

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



Gamehalo DVD mini
真·三国无双5
 编辑试玩影像
 超级马里奥银河
 抢先体验!
 WE2008 试玩详解
 真·风神制作



Capcom新作连发!

街头霸王IV 震撼公开!

Wii独占怪物猎人3
 失落星球登陆PS3平台

特别企划

当幸福来敲门 2007年末重磅作品
 高级阅兵式

攻略透解

龙珠Z 电光石火! 流星/高达 战斗编年史
 虹吸战士 罗根之影



赠品

刺客信条海报 + Gamehalo DVD mini

新闻专题

年末商战开打

三巨头终极对决

PS3全球大降价/Wii Fit发售日价格公开/光环3狂敛3亿美元

2007.11A

定价: RMB 9.8

ISSN 1008-0600

22



世嘉拉力 REVO/FIFA 08

快
专
送

XBOX 360

X360玩家专门志

典藏特辑
收获季节 收割快乐

Vol. 3 重量级精华攻略集合

特别企划 连环串烧

1 光环3诞生记

盛大发布特辑、制作团队幕后故事、

鲜为人知的幕后故事

2 深海镇魂曲

一篇对《生化危机》的另类解读

3 X360揭秘

连载Vol.3

走过光环

最佳环境、敌人AI、游戏配乐、

追逐成就

一国内最强“万人”挑战赛

X360两周年紀念

100分钟精彩影像 光环3珍藏特辑

幕后制作特辑、故事、设计、美工、多语言制作

使命召唤4

编辑部的网战实况影像

光环3珍藏特辑

使命召唤4

编辑部的网战实况影像

光环3珍藏特辑

使命召唤4

编辑部的网战实况影像

光环3珍藏特辑

使命召唤4

编辑部的网战实况影像

光环3珍藏特辑

使命召唤4

编辑部的网战实况影像

光环3珍藏特辑

使命召唤4

编辑部的网战实况影像

光环3珍藏特辑

使命召唤4

编辑部的网战实况影像

光环3珍藏特辑

使命召唤4

编辑部的网战实况影像

光环3珍藏特辑

使命召唤4

编辑部的网战实况影像

光环3珍藏特辑

使命召唤4

编辑部的网战实况影像

光环3珍藏特辑

使命召唤4

编辑部的网战实况影像

光环3珍藏特辑

使命召唤4

编辑部的网战实况影像

国内第一本X360玩家专门志!

Xbox360专辑 Vol.3

224页海量内容 用心打造

卷首重磅特辑

《光环3》为何被无数玩家追捧，制作小组如何诠释FPS游戏的至高乐趣，其中是否蕴藏着巨大的理论依据。本文将带你进入《光环3》制作的深层世界，开拓你的眼界。超级FANS撰稿，专业玩家翻译。

五大特企

有故事、有解析、有总结、有讨论
一切围绕近期和未来X360的大作全方位展开

典藏攻略

取自官方资料的高含金量大作攻略，详尽的信息，海量的图文，囊括游戏的全部

100分钟精彩影像

光环3珍藏特辑
《使命召唤4》编辑部网战实况影像



11月1日 全国上市

PSP玩家专门志

《PSP·e族》暨《PSP游戏典藏专辑》

全新光盘界面，自动播放，操作更加简单
新的压缩方式，游戏更多，安装速度更快

3 DVD-ROM

软件、游戏、影视、音乐……
包含所有PSP最新资讯

战神试玩版 第一时间放出

- 新闻e族 当月最新PSP资讯
- 专题e评 另类专题吸引眼球
- 攻略e族 热门大作深度研究
- 硬件e角 酷玩周边全面评测
- 影音e区 最新最热影视专区
- 新作e报 即将登场游戏介绍
- 游戏e6 新作详细上手指南
- 软件e点 最新实用酷软推介
- 数码e家 最新数码产品一览

惊喜价
19.8元

10月23日
全国上市



PSP e族

3DVD-ROM
全套收录PSP最新资讯

11月19日
月号
VOL.2

专题e评
衣不蔽体
游戏脱衣事件
大乱序

专题e评
东京游戏展
2007
实况报道
之PSP篇

网游小说
CCFFVII
全剧带小说

新作e报
王国之心 梦中诞生
倒计时

模特MM
爱游戏
日本女优大集结

影评e区
越狱
火热美剧好评连载

SCEA力作
战神
试玩版火速放出

GT COUPE™

PSP2000 彩色金属盒

- 全方位保护 完美的结合
- 人性化设计 舒适的手感
- 典雅的外观 亮丽的色彩
- 便携新体验 时尚的伴侣



全线产品 强势上市



水晶盒

水晶盖

可换镜片炫彩水晶盒

1800mAh电池盖

豪华型软胶套

PSP2000



金属色差线

USB车充

便携式充电器

彩图水晶贴

金属铝盒(黑)

金属铝盒(白)

柔性专用保护膜

GT COUPE™

金膜(香港)电子有限公司
GT-COUPE(HK)ELECTRONIC CO.,LTD
深圳市利达成电子厂



中国总代理:广州威达电子

地址:广州荔湾区西堤二马路8号南太市场新12档

电话:020-81014157 020-81010971 传真:020-81010971

联系人:田先生 徐小姐

手机:13711577572(田先生)

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。

11A COVER STAFF

封面用图: 超级马里奥银河
设计总监/封面设计: Jason
©2007 Nintendo



CONTENTS Part 1

年末商战
三巨头
开战打
终极对决

新闻专题 P.6



游戏立方

多线共享区 44

问题小卖部 46

特快专递

FIFA 08 56

世嘉拉力REVO 58

研究中心

危机之源——最终幻想VII 80

游戏类型说明

本刊内文以英文缩写的方式表示游戏类型, 具体解释如下:

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

机种说明

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

ARC	ARCADE, 街机	PS	PlayStation, SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER, Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2, SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE, Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3, SCE公司出品
iDS	iQue DS, 禅意科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE, SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM, Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage, Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN, SEGA公司出品
N64	NINTENDO 64, Nintendo公司出品	Wii	Wii, Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE, Nintendo公司出品	Xbox	Xbox, Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen, Nintendo公司出品	X360	Xbox 360, Microsoft公司出品

信息条说明

本刊内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中, 信息条的说明如下:
1. 游戏译名 2. 发行公司/开发公司 3. 游戏类型, 这里使用了缩写, 关于缩写的解释, 请见本页 4. 对应机种, 这里使用了缩写, 关于缩写的解释, 请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 售价 10. 对应的额外周边/备注信息 11. 对应玩家年龄



特别企划

P.50

当幸福来敲门

2007年末重磅作品 高级阅兵式



小说回廊

危机之源

最终幻想VII

P.100

游戏情报站

《街头霸王IV》震撼公布! 18 《瑞奇与叮当》、《未知海域》中文版 20
EA巨资并购北美最大RPG开发商BioWare 19 三红有望根治 22

前线狙击

超级马里奥银河 28 魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗 33
生化尖兵(暂名) 32 最后的神迹 34

攻略透解



P.64

龙珠Z

电光石火! 流星



P.70

高达 高达 战斗编年史

GUNDAM BATTLE CHRONICLE



Logan's Shadow

虹吸战士

罗根之影

P.76

龙珠Z 电光石火! 流星 1 N64 2 FTG 3
PS2 4 3DS 5 无双 6 无双 7 无双 8 无双 9
无双 10 无双 11 对应玩家年龄, 全年份

郑重声明

本刊内所刊登的游戏版数及相关游戏版权均属于游戏软件权利人所有, 本刊的编辑、文案、编辑属国内游戏软件权利人所有, 未经本刊同意或授权, 任何单位及个人不得以任何方式复制和在本刊内容, 一经发现, 本刊保留追究《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软件著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等法律责任, 向其追索国内游戏版权损害赔偿的权利。

投稿须知

1. 文章自由: 除个人自愿刊登其所投稿件的完全著作权(版权), 对于他人著作权及其他知识产权内容, 本刊不予承担责任。
2. 稿件版权: 对本刊来稿刊登稿件的稿件, 作者姓名及稿件本以何种形式发表、编辑、修改或转载, 本刊不必另行征得作者同意另行支付稿费。
3. 凡向本刊投稿稿件, 在反应期内(以收到稿件之日起算), 反应期为60日, 超期则以删除为默认, 以Email或其他网络方式取稿。反应期为30日, 超期则以删除稿件的时间为准。作者不得再向其他任何媒体以任何方式一稿多投, 如蒙选稿本刊或其刊物、媒体、杂志, 请权利人承担一切法律费用。

总编辑: 李子奇
社 长: 冯 力
副 社 长: 周 勇
编辑部主任: 王文义
执行主编: 郑 翔
责任编辑: 王 林
副 编 辑: 陈 磊
一 编 辑: 肖 强
二 编 辑: 林 森
三 编 辑: 周 文
广告总监: 刘 方
主 管: 付岩青 网络技术协会
出 版: 游戏机实用技术杂志社
社 址: 深圳市蒙区南路99号信和730000
发 行 地 址: (901) 868398 869799 8494387
电 子 邮 箱: ucj@ucj.com.cn
广 告 邮 箱: ad@ucj.com.cn

CONTENTS

Part 2

发行总代理: 北京华嘉联合发行有限责任公司
广 告 代 理: 北京华嘉联合发行有限责任公司
北京总发行部: 华利有限公司
010-67673174, 67675454
广 告 热 线: 北京总发行部: 4000383000
社 址: 北京市丰台区莲花池西里10号
邮 箱: 编辑部: 2007年11月11日
定 价: 人民币 8.00元

固定栏目

新书推荐	04	自由谈	90
排行榜	06	互动信箱	93
新作短波	36	读编往来	94
黄金眼	40	小编寄语	98
游戏进行时	60	新作发表表	110
软硬兼施	82	游戏风艺苑	108
360全方位	84	编辑部落	109

Gamehal



本期光盘内容

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



真·三国无双 5

编辑试玩影像

【马里奥与索尼克在北京奥运会】
【编辑试玩影像】
【游戏迷宫 樱大战 缘因有你】
【真·三国无双5】编辑试玩影像
【世界足球 胜利十一人2008】新体验
Wii世代影像版 Vol.4
【编辑试玩影像】
ENDING SONG
【背景音乐试听】
Gamehal
TV-1088 DVD

马里奥与索尼克在北京奥运会

WE2008 初体验

游戏迷宫 樱大战 缘因有你

Wii世代影像版 Vol.4

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

美妙世界	43
世界树迷宮 II 诸王的圣杯	37
游戏迷宫 樱大战 缘因有你	37
远古封印之焰	42, 63
最终幻想IV	光盘

PS2

阿尔特那之心	42
龙珠Z 电光石火II 流星	41, 64
美少女梦工厂5	36
魔塔大陆2 幽暗世界的少女们的创想诗	33
异界传说3 THE FINAL	光盘

PS3

冲突: 危机行动	39
生化尖兵 (暂名)	32
世嘉拉力FEVO	41, 58
世界足球 胜利十一人2008	光盘
死亡空间	99
真·三国无双5	光盘
最后的神迹	34

PSP

高达 战斗编年史	41, 70
公主联盟 ~并不是一个人在战斗~	38
虹吸战士 罗根之影	40, 76
凉宫春日的约定	38
危机之源 - 最终幻想VII-	80, 100, 108
勇者别嚣张	37

Wii

超级马里奥银河	28 光盘
龙珠Z 电光石火II 流星	41, 64 光盘
陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	36 光盘
马里奥与索尼克在北京奥运会	光盘

X360

FIFA 08	40, 56
NBA Live 08	42
半条命2 橙盒版	49
冲突: 危机行动	30
古惑狼 泰尼	41, 61
黑暗骑士	42
街头潮棍	62
科南	41, 62
生化尖兵 (暂名)	32
世嘉拉力FEVO	58
世界街头赛车 4	40, 61
世界足球 胜利十一人2008	光盘
死亡空间	39
真·三国无双5	光盘
钢铁侠: 敌友难辨	42, 62, 63
最后的神迹	34

收藏者:

收藏日期:

新书特搜

NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的游戏书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登录levelup.cn网站的“电玩书刊区”，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。levelup.cn“电玩书刊区”；http://www.levelup.cn/book/

游戏城寨

LV36



女性玩家的心声是什么？什么样的游戏最吸引女孩？本期特企《那些花儿——女性玩家论》邀请诸多女性玩家一起聊聊关于游戏的那些故事；城寨茶馆焦点放松热门争论——赢不过三代，PS3注定屈居第三？Web Show专题 / 我的ACG故事——游戏城寨国庆特别活动文章选登；休闲BAR娱乐聚焦 / 我是80后的！城寨小百科 / 那里，曾经战火弥漫；私房话 / 我的GTS2008！？推荐动画 / 竹剑：新增Darkbaby、SOUL、罗伟等专栏文章。



[10月26日]
全国上市

机动战士高达EVOLVE 系列全书



16开精装特辑
+ 机动战士高达EVOLVE
映像全集DVD

《机动战士高达EVOLVE》的完全图片以及系列全3D动画大放送！为您带来高达系列视听方面的双重享受！书中包括全机体以及人物图库，讲述高达系列另一面的故事，还会介绍制作人员的开发历程等众多资料，而此次奉送的《机动战士高达EVOLVE》DVD更是所有《高达》迷必有的作品，高清DVD的映像质量，系列3D动画完全放送。



[10月27日]
全国上市

游戏光环DVD

第29辑



紧急《生化尖兵》 游戏预告片！
收录《街头霸王IV》

《光环》三部曲剧情演义，全程中文语音，有关游戏的一切都将在这里被揭开！《天剑》剧情影像，让你体验电影级别的故事、动作场面以及人物表情！《枪神》最高难度精彩表演！辣手神探在格林弹雨之中大展神威！热血最强为你带来《女神侧身像2》十大限制·两小时极限通关！化不可能为可能，就在《游戏光环DVD》！



[10月29日]
全国上市

游小说

第8期



2007年最受关注游戏——《最终幻想VII 危机之源》六万字精彩剧情小说一次奉上！此外，《宿命传说 苍蓝的思念》、《战国BASARA2 酷炫与帮派》、《质量效应 启示》、《寂静岭2》这四大各具特色的官方小说也将继续带您进入美妙的游戏世界中，《宿命传说》更是将迎来激动人心的最终卷，而本期还会为大家带来玛娜撰写的《最终幻想VII》小说。另外，光盘中将会收录《生化危机》的剧情小说。



[现已上市]
各地报刊亭销售中

模魂志

第14期



在G.F.F. 新品不断的现在，本辑将继续为您剖析这个由Katoki先生倾力打造的精美高达系列。随着“《凉宫春日》系列”全面走红，这次为您带来近期手办与PVC完成品的分析购买事项。而被誉为细节最丰富的沙扎比模型亦会于本辑登场。此外，必不可少的当然还有众多的热门PVC完成品以及成品玩具介绍。而在VCD中则会为您展示人物手办模型的制作及珍珠色涂装的方法。



[现已上市]
各地报刊亭销售中

最终幻想VII 十周年终极典藏



208页大16开豪华精装特辑
+ CG典藏DVD

给国内无数玩家留下难忘回忆的《最终幻想VII》终于迎来了自己的十周年纪念，在此，我们特别推出这本《最终幻想VII 十周年终极典藏》，历史回顾、世界解析、用语解说、故事年表、人物介绍、设定欣赏、官方插画、周边商品、制作人访谈……与《最终幻想VII》及其周边作品有关的一切尽收收录于此。此外还将奉送CG典藏DVD，带您重温那些难忘的记忆！



[现已上市]
各地报刊亭销售中

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

变形金刚漫画特别版 真人电影前传



创造票房奇迹的《变形金刚》真人电影官方前传漫画，代表美国最高水准的IDW新锐画风与电影版故事起源的精彩剧情，让您再次身临变形金刚超越想象的奇妙世界！超值附送IDW漫画公司“遗迹”——变形金刚20周年纪念作品《夏季特辑》，收录变形金刚漫画四大系列的四个外传故事，让漫迷一次领略截然不同的多种画风。音乐集收录真人电影原声大碟，绝对振奋的听觉盛宴。



现已上市
各地报刊亭销售中

掌机王SP

第74辑



本辑卷首特报为你带来“王国之心”系列“登陆NDS、PSP的新作——《王国之心 358/2天》、《王国之心 梦中诞生》的详细信息，同时还有《ASH 远古封印之炎》、《英雄传说 空之轨迹SC》、《红狼战士 洛根之影》、《高达 战争编年史》等四款新作的完全攻略。本辑口袋光环收录了《最终幻想IV》、《勇者斗恶龙IV》的最新影像，同时还有大受欢迎的“小米带你逛市场”，这次小米米格将会带大家去购买新版PSP。



现已上市
各地报刊亭销售中

怪物猎人 官方小说 第三、四部



获得世界最大网络书店亚马逊满分评价，《怪物猎人》官方小说再度震撼登场。第三部《队长的资格》，第四部《狩猎的追忆》同时推出，紧接前两部故事，为您奉献更为精彩的篇章。本次依然特别采用口袋本形式推出，便于掌机玩家携带观看。而且还会附赠《怪物猎人》的精选音乐送你CD供您欣赏。



现已上市
各地报刊亭销售中

最动漫

第7期



4小时DVD+精美赠品+动听CD集

本期DVD收录了《名侦探柯南 紺碧之棺》+《灼眼的夏娜》华丽的双剧场版，秋季档新番大盘点将带你领略下半年动画的全新魅力，还有精彩的特别企划“便当特辑”和2007年MV大奖赛，以及独家附赠的《幸运星》OTAKU人生测试题。此外，豪华版还会加送《七色露露》超萌笔袋和EVA新剧场版原声音乐集。本期内容依旧精彩有趣，千万不要错过哦！



现已上市
各地报刊亭销售中

变形金刚 昨日幽灵 《变形金刚》电影版前传小说



历史上不为人知的秘密飞船，人类与变形金刚的首次接触，美苏两国在北极冰原上的对峙，红蜘蛛的阴谋轨迹，汽车人与霸天虎间爆发的宇宙大战，在地球上首次苏醒的威震天……

2007年最受关注电影之一，《变形金刚》真人电影版前传小说。无论您是《变形金刚》爱好者还是科幻小说爱好者，本作都是必读之作，而电影版中隐藏的一切谜团也将尽在此处解开！



现已上市
各地报刊亭销售中

口袋玩家

面向所有口袋妖怪爱好者的专门志！

VOL.2



《口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队》76页超详尽系统解析，一周目、二周目剧情攻略，非主线迷宫、隐藏迷宫、隐藏任务、道具、技能、精灵入手全资料，《口袋妖怪详尽分析VOL.2——龙啸九天》，收录6只神级、准神级龙族精灵，让人气龙族精灵更强大！专题企划：《口袋妖怪原型探析1》，解析现实中的口袋妖怪世界，探索我们身边的自然与人文世界。DVD收录《宠物小精灵DP》(42-46)中文字幕动画，并赠《口袋妖怪探险队》主题超值精美赠品。

224页正文+动画DVD
+《探险队》主题赠品



现已上市
各地报刊亭销售中

年末商战开打

三巨头终极对决

文 星夜
编辑 NINA

在欧美和日本，一般从10月末开始，就进入到一年中最火热的年末商战，在这最后一个季度中的销售额常常占到全年总销售额的一半以上，因此年末商战的成败几乎可以决定一家游戏公司的全年业绩。

2007年的年末商战有着非凡的意义，

它是三大次世代主机步入成熟之前的一次决战，经历这一场对决之后，将可能决定今后的业界格局。因此进入10月份后，索尼、微软和任天堂相继有爆炸性新闻公开。微软通过9月份的《光环3》为年末商战开了个好头，PS3虽然今年缺乏大作，但从10月5日开始陆续公布的PS3全球大降价

决定使其在年末商战中重新具备了强大的竞争力，而任天堂于10月10日召开的秋季发布会则是其年末商战的开战声明，充分体现了目前任天堂势力的雄厚根基。2007年的年末商战已经开打，三大巨头都在使出浑身解数，不管战况如何，竞争越激烈，玩家必然会从其中获益更多。

索尼：重拳出击挽救危局

PS3全球大降价！

售价一直是PS3面临的最大问题，虽然索尼已经为卖出的每一台PS3承受巨额亏损，但由于该主机的成本实在太高，因此其价位一直保持在599美元居高不下。今年7月索尼将60GB版PS3的售价降低100美元，但是很快就确认60GB版PS3即将退出市场，今后将主要销售价

599美元的80GB版PS3，也就是说PS3的实际价格仍然没变，只是多了20GB的硬盘空间。不过此后没多久就传出了399美元的40GB版PS3即将推出的消息，10月初，这则消息终于得到确认，只是这次是由售价最高的欧洲率先做出了降价决定。

注意 新版PS3将无法兼容PS2游戏！

索尼之所以能够让40GB版PS3大幅降价达200欧元，主要是因为有效控制了主机的生产成本。为了压缩成本，新款的40GB版本撤掉了很多不是很实用的功能，比如说将USB 2.0接口从4个减少到两个，几乎完全派不上用场的多个存储卡插槽也被取消了。但是还有一项重要功能的取消引起了强烈争议。

PS3原本是通过在主机内部搭载PS2所用的EE+GS芯片实现对PS2游戏的兼容，后来考虑到成本而取消了其中的EE芯片，改用软件模拟的方式兼容PS2游戏，但这款新型号的40GB版PS3取消了包括GS在内、为兼容PS2游戏而添加的

所有芯片组，将无法通过软件模拟的方式兼容PS2游戏，至于今后是否有可能通过固件更新实现对PS2游戏的兼容，目前索尼并未发表声明。

对于取消PS2游戏兼容功能的原因，SCEE发言人Nick Sharples说：“我们已经多次清楚地重申，我们的优先任务是PS3开发创新的新功能和服务，而不是向下兼容的功能。这款40GB的型号不含PS2的任何芯片组，因此只能兼容PS游戏。对于那些认为向下兼容功能很重要的玩家，他们可以选择附赠两款游戏和外加一个六轴手柄的80GB版Starter Pack。”

欧洲：降价200欧元！

在欧版PS3降价的官方声明发表之前，欧洲各媒体早已传得沸沸扬扬，Engadget网站、英国《MCV》杂志、法国《Les Echos》报纸、《GamePro》法国版等媒体相继宣称得到可靠情报，SCEE尚未表态，40GB版PS3的亮相已经成为众所周知的秘密。因此SCEE于10月5日正式宣布推出399欧元（或299英镑）的40GB版PS3时，没有任何人感到意外。

早在今年E3展上SCE A宣布美版80GB版PS3降价时，SCEE方面就因为“欧版PS3为何不降价”而遭到质疑。当时就是SCEE高层率先揭开了美国分公司的底，透露了80GB版所谓降价其实只是清仓甩卖，当时这位高层还表示欧版PS3“另有安排”。虽然欧版PS3的售价是全球最

高的（60GB为599欧元），但在欧洲PS3的经营成绩还算不错，发售后的半年时间里一直领先于X360，直到8月份之后才被X360凭借大作大作反超。这次欧版PS3率先降价可以说回应了人们对于欧版PS3发售最晚又售价最高的种种不满，体现了索尼对欧洲市场的重视。

正如之前一些消息灵通人士透露的那样，40GB版PS3的推出计划已经筹备了很久，之所以迟迟没有公开，是由于担心影响现有80GB版的销售。因此SCEE于5日公开40GB版PS3，10日就已经可以在各大零售商那里买到。

SCEE在官方声明中说：“推出新款PS3是我们应广大用户的强烈要求而做出的决定，同时也是对未来潜在的PS3用户进行了深入的研究。”



40GB欧洲版PS3

发售日：10月6日
售价：399欧元/299英镑

日本：降价1万日元

虽然40GB欧版PS3的降价幅度达到了200欧元，但399欧元的价值仍然是相当高的，按照汇率换算，这个价格仍然相当于500美元或5万日元，与原先销售的20GB美版和日版PS3售价接近，因此很多人更关心的是日版机和美版机的售价。

10月9日，SCEE终于发布新闻稿，公布了40GB日版PS3的上市信息。SCEE宣布带有40GB硬盘的新款PS3将于11月11日在日本推出，以庆祝PS3在日本发售一周年。由于日本玩家对于白色主机情有独钟，因此首发当天SCEE将会提供黑色(型号：CECH400)和陶瓷白(CECH400 CW)两种颜色供玩家选择。这两种颜色机型的售价均为39980日元，比原先20GB版PS3的售价

降低了一万日元。

或许是为了处理掉现有的20GB和60GB版PS3的存货，SCEE同时决定从10月17日开始将这两个版本的PS3售价下调5000日元，分别降到44980日元和54980日元。在10月17日之后购买现行版本PS3以及11月11日之后购买新型PS3的玩家都有机会获得一张蓝光《蜘蛛侠3》，SCEE将会限量赠送20万张，送完即止。

与欧版一样，日版的40GB版PS3也取消了PS2游戏兼容功能，取消了存储卡插槽，USB接口从4个减少到2个。并且该版本PS3附带的也是具有振动功能的新手柄，零卖的黑色和陶瓷白六轴振动手柄也将于11月11日同步上市，售价为5500日元。

40GB日版PS3

发售日：11月11日
售价：39980日元



日版PS3振动手柄
型号：CECHZC2J (黑色)
CECHZC2J CW (陶瓷白)
发售日：11月11日
售价：5500日元

60GB版PS3同步降价

今年3期间，SCEE虽然没有公布PS3降价，但是公开了一款60GB版的“Starter Pack”超值套装，这款套装的售价与原来的普通60GB版主机相同，都是599欧元。但是套装内赠送了两款来自索尼第一方的大作，并且还有两个六轴手柄。而这次在推出399欧元的40GB版的同时，SCEE也将Starter Pack的售价下调到了499欧元。

为了向人们证明这次PS3是真正的大幅降价，SCEE表示，今后40GB版本PS3将会是主力机型，售价高出100欧元的80GB版在目前的存货卖光后将不再供应。不过在英国将会推出一款新的“Value Pack”取而代之。这款套装是80GB版PS3，可以兼容PS2游戏，带有一个六轴手柄，两张第一方的游戏，售价为349英镑，比之前的价格便宜了76英镑。

美国：降价200美元!

SCEE声明发表的两周后，SCEA总裁Jack Tretton路透社的采访中确认，40GB美版PS3将于11月2日发售，售价为399美元，比之前的80GB版便宜200美元，而现有80GB版PS3也同步降价100美元。这款40GB版PS3与欧版一样无法兼容PS2游戏，Tretton说：“向下兼容功能是很好的第二选择，但远远不足以成为第一选择。”由于这则消息是在本刊撰稿当天闪电公布的，目前具体细节尚不明确，相关信息请关注本刊续报。

《真·三国无双5》同捆套装

40GB日版PS3公布的第二天，Koei宣布《真·三国无双5》将于11月11日发售，PS3和X360版将同日推出，普通版售价75600日元，“TREASURE BOX”版售价134400日元。订购该作的玩家可以获得特制游戏盒套。

《真·三国无双5》是今年PS3在日本最具号召力的作品，虽然此次也将推出X360版，但由于X360在日本的低迷现状，PS3版显然才是Koei的重点。这次将发售日选在11月11日，是索尼与Koei对游戏进行联合宣传的结果。为了提高该作对PS3的推动效果，索尼将于11月11日当天推出《真·三国无双5》的PS3同捆套装，售价为49980日元。这款套装包含陶瓷白40GB PS3、一套《真·三国无双5》角色与地图资料集、特制金属牌9种，以及4张



▲真·三国无双5 PS3同捆套装的赠品内容与“TREASURE BOX”版基本相同，只是金属牌的设计有所不同。

▶本作的特制特典，特制游戏盒套。

特制保护贴。

在此期间，Koei与SCEE联合举办了游戏的猜谜抽奖活动，从猜到答案的玩家中抽取33人，奖品包括52寸BRAVIA液晶电视、60GB版PS3、最新VAIO笔记本电脑、索尼单反数码相机A100以及PS3游戏软件等。

业界声音

PS3在欧洲上市不到7个月就降价了200欧元，成为有史以来降价速度最快的主机。虽然对于准备购买PS3的玩家来说肯定是令人振奋的消息，但刚购买PS3没多久的玩家难免觉得心中不平衡。对此，SCEE英国分公司常务董事Ray Maguire在记者的采访中说，PS3的早期购买者觉得被欺骗是属于“很自然的事”。但是Maguire同时说：“在整个消费电子市场，这种事是再正常不过的，我自己以前花了1万英镑买了一台等离子电视，不到3年就降到了3000英镑。这个市场就是这样的。但是他们可以比其他人先享受了6个月。”

英国PS3官方杂志的编辑Daniel Dawkins认为，随着PS3的大幅降价，目前次世代战争的格局正在逆转，PS3将最终胜出。Dawkins认为

在未来三个月内，PS3的销量将会比过去6个月内的销量总和还高，甚至达到其两倍。他说：“PS3是一台复杂但机能强劲的游戏机，初期的高价和游戏荒的状况都将改变，到了明年，我们会觉得索尼失败的说法很可笑。”

关于40GB版PS3无法兼容PS2游戏的问题，索尼表示由于取消了所有PS2的芯片组，因此完全依靠软件模拟，就意味着需要针对不同的游戏打补丁，而PS2游戏种类众多，需要浪费大量的人力物力，但现在索尼的重点是开发PS3的游戏和服务，因此出于技术、时间和成本等问题考虑，40GB版PS3无法兼容PS2游戏。对于兼容PS2游戏的重要性，多数媒体认为影响不大，正如Dawkins所说：“有多少人会在PS3上玩PS2的游戏呢？就我的经验来说很少。要玩PS2游戏干嘛不用PS2呢？索尼又不会把你的PS2偷回去。”

任天堂市场大扩张迈出第三步!

每年年末商战对于所有游戏公司都有非凡的意义,对于任天堂的意义更加重大,过去任天堂的游戏主要面向低年龄层玩家,而圣诞赛季期间最活跃的正是这个市场群体,因此在这段时间内,任天堂的大作阵容和广告预算都是业内最高规格的。如今任天堂的用户群已经向多元化发展,但在年末期间依然集结了任天堂最强的游戏阵容。进入10月份后,低调了一段时间的任天堂开始全面爆发。可以看出,随着市场地位的逐渐巩固,任天堂正在极力拉拢第三方,在秋季发布会中公布的Wii版《怪物猎人3》更是彰显了整个日本游戏业。从目前的局势来看,今年圣诞赛季期间的最大赢家仍然会是任天堂。

2007秋季任天堂发布会



任天堂每年秋季都会召开战略发布会,去年是在东京游戏展之前召开,今年任天堂在TGS期间没有任何举动,但在10月10日,任天堂相继于日本和美国举办了“2007年秋季任天堂发布会”。10月10日于千叶幕张会展中心举办的会议其意义相当于过去任天堂的个展“Space World”,任天堂在此会议中公布了大量新作和新服务的消息,任天堂社长岩田聪在会议中提出,接下来任天堂将会迈出“扩大游戏人口”的第三步。

“扩大游戏人口”前两步已顺利完成

这次发布会主要由岩田聪的演讲和宫本茂的(Wii FC)演示两个部分构成。岩田聪的演讲仍然是围绕“扩大游戏人口”的任天堂基本方针。在

2004年以前,游戏玩家的数量在不断减少,而随着NDS和Wii的推出,游戏市场规模在急速恢复,今年预计也将会拥有2.5%以上的增长率。岩田聪说:“随着Wii和PDS3的发售,今年家用机硬件的销售额达到了去年的5倍,而市场的扩大是以硬件销量的提升为支撑。”

针对过去任天堂的主机上主要都是任天堂游戏的局面,岩田聪表示2006年NDS上的游戏确实以任天堂为主,但是进入2007年后,有半数以上的市场份额都属于第三方,各游戏公司对NDS的投资越来越积极,而Wii也在经历同样的过程。

关于Wii和NDS的用户构成,岩田聪通过GBA和NGC的数据对比进行了说明。任天堂在东京和大阪对3000多人进行了调查,在2005年GBA的绝大多数用户都是青少年。2005年NDS在日本的用户基数是300万,与GBA接近,而到了2007年已经增加到1800



▲NDS(紫色)和Wii(蓝色)的市场份额不断提升。

万。如今在三四十岁的人群中NDS也非常受欢迎,NDS的女性用户比例目前已经达到53%,Wii也已经达到51%。在每个家庭中,NDS的平均使用者有3个,Wii为3.5,比过去游戏机的平均值大幅超过了2人之多,可见Wii家庭同乐的观念已经得到了认可。



▲1996到2006年间的日本游戏市场规模。

扩大游戏人口的第三个步骤

任天堂扩大游戏人口的第一个步骤是推出NDS,第二个步骤是Wii,接下来的第三个步骤将会围绕网络。岩田聪说,Wii对于改变家庭与游戏机以及电视与游戏机的关系方面已经取得了一定的成果,但是对于网络和电视的关系做得还远远不够。根据岩田聪发布的数据,Wii的全球网络连接率达到了40%,但仍然有大部分用户因为网络连接太过麻烦而放弃该功能。为此,任天堂目前已经与NTT紧密合作,将会改善Wii的网络环境,任天堂还将开设一个咨询中心,专门负责为用户解决Wii的上网问题,包括向用户提供设备,以及上门安装网络。

让玩家可以下载到经典游戏的“虚拟主机”网络服务是大多数用户使用Wii上网的主要原因,目前在“虚拟主机”服务中提供下载的游戏已经有200款,全球付费下载数量已经超过780万。接下来任天堂将会推出“WiiWare”服务,该服务与“虚拟主机”相似,只是提供下载的并非老游戏,而是全新的小品级游戏。这些游戏下载之后也会在Wii菜单中以频道的形式显示。岩田聪认为WiiWare的游戏流通成本低,没有存货风险,是现有零售游戏很好的补充,并且将会以很低的价格推出,创意的比拼将会是此类游戏的关键。

- メーカーの環境を問わずアイデアを優先させたバラエティあふれるゲーム開発の機会を創り出す
- ソフト内容に応じて柔軟な価格付けを可能にすることで、ソフトをお求めやすい価格で提供
- 在庫の制約がなく機会損失がない
- 未来のゲーム開発人口拡大に貢献

创意游戏之家——WiiWare

WiiWare将于明年3月正式推出，目前公开的首批游戏都是极具创意的迷你游戏，包括：《口袋妖怪牧场频道》、《马里奥医生与细菌扑灭》、《最终幻想水晶编年史 小国王

与约定之国》等。目前已经有相当数量的Wii Ware游戏正在开发中，任天堂从第三方开发商那里接到的游戏开发申请和提议多达100多项。

口袋妖怪牧场频道

通过这个迷你游戏，玩家可以把NDS版《口袋妖怪 钻石·珍珠》中获得的口袋妖怪们传输到Wii中，然



▲玩家自己的Mi形象可以与口袋妖怪们一起玩。

后在牧场的环境中管理这些口袋妖怪。你还可以将自己或者家人的Mi形象投入到牧场中与口袋妖怪们互动，可以为它们画画，然后将这些画发给朋友。

Hudson三部作品

Hudson也一口气公开了三款WiiWare游戏，分别是《Star Soldier F》、《炸弹人》和《Joy Sound》。《炸弹人》和《Star Soldier F》都是各自系列的最新作，不过前者的细节尚未公布，后者则是3D纵向射击游戏，有两种升级胶囊，红色胶囊可以提升火力，蓝色胶囊可以强化防护盾。《Joy Sound》是一款卡拉OK游戏，会定期提供新歌曲和迷你游戏下载。Hudson会推出一个USB麦克风，并且计划推出一款同捆麦克风的零售版游戏，其中包含聚会游

戏、迷你游戏以及大量流行歌曲。这三款游戏都将于明年春季推出。



▲Star Soldier F 已经发售并非常火爆。

最终幻想水晶编年史 小国王与约定之国



本作故事发生在2003年NGC版《最终幻想水晶编年史》之后，讲述一位国王通过学习水晶之力，用水晶的力量振兴国家的故事。SE对该作的类型定义是“国家建造RPG”。本作的制作人是《前线任务5》的制作人土田俊郎。本作目前的开发度为60%，推出时间未定，其

下载费用为1500点“Wii Point”。

Square Enix在现场提供了游戏中第四章某一日内内容的试玩。在这一章中，玩家的王国已经发展为一个小镇，在小镇中有一座城堡。不过刚开始的时候，玩家只有一块空地，玩家的目标就是从这块空地开始建造一个王国，并且吸引更多的居民。这样玩家就需要借助水晶之力开始建造各种建筑物，例如面包店、武器店、公园等，每种建筑类型都会吸引不同类型的居民。

新的建设项目需要魔法力量，这可以通过冒险获得，不过玩家自己是不能接受冒险任务的，有时候会有一

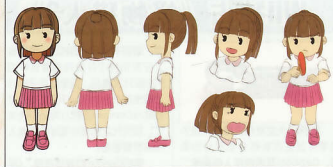
些冒险家来到小镇，从市民那里所收的赋税，可以招募这些冒险家完成任务，他们就会帮你收集所需的魔法力量。与这些冒险家的关系是本作的重要因素，玩家要确保冒险的难度级别与冒险家的能力匹配，否则冒险家就会失败，甚至失去信心。另外还要确保武器店有最新的武器，让你的

▶系列吉祥物莫吉利登场。



冒险家用最好的武器挑战新任务。每天晚上，冒险家就会回到小镇，向店家汇报探险情况，通过这些报告确认这位冒险家的优劣势。有时候玩家需要改变一个冒险家的职业去挑战特定任务。NGC版原作中的一些经典角色也会在本作中出现。

◀努力将自己的国家建设成这种繁华的王国吧！



轻松乒乓球Wii

这是由《罪恶装备》的开发商ARC SYSTEM WORKS公司开发的一款WiiWare游戏，玩家可以用Wii手柄模仿挥舞乒乓球拍的动作。之所以叫“轻松乒乓球”，是因

为游戏中的移动都是由电脑控制，玩家要做的只是看准来球的方向和速度，掌握时机挥拍，玩家也可以自己设定球员的移动方式。本作支持2对2比赛，另有5种迷你游戏供玩家挑战。



马里奥医生与细菌扑灭

这是经典的《马里奥医生》的重制版游戏，玩家可以用自己的Mi形象替代马里奥，还可以通过Wi-Fi功能与朋友比赛。游戏中还收录了《更能锻炼大脑的成人DS训练》中收录的细菌扑灭游戏，现在可以四人协作进行游戏。

▶游戏玩法与《马里奥医生》一样，只是Mi替代了马里奥。

丸棒四角

一款由丸(圆形)、棒(直线)与四角(方框)构成的益智类游戏，画面中同时显示3个窗口，每个窗口各显示其中的一种图案，在一个窗口中的操作会影响其他窗口，在三人模式中会造成爆炸。



Wii独占《怪物猎人3》



此次任天堂发布会最令人意外的事情发生在新作介绍部分的最后，Capcom首席制作人稻船敬二出现在大屏幕中，介绍了将会让玩家用遥控器手柄享受全新乐趣的《怪物猎人3》。由于该作最初是宣布在PS3上推出，并且在《FAMI通》的新作期待榜中排名第五，因此这成为了Capcom又一次出尔反尔的行

为，遭到不少玩家的抗议。稻船敬二在发布会中并没有透露该作的PS3版开发情况，但是原定在PS3上推出的《怪物猎人3》在发布会之后就Capcom的官方网站中消失了，取而代之的是Wii版《怪物猎人3》的销售信息。

随后Capcom向媒体透露，《怪物猎人3》将会是Wii的独占游戏，发言人说：“考虑到PS3游戏高昂的开发费用，我们决定将《怪物猎人3》的开发平台变更到Wii上。”岩田聪也表示，这是任天堂扩大游戏人口的全球战略的一部分。



《Wii Fit》发售日确定



任天堂的年度重点大作(Wii Fit)确定将于12月1日发售，游戏软件配备平衡板的售价是8800日元。宫本茂、体育评论家森永慎二、模特相泽诗世与主持人中井美穗一起进行了游戏的现场演示，宫本茂说：“大家是否觉得我瘦了一些？因为我很享受(Wii Fit)的开发过程。”

现场提供的体验版中有瑜伽、有氧运动、平衡游戏等，首先是身体测量，测量静止和步行时的重心平衡、平衡年龄和BMI(肥胖度)。Wii平衡板非常坚固，但是仍然禁止跳跃等剧烈的玩法。任天堂表示Wii平衡板只适合136公斤以下人士使用，大多数亚洲人的体重应该都在此范围以内，不过在美国可能会有不少玩家因此与(Wii Fit)无缘。



Wii日本重点新作发售表

发售日	游戏名	发行商
10月26日	海岛2	Capcom
10月26日	热血革命 火热派对	Konami
10月26日	南京战队	SEGA
11月1日	超级马里奥银河	Nintendo
11月1日	欧音纳大冒险	Koei
11月19日	生化危机：安布雷拉历代记	Capcom
11月22日	马里奥与索尼克 北京奥运会	NBGI
11月22日	鬼太郎 妖怪大运动会	NBGI
11月22日	战国BASARA2：英雄外传	Capcom
11月29日	火影忍者 疾风传：忍者忍者大战！ EX2	Takara Tomy
11月29日	魔法飞球2	Teamo
12月1日	Wii Fit	Nintendo
12月6日	英雄不再	MMV
12月19日	随行之不可思议的迷宫：空想时间的迷宮	Square Enix
12月19日	梦精灵：星降夜物语	SEGA
12月19日	灵魂能力传说	NGI
12月19日	FIFA 09	EA
12月20日	实况拉力职业棒球Wii决定版	Konami
年内	阿尔戈斯战士：肌肉冲击	Teamo
年内	索尼克滑板	SEGA
2008年1月	SHOOTING STAR STORY	
2008年1月24日	任天堂全明星大乱斗X	Nintendo
2008年3月	DECA SPORTA Wii十项全能	Hudson
2008年	不可思议的迷宫 风来的西林3	SEGA
2008年	家庭教师 体育运动会世界	NGI
2008年春季	国王传说 拉斯特克斯的骑士	NGI
2008年春季	国王物语	MMV
2008年内	银河战士3	Nintendo
2008年内	马里奥赛车Wii(暂名)	Nintendo
2008年内	突击！	Nintendo
2008年内	超级大战Wii(暂名)	Nintendo
2008年内	超级马里奥运动场 家庭棒球	Nintendo
2008年内	Wii Music 明星	Nintendo

NDS日本重点新作发售表

发售日	游戏名	发行商
10月11日	DS百村宗太郎侦探	Teamo
10月18日	索尼克冲击大冒险	SEGA
10月28日	最终幻想战略版A2	Square Enix
11月8日	三原忠尚	Koei
11月8日	马里奥赛车DS	Nintendo
11月22日	浪人剑击大冒险	Capcom
11月22日	勇者斗恶龙IV	Square Enix
11月29日	英雄传说与恶魔之箱	LEVEL-5
12月6日	陆奥传说	NGI
12月20日	最终幻想IV	Square Enix
12月	高速卡片战斗 卡片英雄 年内	Teamo
2007-2008年初	世界树之迷宮II 诺亚的圣杯	Atlus
2007-2008年初	雷电十一人	LEVEL-5
2008年	超级大战DS2	Nintendo
2008年	马里奥与索尼克 北京奥运会	Nintendo
2008年	星之卡比Ultra	Nintendo
2008年	Super Deluxe(暂名)	Nintendo
2008年	永恒编号年(暂名)	Nintendo
2008年	火焰之纹章(暂名)	Nintendo
2008年	勇者斗恶龙IX	Square Enix

Wii美国重点新作发售表

发售日	游戏名	发行商
11月13日	Bongie	Nintendo
10月28日	古龙英雄III	Activision
10月29日	超级大战Wii	Nintendo
10月30日	极品飞车：职业街头赛车	EA
10月30日	辛普森一家	EA
10月31日	Manhunt2	Rockstar
10月	蜘蛛侠：敌友难辨	Activision
10月	托尼滑板：训练场	Activision
11月5日	火焰之纹章 晓之女神	Nintendo
11月6日	热血革命 火热派对	Konami
11月6日	乐高星球大战全传	LucasArts
11月6日	马里奥与索尼克 北京奥运会	SEGA
11月12日	超级马里奥银河	Nintendo

发售日

发售日	游戏名	发行商
11月13日	古墓丽影：周年纪念版	EA
11月13日	荣誉勋章：英雄2	EA
11月19日	林克射击训练 (Wii Zapper捆绑游戏)	Nintendo
11月	超级剑斗：新鲜血液	Atlus
11月	佣兵战队	SEGA
11月	战火英雄传：进军30高地	Ubisoft
11月	金罗盘：奥克鲁斯2	Ubisoft
12月4日	阿尔戈斯战士：肌肉冲击	Teamo
圣诞期间	梦精灵：星降夜物语	SEGA
冬季	英雄能力：传奇	NGI
2008年2月10日	任天堂全明星大乱斗X	Nintendo
2008年2月	英雄不再	Ubisoft
2008年春季	马里奥赛车Wii	Nintendo

NDS美国重点新作发售表

发售日	游戏名	发行商
10月30日	极品飞车：职业街头赛车	EA
10月30日	辛普森一家	EA
10月	蜘蛛侠：敌友难辨	Activision
10月	托尼滑板：训练场	Activision
11月6日	乐高星球大战全传	LucasArts
11月6日	勇者斗恶龙怪物仙境	Square Enix
11月13日	Bongie	Nintendo
11月13日	料理妈妈2	Majesco
11月19日	马里奥赛车DS	Nintendo
11月20日	最终幻想：晓之女神	Square Enix
11月	使命召唤：现代战争	Activision
11月	魂斗罗4	Konami
11月	蜘蛛侠2000：小队命令	THQ
11月	忍者龙剑传：龙剑	Teamo
11月	荣誉：奥克鲁斯2	Ubisoft
12月4日	金罗盘	SEGA
2008年1月21日	超级大战DS2	Nintendo
2008年2月	荣誉勋章	Ubisoft
第一季度	马里奥与索尼克 北京奥运会	SEGA

两个新频道公开

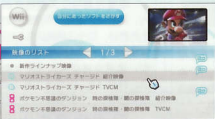


▲MII比赛频道。

玩家可以在WII上选择自己喜欢的游戏体验下载，并以用户们的打分为参考。这两个频道都将于今年11月开通。

增加各种有趣的“频道”也是让WII的网络服务更加有趣、更加吸引人的主要手段，岩田聪介绍了即将推出的两种新频道。

首先是MII比赛频道，玩家可以在投票广场中对自己玩过的游戏进行打分。而“大家的任天堂频道”则是一个游戏资讯频道，这与之前任天堂在日本全国各地的车站设立的“DS Station”游戏下载站类似，



▲在“大家的任天堂频道”中可以观看各种游戏的最新影像，并且可以下载DS的游戏体验版。

2007任天堂媒体峰会

继日本的发布会之后，美国任天堂于10月11日在旧金山举办了“2007任天堂媒体峰会”，公布了面向美国的新作和新发售计划，并提供了大批重点新作的试玩。

美国任天堂市场副副总裁丹·哈里森表示，美版《任天堂全明星大乱斗X》将会延期到明年2月10日发售。不过就算没有该作，今年年末WII在美国仍然会有极高的需求量，为此今年末WII的出货量将会达到去年的2倍。今年假期期间，WII在美国将会推出86款游戏，而X360为47款，PS3为38款。



NDS新作情报

超级大战争DS2

任天堂目前并没有公布本作详情，不过从公开的画面中可以看到本作采用了一批全新角色，游戏风格上将会更加真实而军事化。此外还可以看到本作新增的摩托步兵单位。



火焰纹章重制版



“火焰纹章”系列”在NDS上的第一部作品将是FC上的系列第一作《暗黑龙与光之剑》的重制版，除了画面上的改良外，本作也将会增加新剧情，并且还对应Wi-Fi功能可以联机对战，或者租借朋友培养出来的强力角色帮助自己作战。

星之卡比 Ultra Super Deluxe

1996年在SFC上推出的《星之卡比Super Deluxe》的重制版，将会追加一些新的关卡以及新的迷你游戏，并对应2人协力模式。



永恒编年史



这是一款由任天堂发行、PAON公司(代表作:《大金刚喷射木桶》)开发的RPG新作，将于2008年发售。游戏以中世纪的欧洲为舞台，玩家可以用触控笔进行角色移动、调查物体等动作，并且还可以直接绘制战斗时的魔法方阵。

永恒之轮

由《异度传说》、《霸天开拓史》等作品的Monolith小组开发，《异度装甲》音乐制作人光田康典成立的PROCYON工作室也参与了游戏的制作，目前该作细节未明，只能确定是一款动作RPG。



高速卡片战斗 卡片英雄



2000年在GBC上推出的《卡片英雄》系列”的最新作，强调高速卡片战斗，游戏中的卡片分为魔法卡和怪兽卡两大类，只要将两种卡片进行简单组合就可以开始对战。

Wii新作情报

超级马里奥运动场 家庭棒球



马里奥的各种体育游戏均大受欢迎，棒球这种在日本和美国均极为流行的体育类型自然也不会缺席。此次公开的《家庭棒球》是NGC上的《奇迹棒球》的操作，玩家可以通过遥控器手柄做出挥棒动作，游

戏对应四人模式，有协力、妨碍、加油等充满乐趣的玩法。而在本作的单人挑战模式中，玩家可以在“棒球乐园”里收集同伴，通过完成迷你游戏和各种任务击败“库巴队”。

超级马里奥银河



考虑到很多刚开始接触游戏的用户对动作类游戏存在操作上的障碍，作为任天堂扩大游戏人口的理念表现，《超级马里奥银河》中将会加入“辅助模式”。在现场提供的试玩版中就是由工作人员操作2P，辅助记者操作的1P进行游戏。



马里奥与索尼克 北京奥运会

除了普通的奥运比赛项目外，在本作中还将出现一系列“梦幻比赛”，玩家还可以使用自己的Mii形象进行比赛。在这些梦幻比赛项目中，玩家将会在任天堂和世嘉经典游戏场景中比赛，还将看到熟悉的支援角色。



任天堂全明星大乱斗X

随着世嘉与任天堂合作的深入，索尼克开始在任天堂的游戏中全面登场，如今已经确认会在《任天堂全明星大乱斗X》中登场。在游戏中，索尼克将使用其速度优势作战，并且还可以升级为超级索尼

克。另外本作还有一个拍照模式，玩家可以随时暂停游戏，然后切换视点，将最佳角度的照片拍摄下来，这些照片可以上传到网上。由于开发问题，本作将延期到明年1月24日发售，售价6800日元。

马里奥赛车Wii



这款游戏在今年E3展上首次公开的新作预定于2008年初发售，根据目前得到的最新消息，本作将首次收录摩托车。此外本作还可以进行网络对战，玩家可以用任天堂推出的新周边“Wii方向盘”进行游戏操作。



Wii Music

在去年的E3展中匆匆亮相的《Wii Music》终于在本次发布会中首次公布详情，该作并没有提供试玩机，但是任天堂进行了操作演示，由任天堂的音乐开发组亲自用遥控器和双节棍手柄进行了演奏。

游戏中可以选择的乐器有40多种，例如目前公开的吉他、电吉他、小号、沙球、木琴等。乐队演奏由6个演奏者构成，不过游戏最

多只能4人玩，当然一人操作也是可以的，电脑会自动指挥其余乐队演奏。与其他音乐韵律游戏一样，玩家要根据音符提示在准确的时间内按相应的键位，如果是吹奏小号，就要按遥控器手柄上的A、B键，如果是击鼓，就要把遥控器手柄和双节棍手柄同时敲鼓挥舞。有些乐器还有一些特殊的玩法，例如吹奏小号的时候可以上下猫准遥控器手柄，调节吹奏的力度。



微软 战斗远未结束

9月26日,以“结束战斗”为宣传口号的《光环3》终于上市,也正如微软的预想般获得了巨大的成功,并带动了X360的销量。X360今年的年末商战以强大的游戏阵容为后盾,虽然索尼大幅降低了PS3的价格,

已经上市两年的X360却仍然坚持不降,三红灯问题造成的十几亿美元损失让微软难以轻易打出降价牌,在来势汹汹的Wii和价格狂降的PS3面前,X360的优势并不是很明显,对于微软来说战斗远未结束。

《光环3》狂敛3亿美金

《光环3》全球发售首日即创造了1.7亿美元的销售额,成为有史以来首日销售额最高的游戏,并且突破了《钢铁侠3》首周末1.5亿美元的票房,成为史上首日营业额最高的娱乐产品。10月4日,微软发布新闻稿,宣称《光环3》的首周销售额超过3亿美元,已经成为一个全球文化现象。根据微软从零售商处获得的数据,《光环3》发售当周,X360的销量达到了前一周的三倍。

微软首席比尔·盖茨说:“《光环》已经成为一个真正的文化现象,《光环3》的发售是X360乃至整个游戏业作为一种娱乐和艺术形态的重要里程碑,《光环3》代表了我们对娱乐业未来的理念。”

《光环3》发售后也迅速成为Xbox LIVE历史上最流行的游戏,首周即有270多万名玩家在Xbox

LIVE上对战《光环3》,首发当日《光环3》的Xbox LIVE全球总游玩时间即达到了380万小时,首周达到4000万小时,相当于4500万人。

不仅在美国本土大获成功,《光环3》在欧洲和日本也获得了成功,目前该作已经被翻译成17种语言,在全球37个国家推出,13部语言的总销量已经超过2000万套。即便是在FPS类游戏人气较低的日本,《光环3》也获得了成功,根据Media Create统计的数据,该作在日本的首周销量为58672套,登上了当周日本游戏销量榜首,这也是X360游戏首次在日本登上销量榜首。在该作的推动下,X360的销量从上一周的1887万台提高到5215台。

可就是在此《光环3》出师告捷的同时,却传出了一则对微软十分不利的消息: Bungie即将脱离微软!

