阿凡达”的概念。而且“灵魂潜入”目标的外表会变成阿雅，但这只是为了游戏表现，实际上只有阿雅的意识进入了目标。通过“灵魂潜入”阿雅可以在战场上实现“瞬移”，从而高速有效地组织进攻。游戏将兼顾战略性与动作性两大要素。最新公布的图片中阿雅全裸的镜头就是正在启动“灵魂潜入”系统。

本作的舞台以纽约曼哈顿为原型，画面秉承写实的风格，融入大量近未来科幻元素。故事方面，将采用美剧式的表现手法，展现全新故事背景下阿雅与代号“异魔”的神秘生物的战斗。剧情虽然和系列作品有联系，但是总体上本作是做为“完全新作”来开发的。开发伊始，野村哲也曾经提出“如果本作能成功，作为新系列在家用机上登场也不错。”的建议。目前游戏完成度大约在70%，在《FFXIII》制作结束后，大量社内精英汇流本作的开发小组，形成了强大的制作阵容。誓言挑战PSP最高峰！

硬件 HARDWARE

150美元太贵！Kinect售价可能下调！

HARDWARE

在E3展的微软发布会之后，美国各大零售商都开始接受Kinect的订购，而给出的价格都是150美元，微软也于6月22日在官网上确认了150美元的定价，并且在其网络商城中直接接受预订。

150美元的价格公布之后，多数玩家与业内人士都表示失望。Activision Blizzard首席运营官Thomas Tippl认为Move与Kinect的售价都太高，他说：“作为一家发行商，我们不得不关注价格，这对于装机量的影响太大了，只有装机量足够高，我们的投资才能获得回报。按照现在的经济环境，价格比过去任何时候都重要。”

面对业界的失望情绪，微软多次强调：目前提供的150美元定价只是“暂定价格”，各零售商以该价位接受预订，是确保玩家以这样的价格一定可以买到，在Kinect发售之前如果出现价格变动，已经预订的玩家仍然可以用变更后的最低价格买到Kinect。也就是说，在11月份Kinect正式发售前，微软很有可能会将其售价调低。也许目前的150美元价位只是微软对Kinect的市场测试。

据英国《Develop》杂志报道，他们从某个“高层可靠内部人士”得到的消息显示，Kinect的生产成本高达150美元，考虑到批发价会比零售价低不少，150美元的价格销售Kinect已经是亏本行为，据称高昂的生产成本是目前微软高层“头疼的问题”。不过仍然有不少分析家对Kinect前景看好，Lazard Capital Markets的分析家Colin Sebastian预测，今年内Kinect的销量将会超过300万。

特报 SPECIAL

二手游戏冲击美国业界

投资公司Cowen & Company最近发布的一份报告显示，去年X360和PS3在美国的游戏软件销量为8550万套，而PS2与Xbox在相同生命周期时(2003年)的软件销量为1亿69万套。数据显示，本代主机所发售的新作中，第二月的销量普遍大幅降低，比2001年的水平暴降62%。Cowen & Company认为二手游戏在美国的崛起是游戏上市第二个月之后销量大跌的主要原因。2003年美国二手游戏市场规模为4亿美元，而2009年增长到23.9亿美元。

话梅杂志&SUMEI
www.plumbook.cn

我发誓，就算他们说3DS只是一部手机，我也会溜到台上，偷走一部原型机，然后嗖的一声溜掉。

《经典米奇》制作人Warren Spector无疑是对3DS最兴奋的制作人，他说看到3DS才知道，过去对3D的不屑简直是大错特错，“3DS改变了我的人生”。他还说希望3DS发售时排在队伍的最前面，他说：“怎么可能会有人不想玩那样的掌机呢？”

索尼应该尽快让PSP重归游戏的正道，因为任天堂又走对了方向，他们总能走对方向。

前SCE欧洲分公司总裁David Reeves跳槽到Capcom欧洲分公司担任首席运营官后，曾多次数落索尼，最近他又表示3DS将会给PSP造成重大威胁，而PSP go是索尼误入歧途的表现。

业界声音

软件 SOFTWARE

小岛秀夫PS3独占超大作TGS公开？

SOFTWARE

小岛秀夫虽然接连两年在微软的E3发布会中出现，但是《潜龙谍影 崛起》并非由他担任制作人，据英国媒体CVG报道，对索尼阵营忠心耿耿的小岛秀夫下一款家用机游戏可能仍然是PS3独占！

CVG声称得到了“美国发行商高层”的可靠消息，小岛秀夫的这款PS3独占游戏可能会在9月份的东京游戏展期间公布。据该内部人士透露，小岛秀夫的新作“是一款超重量级PS3独占游戏，将会成为整个展会的焦点”。据说小岛秀夫本来打算在E3展期间公布该作，但是后来决定推迟到TGS，因为希望用更多的时间进行准备，使其公开时更加震撼人心。

虽然无法证实这则传闻的真实性，但是小岛本人确实曾透露他正在开发一款“禁忌之作”。而且在《潜龙谍影 和平行者》之后，已经有两年多没有开发高清游戏的小岛秀夫表示想要开发《现代战争2》那样的高清超大作。永远追求最高电影表现力的小岛秀夫势必要再次实现自我突破。此外，近期在法国的《和平行者》发售庆祝活动中，小岛秀夫在回答关于《终极地带3》的提问时说，这款游戏已经有很多构思，但是目前不得不暂时搁置，因为要重点开发另外一个大作。

新闻资讯 游戏情报站

特报 SPECIAL

E3 2010落幕，观众数量创近年新高

SPECIAL

E3展自从在2007年进行改革，变成只有受邀人士才能参加的展会形式后，观众数量大减。不过自从2009年开始改回过去的大会场展出形式，人数又逐渐增加。今年E3展主办方“娱乐软件协会”宣布，出席本届E3展的参展商数量达300家，有来自全球90多个国家的4万5600名行业内观众来到洛杉矶会展中心参加这个全球最具影响力的游戏展会，比去年多了4600人。E3展的参观人数虽然比不上东京游戏展和德国科隆游戏展，但是观众大多为媒体、分析家、开发者、投资者、零售商等行业内人士。同时，娱乐软件协会宣布明年的E3展举办时间为2011年6月7日至9日。

特报 SPECIAL

高清体感玩家不买账

在今年的E3展中，索尼与微软都在全力宣传自己的体感操作装置，但是玩家对于高清体感似乎并不热心。E3之后，美国市调机构EEDAR发布了一份面向玩家的调查报告。结果表明，玩家对于Move和Kinect的购买意愿都很低，想要购买Kinect的玩家比Move多一些，不过主要是因为X360在美国的用户数量较多。EEDAR在其报告中补充说，这个调查结果并不表示Kinect和Move的销量会很低，在其发售之前以及更多游戏公布后，相信玩家的购买欲会逐渐提高。

《口袋妖怪 黑·白》发售日

万众瞩目的《口袋妖怪》革新之作《口袋妖怪 黑·白》日前正式确定将于9月18日在NDS上推出。

《MGS和平行者》销量预期

Konami社长田中富美明近日接受《日经BP》采访时表示，PSP的《潜龙谍影 和平行者》全球预计销量将会超过300万套。

《波斯王子》电影版创纪录

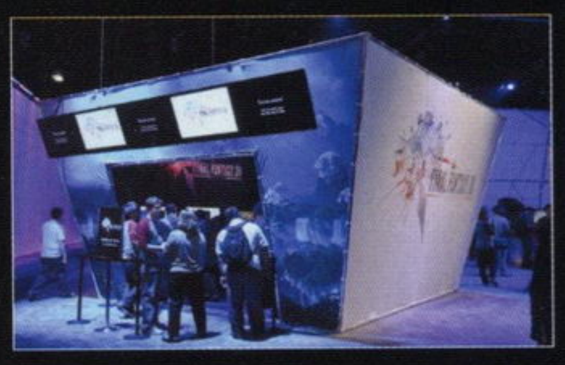
Jerry Bruckheimer主演的《波斯王子 时之砂》电影版虽然业界评价不高，在美国本土的票房只有8000多万美元，但在海外获得了2.13亿美元的票房，全球票房达到2.93亿美元，已成为有史以来票房最高的游戏电影。此前的记录保持者是《古墓丽影》(2.74亿美元)。据称《波斯王子》的电影版续集有望开拍。

《最终幻想》两大经典登陆3DS？

Square Enix在NDS上推出了《最终幻想III》和《最终幻想IV》的重制版后，一直没有《最终幻想V》和《最终幻想VI》的重制计划。最近SE的桥本真司透露，这两款游戏很有可能在3DS上推出重制版。

《最终幻想XIV》支持Move？

最近在接受PlayStation官方博客采访时，《最终幻想XIV》制作人田中弘道说：“不幸的是我们还没有机会尝试Move，但是我们知道它非常有趣，我们很希望在《最终幻想XIV》中支持该功能。”另外田中弘道还透露，《最终幻想XIV》之所以没有X360版，是因为Square Enix不满意Xbox LIVE封闭式的网络环境。



iPhone版《最终幻想战略版》

Square Enix宣布将于9月15日在iPhone上推出《最终幻想战略版 狮子战争》，本作是基于PSP版进行移植。

Kinect技术融入电视机

Kinect的动作感应技术供应商PrimeSense最近表示，他们已经与合作伙伴达成协议，使用全身体感技术的PC家庭影院将于年底上市，体感操作的电视机顶盒预计明年夏季发售，而且该公司正在考虑将体感技术直接应用于电视机本身。

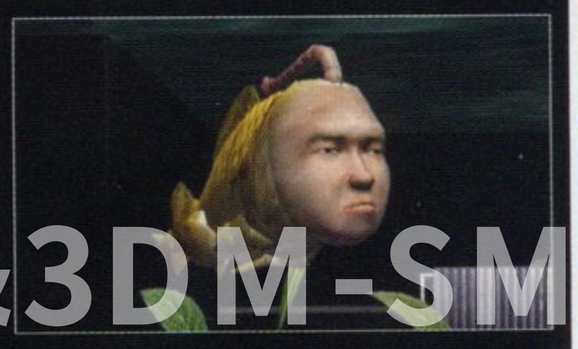
INFO 新闻短波

3DS售价300美元？

Lazard Cipital Markets著名分析家Colin Sebastian预测，3DS的售价范围将会在249～299美元之间。

创意游戏《人面鱼》游向3DS

十年前齐藤由多加为世嘉DC开发的《人面鱼》(Seaman)因其独特的语音识别功能与游戏玩法而获得了广泛好评，是DC最具标志性的游戏之一。最近齐藤由多加暗示，《人面鱼》的最新作将会在3DS上推出。



语梅资源&3DM-SMY
www.plumbook.cn

软件 SOFTWARE 梦想世界的感动体验！《第二国度》PS3版2011年登场！

Level-5联合吉卜力工作室强力打造的《第二国度》是目前在日本最受期待的RPG大作之一，让玩家在游戏中体验典型吉卜力风格的梦幻世界，并由音乐大师久石让担任作曲。6月24日，Level-5召开新闻发布会，正式宣布NDS版《第二国度 漆黑的魔导士》将于12月9日发售。NDS版售价为6800日元，高于一般NDS游戏的原因是游戏包装中附带一本与游戏内容联动的魔法指南书的实体书版本(共352页)。此外这次发布会最大的惊喜是PS3版《第二国度 白色圣灰的女王》意外公开，预定于2011年发售。

《第二国度》是Level-5继《莱顿教授》、《闪电十一人》之后的第三个大作品牌，Level-5社长日野晃博表示，《莱顿教授》是女性向，《闪电十一人》是低龄向，而《第二国度》是一个同时面向儿童与成人的“全年龄”作品，将会是Level-5最重要的一个新品牌。该作原本是Level-5的十周年纪念作品，原计划2009年发售，但是由于强化品质的原因，几乎成为了12周年纪念作品。NDS版《第二国度 漆黑的魔导士》使用了目前NDS上最大的4G容量卡片，将会收录最高品质的动画，以及恢弘大气的管弦乐。

既然《第二国度》是一款同时面向低龄玩家和成年人的游戏，为了让成年玩家更深入地感受它的魅力，Level-5决定制作PS3版。从副标题的差异就会知道，PS3版与NDS版虽然是采用相同的故事背景，但是会有不同的内容展开，游戏系统与剧情方面都会有很大的不同。在现场公布的首个预告片中，重点强调了PS3版的实际游戏画面与动画几乎没有分别。擅长卡通渲染技术的Level-5将会带给玩家手绘动画片般的完美视觉体验。

■PS3版的即时演算画面，与动画电影一样精美。
©LEVEL-5 Inc.

我们不是急着要卖3D电视的家电公司，所以我们完全可以慢慢等待市场的反应。

Xbox产品经理Aaron Greenberg日前表示，索尼大推PS3的3D功能是为了卖电视，而微软认为玩家不怎么热衷于3D，微软不仅不会力推，反而有可能继续无视3D。

不管是微软、任天堂还是索尼，他们这次公布的东西都不会对业界本身带来变革。

Square Enix社长和田洋一对今年E3展中的体感与3D技术热兴趣不高，他说“Kinect只是对现有技术的小小拓展”，业界需要一次真正的技术革命。

业界声音

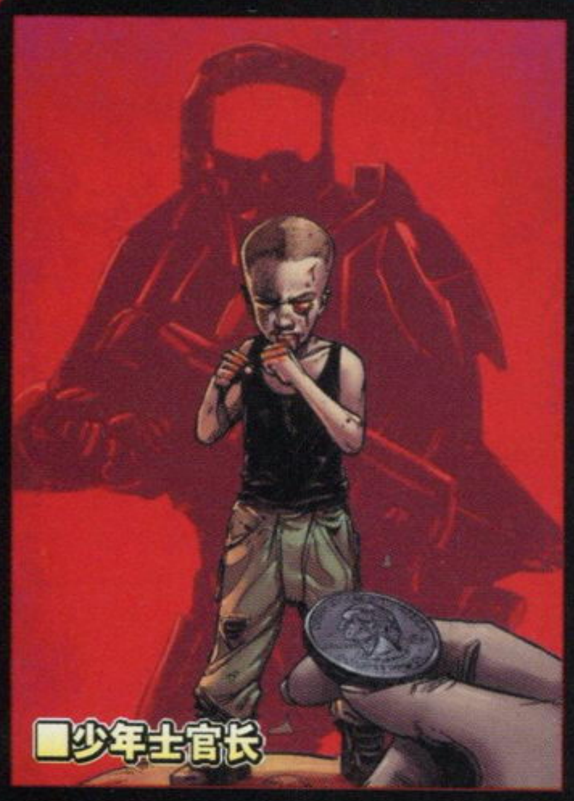
特报 SPECIAL 3D游戏大受关注，三成玩家准备购买

从今年初的消费电子展，到近期的E3展，“3D”都是最火热的关键词。最近美国消费电子协会(CEA)发布了一份调查分析报告，名为《3D游戏：娱乐的新次元》。这份报道的消费者调查显示，对3D游戏感兴趣的消费者中，有64%为狂热玩家，还有35%是休闲玩家。

31%的狂热玩家表示，他们计划在未来一年内购买一部能玩3D游戏的游戏机，27%的玩家表示他们准备买一台3D电视，还有24%计划购买一台3D掌机。另外有7%的休闲玩家表示他们准备在未来12个月内买一台3D游戏机。多数消费者其实主要想用3D游戏设备看3D电影(占58%)。

报告显示，消费者对于3D技术还有很多疑惑，3D游戏、设备和周边的价格是他们最关心的。狂热玩家最关心的是他们喜欢的游戏是否会有3D版，以及是否会损伤他们的视力。CEA高级研究员Ben Arnold说：“随着人们兴趣的提高，消费者将会对该技术越来越适应，3D将会成为很多玩家的首选。”

SCENE 图说新闻


■少年士官长

大家都想知道摘下头盔后的士官长长得啥样，由Marvel推出的漫画版《光环 致远星的沦陷》将会向你展现在变成士官长之前，少年John 117的成长之路。该书将于9月上架，为《光环 致远星》预热。

■最终幻想Versus XIII

《最终幻想Versus XIII》的缺席是今年E3最大的遗憾之一，不过在日刊上最近刊载了一批该作的实际画面，其中包括首次公开的荒野画面。“在现实中发生的幻想故事”——照片级的画面证明了本作的这一主题。

EA曾说《孤岛危机2》是一款实力可与《现代战争2》抗衡的FPS大作，看到这样一幅画面，你就会知道他们所言非虚。电车断裂、整座大楼在爆炸中轰然倒塌，加上Crytek作品惯有的细腻画面，《孤岛危机2》或许会为家用机游戏树立新标准。

■纽约危机

■高卢雄鸡：GAME OVER
PlayStation.
SONY

高卢雄鸡是法国的象征，也被当作法国足球队和橄榄球队的标志。今年法国队在世界杯中惨遭淘汰，索尼立刻就制作了一则高卢雄鸡被斩首的PS3广告，下面写着“GAME OVER”。胆大包天的索尼，今后你该如何面对愤怒的法国人？

SCENE

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

软硬兼施

软硬件实用信息综合报道

HARDWARE & SOFTWARE

不能破解的 PSP 比能破解的便宜一半，能破解的 PSP 价格赶上了 X360，新出的 Wii 已是破解无望……最近的硬件市场还真是热闹非凡。新型 X360 已经上市，值不值得买，在前面的 E3 报道部分有详细分析。目前全世界的 X360 都降价了，就中国大陆没有降，不得不说这是一个悲剧。不过国内环境就是这样，毕竟能玩 D 版就已经很占便宜了，正所谓有得必有失嘛。至于 3DS，相信下期杂志上就有发售日和价格的消息了，届时再为大家进行一番分析吧！

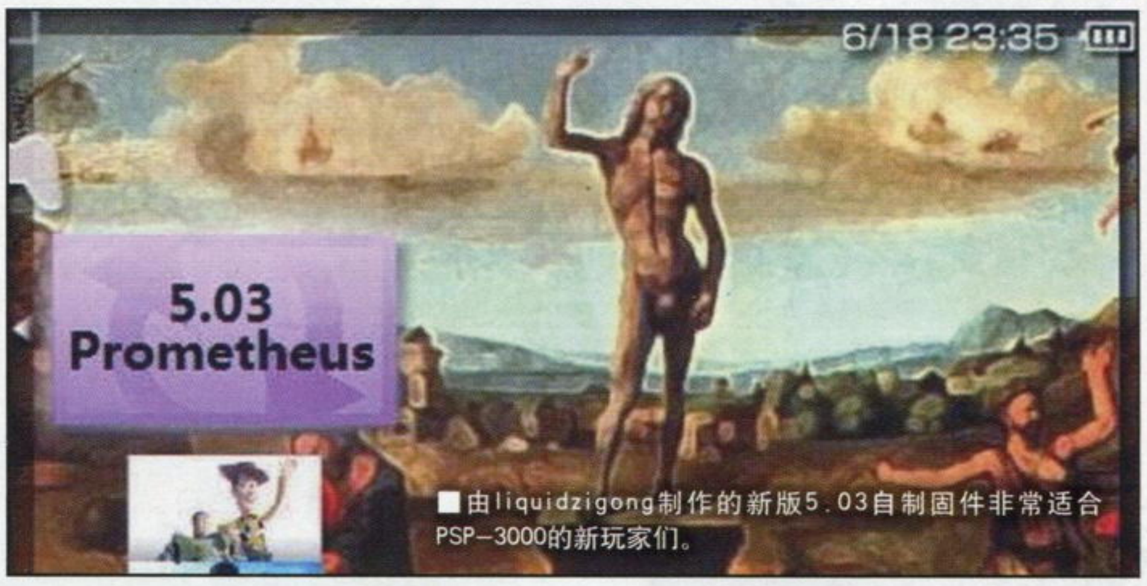
市场风向标 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐 3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1750 元
记忆棒	8GB 高速 MARK2 组棒	168 元
贴膜	PSP-3000 专用高清组膜	10 元
保护壳	北通中国风 PSP 厚硅胶套	58 元
总计		1986 元
近期推荐购入指数		6

