Tot.175

X360精英版正式发表！新栏目“游戏进行时”开办！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

特别企划
命运的神曲
被篡改的魔神传说

新闻专题
索尼危机
是复兴的阵痛还是灭亡的前兆？

走出古墓
本刊特约记者专访
德国Eidos

马里奥索尼克联手打造
北京奥运会游戏

攻略透解
无双大蛇
王国之心II最终混合版+
银河游侠导演剪辑版
迷失蔚蓝2

Gamehalo DVD mini
至激游戏点评战神II
北斗神拳 究极连技演示
新游戏影像
横行霸道IV／加勒比海盗 世界尽头

Gamehalo DVD mini 赠品
战神II海报

2007.5A
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
09>
9 771008 060006

游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

现已上市

各地报刊亭销售中

PSP VOL.01 游戏典藏专辑

37款热门游戏强势收录/7款中文大作倾情逢上
300余张养眼壁纸为您呈现/29款实用软件全面武装你的小P
320分钟人气美剧火热连载

重拳出击!

《怪物猎人 携带版 2nd》中日文双版本
《怪物猎人P2》官方OST

赠品 《怪物猎人 携带版 2nd》主题贴纸

所有软件均有PSP电子版详细使用说明 所有游戏均经实机测试可用

带你进入《战神II》诗史般的世界中与神共舞

全112页官方原画设定珍藏画册

收录大量从未公开的游戏画稿

现已上市

各地报刊亭销售中

游戏主创人员讲述每张画稿背后的故事

神罚战曲CD收录《战神Ⅱ》官方原声CD，聆听斯巴达人无尚的荣耀

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

上海大学 招生公告

游戏影视动画专修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。

国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与国内著名专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第十八期班），有关事宜公告如下：

招生计划：

专业：三维游戏动画专业研修班

学制：全日制一年，1080课时 招生人数：50

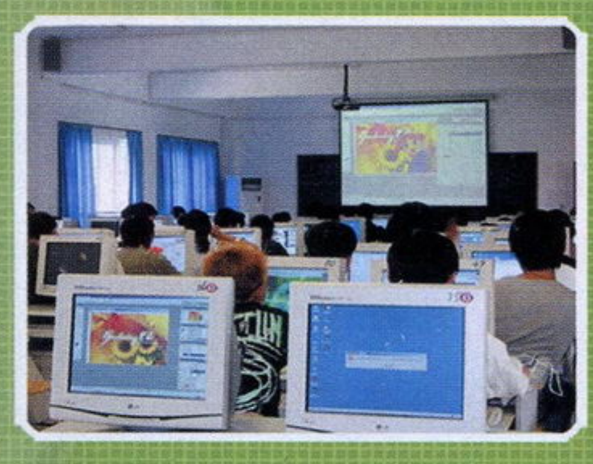
培养目标：培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成等专业技能。

专业：三维影视动画专业研修班

学制：全日制一年，1080课时 招生人数：50

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作等专业技能。

开学时间：2007年5月31日　　报名截止日：2007年5月24日



招生对象：

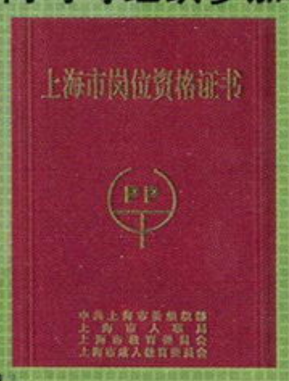
高中以上学历，年满18周岁。对游戏影视动画有强烈的兴趣和爱好者。

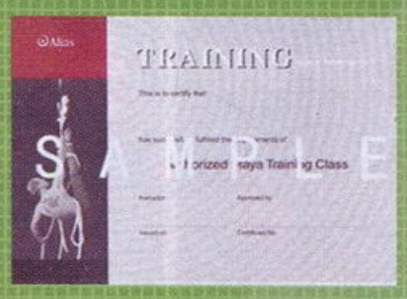
教学地点：

上海市中山北一路1200号(甘河路8号)上海大学文学院成教部。

证书：

完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书和CIA专业认证证书以及上海多媒体紧缺人才岗位资格证书，同时可组织参加MAYA和3ds max国际认证考试。





主要师资：

由上海大学与CIA数码联合组成强大的师资团队，具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特效主创，在影视制作领域有很深的造诣；张老师曾制作过包括《宝莲灯》、《西游记》、《少林小子》、《我为歌狂》等著名动画片；王老师在游戏动画和建筑设计方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。学院还将聘请国际国内知名专家客座指导。

就业：

毕业后成绩合格者择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

荣获2006年中国计算机用户协会最佳培训质量奖，最佳游戏师资奖；上海市数字媒体紧缺人才培训工程指定合作单位

咨询热线：021-65607893　　报名地址：上海市中山北一路1200号(甘河路8号)3号楼702室

E-mail: zhaosheng@cia-china.com　　详情请登录：www.cia-china.com

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

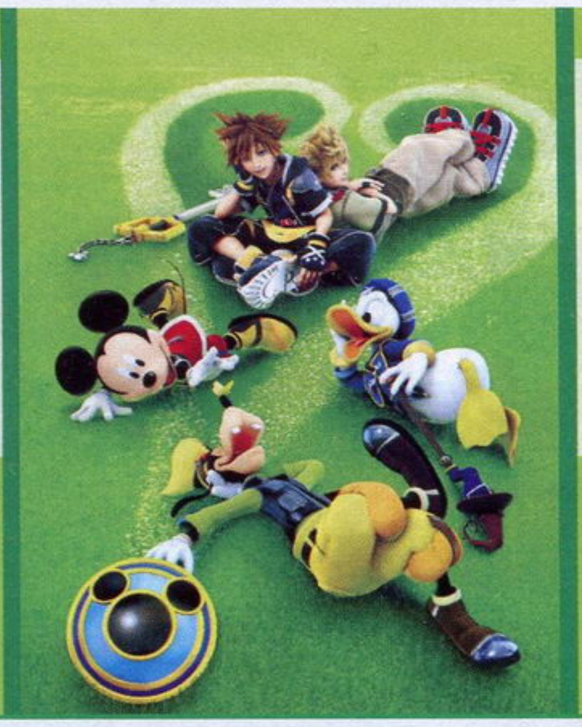
游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第175期 TV GAME半月刊
2007年5月A

健康游戏忠告

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

5A COVER STAFF

封面用图：王国之心 II 最终混合版+
设计总监／封面设计：Jason
©Disney Enterprises,Inc.Developed by Square Enix/Jupiter



CONTENTS

Part 1

游戏情报站

PS3登陆欧洲，首发两日销量突破60万！ 4
梦幻共演！马里奥、索尼克齐聚北京奥运会！ 5
X360精英版正式公布，4月底推出 6
纽约？自由城？《横行霸道IV》正式公开！ 7

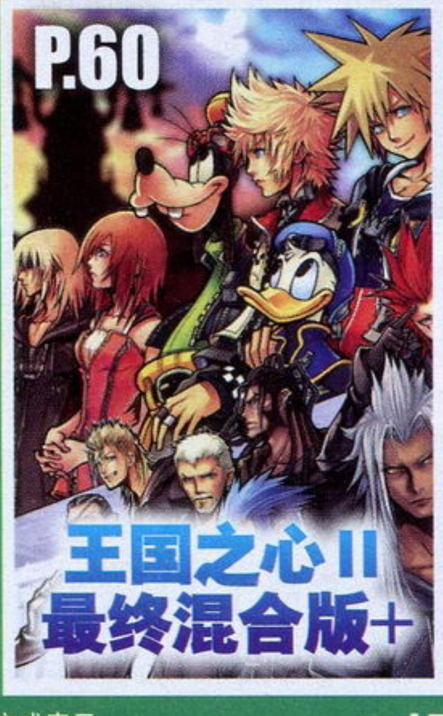
前线狙击

皇牌空战6 解放的战火 26
战国BASARA 2 英雄外传 28
宝岛Z 30
SD高达G世纪 交叉推进 31

研究中心

最终幻想XII 86
龙影符 88
战神 II 92

攻略透解



游戏立方

多边共享区 40
游戏军火库 43
问题小卖部 44
掌机市场扫描 46

特快专递

VR网球3 54

全新栏目

游戏进行时 P.56

游戏类型说明

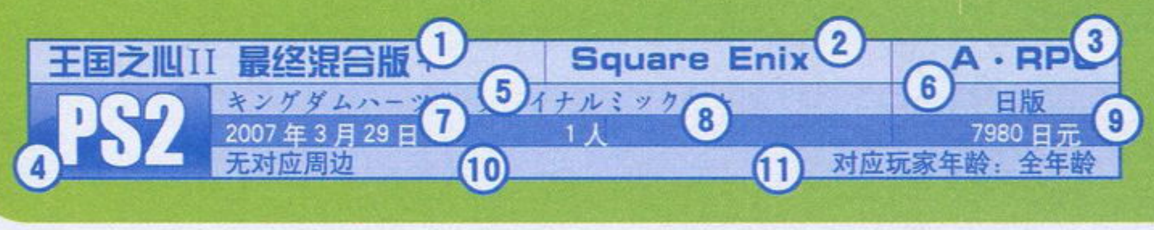
本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

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

机种说明

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

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品



信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

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

诗梅杂志&3DM-SMV
www.blumbook.cn

郑重声明

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

投稿须知

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

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

总 顾 问：李子奇
社 长：马 力
总 编：司 马
编辑部主任：王 义
执行主编：郑 翔

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

编 委：陈 华 黄毅华
茹浩潮 冯 健
罗质彬 李 澍
嘉佳俊 张崴翔
赵 庆

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

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

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年5月1日
定 价：人民币9.80元

CONTENTS Part 2

固定栏目

新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	11	自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	100
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	24	读编往来	读者与编辑的轻松交流	103
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	32	小编寄语	倾听小编们的生活感悟	106
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	36	360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	108
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	97	新作发售表	近期即将发售的游戏列表	110
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	98	编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	112

Gamehal | DVD mini 本期光盘内容

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

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

SD高达G世纪 交叉推进	31
暴风雨漂移拉力	59
龙珠Z 遥远的悟空传说	57
美妙世界	34
前线任务 1ST	37
迷失蔚蓝2	82
最终幻想XII 亡灵之翼	32
最终幻想 水晶编年史 命运之轮	33

PS2

北斗神拳 审判苍双星 拳豪列传	37 光盘
经典传说 Vol.2	33
龙影符	39 88
史上最强弟子兼一 激斗！诸神黄昏八拳豪	37 58 光盘
王国之心 II 最终混合版+	36 60
无双大蛇	36 73
银河游侠 导演剪辑版	37 68
幽灵骑士	59
战国BASARA 2 英雄外传	28
战神 II	92 光盘
最终幻想XII	86

PS3

多罗电视台	59
横行霸道IV	光盘
加勒比海盗 世界尽头	35 光盘
科林麦克雷拉力：尘土飞扬	35
瑞奇与叮当：未来毁灭器	光盘
铁拳5 暗之复苏	57
蜘蛛侠3	光盘

PSP

DJ MAX 携带版 2	36
超杰交融	56
怪物猎人 携带版 2nd	58
斯巴达300勇士：光辉进军	56
铁拳 暗之复苏	57

Wii

宝岛Z	30
目标！钓鱼大师！	33
塞尔达传说 黄昏公主	38
战国BASARA2 英雄外传	28

X360

VR网球3	36 54
霸王	35
宝贝万岁	58
飞驰竞速2	32
横行霸道IV	光盘
皇牌空战6 解放的战火	26
加勒比海盗 世界尽头	35 光盘
金刚	58
科林麦克雷拉力：尘土飞扬	35
忍者神龟	37
先祖之魂 失落的传承	34
幽灵行动：尖峰战士2	58
蜘蛛侠3	光盘

收藏者：

收藏日期：

特别鸣谢：www.levelup.cn 部分资源和游戏试玩提供

www.pandown.com

新闻 综述 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS
SUMMARIZATION
CRITICISM

特报

PS3登陆欧洲 首发两日销量突破60万！

2007年3月23日，几经挫折之后，PS3终于登陆欧洲，索尼在欧洲各国以及澳大利亚等地区举办了规模盛大的首发仪式。SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森表示：“欧洲是三大市场之一，也是最重要的一个市场，我们之所以在首发当日提供如此之多的出货，甚至达到我们公司历史上前所未有的水平(相对欧洲地区而言)，就是因为我们对这个市场非常重视。”索尼为欧洲地区的PS3首发准备了100万台的首批发货量，成为欧洲游戏历史上首批发货量最大的主机。

由于供货量充足，欧洲地区的PS3首发没有出现日本和美国地区的缺货情况，并且由于很多玩家都已经提前订购，因此部分地区的首发活动出现了较为冷清的局面。尽管如此，欧版PS3的首发还是相当成功的，英国市调机构Chart Track的数据显示，PS3在英国首发两日内的实际销量是16.5万台，成为英国游戏历史上首发销量最高的电视游戏机。此前的记录保持者是Wii，该主机在英国首发两日的销量为10.5万台。另据BBC报道，PS3在欧洲首发前两日实际销量超过60万台。

与其他地区的情况不同，欧版PS3的软件销售情况也十分出色。Chart Track的数据显示，PS3在英国的软硬件销售比例为1.65：1，与当初的PS2(1.67：1)接近。PS3上市当周，英国游戏软件销量榜前10名中有6款PS3游戏，《抵抗：灭绝人类》和《机车风暴》分别占领排行榜的前两名；13款PS3游戏进入TOP40，其中5款为PS3独占游戏。

市调公司Screen Digest发布的报告预测，索尼在2007年内有望于欧洲卖出400万台PS3，其中仅英国地区就会占到100～150万台，而X360在PS3的冲击下市场需求量将会缩小。

游戏情报站 新闻 综述 评论

英国 首批购买者获赠46寸液晶电视

英国是欧洲最重要的游戏市场，因此索尼选择伦敦牛津大街作为PS3的欧洲首发仪式中心。英国各大零售商在警方的建议下都将首卖活动推迟到清晨，因此索尼与零售商Virgin公司举办的午夜首卖会备受玩家关注，菲尔·哈里森等高层都出席了此次首卖会。

午夜即将来临时，Virgin牛津大街旗舰店外已经聚集了120人，这群玩家成为游戏历史上最幸运的一批排队者——一位索尼发言人当场宣布，已经登记的排队者都将免费获得一台46英寸Bravia液晶电视！一时间大多数排队者都没有反应过来，当他们确认此言并非玩笑时，人群爆发出一阵狂热的欢呼声。不少排队者表示“恢复了对索尼的信念”。索尼向这些玩家赠送的液晶电视市面零售价约2000英镑(约3万元人民币)，索尼的这个大手笔也可以说是向欧洲玩家漫长等待的小小补偿。

意大利 PS3提前开跑

当英国玩家正在为PS3彻夜排队时，意大利玩家已经率先拿到PS3。意大利的一些小型零售商从3月21日开始就迫不及待地提前销售PS3，受此影响，其他商家也纷纷跟进，而没有提前收到发货的一些专业游戏零售商因此遭受了严重损失。SCEE发言人表示：“对那些提前销售PS3的零售商我们深感失望。”

澳大利亚 记者比玩家多

▲这差不多就是官方首发地的全部玩家了……

据《悉尼晨报》报道，PS3在澳大利亚的首发遭遇了前所未有的尴尬，工作人员、媒体和保安的数量超过了到场的玩家。首发当晚澳大利亚共有500家零售商举办午夜首卖，虽然以澳大利亚的市场规模来说，2万台的PS3订购量已经算是不错的成绩，但首发当晚的冷清场面实在是让人失望。索尼官方在Myer's Pitt大街举办的首卖会也只有40人排队，让希望拍到热闹场面的媒体记者们失望不已，一些记者不得不让仅有的玩家们全部出现在镜头中，配合做出欢呼的动作。

法国 埃菲尔铁塔下的黑色身影

3月23日，巴黎埃菲尔铁塔下出现了一个巨大的黑色身影——索尼在那里设置了一个巨大的PS3充气模型，在灯光的照射下显得异常醒目，而著名的香榭丽舍大街也成为PS3的天下，不过在这两个首发地点排队的人都不算太多。有趣的是，微软利用PS3首发的契机出了个损招，在河道中安排了一艘大船，船身上写着“X360爱你们”，并用强光照射，同样是非常吸引眼球，并且现场很多排队者都收到了“Xbox Team”向他们发送的短信，短信中写着“X360恭祝阁下度过一个美好的夜晚”。

▲金壁辉煌的埃菲尔铁塔下矗立着巨大的PS3。

德国 砸碎X360可获赠PS3

▲茨坦广场索尼中心举办的首卖会人声鼎沸。

SCE德国分公司在柏林波茨坦广场的索尼中心举办了首卖会，现场铺设了红地毯，并邀请不少明星前来助阵，据德国当地媒体报道，有数千人参与了此次首卖活动。当晚德国有100多家电器商店进行了PS3首卖活动。似乎是为了讨好索尼的死忠们，一家位于柏林市中心的商店别出心裁地举办了“砸碎X360获赠PS3”的活动，不少人为此特地购买了二手甚至是已经坏掉的X360当场砸碎。

www.plumbook.cn

软件

梦幻共演！马里奥、索尼克齐聚北京奥运会！

如果不是因为任天堂在其官方网站上发布了新闻稿，相信大多数人在得知这样一则新闻后，都会自然而然地将其与愚人节联系在一起，然而这是一则确确实实的消息：2007年末，曾经在游戏历史上代表着两个敌对势力的最著名的两个吉祥物将会握手言和，提前在北京的奥运赛场上发扬奥林匹克精神！

《马里奥与索尼克 相聚奥运》(Mario & Sonic at the Olympic Games)对应平台为Wii和NDS，将由世嘉和任天堂联合发行，预计将于2007年第四季度发售，任天堂负责发行日版，欧美地区由世嘉发行。该作获得了“国际体育多媒体”(ISM)的授权，ISM是奥委会惟一指定的奥运会相关互动软件授权机构。由于是一款获得授权的作品，虽然在该作中运动员们主要都是“马里奥”和“索尼克”相关游戏系列里的人物，但在赛事和赛场方面将会是根据2008年北京奥运会的实际情况进行制作，利用Wii和NDS的独特操作方法，通过体感的操作方式，让玩家全身心投入到奥运比赛之中。

由于比赛类型繁杂且很多不适合制作成游戏，因此过去与奥运会相关的游戏鲜有精品问世，不过这款由世嘉和任天堂合作开发的游戏相信将会有所突破，实际上任天堂首席制作人宫本茂也参与到该作的开发中，将会监督整个游戏开发过程，至于游戏的开发主力则是世嘉方面的开发小组。

《马里奥与索尼克 相聚奥运》公布之后，北京奥运会成为游戏业的焦点话题，而世嘉与任天堂之间如此彻底的合作也让人感怀十几年前双方互不两立的年代。为此美国任天堂市场及公司事务部副总裁Perrin Kaplan和美国世嘉市场部副总裁Scott Steinberg接受了记者的访问，透露了一些人们感兴趣的消息。

●游戏的创意是谁提出的？

Scott Steinberg：我也说不清楚这个想法到底是怎么来的了，这款游戏其实已经开发了好几年。自从世嘉退出硬件市场后，世嘉与任天堂的关系越来越好，并且我们的人物和品牌对于任天堂的主机都是非常合适的，因此这样的融合其实在很多年前就已经在商讨了。最初只不过是随便说说，后来越来越觉得很可行，接着就想到了奥运会这个题材。

●为什么选择奥运会这个题材？

Scott Steinberg：奥运会代表着体育精神，这非常适合马里奥与索尼克的第一次相聚。

●与过去的那些糟糕的奥运游戏相比，本作有何不同？

Scott Steinberg：最大的不同之处在于，这是一款在Wii和NDS上推出的奥运游戏，主机的特点决定了这款游戏会带给玩家更多身体上和运动上的乐趣，这将会成为一款真正让玩家动起来的体育游戏。

●本作会收录哪些赛事？

Scott Steinberg：目前公布的比赛种类有三种：百米赛跑、乒乓球和游泳，当然比赛的目标就是为了夺取金牌，而比赛的种类当然还会更多。

●会收录哪些角色？

Scott Steinberg：目前确定的有6位：索尼克、马里奥、路易、纳克尔斯、耀西、特尔斯，当然这只是其中的一小部分。

●Sonic Team(注)会参与游戏开发吗？

Scott Steinberg：本作并非由Sonic Team开发，不过确实是日本世嘉开发的。

●今后还会有马里奥和索尼克交叉的游戏吗？

Perrin Kaplan：商业世界永远没有不可能的事。

Scott Steinberg：说的好，就像15年前，没人能想到会有这么一天。

●北京奥运会2008年8月才开始，为何那么早就发售？

Scott Steinberg：虽然2008年8月才开始，但社会关注度已经很高，这将会成为一款完美的假期游戏，就像Perrin所说，游戏操作非常容易，小孩子们都可以玩得轻松自在，这是一款非常适合家庭玩的游戏。

●是否会融入中国当地的文化元素？

Scott Steinberg：目前这一方面不便透露。

●索尼克和马里奥会成为2008北京奥运的吉祥物吗？

Perrin Kaplan：那样的话，他们起码会向我们要价几万亿美元啊！

小贴士 Sonic Team是世嘉电子游戏业务部门最具实力的一个游戏开发团队，其小组名的由来就是因为创造了“索尼克”这个知名形象。

马里奥

相关游戏销量：将近2亿套

马里奥是游戏业身价最高的虚拟人物，相关游戏总销售额约100亿美元。马里奥诞生于1980年，是任天堂王牌制作人宫本茂的代表作，最初出现在其成名作《大金刚》中。马里奥最初的职业其实是木匠，但任天堂的很多工作人员都认为其形象更像水管工，于是宫本茂将水管工确定为马里奥的正式职业。马里奥相关游戏销量最高的是1985年的《超级马里奥兄弟》，该作全球总销量超过4000万套。在20多年的发展过程中，马里奥家族不断发展壮大，路易、耀西、瓦里奥、碧奇公主等都有属于自己的游戏系列，而马里奥相关游戏也是深入到各种类型。

索尼克

相关游戏销量：4千万套以上

上世纪90年代初，世嘉是任天堂最大的竞争对手，在北美市场世嘉甚至一度击败了任天堂。索尼克就是世嘉为挑战马里奥而设计的角色，由于当时MD拥有SFC不具备的高速卷轴处理能力，世嘉为了体现这种特点决定打造一款能体现速度感的游戏，《索尼克》就这样诞生了。Sonic Team的中裕司是索尼克的生父，不过该角色的形象设计者则是大岛直人，而索尼克的原名叫做“刺猬先生”。MD走红时，索尼克在美国少年儿童中的知名度不仅远超马里奥，甚至还超越了米老鼠。

www.plumbook.cn

业界声音

在刚开始提供Xbox LIVE时，只要说到连线几乎都是以竞争胜败的玩法为主。然而到了现在，享受网络乐趣的方式已经逐渐有了改变。那么现在大家是在享受什么样的乐趣呢？答案就是“共享”的乐趣。无论是空间、时间、资讯还是感动，玩家都可以通过网络来跟其他使用者共同分享。而想要达成这样的共享，社群将会是不可或缺的。

——日本微软Xbox事业本部长泉水敬在2007亚洲在线游戏研讨会上谈Xbox LIVE的新思路。

最近《怪物猎人携带版 2nd》在编辑部掀起风潮，但我还在《风来之西林DS》的最终迷宫里被整得很惨。而且现在大家都在玩《怪物猎人携带版2nd》，就算请人来救援也没有人理会。无奈之下我只好找其他人借游戏来自己救自己。

——一位日刊游戏编辑对于《怪物猎人携带版 2nd》的流行程度发出了如此感叹。

博客等网络媒体造成的口耳相传效果，正逐渐成为最后推动玩家买下游戏的动机。

——Enterbrain社长浜村弘一(注)认为网络评价正在改变游戏的销售状况。

若《高达无双》都无法促进PS3销售量大幅成长，PS3将陷入苦战。《高达无双》就代表如此重大的意义。

——日本爱知县一家游戏店老板在《高达无双》发售前的意见。现在看来《高达无双》也没能成为PS3的救世主。

我们曾询问过游戏厂商的看法，发现很多厂商现在仍根深蒂固地抱着“三五年后游戏主机的龙头还是PS3”的这种想法。

——日本三菱UFJ证券的村上宏俊认为2007年夏季是PS3最重要的决胜期。

在这个业界待得越久，对于这样的现状就会越觉得纳闷。并不是说跟着消费者想要锻炼头脑的需求来走就行，现在的娱乐作品必须明白地说出可以让消费者获得什么才行。

——“《如龙》系列”制作人名越稔洋在一次采访中表达了对日本业界现状的不满。

我们认为Wii的用户和X360的用户无法相提并论，我们相信现在Wii所拥有的那些玩家群体，等到他们长到14岁变得成熟以后，就会逐渐转变观念需求其他的东西了。

——微软Xbox及Xbox LIVE业务产品部总经理John Rodman始终认为：Wii是给小孩子玩的游戏机。

硬件

X360精英版正式公布，4月底推出

经过一段时间的猜测与传闻，微软于3月28日正式公开了“X360精英版”(Xbox 360 Elite)，该主机采用黑色外形，添加了HDMI接口，并搭载120GB硬盘，预定于4月29日在北美推出，售价为479.99美元。

“X360精英版”套装内容包括主机一台、无线手柄一个、有线耳麦一个、色差线一条、HDMI线一条、模拟与数码音效输出转接头一组(光纤+RCA)、RJ-45网线一条，另外还包括Xbox LIVE银会员资格并赠送1个月的金会员试用资格。另外，微软还将同时推出3款黑色版的周边，分别是49.99美元的无线手柄、11.99美元的X360充电电池组，以及19.99美元的X360同步充电套件。现有X360玩家可以购买微软单独推出的120GB硬盘，其售价为179.99美元，另外还有新推出的49.99美元的512MB记忆卡可供玩家选购。

此次推出的120GB硬盘将会附带资料传输线，可将用户存储于20GB硬盘中的内容复制到新硬盘中。不过用户无法将120GB硬盘的内容反向复制到20GB硬盘，并且20GB硬盘上的数据转移到120GB硬盘后将自动删除。用户不能将多个20GB硬盘的内容转移到同一个120GB硬盘。之所以采取以上保护措施，是为了防止用户之间互相进行内容复制，体现了微软“将软件授权于硬件”的经营思想。

精英版X360硬盘预装内容

高清游戏影像：
《光环战争》
《神鬼寓言2》
《光环3》电视宣传广告片
《光环3》官方宣传影像
《光环3》官方游戏演示视频
配件广告视频
“无线世界”概念广告
2006假期配件广告
《飞驰竞速2》用户定制设计及车辆损毁视频

完全版Xbox LIVE Arcade游戏
旋转泡泡球HD

试玩版游戏
Feeding Frenzy
Uno
祖玛(Zuma)
吃豆人(Pac-Man)
轻武器(Small Arms)
重武器(Heavy Weapon)
突击英雄(Assault Heroes)
克隆克莱德(Cloning Clyde)
几何战争(Geometry Wars)
使命召唤3(Call of Duty 3)
街头霸王II(Street Fighter II)
麦登NFL07(Madden NFL'07)
疯狂大乱斗2(Fusion Frenzy 2)
Lumines Live!
爆破弹珠球终极版(Marble Blast Ultra)
乐高星球大战II(Lego Star Wars II)
失落的星球(Live版)(Lost Planet multiplayer Live)

※另外附赠部分Xbox LIVE用主题风格和图片

120GB零售版硬盘预装内容

高清影视节目
踏在浪尖上(Step into Liquid)
超人正义联盟(Justice League)
The Goal 2/3
Adidas广告片1
Adidas广告片2
UFC终极铁笼冠军赛
宝贝万岁(Viva Pinata)
沃伦·米勒极限运动挑战(Warren Miller – Extreme Sports)

完全版Xbox LIVE Arcade游戏：
旋转泡泡球HD

试玩版游戏(以下游戏依据发售地区不同将有所调整)：
古墓丽影：传奇(Lara Croft Tomb Raider：LEGEND)
凯蜜欧 元素之力(Kameo：Elements of Power)
火爆狂飙 复仇(Burnout Revenge)

※另外附赠部分Xbox Live用主题风格和图片

小贴士 Enterbrain是日本最著名的游戏杂志《FAMI通》的出版商，同时也是游戏发行商，其社长浜村弘一原为《FAMI通》主编。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

软件

《皇牌空战》小组打造3款PS3新作

最近X360版《皇牌空战6》的公布让人怀疑NBGI正在逐渐降低对PS3的支持度，不过就在该作公布后没多久，NBGI一口气公开了三款由“《皇牌空战》系列”小组开发的原创新作。NBGI将这三部作品称为“Project ACES”，以虚构的澳西亚大陆为舞台。据称今年3月6日刚刚正式成立的Cellius公司也已经参与到该项目中。Cellius是SCEI与NBGI联合出资成立的新公司，其主营业务是开发各种发挥CELL处理器性能的软件。

勇敢武器(Brave Arms)

本作是一款“英雄体验零距离作战动作游戏”，讲述萨宾王国的君主制度的废除引起了国民的恐慌，为了维持治安，新政府开发了能够强化体能的“B.A. 战斗服”。主人公是治安军B.A.部队的成员，在行动中发现旧王国公主竟然就在叛军内部。数日后，政府军对叛军展开清除作战，主人公决定一人救出公主。

连锁危机(Chain Limit)

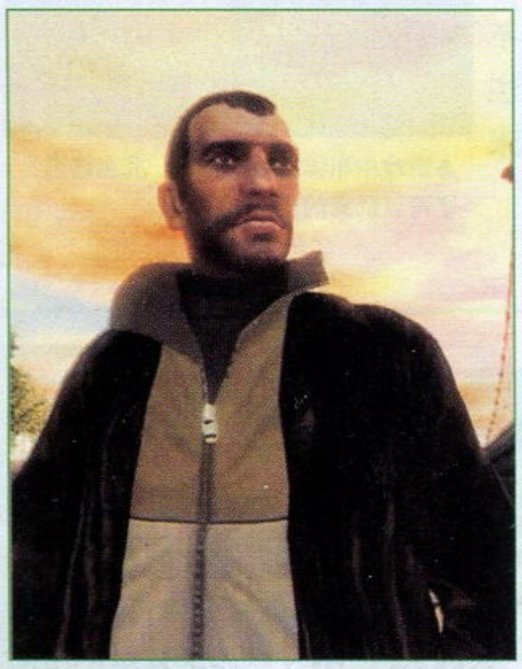
NBGI将本作定义为“目标连锁危机解决型冒险游戏”，考验玩家在危机状态下的思考和反应能力。游戏讲述联邦调查局新探员杰克·纽曼乘坐飞机赴任时邂逅了坐在身旁的美女安吉拉，然而飞机却遭到了恐怖袭击，一场危害到整个国家安危的恐怖计划浮出水面，杰克将成为化解危机的关键。

本作采用“目标连锁系统”，玩家需要迅速将周围能够利用的道具进行组合，例如杰克被恐怖份子追赶时，发现了一个装满瓦斯的高压瓶，这时可以将瓦斯瓶扔向空中，然后用枪将其射爆，爆炸的冲击波将玻璃天花板震碎，掉落的玻璃碎片将会对敌人造成损伤。

第二次搜查(Second)

本作是一款“第一人称视点实时搜查游戏”，将会像美剧一样分为多季推出，目前公开的是其中的“第一季”。主角基恩·霍华德在9年前连续发生多起恐怖事件的“4日间之战栗”中失去了弟弟，如今他接到命令再次对该事件展开调查。基恩在调查中发现了一张刺青男子的照片，此人的刺青似乎与他弟弟相同。随后基恩收到了一封匿名邮件，得知弟弟的恐怖事件与神秘组织“灰色之男”有关。与此同时，正在秘密开发的武器被抢，研究所内躺着一具研究员的尸体，他的十指被砍，身上绘有刺青。

纽约？自由城？《横行霸道Ⅳ》正式公开！



或许是为了加强投资者们对其经营前景的信心，Take-Two在3月30日其股东大会召开当日正式公开了对应PS3和X360的《横行霸道Ⅳ》(以下简称《GTA4》)。Take-Two发布的首支预告片主题为“一切都将不同”，预告片的惊人画面也体现出该作的重大进化，作为系列的正统续作，《GTA4》将会是继《GTA2》进化到《GTA3》之后，该系列的又一次重大飞跃。本作将于10月16日在北美发售。

预告片中的各个地标型建筑显然都是参照纽约设计的，从自由女神像、帝国大厦到时代广场和布鲁克林大桥，恢宏壮阔的纽约城展露无余。不过这个城市可能并非纽约，而是大幅进化的“自由城”(Liberty City)。在预告片中的很多地方都可以找到证据，例如在一座大楼上可以看到“Liberteen”的标志，还可以看到“Liberty Ferry”、“Liberty Tree”等标志，最重要的是，在酷似时代广场的地方有一个广告牌上写着“欢迎来到自由城”。开发商Rockstar方面目前并未公布这座城市的真实身分，但相信这应该就是自由城，只不过从城市的发达程度来看，应该是发生在PSP版《横行霸道：自由城故事》的几十年后。有趣的是，纽约市长对于《GTA4》影射纽约的做法表示不满，纽约市长的发言人说：“市长强烈反对在任何游戏里设置以袭击或伤害警察作为赚分手段的情节。”纽约公共安全委员会主席Peter Vallone则表示：“将《GTA》与美国最安全的城市联系起来，就像把《光环》搬到迪士尼乐园一样荒谬。”

从预告片来看，本作的主角应该是一名东欧人，预告片中的画外音用带有东欧口音的英语说：“人生如此复杂，我杀过人，贩卖过人口，但在这里，一切或许将会变得不同。”

Rockstar表示，目前公布的这段预告片完全是在次世代主机上即时演算的效果，不过并没有指出是在PS3还是X360上的运行效果。该作采用的是与X360游戏《乒乓》相同的RAGE引擎。

小贴士

坂口博信是《最终幻想》的生父，2002年从Square退休，后来在微软的极力拉拢下开始为X360打造一系列RPG大作。

业界声音

2D游戏不会死去！

——“《恶魔城》系列”制作人五十岚浩司在GDC2007大会上的发言。这句话令人想起了6年前《Capcom VS SNK 2》发售时的广告语——“2D不灭！”

与其一个人不如两个人，与其两个人还不如四个人，与其四个人……不如大家一起玩！

——写在N64版《动物之森》封面上的标语，可以算是道出了该系列的主旨以及大卖的原因。而提议将这段话放到游戏封面上的人是宫本茂。

如果我们最后失败了，罪魁祸首可能是把PS3定位成电视游戏领域的奔驰。

——索尼CEO霍华德·斯特林格在美国某电视台的采访中首次公开承认对PS3高价策略信心不足，斯特林格同时强调“Wii与PS3不是同类产品，不能将二者进行对比”。

《战争机器》的本地化做得不错，但市场营销却非常糟糕……太糟糕了，以至于在日本没几个人知道《战争机器》。

——一直坚决支持X360的坂口博信(注)有感于《战争机器》在日本的糟糕表现，终于公开抨击微软不了解日本市场，在日本的市场营销策略极为失败。

PS3是市面上惟一的精英游戏系统，微软正尝试在这一点上赶上我们。微软今天的声明不但证明了索尼PS3战略的正确，也通过采纳高清领域的通用标准向我们靠拢，这将让游戏开发商以及消费者受益。

——“X360精英版”公布后，SCEA公关部主管Dave Karraker用反讽的语气暗示“微软一直在跟随索尼的脚步”。

X360精英版是游戏业历史上保密最差的产品。

——“X360精英版”公布之前，各种相关图片和信息早已在网上唾手可得，Xbox及Xbox LIVE的产品经理John Rodman因而发出如此感叹。其实微软的游戏产品保密性从来都不怎么样，X360公布之前一个月，其主机造型的高清晰大图就已经传遍全球各大游戏网站。

我们现在正在做的就是由PS2时代向PS3时代挺进，同时把现在市面上所有其他中、低端产品远远地甩在后面，这些产品在技术性能上根本无法与我们相提并论。

——索尼英国分公司总裁Ray Maguire在英国PS3首卖会中暗示：X360与PS3毫无可比性。日本和美国的索尼高层在PS3发售前也经常爆出此类言论，不过最近随着PS3局势危急，已经收敛许多。

www.plumbook.com 话梅杂志&BOOK

新闻短波

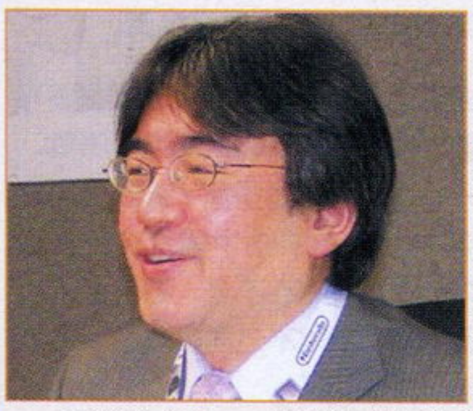
《指环王》新作即将公布

EA近日宣布，他们已经将《指环王》的授权合同延长到2008年，在2008年将会推出一款《指环王》新作，该作并非之前已经公布但已经暂停开发的《指环王：白道会》，而是从未公开的新作。

《荒野兵器》推出Wii版？

《荒野兵器》是一个曾被称为SCE PS时代的三大原创RPG系列之一，然而该系列的开发商Media Vision Entertainment如今却也开始谋求跨平台之路。据报道，目前Media Vision正在开发Wii新作，并为此而招聘制作人员，不过目前还没有相关作品的任何消息。

岩田聪入选“全球30大CEO”



任天堂从2005年开始以惊人的步伐实现强力复苏，目前几乎已经进入巅峰状态。因此任天堂社长岩田聪也被一些知名财经媒体认为是全球最优秀的CEO之一。财经杂志《Barron》最近评选了“全球30大CEO”，47岁的岩田聪与苹果老总史蒂夫·乔布斯、新闻集团老总鲁珀特·默多克等著名管理者都在入选之列（该榜排名不分先后）。该杂志中引用了岩田聪的一句名言：“我们不是在对抗其他公司，而是在对抗人们对游戏的无知。”

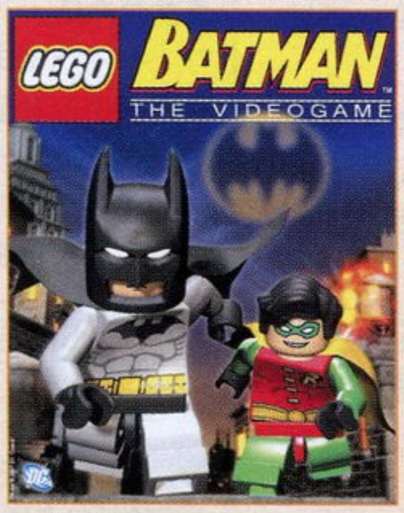
《杀手47》即将开拍

美国《综艺》杂志报道，20世纪福克斯公司目前已经开始在保加利亚首都索非亚拍摄电影版《杀手47》（Hitman），随后将会前往南非、伦敦和伊斯坦布尔取景。该片主角“杀手47”将由Timothy Olyphant主演，此前他的代表作是《邻家女孩》。与其演对手戏的Ian Hainsworth代表作是《绝望的主妇》。

用枪支换Xbox

为了抑制墨西哥城中心区Tepito居高不下的犯罪率，当地警方最近想到了一个颇具新意的手段。据路透社报道，墨西哥城警局最近推出了一项新举措，市民可以上缴枪支以换取现金或Xbox主机，而大型枪械可以换取价值8500比索（约6000元人民币）的PC。警方收回的枪械将会交由军方统一销毁，市民可以匿名上缴枪械。据警方发言人表示，3月27日该措施出台当天，他们就已经收到了17枝枪械。

《乐高蝙蝠侠》登场



华纳电影公司日前宣布，将于2008年推出一款《乐高蝙蝠侠》，其对应平台为PC和次世代主机，本作的开发团队是《乐高星球大战》的Traveller's Tales公司。

Eidos抛弃PS3

Eidos日前宣布，将会暂缓其PS3游戏发行计划，由于目前PS3装机量不足，Eidos的大多数PS3游戏将会延期到2008年发售。Eidos首席执行官Jane Cavanagh说：“我们相信PS3将会成为一个成功的平台，并且正在为该平台开发技术和产品，但我们认为该平台至少要到2008下半财年才会达到我们需要的装机量，在此之前我们的多数PS3游戏将会暂缓推出。”Eidos是在其截至2006年12月31日的中期财务结算声明中发布这一决定的。这6个月的财务结算期间，Eidos的经营收入从5010万英镑提高到7450万英镑，亏损额为1790万英镑。

软件 Tecmo加盟NDS，《忍者龙剑传 龙剑》公开

Tecmo于3月30日在东京公开新闻发布会，正式召开了全力加盟NDS的决定，一口气公开了三款NDS新作，分别是推理型AVG《杀意之陷阱》、怪物育成游戏《怪物农场DS》以及NDS版《忍者龙剑传 龙剑》。

《忍者龙剑传 龙剑》由系列制作人坂垣伴信亲自领衔制作，除了主角隼龙外，该作中还将出现一名新女性角色。这名女忍者将会出现在游戏刚开始的训练关中，让玩家通过该关卡掌握游戏的操作特点。坂垣伴信表示，隼龙这种超级忍者显然不适合初学者用来练习简单动作，因此决定设计一名女忍者。

《忍者龙剑传 龙剑》是一款几乎可以全部使用触摸屏来操作的动作游戏，只要使用触控笔自下向上划，就可以用剑将敌人挑空，然后可以追加连续攻击。轻点两下屏幕为跳跃，只要点击一下敌人，就可以射出手里剑。隼龙的所有忍术都可以使用触控笔发动。除了触摸屏这一特色外，本作的另外一大特点是可以让玩家横握NDS进行操作，这样原本的上下屏幕就变成了左右屏幕，左屏幕（上屏幕）显示地图，而右屏幕（触摸屏）显示游戏画面。在发动忍术时，玩家要按照触摸屏上的“梵文”图案进行描画。

《忍者龙剑传 龙剑》将于今年秋季上市，以18岁以上玩家为目标，将主攻北美市场。

软件 X360《哥谭赛车计划4》详情公开

去年9月，微软在“X06”展会中首次公开了《哥谭赛车计划4》（以下简称《PGR4》）的概念宣传影像，不过一直以来从未透露该作的游戏内容和画面。不过最新一期的Xbox官方杂志《OXM》终于首次披露了《PGR4》的相关资讯和游戏画面。

《PGR3》中对于赛道环境的逼真刻画给人深刻印象，而在《PGR4》中将会通过天气模拟系统营造更真实的赛道氛围。尤其是在雨天的效果处理方面，从首批公布的画面来看可以说是同类赛车游戏中最为逼真的。雨水滴落在赛车表面上，会顺着车体向下流淌，并在水滴流过处留下水渍。在驾驶舱视点下，还会看到雨水打在挡风玻璃上、以及水滴向下流淌的痕迹。本作将会大幅强化驾驶舱视点的逼真度，并且忠实还原汽车高速行驶时车内的振动感，环境和天气也将会影响车内视线。

赛道方面，本作可以挑选的赛道总数多达200余条，分布于全球10座城市。每一场比赛开始时，都会有一段电视现场直播风格的开场动画，配合播音员的解说，提高比赛的临场感。另外，在本作中出现的赛车数量也将会更加丰富，目前可以确定的新增车辆有马莎拉蒂250F和法拉利599 GTB Fiorano。本作还将有全新的联机模式。不过从目前获得的消息来看，本作开发度仍然不高，估计最早也要等到2008年末才会上市。

▲游戏中车体建模的一角，完全达到了可以乱真的画面逼真度。

软件 经典复活！世嘉《梦精灵》登陆Wii

《梦精灵》（NiGHTS）是世嘉著名制作人中裕司在SS时代开发的经典名作，最近世嘉美国分公司面向玩家进行了经典名作复活意愿投票，结果《梦精灵》的得票率高达58%，因此新作的推出也就成为必然。

瑞典游戏杂志《Game Reactor》在其新一期杂志中率先报道了《梦精灵》的新作情报，随后世嘉也于4月2日正式宣布，该作正式定名为《梦精灵：梦之旅》（NiGHTS：JOURNEY OF DREAMS）。这将会是一款Wii游戏，并且将会是系列正统续作，仍由Sonic Team担纲制作，将于今年冬季发售。游戏所在的梦境世界将会有更多的人类角色，在整体色调上仍然呈现出紫色梦幻感。通过Wii手柄的动作感应特性，本作在操作上将会有更高的自由度，此外游戏中预计还将加入双人模式，以及某些网络功能。

插图不全 请自行脑补
www.plumbook.cn

事件

CEO被罢免，《GTA》开发商将被甩卖

去年由于没有《GTA》正统续作推出，发行商Take-Two业绩惨淡，连续5个季度出现亏损，引发了股东信任危机。该公司的一些主要投资者表示，他们计划夺取公司的控制权。声称将要重新建立Take-Two管理层的股东们总共持有该公司46%的股份，一些股东表示，他们希望卖掉Take-Two。一些分析家指出，EA是最有可能购买Take-Two的厂商。

3月30日，Take-Two召开股东大会，对当前管理层严重不满的股东正式提出组建新管理层，并辞退了现任首席执行官Paul Eibler。由多家投资公司组成的大股东联合指定了六名管理者暂代Take-Two的管理工作，在该公司的下一个财务会议召开之前，他们将会担任Take-Two的最高管理工作。经过股东们的投票，6名新指定的董事会成员的具体职务也得到确认。新主席由前BMG Entertainment及水晶动力工作室的首席执行官Strauss Zelnick担任，代理CEO为Benjamin Feder。另外，在股东会议之后，独立导演Grover C. Brown也被指定为董事会成员，Take-Two的7人首脑层正式形成。

事件

万余名玩家联名抗议《鬼泣4》推出X360版

几年前，由于Capcom食言，将原本DC独占的《生化危机 代号：维罗尼卡》转投PS2，让DC玩家大为愤恨，系列制作人三上真司也为此公开向玩家致歉。几年来，Capcom的各种"独占事件"已经令其名誉严重受损，而近来发生的《鬼泣4》转投X360事件再度引发了轩然大波。

近日，一些索尼的狂热支持者在专门从事各种请愿发起活动的网站"www.petitiononline.com"上发起了《鬼泣4》请愿活动，要求Capcom撤回《鬼泣4》的跨平台决定。发起者在声明中说："我们(在此次请愿中签名的人)认为让《鬼泣4》跨平台的决定是对我们的严重背弃，因此决定抵制所有Capcom相关游戏。因为你的这个决定背叛了对你最真诚以待的游戏公司。几年来我们享受着你的游戏，从你对索尼的支持中得到了切实的利益。我们认为此举不仅让玩家受到伤害，也对索尼造成了伤害。我们要让你知道，你的行为是不义之举，因此我们将不再购买你的产品。"

截至本刊截稿日，已有将近1.2万人在该请愿活动中签名，多数请愿者在留言中表明了对Capcom"背叛行为"的愤恨，也有一些玩家前往Capcom的官方论坛"闹事"。一位玩家发表了题为"你在想什么，Capcom？"的帖子，对此Capcom

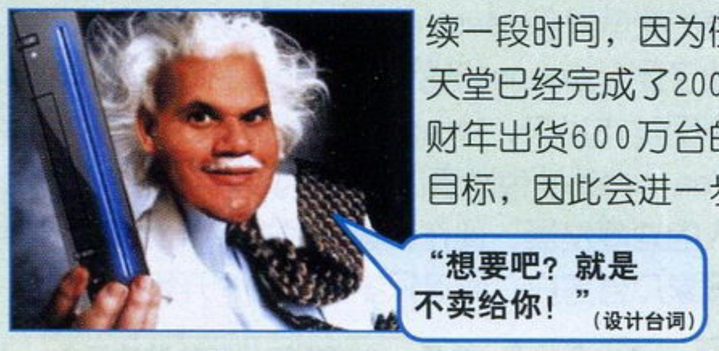
战略计划及研究部高级主管Christian Svensson发表了回复："我们对此非常感动，因为这表明人们对我们的产品过于热情才会走上这样的极端。与此同时，我们认为让更多人享受我们的作品是利大于弊的。这真的是对我们公司以及玩家们最好的决定。"随后Svensson就锁了该帖。而此举引发了人们更激烈的抗议，无法在该帖中继续留言的玩家纷纷前往其他知名游戏网站发泄愤怒。针对Svensson的发言，一些玩家质问"《丧尸围城》和《失落的星球》是否会在PS3上推出？"，Svensson的回复是："按照目前的计划，《丧尸围城》和《失落的星球》将不会在PS3或Wii上推出，其原因很复杂，由于保密协议限制，我无法透露具体原因。"

事件

任天堂暗中控制Wii出货量？

Wii是一部硬件构架与NGC非常接近的主机，因此在生产上应该是十分顺利的，然而该主机发售至今已经有四个多月，却依然处于缺货状态，令人大为不解。近日，全球最大游戏零售商GameStop在其财务报告会上透露：任天堂在有意控制Wii的出货量，蓄意造成供不应求的局面。

GameStop首席运营官Dan DeMatteo在电视电话会议中表示，Wii供货紧张的局面可能还会持续一段时间，因为任天堂已经完成了2006财年出货600万台的目标，因此会进一步控制主机出货量，为实现Wii在2007年的出货目标而积蓄购买力。DeMatteo认为Wii初期需求量高是必然的事，但长远的发展难以预测，因此在新财年开始之前，任天堂通过压低出货量形成供不应求的局面，为的就是不断延长Wii的人气，为其2007财年开个好头。



对于DeMatteo的说法，美国任天堂发言人表示："任天堂一直在努力保证向零售商提供稳定的出货，但Wii的需求量实在是超过了他们的预期。"美国任天堂副总裁乔治·哈里森说："GameStop是任天堂最重要的合作伙伴之一，但所有零售商都要求增加(Wii)的供货。我相信DeMatteo的说法只不过是GameStop要求继续增加供货量的一种表达方式而已。"

新闻短波

《忍者龙剑传Σ》试玩版

Tecmo于3月30日召开的新闻发布会中宣布，将于4月27日通过PS3网络服务PlayStation Store提供《忍者龙剑传Σ》的试玩版，该作将于6月14日发售。

《忍者龙剑传Σ》将会对应1080p的解析度，并且采用了自体投影等高级视觉特效，同时保持每秒60帧的流畅画面。此外，该作中还加入了"严龙·伐虎"等新武器。

Legendary进入游戏业

Legendary电影公司首席执行官Thomas Tull目前正在组建一家游戏公司，Tull已经为这家名为"Brash Entertainment LLC."募集了1.5亿美元的资金，其主要合作伙伴是互联网业大亨Bert Ellis。Brash Entertainment今后将会主攻由电影和小说改编的游戏，目前正同时开发6款游戏，其中包括《斯巴达300勇士》的PC版。Legendary是一家与游戏业颇有渊源的电影公司，目前正在拍摄《魔兽世界》电影版。

《杀戮地带2》破坏一切

荷兰《De Telegraaf》报社最近采访了Guerrilla Games公司的技术指导Michiel van der Leeuw，据报道，PS3的《杀戮地带2》中，不仅有逼真的光影效果，并且所有场景都是可以破坏的。

PS3《化解危机4》登场

美国GameStop游戏零售集团最近开始接受《化解危机4》的订购服务，该公司提供的游戏发售时间是2007年11月13日，该游戏将同捆Guncon光枪。《化解危机4》是NBGI于去年6月在街机上推出的光枪游戏，目前并未宣布推出PS3版，不过GameStop提供的游戏发售信息一直非常准确。

▲图为街机版画面。

GamePark倒闭

曾试图进入掌机市场与任天堂交锋的韩国GamePark公司日前宣告倒闭。GamePark于2001年推出GP32掌机，2005年又推出了后继机种GP2X，这两部掌机都是采用了类似PDA的技术架构，在功能和性价比方面都相当出色。

Koei社长退位

Koei近日宣布，其社长兼首席运营官小松清志已经辞职，现任网络及手机游戏部门主管松原健二将会接替该职务。

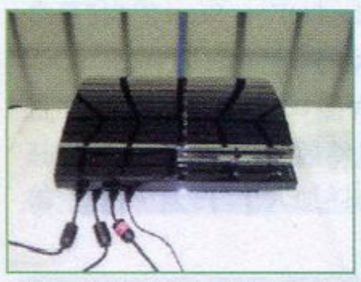
松原健二

小松清志

杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

流言板

80GB版PS3?



