总有你不知道的！美国游戏十大丑闻

游戏

浣滆

鍙戣〃浜庡細2009/01/21 10:52

第十位 ·《侠盗人生》25 to Life (2006)

美国政界和警察部门一致谴责Eidos推出的这款警匪射击游戏。巧的是各大游戏媒体也一致批评这款游戏，倒不是因为游戏混淆黑白的世界观，而是这游戏实在是烂得可以！相比之前Eidos把这款游戏吹上天的举动，游戏的销量和评价让其知道了丑字到底改怎么写。

《25 TO Life》是一款第三人称射击游戏，玩家可以扮演警察或是土匪，游戏除了有丰富的单人任务模式外，还支持16人同时在线游戏。游戏场景设定在当今社会，玩家可以选择扮演维持治安警察或者是在城市街头为了生计和地位不断作乱的土匪，玩家必须想法设法逃避追击或者深透到毒枭内部等。

游戏场景设定在现代城市，让玩家身临其境的融入到真实的警察部门和匪帮的生活中，努力提升自己的街头地位是生存下去的唯一方法，玩家在街头可以接到各种委托，游戏还要考验玩家的街头知识，游戏中没有绝对的法律，每个帮派都有自己的法律……

游戏的多人模式支持玩家多人语聊，玩家可以合伙共谋对策，游戏高素质的AI让玩家沉浸于真实的街头生活的氛围中。

游戏支持玩家自定义角色的相貌特征和风格，角色会随着玩家的等级提升和装备的更换而变化，玩家可以让自己的角色穿上时下最流行的街头服饰，游戏中可以得到多种武器，武器是游戏中唯一的法律，警察和土匪的武器不同，除此之外，土匪还可以使用非法武器。游戏的配乐是时下最流行的hip-hop和rap风格。

第九位 热咖啡事件（2005）

这条实在无需多言，厚脸皮的Rockstar程序师们真的把一段隐藏的性动画放在了PS2版《横行霸道圣安德雷斯》的代码里。当然，热心的代码破解者们并没有让这个秘密隐藏太久。可是随后Rocksta坚决的否认只能让事情变得更糟，于是连曾经的总统夫人希拉里·克林顿也出来谴责Rockstar，并发起了一场针对游戏中暴力色情内容的运动。

第八位 X360的3红灯死机（2007）

这是个让微软头痛了很久的问题。即便到现在他们也没透露到底问题的根结何在，但这个问题的确花去了微软十几亿美元来堵上漏洞。关于三红的内幕这些年陆陆续续的曝光了不少，但是没有一个

详细的定论，相信事情的真相只有微软自己知道了。最近推出的双65NM被玩家看成摆脱三红的新希望，但是在时间证明之前，这一切也只是希望而已。

第七位 《模拟直升机》事件（1996）

一个同性恋游戏程序员往一款名为《模拟直升机》的游戏里放入了一份男性接吻的秘密动画，当玩家在某个特别的日期玩游戏时就会自动播放。结局当然是可想而之的，事情败露后他很快被炒了鱿鱼，，游戏公司也重新发行了去掉同性接吻的游戏版本。

第六位 《侠盗猎魔2》（2007）

好像每次我们提到游戏界一些不光彩的事的时候总少不了这款游戏，该游戏被官方在英国、爱尔兰等多国禁售。在美国也落得了AO级（成人限制级）的评价。到底是游戏过度暴力还是ESRB（美国游戏分级机构）仍对上次的热咖啡事件耿耿于怀？各国对《侠盗猎魔2》类型游戏的争论也一直没有停止过。

第五位 PS3发售（2006）

斗殴、混乱、枪击。我们这可不是在说游戏，这只是PS3发售带来的一系列意想不到的效果。主机的严重供货不足和初期空前高涨的消费热情共同造就了历史上最混乱的游戏主机首发场面。

