

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

特快专递
行尸走肉 生存本能
Fate/新章 CCC
狙击手 幽灵战士2

研究中心
胧村正

前线狙击
潜龙谍影V
GDC预告片深度解析
龙背上的骑兵3
经典名作的再度苏醒

新闻专题
从GDC 2013眺望
游戏新世代

攻略透解
生化奇兵 无限
剧情攻略+1999模式心得+全要素收集
忍者龙剑传3 刀锋边缘
系统分析+流程敌人打法+收集指南

176页 | 游戏文化特刊

UCG × 游戏人

首次梦幻融合

评述业界风云 | 漫谈电玩文化
品味游人百态

2013.5A 定价:RMB 19.80
ISSN 1008-0600
09>
9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 **GDC 2013精彩影像集锦**
死或生5+ 最美丽OR最绅士的掌机游戏? | Battleblock Theater 猫国受难记
新作影像 刺客信条IV 黑旗 | 杀手已死 | 神偷4 | 生化危机 启示录 | 监察风云

本期赠品
Gamehalo高清光盘+
最终幻想X 经典怀旧海报



PS3专辑

Vol.22

大16开224页+DVD光盘 | 光盘加入视频攻略!

PS3商城栏目全新装修

PSN+俱乐部
免费游戏推荐 | 迷你奖杯攻略

实用奖杯攻略精华浓缩

圣斗士星矢战记
ZOE 高清合集 | 丁丁历险记

特企带来深度业界分析

PS3的应许之地

- 豪华攻略阵容 -

战神 超凡 | 真·三国无双7 | 海贼无双2
王国之心HD 1.5 ReMIX
杀手47 高清合集 | 忍者龙剑传3 刀锋边缘
狡狐大冒险 时空神偷

4月25日 全国上市

PSV宝典

PSV玩家的实用宝典 全面介绍PSV功能以及应用

大20开160页+DVD光盘

主机介绍

PSV主机外观解析
内部完全解剖

购机指南

选购PSV主机时的
方方面面

基本功能

系统功能完全介绍
解答使用疑难

进阶应用

高级使用技巧指南
发挥PSV最大用途

周边大全

官方授权的第三方
周边全面介绍

游戏推荐

精选PSV游戏大推荐
给你最佳作品

DVD收录

PSV详细拆机视频
游戏影像集锦



轻松玩转 PSV
为你解答 PSV 使用中的一切问题

DVD 光盘
PSV 拆机视频
PSV 推荐游戏集锦

4月下旬 全国上市

Xbox 360专辑

Vol.21

春季黎明号 | 大16开224页+DVD光盘



- 卷首特集 -

失落的蓝龙

解读微软日本败退之谜

- 典藏攻略 -

战争机器 审判日

孤岛危机3 | 孤岛惊魂3

潜龙谍影崛起 复仇

古墓丽影

鬼泣DMC | 死亡空间3

- DLC补充计划 -

光环4

- 下载游戏乐园 -

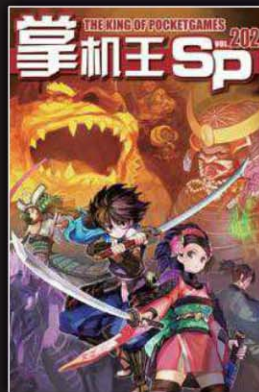
幕府将军的头骨

已上市 各地报刊亭销售中

掌机王SP

Vol.202

大32开288页+DVD光盘



随书附赠200周年纪念大抽奖印花

- 特快&攻略 -

任天堂子

联合02

怪兽出没的星期五 | 螻蛄战车 | 宇宙船达维号

胧村正

Fate/新章 CCC

- 研究中心 -

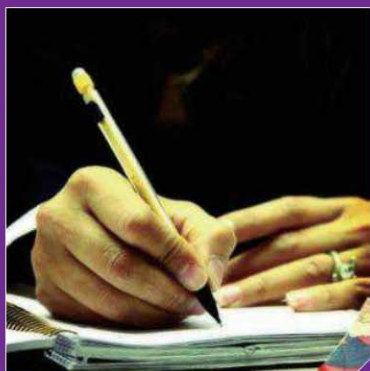
超级机器人大战UX

雷顿教授与超文明A的遗产

- 奖杯攻略 -

海贼无双2

4月29日 全国上市



总第 321 期

5A

COVER STAFF

封面用图：生化奇兵 无限
封面设计：一刀

©2002-2013 Take-Two Interactive Software, Inc.



读编交流

读编往来	82
小编寄语	88
发售表	90
游风艺苑	92



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

本期主打



从GDC2013眺望游戏新世代



新闻资讯

游戏情报站	3
新闻专题	8
黄金眼	16
排行榜	18
前线狙击	20
龙背上的骑兵3	20
潜龙谍影V	22

实用技术

游戏进行时	25
攻略透解	26
生化奇兵 无限	26
忍者龙剑传3 刀锋边缘	42
研究中心	52
胧村正	52
特快速递	60
Fate/新篇章 CCC	60
行尸走肉 生存本能	62
狙击手 幽灵战士2	64
3DS应援团	66
VITA命	68

游戏文化

自由谈	70
猎人训练营	75
多边共享	78
中国力量	80



本刊电子版可到“读
览天下”购买，支持
PC、iPad、iPhone、
Android 等终端阅读。

ucg.dooland.com

您还可以使用苹果终
端的“UCG Worlds”
软件，抢先在实体书
上市前免费阅读本刊
的试读电子版。



收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将依据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机软件著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追究相关法律责任，侵权者承担一切法律后果。

投稿须知

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

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS		
路易的鬼屋冒险 2		17
PS3		
刺客信条IV 黑旗	光盘	
记忆猎人	光盘	
监察风云	光盘	
狙击手 幽灵战士 2	64	
龙背上的骑士 3	20	
龙之皇冠	光盘	
魔界战记 D2	25	
潜龙谍影 V	22	光盘
忍者龙剑传 3 刀锋边缘	16	42 光盘
丧尸大亨 2 班霍夫的复仇	光盘	
杀手已死	光盘	
生化奇兵 无限	16	26 光盘
生化危机 启示录	光盘	
宿命	光盘	
泰拉利亚	17	
行尸走肉 生存本能	62	
战地 4	光盘	
战争机器 审判日	光盘	
最后生还者	光盘	
PS4		
刺客信条IV 黑旗	光盘	
监察风云	光盘	
神偷 4	光盘	
宿命	光盘	
战地 4	光盘	
PSP		
Fate/ 新章 CCC	16	60
PSV		
龙之皇冠	光盘	
胧村正	17	52 光盘
丧尸大亨 2 班霍夫的复仇	光盘	
圣魔导物语	光盘	
死或生 5 Plus	光盘	
Wii U		
刺客信条 IV 黑旗	光盘	
监察风云	光盘	
杀出重围 人类革命 导演剪辑版	光盘	
生化危机 启示录	光盘	
X360		
Battleblock Theater	光盘	
刺客信条IV 黑旗	光盘	
疯狂摩托越野赛	17	光盘
黑暗	光盘	
记忆猎人	光盘	
监察风云	光盘	
狙击手 幽灵战士 2	64	
潜龙谍影 V	22	光盘
忍者龙剑传 3 刀锋边缘	16	42 光盘
杀手已死	光盘	
生化奇兵 无限	16	26 光盘
生化危机 启示录	光盘	
双截龙 II	17	光盘
宿命	光盘	
泰拉利亚	17	
行尸走肉 生存本能	62	
战地 4	光盘	
战斗陀螺剧场	17	光盘
战争机器 审判日	光盘	

Gamehalo



死或生5+ 最美丽OR最绅士的掌机游戏?

特别收录



新世代前哨战 GDC精彩内容集锦



特别收录

不快乐，毋宁死 《战争机器 审判日》恶搞秀

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

信息条说明

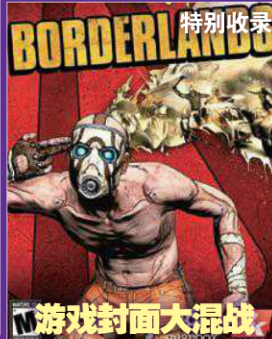
本刊内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

1 生化奇兵 无限	2K Games	2 主视角射击
3 多机种	BioShock Infinite 2013年3月26日 1人 59.99美元	4 对应机种为PSS、X360
5	6	7
8	9	10
11	12	13

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 售价 10. 多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11. 对应玩家年龄

游戏试玩

— 本期光盘精选内容 —



特别收录

特别提示：本光盘中所收录的720p高清影像请使用电脑观看，如需使用PS3等设备观看，请将高清文件拷入U盘中使用。

游戏试玩

死或生5+ 最美丽OR最绅士的掌机游戏? Battleblock Theater 猫国受难记

特别收录

新世代前哨战 GDC精彩内容集锦

不快乐，毋宁死 战争机器 审判日 恶搞秀

游戏封面大混战

新作影像集锦

刺客信条IV 黑旗

杀出重围 人类革命 导演剪辑版

龙之皇冠

杀手已死

最后生还者

记忆猎人

生化危机 启示录

监察风云

神偷4

电影前线

白宫坠落

波西·杰克逊与魔兽之海

金刚狼2

魔女嘉莉

ENDING+SONG

圣魔导物语 OP

本期光盘特别附赠

UCG320游戏艺术苑作品

您可以在土豆网观看本期(Tot.321期)光盘的视频内容

链接地址：<http://v.ucg.cn>

本期密码：Y665SSHFDM

特别说明

Gamehalo DVD全面升级

画面比例调整为

16:9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看，并选择满屏拉伸模式，以获得最佳的视觉体验。



ENDING SONG 2013 圣魔导物语 OP



电影前线

THE WOLVERINE 金刚狼2

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE, 街机
DC	Dreamcast, SEGA公司出品
FC	Family Computer, Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance, Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen, Nintendo公司出品
PS	PlayStation, SCE公司出品
PS2	PlayStation 2, SCE公司出品
PS3	PlayStation 3, SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable, SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita, SCE公司出品
SFC	Super Family Computer, Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn, SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360, Microsoft公司出品

主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市城关区雁滩99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8448378 8459190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 编：李 子 奇
总 编 辑：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：马 骏
宋 恺

编 委：冯 健
王 锐 惠
衣 山 川
江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组 版：深圳市正方图设计有限公司
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅 代 理：全国各地邮政局
邮 发 代 号：54-98
出 版 日 期：2013年5月1日
定 价：人民币19.80元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

新闻资讯

游戏情报站

DIGEST 本期大事记

- 04.01** SCE 日本与 SCE 亚洲合并为新公司 SCEJA。
- 04.04** 迪士尼关闭《星球大战》系列开发商 LucasArts。
- 04.06** 《舞蹈中心》和《摇滚乐队》网站遭到攻击。
- 04.09** UBM Tech 宣布《游戏开发者》杂志即将停刊。
- 04.09** 《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列“新作公开”。
- 04.10** PSV 新系统版本 2.10 正式发布，对应文件夹功能。

SCEJ与SCEA合并为SCEJA



2013年4月1日，SCE 宣布撤销旗下日本子公司 SCEJ (Sony Computer Entertainment Japan) 以及亚洲子公司 (Sony Computer Entertainment Asia)，对两者的业务进行合并，成立全新的子公司 SCEJA (Sony Computer Entertainment Japan Asia)。

新的 SCEJA 将同时兼管 SCE 在日本地区以及亚洲地区的所有开发与销售业务，由原任 SCEJ 社长

河野弘担任新公司的社长，其他主要会社高层则基本保持原职位不变，原 SCEA 在本次集团结构调整中，部分重合的业务得到整合，新公司将获得更高的运作效率。而外界推测，此举和今年 SONY 集团大幅削减运营开支、力求将财年预算控制在合理的范围内不无关系。

由于该变动在4月1日愚人节当天宣布，因此也一度被部分业内人士误认为是玩笑新闻。

Crytek或将竞标《黑暗血统》品牌版权

THQ 被拆分售卖，许多著名品牌如《黑道圣徒》《地铁》和《英雄连》早已在新东家处安家落户，唯独《黑暗血统》品牌未被拍卖，被列入了破产清算资产中，开发商 Vigil Games 则已被解散。不过在今年2月，THQ



已经表示希望在5月底之前预售他们余下的资产，《黑暗血统》品牌自然也是其中之一。如今，购买了《国土防线》品牌的 Crytek 表示有意收购《黑暗血统》品牌，这似乎与他们之前聘用35位 Vigil Games 成员时所作的声明有所矛盾，当时 Crytek 称对于 Vigil Games 来说，加入到他们旗下意味着一个新开始，并表示暂时无意购买《黑暗血统》品牌。但在近日，Crytek USA 的 CEO 大卫·亚当斯在 Twitter 上发布了“正准备竞标《黑暗血统》品牌”的消息，并表示“他们（Vigil Games 制作组）花费了足足7年心血来打造这个品牌，是时候让这个系列回到它的创造者手中了。”

虽然如此，但目前一切关于购买《黑暗血统》品牌的事宜尚未确定，我们并不能断言《黑暗血统》就会落在 Crytek 手中，但各位系列粉丝还是可以对此抱有希望的，我们也期盼着该系列在获得 Crytek 的招牌产品 CryEngine 的援助后能够获得新生。



新闻短波

《跨界计划》美版6月发售

汇集 SEGA、Capcom、Namco 三大厂商众多经典游戏角色的 3DS 乱斗作品《跨界计划》，日前已确认将会于2013年6月25日在北美地区发售。

Wii U 版《分裂细胞 黑名单》

育碧正式确认《分裂细胞 黑名单》会登陆 Wii U，该作 Wii U 版在北美地区的发售日定为2013年8月20日，与 PS3 和 X360 版是同一天。英国地区的发售日则是8月23日。育碧表示由于 Wii U 有特色的平板控制器，因此本作 Wii U 版一定能带来与其他主机平台不一样的体验。



游戏是一种艺术形式，简单而纯粹。

国际游戏开发者协会的负责人 Kate Edwards 认为，游戏既然是一种艺术形式，那么开发者们就拥有表达想法的自由。只是，开发者必须对自己想表达的理念定位清楚，因为并不能指望所有市场的用户都能接受想要表达的东西。



业界声音

迪士尼关闭LucasArts

4月初，Game Informer 收到迪士尼旗下“星球大战”系列开发商 LucasArts 代表的来信，确认迪士尼已经将工作室关闭，这意味着工作室正在开发的作品生死未卜。LucasArts 创立于1982年5月，近些年来主要负责开发的知名系列有

《星球大战》、《印第安纳琼斯》。

《星球大战 1313》由 LucasArts 负责开发，开发工作也已经进行了很长一段时间，有传闻称这款作品已经遭到取消，但从现在的情况看来，即使迪士尼把游戏交给其他工作室继续制作，素质方面的期待度也令人担忧。



另外，工作室的解散直接造成大量员工失去工作，大约150人已经被辞退。

新闻短波

INFO

《魔女与百骑兵》发售日确定

由日本一 Software 制作并发行的 PS3 游戏《魔女与百骑兵》，日前确定将在今年 7 月 25 日正式发售。本作是一款以幻想世界为舞台的动作角色扮演游戏，玩家需要以百骑兵的身分展开讨伐森之魔女的冒险。游戏此前已经两次宣布过延期，吊足了 FANS 的胃口。



全新 DS3 手柄 6 月发售

SCEJA 宣布将在 6 月 20 日推出全新颜色“金属灰”的 PS3 专用 DUALSHOCK 3 手柄，售价为 5500 日元（含税），生产数量限定。这款全新颜色的手柄将配合 SCE 第一方大作《最后生还者》在日本地区同日上市。



《乐高蝙蝠侠 2》登陆 Wii U

登陆大多数主流平台的《乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄 现已确认会登陆 Wii U，该版本北美地区的发售日为 2013 年 5 月 21 日。本作的其他版本已于 2012 年 6 月 19 日发售。



EA 蝉联全美最差企业

在美国一家名为“The Consumerist”的网站举办的全美最差企业评选中，EA 以接近 78% 的得票率击败决战中的老对手美国银行（2012 年的决战对阵也是 EA VS 美国银行），蝉联此奖项。对于再次收获此奖项，EA 方面虽表示不满，但他们并未做出强硬的反驳，只是说明公司会继续制作好游戏，服务广大玩家。



Irrational Games 执行副总裁离职

原《战争机器》制作人 Rod Fergusson 曾于 2012 年 8 月离开 Epic，以执行副总裁的身分加入 Irrational



Games，协助后者开发《生化奇兵 无限》。如今该作刚上市不久，Rod Fergusson 就对媒体称自己会在完成过渡工作后离开 Irrational Games，他在新东家任职才不过 9 个月的时间。

Rod Fergusson 表示，他还在 Epic 的时候就一直努力尝试改善游戏的剧情表现力，而当他听闻 Irrational Games 需要人手来提高游戏素质时，自己毫不犹豫地就加入到了这个团队中。“这是一个很好的学习机会，我可以向 Ken Levine 以及他的团队学习如何构建剧情真实可信的游戏。”如今游戏已经成功上市并获得了极高的评价，Fergusson 表示对自己和小组成员在《生化奇兵 无限》上付出的努力感到骄傲。“我在这里的工作已经圆满完成，现在我已经准备好迎接自己职业生涯的新篇章。”

SE 旗下热门手游转战 PSV 平台

《扩散性百万亚瑟王》（简称《扩散性 MA》）是由 SE 在 2012 年发行的一款手机卡牌类社交游戏，去年推出后备受玩家追捧，累计下载次数超过 140 万，无论是 iOS 还是安卓版都给 SE 带来了非常可观的销售利润。4 月 11 日，该作的 PSV 版正式与玩家见面，这也是 SE 首次将手机社交游戏逆向移植到掌机平台。

PSV 版的《扩散性 MA》以免费的形式在 PSN 日



服提供下载，采用的版本和升级后 iOS/ 安卓平台一致，包含所有已经推出的卡片以及各种编辑功能。SE 官方还对外宣称，本作未来会走独自的发展路线，这也意味着会有 PSV 独占的原创内容与活动出现。游戏是否会和手机版一样成为 SE 的“吸金大作”，目前还不得而知。

延期有理，《雷曼 传奇》增加 30 个关卡

对于期待《雷曼 传奇》的玩家来说，这一次的等待可谓是一波三折。本作本应是 Wii U 平台的首发重头独占作品，可在随后的日子里却一直宣布延期，最后竟然演变成一款跨平台作品，同时登陆 Wii U、PS3、X360 三大平台。育碧这一系列的举动对粉丝的伤害不小，不过现在总算是传来了一点好消息，那就是在延期的这段时间里，制作小组会在原有的游戏内容上增加 30 个关卡，以及一些新 BOSS。

《雷曼 传奇》的制作人 Michel Ancel 表示，这个阶段小组正在做的工作对整个游戏非常重要，并非只是对游戏的部分细节进行修饰而已，大量新关卡新 BOSS 都在紧张制作中。当提到延期和变故让粉丝

失望，Michel 坦言小组一直在竭尽全力，这段时间对于小组和粉丝来说都不容易。既然延期已成定局，

我们不如耐心地等待，看看制作小组在 9 月 27 日会给我们带来怎样的惊喜。



《蝙蝠侠 阿克汉姆》两款新作10月发售

大获好评的“蝙蝠侠 阿克汉姆”系列”的全新作品公开，这次公布的作品共有两款，一款是即将登陆PS3、X360、Wii U平台的《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》，另一款则是登陆PSV和3DS平台的《蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱》。不过，制作这两款作品的开发小组都不是大家熟悉的Rocksteady。

家用机平台《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》的开发小组是WB Montreal。该作讲述的故事发生在系列前两款作品——《疯人院》和《城》几年前的圣诞节前夕，蝙蝠侠这次要面对的主要敌人是残忍邪恶的黑面具（Black Mask）。由于时间线的不同，游戏中的蝙蝠侠相比前两款作品也会显得年轻一些。本作的核心战斗系统在继承前两作的情况下，会加入全新的技巧和敌人。

掌机平台的《蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱》故事发生在家用机上《起源》之后，地点为黑门监狱。本作没有沿用系列的传统玩法，而是采取了类似于《恶



魔城 命运之境》那样的2.5D式玩法，游戏中会包含不少隐藏通道之类的要素。本作的开发小组是Armature Studio，这个小组的几个核心成员来自制作NGC和Wii版《银河战士》的小组Retro Studio。

尽管新作品刚刚公开，但发售日就都已经初步敲定，两款作品会于2013年10月25日登陆相应平台。



Harmonix旗下网站遭攻击

当地时间4月6日，Harmonix表示旗下的《舞蹈中心》和《摇滚乐队》网站服务器遭到了攻击。Harmonix随即暂时关闭了遭受攻击的网站，试

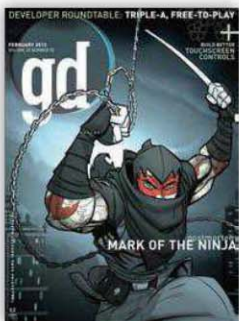
图找出入侵发生的原因。虽然没有任何迹象表明网站的用户信息资料遭窃，但Harmonix依旧建议网站的注册用户及时修改密码，以防万一，其

他使用相同密码注册的账号最好都能一并修改。

现在，所有网站已经恢复正常，Harmonix停用了所有注册账号的原密码，注册用户需要选择“忘记密码”，并在更换新密码后方可登录。



UBM Tech宣布《GD》杂志即将停刊



GDC的举办单位UBM Tech宣布以后不会再继续发行《游戏开发者》杂志（Game Developer magazine），这意味着2013年7月上市的杂志将会是最后一期，这期杂志是游戏职业指导方面的特刊，内容会涉及到刚刚落幕的PAX和GDC。

《游戏开发者》杂志的第一期于1994年3月发行，19年来致力于转播关于电子游戏的艺术、分析、行业机遇以及最佳战略等深度内容。此次停刊不

仅包括实体杂志，杂志的电子版发行也会终止。

虽然刊物停止发行，但杂志会将相关内容逐步过渡到兄弟网站Gamasutra的固定单元，在这里继续提供以游戏开发者为中心的文章和分析，这个单元将免费对全部网站访问用户开放。对于那些已经付费订购杂志的用户，杂志方面会在几天内与用户取得联系，用户可以选择直接返还订购金或挑选其他相关替代产品。

新闻短波

INFO

NBGI 开设新办事处

NBGI在今年将会开设两家新的国际办事处，一家位于加拿大温哥华，而另一家则在新加坡。据悉，温哥华的新办事处会负责开发社交游戏，而新加坡办事处所负责的工作暂时不明。前者将于今年6月开始运作，后者则要晚上一段时间。



《逆转裁判5》夏季上市

Capcom日本官网透露《逆转裁判5》的发售日将会是2013年7月25日，虽说随后老卡将本作发售日相关的信息删除，但近期会有更多关于本作的情报陆续公布。



niconico 超会议 2 开展在即

4月27日、28日两天，由DWANGO主办的“niconico超会议2”即将在千叶县幕张展览馆拉开帷幕，本次展会的规模大于去年，除了动漫以及游戏厂商大量参展之外，来自日本的政党以及自卫队也会以不同形式出席，令人瞠目结舌。今年的展会任天堂作为特别赞助商参与，格外引人注目。



每个人都在期待新主机的出现，但我不认为它们真能起到那么大作用。

BioWare的创始人之一Greg Zeschuk表示，现在的主机游戏市场并不景气，又遭到新兴市场的冲击。微软和索尼似乎都未能拿出惊艳的“新内容”，而只是在把“旧的东西重新包装”，这根本改变不了市场的动态。



业界声音

PSV新系统版本2.10, 增加多项人性化改进

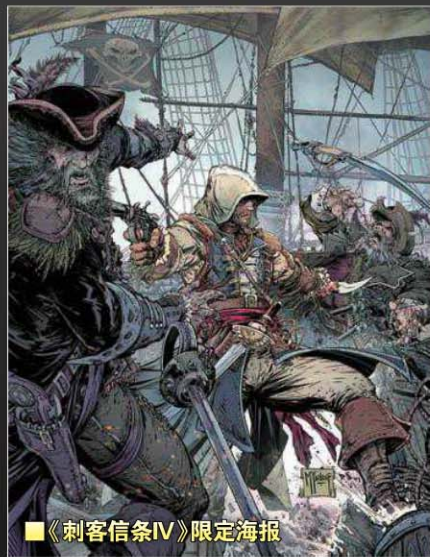


2013年4月10日, SCE对PSV进行了新一轮的系统更新, 版本升级至2.10, 同时增加了多项人性化的改进。

全新的2.10系统最大的变化是在PSV系统界面加入了文件夹的功能, 玩家可以新建文件夹, 任意命名并决定文件夹的位置。在细节方面, 由于文件夹采用了和其他程序等大的圆形透明图标, 所以视觉上不会觉得突兀, 同时透明文件夹内的应用程序缩略图也可以一览无余, 让玩家能够根据个人的需要自由进行分类。系统菜单最上方的信息栏, 在2.10系统下也可以看到PSV卡槽里的内容。

此外, 2.10系统还根据玩家的呼声强化了“nasne”相关的网络录像与数据保存的功能, 对浏览器、电子邮件、群发消息以及PSN+利用3G网络上传/下载存档等等进行了不同程度的优化, 使得用户体验变得更为舒适。

有图有真相 SCENE



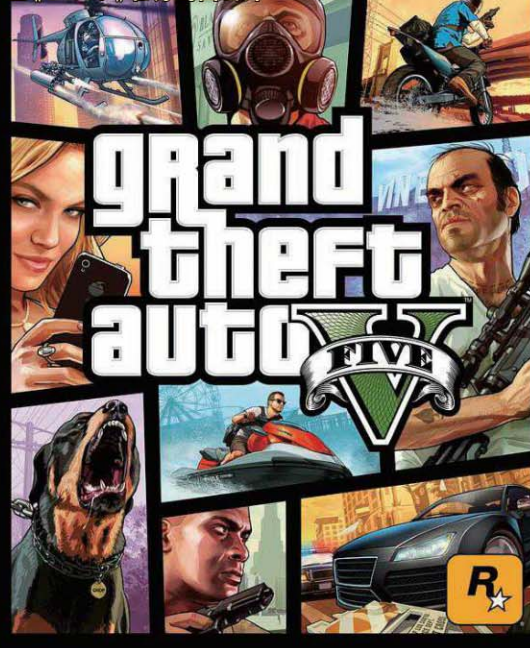
《刺客信条IV》限定海报



备受瞩目的《GTA V》封面设计终于公开。该封面造型曾在纽约某栋建筑物的墙上被发现, 那时封面造型还没有完全粉刷完毕。不久之后, Rockstar就在官网上更新了正式版封面的造型。

《刺客信条IV》的新主角爱德华·肯威在海盗界颇有威望, 毕竟并不是每个海盗都能做到年轻有为的, 这张限定版海报的造型很好地说明了这一点, 看看旁边的两位大胡子, 实在是弱爆了!

《GTA V》官方封面公开



《黑暗之魂II》截图曝光



超高的难度是“《黑暗之魂》系列”的一大特色, 新作截图中强大的敌人各个都有着可以随意秒杀玩家的架势。这次, 又不知道要死多少回!

声色动人， 给TD来点“新鲜感” HTC 8X / HTC 8S



2012年12月，HTC在北京正式发布了旗下首批支持Windows Phone 8平台的智能机型：HTC 8X与HTC 8S。从精美的机身线条设计到极富时尚魅力的色彩搭配，从全线的Windows Phone 8系统体验到88度超广角自拍和Beats悦动音效等特色功能的加入，HTC 8X和HTC 8S带给了消费者耳目一新的卓越体验，更改变了消费者眼中对Windows Phone产品的认识。

中国移动是中国市场上服务用户人群最广的移动运营商，HTC 8X和HTC 8S的到来，为广大中国移动用户及Windows Phone爱好者带来了全新的选择。作为HTC在创新设计上的又一力作，HTC 8X和HTC 8S体现了HTC的时尚设计与创新体验，同时融合了Windows Phone 8在体验上的革新，让你真正享受到移动生活的魅力。

多彩搭配 潮流必备

不怕多彩，只怕不够精彩，这就是HTC 8X和HTC 8S。无论是Windows Phone平台的Metro界面，抑或是多彩的外观，它的绚丽始终引人注目。HTC 8X移动版拥有亮黄及酷黑两种配色，HTC 8S移动版则拥有黑/白双色及庆典红的双色拼接。这种将时尚单品中的拼接用于手机的设计，彰显了HTC勇于突破、敢为人先的创新精神，将最具时尚气息的时尚感带给消费者。

从机身材质上，HTC 8X和HTC 8S选用了耐久度更高的树脂材质制作机身，平衡了手机的色彩、手感与耐久度，HTC 8X机身重量仅130g，更显轻盈。而纤薄的侧边设计，与机身背后的弧线结合，不仅具备着超强的视觉冲击力，还拥有着舒适的手握感受。

Windows Phone的绚彩体验

HTC 8X和HTC 8S是全球首批Windows Phone 8手机，也是最能体现Windows Phone 8特色的手机。它们让消费者可以更好体验微软Windows Phone操作系统的迅捷和独特。颜色丰富的界面选择，随心搭配的动态磁贴，HTC 8X和HTC 8S更是让简约的造型与瓷砖界面融为一体，这样虚拟和真实设计的融合，让你的视觉和触觉体验全新的Windows Phone 8。同时HTC 8X全新搭载1.5GHz双核CPU，运行流畅强劲。

作为与中国移动合作的定制产品，HTC 8X和HTC 8S整合了中国移动G3的各项业务，将139邮箱，手机阅读，中国移动MM，飞信等多种服务内置其中，用户可以方便快捷地享受中国移动的3G服务，畅享精彩的移动生活。HTC 8X和HTC 8S的市场零售价分别为3999元和1999元，目前部分省份用户可以享受到中国移动提供的HTC 8X“零元购机”优惠政策，关于产品更多优惠信息请向当地中国移动营业厅或10086服务热线咨询。

音乐、拍摄 随身装备

爱音乐 爱好音乐，HTC 8X和HTC 8S让你爱上好音乐。搭载HTC独家的Beats AudioTM的HTC 8X和HTC 8S拥有HIFI级的专用音频功放芯片，为你提供最真实、高质量的音质。同时，全景Beats音效在HTC 8X和HTC 8S上更显极致，无论听音乐、看电影、玩游戏，给你好声音的绝佳体验。

爱拍照，却又苦恼美景总在片刻停留。HTC 8X和HTC 8S在一体式机身上的专属拍照按钮，让你快速捕捉惊艳瞬间。即使手机处于锁定的状态，也能轻松按下快门，捕捉当下实时的画面。HTC 8X的后置摄像头搭配了8百万像素CMOS高感度影像传感器，f/2.0光圈、28mm镜头与专用影像芯

片，让用户在低光源的环境下也能拍出好质量影像。而HTC 8S则采用了500万像素拍照镜头，可以提供最高720P级别高清视频录制功能。

爱自拍，而又苦于在聚会自拍时无法融入更多人入镜，亦或是在独自旅行时无法将人和美景同时纳入镜头。那么拥有88度超大广角，采用了210万像素前置摄像头的HTC 8X，全面超越了普通的66度前置摄像头。能融入更多美景的它，一定是你的最佳拍档。同时，此摄像头也支持1080P高画质录像。



爱上HTC，是爱上了它的手机制作工艺或强劲的功能配置和体验。爱上Windows Phone，是爱上了它的靓丽色彩或简洁体验。而爱上HTC 8X/8S，则是爱上了多彩与体验的完美融合。无论是追赶时尚潮流，亦或是商务选择，轻薄的机身，多彩的搭配，强劲的体验，HTC 8X和HTC 8S绝对是令你瞬间出彩且得心应手的最佳选择。



文 铃 美编 anubis

GDC 13

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2013

开发者的盛会

2013年的GDC(游戏开发者大会)于当地时间3月25日至3月29日在旧金山召开。GDC的举办方UBM Tech Game Network近日对媒体公布,2013年GDC吸引了23000名观众参加,这是展会自1988年首次举办以来参加人数最多的一届。与几乎刚刚落幕的PAX不同,GDC是厂商们的盛会,参与的厂商除了直接展出新作情报,更多是在进行经验和理念的交流。下面我们就来看看有哪些我们关注的情报和信息。

GDC Game Developers Conference GDC 游戏开发者选择奖获奖结果出炉

在过去的一段时间里,《行》一直在到处拿奖,在DICE、BAFTA、VGA等知名评选中就收获不少,其他各种大小评选就更不必说。从这次GDC的开发者选择奖评选结果来看,《行》又一

次成为了大赢家,它斩落了包括“年度游戏”在内的6个奖项。从另一个角度来看,独立游戏是最大的赢家,全部的11个奖项中只有2个奖项被3A大作获得。

奖项名称	游戏名称 / 开发商	开发商、发行商 / 游戏名
最佳下载游戏	行	Thatgamecompany、SCE
最佳剧情表现	行尸走肉	Telltale Games
最佳视觉艺术	行	Thatgamecompany、SCE
最佳技术	孤岛惊魂3	Ubisoft Montreal、Ubisoft
最佳游戏设计	行	Thatgamecompany、SCE
最佳掌上游戏	The Room	Fireproof Games
最佳音乐	行	Thatgamecompany、SCE
最佳初次亮相	Subset Games	FTL: Faster Than Light
创新奖	行	Thatgamecompany、SCE
观众选择奖	冤罪系机	Arkane Studios、Bethesda Softworks
年度游戏	行	Thatgamecompany、SCE



■颁奖仪式的会场。



■陈雁汉上台领奖。

GDC 《战地4》情报更新

《战地4》在GDC上公开了进一步情报,根据官方公布的宣传片来看,本作将会有空战、海战、陆战的内容。目前EA确认本作将会于2013年第四季度登陆X360、PS3、PC平台,而对于是否会同时登陆次世代主机平台,EA并没有进行表态。不过,《战地4》的创意总监Lars Gustavsson已经向媒体确认,本作将不会登陆Wii U平台。

《战地4》将会用寒霜3(Frostbite 3)引擎开发,开发小组对引擎的表现充满信心。除了《战地4》,还有

EA旗下其他新作都会采用寒霜3来开发,例如《极品飞车》的新作。另外,BioWare埃德蒙顿和蒙特利尔的总经理Aaryn Flynn称,《龙之世纪3》和《质量效应》新作都会采用寒霜3。



GDC SCE: 注重独立开发商

SCE在今年的GDC上集中展示了一些独立游戏,还举办了一场独立游戏的活动,并提供一些试玩,向外界传达了他们对独立开发者和独立游戏的重视。SCE美国发行商与开发商关系处理部门副总裁Adam Boyes表示,在过去的一年时间里,自己的团队一直在付出努力,这使得更多的第三方加入到了索尼的主机平台,特别是独立游戏开发商。对于下一代主机的PS4,索尼方面也在向开发者们传达积极信号:PS4平台可以提供绝佳的开发环境。因此不少游戏开发商都有为PS4开发新作的热情。下面是索尼集中展示的25款作品名单,它们将分别登陆PS4、PS3、PSV以及PlayStation Mobile平台。

游戏名称	登陆平台
黑光 惩罚	PS4
原始杀戮 创世纪	PS4
Ibb & Obb	PS3
雨	PS3
Sportsfriends	PS3
Divekick	PS3、PSV
Dragon Fantasy Book II	PS3、PSV
Guacamelee!	PS3、PSV
Hotline Miami	PS3、PSV
Luftrausers	PS3、PSV
Spelunky	PS3、PSV
Thomas Was Alone	PS3、PSV
Friend Network App	PSV
Limbo	PSV
Metrico	PSV
Velocity Ultra	PSV
A Virus Named Tom	PlayStation Mobile
Beatdown in Treachery City	PlayStation Mobile
Crumble	PlayStation Mobile
Crystallon	PlayStation Mobile
Don't Wake the Bear	PlayStation Mobile
Hermit Crab in Space!	PlayStation Mobile
Oh, Deer!	PlayStation Mobile
Rymndkapsel	PlayStation Mobile
Ten By Eight	PlayStation Mobile

GDC 《潜龙谍影V》正式公开



从《幻痛》到《原爆点》,《潜龙谍影V》在本次GDC上终于正式公开,并向观众展示了一段5分多钟的预告片和一段6分钟的游戏试玩演示。这两段视频向玩家传达了大量信息,在解答了之前制造的诸多疑问的同时,抛出了更多悬念。本期前线狙击有本作全新预告片的深度解读,系列的粉丝千万不要错过。

◀小岛秀夫除了宣传《MGS》,还要推销Fox Engine。



■身负重任的大首领。



■《原始杀戮 创世纪》

《黑光 惩罚》和《原始杀戮 创世纪》是两款确认会上登陆PS4平台的作品,前者曾于2012年4月3日在PC平台上发售,是一款免费游玩的主视角射击游戏(Free to Play),后者则是一款采用虚幻引擎4进行开发的作品。表格中的部分作品在GDC开幕前已经公开过,而例如《Limbo》、《Thomas Was Alone》这样的作品已经在其他平台发售,此次展示是公开其对应的新平台。由于不少独立游戏并非大牌作品,因此它们的名字对于各位来说应该会比较陌生,但说不定哪一款将来就会成为精品之作,甚至是像《行》一样的艺术大作。



从GDC2013眺望 游戏新世代

文 Huilei 编 稀饭 美编 anubis

GDC
Game
Developers
Conference

免费游戏 登堂入室

作为全球最大的游戏产业专业会议，游戏开发者大会（Game Developers Conference，简称GDC）于每年三月份左右在美国加州举行，为期五天。其中头两天是峰会和培训营（Summits & Tutorials），而后三天是主要会议（Main Conferences）。与往年不同，今年的峰会内容增加了一个全新的类型：免费游戏峰会（Free to Play Summit）。这一变化标志着免费游戏运营模式已正式被西方游戏业所接受。

免费游戏（Free-to-Play）是指将基本游戏内容免费以吸引玩家，再

通过对游戏中的增值服务进行收费来实现盈利的运营模式。这一模式的核心思路在于将产品当成服务来做，在中日韩等国家已成成熟多年，对于不少国内玩家来说也并不新鲜。然而，在过去一直以主机零售游戏为主导的西方游戏业，众多传统游戏厂商一直对这一新的模式十分抗拒。比如中韩这几年很火的免费网游《地下城与勇士》，在移植到X360之后就被变成了传统的一次性付费买断的盈利模式。

近年来以移动游戏为代表的新势力异军突起，在推动游戏市场向前发展的同时也对传统游戏行业造成了相

当大的冲击。在过去的2012年里，很多游戏大厂的日子并不好过。THQ破产，EA、SE赤字，迪斯尼大幅裁员……而三大平台商的游戏业务收入也有不同程度的缩水或赤字。穷则思变，面对来势汹涌的移动游戏和免费

游戏大潮，一些传统厂商也开始努力地去适应这一变革。比如BioWare的《星球大战 旧共和国》在开始运营时采取的是月费制，但由于其后用户流失严重，不得不转型成了免费游戏。BioWare的另一款大作《质量效



■《Puzzle & Dragons》讲座投影，看似简单的免费游戏却是用传统游戏的严肃理念制作而成。

应3》的多人模式也是对于免费游戏的一次尝试,通过在游戏内贩卖道具包获取额外利润。不过总的来说,传统厂商在免费游戏方面仍旧处于起步阶段,在彻底适应将产品当服务做的模式之前,还有不少需要打破的阻碍以及需要平衡的利益。

反观移动游戏市场,免费游戏已经是当仁不让的主流盈利方式。比如苹果 App Store 收入榜前 50 名里面,免费游戏经常都占到 48 款以上。其中值得一提的是《Candy Crush Saga》(以下《CCS》)和《Puzzle & Dragons》(以下《P&D》),这两款游戏是当今东西方最火的两款免费游戏。在本届 GDC 上,这两款游戏各自的开发商 King.com 和 GungHo 的讲座都受到了极大的关注。

《CCS》是加入了社交元素的三连游戏(“Match-three”,可参考经典的《宝石迷阵》),原先是于 2011 年 4 月在 Facebook 上推出的网页游戏,在 2012 年 11 月开始推出移动版。后长期占据欧美苹果 App Store 和 Google Play 收入榜前三的位置,每天活跃用户已超过 1000 万。来自开发商 King.com 的 Tommy Palm 在《CCS》的总结讲座上将本作

的巨大成功归结于一个公式: $D(y) = C * A * N$ 。其中 C 代表 Campfire Index (也就是社交性),A 代表 Accessibility (入门门槛低,多平台,免费游戏,每次游戏时间短),N 则代表 Never-ending (提供足够的内容让玩家一直玩下去)。而在另一场关于《CCS》跨平台运营的讲座上,King.com 的首席执行官 Riccardo Zacconi 归纳了 King.com 跨平台运营成功的四个原因:1. King.com 拥有相当的游戏数目并会定期增加新游戏;2. 可以反复使用并且已经验证过的成功游戏模式——比如《CCS》里面的大地图在 King.com 之前的游戏里也有采用;3. 支持跨平台游戏及数据同步的底层架构——例如在 Facebook 购买的道具可以在移动版游戏中使用;4. 通过不同平台上玩家的社交网络来扩大游戏的覆盖面——比如移动版《CCS》的流行也极大增加了 Facebook 版的访问量。

《P&D》是结合了解谜、RPG 和社交元素的移动游戏,自 2012 年 2 月发布以来很快就到达并长期占据着日本苹果 App Store 收入榜的第一名,至今日本国内 iOS 版与安卓版双版本下载量已突破 1000 万。在讲座上,



■ GungHo 的森下社长在给《P&D》玩家签名。

GungHo 的社长森下一喜坦言《P&D》的成功很大程度上是因为运气好。但在运气成分之外,GungHo 的游戏创作理念“创新性、直观性、吸引人、可持续、鼓舞性”也起了关键作用。与某些只盯住统计数字的社交游戏大厂不同,GungHo 是做传统游戏出身的,对游戏可玩性有着很高的追求,其出品过的作品里面包括 PSP 版《Lunar 银色之星》、PC 版《仙境传说 Online》和《格兰蒂亚 Online》等作品。在《P&D》的开发过程中,光是玩法核心的三消解谜部分就重新

设计了四次以上。森下社长还说,如果认为主机游戏是“主食游戏”的话,那么《P&D》这样的游戏就是所谓的“零食游戏”。零食虽然不能代替主食,但吃着吃着会一直想继续吃下去。另外很有趣的是,GungHo 对于《P&D》的市场推广并不是很积极,面向大众的广告是 2012 年 10 月才开始发布的,那个时候该作已经盘踞苹果 App Store 收入榜榜首长达数月了。《P&D》可说是完全依靠玩家之间的口耳相传而病毒式蔓延开的移动游戏大作。

GDC 独立游戏成为主流

每年 GDC 的最大焦点都是独立游戏节与游戏开发者选择颁奖典礼。这个环节通常选在 GDC 那一周的周三晚上,分为前后两个部分,前半部分是针对独立游戏业的独立游戏节颁奖典礼(Independent Games Festival Awards),后半部分则是针对非独立游戏业的游戏开发者选择奖(Game Developers Choice Awards)颁奖典礼。这一颁奖典礼可以被看作是游戏业的奥斯卡颁奖典礼,影响力非常巨大。

本届游戏开发者选择奖上,以华人游戏设计师陈星汉所领导的公司 thatgamecompany 所开发的《行》为首的数款独立游戏(注)囊括了十一个奖项中的九个奖项,只留了两个奖项给传统 AAA 级别大作。而

《行》更是在其被提名的六个奖项上最终全部获奖(其中包括年度游戏大奖)。这一压倒性的结果在让许多游戏业者感叹的同时,也标志着独立游戏已不再是边缘文化,而已成为如今游戏业主流的一部分。

游戏开发首先要解决资金、技术和销售渠道等几个主要问题。纵观这几年独立游戏的发展,在各方面都比上一个世代有了巨大的改善。

技术方面,各种游戏引擎和开发套件的出现和流行降低了游戏开发的门槛,让很多有游戏开发热情和想法的人们也有机会去尝试制作属于自己的游戏。渠道方面,凭借数字发行的普及,如今大多数独立游戏可以直接在 Steam、苹果 App Store 或 Google Play 等数字发行平台上销售,不再需要借用传统发行商和零售商的渠道。而在最重要的资金方面,如今获取开发资金的方式更加多样化了,比如可以向独立游戏开发基金 Indie Fund 申请投资(游戏发售后 Indie Fund 只会收回成本和提取相应的利润分成,不

要求获取游戏的版权),或者通过公众募资网站 Kickstarter 来向游戏项目的支持者们募集资金——在本届 GDC 斩获两个 IGF 奖项和一个游戏开发者选择奖的《FTL: Faster Than Light》就是通过 Kickstarter 募资的成功案例。

看到独立游戏社区的风生水起,就连一向自视甚高的主机平台商也开始放下矜持,纷纷降低姿态向独立游戏开发者们示好。索尼在本届 GDC 展区不但展出了对应自家主机的各种开发套件,更是对公布了 Unity 引擎的支持——开发者们今后将可以用 Unity 来开发 PS4、PS3、PSV 和 PS Mobile 的游戏。而一向都很“矜持”的任天堂在去年 9 月发布了和 Unity 的合作计划之后,在本届 GDC 也破天荒地发布了自家的 Nintendo Web Framework,让开发者们可以用 HTML5、Javascript 和 CSS 等编程语言为 Wii U 平台制作游戏和应用。



■《行》获得年度游戏大奖。



■ IGF 展区,和独立游戏一样小巧精致。

注:所谓独立游戏是指由个人或小团队在没有发行商的资金支持下制作的游戏。由于《行》从一开始就得到了索尼的合约和投资,所以严格意义上来说并不算独立游戏。但由于《行》与其他高成本 AAA 级作品的差别相当明显,其开发团队规模较小并拥有足够的创作自由,所以这里暂且将本作归入独立游戏的范畴。

GDC
Game
Developers
Conference新世代的
游戏硬件

任天堂在去年年底发售了 Wii U, 点燃了新一代主机大战的烽火。而随着今年年底索尼 PS4 和微软新一代 Xbox 的发售, 这一场次世代战争的帷幕将被正式拉开。如今人们对于游戏的选择已经比十年前更为多样化, 浏览器、智能手机和平板等新游戏平台已经相当普及, 云游戏服务也在不断发展。在这样的大背景下, 不少人都对新一代家用机表示了谨慎的担忧。而家用机平台商们也意识到了危机, 开始采取相应的措施来适应各种变革。而在家用机之外, 各种新的游戏硬件也不断出现, 为玩家们提供了许多不同的选择。

[PS4]

索尼在本届 GDC 公布了更多关于 PS4 的细节。这台新一代的 PS 主机将采用一块来自 AMD 的 Jaguar CPU (x86 架构, 带有八内核和八线程), 并配备了 8GB 的 GDDR5 内存供 CPU 和 GPU 共同分享。同时 PS4 还配备有一个副处理器, 主要负责处理视频流媒体以及支持 PSV 的遥控游戏功能。图形方面则是一块同样来自 AMD 的 Radeon 显卡, 主频 800MHz, 拥有峰值 1.843TFLOPS 的运算能力。外设方面, PS Eye 和 DualShock 手柄也获得了升级。新

版的 PS Eye 采用两个摄像头 (分辨率 1280x800)、四个阵列麦克风和三方向的加速度计。DualShock 4 手柄则在 DualShock 3 的基础上对外型进行了一定的调整, 增加了追踪精度达 1920x900 的触摸板, 并能在主机休眠的时候进行充电。另外 PS4 的着色器语言非常接近 HLSL (High Level Shader Language, 高级着色器语言, 微软开发的用于 DirectX 上的语言), 能支持 DirectX 11 和 OpenGL4.0 以及将来更多的新功能。

从索尼公布的信息来看, PS4 的硬件配置已经达到中高端 PC 的标准了, 比任天堂 Wii U 那略嫌过时的硬件确实是厚道不少。而且由于 PS4 近似 PC 的架构, 其上的游戏



■ PS4 手柄第一次和媒体近距离接触。

开发会比 PS3 游戏开发更让人省心。很可惜的是, 这次索尼并没有公开 PS4 实机的外形和售价, 只展出了 DualShock 4 手柄和开发工具。估计

索尼很可能是打算在微软 5 月份的新主机发布会结束之后见机行事, 再在 E3 发布会上有所针对地做宣传吧。

[Ouya]

2012 年 7 月初, Ouya 这一开源游戏主机项目首次公布, 并在很短的时间内成为了游戏业的焦点。在随后于公众募资网站 Kickstarter 上募资的过程中, 其 95 万美元的募资目标只用了 8 小时就达成了, 而到了募资结束的时候, Ouya 的

开发公司 Boxer8 已经从用户和开发者那里获取了超过 800 万美元的资金, 成为了 Kickstarter 史上募资总数第二高的项目。

如今的游戏市场划分相对两极化: 一方面是占据客厅的传统主机游戏, 价格较为昂贵, 主机动辄数百美元, 而 AAA 级别游戏标准定价为 60 美元; 另一方面则是以新兴的智能手机和平板为代表的成本较

低的移动游戏, 游戏价格一般从免费到十几美元不等。作为仍占据游戏市场统治地位的行业巨头, 主机平台商们有着太多根深蒂固的传统。毕竟从零售游戏业务上获得的利润还是占了大头, 所以它们并不愿主动做出太多改变。而移动游戏虽然能将价格大幅降低, 其中也有着许多优秀的作品, 但由于触摸操作无法提供手柄那样的实感和精确性, 所以始终无法在触屏上还原家用机的那种经典游戏体验。Ouya 是第一个定位于这两者结合体的产品, 致力于能让玩家们坐在客厅的沙发上对着电视手柄玩价格较为便宜的游戏。不得不说, 这确实是一个相当有趣的想法。

Ouya 将采用开源的安卓 4 操作系统, 内置 Nvidia Tegra3 四核处理器、1G 内存和 8G 闪存空间, 并支持 HDMI 1080p 高清显示、USB2.0、蓝牙和 Wi-Fi 802.11 b/g/n。由于 Ouya 采用的是如今最为流行的安卓操作系统, 众多安卓应用

开发者们可以比较轻松地将现有的安卓应用和游戏移植到 Ouya 上面来, 如此也就能在一定程度上保证游戏内容的提供。而对于众多开发者们来说, 能避免与傲慢的传统主机平台商进行漫长而繁琐的沟通, 将自己的产品放到一个瞄准客厅娱乐的主机平台上, 这无疑是一件很让人兴奋的事情。

Ouya 的开发公司 Boxer8 虽然没有直接参展本届 GDC, 但已经于 GDC 期间开始向提前预订 Ouya 的支持者们发货了, 并在 GDC 第四天于会场附近举办的一个发布活动上宣布 Ouya 将于今年 6 月 4 日开始公开发售。现在要判断 Ouya 的成败还为时尚早, 而作为一家缺乏历史和资源的创业公司, Boxer8 所面临的风险其实并不低。但无论如何, Ouya 的出现为游戏业注入了一股新鲜的血液, 也为人们提供了更多的游戏可能性, 这一贡献是绝不可否认的。



■ Ouya 的外观非常精致小巧。

[Oculus Rift]

本届 GDC 有两大引人注目的 Kickstarter 募资产品, 一个是上文提到的开源游戏主机 Ouya, 另一个就是头戴式显示器 Oculus Rift。头戴式显示器 (Head-Mounted

Display) 其实并不是一个新鲜的概念, 也已经有一些价格较低的产品进入了市场 (比如前段时间很火的索尼 HMZ-T1)。但 Oculus Rift 所拥有的超宽视野、低延迟头部追踪以及相对低廉的价格等特点使其一经公布就获得了广大用户和以 Valve、Epic、iD 等大厂为代表的游

戏开发商们的青睐。在去年八月份的 Kickstarter 募资活动中, 其开发公司 Oculus VR 仅用了 4 小时就达成了最初定下的 25 万美元的募资目标, 最终所获金额超过 240 万美元。

Oculus Rift 的开发者版本支持水平超过 90 度 (对角线方向 110 度) 的超宽视野, 这已经超过了市

场上绝大多数头戴式显示器的两倍视野。在戴上 Oculus Rift 之后, 使用者的视野会被完全覆盖并与外界隔绝, 加上 Oculus Rift 本身低延迟的头部追踪技术 (只限角度和加速度), 可以为使用者带来强烈的沉浸感。消费者版本的 Oculus Rift 将会带来 1920x1080

新闻资讯

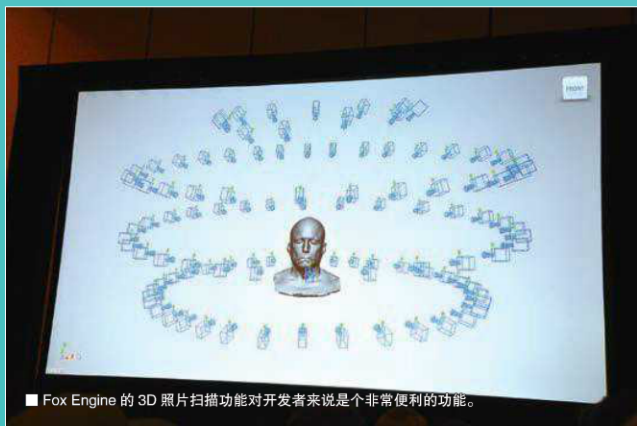
新闻专题

高分辨率的图像（开发者版本只有1280x800分辨率），而图像将会分在左眼右眼两块7英寸的屏幕上，每块屏幕的分辨率为960x1080。两块屏幕的视野只有一部分重合，也就是说左眼的屏幕能看到更多左边的视野，而右眼的屏幕则能看到更多右边的视野。另外每块屏幕中心部分的像素密度会比较高，而屏幕边缘部分的像素密度则会降低。这些设定都是针对人类视觉特性而做出的，可以提供更为逼真的VR空间体验。

虽然Oculus Rift消费者版本的发售日期和售价还没有公布，但包括Valve、Epic和iD在内的许多公司都已宣布了对它的支持

► Oculus Rift的造型颇为特别，使用体验令人期待。

（P.S.：《军团要塞2》已经可以用Oculus Rift玩了）。相信以这一产品的出现为契机，虚拟现实体验在未来的游戏中会更为普及。



■ Fox Engine 的3D照片扫描功能对开发者来说是个非常便利的功能。



■ Unity 的展区人气十足。

GDC
Game
Developers
Conference

游戏引擎 争奇斗艳

游戏引擎（Game Engine）又叫中间件（Middleware），是为了游戏开发而设计和编写的软件系统。一般来说游戏引擎包括渲染引擎（2D或3D）、碰撞检测系统、物理引擎，以及音效、脚本、动画、人工智能、网络、内存管理、关卡编辑等相关功能。早期的游戏开发一般是针对特定的项目编写特定的工具，没有通用引擎的概念。随着如今游戏制作成本的攀升，越来越多的公司和开发者选择使用第三方游戏引擎或自己开发游戏引擎以节省开发成本和缩短开发周期。而在本届GDC，几家游戏引擎开发商都通过讲座和在展区的展示大力宣传自己的产品。

作为当下最流行的民用级别游戏引擎，Unity在这几年发展得相当顺利，不但开发社区十分活跃，在几乎所有主流平台上都能找到不少用它开发的游戏。而在本次GDC，Unity不但有一个相当大的展台，其身影在一些像任天堂、索尼这样的平台合作伙伴的展台也十分显眼。由于Unity采用了基本版本免费、只对Pro版收费并且支持绝大多数游戏平台的商业策略，再加上其容易上手的特性（可用Javascript或C#进行开发），在可以预见的未来仍将是人气最旺的游戏引擎，没有

之一。

而另一方面，商用级别游戏引擎代表Unreal Engine的开发商Epic和CryENGINE的开发商Crytek也不甘示弱，同样卯足了劲推广自己的产品。尤其是Epic新放出的Unreal Engine 4实时渲染demo“Infilitrator”，其画面已与当下不少预渲染CG的画面相差无几，着实让人惊叹。Unreal Engine

3可以说是本世代商业游戏引擎方面公认的最大赢家，不知道Unreal Engine 4能不能再接再厉将这一优势保持下去。

这次GDC比较让人意外的一个亮点是小岛秀夫在其讲座上公布了《潜龙谍影V》并详细演示了该作所使用的引擎Fox Engine。话说小岛入场的时候还很有戏剧性：当主持人念到小岛秀夫的名字的时候，全场都热烈鼓掌并四处张望想知道

小岛从哪儿进来。而在等了几分钟之后，才看到一个头上缠满绷带的男人走上讲台，对观众寒暄了一番。接着室内灯光暗下，大屏幕上开始播放“《潜龙谍影》系列”最新作的宣传片。在宣传片片尾出现“The Phantom Pain / Metal Gear Solid V”（幻痛/潜龙谍影V）字样的时候全场掌声雷动，此时灯光亮起，那个绷带男才摘下了特制的绷带头套——原来绷带底下还真是小岛，



■用绷带男造型登场的小岛充满了神秘感。

看来他是想要用这个造型来呼应不久前展示 Fox Engine 时所使用的虚拟绸带男造型，而这个造型也会出现在《潜龙谍影 V》中。

接下来小岛用 PC 开发机演示了一段《MGS V》的实际游戏。从实机画面看上去，《MGS V》的画面确实是比不少本世代游戏的画面要优秀，但个人感觉与 Epic 新放出的 Unreal 4 Engine 实时渲染

demo “Infiltrator” 的画面相比还是有一些差距的。演示结束之后，小岛将演讲内容交给了 Konami 的佐佐木秀树（《MGS V》CG 美术总监）、多胡顺司（《MGS V》技术总监）以及铃木雅之（《MGS V》光照美术师），而整个讲座也围绕着 Konami 研发数年的 Fox Engine 游戏引擎而展开。

从结构上看，Fox Engine 是

一个很典型的游戏引擎，包括了关卡编辑器、动画编辑器、分镜编辑器、特效编辑器、用户界面编辑器等几个主要组成部分。而主讲者们也对 Fox Engine 的一些功能和特性做了比较细致的介绍，比如线性工作流程（Linear Workflow，简单的说就是加入了 Gamma 校正的图形输出）、贴图材质制作、光照、摄像机……等等。由于讲座涉及不少 CG

渲染的相关知识，笔者在此就不深入了，有兴趣的读者可以自己去找这个讲座的视频看一下。比较值得一提的是 Fox Engine 支持 3D 照片扫描，也就是可以使用一组摄像头从各个角度拍摄物件，以同时获得物体的 3D 模型数据、贴图数据和摄像机数据。这种做法可以节省美术方面大量的时间和成本，可以说是非常巧妙的功能。

GDC Game Developers Conference 数字发行和云游戏

经过十多年的发展，数字发行已经成为了整个游戏业界的大趋势。Valve 的 Steam，索尼 PSN，微软 Xbox LIVE，苹果 App Store，谷歌 Google Play……这些都是如今在各自平台上拥有相当影响力的数字发行平台。而索尼也已经确定所有的 PS4 游戏都会提供数字版本，并且玩家可以一边下载一边开始游戏；另外，PS1/PS2/PS3 游戏则可以通过云游戏的方式提供给 PS4 玩家。由于数字发行一般采取三七分成（数字平台商保留销售所得的三成，卖方获得剩下的七成），卖方所能获得的利润份额是传统零售渠道所得的两倍左右，并且在手续方面要简化许多，所以受到了众多游戏厂商（尤其是小型开发商或独立游戏开发者）的青睐。

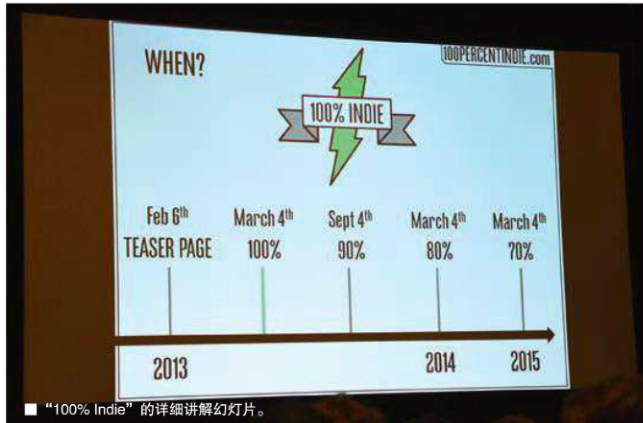
由于数字发行平台的重要性日渐凸显，一些未涉足过这个领域的

公司也开始尝试打造属于自己的平台，以求在这个大蛋糕上分得一块。在今年 GDC 开始前不久的 3 月 4 日，三星和移动游戏发行商 Chillingo 发布了一个名为“100% Indie”的数字发行平台。为了吸引独立游戏开发者们将自己的作品放到上边进行销售，三星和 Chillingo 宣布，游戏在平台发布的前六个月内，销售所得将 100% 返还给卖方（而不是惯例的三七分成）。其后利润返还比例将会逐步降低，直到 2015 年 3 月变成业界惯例的 70%。

云游戏的先驱 OnLive 在本届 GDC 也有参展。OnLive 在过去的这两年日子并不好过。在 2010 年 6 月正式开始运营之后，OnLive 尽管做了诸多尝试，也推出了像 OnLive Desktop 这样的远程办公服务，但一直没能获取足够多的付费用户。在烧了两年投资之后，OnLive 终

于有些撑不住了，于 2012 年 8 月采用了一种叫做“债权人利益转让”（Assignment for the Benefit of Creditors）的金蝉脱壳式的方式，裁掉了所有员工，将所有股东的股份作废，并将公司旗下资产以不到 500 万美元的价格转到了另一家也叫 OnLive 的新公司，以求能继续运营下去。这对一家在鼎盛时期被估值十多亿美元的公司来说确实是一件相当可悲和讽刺的事情。

OnLive 的窘境很大程度上是因为现今高速网络普及的限制、用户对云游戏信心不足以及其平台上缺乏足够的游戏内容。其实个人觉得 OnLive 有点像当年的任天堂 Virtual Boy，有些超前于时代。但从长远来看，云游戏服务的前景肯定是光明的。只要解决了带宽和延迟的问题并提供足够的游戏内容，用户们没有任何理由不去享受云游戏服务所带来的便利性。



GDC Game Developers Conference 全球化背景下的游戏业

【在中国赚钱的欧美游戏厂商】

中国游戏业已经成为了 GDC 这几年不可或缺的话题。中国的游戏外包业已经有十多年的历史，尤其是游戏美术方面的工作质量是业界一流的，几乎所有欧美游戏大公司都会将部分美术工作外包到国内的美术工作室。此外许多大游戏公司都已经在中国国内设立分公司，在利用国内相对低廉的劳动力成本开发游戏的同时也为国内游戏业带来了技术经验

以及培养了相关人才。而中国的游戏公司这几年在海外的动作也不小，比如腾讯收购《英雄联盟》的开发商 Riot Games 和《战争机器》开发商 Epic Games 股份的举动就在欧美游戏业掀起了相当的波澜。而去年一款比较引人注目的 PC 游戏《火炬之光 2》（Torchlight II），其开发商 Runic Games 的母公司就是国内知名网游公司完美世界。

另一方面，中国庞大的游戏市

场对于国外游戏厂商来说一直是一个巨大的诱惑。尽管有不少欧美游戏公司做过许多尝试，由于文化差别以及消费者习惯的不同，能真正在中国游戏市场盈利的西方公司一直是屈指可数。而《植物大战僵尸》（《Plants vs Zombies》，以下《PvZ》）的开发商 PopCap Games（母公司为 EA）就是其中的一家。

作为 PopCap 中国分公司的前负责人，PopCap 战略发展部部长 James Gwertzman 在其讲座上分享了他在过去五年运营 PopCap 中国分公司的经验。他认为中国市场

就像一个沙盒，虽然和西方市场有许多不同之处，但也为西方厂商提供了许多实验和创新的机遇。比如“盗版猖獗”可以看成是“能让好游戏更有效地传播”，而“抄袭严重、竞争激烈的市场”则是“对于新想法的免费测试”，等等。

当年《PvZ》PC 版刚发布的时候很快就成为了被盗版最多的游戏，从而衍生出了庞大数量的未授权商品（布偶、图书等等）。一开始 PopCap 对此很是不安，但也由此受到了启发开始生产官方版本的《PvZ》相关商品。这

一块的收入如今已经占到他们在中国国内收入的30%了,也让PopCap开始在北美和其他地区进行相关商品的销售。

主讲者也谈到了他们如何将产品针对中国市场进行改变和调整。《植物大战僵尸 长城版》是中国市场独有的《PvZ》版本。除了游戏内的角色和场景变得十分中国本土化之外,游戏也从原版的一次性收费下载模式改成了免费游戏的运营模式,通过游戏

内付费道具和付费服务来实现盈利。这一改变使得《PvZ 长城版》成为了游戏内付费盈利排名第四高的EA游戏。而今年推出的《PvZ 西游版》则是对中国本土化策略的又一次忠实体现。

在其他一些细节上,PopCap也针对中国国情对游戏做出了一些调整。比如中国的主流智能手机操作系统是安卓,且下载平台比较分散,于是《PvZ 长城版》并没有采用信用卡付费的方式,而是可以通

过手机网络运营商来收费。而由于国内手机网络包月流量一般都有限制,所以PopCap也在游戏优化方面下了不少工夫,将安装包从一开始的72MB降到了如今的8MB,内存使用量也从一开始的150MB降到了如今的48MB(以支持更多的低端安卓机型)。另外由于国内游戏破解比较猖獗,安全方面也绝不能懈怠;《PvZ 长城版》对于游戏的存档文件添加了MD5验证码,并降低了代码的可读性(Code Obfuscation)

以避免反编译和内存修改……主讲者坦言,反破解将是一场长期的战斗。

一直以来,“如何在中国市场赚钱”这个问题对于所有国外游戏厂商来说都是一个相当大的挑战。PopCap这几年在中国市场的经验证明了这一点:如果能摆正自己的定位和心态,认真地去针对中国市场做出调整,那么很多挑战和困难就会变成巨大的商机。



[非洲的游戏业发展]

历年GDC都没有什么关于非洲游戏业的内容,所以本届GDC本地化游戏峰会上首次出现的关于非洲游戏业发展概况的讲座让人觉得眼前一亮。讲座的主讲人Wesley Kirinya和Eyam Tawia都是名为Leti Games的一家非洲游戏公司的负责人。

非洲有55个国家、3000种不同的文化和10亿人口。由于历史上曾经被西方国家殖民的原因,在主要语言英语、法语和葡语之外还有其他1000多种地方语言。由于南非和北非比较富裕,其游戏业发展情况也比东非和西非的要好。非洲最流行的游戏平台是安卓,因为廉价安卓智能手机在这几年普及很快。而最流行的游戏类型分别是:1. 严肃游戏(这一点很让人意外);2. 平台类游戏;3. 休

闲游戏;4. 解谜游戏。当地最大的游戏业组织是IGDA(全世界最大的游戏业者组织),而游戏业活动包括Rage Expo、Naija Game Evo、GameCamp等等。不过这些活动的参加者方面性别失衡比较严重,男女比超过了10:1……在游戏教育方面,非洲还处于起步阶段,正规学校里没有什么关于游戏开发的课程,而在游戏业发展较好的南非和北非则有一些游戏开发相关的教育机构。

主讲人还以自家公司Leti Games为例,讲述了他们对非洲游戏文化培养的探索。如今非洲的教育和游戏是两个完全分离的范畴,而主讲人则致力于将两者的共同点发掘出来加以培养,而这个共同点就是非洲的历史传说。比如埃及的法老、南非的夏卡·祖鲁(Shaka the Zulu)、加纳的Yaa Asantewaa

和马里的Sundiata,都是在非洲耳熟能详的历史人物。如果能将这些历史传说重新包装,以超级英雄漫画或游戏的形式传达给人们,那对非洲游戏业的发展将是一个很大的促进。

不能不去面对的一个现实就是,大部分非洲游戏公司为了开发自己

的游戏,必须通过接受欧美游戏公司的外包工作来盈利以维持正常运作。这一点其实和中国游戏公司的发展过程很相似。希望今后非洲游戏业也能像中国游戏业这几年一样获得长足的发展,为玩家带来一些与众不同的优秀游戏作品。



结语

GDC2013已经结束了。以索尼新主机的参战为标志,今年将会是充满变革的一年,而在这届GDC上我们也看到了许多新的游戏业界趋势和变化。不过由于GDC是一个主要面向游戏开发者的专业活动,像微软新主机等一些消费者们比较知道的内容并没有太多新消息公布出来。相信到了今年六月E3的时候,很多大家关心的问题都会得到解答吧。





GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



新闻资讯
黄金眼

生化奇兵 无限



黄金珍藏

多机种 PS3/X360


- Bioshock Infinite
- 2K Games
- 主视角射击
- 2013年3月26日
- 美版


总分 **28**

【游戏简介】由《生化奇兵》初代原班人马开发的最新续作。舞台从海底升到空中，在巨大的天空之城布伦比亚里展开。玩家要扮演男主角 Booker，去寻找神秘女孩 Elizabeth 以偿还自己的债务。游戏采用流行的主视角射击玩法，但又加入了角色扮演要素，用超能力配合武器杀敌十分过瘾。



 一部可称得上是艺术品的游戏。游戏向世人展现了一个集 1912 年美国风情加蒸汽朋克文化于一体的虚拟世界，音效效果都是绝对的一流水平。虽然早期的枪械手感比较怪异，但配合装备、超能力可以衍生出各种打法，高难度打起来十分过瘾。至于游戏的剧情更是达到了相当的高度，果然不愧无限之名！

 本作的美，并不单单在于某一方面，甚至不在于表面，而是在于设计理念上的精巧，战斗系统有趣，故事脉络清晰，1999 模式提供的挑战性也相当令人满意，然而游戏中却处处充满隐喻，处处充满着意味深长，囫圇吞枣并不能体会这款游戏的妙处，如果细细品尝，则绝对会令你回味无穷。

 感叹这是一件精雕细琢的艺术品，游戏中充满了利用年代感营造的独有文化氛围。各种细节充满暗示均需要反复品味才能读懂其中韵味。抛开剧情深度等内容不谈，游戏战斗细节也颇为出色。就像是在奥斯卡中获奖的电影一样，本作虽不一定能被所有玩家接受，但其本身的意义是无与伦比的。

忍者龙剑传 3 刀锋边缘




多机种 PS3/X360


- NINJA GAIDEN 3
- Razor's Edge
- Koei Tecmo
- 动作
- 2013年4月4日
- 繁体中文版


总分 **23**

【游戏简介】本作是《忍者龙剑传3》的加强版，相比起去年年末在 Wii U 上发售的版本，PS3/X360 版在游戏的初期便收录了 Wii U 版中需要通过 DLC 才能获得的内容，如角色、试炼任务等。作为移植版，本作在部分设定如系统、敌人 AI 上进行了微调，总体难度略高于 Wii U 版。



 隼龙、绫音、红叶，以及首次在“《忍龙》系列”中的登场的霞，四名角色的招式几乎完全没有重复，每名角色还有专属的奥义，比如霞的投技“浮舟”、红叶的“天驱”等，而隼龙的 6 把武器更是让战斗变得更具“想象力”，改良后的断骨系统让人非常上瘾，躲开敌人的投技并以断骨成功反击时的爽快感满点。

 显然制作者对于 3 代在玩家心目中的评价是有数的，于是把前两作诸多受到好评的要素直接或变相地搬了回来，让游戏的乐趣有了大幅提高。另一个卖点是增加了多名女性角色，可玩性比 3 代高了不少。不过设计水平依然没什么进步，高难度试炼就是无脑地堆积各种 BOSS 外加超高的攻击力，感觉比较无聊。

 游戏不是单纯的移植，而是在 Wii U 版的基础上对部分敌人的行动进行调整，诚意值得肯定。流程方面追加了绫音的专属关卡，与经过修改的隼龙篇剧情相辅相成，而隼龙的恋人——艾琳的登场也是一大亮点，尽管戏份不多。断肢系统、蓄力绝技的回刀再加上调整过后的断骨系统，让战斗的爽快感直线上升。

Fate/ 新章 CCC




PSP


- フェイト/エクストラ CCC
- MMV AQL
- 角色扮演
- 2013年3月28日
- 日版


总分 **22**

【游戏简介】作为《Fate 新章》的续作，本作按照前作的角色设定展开了新的剧情，剧本主笔仍由原作者完成，剧本素质得以保证。由于 SG 系统的存在，本作在描绘角色个性上也有不少亮点，战斗系统简单不繁杂，加上体贴的自动战斗设定让战斗变得更加便利，喜爱《Fate》和 RPG 的玩家一定要试试。



 本作实际上就是一款披着 RPG 外衣的 AVG 游戏，就连战斗也是指令式的“包剪锤”系统。在战斗的节奏上把握得很好，不会让玩家觉得厌烦，这一点值得称赞。而作为亮点的剧情让人十分满意，角色和剧情的刻画入木三分。可惜本作对于玩家的语言水平有较高的要求，不了解原设定的玩家也很难得到代入感，让人遗憾。

 游戏的剧情是最大的亮点，尤其是断章和通关后的 CCC 故事转折让剧情有了极大升华。虽然挂着 RPG 的头衔，但游戏还是以 AVG 的玩法为主，战斗系统也相当简单，无论是否有过 RPG 经验都能轻易上手。可惜 AVG 部分选项众多，一不小心就直接 Bad End 有些不太人性。

 游戏以“SG”系统为主，利用关键词的方式将人物特性进行提炼，使得本作在人物刻画的表现上相当抢眼。游戏的剧情也有不少可圈可点之处，但由于文字量过大，对一般的玩家来说有些不太友好。值得一提的是本作的尺度相当大，也可能会有一些不合时宜的情节发生，要有一定的心理准备。

胧村正

热血推荐

PSV

- 胧村正
- MMV AQL
- 动作角色扮演
- 2013年3月28日
- 日文



总分 **26**

【游戏简介】本作由2009年在Wii平台发售的原作移植而来，《奥丁领域》制作组担任游戏开发、MMV AQL负责发行。除了画面分辨率以及操作针对PSV进行调整以外，游戏内容与原作并无区别，和风的画面以及感人的剧情是本作最大的魅力。日后还将推出全新的DLC章节。



虽然是完全移植，但宛如和风绘卷一样的画面在PSV上显得更加细腻精致，原有的多分支剧情以及形象鲜明的角色时至今日依然值得细细品味。游戏的战斗部分看似简单，但高难度下的BOSS战以及魔窟的打法有着变化无穷的研究空间，适合动作游戏爱好者挑战。惟一遗憾的是新DLC得等上一段时间。



作为横版2D动作游戏本作的素质无可挑剔，精美的画风配合美妙的BGM，加上爽快流畅的手感以及简单易上手的操作使本作的表现堪称完美。不过作为移植作品，除了奖杯之外游戏本体没有任何新要素。虽然未来会有4个全新的短篇DLC，但发布日期迟迟未公开，给人诚意不足的感觉。



游戏操作和Wii版并无明显差异，仅需几个按键便能轻松打出各路爽快的连击，玩过原作的玩家更可以快速上手。新增的奖杯颇有挑战性，就算是玩过原版的玩家也要花费30小时以上才能白金。不过在DLC推出前本作还是缺乏足够的吸引力。

路易的鬼屋冒险2

热血推荐

3DS

- ルイージマンション2
- Nintendo
- 动作冒险
- 2013年3月20日
- 日文



总分 **26**

【游戏简介】本作是路易诞生20周年的纪念作品，前作发售于NGC平台，以精巧的解谜和另类的吸取幽灵战斗为主要内容，获得玩家们极高的评价。本作很好地继承了前作的优秀之处，在本作中玩家再度化身路易，在多个鬼屋内进行冒险，感受这个万年配角魅力，而多人游戏模式也乐趣十足。



游戏继承了前作的操作和幽灵捕捉方式，很容易上手。场景种类的增加和能让隐藏物品出现的黑暗手电，都让解谜这个最主要的游戏内容丰富了不少，宝石等收集要素增加了反复挑战关卡的动力。联机模式十分欢乐且可以让无卡玩家参与是亮点之一，可惜是即便如此耐玩度依旧不是很足。



本作延续了系列的优良传统，上手操作亲民，精巧绝伦的解谜设计带给玩家极为愉悦的游戏体验，如果能不参考攻略就打通全部关卡的话定可以获得超乎想象的成就感。评分与宝石收集两大要素增加了游戏的挑战度和耐玩度，但是谜题一旦被解开之后乐趣必然会下降许多。



作为时隔多年的《路易鬼屋》续作，本作延续了前作的特点：搞怪的鬼怪设定、有趣的谜题设置和优秀的氛围渲染，游戏不仅在画面和音乐上有着不俗的表现，就连一些小细节都做得相当完善。本作还对多人游戏，通过Download Play就能和朋友同乐，是近期3DS上不可不玩的佳作。

泰拉利亚

XBLA/PSN

■ 2013年3月26日

■ 1200MSP/14.99美元

- Terraria
- 505 Games
- 动作

推荐度 **8.0** /10



概括地说就是一款2D的《我的世界》，两者原版在PC平台上的人气不相上下，不过本作更强调冒险和战斗，与朋友一起打BOSS时的乐趣也更多。但本作对于家用机的操作优化还是不太到位，道具界面的使用和项目调换比较繁琐，用摇杆代替鼠标移动光标时也不太便利，有待改进。

战斗砖块剧场

XBLA

■ 2013年4月3日

■ 1200MSP

- Battleblock Theater
- The Behemoth
- 动作

推荐度 **8.5** /10



游戏走了几乎与《城堡毁灭者》完全不同的风格，不过恶搞以及滑稽的内容依旧。本作在关卡设计方面值得称赞，玩法简单，变化多样，而音乐部分令人印象深刻。不过游戏的战斗显得比较鸡肋，玩到后期可能会觉得了无乐趣。多人模式则无法体会到太多乐趣，总之是有一点失望大于期望。

双截龙 II

XBLA

■ 2013年4月5日

■ 800MSP

- Double Dragon II
- CYBERFRONT KOREA CORPORATION
- 动作

推荐度 **5.0** /10



作为“《双截龙》系列”最经典的第二部作品的重制版，本作的素质只能说令人失望。尽管加入了语音、风格独特的过场等新要素，并将原版的音乐重新进行混音，但僵硬的打击感、让爽快感大幅下降的耐力槽设定、画面的帧数和人物的多边形不足等弊端都让人难以从中获得动作游戏应有的乐趣。

疯狂摩托越野赛

XBLA

■ 2013年4月10日

■ 800MSP

- Motocross Madness
- Microsoft Games
- 竞速

推荐度 **7.0** /10



虽然是经典摩托竞速系列《Motocross Madness》的续作，不过系统还是顺应潮流加入了不少崭新元素，包括飘移、空中花式 and 加速等等，而且可以用玩家自己的Live虚拟形象驾驶摩托，投入感十足。游戏解锁内容也比较丰富，还可以对赛车升级，加上有精彩的网战，算是一款精致的小品。

日本 游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2013年3月25日~3月31日

1 **路易的鬼屋冒险 2** **3DS**

ルイ - ジマンション 2

■ 2013年3月20日发售 ■ Nintendo ■ 动作冒险 ■ 4800日元

上周 1 位



时隔多年任天堂推出了《路易鬼屋》的续作,在前作中路易到别墅救出了哥哥,在本作路易要带着抓鬼道具清理妖魔鬼怪,恢复鬼屋的宁静。游戏的画面很棒,各种搞怪的谜题和可爱的敌人让人忍俊不禁,除了单机模式外,本作还对多人联机模式。

本周: **110 840** 套 累计: **395 655** 套

2 **Fate/ 新章 CCC** **PSP**

フェイト/エクストラ CCC

■ 2013年3月28日发售 ■ MMV AQL ■ 角色扮演 ■ 5980 元

NEW



作为《Fate 新章》的续作,本作并非围绕着系列惯例的“圣杯”展开,讲述的是圣杯战争中被困在月亮里侧的主人公寻找回忆,突破樱迷宫的故事。在系统与前作没有太大差异,新加入的自动攻击使战斗变得更加便捷,是近期 PSP 的 RPG 佳作之一。

本周: **72 883** 套 累计: **72 883** 套

3 **跃出 动物之森** **3DS**

とびだせ どうぶつの森

■ 2012年11月8日发售 ■ Nintendo ■ 模拟育成

本周: 57835 套 累计: 3088804 套

4 **海贼无双 2** **PS3**

ワンピース 海贼无双 2

■ 2013年3月20日发售 ■ NBGI ■ 动作 ■ 7800 元

上周 2 位



《海贼无双 2》是去年大受玩家好评的游戏《海贼无双》的正统续作,游戏的内容在继承前作的基础上追加了众多新要素:草帽海贼团全员更换为 2 年后的造型、全新的海贼日志模式以及霸气系统,并且将操作角色从前作的 13 名大幅扩张至 37 名,可谓诚意十足。

本周: **56 457** 套 累计: **330 527** 套

5 **胧村正** **PSV**

胧村正

■ 2013年3月28日发售 ■ MMV AQL ■ 动作

本周: 45660 套 累计: 45660 套

6 **勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族** **Wii U**

ドラゴンクエスト X 目覚めし五つの种族

■ 2013年3月30日发售 ■ Square Enix ■ 角色扮演

本周: 33302 套 累计: 33302 套

7 **迷宫探索者 2 王立图书馆与魔物的封印** **PSP**

ガンジヨントラベラーズ 2 王立図書館とマモの封印

■ 2013年3月28日发售 ■ Aquaplus ■ 角色扮演

本周: 31738 套 累计: 31738 套

8 **职业棒球之魂 2013** **PS3**

プロ野球スピリッツ 2013

■ 2013年3月20日发售 ■ Konami ■ 体育

本周: 24864 套 累计: 129484 套

9 **职业棒球之魂 2013** **PSP**

プロ野球スピリッツ 2013

■ 2013年3月20日发售 ■ Konami ■ 体育

本周: 23135 套 累计: 103353 套

10 **瓦里奥合集** **Wii U**

ゲーム&ワリオ

■ 2013年3月28日发售 ■ Nintendo ■ 益智

本周: 22491 套 累计: 22491 套

日本市场上周有《路易的鬼屋冒险 2》《海贼无双 2》等备受瞩目的大作发售,到了本周依然取得不错的成绩,前者更是蝉联本周的销量冠军。新作方面,《Fate/新章 CCC》和《迷宫探索者 2》两部作品都纷纷上榜。由 Wii 平台移植的《胧村正》以 4.5 万销量排第五位,虽然算不上特别惊人的成绩,但是比起 Wii 版首周 2.6 万高出了将近一倍,作为一款移植游戏来说已经非常不错了。

美国 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2013年3月24日~3月30日

1 **生化奇兵 无限** **X360**

BioShock Infinite

■ 2K Games ■ 2013年3月26日发售 ■ 主视角射击 ■ 上周排位: -



作为“《生化奇兵》系列”的第三作,本作一改前两作的海底城市主题,把玩家带到了高空中的城市克伦比亚,跟随着玩家扮演的私家侦探布克·德威特,玩家将要去拯救少女伊丽莎白,并与她一同展开冒险。游戏还拥有难度极高的 1999 模式,挑战性十足。

本周: **458 938** 套 累计: **458 938** 套

2 **路易的鬼屋冒险 2** **3DS**

Luigi's Mansion: Dark Moon

■ Nintendo ■ 2013年3月24日发售 ■ 动作冒险 ■ 上周排位: -

本周: 320867 套 累计: 320867 套

3 **生化奇兵 无限** **PS3**

BioShock Infinite

■ 2K Games ■ 2013年3月26日发售 ■ 主视角射击 ■ 上周排位: -

本周: 219646 套 累计: 219646 套

4 **战争机器 审判日** **X360**

Gears of War: Judgment

■ Microsoft ■ 2013年3月19日发售 ■ 动作射击 ■ 上周排位: 1



本作有意弱化单机部分,将重点放在了网战内容上。新增加的全面攻占模式中,玩家将扮演不同的职业或者不同的兽族与对方玩家战斗。在对战部分本作节奏感更快,系统改动则颇为照顾新手。此外游戏新增了多种武器与皮肤涂装,优秀的网络优化使得《审判日》网战足够耐玩。

本周: **95 472** 套 累计: **549 595** 套

5 **口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫** **3DS**

Pokemon Mystery Dungeon: Gates to Infinity

■ Nintendo ■ 2013年3月24日发售 ■ 角色扮演 ■ 上周排位: -

本周: 62992 套 累计: 62992 套

6 **战神 超凡** **PS3**

God of War: Ascension

■ SCE ■ 2013年3月12日发售 ■ 动作 ■ 上周排位: 2

本周: 49174 套 累计: 55519 套

7 **战地双雄 恶魔联盟** **X360**

Army of Two: The Devil's Cartel

■ EA ■ 2013年3月26日发售 ■ 动作射击 ■ 上周排位: -



本作是“《战地双雄》系列”的最新作,游戏风格和题材都有较大的变化,不但主角进行了更换,服装和面具风格也为一变,不变的只有主角两人通力合作的特点。游戏支持双人合作,也可以单人游戏,AI 队友非常聪明,足以让玩家体验到合作战斗的快感和乐趣。

本周: **38 024** 套 累计: **38 024** 套

8 **行尸走肉 生存本能** **X360**

The Walking Dead: Survival Instinct

■ Activision ■ 2013年3月19日发售 ■ 主视角射击 ■ 上周排位: 3

本周: 30978 套 累计: 118644 套

9 **乐高城市 卧底风云** **Wii U**

Lego City Undercover

■ Nintendo ■ 2013年3月18日发售 ■ 动作冒险 ■ 上周排位: 4

本周: 26356 套 累计: 103210 套

10 **古墓丽影** **X360**

Tomb Raider

■ Square Enix ■ 2013年3月5日发售 ■ 动作 ■ 上周排位: 7

本周: 25050 套 累计: 336612 套

近两周美国市场也陆续有新作上架了,本周夺得首位的是《生化奇兵 无限》,其中 X360 版销量比 PS3 版高出了将近一倍。《路易的鬼屋冒险 2》美版比日版稍推迟了几天发售,首周以 32 万成绩位列第二,《战地双雄 恶魔联盟》表现则稍微差了点儿,只有 3.8 万销量。上周发售的《战争机器 审判日》和《行尸走肉 生存本能》本周虽然略有下滑,但仍然有不错的表现。其中《战争机器》以接近 10 万的销量排第四位。

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2013年3月24日~3月30日

1	生化奇兵 无限 BioShock Infinite	■ 2K Games ■ 2013年3月26日发售 ■ 主视角射击 ■ 已发售时间: 1周	◆ 本周 733017套 ◆ 累计 733017套	X360 3DS
2	路易的鬼屋冒险 2 Luigi's Mansion: Dark Moon	■ Nintendo ■ 2013年3月24日发售 ■ 动作冒险 ■ 已发售时间: 2周	◆ 本周 588356套 ◆ 累计 875615套	PS3
3	生化奇兵 无限 BioShock Infinite	■ 2K Games ■ 2013年3月26日发售 ■ 主视角射击 ■ 已发售时间: 1周	◆ 本周 407183套 ◆ 累计 407183套	PS3
4	战争机器 审判日 Gears of War: Judgment	■ Microsoft ■ 2013年3月19日发售 ■ 动作射击 ■ 已发售时间: 2周	◆ 本周 188778套 ◆ 累计 964831套	X360 PS3
5	古墓丽影 Tomb Raider	■ Square Enix ■ 2013年3月5日发售 ■ 动作 ■ 已发售时间: 4周	◆ 本周 92733套 ◆ 累计 896289套	PS3
6	战神 超凡 God of War: Ascension	■ SCE ■ 2013年3月12日发售 ■ 动作 ■ 已发售时间: 3周	◆ 本周 91157套 ◆ 累计 918406套	PS3
7	古墓丽影 Tomb Raider	■ Square Enix ■ 2013年3月5日发售 ■ 动作 ■ 已发售时间: 4周	◆ 本周 82173套 ◆ 累计 794628套	X360 3DS
8	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宮 Pokemon Mystery Dungeon: Gates to Infinity	■ Nintendo ■ 2013年3月24日发售 ■ 角色扮演 ■ 已发售时间: 19周	◆ 本周 75705套 ◆ 累计 500194套	3DS
9	Fate/ 新章 CCC フェイト/エクストラ CCC	■ MMV AQL ■ 2013年3月28日发售 ■ 角色扮演 ■ 已发售时间: 1周	◆ 本周 72883套 ◆ 累计 72883套	PSP
10	乐高城市 卧底风云 Lego City Undercover	■ Nintendo ■ 2013年3月18日发售 ■ 动作冒险 ■ 已发售时间: 2周	◆ 本周 68341套 ◆ 累计 158757套	Wii U

随着美式游戏新作陆续推出,前段时间全球榜上美式日式均衡的局面上周便宣告结束。夺得首位的是《生化奇兵 无限》,目前X360版和PS3版合计销量已超过100万。相隔多年在3DS上推出续作的《路易的鬼屋冒险2》在日本和美国市场都有很出色的表现,本周排第二位,总销量也正冲击百万。《战争机器》虽然是X360独占作品,但是发售两周下来总销量已100万了,成绩甚至略胜于发售了三周,同样属外传作品的《战神 超凡》。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	3月24日~3月30日	3月17日~3月23日	总销量
1	X360	2 362 035套	1 992 898套	751 331 872套
2	PS3	2 273 593套	1 989 993套	656 347 848套
3	3DS	1 206 638套	866 910套	76 032 735套
4	Wii	712 103套	536 255套	840 849 145套
5	NDS	480 338套	371 610套	761 265 277套
6	Wii U	310 464套	297 364套	6 326 399套
7	PSP	308 671套	226 373套	273 732 915套
8	PSV	238 942套	257 941套	11 743 857套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	3月24日~3月30日	3月17日~3月23日	总销量
1	3DS	140 741台	137 168台	29 945 210台
2	PS3	131 481台	116 859台	73 841 401台
3	X360	89 880台	75 990台	74 955 248台
4	Wii U	68 502台	58 378台	2 866 709台
5	PSV	53 283台	58 146台	4 542 922台
6	Wii	25 443台	20 497台	99 181 307台
7	NDS	22 996台	19 474台	153 886 840台
8	PSP	22 691台	20 402台	76 177 148台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量;PSP包括PSPgo的销量



1. 随着近一个月来多款新作发售,PSV硬件的成绩也迎来了曙光。近几周都能进入硬件销量前三甲,表现与3DS LL不相伯仲,只不过要是算上3DS老机型的话还是有一段距离。前段时间Wii U近乎真空的游戏阵容导致了硬件销售状况非常惨淡,本周《DQ X》发售虽然使状况有一丝好转,但未来形势仍然不容乐观。

2. 美国市场方面依然是X360占了主导地位,特别是有独占的《战争机器 审判日》,使得X360无论硬件还是软件总销量都遥遥领先其他对手。虽然在美国市场没有《DQ X》,但是Wii U硬件还是在《乐高城市 卧底风云》的带动下有小幅度的提升。

3. 全球软件总销量方面,分别获得日本和美国市场支持的PS3和X360而激烈地争夺着首位,目前是X360领先。PSV虽然在日本已经有所好转,但欧美方面还非常惨淡,因此软件销量目前还是垫底。至于硬件方面,3DS凭借受众面较广的大作支持,加上普及空间充裕,硬件销量得以稳占首位。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	3月25日~3月31日	3月18日~3月24日	总销量
1	3DS	313 832套	544 482套	30 170 962套
2	PSP	236 414套	170 317套	73 821 544套
3	PS3	204 847套	579 597套	56 686 337套
4	PSV	130 982套	168 286套	3 630 935套
5	Wii U	71 078套	13 411套	1 157 932套
6	Wii	43 625套	28 334套	67 704 617套
7	X360	14 343套	34 196套	11 882 195套
8	NDS	8 801套	8 762套	174 908 419套
9	PS2	47套	47套	134 537 965套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	3月24日~3月30日	3月17日~3月23日	总销量
1	X360	1 185 350套	1 021 302套	429 494 069套
2	PS3	794 635套	549 290套	265 146 206套
3	3DS	531 764套	166 211套	24 599 679套
4	Wii	315 159套	254 320套	421 981 090套
5	NDS	241 663套	195 681套	330 146 061套
6	Wii U	113 893套	178 931套	3 038 657套
7	PSV	43 984套	44 107套	4 009 236套
8	PSP	21 012套	16 932套	94 944 125套

2013 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2013年1月1日

名次	机种	3月25日~3月31日	3月18日~3月24日	总销量
1	3DS LL	38 442台	40 924台	697 593台
2	PSV	31 795台	41 073台	336 059台
3	3DS	28 538台	35 629台	473 016台
4	Wii U	22 829台	11 398台	226 960台
5	PS3	19 069台	22 942台	303 914台
6	PSP	12 594台	12 690台	210 110台
7	Wii	1 858台	1 720台	26 265台
8	X360	598台	610台	9 548台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	3月24日~3月30日	3月17日~3月23日	总销量
1	X360	46 229台	40 253台	39 244 411台
2	PS3	35 825台	31 925台	24 186 364台
3	3DS	27 258台	23 609台	8 237 096台
4	Wii U	22 813台	27 280台	1 123 664台
5	NDS	14 291台	12 842台	52 445 254台
6	Wii	12 724台	10 39台	40 901 400台
7	PSV	5 940台	5 128台	1 271 618台
8	PSP	797台	714台	19 649 582台

DRAGON DRAGOON 3

ドラッグ オン ドラグーン3

新闻资讯
前线狙击

“龙背上的骑士”系列（以下简称《DoD》）以其独具一格的战斗系统、跌宕起伏的游戏剧情以及气势磅礴的配乐成功征服了众多玩家，成为PS2时代不可不玩的经典。时隔8年之后，SE终于公布了《DoD》的第三部正统续作，制作人依旧是柴贵正，导演依旧是横尾太郎，人设依旧是藤坂公彦，曾经制作过《DoD》的各路高手再度集结在一起，叫人怎能不期待？

STORY

在遥远的过去，曾经有过一个被战乱和苛政搞得民不聊生的黑暗时代。

在这个混沌的世界中，出现在苦不堪言的百姓面前的救星，是名为“歌谣”的女神们。女神们是一群可以用歌声发挥出魔力的超能力者，她们使用着这项压倒性的力量讨伐各地的领主，终于将荒芜的大地恢复了往昔的和平。

于是女神们就被民众尊称为“歌姬”，肩负起了统治世界的重任。

少女“ONE”作为“歌谣”中的一员，胸怀为世界带来安定与平和的强大意志，她是全体“歌谣”的统治者，站在世界权力的顶端。但是某一天，ONE的姐姐ZERO带着她的龙出现在了ONE的面前。ZERO也是一位“歌谣”，并且她还拥有着最强的能力。

为何，ZERO会突然出现在ONE的面前？

为何，ZERO会与龙一起行动？

以及，“歌谣”究竟是怎样的存在？

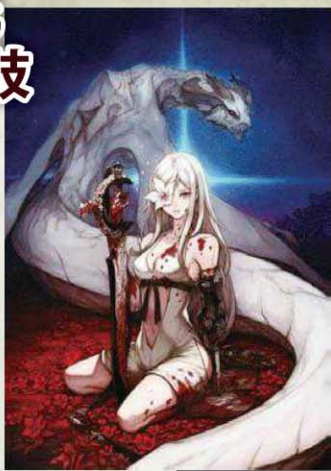
世界，将再一次被炙热的烈焰笼罩……

龙背上的骑士3	Square Enix	动作角色扮演
PS3	ドラッグ オン ドラグーン3	日版
	预定2013年	售价未定
	无对应周边	对应玩家年龄未定

check point 赤瞳与义肢

仔细观察设定图可以看到，ZERO的瞳孔颜色是粉色，ONE则是红色。在《DoD》中，赤瞳是一种感染病的症状，患上此病后将对痛觉反应迟钝、判断力地下，适合培养顺从的强力士兵。但在本作中，ONE却并不像是被洗脑的样子……此外，尽管被头发遮挡住，还是隐约能看到在ONE的额头上有一个阿拉伯数字“1”的印记，看来在ONE的身上还存在着不少待解之谜。

另一方面，ZERO的身上同样也是迷雾重重。暂且不说右眼上那朵百花，就连她的左手也是机械义肢，这只手就是她与龙签订契约所付出的代价吗？



ZERO

被称为“歌谣”的特殊能力者，拥有超越常人想象的战斗力，手持一把剑进行战斗。在性方面颇为开放，与多位男性保持着肉体上的关系。性格粗暴而且讨厌麻烦，与性格认真严谨的妹妹之间争执不断。在ZERO的右眼中盛开着一朵白色的花朵，令她散发出妖艳诡异的气息。

《DoD》诞生十周年



前线狙击

前线狙击

爽快的地面战

本作的战斗部分分为地面战与空中战两大类。在陆地上时，ZERO 将通过高速挥舞剑戟以华丽优美的姿态虐杀周围的敌人，伴随着凛冽的刀光喷射而出的是敌人鲜红的血液，随着战斗时间的推移，ZERO 洁白的洋裙也将被鲜血染红。“歌谣”拥有通过浴血来提升战斗力的特殊能力，从游戏截图来看，当 ZERO 浴血到一定程度后就可以进入类似“狂暴”的状态，此时洋裙上的鲜血会蒸发掉，ZERO 战斗力大幅提升，并且周围会飘舞着白色的花瓣。这个设定有点类似于《御姐武戏》，不知《DoD3》会作出怎样的创新？



ONE

ZERO 的妹妹，和姐姐一样同为“歌谣”的能力持有者。性格与 ZERO 截然相反，认真、理性、且充满正义感，对于“歌谣”为何会拥有如此强大的力量一直心怀质疑。见证到世界各地饱受领主们欺压的痛苦百姓，发誓要讨伐领主们创建一个崭新的世界。



绝壮的空中战

既然作品名叫《DoD3》，自然是少不了充满魄力的骑龙空中战了。玩家可以操纵着巨龙对弱小的杂兵们进行各种蹂躏，例如喷火烧死他们或是扇动翅膀将其吹飞，还可以将巨大的建筑物破坏殆尽。



新作即将始动

文 MGCN RED韵 编 一刀 美编 一刀



潜龙谍影V

多机种

Metal Gear Solid V	Konami	动作
发售日未定	1人	美版
对应机种为X360、PS3		售价未定
		对应玩家年龄：未定

在刚刚过去的 GDC 2013 (游戏开发者大会) 上, 小岛秀夫正式公布了《潜龙谍影 V》(Metal Gear Solid V)。这款令广大粉丝期待已久的“MGS”系列的正统续作, 将会由两个剧情连贯、独立发售的作品《原爆点》(Ground Zeroes) 及《幻痛》(The Phantom Pain) 组成。前者将作为后者的序篇先期发售, 而后者世界将比前者更为广阔, 且将呈现出本作的完整形态。大会展示了《MGSV》的最新宣传片并进行了现场试玩, 小岛组的几位核心成员还介绍了自 2008 年起至今, 耗费 4 年长时间打造而成的狐狸引擎 (FOX Engine)。

“《潜龙谍影》系列”的预告片一向以其堪比好莱坞电影预告般的精致备受玩家赞叹,《幻痛》也不例外, 整部预告片不仅保持了系列一贯的高水准剪辑及配乐, 也充满了各种值得仔细咀嚼的有趣细节。狐狸引擎介绍及小岛秀夫的演讲也让我们近距离地了解小岛组的创作过程以及创作理念。一起来看看吧!



苏醒之蛇

The Awakened Snake

1.1 维度

Dimensions

预告片大量运用闪回等电影技法, 剧情以碎片形式呈现。若将《幻痛》预告片所涉及的事件序列以时序整理, 已经披露的剧情如下: 无界之师 (MSF : Militaires Sans Frontières) 的母基地 (Mother Base) 遭到疤面男人所领导的 XOF 组织的夜袭而毁灭, 只有米勒 (Kazuhira Miller)、休伊 (Huey) 和斯内克 (Snake) 得以乘坐直升机逃出生天。经过努力抢救, 斯内克虽保住了性命, 却因脑部长时间缺氧而陷入了昏迷状态。九年后, 他在一张病床上醒来, 此时医院突然遭到攻击。在一个自称以实玛利 (Ishmael) 的人帮助下, 他避开入侵者的搜索, 驾驶一辆急救车逃出了医院。在追击中, 急救车遇袭翻车, 逃出来的斯内克遇到了一名牛仔装扮的男人。他骑马携斯内克继续逃亡, 却遭遇了更大规模的截击。之后, 斯内克建立了钻石犬 (Diamond Dogs) 组织。

■本作与《和平行者》关联众多, 帕兹会在本作中正式登场吗?



■作为预告片的第一幕, 斯内克身受重伤的镜头瞬间给观众带来了巨大的悬念。



■无界之师的母基地陷入火海。



■看着心血被毁, 复仇之火在斯内克胸中燃烧。



■幻像中的烈焰独角兽与面具男。



预告片至此戛然而止, 为观者和玩家留下了诸多问号。

《原爆点》的开场紧随《和平行者》(Peace Walker) 的结尾展开。帕兹 (Paz) 在被斯内克击败后, 存活了下来。十天后, 无界之师从安插在零上校 (Cipher, 也即 Zero) 内部的情报员处得知, 帕兹与奇科 (Chico) 一同被关押在位于古巴的欧米伽美军基地 (Camp Omega) 内, 该基地被一个名为 XOF 的组织所掌控。为避免无界之师内部情报暴露, 斯内克前往营

救二者。由于《和平行者》的真结局 (斯内克击败帕兹) 发生于 1974 年 11 月 23 日 (斯内克击败和平行者之日) 之后不久的某日, 《原爆点》的故事发生在这一日的十天。《原爆点》与《幻痛》之间相差九年, 那么《幻痛》的故事很可能开始在 1983 年 11 月 23 日之后不久的某日。

《原爆点》的故事发生在古巴, 无界之师的覆灭则发生在哥斯达黎加海岸线附近, 位于加勒比海中的母基地。而从 GDC 演示视频中, 可以清晰地看到,

《幻痛》中斯内克醒来的床对面的墙上, 挂着一面英国国旗以及一幅塞浦路斯的地图。塞浦路斯是位于欧洲与非洲交界处, 地中海东部的一个岛国, 曾被英国殖民 82 年, 即使在独立后仍保留有英国军事基地, 因此《幻痛》的故事很可能发生于塞浦路斯的一处英国军事基地的医院内。逃离母基地后, 直升机上的斯内克明显还未遭受可致昏迷的重伤, 也尚未失去左手, 因此可以推断, 从加勒比海到地中海的过程中, 或许还有些剧情未在预告片中予以展示。

1.2 幻影

Phantoms

《幻痛》的关键词之一是幻影，在宣传片中这一点得到了淋漓尽致的体现，从斯内克醒来后看到的白色花瓣、到电梯爆破后突然出现又迅速消失的面具男子、以及骑马逃亡时左侧穷追不舍的带翼烈焰独角兽、最后吞噬黑鹰直升机的火焰鲸鱼，都在反复对这一主题进行应和。

从以实玛利对面具男的毫无反应可知，面具男应该只是斯内克脑中的

幻影。也许是过长时间的缺氧以及长达九年的昏迷无疑对斯内克的大脑产生了一定影响，又或者斯内克受到了对方那名装扮疑似心理螳螂（Psycho Mantis）的红发士兵心灵控制。每当身体遭遇重大变化（从昏迷中醒来、被爆破震飞、救护车翻车）的时候，幻影就会出现。幻影的内容主要牵扯到了两个方面，“食蛇者行动”（Operation Snake Eater）中出现过的重要人物，以及小说《白鲸》（Moby Dick）中的一些意象。前者来源于对过去的记忆，而后者也许是受以实玛利这个名字刺激而出现的。

“食蛇者行动”中的意象及人物在预告片中大量出现，预示着《幻痛》与《食蛇者》（Snake Eater）将有紧密联系。白色花瓣的出现，复现了斯内克与引领者（The Boss）的决战之地那片花海，电梯爆炸时的慢



■在马上与面具男的对决，堪称预告片中最为不可思议的一幕。

镜给了斯内克最喜欢的雪茄，爆炸之后出现的面具男则复现了沃尔金上校（Volgin）的身材及衣着。

中年牛仔的出现进一步证实了两作的紧密联系。从白发、红色围巾、牛仔靴到类似引领者所骑的白马，所有特征都在指向同一个人：左轮山猫（Revolver Ocelot）。按照官方4代数据库的记录，这一时期的山猫作为爱

国者（The Patriots）的间谍服役于苏联军队，并参加了1979年至1989年苏联对阿富汗的侵略战争。他是如何在苏联服役的同时出现在非欧交界处的塞浦路斯的？在《食蛇者》后的斯内克故事线中，山猫一直未再正式出现，这个中年牛仔如果真的是山猫，或许意味着《食蛇者》故事的真正续篇已经来临。



■烈焰中，外形疑似沃尔金上校（Volgin）的神秘面具男。

1.3 白鲸

Moby-Dick

“Call me Ishmael.（叫我以实玛利。）”19世纪的经典小说《白鲸》（Moby Dick）开篇的这句话可以说是文学史上最最为有名的开场白。

《幻痛》中救斯内克出院的人自称以实玛利，翻车后斯内克看到的鲸鱼意象，以及开发初期作为幕帘存在的“莫比·迪克工作室”都指向了这部小说。小说的叙述者以实玛利是捕鲸船裴廓德号上的船员，整部小说从他的视角出发，描述了亚哈船长在与白鲸“莫比致”的交手中失去了左腿后，受仇恨驱使发誓捕杀白鲸，带领裴廓德号走向覆灭的故事。

《幻痛》中的绷带男自称以实玛利，他所协助



■跃起的火焰白鲸，进一步暗示了本作与小说《白鲸》的关联。

的失去左手的斯内克，则恰似失去左腿的亚哈船长。如果将无界之师的覆灭比作亚哈船长与白鲸的初次交手，那么斯内克在苏醒后，是否会如亚哈船长一样，被复仇的执念所掌控。在下一场战斗中，他又是否会如同亚哈船长一样，遭受没顶之灾？

梳理系列故事线可知，《幻痛》同时期陪伴在斯内克身旁战斗的系列人物，除了米勒之外，只有灰狐（Gray Fox/Frank Jaeger）一人。以实玛

■头上缠满绷带的这个自称以实玛利的人，真的是灰狐吗？



利是否就是灰狐呢？钻石犬所指的正是罗得西亚脊背犬，而只有灰狐曾在圣海罗尼莫事件（San Hieronymo Takeover）后参加了于1979年结束的罗得西亚内战，并在此期间收养了内奥米（Naomi Hunter）。但在1977年开始的莫桑比克内战中，被俘后的灰狐被削去鼻子与双耳，而绷带男的鼻子显然健在。因此，以实玛利的真实身分，仍是一个谜。

1.4 隐喻

Metaphor

预告片中出现了诸多意象，最为集中的是两个：面具及角。除去医院的医生护士，预告片中的所有人物，除了山猫之外，均没有完整的显露出全部脸孔。形似沃尔金的男人与形似心理螳螂的红发士兵（从身材判断似非成人）均戴着面具，XOF指挥官只展示了侧脸，且皮肤似非人类所有，米勒即使重伤在床也绝不肯摘去墨镜，以实玛利一直裹着绷带，就连斯内克自己也一直带着眼罩，更不要提戴着绷带头套上台做展示的小岛秀夫了。面具在文艺作品中常常作为“隐瞒真相”的意象出现，正如历代《潜龙谍影》中

主角登场前都会以各种方式遮盖脸孔。面具这一意象在预告片中的反复出现，与“销声匿迹”之人发动的幻影之战这一文案暗暗相合。

角作为另一个重要元素，于三处出现：电梯间形似沃尔金之人长着双角；同样是此人，骑着带翼的火焰独角兽，追逐斯内克与山猫；以及预告片最后斯内克坐在摩托上，右眉上方形似角的黑色物体。角在文艺作品中常作为标志该人物异质的元素存在，游戏领域最具代表性的例子就是《古

■这是少年时期的心理螳螂吗？



■头上长角的大首领，越来越有BOSS气质了（笑）。

堡迷踪（ICO）中头上长角的男孩。结合预告片主题曲《非汝族类》歌词中强烈的反叛宣言意味，不禁令人想到，预告片结尾处建立了钻石狗的斯内克，是否已经与自己过去的身份及国家彻底决裂了？他梦想中的世外天国又将在哪里出现？

XOF的指挥官究竟是谁？有人猜测是零上校（Cipher/Zero），有人猜测是大难不死却遭毁容的沃尔金上校。纵观系列时间线上《原爆点》之前的作品，似乎并无一人有着类似的皮肤

特征。预告片结尾明确出现了“XOF 对决 FOX”的文案，考虑到追踪斯内克的直升机为黑鹰直升机，XOF与美军的关系值得玩味。

抢救室内躺在斯内克左手边病床上的人究竟是谁？米勒在预告片中询问

完斯内克的伤势后，越过斯内克望向其左手病床，并向医生问道：“他呢？”虽然小岛秀夫在接受GT的采访时笑称那是他在用自己的视角观察故事的发展，但显然这里已经埋下了一条线索。“钻石犬”填补了“狐狸”与“猎狐犬”之间的空白，正如“狐狸Fox”+“钻石犬Diamond Dogs”=“猎狐犬Foxhound”一样，《潜龙谍影V》所担负的，正是填补裸蛇（Naked Snake）与固蛇（Solid Snake）两条系列主线的重任。

复仇之犬

The Vengeful Dog



伴随着钻石犬的标志，一个带有几分俄国味道的女声说道：“V 已经苏醒。”采用 V 而非 5 作为此作的标题；



开放世界的游戏设定；分作两部分发售的销售模式；斯内克的美版配音大卫·海特 (David Hayter) 的替换，这一切都显示了小岛对《潜龙谍影》系列“进行大刀阔斧重塑的决心。《爱国者之枪》后，传统的线性叙事+电影化过场+潜入的游戏模式已经被小岛秀夫自己终结了。《和平行者》的合作模式、基地建设系统以及《崛起 复仇》的动作游戏转型都是系列求新求变的追求，但这两作毕竟并非正传，V 的



预告片最后一幕，从这个特写开始。

变革，才是系列真正重启的开始。

对传统的背离向来有风险，V 的变革还未在游戏本体上体现，便已经

在数个方面遭到了玩家的抵制，美版配音的替换就遭到了玩家的联名上书，而在梳理预告片剧情时不难发现，V 的故事极可能与系列一直以来勉强维持住合理性的时间线产生冲突。敢于在自己赖以成名的系列上进行如此大规模的改变，小岛秀夫以及小岛组不仅在挑战过去的自我，也在挑战系列的忠实玩家。这次对系列的重新建构是否能够赢得玩家的心，让我们拭目以待。

真实之狐

The Real Fox



■从这个镜头可以发现，狐狸引擎的物理性能相当出色。

3.1 小岛的游戏哲学

Philosophy of Kojima

在 2009 年的游戏开发者大会上，小岛秀夫做了名为《坚实的游戏设计：使不可能变为可能》的主题演讲，提到了一个游戏制作的阶梯理念。首先，搭建名为“技术”的梯子；随后，在此基础上搭建名为“游戏设计”的梯子；最后，在此平台上，吸取其他各门类艺术的精华，来创作游戏这一新型的娱乐方式。小岛的游戏哲学在这番表

述中体现地淋漓尽致，大量阅读及观影的他，一直坚持游戏与其他门类艺术的交融，《潜龙谍影》系列引以为傲的复杂剧情、独特人物以及电影化的表现手法，无一不是这一游戏哲学的实际体现。09 年至今，系列在主机平台只有一作问世，小岛秀夫将自己的主要精力放在了实现阶梯理念的根基：技术之梯上。

3.2 狐狸引擎

FOX Engine

4 年后的今天，小岛组已经搭建出了这个“技术”之梯，它的名字就是狐狸引擎 (FOX Engine)。狐狸引擎的建模精细度相比其他次时代引擎并不具有优势，其所采用的诸多技术，在业内也并不新鲜。但狐狸引擎的制作理念，却是独特而令人肃然起敬的。其核心理念在于追求展示效果的真实性，用小岛组自己总结的一句话来表述很形象，那就是“照相写实主义”。诸多次时代引擎着力追求展示效果的“幻”，而狐狸引擎的开发方向则是“实”。透过对光照、纹理等方面传统制作方式的重构、来达到对真实环境照片级别的还原。照相写实主义的意义并不停留在单纯的写实，而是要通过对现实的高度



■狐狸引擎拟真度极高的光照效果展示。

还原，完成对玩家在真实世界中拥有感受的还原，进而在情感上对玩家的触动以及互动。

如果仔细观察《幻痛》试玩中斯内克从爬行到最终扶墙行走的全过程，可以发现，斯内克的所有动作都没有给人任何的重复感以及模式感，角色与周围每一件物体的互动也是完全不同的：一开始斯内克只能靠右臂的力量扭曲身体爬行，几



■狐狸引擎力图再现衣物的自然褶皱和真实质感。

度试图站起来的努力均导致支撑物的倒塌；靠近板凳时，斯内克会用肘支起身体，跪地前行；靠近栏杆时，斯内克会进一步支起身躯，踉跄前行。动作的自然流动与变化同样是对真实世界的一种模拟与再现。操作者也会深切地体会到斯内克身体机能的逐渐复苏是多么艰难，进而对角色倾注更多的情感。

3.3 未来的新方向

A New Direction In The Future

真实之狐背后，隐藏着小岛秀夫对业界现存制作理念的质疑与挑战。在游戏开发者大会演讲的结尾，他用一句话结束了自己的游戏制作阶梯论：“我们这样做的原因我们并不是英佩 (EPIC：虚幻引擎开发商) 潜龙谍影，我们是潜龙谍影。”狐狸引擎并不仅仅是一项以再现真实为主旨的游戏开发



■雨水冲刷下的皮肤光泽，非常写实。

引擎，它代表了小岛所追求的游戏开发方向：以游戏制作理念引导新技术的开发，再以新技术运用于内容创作。而对这一方向的进一步理解，不如用小岛推特上的这句话来结束吧：“执着于游戏声光效果的时代已经过去。目前这个领域的商人们都是在追求‘哪个平台或者哪方面职业会成功？我应该在什么地方或者和谁加强联系？’等等，并基于这些地方来面向未来，选择前进的道路。但是科技却是一直在进步的，它总会离开实验室，成为日



■试玩演示展现的物理效果令人眼前一亮。

常生活的一部分。创造者应该在他们创造之时就要有展望未来想法。”

游戏进行时

IT'S GAMING



这段时间大家都在玩什么游戏呢?近期的作品中强烈推荐《生化奇兵 无限》,各家媒体的高评分都是绝对靠谱的,特别是到现在都还没接触过这个系列的玩家,事不宜迟啊!本期进行时收录的游戏是《魔界战记 D2》,由于这款策略角色扮演作品系统相对复杂,游戏内容非常多,而且是出了名的时间杀手,因此本次进行时着重介绍本作的系统。

PS3
GAME

魔界战记D2

傲娇大魔王战记

操作指南

按键	功能
左摇杆	快速移动/光标移动
十字键	移动/光标移动
× 键	确认
□ 键	显示移动范围
△ 键	菜单/跳过动画
○ 键	取消/跳跃

按键	功能
L1 键	视角调整(左)
R1 键	视角调整(右)
L2 键	翻滚/选择角色(己方)
R2 键	翻滚/选择角色(敌方)
SELECT 键	选择角色(持ち上げる状态)
START 键	回合结束



魔王城设施一览

时空ゲート 推进游戏进行的地方,从这里进入战斗地图。在战斗中 GAMEOVER 会返回魔王城,但是要特别注意在出击前记得存档,有些关卡全灭之后不会返回魔王城而是直接进入 BAD END,当然各种各样的 BAD END 十分有趣,也是值得一看的。

魔界病院 用来恢复人物的 HP 和 SP,以及复活人物,需要注意的是战斗结束回城之后人物并不会自动恢复,需要到魔界病院花费一定ヘル才能恢复,在魔界病院恢复的 HP 和 SP 达到一定数值后可以获得各种魔界病院景色(非卖道具)。

チート屋 可以说是本作特色之一的チート屋(作弊屋)位于魔王城外的东南角落处(需要调整视角才能看到),能够让游戏的进行变得更有利,玩家可在チート屋中变更报酬的取得率(变更上限随着章节的推进而增加),修改各种战斗规则等,游戏通关后可以开启修罗模式。

秘密房间 调查王座的后面以及店头的骷髅,在书库的角落会出现一个秘密房间,当操作角色有エトナ时无法进入。

暗黑议会 每个人物在战斗中击破敌方单位可以获得マナ,マナ可以用来在暗黑议会中进行各式各样的提案,比如创建或者消除人物、提高人物能力、提高商店等级、开放副本(寄り道)等。某些提案需要议员投票来决定是通过还是否决,通过率可以直接查看,议员的好感度影响提案的通过率,玩家可以在表决前通过送礼来提高好感度,需要注意的是议员之间存在着派阀关系,给议员送礼会降低该议员对派阀议员的好感度。表决前此次会议的议长可以使用技能对会议造成影响,表决后若提案被否决,玩家可以用ヘル贿赂来提高通过率,或者直接武力解决。此外マナ并非全体共享,让マナ剩余较多的人物来提案才是比较有效率的。

恶魔道场 己方人物可以在恶魔道场中进行修行来提高各种能力,修行内容随着章节的推进而增加,能力的提升量与最大可修行人数随着修行等级的提升而增加,修行项目等级的提升方式为整场战斗结束时恶魔道场中选择了该修行项目的人物处于出击状态达到 30 回(出击且战斗结束时没有变成战斗不能)。

原名
デイスガイア D2

类型
策略角色扮演
游戏适应人群

- 想体验创意 RPG 的玩家
- 系列粉丝

アイテム海 玩家可以挑战アイテム海来获得强力装备、培养人物。首先选择一个装备或道具(这个道具会是挑战成功的奖励),前往インセント岛选择海賊船后与管理人对话开始挑战海层,选择的装备或道具的等级随着海层的推进而提高,如果在海层里全灭的话是不能得到该道具的。海层的推进方式为清空该海层的敌人,或者控制人物进入一个类似船舶的格子直接跳到该层。在インセ

ント岛与道具屋对话会得到一个ゲートル,在海层中使用可以直接回城进行结算。推进到特定海层数时可以在“景品”选项中领取特殊道具,此外玩家可在アイテム议会进行各种提案,类似于暗黑议会,但这里使用的是ヘル。

战斗系统

連携攻击、支援攻击与かばう: 单位在进行普通攻击时若附近存在己方单位则有几率发动連携攻击,連携攻击的发动概率取决于人物之间的好感度,連携发动概率可以在攻击时看到,連携人数最大四人,人数越多威力越大。另外,攻击之后若附近有己方单位还可进行支援攻击,能否发动支援攻击也要看人物好感度,周围己方单位较多还有可能发动重复支援攻击。当角色未防御便受到攻击而周围有处于防御状态的己方角色时,处于防御状态的己方角色有几率发动“かばう(掩护)”通过与未防御角色交换位置来代替防御,“かばう”的发动概率同样取决于好感度。所以玩家在行军时应该时刻注意己方阵型,使得攻击效率最大化和损失最小化。

持ち上げる与投げる: 举起与投掷是该系列游戏战斗系统的一大特色,在战斗中玩家可以操作人形角色把其他角色、物品,甚至敌人举起来再投掷出去,处于被举起状态时人物不能移动。需要注意的是如果己方单位举起敌方单位时在回合结束前未将该敌方单位投掷出去,会受到该敌方单位最大 HP 一半的伤害。己方单位若未处于防御状态受到攻击时可以进行反击。己方单位举起己方单位时,在受到攻击时也可以进行反击。己方角色举起多个角色

作成“人间タワー”时还可以习得“タワー技”,“タワー技”的强度取决于组成“人间タワー”的人数。此外魔物型角色举起人类角色时不能使用“投げる”而是改为“オンブ(背負)”,人类角色与魔物角色合成为一个单位,并且能够使用强力的“コラボ技(协力技)”。灵活的使用“持ち上げる”与“投げる”能够使战斗的进行变得更加简单。

ジオパネル: ジオパネル(特殊地板)是该系列战斗系统的另一特色,在有些地图的地面上铺盖着各种颜色,角色站在这些地面上会受到各种各样的特殊效果影响,譬如“攻击力+50%”的效果,有些效果只对敌方单位有效。击破特殊地板对应的色块会让特殊效果消失,击破色块时在特殊地板上的单位会受到伤害,击破所有色块会对所有敌人进行追加伤害。



阳光成员
5945

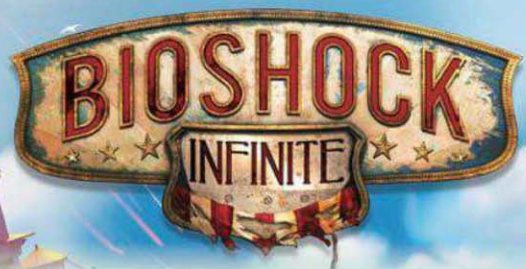
《魔界战记 D2》是策略角色扮演类游戏《魔界战记》系列的最新作,该系列游戏不同于传统的 SRPG 游戏模式,在战斗系统中包含了诸多独特要素,使得游戏的玩法更具有策略性,再加上清新可爱的人设以及搞笑的剧情,该系列一直在玩家中有着不错的口碑。本作的剧情发生在初代《魔界战记》之后,先代魔王クリチエスコイ之子ラハール统一了魔界,却没有得到恶魔们的认同,为了让大家认同自己,ラハール与同伴们开始了新的冒险。

玩后感

《魔界战记 D2》作为日本一 20 周年纪念作品,保持着该系列一贯的高素质,厂商在鉴赏屋中准备了前作的剧情梗概,即使是刚刚接触该系列的玩家也不用担心无法理解剧情。刚接触该系列的玩家可能会觉得本作的难度略高,特别是在一周目,如果不刻意锻炼角色,想要通关是十分困难的,但“魔界战记”系列真正的乐趣在于多周目后不断地培养角色,所以说通关只是一个开始。无论如何本作的各方方面都是非常优秀的,如果你是一个 SRPG 爱好者,就千万不要错过本作。

用再好的词汇，都不足以形容《生化奇兵无限》带给我们的震撼，美伦美奂的画面，动听优雅的音乐，充满了策略性的战斗系统，还有深邃却又引人入胜的剧情，组合得如此完美，如此精彩绝伦。然而比起这些表象，本作最令人感到钦佩的，是其内里的设计概念，它不是一件商品，并非只是一味地在堆砌娱乐要素，而是倾其所能地，为玩家传达一种令人完全无法拒绝的艺术感。这不只是一款任何玩家都不应该错过了游戏，更是一款应该被陈列在所有玩家收藏中的艺术品，无论历经多少岁月，它所展现出的魅力，都注定无法被淡忘。

文 稀饭 & 纱迦 美编 NINA



界面解析



- ① 护盾
- ② 生命值
- ③ 魔力
- ④ 当前使用超能力
- ⑤ 备选超能力，单击LB键/L2键立可换用
- ⑥ 当前使用枪械
- ⑦ 弹夹容量/弹药携带量
- ⑧ 备选枪械，单击RB键/R2键立可换用
- ⑨ 准星

©2002-2013 Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Irrational Games. BioShock, BioShock Infinite, Irrational Games, 2K Games and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation", the "PS" Family logo and "PS3" are registered trademarks and the PlayStation Network logo is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners.