▲据称这就是80GB硬盘的新版PS3。

120GB硬盘的“X360精英版”公布后，有传闻称索尼也将推出一款80GB硬盘的新版PS3。索尼于3月初向美国通信委员会提交了一份申请，要求对PS3的硬件配置进行某些部位的变动，例如调整蓝牙模块，更加重要的是，在申请中还提出可能会增加搭载80GB硬盘的新机型。

当然，提出规格变更申请与申请专利一样，并不代表这样一款产品会推出，可能只是索尼的一种意向。并且即便真的存在这样一款机型，似乎也没有什么必要。因为PS3采用的是串行ATA规格的2.5英寸硬盘，与普通笔记本硬盘相同，用户完全可以自行更换大容量硬盘。

可信度 ★ ☆ ☆ ☆ ☆

Wii版《生化危机4》?

Capcom近日宣布将于4月12日召开新作发布会，有传闻称，该发布会上将会公开“《生化危机》系列”新作，而Capcom美国分公司战略计划及研究部高级主管Christian Svensson也表示在该会上将会有《生化危机》相关的“有些快乐，又有些失望”的情报。

那么这款《生化危机》新作是什么呢？从各种迹象来看，Capcom届时公开的游戏将会是Wii版《生化危机4》。最近美国著名游戏零售商GameStop在商品列表中更新了一款Wii版《生化危机4》，其发售时间为6月25日，售价为29.99美元。虽然Wii版的画面应该不会有多大进步，但如果能够加入针对动作感应手柄设计的新玩法，相信会给玩家带来全新感觉，同时也可以弥补NGC版销量不足的遗憾。

可信度 ★ ★ ★ ★ ☆

本期关注数字

3 000 000

就在PS3火爆登陆欧洲的同时，任天堂仿佛是在炫耀般公布了NDS的最新战绩。近日任天堂援引英国市调公司Chart-Track的统计数据，宣布NDS和NDSL在英国的累计销量已经突破300万台。早在今年年初，任天堂就已经宣布欧洲的NDS+NDSL实际销量突破1000万台。综合全球多家市调公司的统计数据，目前NDS的全球总销量即将迈入4000万大关。

30 000

PS3的固件升级到1.6版后，旨在造福全球医疗研究的Folding@home正式开通，不少PS3用户都下载了客户端，积极加入该计划中。索尼宣布，在不到一周的时间里，已经有超过3万名PS3用户加入到该计划中。

Folding@home是通过分布式计算的原理，让下载并安装了客户端的PS3用户能够在PS3主机闲置时加入到联网预算中，从而模拟复杂的蛋白质“折叠”，目的是通过这种基础研究攻克老年痴呆症、疯牛病等医学难题。据称通过CELL处理器，可以让参与运算的PS3主机发挥普通PC的10倍效能。

特报

游戏零售集团年营业额逾50亿美元

自从与游戏零售集团EB Games合并之后，GameStop已经成为全球游戏零售业的巨无霸，占全球游戏市场将近2成的销售额。3月27日，GameStop公布了2006财年的业绩报告。

截至今年2月3日的53周时间里，GameStop在全球的4800家分店总营业额高达53亿美元。这个数字比GameStop 2005财年的业绩提升了72%。在这53亿美元中，年末假期的季度销售额就占了23亿美元，比2005年同期提高了38%。

GameStop表示，该财年其净利润达到了1.583亿美元，同比提高57%。其中仅第四季度的利润就高达1.298亿美元。GameStop预计其2007财年的销售收入将会提高19%～21%，该年度GameStop将会新开500～550家分店。

特报

任天堂全力参展，E for All详情公布

今年1月，国际数据集团(IDG)将“GamePro Expo”(注)更名为“E for All Expo”。展会能否获得成功，关键要看参展商的支持力度，3月29日，IDG宣布他们已经获得了任天堂的全力支持，并且还有很多游戏公司正准备加盟。

美国任天堂高级副总裁乔治·哈里森表示，他们与IDG有很多共同理念，而“E for All”展会体现了任天堂努力拓展游戏受众面的一贯精神。美国任天堂业务部副总裁Don James还将管理该展会的参展商顾问委员会。

“E for All”展会的组织者是IDG World Expo的副总裁Mary Dolaher，她有着丰富的游戏展会管理经验，自E3开展以来就一直是E3最主要的组织者之一。Dolaher透露，“E for All”展会将于10月18～21日期间在洛杉矶会展中心举办，其中星期四和星期五的单日票价都是50美元，周末票价为75美元，四日通票售价为110美元。Dolaher表示届时将会有很多促销活动，让观众以更低的实际票价进场。

“E for All”是一个为了让玩家提前玩到年末假期大作而召开的展会，因此以往E3展最具标志性的新闻发布会、基调演讲等内容都不会在“E for All”展会期间出现。该展会不会有奢华的展台，一切注重实用性。“E for All”门票将于6月份开始销售。

特报

电影版《战争机器》2009年上映

美国《综艺》杂志日前采访了Epic Games副总裁Mark Rein，披露了《战争机器》电影版的消息。据称新线电影公司已经获得《战争机器》电影版发行权，Marty Bowen(代表作《耶稣诞生记》)与Wyck Godfrey(代表作《龙骑士》、《异形对铁血战士》)将会担任制片人，剧本作者则是Stuart Beattie(代表作《加勒比海盗》)，演员和导演人选尚未确定。

《综艺》的报道中还透露，电影版《战争机器》的上映时间是2009年夏季，而游戏版《战争机器》将很可能于该时期内推出。据称微软已经为《战争机器》准备了庞大的跨媒体计划，并且已经准备了丰富而深入的背景故事，不过不会像《光环》一样推出小说版。剧本作者Beattie还透露了他参与该片剧本创作的原因，那是在去年12月的一天夜里，Beattie正在玩《战争机器》，那时他收到了新线公司Jeff Katz通过Xbox LIVE给他的帐号发送的留言，Katz说：“如果你买了这款游戏(指《战争机器》)，并且正在玩，你是否愿意为他写个剧本？”Beattie对游戏非常喜爱，并且认为新线公司的态度非常积极，于是就答应了对方的邀请。

事件

Google将大举杀入游戏市场

今年2月，美国著名风险投资杂志《红鲱鱼》曾经报道了互联网业巨人Google收购Adscape的消息，不过Google方面一直没有证实该消息的准确性。3月下旬，Google终于在其博客上宣布已经收购了Adscape。Adscape是一家专门经营游戏业广告的广告公司，由前世嘉高层Chris Gilbert和Bernie Stolar创办于2006年2月，据报道，Google为此次收购行动支付了2300万美元。

“与电视不同，游戏是属于玩家自己的世界。Adscape将会让那些开创新互动方式的游戏能够更加顺利的发展，而Google的理念与我们相同，并且愿意帮助我们实现目标。”Bernie Stolar在Goole的博客中说。

随着游戏受众面越来越广，在游戏内穿插广告成为一个发展极为迅速的市场，Adscape最重要的竞争对手Massive公司之前已经被微软收购。为了挫Adscape的锐气，在Google收购Adscape声明发布当天，Massive公司首席执行官Cory Van Arsdale也发表了一份声明：“我们正在以惊人的速度发展，现在已经有50多款线上游戏、60多家广告客户，而这只不过是一个开始。”

小贴士 IDG于去年11月宣布举办“GamePro Expo”，这是一个试图取代E3的游戏展会，“GamePro”是IDG集团旗下的一本游戏杂志。

新书特搜 NEW BOOK

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

levelup.cn“电玩书刊区”：http://www.levelup.cn/book/

动漫游工作室网址：http://shop33788833.taobao.com

传说无限2 传说系列全书

164页16开豪华精装特辑＋梦幻传说DVD

《传说》系列珍藏版资料设定集，书中收录了《神话传说》、《深渊传说》、《风雨传说》、《宿命传说》重制版、《世界传说 光明神话》的世界观解惑、角色介绍、设定原画赏析、制作访谈等诸多内容，并且还加入了《幻想传说 动画版》的唯美插画。此外，附送的《梦幻传说》DVD中为大家奉献了《传说》全系列作品的精选动画，并有珍藏版MV及《传说》十周年庆典等精彩内容，值得您永久珍藏。

4月8日 全国上市

《传说无限》第二辑登场 FANS必看的豪华资料设定集

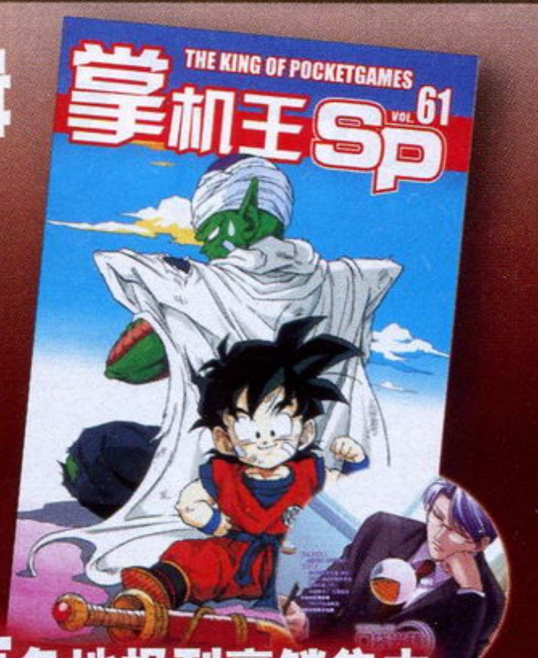
《怪物猎人 携带版 2nd》完全攻略本

本书是“掌机王小组”为PSP当红游戏《怪物猎人 携带版 2nd》打造的完全攻略指导书，收录游戏的基本系统、任务解析、怪物图鉴、战术对策、全武器资料、全防具资料、全装备珠资料、全地图采集列表、剥取列表以及其他高级技巧研究和资料，内容详尽。另外热血屠龙DVD依然请到国内达人玩家倾力演出，粹选游戏中的经典怪物进行影像攻略指南，为你带来最实用、最刺激的攻略大全。

4月12日 全国上市

掌机王Sp 61辑

本辑《掌机王SP》收录《前线任务1st》、《炸弹人物语DS》、《龙珠Z 遥远的悟空传说》、《游戏王对战怪兽 世界锦标赛2007》、《蜡笔小新DS》等5大NDS游戏攻略，同时还有《龙珠Z 真武道会2》、《VR网球3》、《三国志Ⅷ》、《火爆狂飙》等众多PSP新作的上手指南。研究中心收录《怪物猎人 携带版2nd》全怪物肉质伤害吸收数据表，是猎人玩家必备资料。专题企划《这个，有点乱》将会乱弹掌机界的“乱”现象。本辑赠送《真·三国》Q版角色随意贴。



已上市 各地报刊亭销售中

变形金刚 漫画版 第一代 VOL.1

TRANS FORMERS

他们的战场，我们的家乡
变形金刚经典人物再度归来
延续TV动画版剧情的全新故事

「三大精彩内容合体」

漫画版第一代 第一卷
全部出场人物详尽档案
变形金刚音乐集Vol.1

生于华丽逝于青春的DW传世经典
变形金刚漫画史上之最高杰作
塞联阵狂飙译制 国内权威译本

已上市 各地报刊亭销售中

游戏光环DVD 第23辑

已上市 各地报刊亭销售中

本辑《游戏光环DVD》的最大卖点自然是近期最火爆的游戏《战神II》了！“游戏剧情影像馆”不但制作了完整的游戏剧情影像，而且还收录了《战神》的剧情回顾，就算是没玩过前作的玩家也能够明白《战神》故事的来龙去脉。次世代焦点新作《天剑》、《战地双雄》最新游戏影像收录！“欢迎来到次世代”带你领略《幽灵行动 尖峰战士2》的现代化立体战争！“音画欣赏收了”PS3的春季最强作《高达无双》的精彩剧情动画，由最新技术演绎的经典名场面必然会让FAN们感动！

游小说 第一辑

国内首创游戏剧情小说专门志

20万字超大文字量令您尽享阅读快感

不讲攻略，只谈剧情——这就是《游小说》的创刊宗旨，是一本专为游戏剧情爱好者量身打造的专门志。在《游小说》中，既包括了日本官方的游戏正传或外传故事，也能看到国内知名撰稿人的游戏剧情小说及同人文章。既包括了最新游戏的详尽剧情，也涵盖了过往经典的全面回顾。从今以后，即使您看不懂日文英文，也不必担心无法了解游戏的剧情精髓了，因为，《游小说》就在您的身边！

已上市 各地报刊亭销售中

开本扩大25% 更多精彩一起分享 Level.26 LEVELUP 游戏城寨

本次城寨精彩内容：《皇牌空战6 解放之战火》等新作速报；levelup.cn二周年纪念：光辉岁月 levelup.cn两周年寄语/征文选登；城寨研究室专题：掌上视频转换一步到位；城寨小百科：邪恶根源，恒古无双——八歧大蛇远吕智；动漫游妙文：鬼眼狂刀最拉风；levleup音乐台：音乐小特辑——水树奈奈。

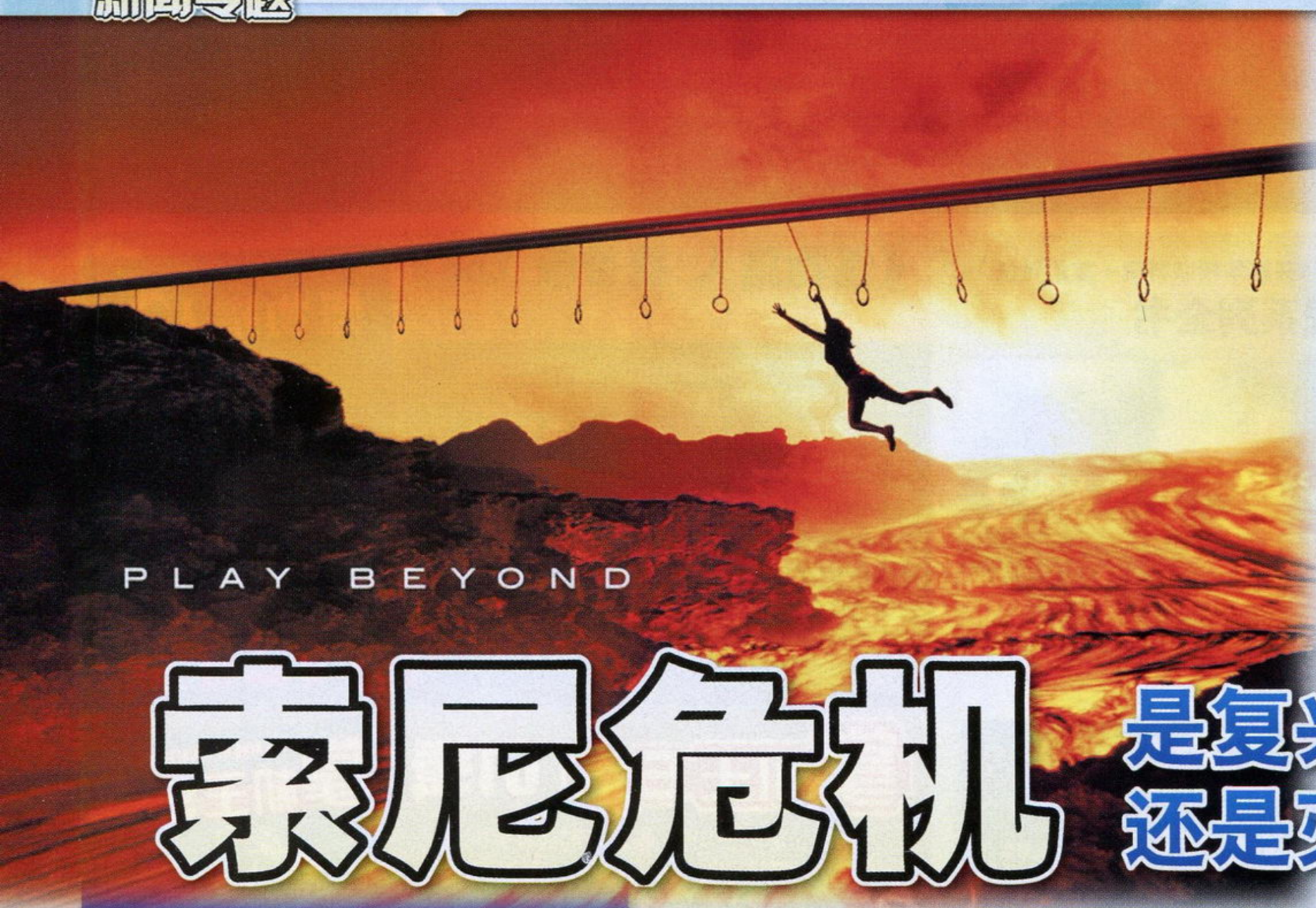
已上市 各地报刊亭销售中

扩大开本，定价不变！

Level 27 4月13日上市！

www.plumbook.cn

文 星夜 美编 NINA



索尼危机 是复兴的阵痛，还是灭亡的前兆？

2007年3月20日，《鬼泣4》X360版的公布让从不宁静的游戏业再掀波澜，虽然与去年12月的《勇者斗恶龙IX》相比《鬼泣4》的影响力有限，但在游戏阵容本不强大的PS3阵营，Capcom又一次的墙头草行为无异于雪上加霜。相隔仅数日，作为索尼忠实盟友的NBGI公布了X360的《皇牌空战6》。两家公司仿佛是同谋造反般一前一后地公布了两部重要作品的叛逃，让出生之日起便命运坎坷的PS3再次惨遭蹂躏。

自2005年以来，SCE乃至整个索尼集团一直笼罩在愁云惨雾之中，刚刚上任的“洋CEO”霍华德·斯特林格正打算大展拳脚，谁料索尼已几乎病入膏肓，各种危机接连浮现。PS3是索尼危机的关键词，它的身上承载了索尼太多的梦想，而梦想的代价，是覆灭的危机。

公司概要

成立时间	1946年5月7日 1958年正式更名为SONY
总部位置	东京御殿山
创始人	井深大、盛田昭夫
最高领导层	CEO：霍华德·斯特林格、 社长：中钵良治
主要业务	电子、娱乐、游戏、金融
员工总数	158500人 （截至2006年3月31日）
2005财年收入	75106亿日元
目前市值	约6.2万亿日元

索尼简史

索尼成立于二战后的日本，原名“东京通信工业株式会社”，创立初期的资本仅19万日元。SONY的名称是拉丁文“Sonus”（声音）和英文“Sunney”（可爱的孩子）的组合，意思是依靠声音起家的顽皮孩子。

1955年8月	推出世界第一台半导体收音机——TR55
1955年8月	在东京证券交易所挂牌上市
1958年1月	正式更名为SONY
1960年2月	成立美国分公司
1968年3月	与美国哥伦比亚广播公司（CBS）合资成立CBS SONY唱片公司
1970年9月	在纽约证券交易所挂牌上市
1960年5月	推出世界第一台半导体电视——TV8-301
1965年8月	推出世界第一台磁带式录像机——CV-2000
1975年5月	推出世界第一台Betamax录像机
1979年7月	推出世界第一台随身听——TPS-L2
1982年10月	推出世界第一台CD播放器——CDP-101
1983年	制定3.5英寸软盘规格
1986年6月	推出32位电脑MSX
1989年11月	收购哥伦比亚影业公司（即现在的索尼电影）
1993年11月	成立索尼电脑娱乐
1994年12月3日	推出PlayStation
1996年12月	首款数码相机CyberShot DSC-F1推出
2000年3月4日	推出PlayStation2
2004年12月12日	推出PlayStation Portable
2005年3月	索尼高层剧变，首位外籍CEO入主
2005年4月	并购美国米高梅公司
2005年9月	推出液晶电视新品牌BRAVIA
2006年11月11日	推出PlayStation 3

索尼近年来的危机事件

不知从何时起，“技术的索尼”变成了“问题的索尼”，有关索尼产品质量问题的报道不绝于耳，梦想成为数码时代引领者的索尼很不幸地沦为落伍者。质量问题造成的直接经济损失还在其次，由此导致索尼声誉受损才是最致命的打击，而当这些问题全部集中爆发时，关系到的将会是整个集团的生存与命运。

电视召回事件

2005年7月，索尼宣布在日本召回2003年11月～2005年5月生产的KDL-L28HX2型号液晶电视，这批电视总共为1.6万台，给索尼造成了3亿日元的损失。不过比起2003年爆发的特丽珑电视大规模召回事件，这起事件的影响已经小了很多。2003年7月29日，索尼宣布在日本召回10款特丽珑电视，总共34万台，合计损失为18亿日元。特丽珑技术曾是索尼的骄傲，这起事件充分暴露了索尼在电视机技术发展上的严重滞后。此外，在等离子电视领域，索尼也缺乏核心技术。2006年8月，索尼正式宣布退出等离子电视市场，专攻其BRAVIA液晶电视技术。

XCP防拷软件风波

2005年10月，Sysinternals公司的Mark Russinovich披露了SONY BMG销售的音乐CD暗藏玄机的内幕。SONY BMG为防止软件盗拷而在光盘中暗中加入了“拓展式防盗拷”（XCP）软件，能够在一般使用者难以察觉和移除的情况下将数码版权管理软件（DRM）安装到电脑中，从而为用户的电脑系统造成安全危害，并影响系统效能，更是有人怀疑索尼通过该技术监控用户。内幕曝光后，索尼迫于压力发布了一个补丁程序，让用户能够移除原先安装的rootkit黑客程序，然而该补丁中竟暗含dial-home程序，会造成更大的安全危害。为此，SONY BMG遭到美国39个州的联合起诉。虽然这起事件只是让索尼损失了400多万美元的赔偿金，但声誉受损的潜在影响更加巨大，SONY BMG首席执行官Andrew Lack因此卸任。

超薄PS2电源召回事件

2005年9月13日，索尼宣布于全球范围内回收350万套存在质量问题的超薄PS2专用电源。这批电源适配器于2004年8月至12月期间生产，其中以欧洲地区数量最多，总共有230万套，其余120万套分别在北美和亚洲等地。此前索尼在美国接到了38例有关电源适配器过热的投诉，其中包括两起轻度烧伤、一起轻度受惊以及4起轻度财产损坏。美国回收的电源适配器共有84.3万个。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

笔记本电池风波

▲使用索尼电池的戴尔笔记本着火现场。

▲索尼公司执行副主席中川裕(中)、高级副主席木暮诚(左)和原直史(右)在新闻发布会中鞠躬致歉。

2006年8月15日，美国戴尔公司宣布在全球范围内召回410万个由索尼制造的笔记本电池，随后苹果、东芝、IBM、富士通、日立、夏普等公司纷纷宣布召回索尼的问题电池。8月26日，日本经济产业省命索尼与戴尔彻查笔记本电池质量问题。9月29日，索尼也宣布回收笔记本电池，并提供免费更换服务。这是全球电子产业历史上最大规模的电池召回事件，总共召回的电池数量将近千万个，给索尼造成了大约510亿日元的直接损失，而因此造成的信誉以及市场份额损失更是难以估量。笔记本电池事件是索尼成立以来遭遇的最严重的质量问题之一，直接导致霍华德·斯特林格的改革计划严重受挫，并使其2006财年第二财季净利润同比下滑94%。

漏税丑闻

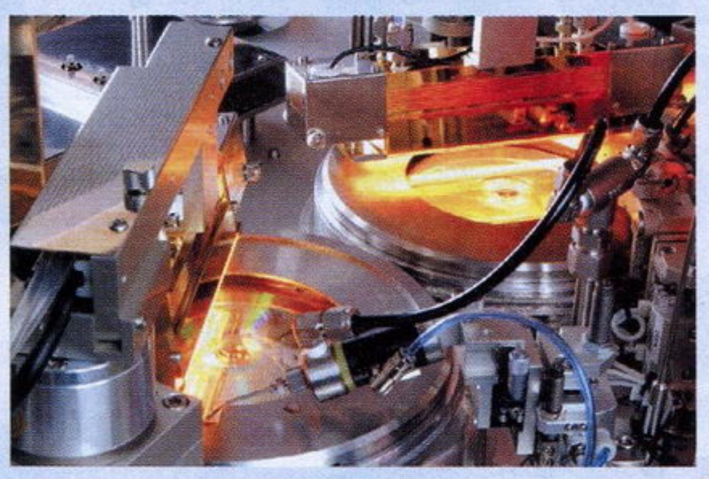
东京地方税务局于2006年6月30日宣布索尼及索尼电脑娱乐(SCE)瞒报744亿日元的营业收入，从而造成了279亿日元的巨额漏税。东京地税局认为，索尼通过其国内与国外分公司之间低于正常价格的互相交易冲减和瞒报营业收益，瞒报的744亿日元收入主要是1999财年至2004财年之间SCE及其美国分公司的游戏业务收入，以及索尼与多家海外分公司之间在2003～2004财年之间CD和DVD的内部交易。

手柄专利危机

2006年3月，索尼与Immersion公司之间长达4年的官司拉锯战宣告结束，索尼再次败诉。美国联邦法院责令索尼向Immersion公司赔偿1.278亿美元。这起事件成为PS3取消振动手柄的主要原因，在这起官司中，Immersion公司要求法院宣判索尼永远禁止使用手柄振动技术。由于没有振动功能的PS3“六轴”手柄遭到恶评，索尼最终不得不向Immersion屈服。2007年3月，索尼宣布同意支付1.278亿美元的赔偿金，同时外加2250万美元获得Immersion的技术授权，以总共约1.5亿美元的高昂代价令今后PS3手柄的振动功能成为可能。

PS3产能问题

由于蓝光二极管良品率极低，索尼于2006年9月初宣布欧版PS3延期至2007年春季，美版和日版的首发数量从原定的200万台减少到50万台。根据统计机构发布的数据，美版PS3首发实际数量只有十几万台，日版不足十万台。SCEI社长久多良木健在新闻发布会上亲自向欧洲玩家道歉，并宣称：“我是PS的父亲，我有全部责任！”蓝光部件产能问题是PS3首发失败的重要原因之一，其罪魁祸首则是索尼的蓝光二极管生产技术极不成熟。



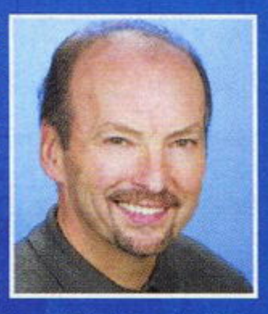
CCD风波

2005年10月，索尼宣布免费更换存在质量问题的数码相机成像元器件，2002年10月至2004年3月期间，由索尼生产的CCD(电荷耦合器件)成像元器件存在质量问题，可能造成液晶显示屏或电子取景器出现图像扭曲或无图像的情况。由于CCD的制造工艺复杂，全球仅有索尼、松下等屈指可数的几家供应商，因此使用索尼CCD的相关企业全部受到牵连，日系八大数码相机巨头都在影响范围之列。据《日经BP》报道，仅索尼自身需要返修的问题产品就多达百种，数量达300万个，算上向其他厂家提供的CCD，总共涉及的问题产品数量多达数千万。这起事件让索尼数码相机的品牌声誉严重受损，佳能、尼康、富士、奥林巴斯等数码相机名厂也纷纷向索尼索赔，并直接导致索尼的CCD市场份额被倾食。

业界声音

“如果PS3获得普及，那么索尼将负担巨额的损失资金；相反如果PS3没能获得普及，那么索尼以及第三方厂商将面临着倒闭的危险……也就是说，无论怎样索尼都无法摆脱困境。”

——大前研一(全球五大管理大师之一)



“索尼为了动作感应而放弃振动功能，对玩家而言可谓捡了芝麻丢了西瓜，我认为索尼这次纯粹在浪费时间！”

——彼得·摩尔(微软互动娱乐部副总裁)

“这些贪婪的家伙像对待罪犯一样对待他们的消费者。他们只是假装将产品卖给我们，而不希望我们能够真正得到这些产品。我已经受够了，从今天开始我再也不会花一分钱在那些我无法决定使用方式的音乐上。”

——苹果高层Mike Evangelist炮轰索尼XCP防拷软件

“PS3将无法复制PS2的成功，但没人可以忽视索尼的存在，这将会是一场漫长的战争。”

——拉瑞·普罗斯特(EA董事局主席)

“如果你读过《孙子兵法》，你就会发现索尼正在重复历史。索尼试图把自己的敌人一网打尽，并让对手一无所获。在盒带式录像机之争中，索尼在Betamax身上一败涂地，然后故事在CD和DV上重演，并且还会继续。”

——“DVD之父”Warren Lieberfarb抨击索尼蓝光战略

“我们的产品是法拉利，他们的产品也是法拉利，但是我们的法拉利要比他们的先出发，这对于比赛来说是我们有利。”

——微软主席比尔·盖茨谈PS3

”今年电子游戏领域的最大事件是索尼的‘如何让自己落后’。当索尼将所有赌注下在一款名为CELL的芯片以及一种名为蓝光的塑料碟上的时候，其胆量的确让人吃惊。但是索尼目前必须明白一个事实——他已经被一款叫做Wii的游戏主机打败了”

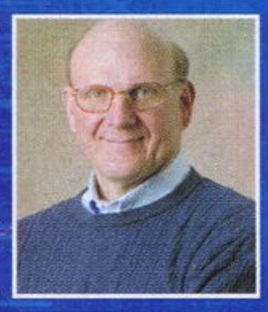
——《时代》杂志将PS3列为“2006年度最大失败之一”

“我们并不想与PS3竞争，但我们想说的是最终的结果是任天堂的主机卖得更多。”

——任天堂社长岩田聪

“平井一夫的上位可能意味着(SCE)主力从硬件转移到软件，我无法想象还能有PS4。”

——野村证券分析家Yuta Sakurai



“我们已经在创造一个崭新的世界，我相信我们可以在未来击败索尼。”

——微软CEO史蒂夫·鲍尔默

“在PS3上市之前就降低价格，这样的举动实在荒谬！”

——Retela Crea证券投资情报部长井原翼

“比起X360，将PS3的性能发挥到极限需要投入两倍的精力，否则二者之间的差距是微乎其微的。”

——Epic Games创始人蒂姆·斯威尼

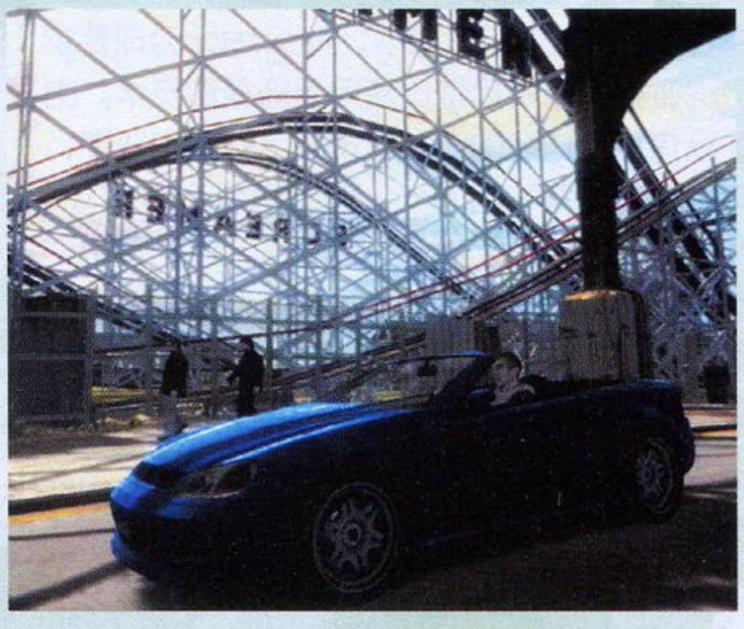
游戏杂志3DM-SMV
www.plumbook.cn

重要盟友悉数叛逃

跨平台是游戏业发展的大势所趋，其主要原因有如下几点：一、次世代游戏开发成本高昂，跨平台可以减少游戏的平均成本，增加总收益；二、游戏市场的一家独大会让第三方受制于第一方，在权利金条件和游戏发行自主性方面处于不利境地；三、三大硬件商实力更加接近，索尼的约束力大大降低；四、PS3开局不利，市场占有率太低；五、X360在欧美获得的成功有利于日本第三方打开垂涎已久的欧美市场。商业利益永远是第三方的最高商业准则，在跨平台的大潮中，原本对阵营观念泾渭分明的日本厂商也开始争先恐后地投入微软和任天堂的怀抱。

Take-Two

虽然PS2自诞生之日起便已尽显霸气，但如果没有Take-Two，索尼恐怕不会赢得如此彻底。从2001年的《GTA3》开始，《GTA》就成为美国当之无愧的国民级游戏。PS2成就了《GTA》，它的成功远远超出了Take-Two的想像，因此即便有微软数次试图拉拢，Take-Two仍然让它旗下的Rockstar死心塌地地跟着索尼，隔个一年半载才会将残羹留给Xbox赚点外快，比起全面跨平台的大多数欧美厂商，Take-Two的忠诚度要高得多。



然而索尼在北美的这最后一个独占"堡垒"也终于被微软攻破，从某种程度上说，《GTA4》跨平台的影响力就像当年的《最终幻想VII》遗藉PS，它让微软在欧美的游戏软件实力真正做到了与索尼平起平坐，甚至尤有过之。《GTA4》独占事件的背后据说是索尼的傲慢，这不禁让人想起十几年前因为同样的原因而丢掉游戏业王座的任天堂。《GTA4》是微软伟大的公关胜利，也是索尼在次世代战争中犯下的最愚蠢的错误之一。

"《横行霸道》系列"销量

游戏名	平台	日本销量	北美销量	其他地区销量	总销量
横行霸道	PS	—	81万	147万	228万
横行霸道2	PS	—	116万	226万	342万
横行霸道3	PS2	36万	655万	469万	1160万
横行霸道：圣安德里亚斯	PS2	41万	789万	658万	1488万
横行霸道：罪恶都市	PS2	47万	820万	553万	1420万
横行霸道：自由城故事	PS2	—	121万	154万	275万
横行霸道：自由城故事	PSP	—	141万	208万	349万

NBGI

Namco曾经是索尼最忠实的盟友，即便是与Bandai合并后也仍然义无反顾地支持着PS3和PSP。不过或许是迫于Bandai高层的压力，合并后的NBGI跨平台步伐越走越快。继《山脊赛车6》、《信赖铃音 肖邦之梦》之后，《皇牌空战6》也转投X360。《皇牌空战》近年来已经算不上是一线大作，但X360版《皇牌空战6》的出现进一步证明了NBGI经营方向的转变。

有《信赖铃音 肖邦之梦》在前，《传说》正统续作登陆X360或Wii恐怕只是时间问题；Gamespy等知名游戏媒体已经将《灵魂能力IV》纳入X360新作发售表，《灵魂能力II》因跨平台而在欧美卖出了200多万套，看来《灵魂能力IV》重归跨平台之路的可能性确实很高；《铁拳6》的销量将会是NBGI评估对PS3支持力度的重要指标，该作一旦败北，NBGI的忠诚度必然会遭到严重打击。

《皇牌空战》部分作品销量

游戏名	平台	日本销量	北美销量	其他地区销量	总销量
皇牌空战	PS	48万	86万	36万	170万
皇牌空战4	PS2	39万	197万	49万	285万
皇牌空战5	PS2	32万	69万	32万	133万

（注：其余作品销量数据不可考）

Capcom

3月20日，《鬼泣4》X360版的公布让业界为之震惊，不过考虑到Capcom过往的种种行为，这实在是最不值得惊讶的必然之举。早在去年5月，《鬼泣4》制作人小林裕幸就明确指出了想要开发X360版的愿望；其后《丧尸围城》和《失落的星球》强势热卖，让《鬼泣4》登陆X360可以说是顺水推舟。不过比较讽刺的是，索尼在去年的TGS展中将《鬼泣4》作为绝对宣传主力，给人们留下深刻印象，X360版相信也可以因此受益。

围绕《生化危机》的种种"独占"闹剧早已让Capcom的独占声明毫无可信度，《鬼泣4》跨平台后，若Capcom有朝一日能够公布《鬼武者》新作，相信十有八九也是少不了X360的份。从不安分的Capcom如今已是与EA一样彻彻底底的跨平台企业。Capcom曾经为PS2带来了第一款百万大作(《鬼武者》)，如今Capcom的第一款次世代百万大作变成了X360的《丧尸围城》，在跨平台的大方向上，Capcom的战略重心更为偏向X360。

《生化危机5》采用的是《丧尸围城》和《失落的星球》所使用的MT Framework引擎，因此其X360版或许会比PS3版更加出色，至少其开发进度会更加顺利一些。

"《鬼泣》系列"销量

游戏名	平台	日本销量	北美销量	其他地区销量	总销量
鬼泣	PS2	65万	129万	83万	277万
鬼泣2	PS2	55万	62万	52万	169万
鬼泣3	PS2	35万	73万	54万	162万

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Konami

小岛秀夫已经多次公开表示，X360与PS3的硬件实力不相伯仲，在X360上开发《潜龙谍影4》没有任何问题，并且X360的网络功能比PS3强，如果《潜龙谍影》推出网络版，X360才是首选。Konami是一家国际化色彩较为明显的游戏公司，其欧美业务在集团收入中占有极大比例，因此Konami一直都在积极谋求跨平台发展之路，当初Xbox刚公布时，Konami就是最积极的响应者之一。小岛秀夫在媒体采访中说，X360在欧美的销

量极为出色，2007年肯定也会热卖，他对于给X360开发游戏非常感兴趣。

《潜龙谍影4》是今年PS3独占游戏中最有影响力的作品，也是 S3年末商战的旗舰作品，若失去这部作品的独占权将意味着PS3在X360以《光环3》为首的独占大作群轰击中毫无还手之力。

比起《潜龙谍影》，《职业进化足球》(即《胜利十一人》的欧版)才是Konami真正的经济支柱。仅去年一年该系列就卖出了835万套，这个依靠PS起家的足球游戏系列已经步伐坚定地走上了跨平台之路，而Konami也得到了实实在在的跨平台的利益。

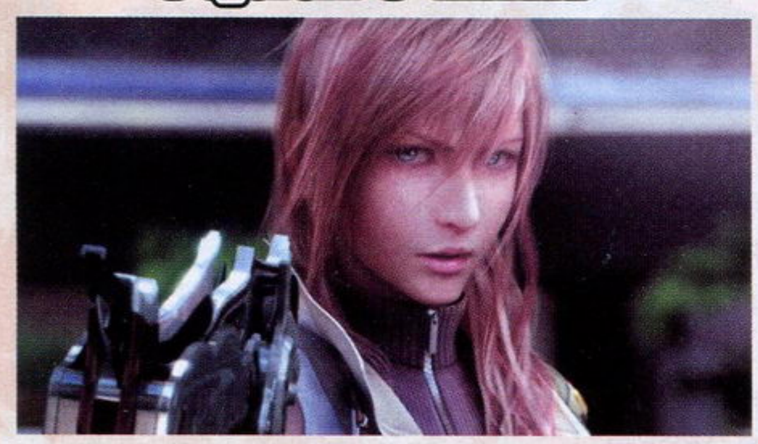
“《潜龙谍影》系列”销量

游戏名	平台	日本销量	北美销量	其他地区销量	总销量
潜龙谍影	PS	70万	281万	200万	551万
潜龙谍影2	PS2	85万	229万	242万	556万
潜龙谍影3	PS2	86万	142万	168万	396万

“《职业进化足球》系列”销量

游戏名	平台	日本销量	北美销量	其他地区销量	总销量
职业进化足球(WE5)	PS2	54万	6万	92万	152万
职业进化足球2(WE6)	PS2	116万	10万	157万	283万
职业进化足球3(WE7)	PS2	113万	8万	155万	276万
职业进化足球4(WE8)	PS2	112万	9万	236万	357万
职业进化足球5(WE9)	PS2	92万	9万	281万	382万

Square Enix



SCE法国分公司总裁Georges Fornay近日在法国《Les Dernieres Nouvelles d'Alsace》报社的采访中说：“游戏的开发成本呈爆炸性增长，维持大作独占变得非常困难，除非是我们自己的游戏。我们预计在2007年底之前将会有200款(PS3)游戏推出……至于《最终幻想XIII》，我能说的是目前该作的独占性正在商议中。”

《最终幻想XIII》是一个系列化作品，其中已经确定在PS3上推出的就有两款，最近Square Enix公开了另外一款作品《最终幻想 异端XIII》(Final Fantasy Haeresis XIII)，业内盛传该作为X360游戏。既然是系列化作品，PS3已得其二，X360分个外传本也算不上什么，但若是系列旗舰作品都跨平台发展，那绝对是游戏业天下大乱之日。日本国民RPG《勇者斗恶龙IX》已经花落NDS，奠定PS王朝根基的RPG双璧已失其一，《最终幻想XIII》是PS3制衡日本市场的仅有的骄傲，若失去该作，索尼经营了十几年的游戏软件优势将荡然无存，由其引发的雪崩效应将难以想像。

Square Enix社长和田洋一早已声明希望天下三分、势力均衡的愿望，限于其产品市场受众主要为日本玩家的特点，Square Enix一直以来只是在索尼和任天堂之间周旋。但《最终幻想》是真正的国际化品牌，而《最终幻想XII》的海外销量大不如前，Square Enix急需巩固该品牌的国际影响力，在欧美占领了半壁江山的X360无疑是一个很好的选择。

“《最终幻想》系列”销量

游戏名	平台	日本销量	北美销量	其他地区销量	总销量
最终幻想战略版	PS	137万	95万	13万	245万
最终幻想VII	PS	393万	309万	270万	972万
最终幻想VIII	PS	364万	234万	188万	786万
最终幻想IX	PS	280万	166万	84万	530万
最终幻想X	PS2	302万	274万	219万	795万
最终幻想X－2	PS2	241万	182万	98万	521万
最终幻想XII	PS2	242万	168万	84万	494万

(注：仅列出PS系主机相关作品销量)

“《勇者斗恶龙》系列”销量

游戏名	平台	日本销量	北美销量	其他地区销量	总销量
勇者斗恶龙IV(重制)	PS	121万	–	–	121万
勇者斗恶龙V(重制)	PS2	165万	–	–	165万
勇者斗恶龙VII	PS	412万	21万	–	433万
勇者斗恶龙VIII	PS2	361万	47万	60万	468万

(注：仅列出PS系主机相关销量)

2005年以来索尼游戏业务相关负面新闻

2005年3月7日

索尼召开新闻发布会公开管理层任免决定，原会长兼集团首席执行官出井伸之和社长安藤国威辞职，原副会长兼首席运营官霍华德·斯特林格及原副社长中钵良治分别取而代之，SCE社长久多良木健辞去索尼集团副社长及家电与半导体部社长职务，并且久多良木健在SCE所做的重要决策需要向斯特林格报告。久多良木健暗示，他是权力斗争的失败者。

2005年7月21日

微软在“Xbox峰会2005”上宣布《生化危机5》、《山脊赛车6》等大作将会在X360上推出。

2005年9月

索尼宣布未来三年内裁员1万人，关闭11家工厂以及一些长期亏损的部门，家电领域有15个部门被撤销，产品种类减少20%。

2006年2月

索尼发行了1000亿日元的企业债券，财务状况令人担忧。

2006年3月15日

SCE在“PS商业简报会”上宣布，PS3将从原定的“2006年春季发售”延期为“2006年11月发售”，蓝光规格无法确定成为罪魁祸首。

2006年3月

好莱坞多数电影公司完全停止了UMD业务，沃尔玛等零售大亨也将UMD撤下货架，UMD电影计划彻底失败。

2006年4月

索尼宣布SCE部门在2005财年内的利润比2004年大幅降低了80%，PS3的巨额研发费用为主要原因。

2006年5月8日

索尼正式公布PS3售价，昂贵的价格引起人们强烈不满，PS3实际游戏画面也令人失望。

2006年7月27日

SCE宣布其2006财年第一财季营业额同比降低近30%，净亏损268亿日元。索尼首席财务官大根田伸行承认PSP销量比预期中糟糕，在日本已经与NDS“陷入苦战”。

2006年7月

索尼因财务窘迫向20多家银行构成的企业信贷集团贷款800亿日元，这是索尼10年来首次申请如此大数额的企业贷款。

2006年9月22日

久多良木健在TGS基调演讲中宣布20GB日版PS3售价从59800日元下调到49980日元，并配备HDMI接口。分析家认为这是SCE影响力衰退的表现。

2006年10月19日

受PS3降价影响，索尼宣布将全年营业利润预期从1300亿日元下调到500亿日元。第二财季，索尼运营利润同比降低了94%！

2006年11月

PS3首批发货量比之前公布的数字更少，造成首发极度混乱的局面，多家知名主流传媒宣称：PS3不值得等待！

2006年11月

SCE宣布其2006财年亏损额将达到2000亿日元，成为索尼集团的第一亏损大户。

2006年11月30日

原SCEA总裁平井一夫就任SCEI集团社长，SCEI社长久多良木健退居二线担任会长。

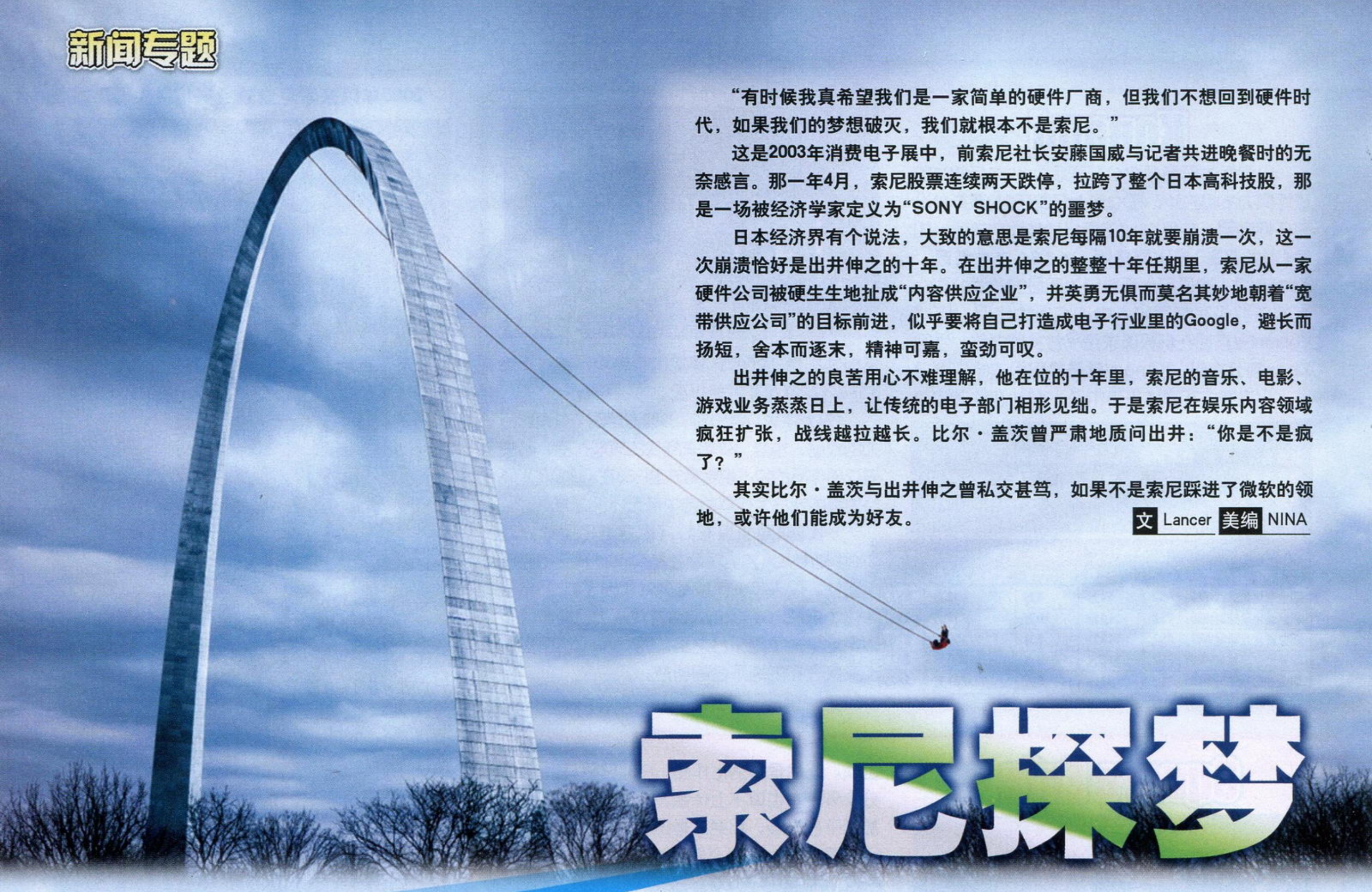
2006年12月12日

Square Enix在PSP上市两周年之际宣布将于NDS上推出《勇者斗恶龙IX》。

2007年1月

SCE宣布其2006财年第三财季净亏损542亿日元，PS2出货量同比降低16%，PSP出货量暴跌72%，PS3未达成200万台出货目标。

游戏机&3DM SMV
www.plumbook.cn



“有时候我真希望我们是一家简单的硬件厂商，但我们不想回到硬件时代，如果我们的梦想破灭，我们就根本不是索尼。”

这是2003年消费电子展中，前索尼社长安藤国威与记者共进晚餐时的无奈感言。那一年4月，索尼股票连续两天跌停，拉跨了整个日本高科技股，那是一场被经济学家定义为“SONY SHOCK”的噩梦。

日本经济界有个说法，大致的意思是索尼每隔10年就要崩溃一次，这一次崩溃恰好是出井伸之的十年。在出井伸之的整整十年任期里，索尼从一家硬件公司被硬生生地扯成“内容供应企业”，并英勇无俱而莫名其妙地朝着“宽带供应公司”的目标前进，似乎要将自己打造成电子行业里的Google，避长而扬短，舍本而逐末，精神可嘉，蛮劲可叹。

出井伸之的良苦用心不难理解，他在位的十年里，索尼的音乐、电影、游戏业务蒸蒸日上，让传统的电子部门相形见绌。于是索尼在娱乐内容领域疯狂扩张，战线越拉越长。比尔·盖茨曾严肃地质问出井：“你是不是疯了？”

其实比尔·盖茨与出井伸之曾私交甚笃，如果不是索尼踩进了微软的领地，或许他们能成为好友。

文 Lancer 美编 NINA

索尼探梦

梦想弄潮儿

8年前，索尼公布了PS2，其产品定位为“娱乐电脑”，具备网络接入能力。这是出井伸之的索尼转型计划不可或缺的环节，却也因此走入了在盖茨看来神圣不可侵犯的领地。盖茨曾希望通过私人交情说服出井伸之使用微软的操作系统，结果遭到当面拒绝，于是“中途岛计划”启动，愤恨的盖茨命Xbox团队：“给日本人点颜色瞧瞧！”

1995年秋，刚刚当上索尼CEO的出井伸之发表了激情四溢的就职演说：“终有一天，你会惊奇地发现，索尼无处不在……”

出井伸之曾被评为“最差CEO”，理由之一就是他将索尼的战线拉得太长，四处树敌，最终闹了个四面楚歌的境地。一位索尼高层曾经抱怨：“索尼什么业务都想插上一脚，各个领域都想当老大，这就要求各领域都要有划时代的产品，而这几乎是不可能的。”如果不是索尼固执地追求“客厅里的电脑多媒体”，企图用它的PlayStation系列产品挫败Wintel联盟，微软或许不会砸入40亿美元趟游戏业的混水。索尼不愿意成为又一个IBM，不愿意让PlayStation成为又一台PC，于是索尼在其多媒体之路中不可避免地遭遇微软，硬件业的巨鳄对抗软件业的豺狼，在一个软件与硬件水乳交融的战场里展开肉搏。

当业务主导从“硬件”变为“内容”，索尼的硬件业务本身也在悄然质变。PS2对Wintel联盟的挑衅险些让英特尔也迈入游戏市场。早在PS2刚发售时，久多良木健就曾打算将PS3变为芯片，像英特尔的奔腾一样，成为电脑娱乐领域的技术标准。索尼对CELL处理器的投资与PS3本身平起平坐，这块芯片将目光投向数码时代的所有消费电子，所有采用CELL处理器的电子产品都可以共享统一的技术框架，分享技术资源，从而缩减成本，并加快新产品的推出。如果索尼的野心实现，CELL将成为整个消费电子行业的心脏。