事件回放 2006年11月17日

次世代主机PS3的北美首发已经进入了最后倒计时阶段，全美各地的玩家也开始行动起来。在旧金山最大的PlayStation官方产品经销店前，从早上开始就排起了浩浩荡荡的长龙，近千名玩家在这里等待，他们的目标只有一个，就是成为美国40万个购得PS3的幸运儿之一。 事实上，从昨天早上8点开始，PlayStation经销店前就已经有玩家在驻守了，但出于种种考虑，索尼的工作人员并没有允许他们在店门口排队，而是组织他们到离店门口稍远的另一条街上。根据现场负责维持秩序的索尼保安人员介绍，这支队伍在周三晚上已经发展壮大到了500人左右，到周四（美国当地时间）也就是今天早上，队伍的人数已经超过了700人。

鉴于不断增加的排队购机人群，旧金山市警察局不得不出动警力维持秩序。起初现场的情况还算比较稳定，然而这种状况只维持到了周四早上7：30分，当索尼的工作人员指示排队的购机者按顺序移动到PlayStation经销店前时，人群顿时乱作一团，一切的礼貌和秩序都被抛到脑后，人们的目标只有一个，那就是PS3。

记者在现场采访了部分排队购机的玩家，据他们介绍，当索尼的工作人员组织人群到店门口排队时，许多人开始蜂拥而上，趁机冲到了队伍前面，现场的秩序一片混乱。但当索尼工作人员向人们保证，排在前750名的玩家都可以购买到PS3主机时，人群的秩序才开始逐渐稳定下来。

到早上8点，排队购机的人群规模进一步壮大，总人数已经发展到近1000人。为了安全起见，工作人员和警察将人群分流为两个部分，到8点半左右，店前的队伍已经延伸了几乎整个一条街，人群又开始混乱起来。为了安抚排队者的焦躁心情，索尼的工作人员又赶忙宣布，8：45分以前排在前1000名的玩家都能够购买到PS3主机。然而到了9点钟，人群的数量依然有增无减，索尼工作人员表示如果排队的人数继续增加的话，那他们也将束手无策，惟一的办法就只有向警察局请求增援了。

第四位 科伦拜恩枪击案（1999）

当这起校园枪击案的两名杀手Dylan Harris和Eric Klebold被公布是《毁灭战士》的爱好者时，一场舆论界批判游戏暴力的风暴再次展开，这场触及白宫的事件的影响即便到现在也余波未平。

第三位 《抵抗》事件（2007）

当曼彻斯特大教堂的宗教领袖们发现《抵抗》中包括了形似曼彻斯特教堂的建筑，并且会有暴力的场面发生。于是一时间各大国际媒体的头条都刊登了来自教会和首相布莱尔的批评之声。尽管索尼表示道歉，但教会方面并不满意。

事件回放

教会表示，索尼公司在制作这个名为《抵抗：人类灭绝》的PS3游戏时使用曼彻斯特大教堂做为背景没有事先征求教会的同意。《抵抗：人类灭绝》迄今已经售出100多万张游戏盘。游戏当中，曼彻斯特大教堂内发生一场枪战，数百“ 坏人 ”被打死。

索尼公司在一份声明中说，索尼电脑娱乐欧洲部“ 十分关注 ”曼彻斯特大主教的担心。但是声明还说，PS3游戏《抵抗：人类灭绝》是虚构的科幻，不是以事实为基础制作的。声明表示，索尼公司认为，自己取得了制作游戏必须的“ 所有许可 ”。索尼公司还说，他们将在下周一联络教堂，了解更多的详情。

索尼发言人表示游戏纯属虚构的科幻“ 不负责任 ”，但是，教会说，索尼公司使用曼彻斯特大教堂作为背景并没有征求教会的同意。教会要求索尼公司道歉，将游戏卡从商店的货架中撤走。否则将采取法律行动。

曼彻斯特大主教表示，索尼公司的做法“ 令人难以置信 ”、“ 非常不负责任 ”，众所周知，曼彻斯特存在“ 枪支犯罪的问题 ”。

麦基女士的儿子就是在曼彻斯特被人开枪打死的。她说，现在，人们必须站起来，抗议娱乐公司推广暴力游戏。曼彻斯特大教堂的副主教也说，对很多年轻人来说，游戏提供的是“ 另类现实 ”，“ 我们不希望年轻人看到教堂中发生枪战的场面 ”。