生化奇兵 无限	2K Games	主视角射击
多机种	BioShock Infinite 2013年3月26日	美版 59.99美元
	1人	对应玩家年龄：17岁以上
	对应机种为PS3、X360	

系统

操作列表

X360	PS3	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
LS	L3	奔跑
RS	R3	瞄准
X	□	上弹/调查
Y	△	近战攻击
B	○	蹲下
A	×	跳跃
LB	L2	更换超能力/长按为打开超能力菜单
LT	L1	释放超能力/长按为超能力另一种释放方式
RB	R2	更换枪械
RT	R1	射击
十字键↑	十字键↑	指路系统
十字键↓	十字键↓	收听留声机
BACK	SELECT	游戏菜单
START	START	系统菜单

基本元素

本作中属于角色的基本元素有三个，分别是护盾、生命值和魔力。一开始，玩家只能看到自己的生命值，本作虽然是FPS，但并未采用《COD》式的晕血系统，而是用了类似《质量效应》的护盾+生命值系统，所以生命值在受损后并不会恢复，只能通过吃食物和使用急救包来恢复。



在取得了第一个超能力后，玩家会看到自己的魔力槽，每次玩家使用超能力的时候就会耗费魔力，每使用一次超能力会耗费多少魔力已经在槽中用分格的方式标明，当玩家更改超能力时，分格也会随之改变。和生命值一

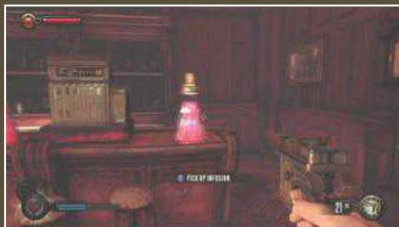
样，魔力不会自动恢复，玩家只能通过喝饮料或使用魔盐（蓝色小瓶）来恢复。



玩家最后获得的则是护盾，其长度比生命值要短得多，而且在受到伤害后也会被损耗，但只要玩家一段时间不受伤害，护盾会自动按一定的速度回复。当护盾被耗尽时和开始恢复时都会有非常明显的动画效果，玩家在游戏的目标就是尽量只用护盾承受伤害，不损耗生命值和敌人作战，一旦看到破盾动画，就要考虑寻找掩体躲避敌人的攻击了。除了随时间流逝外，玩家无法其他途径恢复护盾。

试剂 (Infusion)

试剂是游戏中唯一和角色基本元素成长相关的收集品，其外形为在红黄蓝三色间不断变换的药瓶，获得这种药瓶后，玩家会进入特殊的选择界面，此时玩家推动摇杆，可以在三个



升级选项之间转移，他们分别是红色的生命值、黄色的护盾和蓝色的魔力。每一个基本元素都可以提升十次，选项中有强化次数统计显示，每提升一次，相关的基本元素总量就会增大，不过增长并不特别明显，需要积少成多才能够看出分别来。游戏中共有24个试剂，而三个基本元素共需要30个试剂才能够全部加满，所以玩家是无法加满所有基本元素的，哪怕季卡玩家获得了额外的5个试剂也同样不行，所以建议玩家按照自己目前所玩的难度

来选择优先提升哪一个基本元素，例如简单难度敌人攻击威力低，不会对玩家生命构成威胁，所以优先提升魔力，而在1999模式，因为敌人攻击非常凶残，而能够恢复生命值的物品非常有限，优先提升护盾强度才是重点，不过建议在高难度下玩家还是均衡分配自己的试剂，偏向发展很容易会陷入困境，例如魔力太低不足以用超能力救场，或护盾太脆生命值太低经常被秒等等。详细的试剂获取地点已经在流程中的收集部分提及。

特殊操作

● 处决

在战斗中，如果玩家足够靠近敌人，并且对方的血量足够低，其头上就会出现骷髅图案，这时候靠近并长按Y键/△键，就可以发动血腥的处决。处决时玩家全身无敌，

不过在播出处决动画期间不能进行其他动作，所以除了比较炫之外基本上毫无用处，但有部分装备效果需要使用处决触发。



● 更换枪械

本作和大部分主流FPS一样，玩家只能携带两把枪械，而游戏中有足足十三种枪械可供选择，所以换枪是家常便饭。对准自己没有装备的武器，长按X键/□键，角色

就会自动把当前装备的枪械更换为目标枪械。本作没有主副武器概念，两把枪械的组合可以随意DIY，玩家请按照自己的战术来选择合适的武器。

天路 (Sky-Lines)

天路是本作中独有的移动系统，只在一部分的场景中出现，使用方法非常简单，移动视角对准天路的轨道，上面会出现箭头和按键提示，其中箭头表示天路上前进的方向，每一条天路都有两条轨道，各自代表着一个前进方向。当提示出现后，玩家只要按下A键/×键，角色会自动跳上天路。



当玩家位于天路上时，屏幕右下方会给出天路上的详细操作列表。首先，在这个状态下，因为玩家的左手正在操纵天钩(Sky-Hook)，所以无法使用超自然能力，而右手操纵的枪械则仍然能够正常使用，此时超能力键会变成瞄准键。其他的对应按键变化分别是：左摇杆前推为移动加速，后推为移动减速。B键/○键为转向，角色会立刻跳到反方向轨道上，

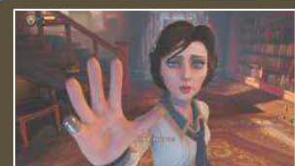
瞬间改变移动的方向。最后，此时A键/×键变成了空降键，视角对准能够空降的地面时，会有绿色的标记出现，此时按下A键/×键角色会立刻跃往该处，而如果视角正好对准了敌人，则其身上会出现“空降攻击”(Sky-Line Strike)标记，按下A键/×键，角色会跃向敌人并发动大威力的近战攻击，同时落在敌人身旁。



除了天路外，游戏中还有名为钩挂点(Hook)的装置，玩家可以使用和登上天路一样的操作登上钩挂点，但是这些点是固定的，玩家钩挂点上无法移动，只能够降落或跳去另一个钩挂点上。



伊丽莎白



本作的女主人公应用了非常独特的AI智能，她会跟随在玩家身边，但不像是《生化危机4》中的阿什莉，并不需要玩家照顾，还可以为玩家提供各种援助。

超能力 (Vigor)

从字面上来翻译, Vigor 是指活力和精气, 因为在克伦比亚中这种能够产生超能力的饮料是商品, 所以其名称也比较特殊, 并不太适合翻译成一种游戏元素的名称, 这里以超能力这个较为容易理解的名词代替。



游戏中共有八种超能力, 每一种都需要耗费魔力发动, 但每一个耗费的量都不太一样, 一般来说, 性能越强的超能力消耗越高, 但还要取决于使用场合, 不能一概而论。超能力的发射键是LT键/L1键, 每一种超能力都有两种发动方式, 分别是单击和长按, 随着发动方式不同, 效果也会发生变化, 具体的超能力效果将在每一个超能力的单独说明中列出。超能力是随流程获得的,

其能够购买的升级选项也是随着流程逐步开放, 每一个超能力都有两个强化项目, 也将在超能力说明中列出。最后, 部分超能力之间存在着连锁反应, 先使用一个超能力再紧接着使用另一个可以产生强化效果, 具体的连锁步骤将在超能力说明中列出。超能力说明以获取该能力的顺序为准, 不过游戏中会有一些格外的超能力饮料, 玩家错过了以后也可以在以后流程中获得。

● 魅惑 (Possession)

1. 效果: 魅惑机器敌人, 使其在一段时间内帮助玩家战斗。

2. 发动方式: 单击为直接控制准星瞄准的目标, 长按直到准星附近的白色进度条走完放出, 会在瞄准的地方制造一个陷阱, 敌人踩上后会立刻被魅惑。

3. 强化项目: Possession Mod. 使得魅惑能够对人类产生作

用, 并且使其在效果结束后立刻自杀。Possession for Less. 减少魅惑的魔力消耗。

4. 连锁: Possession+Shock Jockey. 被魅惑的敌人浑身带电, 会电击任何靠近其身边的敌人。Possession+Devil's Kiss. 被魅惑的敌人浑身带火, 燃烧任何靠近其身边的敌人。

● 魔鬼之吻 (Devil's Kiss)

1. 效果: 投掷一个火球, 触碰敌人后发生爆炸并燃烧对方, 或是落地后经过一秒左右便爆炸。

2. 发动方式: 单击为直接投掷出火球, 长按直到准星附近的白色进度条走完放出, 会在瞄准的地方制造一个陷阱, 敌人踩上后会立刻爆炸。

3. 强化项目: Devil's Kiss

Mod. 火球爆炸后会分裂出四个小火球, 让爆炸效果覆盖范围更大。Devil's Kiss Boost. 提高火球造成的伤害。

4. 连锁: Devil's Kiss+Charge. 点燃敌人后立刻对其冲锋, 产生范围的火焰喷溅效果, 能够令更多敌人被燃烧。

● 物品支援

这是伊丽莎白为玩家提供的帮助中最常见的一个, 无论是在战斗中还是战斗外, 她都会搜刮对玩家来说有用的物资。其中非战斗状态时伊丽莎白只会拾取钱, 而在战斗中则会拾取各种最符合玩家目前需求的物品。当然, 说是拾取, 其实

她并没有捡起战场中的任何物品, 而是凭空生成的, 所以玩家不必担心因为伊丽莎白的关系而改变了战场上物品放置位置, 导致自己的行动策略出现错误。在有物品需要交给玩家时, 伊丽莎白会大喊出物品的名字, 此时玩家屏幕下方会出现提示, 及时按下 X 键 / □ 键就会触发接收物品的动画, 处于动画状态中时, 角色本身是无敌的, 但时间非常短暂, 加上物品支援基本上是随机发动的, 所以并不能用作躲避敌人攻击的手段。



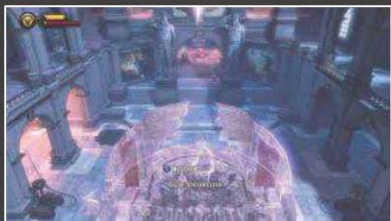
● 开锁

开锁分为两种, 一种是剧情需要的开锁, 在玩家接近锁的时候, 提示文字中并不会标出所需要的开锁器数量, 这种是开启必经之路的锁。另外一个开启藏有珍贵物品的房间的大门还有保险箱的锁则需要玩家消费开锁器 (Lockpick), 这种物品散布在游戏的场景中, 玩家只要仔细观察就可以找到。开这

一类锁匙, 其提示文字会显示需要耗费几个开锁器去打开, 同时会显示出玩家目前身上剩余的开锁器数量, 只要数量足够, 按下 X 键 / □ 键伊丽莎白就会前去开锁, 期间不需要玩家进行其他操作。注意, 当玩家处于战斗中时, 伊丽莎白将无法开锁。

● 异次元转移

克伦比亚的空间中存在着诸多不稳定的异次元隙缝, 这些隙缝平常表现为一道发出灰白光线的裂口, 当玩家视角转移到其上时, 就会显出物品的模样, 并出现按键提示。这时候如果玩家长按 X 键 / □ 键, 伊丽莎白就会按照提示把这个物品从异次元转移到现实世界, 并让其产生相应的作用, 如果是物品, 则可以被拾取, 如果是炮塔之类的自动装置, 就会自动开始攻击敌人。注意, 首先, 开启异次元转移需要一定的距离, 如果离得太远, 就无法开启, 此时玩家就算视角移动到隙缝上也不会出现按键提示, 然后, 一次只能有一个异次元物品被转移, 如果已经转移了一



个物品, 在转移一个新的物品时, 上一个物品将会恢复到隙缝状态, 最后, 这种转移没有时间限制, 也没有次数限制, 不过自动装置类的物品被敌人攻击时也会损坏, 部分没有残骸的物品过一段时间后会重新以隙缝状态出现, 可以被再次转移, 而部分有残骸的物品需要玩家先转移另一个隙缝, 能够在一段时间以后以隙缝状态出现, 不然会一直以残骸状态存在。

● 物品标示

在非战斗状态中, 伊丽莎白并非只会傻傻地跟着玩家走, 她会在某些场景中自己寻找物品观察, 而她观察的地方一般都会有重要物品存在, 例如收集品和开锁器, 如果玩家还没有拿取, 她会开口提示玩家, 同时物品所在之处会被一圈蓝光包围。不过因为这圈蓝光持续

时间比较短, 而且玩家有时候可能根本不在伊丽莎白身边, 所以这个标示有可能会被错过, 大家最好是听到她提示后留个心眼搜一下, 尤其是开锁器, 一般会藏在比较偏僻的角落中, 需要较为细致的搜索才能够找出来。



●杀人鸦群 (Murder of Crows)

1. 效果：召唤出啃吃人肉的鸦群，攻击瞄准方向范围内的敌人，使其进入持续一定时间的硬直状态，并受到小量持续伤害。

2. 发动方式：单击为释放鸦群，长按直到准星附近的白色进度条走完放出，会在瞄准的地方制造一个陷阱，敌人踩上后会立刻被鸦群浓罩。

3. 强化项目：Crows Trap

Mod. 被杀人鸦群杀死的敌人尸体会变成鸦群陷阱。Crows Boost. 延长鸦群令敌人进入的硬直时间。

4. 连锁：Murder of Crows+Devil's Kiss. 令鸦群带上火焰，燃烧目标和附近的敌人。Murder of Crows+Shock Jockey. 令鸦群带上闪电，电击目标和附近的敌人。

●野马奔流 (Bucking Bronco)

1. 效果：放出冲击波，令被击中的敌人悬浮在半空，陷入硬直直到效果结束，在持续时间内如果敌人生命值降至25%以下，会被立刻摔到地面上秒杀。被浮空的敌人处于无重力状态，枪击的冲击力会令他们飞远和旋转。

2. 发动方式：单击为释放冲击波，长按直到准星附近的白色进度条走完放出，会在瞄准的地方制造一个陷阱，敌人踩上后

会立刻被浮空。

3. 强化项目：Bronco Mod. 令冲击波产生连锁反应，能够对复数敌人产生作用。Bronco Boost. 浮空时间延长一倍。

4. 连锁：Bucking Bronco+Devil's Kiss. 令敌人发生大范围爆炸。Bucking Bronco+Charge. 远远撞飞敌人，使他们有很大几率立刻飞到平台外摔死。

●疾雷闪电 (Shock Jockey)

1. 效果：放出闪电攻击敌人，使其受伤并进入短暂的硬直。

2. 发动方式：单击为释放闪电，长按直到准星附近的白色进度条走完放出，会在瞄准的地方制造一个陷阱，敌人踩上后会立刻被电击。

3. 强化项目：Shock Jockey Mod. 使闪电变成闪电链，会跳跃到附近敌人身上。Shock Jockey Boost. 延长闪电导致的硬直时间。

4. 连锁：无，没有能够用疾雷闪电作为起手的连锁，但可以作为许多其他连锁的后续攻击使用。



●冲锋 (Charge)

1. 效果：向敌人发动高速的冲锋，造成巨大伤害，相当一部分敌人会陷入硬直。同时，玩家装备的 GEAR 对近战攻击产生的效果也能够作用于冲锋。冲锋作用距离远，无视大部分障碍物，而且只要角度适合，甚至可以冲上高台。

2. 发动方式：单击为发动冲锋，长按直到准星附近的白色进度条走完放出，会作出一次大

威力冲锋，造成更大的伤害并对复数敌人产生效果。

3. 强化项目：Charge Mod. 冲锋时和冲锋后的短暂时间内无敌，并立刻填充玩家的护盾。Charge Boost. 冲锋击中敌人时产生爆炸伤害。

4. 连锁：无，没有能够用冲锋作为起手的连锁，但可以作为许多其他连锁的后续攻击使用。

●暗流 (Undertow)

1. 效果：放出一道波浪，碰撞敌人，使其被击退并产生硬直。

2. 发动方式：单击为释放波浪，长按直到准星附近的白色进度条走完，会对有效距离内的单一目标放出水流触手，放开后会

3. 强化项目：Undertow Mod. 增加能够用水流触手拉扯的目标数量。Undertow Boost. 暗流有效距离提高一倍。

4. 连锁：Undertow+Shock Jockey. 被闪电击中的敌人会受到额外伤害，其伤害值和敌人踩在积水上被闪电击中时受到的伤害一致。



●返还 (Return to Sender)

1. 效果：创造一个护盾，吸收敌人射来的子弹，持续时间结束后消失。

2. 发动方式：单击为释放护盾，长按为创造一个位于左手的护盾，吸收一切射向玩家的子弹，并持续消耗魔力直到耗尽或松开按键，之后角色会投出吸收了子弹的护盾，触碰敌人或地面后发

生大威力的爆炸。

3. 强化项目：Return for Less. 提高单击时释放的护盾的持续时间，降低长按时消耗的魔力。Sender Aid. 单击时释放的护盾吸收的子弹会填充玩家的子弹携带量。

4. 连锁：无，返还不能与任何其他超能力产生连锁。

售货机 (Vending Machines)

游戏中玩家会获得不少金钱，而售货机就是供玩家挥霍这些金钱的地方，售货机分为三种，分别是 Dollar Bill、Veni! Vidi! Vigor! 和 Minuteman's Armory。三种售货机分布在克伦比亚的各个场景中，但并不一定会同时出现，其售卖的内容也并不相同，而且其货物会随着流程进度而增加。注意，在游戏中，玩家获得的金钱绝对是不足以买完售货机中提供的物品的，避免遇到亟需购物却缺少

资金的窘况。

Dollar Bill 提供的是消费性物资，所以没有购买数量限制，单品价格也比较便宜，其主要内容就是急救包、魔盐和各种枪械弹药，后期还会卖开锁器。

Veni! Vidi! Vigor! 提供的是超能力的升级，货物种类一开始很少，而且都是一次性销售，玩家买了之后就会获得增益，无需再买。但也因为如此，这种售货机出售的货物往往是最贵的，许多超能力的强化都需要上千银币才能够买

下来，想要获得这些能力增益，玩家需要好好攒钱才能够实现。不过能力增益一般会大幅提升玩家的战斗力，算得上是物有所值。

Minuteman's Armory 提供的是武器



升级, 货物种类比 Veni! Vidi! Vigor! 要多一些, 单价也相对较便宜, 其货物也是随着流程而逐步增多。但问题在于, 本作中足足有十三种枪械, 虽然不是每一种都能够升级, 但能够升级的武器每一个都有足足四个升级项目, 单价或许不高, 总价算起来可能甚至比超能力升级还要贵, 加上玩家在游戏流程中会经常换枪, 很少一把武器能用到底, 使得武器升级投资收益变得较差, 玩家最

好是选择自己比较常用的武器有针对性地升级, 某些升级效果如果觉得无关紧要, 可以放弃购买。

最后, 提醒一下, 三种售货机都被视为机械目标, 如果玩家对其使用魅惑, 售货机就会吐出钱币来, 但每一台售货机只能吐一次钱币, 所以玩家不能无限刷, 而且吐出的钱币数量并不多, 值不值得为此浪费魔力, 玩家最好自己先掂量一下再决定。

GEAR

游戏中的 GEAR 其实就是主人公布克的服装, 分为帽子、衣服、靴子、裤子四个部分。GEAR 相当于技能, 装备(穿上)之后即可以获得对应的效果。由于可以随时切换 GEAR, 因此在游戏中根据不同情况来随时切换 GEAR 是非常推荐的战术(尤其是在 1999 难度下)。在游戏中的固定位置处会出现 GEAR, 但需要注意的是 GEAR 可以分为 3 种, 具体如下:

1. 随机型。绝大部分 GEAR 都属于这一类。当玩家捡起 GEAR 时会随机表现为其中一种, 通过回检查点的方法可以改变获得的 GEAR 种类。利用这个办法可以在初期就拿到一些强力的 GEAR, 但强力 GEAR 的出现几

率也比较低。由于 GEAR 无法重复获得, 因此实在刷不出来想要的 GEAR 时可以在后期尝试。

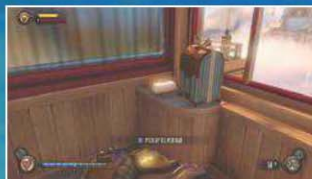
2. 固定型。这种 GEAR 的数量很少, 只有 5 个。它们只会出现在固定的地方, 种类不会发生改变。

3. 特典型。这种 GEAR 需要玩家在现实中购买了特别物品时才会出现, 如季卡(Season Pass)、限定版等。目前没有其他人能入手的方法。

游戏中存在着可以反复获取随机型 GEAR 的秘技, 在后面的流程中有说明。利用这个办法可以很快收齐全部随机型 GEAR, 在 1999 难度中这么做是有意义的。拿齐之后再捡 GEAR 的话不会发生任何事情。

●帽子

名称	效果	备注
Ammo Cap	当打空弹夹时, 有 40% 几率可自动上膛。	
Burning Halo	全近战攻击有 70% 几率附加火焰效果, 使对方在 4 秒内受到 300 点伤害。	固定型 GEAR
Electric Punch	全近战攻击有 70% 几率附加电击效果, 令对方麻痹 4 秒。	季卡附赠 GEAR。
Electric Touch	全近战攻击有 50% 几率附加电击效果, 令对方麻痹 3 秒。	
Extra! Extra!	获得音频文件时可以额外获得少量金钱。	限定版附赠 GEAR。
Gear Head	不容易被机械装置发现(如自动炮台、爱国者等)。	
Hill Runner's Hat	盾破裂时, 5 秒内提升 50% 的速度。	
Quick H+ed	上弹速度加快 30%。	
Rising Bloodlust	每杀死 1 名敌人(最多至 5 名), 攻击力都会上升。在杀死最后 1 人后 10 秒, 效果消失。	固定型 GEAR
Sheltered Life	得到加血道具时会进入短暂的无敌时间。	
Spare the Rod	全近战攻击有 30% 几率魅惑对方, 在一定时间内成为自己的盟友。	固定型 GEAR
Storm	使用 Devil's Kiss、Shock Jockey、Bucking Bronco 杀死敌人, 效果会扩散到四周的敌人身上。	
Throttle Control	提高在天路上移动时的灵活性。	



●衣服

名称	效果	备注
Ammo Advantage	弹匣容量增加 75%。	季卡附赠 GEAR。
Blood to Salt	打死敌人时有 40% 几率补充魔力。	
Bullet Boon	弹匣容量增加 50%。	
Coat of Harms	敌人更容易进入处决状态。	
Drop Cloth	跳下天路时在 5 秒内移动速度增加 50%。	
Executioner	全近战攻击命中跟踪的敌人时有 60% 几率出现暴击, 同时接触敌人时给予的伤害增加 25%。	
Nitro Vest	增加爆炸武器的溅射威力。	
Pyromaniac	接触敌人时有 50% 几率令附近的敌人着火, 在 3 秒内附加 400 点伤害。	
Scavenger's Vest	打死敌人时有 40% 几率补充子弹。	
Shock Jacket	接触敌人时有 50% 几率附加电击效果, 让附近的敌人受到 50 点伤害并麻痹 2 秒。	
Sky-Line Accuracy	在天路上时武器的精准度增加。	
Sugar Rush	吃下零食类加血道具时, 在 3 秒内移动速度增加 50%。	预约特典工业革命附赠 GEAR。
Winter Shield	跳上或跳下天路时, 有短暂的无敌时间。	

●靴子

名称	效果	备注
Betrayer	被魅惑控制的敌人被干掉会发生爆炸, 对附近的敌人造成 5 秒内 360 点的伤害。	限定版附赠 GEAR。
Eagle Strike	在天路上时攻击力增加 50%。	季卡附赠 GEAR。
Fleet Feet	战斗中侧移和后退时的移动速度增加。	预约特典工业革命附赠 GEAR。
Fit As a Fiddle	死后复活时血量全满。	
Hyman Nemesis	对 Handyman 的伤害增加 50%。	预约特典工业革命附赠 GEAR。
Kill to Live	近战处决有 65% 几率加血。	
Newton's Law	跳下天路时, 可以将落点附近的敌人震出硬直。	
Nor'easter	在天路上杀死敌人时, 有 50% 几率进入短暂的无敌时间。	
Overkill	以过量伤害杀死敌人会产生电击麻痹附近的敌人。	
Tunnel Vision	举枪时伤害增加 25%, 但盲射时伤害减少 25%。	
Vampire's Embrace	全近战攻击杀死敌人时可加血。	

●裤子

名称	效果	备注
Angry Stompers	濒死时攻击力两倍。	
Brittle-Skinned	全近战攻击附加虚弱效果, 令对手在 5 秒内受到的伤害加倍。	
Bull Rush	全近战攻击附加击退效果。	限定版附赠 GEAR。
Deadly Lungers	近战攻击的距离变为 3 倍。	
Fire Bird	跳下天路时会令落点附近的敌人燃烧, 对方在 3 秒受到 400 点的伤害。	
Ghost Posse	用超能力陷阱杀死敌人时, 有 50% 的机会令死去敌人的枪械成为幽灵枪盟友。	
Ghost Soldier	用超能力陷阱杀死敌人时, 有 70% 几率将死去敌人的武器变为幽灵枪盟友。	季卡附赠 GEAR。
Head Master	暴击的伤害增加 50%。	
Health for Salts	魔力不足时会以血量来代替。	固定型 GEAR。
Last Man Standing	濒死时打死敌人可以回血。	
Sky-Line Reloader	跳上跳下天路时, 武器会自动上弹。	
Spectral Sidekick	将武器丢掉时, 武器会在一定时间内成为幽灵枪盟友。	固定型 GEAR。
Urgent Care	护盾填充等待时间减少 2 秒, 填充速度变为 2 倍。	

剧情简介+流程攻略

剧情简介

注：本作的剧情有个很奇妙的特点，不算上最终章的结局，其实整个故事本身脉络非常清晰明了，显得有点深邃难解的地方反而体现在了背景设定和结局上，鉴于这种关系难以在简单的剧情描述中说清楚，所以本次只放出剧情简述，关于本作故事中的种种妙处，请期待“读游戏”栏目日后的详细分析。

开场

一个雨夜，布克·德威特（Booker Dewitt），一位债台高筑的私家侦探被带到了某个位于大海的灯塔上。按照协议，他需要前往一个名叫克伦比亚（Columbia）的城市，将一位女孩带回纽约，以抵消他那庞大的债务。

乘坐灯塔中的飞行器，布克来到了位于天空之上的克伦比亚中，但这座城市的领袖，一位名为康斯托克（Comstock）的先知似乎预知到了布克到来，并设置了各种手段阻止布克接近作为他目标的那位女孩。他甚至在城市中贴满了告示，将布克称为“虚假的牧羊人”（False Shepherd），并派出了警察和其他部

队，试图杀死布克。这位先知似乎真的有某个特别的能力——又或者从雇佣布克的人处得到了情报，所以他不但知道布克这次交易的细节，还知道他右手上有着一个由字母“AD”拼成的标志。

然而康斯托克派出的部队并没有阻止布克的步伐，反倒是布克在和敌人战斗的过程中掌握了多种超能力，战斗力得到了进一步提升。他一路杀到了关押女孩的天使雕像处，却发现了一个惊人的事实，这位名叫伊丽莎白的女孩并不是被简单地囚禁起来，她似乎是作为研究对象被关押在了用整个天使雕像内部制作出的实验室中！

逃离克伦比亚

将伊丽莎白从囚笼中释放出来后，布克想要带着她逃走，却被一头名叫夜莺（Songbird）的怪物打乱了计划。不过最后布克还是发现了让他们逃离克伦比亚的关键，那就是名为第一女士号的飞艇（The First Lady）。为了登上这艘飞艇，布克和伊丽莎白经历了不少困难，期间甚至卷入了科尼利厄斯·斯莱特（Cornelius Slate）的叛乱中，然而当他们终于千辛万苦地登上了第一女士号时，布克和伊丽莎白的意见出现了分歧，前者需要将她带回纽约还债，而后者则梦想着前往巴黎。

在察觉到布克并不是真心想要带她获得真正的自由后，伊丽莎白出其不意地击晕了布克，决心自己驾驶飞艇前往巴黎，没想到却遭遇了克伦比亚中的新兴势力：人民舆论党（Vox Populi）。为了躲避这群正在和康斯托克所代表的始创者组织（The Founders）作战的革命军，伊丽莎白把第一女士号和布克留在一旁，自己前去寻找前往巴黎的道路。而昏迷中的布克遭遇了更大的麻烦，他被革命军俘虏，而第一女士号也被革命军所夺走！



异次元冒险

在被革命军征用的第一女士号上，布克遇到了人民舆论党的领袖：黛丝·菲茨罗伊（Daisy Fitzroy）。尽管布克和人民舆论党并没有任何利益冲突，但黛丝还是决定利用一下他，她声称如果布克能够找到位于芬克顿（Finkton）工业区的一位枪匠，并说服他为革命军提供武器，就会把第一女士号还给布克。

无奈之下，布克杀进了芬克顿工业区，不但和伊丽莎白重新汇合，还与一众警察甚至是一个巧手匠（Handyman）大战了一番。更奇妙的是，布克发现这个工业区的主人耶利米·芬克（Jeremiah Fink）竟然看中了他的勇猛，想要将他招为安全部门的主管。但布克对此并没有什么兴趣，他找到了枪匠林晨（Chen Lin）的工作坊，却发现他早已因为和人民舆论党有关联而被耶利米抓了起来，而当两人赶到关押林晨的牢房时，却发现他早已死去。

伊丽莎白这时候察觉到了一个异次元隙缝（Tear），通往另一个世界，在那个世界里，林晨并没有死去。为

了解决目前的困局，两人只能铤而走险，穿越到了那一个世界中。但没想到在这个世界中虽然林晨没有死，他的造枪设备却被拿走了。布克不得不带着伊丽莎白杀进了位于贫民窟的警察局，找到了设备，但两人要怎么把设备运回去？结果，伊丽莎白再度发现了一个异次元隙缝，这个隙缝通向林晨设备没有被拿走的世界。

两人穿越到这个世界，却发现在这里，布克成为了人民舆论党的英雄，革命军竟然成为了两人的友军。

但好事注定多磨，这个世界中的布克原来早已在黛丝面前壮烈牺牲，所以她拒绝相信现在出现在她面前的人是真正的布克，并命令手下的革命军消灭布克。最后，为了阻止黛丝残忍地杀死耶利米的孩子，伊丽莎白终于不得不出手杀死了她。虽然经受了打击，但伊丽莎白还是挺了过来，她削掉了自己的马尾，换上了新装，想要和布克一起乘飞艇离开克伦比亚，没想到，阴魂不散的夜莺再次出现，击沉了飞艇！

救援

从飞船残骸中逃离，布克与伊丽莎白击退了巧手匠和革命军，来到了康斯托克家门前，想要搞清楚为什么康斯托克非要如此对待伊丽莎白。然而两人过不了门禁，而此时，伊丽莎白认为她自己需要前去探望一下她死去的母亲，也就是康斯托克夫人（Lady Comstock），并获取她的指纹用于进入康斯托克宅。康斯托克竟然丧心病狂地自己妻子的墓前设置了一个装置，把伊丽莎白的能力吸收后将康斯托克夫人变成了女妖！

击退女妖并探寻了关于康斯托克夫人的秘密，两人终于进入了康斯托克宅，这时夜莺突然袭击了布克，并抢走了伊丽莎白。在追赶夜莺途中，布克被传送到一个疯人院中，并了

解到了伊丽莎白如果没有被他救走，未来会变成什么样子。接过一张卡片，他被传送到了伊丽莎白遭到关押的地方，并将她重新释放。经历了可怕的折磨，伊丽莎白却决定要直面康斯托克，将一切都做个了结。

两人登上了康斯托克所在的先知之手号飞艇，并且在顶层的甲板上发现了关押伊丽莎白高塔的秘密。这个天使状的高塔能够抑制她的能力，让她不能够随意地创造异次元隙缝。不过这个秘密比不上康斯托克在与两人对话时透露出的可怕秘密，他竟然声称伊丽莎白右手小指的断口是布克造成的！虽然对于小指断口的事情的确一无所知，一股莫名的狂怒推动着布克，令他杀死了康斯托克。

结局

为了搞清楚一切，两人想要控制先知之手摧毁天使雕像，却没想到被人民舆论党的飞艇拦住了去路。这时候，伊丽莎白懂得了卡片上承载的秘密，并学会了控制夜莺的方法，靠着这头强大怪物的帮助，两人摧毁了革

命军的攻势，并且破坏了天使雕像。随着伊丽莎白的能力解放，两人被传送到了位于海底的销魂城（Rapture）中，一个更为巨大的秘密，也逐渐在布克面前暴露出了真相。

实用技术

攻略透解

Tips

在第一次见到林晨尸体时，吕泰斯兄妹会提示玩家看向尸体旁的异次元隙缝，如果玩家一时没反应过来，还会被吐槽。

攻略透解 31

流程攻略

本次流程攻略将包含敌人打法和一些小心得，专门针对 1999 模式的心得则会在后文中有专门的版块讲解，流程中将不会提及。

★ The Lighthouse ★

● 流程

1. 一开始观看剧情，到达灯塔后攀上梯子，然后前往灯塔。进入塔内部后，可以每层搜刮一下柜子和容器，有不少银币可以拾取。
2. 来到塔顶，按照提示敲响三个各自有不同图案的小钟，然后耐心等待大门打开，入内坐上椅子，本章就随之完结。

★ Welcome Center ★

● 流程

1. 走出飞行器，按照唯一的路线走到祈祷的人群前，调查即可触发剧情，之后再调查神父的手即可。
2. 幻觉剧情中打开正门即可脱离。
3. 醒来后往前走，路上记得找些食物吃，补回损失的生命值。等待连接城市之间的桥梁连接好，进入市区后可以拜访一下能够进入的店铺，有

- 不少物品可以获取。
4. 来到游乐场，终点处可获得第一个超能力饮料“魅惑” (Possession)，用于打开大门。
 5. 之后来到有大舞台的地方，与舞台前的女士对话，然后可以选择是向舞台上的情侣还是主持人投球，不过结果都差不多。

● 收集

- 1: 从电梯出来后往左走，看到巨大女士画像后往右看，在一张小的女士画像前有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 1/80)。
- 2·3: 来到室外后，在巨大的拿军刀雕像前往右边走，进入挂着 HUDSON'S 招牌的商店，里面有 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 1/37) 和 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 2/80)。
- 4·5: 等桥架好之后前进，在前面的一家商店门口有 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 2/37)。然后上左边的台阶走到尽头，有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 3/80)。
- 6·7: 从小孩手中接到电报后，往左走，有 TELESCOPE (SIGHTSEER 3/37)。然后回到接电报的位置往右，上台阶后在前方发现 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 4/37)。
- 8: 看到路边两个正在交谈的警察后，在前面的一个雕像下面有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 4/80)。

★ Raffle Square ★

● 流程

1. 获得天钩后，开始战斗，前期敌人都是近战类的警察，对付起来不难，后面获得枪后敌人也会开始开枪，因为此时玩家还没有获得护盾，被枪打中损失的生命值无法恢复，还是要多多寻找四周的食物来补充被消耗的生命值。之后遇到炮塔时，记得用超能力魅惑，帮助快速杀敌。
2. 杀死几个警察后，会在一个需要开门的区域遇到纵火者 (Fireman)，现在对付他没什么好办法，幸好他攻击距离有限，可以远远直接用手枪对准他头部连射磨死他。死前他会自爆，记得来到他爆炸的地方获得第二个超能力“魔鬼之吻” (Devil's Kiss)。

● 收集

- 1: 开始战斗后按指示前进，在一个自动贩卖机旁边有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 5/80)。

Comstock Center Rooftops

● 流程

1. 之后进入酒吧，获得护盾能力。这里也有不少物资，可以好好搜刮一下。购买了季卡的玩家会在这里获得大量的奖励，记得全拿走，过了就拿不到了。
2. 离开酒吧，跳上钩挂点，可以对一个手持机关枪的士兵使用空降攻击，然后拿起机关枪和一群士兵对战，记得路上遇到的飞艇上都有炮台，可以魅惑后用于帮助玩家战斗。之后掉入一间大屋中，下层的书房里会有一个宝箱，能够触发支线任务，之后找到钥匙后回来打开宝箱即可完成任务。
3. 在离开一个遇到平民的屋子后，会碰到另一个纵火者，这一次他强度变高了，建议魅惑他，让他和其他敌人对战，磨掉足够多的生命值后再杀死他。
4. 进入康斯托克中心，大厅两边

都有敌人，一开始他们不会进入战斗状态，可以先下手为强。

5. 之后沿着楼梯来到二楼，会看到大厅中央有教徒在祈祷，立刻赏他们几个魔鬼之吻，然后清场。祭台上有一个试剂 (Infusion)，还有之前遇到的支线任务宝箱所需的钥匙，拿走后可以回头去宝箱处完成任务。

6. 乘坐电梯来到上层，经过一个播映室后来到更上一层，遇到第一女士狂热者 (Zealot of The Lady)，他懂得化为鸦群移动，此时他免疫一切伤害，然后会在接近玩家时发动近战攻击。在他发动攻击时躲开，然后制造魔鬼之吻陷阱来让他踩上，持续的燃烧伤害可以加速他的死亡。杀死他后可以在他尸体上获得“杀人鸦群” (Murder of Crows)。

● 收集

- 1·2·3·4·5: 进入 BLUE RIBBON 酒吧后，前方有 3 个 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 5·6·7/37)。然后剧情后获得护盾，之后进门立刻就会看到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 6/80)。
- 支线任务·6: 走出酒吧后前进，有一处单独的悬挂点 (特征是上面有一面写着 FINK 的旗帜)，上去之后往回看，会看见在下方有一个房间可以进入。里面有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 7/80)。就在这个房间里还有一个宝箱，但目前没办法打开，这是支线任务的奖励，先记下位置姑且前进。
- 7·8: 经过一个有数台织布机的房间后，清空室外的全部敌人，在这个区域有一个 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 8/80)，一个 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 8/37)。
- 9·10·11: 进入前方的大房间，会看到 JOHN WILKES 的雕像。左转在吧台上会看到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 9/80)。回到雕像前上楼，然后跳下去干掉一群教徒，可以在座椅上捡到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 10/80)，而祭台上有升级道具和钥匙。这时就可以回到之前那个房间开宝箱了，里面是另一个升级道具。
- 12: 下电梯后进门，在放映室左边能找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 11/80)。
- 13: 走出室外，跳上左边的飞艇，有 TELESCOPE (SIGHTSEER 9/37)。

Monument Island Gateway

● 流程

1. 离开康斯托克中心后沿着钩挂点飞跃，又可以发动一次空降攻击。杀死其他敌人后就可以进入车站。
2. 车站大厅敌人众多，最好魅惑中央的炮塔来帮助清场。
3. 来到户外第一次使用天路，此时玩家可以继续射击，但不能使用超能力。如果觉得行进速度太快，可以后推摇杆减速。遇到阻碍后杀死警卫拉下推杆，就可以继续前进。
4. 再一次被挡住后跳上警察的飞艇，然后可以靠钩挂处来到屋子上层的入口。入内绕到屋子另一边，上天路，后面会遇到一个有大量敌人的平台，但是玩家刚落地敌人就会开始祈祷，不再攻击，杀不杀就看玩家自己了。
5. 乘坐电梯来到上层后，沿着通道走，通道被炸毁时，立刻往右看，会发现飞艇上有钩挂点，跳上去后敌人会出现，看准机会发动空降攻击，然后杀入船内。
6. 开船，修女自焚后，回到船舱处，等降落门打开后不要急，看准下方的天路后，再按键直接跳上天路。到达目的地后进门，进入下一节。

●收集

1. 开始后立刻右转, 就能找到一个 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 10/37)。

2·3. 第一次使用天路时, 途中有个小平台上有一个敌人, 跳下去将其干掉, 在这个小平台上就有一个 TELESCOPE (SIGHTSEER

11/37)。然后往前走右转, 小房间里

有升级道具。
4. 继续使用天路前进, 会在看到一个敌人时自动停下来。干掉他之后往前走右转, 能找到一个 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 12/80)。

★ Monument Tower ★

●流程

1. 大门处上方有钩挂处, 跳上去再跳入内, 塔内没有战斗, 但有不少物品, 可以多逛逛收集一下。

2. 拉开每个拉杆都可以观察到伊丽莎白的生活状态, 沿路走, 直到玩

家坠落到室内。剧情后调查门, 然后和伊丽莎白一起逃走。

3. 夜莺 (Songbird) 被电梯压倒后, 沿着楼梯拾级而上, 打开大门。沿路跑到顶部就可以观看剧情。

●收集

1. 开始后立刻往上看, 会发现一个抓取点。上去之后来到上层, 进入雕像后面的房子后往左边看, 就能在一个柜子里找到一个 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 13/80)。

2. 再稍微前进一点, 看到有 72 HOUR 的牌子后, 向前走进门, 然后往左边走, 打开一扇门后就能在右手边的桌子上找到一个 VOXOPHONE

(EAVESDROPPER 14/80)。

3·4. 之后往前走, 开门后很快就会看到前方桌子上的 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 15/80)。别急着离开, 注意看这张桌子的角落, 你会发现一个升级道具。

5. 一直向前, 走上一段向上的楼梯后, VOXOPHONE 就在前方的椅子上 (EAVESDROPPER 16/80)。

★ Battleship Bay ★

●流程

1. 在沙滩上能够行动后记得搜刮一下沙滩每一个角落和伊丽莎白对话, 有不少物品可以拾取。

2. 和伊丽莎白汇合后, 继续往前走, 然后为她选一个项链。之后遇到锁上的门, 伊丽莎白会露一手开锁功夫, 并开始不定时为玩家寻找钱币。

3. 在飞船购票处遭遇扎手惨剧

后, 会受到敌人袭击, 场地中掩体不多, 活用杀人鸭群和新得到的霰弹枪配合可以快速杀敌。

4. 记得搜刮一下飞船站, 避免遗漏任何物品。然后来到缆车, 拨动拉杆。来到另一个平台就可以离开这个区域。

●收集

1·2. 从沙滩上苏醒后, 笔直往前走, 在一座红白相间的小屋子外可以找到一个 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 17/80)。而往沙滩右边走, 进入有 AIRSHIP 招贴画的房间, 可以找到一个 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 12/37)。

3. 当发生接住伊莉莎白扔过来的硬币的剧情后, 笔直往前走, 在一个小房间里可以找到一个 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 18/80)。这个房间里还有 GEAR, 而在前面的老虎机房间也有一个 GEAR, 由于离存档点比较近, 可以用来刷自己想要的 GEAR。

4·5. 继续前进, 很快会来到一个有很多像老虎机一样的装置的

房间。进入前方的走廊后在左边的男洗手间里会找到一个 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 19/80), 而在走廊正前方则有一个 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 13/37)。

6·7·8. 当伊莉莎白被抓走之后, 清空售票处附近的敌人, 搜索一下这附近的房间, 能在桌子上找到一个 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 20/80)。然后跟着指示走, 但不要上楼梯, 搜索其他房间很快就能找到升级道具和 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 21/80)。

9. 从缆车上下来, 在过关出口所在的平台上有一个 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 14/37)。

Soldier's Field

●流程

1. 在大厅中会找到开锁器, 可以让伊丽莎白打开一些需要开锁器解决的门锁。

2. 来到大门处, 闸门会落下, 需要按键来打开。玩家不必担心回不来这里, 因为玩家可以通过托起闸门重新回到这里。在外面找到 5 个开锁器后, 可以回到这里打开保险箱。

3. 在商店偷窃会引来警察, 注意拿取物品时的红字提示。不过就算引来了, 杀光就好, 所以玩家可以自己决定。

4. 在码头处推动拉杆, 然后发现电力消失, 这时候通过英雄大厅 (The Hall Of Heroes) 的道路会打开, 而附近商店的经营者都会消失, 进去搜刮一下, 然后击败大厅大门附近的敌人, 就可以乘搭电梯了。

5. 电梯停止时, 打开开关对面的

电路板, 然后等待剧情过后, 就可以来到新区域。这里玩家将获得超能力“野马奔流” (Bucking Bronco)。

6. 之后的室外空间有敌人在训话, 依然是先下手为强。远处有一个炮塔, 可以魅惑后用于前后夹攻敌人。记得建筑上层也有敌人存在。

7. 推动拉杆, 清除天路上的障碍, 就可以前往英雄大厅了。刚来到这里就会遇到狙击手, 换上伊丽莎白给的狙击枪来以牙还牙吧。之后击败地面上的敌人, 进入英雄大厅。



●收集

1·2·3: 开始后下楼梯, 在右边的房间能找到 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 15/37)。在这个房间外能找到一些开锁工具, 利用它打开左边上锁的房间, 可以在里面找到升级道具和 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 22/80)。

4·5: 来到室外, 穿过写着 WELCOME TO SOLDIERS FIELD 的门后, 在左边能找到 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 16/37, 露天) 和 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 23/80, 冰淇淋店内)。

6: 继续前进, 进入 FOUNDERS BOOK, 可以找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 24/80)。

7: 从电梯出来后, 让伊莉莎白开左边的门, 可以找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 25/80)。这个房间里还有 GEAR, 同样可以用来刷。

8·9·10: 来到室外, 进入右边的 TICKETS, 可以找到 KINETOSCOPE (SIGHTSEER

17/37) 和 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 26/80)。离开 TICKETS 进入对面的 THE FELLOW TRAVELLER, 找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 27/80)。另外在 TICKETS 大厅里有个上锁的门, 里面有一个 GEAR, 可以在稍后开启天路的自动存档后来刷。

11·12 (支线任务): 调查 TICKETS 大厅的大炮炮口, 可以拿到 CODE BOOK。然后在 THE FELLOW TRAVELLER 洗手间的墙上看到血字, 再调查隔壁洗手间衣架上的帽子, 会打开密室。在里面会找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 28/80) 和升级道具, 此外更有大量武器弹药。

13: 从天路上下来之后, 在车头的椅上可以找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 29/80)。

14: 在本关出口右侧有一个 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 18/37)。



The Hall Of Heroes

●流程

1. 进入大厅, 先搜刮一下前台区域, 一个敌人会出现, 不过很好对付。来到大堂处, 占据这里的科尼利厄斯·斯莱特 (Cornelius Slate) 会派人袭击玩家。盯紧右边的大门, 一有敌人出现就丢个魔鬼之吻, 可以拿下先手。

2. 之后会遇到岔路, 右方是去体验伤膝河战争, 左方则是体验北京

的义和拳叛乱。选择先打哪一个都可以, 这里以先打伤膝河为准。

3. 伤膝河部分的战斗很简单, 在终点区域, 敌人会持续刷新, 不过都是普通类型的士兵。杀死足够多的士兵后, 第一女士狂热者出现, 但因为这时候玩家已经拥有野马奔流, 所以只要用这个能力令其浮空, 他就无法变成乌鸦移动, 趁机用重火力杀死即可。

4. 义和拳区域的战斗内容差不多, 但因为场地比较崎岖, 需要小心被敌人前后夹攻。最后登场的是纵火者, 对付他的最好方法仍然是用野马奔流浮空, 然后猛攻。



●收集

1: 本关开始后先不要进门, 进入左边房间能找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 30/80)。

2: 进门之后等剧情发生, 之后可以进入右边房间, 里面有升级道具。

另外在义和拳运动和伤膝河场景的场景中, 各有一个小房间里 GEAR, 可以先在清光各个场景中的敌人, 等自动存档后再来刷。

Inside The Hall Of Heroes

●流程

1. 回到中央区域, 大门洞开, 进入第一女士纪念馆。来到中听后, 异空间物品第一次出现, 玩家只要对准物品长按调查键, 就可以命令伊丽莎白将物品传送到现实世界。这里会有一场硬仗, 下方会有敌人大量出现, 建议留在上层直接用狙击枪解决, 下方的异次元物品选择带炮台的掩体即可。

●收集

注: 9、10 章之间没有读盘。

1. 伊莉莎白打开一扇带锁的门后, 进门右转, 能找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 31/80)。

2·3·4. 初次学会异次元转移能力后, 消灭所有的敌人进门, 前方有 3 个 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 19、20、21/37), 很明显。

Hall Of Heroes Gift Shop

●流程



1. 进入房间后第一次遇到蒸汽爱国者 (Motorized Patriot), 现阶段没有能够很好克制他的超能力, 利用在场的异次元炮塔吸引它的注意力, 然后来到它身后猛击齿轮弱点可以快速地打败它。

2. 开锁进入房间, 打开木箱发现一无所有后, 离开这里。回到中庭又是一场恶战, 众多敌人不断出现, 最后还有蒸汽爱国者登场, 最好魅惑它, 让它和其他敌人战斗。不过记得魅惑时间很短, 不可多用。如果觉得打起来很困难, 可以退回之前和第一个蒸汽爱国者对决的房间, 把异次元物品中的魔盐 and 急救包传送到现实世界中使用。

●收集

注: 10、11 章之间没有读盘。

1·2. 原路返回, 看到正前方墙上写着 WE DESERVE A SOLDIER'S DEATH 字样时, 会迎来一场大战。胜利后进入左边的房间, 可以找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 32/80) 和升级道具。升级道具在桌上的工具箱, 有点隐蔽。

Return to the Hall of Heroes Plaza

●流程

1. 击败所有敌人后, 进入一条长走廊, 打败最后几个敌人, 就可以在终点遇到已经能力过载的斯莱德, 选择放过他或杀死他, 然后获得超能力“疾雷闪电” (Shock Jockey)。

2. 回头会在有水的地方遇到敌人, 给对方一个疾雷闪电可以秒杀他们。在之前的岔路路上还会遇到一个第一女士狂热者, 仍然是用野马奔流伺候。

3. 回到大厅出口, 对着出口旁的电源使用疾雷闪电就可以打开大门。

4. 大厅外的码头会有大量敌人在等着, 远远地将异次元的气球炮塔转移过来, 可以偷袭他们。杀光后从右方离开, 在一个搭建中的英雄塑像上还有不少敌人和一个蒸汽爱国者, 需要小心对付。

5. 回到之前清理天路的地方, 敌人再次出现, 还包括了一个纵火者, 混在敌人里非常难对付。最好用左右两侧的房子与他们周旋。

6. 在走廊区域, 玩家会再一次遇到蒸汽爱国者, 这一次, 玩家可以用

疾雷闪电来对付它。只要被闪电击中, 蒸汽爱国者会陷入短暂的硬直, 这时候玩家要趁机绕到它背后, 猛击齿轮弱点。记得, 这个硬直时间很短, 需要不断地使用疾雷闪电才可以一直控制住它。

7. 之后来到之前的商业区, 玩家就可以开始刷 GEAR 了, 具体方法请看收集部分。

8. 启动码头前往第一女士号的缆车后, 会有敌人来袭, 玩家可以利用场景中的天路来和敌人周旋, 建议启用异次元蒸汽爱国者, 然后跑到高台上狙击敌人, 等敌人靠近后立刻启动高台上的炮台然后跳上天路逃走。敌人方也会出现蒸汽爱国者, 记得要优先对付。

9. 之后打开缆车的门锁, 就可前往第一女士号了。在站台会遇到几个敌人, 不过都是非常普通的类型, 配合超能力可以速杀。第一女士号中有不少好东西, 别忘了拿, 因为进了剧情后就可拿不到了。

●收集

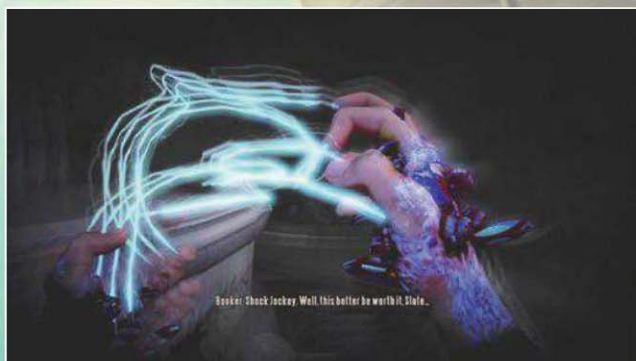
开始后干掉一大票敌人, 之后在右边会看到一个用电打开的门, 里面有一个 GEAR。

1: 出电梯后不久, 前方有一座旅馆 (HOTEL SOLDIERS FIELD), 绕到其左边, 会发现一个悬挂点。跳过去之后用电开门, 里面就有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 33/80)。

秘技: 如果玩家来到 HOTEL SOLDIERS FIELD 的右边, 会看到一家名为 TOY SOLDIERS 的店。进入之后用电开门, 可以找到一个

GEAR。然后如果原路返回来到上一章的场景 (必须经过一次区域切换), 当再次来到这家店时又可以拿到一个 GEAR。利用这个办法可以在这里将所有的 GEAR 全部拿齐, 同时路上的 FOUNDERS BOOKS 和 ICE CREAM SHOPPE 两家店里的东西也会复活, 可以重复拿到不少金钱和开锁工具。但由于路上的敌人也会复活, 所以会花掉不少时间。不过一路冲过去是绝对可行的, 在 1999 难度下也可以。

2: 进入 FIST LADY 号后立刻右转, 有升级道具。



Booker: Shock Jockey. Well, this better be worth it, Slate.

Finkton Docks

●流程

1. 在码头区域, 如果作出例如使用超能力之类的动作会引起注意, 不过其实无论如何最后玩家都会被追捕, 所以提前做点出格的事情也没啥关系, 只要最后能够获得增强战斗力的资源就好。

●收集

1: 开始后进入左边的房间, 能找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 34/80)。
另外这个区域右边的房间里, 能找到一个 GEAR。

Beggar's Wharf

●流程

1. 遇到伊丽莎白后, 不用追得太猛, 这是固定剧情, 她会召唤一些障碍物, 如果玩家追得不紧, 反而不会碰上麻烦。

●收集

注: 13、14 章之间没有读盘。
1: 当看到伊莉莎白被两个军人带走时, 前进左转, 能找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 35/80)。

Port Franklin Pier

●流程

1. 伊丽莎白被抓走后, 来到一个有天路的区域, 伊丽莎白会被带往上层, 这里敌人会开始使用榴弹, 威力不低, 要小心。但把敌人杀死后也可以把榴弹枪夺过来。
2. 之后会遇到伊丽莎白打开一条异空间天路, 跳上同一条天路, 没多久就会遇到巧手匠的袭击。剧情后, 玩家会和伊丽莎白重新汇合。

●收集

注: 14、15 章之间没有读盘。
1: 当再次看到伊莉莎白被两个军人带走时, 跳下去进入前方的门, 在牢房的地上能找到升级道具。

Worker Induction Center+Finkton Proper

●流程

1. 因为非法入侵招工中心下层会立刻遇到一个蒸汽爱国者, 而这时上层还会出现警察围攻玩家背后, 个人建议玩家直接在上层先杀警察, 然后在下层引起注意后立刻退回上层周旋。尽量先对付爱国者再杀警察, 但最好不要被包围, 会死得很惨。
2. 然后前去召唤电梯, 前往另一个区域。

●收集

注: 15、16 章之间没有读盘。
1: 被伊莉莎白救下来之后, 立刻后转, 就能看到 TELESCOPE (SIGHTSEER 22/37)。
另外在这个区域里打开一扇带锁的门里还有一个 GEAR, 之后就可以离开了。
注: 17 章不能直接选择。
1·2·3: 开始后会立刻看到一个金色的雕像, 上面写着 YOUR FUTURE IS FINKTON。往左转能找

到 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 23/37)。往右走, 在柜台后面的小房间桌上能找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 36/80)。先别急着下楼梯, 大厅里还能找到一个上锁的房间, 里面有升级道具。
4: 下楼梯干掉一个爱国者加大帮敌人后, 在电梯右边的衣柜里有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 37/80)

The Plaza of Zeal

●流程

1. 直接进入林晨 (Chen Lin) 的工作坊, 到达顶部, 然后回到神像处和他妻子对话, 然后就可以离开。

●收集

注: 17、18 章之间没有读盘。
1·2: 下电梯后出门来到室外, 先往左走, 进入 CHEN-LIN 的房子, 马上就能在桌上找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 38/80)。返

回起点往右一直走, 在一把露天的椅子上能找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 39/80)。
另外在 CHEN-LIN 家的室外屋顶可以找到 GEAR。

The Good Time Club

●流程

1. 出门就会遇到巧手匠 (Handyman) 的袭击, 这是游戏中最强的敌人之一, 基本上毫无弱点, 而且玩家的大部分超能力对其不起作用。



正常的打法是利用场景中的各种钩挂点和高台与他玩抓迷藏, 顺便用攻击性的超能力还有枪械磨他血。不过这里有个 BUG 打法, 从林晨家出来后, 前往工作坊大门左前方的房间, 拿起狙击枪。然后来到好时光夜总会 (The Good Time Club) 的左方, 不要走太前, 以免引出巧手匠。往上观察, 会看到一个两边都有钩挂点的广告牌, 而左方钩挂点不远处有一个屋顶棚。引出巧手匠后, 玩家可以通过钩挂点跳上这个屋顶棚, 然后在巧手匠要跳上这个屋顶时立刻离开, 巧手匠会被卡住, 不再移动, 只会偶然发动大范围攻击。这时候玩家可以集中攻击他的胸口, 打爆他的心脏, 从而轻松杀死他, 顺便拿下成就 / 奖杯。

2. 在俱乐部里会有一场鏖战, 分为三个阶段, 第一个阶段是一个纵火者和几个普通敌人, 不难对付。第二

个阶段是一个第一女士狂热者和几个杂兵, 也不难。第三阶段就有点变态了, 分别是两个炮塔和一个蒸汽爱国者, 后面还会出现三个气球炮塔。战术是速战速决, 先把能够跟着玩家跑的蒸汽爱国者轰杀掉, 然后再用吧台之类的场景作为掩体, 慢慢干掉其他炮塔, 不然玩家很容易被逼入绝境。打完别忙着走, 搜一下现场, 会有不少好东西

3. 之后沿着舞台后的路走, 路上有些零散的敌人, 不构成威胁。进入九号牢房, 在最底层开灯并调查尸体, 触发剧情。此时记得观看林晨尸体附近的异次元隙缝, 然后选择打开这个隙缝即可。

4. 回到俱乐部舞台, 又会有一批普通敌人出现, 同时上层之前被锁住的门已经可以进入。从俱乐部大门可以离开这个区域。

●收集

1: 进入酒吧后, 上楼就能看到 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 24/37)。
2·3·4: 进门后跳下去, 干掉所有的敌人后原本锁着的门会打开。正后方有 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 25/37)。进右边的门有升级道具。进入后台右边的门有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 40/80)。另外二楼还有一个 GEAR。
支线任务·5: 进入地下室之后, 干掉两个敌人, 往右走开锁后

会在火炉旁找到一个 CODE BOOK, 往前走有一个 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 41/80)。这个 CODE BOOK 关系到下一章的支线任务, 不要错过。另外打开 8 号牢房后里面有一个 GEAR。

6: 当剧情要求原地返回时, 在刚进酒吧的那个 KINETOSCOPE 处 (编号 SIGHTSEER 24/37), 会发现其位置发生了变化, 这个算是一个新的收集。(SIGHTSEER 26/37)

★ The Plaza of Zeal ★

● 流程

1. 刚出俱乐部又是一场大战，敌人众多，部分敌人还携带了榴弹枪并身穿重甲，最好用大威力武器尽快解决他们，其他敌人暂时留给杀人鸦群对付。等将使用榴弹的敌人消灭后再来对付他们。

2. 之后前往林晨的工作坊。

● 收集

1·2：回到第18章的起点（即能看到 FINK MFG 巨大招牌的地方），往右走然后后转，打开一扇需要开锁的门。如果之前已经捡到密码锁，那么伊莉莎白会直接提示你调查钟。将时间定在12点整之后暗格就会打开，里面有一个升级道具，一个 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 42/80)。

★ The Gunsmith Shop ★

● 流程

1. 先去顶层和林晨对话，然后回到神像处和他太太对话，之后就可以离开。

★ Shantytown ★

● 流程

1. 出门外又是一场战斗，不过敌人不多，而且手上都是普通的机关枪和霰弹枪，相信玩家可以轻松搞定。

2. 进入前往贫民窟的门，推动拉杆移开列车，然后进入另一个战场。这里玩家可以选择多种异次元物品，推荐右方的炮塔。让其出现后敌人会以它为目标，趁机偷袭敌人，最好立刻解决位于上层平台的敌人，因为他带着 RPG。

3. 来到贫民窟，可以先在前去目标之前转一转，有不少好东西可以拿。在接近目标时，玩家会看到一个破损的售货机和一个 GEAR，这时候抬头

往上看，可以看到一个异次元气炮塔，将其转换到现实世界，因为前面有一场硬仗要打，靠这个方法可以消灭一部分敌人。

4. 前面不远处敌人在训话，杀死这里的敌人后，远方高塔会有两个大炮台被启动，它们攻击距离远威力高弹量大，玩家最好依靠气炮塔削弱它们，起码消灭了其中一个后，才乘搭天路进入战场。这个战场被一个天路环绕着，玩家需要击败位于几个主要建筑中的敌人，还有一个蒸汽爱国者，然后才能够接近大门。

● 收集

1：坐电梯进入 Shantytown 后，在钟楼前左转，在尽头的一张桌子上找到升级道具。

支线任务·2：回到钟楼前，不要按提示的路线走，而是直接下楼梯，进入酒吧后在酒窖里找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 43/80) 和支线任务需要的钥匙。顺带一提的是在这里还可以弹吉他，听伊莉莎白高歌一曲。

3：看到有 GUILTY LABOR AGITATOR 的招牌后继续前进，路上有一个 GEAR。再往前留意左边高处有悬挂点，上去之后在平台上有 TELESCOPE (SIGHTSEER 27/37)。

4：紧接3之后，跳下去会和敌人大战。在这里利用空中滑轨来到一处高台上可以找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 44/80)。

★ The Bull House Impound ★

● 流程

1. 一进入警察局大厅就是一场战斗，敌人先是拿着常见枪械的警察，然后是一个蒸汽爱国者，到了这个时候，玩家对于如何应付这种敌人已经很熟悉了，照搬老打法即可。

2. 来到下层打开锁，搜刮一下物品，然后就可以打开异次元隙缝。

3. 原路离开警察局，进入下一个区域。

● 收集

1：进入警察局后先不进前方的门，右转进门能找到 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 28/37)。

2·3·4·5：之后进门，干掉一群敌人后，搜索1楼能在一个房间里找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 45/80)。而上楼梯后打开一扇要开锁的门，里面有升级道具和 GEAR。在楼上的另一个房间能找到 VOXOPHONE

(EAVESDROPPER 46/80)，旁边还有一个宝箱，如果之前曾经在上一章的酒吧里拿到过钥匙，这时就可以打开它，里面又有一个升级道具。

6：让伊莉莎白打开异次元隙缝后（会解除剧情成就/奖杯 Armed Revolt），沿楼梯回去，在必经之路上有个桌子，上面有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 47/80)。

★ The Bull Yard ★

● 流程

1. 门外警察正在和人民舆论党的革命军战斗，此时革命军是友方，但杀人鸦群之类的能力敌我不分，会让革命军变成敌人，所以尽量少用。

2. 杀回贫民窟，记得再绕一圈收集下物品。然后就可以乘搭电梯离开这里。

● 收集

1·2：回到第22章的酒吧门口，在一群照相的人旁边捡到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 48/80)。进入酒吧后在吧台上能拿到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 49/80)。

★ Finkton Proper ★

● 流程

1. 出门后前往中央的办公室，取得“冲锋”(Charge)能力。这里会有大量的革命军刷新帮助玩家战斗，所以如果条件允许，就让他们去和敌人死磕。当然也要记得好好利用异次元炮塔。

★ On to the Factory ★

● 流程

1. 回到林晨工作坊，检查林晨夫妇的尸体后，跟随革命军进攻工厂。

● 收集

1：再次回到林晨的房子，在门前左边能找到新的 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 50/80)。

★ The Factory Courtyard ★

● 流程

1. 工厂中庭地方防卫比较严密，先拿狙击枪蹲在进入这个区域的地方，慢慢狙掉敌人，同时魅惑炮塔来帮助杀敌。蒸汽爱国者登场时也尽量用狙击枪解决。然后慢慢推进，同时将场景中央的异次元火箭炮塔转换过来。

2. 推进到大门处时，敌人的齐柏林飞艇登场，沿着天路来到飞艇上，杀光敌人并解决守卫引擎的蒸汽爱国者，破坏引擎后，立刻从左方的小门处往外看，对准轨道按键就可以安全跳出飞艇外。落地后来到大门处，进入工厂。

● 收集

注：26、27章之间无读盘。

1：摧毁齐柏林飞艇后下来，走过巨大雕像后能找到 TELESCOPE (SIGHTSEER 29/37)。

另外在离开前大厅里还能找到一个 GEAR。

The Factory

● 流程

1. 一开始的战斗都有革命军当炮灰,不用打得太卖力,留着资源后面用。

2. 一出电梯革命军就开始翻脸,所以电梯门开后先下手为强吧。之后的大门处有新超能力“暗流”(Undertow)可以获取。拿走后别忘了回头,办公桌上和附近有大量的金条银条可拿。

3. 中央引擎处有一场大战,首先是各种革命军,然后小型飞船上的纵火者也会登场,最后则是革命军的巧手匠杀到。这里有天路,玩家可以在天路上滑行并伺机用空降攻击杀死其他敌兵,然后再和巧手匠决战。打到

一定程度后,巧手匠会使用新招式,将自己攀在天路上发电,以攻击在天路上滑行的玩家。此时需要立刻脱离天路,不然很快会没命。但巧手匠释放这个攻击的时候有颇大的硬直,玩家可以引诱他出招,然后立刻脱离天路对他展开进攻。

4. 解决所有敌人后,帮助伊丽莎白进入引擎内部,并分散黛丝·菲茨罗伊(Daisy Fitzroy)的注意力。剧情后安抚伊丽莎白,搜刮完物品后,进入第一女士号,先去右边敲三次门,然后驾驶飞船离开这个区域。

● 收集

1: 从电梯出来后,在有 FINK MFG 巨大标志的小厅里搜索右上角,有 VOXOPHONE(EAVESDROPPER 51/80)。

2: 离开上述的小厅后,开锁走到钟楼后方的平台上,有 TELESCOPE(SIGHTSEER 30/37)。而在剧情需

要打开的门旁边有一个 GEAR。

3·4: 安抚了受到刺激的伊莉莎白后,左转就能拿到之前在平台上看到但拿不到的升级道具。右转则有 VOXOPHONE(EAVESDROPPER 52/80)。

Emporia

● 流程

1. 帮伊丽莎白打开船门,接过男子递来的卡片,并推开钢琴,稍微走一段路,会看到被革命军封锁的地区,立刻把一个异次元气球炮塔转移过来,让它先削弱一下敌人,再开始进攻。

2. 进入大厅,记得搜刮一下物品,头顶上还有一个能够转换的异次元钩挂点。

● 收集

1: 经过一场大战后,前方有巨大招牌 PORT PROSPERITY STATION。开锁之后里面左边又有一扇需要开锁的门,打开之后里面可以找到升级道具。如果你已经拿过季卡

送的升级道具,此时就会解除全升级道具获得的成就/奖杯,恭喜!

另外在 STATION 里往进来的门上看,会看到一个异次元悬挂点,上面有一个 GEAR。

Port Prosperity

● 流程

1. 在缆车到达时,会带来几个革命军和一个蒸汽爱国者,不过在现场也有可以从异次元转移过来的蒸汽爱国者,玩家可以让这两个机器人死磕,先对付杂兵,再绕背搞定蒸汽爱国者。

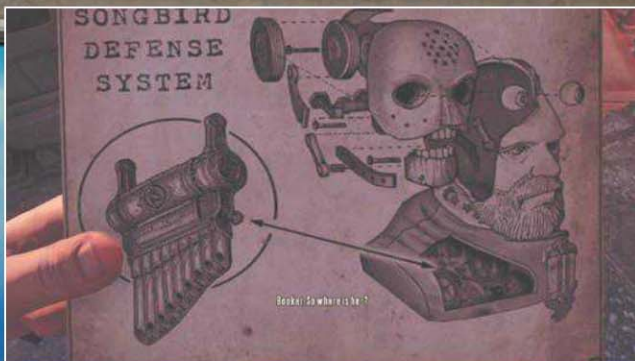
2. 乘搭缆车来到另一边,路上会遇到零散的敌人,直到来到一个大厅处,上层有异次元炮塔,先启动,杀光敌人后彻底搜刮这里,有不少物品需要拿。

3. 之后的房间中有蒸汽爱国者和数个革命军一起出现,他们一开始不处于战斗状态,相信各位玩家都知道

该怎么做了。杀掉一定的敌人后还会有两个纵火者登场,可以试着把场地中的异次元电塔转移过来,只要纵火者进入其攻击范围内,就会被电得无法动弹,如果他们不过来,可以用暗流直接拉过来。

4. 在一个正面有异次元掩体的地方,上层会有两个狙击手出现,用暗流拉过来——杀掉即可。

5. 到电梯处,会发现需要密码,回到进来时的旋转门正对的书桌,调查上面的书籍就可以获得密码。乘搭电梯后进入剧情和下一个区域。



● 收集

注: 29、30 章之间无读盘。

1: 来到室外看到巨大的 EMPORIA 标志时,在一个平台上有 TELESCOPE(SIGHTSEER 31/37)。

2: 进入内部之后,按指示前进,在有两个自动贩卖机的地方右转,留意看左边有一具尸体,旁边有 VOXOPHONE(EAVESDROPPER 53/80)。因为是在必经之路上,所以不用担心。

3: 继续前进,前方不远的右边有一扇锁着的门,打开之后有 KINETOSCOPE(SIGHTSEER 32/37),这里还有一个 GEAR。

4: 看到 GRAND CENTRAL DEPOT 的招牌后,上楼梯左转进门,能找到 VOXOPHONE

(EAVESDROPPER 54/80)。

支线任务·5: 打开必经之路的一扇带锁的门后,前方有一个异次元掩体。前进左转进门,然后开锁,里面有 VOXOPHONE(EAVESDROPPER 55/80) 和一个 GEAR。而来到这个房间的地下室又有一个 VOXOPHONE(EAVESDROPPER 56/80),同时会触发支线任务。

6·7: 触发了支线任务之后,一直往回走,直到前方出现 THE SALTY OYSTER 的招牌时,进入这个酒吧,搜索吧台里侧会发现隐藏按钮。按下之后出现密室,里面有一个升级道具和一个 VOXOPHONE(EAVESDROPPER 57/80)。

Downtown Emporia

● 流程

1. 游戏中最难的战斗之一在进入这个区域后就开始了,一开始只是革命军,数量惊人,然后巧手匠突然出现。虽然巧手匠和革命军是敌对的,但他们都不会放过玩家。尽量保持低调,让他们互相残杀,最后才利用场景中的异次元物品和巧手匠周旋,可以省掉一些功夫。巧手匠的基本打法和之前的革命军巧手匠差不多,不过这个巧手匠一开始就懂放电,所以千万不要在天路上停留太久。

2. 战斗结束后,玩家可以选择其中一条路前往康斯托克的住处,其实无论从左方还是右方走都可以,因为最后玩家会需要再走另外一边,个人比较推荐左方的线路。

3. 走过一片商店区,玩家可以获得最后一个超能力“返还”(Return to Sender)。走上三个售货机面对的楼梯,对面的大楼顶会出现狙击手,拉过来解决掉。

4. 经过布满尸体的拐角来到上层,会遇到警察在和革命军大战,玩家自然是先看戏再补刀,惟一比较需要小心的是纵火者会和蒸汽爱国者一起登场,被围攻可就不妙了。

5. 到达康斯托克宅,调查大门,

然后按照指引前往追忆花园(Memorial Garden)。

6. 到达花园后记得先勘察一下地形,并补充好弹药,因为接下来要和女妖(Siren)战斗。她懂得召唤死尸变成的杂兵,本身还会大威力的远程攻击和范围攻击。常规的打法是尽量消灭她召唤的小兵,然后再攻击她的主体,如此周而复始,过程非常漫长。但如果玩家有升级满魔鬼之吻,又拥有帽子 GEAR Storm,可以考虑用轰炸战术,即在女妖召唤小兵快完成的瞬间投出多个魔鬼之吻,这些大威力的火球爆炸后还会分裂,造成大范围伤害,而且在其烧死小兵后,Storm 会让这个超能力的效果再次爆发,如果这个效果杀死了另外一个小兵,又可以引发一次爆发,这种连环爆发会同时重创女妖,而鉴于她会不断召唤小兵,玩家坚持这种战术可以同时达到清小兵和伤害女妖的目的。当然,因为比较耗费魔力,玩家记得要勤捡魔盐回复魔力。

7. 和女妖的战斗之后还会出现,过程都差不多,只是场地有变化,玩家可以按照情况调整 GEAR,以达到最佳效果。

● 收集

1: 一上来就是战斗, 结束后利用天空滑轨来到左边二楼, 会看到一个带锁的门, 进去之后有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 58/80)。

支线任务·2: 然后打开右边 MARKET DISTRICT 招牌下面带锁的门。首先笔直走进失火的房子, 可以找到 CODE BOOK, 这是关系到支线任务的道具。然后走出这个房子往旁边的楼梯上走, 走过一段路之后, 又会看到一个带锁的房子, 进去之后有升级道具。

3: 接下来有多种走法, 推荐回起点, 从 1 下方的 HARMONY LANE 招牌下的门前进, 这样比较符合剧情的发展。在看到有异次元

诱饵 (DECOY) 的地方有一间房子可以进去, 里面的地下室里有一个 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 59/80), 前面不远有个带锁的房子里有一个 GEAR。

4: 从一座桥上走过后会看到左边有一扇带锁的门, 里面有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 60/80) 和一个 GEAR。

5: 来到一个广场上, 看到一个披着红围巾的巨大雕像, 旁边还有一个小的女神像, 在女神像附近的蜡烛旁有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 61/80)。

6: 从有 MEMORIAL GARDENS 招牌的门出去, 前方有 TELESCOPE (SIGHTSEER 33/37)。



★ Memorial Garden ★

● 流程

1. 战胜女妖后, 按照提示往墓园的另一边走, 目的地前会有几个革命军出现, 迅速杀掉, 然后入内调查异次元隙缝。

2. 完成后继续根据提示走, 路上会遇到一个纵火者, 因为只有他单独一个出现, 对付起来并不难。

3. 之后玩家会回到之前和巧手匠大战的地方, 进入先知银行前会遭遇两个第一女士狂热者, 后面还跟着几个杂兵, 可以先用魔鬼之吻清场, 再用野马奔流搞定。接着登场的纵火者也可以用野马奔流对付。

4. 银行大厅里有不少敌人, 不过都是些杂兵, 小心不要被围攻, 一一

击杀即可。之后的长走廊区域会碰到敌人狙击手在最后头放冷枪, 在柜子构成的掩体间躲好, 先对付杂兵, 再最后把狙击手干掉。

5. 第二个异次元隙缝处, 要和狂热者交战, 但因为对方孤身一人, 打起来异常简单。先把金库里面搜刮一番, 然后再打开隙缝, 因为之后会和女妖打第二次战斗, 战术和之前一样, 所以不再赘述。

6. 战胜女妖后离开银行, 前往第三个隙缝。稍微走一段老路, 来到照相馆, 解开最后一个隙缝, 然后就前往康斯托克大宅前, 和女妖打最后一战吧。之后进入大宅, 离开这个区域。

● 收集

1: 战胜 BOSS 后跟随指引走, 很快会看到左边有一座悬浮的房子, 里面有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 62/80)。

2·3·4·5: 来到一个有喷泉的小广场后, 打开一扇带锁的门, 这间屋子里有非常多的收集。首先二楼的一个房间里有升级道具、

VOXOPHONE (EAVESDROPPER 63/80)。然后来一楼带电的房间右转, 有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 64/80)。然后打开带电房间中间的异次元隙缝, 会出现 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 65/80)。另外在这个小广场的另一间带锁的门里, 有一个 GEAR。

6·7: 进入银行后, 清光大厅里的敌人, 在金库大门前左转 (按指示应该是右转前进), 一直走到一间墙上写着 HOARDER 的房间。如果之前有在第 31 章拿到 CODE BOOK, 在这里按提示调查打字机就会出现暗门, 里面有升级道具和 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 66/80)。另外仔细搜索这里还能找到一个 GEAR。

8·9: 当看到第 2 个异次元

隙缝后 (在此之前可以找到一个 GEAR), 先不要打开从左边进去, 在一个保险柜旁找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 67/80)。然后打开异次元隙缝, 会找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 68/80)。

10: 从银行出来之后, 按提示打开第 3 个异次元隙缝, 之后会出现一个 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 69/80)。

★ Comstock House ★

● 流程

1. 推动拉杆, 进入剧情, 剧情后跳下所在之处, 一直走, 直到进入建筑当中。

● 收集

1: 经过一个检查点后, 你会看到前方有人在贴一张写着 NO SIN EVADES HIS GAZE 的海报。绕到这个建筑物的背后, 在电梯里有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 70/80)。

★ The Atrium ★

● 流程

1. 在电梯处, 玩家会第一次遇到寂静男孩 (Boy of Silence), 他本体并没有攻击力, 但也不会被击杀。头盔上发出的亮光就是他的视野, 玩家进入视野中, 光线会变成黄色, 如果玩家没有立刻躲开, 他就会进入警戒状态, 发出警告并立刻传送走, 同时房间中的那些精神病人就会突然群而袭击玩家。老实说, 哪怕是目击了, 这些精神病人也并不难对付, 不过鉴于击败他们需要无谓地消耗魔力和子

弹, 各位玩家最好还是设法躲开寂静男孩的视野吧。

2. 点击按钮让电梯落下, 来到上层, 躲开一个寂静男孩, 进入一个实验室, 搜刮一番后继续前进, 再躲过一个寂静男孩, 就会进入中庭。

3. 中庭有炮塔和警卫, 老习惯, 魅惑炮塔, 配合清场。来到楼上, 躲过一个寂静男孩的监视, 就会到达监狱长办公室。

● 收集

注: 33、34 章之间无读盘。

1: 从电梯上下来之后, 进门左转向后, 有 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 34/37)。

2: 然后回到进门的地方, 小心前进, 进入前方挂着 WHERE WE LIE 牌子的房间, 左边有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 71/80)。

3: 在有二个炮台的地方, 上楼梯在二楼左转, 会看到 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 35/37)。

4: 继续前进, 走过全是假人的房间后, 沿右手边直行, 注意躲避敌人的灯光, 能找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 72/80)。这里还有一个 GEAR。

5·6·7: 沿指示前进, 看到 WARDEN'S OFFICE 的牌子后, 往箭头反方向看, 可以找到 KINETOSCOPE (SIGHTSEER 36/37)。然后反方向走到头, 进入右边的放映室, 能找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 73/80)。继续按指示上楼, 在有三个屏幕的地方可以找到 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 74/80)。楼下又有一个 GEAR。



★ Warden's Office ★

● 流程

1. 在最上层处打开开关, 开启之前被封锁的门, 然后会立刻受到袭击。击退敌人, 从洞开的大门处直接来到外阳台, 往下一跳就可以进入电梯, 按键降下, 可以避免一场战斗。

● 收集

注: 34、35 章之间无读盘。

1: 回到上一章有两个炮台的地方, 下楼梯后往回看, 在电梯里有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 75/80)。

— The Operating Theatre —

● 流程

1. 从电梯下来, 入门, 直走到尽头, 与老年的伊丽莎白相见, 并接过卡片。然后就被传送到新的区域。

2. 伊丽莎白被进行手术的区域, 两边的通道都可以走, 随便选一边, 魅惑尽头的炮塔, 杀光出现的敌人, 来到上一层。这里有两个炮塔, 魅惑一个让它们互相残杀, 玩家专心清小

兵, 杀光后, 其中一扇连接着电缆的大门打开, 入内关闭一侧抑制器。

3. 出来后会有蒸汽爱国者和小兵登场, 老办法对付, 杀光后另一扇门打开, 入内关掉另一个抑制器, 然后等待剧情结束。接着来到下方接走伊丽莎白, 回到上层开锁, 乘搭电梯离开。

● 收集

1·2: 救出伊丽莎白后, 回到楼上, 在需要开锁的门的反面还有一扇带锁的门, 里面有升级道具和 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 76/80)。如果你没有拿到季卡赠送的升级道具, 那么此时你才能解除对应的成就/奖杯。

— The Hand of the Prophet —

● 流程

1. 开锁来到户外, 玩家在登上先知之手号飞艇 (The Hand of the Prophet) 前还需要大战一场, 敌人包括蒸汽爱国者和使用榴弹枪的敌人, 不过现场有不少异次元物品可以召唤, 所以玩家打起来倒也不算孤军奋战, 而且敌人都是老面孔了, 按照

弱点一一对付即可。

2. 到码头处, 跳上小型飞艇, 推动拉杆, 前往先知之手号。路上会遇到几波敌人, 玩家必要时可以用钩挂点跳到对方船上大开杀戒, 不过事后要记得跳回自己船上。

● 收集

1·2: 来到室外消灭一批敌人后, 前面有一个带锁的门, 里面有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 77/80)。之后按指示前进, 在上飞艇前你将找到最后一个望远镜, 成就/奖杯 "SIGHTSEER" 解除!

★ Hangar Dec ★

● 流程

1. 来到船上的悬挂仓处, 有两条路通向终点, 随便选一条, 路上有敌人和炮塔, 但没有特别难缠家伙。在终点处放下蒸汽爱国者的空投仓, 清空天路, 然后前往第二层。

2. 第二层敌人同样不多, 不过在

杀光第一批敌人后, 当玩家清空天路时, 会有革命军来袭。用天路和他们周旋或用整个甲板的通道作为战场都可以, 注意后期他们还会带来反抗军版的蒸汽爱国者, 要小心对付, 不要呆在天路上成了活靶子。

Tips

如果条件允许, 尽量不要购买任何急救包和魔盐, 伊丽莎白可以战斗中提供给你, 而省下的钱可以用来升级武器和超能力。

● 收集

1: 第一次启动天路后, 滑到另一侧, 清空这里的敌人, 然后在第二次启动天路的控制台前往后看, 有一个上锁的门, 里面有 VOXOPHONE (EAVESDROPPER 78/80)。

★ Engineering Deck ★

● 流程

1. 解决第二层的敌人后, 来到第三层, 进入内部。这里仍然有天路, 而玩家的对手则是巧手匠。虽然是老对手了, 但在如此狭窄的空间中, 还有杂兵骚扰, 玩家需要非常小心地保护自己, 同时要利用那些异次元炮塔来拖杂兵, 好让自己在巧手匠的追

击下保存性命。

2. 解决所有敌人后, 前往目标处, 乘搭天路前往指挥甲板。见到康斯托克后, 一开始是纯粹的剧情, 等结束后沿着打开的舱门来到最上层, 就开战了。

● 收集

1·2: 当看到伊莉莎白的巨大图画时, 进门上二楼, 这里有两个不怎么起眼的小房间, 里面各有一个 VOXOPHONE, 成就/奖杯 "EAVESDROPPER" 解除! 至此《生化奇兵 无限》的全收集之旅结束!

★ Command Deck ★

● 流程

1. 这一战是最终战, 难点不是保护玩家自己, 而是飞艇的核心, 也就是驾驶室外那个蓝色的巨大圆柱。敌人的攻击重点会是这个圆柱, 所以玩家需要的是清除小兵, 并且同时指挥夜莺击破敌人的小型飞艇和齐柏林飞艇。战斗期间要注意屏幕右上角出现的核心血量槽, 要是被打空可就输了。

当带有大型炮塔的飞艇被击破后, 齐柏林飞艇登场, 并且会向甲板投放两个蒸汽爱国者, 这些机器人基

本上只会攻击圆柱, 不会攻击玩家, 而且被破坏后会立刻有两个新的爱国者被投放到甲板上, 玩家必须只会夜莺击破齐柏林飞艇才可以中止这个过程, 而在期间, 玩家需要尽量阻止爱国者攻击圆柱核心。当飞艇都被击破, 甲板上的敌人也全数消灭后, 前往船头与伊丽莎白对话, 本作的战斗部分就此结束, 余下的都是剧情, 请各位玩家慢慢欣赏。

1999 难度通关心得

基本规则

由于本作有一个成就/奖杯是打通 1999 难度且不在 DOLLAR BILL 型自动贩卖机里消费, 因此凡是有志于挑战 1999 难度的玩家肯定都是以这个目标而努力的。1999 难度的基本规则如下:



· 死后复活需要消耗约 100 元。如果手上的金钱数量不够, 则直接 GAME OVER, 返回游戏最初。

· 死后复活时, 敌人的 HP 全满。
· 相比普通难度, 玩家对敌人的攻击力减半, 敌人对玩家造成的伤害加倍, 护盾需 6 秒才能填充, 填充满需要 4 秒。

· 无法按 ↑ 调出路线提示。

在 1999 难度下阵亡的话, 除非是后期难度非常大的地方, 都只推荐选择回到上个检查点, 以节省金钱。由于复活时敌人的 HP 全满这一条, 导致 BOSS 战时复活更是没有意义。另外这个成就/奖杯仅要求不在 DOLLAR BILL 型自动贩卖机里消费,

换句话说就是不能花钱买血买子弹，至于改造武器、强化超能力是没有问题的，用超能力黑 DOLLAR BILL 的钱是可以的。

1999 难度的打法有很多，如果想打得轻松一点，就推荐搜刮一切，用来改造武器和强化超能力。另外

该刷 GEAR 的时候就不要犹豫，具体可以参见收集攻略中推荐的众多刷点。直接用该秘技拿满 GEAR 也行，反正不用了多少时间。升级方面，优先推荐升护盾，其次是魔力，体力最不重要。

配置推荐

●武器

1999 难度下最推荐的武器是霰弹枪和狙击枪。两者一近一远，相辅相成。霰弹枪的好处是近距离威力足够大，而且不需太准即可击退敌人，在后期只要距离够近且打头，可以将杂兵一击必杀。狙击枪则是在远距离阴敌人的神兵利器，因为远距离被敌人破盾乃至秒杀的风险会大大降低，而且狙击枪打头同样是威力惊人。但这两种武器的共通缺点是弹药少，特别是霰弹枪，

不装备 GEAR 的话弹匣最多 4 发，上弹又慢，这就对玩家的枪法提出了不小的要求。

其他武器方面，卡宾枪、火箭筒、左轮可在弹尽粮绝的时候起到一定作用，不过从节省资金的角度出发，只推荐改造霰弹枪和狙击枪。狙击枪可以优先改造威力，有闲钱再改造后座力和发射速度。

●超能力

本作的超能力相当有用，但由于资金有限，在 1999 难度下推荐强化的顺序为：Possession、Bucking Bronco、Charge、Shock Jockey。

魅惑 (Possession)：相当实用的能力，敌人越多时越能发挥作用。升级后可以让你中招的杂兵在效果结束时自杀，等于是直接干掉一个敌人，而且死前还能帮你打上一阵子。而且敌人窝里反的时候你就能趁机浑水摸鱼，实践证明在大混战中这个技能的效果远胜于其他技能，更别提还能用来黑钱了。但缺点是耗蓝巨大，强化满必须是。

野马奔流 (Bucking Bronco)：在对上少数敌人时，浮空能力是十分有效的，特别是对付乌鸦、火箭筒兵这种中型敌人时，只要一浮空就可以换霰弹枪近距离狂轰头部。解除浮空后敌人的硬直不小，正好又能二次浮空，不管多少血都不怕。

用来赶路清障碍也很不错，强化浮空时间后更是如虎添翼。

冲锋 (Charge)：初期比较无用，但强化后附加无敌且回盾效果就相当给力了。推荐这个技能主要是用来对付游戏中的三次 Siren 战，有了冲锋可以让战斗难度下降，而且耗时很短。不用这种打法的话会十分浪费时间，而且难度还很大。利用这个无敌效果，用来突袭远处的敌人也是不错的。

疾雷闪电 (Shock Jockey)：闪电主要是用来对付爱国者，用处还是有的，但比起上述 3 个技能来要差一些。个人推荐在最终决战前强化连锁效果，这样会令难度下降一些。

其他超能力并非无用，只不过限于资金问题不推荐强化，可根据实际情况来决定如何使用。

●GEAR

GEAR 是能否打过 1999 难度的重头。游戏中不存在所谓的万能配置，面对各种情况时要果断调出菜单更换 GEAR，不要嫌烦，磨过去总比死了再来节省时间。

Winter Shield：本作最强 GEAR，效果为跳上或跳下天路时能发动无敌。无敌时上方的护盾和血槽会结冰，然后逐渐溶化，以提醒玩家效果消失。无敌时间大约 5 秒，十分霸道，对于孤立的悬挂点一样可以发动无敌。由于 5 秒时间实在太长，而且在无敌时重新发动会恢复无敌时间，因此只要玩家愿意，反复跳上跳下的话完全可以保持一直无敌的状态。

Sheltered Life：Winter Shield 虽然霸道，但在没有天路和悬挂点的地方就派不上用场，这个时候可以考虑 Sheltered Life。其效果为吃下加血道具时发动无敌，时间也是 5 秒左右。当玩家濒死时，敌人尸体上出现加血道具的几率还是很高的，这个时候吃到一个就赚到了。

Quick Handed：上弹时间减少 30%，普通的枪战中非常实用。

Electric Punch：季卡 (Season Pass) 附赠的 GEAR，效果为近

战时 70% 几率附加雷电效果将敌人打晕，持续 4 秒。这个附加效果对爱国者甚至都有效，而且更重要的是雷电效果附加的威力很大，两下下即可干掉一个杂兵。如果不用雷电的话七八下都未必能行。没有季卡的人可以使用弱化版 Electric Touch。

Blood to Salt：打死敌人时有 40% 几率补充魔力。成功的话魔力会直接加上去，十分便利。个人感觉几率远不止 40%，相对的 Scavenger's Vest (打死敌人时有 40% 几率补充子弹) 则是发动几率远没有 40%。

Brittle-Skinned：近战攻击命中敌人后，在 5 秒钟内对其造成的伤害加倍。配合 Electric Punch 后可以实现近战速杀，配合无敌技能更是对大型敌人也有奇效。

Urgent Care：护盾填充等待时间减少 2 秒，填充速度增加一倍。不用说，自然是枪战常驻装备。

Last Man Standing：濒死时打死敌人可以回血。这个效果比较强的一点是回血量很多，而且体力在 1/5 左右即可发动，不用说当然实用。

难点解析

掌握基本打法之后，很多地方都不是问题，这里只介绍几场难点战斗的注意事项。

●初始战斗

游戏的第一战要特别小心，尽量多留一些剩余体力。因为打完之后会自动存档，之后无论玩家死多少次都不会回血。由于此时玩家没有护盾，体力被打掉就无法补充，而敌人又是有枪的，要特别小心。玩家一直要打到进入酒吧才能存档，时间比较长，运气好的话可以从敌人尸体上捡到全回复道具，但几率较低。

到酒吧的路上有 3 个炮台，首

先当然是将其黑掉干掉敌人。如果其他敌人都死光了，可以趁其没有注意到玩家的时候开枪偷射，然后赶紧躲起来。用这个办法虽然比较耗时，但是绝对安全。遇到敌人时就尽量躲到死胡同里等着敌人过来送死，如果在开阔地方肯定会被打成马蜂窝。进了酒吧之后就有护盾了，季卡用户更是轻松惬意。

●The Good Time Club

这里有好几波敌人，必须一次打过。前两波敌人都吃浮空，可以先龟在后那里来一个打一个，同时用魅惑吸引下方的火力。第三波会出现爱国者、机枪炮台和气球炮台，在这一波开始之前先补充魔力，

然后赶紧躲到入口下方右边的拐角处。这里不用担心炮台的火力，安心等爱国者过来，用疾雷闪电加霰弹枪的组合全力干掉。接下来的炮台就没什么威胁了，用魅惑加远处偷射可以轻松搞定。



三次 Siren 战是游戏的难点，不过有升级过的冲锋就不是问题。基本战术就是用蓄好力的冲锋直接撞过去，然后用近战或霰弹枪猛轰 BOSS，之后再迅速蓄力再来。反复即可将其战胜，耗时不会很长。关键是要看准 Siren 的位置，如果实在找不到又面临死亡威胁，可以选择撞杂兵，但如此一来魔力有可能

不够。GEAR 方面推荐用：Quick Handed、Blood to Salt、Vampire's Embrace、Brittle-Skinned。第一场战斗时 Siren 会逃上高台，追上去需要花费一点时间。第二场战斗因为场地小，是最简单的。第三场战斗最乱，不过地上尸体巨多，实在不行可以装上 Sheltered Life 赌一下能否吃到加血道具。

最终决战因为到处都是天路，配合 Winter Shield 是没有阵亡之虞的。但此战的目的是保护飞艇，因此还是比较麻烦。前两波敌人尽快杀死即可，火箭筒兵比较麻烦，推荐直接用 Undertow 推下去，省时省力。齐柏林飞艇开始派爱国者，需要将场上的敌人清得只剩一个爱国者，然后就反复用疾雷

闪电定住爱国者，一有机会就指挥夜莺去打齐柏林飞艇。将飞艇全部破坏之后再清场就算过关了。运气好的话两波爱国者即可完事，如果有强化过疾雷闪电的话会简单一些。危急关头（或没有魔力时）不用无敌也没有关系，反正之后钱也没用了，全部用光也行。

成就/奖杯列表

名称	条件
Tin Soldier	EASY或以上难度通关
Saw the Elephant	NORMAL或以上难度通关
Stone Cold Pinkerton	HARD或以上难度通关
Auld Lang Syne	1999难度通关
Should Auld Acquaintance...	解锁1999难度
Industrial Accident	用近战处决干掉20个敌人
Aerial Assassin	用空降攻击（Sky-Line Strike）干掉20个敌人
A Real Pistol	用手枪（Pistol）干掉25个敌人
Passionately Reciprocated	用机枪（Machine Gun）或Repeater干掉150个敌人
Street Sweeper	用霰弹枪（Shotgun）或Heater干掉50个敌人
Big Game Hunter	用卡宾枪（Carbine）或Burstgun干掉100个敌人
Loose Cannon	用手炮（H+ Cannon）干掉25个敌人
On a Clear day...	用狙击枪（Sniper Rifle）干掉30个敌人
Here Little Piggy	用榴弹枪（Volley Gun）或Hail Fire干掉30个敌人
Master of Pyrotechnics	用RPG干掉20个敌人
Seasoned to Taste	用重机枪（Crank Gun）干掉30个敌人
Well Rounded	用8种超能力打中敌人
Vigorous Opposition	用超能力或受超能力影响的敌人干掉75个敌人
More for Your Money	让3个敌人同时被1个超能力陷阱命中，成功5次
Combination Shock	完成8种超能力组合
Mind Over Matter	用被魅惑的机器干掉20个敌人
Tear 'em a New One	打开30个异次元缝隙
Strange Bedfellows	用从异次元缝隙召唤过来的盟军干掉20个敌人
On the Fly	在天路上干掉30个敌人
Bolt From the Blue	在天路上爆掉5个敌人的头
Hazard Pay	利用环境互动干掉10个敌人
Bon Voyage	将20个敌人推下去摔死
Skeet Shoot	杀死5个正在下落的敌人
Lost Weekend	在醉酒状态下干掉5个敌人
David & Goliath	干掉20个重型敌人
Heartbreaker	仅用射击心脏的方法干掉一个H+yman
Dress for Success	同时装备4个GEAR
Kitted out	将一种武器和一种超能力全部升满
Raising the Bar	将血量、魔力、护盾中的任意一种升满
Infused with Greatness	收集游戏中的全部升级道具
Sightseer	使用过游戏中全部的Telescope和Kinetoscope
The Roguish Type	让伊莉莎白打开30个锁
Eavesdropper	收集所有的Voxophone
Gr+ Largesse	在自动贩卖机上累计消费1万元
Coins in the Cushion	搜刮两百个物体
Scavenger Hunt	打过1999难度而且不曾曾在Dollar Bill型自动贩卖机上进行过任何消费
Written in the Clouds	剧情相关
Welcome to Monument Island	剧情相关
Shock Tactics	剧情相关
First Class Ticket	剧情相关
Armed Revolt	剧情相关
Working Class Hero	剧情相关
Blood in the Streets	剧情相关
Higher Learning	剧情相关
The Bird or The Cage	剧情相关
Platinum Columbia	白金奖杯（PS3独有）

综述

本作全成就/白金时间在15~25小时之间。由于难度成就/奖杯向下兼容，而1999难度可以用秘技直接调出来，所以理论上一遍可全。但1999难度无法使用指引，而且游戏本身素质极高，因此不推荐一遍搞定，而是分两遍来进行。第一遍难度不限，不过推荐用普通难度来细心体会游戏乐趣。

本作可能错过的成就/奖杯只有3个，分别是Raising the Bar、Infused with Greatness和Scavenger Hunt。各种杀敌数成就/奖杯可以用回到检查点的办法来刷，例如玩家用手枪干掉5个人后选择回到检查点，反复5次后即可解除用手枪杀

敌25人的成就/奖杯。另外这种杀敌数成就/奖杯也可以多周目累计，性急的玩家可以直接在自己认为合适的地点反复刷满，不急的话也可以在两遍流程中自然而然地解除。

收集方面参考本文的收集指南即可，GEAR与成就无关，但会降低游戏难度。所有收集都可以在通关后用选章的方法来补齐，但升级道具必须在一周目内集齐才有效。游戏具有一定难度，购买季卡的玩家会降低不少难度，因为季卡附赠5个升级道具，除了会让难度下降之外，也更容易错过Raising the Bar、Infused with Greatness这两个成就/奖杯。

难点解说

Should Auld Acquaintance...

正常来说需要通关一遍才能解锁1999难度，但只要在标题画面将光标指向PLAY GAME，然后输入特殊指令，即可解锁1999难度。

X360版：↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A。
PS3版：↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、O、×、START。

打过1999难度可以解锁全部难度相关成就/奖杯。

More for Your Money

陷阱是指长按键发动的超能力，在敌人密集的时候很容易达成，例如后期的Siren战。

Combination Shock

8种超能力组合分别是：
Possession + Shock Jockey
Possession + Devil's Kiss
Devil's Kiss + Charge
Murder of Crows + Devil's Kiss
Murder of Crows + Shock Jockey
Bucking Bronco + Devil's Kiss
Bucking Bronco + Charge
Undertow + Shock Jockey

Hazard Pay

环境互动是指对着水用电、对着油用火这种杀法。其实由于Devil's Kiss杀人后会留下油，完全可以在人多的时候狂扔Devil's Kiss来达到效果。例如第8章下电梯后的那个广场上，有一群兵

正在接受训话……

Bon Voyage

学会Undertow后就十分简单。后期有大把机会解除。

Skeet Shoot

用Bucking Bronco将敌人浮空，然后换上霰弹枪等大力武器，待其落下时补上一枪，很简单。

Lost Weekend

要在短时间内喝下数瓶酒才能进入醉酒状态。推荐在第4章解除，进入室内后（即有支线任务所需的钥匙的区域）左边就有一个小酒吧，而且敌人也不少。第22章Shantytown也有一个酒吧（即伊莉莎白唱歌的地方）。

Heartbreaker

攻略中有提及，最佳地点是在第19章从林晨家里出来之后，利用BUG卡位法定住Handyman之后慢慢打即可，旁边的工坊里有现成的狙击枪。

Infused with Greatness - Raising the Bar

正常游戏中有24个升级道具，玩家必须在一遍流程中全部拿齐，如果不是不能用选章的方法补齐的。由于每一种数值升满都要10个升级道具，因此如果玩家平均升级的话就无法解开Raising the Bar。如果是季卡用户的话，可以在游戏序盘额外获得5个升级道具，如此一来只要再在游戏中找到19个升级道具即可解锁Infused with Greatness。

忍者龙剑传3 刀锋边缘	Koei Tecmo	动作
多机种	NINJA GAIDEN 3 Razor's Edge	繁体中文版
	2013年4月4日	新台币1180元
	1人	对应玩家年龄：18岁以上
	对应机种为PS3和X360	

作为《忍者龙剑传3》移植的加强版,《刀锋边缘(简称RE)》的素质值得肯定,无论是系统的大幅调整以及新追加的要素等内容都让游戏变得更耐玩更有研究性。本次依旧请来了有着“武器帝”之称的忍龙达人为我们讲解一下系统的变更点、流程中敌人的对策,并放出流程收集指南。虽然追加了续音的专属章节,但本作的流程与《忍龙3》时基本一致,玩家可以参考296期杂志的流程要点指南。网战的乱世群影部分将作为研究留到下期,请各位期待。

NINJA GAIDEN

RAZOR'S EDGE



文 隐身会员 & 狼来了

美编 心的永恒

系统剖析

基本操作		
PS3	动作	X360
L1	防御	LT
L1+左摇杆	里风	LT+左摇杆
L2	架弓	LB
R1	重置视点	RB
R2	放箭	RT
△	重攻击/断骨	Y
△蓄力	绝技	Y蓄力
□	普通攻击	X
○	手里剑	B
x	跳跃	A
△+○(忍术槽蓄满时)	发动忍术	Y+B(忍术槽蓄满时)
左摇杆	移动	左摇杆
右摇杆	调整视点	右摇杆
右摇杆(架弓时)	调整放箭点	右摇杆(架弓时)
R3(长按)	显示前进的方向	RS(长按)
R3(架弓时)	拉伸镜头	RS(架弓时)
方向键上	切换武器或忍术	方向键上
方向键下	出招表	方向键下
SELECT	进入强化界面	BACK
START	暂停菜单	START

注:文中将以PS3版的按键来叙述。

奥义简介

飞燕

说明:空中进行冲刺斩击的招式,具有一定无敌时间

指令:跳向敌人,空中左摇杆推往目标所在方向按△

应用技巧:对手持火箭筒的雇佣兵,基本是必杀,出招具有一定无敌时间,并且招式位移大,可快速接近远处的敌人,也可利用无敌时间回避一些敌人的强力攻击。

风驱

说明:锁定敌人的位置,跳向敌人



指令:同时按□+x

应用技巧:可自动锁定并跳向离自己最近的一个目标,空中可以衔接飞燕、或者风路。

风路

说明:踩头,造成敌人硬直

指令:同时按□+x

应用技巧:可自动锁定并跳向离自己最近的一个目标,空中可以衔接飞燕、或者风路。

空中狙击

说明:空中用弓箭精确锁定攻击目标弱点,需要消耗一定量的忍术槽

指令:跳跃状态下按L2

应用技巧:可精确瞄准敌方空中单位的弱点部位攻击,以便快速杀敌,比如瞄准重装兵背后的燃料推进器和武装直升机两侧的导



弹,前者能直接秒杀重武装兵,后者则可以让直升机一段时间内无法射出导弹。

冥想

说明:消耗忍术槽恢复自身体力

指令:长按L3

应用技巧:消耗忍术槽恢复因受伤而消退的体力,在一些高难度试炼中是很有用的技巧。

空蝉

说明:消耗忍术槽瞬移到敌人后方的技巧

指令:当敌人攻击到自己前的一瞬间按L1+×

应用技巧:当被多个敌人围攻、或者自身处于硬直状态,无法闪架敌人攻击,被攻击的时候使用空蝉,可以瞬移到敌人背后,以便快速扭转被动的局面,这是个非常实用的技巧。

四方轮

说明:向四周投掷多枚手里剑

指令:右摇杆旋转一周+○

应用技巧:四方轮可以逼迫围攻上来的敌人防御,以便扭转被动局势,也可逼迫隐形的幽灵兵现身,以便确定他们的方位,被断肢的魔神凯尔萨斯会使用自爆攻击,四方轮也可有效地造成其硬直,避免被其自杀式投技命中。

断头摔

说明:又称“首切投”,将敌人投掷出去的破防投技

指令:跳向人类敌人时同时按□+×

应用技巧:被多名敌人围攻时,使用首切投将敌人投掷出去,可快速突围,招式发动过程具有无敌时间,注意只对部分敌人有效。

反击

说明:化解敌人的打击技,并重创对方

指令:防御敌人打击技的瞬间按□或△

应用技巧:被敌人连续攻击时,可在防御的瞬间反击,以便扭转被动局面,为接下来的攻击做准备。

天驱(红叶限定)

说明:就是一般动作游戏里的二段跳

指令:跳跃状态中再次按×

应用技巧:红叶的二段跳后,可以衔接一些很强大的攻击手段,以便快速打开局面,或者重创BOSS。

红莲一叶(红叶限定)

说明:消耗忍术槽释放一个火球

指令:同时按L1+○

应用技巧:红莲一叶是空蝉的进阶形态,被攻击的瞬间使用,不仅可以回避敌方的攻击,同时释放的火球还能伤到对手,只是相对于空蝉,需要消耗更多的忍术槽。



风车苦无(霞限定)

说明:将6只苦无合并在一起形成风车苦无

指令:长按○或R2

应用技巧:风车苦无就是系列

前作风车手里剑的改良版,可蓄力攻击多名目标。

浮舟(霞限定)

说明:将敌人抛到空中的投技

指令:接近敌人同时按L1+○

应用技巧:可以将处于防御状态的敌人抛到空中,之后可衔接各类打击技,此招具有一定的无敌时间,被敌人围攻时使用浮舟,也可利用无敌时间回避敌人的连续攻击,此外对已经断肢的敌人使用浮舟抛空后,可按△将其断骨必杀。



樱惑(霞限定)

说明:消耗忍术槽回避敌人的攻击

指令:被敌人攻击的瞬间同时按L1+×

应用技巧:同样是空蝉的变形,可手动控制方向,瞬移到远处的敌人背后。

固有系统

断肢

触发条件:使用各种打击技连续攻击敌人,有一定几率将敌人断肢

特征:断肢部位分为头、手臂、腿,其中断头为必杀、断手或断足的敌人(地蜘蛛忍者以外的杂兵)机动性大减,靠近玩家时会有较高几率使用自杀性投技对玩家造成巨大伤害,地蜘蛛爪忍和刀忍,被断手后,行动依旧敏捷,会直线冲刺到玩家附近使用自杀性投技攻击玩家。

灭却

触发条件:靠近已经断肢的敌人,按△便可将敌人斩杀

特征:灭却的全称是“Obliteration Technique”,俗称为OT或终结技,发动时会积攒较多的忍术槽,此外也可以避免断肢的敌人发动自杀性投技。



断骨

触发条件1:当敌人使用破防的投技时,会全身弥漫黑雾,此时按△与敌人相杀,便可触发断骨。

触发条件2(霞限定):对已经断肢的敌人,使用投技“浮舟”将其挑空,在其未落地时按△便可触发断骨。

特征:断骨对普通杂兵是必杀性攻击,画面表现为拦腰斩断,断骨发动成功后会恢复一些体力,这在高难度游戏中是相当有用的技巧,需要熟练掌握。

连锁断骨

触发条件:断骨发动成功后,连续按□或者△便可会周遭的敌人发动连锁断骨。

特征:连锁断骨发动的次数和武器等级以及敌人的种类有关,其中对人形杂兵连锁断骨的次数为当前武器等级+1(即1级武器连锁次数为2,3级武器连锁次数为4),对蛇形奇美拉和巨猿形奇美拉成功发动断骨后,不能继续连锁断骨别的敌人,极忍难度下贝雷帽刺客兵会反抗断骨,虽然还是能将其断骨杀死,但是无法连锁攻击之后的敌人。

绝技

触发条件1:长按△,便可形成绝技,蓄力绝技等级最高到LV3,这和武器等级有关,1级武器只能蓄力到LV1绝技,相应的3级武器可以蓄力成LV3绝技。

触发条件2:当前战点以蓄力绝技以外的招式连续击杀敌人到一定数量后,武器便会变红(剧情模式中隼龙的右臂变红),此时按住△便可发动最强的LV4绝技。

特征:绝技的全称是“Ultimate Technique”,简称UT。LV4绝技的动作和蓄力形成的LV3绝技相同,但是攻击力大幅提升,限制条件为当前战点结束后,武器便会恢复常态,LV4绝技不能继承到下一个战点使用。



杀戮的凶手

《卧龙3》中备受差评的“杀戮的凶手”在本作中经过调整,暴走时隼龙不再需要在恶劣的视野中以仅有的挥砍来斩杀敌人,取而代之的是玩家会进入一个特殊的空间,在空间里隼龙的体力会缓缓下降(可以发动忍术或断骨来回复体力),只要将空间里的敌人全数消灭就会恢复正常。

忍术

前作流程里惟一的忍术——火炎龙无法在流程初期使用,名字也变更为“真·火炎龙”,而初始状态下隼龙只有火炎龙一种忍术,作用为锁定敌人射出火炎弹,等级越高射出的火炎弹数量越多且威力越大。随着流程的推进或收集黄金甲虫可以解锁“破魔裂风刃”、“暗极重波弹”以及“真·火炎龙”,而绫音、红叶和霞都只有一种专属的忍术。

收集 & 解锁要素

收集

《RE》里追加了两种收集要素，分别是黄金甲虫（简称金甲虫）和水晶骷髅，收集前者不仅能取得一定的 Karma 作为奖励，取得指定数量后还会解锁游戏中的内容，注意第一次收集时为黄金甲虫，而收集过后重复打同一关卡时，原来有黄金甲虫的地方会被白银甲虫代替。水晶骷髅则相当于“歼灭战”的入口，每章节有一个，共 10 个。只要进入

过歼灭战，不管能否完成里面的战斗，都算取得。取得全部金甲虫或水晶骷髅都会解锁隼龙和绫音的服装。

黄金甲虫解锁内容一览

5 个	体力上限上升 LV.1
10 个	武器：无想新月棍
15 个	体力上限上升 LV.2
20 个	忍术：暗极重波弹
25 个	体力上限上升 LV.3
30 个	武器：锁镰
35 个	体力上限上升 LV.4
40 个	忍术：真·火炎龙
45 个	体力上限上升 LV.5
50 个	隼龙和绫音的服装

全角色服装解锁

隼龙、绫音、红叶以及霞这 4 名角色，除了初始的服装外，满足特定的条件后还可以解锁强化界面里的服装购买选项，具体条件如下：

隼龙：1. 初期即可在强化界面购买蓝色的装束；2. 收集全部 50 个金甲虫；3. 收集全部 10 个水晶

骷髅；4. 机器中有《忍龙 3》的存档，进入游戏时自动取得；5. 初回特典 DLC 或日后的付费 DLC。

绫音：1. 初期即可在强化界面购买；2. 收集全部 50 个金甲虫；3. 收集全部 10 个水晶骷髅；4. 初回特典 DLC 或日后的付费 DLC。

红叶：1. 初期即可在强化界面购买；2&3. 在乱世群影模式中使用红叶累计完成 25、50 个试炼；4. 初回特典 DLC 或日后的付费 DLC。

霞：1. 初期即可在强化界面购买；2&3. 在乱世群影模式中使用霞累计完成 25、50 个试炼；4. 初回特典 DLC 或日后的付费 DLC。



Karma 系统

什么是 Karma

Karma 不仅是玩家在游戏中所取得的分数，还相当于游戏里的货币，可以用于升级角色的武器、忍术、体力值上限和购买隐藏服装，所以如何取得高 Karma 就成为游戏攻关的一个关键所在。

流程除了杀敌固定取得的 Karma 以外，还有一些能赚取额外 Karma 的技巧，其中杀敌所取得的固定 Karma，只有在当前关卡结束后，才会一次性结算给玩家，额外取得的 Karma 则是游戏进行中就立刻结算给玩家。

能取得额外 Karma 的技巧如下：

瞬杀，对一些体力较低的杂兵，比如火箭筒兵，使用飞燕瞬杀，能额外取得 100 Karma。

蓄力绝技，每杀死一个敌人，额外取得 100 Karma

对断肢的敌人使用灭却，额外取得 300 Karma

将敌人断骨杀死，额外取得 500 Karma

使用 LV4 绝技杀敌，每杀一人额外取得 1000 Karma

介绍完了杀敌取得 Karma 的方式之后，再来介绍一下业锁之刻 Karma 加成系统。

业锁之刻触发条件：

1. 将敌人断骨杀死，此时便可触发 Karma 加成系统，画面左下方的 Karma 会出现黑色的业锁之刻字样。

2. 当前战点累计杀敌到一定数量能使用 LV4 绝技时，也可触发 Karma 加成系统，此时画面左下方会出现红色的业锁之刻字样。



触发业锁之刻后，便可在限定时间内连续杀敌取得额外的 Karma，加成规则如下：

1. 以瞬杀、蓄力绝技、灭却、LV4 绝技杀死第 2 个敌人，实际取得的 Karma 是当前所用技巧本应取得 Karma 的 1.1 倍。连续杀死 3 个敌人，那么杀第 3 个敌人实际取得的 Karma 是当前所用技巧本应取得 Karma 的 1.2 倍，之后以此类推。

2. 以断骨杀死 2 个敌人，实际取得的 Karma 是当前所用技巧本应取得 Karma 的 1.2 倍。连续杀死 3 个敌人，杀死第 3 个敌人实际取得的 Karma 是当前所用技巧本应取得 Karma 的 1.4 倍，之后以此类推。

3. 业锁之刻虽能加成

Karma，但是不会一直加成下去，有封顶限制。其中黑色业锁之刻最高加成到 2.0 倍，红色业锁之刻最高加成到 3.0 倍。这 2 种业锁之刻是可以兼容的，即断骨发动黑色业锁之刻后，连续杀敌，满足 LV4 绝技条件时，自动转化为红色业锁之刻。

业锁之刻的终止条件：

1. 触发业锁之刻后，一段时间内不用断骨杀敌，业锁之刻便会消失，相对的，如果连续断骨杀敌，便可延长业锁之刻的发动时间。

2. 使用 LV4 绝技后，业锁之刻强制终止。

3. 当前战点所有敌人全灭，那么业锁之刻便会强制终止。

通过以上介绍不难发现，想取得高 Karma，那么发动和维持业锁之刻，是必不可缺的，这里说一个小技巧，当战点只剩最后 2 到 3 个敌人时，可以使用 LV4 绝技收尾，能取得相当多的 Karma。

快速刷 Karma

前面花了一点篇幅来讲解如何以“正常”的途径来取得高 Karma，下面就为大家介绍一种“不正常”的方法来瞬间刷足升级所有能力所需的 Karma。

随便找一个金甲虫，白银甲虫也可以，然后在触碰到金甲虫的瞬间按 SELECT 键进入强化界面，推荐操作是走到金甲虫附近，然后左摇杆 + SELECT 键同时按，如果成功的话会



出现杂音，此时在强化界面里移动光标就可以看到 Karma 在不断地增加，刷到满意的量后退出界面即可。因为不能保证一次性成功，所以推荐利用存盘点附近的金甲虫来刷，如此一来失败了也可以立即读取存档重来。

流程各类敌人常规打法

杂兵类

普通佣兵

断肢后，诱使其出投技，连锁断骨速杀多名杂兵。

快速断肢招式：迅岚丸的残影刃 $\square\square\rightarrow\square\square$ 、灭鬼斩 \blacktriangle 、修罗行 $\square\square\square\square$ 。

重武装兵

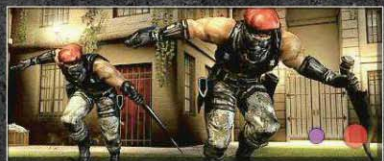
此类敌人会很防御，可强攻破甲，也可利用普通佣兵对其连锁断骨速杀。

快速破甲招式：迅岚丸的伏凤 $\square\square\square\square\square\square$ 、龙翔天舞 $\square\square\rightarrow\square\square\square$ 、猛禽爪的乱豹九尾天轮 $\square\square\square\square$ 、雷兽断空爪 $\square\square\square\square$ 。

贝雷帽刺客兵

刺客兵身手敏捷，很会闪避，可用范围较大的招式猛攻。

高几率打中的招式：猛禽爪的地雷也→△△△，无想新月棍的龙牙阵□□△△△、狂狮子□→□□□，锁镰的斩鬼→△。



地蜘蛛枪忍

这种杂兵很会防御，且体力较高，好在容易挑空，可用各武器的饭纲落轻松解决。

地蜘蛛妖忍和刀忍

杂兵体力较低，可轻松断肢，之后诱使其出投技，连锁断骨速杀。

地蜘蛛爪忍

体力较高，很会闪避攻击，可用低等杂兵连锁断骨速杀，也可用破绽小的招式强攻。

强攻招式有：锁镰的飞葛跳跃△△→△、无明打奔跑中△，暗月镰的尘塚（左摇杆旋转一圈+△）。



炼金术师

远程攻击手段丰富，体力高、回避攻击能力强，对付他们，可用蓄力绝技，也可重攻击破除他们手臂上的原力后，直接挑空接饭纲落。



持剑炼金术师

霸体状态丰富，各类远程攻击，不需要吸收原力就可直接施放，可蓄力绝技攻击，也可用锁镰的斩鬼断肢后灭却速杀。



幽灵兵

先用弓箭来使他们现形，然后用蓄力LV1 绝技可轻松速杀。

蛇形奇美拉

回避攻击能力强，可用猛禽爪的戮蛇爪□□□□攻击，接神簪取消硬直，等其出投技后断骨必杀。



巨猿形奇美拉/魔神巴风特

暗月镰的百鬼夜行强攻□□□△△△，它有较高几率弹开开龙后出投技，断骨相杀。



魔神暗影

这类敌人很喜欢使用投技攻击玩家，大可不必主动攻击，等其出投技后连锁断骨速杀。

魔神凯尔萨斯

身手敏捷，连续攻击型强，好在体力不高，可用迅岚丸的防反轻松断肢，也可用暗月镰的尘塚强攻。



魔神梵格尔夫/高阶魔神梵格尔夫

这类敌人的霸体状态较多，往往会忍着肉痛强攻玩家，所以建议用位移比较大的招式攻击，比如迅岚丸的残影闪刃□□→□□，也可用暗月镰的尘塚强攻，此招无敌时间较多，连续使用可对梵格尔夫造成较高伤害。



镰刀死神

算是本作中最厉害的魔神系杂兵，该敌人有空中和地面2种形态，空中形态只会使用激光攻击这一种攻击手段，很容易躲避，连续射中数箭后会落在地面进入第二形态。第二形态的镰刀死神，招式种类比较多，且大多有造成防御崩坏的效果，所以不可强攻，回避攻击后可试探性攻击。镰刀死神体力下降一定程度后会使用投技，可看准时机断骨速杀。



流程 BOSS 类

假面导师LV1

BOSS 近身4连斩的动作，可回避第一刀后，使用迅岚丸的残影闪刃□□→□□。

BOSS 旋转5连斩后会用破防的突进攻击，里风回避后可接迅岚丸的修罗行攻击□△△△。



巨大武装战机

只要一用弓箭自动锁定攻击机翼两侧的部位，那么当战机的体力被削减到一定程度就会触发QTE，在机翼上战斗时可以强攻，没有什么难点。

钢铁恐龙

拉开一定距离后，BOSS 会使用直线冲撞，回避后它便会一头栽倒在地面，此时就是攻击的最佳时机，注意BOSS 栽倒时会有冲击波产生，需要跳跃回避。迅岚丸的伏风□□□△△△效果不俗，但是不能贪刀，小心BOSS 气绝恢复后的起身攻击。

神之原型

人形手臂时的攻击手段有：

1. 近身4连拳，可以防御。
2. 近身旋转踢腿，最后一下破防，可里风回避。
3. 远距离发射多个光球攻击玩家。
4. 中距离突进足踢，能造成玩家防御崩坏，可看准时机里风回避。
5. 连续空翻到玩家面前，跳起后足踢。

此招破防，需看准时机躲避。

6. 近身抓投，此招不能防御，且攻击力巨大。

最佳攻击时机：可回避其突进踢腿或释放光球之后，用迅岚丸的风车龙尾刃→□△，落地▲诱使其出投技，反击断骨。



继续▲诱使其出投技，反击断骨。

巨猿型手臂的攻击手段有：

1. 跳起后双手砸地造成冲击波。BOSS出招后有短时间硬直，可里风后□△△反击。

2. 中距离突进后2连拳。可连续两次里风回避后△△△反击。

3. 近距离3连拳。BOSS出这招后硬直时间较长，连续里风回避后可反击。

4. 双手撑地后冲撞。招式可防御，不过会损血。BOSS出这招后硬直时间极短，不建议反击。

5. 近距离双手抓投。攻击力极高，回避后可反击。

最佳攻击时机：回避BOSS跳起砸地或者近身2连拳后，强攻BOSS，它有极高几率弹开隼龙后出投技，反击断骨。

蛇形手臂的攻击手段有：

1. 蛇首喷射毒液。招式不能防御，可里风近身后反击。

2. 近身3连足踢。招式可防御，但BOSS无硬直。

3. 蛇尾地面扫腿。里风后可△△△反击，如果防御了就不要攻击BOSS。

4. 近距离抓投。看到蛇首变红时立即逃开，近距离很难躲避。

5. 近距离旋转攻击，最后一击破防。BOSS出完这招后硬直时间较长，可反击。

最佳攻击时机：回避其蛇尾扫腿攻击后，用迅岚丸的伏鹰攻击（左摇杆旋转一周+△），之后

噩梦隼龙LV1

BOSS攻击手段如下（噩梦隼龙的招式和隼龙使用迅岚丸时是一样的，所以下面介绍BOSS攻击手段时，以隼龙的招式名代替）：

1. 烈光虎杀，其中第3刀之后硬直时间很长，是攻击的好时机。

2. 单轮血涡斩，近身4连斩之后接旋转斩，BOSS出完第4刀或者旋转斩之后都有硬直时间，是反击的好机会。

3. 龙翔天舞，第4刀重斩破防，之后旋转上升挑空，BOSS在出完第3刀后有硬直时间，此时可反击。

4. 裂盔，其实BOSS是想用

饭纲落，如果玩家没被挑空，那么就转化了空中落下斩。BOSS落地后有硬直时间，可反击。

5. 飞燕，BOSS体力下降至三分之一后，远离玩家时会使用飞燕，算准时机里风回避后可攻击。

6. 破越天地斩，一般在第三种攻击方式之后使用，5刀后有硬直可反击。

最佳攻击方式：BOSS出完上述的这些招式后，都会露出破绽，此时可用暗月镰的血鄂（△△）攻击，之后BOSS会继续出轻刀攻击玩家，此时可反击接黄泉路震落重创BOSS（反击△□□□→△），数个回合便可结束战斗。

噩梦隼龙LV2

BOSS攻击手段繁多，且可自由切换使用龙剑、硬壳猛禽爪以及暗月镰，使得此战难度较大。

龙剑的招式大体上和噩梦隼龙LV1一样，只是多了一

个可轻松回避的蓄力绝技皇龙连闪斩，具体可参照噩梦隼龙LV1的介绍。下面介绍BOSS使用猛禽爪和暗月镰的攻击手段，当使用猛禽爪时：

1. 天狼牙，近距离连续爪击，BOSS此招看似威胁不大，其实BOSS是处于刚体状态，此时一旦攻击他，他会吃痛继续攻击玩家，所以不建议出手。

2. 地雷也，中距



离下铲攻击，此招不能防御，威胁性很大。当BOSS使用猛禽爪时切不可靠近他，以免被其下铲打中，BOSS出完这招后会有较大破绽，可反击。

3. 狮子王咆哮，突进连续瞬移攻击，BOSS第一招如果打空，会露出大破绽，是很好的攻击机会。

4. 豪猪，近距离3连重击，会造成隼龙防御崩坏。BOSS出招扑空后也会露出破绽，可攻击。

当使用暗月镰时：

1. 月穿，近距离镰刀连续轻攻击，可防御。BOSS出招时带有刚体效果，不建议攻击。

2. 逆瀑布，挑空后下落重斩，BOSS出招结束后有较长的硬直时间，此时可攻击。

3. 拔阴，为不能防御的前铲式投技，攻击力极高，需里风回避。BOSS出招落后会有硬直时间，此时可攻击。

4. 火神鸣，近距离的镰刀4连重斩，招式带有防御崩坏效果，需看准时机用里风回避。BOSS出完招后有硬直，可上前攻击。

5. 荒霸吐，暗月镰的蓄力绝技，范围很广，须看准时机里风回避。BOSS出此招后可被断骨。

最佳攻击手段：当BOSS露出上述破绽时，可靠近BOSS使用镰刀的血鄂△△或者尘塚（左摇杆旋转一周+△）攻击，当BOSS使用蓄力绝技时，可看准时机里风回避接断骨重创BOSS。

LOA会长阿修提尔

第一形态，攻击手段如下：

1. 右手会砸地形成大范围电离屏障。

2. 左手喷射火焰，可看准时机里风靠近后用暗月镰的尘塚攻击BOSS的手臂。

3. 背后发射多枚榴弹。

4. 近距离双手砸地。

打法：当BOSS做出前2种攻击方式时，可看准时机里风靠近后用暗月镰的尘塚攻击BOSS的手臂，尘塚具有一定无敌时间，攻击BOSS的同时还能有效回避BOSS背后发射的榴弹。当破坏BOSS双手后，便会进入此BOSS战的第二阶段。

第二形态处于空中，此时只能使用弓箭射击BOSS胸口的红色弱点，才能对它造成伤害。BOSS的攻击手段如下：



1. 背后发射多枚榴弹。

2. 双手发射追踪能力较强的导弹。

3. 飞至玩家上方投掷数枚炸弹。

4. 张口发射激光，需看准激光的轨迹里风回避。

第三形态攻击手段如下：

1. 冲撞玩家，攻击力极高。可在BOSS撞过来时里风回避，用弓箭射击它的2个大转轮。

2. BOSS体力见底时会正面对着玩家连续发射激光攻击。可贴近BOSS里风到它下方后攻击红色核心将其解决。

假面导师LV3

BOSS的攻击手段如下：

1. 近身2连斩后连续突击攻击。BOSS出完招后有较大硬直，可用无想新月棍的霸界旋（左摇杆旋转一周+△）攻击，效果不俗。

2. 近身旋转5连斩。BOSS出招带有刚体效果，不建议攻击。

3. 挑空落下斩。一旦玩家被挑空就会连续被打。需连续

里风回避，BOSS出招结束后同样有破绽，可攻击。

4. 直线突进蓄力斩。招式破防，往往在第2种攻击手段之后使用，需谨慎回避。BOSS出招结束后有刚体效果。

5. 近身抓投：BOSS此招不可防御，且带有刚体效果，高难度下，甚至会连续出投技，所以不可盲目攻击。

6. 中距离跳投：同样不可防御，BOSS出招前会大笑，



听到他大笑后就里风回避。

7. 远距离使用魔法球攻

击，一旦被击中，BOSS 就会瞬移至玩家上方使用投技，攻击力极高，BOSS 出招结束之后有破绽，可里风靠近用霸界旋攻击，需要注意的是当 BOSS 体力降至 2/3 时会连续投掷 2 个魔法球，体力降至 1/3 时则会连续投掷 3 个。

克里夫

BOSS 近身 2 连拳，回避后用暗月镰的尘塚攻击，但要小心 BOSS 的投技，或者锁镰蓄力 LV1 绝技，即便不成功，也能打退 BOSS，很安全。

女神

积蓄忍术真火焰龙时，可用无想新月棍的蓄力 LV1 绝技，每次至少能杀掉一个魔神凯尔萨斯，并且将其断肢，此时可接灭却积蓄忍术。

歼灭战的 BOSS

毒酷重鬼卿

这里介绍一下 BOSS 的几种攻击手段：

1. 取下面罩后喷射紫色瘴气攻击。这招不能防御，好在 BOSS 出招时间较长，可绕到 BOSS 身后使用迅岚丸的龙轮斩 (△△△)，伤害可观。

2. 扔出妖刀鬼彻进行远程攻击。这招可以防御但是仍会损血，所以建议里风躲避，BOSS 出这招后的硬直时间很短。

3. 突进式蓄力斩，可连续使用两次。这招可防御，但仍会受伤，BOSS 出招之后会有短时间硬直，是个不错的攻击机会。可用迅岚丸的绯龙 (→▲) 攻击，

如果打中 BOSS 可追加 △ 跳到 BOSS 身后，趁其扭头的时机继续攻击。

4. 纵向连续两次刀砍，这个可以防御，BOSS 出招结束后有硬直，同样是个反击的机会。

5. 横向斩一刀，BOSS 出招后没有破绽，切不可攻击。

6. 将妖刀插入地面形成大范围剑气冲击波，可向着 BOSS 的方向里风回避，之后可进行反击。

7. 近身抓投，此招不可防御，好在 BOSS 出招前刀会变色，很容易判断，回避后可攻击。



阿尔玛重鬼卿

下面介绍一下阿尔玛的几种攻击手段：

1. 施放多个追中光弹。光弹会造成防御崩坏并损血，可连续里风回避。

2. 低空飞行冲撞，招式可防御，不过会造成防御崩坏。

3. 立于空中操纵石柱攻击，招式破防。



4. 空降下踩，一般在第三种攻击方式之后使用。

5. 地面近距离二连拳后踢腿，招式可防御。

6. 地面近身投技。往往和第五种攻击方式交替使用，所以不建议和 BOSS 近距离对抗。

7. 飞跃至玩家头顶后使用带有红光的投技。这招预兆很大，看到红光后里风躲开即可。

此战选用武器比较随意，回避 BOSS 攻击后，用飞燕攻击 BOSS，如果将其击落，便可使用龙剑的虚空三连斩 (□△□□□) 连续攻击，直到屈死。

玛尔布斯重鬼卿

BOSS 的攻击手段如下：

1. 双手投掷多个紫色气弹，这招可以防御，不过会损血，里风或者跳跃可轻松躲开。

2. 单手猛砸向地面，落地后有短时间硬直。这招破防，里风回避后可 □△△ 攻击 BOSS。

3. BOSS 落地后，低空冲撞。

这招破防，往往会和第二种攻击方式结合使用。

4. 由高空高速旋转坠向地面，落地后会有一段时间处于气绝状态，是攻击的好时机，可绕至 BOSS 的身后使用迅岚丸的伏凤 (□□□△△△) 重创 BOSS。

5. 空中双翼展开后高速旋转后急速下降使用投技。这一招和



第四种攻击方式的起始动作很像，不过落地时间稍微慢点。BOSS 扑空后同样会有段时间处于气绝状态，同样可利用伏凤攻击 BOSS。

邪忍王幻心

BOSS 攻击手段如下：

1. 足踢后近身 5 连斩挑空。BOSS 这招最后一下不可防御，一旦中招，那么 BOSS 会使用投技冥府震落，在高难度下基本是秒杀。

2. 近身足踢后破防 2 连衔接爪子连续突击，最后邪神剑竖砍收尾。这招可连续里风回避，威胁性很小。

3. 近身 3 连斩。其中后 2 刀破防，BOSS 出招后没有破绽，不建议反击。

4. 后跳回身突进斩。招式可防御，里风回避后可反击。

5. 蓄力二连斩之后乱舞攻击。这个动作威胁性很大。BOSS 出这招时建议里风或者跳跃

躲避。

6. 中距离飞燕。招式可造成防御崩坏，BOSS 落地后可反击。

7. 远距离投掷多枚手里剑。招式可防御，没什么威胁性。

8. 使用忍术暗极重波弹。这招不可防御，攻击力巨大。BOSS 离玩家较远或是体力下降一半以后会使用此招，看准时机里风可躲避。

对付他的主要思路是挑空后接饭纲落。这里特别说明一下，因为 BOSS 不会不出招连续 2 次中饭纲落，所以一次饭纲落得手后应当试探性普通攻击诱使他出招，之后才能继续饭纲落攻击。



四杀重鬼王 暴风沃尔夫

下面介绍一下沃尔夫的攻击手段和反击时机：

1. 镰刀砸地后旋转攻击。BOSS 砸地后有较长时间硬直，可伺机反击。

2. 近身挥拳后镰刀 4 连横斩。招式破防，里风回避后可反击。

3. 镰刀 5 连斩后砸地。这种攻击方式威胁性很大，建议远离 BOSS 等他出完招再靠近。

4. 镰刀 3 次砸地攻击。BOSS 出招缓慢，但是前 2 击的过程中是不能被打出硬直的，等 BOSS 出完招方有较长时间硬直，可反击。

5. 双手抓握式投技。BOSS 这招发动速度很慢，里风可轻松回避。

6. 镰刀前铲式投技。招式不可防御，出招速度较快，回避后可反击。

7. 中距离冲撞。这招同样不能防御，可向 BOSS 的方向里风回避 (切不可向后方里风，BOSS 冲撞带有一定追踪性)。

8. 远距离跳跃后重砸地面。这招可看准时



机里风回避。BOSS落地收招后有硬直，是反击的大好时机。

9. BOSS双手撑地后冲撞式投技。这招的追踪性极强，里风很难回避，可跳跃躲避（投技不对空）。

10. 防反玩家攻击后，连续

挥舞镰刀。此招破防，需及时里风回避。

可在BOSS露出硬直后绕到BOSS身后使用猛禽爪的飞虎爪攻击（△▲□），切不可在BOSS正面攻击，因为BOSS会防反。

四杀重鬼王 火焰灾多尼尔斯

BOSS的攻击手段

和反击时机：

1. 近身左手抓投。BOSS出招速度较慢不难把握，回避后可反击。

2. 近身2连拳后砸地。BOSS如果2连拳没打中玩家，一般不会出砸地的动作，此时切不可贸然反击，此招中断没有硬直。

3. 踢腿后砸地或者跺脚造成地面喷射火柱。招式破防，回避后可反击。

4. 双手交叉施放热浪。这个动作特别说明下，BOSS双手交叉的动作本身没有攻击判定，需看准热浪席卷过来的时候里风回避，不可跳跃闪避，热浪是对空有效的。

5. 连续砸2或者4个火球。火球可防御，不过依然有伤害，



可里风回避前3个火球后，利用风驱接飞燕接近BOSS反击。

6. BOSS飞跃至半空后使用千斤坠砸向地面。BOSS这招需掌握时机里风回避。此招跟前作有所改动，不能直接以跳跃躲避，BOSS的跳砸有对空判定。

7. BOSS体力下降至1/2以下后会从胸口施放激光式火柱向它的正前方攻击，此招不可防御，可里风至BOSS侧面或背面全力攻击。

BOSS露出上述破绽时，可使用迅岚丸的伏凤（□□△△△）攻击，数个回合便可结束战斗。

四杀重鬼王 洋血伊丽莎白

BOSS的攻击手段和反击时机：

1. 近身4连爪。招式可造成防御崩坏，BOSS出招后可攻击。

2. 尾巴3连刺，同样会造成防御崩坏，BOSS出招后没有硬直，不宜反击。

3. 冲撞，可防御，BOSS冲撞结束后，待其转身时可反击。

4. 中距离冲刺足踢，招式会造成防御崩坏，BOSS出招后没有硬直，不建议进攻。

5. 中距离快速3连冲撞。招式破防，可看准时机连续里风回避。

6. 尾巴前刺投技。BOSS出招速度较慢，并且会喊一声，可里风回避之。

7. 近距离单手投技。BOSS出招速度极快，很难即时反应，

她一般近身侧移后出这招，看到她侧移了最好迅速里风拉开距离。

8. 近距离3连拳后尾刺攻击。每一招都造成防御崩坏，回避第4击后可反击。

9. 飞跃至空中时施放血雨攻击，招式会造成防御崩坏，可里风躲避。

10. BOSS在空中时施放地面血缚阵，一旦玩家被血阵困住，那么BOSS会瞬移至地面使用残暴的投技。此招的杀伤力极为惊悚，不过预兆动作明显，看到BOSS滞空抬手叫喊时就连续里风或跳跃回避即可。

11. 空中下踩。招式不能防御，因为视角的原因很难躲避，所以BOSS在空中停留时，建议保持距离。

12. 空中尾巴2连刺。招式会造成防御崩坏，可里风躲避。

此战首选武器为暗月镰，BOSS在地



面时，可使用尘塚攻击，此招具有一定无敌时间，能有效回避BOSS的速投，当BOSS在空中

释放血雨时，可里风到其下方原地起跳用暗月镰的终噬（原地起跳□□□）攻击。

四杀重鬼王 电击阿雷克斯

BOSS的攻击手段和反击时机：

1. 中距离施放多发追踪电球。电球会破防，建议里风或者跳跃躲避。

2. 中距离突进后5连拳。第1拳和最后一拳破防，BOSS出第5拳后可攻击。

3. 近身3连拳后推掌或者抓投。可在防御第3拳时按△反击。

4. 跳跃后砸地放电攻击。可顺着BOSS攻击的方向里风回避，之后可攻击。

5. 近身抓投。BOSS出手极快，需保持警惕，看见他抬左手就里风躲避。

6. 飞跃至空中后俯冲抓投，看准时机里风可回避。

7. 飞跃至空中后冲撞。这种攻击方式虽然可以防御，但是因为和第6种攻击方式很相似，所以建议还是里风回避较为稳妥。

8. 滞空后双手放电攻击。可看准BOSS出招时机连续两次里风回避。

9. 滞空时引发地面震电，这招威胁不大，连续里风即可回避。

10. BOSS高速旋转形成旋风后冲撞，看准时机里风回避。

因为BOSS回避攻击的能力极高，算是本作中身手最敏捷的BOSS，所以此战同样选择暗月镰，在BOSS出招结束后用尘塚攻击，此招硬直时间短，出招过程带有一定无敌时间，不容易被BOSS打中。