出井伸之曾经为索尼制定了一个企业口号叫“Digital Dream Kids”，国内有个较为诗意的译法叫“数码梦想弄潮儿”。其实区区幼稚小童(Kid)又岂能驾驭数码大潮，索尼为自己架构了一个统领数字化的美好前景，到头来却仍是一个爱做梦的小童。索尼芯片部门连续两年赤字，其70%的收益来自于向索尼集团其他子公司的销售所得，野心勃勃的CELL至今仍是PS3的专利。英特尔的45纳米处理器已经投产，而CELL才刚刚向65纳米进发。今年2月索尼终于开窍，中川裕接手芯片部门后开始处处回避英特尔的锋芒，并试图将CELL的生产外包。

“互联网和宽带是划破制造业天空的两颗陨石！”网络的迅速崛起曾让出井伸之萌生如此感叹。为了确保向网络时代的顺利过渡，出井伸之实施了被业内人士称为“买保险”的投资策略，所有与网络娱乐相关的领域都要涉足，不管索尼在该领域是否拥有优势。二十世纪的索尼为世界创造了无数个第一，二十一世纪的索尼已经在分散化的投资中迷失了自我。出井伸之在位期间给索尼戴了不少帽子，最后一顶是“传媒+技术企业”，这或许是出井伸之迷失到最后的幡然省悟。技术才是索尼的生存之本，经过多年不务正业地兜售理念，出井伸之在“SONY SHOCK”之后总算有所觉悟。此时的索尼在多个尖端技术领域早已落后于人，液晶电视技术落后于三星，手机领域落后于诺基亚，VAIO败给了NEC和富士通，出井伸之不想成为索尼的历史罪人，索尼的60大寿即将到来之际，出井伸之出台了“转型60”计划。再造索尼需要新的经营思维，出井伸之在他最后的在位时间里打破了日式企业的传统制度，引进了美国企业的管理模式，让公司外部人员成立董事委员会，由委员会挑选管理人员，打破了日式企业论资排辈的传统，为斯特林格这位空降兵的出现创造了机会。

全方位出击的索尼就像一盘散沙，虽大而全，但缺乏核心竞争力。因此，斯特林格上台后的最大目标就是聚沙成塔，“Sony United”成为斯特林格时代的主旋律。

2005年3月7日，索尼召开新闻发布会宣布了高层大换血的决定，斯特林格向记者宣布：“今后我要把力量集中到开发方面，以工程、技术为两大支柱，向消费者提供最好的电子设备和娱乐。”

但索尼已经无法回到硬件时代，满载着“整合”理念的PS3和斯特林格开了一个天大的玩笑。

www.plumbook.cn

天生自负

一直以“高端”自居的索尼天生有股傲慢的气质。索尼的工程师们自豪而自负，他们沉浸在自己的技术世界中，因为放飞创造力是索尼的创社宗旨。自Walkman诞生以来，索尼相信自己能够成为潮流的引领者，索尼的管理者们总是在产品计划会议中提醒工程师：“你们不是在研究欲望，而是在创造欲望。”索尼创始人盛田昭夫相信，索尼不需要倾听用户的意见。“我们要用新产品引导公众，而不是去问他们需要什么东西。所以我们不要搞大量的市场研究，而是要通过交流来教育公众，从而创造出一个新市场。”盛田昭夫的这种经营思想曾经诞生了不少令人惊喜的产品，也为数码时代里的SONY SHOCK悲剧埋下了伏笔。数码时代里的市场方向瞬息万变，索尼却迷失在自己规划的未来蓝图中无法抽身，对自身市场引导力的迷信已经深入索尼的骨髓，以集团内部强强联合为目标的“Sony United”并没有改变索尼对市场方向反应迟钝的本质。

为了提高索尼的市场引导力，斯特林格将希望寄托于索尼品牌形象的再造。2005年9月14日，斯特林格为索尼开设了一个新职位——首席营销官，其作用在于重塑索尼品牌，首位就任者正是SCEA副总裁安德鲁·豪斯，这在某种程度上暗示着斯特林格对于PlayStation品牌的信赖与重视。斯特林格在各种场合不厌其烦地阐述PS3对索尼的重大意义，因为它是“Sony United”理念最直观的呈现，在它的身上联合了索尼游戏部门、家电部门和网络部门的努力，它同时也是出井伸之网络战略的转世重生。不过在它的身上很不幸地再次继承了索尼闭门造车的封闭思想，无视市场主流和消费者的需求，坚信可以通过自己的独有格式为消费者创造欲望，即便这意味着让消费者为自己不需要的部件多掏200美元。

索尼一直在用高品质和高价位塑造高端形象，以至于当SCE将PS的售价制定为299美元时，索尼高层险些以“不懂经商之道”为由解雇德中晖久这位始作俑者。游戏市场是一个硬件为软件服务的市场，硬件低价策略是不变的真理，索尼却在享受了两代辉煌后数典忘祖，久多良木健在日本某网站的采访中竟道出“PS3将在软硬件上同时盈利”的昏话，索尼的自大主义着实是病入膏肓。

现任索尼社长中钵良治曾直言不讳地指出：“索尼变得愈加自大，总想发明出超前的产品，而不愿追随消费者的口味。”蓝光是PS3的危机之源，索尼在大多数消费者仍不知蓝光为何物时匆匆上马，将一种碟片出货量不到百万张的新格式强行推向数百万用户，让索尼的游戏支持者们为其多媒体计划埋单。然而真正的埋单者其实是索尼自己。索尼的品牌形象早已在落后的技术实力和泛滥的产品种类中蒙尘，一贯走亲民路线的PlayStation却在加装了华而不实的功能后改走高端。这种方向性变更是对主体游戏市场的背弃，至少在蓝光成为主流之前，索尼将很难进行PS2用户向PS3的整体转移，而这段漫长的时期为竞争对手留下了千载难逢的可趁之机。

统领游戏市场十余载的索尼对于PS3开局之难不可能毫无预见性，也不是没有考虑到强行将超前的蓝光规格打入主流市场潜在的负面效应，问题在于索尼高估了铁杆用户们的忠诚度，也高估了第三方对索尼的依赖性。按照以往的经验，新主机的首批购买者对于价格并不敏感，但前提是该主机必须具备不可替代性，也就是说该主机的游戏阵容或性能是同类主机无法提供的。微软的精明之处在于让PS3成为一台完全可以被X360替代的主机，它用HD-DVD外挂光驱削弱PS3的蓝光播放优势，用《战争机器》让PS3的性能优势荡然无存，而更为重要的是，它让第三方在潜意识中将X360作为PS3的代替品。

现代游戏工业已经进入大投资、大风险时代，高昂的游戏开发成本让软件商拼了老命地实施跨平台战略，希望通过分散化投资降低风险，为此得罪老东家也在所不惜。每个季度结算一次的财务报表是摆在软件商经营者面前最现实的问题，要让投资者开心、让董事局满意，经营者没法抱着PS3的空壳不放，X360的先发优势使其率先跨过了被第三方视为心理基数的千万大关，为抢占次世代市场份额，保证财年收入，X360至少从目前来说是一个比PS3更有保障性的选择。而第三方战略重心的转移将可能导致PS3陷入长期缺乏大作，主机销售速度慢的恶性循环。

《新闻周刊》记者曾经爆料“索尼的傲慢是《GTA4》跨平台的主要原因”。一直独孤求败的索尼长期自我感觉良好，对于第三方缺乏关怀并不稀奇，Namco这位长期与索尼同气连枝的孔怀兄弟也曾抱怨其所受待遇今非昔比。不过笔者相信，即便索尼遇上火烧家门的惨境，对于《GTA》这种举世罕见的千万级大作也不至于置若罔闻。SCEWWS总裁菲尔·哈里森曾言，《GTA4》跨平台的真正原因是其成本太高，单凭PS3的装机量已不足以让Rockstar收回投资。在这句话中恐怕还暗含着另一层涵义——微软的崛起让第三方在与索尼的谈判中掌握了更具分量的筹码，所谓大难临头各自飞，曾经的战友们在索尼危难之际或向第三者暗送秋波，或另择良木而栖，更有甚者干脆干起趁火打劫的勾当，在大作独占权上漫天要价。

早在PS时代，索尼为了打造独占品牌，经常通过权利金优惠、技术和资金支持、营销支持等方式将任天堂的麾下干将悉数挖走。那时的任天堂并不缺钱，只是骄傲的山内溥始终不愿放下身段，终于在来者不拒、去者不追的傲慢态度中让自己的帝国变成了孤岛。索尼江山大定之后，昔日盟友的特权被逐步剥夺。索尼从1998年4月开始数次改革权利金结构，但迫于PS和PS2一家独大的局面，大多数厂商只能是敢怒不敢言。讽刺的是，十几年后风水轮流转，这一次索尼不仅缺钱，而且因过于宏大的梦想让自己身心俱疲。索尼没有被遗弃，但众星捧月的时代已一去不复返。

多梦之夜

2007年对于索尼来说是一个不错的开局，虽然PS3仍在泥潭中徘徊，但BRAVIA已经占领了美国31%的市场份额，连续三个季度蝉联全球液晶电视销量冠军，与排在第二名的三星(22%)拉开了遥远的距离，索尼股价从PS3发售初期的4500日元回升到6500日元。除了PS3和“电池门”事件外，索尼的一切几乎都在斯特林格的既定目标中前进。年初的消费电子展中，斯特林格在媒体的采访中露出了羞涩的微笑，他告诉人们“索尼将在2007财年实现5%的盈利”。那一天，索尼的股价暴涨了6.5%。

骄傲的索尼正在纡尊降贵，投入价格战的大潮，以BRAVIA为首的消费电子产品通过低价策略席卷市场，斯特林格宁愿抛弃“索尼溢价效应”(即因品牌优势享受比同质量同类产品更高的价格)，为的就是取回其在电子市场上的失地，重振核心业务。2006财年第三财季，索尼消费电子产品销售额提高了12.1%，除了BRAVIA这个大功臣外，另外一个突出贡献者来自游戏部门——不过并非PS3，而是本该逐步淡出市场的PS2。

2006年11～12月份期间，PS2在北美的总销量超过240万台，几乎是Wii的两倍，比X360高出约50万台。据市场评级机构标准普尔估计，2007年PS2仍将保持强势，预计年出货量将达1100万台，而PS3仅有700万台。实际上，PS3的一连串战略性失误及其目前所处颓势让人们严重误读了SCE的真实经营状况。SCE在2006财年的17亿美元亏损(实际数字可能还会更高)是人们看淡索尼前景的主要原因，不过人们显然忽略了PS2这个强势因素。目前每台PS2的净销售利润为8美元，也就是说今年仅在PS2硬件销售上的利润就有8800万美元，而这比起权利金收入只不过是微不足道的数字。高盛投资公司预计，索尼本财年在PS2游戏权利金上的收入将会达到14亿美元。这个数字对于核心玩家群来说可能是难以理解的，因为在2007年后的PS2游戏发售表中，已经很难找到令人眼前一亮的作品；其原因在于PS2是最大的非核心玩家市场，而针对此类玩家的体育游戏、影视作品改编游戏和低龄向游戏才是真正的市场主力，在2007财年内，对于EA、Activision等主力软件商来说，PS2游戏仍是经济支柱。

次世代战争的第一回合是面向核心玩家的战争，PS3已经在这一回合中败北，而战争的第二回合将是面向非核心玩家，此役的胜负将决定游戏市场的最终格局。索尼最大的王牌不是蓝光、不是CELL也不是RSX，而是全球1.1亿的PS2用户，用户的品牌购买惯性是索尼最大的优势，而微软一直用尽公关资源努力将索尼系的软件阵容照搬到X360上，目标也是那1.1亿的必争之地。庞大的PS2用户基数是索尼冒死将PS3作为多媒体战略突破口的信心所在，但索尼的软件优势正被微软逐步消弭于无形，而价格因素、HDTV的普及度问题、以及PS2的过于成功让次世代的过渡期空前漫长。漫漫长夜势必多梦，索尼之路注定坎坷。梦醒时分，PS2功成身退，届时谁主沉浮自有分晓。

电脑爱好者&3DM-SMV
www.plumbook.cn

劳拉找到宝藏的同时，
这家公司失去了灵魂，
在经历了衰退之火的历炼之后，
现在Eidos重新踏上了寻找灵魂
的冒险之路。

本刊特约记者专访
Eidos德国分公司

Eidos 走出古墓

透过德国Eidos办公室的落地窗，可以看到刚刚被一场春雨洗刷过的汉堡市政厅、著名的购物街鹅市和德国商业银行的总部大楼。不过在这之前，你的注意力必定会被窗前那座真人比例的劳拉塑像所吸引。“雨过天晴，是我们对你最好的欢迎。”这间办公室的主人，Eidos德国总经理Rolf Duhnke微笑着向我表示，仿佛这是一家可以控制天气的公司。即使并非如此，作为欧洲乃至世界主要的第三方游戏开发商，Eidos依然成就了很多玩家的数字娱乐梦想。除了拥有全球最炙手可热的女性游戏形象，Eidos公司在深陷困境时，又戏剧性地迎来了复兴，这段经历同样堪称神奇。也正因为如此，我们决定拜访Eidos德国，倾听他们的生存之道，洞悉他们眼中游戏产业的未来。

▲任何来访的客人首先看到的一定是劳拉。

文 Delphi 美编 NINA

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

复兴与生存之道

至少从2001年开始，评论者笔下的Eidos逐渐被描绘成一家“拥有众多具有市场号召力的游戏品牌，但经营业绩却总是令人失望”的游戏公司。糟糕的成本控制能力、过于倚重《古墓丽影》的销售表现、对旗下游戏产品缺乏长远规划，这些弊端在2004年逐一显露出来。首先，Sports Interactive公司宣布脱离Eidos，毫无疑问，这次开发资源的重大流失，对“《冠军足球经理》系列”的发展造成了实质性打击。接着，为了弥补财政年度的亏空，Eidos又做出了提前发售《古墓丽影：黑暗天使》的错误决定。事实上，即使忽略掉游戏系统对原作的种种背离，单就本身存在的众多BUG和丢帧现象来说，也注定了该作发售后遭遇媒体和玩家恶评的命运。在不断调低预期收入的同时，公司的财务状况也陷入困境。Eidos董事会最终发布了一份简短声明，表示公司“正在审视一个替代性的解决方案。”预示着这家曾经风光一时的游戏公司，终于进入了“并购时刻”。

待价而沽的Eidos，得到了微软、EA、索尼、Ubisoft、Activision、Take-Two——几乎所有游戏发行商的青睐，但这并不意味着故事会有一个皆大欢喜的结局。事实上，这些开发商觊觎的只是《古墓丽影》、《杀手47》、《冠军足球经理》这些金字招牌，一旦被收购，Eidos很可能将从人们的视线中消失。经过一番权衡，Eidos董事会准备接受来自美国的Elevation Partners公司的收购案，这家公司的总裁正是鼎鼎大名的U2乐队主唱Bono，Eidos的股东们或许并不热衷Bono那首脍炙人口的《All I Want is You》，真正让他们动心的是超过1.35亿美元的并购交易金。随后发生了戏剧性的一幕，出乎所有人意料，Eidos昔日的竞争对手英国SCi娱乐集团后来居上，采用换股方式成功收购了Eidos。

Eidos拒绝1.35亿美元的现金收购，公司董事会全体无异议地通过了SCi的换股收购，这样的决定似乎并不符合逻辑。然而事实上，这也许是Eidos可以做出的最好选择。SCi是一家财务状况良好，精于内部管理和成本控制的公司，不过除了军事模拟风格的第三人称团队射击游戏“《冲突》系列”之外，这家公司的游戏品牌乏善可陈，而Eidos的长处恰恰是强势的游戏品牌和销售渠道。这两个在英国本土市场竞争多年的对手意识到，化敌为友，优势互补才是明智的选择。并购后，Eidos的公司品牌得以保留，并全面负责SCi旗下游戏产品的开发和推广工作， 在业内以善于优化组织结构著称的SCi首席执行官Jane Cavanagh对Eidos的管理机制和成本控制体系进行了大刀阔斧的改革，这也为Eidos的迅速复兴奠定了基础。

谈及这次收购，Eidos产品副总裁Ian Livingstone意味深长地表示：“我们是天生的一对，这对英国游戏产业来说，也是一件值得庆幸的事情！”这句话折射出英国游戏业所面临的危机——不但逐渐失去领跑欧洲的位置，本土开发商也面临被外资大举收购的窘境。苏格兰游戏公司DMA在1997年创造了《GTA》，随后便将游戏版权卖给了美国公司Take-two，“《神鬼寓言》系列”的开发商Lionhead也被微软并购，SCi/Eidos成为英国目前惟一的本土游戏发行商。不过Livingstone依然坚信英国游戏产业还有机会：“抱怨政府对本土游戏产业缺乏扶持力度于事无补，现在最重要的是我们游戏人能够真正行动起来。”

事实上，这次并购就是英国游戏产业自救行动的一部分，而且确实带来了立竿见影的效果。2006年，Eidos推出的《古墓丽影：传奇》全球累计销量突破290万套，SCi年度收入比预期猛增25%，欧洲多家证券机构将SCi的股票评级提升为“持有”。Eidos另一部大作《杀手47：血钱》仅在美国市场的销量就突破了50万套。但同时Eidos在英国市场所占游戏份额仅为3.7%，这是一个亟待提高的数字。如果说并购为Eidos复兴提供了发展契机，显然我们更加关心Eidos的现行政策能否推动公司长远发展，而这就是我们走访Eidos德国的主要原因。

Eidos德国不仅是Eidos全面复兴的缩影，更是Eidos全球战略的重要一环。Eidos在德国游戏市场的销售额仅次于美国，与英国本土市场基本持平。众所周知，德国拥有欧洲最严格的游戏审批和评级制度，Eidos德国的本土化工作尤为出色，成功确保了游戏作品的“大众化”，目前销量超过20万套的游戏共有8款。SCi并购Eidos后，Eidos德国并没有上演裁员风暴，公关经理Theodossios骄傲地告诉我：“因为我们做得很棒！”事实上，这样的说法依然显得低调，Eidos德国的办公地位于市中心的闹市区，租下了由苏黎世银行兴建的玻璃顶写字楼的整整一层，这里的房租是整个汉堡地区最贵的，Eidos公司经营效益之好可见一斑。

▲Eidos德国的老板Rolf Duhnke。

▲市场部的负责人Lars Winkler。

除了本土化工作，Eidos德国最重要的职责还在于沟通、协调Eidos下属的游戏制作公司，比如“《古墓丽影》系列”的开发商水晶动力，“《杀手47》系列”的制作公司IO Interactive，“《冲突》系列”的制作组Pivotal Games以及《冠军足球经理》的新锐开发商Beautiful Games Studios等。Eidos吸取了过往的教训，更专注于规划游戏产品未来的发展，而对具体的游戏开发工作，则给予下属制作组充分的权限。Eidos

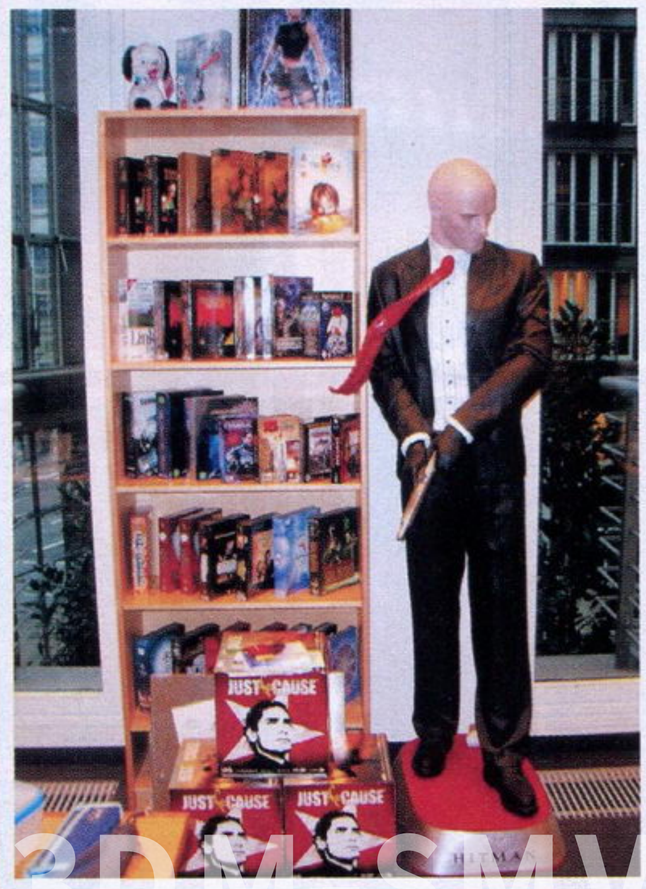
德国Eidos的模型珍藏

▲Eidos的荣誉展示柜，里面的一些模型玩具价值不菲。

▲Eidos德国公关经理的个人收藏。

▲这款晚礼服劳拉是《古墓丽影2》发售时的限量赠品。

▲甚至在公司的储藏室，也有劳拉的身影。



▲Eidos德国的游戏产品展示柜。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

德国在建立之初，就强调“创新环境”和“玩家社群”的重要性，而现在这两项政策已经上升为Eidos的发展战略。Eidos德国老板Rolf Duhnke特意向我解释：“选择(市中心)作为我们的办公地，并不是为了炫耀我们的经营业绩，而是这里有可以满足(我们的)创新环境。”同市场保持近距离接触，掌握最新、最前沿的科技信息，办公环境愈来愈成为刺激创新的重要手段。今年Eidos在加拿大蒙特利尔建立新的制作公司，同样是考虑这座城市拥有雄厚的创新资源。

正如未来学家托夫勒所言，“未来经济最重要的体现就是消费者与公司开始互相创造价值，成功的状态是两者之间的距离感会越来越小”。深谙此道的Eidos德国非常注重同玩家的互动交流，我在Eidos采访的时候，正好碰到公关经理在网上搜索《古墓丽影》的玩家站点或论坛，然后他会发邮件同管理者取得联系，让这些站点获得官方认证资格，今后不但定期发送相关游戏资讯，而且这些站点和玩家都有机会受到邀请参与一些游戏测试，玩家的疑问和抱怨，Eidos德国也会及时进行沟通。而对他们的义务要求却很简单，不能发布盗版信息而且不能传播有损于劳拉形象的暴力或色情作品。这些手段成功地拉近了Eidos同消费者之间的距离，而这项工作的花费远远要比在媒体上打广告低廉许多。

作为一名旁观者，你很难在短时间内将Eidos的生存之道梳理清晰，所以当我坐在Eidos德国总经理Rolf Duhnke面前时，这就成了我的第一个问题。Duhnke的回答非常坦率：“低成本游戏的利润率一般要高于高预算的游戏大作，续作要比开发原创新作更容易赚钱，但过度专注于这两点，会让游戏产品陷入死局。低成本同样可以有大制作，这取决于公司的整体政策和游戏开发者的态度，冷静、节俭、面对机遇又敢于高投入的战略，正是Eidos的生存之道。”所以Eidos每年开发或代理的游戏，超过一半的作品都是低成本的制作，不过玩家在Eidos的产品线中依然可以看到，X360动作射击大作《夺命双雄》的预算接近千万美元，秘密制作中的《古墓丽影8》很可能成为Eidos公司历史上开发费用最高的一部游戏。

在不影响游戏开发质量的情况下，Eidos通过整合游戏开发团队，削减非游戏研发费用，大力挖掘游戏之外的附加价值来降低开发成本。《古墓丽影》就是一个很好的例子，该系列游戏的全球销量达到了惊人的3千万套，累计创收15亿美元，而这部游戏创造的附加价值超过了5亿美元，劳拉不仅先后登上全球300多份杂志的封面，在模型玩具市场也有出色的表现，而且还是两部电影的主角，并为Visa信用卡、雀巢咖啡等国际知名品牌代言。在问及《古墓丽影3》的电影拍摄计划时，Duhnke幽默地表示：“这要看安吉丽娜的档期安排，当然我们希望布拉德·彼特先生能够发挥积极的影响……是的，我们有了一个出色的剧本，新的电影正在筹划中，现在还处于前期准备阶段，所以没有太多内容可以透露。”

正是由于公司先前过于倚重《古墓丽影》所造成的惨痛教训，因此尽管Eidos上下都难掩对劳拉的喜爱，Duhnke仍然不希望人们将Eidos称为“古墓丽影公司”。“过去的日子让我们学到的教训是，不应该将公司的命运投注在少数几款游戏作品上，这反而会对游戏本身造成伤害，未来我们将继续全力发展“《古墓丽影》系列”，同时，我们也会打造几款全新的作品，这符合公司的利益也顺应玩家的期待。”前不久，华纳公司宣布参股SCi，在保持公司独立运营的基础上，Eidos获得了华纳兄公司旗下大量知名卡通人物的游戏改编权，进一步拓展了公司的产品线。

次世代舞台

德国Eidos的工作环境

■德国 Eidos 员工在工作。

■德国 Eidos 的会议室。

■德国 Eidos 的厨房。

■德国Eidos的档案室。

即便Eidos不是一家“古墓丽影公司”，Eidos德国的工作环境依然充斥着大量《古墓丽影》的元素。来到公司接待前台，首先映入眼帘的是一座真人比例的劳拉塑像，在每个员工的办公桌上，还可以看到摆出各种动作的劳拉模型，甚至公司厨房的咖啡杯上也印有《古墓丽影》的标记。公司惟一没有出现劳拉身影的房间就是会议室了，这里摆放的是一脸冷酷表情的光头杀手塑像，大概是希望为公司会议营造出一种肃杀的气氛吧？(笑)值得一提的是，公司的每一座劳拉塑像或模型，几乎都一尘不染，擦拭它们成为员工们每天习惯性的工作。Eidos的接待小姐Anika非常漂亮，一袭金发，外貌酷似好莱坞明星薇诺纳赖德，不过很遗憾，她委婉拒绝了我的拍照请求，这也成了保密协议规定的禁止拍照内容之外，惟一缺失的照片。

随着采访的深入，你会强烈感受到在这里工作是多么的惬意。员工办公室相当宽敞、漂亮，并没有采用压缩空间的隔板设计，Eidos德国的员工充满了童趣，你可以看到他们绘制的卡通漫画和搭建的乐高积木。办公区有很多绿色植物，公司过道摆放着好几台X360和PS2试玩机，运行的游戏主要是《杀手47：血钱》和《古墓丽影：传奇》，公司厨房那台咖啡机泡制出的香浓咖啡更让我赞不绝口。不过这里给我感受最深的是，每一位工作人员都对现实生活怀着一颗“珍视并敬畏的心”，正如公司市场主管Lars Winkler所言：“创意之源来自大自然，来自我们生活的周遭，一天12小时玩游戏，也许会让你成为一名出色的玩家，但很难成为一名优秀的设计师。”

在参观过程中，我还看到了X360、Wii、PS2、PSP的游戏开发机，游戏运行和调试工作都要在上面完成，后台程序测试也依赖于开发机，不过即便如此，游戏制作的很多工作流程依然需要通过电脑来完成。这里发生了一件有趣的事，我当时拍摄了几张Wii开发机的照片，事后也通过了Eidos德国的审查，不过几天后我还是接到了他们的电话，原来我拍摄的照片上清楚地显示了Wii开发机的客户编号，如果泄露出去，任何人都可以给任天堂打电话，寻求技术支持，从而掌握一些Wii游戏开发的机密情报。

采访次世代游戏开发商，次世代主机战争显然是一个无法回避的话题。Eidos德国市场主管Lars Winkler却有不同的看法，“我更愿意将之称为次世代舞台，而不是次世代战争！”我追问道：“但是舞台上总会有一个主角”，Winkler微笑着回答：“如果这部戏足够好看，真的会有人那么关心主角是谁吗？”显然，Lars Winkler持有的观点并不激烈，他认为Wii在日本已经取得了令人瞩目的成功，X360在美国处于领先地位，而PS系主机在欧洲成功的历史，让他相信索尼在欧洲依然处于不错的位置。比起预测胜负，Winkler更乐于分析三大硬件厂商的市场战略。

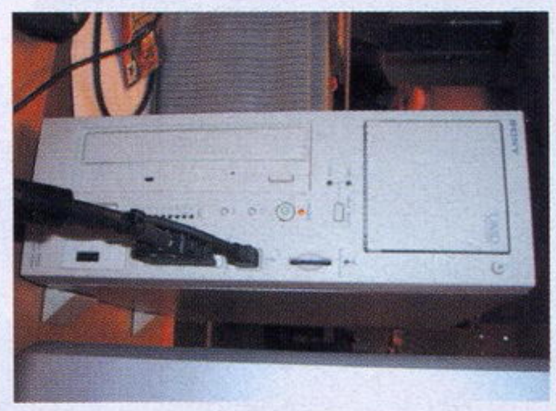
很多人将目前PS3所面临的困境归咎于索尼对并不成熟的蓝光播放器的热

www.plumbook.cn

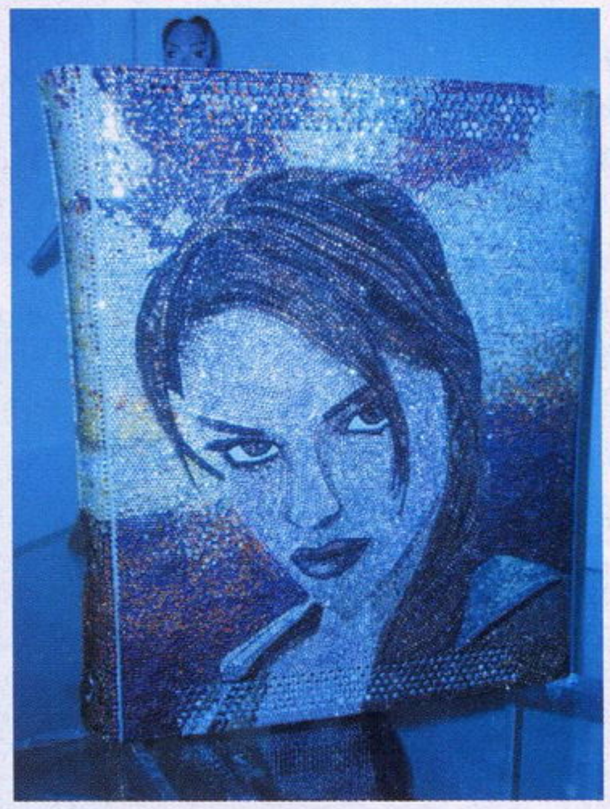
开发工具大揭密

▲这就是 Wii 的开发机，由于机身有客户编号因此进行了模糊处理。

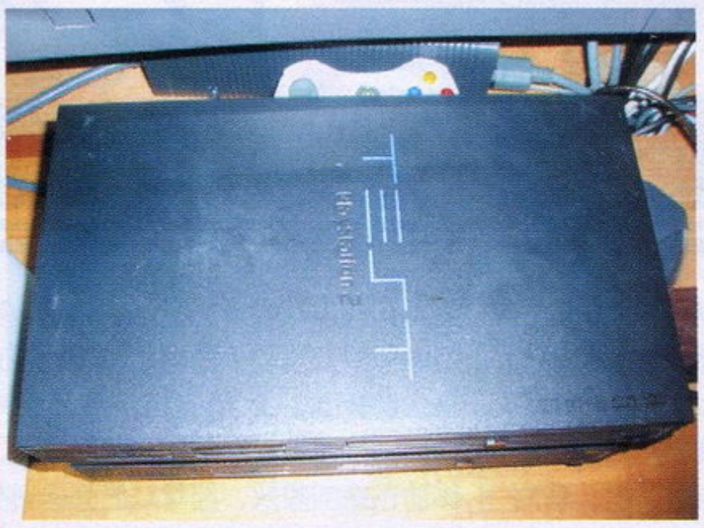
■带开发模块的 X360。



▲PSP 的游戏开发机。

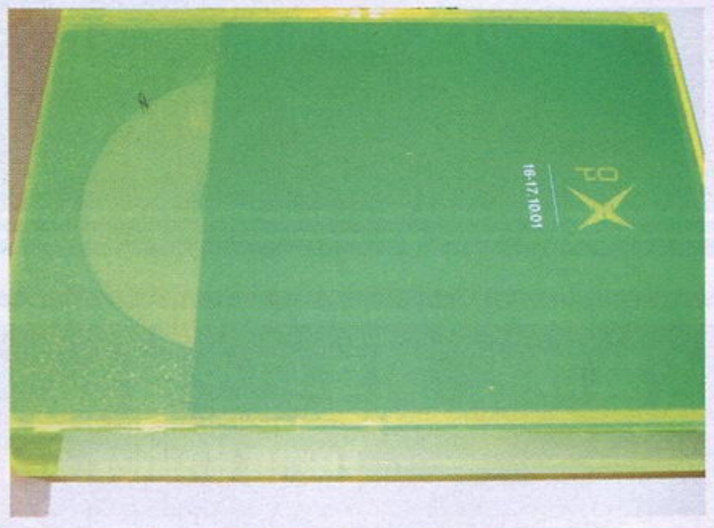


▲全球惟一一款马赛克风格的劳拉版 X360，制作成本是 1 千欧元，不过他的收藏价值显然难以估量。



▲PS2 的游戏开发机。

▲Xbox 的开发机。



▲德国 Eidos 公关经理在 X360 首卖会上的战利品。

衷，以及高昂售价和缺乏独占大作的支持，但这些因素无法完全解释索尼的技术创新为何难挡任天堂的理念创新，如果仅仅指责索尼的媒体梦想过于庞大，我们又无法忽略比尔盖茨、默多克类似的雄心壮志。“蓝海战略”又成为了另一种时髦的解释，但即使《蓝海战略》原书的两位作者也无法令人信服地解释蓝海战略同细分市场有什么本质性的区别，何况作为红海霸主，索尼采用蓝海战略无异于一次自我放逐。成功的方式并不多，关键还在于执行。事实上，这无关创新，而是又一个关于成功的话题。目前全球产业的成功逻辑已经逆转，创新产品首要的优势是向大众甩出一个极具诱惑力的新概念，然后集中精力追求投放时间上的“兵贵神速”。PS3成功地营造出高机能、高清画质的产品形象，但最终输在了时间上，不仅给了竞争对手微软两个圣诞节，更让任天堂的Wii成功上演了一次堪称经典的创新“闪电战”！

在创新概念上，索尼曾经占据主动，蓝光光驱、HDMI接口、CELL处理器，PS3在消费者群体中成功营造出一种鲜明的高端形象。那时，无论是正面报道还是负面批评，至少舆论都认可PS3正在扮演的高端角色，这让索尼的竞争对手只能被动迎战，微软表态PS3机能难以充分发挥，任天堂则继续为自己的异质战略辩护。但无论如何，当时玩家头脑中的印象，逐渐倾向于强大机能是次世代游戏主机不可或缺的一部分。如果索尼在那时能够迅速调动公司各方面力量将这个概念转化成产品推向市场，也许今天我们讲述的就是另外一个故事了。可见，一味倚仗技术优势支撑创新而忽视市场抢占先机的战略，已经深陷保守主义的泥潭。反观任天堂，于2005年9月6日对外公布独特的动作感应式手柄，次年4 月又将革命更名为Wii，再到年底全球发售，任天堂深刻洞察到目前全球产业竞争加剧，技术门槛降低，要保持领先，必须快人一步的道理。

任天堂市场战略的大胆之处在于，Wii并非尽善尽美，发售后出现的腕带质量问题，网络服务频道数目有限，真正体现Wii精髓的游戏作品只有《Wii Sports》、《第一次的Wii》等少数几款。显然，这款主机还存在一些不足，但这些问题并不致命，完全可以在日后通过其他方式逐步改善，如果等到万事俱备才上市，那么市场机会很可能早已不复存在。更重要的是，随着PS3数次延期，其高端性能的光环正逐渐丧失光泽，而Wii的体感游戏方式却成为了游戏业新的时髦话题。对于索尼抛出的六轴感应系统和Home社区，Winkler显得有些不以为然，“索尼目前的当务之急，并不是追随任天堂或微软的发展战略，而是要在业内和消费者群体中重新树立PS3的高端形象，夺回话题的主导权。”

在当前产业界，游戏厂商高层“炮轰”某一游戏主机，已经是一件司空见惯的事情。当然，这样的行为更大程度上是基于商业上的考虑，比如试图影响硬件厂商的权利金和分成安排。事实上，三大硬件厂商逐鹿次世代游戏舞台，对大多数第三方游戏厂商来说，维持一种动态平衡关系，显然是更加有利可图的策略。与Eidos德国很多游戏开发人员的对话，让我深有感触，这些普通的游戏制作者，并不视游戏开发为“生意”，他们对这份工作保持了一种很质朴的爱。

Eidos德国产品主管Behrens Marcus直言不讳地表示，三大游戏硬件厂商不时传出的火药味十足的言论，除了煽动各自支持者的情绪外，没有其他好处，这让玩家们愈来愈沉溺于主机间的争论，而忽视了游戏软件本身。“作为一名设计师，我们对游戏主机没有太多的个人好恶，我的职责是为它们开发适合的游戏，如果一部主机没有适合的好游戏，那是游戏设计师的耻辱。”另一位员工Heinen Sven也表达了类似的看法，“我不愿听到玩家说我们的一款游戏是次世代战争的‘砝码’，我只关心他们是否真正爱玩，是否能从中得到巨大的乐趣。”

对大多数第三方游戏厂商来说，至少在当前，为三大平台开发游戏是一种必然的选择。不过每家公司都会有各自的侧重点，Eidos的开发重心明确放在了成熟的X360主机上。有两个细节很能说明问题，除了少数行政人员，Eidos德国的员工都拥有X360主机，在他们的办公室中，我甚至看到了一张员工成就排行榜，目前排名第一的员工，还差200点成就点数就破万了。一位开发人员告诉我，“Eidos在开发X360游戏时会特别考虑成就点数系统，成就点数的分配甚至直接影响到玩家的游戏体验。”Eidos目前制作中的两款X360大作都是动作射击类型(还包含PC版本)，分别是《夺命双雄》和《交叉火力》，这两部作品是Eidos次世代战略重点扶持的游戏品牌，也是Eidos试图改变公司业绩过于倚重古墓丽影的精心布局。产品主管Behrens Marcus介绍说：“Eidos以往的产品线，更重视玩家单机游戏的体验，而这两款作品，则是为了充分发挥网络对战的魅力，为X360用户量身定造的。”

注：蓝海战略指的是开拓新市场的商业战略，“蓝海”是一个全新的、鲜有竞争对手的市场，而“红海”则是竞争极其激烈的、饱和的市场。

www.ptumbook.com

Eidos的年度重头戏

在数字和信息主导的时代，在开发预算激增、竞争日趋激烈的市场环境下，Eidos是否有足够的时间和余地来迎接新的挑战？2007年，Eidos主打的四款次世代游戏，分别是X360的《夺命双雄》、《交叉火力》，Wii的《乐高生化战士》以及PS2的《古墓丽影周年纪念版》。也许这四款游戏，会提供给我们一个有说服力的答案。

《交叉火力》

Crossfire

发行商：Eidos

制作商：Pivotal Games

游戏类型：FPS

发售日期：2007年第四季度

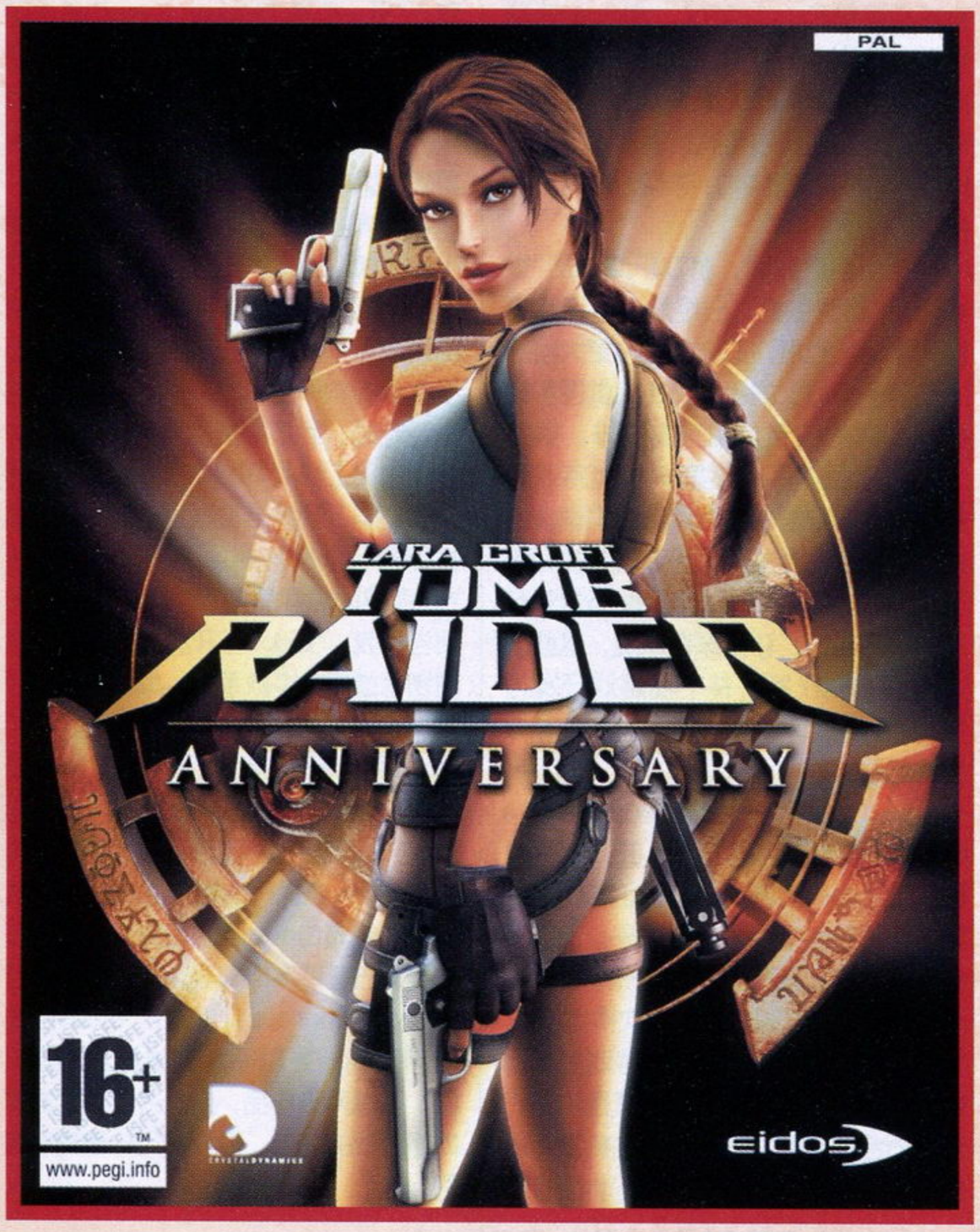
与融合潜入元素的动作射击游戏《夺命双雄》不同，《交叉火力》是一部正统的军事题材FPS游戏，而且这款游戏的核心系统同EA开发的《战地双雄》非常相似，游戏主角是两名受到政府雇用的特工人员，被派遣到世界热点地区的战斗前线，完成若干艰巨的任务。对于近期这种双人协作游戏模式的流行，产品主管Behrens Marcus解释说："以往传统的小队模式，玩家布置任务后AI就会执行，然而这种双人协作模式有时要求AI必须迅速做出反应，而不是等待玩家的指令。AI技术的成熟，让我们现在可以实现这种级别的互动。"出于市场宣传的考虑，Eidos目前并没有公布这部作品的具体信息。Pivotal Games的代表作是军事模拟风格的团队战术游戏"《冲突》系列"，玩过系列作品《沙漠风暴》或《全球反恐》的玩家一定会对游戏高拟真度的军事模拟风格印象深刻。Behrens Marcus表示预计今天夏天Eidos会公布这款游戏的详情。

《古墓丽影 周年纪念版》

Tomb Raider: Anniversary Edition

发行商：Eidos　　制作商：Crystal Dynamics

游戏类型：A·AVG　　发售日期：2007年5月29日

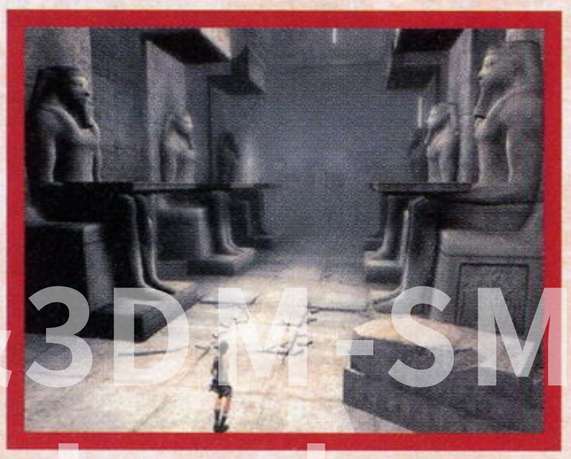


我并不算"《古墓丽影》系列"的铁杆玩家，不过在试玩《周年纪念版》的内部版本之后，我甚至开始考虑在Eidos德国申请工作实习。在我看来，《古墓丽影 周年纪念版》是继去年《宿命传说》PS2版之后，最有诚意的一部重制作品，我毫不犹豫地将剩下的所有时间都花在了这款游戏上。产品主管Behrens Marcus因此得意地表示："当劳拉再次遭遇暴龙时，传奇的游戏引擎将带给玩家极大的视觉震撼，这是一部回归游戏成功原点的作品，并不是简单的重制，它所体现的理念和风格也将被《古墓丽影8》继承。"周年版中的劳拉面容更接近初代形象，显得非常清秀可爱。游戏一开始，会出现一个对话框，"你是否希望像一名真正的古墓探险家那样展开冒险？"，如果选"是"，游戏中将不会有任何提示并关闭劳拉"自动抓取"的功能，由于周年纪念版的动作成分比重加大，如果关闭该功能，对玩家的操控技巧将是很大的挑战。

游戏继承了《古墓丽影：传奇》的侧跳、钩索移动等动作，现在还可以利用钩索攀墙。比如在克洛贝克古墓场景中，劳拉从一块巨石上跳下，下面是一些圆形木桩，她在木桩上轻巧的移动，这里增加了一个全新动作，在跳到原木的一刹那，保持身体平衡，接着劳拉又跳上一个斜坡，顺势滑下然后攀上另一个平台，如果操作熟练，这几组动作一气呵成，配合劳拉矫捷的身姿，可以给玩家带来极大的视觉享受。初代游戏中最先登场的蝙蝠，在周年版中继续充当炮灰角色，不过现在它们都是大群出现，还是会给玩家造成一些麻烦。迅猛龙的AI也得到了明显提升，这些移动迅速的家伙，经常从后面偷袭劳拉，还会咬住劳拉的手臂，让玩家无法开枪射击，我几乎用尽了整个弹夹的子弹才将它打死。

得益于《传奇》强大的引擎支持，周年版的游戏场景显得更加宏大逼真，细节刻画也愈发精细。尤其是失落山谷暴龙出场那一幕，狂怒的暴龙、颤抖的大地，这场紧张激烈的追逐战给我留下了深刻印象。周年版中大部分场景会让玩过初代的玩家感到似曾相识，不过制作者在熟悉的场景中安排了一些新的捷径，秘密地点的数量也有所增加，为玩家提供了不同的通关路线，修正了《传奇》中地图分支路线过少的问题，《周年版》游戏流程长度比《传奇》增加了将近30%。大家是否对初代结局中大金字塔的爆炸记忆犹新？Marcus介绍说，《周年版》这一场景将充分发挥PS2的潜在机能，一定会给玩家留下更深刻的印象。

对于劳拉的新冒险，Marcus则三缄其口，只谈到《古墓丽影8》已经处于开发阶段，并意味深长地表示："《古墓丽影1》的全球销量超过了700万套，为PS在欧美地区的普及立下了汗马功劳，我们希望古墓丽影的最新作能够复制这样的成功，受到玩家们的欢迎。"



www.plumbook.cn

《夺命双雄》

Kane & Lynch: Dead Men

发行商：Eidos

制作商：Io Interactive

游戏类型：ACT

发售日期：2007年第四季度

在见识这部游戏之前，Eidos德国产品主管Behrens Marcus向我宣布了一条消息，“我们已经同狮门影业达成合作意向，准备筹拍《夺命双雄》电影版，这是继Eidos与20世纪福克斯合作拍摄《杀手47》电影之后，公司拓展游戏品牌附加价值的又一重要举措。”虽然我们无法预测这对阴郁老男人在电影屏幕上的表现是否能同他们的“前辈”劳拉比肩，但至少这对游戏组合充满了戏剧性。凯恩过去的身分是一名雇佣兵，他的前队友将他视为可耻的叛徒。而林奇的身世更加悲惨，这名精神分裂症患者，直到现在也无法确认是否谋杀了自己的妻子。这两人惟一的交集就是住在同一间死囚牢房，并且都非常厌恶对方。一个被称为The Seven的神秘佣兵组织搭救了他们，并开出了两人都无法拒绝的筹码。于是，凯恩与林奇，这对反差强烈的反英雄角色，决定联手应对那些致命性的任务。

《夺命双雄》究竟是一部双人协作游戏还是一部团队战术游戏？Marcus的回答是：“两者都是！”，整个游戏过程，林奇都会伴随在凯恩左右，使用凯恩的玩家也可以向林奇下达命令，两名玩家甚至可以通过双人协作模式分别扮演凯恩和林奇。游戏中同The Seven佣兵的配合也非常重要，玩家最多可以同时命令8名佣兵，合理的战术安排直接关系到任务的达成。Io Interactive为游戏设计了开创性的多任务目标系统，这些拥兵都有各自的任务，一旦目标达成，他们很可能不再听命于玩家，因此游戏任务的完成顺序也成为玩家需要考量的因素。在游戏流程中，林奇可能突然陷入失控状态，变得异常狂暴，虽然此时他的破坏力大增，但这位光头老兄很可能调转枪口……这些不确定性因素，在给予玩家巨大挑战的同时，无疑也增加了紧张刺激的临场感。

Eidos德国并没有提供游戏试玩，而是让我观看了游戏最初场景的演示。在这一关中，凯恩与林奇需要进入一家东京夜总会，绑架当地黑帮老大的女儿。舞厅喧闹的环境很容易导致林奇陷入失控状态，所以凯恩让林奇隐藏在夜总会的一个黑暗角落。如果你是“《杀手47》系列”的游戏爱好者，那你一定会对Io Interactive的场景刻画和任务设计能力深信不疑。夜总会眩目的灯光、刺耳的摇滚乐、以及同屏数量多达百人的舞者，使玩家产生一种身临其境的感觉。夜总会里有大量荷枪实弹的保安，为了避免被怀疑，凯恩不能在舞池中横冲直撞，甚至把NPC打飞，只能小心翼翼地在人群中穿梭，有时跳到兴起的NPC甚至会阻挡住凯恩，玩家只能耐心等待或者在人群中寻找新的路线。场景互动并非仅仅如此，舞厅的灯光也会给玩家造成很大麻烦，由于保安都穿着白色夹克，灯光经常会让玩家无法确定保安所在的位置。

在Io Interactive以往作品中，操作和视角设置总难以令人满意。观看了游戏实际场景的演示，我认为Io Interactive很好地解决了视角问题，《夺命双雄》的游戏视角看上去非常舒服，随着人物移动和场景转换过渡得也很平滑。游戏画面效果属于中上等水平，游戏场景很多物体都可以破坏，同屏人数众多，但却并没有明显的丢帧现象，可见游戏引擎的执行效率还是很高的。游戏的操作界面非常简洁，除了雷达地图，以及需要调出的小队命令界面和武器装备选单以外，游戏甚至没有常规的血槽显示。由于没有亲自试玩，游戏操作手感表现如何尚不得而知。作为一款视网络对战为核心的作品，《夺命双雄》的多人游戏部分依然没有公开，不过从目前游戏的品质看，还是非常值得玩家期待的。