备注 主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 虽然已经过了端午假期，但是 PSP 的售价依旧高涨，短短半个月的时间，可破解的 PSP-3000 售价已经涨到 1750 元左右，个别地区的售价已经超过了 X360 主机的售价，而且现在全国的电玩商家都已经加剧了对 PSP 缺货的恐慌，所以这段时间的 PSP-3000 售价还有可能一涨再涨。而且随着暑期的到来，学生们已经开始放假回家，中、高考结束的玩家也都以 PSP 作为步入高中或大学的犒赏，所以近段时间可破解 PSP-3000 的销量也比之前有了很大幅度的提升。在之前的市场统计中曾经说过，可破解的 PSP 销量和不可破解的 PSP 销量比例已经接近 1 ：1 了，甚至在有些地方不可破解主机的销量已经达到可破解主机的两倍。但是这段时间随着可破解主机销量的大幅提高，不可破解主机的市场占有率已经逐步萎缩到了 1/3，个别地区已经到了甚至只占 1/5，而且随着越来越多学生的放假，这股强大的购买力还会推动 PSP-3000 销售的再次提高。本来就紧张的货源，被众多的玩家们抢购，势必还会加剧 PSP-3000 的涨价速率，如果你在最近急需想要玩到 PSP 主机的某个游戏，还是尽快出手为妙。当然从现在的实际状况来看，可破解版的 PSP-3000 购买性价比已经不高，推荐普通玩家转向 X360 或是 Wii 这样的家用机比较妥当。至于前面提到的不可破解版 PSP 主机，如果你比较看好 6.20 系统能够被攻克，那还是可以进行购买的，毕竟现在不可破解主机的价格非常非常低，大概只有 10XX 元，将近是可破解主机的一半了，所以购买在理论上也并不太亏，现在的一个高端 MP4 的价格也比 PSP 差不了多少，何况破解后的 PSP 可比 MP4 有可玩性多了，所以从长远角度讲，购买不可破解的 PSP 主机属于一种投资行为，这就看玩家的想法了。此外，在近期购买了可破解 PSP-3000 的玩家，可以要求商家把主机的系统刷成国内玩家自制的系统固件，该版本的系统固件可以直接运行《王国之心 梦中降生》、《潜龙谍影 和平行者》、《噬神者》、《波斯王子 时之沙》等近期的游戏大作，像《王国之心 梦中降生》甚至连 BBS1/2/3.dat 都不用替换，这样把主机带回来直接下载游戏就可以玩了，不要在考虑加载插件等这些复杂的操作了。



■由liquidzigong制作的新版5.03自制固件非常适合PSP-3000的新玩家们。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000 主机（可破解）	1750 元
PSP-3000 主机（不可破解）	1080 元
PSP go（不可破解）	1600 元
PSP-2K/3K 用 Hori 贴膜（原装）	68 元
PSP-2K/3K 用 Hori 贴膜（组装）	10 元
PSP go 专用 Hori 贴膜（组装）	20 元
4GB 高速 MARK2 组棒	88 元
8GB 高速 MARK2 组棒	128 元
8GB 极速 HG 组棒	138 元
16GB 高速 MARK2 组棒	238 元
PSP-2K/3K 高仿色差线	50 元
PSP-2K/3K 高仿线控耳机	30 元
PSP-2K/3K 卡登仕新版线控耳机	98 元

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2320 元
线材	索尼原装 HDMI 线	120 元
总计		2440 元
近期推荐购入指数		8

备注 主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

点评 PS3 自从发布 Slim 版之后，其占有率已经从去年的 18% 上升到了 31%，在 2010 年的第一季度，PS3 一共卖出了 22 万台，这种畅销的局面也和去年 9 月份的降价不无关系，现在索尼在北美已经出货了 40 纳米的新型 PS3，这个版本的 PS3 比之前的 PS3 有着更低的成本，相信会有进一步降价的趋势。恰巧国内的 PS3 也在近一段时间有了变化，250 GB 的主机因为货源的影响，小幅上涨了 50 元，不过 120 GB 版本的主机暂时没有变化，毕竟 PS3 主机没有破解，所以它的货源不会像其他主机那样受货源较大的影响，相信这次的价格变动在短时间内也就会恢复。除此之外，PS3 的破解也在最近迎来了新的变化，著名的玩家 StreetskaterFU 在网站上公布了自己在 PS3 破解上的最新成果，它现在能够按照自制主题来使 PS3 读取硬盘或储存卡中的程序，并成功在 PS3 上显示出 Hello World，相信这也可能是 PS3 破解的又一个里程碑，关注 PS3 的玩家也可以在这段时间多多关注破解状况，以便考虑何时购买 PS3 主机。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2320 元
PS3 Slim 主机（港版，250GB）	2640 元
原装 DS3 无线振动手柄	340 元
组装 DS3 无线振动手柄	180 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

■PS3主机又现Hello World。

@ 最近总是听说 X360 有自制系统，请问真有这回事吗？刷自制系统的话有什么好处？

这个问题还真大，请听我慢慢说来。X360 的自制系统确实已经问世，简称 XBR。自制系统利用了 X360 主机的 JTAG 漏洞，从而实现了以下五大主要功能：

★可以使用任意型号和容量的硬盘。
★可以无盘运行硬盘版游戏。
★可以玩锁区游戏。
★可以免费解锁 XBLA 和 DLC。
★支持模拟器等第三方软件的扩展应用。

由上可见，自制系统确实是非常强大。但自制系统也有自己的局限性。JTAG 漏洞在去年秋季更新之后即被封堵，部分 7371 的系统虽然未更新，但是玩过诸如《使命召唤 现代战争 2》之类的游戏后也会被封堵。因此目前能改自制系统的主机数量很少。刷自制系统对玩家的动手能力要求很高，此外在使用自制系统时也需要有一定的相关知识，否则很容易出现各种问题。另外自制系统并不能解决上 LIVE 的问题，因为系统升级后就会失效，因此自制系统玩家实际上已经告别了 LIVE。不过随着破解的进一步发展，也许会出现更大的转机也说不定。大家如果对自制系统有兴趣，不妨关注一下即将出版的《X360 专辑 Vol.11》。

www.plumbook.cn

NDS购机推荐套餐

NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi 主机(行货)	1200 元
烧录卡	Hyper-R4i	58 元
SD/TF 卡	金士顿 4GB microSD 卡(行货)	88 元
贴膜	NDSi 专用 Hori 贴膜(组装)	18 元
保护包	北通中国风晶透 NDSi 保护水晶盒	58 元
总计		1420 元
近期推荐购入指数		7

备注 主机官方标准包装附带电池一块(电池仓内)、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 3DS的如期发布相信让不少准备购买NDS的玩家打了退堂鼓，看着3DS的豪华一线游戏，再对比NDS现阶段的游戏阵容，实在让人觉得NDS已经到了主机生涯的末期，而事实上也确实如此。不过从现在就准备购买3DS显然还是不明智的，一方面目前的3DS还没有确切售价和发布日期，按照主机搭载的硬件配置和任天堂贩卖主机绝不亏本的策略来看，3DS主机的售价很可能在249美元左右，如果换算成人民币那大概是1700元，这个价位很接近次世代主机了。目前正在清仓A版的X360也要比这个售价低上一些，所以单纯的等待3DS明显不值。另一方面，在新主机的破解上，也很可能是个艰巨的任务，任天堂现在打击盗版的决心众所周知，而且岩田聪也表明了3DS会加强防盗版的措施，新一批出货的Wii主机就已经在破解上打了问号，而极有可能在明年登场的3DS必然还会更上一层楼。这比起目前破解成熟的NDS来说，明显处于劣势，何况现在的NDS还有《口袋妖怪 黑白》《王国之心 RC》这样的超白金大作尚未发售，所以可以肯定的是，接下来的两年里，NDS和3DS将会并存于市场之中，现在购买NDS绝对不会吃亏。不过在暑期前的这两个礼拜，想要购买NDS的玩家还可以再等一等，神游很有可能在近一阶段进行小幅的降价举措，届时等价格稍低一些购买也并不迟。

主机及主要周边参考价格	
NDSi 主机(行货)	1200 元
NDSi 主机(日版大红)	1400 元
NDSi LL 主机(日版)	1450 元
NDSi 专用 Hori 贴膜(组装)	20 元
NDSi LL 专用 Hori 贴膜(组装)	30 元
黄金 DSTTi (1.4)	48 元
EZVi 简装版(1.4)	98 元
Hyper-R4i (1.4)	58 元
M3i Zero (1.4)	168 元
金士顿 4GB TF 卡(行货)	88 元
金士顿 8GB TF 卡(行货)	138 元
金士顿 16GB TF 卡(行货)	318 元

■性能强劲的3DS并不应该是近段时间的选购对象

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机(日版，A)	1650 元
电源	原装电源(包改 220V)	–
视频线	HDMI 线 (1.3A)	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
风扇	后挂双通道	68 元
总计		2168 元
近期推荐购入指数		9

备注 主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评 E3展上微软公布了新版的X360主机，并宣布对市场上现有的X360主机进行降价50美元的清仓销售，不过这个行为恰巧给国内的X360主机带来了缺货问题，现在不少商家的X360主机已经销售一空，不过本周末X360的缺货状况已经有所好转，所以价格又恢复到了原先的水平，不过在A版主机供货渐足的时候，精英版主机有些出现供货紧张，预计在接下来的一段时间还可能会有小幅上涨，对于比较注重性价比的玩家来说，可以等到暑假期间再买。不过如果未来的新主机不能被顺利破解，并且货源又不能完全放开的话，现在X360的命运会和PSP-3000一样持续上涨，建议看中A版的玩家在近期赶快出手，以免遇到断货和破解主机供不应求的局面。

主机及主要周边参考价格	
X360 主机(日版，A)	1650 元
X360 主机(港版，A)	1750 元
原装电源(220V 直插)	260 元
组装电源(220V 直插)	140 元
翻新 120GB 硬盘套装(实际 80GB)	320 元
行货 120GB 硬盘套装(实际 160GB)	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元

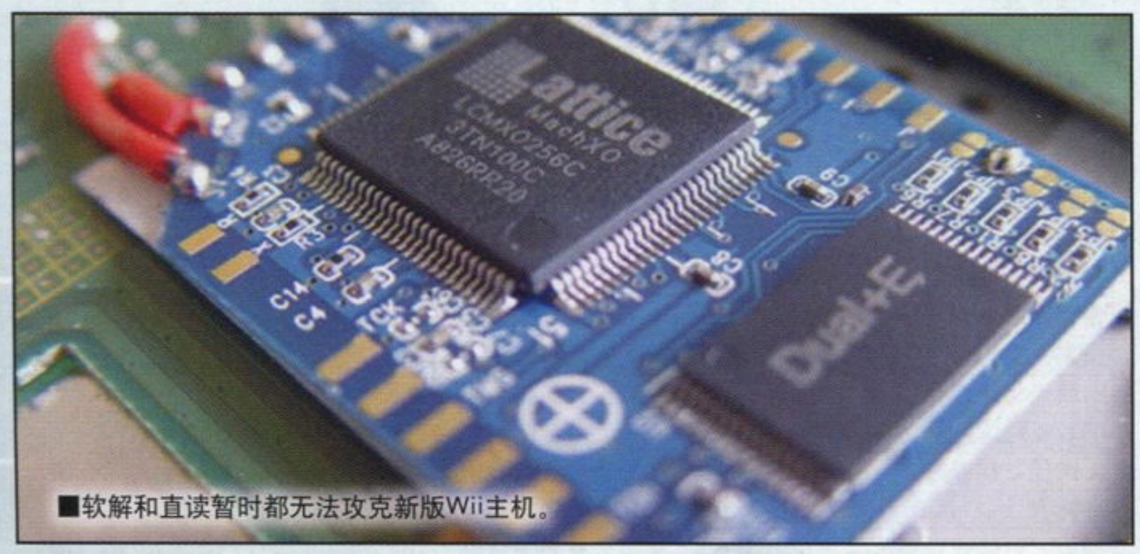
■A版的X360很可能逐渐涨价，需要的玩家还要尽快购买。

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii 主机(韩版，纯软改)	1260 元
硬盘	行货 250GB 套装	380 元
视频线	北通 Wii 色差线	40 元
总计		1680 元
近期推荐购入指数		9

备注 主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 任天堂的E3展上，Wii作为主打主机发布了众多吸引人的大作，这其中包括玩家备受期待的《塞尔达传说 天空之剑》和《银河战士 另一个M》等，相信也有不少玩家因为这些大作又重新把目光放回到Wii主机的身上，恰巧最近一个月Wii主机的售价一直在小幅下降，前前后后大概便宜了100元左右，现在更换光驱主板的可读光盘版Wii主机的售价已经回归到了1500多元，可谓是再次回归到了玩家们可接受的心理价位之内。而中、高两考的结束也一定会给Wii带来一个小幅的销售高峰，所以近段时间的Wii主机已经刹住了跌价的趋势，并开始逐步趋于稳定。可以预见的是，在学生们暑假的头一个月内，Wii主机的售价应该不会再有太大的变动了。值得一提的是目前的新版Wii主机在破解方面并不明朗，最后很可能无法破解，也就说市面上正在销售的这些可破解主机很可能是最后的绝唱。相信过不了多久，Wii可能就会跟现在的PSP-3000一样，迎来开始不断涨价的命运，所以从现阶段来看，购买Wii主机是一个比较合适的时机，对Wii有兴趣的玩家尽量把握好现在的机会。还据一些商家反映，现在已经有渠道商开始收紧货源准备涨价操作了，一些普通的二线城市可能已经断货了。最后，在买到Wii主机后，玩家注意不要盲目升级，因为Wii主机4.30最新系统增加了自动移除未授权内容的功能，这会把玩家自行下载的Wiiware或者VC游戏删除掉，如果不小心升了级尽量找懂行的商家来进行降级，以便能更好的使用Wii主机游戏。



■软解和直读暂时都无法攻克新版Wii主机。

主机及主要周边参考价格	
Wii 主机(韩版，纯软改)	1260 元
Wii 主机(韩版，换光驱)	1540 元
原装双节棍手柄套装(左 + 右)	280 元
高仿双节棍手柄套装(左 + 右)	160 元
原装 Wii Motion Plus 遥控器手柄动作感应增幅器	140 元
《Wiifit》(正版，同捆 Wii 平衡板)	580 元
《Wiifit》(高仿 Wii 平衡板)	380 元
原装经典手柄(一代)	120 元
原装经典手柄(二代)	190 元
原装色差线	210 元
高仿色差线	60 元
原装电源(110V)	180 元
原装电源(220V)	220 元
组装电源(220V 直插)	60 元
北通电源(220V 直插)	80 元
手柄充电套装(1800mAh*2)	80 元

市场报价信息更新截至2010年6月26日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

www.plumbook.cn

游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦

成就终于突破十万大关！可喜可贺！最近三个月主要的游戏时间都用在了X360上，准确地说是花在了成就之上。现在目标达成，总算可以休息一下了。七八月的游戏时间应该会以PS3为主了，光是《白骑士物语 光与暗的觉醒》就能谋杀数百小时，其他的不少游戏如《特特莉的工作室》（晴天：不借！）、《战国BASARA 3》（八重樱：休想！）、《异世纪传说R》（脆薯条：自己去买！）也想尝试一下。至于Wii，目前是顾不上了，不过等E3展上这批神作一出，自然得乖乖跟进。我早就悟到了：这一世代，必须全机种制霸啊！

游戏 GAME 3.0

微软新招：试玩版也能拿成就

我的十万成就对于普通玩家来说可能比较刺眼，但我这个成绩在世界上只能排到4832名（非LIVE官方统计数据），由此可见世界上的成就犯有多疯狂。因此现在厂商也越来越重视游戏的成就设定——除了某历代成就不变的足球游戏。最近微软又出一狠招：试玩版也能拿成就！

可能有人会说，试玩版拿成就还不好吗？莫非这个DEMO也要卖钱？我要说的这个试玩版，就是最近出的《除暴战警2》的试玩版。试玩版中内置10个成就总计100点的成就，该试玩版完全免费，可于各服下载。

当你满足成就的条件时，游戏会提示你已获得成就，但是这个成就并不会直接加到你的总成就点数上，你必须购入《除暴战警2》的正式版才能真正获得。当你运行《除暴战警2》的正式版游戏时，你在DEMO中获得的成就就会自动跳出来。现在大家明白了吧，这其实只是一种变相的销售方法！

最近几家大厂都对DEMO发表了不少高见，EA想把DEMO设计成越玩越难，SONY准备来个限时DEMO，相比之下还是微软的这一招感觉可操作性更强。

游戏 GAME 3.0

猎人们，算算你能拿多少成就

印象中本栏目从来没有放过某游戏的全成就／奖杯列表，这回要破一次例。《怪物猎人 边境 Online》已经推出，由于游戏会封锁日本以外地区的IP，导致国内玩家基本与之无缘。不过对于在其他版本的《怪物猎人》里用掉大把时间的猎人们来说，看看自己的进度能换算成多少点成就，肯定是一件挺有意思的事情。为此我特意翻译了本作的全成就列表，供大家自我测试！不过要注意本作有一些独有的要素，如热气球任务（キャラバンクエスト）。

编辑部里新来的实习编辑S.K，曾经在本作的PC版上花了3000小时游戏时间，据他表示，本作的全成就难度非常之大！以他PC版的进度而言，尚不能拿到全成就。有意拿本作成就的朋友可真的掂量掂量了……

名称	条件	点数
HR5に到达！	猎人等级（HR）达到5级	15
HR10に到达！	猎人等级（HR）达到10级。	15
HR20に到达！	猎人等级（HR）达到20级	15
HR30に到达！	猎人等级（HR）达到30级	15
HR40に到达！	猎人等级（HR）达到40级	15
HR50に到达！	猎人等级（HR）达到50级	15
HR60に到达！	猎人等级（HR）达到60级	15
HR70に到达！	猎人等级（HR）达到70级	15
HR80に到达！	猎人等级（HR）达到80级	15
HR90に到达！	猎人等级（HR）达到90级	15
スゴ腕ハンター	猎人等级（HR）达到100级。	45
究极ハンター	猎人等级（HR）达到900级	25
初めての称号	初次获得称号	15
称号コレクター	获得30个称号	15
称号王	获得100个称号	25
狩猎生活の始まり	初次狩猎大型怪物	15
狩猎生活に开眼	狩猎50头大型怪物	15
ハンターライフ满吃	狩猎100头大型怪物	30
モンスターハンター	狩猎1000头大型怪物	45
初めての刚种狩り	初次狩猎刚种大型怪物	45
刚种スレイヤー	狩猎10头刚种大型怪物	25
刚种ハンター	狩猎50头刚种大型怪物	25
突然变异种と初遭遇	初次狩猎HR100以上的大型怪物变种	20
突然变异种スレイヤー	狩猎10头HR100以上的大型怪物变种	20
突然变异种ハンター	狩猎50头HR100以上的大型怪物变种	45
初めての古龙讨伐	初次讨伐古龙种	15
古龙スレイヤー	讨伐10头古龙种	20
古龙ハンター	讨伐50头古龙种	30
初めての生け捕り	初次捕获怪物	3
可能性は无限大	获得狩人珠	3
气球乘り	完成热气球任务（キャラバンクエスト）的★0任务	3
キャラバン王	完成热气球任务（キャラバンクエスト）到★8为止的全部任务	25
やりこみハンター	游戏时间超过300小时	25
ブルジョワハンター	身上的现金超过200万	30
ベストデザイナー	在家具（ギャラリー）大会中获得10万点以上的评价	30
ハンターへの挑战	进行一次VS任务	5
仲间と共に	组成2人以上的队伍完成任务	3
本日のスペシャル	在自己的房间吃下特别的猫饭	30
赖狩人の初契约	初次和赖狩人结下契约	5
赖れる狩人	11个武器种全部解放	45
强力な赖狩人への道	武器的解放等级上升	5
强韧な赖狩人への道	防具的解放等级上升	5
管理人さんとの出会い	初次与农场（マイトレ）管理人对话	9
ブーギー牧场は大贩わい	在农场里养3匹宠物猪	25
管理人さんからのプレゼント	初次从农场管理人那里获得礼物	45
商卖上手	在农场里设置所有的店	25
韦驮天杯に初参加	初次完成公式狩猎大会韦驮天杯的任务	5
韦驮天仲间	初次完成公式狩猎大会猎团对抗韦驮天杯的任务	9
大讨伐に初参加	大讨伐任务中初次获得大讨伐贡献点	20
开拓者	获得开拓MAP	20
初めての公式狩猎试验クリア	初次完成公式狩猎试验	10