魔神幻心

魔神幻心的几种攻击手段和反击时机（注：BOSS没有必出硬直的破绽，反击应以试探为主，确定出硬直了再继续攻击）。

1. 远距离投掷多枚带有火焰的手里剑，此招可防御。

2. 地面连续5连斩后接挑空投技。最后一招不可防御，如果中招会被幻心华丽地接出投技冥府震落，这招在高难度下是直接秒杀，里风回避后可反击。

3. 近身足踢后破防2连斩接爪子连续突击，最后邪神剑纵砍收尾，这招可连续里风回避。

4. 足踢后回身2连斩。招式破防，里风躲开后反击。

5. 近身3连斩。其中后2刀破防，BOSS出招后没有破绽，不建议反击。

6. 后跳回避玩家攻击后回身突进斩。招式可防御，里风回避后可反击。

7. 单手纵斩。此招可造成防御崩坏，没有破绽，切不可反击。

8. 中距离飞燕。

招式可造成防御崩坏，BOSS落地后可反击。

9. 地面空蝉瞬移后，跳跃至空中投掷多枚带火焰的手里剑。招式可防御，无需躲避。

10. 地面空蝉瞬移后，跳跃至空中下落斩。招式造成防御崩坏，可里风回避。

11. 跳跃至空中后使用足踢。招式造成防御崩坏，出招没有破绽，不可反击。

12. 朝地面施放大范围火焰攻击。这招不能防御，只能朝BOSS的方向里风回避。此招威胁极大，回避后可反击。

此战最高效的武器就是暗月镰，回避BOSS攻击后使用尘塚，出硬直了可追打一次，没出硬直或者回避了，就转攻为守，尘塚收招硬直小，有足够的时间回避BOSS攻击。



流程收集指南

开始之前

本作的前进路线基本是一本道,不知道做什么、去哪里的时候,只需长按 R3 键,镜头便会指引玩家前进的道路。此外只要到了固定的地点,屏幕下方还会出现各种行动的提示,比如在高墙附近会出现让玩家跳跃后使用苦无攀爬的提示等等。一些镜头拖慢的地方,虽然没有 QTE 提示,但需要玩家输入里风/跳跃/攻击的指令,否则会受伤甚至 Game Over,而提示输入□或△键时,两个按键可以互换。收集指南将以困难难度为准(敌人的配置与普通难度相同)。



Day 1

金甲虫 01——第一次遇到钢蜘蛛后无视敌人来到右边通路的尽头,然后再转身逃往右侧小路,途中需要使用里风从倒塌的建筑物下方滑铲过去,进入小路后有一处需要跳过去的小坑,金甲虫就在坑中。

金甲虫 02——取得金甲虫 01 后需要用三角跳(飞鸟返)爬楼,继续往前走会出现暗杀的教程,暗杀完一个敌人利用鼯鼠飞扑到下方后,往回移动到一堆瓦砾附近,金甲虫 02 就在瓦砾中显眼的位置。想刷 Karma 的朋友建议先杀光敌人,然后在存盘点保存一下,刷失败时就可以通过读档快速来到有金甲虫的地方了。

金甲虫 03——来到直升机帮忙开路的地方,通路右侧最后一辆车的旁边有金甲虫 03。

金甲虫 04——摧毁钢蜘蛛后会出现存盘点,存盘点后方左侧的角落里金甲虫 04。



水晶骷髏 01——第一次使用苦无攀爬来到屋子的上方即可看到左前方铁栏后的水晶骷髏,此时用里风从右侧下方的狭缝中滑铲过去即可来到骷髏所在的地方。

金甲虫 05——拿完水晶骷髏后一旁的铁门就会自动打开,出门再从一旁的门进入首相府,通过几段楼梯来到府邸内,此时需要再次通过楼梯往下方移动(往下方移动时美月会和隼龙通信),而金甲虫就在楼梯上方的尽头处。

金甲虫 06——进入庭院时会被敌兵偷袭,金甲虫就在进入庭院后的左侧角落里。

Day 2

金甲虫 07——章节开始后往右边移动到尽头会发现一只金甲虫。

金甲虫 08——第一个存盘点的左边地上有金甲虫 08,非常显眼不会错过。

金甲虫 09——第一次用苦无攀爬并将上方的一个敌人杀掉,爬到上方后往右边调整视角,金甲虫 09 就在眼前。

金甲虫 10——继续往前走就会强制进入躲避远处的火箭炮而跳到下方区域战斗的地方,战斗结束后按 R3 键会指示出高亮显示的墙面,从墙面利用三角跳来到上方的平台后,马上转身再对着墙面使用三角跳即可来到更上层藏有金甲虫 10 的平台。

金甲虫 11——在炼金术师出现的战斗结束后,需要用苦无攀爬移动,爬到有存盘点的地方后,从右侧小路拐到后方即可找到金甲虫。

金甲虫 12——拿完金甲虫 11 后继续往上方移动就会出现直升机的过场,鼯鼠飞扑再苦无攀爬一段路后就会来到一个小酒吧,吧台前的地上有金甲虫 12。

金甲虫 13——酒吧的战斗结束后往前走会遇到远处的火箭筒兵,将他干掉然后壁走到对面,金甲虫 13 就在左侧的地面上。

金甲虫 14——第一次用弓箭将直升机击退后,转身从铁围栏的缺口处前进,会看到正前方的雕像(片翼的老鹰),金甲虫就在雕像后面的地上。

金甲虫 15——第二次与直升机交锋且将地面上的杂兵全灭后,从一旁铁门下方的缺口处滑铲过去后一直往前走经过两根大圆柱,走到尽头即可看到金甲虫。



水晶骷髏 02——取完金甲虫 15 滑铲过火堆时会被敌兵偷袭,将他干掉后立即跳上右侧的蓝色瓦砾堆上方,然后贴着右侧往前移动,利用右上方的铁杆荡到对面再壁走到列车顶即可来到骷髏所在的地方。

金甲虫 16——杀戮的凶手暴走完后需要搭乘电梯,从电梯出来会看到存盘点,存盘点后方就有金甲虫。

Day 2——绫音篇

金甲虫 17——第一场战斗的区域里就藏有金甲虫,战斗结束后搜索一下再离开。



金甲虫 18 & 水晶骷髏 03——沿路杀掉一些狗后利用三角跳来到一个环形的区域,这里有三个驻守的火箭筒兵,用菖蒲苦无将他们全部干掉后需要利用右侧的两面墙壁进行两次壁走来到对面(记住这个地方),继续顺路往前走就会离开这个区域,刚离开时立即左转可以看到护栏上的缺口,从缺口处壁走到对面然后走到尽头就可以看到金甲虫 18。回到前面笔者要求记住的地方,壁走过来的第二面染有蓝色色彩的墙壁上方有伸出来的铁杆,同样也是利用两面墙进行两次壁走即可抓住铁杆,荡到对面墙壁时顺势壁走来到一个平台,然后再次对着左前方的墙壁进行两次壁走就会来到可以苦无攀爬的平台,爬上去再跳到坑里就可以看到水晶骷髏。

金甲虫 19——离开上边说的环形区域后往前走一点就要跳到下方的战区,战斗结束后按 R3 会提示可以攀爬的墙壁,而这面墙正对的另一面墙也是可以攀爬的,爬上去就可以看到金甲虫 19,还没刷绫音 Karma 的玩家可以先去 R3 提示的墙壁上方存盘,然后再回过头来刷 Karma。

Day 3

金甲虫 20——光壳虫出现后用弓箭将前路上方的光壳虫巢穴击落,然后苦无攀爬到上方暗杀掉一个敌人,此时往左侧调整视点即可看到金甲虫。

金甲虫 21——第一个存盘点后踢门从楼梯往下走,通信机的后方就有金甲虫。

水晶骷髏 04——从黑暗的地下洞穴摧毁几个光壳虫的巢穴利用三角跳进入敌方的秘密研究所后,顺着楼梯一直往上移动,期间需要经过两条天桥,第二条天桥尽头左侧处有白色的墙壁,反复利用壁走和墙面上伸出

Day 5

金甲虫 29——章节开始后转身走到尽头就会看到金甲虫。



水晶骷髅 06——爬上断桥后注意看画面可以看到前方在闪烁的水晶骷髅，先不管，继续往前走走到狭窄的过道会刷出敌兵，全灭他们后注意观察右侧墙面下方的狭缝，用里风滑铲进去就可以找到水晶骷髅了。



金甲虫 30——在草地区域里的存盘点记录过后继续往前走会来到另外一个草地的战区，全灭这里的敌人按 R3 键提示正确的去路，往前走有几个木头小台阶的地方调整视角观察地面会找到金甲虫，因为被草遮挡了视线，稍微有点隐蔽。

金甲虫 31——离开草地区域往前走会触发落石的过场并刷出来敌人，全灭敌人后往前走时注意通路左侧的一块大石头，石头后面不仅有存盘点还有金甲虫。

金甲虫 32——拜完吴叶的墓碑开始和红叶行动后立即转身即可看到金甲虫。

金甲虫 33——当红叶用巫术将挡路的蜘蛛网烧掉后会出现存盘点，存盘过后往前走一点穿过大门就会来到本章节最后的一个杂兵战点，大门的左侧地上有金甲虫。

Day 6

金甲虫 34——章节开始后往左后方贴着墙寻找，在一堆箱子旁边有金甲虫。

金甲虫 35——第一次遇到奇美拉时会在地面逐渐崩塌的地方战斗，迅速用苦无攀爬到墙的上后，左转走到尽头有金甲虫。

金甲虫 36——来到有人造人的区域，用弓箭将去路上方的光壳虫巢穴射下来就可以无视区域里的敌人，壁走过去在墙面上攀爬时注意右上方有金甲虫，很明显不会错过。

金甲虫 37——将教堂一楼的敌兵全灭后进入右上角的门，从楼梯来到二楼出门后立即往左侧调整视点可以看到金甲虫。



水晶骷髅 07——来到炼金术师出现的战点，结束这里的全部战斗后地面会塌陷，落到下方后可以看到眼前的水晶骷髅，左侧则有存盘点。随后进入放置了许多魔神培养槽的区域，根据 R3 的提示走到出口附近时注意右前方的木栏，用滑铲可以进入木栏后方找到骷髅。

金甲虫 38——取得水晶骷髅从出口经过细长的通道移动，出门后立即左转调查角落就会找到本章节的最后一个金甲虫。

Day 6——凌音篇

金甲虫 39——章节开始的第一个战点结束后，通道左侧绿色货车的车尾处有金甲虫。



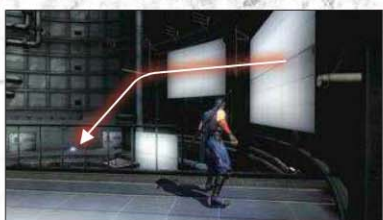
金甲虫 40——用三角跳移动后往前走一点会遇到机甲忍者，消灭他们后按 R3 键系统会提示玩家上楼，楼梯右侧下方的角落里有金甲虫。

金甲虫 41——在高处用鼯鼠飞扑秒掉下方的一个杂兵后完成当前战点的战斗，随后不要往前走，往回走到尽头稍微搜索一下就能找到金甲虫。



水晶骷髅 08——继续前进会有一个货柜掉下来并从中刷出巨猿奇美拉，干掉它们后踢开前方的门用高蒲苦无射杀对面的火箭筒兵，接着再利用右侧的墙壁壁走到对面，跳到下方往前走一点注意看必经之路的上方有水晶骷髅，此时会刷出一堆奇美拉，全灭它们后穿过上方有水晶骷髅的货柜，可以看到前方有蓝色的货柜，从最下方的一个货柜上连续壁走就能抵达水晶骷髅的地方。

金甲虫 42——将有黑色炼金术师的战点打过，打开去路的门后右转即可看到。



来的铁杆即可来到水晶骷髅所在的地方。

金甲虫 22——来到秘密研究所的顶部后鼯鼠飞扑至下方的战区，全灭敌人后杀戮的凶手暴走，完成特殊空间里的战斗后会出现存盘点，随后研究所内部的大门会自动打开，不要进门，金甲虫就在大门右侧的角落附近。

金甲虫 23——取完金甲虫 22 后进入研究所内部的大门来到相当广阔的区域，通过右侧的楼梯来到上层后会被幽灵兵偷袭并顺势触发战斗，结束战斗后再次通过楼梯来到上层，不要进门，移动到另一侧的尽头即可看到地上的金甲虫。

金甲虫 24——拿到金甲虫 23 后进门来到狭长的通道，经过狗橱窗时会被偷袭，全灭狗和幽灵兵后往前走一点还会再遇到幽灵兵，干掉他们后贴着右侧前进就可以在尽头附近的角落里找到金甲虫 24。

Day 4

金甲虫 25——章节开始后的模拟训练战斗中，回到 Day 1 的首相府外的庭院，存盘点右侧是门，而门的右侧角落里则有金甲虫。

金甲虫 26——破坏掉模拟训练室后，一阵跑路最后滑铲进入到有幽灵兵的地方，干掉他们后门会打开，出门后右转就可以看到远处的金甲虫。



水晶骷髅 05 & 金甲虫 27——从奇美拉研究室掉落到酸性处理场内将全部敌人干掉后要迅速用苦无攀爬来到上方，随后在桥上移动时还会出现几个杂兵，接着需要利用铁杆荡到墙上再攀爬，攀爬的途中注意看屏幕上方可以发现水晶骷髅，攀爬到管道上时转身可以看到铁杆和对面的平台，然后经过多次壁走和铁杆荡就可以来到水晶骷髅的平台上，途中会窜出来一只奇美拉，它窜出来的地方里就藏有金甲虫。

金甲虫 28——回到研究所内部继续前进会看到一个穿白衣的研究员被转角处的蛇形奇美拉拖走杀掉，而转角后方尽头的门里就是之前第一次遇到人造人和奇美拉的研究室，进入后再进入右上角一个小隔间就可以看到金甲虫。

Day 7

金甲虫 43——章节开始后会通过没有提示的 OTE 顺势摧毁第一座炮台，落地后将战区里的敌人全灭后苦无攀爬到上方摧毁第二座炮台，开门经过过道解决掉敌人后就会来到第三座炮台所在的地方，在这个平台上的角落里金甲虫，调整一下视点就会看到。

金甲虫 44——用鼯鼠飞扑到第二艘船上顺势摧毁一座炮台，落地后在当前甲板的角落里就有金甲虫，注意无需进入敌人刷出来的过道就可以找到。



水晶骷髅 09——取得金甲虫 44 后将刷出来的杂兵和过道另一侧的炮台解决后，按 R3 键查看去路的提示，注意左侧有一面可以苦无攀爬的墙壁，爬上去后再左转滑铲到后方就可以看到水晶骷髅，可以参考图片。

金甲虫 45——来到第二艘船的桅杆上的存盘点，绕一下就可发现桅杆后面的地上有一只金甲虫。

金甲虫 46——进入“黑独角鲸号”后立即左转可以看到黄色的小车，车旁就有金甲虫。

Day 8

金甲虫 47——从天桥上鼯鼠飞扑到下方顺势干掉一个连发火箭筒兵后会刷出敌人，全灭敌人前进时注意通路的右侧，在灯杆下有金甲虫。



金甲虫 48——来到用鼯鼠飞扑杀掉下方一个奇美拉的地方后，注意通路右侧一面左上角有破损的玻璃，玻璃下方有金甲虫。



水晶骷髅 10——面对金甲虫 48 旁的那块破损玻璃，原地转身，可以看到前方 1 点钟



方向的瓦砾下方有缝隙，滑铲进去再在后方的墙面使用三角跳即可来到水晶骷髅所在的地方。

金甲虫 49——和希奥多一同行动后，将第一个战点的敌人全灭，随后需要从盖着蓝色帐幕的斜坡往上方移动，移动到斜坡上方后立即右转调整视点可以看到金甲虫，在写有“安全第一”的告示牌附近。

金甲虫 50——来到需要苦无攀爬的一面大墙前，面对这面墙，转身，左前方的角落里游戏里的最后一个金甲虫。

全成就 / 奖杯列表

名称	杯种	点数	取得方法
免許皆传	白金	-	取得除此之外的所有奖杯
ムササビダイブ	铜杯	5 点	习得鼯鼠飞扑 (习得类的奖杯 / 成就基本不会错过)
スライディング	铜杯	5 点	习得里风 (滑铲)
连续飞鸟返し	铜杯	5 点	习得飞鸟返 (三角跳)
クナイクライム	铜杯	5 点	习得苦无攀爬
壁走り	铜杯	5 点	习得壁走
飯纲落とし	铜杯	5 点	习得饭纲落
灭却	铜杯	5 点	习得灭却
绝技	铜杯	5 点	习得绝技
忍法	铜杯	5 点	习得忍术
断骨	铜杯	5 点	习得断骨
斩铁	铜杯	10 点	击败 Day 1 的钢蜘蛛
杀戮の凶手	铜杯	10 点	完成 Day 1 的流程
击坠	铜杯	10 点	完成 Day 2 的流程
协力关系	铜杯	10 点	完成 Day 2 续音篇的流程
太古の眠り	铜杯	15 点	完成 Day 3 的流程
大脱走	铜杯	15 点	完成 Day 4 的流程
忍の业	铜杯	15 点	完成 Day 5 的流程
待ち人	铜杯	15 点	完成 Day 6 的流程
後は任せたわ	铜杯	10 点	完成 Day 6 续音篇的流程
女神降诞	铜杯	15 点	完成 Day 7 的流程
忍	铜杯	30 点	普通难度通关
上忍	银杯	50 点	困难难度通关
超忍	金杯	75 点	超忍难度通关
极忍	金杯	100 点	极忍难度通关
业锁	铜杯	10 点	业锁的倍率达到最大的 3 倍
百连击の行	铜杯	20 点	打出 100 连击
刀を極めし者	铜杯	15 点	用龙剑累计干掉 1000 个敌人
二刀を極めし者	铜杯	15 点	用双剑累计干掉 1000 个敌人
猛禽爪を極めし者	铜杯	15 点	用猛禽爪累计干掉 1000 个敌人
无想新月棍を極めし者	铜杯	15 点	用无想新月棍累计干掉 1000 个敌人
锁镰を極めし者	铜杯	15 点	用锁镰累计干掉 1000 个敌人
エクリプスサイズを極めし者	铜杯	15 点	用暗月镰累计干掉 1000 个敌人
风舞小太刀を極めし者	铜杯	15 点	用风舞小太刀累计干掉 1000 个敌人
天龙剃刀を極めし者	铜杯	15 点	用天龙剃刀累计干掉 1000 个敌人
雾月刀を極めし者	铜杯	15 点	用雾月刀累计干掉 1000 个敌人
水晶ドロ	银杯	50 点	打通全部 10 个歼灭战
黄金のスカラベ	银杯	30 点	收集 50 个黄金甲虫
くノ一	铜杯	30 点	用绫音、红叶、霞各打通章节挑战模式里的所有章节，难度不限
达人	银杯	30 点	学会包括无名忍者在内全部角色的忍者技能
集流目录	铜杯	15 点	乱世群影模式中无名忍者的等级达到 50 级
孤高の忍者	铜杯	30 点	完成乱世群影模式中单人试炼的 10 个试炼
救济者	铜杯	10 点	在乱世群影模式的组队试炼中救援同伴
背中合わせ	铜杯	10 点	在组队试炼中与同伴合力完成试炼
登龙门	铜杯	10 点	累计完成 10 个下忍试炼
检舞台	铜杯	10 点	累计完成 10 个上忍试炼
威信	铜杯	10 点	累计完成 5 个头领试炼
君临	银杯	50 点	累计完成 5 个超忍试炼
忍の极み	金杯	100 点	累计完成 3 个极忍试炼
新参者	铜杯	5 点	游玩乱世群影模式中的忍众战场
一致团结	铜杯	15 点	在忍众战场中取得胜利



《胧村正》可以说是这个世代笔者最喜欢的2D横版动作游戏之一。华丽鲜艳的画面、动听的音乐以及流畅爽快的战斗系统无一不可以用“美”字来形容。这次PSV移植版主要是增加了奖杯系统，未来还会推出4个全新的短篇DLC。因为九老师之前已经做过一篇攻略了，所以这次我将针对白金的取得方法进行彻底研究，其中包括死狂难度的BOSS战心得以及奖杯注意事项等。无论您已经玩过Wii版还是第一次接触本作，我都希望这篇攻略能帮助到大家。

胧村正	MMV AQL	动作
PSV	胧村正 2013年3月28日 无对应周边	1人 4980日元 对应玩家年龄：12岁以上

文 宇宙人 美编 anubis

全奖杯取得方法

奖杯类型	标题	取得方法
白金	脱流完全制霸!	获得其他所有奖杯!
铜杯	忍の流儀	用鬼助完成教学模式
铜杯	抜け忍と化け狐	妖刀村正忍法帖序幕通过
铜杯	虎穴に入らずんば	妖刀村正忍法帖第二幕通过
铜杯	马上の鬼姫	妖刀村正忍法帖第三幕通过
铜杯	过去との対峙	妖刀村正忍法帖第四幕通过
铜杯	刀守りの巫女	妖刀村正忍法帖第五幕通过
铜杯	修罗の战场	妖刀村正忍法帖第六幕通过
铜杯	富士の龙神	妖刀村正忍法帖第七幕通过
铜杯	轮回	妖刀村正忍法帖终章通过
银杯	新たなる船出	妖刀村正忍法帖全结局达成
铜杯	女剑士覚醒	用百姬完成教学模式
铜杯	拐かされた魂	胧剑百鬼夜行序幕通过
铜杯	吉原游里に火车駆ける	胧剑百鬼夜行第二幕通过
铜杯	柳生新阴流	胧剑百鬼夜行第三幕通过
铜杯	飞騨の大猪	胧剑百鬼夜行第四幕通过
铜杯	悪代官の化けの皮	胧剑百鬼夜行第五幕通过
铜杯	太刀を求めて地獄まで	胧剑百鬼夜行第六幕通过
铜杯	天への道	胧剑百鬼夜行第七幕通过
铜杯	慈悲	胧剑百鬼夜行终章通过
银杯	村正の導く答え	胧剑百鬼夜行全结局达成
铜杯	勇み足	序章开始前(教学模式结束后)调查背后的红色结界
铜杯	奥义の神髓	用奥义击败BOSS

奖杯类型	标题	取得方法
铜杯	津々浦々街道巡り	全街道的封印解除，包括魔窟封印在内，百姬和鬼助两个篇章的封印全部都要解除
银杯	汤烟温泉三昧	触发全部温泉事件，两个篇章都要完成
铜杯	无疵の大將討ち	BOSS战无伤击败，建议死狂时打百姬篇最初的BOSS青坊主完成
银杯	千手の剣	999连斩达成，建议打鬼助篇第二幕的大百足时完成，用奥义“旋风”可轻松实现
银杯	大海の覇者	打败海坊主(详见后文)
铜杯	无疵の魔窟破り	无伤通过任意魔窟
铜杯	妖刀の破壊神	断刀108次，任意刀总数加起来108次即可，可以通过之后打那些有刀即断招式的BOSS刷，修罗难度断得更快
铜杯	血祀の大剑豪	打败666匹妖怪
铜杯	魂の救済者	道路上收集666个魂，多收集路上绿色的魂即可达成
银杯	海原の人鱼	遇到人鱼(详见后文)
银杯	妖刀百八本揃い踏み	收集齐所有刀，打造出胧村正即可
银杯	秘剑胧流討ち取つたり	BOSS战中将百姬和鬼助打败，完成两人第二结局后可解锁
银杯	装身具収集家	收集齐全部饰品(百姬和鬼助任意一人收集即可)
银杯	蛇含草	在店里吃88次料理(详见后文)
银杯	韦駄天	3小时内通关(详见后文)
银杯	三本刀の舞	同时装备“死き落とし”、“无铭玉ノ绪”、“胧村正”三把刀
金杯	魔窟の支配者	鬼助和百姬全魔窟通过
金杯	神业・隠村正千影万华	妖刀村正忍法帖死狂难度达成全结局
金杯	美技・胧剑百花缭乱	胧剑百鬼夜行达成全结局

白金之路

Start: 对于第一次玩本作的玩家，如果是纯粹追求白金的玩家，我建议先从无双难度开始，如果追求挑战的玩家

也可以直接打修罗。

Step1: 两位角色的教学模式都不要跳过，先解除两个相关奖杯。教学模式结束后先调查身后的红

色结界解除“勇み足”。

Step2: 正常游戏，按照地图上的目的地提示将两个篇章通关，将章节相关奖杯全部解锁，途中可以顺道解锁“妖刀の破壊神”、“血祀の大剑豪”、“魂の救済者”、“奥

义の神髓”这些奖杯。另外，路上最好将所有能捡的道具都捡了，能进的房间都进去搜一遍。经过有温泉的区域一定要进去泡一趟看能否触发相关对话，这样通关两个篇章之前就

能解锁“汤烟温泉三昧”。其中一个篇章打最终BOSS前记得将难度调成“修罗”，通关后开启死狂难度。

Step3: 读取通关存档，然后两人重打鬼助篇七幕的BOSS龙神（位于骏河）获得“仁王的腕轮”，装备之后去打低等级的魔窟或者刷雪女练级，期间任意一人也可以去解锁海坊主和人鱼的奖杯，以及“蛇含草”“无疵的魔窟破り”这些奖杯。练到47级左右，同时装备“凭き落とし”和“无铭玉ノ绪”这两把刀重新打一遍最终迷宫，这时最终BOSS就会变成另一位主角，击败对方就可以触发第二个结局，两人各打一遍就能解锁“秘剑胧

流打ち取つたり”这个奖杯。

Step4: 继续打剩下的魔窟，取刀的魔窟（骏河、大和、近江、伊势）要优先打，之后就能将所有刀以及胧村正打造出来，解锁“妖刀百八本揃い踏み”和“三本刀の舞”。

Step5: 继续打雪女、魔窟或者白结界迷宫练级，两人练到90级左右装备胧村正再打一遍最终迷宫（如果配合增加身体能力的道具可以提前装备胧村正），再击败一次最终BOSS达成最终结局，解锁两人的全结局奖杯。

Step6: 两人把没破坏的结界破坏掉，并且清掉所有魔窟，然后让其中一人收集齐全装备，解锁对应的三个奖杯。

Step7: 开新存档，选择自己

熟悉的角色在3小时内通关，解锁“韦驮天”。这一步其实任何时候都可以进行。

Step8: 开新存档打死狂难度，两个篇章再打一遍全结局将剩下的奖杯解除。这意味着要再完成一次全刀收集以及将两个角色练到

Lv90以上。



快速打法（技术向）

这个方法推荐给之前已经玩过Wii版并且对本作十分熟悉的玩家，第一周目先开无双模式争



取拿到3小时通关奖杯，然后读档调修罗难度打一遍最终BOSS开死狂难度出来。接着在死狂难度下按照上面Step2~Step6打一遍，这样就能节省Step7、8的重复劳动了。不过难点在于要打死狂难度的全魔窟，因此后文会附上死狂难度的魔窟心得供各位想要挑战的玩家参考。

存档注意事项

本作的主线有百姬和鬼助两个篇章，两位角色之间除了刀之外，其他如等级、装备、金钱之类的数据是独立的。如果要用另一位角色的刀在同一个存档内用两人通关一遍。举例来说，我打完百姬篇之后，要读百姬的档开始鬼助篇并且

将鬼助篇通关，最后两人的刀才会共通。如果开新档打鬼助，那么通关后刀将不共通。

同理，“魔窟の支配者”以及“津々浦々街道巡り”这些要求两个角色都完成的奖杯也必须在同一个存档内完成。

刷钱 & 练级方法

想练级的玩家可以到雪山打雪女。一些区域进去后会强制触发遇到雪女的战斗，战斗获胜后一般能获得升级所需值的1/4左右，换言之平均4场战斗升一级。练级过程中金钱也会很快地积蓄起来。死狂难度下要用道具流

打BOSS主要是靠这个方法赚钱买砾石。



关于料理店奖杯

“蛇含草”奖杯要求吃88次饭，在料理店吃东西最大目的是收集生气，生气跟金钱花费的比例相差不多，因此前期经过料理店的时候建议选最便宜的东西多吃几次。因为食物存货有限，而且相同菜式存货全国共通的，比如某地吃光了A食品，其他地方餐馆的A食品也会完售，只能等一段时间或者过一个章节之后补货，所

以通关之后再吃反而不好刷次数。

值得一提的是，百姬和鬼助吃料理次数是共通的，两人合起来吃88次即可。如果已经通关但还没解奖杯可以用以下方法解决：大和国的水馒头和三河的三色团子只要10文钱，相摸的白まんま和きつねうどん分别是8文钱和16文钱，吃完这一组的花费是396文钱，

鬼助和百姬两人各吃一遍就是72次。剩下的再吃16次20文钱的东西（合320文钱）就能解开奖杯。



海坊主 & 人鱼

从伊豆乘船出海有机会遇到海坊主，刷海坊主的时候建议先在伊豆的存档点存档，然后出海，如果没发现海坊主就用青铜镜回去存档点再存档。

海坊主的战斗限时1分钟，玩家必须在限时内切掉它8根触手。限时之内没能完成就会失败。这场战斗只能站在漂浮不定的船上，并且不能发动奥义。海坊主的触手会出现在船的两侧并且对玩家发起攻击，如果不慎掉到海里要连接□键才能跳回来。推荐装备2~3把大大

刀来打，因为大大刀的空中攻击是水平移动的，不容易落海，利用空中冲刺接近然后接普通攻击，一套这样的连段就能切断一根触手。海坊主的必杀技是同时伸出很多触手拍打，挡住了会断刀，此时可以果断跳海躲过去。

击败海坊主之后，再出海一次就能遇到人鱼并解锁奖杯“海原の人鱼”。同时，人鱼会送我们一块“八咫镜”，作用“青铜の镜”一样能马上返回地图上最后存档的地方，能无限使用。



三小时通关攻略要点

解锁奖杯只要选用任意角色任意难度通关一遍即可，但必须开新档打。具体为从开档到出 Staff 表之前这部分要 3 小时内完成。具体有以下几点建议：

1. 因为时间紧迫，路上不能去捡道具或者找宝箱，除非道具道具就在你脚下，或者跑动时跳起来就能拿到的位置。温泉更不能泡。但是杂兵战要打（除了那些一进区域就触发的那种，因为场地大耗时），否则连钱都拿不到。

2. 钱主要用来买地图、砥石、青铜的镜以及回复道具，其次是到商店吃料理获得生气，生气只要适量，能打造想要的刀即可。初期不必买太多道具，尽量留点钱给后期。

3. 两人第二幕都能在行商人那里买到“わらしべ”这个装备，可以增加杂兵战中道具的掉落率，全程带着能让后期有更充裕的道具储备（特别是砥石）。



4. 地图上有很多分岔路，所以经过存档点时最好存档一次，并且每隔一个小时备份一个档。如果发现跑错了路要读档重来。为了避免走错路的情况，遇到行商人的时候最好将他身上的地图都买下。

5. 不建议在 BOSS 战前的存档点存档，就算存也要预留一个迷宫外的存档备份，这是为了打不过 BOSS 的时候能读档去买道具。

6. 打赢 BOSS 之后如果还留在迷宫里面，可以使用青铜の镜瞬间回到迷宫外面的存档点。

7. 主要的难点不在于等级低，而是可选用的刀很少，奥义选择空间窄。百姬篇第二幕之后能拿到火车切广光（地蜂），因为奥义很实用，可一直用到通关。不过路上不练级的话，最快要过了第三幕才能用。另外，[月影]村正的奥义“妖雷”以及[云雀]村正的奥义“骷髅”都是可以用到后期的神技，两把刀二选一即可，剩下一个空缺留给攻击力高的刀用作输出。鬼助篇相对来说比较头疼，主要是因为要到后面才能用上强力的刀，所以前期会打得很吃力。而且最终 BOSS 战耗时比百姬长，完成难度相对较高。

实用奥义推荐

地蜂、飞燕雀蜂：单挑神技，对付能防御的杂兵，或者流程后期的恶鬼有奇效，百姬篇前期就能拿到这种奥义的刀。可在空中发动，发动的时候连点□键可以增加连击次数和时间，而且较长的无敌时间能用来躲过很多 BOSS 的大威力招式或必杀技。

旋风、烈风、烈风走破：性能跟地蜂相似，但是攻击方向是全方位的，实用度更高。烈风的持续时间长，但是不能移动，但持续较短，互补优劣。拥有这两招奥义无铭玉ノ绪和[石突]村正通关后打魔窟最重要的武器。

妖雷、骷髅：召唤出持续时间长，围绕身体运动的助攻道具。妖雷的特点

是围绕身体旋转，保护力更强，骷髅则是维持在角色的正前方，效果更持久。弹幕密集的战斗中可以起到保护作用，同时也适合对付会防御的敌人，以及追击倒地的敌人。

月下一闪：拔刀斩的奥义版，耗灵比较多，适合在灵力不减的状态下使用。

幻影雷光：能对两个目标进行攻击，范围可波及到画面外，灵力不减的状态下使用非常强力。



注：奥义名称后带数字的强化版同样适用，下同。

死狂难度全BOSS攻略

死狂难度的特点就是只有 1 血，断刀 = 死，还好杂兵的攻击意识以及防御耗灵是跟无双难度一样的。另外，遇到像毒、着火这些持续伤害的异常状态，以及土蜘蛛的蜘蛛丝、小夜咒

符咒等束缚招式，如果我们一直按着防御，即使被打中了也会无效化。

因为可以去雪山练级刷钱，所以实在打不过的 BOSS 可以去买大量砥石，然后用必杀

技将其虐到死。砥石卖光了之后过了这一章就会重新入货，所以也不用担心买不到。当然，下面的研究内容并不涉及这种打法。

胧剑百鬼夜行



序幕

青坊主

BOSS的行动速度很慢，攻击也不怎么积极，非常好对付。平常只要在BOSS的背后进攻就能躲开大部分的攻击。比较有威胁的招式是跳到空中趴下来的攻击，中了直接断刀，

不过很容易躲开。BOSS扔出瓶子之后会在地上召唤出火柱，同样躲到它背后就能无视。死狂难度下打这个BOSS时可以顺便将“无疵の大將討ち”(无伤打败BOSS)这个奖杯解开。

二幕

轮入道

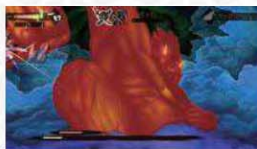
百姬篇初期比较难对付的BOSS之一，特别是死狂难度下。因为BOSS比较常用破防的招，其他招式掉灵也很快，所以不注意很容易断刀。BOSS轮子转动加快，并且脸做出往前冲的表情时是突进的预备动作，突进不能防御，只能躲开。平常应该尽量躲在它背后攻击。

刀推荐用初期的无铭刀[飞水](飞天月光)以及上一关拿到的长谷部国重(星天风车)，魂充足的话还可以打造[月影]村正(妖雷)出来。妖雷持续时间长可以持续给予BOSS伤害，而且能抵挡

一部分攻击。BOSS身体变红之后尽量不要走到两个的篝火之间(可以攻击篝火清理掉)，BOSS的必杀技是令两个篝火喷火变猛烈，将玩家困在很小的空间内无法出去，然后在空中落下火焰并进行下压攻击，火焰是直接为玩家头顶落下的，连续挡了有可能会磨光刀子的灵力，最后BOSS的下压也会直接断刀。应对方法是先走在火柱边沿挡住一部分火焰，然后火焰加快之后马上往另一边飞过去同时将灵力高的刀换出来，这样就能让BOSS的攻击落空。

买点砥石，顺便练一下级，由于能打造的刀不多，所以暂时不用练太高。

个人认为百姬篇第二难打的BOSS，主要是因为破防的招式多，挡普通攻击掉灵快。需要一定量的砥石支援。野猪战有三个阶段，第一阶段是脚下，挡住踩踏攻击耗半灵，挡踢腿直接断刀，从他抬脚的动作判断出哪一招并且躲开即



可。第二阶段是身体，比起手掌的拍打攻击，眼睛射出的光球更危险。眼睛射出的飞行道具具有两种，一种是回旋刀，另一种是光球。光球不能防御，而且会滞留在场地内不消失，非常危险，只能将回旋刀弹反回去抵消掉。来不及弹反的时候可以用星天风车扫除。打掉第二行HP的时候BOSS会还原成野猪形态落地，此时是攻击机会，可以用地蜂压制它直接打掉一行HP。

最后一行血的时候会重复上面三个阶段，而且脚下的时候也会有光球来干扰，没有信心躲过去就不要吝惜砥石。

五幕

鹫

推荐刀：高攻的太刀即可熟悉了其动作之后好容易对付的BOSS。平常会滞留在半空，虽然不容易看出，但它的攻击模式也可以分成两个阶段，第一阶段是爪子攻击+弹幕射击。爪子范围小，但是挡住了之后会掉半灵，建议平时从背后攻击BOSS，弹幕可以直接弹反回去。第二阶段以滚动攻击为主，此时建议尽量站地面防御，看准其弹跳的轨迹用突进冲过去即可。如果突然在空中定住表示之后要使出俯冲攻击，拉开距离躲开后能进

行反击。发动连射炮弹的时候可以刀弹反回去(这是建议尽量站在地面的原因)，成功全部弹反能够将BOSS打下来并造成长时间硬直，如果没能全部弹回去要马上逃跑，因为BOSS紧接着会使出龙卷风攻击，一旦被吸进去必定断刀。



三幕

雪之丞

推荐刀：火车切广光(地蜂)[月影]村正(妖雷)或[云雀]村正(骷髅)

迷宫里面出现的笠帽剑客(要先断刀才能造成伤害的那种)会掉落大村砥石，建议装备道具掉落率的饰品后先刷一些。雪之丞是带刀杂兵的强化版，虽有破防招式但不常用。因为要打断他的刀才能给他造成伤害，所以这场战斗关键在于猛攻的同时松开攻击键的时间不能太长，以免遭到反击。刀的灵力最好保证在2/3以上。打到剩下最后一行血的时候雪之丞的反击变得更积极，挡住普通攻击耗灵会变多，

所以很容易陷入三把刀灵力不足的困境。骷髅和妖雷都是断刀和压制的神技，持续时间很长，二选一即可。地蜂则是单挑输出神技之一，发动之后连按□能够延长攻击时间，雪之丞倒地之后能用这招打得他起不来(不过不能配合妖雷使用)。最后一行HP的时候配合砥石可以直接将他杀死。



六幕

大鬼

推荐刀：高攻击力太刀即可

比较废的BOSS，一开始会在BOSS的肚子内并且陷入中毒状态，不过死狂难度不会有影响，尽快攻击胃壁打掉第一行血就能出来。第二阶段就是跟他正面对决，BOSS经常站在原地发呆，只要勇敢地站在它头上猛砍即可。BOSS发动攻击之前画面底部都会出现躲到掩体后面的提示，这时赶紧落地躲到离BOSS有一定距离的石堆后即可无视所有攻击，提示消失后出去，重复刚刚的

步骤即可。注意场地内有些小鬼杂兵，躲石堆的时候小心遭到它们的攻击，适当清理一下即可。另外，BOSS流口水的时候如果站在它身下会被它再次吞进肚子里，中了这招是不会受伤的，只不过进去也没特别的意义罢了。



四幕

一本だたら

推荐刀：长谷部重国(星天风车)、火车切广光(地蜂)、[云雀]村正(骷髅)

战前准备：雪山是最先能遇到雪女的场景，如果打不过BOSS可以先打她们刷点钱多

七幕

雷神

推荐武器 (常规打法): [卯月]村正 (飞燕九锯贰)、[清花]村正 (影蜂)、狮子王 (天地一闪)

推荐武器 (道具流): [皋月]村正 (飞天月光叁)

常规打法: 先说说选用武器方面,飞燕九锯是对空攻击,连击数高而且能获得较长的无敌时间,进攻时还能躲过一些有威胁的攻击,不过落到平台上动作会停止,尽量在上方没有平台的地方使用(比如场地正中央)。清花村正是目前攻击力较高的武器,必杀技影蜂虽然没地蜂好用,但是伤害一流(满灵状态能发动4次,这个等级下全部命中能打掉BOSS半行HP),缺陷是不能在空中发动,只能等BOSS落地或靠近平台的时候用。天地一闪是用来逃跑的,主要用来躲BOSS的最终必杀技或者带电移动这种高危招式。

雷神大概算是百姬篇最难的BOSS了,攻击大多数是分段伤害而且持续时间长,因此很容易被破防。BOSS通常攻击是召唤雷球,不能反弹回去,挡了不会掉太多灵,但非常密集,一定要防好。BOSS原地发电的时候是一个准备动作,有可能会使出带电移动,追向强而且位移大,但如果防御的话会断刀,必须躲过去。因此实在躲不掉的情况下可以用天地一闪直接穿过BOSS逃跑。原地放电的时候还可能使出另一

招,通常身边的太鼓会变成雷球飞出(比普通的雷球小一些,很好辨认),这些雷球是无法抵消的,而且连续被打到也可能会断刀,只能回避,与此同时,BOSS会瞬移到玩家身边使用雷拳,打中同样会断刀。BOSS出这招的时候可以在场地中央不断发动飞燕九锯撑过去(灵力高的时候可以持续到BOSS攻击结束),同时给予BOSS伤害。比较有魄力的招式是飞踢,场地内的平台会消失并且出现很多电柱,这时候要躲到两边,BOSS飞踢会落到场地中央,之后有较长的反击时间,可以过去用影蜂。HP剩下不多的时候BOSS会飞到空中,并且往地面射出电柱来回移动,持续时间长,能断刀,即将命中的时候直接用天地一闪穿过去即可。

道具流: 伊势的商人里能买到鸭锅的菜谱和内层砥石,另外也可以适当准备一些普通的砥石,战前可以吃鸭锅,开场后跑到场地中央不断发动飞天月光,灵力不减的状态结束后用内层砥石维持状态或者用普通砥石回复灵力,这样就能一直将BOSS屈到死。



大诹

不动明皇



推荐刀: 朽ち绳村正 (幻影雷光贰)、高攻击力的太刀

战前准备: 大和的行人人处能买到内层砥石,可以适当准备一些。

总的来说不难对付的BOSS,但很容易失误。BOSS本体是一个巨大石像,对玩家展开攻击的是两个童子。这场战斗的目的是破坏石像身上6个部位,不过6个部位都被结界保护着,要先打败童子才能解除结界。其中腹部和头部的结界要两个童子打倒才能解开。解开结界之后破坏掉后面的部位,或者过一段时间,童子就会复活。这场战斗很少出现直接破防的攻击,所以难度不高,倒是各种弹幕

比较密集,落石也是有攻击判定的,所以不能随便松开防御,而且没灵力的时候要及时换刀。手持莲叶的童子如果定在原地上发光代表会使用破防的爆炸攻击,别靠近即可。另外,两个童子开始念咒并且变成红白两个小火球的时候必须有多远躲多远,他们念完咒之后就会使出大范围的必杀技,会被秒杀的。

如果想节省时间的话,战斗前可以先吃个鸭锅,然后到场地中央不断放幻影雷光,灵力消耗不减的效果消失前至少能破坏BOSS两个部位并且解开腹部的结界。要是舍得用内层砥石的话,直接将BOSS屈死都可以。



妖刀村正 忍法帖



序幕

黑猿

体型巨大的 BOSS，难度相对百姬篇的序幕高一点，不过还好鬼助初期的刀更实用。平常也是躲到 BOSS 背后攻击

就能躲开很多招式。BOSS 发怒后会使用三连跳踩攻击，被踩到直接断刀，还好只要在空中移动几乎不用担心被踩到。

二幕

大百足

推荐刀：[神乐]村正（旋风）

三只大蜈蚣，同样非常简单的战斗，不过很耗时，增加了失误率。进攻的时候不要站在蜈蚣的头部或者正前方就不会有太大问题。另外要小心加速冲刺是具有全身判定的，砍得太欢可能会被这招暗算。将尾巴或者头部打下来的话能够令其一定时间内无法移动，因

此保险的做法是在尾巴附近攻击。发动旋风的时候尽量打中多个部位或者多个 BOSS，这样就能轻松打出 999 连击并解除奖杯了。



三幕

虎姬

推荐刀：高攻即可

跟虎姬的战斗比较特别，虎姬会跑到画面外向鬼助不断放冷箭，场地内有很多竹竿能当掩体。被虎姬的单发箭打中会有断刀的危险，所以必须躲在掩体后。因为接近虎姬途中很容易被箭打中，所以这场战斗将采用不主动进攻的战术。开场后先躲在掩体后面并且用奥义尽快杀死两个杂兵排除干扰，之后躲在掩体后面不停地挥剑，虎姬发射数箭不中之后就会使用箭雨攻击，将这些箭

打回去就能重创虎姬，如此反复。虎姬每过一段时间会跑到场地的另一边，因此躲在掩体后要集中十二分精神，因为她有时候冲过来是带攻击判定而且不能防御的，所以最简单的方法就是马上发动奥义躲过去，然后再躲到掩体后面。



四幕

小夜

推荐刀：[长月]村正（斩首蜻蛉）、[文月]村正（飞天辉夜貳）

战前准备：要多准备点砥石。

个人认为鬼助篇最难打的 BOSS，主要是因为必杀技持续时间长，而且很难躲。靠近小夜的时候她会使用敲打攻击，虽然范围很小但是挡住了会掉差不多 50% 的灵力，所以攻击

的时候要稍微保持一点距离或者从背后攻击。如果走到背后她一般会逃跑。撒出放出绿色的符合停留在空中，并且发出绿色的电光，必须第一时间去砍掉，比较有效的方法是用斩首蜻蛉一次扫清。此外，在地面的时候还会跑过来扔炸弹（经常会卖萌摔倒），如果将炸弹打回去可以给她造成伤害。小夜过一段时间之后就会召唤乌鸦

飞到天上。在空中的时候建议从她背后攻击。会扔大小两种炸弹，如果成功将炸弹打回去可以直接将她炸下来——不过不建议这么做，因为她在空中反而更安全。连续乌鸦俯冲不建议站在原地防御，最好跳起来砍掉一些。

小夜的必杀技有两种，空中的时候会召唤绿色的小符长蛇，不过因为死狂难度不会被困住，所以只要死按着键就算中了也没问题。之后小夜会扔出一个大炸弹，同样可以打回去重创她但不建议这么做。第二个必杀技是在地面时使用，画面变暗之后她会在场地边沿不断发射密集的火筒符弹幕。如果防御的话一下子就会被打到断刀。回避方法是从

空中绕到小夜的背后，然后她就会跑到场地另一边拉开距离继续放符卡，这时继续从空中绕到她背后继续引她跑动，如此反复直到必杀时间结束——这个方法比较看运气而且不能保证百分百躲过。所以保险的做法是原地不断发动斩首蜻蛉，灵力没了就用砥石回复，直到必杀时间结束。

如果想用砥石流的打法，可以在她 HP 不多的时候不断用飞天辉夜攻击，直接将她屈死。



五幕

土蜘蛛

推荐刀：朝岚村正（烈风）、[文月]村正（飞天辉夜貳）、[极月]村正（月下一闪）

BOSS 本体的攻击手段非常匮乏，总的来说也没破防的招式。不过比起 BOSS，更要注意场地内的小蜘蛛。BOSS 受到攻击的时候会召唤出小蜘蛛，越积越多后期会越来越危险，要适当地清理一下。BOSS 会在高处的平台之间来回移动，常用的招式是喷射蜘蛛丝并以自己为圆心扫射一周，范围超广。不过死狂难度下不会被它黏住，所以直接防御就可以

了。月下一闪是类似拔刀术的奥义，清理杂兵效果不错，不过缺点是耗灵较多，适合钱多砥石多的玩家使用，没条件的活用孙六兼元（镰鼬）也可以。飞天辉夜和烈风都是能兼顾输出和清理杂兵的神技，善加利用可以大大提高效率。



六幕

血狂毗沙门

推荐刀：[石突]村正（烈风貳）or 朝岚村正（烈风）

实力比较弱的一个 BOSS，几乎所有攻击的准备动作都非常明显，斩击有横砍和地面砍两种，准备动作时只要看他刀的趋势就能预判出来。肚子开始集灵的时候代表他打开腹部使出范围斩击，可以拉开距离躲开或者直接发动烈风。举刀的时候有可能是召唤箭雨也有可能是地面的亡灵千军万马。

躲到它背后即可无视。如果是箭雨的话也可以故意站在它正前方发动烈风，这样还能将箭弹弹回去增加伤害。只要不贪刀，以及善用烈风进行压制就能轻松击败它。



七幕

龙神

推荐刀(常规):[石突] 村正(烈风貳)、备前长船兼光(烈风走破)

推荐刀(道具流):[极月] 村正(月下一闪)

常规:龙神也是一个外强中干的BOSS,熟悉打法之后并不难对付。龙神的攻击有火焰和雷两种,嘴巴冒出火焰时代表会用火焰攻击,其中前方爆炸火柱以及地面三连火焰都是能直接断刀的。由于龙神的伤害判定主要在头部,所以平时应该尽量在后脑勺附近的位置进攻,刚刚的攻击也可以无视掉了,有危险的话应该果断发动烈风走破或者烈风躲过去。此外,BOSS还有一种火焰会散射出追踪火球,用烈风走破全部弹反即可。龙神身体出现闪电时会使出前方啃咬,在背后也可以无视,如果来不及逃到背后的话也可以发动烈风来反击。龙神从黑云中消失的话会出两种招式,不断冒出火花的火球攻击,从高空或者用烈风走破都能躲过去。如果消失同时放出电球表示会用带电

俯冲,往反方向空中逃也能无视。龙神的HP下降到一定程度时会使出必杀技,这时画面会变黑,偶尔会在背景中冒出来一下(有攻击判定),之后会有大量高诱导的雷球缓缓飘过来,同时BOSS也会偶尔在天上冒出头来使出啃咬,或者喷火攻击。危险时用必杀技撑过去即可。只要控制好刀的灵力消耗,并且多换刀回复灵力,就算不用砥石也能打赢这个BOSS。

道具流:道具流的打法比较简单,进迷宫之前可以先在骏河的商人那里买个鸭锅的食谱以及内县砥石,战斗前先吃鸭锅,开战后不断用月下一闪就能锁死BOSS,料理效果结束后,再用内县砥石维持灵力不减状态,大概4个砥石左右就能击杀BOSS。



大诤

狗神德川纲吉

推荐刀(常规):[石突] 村正(烈风貳)、备前长船兼光(烈风走破)

推荐刀(道具流):[极月] 村正(月下一闪)

常规打法:BOSS有两个形态,第一个形态没有具威胁的招式,主要是召唤亡灵攻击,看到刀发绿光的时候代表他要瞬移,瞬移一瞬间有攻击判定,瞬移出来之后会召唤亡灵。如果被打时会瞬移到别的地方,反之则瞬移到玩家身边,打趴他的话会召唤出6个亡灵,因此建议先用烈风走破靠近,然后就换高攻击力的刀来砍。旋风不容易压制,这一阶段作用不大。如果看到BOSS使用分身的话,留意彩色那个是本体,挡过防护罩攻击之后追打即可。另外小心场地内的闪电,不能随便松开防御键。

第二形态是大狗,场地内有很多次元洞,并且会有雷电攻击,全程紧按□键是必须的,平时可以站到它头顶狂砍,看到有什么动静就马上发动旋风或者烈风走破保命。

BOSS本体的招式不多,它全身发黑的时候会出破防的招,一定要保持距离,或者马上发动旋风也可以。其他招式发动之前基本上都有一个张嘴的动作,张嘴之后会飞到别的地方或者干脆失踪。之后会重新出来。重新出现之后有可能会留下一坨毒雾,只要不松防御就没关系。背景全黑之后BOSS会使出啃咬攻击,轨迹几乎会占半个版面,马上往反方向高处逃并且用旋风滞空,或者用烈风走破冲到安全的地方即可躲过。

最后提醒大家……胜利之后一定还要小心场地内的雷,如果被劈死了还是要重打的。

道具流:还是跟龙神一样,吃了鸭锅疯狂用月下一闪,然后用内县砥石维持,一直将BOSS闪到死为止。



鬼助/百姬

因为必须装备的两把刀奥义性能都非常出色,这里就不推荐别的武器了。鬼助的刀有两把是大太刀,一把太刀。最初使用的是白色无光的大太刀,这刀的奥义是百鬼乱闪,通常断了一次之后才会用,而且用

之前还会特意跑到老远的地方,建议往版边左/右上角逃,并用烈风走破的无敌时间撑过去。蓝光大太刀是一招威力极高的旋风砍,中了直接断刀,因为经常会在进攻的时候被这招偷袭,所以看到他蓝光大太刀的时候建议用“烈风走破”

将它磨断。彩光太刀会吸灵,毫无威胁。基本战法就是用太刀的普通



攻击进行压制,猛攻的话他不会不断防御,打断他的刀之后就能给予重创。“地蜂貳”虽然连击数高但容易被他跑掉,所以普通斩就可以了。只要小心他两招奥义就能轻松获胜。

百姬跟鬼助的招式以及奥义完全一样,区别只在于她用的武器是两把太刀一把大太刀。

全装饰入手方法

名称	效果名称	效果说明	入手方式	
			百姬	鬼助
忍びの笥手	力+1	-	行商人:武藏	行商人:伊势
妖狐の笥手	力+2	-	迷宮中的宝物(骏河)	迷宮中的小屋里的宝物(美浓)
天狗の笥手	力+3	-	行商人:信浓	行商人:三河
空蝉の笥手	力+4	-	迷宮的隐藏房间内(美浓)	迷宮中的宝物(大和)
修罗の笥手	力+5	-	行商人:山城	行商人:信浓
八咫の笥手	力+6	-	迷宮中的宝物(伊势)	迷宮中的宝物(骏河)
鬼神の笥手	力+7	-	行商人:大和	行商人:武藏
龙神の笥手	力+10	-	再战雪之丞奖励(骏河)	
忍びの帯	体力+1	-	行商人:相模	行商人:山城
妖狐の帯	体力+2	-	行商人:骏河	行商人:美浓
天狗の帯	体力+3	-	迷宮中的宝物(飞騨)	迷宮中的宝物(远江)
空蝉の帯	体力+4	-	行商人:美浓	行商人:近江

名称	效果名称	效果说明	入手方式	
			百姬	鬼助
修罗の带	体力+5	-	迷宫中的宝物(山城)	迷宫中的宝物(信浓)
八咫の带	体力+6	-	行商人:伊势	行商人:骏河
鬼神の带	体力+7	-	迷宫中的宝物(大和)	迷宫中的宝物(武藏)
龙神の带	体力+10	-	再战虎姬奖励(美浓)	
天狗的面	力·体力+1	-	地图上的宝物(骏河)	地图上的宝物(美浓)
修罗的面	力·体力+3	-	地图上一个小房间里的宝物(山城)	地图上的宝物(信浓)
鬼神的面	力·体力+5	-	地图上的宝物(大和)	地图上井底的宝物(武藏)
龙神的面	力·体力+7	-	再战大鬼奖励(山城)	
火鼠の衣	炎无效化	不会陷入着火状态	地图上井底的宝物(武藏)	地图上的宝物(伊贺)
水虎の鳞	毒无效化	不会陷入毒状态	地图上的宝物(飞騨)	地图上的宝物(远江)
鬼的首饰り	异常半减	50%几率令所有异常状态无效	地图上的宝物(美浓)	地图上的宝物(大和)
龙的首饰り	异常无效化	所有异常状态完全无效	地图上的宝物(伊势)	地图上的宝物(骏河)
达人の书	经验值增	获得的经验值增加5%	地图上小房间中的宝物(山城)	地图上的宝物(信浓)
锁帷子	铁壁の钩	伤害减轻10%	魔窟:武藏	魔窟:武藏
乌头の毒药	必杀の刃	低概率对敌人一击必杀	魔窟:飞騨	魔窟:飞騨
石见の毒药	必杀の刃 貳	高概率对敌人一击必杀	再战血狂毗沙门奖励(信浓)	
袷の数珠	生命吸收	对敌人造成的伤害能吸收1%给自身回复	魔窟:尾张	魔窟:尾张
七宝の数珠	生命吸收 貳	对敌人造成的伤害能吸收2%给自身回复	再战土蜘蛛奖励(大和)	
丁子油	攻击强化	给敌人造成的伤害提高5%	行商人:信浓	行商人:三河
剑豪の鞘	盾合强化	盾合攻击力提升10%	行商人:武藏	行商人:伊势
剑圣の鞘	瞬时盾合	盾合发动的时间间隔缩短	行商人:伊势	行商人:骏河
伊势の御守り	灵力归还	吸魂的时候灵力回复量上升	魔窟:美浓	魔窟:美浓
出云の御守り	灵力归还 貳	吸魂的时候灵力回复量大幅上升	再战一本だたら奖励(飞騨)	
大和の灵药	自动回复	每隔一段时间回复最大HP的1%	魔窟:三河	魔窟:三河
富山の灵药	自动回复 貳	每隔一段时间回复最大HP的2%	魔窟:信浓	魔窟:信浓
饿鬼の小皿	瞬时消化	满腹槽消化速度加快	魔窟:甲斐	魔窟:甲斐
大食汉の小皿	瞬时消化 貳	满腹槽消化速度变得更快	魔窟:山城	魔窟:山城
打出小槌	金取得上升	取得的金钱增加10%	魔窟:远江	魔窟:远江
わらしべ	道具取得上升	道具掉落率大幅提升	行商人:骏河	行商人:美浓
水晶の勾玉	吸魂强化	魂取得量增加5%	行商人:美浓	行商人:近江
翡翠の勾玉	吸魂强化 貳	魂取得量增加10%	再战御奖励(美浓)	
恶鬼の印	荒修行	HP上限降低,但是获得的经验值增加10%	行商人:山城	行商人:信浓
修罗の印	荒修行 貳	HP上限降低,但是获得的经验值增加20%	再战青坊主奖励(相模)	
忍びの足袋	忍び足	遇敌率降低	魔窟:伊贺	魔窟:伊贺
隠遁の足袋	忍び足 貳	遇敌率大幅降低	再战黑狼奖励(山城)	
鸣子	敌寄せ	遇敌率上升	魔窟:相模	魔窟:相模
二系ぎの鸣子	敌寄せ 貳	遇敌率大幅上升	再战轮入道奖励(武藏)	
刀匠の小槌	刀收集强化	根据刀收集的数量提升攻击力	行商人:大和	行商人:武藏
豪商の算盘	金收集强化	根据金钱量提升攻击力	再战小夜奖励(远江)	
伊万里の大皿	生气收集强化	根据生气量提升攻击力	再战大百足奖励(伊贺)	
灵木の位牌	魂收集强化	根据魂量提升攻击力	再战雷神奖励(伊势)	
鸣神の腕轮	灵力消费无	发动奥义不会消耗刀的灵力(实际上防御也不消耗灵力)	魔窟:伊豆	魔窟:伊豆
仁王の腕轮	刀攻击力固定	所有刀攻击力固定为700	再战龙神奖励(骏河)	

注意1: 为了避免回头搜索的麻烦,第一遍打的时候最好将地图和迷宫中的宝物彻底搜索完。

注意2: 鬼助和百姬篇都通关之后所有BOSS都会复活,而且能破坏白色结界。白色结界背后是另外一位主角的迷宫,最深处能遇

到对方的BOSS,打败这些BOSS以及复活的本篇BOSS都能获得新的装备。因此相当于通关后要全部再打一遍。个人建议除了神龙之外其他都可以通过了魔窟“百鬼夜行”取得了“鸣神の腕轮”之后再打,这样就能直接碾压过去了。

注意3: 除了4个奖励新刀的魔窟之外,其他魔窟都有装备奖励,因此完成全收集前,魔窟必须全部打一遍。

注意4: 百姬篇“空蝉の笼手”位于鸣神城迷宫内,快到终点时经过最高那个区域的顶部会有吊桥降

落下来,从吊桥左边跳下去才能找到隐藏房间,拿到这个装备。

注意5: 百姬篇第六幕的主线迷宫在山城的右下方,因为地图上不会显示出来,所以收集道具的时候很容易会漏。

死 狂 难 度 魔 窟 心 得

◆ 基本通用的魔窟战术

推荐装饰	仁王の腕轮、神鸣の腕轮(如果有的话)
推荐奥义	烈风 貳、烈风走破

人形的杂兵(包括恶鬼)和小BOSS战基本上都可以用上面两招奥义集中到一堆全部绞杀,杀敌之后吸魂能回复灵力,所以消耗的砥石也不多。比较难的也就“鸟兽戏画”、“天に升龙、地に伏龙”和“战国怨灵合战场”,以及后面的“百鬼夜行”。“鸟兽戏画”容易失误,“天に升龙、地に伏龙”

是讨伐双龙神,建议第三个奥义选“幻影雷光”,配合鸭锅和内层砥石耗过去。“战国怨灵合战场”推荐第三把武器用大包平(疾风斩り),这个奥义适合在版边清理最令人头疼的火枪兵。利用料理和砥石维持灵力不减状态,消灭前四波杂兵后就不会出现火枪兵了,剩下的用老方法解决即可。

◆ 百鬼夜行

地点	伊豆
推荐装饰	仁王の腕轮
推荐奥义	飞燕雀蜂、烈风 貳、烈风走破

战前准备: 5种砥石全部带满,开战前吃鸭锅。

耗时很长而且非常困难的魔窟,基本上将游戏中所有杂兵和大型敌人都打个遍,最后还要同时打百姬和鬼助。基本打法跟前面那些多杂兵的魔窟一样,全程用烈风和烈风走破卷过去,中途不能停下来。刀

的灵力不多时要马上换刀或者用道具,换刀的时候也要全程按住□键并不断按○键,这样不会留下被击杀的空档时间。砥石尽量在刀的灵力不多时使用,避免浪费。只要砥石使用得当,撑到结束都没有问题。一场下来大概20分钟左右,一定要保持冷静,坚持到最后就是胜利。



文 绀世 美编 anubis

Fate/新章 CCC	MMV AQL	角色扮演
フェイト/エクストラ CCC		日版
2013年3月28日	1人	6279日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

游戏系统与流程

游戏的目标是突破樱迷宫（サクラ迷宫），因此迷宫探险占本作流程

的很大一部分。通过探索迷宫→遇见谜题→回学生会讨论解决办法或寻找线索→解决谜题→突破迷宫→继续探索，构成游戏的主要流程。同时本作以AVG要素为主，玩家需要选择正确的选项以推进游戏剧情，战斗系统中也包含选项，而且游戏的选项极多，一旦选错就会直接结束，因此对玩家的语言能力有一定的要求。



游戏操作（非战斗时）

按键	作用
方向键	角色移动/光标移动
摇杆	角色移动
△键	菜单/Skip
□键	区域移动（Map jump）/对话履历（对话中）
×键	取消/跳跃
○键	确定/调查/对话
L键	确定（对话中）
START	提示下一步目标/自动Skip



其中区域移动需要在游戏推进到一定程度后解放，按下可以直接在各个区域往返，相当方便。

servant 选择

在游戏开始时选择性别后可以选择自己的servant，其中Saber拥有最平衡的能力，是新手选择的最佳角色；Archer以投掷技能和近战攻击为主；Caster拥有强力的技能和丰富的魔力储备，但不擅长近战；Gilgamesh拥

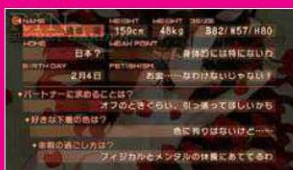
有强大的实力，依靠大量的武器技能压制敌人。玩家可以依据自己的喜好选择喜欢的servant。



SG 系统

全称是“Secret Garden”，游戏中的核心系统，指的是角色心中的特性和秘密。SG共有三个关键词，随着剧情的深入，部分角色需要玩家在樱迷宫中，根据该层的具体表现选择正确的关键词解锁，而这些关键词也是推进剧情的关键选择。另外一部分角色则需要日常的对话中选择正确的选项解放即可。SG可以

在游戏菜单中显示，并且随着解锁程度的加深能了解到该角色的更多秘密。比如身高体重、三围、喜欢的伴侣等等，如果把光标移动到相应的项目上还能听到更多的信息。



情报系统

在“我的房间（マイルーム）”可以查阅，能查看其他角色的情报，包括主从关系、能力等级、真名、关键字和设定。情报系统的角色资料解放程度与玩家在游戏中的选择有关，因此在

对话时需要谨慎选择。该系统对于了解敌人特性和剧情有不少帮助。



Gallery 模式

在“我的房间（マイルーム）”

中可以查阅，通过第一章之后解放，可以查阅已经获得的CG图片，包括SG画面与Punish的图片。

樱迷宫

突破樱迷宫（サクラ迷宫）是本作的主要目标。樱迷宫一共有20层，在前几章都是每三层一章，有一个统一的主题需要去解决。同时樱迷宫内有各种各样的谜题等待玩家解决，完成后才能进入下一层。

当开启新一层之后，可以在旧校舍的庭院樱花处进行选择。



装备和能力

本作可装备的道具较少，只有两个空位可以装备。而且需要注意的是，衣服和衣服不能叠加，只能装备上衣服和饰品的组合。装备后不仅能力有所提升，还能使用衣服上所特有的能力。能力包括支援、回复和攻击魔法，所以选择装备时不仅要查看提升的

能力幅度，还需要查看所附加的技能。除了一般的装备外，游戏中还有改变外观的custome衣服更换，可更换角色包括主角和所选的servant。入手方式可以通过推进剧情，继承存档等方式。不仅有前作的服装，还包括一些包含了制作组的恶趣味衣服。可以在“我的房间（マイルーム）”中进行更换。在游戏推进到一定程度之后，言



峰会在旧校舍的一楼开设杂货店。玩家可以在此购买道具和服装等，

每推进一章可以在此检查下有没有新的东西增加。

存档继承与通关变化

在游戏开始前可以读取前作存档，读取后可以获得体操服。游戏共有七章，通关后解放 CCC 路线

以及学校泳装。开始新一周目的游戏时，会继承一部分礼服、金钱、敌人的攻击方式、同一 servant 的等级、游戏时间、Gallery、情报与一部分的 SG。

战斗系统

基本操作

按键	作用
方向键	角色移动/光标移动
摇杆	角色移动
△键	菜单
□键	使用道具与Master魔法/使用技能、道具与魔法（战斗中）

按键	作用
×键	取消/跳跃
○键	确定/调查/对话
L键	视角转换/逃脱（战斗中）
R键	视角转换（自动攻击）
SELECT	地图开关
START	提示下一步目标

战斗规则

游戏的遇敌方式是可见式遇敌，战斗方式与前作相同，是类似“包剪锤”的指令选择系统，在每一回合开始的时候需要选择6次行动，共有3种基本行动方式。其中 ATTACK 克制 BREAK，BREAK 克制 GUARD，GUARD 则克制 ATTACK，玩家需要在这几种行动中克制敌方的行动。除此之外还有 SKILL，选择后可以直接使用。使用道具和 MASTER 技能不耗费行动机会，可以叠加在

servant 的行动之上，但需要注意的是，一回合一回合只能使用一次，使用的时候要多加考虑。如果敌我双方都选择了 ATTACK 或者 BREAK，则有可能招架住或同时掉血，如果同时选择了 GUARD 则是对峙场面。需要注意的是即使选择了正确的选项，陷入了麻痹状态的话也会被敌人直接攻击。在本作加入了自动攻击系统，按下 R 键系统会帮助玩家自行选择战斗方式，建议在敌人的行动方式暴露的情况下使用。除此之外，在游戏过程中会有一些特殊的条件限制才能解开谜题，比如完



胜（从不被敌人压制）、一回合战斗（撑过一回合即可）或是某些必败战斗，由于游戏中有很明显的提示，在此就不再赘述。

servant 技能

servant 在升级后可以习得技能，每次使用技能需要消耗一定量的 MP。技能分为 A 与 P 技能，A 技能是主动技能，需要在游戏中主动使用。P 技能是被动技能，满足条件后会自动使用。技能是超越了 AGB 三种行动方式的存在（AGB 是三种基本行动方式的首字母简称，下文同），使用 A 与 B 时会直接被技能压制，即使选择了

防御 G，也有可能被一些破防的技能直接攻击。如果双方同时使用了技能，双方都会发动且敏捷值高的一方先发动。但需要注意的是使用技能会中断连击。



Extra 回合

如果连续三次行动都成功地克制对方，能对敌人造成 Extra 回合的伤害。能连续发动 Extra 回

合时，对敌人造成的伤害还会有大幅度的提升。而且 Extra 回合是不耗费 MP 的，是给敌人造成大伤害的最佳方式。

敌人行动方式

指的是敌人在一个回合内会选择固定的行动方式，经历几场战斗后会解锁，此后玩家就可以直接看到敌人行动，依据其行动方式作出正确的选择。如果遇见打不过去的敌人可以先用笔记记下对方的行动方式再对应即可。在这里有个小窍门，有部分敌人

的行动方式是每三个重复的，因此可以根据前面三个的行动来确定后三个的行动指令。



宝具结界

当剧情推进到一定程度之后就能使用宝具的固有结界了。只

要满足技能的发动条件就会自动发动，以下是可选 servant 的宝具结界发动条件。

角色	宝具名称	发动条件	效果
セイバー (Saber)	招き誘う黄金剧场	4回合以后	无视防御力伤害+敌人弱体化
アーチャー (Archer)	无限の剑制	投影精度提升到5以上	发动无限剑制，所有投影技能的效果大幅度强化
キャスター (Caster)	水天日光天照八野镇石	战斗中技能使用9次以上	回合内技能消耗为0
ギルガメッシュ (Gilgamesh)	天地乖离す开辟の星	5回合以后敌人的HP未滿30%	敌人即死效果

SG 破解与 Punish

每一层的卫宫系统守护者都有一个 SG 需要破解，玩家需要根据对方的行动来确定 SG 关键词，必须选择正确才能将游戏继续进行。而在破解每个守护者最后一个 SG 之后都会进入 punish，玩

家需要对之前的 SG 关键词进行分析后对守护者回答合适的对话。



游戏心得

- 游戏时间比较长，在全看剧情的情况下需要20个小时以上。
- 游戏并不强调战斗，所以并不需要刻意去练级。如果遇见卡关的情形建议拿个小本子记下对方的行动方式再以此对应。
- 如果觉得对付杂兵有困难，可以在看不见对方行动的行动回合选择技能攻击，其余的按照对方可见的行动方式应对即可。如果没有 MP 可以回到泉水旁边进行回复。
- 要经常对游戏进行存储，否则选错一个选项有可能直接 Game

Over。

- 迷宫中的宝箱都相当实用，不仅有回复道具，还有大量的金钱和相对高级的装备可拿。建议不要错过。
- 在破解守护者最后一个 SG 前建议先查阅 SG 里其它的关键词，在 Punish 时需要重新对 SG 关键词进行回答。
- 游戏后期的迷宫都比较复杂，建议直接开着地图跑会比较方便。
- 在旧校舍 1F 大河处有不少好装备可以兑换，过一段时间就去对话看看吧。



在丧尸横行 世界中的 恐怖求生之旅!

《行尸走肉》原本是一部有关丧尸的漫画,后被 AMC 改编成美剧受到广泛欢迎,在国内也有不少忠实粉丝。《行尸走肉》之前就有过改编成游戏的先例,这次 Activision 公司联手 Terminal Reality 将其制作成主视角射击游戏可以说是乘热打铁。本作的主角是美剧中原创的人气角色 Daryl Dixon,玩家将扮演他寻找自己的哥哥 Merle,展开一段求生之旅。

文 阳光成员 リオン 编 铃 美编 心の永恒

实用技术

特快专递

AMC THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTINCT

收集求生指南

游戏路线

本作除了一般的 FPS 关卡之外,每完成一小关之后,还需要选择下一个驱车前进的目标地点。在某些地点会产生分支路线,路线不同到达的关卡也不同。选择目标地点时还可以选择行进道路。道路分 3 种,分别是小路、街道与公路。公路最快耗油量最少,但是车子出故障的几率大,获取补给的机会也少。小路则与之相反,街道在两者之间。右侧有油量计,若是汽油



耗尽则必须停下寻找汽油,出故障需要寻找特定的零件来修理汽车。补给点可以自由选择是否进入寻找补给,某些地点还会遇到可招募的幸存者。

基本生存技巧

对付丧尸只有攻击其头部才能有效让其停止行动。落单的丧尸可以逐个解决,遇到大群的优先逃跑。尽量避免使用枪械,枪声会引来丧尸,多了反而不好对付。



创造通行的机会。
肉搏:近战正面对丧尸,先推开丧尸,在其进入硬直的情况下攻击。
挣脱:被丧尸抓住时,需要移动准星瞄准其头部进行击杀。被一群丧尸围住的情况可以杀掉一只再立刻推开其他的。
暗杀:对于未发现我们的丧尸,可以从后面悄悄靠近,根据提示进行暗杀,有一击必杀的效果。正面对付单个丧尸也可以先推开再绕到其后方秒杀。

行尸走肉 生存本能	Activision	主视角射击
多机种	The Walking Dead: Survival Instinct	美版
	2013年3月19日	1人
		59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄:17岁以上

收集要素

本作有松鼠雕像、海报与汽车三种收集要素,这些都与成就/奖杯相关。这里列出所有地点方便大家收集。由于流程选择的路线所经过的地点不同,全收集至少需要通关 2 遍。

关卡	松鼠雕像位置
Cabot Ridge	开始小木屋的矮柱上。
Sedalia	便利店上锁的小房间内,需要从楼顶的楼梯进入。
Garwater	经过一辆绿色吉普车,从左边的门进入消防站,旁边的桌子上。
Pemberton	加油站房子里的货架上。
Fontana	关卡开始一直往前由箱子跳过栅栏,再由汽车跳上的房顶上。
Cleburne	在有“morgue”字样的蓝色门牌房间的角落里。
Oakview	从小洞钻入铁栅栏后,向右走到头,再向左到头的帐篷内。
Taggart	帮老奶奶去她家找猫,猫所在房间敲开窗玻璃出去旁边的木棚屋内。
Lemon Hill	爬上屋顶寻找烟火,两座建筑物间的凹缝里。
Brksdale	关卡开始走出巷子,进入对面有“DONUTS”牌子的门,穿过墙上的洞后房间的柜台上。
Lafferty	在有很多丧尸的大超市中间的柜台上。
Polksville	关卡开始后不久进入绿色废弃的火车车厢,向右走到尽头获得。
Archer Creek	推开第三辆车进入某房子后,右侧某办公隔间内。
Danvers	关卡开始走楼梯上楼来到一间办公室,往左走到头的一间办公隔间内。
Sherwood	进入左前方第一座房子,在这座房子车库的桌子上。
Firesign Stadium	经过坦克后的院子,在一辆悍马车后的帐篷里。

关卡	海报位置
Pemberton	警局牢房的墙上。
Garwater	经过绿色吉普车进入消防站,里面房间的墙上。
Fontana	餐厅厨房里遇见两名幸存者后,厨房外左手边的墙上。
Cleburne	在有很多可进入房间的走廊,右手边最后一间房间的桌子上。
Taggart	遇到老婆婆的房子里。
Lafferty	超市有只丧尸会破门而出,就在它出来的房间墙上。
Archer Creek	推开第三辆车进入某房子后正面的墙上。
Sherwood	关卡开始正前方房子的卧室墙上。

关卡	车钥匙位置
Fontana	在某建筑物二楼找到一名女幸存者后,回到开始遇到两名幸存者的餐厅,在厨房的烤箱上。
Lemon Hill	爬上屋顶进入的房间卧室床头柜上。
Archer Creek	推开第三辆车后,在有白色招牌的建筑物里的小房间的架子上。
Lafferty	超市破门而出的丧尸所在房间的桌子上。

招募幸存者

游戏的过程中还可以遇到一些幸存者,其中大部分与其交谈即可让其加入,有些需要完成支线任务才能令其加入,还有的只有在路途中的随机事件里才能遇到。每关开始前可以对加入的幸存者进行任务分配,让他寻找汽油、食物或者弹药,或者干脆让其待在车旁待机。出去寻找补给的话会产生一定的伤亡几率,增加出去搜寻的人数以及给予其武



器会降低这个几率。有人受伤回来的话可以对其使用药物治疗,若是搜寻过程中死亡的话此人将不再出现,并且携带的武器也将会消失。

幸存者	地点
Jimmy Blake	在 Sedalia 的超市楼顶上, 需要去警察局去帮他寻找电池。
Warren	在 Sedalia 的加油站里, 可以隔着玻璃跟他说话。
Mia	在 Fontana 的剧院二楼。
Swenson	在 Oakiew 这关帮 Merle 找到药的地方。
Todd	在 Cleburne 这关坠落到下层之后, 出门右边最里面的房间里。
Noah	在 Cleburne 的医院里选择救他, 刚进入 Lafferty 的超市就能找到他。
Shella	刚进入 Danvers 的研究所就会碰到。
Harrison & Jane	分别在 Sherwood 这关开始左前方与右前方的房子里。最后只能选择救其一。
Sarah Bell	在 Sedalia 和 Fontana 之间的路途中随机遇到, 在一个加油站补给点的房顶上, 需要帮她寻找食物。
Holly Gaines	在 Fontana 和 Barksdale 之间的路途中随机遇到, 在一个餐厅补给点附近一所房子里。这个地图上没有活动的丧尸。
Ahmad Farran	在 Fontana 和 Barksdale 之间的路途中随机遇到, 他被困在一辆汽车上, 需要帮他解围。
Gloria Garcia	在 Barksdale 和 Sherwood 之间的路途中随机遇到, 她被困在一辆火车车厢上, 需要杀光周围的丧尸她才愿意离开。
Shelly Berger	在 Barksdale 和 Sherwood 之间的路途中随机遇到, 在一个左右都是木栅栏的住宅区, 左前方第二幢房子里。需要砸开木栅栏进入。



刷随机幸存者的方法: 沿道路行进的过程中, 只要没有到达下一个地点, 此时退出游戏重开还是会从起点开始。假如没有遇到想要碰到的幸存者而快到达终点, 则退出重启。另外, 出现对话表示之后都不会有随机事件了。

通关要素

在特定的幸存者在队伍里的情况下通关, 可以开启某些技能, 在多周目游戏开始的时候可以选择开启其中的一项来进行游戏。



要素	解锁条件
Crossbow /Assault Rifle	通关一次即可解锁。开始便可以使用弩与突击步枪。
Melee Boost	Jane 在队伍的情况下通关解锁。近战武器造成更多伤害。
Marksman Boost	Harrison 在队伍的情况下通关解锁。枪械武器射速更快更精准。
Faster Stronger	Sheila 在队伍的情况下通关解锁。增加你的移动速度。
Survivor Success	Noah 在队伍的情况下通关解锁。幸存者能够搜寻到更多的补给。
Item Boost	Swenson 在队伍的情况下通关解锁。物品产生更大的效果。
Bigger Clips	Mia 在队伍的情况下通关解锁。增加所有枪械武器弹夹的容量。
Stealth Movement	Warren 在队伍的情况下通关解锁。减少丧尸能侦测到你的距离。
Silenced Weapons	Blake 在队伍的情况下通关解锁。开始就拥有消音手枪与消音步枪。
Unlimited Ammo	解锁其他技能后解锁。无限子弹。

实用成就 / 奖杯心得

本作的成就 / 奖杯数量较多, 但大多都不难, 大部分数量累计的成就 / 奖杯, 可以通过多周目达成,

甚至死亡重来也会保留计数。以下是需要注意或者容易遗漏的成就 / 奖杯:

The Hunted Becomes the Hunter

要求在游戏开始溪谷场景杀死 5 名丧尸。开始消灭右边两名丧尸之后, 快速沿原路返回与刚出现的一批丧尸拉开距离。因为子弹数量

有限, 猎枪单发上弹慢, 空间狭小, 必须保证快速命中丧尸头部。这个将会在第一关完成后才解开。

This Is How Hot Dogs Are Made

要求 Oakiew 这关用伐木厂的滚动锯杀死 10 名丧尸。将丧尸引到传送带上, 再将其推向滚动锯杀死。

You're Just Not My Type & They're People, Too! & Say Hello to My Little Friend & True Dixon & Not a Scratch

这几个成就 / 奖杯分别要求: 不被丧尸抓住、不杀死丧尸、只使用枪械武器、只使用弩以及无伤通过一关。需要注意的是, 只使用枪械与弩的奖杯 / 成就, 过程中不能

被丧尸抓住, 因为被抓住需要使用小刀来解围, 所以只能自杀重来。一旦违反了要求, 直接暂停选择重玩关卡也是解不开的, 必须退到开始菜单再重玩关卡。

I Can Handle This Myself & Guys Night Out & Rosie the Rampager

这几个成就 / 奖杯分别要求: 进入 Sherwood 时队伍没有生还者、过关时队伍里只有男性 / 女性生还者。这三个可以在进入 Sherwood 之前退出游戏用 U 盘事先备份存档, 前者

在接近 Sherwood 时就要注意解救其他生还者, 进入 Sherwood 即可解锁。后面 2 个则要在离开 Sherwood 的时候将队伍组成根据性别做出调整, 进入最终地点后解锁。

Down to My Last

要求完成游戏时只剩一把枪一颗子弹。最终关将某把枪打到只剩一发子弹, 上悍马用机枪扫射丧尸

时, 调出物品菜单, 将除了这把枪以外的所有能丢的东西都丢掉。之后通关即可解锁。

Need More Spots Up Front & It's Gotta Be the Brain & Have a Nice Trip!

这几个成就 / 奖杯分别要求: 打断丧尸的 250 个肢体、将 25 个丧尸的肢体完全打断、在丧尸断腿倒下的过程中将其杀死。通关后选

择继续游戏, 一直打到机枪扫射丧尸的地方, 优先对丧尸的手脚射击, 再射击头部将其杀死, 重复几次即可解锁这 3 个成就 / 奖杯。

That's a Nice Swing You've Got

要求用所有的近战武器杀死丧尸。所需的近战武器如下:
Hunting Knife 猎刀
Fire Axe 消防斧
Hatchet 手斧

Machete 砍刀
Lead Pipe 水管
Hammer 锤子
Sledge Hammer 大锤
Baseball Bat 棒球棍

They Know Me at the Range

要求用所有的枪械武器杀死丧尸。所需的枪械武器如下:
Bolt Action Rifle 步枪
Revolver 左轮手枪
Semi Auto Shotgun 半自动霰弹枪
Double Barrel Shotgun 双管霰弹枪

Semi Auto Rifle 半自动步枪
High Powered Pistol 大威力手枪
Crossbow 弩
Fast Action Handgun 速射手枪
Pump Shotgun 泵动式霰弹枪
Assault Rifle 突击步枪

实用技术

特快专递

实用技术

特快专递

SNIPER 2

GHOST WARRIOR

2010年，波兰游戏开发及发行商 City Interactive (简称 CI) 推出了一款以狙击为卖点的射击游戏《狙击手 幽灵战士》。虽然游戏素质一般，综合表现平庸，但是在射击游戏普遍都是让玩家拿着各种连发武器冲锋陷阵和敌人“突突突”的大环境下，“狙击”这种独特的玩法还是让游戏在FPS界暂时站稳了脚跟，尔后，为了打响《狙击手》这个系列品牌，CI通过各种努力而取得了Cry Engine 3 (CE3引擎) 的使用权，在今年3月隆重推出了这款号称画面能与《孤岛危机》系列媲美的系列最新作：《狙击手 幽灵战士2》。

文 阳光成员 油炒尖米 编 稀饭 美编 心の永恒



▲虽然游戏使用了超强大的CE3引擎，但是画面与“《孤岛危机》系列”还是有差距。

★ 操作指南

X360	PS3	功能
A	x	确定 / 跳跃
B	○	取消 / 蹲下 / (长按) 趴下
X	□	装填弹药 / 与场景互动
Y	△	切换武器
Back	Select	目标提示
Start	Start	菜单
RS	R3	近身攻击
RT	R1	射击
LS	L3	冲刺 / (瞄准时) 屏气
LT	L1	瞄准
LB	L2	使用医疗包
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	调整视觉
十字键上 / 下	十字键上 / 下	放大 / 缩小瞄准镜视野
十字键左	十字键左	热能 / 夜视仪
十字键右	十字键右	望远镜
十字键右	十字键右	望远镜

狙击手 幽灵战士2	City Interactive	主视角射击
Sniper: Ghost Warrior 2		美国版
2013年3月12日	1人/多人在线	59.99美元
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

★ 系统介绍

生命值

游戏有类似传统游戏的“血槽”的设定，之所以说是“类似”，是因为这“血槽”又被分成三小格，当受到伤害的时候便会减少。但是如果减少的幅度在一格以内，在角色静止不动的时候能自动补满，如果损失超过一格，就必须使用医疗包来“回血”，所以在游戏中如果一不小心遭到重创的话，只能小心翼翼的去找医疗包了，幸好医疗包能随身携带二个，而且使用后能够将血槽立刻补满，所以玩家只要不被频繁地卷入激烈战斗中，血量是绝对够用的。

弹道

为了让玩家体验更真实的长距离狙击的感觉,本作有“弹道”这一概念,玩家射出的每一颗子弹都会受到风力,风向以及重力的影响,在实施长距离射击的时候,仅仅把十字线中心对准目标不一定能击中目标,玩家必须参考当前的风力和风向,还要考虑子弹长距离飞行时受重力影响会下坠这一因素,大致判断好着弹点与十字线的偏差后再进行瞄准射击。不过,在普通难度以及简单难度下,系统会在实际着弹点处做出标记以



▲打开瞄准镜后,距离,风速以及风向,放大倍数等信息都会显示出来。

提示玩家,这样一来刚才所说的各种复杂的“工序”便变得毫无意义了,所以如果你想体验最真实的狙击,请以专家难度进行游戏吧!

心率和射击姿势

狙击手也是人,跑动的时候会喘气也会累。拿枪久了手会酸枪也会抖,所以在游戏中有“心率”这一概念,心率是否平稳会影响瞄准的时候的稳定程度,也会影响屏气的长短和效果。想要做到精确

瞄准,请尽量不要在快速疾跑后马上举枪。而且游戏中强化了射姿的影响,站着瞄准时瞄准镜会有非常明显的晃动,所以为了避免因为射姿不妥影响了精确度,请尽量趴下才射击。

装备与武器



作为一款射击游戏,本作中出现的武器和装备类型实在非常少,主武器来来去去也就几款,而辅助装备方面也仅仅是望远镜,热能镜和夜视仪三种。另外,游戏过程中基本不能捡起敌人掉落的武器。

小技巧

本作的难度很低,在简单和中等难度下,每个敌人头上都会有记号标记出来,举枪瞄准时更是有着弹点提示,只要照着指示一步步来,全程无伤通关不是什么难事。而且敌人的AI很低,不时会干出各种傻事。要是大意了在潜行的时候暴露了自己,最好不要恋战,因为敌人的枪法还是很准的,只需几枪就可以将玩家打至濒死状态,最好就是赶快跑到下一个保存点,这样所有东西都会被刷新,你又重新回到隐蔽状态。另外,游戏每次载入,或者读取保存点,都会自动回血,利用这个可以轻松实现全程不使用医疗包通关。如果一定得和敌人硬碰硬,建议自己先躲到一边不要探头开枪,

这样敌人的注意力便会被队友吸引转而去攻击队友,这时候便可以躲在隐蔽的角落里放冷枪了。因为本作中没有虚拟的十字准星,所有瞄准都要举枪,加上狙击枪和手枪的射速很慢,与装备自动武器的敌人比实在差距很大,因此和敌人正面冲突是很不明智的。

在最高难度下,玩家只能靠自己的能力去判断着弹点,只要不刻意追求爆头,其实也不是非常的难,实在是判断不准的话,可以先试射一发测试一下再射击目标,不过这样子很容易引起敌人的警觉,所以试射与实际射击之间最好不要间隔太长。

当玩家不够隐蔽存在暴露行踪的风险时,在左下方小地图的边缘会出现红线以及发出“嘀嘀”的声音提示玩家,当红线围着小地图合拢成圆圈的时候说明玩家被完全发现了。这样的设定虽然很方便,但是却使游戏的紧张感下降了不少。



▲慢镜头回放击杀敌人的过程,虽然有点血腥,但是很带感。

联机对战模式

本作新加入了多人对战模式,其实说白了就是“狙击战”,不过因为游戏特性的关系,联机对战显得有点枯燥无味:几个人都隐蔽起来,静静

的等待对方露出破绽,这过程其实非常考验玩家的耐性,也稍微有点闷,综上,如果你不是成就/奖杯饭,建议不要在多人模式上花太多时间。

成就 / 奖杯列表

本作一共有 38 个成就 / 39 个奖杯,大部分都是随剧情获得或刷出来,没什么难度,部分有特殊要求的奖杯 / 成就可以参考下文列出的条件去完成。

名称	获得条件	奖杯 / 成就
Bullseye	解锁除此之外的所有奖杯	白金 / -
Operation Quarterback	完成 Act 1	铜 / 10G
Operation Archangel	完成 Act 2	铜 / 20G
Left No Man Behind	以简单难度完成游戏	铜 / 20G
My Rifle Is My Best Friend	以中等难度完成游戏	银 / 50G
Harvester Of Sorrow	以专家难度完成游戏	金 / 75G
Hazardous Materials	通过狙击手榴弹一次击杀 3 个或以上的敌人	银 / 25G
Nerves Of Steel	在任意单人任务中命中率达 100%	银 / 30G
Balls Of Steel	在受伤却不使用医疗包的前提下完成任意单人任务	铜 / 20G
Say Hello To My Little Friend	用副武器击杀 30 个敌人	铜 / 10G
Death's Scythe	在单人模式中累计爆头 50 次	银 / 30G
Psst, Don't Look Behind You	暗杀 15 名敌人	铜 / 20G
Distance Matters Not	在 600 米或更远的距离上击杀 20 名敌人	银 / 20G
Fisher King	在开启热能或者夜视镜的状态下击杀 25 名敌人	铜 / 10G
Worlds Apart	在 1 公里或更远的距离上击杀 1 名敌人	铜 / 20G
Bullets Can't Hurt Me	不使用医疗包完成任意单人任务	银 / 25G
I Never Bleed	在每一幕中仅使用最多一个医疗包的前提下完成单人模式	金 / 75G
Everything But The Kitchen Sink	在一局多人游戏中分别使用狙击枪、副武器以及小刀击杀同一玩家一次	银 / 50G
Hangman's Knot	在 And Justice For All 任务中杀死 Major Vladic	铜 / 10G
Nemesis	在 No Loose Ends 任务中杀死 Maddox	铜 / 10G
Laugh This Off	在 No Loose Ends 任务与 Maddox 的最后对决中,第一枪就干掉他	金 / 50G
Back To School	在 Ghosts of Sarajevo 任务中无伤击杀所有在 Sniper Alley 中的敌人狙击手	银 / 30G
Guardian Angel	在 From Out Of Nowhere 任务中成功营救友军在 Burning Bridges 任务中不被敌人发现地成功取回自己的武器	铜 / 15G
Karma Chameleon	在 Leave No Man Behind 任务中在不触发警报的前提下干掉海滩小屋里的所有敌人	铜 / 20G
Poking the Bush	Act 1 中收集所有雕像	铜 / 20G
Keepsakes Of War	Act 2 中收集所有雕像	铜 / 20G
In Search of Enlightenment	Act 3 中收集所有雕像	铜 / 20G
Kill With Still	在屏住呼吸的状态下累计击杀 50 名敌人	铜 / 10G
Bloodstreak	在多人模式中累计击杀 25 名玩家	铜 / 10G
Pure Ownage	在多人模式中累计击杀 50 名玩家	银 / 30G
The Sniper Elite	在多人模式中累计击杀 100 名玩家	金 / 50G
Kill That F**ing Band!	在多人模式中累计爆头 25 次	铜 / 20G
Blood And Tears	在多人模式中累计爆头 50 次	银 / 50G
Unhappy Camper	在多人模式中用副武器击杀 10 人	铜 / 10G
U Can't Touch This	在一局团队死亡竞赛模式中赢 5 轮	银 / 50G
Wrath Child	累计在团队死亡竞赛模式中赢 10 轮	铜 / 10G
Death Dealer	累计在团队死亡竞赛模式中赢 25 轮	银 / 30G
World Warrior	加入任意一场多人模式比赛	铜 / 5G

玩后感

作为一款 FPS,本作选取了“狙击手”这一独特的角度,让玩家从另一个角度感受战争,享受射击的快乐,厌倦了拿着连射武器“突突突”?不妨转换一下职业,当一回狙击手吧,冷静的隐蔽好并瞄准,计算好弹道然后屏气,开枪。开着手弹划着优美的弧线击中目标还是很有快感的。然而,毕竟 CI 不还是一线

制作组,技术水平及创造力有限,本作的综合表现虽较之前作稍有提升,但还是处于“一般般”的地步,场景的转换不够自然,代入感不够强,IGN 评分为 5 分。本作近期还将推出一个加入了断肢系统的 DLC,名为 Siberian Strike。



▶游戏的过场设有CG动画,只是使用游戏的实际画面加上上下黑边营造电影的感觉,厂商偷懒了。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯, 尽享3D游戏别样精彩

如今正处于换季时期, 各位玩家们一定要保重自己的身体哦, 别把自己绷得太紧, 偶尔闲暇时休息一下玩玩3DS的小游戏也是一个不错的选择。这期应援团重点介绍了几款不贵又好玩的下载游戏供玩家们放轻松, 还介绍了系统本体固件更新情况和存档转移工具的情报。

《跃出 动物之森》下载版的热卖促进了任天堂加大对下载版的投入, 对于玩家来说, 使用下载版的游戏不仅可以不用更换卡带随时玩, 不必考虑卡带的入手难度, 也减少了卡带损耗和遗失的风险。但实体版的游戏便于流通, 玩家可以根据自己的情况选择合适的版本。

栏目主持: 八重樱
目前固件版本 Ver.5.1.0-11x



3DS系统更新

3月26日任天堂对3DS系统进行更新, 更新后的版本为“Ver.5.0.0-11x”(x对应地区代码)。更新内容如下: 1、增加eShop便利性, 在eShop启动过程中进入睡眠模式能通过“不知不觉通信”进行后台下载, 更新的补丁也能通过后台下载。2、系统稳定性提高。3、提供存档转移工具的支持。

但由于该更新有BUG出现, 任天堂随后对3DS系统再次进行更新, 更新后的版本为“Ver.5.1.0-11x”(x对应地区代码), 修正在更新系统后无法进入本体设置和eShop的错误。本次更新是强制更新, 只要玩家登陆eShop就会提示更新。

《跃出 动物之森》新补丁下载

3月18日任天堂放出了《跃出 动物之森》的V1.1更新补丁, 修正了游戏启动时出现的错误、修正进入警察局有可能出错的错误和其他的游戏错误。更新后在开始界面的

联网功能, 也不能和已更新补丁的玩家联机。不能进入朋友的村子、不能使用“梦见之馆”以及不能交换礼物和信息等。

更新方法: 3DS连接互联网后, 打开照相功能, 点击屏幕的“二维码拍摄功能”拍下二维码(如图), 3DS会自动进入eShop的页面。确认后点击下载, 游戏会自动进行更新。启动游戏, 如果在下屏看到版本号显示“Ver.1.1”就表示更新完成。



eShop 下载推荐

3DSware

怪兽出现的星期五 (怪兽が出る金曜日)

售价	800日元
推荐度	★★★★★



这是一款由Level-5出品的很独特的下载游戏, 是“GUILD02系列”第二弹。游戏讲述主人公一家生活在东京郊外的小镇, 虽然小镇在每周五就会出现巨大的怪兽, 但除此之外人们都很平常地生活着。



▲从家里出发, 开始一天的生活。



▲手绘的背景和3D画面的结合, 整体氛围很清新。



▲和同伴一起揭开不可思议的谜题。



▲去寻找怪物的基地吧!

在游戏里主人公可以进行卡片收集、卡片对战等让人怀念小游戏。游戏的进行方式类似“《我的暑假》系列”, 共有26个小章节, 玩家要在小镇里体验各种各样的小故事和小感动。值得一提的是游戏音乐由坂本英城制作, 音乐素质十分优秀。



模拟器

恶魔城 II 被诅咒的封印 (ドラキュラ II 呪いの封印)

售价	500日元
推荐度	★★★



最近的《恶魔城 暗影之王 命运之镜》玩得意犹未尽? 试试元祖级别的《恶魔城》吧! 本作是1987年的动作角色扮演游戏, 为了阻止德古拉的复活并解除自身的诅咒, 西蒙再次踏上了旅途。游戏需要在城镇

收集道具, 解决谜题前往恶魔城。更为难得的是游戏加入了昼夜变化系统, 在晚上出现的怪物会更加强大。而且城镇中得到的情报有可能是假的, 需要一定的推理才能得到正确的情报, 这一点如今看起来都十分新颖。

模拟器

火焰纹章外传(ファイアーエムブレム 外伝)

售价 500日元

推荐度 ★★★★★



作为任天堂的看家大作之一,“火焰纹章”系列以感人的剧情和富有研究性的系统见长。本作是“火焰纹章”系列的第二部作品,比起系列作品来说,本作相当独特,加入了丰富的RPG要素,每一章由传统的战斗配合城镇探索环节组成。在系统上也做了不少的革新,取消金钱概念,只能从地图中打开宝箱获得武器和道具,

武器使用次数变得不受限制。采用多重地图,玩家可以选择前进的路线。同时本作被普遍认为是难度最高的作品之一,虽然游戏中存在不少照顾新手的设定,但由于敌方能力和AI都很高,一不小心还是会陷入苦战。喜爱“火焰纹章”系列和对高难度的策略角色扮演游戏感兴趣的玩家不妨一起来试试。



MMV AQL新增四款游戏下载版

MMV AQL 宣布旗下的四款游戏将于3月28日在eShop开始配信下载版。其中《牧场物语 起始的大地》售价5040日元,《裸眼垂物3D》售价2980日元,《动物胜地:创造动物园》售价2980日元,《立体忍者3D》售价2980日元。这几款游戏中最受瞩目的莫过于《牧场物语 起始的大地》了,游戏继承了系列传统,在牧场里饲养动物、收获农作物、与村民建立友好的关系,也可以与女性角色恋爱和结婚,度过自由的时间。在本作还可以自由建筑出属于自己的牧场,还有旅行等新要素,有兴趣的玩家不妨购买下载。



存档转移工具27日开始配信

セーブデータを移動しています。



随着下载版游戏的流行,任天堂于27日开始配信存档转移工具“ダウンロード版にセーブデータを移動”。使用该工具玩家可以将卡带版的游戏转移至下载版中使用。但需要注意的是该工具不支持卡带版和下载版之间的存档互换,也不支持将下载版游戏的存档转移到实体版中。而且该工具的“转移”并不是复制存档,而是将原来的存档删除。

近期游戏推荐

昆虫战车(虫けら战车)

售价 800日元

发售日 2013年3月19日

“GUILD02系列”是由众多名家参与设计的小游戏合集,除了上文提到的《怪兽出现的星期五》外,还有《宇宙船妈雷号》(宇宙船ダムレイ号)和《昆虫战车》(虫けら战车)。但由于《宇

宙船妈雷号》对玩家语言能力的要求比较高,在此就不推荐给各位。下面我们来看看昆虫战车的情报吧。

本作的制作者是制作了“洛克人”系列、“鬼武者”系列的名家稻船敬二。游戏故事讲述的是在第二次世界大战中,某地交战的战车部队突然消失在战场,就连军队上层都把他们当做战死处理。但实际上他们并不是消失,而是变小了。变小了的战车部队要和巨大的昆虫们作战!

●追求真实感的虫子:游戏中的虫子和现实中一样有着自己的习性,根据习性不同还会有不同的攻击方式。如果能了解虫子的习性的话能对游戏中的战斗起极大的帮助。



●让自己的战车火力升级:在游戏中能对自己的战车进行强化,制作出属于自己的独特战车。本作共有30种以上的车体和炮塔,不同的搭配会使战车的平衡性有所变

化。在游戏中还可以发现无人的战车,此时就能入手新的车体和炮塔。同时游戏中还有80种以上的涂装,让玩家能充分地发挥自己的个性!

●多样化的关卡和巨大的敌人:游戏中的关卡相当多样,有时候需要确保生存必须的物资、有时候需要突破敌方的包围等。同时在游戏中还有巨大的地方角色,相当难缠。



●多种多样的游戏地形:根据生态环境的不同会出现不同的战斗区域,出现的敌人也有所区别。



▲平原:大蚂蚁和兵蚁出现的区域,还请注意雨滴,被雨淋到会扣除HP值。



▲树枝:要小心可前进区域被昆虫们围攻。



▲湿地:使用水陆两用的车体小心前行。



▲沙地:蜘蛛和苍蝇的栖息地,小心蜘蛛的网会影响战车的前行速度。

●支持四人联机 and 擦肩通讯:游戏支持最多四人联机,可以和朋友们一起挑战大型的BOSS(一个人也能挑战)。持有旗帜的玩家会被BOSS作为目标,相互接触就能把旗帜交给同伴。游戏还支持擦肩通讯,在擦肩通讯登陆的同伴可以交换战车情报和游戏信息,交换后在战斗中按下发光的SOS按钮就能让擦肩来的同伴进行强力的掩护攻击。



麻雀虽小五脏俱全,虽然这是个下载游戏,但名家的加盟和丰富的要素让这款游戏的素质不输于正式版的游戏,强烈推荐给大家感兴趣的玩家。

VITA 命

网罗PlayStation Vita全方位信息



当前系统版本：2.10

想必日服的朋友都在玩《讨鬼传》的试玩版吧，而非日服的玩家也可以通过本次 Vita 命的内容对游戏进行初步的认识。另一方面，前段时间发售的《灵魂献祭》进行了数次大更新，不仅调整了魔法的平衡性、修复了一些BUG等等，还新增了利用AR卡片来辅助玩家收集的新模式，此外免费的DLC任务和新追加的人型魔物也相当厚道，只不过和《讨鬼传》的试玩版一样，目前只有在日服的玩家才能享受DLC的福利，希望这部分内容早日登陆港服吧。

实用技术

Vita 命

《讨鬼传》——试玩介绍



游戏操作

按键	操作
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角改变/锁定怪物后可以调整锁定其他敌人
L键	锁定
R键	使用“鬼净”/长按会发动“御灵”特殊效果
○键	特殊攻击（注：不同武器的攻击方式不同）
X键	躲避/移动中长按可以跑步
□键	轻攻击
△键	重攻击
□+X键	特殊攻击
○+△键	发动“鬼千切”技能
R+○/X/□/△键	发动“御灵”技能
SELECT键	发动“鬼之眼”
START键	暂停

系统简介

武器介绍

本次试玩一共提供了4种武器，共分为“斩”、“碎”、“贯”这3种类型，每种武器都拥有其独特的攻击方式和特殊攻击。值得一提的是在小编写这次试玩的时候官网又更新了“双刀”与“长枪”这两种武器。由此可见，本次试玩只

是放出了少量的武器，相信还有其它令人意想不到的内容，下面就为玩家们简单介绍一下本次提供的4种武器的使用方式。（注：当武器槽蓄满以后可以使用“鬼千切”，可以直接将敌人的部位斩断。）

大刀

近距离攻击的斩系武器，上手快，威力大，十分适合新手使用。利用□+X键会发动“翻身斩”，可以边攻击敌人边调整自身的位置。长按△键还可以发动“真空斩”，蓄力时间越长攻击力越高。而按○键后可以发

动“残心”，将刀气环绕在武器上，进攻时会将刀气攻击到敌人的身上，再按下○键就会发动“居合斩”一样的攻击，不过该技能会缓缓地降低玩家的耐力槽，使用的时候需要谨慎一些。

手甲

近距离攻击的重型武器，攻击力高但是攻击速度十分慢。长按△键可以蓄力发动“赤热打击”，使敌人的身上出现燃烧的异常状态。□+X键则可以利用巨大的手甲保护自己不受到敌人的攻击，但是会消耗掉玩家的耐

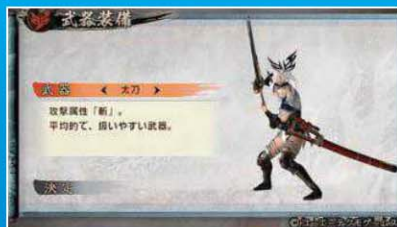
力槽。连点○键则会发动威力巨大的“百烈拳”，“百烈拳”同样会消耗玩家的耐力槽，而且发动的时候不能移动，建议玩家在BOSS失衡倒地的时候使用，如此一来可以全数命中。

锁镰

同时拥有“斩”和“碎”属性的武器，攻击范围也分为中距离和近距离两种，不过不太容易上手，需要练习一下。□+X键为后退斩，利用好该技能的话可以轻松地回避敌人的一些攻击。长按□键则可以蓄力攻击，将“分铜”打出后，还可以接着按△键

在半空中对敌人发动追击。按○键后角色两手上会冒出蓝色的光并发动锁镰的特殊技“瞬迅印”，在该状态下无论任何攻击都可以连接□键的“分铜射出”，可以接着用△键攻击敌人，对其造成大段的连续攻击。

弓



本次试玩中被玩家认为最不容易上手的武器就是弓了，由于射箭的时候无法很好地移动，造成弓的机动性十分低，而大部分攻击方式又都需要蓄力减少耐力槽，所以本次试玩中，弓就成为了一个比较鸡肋的武器。□键射出的箭可以利用长按蓄力来提升威力，而△键则是分成了按键的次数来区分射出不同类型的箭。至于□+X键的特殊攻击“印附加”，在攻击到敌人后还需要再利用□/△键来攻击“印附加”才可以引爆。○键所发动的“咒矢”虽然可以百分百命中敌人，但是需要配合“印附加”才能让威力增强。总的来说，如果不是十分喜欢远程武器的话，那么还是不要打弓的主义了。

ミタマ装着

本次试玩中的道具系统和普通游戏中的道具有些不大一样,道具的选择变成了可供玩家们选择的四种“御灵”,共分为“攻”、“防”、“愈”、“隐”,这4种,而每种“御灵”则是由日本战国时期的一些角色所代表,通过玩家使用R+○/X/□/△,这样的组合按键发动相对应的效果,从目前来看,可以

使用的“御灵”远远不止4名角色,相信随着正式版中游戏进程的推进,会出现更多的角色供玩家选择,下面就来详细介绍一下本次试玩中提供的4名角色其相对应的效果。(注:试玩版中所有御灵的最后一项技能均为“治愈”,其效果为回复一定量的体力,使用次数为10次,所以就不在下文中介绍了。)

【攻】源頼光



以攻击为主的“御灵”,代表角色为源頼光。3项技能分别为:“吸生”、“浑身”、“军神招来”。其中“吸生”可以使用8次,效果为:在一定时间内可以攻击敌人转化为自己的体力。不过吸取的体力并不会很多,可以在BOSS失衡倒地的时候使用。“浑身”的效果为短时间内提升一定的攻击力,同样也是可以使用8次。而“军神招来”则会让玩家在一段时间内让全部的攻击出现会心同时拥有万能的攻击属性。一旦配合上“浑身”与“吸生”可以在短时间内消耗BOSS大量的体力,不过该技能的冷却时间十分长还只能使用3次,所以一定要慎重使用。除开正常的技能之外,长按R键还会发动耐力回复速度上升的效果。

【防】土方歳三

以防御为主的“御灵”,代表角色为土方歳三。3项技能分别为:“坚甲”、“挑发”、“天岩户”。其中“坚甲”的使用次数为8次,效果为在一定时间内增加防御力。“挑发”同样为8次,效果为吸引敌人的注意力,在同伴陷入危机的时候可以使用该

技能使敌人远离同伴。“天岩户”的效果为一定时间内进入无敌状态,敌人无论任何攻击都不会对玩家造成伤害,这样强劲的技能只可以使用2次。长按R键可以出现特殊技能,发动能帮玩家分担伤害的“防御槽”。

【愈】清少纳言



以回复为主的“御灵”,代表角色为清少纳言。3项技能分别为:“武神ノ砦”、“女神ノ社”、“变若水”。“武神ノ砦”、“女神ノ社”这两项技能的效果分别为,释放出一个圆形的阵地,任何人在阵地中都可以回复,黄色的“武神ノ砦”为回复耐力,绿色的“女神ノ社”则回复体力,两项技能均可以使用8次。“变若水”则可以让范围的所有人回复全部异常状态、体力、战斗不能等效果,可惜使用次数只有2次而且冷却时间极长,属于“救场技能”。在战斗中如果队伍中有一个使用“清少纳言”的同伴,则可以让战斗安心许多。该“御灵”的特殊效果为,攻击己方同伴时可以消除同伴身上的异常状态。

【隐】浓姬

以特殊效果为主的“御灵”,代表角色为浓姬。3项技能分别为:“隐形”、“秘针”、“不动金缚”。“隐形”这项技能可以使用8次,发动效果为释放出一个阵地,进入阵地的玩家们均可以隐藏住自己的气息,不会被怪物发现。而“秘针”则是会让接触到阵地的怪物身上出现一根紫色的针状物,针所刺到的部位防御力会持续下降,该技能可

以使用15次。“不动金缚”这个技能同样是在地面上释放阵地,一旦BOSS踩上就会被金线所缠绕,动弹不得。属于陷阱一类的技能,可以使用3次,短时间内配合猛攻能给BOSS造成极大的伤害。至于该“御灵”的特殊效果也设定得比较讨巧,效果为当玩家在敌人背后攻击时的会心率上升。

BOSS介绍

本次试玩中一共为玩家提供了2种大型BOSS,而本作中的敌人和其它游戏中的敌人稍有不同,在战斗中玩家需要先将敌人的身体部位斩断或者击落,不过斩断的部位并不会永久性地消失,而是会露出BOSS紫色的身体,就是说攻击掉的部位只是外壳,而攻击下来的“身体部位”,如果放置不管的话,BOSS还会将其吸收并“重生”到

自己的身上,所以在战斗中玩家们需要及时地使用“鬼净”将其净化掉,只有攻击紫色的身体部位,才会给BOSS造成实际的伤害,这一点需要多注意。还有就是当破坏掉BOSS的外壳后,其攻击力就会下降,而且一些技能的附带效果也会消失,下面就玩家们简单地介绍一下两个BOSS。

鬼蜘蛛

1. 当血量掉到三分之一的时候会出现大硬直,在狂暴状态下会发动“高速旋转”的技能,伤害巨大。
2. 会使用“吐丝”的技能缠住玩家再进行攻击。
3. 尽可能不要在其正面攻击,因为突如其来的“蜘蛛车”会给玩家造成不小的伤害。
4. 优先攻击其左右的腿部,失衡率较高。



炎魔

1. 建议在其两腿之间进行攻击,多多利用“鬼之眼”查看状态,优先攻击站立的后腿部。
2. 想要破头的话,可以在其失衡倒地的时候利用“鬼干切”一次性破坏掉。
3. 当血量掉到三分之一的时候,炎魔会改变自身的形态,该形态无论是攻击速度还是攻击力都十分高,切记不要有任何贪刀的想法,否则很容易被团灭。
4. 改变状态后同样以后腿为主要攻击点,这样不容易被其攻击到。



本期“自由谈”推出的是5页的特大号，而主题正是围绕上期“电软纪念特辑”而展开的。所收录的3篇文章，分别来自撰稿人、电软编辑以及活跃的读者代表。特别是第一篇——由撰稿人BAYANO带来的《沉默的乌鸦》，此文从一位相当资深的《电软》读者的角度，详细

回顾了《电软》的兴衰历程，特别是对杂志创刊和鼎盛时期的一些掌故，可谓如数家珍，相信能够引起不少老读者的共鸣。此外，由《电软》小编肥皂和本栏目常客飞死超人带来的文章，也都真挚感人，值得一看。此外，我们的信箱地址：tt@ucg.cn，欢迎投稿！

沉默的乌鸦

写在《电软》与我们离别一周年之际

乌鸦知道自己讨人嫌，想变成人见人爱的鸽子。于是把自己染成白色。鸽子们看见它白里透黑，把它赶走。乌鸦们看见它黑里透白，也把它赶走。

乌鸦知道自己是另类。

童年·童年·忆

作为一个“80后”的老字辈，与电子游戏结缘几乎是命中注定的事情。在那个刚刚改革开放、百废待兴的时代，我们童年的娱乐项目几乎为零。那时的树上已不再有鸟窝，城市里的河流也逐渐肮脏干涸，无法沿袭先人娱乐足迹的我们只能另辟蹊径寻找属于自己的乐趣，刚刚流行开来的电子游戏自然成了首选。

那时市面上尚无廉价的山寨品，流通的都是昂贵的水货FC及数十上百元的原装卡带。邻里谁家若是有一台红白机肯拿出来分享，简直不啻于盗取火种的普罗米修斯，在孩子们心目中便素那天神的化身。我曾经也有过一个这样的富二代邻居，可惜与其交情一般，在别的小朋友纷纷去人家里轮番试玩的同时，一穷二白的我只有扒窗户流口水的份儿。

后来，恰逢母亲带我去外地旅游，途经一个报刊亭的时候，我冷不丁抬头瞧见里面摆着一本《电子游戏攻略新秘诀》，顿时耳尖一竖，摇着尾巴上前翻阅半天，不忍释卷。老妈难得见我这么有求知欲，遂过去问价，岂料此书乃非法出版物，封底一片雪白没有定价。老板见我们是外地人，狮子大开口索要人民币4元整，不讲价（约合现在的150元吧，那时一整套4大本《天龙八部》也就不到两块钱）。母亲闻言扭头便走，我忙拉住她动之以情晓之以理：老妈您看现在大家都说电子游戏是开发智力的啊，眼下就是一本活生生的教科书，错过这村儿可没这店了哦亲。母亲拗不过我，最后终于将信将疑地掏了钱。

书到手后，我便如奇获易筋经的游坦之，由屌丝一

秒钟变身高富帅，将各种诸如“《魂斗罗》30条命”、“《坦克大战》选关”、“《超级马里奥》隐藏水管通道”等等秘技背得烂熟在胸，顿时成了小朋友圈中的名流才子。不但那邻居从这天每天都礼数备至地请我去作指导嘉宾，就连新买了游戏机的小朋友们都必请我到家里来对其传授一二，另附糖果糕点若干作为学费，直把我吃得肠肥脑满，由衷感慨书籍真不愧是人类最宝贵的进步食粮。

然而好景不长，不久“电子海洛因”的社会舆论开始甚嚣尘上，老妈听后懊悔无限，认定我7岁没考上清华，8岁没读到博士，9岁没做成国家领导人，这全都被电子游戏害的，痛揍了我一顿板子不说，未了连带那本《电攻》也以犯罪工具的身分化作孔雀片东南飞，死无全尸，惨绝人寰。

——如今回想起来，这与电子游戏攻略刊物的第一次亲密接触，是我游戏生涯里难以忘怀的起点。

集中·集中·赢？

1993年，《GAME集中营》登上了历史舞台。这本《电软》的前身刚诞生时波澜不惊，仿佛出现在图书海洋里的一滴水珠，顷刻间便没了踪迹。

造成如此窘境的原因有外部也有内部。在《GAME集中营》问世前，市面上充斥着许多质量良莠不齐的游戏攻略图书，记得其中比较著名的有《电子游戏一点通》。书上的印刷规格显示它每本的印量达到了30万册，这在当时几乎可以与《科幻世界》、《幽默大师》等著名杂志比肩，足见在信息闭塞年代里国内玩家读者们对游戏攻略资讯那近乎狂热的渴求。不过市面上的这些书籍大多是没有书号的非法出版物，存在出版周期不固定、文字错误率较高、排版简单粗糙等诸多问题，且出版商们都出于捞一票就走的心理来运作，没人将其视为一个可以发展的产业来对待。后来江浙地区的一些资深玩家自发出版了系列杂志《电玩迷》，此书（确切地说不能算书，

只是一叠订起来的打印纸而已）文字质量极高，且史无前例地每辑刊载有游戏业界评论（多由叶伟主笔），算是早期电玩杂志的雏形。可惜这本书并无发行渠道，只能靠小范围的邮购及玩家间的口耳相传来生存，举步维艰，在夹缝间顽强地挺了好几年兀自屹立不倒，也算是一朵奇葩。

在这样的市场背景下，定价4.5元、黑白64页、彩页8张的《GAME集中营》在内容上足以用惊艳来形容，它是第一本以杂志理念来运作的游戏文化读物——彩页照片与黑白图片兼备，攻略指引与业界评析并举，真正



（自由谈·一刀）

做到了图文并茂。其中龙哥（邱兆龙）的一篇《十年辉煌任天堂》洋洋数万字（连载于集中营第一、二期，后由《中国计算机报》转载），开创了国内杂志进行游戏业界评论的先河。不过《GAME集中营》这创刊号贡献最突出的地方，莫过于打造了“闯关族”这一崭新名词。从此全中国的玩家们共同拥有了这样一个极具亲和力的组织代号，以此对抗“游戏迷”等社会上的普遍蔑称——尽管如今看来“XX迷”已经不再是什么贬义称呼，但在20年前那个连高考作文题目都是“论业精于勤荒于嬉”的年代，被人们冠以“迷”的名头，基本等同让父母认为你离进监狱或饿死不远了。

犹记得这本书里最个性的一段独白：“对于‘电子游戏能不能玩’的问题，大多数人只是保守地说：‘可以，不过……’。要是我说，那就是：‘如果你喜欢呢？不玩怎么行！（中略）我玩我的，那么玩够了的时候也是要想学习的时候，也正是学起来最轻松的时候。’”这段作者出处已不可考的文字在当时极大地鼓舞了玩家们的士气，堪称闯关族的《独立宣言》。

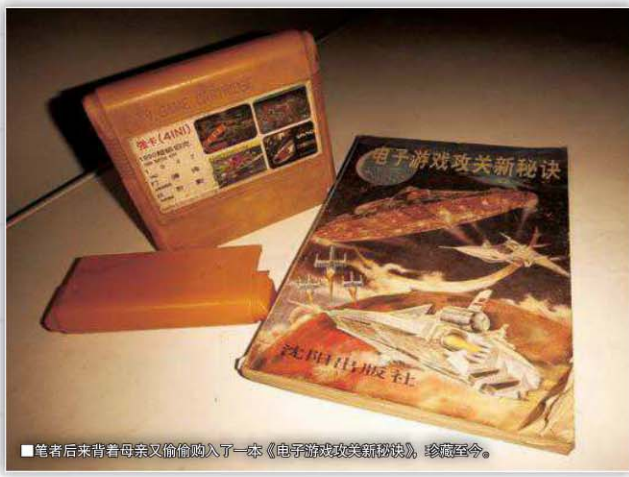
然而，如此看点满载的杂志，首度问世的状况只能用惨败来形容。据时任主编薰风回忆，当时杂志的发行由北京视野图书选题信息事务所负责。这是一家成立不久的公司，由几个刚下海的出版社编辑构成，他们缺乏发行的途径、信誉和经验，结果《GAME集中营》第一期大约只卖出一万本，导致公司亏损了两万余元。这是创刊编辑团队们所付的第一笔学费。

创刊·创刊·难

针对第一期在内容、图片及发行上存在的诸多问题，数月之后，《GAME集中营》第二期重装上阵。以《终结者》里施瓦辛格剧照为主题的封面虽然有些不伦不类，但确是霸气十足，放在书摊上非常醒目。这对销售起到了一定促进作用，最后卖出三万册左右，勉强算是没亏。

在笔者眼中，除了明显的版式进步之外，第二期的独特亮点有三：1. 早期著名游戏人边晓春先生的《三国游戏纵横谈》，此文几乎给国内所有爱好三国题材游戏的玩家彻底扫了一遍盲；2. 第一次汇聚玩家们游戏创意的“摇滚旋风”设计稿，但是很可惜这个展现独特创意的栏目后来没有再现；3. 编者语：《盼》，一席话引爆了无数读者的熊熊热情，现节选如下：

“欧美、日本、港台有几十种，上百种电子游戏杂志，大陆却一本也没有！中国有几千万闯关族，上千万游戏者，难道永远饥肠辘辘，嗷嗷待哺？别人已专美于



■笔者后来背着母亲又偷偷购入了一本《电子游戏攻略新秘诀》，珍藏至今。

前，我们还不雀起于后吗？因此我们的愿望渺小而神圣；中国的闯关族应该有自己的家，中国应该有自己的电子游戏杂志。我们相信；面包会有的。”

这段极具煽动性的发言最初让人以为不过是编辑们满怀憧憬的呐喊，然而不久后《电软》的创刊才令大家蓦然发现——原来一切都是事先的布局，集中营里的人们在下好大的一盘棋。

放眼1990年代初，极少有杂志像《电软》这样创刊创得如此艰难。首先，国家对刊号的审批极其严格，连许多学术刊物都在排队等着拿号，游戏杂志根本连进门的资格都没有，按主编薰风的话讲：“不过既然有热心人帮忙，也就同意申办。但由于希望太渺茫，大家都一直抱着死马当活马医的态度。”

其次，在当时的大陆图书市场上，书商只青睐三种书：一、传统武侠，如金庸、古龙、梁羽生、温瑞安等等，这些书永远都不愁没销路，多少年来一直供不应求；二、日本漫画，即当年由海南摄影美术出版社非法引进的《圣斗士》《七龙珠》《侦探柯南》等，由于是赤裸裸的盗版运作，其进价非常低廉，可以从如饥似渴的青少年身上赚到大量银两；三、地摊文学，具体我就不多解释了，总之很贵很暴力，是各种城乡结合部驻守子弟或进城务工人员的首选读物。有鉴于此，在如此的大环境下，书商们对于一本游戏杂志是没有多大兴趣的，发行前景很不乐观。

最后，最严重也是最好笑的问题——当时编辑部里的几位编辑：龙哥、老D、阿KING、S·P、无类，再加上一位从某摄影杂志社挖来的兼职美编，统统都没有行业经验，对编辑工作的行规、流程、技巧、经验等统统一窍不通，怎么办？

未了，大家一致得出结论：管他呢，摸着石头过河呗，先下水再说！

不久，刊号奇迹般地批了下来。就这杂志，《电软》的创刊号在一汪热血壮志中起航了。在杂志扉页，写着也许是中国期刊史上最简短的创刊词——五个大字：闯关族的家。我曾把这脏得掉渣的五个字奉若经典，然而后来才知道，由于创刊词易其稿都没能让人满意，编辑们在无奈之下只能选择这种“重剑无锋，大巧不工”的解决方式……

由于之前有两辑《GAME集中营》打市场，《电软》从一开始就拥有较高的市场认知度及粘性读者数量，这个给力的起点是《电软》帝国逐渐缔造发展的坚实基础。

如今我们完全可以毫不夸张地盖棺定论：《电软》杂志的创办是中国游戏业界最重要的历史事件之一，它是中国大陆第一本被正式批准的电子游戏专门刊物，标志着视频娱乐产业首次被政府认可且容许相关媒体存在。从此玩家们拥有了自己的窗口，自己的喉舌，自己的阵营，以及自己的家。通过这扇窗口，我们可以眺望整个世界——而世界也可以经由这扇窗口来了解我们。

之后，《电软》逐步解决了发行问题，内容水准也一路扶摇直上，在中国游戏杂志媒体领域开创了一个几乎毫无竞争对手的黄金时代。有趣的是，之前曾一度滞销



的《GAME集中营》第一二辑也随之被席卷一空，如今已作为业界收藏品中的极品宝物在网络上被拍出天价。

乌鸦·乌鸦·叫

关于《电软》的第一个黄金时代，各路回忆录里的褒美之词已经太多太多，这里就不再赘述。我们还是先来聊聊至今仍被众说纷纭的停刊事件吧。

创刊初期，编辑部给杂志定下了三个“不谈”作为方针：一、不谈政治；二、不谈色情游戏；三、不谈赌博游戏。对于后两点，《电软》多年来始终恪守如一，基本没越雷池一步。但至于最重要的政治因素，小编们也许是太小看了所有人都脱不了干系的官僚社会体系，一系列擦边球动作玩得有点大，最终导致擦枪走火。

关于这段黑历史，目前被人提及最多的是原载于1995年第四期的评论文章《乌鸦·乌鸦·叫》。现在大多数人都以为这是这篇战斗檄文让编辑部引火烧身。然而实际上，这篇“乌鸦文”只能算是一个前奏曲而已，导致《电软》停刊的真正导火索，则是一个大家都知道的公案：世嘉。

当年在《乌鸦·乌鸦·叫》一文中，惟一让“有关部门”不爽的只有出现频率极高的“大陆”与“台湾”这两个字眼，让上级领导怀疑这是转载港台媒体抨击大陆的文章，有一定政治倾向。不过这不算得什么，下一期的《丧钟为谁而鸣》才真正地给杂志惹来了大麻烦。

先说一下文章创作背景：1995年3月9日，世嘉公司在北京工商部门配合下查封了北京最大的游戏机批发市场和一些专卖店，共罚没四卡车价值约400余万元的假冒主机及卡带。这一举措让北京的游戏文化圈元气大伤，连带上海也成了惊弓之鸟。《丧》文中对此明褒实贬，为玩家们出了一口恶气，而殊不知早在1994年12月，日本世嘉公司便经中国文化部牵线成立了世嘉华瀚公司，《丧》文此番吐糟牵涉了上层人士的利益神经，自然不会有好果子吃。

而且个人认为，整个事件中编辑部做得最欠考虑的事情，莫过于派记者去采访世嘉（中国）公司总经理久实，这场官话连篇的采访让编辑碰了一鼻子灰不说，更暴露了编辑部版权观念淡漠的状况——本身就是游走在政策边缘的产物，何必急着登台展示呢？这下可好，人家一看，当时《电软》封面连续几期都是《FAMI通》的小狐狸LOGO封面，这在日本人眼中是赤裸裸的侵权行为，而且早在1994年初，日本的四家出版商就联手向九本涉嫌侵权的香港杂志采取联合行动，收

效显著。有鉴于此，然后就没有然后了。

未了，隔了一期之后，尚不知大难临头的小编再次撰文《大事·小事·猪脑子》，通篇几乎是指着国家邮政部的鼻子骂对方是“猪脑子”，吐槽中国邮政各种不人性化的陈旧规定，而且反复明嘲暗讽多次……这个，在上世纪90年代那风声鹤唳的大环境里来看，真的就是自寻死路了。