《乐高生化战士》

Bionicle Heroes

发行商：Eidos

制作商：Traveller's Tales

游戏类型：A·AVG

发售日期：2007年4月3日

很少有一种玩具，能够像乐高积木那样受到电子游戏产业的宠爱，目前风头正劲的“《乐高星球大战》系列”销量达数百万套。其实在玩具市场，原创的“乐高生化战士”无疑更受欢迎，目前玩具套装的全球累计销量已经突破一亿套，因此Eidos决定将《乐高生化战士》搬上次世代平台，这部游戏之前已经推出过NDS、PS2、X360版本，Eidos选择该游戏作为公司第一款Wii作品，确实有些投石问路的色彩。游戏的上市日期安排在今年复活节，这体现出Eidos对这款作品还是寄予厚望的。游戏开发工作继续由《乐高星球大战》的开发商Traveller's Tales负责。通过试玩，我感觉这款作品是一款标准的Wii平台游戏，拥有发挥Wii手柄操控乐趣的单人模式，以及若干充分挖掘体感游戏精髓的小游戏。游戏一些情节非常逗趣搞笑，《印地安那·琼斯》风格的背景音乐也令人印象深刻，但总体表现同“《乐高星球大战》系列”相比依然有一定的差距。

游戏的舞台是一座飘移海岛：万野岛，在海岛地心深处的熔岩之中埋藏着一个威力巨大的“生命面具”，一群狡诈的生物暴走党妄图夺取面具，它们利用麻醉药将岛上的居民迷晕后充当奴隶，这时玩家需要操控生化英雄Toa同邪恶势力进行战斗，随着剧情的发展，玩家可以收集乐高积木以及金色、银色的罐子，进行升级或者打开隐藏要素，从而使用6种能力和造型完全不同的生化战士，甚至可以扮演生化世界的大反派：Piraka。游戏的画面比较干净，细节表现值得称道，游戏有6个主题场景，依次是丛林、山地、冰原、海洋、沙漠和火山区域，大概20多个任务。如果说《乐高星球大战》是卡通风格，那么《乐高生化战士》的人物造型和场景设计则偏向成人化一些。遗憾的是，游戏大部分场景已经很难看出是由乐高积木搭建而成的，不过游戏中的NPC和敌人都是由等比例的乐高积木构成，当你用武器打碎暴走党时，它们会分裂成若干块乐高积木。游戏的谜题大多也是和积木有关，比如利用散落的积木组合成一艘快艇或一座桥。

可以感受到游戏针对Wii的感应速度和操控方式进行了特殊优化，加上引入了自动瞄准系统，游戏的操作非常便捷，攻关的爽快感还不错。游戏最大的问题在于缺乏挑战性，玩家只需要针对敌人的属性随时切换不同的生化战士，基本上敌人就很难对玩家构成威胁了。即便是游戏的BOSS关，当玩家启动生化战士强力的“英雄状态”后，这些家伙往往不堪一击。另外游戏视角也需要玩家适应一段时间，虽然游戏采用第三人称，但是主角却被固定在画面的左下方，这又给人一种主视角的感觉。总的来说，《乐高生化战士》更适合乐高玩具或美式幽默风格游戏的爱好者，Eidos对于Wii平台游戏操作手感的把握令人鼓舞，但在挖掘游戏乐趣上还需要做得更好。

Eidos已经注意到游戏变革的趋势及可能带来的业务风险，但更严峻的考验还来自于并非易事的打造新品牌。Eidos从来不是一家冒险精神极强的游戏公司，也不是一家依靠跟风成功的公司。不难发现，在经历了衰退之火的历炼之后，Eidos也在尝试着改变，开始部分否定过去的自己，开始张扬公司建立之初的创新灵魂。以前更稳扎稳打，现在又多了一些勇往直前的色彩。事实上，Eidos正在走一条适合自己的道路，一边不断播种，一边也在收获。我们相信，未来的劳拉会依旧年轻、聪慧、性感，就像这家公司一样。

语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.com

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

★2007年3月19日～2007年3月25日

1 无双大蛇 PS2

无双 OROCHI

■Koei■2007年3月21日发售■ACT■6800日元■上周排位：－

“《真·三国无双》系列”和“《战国无双》系列”的结合无疑就是销量的最佳保证，多达79名的可使用角色和其对应的“类型动作”让玩家在战场中与敌人厮杀时显得更加爽快。首次引入了“角色专属道具”等要素也在最大程度上保证了游戏的耐玩度。

本周：406 247套　累计：406 247套

2 耀西岛DS NDS

ヨッシーアイランドDS

■Nintendo■2007年3月8日发售■ACT■4800日元■上周排位：　◆本周 303114套　◆累计 303114套

3 龙珠Z 遥远的悟空传说 NDS

ドラゴンボールZ 遥かなる悟空传说

■NBGI■2007年3月21日发售■TAB■4800日元■上周排位：－

本作包含多个“人物篇”和对应的关卡，由2D呈现的经典场面绝对会让FANS赞叹不已。游戏中的卡片不但会影响角色在地图上的移动能力，连敌人的反击率也被其左右，如果在一回合中拥有多张同类型的卡片，还可以发动“卡片连锁”等多种特殊的攻击方式。

本周：65 203套　累计：65 203套

4 文字解谜大词典DS NDS

ことばのバズル もじびったんDS

■Nintendo■2007年3月8日发售■ACT■4800日元■上周排位：　◆本周 303114套　◆累计 303114套

5 怪物猎人 携带版 2nd PSP

モンスターハンターポータブル 2nd

■Capcom■2007年2月22日发售■ACT■4980日元■上周排位：3　◆本周 51952套　◆累计 1052550套

6 Wii Sports Wii

Wiiスポーツ

■Nintendo■2006年12月2日发售■SPG■4800日元■上周排位：4　◆本周 46362套　◆累计 1250596套

7 蜡笔小新DS 呼风唤雨 蜡笔涂鸦大作战 NDS

クレヨンしんちゃんDS 嵐を呼ぶぬってクレヨ～ン大作战

■Banpresto■2007年3月21日发售■ACT■4800日元■上周排位：－

为了更加贴近原著漫画的风格，本作在系统的设计上处处都显得十分另类与恶搞。游戏中小新必须依靠独特的“变装系统”才能轻松地打倒敌人和发现新的道路，而“涂鸦系统”也充分利用到了NDS的触摸屏，在特定的地点按照要求绘制图案才会开启新的冒险舞台。

本周：38 413套　累计：38 413套

8 莱顿教授与不可思议的小镇 NDS

レイトン教授と不思议な町

■LEVEL-5■2007年2月15日发售■AVG■4800日元■上周排位：6　◆本周 37912套　◆累计 335300套

9 第一次的Wii Wii

はじめてのWiiパック

■Nintendo■2006年12月2日发售■ETC■4800日元■上周排位：7　◆本周 37289套　◆累计 1070334套

10 新超级马里奥兄弟 NDS

NEW スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo■2006年5月25日发售■ACT■4800日元■上周排位：－　◆本周 25184套　◆累计 4257646套

在发售前就造足了声势的《无双大蛇》毫无疑问地登上本周的冠军宝座，首周销量也轻松超越了其所包含的两大系列以往任意一款作品的首周成绩，前景一片光明。两款新入榜的NDS游戏都改编自人气漫画，但《龙珠Z 遥远的悟空传说》却凭借丰富的游戏剧本占尽优势，即便是从未接触过“《龙珠》系列”的玩家也可以借由本作了解到漫画中错综复杂的人物关系和庞大的世界观，有机会大家不妨尝试一下。

★2007年3月12日～2007年3月18日

1 耀西岛DS NDS

ヨッシーアイランドDS

■Nintendo■2007年3月8日发售■ACT■4800日元■上周排位：1　◆本周 131843套　◆累计 434958套

2 文字解谜大词典DS NDS

ことばのバズル もじびったんDS

■Nintendo■2007年3月8日发售■ACT■4800日元■上周排位：－

本作最大的特色就是在解谜的同时还能学习到很多不太常见的词汇，尤其是对于日本这个外来词汇较多的国家，关于此方面的学习就显得更为重要。游戏中共收录了10万条词汇和400多个关卡，并且每个关卡的填字图案也设计得非常巧妙，是一款老少皆宜的学习软件。

本周：71 701套　累计：71 701套

3 怪物猎人 携带版 2nd PSP

モンスターハンターポータブル 2nd

■Capcom■2007年2月22日发售■ACT■4980日元■上周排位：2　◆本周 64368套　◆累计 1000599套

4 Wii Sports Wii

Wiiスポーツ

■Nintendo■2006年12月2日发售■SPG■4800日元■上周排位：6　◆本周 38560套　◆累计 1204234套

5 金色的琴弦2 PS2

金色のコルダ2

■Koei■2007年3月15日发售■AVG■6800日元■上周排位：－

作为光荣公司经典的“女性向恋爱游戏”，本作中玩家所扮演的女主人公将会与音乐学院里的众多帅哥共同谱写充满欢笑的爱情故事。和前作相比，本作的“特殊事件”数量有了明显增加，只要平时注意培养自己的音乐造诣，那么用动听的旋律就能轻松赢得帅哥的青睐。

本周：34 585套　累计：34 585套

6 莱顿教授与不可思议的小镇 NDS

レイトン教授と不思议な町

■LEVEL-5■2007年2月15日发售■AVG■4800日元■上周排位：3　◆本周 31371套　◆累计 297388套

7 第一次的Wii Wii

はじめてのWiiパック

■Nintendo■2006年12月2日发售■ETC■4800日元■上周排位：9　◆本周 30416套　◆累计 1033044套

8 心跳回忆 Girl's Side 1st Love NDS

ときめきメモリアル Girl's Side 1st Love

■Konami■2007年3月15日发售■AVG■4800日元■上周排位：－

本作最大的噱头就是可以利用NDS的触摸屏功能来触摸游戏中男性角色的特定部位以触发各种事件。为了更加贴近游戏的操作方式，游戏还要求玩家必须将NDS竖着拿，而“换装模式”中只要使用触控笔将各种精美的服装拖拽到指定位置即可轻松打扮自己。

本周：29 033套　累计：29 033套

9 超级机器人大战W NDS

スーパーロボット大战W

■Banpresto■2007年3月1日发售■S·RPG■5800日元■上周排位：5　◆本周 25139套　◆累计 200759套

10 勇者斗恶龙怪物篇 Joker NDS

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー

■Square Enix■2006年12月28日发售■RPG■4800日元■上周排位：8　◆本周 22462套　◆累计 1250726套

由于本周没有更具号召力的作品出现，所以《耀西岛DS》继续蝉联了冠军的宝座。非主流的“恋爱游戏”也在榜中占据了一席之地，并且两款游戏都不约而同地属于“女性向类型”，看来日本游戏公司十分善于挖掘女性玩家的潜在消费能力，除了在游戏中塑造出符合大众标准的“白马王子”外，邀请知名声优配音更能达到事半功倍的效果，即便是不玩游戏的女性FANS也心甘情愿地为自己的偶像埋单。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏回忆录

心跳回忆系列 发展史

1994年5月27日由Konami推出的《心跳回忆》在家用机领域打开了“恋爱养成游戏”的新局面，青春可人的人物造型、悦耳动听的的音乐让接触过本作的玩家都留下了深刻的印象。这之后围绕本作所推出的各种周边商品也如雨后春笋一般不断涌现，甚至连媒体也对玩家疯狂抢购的热潮给予了关注，形成了一个特有的文化现象。

当然仅靠游戏的周边是无法巩固作品在玩家心中的地位的，“《心跳回忆》系列”旗下包括正统续作在内的多款作品也陆续开始在SFC、PS、SS、PC、GB等游戏平台崭露头角，经专业机构统计，“《心跳回忆》系列”从第一作开始，直到2001年12月20日《心跳回忆3》推出，期间一共推出了28款作品，与此同时该系列也为其所坚持的“男性向”路线划上了完美的句号。

2002年6月20日推出的《心跳回忆 Girl's Side》让Konami意外地发现了“《心跳回忆》系列”一个全新的发展方向，PS2版《心跳回忆 Girl's Side 2nd Kiss》和不久前的NDS版《心跳回忆 Girl's Side 1st Love》就充分证明了这一点。下面就让我们一起来看看系列最具代表性的三款作品，不知道各位玩家能否在其中找到那份特殊的“恋爱滋味”呢？

心跳回忆~Forever with you~

1995年10月31日发售(PC-E)　2006年3月6日发售

作为系列的开山之作，本作丰富的隐藏要素和事件是最让人称道的地方，游戏中13位性格各异的女性角色则是整个游戏最大的亮点，绝对能让玩家在每次进行游戏时都有不同的感觉。

心跳回忆 Girl's Side

2002年6月20日发售(PS2)

虽然称为转型之作，但实质上就是将“男追女”变成了“女追男”，人物造型延续了系列的一贯风格，其中的花样美男和知名声优的配音足以让任何女性玩家都尖叫不已。

心跳回忆ONLINE

由于网络的关系，国内玩家可能对本作的了解并不是很多，其在日本已经运营了一年多的时间。玩家创造属于自己的角色后就可以在学校展开自己的求学(爱)之旅了，游戏的各个环节都是“《心跳回忆》系列”的浓缩版，不但可以上课学习，还可以和好友一同比赛或组成社团，不同的玩家间存在着亲密度的设定，而不定期更新的服装和用途各异的道具非常诱人，另外在官方举行的活动中还会出现日本的知名艺人前来捧场，为轻松惬意的生活带来更多的新鲜和刺激。

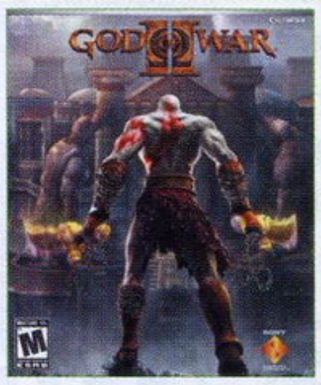
欧美 GAMES 游戏排行榜 TOP 10

关注欧美劲爆新作　掌握游戏流行趋势

美国租赁榜

★统计日期 2007年3月20日~3月26日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	战神II God of War II	■SCEA ■2007年3月13日 ■ACT	PS2
2	失落的星球：极点危机 Lost Planet:Extreme Condition	■Capcom ■2007年1月12日 ACT	X360
3	装甲核心4 Armored Core 4	■SEGA ■2007年3月20日 SLG	X360
4	忍者神龟 TMNT	■Ubisoft ■2007年3月20日 ACT	X360
5	除暴战警 Crackdown	■Microsoft ■2007年2月20日 FPS	X360
6	上古卷轴IV：湮没 The Elder Scroll IV:Oblivion	■Bethesda Softworks ■2007年3月20日 A·RPG	PS3
7	料理妈妈 大家一起料理大会 Cooking Mama:Cook off	■Majesco Games ■2007年3月20日 SLG	Wii
8	使命召唤3 Call of Duty 3	■Activision ■2006年11月7日 FPS	X360
9	纽约街头教父：偶像 Def Jam:Icon	■EA ■2007年3月6日 ACT	X360
10	NBA街头篮球 主场 NBA Street Homecourt	■EA ■2007年2月20日 SPG	X360



本作超高素质的游戏画面完全体现出了欧美游戏厂商的制作实力，游戏战斗的流畅与爽快，众多谜题的巧妙串联为我们讲述了奎托斯解开自己身世之谜的旅程。新追加的“金羊毛”、“伊卡洛斯之翼”等技能不但和游戏中的谜题息息相关，在战斗时也发挥着重要作用。

英国销量榜

★统计日期 2007年3月11日~2007年3月17日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	抵抗：灭绝人类 Resistance:Fall of Man	■SCEA ■2007年3月23日 FPS	PS3
2	机车风暴 MotorStorm	■SCEA ■2007年3月23日 RAC	PS3
3	布莱恩国际板球赛2007 Brian Lara International Cricket 2007	■Codemasters ■2007年3月23日 SPG	X360
4	VR网球3 Virtua Tennis 3	■SEGA ■2007年3月23日 ■SPG	X360
5	使命召唤3 Call of Duty 3	■Activision ■2007年3月23日 FPS	X360
6	横行霸道：罪都故事 Grand Theft Auto:Vice City Stories	■Rockstar Games ■2007年3月9日 ACT	PS2
7	F1锦标赛 Formula One Championship Edition	■SCEA ■2007年3月23日 RAC	PS3
8	潜行者：切尔诺贝利的阴影 S.T.A.L.K.E.R:Shadow of Chernobyl	■THQ ■2007年3月23日 FPS	PC
9	泰格·伍兹PGA巡回赛07 Tiger Woods PGA Tour 07	■EA ■2007年3月16日 SPG	Wii
10	幽灵行动 突破战士2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	■Ubisoft ■2007年3月9日 FPS	X360

虽然是一款移植作品，但游戏在画面以及操作手感方面均可称为完美，游戏中不但收录了多达20名的网坛巨星，允许玩家创造个性角色的“世界巡回赛”模式也让人欲罢不能。另外，X360版独有的网络对战功能和手柄振动更令喜爱本作的玩家没有任何理由拒绝它。

2007 日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	3月19日~3月25日	3月12日~3月18日
1	NDSL	1 848 908台	130 549台	121 471台
2	Wii	1 054 328台	75 571台	67 070台
3	PSP	679 979台	41 546台	43 769台
4	PS3	336 934台	20 459台	21 635台
5	PS2	240 914台	16 961台	13 321台
6	X360	75 124台	3 492台	2 910台
7	GBM	14 214台	765台	727台
8	GBA SP	13 438台	607台	557台
9	NGC	5 309台	270台	367台
10	NDS	1 371台	135台	159台

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

www.plurbook.cn

ACE COMBAT 6

解放的战火

文 十六夜 美编 anubis

皇牌空战6 解放的战火	NBGI	STG
X360 ACE COMBAT 6 解放への战火		日版
预定 2007 年	人数未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

原Namco的代表作、以华丽爽快的空中缠斗以及摄人心魄的背景音乐而受到众多玩家支持与喜爱的“《皇牌空战》系列”即将进入次世代！全新的世界观配合绝美的画面，虽然本作目前开发度只有50%，但凭借X360强大机能所展现出的游戏世界已经足够令像16这样的死忠兴奋得睡不着觉了！

从画面到系统的次世代级提升！

不久前“《皇牌空战》系列”累计销量达到了960万，而这也正好可以作为这个经典系列在进入次世代前最好的总结。正如当年NBGI在X360上推出《山脊赛车6》时人们推测的一样，“《皇牌空战》系列”的最新作《皇牌空战6 解放的战火》即将在今年来到X360！对于众多FANS来说，系列进入次世代后画面表现效果的飞跃性提升是最直观也是最令人兴奋的，可以乱真的战机以及描绘细致的地面背景都是我等死忠梦寐以求的。

除此之外，本作另一特色就是战场将空前广阔，而且战局将更为复杂，无论友军还是敌人都将更为积极地行动并根据战况的发展随时做出应对。最后不得不提的就是本作将是系列首款支持网络合作的作品，大家可以试想一下在广阔复杂的战场上，玩家与其他15名同伴相互掩护完成任务的情景，这不仅是一个极具吸引人的噱头，更圆了老玩家多年的梦……

▼ ▶真实的战机、爽快的空中缠斗以及寓意深刻的剧情，进入次世代后的系列最新作还将会带给我们什么样的惊喜呢？

最震撼的空战体验

金翅鸟小队

艾美利亚共和国东部防空军·第8航空团担任着首都格伦斯美利亚的防空任务，而玩家在游戏中便担任第28飞行小队“金翅鸟”(Garuda)小队1号机的驾驶员。Garuda其实就是著名的天龙八部众之一，位于第6位的迦楼罗(正式翻译为揭路荼，也翻译作金翅鸟、金刚大鹏等)，被认为是力量的象征。游戏中玩家的代号是“TALISMAN”，即能够产生奇迹的人。

次世代令人惊叹的画面表现

STORY

1999年，小行星“尤利西斯”突然闯入了地球的运行轨道。虽然在与地球对撞前被成功击碎，但由无数碎片化成的陨石依然给这个世界造成了难以弥补的损失。艾美利亚共和国与艾斯特巴吉亚联邦，是分据艾涅亚大陆东西的两个国家，由于这次天灾两个国家走上了截然不同的道路——由于受灾情况并不严重，艾美利亚共和国很快就从灾难中恢复过来，而艾斯特巴吉亚联邦由于爆发经济危机，从而引发了内战。2015年，随着军事政权的胜利，艾斯特巴吉亚终于实现了统一，然而人们以为和平与幸福的生活将再度展开时，命运又将她残酷的一面展现了出来。

艾美利亚共和国首都格伦斯美利亚，原本宁静的上空现在却回响着刺耳的警报声，艾斯特巴吉亚发动了对艾美利亚共和国的全面战争。无论是装备还是数量都占优势的艾美利亚共和国空军在战争的最初一直都牢牢地掌握着领空的制空权，但随着一场神秘的爆炸以及随后出现的红色战机编队，战局发生了彻底的转变……

© 2007 NBGI © 日本スペースイメージング株式会社 © GeoEye © INTA Spaceturk © DigitalGlobe / 日立ソフト

诺梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

新作焦点 全面提升的画面素质

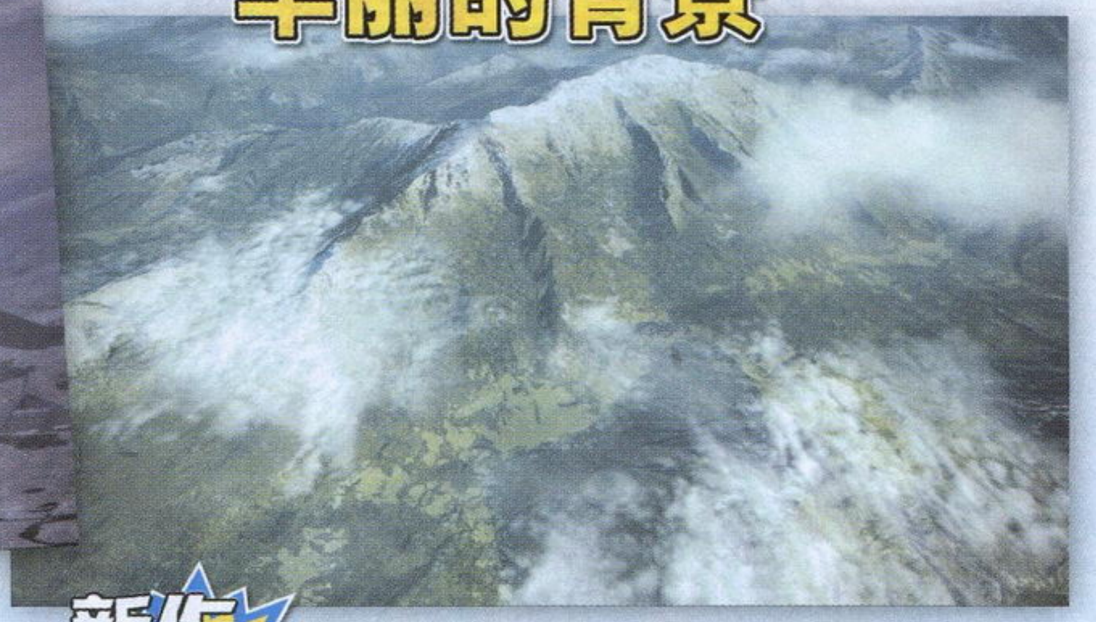
所谓“次世代”，带给玩家最直观也是最具体的感受就是画面素质的大幅度提升。虽然“《皇牌空战》系列”的画面一直都受到来自各方的好评，但这次从《ACE0》到《ACE6》的进化程度实在是太令人意想不到了。细心的玩家不妨回忆一下《山脊赛车6》，虽然画面素质的提升同样令人兴奋，但工夫基本是放在了画面解析度、色彩鲜艳程度以及景深这几个地方。然而正如大家从这些官方公布的游戏图中所看到的，《ACE6》中无论是机体还是地面天空等背景，不仅在之前所提到的那几点都有着显著的提升外，更重要的是增加了众多细节，而这些令画面更为逼真的要素确实是只有进入次世代才可能实现的。

忠实还原

▶《皇牌空战》系列”的标志之一就是游戏中的绝大部分飞机都来自现实中各国正在服役的经典机体。登录X360后，游戏中不仅对机体的还原程度有了明显的提升，更是按照现实机体制作了驾驶舱。以往“座舱视角”可以说是存在感最薄弱的，不过看到这些制作精细的仪表盘，相信无论是游戏玩家还是军事FANS，都一定会有亲身试乘的冲动吧。

夕阳与战机 战士的浪漫

华丽的背景



◀ 大厦林立的海岸城市、被夕阳映照的雪原以及晴空下的山脉，这些场景16只能用“华丽”来形容。细致的贴图、乱真的光影，在这样逼真的环境中驾驶战鹰驰骋，光是想想就让人兴奋异常。

新作焦点 交错的故事线

▲通过身处战争环境中人们的视角，解释“希望”或“绝望”。

精彩且不失深度的剧情一直都是“《皇牌空战》系列”所引为骄傲的地方，而本作更是在剧情的阐述角度上进行了大胆的尝试。根据官方透露的情报，目前已知游戏中作为重要角色存在的总共有7人之多，而游戏将分别通过对这7人在战争中遭遇的描述，从侧面为我们展开这场壮阔宏伟的战事。与《皇4》类似，本作仍将剧情重点放在战争中的平民身上，而随着玩家不断推进游戏进程，这些人的命运也将发生改变(类似《皇0》)，也许对于有些人来说玩家就是拯救世界的英雄，而对于另一部分人来说，玩家带给他们的也许只有噩梦……

新作焦点 壮阔激烈的战场

除了画面素质明显得到提升外，由于机能的增强，本作每一场战役无论是战场规模、敌我双方兵力还是同时进行的作战数量都有了大幅度增加。尤其是作战数量，以往系列中同一场战斗中最多只有3个作战同时进行，而在本作，目前得到的消息是作战数最多将达到6个！作战数的增加意味着战局将变得更为复杂，玩家的选择也将更多。而同一场战斗根据玩家先参加哪些作战的不同也会发生相应的变化，耐玩性绝对是系列之最！

除此之外，敌我双方作战单位的AI等级也将得到显著提升。NPC不再像以往系列那样只是起到装饰或是引出任务的作用，能够根据战场状况调整行动以及会积极协同作战的友军将是玩家值得信赖的战斗力。

系列首次联机协力作战！

▲除了像上图这样COS《皇0》最后一仗的组队，相信组队时更多的会是4架黑色F-14扮演“战狗”小队。

自从引入对战模式之后，能够驾驶自己的爱机与同好切磋已经成为令不少FANS痴迷的要素，但随之而来的便是在游戏中“合作”的要求越来越强烈。在PSP上推出的《皇牌空战X》第一次引入了玩家之间通过联机携手战斗的概念，但也仅限于单独的联机模式且依然是以“对战”为主。而登录X360之后，借助已经成熟的Xbox Live，玩家能够随时在网上与其他玩家对战或是合作完成数量众多的任务(获得成就)，而“16人同时在线战斗”绝对是以往想都不敢想的。

你不是一个人在战斗！ 你不是一个人！

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

戦国 BASARA2 英雄外伝

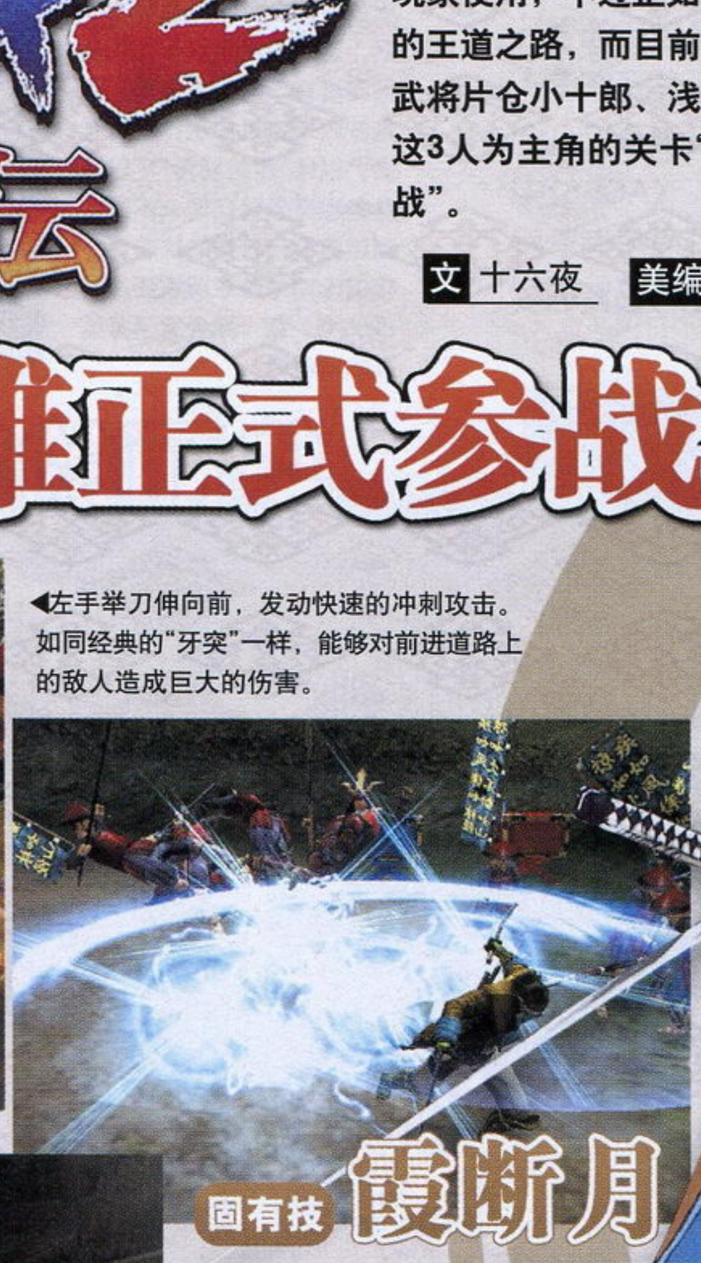
人气三英雄正式参战！

战国BASARA2 英雄外传	Capcom	ACT
多机种	战国BASARA2 英雄外传	日版
	预定 2007 年冬	1 人	售价未定
	对应机种为 PS2，Wii	对应玩家年龄：12 岁以上

《战国BASARA2》最令人遗憾的就是游戏中不少超个性武将都无法让玩家使用，不过正如大家所猜想到的，Capcom终于走上了这“正篇+外传”的王道之路，而目前所知能令人兴奋的就是玩家终于能够使用前作中知名武将片仓小十郎、浅井长政和阿市了！除此之外，新作中更加入了分别以这3人为主角的关卡“武田战线强行突破”、“手取川之战”以及“姊川降魔战”。

文 十六夜　美编 anubis

◀左手举刀伸向前，发动快速的冲刺攻击。如同经典的“牙突”一样，能够对前进道路上的敌人造成巨大的伤害。



▲使用副手的佩剑与主手刀的两段攻击，不仅攻击范围广，更有一定的突进效果。

◀作为刀术的达人，片仓小十郎的BASARA技是双刀的乱舞。刀锋如同行云流水般运动，令敌人体无完肤！

仁吼义侠 被称为伊达政宗右眼的仁侠

片仓小十郎

声：森川智之

武器：刀

伊达政宗与片仓小十郎自幼年时起便一直在一起，伊达政宗继承家业之后，片仓小十郎更是跟随他辗转征战，成为伊达政宗最信任的左膀右臂。虽然片仓小十郎性格略显粗暴更有好战的一面，但只要是伊达政宗下达的命令，即使是再艰难的任务片仓小十郎也一定会拼死完成。

武田战线强行突破

在这一仗中，片仓小十郎要率军突破被武田信玄军严密防守着的街道。由于敌我数量悬殊，因此突击与速战速决是取胜的关键。然而对手毕竟是战国中著名的武田信玄军，令人胆颤的骑兵自不用说，真田幸村等猛将也一定会在战场上现身，可想而知，等待玩家的将是一场血战。

手取川之战

历史上织田信长在这里曾被上杉谦信所击败，而这一仗浅井长政正是要率领手下与直属于上杉谦信旗下的忍者部队作战。素有军神之称的上杉谦信善于用兵，再加上忍者部队行踪隐蔽、行动迅速，战斗中玩家一定会被在各地不断出现的奇袭部队搞得头昏眼花。

姊川降魔战

与织田信长决裂后，为了阻止自己的哥哥，阿市率军进攻被织田军占领的姊川流域。虽然前作也收录有姊川战场，但在新作中这里由于之前饱受战火的蹂躏，整个姊川流域已经变成一片荒芜。

◀再次回到已经荒芜废弃的姊川流域，阿市心中更多的是悲伤。

插梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

©CAPCOM CO.,LTD.2007

幻妖言惑

背负罪孽的悲情美人

阿市

浅井长政的妻子，织田信长的妹妹。原本与丈夫携手为实现哥哥“天下布武”的伟愿而征战，但认清信长魔王本性后双方彻底决裂。年轻貌美的阿市原本性格开朗活泼，但自从意识到自己体内同样流淌着恶魔之血后性格发生了根本的转变。阿市不仅变得异常阴沉，更用自虐的方式替哥哥赎罪。

固有技 **怀抱我胸**

▲将武器分离后，像双截棍一样利用一段攻击远处的敌人。不仅判定范围大、攻击距离远，更能够将敌人拉到玩家的身边。

BASARA技

▲聚集了战场上无数的亡灵，阿市将这些强大的怨念转化为力量并控制它们摧毁眼前的一切。

固有技 **开根之国**

▲在阿市因失去知觉而倒地的同时，无数亡灵之手从地底伸出，将范围内的敌人拉入无底的地狱。

声：能登麻美子

武器：双头(雉)刀

信义不倒

敢于面对魔王的真男儿

浅井长政

近江·浅井家的当主，浅井长政，自幼被灌输忠信遵义的思想，长大后被培养成为了拥有很高自尊心、行事以信义为准则的真男儿。战国初期，由于迎娶了织田信长的妹妹阿市，浅井长政倾全力协助信长。但随着认清了信长的本性，浅井长政携妻子及全族，高举信义大旗反抗信长的暴行。

固有技 **辉斩·十文字**

▲利用剑气向前方放出十字形的徽印，不仅可以攻击到远方的敌人，-更带有吹飞效果。

固有技 **天空·裂翔剑**

▲全力的一击将敌人挑到高空，之后会根据玩家的按键发动各种追击。

BASARA技

声：迁谷耕史

武器：刀·盾

www.plumbook.cn

宝岛Z ゼット

文 邪魔天使 美编 菲菲

Wii的出现为全世界玩家带来了一种新的游戏方式，也让游戏变得更加多姿多彩。这款《宝岛Z》就是利用了Wii的特殊机能而制作的一款新感觉冒险游戏，游戏中需要玩家完全利用Wii的遥控手柄，所有的解谜都需要玩家开动脑筋用遥控手柄去完成。由于Wii的崭新性，我们虽然能够想像一下游戏的玩法，并有一个预见，但说不定真正拿到游戏时会有更加惊奇的发现，也许这就是Wii的魅力所在吧。

宝岛Z	Capcom	AVG
Wii 宝岛Z		日版
预定 2007 年	1 人	售价未定
对应周边未定		

《宝岛Z》是一款充分利用了Wii机能的游戏，游戏里玩家将操纵见习海盗扎克进行探险，游戏的目的是玩家要找到因为诅咒而变为黄金像的巴尔巴洛斯的部件，找齐后让巴尔巴洛斯复活。而所谓宝岛是一座有着许多财宝的传说之岛，岛上每个区域都隐藏着巴尔巴洛斯的部件，找到后就可以过关并前往下一个区域。每个区域都有许多陷阱和敌人，如果落入陷阱和被敌人抓获就会GAME OVER，这就需要玩家开动自己的脑筋巧妙地躲过他们找到巴尔巴洛斯的部件了。

故事

冒险的浪漫、发财，这是所有海盗的梦想，这个世界上有着许多人类未知的领域，古代遗迹、神秘的洞窟遍布世界各地。在这个世界上有一座岛屿是所有海盗的梦，那就是“宝岛”。

在很久很久以前有一个掠夺世界各地财宝的海盗，名叫巴尔巴洛斯，他将收集到的财宝隐藏在一座小岛上。这座小岛的所在地无人知晓，它成为了所有海盗口中的传说。海盗们都渴望找到这座宝岛，而我们的主人公扎克，一个见习海盗自然也是其中的一员。也许是幸运，也许是命运，扎克第一次探宝就找到了一个会说话的骷髅，这颗骷髅自称巴尔巴洛斯，他答应带扎克前往宝岛，但条件是帮他找到身体其他部分，解除诅咒。于是，少年见习海盗扎克那紧张、惊险、充满欢笑与泪水的冒险拉开了帷幕。

见习海盗扎克

▶所属大海盗“海兔”，喜欢的食物是巧克力派，一名海盗新丁。

■发现一个把手，此时探索点的图标变成★的形状，试一试拉下它看看会有什么结果。

简便的操作

本作最大的特色就是只使用Wii的遥控手柄就能进行简单的游戏操作了，用遥控手柄对着画面就会有按键提示，玩家可以进行调查，有什么地方可以拖动拉拽按A键即可，在本作中这样的行动称为“探索”。对这些探索点按A键，扎克就会移动到那里去进行各种操作，比如捡道具、拉把手、打开机关等。不过游戏中对于探索点的操作并不是固定的，更需要玩家的“灵光一现”。

丰富的探险场景

巴尔巴洛斯身体各个部位隐藏的地方非常分散，有热带丛林、谜之遗迹、冰之神殿、岩浆洞窟等，每个地方还分成了若干区域，在如此多的地方冒险，玩家一定不会感到单调。

▲阴森恐怖的城堡，巨大的齿轮和钟看上去似乎与解谜有关。

◀位于密林的遗迹，不过为什么看上去像个水上乐园？

No Hint Clear

所谓No Hint Clear自然是指无提示通关了，游戏中玩家可以调出“提示之神”来提示某个谜题的解法，但如果不用提示之神那么无提示通关率就越高，看到这肯定有许多玩家已经跃跃欲试吧。另外，游戏中每个区域开始时会给一个10岁、20岁、30岁的无提示通关率的平均值，大家可以拿自己的无提示通关率来与平均值比较一下。

©CAPCOM CO.,LED. ALL RIGHTS RESERVED.

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 十六夜　美编 菲菲

SD高达G世纪 交叉推进 | NBGI | SLG

NDS | SDガンダム Gジェネレーション CROSS DRIVE | 日版

2007年5月31日 | 1人 | 4800日元

对应周边未定 | 对应玩家年龄：全年龄

SDガンダム GGENERATION ジージェネレーション クロスドライブ CROSS DRIVE

“《G世纪》系列”迄今为止已经在众多机种上推出了相当多的作品了，而这些作品被玩家津津乐道的其中一点，就是游戏收录作品的数量以及登场机体的种类。之前在PSP上推出的《SD高达G世纪 携带版》，以其收录超过1000台机体以及涵盖当时几乎所有作品备受玩家肯定，而目前公布的这款NDS版虽然只收录了500名原作角色以及将近300台机体，但它多达120个关卡的设定绝对能够让FANS满意！另外，全新的系统以及独特的控制方式，更是能够带给所有喜爱“《G世纪》系列”的玩家惊喜！

登场作品

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

高达系列齐集一堂，120话系列之最！

关注系统1 用触控笔方便地操作

本作出在NDS上，因此为了体现NDS独特的操控方式所带来的便捷，游戏中从部队的编成、小队的移动、指令的选择到地图的缩放，只用触控笔就能全部完成，不再像以往系列那样几乎需要用到手柄的所有键。尤其在小队编成时，利用触控笔直接拖拉机体，能免去以往用十字键寻找更换位置的麻烦，想想都感觉非常方便。

关注系统2 机体的制造与改造

“《G世纪》系列”的另一大特点就是通过利用不同的技术制造全新的机体。与以往GBA版相同，本作中玩家在完成任务以及分解之前所捕获到的机体后，都能够得到相应的部件。而利用这些部件与手中已有的机体进行组合，就能够制造由相应技术派生而出的全新机体！收集自己最喜爱的机体或是完成机体图鉴，一直都被FANS所津津乐道。

在改造方面，除了像以往系列那样某台机体等级达到规定值后能够进化为后续机或是新系列机体，在本作中玩家的自由度将变得更高。虽然目前还没有更明确地说明，但厂商表示，在机体的改造上已经不再受原作的限制，如果玩家愿意，像浮游炮或是PS装甲等装备都能够随意改造到其他系列的机体身上！相信“《G世纪》系列”的最强机体将在本作诞生！

©创通エージェンシー・サンライズ

关注系统3 进化的4机编队

GBA版引入的3机编队，可以说是一次成功的尝试，而本作这一系统不仅得到了保留，更进化为4 机编队。与以往相同，游戏中玩家既可以让单机进行作战也可以组队进行战斗。而与单机作战相比，组队作战不仅攻击力和防御力得到了不小的提高，更能够应对复杂的战场变化。参与编队的机体根据所处位置的不同其在战斗中的作用以及攻击方式都会发生改变，合理编排小队成员，决定战斗位置，是能否获得胜利的关键！

近距离(1)

被安排在前锋位置的机体在战斗时将使用光束军刀等近身攻击武器作战，与GBA版的规则一样，格斗型武器能够重创炮击系机体。

中距离(3、4)

被安排在中间位置的机体，在战斗时会使用光束枪等射击系武器战斗。与GBA版的规则一样，这类武器能够有效地攻击格斗系机体。

远距离(2)

被安排在小队后方位置的机体，在战斗时会使用火箭炮或是加农炮等远距离武器支援近中距离机体战斗。虽然攻击力高但命中率低，主要用于对付位于敌方小队中间位置的机体。

www.plumbook.com

新作短波

FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

主持人语

这段时间笔者与好友在网上聊天时提到一个问题——对于一个游戏，什么时候是最快乐的。我们讨论的结果惊人地居然一致，那就是“等待一款游戏的发售是最快乐的”。相应的，等待一款新主机的发售也是最让人快乐的。当那款游戏或主机实际拿到手上之后，那份兴奋与期待的激情转瞬即逝。也许玩的时候你依旧会很高兴，但与之前相比似乎缺少了一点什么。

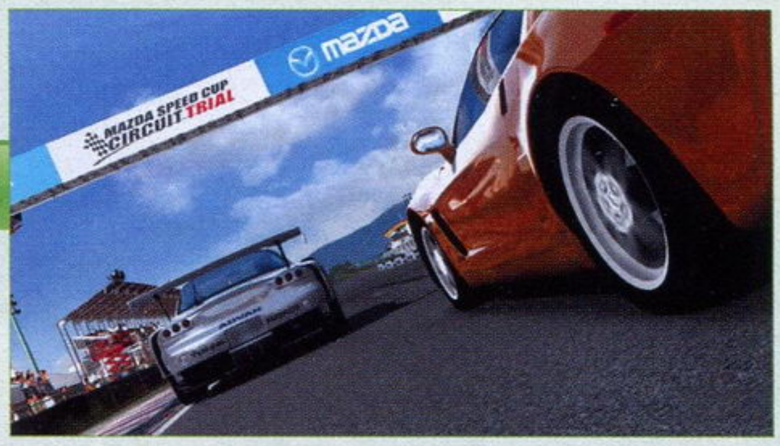
得不到的永远是最好的，这句话的确有它的道理，看看这些未发售的游戏，有多少款也许自己在很长一段时间内或者永远也玩不到，但这又有什么呢？这时的你需要学会自娱自乐。

飞驰竞速2

目标：超越GT！

X360 RAC ■Forza Motorsport2 ■日版 ■Microsoft ■预定2007年5月24日发售

当年在Xbox上，微软花费重金打造的全新真实系赛车竞速类游戏《飞驰竞速》虽然并没有在亚洲地区获得太多的关注，但游戏所展现出的逼真的赛车、专业的性能调校，以及真实的驾驶感，都给每一个接触了这款游戏的玩家留下深刻的印象。在3月刚刚结束的GDC 2007上，游戏监督，丹·格林沃尔特不仅公布了大量关于《飞驰竞速2》制作的细节，更是再次强调了他们的决心：追赶GT，超越GT！ [文：十六夜]



最真实的损坏系统

如同在真实赛车比赛中所看到的一样，游戏中车辆之间发生碰撞都有可能对赛车本身造成损毁。与同类游戏不同，在《飞驰竞速2》中赛车各部位发生损毁后甚至会脱离车身，而这些残缺的部件将一直停留在赛场直到比赛结束。这些障碍物不仅会增加比赛的难度，更有可能造成严重的意外事故，而这种超真实的赛车游戏在之前是很难想像的。

▶目前公布的画面效果绝对是一流的，就看实际游戏能达到什么素质了。

◀逼真的损毁系统，令整个比赛更加真实、刺激。

最终幻想XII 亡灵之翼

与曾经的同伴再次冒险

NDS RPG ■ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング ■日版 ■Square Enix 预定2007年4月26日发售

利腕合成屋登场！

《FF XII RW》里有类似于《FF XII》中交易的设定，那就是道具合成系统。在战斗中我们可以得到一些书物，与此同时我们还能够在地图上找到一些材料，将这些材料拿给合成所，然后按照配方就能生产出新的道具。

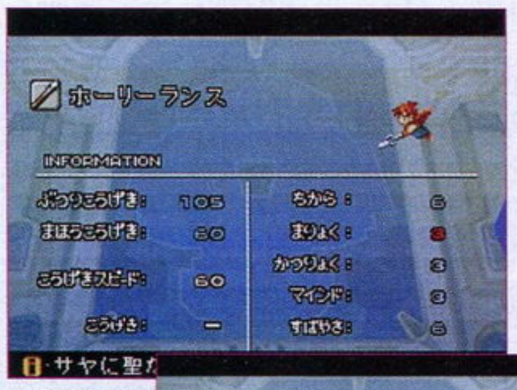
合成道具的获取

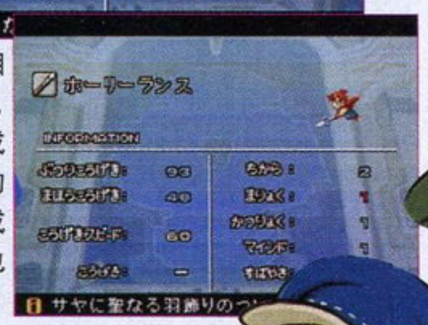
在战场上除了我方角色和敌人外还有矿石、木材、野兽的骨头等物品，另外还有能获得极品材料的素材箱，让角色前往材料所在地就能获得材料。不过从确定采集到获取道具要花费一定的时间，而与此同时战斗依然在进行，所以最好是看清战况派遣专门人员去回收。

■战场上这堆很突兀的兽骨应该就是素材了。

合成素材的品质差异

配方上都写有合成道具所需要的素材，但这些素材也是有珍贵程度的区别的，珍贵程度与最终合成结果息息相关，即使是相同的道具但由于珍贵程度不同合成出来的道具其能力也会有很大的区别。另外，据说合成前回答库西的问题的结果也与合成结果有关。





▲即使是相同的武器，但由于合成素材等级的差异最后成品的数据也相差很大。

艾雪

人类，20岁，在之前的战斗中作为拉巴纳斯塔义勇军的核心人物活跃于舞台之上，现在是新生达尔玛斯卡王国的女王，在上一次战争后现致力于伊瓦利斯整个大陆的和平事业。性格坚强、勇敢。

▲艾雪在之前的战斗中克服了自身的软弱，为了大义和祖国的解放勇敢面对自己的命运，成为女王的她现在更加威严了。

巴修

人类，37岁，在上次大战中作为达尔玛斯卡的将军一直支持着艾雪，战争胜利后他穿上了铠甲成为帝国的裁判长辅佐拉萨。

▲巴修与翼之裁判的对决，看来两人在观念上有所分歧。

库西

经营合成所的幻兽，托玛基的手下，虽然是幻兽但貌似并不是召唤出来的。手艺高超，只要有配方和素材就能合成出很强的道具。喜欢问问题。

[文：邪魔天使]

www.plumbook.cn

最终幻想 水晶编年史 命运之轮

这是一个充满爱的故事

NDS A・RPG ■ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト ■日版 ■ Square Enix ■发售日未定

这是一款以家族爱、姐弟爱为主题的《最终幻想》，游戏的主人公是一对双胞胎姐弟，游戏的内容分成了上下两部。本作对应最多4人同时游戏，以在迷宫中探险完成任务的形式为主，有时还需要相互竞争。

▲尤利非常喜欢探险，总抱着一些不切实际的想法。

尤利和谢琳嘉是一对双胞胎姐弟，虽然谢琳嘉总是以姐姐自居，而尤利却主张两人的立场是一样的，但他们却有着牢不可破的信赖关系。游戏分两部构成，在姐弟俩还是小孩子的时候，他们被双亲与同伴所呵护，过着无忧无虑的生活。但是某一天，命运之日降临，双胞胎的生活完全改变了。数年后，两人忍受着命运的残酷和孤独与同伴们一起展开了对抗命运的旅途。

▲迷宫中出现的敌人有很多都是我们很熟悉的。

有趣的冒险战斗

本作的迷宫探险和战斗都充满了动作要素，迷宫是3D的，而在游戏初期活跃的角色自然是我们喜爱冒险的弟弟尤利了。冒险中当然不会只有一个人，与众多同伴的合作也是冒险的乐趣之一。

最多四人的大冒险

本作可以通过Wi-Fi实现最多四人的共同冒险，多人冒险以任务的形式进行，为了完成任务前往迷宫探险。游戏中迷宫的种类有很多，有时需要相互合作，何时还能相互竞争一下，非常适合与家人和朋友一起完成。

▲同时使用魔法的就会发出威力更大的合体魔法。

[文：邪魔天使]

目标！钓鱼大师！

为了成为钓鱼大师而努力吧！

Wii ACT ■めざせ！！釣りマスター ■日版 ■ Hudson ■预定2007年3月29日发售

这是一款利用了Wii特殊机能的体感钓鱼游戏，Wii的遥控手柄自然充当了鱼竿的功能。游戏完全模拟了钓鱼时手上所需要做的动作，比如微微上下摆动手柄，这就好像勾引鱼上钩，当鱼咬住鱼饵后立刻抬手，左手还要配合转动模拟摇杆模拟收线的动作。

游戏模式有一人用的单人钓鱼模式和二至四人用的对战模式。一人钓鱼模式里玩家可以漫游日本全国的钓鱼名地，以传说中的“钓鱼大师”为目标。该模式中日本将会被分为北海道、东北、关东等8个区域，每个区域都有30个以上的钓鱼场，每个钓鱼场还会举行钓鱼大赛。玩家当然是要参加这些大赛并获得“钓鱼点数”，钓鱼点数不仅影响了称号的变化还可以用其购买鱼竿和鱼饵。对战模式中是以在规定时间内所钓鱼的数量和种类换算成点数来比试优胜的，玩家最多可以四人同时进行，钓鱼场所自然是分了海岸、湖泊、船上等多个地方。另外，本作的“鱼图鉴”还收录了游戏中出现的100多种鱼类的生态、分布等情况，看来完成这个鱼图鉴又是一项挑战了。

[文：邪魔天使]

▲面对大海抛出鱼竿，很有感觉哦。

▲一个区域里有许多钓鱼地点，当然是以取得优胜为目标了。

经典传说 Vol.2

体会另一个故事，体会另一个传说

PS2 ETC ■经典传说 Vol.2 ■日版 ■ NBGI ■预定2007年6月28日发售

《经典传说 Vol.2》（以下简称《TOF2》，原译为《传说迷传说》）是NBGI献给所有“传说饭”的一道开胃菜，特别是《TOF2》里登场的都是藤岛康介为原画的作品，对于喜爱藤岛康介人设的玩家而言更是吸引力十足。本作的冒险类部分采用了前作的“选择窗口”系统，另外还加入了“时间槽”的设定。（怎么那么像《樱大战》？）另外，本作的初回同捆版里同捆了卡片，这些卡片上都标有明确的数据，不过是否推出卡片游戏还不得而知。

《TOF2》里新采用的时间槽在冒险模式中是随时可以看到的，时间槽分有心槽、技槽、体槽三个部分，它们会随着一定的速度增加或减少，构成一个三角形。三部分每部分都有一个基准值，超过基准值槽的颜色会变红，低于基准值则槽的颜色变蓝。要增加这些槽就必须看准时机在超过心、技、体所有槽的基准值时按下○键，这需要玩家有一定的判断力，而时机准确了就有可能遇到发生分支或得到奖励的好处。另外，在前作中颇受好评的在对话有分支时出现的选择窗口在本作中依旧存在，选择不同对话、分支自然也不同，由于一遍不可能看全所有剧情，所以玩家们还是多玩几遍吧。