分享 SHARE GAME 3.0

金会员家庭包套餐

微软日前公布了全新的金会员家庭包（Gold Family Pack）套餐，11月开始推出。

金会员家庭包套餐是微软针对家庭单位推出的Xbox LIVE金会员服务，只要玩家付出过去两个人的年费，即可让4个人同时拥有一年的金会员资格。金会员家庭包的价格是一年99.99美元，折合人民币680元，平均1人只要170元。

微软此举主要是针对今年11月发售的Kinect，毫无疑问微软是想复制Wii的成功经验，吸引休闲玩家的目光。不过对于普通玩家来说，金会员家庭包提供了一种变相的优惠。如果叫上3个好友一起购买，等于是半价购入金会员。

但金会员家庭包不光是提供4个金会员资格，它会将这4个账号统合在一起，设立一个主账号进行付费和管理。届时X360的系统操作届面会增加一个全新的选项“家庭中心”（Family Center），由主账号来管理其他账号的权限，包括限制对方玩哪些游戏、浏览哪些内容等等。此外这4个金会员的微软点数是共通的，购买内容和分配点数的权力也是主账号专属的。

由此可见，金会员家庭包并没有大家想的那么好。除非你的那3个朋友都很值得信赖，否则点数共通这一点实在太考验人性了。如果你家里真有4名喜欢X360的家庭成员倒是不错，不过以一般中国家庭的构成而言似乎很困难……

www.plumbook.cn

多边共享区

ENTER THE GAME 栏目主持 奈落

不知道多少人有和我一样的感觉：每天的固定时段一般都在做同样的事情，时间久了就会发现自己的生活竟然像提前录好的电影胶片一样，每天早上按一下按钮，同样的一天开始；睡前再按一下，关机。同样的时间段做着某件事的时候就在想，我昨天和前天和前天的前一天莫不是也在做着同样的事？以至于睡前看的书都觉得总在看着同样的几页……这样的生活也许是充实，也许亦是一种遗憾吧。说不定哪天心血来潮，奈落就去加勒比海当海盗去……

日剧推荐：新参者

八重樱 提供

谎言分为三种：第一种，保护自己的谎言；第二种，欺骗别人的谎言；第三种，包庇别人的谎言。我们每一天都生活在谎言的包围下，能透过谎言看到真实的却并无几人。其实只要稍加思考，便可轻易拆穿许多拙劣的谎言，然而绝大多数时候，我们都宁愿选择默许它们的存在。这或许是因为，谎言是真实的影子，某些真实的情感唯有披上谎言的外衣才显得无比动人。

上文提到的“将谎言分为三种类型”的说法来源于日本著名推理小说家东野圭吾在 2009 年出版发行的小说《新参者》。故事围绕着发生在日本桥人形町一名中年妇女被勒毙家中的杀人案件展开，刚刚就任日本桥警署警官的加贺恭一郎以一名“新参者（也就是‘新来的人’的意思）”的身分在人形町展开调查，牵扯出了一系列或大或小的新案，也令谎言背后隐藏的真实昭示天下。《新参者》在今年 4 月 18 日推出了电视剧版，由有着一双犀利且温柔的双眸的阿部宽大叔领衔主演，第一话收视率高达 21%，可见东野圭吾 & 阿部宽这对黄金组合对观众有着何等之大的吸引力。电视剧以杀人事件为引线，采用一集一个故事的单元剧形式，由点到面将社会百态、人情冷暖尽情呈现，足以叫观众唏嘘不已，动情之处难免潸然落泪。

东野圭吾作为一名以社会派推理见长的作家，一向喜好剖析人的心理，在《白夜行》与《恶意》中他几乎是写尽人性全部之恶，笔墨间渗透出浓浓负面情绪足以压得人喘不过来气。但在《新参者》中，东野笔锋一转打起了感情牌，与其说是在看推理，倒不如说是在看《冷暖人间》之类的民生类记事节目。直到剧情渐入高潮，观众才会察觉之前看似无关的案件其实是一圈并排排列着的多米诺骨牌，当加贺恭一郎推倒第一枚多米诺骨牌时，真相就已逐渐呈现在了观众面前。

本剧适合观赏人群：推理迷、泪腺薄弱者、大叔控。

战火狂燎，傲雄乍现！

记首届全国《霸 三国志大战》揭幕赛

米格 提供

▲最高端的游戏机台，最强大的运营团队，加上一群狂热的三国历史迷观众，“《霸 三国志大战》揭幕赛”激荡起玩家史无前例的劲爆热潮！

去年我们就曾在“华立街机新时代”栏目为大家介绍过《霸 三国志大战》这款游戏的玩法，作为全亚洲最火的卡牌街机游戏，完美中文化后的《霸 三国志大战》同样在国内街机厅掀起了一股新的风潮。而今年华立科技更是携手 IGS、世嘉共同主办了国内首届《霸 三国志大战》全国赛，2010 年 6 月 16 日端午节，这场伟大赛事的揭幕赛在深圳中心城拉开了帷幕，米格有幸作为记者，在现场给大家带来活动的第一手资讯。

这次由深圳反斗乐园协办的傲雄乍现揭幕赛总奖金高达 30000 元，吸引了广深两地 38 名豪杰，汇战中心城中心舞台，更有 500 多名游戏爱好者前来观战，加上现场围观群众，将整个中心舞台围了个水泄不通。而为了让更多的玩家能感受到这款游戏的乐趣，早上 10 点便开放了玩家试玩场，让更多人能够对接下来的赛事规则有所了解。时下全国正掀起一股三国热，而三国类卡牌桌游更是城市里一股流行新风，集合了三国和卡牌两大主题、又拥有最先进的卡牌感应操作的《霸 三国志大战》自然吸引了不少现场路人的目光。现场玩家热情高涨，还没能等到主持人介绍游戏玩法，各类三国迷早已投入了“战斗状态”，场面火爆得让华立工作人员忙得不可开交。

▲惊动三国武坛的嘉宾登场，名震广东的苍天之月（左一）、广东电视邀请赛冠军陈锐（左二）以及番禺三国战队队长 XXF（右二），还有最受玩家欢迎的三国主持人猪割亮(King)先生(右一)。

▲华立科技的朱经理与反斗乐园谢董拉开了比赛的帷幕。

下午在一阵佛山舞狮队充满欢腾的舞动与两位 MM 恬静的表演过后，比赛正式拉开了帷幕。经过简单的抽签环节之后，选手们排兵布阵，准备冲向沙场。经过长达 40 分钟的紧张比赛，第一轮淘汰赛的结果产生。凯旋而归的英雄还有美女相迎，Coser“甘皇后”及“王异”为归来的将士们和现场的三国迷送上最精美的三国大礼包。紧接着的第二轮、第三轮淘汰赛更是紧张，最后仅剩 6 名选手进行最后的角逐。6 强角逐开始，每场比赛都通过现场两侧大屏幕进行直播，现场的气氛顿时紧张了起来，而最后经过一番激战，赢得胜利的是深圳本地玩家狼狼爱小妮，来自广州的亚军高佬与季军吴则立誓在之后的全国总决赛定会一雪前耻。下午 6 点半时活动圆满结束，赛手们与嘉宾一同上台合影，而照片中间个子最高的一位正是日本 SEGA 游戏制作人渡边先生，看到中国玩家出色的表现以及《霸 三国志大战》在中国的热度，身为制作人的渡边自然笑得合不拢嘴啦。至于下一场活动在哪里登场，就请大家多多关注官网“http://sanguo.igsgame.com/games/”吧！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《MGS和平行者》大首领 关节可动模型

◀奈落：图为八重樱同学刚刚入手的真货……

生产厂商： Square Enix
材质： PVC涂装完成品
尺寸： W114×D70×H265mm
售价： 5040日元

如果你是一名忠实的《MGS》粉丝，那么请千万别错过这款由Square Enix（对，就是SE，你没看错）模型部门推出的大首领关节可动模型。这款模型采用了SE自家研发的“PLAY ART改”素体，双关节的设计和软质树脂的应用令本品拥有极高的可动性，玩家既可以轻松摆出大首领那些招牌的动作，也能发挥想象让大首领向各种“猥琐”方向发展……与现在模型市场上主流的figma、转轮科技不同，“PLAY ART改”这个系列将自身定位锁定在游戏玩家身上，一直力图通过高写实度和高可动性来展现游戏角色们的动态之美。《最终幻想XIII》这部SE自家作品自不必多说，就连《生化危机5》、《鬼泣4》、《猎天使魔女》之流也曾与“PLAY ART改”联手推出过模型，尽管也诞生了不少雷作……对比后即可发现，“PLAY ART改”系列在男性角色上的发挥要远远好于女性角色，而在男性角色中，肌肉男又会明显好过美青年，初步推断是由于造型师比较擅长欧美风格的缘故。这款大首领的关节可动模型在上市后几乎是赞美声响成一片，从日本亚马逊上买家的评分来看，满意度更高达93%，如果硬要去挑一些毛病出来的话，恐怕就是配件太少玩起来还不够过瘾吧？不过相对于5040日元的低廉售价，也足以称得上是物超所值了。

《荒川》与大首领

先前在252期“编辑部落”小九就曾提到过，小岛秀夫对新房昭之监督的《荒川爆笑团》情有独钟。哪怕工作再忙，每周也会坚持收看这部充满恶搞与无厘头要素的动画新番。于是，在小岛秀夫的影响下，《潜龙谍影 和平行者》与《荒川爆笑团》产生了交集——这两款原本不互相干的作品，放在一起会是怎样效果呢？看了图大家应该就都明白了，斯内克或者我方士兵可以穿上印有《荒川爆笑团》角色的T恤，原作连载的单行本漫画也会作为杂志道具登场（将其放置在地面上可吸引敌兵）。这些追加内容以付费DLC的形式登场，目前已经先后在PSN推出过两弹。回想起来，《潜龙谍影 和平行者》不但与优衣库等厂商在现实生活中的T恤上大搞噱头，就连虚拟世界中的T恤也不放过，小岛的商业头脑确实令人佩服。

▲《荒川爆笑团》漫画原作也在游戏中登场。

▲“村长”T恤。

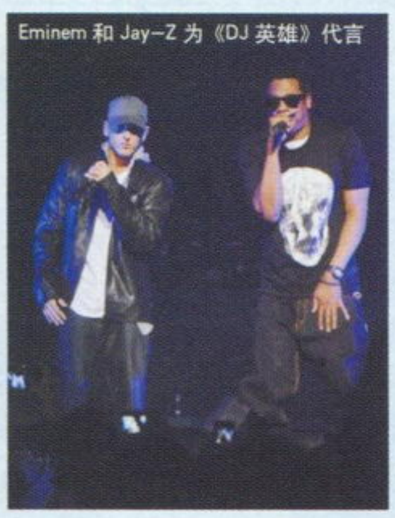
▲“修女”T恤。

▲不仅是斯内克，其他同伴士兵也能穿上这些搞怪的主题T恤。

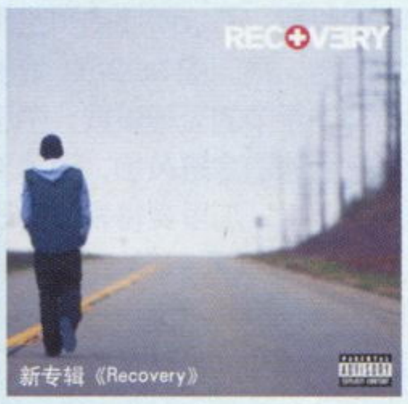
Eminem新专辑

白人说唱歌手Eminem新专辑《Recovery》于2010年6月18日正式发售，此张专辑是Eminem的第七张录音室专辑，前来助阵献声的歌手有摇滚女歌手Pink、R&B新晋女歌手Rihanna和说唱歌手Lil Wayne等大牌明星。作为世间少有的白人Hip-Hop歌手，Eminem一直都是世人关注的焦点。Activision Blizzard的“《DJ英雄》系列”有请Eminem做代言人；收录在专辑中的《Won't Back Down》这首和Pink合作的歌曲被用作《使命召唤 黑暗行动》最新的一段Trailer的主题音乐；6月15日AB在E3的发布会上，Eminem和Rihanna一起上台演唱了新专辑重的《Love the Way You Lie》，令现场所有观众大为惊喜的是，Eminem还在谢幕时献上了其经典曲目《Lose Yourself》和新专辑中的《Not Afraid》，以及《Won't Back Down》，这是《Won't Back Down》在观众面前的首次公开表演。由此可见，Eminem和AB之间的合作关系可谓非常密切。从另一方面看，这些本来与游戏没有丝毫关系的大牌明星出现在与游戏相关的地方，说明游戏真的已经成为当今最热门的主流娱乐之一。

Eminem在E3展会现场



Eminem和Jay-Z为《DJ英雄》代言



新专辑《Recovery》

近期限定版赏析

■初回限定版的包装以及同捆物。

■河田正人的第一本官方画集。

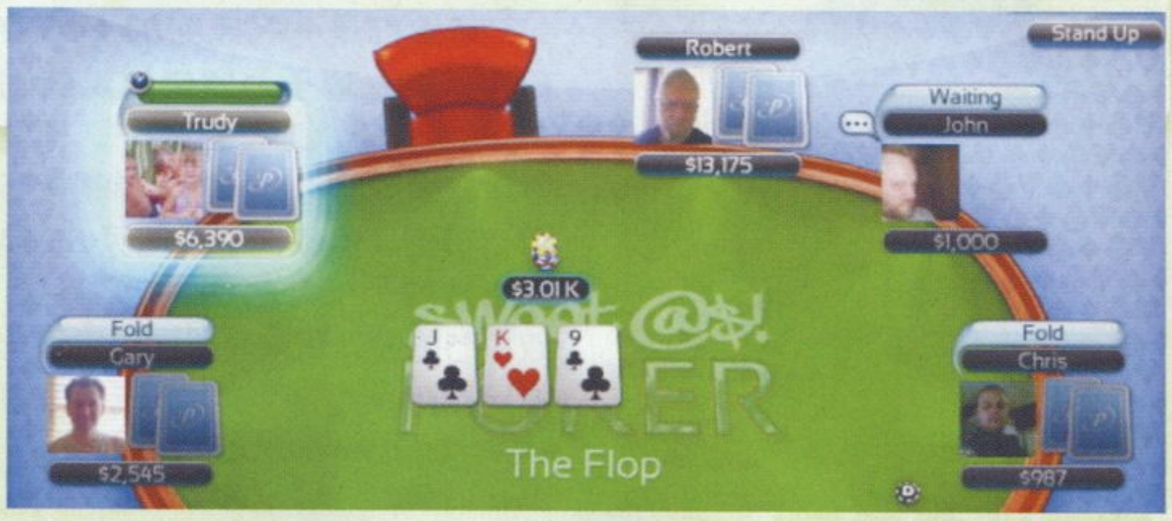
PS3	纯白相册 初回限定版
原名	WHITE ALBUM 缀られる冬の想い出 初回限定版
2010年6月24日发售／AQUAPLUS／8800日元	

本作虽然是98年PC版的移植版，但全新的人设与新增的女主角如月小夜子都让FANS们眼前一亮，角色设定也是AQUAPLUS四位当家画师之一的河田正人（カワタヒサシ）负责。游戏的声优阵容更是强大，平野绫、水树奈奈、户松遥、朴璐美等知名声优悉数登场，精美的人设、动人的旋律以及冬日中种种错综复杂的恋爱故事均是游戏的卖点。游戏的初回限定版包括本体游戏一张，还有河田正人的未上色原稿、以及包含新片头曲《雪の魔法》（Suara）的游戏OST，一共24首。另外，预约游戏的玩家还可以得到各类书签，在不同店铺预约还能获得10种风格不同的海报。顺便提一下，河田正人也于6月24日发售了自己的第一本画集，包括著名爱恋游戏《To Heart2》在内，还有PS3版《纯白相册》的一些未公开设定画。

请拇指惠&3DM-SMV
www.plumbook.cn

本期安排了一篇传奇游戏人的传记。成王败寇也许是真，但英雄无论成败他的事迹都会被人们继续传颂。第二篇是比较有意思的投稿，不知道多少玩家看过以后会对自己的女朋友抖抖杂志说“你看看人家的女朋友~~”。进入暑期后大作的狂潮又到来了，建议各位不要过长时间守在游戏机前，多拿出些时间来陪陪家人和朋友生活才能变得更鲜艳，生活鲜艳了，游戏才能玩着更有趣。

落地之后



▲ Fackbook 游戏《PortCasino》的截图。

Portalarium

▲ Portalarium 的公司 LOGO。

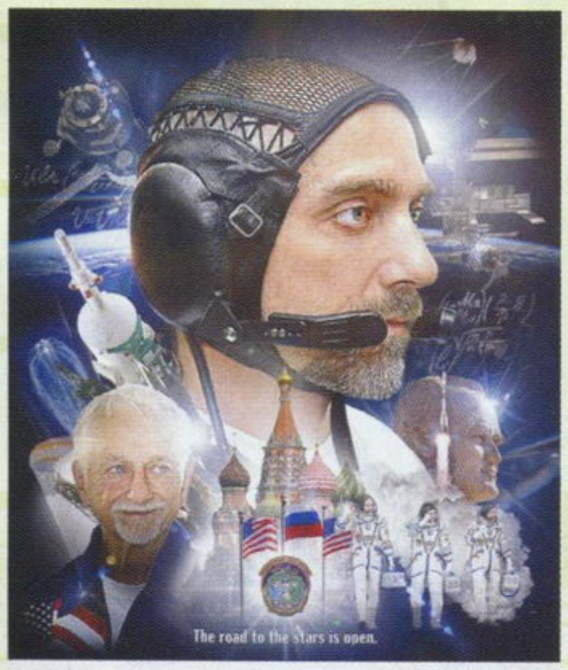
▲（设计图）加里奥特成为首位飞向太空的游戏设计师。

2008 年 10 月 23 日，联盟 TMA-13 宇宙飞船返回地球，这段路途堪称人类最危险，最富有挑战性的归家之旅，返回舱的下落时速会在短短 8 分钟内达到 17,500 英里，随之带来的剧烈超重现象，将是对宇航员身心状况的严峻考验。47 岁的理查 · 加里奥特相信自己可以承受这一切，8 岁时，他被诊断为严重近视，无法追随父亲的足迹，成为一名美国宇航员。即使在游戏产业功成名就，也很少有人相信他能够一圆自己的太空梦，但是，加里奥特做到了。在首个飞向太空的游戏设计师以及首对父子先后登上国际空间站的荣誉背后，你会被另一幕所深深打动：加里奥特缓缓走出舱门，与父亲欧文 · 加里奥特紧紧拥抱在一起，这是勇气、相信和坚忍不拔汇聚的力量。

然而，故事到这里并未迎来一个皆大欢喜的结局，在过去的两年间，落地之后的加里奥特始终无法摆脱“超重状态”，随着纪录电影《理查 · 加里奥特：肩负使命》（Richard Garriott：Man on a Mission）的公映，将他的个人声望推上了顶峰。与此同时，他的网络游戏事业却折戟沉沙，并深陷与前雇主的官司漩涡中，甚至有媒体揣测他会逐渐淡出游戏业。在掌声和非议之间，加里奥特做出了出人意料的选择，就像当年义无反顾的扛起网络游戏的旗帜，已到知天命之年的加里奥特又大胆投身于一个全新的游戏领域。不管接下来的故事是成功还是失败，加里奥特坦诚面对自己的内心，执著追求坚信的事业，并赋予它们价值和意义——或许这才更接近于蓬勃发展的游戏产业的内核。