于是，处分意见很快就批示下来：因《电软》舆论导向有偏差，副刊名“游戏集中营”字号过大且用词涉嫌禁限，封面不合规范及涉嫌侵权等问题，予以杂志停刊三个月处分。

对此，时任主编薰风宣布承担责任，自请免职谢罪，自嘲“回家看《夕阳红》去了”。而最倒霉的要数新小编特工黄，刚来编辑部不久就摊上这档子事，被大家起了个“扫把星”的绰号。

这次停刊事件给刚进入事业上升期的《电软》带来的打击是沉重的，同时也是一笔不菲的学费，虽然杂志在停刊期间流失了部分书商和读者，但却从这惨痛教训中吸取了斗争经验。在压力日趋增加的新闻导向与社会舆论下，《电软》这只人喊打的乌鸦，开始学着把自己染白，扮成一头人畜无害的鸽子。

三个月后，这只白色的乌鸦再次意气风发地展翅出发。

特色·特色·火

一本龙头杂志能在榜首之位屹立不倒，原因自然有很多很多，但最主要的一点则是——特色。

说起特色，除了攻略秘技等干货之外，早期《电软》最大的特色莫过于被神格化的“龙哥”。“龙哥热线”中那位“知无不言，言无不尽”的龙哥就像武侠小说中的武林名宿，对天下各门各派的武功招式无不样样精通，随便指点一二便足以教人一生受用，在当年信息无比闭塞的玩家心目中宛如剑魔独孤求败一样的存在。

然而实际上，“龙哥热线”里的这位“龙哥”只是《电软》众小编的一个综合马甲而已，甚至连栏目创刊时的负责人都是阿KING，基本没龙哥什么事。只是老编觉得“阿KING热线”这名字远不如“龙哥热线”听着霸气响亮，结果剥夺了阿KING的栏目冠名权，让龙哥白捡了一个大便宜。

顺便一提，真正的龙哥本人在杂志里还有三个马甲，分别叫做：PINSER、风马、北尤（由名字里的“兆龙”二字各减一画得来），各自负责“GAME BAR”、“秘技天地”及“人间五十年”（日本文化研究栏目），基本快成人格分裂了。

杂志的第二个特色，则是浓厚的动漫气息。都说动漫游不分家，这最早的“三栖人”概念便创自以小编Akira、S·P为首的老一辈“《电软》人”手中。后来

■上世纪90年代后期，这样的场面在全国各地数见不鲜，尽管销毁的重点是赌博机，但整个游戏行业在公众眼中也成毒害青少年的洪水猛兽。



Akira带着雪鹰等人转投《电电》，愣是把一本电视游戏杂志硬生生给掰成了ACG文化综合志，后来更衍生出了独立动漫刊物《梦幻总动员》来，此乃后话，按下不表。

从早期《电软》的封面用图里，我们不难看出小编们对动漫的热爱已经到了“丧心病狂”的地步。其中最夸张的莫过于1997、1998这两年，24期杂志里有16期的封面是动漫主题，其中《新世纪福音战士》出场6次，《浪客剑心》出场5次……让读者们几次怀疑杂志打算转行。到了1999年，封面选材更加诡异，譬如第四期封面选材为《剑风传奇》，本作当时在国内尚属名不见经传的作品，剧情也远未达到首个高潮点，但《电软》不知为何就用这张一眼看过去只是绿糊糊一片的淡彩插画当了封面，最后果然遭到了读者的如潮恶评。然而不久之后《剑风传奇》在漫画界口碑便一路飙升，其单行本第8卷甚至在日本漫画史上创纪录地再版了33次，直至今日依然人气不减。由此可见当年的《电软》小编在甄别漫画名作逸才的眼光上是何等精准独到。另外，1999年第五期的封面主题《青之6号》更是在资深动漫圈中也鲜为人知的非主流剧场版作品，连动漫杂志用来作彩插恐怕都得先考虑一下读者认知度，而《电软》则毫不犹豫地信手拈来就当封面摆到报刊亭里去卖，再次不得不赞叹当年负责封面供图的小编简直是用“绳命”在选材啊！

最后也是最重要的特色，则是《电软》真正做到了“电视游戏玩家的喉舌”，为大众读者提供了一个绝佳的发泄平台，许多评论杂文让人看着就解气。虽然历经停刊一役后小编们暂时不敢对大环境再加以微词，但和兄弟行业互掐还是可以的，譬如PC党。当时最具代表性的莫过于游戏才女雪鹰的一篇吐槽段子“最近有件事情不吐不快：有位仁兄因为在电脑上比TV晚了一年才玩到《FF7》，酸葡萄的心理立刻涌现出来——他在介绍如何修改电脑版《FF7》的时候，得意地说什么玩TV GAME的人无法享受到修改游戏的乐趣，我真想问问他是否知晓有个叫‘金手指’的东东？再者，玩游戏无法过关而依赖修改大法也不是件丢脸的事呀！”

如上种种，加上硬派攻略信息与独家新闻评论，构成了一个欢乐的《电软》大家庭。这是《电软》最光芒四射的黄金年代，几乎每期杂志刚上市不久便被一扫而空，几乎每期都在加印，却也每期都在脱销。在当时的书报亭里，基本只有《电软》一本杂志敢做到封面上除了图片和刊标外什么都不放，却依然有无数读者翻也不翻就抢着来买的气魄。这个路数在2000年的新世纪第一期里做到了极致——封面上除了刊标和一个纯红色衬底之外，再无其他。

是的，对于那时的中国玩家读者而言，“电软”这



■笔者所收藏的《电软》出品的各种增刊及周边书籍等。

个词便足以代表了一切。这是一种源自灵魂深处的信任，以及无上的忠诚。

增刊·增刊·爆

《94电软典藏本》是中国游戏业界的本一本典藏本式增刊，不过说起这本增刊，当年的停刊事件也有它一份“功劳”。根据国家出版法规要求，杂志每年可出增刊一次，但必须在封面显著位置标明“增刊”。而此书封面不仅不标明“增刊”，反而以“94典藏本”命名，可见当时杂志的法规观念之淡薄，停刊处分也就在劫难逃了。但这本以“精华本”为内容主打的增刊满足了许多读者一窥早期杂志内容的迫切愿望，销量异常火爆，从此拉开了《电软》帝国的增刊大旗。

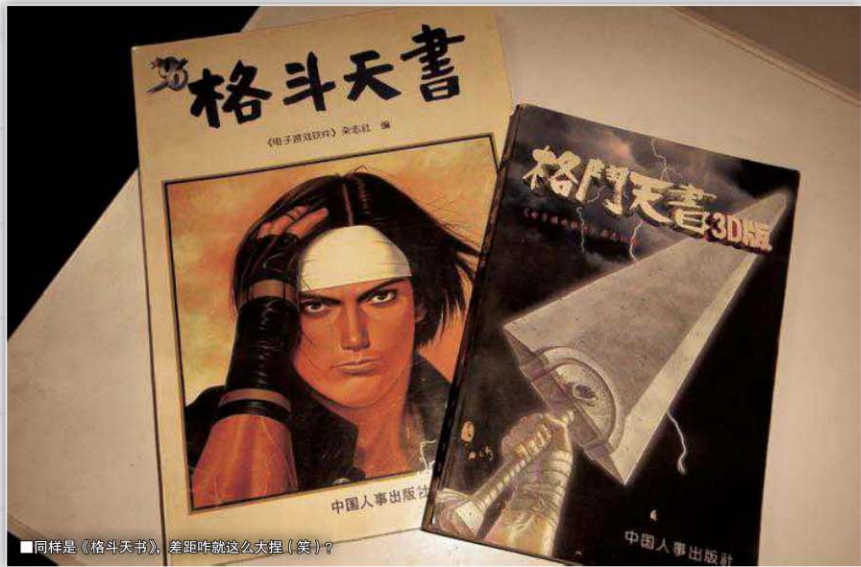
停刊期间，小编们并没有闲着，反而利用这段时间制作了一本别册，命名为《95秘技宝典》，分为上下两册出售。这是中国第一本正规的游戏工具书，收录日本《FAMILY COMPUTER》、《SATURN FAN》、《PLAYSTATION》等杂志公布的自1986年至1995年5月底十二年间全机种几乎所有的游戏对应秘技，资料相当齐全，实用价值极高。惟一美中不足的缺陷是由于小编们缺乏制作工具书的经验，竟然没有在书里设置索引

……而且有些游戏译名前后不统一，给读者们带来了一定的检索困难。不过瑕不掩瑜，这本《秘技宝典》的口碑依然极高，连带着随后不久面世的《95电软典藏本》，一同成为了读者们在1995年里不可不读的两大珍宝。

《电软》增刊的井喷式流行爆发，源于1996年的《96格斗天书》。这本书起初本拟沿袭“典藏本”命名，岂料还在制作阶段中，市面上便出了盗版书商推出的山寨《96典藏本》，让小编们哭笑不得。鉴于全书乃是一本格斗游戏专题攻略，遂改名作《96格斗天书》，反而大获成功。天书中涵盖了十几年来的格斗游戏精华，以《格斗之王》、《街头霸王》、《侍魂》等人气作品为主打，收录了超过60款格斗游戏，在内容上包括出招表及必杀技，以及游戏研究、系统解说、实战技巧、搓招指导、游戏发展历史、开发者访谈、游戏秘技等等，堪称中国游戏书籍史上的精品。《96格斗天书》封面角色选用了人气爆棚的草薙京，使其对从不买杂志的街机玩仔一族也颇具吸引力，导致许多偏远书商也一再要求追加订单。此书一版再版，均被抢购一空，后来的新版将封面底色由蓝改白，反而令许多读者再次购买，将蓝、白各收一本珍藏。此增刊的销量最终反超杂志，成为一朵前无古人后无来者的奇葩。

之后，《电软》的增刊军团开始飞速扩张起来：《97秘技宝典》、《97游戏天书 世嘉特辑》、《97电软增刊》、《电软收藏纪念版》、《98电软增刊》、《格斗天书 3D版》……基本满足了读者们的各种口味需求。不过这些增刊的质量也参差不齐，有些存在明显的赶工痕迹，譬如《格斗天书 3D版》，全书的160页彩页全部出现了严重的设计失误及印刷质量问题，导致读者几乎无法看清上面的出招表，《电软》官方在五周年紀念特辑上也不得不对其作出“一本制作很不成功，甚至可以说完全失败的书”这样的评论。不过抛开这些瑕疵不谈，《电软》增刊军团的整体阵容还是令人满意的。

1998年之后，《电软》的增刊队伍开始向多元化、特辑化扩编，首先旗开得胜的是《GAME BOY特辑》，这本书将读者受众定位指向了中国数以百万计的GB玩家，在这个从未有人涉足过的市场里获得了空前成功，最终再版五次，这个记录至今无人打破。从此《GAME BOY特辑》形成了系列特辑，未来的《掌机迷》便脱胎其中。之后则是青少年流行文化杂志《都市流行·酷》，这套与游戏完全不搭的杂志最初由日方授权投资，后来改由国内一家出版公司接盘，生命力相当顽强，不过对于广大的游戏书刊读者来讲，购买此杂志的意义大概只是为了摆脱自己的“宅”形象吧。动漫方面，为了对抗《电电》集团的猛烈攻势，《电软》也推出过多辑《MAGIC地带》、《三栖人》等纯动漫题材刊物，内容上堪称经典，不过鉴于制作人手有限，未能形成持续品牌。再后来，



■同样是《格斗天书》，差距咋就这么大捏（笑）？

针对资深玩家群体的《游戏批评》、针对入门玩家的《菜鸟通》、针对模型爱好者的《TOYS》纷纷出笼,《电软》帝国的增刊市场彻底形成了井喷式增长,完全爆发开来。

然而,急速扩张带来的隐患,亦在如影随形。

孤高·孤高·寒

对于《电软》逐渐一路走向消亡的故事,在今天说起已经没有多大意义。但如果非要用一个词语来概括的话,那么恐怕应该是傲慢。事实上,古往今来许多盛极一时的帝国又何尝不是因此而退出了历史舞台的呢?由于傲慢,《电软》对读者群体的欣赏水平,对竞争对手的成长速度,以及对市场业界的发展方向等均出现了判断上的偏差。而这些,正是《电软》衰落的根源。

首先,《电软》在杂志里挑起了太多不必要的主机阵营矛盾。这个在创刊初期已有体现,如第四期里张弦与叶伟的一篇向任饭挑战的稿子;《世嘉五代与超级任天堂比较报告》,揭开了一场“世嘉饭”与“任饭”之间的超级大战。这篇文章与其说是“比较报告”,不如说是为世嘉造势,之后还唯恐天下不乱地附录声明:“此文为一家之说(贬超任而崇世嘉),与编辑部无涉,超任迷可鸣鼓而攻之。也欢迎广大电玩迷结合自己的心得体会参加讨论。”激起了读者们的强烈反应,编辑部在半年内收到了上百封来信参与到此辩论中来。

如今看来,这种挑起百家争鸣的行为其动机本身是好的,但问题在于叶张二人属于编辑部的“直系”,使得编辑在选稿与改稿时带有明显的主观倾向,最后导致辩论完全失去了应有的意义,读起来仿佛就像愚蠢的人类在向云端的神明挑战。

到了32位机时代,编辑们又故技重施,这次针对的则是索尼阵营,杂志在一篇名为《谁是第一!——游戏业的超级争霸战》的文章中不惜抛出“索尼已死”这样的标题来搏眼球,而此文实际上则是译自1993年日本《游戏批评》里的一篇文章,那时PS还没有发售,原文作者只是根据索尼在与任天堂关系破裂后退居维谷的处境作出了推测。而在《电软》的这篇文章刊登之时,PS

的全球销量已经达到了2000万台,同期的SS销量为800万台,N64销量为500万台。如此颠倒黑白的评论若在今天发布,一定会引起轩然大波,然而还是在那个消息闭塞的时代,读者们把杂志奉若神明,结果在购机时遇到了一定误导,许多人把SS刚买回来没多久便发现基本没什么新游戏了。

如此种种,不胜枚举。

其次,鉴于龙头老大的地位,《电软》对读者的态度多年来始终处于“我写什么你看什么”的乔布斯式思维,认定读者群体只是一群嗷嗷待哺的无知绵羊。这样的心态也导致了编辑群体自己在选材上渐渐漫不经心,太过轻信自己的主观臆测与资料来源。如此闹出的最大笑话莫过于《生化危机2》豪鬼出现秘技,这个原载于美国游戏杂志的一篇愚人节专题被小编们信以为真,全盘翻译过来放在杂志上,连那张豪鬼在警察局内用波动拳打丧尸的PS照片也照搬不误,结果导致无数读者去尝试“用小刀和手枪通关十遍”这种用膝盖想也知道是坑爹的打法。最后还真有几个人通了,发现被骗后来信询问,而秘技栏目只是用一句“版本不对”轻易打发了事,围观的读者都想代替人家吐血了。毕竟在日趋步入的互联网时代,民工正在逐步开启,这样的糊弄手法实在是过于欠妥了。

再次,则是无处不在的广告,《电软》的广告数量一直居高不下,读者们起初尚能忍耐,但在2000年左右的某几期里,出现了广告将近占全书篇幅1/3的情况,几乎每翻两页就是一页广告,连难得的几张彩页也被大幅广告占据,或是用动漫大图充数,而其他部分的杂志干货却空洞无物。这种也许是因经济压力所迫的做法直接导致了大批忠实读者叛逃。笔者大致也是在这个时期选择了离开《电软》,从此不再期期守候购入,偶然路过书报亭翻上一翻,也就罢了。

再后来的事情,大家也就都知道了。

■翻开当年的《电软》,会发现有限的彩页被浪费在了广告上。



电软·电软·悼

回忆过去是一件很痛苦的事情,尤其是这些十多年前的往事,对照着书柜里尘封已久的杂志,我思索追忆了好久才勉强将它们一一聚集拢,就像在拼一张记忆拼图。

虽然是一篇纪念《电软》离开一周年的文章,但原谅我无法写得再多。我知道《电软》在2000年之后也做过许多转型,各种改版,无数努力,但我已不再陪伴在她身边。仅靠道听途说来的事情,是无法写出来什么的。我所能表达的,只是作为她的追随者时所见闻的一切。

《电软》的诞生及逝去,都是中国游戏界的旗帜性事件。在这将近二十年的岁月里,风云变幻无数,市场从萧条变得火热,业界从单机走向网络,读者从无知变得无所不知,《电软》这只既苍老又固执的乌鸦也许并不再适应这个世界。它累了,它需要休息。在这条路上继续行走着的领航者,或许也该从中领悟一些东西吧。

缅怀《电软》,缅怀我们逝去的童年与记忆。

【文: BANYANO】



活在一切之中

1976年,美国文学史家莫里斯·迪克斯坦在回顾刚刚过去的六十年代时写道:“所谓长大成人就是第一次产生一种无法弥补和无法挽救的感觉;我们认识到,每走一条路,就一定有许多其他的路未走,许多路永远也不会有人去走。成年的甘苦糅杂的才识总是不同于青年的冲动的激情;但是经验之路并不一定以徒劳和挫折告终,正像青年的憧憬不一定由于天真和希望一样。”

以上,接下来的文字独属于一个最不靠谱的小青年儿,是嬉皮士的乌托邦,也是反叛者的自由宣言。关于电视游戏,更

关乎梦想。坦诚来讲,这篇文字虽短,但写作的进程却比之前我曾经在《电软》编辑部通宵达旦所写出的任何稿件都要缓慢。每个词语,每个意义,需要我去仔细斟酌,都需要更加真诚的思考,一些弥足珍贵的东西纵然已经逝去,但也值得铭记。

时光·漫步

过去和未来,有那么多隐秘的关联。上世纪90年代初,在那个电子产品对一般家庭来讲还属于奢望的年代,老舅用积攒下来原本买照相机的钱购置了一台任天

堂红白机,促成了我与游戏间的第一次接触,从此一发不可收拾。

在成为玩家之后,在我的整个玩家生涯中发生了一件大事。童年的某个午后,在一个书报摊上看到了一本叫《电软》的杂志,立马被吸引住了,于是就再也离不开这本杂志。尤其在处于那个颇有些“鸡飞狗跳”的叛逆期,《电软》就是我的自由宣言。“为玩家正名!”正如有些东西你永远无法忘却,至今回想起这句话来我仍然感觉振奋发聩。再后来,一本叫UCG的杂志也走进了我的生活,在看过内容之后,与《游戏机实用技术》这几

个字的羁绊也算是再也割舍不下了。

犹记得当年既要留下零花钱去街机厅,又要买下当期《电软》和UCG时的窘境。不过在手持双刊的时候,你就会觉得之前所做的一切努力,所承受的一切饥饿感都是值得的。我喜欢将当期的两本杂志放在一起看,觉得只有将两本杂志全部看完之后,自己的精神空虚才能被填满,其中的向往自是不言而喻。

夜·地安门

没有什么类似青春戏剧的桥段,只是一个看起来简单的过程,我们每个人都会长大,当然,游戏也在悄然成长。一转眼,我从一个饿肚子省饭钱只为放学后能玩上游戏的小屁孩变成了一名上班族。很幸运,自己的第一份工作竟然就是在《电软》编辑部。虽然那时的《电软》已经步入了自己最后两年的时光,但对我来说那仍然是一个灿烂的梦想。一个曾经以为遥不可及的事业,正等待着我去触碰。

此时的《电软》编辑部位于京城的中轴路边,距离鼓楼、地安门等最具北京特色的地段都相隔不远。而除了游戏之外,这也算是我当时毅然投身《电软》编辑部的原因之一。有一首歌曾经唱道,“走在地安门外,没有人不动真情”,北京当地的老玩家们,他们对鼓楼地区的情感则是更加深厚。这里有对过去时光的怀念,

也有对自身的寄托。理所当然，鼓楼一带自然也成了编辑们平时定期必去的心灵“净土”。要么是在当期杂志的制作过程中，主编小沛带着我们赶着去鼓楼订自己最喜欢的或是要做攻略的游戏；要么就是在截稿之后去大搓一顿。风卷残云般地扫过大碗卤煮、炒肝等群众喜闻乐见的食物，怎叫一个过瘾了得！

鼓楼一带地方虽小，但其中蕴含的多元文化却不简单。它是京城既古老又现代的特色文化街区，每个小编在鼓楼一带都带着自己最爱的店，比如亦银喜欢光顾各种模型店，誓将“毁一生”的模型事业进行到底；财主小沛总是会参与各种全新软硬件的首发，让人羡慕嫉妒恨；而我则喜欢去各种唱片店寻宝……

如果问我编辑生活给我留下印象最深的事情是什么，那莫过于在截稿的前夜与大家共同奋战了。校稿、改稿的工作量不小，有时校对完了就已经是后半夜，第二天早上才回家睡觉更是常事。在编辑部待得时间长了，渐渐也就适应了截稿前的这种节奏。而且，后来我想也要感谢当初的这份工作——截稿之后的深夜，一个人走过地安门，这座古城的另一面在你面前更在你心底里显现出来。日间的地安门心脏地带，车多游人多，黄尘滚滚升腾，嘈杂弥漫。而在深夜间，它仿佛又恢复了自己的本貌，吸引着我沿着熟悉的街道走去，去找寻、感受，去聆听古老的故事。

关于编辑部的记忆永远停留在了



■电软编辑部一角，亮点颇多，大家自寻。

2012年，地安门还是老样子，平安大道东西横贯，车多人更多。偶尔听到一个男声在唱：“One Night In 北京，我留下许多情，不敢在午夜问路，怕走到了地安门……”听着听着，胸口有点堵，眼眶也有点发热。回头再看胡同，看不到斑驳的琉璃瓦，也看不到那落了漆的朱红木门。

寻·在路上

关于自己人生的一条线索按顺序展开，一个悸动中的心脏在反反复复的呐喊声中终于破土而出。不过就目前来看，曾经梦想的那个伊甸园与未来的乌托邦之间的张力已完全失控；我既回不去伊甸园，也到不了乌托邦。读者们的品味一直在变化，又或者，到最后乃至整个《电软》的读者群都发生了根本性的转变。90后或者年龄更小的读者们更需要什么？更钟情于何种内容和表法方式？我们尚未找到答案。于是，曾经那个在杂志上以“肥皂”

为笔名的第十八代目龙哥就以“在路上[On the road]”为借口，为自己与这个极端世俗的世界建立了一道脆弱的防线。为什么要在路上？为逃避，也为寻找。

我是一个普通的游戏编辑，更是一个平凡的玩家。在经历了多年的包机房、街机厅游戏历程之后，很多当年一起玩游戏的朋友都已经不在玩游戏机了。时间过去了这么多年，可我们仍然可以说国内甚至还没有一个类似于游戏产业的东西存在。我的青春正走向谢幕，正如已是满头白发的Snake在墓地中接受了最后一个任务，故事的终章——也正如当初Naked snake在The Boss墓前漫天落樱中的那个军礼而拉开的整个故事的序章。在Snake那些灰白胡须和淡淡伤痕之间，是英雄的稳定从容还是面对迟暮时的无奈呢？

一天之中，为了别人的境遇哭或笑，为了别人的言行欢或怒，似乎只有想写点东西时才能回到真实的自己，而写什么本身也变得不重要了。在忙碌中，偶尔发现

很多人都会怀念那些过往的青春和美好，比如在春末夏初的时候穿着波点裙的姑娘，喝着北冰洋小汽水儿，摆弄年代久远的胶片机。而我，则让当年的游戏快乐停留在记忆的某处，不经意间会隐约回忆起那些和朋友一起走过的日子，原来那些都是如此小而美，短暂而又快乐…… [文：肥皂]



纸媒时代的百年孤独

茨威格在《昨日的世界》中说：在我们的今天和我们的昨天与前天之间的一切桥梁都已拆毁。这让我一时间不知所措，甚至左右为难。因为每当我想提笔写下一些关于自己儿时玩电子游戏经历的回忆性文字时，都会担心我在这些老气横秋的文字里小心翼翼地珍藏至今的那种情怀，对于今天这些一出生没几天就捧着个iPad指指点点神气十足的小伙伴们来说是否有什么意义。不是曾有人戏谑前人的理想总是会成为后人的笑料么？后来转念一想，无论生活在哪个时代的人们对于美好事物的追求和美好生活的向往大概总是一致的吧，也许小伙伴们总有一天读到这些零散的文字时也能理解我们这帮老男孩这份酸涩的回忆吧？

写吧！

作为一个游戏玩家成长在1990年代是十分尴尬的，即使你未经历过大概也听说过，那时候主流社会视电子游戏为洪水猛兽，卫道士们为了拯救我们这些喜欢电

玩的“迷途羔羊”整天不遗余力地在各种场合对这一新兴事物口诛笔伐。电视、报刊等各大媒体偶有报道关于电子游戏的信息也几乎全是诸如“学生沉迷电子游戏荒废学业”或“电子游戏引发青少年犯罪”之类的负面新闻。在那个荒唐年代里，父母们希望孩子们从小立志成为科学家、政治家、企业家等等各种家，但我们像冷笑话一样纷纷成为了电子游戏玩家……

在这种大环境下，没几个孩子能光明正大地玩游戏，我们仿佛一群鸡鸣狗盗的小混球，为了躲避风纪委员的眼线，为了逃过家长和老师的追捕，只能偷偷摸摸地混迹于大大小小的游戏厅，在虚拟世界里艰难地寻找一枚枚快乐的碎片。那种“猫与鼠”的情形无异于现今小贩们躲避城管们时的窘态。那时候，最痛苦的事不是由于没钱只能在游戏厅里眼巴巴地看着别人纵情于虚拟世界，而是成人世界里无人能理解自己对于“第九艺术”那份孤寂的爱。

后来不知从什么时候开始，小城里一

个名叫“启迪书屋”的动漫书店（兼营电子游戏包机房业务）里的大孩子们之间开始传阅一本名为《电软》的神奇杂志，这本电玩杂志令每个孩子爱不释手。当时《电软》是大陆为数不多的几本正面报道电子游戏文化并宣扬健康游戏理念的刊物之一，办刊风格可谓特立独行，而其刊载的那些观点前卫、文风犀利的杂志也很快征服了大量痴迷电玩却心无所依的孩子们，笔者便是其中之一。

我最喜欢“闯关族的家”这个妙趣横生的“读编互动”栏目，里面刊登了来自全国各地玩家们热情洋溢的信，大家纷纷向主持人倾吐自己喜欢玩电子游戏却得不到家长和老师理解的苦恼，还有对未来电子游戏发展方向的美好畅想。而那些性格或风趣、或细腻的小编们也会十分幽默地用一种自嘲式的调侃帮大家分析眼下的困境，并鼓励大家勇敢面对生活中的各种挑战，努力建立一种“玩物尚志”的健康生活方式，快乐度过每一天——用今天流行的话说就是传递一种“正能量”。

京味十足的凤林、朴实的小沛、风趣的蔬菜汁、坚强的宇多田……过去的10年里，我用一封封诚挚的书信与他们隔空对话的情景依然历历在目，回想起来恍如昨日。

有《电软》相伴的那个年代也许并不是最美好的年代，也不是最伟大的年代，但绝对是最纯真的年代。

多年以后，在公交车上，再次面对那些用异样眼光看着胡子拉碴的笔者手捧GBA玩得津津有味的大叔大妈们时，我会想起那个在启迪书屋渡过的慵懒下午——我悠闲地翻阅着《电软》，沉醉于“闯关

族的家”这个青少年玩家们的心灵避风港。

年少时的种种生活，仿佛孩子们坐在海滩上的沙雕城堡，最终都会被时代的大浪冲刷得留不留一丝痕迹。电子游戏似乎只是我们儿时一个美丽的梦，我们梦醒后忘了《魂斗罗》，忘了《超级马里奥》，忘了《街头霸王》，忘了PlayStation……然而，如今电子游戏似乎已经渗透到我们的娱乐生活中的每一个角落，我们偷菜、社交、切水果、打DotA……

互联网带给我们更快捷的游戏资讯和更丰富的视频攻略，我们无须推开《电软》这扇小小天窗去看外面的世界了，整个世界便已毫不客气地涌入我们生活的每一个角落。玩家们不再在乎自己是不是“素饭”或“任饭1”，甚至不在乎自己是不是一个玩家，大家更关心什么时候能找份工作买套房子成个家。这个变化太快的世界无人再纠结电子游戏究竟是不是潘多拉的魔盒，玩家们也不会因追求一份简单的快乐便被钉在道德十字架上了。

于是，《电软》这本羊皮卷一样的老杂志，见证了这片热土上的游戏文化从萌芽到兴盛，从繁华到寂寥，最后也如同《百年孤独》中的马孔多小镇一样被飓风吹散，渐渐消逝于人们的视野中。

看完UCG320的“电软纪念特辑”，我十分忧伤地想起了《海上钢琴师》这部传奇电影。影片的结尾，钢琴师“1900”不愿适应新时代，在完成了心灵的告白后，十分坦然地选择和他的弗吉尼亚号一起沉没，永远停留在过去。而《电软》离开的时代，我们每一个玩家却必须走进新时代……

是为纪念。

[文：飞死超人]



猎人训练营

就在2013年4月17日,《怪物猎人 边境》将进入全新的版本——《MONSTER HUNTER FRONTIER G》(下称《MHFG》),由于Capcom在上次更新《FORWARD 5》时放出的先行test大受玩家好评,尝到甜头的Capcom在本次依然采用这个方式,使得玩家能在更早的时间内体验到《MHFG》的魅力,全新的版本不仅加入了全新的G级怪物,武器也追加了全新动作,下面就让我们一起看看《MHFG》都有什么吸引人的内容吧!

★《MHFG》更新前瞻

GR 系统

GR是本次引入的全新等级制度,只有当玩家的HR到达HR999的时候才能领取晋级G级的紧急任务天翔龙,顺利通过后玩家将获得全新的等级——GR。

和通过吸收经验值升级的HR、SR不同,GR并未将11把武器分化,而是采取和掌机版类

似的升级方式,完成G位任务可以取得GRP,升级到GR*-4的时候玩家将能领取下一个GR的紧急依赖,按照GR1-1→GR1-2→GR1-3→GR1-4→紧急依赖→GR2-1的流程进行提升,提升后相应的新怪、新G级怪会随着解封。



G 级武器

强化

新实装的G级武器的生产、强化系统不同与固有的武器,打造出的G级武器处于LV.1的状态,需要玩家不断使用素材一路强化上去。从目前体验服提供的武器来看,LV.10的G级武器数据已经超越天岚,接近目前泛用性最强的霸武。



不过G级武器的生产也是一个巨坑——强化武器有失败这个设定,强化失败之后虽然武器不会损坏,但升级用的素材跟GZ会消失……



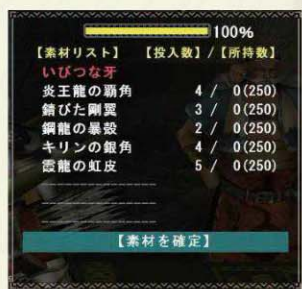
附魔图腾

シジル(附魔图腾)和用在装备上的技能珠类似,G武器可以将原来的武器洞换成可装备シジル(附魔图腾)特殊武器洞,每个G

级武器可以打2个图腾,每个图腾最多发动3个技能效果。值得一提的是,这个技能效果不会对原有技能造成影响,而是独立存在的,也就是说不会

占用可发动的10个技能的格子,从而使玩家轻松发动更多技能。

玩家可在刚猫老猫那里生产图腾,只需指定1个G级素材媒介后,系统会要求玩家投入素材作为燃料,使生产槽到达100%后随机抽选发动的技能。从体验服的试玩来看,决定技能种类的关键在于作为媒介的G级素材,作为燃料投入的素材是否高级完全不会有影响。



新属性

目前官方公布的新属性有4种,都是基于原有的水火冰雷龙五种属性的复合属性。

其中炎是火+龙的复合属性,雷极是雷+龙的复合属性,至于光跟天翔,老卡卖了个关子不肯公布,只有等到4月17日才见分晓。



新动作

片手

站桩无限连斩(全型共通):无限连,但速度并不快,无SA,后续只能派生回转斩或者二段跳斩。

双刀

真鬼人模式（全型共通）：在真鬼人状态中追加前后左右

鬼人回避以及乱舞旋风（真鬼人状态不烧耐力改烧血，绿血烧到1时继续烧红血，烧到HP1时自动解除）。

太刀

气刃放出斩（全型共通）：可直接施放或者在各段气刃斩后派生，发动时不管气刃有没有发动，气刃值必须过半；施放动作较大，难以精准打击弱点，威力值未明，施放后气刃值一次清空，虚耗颇高。

前刺后退（地型）：感觉跟后退斩职能重叠，这明显应该是追加到天/岚型上。



大剑

不动（全型共通）：各攻击动作可手动追加一个特效，免

疫大多数吹飞攻击。插地格挡（天/地型）：插地强格挡，格挡过程耐力会一直消费，不过格挡时不会被击退。

锤子

蓄力上挥（全型共通）：

不同蓄力阶段蓄力上挥的移动距离不同，蓄力上挥后可以接三连击。

狩猎笛

追奏（全型共通）：旋律出

来后可直接追奏出第二次，例如攻大后直接出追大，但追奏后已吹的音色会清空。

长枪

强格挡（全型共通）：强格挡中移动速度减慢，格挡过程耐力会一直消费，格挡后不会退后。

盾牌（全型共通）：范围格挡（全方位范围格挡、过程中持续消费耐力，耐力减到25或者防御一定HIT数时解除、格挡解除后CD时间较长）。

铳枪

快速装填（全型共通）：炮击后快速装填一发弹药，装填后可直接派生连击炮。



排热回避（全型共通）：回避后可排热进行二次回避，以消耗斩味作为代价换取机动性。

爆龙轰击（地型）：发动龙击炮时再追加装填一发子弹一并发射，带HA，吹飞攻击无效（原龙击炮改为可斜上以及对空发射，这2种也同样可爆龙轰击）。

回转敲击（天/岚型）：打火机状态下平刺第三段、挥举第三段、斜刺第二段可追加派生。

轻弩

快速装填（全型共通）：装填过程中迅速地再装填一次，天、岚型也可以一次装满

弹夹。快速射击（全型共通）：单发射击时快速射出下一发，速度虽然比不上速射、超速射，但胜在适用于所有弹种。

重弩

压缩状态（全型共通）：把弹

夹的子弹压缩成一发射出，全弹种对应、但异常弹压缩发射后只有一发的异常值（排热槽填充极快）。

弓

曲射（全型共通）：在《MHP3》的基础上修改，曲射

类型除了原有的爆裂、扩散、集中三种外还追加一个斩断，爆裂型改为撒甲榴弹效果。

G级防具



在G级任务中，如果玩家的装备非G位对应的武器/防具时，系统会提示你的装备与任务不对应，进入任务后角色会获得一个满头黑线的DEBUFF，此时角色受的伤害增加——只要发动这个DEBUFF，剑士的防御力可能还不如未发动DEBUFF的射手……

同时，G级防具也引入了“套装

效果”这个概念，当玩家装备3个G级防具时，最大发动技能数到达11个，同时获得“攻击力UP”的效果。当装备5个G级防具时，最大发动技能数增加到12个。不过从内测的已精炼装饰品来看，发动的技能值大多数+1、+2的，加之普遍G防具洞都很少，在版本前期别指望能发动12个好技能了。

G级防具

独自的特殊效果が発動。必要素材数が少なく、生産のしやすさも魅力。

最大発動スキル枠が増加
G級防具3部位以上装備
● 攻撃スキルが1枠増加。最大で11枠のスキルが発動。

G級防具5部位装備
● 攻撃スキルが2枠増加。最大で12枠のスキルが発動。

攻撃力が上昇
G級防具3部位以上装備
● 攻撃力上昇の効果が変動。
● 攻撃力UP

G級防具からG級装飾品の
精錬が可能
最大レベルまで強化したG級防具は精錬により
G級防具の属性が向上する。また、精錬により
属性により異なるさまざまなG級装飾品が
作成可能。G級防具以外のG級装飾品は
にも適用可能。

最大レベルに達したG級防具
● 属性UP

新怪



天翔龙

御伽传说中传承的，在比其他龙种更高一层的空域翱翔的古龙，这次运用大型探查船才得以印证它的存在。



冻海兽

冻海兽分雌雄，雄兽体型巨大、性格温厚，但一旦领地被侵入会对入侵者发动猛烈的攻击。雌兽个头较小，通常只有雄兽的一半，牙比较短，主要是用于捕食鱼类的目的，在族群里负责养育幼兽，但有外敌的时候也会与雄兽一起与之抗衡。



倾雷鸟

最大的特征是荧光色的羽毛！华丽的颜色不是警告色，而是源自求爱行动时争艳的习性，华丽的外表虽然连带着容易被外敌发现的危险性，但这也证明了它是维持这种状态都可以存活下来的强者。



暴锯龙

栖息于极海的怪物，目前分类不明，命名来自双目前端长长突起的锯齿状鼻子。全身覆盖着硬可破冰的蓝白色甲壳，一切体格特征都是为了在冰中快速移动目的进化。



针缠龙

近年新发现的飞龙种怪物，如其名全身长满针状的硬毛，能对猎物射出，还能封住猎物退路确实地给予致命一击。硬毛是体毛在皮肤分泌的油脂作用下生成的，特别是尾尖部分一大札硬毛纠在一起，可以发挥几乎等同其他飞龙角匹敌的功效。皮肤分泌油脂是针缠龙必不可缺的，但容易着火的油

脂也是针缠龙的弱点。



当高，一不小心便会自取灭亡……

飞空全方位刺雨：高高跳起，向周围大范围撒放刺雨，正下方是死角，但如果此招连续施放的话，周围基本没有可移动的地方，非常麻烦。

当针缠龙的HP下降到一定程

度后还会进入真怒模式，全身的刺带毒、麻、眠状态。速度更快、攻击更为猛烈。此模式下不但所有体术攻击带状态异常，连踩到地上的刺也会随机中毒、麻、眠其中一个状态，如果不幸被击飞到刺丛中，往往不死也残……



针缠龙体验



最初官方重大发表时候，针缠龙给笔者的第一印象就类似是日本神话中的风妖镰鼬的感觉。这次体验果不其然！无论造型动作各方面都非常到位！针缠龙善于以全身的刺进行攻击，刺还会留在地上，在一定程度上限制了猎人追击、逃跑的路线。

空中背压：高高跳起后背部朝地往下压，跟霸种吞龙同样的动作，但背部的刺会留在地上！

旋风吐息：突出球状吐息，着地后激起旋风。

三连旋风吐息 + 针旋风：连续吐出三个吐息后用尾巴把刺甩到其中一个旋风中发出针千本攻

击，攻击力其高。

尾刺飞镖：跟讯龙一样的动作，但针缠能射出一大札密集的刺，当然也会牢牢地钉在地上。

蜷身防反：像刺猬般把身体蜷成一团后射出小范围的刺防御。这时肉质变得非常硬，而且近战武器攻击后会遭到反弹，反弹攻击力相

BUG 修正 & 平衡性调整

- * 近战武器整体斩味修正值加强。
- * 音爆弹追加可取消范围内雪人、结晶、睡眠、晕、倒地晕等效果。
- * 底力发动条件从40%改为40点，同时实装能微量减少体力的道具。
- * 笛子、强走药的强走效果改为跟使用回避、跑步等消耗耐力的动作后，持续时间会相应减少。
- * 格挡、前翻滚过程被打中受到伤害会减轻。
- * 前翻滚、后跳侧移、大后跳的无

敌时间加长。

- * 中了暴风压、超咆哮、超震动时的动作改变。
- * 被怪发现瞬间会被吓到这个动作改为任务中只发生一次。
- * 中了睡眠改为跟《MH3》里面的设定一样，不是马上睡着，而是经过一段时间才睡着，期间内喝元气G或者网吧饮料可解除。
- * 原种、亚种、稀有种怪物在怪物图鉴中完全区分（根据狩猎数得到的称号是否会随着增加？）

多边共享



随着本期刊的推出，本次多边共享再次为广大读者带来动漫新番推荐，随着1月番纷纷完结的，4月新番也悄然而来，本季除了一些话题作的续集之外，不少改编或原创作品也颇具亮点。本期多边为大家推荐几部小编们所关注的作品，还没决定看那些的可以参考一下哦~~。

《DATE A LIVE》

关键词：后宫、喜剧

国内翻译为《约会大作战》，是由同名人气轻小说改编而来的喜剧动画。故事背景设置了空间震的概念，只要邻界的精灵出现在这个世界上，就会造成空间的剧烈摇晃以及造成损害的大爆炸，爆炸中心的所有设置都会被消灭殆尽。五河士道原本过着平凡的日子，但在一次意外中卷入了空间震，遇见了精灵，为了阻止精灵毁灭世界，士道必须和精灵来一场约会，让精灵迷上他！作为

富士见书房四十周年的纪念作品，本作在画风和画面效果的表现上有着极其出彩的表现，算得上是四月新番中的佼佼者。虽然目前的剧情不算十分出彩，但由于有小说的支持，相信后面的剧情表现会有所突破。推荐给喜欢恋爱喜剧的读者们。



《潜行吧！奈亚子 第二季》

关键词：NETA、搞笑、SF

《潜行吧！奈亚子》自开播以来以其搞笑的轻松风格受到FANS的喜爱，本次四月新番播放的是由原班人马操刀的第二季。故事



上延续了上一作的剧情，描绘了八坂真寻和奈亚子、克子、哈斯塔等宇宙人之间的爆笑故事。动画的特点在其无孔不入的NETA要素，无论是标题还是角色被修理时的惨叫声，都是能找到出处的NETA要素。值得一提的是前作的主题曲以其特有的风格引起了很大的话题性，本作的主题曲延续风格，由“后ろから这いより队G”演唱。

《我的妹妹哪有这么可爱》第2季

关键词：人生相谈 妹控

备受FANS期待的《俺妹》第2季虽然更换了动画制作公司，但作品整体的画风以及素质并没有太大的变化。新TV版动画的剧情承接前一季的故事，桐乃从美国回到日本，继续开始了又宅又欢乐的高中生活。“宅”和“妹”依然是动画中最主要的关键词，然而包括高坂京介、真奈美以及黑猫等等人物之间的关系相比第1

季却都有了微妙的不同，这也是第2季的重要看点。之前受到好评的ClariS将继续为新作演唱主题曲。



《我的青春恋爱物语果然有问题》

关键词：吐槽向、残念系

由人气小说改编的恋爱喜剧作品，虽然题材与《我的朋友很少》类似，但仔细看下去你会发现与它有完全不一样的展开。故事讲述因为性格问题，一个朋友也交不到的比企谷八幡在老师的命令下加入了“奉仕部”，与雪乃、结衣等人开始了一场残念系的青春物语。本作的动画由Brain's Base制作，该社以《永生之酒》和《夏目友人帐》系列”等动画而闻名。从现在已播出的内容来

看，虽然动画有些崩，但整体节奏把握得很好，各种吐槽点也不由得让人觉得很欢乐。目前小说已经出到第七卷，小说到中期有不少新的剧情展开，也让我们期待动画在后期的剧情表现。有兴趣的玩家绝对不要错过哟。



《写真女友》

关键词：摄影、纯爱、杀必死

由去年PSP平台发售的同名恋爱育成游戏改编的动画。故事也是以青春校园恋爱为主题，过着平凡生活主人公前田一也希望能够通过摄影来改变自己，于是就



用父亲给他照相机展开新学期的校园生活。从目前放送的两集来看故事基本按照原作的剧情发展，但原作中几乎没有互动的女生之间会加入怎样的剧情，以及谁会跟主人公擦出火花，这些都值得期待。动画由MADHOUSE制作，画风跟游戏可谓相差甚远，所以玩过原作的同学（比如我）会觉得别扭，还好没到谈得上崩坏的程度，推荐给喜欢纯爱主题的同学观看。

《翠星之加尔冈蒂亚》

关键词：未来科幻、虚渊玄

继《魔法少女小圆》和《心理测量者》之后，由自称“爱的战士”虚渊玄又为我们带来了一部全新风格的原创动画。本作他将亲自担任脚本和系列构成，并由Production I.G制作，以科幻未来和机器人为主题，世界观设定在遥远的未来，往外太空移民的人类与太空异形种族展开关乎存亡的死斗。作为少年兵的雷德与他驾驶的人型机动兵器钱伯在一场重要的战役中被卷入了时空歪曲，当他们醒来之后发现回到了被海洋完全覆盖的地球。而此时

地球上生活的人类在由船连接而成的众多舰队上继续着生活，文明程度还停留在较低的水平。因为言语不通等原因雷德醒来时与当地人类发生了一些争执，但通过钱伯的翻译得以互相沟通。在无法取得联络的情况下雷德能否返回部队？新环境中又有怎样的事情等待着他呢？期待各种惊喜的朋友不容错过。



《进击的巨人》

关键词：战斗、热血

《进击的巨人》围绕着人类和巨人间的战争展开，在很久以前，人类曾因被巨人捕食而面临灭绝，此时人类集合了所有的力量，在一处富饶的土地上建造了三重巨大防护墙防止巨人的入侵。岂料100年后一个前所未有的“超大

型巨人”破坏了城墙，致使人类不得不再次和巨人作战。而故事的主角——艾伦·耶格尔也和青梅竹马三笠·阿克曼加入调查兵团，与巨人展开殊死搏斗。

动画版第一话优秀的素质瞬间为《进击的巨人》拉拢了大批粉丝，动画完美地呈现出漫画原作中高速

战斗的刺激和生死一线的紧张感。不过《进击的巨人》最吸引的地方还是在于面对比自己强大数倍的巨人时的绝望和峰回路转的剧情——巨人从何而来？它们的目的又是什么？人类是如何打造出三重50米高的防护墙？一切的谜题就只有各位看官自行去动画中寻找答案了。



《虫奉行》

关键词：热血、青春、后宫

100年前，未知的巨型虫突然出现，并开始袭击人类，在各地纷纷有百姓死于虫灾。将军德川吉宗听从民众的意见，设立了新中町奉行所、通称虫奉行所的机关，任务是驱除在江户横行霸道的巨大虫子。主人公岛仁兵卫

为了成为强大的武士，代替无法自由行动的父亲加入了虫奉行所，和同僚们一起为了守护江户的和平与巨大虫子展开了战斗。

从动画版目前的表现来看，动画版虽基于漫画原作，但却对细节做出了一些改动，例如月岛仁兵卫并非松之原上门“请”来的，第一战的处理也和原作有较大出入，而且改动较为失败。观赏时无法给观众带来原作中那种“燃”的感觉，至于之后的品质还有待观察，推荐看过原作漫画的读者观看，至于对本作有兴趣的读者，个人还是建议先去看看漫画原作吧。



《革神语》

关键词：冒险、校园



《革神语》漫画出自《不思议游戏》的作者渡濑悠宇之手，故事围绕着主人公日之原革和异世界的少年阿罗多交换彼此的身分展开——因朋友的背叛，对生活绝望的日之原革在一次意外来到了异世界，并在机缘巧合之下成为了剑神之母“创世”的持有者，并为了履行和秘女王的约定而展开战斗。

从动画版目前的表现来看，剧情和漫画版并无差异，不过却省略了不少细节部分，容易让没有看过原作的读者产生理解障碍。

墨客

新时代的墨客，

使用数位板和M-brush将中国国粹书法及国画艺术表现方式拓展于个人电脑，集合读、摹、临、写于一体，特别的笔触效果以及墨迹效果为创作写意风格的国画作品提供快捷有效的方式，为书法以及国画艺术爱好者提供中国国粹之全新演绎方式。

练书法 赏诗词 绘国画



UGEE 友基

欲了解详情请登录：www.ugee.com.cn 咨询电话：400-609-2889

中国力量



前不久,UCG的3月B刊(即总第318期),我们随刊附送的赠品是一幅出自读者之手的《凯瑟琳》同人海报。这张素质超高的CG海报获得了广大玩家的一致好评。鉴于此,我们请来了海报原图的作者——来自北京完美世界公司的资深美术师张念祖(笔名ZNZ)做客“中国力量”栏目。在下面这篇访谈中,大家不仅能了解到《魅惑凯瑟琳》的创作趣闻,而且张念祖也会跟各位分享自己在3D CG设计领域的成长历程。此外,大家在领略他的励志故事过程中,会发现访谈中涉及到的他与《电软》的一个小花絮。这个内容与上期的“《电软》纪念特辑”遥相呼应,非常有趣。各位来感受一下把!

坚定信念 追寻梦想

UCG318《凯瑟琳》特别海报作者张念祖访谈

下文中“张”指代受访者“张念祖”,“刀”指代一刀。

凯瑟琳与世界末日

刀:UCG总第318期的上市消息在网上一经放出,大量读者开始强烈要求我们提供海报的电子版,这是我们始料未及的,也充分说明了阁下作品的高素质。后来杂志实际上市后,相关的Email等更是雪片般飞来。如今,在我们UCG广大读者们心目中,来自北京的画手ZNZ已然成为神一般的存在。要不,先跟大伙儿做个简单的自我介绍吧?

张:好的。大家好!我叫张念祖(ZNZ),目前就职于北京完美世界的宣传中心,我的工作是做三维角色的宣传静帧,也就是网页或海报用的游戏人物宣传图。这也是我的第一份工作。

刀:这里有封读者来信是这么写的:总第318期的赠品实在夺人眼球,先不说那耀眼的网白(擦了擦口水),就说那画工,我还以为又是Atlus哪位画师在秀下限,而UCG则又在发扬福利至上的原则(联想到了总第303期的《锯链甜心》封面)服务大众。我在此仅代表全体绅士先对UCG全体编辑表示感谢。当我看到“游风艺苑”里的另一张图时,我对北京的ZNZ大神无比膜拜,CG画到这地步不能称神,还有谁能称神呢?听到读者如此评价,张兄有何感受呢?

张:谢谢大家能喜欢呢,很开心!不过有点大抬举我了,国内画得好的很多的。还有我主要是做三维角色的,做三维角色好的也很多。像我们组里就有同事之前参与做过《战神》《杀戮地带》等游戏,只是他们都很低调。

刀:跟大伙儿谈谈这两幅《魅惑凯瑟琳》创作过程吧!比如创作的缘起,构思的过程,以及实际制作中的趣事什么的。

张:其实2011年就开始做了,当时是想做一段类似《猎天使魔女》通关时的跳舞动画,但后来因为太忙,就只做了一张半身的静帧和一段测试动画。一直拖到2012世界末日前不久才又想起来。

刀:这……跟世界末日也有关系啊?

张:当时想要是世界真的毁灭了,我的这个作品还是有可能在未来下个文明世界中被发现的……但实在不想再动这个动画了,做起来太麻烦,不过模型啥的都做完了,就想再做一张全身带场景的静帧吧!就这样也差不多断断续续做了两个多月才完成,基本都是每天在家早起做一两个小时。

天才美术师的诞生

刀:话说刚才那封信还没完呢,接下来这位读者写道:这绝不是夸张,在在P站(Pixiv,著名插画分享站点)好歹也混了几年,啥福利没看过?



■已是资深美术师的张念祖却有着了一幅标准的学生面孔。

可是这两张图把我体内那久违的荷尔蒙再次激发了出来。具体表现为对着图看个没完,心跳加速,精神亢奋等。这是一种说不出的感觉,画面充满了张力,阴影用得恰到好处,肉感十足,比例协调到让人以为是PSV版本的全新人设的地步(笑),皮肤的质感和球形(你懂的)的表现力都恰到好处但又不失CG特有的韵味,足以看出ZNZ是个在人体上造诣颇高的画师。显然大伙儿对阁下如何达到目前的绘画水平挺感兴趣,关于学画历程,下面有几个小问题。

张:哈哈,请讲。

刀:在你的博客,我看到你高中阶段的作品完成度已然很高了,那么你是从何时开始学习绘画和CG创作的?学画过程中,有没有什么印象深刻的经历跟大伙儿分享?

张:好的。正式学绘画应该是在初中吧,也就是从初中开始一直都是艺术生了。不过从小也一直很喜欢画画,小时候梦想成为一名漫画家。但后来玩电视游戏看了很多国外优秀的游戏CG,就决心以后要做3DCG。到高中便开始一直利用业余时间自学3d MAX了。高中之前我一直都是在山东老家上学,学校管得很严,而且都住校。后来父母来到北京工作,我也跟着来到北京,在一所美术类职高读高中。

也多亏了来到北京,这里相比山东的学校要轻松得多,大把的时间我都用来学CG了。一般都是白天到学校抓紧休息睡觉,晚上回家通宵学CG,早上四五点钟一便会去学校了。

刀:通宵学CG,这精神太令人钦佩了!

张:后来由于要回山东参加高考,又回到老家的高中上学一直到高考结束。其实上学时就经常在网上发一些自己的作品和接一些小外包,高二的时候就陆续有完美、金山、腾讯、网易等游戏公司跟我联系让我去上班了。

■张念祖对女性角色的塑造总是格外出彩。



■当然这幅“神还原”的星矢也显示了其深厚的CG功底。

刀：高中二年级就有这么多大厂请你去工作，挺牛啊兄弟！

张：当时完美联系我的正是我现在部门的头。那会儿我很想去，但家里一直觉得应该读完高中才行。跟老师同学也说过，估计他们都不信也觉得不靠谱。一直到后来快高考了，没想到在高考的前几天，完美果然又联系我了，我当时很激动便说等我高考结束马上就回北京。当时高考分数还没下来，给我面试的那个姐姐怕我后悔，所以让我等分数下来了再决定是工作还是上大学。就这样我就回家等高考分数了，等了很多天之后我爸打电话通知我考得很好，他让我自己决定上学还是去上班。我当时毫不犹豫地决定去上班。

刀：目前来看，这个不同寻常的决定颇为正确啊！不少在网上看到你作品的CG爱好者跟我说过通过作品目睹你从菜鸟到达人的蜕变过程，非常励志。那么，在你自己看来，你觉得自己能在绘画方面取得目前的造诣，天赋和后天的努力各占多少比重？

张：我觉得天赋和努力同样重要。观察能力强，画图有美感，从小喜欢画画，都算是天赋吧。因为我觉得人的先天区别还是挺大的，都有各自擅长和喜欢的事情，包括性格都会影响到以后的工作的方向，至少喜欢的话，每天干着自己喜欢的事也不会觉得无聊吧，所以有天赋还是很重要的。努力也同样重要，方仲永的故事上学时也都学过，幼年天资过人，成人后泯为众人。再有天赋，不努力学习也是个零。

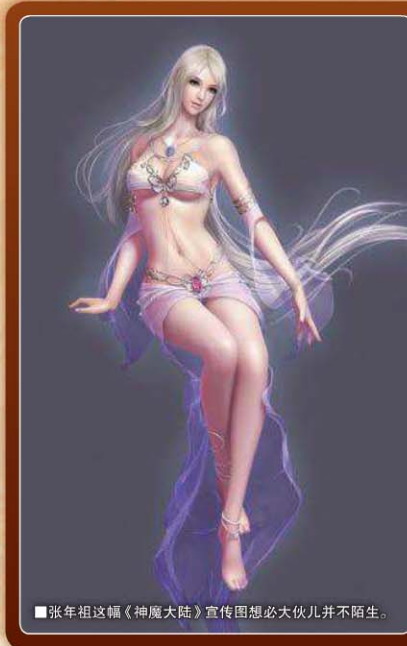
刀：阁下对于CG人体塑造的深厚造诣，如果你给那些同样致力于成为游戏美工的读者提点关于学习人体建模制作的建议，你会怎么说？

张：嗯，多练习多观察吧（坏笑）！需要系统地学习一下人体的肌肉结构，平时也要多收集些自己喜欢的参考资料。像插画、手办、写真什么的，只要感觉对自己有帮助，都可以收集起来当作参考，做自己喜欢的东西才会有动力。

搞定《电软》吉祥物

刀：能创作出如此传神的《魅惑凯瑟琳》，相信你对《凯瑟琳》这款游戏本身应该也有着深入的认识，跟大伙儿谈谈吧！

张：说实话，这个游戏我并没有亲自玩过，难度很高而且只有日文版，所以我只看了视频攻略。情节很棒，男主角的一些想法，可能每个男性都有，所以感觉很真实，仿佛主角就是自己。当然，吸引



■张年祖这幅《神魔大陆》宣传图想必大伙儿并不陌生。

■《诛仙》中冰清玉洁的陆雪琪。



■即便是练习稿，也有着很高的完成度。



我的还有凯瑟琳这个角色的美术设计。很经典，应该是个男性都会喜欢的那种类型。其实像《恶魔战士》里的莫妮卡，《快打旋风》里的毒药，《胧村正》里的绀菊等我都很喜欢，都想有时间做个写实3D版的。

刀：得，我代表广大读者表示严重期待啦！话说你是什么时候开始接触电视游戏的？

张：刚接触电视游戏时是小学吧，是同学带我去游戏房玩的。当时印象最深的是看到有人在玩《生化危机2》，完全被惊呆了，这完全是电影啊！当时都不知道它叫PS，同学都叫它“索尼”，所以当时每天中午就嚷嚷着：“走！去打索尼”。

刀：第一台主机是哪款呢？当年最喜欢的游戏是哪些呢？

张：有第一台主机的话是上初中了，是一台二手的PS，那时已经是PS2的天下了。当时是用自己在学校吃饭的钱攒出来买的，骗家里人说是画画投稿杂志社买的。不过没过多久当时《电软》10周年征集卡通形象，我投的稿竟然真选上了，获了个奖，得了1000多元的奖金。算是把这个谎圆过去了，而且又拿这钱买了台GBA SP。当时最喜欢的是《生化危机》系列还有《天诛》。

刀：啊？《电软》10周年那条龙就是你设计的啊？我去，世界大小了！回顾自己的游戏历程，如今依然可以称为最喜欢的游戏（系列）是哪个？原因何在？

张：喜欢的游戏很多，最喜欢的还是很多……如果必须选一个的话，《最终幻想》系列吧！因为对我的影响太大了，是我学习3DCG最主要原因，好像很多人学习3DCG也都是这个原因吧？

刀：《最终幻想》系列”作品繁多，你觉得对你影响最大的是哪些呢？

张：对我来说，其中《FF7》那一系列作品的影响最大，《再临之子》最早的那段预告片我是在上初中时看的，觉得人物又帅又真实，当时就想以后也要做这个。也就是从这时起才陆续找出之前，《最终幻想》系列”游戏开始玩的，从此也喜欢上了RPG，之前都只喜欢玩动作游戏。不过直到我上高中时这电影才正式做完，当时看完便开始想办法自学起来，想学好了以后也要进这家公司。

“励志帝”的游戏观

刀：哈哈，从爱画画的玩家到职业游戏美工，相信这个“理想照进现实”的过程感受非常美妙。那么，从职业游戏人的角度，说说在你看来最理想的游戏吧！换句话说，如果你作为制作人去开发一款游戏，你会做一款什么样的作品出来呢？

张：如果是以前的话，肯定会说要做出画面最好的游戏，里面各种漂亮妹子……但随着慢慢长大，我开始意识到画面并不是最重要的因素，游戏性和故事也同样重要。如果我开发一款游戏的话，游戏性和画面做好的同时，更加看重故事，一定要能打动人的，我觉得这样做出来才有意义。不然画面再漂亮，费力做出来也不会给人留下多久的印象。像初中玩过的《ICO》，这么多年过去了，每次听到里面的音乐还是会感动的不得了。

刀：嗯，优秀作品之所以令人难忘，往往都是在某些方面触动了玩家心底的那根弦。张兄这么年轻便能意识到这一点，难能可贵啊！不知不觉咱们的访谈接近尾声了，那作为UCG读者眼中的励志帝，有没有什么其他的话要跟大伙儿说说？

张：其实也是屌丝一名，还需要不断地学习和努力。不过自己想了想从小学到现在其实自己都在坚持干着同一件事，就像扎克苏斯说过的，无论什么时候，都不要放弃梦想以及信念。

刀：说得好，无论何时，都要坚持梦想与信念。满满的正能量，与读者共勉！



■沉浸于工作状态中的张念祖。

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编: 730000

Email: ucg@ucg.cn

插画: 木仙

读编交流

读编往来



《游戏机实用技术》新浪微博
<http://weibo.com/ucgucg>
《游戏机实用技术》腾讯微博
<http://t.qq.com/ucg2011>

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★本期是游戏文化特刊,不知大家对这种形式是否满意呢?虽然《游戏机实用技术》上也有不少文化栏目,但以如此大的篇幅集中报道游戏文化,不用翻历史就知道肯定是第一次。如果你看完本期杂志后觉得不错,请一定记得支持接下来的《游戏·人》哦!

★虽然到了4月,但气温骤降,搞得编辑部里一些小编都感冒了。不巧的是最近又有禽流感,使得大家都如临大敌。如此诡异的温度也让不少小编的4月游踪大计泡了汤,不知什么时候才能迎来真正的春天呢?

★随着E3的临近,有关各大主机的新传

闻不绝于耳。今天DS4还能战翻X720,明天X720就能用DS4几条街了。不要看各种网站说得活灵活现,其实都是忽悠。以我们的经验来看,只有临近真正的公布日时的爆料才具备可信度。不过话说这么说,面对新主机的诱惑如果不一下的确也太无趣了,毕竟这一代主机都出7年多时间了,大家都希望看到一点新的变化。只不过大家现在不用争得那么凶,等E3就一切真相大白了。

★UCG又要招人啦!这次招人的方向是日语人才,重点请见后面的招聘启事,符合条件的同学请尽快来信,等着你的加入!

@ Email 来块饼吧:上期的《绝非愚人节》又给我长知识了!没想到《丧尸围城》和《求生之路》中还存在这样的恶搞,两家公司还幽默的。那个互相串门的DLC也很有意思,就是不知道啥时候家用机上才会有呀?

这是老卡为宣传《生化6》PC版而搞的合作,鉴于家用机版早就卖了,老卡不会花这个功夫来做个家用机版还真不好说。

那黑姐太难看,谁要这DLC啊……

就以我看过实际的DLC宣传视频来说,还是可行的,起码《生化6》版的DLC没什么难度,因为角色就只是换了皮肤而已,动作模组还是克里斯等人的,制作难度极低,各位玩家们不妨好好期待一下。

编辑 微生活

原力与小编同在



“清明之夜，子精之癖，一击必杀，真空波动拳！”这条稀饭使用禁招轰杀实习小编绚世的微博面世后不到一个星期，两人再度起了争执，这次内容变成了某女性角色的萌点，两人就傻毛和双马尾哪个更萌进行深度辩论，并且最终还是难以达成一致。果然男子汉还是要用拳头说话，就连绅士们也一样！两人定好战场，头上血条显现，倒数3声后立刻开打，没想到曾经用真空波动拳击飞绚世的稀饭这次马失前蹄，被绚世秘密练习的原力锁喉一招击中！



I'm your father!



Noooooooo——你妹，哥戒奶的时候你还没变受精卵呢！还当我爹！看我升龙拳！



其实我以前在教室门被风吹动时就挺喜欢伸手出去装作自己在用原力，但从来没像这两个货般地当众表演，年轻真是好啊！



你俩赶紧完事啊！我还等着和宇宙人拍千年杀呢！



谁要跟你拍千年杀啊，自己找比δ回去！

招募日语达人啦!

你想成为UCG编辑吗？现在就有这么一个机会！

因业务需要，UCG现在招收日语人才！条件很简单！

1. 要求日语拥有一级水平（或等同于此的日语水平）
2. 热爱游戏（特指电视游戏或掌机游戏，热爱网游者请出门右转上网吧）
3. 能尽快来到深圳二编室工作

满足以上条件的人，请发简历至 hr@ucg.cn，期待大家的简历轰炸！



读编交流

读编往来



@ Email 阳光宅男：看了320期的《死或生 plus》黄金眼，纱迦的点评中有这么一句话：新增的触摸模式服务性十足，适合有特殊需求的玩家。好吧，看到这在下表示不淡定了，特殊需求是虾米？这让在下想起《银魂》中作为寺门通亲卫队长队长的新八的一句话：“亲卫队准则第XX条，阿通的手办要买三个，分为观赏用，收藏用和实际用”……额，实际用又是虾米？再借用《银魂》中神乐的一句话：“都怪你们，害得我的心越来越不纯洁了”……



这位读者难道你忘了我们的杂志叫《游戏机“实用”技术》么。



稀饭你这双引号用得实在太……



不明白的同学可以看看本期的游戏光环，然后你就理解什么叫“特殊需求”了。



其实我也不太懂特殊需求和实际用是什么意思。这位读者凭这片只言片语就能参透这么多高深的道理，在下深感佩服。



喂，楼上的，好歹大家都是绅士，就不要装糊涂了吧？另外，各位记得收看本期光盘的《DOA5+》视频评测，本刀倾力制作，绝对大饱眼福！



桂林市 伍尔佳：现在游戏的时间比较少，但是看杂志的时间还是有保障的。所以游戏趣事的比率自然比较低，就说一下游戏杂志封面的吐槽吧。320期杂志封面一改平时选用游戏插画的形式，使用了画师原创的封面，因为是为了纪念电软嘛。看整体画面感觉封面是想制造出3个玩家宅在家里看攻略困难打机的情景。好了，现在问题来了。从墙上贴的《拳皇97》和《最终幻想VII》就能知道大概的时间是在1997或者1998年这时间段，地板上的PS1主机（而且是厚版的）也能和时间吻合。但是就跟众多穿越剧里的某样道具总是会穿帮一样，你看下书包旁边的那个黄色掌机是啥？GBA是什么东西对于当时的人来说

应该是不知道的吧。好吧！就算当时时间是在GBA发售后的2001年了，可当时的PS1游戏几乎已经鲜有大作了。更何况像他们三个这样聚精会神地看着攻略来打一款PS1的游戏的情况更不多见吧。好吧，算我太较真。生活中本来就是这样的，有很多新鲜的亮点坏点和暗点等着我们去发现，不然生活多无聊啊。



你的观察力的确不错，不过这幅画并不是BUG哦。虽说PS2是2000年发售的机器，但对于2001年的中国玩家来说，绝大部分人都还没能玩到它，只能继续玩着自己的PS。回头看UCG，整个2001年，攻略依然是以PS游戏为主的。GBA则是因为价格便宜，加上刚推出就被破解，很快就流行起来了。至于说用海报来判断年份就更靠谱了，房间里贴上几年前的海报并不是什么稀奇的事情，这点相信大家懂吧？



@ Email 最近我发现把很多游戏名换成日本轻小说风格就会变得非常中二，比如《怪物猎人》改成《进击的怪物》、《最后生还者》改成《少女与萝莉控惨烈的修罗场》、《古墓丽影》改成《境界线上的遗迹》、《鬼泣》改成《我的哥哥哪有那么可爱》……跪求九老师别揍我。



九老师，你的神作被黑了！



哦。



堂堂俺妹被换成了一脸奸相的维吉尔，九老师你就没什么看法吗！



哦，挺好啊。



马萨卡！九老师竟然完全不在意，世界的时间线出现了扭曲吗？



哈哈，因为我时时刻刻都在想你啊！



九老师，别这样！你突然说这个，我真的没有心理准备啊！



喂！狼你冷静先，九老师戴着蓝牙耳机在打电话……

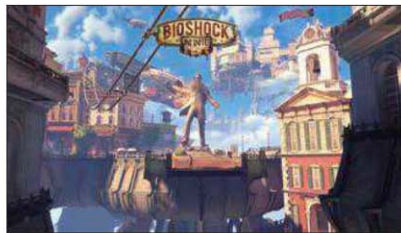
本期 流行游戏

《生化奇兵 无限》

纱迦、稀饭、华尔兹

巴黎假日

——纱迦对《生化奇兵 无限》的初期感受



《胧村正》

九兵卫、洛克、宇宙人、八重樱

封面上百姬这大长腿快赶上西村绢笔下的春丽了。

——八重樱一边抚摸着百姬手办的腿一边不屑地说道

《路易的鬼屋冒险2》

洛克、八重樱、宇宙人

为什么路易拿的通讯工具会是 NDS？老连好装备都不给绿帽仔呀！

——宇宙人突然感觉自己似乎了解了什么真相

《Fate/ 新章 CCC》

宇宙人、八重樱、九兵卫

包！剪！锤！

——在烦恼下一步该出啥的九兵卫挠着头

@ Email 姚煜东：不知道为什么自己会喜欢初音，但 PSV 的《初音未来 女歌手计划 f》才出来我就买了。某日逛 PSN，看见《初音未来 女歌手计划 f》有免费的附加内容，免费的东西岂能不要，于是我兴高采烈点击下载。下载完毕后，正准备安装时却发现《初音未来 女歌手计划 f》的卡不见了！经过一小时拼命翻找后终于宣布阵亡……NO！为什么偏偏丢的是初音，其他的卡都可以丢，偏偏丢的是我最爱的初音。男儿有泪不轻弹，我要淡定，一定要忍住！不就是丢了嘛，重新买一张！还好我 PSN 还有钱，什么也阻挡不了我对初音的喜爱，于是我十分淡定地用买《海贼无双 2》的钱在 PSN 上重新买了《初音未来 女歌手计划 f》。买后我并没有马上下载，可 10 分钟过后悲催的事情发生了，我坐在沙发上看电视，视线向旁边一瞟，在电视机旁看到了最不想看到的東西（初音的卡）……我再也忍不住，又大叫一声 NO！为什么它又出现了，而且是我买了下载版之后出现的，还我《海贼无双 2》，

还我 Money！求吐槽，求理解！在此我只想对着 PSN 说：“哥们儿！你们支不支持退货？我还没有下载的，半价退款也行，真的！”

没人告诉过你初音其实很调皮的么，你被耍了吧。

其实是初音故意躲起来了，想偷偷看你有无喜欢她。没想到你居然马上再买一张，于是感动得出来了，一定是这样。

事实证明，重买之前必须找清楚是不是真的丢了，你算走运了，可怜我那张《质量效应 3》至今都没找回来啊，而且只是其中一张盘不见了，叫我怎么重买啊！

说不定你也学这位读者那样买张下载版回来就能找到了。

其实这位同学可以将 PSV 卡带转手掉，打个半折应该还是没什么问题的。在此还是要劝一劝各位喜欢随手丢游戏盘的玩家们，把光盘和卡带从机器里取出后一定要及时放回原本的包装盒内，不要总认为过会儿再放没关系，你图此刻一时，恐怕就要后悔一世了。

2013 UCG 天下聚会昆明站即将举行

地区范围：云南省昆明市

聚会名称：天下聚会昆明站

聚会时间：2013 年 7 月 21 日 星期天 上午 10:30~ 下午 5:30

聚会地点：昆明市西山区滇池路南亚风情第壹城中央商业广场 A2-1F-A23 电玩巴士

报名手机：15911705341（请短信联系，注明报名）

报名 QQ：782091423（请注明天下聚会昆明）

报名 QQ 群：281702864（请报名者务必入群）

报名联系人：Jacob

预计规模：75 人

聚会口号：今天的机友，一辈子的朋友

聚会内容：UCG 读者，游戏机爱好者聚会，联机比赛，交友等。场地免费，餐饮 AA 制或自理。

聚会流程：上午 10:30 开始

PSP 联机：山脊赛车 2、怪物猎人 3、街头篮球 - 反击 NBA（自备掌机和游戏）

PSV 联机：仙境传说奥德赛、死或生 5（自备掌机和游戏）

3DS 联机：怪物猎人 3G、马里奥赛车、路易的鬼屋 2、怪物猎人 4 预定（自备掌机和游戏）

PS3 联机：死或生 5、实况足球 2013、苍翼默示录：连续变换扩张版（自备游戏）

X360 联机：光环 4、灵魂能力 5（自备游戏）

注：下午 3:00 以后机友们可自行联机或交友



@ Email 杀子：我发现自己越来越重口味了。一大早起来背完《兰亭集序》立马补《在盛夏等待》被感动的一塌糊涂，看完后接着又补《行尸走肉》，看得那叫一个津津有味，看完下来去吃饭时依然回味无穷……

我猜你在看《行尸走肉》时一定是处于被贝爷附体的状态吧？“啊，是鲜活的人类，抬头去尾嚼嘎脆，蛋白质含量是牛肉的四倍……”

洛克你也重口味得可以了，我的胃现在翻江倒海了。

这哪叫重口味，我只是在看完四月新番《进击的巨人》

后开始忍不住站在巨人的角度来看待人类罢了。

那一日，UCG 的小编们终于回想起来了，受到恶少压榨的恐怖以及被无法反抗的屈辱……

你们真是够了！

@ Email last kiss：突然听闻轻小说《零之使魔》的作者山口升因癌症逝世，享年才 41 岁。近几年频频有 ACG 界的职业因病去世，令人唏嘘不已。正所谓身体才是革命的本钱，各位小编们也不要总坐在电脑前一动不动，每天跑上

几公里路既可以锻炼身体又能减少脂肪堆积，绝对是有利无害的。实在懒得动的話，还可以像狼来了那样养条狗，强迫自己运动嘛！

《零之使魔》算得上是我的入门级轻小说了，早先就对山口升的身体状况有所耳闻，但没想到这一天会来得如此突然，只能默默地祈祷冥福了。多运动才健康这个道理小编们自然也是懂得的，最近也开始努力地向健康作息上靠近，不过养狗这件事还是 PASS 吧，考虑到同寝室的那些禽兽家伙们，我还是为狗狗留一条命比较好。

又乱放地图炮，你首先担心的还是养了狗你的那些宅

物就要不保了吧？

@ Email アキラ：家里攒了好多 UCG 的海报，每周换一张的话半年都不会重复。但我还是希望小编们选材别只局限于新作，经典老游戏海报我们也欢迎呀！

这个我们考虑过，但无奈早年的游戏很难找到大尺寸彩图，所以这个想法只能一直搁浅。不过鉴于《FFX & X-2》即将高清化，我们觉得这应该是一个好机会，于是邀请画师将 CG 原图进行了手绘重制，这幅《FFX》经典海报便诞生了，愿尤娜美丽的身影可以为大家的游戏时光增添色彩。

《电软纪念特辑》读者反馈摘登



320期的电软纪念特企推出之后，在读者们的反响颇为热烈，这其中有奖赏和感伤，也有质疑和讥讽，或者这种来自两极的评判也正是这篇特企所要承

受的宿命吧。不少为特企所感的读者纷纷发来了信件，其中对于两本杂志的怀念以及对游戏人生的回忆也令小编们感触颇多，所以我们甄选了其中一些有代

表性的来信刊登出来与所有读者们一同分享，也算是对本期《游戏·人》特刊的一次应景吧。（由于篇幅有限，部分来信做过删减，还望海涵。）

Email 凤爽蔷薇：电软和UCG就像周郎与卧龙、京与八神，算是宿敌吧。两派从战国纷争时达到划江而治，正要决裂来使时代的红莲更加猛烈时，电软倒了，UCG不战而胜。但他就如《KOF99》里的八神摧毁灭next的基地时说的：“京你在哪里，必须是我来杀你，不然我很寂寞啊。”一句寂寞道出了英雄惺惺相惜之情。最近的模拟考试作文范例我写的就是UCG与电软，主题是英雄。老师说立意不好，我反驳这是黑暗中不断前行为了梦想战斗的两个英雄形象。老师是80后也是老玩家，他私下问我喜欢哪一个杂志，我思索了片刻说，光京的无式还不行，只有加上八神的八酒杯才是盛世华年！离高考还有2个月，仅以此纪念我那无所事事的初中与高中。

Email 花鸟风月：看了320期的“怀念特辑”后感触很深。因为我也曾是电软和UCG的“双料读者”，而且电软也是我的第一本启蒙杂志。是它把我带入电视游戏这个神奇而又美妙的世界。当得知电软停刊的消息时难受了很久，朋友们问我咋回事时，我说“我的亲人走了”。对我而言电软和UCG就犹如我的亲人一般，而且电软停刊以后国内介绍电视游戏的杂志就只有UCG一家了。不知是政策原因还是别的什么，但正如胜负师所说偌大个中国却容不下两本电视游戏杂志的生存，听上去实在是很讽刺但……却是事实。现在电软已逝只剩下UCG一家，在“电视游戏”这个圈子里也只有UCG一个亲人了。伤感的事不愿意说太多，最后祝UCG越来越红火，编辑们在“努力工作拼命玩”的情况下也能身体健康。天下玩家永远是一家！

Email 范振航：看了320期的《电软纪念》，眼前浮现出目送启蒙老师跌跌离去的画面，各种感触，五味陈杂，眼泪哗哗的……

其实我比较认同Darkbaby的观点，所谓“逆水行舟，不进则退”，我觉的电软的没落主要是对消费群体的变化分析不足导致的，毕竟游戏这个东西主要消费对象始终是年轻人，电软没有给求新求异的玩家带来新鲜感，总是老态龙钟的感觉，最后愈发举步维艰，停刊在所难免。掩面啊……

UCG这几年在这方面做的不错，通过各种渠道获得的资讯比较新，不时做一些新的栏目都得到了玩家的认可，但总是感觉有些过于年轻化。故而在其他场合经常也会看到一些批评UCG的声音，“华而不实、肤浅没深度”什么的，就连小编的玩家也有人吐槽说牵强做作。这些人多来自于看了十几年UCG的老玩家。我想这就像一代人只听邓丽君、一代人只听张学友、一代人只听“哼哼哈嘿”一样，时代在变，我们也在变，如何在保持杂志新颖独特、充满活力的前提下，确保老读者不流失，充分做到“众口可调”是UCG屹立不倒的关键。

自己早已过而立之年，家业都要顾及，空闲时间越来越少，玩深债长，玩游戏有时候只是为了怀念那些被无数次感动的曾经。对我来说买一本UCG已然成了一种习惯，置于案头便已心旷神怡。由衷希望UCG能办的长久，和我们这些GAMER一同见证天朝ACG事业的崛起。

Email 鲁斋帆：有些话憋了太久，也许也不能说是憋，因为在没有看到你们320期的特别企划之前也没有想过自己这么懒的一个人会静下心来写信给贵刊。我是来自上海的一名普通玩家，也是贵刊的忠实读者，出生于1987年，现在已经结婚孩子都快2岁了（貌似我结婚还是比较早的）。说实话，本人第一本游戏杂志并非贵刊而是320特企里提到的电软，当时好像是2000年，随后没多久就发现贵刊了。当时自己在读初中，而且一台主机都没有，每天都是对着杂志里的各种介绍YY，当时特别爱看的就是杂志里的编辑和读者交流的那些版块，不过始终没有写信，因为觉得你们会忽略我的来信……废话那么多，就

Email liudexiang：

“UCG给电软做了个特刊，有机会一定要买回来看看，写的真不错，十多年前，我买UCG，你买电软，真没想到还有这天……”

一眨眼，十多年已过，虽说和一些元老炒饭不能比，但想来自己也能算个老读者，只是这十多年，也从没给杂志给小编写信只言片语，恰逢大学即将毕业，青春即将告别的岁月，看到这期特刊，突然不免一阵唏嘘，深夜随意写点，就像小编说的那样，不是祭奠，只为纪念。

和大多数的80后比，我想我们这批90、91年出生的人是幸运，因为我们当中很少人经历过嘈杂混乱的街机房而被父母抓回来的遭遇，大多数走进游戏世界的我们，都有一个同样爱游戏的哥哥，也正是他们，带我们这批人走进了那小小的屏幕，小小的手柄，从而在之后的很多年，都留下了许多关于游戏的美好回忆。每个人的心中都有那个属于自己、属于青春的游戏画面。而当你打开QQ列表，看着最好朋友的那一分组时，你会诧异地发现，大多数的兄弟，最初的相识结缘，之后的熟悉相伴，这里面游戏都留下了浓墨重彩的一笔，甚至可以毫不夸张地说，没有游戏，就不会有如今拿着酒瓶碰杯，一边批驳着这个世界，一边为了生活努力前行的我们。

“我想带着记忆回到我初中的时候”——一日深夜，朋友突然发来这么一句消息。看到这句话，我停下了手中的笔，脑海中

突然想起了十年前的一下午，我在这家伙的家里没有忧虑没有压力地玩着FC。当时或许谁都没有特别的感受，但当我们几个回头的时候，却发现那真是一个最好的时代。在没有记忆卡的年代，我们常常遇到因记忆电池没电，导致宝贵的游戏记录丢失，然后毫无节操地把游戏机老板从头骂到尾，再乐此不疲地重新按下Start键；而冒着天大的风险，胆战心惊地在深夜熬夜打机，在课堂的课桌里奋斗，这更是每代人关于游戏都不会缺少的记忆。想来我们那时最激动、最激动的时刻，就是拿着早饭省下的钱，双手颤颤抖抖地买了新的卡带和新主机的时刻，简单单纯。

曾经当时很多人说到以后想从事的职业，游戏编辑永远是逃不掉的回答。玩着游戏，还有工资拿，这是多么逍遥多么自在的一件事，那曾经是我有很多人

是因为看了贵刊320期的特别企划感触良多，作为一名老读者，想像朋友那样和你们聊聊，自从初中起就有贵刊的陪伴，当时一放学就直奔车站的书报摊天天盼着新刊，连车站的大婶都认识我了，每次都帮我留好而且8.8元的价格我8元就能买啦，哈哈。随着年龄的增长，我的爱好也广了，朋友圈也大了，渐渐的，贵刊成了一种习惯，很多时侯买了未必会去翻。那么多年了，贵刊的进步我们老读者也是放在眼里的，从初中到现在结婚有孩子，UCG就像一位陌生又熟悉的老友，在此我一肚子话想说却不知道怎么说，总之，希望贵刊以后越办越好！

的梦想。然而很可惜，身边的人，那些说过这句话的人，没有一个人踏上了和游戏有关的岗位，也没有一个人在游戏的方向上发展。过往儿时的认真终究都化为了戏言。我们幻想过，我们期待过，可是结局却是很多人最后像电软一样都彻底离开了游戏的世界。现实取代了游戏，那时的激动和热情都遗留在那时的岁月，我们无可奈何，我们拼命回忆，但是我们仍然要在现实的压力下为自己的前途，为了柴米油盐而奔波。“怎么又买游戏书了，多大的人了，还看这种东西。”老妈皱着眉头说道。

“老妈，你不懂，这是属于我的习惯”我笑笑回答。这是每个月都会出现在家中的对话。是的，年复一年，日复一日，俗话说，当一件事你重复做了几个月的时候，它就会成为习惯，那么我想这十多年的日子也让购买UCG成为了我生活中每个月必不可少的一件事，虽然从过去的一遍又一遍精读成为了闲暇空闲时的翻阅，但是每个月两次的书报亭，却一直保留了下来。我想某一天我有了孩子，我会对着儿子指着那些杂志说：“你看，这些是你老爸的童年，是你老爸的青春，厉害不厉害……”

如今是一个信息传播飞速的时代，而手机游戏的加入也让电子游戏这个传统行业越加举步维艰，希望贵刊能吸取电软的教训，再接再厉，为广大的玩家们提供更专业更迅速更有趣的杂志，愿十多年的朋友——《游戏机实用技术》，在接下来的十年、二十年，甚至是三十年越走越远。只要你们



还在努力，那么我想，我们这些老玩家，就会无条件的支持你们，鼓励你们。

“写完了？”
“嗯。”
“下班后，八点，老地方《实况》，不见不散，看我怎么虐你。”
“好啊，不过就凭你也虐我？工作一周，脑子傻了。”

“傻不傻，手底见真章。”
“来嘛，谁怕谁！”
在那一刻，我好像又看见十多个青涩的孩子水泄不通地围在电视机旁，而那些笑声骂声，此起彼伏，穿越了时间与空间，回到了我们的身边，从未离去……



2012~2013年的“游风艺苑”月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持,我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的活动一样,本次活动将会为期一年,形式上依然采用了月度评选的方式。参评对象为每月两期杂志刊发的12幅稿件。而具体评选方面,除了UCG编辑提供评选意见外,我们的官网(ucg.cn)投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计,从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面,友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外,我们还设立的数量不等的参与奖,未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值30元左右的各类精美ACG周边书籍。



具体到5月份,奖品设置如下:

- 优胜奖(1名): Rainbow 3 数位板(价值799元)
- 参与奖(8名): 精美ACG周边书籍(价值30元左右)

另外,在活动接近尾声时,将会像往年一样,以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围,进行“无冕之王”的评选,奖品同样相当丰厚。因此,未能在月度评选中夺冠的朋友,千万不要灰心。是金子总会发光的,好作品始终会脱颖而出的。OK,大家赶快把自己最得意的作品发来吧!

@ Email 大马叔: 在微博上看到稀饭和新来的实习小编小马哥的波动拳轰杀照,不得不感叹编辑部实在太暴力了,莫非诸位编辑都是在这种相爱相杀的日子为我们制作出一本本精彩的杂志么,实在是不容易啊。

大家平常在办公室中久坐,偶然“华山论剑”一下还是挺有益于身心的,但天天都搞“天下第一武道大会”就太累了,所以被绝世童鞋用原力锁喉还击了一回后,我已经累了,不会再爱了。

年轻人岂可轻言放弃,勇敢的少年,再拍几张跳楼少年新照吧,我的摄影之魂在洪洪燃烧哪!

没关系,稀饭跪了还有绅士宇宙人补上,赶紧来一张千年杀!

千年杀你妹,你那么喜欢献祭别人,自己地上画个魔法阵拍灵魂献祭算了!

@ Email simple: 听闻美版《MGS V》已决定换掉“大老板”的配音,不由得心中一痛,毕竟这么多年David Hayter已经是我心中大首领的代言人,这样一换就宛如换了灵魂。我也看到了小岛监督关于换配音的解释,但私心上仍难以接受,只希望这只是小岛和David玩的一场秀,虽然可能性不太大……唉,粉丝的心真是伤不起啊。

不幸的是,从目前公布的信息来看,《MGS V》美版主角更换声优一事基本已成定局,虽然也有玩家在组织一些抗议活动,但估计效果不会太大。目前似乎只能期望着新的配音演员能给玩家们带来惊喜了吧!

我更担心的是日版会不会也换掉声优啊,撞墙ING。

@ Email CJzhijun: 我观察了好几期,发现基本上每一期都会有一些细节会突出稀饭喜欢“圆”的东西,那稀饭小编我想问你喜不喜欢拳头呢,它好像也是“圆”的,不知道各位小编是怎么看待稀饭喜欢“圆”的东西这件事。

原来拳头是圆的?我一直觉得比较接近方的啊,因为抓拳头的时候关节都凸出来了,边沿明显不是圆弧啊。

那是抽象对比啊,你何苦纠结较真呢……

不行啊,如果任由这种形势发展下去,我就会开始考虑手肘是不是三角形,脖子是不是柱形,还有我的眉毛是不是梯形,指甲是不是椭圆形——

停停停,已经完全离题了,在说出我们的感受之前,还是先请稀饭解释一下为什么他要那么纠结于圆形吧。

因为它可以在外力的影响下变成各种奇妙的形状,让人总是觉得捉摸不透啊。

你这种绅士式发言没问题吗!

我也不想啊,但几何学就是这么令人在意啊!而且这跟绅士有什么关系!

公道地说一句,圆,其实就是圆而已,所以自然是学霸者见学霸,绅士者见绅士啊。

@ Email 猪肉脯: 早就对SE在手机平台上的氪金游戏《扩散性百万亚瑟王》有所耳闻,周围也有几个朋友为这游戏一掷千金,被坑得哭爹叫娘。作为一个对手机游戏没有兴趣的纯种电玩玩家的我,对此一直持隔山观火的态度。没想到最终SE还是将邪恶的触手伸向了《扩散性百万亚瑟王》登陆PSV!依旧是本体免费,道具收费,玩还是不玩,这是个问题。

玩这游戏前还是三思为好,首先“刷到死”是不可避免的,加上坑钱要素,一旦跳坑可能会导致出现冲动型消费。不过如果你能理智的对待游戏,在掌机/手机上利用碎片时间刷一下其实是很不错的哦!此外,这游戏国服即将开办,这里先透露下,“指尖方圆”栏目到时候会进行一些联动活动,

你不妨等待下国服的情报。

所以洛克你已经决定好为PSV版花多少钱了吗?

我砸钱标准是先看后期能不能回收,收益不多的我也不砸。

真没想到洛克原来还是有个投资眼光的男人。

你们还真把我当成金坷垃战士了吗!

@ Email 阿格拉巴: 看了320期上《生化奇兵 无限》的开发趣闻与轶事,立刻对Anna Moleva这位COSPLAYER燃起了兴趣,果然欧美人的种族天赋是个巨大的优势啊,她COS的伊丽莎白绝对是神形兼似!稀饭同学一定也珍藏了不少Anna的COS照片吧?还不速速分享!

额,的确是有收藏的,不过这是出于研究目的,和个人兴趣爱好无关,至于照片分享就不必了,她的照片资源都是公开的,你用了,她的名字一搜就能找到一堆。

岂有此理,如果读者不问,莫非稀饭你就打算一直私藏

下去吗!

就是,口胡,从没见过如此令人发指的行为!

你俩激动什么啊,那是3次元的欧美COSPLAY啊,你两个2D宅怎么就突然转口味了。

他们肯定以为只要是稀饭喜欢的就是欧美巨乳美少女,都等着吃肉呢。

一言惊醒梦中人,好吧,其实她只是正常尺寸,还是比较苗条那种,所以散了吧,没啥好看的。

稀饭喜欢的Coser竟然不是巨乳,这不科学!

@ Email 凝乐: 看过动画《心理测量者》之后的惟一感想就是:幸亏我没活在那个时代,否则像我这种死宅一定会被当做潜在罪犯关起来……

不要胡说!死宅才不会愚蠢地犯罪呢!要是犯了罪,就看不到下周的新番啦!

这话从洛克口中说出来就总觉得很有说服力。

如果你喜欢 UCG, 不要容忍任何一个缺点; 如果你讨厌 UCG, 请在这里发泄你所有的不满!

本期大奖



北通潘多拉PS3/PC智能手柄

1名

一等奖



北通动力堡垒移动电源

2名

二等奖



北通源动力便携充电器

3名

2B 互动信箱礼品名单

大奖 北通潘多拉PS3/PC智能手柄
潍坊 董方可

一等奖 北通动力堡垒移动电源
北京 李超伦 盐城 陈伟伟

一等奖 北通源动力便携充电器
上海 周成蹊 上海 吴辰琛
珠海 张致远

三等奖 北通原生铜USB数据线
南京 吴晨昊 唐山 王浩荣
深圳 马腾 清远 罗朝东
成都 钟国星 广州 王昱
上海 刘敏明 佛山 吴梦晗
贵阳 孟恒玉 武汉 龙吟

10名 三等奖



北通原生铜USB数据线
(苹果/安卓/迷你)

一、说说你对本期杂志的整体感受(含优缺点)。

二、请对 VITA 命和 3DS 支援团这两个栏目有何看法。顺便说明一下你是否拥有这两部主机。

三、请分享您玩游戏时的趣闻。

(本期互动信箱抽奖活动截止 2013 年 4 月 30 日, 平信快递以发件日为准)

本期问题



友情提示: 如果只对某一主机的周边感兴趣, 请在来信中特别说明, 我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件: ucg@ucg.cn

2 邮政信件: 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编: 730000

友情提示: 请严格按照邮购地址填写汇款单, 以免造成退款, 谢谢!



请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量, 地址、联系电话务必详细, 字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到, 请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

邮购信息

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务:

邮购地址: 兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码: 730020

电话: 0931-8674805

Email: gamers@263.net

《游戏·人》第 49 辑, 定价 18 元。《游小说》第 7、10、13、19-23 辑, 定价 9.8 元; 第 26、27、29、30、33、36 辑, 定价 12 元。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑、第 19 辑, 定价 32 元, 第 21 辑, 定价 35 元。《PS3 专辑》第 11 辑, 定价 32 元; 第 21 辑, 定价 35 元。《游戏光环 HD》第 2 辑, 定价 24 元, 第 3 辑、第 5 辑, 定价 19.8 元。《OtaQ》亚洲动漫游戏文化专门志第 2 辑, 定价 32 元; 第 3 辑, 定价 28 元。

战争机器 第四日

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务:

邮购地址: 兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码: 730020

电话: 0931-4867606

Email: pgking@263.net

《掌机王 SP》: 第 14、22 辑, 定价 12 元。41、62、63、65、71、74、88、89、92 辑, 定价 8.8 元; 96、104-107、109-111、113-115、131、133、158 辑, 定价 9.8 元; 160、162、163、165、171、178、183 辑, 定价 12 元; 103、151, 定价 14.8 元; 164、187 辑, 定价 16 元。201 辑, 定价 18 元。《口袋玩家》: 11、15-18、28、38、42-46、54、55 辑, 定价 16 元。第 62-64 辑, 定价 18 元。《3DS 专辑》: Vol.4, 定价 35.00 元。《PSV 专辑》: Vol.5, 定价 35 元。《PSP 专辑》: Vol.3, 定价 25 元; Vol.6, 定价 28 元; Vol.14 定价 32 元。《NDS 专辑》: Vol.2, 定价 25 元。《NDS 宝典》: 定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志》: Vol.6, 定价 12.00 元; Vol.11、13, 定价 18.00 元。《手游 PLAY》: 第 1 辑, 定价 25 元。《卡牌·桌游》: 第 9-12、14 辑, 定价 15 元。



游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购:



邮购地址:

兰州市耿家庄邮局 99 号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮政编码: 730000

电话: 0931-8668378

Email: ad@ucg.cn

总第 205、210、215、271、273-275、287、288、293-296、302 期, 定价 12 元/期。总第 220、225、226、232、247、257、265 期, 定价 9.8 元/期。总第 229 期, 定价 15 元。总第 137、138、207、267、268 期, 定价 19.6 元/期。总第 277、301、303、311 期, 定价 18 元/期。总第 313、320 期, 定价 14 元/期。总第 316/317 春节合刊定价 28 元。总第 321 期, 定价 19.8 元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务:

邮购地址: 兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码: 730010

电话: 0931-8663118

Email: acgbook@163.com

《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》, 定价 42 元; 《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》, 定价 45 元; 《潜龙谍影和平行者设定集》, 定价 42 元; 《塞班智能手机宝典》第 2 辑, 定价 28 元; 《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》, 定价 38 元; 《怪物猎人同人画集》, 定价 38 元; 《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑, 定价 9.8 元/辑; 《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3-5, 定价 9.8 元/辑; 《爱国 e 族》第 11、28 期, 定价 19.8 元/期; 第 30、31、41 期, 定价 22 元/期; 《模魂志》第 42、43、44, 定价 15 元/期; 第 63、67、69 期, 定价 18 元/期; 第 77、78 期, 定价 22 元/期。



小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！

我们的非编已经进化到航拍了！
摄影：吴凌

★在连续下了2个星期的雨之后，终于连我这个认为雷雨声是世界上最治愈的声音的“变态”也忍不住抓狂了。衣服洗好后永远都干不了，家里的玻璃和地板上总有大片的水迹，上下班路上总会把鞋和袜子弄湿，更可怕的是——阴冷啊！已经4月份了，居然才十几度，每天都坐在编辑部里瑟瑟发抖，这真的是一年中只有10个月是夏天的城市该有的温度吗？四季随机也不是这么玩的呀orz。下雨带来的另一个弊端就是放假休息时只能窝在家里，原本春光明媚麻雀长莺飞的好日子是应该拿来拍塑料小人照片的，结果却是2个星期没见到太阳，连刚开的花也全部被暴雨打落了，于是我又多了一个无法提升摄影技术的“好”借口，不错不错=|||。

☆在微博上看到有人狂赞新美剧《汉尼拔》，出于对猎奇题材的热爱我也赶紧下了第一集来看。我本来以为这出剧讲的是汉尼拔如何从正常人进化成食人魔的故事，但第一集看下来却似乎是讲汉尼拔如何把一个神经质美青年玩坏的故事“>”我对此不禁陷入了沉思……

★话说喜欢看手办的读者们八成也都看到《尘骸魔京》的婚纱伊古妮斯出货的消息了吧？这款塑料小人我之前没有预定，但看到实物后发现还真不错，于是动了想买的念头。无奈本月已有一大笔支出，手头确实不宽裕，遂动了向使出各种绝招骗我入坑的纱迦同志贷款的念头。事实证明，动了这个念头的我太天真了，这位大哥绝对属于是把你推进坑还绝对不会伸手拉你的类型。我们的对话如下：“我想买伊古妮斯，求借钱！”“多少钱？”“现货价755，怎么着也借个丈夫给我吧？”“行，我这有55，你拿去把！”“滚！”然后，就没有然后了。

读编交流

小编寄语

纱迦

★本期之内玩的游戏虽然不多，但游戏体验很棒。《生化奇兵 无限》已全成就，《古墓丽影》即将全成就。《生化奇兵 无限》画面好、剧情棒就不多说了，游戏本身还挺好玩，这点在最高难度1999中体现得淋漓尽致。不过在通关之前我还觉得本作能够改名叫“巴黎假日”，没想到结局把我给(BIO)shock到了。

★本人心目中能角逐年度游戏(GOTY)的4个游戏分别是《古墓丽影》、《生化奇兵 无限》、《最后生还者》、《GTA V》。这4个游戏必须全部全成就或白金，这样才对得2013年这个大作辈出的年份。大家不妨也试着将自己心目中的GOTY完美掉吧！

★最近天气比较反常，这是我来到这边遇到过的最冷的一个春天。由于阴雨连绵，各种健身锻炼计划全部破产，幸好也没怎么得病，总的来说还算不错。不知这鬼天气还要持续多久，实在不行只好重开Kinect健身之旅了。话说自从家里铺了地毯之后基本没玩过Kinect，踩地毯上的感觉应该会比踩地板好很多吧？

★因为PS2时代买过80多张正版，而我的PS3又是能玩PS2游戏的老60G，所以对如今流行的各种HD版完全免疫，到今天为止只买过两个，一个是《战神》五合一，这个是因为太便宜了；另一个是《生化危机 重生精选集》，一半是因为游戏太经典，一半是因为成就好拿。《FF10 HD》原本不在考虑范围内，但没想到连《FF10-2》也收录在内，而且还有官方中文版，那么必然要支持一下。正在感叹SE开窍了，突然听到传闻说国际版内容会作为DLC贩卖，不禁感叹SE果然开窍了……希望这个传闻是假的。

本期个人签名

特意选择《生化奇兵 无限》作为个人第350个全成就游戏！

感谢《脱村正》把我从《闪乱神乐》的网战坑里拉出来。虽然游戏迟到了几天，但是经过连日来近乎失控的玩，终于在截稿前三天白金了。过程中还给自己加了点条件，比如全魔座的奖杯要在死狂难度里面解，打BOSS战不能依赖陨石等等。毕竟之前Wii版已经完美过一次了，所以这次总感觉不挑战点高难度的就对不起多花的几百块了。大概，这也是我对一款佳作表达满意与敬意的一种方式吧。

当年玩《脱村正》的时候我看不懂剧情，几年后的今天……很遗憾，我还是没看懂，一大堆文言文就算翻字典问谷歌也很没辙（虽然猜还是能猜到意思）。--|||

有时候在想，新买回来的游戏是不是跟食物一样有个保质期的，过了保质期人就没动力玩下去了。比如《灵魂献祭》至今还是没放进机器里。其实不是不想玩，只是太多新作堆着而时间又有限。放进机器的优先权下降了……大概，坑就是这样形成的吧。

平雷人



NOW PLAYING

脱村正

绿洛

【克】在把游戏通关了两遍的现在，只要一合眼，我就能想起《生化奇兵 无限》中克伦比亚的种种美景，尤其是当我离开进入克伦比亚时的神殿，第一次看到市区的样貌时，浮在天空中的建筑悠扬的晃动着，一条浮空吊桥缓缓升起，小提琴随之奏响，实在是美不胜收。

【伦】其实我在真正打出结局之前一直以这个故事的主题是爱情，所以当了解到真相后，突然觉得自己好重口味……

【比】我隐约觉得自己在销魂城场景里看到大老爹和小妹妹了，但隔着水幕有点看不清，各位读者们看到了么？

【亚】从个人感觉来说，虽然布克和伊丽莎白之间的关系很微妙，不过和经常神出鬼没的吕泰斯“兄妹”之间的关系比起来还是差了一截，这两人之间关系实在太扭曲太奇怪又太和谐，完全无法吐槽，如果有机会，我会在读游戏里好好说一下。

NOW PLAYING

《生化奇兵 无限》、《古墓丽影》、《质量效应3》网战(克罗根人督军用起来也很棒)



【生活】每年的泼水节，朋友都会请假跑去泰国“感受节日气氛”，在我看来这个节点去泰国的无非就那么一个理由。他说不是，只是猎奇，去看看，我说你猎了这么多次还叫奇么？他呵呵敷衍了过去，我也没再追问，大家心里都有数，我也给他“呵呵”了一个。

【游戏】从《鬼泣DMC》《潜龙谍影崛起复仇》到《忍者龙剑传3 刀锋边缘》，难度逐渐递增，目前只有第一个游戏白了，第二个咬咬牙估计能白，不过目前已经上线的两弹有料DLC又把这种追求100%完成率的人坑了，至于《忍龙3 RE》，自问没那个技术和时间，就不追求了。

【生活】生活开始步入正轨，健身计划还算顺利，马上5月份天气开始热起来，又到了游泳的时候了，这次打算继续在单位附近的游泳馆办次卡，如此一来自己不用的时候也可以让其他小编使用。为了夏天的阳光与海滩，大家一起动起来吧！



报来了

本期个人签名

跟我去泰国看风景的不要再拖耳盗铃了好吗？

● UCG 招收日语人才，游戏·人广泛征稿，对游戏及游戏文化有爱的同学，我们有足够大的舞台让你去表现，就等你走出第一步了！

● 320期做完之后自己病了一场，上次生病应该是一年前的事了，这种陌生的感觉让症状表现得颇为凶猛。这真是“没啥别没品，有啥别有病”啊！

● 前几天开机赫然发现自己已步入PSN等级“LV50俱乐部”，想想当年这可是PSN等级的上限！又可以对自己说“加油！这是新起点”了。游戏之路不停，游戏之心不灭，愿与各位玩家共勉。

● 最近写的都是些怀旧和回忆的文件，受此影响，心血来潮把自己从2002年刚加入UCG开始写的小编寄语从头到尾都看了一遍，真是把自己的眼睛都看红了，啧啧！



胜利师

本期个人签名

唯！唯？哈！哈？是谁送你来到我身边……



报

与《杀手47 高清合集》的联动已经断断续续持续了两个月，老实说，这个系列真的很有魅力，从《赦免》才开始了解本作的玩家一定不要错过《高清合集》。另外，本作看上去简洁明了的奖杯要求其实处处暗藏杀机，许多地方如果不提前预防，到时候要多花大量时间去补救，很浪费时间和精力。《杀手47 高清合集》的攻略由本人负责制作，将会收录在《PS3 专辑》Vol.22中，白金心得中包含了我的各种血泪史，不过这都不算什么，为了少让大家掉进坑中，我多跳几个坑又如何！《PS3 专辑》Vol.22将于4月25日上市，具体内容预告请见本期杂志封二广告。

这段时间所在城市连续暴雨，天气非常差，空气巨潮无比，宿舍客厅地面的瓷砖上全是水。空气一潮，衣服就干不了，很庆幸自己去去年年底有买干衣机，否则上班就没衣服穿了。

前几天早上出门还好好好的，晚上回家突然感觉身体不适，到半夜居然发起烧来，由于自己没有着凉也没有感冒，因此一度怀疑自己患上了禽流感！好吧……就那么随便一说，其实我自己也没有当真。吃了大把的药片，喝了大量热水，烧烧发烧反复几次后总算是安分了。还有好多工作要做呢，发高烧什么的不要再来找我了。



NOW PLAYING

《杀手47 高清合集》

九乐卫



本期个人签名

2008.4.1 - 2013.4.21. 从游戏到游戏。

【脱村正】拿到PSV版《脱村正》之后，花了一周时间把游戏白金了。虽然跟原作隔了快4年，但重新回味依然有很多新的感动，好游戏是值得时间考验的。

【路标】来UCG不知不觉工作五年，时间眨眼就过去了，编辑部的环境虽然比想像中平常，却更容易感触那种来自游戏本身的快乐，能够将这样的快乐通过文字传播给其他五湖四海的玩家，更是一件值得骄傲的事情。承认也好不承认也罢，游戏杂志的的确确影响了我们的人生，就像不变的路标一样，让所有喜欢游戏的人一路开怀地走下去。

【游戏文化】这期的游戏文化特刊是小九连同其他编辑以及众多撰稿人提前准备好几个月的企划，全都是为了让更多的读者看到来自《游戏·人》的精彩文章，也算让各位新同学尝尝鲜。当然，《游戏·人》本身也会继续推出，保持深度、文艺以及包罗万象的路线，希望大家能一如既往地支持！^^

※ 家楼下小区有只流浪猫，小区里的人心地善良，每天都会给它喂点猫粮啥的。我回家的时候这只猫经常跟在我屁股后面不停地叫，心想多半是饿了要讨些粮来吃，果新上楼拿来之前准备好的猫粮，见它吃得颇为开心。不过要我说猫这动物真没良心，吃了我猫粮不给摸就算了，还冲我露出凶神恶煞的表情，好像在说“臭小子你怎么才来，都快把爷饿死了。”

※ 喜欢篮球的读者看到我小编形象后应该知道我是纽约尼克斯的球迷。只不过球队之前几个赛季略显低迷，一直止步季后赛第一轮，也就没有再提起。不

过今年尼克斯可谓神勇，尤其是小甜瓜最近的几场比赛，连续轰下场均30多分，一扫之前的阴霾。看到这种表现，在这里祝愿这只队伍今年在季后赛能走远一些，最好能重燃当年夺冠时期的辉煌。

※ 《COD BO II》的丧尸DLC即将再登场，这次的地图选在旧金山的Alcatraz island，看过美剧《恶魔岛》的玩家肯定熟悉。这次将走时间穿越路线，玩家会首次面对红眼丧尸，这究竟都在暗示些什么呢？

※ 前段时间趁着有BUG的时候开始刷《古墓丽影》的网战成就，刷到差不多时我实在难以抵挡困倦睡过去了。

而纱迦视成就为生命，觉得夜长梦多，愣是半夜爬起来将所有成就拿全了才睡。不久之后游戏更新，其中提到了关于BUG的事，纱迦看到后想也没想觉得肯定是BUG被修正了，立马幸灾乐祸，笑完我和铃之后扭头仔细一看原来是说游戏变得更简单，连BUG也用不着了……

※ 《MGS V》宣传片中的这首《Not Your Kind of People》真是神曲，连我这种讨厌一首歌位死里听的人都反复LOOP了好几次，小鸟组在选曲方面果然没话说。



华尔兹

本期个人签名

连买正版都要被评论是非，实在是一种悲哀。

+NEW GAME SCHEDULE+

新作 发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2013.04.12-2013.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色字体为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

相比前几个月，4 月份算是家用机以及掌机平台的一个新作淡季，尽管没有太多一线大作，但我们或许还是能找到适合自己的二三线游戏。这些作品的来头不大，内容却丰富多样，能够给不少玩家带来新鲜感。再过一两个月，年度游戏盛典 E3 又将拉开帷幕，那时候势必会有新一轮的游戏冲击。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 4 月					
18 日	七龙战记 2020 - II	セブンスドラゴン 2020 - II	SEGA	角色扮演	日版
2013 年 5 月					
16 日	召唤之夜 5	サモンナイト 5	NBGI	策略角色扮演	日版
30 日	里语 薄樱鬼	里语 薄櫻鬼	Idea Factory	文字冒险	日版
2013 年 6 月					
20 日	萝球部 秘密的遗失物	ロウきゅーぶ! ひみつのおとしもの	角川 Games	文字冒险	日版
27 日	讨鬼传	討鬼傳	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 8 月					
22 日	罗密欧 VS 朱丽叶	ロミオ VS ジュリエット	QuinRose	文字冒险	日版
2013 年 9 月					
5 日	歌之王子殿下 MUSIC2	うたの王子殿下 MUSIC2	Broccoli	音乐	日版
26 日	明治东京恋伽	明治東京恋伽	Broccoli	文字冒险	日版
2013 年 10 月					
24 日	众神的恶作剧	神々の悪戯	Broccoli	文字冒险	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	噬神者 2	动作	2013 年内	召唤之夜 5	角色扮演

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 4 月					
25 日	写真女友 Kiss	フォトカノ Kiss	角川 Games	模拟育成	日版
25 日	迷宮 X 血统 无限	迷宮クロスブラッド インフィニティ	Cyberfront	角色扮演	日版
25 日	神咒神威神乐 曙光	神咒神威神楽 曙光	light	文字冒险	日版
25 日	三国志战记 少女兵法	三国志戦記 - オトメの兵法!	Prototype	文字冒险	日版
2013 年 5 月					
23 日	瓦尔哈拉骑士 3	ヴァルハラナイト 3	MMV AQL	动作角色扮演	日版
30 日	潜行吧! 奈亚子	這いよれ! ニャル子さん 名状しがたいゲームのようなもの	5pb.	文字冒险	日版
2013 年 6 月					
20 日	神次元偶像 海王星 PP	神次元アイドル ネプテューヌ PP	Compile Heart	角色扮演	日版
20 日	胜利赛马 7 2013	ウイニングポスト 7 2013	Koei Tecmo	模拟经营	日版
27 日	秋之回忆 6 完全版	メモリーズ オフ 6 Complete	5pb.	文字冒险	日版
27 日	秋之回忆 打勾勾的记忆	メモリーズ オフ ゆびまりの記憶	5pb.	文字冒险	日版
27 日	讨鬼传	討鬼傳	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 7 月					
11 日	仙境传说奥德赛 Ace	ラグナロク オデッセイ エース	Gunggho	角色扮演	日版
25 日	龙之皇冠	Dragons' Crown ドラゴンスクラウン	Atlus	动作角色扮演	日版
2013 年 8 月					
1 日	灵鬼异界	マインド / ゼロ	Acquire	角色扮演	日版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	灵魂献祭 (中文版)	动作	2013 年内	创造球会	模拟经营
2013 年内	噬神者 2	动作	2013 年内	最终幻想 X	角色扮演
2013 年内	终极地带 高清合集	动作	2013 年内	英雄传说 闪之轨迹	角色扮演
2013 年内	高达破坏者 动作	角色扮演			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 4 月					
18 日	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	Nintendo	益智	日版
18 日	和可可爱小狗狗玩 街篇	オシャレでかわいい子犬と遊ぼう! -街編-	MTO	模拟育成	日版
25 日	名侦探柯南 木偶交响曲	名探偵コナン マリオネット交響曲	NBGI	文字冒险	日版
25 日	星座彼氏 春季篇 3D	Starry ☆ Sky ~ in Spring ~ 3D	honeybee	文字冒险	日版
2013 年 5 月					
23 日	真·女神转生 IV	真・女神転生IV	Atlus	角色扮演	日版
23 日	拓麻歌子的心跳梦幻小店	たまごっちのドキドキドリームおみせつち	NBGI	模拟经营	日版
30 日	闪亮妆容 美容沙龙 我是美容师	キラ★メキ おしゃれサロン! -わたしのしごとは美容師さん-	Sonic Powered	模拟经营	日版
2013 年 6 月					
13 日	超速变形螺旋 Z 战斗之翼	超速変形ジャイロゼッタ -アルパロスの翼	Square Enix	角色扮演	日版
20 日	忍者茶茶丸	忍者じゃじゃ丸	Hamster	动作	日版
	樱花公主与火龙的秘密	くん さくら姫と火龙のひみつ			
20 日	与熊做朋友	クマ・トモ	NBGI	模拟经营	日版
20 日	再见 海腹川背	さよなら 海腹川背	Aquarium Entertainment	动作	日版
27 日	新·世界树迷宫 千年的少女	新・世界樹の迷宮 ミレニアムの少女	Atlus	角色扮演	日版
27 日	数码宝贝世界 数字解码	デジモンワールドリ: デジタイズデコード	NBGI	角色扮演	日版
2013 年 7 月					
4 日	豆芝麻 快乐甜点农场	まめゴマ はつぴー! スイーツファーム	日本 Columbia	益智	日版
11 日	迪士尼魔法城堡 我的快乐生活	ディズニーマジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ	NBGI	模拟经营	日版
25 日	野兽传奇 最强激突竞技场	ビーストサー・V 最強激突コロシアム!	日本 Columbia	动作	日版
2013 年 9 月					
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年夏	怪物猎人 4	动作	2013 年夏	妖怪手表	角色扮演
2013 年夏	纸箱战机 W 超定义	角色扮演	2013 年 10 月	口袋妖怪 X・Y	角色扮演
2013 年内	逆转裁判 5	文字冒险	2013 年内	海王	动作冒险

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 4 月					
16 日	邪恶联盟 凡尘之神	Injustice: Gods Among Us	Warner Bros.	格斗	美版
2013 年 5 月					
14 日	地铁 最后之光	Metro: Last Light	4A Games	主视角射击	美版
21 日	生化危机 启示录	Resident Evil: Revelations	Capcom	动作射击	美版
24 日	狙击精英 V2	Sniper Elite V2	505 Games	动作射击	美版
2013 年 6 月					
23 日	蓝精灵 2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版
2013 年 9 月					
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
2013 年 10 月					
29 日	刺客信条 IV 黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag	Ubisoft	动作	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	Wii Fit U	体育	2013 年秋	塞尔达传说 风之杖 高清版	平台动作
2013 年内	猜天使魔女 2	动作	2013 年内	皮克敏 3	动作
2013 年内	101 勇者	动作	2013 年内	超级马里奥银河 3	平台动作

PLAYSTATION3

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年4月					
16日	邪恶联盟 凡尘之神	Injustice: Gods Among Us	Warner Bros.	格斗	美版
18日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3	NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナルティメット3-ム3	NBGI	动作	日版
23日	死亡岛 洪流	Dead Island: Riptide	Deep Silver	动作冒险	美版
23日	星际巡航	Star Trek The Video Game	NBGI	动作冒险	美版
25日	英雄传说 空之轨迹 SC: 改 高清版	英雄传说 空の軌跡 SC: 改 HD EDITION	日本 Falcom	角色扮演	日版
25日	命运石之门 线形拘束的树状图	STENIS; GATE 线形拘束のフェノグラム	5pb.	文字冒险	日版
25日	倒置性游戏 无限之魂Z	倒置性游戏 ムゲンソウルズZ	Compile Heart	角色扮演	日版
25日	龙之信条 黑暗觉者	ドラゴンズドグマ: ダークアライズン	Capcom	动作	日版
2013年5月					
14日	地铁 最后之光	Metro: Last Light	4A Games	主视角射击	美版
16日	MuvLuv Alternative: Total Eclipse	MuvLuv オルタナティブ-タル-イクリス	5pb.	文字冒险	日版
21日	生化危机 启示录	Resident Evil: Revelations	Capcom	动作射击	美版
23日	假面骑士 穿越战争	假面ライダー-バトライド-ウォー	NBGI	动作	日版
23日	ZX 绝境的圣战	ZX 絶境の聖戦	日本一	角色扮演	日版
23日	泰拉瑞亚	テラリア	Spike Chunsoft	动作冒险	日版
28日	超级房车赛2	GRID 2	Codemasters	竞速	美版
28日	Fuse	Fuse	EA	主视角射击	美版
2013年6月					
4日	记忆猎人	Remember Me	Capcom	动作	美版
14日	最后幸存者	The Last of Us	SCE	动作冒险	美版
14日	最后幸存者	The Last of Us	SCE	动作冒险	中文版
23日	蓝精灵2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版
27日	秋之回忆6 完全版	メモリーズオブ6 Complete	5pb.	文字冒险	日版
27日	秋之回忆 打勾勾的记忆	メモリーズオブ ゆびきりの記憶	5pb.	文字冒险	日版
27日	高达破坏者	ガンダムブレイカー	NBGI	动作	日版
27日	艾比斯&多杰的工作室 黄昏天空的炼金术士	エスカ&ロジ-のアトリエ-黄昏の空の錬金術士	Gust	角色扮演	日版
27日	英雄传说 空之轨迹 3rd: 改 高清版	英雄传说 空の軌跡 the 3rd: 改 HD EDITION	日本 Columbia	角色扮演	日版
2013年7月					
4日	地球防卫军4	地球防卫军4	D3 Publisher	动作	日版
25日	绊地獄 EXTRA	ケツイ-絆地獄たち- EXTRA	Cave	射击	日版
25日	龙之皇冠	Dragons' Crown ドラゴンズクラウン	Atlus	动作角色扮演	日版
25日	魔女与百骑兵	魔女と百騎兵	日本一	动作角色扮演	日版
2013年8月					
20日	黑道圣徒IV	Saints Row IV	Deep Silver	动作冒险	美版
20日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
27日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	美版
27日	麦登 NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美版
27日	失落星球3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	美版
29日	乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル	NBGI	动作	日版
2013年9月					
10日	木偶人	Puppeteer	SCE	平台动作	美版
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
17日	横行霸道V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作射击	美版
26日	装甲核心 判决日	アーマード・コアヴァ-ディクトデイ	FromSoftware	动作射击	日版
2013年10月					
8日	超凡双生	Beyond: Two Souls	SCE	动作冒险	美版
25日	蝙蝠侠 阿卡汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag	Ubisoft	动作	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年秋	最终幻想 13 闪电归来 (中文版)	角色扮演	2013年秋	战地4	主视角射击
2013年内	苍翼默示录 刻之幻影	格斗	2013年内	英雄传说 闪之轨迹	角色扮演
2013年内	最终幻想 X / X-2 高清重制版	角色扮演	2013年内	创造球会	模拟经营

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年4月					
16日	邪恶联盟 凡尘之神	Injustice: Gods Among Us	Warner Bros.	格斗	美版
18日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3	NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナルティメット3-ム3	NBGI	动作	日版
23日	死亡岛 洪流	Dead Island: Riptide	Deep Silver	动作冒险	美版
23日	星际巡航	Star Trek The Video Game	NBGI	动作冒险	美版
25日	命运石之门 线形拘束的树状图	STENIS; GATE 线形拘束のフェノグラム	5pb.	文字冒险	日版
25日	龙之信条 黑暗觉者	ドラゴンズドグマ: ダークアライズン	Capcom	动作	日版
2013年5月					
14日	地铁 最后之光	Metro: Last Light	4A Games	主视角射击	美版
16日	MuvLuv Alternative: Total Eclipse	MuvLuv オルタナティブ-タル-イクリス	5pb.	文字冒险	日版
21日	生化危机 启示录	Resident Evil: Revelations	Capcom	动作射击	美版
28日	超级房车赛2	GRID 2	Codemasters	竞速	美版
28日	Fuse	Fuse	EA	主视角射击	美版
30日	怒首领蜂 最大往生	怒首领蜂 最大往生	Cave	射击	日版
2013年6月					
4日	记忆猎人	Remember Me	Capcom	动作	美版
23日	蓝精灵2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版
2013年7月					
4日	地球防卫军4	地球防卫军4	D3 Publisher	动作	日版
2013年8月					
20日	黑道圣徒IV	Saints Row IV	Deep Silver	动作冒险	美版
20日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
27日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	美版
27日	麦登 NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美版
27日	失落星球3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	美版
2013年9月					
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
17日	横行霸道V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作射击	美版
26日	装甲核心 判决日	アーマード・コアヴァ-ディクトデイ	FromSoftware	动作射击	日版
2013年10月					
25日	蝙蝠侠 阿卡汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag	Ubisoft	动作	美版
其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年秋	战地4	主视角射击	2013年内	剑之街的异邦人	角色扮演

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年6月					
23日	蓝精灵2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版

04.18

朋友聚会 新生活

3DS ■ Nintendo
益智 ■ 无对应周边

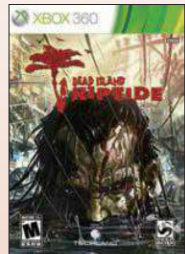


《朋友聚会》是任天堂自家开发的一款以交流与互动为主要乐趣的休闲类游戏，3DS版最新作《朋友聚会 新生活》继承了系列的特点，玩家可以拉上自己的Mii好友一起共同游戏，除了在虚拟的世界里体验各种生活设施，我们还可以通过社交活动来构筑不同的人际关系，从交朋友到谈恋爱、从吵架到求婚、从嬉戏打闹到结婚生子，一切都和真实的生活无异，这样的全新体验在掌机平台上是非常难得的，很适合与人同乐。游戏发售当日还有限量版3DS LL主机推出，感兴趣的FANS千万不要错过。

04.23

死亡岛 洪流

多机种 ■ 2K Games
动作冒险 ■ 对应机种为 PS3、X360



本作是主视角动作游戏《死亡岛》的正统续作，故事延续前作之后剧情，主角一行四人逃出了丧尸肆虐的班诺伊岛，以为自己逃出了生天，没想到等他们的直升机降落到一艘军舰上，却很快遭到囚禁。随着军舰上丧尸病毒爆发，众人不得不杀出一条血路，并最终因为遭遇海难而漂流到了同样充满丧尸的帕拉乃岛上，一场为了生存而展开的冒险再次展开。新角色约翰·摩根将会加入，游戏的天赋系统和武器系统也会焕然一新，并增加了武器熟练度系统，玩家还需要经历刺激紧张的防守战，挑战性十足。

04.25

写真女友 Kiss

PSV ■ 角川 Games
模拟育成 ■ 无对应周边



去年2月由角川 Games 于 PSP 平台发售的《写真女友》是以拍照为主题的恋爱模拟育成游戏，其独树一帜的玩法备受好评。时隔一年，本作以加强版的形式登陆到 PSV 平台。本作将更加强调玩家与游戏之间的互动，充分运用了 PSV 的触摸屏和重力感应等机能，加入了触摸女友，以及模仿真实拍摄的“陀螺仪拍摄模式”等前作无法实现的新系统。另外，本作还追加了全新的后日谈剧情，文本量约占游戏本篇的 1/4，其中还有点题的 Kiss 情节，让玩家体验更甜蜜的恋爱生活。

游风艺苑

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

Gallery of Game Style



相信拿到本期UCG的各位，应该都留意到杂志封底了。一整页的《魅惑凯瑟琳》，冲击力不一般吧？正如上期中提到的那样，本期我们在“中国力量”栏目中推出了《魅惑凯瑟琳》系列”作者ZNZ的访谈。如何？是不是发现原来好多在网上被广为流传的游戏官方CG宣传图都是出自他的手笔。其实，如果仔细看访谈内容的话，ZNZ的故事充满励志色彩，希望将来成为职业游戏人的各位，不妨仔细感受一下。此外5月征稿已展开，除了下面这6幅作品外，下期（5月B）的6幅作品空缺中，欢迎大家投稿！具体奖项设置请参阅第86页“一刀有话说不特别版Vol.73”。

北京·芸宁Cindy

美丽与才华并重的游戏姬芸宁MM本期给大家带来了一幅奇幻风人物插画。作品无论人设、构图还是整体氛围的把握，都可谓专业水准（稀饭乱入；这大雪天穿小短裙什么的，妹子辛苦了！）



上海·有须hideki

这幅《命运之镜》同人借鉴了小岛文美的《恶魔城》插图风格，群像剧式的构图颇有游戏宣传海报的气势，不过人物美型度比游戏上升了一大截哦！

汕头·Warrgon

改造人“杀手47”与全身上下均被“赛博化”的雷电，能否擦出火花？左图告诉你答案！还别说，杀手锃亮的大光头配上雷电闪亮帅气的装备，毫无违和感有没有？

上海·孙珂

《Shinobi 忍》之所以成为广大动作游戏爱好者心目中的经典，除了一流的操作性和极丰富的研究要素外，酷到极点的人设和原画也是亮点之一。左图一定程度上将土林诚原画的特色给展现了出来，粗犷却霸气。



龍葵



北京·ZNZ

看了本期“中国力量”栏目的访谈配图，大伙儿已经领略了张念祖（ZNZ）老师在CG制作上的高超技艺了吧？左边这幅《女神雅典娜》也是他的作品，各位进一步感受一下何谓“神还原”吧！

常州·伽蓝业火

《仙剑3》中的红英刁钻泼辣，她自信又狡黠的笑容，直率又热烈的话语具有别样的魅力。此外，她的倔强骄傲背后，是千年的孤独和甘于奉献的心灵。”以上是伽蓝MM的创作感言摘录，对人物理解很深刻，作品怎可能不出色？



投稿须知

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

游戏文化

特别钜献

UCG × 游戏人



征文启事 你是一个热爱游戏文化的写手吗？你是否愿意分享自己的游戏故事？请不要吝啬，来信将你的得意之作及简单个人资料发送给我们（Email地址：gamer@ucg.cn），优秀作品会刊登在《游戏·人》或UCG的相应版块并获得稿费，我们随时欢迎感兴趣的同学来稿与咨询。



卷首

游戏·人

诞生秘话

我这辈子参与过的最大的游戏文化活动（姑且称之为“文化活动”吧）应该就是《游戏·人》的创立，尽管十年光阴已逝，但一些镜头直到今天还是能够清晰回放。“幕后秘辛”这种东西总是能让人感慨万千，同时也为大伙儿喜闻乐见。接下来，我说简单说说十一年前的那个夏天发生的故事。

很少有人知道，《游戏·人》的前身其实是UCG的2002年增刊，封面是粉红色妹子的那一本。其内容定位与主刊区别很大，并不突出实用性和时效性，而是集结了大量特企、特稿、专题。这是UCG第一次出增刊，天高地利人和，获得了超出预想的成功。以此为契机，增刊负责人无梦向领导提出组建独立部门，办一本新刊的想法得到了批准。

2002年增刊推出前的一个月，无梦接连向我约稿，我马不停蹄赶出三篇文章，助了他一臂之力，所以在招集人手的阶段，他很自然地想到了我，并不断向我勾勒成为游戏杂志编辑后的美好蓝图。当时我在银行已有稳定的工作，要说说服家人，让我独自跑到千里之外的陌生城市闯荡，绝不是件容易的事。和父母商议后采用了一个折中的办法，我利用五一长假亲自跑了一趟编辑部，算是实地考察，一切等眼见为实之后再作决定。小编们热情接待了我，聚餐时主编辑就坐在我旁边，还意味深长地对我说：“干我们这一行，老得比较慢！”由于印象实在太深，后来我几乎和接触过的每一位新同事都会提起这一句，当然是后话了。

回家后不久，我向父母表了决心，又办了辞职，可谓破釜沉舟。此时无

梦说人已经找齐了，还租了新办公室和新宿舍，就等我和silence来了。和silence结识是他在《电竞》当编辑那会儿，我的稿件主要由他负责，时间久了，慢慢成了朋友。我知道他是一位经验丰富能力很强的编辑，能与他一起共事，对自己来说也平添了几分底气。

我和silence坐的是同一架飞机，风尘仆仆地赶往新办公室。这里离编辑部大约有一公里，由于是独立部门，我们不需要去编辑部报到。和无梦打了个招呼后，他便向我们介绍其他成员：老高和我年纪相仿，看上去有些文艺范儿；大江很年轻，个子不大，烟瘾却不小；在角落里有个埋头装电脑的瘦高个，瘦得实在不合常理，他见我一脸诧异的样子竟甩出一句：“你看我这么瘦像不像吸毒的？”这就是泰坦和我说的第一句话……

宿舍在离办公室不远的一栋大厦里，三室一厅6个人住刚好。进入新环境的头十天几乎是在度假，虽说每天还是得按时上下班，但基本处于无所事事的状态。下了班也没有加班的必要，哥几个下馆子吃点儿好的就一起回宿舍打游戏、看碟去了，到了半夜再出去吃个夜宵什么的，很是滋润，就是生活费不太够花。我们都是十几二十号来的，到了月底，会计给我们按天数发了工资，这让我们很意外，因为到目前为止，新刊没有名字，也没有一页实际内容被制作出来。当天晚上，我们又出去大吃了一顿。

一个月的时间很快就晃过去了，廉价的逍遥时光被不安所替代。在此之前，刊物的定位已经开会商讨了几次，但很多细节始终定不下来，也多次被推翻，进展十分缓慢。直到社长

亲自来新办公室视察工作，才打破了僵局。首先因为认同silence关于“游戏人”以及“游戏与人”的基本理念，敲定了《游戏·人》这个刊名（中间的那个点是不能省的）。很快，又确定了《游戏·人》的页数和定价，最重要的是限定了出刊日期。进入倒计时状态后，原先如同儿戏般的工作氛围也总算紧张了起来。大概做到三分之一的程度时，我们还把已经完成的内容打印出来给UCG的同事看，让他们提意见。截稿前几天，主编翔叔更是直接坐镇我们的办公室，可见社长对于《游戏·人》的重视程度。

尽管只是一个6人小团队，但是管理问题还是日益凸显。就拿工作分配来说，silence负责了全书超过一半的约稿组稿工作，几乎是超负荷运转，他中间还因为家里有事请假飞回去了两次，最后只能靠不断压缩睡眠时间来赶工期。和他的工作量相比，连我自己都觉得自己有点儿打酱油的嫌疑。另一个突出的问题是我们有6个文字编辑，却没有1个美术编辑。无梦当时说的是我们可以自己排版，不需要美编，但这显然有些不切实际。后来翔叔还特地找了UCG的美编给我们培训了三天，并由理工科才子泰坦充当临时美编。那个现在看来很不专业的《游戏·人》第1辑的封面就是出自泰坦之手，而“临时美编”的梗多年后还一直有人提及。

相较于泰坦的排版水平，其他人也好不到哪里去，版式中可以说是遍布瑕疵，比如深色的背景上用了深色的字，图与文各种对不齐，页面没有留出足够的裁切位等等，完全可以用惨不忍睹来形容。最后去印刷厂跟印的是翔叔和泰坦，单就各种排版问题就一直改到凌晨六点！据泰坦描述，翔叔改到最后已经快疯了，急得眼泪都流了下来。

由于管理上的问题多多，《游戏·人》第2辑尚未开始筹划，小组就被宣布要解散了，几乎所有人都在社长面前替我说好话，说我是辞职过来的，能不能让我留在UCG工作。只是两个多月的共处，大家便如此为我着想，让我颇为感动，而最后留下来的也只有我一个，不免让我有些自责和失落，也理所当然地有了“这是大伙给我争取的机会，我得好好干”的想法。因为聚散匆忙，我们竟然没能留下哪怕一张六人合影，算是十年来的一点遗憾。

2002年秋天，我褪去了撰稿人身份，为自己起了一个新名字——胜负师。半年后，社长找到我说，《游戏·人》还能继续做下去，你愿不愿意再来一局？

接下来的故事很长，已经用了十一年、四十九本《游戏·人》去讲述，而且故事仍在继续……

我们经常用一些神圣、高尚的字眼去探讨游戏文化，这或许让《游戏·人》——国内惟一的“游戏文化专门志”承载了一点特殊的使命。只是当回首她诞生时的青涩，却很难与神圣、高尚联系到一起，甚至颇有些不堪。但我们不否定过去，如同不否定最初的梦想。可能让期待惊人内幕的同学失望了，因为这里头只有几个抠脚大汉，和他们炙热燃烧的青春。

胜负师

2013年4月12日



PS4
COMING HOLIDAY 2013

PLAYSTATION 4 末代王朝

我曾虔诚地聆听平井一夫的教诲，坚定地相信十年周期论，深信 PS4 的发售日将在 2015 年之后。

我曾天真地期待索尼打破战略惯性，重聚创新之魂，将 PS4 打造成一部新概念的主机。

这最后的一点期望在 2013 年 2 月 20 日这天被击碎。

PS3 仍然会有十年的寿命，但两部主机之间的周期只不过从 6 年半延长到 7 年。这意味着硬件上刚回本不久的 SCE 可能即将进入新一轮漫长的亏损周期。PS4 的硬件特色没有任何惊喜，在这条通往深渊的性能进化之路上，SCE 越走越深……

最后的赌注

没有平井一夫，没有杰克·特雷顿，玩家们陌生的安德鲁·豪斯成为 PS4 发布会上的新主角。这位接替平井一夫的 SCE 新 CEO 两年来深居简出，低调到大部分人对他的身分一无所知。

“我们的赌注太大”——这是安德鲁·豪斯的开场白，也是对当前 SCE 的处境最好的总结。

根据平井一夫的计划，到 2015 年 3 月底之前，索尼消费电子事业的利润中，将

有 85% 来自游戏、数码相机和移动设备业务。本财年索尼通过卖掉纽约总部大楼的 11 亿美元收入，以及东京 SONY CITY OSAKI 大楼的 1110 亿日元收入，预计将勉强实现 2.14 亿美元的利润。

该砸的锅砸了，该卖的铁卖了，固定资产变现之后，索尼该如何维持盈利？PS3 花了 5 年才开始盈利，即使是 PS2 在第一年时也是亏损。而 PS4 不仅不能亏损，还要从发售的第一天起就为索尼贡献利润。要做到这一点，SCE 的决

策者们首先要确保两件事：其一，PS4 决不能低于成本价销售；其二，PS4 不能像过去的主机首发一样安排过高的广告预算。这两个前提决定了 PS4 的市场定位——必须围绕核心玩家。

过去业界在主机首发营销上一直存在一个误区：将最大的广告预算放在新主机首发前后，希望制造最大的声势，以最快速度提高装机量，从而为市场注入信心，让玩家、零售商、第三方游戏软件商都对未来产生积

极预期，进入良性循环。而事实是首发阶段制约主机销量的首要因素是产能，而不是广告。全球至少有百万以上的重度核心玩家，他们不需要广告，不在乎价格，甚至不大介意首发期间缺乏大作，他们的存在保证了新主机首发阶段的需求量。PS3的首发失败不是因为价格太高，也不是缺游戏，而是产能跟不上。PS4使用X86架构，主要零部件都是现成的成熟技术，产能上应该不存在瓶颈。因此PS4首发阶段的表现无需担心，真正考验索尼乃至所有硬件商的是首发过后的平静期，此时价格与软件将成为销量的两大决定因素。

硬件商们不敢把主机首发价格定得太高，不是怕影响首发阶段的市场需求，而是首发过后销量难以维持。游戏机与每年都在更新换代的智能手机与平板电脑不同，苹果可以将产品每年降价100美元，而3DS的匆匆降价却导致灾难性后果。消费者预期不同决定了游戏机价格应保持相对坚挺。PS4硬件配置不低，要保证硬件盈利，价格恐怕低不下来，笔者猜测其售价很难低于399美元。价格缺乏竞争力，能吸引玩家的只剩下游戏。

在两个小时的PS4发布会过程中，仅仅用了一张幻灯片介绍了Netflix、亚马逊等供应商在影音节目方面的支持，人们还来不及看清那满眼的LOGO，就被三言两语匆匆掠过，其他绝大部分时间都围绕游戏。

在PS4发布会之后，杰克·特雷顿坦言：“我们围绕的是核心玩家，他们需要终极的游戏体验，他们为游戏而生。如果你不是一个玩家，你可能不会想买。”

DualShock4手柄佐证了PS4的核心向定位。在已经极其复杂的手柄键位配置基础上，DS4增加了分享键、触控区和感应条，集按键操作、体感操作、触控操作于一体，甚至还有一个类似于Kinect的双摄像头升级

版PS EYE，这使其可几乎能够应付当今所有的游戏类型，不用再担心受操作介面限制而无法移植对手主机上的第三方游戏。但万能的DS4也将手柄的复杂度推向了顶点。这是一个只有核心玩家才能搞明白的手柄，较少接触电视游戏的消费者们将无从下手。宫本茂说，设计Wii手柄时，是有感于如今的手柄太复杂，要扩大游戏人群，首先要让他们一看就知道游戏该怎么玩，所以想到了电视遥控器的造型。而DS4手柄则是反其道而行，它满足的是游戏开发者的需要，而开发者需要的永远是“更强大、更全面”。

SCE全球工作室高级副总裁Michael Denny说，在PS4开发初期就听取了許多游戏开发者的意见，PS4是充分吸收开发者提议而设计出来的主机。这表现在许多方面，除了手柄外，另一个最明显的地方就是容量高达8GB的GDDR5内存。这将会让常年受低内存之苦的程序员们得到彻底的解放，有望真正实现PS4游戏开发便利性超越XBOX720。但其代价是成本大幅提高。据估算PS4仅内存一项，成本可能就要达到80

美元。

担任PS4首席架构师的是Mark Cerny——在欧美游戏开发圈子里的传奇人物，他是《瑞奇与叮当》、《古惑狼》、《小龙斯派罗》、《未知海域》、《抵抗》等游戏系列背后真正的幕后英雄，也是众多著名游戏制作人的启蒙者，曾被游戏开发者大会授予终身成就奖。Mark Cerny力主PS4采取围绕核心玩家与游戏开发者的主机设计理念，使用8GB的GDDR5内存就是他的主意。Mark Cerny深知游戏开发者们的需要，游戏开发成本在逐年飙升，大内存会大大降低制作难度，一定程度上控制成本，有望使PS4成为今后跨平台游戏的主力版本，实现与微软的位置对调。在提高内存成本的同时，可以取消一些为多媒体功能而准备的零部件。

PS3曾因为花哨的多媒体功能而饱受诟病，现在索尼充分听取开发者的意见，努力打造一部完全围绕游戏的主机，却有些矫枉过正，且不合时宜。



■PS4首席架构师Mark Cerny。

分道扬镳

“PS4将会是最后一代游戏机”——这正在成为众多有识之士们的共识。

封闭式的主机硬件规格曾是游戏机的优势，它能让软件开发者们专注于既定的规格，无需为种类繁多的硬件配置而优化，将游戏体验做到最好。但技术进化脚步的加快，正使得这种封闭式架构成为一剂慢性毒药。7年前，我们完全无法想象手机能做出PS3级别的游戏画面，无法想象社交游戏有今日之规模。数字娱乐的潮流从过去与游戏机同步，到如今的一年一小变，三年一大变，七年一个轮回的游戏机进化机制已完全无法适应飞速发展的全民数字娱乐时代。

为了应对未来7年的画面和操作需要，

索尼使用了8GB的GDDR5内存，以及囊括所有操作方式的怪物手柄。索尼积极地纠正PS3时代的错误，响应开发者与核心玩家的要求，让PS4回归游戏本位。而这可能让它失去一次最佳的多媒体战略契机。

久多良木健是一个梦想家，他猜对了多媒体与网络化的未来，只是没猜对时间。他在网络基础环境尚未完备之时，就过早地开始推动网络多媒体战略，PS2最终回归游戏本位，而CELL这颗“网络时代的细胞”败掉了PlayStation的王者地位。深受其苦的索尼决定痛改前非，PS4一开始就强调游戏本位。而此时网络多媒体万事齐备，久多良木健所构想的时代正在到来。据美国视频点播服务巨头

Netflix透露，PS3是其在PC之外注册用户数量最多的平台。超过一半的PS3用户平常会使用视频点播服务。游戏机正在成为客厅的首要网络终端。而被PS3伤得体无完肤的索尼，却失去了利用PS4的契机补上临门一脚的勇气。他曾两度在错误的时间做了正确的事，而现在他似乎打算在正确的时间做错误的事。

PS4发布会的翌日，许多正在写报道的记者收到了XBOX公关部的一封信，上面写着：“欢迎来X360收看本周末的奥斯卡现场报道。”公关人员说，我们的问候语已经从“你今天雅达利了吗？”变成“你今晚穿什么？”

今年2月11日,微软宣布在洛杉矶建立了一个“XBOX娱乐工作室”,这个工作室不是负责做游戏,而是为今后的XBOX主机制作“互动内容”。微软开始探讨的是如何将游戏与好莱坞融合。这种融合不是电影与游戏的互相改编,而是将所有娱乐内容更完美的融汇于次世代XBOX。

2012年Xbox LIVE的电视与娱乐节目供应量几乎增加三倍,仅语音控制的Xbox LIVE应用数量就超过100种。这是X360游戏与娱乐使用量最大的一年,用户共消费了180亿小时的娱乐内容,比一年前提高了10%,而娱乐应用的使用量同比提高了57%。以游戏为基础,不断向外围多媒体娱乐扩张,这是十几年前比尔·盖茨审核通过XBOX计划时就制定的主基调。当Xbox LIVE的年收入突破十亿美元,微软霸占客厅的计划找到了商业上的立足点,其多媒体战略也迎来了由量变到质变的临界点。

XBOX720将会是一部泛用性多媒体设备,而非普通的游戏机,这是一个毫无悬念的事实。这曾是久多良木健对PS3的定位,但XBOX720将会有本质上的不同,从某种意义上说,XBOX720与PS4甚至可能不是同类产品。《见证》制作人Jonathan Blow对《EDGE》杂志说,选择PS4独占的原因是“微软正在做的主机并非围绕游戏”。近期消息灵通人士关于X720的探讨中还有许多类似的言论。一个常见的说法是“电视游戏对于X720正如移动游戏之于iPad”。事实上两年来微软E3发布会中非游戏部门所占时间越



■将X720作为高性能的高清机顶盒,是进入亿万家庭的唯一渠道。

来越长,已经快超越游戏本身。在玩家看来这是喧宾夺主,而对微软来说,游戏是宾,多媒体才是“主”。

微软将XBOX变成电视机顶盒的条件已完全成熟。来自Xbox LIVE的利润已超过主机本体利润,是近年来微软娱乐设备部财务表现的最大亮点。合约机的商业模式经过一年来的经验摸索,也具备了全面推广的条件。以网络服务费为支撑,廉价提供主机的合约机经营模式可能成为X720的主要销售方式。而这种销售模式为XBOX的多媒体化普及提供了基础。将电视接入网络的条件已经成熟,绝大多数高清电视都需要配套高清机顶盒,将X720作为一部高性能的高清机顶盒,是使其突破传统电视游戏范畴,进入亿万家庭的唯一渠道。而取代普通电视机顶盒的前提是价格要

便宜,这就需要合约机的销售模式。

微软原定在今年6月的E3展上公开X720,但是因为PS4出乎意料的提前亮相,微软决定将X720的公开时间提前到4月份。公布日程提前的另一个原因可能是X720本身的定位——如果在E3上公布,世人会继续将它当成一部游戏机,而微软需要向更广阔的主流人群展示XBOX的新定位。微软的战略意图已非常清晰,X720要将电视机变成一部大型的iPad,游戏只是其中的一小部分功能,它还要吸引更多用它畅享高清视频点播、直接收看电视、观赏新型互动节目、使用视频通信、体验非游戏型娱乐应用……微软的目标不再是2亿电视游戏玩家,而是数十亿电视观众。

无奈的核心定位

据NPD统计,2012年,美国电子游戏软件销售额为89亿美元,同比大幅下降21%。这是电子游戏产业连续第四年负增长,也是市场萎缩幅度最大的一年。连续4年的行业萎缩将金融危机之前的高速增长消

弭殆尽,美国游戏业又回到了NDS/Wii大爆发之前的规模。与此同时,以手机和社交游戏为代表的新市场急速崛起,去年行业规模增长了16%,达到59亿美元。照此趋势,手机与社交游戏的市场规模将在两年内超越传统电子游戏。

主机装机量不足是传统电视游戏的最大瓶颈。社交网络时代的用户普遍以亿为计算单位,而PS3和X360的用户都只有七千多万。更要命的是本世代主机从发售到有7000万用户,花了六七年的时间,好不容易有了七千多万用户,又是新一轮主机推倒重来。硬件商要重新揽客,软件商要开始新一轮的技术竞赛,成

本在飙升,而用户在减少,七年的主机轮回只有两三年的全盛期。这种发展模式正在将电视游戏行业逼向绝路。

软件商们需要稳定而庞大的用户群,扩大游戏人群迫在眉睫。而扩大受众面的唯一方法就是让游戏机不再是玩家的玩具,而是能吸引所有人的通用型娱乐终端,就像是一台客厅里的电脑,或者挂在墙上的iPad。网络正在占领消费者身边的所有屏幕,PC、平板、手机……而电视机是最后一块处女地。电视机的智能化、网络化是未来的必然趋势,游戏机是此过程中的过渡产品,微软的目的就是让普通电视机搭配上X720之后,成为一部有着完美网络体验的智能电视。

索尼也一直在提倡PlayStation未来的多媒体化,与节目供应商之间的合作关系也在有条不紊地推进中,加大PS4的多媒体战略力度按理来说应该是水到渠成,为何PS4公布之时,却变成了一部“面向核心玩家”的纯游戏机?