[文：邪魔天使]

▲这种滑稽的表情在游戏里依旧很多。

▲阿琪冒心心了！是不是好感度上升了呢？

▼槽的增减速度不是一定的，而且各自增减的速度也不一样。

▲因为时间槽而发生的分支事件会给剧情带来巨大变化。

游戏机志&3DM-SM
www.plumbook.cn

美妙世界

七天后迎接自己的将会是……

NDS ■すばらしきこのせかい
A・RPG ■日版 ■Square Enix
预定 2007 年内发售

拥有神秘力量的少年樱庭音操（以下简称音操）意外地卷入了一场与死神较量的游戏，在七天时间内，他必须在涉谷街头寻找遭到“噪音”侵蚀的灵魂并将其净化，否则整个世界都将陷入无尽的黑暗无法复原。本次将继续为大家揭开去年在 TGS 合刊上留下的诸多疑团，究竟这个世界能否称为“美妙”，玩家只有用自己的双眼去慢慢体会了。

死神再临

“死神”是游戏中影响故事发展的神秘组织，也正是他们向音操下达了七天的任务期限，从目前公布的四个成员来看，该组织比想象中的规模要大许多，他们的最终目的是什么，现在也无人知晓。

性格冷酷，为人粗暴，但却拥有灵活的头脑。凭借自己的天赋在过去获得了很多功绩，目前似乎在组织中拥有很高的地位。

身材魁梧，爆发力极强的 20 岁男子，蓬乱的头发加上游离的眼神总让人不寒而栗，属于情绪波动相当大的性格。

作风硬派，雷厉风行的19岁少年，对于组织下达的任务绝对能出色地完成，是一个深不可测的对手。

由于只有17岁，所以目前是组织中年纪最小的成员，再加上思想还不够成熟，经常会做出一些让人难以理解的事情。

战斗再次升华

超能力部件

虽然本作“跨画面交错式”的战斗系统充分利用到了 NDS 的双屏功能，但真正能体现战斗策略性的还是被称为“超能力部件”的特殊道具，玩家在战斗中只要通过触控笔点击下屏中的相应图标即可发动。它们的获得方法也是多种多样，除了可以在商店中购买比较基础的部件外，隐藏在敌人身上的强力部件绝对是后期玩家收集的主要目标。以下为大家公开初期的两种部件：

将自己的身体包裹在液体当中，可以缓解敌人攻击后所造成的伤害，当然它还有一个最大的好处，只要玩家的力场不被破坏，可以在其中不断地回复体力。

烈焰喷射

在指定位置形成巨大的火焰柱，靠近的敌人会不断地损失体力，虽然一次攻击并不能造成很大伤害，但在面对多个敌人时，同时攻击数个敌人的特性绝对相当实用。

战斗的秘密

在感应到被侵蚀的灵魂时，画面上会出现多个“噪音”（游戏中的敌人），使用触控笔连续点击它们会形成“连锁”，而接下来玩家必须面对的则是和点击数对应的多场战斗，虽然这样战斗的难度会有明显提升，但是敌人掉落道具的几率也会大大增加。“评价系统”也是游戏中促使玩家不断挑战的动力所在，要想更有效率地培养角色，S级评价自然是我们的最终目标。

[文：晴天]

先祖之魂 失落的传承

孤独少女与三流记者的幻想冒险

PS3 ■Folks Soul 失われた传承
RPG ■日版 ■SCEJ
预定 2007 年内发售

本作是一款以现代欧洲为背景在七个异界冒险的游戏，故事基于“人死后还有一个让其继续生存下去的异界”的传说。游戏的主人公是希望见到母亲的少女艾伦和追查神秘现象的杂志记者基兹，玩家将操纵他们前往充满了“先灵（Folks）”的异界。在这美丽但却阴暗的世界，到底会有什么神秘事物等着他们呢？

现实世界

游戏中的现实世界是位于现代欧洲的一个小村雷姆利克，这座小村现在几乎已经荒废，留在这里的人似乎都有不可告人的原因。传说在这个村子可以见到死去的人，所以前来拜访这个村子的人并不少。传闻有人在这村子里见到过妖精、神秘的影子。

▲由于是荒废的村庄，所以几乎感觉不到生气，有种压抑的感觉。

七个异界（死者的世界）

艾伦和基兹冒险的异界其实是死者的世界，现在我们知道有第一异界“妖精界”、第二异界“战争界”、第三异界“海地都市”、第四异界“无限回廊”和第五异界“地狱界”，在每个异界都有其代表性的先灵，而游戏中登场的先灵种类大概在 100 种以上。

▲居住着妖精的“长青之国”，在这里不会衰老，是人们死后最想去的世界，这里的环境也是最漂亮的。

活用六轴的战斗

本作的战斗是吸收先灵操纵他们与敌方先灵战斗，而利用PS3手柄的六轴功能我们可以通过上下左右摇晃手柄来引出先灵。（感觉像是在钓鱼……）

▶ 吸收成功后就可以操纵巨大的先灵了。

▲满足每个先灵设定的条件后就可以从它们体内抽出被称为“伊德（本我）”的魂，有的还必须用特定的属性攻击才能抽取。

艾伦

希望见到母亲而前往神秘村庄的少女

否定超自然现象的杂志记者

基兹

从小父母双亡，在孤儿院长大，性格有些孤僻。但某一天她收到了原本死去的母亲的来信，信上写着“我想见你”。满怀期待和不安，艾伦前往雷姆利克村，虽然她知道那里是一个是非之地。

基兹是个三流杂志的记者，虽然他一直说一切都可以用科学来解释，但他的内心却渴望去体验一下神秘的事件。某一天，他接到一个女性的求救电话，察觉到这可能是件神秘事件的他决定前往雷姆利克村。但是他到达村庄的时候那名女性已经被杀害了，于是他开始着手调查，但却遇到了无法理解的事情……

[文：邪魔天使]

www.plumbook.cn

科林麦克雷拉力：尘土飞扬

■这样的泥泞赛道让人想到了PS3上的《机车风暴》。

次世代的又一场“机车风暴”

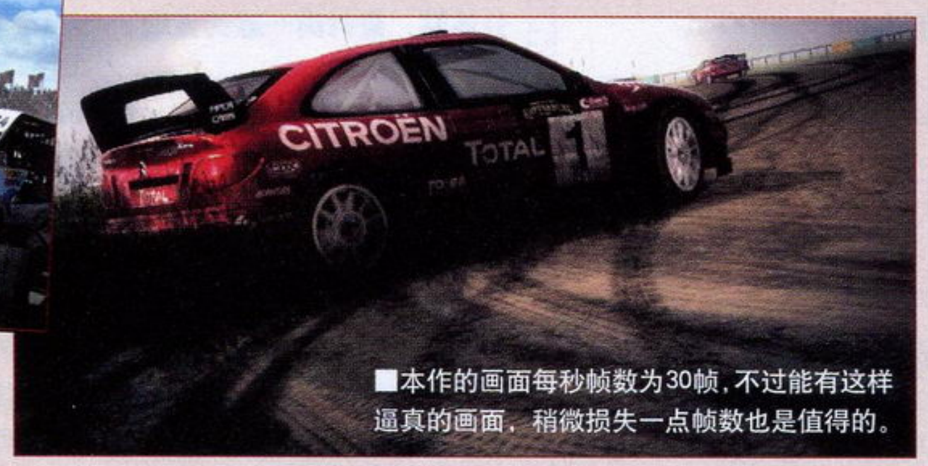
多机种 RAC ■DiRT：Colin McRae Off-Road ■欧版 ■Codemasters ■预定2007年9月发售

■对应机种为PS3、X360

PS3的《机车风暴》让人们看到了次世代越野赛车的魅力，如今又有一款以“尘土飞扬”为卖点的游戏将与玩家见面。英国Codemasters公司的“《科林麦克雷拉力》系列”是欧洲最受欢迎的越野赛车游戏系列之一，最新作采用了Codemasters自主研发的新引擎“Neon”，刚公布时就凭借惊人的画面赢得无数玩家的赞叹。

《科林麦克雷拉力：尘土飞扬》是一款讲究难度和真实度的游戏，目标是挑战玩家的极限驾驶技巧，游戏中准备了大量的大型连环弯道，需要玩家极为精确的操作，《山脊赛车》那种高速甩尾的操作方式在本作中是不现实的。不过正是因为过于严格的真实性，加上赛道环境比较复杂，玩家在游戏中可能经常会碰上撞车的情况。Codemasters开发了强大的引擎处理车体损坏效果，只要轻轻擦到任何物体都可能造成车体喷漆被刮花，屏幕右方有一个图标表示车体的损伤程度，如果图标变红表示汽车即将报废。在赛事方面，除了系列以往的经典赛事外，本作还首次加入了Hill Climb和Rally Raid比赛。

▲路面效果对于越野赛车游戏来说是非常重要的，在本作中，车轮碾过泥地不仅会留下车辙，还会卷起大片的泥土。



■本作的画面每秒帧数为30帧，不过能有这样逼真的画面，稍微损失一点帧数也是值得的。

[文：星夜]

加勒比海盗 世界尽头

纵横加勒比！三部曲集结！

多机种 ACT ■Pirates of the Caribbean: At World End ■美版 ■Disney Interactive Studios ■预定2007年5月发售

■对应机种为PS3、X360、Wii、PSP、NDS

去年获得了票房大丰收的《加勒比海盗2》将于今年5月25日推出第三部，而迪士尼旗下的游戏部门也将于同期推出一款同名游戏。该作虽然与第三部同名，实际上在内容方面也同时涵盖了前两部电影，并且还有电影之外的情节。玩家可以操作三名主要角色：Jack Sparrow、Will Turner和Elizabeth Swann。

■爬到桅杆上时，需要使用动作感应手柄保持身体平衡。与大章鱼的战斗相信会魄力十足。

■比起其他次世代游戏，本作的画面不算出色，不过这样巨大而逼真的海盗船应该也足以给玩家带来视觉冲击力了。

虽然在大多数时候玩家操纵的是一个三人小队进行战斗，不过同时只能操控其中一人，其余两人由电脑控制，玩家可以在三人间自由切换操作，只要有一人死去就会Game Over。战斗主要使用的武器是剑，不同角色有其特定招式。有趣的是，本作的PS3版还会应用到PS3的六轴手柄，例如在一个场景中，玩家要爬到一个桅杆上，这时玩家要用六轴手柄的动作感应功能让Sparrow保持身体平衡。而Wii版的画面虽然只能达到PS2版的水准，但通过动作感应方式实现了很多有趣的玩法，利用模拟挥剑的动作砍杀敌人，甚至还可以做出假动作诱骗敌人。此外，在某些特定剧情场景中，还会出现类似《战神》的QTE系统，需要根据屏幕的按键提示进行操作。

[文：星夜]

霸王

我就是混世魔王，让英雄下地狱吧！

X360 A·AVG ■Overlord ■欧版 ■Codemasters ■预定2007年7月27日发售

扮演英雄通过各种冒险不断成长，最终击败试图统治世界的邪恶魔王——这是绝大多数RPG的经典套路，而Codemasters的这款新作将会反其道而行之，让玩家扮演魔王，率领自己的爪牙打倒英雄！

本作最大的特点就是“爪牙”系统。玩家可以同时指挥的小妖数量最多可达50名，战士型小妖擅长近距离作战，并且会进行自杀性炸弹攻击；刺客型小妖会杀人于无形，还可以活用战场上的各种物件；医疗型小妖可让其他伙伴复活。玩家可以用右摇杆移动自己的小妖军团，也可以操作单个小妖执行任务，或者选择建筑物或敌人等特定目标，将小妖派往那里。小妖们在完成任务后会带回战利品，并且会自动从敌人尸体上除下装备为己所用。

原料在本作中也是非常重要的概念，玩家可以通过小妖们拿回来的珍贵金属打造新武器，基地里可以进行各种新道具的创造，或者为小妖们训练技能，随着霸王的不断成长，基地也将会变得更加豪华。而最为重要的资源当然还是小妖本身，玩家可以利用敌人的魂魄创造新的小妖。

[文：星夜]

▶玩家扮演的霸王是一个无恶不作的恶魔，所有的小妖都在它的统治下战战兢兢地办事，不管是什么要求他们都会不顾性命地去完成。

www.plumbook.cn

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 ×0　热血推荐 ×3

栏目主持
ACE飞行员

《DJ MAX》在编辑部形成两极分化的格局，喜欢的人把其奉为音乐游戏至上极品，不关心的人可以不去理睬它。所以如果你对音乐游戏比较敏感的话，《DJ MAX 携带版 2》应该是你不可以错过的佳作。《VR网球3》也出来，当手中握着X360手柄，并打开震动进行游戏后我居然找到了第一次在DC上玩该系列第一作的感觉。可惜啊，这种感觉对于这款新作来说带来的更多是负面的情绪，我也想象不出《VR网球3》更好的发展方向。按照惯例，《银河游侠 导演剪辑版》因为是资料版，所以我们仅评论而不予评分。

DJ MAX 携带版 2

热血推荐

画面
音效
系统

总分 26

■让手指体验舞蹈的感觉。

D·S

又一款“杀人游戏”（谋杀人时间的游戏）诞生了，对于只有50首曲子却足以让人乐此不疲的前作而言，本作收录的150首曲目其数量简直让人犯晕——当然，是幸福的晕倒。新增的众多曲目其经典程度相比前作毫不逊色，**而新增的升级系统与金钱设定则让人平添了几分玩RPG的感觉。**

胜负师

本作符合“音乐游戏第二作必然出色”的潜在定律，除增加大量DJ MAX独有风格的新曲外，系统上也有较大的改善，将网络MUG升级、赚钱买道具的概念引入其中，使玩家的投入度和成就感都大大超越前作，**加入对战并可以和前作联动，MV与音乐欣赏模式也显得十分体贴，是时尚一族的佳选。**

火云

能够推出续作，对于《DJ MAX 携带版》来说是理所当然，作为一款让游戏玩家期待已久的游戏，本作不仅顺应潮流适时加入了对应PSP的联机模式和日渐火爆的网上对战模式，还新增加了意在过渡的五键操作模式以及对应隐藏曲目的升级系统，**大量新曲目的收录让本作成为了最优秀休闲娱乐佳品。**

■UMD■Pentavision■DJ MAX Portable 2■MUG■2007年3月30日■1人■无对应周边■256KB

王国之心II 最终混合版+

热血推荐

画面
音效
系统

总分 26

■王国之心II最终厚道版+。

火云

与英文配音的国际版相比，《记忆之链重制版》倒显得更有诚意。过场动画添加语音、全部重新绘制迷宫、部分特技的攻击方式也发生了不小的变化，整个游戏等于被重新制作了一遍。不过3D化的战斗也随之出现了GBA版中不存在的视角问题，在一定程度上影响了战斗的流畅度。

卡伦

本作的出现却让FANS们感到极为舒服。在加入了新服装、新地图、新技能、影像鉴赏等新要素后，我们完全可将本作视为《王国之心II》的完全形态，**尤其是与X III机关全部成员均可交战这一点更是令玩家大呼过瘾**，就更不用说那完全GBA重制版了。所以说，冷饭炒得好，那就是一顿美味佳肴。

纱迦

GBA版《记忆之链》的完全重制则让玩家吃惊不小。采用二代引擎重制，**由2D进化成3D的本作在画面水准上自不必说，而且相比原作还增加了诸多全新要素。**卡片式战斗听起来麻烦，但其实很快就可以上手。本作的剧情是一代和二代的连接点，只有玩过本作你才能明白《王国之心》世界的全貌。

■DVD-ROM■Square Enix■キングダムハーツII ファイナルミックス+■A·RPG■2007年3月29日■1人■无对应周边■93KB以上

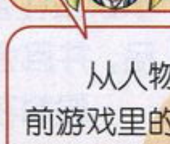
无双大蛇

热血推荐

画面
音效
系统

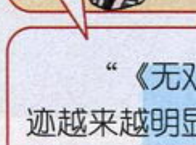
总分 25

■秒杀，还是被秒杀，这是个问题。



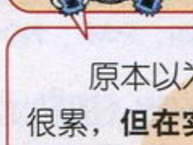
纱迦

从人物造型到战场设计全是照搬之前游戏里的，幸好游戏感觉没有照搬。所有角色的性能都经过了重新设计，新系统的引入令打法产生了很大的变化。4个难度的设定比较合理，令各种水平的玩家都能找到目标。**有史以来最厚道的武器系统极大地方便了玩家，但是总觉得缺了点儿什么。**



D·S

“《无双》系列”近年来骗钱的痕迹越来越明显，而《无双大蛇》则俨然跳出了“骗”的范畴，跨入了“抢”的行列——地图、音乐、角色、动作……除了一些换汤不换药的特殊技与专用道具外一切都与之前的系列作品别无二致。**真的，与其说这是一款《无双》新作，倒不如称其为官方同人更为恰当。**

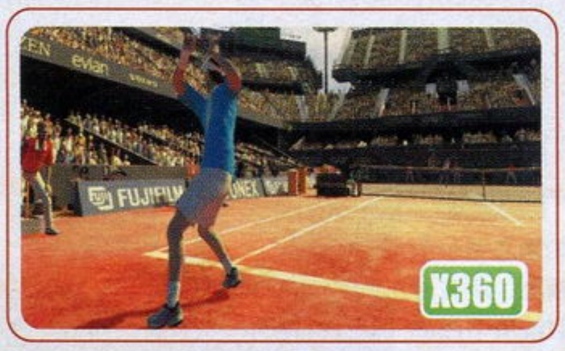


邪魔天使

原本以为这么多角色培养起来肯定很累，**但在实际游戏的时候发现由于人物培养和技能习得有机地结合在了一起，所以反而觉得培养人物是件很有趣的事。**游戏中每个人的特殊技都不尽相同各具特色，三个角色之间的切换非常流畅，爽快感十足，只是有时看到两个作品的人在一起感觉很怪异。

■DVD-ROM■Koei■无双OROCHI■ACT■2007年3月21日■1~2人■无对应周边■230KB

VR 网球 3



画面
音效
系统

总分 22

■拥有格斗游戏感觉的体育游戏

多边形

感觉SEGA还是在用制作街机游戏的思路在做家用机游戏，这种“持续性的短期刺激”很难让家用机玩家长时间地将精力投入到这款游戏中去。“世界巡回赛模式”进行到后期令人有些烦躁与叫苦，幸好成就系统维持了玩家的兴趣，而独有的网络对战模式也令人兴奋不已，当然这是在网络流畅的前提下。

GOUKI

这款游戏依然是网球游戏中的佼佼者，拥有完善的手感以及逼真的画面，并且有了更多的实名授权，迷你游戏的种类也较前作大幅提升，不过游戏的感觉与前两作相比却没有什么提高，单机模式下也许你很快就会觉得乏味，**因为变化实在太小了，在玩的时候会忍不住问自己，为什么先前会对它如此期待。**

胜负师

作为世界范围内最受欢迎的网球游戏系列之一，尽管本作在画面上的进化并没有达到划时代的地步，系统与模式的设定也相对保守，与前作相比变化不大，但世嘉网球游戏超乎寻常的爽快感，与上手容易、对抗性强等特点都原汁原味地继承了下来，**因此具有网战功能的X360版更值得推荐。**

■DVD-ROM■SEGA■Virtual Tennis 3■SPG■2007年3月20日■1~4人■无对应周边■硬盘记忆

www.plumbook.cn

横行霸道 罪都故事/Grand Theft Auto：Vice City Stories/ROCKSTAR/ACT/PS2 评分 22

新牧场物语 完美无瑕人生/Pure Innocent Life/Marvelous/RPG/PS2 评分 19

史上最强弟子兼一 激斗！诸神黄昏八拳豪

画面
音效
系统

总分 20

■史上最强的2.5D FTG？显然不是。

■DVD-ROM■Capcom■史上最强の弟子ケンイチ 激斗！ラグナレク八拳豪■FTG■2007年3月15日■1～2人■无对应周边■72KB

胜负师

《兼一》的动漫原著故事简单纯情热血，还算比较适合改编成格斗游戏，只是出于平衡性考虑，兼一那些超人一般的老师们都不能使用。2D玩法3D画面让游戏有别于传统的Capcom风格，**系统有新意，却也比较尴尬。注意，因为兼一的动画播得比较慢，因此本作还有些“剧透”的内容。**

GOUKI

原作老套的剧情和众多的人物适合作为游戏题材，但这样的FTG出自Capcom之手却无法让人满意。游戏场景过于简陋，出场过于容易，角色数量的招式也都太了少。总之，2.5D的格斗风格本就不讨巧，**从本作的表现来看，也更坚定了“2.5D挑不起格斗游戏大梁”的个人感受。**

纱迦

由Capcom出品的本作一改过去动漫改编游戏给人的骗钱印象。游戏系统虽不能与知名FTG系列相比，但已经颇具神韵，出自原作的虚实技、动、静等设定都像模像样。**游戏可选择的角色也不少，相比之下剧情模式就太单薄了，**如果全角色都有剧情模式的话就太好了。另外隐藏要素也不够丰富。

北斗神拳 审判苍双星 拳豪列传

画面
音效
系统

总分 19

■同一个开发商做的，这差距咋就这么大呢？

■DVD-ROM■SEGA■北斗の拳～审判苍双星 拳豪列传～■FTG■2007年3月29日■1～2人■无对应周边■72KB

十六夜

游戏开场那熟悉的歌曲绝对能够唤醒老玩家沉睡多年的记忆。游戏本身个人感觉也就画面还算尚可，角色动作和打击感都无法与同根生的“《GGXX》系列”相比。所谓的高连续技更像是BUG，**由于系统并不严谨，每名角色都有无耻的无限连。要想真正跻身主流2D格斗游戏，还有很长的路要走。**

GOUKI

这款游戏和我心目中“真正的《北斗之拳》游戏”有不小的差距，悲凉、沉重、硬派、血腥这四点硬是一点没挨上，看着那群传说中的大壮汉蹲下连点轻拳的确感觉很诡异。游戏系统不能说不复杂，**感觉有些类似于《GGXX》，但在整体的表现上却又相差甚远，**只有说是一款需要时间去考验的游戏。

胜负师

事实上，《北斗神拳》拔群的表演性在街机版上就已经得到了认可，喧闹的台词和音效，戏剧性的一击必杀，都能让原著FANS热血澎湃。但游戏设计方面参照的是《GGXX》的风格，使人物动作很不和谐，**招式判定不清，且角色平衡性非常差，这对于强调对抗的FTG来说算是致命伤。**

前线任务 1ST

画面
音效
系统

总分 19

■只有死忠才会去玩的游戏

■卡片■Square Enix■FRONT MISSION 1ST■S・RPG■2007年3月22日■1人■无对应周边■自带记忆功能

邪魔天使

如果你不想让自己的眼睛很快坏掉的话那最好就别玩这个游戏了，游戏中状态里小如蚂蚁的英文会让你疯掉的。当然，游戏的素质毋庸置疑，新增的事件、兵器等要素使游戏更加丰满，严谨的战略也需要玩家开动脑筋去制定各种战术。虽然一些不体贴的老系统保留了下来，但二周目保留东西很丰富。

火云

本作以PS版为基础可选择双路线，比其他移植版都要来得厚道，新人物新机体的加入使本作成为了目前最完美的初代《前线任务》。游戏的音乐非常棒，在NDS上可谓精品。不过游戏中的界面字体比较小，而操作、界面和战斗信息显示等没有得到改进，让人感觉非常陈旧和不体贴。

纱迦

这次的移植更多的意义在于对这款经典游戏的怀旧，游戏在音效方面的表现依然令人难忘。如果佩戴上耳机，玩家可以再次感受下村阳子谱写的动人旋律。**可惜一代毕竟是一代，按照现在的要求来评判游戏，它在很多方面存在缺陷。**特别是游戏中的字体根本就不适合NDS的小屏幕，看起来相当吃力。

忍者神龟

画面
音效
系统

总分 17

■感觉制作者是被逼的做出这款游戏。

■DVD-ROM■Ubisoft■TMNT■ACT■2007年3月20日■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

火云

鳖脚的打斗手感、毫无特色的BOSS战、重复的场景，事实证明《波斯王子》的那一套照搬在这群乌龟身上并不合适。**过于强调跳跃以及过关的速度使得游戏中的人物完全失去了原作应有的感觉。**最感人的就是只需通关你就可以看到游戏中惟一的一段动画。当然，游戏也有可取之处，比如成就。

多边形

据说本作的制作小组是原“《波斯王子》系列”的原班人马，所以游戏在玩起来的感觉也和前者似曾相识，但很可惜本作依然没有摆脱“影视改编游戏必烂”的怪圈，**单调得令人可怕的关卡设计与支离破碎的游戏节奏，**我想除了电影FANS和成就犯，没人愿意把时间浪费在这个玩意儿上。

ACE 飞行员

本来个人对忍者神龟很有感情的，但由于接二连三的拙劣作品的出现造成了我感情上的创伤。本作整体水平还不如Konami之前推出的那个版本。基于电影版的新造型都已经让人忍无可忍，但没想到游戏在系统制作上的理念完全和原著精髓背道而驰，根本不是那个味道。**还有游戏中的BOSS憨到极点。**

银河游侠 导演剪辑版

画面
音效
系统

总分

■爱之深，责之切。

■DVD-ROM■SCEJ■ローグギャラクシー ディレクターズカット■RPG■2007年3月21日■1～2人■无对应周边■128KB

晴天

本作针对以往复杂单调的弊端进行了改进，虽然表面上看起来整体难度有所下降，但是平衡性的调整和“灼热打击”的加入让游戏的战斗更加富有策略性。**新星球和全新的收集要素再次增加了游戏内容的丰富程度，**无论你是否玩过前作，都不能错过这款画面上乘，系统颇有新意和深度的作品。

玛娜

比起因为迷宫等原因导致游戏前后部分评价差异巨大的《银河游侠》，这次的导演剪辑版总算可以让我们大为欣慰。本作中增加了新的合体技能、新服装、还有一个全新的星球以及相关剧情。**更重要的是对之前评价不高的迷宫进行了改良和简化，终于不用像以前那样转几个小时找不着出口了。**

纱迦

玩过之后马上感觉到：果然这才是真正的《银河游侠》。原作中不合理的设定都得到了改善，最为人诟病的迷宫也得到了极大的简化。其他方面增加的内容也比较厚道。相比之下，**原本以为是最大卖点的新星球倒是颇让人失望，里面的内容未必也太少了。**推荐给没玩过原作的RPG玩家。

www.plumbook.cn

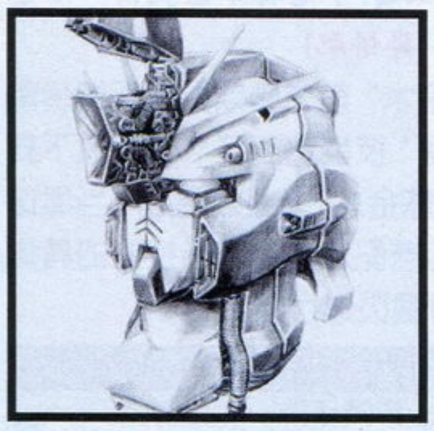
游戏军火库 GAME ARSENAL

主持人的使命召唤

将游戏中出现的有关军事方面的知识介绍给大家，这是本栏目的宗旨，如果您有什么问题和意见，一定要多多提出，这里的一亩三分地永远属于所有热爱游戏的军事迷，套用一下问题小卖部的口号：不要等问题成堆才想到游戏军火库，我们的军工问答站将竭尽全力为读者解答有关军事的问题。

▲火神渡鸦的经典POSE，注意他背上的那只巨大的弹鼓。

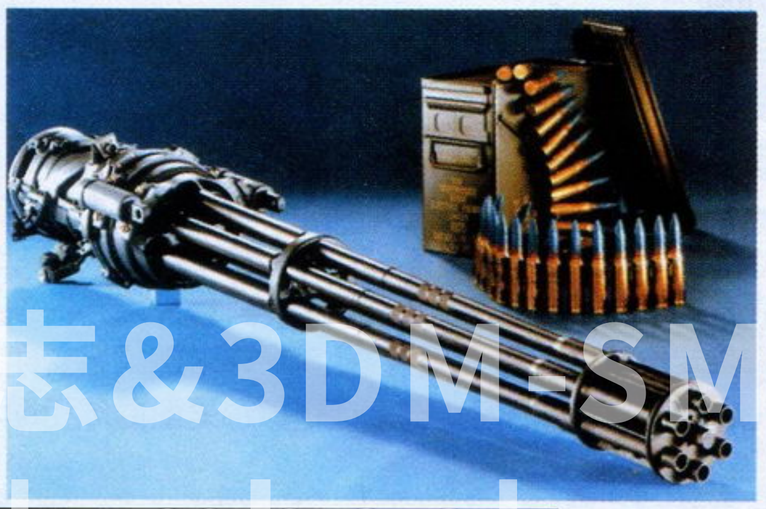
武器格纳库 火神炮



▲在《高达》的世界中，火神炮几乎成了每台MS的标准武装。

提到火神炮，相信大家一定不会觉得陌生，这种武器在各类游戏中的出镜率相当之高，其中表现最突出的自然是早年PS主机上的初代《潜龙谍影》的那个“火神渡鸦”所使用的那门体积巨大的火神炮。

火神炮的最早起源要追溯到十九世纪出现的一种多管机关枪，凭借在一个发射平台上同时按顺序进行的弹药装填—发射—退壳这一过程对射速的提高，这种武器的威力较普通的枪械威力大幅度上升。二战后，美国开始基于这种老式武器的原理作二次开发，采用电动马达作为弹药装填和驱动发射的动力，这样一来，这种被全新包装的武器重新焕发了青春，美军将其命名为“火神”，以体现其理论值高达每分钟六千发炮弹的变态射速，并相继在陆海空三军装备使用。目光敏锐的游戏开发厂商自然不会放过威力如此强悍的武器，火神炮的大威力和高射速被游戏厂商看中，随后而来的自然是各类游戏中的武装机甲的标准配置了。喜欢“《合金弹头》系列”玩家一定不会忘记，作为系列标志的那辆造型超Q的小坦克的标准武器就是一对火神炮，事实上，游戏中所有的己方乘骑都装备了这种威力强大的武器；在之前提到的《潜龙谍影》中，斯内克同“火神渡鸦”在冷库里的那场决战绝对是每个MGSer所永远不能忘怀的，即使是被誉为史上最强特工的斯内克也没有胆量在那门巨大的火神炮开火的时侯对敌人发动正面进攻；众所周知，“《机动战士高达》系列”作品中的绝大部分机动战士都有一种标准的自卫武器，那就是被安装在头部的火神炮，不仅如此，个别的突击型号还将这种武器作为主要的战斗装备，比如“一年战争”中吉翁军有名的“老虎”，联邦军秘密研制的高达“阿莱克斯”，甚至还有《高达Wing 无尽华尔兹》里面同时持有四门火神炮的那台重武装高达。极高的射速造成了大量弹药的消耗，在《潜龙谍影》中，火神渡鸦为了能够让自己手中的武器能够持续射击，不惜背上一个超大容量的弹鼓，否则他只能在进行几秒钟的点射之后就放弃这门大炮而转而同斯内克进行正面肉搏了。



机械家 小编机械造型大公开！

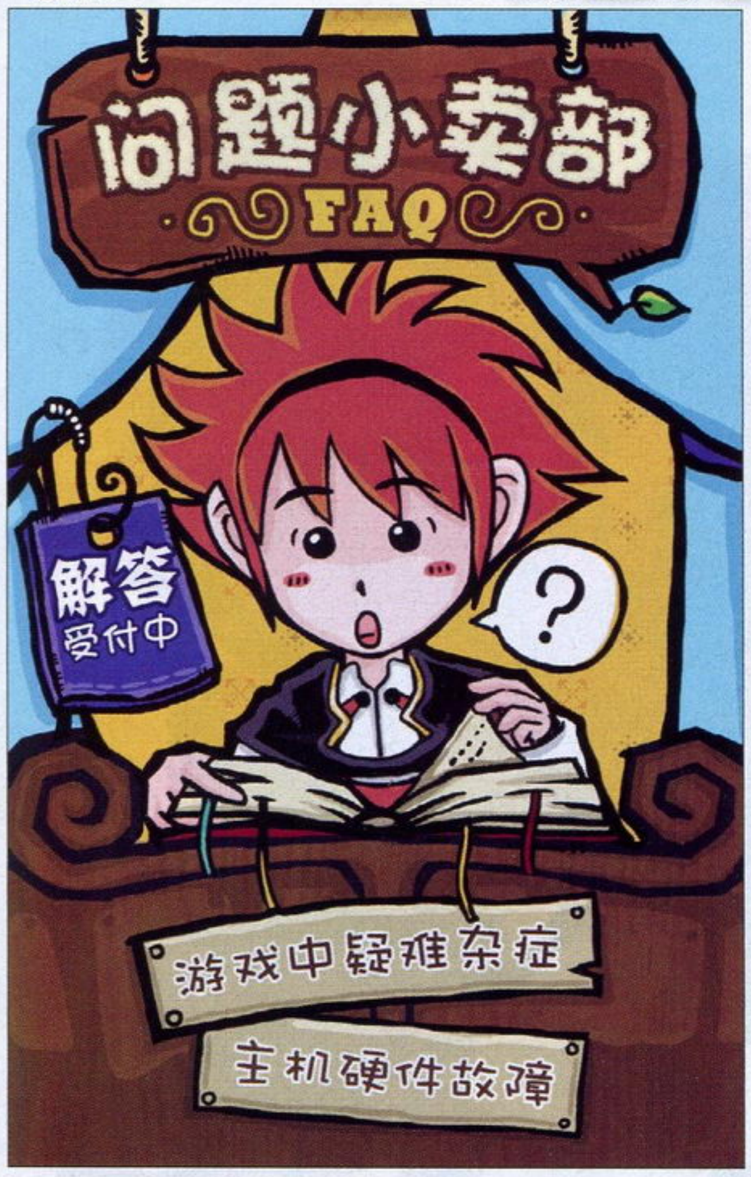
上期栏目中隆重登场的机械泰坦造型得到了广大读者的一致认可，但有读者表示希望看到最新版的小编机械造型，我们只能在这里加以说明，由于2005版小编造型是画师大懒为编辑们所做的最后一版设定，所以为了纪念这个版本，近期推出的小编机械造型将主要以2005版为主。不过，大家完全可以凭借自己的能力将最新版的小编形象机械化，我们欢迎大家踊跃投稿，只要是你对自己的机械设定功底有足够的信心。当然，我们的栏目对其他形式的机械设定图也十分欢迎，不论是原创的同人作品还是模仿原画的稿件，统统都可以投过来，总之，只要是高质量高素质的机械设定画稿就行，稿费可是大大的有哦！

今次小编机械造型：多边形！

勤快的画师干冷烧猪这次为大家带来了他的新作，机械版多边形，而且是两个版本，除了最经典的忍者装束外，还特地加上了X360限定版，大家好好欣赏吧！

欢迎大家提出问题和踊跃投稿，我们的临时Email：Game3@ucg.com.cn

梅杂志&3DM-SM



硬件 HARDWARE

@ 我把PSP连接到电脑之后，PSP总是莫名奇妙地读写记忆棒，而且在电脑的可移动磁盘中偶尔会出现autorun.inf文件，据说是中毒了，但是PSP中毒还是电脑中毒了呢？我格式化了几次记忆棒也没用，有什么解决的方法吗？[960677800180z]

根据你所描述的情况，应该是你的电脑中了比较常见的“自动运行病毒”，感染这种病毒后，电脑会不断地潜在运行一些未知程序，虽然表面上并不会对你的电脑造成太大的影响，不过为了安全起见，还是应该将它彻底清除。下面就为你介绍一种比较常用的方法，注意所有涉及到“打开”这个操作时，请不要使用“双击左键”来执行，应全部采用右键菜单中的“打开”选项来打开电脑上的分区：

（1）打开“我的电脑”，在选择“工具”菜单下的“文件夹选项”，最后在“查看”一栏将“显示所有文件和文件夹”前打上勾；

（2）使用记事本程序打开auotrun.inf文件，在里面找到“open=＊＊.exe”（由于病毒执行的程序并不统一，所以使用＊＊代替）的语句；

（3）同时按下Ctrl+Alt+Delete键打开“任务管理器”，在“进程”一栏中结束所有和＊＊同名的进程，最后再搜索＊＊文件并将它们全部删除；

（4）点击屏幕左下角的“开始”，选择“运行”后输入regedit打开“注册表管理器”，在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run下找到和＊＊同名的键值并删除，这样电脑上的病毒就清除了；

（5）要清除PSP上的病毒，同样使用右键菜单选择“打开”进入根目录，找个刚才的同名文件并删除即可，当然格式化记忆棒也是最简单和彻底的处理方式。

@ 有几个关于烧录卡的问题想请教。①512MB的TF卡能烧多少个游戏？②烧录卡和TF是分开购买的吗？③1G的TF卡大概多少钱？512MB的呢？④现在比较好用的烧录卡大概多少钱？[icnicn88]

①首先我们先来看看一些比较容易混淆的概念，TF卡上标明的512MB（Byte）其实和我们平时在电脑上所看到的磁盘空间的度量单位是一致的，但游戏厂商在公布NDS的游戏容量时却都是采用统一的Mb（bit）来表示，根据换算公式：1 Byte=8 bit，我们就不难得出512MB的TF卡实际能够容纳总大小约4096Mbit（4Gb）的游戏。虽然我们得到了理论上的数值，但512MB的TF卡实际能烧录的游戏数量主要还是根据你选择的游戏大小而定，目前大多数下载站点都会给出游戏相应的MB大小，以省去玩家自行换算的麻烦。②通常情况下，游戏商家都是将烧录卡和TF卡当作一件商品捆绑销售（当然也可以单独购买其中的一件），你可以在购买前询问好相关的情况再购买。③根据晴天在编辑部所在地了解到的价格，目前1G的TF卡价格大约为100元，512MB为60元。④现在比较流行的烧录卡首推R4，除了无法支持GBA游戏这个缺点外，其他方面都相当出色，它目前的售价约为200元，你不妨作为购买时的参考。

@ 我有个关于PSP的问题想请教。我的机器是3.03 OE-A，这个版本支持边玩游戏边看攻略，那么我要把攻略的文件放在PSP的哪个文件夹里呢？必须要解压后才能看吗？直接放压缩包可不可以？[薛洋]

要在PSP的PS模拟器中查看攻略其实是调用了DOCUMENT.DAT这个文件，但此处的DAT文件和我们平时所遇到的“批处理文件”略有不同，它其实是将许多张PNG图片整合在了一起，并且能在PS模拟器中进行查看，因此你必须将攻略的文本制作成相应的PNG文件（图片大小不得超过480 × 272），再通过转换软件进行打包才能得到它（推荐使用POPSConv，你可以在http://pocket.levelup.cn/html-news/2005-1.html中下载），最后将它和PS游戏的PBP文件放至在同一文件夹内，在游戏时按下HOME键选择“Manual”就可以正常查看了。

@ ①我的PSP已经升级到了最新的3.10 OE-A'，但在运行《世界传说 光明神话》的ISO时，仍然会出现“The game could not be started.(80020321)”的提示，这是什么缘故呢？②WimdMencoder是不是可以把大部分视频格式转化为PSP支持的格式？[紫霏]

①如果排除ISO本身的原因，如果你还是无法运行游戏的话，请确保PSP中放置了UMD光盘并能正常读取（即在系统菜单的GAME下可以看到UMD的图标和预览图），因为虽然3.10 OE-A'系统支持免UMD引导，但是某些游戏还是必须在UMD放置在PSP内的情况下才能正常的运行。②目前WimdMencoder支持转换的来源文件格式有RMVB、AVI、VOB、WMV、MPG、MPEG、RM、MKV、DAT，几乎囊括了我们平时常见的所有主流视频格式，用其转换为PMP格式在PSP上播放是比较常用的方法。

游戏 GAMES

《神之手》二周目时如何才能继承上一周目的体力、气槽、金钱、招式等要素？难道EASY模式通关是无法继承的吗？[深圳 佚名]

二周目开始是无法继承你所提及的这些要素的，但是可以获得男女主角的特殊换装，商店在一开始就会出售一周目没有的最强技能和提升能力值的特殊道具，有耐心的玩家可以在通过第一小关后就前往赌场使用S/L大法获得足够的金钱将所有的强力技能全部买下，这样后面的战斗就会轻松许多。EASY模式通关后只是无法出现HARD难度的选项，其他要素的继承和上述情况一致。

《怪物猎人2 dos》中怎样才能使用“炼金术”呢？[广州 孙悟肥]

要想使用“炼金术”首先必须要求玩家装备上附加的“炼金”技能达到了10点，以下就为你推荐一套拥有“炼金术”技能的装备，当然这并不是游戏中惟一的搭配方法，装备技能的具体数值你可以在制造时翻页进行查看：

マカルパペプラム	
技能系统	所需材料
炼金术+3、地形+3、千里眼+1	鱼龙のコイン×1、ハレツアロワナ×3、バクレツアロワナ×3、ドスアロワナ×3

マカルパスリープ	
技能系统	所需材料
炼金术+3、地形+4、千里眼+2	鱼龙のコイン×1、ハリマグロ×3、ドスハリマグロ×3、大食いマグロ×3

マカルパフード	
技能系统	所需材料
炼金术+4、地形+3、千里眼+2	鱼龙のコイン×1、小金鱼×3、白金鱼×3、古代鱼×3

以上材料中，ハレツアロワナ、ハリマグロ、大食いマグロ都很容易获得，鱼龙のコイン需要完成教官处“狩猎演习”中的“草食龙の卵を夺い取れ！”的任务才能得到；小金鱼通常白天出现在温暖期密林9区或繁殖期雪山1区；白金鱼白天出现在任意时期古塔3区；古代鱼夜晚出现寒冷期沼地3区或森丘11区；バクレツアロワナ夜晚出现在温暖期沼泽基地雪山1区；ドスアロワナ任意时间出现在寒冷期沙漠6区；ドスハリマグロ白天出现在任意时期沼泽基地。

小弟在《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》第2章被一个问题卡住了，请问“ネコを探して！”中走失的小猫到底在古の森バルテッサ中的什么地方？我找了很久也没有找到，如果可以话，能否附上图片标明小猫的具体位置呢？[厦门 陈桐雨]

由于篇幅的缘故，当时晴天在攻略中可能用文字表达得不是很清楚，现在就把小猫所在地点的图片附上，这次你一定能够顺利完成任务了。

www.plumbook.cn

①《怪物猎人2 dos》中的“アルビノの中落ち”如何获得？②船坞升到了3级后为什么还是有些地方不能去（如：科特村和古塔）？[圣天天使]

①“アルビノの中落ち”在与电龙フルフル或红电龙フルフル[亚种]战斗时，破坏其身体或直接捕获就有一定几率得到，由于材料本身的出现几率很低，所以多次和电龙战斗自然是免不了的。②要想前往科特村，除了将船坞升到3级以外，还必须完成游戏中最后一个任务，即讨伐炎妃龙，而炎妃龙的出现地点正是游戏中的古塔。进入古塔首先必须要拥有“古塔の书”，而“古塔の书”共分为三部分：前篇必须使用“钢の龙鳞”（讨伐风翔龙的任务只能从酒场的龙族大姐处接到）与密林5区的山菜爷爷交换得到；中篇可以在村庄中的商店直接购买；后篇则需要先将矿坑发展到可以雇佣矿工，每次任务前交给他一个镐头，返回后有一定几率从他那里得到，最后将这三本书进行合成即可。

有几个关于《光明力量EXA》的问题想请教。①是否在要塞里的训练场练级就不会被攻击要塞（即不会发生防御战）？②光明力量里男女主人公的最强武器和服装在哪里获得？③游戏中的最高等级是多少？④是不是把要塞切换成大炮模式或者回复模式，要塞的防御会降低？[只爱游戏机实用技术]

①游戏中的防御战需要将流程进行到固定阶段时才会出现，因此只要不发展剧情就不会出现防御战，这和你是否在训练场里练级是没有关系的。②当剧情发展到第13章后，玩家可以在クリムゾンパレス1F找到一个魔族，此时如果主角身上带着最初装备的防具（即野生儿の服以及白いコート），那么魔族就会替主角进行改造，并成为最强的防具“野生儿の服·改”以及“白いコート·改”。由于游戏中武器的属性以及附加能力都是随机的，因此没有所谓的最强武器，根据敌人的特点打造对应的武器才是游戏最大的收集乐趣。③这个问题晴天专门询问了制作攻略的十六夜，但十六夜也由于没有把角色的等级练满，对这个问题相当无奈，不过根据游戏中隐藏迷宫敌人的强度，游戏的等级上限非常高，150级肯定是能够达到的。④炮击模式下加农炮威力射程大幅度上升，但要塞防御力最低；回复模式无法发动炮击，但防御力上升且回复耐久值大幅上升。

《怪物猎人 携带版 2nd》中的钢龙，炎王龙（炎妃龙）弱点在哪儿？[李木子]

让钢龙中毒后即可使它身体周围的风墙消失，这样你就能顺利地攻击到它，当然还有一个比较讨巧的方法则是制作“霞龙”套装，穿齐一套后会发动“龙风压无效”的技能，之后你就无需再顾及钢龙身体周围的风墙，直接给予它伤害。炎王龙（炎妃龙）最让玩家感到恐惧的是其身体周围的火墙，尤其是在G级任务中，近身攻击时HP的下降速度很快，如果再被追击很容易就会死亡，对付它比较保险的方法是制作“钢龙”套装，穿齐一套后会发动的“地形ダメージ减（大）”技能可以大幅度缓解其身体周围的火墙伤害。当玩家使用近身攻击累积到一定伤害使其倒地后会使火墙暂时消失，但要想让火墙完全消失则需要使用带龙属性的武器破坏它头上的角才行，而攻击它头部的最佳时机则是在其原地喷火的时候。

《机战W》一周目真的只有54话吗？为什么我打出了55话呢？[福州 BA]

在这里先对你表示歉意，这是我们在制作攻略时出现的疏漏，一周目确实是有第55话（最终话）的，而并不是如先前攻略中所说只有二周目才有。但二周目的时候第55话的标题、剧情及敌人配置都会发生变化，身为主角父亲的克隆人会驾机加入。三周目后，该关开始前会出现选择分支，可以自行选择是按照一周目的关卡设置还是二周目的关卡设置完成游戏。（特别感谢编委辜佳俊协力更正）

阳光之星 —— 火焰魔神

虽然不知不觉中我以实习编辑的身分已经在编辑部工作了一个月，但帮主纱迦对我的使命召唤仿佛还在耳边回荡，能够来到编辑部工作对我来说是十分幸运的，但更多的却是责任，这意味着我将不再是一名普通读者，而是一个为广大玩家服务的游戏杂志编辑，所以我会在珍惜这份工作的同时，更加努力地工作，尽自己的全力令更多的读者满意。

在来到编辑部之前，我对编辑部工作环境的认识还一直停留在那张五周年特辑的光盘影像阶段，刚刚来到编辑部的时候，面对一群早已在杂志上和光盘中接触了无数次的编辑部成员，我还真有那么一点点放不开，不过还好，我很快就跟大家混熟了，时刻保持着活力的纱迦、对待工作严谨认真的胜负师、喜欢调侃的多边形、喜欢耍帅的D·S、个性张扬的GOUKI……，每个人都给我留下了很深的印象。与其他前来编辑部试用的阳光学员不同，编辑部的实际工作方式同我想像中的样子并没有太大的差别，相对宽松的工作环境让我很快就找到了感觉，晚上加班之余同大家到楼下烧烤也别有一番乐趣，每天下班后跟同事们一起侃游戏谈人生，最近还有计划加入编辑部内日益壮大的《怪物猎人P2》太刀帮。出于兴趣所在，我比较倾向于策划类的栏目，而对于游戏的攻略制作方面的经验则或多或少的有一些欠缺，但这并不表明我不会参与攻略的制作，如果遇到自己擅长的游戏，还是会尽力申请去制作攻略。既然我已经来到这个充满活力和散发这青春气息的集体，那么就会百分之二百地投入到工作中去，因为我始终坚信，通过自己不懈地努力给广大读者带来幸福和欢乐，要比打穿一款喜爱的游戏更加有意义，在此，我真诚的希望大家能够给我提出宝贵的意见，愿我们在游戏内外都成为要好的朋友。

主要制作	
《枪之危机 生化危机系列枪械漫谈》	《游戏·人》第十七辑
《铁翼雄鹰》	《游戏·人》第二十二辑
《合金弹头6》特快专递	《游戏机实用技术》163期
《NBA街头篮球 主场》特快专递	《游戏机实用技术》174期
《右脑达人 爽解！找碴博物馆2》特快专递	《游戏机实用技术》174期

当兴趣变成职业 are you ready？ 编辑手札

近日来，在阅读求职来信及与多位想要转职成编辑的阳光育成学员的交流中，我感觉到许多求职者对游戏编辑这个职业并没有足够的认识——确切地说，是完全没有做好充足的心理准备。经总结，常见的思维误区如下：

1.游戏玩得好就可以当游戏编辑

事实并不是这样，游戏编辑与职业玩家是有本质区别的。后者研究的是战术层面，而游戏编辑则需要在战略层面上有纵览大局的能力——这包括过硬的外语能力（制作日/英语游戏攻略时不会产生语言障碍），出色的文学水平（确保你能向读者生动准确地表达出自己的意图）以及广泛的游戏涉猎面（仅玩过一两款游戏系列的玩家无法胜任经常需要旁征博引的编辑工作）。相比之下，“游戏玩得好”通常只能视为一个求职者的特长，但并不是必备的基础能力，这点请务必注意。

2.游戏编辑就可以无拘无束玩游戏

恰恰相反，能否玩到游戏完全视编辑的工作性质而定，譬如负责新闻的星夜和制作影像的Gouki当工作繁忙时就几乎没有碰游戏的机会。而且，即使是负责制作攻略的编辑也往往不会称心如意地分配到自己喜爱的游戏，一切均需服从安排，譬如新来的火云非常喜欢“《战神》系列”，但当期的任务却是《火爆狂飙》，所以在杂志截稿前他只能一边流泪一边听着从身后制作《战神II》攻略的ACE飞行员处发出的战吼声，这简直无异于变相体罚。（笑）

3.当游戏编辑后在网上能威风八面

这是绝对不可能的。游戏编辑的守则之一就是不得滥用编辑的身分在网络上随意发表言论与人争辩，这种不负责任的个人行为将会对杂志社的声誉造成极大影响，故此一经发现将会严惩不贷。

4.游戏编辑这个职业可以舒舒服服地做一辈子

任何职业都不会有一劳永逸的“金饭碗”存在，游戏编辑也是如此，对知识的探索与对游戏的热情才是我们工作的最大动力，当每个人都持续保持着旺盛的学习欲与进取心的时候，一个团队才能发挥出它所蕴藏的最大能量。所以，希望有意加入这个队伍的朋友能够明白：游戏编辑只是一个起始点，它并不代表结束。你即将抵达的是一道剑拔弩张的前线壕沟，而不是一座固若金汤的要塞城池。

www.plumbook.cn

Chapter 8 大石板的三个暗号

狮子王遗迹への道

前往ジュライカ星球并传送到ブラカカ村从右上角的出口离开，沿路即可来到遗迹，道路十分漫长，建议提升一定等级后再前进，不然之后的战斗会相当辛苦。

狮子王の城

进入后不久会发生强制战斗，敌人的攻击很高，并且只有跳起攻击头部才能造成有效伤害，先跳出包围圈，然后使用杰斯塔的“イリュージョンソード”技能逐个击破敌人，胜利后一直沿着高层的道路前进就会来到最后的祭坛遭遇BOSS战，胜利后获得“狮子王のピース”。

Extra 完成遗迹后调查船舵会得到新星球アリスティア的情报，这里发生的情节不会影响主线流程，玩家随时可以前往。

BOSS 狂乱の魔女

BOSS的攻击多半会附加各种异常状态，事先务必准备足够的“女神のいやし”和回复道具，由于她会不时地瞬间移动，只有利用地图上的红点才能准确判断她的位置，她的雷魔法威力相当可怕，即使防御住了第一下也会追加“感电”状态，接着就只有让她蹂躏了，对付这招也没有什么好方法，使用复活道具硬撑吧，另外一旦看到她发动火球必须防御，然后迅速解除“混乱”状态才是上策。