但是早些时候，索尼公司的发言人告诉《泰晤士报》，游戏和其他所有的科幻作品一样，纯粹是“娱乐”、根本不是基于现实的。

第二位 《超级科伦拜恩大屠杀RPG》事件(2006)

这款古怪游戏的设计者丹尼·莱顿想用电子游戏的方式来探索科伦拜恩校园枪击案的原因。虽然也有人赞同莱顿的做法，很多人还是表示厌恶。尤其是当这款独立游戏被圣丹斯独立游戏竞赛逐出比赛单元之后更成为了一时的轰动新闻。

最纯粹的超现实主义

《哥伦拜恩超级大屠杀》以《RPG制作大师》（RPG Maker）开发而成，画面、音乐同十多年前的超任游戏效果相当。游戏中你将扮演哥伦拜恩枪击案中的两名凶手——埃里克·哈里斯和迪伦·克莱博尔德，亲手开启1999年4月20日这黑暗的一天。

昨天，我很肮脏，我想变得更美。现在，我知道我会永远肮脏。我们只是小人物，我们想成为大人物。只有当我们死去，他们才知道我们是谁。”进入游戏的主菜单，你首先听到的是玛瑞连·曼森（Marilyn Manson）的这首《小人物》（The Nobodies）。这名哥特摇滚歌手在哥伦拜恩枪击案的调查过程中曾备受指责，因为两名枪手是他的歌迷，而他的歌词也被认为有教唆青少年杀人之嫌。

选择“开始”进入游戏，屏幕上出现了法国超现实主义创始人安德烈·布勒东的一句话——“最纯粹的超现实主义行为是走入人群随意射击”。布勒东一向认为艺术应该脱离理智、审美观或道德的影响，或许这也是莱顿尼冒天下之大不韪制作这款游戏的初衷。游戏开始于哈里斯的卧室，一大早，母亲把哈里斯叫醒。察看卧室，你会发现一些与枪击案有关的细节，例如墙上贴着KMFDM乐队的海报和乐队创立者萨斯查·科尼亚兹科的照片。这支德国工业摇滚乐队在枪击案的调查过程中也曾受到质疑，因为警方在哈里斯的网站上发现了KMFDM的歌词，而枪击当天，恰巧也是KMFDM的新专辑《再见》（Adios）的发售日。打开电脑，你得知哈里斯为《毁灭战士》制作了一些关卡，放在网上供人下载；打开抽屉，你会发现一盒抗抑郁的药物氟伏沙明片剂（Luvox），这些东西都曾被认为是促成哈里斯的攻击行为的诱因。

哈里斯打电话给迪伦·克莱博尔德，两人约好在哈里斯家的地下室碰头。电话里，克莱博尔德说：“今天是一个重要的日子。……你觉得他们会怎么说？在我们死了之后，他们这些人会做些什么？”哈里斯回答说：“……谁他妈的在意这些，他们全都该死，全都该为他们曾对我们做的事负责。”

随后哈里斯走进地下室做准备。在这里，你会找到更多与枪击案相关的细节，例如在书架上找到一张玛瑞连·曼森的唱片。看见桌上的比萨，哈里斯回忆起了他和克莱博尔德一起试验炸药的经历，游戏以闪回的方式再现了当时的情景：两人谈论彼此的工作、学习和家庭，谈论各自的未来。这是游戏中不多见的温馨场面。之后哈里斯在地上找到一本笔记本，上面写着两人的计划：“进入。11：09安放炸弹，定于11：17爆炸。离开。去克莱门特公园。做好准备。11：15回来，汽车炸弹定在11：18。出门，到外面的山上。等待。第一颗炸弹爆炸后，发起攻击。乐一乐。”现实中，两名枪手原本计划在自助餐厅放置炸弹并埋伏在大门口，炸弹爆炸后射击所有慌张逃出的人，接着攻击学校周遭住宅区那些因为爆炸而跑出门看热闹的人，但这一计划因为炸弹没有成功引爆而临时更改。