▲手机和社交游戏正在侵占传统电子游戏市场。

笔者更愿意相信这是索尼的阶段性宣传策略。在 PS2 和 PS3 时代，索尼不断以多媒体自居，招致许多核心玩家的反感。PS4 在策略上是修复 PS3 时代所有的错误，在这个只有核心玩家关注的阶段，纯游戏机的宣传定位有利于博取好感。多媒体战略可在之后适时推行。在 DS4 手柄的设计上，也为今后的多媒体应用预留了发挥空间，类似于笔记本电脑的触控板可便于菜单选择等操作。8GB 的内存更意味着 PS4 的多媒体、多任务运行可游刃有余。

如果 X720 采取合约机为标准销售模式，PS4 将不得不跟进，否则 400 美元的全价机将完败于 100 美元的合约机。下面的问题在于 PSN 的盈利性不如 Xbox LIVE，微软有 2500 万 Xbox LIVE 付费会员，而 PSN+ 用户数量还不到一个零头。PSN+ 的微薄收入很难撑得起合约机的商业模式。索尼在操作系统上的设计实力也比较让人担心。微软可以将平板电脑式瞬间响应的流畅用户体验轻松搬到 X720 上，而索尼尚欠缺此等实力，而这恰是未来智能电视的必备技术。

索尼也许已经预感到 PS4 的售价与网络体验都难与 X720 对抗，所以只能以纯游戏机自居，希望先抓牢核心玩家群体。可悲的是玩家也不买账。PS4 发布会的网络直播对各地玩家关怀备至，在游戏历史上首次实现不同地区网络直播的同步口译，中国玩家们终于能看到中文现场直播的游戏主机发布会。这场网络直播共计 800 万人观看，刷新了游戏产品网络发布会的收视记录。不过观众普遍表示 PS4 性能进化不够明显，更有心细者对《杀戮地带》目测 30fps 的帧率表示不满。“都 PS4 时代了，我们还要继续

忍受 30 帧的 FPS 吗？”

史蒂夫·乔布斯曾教育他的工程师们：不要太迷信所谓的市场调查，消费者往往不知道自己需要什么。市场调查可能成为抹杀创新的毒药。尤其是在游戏业，愿意参与市场调查的大多为核心玩家，他们需要的是更好的画面、更高的 AI、更长的游戏时间……他们的需求就像无底洞，砸入多少成本也填不满。索尼注重玩家感受、听取开发者意见的亲切姿态值得肯定，但是若缺乏主见，则可能被引入歧途。久多良木健离去后，SCE 硬件研发部缺乏有强烈主见和决断力的领袖，Mark Cerny 担任首席架构师，可能意味着 PS4 的研发过程中，硬件组是被软件工程师们牵着鼻子走。这也许可以改善 PS4 的软件开发环境，却也可能导致 PS4 缺乏硬件创新。

开发环境的改善也无法为 PS4 带来更多

的独占大作。PS4 发布会最大的亮点是 Bungie 与暴雪宣布加盟，XBOX 阵营与 PC 阵营最具代表性的开发商同时归顺大 PLAYSTATION 帝国——索尼在安排发布会的这两个环节时，一定在暗自期待着全球玩家对着电脑屏幕惊呼“OMG！”的情形。而事实是玩家对此反应相当平淡，PC 玩家对电视游戏的“大菠萝”嗤之以鼻，而索尼们也对这盆冷饭兴致寥寥。Bungie 的《宿命》是意料之中，并未造成太大的话题。

PS3/X360 战争末期，第三方独占大作已从江湖上消失。次世代主机更不会有真正意义上的第三方独占游戏。索尼可以继续依赖顽皮狗、Santa Monica 等第一方工作室，神海组与战神组的 PS4 游戏可能会留待 E3 展作为压轴戏公开。除此之外，PS4 没有更多的筹码。



■细心者对《杀戮地带 暗影坠落》的帧率表示不满。

深度博弈

EA 首席财务官 Blake Jorgensen 预测，PS4 游戏的平均开发成本比本世代高 5 ~ 10%，而 Epic Games 的 Tim Sweeney 则认为成本会提高一倍。这两个数字并不冲突，前者是现阶段的成本增幅，后者是几年后将次世代主机性能用到极致

的游戏开发成本。成本再翻一番，这是什么概念？《COD》、《GTA》等一线超大作的成本将达到 4 亿美元，1 亿美元的成本将成为 3A 级大作的常态，盈亏平衡线将提高到 400 万套。PS3 发售两年后才有突破 400 万销量的游戏出现，假如 PS4 的出货速度与 PS3 相同，也就是说其发售两年内所有独占游戏都将亏损，索尼要在第一方的 PS4 独占游戏项目上不断烧钱。迫于压力，以

盈利至上为原则的 SCE 可能也将效仿第三方，采取 PS3/PS4 跨平台的原则。

跨平台、跨世代是解决次世代游戏开发成本太高的唯一出路。过去很多大作是先做 PC 版，再中途做个画面缩水的家用机版。今后开发商可以将 X86 架构的 PS4 当成 PC 来做，同时再做 PS3/X360 缩水移植版。从游戏制作流程上说，这不会给游戏项目增加成本。玩家也可将 PS4 当成一台放客厅里玩的高配置游戏专用型 PC。为特效全开而花上千元升级电脑的铁杆玩家大有人在，所以同样会有一些 PS3 玩家，为了更好的游戏体验而买台 PS4 玩 PS3 上也能玩到的游戏。不过这部分人群无法推动 PS4 的快速普及。跨世代游戏可缓解成本难题，却也必然拖慢主机升级换代的进程，PS4 的销售速度可能会比 PS3 更慢。

事实上游戏机的升级换代概念已经被打破。过去的升级换代是“只见新人笑，不见旧人哭”，新主机上市，旧主机即被抛弃，软件供应迅速枯竭，所谓的跨世代游戏凤毛麟角。而 PS3 到 PS4 的升级，更像从 iPad2 升级到 iPad3，可用的软件相同，只不过新一代机型可以享受更高分辨率。这种升级方式并无不妥，但是需要足够庞大的消费人群。iPad2 用户升级到 iPad3 的比例并不高，苹果靠的是数以亿计的非 iPad 用户。而 PS4 若以核心玩家为目标，就只能靠一小部分重度玩家的升级换代。

微软的泛娱乐产品定位无疑是跨世代问题的最佳解决方案。低廉的合约机价格、丰富的多媒体功能、主流化的渠道推广，

■PS4的许多细节都未定,包括主机造型。



可使其在较初期阶段就吸引一批非玩家,甚至实现比 X360 更快的销售速度。无论其用户中玩家的比例有多少,更漂亮的出货量数据会受到第三方的青睐,并使其更快获得独占内容。

被微软抢占先机是索尼最不愿看到的局面。PS4 决定于 2013 年底发售,也是索尼与微软深度博弈的结果。索尼知道以

其当前的经济处境,实在不宜再打一场主机大战。但他更担心 X720 像 X360 一样领先一年发售,担忧 2006 年的噩梦重演。如果 X720 采取合约机模式,更将在毫无对手的市场上大量吸纳 PS4 未来的潜在用户。索尼的心态不难理解:与其让微软独享次世代,倒不如尽快用现成技术推出一台 X86 架构的新主机,研发成本低,主机不亏本卖,就不会给自己带来

太大的经济负担。

决定新主机发售时间的另一个关键指标是本世代主机的销量走势。去年 X360 销量降低了 29%, PS3 销量下降 20%, 本世代主机明显已进入饱和阶段之后的迅速萎缩期。从去年开始,索尼将家用机和掌机平台的销量分别合并计算,本财年 PS3+PS2 大约完成了 1600 万台的预定目标,但这两部主机的销量都在大幅下跌,索尼需要新主机维持其年主机销量指标。在 PS4 存在销售利润的前提下,只要其在新财年的销量能抵消 PS3+PS2 的销量下降幅度, SCE 就可完成其业绩指标。目前索尼集团面临的是生存问题,未来如何管不了太多,先保命才是当务之急。

在保命思维中诞生的 PS4,不可能有太长远的规划。PS4 发布会显得十分的仓促,许多细节都来不及确定,包括主机的造型。发布会上的大部分游戏都是在 PC 上运行,DS4 的操作特色也尚未有效融入游戏 DEMO。根据第三方爆料,PS4 在公布之前的几个月,开发机的规格细节几乎是每周一变。对于未来, SCE 与玩家一样迷茫。

生死蝶变

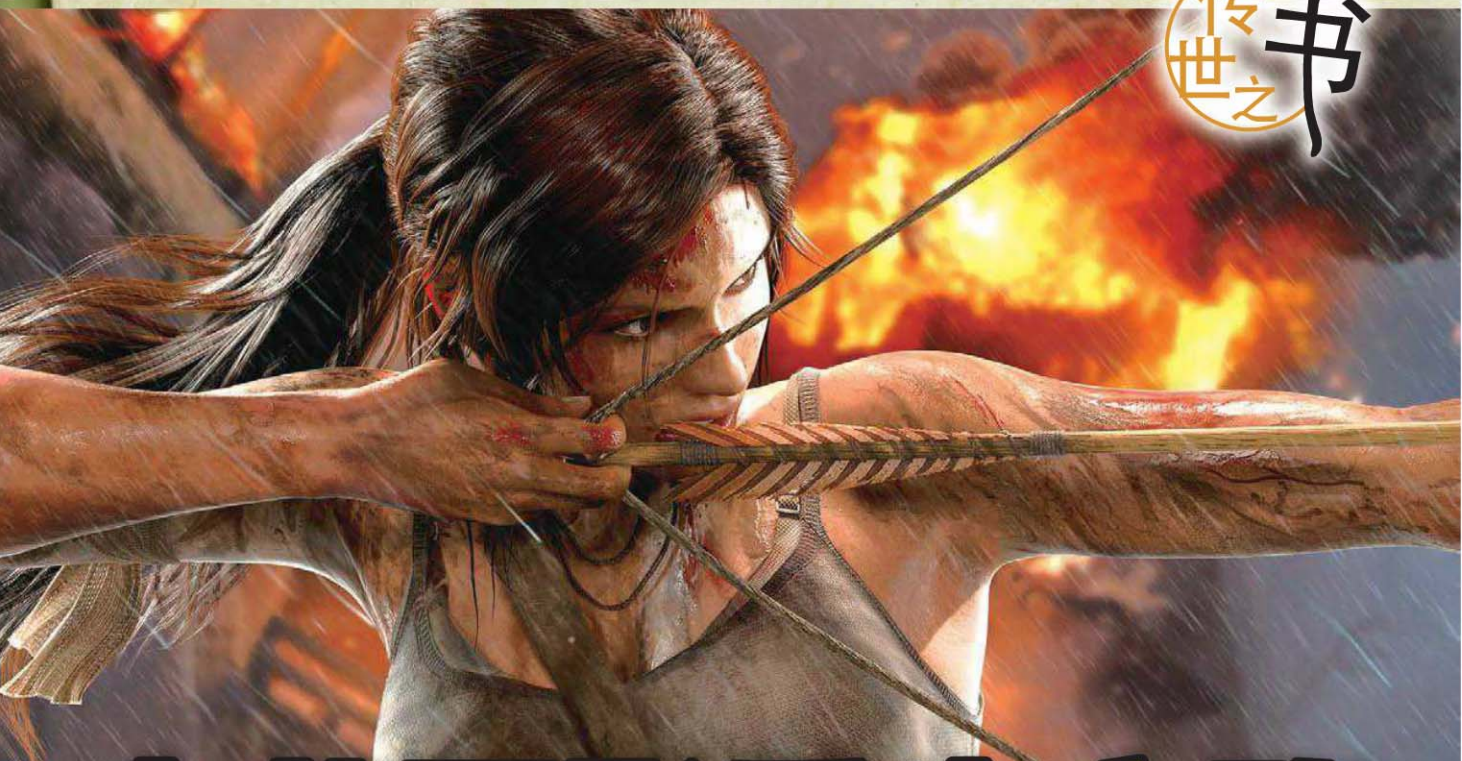
当“家用机将死”的言论成为主流媒体们的公论,无论索尼的 PS4 发布会上公布了什么,都将被世人唱衰。游戏产业正在经历自雅达利出现以来最激烈的变革期。未来如何谁也无法预测,但变革的方向已经明朗。软件商们投资结构的变化预示了未来的产业结构变化。一方面 EA、SE 等传统游戏巨头们的规模在萎缩,另一方面他们在社交和手机游戏上的投入却在增大,意味着可投放于家用机游戏的资源将大幅度减少。本财年实体零售游戏占 EA 的总营收比例已经下降到 60%,同时开发的游戏数量从过去的 67 款减少到 14 款。预计明年手机/社交/数字发行的游戏总销售额将正式超越传统家用机游戏,其同时开发的游戏款数在去年已经达到 41 款。而 SE 在亿万玩家的诅咒中抛弃了所有的节操,以低质量、高收费的产品投入到利润丰厚的社交游戏中。

彼得·摩尔说:“游戏正在变成一种全天无休的服务。”这代表了游戏业的未来,也代表了家用机的未来。

“家用机将死”不等于“电视游戏将死”,传统意义上的家用机正在退出历史舞台,未来的“游戏机”将会是基于电视屏幕的统一娱乐平台,游戏将会是其中众多网络服务的一种。传统意义上 60 美元一张碟的电视游戏大作将会消失,取而代之的是《魔兽世界》般可常年运营的网络服务,它们的数量将会更少,但一个就能玩几年。那时的电视游戏就像一个电视频道,你可能上一分钟还在看

CNN,下一分钟就转到《COD》频道,与好友们尽情厮杀。那时的游戏机必须提供从电视频道到游戏的所有娱乐内容,一站式满足用户对电视屏幕的所有娱乐需求,并且实现与收看电视一样快捷方便的用户体验。如果 PS4 能做到这一点,它将破茧化蝶,成为普及型家庭娱乐终端。而如果做不到,它或将成为 PlayStation 的绝响,葬送索尼只剩下一半的游戏基业。





古墓丽影重生之路

在《娱乐周刊》的历史上，只有一位游戏角色登上过封面，她的名字叫劳拉·克劳馥。

那是在2002年。那时劳拉已经风光不再，之所以再次引起主流媒体的关注，是因为《古墓丽影》的电影版，而其游戏本身正在陨落。

十年来，Eidos 数次努力再造劳拉，而每一次都令人失望。直到现在，从原点开始的崭新《古墓丽影》终于不负众望，实现了一次真正伟大的复兴。这是水晶动力工作室4年努力的成果，在他们的冒险之旅中，经历了多次的辗转与变革。

文 藤曦 编 九兵卫
美编 NINA

1. 1% 的伟大行列

▼从左至右依次为Brain Horton、Darrell Gallagher、Jason Botta、Kyle Peschel、Noah Hughes、Karl Stewart和Dan Neuberger。



有些游戏，在它项目启动之时就注定要成功。但他们首先要挣脱传统的束缚。

过去四年来，Darrell Gallagher 一直在想这个问题。作为水晶动力工作室的主管，Gallagher 过去4年来一直在旧金山南面的红杉市带领团队改造《古墓丽影》，首先他们要将劳拉打造成一个更适应当今业界口味的女主角。

“在我看来，我们的行业里只有1%的作品是真正伟大的，”Gallagher说。在英国某大学毕业后，Gallagher就进入了游戏业，做的是插画工作。在《古墓丽影 地

▶水晶动力工作室主管 Darrell Gallagher。



下世界》发售后，他成为水晶动力的工作室主管。Gallagher 知道《地下世界》不在那1%的伟大作品之列，游戏发售后，他一直在问自己：“如果我们无法做出伟大的游戏，还做它干嘛？有何意义？”

所有游戏启动时，开发者们都想做出一个伟大的产品。但是因为种种原因，绝大部分工作室最终与他们的目标相去甚远。而在距离《古墓丽影》完工还有12天之时，Gallagher 开始对游戏持谨慎乐观态度，他知道自己率领的程序员、设计师和美工军团已经尽力了，他们正在实现一个伟大系列的伟大复兴，就像克里斯托弗·诺兰对《蝙蝠侠》的改造，以及J.J.阿布拉姆对《星际迷航》的复兴。各界的反应都非常积极，自从在E3展上亮相之后，已经斩获大奖无数，成为2013年最受期待的游戏之一。而全新面貌的劳拉，再次成为整个业界关注的焦点。

在水晶动力工作室走廊的白板上，写着这样一句话：



▲Darrell与水晶动力的团队开会。



▲新《古墓丽影》即将完工之时，水晶动力在会议室里激烈讨论。



▲奋斗四年之后，水晶动力的员工们终于即将迎来假期。

“ABC——Always Be Closing”，提醒着所有人：完工期限在不断逼近。在游戏制作后期，这意味着与最后的BUG战斗。白板上还用大写大字写着“把游戏玩透，在数百万人之前找到BUG”。而在白板旁边的电脑上，记录着每一个测试者的BUG寻找进度。到后期阶段，游戏设计师们都要亲自找BUG。捉虫大师的称号归Ryan Zingler所有，他曾在2012年10月19日一天找到了200个BUG。

环顾办公室，可以看到整个水晶动力的开发团队都疲惫不堪，精疲力尽的他们正在向完工日，以及随后而来的长假冲刺。制作人Kyle Peschel说，因为长期加班，他的几个孩子已经非常不满，每晚只能让妻子一人哄他们入睡。热衷于健身的QA部门经理Rami Khayyat，

平常都要做400磅卧推训练，但是因为太忙他已经几个星期没去健身房。24岁的场景美术师Nicole Tan是个天才少女，15岁就大学毕业，但是因为工作她已经几个月没有见到家人。每个员工都在牺牲自己的家庭和私人时间，但这次他们感觉到这些牺牲是值得的。这次他们将有身到那1%的行列。

每周的上午11点例会即将开始。这些会议被他们叫做“惊奇镇”，通常被用于展示团队做出的最佳成果。这一天，制作人Ron Rosenberg加入了他们。Rosenberg曾是一个古董纸镇收藏家，过去4年，他在红杉市和蒙特利尔分别掌管着两个开发团队，蒙特利尔那边主要是负责多人模式部分。他对满屋子的开发者说：“现在我们距离交货不到两个星期，所以我就长

话短说，把所有的BUG修复，我们就在圣诞之前做完。我们已经拼了这么久，大家最后加把劲儿吧！”

4年的时间是漫长的，尤其是在主机生命周期的末尾，肯花4年时间去做一个项目的团队不多。在这4年的历程中，他们历经险阻。从游戏构想方面的激进变化，到最后一刻的系统变更（如战斗系统），重生的《古墓丽影》本身就是经过多次重生后诞生的新生命。

水晶动力全球品牌总监Karl Stewart说：“整个项目的过程中，只有两点是始终不变的。其一是设定于一座岛屿，其二是游戏名叫《古墓丽影》”其他的一切都在不断变化。他们要放下过去的包袱，同时为这个曾奠定3D动作冒险游戏的传世品牌赋予新的生命。

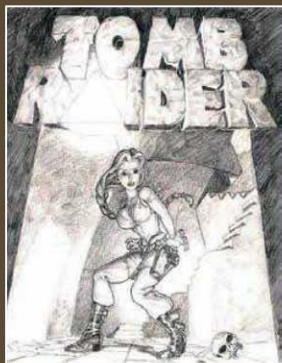
2.

▶早年古墓丽影创造者Toby Gard创作的劳拉初期设定图。

不灭的劳拉

棕色的大眼睛、棱角分明的粗眉毛、M形的嘴唇，以及那大到夸张的胸部，在马里奥、索尼克等卡通偶像流行的年代，劳拉·克劳馥风格化的女性形象颠覆了游戏业。英格兰德比郡的小工作室Core Design在无意中造就了3D动作冒险的新时代。Core Design在当时只是一个很小的工作室，史密斯兄弟从母亲那里借了1.6万英镑开办了这家公司。两兄弟的目标是创造一个真实的3D游戏，就像id Software的《雷神之锤》一样。他们将舞台设定于地下古墓，这样就不用做复杂的户外环境。

最初，游戏设计师Toby Gard构思的《Tomb Raider》是一个男性主角的游戏，但是史密斯兄弟越看越觉得游戏像《印第安纳·琼斯》。于是Gard画了一个新女主角，其原名为劳拉·克鲁兹（Lara Cruz），其形象灵感来自艺人Neneh Cherry和漫画角色坦克女郎。但是克鲁兹这个名字难以与英国人产生共鸣，为该作出资的英国发行商Eidos就提议改名为劳拉·克劳馥（Lara Croft），其身份为英国贵族家庭中的冒险家。于是史上第一个女性游戏



偶像就此诞生。

初代《古墓丽影》全球销量超过800万套，在神秘的3D古墓世界中冒险，带给玩家前所未有的真实冒险体验。一些震撼的游戏场面也令人难忘，比如劳拉挥着双枪与霸王龙对决。《古墓丽影》不仅在游戏业暴红，更成为一种流行文化现象。《吉尼斯世界纪录》将劳拉收录为“1996年最成功的虚拟游戏主角”。1998年，Eidos高层对《纽约时报》说，劳拉获得了全球无数男子的求婚，还有许多不堪入目的情书。有传闻说劳拉可能会与某个大经纪公司签约，成为史上首个虚拟超级名模。不久劳拉出现在U2乐队的法国全球巡回演出演唱会的大屏幕上。Eidos光靠《古墓丽影》就在一年内从亏损260万美元变成净赚14500万美元。

《古墓丽影》一夜成名后，不可避免地开始了系列化之路。每个圣诞节前都有一款新作上市。游戏的核心机制不变，只是让劳拉的足迹踏遍更

多神秘之地。到了《古墓丽影 最后的启示》上市时，史密斯兄弟也厌烦了这种年复一年的换汤不换药。于是他们酝酿了一个令人震惊的计划：他们在第四作的最后杀死了劳拉。

但是死亡也阻止不了劳拉的继续出境。《古墓丽影 最后的启示》之后，Eidos要求Core再做一款《古墓丽影》，通过回忆的方式回顾劳拉过去的冒险生涯。与此同时，Core受命为PS2开发一款全新的《古墓丽影》，配合即将上映的电影版。由安吉丽娜·朱莉主演的《古墓丽影》电影版确实为系列的复苏带来了强劲动力，但是游戏版的《古墓丽影 黑暗天使》却惨遭滑铁卢。为了拯救《古墓丽影》，Eidos将系列的制作权交给了水晶动力。

水晶动力创办于1990年代初，最初是专门为3DO主机做游戏，其成名作是《凯恩的遗产》，还有平台动作游戏《Gex》。2003年，水晶动力正式接手《古墓丽影》，花了3年时

间推出了《古墓丽影 传奇》。

《古墓丽影 传奇》获得了好评，商业成绩也还理想。但水晶动力面临着更大的挑战。进入 PS3/X360 时代后，技术上有划时代进步的游戏陆续涌现，尤其是《未知海域》成为了新一代动作冒险游戏的标杆。相比之下，《古墓丽影》的游戏方式显得原始而落后。此后，水晶动力制作了重制版的《古墓丽影 周年纪念版》以及《古墓丽影 地下世界》——该作销量比 Eidos 的销售目标低了 50 万套。《古墓丽影》已经埋葬了 Core Design，而水晶动力似乎将成为下一个受害者。创意总监 Noah Hughes 说，那时他们都在寻找其他的工作。

当时 Darrell Gallagher 担任的是美术总监。他成长于英格兰西部港口城市布里斯托尔，是家里的五个孩子之一。小时候 Darrell Gallagher 就特别喜欢游戏，后来他加入 Psygnosis 公司，参与开发了《Destruction Derby》等赛车游戏。此后他搬到美国，加入了 Rockstar 圣地亚哥工作室，参与开发开放世界型游戏，后来又跳到了水晶动力，那时就是冲着能够参与开发《古墓丽影》而来。当他进入游戏行业时，父亲曾警告过他，这个新生的行业有太多的风险和不确定性。此时，



▲新劳拉的美女配音演员 Camilla Luddington，她也是劳拉的动作捕捉演员。

Gallagher 感觉到父亲的警告正在应验。

在《古墓丽影 地下世界》发售之前数周，他向上司立下了军令状：如果游戏的媒体综合评分没有达到 80 分，他就引咎辞职。“我拼命地制作能够引起注意的游戏，但当时我们水晶动力

似乎失去了那样的能力。” Gallagher 说。

《古墓丽影 地下世界》没有达到 80 分的指标。但在 Gallagher 心灰意冷地想要离去之前，他被叫到了一间会议室里，他被给予了最后一个机会：再造《古墓丽影》，一血前耻！从哪里跌倒，就从哪里爬起来。Gallagher 决定接受挑战。与此同时，成立 18 年的水晶动力开始了一轮史无前例的大裁员。

残酷的裁员令人沮丧，但这是一个必要的过程。所有留下来的人都被要求彻底重新审视《古墓丽影》。初期并没有制定游戏的完工期限，只是不断召开头脑风暴式会议。游戏导演 Daniel Neuberger 回忆说：“Darrell 坚持认为，除非我们对再造一个有竞争力的《古墓丽影》有完全的信心，否则水晶动力将止步不前。”

Noah Hughes 回忆说：“我们要做一个让人玩起来不那么痛苦的游戏，Darrell 不断对我们说，质量就是我们的一切。”

Gallagher 有着崇高的目标，但他面临的障碍是整个游戏系列和角色正在被业界所抛弃。最好的《古墓丽影》永远是第一个，而曾作为系列最大卖点的劳拉，早已是年老色衰，对大多数玩家失去了吸引力。Gallagher 知道，要改造《古墓丽影》，首先要改造劳拉。

3. 泄密事件

▼新《古墓丽影》的创意总监 Noah Hughes。



如何在保持《古墓丽影》之名的同时进行彻底改造？这是水晶动力团队每个人所面临的问题。十几年来，《古墓丽影》建立了一个忠实的粉丝群，但所有人都知道《古墓丽影》的核心玩法已经过时，大胸劳拉的形象更成为丑角般的存在。

Gallagher 坐在自己的办公室里，和几位主要成员一起制定了一个基本计划——将《古墓丽影》的核心卖点提炼出来，在此基础之上

进行再造。首先他们要先做一个实验：开发一款小规模的下载游戏，就像皮克斯在开拍下一部电影之前，总是要先做一些短片作为实验。先进行小规模的创新，将质量标准提升，然后再充满信心地进行系列的改革。

《劳拉与光之守护者》用了不到一年的时间开发完成，这是水晶动力团队在多人模式方面的首次尝试。2010 年夏季发售后，该作获得热烈好评，水晶动力乃至《古墓丽影》在玩家中的声望得到了提升。

《劳拉与光之守护者》并没有使用《古墓丽影》的主标题，这是有原因的——水晶动力要将这个名字用在下一个项目身上。当时其内部名称有两个：《古墓丽影 9》和《古墓丽影 升天》(Tomb Raider: Ascension)。创意总监 Tim Longo 要求团队采用全新方式设计劳拉的新冒险。

在早期的设计讨论会上，开发团队开始探讨其他可供寻找灵感的游戏。具有强烈感染力的《ICO》、《生化危机》的恐怖生存氛围，还有《汪达与巨像》的巨像之战，都成为早期的灵感来源。Longo 最早通过的设计方案中，劳拉将会与一



▲Noah Hughes 与开发团队讨论游戏设计。



▲本作的游戏制作人 Kyle Peschel。

个 6 岁的女孩 Izumi (泉) 一起冒险，舞台是一座居住着鬼和怪物的神秘岛与。Izumi 因为体型小，能够爬到一些小地方帮助玩家，形成所谓的“非对称式玩法”。后来玩家将发现 Izumi 有操纵水的超能力。

此方案做了几个月之后，水晶动力发现这种故事背景对于《古墓丽影》来说太虚无缥缈且难以理解。接着 Izumi 被换成了一只猴子。此概念还是行不通。接着又出现了岛上的巨像怪，劳拉将会骑在马背上，与巨像战斗，就像《汪达与巨像》一样。随着巨像怪概念图的不断深入修改，整个游戏的美术方向步入了恐怖领域，巨大的丧尸般的怪物在迷雾笼罩的小岛上匍匐。

对此概念，水晶动力的所有人还是缺乏

信心，包括2008年夏季入职的制作人 Kyle Peschel。Peschel曾是科罗拉多州的一个奶农，他曾在一天内给360头牛分别挤奶三次，这成为他引以为傲的谈资。他是为了家里的现代化农业生意才上的大学，但是毕业后却阴差阳错进入了游戏业。上大学时，他兼职为《毁灭战士2》的客户提供技术支持，毕业后就这样进入了游戏业，参与制作了《虚幻2》和《野蛮传奇》。

为了解外界将如何看待套上恐怖色彩的《古墓丽影》，水晶动力进行了一系列的网络民意调研，面向美国和英国的18~34岁的成年男性，看他们对初期的概念图有何感想。这也相当于预示了《古墓丽影》新作将会定级为M级，这在系列历史上尚属首次。

水晶动力委托尼尔森进行了一次市场调研，由于其中的一位参与者泄露了设定图和部分游戏细节，导致2009年夏季所有人都知道了《古墓丽影》的黑暗新方向。一篇名为《古墓丽影再生之作图片泄露》的网帖很快引来了3678条回复，他们对于这款更像《生化危机》



▲初版概念中黑暗风格的设定图，其中有不少充满恐怖色彩的怪物。

或《寂静岭》的游戏感到震惊。还有人担心将舞台完全设定于一座小岛，将会失去系列以往在世界各地奔走的多样化感觉。结果这次泄密事件成为新《古墓丽影》的转折点，Gallagher最担心的事被验证了——玩家对这种恐怖新方向并不买账。

2009年秋季，Gallagher召集了主要开发人员，开了一整天的会，他提出的问题只有一个：“在座诸位有谁认为我们初次工作的新方向能做出比《蝙蝠侠 阿克汉姆城》更好的游戏？如果

你觉得可以就举手，我们就这样做下去。”

整个会议室无人举手。

《古墓丽影》的再造之所以触礁，一个很重要的原因是水晶动力往里面加入了太多的想法和概念，他们太想做出完全不同的游戏。更糟的是他们缺乏一个清晰的方向。这往往是游戏被做烂的开始。Gallagher回忆说：“当时我们已经在开发中途，时间不够、质量不行、方向不对，整个游戏都不行。”

4.

劳拉新形象

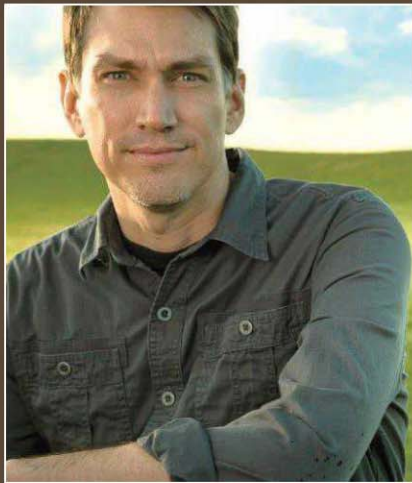
►为劳拉赋予了新形象的美术总监Brian Horton。

Brian Horton从未见过Kate，但当她走进柏林的Skrychlin画廊，他立刻有种熟悉感。Horton是个画师，曾参与了《印第安纳琼斯》、《玩具总动员》等游戏，他没日没夜地画抽象人物画，制作成他的“疤痕”系列。Horton或通过电子邮件向应募的模特提10个问题，比如“如果你人生中的某个阶段可以重来，你希望是哪个部分？为什么？”Horton通过这些问答，为每一幅画像加入故事成分与含义。他曾在2007年在自己的MySpace空间中写道：“疤痕在定义上是负面的含义，但我却将其视为我们活过的证明。”

Kate曾在美国住过，成长在一个有强烈控制欲的清教徒家庭。现在她把柏林当成自己的家，她剪掉了自己的满头金发，以此告别过



▲Brian Horton创作的“剪发”主题肖像图。



去。据此，Horton创作了一幅叫做“剪发”的人物肖像，画中女子一边剪掉金发，一边跨步迈向未来。

Horton出生在佛罗里达州清水市，他生命中的英雄是恐怖小说家Clive Barker和他的妻子。他的画作描绘的是生命中的遗憾，这使其成为新《古墓丽影》的绝配。2009年，他成为了水晶动力的美术总监，他的第一个任务是为带有卡通色彩的劳拉赋予真实的人性。他回忆说：“我们的方向是让劳拉少一些海报女郎的色彩，更像《迷失》里的Kate Austen。”

Tim Longo与Noah Hughes继续围绕着劳拉确立新作的方向，而Horton负责从零开始，塑造新劳拉的形象。

Horton坚持参照真实女孩的真实身材比例设计新劳拉，他甚至去买了一箱女裤和靴子，想像现实中劳拉可能的装扮。他从Modelmayhem.com上挑选了30张脸和身体模型，作为新劳拉的基本参考。开发团队成员通过电子邮件选出

自己最喜欢的。最后，来自加州亨廷顿海岸的23岁模特Megan Farquhar被选中为新劳拉的长相，劳拉的身体则是来自好莱坞环球影城的20岁特技演员Tara Spadaro。

新劳拉形象的设计进展顺利，但在水晶动力的办公楼里，大家对新作概念的整体方向仍然感到迷茫。Gallagher对项目进度非常失望，他开始更直接地参与到小组会议中，催促各组长尽快确定核心概念，将整个游戏的设计往前推。所有人都知道怪物与恐怖主题必须要变更，但没有人知道该走向何方。

Kyle Peschel开始将所有畅销作的名单写在白板上，包括《COD》、《刺客信条》等看似无关或有关的游戏。根据他的总结，这些游戏的共同特点就是都有一种进攻性，有着快节奏的动作和激烈的战斗。在他看来，很明显的一点是《古墓丽影》要想突破，首先要在枪战动作部分有彻底的变化，这是过去十几年系列一直存在的一个软肋。Peschel认为，如果核心战斗系统无法令人满足，游戏的最终氛围以及创意方向都拯救不了《古墓丽影》。

全球品牌总监Karl Stewart知道，只要开发团队找到了合适的概念，游戏的潜力是巨大的。他是一个活力四射的爱尔兰人，上大学时接受的是传统迪士尼式动画的正规教育，有不少业界名人授课，包括John Lasseter等。在《古墓丽影》之前，他参与规划了《蝙蝠侠 阿克



▲Brian Horton在德国柏林的一个画廊。



▲本作开发初期的劳拉设定草图。

汉姆城》的战役模式。这款游戏已经成为业界的传奇，它打破了超级英雄游戏低质量的魔咒。Stewart 认为水晶动力也有机会改变人们对《古墓丽影》“已经过时”的观念，所以他在 2009 年底加入了团队。

根据市场调研，虽然《古墓丽影》已经多年没有出现在游戏销量榜的醒目位置，但它的知名度仍然高于绝大多数游戏。2009 年，尼尔森的调研显示，《古墓丽影》是认知度最高的四大游戏系列之一，仅次于《GTA》、《COD》



▲早期设定图中还有这么一个面目全非的短发版劳拉。



▲这个版本的劳拉与最终成品开始有点接近。

和《生化危机》。在游戏角色的认知度方面，劳拉高居第二，仅次于马里奥，80% 以上的消费者都认识劳拉，远高于士官长、奎托斯等 20 世纪之后才出现的角色。《古墓丽影》这个品牌仍有其优势，现在只缺一个高水准的游戏重新勾起玩家的兴趣。

几个月的市场调研和争论之后，到 2010 年 1 月，设计团队约 Gallagher 开了个会，向他展示《古墓丽影》的新面貌。

所有人在会议室里就坐，Gallagher 从座椅上站了起来，然后走向白板。他在白板上花了一个红色的三角，然后又坐了回去。

“这个三角就是我们的游戏，我希望大家用一个词来描述它带给玩家的体验。游戏的一切都将从这个词开始。”Gallagher 说。

Peschel 站了起来，在红色三角中写上了大大的“战斗”。字还没写完，Gallagher 就反应说：“那么你要让那些做《COD》的来玩我们的游戏，并做出战斗修改吗？他们看来都是重量级的家伙。”

很多团队成员都对改良战斗体验深表赞同。《古墓丽影》需要摆脱锁定瞄准的恶名。新《古墓丽影》应该有高级的近身肉搏和远距离射击，要有可摧毁的掩体，以及懂得追杀劳拉的高智商敌人。

Gallagher 知道大家的想法，但他认为《古墓丽影》难以和其他多年来一直在改良战斗系统的游戏系列竞争。

“其他人开着法拉利，在快车道上以 150 迈的速度飞奔，而我们却在旁边慢车道的老爷车上，说‘好吧，我们应该上高速’。我不信这个，伙



▲以模特 Megan Farquhar 为参考后，新劳拉的形象果然美丽了许多。

计们，我不信。”

战斗系统的改进是必须的，但不能让整个游戏围绕战斗，失去《古墓丽影》的特性。Gallagher 让所有人回去继续想，7 天后再回来画一个三角——这个三角不能依靠其他游戏为灵感。

另一方面，Longo、Peschel 和他们的团队正埋头探索新作的决定性特色。Longo 开始推进“探索”和“真实探索”的概念，与前几作《古墓丽影》令人意外的剧情转折和秘密揭示产生关联。Peschel 也认为“探索”是系列最重要的元素之一，但他同时感觉此概念还不足以作为一个核心主题。第二个星期，开发团队回到会议室，在新的三角上写下“探索”一词时，Gallagher 说：“这也当不了《古墓丽影》的饵。”

Gallagher 担心再这样下去游戏的总概念永远也无法成型，他要求开发团队周末和他一起探讨新的焦点。在那个周末，他对所有人说：“在我们想清楚要做什么之前，谁也不许离开。”

Gallagher 想要制造乐观的氛围，但在私底下他开始越发担忧。接下来他们还要向母公司 Square Enix 汇报游戏的最新进展，随着汇报日的临近，他们的压力也越来越大。Gallagher 取消了所有能够取消的内部项目近况会议，为开发组争取了一些时间。但有一点他是十分坚决的：如果要将水晶动力的名字挂在又一个平庸的《古墓丽影》身上，他宁愿这款游戏永远不要发售。

5.

幸存者诞生

► 水晶动力全球创意总监 Karl Stewart。

水晶动力的命运就挂在天平之上，或者更准确的说，是存在于 Gallagher 的“真理之三角”中。在这一时期，核心团队经常坐在“沙漠”会议室里——那是水晶动力办公楼中一个完全无窗的会议室，他们就在里面一起绞尽脑



汁。究竟是应该有更激烈的战斗，还是更多的解谜，类似的问题一来一回，永远也争不出个结果。谁也说不出来该怎么做才能让《古墓丽影》和其他所有动作游戏都不相同。

几个星期后，开发团队终于想到了一个能囊括所有的核心概念——生存！这次他们不再讲述一个无敌动作英雄的故事，这个关于起源的故事应该以人为本，更能与玩家产生共鸣。当红色三角中写上了“生存”，所有人都认为这是一个大胆的概念，它不仅可以衍生出游戏系统的设计，也可以将故事与营销手段更好地结合起来，向人们展示一个完全不同的、更有血有肉的劳拉。

不过问题依然存在。如何确保围绕生存



▲Darrell在他的办公室中讲解新古墓丽影。

的游戏系统能够好玩？在早期的概念讨论时，Kyle Peschel 开玩笑说：“这是要自己摘果子、钻木取火，还有喝自己的尿吗？”Longo 本人曾当过森林巡警，他认为应该让游戏更多地围绕劳拉寻找食物求生的过程，可以制造陷阱杀敌，有时候还要治疗自己的骨伤。生存主题可以强化玩家与游戏角色之间的情感纽带，但是其中必须融入足够的动作与战斗。Hughes 说：“最终，它必须是一款游戏，一个好莱坞或者说《虎胆龙威》版的生存游戏。”最后，在红色三角中补充了一个词，变成了“生存动作”。

生存与牺牲成为游戏设计的主要概念，这一个概念不仅可以让游戏氛围焕然一新，也有利于其他娱乐形式的改造。Stewart 的长期目标是将《古墓丽影》彻底重启，就像 007 随着丹尼尔·克雷格的加入而重生一样，又或者克里斯托弗·诺兰和克里斯蒂安·贝尔对蝙蝠侠的重新演绎。从生存为切入点，讲述黑暗而艰险的起源故事，这是崭新而引人入胜的概念，将让人们忘记对过去系列作的不良记忆。

Stewart 开始在自己的办公室里研究其他关于生存的故事。在历史上曾经发生过真实的“乌拉圭空军航班 517 号”事件，幸存者最后不得不通过吃尸体生存下来（此事后来被改编为电影《Alive》）。还有澳大利亚人 Ricky Megee 的生存故事，他被绑架后遗弃到荒芜之地，却通过吃水蛭、蚱蜢、青蛙、植物等活了三个多月。最后还有攀岩手 Aron Ralston 的故事，他被困在巨石生存了五天，后来被

改编为电影《127 小时》，由 James Franco 饰演。Stewart 对这个故事最有感触，他经常在会议中向大家播放 2004 年 NBC “Dateline” 节目中对 Ralston 的专访。Ralston 说，那时为了从巨石中挣脱，不得不砍断了自己的手。他的故事成为本作宣传词的灵感来源——“幸存者诞生（A Survivor is Born）”。

水晶动力一直想讲述劳拉的起源故事，而从生存冒险的角度着手，又平添了强烈的情感成分。新劳拉就像《异形》中的 Ripley 一样，“在她的旅途中，将失去一个又一个的朋友，将会犯下致命的错误，最后明白所谓牺牲的真正含义。”Stewart 在一份 256 页的 PPT 演讲文档中如此说道。

几个月的工作之后，水晶动力终于找到了一个能将项目往前推进的核心概念，并由此拟定了对新劳拉的市场宣传策略。这一路走来，他们已经损失了太多时间，他们再也经不起任何的方向性错误。

Gallagher 挖来 Rockstar 的老牌制作人 Ron Rosenberg 担任本作制作人，与 Peschel 一起日以继夜地制作新《古墓丽影》的第一个可试玩 DEMO。这个 DEMO 花了 3 个月的时间，通过三个游戏片段，实验了一些最主要的生存游戏系统。第一个片段叫做“绝望逃亡（Desperate Escape）”，被小岛土著抓走的劳拉从地底洞穴逃出。在此过程中，她可以不用枪，也不用其他任何武器。在原设计文档中，列出了此片段的 5 个要点：

1. 物理至上，参考使用物理效果进行解谜。
2. 生存逃亡与解谜。
3. 谜题的答案要够直观。
4. 成功逃亡的工具，比如劳拉可以拿起火炬等道具。
5. 角色表演，展示劳拉被困在神秘岛屿上，导致精神上的绝望状态。

在 2010 年，水晶动力还制作了其他的一些小片段，包括“危险悬崖”，展示了在游戏

世界中穿越和探索的方式，还加入了有 GPS 功能的调查模式——就像《蝙蝠侠 阿克汉姆城》的调查模式一样，不过此功能最后被放弃。另一个片段叫做“桥梁冲击（The Bridge Onslaught）”，用于测试早期的战斗系统创意。第三个片段是最粗暴的，劳拉可以使用火焰喷射器烧死神秘忍者，这些忍者被烧掉后会化作一团轻烟，不过此功能也被删除。总的来说，这些片段是用于展示角色的成长过程，用设计文档的话来说，就是“从一个被吓坏的年轻姑娘成长为坚强的幸存者”。

游戏的细节设定与情节仍在制作中，悬崖与桥梁冲击 DEMO 都比团队所需要的更残酷一些，而洞穴片段早早就获得了大家的认可。虚弱而衣冠不整的劳拉，步履蹒跚的穿过水域，惟一可以依赖的只有手上的火把。这种氛围是之前任何一个《古墓丽影》都没有过的，而且与市面上的所有游戏感觉都很不一样。2010 年夏季，水晶动力在伦敦举办的 Square Enix 全球开发团队集会上对此 DEMO 进行了内部演示，马上就获得了所有人的认可。很多高层相信这个陨落多年的系列终于找到了自己的立足点。

洞穴片段太让人鼓舞，以至于 Gallagher 把它当成了招聘用的工具，从《荒野大救险》、《战争机器》等大作团队中挖来了不少好手。育碧《刺客信条》的设计师 Daniel Bisson 看到 DEMO 之后，对其潜力感到十分兴奋。“Darrell 不断对我们讲述他那充满感性的游戏，深入到角色的心理状态，并与玩家共鸣。我玩过洞穴片段后，看到了此创意的潜力，开始相信它将成为完全不同的《古墓丽影》。”

劳拉的生存冒险就通过这段洞穴片段奠定了基调。现在由创意总监 Noah Hughes 和导演 Daniel Neuburger（他刚刚做完了《光之守护者》）率领的团队要将这个核心概念拓展成 10 到 15 个小时的游戏。劳拉刚开始时将会是一个柔弱而衣裳褴褛的普通女子，从来没开过枪，而在游戏的最后，她将成长为一个冒险女侠。确定了角色的成长之路，往里面填补满满的游戏性，这个过程并不容易。

2010 年 12 月，水晶动力以尽可能最受瞩目的方式宣告了《古墓丽影》的回归——在发



▲Darrell 的办公室是全玻璃墙，外面可以看得清清楚楚。



▲在 Darrell 的办公室里也有许多其他公司的游戏纪念品收藏。

行量超越《时代》杂志的《GameInformer》上刊载了封面故事,向 800 多万读者引见了稚嫩的新劳拉。在内文里,水晶动力详述了重启劳拉起源故事的计划,游戏从邮轮搁浅于一座神秘岛屿开始。在这首次披露的信息中,基本完全围绕洞穴片段,初期游戏截图中展示了伤痕累累的劳拉举着火炬在黑暗的洞穴中摸索。

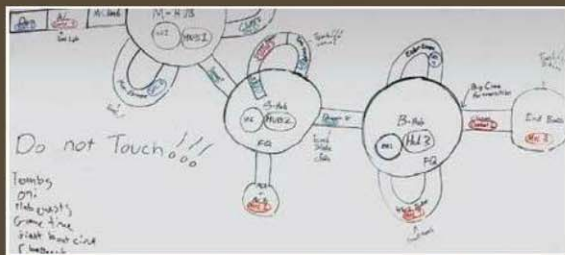
由《GameInformer》杂志的报道引发的大规模关注激励了水晶动力的士气。2011 年 1 月,团队已做好准备用接下来的 18 个月时间将游戏做好。初期报道中提出的生存主题得到了大部分玩家的认可。不过对于开发团队来说,他们要将精力转向故事、敌人和战斗。洞穴片段只不过是游戏的序章,现在他们才刚开始制作游戏的正式内容。

■早期的一个设定方案中,劳拉可以使用火焰喷射器杀忍者,



6.

►Neuburger 制定的
游戏流程图。



昂贵时刻

在水晶动力工作室的一个角落里,有一个只有缩写词的区域——OMS,这到底是哪些单词的缩写?制作人 Ron Rosenberg 会告诉你它代表了“Oh My Shit”团队,是由设计师、程序员、美工和动画师以及数字镜头技术人员组成的团队,他们的任务是为《古墓丽影》制作可操作的电影时刻,就像《未知海域》系列常见的那些经典动作片段一样。“我看到他们做出的东西之后真是吐词不能,把我给惊呆了。”Kylie Peschel 想起那天的情形时说。

拾荒者的洞穴片段展示了开发团队营造氛围的实力,而 OMS 团队有更刺激的目标:创造动作性高点、电影感十足的游戏时刻,要有动作电影般的感觉。比如劳拉在群山间跳伞、从瀑布上滑落、从燃烧的屋顶上直升飞机这就是水晶动力经常说的“昂贵时刻”,因为他们的制作成本相当高昂。水晶动力希望玩家在游玩时也有在操作好莱坞大片的感受。

好莱坞大片风范固然是游戏设计中的重要组成部分,开发团队还要在动作场面和生存主题上达成良好的平衡。制作人 Ron Rosenberg 说:“我们经常发现有些场面总是不对劲,和人物不搭调。”随着游戏的进行,劳拉的力量会越来越强,但说到底她只是个 100 磅的女孩,不是一个全副武装的星际陆战队。Peschel 回忆说:“我们本来做了一个片段,她会跳到炮台上,然后射杀无尽的敌人。然后我们意识到这哪里还是劳拉啊?所以我们只能把这段删掉了。”

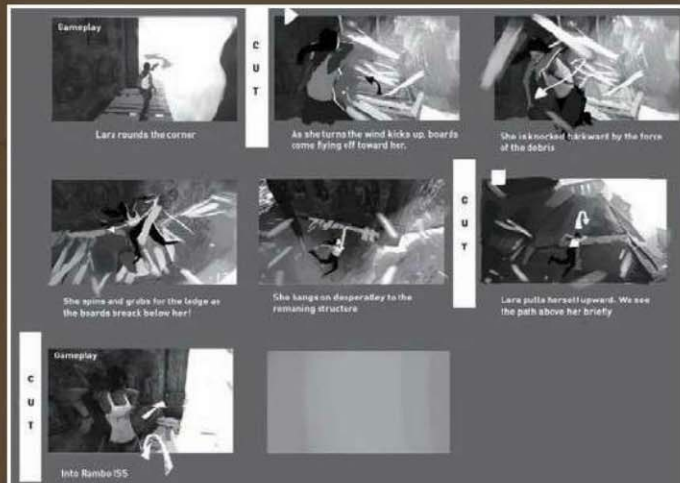
Gallagher 让游戏设计师们写下所谓的“节奏表”,其中巨细无遗地描绘游戏中每 5 分钟的内容。Gallagher 说:“游戏中每一分钟的氛围应当如何?音域又应当如何?”比如上面所说的洞穴片段在节奏表中描述如下:“你被倒挂在山洞里,到处都是粘液。你能听到远处有海浪声,但是被人们面对屠杀的尖叫声所掩盖。你认识这些人吗?他们是做什么的?你能做的惟一的事

情是:想办法左右晃动你的身体,靠近那 800 英尺高的穴壁边上,那些火光摇曳的蜡烛。”

这些描述加起来总共有 6 页,详细描述了游戏中每 5 分钟的内容,让整个团队更好地了解劳拉是怎么从受惊吓的女孩成长为冒险女侠。“我们需要一个充满动作的冒险旅程,但同时也要充满深度和意义,实现这一目标需要一些巧妙的方法。”Neuburger 说。虽然这个游戏的核心理念是由剧情推动的,开发团队也要做一些有限范围内移动的交汇点,让玩家能够自由移动和探索,甚至深入某些去可不去的古墓。最后玩家还是会回到故事主线,经历电影般的游戏时刻。正如开发团队在生存与动作要素的并存上争论不休,关于开放性和线性剧情的并存也是一个从头争到尾的问题。

《古墓丽影》最终被确立为围绕三种游戏类型:战斗时刻、移动时刻(攀爬、跳跃等)和解谜部分。Neuburger 要确保这三要素均衡地分布于 10 到 15 小时的游戏流程中。在他的办公室有一个“流程图”,显示了任意时刻玩家会体验到的游戏类型。将其与“节奏表”相配合,整个团队就会知道游戏的其他部分会是怎样一种感觉。

游戏的每一个关卡采取了“去壳式”设计



▲指引 OMS 团队的节奏串接图板。



▲节奏串接图板中劳拉从轰炸机残骸的地面。

手法,美工们可以使用本作的“地平线(Horizon)”引擎实时控制光影和场景结构,做出一些惊人的远景效果。虽然本作只是发生在一个小岛上,而不是在全世界冒险,根据计划,场景的多样性绝对可以得到保证,关卡里有雪、雨和黑夜行动等元素。美工和设计师们开始着手制作多样化的场景,包括荒废的二战基地、需要劳拉使用登山镐攀爬的冰崖。还有一个片段原本是打算作为游戏的开头——玩家会亲身经历导致Endurance号沉没的大风暴。

2011年6月,Gallagher和Neuburger动身前往洛杉矶,参加一年一度的E3展。微软很早就盯上了这款新《古墓丽影》。因为《未知海域》是PS3最受欢迎的独占游戏,没有《未知海域》一直是X360玩家的憾事。微软想通过《古墓丽影》弥补X360玩家的遗憾,所以找上了水晶动力,提出合作宣传的倡议,在全国直播的微软E3发布会上率先展示《古墓丽影》的现场演示DEMO。在

《COD现代战争3》的DEMO之后,Neuburger和Gallagher走上讲台,演示了已经被大肆宣传的洞穴片段。观众十分买账,这段DEMO完成一年后,仍能引来无数观众由衷的欢呼。

凭借洞穴DEMO,《古墓丽影》获得了E3大展的多项权威大奖,包括“展会最佳游戏”提名——这是《古墓丽影》诞生十几年来从未获得的权威认可。

E3展之后的那个星期,开发团队在旧金山举办了庆祝活动。有那么一刻,Gallagher飘然地觉得他们已经完成了目标,跻身到了那1%的伟大游戏行列。直到E3的赞美声渐渐散去,他们才意识到前面的路还很长。要让整个游戏保持E3DEMO的水准,需要付出巨大的努力。“我们做出了大胆的承诺,我们必须兑现。”Gallagher在E3后的那个星期对他的团队说。为实现目标,必须对游戏的规模做出艰难的决定,以确保其原定计划在2012年秋季上市。



▲本作的游戏导演Dan Neuburger。

7.3C 原则

►本作中的Solarii敌人设定经过了多次改版。

Rhianna Pratchett是英国著名作家Terry Pratchett的女儿,他的父亲在英国的作家榜上排名第二,仅次于JK罗琳。虽然成长在文学世家,Rhianna相信游戏在叙事方面能够做得比小说更好。她从游戏编辑做起,然后成为一名编剧,在此过程中发现了游戏的叙事潜力,尤其是游戏中的一些女性角色,如《镜之边缘》的Faith,以及《天剑》中的奈离子,这两位著名女性角色都是她在英国的家中塑造的。

2010年,Rhianna接到了一个电话,水晶动力的人问她有没有兴趣为《古墓丽影》新作当编剧。这是Rhianna无法拒绝的诱人机会,毕竟劳拉是英国历史上最著名的虚拟女性偶像。于是她创作了一系列的测试用剧本片段,展示了如何重新演绎年轻无邪的劳拉。其中有一个片段是劳拉与她的恩师Conrad Roth之间辛酸的时刻。Roth是Endurance号的船长,也是克劳馥家族的老朋友。劳拉的双亲在最近的一次远途旅行后神秘失踪,从此Roth就扮演着父亲般的角色。Roth对劳拉说,她一定能坚强的活下去,因为她的身上流淌着克劳馥



▲本作的首席游戏编剧Rhianna Pratchett。



家族的血统。

水晶动力对Pratchett的试写剧本很感兴趣,决定邀她加盟团队,为游戏架设整个故事脉络。而故事本身需要随着游戏设计的变化而不断改变。Longo和Hughes已经确定劳拉的年龄为21岁,因船难漂到了一座神秘岛屿。这座岛屿是东京以南100公里外的荒岛,叫做邪马台,关于岛上的故事,此时还是一片空白。船难中还有哪些幸存者?劳拉在岛上会碰到谁?早期剧本中简单提到了一个有强大妖法的神秘女王。超自然力量在《古墓丽影》系列中一直存在,但是在这款强调真实化的新作中,该如何让“超自然”变得更自然?

原本水晶动力打算让邪马台上没有任何人类敌人的存在,那些生灵叫做“鬼”,是一种超自然的力量,他们会与劳拉战斗,然后化作一团蝙蝠并消失于无踪。初期概念图中那些恐怖怪物已经被取消,取而代之的是穿着红色盔甲的“超自然忍者”。但是他们逐渐发现,这些超自然敌人出现后,最初洞穴片段中表现出来的真实氛围不复存在。

于是Pratchett、叙事设计师John Stafford和创意总监Noah Hughes想到了一个新主意:一群同样由幸存者组成的人类敌对势力,他们自称Solarii,即“太阳战士”。他们的头领叫Malik(后改为Matias),在设计文件中被形

容为“部落版Rutger Hauer和Christopher Walken”。她带领着一群被困在邪马台的幸存者,每次想要逃走,总有一种超自然力量呼唤大风暴和极端恶劣天气阻止他们离去。为了让这个故事有点历史依据,Pratchett将其与日御子女王的故事联系起来。传说她是太阳女王,犹如天照大神般。史载其死于公元三世纪。

虽然最初的构想中劳拉是船难的唯一幸存者,但是出于故事

的需要,最后决定加入其他的幸存者,包括Roth以及劳拉在大学时最好的朋友Samantha Nisimura。Samantha的富豪爸爸部分资助了Endurance号的远征探险,这次远航是劳拉与Samantha在宿舍里想出来的主意,他们想找寻探险的刺激。Endurance的其他幸存者有苏格兰绅士Grimm、厨子Jonah、以及电脑程序员Alex、电视主持人James Whitman。在原本的计划中,有一个野心十足的双人合作战役模式,Whitman会在一些关键时刻与劳拉的故事交叉。水晶动力在蒙特利尔成立了一个新团队,由Daniel Bisson率领,在多人模式方面提供支援。但是他们渐渐发现双人战役模式太难实现,最后这些角色只能被安排到单人剧情模式里。

实际上,Gallagher不想做双人合作模式的主要原因之一是游戏另一方面的问题:战斗系统。过去三年来,开发团队已经换了几拨的战斗设计师。虽然



▲首席关卡设计师Jason Botta。

投入了大量的精力，战斗系统还是不大对劲，其部分原因是游戏的初始设计主要围绕劳拉的近距离战斗，以登山镐或匕首为武器，而不是远距离型武器。劳拉在战斗时很像蝙蝠侠，只是其招式比蝙蝠侠简单得多，而且因为其体型较小、力量较弱，看起来显得更不真实。

无论如何，到2011年秋季，开发团队认识到战斗系统必须得改。过去，《古墓丽影》玩家们都抱怨劳拉的动作太僵硬，行动时明显不够灵活，简单的锁定射击系统更如同鸡肋。游戏导演 Daniel Bisson 说：“当时办公室里谈得最多的是游戏里的太阳、光线和氛围，而在所有游戏里真正最重要的三件事是3C，即 Camera（镜头）、Control（操作）和 Character（角色）。”

Bisson 过去在育碧时参与的“《刺客信条》系列”就是战斗系统不断改良的成功案例，所

以 Gallagher 要求他先暂时不管多人模式，全力对战斗系统进行彻底改造。Bisson 善于分析总结，他认为《古墓丽影》是所谓的水平式设计，而不是他所追求的垂直式设计。水平式设计是一系列分散的游戏创意并存，一股脑儿地塞给玩家，令人无所适从。而垂直式设计是一个个想法循序渐进，就拿游戏中的弓箭来说，它们不仅是战斗道具，也是在场景中移动的工具，可以在箭的末端系上绳子，射向目标位置。这种垂直式设计就像俄罗斯套娃一样，一层套一层，让人觉得自然而然。

OMS 团队以及首席关卡设计师 Jason Botta 正在做一些极其壮观的关卡与视觉效果，但是战斗系统定不下来，其他一切都定不了。《古墓丽影》此时距离目标完工日只剩下一年时间，各个部分还是显得很分散。团队的压力越来越大。2011年底，导演 Dan Neuberger 被医生警告必须暂时休养病，否则他的消化系统将会受不了。这



▲劳拉从3D建模网格图到实际游戏形象的进化。

对于 Neuberger 是个喜忧参半的消息，同事们都让他把健康放在首位，但 Neuberger 总觉得自己是在团队最需要他的时候抛弃了他们。

8.

► 游戏设定图中表现出强烈的神秘氛围。

观、打、跑

2012年初，几个月的努力之后，水晶动力的团队总结出战斗系统的基本框架——所谓的“观、打、跑”三要素，即观察自身处境、战斗、奔跑。在此之前，游戏中的战斗仅限于拾荒者对劳拉的攻击。随着“观、打、跑”三要素的确立，Daniel Bisson 对整个战斗系统进行了完善。“我们做《刺客信条》时有类似的概念，叫做靠近、刺杀和逃跑。”而在《古墓丽影》中，玩家们经常会听到敌人在窃窃私语，然后要审视处境，再做出合理的攻击，最后逃离现场。

基本系统确立之后，就可以在此之上添加其他要素。在悬崖峭壁间跳跃为游戏增加了垂直化的动作成分。劳拉还可以对场景中的很多物体进行操作，这也带来了即时紧急事



件的成分。玩家还可以用绳索拉倒敌人的堡垒。Gallagher 说他最喜欢的是朝敌人附近的油桶射击，每次爆炸都是不一样的，而且效果都很棒。此外他们还采用了所谓的“软掩体”系统，劳拉在水泥墙和木制建筑后躲避敌人火力的同时，可以在场景中不断前进。

接下来要确定的是劳拉的武器类型。开发期间团队实验了多种武器和升级方式，包括劳拉标志性的弓箭。到2012年春季，大部分武器玩起来还是差不多的，Bisson 和他的战斗团队，包括首席动画师 Brandon Fernandez 给每种枪取了个动物的名字，确保其有各自不同的特性。霰弹枪是狼，在近战时，劳拉若是被围困，霰弹枪

将会发挥巨大的作用。手枪是鹰，精确而具有战略性，但并不是过于强大。

到晚春时，战斗部分开始感觉像一个真正的游戏了，与惊人的视觉效果和电影般的动作时刻非常搭调。现在水晶动力要把游戏的所有内容整合起来，完成 alpha 版，即可以将游戏从头玩到尾的粗略完成版。很多关卡捱不到这个阶段，包括 Endurance 号遇难的关卡。它原本被当作游戏的第一关，后来被移到了游戏的后半段，以回忆的方式呈现，在2012年初已经完成。

水晶动力计划在 E3 2012 首次展示战斗系统，此时游戏的其他部分也开始在网上公开。北卡罗来纳州的作曲家 Jason Graves 正在对总长达 3 个半小时的音乐进行改良优化。Graves 此前最为人称道的是其在《死亡空间》系列创作的极具氛围渲染力的音乐，他想要将《古墓丽影》的音乐带到更据感染力的全新方向。他为劳拉创作了钢琴主题曲，并与当地的雕刻家 Matt McConnell 一起创造了“乐器”——这是一种金属打击乐器装置，足足花了 14 个月的时间才做好。它能发出极为特别的声音，非常适合邪马台岛及其居民。Graves 的主题曲围绕 4 个主题：劳拉、恩师 Roth、Solarii 头领 Matias 以及小岛本身。

E3 2012 到来时，水晶动力的团队对《古墓丽影》的潜力已经充满自信。在微软发布会的讲台上，Bisson 和 Gallagher 首次展示了战斗系统：劳拉在墙壁后疾冲，朝着拾荒者的头部射箭。6 分钟的演示片段展示了玩家们所期待的——爽快的战斗、激烈的动作、华丽的动作场面，新《古墓丽影》的一切都令人满意，只是他们需要比原计划更多的时间。就在 E3 展之前不久，Gallagher 宣布游戏的开发时间要延长三到四个月，发售日期推后到 2013 年 3 月。不过粉丝们似乎并不介意，大家对《古墓丽影》的重生已经等待了十几年，不在乎多等三个月。



▲本作的游戏导演 Daniel Bisson。



▲本作的作曲 Jason Graves 创作了令人印象深刻的音乐。

9.

首杀

▼本作执行制作人Ron Rosenberg。



劳拉·克劳馥如何从一个涉世未深的21岁姑娘，成长为强悍的“盗墓者”？劳拉的角色转换是水晶动力内部一直在探讨的问题。在游戏初期就迅速提升她的技能会显得很不真实。但是另一方面，玩家绝不同意把大部分时间花在狩猎和寻找栖身之所上。在三个章节组成的故事中，劳拉的角色成长必须要有极佳的平衡性。

最初的打算是一开始就给玩家来段猛的，以Endurance号海难场面开场，给人以《007》般的视觉冲击。但是随着拾荒者洞穴关卡的进一步改良，Hughes、Neuburger和整个团队都倾向于把它当作第一关。问题是，劳拉逃出洞穴后，接下来该做什么？开发团队可不想她摇身一变就成为动作片女侠。

最后他们决定让玩家在第一个小时里用弓箭狩猎，以及探索邪马台的周边地区。有时在猎鹿之余，也有更紧张的动作冒险场面。劳拉会渐渐意识到，要生存下去就要学会杀戮。

所谓的“首杀（First Kill）”成为2012年

初争论最多的课题之一。一个普通人，第一次杀人时一定会有极其强烈的精神冲击，水晶动力要将其更真实地表现出来。Noah Hughes说：“我们的目标一直是让劳拉的首杀尽可能地令人不适，成为其故事中的严酷考验。”

按照剧本设计，在第十节“第一滴血”时，劳拉会被岛上的拾荒者抓住囚禁。在性命垂危之时，她不得不一枪打死捕捉者。在E3 2012面向媒体进行内部演示时，这一段牢牢抓住了记者们的心。在设计文件中如此描述首杀片段：“Solarii战士将她上下打量了一番，然后对着她的脸准备开枪。”

在E3展期间接受Kotaku网站采访时，执行制作人Ron Rosenberg说，玩家在游戏中将会有想要保护劳拉的感觉，而在首杀片段，Solarii战士会“试图强奸她”。这句话点燃了宅男们的热情，成为网上最火的话题之一，英国《太阳报》大标题报道了“劳拉在游戏地狱中遭强奸酷刑”。

报道出来后，Rosenberg知道自己的口不择言惹了麻烦。“我知道这一句口误将从此给我的生活留下污点。”一天晚上他坐在自己的办公室里，回想起过去的一年，为这句口误感到悔恨不已。在那条新闻广为流传的日子里，他每天都遭到网上无数人的攻击，有人骂他太轻率，有人指责他有性侮辱倾向。“看到人们说的那些难听的我，我感到自己的心被狠狠刺了一刀。”

Gallagher后来澄清说“任何形式的性侵犯都与我们的主题毫无关系”。但是关于首杀的场面引发了新一轮的争论。在游戏这种不断进化的媒介里，什么主题是不能触碰的禁忌？无论



如何，游戏内容并未因为这些争论而修改。而Rosenberg因为口误事件，在那整个夏天都过得很郁闷，“我开始扪心自问，为什么要花那么多时间花在这游戏和这个行业上。过去4年来，我因此而牺牲了与妻儿相聚的时间。”

2012年夏季，开发团队向着终点线发起了第一次冲刺。那时游戏的大部分核心系统已经通过网络披露，开发团队正在进行故事和部分游戏片段的最终优化。最后的BOSS战很难确定，结局的基调也是一直在争论之中。几年来，开发团队想过很多种方案，其中有一个结局一定会让玩家吃惊——劳拉将会剪掉自己标志性的马尾辫，证明自己已完全改变。到2012年夏末，他们还在考虑一个令人五味杂陈的结局，但是最终他们决定以一个更欢快的结局收尾。

到秋季时，开发团队不仅对劳拉的故事充满信心，对其战斗、解谜和动作部分也是信心满满。此时Daniel Neuburger的消化系统也治好了，医生终于同意他重返水晶动力，让他能陪项目完成最后阶段。暂别一年之后重返办公室，Neuburger首先把最新版打穿了一遍，他惊讶于自己离开的一年时间里，《古墓丽影》翻天覆地的变化。



▲在游戏制作后期Kyle Peschel拼命加班。

▲工作人员在对游戏进行最后的除错测试。

▲修正最后的一批BUG之后，游戏即宣告完成。

▲游戏制作后期很多开发者已经疲惫不堪。

10.

重生

2013年1月的一个午后，红衫市里寒风萧瑟，而在水晶动力的办公室里也是一片宁静。Ron Rosenberg正在程序组检查。现在《古墓丽影》只剩下最后的一些BUG。

Darrell Gallagher坐在自己的办公室里，感到比平常更加放松。他和同事们一起试玩接近于最终版的游戏，时而轻松地聊着圣诞假期时自己烤焦的烧鸡。“游戏中有一半是系统，还有一半是情感。我在玩的时候感到我们终于

抓住了情感部分。故事穿插在所有的动作之中。”有个电影制片人，电影叙事手法的魔力在于能在2小时内改变一名角色，而游戏有着更大的潜力——它能在15小时内让玩家入戏于某个虚拟的游戏角色。

《古墓丽影》能否改变系列日渐式微的命运？玩家踊跃订购的情况预示着它的光明前景，媒体的评价也非常积极。不过Gallagher更加不安地等待着首批游戏评测的发布。无论如何，他很感激整个团队做出的不懈努力，他们终于能够达成项目之初定下的目标，这款新生的《古墓丽影》将很可能成为系列史上的最强之作。“如今玩家们的眼光高得很，但是我相信我们的新《古墓丽影》比得上其他所有的大作。”Ron Rosenberg说。

之后几个星期，开发团队的重点将会从游戏制作转向宣传。Karl Stewart暂时搬到洛杉矶，监督为期数月的市场宣传计划，而Daniel Bisson和Brian Horton则是飞往世界各地，进

行马拉松式的媒体访谈和首发造势。

宣传之旅结束之后，开发团队会迎来期待已久的长假。一年来每天工作18小时的黑暗时光终于要结束了，他们终于可以与家人重聚，重新开始享受自己的业余爱好。设计师Andrew Holfield将会开着他的马自达Miata重返赛车场，制作人Eric Tam将会参加中国的龙舟大赛（几年前他的龙舟队曾在西方国家的资格赛中位列第二名），还有设计师Dave Mendelsohn将用他的业余时间设计和制造狩猎用的弓箭。

在长假之后，当水晶动力的开发者们重返工作岗位，他们将不可避免地开始下一个《古墓丽影》的开发计划。他们已经有大量DLC的制作计划，同时也已经在讨论下一作。Gallagher说：“当我接管工作室时，我的目标是确立《古墓丽影》，然后创造一个全新的品牌，今天这仍然是我们的目标所在。”

难圆之月

业界风云

工作室物语



■High Moon Studios的办公区。



■High Moon Studios的会议室。

在古希腊神话中，宙斯惩罚西绪弗斯永无止境的在山上推巨石，每当石头到达山顶，就会自动滚落回山脚，西绪弗斯只得日复一日的做着无用功。也许，世上再没有比徒劳而无效的努力更让人感到沮丧了，但人的价值恰恰体现在这种与命运抗争的精神上。在过去十年间，High Moon Studios 多次遭遇类似的处境，这家游戏公司的创始人致力于开发原创游戏，甚至自掏腰包换取制作室的独立，可惜造化弄人，他们还是成了任由游戏发行商摆布的棋子，不得不从事电影授权游戏的制作。更大的危机在于，High Moon Studios 经历了数次大规模裁员，母公司

Activision 一度考虑将其彻底关闭，尽管屡次涉险，High Moon Studios 却从未向命运低头，也许他们注定无法成为游戏业的明星角色，但通过一次次坚持不懈的努力，High Moon Studios 最终获得了改写命运的机会。虽然我们无法断言故事的结局，但他们奋斗的过程注定精彩、好看。

俗话说月有阴晴圆缺，High Moon Studios 的公司发展史却少有风平浪静的时刻。他们先后同 Sammy、世嘉、育碧、雪乐山、维旺迪和 Activision 合作过，虽然这些发行商声名显赫，但是 High Moon Studios 却离自己的目标渐行渐远。公司创始人 John Rowe 在接受媒体采访时



凭借《变形金刚 塞伯坦之战》的优异表现，Activision 旗下的 High Moon Studios 在游戏业逐渐小有名气，这家中等规模的制作室专门从事电影授权游戏的开发，从《谍影重重 伯恩的阴谋》到《变形金刚 塞伯坦的陨落》，在粗制滥造的电影改编游戏大行其道的今天，这家制作室的作品却能够独善其身，已经殊为不易。即便如此，他们依然无法改变“心比天高，命比纸薄”的公司命运，High Moon Studios 的前身是街机大厂 Sammy 在美国的制作室，在公司创始人 John Rowe 的努力推动下，他们最终获得独立，但仅维持了一年之久便被收购，制作团队与打造原创游戏的目标渐行渐远。在过去几年，尽管佳作不断，但 High Moon Studios 的生存危机却愈演愈烈，他们究竟遭遇了哪些挫折与困境？又作出了何种努力与自己的命运抗争？本文将为您一一展现这家制作室的经历与故事。

文 Delphi、Drow 编 九兵卫 美编 NINA

曾宣称：“我们的战略就是打造原创作品，虽然前往好莱坞的车程只有三十多分钟，但我们的态度是，只要远远的欣赏就够了。”令人感到讽刺的是，High Moon Studios 绝大多数作品都是电影授权改编游戏，而且总是陷入叫好不叫座的怪圈。要知道，他们的母公司 Activision 有不少优点，但每一条都与耐心无关。因此，近年来总有媒体预言 High Moon Studios 难逃被关闭的命运，也就显得不足为奇了。2012年，High Moon Studios 度过了自己的十周岁生日，虽然命运多舛，但是整个团队还是希望证明自己的努力并非徒劳无功。

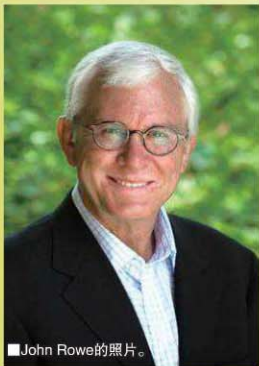


■《黑暗守护者 被诅咒的西部》的艺术图1。

独立 自主

与很多中小型游戏开发商的领导者不同，High Moon Studios 的创始人既不是初生牛犊的游戏制作者，也并非厌倦大公司开发模式的产业老鸟，John Rowe 对具体的游戏研发工作几乎一窍不通，他是一名不折不扣的商人，或者更准确地说，他是一位热衷游戏业，并渴望在这里赚得盆满钵盈的商人。在从南加州大学商业管理专业毕业后，他用了五年时间坐上了 SNK 美国分公司副总裁的宝座。一年后，他发现了一个新的商机，毫不犹豫的选择了辞职创业。在他看来，日本游戏开发商在进

军北美市场时，由于担心“文化差异”，在游戏引进方面显得过于小心翼翼，很多优秀的日本街机和视频游戏，因为浓厚的日式风格而被拒之门外。于是，John Rowe 在 1986 年联合一对银行家兼农场主父子



John Rowe 的照片。

创建了 Tradewest，公司的主要业务是用相对低廉的价格将一些日式游戏引入美国市场。

在这一过程中，John Rowe 高超的资本运作能力以及对市场需求的敏锐嗅觉展露无遗，那对银行家父子对游戏业知之甚少，但对 John Rowe 口吐莲花般描绘的盈利蓝图深信不疑，最后同意出资 35 万美元。Tradewest 引进的第一款作品就是知名的《怒》(Ikari Warriors)，随后又陆续将《双截龙》、首款由体育明星代言的橄榄球游戏《John Elway Quarterback》等作品带给美国玩家。两年后，公司被 Midway Home Entertainment 整体收购，涉及金额达到了 320 万美元，年轻的 John Rowe 成为了百万富翁，并被任命为 Midway 的执行副总裁，主管游戏发行工作。上任后，在稳扎稳打街机游戏市场的同时，他宣布公司将大踏步挺进视频游戏领域，由此，Midway Home Entertainment 迎来了公司历史上第二个黄金发展期，公司年收入从 8 千万美元猛增到 3 亿美元，跻身美国前五大游戏发行商。

John Rowe 慧眼识珠的能力令人称道，他将目光聚焦那些默默无闻但颇具潜力的年轻制作团队，用低价挖掘了不少日后成为顶尖大作的游戏。比如 Doom、NBA Hang Time、赛车游戏 Cruisin' USA、Rampage、NFL Blitz 以及日后成为 Midway 金字招牌的《真人快打》。在接受《时代》杂志专访时，他这样总结自己的经营理念，“在我们这个行业，创新是通往光明大道最好的钥匙，Midway 从不固步自封，我们的日常工作就是寻找那些有潜力的原创作品，然后精益求精，帮助其取得商业成功。”虽然现如今原创游戏的生存处境难言乐观，但在上个世纪末那个游戏业百花齐放的年代，优秀的原创作品往往可以实现发行

商的利润最大化，授权作品通常需要花费一大笔版权开销，续作的广告宣传费用也不低，开发成本相对较小的原创新作则可以实现四两拨千斤式的成功。

John Rowe 从来不是一个理想主义者，但其对待创新和原创作品态度，则是充满热情并深信不疑的，在他看来，自己职业生涯的成功，主要得益于对原创作品的挖掘和培养。2002 年，Sammy 美国分公司高薪聘请他担任常务副总裁，授命他直接管辖和监督公司的产品开发，并在内部建立了一个名为 Sammy Studios 的部门。这个团队直接由 John Rowe 领导，他不仅大肆招兵买马，邀请行业精英加盟，而且在团队建设方面投入了巨大的精力，其涉足产品开发第一线的意图不言自明。值得一提的是，Sammy Studios 正是 High Moon Studios 的前身。遗憾的是，由于自身经营问题和战略转移，Sammy 同世嘉公司合并，并宣布全面退出美国市场。此时，John Rowe 出人意料的宣布，他本人有意购买 Sammy 在美国的公司资产，更具体的来说，他希望能将 Sammy Studios 据为己有。

有媒体评论 John Rowe 的举动并不明智，当时世嘉对 Sammy Studios 的出价高达 650 万美元，这显然是 John Rowe 个人无法负担的数字，而且这项收购并不包含任何 Sammy 现有游戏的版权。在外界看来，John Rowe 本可以用更加低廉的费用自己组建一个制作室，然后吸引 Sammy Studios 的旧部来投。其实，John Rowe 心中所打的如意算盘是，同 Sammy Studios 一起打包出售的物业，在未来一两年内颇具升值潜力，估价超过 350 万美元。更重要的是，他相信 Sammy Studios 秘密研发的一款原创游戏《黑暗守护者 被诅咒的西部》(Darkwatch: Curse of the West)，将成为家用主机平台上主流射击游戏的一匹黑马。为了购买 Sammy Studios，John Rowe 联系了几名私人投资者，虽然迅速筹集了资金，但是这项决定也为他日后的败局埋下了伏笔。最终，John Rowe 以 590 万美元的成交价获得了 Sammy Studios，他随即将公司的名称更改为：High Moon Studios。

John Rowe 将谈判过程比喻成“喝龙舌兰酒 (Tequila)”，这种墨西哥最著名的蒸馏酒口味猛烈，气味独特，连喝法也独树一帜。首先将盐粒撒在手背上，再拿起一片柠檬，接着舔一下手背上的盐粒，然后将龙舌兰酒一饮而尽，最后再咬一口柠檬，整个过程一气呵成，口味的美妙也难以形容。John Rowe 在谈判时并没有一味在收购价格上讨价还价，而是大打感情牌，希望 Sammy 和世嘉的高层能够顾及美国员工们的努力与贡献，为他们提供一个良好的归宿。在谈判陷入僵局时，John Rowe 又故意散布可能退出的传闻，这一组合拳最终让对方就范，以较低的价格出让了 Sammy Studios。当有媒体向他问

《黑暗守护者 被诅咒的西部》的艺术图2。



幕后私人投资者的情况时，John Rowe 表现出了回避的态度，“他们无意在游戏业获得什么名声，这方面的信息我无可奉告。”可见，这些投资者无意扎根在游戏业，获取短期回报的意图十分明显。

虽然 John Rowe 也是商人，但他视游戏业为自己一辈子的事业，并不过分追求短期利益。除了赚钱，他更希望自己成为游戏业有影响力的人物，成就一番传奇般的事业。John Rowe 充满感慨地说：“Sammy 是一个不错的伙伴，他们投入了大量资金在美国建立制作室，我对 Sammy 的里见治主席 (Hajime Satomi) 充满敬意，建立一家如此成功的柏青哥企业，真的是伟大的创举。当他们决定同世嘉合并后，我未来事业的轮廓也随之浮现，这是一个千载难逢的机会，成为一家独立公司，去做我自己想做的事，深入游戏开发第一线，亲手打造成成功的原创作品。”John Rowe 接着说道，“制作团队的经验与技能都在家用主机领域，High Moon Studios 当然要聚焦 PS2 和 Xbox，也会放眼次世代平台。”

John Rowe 认为一款成功游戏的标准，应归纳为原创性内容所占的比重以及拥有令人难以自拔的游戏体验。“我们的目标就是打造原创作品，它拥有原创角色、原创故事以及原创的系统，这并非是在标新立异，所有创新要基于令人满意的游戏性，真正的互动娱乐会让你不由自主地投入情感，沉浸其中。”High Moon Studios 的首款作品是主视角射击游戏《黑暗守护者 被诅咒的西部》，虽然游戏题材是传统的吸血鬼背景，但是融入了浓厚的美国西部风格，给人耳目一新的感觉。加上电影般故事情节，善恶选择的魔法系统、以及非线性的游戏流程，《黑暗守护者 被诅咒的西部》广受外界看好，可以在方兴未艾的家用主机 FPS 市场分得一杯羹。John Rowe 乐观的认为本作可以取得百万销量，因此兵行险招，同时启动了一款次世代游戏的研发工作。

High Moon Studios 出品的游戏都具备一个共同的优点：帧数很足。《黑暗守护者 被诅咒的西部》在当时堪称 PS2 平台上帧数最为稳定的一款 FPS，各方面的表现都可圈可点。游戏的剧情是：因为惨遭吸血鬼魔王吸血，故事主人公 Jericho Cross 获得了不死之身，随后他加入了一个神秘的除魔组织 Darkwatch，向吸血鬼魔王



Tradewest 的公司 logo。



《Ikari Warriors》的游戏截图。



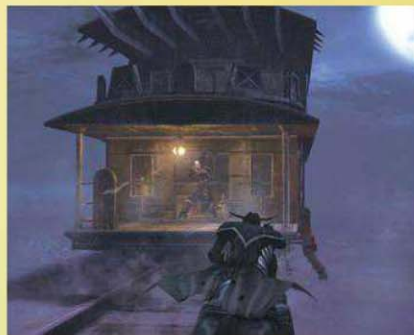
▲《黑暗守护者 被诅咒的西部》的游戏截图1。

和他麾下的大军展开复仇。游戏的场景和武器十分丰富，包括西部小镇、城堡、铁路、峡谷和雪地等，武器装备则从左轮手枪、散弹枪，到大威力的火箭筒、炸药等，除了传统的攻击模式，每个武器还有独有的近身攻击方式，考虑到本作中的弹药数量很有限，玩家有很多机会施展更加爽

快的近身攻击。《黑暗守护者 被诅咒的西部》拥有一个善恶选择系统，除了左右故事的最终结局，玩家也将因此获得不同的魔法技能，比如善良系的银弹能力，可以对吸血鬼造成致命的远程伤害，守护者能力则可以发射连锁闪电攻击。

本作的很多细节设定独具匠心，比如引入了西部牛仔风格的骑马战，以及双重血槽设定，只有消除护盾才能造成伤害，而护盾在非战斗状态下可以自动修复。另外游戏还有大量的收集元素，比如解锁各种原画图。《黑暗守护者 被诅咒的西部》画面效果令人满意，建模出众，武器打击感一流，在紧张的战斗中，很少发生拖慢现象。Gamespot 称赞它提供了“紧张激烈的射击游戏体验”，本作的 Metacritic 综合媒体评分为75%，虽然制作团队在游戏的各个方面都下了一番苦功夫，但可惜欠缺精雕细琢，离大作的素质还有一段距离。游戏并未充分利用自身独特的世界观，剧情上缺乏张力，画面表现过于灰暗，敌

人种类单调，进入多人游戏后，游戏的画面帧数就会急转直下。正如 IGN 的评论所言，“牛仔，吸血鬼和性感的死亡女郎，刚体验的时候，游戏就像是一个充满乐趣的派对，但深入下去，你就会发现，每一处提供的乐趣都十分有限。”



▲《黑暗守护者 被诅咒的西部》的游戏截图2。

水中月



▲High Moon Studios 的新任主管 Peter Della Penna。

《黑暗守护者 被诅咒的西部》PS2 和 Xbox 双版本的全球累计销量接近 70 万套，虽不出众，但也为 High Moon Studios 赢得了不少赞誉，发行商育碧对这样的成绩也表示满意。惟一笑不起来的人恰恰是 John Rowe，本作没有取得百万销量，固然让他颜面无光，但更大的麻烦是，当初私人投资者肯向其提供资金，主要原因在于，信心十足的 John Rowe 承诺了丰厚的短期回报，然而《黑暗守护者 被诅咒的西部》普通的销量，让当初美好的规划很难实际兑现。这一变故从

根本上动摇了 High Moon Studios 保持独立的根基，投资者对 John Rowe 施加了巨大的压力，要求他将制作室转卖给一家大型发行商，以求收回昔日的投资。刚刚独立一年的 High Moon Studios 陷入了成立以来最大的危机。

相比十年前，2005 年的游戏业有了翻天覆地的变化，游戏业总值高达 356 亿美元，顶尖游戏大作无论是影响力还是利润额，都足以比肩电影或唱片业的王牌产品。硬币的另一面是，这也是一个过度竞争、充斥着续作和量产化作品，独立游戏制作室愈发难以生存的时代。在 1995 年，John Rowe 依靠挖掘一款独立游戏而取得商业成功的经历，在现在已经很难复制。即使一款作品取得百万销量，因为开发成本水涨船高，制作商也有可能关门大吉。在寻求新的投资未果，与现有投资人谈判失败的情况下，John Rowe 痛苦的接受了眼前的事实——独立经营刚满一年的 High Moon Studios 已经难以以为继。所幸，不少发行商都认可制作室的实力，John Rowe 最终接受了雪乐山娱乐伸出的橄榄枝，对方不但允诺由他继续管理 High Moon Studios，而且这家公司不大强势的管理风格，也让 John Rowe 看到了继续从事原创作品开发的希望。

在 High Moon Studios 被雪乐山娱乐收购前，已经开始了《黑暗守护者》续作的开发，同时一款次世代游戏项目也正式启动。除此之外，他们还有第三个项目，当时正在寻找发行商。对

一家小制作室而言，如此坚定打造原创作品的精神值得称道，但在严峻的市场环境下，这一品质又显得太过奢侈。在当年的游戏开发者大会上，刚刚遭遇事业挫折的 John Rowe 慷慨陈词：“发行商大都不敢投资新的原创作品，这会把游戏业拖入地狱。想想看，如果我是家好莱坞影业公司，我们手中有一部新的哈利波特，你的第一个电话会打给 EA，接下来是 Activision，如果这种授权类作品本身就很有影响力，市场前景良好，肯定会被大的发行商垄断。那么，THQ 该做什么？育碧要做什么？Atari 呢？全都守株待兔？他们应该更加勇敢的去尝试原创作品。”

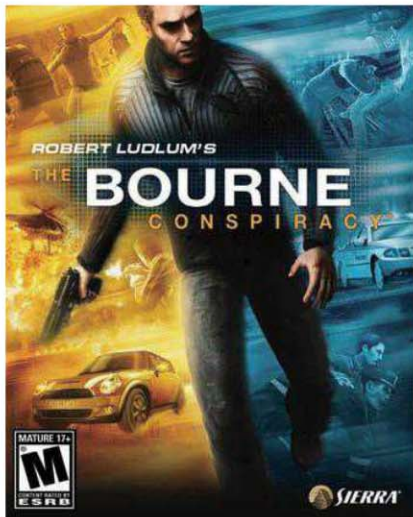
上述发言，John Rowe 不仅是说给与与会者听，而且意在提醒雪乐山娱乐高层，他和 High Moon Studios 致力于开发原创作品的决心从未消减。遗憾的是，决定权并不掌握在他的手上，尽管 John Rowe 有所让步，考虑在 PSP 上推出《黑暗守护者》的重制版，但雪乐山娱乐高层还是命令他们参与其他项目——一款电影授权游戏。这就是经典电影《谍影重重》的改编作《伯恩的阴谋》(Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy)，这项安排令 John Rowe 感到不快，他大胆地向制作团队表示，“忘掉电影，我们要把它当成一款原创作品来开发。”在游戏制作过程中，John Rowe 与雪乐山高层不断交恶，双方都意识到很难在一起继续共事，在后者下“逐客令”之前，John Rowe 主动选择了离职。他的职位由雪乐



■《伯恩的阴谋》游戏截图1。



■《伯恩的阴谋》游戏截图2。



▲《伯恩的阴谋》PS3版游戏封面。

山全球制作室主管 Peter Della Penna 接任。

在 2006 年的游戏开发者大会上，John Rowe 曾小范围展示了《黑暗守护者 2》的演示版，游戏基于 PS3 和 X360 平台开发，内容已经初具轮廓。随着 John Rowe 的离任，这款作品最终胎死腹中。虽然 John Rowe 与雪乐山娱乐高层的矛盾难以调和，但对接任者 Peter Della Penna 的评价却不低：“Peter 在公司收购过程中发挥了关键作用，他深受 High Moon Studios 员工的爱戴，对具体开发工作提出了诸多合理建议，在他的领导下，我相信公司的发展前景会很好。” Peter Della Penna 拥有 17 年的游戏开发经验，从普通设计师做到了雪乐山全球制作室主管的位置。相比满腔热情、雄心勃勃的 John Rowe，他更懂得如何扮演好自己的角色，既不循规蹈矩，又不逾越自

身权限，在他看来，High Moon Studios 转型为一家授权游戏开发商不失为明智之举。

John Rowe 遭遇了职业生涯最惨痛的失败，开发原创游戏的目标，对他而言如同水中望月一般。心灰意冷的 John Rowe 再没有组建新的制作团队，而是转为担任一些游戏公司的顾问，为他们提供各种商业建议。High Moon Studios 的 John Rowe 时代就此落下了帷幕，这家曾经雄心勃勃的制作组不得不向商业现实低头，新领导 Peter Della Penna 大刀阔斧的对公司进行了重塑，使得整个制作团队逐渐适应了授权游戏的研发模式。不过，《伯恩的阴谋》取得成功，这其中 John Rowe 很大的功劳，正是他要求加入大量原创性内容，才使得本作没有重蹈过去电影改编游戏低质化的覆辙。《伯恩的阴谋》将枪战和近战格斗巧妙的融合在一起，如果说本作的枪战场面普普通通，那么，徒手搏斗和单挑系统的加入，让游戏的整体面貌焕然一新。

《伯恩的阴谋》的画面表现虽然谈不上豪华，但整体质量处于水准之上，画面帧数很足，建模和细节可圈可点。游戏延续了电影快节奏、扣人心弦的风格，整个流程剧情充满张力，很少有冷场。游戏的枪战部分采用越肩视角，内容同传统的射击游戏相比并无太多新意。值得一提的是，游戏借鉴了电影中巴黎街头飙车的桥段，这段内容不但火爆刺激，而且代入感很强，给玩家留下了深刻印象。当然，本作着力的重点是格斗与单挑，从效果上看，High Moon Studios 可谓超额完成了任务。当游戏主角接近敌人后，就会自动进入单挑状态，画面右下方显示玩家的血量和能量槽，不断攻击敌人可以增加能量，到达一个阶段后能够发动必杀技，对普通人一击必杀，即便是 BOSS 也会造成巨大伤害。值得一提的是，必杀技的动作会随着角色所处的位置而变化，每

次几乎都不同。由于镜头运用十分得当，演出效果满点，带给玩家强烈的爽快感。

《伯恩的阴谋》获得了 Gamespot 两项年度最佳提名，分别是 2008 年最令人惊喜的作品以及最佳 Boss 战，虽然最后分别输给了 DS 游戏《航空管制官》和《潜龙谍影 4》，但是这部作品还是凭借出众的发挥，改写了电影改编游戏无佳作的局面。《伯恩的阴谋》PS3 和 Xbox360 双版本的最终销量超过 80 万套，经历了创始人离任风波的 High Moon Studios 重新站稳了脚跟。新的风波接踵而至，雪乐山娱乐的母公司维旺迪宣布同 Activision 合并，新的公司开始对旗下资产进行重组，员工总数有 100 余人的 High Moon Studios 也被牵涉其中。与暴雪娱乐、Infinity Ward 和 Treyarch 这些王牌制作组不同，High Moon Studios 缺少强大的游戏品牌和业界声望，考虑到 Activision 一贯奉行精品大作战略，所以外界并不看好 High Moon Studios 的发展前景。

毫不夸张地说，当 Activision 成为 High Moon Studios 的母公司后，死亡的阴影就开始笼罩着这间制作室。前者先是关闭了《50 美分血洗沙地》的开发商 Swordfish Studios，随后又将麾下《冲突世界》《地面控制》的作者 Massive Entertainment 卖给了育碧。甚至 High Moon Studios 的前东家雪乐山娱乐也难以幸免，这家拥有《小龙斯派罗》《古惑狼》等知名品牌，历史悠久的游戏公司也惨遭关闭，近 300 名员工在一夜之间失去了工作。Activision 当年的主要战略是围绕着《COD》《魔兽世界》和《吉它英雄》等吸金大作展开，非核心业务则会被出售或关闭。值得庆幸的是，High Moon Studios 只被裁减了几名员工，Activision 看重他们在授权游戏领域的开发经验，将重金购买的《变形金刚》游戏版权交到了他们手中。



▲《伯恩的阴谋》游戏截图3。



▲High Moon Studios的休息区。



▲High Moon Studios的办公区。

叫好 不叫座

High Moon Studios 的创意主管 Matt Tieger 喜形于色地说，“我本人和不少同事自 1984 年开始，就是变形金刚的忠实拥趸了，现在对我们而言就像是梦想成真，与擎天柱（Optimus Prime）的配音演员 Peter Cullen 一起喝咖啡畅谈的感觉太妙了……开发工作最大的挑战在于，要将变形金刚带入成人化的现代游戏世界，不只是迎合铁杆粉丝，同时也要符合核心玩家的期待。”怀着毕其功于一役的心情，High Moon Studios 精心制作的《变形金刚 塞伯坦之战》（Transformers: War for Cybertron）在 2010 年 6 月 22 日正式发售。本作并没有照搬电影的情节，而是将故事拉回到变形金刚的母星塞伯坦，讲述了两大阵营最初的纷争。单人战役共有 10 个



▲《变形金刚 塞伯坦之战》的游戏截图。



■《变形金刚 塞伯坦之战》中的擎天柱。



■销量低于预期的《变形金刚3月之暗面》。

章节，前5个是霸天虎剧情，主要内容是争夺能量源，后5个则是汽车人剧情，讲述了汽车人拯救自己家园的故事。

无论是系统，还是操控方面，《变形金刚 塞伯坦之战》都是一款纯正的第三人称射击游戏。High Moon Studios保持了以往作品画面帧数稳定，操作流畅，手感不错的优点，还巧妙的解决了一道难题：变形金刚的造型是趋向于动画版，还是电影版？由于涉及到整个故事的起源，角色形象以动画版为基础，同时参考了电影版的细节设计，既保证了变形金刚的传统造型，又添加了强烈的现代科技感。在本作中，所有角色除了可以在人型和载具之间转换外，每名变形金刚还拥有自己专属的特殊能力，比如浮空、冲刺等。在游戏开发过程中，Peter Della Penna减少了多层级的管理模式，加大了基层设计师的话语权，同时将开发任务设定为每30天审核、评估一次，种种举措有效提高了工作效率和员工积极性，为日后《变形金刚》每年一作打下了坚实的基础。



□《变形金刚3月之暗面》游戏截图。



■High Moon Studios制作团队与变形金刚玩家合影。



■《变形金刚 塞伯坦的陨落》游戏截图1。

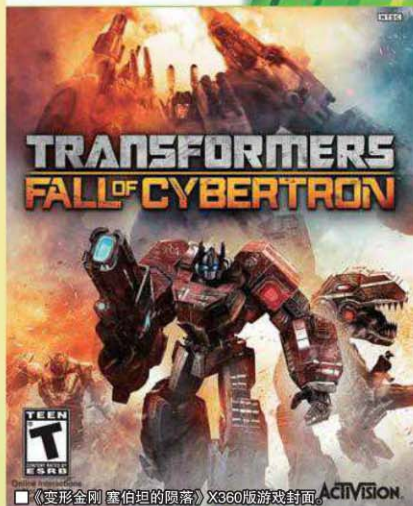
《变形金刚 塞伯坦之战》的战役模式，既支持单人游玩，又支持三人联机合作，玩家可以从两大阵营中选择不同的角色加入游戏。本作多人部分最出彩的是持久战模式，玩家要抵抗源源不断的敌军攻势，利用打倒敌人后获得的点数购买武器、补血、装备等，最多支持四人在线并肩战斗。IGN认为本作很讨巧的借鉴了《虚幻锦标赛》、《战地 恶人连2》等游戏的成功之处，又透过变形金刚的世界观，创造出一些新鲜的游戏体验。本作在配音和音效方面的表现甚至超过了电影本身，不过，塞伯坦场景千篇一律，游戏的重生点设计也有问题，经常让刚获得新生的玩家置身险境。《变形金刚 塞伯坦之战》GameRankings的综合媒体评分为80分，是High Moon Studios获得媒体评价最高的作品，双平台销量却只有80万套，陷入了叫好不叫座的怪圈。

一年后，High Moon Studios的第二款变形金刚游戏《变形金刚3月之暗面》(Transformers: Dark of the Moon)正式发售，从综合素质上看，本作出现了明显的倒退。游戏情节讲述了发生在《变形金刚3》电影前的战争，剧情设计了无新意，系统也欠缺革新，制作团队力推的“追踪侦察”模式以及变形金刚的第三种形态——结合人型状态的火力和载具状态的速度，因为降质的画面和糟糕的物理效果而大打折扣。本作Metacritic综合媒体评分不到60%，Gamespot打出了不及格的5.5分，批评游戏的战斗重复、单调，物理引擎效果差劲，同时质疑制作团队应该花更多的时间来润色。游戏不出意料的遭遇了市场冷遇，全球销量相比前作下降了近一半，这样的成绩将High Moon Studios推向了悬崖边缘，利润至上、且缺乏耐心的Activision宣布裁减其15个工作岗位。

2011年，有媒体报道Activision高层试图关闭High Moon Studios，尽管消息一直停留在传闻阶段，但整个制作团队还是感到如履薄冰，开发中的第三款《变形金刚》游戏就成了



■《变形金刚 塞伯坦的陨落》游戏截图2。



■《变形金刚 塞伯坦的陨落》X360版游戏封面。

他们的救命稻草。《变形金刚 塞伯坦的陨落》(Transformers: Fall of Cybertron)堪称迄今为止表现最完美的变形金刚游戏，制作团队几乎修正了前作的所有缺点。为了改变低劣的物理效果，他们特意购买了Havok物理引擎授权；千篇一律的塞伯坦场景也被充满各种细节，动态效果的场景所取代；最值得称道的是，游戏地图变得相当广阔，玩家可以通过多种方式达成任务目标，而非过去单一的战斗。除此之外，游戏还加入了改装的设定，玩家可以按照自己的喜好，来定制变形金刚的部件或涂装。

《变形金刚 塞伯坦的陨落》Metacritic综合媒体评分超过80%，Gamespot称赞游戏的战役模式“即使在一旁观看，都会感到十分精彩”。然而遗憾的是，相比饱受恶评但票房大卖的电影，游戏却陷入了叫好不叫座的怪圈，素质大幅提升的本作，销量仅比前作高了15%，这样的结果无疑让High Moon Studios上下深感失望。更令制作团队担忧的事件接踵而至，Activision在新财年开始前宣布，关闭《虐杀原型》系列开发商Radical Entertainment，原因是其产品线并未达到销售预期。正当人们推测下一个“受害者”将会是High Moon Studios时，又一款授权游戏改变了他们的命运。美国漫威出版公司(Marvel)宣布同Activision合作，将旗下颇具人气的反英雄角色死侍(Deadpool)搬上家用主机平台，拥有丰富授权游戏开发经验的High Moon Studios临危受命。

最后机会

▶美丽的海滨城市卡尔斯巴。



2012年是High Moon Studios的十周岁生日，Peter Della Penna用了两个词汇来形容公司十年跌宕起伏的经历：混乱与机遇。“我们更换了三家母公司，失去了创始人，公司在过去经历了数次危机时刻，但我们最终挺了过来，开发了一系列值得铭记的优秀作品。”外界认为他们是在死亡线上挣扎，最终会被金钱至上的Activision关闭，这些预言与传闻，确实带给制作团队不小的心理负担，面对媒体直截了当的询问，Peter Della Penna给出了十分坦率的答案：“尽管世事艰难，但是工作室依旧不会放弃希望和努力。”《死侍》无疑是High Moon Studios证明自己的最后机会，有媒体报道，Activision为获得本作的开发权付出了数百万美元，还和漫威出版公司签署了金额不菲的分红协议，按照以往的经验，这类知名漫画改编游戏销量在150万套以上，对发行商而言才有利可图，然而，纵观High Moon Studios的开发历史，他们没有一款作品的销售数字达到这一标准。

“（玩家的）反响简直是爆炸性的，我们无比骄傲的获得了开发机会，此时此刻我们是最幸运的游戏开发者，这充分说明整个制作团队值得信赖，具备过硬的实力。”《死侍》的开发导演Sean Miller对本作的市场前景十分乐观，他认为High Moon Studios足以应付这一艰巨的考验，“这是一群天才而低调的开发者，公司的氛围鼓励大家说出自己的想法，满足每个人的表现欲，这个平台就像是面包片，而我们每个人都是美味的果酱。”虽然这个比喻本身很幽默，但并不意味着制作团队正以一身轻松的姿态投入开发工作。Activision的一位高层在接受媒体采访时高调宣称：“《死侍》至少要达到Rocksteady出品的《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的水准。”显然，这是一个极难完成的任务，无论从人物性格，还是剧情风格来说，死侍相比黑暗骑士更适合成为一部娱乐游戏的主角，然而真正困难之处在于，如何演绎威猛、风流又话痨的死侍？

在游戏业现有的角色之中绝对找不到类似死侍这样的人物，在他的身上有太多鹤立鸡群的特点，其中最突出的一个因素是：他知道自己是在漫画里的人物，加上半吊子的个性，让他在漫画中经常有很犀利的吐槽。如果死侍出现在一款游戏

中，那么这部作品的文本量一定十分惊人，战斗系统则会涵盖枪械、格斗、冷兵器、徒手、魔法等几乎全部领域，当然，还少不了对他的大仇家金刚狼的各种冷嘲热讽。死侍的本来身份是一名叫做Wade T. Wilson的美国特工人员，由于身患癌症，他主动加入Weapon X计划，希望获得类似金刚狼的治愈能力，摆脱癌症的死亡威胁。遗憾的是，手术最终失败，他不但容貌尽毁，而且导致一定程度的精神分裂，最后被发配到Dead Pool监狱自生自灭——这也是他现在名字的由来。

每当他陷入死亡边缘，治愈能力就会自动拯救他。虽然手术失败，但死侍还是获得了超越常人的力量、耐力和速度，加上他原来特工的身份，本来就十分精通各种枪械、冷兵器甚至徒手格斗，因此堪称完美的杀人机器。逃出监狱后，亦正亦邪的死侍选择成为了一名雇佣兵，由于愈合因子促成脑细胞不断重生，有时他会失忆，有时会变得疯疯癫癫，甚至具有双重人格，这让他在处理事情时随心所欲，往往不按常理出牌，加上他鲜明的话痨属性，使他成为漫威英雄漫画中独树一帜的角色，在读者群体中拥有极高人气。Sean Miller宣称：“死侍早就应该在游戏业获得明星地位了，他不仅仅是一名拥有超能力，十分健谈又很古怪的雇佣兵，他是一个完美的漫画角色。”

在游戏开发初期，High Moon Studios做了两件事情，其一是邀请格雷克的配音演员诺兰·诺斯为死侍配音。另外，制作团队干脆为本作申请了M的评级，这意味着游戏将充斥着大量暴力和幽默元素，制作团队可以放手大干一场，专心刻画死侍，而不需要担心游戏评级问题。游戏的故事开始于一个简单的委托任务，死侍轻松料理了目标后，情势却突然急转直下，他发现自己置身在变异者的避难岛Genosha。随着邪恶的Cassandra Nova登场，她计划控制巨型哨兵机器人来摧毁整个Genosha岛，杀死居住在岛屿上的一万多名变异者，这是X战警历史上经历过的最严重的惨案。死侍将会为世界的命运而战，不过，他本人给出的最大理由是：要为墨西哥的Chimichanga而战。这是一种墨西哥当地的炸卷饼，是他本人最着迷的食物之一，用玉米饼皮包以菜、豆子、米饭和肉类，经过油炸而成，有豆腐、猪肉和鸡肉等口味。

《死侍》的战斗表现也许将超越玩家的预期，游戏将秉承快速、致命，以及最重要的——娱乐原则，既有动作游戏中常出现的各种战斗方式，

又包含深度的射击体验。换句话说，玩家可以用功夫和格斗将敌人打翻在地，也可以在中远距离使用各种大魄力的武器消灭对手。本作提供了非常有层次感的战斗，升级系统也富有深度，玩家可以用现金购买武器、连击招式、各种五花八门的升级和技能。残酷而刺激的杀戮、充沛的雄性激素，滑稽的风格，令人眼花缭乱的战斗，以及死侍内心多重性格的独白，本作注定将成为一款与众不同的超级英雄游戏。《死侍》计划在2013年年末于PS3和X360平台上发售，按照High Moon Studios的内部计划，制作团队会在今年E3展上公布一个演示DEMO，目前开发进程很顺利，Sean Miller承诺游戏将会如期在今年问世。

虽然手中有一副好牌，但现在无人能够断言，High Moon Studios的《死侍》能够达到Activision对销量和媒体评价设定的标准。如果答案最终是否定的，这款游戏很可能成为High Moon Studios的最后之作。2013年4月3日，Activision突然宣布裁减High Moon Studios的40名员工，占员工总数的40%。这一剧烈的人事变动显然无法用正常的人员流动来解释，尽管Activision强调这是优化公司运营成本的无奈之举，不会对已经开发大半的《死侍》造成不良影响，但对制作团队的士气打击无疑是沉重的。有媒体评论，裁减的员工大都是游戏设计师和美工，Activision的这一举动似乎等于向开发中的《死侍》投下了不信任票，High Moon Studios的未来被蒙上了浓重的阴影。

High Moon Studios的一位员工在推特上透露，多数离职的同事并不打算离开工作、生活多年的城市卡尔斯巴（Carlsbad），这座紧邻圣迭戈的海滨城市拥有10万人口，虽然不像旧金山和洛杉矶是游戏产业的开发重镇，但无疑是一座生活舒适、惬意的城市。这里有以乐高积木为主题的乐高游乐园和水族馆，还有如同田园油画般的卡尔斯巴花田，以及大量现代化的购物中心和科技企业。卡尔斯巴市民的年平均收入超8万美元，是美国西海岸比较富庶的区域之一。Peter Della Penna直率的表示：“我们热爱卡尔斯巴，大多数人已经在这里生活了十年之久，这座城市最大的特点就是拥有大城市的硬件设施，又有着小城市的宁静氛围。”不过，一旦《死侍》未能取得市场成功，High Moon Studios恐怕将会与宁静彻底无缘。



▲High Moon Studios的办公室。



▲《死侍》的制作团队。



▲《死侍》的游戏截图1。



▲《死侍》的游戏截图2。

妖星陨落：纪念饭野贤治

他是史上最叛逆的游戏制作人，

他的疯狂事迹令人怀念

2013年2月20日，一颗曾经躁动的心脏停止了跳动。饭野贤治，日本历史上最叛逆的游戏制作人，因心脏衰竭而逝世，享年42岁。

作为上世纪90年代日本游戏业最具话题性的人物之一，饭野贤治的事迹在圈内广为人知。与他相比，坂垣伴信、稻船敬二之类喷子简直可以称得上是乖孩子。当年他公开羞辱索尼的行为至今仍令人咋舌。

饭野贤治出生于1970年，从《太空侵略者》开始爱上游戏。他个性叛逆，有点艺术家的古怪脾性。他17岁就高中辍学，然后开始环游日本，经常被邻居家的大妈大婶们当作反面教材。他是不让父亲因为那些闲言闲语而难过所以才找了第一份工作，结果上班第一天就和上司打了一架，然后被辞退。之后他就职的第一家游戏公司是Interlink，以此为契机参与了FC游戏的开发。不到一年，个性叛逆的饭野贤治就离开了Interlink，创办了自己的EIM公司，开发了自己的FC游戏《わんぱくコックンのグルメワールド》《赌场小子2》，以及一款根据《超人》开发的游戏（该作因故难产）。饭野贤治不仅是一个游戏制作人，也是小有成就的音乐人，他的作品经常都是自己配乐。

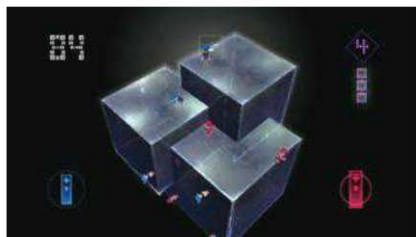
在EIM之后，饭野贤治创办了曾红极一时的Warp公司，这是其事业的转折点。

饭野贤治看到了3D游戏崛起的机会，他要利用3D技术制作一款有着电影般恐怖氛围的游戏，这款游戏就是《D之食卓》。这是饭野贤治人生中唯一一款突破百万销量的游戏，也是其成名作。他与新婚燕尔的妻子就是靠本作的丰厚利润而购置了房产。这款先后于3DO、PS和SS

上发售的游戏利用了CD-ROM的大容量优势，大量使用CG过场动画。在《生化危机》尚未诞生的年代，在人们对游戏画面的认识仅仅停留在SFC点阵图的年代，《D之食卓》华丽的3D画面给玩家留下了深刻的印象。同样令人感到震惊的是游戏中的“食人”话题。十几年后，饭野贤治在国外媒体采访时透露，当年是连哄带骗猜让游戏发行商推出了游戏的未剪辑版——他制作了一个“干净版”的《D之食卓》给发行商的相关审核人员，而且是故意选择在期限即将截止之时提交，让对方没有时间细查。审核通过之后，他带着游戏的母盘飞往美国，在飞机上将已审核通过的版本换成了未剪辑版。

饭野贤治最为人称道的“壮举”还是对索尼的公然挑衅。由于索尼削减了《D之食卓》的产量配额，愤怒的饭野贤治决定转投世嘉，并对索尼展开疯狂报复。在索尼的一个大型展会活动上，他播放了原本预定为PS版的新作《Enemy Zero》的预告片——令人瞠目结舌的是，这段预告片的最后，PS的LOGO变形为土星的LOGO，台下所有观众和业内人士们不知所措。然后他在一脸迷茫的索尼高层面前当众猛踩PS的吉祥物布偶……如此直接的报复行为，在日本游戏产业史上闻所未闻。

意气用事并未给饭野贤治带来好处。转投世嘉后，Warp的处境每况愈下。对应DC的《D之食卓2》销量惨败。此后饭野贤治暂时退隐，不仅退出了游戏业，也拒绝接受所有媒体的采访。直到10年后，他才重归游戏业，和朋友一起开发了iOS游戏《Newtonica》。后来又在Wii上推出了下载游戏《你、我和方块》。此外还有一款



▲饭野贤治在Wii上推出的下载游戏《你、我和方块》。

平价不错的iOS游戏叫做《一点敌人》。

饭野贤治曾在《连线》杂志采访时说：“我离开游戏业并不是因为一两个特别大的原因，但是有许多小原因让我决定离开。”至于是否如业界所传，是因为“遭到索尼的封杀”，也许永远无法为外界所知。不过从逻辑上来说，就算索尼封杀了饭野贤治，他还可以与任天堂或者微软合作，所以这不大可能是他离开业界的原因。也许是业界的一些“潜规则”，让这个直肠子的人感到厌烦。他也承认《D之食卓2》销量不佳也是他决定离开的诱因之一。

至于回归游戏业的理由，饭野贤治曾说：“我其实很早就想过要回归，不过对我来说要真正进入状态很难。”

Wii遥控器手柄的公开是促使饭野贤治“进入状态”的原因之一。他说：“有一天，我在看网上的视频直播，偶然看到了岩田聪演示了Wii遥控器手柄。这次演示结束后，它就在我的脑子里再也挥之不去。以至于我用硬纸板自己做了一个Wii手柄的3D模型，然后联系了任天堂的人，于是事情就这么推进了。”

饭野贤治不喜欢开发续作，每次完成一款作品之后，他都会尝试完全不同的类型。他曾做过益智游戏、机车战斗游戏，甚至一款痴汉麻将游戏。他和许多个性派制作人一样自由自在地追求自己的创意灵感。而且他能更加大胆地做一些匪夷所思的事。比如他曾制作了一款叫做《Short Warp》的游戏，这款游戏最大的特点就是买游戏送避孕套——虽然它本身并非H游戏。他还曾制作过一款没有画面的游戏，那款叫做《真实声音（Real Sound）》的游戏就像它的名字一样——是一款纯粹的“声音游戏”，没有任何画面，类似于一个互动式广播剧，根据声音提示按键。为何制作这种明知道不可能畅销的游戏？因为他很反感业界对画面的无尽追求，所以他要用一种极端的方式告诉人们：游戏可以脱离画面而存在。

饭野贤治永远向前看，从不为自己的所作所为而后悔，他说：“我对自己过去的事不感兴趣，不管过去做了什么，卖得如何。所以我总是想做全新的东西，想不断向前。人生很短，总有一死，我不想将时间浪费于回首过去所做的东西。不过如果我沦落到要被迫那样做才能生存下去，我也会去做。”



▲饭野贤治的游戏《Short Warp》赠送的避孕套。

Ken Levine：让游戏超越电影

“我很高兴的是，在我死后，会有行业里的年轻一辈把我当做山顶洞人一样进行回顾。”

2007年发售的《生化奇兵》深受不少主流媒体追捧，其氛围营造与叙事方式被认为是游戏这种媒介形式的一次突破。曾获普利策奖的《华盛顿邮报》书评家 Michael Dirda 认为，《生化奇兵》证明了“游戏显然具有艺术价值”。导演吉尔莫·德尔·托罗盛赞其为“所有媒介中最成功的架空世界之一”。它所获得的不仅仅是曲高和寡的艺术赞叹，而是主流化的商业成功，总销量超过了500万套。Ken Levine 凭借此作而成为最炙手可热的游戏制作人之一。

寂寞相伴

Levine 的童年沉浸于《龙与地下城》和漫画的虚幻世界之中，他相信自己的这款“古怪的小游戏”成功之处在于创造了一种全新体验。“我的成长之路上一直与无尽的寂寞相伴，我所喜欢的东西没人喜欢。”

现年46岁的Ken Levine是新泽西人，说起话来有很浓的鼻音，短络腮胡的造型让他看起来就像是电视剧《迷失》里的Sawyer。虽然童年时的他不大合群，《生化奇兵》的成功让他被大众广为接受。乐于采访他的不止是游戏和娱乐媒体，从财经到体育媒体都慕名而至。

《生化奇兵》大获成功之后，公司提出续作计划时，却被KeVine拒绝。他说：“一般来说续作就是加十几个关卡、五六头新怪物，还有一些新武器。这是公司的需要，而不是创意所需。”Levine决定制作一款能对得起创新之名的全新游戏。而Irrational Games的母公司Take-Two不会错过继续利用《生化奇兵》的品牌价值赚钱的机会，他们安排另一个团队制作了《生化奇兵2》，该作照样评价不俗，销量也令人满意。

Levine不满意的不是《生化奇兵2》，一代也没有完全实现他的野心。Levine说：“文化上，目前我们处于相当奇怪的处境。游戏无法成为一个全民皆知的话题。好吧，大家都知道《愤怒的小鸟》，但在我看来它在叙事和代入感方面都无法成为视频游戏的代表。”

Levine的目标是制作广度和深度上都让人满意的娱乐作品。在他看来，《COD》“有深度而欠广度”，《阿凡达》“有广度而缺深度”。在他心目中的《生化奇兵》应该是怎样的？“就像《哈利·波特》那样，既有广度又有深度。”

《生化奇兵 无限》将会是一个兼具广度与深度的游戏，这是Irrational耗时五年打磨的巨作。游戏的开发过程中历经坎坷，不仅数度延期，而且多名重量级人物相继离职，包括美术总监和产品开发总监。业界盛传游戏出现了重大改动，其在Irrational内部的原代号为Project Icarus，因野心过于庞大而难以收场。最终成品将会是严重阉割版。

不管怎样，有一点是可以肯定的——为了达成Ken Levine对艺术成就的野心，Irrational在《生化奇兵 无限》的开发过程中发生了根本性地转变。从当年的3名联合创始人，到如今发展到115人的规模，Levine说他已经没有办法认清每一个同事了。当他们的工作没有达到他的预期，他不得不用一些野蛮生硬的手段。

前所未有的结局

《生化奇兵 无限》的灵感来源有很多，包括威廉·麦金利总统的执政时期，美国与西班牙战争，20世纪初飞速的技术发展，电话、汽车、飞机、留声机、电影等永远改变人类的伟大科技陆续诞生。此外还有1893年芝加哥世博会的哥伦比亚展厅。有些灵感仅仅是一两张照片和化作用，比如在世纪之交的纽约，一个小男孩坐在鹅卵石街道上马匹尸体旁的黑白照片。当然也少不了来自电影的灵感，比如《回到未来》中Marty McFly第一次回到1955年小镇广场的那一幕。还有《异形》中胸膛爆开的经典一幕……

尽管两年来参加了无数展会，进行了无数次演示，Irrational对于《无限》的情节还是保持高度保密。人们对其剧情的认识仅限于故事背景。私人侦探前往天空之城哥伦比亚，拯救有超能力的女孩伊丽莎白，她是玩家的保护对象，也是玩家游戏中的指引者。Ken Levine相信《无限》可以吸引主流人群，同时他也尽量避免疏远核心玩家们。

Levine并不是一个容易相处的人，他是一个要求苛刻的上司，对于小细节的重视近乎偏执，而他本人认为不起眼的细节往往是游戏优劣与否的决定因素。当他认定某个方面的努力走错了方向，他会毫不犹豫地抛弃之前的辛苦工作成果。他不在乎重来来过。《无限》最初设定的是与一代一样的黑暗风格，只是融入了巴黎新艺术流的



▲对Irrational Games的创始人Ken Levine来说，《生化奇兵 无限》已不仅仅是对前作的再造，更是试图证明游戏可以有长远的文化影响力。

格调，故事围绕勒德分子与技术主义者之间的冲突。但此方案被完全抛弃。

不过Levine在严厉之外，也是一个极具幽默感的人，对于同事的善意嘲笑淡定自若。2011年，他在5张纸上鬼画符般地绘制了以火柴人表示的情节串联图板，用于《无限》的电视广告梗概。然后Irrational内部举办了一次内部竞赛，目的是分析老板究竟让他们干什么。员工们纷纷猜测游戏的情节，被公认为最能总结Levine实际意图的人会被授予“Ken告密者”的奖杯。Levine的故事图板已经被装裱起来，如今仍陈列于办公楼内部。

在Levine看来，《无限》技术上的主要挑战对象并非画面，而是动态人工智能，这也是本作所探索的前沿领域。游戏中的角色是真正地玩家互动，而不是简单的射杀与被射杀的关系。Irrational的设计师、美术师与程序员们最大的成就是将伊丽莎白制作成一个有血有肉的NPC，而不是只会将几句台词重复一遍又一遍的机器人。Levine让伊丽莎白能够观察周围的世界，并且像真人一样与之互动。她的AI设计也是游戏开发过程中最困难的部分之一，因为在业界并没有现成的模式可以参考。与电影行业相比，游戏业仍然是个年轻的行业。Levine说：“我很高兴的是，在我死后，会有行业里的年轻一辈把我当做山顶洞人一样进行回顾。这太棒了，如果我能活着看到我们的行业像电影业一样成熟的时候就更好了。我相信那时将会变得让我们完全认不出来。”

《生化奇兵 无限》总算做完了，Levine对游戏的成品非常满意，现在他最想知道的是玩家的反应。“游戏的最后一关——将会是视频游戏史上前所未有的。”而这一切，仍然是一场前途未卜的赌博。Levine说：“《无限》要么是深远地影响玩家，要么是被很多玩家当做一个只是来打酱油的游戏。”Levine希望游戏上市后，能够在娱乐杂志上被认为与最新一集HBO电视剧相提并论，或者成为深夜电台广播节目的谈资，又或者影响到最新小说和电视剧的创作。如果无法在这些主流领域造成影响，无论它卖了多少套，赚了多少钱，拿了多少个业界的年度最佳游戏大奖，在Levine的眼中都是失败。

影响数千万人： 前《MGS4》助理 制作人的野望

业界风云
热点追踪

曾在《MGS4》和《光环4》的开发过程中担任要职的 Ryan Payton，
正打造一个野心之作

“野心勃勃”是对《Republique》的最好形容，这是华盛顿州新公司 Camouflaj 开发的一款黑暗风格冒险游戏新作。这家公司名不见经传，但其来历绝不简单——在其团队中，有不少来自《光环》、《潜龙谍影》、《未知海域》等顶尖游戏系列的开发人员。而这款游戏本身是通过 Kickstarter 网络融资平台筹集资金，游戏的对应平台是 iPad，其画面相当惊人。

《Republique》的野心不是它的游戏内容，而是团队的野心。本作的总监是一个让人熟悉的名字——Ryan Payton，曾经的《潜龙谍影4》助理制作人，小岛秀夫的得力助手，离开 Konami 之后，他也在《光环》团队工作了一段时间。Payton 说：“我不想做一款影响北美和英国 800 多万玩家的家用机游戏，我要做的是能影

响数千万人的，真正国际范儿的的游戏。几年前，我开始注意到业界的潮流变化，游戏被更广泛的人群接受，而这并不是因为 Xbox 和 PS 的崛起，而是智能手机和 iPad 成为电子设备中的特洛伊木马，让游戏被数亿人接受。”

Payton 知道很多核心玩家们很看不起 iOS 的游戏，他希望能够通过《Republique》改变人们的看法。这是一款科幻冒险游戏，玩家扮演的是一个老大哥一样的角色，从远处影响游戏世界，为主角 Hope 提供帮助。游戏采用触控操作的方式，玩家相当于站在一个能看到一切的摄像头之后。Camouflaj 知道典型的家用机风格冒险游戏难以切换到 iOS 上，操作必须简单。最初想到的是利用 iOS 常见的一些操作对应游戏中的动作，比如快速点击屏幕、划动、缩放动作等。但是渐

渐地他们发现如果游戏中包含了全部这些动作，将会变得十分复杂，对于他们想要吸引的大众玩家来说难以上手。所以他们决定转换到“一指触控”的简单方式。

在传统游戏玩家看来，很难想象“一指触控”能做出什么名堂来，但 Payton 和他的团队认为在 iOS 上开发游戏是一种解放。“在 iOS 上做游戏简直像做梦一样，老实说我想不到什么负面的地方。触摸屏操作的挑战绝对是令人欢迎的，比起有 17 个按键的手柄，我很高兴接受这样的挑战。”在 iPad 上，游戏设计师无法用更复杂的操作设定掩盖过于放纵的游戏设计。这也许就是很多人放弃家用机，为 iOS 开发游戏的原因，不仅仅是因为很多人因此而创业成功，也因为这有利于发挥自己的创新才能。

Kickstarter 的融资方式也是一次大胆尝试。这种由普通网友出资开发的运作方式并没有太多的成功案例，很多高调的项目最后死得很惨，支持者们最后得到的只有一句道歉以及资金退还（这还算幸运的了）。而 Payton 认为 Kickstarter 是未来的一个可靠的商业模式。“Kickstarter 非常适合我们，没有大家的支持，我们可能活不下去，就算活下去了，也要背靠某个大公司。就算是《Republique》发售了，我也认为还远远不足以报答支持我们的 Kickstarter 们。Kickstarter 是网络商业新时代的开始。”

《Republique》的出资者们可能大多看中的是 Payton 本人的经历，相信他们的投资会获得回报。Payton 说：“我永远欠小岛组和微软一份情，能让我参加《MGS4》和《光环4》是莫大的荣耀。没有那样的经历，就不会有《Republique》。我开发《潜龙谍影》学到的最重要的一点是对质量的无尽追求。最初我所谓的‘足够好’跟他们团队所说的根本不是一个概念，如今我也将此融入到自己的工作风格。”

◀ Ryan Payton 的新作《Republique》是一次大胆尝试。



暴力游戏导致暴力行为?