グラディウスタワー

前往ゼラード星球从银河公社后方的出口离开即可来到“双子塔”，先来到左侧的塔前会发生因为防护设施而无法进入的情节，之后传送回“スターシップファクトリー：ポカッチョの部屋前”与房间中的博士对话得到“バーストモードスイッチ”，再返回之前的地点使用它就可顺利进入了。进入后会遇见“角王”并得到“角王の剣”，接下来就是漫长的上塔过程了。不过值得大家欣慰的是，前作让无数玩家抓狂的迷宫在本作中进行了很大程度的简化，几乎是一条道路通到底，而且迷宫中也不再需要玩家寻找开门的钥匙，节省了很多时间。来到塔顶遭遇BOSS战，胜利后从右侧的塔底再次前往塔顶，中途在联络桥会再次与影子(シード)进行强制战斗，消耗掉他一定体力后沙漠之爪再次出现解救了众人，最后费尽千辛万苦来到塔顶遭遇BOSS战，胜利后获得“天平のピース”。

BOSS ガーゼル

攻击力不俗的BOSS，建议玩家操作的角色与BOSS拉开距离后，使用枪械等远程武器进行攻击，并根据情况及时回复同伴的HP，尽量不要尝试全体近身猛攻，否则很容易被瞬间全灭。

BOSS シード

之前战斗时的强化版，攻击力和行动速度上有明显地提升，使用远程武器很容易获得主动权，这里也有一个小技巧，如果玩家觉得补充弹药的时间太长，可以在战斗中更换副武器，这样就可以轻松实现一直使用远程攻击。

BOSS ローガン

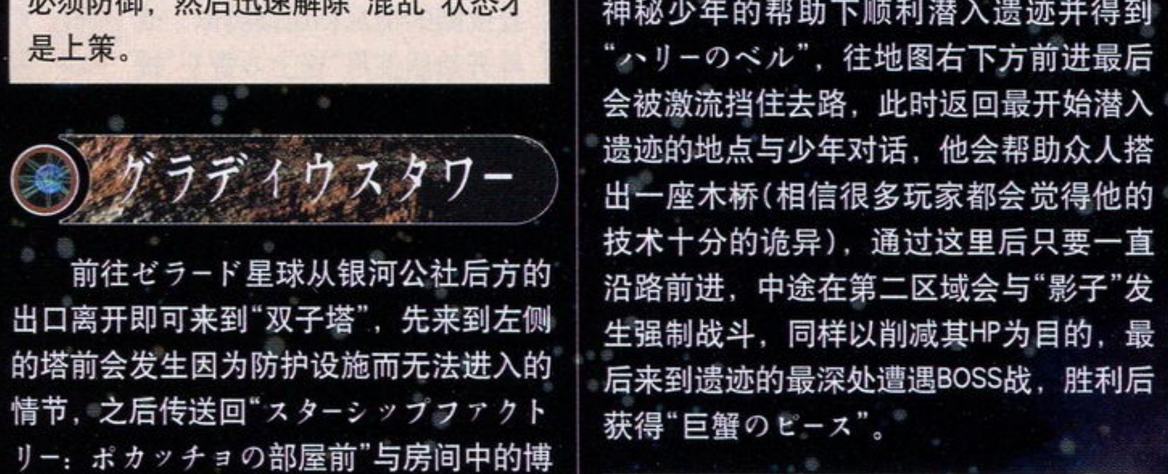
和之前两个BOSS比起来，它的实力就要逊色许多，多准备点回复道具近身猛攻即可轻松搞定。

シザーキングの遗迹

前往ベダン星球进入マイナの町中心的通道，与守卫发生强制战斗后，众人在神秘少年的帮助下顺利潜入遗迹并得到“ハリーのベル”，往地图右下方前进最后会被激流挡住去路，此时返回最开始潜入遗迹的地点与少年对话，他会帮助众人搭出一座木桥(相信很多玩家都会觉得他的技术十分的诡异)，通过这里后只要一直沿路前进，中途在第二区域会与“影子”发生强制战斗，同样以削减其HP为目的，最后来到遗迹的最深处遭遇BOSS战，胜利后获得“巨蟹のピース”。

BOSS アサルトウォーカー

使用“バリアブレイクショット”破除敌人的防御后战斗就没什么难度了，避开敌人的火力交叉点逐个击破即可。



宝箱配置改变 虽然本作所有特殊宝箱的位置和获得的物品都发生了变化，但是将每个星球的所有记录点激活还是会像前作一样显示未开启宝箱的位置，收集起来也方便不少。

新星球注目 アリスティア

ラバティオの村

下飞船后从商店右侧的栈桥来到最右边的小屋会发生剧情，原来该星球由于建立了“海洋研究所”使海水受到了严重的污染，甚至来自外星球的军队还妄图强行夺取村中暗藏的宝物，在这个关乎种族存亡的紧要关头，最后经过族人商定，目前解决这个问题惟一的方法就是击退驻守在星球上的军队。从村庄上方的出口离开，使用电梯来到新区域。

ナルバーサ海道

整个区域的地图很大，在中盘的记录点附近会遇见被袭击的村民，上前解救后在终盘的记录点往下沿路进入“海洋研究所”遭遇BOSS战，胜利后为了感谢众人的帮助得到赠品“海贼の服”。

Extra 序盘记录点上方道路左侧的宝箱选择第三项解开机关获得“デスペラ・トンファー”。

编号	敌人名称	讨伐数
201	カルジェリー	30
202	マーズヘッド	25
203	クラッパ	20
204	スカラッパ	20
205	パーム	20
206	ピランガー	20
207	パンサーイール	25
208	アングラー	20
209	ジガーウイング	30
210	コラルピーク	25
211	ダンスペッカー	30
212	ペリンカー	20

BOSS ガニメデス改

敌人使用的虽然都是范围攻击，但是靠近它进攻反而很安全，如果不想跳起来攻击它的话，大可以使用“イリュージョンソード”具备的跟踪效果攻击到它。当它体力下降到2/3后会发生村民合力进攻的情节，之后BOSS会新增加远程大炮和冲刺攻击，如果看到它朝自己冲过来一定要防御，不然很容易被一击必杀，寻找机会接近它后像之前一样如法炮制即可。

Chapter 9 打开伊甸之门

操舵室

返回海贼船后不久就得知泽古拉姆偷走了“三个断片”正准备离开，立即赶往甲板发生强制战斗，将他的HP削减到一定程度会发生剧情。正在两人僵持不下之时，泽古拉姆利用杰斯塔攻击的间隙，跳上旁边的飞船扬长而去，现在立即赶往大石板所在之地是阻止他疯狂行为的惟一方法。

ロザ古代遗迹

被利用的泽古拉姆显然并未如愿，随后出现的“影子”也终于摘下了面具后想将他灭口，正在危机之时，杰斯塔一行人终于赶到，混战中“三个断片”与大石板产生了共鸣，而“影子”本想利用这个机会解开“伊甸”所在的秘密，却意外地失败了，恼羞成怒的他由于体内能量的暴走变成了更加强大的怪物。在他的猛攻下，众人的防线终于崩溃，眼看杰斯塔即将成为他的刀下亡魂，隐藏在杰斯塔体内的“星神之力”再次化解了危机，最后在“星神之力”的帮助下，“伊甸”所在的秘密终于被解开，一座巨大的地下遗迹出现在了众人面前。

BOSS シード

一开始因为只有泽古拉姆一人，所以应以躲闪为主，等到杰斯塔和希沙拉加入后就可以展开反攻。战斗一段时间后场景中会出现三个平台，此时千万不要恋战，操作杰斯塔移动到三个平台附近按下○键将它们归位就会触发“影子”变身事件。

BOSS ビーストシード

敌人的冲刺攻击威力不俗，并且还会不时地使用雷属性攻击，比较稳妥的方法是操作一名角色吸引它的注意力，一旦朝自己冲过来就防御，而攻击的主力则交给另外两名同伴。将它的HP削减到一半后杰斯塔的“星神之力”也会觉醒，此时千万不要放松警惕，因为即使变身，杰斯塔还是显得有点不堪一击，稳扎稳打才是硬道理。

www.plumbook.cn

ラビリンス

新出现的遗迹一共有三部分组成：诱いの迷宫、混沌の迷宫和选择の迷宫，沿路一直前进会先与古代的守护机械发生BOSS战，胜利后就要开始帮机器人找恢复动力的零件，继续深入在最后的房间遭遇BOSS战，带着获得的“古代の回路”返回机器人处使用，接着它会告诉众人希沙拉其实是星球马利格雷（マリーグレン）的公主并给予众人“永远のキーブレード”，离开迷宫在大石板中心的？号处使用它，之后会传来サルギンの町遭到袭击的消息，为了保护村庄的安全，拉乌神父不幸被帝国战舰的大炮击中，临终前他将“星のペンダント”交给杰斯塔，并希望他能够用它解开自己的身世之谜。

BOSS ラグナ

战斗中使用杰斯塔的“フラッシュソード”技能攻击效果会非常显著，当它的体力下降到一半后会频繁使用旋转攻击，此时应立即使用远程攻击或全体伤害特技猛轰。

BOSS サンドクラーケン

战斗前准备足够的“解毒药”，否则中毒后会显得非常被动，先逐个击破它的6只脚，其弱点就会完全暴露出来，此时就是最佳的进攻时机，如此反复数次就可将它消灭。

Chapter 10 再次觉醒的星王

クージェ沙漠

传送回“ロザ：サルギンの町：教会前”的记录点，从旁边的大门离开进入新的沙漠。在十字路口会遇见一位老者，选择“はい”将水给他后走左方的岔路会遇见一位被蛇咬伤的少女，再次选择“はい”帮她吸出毒血，接着走右方岔路调查一名男子的尸体选择“はい”获得“金贷の入った袋”，最后走下方的道路与神秘女子的对话中依次选择“はい”、“いいえ”、“はい”，等其消失后继续向下进入沙漠中的村庄。

ヨハソナ村

进入村庄后会遇见之前的老人，他很高兴众人能够通过自己的考验，接着来到村庄尽头的房屋会遇见一位名叫ヨハンナ（约翰娜）的女性，而还未等众人反应过来，她竟然主动向杰斯塔发起了攻击，胜利后约翰娜终于道出了杰斯塔的身世之谜，原来他正是自己和沙漠之爪的亲生骨肉，而自己之所以将他送离这个地方，则是为了不让他感染上多年前流行的致命怪病。一阵强烈的闪光之后，杰斯塔茫然地站立在一望无际的沙漠之中，而自己的亲身父亲沙漠之爪也来到了自己的面前。返回大石板再次使用“永远のキーブレード”终于出现了通往马利格雷星球的道路，返回操舵室和船长对话并选择“はい”正式向伊甸出发。

Extra 村长房屋中的宝箱可以获得“太阳のカギ”，现在我们就能打开整个游戏中所有的宝箱了。

BOSS ヨハソナ

由于是1对1的战斗，所以随时保持自己的体力就显得相当重要，战斗一定时间后杰斯塔体内的“星王之力”会再次觉醒，但由于BOSS会使用分身辅助自己攻击，所以一旦看到出现分身就立即和BOSS拉开距离，等效果消失后再全力猛攻。

Chapter 11 邪恶之源的威胁

マリーグレン

飞船着陆后前来迎接的正是马利格雷的女王芙隆狄亚斯，在了解到该星球正在遭受RUNE的侵蚀之后，为了避免整个宇宙都堕入黑暗的深渊，现在众人能够期望的只有使用杰斯塔身上的“星王之力”来扭转这一切，不过在这之前，芙隆狄亚斯还是希望希沙拉能够尽快赶往城市南边的森林看看先行一人前去讨伐RUNE的国王阿尔比奥斯，因为只有他才知道彻底消灭RUNE的方法。

ティアーザの森

乘电梯下楼朝地图下方前进，来到森林的最深处见到的却是已经被RUNE侵蚀的国王，还没等众人问清事情的来龙去脉，阿尔比奥斯就化身成了怪物向众人杀了过来，胜利后得到“优しさのドリグラム”，之后他感谢众人解除了自己的痛苦，并告诉众人只有利用“心”中所创造出来的力量才能彻底消灭掉罪恶的根源RUNE。拯救银河的重任就这样落在了杰斯塔等人的身上，阿尔比奥斯也化作尘埃随风而逝。

BOSS 魔兽アルビオス

相当无耻的一个BOSS，回复混乱和冻结的道具一定要准备充足，不然就算拥有足够的回复道具也很有可能在瞬间全灭。BOSS的弱点在头部，必须跳起来才能攻击到，建议玩家先和他拉开距离，然后在远处跳起后使用“イリュージョンソード”来和他进行持久战，解决它只是时间的问题。

Chapter 12 永不停止的冒险

グルザの圣域

从森林继续前进，经过漫长的道路后会到达一个很大的广场，这里一共有八条道路，在每个道路的尽头可以取得对应同伴的ドリグラム。获得8个同伴的相关道具后，从右侧的道路前进会遇见神父，与他对话并选择“はい”得到“圣剑ゼオ・サイクロス”，接下来迎接大家的就是本作的最终迷宫了。

マザーの穴

最终迷宫相当大，道路中的熔岩踩上去会损失HP，再加上最终战所有的同伴都必须出场，所以在最后的记录点前一定要作好充分准备，例如购买足够的回复道具，给所有角色装备上目前为止的最强武器等等。在最终的连战中如果中途失败可是会从头开始的，玩家一定要注意，击败前两个形态后，想坐收渔翁之利的瓦尔科古等人反而被RUNE所释放出来的能量所侵蚀，在巨大的魔兽战舰上华丽的八连战拉开帷幕。

BOSS マザー

战斗中必须抓住机会使用“モノグラフィショット”制造出可以跳跃的平台，之后借助它们来到BOSS的胸前使用圣剑猛攻就会让它的头倒下来（头倒下来时有攻击判定，尤其是下方的同伴一定要小心），最后全力攻击它的头部，反复数次就可结束战斗。

BOSS 魔女イルザーペラ

进化成完全形态的BOSS实力反而大减，如果不想使用远程武器耗太长时间，可以直接使用强力的合体技，只要注意回复，两三次就可搞定她。

BOSS 魔兽战舰

Round 1 操纵迪格靠近敌人引诱它攻击自己，当其手掌拍到地面时就可以趁机攻击戒指上的宝石，之后手掌就会摊开，对着掌心猛攻即可。

Round 2 使用塞蒙的“アバレオロチ”等攻击技能消灭掉远处的炮台后就可以专心对付剩下的敌人，掌握好防御的时机，适时进行回复即可。

Round 3 史蒂夫遭遇的敌人和塞蒙类似，使用“妨害电波”可以对机械系的敌人造成相当可观的伤害，之后的战术和塞蒙相同。

Round 4 露露卡实际需要攻击的目标是远处的核心，附近的炮台被消灭经过一定时间后会复活，可以趁这段时间猛攻核心。

Round 5 丘皮斯的情况和迪格类似，战斗开始后使用“极上の香り”提高攻击力后会使战斗轻松许多。

Round 6 泽古拉姆一开始需要使用手里剑攻击博士胸前的核心，命中后博士会疯狂地用手插地，之后沿着触手爬到上方跳起攻击他的头部。

Round 7 操纵希沙拉不断跳跃攻击即可，头部释放激光时会有明显的前兆，如果来不及防御可以在跳跃中承受攻击，这样伤害会减少许多。

Round 8 杰斯塔手中的巨剑威力不俗，惟一的缺点就是动作缓慢，保持自己的HP在满值比较稳妥，每次出刀后一定要仔细观察BOSS的动向，如果发现它有使用范围技能的动作就要及时防御。当它用手挡住嘴部时再攻击一下就能让手移开，坚持到底就是胜利。

相关链接醒目 对于想了解本作剧情的玩家可以参阅UCG第143期由沙罗制作的详细剧情攻略。

www.plu-book.cn

無双 OROCHI

怒发冲冠 手执雪弓射白雕！ 激昂文字 倒提青锋斩大蛇！

无双大蛇	Koei	ACT
PS2	无双 OROCHI	日版
	2007 年 3 月 21 日 / 1～2 人 / 6800 日元	
	无对应周边	推荐玩家年龄：12 岁以上

《真・三国无双》+《战国无双》——这个题材本身就充满了吸引力，但在我发现本作的最强武器是随机打出来的之后，对本作的好感不免大打折扣。幸好在经过更长时间的体验之后，我意识到本作带给玩家的感觉是与以往不同的，特别是高难度下敌我双方互相秒杀的刺激感是以往所无法比拟的。可以说本作给PS2上的“《无双》系列”划上了一个圆满的句号。

文 纱迦 美编 NINA

操作方法

□	通常攻击
△	蓄力攻击
×	跳跃／上马／下马
○	发动无双技／蓄无双槽
L1	防御
R1	类型动作
L2	逆时针换人
R2	顺时针换人
SELECT	呼唤马匹
START	打开情报画面／跳过事件动画
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	转动视角
R3	切换大小地图

本作的操作总的来说更接近于“《真・三国无双》系列”，但也引入了大量来自于“《战国无双》系列”的要素，比如马上的△攻击。而“《战国无双》系列”的特殊技、紧急回避等独特设定被无情地删除了。具体情况大家上手便知。

模式简介

本作的模式不多，除去有战场中断记录后才会出现的“再开”，就只有4个模式了。不过模式数量少并不意味着游戏内容少，下面就对其进行简要解说。

ストーリーモード

故事模式。本作除了各角色的专用道具外，其他所有的隐藏要素都必须在故事模式中取得。故事模式分为魏、蜀、吴、战国4条路线，每条路线都有8个章节和7个外传。将任意一条路线通关后，就可以于该路线中使用任意角色。

フリーモード

自由模式。可以用任意角色挑战任意关卡，但由于本作的故事模式实在是过于自由，所以除了少点开头结尾的剧情交代外，自由模式没有什么优势可言。

ギャラリー

画廊模式。在这里可以观看目前获得的壁纸、武器和动画。最后MobileJOY是用来和日本手机联动，中国玩家就不用管了。

游戏中每位角色都有4张壁纸，其获得条件分别是：可以使用该角色（左上）、练完该角色的特技（右上）、该角色的熟练度练满（左下）、取得该角色的专用道具（右下）。在已取得壁纸上按△键，可以将其设定为游戏的壁纸——一个“天才”般的设定。

▶ 据说本作的X360版10月就出了。如果能够把打出来的壁纸设为X360的壁纸，倒也算是相当厚道了。

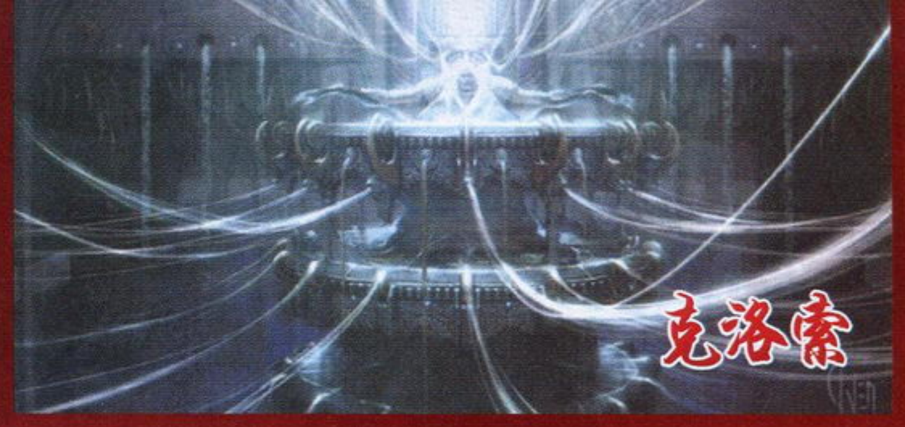
オプション

游戏设定。这里的内容大家想必都很熟悉了，武将能力初期化也是在这里进行的。惟一值得注意的是因为键位冲突，是否显示敌人的体力必须在这里设定，算是和“《真・三国无双》系列”的一个小小不同。

©2007 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.

www.plumbook.cn

蛮族首领


克洛索

宙斯

地狱三头犬

拉克西丝

阿特罗波斯

CHECK POINT 巨石米诺牛

体力值 400/400/500

这个敌人在上期流程中根本就没有把他算成BOSS，原因是第一次打他时，他的体力是虚的，打下100左右的伤害即可使用QTE将其杀死。但在游戏中，这个家伙要打三次，每次的打法又有些不同，惟一相同的是他的攻击力在泰坦难度中不容小看。这里说一下三次对付石牛的要点。第一次比较简单，在场地两侧离石牛远一些攻击，小心回避石牛扔出的石头即可。

第二次是在第4章的最后，此处场地狭窄，又有飞行杂兵干扰，建议用弓箭远远地射，在这个场地中有一个出蓝魂的箱子，又有第12根凤凰羽毛，等于有两次补充魔力的机会，所以用弓箭打消耗战完全有可能。

第三次是在第6章前半段，这只牛是会移动的，而且不能使用QTE来杀死，好在他行动缓慢，BOSS战的场地也不小，用“连击挥空”可以很安全地干掉他。只是要注意，BOSS战中途需要玩家在墙壁上躲石头，注意跳跃的提前量就可以了。

BOSS BATTLE 地狱三头犬

体力值 600

这场BOSS战在低难度中可能并不起眼，但在泰坦难度中却是一场硬仗。BOSS体力高，且不能用QTE提前干掉，攻击力也相当夸张，战斗中不像其他BOSS战，在不同阶段还有回复的可能性。这一战的视角也不是很好，用“连击挥空”来打的话，也比较难判断攻击是否命中了。但是不要过于接近BOSS依然是这场战斗的原则，积极走位，以了解BOSS的位置，让最重的一击切实命中，也是关键之一。

BOSS BATTLE 欧律阿勒

体力值 200/180/180

肥美杜莎是泰坦难度中比较容易对付的一个BOSS。首先是玩家的体力已经比较多了，可以承受多次攻击，其次，BOSS的石化光线可以反弹，大部分攻击都可以防御。第一阶段可靠近BOSS，这样反弹她的石化光线才能对其造成伤害，抓紧时机攻击BOSS，只要BOSS一有动作就马上防御，大可不必使用威力很小的金羊毛反击。蛇尾二连击的第二下不能防御，滚动回避即可。

第二阶段BOSS会爬上柱子，奎托斯依然可贴近BOSS攻击。蛇尾攻击的两次判定都可以防御，石化光线不必躲，被石化后有足够的时间挣脱，肥蛇从柱子上跳下来时，玩家只要不站在场地中间，用二段跳便可回避。

在把BOSS从柱子上打下两次后，她会进入第三阶段。BOSS的攻击频率更高，并增加了一招不能防御的肥掌乱拍，石化光线也变成了比较难弹返的石化弹。但与第一阶段相比，特点基本相同，除了在远距离回避肥掌外，其他的注意点与第一阶段相同。

第五章要点提示 CHAPTER 5

回到3-6命运的中庭，首先要去见到蛮族首领的地方拿装有4000点红魂的盖亚宝箱，不过因为是泰坦难度，所以取得数量会少一些。（我拿到的是3339点，并不是纯粹的75%，不知是为什么？）此时，红魂数量应该在12000以上，可将“蛇发女妖之首”升至3级（需要12000点红魂）。这样在对抗大群的大型敌人，以及让人恶心的兵种配合时，可以用“女妖之怒”（L1+○键蓄力）来解决，很多难缠的杂兵战会因此迎刃而解。但需要注意的是，“女妖之怒”魔力消耗量很大，所以这好钢要用在刀刃上，每次发动时，最好都是在人群当中。

第五章可获得：盖亚宝箱×1，神壶×1，凤凰羽毛×3

BOSS BATTLE 帕尔修斯

体力值 150/150/150/60

与“隐身小子”帕尔修斯的战斗分为四个阶段，虽说有些烦人，但难度倒还不是特别恶心，至少不像马夫那么贱。第一个隐身阶段相对麻烦一些，所有神力对BOSS无效，好在他的全部攻击都可以正常防御。所以基本战术就是在远处用“连击挥空”，只要一看到水有波动，听到脚步声就防御或回避。注意帕尔修斯第一次出○键符号，有效时间很短，所以在挥空出完最后一击后请选择防御，而不是翻滚脱离，以免错失机会。

之后的三个阶段，BOSS会用命运之盾闪花奎托斯的眼睛，连摇左摇杆即可挣脱，对峙时间长的话，可能比较费摇杆。如果金羊毛使用熟练，那么可以尝试反弹帕尔修斯的飞弹攻击，以免BOSS的攻击中断“连击挥空”。最后一阶段，帕尔修斯虽然体力很少，但是他很会防御，只需不断将其逼至场地边缘，便能将其消灭。

第六章要点提示 CHAPTER 6

在阿特拉斯身上的行动可谓闲庭信步，强制战斗基本都没有难度可言，与石牛的BOSS战要点在之前已经说过了，至于在一个转盘升降台上的战斗，用“女妖之怒”把敌人石化便可轻松搞定。惟一要注意的是最后爬向阿特拉斯头顶的时候，上方落下的石块是一击必杀的，移动时要小心为妙。

第六章可获得：神壶×1，凤凰羽毛×2

无限赚魂补充 如果你非要使用无限赚魂法，那么这里也可以给一点提示。那就是打到2000连击时总共可以获得2010点的奖励，而到10万连击才能获得9999点奖励，显得对不起所需的“时间成本”。高效赚魂的方式是每打2000连击就故意中断，这样每万连击可得10100点红魂，不过要能力全满还得花几个小时。

3DM-SMV
pdfbook.cn

第七章要点提示

CHAPTER 7

7-1 第六章可谓暴风雨前的宁静，因为第七章一开始就会给满怀通关希望的玩家一个下马威。命运女神宫殿大门前就是一场恶战，大中小三种敌人齐集，召唤独眼巨人的小矮子和会出火球的士兵虽然可以直接用○键投，但都不能一次杀死，所以可以把敌人浮空，然后在地面按○键来个“放风筝”，甩动的敌人也是有攻击判定的。当然，“女妖之怒”依然是本场战斗中值得依赖的攻击手段。只是最好魔力能够留一些，因为之后的钉板阵也是凶险万分，如果能够使用神力来对付空中的敌人，那么场面不至于太难看。钉子的害伤力很高，虽然撕碎敌人的攻击动作以及金羊毛反射飞弹均有无敌时间，但动作结束时会很不保险，所以移动还是要积极一些。

7-2 如果不出意外的话，此时应该积攒了15000点以上的红魂，这样就可以把“阿特拉斯地震”升满（需要14500），而最后1根凤凰羽毛也可以把魔力恢复到最大值。第一次逼人读书是件绝对的苦差，因为NPC在泰坦难度中极为脆弱，而在三批敌人面前，奎托斯不仅要保住自己，还要保全这个倒霉蛋，因此合理分配魔力的使用相当重要。第一批狗加士兵很好对付，不必用神力，但是要注意别把狗踢到“读书人”身上，要不然他的血槽一下子就会掉半管。第二批有拿着枪的十分灵活的敌人，被他牵制住了，NPC会瞬间被一些杂兵砍死，所以这里建议用两次“女妖之怒”。此后先原路返回，从大厅外的箱子里取得蓝魂，然后再把NPC扛入大厅。第三批敌人出现后，要优先消灭会隐身的法师，他们会不断召唤杂兵，只是这里敌人实在太多，很容易顾此失彼，而此时3级的“阿特拉斯地震”就能派上大用场。而两边夹过来的钉板处建议保存实力，不用神力，而是用投技后按□的方法把敌人甩出去，可以对周边杂兵一击必杀。

7-3 保留魔力的原因是因为此段与三头犬和会长大的小犬的战斗如果不能速战速决，会让人郁闷不已，所以这里推荐使用需要大量魔力保证的石化战术。

7-5 手拉升降梯处，建议将“克洛诺斯之怒”升到2级，这样就足够抑制骷髅兵的干扰了。只需留少量魔力用弓箭取得加魔力上限的盖亚宝箱即可。

7-6 凤凰间处把石像推到可以卡住不动的位置后，就退回入口处，集中对付杂兵。因为场地中补给的宝箱还不少，不想劳神费力的话，就用石化战术解决他们吧。

第七章可获得：盖亚宝箱×2，凤凰羽毛×1

BOSS BATTLE 北海巨妖

体力值：手各100／头50

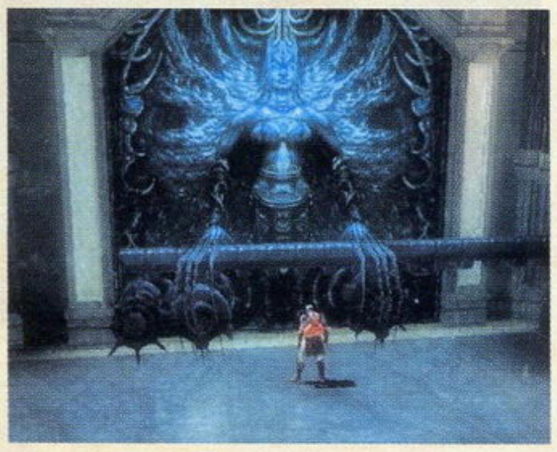
如果已经有足够的红魂了，那么就把链刃升满吧，接下来的战斗如果攻击力高一些，那就可以避免消耗过多的时间。

由于战斗正式开始时，奎托斯的体力和魔力会全满，所以之前与斯巴达副官的战斗狂放地震就行了。而与巨妖的战斗也非常程式化。先贴近BOSS的左侧触手放个地震，然后打几下，出绿魂后就立即把副官搬过去压住机关，利用气流浮上，用L1+○键攻击BOSS头部。等BOSS放下后肢，爬上去将其切断即可。重复以上步骤一次，就要小心BOSS的触手乱拍，因为这一招有连续的攻击判定，可能造成一击必杀。还是先用一次地震，再趁间隙攻击两侧触手即可。

第八章要点提示

CHAPTER 8

本章最后与克洛索的战斗甚至不能算是BOSS战，因为按照固定的顺序就行了，连神力都完全没有使用的必要，因此不必特别说明。但之前环形通道处的激战绝对是泰坦难度中最后的难点！如不掌握方法，那只会越打越绝望。此战的关键在于运用时开时关的结界阻隔部分敌人，这样一是避免被包夹，二是离结界中距离使用□△△△，最后一下依然可以命中敌人。另外，如果能够合理分配魔力，那么胜算会更大一些。第一批敌人中，用两次“女妖之怒”解决角斗士；第二批用投掷杂兵的方法可以不必使用神力；第三批是美杜莎和女妖的组合，弹返石化光线可以把女妖们干掉，但美杜莎的石化后打不碎，只能慢慢与之周旋，可适当用两次地震，但最好是所有美杜莎都用QTE杀死，以补充部分魔力；接下来的一群杂兵中没有可直接投掷的敌人，用一个地震就能解决；之后像猴子一样灵活的枪兵和牛头怪的组合不易对付，可用一次“女妖之怒”解决两个枪兵，再利用结界封锁战术，干掉其他枪兵，牛头怪行动缓慢，用“连击挥空”即可解决；变色宝箱取蓝色，最后的杂兵加独眼巨人用石化干掉巨人，剩下的杂兵就不足为惧了。



泰坦通关战利品1

海格力斯装

BOSS BATTLE 拉克西丝

体力值：650／200

拉克西丝的三连击可以防御，用金羊毛反击的话没什么威力，所以可以选择远离BOSS，诱使她发射光弹，弹返后可以令其倒在地上，这段时间足够用□△△△重创BOSS。当地面被雷电笼罩时，只需在两个摆渡点跳来跳去，就不会有什么危险。由于弹返的时机要求并不高，与拉克西丝的第一战完全可以无伤通过。

BOSS BATTLE 阿特罗波斯

体力值：400

在巨剑上的战斗异常轻松，不必费神用弓箭去射她，等她靠近就用杂兵扔她。因为泰坦难度中投掷敌人时的威力很大，所以没几下就可以让阿特罗波斯头上冒圈。

BOSS BATTLE 女神姐妹

拉克西丝体力值：150／150／125

阿特罗波斯体力值：80／80

对阵两个命运女神时，相对来说第一阶段会困难一些，而且建议第一阶段保存好魔力。拉克西丝多了从天而降的范围攻击，在翻滚躲开后，也会成为攻击拉克西丝的机会，其他攻击方案与第一战时基本相同。而阿特罗波斯会在镜中探出头来以发光球和放激光的方式进行干扰，光球射得不是很准，而且也可以反弹；激光的利害之处是可以让神力的无敌时间失效，但用二段跳就可以躲过。只要撑过第一阶段，也就是用时间变慢把一块镜子打碎，第二阶段会容易很多，因为阿特罗波斯只会从另一块镜子中出现，这样一来玩家玩家不必在场地两头奔走，利用连击最后一下的大范围判定，就能把阿特罗波斯赶回镜子里，少了她的干扰，战斗会轻松很多。左右两块镜子都打碎后，拉克西丝会在中间的镜子前停住不动，此时她放出的冲击波也可以令神力的无敌时间失效，因此在躲过一波攻击之后，就立即跳进BOSS身后，这样冲击波就没有用武之地了，BOSS又不会动，放几次地震就能打出圈了。

第九章要点提示

CHAPTER 9

泰坦通关战利品2

雅典娜装

BOSS BATTLE 宙斯

体力值：400／375／400

与宙斯的最终决战分三个阶段。第一阶段巨大化的宙斯可无视其攻击，接近女妖用地震打出圈，折断几个女妖就可以让宙斯进入第二阶段。第二阶段和第三阶段中，当奎托斯手持神剑时，可先将“克洛诺斯之怒”升满，然后在宙斯用三连击之后放电，趁其硬直，以△键连续攻击，可造成较大伤害。宙斯放出的电光弹可以弹返，命中宙斯后向侧面翻滚回避其冲拳。这部分的战斗不要把魔力耗完，而当BOSS抢回神剑后，攻击的威胁性反而下降了，“连击挥空”依然是不二的战术。再次抢过BOSS手中的剑后，只有还有一半左右的魔力，那么之前的放电连砍打法还是可以发挥很大的功效。坚持过这个回合，基本上就完成了通关的使命，宙斯身上出现红色光球时，爆气后打三五下就打破了，之后就是QTE表演，泰坦难度的挑战也就此画上了句号。

游侠杂志&3DM SMW

零成本无敌时间 除“阿特拉斯地震”之外，其他神力在发动后并没有无敌时间，只在发动的一刹那有短暂的无敌时间，而“提丰之灾”和“蛇发女妖之首”在按下L2键时并不会马上耗费魔力，但是无敌时间却依然存在，只是时间过短，对于敌人那些大判定的招式可能起不了作用，实用价值还有待验证。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期为您准备的礼物

ACG精美周边

本期 特别放送 40名

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮丽水晶贴
尤娜挂饰精致手机链
各类ACG特辑专刊
Q版小编形象随意贴（随机5款/人）

魔鱼座海斗士艾尔扎克

《圣斗士星矢 圣衣神话》系列
生产商：Bandai
全高：180mm

2名

特别大礼！

梦宫由香（PVC涂装完成品）

《舞-乙HIME Zwei》
生产商：Bandai
比例：1/8
全高：180mm

本期奖品由《模魂志》杂志社友情赞助

关于某些名词＆术语的疑惑

上海 王晨

MAIL

我的零花钱只够买几本贵刊，要不是同学们的大力赞助，我是玩不上PS2的。自从看了第164期的内容后，就有许多同学爱上了《神之手》（不少同学是为了打PP而来），但书上写有一句“用S/L大法来赚钱”，我们都不知其含义是什么，难道是电脑上的一种作弊软件吗？如果有电脑的读者是上帝，那么没电脑的穷光蛋就可以受之不理吗？这个问题我提过好久了，不过连半个字影都没看见，就因为这样，导致我们对《神之手》的热情没有以前高了。希望小编能答复我们，“S/L大法”究竟怎样弄？再插一句，能把《神之手》的剧情小说登出来吗？虽然我们不太像以前那么爱玩，但小说还是爱看的，哪怕只有几百个字我们也愿意，先在这里谢谢啦。如果不可以，好歹先声明一下，好让我们死心。

编 其实关于“S/L大法”我们曾在杂志中解释过许多次了：“S/L大法”是“Save/Load大法”的简写，意即凭借反复存档/读档来使游戏中出现自己想要的理想状态，譬如你在对付一个会掉落各种重要道具的BOSS时，先将其打至频死，然后马上存档（Save），接下来干掉它后审视得到的道具，如果不合心意则马上读档（Load），再干掉BOSS一次，看看会出现什么其他的道具，直到“刷”出你心仪的物品为止（《神之手》中二周目里靠赌博来赚钱也是同样的道理，只要在押注前存个档就行了），这个略显投机取巧的手段只需一张记忆卡即可完成，与电脑软件无关，请千万不要误解。而且，今后小编们在使用各种专业术语或缩写名词时会尽量增添注解，避免给新读者们带来困扰。至于《神之手》等过往游戏的剧情小说UCG目前已不大可能刊登，不过请您多多关注新上市的《游小说》哦，或许在那里会有欣喜的发现。

对4A杂志的整体看法

江西 张磊

MAIL

大家好，这期UCG最大的亮点就在攻略上，数量多且质量高。尤其是《机战W》和《怪物猎人P2》的攻略简洁实用，流程详细。（打分90）最吸引我的地方还是《战神2》的试玩影像和《无双大蛇》的“前线狙击”了，因为本人和大多数读者一样没有次世代主机，所以注意力还是集中在本世代的游戏上。所以也请各位把握一下工作重心，照顾一下我们这样的玩家群体。本期的特企挺有意思的，选材不错，条理清晰，可读性强。可是为什么把成龙给忘了呢？呵呵，我觉得厂商为了提高销量，也算是用心良苦啊。可是如果游戏本身的素质不怎么样的话，那也不会吸引我，毕竟我们玩的是游戏，不是明星。（打分80，因为没有成龙，扣十分）Gamehalo上的内容，老实说已经很不错了，要是再加上“火热秘技”就更好了，“火热秘技”的影像以前做过，但后来没有坚持下来，可能这个栏目对游戏的题材有所要求，有的游戏不合适做，我想如果有机会的话，这个栏目在Gamehalo中再次出现一定会受欢迎的。关于封面，结城晶的动作很有动感，红白相间的文字与底色很搭配，分布也很协调，总体感觉很不错。（85分吧）

编 综合来看，张磊同学的建议还是很有代表性的，其对各个栏目的评价基本代表了读者们的投票倾向：《怪物猎人P2》为最佳攻略，特别企划最为让人眼前一亮，封面则给人一种春节后的革新霸气……此外，读者刘震宇（天津）、刘亚冬（银川）、赵安然（北京）等也为杂志提来了许多宝贵意见，小编在这里一并谢过。最后说到新版小编形象，我们已于上期（174期）进行了统一更换（画师：大魔王），希望各位能够多多提出评价建议供我们参考。对了，对于您来信中另外提出的“新小编形象都是正经人类”这一说法嘛……小小地透露一点内幕：玛娜小编形象的真身可不是“正经人类”哦，请注意她脚下的那个小东西……

创意乃魅力之源

成都 练鹏飞

MAIL

本期最让我眼前一亮的东西就是“言论”，“创意照片大征集”和游戏立方里的“游戏界七宗最”。“言论”这个栏目我觉得做得抓住了要点，做的很棒，一句简洁的话其实包含了很多的意义和事实，既不烦琐又有很大看头，有些话真的是一针见血，希望UCG能保持这种风格把这个好栏目发展下去。“创意照片大征集”真的是很有趣，有时看到玩友们的作品不禁捧腹大笑，让彼此距离更加拉近了，看来UCG很好地发挥了这个交流平台的作用。“游戏界七宗最”是一个总结性的文章，但是觉得UCG里面很缺少这样短小干练的企划文章，那么有趣又不占篇幅，看来创意应该是最重要的吧！我觉得UCG应该多收集点玩家的意见，做些更有趣的企划。我帮UCG想了几个企划专题，希望能帮上忙：1.游戏中的七种至尊装备（把游戏中著名的装备给大家看，比如恶魔城的村正什么的，再联系这些武器背后的故事）；2.七大最无聊（最奇怪）的游戏附属设备（把遇到的最奇怪的PS2手柄，或者PSP附属设备、摄像头什么的总结一下，让大家见识一下大千世界无奇不有）；3.七大危险游戏（比如《GTA》、《战神》、《真人快打》之类）；4.七大狗尾续貂的游戏（比如《樱大战5》、《心跳回忆3》、《圣剑传说DS》……）

编 感谢您对“多边共享区”相关内容的高度评价，最近我们的“多边共享区”正在改版，相信届时一定会给各位读者再次带来耳目一新的感受。此外正如您所言，创意是非常重要的一个环节，故此对于您提来的几个企划专题点子我们深表感谢，相信如有条件一定会尝试包装制作的（不过为什么都是“七大”而不是“十大”呢？呵呵）。不过最后一个“狗尾续貂的游戏”嘛，其实您举例的众多游戏中有一些其实素质尚佳，如果我们据实写作发表的话，恐怕编辑部就会被寄来的菜刀和斧头堆满了。（笑）

对DIY的一些不同看法

编委 张崴翔

MAIL

关于之前“读编往来”里提到的“DIY《战争机器》版X360”，这在某些程度上有误人子弟的危险哦。在DIY自己的X360主机外壳颜色的时候有两种选择，一种是完全不需要对主机作出任何可怕行为的贴纸粘贴，但是这样有很大的局限性，而且定制某些贴纸价格不菲。还有一种，就是自己喷涂（或者画笔笔涂）上色。这样的方法还是需要不可避免的拆机工作，虽然只是要拆下外壳而已，但是不是一点都不需要拆卸的，因为很多地方的遮盖都是要在机壳没有安装在主机的条件下完成。如果不经过拆机就直接喷涂的话，很有可能出现的情况就是：1.电源开关周围的指示灯被涂料盖住无法看清。2.X360光驱表面的亮银镜面效果效果被破坏，反而变得不够美观。虽然不知道杂志中的这台机体是通过怎样的方法DIY出来的，但凭在下多年制作模型的经验来看，这台机器是通过自己上涂料的可能性最大，这样的话还是需要一定的拆机工作的。

编 确实如此，DIY不成反痛失爱机的惨剧近来在网上时有发生，虽然我们暂时还没有收到来自读者方面的血泪倾诉，不过在这里也要同时建议广大玩家朋友不要随意拆卸主机进行可有可无的DIY行为，除了一些简易的贴纸修饰或更换面板外，任何更深入的改动都是带有一定风险性的，如果您自觉资金不是富裕到可以买一台供一台，最好不要轻易尝试。（笑）新任编委张崴翔便曾经在DIY中多次痛失爱“姬”，这一番话可说是“过来人”的肺腑之言，望大家引以为戒。

本期问题

1.请问您每月花费在ACG（动画、漫画、游戏）相关商品上的零用钱大致是多少？
2.我们的X360专页即将进行改版，请谈谈您心目中最想看到的专页是什么样的？
3.在2007年6月底之前发售的PS2游戏中，您最期待哪一款？（请参考“新作发售表”）
4.对于“游戏立方”中的新栏目“游戏军火库”，请谈谈您的看法与建议吧。
5.请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分为100分），内容包括封面、特企、特稿、攻略、研究、光盘，谢谢！

本期获奖名单将在177期公布

4A获得PSP的读者 互动信箱送礼名单

沈阳市和平区 刘荫云

赣榆	鲍洪林	柳州	黄 瀛	广州	梁俊伟	吴江	盛腾飞	昆山	姚云峰
西昌	陈 丹	泸州	黄 宇	广州	梁伟雄	清远	谭代成	恩施	余兆航
葫芦岛	邸竟轩	吉林	荆 心	广州	林铁坚	上海	王 晨	常州	张 军
香河	范文皓	上海	康亚珺	厦门	林 耀	任丘	王 雨	莱阳	甄腾飞
鹿泉	高 涛	连州	孔令文	东台	刘 坚	上海	奚磊君	郑州	郑 达
湖南	高小川	北京	乐听露	大连	刘桐熹	合肥	肖 山	成都	钟 翔
汕头	何裕贤	长沙	李家天	中山	罗浩楷	江门	许泽民	苏州	周佳明
乐昌	黄嘉强	上海	李炜隽	舟山	任召挺	哈尔滨	杨名琛	高州	朱元浩

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

www.plumbook.cn

2007东京国际动画展情报特集

TAF！

动漫情报站 A.C.EXPRESS

于3月22日～25日召开的2007东京国际动画展，以举办6年来到场人数首次突破10万的成绩圆满谢幕。东京国际动画展全称“Tokyo International Anime Fair”，是目前全世界规模最大、权威性最高的动漫展，更与东京游戏展和东京国际电影节并称日本三大娱乐产业盛会。据统计，展会在4天内共吸引了107713人参加，比去年增加了8.8%，海外商业人士和参观客也分别增加了18.5%和9.5%，可见其受关注程度正逐年上升，对动漫感兴趣的人也越来越多。

本届TAF汇聚了270家动漫相关企业和团体，共设展位750个。和往年类似，内容包括记者发布会、颁奖仪式、作品上映、商品发售、舞台活动、游戏试玩、主题展览等。鉴于篇幅，这里就不一一详述会场情况了，只围绕展会上特别公布的事宜作重点介绍。虽然当大家看到这则报导时TAF已闭幕数日，但这些消息在某种程度上也反映出了不少作品和业界公司在年内的基本走向，因此有必要了解一下。

热身 3月3日

第一届声优赏揭晓

关注 主演男声优赏：福山润、主演女声优赏：朴璐美；配角赏：石田彰、宫田幸季、小清水亚美、后藤邑子；新人赏：森田成一、平野绫；歌唱赏：水树奈奈；最佳个人赏：浅野真澄

链接 3/25 声优赏特设舞台见面会

3月16日

TAF2007全赏公布(提名名单)

年度动画大赏：《穿越时空的少女》；TV部门优秀作品赏：《凉宫春日的忧郁》、《死亡笔记》、《CODE GEASS 叛逆的鲁鲁修》；剧场版部门优秀作品赏：《翡翠森林的狼与羊》、《红辣椒》；OVA部门优秀作品赏：《飞跃巅峰2！DIEBUSTER》、《FREEDOM》；海外剧场部门优秀作品赏：《汽车总动员》

监督赏：细田守；原作赏：筒井康隆；脚本赏：奥寺佐渡子；美术赏：山本二三；人设赏：贞本义行；声优赏：平野绫；音乐赏：平泽进

评点 《穿越时空的少女》自上映之后便喜讯频传，这次在TAF也是满载而归，不仅拿下年度动画大赏，还独占了5项个人赏，不知羡煞了多少作品！

焦点 3月22日

《BLAME！》映像化：曾制作《苹果核战记》的Micott & Basara公司宣布，将在今夏发售由贰瓶勉经典漫画《BLAME！》改编的全3DCG短篇DVD，长篇制作也已纳入计划中。展会上演示了映像片段，无台词、充满动感和凝重的世界观设定将作品的魅力一展无遗。

《寒蝉鸣泣之时2》7月解谜：学PS2游戏跳票的《蝉鸣2》还好没吊我们胃口太久，已确定于7月份播出。动画第2季名为《寒蝉鸣泣之时解》，将出现由原作者龙骑士07担任原案·监修的原创剧情，并有堀江由衣配音的新角色加入。

■ 会场全景

《空之境界》剧场版七连发：本届TAF最惊人消息之一，TYPE-MOON人气小说《空之境界》(原作：奈须きのこ)全七章完全映画化，并从年中起依次公映！小说各章标题分别为：俯瞰风景、杀人考察(前)、痛觉残留、伽蓝之洞、矛盾螺旋、忘却录音、杀人考察(后)。

3月23日

士郎正宗×I.G原作《神灵狩》：Production I.G20周年纪念作，《攻壳机动队》原作者士郎正宗和I.G共同企划之原创动画，预定于今年秋季播放，而由朝日奏多绘制的漫画版则会先行连载于MAG GARDEN旗下杂志《月刊COMIC BLADE》，且两者的内容并不相同。

人气轻小说《BACCANO！》动画化：成田良悟原作、第9届电击游戏小说大赏受赏作实现TV动画化，以1930年代处于禁酒令的美国为舞台，讲述一群炼金术师围绕恶魔赐予的“永生之酒”展开的传奇故事。独特的构思，跌宕的情节令其一经发布便轻松赢得无数关注的目光，主角人数多达20个更造就了不小的话题。

3月24日

《怪一化猫》独立登陆“NOITAMINA”：去年1月播映的恐怖动画系列《怪ayakashi》中最受欢迎的最终章“化猫”，将制作成独立TV动画《モノノ怪》在富士电视台知名的“NOITAMINA”板块播出，由樱井孝宏出演主角声优。

■《BACCANO！》定是今夏必看之作。

■ 贰瓶勉表示《BLAME！》的制作非常忠实于原作。

■ 连出7部剧场版的《空之境界》：很好，很强大。

■《モノノ怪》宣传画色彩十分艳丽。

动漫杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

追踪 3月22日

《鬼泣》声优名单确定：制作方还算开窍，男主角但丁的声优最终决定由森川智之担任，热切期待帝王的表现！

“动画检定考试”11月实施：全称“全国综合动画文化知识检定考试”，分免费的“手机版1级”和收费的3级(4700日元)、4级(4200日元)、5级(3700日元)。

大友克洋《AKIRA》推出BD、HD DVD：BANDAI VISUAL就“次世代光碟发售计划和海外战略”议题召开记者发布会，称面向日本国内、以《AKIRA》、《机动警察》等剧场版动画为中心的高清DVD发售准备工作正在进行中。

《罗密欧与茱丽叶》欲进军好莱坞：GONZO在制作发表会上表示，选择这部世界名著作题材，是为了推出一部能亮相好莱坞的大作，动画特有的奇幻要素、革命史诗风格和格斗场面将是本作的看点。

《精灵的守护人》欧美亚全面渗透：《攻壳机动队》监督神山健治与Production I.G的再度联手引来全世界关注目光，向全美和亚洲的输出已确定无异，欧洲市场也有意开拓。这……莫非是要和GONZO较量一番？

山口贵由漫画《死狂》动画化：漫画取材自直木赏作家南条范夫连作短篇小说中的一篇《骏河城御前试合》，由作风生猛的青年漫画家山口贵由进行大胆改造而变身为一部残酷时代剧。江户时代初期，两名曾是同门的剑客为争当某道场接班人以到达只属于一个人的武士道顶峰，于是展开了一场血腥的战斗，故事讲述的就是他们之间的各种恩怨和交织的命运。动画制作MADHOUSE。

3月23日

《天翔少女》由OVA进化至TV：去年获得好评的OVA《天翔少女》决定TV化！此次Konami展位展示了为本届TAF制作的特别影像，可惜不是TV版相关，而是在原OVA版的基础上追加全新影像制作的“新OVA”，感兴趣者可在观看了新版后找出和旧版的不同之处。

■《死狂》要在荧屏上掀起一阵腥风血雨。

□ 现场展示的夏普蓝光碟播放机。

■《罗密欧与茱丽叶》制作发表会现场热闹非凡。

■《精灵的守护人》似乎更加雄心勃勃。

3月24日

《蓝龙》，鸟山明动画最终作？坂口博信、鸟山明、主题歌演唱者橘庆太(w-inds)和主人公声优根本圭子亮相TV版《蓝龙》制作发表会，透露本作将是鸟山明的最后一部动画，而游戏则可能会制作续篇。

3月25日

CG电影《VEXILLE-2077日本锁国-》先行上映：3D电影达人曾利文彦(代表作《乒乓》、《苹果核战记》)最新科幻作品，声优初挑战的女演员黑木メイサ连同柿原彻也和朴璐美到场助兴，冲击的片名下隐藏的是一个惊人悬念！监督更宣称本作代表的是目前日本最先进的制作技术。

《一骑当千》游戏化：在WEB广播公开录音&舞台活动上，几位主演女声优爆出作品将在今夏推出PS2游戏《一骑当千Shining Dragon》的消息。

4月份发售动漫改编游戏小汇总

ACG互联

受自身定位的影响，除少数制作精良者外，由动漫改编的游戏一般都是属于被大部分资深玩家忽视或无视的类型。所以它们的推出，理所当然主要得靠对原作有爱的FANS支持！下面就来看看本月的新作有哪些能入您的眼吧～

【PS2/ACT】火影忍者 疾风传 (4月5日发售)