当我们死去

哈里斯将两包炸药装在包里，然后克莱博尔德赶了过来。出发前，两人一起坐下，看了一段“励志”录像，其中一段的独白是：“我已经见识过恐惧，你们也见识过。但你们无权称我为凶手，你们无权称我为凶手。你们有权杀了我。你们有权这么做，但你们无权审判我。”之后两人对着摄像机，录下了他们人生中的最后一段自白。克莱博尔德说：“在炸弹爆炸之后，一切会像在《毁灭战士》里那样。……我们利用了马克和菲利（编者注：提供枪支者），他们根本不知道这回事。别责怪他们，更别逮捕他们。别逮捕我们的任何一个朋友，别逮捕我们的家人，也别逮捕我们的同事，他们对此一无所知。他妈的别逮捕任何人，他们对此一无所知。”埃里克说：“我父母是他妈的我认识的最好的父母。我的父亲很伟大。我真希望我他妈的是一个极端反社会的人，这样我就不会感到愧疚。可我现在很愧疚。战争就是战争，这就是战争。这会让他们心碎，他们永远不会忘记。我对这一切真的感到抱歉，真他妈残忍。我为我将要做的一切向大家道歉，对每一个我爱的人。我知道我父母会震惊得无法相信，他们会自责说：‘如果我们早点检查他的房间’、‘如果我们问他一些该问的问题。’”……这段自白以埃里克的一句“对不起，再见”结束。

两人离开哈里斯家，驱车前往学校。在车上，埃里克感慨说：“是的，莎士比亚说得很对：善良的母体诞生出邪恶的婴孩。”下车后，两人进入校园，开始部署。此后的游戏渐渐失去了“严肃”的感觉，而有了更多游戏的味道。首先你要避开走廊上的摄像头和其他同学，前往学校的自助餐厅安放炸弹。 首先你要避开走廊上的摄像头和其他同学，前往学校的自助餐厅安放炸弹。 之后两人躲到校外的小山丘上，一边聊天，一边俯视这座城市。 炸弹没有爆炸，于是两人冲进学校，开始射击。

游戏中的两人所使用的枪同现实中一样：一把TEC-DC9，一把9公厘半自动ka宾枪，两把枪管锯短了的散弹。不同的是，游戏还提供了其它一些“道具”。

例如装上玛瑞连·曼森的唱片后，角色的攻击会增加20点，准确增加5点，敏捷增加15点；装上《毁灭战士》游戏后，攻击会增加5点，准确增加25点，敏捷增加10点。游戏中的“敌人”是学校的学生和老师，一旦遭遇他们，就会进入战斗画面。一番杀戮后，警察赶到，两人饮弹自尽，屏幕上出现案发现场的真实照片以及报纸报道的照片。而最后呈现在我们眼前的，是两人从小到大的家庭照。

不过游戏并未以现实中的结局结束，而是开启了更具超现实主义风格的第二部分。此时玩家控制克莱博尔德，身在地狱，与《毁灭战士》里的怪物搏斗。之后他与哈里斯重聚，来到了“失魂岛”。

在这里，他们碰见了许多家喻户晓的虚构角色， 例如皮卡丘、辛普森、圣诞老人、洛克人和马里奥等，还遇见了不少现实中的人物，例如罗伯特·奥本海默、琼贝妮特·拉姆西、马尔科姆·爱克斯、罗纳德·里根、苏格拉底和约翰·列侬等。

两人把尼采的自传《瞧，这个人》交还给尼采，后者对工业摇滚乐队“九寸钉”的主唱特伦特·雷兹大加赞赏。“九寸钉”曾在歌曲《异端》中引用尼采的那句名言——“上帝死了”。随后两人与撒旦展开一场大战，胜利后受到撒旦的祝贺。撒旦给了他们一条飞龙，让他们前往地狱。最后，两人找到《撒旦圣经》，并把它交还给撒旦，游戏至此结束。

第一位 《暗夜陷阱》（1993）

以CD为载体的血腥实拍世嘉游戏，讲述了由真人女演员Dana Plato扮演的女孩在小镇里被杀的故事。这一游戏也因为真实的暴力表现惊动了美国的参议院。正是这场关于电子游戏的争论，让美国建立了美国娱乐软件协(ESA)，并最终促成了娱乐软件分级机构（ESRB）的诞生。别看他画面很落伍，但

是影响力绝对是一流的。