奥巴马决定拨款 1000 万美元进行暴力游戏

与暴力行为相关性的研究

去年初, 70 名法国的大学生坐在一间教室里, 准备接受一群科学家关于游戏画面亮度与视觉感知的实验。他们的报酬是每天 10 欧元。

这些学生被分为两个 35 人的小组, 每个组被随机安排玩一款暴力或非暴力的游戏, 一天 20 分钟, 总共 3 天。暴力游戏有《死囚犯 2》《COD 现代战争》和《暴力俱乐部》, 非暴力游戏为《S3K Superbike》、《尘土飞扬 2》和《Pure2》。

每次游戏之后, 会让学生们为随机挑选的故事写一个结局。比如其中一个故事是某个司机撞了主角的车, 造成了一些破损, 然后主角走下汽车, 走向对方。学生要想象接下来发生的事。

接着学生们被告知要在一款电脑游戏中比赛, 要比同性对手更快地对画面中的线索做出反应。失败者要接受令人不适的噪音冲击, 就像用指甲划过黑板的声音、牙医的钻子声等。胜利的一方可以决定对手需要忍受的噪音强度与延续时间。

这个由俄亥俄州大学教授 Brad Bushman 组织的实验, 真正目的并非摸索游戏的亮度, 而是研究暴力游戏与好斗行为的联系。研究表明, 玩过暴力游戏的人更倾向于在故事中填补暴力情节, 并且让对手遭受更强、更长时间的噪音。于是 Bushman 和他的同事得出结论: 暴力对进攻行为有直接影响。

2013 年 1 月中旬, 美国总统奥巴马要求国会划拨 1000 万美元用于研究暴力媒介的影响, 其中游戏成为重点研究对象。此举的动因是桑迪胡克小学枪击案, 凶手亚当·蓝查被发现喜欢《COD》。于是暴力游戏再次成为全美国性话题。

关于暴力游戏导致攻击性的研究究竟是否有效? 即使有效, 也没有任何证据表明游戏与犯罪行为存在直接关联。这一课题已经被争论了 30 年, 而且将一直争论下去。

1999 年, 在哥伦拜中学枪击案之后, 心理学家 Jeanne Funk 在《洛杉矶时报》的文章中说: “我们发现喜欢暴力游戏的儿童有时会失去理智。” 弗吉尼亚理工大学枪击案之后, 《反恐精英》被贴上了校园枪击模拟器的罪名。就连挪威大屠杀事件, 也能有人挖出与《魔兽世界》的关联, 似乎每一次悲剧的发生都会被扯到游戏。

最早关于暴力游戏对行为影响的研究应该是 1984 年, 有 250 名中学生参与调查, 研究者发现, 经常玩街机游戏的学生有更明显的好斗倾向。研究结果中总结道: “数据表明, 游戏不像一些批评家描述的那么危险, 也不是完全没有负面影响。”

Brad Bushman 认为, 暴力游戏会提高进攻意识, 提高愤怒感, 并提高一些生理指标, 比如心跳速度和血压, 这也解释了提高攻击性的根源。不过也有科学家认为实验本身就不准确, 在那种特定环境下得出的结论不具备总结意义。

2010 年, Bushman 进行了一次大型研究, 叫做“暴力游戏对攻击性、移情作用和亲社会行为的影响: 一次大型研究评估”。这次研究的参与者多达 13 万人, 结论是暴力游戏与好斗行为确实存在关联。在这次分析研究中, 对美国和日本数十次研究进行了分析总结, 其中不少都是相似的调研方式。而研究人员 Chris Ferguson 认为, 这些调研方式本身就是伪命题。研究人员在展开调研之前, 就已经在心底里认为暴力游戏与暴力行为有关, 他们所采取的研究方式都是朝着这一结果而进行的。比如玩过暴力游戏之后马上进行交通事故之后的故事联想, 刚刚停留在大脑中的场面很容易产生先入为主的思维定势, 因而构想出暴力情节。这证明的只是思维暂留现象。而实际上, 一个有正常自控能力的成年人, 脑海

中想到的场面与自己的行为可能没有任何关联。你在看一个温馨感人的场面时, 也有可能突然想到某个暴力画面, 但这并不代表你就有暴力倾向。

美国的司法部门也赞同 Ferguson 的观点。2011 年, 多个州政府试图制定法律, 将销售给未成年人暴力游戏界定为犯罪行为, 结果被最高法院驳回。最高法院认为, 没有证据表明游戏与好斗行为有关, 文件中明确指出: “多数暴力游戏研究在方法学上存在重大缺陷。”

很多研究方法确实有些儿戏。比如有一种测定实验者好斗倾向的方法是让他们决定用吃辣酱的方法惩罚对方, 如果玩了暴力游戏之后, 更倾向于让对方吃更多更辣的辣酱, 就表明游戏提升了暴力倾向。诸如此类的研究方式让 Chris Ferguson 等教授对当今的暴力游戏研究产生了严重怀疑。

更严谨的研究方式是锁定对象, 长期观察。布洛克大学博士生 Paul Adachi 花了 4 年时间对 1492 名青少年进行调查研究, 长期监测他们的游戏行为, 主要观察他们喜欢的游戏类型。他将游戏氛围“暴力对抗类”、“暴力非对抗类”、“非暴力对抗类”以及“非暴力非对抗类”。其结果引人深思: 他发现引发好斗行为的并非暴力, 而是对抗性。那些经常玩对抗类游戏的孩子, 无论游戏本身是否暴力, 都明显更加好斗, 更有进攻倾向。

最后一点令人关心的是: 这些暴力游戏研究到底是谁出资的? Ferguson 说: “有些学者是从有特定目的的组织那里获得研究基金, 这跟从游戏产业那里获得研究资金一样糟糕。”他认为这种研究本身就动机不纯, 出资者是怀着明显的目的提供的资金, 游戏业协会想要证明游戏是无辜的, 而一些反对组织(比如媒体与家庭全国协会)试图证明游戏是有害的。暴力游戏到底能否影响到暴力行为? 也许永远也没有确定的答案。



水晶动力：游戏业的西点军校

水晶动力对业界的贡献不止是复兴了《古墓丽影》，

它为业界培育了数不清的顶尖人才

新《古墓丽影》的崛起让“水晶动力 (Crystal Dynamics)”这个名字再次成为业界瞩目的焦点。资历稍浅的玩家可能已经将水晶动力与《古墓丽影》划上了等号，而老玩家们也许还记得他们在90年代的辉煌。那时他们最著名的是平台动作游戏明星 Gex，以及《凯恩的遗产》系列。

还有一点是普通玩家们不知道的：水晶动力曾是游戏产业里最重要的人才孵化基地之一，堪称游戏业的西点军校。多年来，从水晶动力走出来众多名制作人，他们在整个行业有着巨大的影响力，缔造了多个百万大作。《死亡空间》、《未知海域》、《魔兽世界》、《横行霸道》……这些享誉全球的名作背后，都有原水晶动力开发者们的智慧结晶。这些制作人在离职之后，仍然保持私交，他们就像老校友一样，怀念在水晶动力的青春岁月。

人才的温床

“感觉有点奇怪……这可能是一种缘分吧。”回想起在水晶动力认识的旧同事们，Amy Hennig 如此说道。作为顽皮狗的创意总监，缔造了《未知海域》系列的 Hennig 是业界最优秀的编剧之一。除了编剧之外，她还干过游戏业里能说得上来的所有职业，包括美工、动画师、制作人、设计师等等。

1995年 Hennig 加入水晶动力时，已经是一个资历很老的开发者。此前他在 EA 参与开发了多款游戏，包括为《迈克尔·乔丹席卷风之城》

担任美工和设计师。她的一些旧同事跳到了水晶动力，对那里的风评都很好，于是她也决定跳槽到水晶动力。

由 Judy Lang、Madaline Canepa 和 Dave Morse 创办的水晶动力迅速崛起为一个声誉斐然的游戏开发商，成为年轻开发者们理想的求职目标。水晶动力为员工们提供了自由创作的环境，提倡随心所欲的企业文化，比起旧金山湾区的 EA、世嘉等刻板的大公司文化，水晶动力更适合随性的游戏开发者们。

现任 Rockstar 产品开发部副总裁 Jeronimo Barrera 监制了《横行霸道 IV》、《荒野大救赎》等大作，十几年前，他也是通过水晶动力施展了自己的才华。Barrera 说：“他们给大家提供了许多机会，虽然他们并不是那时最强的游戏开发团队。那时我才20出头，头发染成绿色，生活一团糟，但我对自己做的事情充满激情。我记得当时根本不知道加班为何物，反而期待着和那些同样充满激情的人一起通宵工作。水晶动力真正地拥有这样的环境。”

顽皮狗现任总裁 Evan Wells 也曾在水晶动力做过兼职，当时是通过《ToeJam & Earl》开发商 JVP 的引荐获得了暑期实习的机会，参与开发了《Gex》第一作。Wells 回忆说：“当时他们争取能及时把游戏做完，好让我能在9月份回去上学。它本来是预定夏季做完，但是夏季过去了，游戏还没做好，不得不延期。他们希望我留下来，因为我当时参与了很多个关卡。但是我说，我还有一年就毕业了，我必须得回学校去。当时

我还是体育组的一员，我们有机会赢得比赛。我不能就这样丢下他们，所以我大四时继续在那里工作。”

《COD》开发商 Sledgehammer Games 也与水晶动力有着深刻的渊源。Sledgehammer 主管 Glen Schofield 在 Capcom 做了两年的引擎后决定跳槽到水晶动力，他说：“我们一直在做美术，所有人都在学3D。但是我们一直无法将引擎做出来，我感到非常沮丧。我在 Capcom 时担任的是高级美术总监，我一直想当个制作人，但是碰到了技术难题。于是我就去水晶动力面试了，发现他们刚好和我们相反，他们的美术没做好，却有一个很棒的引擎。当时我就说了一句‘妈的’，美术与设计师我的强项，那里很适合我。”

Noah Hughes 至今仍在水晶动力担任要职，他说开放式的公司架构使得有才华的人很容易晋升。今天他是新《古墓丽影》的总负责人，担任创意总监的职位，而在1993年，他只不过是测试部门里的毛头小子。

“我是从夏季实习生做起，”Hughes 说，“当时我是旧金山州立大学的电影系学生，我哥在水晶动力工作，是个程序员。他给我找了份差事。我以测试员的身份加入，但是我只测试了两三天就接手了许多游戏开发工作，因为我有电影领域的经验与激情。”

水晶动力很快成为培养游戏人才的温床。其他名制作人还包括 Sledgehammer 的创意总监 Bret Robbins、顽皮狗《末日余生》的总监 Bruce Straley、《魔兽世界》首席内容设计师 Cory Stockton 等。



开放式企业文化

水晶动力鼓励合作与交流，其办公室构造都是开放式的，所有工作人员的小隔间都在同一个巨大且开放的楼层里，站起来就能看到所有人。在其外围有几间办公室，不过也都是玻璃墙，大家都能看到会听到其他人在做什么。

与其竞争对手相比，水晶动力没有什么家底，缺乏有知名度的游戏品牌。作为一家同时从事游戏开发与发行的小公司，水晶动力急需强有力的游戏品牌。Schofield说：“它给人的感觉是一个只想做出好游戏的工作室，而不是公司。这种自由而简单的精神，使得所有创意都可以加到游戏里。我记得当时做了许多异端的事，比如要做一个额外的关卡，需要人加班的时候，会说‘我会额外付给你5000美元’。有个人真的很牛，游戏做完后我们给他买了一部电吉他。还有一个女的，她只是我们团队的首席工程师，想象力很丰富——我们就送给她一次日本之旅。”

这种做法收到了成效，水晶动力做出了在当时来说极为丰富的游戏种类，从《越野拦截机》的机车大战，到《Gex》的恶搞，对水晶动力来说，一切游戏类型都是没有限制的。它还参与了一些外部开发的项目，比如硅骑士工作室的一些游戏。而Amy Hennig参与最多的是《凯恩的遗产》系列。水晶动力与硅骑士之间后来在《凯恩的遗产》版权归属问题上对簿公堂，水晶动力最终胜出。其实双方的冲突早有预兆。Jeronimo Barrera还记得有一次硅骑士创始人Denis Dyack到水晶动力闹，把警察都惊动了，办公室里到处都是警察。虽然水晶动力鼓励自由创作，游戏开发过程的控制权还是掌握在少部分人手中，而普通员工们也可以自由发挥，提出自己天马行空的创意。Evan Wells记得当时Barrera有一个关于泊车男帮手的益智游戏，而Barrera记得当时有一个以喵星人夜贼为主角的游戏，是一个3D平台动作游戏，采用捉迷藏式玩法。当时很多同事都觉得这概念太荒谬，认为没人想扮演夜贼，于是就放弃了这个有趣的创意。结果后来Sucker Punch推出了想法相似的《狡狐大冒险》。

水晶动力的另一个成功秘诀可能是他们的午餐。很多在那里工作过的人都记得那时公司包办的可口午餐。这在当时可是相当奢侈的待遇，直到多年后，高科技行业崛起，免费午餐才渐渐在一些令人向往的大公司里流行起来。在当时来说，资本并不雄厚的水晶动力，因为提供了种种福利，经常导致自己入不敷出。“有好几次，他们把我们还剩下多少钱的告示单贴在了门上，比如‘还剩下200万！’不过我们总能在钱花光之前把游戏做完。”Schofield说。

免费的午餐固然是不错的福利，但开发者们每个星期卖死卖活工作80多个小时可不是为了吃几块三明治。水晶动力成立在游戏产业的技术变革期，对很多人才来说，技术才是水晶动力的核心优势，在水晶动力工作可以接触到业界最新、最强的技术。

Hughes说：“当时3D游戏的概念刚刚起来，那时一个令人兴奋的年代。小开发商们都兴奋得不能自己，想要在这个新的前沿大展拳脚。我认

为水晶动力就是这样的聚焦点之一。”

水晶动力是最早支持3DO主机的开发商之一，并且是全身心投入，为之开发了《Gex》、《The Horde》、《月全食》、《越野拦截机》等游戏。可惜的是他们压错了赌注。虽然3DO率先同时具备了3D处理性能和大容量光驱，但是599美元（按照当时的物价水平相当于1000美元）的价格使其完败于后来的PS。



▲《凯恩的遗产》曾是水晶动力最著名的游戏系列。

不变的水晶

幸运的是，3DO失败的同时，水晶动力在Mark Cerny的帮助下及时抽身，投向了PS。Mark Cerny是早期水晶动力最有名的元老级人物，也是一位游戏业里的天才。他在少年时就为雅达利开发了经典街机游戏《疯狂弹珠》，而且他与日本游戏业高层们有千丝万缕的联系，曾参与开发了《索尼克2》。Cerny的人脉让水晶动力能比其他美国同行更早插足到PS阵营。

“Mark帮水晶动力拿到了最早期的PS开发套件，”Wells回忆说。“所以我们把《月全食》移植到PS。它是SCEA审批通过的第一款第三方游戏。多亏Mark Cerny与日本索尼的关系，水晶动力才能有此殊荣。”

“水晶动力在很多方面都领先于时代——这跟Rockstar的精神相似，”Barrera说，作为Rockstar元老级人物的他，对此最有发言权。“他们将游戏这种媒介严肃看待，认为它能与电视、电影、书籍等相提并论……它所奠定的很多基础我至今沿用。就算是简单到楼层布局，那种开放式办公空间与小组式混合的方式都是值得借鉴的。”

Glen Schofield后来在Visceral Games和Sledgehammer Games合作的许多核心人物都是在水晶动力认识的。在他离开时，正值水晶动力的低潮时期，尚未接手《古墓丽影》系列，当时Schofield带走了20人，其中很多人后来也跟他跳到了Sledgehammer，包括Jason Bell和Bret Robbins。

Amy Hennig一直等到了2003年，与很多同事一样，她的职业生涯新篇章也是有赖于水晶动力的关系。她在2003年的一个展会上碰到了Evan Wells，他诚邀她加盟。Hennig当时正忙着开发《凯恩的遗产 挑战》，她说：“我得先把游戏做完，现在走太不仗义了。”Evan Wells诚恳地说：“好吧，下次你来洛杉矶就到我公司来一趟，看看我们的团队。”当时顽皮狗创始

人Jason Rubin和Andy Gavin正要脱离公司，Evan Wells要找一些可以信赖的帮手，于是就找到了Amy Hennig这个老同事，并且让她担任《杰克3》的导演。

在Noah Hughes看来，水晶动力依然是所有人的家。作为在水晶动力资历最老的员工之一，他见证了公司大部分的历史（他曾在90年代末离开三年后又归来），见证了水晶动力的起起落落。虽然公司的管理层、股权归属和技术在不断变化，水晶动力早年的精神依然如故。

“从个人角度来看，我喜欢这里，所以我走后又回来了。我不是为了薪水而做游戏，当然我做游戏需要薪水，因为要支付生活开销，但我热爱做游戏。创造娱乐是我毕生的野心，而游戏是我最喜欢的娱乐类型。”

水晶动力名人录

Glen Schofield

Sledgehammer Games 总经理兼 CEO，《COD 现代战争3》制作人，前Visceral Games 总经理，兼《死亡空间》执行制作人。

Bret Robbins

Sledgehammer Games 创意总监，在Visceral Games 担任《死亡空间》创意总监。

Chris Stone

Sledgehammer Games 动画总监，曾在EA以动画总监的身份参与开发了《死亡空间》、《教父》、《指环王》等游戏。

Marc David

目前主要负责Sledgehammer的工具与编程，《凯恩的遗产 勾魂使者》的程序员，曾参与《007》、《死亡空间》等多个游戏。

Jason Bell

Sledgehammer Games 项目总工程师，在水晶动力时参与开发了《勾魂使者》、《古墓丽影》等系列。

Amy Hennig

顽皮狗创意总监，《未知海域》系列首席编剧。

Bruce Straley

顽皮狗导演，目前担任《末日余生》导演。

Richard Lemarchand

前顽皮狗首席设计师，最近刚离职，在南加州大学教授。

Stephen White

Sucker Punch 开发工具与引擎工程师，前顽皮狗联合总裁。

Caroline Esmurdoc

网络动画学校Animation Mentor 副总裁，前Double Fine Productions 首席运营官、总经理兼执行制作人。

Steve Papoutsis

Visceral Games 执行制作人兼副总裁，参与过《死亡空间》系列，前水晶动力影音总监兼制作人。

Jeronimo Barrera

Rockstar Games 产品开发副总裁，曾在所有Rockstar 游戏中扮演重要角色。

Mark Cerny

Cerny Games 首席执行官，业界最受尊敬的顾问之一，在《未知海域》、《无名英雄》、《抵抗》、《瑞奇与叮当》等游戏系列的开发中都曾起到关键作用。目前其正在帮助索尼开发PS4。

Strauss Zelnick

前水晶动力总裁兼CEO，现任Take-Two 总裁兼CEO。

Cory Stockton

《魔兽世界》首席内容设计师，是众多热门网游的重要开发者。

Rob Dyer

Zynga 合作发行部主管，曾担任水晶动力总裁，后来担任Eidos 总裁，也曾担任SCEA 的公关部高级副总裁。

John Kavanagh

派拉蒙数字娱乐总裁，曾担任水晶动力总裁。

PS4 性能分析： 游戏开发难度降低

PS4 的硬件规格中，最令人惊喜的大概

就是它那 8GB 的内存

在如今这个网络社会里，要守住秘密真是困难。PS4 成为又一部在公布之前就已经被知根知底的主机。关于 PS4 的内部规格与架构，各大媒体事先得到的消息基本正确，惟一一项重要的出入是内存为 8GB，而不是先前传闻的 4GB。这是一个令人惊喜的消息，不仅是玩家，大部分游戏开发者也是在索尼的发布会之后才知道内存提高到了 8GB。常年来深受内存枷锁困扰的电视游戏开发者们，终于挣脱了束缚，游戏开发的难度将因此大大降低。

对游戏开发者来说，内存当然是越大越好，但是历代主机把内存尽可能压缩不是没有道理的，首要原因当然是压缩成本。PS4 所采用的 GDDR5 内存与 PC 显卡所用的内存模块相同，可以选择的配置并不多，密集度最高的模块也就是 512MB。也就是说，索尼需要往 PS4 的母板塞入至少 16 个内存模块，其成本将十分高昂。Nvidia 售价高达 1000 美元的 GeForce Titan 显卡，也只不过板载了 6GB 的 GDDR5。

我们不难推测索尼决定大幅提高 PS4 内存的原因——PS3 就是因为内存比 X360 小一大截，导致许多跨平台游戏的 PS3 画面明显不如 X360。当年 Epic Games 促使微软做出了一个“价值 10 亿美元的决定”，也就是将原定 256MB 的内存提高到 512MB，虽然成本提高了不少，但这确实成为了 X360 优于 PS3 的杀手锏。索尼绝不希望同样的事在 PS4 身上重演。由于采用了成本较高的 GDDR5，先前有传闻说 PS4 的内存可能只有 2GB，最多不会超过 4GB。索尼为何会如此慷慨地增加到 8GB？其中很大的原因应该是参考了 X720 的规格——微软提供给第三方的试作机有 8GB 内存，虽然只是带宽有限的 DDR3，但在某些游戏上总会发挥其作用。索尼大概是在这一轮主机大战中调换身分，让 PS4

以明显的内存优势为第三方提供更便利的游戏开发环境，成为第三方的首选主机，同时让玩家明显感觉到 PS4 版的画面更好。很多开发者都表示，内存的大小直接决定了一部游戏机能够撑多少年，大容量内存可确保其在未来很多年内保持游戏画面的竞争力。

内存的提升是 PS4 给人的最大惊喜，可能也是惟一的惊喜。其他规格都是中规中矩，与之前媒体泄露的消息基本相同。PS4 的 CPU 是来自 AMD 的 8 核 Jaguar CPU 架构，索尼称之为“X86-64”架构，其“利物浦”GPU 则是 18TFLOP 的运算速度，以及 18 个计算单元。图像处理方面的运行频率是 800MHz，GDDR5 的带宽已经确认为 176GB/s，也就是说有效速度为 5.5GHz，与最新的 Radeon 高性能显卡差不多。之前有消息说，索尼可能会将 PS4 GPU 的计算单元划分为画面渲染和计算两种功能，前者占 14 个计算单元，后者占 4 个。不过之后也有消息说 18 个计算单元可以自由分配到图像、模拟等任务。

PS3 的蓝光光驱读盘速度从 PS3 的 2 倍速提高到 6 倍速，意味着最高读取速度可以达到 27MB/S，实际速度会根据现实情况而降低。这样的速度与目前索尼生产的标准蓝光光驱差不多。而这样的读取速度也预示着 PS4 的游戏光驱可能只能读取双层最大 50GB 容量的蓝光碟，而不是未来为 4K 解析度准备的 4 层 100GB 蓝光碟。

要让 8GB 内存物尽其用，最大 27MB 的读盘速度还是有点慢，实际应用中应该会采用后台安装的方式，先将游戏关键的数据读取到内存中，然后在后台将数据持续调往硬盘。在 PS3 上已经有一些游戏会将数据“偷偷安装”到硬盘上，其中有不少是使用虚幻引擎 3，比如 Capcom 的《龙之信条》。通过硬盘，读盘速度可以达到



▲《杀戮地带：暗影坠落》的惊人场景是大内存优势的典型表现。

100MB/S。总而言之，索尼最好尽可能避免强制安装，减少玩家的等待时间。

PS3 游戏的解析度标准是 720p，而 PS4 游戏将会以 1080p 为标准解析度。不过看起来《杀戮地带 暗影坠落》这种顶级画面的游戏只能达到 30fps 的帧率。值得注意的是 PS4 非常强调社交网络功能。比如《杀戮地带 暗影坠落》可以直接将保存的游戏录像上传到 Facebook，而且有直播功能，观众还可以将评论打到画面上。还有一种有趣的云游戏功能，当你在某个地方卡住的时候，远方的朋友可以帮你远程操作，通过难点。索尼也提到了 PS4 会有完整的云游戏功能，过去的老游戏将会通过云游戏的方式提供。

PS4 还有一个全新的处理模块专门用于处理后台下载任务，一颗低功耗的 ARM 内核可以处理待机任务，关机时主机也将保存当前的游戏状态，也就是说，下次开机时可以瞬间进入上一次的的游戏状态，就像 iOS 游戏一样。PS4 能否像 iPad 一样，可以时刻保持待机状态，让玩家随时可用？这一点索尼并未解答。但如果可以做到，这将会是一个相当实用的功能，也有利于 PS4 与 IPTV 功能的结合，符合索尼对 PS4 的多媒体定位。而在多媒体这个层面上，索尼的 PS4 发布会上并没有深入探讨，这可能会在 E3 展上作为重点。索尼显然还留了手，顽皮狗、Santa Monica 工作室的新作都未亮相，PS4 性能究竟如何，表现在最终的游戏画面效果，而不是枯燥的数据。

主机市场的新淘金热

游戏机市场重返乱世，硬件商群雄并起

世嘉倒下了，3DO 溃退了，NEC 败北了……各大巨头相继败退之后，游戏主机市场进入了一段相对平静的时期。2000 年之后，敢于进入主机市场的厂商屈指可数，即使有个别勇者，也只是飞蛾扑火。

但这一切正在悄然改变。

2013 年，游戏主机市场突然涌出了十几家厂商，其中有刚刚创立的新公司，如 Ouya、GameStick、Wikipad，也有曾盘旋于主机市场

外国的老牌厂商，如 Nvidia、Valve、Razer 等。此外也有一些试图以云技术杀入主机市场的，如 Agawi，以及死而不僵的 OnLive。在这些公司之外，苹果巨大的阴影正时刻笼罩着游戏主机市场。

在《Xbox 世代》一书中，《创世纪》导演 Steven Lisberger 曾在 1982 年 10 月说过这样一句话：“现在没有哪家美国公司不想进入游戏产业，每天都会听到这样的话‘我们是卖猪肉的，但我的儿子想开个游戏部门’。”——这句话套在今天也颇为合适。

游戏产业史上曾出现多次硬件淘金热，如雅达利世代，90 年代初的 CD-ROM 淘金热，以及 GAMEBOY 诞生前后的掌机热。在这几波游戏机淘金热期间，地球上所有电器商都想推出自己的游戏机。而新一波的淘金热正再度袭来。

手机游戏的崛起、Facebook 为首的社交游戏以及网页游戏的流行，正在游戏产业里造成巨大的断层，为 Ouya、Razer 这样的小公司创造了机会。美国电子娱乐设计与研究会分析家 Jesse Divinich 说：“因为这些市场分散于传统游戏机之外，我们看到有很多公司冒了出来，想要进入所谓的市场断层之中。”

资本家们总是试图填满每一个市场机会。免费游戏与廉价小游戏在手机和 PC 上无处不在，

但在客厅里还是一片空白，而这块空白惹来了无数垂涎者。

智能手机和平板电脑的飞速普及也促进了相关零部件成本的快速下降，门槛越来越低，小公司开发低成本游戏机成为可能。Android 这种开放型操作系统更是将技术门槛降到最低。出于节约成本的需要，业界巨头们也在采取开放化的硬件架构，PSV 的架构与很多高性能手机相似，PS4 将会采用 X86 架构。

对于小厂商做主机的热情，业内人士仍然不看好。前索尼全球工作室总裁、现任微软游戏部副总菲尔·哈里森说：“要进入硬件市场非常非常困难，不但要有供应链，还要有发行渠道，以及相对应的生产能力。这些都是很难解决的问题，至少需要数千人的努力。”

对于菲尔·哈里森评论，Xi3 公司首席市场官 David Politis 说：“30 年前 IBM 可能也是这么对微软说的。”

据 Xi3 透露，Valve 已经在他们身上投入了相当大的资本。在今年的消费电子展商，Xi3 公开了一款叫做 Piston（活塞）的超小型游戏电脑，这个名字与 Valve（阀门）是绝配，也暗示了二者的关联。Piston 就是为 Steam 度身定制的一部主机，与电视机连接后，就是一部完整的游戏



小巧玲珑的Piston电脑有着相当强大的性能。

机，通过 Steam 下载游戏，利用之前 Valve 研发的 Big Picture 模式，可以完全用游戏机般的方式进行手柄操作。Valve 将会在 2013 年全力推广这种完全基于 PC 架构的游戏机。

Divinich 则认为，这些涌向硬件市场的小公司，真正的目的不是将他们的主机市场做大，而是坐等大公司将他们收购。他说：“我们确实看到了市场的变化，但我不认为它们会给微软和索尼造成威胁。”就像之前 OnLive 和 Gaiikai 通过云技术也被认为将对主机市场造成威胁，但 OnLive 最终倒闭，而 Gaiikai 被索尼高价收购——那些小公司的目的可能就是成为下一个 Gaiikai。Divinich 相信将会有一两家公司获得一定程度的成功，但大部分公司将会失败。

Machinima : 游戏视频流行风暴

在 YouTube 上专注于制作游戏视频的

Machinima 正在创造电视广播业的未来

在西好莱坞的一个偏僻角落里，有一座其貌不扬的建筑，那里是网络视频巨头 Machinima 的总部——那里或许将会是电视广播业的未来。

楼里的装潢就像个男生宿舍楼，摆着几台街机，有三三两两的宅男在晃荡，有时还能闻到一些刚刚被拆掉的披萨饼盒的味道。这里简直是世上最大的宅男洞窟。而事实上，他们是世上最大的网络视频制造厂之一。2012 年 12 月，Machinima 相关视频已经有 2.62 亿的全球观众，视频总观赏次数超过 26 亿。在过去一年时间里，Machinima 网络的总浏览次数超过 200 亿次。仅 2012 年 E3 展期间，Machinima 的单日独立浏览次数就达到了 1440 万次，当周总视频浏览次数达到 4.55 亿。在 2012 年的 9 个月时间里，它蝉联 YouTube 最高访问量独立频道之首。

Machinima 的经营模式

Machinima 是一个游戏视频频道，很多玩家

自己录游戏视频并配音，这些视频深受玩家同好们的喜欢。虽然 Machinima 的视频成为一种社会现象，他们的网站却简单得令人发指——仅仅是各种 YouTube 频道的链接，每个链接代表了不同类型的视频，比如 Respawn 是 FPS 游戏，Realm 是奇幻类和 RPG 类游戏，VS 是竞技类游戏，还有一个专门用来放游戏预告片的频道。在游戏之外，还有 Prime 频道，用于主持原创的娱乐节目，比如一个超暴力摔角节目，还有一个满嘴脏话的恶搞节目。

Machinima 的节目内容几乎全部来自世界各地的视频制作爱好者们，他们总共招募了 6000 多人，每个人负责一个独立的频道，其运作流程如下：首先是有人在 YouTube 上发布视频，然后渐渐吸引越来越多的观众，达到一定的访问量后，Machinima 就会主动联系其加盟。此外还有 130 多人会晋升到“导演”的地位。Machinima 游戏节目副总裁 Rob Jones 说，这就像体育领

域一样，视频制作者们将 Machinima 视为一个顶尖球队，以能获得其邀约为荣。

Machinima 将视频作者签约为导演之后，就可以将其视频的 YouTube 访问量算进自己的总访问次数里。作为回报，导演将获得公司有力的营销支持，以及不断壮大的广告销售团队的支持。Machinima 会承诺给一定的收入提成，但不会说确定的数字。“我们会保证提供合理的回报，这是一个充满竞争的市场。”Machinima 的 Ryan Wyatt 说。这位直播节目和电子竞技板块的负责人年仅 26 岁。

在 Machinima 的频道中，最受欢迎的是 FPS 和 RPG 频道。Jones 说：“这是游戏文化的重大变迁。这代人不再像过去那样看电视，他们要创造，我们为他们带来了电视无法给予的东西。”

最受欢迎的 Respawn 频道在 Machinima 的办公楼里也占据着最大的地方。办公室的白板上贴着当周的节目列表，每天都有至少一个内部制作的节目，还有几个来自导演的节目用蓝色标出，比如有“现代战争 3 的三大失败”、“十大杀戮”等。有个叫“被动进攻”的节目，玩家的目标是不杀一人通关。这些节目非常流行，能够连载十几集，连载几年的都有。

■ 围绕 FPS 游戏的 Respawn 是 Machinima 最重要的频道。



借力 YouTube

传统电视台是与名导演签约，签得越久越好。而 Machinima 的目标是使其导演发展成独立的品牌，然后使其独立经营一个频道，以合伙人的方式继续合作，从其广告收入中抽取一小部分。这种合作方式吸引了许多导演加盟。

Toby Turner 在佛罗里达大学时就喜欢制作一些恶搞的广告片，毕业后他来到洛杉矶，找到了一份搜索引擎优化的工作。与此同时，他开始在 YouTube 上发布恶搞视频，以“Tobygames”的名义发布，这让他成为了 Machinima 的明星。他说：“我最初对此并不在意，我对游戏视频的未来看法不大一样。我只想把自己和兄弟年幼时做的事再做出来。”于是他每天发布一集“Toby玩得烂”，终于在一年后走红。如今他经营着三个频道，来自其中的收入让他过上了不错的生活。他说：“我不需要再做其他工作，我可以专注于娱乐。我每天起床时都会想，我的天，这究竟是什么情况？”

Machinima 首席执行官 Allen DeBevoise 梦想着有朝一日 Machinima 能创造出自己的《权力游戏》或者《行尸走肉》，能够在更大的范围造成文化影响力。“这当然是我们的梦想，但我们会以更为理性的方式去做，而不是一集花 500 万美元，做它个 13 集。我们不会做这种事。”

Machinima 也开始做一些原创节目，成本相当于某些廉价电视节目。去年 11 月，在《光环 4》上市之前，它和微软合拍了一个真人演出的网络短片系列，这就是后来推出了 DVD 版的《光环 4 航向黎明》。在 5 个星期内，其总浏览量达到 2600 万。之后不久，它又推出了“血与铬”，



▲《光环 4 航向黎明》是 Machinima 最具话题性的原创节目之一。

作为《太空堡垒卡拉狄加》的前传。这些节目对 Machinima 来说投资不菲，使其不再像是一个 YouTube 的频道，而是一个真正的电视台。作为一个面向玩家建立起来的网络视频频道，这意味着成长。

而成长的过程中总有烦恼。

成长的烦恼

Machinima 这个词来自十几年前，是 machine（机器）和 cinema（影院）的合成词，用于描述玩家驾驭机器（游戏机）之力创造出自己的电影短片。在 21 世纪初，很多动手能力强的玩家在 Machinima 网站上发布他们制作的视频，当时该网站提供了放站内视频的空间，提供了服务支持，但是不赚钱。

Allen DeBevoise 的到来改变了 Machinima 的命运。他曾参与制作了《创世纪》第一部电影。之前的一位同事向他展示了一些 Machinima 的视频，DeBevoise 很喜欢，也很羡慕他们创造视频的速度，但视频的内容在他看来有点小众化。他从里面看到了潜力，“他们将它视为一个做动画的廉价方式，而我从中看到了机会。”

游戏画面不断进化，电影感不断增强，玩家可以应用的工具和手段也越来越多。DeBevoise 认为时机已经成熟，游戏视频将会成为 21 世纪的 MTV。“这种叫做 machinima 的有趣视频形式，他们并不是游戏本身，就像 MV 也不是音乐本身。我们可以从这种文化中建造一种娱乐生活方式的品牌。”

然后谷歌收购了 YouTube，网络视频成为主流。“我们开始打起 YouTube 的主意，就像电视台打起卫星供应商的主意。”通过 YouTube 提供节目，总好过在无名小站上提供视频。

Machinima 开始提供《光环》、《COD》、《战争机器》、《横行霸道》等热门大作的视频。当智能手机和平板电脑崛起，已经成为 Machinima 首席执行官的 DeBevoise 突然发现自己正在经营一个世界级的媒体平台。“美国的旧模式就是针对 1 亿家庭，一切都在电视里。我们现在面向的是全世界，通吃所有设备。至少有 10 亿设备，而不是 1 亿家庭。我们从未想过这数字会增长得这么快。”

Machinima 的历史上并没有太多的倒霉日，但是 2012 年 12 月 14 日对他们来说是一个真正的黑色星期五。那天早上，管理层宣布裁员，其中大部分人员是内部的视频制作人，最老牌的 Inside Gaming 频道中 6 个人被裁掉了 5 个，他们简单收拾了放满科幻主题玩具的办公桌，然后从此消失。这是一个痛苦的决定，但这个决定与财务问题无关。

实际上，此时 Machinima 正是鸿运当头之时，年收入达到“大八位数”。就在裁员的同一周，Machinima 宣布聘请了 Debbie Menin 掌管其电视业务，他是当时雅虎娱乐与旅行频道的总监。随后不久 Machinima 宣布将聘请销售员扩充其国际广告部。Machinima 已经投放了西班牙语和葡萄牙语版的 Inside Gaming，并且与华纳兄弟公司合作制作《致命格斗遗产》原创视频系列。

Machinima 全球广告销售与营销部执行副总

▲Machinima 与华纳兄弟合作的《致命格斗遗产》原创视频系列。



裁 Jay Sampson 说：“我们不想任何人离去，但这种事在好莱坞稀松平常——一个节目被取消了，就要裁员。我们已经从 YouTube 1.0 风格的节目进化到更加系列化、章节化、高质量的节目。裁员是不幸的，但这也是优秀节目进化过程中的必然。”

从小团体到正规军

Machinima 的变革势在必行，这样有助于稳住它的导演们。过去一年来，已经有多位备受喜爱的导演因为不满 Machinima 的合同条款而离去。与此同时，Machinima 开始与传统电视台合作制作节目。2011 年，为了配合《行尸走肉》第二季开播，他们制作了一个网络短片系列，浏览量超过 600 万。去年 11 月，国家地理频道委托 Machinima 制作一个“末日主题”的视频，以配合其“末日预习”系列新节目。Machinima 聘请了最受欢迎的导演伙伴——一个网名为 FPSRussia 的乔治亚人，用了大量军事武器创造了一连串爆炸场面。“末日预习”成为该频道历史上收视率最高的新节目，观众数量超过 100 万。而 FPSRussia 的视频浏览量也高达 550 万。（不幸的是，FPSRussia 的合作伙伴与制作人在今年一月被射杀于自己的办公室，身边到处都是枪支。警察调查后认定这是一起自杀事件。）

这一切指明了 Machinima 的未来，甚至有消息称 Machinima 将推出高级付费用户服务。Machinima 最主要的投资者之一红点风投公司的 Geoff Yang 说：“观众会为真正高质量的内容而愿意付费，Machinima 的节目迄今为止都是免费的，但是其商业模式将会被迫转变并进化。这可能是健康的转变。”

Machinima Respawn 频道制作部主管 Scott Robinson 也认为有必要进行这样的转变。今年 36 岁的 Robinson 在 Machinima 算是长者，在进入网络视频行业之前，他曾在电视台工作了十多年。随着频道的成长，Machinima 的商业模式也要成长。“Machinima 要开始把自己正规化。我们要走的是一条很窄的路，成功的秘诀就是要诚实，但我们需要找到愿意支付 1000 万美元的赞助商们。”

Robinson 说，去年 12 月的裁员就是敲响正规化的一个步骤。Inside Gamers 在公司内部也很受欢迎，但它并没有给公司带来足够的价值。他坦承说：“问题在于现在要更多考虑线的因素，Machinima 感觉更像一家要将内容提升一个层次的公司，而不是一群网络视频发烧友组成的小团体。”

电影游戏尸检报告

曾盛极一时的电影游戏正在消亡，原因何在？

2012年最火的好莱坞大片都有哪些共同点？它们都是根据热门题材授权改编，他们的总收入都超过10亿美元。还有一个没什么人注意到的共同点是：它们都没有相配套的游戏版。包括2013年2月份开始上映的《虎胆龙威5》也没有游戏版，而该系列在过去曾有无数个游戏版。

这种现象在很多年前是不可想象的。几十年来，游戏产业一直跟在电影业的屁股后面，游戏版的发售日也都是紧贴电影公映日的前后。但是其中绝大部分都是评价低劣的垃圾游戏：因为要跟电影的档期，留给游戏开发者的时间很短，没有时间进行用心打磨，而且好莱坞方面的限制太多，所以做出精品可能性很小。

早些年玩家对于那些劣质电影游戏还能照单全收，他们仅根据作品的名气做出购买决定。电影游戏多年来一直是游戏业里的重要力量。但是仿佛在一夜之间，电影游戏消失了。

劣质死循环

实际上，对于游戏厂商来说，电影游戏的风险极高。2000年初叶，EA是电影游戏市场里的重量级选手。2003年，EA专门为电影游戏开办了一个豪华的洛杉矶工作室，开发了《指环王》、《007》、《哈利波特》、《蝙蝠侠》等热门作品系列。那时电影游戏销量动不动就是几百万，外人可能觉得这钱赚得容易，事实并非如此。迪士尼旗下 Avalanche Software 的副总裁 John Blackburn 说：“我们要主动上门，允诺支付他们一大笔钱，还有一开始就交一大笔保证金。因为这些合同条款，做这些游戏成本极高。所以很多时候，只能压缩开发预算。”于是就形成了恶性循环：低制作预算导致游戏质量低劣，并最终导致销量降低，于是利润下降，于是成本进一步压缩，于是游戏质量不断降低。

即使电影公司方面降低对预付金的要求，让游戏开发商有更多预算用于游戏制作，仍然有一个难以打破的死循环。Blackburn 说：“这要从电影的制作流程说起，就拿动作片来说，首先要定剧本，然后用一年的时间拍摄，再把所有内容迅

速剪辑起来。在电影上映的一年之前，剧本和电影本身的概况都定不下来，所以在此之前游戏团队没办法做任何的预备工作。而要有质量，首先要有时间。”

电影游戏质量差不是一天两天的事，为何过去有人买而现在无人问津？电子娱乐设计研究会分析家 Jesse Divinch 说：“因为过去消费者对《荣誉勋章》、《COD》等游戏品牌不是很在意。”当消费者逛游戏店的时候，看到一大堆他们根本没听说过的游戏，这时他们就更倾向于选择自己听说过的电影所改编的游戏。而如今游戏产品的宣传已经做到与电影同等级的地步，铺天盖地的广告让所有会买游戏的人都知道哪些是大作。游戏厂商也更有动力投资在自己的品牌宣传上，而不是为电影公司授权的游戏做宣传。

此外，游戏制作水平的整体提升也使得电影游戏与大作之间的差距不断拉大。过去电影游戏的质量虽差，但是欧美的很多原创大作质量也不是很高。Blackburn 说：“如果说那时的电影游戏是 C 级的水准，那么多数所谓好游戏也只是 B 级的质量，A 级游戏很少。”

手机游戏公司 Kabam 首席执行官 Kevin Chou 认为，游戏技术的进化也阻断了电影游戏。“XBOX360 与 PS3 世代与 PS2 世代相比，网络变得非常重要。”射击类游戏很适合网络游玩，流行趋势发展得很快，市场占有率从 2008 年的 8% 提高到 2010 年的 20%。而电影游戏一般只是“讲述一个故事”，不适合网络化。

转战新平台

此外，好莱坞大亨们一向很瞧不起游戏，没有把合作伙伴当回事儿。《Xbox 世代》一书中讲述了这样一个故事：某 EA 最高层主管曾经拿着一份游戏剧本推荐方案找到负责《007》作品授权的一位电影公司管理者，结果对方十分不屑地说：“我没时间管你那小游戏。”然后很不客气地下了逐客令。

有些目光长远且热爱游戏的电影制片人确实

有尝试解决问题，与顶尖开发商合作开发更优质的电影游戏。彼得·杰克逊曾点名让育碧王牌制作人、雷曼之父 Michel Ancel 开发《金刚》游戏版。最终其成品确实比普通电影游戏好一些，但还没有达到可以和一线游戏大作相抗衡的程度。之后育碧与詹姆斯·卡梅隆合作开发了《阿凡达》游戏版，同样也是不温不火。

到 2010 年左右，EA 基本放弃了电影游戏业务。2007 年一家叫做 Brash Entertainment 的心公司成立，专门制作电影游戏，发售了 3 款反响平淡的游戏之后，在 2008 年就宣告破产。2012 年大获成功的一部电影差点就有了游戏版——THQ 获得了《复仇者联盟》的游戏版改编权，但游戏于 2011 年制作中途即被迫放弃。EA 也曾在 2008 年开发了《蝙蝠侠前传 黑骑士崛起》，但也是中途取消。

如今 EA 洛杉矶工作室主要从事不断扩张的手机游戏和网页游戏业务，有趣的是，反而是在这些新平台上找到了电影游戏的新天地。

《霍比特人》虽然没有家用机版，但是却有一个相当成功的网页版，迄今为止用户数量已经超过百万。其开发商 Kabam 公司已经与好莱坞方面达成了亲密的合作关系，今后将开发大批电影游戏投放在社交网络和手机平台上，包括有《教父》、《速度与激情》等。

这些新平台的游戏开发周期短，费用预算小，非常适合时间紧凑的电影游戏。游戏工作室方面不用投入太高的成本，也不需要零售流通渠道，游戏做好就可以在网络上推出，轻松实现与电影般的同步。“我们与华纳兄弟开的第一场会是在 2011 年 11 月的时候，”Kabam 首席执行官 Kevin Chou 说，“从我们开始接触他们，到最后产品做出来，总共只有 12 个月的时间。”

“关键在于我们要让他们明白什么是免费游戏，让他们对此感到放心。游戏投放市场的时候并非成品，我们会在三年内不断完善，配合三部曲的上映，不断添加内容。”Chou 说。

Divinch 认为：“休闲市场的风头来得快去得也快，虽然电影游戏在高清主机上失败了，他们却在手机市场上繁荣。最后，这块市场也会没落。然后会有新技术出来……如此周而复始。”



■ Activision曾在2008年推出了《007大破量子危机》，但是2012年的《天幕坠落》没有游戏版。



■《虎胆龙威》的题材非常适合制作成游戏，但《虎胆龙威5》没有任何游戏计划。

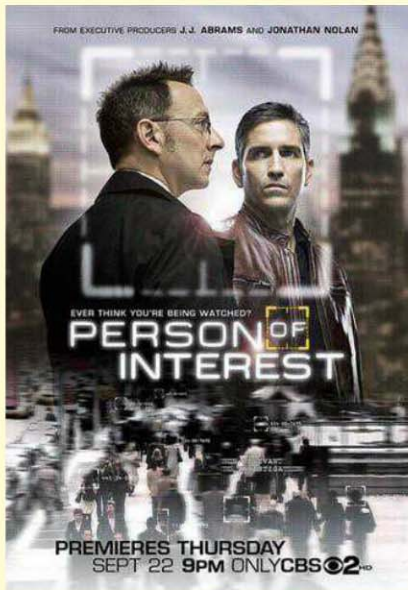


PERSON OF INTEREST

献给两位暗黑骑士的花束 ——《疑犯追踪》全方位推荐

在为这篇充满着爱的文章写下前言时，《疑犯追踪》已经播映到了第二季的第十九集，随着第二季的季终即将到来，穿插在故事中的各个暗线也开始渐渐收拢，故事正变得更加精彩纷呈。从开播到现在，《POI》的热度经久不衰，在国内收获了许多忠实的观众，主角约翰·里瑟和哈罗德·芬奇获得了“里叔”和“宅总”这样的爱称，一众配角也有了自己的支持者，人气不可谓不高。如果各位读者还没有看过这部以剧本编排高明而著称的精品美剧，那么就请看水果君为我们带来的详尽介绍吧。

“ Person of Interest. ”



在热播的美剧中双主角的设置并不罕见。远一点的比如都快被自家的 FANS 调侃为“时代眼泪”的《Supernatural》(中译《邪恶力量》，简称 SPN)，有燃有萌的《White Collar》(中译《猫鼠游戏》，近一点有相对轻松的《Common Law》(中译《共同法则》，还有新老搭档的律政片《Suits》(中译《金装律师》或《律政双雄》)等等，都是人气不错的优秀片子，而以两位男性为主角的片子多数题材都与冒险悬疑或者罪案有关，当然《Person of Interest》也不例外。

《Person Of Interest》，中译《疑犯追踪》(下面简称 POI)，是 CBS 在 2011 年 9 月推出的连续剧，第一季首播后，就以优秀的口碑与同样叫座的收视率获得了第二季的预订，目前第二季已经在顺利播放中，从该剧的表现看来，获得第三季预定只是时间的问题。

POI 的故事发生在美国纽约，时间线与我们所处的现实基本一致。主角 Reese 原本是一名效力 CIA 的特工(在效力 CIA 之前还曾经是

◀第一季的宣传海报。

名军人)，人事资料上记载着“已死亡”的他因为事业与情场两失意的关系任自己无限沉沦，每日沉湎于酒精的麻痹中。一次偶然，Reese 被卷入了一起由小混混引起的地铁纠纷，被带到了警局，负责处理他的警探 Carter 对他的身分颇感兴趣，不过就在 Reese 假死的真相面临被暴露的危险时，出现在他面前的神秘富翁 Finch 帮他解了围，事后，Finch 邀请 Reese 与自己组成搭档，前去阻止平日里纽约发生的那些有预谋的命案。

故事到这里都没有什么新意，但是 Finch 提出与 Reese 的合作却有着可以深度挖掘的背景，POI 的日本版有一个后缀名为“犯罪预知 unit”，从这个名字中可见一斑——Finch 要解决的所有命案都是“还未发生”，数年前 Finch 建造了一台机器，这台机器可以通过电脑帮助美国政府监视所有市民的行为，通过精密的运算，机器能够提前判定危险并以某种形式通知监视者。美国政府试图用这台机器监视威胁到国家安全的犯罪，比如类似 9·11 的恐怖行动，而对一般性犯罪置若罔闻。因此不想放弃救助无辜生命的 Finch 希望能靠一己之力解决案件，实行“法外制裁”，所以他找到了 Reese。

Finch 每次会给 Reese 一个人的社保号码，然后 Reese 负责查清与这个社保号拥有者的情况，保护或者阻止当事人——因为他可能是受害者，也可能是加害者。一般来说从 Finch 给 Reese 社保号开始，案件会在 24 小时之内发生。

如果阁下对美剧有些了解，那么一定对 POI 的 STAFF 阵容组合不会陌生，首先 POI 的制片人就是大名鼎鼎的 J.J. Abrams 和 Bryan

Burk, 他们的代表作就是那部剖析人性至极限的《迷失》, 其中 J.J. Abrams 还是半罪案半科幻片《危机边缘》的编剧(目前作为最终季的此片第五季已经播映完毕), 而 POI 的编剧则是大导演克里斯托弗·诺兰的亲弟弟乔纳森·诺兰(以下简称诺兰弟), 或许由于《致命魔术》《盗梦空间》与《蝙蝠侠》的缘故, 诺兰哥的锋芒太盛, 以致于诺兰弟并没有那么为人熟知, 但事实上从《记忆碎片》到《蝙蝠侠》系列, 都有诺兰弟的制作参与。

POI 的两位主演都是名副其实的实力派, 其中扮演 Reese 的詹姆斯·卡维泽(Jim Caviezel)在参演 POI 之前基本是活跃在电影领域的, 代表作是《黑洞频率》,《基督山伯爵》,《囚徒》与《耶稣受难记》等等。这位不笑时有着半沉郁半忧伤气质、笑起来时却能在脸上浮现出如农民兄弟般淳朴红晕的卡维泽叔叔绝对是越老越有味道, 当然叔叔年轻时的照片不能说不英俊, 但是总像少了一点时光积淀的芬芳。POI 里他西装笔挺, 眼神深邃, 灰白相间的头发与紧闭的嘴角总是带有一点清教徒的冷漠与禁欲, 再加上低沉又充满磁性的嗓音, 真是完美诠释了什么才叫恰到好处诱惑与迷人。



纵观卡维泽叔叔出演的作品, 用朋友总结的话来说就是“他扮演的角色大多天煞孤星, 基本都是从一开始就死了女友或者老婆自己身陷囹圄, 再不然就是苦逼兮兮地自我牺牲”(所以 POI 的制作方就是看中叔叔这种气质才请他来主役的吗……), 这或许也与卡维泽叔叔本人是个天主教徒有关吧, 当然现实中卡维泽叔叔同时也是一个被家庭治愈了的幸福男人, 曾经看过一段 POI 的片花, 前一秒还沉浸在剧中满脸严肃的卡维泽叔叔身上突然响起手机声, 接通电话后此人立刻变脸露出了令人羡慕的笑容对着那边叫“Honey”, 之后解释给所有人说“it's my wife”(笑), 顺便说现实生活中的卡维泽叔叔与他经常扮演的角色一样谦逊悲悯, 富有爱心, 他与自己的妻子领养了两名中国孩子作为自己家庭的新成员。

另外一名主演迈克尔·艾默生(Michael



▲▼迈克尔·艾默生在《迷失》和《疑犯追踪》中的造型对比。



Emerson), 对于常看美剧的同学应该更为熟悉, 在《LOST》中艾默生大叔凭借自己优秀的表现打动了所有观众(J.J. Abrams 当时原本打算叫他只出场一下, 结果因为人气太高只能后期修改剧本……), 而艾默生大叔也凭借《LOST》里那名孤独而神经质的角色 Ben 获得了 2009 年艾美奖最佳男配角奖项。据说当时在 POI 第一季的拍摄现场, 艾默生叔叔比卡维泽叔叔被群众的识别度高很多, 现在应该没有这种情况了吧, 哈哈~ 不过托艾默生叔叔炉火纯青演技的福, 从《LOST》一路看过来的同学在开始面对 POI 里的 Finch 时, 多少会有点难以适应。毕竟艾默生叔叔在《LOST》中扮演的 Ben 是那样的颠覆与疯狂, 脆弱而神经质。POI 里的 Finch 顶多是个有着傲娇属性的偏执狂, 本质跟 Reese 一样都是传统意义上的好人, 虽然我个人一直觉得 Finch 的儒雅外表下有着非常强势的气质, 比如在第二季第九集中(S02E09)他孤身赴会进行谈判, 正襟危坐在桌子前打开一箱子美刀时散发出的 BOSS 气场, 简直能够让指南针失灵。

如果不查资料光看片子, 可能很多人都以为艾默生叔叔也就是 40 来岁的样子, 但实际上艾默生叔叔出生于 1954 年, 现在已经 58 岁了, 不得不说他保养得可真好, 也难怪影迷们亲切地称呼他为老头子或者老妖怪……

艾默生叔叔的妻子嘉莉·崔普雷斯顿(Carrie Preston)也是一名影星——说来惭愧, 笔者虽然也在差不多档期的《傲骨贤妻》(The Good Wife)与《真爱如血》(True Blood)里见过她(前者中她是个客串律师, 后者里则是

主要角色之一), 也曾经在 Tumblr 上翻到艾默生叔叔去片场探望她的合影, 迟钝如我竟然也没联想到他们俩竟然是夫妻……嘉莉·崔普雷斯顿在 POI 里也有出演, 她客串的角色就是 Finch 的未婚妻, 有关 Finch 的感情线曾经一度是第一季中最虐的桥段之一, 但当笔者得知他们俩的夫妻关系后再去刷 S01E22 时, 就很难不充满了“其实你们俩只是来剧里放闪光弹秀恩爱的吧!”之类的心情……(友情提示: S02E08 里的闪光弹更加强劲~)

们俩只是来剧里放闪光弹秀恩爱的吧!”之类的心情……(友情提示: S02E08 里的闪光弹更加强劲~)



▲现实生活中的艾默生夫妇。

另外这部片子里还有泰拉姬·汉森(Taraji P. Henson)这位曾经获得奥斯卡提名的女演员来扮演干练的 Carter 警探, 汉森阿姨的个人经历与 Carter 很像, 同样是遗孀与单亲母亲的身份让她塑造的 Carter 形象充满了可信而近人的立体感。



POI 的主线人物不多, 因为每一话都有自己专属的嫌疑人主角, 大家可以勤于在走马观花的换角中寻找熟人。

“You're being watched.”

一个问题，人权重要还是国家主权重要？

为了国家安全就可以牺牲人权吗？如果以牺牲人权为代价而换来的国家主权又真的还有意义吗？如果有的话，那么侵犯人权的“度”又在哪里呢？拥有绝对强权的政府，又会不会食髓知味变本加厉呢？毕竟无上的权力就像让人欲罢不能的毒品，无数人曾因为其太过甘美而不惜自甘堕落啊……

以上是9·11事件之后在美国社会上广泛引起讨论的一个议题。娱乐作品中也多有反映，比如你我都很熟悉的《复仇者联盟》漫画原作中的内战篇，就是以“人权”与“主权”问题引发的超级英雄战争，美国队长代表超级英雄所具有“人权”方，钢铁侠则站在代表国家权力的“安全权”阵营下，最后以美国队长受审前被暗杀告终。



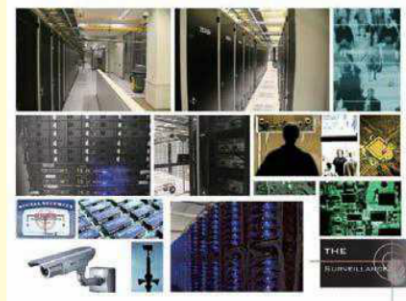
▲内战大事件是漫威漫画中最有政治隐喻的故事主线之一，复仇者组织祸起萧墙，最后以悲剧收场。

那么，当这种凌驾于人权之上的“力”落入个人之手，为了达到某种目的，人又会做到何种地步？

有关这个话题的探讨实际上在《蝙蝠侠 黑骑士归来》的电影里也有过涉及——为了捉住小丑，蝙蝠侠创造了一个能够捕捉到高谭市所有人通讯信号的机器，之后试图利用声纳原理来监控每个人的行踪（当然这里我们就不要再吐槽这样庞大的监测机器要如何运作，数据上传需要多大的带宽与空间之类的了……），却被 Lucius 指责“这样的权力对于一个人来讲实在太大了。”不过 Lucius 还是帮助蝙蝠侠定位了小丑，最后选择了永远关闭这台机器。

很明显，把这个话题投射到 POI 的世界里，那么就是 Finch 创建的这台“机器”，所有

处于摄像头与网络中的一般市民实际上都已将自己的隐私暴露于无形之中，美国政府可以自由监视与监听所有邮件与通话，从中过滤出他们需要的情报。



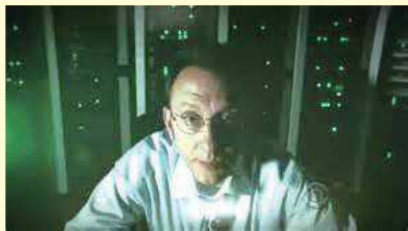
▲一些关于那台神奇机器的细节图片。

国家政府认为阻止个人谋杀不值得他们大动干戈，（无责任推测：这台最终以一美元价格卖给国安局的机器，如果国家政府试图阻止个人谋杀，最起码要将案子交给 FBI 行使其职能吧，那么 FBI 就要与 NSA 合作，而就算成立特别行动小组，也难保 CIA 不闻风而动试图分杯羹，于是这样知道机器的人肯定会越来越多，这对机器的存在来说绝对不是一件好事，所以从现实意义来看，也颇有点官僚主义的黑色幽默……）因此 Finch 决定通过自己拥有的机器监控权限，寻找合适的搭档来跟他一起行使“上帝”的权力。因为畏惧这种近乎“上帝”的力量，原本效力国安局的 Alicia 在离开 NSA 后尽可能地逃离到没有电话网线、也没有安置摄像头监控的地方居住。POI 每一话开篇都将由一段 Finch 的独白引入主题，不厌其烦的“You're being watched”成为了奠定 POI 整体背景的一块基石，洗脑作用基本相当于 2004 版《钢之炼金术师》每一话开篇都要重复一遍的等价交换理论与《名侦探柯南》每一话开始都一定有的那句“真实はいつもひとつ!!”……

POI 里知道“机器”存在的一共不超过 10 个人，而能够拥有权限的，仅仅出现了 Finch 一人（另外拥有权限的 Nathan 已经死亡），Reese 是通过 Finch 遇险才得以得知了一点与机器联系的方式。另外主角阵营里的两名警察目前还都蒙在鼓里，完全不知道为什么 Finch 与 Reese 可以预知犯罪。而一直试图查清机器的

所在地的黑客 Root 不惜以身涉险，只为设下圈套对 Finch 请君入瓮，拿 Finch 的仁慈与大爱作为赌注将他一路挟持，甚至差点登上开往寻找机器主机所在地的列车。这也印证了 Finch 从一开始的担心——一旦这种能够凌驾于法律社会之上的权力被个人掌握，生存还是毁灭就会成为一个大难题。

所幸 Finch 既是机器的创造者、使用者，同时又是守护者。Finch 是个有着很强自控能力的人，他对“机器”的态度充满了克制与自省。事实上能够冲垮这个男人的，从来不是金钱或者权力，身为深居简出的亿万富翁，只要轻点鼠标就能让纽约打个喷嚏的超级骇客，却把他的所有人生都致力于怎样铲除罪恶与保护弱者上。早在测试“机器”的时候他就对“机器”讲过，你的首要目的是帮助他人而不是救我。（但是这个理念很快地就在第二季开篇 Reese 大喊“你要是不告诉我你亲爹在哪我就不干了！”时被机器宝宝“识时务者为俊杰”地叛变了……=..=）并且关于这个想法，他也对一度想要掌握与机器联络方式的 Reese 提起过，“你不需要了解这个，一旦我发生意外，一定还有其他的应急方式。”所以如果说 Reese 的自我牺牲是体现在如同受戒苦行僧的肉体折磨上，那么 Finch 的自我牺牲则是体现在“无我”的心境上。



▲Finch 正通过摄像头与机器对话。

事实上，有关人权与国家安全的探讨，任何作品都很难给出一个确切的答案，所谓的表现也多数蜻蜓点水浅尝辄止。因为这是一个天平，一方高了势必另外一方就要低下去，只有两边加上同样的砝码才能保持其平衡，但是留给人们的思考与争论，却一直在继续。就好比，当你了解了 POI 中有关机器的世界设定后，难道不会稍微有那么一点联想到乔治·奥威尔笔下那部经典的《1984》吗？

“那些年，我们一起见过被射穿膝盖的国家部门们”

承认吧，侦探片里最拉风的永远不是只有案件解决了才会姗姗来迟的警察们，一部刻画海军陆战队英勇作战的片子里最后起到决定性作用的也一定不会是开着战机来兜风的空军小

哥们，为什么？记住一句话，“同行永远是冤家”，之后你就可以继续往后看下去了。

众所周知，在美国有这样几个耳熟能详的情报部门，比如 NSA（美国国家安全局），FBI

（美国联邦调查局）与 CIA（美国国家情报局），NSA 在一般的美剧中出场的数量远不如后两者，之前去看《谍影重重 4》，里面有段有点意思的对话，调查人员说可能会比较难以追踪

主角的行踪，因为他们所在的马里兰州摄像头不够多。……问题是马里兰州就是 NSA 的所在地，作为侧重掌管网络监控的 NSA，又怎么会放过摄像头呢？大家会心一笑就可以了。

NSA 在 POI 里有着难得的出境率，先是用“NSA 一定有教会他怎么成功分散网络痕迹，也一定教会了他要怎么拆卸手机，让内存卡所有数据都无法恢复。”来表明所谓的业业有专攻（CIA 与 FBI 真是弱爆了！），之后正式进入案件：S01E22 话里他们在纽约监视一个情报分析员，前台小姐试图使用魅力混进去的 Reese 叔叔无动于衷，最后还是靠 Finch 改造的咖啡机才完成了监视。接着效力于 NSA 的小帅哥因捕捉到了有关 NSA 的绝密情报而被强制无限期休假（事实证明，三大国家部门之一的 NSA 真的只产一群唯有脑袋与手指好使的废宅啊！这一话里一个比一个不能打啊！），待 Finch 与 Reese 解决了案件，有着罪案片中 NPC 最不该具有的品格之一就是打破沙锅问到底的该死好奇心的前 NSA 小帅哥在露天咖啡厅里继续追问为什么 Finch 对机器如此了解，结果能够以个人之力创造出让 NSA 叹为观止的国家机器的天才黑客平静地回答：“Because I built it.”



▲NSA 总部外景。

或许是因为 NSA 真的存在感太低没什么好“黑”，也或者是 NSA 要中枪的地方在后面，毕竟机器被卖给了他们，有关主机的放置应该在接下来的剧情里交代，所以目前 NSA 在 POI 这片子里的中枪率绝对不如它的另外两个兄弟部门。（FBI&CIA：谁特么跟你是兄弟！）

比起如同隐形人的 NSA，FBI 与 CIA 的恩怨情仇可以追溯百年，这两个水火不容的机构同时出现一定会掐得你死我活，上个世纪揭露 FBI 局长胡佛是个同性恋就是当时的 CIA 干的，于是你看前不久 CIA 局长不是因为婚外情曝光而引咎辞职吗，揭发他的是谁？是毫无意外的 FBI……

于是有关 FBI 与 CIA 的战争也一样在

POI 里进行着，S01E20 里，CIA 的特工对 Carter 趾高气昂地说“历史一次又一次证明 FBI 无法胜任涉及国家安全的工作。”场景一个转换，FBI 的特工对 Carter 义正词严地阐述“我要揭露 CIA 的行径，不能让那群政府的恶棍打手掺和国内事务！”

那一刻属于 NYPD（纽约警察）的 Cater 不会“好累，感到自己不会再爱了……”

地方警察跟 FBI 的关系肯定要比跟 CIA 近，FBI 不太负责小打小闹的刑事案件，除非案件涉嫌跨洲作案或者国内安全，国外安全是 CIA 负责（当年 FBI 与 CIA 因为安全界限的划分曾经吵得不可开交），所以无论是 FBI 还是 CIA，他们的成员称呼都是 Agent 而不是 Detective。

CIA 作为 Reese 的老东家，在 POI 里的惨淡待遇它敢说第二就没人敢称第一，首先片子里的 CIA 真心不够厚道（对比 J.J. Abrams 在《Fringe》里塑造的 FBI 真是一个天上一个地下……），先是挑拨 Reese 与他的搭档反目（鄂尔多斯篇），其次又对 Reese 痛下杀手，说着自己是 Reese 朋友的 Snow，在 NYPD 的帮助下与 Reese 见面的下一秒就用狙击枪打伤了他，于是根据打主角死得早定律，CIA 的“报应”很快就来了——POI 第一季里专门用了整整一话来表现 CIA 怎么用毒品交易非法敛财，还说“CIA 觉得无法打赢毒品战所以就只好亲力亲为，用贩毒的钱去做反恐事业，你懂的，CIA 就是靠秘密起家的。”……编剧我不懂啊！人家 CIA 的经费预算从来都是秘不公开的（一说几十个亿美刀），像这种直属白宫、真要缺钱了只要在空军一号上对着总统跳跳江南 Style 搞不好就要到经费的 NB 机构，哪里需要靠小混混贩卖个海洛因来贴补家用啊！再不济他们也可以倒卖情报与军火啊！至此还有比 CIA 在 POI 里被黑得更彻底的机构吗？诺兰弟你们 POI 制作组就不怕 CIA 有天上门查水表吗……？！

本土倒霉的机构们黑完了，深谱普世精神含义的美帝表示外国的情报组织也必须拖出来开几枪才行！于是第一个中枪的就是东德国家



▲艾伦·戴尔（Alan Dale）扮演的退休 Stasi 特工老练狠辣，连 Reese 也着了道的道。

安全部 Stasi，一般来说，在美剧里前苏联是永远躺着都中枪的 BOSS，而与前苏联有着千丝万缕联系的东德自然也属于埋进地下都要拖出来射杀的对象，于是当年叱咤风云的 Stasi 特工不远千里来到美国就是为了解决一家庭纠纷然后自杀，而一个美国街边的小书店楼下却别有洞天，比如就在这里出卖过前苏联的核潜艇图纸……（反正是美国人的电视剧你们就可劲地歪吧……），结果这个第一季里难得不怎么好看的案件，以 Reese 一枪掀翻了德国大使馆车子的前盖和平结束了。……最后你们赔了人家车子没啊！！

而 MI6（英国军情六处）的出场可谓是千呼万唤始出来（不要胡说！），S02E06 中甫一出场的 MI6 特工曾经一度让我以为哪怕不是个如同詹姆斯·邦德一样英俊潇洒风流倜傥弹不虚发小工具无数的养眼帅哥，也至少……应该差不多吧！？但想象是丰满的，现实是骨感的，结果必须是差太多了。MI6 的特工也就最开始在 Reese 拦截狙击手时表现得极其 NB，紧接着在广场盯人时就暴露出其不专业不准确的业余属性，虽然嫌疑人有 Reese 的帮助，但是几个大活人竟然就那么轻易地被摆脱了盯梢，你说你们这群 EX-SAS 军人对得起你们的女王吗？（女王表示一点都不震惊，我们英国特工能打的只有 007 一人！）

这样看来，以 POI 范围如此之广的膝盖扫射度，继汉堡家的 FBI，CIA，NSA，土豆家的 Stasi 和仰望星空家的 MI6 之后，赌一块狗粮，伏特加家的 KGB 中枪是早晚的事儿……

总结来看，美剧里如果有核危机内容，那么俄罗斯的切尔诺贝利事件一定要拖出来抽抽，如果事关独裁，那么柏林当年的恐怖统治一定要拿出来说说，如果要对美国本土发动进攻，那么最有可能的就是俄罗斯（《COD 9》的剧情让鄙人非常心累啊！），反正剧里的俄罗斯人要蠢得像傻瓜，德国人要蠢得像傻瓜，英国人也一定要蠢得像傻瓜，而如果这片主角是 FBI，那势必 CIA 蠢得像傻瓜，如果主角是 CIA，那势必 FBI 蠢得像傻瓜，如果主角是海军陆战队，那么势必陆军与空军蠢得像傻瓜，如果是多军种合作，那势必国防部蠢得像傻瓜，如果主角代表国防部（说实话这样的片我还真没见过），那么总统势必蠢得像傻瓜，如果主角是高大威猛坚贞不屈的米国人民，那么势必外星人蠢得像傻瓜……

——论看美剧时心是怎么累死的。

捕“西装男”，也就是 Reese。



发出指令。



POI就是每周一话的蝙蝠侠

如果你不幸身为诺兰兄弟的粉，又同时特别喜欢 POI 与《蝙蝠侠》的电影，那么你大概会同意见这句流传已久的评价。无论是人物设定还是世界背景，抑或是 Reese 那副极具个人魅力的独特嗓音（是不是演你们兄弟二人的主角，一定要有一把好声线啊！）都让人情不自禁地联想到蝙蝠侠。顺便一说蝙蝠侠的动画里，给小丑配音的就是艾默生叔叔……你们还真是肥水不流外人田啊！！



想来，如果非要说蝙蝠侠电影里的场面有什么缺点的话，那就是诺兰兄弟真的不会拍打！斗！戏！啊！在三部曲的最后一部《黑暗骑士崛起》里，即使戴上面具也依旧有着一双勾人泪眼的汤姆·哈迪在下水道里对蝙蝠侠使用断背技能，也没有想象中那样拳拳入肉的酣畅淋漓（当然诺兰兄弟想要营造另外一种形式的精神压迫倒也无可厚非），而这种情况反应到 POI 里有变得好一点吗？答案很有趣——跟“No Guns No Kill”的蝙蝠侠不同，Reese 是无枪不欢，作为一名前陆军军官，Reese 有着专打人膝盖（……这个是字面意思的打膝盖，真的）的精准枪法与子弹永远用不完中枪永远不要紧的幸运 E 属性，Reese 把自己的衣帽间布置成武器室，就像一个死宅的手办房。在纽约街头可以大摇大摆扛着火箭筒就出来，之后旁若无人地轰开任何他想轰开的地方。什么你问如果没有枪在怎么办？你看《敢死队 2》里的李连杰，随手抄起一把厨具就能锅碗瓢盆奏新曲，打你杀你没商量，我们家这边的 Reese 叔叔也有着把一切物品化作武器的才能~！但他并非奉行不杀主义，只不过 POI 会对 Reese 杀死恶徒的有些桥段进行留白处理。基于这种原因，POI 里真正的肉搏戏份并不多，而且现代背景的故事下，随便打一打的肉搏程度，观众的接受度还是蛮高的，而不像看蝙蝠侠的电影，观众只会疯狂吐槽“你们打架只有扑上去扑上去与扑上去吗！”

至于别的方面，你说蝙蝠侠有一掷千金的老爷做派？没问题，Finch 打个响指就让华尔街地个震，看哪个下岗工人顺眼就专门收购个公司聘他去当主管，为了方便监视嫌疑人他就买



了一栋房子，什么？你说布鲁斯韦恩少爷开兰博基尼？不稀罕，Reese 随便去街边就能搞一辆开着玩。蝙蝠侠的摩托车多么拉风帅气？不稀罕，在纽约市内戴头盔骑机车是低调而奢华的情趣！蝙蝠侠那个前期无法设置为自主飞行的飞行器？不稀罕，Reese 都指不定用 Finch 的信用卡刷过多少台私人飞机了……

（……所以我们这是比什么？比 Finch 跟蝙蝠侠谁有钱吗……？）

顺便附送一个小花絮：就在《蝙蝠侠 1》与《2》的电影里，真的出现过“Mr.Reese”与“Finch”，当然都是些 NPC 的角色，真不知道这到底是诺兰兄弟的小小玩笑，还是只是单纯的【诺兰兄弟不会起名字系列】……

诺兰兄弟对于反派的设定，一般都会在犯罪美学上下工夫。无论是蝙蝠侠里的小丑还是贝恩，他们所追逐的极致的恶，是凌驾于所有的享乐主义之上，有关人性的恶。POI 也是一样，就在纽约城中看不见光的黑暗角落，无论是来自东欧的地下势力，还是本土涉及种族的纠纷，各种势力纵横分布鱼龙混杂，这时出现的 BOSS 名叫 Elias。

即使 Elias 他少年时代是个萌正太，中年时代是个因为得不到父亲与兄长的爱就黑化的中二青年，现在则变成了一个有着几内亚湾秃的微胖 BOSS 也不得不说，当他对着远方露出志在必得的温和笑容，道出那句昔日伟大罗马皇帝的名言“我来，我见，我征服”（Veni, Vedi, Vici）时，确实有着能让人倒戈的力量。顺便说一句，Elias 的演员 Enrico Colantoni，

在另外一部由加拿大拍摄的电视剧《闪点行动》中担当主角，是一位有着能包容一切的善良品格的指挥官。拥有跟 Elias 截然不同的人格魅力。（这部剧也非常棒，强推！）

死文青 Elias 的“善”在于他还有着自己的底线，Reese 曾经用 Elias 的“善”去赌他可以帮助自己，只因为“绝对不可以对孩子们下手”，而他也确实赌赢了。而 Elias 的“恶”在于他为达目的誓不罢休。报复自己的亲生父亲与兄长，火拼俄罗斯人，统一纽约整个的地下势力，这样的成绩并不是一蹴而就的，并且这样一个心思缜密而怀有复仇之愿的人，却假扮教书先生去只了解他敌人的孩子们长达数年，Elias 并不是一个对犯罪有着特殊嗜好的人，对于金钱，地位与名誉更是没有什么执着——第二季中他身陷囹圄，惟一想要的东西，也不过是一盘西洋棋的好对手。



▲Elias与Finch棋逢敌手。

无欲则刚，坚持着自我美学的角色都会有着特殊的魅力。顺带一提，Elias 这个名字应该是来自圣经，在圣经故事中，Elias 是位伟大的先知。

起初笔者对于 POI 这部片子的直观印象，是觉得这部电视剧有着出类拔萃的过人气质，每一话都有着独到的氛围烘托，含蓄而隐忍，剪辑方式与画面色彩处理都像极了电影。或许也正因为这样 POI 的每一话才都保持了极高的制作水准。清冷色调的纽约街头，温情在街头巷尾拐了一个弯，接着就消失在默然而匆忙的人群之中。灰白发的西装男伫立在监视器下只



PERSON OF INTEREST
#11 PRODUCTION

是凝视，就像一尊雕塑，似乎他从一开始就在那里。但当你走远后再回头，却发现那里空无所有，就像那里从一开始就是那样。

之后随着剧情深入才慢慢体会到其巨大的精神魅力，蝙蝠侠为高谭市付出了一切，可他依旧觉得自己欠这个城市太多。Reese 与 Finch 都快化身成祭坛之上的羔羊，却还仍抱有自我救赎的过程要借拯救他人才能完成的信仰。卡维泽叔叔曾经演过为世人受难的耶稣，在 POI 里他又成了为人类取来火种的普罗米修斯甚至穿越红海出埃及的摩西，看着他总是伤痕累累地保护一个又一个“Person Of Interest”，所有观众的担心大概都跟 Finch 一样——Reese 不会有天又一次走上荆棘十字架的刑台，再也无法回来。

诺兰弟从蝙蝠侠身上分裂出两种人格，使他们成为了 Reese 与 Finch，前者无畏，后者不惧，前者苦难深重，后者痛苦内敛。他把“富豪”与“技术”给了 Finch，把“善战”与“牺牲”留给了 Reese。纽约是 Reese 与 Finch 的哥谭市，他们就是纽约的蝙蝠侠。明明是两个法制之外的制裁者，血债血偿的同时却又心怀仁慈。于是我想，诺兰弟之所以如此不厌其烦地在不同次元中重复着蝙蝠侠的故事，或许是他太过倾心于一种人性美学的表达，这种美学有着大隐隐于市的价值观与悲天悯人的柔软内核，它是“能力越大，责任越大”的写照，它是“我是谁并不重要，因为谁都可以成为英雄。哪怕他做的事情是那么的简单，比如给一个小孩子披上衣服让他安心，之后告诉他生活还将继续。”的

悲伤告别，它是 Reese 不顾双手早已鲜血淋漓紧紧抱住冷藏库里的婴儿，它是 Finch 说着“我很擅长电脑，但是我从未意识到我会为此付出如此之多的漫长时光与沉重代价。”时一个挫败的眼神。

我一直坚信，无论我们走得有多远，在内心深处，永远都在怀念一些过时的审美与一点回归的表达，就像暗黑骑士与他的黑客搭档，一直坚信流着牛奶与蜜糖的约定之地真的存在一样。醉心古希腊式的流血浪漫主义并不是一种愚蠢，相反，就像《复仇者联盟》电影里谈到美国队长的制服，头号脑残粉 Coulson 动情地说，我们总需要一点 Old-fashioned。

是的，我们需要。

每个人都该有第二次机会

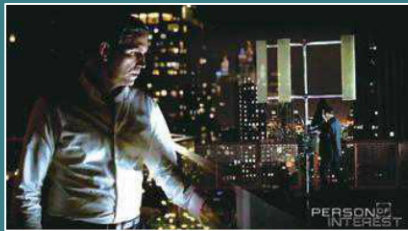


以来很让影迷们津津乐道的话题，在被问到 Reese 与 Finch 的关系时，诺兰弟表示，他们俩就像是一对脾气古怪的老夫妻。

事实上也差不多是这样吧（喂），在我看来《Person of Interest》这片完全改名叫《Reese 很忙》了，因为 Reese 忙着救 POI 救卧底警察还要忙里偷闲跟踪 Finch 甚至调查他平时老喝的煎绿茶与读的书见的人，并且总是在 Finch 不注意或者假装不注意的时候碰人家的电脑，可是你说他真的在意 Finch 的过去吗？并不是，Finch 在被人下药 high 了之后跟 Reese 说你想问什么我都可以告诉你，随便问吧，这个人想了一下，却超有绅士范儿地塞给 Finch 毯子后转身离开了。……所以你平时的那些斯多卡行为只是逗人玩吗……！

而 Finch 这个摘下眼镜一副鬼畜 BOSS 相的亿万富翁，又是特别难搞的傲娇，平日里他对 Reese 的使唤让人充满了“万恶的资本主义真是不把人当人用啊”的血泪感慨，比如那边 Reese 刚浑身是伤地逃离险情，他张口就问 POI 的状况，气得 Reese 对着电话说：“……嗯，我很好，Finch，真谢谢你关心。”

当然比起 Reese 的欠，Finch 的性格也是各种烦，他明明能为 Reese 抛头洒热血不顾个人安危开着车去救他并且为了给他手术扔给黑市医生一兜子富兰克林，在 Reese 生日之际随手送他一套跃层精装目测光一楼就有至少 80 平的房子，却在 Reese 养伤还要盯梢期间不肯给他买份午饭，而是自己吃叫他看着……这是怎样惊天泣鬼神的感人



在 POI 的观影过程中，笔者曾经向朋友提出过一个问题，就是像科幻/冒险/悬疑/罪案的类型片中能打的狠角色有几个人能够同时精通电脑？

结果我们思想前后，最后得出的结论是叫人泪流满面的 Tony·Stark……

像 POI 这种类型的罪案冒险片，一般来说如果主角是个习惯飞檐走壁上天入地，流弹丛中过片弹不沾身的孤胆侠客，那他势必会有一个肩不能担手不能提篮出门靠打车在家靠外卖，除了大脑与十指以外全部部位/器官功可以完全忽略不计……的黑客好朋友。他或许是个老顽固，或者是个臭傲娇，再或者是个偏执狂，再不幸一点，他是个老顽固臭傲娇的偏执狂，并且有着苛刻的审美坚持与自我隐私保护。于是 Finch 每天的日常就是早上从一杯煎绿茶与甜甜圈开始，之后对着上班不打卡的 Reese 交付一个新的社保号码，两个人在脏兮兮的玻璃黑板前面贴贴照片，画画联系线，接着 Reese 揣着一个 iPhone4（或许 s）与各种武器以及一台拥有漂亮广角效果的尼康单反跑外勤去了，Finch 就可以在电脑前坐下来，轻松愉快地开始

一天的泡网生活。（……误很大啊！！）

当然所谓革命分工不同，谁也不比谁冷艳高贵，S01E11 中 Reese 与 Finch 因为客观情况调换了一下工作环境，由 Reese 盯梢电脑，由 Finch 负责 POI，结果我们可爱的企鹅黑客黑着一张脸一瘸一拐地走遍了整个曼哈顿，而留守的 Reese 无聊得都快用拐杖捅头上的房顶。

只要连上网线我就在你身旁！只要特工叔叔被踩了手机就如同“Lost my dog”的 Finch 的表现绝对也是第一季众多的看点之一，那时 Finch 内心大概早已呼啸而过一万种有关 Reese 所处的险情预设，并且一种险情比一种充满了想象力，于是他抄起电话拨通了 Cater 的手机……等等！你跟 Reese 才失联不到 5 分钟好不好！人家纽约警察局是专门为你们俩开的吗？！这时候，与观众有着一样吐槽心情的 Cater 与 Fusco 就充分行使了毒舌的挪揄功力，以发泄平日里被 Reese 与 Finch 指使来使唤去的“恶气”。顺便说，每次看到 Finch 与 Reese 用两只 iPhone4（或许是 S）都快 24 小时不间断煲电话粥时，作为苹果用户之一的笔者都会为其电量的续航能力感到深深的、深深的焦虑……

Reese 与 Finch 的相处模式是 POI 一直

友情啊?!

早期 Reese 与 Finch 彼此一直抱有戒备,甚至 Reese 认为所谓的“机器”根本不存在,还派 Fusco 几次跟踪 Finch 试图查清 Finch 的行踪,而 Finch 是个与所有人都有着严重疏离感的人,在 Reese 查清他在一家 IT 产业隐姓埋名做一名小职员(其实 Finch 拥有这家公司)后立刻打包走人,虽然这种行为被他自己说成是保护隐私(从他跟他的前搭档 Nathan 的关系来看确实是这样,Nathan 连 Finch 的女朋友是谁都不知道),但这两个人的内心是如此相像,互相理解之后产生羁绊也只是个时间问题。S01E05 的最后,Finch 因为 Reese 的感谢,主动告诉了 Reese 他常去的一家店里最好吃的是什么东西后离去,卡座中 Reese 对着菜单露出了会心的一笑,那一幕就像是一束温暖的阳光,溶化了冰封的冻土。

Finch 一直叫 Reese 是礼貌而冰冷的“Mr. Reese”,但当紧急时候,比如 Reese 遭遇危险而他无能为力的时候他会把这个称呼改成“John”,S01E10 是第一季的第一转折,CIA 打伤 Reese 掀起了片子里的一个高潮,当时 Reese 一边流着血挣扎地走在逃亡的楼梯里,一边对着电话那一边的 Finch 如同交代遗言似的说:“谢谢你,谢谢你给了我第二次机会。”

之后就就像所有煽情戏码里演的那样,瘸着一只脚的 Finch 以恐怕是他平生中最快的速度不顾 Reese 的拒绝驱车前来,不惜暴露真身在 Cater 面前也要救走 Finch,看着他慌慌张张找到地下医生扔了一兜子美钞过去只为他能快点救救 Reese 时真是感动得稀里哗啦……当然,如果你我都不回看上上段,大家就不用把眼泪笑回去了……

比起 Reese,实际上 Finch 早就认识了 Reese。S01E21 目前应该是所有剧集中最催泪的一话,当初 Reese 因为工作关系不得不与女友分手,最后只能看着她成为别人的新娘,他以为自己放手是给了她幸福,却不知道自己把她推向了死亡的深渊。当他辗转回国得知 Jessica 意外死亡的消息,他偷偷潜入了 Jessica 的家里,一个人静静地坐在不开灯的屋子里,一遍又一遍看着 Jessica 与 Peter 的结婚录像,一点一点任自己的心被自责与愤怒的海浪淹没,那个场景就像是一根又细又长的针,慢慢刺入了所有人心里最柔软的地方。

但诺兰弟却用交叉剪辑的手法留下了更狠的一刀:Reese 得知 Jessica 已经死亡后,失魂落魄地从她工作的医院中走出来,中途撞到了一个坐着轮椅的人,那个人匆匆说了一声 Sorry,Reese 可能听见了,也可能没听见。之后时光流转,镜头切到这一话的末尾,Reese 与 Finch 两个人坐在纽约萧瑟的寒风中,Reese 压抑着喉间的哽咽问他的搭档:“其实你早就知道了, Jessica, 当时 Jessica 也是机器里那些不断跳出的号码之一吗?” Finch 不看他的眼睛回答:“我只知道,那是我遇到你之前的事情,所以我们都无能为力。”

故事到这里并不能算是完满,于是诺兰弟将场景再次切换回到当年的那所医院,Reese 跌跌撞撞地走向走廊,之前撞到他的人缓缓转过轮椅,打开膝盖上有关这次 POI 事件的有关人员档案,之后对着 Reese 的背影说“Sorry,I'm so sorry……”那一刻,Finch 就像一名向上帝告解祈祷原谅的悲伤教徒。

这一切 Reese 并不知道,但是所有流泪了的观众都知道。



换到 Reese 这边看,如果说 Reese 在片子里仅有过几次的失控,那么只有面对 Jessica 的事情或者 Finch 深陷危机时。第一季的最后 Finch 被 Root 绑架,第二季 Reese 用尽一切手段试图把 Finch 救回来,他去威胁“机器”逼其吐出 Finch 的线索(机器宝宝泪目),他去请求 Cater 与 Fusco 的协助,他在一次又一次的扑空中失落,当他破解了 Finch 给他留下的暗号后冲出屋子的时候激动得差点撞到柱子……可以说在 Finch 失踪的那漫长得如同半年时光的 48 小时里,处于崩溃边缘的 Reese 就像是换了一个人,他在失去 Finch 资讯的这段时间里说了太多没有亲口告诉 Finch 的话,他说 Finch 是他最好的朋友,他说 Finch 是拯救了他的人,他说 Finch 给了自己第二次机会使他重生,于是他说无论如何都要找回他……因为曾经失去,所以 Reese 懂得什么叫珍惜,因为人世无常,所以 Reese 了解必须争取,因为曾经放手,Reese 明白了原来一旦放开手很可能就再无法相遇,那时候我才意识到之于 Reese,Finch 的存在就像溺水之人手中最后的救命稻草,两个人互为表里,虽潜行于黑暗之中,却永远心怀光明。

所谓灵魂同伴,大概就说的是他们俩这种关系吧。

“ 献给两位暗黑骑士的花束 ”



▲Fusco 在第二季有了一场短暂的艳遇,英雄救美后还得到了香吻作为奖赏。

拍摄了 Reese 叔叔坐在街边的自行车上低头看手机啦……每次看他的推特都忍不住吐槽说豆豆你到底是个演员还是个探场的影迷啊……顺便说, Kevin Chapman 是个基本你只要 fo 他他就会回 fo 的好人,如果喜欢他的话就快去上推特吧~

这样“脑残粉”上身的演员我上一次见到还是 Clark Gregg(《复仇者联盟》中 Agent Coulson 的扮演者),这人戏外与戏里几乎没什么区别,推特上喜欢《复仇者联盟》的同学完全可以吧 Gregg 的推特当做神盾办公室的花边八卦来看,前不久美国队长的扮演者 Chris Evans 开通推特,Coulson 还特地在他推特上深情告白了一番。……之后被(可能是不知所措的)美队无视了……(爆)

与许多美剧的宣传手段相似,POI 除了一些传统的宣传方式,也有自己的官方推特,这里比较有趣的是演员部分,扮演纽约胖警察豆豆(刚开始我还以为豆豆有什么深刻的含义,原来只是源自吃饭睡觉打豆豆……知道真相的我眼泪掉下来)……哦不对,Fusco 的扮演者 Kevin Chapman 还专门把自己的个人推特号注册为 @POIFUSCO,并且此人每次更新基本都是 POI 片场相关,比如他为艾默生叔叔与其妻子拍摄了合影啦,比如他

另外有趣的是,POI 剧组还为第二季里才出场的猛……哦不,萌宠 Bear 开通了推特,不幸的是,这只只听从荷兰语指令的前优秀军犬、现只会撒娇卖萌与 Finch 作伴的小家伙,所有推特的更新都是惨绝人寰的荷兰语……



▲能打又懂得卖萌的 Bear 很好地调剂了本片的严肃气氛,为观众增添更多观乐乐趣。

有关 POI 的走向也是众多影迷们都比较关心的话题,我觉得 POI 是一幅巨大的拼图,直到最后这幅拼图才慢慢浮现出原本的模样。就像第一季,每次重温都会发现以前没有留意过的,前后呼应的小细节与新感受,这种会心的感觉是很多剧集做不到的,目前 POI 里有这样几条线的发展可以大做文章。

首先是机器智能化。

在观众看来,第一季的结尾与第二季的开始已经能够表明,这台国家机器已经具备了相当的智能,虽然官方目前为止并没有正面承认这一点,而是尽量表现这是机器是经过大量情报过滤与运算得出的结论,从而对智能论避重就轻。但是……但是!能跟亲爹 Finch 玩捉迷藏,帮 Finch 赢得赌局,从交通事故中救下他,甚至发展到了后来帮 Finch 找对象(这里实在太神了好吗!),这还不够人工智能吗?至于 Finch 靠摆挑子不干了来威胁机器宝宝吐出 Finch 下落的线索就更不用说了,即使再正直如我,那一幕也忍不住联想到平凡的夫妻吵架中,对着自家孩子撒气“你肯定知道你妈妈去了哪儿,快找你妈妈回来!……别说是我说的!”蛮不讲理的爹……

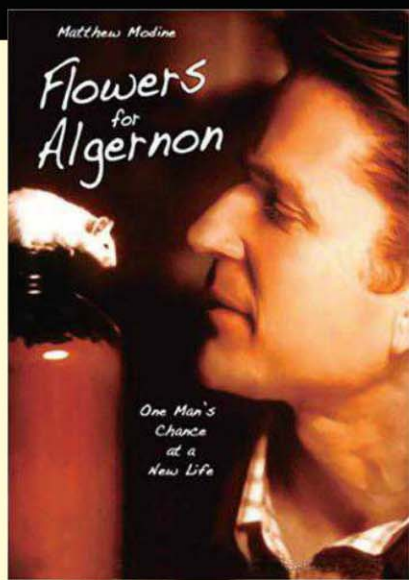


▲ Root 对于机器和 Finch 都保持着一种病态的迷恋,但其目的非常邪恶。

接着顺着机器问题,可能要牵扯到主机的位置——不少观众都猜测“机器”的主体有可能在鄂尔多斯,这样与 Reese 在 CIA 时期执行的任务就又全部连了起来。然而要真的是这样,美帝你们不惜千里迢迢把一台一定特别庞大的主机暗度陈仓从大洋彼岸运到我们内陆来,只为藏在因楼市崩盘引发金融泡沫最后成为“幽灵之城”(官方就是这么称呼的,不是 POI 乱编)的鄂尔多斯,这是一种怎样的国际主义……神经病啊!对于这一点中国人表示有点心累……

目前对主机位置充满兴趣的是同为超级黑客的 Root。她是个与 Elias 类型完全不同的 BOSS,她的阴狠略微带有一点病态的偏执,祈祷她不要跟 Elias 或者其他什么势力联手,让 Reese 与 Finch 再过两天好日子吧。

那边 Elias 也不是什么省油的灯,虽然他还在监狱中,但他的爪牙遍布纽约的各个角落,他依旧是这座城市的地下帝王。而且他刚刚拒绝与腐败警察组织 HR 的合作,似乎也在谋划着什么。还有 Fusco 目前的困境(官方网站还出了一个投票问大家 Fusco 会不会殉职……),机器的存在到底能瞒 Cater 多久,Finch 的脚是什么时候受的伤,Nathan 为什么而死,当年出卖机器的最后一夜,为什么机器最后捕



▲《献给阿尔吉侬的花束》电影剧照。

提到 Nathan 的映像,外面会有代表红色警告的方框……这些所有的所有都以机器为中心徐徐展开,各种势力如同飓风般席卷而来,而 Finch 与 Reese 所在的图书馆基地就像是一个小小的台风眼,在此其中,两个男人与一只小狗,一同享受着难得的平静时光。

《献给阿尔吉侬的花束》,这是出现在 POI 第二季里的一本书。当时 Root 把这本小说反复寄到害死她朋友的凶手家里,凶手的老婆不明所以,只是把一本又一本的《阿尔吉侬的花束》排列摆放起来。片子中有关这本书并没有过多探讨,但就像《交响诗篇 Eureka》里的《金枝》,《国家宝藏》里的《常识》,出现在影视作品中的文学作品势必有其独特的意义,于是当笔者按图索骥去拜读了《阿尔吉侬的花束》之后才发现这本书之所以出现在 POI 里,也绝非偶然为之。

这同样是一个讲述“所有人都该有第二次机会”的故事,有着智商缺陷的查理·高登,为了想要变得聪明而接受了一种手术,这种手术让一只叫做阿尔吉侬的小白鼠非常聪明,于是高登在接受这种手术后成为了一个正常人乃至天才,然而他焦躁,易怒,苦闷,失去了作为一个智障时原本的快乐。在他动手手术之后一个护士曾经责怪他不该这样,并说你之所以如此都是上帝的意思,如果他希望你变得聪明,直接就会把你塑造成一个聪明的人。这段话让我印象非常深刻,而这个故事的最后,人类的努力最终也没抵得上帝的旨意,高登的智商渐渐衰退回去,他又变回了那个温和的,善良的,错别字连篇的快乐傻子,全书的结尾他说有机会,要放一些花束在阿尔吉侬的坟墓上。

《献给阿尔吉侬的花束》绝对是一本能够震撼人心的好书,它用一个智障患者最质朴的日记(全文第一人称)来拷问着每一个人有关选择的答案。如果我们不去比较,就永远不会知道哪一种才是最好的,如果我们不去比较,就永远不知道哪种生活才比较幸福。于是 POI 里如此反复强调着“每个人都该有第二次机会”,是的,无论我们在人生的道路上走得多远,只要你肯回头,你肯重新开始,那么第二次机会就永远还在。

基督教解释说人之所以无辜受难是因为生而有罪,但天堂永远是有的,只不过先要趟这血海。所以神若想救助世人,必先让他们在火中焚烧,这是属于神的善。

而两个年过半百的大叔曾经在 POIS01E08 的片尾,站在别人的墓碑前从容地交换着对话——

Reese:“我想大概自己将来会死在一个没有人认识我的地方。”

Finch:“你觉得有人会在乎你是谁吗?”

Reese:“我们死后会在乎。”

Finch:“我们不是已经死了吗?”

那一刻,配合着《I Know You Are But What Am I》的钢琴声,每一句话都如同沉下去的黑白键盘按在了听者的心上——有些人之所以那么拼命地活着,是因为他们一直向死而生,这是属于 Reese 与 Finch 的善。



只是此时丧钟仍未鸣响,木棺却早已制成。掘墓人直起身,对着自己的最终归处平静凝望。你说对过很多事情,也未必是所有。就像你说自己会死在无人知晓的地方,可就像总有人心中记挂着阿尔吉侬,因为他们曾经有那么一度互相羡慕甚至彼此相像。人与人的相处就如同是一场蝴蝶效应,这边蝴蝶扇动一次翅膀,总会在那边的海上掀起一阵飓风。

而你们势必最终会成为一个符号般的象征,那么所谓的名字就像是高谭市的蝙蝠灯,哪怕砸碎,也会在有些人的心中发光。

花束献给我的两位暗黑骑士,无论你们早已葬于坟墓之中,抑或是在慷慨前往坟墓的路上。





当二次元变成三次元

——近年值得推荐的日本ACG真人电影

二次元和三次元之间有没有墙？这是最近几年颇为热门的一个话题。有，还是没有？有的话，是人为设立的，还是客观存在的，是否能跨越，又是否应该跨越？深究起来可以上升到哲学高度，写出万言长书。但事实上，不管这堵墙是否真的存在，人们一直都在试图跨越它。

日本的ACG文化从上个世纪60年代左右就开始发展了起来，到被人们广为接受也没用太长的时间。而7、80年代日本电影曾一度繁荣兴盛过（我们的父辈儿时也看过不少日本引进电

影），那个时候起，不放过优秀脚本的日本导演就已经开始将优秀的漫画作品改编为电影并且大受欢迎了。

只不过对于任何时代的二次元爱好者来说，将二次元形象转换为三次元的过程中，不能接受的地方未免太多。毕竟画是可以随便画的，但人类的长相和客观的表现力都是很有局限的，所以即使导演们孜孜不倦地不断将ACG作品搬上荧幕，但能让原作Fans买账的作品并不多，以至于不少人都认为二次元和三次元之间有不可跨越

的鸿沟。

不过，随着时代的发展科技的进步……好吧这话的确有点假大空，说白了就是CG特效等技术的不断发展、导演对于观众口味的把握程度不断提高和观众接受度的不断扩大，其实近几年日本连续不断出的ACG改编真人电影，平均水准都相当之高，完全可以做个盘点推荐了。

于是就有了本期专题——

文 kamui520 编 八重樱 美编 心の永恒

優しいヤツほど気をつけろ。



《浪客剑心》(2012)

导演：大友启史

编剧：藤井清美 / 大友启史 / 和月伸宏

主演：佐藤健 / 武井咲 / 吉川晃司 / 苍井优 / 青木崇高 / 绫野刚 / 田中伟登 / 奥田瑛二 / 江口洋介 / 香川照之

在考虑用什么顺序来排列的时候犹豫了很久，最后还是决定用《浪客剑心》来打头阵。

原因很简单，这片简直就是这个专题的起因。而它被评为“近年来最棒的漫画改编电影”也一点都不为过。

虽然我现在用这么褒扬的话语来赞美，但我想，很多原作饭跟我一样，在听说《浪客剑心》将要改编真人电影的时候都是做好了狂骂的准备，甚至在定妆照出来之后百般挑剔万分刻薄绝对不敢相信自己会有接受的一天。

因为《浪客剑心》的原作，是很多人心头的十字伤。

虽然不能称之为划时代的作品，但当年，无数人都被漫画、被TV版，被那堪称完美的OVA追忆篇感动过。那个矮小的红发剑客和他的逆刃刀是一个标志，在井上雄彦的《浪客行》之前，它

几乎是很多人在提到“剑客漫画”时候惟一想到的作品。正是因为喜欢，因为重要，所以害怕它被“真人化”而毁掉。即使真人版已经是既定事实，也想挣扎着表示反对，我们心中的剑心只存在于二次元，他怎么可能活在三次元。

正是因为有这样强烈的逆反心理，在电影出来后很长一段时间，我都没有去看。但令人感到奇怪的是，周围基友在看后的反应居然是一致的大加称赞，这简直和我那些口味刁钻千奇百怪的基友们的习性不符。“真的有那么好吗？”抱着这样的疑问和万分怀疑的态度点开视频，没想到自己也被折服了，感叹。

场面，完全到位。不像某些日本电影小制作一看场景就虚假。一开场的鸟羽伏见战，血影刀光，斋藤一和刽子手拔刀斋的初遇，剑心还是拔刀斋时冷冽的眼神。至于最后观柳宅的大战，也算

是不惜成本，还原原作。

动作，全是亮点。不如说全片的动作戏基本上可以说是今年日本电影的巅峰。毫无虚假，拳拳到肉，还有柔道空手的技巧，都是实打实的。而每个主要角色的招式还原更是诚意十足到让人热泪盈眶。打斗场面是观众观感最爽快的地方，简直毫无疑问，漂亮极了。

剧情，改编合理。将原作多阶段的几个故事糅合到一起，却环环相扣合情合理。真假拔刀斋、佐之助和高荷惠的出场，观柳和刃卫的双重BOSS设定，甚至还有雪代巴的一段回忆背影……即使的确和原作有所不同，但仍然让原作饭感动到底。

人物，最大惊喜。原作饭最担心的，就是当年心目中的角色会不会脱离原设面目全非，但佐藤健的剑心，几乎可以说是你能想象得到的最好的剑心。除了身高太高（佐藤 170cm）以至于在片中老是驼背装矮小，但无论是拔刀斋的杀气、剑心温和的笑，武士自谦的用语，和阿薰相处时的呆萌，战斗时的狠勇，

甚至那句“哦咯”的口头禅，都让人觉得“是啊，这就是剑心，这就是活生生的剑心”。他的演绎十分还原，从性格到形象，再挑剔的原作厨都无法否定。而佐藤健在采访中也表示自己也是原作饭，为了演到位下足苦功却依旧担惊受怕。但看完电影我们都能为他的努力给出赞许。江口洋介的斋藤一似乎比原作饶舌一点，但当他摆出牙突的姿势时多少人都激动得要从座位上弹起；非他莫属！苍井优的高荷惠也让很多人感到惊喜，苍井优之前的小清新路线让很多人质疑她能否演好原作中色气担当的御姐阿惠，事实上，虽然色气有点不足，但她的气势她的悲剧，她的不甘她的勇敢，苍井优小姐十分到位。也就佐之助的青木崇高看起来比原作老了起码五岁……但演出上，他还是把佐之助看似爱财实则侠义，大大咧咧又贪吃的性格特点表现得很完美。反派两位大BOSS更是请到日本实力派老演员香川照之和吉川晃司来演出，除了香川的观柳实在是比原作的尖细脸圆了不少，都可称得上神还原。

整体上来说节奏张弛有度，又

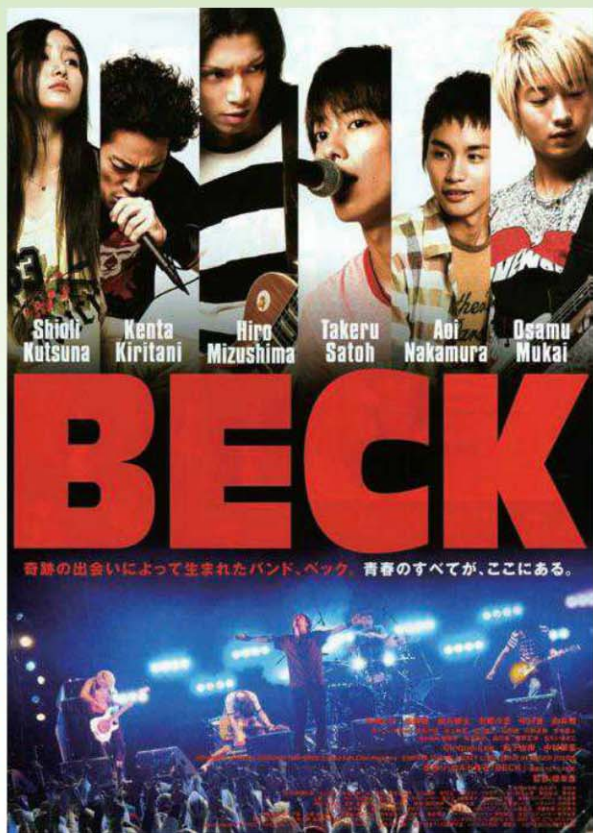


辅以佐藤直纪又燃又赞的配乐，这是部不管是否原作饭都值得全情投入的好电影。虽然非原作饭未必能在这并不太长的时间里体会到故事的内涵或者深意，但对于原作饭来说，剑心清淡地笑着，温和地说出“剑是凶器，剑术是杀人的伎俩，无论用多么华丽的话语修饰也不能改变这个事实。……但是，比起事实，在下还是更喜欢薰小姐天真梦话。”的时候，无论是泪水还是鸡皮疙瘩，都有喷涌而出的冲动。

这部改编十分让人满足，满足

到甚至期待又不敢期待会不会有后续。毕竟在结尾已经用上了“我回来了”和“欢迎回来”，但由于完成得太出色了，就会让人不由自主地希望之后的精彩也能被如此呈现。志志雄真实和比古清十郎还没出现，还有那让无数人心碎的追忆篇是否能被还原……

看完后回想起看之前的种种质疑甚至诋毁会觉得羞赧，现在对于改编真人版，还是保留意见比较稳妥吧。



《BECK 摇滚新乐团》(2010)

导演：堤幸彦

主演：水岛宏 / 佐藤健 / 桐谷健太 / 中村苍 / 向井理

第二个推荐这部略显冷门的电影其实算我的一点私心。因为《浪客剑心》里佐藤健表现太出色而搜寻他其他作品看，没想到他居然也出演过《BECK》。

《BECK》的原作，可以称之为硬派BAND漫画，长达34卷的篇幅，描述了以小雄和龙介为中心的两人玩乐队的历程。没有一帆风顺，没有光辉耀耀，甚至让人觉得慢热到死很容易没耐心看下去，但对于懂乐队的人来说，这部作品又是那么细腻而真实。“BECK”这个乐队，会让很多懂的人找到自己的投影。虽然觉得漫画算不上神作，但直到看到电影回顾记忆的时候才发现，那些当时看得不耐烦的细节已经深入脑海，原作的处理才让BECK更BECK，电影省去了太多让BECK之所以是BECK的细节，虽然这是时间限制的必要，却让看过原作的人会觉得原作在这些方面做得更好。

但电影版还是改得很合理的，即使2小时25分钟的片长对于电影来说已经算是长篇幅，但要塞进全部

34卷内容还是不太现实。电影舍去了一些支线的情节，对于没看过原作的人来说也是一个完整的故事，甚至煽情会更加到位。只是原作结局时累积30多卷的感情冲突在那一场演出中全部爆发，无论剧中人物还是观众的情绪都被调到最高点，小雄的那一曲为何能吸引到无数人流从主观客观角度都有合理解释，水到渠成，电影的表现则让人觉得有点夸大了。可在我明明知道和原作有这样的差距的情况下，在主角小雄演唱的那首插曲被消音的情况下，电影版的最后演出依然成功地感动到了我。音乐本身是功不可没，但最后每个人的回忆闪回，和剧中BECK乐队经历过的一切，依然形成了强大的情感调动，不仅仅是从故事本身，而是很好地运用电影手法让观众感动。这是本片作为电影的成功之处，堤幸彦的确是值得被称赞的监督。

不过还是要说，因为原作本来就是现代题材，所以在拍摄和表现上都比较容易，比较适合三次元化。而音乐题材的作品，配上平面无法呈现



的真的音乐，肯定是有加成效果的。所以在这些方面，算是电影版比起原作漫画而言的优势。只不过这部电影版的优秀之处还在于选角。改编真人版的电影几乎都有原作饭要掐一遍演员，但《BECK》几乎可以说无可挑剔。

水岛宏的龙介太棒了，因为他本人就是归国子女连英文都没法挑剔，外形十足十，性格表现也非常到位，那个有才华却又莽撞的少年，闪耀又冲动让人移不开视线。演千叶的桐谷健太他也把热血笨蛋千叶也演了个十足十，让原作饭都能感受到“没错！就是这样的千叶啊！”阿平在电影版中戏份不多，向井理的外形的确还是十分相像，表现不多可惜了。樱井戏份也不多，原作里是个眯眯眼，只有这点最不像，可惜他和小雄的互动部分太少，闷声色狼的部分也没有表现出来。但果然最赞的还是佐藤健的小雄，虽然一开始觉得这个小雄很“佐藤健”，因为觉得他太过本色出演了，但想想本来就应该这样，为什么会选佐藤健来演就是因为他的青涩感和原作

中的小雄一样啊！最后的演出的侧影跟原作像到让人没话说，这个角色就是属于他的。

总之《BECK》电影版完全可以推荐给各个 band music 爱好者，最后一场演出真是棒到流泪。非要说点美中不足那就是女主角 miho 存在感太弱了，原作里还是很强势的，电影里忽那汐里在美貌和气势方面都不如原作 miho 给人的印象强，大概选她演只是为了归国子女学英语发音吧。

电影版中争议最大的一点，就是在原作中被多次描述、在同名动画中也有所表现的主角小雄那天籁般的歌声全部做了消声处理。但实际上这是原作者ハロルド作石要求的，因为他希望给观众留有想象的空间。正因为原作的描述太过美妙和神奇，所以无论给出什么样的声音，都应该会有观众感到不满吧，于是干脆做消声处理让大家自己想象，也是一种温柔了。大音希声，小雄的歌声到底有多么天籁，就请观众自己用想象力补完吧。

《宇宙兄弟》(2012)

导演：森义隆 编剧：大森美香

主演：小栗旬 / 冈田将生

人类最壮大最浪漫的共同梦想，就是宇宙了。

要写对原作的溢美之词的话估计这页都写不完。可以说原作是近年来看过的最正能量的漫画。宇宙开发类的漫画总能精准地击中你心中躲藏许久的这个词——“梦想”。因为无论什么时候，我们都可以仰望星空啊。

所以作为原作饭，对于这部作品的真人版改编，除了雀跃的期待，也还有着更多的担忧。大抵因为有小栗旬和冈田将生这两个杰尼斯系的偶像演员在，反而害怕太帅的他



们对原作人物形象的塑造吧。

事实上的确是有影响的。原作中的六太哥哥是十足十的大叔腔和大叔扮相，虽然实际上没那么老吧……但因为他一直有“哥哥”的责任，所以从小就有身为比较年长的那一个的架势。但小栗旬的确太过年轻和漂亮了。有时候看着他的双眼皮和长睫毛和爆炸头搭在一起会觉得很不适应。冈田相比之下要合适多了，但仍然因为太帅了多少让人觉得有点轻佻……日日人的脱线感要差一点。两人单独的形象都很突出，却都和原作略有差异。

但整体上来看，这似乎又不能都怪演员。原作到现在为止有 18 卷的分量，且剧情紧凑跨度大，为了放进电影的篇幅里，导演进行了大刀阔斧的改编。包括原作中很重要的封闭舱部分，以及后面的宇航员选拔部分都和原作有较大差异，只保留了比较主干的内容。配角人物也被砍掉了不少，戏份主要都集中在两个主角

身上。甚至包括兄弟两童年的部分，也有加重笔墨。

可以说，原作的重点在“宇宙”，而电影的重点在“兄弟”。两边侧重点不同，表现出来的感觉也就不太一样。原作是通过两兄弟来描绘人类对宇宙开发事业的不断前进探索，而电影是描写努力踏入宇宙的两兄弟。并无谁优谁劣，只不过因为篇幅限制所以表现的东西不同吧。

所以电影版最高的煽情点在哥哥走出测试舱向着月亮、向着弟弟奔跑的那一刻。无论六太是不是曾经真的失落过他的梦想，但因为日日人永远对他抱有希望，先他一步来到宇宙等他，我们知道，他一定会抵达，月亮的另一边。

没有看过原作的，应该一定会被打动吧。这两兄弟之间复杂又单纯的关系，全都源于对梦想的执着。所以即使电影版的主要线索



是兄弟情，却仍然没有放弃对追逐梦想的刻画。当六太在封闭舱里说“我们来谈谈宇宙吧”的时候，当他看见日日人的遗书中写着“总有一天我们要在宇宙中相会”的时候，当

日日人在月球出了危险，六太却拒绝终止考核，因为“就算出去，我也什么都做不了，因为我不在太空里。”……其实，电影中从未露骨地谈及梦想，但他们却在始终不停地抬头仰望星空。

从电影角度来说，《宇宙兄弟》并没有太多的突出之处，但它优秀的故事还是能使得观众有仰望星空的欲望，那么这就是这片的最大成就了。

《爱与诚》(2012)

导演：三池崇史

编剧：宅间孝行

主演：妻夫木聪 / 武井咲 / 余贵美子 / 伊原刚志 / 安藤樱 / 市村正亲 / 前田健 / 加藤清史郎 / 一青窈

《爱与诚》是梶原一骑和永安巧于上世纪70年代在日本连载的青年向漫画，是当年当之无愧的名作。曾经在1974年-1976年连续三年拍成过电影三部曲，女主角也是特地为了这片征集的甚至直接把艺名就起了角色名早乙女爱。故事主要讲述小混混太贺诚和金大小姐早乙女爱的故事。大小姐爱上小混混，用至诚至真的爱去感动他，既苦情又狗血。

三池崇史2012年版的《爱与诚》，就是翻拍这样一部70年代作品的电影。

这部电影在日本以外的地方评分都不高，但其实它是一部被低估了的好电影。只不过它太挑观众了。三池翻拍这部电影，基本上只是因为他自己的情怀，而且电影中那些只有经历过70年代的日本人才懂细节，不是一般观众能理解接受的。时代差异导致三池不能也不想按原本的剧本拍，也导致了不了解背景的观众对此片嗤之以鼻。

实际上，三池的这部《爱与诚》可以说是近年来他拍过的最优秀的影片了。

30多年过去，不光是我们，日本社会的价值观也有很大的变迁。《爱与诚》原作中，当年流行的风潮、当年的社会现象、当年的审美观，放到如今来看，不仅不会被接受，甚至会被嘲笑。穿着花衬衫的暴走族、举

着“造反有理”的字牌的学生、卷发墨镜还有宽脚裤、上演低俗歌舞的小酒吧、刚刚开始流行的土耳其浴室……这一切的一切，能触动老一代日本人回忆的元素，都不是年轻观众和国外观众能很好地理解的，还有那现在无论怎么听都觉得过时的老歌，金大小姐爱上小混混这样的老梗以及其他人物爱恨情仇复杂关系的狗血，现在要是想正经地去演绎这些，大概只会被人大声嘲笑。三池深知这一点，所以他反其道而行之，并不从正剧的角度去拍摄去演绎，而是用解构主义的手法，“恶搞”了这些元素。

从片头直接用动画来制作回忆的序幕就已经展现了他新颖的创意，接下来妻夫木聪饰演的太贺诚就直接和小混混们在夜晚的东京街道上演起了歌舞剧，让人觉得穿越到了宝莱坞的编排实在使得观众大跌眼镜，对背景了解不足的大概就直接爆笑了起来吧。只不过知道妻夫木聪翻唱的是1974年版《爱与诚》男主角西城秀树演唱的《激しい恋》的人大概会多一个心眼，思考三池这么安排背后的意义。

接下来的展开围绕的中心词大概就是“戏剧性的”。被太贺诚嗤笑着“布尔乔亚”的金大小姐早乙女爱执意把他从将要被送进监管所的命运中解救出来，又安排进私立名门学校读书，妄图拯救少年于堕落，甚至为了他的

生活费而放下身段去小酒店打工。只是少年像是并不领情，依旧游荡于酒吧街，并以自己的方式彻底拒绝了大小姐所有的好意。然后小混混太贺诚被赶出了私立学园，只能滚去充满不良的花园实业高中。可早乙女爱领悟到“一个人追求的幸福，就是让自己心爱的人幸福”，于是追着太贺诚来到了花园高中……直到这段为止，夸张的人物塑造，

翻唱的老歌，歌舞表演，都让人觉得“这是部搞笑片来的吧？”甚至人物的处理上，小爱那简直直冒傻气的纯爱与付出，和太贺诚让人觉得只是在装酷的自甘堕落与固执，都不符合现代人的价值观。夸张、可笑，大概就是现代观众能给出的评价。然而仔细分析却能发现主线的推进从未中断：太贺诚为什么一直游荡在风化区，为什么他和小爱明明应该知道对方是谁却不说话，为什么他用那么决绝的方式拒绝这个一心对他好的人？

可以为这些问题的答案都是以感情为引导的人，又错了。三池没有肤浅到在形式上颠覆原作之后又在内容上重蹈覆辙。虽然他给出了这样的暗示，能解读到这一步的人也能感到满足，但实际上这还不是三池想要表达的内容。

太贺诚和高原由纪的“对决”场面，没被暗示欺骗的都能看出他的不耐烦。他压根就是被诱导至此，他主观上并没有救早乙女爱或自己母亲的强烈意愿，但早乙女爱一厢情愿的解读和高原由纪一厢情愿的误解却导致他陷入了必须与之对立的局面。在这段里大家都接受到早乙女爱那单纯真到愚蠢的善良，甚至也能嘲笑起她的愚蠢，同情起了太贺诚。



可三池只是为了打原作的脸吗？只是为了嘲笑小爱那“愚蠢”的纯爱吗？他在这一幕里把对原作中描绘的小爱的纯情的嘲讽表现到了极致，但下一幕，一身狼狽还被绑着的小爱抬起头，清澈的双眸闪着光，对烦躁不堪的太贺诚说：“我坚信着你绝不是会丢下母亲不管的人，你其实是一个心地善良的人。”被触动到的，应该不止太贺诚。

即使她纯真得很假，像物极必反一样的假，可是三池将物极必反用了两次，反而让人更加清楚而深刻地认识到那一种真。

一直到最后，太贺诚到底有没有爱上早乙女爱，都是见仁见智的问题。只不过一开始以为这是搞笑片的人，有多少会在太贺诚抱着母亲离开铁轨时被触动呢？又有多少人，会在最后的最后和片头呼应的动画结束后发出一声遗憾的喟叹呢？

不能剧透太多，请稍微了解一下背景再观看这部影片。虽然这部《爱与诚》更像是三池崇史拍给自己看的，充满着他自己的解读和自己的怀旧，但若领略得到一点满篇声色下的深意，就会明白这片作为一部现代电影的魅力所在。



《罗马浴场》(2012)

导演:武内英树 编剧:武藤将吾

主演:阿部宽/上户彩/北村一辉/市村正亲/穴户开/竹内力/笹野高史

推荐这部电影,一定是作为“一部有趣的电影”来推荐的。因为原作也很有趣嘛!