获得新生的角色，和作品本身

2年半的修行，任谁都已无法阻挡成长后的鸣人！

◆更注重“忍者风范”，带来超华丽招术和畅快的战斗。

◆完全收纳疾风传之前的剧情，随着新战斗追忆过去。

◆行走地点大大增加，“MASTER模式”全新登场。

名侦探柯南 侦探力锻炼器 (4月5日发售) 【DS/ETC】

你也可以当大侦探

在未知事件中和对手展开推理较量，锻炼你的侦探能力！

◆第1步，通过5项考试测出现有侦探能力。

◆第2步，难题不断出现，在柯南的世界中系统地培养自己成为名侦探。

◆第3步，等级提升，与原作角色来一场梦幻对决！

【PSP/ACT】机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版(4月5日发售)

是高达迷就玩

2对2的热战激斗以PSP平台复活！

◆继承“联合 VS.扎夫特系列”在街机和PS2的高人气。

◆借助无线连接实现合作&对战，体验PSP特有的游戏方式。

◆容量充实，更收录PS2版中所没有的“SEED任务模式”。

樱兰高校公关部 (4月19日发售) 【PS2/AVG】

男女通吃的征服快感

庶民男装丽人勇闯富贵美男集会所！

◆自己扮公关，通过行动选择和话题选择作出合适决定以提高好感度和指名率，从而获得欠款返还。

◆接触心灵系统，通过与角色的接触，对方行动会产生变化？

【DS/AVG】交响情人梦 (4月19日发售)

古典音乐漫游之梦

千秋王子！千秋王子！！千秋王子！！！

◆原作角色陆续登场，在熟悉的场景中尽享游戏乐趣

◆在“自由行动”的音乐会中随时参与演奏，指挥者任选！

◆在事件进行的过程中收集情报，收集全后会有更大惊喜。

魔法老师 梦幻战略 歌姬版/舞姬版 (4月26日发售) 【PS2/SLG】

系列第5弹

和变形的可爱女孩们一起作战！

◆涅吉老师争夺战！战斗胜利者将身披婚纱与之结婚！

◆魔法之书搜寻战！为救助受困于魔力的学生而奋斗！

※此封面为舞姬版

【PS2/AVG】《草莓棉花糖》(电击SP) (4月26日发售)

满城尽是小LOLI

悠闲暑假里的心跳回忆！

◆女孩子既可爱又古灵精怪，和她们搞好关系就是你的任务

◆看烟花、参加夏季祭祀、游泳……满载原创剧情和要素追加体验！

海贼王 无尽的冒险 (4月26日发售) 【Wii/A·AVG】

新主机，新冒险

神秘岛，路飞一行的征途再度拉开帷幕！

◆故事完全原创，选择适当角色，并与原作中的强敌对峙。

◆特殊技种类齐全，充分感受Wii特有的操纵性能。

◆新鲜问世的遥控操作，在游戏的同时体验不一样的海贼王热血世界！

www.plumbook.cn

胜负师：本次自由谈有不出所料的，也有出乎意料的。出乎意料的是一篇关于《水浒》游戏的分析文章，这样题材新颖的作品的确让人颇感意外，希望对于一些有意投稿的读者会有一些启发。不出所料的是，这《战神II》一出，必然是有玩家要在自由谈里说上几句的，其中又以路人甲的手最快，不过他还是谦逊地用了“浅评”二字。的确，浅尝(通关一遍)只可知基本，深入(研究)才能知根本，对于游戏以外的事也是如此。另一位玩家因四叶草重生，又一次提到了《神之手》，使两篇游戏评论涉及的都是我十分喜欢的作品。实话实说，对两篇文章中的某些观点我是持保留意见的，当然，有“评”就一定会有“论”，就会有不同观点之间的交流与碰撞。尽管自由谈不可能刊登所有投稿人的作品，但如果你有什么独到的见解，哪怕只是一句话，也请发给我们，意见的交流与交换可以用不同的形式来实现。(投稿信箱：tt@ucg.com.cn)

绽放在神话中的暴力之花

《战神II》浅评

文 路人甲

在《战神》这款游戏出现之前，美式动作游戏在我们眼中似乎就是人物动作僵硬，战斗缺乏打击感，关卡建模粗糙而乏味的病原体之集合。尽管这其中也不乏精品的存在，但从来没有一款美式ACT游戏能像《战神》这样造成如此大的影响力，以至于几乎让所有东方玩家都摘掉了有色眼镜而去重新体验来自大洋彼岸ACT的独特魅力。

《战神》的成功毫无疑问是没有添加任何名为“偶然”的佐料的，如果非欲加之罪不可的话，那么也可以理解为是玩家对于以往的ACT要么手感良好，系统严密，却场景单调，重复度太高；要么动作僵硬，缺乏打击感，但却不乏让人眼前一亮的视觉效果这种状态的不满的总爆发——因为《战神》在上述两种优点的造诣已经让即使是最苛刻的评论家们也闭上了嘴。当玩家们第一次看到巨大的泰坦背着潘多拉神庙在沙漠上行进时，当第一次操作奎托斯与巨大的阿瑞斯在雅典港口决斗，而手里拿的巨剑居然就是之前游戏中经过的一个场景时，那种视觉震撼与心灵体验绝对是前无古人的。而精妙的链刃设定也使得战斗过程变成华丽而血腥的舞蹈，且打击感绝不逊色于任何一款ACT佳作；再加上畅快淋漓的，能够激发人性中最暴力残忍的破坏欲的“按键终结技”(在找到合适的词之前请先原谅我使用这个没有技术含量的描述性词汇)，这样的游戏如果不能大获成功的话，那就只有两种原因：其一是由于游戏过于血腥暴力且掺加十八禁成分而被各国政府封杀，其二是由于玩家长年受到劣质动作游戏的毒害，都变成了白痴。幸好，两种可能都没有出现。于是我们见证了真正“神作”的诞生。

然而此时却不可避免地产生了一个悖论：由于游戏太过于优秀而使得玩家对于推出续作的呼声空前高涨，而又正因为第一作的近乎完美，给续作造成了巨大的压力，在游戏史上由于一款作品的光环过于耀眼而导致整个系列没落的情况也并不罕见。面对破坏欲和杀戮欲被完全激发的众玩家们，制作人明白如果拿不出一个像样的续作的话，他们将面临全球数以百万记磨刀霍霍的奎托斯……啧，啧，仅仅是想想都觉得冷汗直冒，不过本人是和平主义者，最多也就使用一下人畜无害的“波塞冬的愤怒”罢了。为了告诉玩家“我们一直在努力”，在《战神II》正式发售前，各种各样的官方预告竟公布了21段之多，而更宏大的场景，更爽快的动作，更多的BOSS战以及那貌似次世代的画面水准实在是吊足了玩家胃口，以至于相当一部分人从3月10号开始就天天给游戏店打电话询问游戏到了没有，顺便为中国的通信商们创造效益。万幸的是，这款万众期待的续作总还算对得起名门之后的声名，给“战犯”们提供了又一个良好的宣泄平台。

我之所以在《战神II》评论的开篇陈述那么多初代战神的优点，是因为同样的词汇放在续作身上依然适用，只是在每组形容词之前加个“更”字就行了。正如前面所说，由于初代在各方面都已经达到很高的水准，制作人也很难作出更大的突破，只能在此基础上对游戏的卖点做一些改进与加强。于是我们在第一关就领略到了制作人天马行空般的创造力以及非同一般的宏伟气质——在将近一个多小时的第一大章节中，整个游戏过程竟然都是围绕着巨像这个摩天大楼般的BOSS的。只见我们的奎托斯在巨像周围如苍蝇一般飞来飞去，可怜我们这个贵为世界七大奇迹之一的神像就这样屈辱地被小小暴民玩弄于股掌之中。这还不算糟，最后居然又被小蝇，哦不对，是小奎，施以一招“从内部瓦解反动派”予以终结。整个战斗流程不但紧张刺激，而且颇具节奏感，让玩家在一连串眼花缭乱的按键提示中完成放倒体型是自己几百倍的BOSS的壮举，对这种感受的准确描述，就不仅仅是“巨大的成就感”这样的词汇能够胜任的了。而之后开创性的空中战(之所以说是开创性，是因为我们的坐骑可是那宇宙第一小强的守护星座，天马帕伽索斯——狮鹫们都给我败啊！)，巨大无比的四匹神马，以及拥有超乎玩家想像力尺度的阿特拉斯都一次又一次地将玩家的情绪燃至沸点。而为了表现这些让人叹为观止的设计构思，制作人似乎是以次世代的视觉效果作为参照标准的，可以说从来没有一款PS2游戏，包括初代《战神》在内，能像《战神II》这样把大场景的景深和层次感表现得如此完美，一个史诗般宏大的神话世界在高素质画面的支撑下，在每个玩家的头脑中都留下了很深的烙印。

如果说画面效果只是一件华丽的外衣的话，那么一款游戏的系统才是使它保持持久生命力的精髓所在。《战神II》可以说完全延续了前作的整套系统，老玩家可以轻易上手，当然可能会丧失一些新鲜感。不过新加入的L1+□和L1+○出招不但演出效果华丽爽快而且也较为实用，可以说是游戏中使用频率很高的两招。当然我重点想说的并不是这点，而是它的动作捕捉。在整个游戏过程中，无论是推石块，搬动机关还是开箱子的动作表现都非常细腻真实，并且充满力感，在合理的按键设定下，很容易让玩家产生“不是奎托斯在施展动作，而是我自己在发力”的错觉，从而产生非同一般的代入感。这可以说是本系列能够鹤立鸡群的一大亮点所在。在《战神II》中，制作人又新加入了扛尸体这一动作要素，并且在好几处解谜与BOSS战中都要用到这个动作，实在是

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

让人不得不佩服制作人的邪恶……

说到解谜，本作与前作相比最大的不同在于绝大多数谜题都要求玩家在限定的时间内完成某个机关的开启或利用时间差突破阻碍，虽然对于动作游戏苦手来说，这样的改变或许会令他们感到苦恼，但这样一来游戏的紧张感就会大大增强。实际上玩过《波斯王子》的玩家都能从本作找到很多似曾相识的感觉，比如时间慢放，比如在崩塌的石柱间完成连续的跳跃……好吧，我承认作为《波斯王子》的支持者自己对于这样的模仿并不能说可以坦然接受，但毕竟模仿得有模有样，而且在与自身风格的融合方面也做得十分到位，所以站在客观的立场上也无可厚非。只是遗憾的是，本作取消了像前作地狱刀山那样富有挑战性的障碍，一干动作狂人们就只能在TITAN难度中寻找被虐的快感了……这里顺便提一个让人印象深刻的巧妙谜题。在游戏前期某个场景中，玩家需要利用环状的小水渠把尸体转移到另一边被铁栅栏拦住的拱门中压住机关，而这个水渠很不起眼地卧在场景边缘，玩家若不仔细观察根本无法发现它的流动性，更无从谈起利用它解谜了。在此只能对制作人再一次报以崇高的敬意。

《战神》既然标榜的就是暴力、血腥、邪恶，那么在《战神Ⅱ》中自然将这些“优良传统”发扬光大。本作中血浆乱溅，残肢横飞的场面比比皆是，而这其中将残忍美学发挥到极至的莫过于与黄金马车的守门人的战斗，在这场BOSS战的最后，玩家首先根据按键提示完成一系列动作将守门人杀死，最后将长矛刺进他的身体。至此都还算正常，可谁曾想在短暂的停顿之后画面突然又出现了连点圆圈键的提示，而配合连点的频率，奎托斯将守门人放在半开的大门之中残暴地将他的头夹成了个烂西瓜！以我贫弱的词汇运用能力实在无法准确描述当时的感受，我只能说估计大多数玩家，哦，是男性玩家，在玩到此时脸部表情应该是因充溢着嗜血的欲望而变得极其狰狞恐怖。正如一位朋友所评价的：“制作人在此仿佛已经洞悉了玩家的心理，他知道在与守门人经过一番完全可以说是令人烦躁的周旋之后，玩家需要的是赤裸裸的暴力宣泄。玩家通过游戏找到了发泄现实生活压力的渠道，而制作人也通过操纵玩家的心理获得成就感，真是两全其美啊！”很显然，制作人的目的达到了。

在传统的日式ACT游戏中，游戏的流程往往是单线的，玩家的通关过程就像是在这条直线上不断进行往返运动，最终到达终点，甚至在谜题的设计上也似乎只是为了让你多往返几趟而已。而《战神Ⅱ》则不会出现这种为了解谜而解谜的设置，它的流程就像是若干个环形串联起来，在其之上又由一个大环将它们首尾相接，形成闭合的回路。所以我们可以发现，无论是初代还是本作，都是“从哪开始，在哪结束”，但又绝不会让你在某一场景做两遍以上的往返跑。这无疑是值得日式游戏商好好借鉴的，当然借鉴的前提是拥有足够高超的关卡设计水平。

以上罗列了这么多优点，却忘了限定一个范围，那就是：所有的一切，都仅限于将阿特拉斯场景完成之前！游戏给我的美好印象在进行约9小时后就逐渐消失了。无论是从糟糕的图形质量（如凤凰冲破熔岩等粗糙的过场动画），还是重复单调的场景（左右几乎对称的通关路线，相似的谜题），以及莫名其

妙冒出来的BOSS（章鱼怪），都让人依稀窥见赶工的痕迹。特别是命运神庙可以说是一大败笔。与大场景高度互动这一优良传统（如在阿特拉斯鼻梁上攀爬，打开巨人提丰的手指救出天马等）在这里被扔进了下水道，如同西马拉雅山一般高耸入云的神庙留给玩家的活动空间却仅限于嘴部以及与命运三姐妹战斗的场景，更别提与三姐妹那毫无技术含量的战斗了。什么？您问我最后那一驼烂肉般的BOSS是不是命运三女神之一？饿滴神啊，我死也不会承认人神的命运是被这家伙掌控着。此外对于副武器的看法，我只能说，如果不想让它们行同虚设并发挥它们的效用，那么建议还是选择GOD或TITAN难度进行游戏，或者去完成7个挑战关卡。至于所谓的“如《鬼泣》一般随时切换武器，创造出华丽的连续技”，还是姑且听之，不必深究了。

在我看来，《战神Ⅱ》或许并不是制作人的工作重心所在，无论是从那仓促的情节还是结尾明显的伏笔，都让人感觉本作似乎只是一款过渡作品，而波澜壮阔的战斗要从《战神Ⅲ》才真正开始。不过对于能将伊卡路斯、阿特拉斯、普罗米修斯、盖亚等希腊神话中耳熟能详的人物杂揉到一起的编剧，我不得不抱以些许敬意，毕竟让希腊神话从文字视觉化本身就是让人激动的事情。至于沦为泰坦族与奥林匹斯众神争霸战重要工具的奎托斯能不能在下一作中重新夺回神的地位，那就要看编剧大人的心情了。不过我们也可以大胆的预测一下《战神Ⅲ》的情节：奎托斯在盖亚的帮助下，车裂阿波罗，凌迟哈迪斯，斩首波塞东，杖毙赫淮斯托斯，顺便将阿佛罗狄忒抢来作压寨夫人……咳，咳，什么？您问宙斯怎样了？当然是在最终时刻被他的私生子，我们的英雄奎托斯手刃，接受自创世以来神界统治者被他的儿子所杀的必然命运，哈哈哈哈！

《水浒》缘何难觅佳作？

中国四大古典名著《红楼梦》、《水浒传》、《三国演义》、《西游记》是中华民族文化的瑰宝。而其中的《三国》、《西游》和《水浒》故事性很强，是改编成游戏的绝佳题材。其中，老牌历史游戏厂商光荣的金漆招牌“《三国志》系列”就不必多言了，而近年的摇钱树“《真·三国无双》系列”不但让光荣赚得盘满钵满，而且该系列在玩家中的人气极高。多年来，国内外厂商以《三国》为名的大大小小、各种类型的游戏不计其数。至于《西游》，或许是文化差异的原因，日本人对《西游记》的看法与我们有些出入（想起那个宫泽理惠演的唐三藏就orz……），导致日本厂商制作出来的《西游》游戏很难得到中国玩家的认可，这里不作重点讨论。但是《水浒》的情况就让人觉得奇怪了，这部小说故事情节曲折，人物众多，但是留在本人记忆中的《水浒》正统游戏，貌似只有光荣在FC上（后来也移植到PS和PC上）的SLG《水浒传 天命之誓》和Data East在街机和SS上的格斗“《水浒演武》系列”（说是系列，其实也只有两作）。而著名的“《幻想水浒传》系列”，也只不过利用了《水浒》中的一百零八将的数目，和《水浒》打了一个擦边球而已，严格来说，绝对算不上《水浒》的正统游戏。与光芒四射的《三国》游戏相比，《水浒》游戏就黯然失色得多了，称得上佳作的，更是千金难觅。为何在游戏业发展到21世纪的今天，依然找不到《水浒》的好游戏？作为一位TV Game的老玩家，我认为《水浒》系游戏佳作匮乏的原因有三——

第一，《水浒》这部小说本身的故事结构问题。在《水浒》的故事里面，基本上是在分说不同人物各自的故事，由一个个小故事组成，再由一些故事把这些人物部分地联系起来。由于人物众多，这样的处理手法，就必然导致部分的英雄好汉基本上没有任何交集！再者，《水浒》对每位英雄好汉的笔墨都不是均等的，行者武松一个人的故事在原作中就占了整整十回，而像神医安道全、紫髯伯皇甫端这样的人物，却只有一笔带过。有一百零八个主要角色，要每个角色都有各自的戏分，而且不能太少，倘若按照这个原则把《水浒》做成RPG的话，其工作量绝对会大得令人发指！倒是做成类似《超级机器人大战》（以下《机战》）这样的SLG还是有点可行性，武松、鲁智深这样的步兵队伍角色就相当于《机战》中类似沙漠高达、EVA这类无法飞行的地面机体，卢俊义、张清这样的马上作战角色就相当于《机战》中可以飞行的机体；为了防止冷板凳角色的出现可以采用小队系统；特定角色之间（如林冲与高俅、王矮虎与扈三娘）有特殊对话，有些甚至可以发生“说得”的剧情（如呼延灼说得关胜、梁山群雄说得卢俊义等）。但重要的是，怎样把几乎

毫无任何瓜葛的人物故事串起来，要做到这一点，着实不容易。

其次，女性角色偏少，给游戏制作者出了个大难题。梁山一百零八位好汉中，仅有母夜叉孙二娘、一丈青扈三娘和母大虫顾大嫂三位女性角色。缺乏女性角色的游戏，很难获得大部分玩家的认可。只要是以剧情作为主要卖点的游戏，不管是RPG、AVG、SLG，甚至FTG，男女主角都是必须的。问题就是，谁来做《水浒》游戏的女主角？或许有人会说，《真·三国无双》不是把原本手无缚鸡之力的貂蝉、大小乔、甚至洛神大人都做出来了吗？做一个《真·水浒无双》也不是挺好吗？但是想到如果做成《真·水浒无双》，男性角色倒是非常充裕，亦无须考虑像《三国》那样的年代跨度问题，但除了上述的三位女角之外，难道还得把潘金莲、潘巧云和阎婆惜这样的角色挖出来放激·无双乱舞么？貂蝉和大小二乔尚且勉强能让中国玩家接受，如果换成上述几位，恐怕中国玩家都无法接受吧。（想想潘金莲跃身一变成为巾帼英雄的情景都会觉得极度深寒……）缺少女性角色，难以吸引男性玩家的眼球，也是制约《水浒》游戏面世的主要原因。

第三，也是最重要的一点，就是中日两国民族与文化的差异。在中国历史上，爆发过许多次大规模的农民起义，当中的英雄人物，如黄巢、李自成等等，都被我们广为传颂，他们的故事也被人们津津乐道。但是，日本的历史上几乎没有爆发过大规模的农民起义，著名的岛原之乱也是打着基督教的幌子的农民起义而已。这是因为，森严的等级制度对于日本农民有着更大的压制力（农民甚至连拥有自己姓的权利都没有），而他们骨子里的那忠君思想，又使他们不会有任何反对天皇的行动，向来就只有顺从（就算是德川幕府也只敢把天皇当作傀儡，而不敢灭掉天皇另立政权）。所以他们既无法理解我们中国为何有这么多的王朝更替，有这么多的皇帝，也无法理解中国历史上众多的大规模农民起义。陈胜的豪言壮语“王侯将相，宁有种乎？”，他们是无法认可的。日本从古至今，对于《三国》一直都相当推崇，甚至有人在其中学习谋略与兵法。而梁山好汉的故事，本质上就是一场农民起义的反抗故事，对于日本的统治阶层来说，是决不会推崇这样的作品给普通民众的。再看看日本的农民起义岛原之乱的焦点人物天草四郎，无论在游戏《侍魂》，还是在电影《魔界转生》中，他都是以最终BOSS级的反派角色登场的。同为农民起义的《水浒》，在中国拍摄的《水浒传》里，梁山好汉都是以正派的角色出现，这足可见日本人对待农民起义的态度与我们中国人大相径庭。日本人对《水浒》的故事本身都不能认可，试问又怎样能制作出一部好的作品？就算做出来，日本的玩家不认可，销量无法保证，可谓吃力又不讨好。如是者，便只能做出《水浒演武》这种与故事关系不大的三流格斗游戏了。

《水浒》佳作难产的窘况，已经持续了很多年。个人以为只有我们中国人才能真正理解《水浒》的精髓，做出受国人欢迎的《水浒》游戏作品。但是国内的游戏软件公司，在开发游戏的人力、技术等方面与国外一流的游戏软件厂商相比，仍然存在一定的差距。在此，我衷心地希望，在不久的将来，一部由国人制作的《水浒》优秀作品能出现在X360或PS3上，成为像《真·三国无双》一样名动天下的游戏系列。

文 阳光育成计划成员 林路阳

玩家才是神之手

为了纪念四叶草工作室的离去，我买回了四叶草遗作《神之手》。在感叹游戏的好玩同时为其变态难度所累，也难怪网上有玩家管《God hand》叫“God hard”了。耶稣在成为神之前经历了被钉十字架的苦难。同理，想要成为能够制裁世间罪恶的“神之手”，就得先承受这世间所有的罪孽——除了敌人刀枪棍棒的伺候，还要在偷玩游戏时防止老爸冷不丁地突然袭击。（－_－|||）我想这才是它被称为《神之手》的真正原因吧。

英明神武的四叶草却糊涂了一次又一次，在向玩家们展示自己天才创意的同时忽略了市场的铁则，自己是做游戏的，而玩家们才是玩游戏的。商家和顾客之间永远是顾客是上帝。你把它做得那么难，摆明了是和上帝过不去嘛。要知道尽管终成正果后玩家可以杀回来报复敌人，但毕竟不是每一个人都过得了被钉上十字架的那关的。这不是搬起石头砸了自己的致富路吗？从对难度的把握来说，四叶草又失败了，而且还造成了市场潜规则这一“如来神掌”将四叶草彻底打进了西方极乐世界。

其实回头想想，几乎每一部四叶草的作品都将高难度和无穷创意捆绑在了一起销售。而且又都有一个通病——就是在狂人级玩家好不容易奋斗通过最高难度后大都失望不已，通关后的奖励根本没什么用。就拿《红侠乔伊》来说，每通过一个难度都有一个“新”人物作为奖励，但除了但丁和西尔维亚外一个比一个鸡肋，雷电小子在变为我方战将后被剥夺了BOSS的自由飞行和剑阵等强力技，更要命的是他那变身即耗费V胶片的设定使得用他挑战普通以上难度经常会因为V胶片耗的太快而屡屡上演被敌人群殴致死的悲剧。敌方的重阵BOSS转投正义门下却被剥夺了实力，也难怪世界上坏人如此之多了。而历尽艰辛通过超V难度后，蓝队长被削弱一番后成为最终奖励更是让玩家满腹挫折打击的心为之痛然。惟一给大家有点印象的只是那有趣的浮空能力而已。

《神之手》在前辈的前车之鉴下依旧重蹈覆辙，玩家在游历了地狱后原本以为就可洗净罪孽升上天堂，但走出地狱才发现天堂依旧遥远。一周目的金钱和招式通通无法继承，几套新增的服装换上也没什么气槽无限之类的附加效果，除了给麻木的眼球一点新鲜感外毫无事处。更变本加厉的是有大回复效果的几项神之技还要用最难赚到的奖券才能开启。真是不榨干玩家的时间不罢休啊。知道《黑客帝国3》中为什么史密斯再强大也无法打败尼奥吗？不是因为什么救世主的命运，也不是因为什么“正义必胜，英雄不死”的好莱坞定律，而是因为史密斯再强大他也终究是一个只能在机器里活动的程序，尼奥确是活生生的人。人要战胜强大但只能存在于二进制世界的机器只要拔下它的插头就可以，根本不用在他的领域和他斗个你死我活。《神之手》也是一样，我们不用非要被一个程序牵着鼻子走。当游戏的设定不符合社会发展大潮的自然规律时，我们完全可以不买它的账。

四叶草之死既是创意的冤死，也是反客为主的该死。要知道，玩家们才是真正的神之手，只有他们高兴了，才会将上帝的钞票通过闪着金色光芒的手臂交到厂商手中。

后记 去年最让大家痛心的新闻当属四叶草的离去了，本人也为这“叫好不叫座”的悲情小组扼腕长叹、忿忿不平。最近忽闻好消息传来，四叶草三人组又重组了新的种子工作室。真是天无绝人之路，但愿这三天王创意不减，在新生发芽后为大家带来更多的好游戏。

另外，给各位提供一则有趣的消息：大家还记得《北斗神拳》的TV版吗，里面讲到“南斗暗钟拳”的那一集里有这样的一段情节：暗钟拳催眠了全镇的村民，被催眠来袭击健次郎的村民一个个都绿脸红眼，那样子比丧尸还像丧尸。而当时《生化》类的游戏还未有人涉足，不知三上的“《生化》系列”是不是从这里得到的灵感？呵呵。

文 9GIU

游戏杂志&3DM-SMW

读编往来

邮编：730000

通信地址

兰州市耿家庄邮局

99号信箱

游戏机实用技术杂志社

Email:ucg@ucg.com.cn

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜

★从这期开始，我们的新小编形象就要开始慢慢活跃起来了，每个“黄金眼Review”中小编们都将换上游戏中的服装COSPLAY，或是以和游戏相关的造型出场，各位有兴趣的读者不妨注意一下。

★新栏目“游戏进行时”终于与大家见面了，这个栏目的主要目的就是希望在杂志上出现更多之前没有办法详细报道的游戏，让更多读者找到志同道合的感觉，如果你看了这个栏目后，会产生“这个游戏我也在玩，我也和他想的差不多！”或者是“嗯，这个游戏还有不少可以挖掘的地方。”的感觉，那么我们的期望也就达到了。

★今年的天气实在有些反常，一下子就从晚冬来到了初夏。看来温室效应已经完全不容忽视了。这里要提醒大家，高温天气对游戏机是有一定危害的，尤其是玩X360的朋友更要注意哦！

编辑部 近期IN流行游戏 What's IN?

收集癖的噩梦游戏

《银河游侠 导演剪辑版》(5人)

我承认有收集癖的我又中了《银河游侠 导演剪辑版》的毒。

——为再次完美该游戏而努力奋斗的晴天

最毁眼睛游戏

《前线任务 1st》(4人)

邪魔天使：天啊，世界上还有比用NDSL玩这个游戏还费眼睛的事吗？

纱迦：有哇！用NDS玩这个游戏更费眼睛呢！

最让人上瘾游戏

《怪物猎人 携带版 2nd》(7人)

又升仙啦！

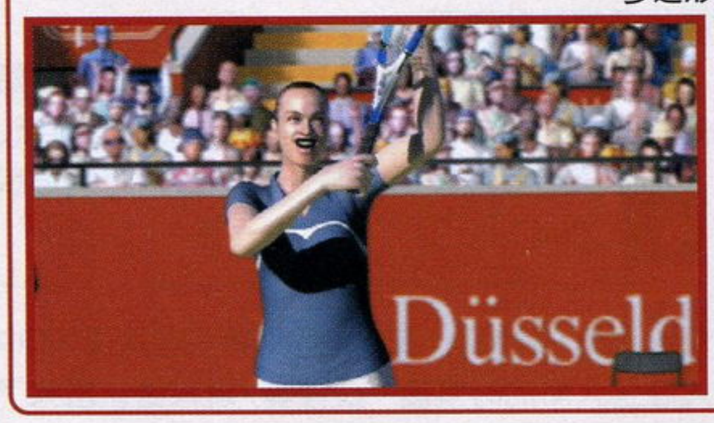
——看见D·S第N次被G级雪狮子抛上九霄云外的时候，晴天和火云发出了由衷的感叹。

最惊悚游戏

《VR网球3》(5人)

当我看到辛吉斯“胜利”的笑容时，不禁大喊了一声“额滴神呀！”

——怀疑SEGA负责建模的员工是不是少了根神经的多边形



后遗症最多的游戏

《战神 II》(10人以上)

打完泰坦难度，看到不爽的人或物，都有按圈键的冲动！

——每晚做梦都在战神的胜负师

爆料报 第一期 八卦无罪 爆料有理

邪恶的怪物猎人团队

故事的开始是一个春光明媚的下午，在看到了如下一封读者来信后，爆料的导火索被点燃了。

江苏 刘思远：最近迷上了《怪物猎人 携带版2nd》，不杀轰龙个片甲不留决不罢休，由于大剑这东西使用过于频繁，导致每天早上醒来时发现被子总是掉在地上的，给你们写信的那天早上被子也是掉在地上的，正在纳闷的时候，奶奶过来悄悄地问我：“你最近为什么夜里睡觉时总是将被子掀起来再甩在地上？”

看完这封信后，我们立刻询问了编辑部内最大势力之一“猎人帮”的“大剑党”代表人物D·S。

玛娜：这个……你有切身感受没？

D·S：我倒是经常被怪物掀起来再甩在地上，这个是有切身感受的。

玛娜：为什么每次“猎人帮”好像都是你倒霉。（详情参见本期的“流行游戏”以及前几期“流行游戏”）

D·S：不是“猎人帮”，是“人妖帮”……

我们敏锐的嗅觉立刻察觉出了一丝诡异之处，从这里开始，报道进入了一个崭新的篇章。在锲而不舍地追问与引导下，D·S终于开始略带得意地坦白了。

D·S：我是正常的！但是晴天和火云到底是什么性别其实到现在我都不知道……他们每天都裹在盔甲里从来不脱，根本看不出是男是女。

玛娜：（心说你不会直接去问他们啊-_-！）

D·S：至于那个XXX和那个YYY呢，就真的都是女人了（因为种种原因在此隐去此二人姓名），因为每次被打到，都能听到女人的叫声……

创意照片大征集！

我也来COSPLAY

辽宁省抚顺市 孟庆鑫

编注：同是COSPLAY，这个高达很显然就没有我们杂志前几期刊登的尤娜COS敬业了，不换衣服不说，连腿都不会弯你装什么美少女啊。

我的办公天堂

上海嘉定区 杨晓聆

儿子问我：爸爸为什么老是去大便呀？

回答他：等你长大就知道了。嘎嘎……

编注：这位读者为什么要利用空间利用到厕所里去，是为了节约宝贵时间还是怕被老婆念叨-_-？

友情提示，厕上读书对血液循环不利。

猛拍一砖

shadow8675：174期的排行榜《无双》系列PS2版发售年表（P21）最后一个“貌似”是《战国无双2 帝国》吧……我知道，这绝对是一个误会。小晴同学最近是不是太累了？去年年底因为PS3的发售不是出了一期增刊吗，要不今年咱再出一期？刊名就叫《游戏机找碴技术》好了，到时候要是比《找碴博物馆2》销量还高，一定是误会，绝对是……

肇事者

话梅杂志&3DM-SMW

www.plumbook.cn

浙江 毛佳斌：每期杂志都有赠送的海报，能否将一期的赠品改为UCG小编们一天内的工作，也就是说将众小编一天内是怎么工作的制成一盘光盘代替海报作赠品。

广东 许泽民：希望DVD中能收录平时小编打机时的趣事或平时工作时的趣事视频。

嗯，这么说起来，以后在D·S打恐怖游戏被吓到的时候、雨滴对着女性向游戏帅哥星星眼的时候，我们一定会要求他们保持定格状态半小时，等到摄像机和灯光全部到位再继续，以展现给读者最有趣的一幕。

北京 陈寅：正当我观赏Mini DVD里奎托斯大战巨像时，一位舍友大哥进来并说了一句冷到不能再冷的话："呦！《汪达与巨像2》快出啦？"

你应该正色告诉他："不是快出了，是已经出了！"

张青炜：强烈要求雨滴和玛娜两个女小编做《心跳回忆 GS》的攻略，这么多像我一样的男同胞等着呢。

关于这个古怪的要求，D·S认为是该读者期望看到两位女编在制作过程中萌发出超越友情的感情，而我本人则猜测是希望看到邪恶的女追男场景出现，争论至今没有结果……所以请你无论如何也一定要告诉我们到底这是出于什么目的。另外，不要说《心跳回忆 GS》我们不做攻略，就是做，也已经被邪魔天使抢走了。

深圳 Way&Bb：日本游戏周间销量排行榜2007.2.19–2007.2.28的第二名《寒蝉鸣泣之时祭典》不满意，纯粹个人不喜欢萝莉，原谅你们。

你看，读者不喜欢小萝莉，赶紧负薪请罪去。

……日本游戏周销量排行榜又不是我决定的。

张翼鹤：在众小编里我最喜欢沙加啦，因为我是处女座的，而处女座在圣斗士里的人物正好是沙加，所以就这样啦。

（唱道）纱迦的纱是浣纱溪的纱，迦是迦楼罗的迦。

张青炜：前两天我同学入手了黑色PSP，上课跟我的黑色NDSL相映成辉，绝对是教室里的风景线。和班级里上课的同学介绍的时候说到了两台机器都是无线联机的，于是产生了用NDSL和PSP联机的想法……

我们开启搜索后，两台机器竟然认出来了，随后发生了可怕的事情。他的PSP发出激光把我的NDSL摧毁了……然后他发现他的PSP里有了个不亚于熊猫烧香的病毒，直接导致他的PSP变成砖头，可见任天堂和索尼的主机战争已经激烈到这种程度了。

教你一个致富的高招。你的PSP是什么版的？是什么版的你就让你的同学到当地去告索尼，告它不正当竞争导致个人财产受损。一告一个准，就算是庭外和解也得赔上1亿，说不定索尼还要全球回收PSP呢！

不知道为什么，我的脑海里立刻出现了"哔哔哔"的音效。

asuka shinn：玛娜的小编形象为什么有两个人，究竟哪个是她？难道后面的小火星人是驾驶员，前面的是MS？原来在光盘里看到的玛娜只是类似于高达的东西……

D·Juste：玛娜，其实你的新形象中，站在后面的才是真身，前面的只是傀儡娃娃而已，对吧。

读者果然神勇睿智，我的真身居然被识破了-口-！

湖南 高小川：在过年期间听我老妹说UCG中某人在坐火车的时候被一位读者/玩家给认出来了，如果是真的那我觉得中国的"游戏机迷"还真是有大好前途啊，现在已经有点遍地开花的感觉了。

谁被认出来了？谁？

我告诉你真相吧！其实该编一上火车，就在胸前挂了一块牌子，上面写着："我是《游戏机实用技术》的×××！"如果还有人不明白，他便拿出杂志详加解说。于是乎终于有人认出他来了！（以上故事真实性待考，为避免引发纠纷，特将当事人姓名隐去。）

邮购信息

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第126–129期、总第132期、总第133期、总第136期、总第139期、总第153～155期、总第160期、总第161期、总第164～169期、总第173～175期，定价：9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第162·163期、总第171·172期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

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

江苏 刘思远：有着将近8年玩龄的我到现在终于又悟出了祖国大陆上玩家群的一个大道理：

玩家也有等级限制

名称	特点	出没地点/拥有主机
丐帮成员	穷困潦倒	街机厅、PS室/无
低保户	轻松解决温饱	街机厅、PS2室/GB系列
中产阶级	比较有财力	一般不出入/PS、NGC等
高收入	富	几乎不出入/PS系列、NDS等
富豪	相当富有	几乎不出入/三大厂商通吃

这么说来，有三大主机且经常出入街机厅、PS室的，就是体验生活；玩PS、GB的人突然购入PS2、PSP、NDSL，就是从温饱过度到小康；多人合作买机共享的，就是家庭联产承包责任制……

red jack：高中毕业的时候就想来UCG谋职！但不知道怎么被如鬣狗般的班主任知道了，先是被拉到讲台前作为反面教材，后来甚至连校长都来开导。"是不是压力太大啊？逃避不是办法啊。"结果只好老老实实考大学。（成绩太好也很麻烦哈哈）

炒作，你这绝对是一种炒作！

"天下聚会"五·一聚会大行动

《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、Levelup网站三大媒体携手举办

大家好，我是《掌机王SP》编辑米格，本次有幸作客《UCG》读编栏目。《掌机王SP》本着为全国各地广大玩家提供一个开放的、健康的联系、交流平台的主旨开设了"天下聚会"栏目，目前已经在上海、西安、南宁、大连、昆明、成都等地召开了多次掌机玩家聚会活动，最大的一次上海认证玩家 聚会参与人数多达82名，栏目组也为此次聚会群体提供了价值近2000元的奖品，获得各地玩家广泛的支持和认可。而今后的"天下聚会"栏目将会由《游戏机实用技术》、《掌机王SP》以及Levelup网站三大媒体联手举办，米格将继续作为栏目负责人，主持、策划今后的聚会活动。目前正在策划"'天下聚会'五·一玩家聚会大行动"活动，欢迎各地聚会群体加入到我们活动中来，"天下玩友聚会，热情联机连心"，联系专用邮箱：mig@ucg.com.cn，欢迎大家来做客！

▲3月10日大连DS玩家一周年主题聚会合影。

"天下聚会"五·一聚会大行动预告第一帖

聚会名称：添砖加瓦！西安PSP玩友会聚会

聚会地点：小寨避风塘

聚会时间：2007年5月6日，12：30至20：00

比赛奖品：一等奖PSP摄像头或GPS一个，二等奖PSP正版UMD游戏一张，三等奖PSP精美周边一套（感谢西安快乐多电玩友情提供）。

必备游戏：《MHP》、《MHP2》、《皇牌空战X》、《RR1》、《RR2》等适合联机的游戏。

参加条件：20元活动经费+PSP主机+一颗爱游戏的心。

报名方法：1.参看《掌机王SP》61辑"天下聚会"栏目；2.请到levelup论坛"天下聚会专区"查找聚会报名帖，地址www.levelup.cn/juhui。

另外，本次活动不局限于掌机平台，欢迎家用机、街机玩家以及聚会、比赛群体加入！

www.plumbook.cn

邮购信息

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第21–22辑，定价14元。《游戏光环DVD》第1、3、4、5辑，定价：9.8元；《游戏光环DVD》第9～11辑，第14～19辑，定价12元；《游戏光环DVD》第21、23辑，定价8.8元。《游小说》第1辑，定价8.8元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

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

邮购信息

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《高达SEED完全事典》，定价：28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价：28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳之奥义》，定价：24元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价：28元；《天籁传说》，定价22元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价：19.8元；《龙珠 世界全书》，定价：22元；《变形金刚漫画版第一代vol.1》，定价：24元；《传说无限2 传说系列全书》，定价：28元；《战神II 封神画集》，定价：28元。《模魂志》第5期、第7期，定价12元。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码： 730010

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

邮购信息

掌机王SP

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第55辑、第61辑，定价8.8元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

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

读者万岁

晴天出任XX大学爱心社形象代言！

据一名名为JOY GoGo的热心读者提供的资料称，晴天同学背着我们编辑部众人，私自在某所大学担任爱心社形象代言，为该爱心社的换届选举作了卓越贡献，而且其形象设计与杂志如出一辙，详情请参见左图。

JOY GoGo：汗，别怪我标题党啊，说明各位的新形象还是很不错的。这位临摹的同学水平也不错。不过看到如此明目张胆的还是头一回……

谢谢那位临摹的同学给予我如此光荣的任务(深深地鞠躬状)，再冒昧地问一句，我能成为“爱心社”的副社长吗？^_^

一元钱买齐次世代主机

纯属娱乐，严禁模仿

作者：扎古的左眼

一元能干什么？让我们用一元做本钱，赚钱买齐次时代主机。

一元钱，五毛买支白粉笔，五毛在周末时分伪装学生坐公车到附近最繁华的路段，在人来人往的路段，用白粉笔写下一段惨绝人伦、感人肺腑的悲剧，然后跪在写故事的地板后不断磕头(注意，现在做这一行要穿得端正点才有得赚，别把自己搞成大花脸)。有条件者可于额头擦上红药水，没有者就委屈自己想办法搞点血好了。不知其他地方行情如何，但据在下所知在深圳一天可收入至少100元。

买一件花衬衫(花去10元)，穿上之后别扣钮，打赤膊。到人行天桥买包假中华(花去2元)，再买三张纹身贴纸(花去30元)，左臂贴青龙，右臂贴白虎，黄龙贴胸口。再买把假瑞士军刀(花去10元)，到地下黑网吧找初中生，咬着烟拿出军刀边削指甲边向其勒索保护费，规矩是每位收58元(不要收多，这是规矩。)按网吧人流量收入有所不同，但一天起码也有500元了。(如果有人跑来声称这个场是他看的，马上敬烟然后照规矩上缴一半。)

现在也有几百元收入了，去买部二手烂手机，买张电话卡，再办张假身份证到银行开个户，剩余的钱去买把螺丝刀。到街边找没人照看的车拆车牌，留下写上电话的字条夹在挡风玻璃上(车子越名贵越好)，待车主来电后勒索500元，还价到300元，让其存入刚开的银行卡号，然后告诉车主车牌丢在何处。

勒索10人后收手，得到3000元，够买X360或Wii了，如果想全主机入手请继续看下面。

花200元印招工广告贴得满城都是，到劳动力市场找收垃圾的阿姨买下招工单位丢弃的表格(花去10元)，在旧家私厂买张破桌子，再买把太阳伞和红布，顺便到街边拉几个临时工(每人20够了)。之前准备功夫做好就可以开工了，到劳动力市场摆好桌子(有保安之类的来阻拦就付个100元红包)，等待路人上门。然后宣称要先交300元介绍费，当路人犹豫时就让刚招的临时工上来演双簧，保证其考虑几分钟后速速付钱，随手填份表格丢给他，让他后天去上班。如果在春节刚过完一两个月的时候，保证两天起码100人上当，这样就够30000元了。就是PS3、X360、Wii、PSP、NDS……通通入手都没问题了。什么？你还嫌没钱买正版，那就把刚刚的钱全部拿去找道上的兄弟买手枪，蒙着脸打劫电玩店！

愚人节，你被骗了吗？

杜逊：虽然是午夜了，有件事一定要向小编们抗议一下。首先要表达一下174期愚人节特别企划的创意，真太绝了。然后问题就来了，就是因为太有趣了，直到最后我才知道上面都是些假消息，而就在我发现真相的5分钟前，我拨通了一个非常猥琐的室友的电话，告诉他实况要出新作了，叫《WOMEN ELEVEN》……电话那头估计兴奋得休克了……先是一阵狂叫，然后就没有一点声音了。我想问，如果我以吓死人罪被逮捕，要不要叫个小编和我一起去跟警察叔叔聊聊？v^_^v

我仍在逃中，行踪尚未明了。

dza_283288183：当我拿到174期UCG的时候看见Wii遭破解，我高兴极了，因为我要买Wii。我回到家后便把UCG随便放在桌子上，然后就出去了，当我回家时，我老妈就说：“你的Wii梦不要想了。”我顿时无语……

然后她打开UCG的47和49页，给我说：“你要买的这个游戏机太危险了，也有一些不适合你玩的游戏，这样会影响你的成长……”这时我说什么她都听不进去了。

我说D·S啊，D·S，你愚人节说什么不好，非要说什么Wii杀死人。可恶的D·S，还我的Wii来。建议编辑部的人抓住D·S后，先把他活埋15分钟，再拖出来枪毙5分钟，这样才能解除我心头之恨。

话梅杂志&3DM·SMV
www.plumbook.com

小编寄语

努力工作，拼命玩！

Editor's BBS

★突然发现自己是一个很容易被天气左右情绪的人，阳光明媚的清晨和阴云密布的午后带给自己的总是两种截然不同的心境，怎么突然说起这么感性的话？这很显然不是我的风格啊……Orz

☆没想到当初对《银河游侠》又爱又恨的晴天居然在拿到"导演剪辑版"后又一次疯狂地投入到了游戏当中，而经过改良的游戏系统也省去了很多繁琐的操作，战斗起来比之前爽快很多。最最吸引自己的还是新增的众多要素，看来要完美它又要耗去上百个小时了，我就慢慢折腾吧。^0^

★截稿后已经和众好友相约去香港一游，这也是得知某好友即将离开后的最后一次"集体活动"，虽然以后大家会分隔两地，但有了网络这个便利的工具仍然能够轻松地交流，在这里也默默祝福他今后的人生一片坦途，有空一定要杀到他的家乡去玩玩，对于最喜欢坐车的晴天来说，12个小时的车程简直就是小CASE。

☆D·S最近在《怪物猎人 携带版 2nd》中的"惊人发现"的确是把晴天给雷到了(—_—b)，在帮他刷出了"雌火龙の逆鳞"、"雪狮子の锐牙"等怨念物之后，不知道下次的目标又是啥呢？

本期主题：开心并无奈着

1.因为新栏目"游戏进行时"的缘故，找到了最近所有NDS和PSP上的二三线游戏回去玩。譬如画面回到了GBA时代的《龙樱DS》；游戏方式奇傻无比的《死亡笔记》，虽然又体验到了"看烂片、打烂游戏"的独有快感，但是这么下去我就要变成二三线王了……

2.经常去的一家健身房里，有一台脚踏车，每次我使用的时候都要把车座放到最低，力量调节到2，蹬上十多分钟弄得气喘吁吁。但是第二天再去健身房的时候，就会发现车座已经变成最高，力量调到了8，时间在30分钟左右……真是打击人哪T_T

3.最近在levelup.cn开了blog，虽然经常更新有点累，但是每天都能看到留言还是觉得很开心—v—！

Ⅰ有一位叫李伟男的忠实读者，发来了一份《游戏·人》第22辑的错字"精选"，找碴挑错时用语辛辣，看得我是面红耳赤。尽管《游戏·人》文字量很大，但也不能成为犯错的理由，因我们的失误而给读者朋友们带来了阅读上的不便，我们感到万分抱歉。希望各位朋友能继续监督我们的工作，指出不足。

Ⅱ说到阅读，现如今的网络异常发达，无论是小说还是漫画，都有电子版，但我还是喜欢传统的阅读感觉，就是捧着书，坐在椅子上或半躺在床上的那种。纸张的触感和铅字的质感并不是电脑显示器的工业设计所能替代的。

Ⅲ当然，对于阅读的个人感受可能与自己的生活方式有关。每天差不多有一半时间对着电脑、电视或小小的液晶屏幕。当你询问身边那么忙忙碌碌的人，上一次看书(并不是翻报纸或杂志)是什么时候，他们可能会一脸茫然。

Ⅳ[胜嫂语录175]胜嫂加班回家，看上去疲惫不堪，我说："要不今天咱们就不做饭了。"她没精打采地说："好……好的。你去超市买点馄饨，我们下饺子吃！"看来她是真累了。

▶这是《变形金刚》里的擎天柱大哥？这再创作有点玩过了，还是给我老造型吧。

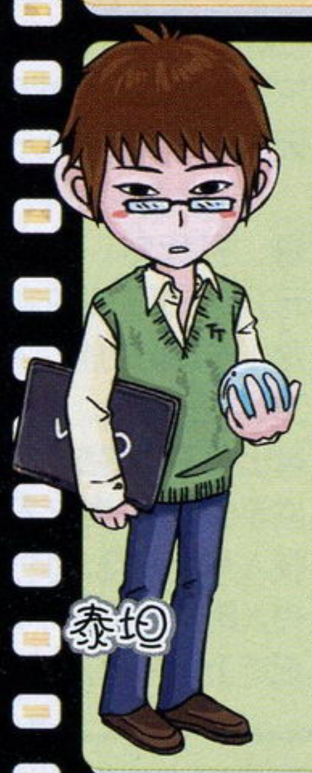
□最近一段时间是今年以来最忙碌的一段日子，光是翻译各种视频就累计有接近两个小时，这意味着我在一周时间里差不多翻译了一部电影。等这阵子忙过去了要犒劳一下自己，计划是去香港观赏在大陆看不到的《300》！

△现在的厂商啊，完全是把消费者当傻子在耍。索爱M608C当初号称商务手机，死活不配摄像头，任当时用户百般责骂我自岿然不动，时间一长，大家也就接受了这个所谓"商务手机不需要摄像头"的理念，然后这时索爱就推出M618C，除了外形稍作变化之外，其他几乎和M608C一模一样，但是这次多了摄像头，而且是两个……(此处略去若干字)

○等大家看到这期杂志的时候，《越狱》第二季也已经结束了，虽然在写下这段文字的时候还没有看到最后一集，但是和《24》一样，编剧已经有些累了，要知道这才是《越狱》的第二季啊！现在对美剧的期待只有4月23日《英雄》的续播了，其他的……爱咋咋地吧……

×借用博客上7up网友的一句留言："工作，就是这样！苦点，累点，没有关系，关键是开不开心！苦了，有人理解你，甜了！累了，有人认同你，爽了！苦了，累了，一切都被人无视了，那就是扯淡了！呵呵！"

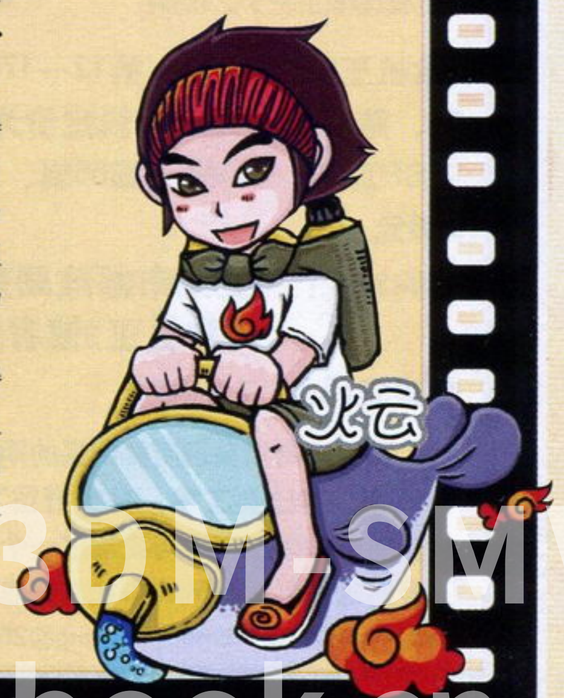
▶拿PS3+《VF5》原装摇杆用32寸三星液晶彩电在玩……在玩……在玩PS版的《吞食天地Ⅱ》！本期的"最暴殄天物奖"就颁发给他们了！



外出办事，在车上又跟朋友讨论了一次关于结婚生子的问题。他认为孩子带来的快乐要远大于麻烦，如果条件允许，但生无妨。我最近刚好看了一本讲人类繁衍策略的书，从生物学的角度来说，生孩子带来的优势肯定大于不生孩子，这是生物继续繁衍的必要条件。不过现代世界好像把这些优势都模糊了，如果想要你的孩子有先天的竞争优势，孩子的出身就变得很重要；生得多，你可能养不活，而且每个孩子得到的平均资源也会变少；当你的生活水平远低于平均水平时，生孩子会拖累社会和经济发展。不过，这都是一些浅显的道理，那本书的精彩之处在于很圆满的解释了"为什么有时我们身处于幸福美满的家庭中，却仍然会产生令人难以置信的冲动想要发生婚外情？"这个问题。对于该问题，朋友的反应是"呵呵……(后略1000字)"。我的观点是：我相信书中的"科学解释"，哈哈。

▲D·S近日玩《MHP2》已经到了走火入魔的境界，那台PSP不管是上班前还是吃饭后从来没有离开过他的双手。"怪物猎人烧烤委员会"这个新兴组织的第一次活动也是由D·S一手促成的，包间内的九名猎人手持九台颜色不一的PSP联机(其实主要目的是来吃烤肉的)是何等壮观的场面呀，还好我们之前担心的D·S在点菜时会脱口而出来盘"火龙的尻尾"的场面没有出现。