《理查 · 加里奥特：肩负使命》记录了他从前期筹备、适应性训练再到升空、返航的全过程，这部电影在洛杉矶派拉蒙剧场举办了隆重的首映式，现场观众纷纷起立，报之以经久不息的掌声。影片中，加里奥特经受了离心机、水下重力实验室的严酷磨炼，在黑海水下实施救援演习，以及在国际空间站利用无线电与地球上的天文爱好者交流，并成功修复了空间站的马桶。“在如此高的地方俯瞰那颗美丽的蓝色星球，一切恍如梦境，从那一刻开始，我的人生就被改变了。”谈及自己的太空之旅，至今加里奥特都难掩激动之情，正因为如此，他坦言自己常会习惯性的仰望星空，“我总在想，为什么不能再来一次？”于是，他建立了一家名为空间冒险旅行的公司，联手维真集团主席理查德 · 布兰森麾下的维真银河（Virgin Galatic），共同研发民用航天器，希望在不久的将来提供私人亚轨道的旅行服务。

加里奥特走出返回舱，向人们挥手致意的标志性照片，被各大媒体竞相转载刊登，而另一幅引人注目的照片，却令他感到尴尬不已。由其担任执行制作人，历时 6 年之久开发的革命性网游大作《Tabula Rasa》，最终降价到 1 美元依旧乏人问津，照片中数百张游戏拷贝被扔进了垃圾堆。这款作品耗费



▲《理查 · 加里奥特：肩负使命》电影海报。

了 NCSoft 近 1000 亿韩元的投资，而回报仅有区区 60 亿韩元，成为公司历史上最惨痛的商业失败，2009 年 2 月《Tabula Rasa》全面停服。在开发过程中，加里奥特付出了大量心血，并进行了若干大刀阔斧的革新，但是作为一款角色扮演游戏，融入过多的动作射击元素并不讨巧，而诸多恼人的 Bug 直接宣判了游戏的死刑。在返回地球一个月后，加里奥特收到了 NCSoft 北美区主席 Chris Chung 的最后通牒，希望他主动向公司提交辞呈。

《Tabula Rasa》惨遭滑铁卢，外界开始质疑加里奥特是否失去了对网络游戏的点金之手，在完成了一次人类探索太空的壮举后，加里奥特的游戏开发生涯却陷入了困局。无论如何，执著于太空之旅，失去应有的专注，势必会影响他的本职工作，但他仍然相信自己足以应付“两线作战”，履行完与 NCSoft 到 2010 年结束的工作合同。此外，长时间远离公司和开发团队亦是职场大忌，当他在哈萨克斯坦的宇航中心进行适应性训练时，忽视了对团队内部动向的影响和控制，缺少同 NCSoft 韩方高层的有效沟通，当主力作品败走麦城，又多次与管理层意见相左，加里奥特的出局也就变得不可避免。就像当年与 EA 高层交恶而出走，加里奥特这一代老游戏人，大都拥有不妥协的个性和强烈的自主意识，他们的创意和执行力首屈一指，但对自身职业生涯的宏观管理却漫不经心，缺乏应对复杂人事斗争的经验和手段。

Chris Chung 之所以勒令加里奥特主动辞职，是因为根据公司规定，自动离职的员工将终止期权待遇，NCSoft 会以当时的市场价格“赎回”该员工持有的股票，而被解雇的员工则不受此规定限制。精明的 NCSoft 迫使加里奥特卖掉了手中的公司股票，由于当时正值席卷全球的金融风暴，这笔股票的价值大幅缩水，加里奥特表示自己因此损失了数千万美元。2009 年 5 月，他向美国德州联邦地方法院提起诉讼，控告前雇主 NCSoft 侵权和欺诈，并以此索赔 2400 万美元。经过双方数轮交锋，今年 8 月，法庭将对本案作出最后裁决。据美国媒体报道，两方目前正就达成和解协议进行私下接触，加里奥特暗示说：“或许在法庭判决前，我们就可以找到解决办法。”

现在，加里奥特可以更坦然地看待这场不期而遇的官司，“整个事件并不复杂，我失去了 NCSoft 的支持，但并不会为此感到憎恨。我相信他们依然可以创造出优秀的游戏，公司里有一群真正出色的开发者。我们面对的只是一个特定的问题：如何履行我的雇佣合同？我认为他们在这方面犯了明显的错误，这就是这起诉讼的起因。”不管这场官司的最终结果如何，加里奥特都要做出一个更为复杂和重要的抉择——自己的职业生涯将何去何从？在外界看来，太空之旅更像是他的完美谢幕演出，当年那个意气风发，缔造“《创世纪》系列”辉煌的毛头小子，已经成为游戏产业这所大房间中最老的家伙。即将年过半百的加里奥特，似乎很难再取得超越性的成绩。

早在初中时代，就凭借自制游戏销售获得百万美元进帐的加里奥特，目前的个人资产达到数千万美元。先后在两个截然不同的领域取得登峰造极的成绩，使他的个人声望再创新高，他应该没有足够的理由和必要再去证明自己，然而，加里奥特却选择了二次创业，重返游戏开发第一线。他的老朋友，同为游戏大师的席德 · 梅尔对这一决定并不感到意外，“无论多么成功，他总能找到继续前进的动力。” 2009 年 9 月，加里奥特和三位老同事在德州奥斯丁

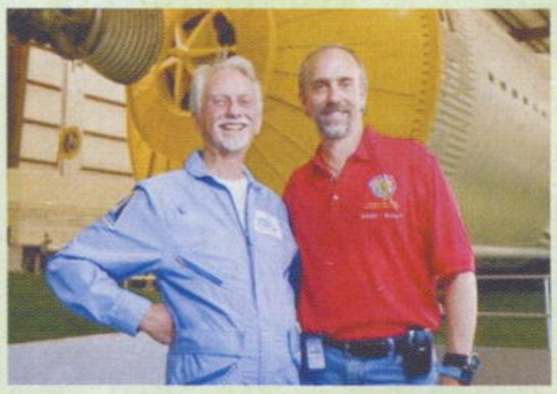
▲ Portalarium 的四位创始人合影（左二加里奥特）。

本栏目文章仅代表作者个人观点

3DM-SMV
www.plumbook.cn

共同创建了 Portalarium 公司，专为诸如 Facebook、Myspace 等网络社交平台，以及 iphone、android 等移动平台和网络浏览器开发游戏。“我创建了 Qrigin，然后把它卖给了 EA，我的第二家游戏公司 Destination Games，最终被 NCSoft 收购，现在我已经准备好开启一段新的旅程。当年 Origin 的宣传语是“我们创造世界（We create worlds），而如今 Portalarium 则希望搭建一扇门，连接现实和我们渴望为玩家搭建的奇妙世界！”

新公司的名称 Portalarium 别有一番深意，寄寓了加里奥特把握游戏业未来趋势的期望。“Portal”是入口的意思，尤指风格宏伟的大门，此外还有门户网站的意思，它的功能是引导用户进入互联网，提供搜索引擎，丰富的被归类信息以及链接服务。而“-arium”则是拉丁语，指将某种事物或某个地方联系在一起，因此加里奥特将“Portalarium”定义为：这是一种分享各类社会关系的在线生态系统，通过无缝接入的入口，连接无尽的游戏体验。“我们相信自己可以在社交游戏领域做一些与众不同的事情，抓住网络游戏发展新一轮的黄金机遇。事实上，大量资金已经涌入这里，相比 10 多年前，我们说服 EA 高层相信《网络创世纪》会取得成功，现在创业要容易得多。”



▲加里奥特父子在联盟 TMA-13 宇宙飞船前合影。

在加里奥特看来，家用主机是当前游戏业的中流砥柱，而社交游戏则是未来的“人气、智慧和资本”的聚集地。早期社交游戏的成功，很大程度上得益于专注，聚焦加深玩家联系的目标，实现多人同乐，但在游戏的其他属性方面却长期裹足不前，比如图像简陋，界面粗糙，简单的游戏体验缺乏持久的魅力，造成这种状况的原因是，很多社交游戏的开发者没有创作传统游戏的经历。“Portalarium 的作品将是免费的，然后我们会借助各种方式鼓励玩家消费（微交易模式），至关重要的一点是，我们将提供媲美那些商业作品图像效果的游戏体验，目前太多的社交游戏都是基于 Java 或 Flash 技术，我认为这是一个很大的弊端，而我们的游戏将拥有一个精良的引擎。”

PortCasino 是 Portalarium 在 Facebook 上小试牛刀的首款作品，拥有相当不错的画面，甚至一些高级视觉效果，而即将推出的 CenterPort 则是他们真正的野心之作，这是一个类似《第二人生》的全球性开放社区。作为 Facebook、Myspace、Hi5 等社交站点的程序插件，具有目前社交游戏最好的画面，玩家可以自定义形象，购买服装，私人用品，房屋，和朋友们进行各种迷你游戏，探寻整个世界，完成种类丰富的任务，其中的广告任务，还可以让玩家获得游戏的信用点数。值得一提的是，这款游戏将支持第三方作品，意图成为社交游戏的“中央节点”。加里奥特解释说：“我们的理念很简单，当玩家在网上发现一个有趣的游戏，会分享给其他朋友，你可以免费下载，不需要去零售商店，也不用等待漫长的下载时间，或阅读繁琐的说明书或教学任务，只要坐下来，和朋友们一起玩就好了。”

▲加里奥特在国际空间站（左）。

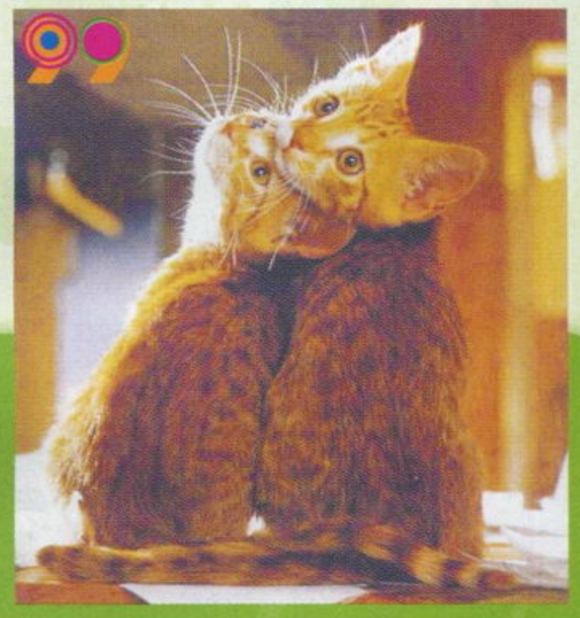
加里奥特强调 Portalarium 公司的宗旨是“努力向善”，每年会根据公司的经营状况，向慈善基金会捐赠一定比例的收入……当年，加里奥特义无反顾的投身于尚处在襁褓期的游戏业，挖到了第一桶金，而在网络游戏产业前景混沌不明时，他又快人一步，全力以赴打造《网络创世纪》，最终开创了网络游戏势不可挡的流行风潮。如今，在社交游戏悄然兴起之际，他又再一次踏上了创业的征途，正如人类探索太空付出的种种努力，并不该以成败论英雄，真正的价值就体现在坚忍不拔的追求本身之中。说到底，游戏产业真正匮乏的从来不是技术、人才或是创意，而是勇气和信念，加里奥特表示：“我很高兴自己的勇气从未消弭，这可能是与生俱来的，或许也有后天养成的因素，但重点是，当你设立了一个为之奋斗的目标，并不是因为在别人眼中它是正确或伟大的，而是出于你自己的思考和心声。”

▲加里奥特携女友 Laetitia 出席美国互动艺术与科学学院年度颁奖盛会。

文 Delphi

爱“屋”及“乌”

一个玩家女友的自白



自从他去年以 Wii 当生日礼物送我之后，我便开始玩起了自以为很有趣的小游戏，而且还玩得不亦乐乎。又从今年他生日我用橡皮泥捏了 PS3，X360 的手柄和 PSP 送给他后。我决定，在我们这四个年头的末尾开始陪他打游戏到永远。不知这样说是否显得有些大话，但应该就是在进入《现代战争 2》的那瞬间起，这样的决定才算是真的开始。

估计是我这样手眼协调能力极差的初玩者把他搞得极为无奈，他在旁边一边指导一边摇着头说：“你自己随便打吧！”不得不承认，我到现在依然是那种打不到敌人，转不过来方向，反应不上来跳、跑、开枪的按键分别是哪一个的零级别玩者，尽管这样我仍在努力。

第一年，认识了他和他的 PS2；第二个年头认识了 PSP；紧接着第三年中 Wii 的出现，再接着 X360 又闯进我们的世界；奔到了第四年，终于迎来了那个他梦了很久的、甚至让我觉得比我都重要的 PS3。以前总是会恨一下，我想我在他心中恐怕只占了百分之二十五，我总觉得我和一堆所谓的“第三者”比还处在下风，努力爬呀都爬不到上风。再后来，经过我对我的那些“假想敌”和他的平静观察，鉴于我还是处在下风，于是树立向上风前进的决心，我现在唯一能做的便是爱屋及乌，这就应了我最开始的那个决定。

常常在视频里看见女友摔、扔男友的游戏机手柄的镜头，要不然就是在论坛上撞见类似于“我男友总是爱打游戏不陪我”的帖子，瞬间想起来的便是原来有这么多人跟我一样是悲剧的。这时下一个念头便是：当他一个人乐时，为何不加入他，两人一起乐，何乐而不为之呢！这就又应了我最开始的那个决定。

感情这东西来之不易，它是本着双方在一起的美好度来衡量的。特定的时间，说碰见就碰见的人，再有着地利的基础，但如果我们人不和，那不就浪费了原有的好条件。在一起快五年了，楼上楼下的，除了上大学较远的分离，至少算是撑下来了。每个寒暑假，因冷、热没地方去时，宅在一起游戏的欢乐也就成了美好。

他和我不同，我可以经常和闺蜜逛街，吃小吃。他不会做这些事，除了偶尔的陪我去吃小吃外，他的爱好便是对着那显示屏打游戏。陪他打游戏时才懂得了他单纯的快乐，因为他会嘲笑我的烂水平，他会看着我走不过去时着急的傻样子，那时他也许只有百分之十的心在游戏上，其余都在我身上。我猜这也许是我游戏的另一大乐趣和满足吧。不可否认，这种看起来很枯燥的生活中其实充满了幸福。

我相信游戏是有灵性的，游戏带来的那些美好是可靠的，不怕丢，因为丢了可以再找。两个人一起坐在显示屏前，每人握着一个手柄的时候，会觉得宅都宅出了力量。很多无形的压力会压的我们喘不过气来，但在游戏面前，它都是芝麻绿豆那么小，游戏不过是给了你释放的机会。

只是希望在打游戏时他是轻松的，因为我知道给他的轻松他会在不经意中记得，一直记得，记得有我在他的身边。他心里的那些小小的感激最后化作的便是我所需要的爱。

文 豆苗

PS：杂志我从他那接触的比较晚，再去翻我人生中第一本《游戏机实用技术》时，就看见了那些几乎一天听两三遍的小编的昵称。现在再加上有了“围脖”，就更是隔三差五地让我看小编们上传的照片，我作为一个后起之秀，只能先游览属于你们过去的种种。下个月是我生日，去年生日那天，他带我去看了我最喜欢的那个乐队的表演和买了 Wii 给我。今年生日，因为他腿受伤，我们可能哪也去不了了。我想告诉他，生日和你在一起打游戏就好，有你就好。

插梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

邪魔院

小编带你走近日本

九兵卫

夏天又到了，这是释放自我的季节。我们曾经有足够的精力去接触大自然，我们也曾经有充分的时间去享受慵懒的假期，只要我们愿意，甚至可以躺在家中地板上睡上整个下午都无所谓……如此惬意的夏天即便已是过去式，请不必遗憾，珍惜眼前的时光，总有一天它们会成为我们未来的财富。

东瀛采风

跟着《Love Plus+》看日本

252 期《Love Plus+》的前线中给大家介绍过体现日本各都道府县地方特色的扭蛋人偶，这期的“邪魔院”就顺着这些生动可爱人偶，继续聊聊我们所不知道的日本文化。

北海道 阿伊努人

阿伊努人（アイヌ）是生活在日本以及俄罗斯的北方原住民，历史上他们的生活圈曾经遍及北海道以及本州东北部。而如今，大部分阿伊努人都已经融入了日本当地人的生活，他们的民居以及民族服装则成为北海道独特的文化风景。大家耳熟能详的“《侍魂》系列”中，娜可露露和莉姆露露这对姐妹便是阿伊努人。

青森县 苹果 青森县是日本的农业大县，这里出产的水果美名远扬，其中最著名的就当属原产于青森县藤崎町（ふじさきまち）的富士苹果。果肉紧密、口感甜美的富士苹果是美国的蛇果与国光苹果的杂交品种，它不仅在日本国内颇受欢迎，在海外也一直有着极高的人气。中国每年苹果总产量的近一半，几乎都是富士苹果。

秋田县 切蒲英

盛产大米，切蒲英（きりたんぽ）便是将煮熟的米饭包在杉木棒上烘烤的一种风土料理。切蒲英还有类似火锅的吃法：只要把烤好的切蒲英加入土鸡熬成的高汤，配以牛蒡、鸡肉、金针菇等食材即可。尤其在冬季，秋田县家家户户几乎都会做一道切蒲英，既美味又暖身。

茨城县 纳豆 纳豆是日本常见的传统发酵食品，由黄豆通过纳豆菌（枯草杆菌）发酵制成，具有极强的黏性。虽然纳豆味道奇“臭”、但富含维生素 K、提高蛋白质的消化吸收率，更重要的是发酵过程产生了多种生理活性物质，具有溶解体内纤维蛋白及其他调节生理机能的保健作用。茨城县是日本纳豆产量最高的县，这里的天狗纳豆是闻名全国的土特产。

群马县 卷心菜 群马县位于关东地区，县内多为山地，夏秋季盛产卷心菜（キャベツ）。经常吃日本料理的人应该知道，日本人对卷心菜情有独钟。他们既可以把卷心菜制作成沙拉或者就着猪排饭生吃，也可以放进火锅中煮着吃，炒面或者烤肉也少不了卷心菜，日本人甚至还会将卷心菜与白菜放到一起腌制。

福井县 越前蟹 越前蟹为日本海蟹中的最高级、最美味的蟹，产于福井县的越前岬，历史上曾是献给天皇的供品。越前蟹的外观特点是腿长个头大，蟹身有黑亮的斑点。由于无法人工养殖且生长周期较长，所以越前蟹的数量非常有限，价值极高。为了保证产量，福井县府规定渔民只有在每年的 11 月到第二年的 3 月之间才能进行捕捞。

德岛县 阿波舞

阿波舞（阿波踊り）是日本夏季传统盆舞的一种，发源地为德岛县境内（古代阿波国），至今已有 400 年的历史。阿波舞通常有数十人组成连，以连为单位在街上跳舞，男女各自的方阵在前方踏着拍子跳舞，伴奏的人则在后方跟随。乐器基本有三味线、太鼓、钲鼓及横笛等。每年 8 月 12 ～ 15 日这 4 天都会有 100 万以上的观众前往德岛县观赏阿波舞盛典。

大阪府 章鱼烧 章鱼烧是我们再熟悉不过的日本料理，它源于关西，以大阪府的章鱼烧最为著名。这种在生面团里加入章鱼脚烤成的团子可以用牙签或者筷子蘸酱吃，也能用竹串将三颗串在一起裹上海苔吃。为了随时随地都能尝到章鱼烧，日本人发明了章鱼烧专用的铁板以及自动烧烤机，即便是从不下厨的人也能足不出户地做出口味纯正的章鱼烧。

谐音的笑话

说到语言游戏，我们会联想到绕口令和顺口溜，通过发音相似的规则可以发生很多有趣的事情。而在日语中，同样有故意利用谐音玩语言游戏的表演，比如下面要为大家这种的这种——“駄洒落（だじゃれ）”。准确地说，“駄洒落”属于耍嘴皮子的滑稽笑话，除了谐音还得讲究节奏感，取材也必须接近生活。

■駄洒落 100 连发。
（源自《.hack//Link》）

1. このオケ借りていい？オッケ！
【水桶可以借一下吗？ OK！】

2. 猫（ねこ）が寝込（ねこ）んだ！
【猫睡着了！】

3. スキーが好（す）きです！
【我喜欢滑雪！】

4. 睡魔（すいま）に負けてすいません！
【没能战胜睡魔很抱歉！】

5. 総統（そうとう）も相当（そうとう）ですな！
【总统了不起！】

6. ロシアの殺し屋（ころしや）は恐ろしや！
【俄罗斯的杀手好可怕！】

7. そのステッキ、素敵（すてき）です！
【这根手杖真漂亮！】

8. 塩（しお）がなくてしょうがない！
【没有盐实在没办法！】

9. 布団（ふとん）が吹っ飛ん（ふっとん）だ！
【被子被吹走了！】

10. アルミ缶（かん）の上にある蜜柑（みかん）！
【铝罐上的橘子！】

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

读编往来！

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.cn

插画：木仙&阳光成员 西达

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★有一些读者询问，曾与 UCG 合作的 levelup.cn（游戏城寨）网站何时重新开放。我们已得到官方消息的确认，该网站的恢复工作已终止，网站不再开放。今后《游戏机实用技术》及其相关杂志的上市消息都将通过 ucg.cn 来发布，请各位读者留意。

★本期杂志虽然是 E3 特刊，但世界杯依然是无法回避的话题。自从世界杯进入到淘汰赛阶段后，大家加班更有动力了。平时加班到 9 点半，正好回家看 10 点的球。如果加班到 12 点以后，回家洗个澡再小憩一下，就能看 2 点半的球啦！由此带来的后遗症就是越多越多的人养成了中午睡觉的好习惯，“中午不睡，下午崩溃”已经成为众编全体通过的共识。

★本届世界杯虽然没有 2002 年世界杯那么杯具，但也已经够杯具的了：法国、意大利小组赛就回了家，德国、英格兰、阿根廷被分到同一半区，乌拉圭、加纳将争夺 4 强席位……众编在赛前的预测基本落空，因此现在大家已经不再对世界杯的未赛场次发表任何意见了，曾经火爆的买足彩的行为也基本停止。

★放假之后，大家忙得只剩下玩游戏的时间了，因此来信数量有减少的趋势。不过正因为来信数量减少，所以使得中奖几率增加，获得小编明信片的几率更是接近 100%！大家可要把握机会啊，两个月假期也就是三四期杂志，眼一睁一闭就没嗒。另外再次友情提醒，看中互动信箱的奖品的读者请在信中直接注明自己需要哪个机种的周边，我们会力所能及地为大家进行奖品调整。

★在本期“读编往来”前言的最后，我们要给大家透露一个好消息：今年我们同样会开展“TGS 梦想之旅”活动！如果你想成为和众小编一起东渡扶桑、参加东京游戏展的幸运儿，就一定不要错过我们的下期杂志！

Email trueliujinglong：刚买了半年双 65NM 港版 X360，前几天用 U 盘进行了春季更新后就关机了，今天再开机光驱托盘就弹不出来了，绿灯一直闪，可画面一直显示开启中，拨动齿轮拉出托盘又回不去了，只能用手塞回去，看来主机不认光驱了。回想从 2000 年以来，自己的每台主机都坏过：PS 的手柄和主板上的芯片、DC 的芯片、PS2 的手柄和主机连接硬盘的电藕、PSP 的摇杆，再加上现在 X360 的光驱，以上这些都坏过，作为一个极其爱惜主机、不常玩游戏的玩家，看来我真的很“幸运”！

拿我个人的亲身经历来说，有台 X360 就是买了整整 2 年都没有开机过，第一次开机玩了不到半小时就一红了。不常玩游戏不代表机器就不会受损，空气中的灰尘、湿度、温度同样会影响到机器内部的零件，所以可以的话还是多让爱机运转起来吧。

武汉 陈自幼：中国人里的奸商真是无所不在。前阵子优衣库出的一系列《潜龙谍影》T 恤在国内引起轰动，作为 MGS 的真饭，我本想悉数购入，不过由于各种原因错过了两款。最近上网一查才发现，那款背后是 SNAKE 像的 T 恤在网上已经炒到了恐怖的价格，实在是无语了。对于这种地地道道的投机行为，我决定无视之！希望优衣库能够迅速补货，让这批奸商亏得血本无归！

据我调查，编辑部里有这件 T 恤的人还真不多。这算是市场经济的一种表现吧！（笑）我们推出的《PS2 专辑》、《X360 专辑》等等都在网上被炒到过极高的价格，老编有时还说：“要不咱们自己加印几千本卖掉算了。”当然大家都知道这是开玩笑，如果当真加印的话，这价格一下子就下来了。这里给大家说一个故事。1961 年 9 月，联合国秘书长哈马舍尔德因飞机失事在赞比亚境内遇难。一年后的 10 月 23 日，美国邮政局发行了一套纪念他的邮票。结果在印刷的时候，有两个全张出现了印刷错误，当工作人员发现的时候，这种错票已经流入了市场，引发集邮爱好者的抢购。按照惯例，这种错票肯定会被炒到一个极高的价格。结果美国邮政局采取了一种极端做法：加印 40 万枚这种错票！此举有效地抑制了这种投机行为。

本期读者语录 广州 Lucica：得知奈落要试达芬奇睡眠法，赶快写信来现身说法。我个人试过这个方法，结果整个人都处于一种奇怪的状态，没有困意，但身体反应明显下降，然后拉肚子。总之不要尝试。（奈落回复：看来只有达芬奇这般神人才适合此种睡眠法，我等凡人还是老老实实钻被窝儿吧……）

www.pianbook.com

杭州 张琪龄：自从看过 UCG 光盘里的《狙击手 幽灵战士》的影像之后，我和我班上的几个打枪游戏爱好者都不禁对其充满期待。算算时间，《狙击手 幽灵战士》的上市时间应该正是制作 E3 那期杂志的时候，希望各编不要光顾着搞 E3，也不要忘了这个好游戏啊！

《狙击手 幽灵战士》已于美国上市，不过该作很“杯具”地是锁区游戏，因此普通玩家是与之无缘了。本作有 PC 版，这个倒是不锁区，但从目前的情况来看，游戏的素质很有问题。这也解释了人们对本作的售价比同类游戏便宜的疑问，只是和大家的期待实在是差距过大啊！

Email 马文杨：喜欢 MJ 的《We Are the World》已经很久了，这首歌的重新录制版曾用做 252 期 GAMEHALO 的 ENDING SONG，我认为这是最好的一支 ENDING SONG，没有之一！也许是深爱着 MJ 的缘故和歌曲的感染力吧。希望以后多放这类歌曲，让油炒饭也能感受到游戏和动漫之外的感动。

一转眼，MJ 已经离开我们 1 年了，但我们对他的思念却从未停止过。去年得知他要召开复出演唱会时，我曾一度期待他能将巡演的足迹踏上中国的土地，然而这个希望在 2009 年 6 月 25 日彻底化为了泡影。MJ 为这个世界留下了太多宝贵的东西，然而世界回馈他的却是数不尽的绯闻与责难……不小心又说到很沉重的层面去了，不管怎么说，MJ 那些感动世界的旋律是会永远铭刻于世界历史上的，今后我们也将继续为读者们带来这种经典的歌曲，敬请期待！

我们也在想是否要用一些更多的流行音乐作为 ENDING SONG。请大家继续为我们提出宝贵意见吧！

本期流行游戏 What's In

繁忙的 E3，火热的世界杯，冷清的新作发售表。这三大因素交织，导致编辑部本期流行游戏极度匮乏，只有《Love Plus+》一作上榜。这三人中还有一名酱油客（脆薯条）、一名初学者（奈落目前正在挑战人生中第一款恋爱游戏）。本期的最流行游戏宝座本来应该属于 PS3 的《纯白相册》，编辑部里已经有好几个人准备拿白金了，只是由于脆薯条的碟还在海上飘啊飘，所以大家也不得不等啊等……

《Love Plus+》
九兵卫、奈落、脆薯条

好想真的去海边啊！
——享受虚拟的热海旅行无法自拔的九兵卫

本期名场面

化悲痛为力量

九兵卫是意大利的粉丝，在意大利出局的当天，他化悲痛为力量，赶稿到凌晨 4 点，完成了多项群体参与型栏目的建设工作，出色地保证了杂志排版工作的整体进度。第二天早上当大家打开电脑的时候，看到他于凌晨 4 点留下的工作记录，都不禁为意大利的出局而感到庆幸。

感性发言

几位编辑正在大谈《Love Plus+》时，奈落突然自曝说自己从来没玩过任何一款恋爱游戏。问其原因，他的回答是：“如果答应了她，将来有一天对她厌烦了，岂不辜负了她当初的一片心？”

长江后浪推前浪

X360 版《怪物猎人 边境 Online》的成就列表公布，PSP 版游戏时间破千小时的雷电、九兵卫两人研究半天后得出结论：不难！一旁新来的实习编辑 S.K 却大摇其头：好难！九兵卫发出质疑，“难道你玩过 X360 版？多少小时？”S.K 羞涩地说道：“X360 版没玩过，不过 PC 版倒是玩过 3000 个小时。”九兵卫和雷电两人当场石化。

前浪死在沙滩上

编辑部组织讨论新型 X360 的前景，新来的女编辑八重樱张口就是“三红”。纱迦提醒她：双 65 纳米机器就已经很少三红了，新型肯定更好。八重樱说：“我都红了 3 台机器了，我能不观望一下吗？”此言一出，就连最坚定的软饭都哑口无言了。

Email 王波：小编好，我是个潜龙迷，《MGS PW》出来以后非常喜欢，想入正版。港服里边美日版的都有，可是小岛的那句和谐发言一直困扰着我，直到现在还是没有决定买哪个版本。美剧和动漫我都喜欢，虽然深知日版的声优强大，但是很害怕美版的素质会更高，所以一直犹豫不决。我走访了好多相关论坛，但是到目前为止，仍然没有发现美日版的不同，有种被小岛骗了的感觉，这方面只能找你们探讨了。

美日版内容没有太多不同，就是字幕、语音一个英文，一个日文。《MGS》是美国的故事，角色都不是日本人，英语配音更符合角色身分。你看得懂哪种语言就买哪个版本吧。如果看不懂哪个版本都无所谓了呀。

作为一个多年的大冢明夫死忠，我强烈恳求您买日版！

作为一个多年的 David Hayter 死忠，我强烈恳求您买美版！（纯 COS……逃～）

汕头 林少忠：六一之前去了一趟广州，回家之际大巴在车站附近的路上转圈配客，我立马抽出小 P 进行新兵招收训练，果然人品爆发，在车驶离市区前共招了五六十个新兵，其中女兵也不少。且大部分为研发、粮食、医疗的 S 兵。地铁党、公车党再高，也高不过我长客党啊！

果然还是车程越长的越厉害。

召唤火车党、飞机党、轮船党说说招兵心得。

Email 497856143：我昨天去电玩店，一男子冲进来，“有‘荒野大嫖客’？”，“没有”，我想：哪个公司的游戏，rockstar？这么奔放！回家一看，是荒野大镖客，汗！

这个事情原来也曾发生在我大学舍友身上，他冲进电玩店直接就说：“老板，给我来一张《荒野大嫖客》！”，只不过那个时候是 PS2 版的。

读者来信中故意写成“荒野大嫖客”的人也很多……

Email KCB：以前的攻略中出现过一些日文的词汇，比如“合流”、“XX 不能”之类的，我觉得还是把这些按照中文的意思和语法翻译比较好。看 UCG 的中学生应该有很多，不太准确的写法可能会对他们造成影响。

攻略中出现的语言以方便读者理解为首要的出发点，没有必要使用太正式的书面语；不过在这里倒是可以提醒中学读者，不论是网络词汇还是特殊用语，都只能在特定场合使用，学会将它们予以区分也是灵活驾驭语言的技巧之一。

Email 业余解放军：听说 UCG 众小编也去打真人 CS 了，不禁想找你们切磋一下。可惜地域所限，我人在上海，不能与你们一同战斗。不知兰州那边的俱乐部怎么样，不过关于上海的俱乐部我可要小小炫耀一下：装备与枪支的多样化使战斗更贴近真实，命中敌人不同部位的分数也不尽相同。在此附上最近戎装一张，望大家有机会来上海时我能带你们去上海的俱乐部激战一番。

感谢你的盛情。不过短时间可能还去不了上海，不然早就去看世博会了。另外，上次我们玩的真人 CS 其实蛮无聊的，毕竟是不要钱的，那就是不能和专业的比。（PS：邮箱里并没有照片附件……）

Email 无聊的假期：UCG253 期的 11 页，《杀戮地带 3》的图下标示：醒目的“2D Game”。难道索尼 2D 的标示是起“醒目”作用的吗？

猛拍一砖
肇事者：星夜

“今后所有的 3D 游戏都会标明 2D 字样”——这个已被读者评为 253 期最佳笑话了。

本期读者语录

Email ghost：本人高考前一本 ucg 不落，考了 521，奇迹！
（奈落：UCG 过了 600 期之后就可以考虑做此类宣传广告了！）

每期一雷

Email 坠月——星落：昨天陪同学去电子商城买手柄，偶然看到了所谓的“正版”游戏，除了价钱高得离谱外，没什么特别的，不过还是有亮点的！看到这个包装，再看这个名字，我当时就被雷得外焦里嫩啊！两大游戏的究极合体，不过这到底是《最终幻想》还是《最后的神迹》啊?! 我真的摸不到头脑了！照了张照片，请小编们欣赏一下！

PS：这个包装上赫然写着“正版”两个大字，真是很好很强大！

猛拍一砖

笔事者：九兵卫

Email 波士顿的KG：当我满心欢喜地看完小编寄语，翻到111页时，突然发现《Love Plus+》的发售日期变成了5月27日……

越是喜欢的东西，越容易被其蒙蔽双眼。九兵卫就是这样……

马赛克版晴天

陕西宝鸡 刘云博：虽然我只看了几个月的UCG，但绝对是一铁杆。从几个同学那里看过之后，就被迷住了，从那之后每期必入，还经常去书店淘旧版UCG，至今也收集了不少去年的杂志。虽然自己没有掌机，但是和我们班有小P的同学关系不错，所以经常能玩到小P上的游戏。最近玩了《勇者别嚣张3D》，感觉马赛克的人物很可爱，就动手画了一张马赛克版的晴天。希望晴天一定要看！

杨州 汤剑雄：252期的《我们的冠军梦》很好地回顾了以往的足球作品，也让我回忆起了原来那段快乐的时光。以前几个朋友经常聚到一块儿，一人选一个队打世界杯，看谁走得更远（当然那时我们只玩《WE》），或者单挑。记得PS时代的《WE》二过一太强大，所以都是禁用的。不过大家在一起玩的就是乐趣，经常有匪夷所思的事情发生。比如有一次我用国米，托尔多太神了，任凭对方怎么射门，甚至在一次扑救后于对方补空门的情况下还能转身把球扑出去，靠他我才1：0赢比赛，赛后评分居然有9.5分，这是我看过门将评分中最高的了。

在编校这篇稿子的时候，我也是一度陷入了美好的回忆之中。以前我也没少玩足球游戏，不过都是街机的，比如SNK的《得点王》。当时玩的是法语版，进球之后显示的不是“GOAL”，而是“BUT”，搞得大家一进球就狂喊“但是！”这游戏你夺冠之后是由一位长得酷似许放（前中国足协专职副主席，已故）的国际足联官员为你颁奖，当时感觉特别亲切。

老年人鉴定

校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.31

上期话题：

①暑假里的特殊回忆；
②即将迈入大学的畅想（妄想）。

【话题①】说起来初三刚毕业那年暑假，我入手人生第一台PSP2000。之后通宵了4天没睡觉，把当时我的第一部RPG游戏FF7CC给通了个10周目。后来又加入了汕头掌机联盟，从此为这个小组织增加了一名腐女……

【话题②】我现在作为一个高一生，已经在开始妄想我的大学生活了。我想到离家比较远的地方上学，例如日本。因为这样能更好地开阔眼界，看看这个变革中的世界（笑）。而且说不定也可以学到更多的海外文化和知识。

——Email EVA-ER号机

【话题②】经过12年的努力，我终于考上了一本理想的大学，握着手中的PS3手柄，我不禁想到宿舍中大家一起在宿舍玩Wii的场景（联想的远了），大学同学住在一起，更像家人了，很期待！以后还是要考研，因为我报的化工专业。看看能不能自学日语，游戏剧情看得懂就行了，不过我英语超级烂，高考英语还挂科了……日语和英语会不会难度相当呢，哈哈！

听别人说大学生活充满了诱惑，“四年前我上了大学，四年后大学上了我”等等……这些话总能听人谈起；不怕别人笑我天真，我认为决定命运的始终是自己，谁都会有沉沦的时候，但只要自己不甘堕落，正确的方向总能找到（打书上看的）。毕竟父母花钱供我们上大学不是让我们去荒废人生。

——Email 量产的纯爷们

下期话题：

①你觉得什么游戏最适合降暑？
②打发暑假时间的奇思妙想。

解析8 不管是男生还是女生，大学都是理想中的天堂。并非大学可以学到更多的知识，也并非进入大学就意味着开始新的人生，而是因为抛开枷锁的我们，将第一次迈入自由的天堂。离开父母的照顾、告别老师的牵制，所有人进入大学后想要做的第一件事，几乎都是将自己原本最受压抑的愿望加以释放，游戏也只是其中的一个而已。不过，释放自我并不意味着放纵自我，学会约束自我也是大学生活的必修课，所以畅想（妄想）未来时自己心中也该有本明白账。

本期读者语录 Email lengruohui：要是特刊能送蓝光碟就好了，肯定会在业界掀起一阵波澜的，嘿嘿。实在不行就做成游戏光环吧，蓝光版，里面附赠试玩，定价不超过50元，肯定销量不错。（八重樱：希望总是美好的，现实总是残酷的。）

www.plumbook.cn

由于今年的评选过程没有设立网友投票环节，因此，小编们经过评选，7 月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖：漫影 1000L 数位板（价值 980 元）
获奖者：羊习习（广州）
作　品：《恶魔战士莉莉丝》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

羊习习（广州）	作品：《猎天使魔女》	litlicha（中山）	作品：《EVA 全家福》
Guy Wong（广州）	作品：《克劳德》	韦煜（深圳）	作品：《轻音部成员合影》
As109（济南）	作品：《EVA 新剧场版：破》	AJD（四会）	作品：《卡伊涅》
高阳（北京）	作品：《星际虫族女王》	陈志远（珠海）	作品：《哈维剑指世界杯》

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 7 月份评选活动的获奖情况。8 月份，我们同样会送出漫影 1000L 数位板作为冠军奖品。不用再等待了，具有 2048 级压感的数位板等你来拿，赶快拿起你的画笔投稿吧！

生活中的 3D

本月阳光成员之星：SWB

大家好，我是阳光学员 SWB，一个喜爱游戏的阳光美少年……嗯，扯远了，尽管已经是奔三的人了，我依旧保持了对游戏的喜爱，想对中国游戏业做出贡献（人格担保这句是实话）。因此我决定报名阳光成员计划。

对于我这个略显怪异的名字，大家可以尽情猜测它的由来，当然，猜中没奖。本人对游戏的爱好非常广泛，什么类型的游戏都有喜爱的作品，而且由于涉猎比较广，游戏知识可以说是比较丰富的，但是博而不精，好读书不求甚解，没什么特别擅长的游戏，只是希望能找到志同道合的伙伴，一起为中国的视频游戏产业做出贡献。

SWB 最近的作品是两个足球游戏相关的特别企划：《我们的冠军梦》和《足球游戏的明星代言人》。他对足球游戏那是相当有爱，不过除此之外喜欢的游戏类型也多种多样，既参加过好几个项目的斗剧预选赛，又擅长《机战》、《传说》这样的游戏，可谓能文能武。不过一看他简介中的“奔三”字样，不禁吓了一跳：这哪是阳光成员，简直是黄昏成员啊！结果一问——靠，差 8 年也能叫奔三？

奈落的东瀛见闻

“莫名”的眼泪

在日本，色情产业是合法，也非常发达。不仅走在街边经常能看见租赁 XX 光盘的小店，普通的便利店更是有一大排 18 禁杂志，不少人安安静静地立在那里表情和蔼地翻看。一些专门贩卖动画和游戏的大型商店更有专门的 18 禁区域。有一次我走进了一家大商场里的“18 禁区域”……

钻过写着“18 禁”的布帘，进入视线的先是 2D 世界，各种 2D 美少女动画的和衍生产品摆在那里供人挑选。画面的尺度很大，大到无限接近“极限”。这些画的水平本身也很高，一看就是优秀的画师花费了很多很多心血绘制而成的，各种风格，各种姿势，各种细节的描绘让人叹服。一瞬间，我不由得感慨自己竟活在如此奇妙的星球。再往里走是真人视频的区域，光盘架上摆有很多我们熟悉，并且喜闻乐见的表演艺术家的视频作品。只不过这里的载体都是正版光盘，而且从这块区域来看，蓝光作品似乎已经成为主流。不同类别的作品被分区摆放，墙壁上还有液晶电视在不停地播放片段预览……我注意了一下身边的人，可以说几乎都是男性，但也有情侣。大家没有任何难为情的表情，就和在超市的牙膏香皂区域挑选商品时的神情是一样的。

其间有一位老人，个子非常非常矮小，脚上穿着工厂作业用的胶皮靴和工作服。他在目不转睛地盯着墙上的视频。仔细一看的时候，他竟然在流泪，他的异常举动引来了周围人的注意，大家不明白一位老人为什么会对着这种画面哭泣。这位老人莫名的眼泪还在流，周围的顾客只能尴尬地绕开他。

我至今也不明白他为什么哭。但是我想：无论是此时视频中的女人们、视频中的男人们、在这里挑选“精神娱乐”的顾客、晚上九点还在加班的店员、亦或是画 H 动漫的画师们，大家都是为了好好活着，为了自己好好活着去做的事有什么值得非议呢？世界越来越发达，人们却在越来越小的夹缝中挣扎，正因如此，某些时候让人不禁流泪。

■即使从背面拍摄这位老人也是失礼的，但我还是不禁留下了一张照片。

www.pianbook.com

本期读者语录

Email 王进：原来 gouki 和雷电都是《24》小时的爱好者啊，握手握手！！！和雷电一样，俺看完最后一集也哭了……好失落啊，没有可以看的美剧了。（雷电：没有美剧看的日子真轻松，就像不用做作业了一样……故作镇定 ING）

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名 本期大奖

超技 Wii 运动套装

2名 一等奖

莱仕达 PS3 无线振动手柄

二等奖 3名

黑角运动时尚包

6B 互动信箱礼品名单

大奖

PEGA 四合一摇滚鼓王

山东 徐 宜

二等奖

莱仕达 魔音吉他

上海 冯自珍　广州 张 芩

二等奖

PEGA 首创 Wii 手柄无触点感应双充

桂林 陶 媛　北京 王清平

北京 吴 京

二等奖

PEGA 超薄版 PS3 支架

长春 田 野　重庆 钱昊天

太原 罗宇达　安庆 陶 然

深圳 罗亿达

5名 三等奖

超技 PSP 23 合 1 超值套装

本期问题

如今越来越多的家用机游戏有 PC 版推出，你认为杂志上是否应该加入对家用机游戏 PC 版的介绍？如果你觉得应该的话，那么你觉得应该如何介绍呢？

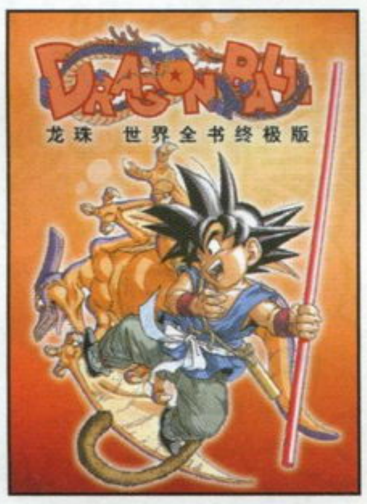
1 电子邮件：ucg@ucg.cn

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

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《龙珠 世界全书终极版》，定价 42 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《美少女模型年鉴 2010》，定价 32 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《雷顿教授谜题绘本》，定价 22 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《iPhone 专辑》第 2、4 辑，定价 28 元 / 辑；《创造二次元角色 萌少女 CG 绘法》，定价 38 元；《爱图 e 族》第 11、17 辑，定价 19.8 元 / 辑；《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价 9.8 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价 32 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价 28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1-6 辑，定价 9.8 元 / 辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价 28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价 28 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价 22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价 9.8 元；《潜龙谍影官方小说》，定价 24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价 19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价 28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价 16.8 元；《模魂志》第 42 ～ 46 期，定价 15 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　　电　　话：0931-8663118

Email：acg@vip.163.com

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。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。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 22、27 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 63、65、67 辑、第 75、77、84、87 ～ 90 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 98、105 ～ 113、130 ～ 137 辑，定价 9.8 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价 14.8 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、14 ～ 19、28 ～ 31 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.5》、《PSP 专辑 Vol.6》、《PSP 专辑 Vol.9》定价 28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价 28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.4》、《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、《怪物猎人狩猎志 Vol.7》定价 12.00 元。《口袋妖怪 2010 完全图鉴 · 终极对战分析》，定价 38.00 元。《卡牌 · 桌游》第 4、5、6 辑，定价 15 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）

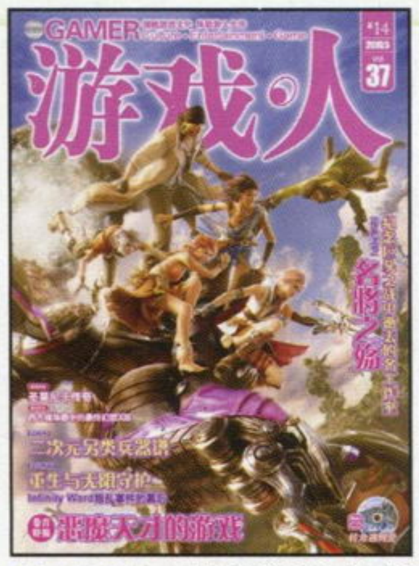
邮政编码：730020　　电　　话：0931-4867606

Email：pgking@263.net

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》36 辑、37 辑，定价 14 元。《游戏光环 DVD》第 1、4 辑，定价 9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 16、18 辑，定价 12 元；第 20、31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《战神 3》特辑，定价 38 元；《如龙 4》特辑，定价 19.8 元。《游小说》第 7、10、13、19 ～ 22 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36、37 辑，定价 12 元。《Wii 专辑》第 2 辑、第 3 辑，定价 28 元。《Xbox 360 专辑》第 8 辑、第 10 辑，定价 28 元。《PS3 专辑》第 9 辑，定价 36 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　　电　　话：0931-8674805

Email：gamers@263.net

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 164 ～ 167 期、总第 180 期、总第 184 期、总第 186 期、总第 189 期、总第 190 期、定价 9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 208 ～ 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 216 期，定价 12 元。总第 220 期、总第 225 ～ 227 期、总第 232 期、总第 246 ～ 248 期、总第 250 ～ 253 期，定价 9.8 元。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期，定价 19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000　　电　　话：0931-8668378

Email：ad@ucg.cn

■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。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

E3期间看了《杀戮地带3》的各种视屏后，忍不住拿出《杀戮地带2》来回味一下，通关后又继续奋战了几夜网战。US服务器上依然能看见许多玩家，32人的大地图比比皆是，而且各个爆满。网战依然爽快，不过电信线路的掉线问题依然没有改变，实在是个悲剧啊……随后无奈转战《COD》，感叹《COD》的操作真的是简单得不得了……

6月24日的大作潮席卷编辑部，我、九兵卫与晴天都买了自己喜欢的游戏，但我们不得不面临同一个问题，那就是等日版游戏实在是太X疼了，24日发售的游戏必须等到30日左右才能拿到，对于我等真饭来说简直就是煎熬啊！好在E3特刊期间比较充实，加上晚上有球看，也缓解了不少郁闷。

最近不知道怎么搞的，有许多人突然问我是不是美式“车枪球”玩家，其实我可是彻彻底底的日式RPG玩家，打枪什么的只是副业、副业而已……不过把自己喜欢的游戏拿出来放在一起时，的确有那么一丝不协调感。例如把《纯白相册》和《杀戮地带2》放一起，其他还有《To Heart2》、《心跳回忆4》和《COD4》、《COD5》放一起……

本期个人签名

7月是属于《纯白相册》的

【网战】《荒野大救赎》网战继续进行中。虽然多人联网的欢乐度十足，但对战的规则不够严谨，想在乱中取胜必须不择手段……可是这听上去怎么也不像是潇洒磊落的牛仔作风啊！

【E3】今年的E3又落下了帷幕，总觉得留下深刻印象的新作不多，日式游戏更是缺乏惊喜。打心底里希望日本厂商别陷入死胡同，多学习技术、多发挥创意，这样才能跟上市场的脚步，否则只会有越来越多的经典走向消失，这是FANS最不愿意看到的。

【Good Job！】《Love Plus+》的热海旅行做得真是太棒了，从出发前的期待到往返行程的交通，从游览当地景点到用餐与休息，一切的一切都以真实时间串联成为整体，女主角的言行源于生活，交流起来就像邻家女孩般亲切。Konami再次将恋爱游戏的玩法提升到了全新的领域，几乎可以堪称革命性的进化！Good Job！

【旅行】前面说到热海旅行，真实生活中自己也想去感受一下海边合宿的体验。蓝色的海浪、拂面的海风、古朴的木屋还有金色的沙滩，太令人神往了！这才是夏天！

本期个人签名

在等待心爱的游戏漂洋过海中度过六月……

★个人的历届世界杯观感——1990：善点球者得天下；1994：一人可以兴邦，一人可以丧国；1998：狭路相逢人多者胜；2002：朝里有人好做官；2006：伟大的意大利左后卫；2010（目前）：裁判决定一切。

★光是E3、世界杯就够忙活的了，作为网球迷的我还要加上一个温网。这段时间，还真是累并幸福着。目前E3结束了，世界杯和温网还在继续进行中，支持三星德国、两星阿根廷、五星巴西，还有天王费德勒！

★心仪的iPhone 4已在多国上市，令人始料未及的是一上市就出现黄屏、信号门等质量问题，不禁让我担忧起还未发售的港版来。编辑部的一位非编是标准果粉，早已和我相约要入首发iPhone 4，他义正辞严地告诉我：这些统统都是诬蔑！看着他大义凛然的样子，我不禁也为之气夺。果粉真不愧是万粉之粉，于是乎我也要坚定港版首发的决心！

★我的Live好友里，成就比我多的有7个，除1人为学生外，剩下6人中公务员和富二代各占一半。要想拿到很高的成就需要有足够的游戏时间，而对于已工作的人来说，足够的游戏时间需要有一份好的工作来保证，这样你才能安心抽出大量的游戏时间。接下来不说了，你懂的。

本期个人签名

今年夏天截止到目前，一共只吃了一个西瓜，喝了两碗绿豆汤！

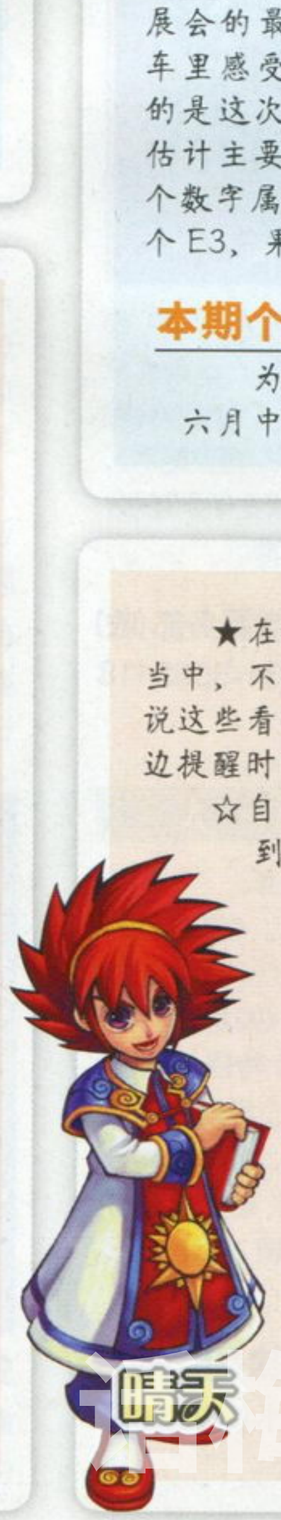
★今年E3展最大的遗憾就是索尼实在不争气，几乎就没有任何惊喜，希望只是藏起了一手而非真的黔驴技穷。从E3后的一些传闻来看，索尼手中应该还掌握了不少日系的大作，TGS也许才是属于它的秀场。

★看到3DS后最大的感想居然是……我想买部3D的手机，期待3D视频通话时代的到来！另外顺便期待一下自制3D视频的普及。

★编辑部所在地与市中心的会展中心距离不到2公里，本来想着无论如何要去看一下车展，可惜展会的最后一天正是上期截稿日，结果钻到豪车里感受一番的计划就这样破灭了。惟一欣慰的是这次车展据说观众人次达55万，就算去了估计主要也是看人头而不是看车。如果55万这个数字属实的话，那大概相当于3个TGS或者12个E3，果然车展才是真正的展会之王啊！

本期个人签名

为什么车展、世界杯、E3全都挤到一块？六月中旬是什么黄道吉日吗？



★在快节奏的生活中，大多数人都处在“几点一线”的生活状态当中，不经意之间就会与身边的一些美好擦身而过。音乐、电影、小说这些看似简单的娱乐方式似乎只有在自己感到孤独，或有朋友在身边提醒时才会想起去接触，现在是不是应该去改变一些什么了呢？

☆自己并不是什么“宿命论”者，但是看到身边的好友常常会提到星座云云，因此难免会偶尔关注一下。人与人之间的影响就是这么微妙，就像星座的预言对不同的人都存在各自的心理暗示一样，你或许当下（不）相信，但在现实生活中其实你已经开始期盼某些事情是否会发生。最后无论结果如何，我们都不能否认梦想是美好的，毕竟我们也曾经拥有过……

★不知道自己为什么会突然和大家聊这么“感性”的话题，真不像自己的风格啊，还是换点轻松的事情吧（笑）。写下这段寄语时，自己从官网订购的“特特莉”限定版已经在快递派送的路上，如果赶得上截稿的话就放张图片和大家分享下，各位有爱的同学是不是已经玩上了啊？我也要加油了！

本期个人签名

我拥有的都是侥幸，我失去的都是人生

本期读者语录

江苏南京 徐柯：看过上期“自由谈”后才惊觉，斗剧又要开始了。众小编为何不去报名参加呢？我想编辑中应该有不少高手吧？（纱迦回复：编辑部里的高手不少，而且也曾经低调参加过一两次预选赛，不过比起那些天天泡街机厅的高手来还是有差距的。没办法，术业有专攻啊！）

www.pkumb.com

之前玩的是X360版《龙之世纪》，对于家用机第三人称近身视角和快捷键操作犹如动作RPG的玩法非常不解，对与因继承了《博德之门》的精华而获得的“博德之龙”这个称呼则完全不知所云。因为各种原因，PC版也无心尝试，不过最近终于玩上了PC版《龙之世纪》了，和家用机版有着明显的区别，鼠标键盘操作和只有PC版才可以调到的很远距离的俯视视角才能真正体现游戏战斗系统的精髓。单单可以调节为俯视角这一点，就足以让所有传统的美式RPG玩家感动。如果你到目前为止还未尝试过美式RPG，并且想尝试一下的话，推荐你试试PC版《龙之世纪》。

本期个人签名

整个人都梦游了。

• 近期印象最深刻的影片

我从小就喜欢玩水玩泥巴，喜欢各种动物，过去的理想是成为一名动物学家。不过这种与大自然亲近的感觉已被城市的生活打得七零八落。那天我心血来潮，看了一部蓝光纪录片“日本神秘水花园里山2”（SATOYAMA II），顿时被里面那种人与自然无比的和谐彻底感动了。与《海豚湾》中那些贪婪丑陋的日本人相比，里山的日本居民选择了截然不同的生活之道。每天看着清澈见底的小河流过自己家门，肥大的鲤鱼期盼着你食物的馈赠，屋后还有一望无际的琵琶湖……这样的田园生活就是我梦想的家。

• 血的教训

55元10个PSN游戏，简直是不要钱的馈赠，这是我在淘宝上搜索到的结果。虽然当时我就对这个价格表现怀疑，不过玩游戏的急切心情战胜了理智。游戏是全部顺利下载下来了，不过第二天和胜负师交流后，胜负师给我的结论是：现在淘宝上所有合购PSN游戏几乎都是用黑卡购买的，不然根本不可能有这么低的价格。现在每当我进入PSN游戏，就有一种犯罪的感觉。

本期个人签名

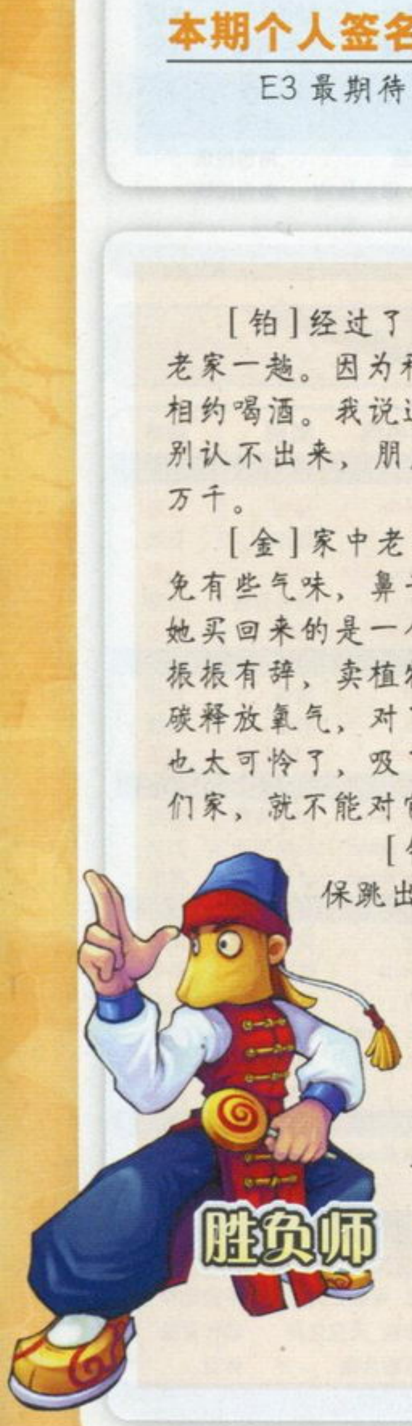
E3最期待游戏机车风暴 启示录

[铂]经过了忙碌的E3特刊，我终于找到了难得的空隙，可以回老家一趟。因为种种原因，已经三年没回去了。和老朋友打了个电话，相约喝酒。我说这么几年没见，我的样子比以前胖了，也老了，你可别认不出来，朋友答曰：“我又何尝不是呢？”俩人苦笑，顿觉感慨万千。

[金]家中老旧的电脑桌已变形，于是换了个新的，不过新家具难免有些气味，鼻子敏感的胜嫂说受不了，要买个植物来吸味道。结果她买回来的是一个小仙人球，我说这么小个仙人球有什么用啊？胜嫂振振有辞，卖植物的老板说了，仙人球能吸收甲醛，还能吸收二氧化碳释放氧气，对了对了，放在电脑前还可以防辐射。我说，这仙人球也太可怜了，吸了二氧化碳吸甲醛，吸完甲醛吸辐射，你把它请到咱们家，就不能对它好点儿吗？

[银]从办公室的窗户看着外面没完没了的雨，然后屏保跳出来了，原来自己已经发了十分钟的呆……

[铜]偶然的机会认识了一位奖杯达人，无论是白金数量、奖杯总量、完成率，还有高难度奖杯比率，那都比我强出一截。他为人很有个性，同时又非常低调，更让我吃惊的是这位高手……听不到声音，有很多游戏都没办法玩，游戏的选择面比常人要窄，让我敬佩不已。突然想到一句话，低调是最牛X的炫耀！



本期个人签名

择偶两大条件：一是带得出去，二要带得回来！

☆写这段话的前一天，德国队4：1大胜英格兰，几个球进得是行云流水，球迷看得也是酣畅淋漓。英国的后防线在年轻的德国队面前几乎是溃不成军，即使没有那个误判，换上新引擎的德国战车也会将胜利带给日耳曼民族！

★同样还是说英德之战，其实我是个伪德国队球迷，只有在世界杯时才会支持他们orz。27号下午赶稿之时，通讯软件突然弹出一条新闻，内容大概就是归总英德两队历史交锋记录，27场比赛中德国队12负5平进34球失47球占下风，当时我就心里一凉啊。等比赛结束后，才听主持人不急不慢地说：“这个统计数据是很不准确的，因为英国的12场胜利中有8场是发生在1994年德国统一之前”……该死的标题党！

☆E3上公布了《恶魔城 绝望的协奏曲》，看完演示影像之后我的确备感绝望。2D《恶魔城》难道就再无新意可搞了吗？这种大杂烩性质的游戏到底有什么存在价值？就为了讨好前作粉丝？反正我是不大愿意买帐。

★前几天中午休息时去公司楼下的西点店买饼干，发现他们新出了一种杏仁薄片饼干名叫“阿尔萨斯方酥”，最近在重温《魔兽争霸》的我不禁哑然失笑，脑内突然幻想出了阿尔萨斯将系着蝴蝶结的饼干塞进我手里时一脸傲娇的表情，实在是太糟糕了……

本期个人签名

一击入魂。

■濑户内海

暑假就要来了，真是羡慕生活在海边的人啊。自己曾经也在一个黄昏穿上白衬衫和黑裤子来到须磨海滨沙滩，站在一棵枯木旁迎着风，看着夕阳落海，任头发向后飘动。结果吹到头皮发麻，站到脚软也未见半个白衣少女缓缓走来。其间只有一位在堤岸上钓鱼的胡茬大叔不时像看乞丐一样看我一眼……

最近翻看小时候写的文章，笑到不行，一个人在深夜咯咯笑不停。才明白装B原来是从小就养成了。

《1Q84》中文版的翻译质量非常高。之前自己也认为村上春树的东西非林少华先生翻译不可，但看了新版的翻译后觉得有些东西果然是先入为主了，敢于接受新东西非常必要。

比如榴莲我最近就在尝试。生长在北方的自己由于少见多怪，对榴莲一直心存怀疑。没想到来了南方一尝，原来还是很不错的。

人天生都会装老，装嫩却是之后一点点学的。两者的区别就是：装老的人难免连自己也真心相信自己老熟，装嫩则不会。

本期个人签名

这个世界上，只要能到达的地方就不算远。

任何禁忌&3M-3MV
www.pcgame.com.cn

本期读者语录

深圳 张琏：看到上期杂志里晴天“小编寄语”里放的那张图，我不禁眼前一亮：这不就是本地东部华侨城里的那座么？没想到小编们竟然忙里偷闲跑到这儿来玩了，真是羡慕啊！（纱迦回复：的确玩得很开心，但接下来就是E3的地狱了。这叫作先贪糖吃，再打板子，换个文雅点儿的词说就是劳逸结合。）

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2010.6.29-2011.04.05

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

每年一度的 E3 盛会不仅是各大软硬件厂商相互比拼的战场，也是全球游戏市场的风向标。本期发售表初次上榜的新面孔，几乎都是叱咤本届 E3 的人气作品，它们将决定今年下半年业界的发展与走向。不过有句老话说得好，是驴子是马拉出来溜溜才知道，这些大作是否真的货真价实还得等玩家亲自体验后才能下结论，您说是吗？

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年7月			
8日	花与少女的祝福 春风的馈赠	花と乙女に祝福を ～春风の赠り物～	Alchemist	文字冒险	日版
29日	夏日天空的独白	夏空のモノローグ	Idea Factory	文字冒险	日版
		2010年9月			
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings：Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
		2010年10月			
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年7月			
1日	冬宫 II DS	エルミナージュ II DS Remix ～双生の女神と运命の大地～	Starfish SD	角色扮演	日版
1日	太鼓之达人DS 妖怪大决战	太鼓の达人DS ドロロン！ヨーカイ大决战！！	NBGI	音乐	日版
1日	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	角色扮演	日版
1日	闪电十一人3 世界的挑战	イナズマイレブン3 世界への挑战！！	Level-5	角色扮演	日版
8日	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	模拟经营	日版
15日	金属战斗陀螺 爆神须佐之男袭来	メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ袭来！	Hudson	动作	日版
15日	跳跃大搜查 THE GAME 潜入潜水艇	踊る大捜査线 THE GAME 潜水艦に潜入せよ！	NBGI	文字冒险	日版
15日	橡皮擦君 战斗节日	ケシカスくん バトルカスティバル	Konami	动作	日版
15日	火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄	ファイアーエムブレム 新・纹章の谜 ～光と影の英雄～	Nintendo	策略角色扮演	日版
22日	妖精之尾 激斗！魔导士决战	TVアニメ フェアリーテイル 激斗！魔导士决战	Hudson	格斗	日版
22日	电车GO 特别篇 昭和山手线	电车でGO！特别编 ～复活！昭和の山手线～	Square Enix	模拟	日版
22日	家庭教师REBORN DS 火焰决战XX	家庭教师ヒットマンREBORN！ DS フレイムランブルXX 超决战！真6吊花	Takara Tomy	动作	日版
29日	重装机兵3	メタルマックス3	角川Games	角色扮演	日版
29日	假面骑士 Ganbaride 战斗卡片大战	假面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大战	NBGI	桌面棋牌	日版
29日	巫术 忘却的遗产	ウィザードリィ ～忘却の遗产～	Genterprise	角色扮演	日版
		2010年8月			
5日	俄罗斯方块聚会	テトリスパーティープレミアム	Hudson	益智	日版
5日	光之美少女 化妆收藏	ハートキャッチプリキュア！ おしゃれコレクション	NBGI	益智	日版
5日	战斗之魂 数码启动器	バトルスピリッツ デジタルスターター	NBGI	角色扮演	日版
5日	超恐怖传说 青之章	「超」怖い话DS 青の章	Alchemist	文字冒险	日版
7日	怪物农场2	Monster Rancher 2	Koei Tecmo	动作	日版
19日	变身公主偶像	リルぷりっDS ひめチェン！ アップルピンク	SEGA	文字冒险	日版
		2010年9月			
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings：Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
2日	忍者乱太郎 学年谜题对抗战	忍たま乱太郎 学年对抗战パズル！ の段	Russell	益智	日版
9日	海贼王 巨人之战	One Piece：Gigant Battle	NBGI	动作	日版
18日	口袋妖怪 黑・白	ポケットモンスターブラック・モンスターホワイト	Pokemon	角色扮演	日版
30日	强袭魔女2	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぶにぶにする	角川书店	文字冒险	日版
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶	探侦 神宫寺三郎DS 赤い蝶	Arc System Works	文字冒险	日版
30日	大神传 小小的太阳	大神传 ～小さき太阳～	Capcom	动作	日版
		2010年10月			
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars：The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
		2010年12月			
9日	第二国度 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黑の魔道士	Level-5	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	超级神笔小子	益智	2010年冬	索尼克 色彩缤纷	动作
2010年内	黄金的太阳 黑暗黎明	角色扮演			

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年7月			
1日	华丽一族	华ヤカ哉、我ガ一族	Idea Factory	文字冒险	日版
8日	时间幻想	ジカンデファンタジア	Idea Factory	动作角色扮演	日版
8日	便利店 携带版	ザ・コンビニ ポータブル	Hamster	模拟经营	日版
15日	武装神姬 战斗大师	武装神姬 バトルマスターズ	Konami	动作	日版
15日	最后的战士	ラストランカー	Capcom	角色扮演	日版
15日	火影忍者 疾风传 羁绊旋风	NARUTO-ナルト- 疾风传 キズナドライブ	NBGI	动作	日版
15日	实况力量职业棒球2010	实况パワフルプロ野球2010	Konami	体育	日版
15日	与Hello Kitty一起 方块破坏123	ハローキティといっしょ！ ブロッククラッシュ123！！	Dorasu	益智	日版
15日	桃太郎电铁组队战 友情・努力・胜利之卷	桃太郎电铁タッグマッチ 友情・努力・胜利の卷！	Hudson	桌面棋牌	日版
15日	CLANNAD 在光守护的坡道上 下卷	CLANNAD ークラナドー 光见守る坂道で 下卷	Prototype	文字冒险	日版
22日	诡计×推理 第一季	トリックロジック シーズン1	SCE	文字冒险	日版
22日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	MMV	角色扮演	日版
22日	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	射击	日版
22日	S.Y.K 新说西游记 携带版	S.Y.K ～新说西游记～ ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	诡计对逻辑 第1季	トリックロジック シーズン1	SCE	文字冒险	日版
29日	NEO・GEO英雄 终极射击	ネオジオヒーローズ ～アルティメット シューティング～	SNK Playmore	射击	日版
29日	GA艺术科 艺术设计班	GA－艺术科アートデザインクラス－ Slapstick WONDER LAND	Russel	文字冒险	日版
29日	恋爱少女与守护之盾 携带版	恋する乙女と守护の盾 Portable	Alchemist	文字冒险	日版
29日	伊苏vs空之轨迹 抉择传奇	イースvs.空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	Falcom	动作	日版
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク －Project DIVA－ 2nd	SEGA	音乐	日版
29日	第二小说 她的夏天与15分钟的记忆	セカンドノベル ～彼女の夏、15分の记忆～	日本一	文字冒险	日版
		2010年8月			
5日	尸骸聚会	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	文字冒险	日版
5日	幻想传说 换装迷宫X	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	NBGI	角色扮演	日版
12日	家族计划	家族计划	Cyber Front	文字冒险	日版
12日	花归葬	花归葬	Prototype	文字冒险	日版
19日	真・翡翠之雫 绯色的欠片2 携带版	真・翡翠の雫 绯色の欠片2 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	二世之契	二世の契り	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	模拟经营	日版
26日	薄樱鬼 随想录 携带版	薄樱鬼 随想录 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	樱花樱花	さくらさくら －HARU URARA－	GN Soft	文字冒险	日版
		2010年9月			
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings：Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
4日	啪嗒嘭3	Patapon 3	SCE	动作	美版
7日	王国之心 梦中诞生	Kingdom Hearts：Birth by Sleep	Square Enix	动作角色扮演	美版
16日	诡计×逻辑 第二季	トリックロジック シーズン2	SCE	文字冒险	日版
16日	蓝色玫瑰 妖精与蓝色眼瞳的战士们	ブルーローゼス ～妖精と青い瞳の战士たち～	日本一	策略角色扮演	日本
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ 龙が如く新章	SEGA	日版	动作
22日	无头骑士异闻录	デュラララ！！ 3way standoff	ASCII Media Works	动作冒险	日版
22日	胜利赛马2010	ウイニングポスト 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
30日	祝福的铃音 携带版	祝福のカンパネラ Portable	角川书店	文字冒险	日版
30日	轻音 放学后的演唱会	けいおん！ 放课後ライブ！！	SEGA	音乐	日版
30日	龙珠 黑暗对决	ドラゴンボール タッグ バーサス	NBGI	格斗	日版
		2010年10月			
1日	EyePet	EyePet	SCE	模拟育成	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars：The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
28日	幸运星 陵樱学园 樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年冬	怪物猎人 携带版 3rd	动作	2010年内	死神在背后	角色扮演
2010年冬	战神 斯巴达之魂	动作	2010年内	英雄传说 零之轨迹	角色扮演
2010年内	纸箱战机	角色扮演			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年7月			
8日	Wii聚会	Wii Party	Nintendo	益智	日版
15日	大家一起来加油 舞蹈之魂	ウィーチア ダンシングスピリッツ！	NBGI	动作	日版
15日	勇者斗恶龙 怪物战斗之路 胜利	ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	Square Enix	卡片	日版
22日	影之塔	影の塔	Hudson	动作冒险	日版
29日	战国BASARA 3	战国BASARA 3	Capcom	动作	日版
		2010年8月			
5日	俄罗斯方块聚会	テトリスパーティープレミアム	Hudson	益智	日版
31日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	美版
31日	银河战士 另一个M	Metroid：Other M	Nintendo	动作射击	美版
		2010年9月			
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings：Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman：Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作毛线	美版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero：Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
		2010年10月			
5日	Def Jam饶舌明星	Def Jam Rapstar	Konami	音乐	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12日	Just Dance 2	Just Dance 2	Ubisoft	音乐	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars：The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
		2010年11月			
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty：Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed：Hot Pursuit	EA	竞速	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	最后的故事	角色扮演	2010年秋	星之卡比 毛线史诗	平台动作
2010年冬	007黄金眼	主视角射击	2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险
2011年冬	经典米奇	动作	2011年内	马里奥运动合集	体育

www.plumbook.cn

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年6月					
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
2010年7月					
1日	苍翼默示录 连续变幻	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
8日	白骑士物语 光与暗的觉醒	白骑士物语 -光と暗の觉醒-	Level-5	角色扮演	日版
15日	剑、魔法与学园 2G	剑と魔法と学园モノ。2G	Acquire	角色扮演	日版
15日	实况力量职业棒球2010	实况パワフルプロ野球2010	Konami	体育	日版
29日	战国BASARA 3	战国BASARA 3	Capcom	动作	日版
29日	超次元游戏 海王星	超次元ゲイム ネプテューヌ	Compile Heart	角色扮演	日版
2010年8月					
19日	异世纪传说R	Another Century's Episode: R	NBGI	动作	日版
24日	夺命双雄2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作	美版
31日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	美版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
7日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman: Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作毛线	美版
14日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
19日	体育冠军	Sports Champions	SCE	体育	美版
21日	双重世界 II	Two Worlds II	SouthPeak Games	角色扮演	美版
21日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
22日	胜利赛马2010	ウイニングポスト7 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
24日	特洛伊无双	Warriors: Legends of Troy	Koei Tecmo	动作	欧版
28日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作	美版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
2010年10月					
1日	格斗 灯光熄灭	The Fight: Lights Out	SCE	动作	美版
1日	Move射击	The Shoot	SCE	动作射击	美版
1日	一起来聚会	Start the Party	SCE	益智	美版
1日	歌星劲舞	SingStar Dance	SCE	音乐	美版
5日	Def Jam饶舌明星	Def Jam Rapstar	Konami	音乐	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
12日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
15日	奴役	Enslaved: Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	澳版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
20日	异灵恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
2010年11月					
2日	GT赛车5	Gran Turismo 5	SCE	竞速	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
18日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	澳版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年9月	无限回廊2	益智	2010年秋	海豹突击队4	主视角射击
2010年秋	横冲直撞 旧金山	动作	2010年秋	火影忍者 疾风传 终极风暴2	动作
2010年冬	征服	动作射击	2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击
2010年内	最终幻想 X IV	网络角色扮演	2010年内	恶魔城 暗影之王	动作
2011年内	机车风暴 启示录	竞速	2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击
2011年2月	杀戮地带3	主视角射击	2011年2月1日	龙之世纪 II	角色扮演
2011年2月22日	子弹风暴	主视角射击	2011年春	伊甸之子	音乐
2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击	2011年夏	巫师冒险记	动作
2011年内	入口2	主视角射击	2011年内	无名英雄2	动作
2011年内	狂暴	主视角射击	2011年内	潜龙谍影 崛起	动作

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年6月					
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
29日	九十九夜 II	NINETY-NINE NIGHTS II	Konami	动作	美版
2010年7月					
1日	苍翼默示录 连续变幻	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
6日	除暴战警2	Crackdown 2	Microsoft	动作射击	美版
22日	九十九夜 II	NINETY-NINE NIGHTS II	Konami	动作	日版
29日	秋之回忆 勾指的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	文字冒险	日版
29日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチーズ 白银の翼	Cyberfront	射击	日版
29日	阿加雷斯特战记ZERO 拂晓之战	アガレスト战记ZERO Dawn of War	Compile Heart	角色扮演	日版
2010年8月					
24日	夺命双雄2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
26日	幻灵镇魂曲	Phantom ファントム オブ インフェルノ	Nitroplus	文字冒险	日版
26日	我的新娘	俺の嫁 ～あなただけの花嫁～	Idea Factory	文字冒险	日版
31日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	美版
2010年9月					
7日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman: Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作毛线	美版
14日	光环 致远星	Halo Reach	Microsoft	主视角射击	美版
14日	植物大战僵尸	Plants vs. Zombies	PopCap	即时战略	美版
14日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
21日	双重世界 II	Two Worlds II	SouthPeak Games	角色扮演	美版
21日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
24日	特洛伊无双	Warriors: Legends of Troy	Koei Tecmo	动作	欧版
28日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作	美版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
12日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
15日	奴役	Enslaved: Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	澳版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
20日	异灵恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	神鬼寓言III	Fable III	Microsoft	角色扮演	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
2010年11月					
4日	舞蹈中心	Dance Central	MTV Games	音乐	美版
4日	Kinect大冒险	Kinect Adventures	Microsof	动作t	美版
4日	Kinect欢乐赛车	Kinect Joyride	Microsoft	竞速	美版
4日	Kinect体育	Kinect Sports	Microsoft	体育	美版
4日	Kinect动物	Kinectimals	Microsoft	模拟育成	美版
4日	塑形 健身进化	Your Shape: Fitness Evolved	Ubisoft	体育	美版
5日	体感运动	MotionSports	Ubisoft	体育	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
18日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	澳版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	火影忍者 疾风传 终极风暴2	动作	2010年秋	横冲直撞 旧金山	动作
2010年冬	征服	动作射击	2010年内	恶魔城 暗影之王	动作
2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击	2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击
2011年2月1日	龙之世纪 II	角色扮演	2011年4月5日	战争机器3	动作射击
2011年2月22日	子弹风暴	主视角射击	2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击
2011年春	伊甸之子	音乐	2011年内	入口2	主视角射击
2011年内	潜龙谍影 崛起	动作	2011年内	狂暴	主视角射击

07.01 苍翼默示录 连续变幻

多机种 | 格斗 | ■Arc System Works ■对应机种为PS3、X360 | CERO B | 推荐度 A

作为目前人气上升最快、画面表现最华丽的2D格斗游戏“《苍翼默示录》系列”最新作，《连续变幻》虽然以去年冬季推出的街机版为蓝本，但却加入了众多家用机版新要素，其中包括一名新角色、原创的故事模式、详细的教学模式等等，即便对老玩家也有很大的吸引力。至于那些初次接触系列的人，游戏的上手难度并不高，玩过《罪恶装备XX》等作品的玩家能很快熟悉本作的系统。不过由于港版发售日延期，期待中文版的玩家还要再稍等一段时间。另外，目前已确定DLC会增加新角色。

07.01 闪电十一人3 世界的挑战

攻略预定

NDS | 角色扮演 | ■Level-5 ■无对应周边 | CERO A | 推荐度 B

时隔一年，超次元足球游戏《闪电十一人》的正统续作再次与我们见面。本作的剧情设定在前作的几月后，讲述青少年世界杯开幕后，元堂守率领代表日本的“闪电日本”队挑战世界强豪的故事。游戏的容量是前作的两倍，容量的提升换来的不仅是增加过场动画，还加入了“必杀战术”和“连锁射门”两个新系统，“必杀战术”需要根据队伍的阵型和队友的配合才能发动，玩家在比赛中要合理利用该系统才能突破对方的防线。而“连锁射门”可以让球员在队友射门的基础上再次射门，必杀技威力更强。

07.15 最后的战士

攻略预定

PSP | 动作角色扮演 | ■Capcom ■无对应周边 | CERO B | 推荐度 A

游戏的制作阵容可谓空前强大，松川美苗、新纳一哉、野岛一成、下村阳子、吉川达哉五人个个都是以知名游戏系列享誉业界的制作精英，因此这次的合作很自然地让官方打出了“PSP上最强RPG”的宣传口号。游戏围绕三名为了成为“大陆上最强战士”的主角的遭遇而展开，战斗为即时制，玩家需要把握好按键的时机才能发现敌人的破绽，进行有效的进攻。另外玩家在战斗前可以设定主副两种“战术形态”，并根据实际的战况进行切换，不同战斗形态所能使用的技能将会对战术的运用起到决定性作用。

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。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

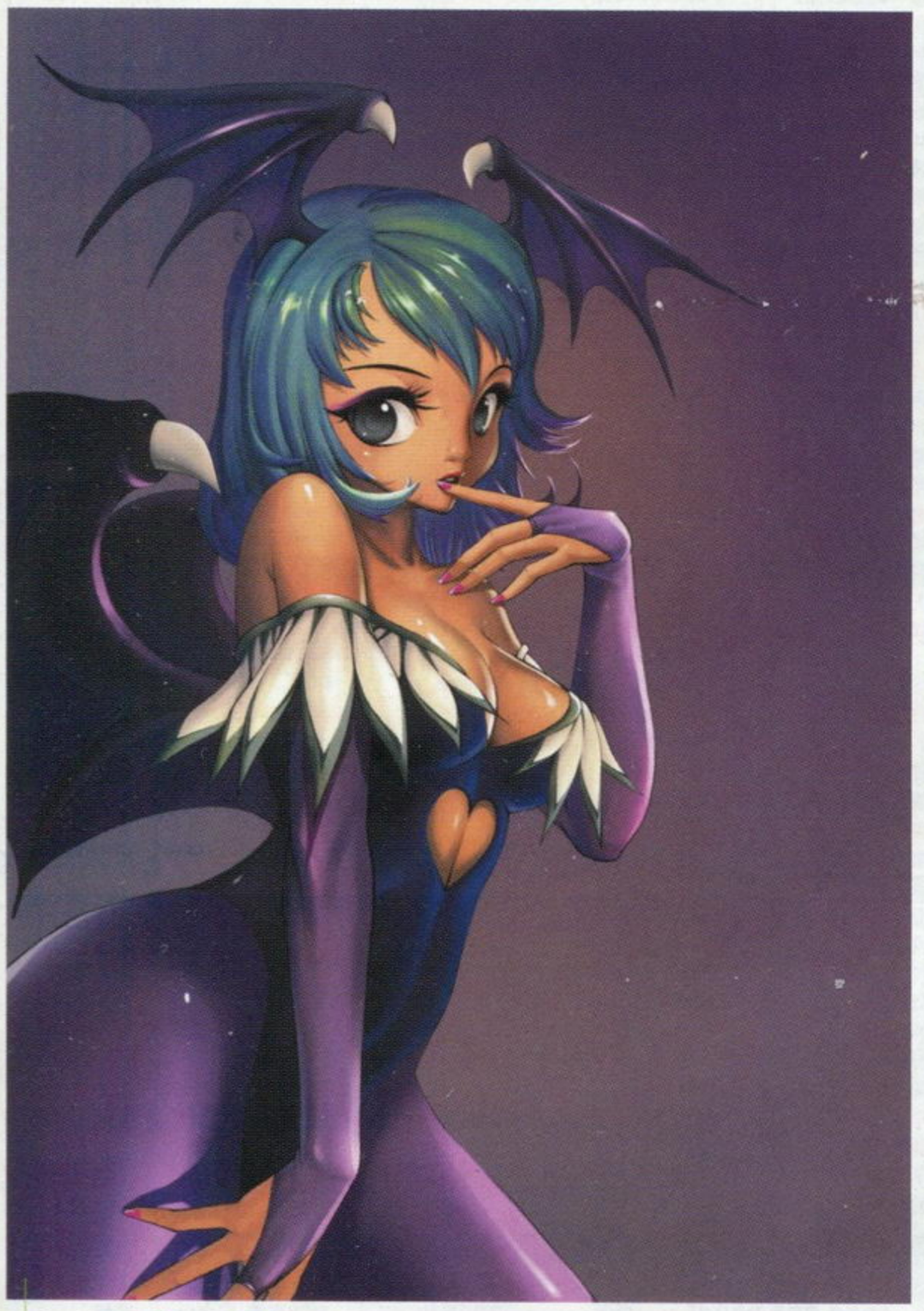
www.plumbook.cn

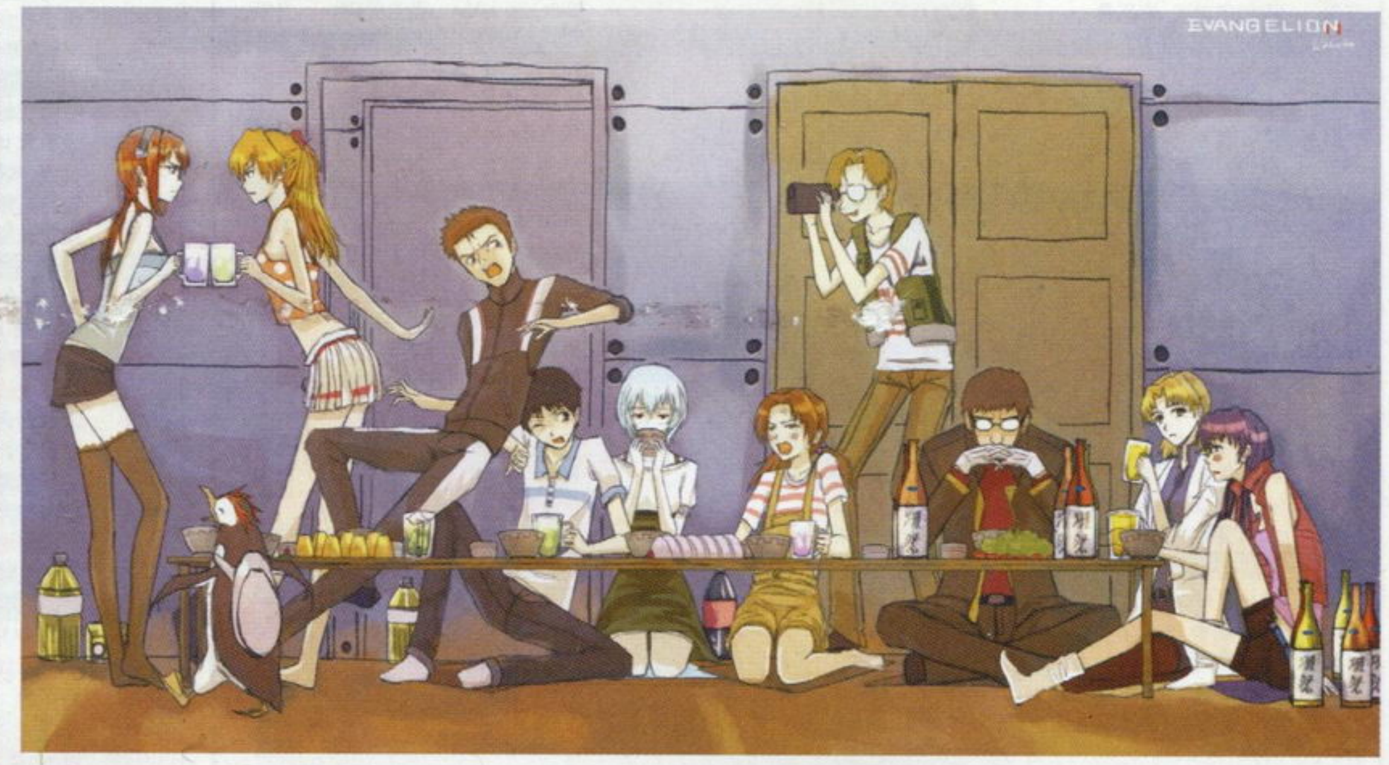
游风艺苑 Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

本期E3特刊制作过程中恰逢世界杯。临截稿那段，为了如期出刊，所有编辑都开足了马力，紧张的劳作每天都持续到华灯初上，而晚间看球则成了绝佳的放松机会。对习惯于晚睡的本刀来说，把电视调为静音模式在深夜那场球赛的伴随下缓缓入眠，感觉好极了。而在进入梦乡前，看着绿茵上挥洒汗水的球员，我往往回想起学生时代。那是一段有大把时间用来踢足球、打篮球的岁月，当然还包括美妙的暑假！今年暑假要到了，不知大伙怎么安排，不过这里倒是有个好建议：利用暑期搞创作，投稿参加我们的月度评选吧，有惊喜奖品哦！（7月获奖情况和8月奖品设置请参看P154“一刀有话说(特别版) Vol.10”）





中山 · litlicha

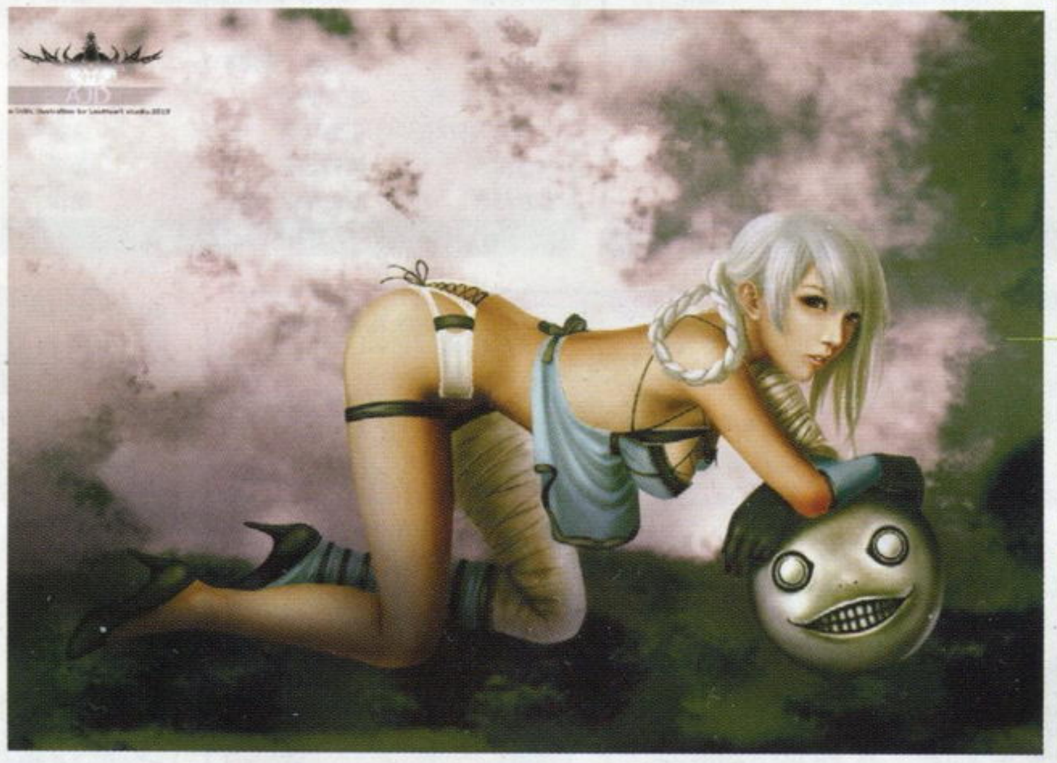
非常妙趣横生的《EVA》全家福式同人作品。仔细留意大家的神态表情，每个人都被刻画得相当传神。显然，作者不仅对原作有着深入的了解，而且在对人物气质和细节的把握上颇有心得。

深圳 · 韦煜

樱花树下，“轻音部”的成员合影留念。除了采用光线投射的绘法，作者还将每个人的个性表现得淋漓尽致：害羞的梓喵、充满好奇的唯、喜欢自我表现的“大小姐” ……HTT若能在漫天飞舞的樱花下举办Live那就更美了。（笑）

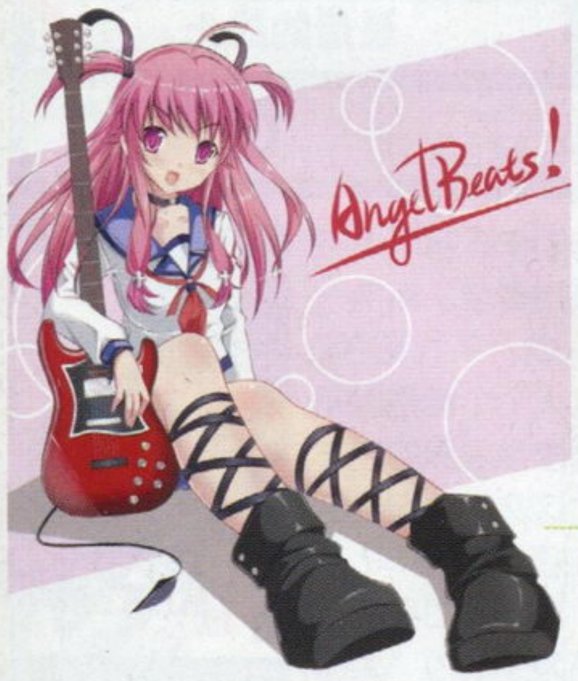
广州 · 羊习习

“《恶魔战士》系列”中的莉莉丝一向以少女形象示人，与她走性感路线的姐姐莫尼卡相比，人气要逊色不少。不过上图中她把头发染成和姐姐一样的颜色，“S”造型一摆，也颇有些风情呢！



四会 · AJD

在今年前半年上市的游戏中，一款作品两个版本两套人物关系的《尼尔》应当算得上话题之作。左图是游戏的主角之一卡伊涅，用性感撩人来形容她丝毫不为过，但前提是千万不要被剧透……



北京 · 花葬

麻枝准的《Angel Beats! 》已经完结，由依的消失成为了这部走剧情和音乐路线的动画中最美、最感人的画面之一。作者将这位抱着吉他的小恶魔甜美的笑容定格，粉色系的主色调衬托了人物的可爱与调皮。

珠海 · 陈志远

球迷读者对哈维这张笑脸应该不会感到陌生，无论是在巴萨还是西班牙国家队，中场组织核心都非他莫属。而右边这幅漫画像，也有着一个响亮的名字——《哈维剑指世界杯》！制作本期栏目时，世界杯刚进入淘汰赛阶段，预祝哈维在对阵葡萄牙的比赛中能有上佳表现！

投稿须知

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

本期读者语录

上海 褚广陵：上海 褚广陵：各位编辑们有没有想来看世博会的？如果没来的话建议别来了，人太多啦。我是本地人，几个月下来也没好好看过几次，人山人海的太恐怖了。（一刀回复：谢谢提醒，不过对所有小编来说，做完E3特刊后最想干的事就是躺在床上睡个三天三夜。世博会什么的，最没感觉了！）

3DM&3DM-SMV
www.pandasoftech.com

口袋玩家 Vol.32

32开224页+精美赠品：喵喵硬币收集器

— 特别报道 —

3D游戏时代序幕 E3 3DS全接触

主机规格、实机试玩……
为您带来E3展上3DS的全方位报道！

— 游戏前哨站 —

口袋妖怪 黑·白

新精灵、新角色……更多官方新资料放出！

— 口袋漫画 —

Pokemew

让人颇感头痛的狃拉，却开启了卢卡里奥长埋在内心深处的一段记忆……

— 口袋玩家DVD收录 —

最新的《宠物小精灵DP》动画+动画补完
以及最新的《口袋妖怪 黑·白》动画

7月7日 全国上市

爱图e族 Vol.18

全彩64页+DVD-ROM+精美海报

— 卷首画廊 —

全民“萌娘化”总动员

— 漫人馆 —

用画笔谱写史诗
丹野忍的艺术人生

红茶中的方糖
走进困枝理子的缤纷世界

一击入萌

美少女绘师SATOH-SATORU简介

— 绘师列传 —

堀井久美的动画师之路

— 杂绘街 —

宝石姬传说

隐藏在大地结晶背后的故事（上）

7月中旬 全国上市

X360玩家专门志 Vol.11

全彩大16开224页 附赠DVD-ROM

《X360玩家专门志》迎来第一次改版！除了传统的特别策划和典藏攻略外，增加更多贴近玩家生活的内容，收录更多近期游戏的实用介绍。DVD从影像光盘改为数据碟，赠送攻略影像、游戏原声、精美壁纸等实用内容。本辑攻略收录《荒野大救赎》、《失落的星球2》、《分裂细胞 断罪》、《心灵杀手》等近期多款大作，资料详实，值得珍藏。卷首为X360五周年特别企划，软饭必读。《心灵杀手》开发秘闻加珍贵图片放送，独家资料弥足珍贵！全新硬件栏目火热开张，除了最新的购机指南，还有自制系统详解，实用性一流！

— 卷首特辑 —

X360五周年特别企划

— 劲作前瞻 —

战争机器3/光环 致远星/入口2
使命召唤 黑暗行动

— 特别策划 —

逐风者——X360之父沉浮记
微软主流战略展望
《心灵杀手》开发秘闻

— 豪华游戏阵容 —

荒野大救赎/心灵杀手/分裂细胞 断罪
失落的星球2/英雄不再 英雄们的乐园
战地 恶人连2/快打旋风 双重冲击/火箭骑士

— 软组织 —

X360最新购机指南

自制系统完全解惑/讲述软饭自己的故事

7月10日 全国上市

模魂志 No.46

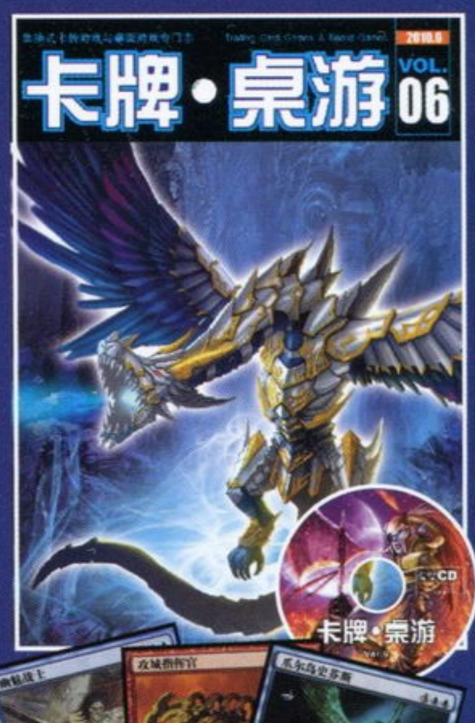
大16开152页+DVD

对于模型玩具爱好者来说，在看到他人的优秀摄影或官方精美的图片时是否会也想过拿起相机，为自己心爱的玩物拍摄一辑精美的图片呢？本辑将深入浅出地为大家展示模型玩具摄影的技巧与器材，让您的摄影技巧更进一步。旧版模型是那么地让人充满回忆，而未实现模型化的机体也让人充满期待，本辑将以神高达和拂晓高达为基础，为您展示模型改造的达人技巧。东方系列的相关人形周边在近期涌现，本辑将为您展示从PVC人形到树脂手办的多款新近款式。房屋模型对于我们来说并不陌生，但如何制作出逼真的效果却是一道难题，本辑将结合视频为您展示房屋模型逼真效果的处理方法。外加多款12寸人形、合金玩具、变形金刚等热门新品，暑假里的模玩生活将锦上添花。

已上市 各地报刊亭销售中

卡牌·桌游 Vol.6

全彩大16开80页 附赠miniCD



《卡牌·桌游》第6辑现已全国上市，本辑的主要内容有：万智牌套牌的稳定性研究、魔兽卡牌中文七版《愤怒之门》全解析、新锐杯战报、《游戏王》第75届少年JUMP锦标赛决赛战报、国产新卡牌游戏——皇道集换式卡牌游戏介绍等，桌游方面则有《Mr.Jack in New York》、《银河竞逐》、《Dixit》等游戏介绍，还有足球桌游大搜罗，继上一辑为大家带来《三国杀》3V3经典强力阵型详解——爆发篇之后，这次为大家带来“控场篇”的八阵分析，广大玩家不要错过。

幸运抽奖

万智牌新手包、纪念版T恤、限量版闪卡
纪念版胸针等丰厚奖品等着你

特别赠品

《皇道集换式卡牌游戏》起始包
（如右图，价值39元/限广州地区）

已上市 各地报刊亭销售中

现在您可以通过超级简短的域名 ucg.cn 访问动漫游书店！
在这里您可以：①查看动漫游戏书刊的上市预告和内容介绍 ②免邮费预订这些书刊 ③在线购买各类动漫游戏书刊
双皇冠信誉 100%好评率
支付宝网上付款或邮局汇款 免平邮费
www.plumbook.cn

特特莉的工作室
艾兰德的炼金术士2

原名：トトリのアトリエ～アーランドの炼金术士2～ | 机种：PS3
类型：角色扮演 | 发行：Gust | 发售日：2010年6月24日

14岁少女的寻亲之旅　充满感动与欢笑的炼金生活

艾兰德大陆的冒险再次启程

前作经典角色强势回归　更人性化的调合系统使人沉迷

Atelier Totori
アーランドの錬金術士2
トトリのアトリエ

站神论坛&3DM-S
www.3dmgame.com