不,一定程度上都应该用“无厘头”来形容。在穿越剧大家都快看腻了的情况下穿出了新花样:古罗马人穿越到现代日本来学习建造澡堂的技术!虽然这设定一听就很扯但同样也引起了人们的好奇心。

原作漫画就是这样既无厘头却又富有知识性的作品。作者ヤマザキマリ有丰富的国外经历,不仅嫁给意大利人,在美国芝加哥在住,更是拥有10多年的欧洲留学生活经历,加上她本人也对古罗马时期的事情感兴趣,所以这部搞笑漫画其实充满了详实的历史资料考据,扯淡都扯得有内涵。

电影则自从公布主角是阿部宽之后就成功

地吸引了无数人的关注。宽叔本来就长着一张不像日本人的轮廓深刻的脸,定妆照看来活脱脱就是个古罗马人。这部本该是以外国人为主角的作品能找到宽叔这样适合伪装外国人来出演也算是机缘了,宽叔的存在让这部作品的真人化有了很高的可能性和还原度。同时,这个选角的成功也为电影带来了很大一部分非原作饭的普通观众。

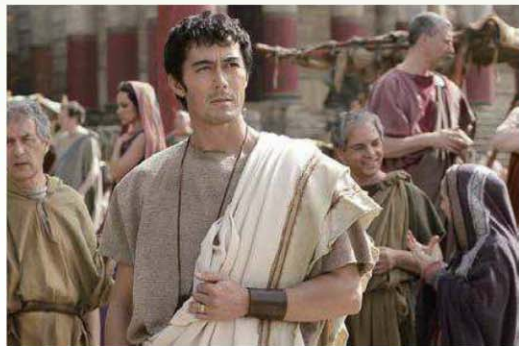
而武内英树导演也挺舍得在这部本以为应该是小制作的电影上下本的。该片动用了1000多位意大利群众演员,外景地也直接跑去意大利拍摄,拍摄效果有目共睹。当然票房也回报了投资,上映期间第一周票房就高达4.3亿日元还是周末票房,最后也斩获了2012年度日本票房亚军。

只不过高票房的最大功臣还应归属宽叔卖肉的噱头,作为漫画改编,《罗马浴场》在无厘头的地方做得够好,知识性和趣味性却不如漫画来得丰富。再加上漫画原作算是单元性的小故事,主线剧情发展缓慢,为了适合电影的节奏,电影版进行了大刀阔斧的改编,大大提升了上户彩饰演的女主角的戏份,直接把她丢去了古罗马,甚至参合进了古罗马的权力更替的战争之中。硬掰的这一段剧情使得电影的故事线相对集中不像原作那么散,可是远比原作还扯淡……



但扯淡不就是这部电影的精髓所在嘛!这部喜剧电影你拔高了说可以说是在歌颂文明歌颂人类的进步,你抒情了说可以说是在现代古代的对比之中缅怀渐渐消逝的昭和澡堂文化,你严肃了说可以说它普及了罗马帝国啊哈德良皇帝时代的各种知识,可是,这些才不是重点,重点是你看这部电影的时候被扯淡而无厘头的剧情逗到开怀大笑,这才是喜剧电影的意义所在。

再不济,宽叔精壮的肉体也能让你有值回票价的感觉啊!



《逆转裁判》(2012)

导演:三池崇史 编剧:饭田武/大口幸子

主演:成宫贵贵/斋藤工/桐谷美玲/柄本明/檀丽/石桥凌/小日向文世

《逆转裁判》是Capcom著名的AVG游戏系列,虽然的确算是有强大的剧本支撑,但当年宣布要真人化的时候还是让很多人大跌眼镜。而执导者是个经常不按牌理出牌的cult向导演三池崇史,也让大多数人担心不已。

而当出片之后,两极分化很严重的评论也印证了游戏饭比漫画饭还难讨好的事实。在所有打一星的评论里,游戏原作厨的怒骂占了绝大多数,耐得越深,骂得越厉害也是现象之一。

实际上,《逆转裁判》可以说三池近年来拍的改编影片之中,最认真考虑Fans感受的作品,或者说,“最原作”的作品。虽然他个人cult的印记还是在,但平心而论,他的改编还是“很逆转”的。

影片一开头绫里家灵媒的场

景、千寻死亡的场景、灰根高太郎的重塑等几个片段,以及整体色调偏暗的电影氛围,都是“很三池”的部分,若之前接触过三池的片,大概会比较习惯于他对于血腥、阴暗、悲剧人物的处理方式,不过对于非电影爱好者的游戏饭来说,是会比较消化不良。除了这些个别的点之外,整体剧情的压缩改编也是被诟病的地方。电影版浓缩了《逆转裁判》第一部整整4话的剧情,删除第三话逆转大将军的大部分内容,主要糅合1.2.4话的主线部分内容,把游戏通关流程可达10小时的庞大的信息量进行取舍后塞进134分钟的电影里,这个过程中难免会删掉一些游戏饭个人观点中特别喜欢的场景或者人物。但如果进行剧本分析,你会发现三池留下的场景、人物,每一个都是有必要的,构成电影版中完整情节不可或缺

的。删掉的不是说不必要,而是在时间限制之内,可有可无的。电影成片的过程中有一门取舍的艺术,改编作品并不是说尽量包含尽可能多的信息就是好的,而是保留有用的信息。从电影剧本角度分析,三池做得是很到位的,毕竟对于一部悬疑推理片来说,情节紧凑是技艺核心。

不过最主要的一点心态调整,应该是不要从游戏的角度去看电影,而是从电影的角度去看电影。《逆转裁判》的游戏中,人物的表现和矛盾的发展,都在符合逻辑之外尽可能地夸张,这些夸张的部分对于长期的游戏

饭而言已经习惯,不觉得是过分的夸张,所以对于电影将这些表现处理得尽量让大多数人都能接受反而感到了不习惯。三池不是没有还原这些夸张的部分,只不过他有轻重缓急,主线进行的时候重点还是放在线索的推进上,但到了并非重点的地方,他也毫不客气地尽可能做到夸张,比如那科学得不科学的法庭证据调查屏幕,比如终判时撒花的大妈,比如狩魔豪最后被揭穿真面目时候的表现。这些点的夸张还原并不会影响普通观众对电影流程的观感,也应该足以让





原作饭会心一笑了。事实上，普通电影观众给这片的评分并不低，反应大多数都是“很有趣”，并不像很多游戏饭以为的那样会觉得看不懂。

其实游戏饭难讨好是很容易理解的。玩游戏比单纯地看漫画看动画更容易让人投入，因为玩的过程中调动的不止是眼睛，不单单是让人去阅读理解接受，还要动手操作，互动增多体验自然也加深。而且这么长的系列作品，每一个玩家都会有长时间以来的自我解读理解，以及更多的固定印象，很多的思维定势不容易被改变，也不习惯接受新的解释。但只

要摒弃既有观念去观看，实际上这部《逆转裁判》应该是很能让人愉悦的作品。首先就是极高的人物还原度，成宫贵宽虽然是偶像派小生，但却能把成步堂的傻劲和执着都演绎了出来，尤其造型极为还原，尝试过逆转Cosplay的人都给他那神一样到位的发际线给跪了，不愧是职业级Cosplay啊！斋藤工的御剑怜侍感觉比较像《逆转检事》里的御剑，而不是《逆转裁判1》里刚出场还有点反派感觉的御剑，为了达成刘海的造型发胶也没比成步堂用得少。中尾明庆的矢张连日本的观众都评论“几

乎100%还原”，无论是冲天头还是小胡子，完全就是2D的矢张走出来啊！除了桐谷美玲的真宵太过妖艳、窝囊的系锯因为剧情改编需要变成了精英帅哥、审判长没舍得剃光头，其他的人物还原得都很到位。

客观来说，《逆转裁判》的电影版绝对称得上是良心作，只不过可能不太适合有思维定势的原作厨来看，毕竟电影和游戏还是不一样的艺术。但完全可以推荐给普通观众和娱乐向的游戏饭，相信都能在电影中找到足够的乐趣。

《忍者乱太郎》(2011)

导演：三池崇史 编剧：浦沢义雄

主演：加藤清史郎 / 林辽威 / 木村风太 / 三浦贵大 / 寺岛进

好吧三池崇史三连发。谁叫三池是日本最擅长做ACG改编的导演呢……

但说真的，唯有这部，请不要把它当电影看，而应该把它当Cosplay大片看。忍乱的这部真人电影简直把Cosplay做到了极致，它Cosplay的光芒太过耀眼掩盖了片中的一切优点缺点。

作为日本漫画界的常青树《落第忍者乱太郎》现在已经连载了快30年了，还在继续中。而中国的观众了解这部作品大部分还是从动画《忍者乱太郎》开始的。动画到现在还在每年出新章，乱太郎雾丸他们也早就换了HD画质不是我们记忆中马赛克的模样。但这部日本国民搞笑漫画，从二次元变成三次元还是头一遭。据说原作者尼子骚兵卫一开始觉得自己的作品不可能被真人化，虽然日本的电影制作公司多次提出企划但都被他拒绝了，觉得与其拍得不好还不如不拍。最后制片人中泽为了说服尼子，特地邀请他到三池的片场参观，尼子看到三池认真工作的样子终于相信自己的作品交到三池手里是可以放心的，才终于有了这个真人版出世。

只不过尼子也没想到三池会做的如此彻底吧。《落第忍者乱太郎》走的是老式搞笑漫画路线，无所不用其极的笑料和藤子不二雄时代的画风，对现在的读者而言可能还有点水土不服，但动画《忍者乱太郎》走的是子供向路线，轻松生活搞笑，小时候看过的人肯定还印象深刻吧。整个系列连载这么多年，出场人物数不胜数，乱太郎他们也就是万年一年级生，故事也没有明晰主线，只是在众多出场人物的故事之中跳来跳去，改编的难度可想而知。

结果三池大概根本没在这点上为难吧，选的这段脚本也并非原作中特别重要的段落，就像是信手拈来，要说这段剧情也没什么大亮点，从头到尾都乏善可陈。因为三池根本就是把所有精力都集中在“搞笑！搞笑！！搞笑！！！”上面去了。

人物造型简直不用我多点评，只要放出定妆照就有足够的效果。乱太郎的眼镜，雾丸的抠门，新兵卫的肥痴，土井老师和山田老师也完全跟动画的感觉一模一样，还有校长和八方斋那奇葩的脸，食堂大妈简直赞到让人喊救命，照星那完全2D，不，2.5D的鼻子，还有三年生四年生那折了三折四折刘海，被虎丸修剪过的超绝奇葩的发型……亮点多到要戴墨镜，全是神一般的妆容基本找不到败笔。Cosplay做到这种程度除了神还原没别的评价。

而另外值得称赞神还原的就是对漫画的还原度。对，是对漫画的，不是对动画的。对于常年搞漫画改编的三池来说各种特效都是小意思，他还没找到个集中起来发挥可以让他的特效团队大显身手的地方，然后他现在找到了。新兵卫的鼻涕条儿，校长踩到的狗屎，虎丸他爹充满少女粉红气泡的登场，杂役昆奈门“刺啦”撕开画面做说明然后用胶条把背景贴起来，大家脑袋上撞出的包，还有最后那假得要死的山……夸张的道具和夸张的特效，反而更似漫画画面的表现效果。这么“用力”的还原反而还让不少人觉得不能接受，但只要适应了，一定能开怀大笑。

没错，除了最后那段赛跑，全片处处是笑点，简直是对腹肌的大考验。本来就是搞笑漫画的原作，加上三池不遗余力地从人物造型和演出效果上发狂搞笑，无论是否对原作熟悉都能被戳到笑点笑得死去活来，也正是因为前面实在是太搞笑了，最后那段赛跑想要做得煽情励志都煽不起来，因为观众的情绪都改不过来了。不过好歹让观众们的腹肌缓了一缓……

看多了三池cult片的人大概想不到这人还能神经病到这种地步吧。无论是被雷得还是被戳爆笑点，结果都是大家被这神（经病）级的Cosplay笑得不可自抑，在这片里三池把“搞笑”做到了极致，那么有没有其他内涵倒也显得不是那么重要了。所以即使原作饭挑剔，也只能回头挑剧本的毛病，可看的过程中，谁也没多在意的就不算什么大问题了。一部Cosplay剧做到这种程度也算是极致了。

美写は、200%勇氣!



加藤清史郎 × 三池崇史
7.23 ROADSHOW

三池崇史在最近新片《恶之教典》的相关采访中说过：“我多产，是因为我不怕被骂肤浅。”，说得出这种话的人往才才是有自信自己并不肤浅的那一个。即使《忍者乱太郎》这部真人版真的没什么内容上的内涵可言，但它极致的Cos和极致的搞笑也让人无法用“肤浅”二字一言以蔽之。无论什么事，做到极致了都会是一种成功。

不光这么几部，近年来日本的ACG改编真人电影有越拍越好的趋势，当年一部比一部雷的时代差不多算是已经过去了。但雷与不雷，大多数时候还是取决于观看者自己的接受能力。带着固有印象和思维定势去看的，看什么都是雷，毕竟论表现范围和幅度，真人三次元远远不如可以随心所欲画的二次元来得大。但只要抛开原作的桎梏，以全新的心态去接受真人化改编，求同存异，那么看改编影片一定还是乐趣比较多的。

最后，还是让我嚎一句吧……欧美改编日本ACG，那就是原作粉碎机啊啊啊！再宽的心胸也接受不了啊啊啊！

樱女

文 奈落 编 九兵卫 美编 anubis

序幕

车厢的喇叭响起，列车员用公鸭嗓在报站名——鹰取站，鹰取站到了……

那是一种独特的语音，仿佛从鼻子里挤出来，有些阴阳怪气，实则不带一点感情。刘水刚来日本的时候就惊讶过——莫非全日本的列车员都是一个人？他们声音太像了。加上日本电车的内饰大同小异，再加上里面的日本人们也是大同小异。恍惚间给人一种无论在日本各地，都像是坐在同一节车厢里的感觉。后来有擅长“科学分析”的人对他解释，公鸭嗓是因为这种发音方式节省气力。不过刘水心里相信，这个和医生写字都潦草一样，只是一种莫名的职业标志。比如一个声音普通的年轻人成为列车员，耳濡目染自然而然地报站名时就会变成公鸭嗓。社会的这种同化力是感受不到，却强大无比的。

在思索这个奇怪问题的时候，刘水发现到站了。这条线比五年前乘坐时感觉要短很多，印象中蛮长的线路今天一下子就到了。走出站台，一股腥甜的海风袭来，比上海的空气要清新很多。他本以为自己再次来到这

会充满激动，可是现在却很平静，平静得仿佛从没离开过。

路旁的樱花树盛开，娇美细小的花瓣随风飘零，美不胜收。刘水想起，这是自己第一次看到樱花绽放啊，心中不由得百感交集。

他一边欣赏落樱，一边穿过一个很小的树木茂盛的公园，大海顿时显现。环形的沙滩，零散租泳具的小店，还有几个小巧浪漫的“海之家”，依然是冷冷清清人影稀疏。海鸟咕咕的叫声和波涛相得益彰，远处一对老夫妇紧贴着海浪拍打的边缘步步走来。一块大礁石上坐着一位穿着校服的少女，长发垂肩，望着海。

刘水低头看了看手表，智子应该快到了。

抬起头迎着海风，过往的一切已经不禁闪回在脑中。有些事已经依稀模糊，有些则历历在目。刘水去过很多海边，这里其实没有什么不同，甚至谈不上太美。但他一想到五年前自己在这里埋下的东西，就心潮澎湃，不能自己。

今天是在把它挖出来的时候了。



“我不管，你去哪我就去哪，你不能不要我。”何虹慌张却认真地说道。

刘水盯着桌角，不知道该说什么。他心里想的很简单：大学四年憋在上海，好不容易毕业能出国去想去的地方，想要的就是一种独自重新开始

的自由。他自己也意识到这个想法是多么的王八蛋，但是没办法，就是这么想的。他和何虹大二认识，交往了快三年。偶尔一起上课，一起去食堂，一起逛街，一起去日租，跟很多校园情侣一模一样。何虹给人感觉有点无趣，但是还算挺漂亮。虽然刘水心里不舍这个姑娘，但总觉得她不应是

己的最后一站。他估计着毕业时就会自然而然分开了吧——就跟很多的校园情侣一模一样。如今却知道何虹原来是铁了心跟着他，这让他有点慌，有种想撒腿就跑的感觉。

当然，“撒腿就跑”的计划早已在暗中实施。2007年的春末，是刘水这辈子第一个转折点。刘水是一个美术生，从小向往着成为游戏原画师：大学毕业去日本留学，然后进入日本游戏公司，然后成为《最终幻想》之类唯美大作的原画师。多么美好的愿景！这个愿景支撑着他度过了多少他（自认为）人生中的难关。不过与其他少年时代只会做做梦的孩子不同，刘水是一步步朝着这个美好愿景走的人。他现在来到了第一个跳台，奔赴电子游戏的圣地日本。

每年春季的时候，大量的日本专门学校来到中国招生。西装笔挺的日本人坐在留学咨询会上，眼中闪烁着憧憬的高中生、大学生围着他们，上流精美的学校宣传手册上印着少年的梦想，动画、游戏、漫画这样的专业让人浮想联翩。悄悄来到这里的刘水咨询了几家学校，虽然每个学校都有自己的特点，都不尽相同。但给刘水的感觉是——哪家都很理想！最终他的心还是落在了宣传册印刷最精美的那个游戏设计专门学校。

人掌握的信息越少，欲望越强，决定就越果断。曾经在了一本武侠小说里，刘水记住了一句话——“路是自己蹬出来的。”当他自己在想像中把这条路铺好的时候，现实中的问题就只剩钱和母亲的点头了。刘水的父母早年离异，母亲是一位八面玲珑的女性，平时忙碌，收入不低。她从小怕刘水受委屈，总是尽一切可能满足他的愿望。在刘水的印象中只要是自己想要的吃的玩的，母亲都没有半点犹豫。

但是刘水跟母亲谈起自己的留学计划时，母亲沉默了很久，然后说：让她先想想。当初他突然说要学美术生的时候，母亲都没有说什么，她是一位开明的女性，之所以给刘水起一个“水”字作为名字，就是希望他这一生平平凡凡，清澈干净。她从不把自己的期望强加在孩子身上，她只希望儿子快乐满足。但是这次她明显犹豫了。

三天以后，母亲把他叫过来认真地说：

“总共需要多少钱、要去多久？”

“差不多都算上的话，换成人民币20万吧，只是第一年。学期是两年，不过我想在那边工作，如果顺利的话。”

母亲听后表情没有丝毫变化，至少没有刘水能察觉出的变化，然后只是问了他一些琐碎的事。就这样，刘水留学计划的最后一道坎也好像是过了，其实他心里知道，钱方面母亲没有任何问题，问题还是在于对自己不放心。身在宠爱中的人，也会明白自

己泡在温水中，享受着，同时也有跳出来证明自己的冲动。想很多男孩一样，他想一个人出去闯闯，变成一个男子汉回来。

与何虹的分手异常惨烈。平时即使闹别扭，何虹顶多也是大声吼两句，这次她却细声哽咽，哭得眼泪都碎了。刘水抱着她说：“你将来还会遇到更好的人。”没用，说什么都没用，他们站在校园的角落，何虹断声断气地说着听不清的话，哭泣不止。刘水无奈地抱着她，突然想起，在这个徘徊了四年的校园曾经多少次见到过类似的情景，没想到今天自己也会成为这般情景的主角。

何虹哭得太累了，眼泪似乎已哭干，然后像用尽最后一点力气似，一字一句地对他说：

“我以后确实会遇到其他的人，可能遇到比你好的人，也可能遇到还不如你的人。但那有什么用呢？**无论再遇到谁，他们都不是你了！”**

说完，何虹松开了他的手，转身走了。

那天回去的路上，刘水反复听着Maria Arredondo的《Burning》。往后的日子每当听到这首歌，他都会想起何虹说的最后一句话。

在外人看来，操办出国这段时间是异常忙碌的，但其实是一种“仿佛忙碌，却莫名空虚”的状态。办理各种手续，等待离开自己二十多年熟悉的生活，刘水心中百感交集，但最后汇成的还是憧憬和激动。他最好的朋友陈昶对他说：好好混，如果混不下去了就回来，没啥。刘水笑道：你这傻逼，等着玩老子做的游戏吧。他们俩从小躲在小屋里一起玩游戏，还约定好将来一起做游戏。像很多儿时的约定一样，刘水心里知道这个约定虽然美好，但也终究是将来席间的温馨笑谈。他和陈昶长大后彼此都有了属于自己的朋友圈，但两个人的朋友圈却鲜有交集。他们平时各忙各的，偶尔约个时间聊聊天，毫无顾忌地聊起一切。他和陈昶之间从没有利用，也没有吹嘘、更没有拍拍彼此的肩膀说过“咱们可是好兄弟啊”。这样的朋友，每人都应该有一个。

在办各种手续和交钱的时候，刘水无意中知道一件让他心头一紧的事：其实母亲经济并非如他想像的那般充裕，生意中的钱都是悬着的。这次他留学的20万，有一半是母亲找一位老友借的。那位老友在母亲离异之后，一直有与母亲在一起的意思——这件事刘水或多或少知道。那位叔叔为人不错，事业有成，他也希望母亲能再走一步，将来有人陪伴，刘水并不介意这件事。但母亲是一直执意不肯的，她怕刘水心里难受，更怕他万一受委屈。如今为刘水出国找那位叔叔开口

借钱，母亲想必是暗中为难了。这让刘水的留学梦蒙上了一层淡淡的尴尬。他暗下决心，到日本以后一定要自食其力，不再让母亲为难。

散伙饭，告别酒，该吃的都吃了，该聊的都聊了，离开的日子忽然一下也就到了。当他提起两箱行李走出家门的时候，回头望着母亲，忽然间发

现——原本在自己心中与众不同的女强人母亲，此刻竟和别人家的普通老妈一样，一遍一遍地嘱咐着琐碎的小事。

飞机起飞的时候，总是给人惴惴不安的感觉。此刻，从前的生活在刘水脑中并没有激起太多的怀念，只因为对未来的憧憬实在太强了。

下午4点，飞机开始降落，能看到窗外有些阴沉，建筑物已经依稀可见。这就是日本啊，刘水努力思索以前看过的日剧漫画中日本的样子，于眼前的景物对照。等到下飞机走进成田机场的时候，才忽然感觉到异国的气息。周围看似亚洲人的面孔，在气质和穿着上明显与中国人不同，刘水心中的局促其实大于新鲜感的。与刘水同行的还有一个女孩，叫林丹丹。两个人是同一所学校，留学中介就替他们订了同一次航班，彼此也有个微弱的照应。这个女孩的名字与刘水并不认识，两个人在飞机上也说怎么说话。女孩很内向，不算丑，而且胸很大，不过给人感觉很朴素，说白了就是有点土。两个头一次出国的孩子，拖着大包小包，傻傻地拿着各种表单在入境关口随波逐流。刘水自己都忘了怎么跌跌撞撞走出关口，不过一到候机区，一位40岁上下的女人径自走到他们面前，应该是接应的老师，两个人心里总算有着落了。

这位40岁上下的女人笑容可掬，问他们一路是否辛苦，并说明自己是学校负责中国留学生的老师。

“你们就是刘水和林丹丹吧？一路辛苦了。我是大田，今后请多关照。”大田老师的中文不错。发音有些奇怪但完全能听懂。

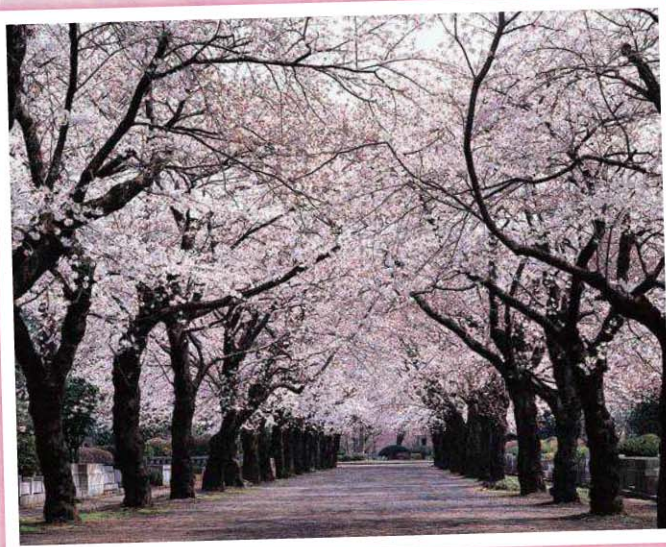
“你们俩的寮（宿舍）不在一个地方，我们先送刘水到他的地方，林丹丹的寮在附近。”大田老师继续说着，然后引领两人走进了似乎是机场专用的SUV出租车。

一路上，大田老师和精神矍铄的日本老司机偶尔攀谈。刘水和林丹丹则拼命地望着阴沉的窗外，一语不发。他对日本的第一印象就是夏雨将至的阴沉。

果然和漫画日剧中的日本一模一样啊！刘水心理赞叹着，日本的街道很窄很小，建筑物密集得不可思议，满眼尽是各色的看板 and 广告，总之有种说不出的发达繁华的魅力。

到了刘水宿舍的时候，外面终于下起了小雨。刘水在老司机的帮助下搬出了自己的几个行李，大田老师从车里对他说：

“我先送林丹丹去她的地方，你是男孩子能一个人搞定吧？从这个外沿的楼梯上去，楼顶有一栋房子，你去



敲门就好了。”

老司机下车帮他行李取出，用日语对刘水说：

“欢迎来到日本，如果早来一个月的话，还可以看见樱花的。哈哈。”这位须发雪白的老人身形矫健，言语中也充满岁月沉淀的睿智。

告别时刘水学着日本人的样子微微鞠躬表示礼貌，然后回头看了一眼刚刚老师指的楼梯，那是一条附着在建筑物外延折叠向上的楼梯，直通楼顶。刘水冒着小雨，轮流搬着两个很重行李上楼梯，才刚刚到一半的时候，就已经精疲力竭了。楼梯很窄很陡，他太小看“把行李搬上楼”这件事了，而且还是两个死沉的大件行李要轮流搬。母亲打包的时候把能装进去的都装进去了，盗盗实实在在大箱子。这次可能是他人生中干过最累的体力活，原来搬运重物爬楼梯是一件如此困难的事！等到终于搬到天台的时候，雨

水和汗水竟然湿透全身。

楼顶的天台非常宽敞，像个小网球场那么大，远处角落一个突兀的像临时板房一样的屋子看来就是他的宿舍了。

刘水敲了很久门，没人应。雨还在下，正当他想暂时坐在屋檐下等一会的时候，门开了。里面是一位穿着夏天睡衣的少年，睡眼惺忪，刘水拖着行李湿哒哒地走进玄关，刚想点头寒暄，那位少年一言未发，转身走向自己的房间关上了门，剩刘水一个人呆立在木质地板的客厅里。

他就那么坐在陌生的寝室客厅，点上一支烟，恢复着刚刚搬行李上楼耗费的力气。听着外面越来越大雨，湿透的衬衫还黏在身上。一瞬间，所有的憧憬荡然无存，有一种真真切切想马上回家的感觉——就在这睡一晚，明天马上买机票回家。

片刻之后，他苦笑着摇摇头。



新生中大部分都是中国人，有一些三两成群的亚洲面孔，估计是其他国家的人。还有一位像小山一样又高又胖的西方人男孩，看上去足足有300斤都不止。刘水很好奇他刚是怎么上的楼梯。开学典礼煞有介事，宣传手册上印着那个校长终于露面了，是一位50岁上下，富有职业风范的精明女性，侃侃而谈说一些大而空的话。这点倒是和中国学校并无二致。

其间刘水问林丹丹可听得懂这些日语，林丹丹说能听懂20%。其实林丹丹并没有谦虚，20%都是夸张了，她在国内也是读的平面设计职校，日语只是应付出国随便学学的。刘水由于自小喜欢日本游戏，大学期间又在日语学校学了两年多，水平还是可以的，几乎能听懂80%。

将近40分钟的开学典礼之后，几位教员拿来了吃的喝的，老师示意大家把桌子椅子挪一下，“亲睦会”开始了。其实就是大家吃吃喝喝聊聊天，没兴趣的就可以先回去了，明天才正式上课。刘水问林丹丹要不要一起走，林丹丹说约了室友学姐一会出去。他便只能一个人走出这座“大巧克力”。

外面雨已经停了，刘水边走边仔细地望着日本的街道。确实与中国有很大不同，紧凑、老旧，但是干净、繁华。那些小街小巷与动画日剧里一模一样，曾经这样的景象是自己梦寐以求的，如今身在其中感觉也就那么回事。再想想自己的梦想——参与制作《最终幻想》那样的唯美大作，这个小小的学校究竟能不能通向这个梦想？刘水有的只是信心，其他的完全没谱，“路是自己蹚出来的”，他心里反复念着这句。

这几天寝室的情况刘水已经基本适应了，常住的人除了刘水之外，就只有两个人。其中一个广东少年就是第一天来给他开门的那位，名叫邓家辉。前年来日本，高中刚毕业就来了，今年只有19岁，大家都叫他小凳子。小凳子第一天给刘水留下了很冷

漠的印象，其实这孩子不是冷漠的人，反倒很温和热心。那天是另有原因的：小凳子那天顶别人的事假，连续上了三个工，从前一天中午11点开始，到晚上9点在蛋糕房，夜里11点又奔赴便当工厂的夜班，一直到转天早上。那天小凳子实在是太累了，才没有跟刘水打招呼转身又回去睡的。据小凳子自己说，他那天晚上醒来以后都不大记得给人开过门。

另一位安徽的大哥今年都26了，比刘水还大3岁。人很瘦很瘦，平时不怎么出门，不上课，也不打工。每天好像就是憋在屋子里对着电脑，不是打《魔兽世界》就是在看动画。这个人据说也是学美术的，但从没有人见过他的画。刘水第一次和他打招呼是第一天来了刚洗完澡。他推开浴室的门，看到一个干瘦的男人全身只有一条短裤，坐在客厅里抽烟。

“啊，你好，我今天刚来的，感觉大家都在忙，就自己先洗了个澡。”刘水说道。

短裤男子亲切（但有礼貌）地对他微笑着：

“我叫丁武，可以叫我老丁。”

“嗯，我叫刘水，就是白开水的水。”

“你看《银魂》么？”老丁突然问。

“听说过……但不太熟。”刘水被莫名其妙的问题弄得一头雾水，但更让人窘迫的是老丁知道他没看过《银魂》以后的表情，就像黑帮老大用各种隐语戏弄傻小子成功后的——那种皮笑肉不笑的高傲表情。

本来这种表情让刘水有点不悦的，但看到他实在太瘦弱了——在视觉上就瘦弱虚软的男人，无论如何也无法给人压迫感。再想到初来乍到第一天想必是遇到了下马威，应该沉稳一点。后来他才知道，这是老丁的常态，老丁似乎是沉浸在自己精神世界里人，言行常常让人费解。小凳子悄悄对他说，老丁说自己曾经在特种部队服役，用霰弹枪把人打碎过……老丁还说过自己工作好几年了才来留学，以前是拿年薪的人，后来想一个人出来看看

夏天的雨说下就下，刘水来日本的第三天就被雨淋了两次了，而且今天还是第一天上课。他跑去便利店，看了看雨伞——最普通的透明的那种，要500日元。换算一下人民币快四十块钱，还是算了。刘水恍然间预感到未来将无数次被雨淋，买伞也没有用的。好在走出便利店的时候看见了乖乖女模样的林丹丹打着伞，他便跑过去钻进伞下。

“你那边宿舍还行吧？”刘水问她。“还不错，一个学姐是杭州人，还有一个上海的女孩也是新生，昨天到的。你呢？”

“也挺好的，都很好说话。不过感觉他们都很忙，呵呵。”

“你们做饭吗？”林丹丹问道。“我昨天中午都是麦当劳，晚上室友从便当工厂带回来一些，随便吃吃。”

“那可不太好啊，有时间你来我们这玩，我们给你做点好吃的。”

“好呀好呀。”刘水虽然知道这是林丹丹礼貌性的客气话，但是心里还是有高兴，毕竟在一个完全陌生的环境，有一个以前认识的人倍感亲切，虽然他们在中国时也没见过几面。刘水对女生还是很了解的：一般来说，如果女生对你说“有时间怎样怎样”——只要她没有提及确切的时间，后来也没有补充确定一个时间，那么这多半是纯粹的客套话。

看到学校的第一眼，刘水和林丹丹都有些惊讶。在后街的一条小

巷，鲷鱼烧店和松屋的对面，夹在SoftBank营业厅和一家二手汽车行的中间，有一幢瘦小枯干的四层褐色小楼。从外侧看板上应该这就是他们的学校无误了。在中国几乎不可能想像此般袖珍的学校，像极了一块竖起来的巨型巧克力。学校的前厅有多大呢，目测从门口立定跳远可以撞墙。前厅周围是一片存放自行车的地方，大约十几个新生聚集在那。刘水暗自感叹，当初宣传手册的摄影师神了！能把这么小的学校拍得那么大气。

刘水和林丹丹走近，向一位皮肤黝黑看上去很和善的男孩子问：“什么时候能进去？”那个男孩微笑着点头，片刻用别扭的英语说：“nice to meet you。”刘水这才想起，现在自己身在国外啊，不是跟所有亚洲面孔都能说中文的。

不久，熟悉的大田老师也来了，用日语让大家准备上四楼。原来大家来早了，10点钟的开学典礼，应该9点55来才好。

他们走进这栋小楼，刘水看了一下电梯，大约只能承载6个人。旁边的楼梯也是窄得不可思议，只能允许一个人通过，遇到逆行，两个人恐怕都得小心地侧身才行。上楼的途中，刘水目测了一下每层的情况：每层大约三个教室，一个办公室都是很小的房间。开学典礼所在的顶层有一个大房间，应该是用来集会的。这个“礼堂”的大概和中国一般的教室差不多大，能容纳几十人。

世界……其实来日本以后主要是在看“魔兽世界”。只有在玩游戏和看动画的时候，老丁才有正常人一样的言语和表情。

除了老丁和小凳子，这个寝室好像还有一个人，但总是神龙见首不见尾。小凳子说，那个人是今年就要毕业了，现在基本住在女朋友家。他是这个学校最有名的人物，年初已经在日本找到工作，在一个大游戏公司做

原画师，据说他的女朋友也是日本人。

刘水听了心里一阵激动，这不是自己梦寐以求的么？！看来还是有人成功了啊！真的有人从中国来到日本，然后顺利进入日本的大游戏公司了！这是多少少年的梦想啊，这个人的存在让刘水信心倍增。

这个人就是高高，刘水此时与他还没见过面，但是他的身影已经如灯塔一般竖立在刘水的心中。

谷是“现充”们聚集的浮华之处，身为半个二次元的刘水应该嗤之以鼻才对。但他就是很迷恋这里，不是因为这里的时尚店铺，而是迷恋这里的人群。坐在 JR 涩谷站旁边的星巴克里，从大玻璃窗看着这个全日本上镜率最高的十字路口，他心里会升起一股观察者的满足感。

下午 4 点以后，忠犬八公的雕像附近开始聚集起人，他们在等待约见的同伴。这些年轻人有点奇装异服的感觉，至少对于中国长大的孩子来说，一部分人“时尚”得过头了。最常见的情形是几个精心打扮过的年轻人围在一起，一个人说些什么，其他人突然间爆发出欢笑，然后另一个人再说，大家再欢笑。仿佛他们并不是觉得对方说的话好笑，而是这爆发出的空洞欢笑才是彼此能够交流的语言。这里的人那么密，每个人却好像只是踩在自己的孤岛上，行色匆匆地表演。



刘水买了一件亚麻衬衫，把稍长的头发扎起来。在这个能窥视涩谷人

群的星巴克二楼，装模作样地用一个本子，一边涂线稿，一边看风景。如果他此时也是别人的风景的话，那人一定在想——这个画家真有情调！却不会有人知道，他只是个心怀飘渺梦想的外国孩子。

回到寝室，就立即回到了现实。一般情况下小凳子不是在打工就是在睡觉，老丁也是蜷缩在自己的世界，极少出房间。刘水就坐在木质地板的客厅，一边听外面公路车辆呼啸而过，一边抽烟。

“你不去打工么？”偶尔出来喝口凉水的老丁问他。

“想去，再过一段时间吧。”刘水带来的生活费还没有花完。

“去打打工挺好的，能锻炼一下日语。”老丁用过来的口气说道。

刘水暗自发笑，心想你自己明明万年家里蹲，还这样指点别人。于是他忍不住笑问道：

“你以前在什么地方打工啊？”

“我？我刚来的时候打过很多工，后来背过死人存了一笔钱，现在还没花完。”老丁面无表情地说。

在日本打工“背死人”的故事流传已久了，据说背死人非常恐怖，而且晦气，一般日本人不愿意干。但是收入颇丰，外国人都盛传着这件事，刘水也听到过不少从日本回国的人讲起自己“背过死人”。

“背死人到底是怎样的？能不能详细说说？”刘水试探地问。

老丁像饱经风霜的孤独旅者被问起伤心往事一样，皱皱眉头到：

“这件事不宜多讲。”言罢又沉重地走回自己的房间，留下一个仿佛在诉说故事的羸弱背影。

某天和小凳子谈起这件事的时候，小凳子疲惫的脸上笑开了花。

“他呀，不仅背过死人，还跟我们说他在牛郎俱乐部做过头牌。我猜他回国以后还会对人说自己是在日本拍过 AV 睡过西野翔呢！哈哈哈哈哈。”

刘水跟着笑，但是心里有些可怜老丁。

有时候清早醒来，刘水会穿着睡衣在屋外的天台散步。在日本生活的人，居住环境大都窄小不堪，而刘水意外地好运，住进了这个天台上的房子。他们的房子虽然也很小，但是出门就是天台，基本上算是私人空间。平时在这里散散步，晚上还能悠闲地喝啤酒看星星。后来回想起日本的生活，刘水总会对自己说，能住在一个有天台的地方才是来日本遇到的最幸运的事。每次在这里散步的时候，看着眼前高架公路上车来车往，刘水都会禁不住问自己一个问题——我在哪？然后确认一下目力所及的地方尽是日文，才对自己说——我在梦寐以求的日本啊，回过神来却找不到身在梦中的实处。

四

学校的课程比想像中容易一点，刘水画画已经有好几年了，作品像模像样，问题就是毫无自己的特点。他最喜欢的画家是北千里，平常也经常模仿，但是就是没有那种匀称和洒脱的感觉。刘水感觉自己的水平在班上还算数一数二的，这个专门学校的课程其实是偏重理论的。老师一般都是游戏公司的兼职，讲课是关于游戏人设的，刚开始还挺有激情，但是半个月以后渐渐发现讲的其实都是不痛不痒的东西。

班上大概 20 个人，按地域组成看的话，一半是中国人，几个日本人，还有几个其他国家的。按专业看的话让人有点哭笑不得：将近一半人是刚入门，完全是课本角落涂鸦的水平。刘水在这里面竟然显得鹤立鸡群了，老师发现刘水基本功很扎实以后，经常拿他的画做例子和典范。虽然他心里知道自己的实际水平，但也难免飘

然。

渐渐地，刘水开始缺席一些课，一个人坐上电车，漫游在东京市。涩谷、新宿、池袋、秋叶原……绕着山手线一圈，凡是以前有印象的地名就下车出站去逛逛。

秋叶原原来是刚来的时候最常去的，一条干道几条后街，的确确实是 ACG 的圣地。这里看似都是 ACG，其实每一家店专攻的方向都不太一样，可以说是把整个 ACG 的细分领域占全了。不过去的次数多了，也就那样。村上春树小说里有句话，“一张地图太详尽，反而不便使用。”每次去逛其实都是奔着那几家店，逛完了也就迷茫了。刘水决定不能再这样傻逛秋叶原，而是应该抱着每次去都买一本画集的任务，隔一段时间去一次，保持探索的新鲜感。

让他自己都有些意外的是，涩谷竟然比秋叶原让他迷恋。按理说，涩





周末下午继续闲逛，徒步漫游东京。他一个人从上野站往南走过秋叶原，拐到御茶水。绕来绕去奔着南走，最后都走到东京塔附近了。整整一个下午走得津津有味、精疲力竭，看着比想像中矮小那么多的东京塔，刘水也没有兴趣登上去了。赶紧随便钻进一个地铁打道回府。

回到宿舍，罕见地，小凳子和老丁在做饭，并招呼刘水一起帮忙，说今天一起做顿饭吃。

三个男人忙前忙后，做三个菜：白菜肉丸（超市买的现成肉丸）、洋葱炒牛肉、青椒鸡胸。摆上桌以后看着就觉得有食欲，再配上香喷喷的白米饭，感觉像是一顿中国饭了。

小凳子炒菜的手艺不错，不知道是不是心理作用，感觉食材也比中国的好。只有一个小小的问题：三个菜全是一个味儿的，只有食材不同，因为做法和调料完全一样……

“下次干脆都放在一起炒算了，还分三锅……”刘水半开玩笑似的说道。

老丁嘴角塞得满满的，深表同意地点头。

小凳子听出是在抱怨菜的味道一样，但是没有一点生气，憨厚地笑着说：

“咱只会这一种炒法，调料也就只有这几种，嘿嘿嘿。”

突然有人敲门，小凳子放下筷子过去开门。进来的是一男一女，小凳子与女的也似乎是第一次见面，礼貌地点头问好。

男的大方地向里面吃饭的人微笑点头，对刘水说：

“你就是新来的同学啊，一直没机会见，我叫高嵩，以前也住在这的。”

“啊，你好你好，今后请多关照”刘水心理一阵激动，这就是传说中的男人高嵩啊。

“打扰了，大家好！我叫Tomoko，请多关照。”女孩是日本人，

娇小微胖但穿着文静得体，化妆很浓，嘴角定型地保持着微笑。

“这是智子。今天非说要看来看一下我以前住的地方。”高嵩补充介绍。

这会功夫，曾经的“夜店头牌牛郎”老丁，却像忍者一样瞬间钻回了自己的房间。而且忍术颇高，以至于他离开后完全没有别人察觉这小小的房间里有一个人的存在感消失了。

高嵩说自己今天回来看看这个住了两年的家，明天就办理手续离开学校，搬去日暮里那边的新地方了。

“我这边的东西能留下的就留下了，自行车给小凳子，他打工太辛苦，用的东西你们都分了吧。”高嵩爽快地说。

“哇，中国菜，我能尝尝吗？”一直保持着笑容的智子用日本女孩特有的声情并茂的口吻问道。

“哈哈，我在这两年了，小凳子只会做这几个菜，味道都一样一样的！”高嵩说。

智子小心翼翼地夹了一点菜，用手托着送到嘴边，在不碰到唇膏的情况下放入口中。然后眼睛一亮——

“嗯！好好吃哦！”智子好幸福似的赞叹道。

这是日本女孩当着别人面品尝食物时100%会说的台词，情态语气都一样的。

高嵩和小凳子用广东话交流一些东西，不时和智子搭两句话。对于刘水来说，几乎都是外语。他一个人吃完饭，点上一根烟，刚吸一口，突然想起什么似的，问智子：

“不好意思，吸烟不介意吧？”

“嗯嗯，完全没关系。”智子甜美地摇摇头，补充道，“你日语说得真好啊！”

一旁正合小凳子用白话交流的高嵩转过头，对刘水笑着说道：

“她不介意的放心吧，她自己也会吸烟的。”

这句话似乎是被智子听明白了，

她用手指戳了一下高嵩的肩膀，显得娇羞。

吃完饭后，刘水站起洗碗，智子也抢着过去帮忙，日本女孩似乎见不得男人洗碗。这时高嵩拍拍刘水的肩膀说：

“刚才不好意思，跟小凳子净用白话了。碗就交给智子洗吧。咱们出去聊聊天，好久没遇到新来的朋友了。”

“好，我也正有很多事想请教你呢。”

晚上的天台特别适合聊天，安静而宽敞。倚在一个斜着的台子上，还能看见星星。

高嵩是一个个子不高，但很结实的男生。黝黑皮肤，短发黑框眼镜。谈吐很大方自信，却让人感觉不到半点骄傲。刘水和高嵩都点上烟，两个人有些沉默。少顷，还是高嵩先开口：“这个天台特别好，再也找不到这样的房子咯。在日本就是有一点不好，住的地方都太窄太小。”

“是啊，没想到能这么幸运住上一个建在天台的房子。”

“你来了都几个月了吧？”

“嗯，快三个月了。”

“感觉学校怎么样？都还习惯吧？我来了了一年多的时候还不习惯呢。”

“还行，没什么不习惯的，就是东西有些贵。还有，学校感觉也有点坑，完全不是之前想像的那样……”

“打工以后，钱就会充裕一些了。”高嵩用大拇指和食指捏着烟，吸了一口，继续说道：

“学校确实就那样。这个学校的目标学生就是中国人，很少有日本人学生。这本来也是个专门学校，跟国内大专、职校那种差不多。往最露骨的地方说，说白了就像是一个卖签证

的地方——你交学费，他们给你在留资格。至于你在这打工挣钱，还是富二代出来享受，学校其实都不关心的。”

“这样啊……”刘水将信将疑。

高嵩马上补充道：“不过你看上去应该是学习来的，这点一眼便知。”

刘水点点头，然后装作不经意地说：

“听说你已经被XX公司录取了啊，大公司，很多人都相当羡慕啊。”

“幸运而已，只要肯付出，只要积极点，任何人都可以的。学校里是有一些游戏公司在教职员的，比如那个坂田和那个台湾人孙志佳。其实都是圈子里挺有名气的，平时跟他们多来往一些，机遇就会在冥冥中酝酿。”高嵩鼓励似的说道，语气里不带一点自满。

听到高嵩这么说，虽然是客气话，但是刘水也受到了莫大的鼓励。他们聊了一个多小时，从专业方面各自喜欢的画师，到游戏喜好；从东京的好玩之处到打工的经验心得。刘水像一个嗷嗷待哺的小奶猫，虚心谨慎地请教着前辈。最后，两人约好有时间出来再出来喝酒聊天。

临别时，智子说有机会出来玩，可以搞一个联谊。高嵩趁着智子听不懂中文，对他们说日本女生有事没事就是联谊。智子又好像听懂似的喷怪他。

高嵩倒退几步，留恋地看着这个天台上的小小房子，转身挽着智子挥挥手。小凳子和刘水也挥手告别，就连不知道什么时候又钻出来的老丁也在后面挥挥手。

这天刘水很畅快，终于遇到了心中的灯塔。高嵩是一个值得敬仰的朋友，刘水有一种遇到贵人的感觉，自己对梦想的信心也大大增加了。

口固然方便，母亲也会大把汇钱过来，但想到母亲当初借钱的为难，又想到这样一来便失去了独自闯荡的意义。既然之前已经决心自食其力，就绝不能反悔。这方面刘水还是有觉悟的。

知道来日本的留学生大都要去打工的，刘水以为日本遍地黄金，打工是很容易的。但是刚刚迈出一步就遇到了困难——在TownWork（一个每周免费派发的招工信息手册）上搜索合适的工作，然后打电话过去，人家一听外国人，回复几乎都是“不好意思，已经募集满了……”。十几个电话以

后，刘水有点灰心了。于是将条件放宽再打电话，还是不行。

从纳闷到灰心，再到最后有点慌神的刘水打了30几个电话，终于有一家面包房同意让他过去面试。在日本预约面试一般都要填一个履历书，在百元店买履历书的时候，刘水心理还在抱怨，履历书竟然不卖单张！一买就要好几张一套，莫名的浪费。

一个周二下午，刘水找到了这间面包店。从外面看上去和国内的面包房并无不同，招牌上用片假名写着店名“MIE·DE·FRANCE”（作者按：化名）。里面看的话稍稍精致一些，反正刘水平时不怎么喜欢吃面包，对这些都无所谓。进门后报上名字，说明

“我叫刘水，初次见面请多关照。”

“我是店长原田，请多关照。”

“嗯……”店长接过履历书，大概看了看。然后自言自语似地抿起嘴角点头（很多日本人都有这个习惯。）

“干过活么？”出乎意料地，店长没有问面试常见的那些问题。直接问干过活么，这个问题可谓一击必杀。

“在家做家务。”刘水尽全力在不撒谎地情况下夸张了自己的劳动经历。

店长听后似笑非笑，接着盯着斜下地面抿着嘴继续点头晃脑。

“我们这是有些辛苦的，不知道你有没有觉悟。”店长严肃地说道。

“有，我是有毅力的人。”刘水在表达自己有毅力的时候思考了很多词，

的后街，日本的后街有点类似上海老区的弄弄，密集地堆着各种杂物。刘水不喜欢这个原田，一副瞧不起人的样子，长得还有些很丑。他感觉今天的面试应该是没希望了，打了三十几个电话，就得到一个面试的机会还是这种下场，心中有些落寞和无助。

黄昏以至，华灯初上。刘水看着下班的人群和街道，已经没有刚来日本时的兴奋。周围的一切都与自己无关，耳中传来陌生的语言，这种孤独反而隐隐约约给人一种安全感，就是这种微小的安全感支撑着刘水穿行其间。他发现街上经常能看见神经兮兮地日本人，他们自言自语，表情神经质。

好很多了。刘水以为这个比自己小好几岁的少年只是安慰一下他，不料最后小凳子塞给他4万日元，说先用着，等他打工有钱后慢慢还。

这钱刘水拿在手里很不是滋味。自己自尊心强，又决心不再让母亲为难，硬撑着不向母亲开口，如今却拿了室友的钱。而且小凳子还比他小好几岁，每日辛苦打工劳动，自己和他比起来真是差了很多。这四万块刘水决定分成两份，三万块存起来应付下个月的消费，一万块用作经费再去拼命找工作。当人开始真正因为钱而为难的时候，生活也才开始向人展现真实的一面。他拿来最新的招工杂志，再也没有什么地点啊、工种啊之类的筛选条件，上面的电话一个不漏地打。这次一共有三个地方同意他面试，经过上次面包房的面试后，他的心沉稳了一些，再不会急于求成。连续三天跑遍了大半个东京，三个地方都是居酒屋的后厨，感觉都不太有希望。人就是这样，打击多了，经验和耐心也就积累起来了。大不了就是吃一个礼拜饭团，下周再继续找。

一天面试回家的路上，他想稍微花点钱买点食材回家做顿好吃的，进了家附近的一个大超市，小心翼翼地买了一条鱼和几个鸡翅，又买了一小盒牛肉和两块舞茸。粗算了一下，结账时又把鸡翅放回去了。他想起附近的另一个业务超市（价格便宜专卖业务类冷冻食材的地方）那里的冻肉丸和冷冻的蔬菜会很便宜很多，便想到继续去那家店。

业务超市很小，在居民区里。他犹豫了一下，觉得在之前超市买东西带进去不太方便，于是就将上一个超市买的东西放在自行车篮子里。这里很少人经过，日本人又非常讲规矩，网上很多人说日本可以夜不闭户，买的东西暂时放一会不会有人拿的。于是刘水说服了自己——现在是在一个高素质的国家了。这才放心将东西就那么放在车筐里，自己进去了。

肉丸400日元一大包，蔬菜一袋才120日元，确实确实比大超市便宜太多。心满意足的他盘算着今天和小凳子一起再做一顿好吃的，手中不断掂量着那一大包肉丸。走出店门，望向自己的自行车时，心就凉了。自行车的车筐里面已经空空如也，牛肉和鱼还有蘑菇全没了！

刘水顿时明白自己是个傻逼，就那么愉快地相信了网上那些外国月亮都圆的故事。才进去10分钟到，一袋食材全没了，小巷还是空空如也看不见一个人经过，只剩刘水呆立在自行车前。

在外面找工作跑了几天，又丢了东西，跌入谷底的刘水独自在家用肉丸炒青菜。小凳子今天没回来，只剩老丁和他一同晚餐——老丁是有人做饭他便准时出来洗手准备碗筷的。



来意后，穿着乡村风格可爱制服的店员将他引向店铺后面工作区。

工作区是一个小小的厨房一样的地方，左手一个大烤箱，右手是台面，摆放着一些正在制作中的面包和各种工具。顾客从店里能看到面点师傅们工作的情景，应该是为了给人一种开放、安心的印象。再往里面走就变成了羊肠小道，窄得只能允许一两个人并行通过，两旁是各种纸箱杂物，这里就显得有些乱了，不过不算脏。靠近转角处有一张单人桌和一把小椅子，女孩店员示意他先坐在那，等等店长就来面试。

刘水呆呆地坐着，紧靠墙，生怕影响了别人经过这个窄窄的通道。不一会，一名三四十岁模样的男子走来。刘水站起身让店长坐下，双手递上履历书，大方地说：

最后选了“根性”这个词。

原田店长这次笑出了声，笑容里有些轻蔑。

“嗯，有没有根性，到时候就知道了。”原田继续说：

“我们这之前招过一个中国人，只做了两个礼拜，最后突然不辞而别。让人有点……”

刘水没有发表意见，但是从这个原田的表情里读出越来越多的轻视。不过没办法反驳，一来没有立场，二来自己正在找工作，此时沉默是正确的选择。

“你先回去吧，是否需要，近期联系你。”说完原田又对着地面点点头，目光没有和刘水交汇，站起身走了。走出几步又回头补充：“出去时请走那边的后门。”

从面包房的后门走出来就是凌乱

如果是在中国见到这样的人，或许会吓一跳然后远远躲开，在日本见多了，反而觉得多少能理解。

刚来日本的时候，一般是隔一周刘水就给母亲打一个电话，母亲的话不多，翻来覆去就是那几句嘘寒问暖。最近这几次，母亲在电话里叮嘱完毕之后，总要试探地问刘水，钱够不够花。他每次都骗母亲说够花，还有很多，自己很节俭。但事实让人焦虑，他还剩下1万日元左右，下个月的网费电话费水电费什么的，自己就破产了。他每天就吃一些便利店买的饭团，连路边自动贩卖机里面的120日元的饮料也舍不得买。

贫穷是世界上藏不住的事情之一。渐渐地，刘水生活的拮据被小凳子看出来。小凳子安慰他说刚来日本打工确实要看运气，等有工作以后就会

吃饭的时候刘水也没跟老丁说自己丢了东西的事。不知道为什么，他也不想讲日本的不好，下意识担心自己心中憧憬的那个完美的日本被现实打出裂痕。在网上说自己丢了东西的话，准会有很多中国人推理道：肯定是在日本的中国人拿了，日本人都是很有素质的。事实究竟如何，反正也永远不会知道，东西丢了就是丢了，刘水懒得再想。

一周后的晚上，刘水端着一听啤酒在天台上看星星。突然想起，打电话给林丹丹问近况，却没有人接。那种疲惫绝望的感觉一点点侵蚀着心，难以言表。正当他准备回去睡觉的时候，电话响了，他以为是母亲打来的，接听以后才发现是一个日本人。

“XXXXXX的XXXX，请问是刘水桑么？”一个男声说道，前面说的很快刘水没听清。

“我是刘水，请问您是哪里？”对方放慢了语速：“我是 MIE·DE

·FRANCE 的原田，之前你来面过试。”

“啊，您好。”

“现在店里正好需要一位 Last，你还愿意来么？”

“是采用的意思么？”刘水听得不是很明白。

“是，是采用的意思，明天可以么？明天晚上 6 点 30 到店里。”

“好，好好，我用准备什么吗？”

“明天先开始吧，准备一双工作用的鞋就可以了，手续和证件什么的后面再说。”

“好的，明白了，谢谢您！”刘水激动得连声说谢谢。

“还有，后门是员工出入的，密码是 3367。”

“是，谢谢您！”

这下终于好了！虽然这个店长隐隐约约令刘水厌烦，但是现在也没得挑选了，先挣钱再说吧。这也是刘水第一次悟到一句话——希望总在绝望的尽头。

上面沾满了糖啊奶油啊这些东西，一张铁盘刷到干净，要些时间和力气。

整整一个半小时，二三十张铁盘全部洗完，刘水直起腰感觉到一阵剧痛，脸上的汗也在往下淌。柴原检查了一下，对他说：

“辛苦了，刘君，很认真，你去喝口水吧，然后咱们开始学下面的活。”

“嗯，谢谢柴原前辈。”

刘水哪敢休息，周围所有人几乎也是不停闲地在干活。他喝了一杯水，扭了扭酸痛的腰，赶紧又去找柴原了。柴原递给他一张表，解释道：

“这个表上面记载的呢，就是明天早上要烤的面包种类和数量。我们今晚负责把这些面包从冷库中取出、摆好，有些面包再简单加工一下就好了。”

刘水被带到冷库前，两个人穿上厚重的棉衣，进去后开始按照表上的内容取货。冷库里面按照类别摆放着各种纸箱，纸箱里面是一袋袋面包。原来这些面包都是半成品的面胚，冻得结实结实。柴原跟他讲：

“这个数目和名字一定不能错，要看仔细，点数取好面包后，放进旁边的篮子里一会拿出去。记住一定要快，里面太冷。”

果然，一分钟以后，即使身披着棉衣也被冻透了，刘水的耳朵和脚趾手指都开始冻得发疼。这次是柴原帮忙，很快便按照单子将面包取好了。刘水开始担心：这单子上面十几种面包，很多面包的名字都是奇怪的片假名，里面箱子上的标识又很小，极难辨认。再加上里面有几十种面包，位置根本不记不住要一处处找，到时候几分钟根本取不完，岂不是要冻死在里面……

接下来的“摆面包”也很麻烦，由于要考虑到不同面包解冻和烘焙后的变形，摆放的时候每种都有不同的讲究。有的需要铺纸，有的还需要将面胚剪开、摆完后每层面包放进烤箱的位置也不一样……柴原讲得很认真详细，但是要记住的实在是太多了，刘水的担心开始变成害怕。眼看摆完面包就 10 点多了，这还是在柴原的帮助下两个人完成的，如果下次没有柴原在真是不堪设想。

最后一个工作就是全面扫除了，要把这小厨房全部冲洗擦一遍。日本人这方面讲究得病态，每天都要把厨房全部角落和用具都清洗一遍！刘水猜想要是在中国的饮食店后厨，恐怕一个月都不会这样做一次清洁吧。最后冲完地面，刘水的疲惫已经尽显。柴原像姐姐看着弟弟一样，笑着问道：“没事吧，刘君？”

“没事的没事的，完全没问题。”刘水有气无力地回答。

“哈哈，你可是男孩子，请加加油吧！”

“嗯，明白了！现在是不是就完了？”刘水看到外面已经打烊了，前

台的几个女孩子也在做店铺内的卫生。

柴原绷住笑说道：“还有最后两件事哦！”

刘水服输似的点点头。原来最后还有两件事：掏下水道的油和倒垃圾。

掏下水道的油这件事让刘水终生难忘！柴原带他把厨房的胶皮地面掀开，再把下水道的盖子打开，露出一个两尺乘一尺大小的小水沟。由于这里是面包房，下水道的油腻极重每天都要清理。柴原做了一个示范，如何用特殊的工具将这些油腻取出来。轮到刘水自己尝试的时候，他将手伸进下水道，看见那些恶臭油腻的一瞬间——一股异常的恶臭袭来。刘水顿时觉得血往头上冲，本能地冲向洗手间，吐了。

回来以后，柴原关切地递上一杯冰水，问他好点没有。面色苍白的刘水回答：

“谢谢，没事了，太不好意思了，让你笑话了，真是从来未遇到过这种味道。真对不起……”刘水说着要去拿工具继续掏，但是被柴原抢过去了。

“嗯嗯，没事的啊，我第一次闻到的时候也很难受，习惯就好了。你先坐下离远一点，今天我来，你在旁边看着怎么弄就可以了。”

刘水握着一杯冰水，站在旁边看柴原掏这些恶心的油腻。柴原没有带手套，她的手很瘦，上面青筋突起。手臂还有一些淤青和擦伤，一看就是常年干活的孩子。刘水看到前台的女孩子在窃笑，又看着眼前趴在地上掏脏东西的柴原，羞愧难当，觉得自己差得太远了太远了。

在最后倒垃圾时，刘水抢着把十几袋大垃圾放在推车里自己推着走。柴原带路，垃圾是需要倒在不远处指定的垃圾箱的。路上他问柴原今天多大。

“今年 23 啊，你呢？”柴原一点也没有扭捏，也没有因为问到年龄而不高兴。

“我……22 了。”刘水不知道为何撒了谎。听到柴原原来和自己同岁，下意识有些自愧不如，于是少说了一岁。

“一个人在外国辛苦吧？”柴原像姐姐一样关心地问。

“还好，为了梦想嘛。”

“梦想啊！了不起！我从没有过什么梦想呢，脑子笨，就只能干活为生。”

“不，我觉得柴原前辈很厉害，真的。我差得远。”刘水这不是客套，而是由衷地说。

“哪有，你只是不习惯嘛，一看你就是从小没干过活，都是姐妹妹干了才对吧？中国也是这样吧？唉，男人啊……”柴原风趣地抱怨着。

刘水摇摇头，想岔开话题，不想告诉她自己是独生子，从小什么都是靠母亲。

“我看到你铭牌上写着柴原悠，下



第二天下午，夜班的小凳子刚刚睡醒，出门后看见刘水一个人在客厅踱来踱去。刘水问他：“什么叫 last？last 都干些什么活呢？”

小凳子听后诡异地笑了，说：“last 就是最后一个 shift，一般是收工的打扫什么的，有时也要为明天的工作准备。最苦最累的。”

刘水听后表情有点僵硬，不过既然能挣钱，管他什么呢，先一步步来吧。

吃过饭后，刘水奔赴有生以来第一个工作的地方。从后门进去后，直接就看见店长了。原田还是上次那样，不理不睬地让他先换衣服。在极其狭小的更衣室，刘水换上了一身半新的工作服。他无意中看到装着工作服的透明袋子上贴着一个纸片，上面写着

一个汉字“陈”。这套工作服想必就是之前店长提到的那个不辞而别的中国人的吧。刘水穿上这套衣服，忽然有一种“我不能给再给中国人丢人，不能再半途而废”的觉悟。

负责教刘水干活的是一位女孩子，叫柴原。柴原看上去比刘水大一点，长得白净高挑，不算丑。五官略微有点男孩子的坚毅。说话很亲切，教刘水干活也特别认真，有种开朗大姐的感觉。

打工的第一个任务就是洗刷那些摆放面包的大铁盘，柴原给他洗了一个做示范：如何戴上手套，洗刷的顺序和技巧，怎样用洗洁精等等，教得十分详细。刘水一学就会了，开始卖力地刷铁盘。这个铁盘其实不太好刷，



面的名字是Yu-(悠)么?”刘水问道。

柴原亲切地一字一句慢慢纠正：

“读作 Shibahara Haruka，很多人把悠读成 Yu-呢，其实读 Haruka 哦。”

“我知道 Ayase Haruka(绫濑遥)，你们感觉也很像。”刘水笑道。

“哈哈哈哈哈，我可没那么漂亮！”柴原悠悠笑得很开心，女人都是喜欢恭维的。

刘水能感觉到，柴原悠和一般的日本女孩有点不同。一般的日本女孩总有种拒人于千里之外的礼貌，“真的吗？好开心！”、“哇，真厉害！”、“谢

谢你，今天好开心”这样固定的台词加上那些堆出来的甜美笑容，给人一种做作的感觉。柴原悠就真的像一个温柔的姐姐，笑起来也是那种没心没肺单纯的笑。

倒完垃圾以后，大家互相道辛苦，这第一次打工总算都结束了。回到家，刘水一屁股瘫坐在椅子上，感觉四肢都不是自己的了，累得连说话的力气也没有。他总算明白了，这4个多小时几乎是一刻不停地干活，原来在日本打工是这样的！这挣钱也真他妈太不容易了啊！小凳子看到他这幅样子，嘴角上扬，摇了摇头。



转眼间一个月过去了，刘水算是知道劳动赚钱究竟有多么不易。每周4天工，每次回家都是将近12点，累成一滩泥。有一次生病发烧，但是眼忍着今天还有工，他也不敢请假，强忍着做到夜里11点。活了20多年，以往只要有病就会休息的他，头一次知道了为了活着，无论寒暑病痛，该干的事情必须要干。除此之外，他本以为晚班的工作能很快上手，但是这一个月几乎和第一次一样，还是要柴原悠在一旁帮忙才行。那些工作比想像的繁琐，根本记不住。他不止一次下班时对柴原悠说抱歉，柴原悠都一副温柔的样子说“没关系，慢慢来，这些本来就是要学很久的”。店长脾气确实不好，总是在一旁说一些奚落的话，搞得刘水更有压力。不过有一次，晚上的一两屉面包放颠倒了，导致早上这两屉全烤坏了。原店长指着早上烤坏的面包对他一字一句地说：“这些，全灭！”刘水吓得不敢抬头，连声说抱歉。柴原悠在一旁也连声道歉说自己不小心，店长严厉地责备了柴原悠，意外地没怎么多说什么刘水。这让刘水心里更难受。

好在连滚带爬过了一个多月，这一个月他也没怎么上课。刘水倒不是不想好好学，只是一来老师根本不管考勤，二来课程确实毫无意义。他自己在家涂几幅画上课时交给老师指点，效果是一样的。

还有两天发工资的时候，他问小凳子：

“你说我这个月大概能发多少钱？”

小凳子帮他算了算，道：“算上加班费和交通费什么的，7万左右吧。”

刘水若有所思地点头，心里决定这次先还给小凳子2万，下个月再还

2万。虽然下个月还会很紧，但至少有了稳定的来源，暂时能活下来了。他平均每天饮食费600元(上班时会从店里拿一些福利，烤坏的卖剩下的面包。)，一个月就是两万；再加上各种生活杂费大概5千多，再还小凳子2万，这个月还能存下2万5。刘水心中的算盘打得正欢快，小凳子接到高嵩的电话，说晚上要不要出去玩，高嵩的女朋友带了几个日本女孩。

原来上次高嵩女朋友说的联谊是真的啊！刘水有点打退堂鼓，不过片刻之后还是决定去。他劝自己，这个月实在太苦闷了，挣了钱还不能出去玩玩么？再说能认识女孩也是莫大的吸引啊。

晚上9点，小凳子抹了发胶，刘水也换上时髦一点的衣服。他们礼节性地问了问老丁要不要一起去，老丁说他正在打本儿，灭团了好几次，今天就不去了。随后竟然问刘水需不需要“套套”，他可以借给他们。刘水对老丁的闷骚感到惊讶，嘴上连忙说不不不，怎么可能需要那玩意呢。心里笑道：老丁啊，你连气球都不会玩的人，珍藏着那玩意干什么。

刘水在国内时也去过几次夜店，但是并不喜欢。太吵，而且回来后有种莫名的空虚。谁知今天到了以后发现不是国内那种夜店，是在原宿附近一个清雅的地方，有点像普通饮食店的小酒吧。

一进门就看见智子乖巧地挽着高嵩，对他们问好。高嵩坏笑着问老丁怎么没来，于是大家便谈起老丁最近的趣闻。刘水不由得在心中感叹：老丁唯一的作用就是能源源不断输送轻松有趣的话题。

没过一会，走来两位女孩，智子

赶忙过去迎接，并对他们介绍：

“这位是RIKA酱(里香)，这位是NATU酱(小夏)。他俩都是我短大的同学，也是我最好的朋友。大家请多关照。”

刘水和小凳子僵硬而害羞地点头问好，并偷着打量两位女孩。里香穿着碎花裙子，个子小巧，牙不太好看，但脸还算及格。小夏则高大壮实，有点男孩子的爽朗，尽管算不得美女，不过讲话声音还是很好听的。两个女孩外表减龄很普通，但是化妆和穿着都非常讲究，所以乍一看也说得过去。

“刘水君也是艺术家呢！”智子对两位女孩夸耀道。这就扯开话题了，几个女孩噤里啪啦地问着刘水问题，像记者采访一样。刘水则谦虚而适当夸张地回答着自己的事。时不时地，三位女孩会用极快的日语交流一些话，刘水根本听不懂。

酒吧这个地方的妙处还是在于酒，几杯酒下去，尴尬和谨慎全没有了。刘水和小凳子变得东拉西扯，几个女孩说话也开始沙哑大声。店里灯光很暗，周围人说话也很大声，空气里弥漫着酒精和果汁的味道。当其他人兴高采烈时，只有高嵩握着一杯兑水的伏特加，低着头，时而附和着笑笑。

高嵩凑到刘水的耳边对他说：“一会这两个女孩要是有人跟你说——换一间店继续喝，那就成了。”刘水无所谓似的摇摇头，看着眯起眼的高嵩，两人相视而笑。

刘水隔着玻璃看着深夜的原宿，潮人们已经稀少。原宿步行到涩谷也不是很远，这里相比涩谷安静，更多了一层小资和个性张扬的感觉。街上有两个小熊一样的黑人在发传单，一个年轻漂亮的女孩挽着一个西装革履的老人低头经过。角落自动贩卖机前，立着一辆炫酷无比的赛车摩托。旁边身穿水手服的女孩蹲在地上吐，一边哭。她身旁站着男人穿着尖尖的皮鞋和脏兮兮的紧身皮衣，不耐烦地吸烟。刘水开始幻想江户时代的这里，是否也是这般景象呢？

随即美术生的本能显现，他开始

在脑中构思一副画：画中的视野和此时一样，街景却变成江户时代风貌的酒馆和小店，但是店里卖的东西却有现代的物品；一颗盛开的巨大樱花树在夜色下妖艳美丽；有LED显示屏招牌的商场却搭配古代建筑的外饰。街上零零落落的人们，有的穿着古代的和服，有的穿着现代的牛仔褲和皮衣；人力拉车穿行其间，坐在上面的贵族武士模样的少年手里拿着PSP；一位西装革履的中年男子腰间配着武士刀，怀里抱着一位水手服的女学生夸夸其谈。这幅画面古今重合，充满不协调的诡异，但是在刘水脑中构思的艳丽光影下，有一种独特的美。这幅画莫名地深深印在刘水的脑海中，他决定非得画出来不可。

再看看眼前的几个人，除了高嵩在玩弄手机以外，三个姑娘和小凳子已经酩酊大醉，时不时爆发出肆无忌惮的大笑。三个女孩似乎是在捉弄小凳子，她们醉醺醺地让小凳子再说一遍什么话，小凳子便傻笑着说：“我就是喜欢吃芒果啊！”听到这句，三个女孩又捧腹大笑，不断让小凳子重复。高嵩在一旁暗自坏笑，小凳子和刘水都不太明白为什么说喜欢吃芒果，几个女孩就笑翻成那样。不过小凳子还是一遍一遍说自己喜欢吃芒果，女孩们便笑得前仰后合。

这天最后，刘水带那个有些壮实的小夏去了旅馆。

从这家店出来时，里香已经醉的很严重了，高嵩和智子两个人扶着她，她嘴里不断念叨听不清的日语，只能听懂几个字——没出息、钱、男人、想死、不回短信什么的。智子拜托刘水送小夏回家，其他人坐出租车这里香回去。分别时刘水看到小凳子眼里都是泪水，也醉得一塌糊涂。

他和小夏走在深夜的表参道，行人已经很少，地面上都是一小堆一小堆的烟头和饮料罐。身后走来几个骂骂咧咧的年轻人，穿着极其肥大的工作裤，有点像土木工人的感觉。小夏觉得害怕，走近刘水。

“你家在哪啊？”刘水打破沉默。

“德岛那边。”小夏听成问她老家在哪。其实刘水的意思是问她一会怎么回家。

“德岛啊……”刘水重复着，其实不知道那是地图上哪个地方。也不知道怎么继续搭话。

“我三年前来东京的，以前在乡下，德岛嘛，就在四国那边，是乡下。”小夏声音爽朗悦耳。

“德岛和东京比如何？”刘水问道。“东京是大城市，当然好。不过德岛很安静，也不错的。”小夏字斟句酌。

“那你果然还是喜欢繁华的大城市吧。”刘水想当然地说道。

小夏笑笑，随即陷入沉思。刘水看着小夏的侧脸，觉得这个女孩离自己很遥远。恍然间感觉她就像是活在壳子里的人，长久地苦撑着一些东西。这种感觉竟让刘水对她产生了类似“他乡遇兄弟”似的莫名的好感。

路过一家7-11的时候，小夏说有点东西要买。进店以后她便往化妆品那块匆匆拿了几个东西，刘水买了一个小本子一支笔，想趁热打铁吧刚才构思的画面画下来。结账的时候，刘水看到小夏买了安全套。这让他心里一紧，其实他没有特别想和小夏去旅馆的意思，原因真的是因为这个女孩不算好看，还有点壮。不过看到安全套，刘水还是动心了——“人在面对可能性的时候，对其视而不见是很难的。”

心照不宣的两个人进了一家很小的爱情旅馆，进房间后小夏变得很害

怕，刘水感觉她应该不是经常和人来这样的地方。两个人躺在床上，默默不语，刘水刚刚看见小夏包里面有NDS，便傻傻问：“你玩NDS啊？”小夏点点头，没说话。于是两个人继续陷入沉默。不知过了多久，小夏突然说，让刘水先去洗澡，自己下去买两罐爱喝的咖啡。

热水让他酒劲全醒，脑中回想起大学时跟何虹无数次去开房时的情景，多少次在陌生的旅馆洗澡……最后还是那个问题跳进他的脑中——我在哪？

洗完澡的刘水自己躺在床上，拿出刚买的纸笔，决定趁着记忆清晰把刚才那幅画勾一个线稿。没想到一动笔，就变得异常有灵感，仿佛这幅画原本就存在纸上，现在只是被他一点点勾出来而已。刘水自己也想不起来了多久后，突然意识到一个问题——小夏还没有回来。

小夏那天确实再没有回来，刘水有点失落，也莫名松了一口气，但没有遗憾。天蒙蒙亮的时候刘水的手机响了，打电话来的人是智子。

“我是智子，这么晚不好意思。请问小夏没关系吧？”

这句话日语原意是“话里有话”的，又不失分寸，刘水想了一下，回答：“嗯，她昨天回去的时候酒已经醒了，应该没事了。”

“哦……这样啊，实在是麻烦你了，不好意思，刘水君……”

“没关系的。”

刘水一夜都在画画，他属于那种喝了酒睡不着的人。和智子在电话里道别后，他倒在床上，忽然间觉得睡意来袭。接着就像昏倒似的酣睡过去了。

再次得到小夏的消息是三年后在和智子通邮件的时候。智子突然提起小夏，问他还记不记得。她说小夏那次聚会后，没过几个月就回了德岛老



生活一旦上了轨道，就好像进入了快进模式。街上已经有人穿起棉衣的时候，刘水终于意识到这一年已经快流尽了。自己除了偶尔上上课、平时打工、坚持画画、随便逛逛就再无其他。作为旅行者来到日本的兴奋已经荡然无存，剩下的只有迷雾中爬行一般的坚忍。不过赶上夜里清闲的时候，他还是会来到天台看星星，问自己——我在哪？

他是带着希望来到日本的，日本的生活却安静得让人忘记希望。其实在这半年中很多事情风云突变，比如

家，匆匆嫁了一个赌徒丈夫。上周四，小夏带着两岁的女儿投河自尽了。几天后，她收到过一封小夏自杀前天寄给她的信，只有一行字：下辈子想做一个真正的男孩子。智子说自己对这句话无言以对，只是默默为朋友的离去伤心欲绝。

刘水看到智子这封邮件后，盯着显示屏，久久回不过神。他努力想起那个说话声音爽朗，稍微有些男孩子气的小夏，却一点也想不起她的脸。

当初跟他一起来到日本的林丹丹，那个身材姣好却土里土气的姑娘，现在已经变成了活脱脱的日本潮妹。像很多结伴来日本的留学生一样，他们俩只有刚来的几天联系过，到现在已经形同路人。那天在学校附近的超市看见林丹丹，刘水差点认不出来。橙色的头发、极浓的妆，原来的气质甚至都变了。环境对人的改变力让人唏嘘。后来从小凳子那里得知，林丹丹刚来不久就去了酒廊（一种家庭式的小酒店，有陪酒服务）打工，不久据说就转成了陪酒女郎。



“我们班都知道啊。”和林丹丹一个班级的小凳子对惊讶的刘水说。

“不会吧？陪酒是不是那种啊？”刘水问打工经验丰富的小凳子。

“一般就是陪喝酒聊天啊，留电话啊，出了店的事情就不知道了。”

“这样啊……”刘水一副若有所思的惋惜样子。

“这有啥啦，打工这么累，又挣不了几个钱。女孩要买的名牌东西又那么多。很多女孩都从普通的打工，转去轻松的地方打工。挣得多，又能认识有钱人。多好。”小凳子无所谓地解释道，“对不少中国女孩来说，嫁一个日本人就是不必明说的梦想啦。”

环境对人的改变确实很可怕。最开始是价值观的改变，一拥而入的新鲜事物会立即重新定义年轻人的价值观，价值观变了，心中相信的东西也就变了。自然而然地，行为和抉择亦会随之改变。比这更深一层的原因还有：大多数从国内来到日本的年轻人，打心眼里是崇拜这里的价值观的。这是种潜意识的崇拜，没有什么对和错的观念，只有中国的和日本的，而他们愿意要日本的，想尽可能甩掉中国的。这点是不胜遗憾的现实。

刘水刚到日本时，在机场接他们的那个叫大田老师就是经典的例子。那位中国话别扭，自称叫大田的中年妇女，其实是地地道道的中国人。早年来日本留学，后来嫁了日本人，入籍改随夫姓，从此变成了叫“大田”的女人。学生们偶尔从其他日本教员口中知道她是中国人，亲切地对他讲中国话时，她一般也是用日语作答。平时即便说中文时，也故意让人觉得她中文发音怪怪的。这其中的微妙使人不禁冷笑。

其实说到底，价值观这些东西，在实际生活面前都是无所谓的事。**无论什么价值观，都不能直接变成钱买肉吃。**漂泊在异国他乡，刘水怕的东西越来越少，人能吃饭喝水有个地方遮风避雨，还有什么可怕的呢？只是心里的念头还在敲打着，到底为何而来，会在某个清晨醒来，对自己说：我要做游戏，我要做游戏画师。这条初心，他时刻提醒自己不能忘记。但是究竟怎么走上这条路呢？在这个忽悠人的专门学校根本就是混日子，身边的人进来时踌躇满志，过不多久就都变成打工挣钱，游山玩水了。但如果说没有人能成功，高嵩又如何解释呢？他就是一个活生生的实现梦想的例子啊。

在这半年里，刘水时不时和高嵩打个电话，话里话外也在探究高嵩成功的秘密。他只知道高嵩在那个大公司做原画设计，其他细节一概不知，开发中的游戏是有保密原则的。刘水看过高嵩的画，平心而论比自己要强一些，尤其是基本功，但也并非遥不可及的水平。他觉得高嵩的画和自己



都有一个毛病——照猫画虎，走不出临摹的框框，无论构图还是色彩，都没有天马行空打动人心的亮点。

其实刘水自己是有点摆控这个框框的，但目前为止只有上次喝酒后在旅馆勾的那副画让他觉得满意。后来他在画纸上，把那副线稿画得很完全，细节也都呈现出来了，只是迟迟不敢上色。现在不少人都是用绘图软件来粗往细画，但是他还是喜欢先画一个细致的线稿再上色。在他的脑海里，那幅画上色是极其重要的一步。夜樱之下古今重合的街景和人物，上色一定要把那种脑中想像的诡异气氛表现出来。

就上周末他还和高嵩在电话里聊起过这幅画，说想听听高嵩的指点，其实也是想约高嵩出来多聊聊未来的出路。谁知周五晚上11点多，高嵩雅兴大发，突然说想明天约他出来聊聊。

周末午饭后，小凳子清晨下班回家还在睡觉，老丁也没有起床。老丁的睡觉时间已经从夜里两点多睡改为早上5点多睡了。刘水背上收纳画稿的小炮筒，轻手轻脚走出家门。

约定的地方是一家学校门口的饮食店。里面有一些学生模样的孩子，不知为何周末还出现在学校附近。刘水看着他们也想起自己上学时的情景。半路出家转为美术生，费了千辛万苦和大把的金钱才上了一个民办的美术大学，如今又来到日本追寻梦想。追忆一下这些年，也颇为感慨。正在沉思的时候，高嵩推门进来。

“不好意思久等了啊，好久不见。”高嵩微笑着。不知是不是因为工作的压力，今天的高嵩颇为疲惫，满面土色，似乎心不在焉，不过他还是竭力保持自己的风度。

“好久不见，你看上去有点累啊，是不是日本游戏公司太辛苦了。”刘水问。

“嗯，每天加班，做牛做马啊。”

高嵩开玩笑道。

“人生真是各种围墙，我也想有朝一日能做牛做马啊！”

刘水赶忙把自己的画拿出来铺在桌面上，高嵩也饶有兴趣地凑过来仔细看。旁边的学生也偷偷侧目，专业的装备和刘水的长发让他们以为遇到画家了。

“这个不错啊，真的不错！很有想像力！”高嵩由衷地赞叹。刘水多少能听出来礼貌的恭维和真心的感叹。高嵩现在应该是真心觉得不错。

“构思很诡异但是构图和谐，细节也很丰富。”高嵩继续说道。

“这就是我们之前那家在酒吧的时

候看见窗外的情景，我加了点幻想色彩。”刘水小心地解释。

“不错，这幅画还没上色？”

“没有，我打算把线稿扫进电脑，用电脑上色。要多揣摩一下色彩。”

“没想到你还挺厉害的，基本功和想像力都有，真心赞啊。”高嵩仔细地看这幅线稿的细节，时不时和刘水探讨一下。

这时高嵩接了个电话，听语气应该是智子打来的。高嵩似乎正在向她说明他们所在店的位置。

“智子一会也过来？”刘水问。

“嗯，下午答应了她一起逛街，你别介意啊。”高嵩不好意思地说。

“哪有的事，我们见个面聊聊天就好了呀，你这么忙平时多陪妹子才是真的。”刘水一边说着一边将画收起来，不好意思让智子看到。

不久智子翩然而至，见到刘水后腼腆地问好。不知为什么，刘水觉得智子今天也有点强颜欢笑。

“刘水君好久不见啊，你越来越像艺术家了。”智子一边比划着头发的长度，一边风趣地说道。

刘水憨然一笑，赶紧点头作别，表示自己还有些事就先走了。

“下次再一起玩吧。”高嵩说。

“嗯嗯，今天委屈你啦，陪高嵩一整天，接下来就（把高嵩）借我吧。”智子挽起高嵩的胳膊，优雅妩媚地开玩笑。

两人目送刘水离开，刘水挥手向他们告别，自己走进人群中。



日本的新年假期只有一周，有点像中国的春节，算是一年中最大的节日了。新年第一天很多日本家庭都会去神社参拜，街上洋溢的气氛也有些类似春节。所谓“身在异乡为异客，每逢佳节倍思亲”。新年的时候，刘水他们宿舍也准备找时间聚一下，做点好吃的。

日本的超市是有些东西贵，有些便宜，不同的超市便宜的东西不同。所以刘水和小凳子兵分两路，去不同的超市采购食材，争取最高的性价比。老丁就负责把家里打扫一下，锅碗瓢盆适当清洗清洗。他们约了几个朋友，但是大家都很忙，有的人过节还要打工。最后只有小凳子新交往的女朋友和楼下其他学校的一个吕哥过来了。本来也约了高嵩，但他似乎也很忙，不过来。

快到晚上8点，这顿饭才做好。

依然是小凳子拿手的三道一样味道的炒菜，加上刘水烤的牛排和鸡翅，还有狠下心买的一些刺身。大家看着这一桌子好吃的，也算是能开开心心过个年了。小凳子这一年无比辛苦，三份工打着，起早贪黑实属不易。不过好在上个月找到一个女朋友，在打工的居酒屋认识的女孩，刚来日本不久。人虽不漂亮，但看上去很老实温柔。老丁每天足不出户像神仙一样，不过看得出他心里装着莫名的忧愁。楼下那个吕哥是他们的邻居，最近认识的，好像是来这边读研，感觉成熟大方，不过总给刘水一种斯文败类的感觉——可能是刚认识不久吧。

席间，吕哥问起大家今后的打算。小凳子说自己还是要打工挣钱，自己没学历回国也没有好工作，想在这边留下来打工。最大的愿望就是将来能有一份“坐着干活的工作”。老丁说自

己这几年在日本经过不懈追寻，渐渐找到了自我，明年也许会回国继承家族企业。说到这里，小凳子和刘水难免相视而笑。刘水跟哥哥不是很熟，反而能轻松说起自己的愿望，他说自己来日本就是想进入游戏公司，做原画师。他说完这句话时，大家都默默地点点头。

这些并无多少交集的年轻人，蜷缩在异国他乡，团聚在一起。让这个天台台上孤单而立的小屋，也成为新年夜万家灯火的其中之一。

这天晚上，高嵩给刘水打电话来，带来一个让他喜出望外的消息。

“你上次那幅画完成了吗？”高嵩在电话里问。

“还没有，扫描到电脑上色了几次，但是都不满意。最近学校和打工都有点忙，没时间弄。”刘水如实说。

“嗯，我知道你也想进入游戏公司，做画师。我们很像。”

刘水听到这句后，心里五味翻滚。高嵩继续说道：

“我从一开始就有打算帮你实现愿望，只是未敢明说。一来我自己也是初出茅庐，二来也怕你过于期待。不过我现在遇到一个机会，我们公司下属的一个子公司，有个项目紧缺原画师，那个项目的美术负责人是台湾人，我认识他，想推荐你试试。”

“啊？这……”刘水激动得一时语塞，这就是他梦寐以求的机会啊！

“你上次那个线稿不错，回头你把原稿带来，我给他看看。这样来：我就说你请教一下他如何上色。人都是有虚荣心的，你把他当老师请教，他就对你和作品都有感情了。等听了他的意见，你再按照他的意见上色。

这样作品出来以后，他肯定喜欢的。说不定就能要你过去试试。”

刘水听到后有种喜极而泣的感觉啊，恨不得马上飞奔过去把线稿拿给老师看！于是第二天一早就背着线稿去找高嵩了。

高嵩接过线稿，笑他实在太着急了。并保证近期有时间就去那个子公司，把画给那个台湾人看。刘水把“谢谢、拜托了”这几个字说了无数遍。

回去时坐在电车里，平日列车员报站名时沉闷的公鸭嗓今天都让他觉得分外悦耳。他想起自己来日本的日子，在希望和坚忍中苦苦等待的就是这样的机会。如今机会顺其自然地来了，他反而有点不敢相信。

心中有了盼头，无论是打工还是上课都充满热情。面包店的工作自然而然地习惯了，刘水现在不但能自己应付晚班的工作，有时还能白天过来学一些烤面包的工作。那个面目可憎的原田店长之前也对他说，“刘水君改变了我对中国人的印象”。这句话是刘水从小到大听过最开心的表扬。

只是柴原悠离开店里，让他有些伤感。这半年多，很多晚班都是柴原和他一起。渐渐地也了解了一些柴原的事，他之前看到柴原手臂上的伤原来不是干活时不小心弄的，而是因为男朋友平时拳脚相加。这让刘水心里很难过。柴原悠曾经无意中聊起自己的事：她和男友高中毕业就一起来东京，两个人生活了很多年。在东京买房子是不可能的，两人只想着30岁之前能存一点钱，回老家结婚开个夫妻店，幸福地生活。柴原自己是吃得起苦的，但是男朋友渐渐变了。本来他男朋友就是一家小公司的派遣社员（外聘的合同工），合同到期以后又找不到

下一处派遣，自己又放不下面子去打工挣钱。便开始整天泡在柏青哥店赌钱，时不时还醉醺醺回来对柴原悠拳脚相加……这些话有些是刘水无意中听到她和店里女孩说起的，有些是倒垃圾时和刘水说起的。刘水知道，柴原悠这些苦，本不想对人讲。但是对刘水这个语言不怎么通，又毫无联系的陌生人倾诉，多少能缓解她自己的伤心。



在苦苦等待高嵩回应的日子里，有一件事悄然降临了。学费，一开春就意味着交学费的日子到了，刘水知道自己今年的学费是160万日元。这个数字沉重得反而让人缺乏实感。刘水在面包店的打工勉强能让自己在日本温饱，每个月存那么一两万，往往也是一时兴起花掉了，根本没有存款。如今这160万怕只能向母亲开口。单亲家庭的刘水，自尊心就比一般孩子强。再加上这一年在日本体味到挣钱的难处，就再也不好意思找母亲开口了。

本来这个学校说穿了就是骗钱，心怀希望的留学生花了家里的积蓄，来到这里顿时明白现实的残酷。大部分人选择继续交学费，无外乎三个原因：1. 只有交学费才能换取“在留资格”——也就是能延续签证，继续留在日本。对于某些日本专门学校和四流大学来说，这才是生意的本体。2. 日本的一切确实让人留恋。在一些羡慕虚荣的孩子眼里，日本的生活虽然极其辛苦、万般寂寞、活在社会边缘，但是也比回国强。3. 不交学费就没签证，就意味着回国（除了黑在日本的），有些人一旦回国，就意味着自欺欺人的那些美梦破碎了，回国就是原形毕露。

现在摆在刘水面前的有两条路：一是找母亲要钱交学费，继续在日本边打工边找实现梦想的机会；二是高嵩推荐的那个小公司能录取他，虽然是那个大公司的子公司，也算是能在这边工作了。刘水是有正是美术专业本科学历的，这方面没什么理论上的门槛。这两条路刘水当然是盼着后者，但后者也是八字刚有一撇的。

整整一个月过去以后，刘水决定给高嵩打个电话问问情况。他知道高嵩平时也有自己的忙碌，应该只是找时间才能办这件事。但还是忍不住想知道一下情况到底如何。刘水靠在天台上，拨通了高嵩的电话，没有人接，只有留言提示。刘水怯生生地在留言

年前柴原悠就匆匆离开了这家面包店，没有任何送别会。刘水大胆向店长问起她去哪了，店长摇摇头说自己不知道，不过从他的眼神里能看出他是知道的，却不便说。刘水很想亲自跟柴原悠告个别，由衷地说声谢谢。这个与他同龄、做事认真、美丽平凡的女孩，曾经给了刘水莫大的帮助。

遗憾的是，他从此再没有柴原悠的消息。

中询问了那件事的情况，并希望高嵩有时间回一个电话。

一天以后，没有回电话，一周以后，也没有回电话。刘水心里隐隐揣度，这件事莫非高嵩也碰壁了？

这是刘水来日本的第一个春天，还没有到樱花开放的时节。去年他来的时候，正好樱花开过，错过了赏樱。但此时他也没有期待今年樱花开放的心情了，每天都在焦虑中度过，一面是学费的压力，一面是求职的期待。

一天晚上，他试探性地给母亲打电话。母亲还是那一连串不变的询问和叮嘱：一切顺利吗？上课开心吗？打工苦不苦？吃得如何？有没有生病？他也和往常一样，全部回答一切顺利，妈妈放心吧。然后问母亲是否安好云云，母亲也是回答一切安好，让他放心，自己在那边照顾好自己就行了。其实刘水自己过得并不好，处处碰壁，活得疲惫而且不堪。甚至生病的时候还要照常打工，苦不堪言。但是他不敢说，怕母亲伤心，只能对母亲说一切都安好，都很顺利。每当这时，他心里就有些担心——是否母亲在那边是如此，有各种辛苦和艰难不敢告诉他呢？

电话最后，母亲依然问他还有没有钱。这时不知道为什么，他终于忍不住开口了：

“快到交学费的时候了……”说完后，刘水清了清嗓子。

“多少钱？”母亲平静地问。

“160万日元，大概人民币12万吧……”

“什么时候要？”母亲依然很平静地说。这种平静的语气反而让刘水心里难受。

“过些日子，我给你汇15万过去。除了交学费，也置办点新东西。你在那边这一年都是靠自己，肯定受了委屈。妈心里是自豪。”母亲一字一句说道。

“不用急的妈妈，先不急汇款。我





用的时候再找你要，现在还不到交学费的时候……”这句没说完，刘水装作信号不好，一下子挂断了电话。泪水夺眶而出，再也收不住。当初母亲借钱的时候该有多么为难，如今自己没出息，到头来还是要找母亲要钱……

东京的夜，清澈的星空之下，有些地方灯火喧嚣，有些地方宁静安详。这些灯火中的人们有多少真正知道自己身处何处？在干什么？那些宁静中的人们又有多少人在幸福地微笑？多少人在黑暗中泪流？

第二天早上，刘水又给高嵩打了一个电话，还是没有人接。他从未去过高嵩的住处，没办法去找他。为了未来而焦急的人，有时候会像没头的苍蝇一样乱撞。他决定去高嵩的公司拜访一趟，这样确实有些唐突，估计也会让高嵩更为难，但是现在也没有别的办法了。

高嵩的公司是游戏业界有名的新锐，本来总部在地方，这些年扩张后在东京建了一个气派的分社。

刘水按照网上查询的地址找到这家公司。虽然天有些阴沉，但这栋楼从外面看就让人心神向往，楼虽然不算高大豪华，却透露着科技公司的上流华丽。这就是刘水梦中的地方啊！如果每天能在这样的公司办公画画，参与制作《最终幻想》那样唯美的游戏，该有多好啊！此时刘水就站在梦的脚下，梦却显得更加飘渺。

不出所料，前台接待的女孩说一切拜访都是要预约的。刘水磕磕绊绊地说自己是来找朋友的，实在是着急事。并报出了高嵩的名字，请人帮忙叫一下高嵩。前台女孩很通情达理，询问过刘水的名字之后，把他引进公司里面一个类似接待室的大厅。请他先在沙发休息，这就去找高嵩。

刘水坐在精美的沙发上，看着周围的陈列，最显眼的是公司的logo，这个logo刘水在游戏里见过无数次，如今实地看见，心中涌起游戏玩家才懂的澎湃之情。他坐着东张西望，等

了大概10分钟，还没有人过来。自己便局促地站起来，顺便浏览一些陈列。橱窗中有很多该公司游戏的周边，还有一些纪念性的照片，刘水痴迷崇拜地看着……

他走到一处最大的橱窗跟前，里面陈列都是一些概念插画，似乎是员工作品展之类的。在优秀奖赏的那一栏，刘水终于看到了让他浑身颤抖的那幅画。

那是他的那副线稿被上色以后的画。上色的风格与他并不相同，也完全不是他构思的颜色，但是线稿的一切全部都是他的原画。在那幅画的说明栏里清清楚楚地写着作者——高嵩。

刘水久久地呆立在那，盯着这幅既属于自己，又不属于自己的画。回不过神，他仿佛还是没明白发生了什么。身后前台的女孩走来，对他说：“高嵩似乎不知道您的名字，他正在开会，不便相见。实在抱歉。”女孩看到刘水绝望而复杂的表情后，也显得为难和不解，却不得不将他送出公司。

空中已经下起蒙蒙细雨，刘水有气无力地走在东京街头，他脑中闪过一些念头：比如告诉别人这幅画是自己画的。那又有什么用途呢？他自己也没有纸质的原稿，而且就算他大吼大叫说是自己画的，又怎么样呢？这家美好的公司也不会因为这个就要他。他还想过在这里等高嵩下班找他理论一番，不过一想到那些情景，他自己也觉得没意思。刘水不是那种会吵架的人，像很多善良软弱的人一样，就算遇到天大的委屈，第一时间想到的还是默默走开，任凭心中翻江倒海。

刘水在家中默默地抽烟——就像他刚来日本那天，淋了雨，然后走进这个房间时一样，独自抽着烟、听着外面的雨声。老丁出来喝水，说起自己最近在网上钓到了日本学生妹的事。转头看见刘水面无表情，一动不动地坐在那，他便灰溜溜地回自己的屋子了。

刘水没有吃晚饭，雨停以后独自坐在天台给高嵩又打了一个电话，这次

连留言的机会都没有。看来自己已经被高嵩列为黑名单了。高嵩怕是也知道了事情已经败露，索性与刘水断绝联系。

刘水突然想起来，自己应该有智子的电话！就是之前喝醉酒那次，智子打来问小夏是否平安到家那时留下的来电记录。刘水找到后试探性地打了过去，没有人接。不过片刻之后，这个号码打了回来，刘水百感交集地按下接听键。

“喂，请问是刘水君么？”是智子的声音。

“啊，是啊，是智子么？”

“嗯，我是智子。”沉默了一会，智子声音有些低沉地继续说，“是关于高嵩的事么？”

“是的，有些事我想问你，虽然与你无关，这样找你有唐突。但是我无法联系到高嵩，有些事想问清楚。”刘水尽量让自己的声音平稳，避免智子察觉自己的情绪波动。

“如果是那件事的话……原稿现在在我这里……”智子突然这么说，让他既震惊又糊涂。

“我画的那个原稿在你那？”

“是的，在我这。我和高嵩也发生了很多事，一言难尽。总之你的画现在在我这里。我和高嵩已经分开了，我半月前已经回到老家神户。如果刘水君方便的话——虽然有些远，十分抱歉——我想请你过来神户，我想当面向你解释。并把那幅画物归原主。”智子的声音平静而忧伤。



从东京到神户，乘坐夜行巴士要整整一个晚上。晚上9点从新宿站附近出发，预定转天早上7点才到神户。

这一路蜷缩在巴士中，刘水半睡半醒，疲惫不堪。身边还坐了一个穿着紧身皮裤的中年嬉皮士，神经兮兮令人生厌。巴士行驶一段时间后就会在高速公路休息站停靠十分钟，这时他便下车透透气，抽支烟。看到厕所的某处写着滋贺县——谁知到滋贺县是行程中的第几站呢……

天蒙蒙亮的时候，刘水恍惚恍惚醒来，从窗外街上的一些字来看，已经到神户了。他看了看表，6点30分，比预定早了一些。

下车后，刘水看了看周围，天才刚亮街上几乎没有人，这里与东京并无太大不同，就是稍微小气一些。他钻进神户三官站的地下通道，倚在一个角落的座椅上，独自睡去了。醒来的时候已经

是中午时分，三官站是神户交通枢纽，周围往来的人非常多。与智子约定下午5点见面，看来现在只能逛一逛神户了。

神户比起东京确实小巧低调很多，不过低调的同时透着洋气。周围人说话的音调也与东京大为不同。这就是关西话啊——刘水自言自语。同时忽然想起原悠悠说话时偶尔也带有类似的尾音，估计她也是关西人吧。

按照智子短信中的指示，从三官站坐电车很快就来到了约定的地方ハーバランド（港口）。出站后，走不远就能看见一个风格别致的露天购物中心，名字也很奇怪，叫“马赛克”。正在闲逛的时候，刘水听到一阵歌声传来，走近一看，是一位露天演唱的歌手。他曾经在涩谷那一带见过很多的路边歌手，这些人倒不是卖艺的，大都是一些自由活动拉拢人气、吸引伯乐的名歌手。他们会在旁边摆一个介绍自己经历的牌



子，还有亲友团助阵，有些也会现场卖CD。不过跟刘水之前在涩谷见到的路边歌手不同，现在眼前这位青年男子外表朴素，只是孤零零地在角落唱歌，周围没有人驻足欣赏、没有亲友团、也没有任何宣传摆设。

只有刘水站在他跟前听着。那是一首很美的歌，委婉深情，又充满力量——这首歌深深打动了刘水。这名30岁左右的青年也沉醉在自己的歌声中。此时正值初春，天气还很冷，周围的行人匆匆走过他，连看一眼的人也没有。只有刘水自己呆呆地听着歌。平心而论，他唱得很好，至少刘水这种音痴觉得无可挑剔。这首歌唱也好听极了。

唱完以后，这位有些落魄的男子从包里拿出一张明信片，走过来递给他唯一的听众。并深深鞠躬说：谢谢。

刘水接过这明信片，朴素的樱花树背景上面印着一行字：You give me hope. I live in hope.（你给了我希望，我活在希望里。）

“请问，这首歌叫什么名字？”刘水问。

“コブクロ的《樱》。”歌手再次微微俯身，以示谢意。

见到智子的一刹那，刘水又想起那些事。第一次和高嵩智子见面，一起喝酒的画面历历在目。那时候自己对高嵩充满崇拜，现在想起他就觉得恶心。

“这么远辛苦了，实在抱歉。”智子低声说。

“你还好吧？”刘水手插在口袋里，静静问智子。

“谢谢你没生我的气，还这么远跑来这里。”

刘水沉默不语，他看见智子带着他的画筒，心中还是充满疑问。

他们坐在一家西餐厅中，从二楼窗外可以看见港口，以及远处豪华的浮岛酒店。

“高嵩确实是一个伪君子，还记得那天下午在饮食店的事么？那天你和高嵩在一起，你当时就拿着个画筒。”智子问道。

“记得，那天怎么了？”

“那天你们其实中午才见面吧？”

“是啊，中午吃完饭我才过去……”

“说来有些难以启齿，那段时间每周五晚上和周六的上午他都有事，我便起了疑心。周五晚上打电话要问他在哪，他说现在不便。于是我说那周六早上见面。他犹豫了一下说周六上午约了你有重要的事，下午可以见我。”

“也就是说他那天晚上是放下你的电话以后，临时约我明天中午出来的。”刘水推测道。

“我猜是的，因为这样转天故意让我见到你们再一起的话，就能给我一种‘上午你们一直在一起’的感觉。其实你们是中午过后才刚见面不久的。”智子声音颤抖地说。

“这说明……”

“这说明他周五晚上和周六早上都和某人在一起。”智子有些激动。

刘水无言以对。

“这幅画也是，我在他的家里看到后觉得奇怪。高嵩平时很少用纸画画的，也没有这个画筒。想起来见过你背着这个画筒以后，我想可能是他借来有什么用，就没放在心上。我悄悄打开看过，是一副街景的线条稿。他那些日子从没画过铅笔稿，我猜应该是你画的吧？”

刘水点点头，智子继续说：

“又过了几天，他兴高采烈地对我说，自己的画在公司的大赏中得了优秀奖赏。这回能有资本调组了！高嵩进公司后就在一个几乎没有实际工作的美术组，做一些辅助的事，他一直想转到那些真正做事的项目组去。他还得意地向我显示他的作品。我仔细看过之后，突然想起这应该是你画的原稿……便问这不是刘水君的画么？”

“他怎么说？”刘水问。

“他一瞬间露出惊恐的脸，然后又编出很多拙劣的谎言。我早就能分清他说谎时的表情。所以也就明白是怎么回事了。”

刘水脸上浮现出厌恶和轻蔑。

“如果劈腿只是情不自禁的话，那么偷用别人东西来达到自己目的行为真是太卑劣了。不久他劈腿的事情也正式败露，我们终于分开了。”智子话语间已没有留恋，“分手的时候，我偷偷拿走了这幅画，觉得将来应该还给你。但迟迟不知如何跟你开口，实在抱歉。”

“我一直当他是榜样，没有过丝毫怀疑。”刘水也在埋怨自己。

“我不太确定他这样做给你带来多大的伤害。我能做的只是把这幅画还给你。”智子饱含歉意。

刘水接过画筒，小心翼翼拿出里面的画稿。他沉静地看着自己的画，其实这也真不是什么了不起的东西，只不过是自己生涯中头一次灵光一现的作品。总觉得这幅画对自己有非凡的意义。

“请问这附近有没有海滩？人不多那种？”刘水突然问道。

“有的，须磨海岸离这里不算远。”

“现在能否带我去？”刘水坚定地说了。

“现在么？嗯，明白了。”

智子微微点头，没有再多问。

二人来到须磨海滨公园的时候，夜色已经降临。蜿蜒的海岸线伸向远方，夜空和海面都是漆黑的，仿佛已经融为一体，沙滩上能看见零零落落的火光，一群年轻人在烧烤聚会。他们喝着啤酒，有些人手里还拿着花火又唱又跳。

刘水用便利店买的保险薄膜将画筒严严实实地包好，智子不解，问他这是在做什么。

“我想把这个画筒理起来。”刘水释然地说。

智子依然没有再追问，他们摸着黑走到沙滩最边缘，一处凹进去的石壁。智子看着刘水用自己的手在挖坑，就在一个突出的铁管底下，两尺长一掌宽的一个坑。刘水在黑暗中一下一下地用手挖，挖了很久，将近一米深的时候才停手。

海浪拍打的声在夜里分外明显，远处那几个手舞足蹈的年轻人也不时爆发出欢笑。刘水将画筒放入坑内，埋好。起身对表情复杂的智子说道：

“我来日本时的想法很简单，就想着日本是游戏的大国，我来了就能进入梦想中的游戏公司，做一名原画师。今天我想把这个梦想——这个曾经憧憬的未来埋在此处。我不愿意再躲在虚无的梦想里，也不会再让母亲为难了。”

“然后呢？”智子问。

“等到有一天，我找到自己真正的、更好的未来时，我会回到这里亲自把它挖出来。”刘水说。

“那天，请一定叫我一起来。”智子望着他说道。

一个月以后，刘水回国了。

去年来的时候樱花刚好开过，今年走的时候依然没赶上樱花绽放的时节，自己来了日本却未曾见过漫天樱花，刘水心中不免有些遗憾。回国的前天晚上小凳子本来说明早要送他的，但第二天早上刘水看他夜班回来实在睡得太香了，没忍心叫醒他。老丁也躲在屋里不知死活。于是，刘水像一年前来自日本时一样，一个人将几个大行李箱搬下楼。行李箱比来的时候轻很多，刘水也比去年力气大了一些，这次终于没有折腾得一身汗。

回国后的刘水四处寻找工作，老友陈昶已经在一家刚创业的网页游戏公司了。他问刘水，还记不记小时候说要一起做游戏的事。刘水笑了，加入那家只有9个人的小公司和陈昶一起做网页游戏。网页游戏在刘水心中当然远远不及电视游戏，不过那时刘水已经不轻易抱怨了。刘水曾经梦想的是原画《最终幻想》那样的唯美大作的画面，如今在做的，却是把《最终幻想》的CG和原画扣下来，挂羊头卖狗肉做网页游戏的宣传素材。这让他哭笑不得，但再寒酸再微不足道的事，也需要用心做——这是刘水发自肺腑觉悟。

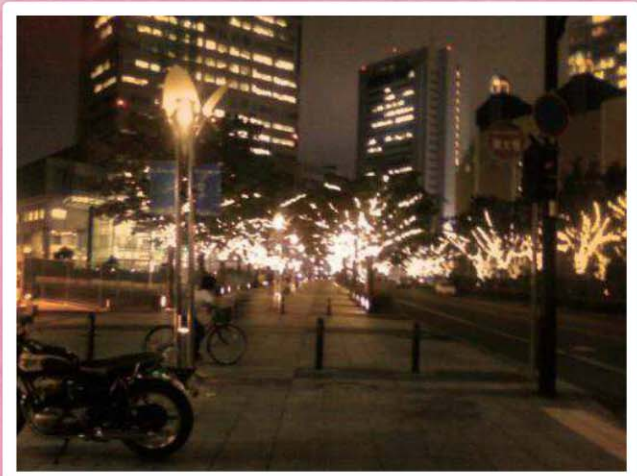
他们做的第一款网页游戏一周就死了；刘水平静地告诉自己 and 同伴们那句话：**希望总在绝望的尽头**。他们重整旗鼓，第二款游戏照猫画虎只改动了一些细节和推广渠道，却意外地小火了三个月。刘水拿到了45000块奖金，给母亲买了一个LV的包，骄傲坚强的母亲哭了。那时的网页游戏只要渠道对了，产品就像赌博一样，公司的第三款游戏大火了一把。刘水说他很欣慰——这个游戏的部分背景至少不是扒的，是他自己画的了！

如今，这家公司在国内的页游界已然小有名气，好几款产品赫赫有名。不到30岁的刘水也已升为美术总监。

去年小凳子突然在QQ上给刘水留言，说已经在日本找到正式的工作了，在SoftBank门店做营业员——是坐着的工作！老丁也离开了日本，据他自己说是要去伊斯坦布尔游学，先不继承家族企业了。

刘水听说高嵩后来也回国了，以“前日本著名游戏公司原画师”的身份在杭州一家游戏培训学校讲课。后来去了国内一家大网游公司，那家公司有一个“拥有日本某超级大作版权”的网游自研项目，据说聚集了很多像高嵩一样海归背景的精英。不过那个游戏开发了好几年，还未有一次对外测试。不管如何，刘水已经把那件事看得很淡，高嵩这个人也不愿放在心上。

对于当初的梦想，刘水没有啥遗憾的。现在忙碌之余还能和陈昶他们几个老朋友一起玩电视游戏，足矣。



终章

须磨海岸还是和五年前一样，日本不像中国，这些年没有什么翻天覆地的变化。

刘水一边沿着沙滩踱步，一边沉浸在多年前留学时的回忆中。无意中抬起头来的时候，智子从远处缓缓走来。这几年刘水断断续续和智子往来邮件，知道智子回神户半年后考上了公务员，在一所国立高中做教员，生活平静幸福。如今亲眼再见到智子，刘水觉得她比五年前清瘦了一些，原先棕色时尚的长发也变为黑色干练的短发。可能是做了老师的缘故，成熟知性了许多。

“好久不见啊，智子比之前更苗条、更亮丽了。”刘水一见面就开玩笑道。

“哈哈，谢谢！好久不见啊刘水君，怎么老实人也学会恭维女孩子了！”智子被夸赞美丽，有些害羞地笑着。

“听说智子快结婚了吧？”

“嗯，预计今年夏天。”

“恭喜啊。对方是什么样的人？”

“谢谢。他是同校的教员，一个老实善良的男人。”智子幸福之情溢于言表。

两个人沿海岸线漫步，闲聊着一些互相的近况，慢慢走向海滩尽头的石壁。走到尽头后，刘水很快在杂草中找到当年作为标记的那根锈迹斑驳的铁管。

“就在这里是吧？”刘水自言自语似的说道。

智子抿起嘴，略带忧伤地望着刘水。

刘水用手努力地挖，似乎比记忆中深很多。终于再次把那个画筒拿在手里，他抹掉手上的泥土打开画筒，那副铅笔线稿再次映入眼帘。

“智子，我当时有一件事说错了。”刘水说。

“什么？”智子有些疑惑。

“我当时说，要把这个‘未来’埋掉，将来找到更好‘未来’的时候再把它挖出来。”刘水慢慢说。

“是啊，你现在不就做到了么？”智子问。

“不是的，其实没有什么所谓‘更好’的‘未来’。”

智子会心而笑。

回去的路上，他们路过“马赛克”旁边的那条街。黄昏时分，这条街的街灯树汇成一条璀璨的“光之通道”，映衬在两旁的樱花树花瓣飘落，美得震撼人心。刘水不会忘记，五年前万念俱灰的时候，在这条街的角落遇到的那位路边歌手。当时听到的那首《樱》，成了这些年刘水最爱的一首歌。刘水更不会忘记，那位有些落魄路边歌手，俯身递给他的明信片上写着：

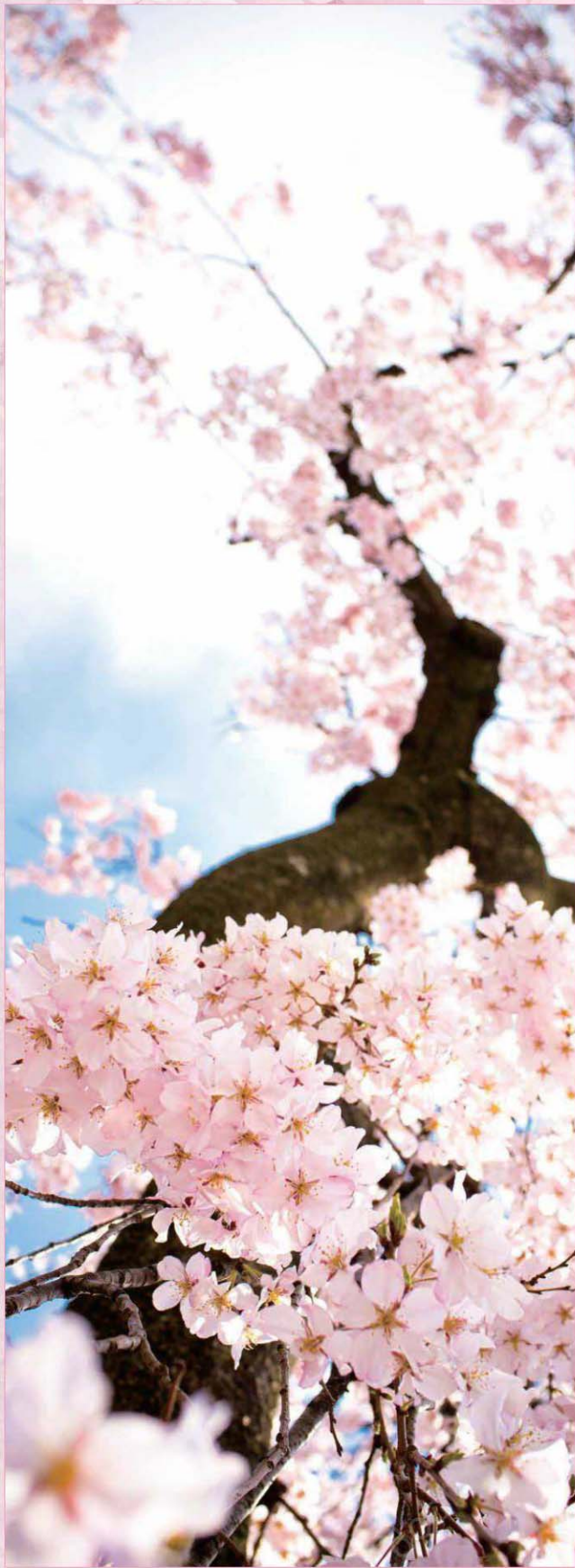
You give me hope I live in hope.
(你给了我希望，我活在希望里。)



后记

这是一个由真实素材改编而成的故事。多年前我在日本留学的时候，楼上住着一位台湾少年，他的梦想就是成为游戏原画师。我们经常在一起喝酒聊天，后来发生了一些事，他悄悄离开了日本。此后再无联系。那时，身边有很多热爱游戏和动漫的年轻人来到日本寻求梦想，他们初衷一样，

结局各自不同。我自己也是一个热爱游戏的人，所以那时我就决定，将来要写写这些年轻人和他们的梦。最后有必要说明一点：小说中描绘的一些事毕竟是虚构的，如果有怀着同样梦想准备奔赴日本的人，不必以此做对比参考。请勇敢编织属于你自己的故事。(by 奈落)



不眠之眼的私家侦探们的故事

斑斓之书



“We Never Sleep. 永远警醒。
——平克顿侦探社标语”

文 菜菜子 编 八重樱

美编 anubis

罗马不是一天建成的，今天我们的生活中习以为常的绝大多数事物，在一个世纪，甚至几十年前都不存在。手机、单反等与科技进步密切相关的东西自不必提，像街道照明、集中供暖这类系统化公共服务，都是在近一个半世纪内，随着工业革命和人类社会高度城市化的进程而逐步发展完善起来的。伦敦，全世界第一个步入工业化社会的国家的首都，其城市排污系统一直19世纪60年代还很糟糕，不仅经常堵塞，而且生活污水不经任何处理直通泰晤士河。如果大侦探福尔摩斯曾在他的童年时期造访伦敦，那么他比一般人更灵敏的嗅觉一定饱受折磨——整座城市常年被臭烘烘的味道笼罩，盛夏时节则更为糟糕，逼得上流阶层纷纷“逃往”他们的乡间别墅。

比不新鲜的空气更臭名昭著的，还有它那出名混乱的贫民区。迅速的都市化和高度集中的上百万人口，使

得伦敦的治安情况在整个18世纪和19世纪的中前期都很差。英国政府直到1829年才通过颁布《都市警察法》，正式组建了全世界第一支由政府付薪的警察队伍。同时成立的还有全权管辖首都警察事务的机构——伦敦警察厅，因其后门正对原苏格兰国王居住过的宫殿遗址，因此又被称为“苏格兰场”。拜柯南·道尔的侦探小说所赐，这个别名远比其正式称呼要广为人知得多，即使在1890、1967年两度搬迁，早已远离原址之后，伦敦警察厅依旧被世

界性地叫做“苏格兰场”。

在职业警察出现之前，在英国的城市和郡县中负责治安管理的分别是警务官和治安长官。二者都是兼职，由本地居民推选，属于一种无偿的公众服务。现代英语中常用来隐喻侠士、替天行道者，甚至在美漫中称呼超级英雄的词语“Vigilante”，最初就是用来指代此类义务警员。

但是，与侠客自愿行侠仗义不同的是，义务警员带有强制劳役的性质。被选为警务官或治安官的人，不能推辞，没有报酬，也不会受到任何专业性训练，却要担负许多繁杂甚至危险的事务——譬如夜间巡逻、站岗、抓捕和押送罪犯等等，更不要说还会耽误自己的本职工作。于是有人便付钱请一些有经验、有时间、身壮胆大、更适合从事此类工作的人来代替自己尽公民义务。先河一开，这样做的人逐步增多，政府和法院也只得默许。在17世纪莎士比亚的戏剧《一报还一



■伦敦苏格兰场

报》中就出现了一个“代理警员”埃尔伯，一人兼为八个人执勤。到18世纪时，代理警员更是发展为一种职业，仅伦敦一地就有三百多人专门从事这样的行当。许多村镇中也开始用固定的人进行巡夜，他们的薪水由本地居民筹集，或者直接从地方税收中拨给。

进入工业革命时期之后，英国城市人口急速增长，加上当时硬件条件的落后（比如没有街道夜间照明），很快使都市变成犯罪活动滋生的温床。仅仅依靠没受过专业训练和收入微薄的代理警员，完全无法对为数众多的违法活动展开有效的搜查和打击。于是政府和有条件的个人在必要的情况下，会面向社会开出赏格，吸引人们为其提供情报或抓捕罪犯。于是专门为了赏金而去缉拿罪犯的“捕盗人”应运而生。后来，这个职业在大洋彼岸的美国，还有个更为人们熟知的名字——赏金猎人。

尽管在封建时代欧洲大陆上就有“国王密使”存在，负责为朝廷监视、跟踪、搜集情报，但论及计酬方法和工作性质，还是捕盗人和赏金猎人，更像后世的私家侦探。二者连从业人员和出现时间，都十分相近。在欧洲城市中治安混乱的同时，美利坚广袤的荒原上也是不法分子横行。正如大家在西部片中常常看到的那样：一个小镇只有一个警长，却要面对十几甚至几十人的犯罪团伙，后者根本不把所谓的执法人员放在眼里。而人口流动大、又缺乏现代的身分鉴别手段，想要在偌大的区域内找到流窜的罪犯，并将其绳之于法，不依赖民间力量，即所谓的“私警”，几乎是不可能的。

值得注意的是，无论欧洲还是美洲，在早期的私警之中，相当一部分人都属于“黑白两道通吃”的角色。除开警察本身，或许只有亲身与犯罪分子打过交道的人，才更了解自己追捕的对手，干起这行来才会更加得心应手吧。但是，除了一些洗心革面的“前罪犯”，捕盗人和赏金猎人中也绝不乏“黑吃黑”——把同道中人绑去府衙换取酬金的家伙，比如曾经自封“大不列颠与北爱尔兰总捕头”的乔纳森·怀尔德，其实却是英格兰最大的帮派头目之一，虽然经他之手抓获了很多悬赏犯人，但他自己最后却也死在绞刑架上。

早期的私家侦探中鱼龙混杂，办案手法也颇引人非议，类似乔纳森·怀尔德这样的人会极大地败坏行业的信誉，但“私警”的存在本身就是为了填补“公警”的空白，譬如警力不足，还有碍于法律限制不能或不介入的某些领域。因此私家侦探这一职业自诞生之初起，其工作性质就始终带有“游走于边缘地带”的色彩。公警和私警的目的虽然一致，但后者的灵活性、亲民性与多样化，都是前者所无法比

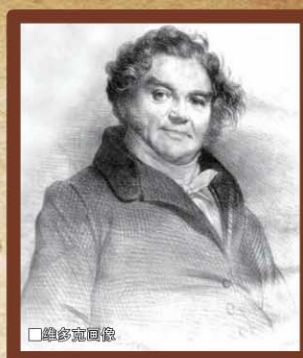
拟的。正是这种类超级英雄般的神秘感和道德模糊，令私家侦探的形象远比警察更戏剧化，更受欢迎，也是小说与影视作品长盛不衰的主角。甚至背景设定为近未来的《Cowboy Bebop》，依旧是换汤不换药地在太阳系中继续着美国西部赏金猎人们的故事。

尽管英格兰是世界上最先建立现代警察系统、也是最早出现私家侦探的国家，但是第一个真正意义上的私家侦探却诞生于法国。它的创始人可是位响当当的传奇人物。吕克·贝松2001年的电影《夺面解码》就是以他为主角。而最近大热的音乐电影《悲惨世界》，当中的两位男主角——身为逃犯的冉阿让和追捕前者的警长沙威，都是原著作者维克多·雨果受这个人的启发创作出来的角色，他的名字叫尤金·弗朗索瓦·维多克（Eugène François Vidocq, 1775-1857，他的名字在中文网页中经常被误写为“维克多”），人生的前半段是个劣迹斑斑的

经结婚两次，情妇无数）、天不怕地不怕的浪荡子，颇似大仲马笔下的火枪手。他离开了军队，和一群吉普赛人混在一起，因为卷入一场无聊的三角恋，出手打伤自己的情敌，而被里尔市法院判处三个月监禁。

在狱中，他协助（或者，按维多克自己的话说，是被人栽赃的）一个盗窃犯伪造特赦文件，并试图越狱。于是同冉阿让一样，三个月刑期变成了八年苦役。维多克无法忍受，又多次越狱，并最终在23岁时成功。虽然后来曾因为无家可归和没有证件，被关进给流浪汉设置的慈善医院，但院方并没发现他是个逃犯。而维多克又巧妙地伪装成护士瞒天过海，终于回到了家乡。

但是这样也不等于真正获得自由。当时他的父亲已经去世，维多克在母亲的阁楼上躲藏半年后，被邻居认了出来，被迫再次出逃。接下去的十年他改名换姓，四处流浪，数度被捕又数度逃脱。在1809年，他与母亲一



□维多克画像

再度暴露时，维多克向警方提出：他可以做密探，在狱中帮后者搜集情报，作为缩短刑期的交换条件。这个消息被报告给了当时的巴黎警署总长让·亨利，并得到了他的许可。之后的2年时间里，维多克一直通过女友安奈特，向亨利汇报他搜集到的情报。

最终，在1811年3月，经亨利本人的批准，维多克被释放了。为了不引起其他犯人的怀疑，这次释放还被戏剧性地伪装成一次越狱。在此之后，他还继续为巴黎警察署服务了很久。因为公开身份依旧是个被追捕的逃犯，加上高超的化妆和多重身份的掩护，维多克在黑道上混得如鱼得水，可以很容易地打入犯罪团伙中当卧底。

1812年初，他向上级提出要求，仿照拿破仑时代政治密探的方式，成立一支专门打击犯罪的便衣小队，成员多数是和他自己一样的前罪犯。维多克亲自挑选并训练他们，把自己高超的伪装和渗透技巧传授给他的手下。这个部门一开始只有八个人，因为成绩卓然，规模逐年扩大，最终成了后来的“国家安保部”（La surety Nationale）。在他的回忆录《罪案大师》一书中，充满了对这段生涯的有趣记载——他是如何深入监狱为自己的队伍挑选新成员，如何成功地化装成乞丐、老妇、马车夫等人的精力和聪明才智一旦用对了地方，可以发挥惊人的作用。在1812到1820的8年中，由于他的努力，法兰西岛地区的犯罪率下降了至少三成，他也因此受到复辟的国王路易十八的嘉奖。在1817年被正式赦免为当初犯下的伪造罪。虽然他的成绩在当时和后来都曾被质疑，有人指责他和手下故意煽动斗殴，或者组织流浪汉去盗窃抢劫，再进行抓捕，以提高安保部的“业绩”。而以今天的眼光看来，这的确是维多克干得出来的事，但是瑕不掩瑜，他为巴

起来到巴黎，搞了个假身份，想做个安分守己的小商人了此一生。但年轻时放浪不羁的生活方式令他付出了代价——过去的敌人和仇人不断找上门来，有时只是巧合，有时却是有意敲诈勒索，其中包括他的前妻、在军队的同胞和一些狱友。就在34岁生日之前几天，维多克亲眼目睹了一个前狱友在巴黎被公开处决，这对他内心触动极大。于是在几周后，他的假身份



逃犯，后半段却是个成功的警察和私家侦探。

维多克从小就聪明伶俐又野性难驯，才13岁就因为盗窃被送上法庭。14岁时离家出走，并被骗到一个马戏团做苦工，挨了一些打，但这也让他变成乖宝宝。16岁那年他决定参军，凭借高超的剑术，半年内曾与15个人决斗并杀死其中两人。到20岁时，他已经成了一个挥霍成性、到处留情（已

起来到巴黎，搞了个假身份，想做个安分守己的小商人了此一生。但年轻时放浪不羁的生活方式令他付出了代价——过去的敌人和仇人不断找上门来，有时只是巧合，有时却是有意敲诈勒索，其中包括他的前妻、在军队的同胞和一些狱友。就在34岁生日之前几天，维多克亲眼目睹了一个前狱友在巴黎被公开处决，这对他内心触动极大。于是在几周后，他的假身份

黎的治安和后世刑侦学发展做出的贡献，依旧没有任何人可以否认。

到19世纪二十年代，也就是维克多克五十岁左右时，他俨然已是一个功名成就的传奇神探，全法国无人不知无人不晓，因为脑筋活络，生意经精明，在为国家服务的同时也开拓私人业务，还积蓄了一笔不小的财富。他人脉极广，上至公爵贵族，下至贩夫走卒，都有交情，其中还包括雨果、巴尔扎克、大仲马等当时的文艺界巨擘。

前面说到《悲惨世界》里的冉阿让和沙威身上都有他的影子，而在巴尔扎克《人间喜剧》系列中多部小说都有登场的伏脱冷（Vautrin），从经历到性格，都借他之口而出。在《高老头》里，伏脱冷还是个潜逃的苦役犯，在《交际花盛衰记》中已经成了秘密警察，到了《贝姨》中则高升为警署署长。此人狡诈机敏，事故老练，看人看事洞若观火，巴尔扎克笔下一些最尖刻、最一针见血的批判性话语，都借他之口而出。比如“批富后贵再有德，有钱能使鬼推磨”，“窃钩者诛，窃国者诸侯”，“人在河边走，怎能不湿鞋”。他追逐名利，崇拜金钱，时刻想向上爬，要享受上流阶级能享受的一切，但同时又颇有“江湖风范”，自认是恶棍、强盗，却从来不肯出卖人，也不伤害老幼妇孺。他居住的公寓里每个人都受过他的帮助，连追捕他的警察都说他是条好汉。在《人间喜剧》上百个人物之中，很多读者都对这个戏份并不算多的伏脱冷记忆深刻，觉得在他身上才最能体现出人性的复杂和时代的印记，却不知道在他的背后，

站立的正是活生生的维克多克。

1827年，与维克多克合作了十多年的警察署长让·亨利退休，他的继任者马克·杜普莱西（是的，和茶花女一个姓）对维克多克及其手下“流氓警察”的作风很看不惯。在受到两次书面警告之后，52岁的维克多克提交了辞呈，离开了他一手创办的国家安保部。但这意味着，他作为一个全职私家侦探的生涯才刚刚开始。或许这是他计划并企盼已久的一步，亨利的退休只不过是一个契机。

实际上，安保部和维克多克本人在成立初期及之后很长时间里，都没有固定薪水，全靠通缉犯的赏格和管理赌场的佣金生活。他在那时就已经接手了不少私人委托，主要涉及商业诈骗和卷款私逃。从那时起，他便开始有意地建立自己的“档案库”，到侦探社成立的1834年，档案库里已经拥有7000多个诈骗犯的资料。与此同时，维克多克还兼做放债和本票生意，主要面向政府和金融机构的雇员，但此举却不是为了生财，而是和那些人拉拢关系，以便迅速准确地获取信息——包括政策发布的动向、金融机构盈利的情况、重要人士的资本和信誉状况等等。因此，他不禁能在案发后快速为客户追回钱款，还能够事先为他们提供咨询和鉴定，甄别哪些是诚信的生意伙伴，而哪些是心怀不轨的骗子。仅仅在1835年的头两个月，维克多克侦探社便为客户追讨了多达六万法郎的货物和现金。巴黎地区的重要银行和商号，都愿意成为维克多克的长期客户。后者更是把侦探社的分支机构开到了