▲一日与家中的朋友聊天时候得知她想投资股票试试自己的经济学是不是学有所成，结果第二天下午收到了她的一条短信——赔了六百了，还好我只买了五千块钱的。我只想说，一天就赔了十分之一，您太有才了……



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

★《无双大蛇》的最强武器虽然是随机取得的，但是79个人的工作量着实大得可怕，所以做完攻略的确感到累了。不知未来的X360版推出之后，自己还有没有力气去拿那1000点成就。

★肖邦团长——6月14日！这是本人目前最期待的X360游戏之一，不过从剧情来看游戏的流程应该很短。和邪魔天使闲聊时谈到这个话题，发现他也有这个感觉。“难道会是又一个《风雨传说》？”我正这么想，邪魔天使便打断了我：“至少这个游戏的画面、音乐、系统是没有问题的！”（说句题外话，如果你能明白这“肖邦团长”是什么意思，你才能算是一个ACG迷。）

★我有写日记的习惯——应该说我经常有日记的习惯。闲来无事时翻日记，发现自己每年3月居然都写过日记。从日记中我感觉到每年3月的确是游戏玩家最幸福的时候。因为它不但是丰收的季节（有大量新作发售），而且是播种的季节（有大量新作公布）。

★这期做完之后会和朋友一起去爬山！犹记得两年前和胜负师夫妻以及诸多同事一起爬山的那回，准备不足的本人爬到一半时便已上气不接下气，最后灰溜溜地从另一条路下了山，简直是奇耻大辱。之后便非常注意了，这次定然要一雪前耻！（回顾四周，还好这次没有任何同事一起去，不用担心被人揭老底，HAHAHAHA……）

◀觉得做得很好的一个模型，其名为“命运的瞬间”。不过当我看到9800日元的定价时当真有“命运的瞬间”的感觉。

〓新狩猎日记一：看了晴天上次在研究中推荐的“投机取巧搬火药岩大法”后急忙去尝试，结果不小心在火山8区引出了炎妃龙，被秒杀后又不小心存了档……于是，现在我每次都只能一边躲着炎妃龙一边搬火药岩了。T_T

〓新狩猎日记二：“千钧一发”纪录再次被更新——打倒老山蟹时离任务截止时间仅剩3秒！-v-b

〓新狩猎日记三：随着游戏时间不断深入，陆续有惊奇的“发现”：逃跑状态下按翻滚居然是有无敌效果的飞扑！（70小时）武器上居然也有凹槽！（80小时）在门口按△居然能直接瞬移到其他地点！（90小时）天啊，不知100小时后我还能有什么史诗般的发现。- -+（晴天&火云：……）

〓新狩猎日记四：干掉六个雪狮子才打出一个锐牙，终于切身体会到了晴天的“锐牙怨念论”。- -#

〓新狩猎日记五：据悉下期《模魂志》(vol.8)上将有《怪物猎人》专题企划，超萌期待中！\^0^/

▶怨念……都是怨念……

★对于16来说，游戏淡季依然在继续。虽然杂志上的东西少了，但更多的“里工作”已经压得16快那啥了，这里只想感叹——幸好现在是淡季。

★真的是岁月不饶人，原本以为自己还算年轻的16，现如今已经开始被新人叫“16叔”了……

★虽然对电影并不感冒，但16一直都在关注《变形金刚》。最开始令人难以置信的是机体设定与我们印象中的形象差距太大了。不过很快16又再一次张大了嘴，因为这些怪异的机体不仅真的能够实现完全变形更已经被玩具厂商“具现化”摆上货架！不知这次的标志还能不能摩擦变色？

◀预告片中的那架直升机，不仅造型忠实于原设定，更可以完全变形！

※ 先讨论下天气问题，感谢老天终于转暖了，接下来只希望倒春寒来得不要太猛烈就好。

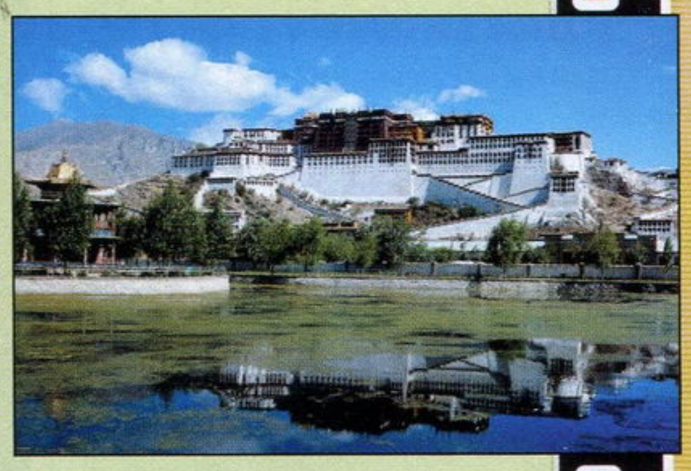
※ NDSL的《心跳回忆GS》真是好游戏，不仅没有对CG和语音进行缩水处理，而且增加了人物增加了CG增加了触摸帅哥的功能，顺便还降低了游戏难度，我只能说——Konami你太有才了！

※ 某日闲得发疯去了趟拓展，得到的结论如下：自己体力已经大不如前了；现在的训练越来越专业了；臭氧越来越稀薄了，因为紫外线实在太强；没事还是别发这种疯比较好……

※ 韩少终于打算正式与郭小四相约2007了，从“我是夫他是妻”开始，韩同学真是越来越剽悍了。

◆NBGI的《找碴博物馆2》真有意思，前作就很吸引我，无事的时候随便找找碴，划上几笔轻松一下头脑，不愧是“爽解”的游戏。

◆一个好友发来了一张他在嵩山少林的一张照片，忽然发觉自己已经好久没有去旅游过了。曾经和同学商量过去一次西藏，去看看这个神秘而有文化底蕴的地方，现在回想起来不知道要到什么时候才能实现这个计划了。



◆可惜不是你陪我到最后/曾一起走却走失那路口/感谢那是你牵过我的手/还能感受那温柔

◆春节和泰坦一起泡温泉的时候，聊着聊着就说到我想换手机上，在泰坦的一番鼓动下，从温泉关，哦不，从温泉（最近想看《300》都想疯了）回来就去买了一部号称世界最薄翻盖手机的三星D838，果然华丽！薄得简直让人怀疑是不是稍稍一用力就折断了……不过这种兴奋其实只保持了一晚上，第二天，这部手机待机时间短的问题就暴露出来了，并且，最让自己无法忍受的是那个按下去毫无手感的键盘，我的妈呀，用行话来说，“打击感太差！”于是在第三天就把D838退掉，换回了自己原来的那个只能用杨声器接打电话的老爷机。

但总是用杨声器接电话也不是个办法，每次接电话感觉都好像是在暗示一旁的人“快竖起耳朵仔细听我在说什么啊……”终于，另一个重要人士给我指点了迷津，让我迷途知返，回头是岸，Nokia的7390虽然并没有在国内正式发售，但真的可以说是一部好机器！最重要的是无论机器外型还是操作习惯都和我之前的那部Nokia 6170一样！这其实才是我一直想要的啊！这真是应了那句话：最好的不一定适合自己，适合自己的才是最好的。

◆表姐经过十月怀胎，顺利生下一对男双胞胎！真是有福气！现在大家都是独生子女，如果在自己成长的过程中一直都有同龄人陪伴，我想人生一定会更加精彩纷呈吧！前几天去看他们，那手小的……真的就和洋娃娃一样啊……我这个当舅舅的当然要好好祝福这对小宝贝啦！（照片就是用7390拍的）

www.plumbook.cn

栏目主持 多边形

360全方位

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路

相信不少X360玩家应该在“LIVE Marketplace”上买过游戏、图片包或者主题包之类的东西，金额一般都不高，几十元到一百来元，可能是通过点卡，也可能是信用卡直接付款。不知道大家注意到没有，在你的账户下只要使用过信用卡，那么X360就会自动存储下你的信用卡信息，下次购买直接点击付款就可以了，连确认都不用。虽然方便，但仔细一想，危险性还是很大的，假如你的帐户被盗用了，后果不堪设想。

编辑360日记

黑客网球

这期在负责《VR网球3》，可能原本对这个游戏期待过高，结果深入之后却发现游戏令人兴奋的地方很肤浅，最具卖点的“世界巡回赛模式”到后期就有些令人烦躁了，特别是“网球学院”EXPERT难度的一些考试简直是不讲道理，而将男女选手分开培养的设定也有骗取游戏时间的嫌疑。SEGA似乎依然没有摆脱制作街机游戏的习惯，总是那种“上手超简单，后期超困难”的路子，前期的比赛对手弱智到FC级别的AI，后期又是强到令人发指，怎么打都能打死你，让人又爱又恨。

不过X360版独有的LIVE对战功能倒是一大亮点，得益于LIVE成熟的网络系统，本作的网络对战几乎完美，游戏这东西还是要和活生生的人在一起玩才过瘾，不过有一晚碰见网络LAG，比赛延迟造成的情况就是我打过去的球，停在对方底线不动，等对方跑过来打，就像《黑客帝国》里面尼奥所使的能力一样。不过PS3玩家肯定对这一点十分不爽，怪不得别人，只怪索尼自己的网络建设太不到位了。

玩到后来，最大的感受就是，要是Wii的网球能有这种画面，再加上Wii的操作，也许那才是接近完美的网球游戏吧……

[文：多边形　插图：大魔王]

360大事记

X360精英版正式发表
《横行霸道IV》首部预告片公开
《皇牌空战6》登陆X360

微软公司于美国当地时间3月27日正式发表了X360主机的强化版“Xbox 360 精英版(Xbox 360 Elite）”。新版X360主机将于2007年4月29日在北美上市，售价为479.99美元。主机搭载120GB硬盘，附带HDMI端子、无线手柄、D端子线、LAN连接线、耳麦、AC变压器，以上配件全部为黑色。（有关精英版的详细消息请查阅本期杂志的“新闻情报站”）

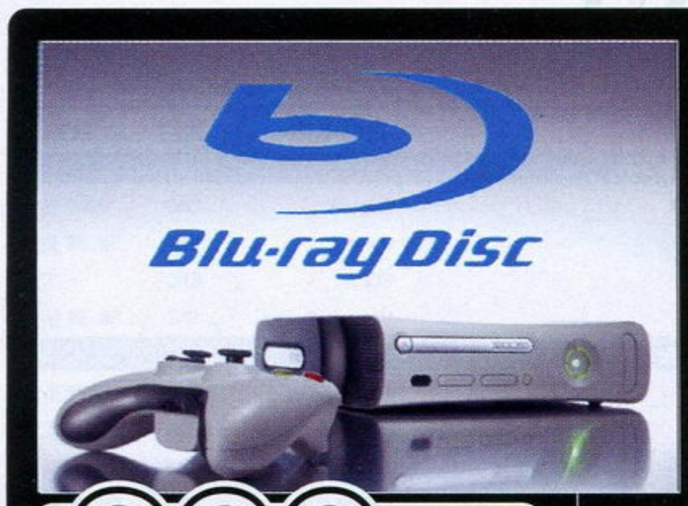
●近一个月的倒计时终于结束，次世代大作《横行霸道IV》的官方影像终于公开。Rockstar Games公司开发的PS3、X360大作《横行霸道IV》将于2007年10月16日在北美发售，10月19日登陆欧洲。《横行霸道IV》X360版的玩家将可以通过Xbox LIVE网络获得绝对独占的游戏内容。微软方面强调，通过Xbox LIVE，《横行霸道IV》的游戏性将得到进一步的拓展，玩家将获得更多新鲜且独有的游戏乐趣。

●NBGI公司正式宣布，X360新作《皇牌空战6 解放之战火(ACE COMBAT 6 Fire of Liberation)》将于2007年发售，售价未定。NBGI公司目前尚未透露关于本作PS3版的信息。本作将继承“《皇牌空战》系列”以简单的操作提供玩家战斗机驾驶体验的特征，并将最大限度的运用次世代主机的机能，另外本作将有最多6个作战单位同时进行，玩家将可以首次体验到大规模空战的乐趣。同时本作还将是“《皇牌空战》系列”首款支持网络多人联机对战、协力游戏的作品，通过Xbox LIVE玩家还能够下载众多追加要素。玩家的游戏成绩还能够在全球排行榜中体现，成为世界一流的皇牌飞行员不再是梦想。

●微软公司宣布，百万人气大作《战争机器》的全球在线竞赛将于2007年4月9日开始。比赛将在Xbox LIVE的Warzone中进行，此次比赛面向包括中国香港、中国台湾、日本等24个国家和地区召开。前11位选手将参加在捷克首都布拉格进行的总决赛，而12名至25名的玩家将获得微软赠送的X360主机和软件套装。另外，每个国家的前4位选手还将直接晋级世界游戏大赛“World Cyber Games 2007”的各国预选赛。

●3月初的时候，美国地区相继发生了数起Xbox LIVE玩家账户和信用卡遭非法使用的案件，微软官方随后对外界表示正在对一系列与Xbox LIVE Marketplace相关的欺诈行为展开调查。不久，微软官方公布了调查结果，并表示Xbox LIVE的安全系统不存在任何漏洞，但同时提醒玩家谨慎保管个人注册信息。Xbox LIVE市场运营部总经理艾隆·格林伯格(Aaron Greenberg)对媒体公开表示：“尽管最近一个阶段出现了各种报道和传闻，但我们希望在这里向全球所有600万用户承诺，微软在经过一系列谨慎周密的调查后，没有找到任何有关Live网络服务系统和Bungie.net出现安全问题的确切证据。我们在调查过程中确实发现了极少数恶意用户试图盗取不知情玩家账户和密码，并用来购买Xbox LIVE点数的非法行为。”但Greenberg同时澄清，这些非法行为已经被证实并非出自安全隐患，也非微软方面擅自向外泄露，他说：“因此我们想借这个机会提醒广大用户，切勿将自己的帐户等个人资料透露给不熟悉的人。”

www.plumbook.cn



360八卦

X360将全力支持蓝光BD
英国X360故障率高达59.15%
日本《战争机器》宣传片遭遇恶评

微软Xbox英国地区负责人内尔·汤普森(Neil Thompson)近日在接受英国BBC新闻台采访时公开表示，如果BD能够比HD DVD取得更显著的成功，那么微软也会以X360进行全力支持。汤普森对BBC的记者表示："不管最终哪种存储格式取得了胜利，我们都能拿出相应的解决方案。但现在争论的焦点集中在你是否能够接受为了观看BD电影而心甘情愿地多掏出额外的一笔钱来，在这个问题上，我们想把选择权留给消费者。"众所周知，微软是目前HD DVD业务的主要支持者之一，而X360的外置HD DVD播放器也是目前市面上最便宜的具备HD DVD播放功能的产品。微软正是不愿意无条件支持索尼的BD技术推广而公开支持HD DVD，但也曾几次强调，次世代存储格式的斗争并不是微软和X360业务所最关注的，这一点从微软至今依然没有推出任何以HD DVD为存储载体的X360游戏软件上就可见一斑。近来有报道指出，BD在北美和欧洲的发展情形要明显好于HD DVD，部分地区BD和HD DVD的销量比甚至超过了2：1。外界普遍认为，如果BD的优势日益明显的话，微软抛弃HD转而选择BD的可能性依然很大。

●Capcom公司前不久宣布原本由PS3独占的动作游戏《鬼泣4》将登陆X360平台，为此国外玩家在Capcom公司美国官方论坛中询问了已经登陆X360平台的《丧尸围城》和《失落的星球 极点危机》两款大作会不会和《鬼泣4》一样有登陆其他平台的计划。Capcom美国分公司的Christian Svensson给出了明确的答复："《丧尸围城》和《失落的星球 极点危机》将不会登陆PS3或Wii。"但是对于独占的理由他表示由于与微软公司之间签有保密协议因此无法公开说明。

●英国一本杂志日前针对X360主机的故障率进行了一次调查。参与此次调查的2181人中，有891人(40.85%)的X360主机没有出现过问题，825人(37.83%)的X360主机出现过一次问题，另有465人(21.32%)的X360主机出现过2次甚至2次以上的问题。也就是说有参加调查的2181人中有1290人的主机出现过问题，占到总数的59.15%。而所有参加调查的消费者中有915人是于2006年一月以前购入X360主机的，而这些主机中的65.94%(603台)出现了质量问题。大概这正是微软承诺为2006年以前购入的X360主机进行免费维修的原因。

●微软日本分社邀请日本人气女星齐藤友以乃所拍摄的《战争机器》宣传片在美国微软总部遭到恶评，一位微软员工评价道："如此奇怪的东西是继Don Hertzfeldt的《Rejected》(注：一部遭受恶评的动画电影短片)之后第一次看到。"另外，美国论坛中对于这则影像的恶评也不绝于耳，有的说这是在亵渎《战争机器》，还有的说这简直是愚蠢至极。这段影像可以在这个地址看到。(http://www.youtube.com/watch?v=ATIZ3rkiza4)

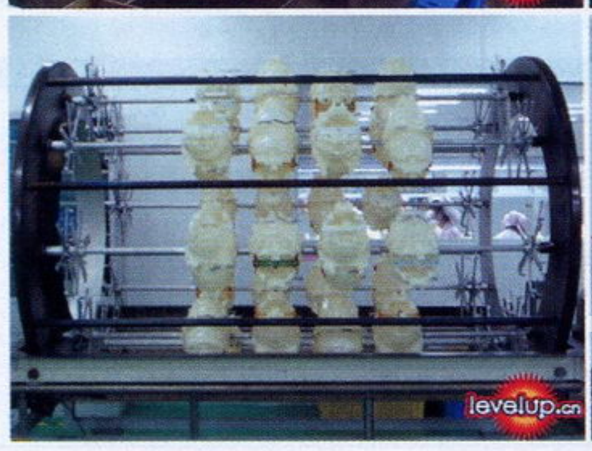
360拍案

Made in China！
《光环3》传奇版头盔在东莞制造

即将于今年年底推出的X360大作《光环3》是微软今年最具杀伤力的一款游戏作品，而以斯巴达战士头盔模型为卖点的《光环3》传奇版，虽然官方售价高达129.99美元，但依然令无数狂热爱好者心驰神往。但恐怕并没有人清楚，这些精致的头盔模型其实全部是在中国广东省的东莞市生产的。

根据Bungie官方的介绍，这项生产计划已经开始了近两年的时间，包括外包装和模型在内的所有的生产工作都是在东莞进行的。生产线上的这些工人(大部分为女性)，每天要面对着铸模车间几乎令人眩晕的流水线马不停蹄地工作。这些工人每周平均工作六天以上，每周要生产出大约36000个头盔模型，平均每天6000个，每个小时也有300个左右，而且这还不是生产高峰期时的工作量。

▲传奇版的《光环3》售价接近1000元人民币，不知道国内的狂热FANS会不会出手呢？



话梅杂志8

360成就犯

啥是成就？

微软的成就系统，目前正使得数百万X360玩家为之疯狂。成就在英语中是achievement，在日语中则被写作实绩。简单地说，每个X360都有1000点成就，每个Xbox LIVE ARCADE游戏都有200点成就。只要玩家达成特定条件，就可以解开对应的成就从而获得成就点数。

对于喜欢去论坛灌水的网民来说，成就就和那些论坛积分一样，用《少林足球》里的话来说"那都是虚名，像浮云一样"。最早采用这个系统的微软也没想好这个设定有什么用，但现在微软已经越来越意识到它的好处，并且从某种意义上来说，成就系统正在无形中改变着玩家的游戏方式。

现在微软已经在开展成就换实惠的活动，无论金银会员都可以参加。第一阶段的活动已经结束，在限定时间内拿到1000点成就的玩家已经拿到了自己的奖励。目前第二阶段的活动正在展开，只要在4月22日之前拿到1500点成就的玩家同样可以获得微软的奖励。据说这个活动将分不同的阶段，持续性地开展下去，相信对玩家的游戏热情是一种不小的鼓励。

尽管上面的奖品只是几个付费下载的游戏，但毕竟已经迈出了坚实的一步。第二批的奖品中还包括微软点数、纪念T恤衫等，相信后面的奖品会越来越丰富，各路玩家好手就尽管拿出你们的真本事吧！别忘了之前要去www.xbox.com注册哦！

本期推荐游戏
《金刚》

难度：★☆☆☆☆

耗时：★☆☆☆☆

育碧这款根据同名电影改编的游戏在两年前看来还算过得去，不过现在肯定已经完全不入玩家的法眼了。但它可是诸位"成就犯"心目中的神作，因为这个游戏的成就异常好拿，只要将游戏通关一遍就可以拿到全部1000点成就！而且我们甚至可以使用秘技来达成这一目标！(具体方法参见本期新栏目"游戏进行时"的"火热秘技"版块。)但需要注意的是不能随便使用更改武器的秘技，不然到游戏后期会出现游戏无法进行的BUG。

www.plumbook.cn

新作发售表 NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007年4月1日～2007年5月31日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年04月01日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	773.42元人民币
100日元	6.55元人民币
100欧元	1030.68元人民币
100港币	98.99元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

四月依然是个游戏丰收的月份，各个机种也都有值得我们期待的作品。从PS2移植到X360的《吉他英雄 II》这个在欧美最为火爆的音乐游戏对于喜爱音乐游戏的X360玩家无疑是一份大礼。SIMPLE2000系列的新作品《猫村的居民们～哈巴狗代官的恶行～》看来是一款轻松的恶搞作品，对恶代官这个题材感兴趣的玩家到时不妨一试。当然Capcom的《逆转裁判 4》也是近期NDS不可错过的作品，到时"异议阿里"的喊声又要响彻编辑部了……

火影忍者 疾风传 终极觉醒 04.05

推荐度 B | PS2 ACT | NBGI | 6800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A

>>>

如果你是《火影忍者》的铁杆FANS，那么这款作为系列最新的《火影忍者 疾风传 究极觉醒》绝对是不容错过的大餐！经过两年半修业的主人公漩涡鸣人所面对的新挑战将会成为本作的重点收录对象。而作为鸣人的伙伴的其他角色的原创剧情将在"Master模式"中出现。原作剧情的故事模式、新的敌人和事件、穿插在剧情间歇中的各种有趣的迷你游戏，这一切都等待着我们去探索和挑战，想跟随鸣人去进行新的冒险吗？牢牢锁定这款《火影忍者 疾风传 终极觉醒》，就是现在！

<<<

机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版 04.05

推荐度 B | PSP ACT | NBGI | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A

在街机和家用机上获得巨大成功的《机动战士高达SEED 连合对扎夫特》很快就要登陆掌机平台了，以人气动画《机动战士高达SEED》为基础，再加上流畅的动作和爽快的打击感，使本作取得了空前的成功。PSP版以一代为基础，对战以2对2的方式进行。游戏最大的特色就是"战力"的概念，这让这款动作游戏还夹杂了一点战略的要素在里面。PSP版对应Wi-Fi，玩家可以进行对战和协力合作，在"协力街机模式"中可以共同合作进行攻关。

<<<

PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年4月			
1日	职棒魂 4	ボロ野球スピリッツ 4	Konami	SPG	6980日元
3日	赋法战争	Enchanted Arms	Ubisoft	RPG	59.99美元
19日	超级橡皮鸭	Super Rub-A-Dub	SCEA	ETC	下载
24日	灵异恐惧	F.E.A.R	Vivendi Games	FPS	59.99美元
		2007年5月			
1日	Theseis	Theseis	Track 7 Games	AVG	美版未定
1日	计划抵消（暂定）	Project Offset	Offset Software	FPS	美版未定
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	59.99美元
15日	美国职业棒球大联盟 07	MLB 07: The Show	SCEA	SPG	59.99美元
22日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	59.99美元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	59.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	49.99美元
		2007年			
春	龙穴	Lair	SCEA	ACT	59.99美元
春	海湾午夜俱乐部	湾岸ミッドナイト	元气	RAC	日版未定
春	怪物王国 未知领域	Monster Kingdom Unknown Realms	SCEJ	A・RPG	日版未定
春	天剑	Heaveniy Sword	SCEJ	ACT	日版未定
春	审判之眼	The Eye of Judgment	SCEJ	TAB	日版未定

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年4月			
1日	热导追踪	Heatseeker	Codemasters	SLG	29.99美元
1日	职棒魂 4	プロ野球スピリッツ 4	Konami	SPG	6980日元
5日	火影忍者 疾风传 终极觉醒	NARUTO-ナルト-疾风传 ナルティメットアクセル	NBGI	ACT	6800日元
5日	热血职业棒球场 2007	プロ野球 熱スタ 2007	NBGI	SPG	6800日元
12日	格林魔书	グリムグリモア	日本一Software	RTS	6800日元
12日	SIMPLE2000系列 Vol.116 THE 猫村的居民们～哈巴狗代官的恶行～	SIMPLE2000 シリーズ Vol.116 THE ネコ村の人々～パグ代官の悪行～	D3 Publisher	A・AVG	2000日元
12日	分裂细胞 双重间谍	スプリンターセル 二重スパイ	Ubisoft	A・AVG	6800日元
12日	樱兰高校男公关部	櫻蘭高校ホスト部	Idea Factory	AVG	6800日元
17日	雷电 III	Raiden III	XS Games	STG	19.99美元
19日	女神异闻录 3 FES	ペルソナ 3 フェス	Atlus	RPG	7800日元
19日	格斗之王 Nests篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ篇	SNK Playmore	FTG	4800日元
19日	Fate/stay night[Realta Nua]	Fate/stay night[Realta Nua]	角川书店	AVG	6800日元
26日	魔法老师涅吉！？梦境战略－梦见少女是公主－歌姬版	ネギま！？どりーむたくていっく 梦见る乙女はプリンセス 歌姫版	Konami	AVG	5980日元
26日	浪人传奇 心之迷宫	ローグ ハーツ ダンジョン	Compile Heart	RPG	6800日元
26日	SIMPLE2000系列 Vol.117 THE 零战	SIMPLE2000 シリーズ Vol.117 THE 零战	D3 Publisher	STG	2000日元
26日	许嫁	许嫁	AVG	Princessoft	6800日元
26日	宠物狗乐园 花之物语	THE DOG ISLAND ひとつの花の物语	Yukes	AVG	6800日元
26日	艾尔梵迪亚物语	エルヴァンディアストーリー	Spike	S・RPG	6800日元
		2007年5月			
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	39.99美元
15日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	美版未定
17日	奥丁领域	オーディンスフィア	Atlus	RPG	6980日元
17日	光明之风	シャイニング・ウィンド	SEGA	A・RPG	6980日元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	39.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	39.99美元
31日	罪恶装备XX Accent Core	Guilty Gear XX Accent Core	Arc System Works	FTG	4800日元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年4月			
3日	波斯王子：宿敌之剑	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	ACT	39.99美元
5日	实况棒球携带版 2	实况パワフルプロ野球ポータブル 2	Konami	SPG	4980日元
5日	机动战士高达SEED 连合VS扎夫特 携带版	机动战士ガンダム SEED 连合 VS Z.A.F.T. ポータブル	NBGI	ACT	4800日元
12日	可以玩一生 东大将棋 诘将棋道场	一生游べる 东大将棋 诘将棋道场	每日Communications	TAB	4800日元
16日	上古卷轴之旅：湮灭	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2K Games	RPG	49.99美元
17日	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39.99美元
19日	最终幻想	ファイナルファンタシー	Square Enix	RPG	3800日元
22日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	39.99美元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	39.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	39.99美元
25日	Cube	Cube	D3	PUZ	19.99美元
		2007年5月			
1日	机密武装 蔓延	Coded Arms: Contagion	Konami	FPS	29.99美元
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	39.99美元
8日	横冲直撞 76	Driver 76	Ubisoft	ACT	美版未定
10日	最终幻想 战略版 狮子战争	ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争	Square Enix	S・RPG	4800日元
15日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	美版未定
17日	Little Aid 携带版	Little Aid ポータブル	Takuyo	AVG	5800日元
24日	死神BLEACH～灵魂升温4～	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル4～	SCEJ	FTG	4980日元
24日	速度与激情 消除器	Juiced Eliminator	THQ	RAC	4800日元
29日	龙与地下城 战略版	Dungeons & Dragons Tactics	SLG	Atari	39.99美元

www.plumbook.cn

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年4月			
3日	吉他英雄II	Guitar Hero II	RedOctane	MUG	89.99美元
10日	职业垂钓锦标赛	Rapala Tournament Fishing	Activision	SPG	19.99美元
26日	无限试驾	テストドライブ アンリミテッド	Microsoft	RAC	5800日元
26日	彩虹六号 维加斯	レインボーシックス ベガス	Ubisoft	FPS	6800日元
		2007年5月			
1日	魔法门之黑暗弥赛亚	Dark Messiah of Might and Magic	Ubisoft	ACT	49.99美元
1日	局外人	The Outsider	Frontier Developments	ACT	49.99美元
1日	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ETC	49.99美元
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	49.99美元
8日	命令与征服 3 泰伯利亚之战	Command & Conquer 3 Tiberium Wars	EA	RTS	49.99美元
8日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	美版未定
15日	飞驰竞速 2	Forza Motorsport 2	Microsoft Game Studios	RAC	59.99美元
15日	怪物也疯狂：市郊争夺战	Monster Madness：Battle for Suburbia	SouthPeak Interactive	ACT	59.99美元
15日	两个世界	Two Worlds	SouthPeak Interactive	RPG	美版未定
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean：At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	49.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	49.99美元
24日	NBA街头篮球 主场	NBA ストリート ホームコート	EA	SPG	6800日元
29日	夺命追击	Shadowrun	Microsoft Game Studios	FPS	59.99美元

Wii

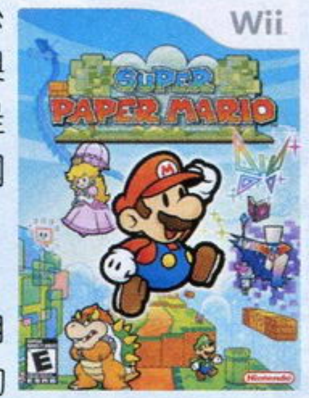
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年4月			
3日	波斯王子：宿敌之剑	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	ACT	59.99美元
3日	乐高生化战士	Bionicle Heroes	Eidos	ACT	29.99美元
5日	疯狂农场 主角是我、牛	バーンヤード～主役オレ、牛～	THQ	ACT	5800日元
9日	超级纸片马里奥	Super Paper Mario	Nintendo	ACT	49.99美元
19日	摇摇乐园	ふるふるぱーく	Taito	ETC	5800日元
19日	超级纸片马里奥	スーパーペーパーマリオ	Nintendo	ACT	5800日元
26日	Wii轻松头脑教室	Wiiやわらかあたま塾	Nintendo	ETC	4800日元
26日	海贼王 无尽的冒险	ワンピース アンリミテッドア ドベンチャー	NGBI	ATC	6800日元
26日	宠物狗乐园 花之物语	THE DOG ISLAND ひとつの花の物语	Yukes	AVG	6800日元
		2007年5月			
1日	龙的传人	Legend of the Dragon	The Game Factory	FTG	49.99美元
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	49.99美元
14日	致命格斗：末日战场	Mortal Kombat：Armageddon	Midway	FTG	美版未定
15日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	美版未定
17日	漫画英雄 终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Inter Channel	ACT	6800日元
17日	名侦探柯南 追忆的幻想	名侦探コナン 追忆の幻想	Marvelous Interactive	ACT	6800日元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean：At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	49.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	49.99美元
29日	马里奥聚会 8	Mario Party 8	Nintendo	ETC	49.99美元
		2007年			
春	使命召唤3	コール・オブ・デューティ3	Activision	FPS	日版未定
春	滑板高手（暂定）	ダウンヒルジャム（暂定）	Activision	SPG	日版未定
春	勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔	ドラゴン クエストソード 假面の女王と镜の塔	Square Enix	A・RPG	日版未定

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年4月			
5日	真・三国无双DS 斗士之战	真・三国无双DS～ファイターズバトル～	Koei	ACT	4800日元
5日	我的快乐礼仪手册	私のハッピーマナーブック	Taito	ETC	3800日元
5日	名侦探柯南 侦探力训练机	名侦探コナン 侦探力トレーナー	NBGI	ETC	4800日元
12日	逆转裁判 4	逆转裁判 4	Capcom	AVG	4800日元
12日	写入式 般若心经 练习册DS	书き入み式「般若心经」练习帐DS	IE	ETC	3800日元
12日	职场礼仪训练	タイツくん上司が怒りにくいさわやかマナー	Success	ETC	3800日元
12日	四眼天鸡 宇宙最强的队伍	チキン・リトル 宇宙最强のチーム	Buena Vista Games	A・AVG	4800日元
12日	小美人鱼 爱丽儿的海中宝物	リトル・マーメイド アリエルの海のたからもの	Buena Vista Games	AVG	4800日元
12日	马里奥VS大金刚2 迷你大行进！	マリオvs.ドンキーコング2 ミニミニ大行进！	Nintendo	ACT	4800日元
12日	我的里拉熊	わたしのリラックマ	Rocket	ETC	4800日元
19日	七田式右脑锻炼DS 大人的速读训练	右脑锻炼ウノタンDS 七田式 大人の速读トレーニング	Interchannel-Holon	ETC	3800日元
19日	利兹的工作室～奥尔多鲁的炼金术士～	リーズのアトリエ オルドールの炼金术士	Gust	RPG	4800日元
19日	学园爱丽丝 开心伙伴	学园アリス～わくわくハッピー★フレンズ～	Kids Station	AVG	4800日元
19日	亲子娱乐 男孩版	できたよ！ママ。～おとこのこ～	Star Fish	ETC	3800日元
19日	亲子娱乐 女孩版	できたよ！ママ。～おんなのこ～	Star Fish	ETC	3800日元
19日	Wi-Fi对应 全世界众乐乐大全	Wi-Fi对应 世界のだれでもアソビ大全	Nintendo	ETC	3800日元
19日	交响情人梦	のだめカンタービレ	NBGI	MUG	4800日元
26日	真・幸运之星～启程～	真・らき☆つた～旅立ち～	角川书店	AVG	3800日元
26日	最终幻想 XII 亡灵之翼	ファイナルファンタシー XII レヴァナント・ウィング	Square Enix	RPG	4800日元
26日	Gamics Vol.1 横山光辉三国志 第四卷 ～三国鼎立～	GAMICS Vol.1 横山光辉三国志 第四卷 ～三国鼎立～	ASNetworks	ETC	3800日元
26日	桃太郎电铁DS～东京&日本～	桃太郎电铁DS～TOKYO&JAPAN～	Hudson	TAB	4800日元
26日	数独VOW	ナンプレVOW	From Software	PUZ	3800日元
26日	魔法方块	パネルでポン	Nintendo	PUZ	3800日元
		2007年5月			
10日	最强 东大将棋DS	最强 东大将棋DS	每日Communications	TAB	4800日元
24日	结界师 鸟森妖奇谈	结界师 鸟森妖奇谈	NBGI	ACT	4800日元
24日	Gamics Vol.1 横山光辉三国志 第五卷 ～出师表～	GAMICS Vol.1 横山光辉三国志 第四卷 ～出师表～	ASNetworks	ETC	3800日元
31日	SD高达G世纪 交叉推进	SDガンダムGジェネレーション クロスドライブ	NBGI	SLG	4800日元

超级纸片马里奥 04.09

推荐度 A | Wii A.RPG | Nintendo | 49.99美元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应



诞生于N64平台的“《纸片马里奥》系列”，是由任天堂超人气游戏角色马里奥所衍生出来的一个分支。本作讲述的是碧琦公主再次被绑架，马里奥与路易闻讯赶往库巴城。谁知伯爵奴瓦尔出现，并制造了一个通往异次元空间的入口，库巴与路易都被吸了进去。只剩下独自一人的马里奥在叫做安娜的蝴蝶的帮助下向异次元街道进发。昏倒的碧琦公主终于苏醒，却发现库巴一身新郎装扮站在自己面前，二人竟然要举行结婚仪式，而这场婚礼正是由伯爵一手策划的，他的真正目的究竟是什么？

逆转裁判 4 04.12

推荐度 A | NDS AVG | Capcom | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应

我已经不想赘述自从几年前GBA上的《逆转裁判3》结束之后，这迟来的第4作让人期待了多久，单从“逆转FAN”的期待值来看，都能预想到新作的推出会造成多大的影响。虽然全新的主角让老FANS有些缺乏亲切感，但是成步堂龙一的突然出现以及发生在成步堂身上的故事，仍有效地吸引了众人的好奇心。

从第三作将“心锁”这个系统引入之后，该系列就从纯粹的推理辩护游戏变成了个稍微有点“神棍”的灵异游戏，在本作中也会有相关灵异现象出现，让我们期待它究竟如何表现。

格林魔书 04.12

推荐度 B | PS2 RTS | 日本一 Software | 6800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应

本作故事发生在一个类似魔法学院的世界，为了破除神秘的魔导书所带来的诅咒，我们的主人公莉蕾踏上了反抗命运的道路。游戏最大的特色除了可以使用“魔法阵”召唤出使魔辅助自己战斗外，可以即时发挥作用的魔法种类也相当丰富，精灵魔法、交灵术、黑魔法、炼金术的相生相克则让游戏的战斗充满了策略性，尤其在与大量敌人交战时，战斗的画面相当华丽。在剧情表现方面，游戏仍然采用了同类游戏中常见的2D静态图片配合台词的形式，以便让玩家仔细欣赏精美的人物造型。

话梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻所思所想与大家分享

本期博客

写在前面 FOREWORD

从没写过博客，也很少看博客，因此在写这篇博客时特地到新浪拜访了韩寒的博客，听说挺有看头，想必能从中学点东西。

韩寒的博客确实很精彩，通篇都是大白话，骂得很畅快、很淋漓、很博客、很网络。不过这里要说的不是这位与我同龄的年轻作家，而是现在很流行的一股浮躁的风气。

前些天与D·S去印厂交印时偶然谈及当日刚公布的《鬼泣4》X360版，我说这事闹大了，网上有人要从网络骂战发展成真人快打了，还有自报家门的；D·S说那算什么，早些年语音聊天室火爆那会儿，他朋友跑聊天室里都快把嗓子骂哑了，看阵势仿佛都动了杀机了。

网络让信息传输的速度变得飞快，却也让人们的耐性与日俱减。国外有个专门形容网络骂战的词汇叫“Flame War”，直观点翻译叫“火焰战争”，挑起事端的言论被称为“Flamebait”（火种），其实把Flame翻译成“肝火”也挺合适，因为这种论战惟一的意义就是让人动肝火，而且越烧越旺。

最近发表 LATEST TOPICS

给希望进入3D动画行业的读者的一些建议
ACE飞行员发表于2007.2B（总第170期）

恐怖情结 你喜欢未知吗？
玛娜发表于2007.3AB（总第171–172期）

游戏三宗“最”是什么吸引了你
晴天发表于2007.4A（总第173期）

快乐是你的也是我的
火云发表于2007.4B（总第174期）

浮躁的80后

星夜发表于
2007.5A（总第175期）

浮躁的游戏心情

最近在看一部很俗的香港武侠电视剧，里面有个与世隔绝的叫做天一谷的地方，族长说：“最近外面世界的戾气很重，飞禽走兽都跑来谷里避难了。”其实最近网络上的戾气也挺重，如果有个天一谷那样的地方，很多人都应该去那里宁神静气一番。网络论坛我其实去得不是很多，不过每次偶然在其中发现一些令人气愤的言论都有一种亏大了的感觉，好端端地被影响了心情这又是何苦呢？

其实浮躁的又何止是网络。

这几年来能够让我安安静静地去玩、去通关的游戏越来越少，我开始把更多的时间花在掌机上，因为它可以让我在等待快餐的时间里玩上十来分钟，然后在蹲马桶时再玩上十来分钟；我开始更喜欢《火爆狂飚》、《使命召唤》那种每一秒钟都很火爆的游戏，因为在短短的十几分钟里我可以撞翻几十辆车，干掉上百个敌兵，而在RPG中我可能只是在迷宫里兜了小圈，杀死了几只虫子。前一段时间用PSP重温了一遍《最终幻想IX》，我承认当初的感觉早已不复存在，现在剩下的是踩地雷遇敌后的烦躁，以及一个多小时没存档而被BOSS干掉时摔机器的冲动，花了三十几个小时总算打到最终BOSS“永恒的暗”时，因为对方几招完全流氓的、无耻的、下流的招式终于将游戏愤然删除，改玩了几局《火爆狂飚：公路霸主》才得以消解郁闷。

身为一名游戏杂志编辑，浮躁是万万要不得的情绪，因为要把一篇攻略做全，必须耐着性子找到各种隐藏要素，经历无数次失败挑战最高难度。基于这个原理，十几年前那个逃课到街机厅里将两只手磨出四个水泡的我更适合当游戏编辑，至少那种精神是我万分怀念却难以寻觅的。

清新的RPG时代

十几年前的我喜欢的是最正统的RPG。有一年春节，我用130元的压岁钱偷偷买了一张《重装机兵》（那时的译名叫《机甲战士》），那是第一款让我完全玩到忘乎所以的RPG。NPC的每一句台词、与每一个小杂兵的战斗都让我受用无穷。我还记得在那个游戏里有一个小酒吧，里面有个老爷爷盯着台上跳舞的女孩，老爷爷说：“看小姑娘跳舞对我们这种上了年纪的人真是太刺激了！”……那时的我觉得那由几十个像素构成的图形简直是活生生的生命。

高中时有一段时间喜欢上了画画，画的大多是一些游戏里的场景，在卧室的地上铺一张单开的大纸，趴在地上，照着杂志中的彩色插页临摹，一边听着柔和的轻音乐。那时的我心境比现在清静、脱俗，喜欢听的是高雅的古典音乐，画画时总觉得能融入画中的幻想世界，那种感觉有点像玩RPG，轻松宁静地品味幻想的味道。

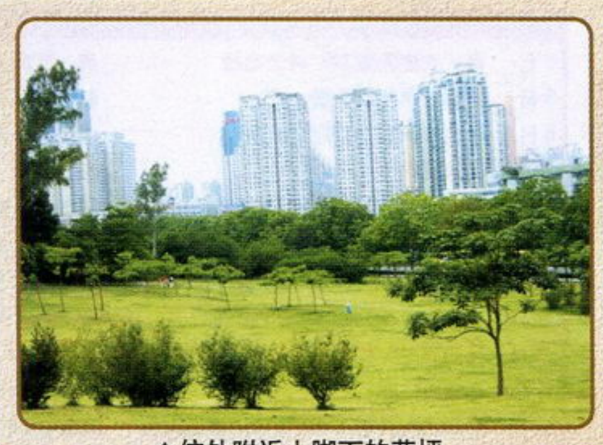
我喜欢最俗套的RPG经典设定，喜欢看着成长在村里的小P孩成为拯救世界的英雄，与青梅竹马的小女孩一起环游世界——虽然那只是一个由简单的色块构成的粗陋的世界。

现在我偶尔会通过模拟器重温经典，但在大多数时候都是浅尝辄止。经典是应该只存在于过去的，没有当时的心态，永远无法重温当时的乐趣。

80后的梦想

我曾经数次在小编寄语中提到住处附近的山，那是这个城市里最能让我宁神静气的地方，每次骑着自行车经过时，会闻到一股清新的花香，山脚下偶有三五成群的人们，或在遛狗、或在打情骂俏、或在打羽毛球、放风筝……那是最普通的生活场景，也是我一直向往却无法实现的目标。当初以较高的房租租了附近的房子，就是看中了优雅的环境，还买了对羽毛球拍，每天下班都要打上半小时。不过坚持了不到一星期就把羽毛球拍搁置到房间的角落里了，看片、上网、游戏、写稿的生活流程仍在继续。实际上我所认识的大多数同学都没有朝九晚五的概念，我的女友现在的单位每个月只有两天假，每天工作十小时；还有几个在会计公司工作的同学基本保持每天午夜零点回家，深夜里他们公司的楼下常有大批出租车蹲点。山清水秀的怡静生活是公园大伯们的专利，对于奔波劳碌的年轻人来说是奢侈的。

80后的年轻人是辛劳的一代，我们上大学时刚好赶上学费暴涨，毕业时赶上应届毕业生过剩，找到工作后赶上房价和房租暴涨……某杂志一个名为《快中国》的专题曾让我深有感触，该专题说的是生存压力下现代中国年轻人的浮躁心态，刚刚毕业的80后们个个梦想着一步登天，早日买车买房，并为此而拼命工作、拼命跳槽。我有几个月薪一万以上的同学，每天都在为成为房奴而奔波，几乎没有休息时间，并且几乎都是单身，或者因为脾气原因频繁更换男友/女友；我还有一些工作轻松但月薪不到2000元的同学，平均三个月跳一次槽，终日唉声叹气，经常到网络论坛上骂天、下骂地、中骂空气；而我最羡慕的是一位在法国半工半读的同学，每当打工存下闲钱就到欧洲各国旅行，我记得在她发回来的一张照片里，有一片很大很大的湖泊，湖边是一片很大很大的草原，草原上有一座小小的木屋，远处是一片很高很高的雪山……我还记得，高中时曾经听着《水边的阿狄丽亚》，画过一幅类似的画。



▲住处附近山脚下的草坪。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：浮躁的80后

【007–3–28 15:04:41 By:玛娜】
我的理想是爱与和平。

RE：浮躁的80后

【2007–3–28 15:08:14 By：Gouki】
共同怀念一下无忧无虑的学生时代的游戏生活吧！

RE：浮躁的80后

【2007–3–28 15:15:51 By：泰坦】
如果是当年会多尝试解决方法，现在可能火了就懒得试了。因为不是工作任务，而且一堆别的事情要处理。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

上海游戏2000

上海市徐汇区梅陇路457号

2188元 Wii

2588元 XBOX360

3888元 PS3

1088元 NDSL

凡购NDSL主机者三个月免费包换，一年免费保修！

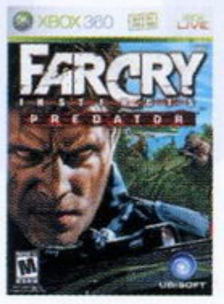
1388元 PSP

凡购PSP主机者三个月免费包换，一年免费保修！

蓝龙 200元

上古卷轴

KAMEO



孤岛惊魂

PGR赛车3

上古卷轴 / KAMEO / 孤岛惊魂 / PGR赛车3 150元

Wii游戏软件 250元-350元　PS3游戏软件 300元-400元　贴换 50元-100元

徐汇区

游戏2000(徐汇区徐汇梅陇店)
邮购地址：上海市徐汇区梅陇路457号（近虹云路）　邮编：200237
电话：021-64252807
联系人：李兆中　13918976681
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1733 4166 931
公交线路：50、218、131、957，地铁1号线（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
营业时间：10：00-20：30

静安区

游戏2000（静安区静安店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路678号（近南京路、石门二路口）　邮编：200041
电话：021-62182099　62675167
收款人：冷 将　13002128661
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4168 962
持卡人：冷 浩
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41路，地铁1、2号线（石门路站下）火车站到本店只需5分钟
营业时间：10：00-20：30

卢湾区

瑞格电玩（卢湾店）
地址：上海市卢湾区黄陂南路 719 号
电话：021-53062481　13916518018
联系人：唐抒捷
MSN：YAYA1979@MSN.COM
QQ：521093329
工行帐号：9558 8010 0116 3248 062
招行帐号：6225 8802 1012 8063
公交线路：109、932、地铁、黄陂南路站下，往新天地方向步行7分钟
营业时间：10：00-20：30

昆山市

游戏2000(昆山市和鑫加盟店)
地址：江苏省昆山市玉山镇新昆街138号和鑫游戏店
电话：0512-57519020　51307526
传真：0512-57519020
联系人：卞慧

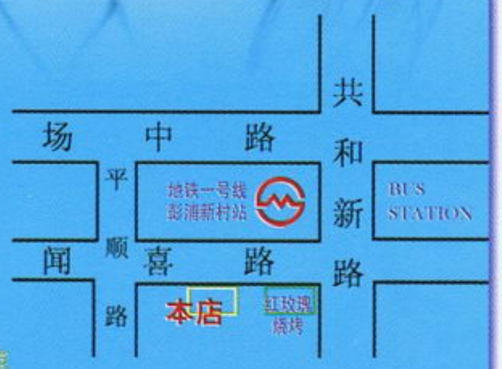
上海胖胖游戏电玩

经营各类游戏主机及周边配件、北通产品、黑角产品！

本店经营电玩近10年！信誉第一、顾客至上是我们的经营理念，口碑极好。所出售的商品绝不以次充好，假一罚十。另设有专业人员维修。我们以低价交友为目的，遵循薄利多销的原则，让你买得放心，玩得开心。

地址：上海市闸北区彭浦新村闻喜路830号地铁1号线1号出口（2分钟路程）
公交：46、916、912、741、849、722、114、253、722（闻喜路站）地铁一号线均可到达
电话：021-66980122　13816312854
联系人：顾小香　QQ：397815583
淘宝网店：http://shop33385502.tabao.com
双钻信誉

本店是电玩巴士诚信联盟店，营业时间：上午10点~晚上10点



北京艺隆聚兴游戏服务中心

本月特价：PSP超豪华版（原瑞明兴隆）邮购 维修 回收

（PSP1.5豪华版一台＋索尼4G记忆棒＋原装贴膜＋USB线一条＋原装UMD引导盘）1950元（本月内有效！）

面向全国高价回收各种二手游戏机！

PS3
60G 4150元

Wii
1950元

PSP
欧版软降1.5豪华版 1550元
PSP普通版（1.5版）1370元
其它版本请电询！
50元起PSP游戏等价贴换

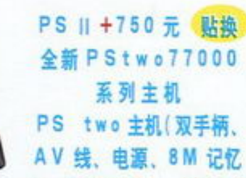
NDSL
1090元
神游NDSL价格电询！

NDS烧录卡：
R4烧录卡(免刷机) 195元
Dslink 295元
EZ5(免刷机) 269元

神游GBA-SP（加亮版）615元
GBA-SP+750元 贴换 全新NDSL
50元NDS游戏等价贴换

PSP 2G记忆棒（低速）165元
（高速）199元
PSP 4G记忆棒（高速）399元

PStwo 1050元



PS II +750元 贴换
全新PStwo77000系列主机
PS two主机(双手柄、AV线、电源、8M记忆卡、多款游戏) 1290元

XBOX 360
港版2650元
台版2490元
韩版2590元

PS3正版盘

VR战士5　抵抗人类灭绝　高达无双　山脊7　源氏2　高达　机车风暴　VR网球3

PS二正版盘

战神2

PSP 怪物猎人2 限定版

因版面有限，详情请电询！

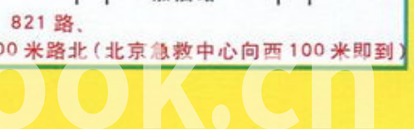
二手机专卖区（主机邮费35元，掌机邮费20元）

二手PS2主机39001/30001/30000/30006＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	590元
二手PS2主机50001/50002/50006/70007＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	730元
二手XBOX主机美版/日版/港版＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	750元
二手NGC主机美版/日版＋原装振动手柄＋AV线＋电源＋原装IC	750元
二手GBA－SP主机美版/日版/港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	450元
二手GBA主机美版/日版/港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	320元
二手GBC主机美版/日版/港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	180元
二手NDS主机＋烧录卡	750元
二手DC美版/日版/亚洲版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋原装振动包＋游戏10款	320元
二手PS主机5501/7501/9002＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	290元
二手PSone主机美/日/亚版＋屏幕＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	690/单机 350元
二手土星主机美/日/亚版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	240元

招聘：面向本市招聘销售人员，年龄：18-23岁，男女不限，精通电脑知识有相关经验者优先。

诚征加盟店

店址及汇款地址：北京市前门西大街123号（宣武门东大街）　邮编：100031
电话：010-66033838　13011179789　收款人：赖伟涛
建行卡号：4367420011600076929
工行卡号：9558 8002 0014 6920 521　持卡人：赖伟涛
乘车路线、地铁：9路、15路、25路、44路、特4路、808路、820路、821路、848路、922路宣武门站下车向东300米路北或地铁和平门站下车向西200米路北（北京急救中心向西100米即到）



www.plumbook.cn

Tot.175

X360精英版正式发表！新栏目“游戏进行时”开办！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

超 士力架® 游戏
劲酷上线
www.snickers.com.cn

玩超级 士力架 游戏
登陆饿人谷社区

争做饿人代言
赢劲酷精彩大奖

Super SNICKERS

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn