

图书基本信息

书名：《游戏·人vol.14》

13位ISBN编号：9787884993581

10位ISBN编号：7884993589

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

内容概要

本辑重点内容提要

卷首

与游戏人同在——《游戏·人》三周年寄语精选 [文：众游戏人]

《游戏·人》第十四辑推出时，恰逢创刊三周年，于是本次的卷首也显得比较特别。通过征集和邀请的形式将《游戏·人》的忠实读者与一些游戏人熟知的撰稿人汇集在一起，写下了三年来品味《游戏·人》的感受，对《游戏·人》的祝福或是与《游戏·人》的缘分，希望能与各位读者产生共鸣。

卷首特稿

业界的里侧VOL.2 失落的泰坦王朝（下篇） [文：Darkbaby]

笔者语：由于种种原因，这篇文章成为笔者至今为止耗时最长的作品……我一直希望能够做得更好以回报读者的关爱，事实上也有足够的信心做得更好，但是时间已经成为本人面对的最大敌人，随着年龄的增长，越来越多的俗务缠身使得静心写点东西已经是一种奢望，或许人生就是在无奈中流逝的……

ACG SHOW

福音启示录——《新世纪福音战士》十周年补充计划 [文：雨滴]

十年的时间把《新世纪福音战士》给我们的震撼洗刷得逐渐模糊，但每一个人都不会忘记第一次看到《EVA》时的心灵震撼，无论是看到明日香对真嗣说“我们接吻吧！”时的脸红心跳，还是看到初号机撕裂使徒身体对天长啸的惊恐，或者是看到葛城对加持表白时对大人情感的迷惘……或许画面我们已经记不太清了，但那种被动画撞击到心灵深处的感觉却一直伴随我们成长。

传世之书

改变世界的三十大传世之作（下） [文：RAIN]

本文分为上下两个部分，上半部分已于《游戏·人》第十三辑刊登，主要讲述的是游戏业成熟时期的作品，它们的出现铸就了游戏业如今的现状；而下半部分主要是游戏业开拓时期的重要作品，它们是游戏的拓荒者和奠基者。在如今的游戏或许已经很难看到它们的影子，然而若是没有它们，我们现在所深爱的游戏或许将完全是另外一副模样！

特别企划

另类的美学——反传统主角大集合 [文：MONKEYKING]

最暴戾的主角、最猥琐的主角、最年迈的主角、最没主角样的主角、最古怪的主角、最强壮的主角、最邪恶的主角、最颠覆传统的主角、最弱的主角、最拟人化的主角、最没有存在感的主角、最禽兽的主角……各个时代对主角的概念都有不同的衡量标准，过去的传统型主角现在看来已经过于老气，现在流行的是带点反叛性格和少许坏男人味儿的主人公。等到这类主人公也成为传统时，又要开始寻找新的流行了。风水轮流转嘛！

斑斓之书

速度背后的传奇——伟大的赛车游戏和伟大的赛车文化 [文：孟波波]

近几年赛车运动在中国青少年当中兴起，笔者揣测直接原因可以归结于以下三点：F1中国站、《头文字D》的动漫电影以及《GT赛车》。《GT》游戏对于大众的覆盖面虽不及前两者那么广，但如果将前两者比作是光鲜的广告牌的话，那《GT》就是貌不惊人的称职导游，正是它将很多还在门庭外徘徊的人带入了轰鸣的赛车殿堂……

同人剧院

银河最后的战钟——第3次超级机器人大战 剧情概要 [文：鬼逆鳞]

本文总结了《第3次超级机器人大战》的主线剧情，全部剧情以超级系女主角同时也是官方认定的

系列主角水羽楠叶的路线为准。由于篇幅有限，其他主角的独有剧情在此就不再多说了，希望以后能够有机会为大家一一补完。

卷尾特辑

浮华若梦五十年——迪士尼乐园50周年庆特辑 [文：天之业云]

自1955年华特·迪士尼在美国洛杉矶建立起世界上第一个迪士尼乐园至今，已经有好几代人在这里留下自己的足迹。当昔日的垂髫小儿、如今的鹤发童颜，牵着自己儿孙的手故地重游的时候，那些永远年轻的童年玩伴仍然活力充沛地在全世界散播着无穷无尽的欢乐……那么让我们挖出深埋在老橡树下的时间匣，开启我们尘封的回忆，再次回到那无忧无虑的年代吧！

精彩短评

1、EVA啊

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu111.com