外省，甚至准备继续设立海外分部。

不过，这种辉煌只持续了十三年。侦探社最终关闭的原因，一方面是风头太劲，人们都不再求助警察，甚至公然嘲笑后者的办事能力，令维克多克原来的同事和上级颇为不满。加上大多数黑道出身的私家侦探做事总不是那么干净，便被警察抓住马脚，狠狠搞了几次大搜检，查封了维克多克宝贵的档案文件，甚至还在侦探社中安插卧底，把老板本人也告上法庭。虽然最后不了了之，但此时维克多克年事已高，失去了东山再起的动力，于是世界上第一个私家侦探社便于1847年关门大吉。在他之后，虽然又有警钟侦探社、灯塔侦探社、照明者侦探社等不少跟风的后起之秀，但哪个都不得长久，灯塔侦探社老板最后还锒铛入狱。而不少私家侦探更是“贼喊捉贼”，成了被警察搜捕的对象。究其原因，还是这新兴行业缺乏必要的监管和法规限制，而私家侦探们因工作需要，与黑道打交道过多，也难免形成“玩火自焚”的局面。

然而，也是1847年，在大西洋彼岸的北美洲，芝加哥城外的小镇邓迪，另一段即将跨越两个世纪的传奇才刚刚开始——一个移民自苏格兰格拉斯哥（Glasgow）的年轻箍桶匠，正涉水去一个河心小岛，想为自己的生意找点木材。完全出于偶然地，他在那个无人居住的荒岛上发现了最近留下的露骨痕迹。换了别人一定耸耸肩带着木料走人，但阿兰·平克顿（Allan Pinkerton 1819-1884）和一般人有点不同，他出生于一个警察世家，父亲是狱警，两个兄长也都是苏格兰警察。而他的故乡格拉斯哥是当时欧洲最贫穷、治安也最差地区之一，本地匪帮横行霸道，在这样的地方当警察很危险也很考验胆识。事实上，阿兰的父亲就是因公殉职的。或许正是这样的家庭和社会环境熏陶了他，令他对犯罪活动远比一般人更警觉和痛恨。

那一天，无意中发现警址之后，阿兰离开了荒岛，但当天夜里又悄悄潜回去进行观察，结果目睹了一个诈骗团伙在岛上制造假币。他立刻报告了治安官，带人逮捕了这些不法分子。此事一经传开，他成了镇上的名人，不少邻居和朋友都来请他帮忙，解决他们某些麻烦。库克县治安官见他是个中好手，干脆招募他当了副警长。

可是，美国此时才刚刚开始仿照英国的方式组建公警队伍，警察不仅人数很少——芝加哥市有3万人口，却只有12个警察——素质也极糟糕。所谓的“专业训练”仅限于在街上走走和挥舞警棍。而且他们目无法纪的情况，比罪犯还有过之而无不及：贪污、贿赂、敲诈、暴行、诈选、伪造票据、恐吓绑架，几乎无所不为。有人曾说，美国警察制度的发展史，就

是连绵不断的腐败和反腐败斗争，历史上纽约、洛杉矶和芝加哥警察局的全体雇员都曾被“一锅端”式地开除，原因就是集体性的渎职。十九世纪的美国警察，在百姓眼中根本不是正义化身，而是贪婪懒惰的流氓地痞。很少有受害人主动去求助警察，宁可找赏金猎人，或者私仇了。因此，当时芝加哥的治安糟糕透顶：大白天都会发生抢劫和枪杀，天一黑就无人敢单独出门，流经市区的河里更是经常漂着泡胀的尸体。

尽管同僚都是些社会渣滓，阿兰·平克顿却始终坚守自己的道德原则。当警察对他而言，不仅是家族传统，也是一种人文主义追求。正如他的前辈维克多克在自传中所言：“虽然年轻时误入泥潭，浪费了上帝赋予我的天赋和精力，但我的本性始终渴望正义，捍卫真理和秩序。就像那些为祖国走上战场的士兵一样，我虽然不必冒着枪林弹雨，但与罪恶斗争的每一天都背负着死亡的危险。”在芝加哥警局，平克顿不仅不愿收受贿赂，破案率还一直高居榜首。但大环境如此混乱，独善其身不是长久之计。而且，他觉得自己发现了更好的出路。在后来的回忆录中他写道“一夜之间我发觉，到处都亟需有侦探技巧的人”。正因为公警的无能 and 腐败，令人们转而向另一些更具职业技能和道德的人求助，那便是私家侦探。

写到这里，有个常识性的细节需要说明一下：大多数人一听到“侦探”二字，想到的无非都是波洛、福尔摩斯、金田一、真壁龙、神探阿蒙……可这些仅以破案推理为业的私家侦探，恐怕只存在于小说和电影里。现实中以个人为单位、独来独往的侦探，估计也是极少数，从维克多克的故事中就能看出，情报网和团队合作对这一行业来说是非常重要的。侦探们的工作涉及面其实很广，从早期的赏金猎人、护镖、安保，到间谍、刑侦、甚至佣兵，都在现代私警的服务范围之内。

以发展时间最长的英国私家侦探为例，目前最红火的业务有：送达服务，听起来类似快递？实际上也的确是快递，但通常送的是一些敏感文件和贵重物品，像法院传票。有些人不愿出庭，往往会采取各种赖皮手段避免接收，比如拒绝承认自己的身份、躲藏起来、或者把信留在信箱里不拆等等。这种情况就需要私家侦探出手，耍一些花招，例如将文件伪装成鲜花、精美的礼品，一旦对方大意地认可了自己的身份，送达便算成功。英国律所一般会都和私家侦探合作，否则很多传讯都无法成功。

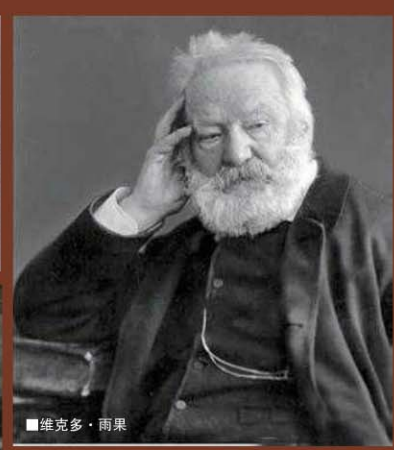
另一项重要的服务是保险索赔调查。也有一些人是专职从事保险调查员的工作，比如浦泽直树的漫画《专家基顿》（又称《危险调查员》），其主



■ 昌尔礼克



■ 电影《交际花盛衰记》里的伏脱冷（左）



■ 维克多·雨果



■ 阿兰·平克顿



■ 私家侦探之王——神探夏洛克



■ 福尔摩斯之后最成功的侦探形象——波洛

立了良好的形象，而挂在当时芝加哥市第五大道151号门前的招牌——一只睁大的眼睛和“永远警醒”(We Never Sleep)的口号也开始为人熟知。今天在英语中常被用来指代私家侦探的“私眼”(private eye)一词，正是来自平克顿的标志。

在连续破获了詹姆斯兄弟帮和雷诺兄弟帮等几个臭名昭著的火车抢劫团伙之后，侦探社声名蒸蒸日上，开始在其他城市中开设分部，其中最主要的两个位于纽约和费城。1861年，美国内战爆发前夕，林肯乘坐火车前往华盛顿就职，途经巴尔的摩市，平克顿的侦探们及时地揭发了当地一起刺杀总统的阴谋。这件事令林肯对他们印象深刻，于是战争期间总统专列一直由平克顿侦探负责安全工作。同时他还指示阿兰·平克顿组建了著名的“特工处”(Secret Service)除了负责保护总统和其他政府要员的人身安全，还直接参与到军情搜集和反间谍工作中去。后来这两部分职能彼此分家，前者至今存在，后者便是中情局和联邦调查局的前身。

内战结束之后，平克顿侦探社继续接受了大量的政府委托，其民间业务也发展迅猛，工作范围渐渐不限于美国本土。它的侦探们以能力出众、工作负责而著名，被人们戏称为“阿平”(the Pinks)。在柯南·道尔的《福尔摩斯探案集》里，“阿平”们便数度出现，戏份最多的一位是《恐怖谷》中打入匪帮内部当卧底的伯尔弟·爱德华。最近热播的美剧《开膛街》中男主角之一，在伦敦协助英国警察破案的美国法医荷马·杰克逊，也被设定为一个前平克顿侦探。

像维克多侦探社一样，平克顿建立了一个与间谍和犯罪分子相关的档案库，并通过全体侦探的努力日益完善起来——一旦罪犯进入他们的视野，每个人都可以将自己搜集到的资料交付公司归档。为罪犯和犯罪现场拍摄照片的做法，也是平克顿的首创。尤其是今天我们在警匪片中常常看到的“疑犯面部摄影”(smug shot，即举着自己的名牌，站在身高线前拍正面和侧面标准像)，更是很快被欧美各国警界效仿。

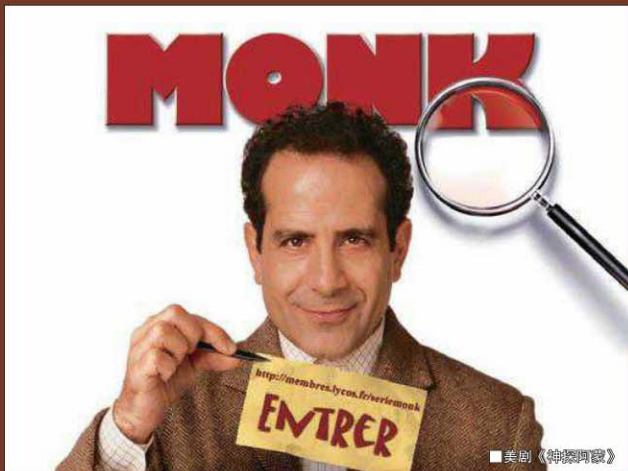
到1870年代，平克顿侦探社已经拥有世界上最大的犯罪信息库。这些珍贵的十九世纪罪犯资料和照片，在



浦泽直树的漫画《危险调查员》



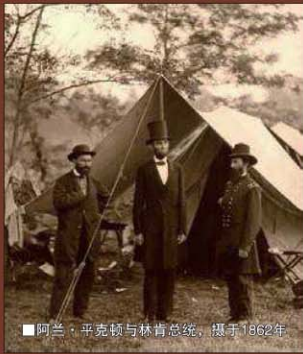
阿兰·平克顿(左三)和第一位女侦探凯特·沃恩(后面站立者)



美剧《神探阿蒙》



美剧《开膛街》中的前平克顿侦探荷马·杰克逊



阿兰·平克顿与林肯总统，摄于1862年

角平贺·基顿是个考古学家，却阴差阳错做了保险调查员的工作，在全世界与各种危险人物斗智斗勇，出生入死，经历的丰富精彩不亚于他的传奇前辈印第安纳·琼斯。调查员主要是为保险公司验证顾客索赔的真实性，排除保险诈骗的存在。以交通事故索赔为例，调查员可以勘测现场、访问目击者、甚至对证人进行监视以确保他们的可靠性，并综合以上线索独立地进行事故报告(所谓“独立”即不采用警察搜集的证据，防止后者出现错误或故意失职)。这类工作对侦探的能力要求很高，从业者通常都经验丰富并受过专业训练，经常有保险调查员以专家证人的身份出庭，对警方的调查结果提出质疑和反驳。

还有一种服务听上去有点喜感，那就是针对婚姻的调查，亦可比较优雅地称为“私人关系调查”。感谢我天朝的某些怨妇侦探团，这项工作的内容无需多言大家都明白。事实上，欧美的私家侦探在很长一段时间里，都在努力改变公众对他们的某些负面印象，比如窥探和暴露个人隐私，而婚姻调查恰好涉及的隐私最多，因此不少侦探社都在刻意减少接受这方面的委托。但不幸的是，此类私人委托的需求量，无论在国内还是国外，都十分之巨大。或许，在可预见的未来，像很多影视小说中所表现的那样，“抓

小三”仍然会是不少侦探新手接触的第一项委托吧。

虽然刚才说到，只从刑侦工作的侦探几乎不存在，但刑事调查依旧是私家侦探的一个重要职能，也是私警和公警交集最多、最容易产生矛盾的部分。之所以容易产生矛盾，是因为私家侦探在刑事调查中通常受雇于被告方，专注于搜集对被告有利的证据，核实公诉人提供的证据的准确性，在当中寻找漏洞和错误，为被告律师的辩护做准备。有时侦探也会被私人公司雇佣，调查企业内部问题，比如贪污或监守自盗。必要时还会作为卧底潜入员工之中，寻找嫌疑人，搜集证据，甚至帮助雇主审讯嫌疑人和追回损失。但警方并不认可这种容易涉及恐吓、绑架、非法监禁和人身伤害的“私了”方式，这也是目前私家侦探工作争议最多的部分之一。

不过，在1850年，阿兰·平克顿离开芝加哥警局，建立“平克顿国家侦探事务所”(Pinkerton National Detective Agency)时，这个不到10人的小公司的主要业务还是当保安，包括在城市中巡夜和武装押运，是名副其实的“大镖客”。阿兰·平克顿反感警局的混乱风气，从开业之初，就定下了统一的收费标准。当公司的业务范围逐步扩大时，他又和合伙人一起拟立了著名的“平克顿准则”，即私

家侦探的职业道德规范。其中包括不接收酬金之外的收入，不介入政党纠纷，不插手离婚和丑闻，还有最重要的一——绝不向犯罪分子妥协。

平克顿侦探社的成立受到过维克多侦探社的启发和鼓舞，但与后者不同的是，阿兰·平克顿对自身的声誉和社会形象更为重视，包括雇员的出身、素质和他们的办事方法。他要求手下的侦探们不许酗酒、赌博、招妓、言行粗鲁，不能招摇过市，在必要的时候与警方合作，要及时向客户汇报情况，不得随意提高收费等等。但他的挑剔仅限于个人品质，在别的方面却很开明，正是阿兰·平克顿雇佣了美国历史上第一个女性私家侦探凯特·沃恩(Kate Warne 1833-1868)，后来还任命她全权管理其他的平克顿女侦探。

事实证明，没有规矩，不成方圆，平克顿侦探在成立初期，就在民间树



早期的疑犯面部摄影



十三次保释重要成员

2000年，侦探社成立150周年纪念日前，被捐给了美国国会图书馆。当中包括许多轰动一时的重要案件的卷宗，如前面提到的詹姆斯兄弟火车劫案、芝加哥世博会期间的连环杀手亨利·霍华德·霍姆斯(Henry Howard Holmes, 见附录)，还有著名的“十三太保帮”(Wild Bunch Gang)。平克顿侦探追捕太保帮的两个头领屠夫卡西迪(Butch Cassidy)和阳光小子(Sundance Kid)的故事在1969年被好莱坞拍成了电影《虎豹小霸王》(实际上阿平追他们一直追到了南美，这俩家伙是在玻利维亚被当地警察击毙的)。

在19世纪末二十世纪初，由于和政府过从甚密，平克顿侦探多次参

与到大公司的劳资纠纷中去，并一直站在资方一边。《恐怖谷》的故事原型，其实是基于1892年宾夕法尼亚州的一次罢工引起的流血事件。在这个案子里，一名平克顿侦探受矿业公司委托，混入罢工的工人中，并挑唆后者与警察和资方人员斗殴，最终酿成一场重大暴力冲突并造成多人死伤。事件真相被披露后，媒体纷纷将平克顿侦探描绘成“大资本家的走狗”，极大地损害了侦探社保持多年的良好声誉。这一点在《开膛街》的剧情中也有表现——伦敦码头工人一听说“阿平”就怒火中烧。

这次公关危机似乎是平克顿工作重心改变的开端——进入20世纪后，侦探社的服务越来越多地转移到

商业和民事案件中来，业务也从单纯的调查和保全，扩大到安全咨询、商业情报收集、危机管理、猎头、知识产权保护、警报系统和信息安全软件的设计与销售等多个领域。其内部组织、协作网络与活动范围也在飞速扩大，在30多个国家和地区都设有分部，总雇员三万多人，注册资本超过150亿美元。1999年，它与瑞典的Securitas AB公司合并，但依旧使用“平克顿政府服务”和“平克顿咨询与调查”的公司名称，而且标志仍然是一只永远警醒的眼睛。

今天，除了已经渡过了自己163岁生日的平克顿侦探社，美国的克罗尔国际金融调查公司和基辛格咨询公司、日内瓦商业评估公司、法国的杜

吕克事务所、俄罗斯的莱昂斯商务安全公司、英国的梅尔豪斯侦探社、日本的野村综合研究所，都位居世界上最大最重要的安保和情报公司之列。他们的雇员中，有前克格勃和摩萨德成员、前国家情报官、大律师、金融专家、退役特种军人、前资深警探……

这些人，如果还能称之为“私家侦探”的话，活动范围无处不在，分工也越来越细化，大到为集团公司和各国政府提供咨询和情报，小到涉及一茶一饭的商业服务调查，目的是揭发服务业中各种可能令顾客不满的人和事，譬如无礼的侍应生、手脚不干净的收银员、没有及时打扫的卫生间、有缺口的餐具等等……还有专门的反

霍姆斯大夫的死亡迷宫

白城杀手



■霍姆斯大夫

刻，他正走进位于芝加哥市郊的一间药店，准备对那儿的老板娘、业已守寡的赫顿太太展示这种百试不爽的“公关手法”：他一面认真地倾听对方的絮叨和抱怨，一面巧妙地用轻柔的安慰和微笑说服了她，将店铺全权交给他来经营。在这一天结束的时候，这个不久前还叫赫曼·韦伯斯特·马盖特(Herman Webster Mudgett)的新罕布什州人，已经成功地用他的新名字开始了一段崭新的人生。

霍姆斯大夫的男性魅力在这场交易，和之后他在这一地区的经营生涯中发挥了不小的作用：来药店的年轻女性明显增多，赫顿夫妻的老顾客也同样喜欢这个和蔼可亲的年轻人。一开始还曾有人询问过长期不见露面的赫顿太太的去向——她不是就住在药店楼上吗？得到的回答是她去加州走亲戚了。随着时间流逝，询问的人也越来越少。

我看她是打算长住加州，那儿冬天比这里温暖多了。霍姆斯大夫微笑着如是说。

没人对这件事生疑，谁也没再见到赫顿太太。

如果霍姆斯大夫的顾客和邻居们对这个年轻人“丰富多彩”的过去略有所知的话，他们一定会大吃一惊。尽管只有25岁，他已经去过了不少地方，做过包括教师、药剂师、精神病院看护、非法医生等很多种职业。他结过婚，又抛弃了比自己年长的妻子。为了钱，他联合在医学院的同学，用

死尸去搞保险诈骗。还卖过可疑的药，可能导致一个孩子的死亡。但神奇的是从来没遇到过大麻烦，当然这和他频繁地搬家和最终改名换姓有关。

随着芝加哥被选中举行1893年世博会，原先就蓬勃发展的城市彻底陷入一片近乎疯狂的繁忙之中。受建筑业空前兴旺的影响，工业、地产、服务业都连锁性地高速运转起来。对工人的需求不断增加，城市人口呈几何级数地上升。近郊那些原先被树林、牲畜养殖厂和屠宰场占据的污水横流的土地都将被盖上针对“新移民”的公寓。



■芝加哥世博会摩天轮

霍姆斯大夫的药房就位于一个类似于此的“开发区”中，他也精明地在这些初来乍到的人身上赚了不少利润。1888年夏季，他买下了街对面自己垂涎已久的一块土地，雇了施工队开始建造一栋三层楼的房子。设计草图的细部是自己画的，因为脑海中很多隐秘的设想他不打算托付他人——地下室要两层，一个木制滑道可以从二楼直通那里，木头表面要涂上润滑油以保证通畅。办公室的隔壁有一个隐藏的金库，墙壁是铁制的，要覆盖石棉。某个客房中藏着可以控制的气体喷嘴，管道接到另一间密室里……

工程进行得很慢，一方面是大夫要求严格，另一方面他故意不断更换工人和监工，以确保无人对那些古怪的设计生疑。

他的“梦想之屋”直到1890年才完工，规模惊人：仅二楼就有六个回廊，三十五个房间，整栋楼几乎占满一条街道，内部更是藏着无数密室、机关、暗道、活板门，宛如迷宫。这样一座房子，加上装修和家具摆设，自然耗费不菲，霍姆斯大夫此时到处欠债，却从来不算痛快清偿债务，他以狐狸般的狡诈和圆滑手腕耍弄那些愤怒的债主，有时索性付诸欺诈。作为一个很受异性欢迎的男人，他又结了婚，娶了一个非常依赖和崇拜他的乡下姑娘，即使此时依然未和第一任妻子离婚。这也没阻止他继续找情妇，有时是药店雇佣的年轻漂亮的女店员，有时是朋友或同事的妻子，她们当中相当一部分最后“不告而别”地人间蒸发，甚至没有带走留在二楼房间里的行李和衣物。



■霍姆斯大夫的死亡迷宫

随着此类事件的增加，不断有失踪女孩的父母或亲友写信给他，询问她们的去向，还有两个家庭雇佣了私家侦探前来调查。但从没有人怀疑霍姆斯大夫与失踪有任何牵连。即使他曾经在附近的药房购买多次麻醉用的氯仿，还在地下室建造了一个高温烧窑。据他自己说那是为了给他的华纳玻璃制作公司烧制玻璃板，虽然负责建造烧窑的炉具公司的人认为，那个窑的宽度根本放不下面市上任何一种制式玻璃板。而且他还通过一个

廉品侦探(即天朝人所谓的“打假能手”)。查处偷漏税的税务侦探,调查隐匿资产、寻找躲藏的债务人的讨债侦探,为政客竞选搜集情报的竞选侦探,还有人专门从事政府高级官员的腐败调查,例如查找埃及前总统穆巴拉克存放在国外银行中的数百亿美元资产,调查卡扎菲的秘密资金来源等等。

仅英国一地,2012年就有3000个登记在册的私家侦探社,十万名从业者,而在德国这个数字是27万,超过在职警察的人数,而美国的私家侦探和私人保安数量更是公警人数的一倍。遗憾的是,如果在百度输入“私家侦探”或“私人侦探”,会发现祖国各地都有打招牌做生意的调查公

司,但这一行业仍受到公安部的明确禁止——私人侦探采集的证据在法庭上是不能使用的,也没有任何针对这个行业的法规和监管,因为它在天朝等于“不存在”。尽管如此,还是有很多侦探社在“咨询服务公司”的外衣下运作着,而且都不约而同地在其网站上严正声明自己和私家侦探毫无关系(噢)。这也就和电影分级制度一样,成了为“方便管理”而无视需求,胡乱一刀切的另一个不可言说又无可奈何之事。且不管以后会怎样,到目前为止,头戴礼帽、身着风衣、眼神凌厉行踪诡秘的经典侦探形象,对西方国家而言,是传奇也是历史,对我们来说,还是个半真半假的梦。



早期平克顿侦探



中间人将很多完整的人体骨骼标本高价销售给医学院的学生。

尽管来自债权人和失踪者家属的压力越来越大,导致巨轮沉没的第一条缝隙却是他开始最早的保险诈骗“生意”。被雇佣来调查此事的平克顿侦探社认为他伪造了保险受益人的死亡,但后来事实证明那个人真地死了,霍姆斯大夫杀了他,还有他三个年幼的女儿。此事最终促成对那间“梦想之屋”(已经在世博会期间被改建为旅馆)的大搜查,结果让所有人震惊和恐惧。

在那间大房子的地下室和密室里,警察发现了装着酸液的大桶,里面还有没完全融化的人骨,生石灰灰,焚尸炉一般的烧窑,血迹斑斑的解剖台,外科手术刀具和烧焦的衣物、高跟鞋、一团团人发……

最诡异的发现位于那间墙壁是铁制的金库里——房门内侧离地约两英尺的地方,一个女人的足印留在刷了瓷漆的光滑表面,脚趾、后跟和足弓清晰可见,不管用水,还是其他溶剂,都无法拭去。虽然后来有人给出了看似合理的解释——霍姆斯大夫引诱一个赤脚的女人进去那个金库,然后把她关在里面。为了尽快消耗那个密封房间内的氧气,他事先在地板上倒了酸液。她在绝望中曾用沾满酸液的脚步抵住门,或许是试图打开它,结果却留下了一个蚀刻的脚印。然而人们还是以看待鬼魅的眼光注视着那个足迹。

霍姆斯大夫的一生在他35岁那年被吊死而终结。他生前拒绝了一切遗体捐献的请求,还要求在棺材内外都浇上水泥,连墓穴里也浇筑了水泥,为的是杜绝一切盗墓的可能性。因为他想要的,是混合了迷茫、孤独和软弱的生物,需要被控制和掌握的灵魂,他在那些从穷乡僻壤来到大城市寻找梦想的单身女孩身上发现了这些,正如与他同时代的开膛手杰克在伦敦白教堂那些贫穷的妓女身上看到的魅力一样。他是统治者,是伪装的神祇,

不能容忍自己死后也可以任人宰割。



圣路易斯世博会场馆

认识他的人,包括最终在摩耶门辛监狱看守和为他处刑的狱卒,都认为霍姆斯大夫迷人且殷勤,充满诱惑力。但他们又承认,虽然他那样温暖和讨人喜欢,但却总有一种说不清的感觉,令最敏感的人觉得不安——他不断地撒谎而毫无不快感,即使在审判途中也常常前后矛盾或忽然改口。他喜欢的是诱捕和夺取生命的过程,之后对尸体的处理只是一种提升附加利益的手段,他5岁时看到人的白骨也完全不怕。他就像一具傀儡,完美模仿主流道德观对人们的要求,然而却没有灵魂,也没有人性,甚至不认为别人是与他平等的生命。



霍姆斯被捕后的拍摄的面部照片

关于霍姆斯大夫是恶魔化身的传言,显然令他自己也很感兴趣,因此他爽快地承认了:自己的内心住着一个魔鬼。还自称在押期间容貌和身体上都发生了邪恶的变化。既然进入了超自然领域,那么这个故事便要用以下事实作为结尾,在他被吊死后的几年中:

侦破和逮捕他的平克顿侦探盖尔先生得了重病。

摩耶门辛监狱的典狱长自杀身亡。

陪审团主席意外触电致死。

为他主持临终仪式的神甫猝死于

教堂内。

其中一名受害者的父亲死于锅炉爆炸。

地方检察官办公室毁于大火,所有文件付之一炬,仅有一张霍姆斯的照片完好无损。

亨利·霍华德·霍姆斯,这个据

不完全统计杀害了上百人的人,目前被埋葬在费城圣十字园墓地,第十五区,第十排,四十一号地,三号和四号墓穴中间,既无墓碑,亦无任何记号,翠绿的草坪下是六英尺的泥土和成吨的水泥。

让我们希望他会永远留在那里。

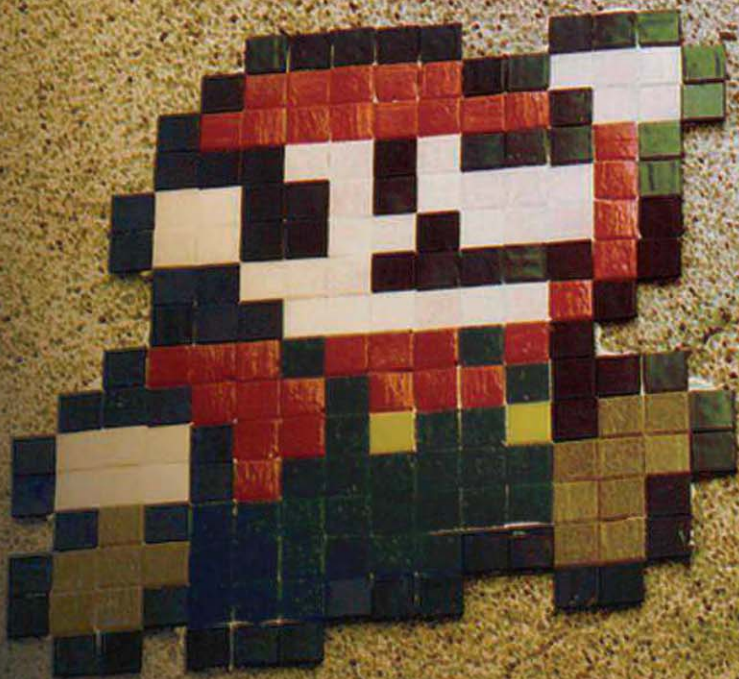


PS:据传李奥纳多·迪卡普里奥即将投拍《白城杀手》的电影,有了在《姜戈》一片中作为反派的精彩表演,或许他真的是饰演英俊而无灵魂的杀人恶魔的最佳人选?

游人春秋



——那些年，
我与游戏文化的故事



游戏文化对于玩家来说到底是什么？这个问题或许并没有惟一的答案，因为它更像是我们生活的本身，千姿百态。在游戏人的内心深处，“文化”这个词意味着游戏给我们带来的人生积淀，让我们以愉快的心情上路。本篇特企由全体小编以及为游戏杂志写文多年的撰稿人共同完成，分享自己所热爱的游戏文化的故事，虽然涉及的方面各不相同，但正是这些平常或不平常的记忆构成了游戏文化的全部，也铸就了我们五彩斑斓的游人春秋。



游戏媒体人的职责

文：一刀

文化这一概念非常宽泛，具体到某一领域，人们各种创作、欣赏、交流等行为以及与之相关的事物总和，共同构建了该领域的文化体系。就视频游戏而言，其实早在30多年前，伴随着第一批游戏的出现，“游戏文化”的概念便应运而生了。如今，在全球范围内，游戏文化已经可以算得上一个包罗万象的庞大体系。那些在游戏史上留名的经典大作，能够获得世界各地不同文化背景下成长起来的玩家们认可与喜爱。越来越多拥有较高审美价值的游戏作品使玩家在游戏过程中获得美的熏陶。很多时候，尽管语言不通，但通过网络在同一款游戏中并肩作战，我们可能会和地球另一端的玩家建立不同寻常的深厚友谊。

这一切的一切，无不令人感动。

然而，在咱们这片处处都略显奇特（美其名曰独具特色）的土地上，“游戏”这个词，在主流语境中，是很难和文化、艺术、审美等字眼搭配在一起的。相反，在舆论的话语体系中，游戏与玩物丧志、洪水猛兽等倒是亲密伙伴。

究其原因，无非两点：

其一，在电子游戏的诞生初期，作为全新的娱乐形式，她对青少年充满了极大诱惑力，个别不注意节制的玩家的确出现了沉迷现象，此时有若干“有识之士”跳出来对游戏进行口诛笔伐，大肆妖魔化，恨不能将这一新生事物扼杀于萌芽阶段。于是，在很长一段时间里，游戏便俨然成了见不得光的“电子海洛因”。现在回想起来，给游戏扣上这顶大帽子的人，简直就是恶毒之极！

其二，由于有效地解决了D版问题，网络游戏成为IT产业中最具活力的经济增长点，经过十多年的突飞猛进，网游已发展为大陆游戏业的绝对主流。然而，“一切向钱看”似乎始终就是与网游相伴相生的原罪，于是各种因网游而起的负面消息此起彼伏。在一些“良心”媒体的推波助澜下，这一每年创造数十亿价值的产业同样

成为舆论重灾区。谈起游戏，很多人第一个想到的便是“网瘾少年走向犯罪”什么的，然后就摇头走开了。

在这样的大环境下，想人们对游戏文化有一个正面的认识，显然绝非易事。此时，身为游戏媒体从业者的我们，是不是该做点什么呢？或者说，我们之前做的是不是还不够？

这些问题曾经困扰过我很久，因为毕竟我们之前一直秉持的原则是通过杂志这一平台将游戏相关资讯（新闻、前瞻、攻略等）尽可能全面深入地呈现给我们的读者，让这些已经认可并喜爱游戏这一载体的人们能够更好地享受游戏。我们在既定的读者群中，拥有了不错的口碑。但在这一人群之外，说实话，影响力并不大。可以说，假如现在主流媒体出现别有用心的人，突然将矛头指向游戏，欲除之而后快，作为舆论阵地的我们，反击效果可能微乎其微。

显然，尝试着为游戏正名，让更多的人全面了解到游戏文化，进而推动游戏文化逐步融入主流文化，为大众所接受，是游戏媒体人的职责。就目前的形势来看，对我们来说这依然是任重而道远的事情。

那么，我们该如何做起呢？

1) 利用好现有的平台，多多展现游戏本身积极的一面。

正如上文所提到的那样，网游在主流媒体视线中已然臭名昭著——不仅“毁人不倦”，而且时刻散发着铜臭味。但游戏并不仅限于网游，优秀的单机游戏，特别是一向注重单机体验的电视游戏，更多地是通过游戏来完成叙事、塑造人物并探讨人性，使玩家在获得较深层次的审美体验，就像那些发展得非常成熟的艺术形式（如小说、戏剧、电影等等）那样。

而且，正所谓文以载道，很多优秀的游戏作品，不仅主题深刻，而且所传达的价值观也相当积极。大到以“爱与信仰”贯穿的《最终幻想》

系列”，小到两个小时内便能全面展现“生死轮回”的《行》(Journey)等等，这些作品给玩家所带来的震撼，与那些在文学领域广受追捧的小说佳作相比，丝毫都不逊色。

以上这些属于玩家们共识，但每个人的个体力量毕竟有限，此时就需要游戏媒体站出来，将与游戏相关的积极文化因素传播出去。换句话说，从文化层面关注游戏，探讨游戏深层次的社会意义，应该成为我们这些媒体人关注与思考的课题。其实，各位读者朋友眼下看到的这个特别企划，便是我们向这一方向努力的产物。

2) 关注游戏人，发现正能量。

旅美华裔游戏制作人陈星汉，率领自己的团队TGC，于去年春天推出了《行》，而这款极具艺术气质的作品让他和自己的团队横扫国际上各类游戏颁奖礼，拿奖拿到手软。有幸的是，早在游戏刚刚推出时，我们便在杂志的“中国力量”栏目中就《行》对他进行了详尽专访，为这款游戏在国内玩家群中的推广尽了自己的一份力。

所谓游戏人，除了游戏业内人士外，自然也包括广大玩家。我们去年开办的“人生赢家”栏目便是为了砸烂“玩物丧志”这张硬贴在玩家身上的标签而设立的。该栏目已然顺利地开办了近10期，受访的玩家涵盖知名作家、企业高管、影视导演、运动员、电视节目主持人、出版人等等，他们非常热爱游戏，但都做到了玩物不丧志，并在各自奋斗的领域中取得了不错的成绩。

以上这些游戏人，可谓正能量满满，分享他们的故事，让更多的玩家获得鼓舞，也将会是我们今后关注的一个方面。

3) 尊重知识产权，提倡正版消费，为创意产业的发展赢得空间。

从FC时代开始，在大陆这个奇特的市场，主机有了D版才会火，似乎是一个颠扑不破的规律，原因很简单，D版便宜，太便宜了！但是，曾经作为D版纯受益者的学生玩家，毕业进入创意行业（影视、游戏、出版、设计等等）后，可能发现自己瞬间成了D版受害者。而且越来越多的人意识到，对于某个国家的创意产业来说，允许D版大规模存在，绝对是饮鸩止渴的短视行为。回想当年国产PC单机游戏的衰落，除了网游的崛起挤占了市场外，D版也是罪魁祸首。

不过令人欣慰的是，随着目前主机游戏网战要素渐成标配，正版用户的队伍正在飞速壮大。因此，作为媒体人，应该从我们自己做起，提倡购买正版。让越来越多的玩家改变根深蒂固的旧观念，为自己，也为游戏。

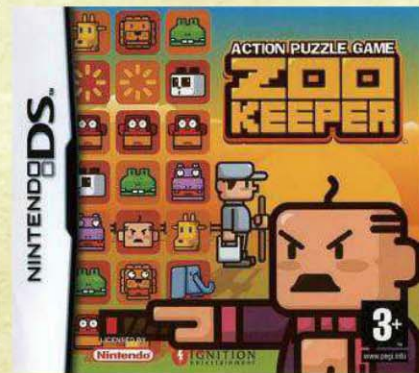
综上所述，相信经过我们大家的通力合作，游戏文化在大众视野里一定能摆脱目前的负面形象，并以积极的面貌融入主流文化，成为后者不可或缺的一分子。届时，游戏人可以扬眉吐气的日子才算真正到来。

广大玩家、从业者、媒体人，一起努力吧！



Game Over, Continue?

文：稀饭



“每一首歌,都可以令我想起一段爱情经历。”初二那一年,同桌的那位女孩说的这句话曾令我有些触动——起码在我了解到承载她爱情经历的歌可以出一套双碟版歌曲精选集之前是这样,那是我第一次真正地了解到爱情,不是从电视、小说或游戏中,而是在生活中切实地目击到爱情的存在,一个抽象的概念突然化为实体出现在眼前,令我有些百感交集。

等我变成高二生时,爱情早已在我身边泛滥了起来,每个人都拒绝承认对爱的向往,每个人却都在偷偷盘算着一尝禁果。我在当时展现除了超越自己年龄的自控能力——又或是完全符合年龄的害羞情绪,几乎完全不敢涉身其中。但置身在一群发育中的年轻人里,就算空气中似乎也充满了荷尔蒙,连深呼吸都有发情的危险,我们又如何能抑制住自己的情感,不突然地感到钟情于某人?

对,所以我恋爱了——至少有那么几个小时,我是这么认为的。在磕磕碰碰地与某位女孩接触了一段时间后,我被拐弯摸底地“传唤”到了天台,两人各自手抱一杯凉开水,吹着5月混着些许燥热的凉风,吞吞吐吐地说着些暧昧不清的废话,它们是如此地无关紧要,以至于承载着话语的脑细胞统统都没能活下来。我依稀记得咱们某种程度上对两人的关系达成了默契——又或者我只是一厢情愿,但起码在那几个小时中,我真的以为自己到达了人生的另一个层次,准备要开始探索一个崭新的世界。

问题是,当月沉日升,窃听着我们话语的群星都消失在穹宇上,这段感情似乎失去了所有的见证人,所以她改变了心意。整整一天,我们



没能说上一句话,甚至没有一个眼神交汇。我还没有机会去搞清楚自己到底是遗漏了些什么,或是错过了些什么,这段感情就无疾而终了。一周后,她有了位男友,那个人当然不是我。然后,一转眼,我们就毕业了,以后再也没见过哪怕一次面。

青春哪,如此深奥又如此短暂,还没等我看懂,就已经消逝了。

似乎是度过了某个神秘的魔法时刻,属于青春那灼热而湿漉漉的欲望渐渐地从我身体中消退了,在彷徨和期待中,我迎来了成年。父母进一步放弃了对我的监管,我开始不再是躲在被窝中,而是正儿八经地坐在客厅中玩自己的GBA。有意无意地,恋爱这个话题也悄悄从父母的禁止话题名单中溜了出来,开始偶然在他们嘴边现出身影。

随着亢奋的情绪开始消退,我想自己的青春期叛逆精神也该跟着老实滚蛋才对,但它似乎从未离去,或许这意味着我就像个半熟的苹果,大部分地方是红的,却点缀着好几点未曾完全褪去的青绿。所以当我明白他们的期盼时,第一件做的事情就是打心里去反对——哪怕我都不知道该反对什么。对于游戏,我始终如一,但对于爱情,我有了另一番看法:那是在欲望驱使下才会产生的愚蠢行为。放在今天的环境看来,这是个中二到极点的愚蠢结论,但对当时的我来说,下这个结论的条件还是很充足的。首先,(我当时以为)那种莫名的冲动和欲望已经在我身体里消失了,这意味着我可以更冷静地看待这种行为。其次,我是爱情(或类似的东西)的受害者,自然了解它的“危害”。最后,我见识过足够多的真实爱情和这种关系的下场——21世纪中国大城市的私立学校里,早恋这种事情哪怕是在10年前也是接近半公开的,毕竟这里的老师工资是家长给的,学生算是他们的半个雇主,睁一只眼闭一只眼算是最好的处理方法,于是爱情遍地开花,但绝大多数还没来得及结果,就纷纷枯萎。

在已经有不少人要把大叔这个称号往我头上套的今天看来,我当时的这个结论或许太轻率了点,但并非完全是错的。爱情从来不是理性行为,而要在一段感情中不犯错是天方夜谭,尤其是在感情最炽烈的头三个月,过载的大脑中还余下多少判断力是个值得研究的科学问题。但在人生路上摔了几个大跟头后,我发现自己可能犯下最大的错误,就害怕犯错,因为犯错意味着你在行动,也在学习教训,而不犯错,往往意味着不作为,没有错的机会,但也没有了对的可能。这和游戏真的完全不一样,没有检查点,不能读档,也不能粗暴地关机退出,一旦犯错,就只能学着背负着它们一辈子。这就是现实,像是过量的重力死死地压在我的肩膀上,所以,那时的我决定,爱情太复杂,还是玩游戏算了。

等我从游戏世界中偶然再抬起头时,才发觉身边的朋友一个个都成家立业甚至传宗接代了,在同学聚会中的主题不再是谁换了什么工作去了什么地方,而是成篇累叙的育儿经。这些年我又在干什么?玩了无数正GAME,读了能堆满一个大书柜的小说,混成了游戏杂志编辑,还有其他一些无关紧要的事情,却没一个能够与任何人分享。于是,我突然觉得自己该给爱情一个机会,甚至为自己编造了一个良好的理由:你如果不了解透彻,又要如何去彻底地否定某事某物呢?

说漂亮话简单,交个女朋友——其实也不是很难,别忙着骂我胡扯,这就是事实,关键是看你自己拉不拉得下脸,用些完全不浪漫甚至世俗得让人作呕的手段去找而已。于是,在一段很俗套的相亲过程后,我就脱团了——那是假的,从2012年春节认识,期间拖拖拉拉躲躲闪闪地互相交流了一个多月,甚至有一段时间,我已经认为自己把她气得不愿再理我了,但最后,我们还是在3月底确定了关系。

用简单的一句话来形容我们之间的分别,那就是金星人和火星人一——虽然更准确的形容是冥王星人和地球人,其中地球人自然是她。在相处的那些日子里,她无数次——当然是无意地——用言行向我证明了我有多么地异于常人,别人在乎的,我毫不关心,别人不在意的,我斤斤计较。在一开始,她就有十足理由去放弃这段关系,而我惟一留给她坚持的理由,就只是在我们第一次通话时为她唱过一首歌而已,但这对她来说——起码是当时的她来说已经足够了。

我无意分享这首歌的名字——那是私隐中的私隐,但那的确令我想起了自己的同桌。一首歌是怎么和一段感情产生联系的?我从来没有搞懂过,就像我还没有明白过女人一样。或许由在一起到分开,我们对彼此来说都是一个谜,当我在谈论着游戏、手办、动画、美剧、奇幻故事和谜题时,她在想的却是化妆品、明星、综艺节目、时装、购物和微博,这没能阻止我们一步步接近彼此,却让这段感情变得缺乏润滑剂,有着众多摩擦无法调剂,矛盾往往一触即发。这段关系就像是一颗西药,头三个月是一层薄薄的糖衣,随着时间流逝,很快就展露出了苦涩的本质。她高兴时,我往往不知道因由,她哭泣时,我也找不到理由,光是每天要应付她变化不定的情绪就让我疲于奔命。

2012年下旬的某个午后,我们在某廉价餐厅的卡座中有有点无聊地对望着,寻思着如何打发

余下的漫漫时光。她突然拿出手机玩起了游戏，那是款有点古老的《动物管理员》，游戏内容就是用各种动物图案三个连成一线，限定时间内连锁到足够的数量就会过关。还在大学的时候，我为了在QQ游戏上玩类似的游戏能有个好成绩，曾经把这作的NDS版当成睡前小游戏，天天都要玩上几遍，实在没想到能够在多年后重新玩上。她最好的成绩是第十二关，我先是默默看着她玩，然后终于忍不住开始出手帮忙。橙黄色的夕阳渐渐占据了半个桌面，我们躲到阳光尚未照到的角落，一边互相出主意，一边开着各种无伤大雅的玩笑。那午后的时光短暂而美好，或许是我们两人之间有过最亲密的交流，我一直害怕自己的游戏爱好会毁了这段感情，但某种程度上，《动物管理员》挽救了我们之间的感情，如果不是靠着这款游戏，我们或许会早好几个月分手。

在接下来的日子中，我犯了更多新手错误，送错误的礼物，错过重要的节日，忙于游戏或工作而错过了和她的约定，哪一个都不致命，但汇



聚在一起却足以引发不必要的争吵，摧毁彼此的好心情。有一次，她突然问我游戏对于我来说到底是什么，我花了约十秒钟，用被通宵加班的疲劳和截稿期临近带来的压力灌满的大脑拼凑出了一个答案：像心跳、像呼吸、也像新陈代谢，没有了就会死。然后，她问我她对于我来说到底是什么，我神使鬼差地答了一句：就和游戏一样……

你们以为这就是结局了？我也曾经这么以为。但我大概是花光了这辈子运气，才遇上了这个在我犯下种种错误后还愿意留在我身边的女孩。在那些静谧、安详和只有温情而没有争吵的时光，我和她十指环扣，似乎总能够感受到某种直直涌进我心房中的力量，那与欲望无关，也不需要理性登场，一种宿命感统治了我的头脑，令我相信自己与怀中人之间存在着看不见的纽带。

但当我回到工作的地方，当我们天各一方，有时候我会怀疑那一切都是幻觉。电话中话筒那一边的，只是一个经常会对我闹脾气的任性女孩，而不是那个时时刻刻令我想要陪伴她终生的女人。这段感情在隔空的争吵中逐渐变得支离破碎，仿佛是为我犯下最后一个错误搭建合适的舞台。

2012年11月13日晚9点26分，我打通了她的电话。那是近一个星期的冷战后，我第一次打算和她通话，争吵的理由我早已忘记，惟独这一次对话，难以忘怀。闹过数不清多少次矛盾后，我们恢复对话的难度一次比一次，刚开始，我几乎是在自说自话，偶然停下，在她的哭声中



试图喘口气。然后是被责骂，道歉，再被责骂，再道歉。最后，我们勉强言归于好——但在那一晚，事情没能走到这一步，相反，她用比以往任何时候都要认真的语气，要求我回广州。不是暂时地回去，而是找一份新工作，留在她身边。

这不是个适合在电话中谈论的话题，而我也应该立刻就下结论。但那时候在我脑海中只有一道简单的公式：我不愿意回+她不愿意等=分开。等话已出口，电话那头只余下挂断后的电流声，我想过要一醉方休，但最后只是勉强自己躺在床上合上眼睛，好留点力气去克服一边伤心一边工作时的可怕感受。

在那些最难熬的时光里，我时不时地会打开《动物管理员》的Flash版，一关一关地玩。在那个我们通力合作的午后，她第一次打通了这个游戏，玩到了最后一关。而当我一个人独立奋战，却从来没有见到过通关画面，有的只是一次又一次的Game Over。有些时候，我仿佛能够听到续关时的倒数，却早已失去了投币的勇气。

妹子爱游戏的方式

文：铃

能够与游戏结缘多亏了我父母，在那个年代，很少有家庭能做到主动给孩子买游戏机的，而且还是买给女儿。

不知道是不是受父母的影响，我从小对电子数码产品就比较感兴趣，因此喜欢上主机和游戏结缘并不是什么新鲜事情。父母都能拿起手柄打上两局，只不过技术水平比较有限，总的来说母亲比父亲更会打游戏，对于解谜也尤为擅长，只不过那个时候她对打游戏兴趣有限。由于没有被灌输男孩子该干什么，女孩子该干什么的观念，因此我的爱好完全是自由发展。接下来的成长过程中，我发现自己爱好的领域以男孩子居多，这也就显得在部分场合里我比较惹眼，不过我个人并不觉得这有什么不妥，这只能证明游戏这东西更容易引起男孩子的主意，又或者大部分女孩子接触到游戏的机会很少。

高中的我动漫游戏一起追，大部分玩游戏的妹子都是在漫展认识的，包括那个给我推荐UCG的妹子。能找到她们不是因为我运气好一问一个准，而是由于她们大多都是在漫展Cos电视游戏中的角色，那时这种游戏角色的Cos在漫展算冷门，没几个人知道你在Cos谁，因此能认出来无疑就成了知己。后来为了结识更多的女生玩家，我们曾在当地某个放在当时

规模不小的漫展上搞了一个电视游戏展示区，不过收到的效果非常差，最后我们只能放弃所谓的“推广”想法，专心以漫展为由勾搭打游戏的妹子。现在这么多年过去了，我们之间还是不同程度的保持着联系，但比起只讨论游戏，我们更喜欢将游戏融入日常生活，在逛街、购物、旅游的过程中不时扯到游戏的话题上，这种感觉自然而贴切。曾经有那么一段时间，我们都憧憬以后能做与游戏相关的工作，也做过相关尝试，不过因为各种原因，女生玩家做这个需要克服的困难太多。最直接的就是会被误会作“除了游戏之外一无所知”或者“做游戏相关的工作没有前途”。如果男生玩家也有过类似的遭遇，那么这些困难对于妹子们来说是加倍的，这样的批评句子一般会以“一个女孩子……”来开头。

即使是喜欢上同样的事物，不同人心中萌生的感情也是各异的，喜欢的方面和事物本身对其的意义也就更不一样。我认识许多爱打游戏的妹子，游戏在她们的生活中扮演了各不相同的角色，但相同的是那份单纯的喜爱。有

不少人都不同程度对女生玩家有所误解，比如说认为女生玩家喜欢所有男生喜欢的东西，而对大部分女孩子拥有的爱好漠不关心。如果谁的看法不幸还停留在这个阶段只能说是真的弱爆了。女生玩家不过是喜欢游戏的妹子，仅此而已。不少喜欢游戏的女孩子并不是以游戏为目的在生活，但这不妨碍游戏成为她们生活的一部分。相反地，只有懂得享受生活，才能有一个良好的心态，从而更珍惜游戏。



▲那时身边好多妹子都喜欢“《战国无双》系列”，我自己也是其中之一。

玩游戏学外语，浪漫你懂的

文：纱迦

我想每一个中国玩家对游戏文化的探求，都应该是从学习外语开始的。因为游戏是一种舶来品，你要想完全理解它的内容，没有过硬的外语水平是不可能的。如今的玩家还能接触到国产游戏、汉化游戏和官方中文游戏，在我还在上学的年代是没有这种好事的。不过即使今天有了如此之多的官方中文游戏，但由于时间、资金等各方面原因，官方中文游戏很难将其精髓百分百还原给玩家，只有那种出于百般的热情且经过无数次修改的有爱民间汉化版才能做到这一点，但这样的例子实在太多。因此现阶段学好外语依然是研究游戏文化的前提条件。玩游戏学外语的梦，想必大家都做过，我也不例外。如今回想起那段青春岁月，好笑之余，更多的是自豪。

这是洋话，你们不懂的

《阿Q正传》里的洋先生吹嘘自己和黎元洪的交情时说道：“我是性急的，所以我们见面，我总是说：洪哥！我们动手罢！他却总说道No！——这是洋话，你们不懂的。”第一次看到这句话的时候，我颇为感同身受。我虽然在上小学之前就开始玩游戏，但直到小学快毕业的时候才知道原来游戏中那些符号是外国文字来着。如今想来也是情有可原，80年代末的时候中国人还不知互联网为何物，我平时能接触到媒体除了儿童书籍就是机关报纸，接触外语的机会趋近于零。哪像现在的孩子，打个.com就去美国，打个.co.jp就去日本。

当时那些外国文字在我们眼中就和《超级马里奥兄弟》里空中的云、地上的砖一样，纯粹是装饰美观用的。这一观念一直持续到小学五年级的一天，那天家里来了个上大学的美女姐姐。当时电视上正显示着FC版《蝙蝠侠》的标题画面。美女姐姐看了一眼屏幕说：“按开始键。”当时我们几个小伙伴就震惊了，赶紧问道：

“姐姐你也打游戏机吗？”

“你是说这个吗，第一次看到啊！”

“那你怎么知道有个开始键呢？”

“屏幕上不是写着PRESS START BUTTON吗？”

好吧，这样我才终于明白，原来这屏幕上的

符号是人家外国的文字。更厉害的是，美女姐姐接下来把《蝙蝠侠》游戏的故事全面翻译了一遍，大家可以想像一下那年头的小孩子在听到小丑报复社会的故事时会有什么感受。听罢故事，我们纷纷怀疑是不是之前玩过的每一个游戏都有一个如此波澜壮阔的故事，于是乎便下定决心要开始研究外语。在一旁冷眼围观的家人们也突然发现原来打游戏对于提高孩子学习兴趣还是有点用的，于是告诫我们：“不要急，等上了初中，老师就会教了！”然后在接下来的一年中，我们都在不断憧憬初中的美好生活。

魂斗罗避孕法

上了初中，老师果然开始教英语了。在一颗渴望了解游戏剧情的心的作祟下，学习英语时我总有着百般的热情。在熟悉了基本语法之后，进入高中后我在不限定时间的情况下已经可以借助辞典翻译出游戏的大致剧情。不过比较杯具的是当时没有截图设备，照相机也远非小孩子能轻易入手的，因此翻译工作中最难的一步反而是要在有限时间内把英文原文抄下来。有时抄错了一两个字母，就会导致查不到对应单词或是完全无法翻译成句的情况，久而久之就掌握了速写本领。

尽管如此，在实际游戏中还是会发现很多无法解决的情况。一个典型的例子是我把高三的课本借来，也无法查到contra（魂斗罗）是什么意思，于是我只好去问我们年轻貌美的英文老师，只见她搬出比我那本小辞典厚上四倍的朗文辞典查了半天，最后只能涨红着脸说了一句：“好像是避孕法的缩写？”眼见着老师脸上的表情从红转青，吓得我赶紧鞠躬闪人。contra的来历直到来编辑部后才弄清楚，倒是从那一刻起就记住了contraception。

除了contra外，《水上魂斗罗》标题中的KAGE、《星际魂斗罗》标题中的英文音标也着实困惑了我和我的机友们很久。直到很晚我才知道原来这些单词不是日语就是日本人生造的。当时这对于一个中学生来说实在是太难了。

在初中的前两年，我就已经囫圇吞枣地记下了很多从游戏中得来的英语单词，虽说对于考试没有帮助（其中很多单词直到考研都用不上），



但对于以后的游戏生涯有着极大的帮助。加上英语是必修课的关系，从此以后英文游戏就不再有问题了，不过这时又遇到了新的问题，那就是日文游戏。

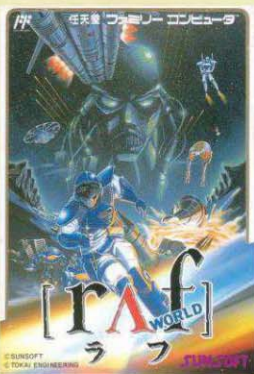
李氏定理

进入90年代后不久，神州大地流行起了“文字卡”。按照当时的分类，游戏可以分成两种，一种是“动作类”，如《魂斗罗》、《超级马里奥兄弟》；另一种是“文字类”，即今天的文字冒险、模拟、策略。因为当时作为绝对主流的FC采用卡带，所以FC上的文字类游戏被称为文字卡，其中最典型的代表就是《三国志II 霸王的大陆》。

文字卡的流行让国内玩家对游戏有了更高的认识，由于当时此类游戏多以历史题材为主，所以玩家从中能够感受到更多的游戏文化氛围。但这种游戏对语言要求较高，而且都是以日文为主，给玩家出了很大的难题。事实上当时在国内要想学习日语是非常困难的，因为学校不教授日语，在书店和图书馆也很难找到日语教材和日语辞典。对于广大玩家来说光是入门这一步就相当艰难，因此很多人完全没有学习日语的打算，这其中也包括我。

FC上的此类游戏限于容量问题很少采用汉字，拿《大航海时代》来说，除了标题外只有表示时间的“日”是汉字，其他全是假字。因此在玩此类游戏的时候更像是猜谜：选一个选项，然后比较前后的变化，从而猜测这个选项的含义。因此当时玩游戏时都是一群人一起出谋划策，同时还有人拿着纸笔在一旁记录。在玩《三国志II 霸王的大陆》时，人物的名字有汉字和假名两种表述方式，随着游戏笔记的增多，就看出了一些规律，例如：“张”开头的武将名一定是チヨウ，“刘”开头的武将名一定是リュウ。时间一长，自然就会想到这几个假名的含义，于是在一次朋友聚会时，我郑重提出了这一结论，并认为日语作为一门众所周知来源于汉语的语言，其语法和汉语有极大的相似之处，自学日语是完全可行的！

但当时有人马上提出了质疑，他举出赵云



(チョウウン)和张飞(チョウヒ)的名字中都有 チヨウ 的例子,认为这只是凑巧,我的理论是不成立的。此言一说,立刻就有不少朋友附和,因为大家还是不太相信日语竟然如此简单(其实的确不简单)。这时一位很少发言的李姓朋友举起了手:“我觉得,日语会不会也和汉语一样,有多音字的情况呢?”这句话对在场的所有人来说都有如醍醐灌顶,顿时将所有的质疑全部击飞。如今我的这些朋友里有两位正是靠日语来谋生的,这与当年玩游戏时下定决心是分不开的。为表彰这位李姓朋友的卓越贡献,我们一致将他的发言命名为“李氏定理”,这至今仍是朋友聚会时的重要谈资。

曹操引发的血案

虽然找出了规律,也下定了决心,但摆在我面前的问题依然有如山积。最关键的一点就是没有教材,这使得我们对于假名的读音都搞不清楚。不过俗话说认字认半边,这丝毫也难不倒我们,于是我们便创造性地发明了象形读音法,用以形容这些假名。例如“ニ”就按汉字的“二”来念,至于“チ”当然就是“千”了。“ウ”和部首宝盖头比较接近,我们就简称为“头”。“ア”我们觉得看上去像英文的“P”,于是就念“P”。又譬如“ヨ”,看上去像反过来的“E”,所以就念“E”了。当然我们心里都知道这么叫是不对的,只不过在不知道正确读音的情况下必须要

有这么一套发明,不然平时都没法交流。

但是由于FC游戏的分辨率很低,字体也比较难认,加上当时对假名确实没有什么认识,因此搞混搞错的情况也是不在少数。例如“ソ”、“リ”、“ン”这三个假名就很容易弄错,至于“ブ”和“フ”这种就更不用说了。(说起来如今有类似错误的人也不少,我就在微博上看到不少诸如 ガソタム 之类的错误。)因此出现过很多莫名其妙的情况,例如玩《圣斗士星矢 黄道十二宫篇》输入接关密码,有时能成功,有时不能成功,某些人死活不能成功,某些人一次就能成功。当我们念着这些自创读音时,外人听起来更是不知所云。后来更是因为有人高呼曹操的假名(ソウソウ)而被家长当场痛揍一顿的,最终这一做法不得不退出历史舞台。(当时我们分不出“ソ”和“リ”,因为“リ”是“归”的一半,就念“归”,至于“ウ”……接下来大家可自行想像。)

不过随着中日两国在文化经济交流上的日益频繁,渐渐地日文教材也不再是什么稀罕物,这样我们终于告别了自学(其实说是自猜更合适)日语的石器时代。当拿到正宗的日语教材时,看到上面写的假名正确读音,那一刻当真是泪流满面。当然作为纪念,诸如“卜根性”之类的叫法还是被继承了下来。(笑)

大学时报了日语课,在第一节课中老师曾经对我的日语水平进行过摸底,最后他感叹道:“头次见到你这样的学生。语法基本不懂,单词倒是记了一肚子。”其实游戏玩家差不多都是这个样



子啦。

进入PS时代后,随着游戏画面的强化,在绝大部分游戏中,玩家光看画面也能大致明白自己的经历。不过如今的3A级大作越来越注重内涵,试图要在剧情、台词、演出方面打动玩家,所以就连《COD》这种不愁卖的游戏也要从好莱坞大片转变为美剧风格。拿新出的《古墓丽影》为例,如果不是有官方中文版,很多玩家都不会去仔细阅读收集到的文献日记,这样对游戏剧情和背景设定的理解无疑要下降一个档次。在资讯获取如此简单的今天,想搞懂一个游戏的剧情并非难事,但如果不是自己逐句解读而来的,那么终究将损失大部分乐趣。虽然我在玩游戏学外语的过程中走了不少弯路,但,浪漫你懂的。

文化漫谈

特别企划

No Border

文:八重樱

无论你在红白机的陪伴下长大成人的70后、80后,亦或是被次时代精良的画面拉入坑中的90后甚至00后,我相信在每一位玩家的内心深处,总会有一首或几首旋律萦绕不绝。每当这首旋律再次在耳畔响起,就仿佛是一把开启记忆之匣的钥匙,无数的感动、喜悦或是伤感都随之喷涌而出,再次触动玩家们的心弦。你可曾记得,当《超级马里奥》的音乐响起时,你与邻家小朋友为着手柄争得面红耳赤?你可曾记得,将《Eyes On Me》的歌词抄写在记事本上,唱给初恋少女听的日子?你可曾记得,伴随着《勇气之证》激昂的旋律,你虽满身疮痍仍只身挑战迅龙的帅气身姿?你可曾记得,与《红蝶》一同涌起的无助与悲伤?你可能会因为语言的局限而无法完整理解游戏的剧情,但音乐却可以将剧情中所蕴含的情感准确无误地传达给你,这就是游戏音乐的独特魅力。

说来我对游戏音乐的痴迷居然是早于游戏本身的。因为上学期间父母管教得极为严格,别说游戏机了,就连电视都规定每天只能看1小时,除了平时偶尔能在学校里蹭同学的掌机玩玩之外,我仅存的娱乐设备就是一台索尼CD播放器。那时候学校附近有电玩一条街,零零散散分布着十几家店铺,除了出售各种5元盘外还兼贩卖动画DVD。某次陪同

去其中一家店选购动画时,无意中瞥见老板在橱窗里摆放着的《最终幻想VII》OST合集。当时已通过国内的动漫杂志了解到王菲为本作演唱了主题曲,于是鬼使神差之下我便花了40元“巨资”将这套4CD的精装盗版原声音乐集买回了家。没过多久,我又先后在这家店购买了《FF V》、《FF VI》、《FF VII》和《FF IX》的OST,于是就这样,我在从未玩过游戏的前提下就已经将植松伸夫谱写的旋律铭刻于心,这些悠扬的乐曲也陪伴着我走过了学生时代最煎熬的那段日子。

我并不懂任何的乐理知识,撑死只能认出五线谱上那几排蝌蚪,所以假如有人一本正经地问我,你到底觉得某款游戏的音乐哪里好、有何过人之处、在谱曲时用到了哪些技巧,抱歉,这些理性问题我一个也答不出。我只能说这正是音乐的神奇之处,对情感的表达一直是它的基本要素和终极使命,无论身处哪个国家、说着何种语言,音乐总能够穿透



一切的界线屏障,最终传入你的耳中。

不过游戏音乐也并非随着游戏文化的诞生就立刻受人关注,在很长一段时间内,受到游戏机功能的限制,游戏音乐充其量只能算是避免游戏死气沉沉的点缀,难以上升到更高的层面。但总有着了一批初生牛犊不怕虎的年轻音乐人执着于游戏音乐这片处女地,经过他们长年累月的不懈耕耘,最终将其开辟成沃土。1990年2月,由Konami旗下的音乐团体“矩形波俱乐部”创作的横版卷轴射击游戏《宇宙巡航舰III》OST发售,其销售量入围了日本Oricon公信榜第26位,这也是游戏音乐首次荣登Oricon公信榜。以此刻为起点,游戏音乐开始步入了辉煌的黄金时代。大量游戏音乐人如雨后春笋般迅速崛起,甚至很多史诗级大作都会邀请好莱坞的电影音乐人来配曲,玩家的关注点不再仅仅局限于游戏系统和画面,大师级的配乐同样会成为游戏的卖点之一。近几年,游戏音乐会也陆续在世界各地举办,曾经籍籍无名的小众文化已成长为主流艺术,其影响力甚至超出了游戏领域的范畴,我想,用“No Border”来形容现在的游戏音乐,应该并不为过吧。

有时我会觉得,这些回荡在游戏旋律中的旋律已经融入了我的灵魂,哪怕是几年间再也没有听到过,但只要旋律响起的瞬间,仍然会忍不住心潮澎湃跟着哼唱起来。几十年后,我可能已经老得握不住手柄(假如那时候还有手柄的话XD),可能已经老眼昏花外加耳背,但在游戏音乐的领域中,我可以再次找回失落的青春年华。

为回忆再写一遍

文：绚世

近期SE公布《最终幻想X》的复刻版，还有期盼了多年的中文版，感觉一下子回到了小时候的时光。

特意回家翻了下小时候的笔记，是的，那时候电脑还不是很流行，那时候的我喜欢拿起笔，一笔一划地记下游戏的心情，尽全力地描绘让自己感动的一个个画面。

比如《最终幻想X》，写下了最终战后的画面，“是时候回去了”，随着失去了构筑身体的光芒，泰达笑着跑向了飞艇前方。“我们以后还能见面吧？”面对同伴的询问，他没有回答。尤娜最终压抑不住内心的情感，奔向泰达想拥抱他，但绝望地摔在地上。“谢谢你。”那是泰达拥抱尤娜前听到最后的一句话……

比如《莎木》，“随着发动机的轰鸣声，原崎望坐上了凉的摩托车。望从未离心爱的入如此近，但也从未如此远过，明明就在伸手可及的地方，可惜不久后就要远行各自天涯一方。但请让我拥有这一刻吧，让我把头靠在他的肩膀。”随着街灯的不停闪烁，在流出的主题曲《wish》中，两个人的缘分渐渐走向尽头……

比如《樱大战4》的结局，米田司令辞去了职位，漫步在上野公园。随着温柔的风吹带来樱花的缓缓飘落，他在恍惚中见到了大神还有女孩们欢声笑语的场面。“生命苦短，恋爱吧，少女”。当他把阳光投向了另一边，看到了自己昔日战友的微笑。一边是过去，一边是拥有无限未来的年轻人。米田笑了笑，向着公园深处走去。

一页页地翻，一幕幕的回忆渐渐地出现在



心房。现在看起来，那时候的文字是拙劣和无力的。但反复地写，重复地记，成了我小时候除了游戏之外的另一个爱好。每个周末总是准时地等待父亲的首肯，高高兴兴地跑到电视前，打开游戏机，接上AV线，整个过程一气呵成，只为了让自己进入另一个世界。等待周末的日子，就拿起这样的记事本，写下自己的感悟，描绘之前让自己有感触的一个个画面。

原来我写下的不仅仅是回忆，更是自己的青春。在那个虚拟的世界里，我找到了只属于自己的真实的东西，也通过文字和记录，反复地去虚拟自己的一个小国度，让喜爱的角色们一起聚集到此地。

玩游戏和用文字记录，这样的小习惯陪着我走过了童年和青葱岁月，直到如今。回头一看，原来这样的小习惯给我带来了不少裨益，为了能更透彻地理解游戏，我自学了日语不再依赖别人的翻译；为了能让自己更好地表达心中的那一幕幕回忆，我在大学选择了中文系。以至于职业，

我也选择了向往已久的杂志编辑。尽管当时开始的理由很简单，就像写文章，玩腻了繁复的长句，用滥了花哨的比喻，打多了艰深的哑谜，最后也便回归平平淡淡简简单单。

我庆幸选了这条路，也从来没后悔过，正如我当时写下的文字一样，只要我尝试过，珍惜过，我就不会想换个样子来，只想再来一次，仍会回到那一天，给自己新建一个文档，写下想通关的游戏，记下让自己感动不已的瞬间，做完一桩打一钩。直到把它尘封在角落或者在回收站里点了删除。因为我清楚，我记得。

是的，每一个瞬间，每一份情感，每一点可能在游戏历史的长河中已淹没或模糊的小细节、小情绪，我都记得。可能等到哪一天，一个回眸的笑，一首歌的事，一句话的感慨，掉下来的泪，说不出的再见，我会迅速在脑海里过一遍，再为喜爱的游戏代笔，翻出尘封已久的小册子或点开新建文档，再写一遍。

致已远去的记忆

文：宇宙人

回忆起一些中小学时代的生活，其实可以用“三点一线”来总结——家、学校、游戏室。对于80后末、90后初的玩家来说，相信很多都有去过游戏室——或者说是包机房之类的经历。我们有自己的爱好，却没有家长的支持，只能偷偷摸摸地流连于这些地方，挥洒自己的青春。

记得很多年前我在大人眼中是一个遵守纪律的“好学生”，虽然只有5个左右名额的“三好学生”之类的称号应该是排不上我的，但是评比的时候，班主任加上了一个条件，“凡是进入过‘四室一场’的人都没资格竞选”。所谓的“四室一场”就是包括游戏室桌球室在内的娱乐场所。于是，连班长在内几乎全部男生因为去过游戏室而被排除掉——原本应该是指街机厅，但似乎所谓的包机房也包括在内了——守纪的我就顺理成章地被选为了“三好学生”。那时候，我也因此而

心里感到一点自豪和虚荣，也有过不跟他们同流合污真好之类的想法，也许小孩子都希望得到大人的认同吧。

但毕竟我是玩着FC捧着GB成长的人，所以本质上还算是一个小玩家，对游戏的热爱迟早都会让我走上跟他们相似的道路。而这个契机，大概是为了去买GB游戏这件事吧。当时电视台正热播《宠物小精灵》（港译的《口袋妖怪》），这动画在我们之间有很高的人气，后来跟同学们聊天后得知了该作原来连游戏都已经出了！（当时也不知道游戏其实可以先出）于是，为了不跟同学们“脱节”，我就决定用自己存起来的零花钱去买张游戏回来。

在同学的带路下，我第一次来到了游戏店。这家店的位置离学校大概是步行15分钟左右的距离，因为是住宅区，而且附近又有多所学校，

所以放学时间来往的学生非常多。这家店的店面很小，里面除了卖GB和PS的主机跟游戏之外，还卖各种各样的模型、周边。收银台后面是一个很小的空间，里面放了4台电视并且各自连接着一台PS主机，这个空间就是租机的地方了。里面的灯光比较昏暗，连接着电线的手柄杂乱地摆放着。虽然没有食物之类的垃圾，但是电视机、主机旁边放了很多烟灰缸，机器、手柄、座位上到处能看到散落的烟灰，卫生和空气状况就更不用说了，附近也开了好几家这样的店铺，里面的环境都是大同小异。而就是在这样的地方，我第一次见识到了PS的游戏——如果我不打破“校规”就不可能结缘的主机。那犹如平时在电视上看动画一样色彩斑斓的画面令我感到相当震撼（当时家里也没电脑）。仿佛眼中整个世界都从52色扩展到1677万色，所见的事物再也不

是由点阵图构成，原本只能想像的人物容貌也有了清晰的印象。当然，那一天我还是很有节操地买了游戏就走，但那份震撼已经深深地烙印在我心里。之后，每次休息偷偷地出去玩的时候，都会跟朋友去那一带的游戏店逛逛，看有没有新游戏同时，还会围观一阵子，不知不觉中，我也渐渐开始玩起了那些游戏。

之后那一年，那些所谓的“三好学生”评选自然也与我无关了，但我却没有为此而感到懊悔，反而让我与同学、朋友之间交流的机会更多了。后来随着 PS2 的推出并普及，这些游戏店的状况可谓进入了“全盛时期”。因为有些店的存在，我们这些没有收入来源的学生只要用 3 快零花钱就能玩到这台价值 2 千快的“天价”主机。我永远也忘不了第一次玩《真·三国无双》时的感动，第一次拿起无线的手柄时的高档感，击飞成百上千敌人时的爽快通过震动手柄与我产生共鸣，跟好友一起发动无双乱舞时的华丽效果令我们激动得喊了起来。房间中弥漫烟味也仿佛变成

了战场上的硝烟一般，将我们带到了那个充满传奇的世界中。我们漫无目的地厮杀着，并不知道怎样才能完成任务，只希望能在短短的数十分钟里，尽可能体验，放纵这快感。

之后渐渐地，去游戏室也慢慢成为了一种习惯，平时遇上提早放学的日子，我都会约上好友一起在路上买点零食，然后到这些游戏室逛个圈，甚至战上一会儿。假期要是一起外出，我们也会约好几点准时在哪个游戏室等待——哪怕那天并不打算玩游戏。

随着升学之后朋友的离散，网吧的出现，电脑的普及等等……昔日志同道合的好友，都纷纷转投了网游的阵营。这大概是必然的趋势吧，毕竟，游戏机并不是每个家庭都能容许的存在，它并不像 PC 那样至少还有“学习”这一项功能，能博取到家长们的信任。只不过，我家对我是连这点“信任”都没有。或许，如果当年我家有买电脑的话，我也会跟上他们的步伐吧。

时过境迁，更新换代对这些小本经营的店铺



来说是 不小的压力，曾经承载了无数回忆的游戏室现在已经变成了各种各样毫不相关的店铺，也有的至今还挂着招牌仅仅闭上大门的。如果这些店铺现在还开着，我现在可能还会像十多年前一样，偶尔买上喜欢的零食和饮料，约上好友一起，在这些脏乱的，充满硝烟味的战场上消磨一个下午吧。

影游兄弟

文：华尔兹

我曾经给自己的定义是“玩家中最爱看电影、影迷中最爱玩游戏的人”。回头想想自己在游戏生涯中接触了不少电影，而这两者也始终对我起着互相影响的作用。

那个年代过来的读者可能都还记得，在我国曾引进过一部叫做《霹雳游侠》的美剧，这部剧在前几年还播了几集重拍版，只不过收视率不行被砍了。当年那部剧中主角开的那部霹雳车我这辈子估计都买不起，不过通过游戏的方式硬是在 FC 上过了一把游侠梦。从那时我就意识到游戏与影视其实就是兄弟路线，作为“弟弟”的游戏走了一条比较另类的道路罢了。不过外界的舆论则认为前者属于高雅，而后者总是不入流的。

正因为这种偏见，我不得已在一段时期曾放弃游戏，将兴趣转移到了电影上。那个年代看电影的渠道相比现在着实困难多了，普通老百姓能从电视台看到那么少数几部，有条件的家庭租借录像带回家看或者去录像厅跑，走进电影院的机会更是少之又少。一直到了 VCD 时代，电影文化才开始算得上真正开始对我有所熏陶。那时候喜欢和表哥去夜市租盘 VCD 一起看，由于那个年代译制片横行，所以租借多以港片为主，看得最多的是周星驰的电影。记得

94 年《大话西游》上映后一段时间才在网上爆红，电影里的台词有半数人都能倒背如流，那时幻想自己仿佛至尊宝在最后看到的孙悟空，抱着对游戏的爱，落寞一意孤行，越走越远。电影在之后才在网上疯狂流行起来，同时期中最流行的游戏是《格斗之王》，那时的游戏论坛少有在浮躁的立场之争。犹记得那会儿有很多同人爱好者，用《格斗之王》中的画面来演绎一幕幕《大话西游》中的经典片段，这些有趣的视频重新燃起了我对游戏的思念。之后我为了《格斗之王》买了 PS，继续了自己的游戏生涯。正是这段略显牵强的机缘巧合让我和游戏再次走到了一起。

在这之后印象最深的电影是 1993 年斯皮尔伯格的《侏罗纪公园》，这部电影以现在的眼光来看其特效仍然赶超我国电影制作，当时对于史前动物抱有极大的好奇心与热爱，这部电影就仿佛如圣经一般出现。而在 1999 年，与《生化危机》如亲姐妹一般的《恐龙危机》诞生，由于对里面所有恐龙的名字、习性、特征了如指掌，自然多了几分投入感。尽管在三代时烂尾，但“《恐龙危机》系列”在我心目中的地位要比同时期的《生化》以及《鬼武者》要高不少。

因为《生化危机》的缘故，突然对丧尸这种相貌狰狞的生物起了强烈的兴趣，可能这种颓废

感与那时自己叛逆感稍显契合。随后找来了“乔治·罗梅罗系列”以及《丧尸肖恩》等相关题材来看，在吐过几次之后逐渐锻炼出了自己的重口味，从此对丧尸类型的游戏情有独钟。不过仔细想想其实这只是“华公好尸”，如果有一天睁开眼周围全是丧尸，估计自己早吞枪自杀了。

上面几段文字粗略概括了电影与游戏文化对我的相互影响，而现在电影与游戏的理念早已达成了某种契合，游戏从一开始以简单的文字交代剧情，到后期运用拍摄电影的技法越发熟练，更衍生了许多以过场动画闻名的游戏系列。越来越多的游戏中加入了媲美电影的艺术元素，这也证明了游戏，本该就是一件艺术品。有人认为太过电影化的内容脱离游戏本质，其实人多半还是以感官先入为主的。归功于游戏中电影化的运用，我们记住了《FF VII》中斯考尔与莉诺雅的那段舞蹈，《潜龙谍影 2》中 Otacon 失去 Naomi 的崩溃痛哭，《维罗尼卡》片头克莱尔的倒下开枪。如果这些片段都是用点阵图来演绎恐怕当时所带来的震撼会大打折扣。

以前总说动漫与游戏不分家，而现在电影与游戏也是同样如此。游戏领域与电影元素的结合已是如今主流游戏的趋势，从《暴雨》《行尸走肉》等游戏越发互动电影化的成功势头来看，未来类似的作品还会越来越多，所涉及的题材也会越来越广。当年小岛秀夫每天坚持看一部电影成就了《潜龙谍影》，United Front 以《无间道》为灵感打造了《无间龙头》，《古墓丽影》改编的电影使安吉丽娜全球爆红。电影和游戏的关系早就从一开始的形同陌路走到了一家人，虽称不上相识晚但也是情投意合。所以现在才会有人问“游戏什么时候能达到好莱坞大片的水平？”这是个可能大部分人在 FC 时代是从来没有想过的问题，而现在则变成了一个经常被提及的谈话。

我的答案是——兄弟终究会走到一起，但他们也会扮演好属于自己的角色。就像我与游戏的羁绊一样，曾分开过，重聚过，却始终坚持自己。



▲QTE是游戏电影化最好的“嫁衣”。



▲《暴雨》的出现真正模糊了电影与游戏之间的界限。

我是写手

文：周行文（资深撰稿人）

最近有个很火的节目叫《我是歌手》，据说本意是让一个歌手抛开明星光环什么的，站在舞台上简简单单唱个现场，让观众重新给他们打分。可惜后来节目一火就开始闹八卦，爆内幕，热闹非凡。这世界上事往往就是这样，最初做一件事的目的和方式都简单，做着做着就容易变质。当一个写手，尤其是跟流行文化有关的写手，也很容易在迷失自己。做为一个游戏杂志的兼职撰稿人，我只是很想说自己对电子游戏真的非常有爱。这种话不会在任何场合跟任何人说，只会和游戏杂志上跟理解我的读者们倾诉一二。所以这不是什么自我标榜的吹嘘，只是一个写手坦诚一下自己如何跟游戏乃至这本杂志结缘的回忆罢了。

如果要描述现在生活状态的话，我可以直言自己是个职业作者，习惯昼伏夜出的生活，打游戏看书看电影看新闻写稿子。说好听点叫精神生活丰富，说不好听就是个臭骗稿费的。在开始职业撰稿生涯之前，我做过三年动漫杂志编辑，其中大多数的时候是在为期刊忙碌。那时候是资讯杂志的美好年代，杂志销量不低，读者也特热情。不像现在我们还要去纪念各种消失的网站和杂志。

说起我跟 UCG 的缘分，大概很多人都不相信，我在 2000 年左右的时候就给 UCG 投过稿，当然结果是石沉大海。在那之前我曾经给《电子游戏与电脑游戏》写过一些篇幅不短的游戏评论。后来我因为生活所迫去广州做了动漫杂志编辑，在当时附赠光盘和磁带的《动漫时代》忙忙碌碌地过了三年。大约是 2004 年底，我在网上写了一篇小说，讲了一个人如果回到自己童年时代重来一遍生活将如何选择的故事，这篇小说莫名其妙地红了。很多人认为这是网络小说中重生流的

开端，在那个故事里我花了不少笔墨写了主角如何去玩游戏的事，并跟人谈了梦想、理想和欲望之间的区别。

那时候大家都以为我就是个臭写小说的，写了些自己都不信的话换钱。事实上当时连我自己都这么觉得。

后来事实证明，这种自我感觉是错的。

其实真正促使我走上幻想文学创作道路，乃至成为动漫杂志编辑的最主要原因是中学时代在旧书摊儿上看见了台湾尖端集团出版的动漫游戏综合志。那本全彩的杂志对于连黑白电子游戏杂志都没得看的我来说简直是一道圣光。当时那本叫《胜利小子》的杂志用大篇幅介绍了《最终幻想 5》等游戏。在那之前我对电子游戏的理解仅限于《魂斗罗》和《战场之狼》一命通关之类。而那本杂志上对于游戏制作乃至剧本的构成等访谈让我明白了幻想更需要大量的细节。从那之后我才开始慢慢了解游戏和动漫涉及的领域居然那么广阔，也开始自己胡思乱想起东西来。

那个时候的中学生特别喜欢读一些非常心灵鸡汤的杂志，那状况跟今天的凤姐区别不大。我在一本杂志上看到了一篇讲一个人一生要做一百件事列表的文章，看完之后简直要仰望星空 45° 泪流满面，立刻也找了张纸刷刷写上一百件事。在这些自己想做的事里面，排在前面的有出版一本小说，拥有一台自己的 SFC（当时还没 PS 之类）。那 100 件事虽然幼稚可笑，却代表着一个人童年乃至整个少年时代所有的梦想。其中包含了多少类似皇帝金扁担一类的笑料就不详细说了，但有一些条目是迄今为止都记得特清楚的。譬如成为游戏杂志撰稿人之类，哪怕后来成了动漫杂志编辑也对这些事儿念念不忘。

对于我乃至与我同代的一辈人来说，电子游戏已经不仅仅是能够逃离现实世界的幻想窗口，或是陪伴孤独童年的伙伴。它还承载了更多，譬如让我们看见更广阔的世界，乃至了解更丰富的文化。

在成长的中二阶段，我曾经异常沉迷于各种 RPG 和 SLG 游戏，也对动作冒险游戏充满热爱。对于我来说，这些游戏的意义不亚于精彩的电影，它通过我自己的双手达成结局，许多情怀更能感同身受。《皇家骑士团 2》的厚重与现实，《最终幻想 6》的欲说还休和深情，《银河之星》最后直达泪腺的感动，《潜龙谍影》的硬派军事风格和冷冽剧情……心中所感颇多，也有很多想要诉说的东西，偏偏老夫不是个适合写攻略的



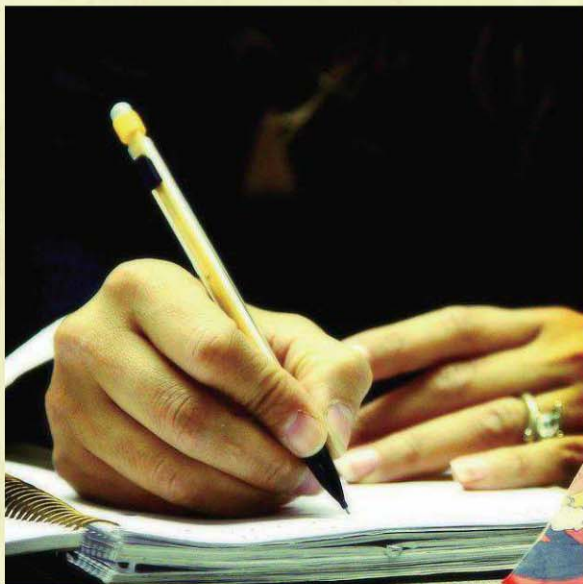
废柴，便只能游离在评论和杂谈的边缘，没什么机会与游戏杂志真正勾搭成啥。

真正与《游戏·人》建立联系还是在写了《重生传说》之后，结识了 UCG 的前编辑卡伦，同时正好手上有一份朋友翻译的系井里重著名 RPG《Mother2》的英文版全对白。当时卡伦正在追我的小说连载，说起游戏小说的话题，就顺手向我邀了《Mother2》的剧情小说。老夫当时也是精力充沛又兴致勃勃，立刻开写。小说是写完了，不过《游戏·人》在半年之后才有版面刊登。在这篇小说刊登之前，卡伦又找到我，说是 PS2 专辑上缺一篇压轴的剧情小说，且当时时间紧迫，能不能让我帮忙写一篇。当时我选择了《勇者斗恶龙 8》，并在大约三天的时间里完成了近四万字的剧情小说。从那时开始我与 UCG 之间的联系开始变得频繁。

2007 年我完成了在台湾共 15 册长篇小说《逆流少年》的连载，随后接到了一纸新合同，正打算开始创作另一个长篇。恰好此时卡伦找到我，谈及 UCG 将创刊游戏剧情小说杂志《游小说》，希望我能够成为特约撰稿人。而当时我深知自己的工作能力已经不如从前，只能在长篇连载和游戏小说两者中选择其一。说实话当时确实是经过了一番挣扎思考，最终还是对游戏的爱战胜了一切。从 2007 年到 2009 年，我在 UCG 的副刊《游小说》上写了大约两百万字的游戏小说，同时写了近十篇游人小说，乃至大量游戏和动漫方面的文化稿。时至今日，当时与我一起签约的网络小说作者们今天都是中国作家富豪排行榜上赫赫有名的人物了。一直到《游小说》停刊为止，我还在写着各种跟游戏有关的稿子。偶尔帮《游戏·人》组稿子，写点评论什么的。

《游戏·人》的编辑让我写点关于游戏文化如何结缘的东西，我总觉得自己浅薄可笑甚可说，也只能随口讲讲自己的经历。我的游戏和游戏文化的爱很简单，三言两语就说得清楚。既煽不起来也没法激昂，于是便只能这样。这样的故事只是一个普通写手平平淡淡的人生，说来说去也无非是有爱和执着而已。

是的，只是这样而已。



再一次，关于电软的记忆

文：藤曦（资深撰稿人）

一直想说说电软的事，不过之前因为众所周知的原因而未能UCG的关联刊物上提，如今既然UCG都做了电软专题，我也便释然了。看到这篇专题很有感触，在那个只能靠杂志获取资讯的年代，游戏杂志于我们普通玩家而言，代表了游戏文化的全部。

说电软孕育了中国电视游戏撰稿人群应该并不夸张，相信所有电视游戏编辑与撰稿人都或多或少有过关于电软的回忆，也许其中有很大一部分撰稿人都是看了电软的文章之后才萌生了撰稿的冲动。我第一次接触电软，应该是在1995年上半年的时候，之所以能隐约记得大概是这个时间段，是因为在那本杂志上看到了《勇者斗恶龙VI》的全彩插图，印象很深的一张截图是火山口上的飞龙，图注大意是“次世代主机上也很少见的华丽画面”。虽然只是16位机的点阵图画，这页关于《勇者斗恶龙VI》的彩页报道给我以极大的冲击。成长于偏远小镇的我，在1995年之前从未接触过SFC，从FC时代一路走来，骤然看到如此华丽的RPG，心痒得口水横流。那本从同学那里借来的电软大约是我看过的第一本游戏杂志，里面的每一个彩页都被我奉若至宝，一个页面可以呆呆地看上几十分钟。《大贝兽物语》、《天外魔境》……那些从未听过的名字显得高端而神秘。我对着一张张截图不断脑内补充，想像着一个个奇异的幻想世界，想像在其中冒险的感觉。从此，我每隔几天就要到镇上惟一卖电软的书店打听，央求老板到城里进货。买一本杂志的钱够我买几十个街机币，但一本杂志够我看一整个月，因为里面的每一个字、每一张图都是我最好的精神粮食。

在没有网络，没有任何电视会报道游戏资讯的年代，电软是我获得游戏资讯的惟一渠道。虽然那时在我的小镇上买不到SFC，甚至MD也很罕见，但这并不影响我对着图片与文字流口水。通过电软，我才知道还有画面远远超过SFC的PS和SS。那时我并不知道游戏的性能取决于主机性能，以为卡带决定了一切，只要买张很贵的游戏卡带插在我家的FC上，也会有《勇者斗恶龙VI》那样的游戏画面。直到读了杂志上一些

技术普及型的文章，才知道什么叫16位机，什么叫32位机，什么是处理器速度，什么是3D……

1996年，一本新到的电软再次颠覆了我对游戏的认识——在这本杂志上大篇幅报道了一款名为《太空战士VII》的游戏。克劳德骑着摩托车手持大刀CG形象在我的记忆中留下了永远也无法磨灭的印记。雄伟的魔晄都市米德加，黑暗的列车墓场……静态CG构成的华丽场景看得我心潮澎湃——“游戏还能做成这样？”于是我开始强烈关注那台叫做PS的主机。那时PS的价格对我来说只是一个天文数字，我不奢求自己能攒钱买一台PS，只希望有亲戚、朋友或同学能够出手，哪怕我永远只能旁观也心满意足。于是我不厌其烦地扮演传教士的角色，将那本珍藏的电软给各种有钱朋友看，口沫横飞地描述这种世界最先进的游戏机。可惜我动员了一年多也没人出手，最后还是靠自己发动了几个最好的玩友一起凑钱买了一台——当然这也是赶上了当时PS刚刚降价。迎神般将PS与魂穿梦萦的《最终幻想VII》迎回家，双手颤抖的开机、装碟，CG上映时整个房间都屏住了呼吸，空气中充满了幸福的味道……

现在回想起来，当时电软的世嘉饭真是很多。1995年的时候，MD早就败得一塌糊涂，而电软上还有大赞MD而贬SFC的文章。到1998年，PS与SS之战早已尘埃落定，电软似乎仍然更倾向于推荐SS，具体理由已经不大清了，只记得其中一个理由是“SS玩格斗游戏比较好”，PS读盘太慢。好在我还是有分辨能力的，读盘慢一点于我而言毫无影响，《太空战士》系列与数量众多的RPG足以决定了PS才是最佳选择，不过因为电软的意见，我与朋友之间确实在应该买PS还是SS这个问题上发生过争执，但最后还是因为《太空战士VII》的存在而决定选择PS。也是在那时，我的脑子里开始有了主机阵营的概念，并由此开始关心业界大事。于是我看杂志的关注点逐渐从游戏前瞻转向业界新闻，开始关心游戏销量，关注制作人，喜欢看游戏公司的八卦……这一切只需要一本电软就可以尽收



眼底。那时在我看来电软的一切都是完美的，包括其中多达数十页的邮购广告。因为在我的镇子里没有游戏店，只能通过邮购，这些邮购广告正是货比三家的最好选择。也通过邮购广告知道了许多好玩的周边，入手了GunCon光枪、DDR跳舞毯等装备。电软的封面在我看来也远比当时大部分杂志华丽得多，显得厚实而油光发亮，每次买回来都爱不释手，小心翼翼地翻阅，生怕弄破了，内部的彩色插图都舍不得摸。

直到1999年的一天，照例去书店买电软时，看到了一本全彩的新杂志，每次对电软彩页的喜爱让我一眼就喜欢上了这本叫做《游戏机实用技术》的新杂志。于是每次去书店有了新的期待。当时对UCG的最大感受是终于有了全彩的攻略，文字配上彩色的截图，一篇读下来就像把游戏经历了一遍。很多因为没主机玩不到的游戏，只能通过这种方式望梅止渴。

再后来就有了《游戏·人》。那时网络开始流行，游戏资讯可以通过网络更快接触到，普通综合型游戏杂志的新鲜感有所下降，而《游戏·人》题材丰富的文章让我又一次发现了新大陆。笑谈业界风云，博论历史神话，趣赏奇闻八卦，一本杂志能品读一个月的美好时光仿佛又回来了。在资讯爆炸的今天，《游戏·人》仍然能够令人有不断认识未知事物的阅读快感，这一点殊为不易。于我而言，从一个将游戏杂志当作圣经的忠实读者，到如今成为还算活跃的撰稿人，也许这一切都是宿命使然。

游戏撰稿人之路

文：清国倾城（资深撰稿人）

UCG、《游戏·人》、《PS3专辑》、《360专辑》……在这些杂志中，你大概或多或少都会留意到“清国倾城”这个ID。不过你可能不知道、不记得或者不曾留意这个ID曾经的完成形态是“UCG阳光育成计划成员清国倾城”。我自己都记不清究竟是哪一年鬼使神差地发了那封报名参加阳光计划的邮件，只记得

那天晚自习归来，打开电脑、打开QQ时，出现了星夜的验证信息。从此，一株懵懂的小苗成长为一个努力的撰稿人，迄今为止，在UCG关联刊物累计发表的文章总字数已近200万。自己都不大相信撰稿人之路能走到今天。

我对游戏文化的热爱从《游戏·人》开始，启蒙之作应该是Darkbaby先生的“业界的里侧”

系列。DB君以其充满戏剧性的手法，将一个企业传记写得宛如武侠小说般精彩，情节跌宕起伏，令人时而扼腕叹息，时而哑然失笑。拜读此系列文章后，又上网搜到了DB君过往的作品，通读下来，甚是畅快淋漓。DB君为我们这些门外汉搭建了一个充满腥风血雨的业界江湖，那里有风雨无阻拜访山内溥的Enix社长，有疑点重重的白衣风衣男横井军平之死，有因为获得了《DQ7》而泪流满面头顶青天的SCE社长……从此，我开始对那个叫做游戏业界的江湖充满兴趣，杂志看完了看网站，中文网站看遍了就到英文网站找资料。我很失望地

发现几乎所有英文站里都找不到 DB 君那样精彩的业界奇文，但是其中也有许多闻所未闻的资料，而这些资料零星地散落于各种文章之中。“如果将这些资料整理起来，是否也能写出 DB 那样的文章？”我开始这样问自己。

可惜的是，因为文笔水平有限，到现在我都无法写出那种武侠小说般的业界奇文。不过随着资料搜集范围越来越广，对一些资料来源的挖掘不断深入，我渐渐成为一个量产型的撰稿人。最初参加 UCG 阳光育成计划，只是抱着“尝试写点稿，把自己收集的零星资料整理成文”的念头，不料所写的第一篇业界文章就

有幸被星夜录用，还汇过来一笔对于一个穷学生来说相当可观的稿费。于是撰稿的激情一发而不可收拾。

游戏撰稿人究竟是怎样一个职业？在自己成为撰稿人之前，我对此也很好奇。后来才知道大部分游戏撰稿人纯粹是出于兴趣，稿费收入与其正式职业相比所占比例很小。业界相关文章大部分来自网络，也有一部分是来自国外的杂志与书籍。那些比较有深度、比较有内幕的文章更多来自书籍资料。论坛上有些朋友对此非常不屑，认为 DB 之类文章无非是复制粘贴或者简单翻译。这么说真是无凭无据地侮辱了那些辛苦写成的精彩文章。至少我收集了这么多年的资料，从未发现与 DB 文章内容完全相同的外文原文，虽然其中大部分业界内幕如今都已经知道原文出处，但都是对多种资料来源整理、翻译并加工之后提炼出的原创文章，如果这类文章算抄袭，那恐怕国内与国门之外题材有关的著作中 90% 以上都能算抄袭。

无论是游戏撰稿人还是编辑，支撑我们继续写下去的是对游戏的热爱。当这种爱逐渐磨灭，淡薄到无法支撑下去时，大家便选择离去。但凡有多年

资历的撰稿人，如今都不大写稿了。本职工作太忙、稿费看不上、久未接触无内容可写……这些问题都是同时存在的。很多电视游戏撰稿人如今都就职于国内的网游公司，其中也有人后悔自己不早点做网游，而在一个不存在的行业里浪费那么多年的青春。电视游戏虽好，但这是不属于我们的产业，我们所写的业界江湖跟小说里的江湖一样看不见摸不着。而在我们看不起的网游行业里，有看得见摸得着的利润。网游至今仍是暴利行业，仍然是国内的高薪行业。有十年以上游戏业经验的人大多已经从屌丝进化为高富帅。而当十年的电视游戏撰稿人，得到的可能只是比过去还低一些的稿费标准。这一切怨不得杂志、怨不得编辑、怨不得自己，更怨不得读者，这是社会发展的结果，是信息爆炸导致资讯变得一钱不值。如果惟一要怨的话，那就是我们没有电视游戏行业的存在。

“假如中国放开了电视游戏市场，电视游戏撰稿人会是怎样一种生存状态？”这个问题我经常在想。其实结果不难推测，游戏杂志会变成像《FAMI 通》一样的广告刊，编辑与撰稿人绝不敢像过去那样自由自在地批判游戏中的种种低劣。再结合我们的国情，大概我们这些撰稿人都将变成厂商的枪手，杂志上再也看不到负面评价。惟一的负面可能来自一些故意制造负面新闻以向厂商勒索封口费的无良媒体。那时我们或将面目全非、道德沦丧。



坐而论道不如起而行之

文：Delphi

平常与玩友聊天，听到最多的感慨是：现在的游戏很难让人感动。想起自己当年熬夜打《汪达与巨像》，看到汪达最后的牺牲却换来了如此令人心碎的结局，顿时哭得一塌糊涂。细心的读者朋友或许会发现，我给《游戏·人》投的稿子中，有一个词儿的使用频率特别高：感同身受，这或许就是我对电子游戏最深切的体会吧。回想自己最近一次被一款游戏所打动，是在《生化奇兵 无限》的某个场景中，BOOKER 弹起吉他，伊丽莎白缓缓唱起了《Will the Circle Be Unbroken》。这就是两天前的事儿，所以，对于游戏是否让人感动的话题，我大概没有什么可以抱怨的吧。

寻回对游戏最初的感动，就像是在追忆小时候放在口中的那颗酸甜的话梅糖。你可以用逝去的青春，老去的心态，肩膀上沉甸甸的责任来回应，但这些答案未免复杂又太过沉重了。我不禁想起了一部电影《壁花少年》，主人公查理是一名害羞、不善言辞，只会静静观察别人的高中男生。在聚会上，他总是坐在角落，无人问津，在经历了一系列青春期的挫折后，他终于明白有时候不该旁观，只有参与其中才能拥有属于自己的精彩。“你不能只是坐在那里，把所有人的生活看的比自己重，然后将这称做爱。我不想当谁的

暗恋，我想有人真正爱我，爱真正的我。”

上面这句台词，或许才是游戏文化的真谛。随着春花开，我们迎来了一个丰富、充实的季节，这是游戏大作扎堆的季节，这是恋爱的季节，也是我们行动起来，做自己想做事的季节。坐在角落，不去尝试，我们也许永远无法找回感动我们的游戏。对我自己而言，保持这种状态的最

好方式就是将它一一写下来。你说，我说，大家一起沟通、交流，这才是热络、活跃的游戏文化。让你的想法、感受和意思出现在手中这本杂志上，无关乎词藻，无关乎深意。譬如说我，说了大半辈子话，还是不怎么善于言辞，但对于电子游戏的感情，张不开嘴，但却落得下笔，这就像，按着 QTE，欣赏奎爷气势磅礴的战斗一般。



東瀛采風

用宅石雕辟邪？从道祖神到 Hello Kitty

文 藤曦

编 洛克

美编 心の永恒



地球人已经完全无法阻止萌文化的入侵了！作为宅文化“重灾区”的日本，萌元素不仅渗透到所有行业，也在无孔不入地入侵传统文化。

石雕是日本传统文化中的重要分支，

日本人盖房子都离不开石雕，从私人宅院里的小石雕，到寺庙里林林总总的各色石雕，再到一些商业大楼外用于辟邪或者图吉利的石雕，数百年来，石雕与日本的建筑总是形影不离。

因为需求量很大，日本有许多专门做石雕的石材屋和石材店，这些石材店其实主要是做墓石的加工。大多数日本人选择的是火葬，有些地区是有法规规定必须火葬，但是也有一小部分乡村地区的日本人仍然保持着土葬的传统。有土葬就要有较大的墓地，有墓地就要有墓碑和墓石雕。

通常日本的墓地里会有一个较大的柱状石雕，一般是方尖石塔般的形状，在上面会刻着亡者的姓氏。除此之外，许多墓地也有展示石匠技艺的石雕。与中国一样，日本的寺庙有许多石雕，

乡下地方的村口还有“道祖神”石雕，据说用于防止恶魔瘟神进村。狸猫石雕也是日本传统文化中常见的。很多日本传统餐馆（特别是居酒屋）前，都会立着一尊头戴斗笠、手拿酒瓶的狸猫雕像，有时是放在日式旅馆的玄关。狸猫在日本传统文化中的地位，大概就相当于中国的狐仙，日文里有“狐七变，狸八变”的说法，与狐仙不同的是，狸猫只是爱捣蛋，因其可爱的形象而备受日本人的喜欢。“《超级马里奥》系列”中的狸猫服，就是反映了日本传统文化中具有幻化能力的狸猫形象。

有可爱的狸猫石雕在前，宅物、萌物们就有了入侵这一传统文化领域的切入点。在日本的寺庙和神社里，偶尔还能看到 Hello Kitty 和奥特曼的石雕，古典与宅文化的结合毫无违和感。至于普通人家宅院前的此类石雕就更加常见，这也反映了主人的喜好。



防痴汉偷拍，女生裙裤应运而生

在日本的许多痴汉看来，女中学生校服代表了性感。在各种主流媒体上，女生制服向来是备受推崇的，所以女生们也很乐于穿短裙式学生制服，并以此为美。当然女生制服也是各种成人动漫和AV的热门题材，受此诱惑，自然出现了许多偷拍裙底的痴汉。

为了防止痴汉偷拍，保护学生，名古屋的教育机构开始行动。名古屋经济大学附属高藏中学最近开始推广反偷拍的女生制服。这种制服叫做“キュロットスカート”，“キュロット”来自英文中的“culottes”，是“女用裙裤”之意。顾名思义，这种裙子看起来和普通裙子无异，其实只是做成裙子状的裤子，内部是有短裤管的。这种

女生制服其实在一些西方国家并不新鲜，而在日本是最近才刚刚开始流行起来的。

在日本，95%的中学都要求穿校服，剩下5%不强制穿校服的学校里，大部分女生也想要穿校服。因为每个学校都有其独具特色的校服，很多女生在选择学校时会将“校服是否好看”作为一个考虑因素。

在名古屋经济大学的高藏中学，多数女生希望他们的校服穿起来显得“可爱”，但是又不想走光和被偷拍。所以这种既保证美观又能防偷拍的女用裙裤就应运而生。也有一些日本学校直接让女生穿长裤，比如北海道的



一所学校。还有一些学校在裙子的长度方面做了规定，至少要遮到小腿以下。但是这些规定都招致女生们的激烈反对，他们都抱怨自己的校服太丑，“简直不敢让朋友看见”。

文化漫谈

东瀛采風

麻雀虽小五脏俱全！日本胶囊旅馆采风

亚洲人喜欢群居，放着乡下宽敞的大房子不住，一个个挤到大都市的鸟笼子里。由于人口密度大，地价水涨船高，房价与房租不断攀升，人均居住面积不断减少，于是将人均居住面积压缩到极致的胶囊旅馆也在亚洲各国兴起。这种胶囊旅馆的发源地自然是最先崛起的日本大都市。

1979年，大阪出现了第一家胶囊旅馆，其地址位于大阪最繁华的梅田区。这座旅馆的设计者是建筑师黑川纪章，开业时间是1979年2月1日，当时每晚的租金为1600日元。其实在这座胶囊旅馆之前，黑川纪章已经设计了一座“胶囊大厦”——1972年“中银胶囊大厦”在东京都中央区银座落成，这是世界最早的胶囊型集合住宅。里面的每一个房间就像一个洗衣机滚筒一样，大约一个卫生间的大

小，里面只有床和一些基本设施。不过在胶囊大厦的“房间”里，人至少是可以站直的，而胶囊旅馆的每个单元就更接近于太平间里的停尸位。

很多胶囊旅馆是只接待男宾的，其中大多是商务人士。也有一些胶囊旅馆专门准备了面向女宾的楼层。还有一些最新的胶囊旅馆可以夫妻同住。胶囊旅馆一般位于最繁华、地价最高的中心区，每人每晚的租金在4000~5000日元，比同地段的普通酒店便宜许多。每个单元的大小一般只有2米X1米X1.25米，不过麻雀虽小、五脏俱全，里面有电视机、可上网，甚至还有游戏机。较大的胶囊旅馆可有700多个单元，也有一些小店只有50个左右的单元。住日本的胶囊旅馆也有许多规矩：

●**记得脱鞋**：一般来说在胶囊旅馆的前台附近有鞋柜，进去之前要先把鞋脱了。登记入住之

后，会拿到一个储物柜的钥匙，就像去泡温泉一样，把钥匙绑在腕绳上。你可以把衣物和随身物品都放到储物柜里。

●**穿睡衣入内**：为了确保干净整洁，进入胶囊旅馆需要先沐浴更衣，穿上旅馆提供的干净睡衣或浴袍。胶囊旅馆的浴室是公用的，有的是澡堂，有的是公共淋浴房。要洗澡也要先把自己的头发和身子冲洗干净，然后才能下到浴池里，免得池子里到处是污垢。如果你有纹身，要用贴布遮住，或者干脆不冲，否则会被以为是暴力团成员。

●**胶囊内**：胶囊单元内有遮光用的隔板，就像飞机上的窗户隔板一样，睡觉时可以关上，确保私密性。每个胶囊单元与旁边单元之间的隔板并不是很厚，如果隔壁晚上睡觉鼾声很大，你只能默默忍受。



■东京都中央区银座的“中银胶囊大厦”。



■这就是大阪的世界第一家胶囊旅馆，目前仍在正常营业。



■这家位于京都的“9小时”胶囊旅馆虽然看起来最像停尸房，但其实有很多高科技设备，可以男女混住。其最大卖点是“睡眠环境控制系统”，还有特别设计的枕头，提高睡眠舒适度。



■这家是位于新宿的东京第一家胶囊旅馆。



■这家是京都的胶囊旅馆，传统的榻榻米构造，里面有宽带。

商业合作从名片开始，Falcom的“防泪名片”

日本人重视礼仪，而名片是商业礼仪中极为重要的一部分，所以很多日本公司在名片的设计上可谓做足了工夫。蜻蜓工作室须田刚一的名片充满漫画元素，而小岛秀夫的名片更是设计成刮刀片状。还有一家游戏公司的名片其貌不扬，但是内里大有玄机。

日本Falcom公司的名片表面上看起来平平无奇，是最规矩的白底黑字加上公司LOGO。但是其材质却很有讲究——这是一

种坚不可摧的名片。

Falcom的作品一向自诩“感动XX万人”，《伊苏》和《英雄传说》都有许多感人情节，所以Falcom的名片采用的是“防泪”材质。在Falcom的推特上详细介绍了他们的“防泪”名片：它被大象踩也不会皱，怎么撕也撕不破，当然更是完全防水的，就算泡在水里，也会很快自然风干。

Falcom还声称他们的名片是“时髦的美国和欧洲尺寸”。按照通常标准，西方国家的名片比日本的名片稍微小一点。虽然这只是很多人都

不会注意到的小细节，但是日本人对名片十分重视。名片的纸质、所用的字体以及设计都会引起注意。此外名片互换的标准动作也是很有讲究的。当然，为表示对对方的尊重，双手递接名片在很多国家都是标准。而日本人还注意一些更小的细节，比如要鞠躬并仔细看一眼名片，而且不能塞到口袋里。一张设计讲究的名片，可以让对方留下深刻印象，也许一次成功的合作就是从一张特别的名片开始。

男孩取名“皮卡丘”会有女人缘？



曾几何时，日本人给小孩取名字都是越土越好，就像过去的中国一样，他们相信越土的名字越能健康成长。随着社会的进步，父母给孩子取名时开始更多地考虑汉字的含义，以及这些字在相术上是否吉利，此外还要考虑名字的笔画不能太多。而现在，日本的年轻一辈家长完全根据“是否好听”为最高标准，而这种名字被称为“キラキラネーム”，即“闪亮的名”。于是很多人给孩子取了个动漫或者游戏的角色名。有些家长希望取了这种特殊的名字之后，便于今后孩子更引人注目，但其结果往往是成为小朋友们戏谑的对象。

日本自民党的安倍晋三，在总统大选中就曾提出了取名的问题。他说：“孩子不是宠物，家长取名一定要谨慎。”他在演讲中还特别提出有人给孩子取了个名字叫“光宙”，虽然汉字看起来很正常，但其读音却是“皮

卡丘”……

每隔几年，日本就会出现一些新的取名潮流。二战之后，女子名种带个“子”字是最流行的，这股潮流的其中一个起因是美智子皇后，她是第一个嫁入日本皇室的平民，之后各种“子”就雨后春笋般冒了出来。现在，很多日本年轻人觉得“子”太土，一看到就想起阿姨、奶奶辈的老人家。

在日本给孩子取名字也存在一些法规。1993年就出现过一起因为给孩子取名导致的官司。当时有对夫妇想给孩子取名为“恶魔”，结果被当地政府告上法庭，法官认为这个名字“严重背离了人类名字的原则”。

至于“光宙”这个名字，近来在日本也引发了话题。安倍晋三的演讲之后，有专业人士出面发表了反对意见。女性占卜师金森蓝加认为，“皮卡丘”这个读音在日语中是悦耳的，而且皮卡丘这个角色受到全世界的喜欢，“光宙”这个汉字写出



来也很容易记。她认为“光”是一个灵力高的文字，她还预测取这个名字的男孩，以后会很有女人缘，将会经历浪漫的爱情。职业方面有很大的几率成为记者或者研究人员。唯一的不足是“光宙”两个字总共14画，这意味着逆境，容易陷入人际关系恶化、晚年孤独等逆境。

从如龙小姐到当众脱裤的性感女神



现在日本的头号性感女神是谁？绝对不是本土无人问津的苍老师，而是靠当众脱内裤一脱成名的坛蜜！

如果你是一个喜欢《如龙》的游戏玩家，可能会觉得坛蜜其人看着有点眼熟。没错，她就是曾在《如龙4》甄选夜店小姐活动中入选的齐藤支静加。

齐藤支静加出生于1980年，按照日本偶像的年龄标准已经是大妈级的了。她出道晚，职业经历也比较有戏剧性。虽然大学时是在昭和女子大学学英语，但是毕业后没有当英语

老师，而是在服部营养专门学校获得了烹调师的资格，之后与母亲一起在和果子店工作，偶尔也到银座的俱乐部里兼职。27岁时她因为母亲的朋友去世而进入葬仪学校，目标是成为遗体化妆师。

《如龙4》的角色选拔改变了齐藤支静加的一生。在这次比赛中，有过俱乐部职业经历的齐藤支静加脱颖而出，从此走上了娱乐圈之路。2009年9月，29岁的齐藤出现在东京电玩展的世嘉展台。关注《如龙》的玩家可能对此还有一些印象，当时在《如龙4》展台摆出了一个华丽的王座，旁边站着两个美女，观众可以坐上王座，让美女配合摆出各种

姿势拍照留念，其中一个美女就是齐藤支静加。

翌年春天，齐藤参加了《周刊SPA！》的“美女艺人发掘计划”，成功入选，开始了她的写真偶像生涯。同年秋天，她改艺名为坛蜜，从此走上名人坦途。

坛蜜的成名作是SM主题三级片《当我的奴隶吧》，接着又出现在SM主题的午夜档成人电视剧《匿名侦探》中，成功树立了SM女郎的形象。之后她不断参加各种综艺节目和电影首映礼，以各种出格举动搏出位。最具话题性的是在《当我的奴隶吧》首映礼上，她当众脱下丁字裤，并且扔给男观众，还浪声地说“可以舔哦！”结果有男观众抱怨说内裤异味太重，搞得坛蜜十分尴尬。而这个插曲成为日本许多小报争相报道的娱乐话题。在网上，这则报道更是疯传，从此坛蜜一脱成名。

在当众脱内裤上尝到了甜头之后，坛蜜参加的许多公开活动套用了类似的手段，有时不仅脱下内裤，还用DVD遮住私密处，搞得现场闪光灯闪成一片，而这种照片被到处刊登转载之后，其中最显眼部位的DVD封面自然也是曝光度大增。在今年情人节期间，坛蜜于东京宣传写真集，到场前200名幸运儿获赠其三大礼物：巧克力、内衣裤和安全套，坛蜜说这三样都可舔可穿。

在AV业发达的日本，不是敢脱就能出名，敢于制造话题性比什么都重要。虽然很多网友批判坛蜜把庸俗当性感，但是因其话题性强，很





多电视台都请她做节目。那些时常穿插着一些猥亵内容的娱乐节目更是把她当做提高收视率的法宝。

尽管已经努力地表现自己,盯着“不要脸”的骂名在公众场所卖弄风骚,好不容易成为广大人民熟知的明星。坛蜜本人并未从中获得太高的报酬。最近一家电视台曝光了她的家居——仅仅是一个月租金7.5万日元的小单间,在东京是属于极为廉价的单身公寓,房间里极为狭小简陋,睡的还是个铁架搭的上下铺……这就是当今日本娱乐圈的现实,那些被亿万人民娱乐的艺人,只不过是经纪公司赚取利润的工具,台下的辛酸只有自己知道。

粉色非主流, 日本 PC 游戏业考察

寒风刺骨,外面下着毛毛细雨,而在里面,一切都是暖暖的粉红色。在这家充满宅味的小店里,第一层被设置为PC游戏专卖区——几乎是清一色的成人游戏。一个年轻的店员戴着厚厚的眼镜,站在18禁的警示牌旁边敲打着电脑,可能是在检查存货……

这是大阪电器街“电电街”的一家普通小店,就在这条街的“御宅路”上,街道两边都是各色游戏店。这条街上有很多卖PC游戏的店,而在日本,PC游戏就意味着美少女游戏,其中大部分为成人游戏,就算不是成人游戏,也大部分是与情色打擦边球。几十年来,PC游戏在日本都是小众向,但是在电器街里,这种游戏的存在感确实非常明显的。

上世纪80年代初,PC游戏本来与家用机游戏一样有着共同的起点。在FC崛起之前,PC游戏的玩家比例更多,Square、Enix、Koei等都是做PC游戏起家。由于当时PC游戏缺乏有序竞争,更缺少分级制度,

而且当时的PC用户大多为成年男性,因此更容易吸引眼球的成人游戏逐渐成为主力游戏类型,就算是RPG等类型,也难免在其中加入一些成人元素。当FC崛起,任天堂打出健康游戏的口号,将游戏变成少年儿童最欢迎的玩具。很多PC游戏开发商受利润诱惑而纷纷加盟。为了能够通过任天堂的资质审核,他们纷纷放弃了利润与之相比微不足道的PC游戏,甩掉了自己的成人游戏黑历史。另一方面,因为家用机上都是老少咸宜的游戏类型,成人游戏只能选择PC,所以PC的成人游戏变得越来越集中。

一旦PC游戏被打上了情色的标签,就很难跻身为主流。而且PC游戏市场没有索尼、任天堂那样的巨头建立起巨大的行销网络,大发行商又担心做PC游戏有损名声。于是PC游戏市场越做越小,厂商更不愿投入太多钱开发大作,投资



低的成人游戏越发展成为最佳选择。

当然,以上所说情况仅限于PC的零售游戏,是需要借助实体店销售的光盘游戏。如今随着社交网络的流行,PC游戏在日本风头正猛。社交游戏与网页游戏开始呈现超越传统家用机游戏的趋势。不够这些玩网页游戏的人群仍然不会去碰成人游戏为主的单机PC游戏,到游戏店里买游戏的人越来越少,会逛PC游戏店的几乎只有重度宅男。

租两个女友去舞会! 租朋友服务风靡日本

日本的租赁业发达,不仅房子、汽车和各种物品都可租,各种服务人员也可租。你可以租个女仆陪逛街,可以租个Coser练摄影,可以租个MM陪睡(纯睡,不包其他服务),还可以租个朋友。



据《读卖新闻》报道,东京一家叫做Client Partners的公司推出了“租赁朋友”服务,在其全日本的分店里均可租朋友。比如有个25岁的年轻男子就租了两个女性朋友去参加舞会,花了3万日元。这位化名浩一的年轻人平常会打一些小工,对他来说,3万日元是一笔不小的开销。但是那晚他过得非常开心。“被人无条件接受让人感到很安心。”浩一说,与其被拒绝,他宁愿付钱给朋友。

Client Partners不仅出租舞伴,在其秋叶原分店提供了各色出租服务内容。比如Coser可以租个朋友一起去各种活动帮忙拍照,玩家可以雇个朋友到主机首发活动帮忙排队,孤独宅男可以租个女孩一起逛秋叶原。你也可以租个临时女友回家,以应付唠叨的

长辈,或者租个朋友一起探望爷爷奶奶。

在日本,交个知心朋友并不是件很容易的事。很多关系都是围绕工作层面,下班后也是继续与同事和客户待在一起聊工作的事。因为在竞争激烈的日本职场,保持个人关系非常重要,所以职场人士们把很多时间花在维护商业关系为目的的社交活动上。

据Client Partners介绍,他们的客户里面有很多宅男,其中很多人在网上有大堆朋友,但是现实生活中总是形单影只。在日本的校园里,交个好友也不容易。不少大学生因为感到大学生活太孤独无趣而退学。据统计,2012年日本大学休学者达到了史上最高的3.1万人,10年间增加了1万人。

日本自杀率下降背后的真实原因

据日本警视厅最近发布的报告，2012年日本的自杀人数为27766人，这是15年来日本自杀人数首次降至3万人以下。

日本是全世界自杀率最高的国家之一。据政府发布的“自杀白皮书”，2011年日本的自杀人数为30651人。自杀的常见原因是疾病、日常生活、家庭矛盾、工作压力等。在自杀事件中，有73%是可以确定原因的，而还有25%是“原因不明”。所以也有很多人推测这些事件根本不是自杀。

据警视厅的资料，从1998年至今，至少有45起自杀案件为误判。比如1980年长野县的一起自杀案直到20年后才真相大白——真凶在2000年坦白了自己谋杀并伪装自杀现场的经过。

警视厅承认，存在疑点的自杀者中，只有10%会进行尸检，表面看来无疑点的案件，尸检率不到5%。有些自杀其实是谋杀，也有一些事骗保险。在过去误判的45宗案件中，16宗是为了骗保险。对此日本最高法院在2004年3月作出规定：“就算自杀的原因是为了获取保险赔偿，只要过了免赔期，保险公司就不得拒绝支付。”按照日本保险业的行规，一般生命保险的免赔期是3年，即购买保险3年内意外身亡不赔。在2009年，仙台地方法院就判决了一起断定为故意自杀的案件，要求保险公司赔偿5000万日元。这类案子让一些生活困苦的人产生了自杀的

动机。

2000年8月，一位被勒死的陆军自卫队成员被当得上吊自杀处理，因为其妻子给了假口供，当地警方也没有分辨出上吊与勒死的差别。结果法院判保险公司赔偿1亿日元。

2009年，千叶县一位52岁公司职员被杀，现场留下了他的所谓“自杀笔记”。当警方赶到现场，发现了笔记，上面写着自杀是因为“为债务所困扰”。这起案件被当做自杀处理，保险公司赔偿2000万日元。

为何存在疑点的案件会那么轻易被断定为自杀？因为保险公司也不愿追查疑点。据警方透露，过去保险公司对于谋杀案调查都不愿配合。“如果向他们索取死者的资料，一般几天或者几个星期才有回应，发现存在疑点的时候，尸体都火化了。尸检并不现实，我们没有足够的人力和预算。”

直到2012年6月，日本生命保险协会才开始同意全力配合对有疑点的自杀案进行调查。推动这一突破的根本原因不是保险公司想省钱，而是各界舆论认为应堵住这一漏洞，以防止为了拿保险费而伪造自杀的事件。所以2012年自杀案件的大幅减少与此不无关联。

为何过去保险公司不想配合调查？一位业内人士道出了实情：“自杀与自然死亡很便宜，谋杀贵得多。在很多情况下，被保险人如果被判定为意外身亡要赔更多，而被杀通常被按照意外身亡处理。”



一位尸检官则指出，自杀案件减少的真正原因是很多人将自杀伪装成意外死亡。“这很容易，买本书或者上网查一下方法就知道了。那些真正想让人拿到更多保险赔偿的人会做得很像意外死亡。他们知道如果被确定为自杀，他们的家人可能什么也拿不到。”而且就算警察发现了疑点，在很多情况下也会依据家人的意愿汇报为意外死亡。因为有疑点就要尸检，而警方人手不足。

文化漫谈

东瀛采风

风俗业的经济价值：剖析日本“下半身经济”

处于半合法状态的日本风俗业举世闻名，其产业规模之大也令人咋舌。但风俗业在日本的国民经济中究竟扮演了多重要的角色，很多年来都没有相关的著作或权

威研究，哪怕是最基本的研究都没有。日本的法律是禁止卖淫的，但是对妓女和嫖客却没有惩罚措施。销售未分级的AV影碟是非法的，但是在正规场合里付费接受性服务却是合法的。风俗业在日本并非灰色地带——而是粉色地带。

直到2007年，经济学家门仓贵史发表了一本关于性行业的研究著作——《世界的下半身经济能赚钱的理由》。门仓贵史常年专注于日本地下经济的研究，参与出版了多本相关白皮书，并因此而闻名。在这本著作中，他详细剖析了日本形形色色的性服务行业，并且提供了详实的数据。比如，所谓的“时尚健康”行业主要代表以按摩店为主的性服务业，这

在大多数地方是完全合法的，其年产值高达6780亿日元，高于日本的游戏业。而这仅仅是风俗业的一小部分。还有所谓的“形象俱乐部”，其提供的性服务与按摩店没有多大的不同，区别在于女服务员穿着各色制服，女仆装、护士装、OL装等都是最常见的。还有一些性服务场所甚至提供了大型特殊设备与特殊场景，比如地铁车厢，能够充分满足部分顾客在特殊场所发泄性需要的特殊需求。这些场所偶尔也承接AV拍摄业务。可以说这种“形象俱乐部”就是一种小型性主题公园。

根据实地考察与估算，一个“形象俱乐部”每年可以产生大约3亿日元的收入，顾客达32.5万人次。这种风俗场所每天开张12小时，服务的等待时间平均为20分钟。在日本这种店有1021家。近年来SM主题的风俗场所也呈爆发式发展，扮演“女



王”的服务员平均收入比扮演“女仆”要高，因为需要一些特殊技能，在体能上也有更高的要求。

书中还探讨了日本未成年卖淫的问题，并估算10个日本男人中就有一个有萝莉情结，15%的男性看过未成年AV。

这些数据不是凭空捏造的，而是有政府部门的调查为依据。此外书中还有一组数据估算日本每年有17万中学女生从事援交活动，其平均收费为5万日元，高于3万日元的平均市场价。据估计，未成年援交市场每年产值为547亿日元。

除了日本之外，书中还调查了美国、中国、泰国等地的风俗业。最后该书建议日本将风俗业完全合法化，并进行正规化管理。作者认为这样可以更好地保护性工作者及其顾客。他还建议对性工作工作者进行正规化培训，就像部分欧洲国家一样。

纹身扑灭运动：日本传统艺术的窘境

纹身是日本传统文化中的重要元素，但是因为近年来日本政府对暴力团的大力打压，纹身变得越来越无法为社会所接受。虽然很多住在国外的日本年轻人仍将此视为一种时尚。

去年12月，日本埼玉县修改了当地关于管制纹身的条例，将未满18岁少年纹身的罚款金额提高到50万日元。如果店家向未成年人提供了纹身服务，将被罚以30万日元。有趣的是，推动反纹身运动的是大阪市长，而他的父亲就是一位暴力团成员，身上有大面积的纹身。

日本维新会创始人、大阪市长桥下彻在2012年5月下令要求所有公务员坦白交代自己是否有纹身。在日本人眼中，纹身几乎可以与暴力团划上等号。如果有纹身，大部分日本人将对你敬而远之。讽刺的是，因为大规模的暴力团扫荡运动，暴力团本身正要求其成员去处身上的纹身。一位暴力团老大兼纹身艺术家哀叹：“现在我所有的客户都是正经人，没有暴力团要做纹身的了。生意不能这么做，那样就没办法在黑社会里往上爬。”据《AERA》杂志报道，大阪府宣布反纹身的当日，就至少有两人找地方抹掉了自己的纹身。

一些日本媒体将桥下彻形容为希特勒，其独裁作风招致许多人的反感。而且他的来历背景也备受非议——他不仅有个暴力团父亲，而且是靠给高利贷公司打官司而出道。

在大阪反纹身运动发起后，日本皮

肤科的除纹身手术门诊量提高了25%，并且持续提升中。消除纹身主要有三种方法：激光去除、切除和食物消除。

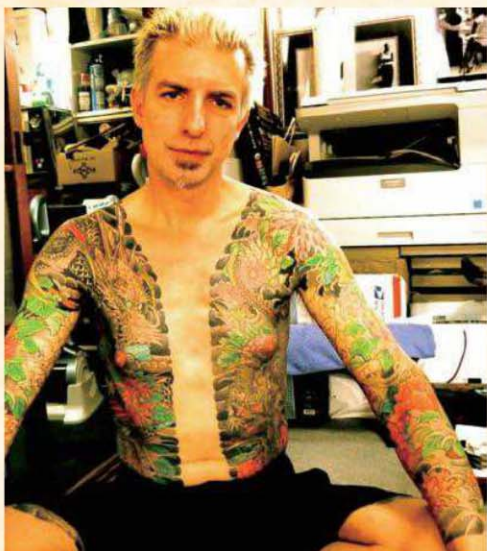
2012年12月，那些拒绝配合调查的大阪市府公务员发起联名请愿，要求市长撤回法令。总共有3205人参加了此次请愿，他们认为这项规定侵犯了人权。

对纹身有深刻研究的学者认为，当今日本的纹身者已经与暴力团没有多大关系。因为纹身在美国越来越流行，很多明星热衷于纹身，还有许多真人秀节目有纹身，所以在日本的年轻人中又开始流行纹身。

日本的一位纹身艺术家说，之所以做纹身的普通人增多而暴力团减少，是因为如今的暴力团成员都太穷，付不起昂贵的全身纹身费用。在10年前，全身纹身可能要花500小时的时间，花费高达500万日元。

全身大面积纹身在日本的所有公共场所都是禁止的，比如澡堂、温泉、游泳池等，都杜绝有大面积纹身的人士进入。因为这种纹身会给其他顾客造成恐惧与不适感。不过这种规定只是约定俗成的，纹身者真要进入，很多经营者也不会拦着。根据北海道澡堂业协会的调查，大约四分之一的经营者会拒绝纹身的顾客进入。

纹身者在日本久呆了，难免会有受到歧视的时候，就算是外国人也不例外。大阪的



25岁英语教师汤姆·斯金格，在大阪居住四年间遭遇过两次歧视，一次是被拦在健身中心外，还有一次是被人从SPA会所赶出来。一位有纹身的年轻日本女性曾有过洗头洗到一半被赶出SPA会所的经历，那次经历让她难过得大哭了一场。

三代目彫よし是日本最著名的纹身艺术家，也是“和彫り”传统技法最新改良技术的发明者，他的顾客中，90%都是普通人，包括工薪族、音乐家等。虽然政府展开了反纹身运动，但是三代目彫よし相信他的技艺不会失传。“10年前，我的顾客中只有10%是外国人，现在有40%都不是日本人。日式纹身的粉丝在逐年增加。”他还有一些长期顾客，比如美国加州的电脑工程师约翰。他曾在日本工作7年，在他40岁那年开始找三代目彫よし做纹身，每年完成身上的一部分纹身。后来他回到加州，仍然要每年到日本旅行两个星期，同时找三代目彫よし继续完成他的纹身。12年过去了，他的纹身仍未完成。



邪恶联盟 凡尘之神

原名：Injustice: Gods Among Us | 机种：PS3/X360 | 类型：格斗
发行：Warner Bros. Interactive Entertainment | 发售日：2013年4月16日

体验 DC 超级英雄巅峰决战，
扮演 DC 超级恶人血腥恶斗；
强权因恐惧而生，
自由靠鲜血铸造，
战斗，是惟一的实践之道！

最伟大的英雄，也是最可怕的独裁者，
亚马逊的公主，辅助超人走上霸王路，
歌谭市的骑士，却要为了自由而作抗争，
未安息的活尸，则将这混沌化为漩涡。



FINAL FANTASY X | X-2
HD Remaster



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture · Entertainment · Game

2013.4

Vol.

SP

UCG

游戏人

● 游人小说

樱

业界风云

难圆之月

High Moon工作室发展史

PLAYSTATION 4: 末代王朝
古墓丽影重生之路

影漫世界

当二次元变成三次元

近年值得推荐的日本ACG真人电影

献给两位暗黑骑士的花束

斑斓之书

不眠之眼

私家侦探们的故事

热点追踪

暴力游戏导致暴力行为?

水晶动力: 游戏业的西点军校

主机市场的新淘金热

妖星陨落: 纪念饭野贤治

特别企划

游人春秋

那些年, 我与游戏文化的故事