头号大将Bungie单飞

10月1日,美国的一位网友在《西雅图邮报》的网站上发表了一则传闻,这位叫做Jacob Metcalff的网友宣称“我的一位朋友”透露,微软与Bungie已经“分手”。Metcalff自称是从事多媒体开发的“信息灵通人士”,他的朋友通过电子邮件将Bungie与微软分手的消息向他透露,并进一步表示《光环》的版权仍然归微软,但是Bungie可以自由开发新的品牌。Metcalff在网上发布的这则消息写得很随意,与平常一些网友捏造的假新闻很像,因此很多权威游戏媒体看过之后都认为这又是一则假新闻,但是当媒体联系微软之后,微软却没有否认,反而把话题引向《光环3》发售所取得的成功。

Metcalff在他的留言中说:“我

的一个朋友认识Bungie里面的人,他刚刚曾死把Bungie的未来告诉了我。由于保密协议今天刚刚到期,他把有关细节发给了我。我对这深信不疑。”

留言中所说的电子邮件节选如下:
Bungie为微软创造了那个超级大作系列之后,为了表示对他们的感激,微软已经同意让Bungie离开,当然微软还会保留《光环》相关的所有版权,但是从今天开始, Bungie已经不再是微软的一部分,微软未来今天就要发布新闻稿,但是如果能够等到10月6日再发布,就不会影响到本季度的结算,但是今天是保密协议失效的时间,否则我就不告诉你们了。

显然微软只想Bungie在他们接下来的日子里一直开发《光环》,而Bungie不喜欢微软总是想把一切按照他们的意图去做,包括他们的游戏

X360免费赠送两款游戏



PS3降价声明公布之后,人们纷纷关注微软是否也会接着降低X360的价格。10月8日,微软终于公布了X360的年末促销计划,令人失望的是这一促销计划并非降价,而是免费赠送两款游戏。

从10月开始,购买X360豪华版(349美元)或者精英版(449美元),都将免费获赠两款游戏:《极限竞速2》和《漫画英雄终极联盟》,相当于省下了90美元。只不过这两款游戏本身的受关注度并不是很高,对于很多玩家来说可能并没有多少实际意义。



另外,虽然微软并未正式发布新闻稿,但“ARCADE”版X360的游戏目前已经被泄露到网上,这个版本的主机将会取代原先停止供应的简装版X360,其售价为279美元。ARCADE版X360虽然不带硬盘,但是带有一块256MB的内存卡,一个无线手柄,以及一张包含5款ARCADE游戏的游戏碟,其中包有《巨人》和《Uno》。



营销方式,与玩家们的交流方式,以及他们对利润的过度关注(比起业内其他公司确实如此),因此,今天他们成为了独立的实体,他们可能仍然会为微软开发《光环4》,但是他们也可以自由开发新的品牌,不管是为哪家公司。(尽管他们仍然优先选择X360)

《西雅图邮报》经常爆出微软的最新内幕新闻,而Metcalff发的帖又说得头头是道,因此引起了人们的广泛注意。10月5日,这则被GameSpot等媒体都视为“不大可能”的传闻成为了现实,微软正式公布了脱离微软的官方声明。

Bungie表示,今后他们将成—

家独立的游戏开发商,全名是Bungie LLC,微软仍然持有Bungie的少部分股权,双方今后仍然会保持密切的合作关系。微软游戏制作室副总裁Shane Kim表示,微软仍然会继续投资于《光环》品牌,微软对此次Bungie单飞的官方定义是“双方合作关系的进化”。Bungie表示独立的初期他们仍然主要是为微软开发游戏,但是他们也会积极开发《光环》之外的作品。Bungie创始人Jason Jones说:“Bungie就像一条鲨鱼,我们必须继续保持活力才能生存,我们将继续挑战自己,或许我们也将成为海怪或者海牛。”

秋之阵

金秋十月，电视游戏产业一年一度的收获季节——年末商战已然迫在眉睫。在这个娱乐消费型产业，年末商战三个月的销售额往往占全年业绩的一半左右，历史上不乏依靠成功打赢此役反败为胜的实例（注：SFC和PS都是依靠年末商战的功在北美地区最终取得压倒性胜利）。鉴于目前商业角逐的微妙胶着状态，三大硬件厂商无不全力以赴，以期在未来三个月中获得最大战果。

一直奉行着先发制人战术的微软此番依旧故技重施，九月下旬便早早不宣而战，本家发行的超级大作《光环3》的投入给原本死气沉沉的市场注入了一剂强心针，不但X360在欧美两地的硬件销量都全面反超原本一骑绝尘的Wii，《光环3》在已经被集体宣判死刑的日本市场也取得高软件销量冠军的不俗战绩。微软显然并不想打

《光环3》效应成为短期行为，趁热打铁在全球发动了大规模促销宣传，虽然并没有实施硬件降价，附送热门软件的同捆销售模式依然极具吸引力。一些见风使舵的市场调研公司近期纷纷调整对来年年末商战格局的预测，Kaufman Bros.公司的分析师Todd Mitchell近日一反先前对任天堂极力看好的态度，转而认为X360将取得优势地位，他预测截至2007年底X360全球实际销售预期为1710万台（比先前预期+60万台），Wii的销售预期由原先的1980万台降低为1630万台，而高价且缺乏有力大作支持的PS3则以1030万台继续垫底（比先前预期-320万台）。微软近一时期的连续举措，确实给予竞争对手沉重压力，任天堂和索尼自然要采取对应行动予以颜色。

“我实在不理解为什么索尼会在这个时候发表降价消息，为什么不选择在TGS期间呢？那样的话宣传效果或许会更好些……”

——某日本业界事情通在获悉PS3降价消息后如是言。

PS3降价原本是所有人意料之中的事情，市场不利状况已经让索尼不堪重负的压力，包括Square Enix和NBGI等第三方厂商多次公开抱怨PS3硬件价格过高影响普及，甚至还有厂商要挟降低权利金以减少开发风险，但其选择在TGS之后任天堂秋季战略发布会之前这个时间段发表确实让人百感突兀，或许更充分体现其急于想打破不利局面的迫切心情，当然也不排除对某些预知的大冲击进行防御性对策的可能性。PS3此番的降价力度相当之大，而降价开始时间按欧—美—日的顺序推移，非常耐人寻味的是，这个市场投入顺序也正好和PS3目前的销售状况相吻合，索尼的战略意图是先易而后难，试图让降价效果达到最大化。种种迹象表明，索尼对PS3进行价格调整实属无奈仓促之举，其全球战略的协同性也出现了一定的偏差，目前该社显然尚未准备足够的新机型投入市场，选择在任天堂年末商战计划发表前夜仓促披露，更显得平平凡凡领军的新经营层过于心浮气躁，完全对未来发展前景缺乏信心。

从8月末开始，近两年多以来一直顺风扬帆的任天堂也终于遭遇了成长的烦恼。经历过爆发式成长的Wii在全球都出现了不同程度的销售下滑迹象，在日本本土尤其明显，周销量

由过去10万台以上跌落到3万台左右，虽然和销售淡季旺季不无关系，但销售停滞状况还是显而易见的。《日本经济新闻》近期的一份行业调查报道显示：许多日本第三方游戏厂商的开发者担心Wii将与过去许多时尚流行商品一样因为失去新鲜感而迅速退潮，该主机正面临全面失败的危机。虽然这些言论不过是Wii发售之前就经耳熟能详的一些老调再度重弹，目前Wii的暂时疲敝确实令人担忧。Wii的硬件销售低落与《Wii Sports》和《Wii Play》两款首发大作的市场牵引效果告一段落密切相关，这两款充分体现硬件特性的作品成功推动了主机的普及，《Wii Sports》的拥有度高达80%以上。新鲜感逐渐消退后，人们急切期待任天堂出新的东西再度刺激市场，而该社长期的沉默令外界备加猜测。

任天堂社长岩田聪9月11日接受媒体专访时认为：“Wii还远远没有到达可以宣布胜利的时候！”他同时表示一直以来无论NDS还是Wii都是依靠任天堂自家打井夺市场份额，有许多人抱怨由于打井产品过于强势影响了第三方的利益，进入了2007年这种格局已经发生了变化，目前第三方在NDS平台的软件销售额已经超过了50%以上，任天堂希望明年第三方的市场占有率能进一步达到70%以上，

真正实现利益共享的局面。岩田氏此番言论表达了任天堂希望与第三方强化合作的迫切心情，但并没有多少人猜透其背后隐藏着弦外之音。

10月10日的任天堂战略发布会，在价格面兼具优势的Wii居然并没有如外界预期地那样宣布降价，岩田聪也并没有再度大肆夸耀销售业绩，而是通过图形表格重申和第三方厂商的互利协作关系。除了公布了几款超大大作正式发售日期以外，全场最令人震撼的消息就是Capcom人气大作续篇《怪物猎人3》登陆Wii平台的闪电发表，原本业界普遍猜测Square Enix会有所大动作，Capcom此番出人意外的惊人手笔着实让人吃惊不小。本次战略发布会，任天堂似乎已经成竹在胸，虽然并没有如去岁NDS大作100连发那样的豪举，从容平静背后隐藏的杀气却昭然若揭，大有举其功于斯役之意。随后在北美召开的战略发布会，不过是把日本的那套路数重新敷衍一遍，连可爱的总裁大猩猩雷吉先生也没有露面作秀，该社好整以暇的高姿态确实令人惊讶。任天堂日本战略发布会结束，Capcom官网页面上原有的PS3版《怪物猎人3》页面突然消失，全部更换成Wii版的通告内容，该社的股价也连续数日上涨。

前(FAMI通)杂志总编集长、现任日本Enterbrain社总编辑岩田弘一在任天堂战略发布会后一反过去空着唱衰的基调，在其(FAMI通)个人专栏中放言Wii将凭借独特的魅力进一步扩大对X360和PS3的优势，他同时也认为由于高清电视的普及速度远未达到家电厂商期待的目标，以高清输出为卖点的PS3恐怕到2010年都难以有大作为。从市场角度来看，Wii的普及阶段已经随着标志性软件(Wii Sports)流行热潮的逐渐消退而告一段落，但是这个主机的现状同样用经济学中“软着陆”这个术语来形容，其陨落点正是任天堂游戏市场的年末高战期前夜，该社可以省却大笔额外促销

宣传费用，利用年末传统旺季把硬件销售推到新的高峰。可能有些人又以这为不过上苍再度眷顾任天堂的幸运之幸，然而我们从该社年末高战计划的部署完全可以清楚看到，局势的推移应该基本都掌控在其预料范围之内。年末高战的软件攻势是任天堂自Wii发售以来交出的第一份答卷，其战略地位相当于当年NDS(任天堂)发售之时，大量传统游戏名作协同(Wii Fit)继续出击，这张答卷的得分高低将直接决定该主机未来的发展趋势。

任天堂年末软件阵容的布阵态势非常值得推敲。除了在11月中旬全球发售的超级大作《超级马里奥银河》以外，目前手中最有力的第一方游戏《全明星大乱斗X》的发售日却被推迟后移到1月末2月初。很显然，年末高战被寄予新契机厚望的真正主角则是被称为平衡板的(Wii Fit)，这个新外设被该社视为克制X360在北美地区软件泛滥的胜负手。仅仅凭借自产的三款大作和第三方厂商若干二线游戏，相比X360的华丽阵容阵容确实逊色颇多，但是一旦(Wii Fit)成功掀起第二次(Wii Sports)浪潮，胜败则不言而喻。任天堂这样的软件布阵同时还隐藏着另一个深层含义，从11月未直到1月初这两个时间段里，破天荒地没有投入任何一款重量级的本社传统大作，该社显示出前所未有的地诚意和第三方厂商分享收获成果，在这两个月间主角的传统类游戏为《生化危机》：安布雷拉历代记》、《灵魂能力传奇》和《梦精灵》等力作，由于任天堂自社作品的刻意避让，这些第三方游戏有望取得更出色的销售成绩，而今年冬第三方作品的成败则将直接影响到未来各社软件战略的推延。浜村弘一近日在接受《每日新闻》采访时尖锐指出：“Wii版《怪物猎人3》的发表对于业界是一个重要风向标，很多过去各于在Wii推出前重量级作品的第三方可能因此见机而动……”岩田聪期望2008年第三方游戏Wii/NDS市场份额



■Wii Fit的高商业前景业界普遍看好。

能够达到70%以上的言语中蕴含着许多未知的深意，相信随着Wii的硬件普及越来越高，登陆该主机的大作名作将越来越多。任天堂依旧延续了NDS普及时期的市场拓展手法，把年末高战的重中之重设定在日本本土，毕竟这块地域是三大传统消费市场目前最有胜算的一块，真正有威胁性的竞争对手实际惟有索尼PS3一家，如果本土决战获得全胜，不但可以彻底动摇索尼根本，而且可以因此获得绝大多数日系厂商的鼎力支持，并扶持之作为和微软竞争全球市场的有力资本。至于关于许多消费者切身利益的价格问题，目前任天堂虽然没有宣布降价，但年内突然调整硬件售价并非全不可能，一旦PS3的降价效应超出联想或者《超级马里奥银河》的市场拉动效果不明显，该社肯定会果断采取相应举措。

业界分析家对于PS3大幅降价的效果，大多数认为仅仅能起到“止损”作用，避免和竞争对手的普及差距进一步扩大，要达到“扭亏为盈”效果恐怕难以成功。对于大多数消费者来说，硬件价格固然固然是主要考量因素，有趣的游戏软件同样具有决定意义，由于《FFXIII》和《MGS4》等超大作进展缓慢，PS3今年末的软件阵容相

当寒酸，真正具有市场吸引力的作品只有《GT赛车5：序章版》。按照现状进行分析，年末高战PS3在北美地区垫底，日本本土完败于Wii几乎已成定局，战局目前惟一尚混沌不明的便是欧洲市场。欧洲市场一向是索尼的传统领地，X360在该地区大部分国家的销售状况均不理想，Wii所暂时占有的销量优势也并不明显，目前三大主机处于贴身肉搏的苦战阶段。正基于以上原因，索尼才把年末高战的重心放在欧洲，在该地域率先投入400GB版PS3，即便PS3年末在北美和日本两地都遭遇惨败，但只要在欧洲地区争得头筹，所谓三天下得其一，尚有与竞争对手继续周旋的余地。反之如果使尽浑身解数也无法在欧洲获得成功，明年春季可能会发生许多索尼高层经营层胆战心惊的大事件。

向左走、向右走，今年的年末高战将成为电视游戏发展史的重要转折点，无论硬件部三个中任何一方取得胜利，都将改变整个产业未来发展轨迹。今年的年末高战也前所未有地充满了悬念，无论微软和任天堂谁占据了《Wii Fit》就不会席卷市场，抑或索尼能否绝地重生，这些议题都足以让人们为之期待……



■PS3年内最具杀伤力的独占游戏只有《GT赛车5：序章版》。

后记

虽然对PS3的前景非常悲观，但笔者现在十分期待该主机能够重新振作，因为以目前的市场格局来看，一旦出现PS3过早被淘汰出局的前景，很可能会发生垄断现象，

这对于整个产业健全发展乃至玩家本身都并无助益。唯有在健康的商业竞争环境下，产业才能进一步加速发展，时下掌机游戏市场的蓬勃气象已经充分证明了这一点，电视主机市场同样需要充分竞争，而不是寡头独占。



骚动

10月11日,《电击PlayStation》主编仓西诚一在其博客中对《怪物猎人3》移植Wii事件表示沉痛哀悼,同时对遥控器手柄控制的《怪物猎人3》发表了一通牢骚,引起许多PS系支持者们对任天堂和Capcom的讨伐。同一天,有关《怪物猎人3》移植事件的讨论淹没了日本各大游戏相关论坛和博客,被称为“《怪物猎人3》移植骚动”。这起事件就像几年前的“NGC独占《生化》全系列”一样,是一个令人无法理解的决定,再次体现了Capcom异乎常人的思维方式。只不过今时不同往日,那时的任天堂孤立无援,而现在它正携“日本市值第二大企业”之威,让昔日逆臣们顶礼膜拜。任天堂发布会召开翌日,Capcom股价即上涨1.9%。任天堂是投资者们眼中的福星,与其和好当鸡犬升天,难怪几年前还对索尼点头哈腰忠心耿耿的日本第三方们全都开始心荡魂飘,纷纷向任天堂投怀抱,希望自己也能沾点仙气。

业界新生态

任天堂秋季战略发布会的要点大体可概括为两个关键词,一为“网络”,二为“第三方”。笔者对任天堂的网络服务一向没有好感,这一点估计绝大多数用过Wii的用户都有同感。比起Xbox LIVE和PLAYSTATION Network,Wii的网络服务就像它的面一样原始。岩田聪说任天堂拓展游戏人口的第三个步骤将以网络为切入点,对此笔者报以高度怀疑。山内溥早在20年前就说过类似的话,试图用那时刚刚发展起来的卫星网络,用FC打造一个属于任天堂的网络帝国,将娱乐、资讯乃至金融集于一身,这个伟大的理念后来被微软和索尼继承发扬,而山内溥终于在掂量了自己的分量之后重新回到了游戏的老本行,网络理想早已被抛到九霄云外,当这理想被重新点燃时,任天堂的网络技术与对手相比仿佛是来自石器时代。

任天堂的新游戏机网络理念是将网络“电视化”,岩田聪的目标是让Wii“改变电视与网络的关系”,“Wii频道”概念就是这一理念的最佳诠释。

任天堂用自己仅有的一点网络技术把最贴近民生的网络功能以类似于电视的“频道”形式带给用户,无疑是要让Wii成为网络娱乐与资讯终端,取代真正的电视频道。在目标上,这与索尼和微软的野心殊途同归。不过Wii的“新闻频道”、“天气预报频道”等网络功能至今仍形同虚设,任天堂费了不少广告费推广这些功能,但用者寥寥。任天堂在游戏之外的尝试鲜有成功的先例,Wii 40%的网络使用率靠的是“虚拟主机”上的经典游戏,要提高Wii的网络使用率,任天堂的唯一出路还是游戏,因此这次发布会任天堂的网络计划中不再出现奥妙其妙的生活资讯类频道,一切以游戏为核心,被重点宣传的正是“虚拟主机”的延伸服务“WiiWare”。

拜网络所赐,PS3与X360出现了画面极度简略的迷你游戏与画面极度华丽的零售游戏和谐并存的奇特局面,《几何战争》等ARCADE游戏创造了不亚于零售大作的成绩。这条创意制胜之道为徘徊在生死边缘的小型游戏工作室创造了活路。不过要谈迷

迷你游戏的重要性,任何一部主机都无法与Wii相提并论。Wii上销量最高的《Wii Sports》和《Wii Play》都是迷你游戏合集,在这部颠覆传统的主机上,多简略的游戏都有创造奇迹的机会,不过能够用三五个人做的迷你游戏合集赚个上亿美元的游戏也只有任天堂,第三方的创意再好,也没有任天堂那么强大的市场推广力。为了让第三方感受任天堂的宏伟蓝图,WiiWare应运而生,这是任天堂为第三方打造的一个小投资赚快钱的平台,Wii的特殊身份使其比ARCADE和PSN都更具吸引力。今年6月份WiiWare刚刚公布时,任天堂重点强调了该服务对于小型游戏工作室和独立制作人的重视,任天堂希望借此为Wii创造一个巨大的创意游戏开发社区,让全球游戏开发者的创意时刻在Wii的世界里面游荡。

创意是Wii的灵魂,岩田聪曾公开表示,如果无法不断推出具有创意亮点的游戏,人们很快就会对Wii失去兴趣。任天堂近年来在大力培养新一代制作人,业内最丰厚的待遇提拔年轻社员,为的就是让任天堂充满有趣创意。但游戏业是大家的行业,任天堂再强大也不可能永远引领潮流,300多亿美元的大蛋糕不是任

天堂一家能吃得下的,要雄霸游戏业,要求长远发展,必须要有第三方的支持。岩田聪说任天堂拓展游戏人口的第三步是网络,笔者更愿意相信第三步才是这一步的真正主角。

任天堂“拓展游戏人口”的第一步都是在围绕新玩家群,反而使其与传统铁杆游戏玩家群渐行渐远,Wii和NDS返祖的画面质量引起不少铁杆玩家的强烈抵触情绪,习惯传统游戏类型的一些第三方也在质疑Wii的远景。《日经商业日报》最近对日本多家软件商的调查显示,一些发行商认为Wii就像新兴的“跆拳道”健身运动,很多人出于好奇买来这种运动的教学DVD,其实大多并未真正用到。今年8月Wii在日本的销量下跌了32%,进入9月份后Wii的销量每周都在降低,与PS3之间的销量比例从最初的98:1逐渐缩小至不到2:1,Wii的软件销量也跌得厉害,不仅远落后于NDS和PS3,甚至常被PS2挡在身后。这被认为是在Wii后劲不足的征兆。大作真空期是出现这一局面的主要原因,而软件种类缺乏多样性也成为Wii长远发展的瓶颈。于是就有了《怪物猎人3》这款令所有人意外的游戏,岩田聪说:“这也是我们拓展游戏人口的表现。”

6年前任天堂为了改变NGC低龄向的形象,用丰厚的条件取得了《生化危机》全系列独占权,目的就是要把拓展NGC的用户群,开拓成人玩家市场。但是强扭的瓜不甜,最后Capcom只能灰溜溜地让《生化》重返PS2的怀抱。《怪物猎人3》与《Wii》是怎么看都是八字不合的一对,Capcom再次逆天之下,将这个诞生于PS2,通过PSP迈入巅峰的新星活生生从MPS系统玩家的怀中夺走,在决决百万玩家的骂声中,把一个讲究网络与画面的游戏双手献给了画面与网络环境均甚为恶劣的主机,稍有差池,Capcom将很可能毁了这部已在日本高中生中成为社会现象的顶尖品牌。

岩田聪说:“我知道有些专家宣

称我们的成功只是昙花一现。现在我们需要进一步拓展玩家群,我们提供的游戏不仅要吸引从未玩过游戏的人,还要吸引那些每天都在玩游戏的玩家。”吸引核心玩家,任天堂需要《怪物猎人3》这样的游戏,任天堂的意义在于引导方向,让忙着给Wii制作游戏的第三方们献出自己的第一线大作。Enterbrain社长浜村弘一称:“《怪物猎人》代表了尖端的游戏技术,它具有标志性意义。我本以为Wii无法处理此类游戏,但今天在这个屋子里的所有人都亲眼目睹了它已成为可能。”

最近日兴花旗集团将任天堂的财年收入评估提高到125亿美元,比去年中期提高51%,运营利润预期为35亿美元,同比提高92%。10月10日

任天堂发布会召开当天,已膨胀到蹿升不堪的任天堂股票再度攀升至110月15日,任天堂股价再次攀升至713000日元,市值正式突破1000亿日元大关,在过去两年时间里,任天堂市值已膨胀至5倍!每天都在刷新记录的任天堂股东大会让所有第三方的股东们焦急地督促他们的管理者加入Wii的怀抱,不管八字合不合,这么大一块风水宝地怎么都得先占个坑,更何况任天堂在任天堂正式公布自己的肥水流向外人田,敲锣打鼓地宣传任天堂在自己主机上的软件市场占有率正不断降低,第三方的存活空间越来越宽广。自己肥得流油,也不忘带领人们共同富裕,这正是笼络人心,打造业界新生态的最佳时机。

► Wii为人们提供了一种新的生活方式。



壮士断腕

日本出版商晋游社于今年9月推出了一本名为《PS3为什么会失败》的新书,把上市不到一年的PS3一脚踢进坟墓,从悼念与反省的角度直接对PS3盖棺定论。这部由游戏专栏作家多根清史编写的作品在日本极为畅销,上市不到一个月,即从亚马逊新书排行榜的2000多名晋升至100名内(据说曾一度攀升至前10)。看来对索尼的遭遇戴墨镜看热闹的好事者委实不少。关于PS3“败北”的原因,无非是听得人耳朵起茧的那么几点:追求蓝光、CELL等新技术规格导致成本飙升、游戏开发环境差成本高昂、集团内部勾心斗角、糟糕的宣传策略……说得PS3从头到脚一无是处,仿佛它的存在本身就是一个巨大的错误。

对于PS3半死不活的状态,第三方与索尼一样焦虑。业界的力量均衡是第三方最理想的存活环境,市场的需求是多元化的,任何一方的没落都意味着特定游戏类型的受众流失,同时也可能出现第三方势力太强,第三方受制于人的局势。因此在生存的压力下,在第三方的催促下,平井一

夫率领SCEE走回了倾听玩家意见,一切以游戏为本的老路。PS3回归本源的表现之一则是重新界定它的游戏机身分,在《商业周刊》的采访中,平井一夫坐在椅中身体前倾,语气铿锵有力地强调:“今年假期玩家们想要向消费者传达的最重要的信息是——PS3是一台游戏机!”

推出DUALSHOCK3手柄是回归本源的表现之二,索尼不再浪费口舌强调六轴的功用,而是老老实实地听取玩家的意见,用沉重的代价为玩家挽回游戏的乐趣。不过玩家最希望听到的还是PS3售价的降低,因此对降价声明暗指期待的玩家们对今年SCEE在TGS上的表现深感失望,平井一夫“目前打算降价”的言论更是令人气愤。平井一夫在《金融时报》的采访中说:“仅仅在售价上全力出击,却没有相应的内容作为支撑,这对我们来说是没有多少意义。”平井一夫认为,没有足够的大作,就算降价也不会造成“真正的冲击”。但几乎所有玩家都

认为降价是PS3的必然举措,东京麦格理证券分析师兼大卫·吉布森说:“如若PS3不在圣诞前降价,1100万的出货目标注定如梦幻。”

仅半个月后,SCEE率先发表了PS3的降价声明,而声明发表之前欧洲各国知名渠道的传闻早已确认了降价消息,使得这次降价行为成为“有史以来保密工作最差”的声明。这也体现了此次降价是准备极不充分的举措。40GB版PS3的研发制造已有多年,但对于其上市时间恐怕连平井一夫自己也不拿准。从今年4月久良木健正式决定转身而开始,平井一夫已经打破了过去集权式管理,将独立管理权全权下放给美国和欧洲分公司,欧洲分公司的各子国子公司也有更高的自由度,SCEE、SCEA与SCEJ各有打算,PS3经营战略步伐显得很不一致,这可能是平井一夫没有选择在TGS公开40GB版PS3的主要原因。

尽管各分公司都有自己的战略规划,但都有一个共识:PS3不能再浪费第二个圣诞节。按照如今的局面,PS3要想盈利,降价与大作一样都不能少,一口气降价200欧元,这在游戏业的历史上都可算是罕见的大手笔。但都有大作撑腰,PS3在X360和Wii面前仍然处于明显的劣势。399欧元/3.99万日元的价格对于索尼来说已经是跳楼价,索尼必须在财年内让PS3的实际销量突破千万,否则第三方的叛逆将进一步加剧,PS3手中的大作筹码将日益减少,2008年的大作群也难免不会发生意外。在其游戏软件进入成熟期之前,索尼就算砸锅卖铁也要让年末商战拿出见得了人的成绩,尽快突破千万大关给第三方基本的心理保障。

为了熬过这段艰难时期,索尼被迫壮士断腕。9月初,索尼开始酝酿日本年内最大规模的IPO,将旗下金融公司分拆上市,甩卖30%的股权,募资3000亿日元;9月中旬,《日经》报道索尼计划以1000亿日元将其高级微型芯片工厂卖给东芝,CELL的生产改由SCE与东芝合资设立的公司生产,东芝为该公司的大股东。虽然索尼事先出面否认了《日经》的报道,但后来承认索尼从年初开始一直在努力缩减芯片业务。可以肯定的是《日经》的报道绝非杜撰。芯片部门曾是久良木健说服索尼最高层重点投资的部门,在过去的三年时间里,索尼已经投入了约2000亿日元。按照久良木健的规划,随后还将追加投入3000亿日元。但在久良木健失势之后,芯片部成为斯特林格最急于撇手的烫手山芋,如今PS3有难,甩卖CELL工厂是理所当然。斯特林格希望索尼重新打造成以电子和娱乐为核心的企业,同时具备两大特征的PS3是其重点保护对象,为保障PS3,其余非核心业务均可牺牲。

略显低调的PS3降价声明是索尼在走保本的路线,回归本源的PS3正在上穷实业官,从DUALSHOCK3到200欧元大降价,消费者至上的危机正重新成为索尼的主旋律。在危机四伏的年末商战里,PS3或许仍无法挽狂澜,但不声不响的大手笔,以及PS3的稳步复苏,已经让人看到这位昔日霸者的傲骨雄风。年末商战的结果如何并不是最重要的,因为如今我们已经在可以清楚地看到,即使只剩一兵一卒,这位迷途巨人仍将浴血奋战,直到云开雾散,惨白的天空洒下胜利的光芒。



新闻 综述 编辑视点 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS

SUMMARIZATION

CRITICISM

本期大事记

10月4日 微软宣布《光环3》首周全球销售额达到3亿美元, X360周销量增至3倍!

10月5日 Bungie宣布脱离微软,今后成为独立游戏工作室,全名为Bungie LLC。

10月5日 SCEA宣布将于10月12日推出40GB版PS3,售价为399欧元,比之前的80GB版便宜了200欧元!但这款PS3不兼容PS2游戏。

10月8日 微软宣布从10月末开始,购买X360可免费获赠两款游戏。

10月9日 SCEJ宣布将于11月11日推出40GB日版PS3,售价39980日元,比80GB版便宜1万日元,并且将会推出黑白两种颜色的版本。

10月10日 Koei宣布于11月11日推出《真·三国无双5》40GB版PS3同捆套装,售价49980日元。

10月10日 任天堂召开秋季战略发布会,公布了《怪物猎人3》将登陆Wii的震撼消息。

10月11日 EA宣布以8.6亿美元收购欧美最大的RPG开发商BioWare Pandemic。

10月16日 SCEH宣布《传奇与叮当:未来毁灭者》与《未知海域:德雷克的宝藏》将推出中英文合版。

10月16日 微软宣布购买X360的HD-DVD外接光驱可免费获赠5部HD-DVD电影。

10月16日 SCEA宣布40GB版PS3在英国上市后,PS3销量当即提高173%。

10月17日 Capcom于英国召开新作发布会,正式公开了格斗游戏巨作《街头霸王IV》,并宣布推出PS3版《失落的星球》。

10月18日 SCEA总裁Jack Tretton确认,40GB版PS3将于11月2日在美国推出,售价399美元。80GB版同步降价100美元。

事件

《街头霸王IV》震撼公布!

Capcom Event 召开,《街霸IV》、PS3《失落的星球》登场!



上个月就有传闻说, Capcom 将于近期在英国召开 Capcom Event, 发布重要信息, 而之前在任天堂举办的秋季战略发布会中, 宣布了《怪物猎人3》转移到Wii平台上的消息, 人们一度认为Capcom所说的重要消息就是这个。但是随后Capcom设立了一个神秘的网站, 用倒计时的方式酝酿着某大作的发布, 随后就是FC时代经典的重生之作《生化尖兵》的公布(详情请参考本期“前线狙击”), 令人意外的是, 在这接连的两个重要发布之后, 还有更加惊人的消息——10月17日, Capcom 在英国的发布会中正式公布了《街头霸王IV》!

在英国召开的新闻发布会上, Capcom 一口气公开了六款新作的消息。除了《街头霸王IV》的公布之外, 还宣布《超级街头霸王II Turbo HD》将会延期到明年才会在 Xbox LIVE Arcade 和 PLAYSTATION Network 中发布, 延期的原因是Capcom正在努力将网络对战的延迟降到最低。这款HD重制的经典游戏还将引入真正的宽屏模式, 并采用全新的音乐。

Capcom 还透露了一个全新的科幻游戏新作, 名字叫《黑暗虚空》(Dark Void), 据称这款游戏与EA刚公布不久的恐怖游戏《死亡空间》有点相似, 对于这款游戏目前我们还所知甚少, 在现场的预告片演示中可以看到这是一款第三人称视点动作游戏, 将会驾驶飞行载具战斗, 主角身着蒸汽朋克风格的喷射飞行包, 跳伞并降落到一个回传仪式的飞行器座舱中, 然后在空中堡垒里跳跃攀爬。

还有一则令PS3玩家们兴奋的消息是: Capcom 宣布销量超过百万套的X360大作《失落的星球》将于2008年初推出PS3版, 并且PS3版可以说是《失

落的星球》的完整版, 将会包含之前通过 Xbox LIVE 提供下载的所有新增内容, 加入了PC版中的新增角色, 并且玩家可以通过PSN进行16人联机游戏。此外, NDS的《逆转裁判4》已经确认将会推出美版, 美版名为《阿波罗正义:王牌律师》(Apollo Justice: Ace Attorney), 另外一款游戏则是由《马里奥高尔夫》的制作团队开发的《Wii Love Golf》。

当然, 在这次发布会中最震撼的消息还是《街头霸王IV》的公布。之前Capcom在官方网站上的倒计时正是这款游戏, 倒计时的同时出现了一行字“Prepare Yourself”(做好准备), 倒计时结束后出现了一段影像, 这就是全球首部2D格斗游戏系列正统续作《街头霸王IV》!

自从《街头霸王II: 三重冲击》于1999年在街机上推出以来, 该系列一直没有推出正统第四代游戏, 在这段时间里Capcom推出了无数的重制版、改良版、升级版、移植版以及一些外传作品, 但是一直没有信心让系列进入真正的第四代。因为2D格斗游戏的时代已经过去, 要想实现真正的革命性进化实在是非常困难。而现在, Capcom 终于做好了准备, 也呼吁全球街霸迷们做好准备迎接新的冲击。

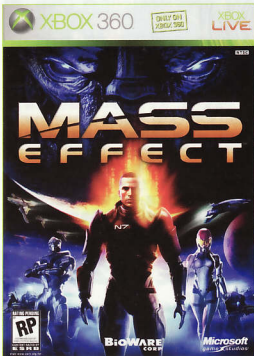
在首次公开的预告片中, 可以看到水墨画风格的战斗场面, 系列主角隆和肯展开激战, 可以看到波动拳、升龙拳等经典招式都以极具视觉冲击力的方式重新演绎, 特别是隆的一招波动拳让一阵白光笼罩了整个屏幕, 看得人热血沸腾。

这段预告片全部都是采用独特的水墨画3D技术渲染的, 应该不会是实际游戏画面, 而是一段概念演示。虽然由Capcom自家开发的“《街头霸王》系列”一直都是2D游戏, 但是目前看来《街头霸王IV》很可能是一款采用了独特的卡通渲染技术的3D游戏, 玩法上应该还是保持2D的传统。可惜的是Capcom目前并未公布该作的任何详细消息, 对应平台和发售时间都未公布。关于本作的进一步消息, 请关注本刊的后续报道。



软件

EA 巨资并购北美最大 RPG 开发商 BioWare



▲ X360 的科幻史诗《质量效应》获得了国外媒体的极高评价。

2005 年底，加拿大著名 RPG 开发商 BioWare 与加州 Pandemic 公司合并，号称成为一家“超级开发商”，在当时引起轰动。这起合并行动的促成者是 Elevation Partners 投资公司，该公司的主要股东包括 U2 乐队主唱 Bono，以及当时暂时离开 EA 的 John Riccitiello。BioWare Pandemic 由同时期成立的 VG 控股公司管理，按照当时 Elevation 公司的估价，其价值为 8.6 亿美元左右，从规模上来说是当之无愧的北美最大级 RPG 开发商。如今看来这起合并案绝对是明智的决定，因为 10 月 11 日，EA 以 8.6 亿美元的代价从 VG 控股公司手中买走了 BioWare Pandemic。

根据 EA 透露的细节，为了收购 BioWare Pandemic，他们向 VG 控股公司直接支付了 6.2 亿美元的现金，以及价值 1.55 亿美元的股票，另有 5000 万美元的员工购股权，为了让此次收购行动顺利进行，EA 另外借给 VG 公司 3500 万美元，全部算下来总金额 8 亿美元。这使得这起并购案成为近年来欧美最大规模的游戏开发商并购案，甚至超过了 RealOctane (1.5 亿美元)、Criterion (6800 万美元)、Mythic (7600 万

美元)、Bizarre (预计 4000 万美元)、Havok (1.1 亿美元)、GLU Mobile (2.1 亿美元) 和 Harmonix (1.5 亿美元) 等知名开发者的并购总金额。

如此大规模的开发商并购案当即在北美引起轰动，10 月 12 日，EA 的股价即上升 4.4%，达到 52 周来的最高点。投资者对 EA 收购 BioWare Pandemic 看好的主要原因是因为它填补了 EA 在 RPG 游戏领域的空白，具备了欧美最强的 RPG 开发实力。EA 首席财务官 Warren Jenson 预计该公司在 2009 和 2010 财年的年收入将会达到 3 亿美元。BioWare 是在欧美享有盛誉的 RPG 开发商，其代表作包括《翡翠帝国》、《星球大战：旧共和国武士》、《无冬之夜》等，其最新作《质量效应》获得了《Game Informer》等权威游戏媒体的极高评价，另外 BioWare 正在开发的 MMORPG 新作也被 EA 以及投资者们寄予厚望。Jenson 认为如果 BioWare 的 MMORPG 新作能够在 2008 或 2010 年推出，他们的营收数字将会比预期还要高出许多。此外，Pandemic 公司也是游戏开发实力极强的公司，代表作有《全能战士》、《雇佣兵》、《星战前线》等。目前 BioWare Pandemic 同时开发中的游戏多达 10 款，其中 6 款都是拥有完全自主知识产权的作品。

这次 EA 对 BioWare Pandemic 的并购将于 2008 年 2 月最终完成，今后该公司将会隶属于 EA Games 部门，公司总裁为 Frank Gibeau，BioWare 与 Pandemic 都将拥有一定的自治权，工作室主管人选依然不变。目前两个工作室的总员工数量为 800 名，在洛杉矶、奥斯汀、埃德蒙顿、布里斯班和澳大利亚都有工作室。

对于此次并购行动，多数分析家持肯定态度，但也有部分分析家认为收购价格太高，并就此对现任 EA 首席执行官 Riccitiello 提出质疑。太平洋皇冠证券公司分析家 Evan Wilson 说：“虽然在最终投票的时候，他主动要求放弃投票权，我们认为如果不是因为 Riccitiello 是 CEO 的话，EA 将不会收购 VG 公司，就算收购也不会是现在的价格。我们听说过这是一次价格竞标。虽然此次收购会让 Riccitiello 在某种程度上受益，它对 Elevation 的好处更多。”事实上 Riccitiello 重返 EA 并担任 CEO 时，就已经有传闻称 EA 将收购 BioWare，以 Riccitiello 与 BioWare Pandemic 之间千丝万缕的关系，他本人在此次并购案中获益是必然的事，Weabush 摩根证券分析家 Michael Pachter 认为 Riccitiello 可从并购中得到 490 万美元的好处，尽管如此，他也认为此次收购案对 EA 有利无弊。

关于 BioWare

1995 年 2 月由 Ray Muzyka 医生和 Greg Zeschuk 创立，总部位于加拿大埃德蒙顿。BioWare 以开发高品质美式 RPG 著称，是一家实力级开发商，并且自主研发了 Infinity 引擎、Aurora 引擎、奥德赛引擎等专有引擎技术。公司的员工约 400 人。强大的开发力与优厚的员工待遇让 BioWare 备受尊敬，连续四年入选《Maclean's》杂志的“加拿大百大雇主”行列。最近 BioWare 刚刚入选加拿大《Financial Post》杂志的“十大最适合工作的企业”行列。

关于 Pandemic

1998 年由 Activision 公司通过合股的方式与 Bono 等投资者合资成立，公司的总裁 Josh Resnick 和 CEO Andrew Goldman 都是原 Activision 员工，该公司最初开发的作品也都是 Activision 的经典续作。2000 年该公司在澳大利亚布里斯班设立工作室。目前这家公司正在开发的游戏包括《雇佣兵 2》和二战动作游戏《Saboteur》。

业界声音

我们听说 Capcom 的制作人小林裕幸认为《忍者龙剑传：龙剑》算不上是动作游戏，因为它在掌机平台。我这是第一次听说小林裕幸这个名字。我本人倾注了很多精力在这个游戏里，我的组员也为此努力了很久……现在突然有个人跳出来说这种话，我当然不高兴，我不知道它是基于什么原因说出这种话，但他得知道说这种话让我今后 10 年都会是我们 Team Ninja 的敌人……小林裕幸最好把眼睛擦亮点，仔细看看这个好游戏。

——最近《鬼泣 4》制作人小林裕幸抨击了 NDS 版《忍者龙剑传：龙剑》，让制作人坂垣信一郎为愤慨，并且以标准的坂垣信一郎风格进行了猛烈的回击。他还表示《鬼泣 4》的战斗感觉很平淡单调，他说：“我很乐意地向我展示一下《鬼泣 4》，如果他有这个自信的话，我倒想看看《鬼泣 4》能不能打败《忍者龙剑传 II》。”

只要稍留意一下现今消费者的娱乐倾向就可以了解，指望玩家花大把时间去玩一个游戏并不是现实的选择。

——刚刚离开任天堂的市场部高级主管 Perrin Kaplan 日前表示 Wii 发售前玩家已经厌倦了电视游戏，今后只有轻松简单的游戏才有出路。

现在我们的团队里有很多人，超过了 200 名……随着开发的不断深入，我们不断地吸收更多的新人加入团队。或许开发完这款游戏之后，我们得瘦上一圈。

——Kojima Production 的制作人 Ryan 开发表示，随着《潜龙谍影 4》的开发进入后期重要阶段，目前团队人数已经膨胀到 200 人，是 Konami 有史以来最大的游戏开发团队。

我相信《The Outsider》在游戏方式上将会超过《光环 3》和《生化奇兵》，而且我相信这款游戏将成为真正的第一款“次世代”游戏。

——Frontier 公司总裁 David Braben 日前表示，《生化奇兵》和《光环 3》都不能算是次世代游戏，他们的《The Outsider》才是真正意义上的“第五代游戏”。

游戏攻略帮贴

新闻

综述

编辑视点

评论

业界声音

我听到很多人说我们竞争者的主机和PS3一样强大。那完全是错的。没有任何次世代的游戏机能像PS3这样带来如此多的高端技术。

——SCEI社长平井一夫日前在记者的访问中表示，认为X360和PS3一样强大“是玩家们最大的误区”。

这些人不懂得从经营企业和管理财政的角度来判断问题，他们获得信息的唯一渠道就是网络上的道听途说，因此最后得出的结论往往是对事实缺乏正确理解的。

——SCEE英国分公司总裁Ray Maguire日前如此回应人们对PS3的种种质疑，他表示随着40GB版本的推出，PS3将会进入高速发展的新阶段。

我试着玩了初代《光环》和《光环2》，但说实话我在无法提起兴趣，他们无法吸引我去挑战。家用机平台的射击游戏，水平大多停留在PC平台同类游戏五六年前程度。游戏性和游戏方式还有待进一步提高，要让玩家在射击前多动脑分析，而不是单纯地扣动扳机。

——《孤岛危机》制作人Cevat Yerli日前表示，他对《光环3》没有兴趣，不过对《生化奇兵》和《使命召唤4》非常欣赏。

《光环3》的消费者都是那些已经买了主机的玩家，他们会去《生化奇兵》那样的游戏感兴趣。说到底，这些游戏都很相像：FPS体验、多人在线对战。有什么新意吗？

——美国任天堂总裁雷吉日前表示，他不认为《光环3》对X360硬件销售会有多大的作用，任天堂对其不需要什么应对措施。

Wii将进一步扩大其对PS3和X360的领先优势。今年的圣诞假期，Wii将再次爆发出惊人的潜力并有望创造新的销售记录。

——Enterbrain（注）社长浜村宏一认为，任天堂拥有最具前途的商业运营环境，同时也有强大的软件阵容，因此将在今年的年末商战中胜出。而由于高清电视的普及率不高，PS3在2009年甚至2010年都不会有太大作为。

软件

《瑞奇与叮当》、《未知海域》推出中文版

SCEH于10月16日宣布，PS3年末大作《瑞奇与叮当：未来毁灭者》与《未知海域：德雷克的宝藏》将推出中英文合版，于11、12月间在香港、台湾、新加坡等地推出。其中《瑞奇与叮当：未来毁灭者》将于11月1日发售，比本地区更早，并且该作已经于16日下午5点开始在PLAYSTATION Store提供中英文试玩版，容量为1.6GB。而《未知海域》的中英文合版将于12月8日发售。



未知海域：德雷克的宝藏



瑞奇与叮当：未来毁灭者

与微软一样，SCE目前对中国市场极为重视，从先前的《龙穴》、《天剑》，到现在的《瑞奇与叮当》和《未知海域》，SCE第一方的强档大作都陆续推出了中文版，并且基本做到了全球同步上市，虽然SCE并没有像微软那样公开表示第一方游戏都将推出中文版，但从目前的情况来看，今后在PS3上推出的重点第一方游戏应该都有机会第一时间玩到中文版。SCEH表示，今后他们将和SCE Asia共同继续争取更多开发者的支持，提供更多优质的中文文化游戏。

软件

THQ黑帮大作《黑道圣徒2》公开

作为最早突破百万销量的X360游戏之一，《黑道圣徒》被THQ公司视为挑战《横行霸道》之作，其续作也引起了玩家的强烈关注。最近THQ终于公开了《黑道圣徒》的初步情报，该作将于2008年在PS3、X360上推出。

在前作开发完成的几个月前，《黑道圣徒2》就已经投入开发，后来《黑道圣徒》卖了150多万套，开发团队决定将游戏制作成三部曲。本作故事发生在前作的15年后，城市规模大幅扩张，很多新场景需要乘坐各种交通工具才能到达，例如飞机或渡轮，直升机也会在在本作中出现。游戏中所有角色的服装和道具都是可以定制的，玩家的居所也可以定制，比如增加家具改变风格。游戏画面也在前作基础上进

行了改良，具有逼真的天气系统，场景与人物的互动性更强，比如在雨下的时候，行人就会纷纷打伞。

针对前作战斗系统过于简陋的缺陷，本作设计了全新的战斗系统，玩家可以把人质当作挡箭牌，或者利用路上的行人躲避警察的追击和狙击。玩家可以在各种场所放置炸弹，比如地面、汽车、墙壁，甚至还可以在敌人身上安置起爆装置使其成为人体炸弹。人物的动作也更加丰富，还有一些形式类似于《托尼海狗》的特技动作。另外一个非常值得关注的地方是：本作将会对应在线多人模式！



软件

HD-DVD再起风云，光碟大战再度激化

东芝日前宣布，到今年9月中旬，HD-DVD播放器已经占领北美高清播放器市场份额的53%，蓝光仅为44%。东芝宣称随着299美元新版HD-DVD播放器的推出，HD-DVD将成为最后的赢家。不过东芝并没有将PS3计入到蓝光播放器中，如果加入PS3，HD-DVD的销量远远落后于蓝光。

在东芝的声明发布后不久，索尼也发布了蓝光在欧洲全面击溃HD-DVD的消息。目前蓝光影碟在欧洲的销量已经达到HD-DVD的四倍，这使得欧洲各大电影公司纷纷重新调整计划，加大对蓝光的支持。此外，全新100GB容量的蓝光光碟也即将推出，日立公司日前宣布，采用新技术生产的100GB蓝光光碟将同样适用于PS3，只有通过固件升级，PS3就可以播放容量高达100GB的蓝光

电影。按照蓝光阵营的规划，今后蓝光光碟的容量可以达到200GB。

10月16日，作为HD-DVD坚决支持者的微软也对蓝光展开反击。微软宣布即日起购买X360专用HD-DVD播放器的用户，只要在微软指定网站填写简单资料，就可以从限定列表中免费任选5部HD-DVD电影。看来蓝光与HD-DVD之间战争的激烈程度一点都不比次世代游戏机逊色。



无名小站泄天机,两部巨作降临!

最近一个叫做“Surfer Giri Reviews Star Wars”的游戏博客引起了国外媒体与玩家的注意,这个网站的名字人们原本从未听说过,但是近期该站却曝出了两大猛料。

首先是于10月8日,这家网站的女站长宣称得到了《波斯王子4》的独家资料与图片。据称这款游戏被定名为《波斯王子4:往日幽灵》(Prince of Persia 4: Ghosts of the Past),由育碧蒙特利尔工作室开发,将于明年下半年推出,对应主机为PS3、X360、Wii和PC。这将会是一个全新的三部曲,是前三部曲的前传,其第二部作品将于2009年夏季推出,以搭配同一时期上映的电影版。在风格上,该作将会抛弃之前的黑暗风格,是一部介于《波斯王子:时之沙》、《ICO》和《塞尔达传说》之间的作品,更有奇幻色彩。

这家无名小站曝出来的消息立即引起了一些权威游戏媒体的注意,就在人们对其可靠性将信将疑之时,Surfer Giri再次爆出猛料:PS3版《抵抗:灭绝人类2》

将于明年11月发售。

据称《抵抗:灭绝人类2》的战斗将会发生在旧金山、芝加哥等美国城市,不过游戏的开始和结局都在英国。Surfer Giri称《抵抗2》的结局将会留下巨大的悬念,留给第三部揭开谜底。该作的多人模式将会加入载具,其中三种来自可作单人模式,另有三种新增载具,包括一种可以飞行的载具。

Surfer Giri表示他们的信息来源是与Insomniac关系密切的业内人士,当这则消息在网上发布后,Insomniac的网络在一个小时内访问该新闻的浏览次数达83次之多。《抵抗》是PS3最畅销的游戏,至今仍保持可观的周销量,为其推出续作可以说是必然的事。



▲这就是目前曝光的《波斯王子4》实际游戏画面,据称这是来自开发度极低的早期版本的截图。

《横行霸道IV》将支持16人网络模式

今年4月,Rockstar公开《横行霸道IV》的时候已经确认该作将会包含多人游戏内容,但并没有透露多人模式的任何内容。最近在多伦多召开的“PlayStation假期预览会”中,Rockstar发言人向加拿大媒体透露,他们正在考虑让游戏中整个巨大的开放世界从一开始的时候就向玩家全面展露,不需要通过完成任务进入到新的地区。这位发言人同时指出,他们的目标是“实现至少16人同时游戏,比通常的死亡竞赛模式更多。”

不过这位发言人所说的话中含有大量“可

能”、“计划”之类字眼,因此网络多人模式看来还在开发中,细节并未最终确定,毕竟该作要到2008年第二季度之后才会推出。



彼得·摩尔率EA Sports挑战耐克

最近在接受国外媒体采访时,刚刚当上EA Sports总裁的彼得·摩尔透露未来EA Sports的发展方向是成为耐克和ESPN那样的品牌,让人们在生活中想起体育的时候,就能想起EA Sports。

彼得·摩尔说:“关键在于要知道现在的新消费者们什么最重视,能否像耐克和ESPN那样让他们在生活中常挂在嘴边?能否带给他们独特的体育体验?现在的消费者是否对互动环境更感兴趣,不满足于坐在一边看,而要自己投入其中?我觉得没有人能够和EA Sports比。”

虽然EA Sports是游戏业最著名之品牌之一,但是摩尔的苦恼是在北美之外,这个牌子影响力远远不足。他说:“我最担忧的是这个牌子在北美是惊人的强大,但是又过于北

向,过于星条旗,过于美国味。伟大的品牌,比如耐克,会让人觉得很本地化。我去巴西的时候,觉得耐克简直就是巴西的牌子,他们搭上了巴西的国家队,我去欧洲的时候,他们搭上了曼联。他们做的事很贴近本土。现在当我在欧洲谈起EA Sports的时候,人们只知道这是一个拥有(FIFA)的公司,我们将会提供更多样化的游戏,就像美国本土一样。现在我们还没有深入欧洲体育消费者的内心,我们需要尽快改变这种局面。”

彼得·摩尔在进入游戏业之前,曾经在锐步公司与耐克展开激战,结果陷入困境,因此耐克一直是摩尔十分敬重的对象,今后摩尔将会以耐克的思路经营EA Sports,他的目标是让体育游戏成为所有体育迷的生活方式。

新闻短波

小岛秀夫 PS3 新作

据美国《EGM》杂志报道,随着《潜龙谍影4》的开发工作进入后期阶段,目前小岛秀夫已经开始进行另外一款PS3独占游戏的开发工作。该作并非《终结地带3》,也不是《潜龙谍影》相关作品,很可能是一款原创新作。

《ICO》续作开发中?

美国《OPM》(注)杂志日前报道,《ICO》的开发团队正在制作某大型游戏系列的续作。至于《ICO》还是《汪达与巨像》,目前未明。

韩国掌机进军日本

韩国 Gamepark 公司的 GP2X 是一款采用 Linux 系统的 PDA 式掌机,虽然在韩国本土陷入低谷,但在欧美有自己的一小片市场。因为该掌机可以让人们自由地进行游戏程序的开发,目前在主机上已经有400多款游戏。现在这部掌机也将通过日本 TERUTEN 公司的代理引入日本市场,其中采用触摸屏并搭载8方向指垫的 F200 型号将于12月1日发售,售价为29800日元, F100 型号将于10月26日发售,售价27800日元。



Capcom 力挺 PS3

《怪物猎人3》转战Wii的消息震惊了日本游戏业,但这并不表明Capcom将放弃PS3。事实上最近Capcom社长辻本良三在记者的采访中表示,进入2008年后,Capcom的开发中心将会从PS2转移到PS3,推出更多PS3游戏,不过他同时表示将会加大跨平台的力度,进一步扶持X360。

PSP/NDS 也震动?

以手柄震动技术出名的 Immersion 公司最近将目光投向了潜力巨大的掌机市场,该公司首席执行官 Viegas 表示,他们的震动技术完全可以完美应用到 PSP 和 NDS 之类掌机上,只要用很小的马达就可以发挥出色的效果。Viegas 表示他很高兴与任天堂合作,并且已经向任天堂展示了他们的多种新技术。

《刺客信条》陷入困境

育碧《刺客信条》创意总监 Patrice Desilets 日前表示,最近开发尾声时,《刺客信条》遇上了两个艰巨的技术挑战,X360 版遭遇容量问题,而PS3版则遇内存限制,不过目前育碧已经从微软和索尼那里获得了及时的援助。

雷吉受封

美国任天堂杂志雷吉最近被《品牌周刊》评选为“年度营销大师”,该杂志援引分析家 Paul Jackson 的话说:“网友们喜爱他,因为他总有无尽的爆发力。他们把他当成李小龙和查克·诺里斯般崇拜,有人称他为‘终结者雷吉’(Reggie-nator)。”



新闻短波

《黑云3》开发中

意大利《PSMania》杂志最近的一则报道称, Level-5 目前正在开发《黑云3》(Dark Cloud 3), 该作预计将于2009年3月发售, 采用全新开放性技术“Kumo Engine”, 《黑云3》是Level-5的成名作, 也是PS2最畅销的RPG, 据称在《白骑士物语》的开发工作进入扫尾阶段后, Level-5将会全力投入到《黑云3》的开发。

《职业进化足球2009》开发中

胜利十一人》制作人高家新日前透露, 虽然《职业进化足球2008》的开发工作已经基本完成, 但是也仍然没法享受休假, 而是马不停蹄地投入到《职业进化足球2009》的开发工作中, 并且该作的很多游戏模式都已经接近完成, 在游戏方式上会有一些列的关键性变化, 从而达到他心目中真正的次世代足球游戏水准。

《战争机器》电影将开拍

据报道目前新线公司已经开始重新评估拍摄《战争机器》电影的可行性, 虽然新线公司已经取得电影拍摄权, 但是考虑到所需预算越来越高, 新线很可能最终放弃该片的拍摄计划, 此前微软曾经因为对《光环》电影版的预算提出太高要求, 最终导致该片流产, 现在《战争机器》很可能步其后尘。



蓝光防盗版代价高昂

为了加强蓝光的防盗版能力, 蓝光阵营于2007年6月最终确定了BD+版权保护技术, 但这也使得此前发售的所有蓝光播放器和PS3在播放采用BD+加密技术的影片时出现问题, 由于涉及面广, 三星等公司已经出台应对措施, 购买早期型号蓝光播放器的用户可以到三星官网进行固件升级, PS3也可以通过1.93固件升级具备播放BD+的功能。

PS3(MGS4)套装

SCEE副总裁James Armstrong日前在西班牙媒体的采访中透露,《潜龙谍影4》将于明年复活节(3月22-4月25日之间)之前推出, 并且可能会推出PS3的《潜龙谍影4》同捆套装, Armstrong说:“它将成为我们明年的杀手锏。”

《宿命双雄》携手《花花公子》

为了给即将上市的《宿命双雄》造势, Eidos最近宣布其已经与《花花公子》杂志合作, 举办一场美女评选活动, 报名的性感女士将有机会获得2.5万美元的奖金, 并且参与《宿命双雄》的广告制作, 甚至成为《花花公子》的模特。

(MGS)音乐制作人加盟(COD4)

Infinity Ward公司宣布,《使命召唤4》的主题音乐制作人是著名音乐家哈瑞·格雷森·威廉姆斯, 音乐的演奏是由一个著名的交响乐团负责, 由英国Abbey Road工作室录制, 威廉姆斯是《潜龙谍影》系列的音乐制作人, 也曾为《全民公敌》、《纳尼亚传奇》等顶尖好莱坞大片制作音乐, 其音乐风格大气磅礴, 在好莱坞享有盛誉。



调查显示：“成就”越多，销量越高！

最近位于圣地亚哥的一个市场研究组织发现, 有大量成就可享的游戏比较容易卖得好, 而且更容易得到更好的反响。

这家市场调研公司叫做“电子娱乐设计与研究”(EEDAR), 他们发表了一份对X360成就系统的研究报告, 这份报告收集了各X360游戏在美国的销售数据, 以及通过Metacritic统计的各媒体对游戏的平均打分, 将其与各游戏的成就系统做参照, 结果发现成就系统并没有带来理想的效果。

EEDAR首席运营官Geoffrey Zatklin说:“消费者希望他们的游戏有多件丰富而丰富的成就, 我们的研究表明, 成就之类激励机制对销量没有明显冲击, 对于跨平台游戏的双平台选择也有很大影响, 他们还提高了游戏的重玩价值。”该研究指出, 将网络元素引入成就系统将会比其它游戏提高50%的收入, 而将成就引入市

场宣传策略中, 也会让收入提高50%。

这份报告指出, 虽然成就系统上, 在X360上已经非常受欢迎, 但是开发商还是没能够好好利用该系统。在目前为止的124款零售游戏和83款下载游戏的总共4815项成就中, 有28%都是最简单的成就类型, EEDAR还有证据显示, 很多玩家都是先看完游戏的成就之后才决定要不要购买, 那些不愿意透露成就的游戏会导致销量潜力下降, 因此目前越来越多的游戏在发售之前就公开完整的成就列表。



65 纳米芯片进驻 X360, 三红有望根治

随着三红问题越来越严重, 人们纷纷盼盼65纳米芯片的新CPU能够拯救X360于危难, 据称随着《光环3》的上市, 新一代的X360已经搭载了代号为“猫鹰”的65纳米工艺生产的CPU。

根据一些用户的拆机报告,《光环3》限量版X360已经使用了与之前版本不同的设计, 芯片组上方的散热片和导热管的设计均有变化, 据分析采用65纳米芯片的X360都是在2007年8月24日以后由“FDOU”生产的, 生产批号为734, 这在X360外包装的条码上可以看到, 不过这个版本的主机能否根治三红目前还没有确定的说法, 对于微软来说, 根治三红问题是提高消费者信心的重要举措, 如果真的已经彻底解决, 应该会发布官方声明, 而目前微软并未有类似声明发布, 可见三红问题还要闹上一阵子。

虽然65纳米CPU已逐步出现在新版X360内部, 但导致三红问题的不仅仅是CPU的散热, GPU的散热问题同样重要。(圣何塞水银新闻网)编辑Dean Takahashi日前透露, 继65纳米工艺的新一代CPU之后, 采用65纳米工艺的新型GPU“碧玉”将于明年6月被应用到X360中, 该芯片在体积、散热、成本等方面都会大大改进, 从而彻底根治三红问题。



FPS 网战巨作《战地3》细节公开

EA发行、DICE(注)公司开发的《战地》系列”是在北美最受欢迎的FPS网战游戏, 10月9日, 一份有关《战地3》的PDF文档泄露到网上, 这份3页的文件显然是面向投资者, 其中详细描述了EA正在开发中的网战游戏,《战地3》的细节。

文件中称《战地3》将于2008年末发售, 采用全新的“Frostbite DX”引擎, 即将推出的《战地: 恶人连》就是使用了Frostbite引擎, 而Frostbite DX则是其加强版。游戏的时代背景为现代, 可以选择的势力有北约(NATO)和中东联盟(MEC)。游戏共有8张地图, 参与网络多人游戏的每个队伍最多可达40人。大多数战场都是中东城市, 目前透露的一个地图叫“巴格达在燃烧”, 是一个巨大的城市地图。游戏的可选兵种有5种, 分别是: 狙击手、突击手、

工程师、军医和支援兵。游戏中可用的载具达48种, 两个势力各24种, 每个势力各有17种武器, 以及另外11种隐藏武器, 使得武器总数达到50种。其他隐藏道具还包括防弹衣、头盔、迷彩服、弹药和各种配件。

《战地3》很有可能在2008年1月正式公开, 2008年夏季公测, 网络模式将配备重力回放和录制功能, 支持VoIP语音通信, 支持好友列表。



▲《战地: 恶人连》的游戏画面,《战地3》的引擎与其接近。

本期新闻综述

Capcom 次世代的闪耀新星

本月的爆炸性新闻半数与 Capcom 有关, 从 10 日的《怪物猎人 3》事件, 到 17 日的《街头霸王 IV》公布, Capcom 一直是全球游戏业关注的焦点。在 PS2 时代, Capcom 业绩不佳, 因为房地产等领域的投资失败, 几乎濒临破产。但是在这一次的次世代转型中, Capcom 表现出敏锐的投资眼光, 日本的多数游戏公司在 X360 和 PS3 的发展初期技术实力明显落后于欧美, 而 Capcom 却凭借《失落的星球》证明了自己的技术力, 并且通过对 X360 的极早投资赢得了主动, 扩大了在欧美市场的占有率, 可以说是日系厂商中次世代转型最为迅速灵活的。

Capcom 一直是一家极具争议性的公司, 每次所谓“游戏独占”事件总是闹得沸沸扬扬, 并且这些事件的结局通常都是 Capcom 败北, 转而在其他主机上推出“完整版”之类作品。从生化危机 4 代 亚维罗尼卡、《生化危机 4》到《鬼泣 4》都一再证明了 Capcom 的独占声明是靠不住的, 因此这次 Wii 独占《怪物猎人 3》相信还会有后续。Capcom 表示将《怪物猎人 3》转移到 Wii 上是因为 PS3 游

戏的开发成本太高, 当 PS3 装机量逐步提高, 游戏开发环境逐渐成熟, Capcom 再为 PS3 开发《怪物猎人 3 HD》之类作品并不稀奇。Capcom 社长辻本良三已经表示, 明年开始将会加大对 PS3 的支持, 这也是顺应 2008 年后 PS3 逐渐步入成熟的业界趋势。《失落的星球》PS3 版的公布也算是为 PS3 小小的补偿。

另外一则令人欣喜的消息则是《街头霸王 IV》的公布, 酝酿了 8 年之后, Capcom 总算是准备好让《街霸》进入新的阶段。既然用了如此之长的时间筹备, Capcom 肯定是已经信心充沛, 《街霸 IV》必然有其革命意义, 只是关于该作的对应平台还是令人捉摸不定。据称最有可能的对应平台是街机, 不过以 Capcom 最近的跨平台战略, 家用机版的推出只是时间问题, 我们的疑问是: 到时候 Capcom 还会再搞个某主机的“独占声明”吗?



本月事件

PSP 版《GT赛车 4》重见天日

随着真正的顶尖大作不断降临 PSP, 已经公布了三年多的《GT 赛车 4》PSP 版最近又浮出水面。系列制作人山内一典最近表示: “我们正在开发 PSP 版本, 而且我们最终会完成这款游戏。”山内一典表示他们计划明年推出 PS3 版(GT 赛车 5)后, 再完成 PSP 版的制作。



本月市场观察

《GTAIV》将力压《光环 3》

Janco 分析机构合伙人 Mike Hickey 日前表示, 《光环 3》创造的首周最高销售额记录不会保持太久, 因为明年推出的《横行霸道 IV》将会创造新纪录。Hickey 认为《光环 3》的首周销量为 440 万张, 但是当《横行霸道 IV》发售时, X360 的装机量已经大大提高, 届时预计会有 30% 的 X360 用户购买该作, 使其首周销量达到 630 万张。奇怪的是 Hickey 并未对该作的 PS3 版作出预测, 如果真像他预测的那样, 《横行霸道 IV》两个版本加起来的总首周销量将会达到一个令人难以置信的数字。

本月奇闻轶事

玩游戏免下地狱

当英国的教会不断抨击《抵抗》时, 美国丹佛市 Englewood 区科罗拉多社区教会却在提倡孩子多玩游戏。最近该教会举办了一场《光环 3》对战比赛活动, 负责人认为通过游戏可以吸引更多孩子和年轻人踏入教堂聆听上帝的教诲。年轻牧师 Gregg Barbour 说, 孩子们在玩完游戏后就会听他讲基督教教义。这样做的目的是减少孩子死后下地狱的几率。不过丹佛也有一些宗教界人士对其持有异议, 丹佛宗教及社会学院院长 James Tonkovich 说: “如果目的只是吸引年轻人前来, 那么免费啤酒和色情电影可能更有效。”

索尼缩减芯片成本

索尼于 10 月 2 日宣布与奇梦达公司合资成立 Qreatic Design, 专门负责设计全新高性能低功耗的 DRAM 内存芯片, 用于游戏机等消费电子产品。这家新公司草创时的员工总数为 30 人, 今后预计将逐步增加。索尼表示, 此举的主要目标是降低芯片研发和生产成本。

《光环 3》冲击好莱坞

据《广告时代》报道, 10 月第一个周末, 北美地区票房总收入只有 8000 万美元, 成为 1999 年以来最差的成绩。不少电影公司认为, 以好莱坞大片级别进行大规模宣传的《光环 3》分散了人们对看电影的兴趣, 是当周总票房降低的重要原因。分析家 Mike Hickey 认为这样的影响可能还要持续几周时间。

流言板

《FXIII》明年 11 月发售?

著名网络购物网站亚马逊最近打出了《最终幻想 XIII》的订购广告, 在页面中提供的发售日信息是“2008 年 11 月 30 日”。《最终幻想 XIII》自从公布以来一直没有透露发售时间, 惟可以确定的消息是该作的开发度很低, 因此本财年年内肯定发售无望, 不过在明年内推出的可能性很高的, 因为 Square Enix 需要这款游戏为其 2008 财年创造良好业绩, 业内也曾普遍认为该作将于 2008 年中推出, 不过该作的开发度仍然令人担忧。如果该作真的可以在明年 11 月发售, 将标志着 PS3 进入成熟期。

可信度

★★★★☆

160GB 版 PS3

在 40GB 版 PS3 正式公布之后, 最近又有消息称索尼将会在日本站推出 160GB 版 PS3。据称该版本 PS3 将会推出黑色和银色两款, 在 Wi-Fi 功能上有所强化, 硬盘中预载了一些蓝光电影和游戏试玩版及预告片, 很可能在 11 月上市。不过索尼目前的当务之急是改变人们对 PS3 售价过高的看法, 在这个时候推出中高端机型似乎不是一个明智的选择。

可信度

★★★★☆

本期关注数字

1600 万 上个月的游戏展中, 索尼宣布他们已经收购了《机车风暴》的开发商 Evolution 工作室, 不过并没有透露收购的价钱。最近根据《利物浦邮报》报道, 为了收购 Evolution, 索尼支付了 1600 万英镑。拥有公司 75% 股份的创始人 Martin Kenwright 因此获得了 1200 万英镑。报告还指出, Kenwright 和 Ian Hetherington 等创始人将会离开该公司, 其他管理层不会裁员。

173% 英国索尼于 10 月 16 日宣布, 自从 40GB 版 PS3 在英国上市后, PS3 的销量暴增了 173%。PS3 的热卖也全面带动了游戏软件销量, 根据英国 (MCV) 杂志报道, 当周《抵抗: 灭绝人类》在销量榜上的位置从 22 名提高到了第 8 名, 《机车风暴》从 23 名提升到 18 名, 《开罗》也爬到了 14 名。



回归赤子之心，
享受快乐单纯，

梦想世界就是一个大大的玩具场，
你的心里住着一个不想长大的孩子，
三星Anycall M618，无羁的童心。

Anycall

三星Anycall M618 狂飙不止

跑跑卡丁车与三星联手巨献

什么是跑跑卡丁车

跑跑卡丁车是一款泡泡堂角色们登场的竞速游戏。

在这款游戏中您可以在竞速模式中体验到刺激的漂移感觉，也可以在道具模式中体会到使用多样道具的乐趣。

■享受漂移的乐趣

在网络竞速游戏史上首次加入特殊的漂移键，使玩家们体验到刺激的驾驶感觉。

■各具特色的赛道

可以在沙漠、城镇、森林、冰河、墓地、矿山等多种主题的赛道上进行游戏。

■心跳加速的道具模式

仅仅一次有效的进攻也可能让整场比赛来一个大逆转，道具模式会使各位玩家直到通过决胜线的那一刻都不能掉以轻心。



头文字A! 三星联手“世纪天成” 推出“跑跑卡丁车”主题手机M618

能够随时随地体验赛车游戏风驰电掣的感觉，对于热衷赛车游戏的人来说，这一直是一个梦想。把熟悉的赛车游戏搬到手机上，这更是奢望。在亚洲，在中国，网络游戏《跑跑卡丁车》让人们有了一个体验极速竞赛快感的世界。而三星公司的新锐手机M618，则将这款给人带来无穷乐趣的热门游戏搬到了手掌之上，只要拥有了这款手机，你就可以随时随地体会风驰电掣的卡丁车比赛啦！只要动手指，M618便会带你进入奇妙的《跑跑卡丁车》世界，只要动手指，就能体会“漂移迷”那种任我独行、潇洒自在的生活态度。

这款M618完全是为跑跑玩家定制而

成，它整机都使用《跑跑卡丁车》里角色的形象和风格作为主题。象是墙纸啊，图标啊，待机画面啊，来电显示什么的，都是



用了跑跑里的形象来显示的，独具个性，包括它的铃声都是用了跑跑里的音乐和音效，设想在众玩家中拿出这款手机炫上一哥，肯定能吸引不少帅哥美女的目光。

而M618最具特点之处，莫过于它内置的《跑跑卡丁车》游戏了。

《跑跑卡丁车》有着刺激的玩法和有趣的系统，受到了无数玩家的好评，而M618内置的跑跑手机版则继承了这些优点，并且针对手机做出了操作的优化。下面就让我们看一看这款手机游戏。

游戏操作



数字键2 / 导航键上	加速
数字键4 / 导航键左	向左打方向
数字键5 / 导航键右	向右打方向
数字键8 / 导航键下	刹车
数字键9 / 按下导航键	使用道具
右软键	游戏菜单

游戏中一共有三个赛事，其中包括了竞速赛、道具赛和大奖赛，玩过跑跑的玩家应该就对这些赛事很熟悉了。竞速赛就是玩家和电脑联机进行的公平比赛，在玩家成功漂移时会获得氮气加速作为奖励。道具赛就和平时网上的对战一样，玩家和对手之间使用在赛道上获得的道具来互相陷害。大奖赛则需要玩家在竞速或道具赛中取得一定的名次才能参加。想参加的话就要多多练习取得好成绩再来了。



游戏中一共有4个风格完全不同的场景，分别是森林、城镇、沙漠和冰河，这些场景都是按照跑跑中原有的场景来设计的。每个场景中都有



5条赛道，在最初开始游戏时，玩家能够选择的赛道很少，只有森林中的“森林木桶”和城镇中的“城镇运河”两条简单的赛道可供选择。不过玩家每在一次赛道中获得过一次冠军，就会有一条新赛道被开启。而沙漠和冰河两个场景，在森林和城镇两个场景完成后也会开启。

竞速类游戏，讲究的就是个技巧。在竞速赛中，最关键的地方就是通过弯道时的漂移。一次成功的漂移不仅能够缩短过弯的时间，更能积攒氮气加速的能量，使得玩家在接下来的比赛中获得更大的优势。在手机版中，漂移非常简单，只要连续按两次左右的方向键就可以了，不过在过弯后记得及时打反方向让赛车回到正常行驶状态。即使在直道上，玩家也可以通过来回漂移去积累氮气加速的能量，不过要注意不要太贪而飘到了赛道外，这可就不偿失了。还有一个有用的技巧就是比赛开始时的加速，在倒计时结束，屏幕中间出现“开始”字样的下一刻按下加速，玩家的赛车就能以较高的速度开始比赛，电脑操作的对手们在这个技巧上做得很好，玩家在这里可不能落后哟。



道具赛顾名思义就是使用道具的比拼了，使用道具能够干扰对手，提升自己的速度，还能够保护自己。比赛中，在每个弯道前都放着装有随机道具的箱子，抢到箱子就能获得道具，这就要求玩家在进入比赛前认真观察赛道的构成。其实游戏中赛道的构成都不复杂，既没有近路可绕，也没有地形的高低起伏，只要记住弯道的位置就可以了。道具赛中另外的一个关键点是道具使用的时机，攻击类的道具最好对准目标再使用，而加速类则适合在长直道上使用，在游戏中有时能够听到对手使用道具的声音，这个时刻使用自我保护的道具就再合适不过了。

漂移非常简单的，只要连续按两次左右的方向键就可以了，不过在过弯后记得及时打反方向让赛车回到正常行驶状态。即使在直道上，玩家也可以通过来回漂移去积累氮气加速的能量，不过要注意不要太贪而飘到了赛道外，这可就不偿失了。还有一个有用的技巧就是比赛开始时的加速，在倒计时结束，屏幕中间出现“开始”字样的下一刻按下加速，玩家的赛车就能以较高的速度开始比赛，电脑操作的对手们在这个技巧上做得很好，玩家在这里可不能落后哟。

道具赛顾名思义就是使用道具的比拼了，使用道具能够干扰对手，提升自己的速度，还能够保护自己。比赛中，在每个弯道前都放着装有随机道具的箱子，抢到箱子就能获得道具，这就要求玩家在进入比赛前认真观察赛道的构成。其实游戏中赛道的构成都不复杂，既没有近路可绕，也没有地形的高低起伏，只要记住弯道的位置就可以了。道具赛中另外的一个关键点是道具使用的时机，攻击类的道具最好对准目标再使用，而加速类则适合在长直道上使用，在游戏中有时能够听到对手使用道具的声音，这个时刻使用自我保护的道具就再合适不过了。

在比赛后玩家能够获得一定量的金钱，用这些钱在商店里可以买到轮胎、引擎、刹车和方向盘四类道具来对自己的爱车进行改造。想打造一辆绝世跑车就要从这里开始了。玩家加成的赛道越复杂，对手的车也就越好，所以千万不要舍不得花钱，想获得好成绩，技术练习和爱车改造都是少不了地~



虽然游戏是在手机上进行，但是玩家可将手机游戏中取得的成绩上传到网络上，与其他的玩友一较高低，看看其他的高手成绩如何。而且作为跑跑的玩家，要是购买了M618，就能在网络游戏中获得高人一等的“快乐特权”。

首先，玩家能得到M618主题的三星 M618 气球和三星 M618 车牌，这让玩家在游戏里一下就显得个性十足。其次，购买了M618手机



后，玩家就能在游戏中拥有特别定制的三星 M618 Pro 赛车。游戏中还专门为这辆赛车配备了专用悬转向盘、专用极限尾翼以及一条全新的魔幻赛道。玩家还可以把手机游戏中取得的成绩上传到网上PK，争夺冠军宝座。如果线上游戏不够过瘾，那么，三星 Anycall 的跑跑卡丁车大型电竞赛事，一定能带给玩家按压群雄的机会，任其潇洒于游戏的奇幻世界中。

不仅如此，三星M618的多媒体功能也为用户带来了轻松、随意的生活享受。它配备了能够实现4倍数码变焦与e级亮度调节的30万像素的内置数码相机，而且拥有蓝牙打印、MP3播放等多项实用的多媒体功能。

一旦拥有三星M618手机，漂移将不再只是一个关于极速的传说，获得这款卡丁车精英，就等于拥有了无限快乐，为你随时随地带来极速的体验。

还等什么，赶快带上你的三星M618，让我们一起在充满快乐的赛道上奔驰吧！



日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

栏目主持: 晴天

2007年10月1日~2007年10月7日

1 龙珠 Z 电光石火 I 流星 PS2

ドラゴンボールZ 電光石火 I 流星

■NBGI ■2007年10月4日发售 ■FTG ■6800日元 ■上周排位: -



作为系列的第三部作品, 总共161名可选择的角色(包括同一角色的不同形态)就足以让FANS玩得亦乐乎。全新的“龙珠历史模式”将系列中的作品串联起来, 层出不穷的经典战斗对能让任何一个玩家轻松体会到《龙珠》系列的独特魅力。

本周: 203 828 套 累计: 203 828 套

2 高达 战斗编年史 PSP

ガンダム バトル编年史

■NBGI ■2007年10月4日发售 ■ACT ■4900日元 ■上周排位: -



本作最大的特点就是收录了140种以上的机体, 并且以任务的模式来为玩家演绎不同高达作品中的经典战役。全新的“连续任务系统”会根据玩家在游戏中的表现对后续的任务产生影响, 甚至还会出现隐藏任务, 当然任务后获得的点数强化机体仍然是系列的经典设定。

本周: 86 208 套 累计: 86 208 套

3 远古封印之焰 NDS

アムライク シールド ヒート

■Nintendo ■2007年10月4日发售 ■RPG ■5800日元 ■上周排位: -



虽然游戏在音乐和剧情方面持有亮点, 但全程触控的操作方式却成为了本作的致命伤, 让大量玩家很快便打起了退堂鼓。虽然结合PSP和SLO要素的战斗系统让玩家不思倦怠的乐趣, 而超大容量的卡带也包含了大量CG, 只要玩家不迫于在画面, 尚在可接受的范围内。

本周: 49 678 套 累计: 49 678 套

4 龙珠 Z 电光石火 I 流星 Wii

ドラゴンボールZ 電光石火 I 流星

■本周 39708 套
■累计 39708 套

5 实况棒球大联盟 2 PS2

実況パワフルプロ野球 2

■NBGI ■2007年10月4日发售 ■本周 34577 套
■累计 34577 套

6 口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队 NDS

ポケモン不思議のダンジョン 時の探险队

■Nintendo ■2007年9月13日发售 ■本周 34638 套
■累计 479310 套

7 危机之源 最终幻想VII PS2

7の危機の源 -ファイナルファンタジーVII-

■Square Enix ■2007年9月11日发售 ■本周 30350 套
■累计 679771 套

8 口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队 NDS

ポケモン不思議のダンジョン 時の探险队

■Nintendo ■2007年9月13日发售 ■本周 28513 套
■累计 42061 套

9 机器人星球 最终幻想III 重制版 NDS

ロボット星球 最終幻想III 重制版

■Bandai Games ■2007年9月27日发售 ■本周 22785 套
■累计 51066 套

10 宠物蛋的小小卖店 感谢大家! NDS

たまごっちのプチプチおみせさん ありがとう!

■NBGI ■2007年9月27日发售 ■本周 19636 套
■累计 73541 套

本周《龙珠 Z 电光石火 I 流星》的发售仍然延续了“动漫改编类游戏”的福利, 顺利地登上了第一宝座。虽然同时推出的《Wii 分离》分流了部分支持PS2的玩家, 不过两个版本的销量总和还是与前作《龙珠 Z 电光石火 I》的销量相差无几。同为PSP上系列第三作的《高达 战斗编年史》首周接近9万的销量也开了一个好头, 相信随着新版PSP的普及, 本作还会在今后的榜单中停留一段时间。

2007年9月24日~2007年9月30日

1 光环 3 X360

HALO 3

■Microsoft ■2007年9月27日发售 ■FPS ■6800日元 ■上周排位: -



由于发售前的宣传相当到位, 所以即便是在日本玩家普遍对FPS类游戏不感冒的情况下, 本作仍然凭借出色的画面和曲折悲壮的故事情节赢得了诸多好评。游戏支持最大16人联机对战, 甚至玩家还可以根据自己的喜好组成不同的战队, 体验多方混战的体验与刺激。

本周: 58 672 套 累计: 58 672 套

2 口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队 NDS

ポケモン不思議のダンジョン 時の探险队

■Nintendo ■2007年9月13日发售 ■本周 55436 套
■累计 440982 套

3 危机之源 最终幻想VII PS2

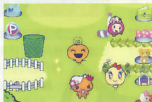
7の危機の源 -ファイナルファンタジーVII-

■Square Enix ■2007年9月11日发售 ■本周 54240 套
■累计 684816 套

4 宠物蛋的小小卖店 感谢大家! NDS

たまごっちのプチプチおみせさん ありがとう!

■NBGI ■2007年9月27日发售 ■ETC ■4800日元 ■上周排位: -



深受小朋友喜爱的《宠物蛋》系列“最新作”, 除了浅显易懂的故事背景, 游戏中仍然需要通过各种各样的小游戏来触发各种事件。游戏充分利用到了NDS的触控卡、吹气感应等特色功能, 当然最有趣的还是可以与三位好友交换游戏中的日记, 来分享彼此同等的欢乐。

本周: 53 915 套 累计: 53 915 套

5 口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队 NDS

ポケモン不思議のダンジョン 時の探险队

■Nintendo ■2007年9月13日发售 ■本周 53915 套
■累计 397548 套

6 死神 BLEACH~刃刀战士 2nd~ PS2

BLEACH~ブレイド・バスターズ 2nd~

■GEEI ■2007年9月27日发售 ■FTG ■6800日元 ■上周排位: -



众多的人气角色、知名的声优、华丽的攻击招式、多变的战场共同构成了这款追求更快的对战游戏。除了新增的战斗场景和角色平衡性的调整外, 游戏还加入了拥有一发逆转效果的特殊攻击, 并且根据每名角色的特点, 发动新的地图技能也会对对战局造成很大的影响。

本周: 31 328 套 累计: 31 328 套

7 机器人星球 最终幻想III 重制版 NDS

ロボット星球 最終幻想III 重制版

■Bandai Games ■2007年9月27日发售 ■本周 25011 套
■累计 25011 套

8 游戏王对战怪兽GX 卡片力量2 PS2

遊戯王対戦怪兽GX カード力量2

■TAK ■2007年9月27日发售 ■本周 28189 套
■累计 28189 套

9 上古卷轴IV: 湮灭 PS2

The Elder Scrolls IV: オブリビオン

■Bethesda ■2007年9月27日发售 ■本周 20562 套
■累计 20562 套

10 潜龙谍影 掌上行动 PLUS PS2

メタルギア ソリッド アクション プラス

■Konami ■2007年9月30日发售 ■本周 25848 套
■累计 118702 套

本周最注目的事件莫过于《光环3》究极游戏的高销量来到了日本游戏销售榜的第一位。此作不但打败了X360游戏几乎不会出现在销售榜的尴尬局面, 同时它也成为有史以来第一款同时向日本游戏销量冠军宝座宝座迈进的X360游戏。本周上榜的《上古卷轴IV: 湮灭》也属于美式RPG在日本游戏市场的成功范例, 除了借助PS2这个颇具亲和力的平台, 同时也显示了更多类型的美式游戏也已经开始被日本玩家所接受。

数字迷情

史上销售最快的FPS游戏

其实看到这个标题,不用猜太多说,很多美式游戏玩家都会不由自主地想到“光环”这个关键词,而之所以选择这个题材,也正恰好与《光环》近日夺下日本游戏销量榜榜首相呼应。下面我们就为大家简要介绍一下系列发展至今几款主要作品的游戏特色与实际销量(截止2007年10月17日),用实际的文字和数字让更多玩家了解系列吸引玩家的独到之处。



目前销量(全球): 643万

高科技科幻射击类游戏一直是媒体对系列的游戏类型定义,而作为系列的第一款作品,我们的故事由由高科外星人和族联合组成的“星盟”向人类最后个殖民星球发起最后的总攻开始。游戏的最终目标是在10个关卡中,玩家需要与搭档在士官长身上的的人工智能系统“科塔娜”一起并肩作战,击败采知的星盟并解开“光环”这个特殊宇宙空间的秘密。以现在的目光来看,本作虽然缺少网络游戏(可网络对战)功能,但所有构建出的世界观和精彩曲折故事情节却为人称道,为之后的系列作品打下了坚实的基础。

目前销量(全球): 830万

本作的故事承接1代,士官长意外地与“星盟”内部分化的精英兵种精英士相会,并为了阻止所谓的“先知”启动光环使整个宇宙的万物消亡而共同作战。最晚到一步的士官长从先知处得知整个宇宙中存在着7个光环,而根据先行者在设计光环时的防范措施,一旦有光环遭到了破坏,那么其余的光环就会“远程启动”,而要阻止光环就必须前往“方舟”。系统方面本作增加了新的载具和武器,并且可以实现“拾取载具”、“取回战”、“多人对战”等功能,使更多的玩家投入到新的战斗中。



目前销量(全球): 464万

本作的故事发生在2代结束之后,虽然士官长给星盟的防线造成了重创,但却没能阻止先知向宇宙,同时虫族也开始感染地球。最后地球军队已经成为盟友的精英部队决定一同前往方舟,阻止先知启动光环。几经波折后,先知派系长,环境也被终于启动,而为了消灭虫族,士官长则启动了方舟中还在建造的光环,随着一场场华丽的爆发,我们的冒险终于走到了尽头。系统方面本作加入了两个让人激动的新系统:“4人组合作模式”和“地理编辑器”,而这些新要素对现实的老玩家来说绝对是个惊喜。



美国 GAMES 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

统计日期 2007年9月23日~9月29日

1	光环 3 Halo 3	Microsoft 2007年9月24日发售 FPS 类 上周排位: 1	◆本周 2834100 套 ◆累计 2834100 套	PS3
2	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售 SPG 类 上周排位: 1	◆本周 98173 套 ◆累计 9001305 套	Wii
3	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售 ETC 类 上周排位: 3	◆本周 48435 套 ◆累计 283387 套	Wii
4	麦登NFL08 Madden NFL 08	EA 2007年9月14日发售 SPG 类 上周排位: 2	◆本周 41950 套 ◆累计 1152820 套	PS2
5	街头滑板 Skate	EA 2007年9月14日发售 SPG 类 上周排位: 2	◆本周 37900 套 ◆累计 154286 套	PS2
6	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo 2007年4月22日发售 RPG 类 上周排位: 2	◆本周 35640 套 ◆累计 3675543 套	NDS
7	生化奇兵 BioShock	2K Games 2007年8月21日发售 FPS 类 上周排位: 4	◆本周 34184 套 ◆累计 80945 套	PS3
8	更能锻炼大脑的成人DS训练 More Brain Training	Nintendo 2007年8月20日发售 ETC 类 上周排位: 9	◆本周 33330 套 ◆累计 324713 套	NDS

MySims 9 我的模拟人生 NDS

EA 2007年9月18日发售 SLO 类 上周排位: 10

《模拟人生》系列“在欧美地区一直不乏支持者,本作中玩家需要扮演一名经营者,在不断帮助NPC完成任务并提升好感度的同时,开办新的商店并吸引更多顾客前来光顾。另外在城镇的不同区域,玩家还可以从特定NPC处获得特殊技能,使自己的生活更加丰富多彩。

本周: 33201 套 累计: 71188 套

10	天剑 Heavenly Sword	SCIEA 2007年9月12日发售 ACT 类 上周排位: 2	◆本周 32890 套 ◆累计 148392 套	PS3
----	----------------------	-------------------------------------	-----------------------------	-----

统计日期 2007年9月30日~10月6日

1	光环 3 Halo 3	Microsoft 2007年9月24日发售 FPS 类 上周排位: 1	◆本周 923480 套 ◆累计 3196510 套	PS3
2	塞尔达传说 幻影沙漏 The Legend of Zelda, Phantom Hourglass	Nintendo 2007年10月1日发售 A - RPG 类 上周排位: 2	◆本周 348870 套 ◆累计 348870 套	NDS
3	NBA 2K8 NBA 2K8	Tak-Tile 2007年10月2日发售 SPG 类 上周排位: 2	◆本周 116719 套 ◆累计 116719 套	PS2
4	NBA Live 08 NBA Live 08	EA 2007年10月2日发售 SPG 类 上周排位: 2	◆本周 112960 套 ◆累计 112960 套	PS2
5	NBA Live 08 NBA Live 08	EA 2007年10月2日发售 SPG 类 上周排位: -	◆本周 102590 套 ◆累计 102590 套	PS2
6	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售 SPG 类 上周排位: 2	◆本周 95580 套 ◆累计 900605 套	Wii

7 世界街头赛车 4 X360

Microsoft 2006年10月2日发售 RAC 类 上周排位: 1

由于本作中的大多数场景都采用了实地取景的方式来完成,所以给人强烈的真实感,再配合新的天气系统和优秀的操作手感,总能给喜欢竞速类游戏的玩家留下深刻印象。当然玩家也可以根据自己的喜好购买各种道具来装扮自己的爱车,充分展现自己的个性魅力。

本周: 90113 套 累计: 90113 套

8	NBA Live 08 NBA Live 08	EA 2007年10月2日发售 SPG 类 上周排位: -	◆本周 40898 套 ◆累计 40898 套	PS2
9	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售 ETC 类 上周排位: 3	◆本周 40874 套 ◆累计 2410033 套	Wii
10	街头滑板 Skate	EA 2007年9月14日发售 SPG 类 上周排位: 5	◆本周 30894 套 ◆累计 1198772 套	PS2

2007 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2007年1月1日 HARDWARE >>>

名次	机种	总销量	10月1日~10月7日	9月24日~9月30日
1	NDSL	5142 967台	87 445台	72 895台
2	Wii	2 580 258台	20 704台	24 143台
3	PSP	1 863 592台	88 895台	102 809台
4	PS3	668 892台	10 822台	13 105台
5	PS2	550 018台	10 446台	12 980台
6	X360	160 829台	1 547台	5 215台
7	GBM	23 360台	47台	229台
8	GSA SP	20 067台	195台	49台
9	NGC	9 270台	109台	73台
10	NDS	2 671台	90台	30台

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

阳光再次从地平线升起的时候， 银河的魅力将在箱庭世界绽放！



SUPER MARIO GALAXY

嘿，不用多说了，老掉牙的英雄救美故事将再度在这个充满了水管、蘑菇以及龟壳的奇妙世界中发生。估计就连碧琪公主本人也记不清这是第几次被邪恶的库巴绑架，当然，她也同样记不清马里奥已经拯救她多少次了。不过，有一点所有人都会确信，那就是，我们的意大利水管工将一如既往地踏上拯救倒霉女友的历险之路。只是，这次马里奥所要面对的已经不再是那个仅仅是充满了蘑菇和龟壳的世界。

超级马里奥银河	Nintendo	ACT
Super Mario Galaxy	Wii	单人
2007年11月7日	1-2人	5000日元
无存档功能		对应双摇杆、手柄

游戏的操作方式大公开！

双摇杆

摇杆

双摇杆的类比摇杆负责控制马里奥的移动，轻轻推杆时马里奥只是步行，当大力将摇杆推动后，马里奥就会奔跑起来。

Z键

在本作中，只要按下Z键，马里奥就会作出下落的动作，在下落状态中按下A键，马里奥就会作出后空翻的动作。此外，如果在跳跃过程中按下Z键，那么马里奥就会使出千斤坠。

A键

按下A键，马里奥就可以进行跳跃，跳跃的过程中配合其他操作还可以做出更多的花样动作，而本作中的花样动作将是整个系列中最为丰富的。当马里奥进入水中之后，A键的作用将变成划水，当遇到特定NPC角色之后，A键又充当了对话框。

B键

马里奥在游戏中将会获得星星的碎片，此时按下B键就可以将这些碎片发射出去攻击敌人。

遥控器

挥舞遥控器

本作中马里奥的一大独特动作就是旋转攻击，只要挥动遥控器就可以让马里奥作出这种动作，旋转攻击可以破坏障碍物，令敌人处于昏厥状态，对于某些可以旋转的道具，只要在其附近挥动遥控器，就可以做出拾起的动作，再次挥动便可将其投掷出去。

指向

将遥控器指向游戏中特定的捕捉点，并同时按下A键，就可以让马里奥移动到捕捉点的位置。在无重力的宇宙空间中，这样的操作会频繁使用。

同样是眉清目秀，同样是头戴公主的皇冠，这位星之公主周身散发着不同于碧奇公主的独特魅力。罗杰塔公主是漂浮在宇宙间的智慧天文台的主人，到底她在本作中将会扮演什么样的角色，目前还不得而知。不过，这样一位清纯可爱的公主，一定会在游戏中帮助马里奥通过一个又一个关卡，至于另外一位公主——我们的倒霉女主人公，碧奇公主，她应该不会因为马里奥结识这样一个美女而心生妒忌吧(笑)。

星之公主 罗杰塔



引力 这是个问题

作为引入的全新概念，引力在这款游戏中起到的作用绝对是具有颠覆性的。对于从FC世代《超级马里奥兄弟》一路玩过来的人来说，操纵角色辗转腾挪于游戏世界的惟一办法就是熟练运用带有惯性作用的跳跃技巧，以至于当一个《马里奥》系列的老玩家提起他的游戏回忆时，“纵情跳跃”就成了全部。不过，在《超级马里奥银河》中，以前的一切将会被彻底推翻！所有的动作要素都将围绕着引力来展开，不论是翻转还是弹跳，或者是其他一些无法预测到的、令人匪夷所思的花哨动作，都要建立在引力的前提之上。通过Wii遥控器操纵马里奥在充满了引力的世界中四处闯荡，也许这就是对游戏名字“银河”的最好诠释。



■ 游戏中出现的各种形状的星体，比如图中的立方体星球。



▲ 除了各种球状的星体之外，还有各种奇形怪状的星体，比如图中的立方体星球。
▼ 如此之多的平台，看样子是传统的古诺地形吧。



颠覆性的

地形设计

■ 利用捕捉器可以在宇宙空间中自由的移动。



▲ 马里奥像蜘蛛一样在直立的墙壁上自由移动，这也是引力的作用哦。

是传统游戏中曾经存在的表里世界？是隐藏在水管中的秘密通道？是飞上九霄之后的云中过渡？还是《纸片马里奥》中的多维度空间？噢，这些都不是。在这款新游戏中，有着各种形状的“星球”，这样的地形绝对是系列前作中都不曾拥有的！在引力的作用下，我们的水管工大叔可以在各种地形上继续完成他的冒险。事实上，不仅仅是星球，拜引力的设定所赐，马里奥在游戏中可以不借助任何工具就做到飞檐走壁，就算在房间里，马里奥也可以像蜘蛛那样在墙上和天花板上自由移动。



制作人访谈

记者：请问本作的开发是因何而起的呢？

宫本：曾经参与过《超级马里奥64》和《阳光马里奥》开发工作的小泉对《马里奥》系列“有着比较全面的了解。当他所属的东京团队主动提出开发一款全新的《马里奥》作品时，就顺利地地被批准了。当时我对他们说：“希望你们把整个《马里奥》系列‘到现在为止积累起来的所有资产拿出来自由组合变化’。随后我们就一起检查完成的结果，逐步修改。

记者：那么，游戏的开发又是从什么时候开始的？

清水：大概是从《大金刚 丛林节拍》的开发工作刚结束的时候开始的。当时我正在构思一款2D游戏，突然小泉跑过来跟我说：“我还想继续制作以3D舞台的游戏”，结果就是大家看到的这样。

记者：关于本作中出现的引力系统设定，是宫本先生心中构思已久的创意吗？

宫本：有关引力的设定方面，我们在N64和NGC这两台主机上曾经先后做过实验，但让我伤脑筋的是最初的想法一直无法完美实现。虽然我一直觉得这个构想很有发展空间，但总是没有办法做出完整的架构，直到Wii的出现，这一原本被搁置多年的创意才终于有了实现的可能。

记者：宫本先生负责设计本作的哪些部分呢？

宫本：从开发进行到一半左右的时候起，我觉得我的工作就变得比较像是监督的工作职责了。像地图也是一样，要全部亲历亲为，这在实际上是不太可能的，但有些时候我的确会介入并亲自重画地图。平常我主要都只是提出一些小地方的修

游戏设计者



宫本茂

正,但这次我的想法就变得更大胆了,常常会提出一些具有颠覆性的意见,结果自己的想法往往会导致已经搭建好的游戏结构需要推倒重来。

记者:在调整引力系统的时候,游戏开发人员有没有遇到什么较大的困难呢?

小泉:在绝大多数玩家心目中,《马里奥》应该是一款以跳跃为主的动作游戏,然而这次的球状地形并不适合用来表达传统的跳跃,所以我们就想出了一个能够活用新地形的动作形式,那就是设计了一种即使在平面上也可以很容易表达清楚的旋转动作。新动作跟球状地形搭配起来非常合适,进而发展出了能在各个星球间跑来跑去,让人玩起来非常痛快的“星球”设计,让玩家可以用Wii遥控器来尝试各种各样的动作,并享受“宇宙旅行”的乐趣。游戏中的马里奥可以高速飞行,也可以在无重力的状态下轻飘飘地缓缓移动。

记者:“《马里奥》系列”一直以来都有惯性的设定,这让人玩起来有种很独特的感觉。或者说,在起跳之后仍然能够作出一定程度的动作调整,是系列游戏的一大特点。至于在这次的作品中,我觉得是在用3D的方式将《超级马里奥》的惯性动作设定表现出来,不知这样的说法对不对?

小泉:跳跃是一种试图摆脱引力的动作,但这次却有上下颠倒的地形,并且有可能遭到同时来自不同方向的多重引力同时影响的情况。遇到这种情况时,马里奥的动作变化将多到我们根本无法计算。比如说,为了拿金币而跳跃的时候,就常常会作出没有办法预测的动作,然后再从这些无法预测的动作不断衍生出各种全新的动作。打破原有动作套路限制。

制作人



清水隆雄

变身!并不是想象中的那么困难

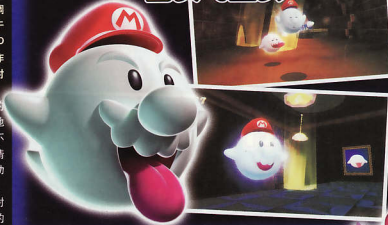
■ 蜜蜂形态应该不仅仅是飞行这一种用途吧。



蜜蜂马里奥

马里奥在本作中已知的另一种变身是蜜蜂,变成这个形态之后,马里奥的动作更加轻盈,原本某些无法到达的场地也可以顺利进入。蜜蜂马里奥的具体能力是否与从前的浣熊马里奥相同,这一点我们还不待而知,不过我们完全可以相信,新的变形形态将会更加有利于角色在充满了各种引力的舞台上移动。在同样受到来自两个星球引力的作用下,蜜蜂马里奥肯定会比普通状态下的马里奥要更好操纵,或许还会衍生出一些意想不到的新动作。

幽灵马里奥



◀ 变成幽灵后可以赢得真正幽灵的信任,从而通过一些通常情况下不容易通过的区域。

相信你的眼睛,这不是恶作剧,当年马里奥兄弟俩在库巴的幽灵城堡中被幽灵们追得四处乱跑,现在终于轮到马里奥出来吓唬别人了,作为系列作品中必不可少的古堡关卡,马里奥这次终于可以利用幽灵形态的变身一雪前日之耻了。我们可以试想一下,变成幽灵后的马里奥可以摆脱真正幽灵的袭击,可以穿过一些通常状态下无法通过的障碍。

从造型上来看,这一形态的马里奥无疑是最适宜在水世界地形中作战的,能够令接触到液态水瞬间冻结成冰块,从而方便马里奥的下一步行动,这就是冰人马里奥。

冰人马里奥



彩虹马里奥



周身发出绚丽的七彩光芒,这个形态的马里奥将会在短时间内进入无敌状态,只是目前还不清楚,获得这种能力的方式是否依旧需要拿到金色的五角星。

多种多样的敌人

会飞的乌龟、小炸弹、食人花以及马里奥的老对头库巴，在你记忆中，这个箱庭世界中曾经出现的所有敌方角色都会在全新的游戏世界中以全新的姿态再度登场。他们在游戏中的表现也绝对不会让你失望。这群富有“职业道德”的坏蛋们会尽自己所能为马里奥制造一个又一个麻烦。当然，在对付他们的时候已经不能再以老办法应付了，那么，我们该怎么办呢？看来只有在真正进行游戏之后才能找到答案了。



同样曾经在高桥物体系上的巨大毛毛虫，不过这次将会给马里奥的冒险带来怎样的麻烦。



库巴除了会喷火之外，真的就不会别的了么？



以往作品中十分常见的石头怪和食人花，拜引力所赐，它们在新游戏中的表现看起来将会是十分抢眼的。

造型最为经典的装束，身着白衣红裤的火焰马里奥可以释放火球攻击敌人，而做出这样的动作也不再是依靠按键，而是需要玩家挥动Wii遥控器。

弹簧马里奥

这个形态下的马里奥拥有超越寻常的弹跳能力，马里奥的全身被套上了一个造型夸张的巨大弹簧。获得这种能力后，马里奥可以轻而易举地攀上平时需要花费很大力气才能够达到的高处平台。



火焰马里奥



记者：在今年E3的研讨会上，您曾经大力强调要努力消除老玩家与新玩家之间的隔阂，我想这款超级马里奥银河》应该也会遵循这样的开发理念吧。那么，您会用怎样的办法去达到这样的目的呢？

宫本：当一款在全新平台上推出，并且诠释了新的娱乐理念的游戏作品问世后，许多老玩家仍然能够对新玩家更加迅速地掌握游戏，这是一种十分有趣的现象。在我们工作人员之中，有很多人是从从来没有接触过游戏的，他们在仅仅进行了两个星期的除错工作后，往往就会变得比开发团队中游戏经验还算不错的人还会玩了。在家里，我太太在玩一款休闲小游戏的时候得分也远远地超过我。毕竟就算是核心玩家，有时候还会玩些比较倾向于休闲性质的游戏。从游戏的内容来比较，有些游戏确实比较复杂，而另一些则相对简单很多。内容越复杂的游戏，难度调整起来就越是困难，到现在我们还常常会议论这一点。而我们的目的就是制作上手简单又富有乐趣的游戏，并不是所有的游戏都需要十分高的难度。我们的目的就是制作一款让连续的核心玩家以及刚接触游戏不久的新玩家都能获得乐趣的游戏。

记者：《马里奥》系列“已经很久没有推出正统续作了，而对于本作，广大的玩家一定会有很高的期待度。请问，在对这款游戏进行定位时，你有没有什么认为最值得注意的地方？

宫本：今后一段时间，不论是《银河战士》还是《马里奥》，只要是具备了一定的水平，都将会在Wii上推出续作。我认为，如果这些游戏无法令玩家做出好评的评价，那就是最糟糕的。从这个角度来看，我认为一定要做出一款称得上回归系列原点，并且不亚于《新超级马里奥兄弟》的作品才行。

监督



小泉政晃

BIONIC COMMANDO

Capcom继宣布《怪物猎人3》为Wii独占之后，又闪电般地公开了这款《生化尖兵》(暂名)以慰藉PS3玩家们的心。这款《生化尖兵》是20年前的名作《希特勒复活》的续篇，游戏以跨国合作方式制作，结合美国制作人、日本创意指导(江城秀秀，代表作《鬼武者2》)，并与曾制作过《幽灵行动 先锋战士》系列的瑞典游戏工作室GRIN合作，可谓阵容强大。

文 纱迎 美编 NINA



生化尖兵(暂名)	Capcom	ACT
多机种	Bionic Commando	美版
发售日未定	人数未定	售价未定
对应机种为 PS3 X360		



游戏的原基设定欣赏。

名作复活！英雄归来！

在2D时代Capcom手中有无数经典游戏，它只是等待着最好的时机推出续篇或进行复刻。1987年诞生的《希特勒复活》便是这样一款游戏，游戏最早版本是街机版，游戏的特色在于用飞爪代替了跳跃的设定，这个设定在今天看来也相当新鲜。而真正令游戏大红大紫的是FC版，FC版中加入了大量AVG成分，并大幅强化了飞

爪的应用，在FC时代是相当超前的。这也使得这款游戏在欧美获得了极高的评价，并一举入选美国著名游戏网站GAMESPOT评选的上世纪最佳游戏名单。

转眼20年时间便过去了，在这期间没少传出过本作复活的讯息，而这一回Capcom终于没有让人失望，因为新作的消息已是板上钉钉！



和《生化尖兵》一样，游戏也有着“悬崖”的场面。

全新传奇即将上演



飞爪在进攻中同样是相当有用的。

在元祖版游戏中，玩家的目的是救出战友SUPER JOE，并阻止狂人复活，剧情可以说是相当简单。而新版的故事情节则要复杂得多，只是目前还不清楚本作的剧情是否与狂人复活有关。Bionic Commando是过去游戏的美版标题，这次我们先沿用这个名称。这次游戏的故事发生在未来世界，主人公名

为内森·斯宾塞(NATHAN SPENCER)，他是一名勇敢无畏的战士，在战斗中非常活跃。但因为各种原因被上司投入监狱，并被莫须有的罪名定为死刑。在死刑执行的当天，执行地阿松森城(Ascension City)同时在进行反恐武器试验，试验中武器发生爆炸，将整个城市化为废墟。内森趁机会逃了出来，而政府也以减刑为条件向他求助。

主人公内森本是一名正常人，但在事故中失去了自己的左手，后来在机缘巧合之下他取得了特殊能力，从而使得自己的左手可以放出飞爪。

©2007 CAPCOM

3D时代的飞爪应用

元祖版游戏的最大特色就是引入了飞爪，这一系统取代了动作游戏中常见的跳跃。玩家不但可以利用飞爪实现与跳跃类似的动作，而且能够做出滑行、攻击、抓取等更丰富的动作。不过那个时候游戏还是2D的，如今本作将变为3D动作游戏，飞爪如何使用就关键了。

从现在来看，飞爪在本作中同样能攻能守，利用飞爪抓住固定物进行摆荡也是最为常用的移动手段，此外滑行、抓取这些动作也统统保留。这点令老玩家们颇感欣慰。毕竟在没有跳跃的3D动作游戏也是相当多的，只是如果本作变为纯打斗的话就失去原作的风采了。



游戏的画面非常漂亮，正式发售是否还不得而知了。

少女们的创造诗即将唱响 战斗系统新要素最后公开



各位读者拿到本期杂志的时候，应该已经在游戏中奋战几个小时了吧，而为了将本作的魅力完全展现给大家，官方也厚道地放出了众多那耶恩的图片来满足不同玩家的需要，并且围绕“诗魔法”而展开的战斗系统也公开了最后两个全新要素，如果各位玩家要想在游戏中所向无敌者，一定要借助这两个系统的力量才行哦。

魔法大陆2 响彻世界的少女们的创造诗 Banpresto RPG
PS2 发售日期 预定 2007年10月25日 1人 对应主机 PS2
对应玩家年龄 12岁以上

惊艳图片大搜罗

文 晴天 美编 NINA

左边就是官方为大家准备的清凉图片，它们都会在游戏贩卖时作为店头的预约特典送给提前预订的玩家，看来很多玩家又要对这些邪恶怪物产生怨念了……

①WanderGOD预约的特典：B2大小的主题海报。

②MESSE SANOH预约的特典：主题电话卡。

③Softmap预约的特典：主题电话卡。

④IMAGINE预约的特典：主题书签。



最强的协力攻击

►“和声槽”的波动主要取决于咏唱者与前卫同伴的好感度，数值越高曲线的波动幅度越大，更容易创造“同步”的条件。



合体诗魔法

在游戏中可以通过各种事件提升与女性同伴之间的好感度，这样在进入战斗后，当画面下方表示感情波动的“和声槽”(ハーモニクスゲージ)中的曲线完全重合时，就会进入“同步状态”，以发动威力远远凌驾于单人诗魔法之上的“合体诗魔法”。



▲发动合体诗魔法时会有画面特写，两位女性角色也会一起喊出相同的台词，很多男性玩家不能被雨到淋醒。

インポートブリッド

诗魔法ホルカニクスの强化版，画面中会陆续出现冰柱、火焰两种属性对敌人造成连续伤害，对付拥有属性弱点的敌人相当实用。



►冰柱的威力已经相当惊人，不知道接下来火焰又会是什么样的情景呢？

ロリポップスイーツ



▲可爱的少女对敌人造成了毁灭性打击，可爱与可怕只在一纸之间。

キユートドライブ的强化版，大量的玩偶等道具从敌人头上降落，虽然看似可爱，但威力却不一般，甚至还带有无视防御力的效果。

新角色介绍

拉吉 ラキ

在天界以“神之守护者”身分而存在的守护者，过去为了谱写“创造诗”曾多次率领神之军团来到麦塔·法鲁斯。由于不受任何感情支配，所以在任何情况下都能保持绝对的冷静与沉着，是故是友目前仍然是个谜……



必杀技

虽然诗魔法的威力相当惊人，但是缺少了前卫队友的保护，我们的战斗队伍仍然会显得不堪一击，而为了更好地扮演保护者的角色，所有站在前排的角色都拥有属于自己的华丽必杀技。而要发动此能力，则需要战斗中让右下方代表四大欲望的“感情指示仪”(エモーションインジケター)转到特定的“欲望”一定的次数才行。

壳洛亚



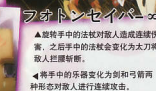
穿雨丝



インフィニティ・スラスト



阿玛莉



◀对敌人发起超高速冲刺，充满威力的连续突刺。

库库娜



ヲオトクセイバ

▲旋转手中的法杖对敌人造成连续伤害，之后手中的法杖会变化为火力将敌人拦腰斩断。

◀将手中的乐器变化为炮和弓箭两种形态对敌人进行连续攻击。

最强的单体攻击



有人问起这款游戏的意义在于什么，笔者回答他的只有一句话，什么日美同时发售，什么多平台都是噱头，而这款游戏真正意义在于它是SE的一款原创次世代RPG。在复刻、重制、续作满天飞的今天，能够有一个原创游戏的确是很难得的，而且从目前的种种迹象表明这款游戏哪怕不是什么传世之作也会是一款好玩的游戏，起码从表面上看是这样。

文 邪魔天使 美编 NINA

THE LAST REMNANT™

ラストレムナント

临场感十足的战斗

最后的神迹	Square Enix	RPG
THE LAST REMNANT		日版
发售日未定	游戏人数未定	售价未定
平台PS3、XBOX		对应PS3、XBOX360

多机种



大卫·纳什

David Nassau

年轻的阿斯拉姆领主，为了阿斯拉姆的发展与独立而奋斗着，是个头脑冷静很有谋略的青年。由于他是阿斯拉姆唯一能使用神迹“格伯尔古”的人，所以虽然是领主，但在战场上经常处于第一线的位置。

游戏的战场可以让最多70人在上面进行拼杀，而战斗都是以一个集团战斗的形式进行。玩家下达指令并不是针对某个角色，而是向一个小队下达命令，在特定的条件下还可以发动特殊技。游戏中我们可以体会到与大部队、巨大敌人对峙的真实感，而独特的系统也成为了游戏的特点。

BATTLE SYSTEM

联合

~Unions~



所谓联合是指由最多五名角色组成的一个小队，战斗中无论是敌人还是我方都是以联合为单位进行管理的，也就是说战斗的行动不是向每个角色下达，而是对每个联合下达指令指挥其行动。

KEY WORD 神迹 “格伯尔古”

从很久以前就已经确认的古代神迹，拥有大炮的外形，使用威力巨大的能量炮弹进行攻击。由于其破坏力

惊人能够夷平整个战场，所以能够控制这种威力需要很强大的精神力，不能随意使用。能够使用格伯尔古的只有阿斯拉姆历代的领主，现在能够操纵它的只有大卫。



▲即便面对成千上万的大军，在神迹面前也不过是转身挡车。

集中精神力
横扫敌军



BATTLE SYSTEM

士气

本作中存在士气的概念，与其他SLG一样我方士气越高对战斗就越有利，相反士气低下的话即使一开始占优但很快就会被逆转。之前我们说过

本作的作战是以联合的形式进行的，每个联合的士气都会反映在我方总士气上，所以每个联合的行动都很重要。

显示士气的士气槽

敌我双方的士气在画面上方由一条士气槽来表示，蓝色的代表我方士气，红色的则是敌方的，哪一

方有利一目了然，当任意一方士气低下时另一方的行动都会发生变化。

BATTLE SYSTEM

锁定

~Lock Up~

当敌军和我军接近并进入战斗状态后就会发生连锁现象，该状态一旦发动在全灭对方之前任何一方都是不

能攻击其他联合的，战斗只在连锁的双方角色之间进行，也就是说战斗类似于局域网战。

时刻注意战况的变化



进入连锁状态后我方队员就会根据之前下达的指令行动，由于不能根据操作所以战事时非常紧张。

下达最精确的指令

能够取得胜利的到底是谁呢？



战场上的一大重点就是不存在精确的作战单位，所以要尽快分析战况下达适合的指令让每个单位动起来。

BATTLE SYSTEM

增援

~Reinforced~



战场的变化是迅速而突然的，本作中战斗时还会出现我方联合进行增援的情况。当有人来增援时画面上会有“Reinforced”的字样显示，增援的同时增援部队还会对士气产生很大的影响，如果有我方部队来增援，即使之前处于劣势也有一发逆转的可能。

霸王

姓名、出身、行动目的一切不明的神秘男性，他像风一般突然出现在世人面前，以其压倒性的实力瞬间在世界各地树立了自己的威信，在战场上他对任何人都没有怜悯之心，人们害怕他，所以称其为“霸王”。

The Conqueror

BATTLE SYSTEM

战斗技能

~Fighting Arts~

构成联合的每个角色其攻击方式是多种多样的，特别是他们拥有强大威力的“战斗技能”，在战斗中当满足了一定条件后装备的武器就会习得对应的战斗技能，另外战斗技能是需要消耗的，至于消耗什么现在还不明确，但可以肯定的是战斗技能不能随意施放。



战斗技能相当于格斗游戏中威力巨大的超必杀技，如果使用时机会适对战况会有巨大影响。

新作短波

FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息

主持人语

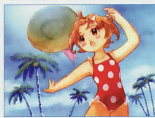
开拓你的游戏视界

在写这期“新作短波”的时候知道了一个有趣的消息，那就是经典的男性向恋爱游戏“秋之回忆”系列居然要出女性版了，而且请来了绿川光、置鲇龙太郎、樱井孝宏等知名男性声优为游戏里的角色配音，在觉得不可思议之余也觉得现在厂商为了抓住更多的玩家而不遗余力，只是结果如何无人知晓。就在截稿的时候Capcom突然公布了《街霸IV》的消息，这款玩了10年的游戏终于要推出续作，可喜可贺，而且宣传片那水墨画的风格给人异样的美感。不过游戏现在暂时还没有公布机种，但不管是什么机种，大家都关心的一件事也许是这游戏会不会有街机版吧，毕竟《街霸》可是从街机起家的啊。看到隆与肯的对决，配合水墨风格和激昂的音乐，相信很多FANS都热血沸腾了吧。

由Cyberfront制作的著名育成游戏《美少女梦工厂5》终于要移植给家用机了！本作是今年3月9日发售的同名Windows版的PS2移植版。自1991年初代发售以来“《美少女梦工厂》”一直是很多宅男玩家的心头好之物，本作的人设启用了前三作的原画师赤井孝美，而系统则采用了被评为系列最高的第二作的系统，并在此基础上有所进化，旨在“回归原点”。

本作的舞台是一个有电话、电视、网络的现代社会，但同时还存在着一个有魔物、妖精的异世界，玩家扮演的角色曾经是异世界的勇者，但现在却居住在现代世界，故事开始于一名少女被寄养到一直独身的主角家里。这名少女是主角曾经侍奉的王国的候补公主，主角要将这名少女当成自己的女儿抚养成人。

游戏的目的是让玩家作为父亲在8年的学习时间里让女儿从高中毕业，终极目标当然是让女儿



成为公主，但还有诸如与主角结婚、成为明星、漫画家等结局。

[文：邪魔天使]

我的小公主，你愿意嫁给父亲吗？

PS2

■ プリンセスメーカー5

■ 日版

SLC

■ Cyberfront ■ 预定 2008 年 2 月 7 日 发售

美少女梦工厂5



陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫

新的职业 新的冒险

Wii

■ アニメの不思议ダンジョン 新职业の冒険 ■ 日版

■ RPG

■ Square Enix

■ 预定 2007 年 12 月 13 日

在TGS提供了试玩之后，最近官方又放出了本作的新情报，不但有神秘角色登场，最新的第四种职业也浮出水面，究竟可爱的陆行鸟还会带我们经历怎样的冒险，相信不久之后陆续公布的新要素会告诉我们答案。



在迷宫中吹响特定的口哨就会触发登场，虽然带上了面具，但是眼尖的玩家可以一眼就认出它是我们的老朋友莫吉利，而它为什么要带上面具还不得而知，但据可靠信息显示，游戏中还存在着多个莫吉利，如果仅从外表上来判断很难确定它们是敌是友，大家可不要看到它就高兴得过了头哦。

黑魔道士闪亮登场

相信看过之前报道的玩家都知道本作最初可以选择“见习战士”、“骑士”、“白魔道士”三种基础职业，

不过随着剧情的展开，当



● 吸收敌人HP的魔法属于变相回血的技能，在后期的迷宫几十层的迷宫中玩家一定会经常用到。

陆行鸟通过某些迷宫的时候还会激活其它职业，这样在下次探索时就有更多的职业供玩家选择，让探索的乐趣成倍增加。这次为大家介绍的是“《最终幻想》系列”中充当重炮手的魔法职业“黑魔道士”，除了各种属性的攻击魔法外，附加异常状态，吸取敌人HP的魔法都会让玩家防不胜防，不过HP、防御力低仍然是黑魔道士的最大弱点，如

果再缺少有效的回复手段的话，那么在迷宫存活的几率也会随之减少。

机关算尽 陷阱难防

“《不可思议的迷宫》系列”之所以会让很多玩家沉迷，除了丰富的道具和敌人外，经常随机出现的陷阱也为游戏的过程增加了不少插曲，千钧一发，绝处逢生的感觉自然也能带给玩家最大的成就感。在本作的迷宫中，除了很多耳熟能详的陷阱外，还增加了一类名为“对战房间”的特殊陷阱，只要玩家踩上该陷阱就会被传送到一个特定的区域，与随机出现的强敌进行1对1的殊死搏斗。另外还要提醒大家的是这种区域内是无法逃离的，如果实力不够坚强的话，说不定我们的冒险就要在此暂时划上句号。

[文：晴天]



● ▲伊夫里特和希瓦虽然也出现在了这里，战胜它们后能让其成为召唤兽辅助我们战斗吗？

代表正义的勇者去击败邪恶的魔王，这是许多RPG的定律，但这次大家要扮演的不是勇者，而是魔王，我们要在地下挖洞然后击败前来抓魔王的勇者。

击退勇者的流程

① 挖迷宫

在主要的故事模式中我们要击退前来进攻的勇者，当击败所有勇者后就可以过关。首先是用铁锹挖迷宫，然后在迷宫里配置魔王来阻止勇者。迷宫的土含有养分，挖洞含有养分的土就会有魔物生出来，捕食低级的魔物就会生出高级的魔物，这样就可以战胜勇者了。



▲魔王的位置要选在勇者难以前往的地方。

② 守护魔王

挖洞并且产生魔物后就要迎击勇者了，但如果魔物不强很快就会被勇者干掉，而



▲有时可以故意用弱的魔物去拖延时间让强的魔物赚取更多养分。

勇者如果带走魔王则 GAME OVER。魔物会自动攻击勇者，刚出生的魔物生命值很低很快就会被干掉，所以不要慌张尽快制造魔物并且让它们赚取更多的养分更重要。

③ 打倒勇者强化魔物

当击退勇者后就可以过关了，过关后如果还有剩余的挖洞能量可以用这些能量强化魔物，强化是可以重复进行的，所以在战斗时要尽量节省的使用。掌握好挖洞能量，尽可能保留更多的挖洞能量用于强化魔物。

维持魔物的生态平衡

魔物并不是越多越好，它们之间也是有食物

世界树迷宫 II 诸王的圣杯

简单但不失深奥的魅力之作

NDS ■世界树的迷宫 II 诸王的圣杯 ■日版
RPG ■Atius ■预定 2007 年冬

三种新增职业

玩过前作的玩家一定不会忘记游戏中丰富的职业系统，如何搭配各种职业组成最强的队伍也是很多玩家争相讨论的话题。现在除了以往的剑士、游侠、医疗士、圣骑士、诗人、猎人、炼金术士、武士、追猎士这 9 种职业外，新作中还将出现 3 种全新的职业，现在就让我们来看看它们各有什么特点和专有技能吧。

枪手
精通各种术式的冒险者，由于对人类潜力的开发已经有相当深入的研究，所以无论是回复，还是攻击魔法都能等轻施展出来，而且他们使用的武器也有别于普通的法杖，更接近于威力不俗的长枪。



俏皮可爱的少女，可以在战斗中更换子弹对敌人发动不同属性的强力攻击，因此在冒险前准备充足的属性子弹往往会让玩家囊中羞涩。帽子上的男人笑脸给玩家熟悉感《真·女神转生》系列的玩家一眼就能看出是谁吧？



为了让玩家更能享受控制地图的乐趣，本作在地图界面能插入的图标从原来的两



什么？这只憨态可掬的熊居然也是同伴？虽然现在官方只公开了一款设定图，不过从它的名字可以判断出，游戏中还存在着其他种类的宠物来陪伴玩家，说不定还有捕获宠物的系统存在呢……



列增加为三列，尤其是 3 种不同颜色的地标标识，代表双向的箭头都会让玩家地图更加准确无误。

体贴的实用功能

虽然本作的难度会在前作的基础上有所提升，但是为了照顾大多数玩家，不至于让人产生强烈的挫败感，以下的两个新增功能一定会让你的冒险更加顺利。

在某些区域和敌人战斗时最怕的就是被全灭，现在有了该功能就能在非战斗的情况下随时保存记录，尤其是在 NDS 快没电却又找不到充电器的时候，可是不努力白费的生命草吧。

在图界面能插入的图标从原来的两



什么？这只憨态可掬的熊居然也是同伴？虽然现在官方只公开了一款设定图，不过从它的名字可以判断出，游戏中还存在着其他种类的宠物来陪伴玩家，说不定还有捕获宠物的系统存在呢……

[文：晴天]



简单的操作，不断向未知领域探索的乐趣又将于今年冬季在 NDS 与各位玩家见面了。前作 30 层的冒险领域一定还让很多玩家意犹未尽，而作为操作变场的本作不但将以以往的探索方式从下楼变成了“往上爬”，全新的“天空之城”更是隐藏着众多谜团等待玩家亲手去解开，寻求简单快乐的玩家可要擦亮眼睛仔细鉴别，说不定你也会慢慢爱上这款游戏。



公主联盟~并不是一个人在战斗~

经典的战略 RPG 再一次在 PSP 上降临!

PSP ■ 我们永远不会独自战斗。 ■ 日期
RPG ■ STING ■ 预定 2008 年 1 月 24 日

稍微有些掌机游戏史的玩家都会记得《公主联盟》这个名字。没错，这款曾经在 2006 年 3 月发售的战略游戏以充满魅力的世界观和崭新的游戏系统给当时的玩家留下深刻的印象。这款游戏融合了卡片和战略要素的游戏现在经过众多新要素改良和加工后将在 PSP 上隆重登场。

新古朵拉

芳达吉尼雅王国的公主也是王族的最后幸存者，手握王家代代传下来的圣剑，目的是夺回王都帕鲁提拉城和打倒新生布隆基雅帝国。

新生布隆基雅帝国的皇帝，通过叛乱篡夺王位。率领大军攻陷王都帕鲁提拉城的策划者。



在TGS上大放异彩以后，FANS对这款游戏PSP上的《凉宫春日的约定》的期待度是越来越高，最具冲击性的当然是游戏的片尾曲是由平野绫、后藤色子 and 原纱央里演唱的全新曲目《梦中世界》。为游戏制作音乐的神前晓也许不为人知，但如



▲电脑研究社在游戏本篇中会有登场，他们与故事有着密切的联系。

故事概要

地处大陆世界中央位置的芳达吉尼雅王国，这个由继承众神之血的王家一族统治的王国，经过代代的励精图治，开创了一个富饶而安定的时代。但到了第 31 代国王奥鲁迪思统治时，王国受到新生布隆基雅帝国的年轻皇帝伽鲁卡萨所率领的精锐部队的侵略。在压倒性优势的帝国军面前，王国军队败如山倒。在失去广大的领土后，最后连国王也因此殉国。然而期间，在已被敌人攻陷的王都帕鲁提拉城里，一位少女活了下来……

隶属于大陆南端边境的盗贼团的首领，在救助了从王都逃出来的新古朵拉后，跟她一起对抗帝国军，人称“银狼米拉格”。



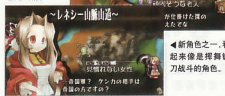
果说他是制作《文字解謎》系列、“《铁拳》系列”、《凉宫春日的忧郁》、《幸运星》音乐的人那么大家应该不会对此人的实力产生怀疑了，因为没人比他更懂《凉宫》的音乐了。

本作是以《凉宫》的世界观而制作的一款AVG，在故事的重要地方都会有迷你游戏出现，并且这些迷你游戏还关系到故事之后的发展。这次要向大家介绍的是里面的一个《The Day of Sagittarius》

PSP 版新追加的要素

虽然本作是 GBA 版的复刻作，但厂商并不是完全全照搬原作。在 PSP 版里除了新追加的舞台外，还有新追加的角色。玩家在可以在本作中体验到比 GBA 版更有内涵的剧情。

▶这个老人也是新追加的角色之一。当然，有新角色自然也有新剧情的。



▲新角色之一，看起来像是捏捏格斗的角色。



▲除此以外还追加了近 3 分钟的开始动画。
[文：阳光成员 solid]

凉宫春日的约定



电脑研究社在游戏本篇中会有登场，他们与故事有着密切的联系。



▲电脑研究社在游戏本篇中会有登场，他们与故事有着密切的联系。

凉宫春日的约定

到哪里都能见到团长大人!

PSP ■ 凉宫ハルヒの約束 ■ 日期
AVG ■ NBGI ■ 预定 2007 年 12 月 20 日发售

的迷你游戏，该游戏是 TV 动画版被夺守了最新型电脑的电脑研究社部长针对文化祭而制作的一款战斗模拟游戏，而游戏本篇中就收录了这个游戏。本作的舞台是正在筹备文化祭的县立北高，从新公开的画面中我们可以看到许多关于校内风景的内容。本作最大的魅力就是称为“S.O.S.”的新系统了，玩家可以先去 NBGI 该游戏的官方网站去先体验该系统，最新公布的是天然治愈系（其实更感觉是天然呆系……）女孩朝比奈，我们可以看到在游戏中这些可爱的角色并不是静止的画面，而是“动”起来的，很有感觉哩。

[文：邪魔天使]

《死亡空间》是EA从去年开始投入开发的一款恐怖生存游戏，故事发生在几个世纪后的未来，那时的人类开始“星球裂化”的过程，他们驾驶巨大的飞船进入已衰亡的行星系，将整个大地撕裂，然后将其冶炼为矿物和能源。USG Ishimura是银河舰队最大的飞船之一，这艘飞船平常一直被淹没在大量信息传输的嘈杂声之中，然而有一天却突然安静了下来。一个常规的检查小队被派往探查原因，小队人员包括一位科学家、工程师和安全专家以及其他一些人，当他们降落到飞船上时，发现了……

游戏中玩家扮演伊萨克·克拉克(著名科幻小说家伊萨克·阿西莫夫和亚瑟·克拉克的名字组合)，这位全副武装的工程师进入了足有城市大小的飞船内部，发现了漂浮在空中的黄色外星怪物，他们将白色腐蚀性液体吐入士兵口中，就可以将其变为疯狂的“外星怪物”。克拉克发现他的逃生路线已经被完全封死，并且与队友失去了联络。由于这是一艘采矿船，因此船上并没有多少武器可用，与敌人战斗的武器就是各种采矿工具，克拉克可以发挥他的工程师技能，对武器装备进行改造。敌人会不断搜寻克拉克，它们会从通风管、天花板等各种地



■在飞船内危险无处不在，但也有一些美丽的景色。

死亡空间

巨型飞船内的求生之战

多机种 ■ Dead Space ■ 美版
ACT ■ EA ■ 预定 2008 年第三季度

对应主机为 PS3、X360

力能让克拉克在失重也可以正常行走。空气和重力是本作的重要元素，破坏飞船上的特定部位会影响到空气和重力条件。在一些失重的地方，敌人的尸体和残肢会在空中漂浮，他们的血液在空中形成球体。开发团队花了很多时间学习NASA的资料，了解了零重力状态下液体、火焰和运动状态。本作的游戏流程约为 20 小时。

[阳光成员：清国倾城]



▲就算一枪爆头也无法将这些怪物干掉，肢解是对付他们最有效的方法。



■一旦遭到外星生物的毒手，就会成为他们的一员。



■在战斗中，中弹的面罩只能防御，但面罩中的一切子弹都能穿透面罩。

冲突：机密行动

二人部队化解核战危机

多机种 ■ Conflict: Denied Ops ■ 美版
FPS ■ Eidos ■ 预定 2008 年春

对应主机为 PS3、X360

在英国享有盛誉的“冲突”系列，即将于明年春季推出最新作。游戏讲述委内瑞拉的叛军推翻了政府，并扬言如果美国出面干涉，他们就会动用核武器。美国政府当然不会就此罢休，他们在表面上按兵不动的同时，派出了一支秘密部队。这支所谓的部队其实只有两个人，一旦他们行动失败

被捕，美国政府将会拒绝承认与他们存在任何关系，从行动的那一刻开始，这两名特工就已经脱离了与美国的任何关系，同时他们也可以为达到目标用尽一切手段。

执行任务的两个人分别是狙击手 Graves 和使用机关枪的 Lang，在执行过程中不会得到新武器，但可以以武器装备强化装备，例如 Graves 的狙击枪可以搭载载弹枪功能，Lang 更是可以得到火箭发射筒。如果一名特工被射杀，另外一人有一定的时间为其注射肾上腺素将其救活，不过不能无限次数的救，因为每次拯救都会让下一次的限制时间缩短，不过通过一关后，拯救的限制时间就会重置。

本作也可以双人线上或线下合作完成，双人游戏不能中途随意出入，而是要跳回菜单重新进入。如果是单人游戏，在游戏过程中可以按键随时切换操作任意一人，同时可以指挥另外一人的前进方向，或者下达一些简单指令。本作的画面虽然不算太出色，但是场景中的一切几乎都是可以破坏的，你可以在墙上打开一个窟窿来狙击，而各种掩体都是可以破坏的，向小塔楼发射一枚火箭，可以将里面的敌人跟塔楼一起炸上天。本作预计将有 10 个关卡，游戏时间为 10 小时左右。

[阳光成员：清国倾城]



■一旦任务失败就只能黯然无名地死去。



▲单打两个人的力量能够化解叛军与核战危机吗？

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏

×1

热血推荐

×3



栏目主持 ACE飞行员

关于如何客观、公正地给一款游戏打分，我们也时常在思考这个问题。低分游戏自然没多少人去计较太多，关键问题就在于令无数玩家关注的热点大作上。玩家喜欢游戏进行横向比较，这样一来评价就变得复杂许多。我个人认为给游戏打分，第一印象非常重要，他人的感受也是最重要的。如果说有缺陷，这个世界上没有

有挑不出毛病的游戏，关键在于这款游戏给你的感受能达到何和高，是否得采史无前例的体验。参与评分的人士也应该对该系列和类型有一定认识的人才，如果没一点感受和认识的话，那出现的偏差的可能性更大。希望读者在各种游戏评分时，不要只关注分数，而忽略评分内容能更好的了解该分数的含义。

半条命 2 橙盒版



火云



引擎才是关键
音效环绕效果出色
系统耐玩度满分

总分
27

■一张盘4个游戏，物超所值。

虽然EP1没有什么变化，但是EP2中的画面有了明显的进步，风格迥然不同的另外两个游戏也体现出制作小组的实力。游戏的关卡设计在目前FPS游戏中绝对是佼佼者，设置重力引擎的Portal颇具创意，而《军团要塞2》联机对战的地图让人琢磨十足，单是这两个模式就能玩上一阵子。

■DVD-ROM 育乐/EA/Valve Software ■Half-Life 2 The Orange Box ■FPS ■2007年10月10日 ■1人 ■无对应周边硬盘记忆

世界街头赛车 4



多边形



精美、真实，身临其境
音效不知如何形容这么棒的音效
系统体贴入微，赛事丰富

总分
26

■在街道上飞驰的感觉居然是那么棒！

对这个游戏期待了很久，而且它并没有让我们失望。城市的景色如此贴近现实，加上强大的天气效果，可以说让人叹为观止。良好的操作手感让人欲罢不能，虽然难度较高，但就是不愿去丢手柄。摩托车的加入让游戏多出了一种别样的乐趣，而新加入的上海赛道让国内的玩家感到更加亲切。

■DVD-ROM Microsoft/Bizarre Creations ■Project Gotham Racing 4 ■RAC ■2007年10月2日 ■1-2人 ■无对应周边硬盘记忆

虹吸战士 罗根之影



火云



拿枪的指敌
音效音乐带感
系统武器的平衡性不够

总分
25

■PSP版原游戏的巅峰之作。

实在不敢相信这是一款单机游戏，游戏在射击以及动作部分处理的很巧妙，在创意上是动作系统后游戏的过称十分流畅。游戏中武器的种类丰富，也许通关之后有些武器也不会被使用过，需要相吸的是敌人还是在AI过高的问题。游戏中大部分敌人（除了戴面具的）都可以躲在掩体后将其露头。

■UMD-ROM SCEA ■Slyhoo Filter, Logan's Shadow ■ACT ■2007年10月2日 ■1-4人 ■无对应周边自制记忆功能

FIFA 08



多边形



除了人物不像，其他完美
音效球场地道真
系统比赛节奏较慢

总分
24

■越来越烂，越来越强。

本作可以很快上手，但是新增加的Be A Pro模式很有新意，类似却又不同于WE的“一球成名”，从操作和视角上都更体现个人与球队的配合，相信这是为将来的网络1v1v1模式做有趣的尝试。《FIFA2008》的确在这一代改头换面，不仅更像游戏，也更像足球。

■DVD-ROM EA ■FIFA 08 ■SPG ■2007年10月9日 ■1-2人 ■无对应周边硬盘记忆

ACE飞行员



这是一款愈看愈经典的合集作品，能够一次性将这款超级游戏目前所有章节收入囊中，简直就是天上掉下馅饼。EP 2在战斗方面比前作更加好玩，《Portal》精彩的谜题再次展现出Valve无以伦比的设计实力。如果你能接受这款游戏风格的话，他将带给你FPS游戏的最高乐趣。



多边形

虽然70%的国内玩家会在玩这款游戏时头晕，不过游戏强大的关卡设计能够让你克服呕吐去将游戏走下去。EP2依然带着剧情探索FPS的道路继续前行，新增的《军团要塞2》与《Portal》部分又给我带了完全不同的乐趣，本作可以说是近年来最物超所值的一款合集作品。

火云



本作最大的亮点就是新加入的数条新赛道，在推满国人熟悉的广告牌的街道上享受急速飙车的快感别有一番风味。游戏优秀的手感给予真实与爽快之间，漂移的观赏性和实用价值都得到完美体现。多种天气效果表现出色，对车辆的性能也有一定程度的影响，使得同一条赛道也有不同的比赛风格。



ACE飞行员

《PGR4》的驾驶手感的属于非常亲切角色，玩家不必费太多力气就能进行比较流畅的驾驶，这使得游戏的上手门槛比较低。本作对赛道环境的刻画依然是该系列最动人的优点，游戏中对雨水的表现也是一流的，真有点让人大开眼界的感觉。可惜摩托车的手感一般，没有期望中那般的出色。

ACE飞行员



当玩过这款游戏后，我感到深探射击类游戏并没有衰落，这种类型的游戏依然隐藏着难以估量的乐趣。本作将任务安排得让你料想不到，游戏中充满了惊喜与挑战。真的很佩服制作小组能够将系列又推上一个新台阶。只要抛开画面和手感的操作，本作放到家用机平台上也能够排在一二线游戏的前列。



星夜

游戏在设计上并没有因为它是掌机作品而简化，许多独到的设计反而将《虹吸战士》这个品牌带入了一个新时代。除了精彩纷呈的单机模式外，游戏还摩多地引入了许多好评内容，让游戏的价值进一步得到了提升。饱满的剧情同样是本作的亮点，富于调性的对话让每位角色都充满了个人魅力。

火云



这个系列再一次踏踏实实地向前迈了一大步，新加入的Be A Pro模式比起《J联赛2007》中的“一球成名”模式要成熟得多，评分与提示系统让玩家在比赛中更加清楚自己的职责，连带系统的改变也让玩家在比赛时能够做出各种假动作，与以往不同的是，那些假动作不再只是花瓶。



D·S

作为每年都要出上至少1款新作的系列来说，想要在系统上做出很大的突破是比较困难的。在本作中我们能够看到EA确实在不断地改善着自己的这个品牌。次世代的机能让再跑在球场上的球员们更加真实，任务模式依然是那么具有挑战性，LIVE模式中新增的模式让玩家愿意把更多的时间花在线上。

科南



画面 相看不错，细节不行
音效 气声宏大使人陶醉
系统 招式系统设计出彩

总分
23

■值得一玩的苏化版《战神》。



纱迦

游戏和《战神》基本类似，但细节方面差很多，慢慢运用过于吝啬，值得一提的是游戏式设计，单手剑、双剑、长兵器区别做得很好，独特的武器升级系统使得玩家从头痛到爱不释手也不觉得厌烦，如果不是有《战神》的话还是相当不错的，不过话说回来如果没有《战神》的话又怎么会有它？

■DVD-ROM THQ CONAN ACT 2007年9月28日 ■1-4人无双对应周边■硬盘记忆



ACE飞行员

游戏非常容易上手，在还算流畅的手感下很快就能让玩家获得砍杀的乐趣，接下众多的武器选择，有趣且实用的招式。巨大的BOSS战都会让人对游戏产生好感。本作确实借鉴了《战神》的众多经典元素，虽然和前辈比起来还显得稚嫩了很多，不过绝对值得ACT玩家们去尝试一番。



胜负师

本以为这又是一款《战神》的劣质模仿者，而画面和打击感从视觉上也无模可拟。不过在尝试之后，发现本作属于极少数“看着不怎么帅，玩着还行”的游戏，特别在招式设计上锁下了番工夫，熟练度提升后，大部分招式都会有用武之地，平衡性高于很多同类ACT，这就是款让人值得的游戏。

高达 战斗编年史



画面 完美再现 MS 全数
音效 收录众多经典音乐
系统 评价升级改造，游戏时间杀手

总分
23

■史上最全苏化动作游戏。



十六夜

收录MS超过140台，任务在120关以上，单关难度已说明本作有多厚道了。虽然前两只《高达Z》，但《高达·沙扎比》以及S高达都作为隐藏机体出现，系统延续了前作，但能够改造武器令玩家能够发挥自身的特点进行战斗。本作的协力作战也得到了加强，与朋友联机时会获得更多的乐趣。

■UMD-NBGI GUNDAM BATTLE CHRONICLE ACT 2007年10月4日 ■1-4人无双对应周边■900KB



炎骑士

NBGI对高达题材动作游戏的把握真是越来越到位了，能够在PSP有限的机能条件下让游戏的操作接近家用主机的级别，光这一点就足以显示厂商的诚意了。游戏的整个系统框架完善，可以说为今后的高达题材动作游戏树立了一个标准。游戏本身上手容易，但想提高成绩则变得相对困难了许多。



邪魔天使

与前作相比本作无论是机体数还是系统都进行了调整与进化。超过140台MS，囊括了到《高达Z》为止的绝大部分机体，游戏中玩家同样能够对机体进行改造，而武器方面更是详细到对每一件武器性能的调整。联机模式也被强化，不仅模式丰富更有众多场地可以选择。

世嘉拉力 REVO



画面 尘土飞扬的效果相当出色
音效 音乐无法让人留下深刻印象
系统 简单丰富，但没有创新

总分
22

■飞沙走石一片，泥灰水乱飞，玩得很快。



多边形

这一作对比赛气氛的渲染做得很到位。飞沙走石的效果非常真实，坑坑洼洼的路面能通过车感感觉出来，让人有种身在拉力赛现场的错觉。不同车辆的差别从内到外都表现了出来，从外形重量，灵活程度上都有比较明显的差异。但是车辆的手感确实欠缺，飘忽的感觉会一直伴随玩家。

■DVD-ROM SEGA SEGA RALLY Revo RAC 2007年10月19日 ■1-6人无双对应周边■硬盘记忆



GOUKI

从某种意义上来说这一作才是真正的《世嘉拉力》，因为它找回了在街机厅玩初代的感受，最想要的元素“漂移”的操作方式是我喜欢的，非常容易实现但表现却不夸张，感觉很爽；游戏的画面表现也完全在我的认可范围内，赛车时会看到车体飞溅的场景，画面感对比赛同样产生影响。



ACE飞行员

本作终于让我体会到一些当年《世嘉拉力》的威风。“赛迪变形表现”虽然算不上什么尖端创新，不过本作在技术上的运用上做得恰到好处，让我们再次感受到了拉力赛独有的粗犷美。游戏对赛道的刻画非常饱满，有着浓厚的街机感觉。可惜游戏整体的韵味，特别是音乐没有达到系列巅峰时期的风采。

古惑狼 泰坦



画面 清晰有趣的场景
音效 一如既往的轻松风格
系统 东拼西凑的大杂烩

总分
21

■“拿来主义”用得太多，往住就成了模仿。



炎骑士

游戏的操作感并没有问题，只是，克拉托不再如以往般蹦蹦跳跳，而是学会了双人拳脚相加。对于热爱动作游戏的玩家来说，接触本作对游戏的系统会有点似曾相识之感，虽然这款游戏的系统属于博学家之长，但确实没有新意的东西让人玩久了之后难免有昏昏欲睡的感觉，游戏流程实在是缺乏变化。

■DVD-ROM Sierra Entertainment/Graeb of the Titans ACT 2007年10月2日 ■1-2人无双对应周边■硬盘记忆



泰坦

可以说它是个轻松的游戏，画面清新可爱，操作充满童趣，手感保持旧系列的水准，谜题设计都比较浅显。革新的战斗系统允许你在对整敌人之前，使用一个叫做AKU的四面而跳起到敌人的肩膀上操作它们进行游戏，是个比较好玩的设计。遗憾的是游戏方式的守旧，用今天的目光看已显得稍稍落伍。



火云

游戏的操作系统与战斗系统有了重大的变革，流程中的重心从跳跃转移到了战斗。古惑狼的战斗力大幅提升，控制不同的角色时能够使用的能力也会有所区别，虽然在玩法上有了很大的改变，但是系列的特色却得到了保留。让人不满的是X360版本在画面上并没有体现出次世代的优秀。

龙珠 Z 电光石火！ 流星



画面 比不上不足比有余
音效 热血的音效体现热血的主题
系统 游戏模式和隐藏要素丰富

总分
21

■让我们重温少年时代的激情与感动。



D·S

非常热地再现了原作中的重点情节，新加入了多名角色和很多场景，挑战模式中新增的游戏方式也有很感觉。但是整个游戏并没有太多出彩的地方，路程要素虽多，但是取得方式却比较简单。另外可使用招式非常丰富，但是真正能在实战中使用的并不多。对于FANS以外的玩家缺乏吸引力。

■DVD-ROM NBGI/ドラゴンボール Z: Sparking! METEOR PTC 2007年10月4日 ■1-2人无双对应周边■900KB



胜负师

《电光石火》实际上已经有了一直有别于其他《龙珠》游戏的系统，这使它成为动漫改编游戏中质量最有保证的一个系列。这一作在原有基础上尽可能地扩充了游戏内容，从完成度来看还是比较高的。众多的角色，让人热血沸腾的必杀技演出，以及丰富的关卡和模式都给了龙珠迷放手一试的理由。



火云

对于一款动漫改编作品来说，游戏的整体素质已经算是上乘。而对于一款新作来说，本作只算是前作的资料扩充版。更多的要素仅仅是为了FANS杀杀伤力，而游戏在画面和玩法上没有任何强化。游戏内容已经比较庞大，很多内容都只是被硬塞的搬进来，“重置”已经成为游戏最大的弊病。

NBA Live 08



画面 帧数保障调整
音效 音效变化
系统 攻防平衡仍需调整

总分
21

■ 还有很大的进步空间。



火云

与去年相比，本作的进步是巨大的，除了流畅的动作和稳定的帧数外，制作小组特意制作了一套全新的攻防系统，新的攻防手段与比赛的程度提升了一个档次。LIVE对垒的变化也让人惊喜，期待5对5的对战。但是，存在的隐患依然不少，国家队的加入只是一个杯赛冠军奖杯，完全是凑数。

■ DVD-ROM版 EA NBA Live 08 890 2007年10月2日 ■ 1-2人 无对应周边 硬盘记忆



ACE飞行员

首先在此盛赞一下Live 08的画面，球员皮肤的精细处理以及球员面部表情无不三地刻刻都达到了前无古人后无来者的地步。本作的视觉表现力远远超过了同类游戏，本作在作表现上的进步依然没有什么大亮点，最大的进步就是操作感的回归，再也不用到前作那样拙劣得令人捶胸顿足的地步。



多边形

与前作相比本作确实有着明显的进步，但我不说这个游戏就是好游戏，因为它的画面实在是太糟糕了。本作中无论我方还是在对方球员的AI依然没有多大突破，有时当玩控制球队的球员被对方几个壮汉包围时，自己的队友却在场上散步，但最糟糕的事，拿到就要求的球员单局10分并不是什么难事。

远古封印之棺



画面 3D场景+2D人物，除了普通音效作曲家，自然不俗
系统 全程触控实在等等

总分
19

■ 值得推荐给手残党。



纱迺

和传统格斗游戏比起来，本作的FPG要素更多，玩起来别有一番风味。游戏中收录的CG非常多，只是限于机能看起来很粗糙，再配合C时代式2D人物就有些奇怪了。游戏的缺点在于采用全程触控，不仅不方便，而且很容易出错。另外格斗时的诸多效果令节奏变得拖沓，绝对是大大的败笔。

■ 卡带 Nintendo DS版 EA NBA Live 08 890 2007年10月4日 ■ 1人 无对应周边 无记忆功能



玛娜



如果说《塞尔达传说 幻影沙漏》的金触操作可以打90分，本作可能连及格线都达不到，由于指令条过细容易就会点到错误的选项，如果不幸触屏，那就意味着你要不断取消和重打了。游戏系统还是有一定新意的，正统的原创剧情也值得一试，不过实际画面完全粗糙和宣传图不是一款游戏。

阿尔卡那之心



画面 同人游戏的画面
音效 音质比街机略差
系统 意外惊喜的作品

总分
17

■ 没准你没玩过呢。



纱迺

虽然是款标准的美少女格斗游戏，但是值得相当硬派。招式丰富，取消系统值得研究，选择不同的阿尔卡那都有不同的特殊攻击，对抗性比想象中要高。不过作为移植版来说，音质不如街机版，动作要素不算多，新手指南内容不足，只能算是差强人意。游戏的上手难度不低，最好配备摇杆再来挑战。

■ DVD-ROM版 AQ Interactive アーカナハート 2007年10月11日 ■ 1-2人 无对应周边 47KB



胜负师



别看这是一款美少女格斗游戏，它硬朗的风格和比较完整的系统使得玩家还有动力去尝试一番。本作走的是那种花哨招式路线，可惜由于各方面表现力都未到达高水准，所以只会给人力不从心的感觉。游戏在系统方面还是比较复杂，招式也是不容易发出来，如果能感受倒可以随时看看。

蜘蛛侠：敌友难辨



画面 场景易其简单单调
音效 小游戏放到好的音效
系统 十分钟就能搞清

总分
17

■ 只推荐给成就党和打发时间爱好者。



纱迺

虽然可以使用的角色不少，不过招式来来去去就是那么几招。关卡多达20关，但每关的流程和场景都缺乏变化，两者结合起来，就会给人一种单调的感觉。不过游戏难度低，还能朋友互动，动作成分还算说得过去，因此和朋友一起同乐的成就感会好很多。另外成就异常好拿，成就犯不容错过。

■ DVD-ROM版 Activision Spider-Man: Friend or Foe ACT 2007年10月2日 ■ 1-2人 无对应周边 硬盘记忆



火云



无论是画面还是游戏内容都可以将本作划归到Arcade游戏的范畴。不过游戏还是有它的可取之处的，简单的操作和双打双打的设计比游戏体一定的价值。在游戏中玩家几乎不用动什么脑子，四个按键就能搞定一切，而且招式还蛮多的，与好友一边聊天一边玩可以体会一把当年街机玩的感觉。

黑暗行动



画面 对不起 X360 的机能
音效 表现平庸
系统 在视角处理上非常失败

总分
16

■ 精准的SLG作品鼓励尝试。



纱迺

游戏将故事背景设定在二战时期并且融入大量科幻元素的设定比较有新意，硬过传统日式SLG应有的自己的个性。但游戏公司实在应该在3D图像上在努力一把，如此简陋的战斗画面让人觉得厂商缺乏诚意和实力。游戏的整体操作还算流畅，但在任务安排上不合理，导致游戏难度比较高。

■ DVD-ROM版 SUCCESS Operation Darkness SLG 2007年10月11日 ■ 1人 无对应周边 硬盘记忆



玛娜



能够在次世代主机上玩到传统的日式SLG游戏，这本身是一件难得的事情。游戏的最大缺陷可能就是3D环境下，游戏的镜头都不够准确，造成了玩家难以看清整个战场情况的尴尬局面。游戏又在战斗系统方面同样出现了交代不清的问题，如果能够进行说明就好了。



REVIEW BY 火云

游戏时间 40 小时以上

热血推荐

黄金眼评分

24

满分 30

本作的世界现到剧情，游戏中的每一个角落我们都能够在中看到街头流行的要素。



美少女世界

Square Enix

A · RPG

NDS

2007年9月27日
好评如潮

1-4人

5000日元

对应任天堂DS、NDS-Lite

整体风格化!

如果在游戏发售之前没有关注过这款游戏的任何相关信息，在拿到这款游戏之后的第一反应一定是“这是野村做的吧?”的确，《美妙世界》被深深地打上了野村哲也式的烙印，除了最直观的野村式角色设定之外，游戏中的系统以及细节上的设定都有强烈的野村风格。这是一款承载了太多野村理念的“游戏”，我们从中可以看出近些年来他在游戏理念上的转变。

野村似乎对徽章情有独钟，继《王国之心 II FM》中加入了国王徽章之后，在本作徽章成为了游戏中最为重要的道具，音操的所有攻击都需要使用徽章来完成，想痛快地使用各种能力将敌人一扫而光吗，先去收集徽章吧。尽管几百个徽章之中有绝大部分的能力都是重复的，但是品牌流行度的加入，让重复性的问题得到了解决，在战斗前留意下排行榜再切换相应品牌的徽章，在战斗中才能够获得攻击力提升的有利条件。就像看电影，影片开始总会出现某某大牌导演制作一样，在本作的一开始“野村哲也作品”便提醒着玩家，这是他的游戏。

要素流行化!

本作的世界现到剧情，游戏中的每一个角落我们都能够在中看到街头

流行的要素。音操以及游戏中出现角色的穿着打扮无一不是时尚前卫，音操无时无刻都戴在脑袋上的耳机，比特最爱的滑板，以及贯穿游戏主线的死神游戏，也都是现今的流行玩意。本作故事的发生地点涩谷，也在游戏中随处可见的街头涂鸦，也给玩家营造出了一个时尚、炫目、自由的世界，在101大楼下面来一场决定生死的旅程，也许是不少日本玩家都曾想象过的美梦。

说到这里就不得不再来提一下本作中最为重要的徽章，它们被赋予了品牌的概念，不同品牌所用的徽章也不尽相同，尽管这些品牌都是虚拟出来的，但是在游戏中却有着一个流行品牌的排名，它们会跟着玩家在战斗中使用的徽章的品牌而变动，排在前几位品牌的徽章在战斗中能够获得攻击力加成的奖励，而排在后几位的徽章的攻击力则会得到减伤。相信追寻品牌是我们每一个都干过的事情吧，何乐而不为?除了徽章外，装备、道具等都有品牌的概念，想要买那种品牌的物品还专门要到品牌专卖店去。想买到称心如意的东西有时需要去跑几条街，第一次在游戏中感觉到购买道具像是在Shopping，应该会有购物狂来收集癖的玩家对此乐此不疲吧。饮食的流行自然也不会被落下，

在拉面店中的拉面种类以及一些饮料与其他食品也非常丰富，游戏中甚至还出现了暗黑拉面店抢生意的剧情。那些高级滋补品的功效自然要比零食高得多，但是价钱也同样高得多，对于初期还处在温饱阶段的玩家来说，快餐才是王道。

操作触控化?

NDS是一部异质的主机，它上下双屏与触控的操作给厂商提供了极大的创意空间，得益于此我们有幸能够在NDS上体验到前所未有的游戏体验。但是也有一些为触控而触控，为了双屏而双屏的游戏出现。

《美妙世界》的战斗系统可谓是独具匠心，同时操作位于上下两个屏幕中的两个主人公来进行战斗，听起来是不是很棒?在游戏刚刚开始之后，由于敌人普遍较弱，玩家也的确能感到“左右互博”的乐趣。越往后进行就会发现越力不从心，你会体会到什么是真正的手忙脚乱。游戏的战斗系统基本这样的，玩家在战斗中需要一只手持十字键或ABXY这四个按键在操作上屏幕中的角色攻击，上屏幕中的角色不能移动，只能控制角色攻击、回避或防御，上屏的主要作用就是积极必杀技并在

适当的时间使用必杀技救急；而下屏才是主战场，另一只手通过触控笔操作下屏中的音操，通过点击屏幕上的徽章战斗。在敌人体力低时战斗很快就能结束，但是游戏后期或在高难度的战斗时问题就来了，由于我们需要观察上屏幕战况的同时，再分出一部分精力控制音操回避敌人的进攻和点击徽章发动攻击，战斗的时间一长就会感到疲劳，不免出现一只手无规则地乱按，另一手机械地乱画的窘境。虽说上屏的角色可以设定成自动攻击，但也解决不了根本的问题。游戏中绝大部分的隐藏要素都是需要通过战斗来收集的，为了游戏的完成度玩家也只能忍受不合理的战斗形式。作为一款战斗占据了主要部分的游戏来说，没有在上屏幕系统上再精雕细琢，实在是有些遗憾。



▲上下屏战斗不少玩家知道了什么才叫操作手忙脚乱。



▲各位主人公过了三个轮回才从死神游戏中成功逃脱。



▲手机是游戏中的关键道具，音操是通过它接收任务的。



▲合理的运用浮现在两个屏幕之间的光球是战斗的关键。

游戏立方

GAME³

Vol. 134

栏目主持 ACE飞行员

Email Game3@ucg.com.cn



多边共享区

ENTER THE GAME

闲聊游戏



上期杂志本刊隆重报道了本届TGS的盛况，受到了不少读者朋友的肯定。由于篇幅有限，许多有趣的边角余料无法刊登，这次利用“多边共享”的和各位聊一些很可能被我们忽略的佳作。

手机版《生化危机4》

本次TGS给我的一个很重要的感受就是手机游戏阵容越来越强大，众多日本大牌游戏都推出了相应的手机版，而且它们的画面素质几乎都达到了PS级别，比如《山脊赛车》、《MGS》等。当我来到日本最大的移动通信运营公司N T T Docomo的展位时，发现居然有《生化危机4》手机版时就再也忍不住了，于是排队进去试玩了一把。凑近一看，手机版《生化危机4》可以说就是PS级别的画面，久违的“方手方脑”人物造型又出现在我眼前，感觉就像自己回到了过去，不过游戏还保留了《生化危机4》的



味道。整个试玩场景发生在村庄内，只是场景内的物件几乎全被删了个精光，你除了能够看到几个房子建筑外就什么都没有了，就是这样他们也能让你看出来这是《生化危机4》。对此我很佩服厂商的兔狍神工，游戏同样以全3D、超广角视点进行战斗，整个试玩没有一个敌人，就让你打一些悬挂在空中的蓝色硬币，算是最最初步的体会一下这个游戏，很神奇。游戏最致命的缺憾应该就是会让你攀跳如雷的操作，像我这种急性子的人当时恨不得把这个试玩机给……由于按键有限，玩家在行走时是一套操作，当遇到敌人时需要按一下键进行全图切换，这时所有的按键就成了举枪瞄准和射击，你可以想像这就是里昂遇到邪教村民后还要跟他们先打个招呼：等会儿啊，等我把武器准备好你再靠近我啊。不过以宽容的心态来说，如今的手机游戏真是敢想敢为，日后必定有难以估量的发展。

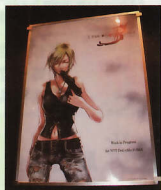
寂静岭 街机版

在逛台，我和多边形在逛一家街机厅时看到了8月份推出的街机新作《寂静岭 街机版》。我个人对系列的1、2代有较深的感情，多边形是系列FANS，所以我们两人决定体验一下。首先，按照现在的要求来说，《寂静岭 街机版》的画面那只能说是PS2级别，不过我们关心的是一对于一款枪械射击类游

戏，游戏制作得是否专业。奇怪了，游戏的射击感觉很软，就像是甩泥巴打中人一样，音效也是“啪、啪、啪”的。我个人感觉这样处理也行。毕竟是街机，游戏的节奏还比较快，经典女人护士、吊带野狗啊都是“耍如湖水”般成批出现，这些杂碎敌人都有致命弱点，只要命中便可一枪毙命，而且还有特殊效果。最令我感动的是，《寂静岭 街机版》运用了大量

阿雅就这样归来？

估计不少玩家都听闻《寄生前夜3》将在手机上推出……在这次再次沉痛地告诉大家，这个事情是真的。面对当前游戏界的大环境，当年的阿雅或许属于那个特定的时代，如果想在今天再度捧红阿雅，估计所需要的费用是当年的好多倍。于是SE高层仔仔细细盘了一下，决定还是一切从简，请这位老牌美女出山可以，不过公司提供的包装费用就那么多，这样算下来《寄生前夜3》最适合的平台莫过于手机了。对此我个人认为，SE的决策是英明的，但是这个决定是令人失望的。国内与海外众多玩家都希望在次世代的高机能下看到一个更漂亮的阿雅，结果这个多年的采美好愿望被SE无情地给扼灭了，想起还有点战战兢兢。很遗憾，这次TGS上我们并没有提供《寄生前夜3》的试



玩，只是在展台上播放了一段阿雅在教堂独自举行婚礼的凄美动画。在图片上清晰的NTT DoCoMo字样再次提醒我们，《寄生前夜3》不属于次世代。现在的厂商精明得很，面对手机这样的平台简直就是赚钱的乐土，SE接下来还要将《王国之心》、《FFXIII》等看家作品搬到手机上，你可以想像手机游戏的利润有多大。



待魂 闪

估计有人一听到《待魂》要出3D格斗斗作都会笑着跳开了。根据以往的经验，也确实是这样，因为在系列历史上《待魂》没有哪一代3D作品受到过好评，想想当年的PS版《剑刃异闻录》，等于是让全世界玩家切齿反骨对3D《待魂》的幻想。不过《待魂》终究还是《待魂》啊，起码为了让更多人知道还有这么一个《待魂 闪》也好，不然还真没有什么机会来介绍这款不被任何人看好的游戏。



▲这是第一关boss，其实还算好对付。
▲机台的装饰布料很脏呢，我觉得这完全无法让人原谅，很伤人。



游戏也能马杀鸡

“马杀鸡”是什么？

相信混迹于网络多年的玩家们都会有所闻，它最初是由“Massage”（推拿）的英文发音演变而来，而现在则多用于一些非正式的场合来达到调侃的目的。当然今天我们要为大家介绍的东西仍然与游戏有关，只要拥有这件神奇的夹克就能够让大家在游戏的同时，帮自己的亲朋好友来个推拿疗法，一举两得。

和众多国外DIY高手的作品一样，这件夹克的工作原理并不复杂，也是属于“拨汤不拨药”的趣味产物，只要我们将传统游戏手柄中的感应块放置在夹克相应的位置便（主要集中在背部）大功告成，只要动手能力强一点，几乎就是“零成本”。游戏的选择对于这款夹克来说也颇有讲究，看图中这位老兄玩的“格斗游戏”应该算是“入门级”的必备软件，在相当讲究



按键准确与组合的此类游戏中，配合上不由自主使出的力道，感觉自然妙不可言。不过经过反复的测试，真正与夹克最匹配的游戏还是非“音乐游戏”莫属，行云流水般的按键在(DJ MAX)及《吉它英雄》等游戏中的应用简直就是为这款夹克量身定做。最要提醒大家的是，虽然这件“推拿夹克”很有创意，但是和真正的“推拿”比起来还是相去甚远，不过邪恶的玩家肯定还想到了它的另一个用途，那就是用它来整人，各位出手时可要三思啊(笑)。



1700万美元为Wii“穿外套”!



自从Wii发售以来，有关遥控器手柄不基用飞碟坏电视机和家具的报道不绝于耳，后来任天堂加粗了遥控器手柄的腕绳，不过偶尔还是会出现类似的报道。为了让用户对Wii的遥控器手柄完全放心，任天堂于10月2日宣布向所有Wii用户免费提供“Wii遥控器手柄外套”。穿上了这种由任天堂特别研制的保护套之后，就算手柄甩飞也不用担心把昂贵的电视机砸坏了。

别看这么一个小小的外套，它给任天堂带来的成本可不低。据《朝日新闻》报道，任天堂总共会免费提供2000多万个手柄外套，耗资1700万美元。当然，比起Wii创造的丰厚利润，这点小钱实在是微不足道。



2004~2007展台小姐简要回顾

说到“回顾”，一般来说一两年不能称之为“回顾”，怎么也得有个三年以上的历史。好歹自己做了四年展台小姐的相关内容，还算撑得起“回顾”这顶帽子。

话说从头，2004年的E3是UCG第一次进行现场报道的大型游戏展会，但本届展会报道对SHOW GIRL还是具备一定水准的，只是一方面东西方审美有较大差异，另一方面，当时的展台小姐在装扮上缺乏“技术含量”，多以极为暴露的衣着或干脆半裸加点彩绘吸引眼球，这样的SHOW GIRL照片并不适合出现在杂志上，也会让人对SHOW GIRL职业的理解有所偏差。因此，很多读者包括编辑本身关注和认识这个特殊

职业是从2004年TGS开始的。那一年我是UCG赴日编辑团队中的一员，在亲身感受了会场气氛的同时，也第一次接手SHOW GIRL相关内容的制作，风格独特的Capcom展台小姐，服装种类超绝的Konami小姐，亲和力十足的SCE小姐，笑容迷人的Namco小姐，衣着大胆的Taito小姐和少数锐眼的台湾华义小姐……都让我记忆犹新。平心而论，这一届SHOW GIRL的平均素质是要高于之后的几届，但这与SHOW GIRL的总人数比较少有关。这几年SHOW GIRL的需求量大增，养虎出山的SHOW GIRL绝对数量其实并没有减少，只是在总数中所占比例下降了。

因为SHOW GIRL内容受到好评，2005年的E3本想如法炮制，但老美对于展台小姐上围的要求似乎远高于长相，所以除了波涛汹涌，能入亚

洲玩家法眼的SHOW GIRL还真没几个，E3的SHOW GIRL内容因此就比E3展会提前缩水了。2005年的TGS因为我们设法取得了展台小姐的资料，之后levelup.cn上还有票选最佳SHOW GIRL的活动，冠军中是清新可爱的坂本祥子小姐。奇怪的是SHOW GIRL三甲在之后的TGS中都没有再出现，恐怕是被咱们这么一评，都羞愤迫退，从事其他卖艺工作了。这一年SHOW GIRL中的老面孔很多，比较意外的是手机游戏厂商的展台小姐平均素质也比较高，手机游戏在日本果然“钱”途似锦。以艺人身份参与宣传活动的大山桃小姐(当时仅12岁)在网络上的走红也算是2005年E3明文的其中一个记忆点。

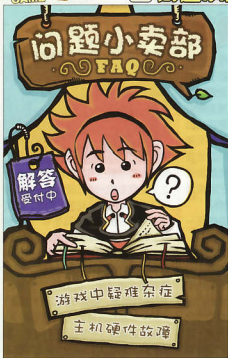
2006年E3明文规定展台小姐不许衣着暴露，就算是“疑似衣着不足”

也会处处以五千美金的罚款，因为怕惹麻烦，不少展台压根儿就没有SHOW GIRL，这倒是让大家把目光更多地关注到了E3 06的大明星——Wii的身上。至于TGS，当然还是一派百花齐放的景象，不过人员流失和新老交替的问题在这个新兴职业上一定程度地显现出来。这一次的SHOW GIRL相关内容首次使用了采访的形式，在资料汇总的过程中，让我们进一步了解了展台小姐的综合情况以及日本女性玩家的一些想法，这一做法反响不错，因此延用了到今年的TGS内容制作中。

2007年E3性质发生变化，所以不再再有SHOW GIRL的身影出现，而TGS的展台小姐秀就在今期，不必回顾，只期待各位读者去评说。

“欢乐的时光过得很快，又又到时间说拜拜。”最后，我不想说希望明年展台小姐整体素质上升之类的话，我所期待的是SHOW GIRL这个行业也能迎来“次世代”。





硬件 HARDWARE

①我的PS2已经用了4年，近日用PS2玩《**战国无双2 猛将传**》时，开始游戏前时弹出的“PLAYSTATION2”LOGO却变了样，出现几个看不清的字和一个骷髅头，请问这是机器坏了还是其他原因导致的？②国庆期间购入了PSP和一张“神卡”，之后尝试着下载《怪物猎人携带版 2nd》的下载任务，但是在连接时却是显示失败，是我的机有问题吗？ [playgame1021]

①如果你在游戏中并没有出现异常情况，出现这种画面应该是光盘本身内容的问题，和你的机器没有任何关系，当然某些改机芯片在读取光盘时也会出现类似的问题。②如果不能下载任务，通常都是“神卡”的设置上存在问题，在安装好驱动程序后，请按照以下的操作来进行：

- (1) 在PC“网络连接”中的“无线网络连接”一项上点右键，选择“属性”并切换到“常规”一栏，左键双击其中的“Internet协议(TCP/IP)”，激活“使用以下的IP地址”并在第一栏填入“192.168.X.1”(X可以为任意数值，默认为0，如果系统出现冲突提示请更换其他数字)，子网掩码默认为“255.255.255.0”，最后“确定”退出。
- (2) 在“网络连接”中的“本地连接”一项上点右键，选择“属性”并切换到“高级”一栏，接着在两个关于Internet连接共享的选项前打勾，最后“确定”退出。
- (3) 双击屏幕右下角的“神卡程序”图标，在主界面的右上方选择“无线网卡”，然后点击右下方的“更多的设定”，将连接类型更改为“电脑到电脑模式”，最后选择“进阶设定”并在“PSP X连接模式”前打勾完成整个设置。

一切就绪后，你可以先导入PSP的XMB菜单(以英文状态为例)，依次选择“Settings”、“Network Settings”、“Infrastructure Mode”、

“New Connection”、“Scan”，在出现的网络列表中选择“WLAN_AP”(神卡的默认热点名称)，之后一直按一键并在最后一步按O键完成设置，最后选择“Test Connection”等待测试结果，只要最下方显示了“Succeeded”就可以进入游戏顺利下载任务了。



▲多使用“网络测试”的功能说不定能找到自己周围更多可用的热点。

②每次我从网络下载的游戏格式都是RAR，解压后会出现几十个同样的RAR文件但并不是ISO镜像，请问如何才能运行游戏？还需要转换吗？另外，有时候游戏还会分成CD1、CD2等多个部分，最后的说明则是“全部下载完后解压其中一个即可”，请问这是什么意思？我需要将多个部分都下载吗？ [qiantan]

出现这种情况其实是很多网站都采用“二次压缩”的方式来提供下载，这样缺点主要是受最大上传文件大小的限制。第一次解压后出现的多个RAR文件，我们将其称为“卷卷”，你只需要选中其中任意一个文件进行解压即可得到ISO的镜像文件，而不需要转换，后面你所遇到的问题也可采用同样的解决方法，而且你都必须保证所下载的“分卷”一个不少，不然就会出现无法解压的情况。

③我最近把PSP升级到了3.52 M33，可当我像以前一样把同一款一半的《英雄传说 白发魔女》重新拷贝到ISO文件后，进入GAME下却发现没有显示任何数据，于是我得ISO文件成了“白发魔女.iso”，再进入GAME下出现了游戏图标，可按O键运行到“Now Loading...”时画面就永远定格在那儿了。接着我又试着把《捉猴啦 猴子大作战》拷贝进PSP里就没有出现上述情况，并且能正常游戏，这到底是怎么回事呢？是不是系统没刷好？《英雄传说 白发魔女》升级前明明能玩的啊？ [nakamurausunsuke]

由于你能够正常运行《捉猴啦 猴子大作战》，所以应该不是“系统没刷好”的原因，出现这种情况应该是由3.52 M33系统自身的一些缺陷所造成的。你可以开机按住R键进入“恢复模式”，然后选择“Configuration”下的“UMD Mode”，将其更改为“Sony NP9660 - NO UMD...”再行尝试能否运行《英雄传说 白发魔女》，当然你也可以选择“Normal - UMD required...”，用引导盘的方式来确保能够正常运行游戏。

④本人最近打算购买PS3，有一些问题想请教。①PS3游戏是否有区域限制？蓝光电影呢？②最近网上有传言说港版的部分软件存在质量问题，是真的吗？③我在电视店询问60GB版本目前的价格在3400-3600元，标配并附赠游戏，请问

价格是否合理？④80GB的版本在功能上较以前的版本有什么区别呢？ [lysheyao]

①PS3的游戏是没有区域限制的，而蓝光电影则分为1区(美洲、日本、韩国、台湾等)；2区(欧洲、非洲)；3区(中国大陆、俄罗斯)三个区域。②虽然之前有部分网友反映港版PS3存在不读盘、死机等情况，但应该都是属于个别现象，你可以在购买前先和商家商讨好出现问题后的解决方法，以尽可能保证自己的权益。③根据你的搭配方式，晴天特地向编辑部所在地商家了解了大致的价格，总价约在3500左右，而你给出的价格出入不大，应该是非常合理的价格。④80GB版本最大的改变就是，采用软件的方式来替代目前80GB版本利用硬件向下兼容PS1以及PS2游戏的问题，而采用软件方式在下兼容上可能会需要不断地更新才能完美地解决各种前世代软件的兼容性问题的，硬件方式则相对简单一些，你不妨作为购买时的参考。

⑤本人想买NDSL，不过却一直觉得应该买港版还是神游版，请问晴天有什么建议呢？另外烧录卡应该选哪个好？改机是指改什么？购买前还需要注意什么吗？ [para121]

①其实这两个版本在使用上并没有太大的差异，而考虑到售后服务等方面，晴天还是建议你购买神游版的NDSL比较划算，另外港版NDSL是采用繁体中文系统，神游版则是更符合国内玩家的简体中文系统。烧录卡方面目前还是首推FA，因为其运行游戏的稳定性和兼容性在烧录卡中仍是佼佼者，不过唯一的缺点就是由于前段时间出现的缺货现象使它的价格有了明显上升，目前的价格在180元左右。②改机是指修改NDSL主板以便于运行烧录卡，而自从大量免刷机烧录卡推出后(包括RA)，游戏商家几乎已经不再使用传统的改机方法。至于购买时的其他注意事项，你不妨注意核对NDSL外包装上的编号是否和游戏主机下方的编号一致，如果条件允许的话，你还可以到现场试一下游戏的联机功能，以确保不会买到存在质量问题的主机。

游戏 GAMES

⑥《超级机器人大战 原创世纪合集》的攻略中，ラス・アングリフ・レイブ和ランドグレイ・レイブ取得方法第一点中提到“在第8、9、13、19(エチオピア路线)战，登场のウキウキ都用ブリット和他战斗，并且击坠ウキウキ至少一次”，这句话的意思是不是只能用ブリット和ウキウキ战斗？由于ウキウキ会逃跑，而且ブリット也没有“热血”指令，会使他几乎无法击坠ウキウキ，请问能否用ブリット以外的同伴组成小队，或用援攻击来击坠ウキウキ以达成上述条件呢？ [cgc0757]

这句话的意思并不是只能使用ブリット和ウキウキ战斗，只要在战场中让ブリット攻击过一次ウキウキ触发对话的情节即可，而要达到击坠ウキウキ的条件，使用小队或援护攻击当然是可以的，另外形成小队后出现的“双人精神”中也会出现魂、斗志等强力精神，是对付强敌的有力武器。

我在《最终幻想XI》中遇到几个问题希望得到解答。①在工会完成第6个讨伐怪(アントリオンの)任务后会得到HP两倍的饰品,请问还有其他方式得到这件饰品吗?②空中都市庞德矿中的第11矿区的钥匙怎么得到?③讨伐公会怪物(イクシオン)在大灯台地下层哪个位置?我遇到过一只飞毛BOSS和一只小松鼠藏在罐里的动物(最强牙和最强大魔法攻击它伤害量只有0)。④召集审判的天树エクスタス在スフォーラ山地的茶店边,那茶店边怎么去呢?好像需要需要启动风之洞。⑤召集鲁斯那的墓石セロムス在ミリアム遗迹的什么地方?开门需要的钥匙如何获得?⑥バルハイム地下道在通关前还可以进去吗?因为我在游戏的第一个太阳石任务前就把它练到了69级,但后来忙于过剧没有到黄色水晶处存档,导致地地道再无法返回,我试过沙漠和水道两条路都无法进入,ミリアム遗迹前也没有办法存档。(空兴 匿名)

①要想获得HP两倍的饰品パブルチューン,后期可以以多完成公会任务,当累积消灭16只讨伐怪,并让公会点数达到200000以上后,前往王都ラバナスタ市街地西部的ムスル・バザ,就能够直接从公会商店中购买,每个售价19800。②完成讨伐アントリオンの任务后,前往フォーンの海岸:ハンターズ・キャンプ调查地图上上方圆形区域的闪光处即可获得“第11矿区的钥匙”。③讨伐怪物イクシオン出现在大灯台地下层:暗影的层-内郭,由于这里由3个区域组成,所以要找到它的确需要花点工夫,比较巧妙的方法就是进入区域后看看是否还存在其它的敌人,如果没有就立即前往地图的右侧等待它出现。它的整体实力一般(LV58,HP306559),主要是需要装备“蔷薇のコサージュ”来防御全体沉默のサイレグ魔法,之后累计使用10次“防御破坏”的技能后,再对其进行物理攻击就能造成比较可观的伤害,当其HP下降到50%以下后,频繁使用的フィア魔法威力大量削减我方MP,因此无需再防御“沉默状态”,而更换“パブルチューン”让所有

的同伴都处于HP两倍的状态来进行战斗,战胜它只是时间的问题。④这里需要先启动“南々風の祠”和“西北風の祠”,然后前往地图右下方的陆行鸟处给予其一个“ギザルの野菜”,接着乘坐它沿路来到另一侧启动“西々風の祠”并破坏“风化した岩石”,最后从上方的道路来到地图的中心处就是与审判的冥樹エクスタス的战斗。⑤在神都ブルオ・シエイス发生击败裁判的事件后,前往神旅与キルティア教长老对话可以得到“断罪の魔石”,之后前往ミリアム遗迹中调查“具眼の守护”的转移装置,并选择使用该道具就会遭遇断罪的暴君セロムス。⑥要进入バルハイム地下道需要先完成“花サボテン”的讨伐任务得到“サボテンの花”,在后期返回东ダルムス沙漠中的“小キャンプ”与其中的男子对话,接着再前往“ネブラリ洞”的集落南侧与入口附近的女性对话,接着依次在海边找到一定数量的贝壳,小帐篷处得到“ネブラリン”,村外正上方的沙漠中找到“谷間の石”即可得到“パブル”,最后与附近恢复的两人对话即可得到“バルハイムのカギ”的谢礼。



▲图片中用该连接地点必须乘坐陆行鸟才可以通过。

⑦我想问两个关于《深渊传说》的问题。①在第三次交还ルージュにんじんの物品时,他需要ビーフ、チキン和ストライプリオン这三件物品,可是我总是找不到最后一个在哪里,甚至在所有商店都买不到,现在就差这个没解决了,没有它流

道据点也恢复不了……②在建筑的支援任务中,我做完100多万却掉不掉产生光的称号,不是要完成上面那个任务呢?③Lost in abyss

①ストライプリオン需要将剧情发展到进入エルドラット前,此时前往ケドニア便可以防具屋直接购买获得。②获得“抽出投资家”的称号并不需要完成上面的任务,在总计给予100万后,只要在宿屋连续住宿5次以上,当触发修建好的事件后,再与之前的老者对话即可得到。

①《王国之心2 最终混合版+》中如何得到二段跳与飞行技能?②我在看《游戏无坏DVD》时发现在与“能甲男”的战斗中,索拉有一个翻车的动作,难道在《王国之心2 最终混合版+》中索拉可以翻车?③如何合成最后一把键刃?

【魔の笔】

①二段跳是Master Form学会的技能,飞行则是Final Form学会的技能,这两个兑换可以在剧情中直接获得。②翻车的动作需要获得Limit Form后才会学会,而Limit Form同样也是在剧情中可以拿到的兑换。③这把键刃的配方在黄键“屋敷:地下墓下”可以获得,而打造它所需要的素材是オリハコン×13;オリハコン×1;ミスリルの結晶×1;ほごまの結晶×1;たそがれの結晶×1;満たされる結晶×7。

不要等问题成堆



才想到小卖部

飞信 Fetion 游戏补给站

Vol.2

活动号码: 992224
昵称: 游戏机实用技术

每天我们都会登录“飞信软件”收取大家提出的问题,并筛选一部分进行在线回复。如果遇到不在线或问题没有回复的情况,大家也无需担心,所有参与者的问题我们都会记录在案,且不影响最后的抽奖环节,另外你所提出的问题同样也会有机会在右侧的互动栏目中刊登。

参与三部曲

第一步

登录“飞信”官方网站下载客户端,
<http://www.fetion.com.cn>

第二步

发送短信“KTFX”到10086开通“飞信”并收到您的飞信号码。

第三步

登录“飞信软件”添加本次活动的专用号码为好友,按软件提示提交问题。

游戏机实用技术杂志社

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

编辑部: 编辑部: 编辑部:

飞信问答互动栏

① 现在购买PS2还划算吗? [神一样的存在]

▲ 由于目前已经进入主机新旧世代的过渡时期,所以想要在PS2上再体会精彩原创大作几乎是不太可能了,不过如果你是一位喜欢怀旧的玩家,那么购买PS2也可谓厚非,而且目前市面上的PS2多为薄型(7000型以上)机器,加上改机的费用,大约在900元人民币左右。

9月获奖名单公布

自从“问题小卖部”推出

“飞信软件”提问的活动以来,

我们每天都会收到众多玩家的

提问,在感谢大家支持的同时,

第一期的获奖名单也将在本期

为大家揭晓, 而从本期开始抽

到的二等奖将变更为“ACG精

美周边”,另外我们也向所有中

奖者的“飞信号码”发送了确

定中奖的消息,请及时地联系

系方式反馈给本次活动专用的

飞信号码,以便于奖品的发放。

一等奖

中国移动定制手机
616221327

二等奖

ACG精美周边

587267435 611732093
137386818 607021620
568775610 568956155
637124242 627510029
439610995 621456040



Game Music Concert, 中国的游戏音乐会!

很多游戏的BGM或主题曲都给我们留下了很深的印象,多年之后也许我们不再记得那款游戏,那个角色,但总会记不住在自己意向中那段旋律,这就是音乐的力量。

在国内外以游戏为主题的各种音乐会已经是屡见不鲜,著名的国际巡演音乐会“Video Game Live”,黑魔导师乐团的《最终幻想》主题音乐会,任天堂举办的“马里奥与塞尔达现场音乐会”等等……能够在音乐大厅欣赏由专业乐团演奏游

戏中的经典名曲,可以说是一个玩家梦寐以求的享受,作为中国玩家的我们,又何尝不想过这一把瘾呢?而在今年的11月18日,这一切都不会是奢望:来自日本著名的东京城市管弦乐团(Tokyo New City Orchestra)将在这一天,在上海大剧院献演这么一场我们期待许久,又有些新奇的游戏音乐会——“Game Music Concert”,而本次音乐会也是这个新生代交响乐团在上海的首次演出,因此亦使其备受关注。音乐会的选曲来自数个经典

游戏:《最终幻想》、《怪物猎人》、《樱大战》、《浪漫沙加》、《哆啦A梦》、《俄罗斯方块》等等,当熟悉的旋律或嘹亮,或振奋、或活泼、或悲壮地从乐池传递到全场,当舞台两侧的大屏幕和背景音乐浮现出大家熟悉的游戏画面,相信只要是曾经不分昼夜投注热情勇猛通关的朋友都会找到属于自己的感动和回忆。

激动人心的还不仅仅是这些,《樱大战》中的著名声优横山智佐小姐也将在音乐会上献唱《樱大战》的主题曲,一同随团来沪的还有两名声优新秀,少女组合Ciao,外表可爱梦幻的她们曾为《NANA》、《爱丽娅学园》、《头文字D》以及《名侦探柯南》等动画作品配音,她们将为本次音乐会带来开场秀。

在本次活动中,受主办方上海市音乐的邀请,《游戏机实用技术》与游戏城寨(www.levelup.cn)将作为这次活动的协办媒体,我们会对这次音乐会进行全程报道,此外我们还与主办方准备了各种活动,你将会得到游戏城寨独占的奖品,它们包括10张

免费票与100张低价折机票,更有横山智佐小姐亲笔签名的纪念品赠送,请大家看到本期《游戏机实用技术》时,尽快去游戏城寨的“Game Music Concert报道专题页”参加活动,先到先得哦!网址如下:
<http://blog.levelup.cn/game/music/>

东京城市管弦乐团介绍

东京城市管弦乐团(TNCO)由现任音乐总监,指挥家内藤彰在1990年创立。该团定期举行管弦音乐会、歌剧及芭蕾舞音乐会、家庭音乐会演出,并录制唱片。

乐团曾与包括意大利著名女高音歌唱家雷蒂娜·斯科托、西班牙男高音歌唱家埃弗雷多·克罗斯、赫门·普雷、卡罗·贝吉尼、阿吉尼斯·布萊沙、已故的高音C之王卢西亚诺·帕瓦罗蒂、新生代男高音歌唱家胡安·费洛雷斯等在内的众多歌剧演唱大师合作,担任其专场音乐会的乐队伴奏,获得广泛赞誉。

与此同时,东京城市管弦乐团还曾多次为中国的皇家芭蕾舞团、斯图加特芭蕾舞团、列宁格勒国家芭蕾舞团、意大利米兰斯卡拉大剧院芭蕾舞团、蒙特卡罗芭蕾舞团、莫斯科大剧院芭蕾舞团、澳大利亚国家芭蕾舞团、澳大利亚国家芭蕾舞团等世界著名芭蕾舞团担任现场交响乐团伴奏。

2004年1月18日,东京城市管弦乐团举行了新版歌剧《蝴蝶夫人》的世界首演,他们创新地在交响乐团中加入了许多日本传统的钟、铃等乐器,成功演绎了这部歌剧大师曾架起一百年前的经典之作。日本传统乐器的加入,使得音乐营造出了一种更为浓重的日本氛围,将戏剧冲突与悲剧性的结尾表现的淋漓尽致。歌剧《蝴蝶夫人》的巨大成功无疑在这部经典歌剧的历史上又添上了辉煌的一笔。在此之后,东京城市管弦乐团继续尝试着对贝多芬、布鲁克等西方音乐家作品进行改编,举办音乐会并录制唱片,获得了国际音乐界的高度评价。

东京城市管弦乐团是一个年轻的乐团,团员在拥有优秀的音乐演奏技巧的同时,又饱含着对音乐的无限热情。该团以其高超的技巧和传达给音乐表演者及观众的三重快乐而闻名。



演出嘉宾介绍

横山智佐,担任《樱大战》中真宫寺樱的配音,使横山一度成为最受欢迎的声优之一,同时也在广播、演唱和写作方面很活跃。为了饰演好舞台剧里的真宫寺樱,横山还专门接受了舞蹈特训,朝着全面型的声优方向发展。



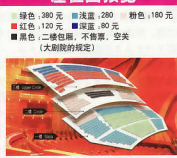
Ciao组合,川瀬阳子(左),演出过《怪医豪博士》的本间久美子、《流星花园》的三色·葵等角色;冈田优香(右),演出过《新勇者莱丁》的小早川等角色。

Game Music Concert 演出曲目

- 1 《恋心七人组》主题曲《爱的歌》、EUPHORIA LOVE、演唱: Ciao
- 2 《怪物猎人》英雄之证
- 3 《俄罗斯方块》和《哆啦A梦》
- 4 《浪漫沙加伊罗物语》
- 5 《樱大战》
- 6 《最终幻想》
- 7 《浪漫沙加》钢琴协奏曲
- 8 《樱大战》主题曲、演唱: 横山智佐
- 9 《樱大战》番外、演唱: 横山智佐
- 10 《哆啦A梦》爱的旋律、演唱: 横山智佐
- 11 《最终幻想》主题曲
- 12 《最终幻想》(另一首,待定中)

中场休息

座位图预览



官方答疑

大家好!

我是本次“Game Music Concert”(日本游戏音乐大奖)活动主办方的负责人冬冬,非常高兴有机会与大家在这里交流。在这里我想就各大论坛上看到的问题进行答疑。

1、Q: 演出主办方?

A: 主办方为读卖广告株式会社、中方为上海城市音乐有限公司

2、Q: 演出曲目是否可以调整,为什么选这些曲目?

A: 看到网友发了“从两地同一乐团演出的两场演出我们会看出我们国家的游戏大环境尚处在发展阶段”的帖子,有点委屈,事情的原委是这样的其实在9月中旬日方才与我公司接上并达成协议,时间比较紧张,谈的时候曲目已经早定了,曾想过修改曲目(我本来的想法是最终幻想音乐会),但与日方联系后得知已无可能。原因有三,首先,日方已经向制作这些游戏的公司支付了演出版权,其次,不是所有游戏的音乐拿来就能演,必须经过专门的改编以适合交响乐团演奏;最后,乐团早已开始排练这些曲目,再换新曲是肯定来不及,希望广大玩家能够理解,在明年也许会有机会将音乐会做成巡回演奏,同时也会从广大的玩友中征集厂益,票选出最喜欢的曲目,向日方提案。

3、Q: 这次订票的程序是什么?我怎样拿到票?何时付款?

A: 首先请您告诉我们需要的价位,张数,手机号和订票地址。经我们确认后将会保证为您订好票。等到11月中旬下旬开始出票时,我们会按照预订时间先后顺序与您确认,并免费送票上门,此时您确认票价无误后将票款付给我方的快递人员即可。不在上海的玩友,建议同样使用上述方式订票,到了演出当天到上海我方付款取票,或当晚到大剧院现场电话联系1562134474付款取票。另外大家也可以参加《游戏机实用技术》与游戏城寨(www.levelup.cn)在网站上举办的活动,也有机会获得免费赠票和低价折机票!工作日拨打021-62328321,或62328325传真订票; 021-62328322 Email, MSN 订票; mails1106@hotmail.com

4、Q: 票价对应的座位?

A: 最高价380元是一楼中间座位(1-19排),280元是一楼两边座位和一楼中间靠后的座位(20-24排),180元是二楼的座位和一楼两边靠后的座位,120元是三楼前几排座位,80元是三楼最后几排。

11月8日,上海大剧院,那晚只属于你! 冬瓜



上海大学的优质教育资源 融合顶尖企业的技术力量

著名游戏、影视动画职业教育品牌上大CIA成长之路

历史沉淀品牌

近年，随着动漫、游戏产业的热门，各种相关培训机构如雨后春笋，纷纷加入到动漫、游戏以及游戏影视动画的培训中来。其中有既注重质量的品牌培训机构；也不乏鱼目混珠那个地方，坑几个教师的平台班子。尚热爱游戏影视动画的学生和家长在选择上造成了很大的难度。如果选择不好，学生不仅无法通过习得一项技术之长，获得心仪的工作，并且浪费了大量的时间和精力。

五年多来，上海大学和CIA数码合作开设的上海CIA游戏影视动画职业教育始终恪守一条原则：用重点大学的规范教育资源融合有优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正秀的职业教育。时间造就品牌，五年来，上海CIA已经开办了21期全日制的游戏动画和影视动画专业班。毕业生已经超过2000名，遍布在各大游戏动画企业各类设计制作企业。最近，延长校区的学生在学校组织的招聘会中，与上海五十多家知名游戏动画企业齐聚一堂。用人单位的认同、时间的沉淀，决定了上大CIA作为游戏动画教育品牌的领先地位。

领先源于不断进步



上大CIA的职业教育课程体系来源于CIA数码科技011年从加拿大高科技互动艺术学院引进的先动动画教育理念和实用的课程体系。在上海大学5年的教学实践过程中，不断修改、创新，目前已经逐步成为游戏影视动画职业教育行业的标准教学体系。该课程体系为一年制全日制教学，教学内容包括基础技能、专业软件工具、实际游戏影视岗位技能三大部分，总学时数达1080学时，接近普通大学三年的教学时间。CIA数码出版的MAYA、3D MAX、动画后期制作、Premiere等12种教材

已作为上海市教委考试院动画自考（独立本科段）专业指定教材，和上海多媒体设计与应用能力考核办公室合作开发考证专用教材。

为促进行业发展，上大CIA的所有教学资源全部公开，包括最新的主要课程的同步教学视频。（感兴趣的朋友可以在网站 www.cia-china.com 上浏览），当然，这也督促上大CIA的老师需要不断断和提高自己的教学能力，使所授知识不断面向于岗位工作的最新变化。上大CIA的目标就是：开门办学，不断创新。

加入上大CIA，进入游戏影视动画制作人才俱乐部

作为历史悠久的数字艺术职业教育机构，五年来，上大CIA培养了超过2000名中高级专业游戏影视动画制作人才，所培养的数字艺术人才已经成为各大制作公司的中坚力量，这是非常有用和校友力量。历届的CIA学员都是校友，逐步形成了一个巨大的CIA校友人才俱乐部，在这里同学们互相帮助、互相竞争，既能提高自身技术能力，又能够帮助就业



在我校组织的上海大学CIA学员专场毕业典礼会上，高质量的学生作品受到各大游戏、影视制作企业的青睐，就业屡创新高！

【友情提醒】

上大CIA第22期将于11月30日开学，本期开设三维游戏动画影视制作、游戏程序设计两个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时
计划招生共60名，凡年满18岁的学员均可报名，额满即止
上大CIA22期教学，生活安排在上海大学嘉定校区，交通便利，住宿条件、教学设备好
报名电话：021-62539082
报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院本部B楼211室



上海大学

学游戏拿高薪！

招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十二期班），有关事宜公告如下：

- **招生计划：** 开班时间：2007年11月30日
- **三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年）** 招生人数：30
培养目标：培养传统美术素养，系统了解游戏理论知识与传统制作技巧，全面掌握游戏原画、游戏角色、游戏道具、游戏地图、游戏动画、游戏特效、游戏动画、影视特效、影视灯光、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业知识。
- **游戏程序设计专业研修班（全日制1年）** 招生人数：30
培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和技能，全面掌握引擎引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、手机游戏设计语言、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。
- **证书：** 完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书和CIA专业证书，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市教委认定的上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证和MAYA、3ds max官方认证考试。
- **教学地点：** 嘉定校区：上海大学嘉定校区学生公寓。
- **入学条件：** 高中以上学历，年满18周岁；热爱游戏制作、影视动画者，免试入学。



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

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

当幸福 来敲门

the PURSUIT of 2007年末重磅作品高级阅兵式 HAPPYNESS

特别企划

统筹 ACE飞行虎 美编 NINA

你有没有过这样的感觉，当一款游戏能让你嘴角都为之微微颤动时，这种感觉叫做幸福。如果你不曾有过这样的感觉，我只能说你不是一个Gameplayer，很遗憾，你的游戏经历是黑白的。在接下来的日子里，将发售一批让人翘首期待的大牌游戏。一年过去了，次世代主机第一次集体发力，X360、PS3、Wii每家都有料，为的就是要在今年的年末商战中拼个头破血流。2006年，从《光环3》首个预告片打响“Finish The Fight”口号至今，能够验证这句话的最佳时机就在接下来的这段时间。当幸福来敲门时，我们做好了准备，以下是UCG编辑对众多年末大作长期追逐后留下的总结陈词，请看《当幸福来敲门》。

跨平台大势力

在当今家用主机中说跨平台游戏通常就是指横跨X360与PS3的作品，因为现在不会有人将Wii上的同名作品看成是同一个游戏，毕竟Wii主机的倾向性太明显。如今各大厂商都会选择跨平台路线来保证自身获得最大收益。在年末商战的较量中，第三方游戏成了第一大势力（Wii主机除外），拥有更多、更优先的第三方厂商的支持是X360亮出的最具分量的王牌。而这次我们推选出的年末跨平台游戏算是其中的佼佼者。



10月26日

PES2008



球迷玩家们！你们攒的钱够买一台PS3了吗？

随着《PES2008》发售日的临近，球迷玩家们：你们攒的钱够买一台PS3了吗？40G的价格已经与一台X360相当了哦！去游戏店打听打听就能知道，在国内，《WE》新作历来都是拉动新主机销量的最大功臣。

相信许多球迷玩家都会和Gouki一样把“荒岛余生”选作游戏的“无上荣誉”——《WE》——是的，对于很多人来说，《WE》就是PS，就是PS2，现如今，也是PS3。

游戏的制作人高家新吾在最近的一次访问中，被问到PS3版与X360版有何区别，记者得到的回答是：两者的代码完全一样——换句话说，没有任何区别。不过高家新吾也直言自己依然不习惯用X360手柄来玩，误操作时有发生，而“正宗”的PS3手柄就没有这个问题。

相信许多玩过X360上的《WEX》的玩家也有同感——对于这款游戏，Gouki的确偏向PS3版。关于游戏本身，本期Gamehalo收录了游戏的试玩影像，与完成版相比应该是八九不离十的。《WE》来到了次世代，我们可以预见除了更好的画面、更丰富的动作、更先进的系统之外，当然也会有初上手时的不适应——逆向思维来看，如果一款新作你刚上手就适应自如了，那制作小组是不是有点白忙活了？多点耐心，少点抱怨，次世代最好的足球游戏依然是《WE》没错了。假如，假如你还没有跨入次世代的大门，同日发售的PS2版《PES2008》将会是你PS2里的《PES6》、《JWE2007》甚至《WE10》的完美替任者。10月26日，让前任们都洗洗睡吧！[文：Gouki]

11月5日

使命召唤4：现代战争

《使命召唤4：现代战争》(以下简称《COD4》)虽然大名早已在外，不过感觉大家对这款作品的认识还没有提升到应有的高度。有多高呢？制作人 Grant Collier 曾经对媒体表示：今年没有哪一款跨平台作品能够超越《COD4》。UCG 幸运地参与了X360版《COD4》为期一个月的联机对战测试活动，并且在TGS会场和PC上试玩了游戏的单机模式的两个关卡，从各方面情况来看，本作几乎达到了无可挑剔的程度，所谓众口难调的局面仿佛

在这款游戏的测试画面前都烟消云散了。或许玩家会觉得我是在自吹自擂，太主观了点。说这个的时候我很满意，我自然也会将《COD4》与过往其他同类作品进行比较，因为《COD4》的各方面优点已经强大到令人叹为观止，所以我不用在犹豫中说出那些模棱两可的客套话。不仅是我个人，编辑组内其他同事也被《COD4》深深感染，甚至连很少玩FPS的人也会激动地尝试一番，然后带着兴奋的感动离开。



■在《使命召唤4：现代战争》中，狙击战将会更有仪式感的表现

本刊在《COD4》发售前的最后一次动员报道

请不要放弃网战

《COD4》的单机模式是让玩家获得投身现代战争般亲临体验感，强调感受天气气，接受战场的洗礼，这种体验虽

然是空前的，但这次《COD4》的野心并未就此停止，游戏的联机模式拥有极具挖掘性的内容与新系统，这赋予了《COD4》更长的生命力。《COD4》的网战的画面甚至比此前许多FPS单机画面还要好得多，而且地图类型丰富。在网络对战中引入升级要素并不新鲜，强就强在《COD4》的每一次升级都会实实在在地让玩家变得强大起来。只有高等级的玩家才能拥有更多特殊技能(如携带更多手雷、子弹穿墙特技、临死前扔手雷等)，更进装备(如LV.20玩家才能使用德拉贡诺夫狙击步枪、武器拥有更多附加装备等)。记得编辑组刚刚进行网战的非常辛苦，由于等级太低只好捡别人的枪。由于玩得多，遇到一对一短兵相接的情况基本都是死路一条。老外在

FPS游戏方面确实神经比较发达，鬼点子多，如今我们技术提高了，装备也先进了，在每次比赛中基本能排在中上游。

值得一提的是，《COD4》网战对网络条件要求并不苛刻，而且刷新配对速度很快。就编辑测试感觉，《COD4》启动新一轮对战的时间比《光环3》至少快一倍。简短的文字难以完全呈现《COD4》网战的强大魅力，如果当年你被(CS)所吸引的话，那么类似写实风格的《COD4》网战会让你更加如醉如痴。作为《COD4》这次极为重要的组成部分，如果玩家没有条件进行游戏的网络对战的话，那么只能遗憾地告诉你，你只玩到了《COD4》百分之四十的内容。

■图为《使命召唤4：现代战争》的联机对战画面



家用机的优势

请不要让手柄操作成为你拒绝家用主机上FPS游戏的理由。《COD4》在手柄操作上同样令人满意。相对于PC版灵敏的鼠标加键盘操作，手柄操作的优势在于其一、其二、《COD4》很大程度上依赖单枪瞄准射击，用手柄实现这一操作比起简单用鼠标点击右键要感觉得多。在用狙击枪时，游戏会让玩家按下左键来进行定神瞄准，在真人深呼吸音效的配合下，这时镜头不会晃动得很厉害，狙击射击是对玩家手柄操作的最高难度的考验。

PS3版的一点优势

跨平台游戏X360版强于PS3版几乎是普遍现象。但通过试玩和已公布的《COD4》介绍影片来看，X360版与PS3在画面上几乎没有差别。由于X360的手柄更适合玩FPS游戏，因此PS3在操作手感上可能略逊一筹。然而选择PS3版，尤其是在国内玩家群中有一定道理。其一、PS3的网络服务目前是完全免费的，如果希望进行《COD4》网战的玩家可以立刻投入战斗。其二、在目前X360还未完全解决三红故障问题的前提下，选择PS3是比较保险的办法，不然你就选择PC。以上文字是给那些有意向购买PS3的玩家一个有力的理由。

11月16日

刺客信条 (欧版)

在TGS展上，Goalk负责介绍《刺客信条》的工作人员：这不是一个带有科幻色彩的游戏，前后一共问了两次，两次的答案都是：我不能告诉你。不过，提前泄露的漫画版《刺客信条》还是实不客气地在第一幕就把游戏的老底给掉了……至于真相到底是什么，等游戏发售大家就知道了。

《刺客信条》引人关注，美女制作人Jade当然是原因之一。但是，如果没有真材实料，那也就是个绣花枕头。上期TGS试玩报道中我们已经对游戏的玩法和规则有了一个大概的了解，《刺客信条》的世界构建得相当真实生动。而且12世纪末第三次十字军东征的故事背景也是少有的游戏题材，再加上“刺客”这个世界上最古老的职业给玩家带来的神秘感，游戏可谓卖点十足。育碧蒙特利尔工作室为《波斯王子》赋予了新的生命，《刺客信条》在《波斯王子》的基础上大大拓展了玩家最喜欢的部分：攀爬跳跃。玩家在《刺客信条》中的体验也许将是独一无二的。因为目前我们根本找不到像《刺客信条》这样的游戏与之相比较。甚至包括刺客埃桑那在游戏中能够实现的动作，也是其他游戏根本无法想象的，如果你自认为是一个平还过得去的动作游戏玩家，《刺客信条》将会成为你验证自己想象力和操作能力的最高信条。[文：Goalk]

我偏不告诉你这不是一个没有科幻成分的游戏



11月11日 真·三国无双5

从二代发售到今天，5代的变革可谓历代之最。游戏完全废除了过去的战斗系统，以跳舞作为游戏最重要的设定，使得游戏的操作方法和过去有着极大不同。此外游戏还加入了游泳、爬梯子等全新设计，过去的一些设定如技能、道具也全部删掉。究竟这些变化算不算得上是进化，还有待玩家去检验。但至少游戏做出了十足的新意。当然，这次的人设的确也太过新颖了一点儿……本作在技术层面的进化是无庸置疑的，和之前那几个移植过来的《无双》作品比起来要强出太多。可以随意调整的视角，多得

夸张的同屏人数、华丽无比的战斗特效……种种迹象都表明，本作才是真正的次世代无双作品。也许你玩到最后会发现游戏的确实有这样或那样的不足，但我保证你玩到游戏之后的50个小时之内一定是充满愉快的。

令玩家惊喜的是，本作不光有PS3版，还有X360版，而且是同时发售。考虑到PS3版在国内的装机量，光荣此举令玩家体验本作的机会也大大增加了。总之如果你还没有次世代主机的话，那么现在就一定要考虑购买其中之一了。记住，11月11日，便是无双大旗再度展开的时刻！【文：纱迦】

这次PS3版与X360同时杀到



11月13日 战地双雄

去年E3期间，EA首次对外公布了旗下蒙特利尔工作室打造的全新形态动作游戏《战地双雄》。游戏一经公布，许多玩家立刻被游戏中这两位武装到牙齿的魔鬼战士造型所吸引。可以说《战地双雄》的首次亮相是非常成功的。可能是游戏的最大卖点——“双人协作”这一概念难以传达给广大陌生的玩家，又或许是游戏在制作方面出现了一些问题，而临下月即将到来的发售日期，《战地双雄》至今都没有再出现给人印象震撼的宣传。更重要的是，从之前公布的一系列游戏影像来看，游戏在“双人协作”的演绎方面并没有达到之前宣传中那种出人神化的效果，两位美国大兵硕大的身形

显得十分憨笨，游戏在射击表现上虽然同样采用了越肩视点，但打起来的感觉怎么就那么卡通化，特别是被敌人子弹命中后居然出现身体包裹着闪烁的光圈效果，再加上设计难看的瞄准星，这些将游戏的整体感觉糟透了大半。我们还发现游戏在画面上也略微有些缩水，好在这一改变还在能够接受的范围内。现在我们只能期待游戏正式推出后实际的游戏体验让我们打消这些顾虑。毕竟《战地双雄》是这么多年来第一款完全以双打合作为主题的、高互动性的双人合作所蕴藏的乐趣可能会带给我们绝无仅有的美妙体验。



高调出世，近日低调

11月20日 夺命双雄

或许你还有些陌生的大作



X360版《杀手47：血钱》开发完毕后，Eidos旗下的开发小组IO Interactive推出了一款次世代大作就是《夺命双雄》。首先国内玩家需要接受这两位太具个性的主角——被迫成为雇佣兵的凯恩和严重精神分裂症患者，以工人身份登场的林肯。游戏号称利用高动态范围光影来展现各种复杂的环境，比如霓虹酒绿的歌舞厅、在纷繁杂乱的人流中进行枪战也会成为游戏向电影致敬的大手笔。这一切的初始形态我们也在《杀手47：血钱》领略过。本作的操作系统非常简单，制作组IO Interactive的目标是让人们拿起手柄就会玩，无需看任何操作演示。要命令队友移动或者攻击特定地区，只要将准星放在你想要他们去的地方，然后

按键即可。这种设定听起来不就是《彩虹6号 维加斯》的翻版吗？而且游戏中同样有在高楼大厦外进行吊绳行动的关卡，去年的《彩虹6号 维加斯》就出现过。

游戏的种种卖点在当前看来已经不具备过人的吸引力，即使那种号称类似《黑客帝国》般的场景破坏效果估计也难得多见多识广玩家，接下来考验的完全就是游戏的关卡设计了。尽管以上对游戏提出了众多质疑，不过《夺命双雄》做为Eidos的一款原创大作，该公司还是花费了不少心血，并且对其投入了很高的期望。有消息指出，该游戏的续集现在在制作当中。著名电影公司狮门(Lionsgate)对《夺命双雄》的剧本创意十分感兴趣，已决定将其改编为电影，并计划于今年秋季进行正式开拍。所以我们没有理由不去关注这款游戏，届时还请广大玩家给《夺命双雄》捧场。



吉他英雄III VS. 摇滚乐队

来自欧美的音乐游戏狂风

10月28号我们将迎来在欧美产生热烈反响的音乐游戏最新作《吉他英雄III》。紧接着在11月23号，原《吉他英雄》小组打造E4后带来的首款作品

《摇滚乐队》或许会将前者斩于马下，从而取代其音乐游戏霸主的地位。虽然同样以演绎摇滚乐为游戏主题，《摇滚乐队》在制作思路上显然更进一步，游

戏的内容也更加丰富。游戏中不但有吉他演奏，而且还有架子鼓、卡拉OK功能等全新要素。《摇滚乐队》游戏包装内将包括游戏一张、一把吉他，一个麦克风风一套架子鼓，定价为169.99美元。可能国内很多玩家到现在都没有关注过这两款音乐游戏，不过从旁观者的角度来说，留意这两大音乐游戏的龙争虎斗也是一件很不错的趣事。

X360 阵营

第三方与第三方共同铸就X360的辉煌

11月20日 质量效应

如果问欧美游戏开发商中哪些能够与暴雪享有同样高的声望,以《博德之门》、《旧共和国的武士》等史诗巨作确立起自身地位的BioWare必然是其中之一。如果说SE代表了日式RPG的高峰,那么BioWare就是美式RPG的顶峰。《质量效应》由BioWare获奖无数的《旧共和国的武士》制作小组亲自操刀打造,誓将重新定义美式RPG的新标准!

本作早在前年的X05上就已经公布,经过历时两年多的倾力制作和一次跳票,将于11月20日与苦苦等待的全世界X360玩家见面。透过游戏体验



商身上的光环,我们不难发现《质量效应》是一款精心制作的游戏。BioWare早就下决心将本作打造一套三部曲太空史诗,并且专门为它出版一套小说作为前传,也确立起自己的世界观,想必实力不俗。现在也得到了《Game Informer》杂志的确认,这份欧美主流媒体为它打出了9.75的分数!我们几乎已经预见今年底明年年初《生化奇兵》、《质量效应》、《使命召唤4》这三款作品和《光环3》、《超级马里奥银河》等名门之后瓜分所有欧美媒体的年度最佳游戏大奖的热烈场面。

就算你对这个美式动作RPG游戏不感兴趣,至少你可以从它身上见识一下X360主机的实力。从目前公布的画面看,有潜力在图像上挑战去年《战争机器》水准的游戏只有三个:《质量效应》、《使命召唤4》和明年才问世的《奇幻竞技场3》。游戏依旧是标准的BioWare风格:场面宏大而细节刻画入

Bioware出品 绝对信心保证



微,再次展示了BioWare一贯的技术实力。而全世界玩家在BioWare那里期待的从来不仅仅是精美的图像,更是令人沉浸的世界和栩栩如生、个性突出的人物形象。我们在这里与标准的BioWare风格重逢:玩家自己扮演的詹姆斯指挥官拯救人类的未来;玩家的各项选择依旧会对游戏产生方方面面的影响;建立

自己人物的选项那么的令人发指;还有少不了的对话树系统……当然制作精良的动作射击等从未令玩家失望的要素也不会缺席。

如果你对欧美风格的游戏有一点点兴趣,如果你想寻找一个成熟大气的游戏,那么气势恢宏的《质量效应》是你不容错过的精品。

10月26日 皇牌空战6

这是该系列首次登陆到PS系以外的主机,这是X360的胜利。《皇牌空战6》的素质我们早已通过Demo体验过了(本作的Demo下载次数已超过百万),游戏的画面绝对对得起X360的机能。如果配合大屏幕和一套高质量的音响,游戏会带给你惊动的感动。由于机能的提升,《皇牌空战6》的战斗区域也比前作有了巨大的提升,这导致每关游戏的战线比以往更长,游戏时间也会更久。为了防止玩家疲劳飞行,这次游戏破天荒地在每关游戏中途设立了存档点。《皇牌空战6》发展到今天,在提升画面的同时其他方面的提升其实已经比较有限了,所以这次游戏的一大卖点就是通过Xbox LIVE进行网络对战。游戏最大支持16位玩家进行对战,你的飞行从此不再孤独。



10月30日 VR战士5



能够在网进行对战一直是广大《VR战士》支持者的梦想。因为即使再强劲的CPU也难以模拟出真人对手的思路,同CPU长期作战后还会遗留一些不好的习惯,久而久之还会感到乏味。X360版的推出第一次实现了这一梦想,世嘉承诺已经较好的解决了网络延迟等过去难以逾越的弊端,保证让X360版的《VR战士5》在网中生动活泼。X360版《VR战士5》采用经过重新调整的街机C版进行移植,并且在画面表现上比PS3版更柔和些,这些努力使得游戏实现了其最大价值。

12月6日 失落的奥德赛

看着制作阵容,以坂口博信为制作总指挥,并上釜步担当主创、重松清编写剧本、植松伸夫作曲,集合了业界一流的创作人员共同打造的一款次世代RPG游戏。再加上微软原立支持,而且游戏还是利用虚幻引擎3打造,所以《失落的奥德赛》即使初出茅庐,也被无数亚洲玩家关注至今。最近游戏不断放出试玩片断,漂亮的画面给我们吃了一颗定心丸。《失落的奥德赛》荣获史上最佳日式RPG画面的头衔看来已成定局。还有消息称本作将拥有超长的剧情动画。现在我们能从Demo进行评判,虽然从Demo试玩中隐约能感觉到游戏某些弊病,不过从



Demo判断一款大型RPG的素质实在有些不妥。《失落的奥德赛》是否拥有和其画面匹配的游戏内容呢?12月6日让我们一同去考证吧。

任天堂阵营

走自己的路，让对手头疼去吧

虽然索尼和微软都不止一次地公开表示：任天堂与我们的市场完全不重合，没有可比性。但大家心里都清楚，老任现在过得很滋润，迅速扩大的主机市场份额几乎可以影响一切。虽然今年末在Wii平台上没有什么第三方超大作，不过这仿佛无关痛痒，喜欢任天堂的人们早就等不急投入到《超级马里奥银河》的世界中去了。

11月1日 超级马里奥银河

任天堂吉祥三宝之最大法宝



今年的年末高战和明年初，任天堂有吉祥三宝，一宝为Wii Fit，教大家练脑力练体力，练视力练平衡力；二宝为《任天堂全明星大乱斗X》，这是一款在业界超越游戏类型甚至公司界限的作品，当你看到斯内克、索尼克和马里奥混在一起，只要不觉得别扭，那你就会上这款游戏，三宝即是下面将会着重提到的一——《超级马里奥银河》（以下简称《银河》）。

关于这款游戏，本期杂志的“前线狙击”栏目将详细介绍，所以在這裡我们大可以谈一点关于这款游戏的面外话——话说2000年NGC刚刚公布之时，任天堂曾公布过一款暂定名为《马里奥128》的神秘影像，100多个马里奥在屏幕上上窜下跳，好不热闹，之所以命名为“马里奥128”，是因为玩家们听到这个名字就不可避免地问会有《超级马里奥64》（以下简称《马里奥64》）的双倍乐趣吗？“但NGC时代任天堂带给我们是背着个会咬嘴皮子水泵的《阳光马里奥》，现在回过头来仔细一想，且不要说《马里奥64》的双倍乐趣，就算时至今日，《马里奥64》在平台动作游戏领域的地位也是至高无上，若称第二，无人敢称第一！不过前不久，宫本茂在一次采访中终于放出话来给今年Wii上的年度作品《超级马里奥银河》定位：《银河》是《马里奥64》精神上的续作，是“马里奥128”在技术上的最成熟的体现！好了，根据宫本茂大神的发言，再结合本期杂志“前线狙击”以及Gamehalo“Wii世代影像版”的双重冲击，我们终于可以激动地奔走相告：1997-2007，十年间最佳平台动作游戏终于诞生了！

[文：Gauki]

12月13日 灵魂能力 传奇

由Namco经典刀剑格斗游戏改编的《灵魂能力 传奇》是今年冬天Wii上值得关注的第三方作品。游戏的故事发生于PS版《魂之利刃》和DC版《灵魂能力》之间，对于剧情出色的本系列来说是补充。游戏中玩家可以挥动Wii的手柄来出招，游戏中的动作同样分为纵斩和横斩，不过招式数量要比过去多很多。游戏中还可以发动各种属性攻击，在迷宫中探索时还有一定的AVG成分。可以双打是游戏的一大特色，游戏也准备了多人同乐的合家欢模式。对于系列FANS来说，这款游戏自然是有着非同寻常的价值。而从试玩版的情况来看，游戏挥剑的感觉比较爽快，难度也不会高。尽管有大量室内场景，但视角切换流畅自如，不会让人觉得头晕。因此对于很少接触此

类游戏的玩家来说，本作同样值得一试。不过从目前公布的情况来看，游戏的隐藏要素似乎不会太多，而玩度究竟如何值得疑问。而游戏的故事虽然设定于《灵魂能力II》之前，但人物建模和场景设计与《灵魂能力II》非常接近，想来就是把当年的VGC版《灵魂能力II》资料直接搬了过来。这点也让老玩家颇为不爽。[文：妙迦]



■游戏还支持双人分屏合作

11月15日 雷曼：疯兔危机2

前作是一款跨平台作品，而经过市场的考验，育碧果断决定将《雷曼：疯兔危机2》制作成一款Wii的独占游戏，我只能说：英明。只要你玩过前作，那么游戏中的主角，这群疯兔就会像洗脑电波一样渗透到你的神经中，从此你就“喜欢”上这个系列（确实地说应该是印象深刻）。《雷曼 疯狂兔子2》的主要游戏方式与前作基本一致，将以60个丰富多彩的小游戏构成。“贼”、“痴”、“损”依然是游戏的最大主题，游戏以一种独有的方式来定义幽默，个人非常佩服制作小组的恶搞精神，如今雷曼在游戏中已经成了配角，这群疯兔仿佛已经成为了育碧新的形象代言人。事实说明，只要是找到路子，只要下过功夫，在Wii平台上第三方同样能获得成功。



11月15日 生化危机 安布雷拉历代记

其实当你看到完全照搬过来的原NGC版《生化危机》和《生化危机 零》诸多场景时，玩家就应该清楚Capcom在打什么算盘了。这款游戏充分展现出如今Capcom敏锐的市场嗅觉，无论是过时的生化迷还是Wii的普通用户群，我想谁都不愿意错过这款游戏，即使已经预感到它其实就那么回事儿。《生化危机 安布雷拉历代记》是一款门

槛很低的游戏，游戏整体节奏类同街机游戏要慢很多。或许在前几关中，经验丰富的老玩家都不会感受到游戏的任何压力，聪明的Capcom是在做一款更面向大众的“生化游戏”，同时他们也推出了众多老牌生化人角色吸引你的目光，本作也算是今年年底Wii上的一款必玩的作品。



▲本作同Wii Zapper发售

PS3 阵营

谁都不可信，最终靠自己

缺乏第三方独占大作的支持，等待PS3的是一场极其残酷的年末商战。自古以来都是求人不如求己，所以今年年底，PS3阵营拿出的都是自家第一方的作品。这些作品最显著的特点就是他们在画面上的表现都比之前的PS3游戏有了很大提高。现在的最大问题就是这批SCE打造的游戏能抓住多少游离的玩家。注：以下作品均会推出繁体中文版。

“这已不只是一款游戏！大可当成是提供给玩家的一种生活方式的作品来看待。”

——山内一典

12月13日 GT赛车5 序章版

以上这句话是近日“GT赛车之父”、系列制作人山内一典在接受日本媒体采访说出的话。将游戏上升到“生活方式”这一高度或许不是每个人都能理解的，不过《GT赛车5 序章版》能否为PS3争口气却有无数玩家牵挂着。山内还表示：《GT赛车5 序章版》所花费的时间相当于《GT赛车》初代的180倍。这样疯狂付出的结果大家都看到了，游戏以奢侈的画面表现再次震撼了我们。《GT赛车5 序章版》的画面确实不是盖的，如果你家中已经

拥有高清环境的话，那游戏将带给你PS3上最强的视觉冲击。在日本秋叶原，许多电器商店直接用《GT赛车5 序章版》的宣传片做演示，对于玩家而言好看固然很重要，但好不好玩同样相当重要。这次《序章版》特意降低了游戏的门槛，设置了“普通玩家”难度，这会玩游戏更容易上手。据悉《序章版》发售后，游戏将会以平均2周一次的速率进行各类网络更新活动，具体内容还需等到届时公布。《GT赛车5 序章版》可以说是为PS3争面子的头号作品，而且很有



可能推出与游戏同捆的PS3振动套装，这点可能是对国内玩家最具杀伤力的一招。

10月30日 瑞奇与叮当

制作小组Insomniac Games已经在PS3发售初期提供了一款现已突破两百万的FPS大作《抵抗》。该小组的制作实力那是有目共睹了。这代《瑞奇与叮当：未来毁灭工具》同样以值得赞扬的

次世代级画面登场。只要玩过游戏的Demo的人都会对他的画面感到满意。提高是肯定的，毕竟游戏在画面上呈现出了一个更加庞大的场景，更多特效的运用，更多的敌人出现。现在最大的问题在于本作在玩法上能较之前作有何种程度的提高。根据时间上的安排，本作算是PS3投入到年末商战的前哨兵。给人的感觉是次重量级的。



10月25日 审判之眼

本作最吸引人的地方就是让所有卡牌游戏玩家都有机会看到以往只能在脑海中想像的场面。视觉冲击力是本作的最大噱头，能够完整地看到从一张魔法牌中召唤出生物这本身便已经令卡牌游戏玩家激动不已，更不用说这些生物拥有自己的特征、招式甚至是脾气，并从始至终活生生存在于场地上。如果抛开这一点，本作自身的吸引力就不是很大了。简单的规则限制了对战时的激烈程度以及变化的可能性，而只有靠生物牌进攻战斗显得单调——其实将本作看成是初级牌牌是再合适不过的了。万智牌？没错，在宣传影像中我们惊喜的看到了“Wizards”的标志，相信所有FANS都希望有朝一日能够将这场虚幻的战争用显示器还原出来，圆梦你们多年的梦。从目前的情况来看，本作的实验性性质还是非常明显的，我们有理由相信如果这种游戏形式能够得到认可，那么这个系列的迅速崛起将只是个时间问题。【文：十六夜】



11月20日 未知海域：德雷克的宝藏

大名鼎鼎的顽皮狗所出品的游戏自然是值得我们期待的。这款被许多人看成是男性版《古墓丽影》的《未知海域：德雷克的宝藏》是该小组的首款PS3游戏。在其内容构成上比《古墓丽影》战斗成分要多得多。TGS上提供了游戏的小节试玩，它们分别侧重探索、

战斗以及解谜这3大部分。实际上这也表明了游戏3大重点内容。游戏在解谜部分做得很好，玩家需要自行观察、跳跃、解谜过程中的动作成分被合理地融入其中，感觉不错。游戏在枪战部分就显得控制过于灵敏，当主角从掩体出来后后经常需要比较吃力地控制屏幕上的准

心。游戏中的敌人AI比较特别，时而笨拙，时而机敏，他们会从四面八方，毫无征兆地偷袭你，导致游戏难度比较高。“近身格斗”系统曾经是《未知海域》战斗部分的卖点之一，而通过实际试玩我们发现，游戏在格斗方面制作得并不尽如人意。主要问题在于打击感觉比较差，主角的动作与敌人的动作反应不怎么合拍，打起来就像是正在进行电影拍摄前的相互演练一样，感觉有些别扭。尽管游戏有以上这些隐患，不过冲

着游戏精致的画面和他所包含的丰富内容，我想每一位拥有PS3玩家都不会错过顽皮狗的这款游戏。



全文完

球迷玩家的07-08赛季就此开幕， 我们才是冠军！

如果你是一名坚定的“FIFA”系列的支持者，那么看到系列每年都在快速地成长，一定会感到非常自豪；如果你是一名“WE”系列的支持者，并且对FIFA的认识还停留在几年前，那么请抱着试试看的心态，它一定不会让你失望。去年到今年的进步依然是巨大的，游戏中新增的带球系统能够衍生出无数花哨的动作，值得玩家研究，而Be A Pro模式则是最大的亮点，玩家能够在这个模式中体验职业球员在场上奔跑的感觉。文 火云 美编 NINA



操作篇

进攻

进攻①

A	短传/头球
X	长传/传中/头球
Y	直塞球
B	射门/头球
LB	让球停止滚动
LB+B	高弧度射门
RB+B	刁射
B后按A	射门取消
X后按A	传球取消

“FIFA”系列在进攻中的基本操作与《WE》系列基本一致，其中差别最大的就是《FIFA》中的射门为B键，而长传键则为X键。如果你是一位习惯了《WE》式操作的玩家的话，最好在Controller Settings内把这两个键位调换一下，否则很容易在面对对方门将时下意识的去按X键，而酿成球高高地飞出底线的惨剧。由于在本作中球员的动作更加细腻真实，而且

进攻②

LB+A×2	二过一
LB+Y	长传身后
X×2	低弧度传中
X×3	45度传中
LB+X	贴地斜传
LB+X×2	低弧度45度斜传
LB+X×3	贴地45度斜传
LT+RT	强制取消



球员在接球与处理球时的小动作也非常丰富，所以在手感上与上一作还是有很大差别的，在尚未适应之前可能会出现处理球上不够连贯的情况，建议先从Pro难度打起以适应操作。

移动



左摇杆	控制球员移动
右摇杆+方向	快速出球
LT+右摇杆	盘带技巧
LB	急停转身
RT	停球
RT+方向	加速带球
LT+方向	低速带球
LT+RT+方向	低速侧身带球

本作的带球系统有了非常大的革新，LT+RT+方向的侧身护球动作也同时在这《WE2008》中登场亮相，这项技术动作的加入也让玩家能够在带球中更加快速做出大幅度的变向带球；LT键+右摇杆的假动作系统能够衍生出无数盘带动作，下面我们就为大家介绍几个假



FIFA 08

FIFA 08	EA	SPG
X360	2007年10月9日	1-2人
支持中文	支持中文	支持中文
		对应玩家数：全年版

动作的使用方法，当然，本作的假动作远远不止这几个。（以下推摇杆的方向都以球员面向的方向为准。）

Rainbow 在任何情况下都能轻易使用出来的技巧，能够将球从身后跳到身前，除了拥有比较好的观赏性之外，在比赛中说不定还能起到出乎意料的效果。它的使用方法是先停止或运动的状态下按住LT，先将右摇杆推到后方，再将摇杆连续向前推两次，注意扳动摇杆的速度一定要够快，否则容易出现夹球失败的动作。

抹球转身 在球停止在草皮的状态下连续向后推两次右摇杆，球员就会原地做出将球抹到另一个方向加速的动作。在边路突破时可按RT键将球停下来，然后在对方后卫减速的时候马上使出此招来向禁区方向进攻。

马赛回旋 齐达内招牌招式在本作中也可以轻松使用了，在带球前进的过程中按住LT键将右摇杆拉到后方然后转动摇杆到前方即可让玩家做出马赛回旋的动作。简单来说马赛回旋的使用方法就是转动右摇杆右摇杆。

翻球 按住LT键后连点RB键就可以让



球员在原点进行颠球的动作，将球颠起来之后再反方向推左摇杆就可以将球踢过头顶并反身加速前进。颠球的实用性不高，在激烈的比赛中给玩家带来几下几下的机会并不多，而且建议不要在与人对战时使用，容易引起真人PK……

Rabona Rabona是一种经常出现在街头足球的动作，它指的是一支脚从支撑腿后绕过去带球或者传球。在足球场上一些技术出众的球员也会使用它，雷东的那次经典传中一定给球迷留下了深刻的印象。虽然《WE》在几年前就加入了这个射门动作，但是发出动作有一定的随机性，但是在本作中玩家可以真正的利用它来传中和射门。能够使用这个动作的球员目前有小罗、德科、梅西、艾马尔、乔·科尔、卡卡、C罗等。在进行的过程中突然急停并转身，在球员没有或接触到球之前快速向想要的方向推摇杆，让球员正好赶在逆足脚，然后在按A键即可（注意是A，传球与射门的动作都是按A），使用Rabona的要诀就是按键的速度一定要轻和快。

防守



被扣除一定量的评价槽。

防守目标

Threats

我方防守时, 控制球员身旁的对方球员没有人防守, 系统就会在该名球员身上标出一个红色的圆圈来提醒玩家。但是, 如果你对这个提示视若无睹, 一旦对方的球员成功的传到你名球员的脚下, 就眼睁睁地看着自己评价槽中绿色变少吧。这就会同时出现多个防守目标, 这时就要考验玩家的判断能力了。

要球

Call For Pass

进攻时在无球状态下按传球键能够向队友发出要球请求, 拿球的队友会将球传给玩家。但是, 如果此时玩家所处的位置太差也会有可能受到拒绝。所以, 尽量跑出空档或在身边没有防守队员时再发出要球邀请, 不然, 队友传出的球被断, 玩家也会受到扣分的处罚。

要直塞球 Call For Through Pass

同要球类似, 在进攻时按直塞键即可向队友发出直塞球请求。直塞球要求玩家跑位的时机更加准确, 更容易被



成就名称	解锁方法	成就点数
Getting Serious	单人游戏时在 Xbox LIVE 的排位赛中赢得 1 场胜利	10G
Worldwide Legend	单人游戏时在 Xbox LIVE 的排位赛中赢得 100 场胜利	600G
Blank sheet	单人游戏时在 World Class 模式下不失球	300G
Host	Xbox LIVE 的比赛中做 10 次主理	10G
This is too much	Xbox LIVE 的比赛中做 10 次主理	45G
Boot Cleaner	完成排球队模式区域 1	15G
Yacht Teamer	完成排球队模式区域 2	15G
Reverie	完成排球队模式区域 3	15G
Substitute	完成排球队模式区域 4	20G
First Team Debut	完成排球队模式区域 5	20G
First Team Regular	完成排球队模式区域 6	25G
Man of the Match	完成排球队模式区域 7	25G
Captain	完成排球队模式区域 8	30G
Veteran	完成排球队模式区域 9	30G
Football Legend	完成排球队模式区域 10	95G

成就名称	解锁方法	成就点数
Snifflysocks score	单人游戏时使用自创球员在比赛中上演帽子戏法	20G
Competition Winner	在自由创作模式中夺得冠军	15G
World Wide Hat Trick	单人游戏时在 Xbox LIVE 的比赛中上演帽子戏法	20G
Extra bonus	单人游戏时在 World Class 模式下的附加赛中进球 2 球	20G
Best yourself	单人游戏时在 1 场比赛中进球 5 个	20G
They drew a blank	单人游戏时在 Xbox LIVE 的比赛中不失球	20G
Secret Achievement	单人游戏时在 World Class 模式下我方门将获得全场最佳	20G
Lightning Finisher	单人游戏时在半场 5 分钟之内进球 10 个	10G
Secret Achievement	完成排球队模式中的所有区域	10G

- LB 切换控制队员
- 右摇杆 切换控制队员
- (手动时)
- A 抢断
- X 铲球
- B 协防
- 按住 LT 放低重心

防守时的操作比较简便, 将换人切换为完全手动后, 玩家可以通过右摇杆来更为准确的切换想换到的球员, 不过对玩家操作的要求比较高, 建议不适应全手动模式的玩家将换人的频率开到 1 格左右。在控制门将时按 B 键或 X 键为门将将球开至中场附近, A 键为手抛球, Y 键则是将球放在地上开始带球(注意不要被对方前锋将球断走)。

Be A Pro 篇

Be A Pro 模式是玩家可以扮演任何一支球队的中的任意一名球员进行比赛(除了门将)。同《J联赛 2008》中的一球成名模式类似, 在本模式中玩家将只能控制选定的球员在第三人称后视点角色待在绿茵场上, 每场比赛后系统还会根据玩家在游戏中的表现给出评价。

明星可不是好当的, 在场上玩家要服从教练的指挥, 不能擅离职守, 如果脱离自己位置太久会影响评价。与“一球成名”模式相比, Be A Pro

模式显然要成熟不少, 在游戏画面中将出现很多图标给玩家提供信息或提示玩家如何在场上跑位。下面就让我们了解一下这些图标的具体意思, 懂得观察这些图标的提示会使我们在比赛中事半功倍。



会增加, 而当玩家的球员被断或传球失败时颜色部分就会减少。

位置箭头 Positioning Arrow

足球是一项团体运动, 在比赛中只有各个位置的球员各司其职, 球队才能发挥出真正的实力并取得胜利。如果玩家扮演的是后卫队员却经常跑到对方禁区前助攻, 那么自己的后防阵线必然会遭到对手的偷袭。游戏中如果玩家离开自己负责的区域太远, 控制球员的脚下就会出现一个黄色的箭头指向正确位置的方向, 如果迟迟不回到自己的位置就会

评价槽 Performance Bar

这个槽会根据玩家在场上的表现实时增加或减少。当玩家做出正确的举动, 比如传球成功、过人或者参与助攻队友完成射门等时, 槽中的绿色部分就



成就名称	解锁方法	成就点数
Genesis	成功创建一名球员	10G
Online First	单人游戏时在 Xbox LIVE 的排位赛中赢得 1 场胜利	10G
Teamament Creation	单人游戏时创建 1 个标志性的存档	20G
English League	单人游戏时在经理模式中夺得英超冠军	10G
German League	单人游戏时在经理模式中夺得德甲冠军	10G
Italian League	单人游戏时在经理模式中夺得意甲冠军	10G
French League	单人游戏时在经理模式中夺得法甲冠军	10G
Dutch League	单人游戏时在经理模式中夺得荷甲冠军	10G
US League	单人游戏时在经理模式中夺得美国大联盟冠军	10G
Spanish League	单人游戏时在经理模式中夺得西甲冠军	10G
Grass Roots	单人游戏时在 Amateur 难度下击败 CPU	5G
Part Time Player	单人游戏时在 Semi-Professional 难度下击败 CPU	10G
Professional Footballer	单人游戏时在 Professional 难度下击败 CPU	20G
World Class Player	单人游戏时在 World Class 难度下击败 CPU	30G
The Legend	单人游戏时在 Legendary 难度下击败 CPU	45G
Defensive Hero	单人游戏时在 World Class 难度下后卫获得全场最佳	10G
Midfield Maestro	单人游戏时在 World Class 难度下中场球员获得全场最佳	10G
Forward	单人游戏时在 World Class 难度下前锋获得全场最佳	10G
Real World	单人游戏时在 Professional 难度下取得 10 场胜利	10G
World Class Finisher	单人游戏时在 World Class 难度下下半场进球超过 10 个	30G
5 game streak	单人游戏时在 Professional 难度下取得 5 场胜利	10G
Single Player Hero	单人游戏时在 Professional 难度下评分达到 90 分以上	10G
50 game streak	单人游戏时在 Professional 难度下取得 50 场胜利	40G
10 scored	单人游戏时在 Professional 难度下 1 场比赛进球达到 10 个以上	50G
10 up	单人游戏时在 Xbox LIVE 的排位赛中赢得 10 场胜利	10G



世嘉拉力 Revo SEGA RAC
 多机种 Sega Rally Revo 全区
 2007年10月9日 59.99美元
 对应XBOX360主机平台, 对应PS3 X360 对应玩家年龄: 全年龄

操作篇

游戏中对于赛车的各种操控并不是非常复杂,但是相当强调个人技术,细心准确尤为重要。在游戏中,还需要熟悉地掌握路况,对于不同的路面赛车开上去的反应也需要用心去体会。不然的话,哪怕是一个微小的失误动作都会导致在比赛中丧失领先地位。不过,如果熟知了游戏中的各种系统,相信对于玩家们夺冠会有很好的帮助。



基本操作	
十字键	方向控制
左摇杆	方向控制
A	手刹/确定
B	加速/退出
X	减档
Y	换档
LT	刹车
RT	油门
LB	切换视角

赛道的判断

是不是有过这样的遭遇:新解锁一个赛道,但是却对它的路况一无所知,而每一次的积分比赛中途是无法更换新车的,所以究竟选择怎样类型的赛车让人很是头疼。这一点您可以放一百个心。首先,在赛道选择的时候,赛道照片上都会有一个奇特的图标,代表着这条赛道的整体环境,是在沙漠中还是在公路上可以比较容易地从这些图标中判断出来。另外,在非积分比赛选择单独赛道的时候,在赛道图片

的上方会出现地图的说明。说明中不仅有赛道的难易度显示,还标注了赛道中正常路面和特殊路面所占百分比。这是一项相当人性化的设定,以后就不用担心因为对赛道毫不知情而使用了不合适的赛车了。



漫天的尘土飞扬,激烈的碰撞,飞溅的泥浆,湿滑的雪地……伴随着发动机的轰鸣体验这一切,还有什么比这个更激情地事情吗?《世嘉拉力 Revo》,这款世嘉公司在次世代上的第一款“世嘉拉力”系列“作品给我们带来了不少的惊喜。眼花缭乱的画面效果和美不胜收的景色已经足够吸引人,再加上革命性的轨迹变形技术,使得游戏的驾驶感和操控感都得到了前所未有的加强。一切都让玩家感到了这款作品的诚意十足,各大品牌汽车的登场更是让爱车一族大呼过瘾。准备好了没有,握紧你的手柄,欣赏着引擎的怒吼声,伴随着从头到尾颠簸,让我们一起来享受一把驰骋在各种路面上的爽快感受吧!

SEGA RALLY REVO

文 翔仔 美術 Janbis

座驾的选择



因为是拉力赛,自然在比赛中会遇到各种不同的路面,所以对于座驾的选择是相当重要的。好了,别一脸不爽地看着我,你肯定想到了复杂的轮胎选择,减震器调整,发动机磨合……不用担心那么多。这次的游戏中提供了简单明了的选

择方式,每一种款式的赛车都有两种规格:“Off Road”和“Road”。顾名思义,前一种车型适合各种复杂的路况,有相当强的越野能力。相反的,后者适合的是公路比赛,加速性能优秀。不要看这些系统被简化了,它一样能够考验你对于路面与赛车关系的认知程度。所以在选择的时候要弄清自己所要比赛的赛道路况如何。当然,在很多的赛道中会是公路和泥地的混合路面,所以还需要掌握好每种车型在其不擅长的路面上行驶的技术,还是有些难度的哦。

难度的调整

在这一作中玩家有更大的自主权,为何这样说呢?这次的游戏里面玩家将首次可以对AI的高低进行手动调整,在车辆选择画面中按“X”键即可进入调整界面,除了在手动换挡与自动换挡之间的选择外,还有了对AI的调整,虽然只有“Easy”、“Normal”和“Hard”三个等级,但是这已经是一个不小的惊喜了。但是AI的调整仅限于“Quick

Race”模式,而且对于驾驶技术出众的玩家来说,最高难度的AI还是构成不了太大的威胁。如果想真正通过AI体验到难度较高的比赛,参加后期的积分赛才是最好的选择。



比赛篇

启动很关键!

个人觉得《世嘉拉力Revo》中的赛车启动做得是非常成功的,甚至超过了不少同类作品。它并不简单地油门一脚踩到底就能顺利启动。由于路面的特殊性,如果一直着油门反而启动会很困难,车

轮会在地面上打滑,需要好一阵才能让赛车动起来。所以游戏的时候一定要掌握推油门的时候要。油门要慢慢踩下去,屏幕上仪表指针转过1/3的时候,再一下把油门加到底,这样的启动会很流畅。

漂移很讲究!

这次的整体操作较前作来说有不少的变化,最明显的就是对于转向控制的灵敏度增强,这让不少老玩家初次进入游戏时会感到不习惯,不过一般情况下很快就能找到感觉。对于新手们来说,得掌握好不少要领。首先,游戏中车头会比较飘,握杆的动作不能太猛,一定要干净利落,幅度也不能太大。其次,这一作品里没有设置转向辅助功能,需要自己手动修正转向后的方向。所以每次甩尾后要往反方向推准握杆,车头打滑时记

住要放掉油门,不然只会让现状变得更加糟糕。这些技术新手们可是要多练习的。另外,借助碰撞过弯是这个游戏的一个特色,因此玩家们如果遇到过弯不太顺手的时候,放心地往对手身上撞吧!



真实的尘土飞扬

相信很多人听到“汽车拉力赛”,第一反应一定会想到“烂泥”、“飞沙走石”之类的词语。这次的游戏中将这众所周知的要素体现得淋漓尽致。首先,在公路和特殊路面上行驶就能够明显地感觉到手感的不同,有些地方的滑行虽然给人感觉有些腻,但是手柄的震动会让你有种跟着地面起伏而颠簸的感觉,完全弥补了这一点感官上的缺陷。

强大的泥沱特效可以说是让人叹为观止,当你飞驰过砂土地面的时候,飞溅起来的是一层“货真价实”的砂砾和石子,而非以前所看到的“点状颗粒”。而当赛车冲过一堆积水的時候,被车轮卷起的泥巴会以各种不同姿态粘在车身上,以前一经过水面就会莫名其妙

出现的那些车身污损效果已经不复存在了。

以往在拉力赛车游戏中,湿滑路面上留下的车轮印记虽然做的已经相当不错了,但是也只是做做样子而已。这一点,在此作中也得到了强化,当你的赛车从前方手下的一道沟槽上驶过时,不仅颠簸的感觉会有所不同,而且会有不同程度的方向改变,这使得你在比赛中经常要不断地对车辆的行驶方向做出微调,以免在轧过较深的印记时赛车会因为方向的细微偏差而导致难以预料的后果。



导航很重要!

在比赛的过程中,会不断地在屏幕上方出现各种箭头和图标,同时还有语音提示转弯地幅度和即时路况。可不要小瞧了这些提示,区分清楚这些箭头图标的意义,对于比赛可是大有帮助。绿色箭头提示是可以踩着油门过,转弯幅度不大,稍微打一点方向就可以滑过去;黄色和橙色提示是放油门过,一般都是九十度左右的弯道,根据转角的大小来判定松油门的力量;红色提

示是踩刹车过,基本上都是一百八十度的弯角,入弯前就要注意开始点刹。此外还有注、坑等特殊路面提示。遇到这些特殊路面时候千万不要掉以轻心,比如很多人对于路面上出现水洼不以为然,实际上在比赛中水洼会对比赛造成不小的影响,还会造成轮胎的摩擦力下降,这不仅会对大角度的颠簸让赛车的方向控制难上加难,如果遇到连续的水洼路面,还会严重影响赛车的速度。

从内到外的不同

游戏中的赛车不是只给你换个外形而已,每种车辆的手感都会有比较明显的差异,从加速性能,转向性能到车身重量都会让你感到很大的不同。因此,在比赛中必须在操作上进行一些细微的调整,不管是

入弯的角度还是点刹的时机。所以说想要取得良好的成绩,还需要多少了解一些各车型性能的相关信息,或者先在“Quick Race”模式中练练手,找到自己比较轻松就能够操控的座驾才能够取得比赛的优胜。

成就列表

Unlockable	How to Unlock
Premier Professional(5)	在Championship模式中得到足够的点数并开启Premier Professional League模式
Premier Expert(10)	在Championship模式中得到足够的点数并开启Premier Expert League模式
Premier Champion(20)	在Championship模式中的最终拉力赛(Premier Final rally)中取得冠军
Modified Amateur(5)	在Championship模式中到足够的点数并开启Modified Amateur League模式
Modified Professional(10)	在Championship模式中到足够的点数并开启Modified Professional League模式
Modified Expert(20)	在Championship模式中到足够的点数并开启Modified Expert League模式
Modified Champion(30)	在Championship模式中的Modified Final rally拉力赛中取得冠军
Masters Amateur(10)	在Championship模式中到足够的点数并开启Masters Amateur League模式
Masters Professional(20)	在Championship模式中到足够的点数并开启Masters Professional League模式
Masters Expert(30)	在Championship模式中的最终拉力赛(Masters Final rally)中取得冠军
Masters Champion(40)	在Championship模式中的所有拉力赛中的每场比赛都取得冠军
Grand Slam(50)	在Championship模式中的所有拉力赛中的每场比赛都取得冠军
Perfect Score(100)	在Championship模式中的所有拉力赛中的每场比赛都取得第一
Car Collector(20)	在Championship模式中到足够的点数并开启所有车辆
Livery Collector(20)	在Championship模式中用初始的6辆车开足50英里(单人模式限定)
Safari Expert(10)	单人游戏中的每条Safari赛道都取得第一
Lakeside Expert(10)	单人游戏中的Lakeside赛道都取得第一
Arctic Expert(10)	单人游戏中的每条Arctic赛道都取得第一
Alpine Expert(10)	单人游戏中的每条Alpine赛道都取得第一
Canyon Expert(10)	单人游戏中的每条Canyon赛道都取得第一
Tropical Expert(10)	单人游戏中的每条Tropical赛道都取得第一

Unlockable	How to Unlock
Tourist(10)	单人游戏中开足300英里(480公里)
Trickler(20)	单人游戏中开足500英里(800公里)
Explorer(30)	单人游戏中开足1000英里(1600公里)
Off-Road Expert(10)	用越野模式(Off-Road setup)在Championship模式中取得一次第一
Road Expert(10)	用普通公路模式(Road set-up)在Championship模式中取得一次第一
Manual Expert(10)	用手动模式(MT)在Championship模式中取得一次第一
Safari Time Attack(20)	时间挑战模式中的每条Safari赛道都取得第一
Lakeside Time Attack(20)	时间挑战模式中的Lakeside赛道都取得第一
Arctic Time Attack(20)	时间挑战模式中的每条Arctic赛道都取得第一
Alpine Time Attack(20)	时间挑战模式中的每条Alpine赛道都取得第一
Canyon Time Attack(20)	时间挑战模式中的每条Canyon赛道都取得第一
Tropical Time Attack(20)	时间挑战模式中的每条Tropical赛道都取得第一
Head to Head(20)	挑战head to head模式中的所有赛道
Live Notice(10)	在线上游戏中完成10次比赛
Live Veteran(30)	在线上游戏中完成100次比赛
5 Ranked(30)	在线上排位赛中取得5次比赛的胜利
10 Ranked(50)	在线上排位赛中取得10次比赛的胜利
30 Ranked(100)	在线上游戏中以主人的身份完成100次比赛
Secret(2/30)	在比赛最后用倒车的方式过终点线并获得超过比赛胜利
Secret(4/20)	在比赛中让赛车离开地面2秒
Secret(5/20)	恭喜你,你在第一圈的最后阶段处于车队的第一名领先地位

游戏进行时

IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

经过了TGS07的洗礼，终于要迎来年底的游戏狂欢了。在10月与11月这两个月中，厂商们都把自己手中最重量级的王牌纷纷抛出，考验玩家们承受能力的时候到来了，面对如潮水般的大作攻势，你们颤抖了吗？纵观下两个月的发售表，虽然出现在眼中的尽是已经听到耳朵都起茧的大作，但遗憾的是传统RPG阵营中除了《失落的奥德赛》之外，基本都是复到的作品，在独立之后的两部作品《蓝龙》与

本期主持人：火云

《ASH》都没有获得预期的评价呀，不知坂口这次能不能打个翻身仗呢？

在本次的进行时中《游戏城寨》素有“漂移小王子”之称的编辑尼亚为我们带来了《世界街头赛车4》的上手指导，新加入的上海赛道一定会让居住在上海的玩家兴奋不已，在自己熟悉的街道上驾驶着顶级跑车飞驰的感觉简直是太酷了。

欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

危机之源 最终幻想VII

完美主义玩家最后的必修课

游戏原名 CRISIS CORE—FINAL FANTASY III
机种 PSP 游戏类型 RPG

经过上期的攻略和本期的研究，相信很多玩家已经对游戏的任务以及魔石合成系统有了相当深入的了解，因此本次我们将为大家提供实用的游戏技巧和一些被遗漏的支线任务部分，相信大家应该能够顺利地完美这款万众瞩目的超人气游戏了。



遇到多个。打倒后获得20000SP，掉落的ミスルの腕轮也可以卖钱。要打倒是很简单的，利用パンチ系魔法，一下就行了。

③任务(謎の大空洞—未知への扉—最強のモンスター)中，可遇到アビスウォーム和ザボンダー，前者可偷到SPマスター(SP变换可获得24010SP)，后者打倒时获得24000SP，并且可掉落ガザールの野梨。不过要注意ザボンダー的HP达40万，要用パンチ系攻击4次，而且要注意它漏网时的针十万本。

快速累积资金和SP

购买源氏的兜需要百万资金，后期合成最高能力的魔石，所需SP也动辄过百万，因此在后期，快速获取资金和SP也是我们必须要考虑的，有几个比较推荐的方法，自然，事先装备上ジュエルリング和モグのお守り会明显提高效率。敌人较强，注意异常状态的防御，攻击主要使用クエイク和パンチ。

①任务(貴重なものを求めて…マフィア対策プロジェクト—マルコの男—激戦)中，出现的敌人有EX—ムンバ、ホンドデビル、レッサウーム，其中レッサウーム掉落ダークマター，ホンドデビル掉落暗黒，EX—ムンバ—掉落ルーンの腕轮，可分别满足合成、SP、资金的需求。

②任务(謎の大空洞—謎のエネルギー—モンスター—強大なり)中，可经常遇上スリスターズ，甚至可一次

マジックポット

在多个任务中，都可随机遇上マジックポット，按照惯例，要等它说出要求后再照做，不过这次不再是只要圣灵药了，要求是五花八门……为了避免DMW导致不需要的攻击，可装备上追究效果的饰品来让DMW不响。

任务 世界の謎を求めて—トンベリの探索—マスター—トンベリ登場！

行动 ジャンプ—ファイアー—グラビダー—回环攻击

获得物品 マジックポットの…(第一次)、羽根つ帽子(第二次)

任务 モンスター—調査計画—モンスター—レポート—ワールド

行动 ブリザダー—ファイアー—サン

支线任务补遗

艾莉丝的花车

在主线花车做好之后，其实还会有其他变化的。我们还可以另外作成两台花车，在萨菲罗斯召集之后，持有相应原料后再去和艾莉丝对话便可进行。原料的人手条件如下：

最高のアツメイ

工具	ミスルゲル	任务(モンスター—調査計画—ミッドガル—モンスター—荒野—真実)完成后，去展示ルームの科学者处入手
木材	ウォルナット材	支线情报—ウータのスパイ—寛度の装置
タイタ	プレミアムタイタ	任务(より貴重なものを—回収任务—2回目—代理人任务)完成后，从ブリーフィングルームの助手处入手
参考书	月刊 职人	任务(神罗コンパニー—海安保持部隊—兵士の最終兵器)完成后，从LOWELESS通りの神罗军士处入手

転型兵隊！

工具	神罗軍はんた <th>支线情报—体力测定</th>	支线情报—体力测定
木材	神罗軍セラミック	体力测定
タイタ	神罗軍キタビタ	体力测定
参考书	神罗配備台設計圖	体力测定

ダガー—グラビデ

获得物品 高级腕時計、兇いの指輪

任务 モンスター—調査計画—さらなる未知を探して—未知の洞窟を調査せよ

行动 アルテマ—3连ファイアー—鉄拳パンチ—电击

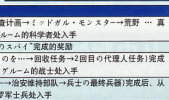
获得物品 ジュエルリング、マーシヤルネイ(稀有)

任务 モンスター—調査計画—さらなる未知を探して—大なる悪魔を調査せよ

行动 アルテマ—3连ファイアー—鉄拳パンチ—电击

获得物品 ジュエルリング、マーシヤルネイ(稀有)

任务 より貴重なものを—アックセサ



リズ人—スカウトマン—決意
钱投げ—すてみパンチ—99999ダメージ—八刀—閃
获得物品 源氏の盾

获得源氏之盾的这个任务相对比较麻烦，根据多次实验，在任务开始的圆形区域的右下角走动，会比较容易遇到魔法宝。99999ダメージ是说用任何攻击打出99999伤害均可，比如パンチ系和重力系。使出八刀—閃的方法是先发动西丝内的LIMIT技“幸运星”把DMW几率提升到最高，之后装备咒之指轮再拆下，让轮盘停转。装备两三个MAX级的八刀—閃魔石，在对魔法宝进行前三次攻击后，使用一个万能药，几乎可以100%转出八刀—閃。

世界街头赛车 4 在美丽的夜上海尽情地飙车吧!

游戏原名 Project Gotham Racing 4
机种 X360 游戏类型 RAC

以真实的环境和极性的操作手感为卖点的“世界街头赛车”系列在同社《极限竞速2》上市时间不长的时间里推出其第四部作品，稍有撞车之感，但两款赛车游戏的手感却非常不同，总体给人的感觉操作手感重于爽快为主的“《山脊赛车》系列”和追求真实操作感的“GT赛车”系列”之间。



游戏城寨 尼亚

爽快但不失真实的操作感

在游戏中不可能像《山脊赛车》一样完全不用刹车键仅仅靠松开油门就可以爽快地图尾过弯，也不用像《GT赛车》一样在离弯200米开外就要减速降档。其实在《PGR4》中，车辆的刹车性能都比较好，可以在很短的时间里从最高档降到可以轻松过弯的2或3档，因此你可以选择像《GT赛车》一样规律矩形的减速过弯，并轻松赢得



比赛，但仅仅如此是很难提高(PGR4)的游戏水平的。

如何甩尾?

甩尾的动作可以让车辆在入弯和出弯时都拥有更高的速度，并且保持最完美的行进路线。

刚接触“PGR”系列的玩家可能下不得要领。当然松开油门仅反按下手刹或刹车也可以做出不同的甩尾动作，但要想达到效果最好并听到轮胎吱吱的摩擦声就要同时按下油门和手刹两个按键才能做出漂亮的甩尾。

一般来说，速度格在4以上的车辆(在车辆选择画面可以查看)，高速进弯前先将车速下降到临界过弯速度稍高的车速后松开刹车同时按下手刹和油门并把手方向打死，以“外-内-外”的方法驶出路线，车身经过弯心后及时按下油门并加上升档的动作可以恢复车速和抓地力，在一定程度上避免转向过度，但要注意不要按死油门，否则容易出现打滑的现象。

什么是合理路线

时刻牢记以“内-外-内”的方法过一般的弯道。即入弯前车身在赛道远离弯心的一边，此时为“外”；刹车开始或刹车完成时打向弯心的方向转

弯，并尽量贴近弯心，此时为“内”；从弯心出弯时尽量减少继续转向而使过弯车辆可以入弯并不碰撞远端护栏的最小角度，此时再次回到“外”。这就是一个完成的“外-内-外”路线。此方法尽量减小车辆转弯的角度，从而保证车轮的全力抓力都用来转向、加速或减速，才能保持最高的速度。

另外还有“内-外-内-外”的进阶过弯法。即在之前所述方法的第一步之前是在内道行驶，进入弯道前开始转向时先向外道后马上打向内道的反方向，前后两次转向能让车身在第二次转向时最快达到最大的转向角度，从而更容易做出甩尾动作。

其实过弯的方法很多，而且实际的操作手感需要自己亲身体会，按下刹车的零秒几秒甚至零秒零几秒的时间是无法用一个明确的规则解释清楚的，加上弯道的不同特点，过弯的方法也千变万化。



Kudos点数

“PGR”系列的一大特色就是“Kudos点数”。Kudos是贯穿游戏所有内容的数值：做出未撞墙的甩尾、腾空、高速行驶、强力刹车、大幅度转弯等等几乎所有精彩的操作等都会得到一定的Kudos点数，连贯的操作中达到一定点数就会获得连系的奖励，最高5星。比赛的不同名次会在赛事结束后获得相映的Kudos点数；联赛是以所有比赛获得的总Kudos点数进行最后排名的，购买新的车辆、配件和隐藏要素也要使用Kudos点数。因此掌握如何最高效率地获得Kudos点数才能顺利进行游戏。

古惑狼 泰坦

游戏原名 Crash of the Titans
机种 X360 游戏类型 ACT

刚听说这款游戏的时候，我还曾经纳闷儿，古惑狼怎么还上泰坦了，就他那小身子骨，不碰一碰就碎才怪呢。我把这玩意儿拿来玩了玩，才发现原来这款游戏是《泰坦》的续作。原来这所谓的“泰坦”是一帮受到光线照射后变异的怪物，并且，它们在游戏中的被克拉修修得满地打滚。



东拼西凑的游戏系统

上面的那个公式只是一个比较另类的比喻手法而已，这款游戏的系统绝对是东拼西凑而来的。换句话说，如果我把《战神》和《奎托斯》置换成《鬼泣》和《但丁》，或者换成《忍者龙剑传》和《隼龙》，这个公式仍然成立。游戏中的很多设定会让你有似曾相识的感觉，比如

《战神》+奎托斯+克拉修=《古惑狼 泰坦》

收集精油(游戏中的“mojo”)、驯服各种各样的泰坦、在特殊房间里完成规定的任务，诸如此类。克拉修在游戏中可以通过各种途径获得精油：破坏花草草、消灭敌人、解开特定的机关。精油在这款游戏中是作为提升能力的点数而存在的，只要累计获得一定数量的精油，克拉修就能获得新的能力(连续技、攻击套路)。既然游戏的名子中提到了泰坦，那么这个元素在游戏中分量就可见一斑了，这些体型巨大的怪物虽然恐有一身蛮力，但并不是



很难对付，在游戏中，持续的攻击能令这些巨兽丧失战斗力，随后按照按键提示操作就可以驾驭它们，不同种类的泰坦拥有功能各异的能力，而这些能力正是解开机关以及获得宝物的唯一手段。

缺乏变化的游戏套路

游戏开始后仅仅完成了两个关卡，我就有点腻不下去了。尽管游戏的画面在小屁孩游戏中已经算是相当不错的水准，尽管游戏操作感依旧良好，但缺乏变化的游戏流程很难让人能够耐着性子把游戏玩下去。四处破坏道具获得精油——消灭出现的杂兵——通过机关——驯服泰坦——完成特殊房间的任务，这几个环节交替出现就组成了游戏中的各个关卡，除了杂兵数量的增加以逐渐变得复杂的场景之外，就再也找不到其他的新鲜元素了。抄袭至《战神》、《鬼泣》等名作的系统更是让熟悉动作游戏的人提

不起半点兴趣。更要命的是，对于一款风格轻松的游戏来说，剧情几乎可以忽略不计，缺少了故事情节，玩起来不打瞌睡才怪。



火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技” 欢迎光临!

投稿地址: 兰州市歌家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编: 730000 Email: guide@ucg.com.cn

街头滑板

X360
典藏

别名 SKATE

解除隐藏装备

在主画面下,依次输入T、1、1、1、X、RB、Y、R、LB。注意要用十字键来输入。

本作的片头很有特色,值得一看。



柯南

X360
典藏

别名 CONAN

秘技开启

打过游戏的普通难度,可以在主画面的EXTRA的CHEAT中设定是否打开全技能或无限续关。打过游戏的困难难度,可以在EXTRA中设定无

限神力。而打过游戏的KING难度,则可以开启最后的无敌模式。

便利的无敌

打过KING难度后的无敌模式相当有用。利用无敌是可以拿成就的,比如游戏有一个成就是不受伤打过任意一关,利用无敌可以轻松实现这一点。而无敌状态下就算受到攻击,也不会中断连击数,利用这一点就连连击数相关的成就也可以轻松实现。

这个游戏的一大特色就是出场的女性除了女主角外全部都是美女……



蜘蛛侠: 敌友难辨

多机种
自购

别名 Spider-Man: Friend or Foe

当你打过一关来到基地时,只要用方向键输入以下指令,就可以直接

使用隐藏人物或获得其他奖励。指令如下:

↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, →	获得5000点升级点数
←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓	可以使用绿魔人
←, →, ↑, ↓, ↓, ↓	可以使用沙人
←, →, →, ↑, ↓, ↓	可以使用毒液

此秘技对两个版本都有效,但升级点数的秘技只能用一次。



光环3

X360
全版本

别名 HALO 3

令人无语的秘技

这令人无语的秘技出现在星星(The Covenant)这一关,具体时间是干掉真先知和大批虫族之后。在真先知所在地,以电梯入口最近一端为1号圈,以此类推,最远端为7号圈,按照4 5 6 7 6 5 4 1 2 3 2 7



2 1 3 4 6 7 5 4 6 5 4 5 3 4 的顺序跳过硬圈,骷髅头会出现在远端控制器的桥上。可以用四人小队形式跳圈加快速度,成功后在战役模式中将会听到隐藏对话。

据说把上面的数字转换为音韵的话,这个顺序就是(HALO 3)主题曲的旋律。

这秘技不是人能想出来的,估计是BUNGIE某工作人员在网上瞎说了。



科南

游戏原名 CONAN
机种 X360 游戏类型 ACT

别把苍蝇不当肉, 翻版战神照样玩!

喜欢《战神》的玩家不应该错过这款游戏,尽管它各方面都比《战神》差一点,部分游戏细节更是让你觉得咬牙切齿,但是,游戏的素质绝对是值得打8分的,况且我们不可能只玩《战神》是不是?

武器的选择

本作的武器分为3种,各有各的不同,游戏的设计思路是只要你肯持续地练一种武器,就不会差到哪里去,反倒是三心二意的人会选择应。

单手剑: 分盾,无盾两种情况,当然是有盾要强得多。有盾时不但会多一些技巧,而且连破防技也能全防御,徽械技也是单手剑的独门绝学。Y·X是距离超远,发动后无敌,敌

人防御不能,命中后昏迷的秘技,只是对部分敌人无效。

双手剑: 连击数高,速度快,有利于发动狂暴状态。X·X·Y·Y破防效果且威力不俗。Y·Y·Y(按住)是防御不能的范围攻击,可以将敌人击飞并昏迷。双手剑前期比较实用,在后期明显不如单手剑+盾好用。

长兵器: 速度慢但单发威力大。X·X·B·Y和Y·B·Y的最后一击威力巨大。X(按住)这一招又快又强,是后期蹭BOSS血的好招。Y(按住)是与双手剑Y·Y·Y(按住)类似的技巧。长兵器在高难度下由于出手慢,有可能一出招就被敌人攻击,因此需要极为敏锐的判断。总之BOSS战用它就对了。

投技的变化

投技在游戏中是相当有用的招数,不但威力大,而且全身无敌。投技分为4种,B为始动技,之后配合方向可以将敌人投向不同的位置。B·X和B·Y是威力很大的投技,其中B·Y更强。把这两个技巧学满后,打死敌人可以出现大量钱,但投技仅对小体形敌人有效,其中部分小体形敌人

更要将其打昏后才能使用投技。高难度下如果乱出投技被拆投的话,损失的体力相当可观。

扔敌人时根据不同情况会有以下两种变化。除了与成就相关,实用性也不低。**DEATH FALL:**把敌人扔下悬崖,一击必杀。

IMPALE:把敌人扔到尖锐物上,一击必杀,且会出现大量钱。这种尖锐物一般都会串着几具尸体,一看便知。

弹一闪

本作也有类似于《鬼武者》弹一闪的技巧,名为PARRY。发动方法是在敌人攻击到你的瞬间按L键进行防御,成功的话会出现按键提示,之后准确输入的话就会出现追加。除了最高的KING难度,其他难度下弹一闪都是一击必杀的。部分大体形敌人和全部BOSS可以弹挡,但不会出现追加指令。另外有盾的话会降低难度,但防御不能技不能弹挡。

由于弹挡也算是招式之一,故要想练满一种武器的全部技能,该武器的3种弹挡也是要精熟的。本作基本

上只要攻击一次敌人后,敌人就会进行反击,熟练的话弹一闪其实是没有什么难度的,而弹一闪的最大价值在于最后一关,最后一关那种在空中飞舞的幽灵兵(第一关也是这种兵)只要被弹挡就会被秒杀,连追加指令都不要你输入。

神力

本作中科南拥有4种神力,神力以十字键进行选择,按LB发动。不过这4种神力里,除了最后的虚无(Void)在高难度的某些地方以及解开秒杀10人的成就有点用之外,初期的石化光线是最为实用的。石化光线不仅消费少,而且石化可以对除BOSS外的全部敌人有效,之后用普通攻击就能把敌人击碎。



▲发动石化光线时看清敌人位置和方向,这样一次可以封住复数敌人,非常有效。



▲巨大的象神在KING难度下比较厉害,当它口中吐出气时可以从侧面给予重创。

蜘蛛侠：敌友难辨

轻松简单，打了不烦

游戏原名 Spider-Man: Friend or Foe
机种 X360 游戏类型 ACT

一想起上次那个“失败的超人3”游戏，心里就不住就打了一个寒战。现在这个《蜘蛛侠：敌友难辨》的素质也不能高，但至少打起来轻松简单，还支持两人同屏打过关，因此推荐度无疑要高上不少。



本作的故事模式采用两人制进行，共有14名战士可供选择。除了电影中大家熟悉的绿魔人、沙人、毒液之外，还有一大票活跃于漫画、动画的角色。这些角色会随着游戏的进程而逐步加入，游戏共有5大关20小关，使用不同的组合来挑战是游戏的一大乐趣。请记住在出发前换好搭档。所有角色的出招方式都大致相同，地面招式无非就是X(按住)、X·X·X·X·X·X(按住)、B(按住)、X·X·X·X·X·X(按住)、B(按住)，再加上各种投技。

本作的战斗可调整难度全无，即使



▲这位杜比杜加入前是唯一一个令我阵亡过的BOSS。

HP被扣为零也仅仅只是减分数，只是BOSS战需要小心一点。战斗技巧方面，这里只推荐蜘蛛侠的投技B(按住)，此技在混战中非常实用。连续投技方面大家可以自行开发，对于小体积的人简直是想怎么连就怎么连。我常用的连续技是：B(浮空) > 跳跃X·X·X > 空中B > 地面B·X(按住) > 跳跃X·X·X……

游戏中按方向键可以使用道具，↑为必杀技，←为增加攻击力，→为无敌，↓为恢复HP。除了恢复HP的道具外，其他道具在游戏中可以拿到，而且数量不少，因此大家不用吝惜。遇到麻烦的战斗时不妨多用。其中增加攻击力和无敌一起用是最为常见的手段，而且这两个道具都只售25元。

因为是X360游戏，所以成就就不好也是不少玩家比较关心的。本作的成就是相当好事的，论难度也就比

《忍者神龟》要高一点儿。本作的成就概括起来大致就是：完成5大关的全部隐藏要素、将全部角色全部技能充满。游戏的每一关都会有一些隐藏要素，在过关时就可以看见，只要将每一大关的全部隐藏要素找齐就能获得125点成就。这些隐藏要素的藏身之处都比较好找，不会藏在太变态的位

置，而且打过之后还能反复挑战，所以无需担心。

升满全部角色全部技能比较花时间，而那个50000点的秘技也只能用一次，因此推荐大家在通关之后反复打最后一关。打得快的话6分钟就能解决战斗，过关后的奖励是3000点起，正好一次就能买齐一个角色。



■第一关发生在东京，两边的广告让人喷饭。

远古封印之焰 看看CG就得了

游戏原名 アルカシックシールド ヒート
机种 NDS 游戏类型 S.RPG

外强中干，名不副实

一直有这么一句调侃，就是一个游戏制作人在离开了他原来的游戏公司出去单干后制作的游戏都不会怎样，虽说笔者对这句话只觉得是句笑话，但纵观离开原公司的那些游戏制作人的确获得再次成功的不多。坂口博信在离开SE后制作了《蓝龙》，这款走王道FRPG路线的游戏也确实让人

眼前一亮。但《远古封印之焰》的推出却让人失望不已，虽说NDS机能就那样，但也不至于做成现在这个样子吧，你看《FFIII》、《FFXIII》以及即将推出的《FFIV》、《FFTA2》都不错么。当然，如果实在觉得最近无聊或者等后面的《FFTA2》不妨用这款游戏打发一下无聊的等待时间。

任务与战斗

本作作为一款S·RPG采用了传统的按章节进行游戏的方式，即每一章前往下一个目的地，战斗胜利后再向下一个目的地进发。战斗时需要同时指挥多个小队，在之前的编队中要对每个职业和角色有一定了解，在职业编排时也不要随意搭配，应该结合各自的性能与技能来编队。一个队伍由一名队长和两名队员组成，队长都是剧

史上最大的2D背景没想到居然会如此的平庸，坂口在独立之后似乎除了在容量上表现出了大家的风范，并没有什么建树。游戏中CG与实际游戏画面的差距实在是不让人接受，而且惨败的战斗节奏也影响了玩家的心情，看来坂口在今后的道路上还要更加把劲吧！



情人物，而队员则是那些召唤的灰之战士。一场战斗我方最多可以派出3个小队，行动则是按AP来进行。一个人40AP，也就是说一个三人小队就有120AP，每回合恢复的AP数量就是人数×40。移动战斗都会消耗AP，战斗则一次消耗50AP。AP槽上有一个刻度，那是50AP，如果低于这个刻度那就无法进发了。在移动方面移动后的人可以再移动，但是前提条件是要有剩余AP，而且再行动所消耗的AP比第一次要多，这一点要注意。另外，游戏的一切操作都是由触控笔来进行，所以在攻击敌人时要对准了戳。

吸收

在经过了特定情节后就可以吸收灰之战士来提升能力了，包括主人公在内的剧情人物都可以通过吸收灰之战士来提高自己，在吸收灰之战士时可以通过吸收灰之战士的3个技能，但要注意的不是什么技能都能吸收的，而在吸收的同时队长本身的能力也会得到提高。

关于自由地图

在通过关卡后该关卡就会成为自由地图，此时可以随时进去练级、拿道具，不过随着故事的进行前面的关卡就无法进了，所以如果某关卡有很好的道具那么就要尽快多打，比如第三关每回合恢复一定HP的道具在早期是很有用的。

通关之后

通关之后会让你存一个通关存档，读取该档可以进行二周目，二周目可以继承金钱(ELE)、特殊武器(自由关卡得到S评价后获得)、饰品、技能的熟练度、游戏时间、女主角艾夏的特殊技一开始就可以使用等。而不继承的物品有通常武器、防具、道具、等级、同伴等。





就在一年前,《龙珠Z 电光石火! NEO》让龙珠迷们兴奋地热泪盈眶。今年《龙珠Z 电光石火! 流星》又刮起了龙的风暴,龙珠的FANS们再一次进入了肾上腺素爆发的状态。超过了150名角色登场,让这一作显得史无前例地壮大,新加入的游戏方式,新加入的庞大场景,进一步强化的变身与合体系统,无一不让玩家大呼过瘾。忠实于原著的剧情绝对让人热血沸腾,还等什么呢?进入游戏,让我们重温少年时代那激动人心的故事吧!

龙珠Z 电光石火! 流星

NBGI

FTG

小编寄语

Editor's BES

努力工作，拼命玩！



★最近总觉得困，我晚上的时间是怎么消失的？游戏两小时，运动一小时，上网一小时，看书一小时，观影一个半小时——你猜对了，我其实每天晚上都要在1点之后才能入睡。

★又到了一年一度的日本动画番剧选时间，经过两周之后已经淘汰了一大半，不过数一数剩下的部数，还是有10部以上。不过说实话，感觉这次10月新番的质量还真不咋的，精品太少。

★最近疯狂般地游成就，成就点涨幅接近30%。其实我玩的这几个游戏都是二线游戏中的精品，咋在别人看来我就是在自虐呢？别人笑我太疯癫，我笑他人看不穿。不见LIVE成就榜，排名已在3万内。

少女

★周二生电炉的时候，见一富婆带小孩，那富婆臃肿不堪，身上打扮珠光宝气，一看就是那种港片中常见的俗不可耐的角色，那小孩倒是长得颇为伶俐，在电梯里一直玩着YOYO，那富婆看着小孩喜爱地说：“好棒啊！爱因斯也喜爱YOYO，你以后一定是个科学家。”大惊失色之下，我对这富婆的印象顿时大为好转。



★《真·三国无双5》快点来吧！

▶此次新番中，还是《进击的巨人》全速前进！ED曲超高，石川智晶真不错。

■《FF7CC》的剧情比想象中的还要好，只是马陆德觉得扎克、安吉尔、罗菲罗斯与杰内西斯四人之间存在着一种说不清道不明的暧昧关系……啊呀，这种腐女倾向……不会是被人传染了吧……><

■最近经常忙忙，每晚正在写一个英雄主题的相关企划时，被一位QQ上好友提醒：“一定要算上黄金帽人登场吧！”当时已经是写到深夜，于是就先昏沉沉地列入名单罢了，结果第二天早上一看……想了半天都压不住不起来这个伟大航路上的绿藻头是怎么回事……

■大概受了《柯南》第11部剧场版的影响，身上的抄纸这两天开始狂玩“柯南”，废寝忘食数日之久，看样子是要拿全勤成就说数不可了。如果您也对柯南感兴趣的话，不妨看看前面“游戏进行”中抄纸的游戏心得那部分吧，我打赌您一定会彻底颠覆以往对柯南的认识的，记住，真相只有一个哦！——

■又收集了一只小猫，起名叫“爱爱”，恰好十一时才有朋友把家里的猫寄放在我家……这下，我的房间彻底变成了猫窝了，对于这些家伙还是活力四射的小动物，我只想尽情地发出一些控诉——我想想您啊！T_T



◀爱爱这个小恶魔想您也有睡觉的时候……赶紧收拾一张！



DOS



羽魔天团

◆不知不觉《HEROES》第二季已经深了三集了，在经过前两集的沉闷后剧情终于在第三集有了一些起色，果然是要发点生点啥才好。不过求教你们一家三口太甜蜜了吧，松鼠魔王，你挺华丽的继续“LOST”去吧，我爬墙了……

◆一想到这个月发售的《审判之眼》我和1G就跃跃欲试，到时候肯定要进行一场十月大挑战，而且也在《审判之眼》上看到了Wizard的标记，难道万智牌真的有望了？

◆最近经常半夜一个人在关了灯看恐怖片，不过一般都在看QQ，不知道这是不是很无聊啊？



巴面面时间真是越来越少了，每天都有堆堆的工作要去完成，想找出大块的时间专心投入作画，看起来只能等到过年放假回家了。

★大学时的一个同学来深圳工作，原本打算请他吃顿饭，结果不是他没有时间，就是我赶上临时加班，身不由己啊！



龙骑士



守夜

★趁着前些天放年假，抱了半年的海南之行算是实现了，节后出发的感觉实在是舒畅许多，人少，旅途也轻松，说起来这还是我有生以来第一次跟团出游，感觉还算不错，价格实在是实惠，只不过每个景点都只是蜻蜓点水般地小转一圈，实在没法尽兴。不过晚上住的地方实在是豪华啊——这也是我第一次住别墅式的温泉度假酒店，客房在一座两层楼的小别墅里，环境安静优雅，打开窗户可以看到下面的小庭院。酒店内有园林式温泉，泡完后到一边的草坪上吃烧烤，呼吸着清新的空气，觉得度过了有钱人的生活……哦哦哦编一瓶鞋拍照！

★由于海南之行花费不小，PSP-2000的购入计划就只能无限期搁置了，接下来的日子还是要节俭，泡面+馒头，直至发工资_T_T



1 趁着《游戏·人》第25期制作完成后的休息时间，把《文苑》中文版又读了一遍，中文水平显然有一些突飞猛进的空白和少量错别字，但翻译还比较到位，希望日后PS3的中文游戏能够有中文语音，那便完美了。

2 从《越狱》第三季的进度来看，万能的编剧基本上是根据演员的档期来安排死亡顺序的，谁没档期干掉谁，真是残忍了。《英雄》第二季三集过后陷入佳境，祈祷不会因为档期原因而把人气急败坏杀掉，阿门！

3 最近中国风的歌曲还真不少，比较好评的有F.I.R.的《月牙湾》，麦乐团的《平亚城》，向喜欢中国音乐乐坛的读者推荐。

4 终于玩到了PSP版的《战神》的DEMO了，说实话，没想到做得这么好啊！画面、动作、气氛、场面都是我们熟悉的《战神》，期待满溢！

5 本期杂志主角：胜叔！胜叔前些日子因为多吃了两个粽子，犯了胃病，前两天在街上又看到卖粽子的小摊，我说她再买几个尝尝，她一脸严肃地说：“不！我送高粽子就像送高毒品。”



胜叔

★高达 战斗编年史 确实很可惜，惟一可惜的就是只收录了《高达前传》的MS，难道剩下的要再出一款？BANDAI算你狠！

★下期有《高达 起源》和《审判之眼》，《皇牌空战6》也马上就要发售了，敬请期待。

★10月新春大酬宾到，好在本身不像是去年那样弄道，目前必送的动画光盘外乎《高达00》、《CLANNAD》、《逮捕令 全速前进3》以及《现视研2》。《高达00》全然是边看一边骂，但没办法，谁叫它是高达呢！……



★现在每天都在遐想NGBI变身了，《皇牌空战6》不分区了，《OST被开发售了，《皇牌空战7》出在PS3上了，《山脊赛车8》微调开发了。

◀本作的角色对比对机体更有话题性



MOBILE SUIT GUNDAM 00



□上期“谁搞谁来”中说了几句《王国之心》的“坏话”，其实我并非对游戏本身有任何敌意，只是对这种角色搭配有点个人看法而已，各位粉丝千万不要上纲上线呀！(哭)

△《越狱》第一季的故事让我想起了那个老和尚对小和尚讲的“从前有座山……”的故事，绕来绕去就是绕不出这个圈子，不禁有点对这部剧的前景担忧；《英雄》的新一季感觉还没有完全进入状态，后劲不足；再过两个月又可以看到新的《LOST》，《24》和史朋剧的《莎拉·康纳传》也就是所谓“终结者电视版”，嗯嗯，美剧新一轮狂潮终于又要来了！……

○家乡出了一种“热干面”食品，也就是把传统的热干面做成了方便面的形式，不知道味道如何，下次要去买来尝一尝。

×对于我个人来说一生的神作已经拜拜了！



《变形金刚》热不热，现在的有车族都可以涂上一个汽车人或者霸天虎标志为时不晚，只是我拜拜时才能看到MAX版的《变形金刚》呢？

◆90天没有正式比赛的迈克尔在河滨体育场完成了一次伟大的演出，两个精妙绝伦的任意球直接破门在向世人表明他依然是这个世界上最富创造力和攻击力的中场球员。在他的感召之下，我也在当天下午球队的正式比赛中打入一粒漂亮的空门球，自己正好也是球队的10号球员，那一刻我感受到了无比的喜悦。

◆某人一直嚷嚷着要玩《真·三国无双5》，并且是和我一起玩，说实话，我现在的心理是在《使命召唤》上面，前不久提供的PC DEMO又是新的一关，加上各种展会公开发布，我已经看到了差不多三四台主机模式的关了，不过不要紧，除了单机模式，联机模式是我更加关注的。

◆美剧们又来了，《越狱》现在绝对称得上是打打怪兽的娱乐节目，自己比较期待的是《双面法医》(DEXTER)，另外，《罗马》的另一号马瑞斯主演的《时光旅人》(Journeyman)也挺不错，向大家推荐。

◆几个月没见，表叔的两个宝贝长得快，更可爱了！我还在日本给他们买了一个拼图玩具，可以拼成一个立体的地球仪。结果拿回家才发现，他们是在走小娃娃，估计得再等两年！

★传说中的黄金周末果然“洪水猛兽”，每天在街上走路3个小时以上的确是件考验体力的事情，而坚持了很长时间的饭后散步也终于在上班后第一天就可怜地放弃了，不行，我一定要改变惰性，将良好的生活习惯保持下去(心中默念100遍)……

☆最近在好友的推荐下开始关注与博客相关的内容，而浏览了几次他人的博客后，千奇百怪的内容与行文方法也让自己受益匪浅，看来以后有时间的话自己也要尝试尝试，不过题材嘛，还是自己想周遭的事情再决定吧，嘿嘿~

★下期《FFTA2》和《魔塔大陆2》都撞档了，《FFTA2》因为要在TGS上曾经试玩过，所以目前进度已经达到满点，而《魔塔大陆2》则有三大天众强力加盟，势必成为玩家带来一场音乐的盛宴，当然这些和本作到岸的预告片绝对无法比拟，那恶的玩家又在动歪脑筋了吧……

☆上期由于篇幅的关系大家描述了一些精彩的COSPLAY，晴天也翻箱倒柜从自己拍摄的照片中找到了一张比较帅的，大家是不是觉得这两位表现得蛮不错的呢？当然地上的手提包请无视——b

●没想到《怪物猎人3》居然从PS3跑到了WII上，画面上的期待自然也就减少了许多，看看Capcom在操作台上能够为我们带来什么吧，说不定以后每天上几节课还能起到健身的效果。

●40G版本和振动手柄发售的发售了，大家踏入PS3的决心，因为玩了半个月《PES2009》的DEMO之后，再次对X360的十年键史失去信心，还是PS系的牛柄更适合配合《WE》吧。

●下了PC版《GOD4》的单机DEMO，彻底做这个游戏试玩版，800×600分辨率下的画面(本人电脑配置做……)就在他自己目瞪口呆，比较机画面的光影效果与战争气氛又上一个档次，本人年度最佳FPS已经决定了。

●秋季日剧推荐：《歌舞》、《追手》、《神探伽利略》，其它的还在发掘中。

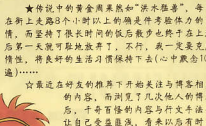
●推荐CD：大爱家(LOVE PIECE)。



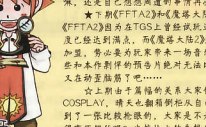
GOURI



胜叔



晴天



晴天



GOURI



晴天

最终幻想VII 危机之源

剧情小说

小说
回顾
FICTION

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII

文 玛娜 美编 木仙

第四章 大家都到哪里去了

一片漆黑之中，几根白色羽毛在空中以无物理法则的轨迹不断飘荡，从刚才起就萦绕在身边的失落感过去之后，扎克斯的脑袋开始隐隐作痛，就像被严重干扰的电台一样，发出一阵阵杂音，直到一个甜美柔和的女声

从天而降，周围才渐渐清晰起来。

“喂喂？”

“喂喂？”女声一遍又一遍重复着，一片耀目的白光自头顶射来，白光之中仿佛有一个人影，人影长长的发丝洒在扎克斯的额头上，就像是各种说不出名字的花香夹杂成丝，摩擦出一阵阵痒痒的感觉。

看到扎克斯睁开眼睛，人影开心地跳了起来。“啊，成功了！”

那是个穿着白色碎花连衣裙的少女，褐色的头发简单绑在脑后，时不时露出如果冻般细嫩白皙的脖子，从天空中射下的柔和光线为她打上了一层朦胧的光圈，美丽圣洁得如同女神一样。

“这里是天堂？”

“不是，这里是贫民窟的教堂。”

“那你天使？”

扎克斯的问题惹得少女笑弯了腰，少女轻

盈地转了个圈，跳到扎克斯的面前，伸出手指向屋顶指了一下。“我叫艾莉斯，你呢，是从那里掉下来的。”

艾莉斯指向的屋顶上，可以看到一个大大的空洞。

扎克斯一个翻身跳了起来，“真谢谢你救了我，我叫扎克斯，看来非得给你点谢礼不行啊。”他做出一副沉甸甸的模样，最终直视着少女问道，“不如和我约会怎么样？”

艾莉斯是个非常有趣的女孩，在她的性格之中，浪漫与一点小小的古怪似乎天生共存。当你认为自己已经很接近她的时候，总会突然发现让人惊讶的陌生一面，但是没过多久，她又会变回一个天真的少女，单纯得与自己的年龄完全不符。

单纯到似乎独自一人在这样的一个城市生活，满脑子却只关心着她的那些花儿。

贫民窟的教堂中有一片小小的田地，种满了艾莉斯亲手培植的花朵，就在扎克斯袖下来的地方，米德加已经很少能看见花了，由于魔晃能量的长期污染和城市高度机械化，花朵根本无法生存，但是艾莉斯就像是能和花朵对话一样，经由她照管的鲜花，完全看不到一丝颓废的迹象。

她不喜欢蓝色的天空，用她的说法来讲，总觉得像要被“吸”进去一样，表情让人难以揣测，也不喜欢在街上到处闲逛，宁愿静静呆在教堂里注视着花田，但是每次看到商店里可爱的小饰品又喜欢得和十几岁的小女孩一样，眼神始终不离开。

在艾莉斯的眼中，扎克斯也是个非常有趣的人。

或者说，是一份从天而降的圣诞大礼包，突然打乱了自己平静而安稳的生活。

明明摔在地上跌个半死却还不忘要和女孩约会，总是自说自话地带着自己到处乱跑，却丝毫不让人觉得讨厌，精力充沛到让人难以想象，脑中永远不停冒出各种古怪的念头。

更夸张的是，对于他来说，念头远远不只是念头而已，只要一想出来，就一定要试着实践一下。

看到花田之后，扎克斯突然说，“我的话就把它们全部换成钱，让米德加充满鲜花，钱包塞满钞票！”

很快他就不知从哪里搬来一堆木材和工具，架在教堂门口，就哒哒哒开始做起了木匠活。

艾莉斯并不喜欢战士，战士的生活与她所爱的平凡大相径庭，但是扎克斯和印象中的战士完全不同。他会坚持买下红色发带作为相识的礼物，也会帮着街边的小孩到处找钱包，和他在一起的时候，好像永远有着做不完的事情。

只是这和时光常常被突然响起的手机打断，然后扎克斯就会抱歉地望

着自己，匆匆赶往下一个任务地点。然后是在下一个和再下一个，从来不曾停歇。

自从从五号魔晃炉降下之后，扎克斯再次见到安吉尔，是神罗总部遭到杰涅西斯袭击的时候。

这场突如其来袭击起源于霍兰德由来已久的私人仇恨，在神罗任职的时候，他曾与科学部门的宝条博士展开了一场声势浩大的权力争夺，最终黯然失败，宝条就因此控制了神罗的科学部门，而霍兰德则开始默默进行着自己的研究，直到杰涅西斯的出现。安吉尔就在这个关头出现了，带着他的剑，还有战士的尊严。

虽然他的心中仍然充满矛盾，但这是扎克斯所熟悉的安吉尔。

“实际上我也不知道自己在想什么。”安吉尔如此说道，“有时脑袋里就像是飘着一团浓雾一样，但是只要把这破坏之剑握在手中，我就不会舍弃自己的尊严。”

扎克斯也并不想知道安吉尔的想法，只要仍然能和他并肩作战就已经足够了。

将神罗大厦的下层和外部交给菲罗菲斯与安吉尔，扎克斯安步向宝条博士所在的研究室，研究室位于整个建筑的最高几层，暂时还没有受到外敌的侵袭。

“宝条博士，杰涅西斯的队伍已经双进入了，我来保护你去安全场所。”

好不容易找到宝条，他正继续着自己的研究，对扎克斯的话只是轻蔑一笑。“退化的怪物有什么可怕的？”

“你是说杰涅西斯？”

“没错，在那个愚蠢的时代，我一直把从外太空而来的未知生命体杰诺瓦当成是古代种，他就是在那个时代诞生的。”宝条似乎是决意不离研究室，仍然不紧不慢地说着。

扎克斯微微一笑。

“不知道也没关系，反正战士的任务就是什么也不怕，只要保护好就好。你准备好豁出性命来保护我这颗珍贵的大脑了吗？别输给那些二流科学家的失败作品。”

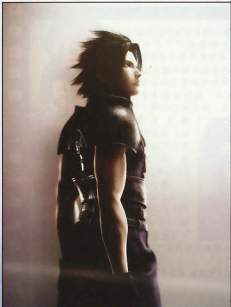
宝条口中所说的失败作品，无疑就是突然出现在他背后，举剑对准自己脖子的杰涅西斯。

“这是霍兰德的命令？你认为跟着霍兰德就能阻止退化吗？”对于自己目前的危险处境，宝条只是不屑得说刺激杰涅西斯的话，“可怜啊，实在是太可怜了。”

杰涅西斯并没有被激怒，相反，有什么似乎触动了他的内心，他只是将剑威胁性地动了一下。

安吉尔也紧跟其后进入研究室。

“看来霍兰德的怪物们都聚在一起了。”宝条斜眼看向杰涅西斯，“(Loveless)第四章，宝条的好友将要展开决斗的场景，我本以为是会对研



究有什么好处，就找来看了一下。”

“结果……毫无意义。”

“那场斗的结果呢？”安吉尔追问道。

“不知道，最终章早就遗失了，直到现在也没有人知道它的下落。”

“关于最后的结局有很多说法。”

杰涅西斯似乎放弃了宝条，缓缓走向研究室墙壁巨大的玻璃窗旁，左手发出一团火球，墙上顿时出现了一个巨大的窟窿。

“最终，‘女神的赠礼’对我们来说，到底有什么意义呢？”杰涅西斯展开了自己的翅膀，随即破空而出。

扎克西斯刚拔腿出去，早已被安吉尔拦腰抱起，追着杰涅西斯冲入神罗大厦，从高空望下去，地上的建筑物就像饼干般整齐地排列成各种图案，让人不禁头晕目眩。

见到追兵渐近，杰涅西斯匆忙停下，一手使了

个召唤法阵，企图阻挡两人。安吉尔并不中计，只是将扎克西斯留在附近一大座塔的高台上应付召唤魔，便转了个圈，避开召唤法阵的范围，追上杰涅西斯在空中咬斗在了一起。

匆忙从召唤魔阵中脱身出来，已经不死过了多久，扎克西斯再度望向被夜色所笼罩的天空，却已经空无一入。

安吉尔、杰涅西斯，周围寂静无声，没有打斗痕迹，甚至连一个敌人都没留下。

一望无际的夜空中只有一团黯淡不清的月亮拼合发出光芒，要图窟窿更大的范围。

大家似乎都突然被这片夜空吞噬，不知道到哪里去了。



第五章 不要放弃战士的尊严

安吉尔没有被夜空吞噬，不过几天之后，他就安然无恙地突然从空中跳了下来。就好像什么都没有发生地带来了杰涅西斯和霍兰德正在莫迪奥海姆的消息，用他的话说来，这样会让自己感觉仍是战士。消失的反而是萨菲罗斯，自从神罗大厦覆灭之后，他就钻进了资料室里再也未见出现。连手机也无法打通。

带着一股疑惑之情，扎克西斯匆匆告白了安吉尔，乘上了他的直升机直飞美国奥海姆。

莫迪奥海姆是地处北方的一个偏僻山村，隐藏在这样地方确实对躲开神罗的视线有些帮助，尽管扎克西斯对敌人的小聪明颇为赞赏，但是沿途的侦察却为行进之路带来了不小的困难。山谷中积雪定有一指深的山路，加上山体不断吹来的冰冷狂风，仍让一群在米德加的温暖气候中呆久了的普通神罗士兵不时停下搓手跺脚。

扎克西斯精力旺盛地爬在最前面，自己和一群神罗士兵就被他远远丢在了几米之外。

“别被我弄得大远！”扎克西斯转过身去大声向后面叫道，一个一直紧跟在他身后的神罗士兵引起了他的注意。

“干得不错嘛！”扎克西斯一边不停

偷偷潜入杰涅西斯车在村外的基地之外，一副让人难以置信的情景出现在扎克西斯面前，杰涅西斯正以一把长剑指向霍兰德，恶化的症状在他的身上已经越来越明显，原本红色的头发中竟夹杂上了雪白的发白。

霍兰德缓缓向后面退去，企图躲开杰涅西斯手中长剑的同时说说着他，“你还需要我！要是我死了，谁能阻止你的退化！”

“杰涅西斯！”杰涅西斯似乎找到了拯救自己的王牌，再无顾虑，挥剑向霍兰德扑去，扎克西斯准时机冲去，推开长剑，克劳德也乘机抱住企图逃走霍兰德的霍兰德。

“没人知道杰涅西斯究竟在哪里，宝条也不知道，哪儿也找不到！”霍兰德一边挣扎，一边拼命叫道。

“那就让我慢慢腐烂吧，但是整个世界都要给我陪葬！”杰涅西斯也摆脱扎克西斯的阻挡，再度挥剑向霍兰德扑去。

霍兰德无奈之下，使出全力推开克劳德，连滚带爬地朝着外面逃去，克劳德紧跟其后追了出去，杰涅西斯也想跟上，却被扎克西斯一个箭步挡住去路，拔刀开战。

只是几天不见，杰涅西斯的退化却已更加严重，虚弱不醒到全然不复当初雄风，英雄迟暮，扎克西斯几乎不忍再次狠狼击溃他的自尊。

“这就是怪物的下场……”杰涅西斯无力再战，垂下长剑，缓缓向后面退去，几乎心中底气也随之消退。

“我们不是怪物，是战士啊！”扎克西斯已经猜到他的想法，慌忙冲上前去。

杰涅西斯却只是继续向后退去，最终退到了村子的边缘，毫无眷恋地向着身后的一片高空落下，身影越降越低，最终消失不见。

“你也不错，是战士啊！”扎克西斯已经猜到了他的想法，慌忙冲上前去。

杰涅西斯却只是继续向后退去，最终退到了村子的边缘，毫无眷恋地向着身后的一片高空落下，身影越降越低，最终消失不见。

“你也不错，是战士啊！”扎克西斯已经猜到了他的想法，慌忙冲上前去。

杰涅西斯却只是继续向后退去，最终退到了村子的边缘，毫无眷恋地向着身后的一片高空落下，身影越降越低，最终消失不见。

“尼布卢姆才是吧！”扎克西斯反击道，“我虽然没去过，不过那里应该有魔鬼吧。”

霍兰德的脑袋点了点头。

“那就对了，在米德加以外，有魔鬼灼灼的地方基本上……”

“什么都没有！”霍兰里的声音和扎克西斯重叠在一起，两人对视一眼，因英雄所见略同而大笑起来。

“我叫克劳德。”有着稚嫩声音的神罗士兵摘下口罩，露出了一头金黄的短发，还有一张同样稚嫩的面孔。

与克劳德的相识缓解了无聊雪地的枯燥，但是，扎克西斯所要面对的痛苦结果，却并不会因此而发生任何改变。

偷偷潜入杰涅西斯车在村外的基地之外，一副让人难以置信的情景出现在扎克西斯面前，杰涅西斯正以一把长剑指向霍兰德，恶化的症状在他的身上已经越来越明显，原本红色的头发中竟夹杂上了雪白的发白。

霍兰德缓缓向后面退去，企图躲开杰涅西斯手中长剑的同时说说着他，“你还需要我！要是我死了，谁能阻止你的退化！”

“杰涅西斯！”杰涅西斯似乎找到了拯救自己的王牌，再无顾虑，挥剑向霍兰德扑去，扎克西斯准时机冲去，推开长剑，克劳德也乘机抱住企图逃走霍兰德的霍兰德。

“没人知道杰涅西斯究竟在哪里，宝条也不知道，哪儿也找不到！”霍兰德一边挣扎，一边拼命叫道。

“那就让我慢慢腐烂吧，但是整个世界都要给我陪葬！”杰涅西斯也摆脱扎克西斯的阻挡，再度挥剑向霍兰德扑去。

霍兰德无奈之下，使出全力推开克劳德，连滚带爬地朝着外面逃去，克劳德紧跟其后追了出去，杰涅西斯也想跟上，却被扎克西斯一个箭步挡住去路，拔刀开战。

只是几天不见，杰涅西斯的退化却已更加严重，虚弱不醒到全然不复当初雄风，英雄迟暮，扎克西斯几乎不忍再次狠狼击溃他的自尊。

“这就是怪物的下场……”杰涅西斯无力再战，垂下长剑，缓缓向后面退去，几乎心中底气也随之消退。

“我们不是怪物，是战士啊！”扎克西斯已经猜到他的想法，慌忙冲上前去。

杰涅西斯却只是继续向后退去，最终退到了村子的边缘，毫无眷恋地向着身后的一片高空落下，身影越降越低，最终消失不见。

“你也不错，是战士啊！”扎克西斯已经猜到了他的想法，慌忙冲上前去。

杰涅西斯却只是继续向后退去，最终退到了村子的边缘，毫无眷恋地向着身后的一片高空落下，身影越降越低，最终消失不见。

杰涅西斯却只是继续向后退去，最终退到了村子的边缘，毫无眷恋地向着身后的一片高空落下，身影越降越低，最终消失不见。

杰涅西斯却只是继续向后退去，最终退到了村子的边缘，毫无眷恋地向着身后的一片高空落下，身影越降越低，最终消失不见。

杰涅西斯却只是继续向后退去，最终退到了村子的边缘，毫无眷恋地向着身后的一片高空落下，身影越降越低，最终消失不见。

莫非安吉尔等到了这里？

扎克西斯匆匆冲入浴室，在蒸汽炉所散发出的白色蒸汽中，沿路横七竖八地躺着几具神罗士兵的尸体，克劳德和霍兰德也在其中，虽然性命无忧，但是伤势不轻。曾努力靠着墙壁坐起身来，被扎克西斯看到这种场面让他有些尴尬，他伸手指了指一边的房门，脚起步不成，就在里面……保住霍兰德……安吉尔正等着他们……

安吉尔果然正在等着扎克西斯。

他背对着房门，一动不动，直到扎克西斯走上前去，才开口道，“杰涅西斯本来应该由我打倒的。”

“真是的……这又不是事先安排好的任务。”

“但接下来就是你自己的任务了。”安吉尔话锋一转，举起大剑指向扎克西斯，“应该有人在等着你回去吧。”

说话之间已经连砍几剑，招呼叫着要着而来，扎克西斯匆匆躲过，不得已只好拔出刀来。

攻与守之间，霍兰德突然从门外闪进，高声笑道，“很好，安吉尔！现在就是将我们父子的仇恨彻底消除的时候！”

“闭嘴，我的父亲已经死了。”安吉尔冷冷则来怒视霍兰德。

“那就为你的母亲报仇吧。”

“母亲是因为过去感到痛苦而自杀的。”安吉尔咬紧牙关，一字一句说道，这个诡异的场面已经让扎克西斯的脑袋几乎都要短路了。

“霍梅？不，她应该为自己的过去感到哀伤，因为自己的名字作为实验代号被保留了下来。”霍兰德发出一阵怪笑，“O计划，也就是吉雷安计划。”

“不准你提到我母亲的名字！”

安吉尔已经暴怒起来，一把抓住霍兰德的衣领将他提起。

“体内被植入杰涅西斯细胞的女人，吉雷安，还有在婴儿时期被植入吉雷安细胞的杰涅西斯。”霍兰德毫不畏惧安吉尔的恐吓，表情和话语都透着令人作呕的自信。他承认杰涅西斯是一个失败的敌人，但是，安吉尔……你在吉雷安的体内时就反复进行了细胞分裂，你是完美的。”

安吉尔一把将霍兰德推开，转向扎克西斯道，“我是完美的……怪物，我的细胞可以植入他人体内，进行再分配。”

“双向复制，也就是说你正确地继承了杰涅西斯细胞的力量。”霍兰德补充道。

“扎克西斯，你还记得吗？你答应



第六章

杰涅西斯真的死了么?



与所有让世界痛苦的东西为敌。”安吉尔不再理会霍兰达，似乎已经下定了决心。

扎克苏不傲站在原地，事情的发展已经超出他能承受的太远。

安吉尔深吸一口气，凝视着扎克苏，高高举起双手，“我自己身体正在折磨我，扎克苏，你看看吧。”

四只怪物随着安吉尔的动作被召唤出来，它们形态各异，但是却有着共同的印记，都是借由安吉尔的细胞而制造出的怪物。

“混蛋！你这样做事情将无法挽回的！只要我要你的细胞！”霍兰达并没有料到安吉尔的举动，他的计划显然被打乱，原先得意的表情突然紧张起来，不顾一切地冲向安吉尔，但是再一次被远远推开。

四只怪物仿佛受到了指引，一同朝着安吉尔冲去，将他扑倒在地紧紧围在其中。五具身体发出一阵阵奇怪的颤动，像是在吞噬着什么，又像是正在慢慢融合，扎克苏努力想看清楚发生在安吉尔身上的事情，但是一阵强烈的白光突然从地上的躯体中散发出来，阻挡了一切来自外界视线。

就在这极具刺目的光芒中，安吉尔的身体迅速发生着剧烈的变化。

融合，进化，吸收，再进化……

当扎克苏终于能再次看清周围的物体时，一切变化已经结束，安吉尔已经不复存在。

与扎克苏对立而站的，是一只有着安吉尔脑袋的巨大怪物。

为了彻底根绝被诅咒的细胞，安吉尔将由自己制造出的怪物全部唤回了体内。他明白自己的能力和意识不足以控制这场融合的结果，也预见到了融合之后被异化为非人的结果。所以，他才将解决这一切的钥匙交到了扎克苏手中。

除了扎克苏之外，安吉尔并没有可以用作性去信任的人。

怪物已经吞噬了安吉尔的意识，它眼睛盯上了面前的敌人，手中的枪——道蓝光射向着扎克苏刺来，滑过扎克苏的脸颊，留下了一道深深的伤口。

虽然有着安吉尔的面孔，但是这个怪物已经不再是安吉尔了。

扎克苏摆好架势等着怪物冲来，痛苦与仇恨不能形容他的内心，他的心中没有恨，没有敌意，有的只是深深的悲伤，手中的长剑每挥动一次，就让悲伤更加深一分，每次将剑刺入安吉尔的体内，努力克制的情感就更加强烈地反噬着自己。

身为一名战士，有时候不得不抛弃自己的心，抛弃一切感情。扎克苏早已有了这样的觉悟，但是当自己的敌人是安吉尔时，日渐麻木的内心重新变得敏感无比。

扎克苏宁愿让安吉尔亲手刺穿自己的身体，但是也不能。

艾莉斯正等着自己回去，一起推着花车，让鲜花盖满米维加。

扎克苏用尽全力，将手中长剑刺向安吉尔关节间的要害之处，庞大的身躯轰然倒地，时间仿佛也在的一瞬间戛然而止。

怪物的身躯随着生命力的流失如烟雾般散去。冰冷的地板上只有安吉尔孤零零地躺在那里。由于失去过多，安吉尔的面色苍白如纸，但是理智和自我再次回到了他的身体中。

“扎克苏，干得好……”安吉尔仰面躺在地上，露出了一丝欣慰的神色，托起手中大剑放在扎克苏手中，“剩下的事就交给你吧。”

代表着荣誉的破坏之剑，与安吉尔常年相伴的破坏之剑，如今却将离开主人的身边。

扎克苏接过剑，眼中泪水已将夺眶而出。

“不管什么时候，都不要忘记尊严。”

安吉尔轻声说道，似乎放下了困扰自己已久的心事，安详无比地合上双眼。

无数记忆瞬间涌现到扎克苏的眼前，但是，这些记忆从这一刻开始，就真的只是记忆了。

扎克苏将大剑刺在自己的额头上，久久凝视着安吉尔，直到他的身体如地面一般冰凉，夜色将黑色神罗制服与周围融为一体，才静静地站起身来，抱着大剑离开了这片充满悲伤的土地。

拥有梦想吧，想成为英雄就得拥有梦想，没有尊严。

这是安吉尔以生命教给扎克苏的东西。

把霍兰达带回总部交给上层之后，一切事情都开始发生着扎克苏所难以看穿的变化，首先是一个待命休假的通知，仿佛过了很久都不再有任何消息，接下来身边开始一直出现塔克斯的家伙，不光监视着自己，也监视着艾莉斯，准确来说，从很久之前就开始了监视艾莉斯，只是最近才被扎克苏察觉罢了。

再也没有人提起安吉尔和杰涅西斯，仿佛他们从来不曾存在过一般。

扎克苏不知道这些变化之后隐藏着什么，但是他很清楚，这些隐藏着的东西不会带来什么好事。

他只是尽情享受着海滩与阳光，还有难得的假日，一天继续枯燥地练习着下运动，惟一人觉得不爽的，只是没有让艾莉斯也看着这如天空般湛蓝的海水。

直到西丝内出现在休假的海滩，带来了拉萨德总管因挪用公款提供给霍兰达作为研究资金并已失踪的消息，庞大内幕的冰山一角才渐渐浮出水面。

“他们都在想什么啊……”扎克苏突然觉得，自己好像对认识的人们其实完全没有了一点了解。

“真相只存在于人的内心之中，而从将这种真实用语言说出来的一瞬间开始，就变得不确定了……”西丝内放声玄虚地说道。

“切……你到那边去一下。”扎克苏掏出手机，寻找着艾莉斯号码，这一切都被西丝内看在眼里。

“想给她发消息？”

“你怎么知道，你们真的在监视我？”扎克苏震惊地看着西丝内，但



穿着泳装的年轻塔克斯成员只是淡淡一笑，“被监视的是艾莉斯，她可是古代种哦，全世界只有一个，你不知道？”

扎克苏轻轻摇了摇头。

艾莉斯确实从未对他提起过这件事，但是扎克苏并不感到惊讶，不管艾莉斯的身分究竟是什么，对他来说其实并不分别，从亲眼看着安吉尔闭上双眼的时候开始，这个对他来说都已经失去了原有的意义。

让他真正感到不安的是另一件事，杰涅西斯也许没有死。

在曾所提出的设想中，即便他已经死去，没有肉体的精神也可能重新回归到环境整个星球的精神能量——生命之源，利用生命之源控制复制体并不是不可能办到的事情，但是比起这个猜想来说，第六感似乎告诉扎克苏杰涅西斯仍然活着的事实，在没有亲眼见到真正的杰涅西斯的尸体之前，扎克苏更倾向于这种可能。

全世界各地都开始涌现第一批杰涅西斯复制体，他们袭击了关押霍兰达的朱诺市，好容易被抓住的霍兰达趁混乱与人手不足的机会从神罗的看守手下逃走，给几个复制体教了出去。

就连米维加也没有逃过复制体的魔掌。”

第七章

我可能会舍弃神罗



将一台偷窃钻进教堂的攻击型机械抓得粉碎，这才慢慢地舒展了一下翅膀，一头栽倒在地上。

看起来，它似乎是特地赶来保护艾莉斯的，但是，被自然界的法则所制约的退化现象，也毫不留情地降临在它的身上。

艾莉斯匆匆跑到怪物的面前，怪物支撑着爬起来，展翅飞上横梁，在高处远远地盯住大门，如同一个守护神般。

“不知道为什么，总觉得它的样子……好像很悲伤。”艾莉斯担忧地望着高处，轻声说道。

凝视着愁眉不展的艾莉斯，扎克苏突然做出了一个决定。

“我们去山上卖花吧。”他突然说道，“先让贫民窟满是鲜花好了。”

扎克罗斯已经有太多时间和艾莉斯告别，一个刻不容缓的任务正等着他去执行。在到教堂之前，扎克罗斯在总部见到了萨菲罗斯。

萨菲罗斯已从资料室中出来，但这些东西的翻查资料似乎并没有让他茅塞顿开。

“在很多地方的魔晄炉附近都出现了大量的怪物，工作人员全部下落不明，现场附近的战士也都失去了联络。公司决定为了调查此事再派一些战士，你和我，一起去尼布尔海姆。”

扎克罗斯不禁有些失望，他本以为这次的任务理应于“那件事”，但是，尼布尔海姆不正是克劳德的故乡么。

“失去联络的战士都是追踪拉萨德的人，他们好像还在附近发现了类似培养罐的装置。”萨菲罗斯道，“应该是霍兰达从莫迪奥海姆的研究基地带走的的东西。”

“这也就是说，拉萨德，霍兰达……杰西西斯他们也是一伙的？”

萨菲罗斯微微点头，不再说话，良久，才叫住了正打算离开的扎克罗斯。

“我们得到的命令是调查魔晄炉，完全没提到那些老朋友的事。”萨菲罗斯转过头去，没有任何表情地叙述着自己的决定，“根据情形，我可能会舍弃神罗……不过在那之前，当然还是服从神罗命令的战士。”

在扎克罗斯仍是一个普通士兵的时候，萨菲罗斯就已经被称为神罗最强战士，无数人以萨菲罗斯为目标，不断激励着自己渡过一次又一次的任务与训练，那个时候对于扎克罗斯来说，萨菲罗斯只是一个高高在上、代表了神话与梦想的名字。如今扎克罗斯已经成为了一名战士，但是萨菲罗斯仍然是那个高高在上的名字，并没因此而有何改变，没有谁知道他沉默寡言的表面上究竟隐藏着怎样的再活。

扎克罗斯也许永远也不会知道。

“喂？这个花车也太不可爱了。”少女稍稍有些恼怒的声音将扎克罗斯唤回现实之中，由废旧木材拼起来的货车是算不上可爱，扎克罗斯像娃娃车围着花车转了几圈，摸着下巴道，“我觉得还不错啊，而且主要看的是花嘛！”

艾莉斯赌气般地把手腕转到一边去。“我只是说了一个小小的愿望而已。”“不要看轻嘛。”扎克罗斯慌忙道。

“虽说‘小小的’，但也不会少吧。”

艾莉斯得意地回过头来，仿佛把刚才的赌气都完全抛到九霄云外去了，“那是当然，想不想猜，一共有23个呢！”

“还是用笔写在纸上吧……不然我会忘记的。”

艾莉斯点了点头，用笔在一张小小的纸条上开始认真地写了起来。

扎克罗斯趁机赶紧把花车推出教堂，省得艾莉斯突然反悔。

教堂外能看到隐藏在墙角的黑影，扎克罗斯推着花车继续往前走，装作什么都没看到。塔克索的监视任务中也包括了保护监视对象，不让艾莉斯受到任何伤害的内容，再加上教堂里的“守护神”，多少让扎克罗斯能够安心一点。

而且在这种局面下，曾可能是一堆可以指望的人。虽然在向他反复叮嘱关于艾莉斯的时候被嘲笑了一通，但扎克罗斯无论如何就是放不下心来，或许是因为萨菲罗斯的话，或许是因为杰西西斯没有死的消息，或许是因为其他的什么……

“大家都会去买吧？”艾莉斯推着做工稍显粗糙的小花车，车上装满鲜花，忧心忡忡地站在平民街街道的一边，小心地拉了扎克罗斯的手。

已经在这里站了20分钟了，但是行人只是诧异地望着这和周围环境毫不搭调的花车，没有一个人产生买花的打算。

“一定会卖的，再一会就会有更多的客人了。”扎克罗斯打量了几眼围观，跳出去拽住一个路过的男人，“喂！你买不买花？现在卖的话只要十块钱！这种价格简直是吐血大甩卖！不买可是你的损失哦！”

艾莉斯看扎克的胡闹，不禁失声笑起来，仿佛突然间打起了十万分的精神，也从花车中跳了出去，跑向一个路过的小孩。

“扎克罗斯，又有客人了！”艾莉斯很开心地如天使般朝着扎克罗斯微笑着。在稍迟一点的时间，当扎克罗斯提到自己要出一趟远门执行任务的时候，艾莉斯也像这样微笑着和扎克罗斯告别。

伸出手来，把一张折叠得整整齐齐的纸条交给扎克罗斯。

那张纸条上，就是艾莉斯的23个小小的愿望。

第八章 明白了，我会去找你的



后很快就死了，父亲……”萨菲罗斯突然笑了起来，“我在说什么啊……走吧。”

杰诺瓦……降落在地球上未开生命体，从天而降的灾厄……扎克罗斯默默想着这个不祥的名字，这是巧合还是命运的必然？

抵达尼布尔海姆的时间已经不早，众人决定先行在旅馆休息一夜，明天再开始调查整个村子。扎克罗斯在村外闲转了几圈，感受早已久违的乡村夜风，顺便给艾莉斯发了一条问候短信，这才伸着懒腰缓缓回到旅馆之中，萨菲罗斯并没出去，而是站在窗前向外眺望过去。

“不知道为什，发现……给我一种很熟悉的感觉。”发现了扎克罗斯的身影，萨菲罗斯转过头来，疑惑地说着。

在尼布尔海姆发生的一切，对所有参与过这件事的人来说，都是生命中巨大的转折。

转折，有好的转折，也有坏的转折，同样的一件事对于不同的人来说，好坏各占其半，但是在尼布尔海姆中发生的转折，对于大多数人来说，只是一场彻底的噩梦。

四年之后，扎克罗斯有时会想起过去发生的事情，如果没有来到这里，自己的命运会不会随之改变。

或许和艾莉斯一起在平民街的教堂里再购一辆新的花车，或许带着艾莉斯或许不会让人害怕的空想，或许这个或者那个，或许可以做很多很多的事，只是不碰见在这样。

有时候，扎克罗斯还会不禁想起，如果很久以前，没有和安吉尔一起参与五台作战，没有寻找失踪的杰西西斯，安吉尔的命运会不会随之改变。

但是也只是想想而已，对一切已经变成现实的事情，你只能回想。

路人尼布尔海姆之后，一股质朴乡村的风情顿时吸引了战士们的注意，清新至极的空气似乎将长途跋涉的疲劳洗得干干净净。

“很久没回故乡了吧，感觉怎么样？”萨菲罗斯好似也被回故乡的风情感染了一般，早已沉迷在对故乡的怀念的克劳德望去，“我因为没有故乡，所以不知道……”

克劳德不知道什么时候把面罩套在了脑袋上，可能是不好意思以穿着军服的模样面对自己的熟人，只是静静地跟在众人身后一言不发向前走，像个害羞的父子一样。

“那……你父母呢？”扎克罗斯好奇地问道。

“母亲的名字叫杰诺瓦，生下我之

后很快就死了，父亲……”萨菲罗斯突然笑了起来，“我在说什么啊……走吧。”

杰诺瓦……降落在地球上未开生命体，从天而降的灾厄……扎克罗斯默默想着这个不祥的名字，这是巧合还是命运的必然？

抵达尼布尔海姆的时间已经不早，众人决定先行在旅馆休息一夜，明天再开始调查整个村子。扎克罗斯在村外闲转了几圈，感受早已久违的乡村夜风，顺便给艾莉斯发了一条问候短信，这才伸着懒腰缓缓回到旅馆之中，萨菲罗斯并没出去，而是站在窗前向外眺望过去。

“不知道为什，发现……给我一种很熟悉的感觉。”发现了扎克罗斯的身影，萨菲罗斯转过头来，疑惑地说着。

第二天一早的行程已被安排好，由于通往尼布尔海姆魔晄炉的山路比较崎岖，村里特地出了一个当地的少女为前往魔晄炉的萨菲罗斯、扎克罗斯和克劳德导游。

导游大约也就是克劳德的年纪，名叫蒂法，戴着一顶牛仔帽，两颊绯红，性格相当冒失，沿途给三个男人的少女为前往魔晄炉的萨菲罗斯、扎克罗斯和克劳德导游。

导游大约也就是克劳德的年纪，名叫蒂法，戴着一顶牛仔帽，两颊绯红，性格相当冒失，沿途给三个男人的少女为前往魔晄炉的萨菲罗斯、扎克罗斯和克劳德导游。

导游大约也就是克劳德的年纪，名叫蒂法，戴着一顶牛仔帽，两颊绯红，性格相当冒失，沿途给三个男人的少女为前往魔晄炉的萨菲罗斯、扎克罗斯和克劳德导游。

导游大约也就是克劳德的年纪，名叫蒂法，戴着一顶牛仔帽，两颊绯红，性格相当冒失，沿途给三个男人的少女为前往魔晄炉的萨菲罗斯、扎克罗斯和克劳德导游。

导游大约也就是克劳德的年纪，名叫蒂法，戴着一顶牛仔帽，两颊绯红，性格相当冒失，沿途给三个男人的少女为前往魔晄炉的萨菲罗斯、扎克罗斯和克劳德导游。

导游大约也就是克劳德的年纪，名叫蒂法，戴着一顶牛仔帽，两颊绯红，性格相当冒失，沿途给三个男人的少女为前往魔晄炉的萨菲罗斯、扎克罗斯和克劳德导游。





已超出扎克苏斯想象，他情不自禁地向后退了一步。

“像你们这样的普通战士，都是浸泡过魔鬼的人，虽说和普通入有一些差别，可总归还是人类。”萨菲罗斯挟着培养罐一个不检查过去，眼前所见均是恶魔的面孔，“但是，这些家伙又是什么……用来浸泡他们的魔鬼液体密度远远高于给你们用的。”

“这就是……怪物？”扎克苏斯困难地吐字。

“没错，制造这些怪物的就是宝贝。”萨菲罗斯转身离开培养罐，“那些怪物的原形就是使用魔鬼能量在培养罐制造出来的异形生物。”

扎克苏斯思考着萨菲罗斯的话，一个刚才没有注意的词汇突然蹦进了他的脑中。

“你刚才说‘你们这些普通战士’……难道你有什么不一样吗？”

一阵剧烈的头痛突然袭击了萨菲罗斯，就像是脑子在用什么东西东西在共舞，萨菲罗斯跌跌撞撞走了几步，稳住自己的身体，一个可怕的念头猛然浮现。

有什么东西正呼唤着他的身体和血液，就在那里，就在此刻。但是在这里，只有培养罐中如恶魔般的怪物和挥之不去的噩梦。

从很小的时候开始，萨菲罗斯就已经知道自己和其他人不一样。在其他孩子无聊地打闹在一起，或者为了一点小小的利益而斗争的时候，他只是默默站在一旁，冷落地注视着他们，心中充满嘲讽。萨菲罗斯知道，自己是一个特别的存在，虽然他并不清楚自己究竟特别在哪里，但是这些年来，仍一直试图寻找出什么来离开自己身世的真正秘密。除此之外，其他的事情都可以置身事外，整个世界的真相是一场自己静静旁观却不参与其中的戏剧。

但是解开这个秘密的关键因素就在这里，在一群入秘密、愚蠢的怪物的肮脏生物中。

这个事实就像一把尖锐的利刃，狠狠插进他骄傲而脆弱的自尊之中。“谁、难道……难道我也是这样诞生的吗？”萨菲罗斯长久地注视着那群丑陋的怪物，但是又似乎有个声音在告诉他，这些肮脏的躯体与他并不相同。

扎克苏斯想要搀扶住步伐不稳的萨菲罗斯，却被她一把推开。

萨菲罗斯默默望着自己的手掌，没有茧，没有变形，没有鳞片，没有

羽毛，仍如一块精美的艺术品般完美无瑕，但是……我是人类吗？萨菲罗斯情不自禁自问出声。

“很遗憾，你是怪物。”杰涅西斯突然从天而降，伸手放出几个火球，被萨菲罗斯轻松挡住，杰涅西斯并不因此而失望，带着一丝近乎恶毒的笑容道，“你是在杰涅瓦计划中诞生的，最强的怪物。”

扎克苏斯所猜想，杰涅西斯果然还活着——如果头发已经完全变白，退化迹象愈发明显的他还能算是活着的话。

“杰涅瓦计划到底是什么？”萨菲罗斯追问。

“杰涅瓦计划……是以前进行的所有实验的总称，那些使用了杰涅瓦恶魔的实验。”

“妈妈的细语？”

“可怜的萨菲罗斯，你应该从没见过自己的母亲，一直都是听说一个名字吧？”杰涅西斯毫不留情地打断了萨菲罗斯最后的一线希望，“真不知道把你想像成了什么样了呢……”

“闭嘴！”杰涅西斯正想阻止杰涅西斯的话，对于一直被隐瞒的萨菲罗斯来说，这些事实实在是太讨厌。

但是，这正是杰涅西斯的目的。“杰涅瓦计划是神罗在两千年前的地层中发现的……怪物。”杰涅西斯一字一句，缓缓说道。

萨菲罗斯没有任何回应。“所以……萨菲罗斯，我无法借用你的力量，我的退化已经无法停止了。”杰涅西斯道，“杰涅瓦计划·0制造了安吉尔和我一样的怪物，而杰涅瓦计划·S以无数失败的经验为奠基石，终于造出了完美的怪物。”

S……萨菲罗斯。

萨菲罗斯的表情变冷，冷冷问道，“我能做什么？”

“你有什么制造怪物的能力，所以身体资料不会扩散，也就是说……不会发生退化现象。”杰涅西斯掏出了一颗柔嫩的苹果来，久久地握在手中，仿佛它就是一直在孕育的女神的赠礼。“萨菲罗斯，把你的细胞分给我吧。”

“你的话到底是用来迷惑我的话呢……还是我一直在寻找的真相呢……不管怎么样都好。”萨菲罗斯抬起头，望向门上的“杰涅瓦”几个大字，轻轻一叹，拍掉杰涅西斯手中苹果，“你就慢慢自生自灭去吧。”

“原来如此……不愧是完美的怪物。”杰涅西斯不以为意地走了出去。

“在野兽们的战争即将终结世界之时，女神自冥空之下降临，展开光与暗的舞蹈，赐予众生引向至上幸福的‘礼物’。”

“等等！”杰涅西斯匆忙退出，杰涅

西斯却已不见踪影，几个杰涅西斯复制人正巧克劳德打晕，缓缓溜回墙后。

“那个人为了保护我……”蒂法似乎被突然发生的事吓得不得不停。

扎克苏斯默默地点，帮着蒂法将昏迷不醒的克劳德搬回客厅之中，过了许久，克劳德才慢慢清醒过来，神情相当沮丧，被手擦出眼泪来，对任何一个男子汉来说都是一场打击。

“蒂法没事，你放心吧。”扎克苏斯宽慰道。

克劳德稍稍安心，但是仍在不断自责，“如果我是战士的话……”

“战士一个个跟怪物一样，你还是在别想了。”

“发生了什么事？”扎克苏斯的古怪引起了克劳德的好奇。

“我也不知道，本来还想弄清楚的……”扎克苏斯长长吐一口气，一头栽倒在床上，“对了，你认不认识蒂法？”克劳德掩饰般地摇头到另一边，小声道，“算了吧……”

“跟她打了招呼没有？”

“没有。”

“虽然你一定有自己的理由，但是这样真的没有意义吗？”明知得不到答案，扎克苏斯还是随口问着，克劳德果然没有回答。

一堆蜂拥而至的麻烦事让他也几乎完全失去了判断力和冷静，扎克苏斯跳下床去，缓缓走向大门。

“因为我是战士，所以一向都只考虑战斗去了，那些复杂的问题都可以交给别人去想。发生了什么事？敌人是谁？我管他到底是怎么样？”扎克苏斯突然一把抓起大门，作势冲下去，但是终究还是克制住了自己的情绪，闭上双眼，像安吉尔一样把大门顶在额头上，就像是一个让自己平静的仪式。

“那个……扎克苏斯。”克劳德犹豫着问道，“我好像没见过你用那把剑。”

使用的语言它会被篡改，出现缺口，以及破损……那样才是浪费，不过跟剑比起来，还是你比较重要，虽然只有一点点啦。

拥有梦想，还有，不论在任何时候，都不能放下战士的尊严，清楚了吗？

安吉尔的身影仿佛突然出现在面前，将他从迷茫与烦躁中一把拽出。“这是梦想与尊严的象征，不……它本身也是梦想与尊严。”扎克苏斯重新将视线移回大门，杂乱的思绪重新稳定下来，最终，他转过头，重新恢复了那一贯爽朗的笑容。“我刚才变得有些迷茫，谢谢你，克劳德。”

“总之，先睡去吧！”扎克苏斯将剑轻轻挥着擦干净后，未等克劳德反应过来就跳上床去，闭紧双眼进入了梦乡。

人们常说，不普通到什么痛苦的事情，好好睡上一觉，明天就又是一个好天气。

自那天开始，萨菲罗斯就再也不会出现在尼布尔海姆，他走进了村外

属于神罗财产但是已经很久没有使用的一座大屋中，日夜研读地下书库中记载的各种资料。那所大屋曾经被用来进行一些扎克苏斯并不知道的秘密研究，表面看来再普通不过，但是顺着一条隐蔽的暗道走下去，就会发现地下的无穷奥秘。

扎克苏斯几度进去探索萨菲罗斯，除了面前的资料和对身世之谜的狂热之外，他的眼中似乎已经不存在任何东西，只是近乎狂热地贪婪阅读着厚重的书籍，地下室的人从未察觉。

就这样，待在下尼布尔海姆的七天过去了。

第七天，尼布尔海姆陷入了一片火海之中。

在奄奄尼布尔海姆的一片火海之中，萨菲罗斯的身影伫立其中，似乎在等待扎克苏斯的出现，昏迷过去的克劳德躺在他脚边的烈焰旁。

“我……露出来去迎接她。”萨菲罗斯的脸上，露出一抹扎克苏斯从未见过的笑容，随即转身向着魔鬼炉的方向走去。在那看不见诸多魔鬼的笑容中，扎克苏斯一能感到亲切的，就是双瞳中的怜悯吧。

被烈焰所笼罩的尼布尔海姆就如曾经的巴巴拉村一般，阵阵轰鸣声从建筑物中传出，村民的尸首在沿路的地面被丈夫八躺。

蒂法没有和其他村民一样被杀，只是在魔鬼炉前被萨菲罗斯打伤，但是故乡的毁灭对于一个十几岁的少女来说，比任何时候都更让人痛苦，试图找起的时候，蒂法连滚都不肯让萨菲罗斯留一下。

“讨厌！讨厌神罗的战士！也讨厌你！我全部讨厌！”

愤怒的眼神就像锋利的刀刃一样不停地在扎克苏斯的心中，或许这就是她所说的一样……走到哪里，就给哪里带去灾难。

扎克苏斯举起破坏之枪，将魔鬼炉的大门打开，萨菲罗斯正在对着一个浑身被银色机械所包裹起来的生物温柔地说话。

“妈妈，我们一起回这个星球吧。我想到了个好主意，我们到约定的地方去。”

萨菲罗斯爱恋至极地抚摸着那生物。

“萨菲罗斯！为什么杀了村里的人？为什么伤害蒂法？”扎克苏斯冲向研究室中。

“妈妈，他们又来了。”萨菲罗斯得意地高声笑着，“凭借妈妈超强的能力和知识，本应该为这个星球的统治者，但那些家伙……那些一无是处的家伙，却将这个星球从妈妈手里夺走了。”萨菲罗斯斜眼望向扎克苏斯，“不过，你不要再悲伤了，我将和你一起去……”

话音未落，萨菲罗斯伸手将那层机械外壳拽开，隐藏在里面的杰涅瓦

身体终于暴露出来。

由于常年被魔属液浸泡，杰诺瓦的身体已经变成了淡淡的幽蓝色，诡异的花纹就像是实验所残留下的印痕般缠绕在他的身体上，紫红色的双瞳注视着前方，如同噩梦一般的场景在这个房间里突然绽放。

“萨菲罗斯，我怎么这么信任你！”扎克斯已不想再等，挥剑冲去，面前的人已经不是他所认识的萨菲罗斯了。

“我是被选中的人，被选中成为这个人。”

萨菲罗斯也举剑格挡，巨大的力量将扎克斯打落到研究室里的空洞中去，萨菲罗斯随即跳下追击。

虽然敌人是昔日的英雄萨菲罗斯，但扎克斯早已不是当初青涩无知的普通战士，全力以赴仍勉强可敌个平手。萨菲罗斯几次发起攻击都未得手，无心与扎克斯争斗，索性正宗向地面斜砍一刀，地板上的强化玻璃顿时分崩离析。脚下已是万丈深渊，只剩下一条窄窄的通道可以行走，稍有偏差便有可能葬身于此。

扎克斯找了个空隙，翻身跃出这个不利的战场，再度进入研究室中，然而萨菲罗斯比他更快，早已降到扎克斯面前，挡住杰诺瓦的身体。只听一阵风声传来，扎克斯便被一击重击打飞到实验室的台面上，破坏之剑脱手而去，剧烈的疼痛与头昏目眩之下，已然无力站起。

萨菲罗斯冷着脸看一眼，并不追击，再度回到杰诺瓦的面前与她喃喃细语，好似已经完全忘了魔。

但是脑中那个杰诺瓦的萨菲罗斯并不知道，就在此时，有一个他所意想不到的人也悄悄走进了实验室，抬起插在地板上的破坏之剑，向着萨菲罗斯慢慢靠近。

装着杰诺瓦的培养罐突然碎裂开来，萨菲罗斯惊讶地回头，面前持着大剑的男子居然是克劳德，而那把大剑，此时正穿过自己的胸口，一股冰刺与炽热夹杂的感觉从被穿透的胸口传来，全身力道随之散开，萨菲罗斯扶住培养罐慢慢滑下，居然被一名普通神罗士兵所伤他难以置信。

克劳德也几乎不敢相信，是蒂法和故乡使他鼓起了勇气。他拔出剑来，

晃悠悠地走到蒂法身边，温柔地扶起昏迷不醒蒂法，呼唤她的名字。

但是，萨菲罗斯仍未死去。

他跪着从实验室走出，手中抱着杰诺瓦的头颅，直奔克劳德而来。

“像你这样的人……”萨菲罗斯的体力明显不支，但是恨意却更加激烈。扎克斯也想起身，可浑身的骨头都像已经断裂一样，怎么挣扎也爬不起来。

“克劳德，阻止萨菲罗斯……”扎克斯艰难地说着。

克劳德轻轻点头，将蒂法放下，举起大剑再度冲向萨菲罗斯。只是，萨菲罗斯再怎么也不会给他任何机会，轻松挡下大剑之后便将克劳德甩入研究室中。克劳德企图爬起身来，但是正宗不要他的身体。

“不要得意忘形了。”萨菲罗斯用剑将克劳德高高挑起，复仇的快感在他冰冷的脸上如火般燃烧。

克劳德低垂着头，好似已经完全丧失了意识，但是从他的身体中传出一股巨大的力量，将正宗渐渐压下，脚掌落到地面，伸手抓住正宗的刀锋，反将萨菲罗斯一点点举了起来。

“这怎么可能……”在一瞬间，萨菲罗斯感到了一股从未有过的惊悚。随即，他的身体被克劳德用力甩出，在墙壁上撞一下，便摔入了研究室地下的一个空洞中。

在那个空洞的下面，正是魔属之泪。

萨菲罗斯已醒，尼布尔海姆的仇已报。克劳德捂着伤口，步伐缓慢地走出研究室中，想要回蒂法身边，但是眼前一黑，身体已瘫软在台阶上。

“干得好，克劳德！”扎克斯的视线也开始模糊，紧张感顿失之后，意识也渐渐远离了他。

在昏暗中，扎克斯仿佛看到玉条博士就站在自己和克劳德身边，十分兴奋地笑着说：

“这个人还真有趣，实在是很有趣……可以当作新的样本。”

之后，意识再次离扎克斯远去。



“那个，克劳德，我必须得回米迦加去。”虽然明知克劳德听不到自己的声音，扎克斯还是大声问道，“你也会跟我一起去吧？”

“如果有一双翅膀就好了再……”扎克斯每次看到那些羽毛，都忍不住这样想着。

如果有一双翅膀的话，就可以飞起来，飞到随便什么地方，天空中去。

一名研究员走到几个培养罐旁，按照例查着实验员的情况，对两个神罗士兵开始实验已经有四年了，都以实验失败告终，一个对杰诺瓦细胞的低抗能力太差，根本无法改造，另一个年轻点的又因为抗性太弱导致魔属重量过重，可能的话永远都一直维持着目前的植物人状态，宝条不愿丢弃这两个实验体，只能一直将他们放在培养罐里，勉强维持着生命活动的继续。

但是今天与以往却不同。

一只培养罐已经被砸碎，留下满地的玻璃渣和趴在地上的实验员，研究员慌忙上前查看，一只拳头突然伸出，将他狠狠打晕。

那个实验员从地上爬起来，矫健的身手并没有因四年的时间和荒废，他趴在另一个培养罐上，看着里面的实验品，小声道：“克劳德……”

随后将培养罐砸碎，从中拖出了已经完全丧失意识的同伴，扛在肩上，缓缓走出了研究室的大门。

扎克斯不知道自己在培养罐中已经睡了好久，但是再次踏入尼布尔海姆的土地上，一切已经完全不同。在那天晚上被烧毁的村庄已经恢复了原样，神罗的普通士兵们在村中随处可见，甚至将同样穿着神罗制服的扎克斯作为敌人，一句话不说就攻击过来。

巨大的变化完全出乎扎克斯的意料，漫长的沉睡而导致的体力下降使他不得不暂时在神罗的总部中暂时停留片刻，自从那天之后，所发生的一切都像是一场噩梦。

而他一和他一起共度过噩梦的克劳德，却没有一丝像是要清醒过来的迹象。

扎克斯从衣柜里找出一套战士制服，帮他换上被魔属液浸湿的普通士兵服，尺寸稍稍大了一点，不过比起一直被魔属液浸泡着已经好很多了。

在床上稍事休息，扎克斯不禁想起艾莉斯交给他的纸条。

小小的愿望总共有二十三个，但扎克斯肯定没办法全部都记住，所以我把它们集合成一个——希望你跟在一起的时间能多一些。

虽然已经被魔属液浸得模糊不清，但是仍可看清艾莉斯用心写下的每一个字。

扎克斯小心地将纸条折回原样，装回自己的口袋里。

“那个，克劳德，我必须得回米迦加去。”虽然明知克劳德听不到自己的声音，扎克斯还是大声问道，“你也会跟我一起去吧？”

回到米迦加的道路比想象中更加漫长，为了争夺两人体内被注入的萨菲罗斯细胞，杰涅西斯复制体也不断进行着攻击，神罗士兵的阻挠，各种神罗制机械的追踪，扎克斯只能以自己手刃的大剑杀出一条路来。

从一个村庄到另一个村庄，走过无数的大路和小路，原来没有了直升飞机后，曾经执行过任务的地方每一个都相隔这么遥远。

在停下来休息的时候，扎克斯养成了和克劳德说话的习惯。

“嘿，今天的情况好像还不错。”“看得出来吗？月亮好大啊。”晚上就在这里休息吧，你不反对吧呢？”

虽然很清楚克劳德什么也听不到，但是扎克斯仍不厌其烦地继续着，不管遇到什么事都要扭过头去，和肩上的克劳德说上几句。或许这样说着说着，克劳德有一天会突然醒来，也许是这样漫长的旅途，一个人在太过孤独。

跳出尼布尔海姆的结界几天之后，神罗的正规军已经代替了之前的普通士兵，甚至塔克斯也开始参与其中，情报室升级为战略部。

好在塔克斯似乎并不打算认真执行好下达过的追捕指令。

经过自己故乡的时候，扎克斯忍不住偷偷将克劳德在村口藏好，想去看看已经好久不见的艾莉斯。

但是，杰涅西斯和霍兰兰早已在那里等待他的到来，霍兰兰业已将自己改造成了如杰涅西斯一样的怪物，在科学之路走上到极限之后，人性也将走到它的极限。

“没办法啊……我差一点儿就让杰涅西斯杀了，想要活下来就只有用这

第九章

我们是英雄

无边黑暗就像墨色一样浓稠深邃，在一片连意识都要堕之深渊的深渊中，一根洁白的羽毛以舞蹈般的步伐在黑暗处不断旋转。时间渐渐逝去，空间也随之流逝，沙漏的沙少一和两粒流入时间之河，变得难以辨识，空阔的世界中连声音都被吸光殆尽，就像像恒在死亡之河的河岸之上，前方空无一物，只有永无止境的黑线。

但是也不完全如此，每次当扎克斯陷入沉睡的时候，都有一个模糊的身影突然出现，将他从梦中拉出。还有什么没有完成的事情等着自己去做，很重要的事情，但是脑袋已经变成了磨旧的破旧光盘，不管怎么努力也无法运作。

“你这样也算战士？这样可怜的战斗不要也罢。”安吉尔拍动着白色的翅



个方面，我使用了一点杰西西的细胞。”霍兰达一边说一边得意地笑着，“不过我对退化可不感到悲观。”

“女神的赠礼”……只要有了纯粹的S细胞，就不会有退化这些问题。”杰西西喃喃自语。

扎克斯的细胞对他们来说没有用处，作为神罗战士的他经由魔鬼的改造之后，细胞组织早已发生变质。

“你们两个人一起逃走的？”杰西西想起了什么，“两名逃亡者，一名原战士和一名普通士兵。”

扎克斯摇摇头，但是霍兰达已经带着两名复制人迅速飞走，向着村口冲去。

没有经过战士改造的克劳德，无疑是纯粹S细胞的拥有者。

扎克斯匆忙奔向霍兰达飞去的方向，却发现杰西西挡住了去路。

“你知道连接最终章和第四章最后一部分的诗句是什么吗？”

“我怎么可能知道。”扎克斯冷冷地望望着远逝的杰西西。

“你的牺牲，世界的终结，已不再被流传，如清风缓缓拂过不为人知的流水……”

“老是说什么牺牲和终结，真是太无聊了。”

“真可恶啊，居然不理解这么美丽的诗句。”杰西西轻轻活动自己。“算了，我以理解，那就连我自己也有些部分不清楚……想要得到‘女神的赠礼’，最大的谜题在于‘水面’，而且，我将永远寻不到‘生命之源’。”

“关于理解的最终章有各种各样的解释，但我的解释才是正确的，我会证明给你看。”杰西西拖延着时间，慢慢说道。

“我才不会去想这种不正常的事！”扎克斯看准时机，突然朝着杰西西飞去过去，但对方似乎早已看穿，转眼之间已到了几米之外，只有手中一直握着的苹果被扎克斯夺了过去。

“你很快会变白的。”杰西西在高空中，优雅地看着没有翅膀的扎克斯。

断不得联系杰西西，扎克斯匆忙转身回视克劳德的白色，霍兰达先他一起赶到，伸出手去，打算抓起昏迷不醒的克劳德。

与此同时，一个白色的身影突然闪过，挡在克劳德的前面，虽然很快就被霍兰达一拳推开，但是这短暂的时间已经够了，足够让扎克斯乘隙冲过去，将自己手中大剑插入霍兰达体内。

仅挣扎几下，霍兰达便无力再动，也充满罪恶的生命终于化成了是一片绿色能量体，重新回归生命之源。

虽然植入了杰西西的细胞，但是霍兰达似乎忘了，自己不是个战士，也永远不会成为战士。

解决了霍兰达后，扎克斯回身望向刚才冲来夺取了宝贵时间的白色身影。那个个人长着与安吉尔一样的面庞和洁白的翅膀，唯一不同的地方就是那头已经完全变成了白色的头发。

扎克斯呆在原地，几乎不知道该说什么，直到对方伸出了一只手来向他示意，这才缓过神来。

“什么啊，你怎么成了这幅样子？”扎克斯毫不客气地问道。

“我没法像一级战士那样战斗，我是安吉尔的复制体。”对方微微一笑，为自己刚才被霍兰达发现感到好笑。

“我是拉萨德。”

为了复仇，拉萨德从未忘记过霍兰达，但是他显然选错了同伴，反倒被植入安吉尔的细胞，成为了安吉尔的复制人，但是，这个结局对他来说，反倒是最好的结局。

“自从被植入安吉尔的细胞之后，不可思议的事情发生了，我后忘记了支配我整个人生的复仇。取而代之的是……想要帮助你们，想要救杰西西。”拉萨德不停地说着，“不，比那样的感觉还要强烈……我想要拯救世界。”

“没什么不可思议的，那就是安吉尔一直在做的事。”扎克斯轻轻抚摸着手中的破坏之剑。

“杰西西好像就要得到‘女神的赠礼’了，不管怎么样，你们都必须阻止他。”拉萨德回头看了看自己的翅膀，“安吉尔会引导我们的，是吧？”

“原来如此，也许是，总曾。”尽管并不知道拉萨德在说什么，扎克斯还是不断点头应道。

“哼，总曾……扎克斯，你的梦想是什么？”

“哎？啊，那个……要成为英雄。”“哼，看来是个没什么可能实现的梦想啊。”拉萨德重复了很久以前与扎克斯的对话。

“确实是很久之前的。”

“你的力量借给我吧，和安吉尔一起。”扎克斯轻轻抬起手中苹果，“等一切都完成之后，我们就是英雄了，反正我是这么认为的。”

“那么，你知道杰西西住在哪里吗？”

苹果划出一道直线从扎克斯眼前经过，一瞬间似乎勾起了他的回忆。

“啊。”

扎克斯突然叫了起来，把苹果果伸到拉萨德面前，曾经的总曾立刻明白了扎克斯的意思。



第十章

诀别之门



踏上巴诺村的土地之时，巴诺拉已经不是扎克斯记忆中那个平静的小村庄了，大块的岩石密布在这个地面，缝隙中透出阵阵绿色光芒，就像地脉的入口。只有这里才会出产紫色的苹果。从杰西西一直抓在手中的苹果的香气就早该猜到，他一定一直在这里居住着。

“克劳德就交给你了。”扎克斯站在村中离奇出现的巨大洞穴前，他可以感受到杰西西的气息。

拉萨德虚弱地点了点头，他的身体状况在这些天的赶路中越来越差，退化几乎带走了所有的力量，但是扎克斯已经没有时间去管这些了。

洞穴之中有着巨大的空间，被分成许多房间紧密相连的结构。在其中一间房间之中，收藏着一些关于杰西西的东西。

白色巴诺拉果汁获得全国农产品奖，加工部门，最优秀奖。这是这一本记事本上记载的资料。

想出这种果汁的是巴诺拉村一位名字不多却异常优秀的萨菲罗斯也看到我的成果。”

“就算不做成果汁直接吃苹果也很好吃的，我的梦想就是和父母一起吃英雄萨菲罗斯吃苹果，我想让我母亲纪念不多却异常优秀的萨菲罗斯也看到我成果。”

扎克斯联合上记事本，曾经想和萨菲罗斯一起吃苹果的杰西西一定想不到，长大以后的自己会暗暗恨着萨菲罗斯，就像扎克斯自己想不到，曾经憎恨的萨菲罗斯，居然会变成这幅模样。

“你迟到了。”杰西西似乎早已料到了扎克斯的来临，静静站在一个巨大的空地上等待着，他，广阔的空地上，除了那一尊女神像之外别无它物。

“我那被束缚紧紧束缚的魂魄，到达害怕死亡的希望将会为我带来救赎。”

“又是(Lovell?)?”

“你继承了安吉尔的志愿……体内还有萨菲罗斯的细胞，可以说让我们三人再次相会，这简直就是(Lovell?)的再现啊。”杰西西说道，在扎克斯的眼中，他的精神已经完全失常了。

“醒醒吧，杰西西。”

杰西西没有回答，只是静静地凝视着扎克斯，随后，念起扎克斯耳

熟能详的诗句。

“在野鸟们的战争即将终结世界之时，女神自天空之上降临，展开光与暗的翅膀，赐予众生引向至上幸福的‘礼物’。”

随着他的声音，杰西西背后巨大女神像顶端顶部的红色圆球突然发出刺目的红光，杰西西高高举右手中长剑，贪婪地吸收着那股光芒，“这就是‘女神的赠礼’——天然生长在巴诺拉的神秘物种。”

“女神的赠礼不是指S细胞吗？”

“有很多解释，杰西西的双目开始散发出红色光芒，音色渐渐变成了一阵低沉的咆哮，“让思念循环往复的东西本身也是……至于现在，我受到了星球的加护。”

“杰西西，听我说，你也不要变成怪物啊！”扎克斯徒劳地叫着，试图唤回杰西西的神智，但是一切已不能阻止他的异化变形。

“我那被束缚紧紧束缚的魂魄，到达害怕死亡的希望，将会为我带来救赎……让你平安睡去。”杰西西说完便以自己庞大而坚硬的身躯向扎克斯冲来。

悲怆的诗句也暗示着杰西西心中无法对人说出痛苦，扎克斯已经明白了，杰西西从一开始就期待着被自己杀死，期待得到救赎。

“为什么……你们都要这样讨厌我的事情强加给我呢！”扎克斯痛苦地拔出剑鞘，等待着……最后的救赎。

抱着杰西西昏迷过去的身躯，扎克斯艰难地爬出洞穴，拉萨德正半躺在地上等待着他，面容已是极度疲惫。

“神罗的人就快来了……”拉萨德露出了一抹欣慰的笑容，指了指不远处一只白色的怪物——正是曾经守护安吉斯的那只，你就和那家伙一起……战斗吧。”

扎克斯缓缓走近那只只停在面前的怪物，身后突然传来一声肉体落地的撞击声，拉萨德已经进入退化的终点，生命已经离他远去。几下在差不多的时候，那只怪物也静静地抽搐了几下，永远闭上了眼睛。

安吉尔的细胞所带来的生命，到现在为止，已经彻底终结了。

扎克斯狠狠地撞在地面上，这样痛苦的别离，他已经面对的太多。

拉萨德和怪物的尸体，渐渐化为一股淡绿色的流光，最终完全消失，回归了生命之源。在尸体消失的地方，一封奇怪的白色信件轻轻飘落下来。

扎克斯：

最近身体还好吗？你现在在哪

里呢？

自从上次分别已经过了四年了，还有，这是写给你的第八十九封信呢，虽然我已经不知道应该寄到哪里了，希望最后一封一定要交到你手上……

对了，花栗鼠很好，大家都很开心，这都多亏了扎克斯。

艾莉斯

四年。

“什么‘最后一封’啊！”扎克斯郁闷地对着天空大喊起来，天空蔚蓝依旧，但是所有事情却都已经变了，在扎克斯所不知道的地方，飞快地变化着。

“艾莉斯……等着我。”扎克斯默默地下了决心。

定了和艾莉斯约定的好，很快就会回去一起赏花，只需要再等等而已。只是再等等。

神罗大厦的屋顶上，一架直升飞机已经准备就绪，正打算起飞，西丝内缓缓走近直升机，在她秀气的脸上，一股难以忽略的忧郁分外明显起来。

“军队已经出动了，一定要在他们之前找到那两个家伙……”曾皱着眉头叮嘱道。

西丝内轻轻点头，“我知道，军队那帮人一点分寸都没有。”
“他们一定都还活着。”虽然是在这么说，但是在曾脸上的愁容丝毫没有任何减少，“你一定要救下扎克斯。”
“当然了，我还没告诉他我的真名呢。”

“那就拜托给你了，我想把信都交给他，一共有八十八封……”

神罗直升机在靠近地面的空中飞过，直升机里的两个人仔细地搜索着一片荒凉的广阔土地。

“在这样的荒野里想找到两个人，简直就不可能嘛。”雷诺紧张地注视着地面，自从接受了曾的指派之后，他们就开始在这里寻找扎克斯和克劳德的下落。

“什么任务都得完成，这就是塔克斯。”坐在副驾驶座的鲁德眼睛也开始盯着直升机的窗外，“而且……曾还给了我们一样东西。”

“交给目标？这个任务可比那些不负责任的邮局一年的工作量还要大。”联络装置突然响起，是西丝内。

“情况怎么样？”西丝内简短地问道。

“完全找不到，你那边呢？”

“一样，接下来我搜查二三五方向，你们去一二零方向。”

“看来快点啊。”鲁德切断通话，拨动方向杆，直升机转了个小小的圈，以极快的速度冲向下一个区域。

神罗的士兵已经跟了上来，虽然

没有看到，但是扎克斯的心中清楚无比，他们没有贸然冲上来，而是一直跟踪着自己，渐渐形成一个包围圈。

在自己所站的地方，如果有一座小山包，应该可以看到连续数公里的米德加了。通往米德加的路上，必定埋伏着大量的士兵，就算不想理睬他们，也已经到了避无可避的地步。

“我绝对不会让你不管的。我们是朋友嘛。”扎克斯看了一眼似乎睡得还很安详的克劳德，开玩笑般说着。

很快，他就找到一片被岩石所环绕的隐藏地形，向着米德加将克劳德藏在岩石后面，扎克不远处的包围圈走去。

仿佛是极不祥的预感而惊醒，克劳德的眼睛睁开了一条细缝，他试图伸出手去，挽留渐渐走远的扎克斯的背影，额头努力上下动着，却发不出一点声音，只能眼看着熟悉的背影一点点远去。

扎克斯没有看到醒来的克劳德，他只是一直向前走着，直到密密麻麻的士兵们挡住他的去路。

“真是的……看来自由的代价很昂贵。”扎克斯扫视一眼周围，以一贯的笑着自言自语，所见之处均是全副武装的神罗士兵，盖满了整个山头，湛蓝的天空上，则是一架架盘旋来去的飞机。

取出宝剑，贴近额头，祈祷。
就像安吉尔仍然在身边的时候那样。

“拥有梦想，还有，不论在什么时候，都不能放弃战士的尊严。”
扎克斯微笑着抬起头来，冲进神罗的千军万马中，高声喊道。

“欢迎光临！”

不管宝剑刺入多少敌人的体内，还是有无数的子弹射击过来，不管衣服上已经沾上多少鲜血，还是有看不清的敌人继续冲来；不管已经挥动了多少次大剑，猛烈的攻势都没有任何减弱。

扎克斯已经记不清自己的身体究竟中了多少子弹，他只知道，不断地攻击，躲闪。

意识已经渐渐薄弱起来了，灼热的空气几乎让人无法呼吸，一阵阵地落在身旁的地上爆炸而蒸起的硝烟和泥土，一片片从眼前掠过的气血与刀光，所有一切都在吞噬着扎克斯的体力和神智。

但是敌人仍如飞蝗一般扑来，丝毫不给他任何休息的时机。

肺部如同被灼烧着，手中的大剑越来越重，鲜血似乎模糊了视线，无数子弹穿身透体，意识持续着一点点地被削弱。

曾经一起战斗过的同伴的身影渐渐模糊了……

曾经憎恨又仰慕的敌人的身影渐渐模糊了……

曾经伴随着自己一同走过无数训练与任务的伙伴的身影渐渐模糊了……

曾经用温暖的怀抱包容自己的天使般的少女……

不……只有这个，只有这个是不能忘记的。
不管怎么样也不愿意忘记的人只有一个。

艾莉斯……

扎克斯静静地躺在一片泥泞之中，完成了任务的士兵已经散尽，一场雨水自天而降，匆匆地洗刷着肮脏凌乱的战场。

雨水轻轻地拍打在扎克斯的身上和脸上，洗去沾满全身的血迹，也洗去手中所握大剑的污秽。

在雨水的洗涤之下，肺部的灼烧感已经渐渐消退，模糊的意识仿佛清晰起来，整个世界清静无比，似乎只有一片湛蓝的天空，将地球温柔地拥入。

在天空与大地之间，一个人影努力地爬了过来，眼神充满悲伤。

扎克斯不想看到这样的悲伤，不想看到就像是分离的悲伤。

“如果见到艾莉斯，拜托你照顾她……”
少年轻轻点头。

“连我的份一起……”扎克斯微微勾起嘴角，将眼神迷茫的少年按在自己的胸口上，“活下去……你是……我活着的证明。”

克劳德缓缓抬起头来，被鲜血所模糊的脸上露出了不知所措的表情。

“我的尊严与梦想……都在这里。”
举起手中的大剑，交到少年的手中，扎克斯仿佛终于安心下来，轻轻地闭上了眼睛。

“我是……你活着的证明。”少年默默地重复了一遍。

痛苦的悲鸣声从他的口中发出，就像是可以一直传到很远很远的天空。

带着自己从研究室逃出来，为自己换上一级战士的制服，一路上不断对自己说活，一路都开着微笑着好像什么事都能搞定一样……虽然无法移

动，但是这些事情，克劳德全部都记得。泪水就和雨一样无法抑制地涌出。

“晚安……扎克斯。”

克劳德缓缓站起来，抱住扎克斯托付给自己的大剑，拼命止住眼中的泪水。

在一片荒凉的黄色原野上，只有一个单薄的背影，用尽全力拖着手中一个大剑，一步步向着荒凉的远方走去。

云层中撒下了一抹灿烂的阳光，在湛蓝的天空中，一个单薄的影子正向扎克斯缓缓飞来，鲜花在脚下静静怒放，安静明亮的世界就像是天堂一样……

艾莉斯曾经说过，最讨厌这样湛蓝的天空，但是有机会的话，真想带她来看看啊……

影子渐渐飞近，扎克斯微笑着伸出手去，光芒之中同样有一只大手，将他带入一望无际的高空之上。

不知道为什么……感觉非常舒服。一股长久未有的宁静将扎克斯包围起来。

我，应该算是英雄了吧。

三年后

艾莉斯手中挽着一只花篮，轻轻地走在米德加的街道中，米德加在这些年里愈发繁华，但是漂亮的鲜花，还是只有教堂里可以长得出来。

不为赚钱，也不为其他什么，只要能继续将自己亲手培养出来的鲜花卖到人们的手中，艾莉斯就已经非常满足了。

因为，很久之前有一个人，曾经说过，想要让米德加满是鲜花。

一列火车从不远处的站台飞速驶过，周围的招牌不禁轻轻地晃动起来，漆黑一片中，隐约可以看到一个人影倚在火车顶上，手持一把有些破旧的长剑，身穿神罗制服，金色的短发随风轻轻舞动，有着和稚嫩的脸庞完全不同的坚定眼神。

“我是克劳德，一级战士。”

少年轻声念道，手已握上大剑，在远方，仍然有人等待着他。

to be continued in
(FINAL FANTASY VII)



最近频繁收到一位刚升入高二的作者的稿件和来信。在信中，这位画手不断流露出对高考奋战生活的不满：“如此枯燥乏味的复习，简直是浪费生命。即使每天拿着图画板对着屏幕涂绘，也比这样的日子有趣。如果不是因为父母的期望，我根本不会去参加高考。我只想成为一名游戏画师！”这些话让本刀想起了当年的自己。但事过境迁，在这里，本刀想跟所有处于关键阶段的朋友们说，在大环境无法立即改变的前提下，咬牙熬过这一年，你会迎来海阔天空。切勿过早沉溺于不切实际的所谓理想之中，那样只能让你在人生的道路上错失进一步提高自己的机会。

广州·李沛

一向善于对各类游戏角色进行再创作的李沛同学好久不见了。这次出现在他笔下的又是《MOS》系列“经典角色”之一夜狐。不过相对原作人说，作者加入了颇多原创要素，再加上出色的色彩搭配与光影处理，搞得一塌糊涂的改版夜狐画风就跃然纸上了。



宁德·游宇翔

对于众多玩家来说，有些角色似乎永远都是值得关注的，比如上面这位——来自“魔兽传说”系列的KOS-MOS。而具体到这幅作品，最大的亮点显然是对角色独特气质的把握以及对女性柔美身姿的表现。

重庆·WHITE CAT

WHITE CAT 显然是《怪物猎人》同人专业户，不过在这幅画风依然赏心悦目。主角MM照样性感美丽的新图时，恰逢Capcom宣布系列新作Wii独占。作者表示自己的《MH》同人之作可能要告一段落了。但按卡氏的作风，PSP版新作肯定也是时间问题。一起期待吧！

上海·泡菜

粗犷的画风很适合表现这一类战争时期的战场氛围。整幅作品散发着一股狂野的气息，蓝色命运一号机大战火焰魔神的经典片段得以再现。画面中的同台MS在作者的笔下仿佛活了起来，动感十足。这处的激战场面刻画也比较细致，美中不足的是，四处横飞的流弹表现不是十分到位。

广州·+Kaede+

作为一款在画面表现上有着独特魅力的2D作品，《奥丁领域》从上市至今，一直受到广大画手的关注，相关投稿从未间断。左边这张《蓓尔贝特》便是其中较有代表性的一幅，鲜明的人物配上色彩丰富却不显凌乱的背景，同时辅以大面积的纹理衬托，作品的奇幻氛围再现得相当到位。



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，一并写在稿件的背面；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创作品；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@uca.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40-100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



编辑部部落

editor's blog

把编辑们的所见所闻
所思所想与大家分享

本期博客



胜负师

写在前面 FOREWORD

看到如此暧昧的标题，请不要误会。纯粹的“标题党”而已。这则博客只是篇与SHOW GIRL相关的短文。原本是答应了因上期曝光而成为UCG冉冉升起的新星的飞行员老兄，在多边共享里把我几年来制作各游戏展会SHOW GIRL栏目的一些感想做个小小的总结。没想到这一写就才思如泉，多边的地盘不够用了。于是在写完简要回顾之后，我便主动请缨，希望在“编辑部部落”里有个给我笔锋的机会，顺便也回答一些读者的疑问。这也就是本篇博客的成因了。

最近发表 LATEST TOPICS

爱上改变 爱上习惯

明天发表于2007.108(总第186期)

理想随感

星夜发表于2007.10A(总第185期)

最新评论 LATEST COMMENTS

RE: 万花丛中过,片叶不沾身

[2007-9-13, 36:17 By: GOUK]

看完了，只能说佩服你对SHOW GIRL研究太深了，我对她们不常感兴趣……而已。

RE: 万花丛中过,片叶不沾身

[2007-9-13, 44:41 By: 妙语]

胜负师对每年的SHOW GIRL和她们的……三则了解解解，写篇这样的文章实在不费力气。

万花丛中过 片叶不沾身

胜负师发表于

2007.11B(总第189期)

SHOW GIRL存在的意义是什么?



□ 中国最大的SHOW GIRL

前两天在信箱里看到一位女读者对于DVDCSHOW GIRL的视频反感的来信。说这样的内容是源于男性玩家的，没有考虑到女性玩家的感受。我在一定程度上同意这位读者的看法，但我们不妨透过现象看本质，从更为学术一点的角度来看看SHOW GIRL这个职业的存在价值。但凡SHOW GIRL能够大放异彩的展会都是什么类型的展会?这个问题的答案无非是车展、电子消费展或是游戏展，而这些展会面向的主要(注意，是“主要”)消费群体是男性。吸引更多消费者和媒体的目光，是所有展台的宣传目标，而具有话题性的SHOW GIRL无疑可以在商品展示之外，给予目标群体在展台前更多驻足的理由。

以2004年TGS为例，UCG派遣八人编

辑团队，对东京游戏展进行全面报道。编辑们共拍摄2500余张展会照片，SHOW GIRL相关照片就有900多张。这一比例在之后几年一直稳中有升。再看我们身边，一些亲临CHINA JOY现场的玩家经常说自己一天的收获就是一大袋没什么用的廉价宣传品和满相机的SHOW GIRL照片。对于一般观众来说这是很自然的事，在那种环境中举起相机几乎是情不自禁的。而SHOW GIRL照片在媒体尤其是网络媒体上的大行其道，事实上也在一定程度上增加了展台的曝光率，对增强宣传效果也十分有助。在“美女经济”、“眼球经济”已经不再是什么新鲜概念的年代，希望读者特别是女性读者能够把SHOW GIRL内容只看作是展会的一个组成部分，这显然不是展会报道所要表现的主题。能起到的也只是锦上添花的作用，所以不必太过在意。

是谁让SHOW GIRL的素质下降?

“能是SHOW GIRL变漂亮一点吗?”这是一些读者提给我的让我无能为力的问题。而目前在让我深入研究思考或是从事美容行业好像也有点晚了。这两年也有几位读者指责我“把漂亮SHOW GIRL的照片都聚起来了”，天地良心！我藏起来的基本上都是让人眼前一亮(随后一飘)的“极品”。我一个人都被烦死了已经够多了，我希望以后年轻妈妈们在哄小孩睡觉时会拿出一本UCG杂志，然后说“你再不睡SHOW GIRL姐姐就出来了”。

至于关注几届展会的读者中会有类似“SHOW GIRL素质不佳或是越来越差”的论调，这里头有众所周知的原因，比如早就被炒炒了的“审美疲劳”。回想起第一次与SHOW GIRL面对面时，感觉就和第一次看到次时代画面一样。而现在次世代和SHOW GIRL都不新鲜了，美感自然打了一个折扣。其次，大部分人看到的还只是SHOW

GIRL的照片，照片的质量除了受制于器材、环境和技术好坏的影响，还有所拍人物上不上相的问题，把美女拍成路人甲的平面与立体之间的差异自然不能忽略。

从深层次来看，SHOW GIRL是一个比较奇怪的职业，待遇也不高，一天下来四肢酸痛、表情僵硬是十分平常的事，更重要的是，一些观众对于SHOW GIRL职业的理解与轻视也给从业者带来不小的困扰。2004年TGS时，我就亲眼见过几个不太注重素质的猥琐男外拿SHOW GIRL取乐，表情尴尬的展台小姐最后只能向工作人员求救。而来自于行业本身的问题，比如着装简陋、衣着暴露、培训不足的问题也让SHOW GIRL工作得不到应有的尊重。所以但凡有些姿色不错的SHOW GIRL都会想方设法转行做点别的，或者只是在SHOW GIRL工作当成一种过渡或是一个跳板。这两年的游戏展上下倒也有一些SHOW GIRL

在一夜之间成名于网络，除了2005年TGS的大山椒妹，像CHINA JOY上的刘婷、丁贝贝也是网络流星鲜活的角色，但明星身边永远是少数人，哪怕像2005年最佳展台小姐坂本祥子那样能上日本街机展会杂志的封面又如何?还不是在2006年就淡出了SHOW GIRL行业。

从最近对一些展会小姐的采访中我们发现，这个职业每年仅有7%的新人加入，所以老面孔总是占据了不小的比例。同时，厂商意识到了SHOW GIRL在展会中所起到的聚集人群的作用，所以TGS对于SHOW GIRL的需求量也比几年前的400人左右扩充到了近千。最终造成数量不稳定的情况日渐明显。我甚至曾在会上见到年近四十的“SHOW AUNTY”，供需求十分矛盾。当然，最后在杂志上大家看到的SHOW GIRL还是精心挑选过的，就像我之前所说，美女的比例数量没有减少，但在总人数中所占比例下降是很多人认为SHOW GIRL整体素质下降的主要原因。

什么是SHOW GIRL次世代?

在这次多边共享的最后，我抛出了一个所谓“SHOW GIRL次世代”的概念，这里向各位解释并补充一下。SHOW GIRL行业现在面临的主要问题在上面已经说过了，想要改变人们对展台小姐只是花瓶或是性感动物的印象，那么首先要从行业本身开始做起。展会主办方应该在SHOW GIRL的衣着尺度上施行一些规范，这样一些厂商就会把心思放在服装与展台风格的统一上，而不是一味地花布节布料。其次，我个人比较欣赏这两年手机游戏厂商

少数精锐的做法，人手不足完全可以加派一些纯粹的工作服务人员，SHOW GIRL的数量没有必要无节制地增加，还可以采用轮班的方式保证SHOW GIRL的休息。这才不至于因为疲劳而让工作效果打了折扣。再次，SHOW GIRL主要是兼职，所以经纪公司还是要以挖掘新人、增加人材储备作为工作重点，这样才能给厂商更多的选择。最后，当然是强化展台小姐的培训，至少要让他们对于游戏和自己宣传的产品有一个大概的了解，在对SHOW

GIRL的采访中我们发现完全不懂游戏、说话颠三倒四甚至问向展台小姐并不多见。当这些情况一旦得到了解决，那么SHOW GIRL也就如同进入了“次世代”，会给人耳目一新的感觉。

业态演进、亲切热情且对自己宣传的产品如数家珍才是SHOW GIRL最理想的状态，以这种状态为目标才能引导SHOW GIRL行业健康持续地发展，改变一些人对于SHOW GIRL的误解印象，让展会观众能在万花丛中得到观赏享受的同时，接受到比原有的更优质服务，这应该是所有人都想看到的吧。



□ 中国最大的SHOW GIRL

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年10月					
23日	皇牌空战4 解放的战火	Ace Combat 4: Fires of Liberation	NBGI	STG	89.99美元
23日	胜利勋章	Call of Duty 4: Modern Warfare	Codemasters	AVG	59.99美元
28日	百年战争 剑刃风暴	Black Storm-百年战争-	Koei	SLG	7800日元
28日	高达无双 联邦篇	ガンダム无双 連邦篇	NBGI	ACT	7800日元
28日	高达无双 敌对篇	ガンダム无双 敵対篇	NBGI	SPG	7800日元
30日	吉他英雄III 摇滚传奇	Guitar Hero III: Legends of Rock	RedOctane	MUG	69.99美元
30日	火影忍者 忍者的成长	Ninja, Rise of a Ninja	TimeShift	FTG	69.99美元
30日	VR战士4	Virtua Fighter 4	SEGA	FTG	69.99美元
30日	宝可梦 动物乐园	Yes We Can! Party Animals	Miramost	ETC	69.99美元
30日	辛普森家庭	The Simpsons Game	EA	ACT	59.99美元
2007年11月					
5日	使命召唤4 现代战争	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	FPS	69.99美元
11日	三国无双4	真・三國無双4	Koei	ACT	7200日元
13日	最终幻想11	Final Fantasy 11	Mitswey	FFS	59.99美元
13日	极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	69.99美元
13日	地狱骑士	Army of Two	EA	ACT	69.99美元
20日	最终幻想11 亡灵之舞	Final Fantasy 11, Wings of the Goddess	Square Enix	FFS	售价不定
20日	命令与征服	Kane & Lynch: Dead Men	Microsoft	FPG	69.99美元
20日	使命召唤	Mass Effect	EA	ACT	69.99美元
23日	世界足球 胜利十一人 2008	World Soccer Winning Eleven 2008	Konami	SPG	7900日元
23日	摇滚乐队	Rock Band	EA	MUG	69.99美元
28日	最终幻想2 Overdrive	FINAL FANTASY 2 コアグラフィック	Art Station Works	ACT	7800日元






Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年10月					
22日	模拟人生2 旅途	The Sims 2, Castaway	EA	SLG	49.99美元
23日	银河守护者 长驱	The Legend of Spyro: The Eternal Night	Sira Starmaton	ACT	美国本土定价
28日	索尼克 红内裤的冒险	索尼克 & 红内裤の冒険	Capcom	AVG	5800日元
28日	劲爆革命 互动派对	劲爆革命 Revolution Hottest Party	Activision	FTG	美国本土定价
28日	索尼克III	Sonic Speed	SEGA	STG	4800日元
28日	吉他英雄III 摇滚传奇	Guitar Hero III: Legends of Rock	RedOctane	MUG	49.99美元
31日	勇者斗恶龙	Dragon Quest	Rockstar Games	AVG	49.99美元
2007年11月					
1日	超级马里奥 银河	Super Mario Galaxy	Nintendo	ACT	5800日元
1日	欧布奥特曼	ウルトラオプティマ	Koei	RPG	6800日元
6日	乐高星球大战 完整故事	Lego Star Wars: The Complete Saga	LucasArts	ACT	49.99美元
6日	乐高星球大战 绝地武士归来	LEGO Star Wars II: The Force Awakens	LucasArts	SPG	49.99美元
13日	破天荒之旅 双星同游	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	FFS	美国本土定价
13日	破天荒之旅 进军30高地	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	FFS	美国本土定价
13日	极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	49.99美元
13日	荣誉勋章 美国	Medal of Honor Europe 2	EA	ACT	美国本土定价
13日	使命召唤 现代战争	Call of Duty 4: Modern Warfare	EA	ACT	美国本土定价
13日	生化危机 浣熊市历代记	Biohazard Umbrella Chronicle	Capcom	STG	6900日元
13日	警察 危机危机2	Nyman Riding Rabbits 2	Ubisoft	ETC	美国本土定价
28日	最终幻想2 Overdrive	FINAL FANTASY 2 コアグラフィック	Art Station Works	ACT	6800日元
2007年11月					
5日	英雄不再	No More Heroes	Spika	ACT	5800日元
13日	式神之谜III	式神の謎III	Art Station Works	STG	5800日元
13日	银河万不可思议的冒险 志麻村的神童	ギャラクシー万不可思議の冒険 志麻村の神童	Square Enix	RPG	6800日元
13日	罗切克 最终竞技场	ロッキー 最終バトルアリーナ	SEGA	ACT	6800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年10月					
22日	模拟人生2 旅途	The Sims 2, Castaway	EA	SLG	39.99美元
23日	EA 游戏乐园	EA Playground	EA	ACT	美国本土定价
28日	最终幻想战略版 A2 封印的魔法书	FINAL FANTASY TACTICS A2 封印の魔法書	Square Enix	S-RPG	6800日元
28日	天元突破 螺旋之星	天元突破 ガンゲッター	Gonzo	ACT	5800日元
28日	索尼克 胜利十一人 GOAL x GOAL	ソニック & 勝利十一人 GOAL x GOAL	Konami	SPG	3800日元
28日	王国之心 王国之心2	王国之心2 キー王国之心2	SquareEnix	AVG	4800日元
28日	Code Geass 反叛的鲁路修	コードギアス 反逆のルージュ	NBGI	ACT	4800日元
30日	Ben 10 地球守护者	Ben 10: Protector of Earth	DCI	ACT	39.99美元
30日	辛普森家庭	The Simpsons Game	EA	ACT	39.99美元
2007年11月					
1日	三国无双 DS	三國無双 DS 2	Koei	SLG	4800日元
1日	派对派对 音魂	パーティパーティ音魂	Koei	RPG	4800日元
5日	使命召唤4 现代战争	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	FFS	29.99美元
5日	乐高星球大战 完整故事	Lego Star Wars: The Complete Saga	LucasArts	ACT	29.99美元
12日	汽车总动员 全球汽车大赛	Cars Mater-National	THQ	RAC	39.99美元
12日	忍者	Ninja	EA	MUG	29.99美元
13日	警察 危机危机2	Nyman Riding Rabbits 2	Ubisoft	ETC	29.99美元
13日	何物降临2	アノモノタマシ	Tate	ETC	4800日元
13日	迷途侦探 罪孽的执事	ミステリー探偵 罪孽の執事	Nintendo	ETC	4800日元
13日	健康骑士 DS	健康騎士DS	Y&R	ETC	3800日元
15日	健康的冲浪人 巨浪冲浪	健康的なサーfer 巨浪のサーfer	Capcom	A-RPG	4800日元
20日	渡边淳一 人狼士	渡辺淳一の狼士	Capcom	A-RPG	4800日元
20日	渡边淳一 狼士	渡辺淳一の狼士	Capcom	A-RPG	4800日元
23日	王者之剑 英雄王 7 决战片	王者の剣 英雄王7 決戦片	SEGA	ACT	4800日元
23日	勇者斗恶龙	勇者斗恶龙	Square Enix	RPG	日本本土定价
23日	原班文研俱乐部 NEXT	原班文研倶楽部 NEXT	Konami	ETC	4300日元
23日	每日新闻 1000大新闻	毎日新聞 1000大ニュース	SEGA	PLZ	3800日元
23日	原班文研俱乐部之 音乐	原班文研倶楽部の音楽	Luvell-S	AVG	4800日元
2007年11月					
6日	实况棒球精英10	实况野球精英10	Konami	SPG	4800日元

魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗 10.25


 推荐度 **A**

 平台 **PS2**

 开发商 **Banpresto/Gust**

 价格 **8800日元**

 适合年龄 **12岁以上玩家对应**

在围绕“诗魔法”展开的战斗系统中，玩家必须操作前排的同伴利用各种攻击来保证后排队员的安全，进而发动强大的“诗魔法”来对敌人造成毁灭性的打击。游戏中玩家也可以探索游戏中的“精神世界”，在触发并解决各种事件的基础上提升同伴的好感度，以便在战斗中占得更多的先机，而由于有GUST的加盟，让人乐此不疲的“调合系统”也会在战斗中粉墨登场。最值得一提的是，游戏请来众多大牌声优和日本著名的三大同人歌姬，势必用高素质的游戏音乐为玩家打造一场“视听盛宴”。



飞越时空 10.30


 推荐度 **A**

 平台 **FPS**

 开发商 **Sierra Entertainment**






 价格 **59.99美元**

 适合年龄 **17岁以上玩家对应**

本作主题是“控制时间”，玩家能够让时间任意加速、减速甚至是定格。年龄稍大一点的玩家可能会联想到《恐龙特急克塞号》，差不多就是那样，你可以在敌人瞄准射击之前把时间暂停，再精确地走到他面前给他缴了械，顺便再塞给他一颗手雷……而且游戏的画面也做到了尽善尽美，特别是在雨天的环境，当你把时间放慢或者暂停的时候，画面简直可以用“奇观”来形容。当然了，作为一款FPS游戏，射击部分也制作得相当精良，近未来科幻色彩的世界观也让十分容易投入其中。



瑞奇与叮当：未来毁灭者 10.30


 推荐度 **A**

 平台 **PS3**

 开发商 **SCEA**

 价格 **59.99美元**

 适合年龄 **13岁以上玩家对应**

作为SCEA第一方的标志性作品，在PS3上首次登场的《瑞奇与叮当》备受关注，这也是首次对应震动手柄的PS3游戏，操作手感相当出色，并且同时也利用了六轴动作感应功能。游戏将会围绕两条剧情主线，将会讲述瑞奇以及Lombax种族的神秘世界，而大反派将会是来自过去世界的Tachyon。丰富有趣的武器与迷你游戏是本作的最大特色。造型古怪功能独特的武器还利用到了动作感应的操作方式，并且武器会逐渐解锁。通过有趣的武器与装备，全新的宇宙等待玩家探索！



上海 游戏2000

上海

瑞格电玩 RUIGE GAME

<p>PLAYSTATION 3 3300RMB (80G)</p>	<p>Nintendo Wii 1888RMB</p>	<p>XBOX 360 2800RMB (精英版)</p>	<p>PS3 1388RMB PlayStation 3</p>	<p>NINTENDO DS 1050RMB</p>
 <p>拥有PS3的玩家 均可到本店换游戏</p>		<p>吉世英雄3 980元</p> 	<p>PSP2000</p>  <p>PSP太空战士7限定版 2480元</p>	
				

游戏2000 徐汇区梅陇店

联系人:李兆中
地址/ADD:上海市徐汇区梅陇路457号
(近凌云路) 邮编:200237
电话/TEL:021-6425-2807
手机/MOBILE:13918976681
银行卡账号:4367421217334166931
96, 118, 131, 95均可到达
地铁一号线江苏路站下车步行只需5分钟
营业时间:10:00-20:30

游戏2000 静安区静安寺店

联系人:冷将
地址/ADD:上海市静安区凤阳路678号
(近南京路石门二路路口)邮编:200041
电话/TEL:021-6218-2050
021-6287-5116
手机/MOBILE:13002128661
持卡人:冷浩
银行卡账号:4367421218004168952
96, 119, 123, 15, 21, 37, 41, 93均可到达
地铁一、二号线石门路站下车步行只需5分钟
营业时间:10:00-20:30

瑞格电玩 西湾店

联系人:唐抒捷
手机/MOBILE:15915518009
电话/TEL:021-6168-2480
地址/ADD:上海市内湾镇富源路719号(近康乐家园)
QQ:511933219
网上银行:955180101163248082
银行账号:6225880210128063
109 532 向惠步行5分钟
地铁 11号线江苏路站下车 往静安寺方向步行15分钟
营业时间:10:00-20:30

游戏2000 昆山市和鑫加盟店

联系人:王键
地址/ADD:江苏省昆山市玉山镇新街138号
电话/TEL:0512-5751-9020
0512-5310-7526
传真/FAX:0512-5751-9020

上海鑫世代电玩

SHANGHAI XINSHIDAI

次世代的主机
鑫世代的信誉



1060元 1980元 2580元 3180元 1380元

地址:上海市静安区茂名北路74号
公交:49, 71, 127, 1, 925路石门站下,
地铁二号线南京西路下
垂询电话:021-62179427 15900748093
MSN:sh_gametime@hotmail.com
联系人:张先生 QQ:363956036
工行:1001207401221643458 张昱昱
淘宝网址:shop34381226.taobao.com
本店特设网购专区,欢迎光临惠顾!



Tot. 189

手机版“跑跑卡丁车”激情上市，系列超强装备任你抢！更多超炫酷车任你漂！

游戏机 实用技术

中国电视游戏第1刊

攻略透解

龙珠Z 电光石火！ 流星
高达 战斗编年史
虹吸战士 罗根之影

真·三国无双5

编辑试玩影像

超级马里奥银河
抢先体验！

WE2008 试玩详解

三星

Anycall

M618

狂飙不止

Anycall

