Tot.240

焦点：超越《GTAIV》！《现代战争2》登上娱乐业顶点！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

特别企划

老兵的黄昏

游戏『攻关向导』猜想

新闻专题

NDSi LL 实机测评报告

研究中心

猎天使魔女

使命召唤 现代战争2

特快专递

生化危机 黑暗历代记

小小大星球 携带版

最终幻想 水晶编年史 水晶传递者

全机种六大劲作完全攻略

刺客信条II

新超级马里奥兄弟Wii

横行霸道IV 自由城轶事

世界足球 胜利十一人2010

元素怪兽TD 携带版/召唤之夜X 泪之皇冠

2009.12B 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
9 771008 060006 24>

本期赠品

Gamehal 猎天使魔女（上）

游戏电影X热血最强

最炫的剧情演出+BOSS战影像演示

斗剧09 铁拳6 BR 精彩对局集锦 | 现代战争2 特殊任务演示+编辑网战实况 | 一球成名2010 Vol.1 新作影像集锦 生化危机 黑暗历代记 | 刺客信条 血族 | 超级街头霸王IV | 魔塔大陆3 | GT赛车5

150分钟 DVD

TV GAME半月刊 | 2009.12B

CONTENTS

游戏机实用技术 TV GAME

12B
总第240期

COVER STAFF

封面用图：《生化危机5 导演剪辑版》
封面设计：一刀

©2009 Capcom All rights reserved.

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。

读编交流 EDITOR & READER

焦点 5
游戏情报站 6
新闻专题 10
排行榜 20
黄金眼 22
新作短波 24

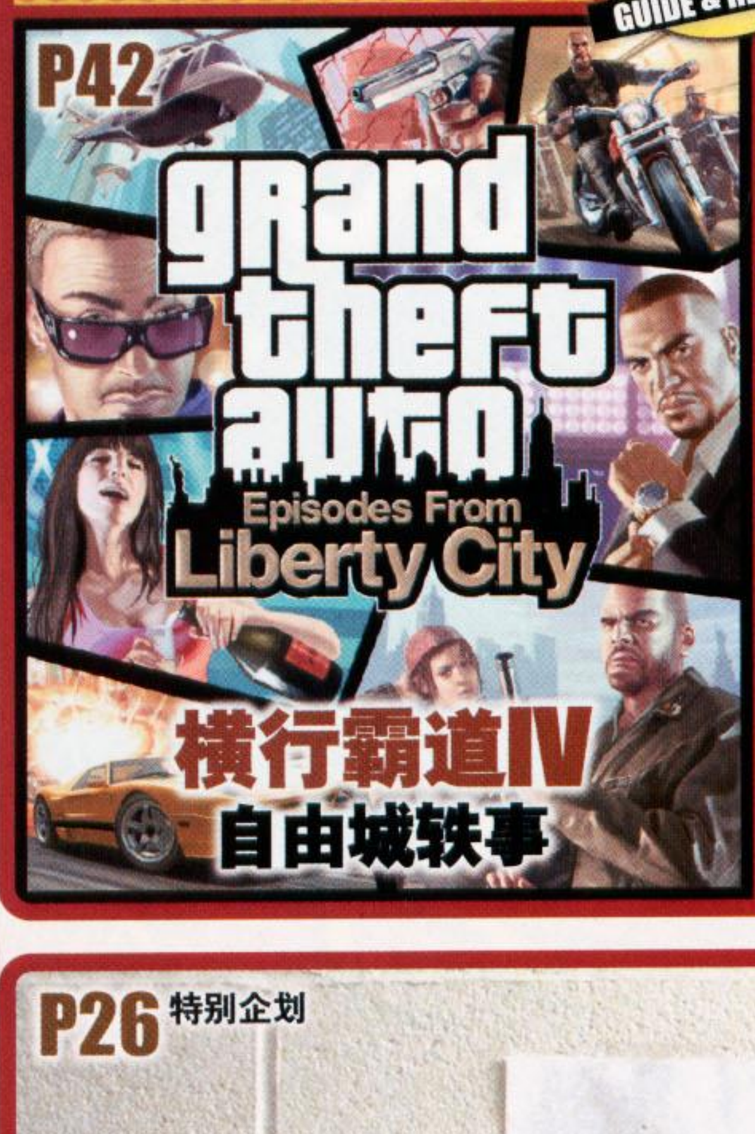
游戏情报站要闻
3D化！网络化！索尼集团经营战略公布 6
EA全球大裁员1500人！取消十余款新作 7
秦始皇现身《真・三国无双 联合突袭2》 8
《最终幻想 X III》X360版发售日确定 8

前线狙击
生化危机5 导演剪辑版 12
绝对英雄改造计划 14
战国无双3 15
战地 恶人连2 18

读编往来 100
问题小卖部 106
小编寄语 108
发售表 110
游风艺苑 112

收 藏 者：

收藏日期：

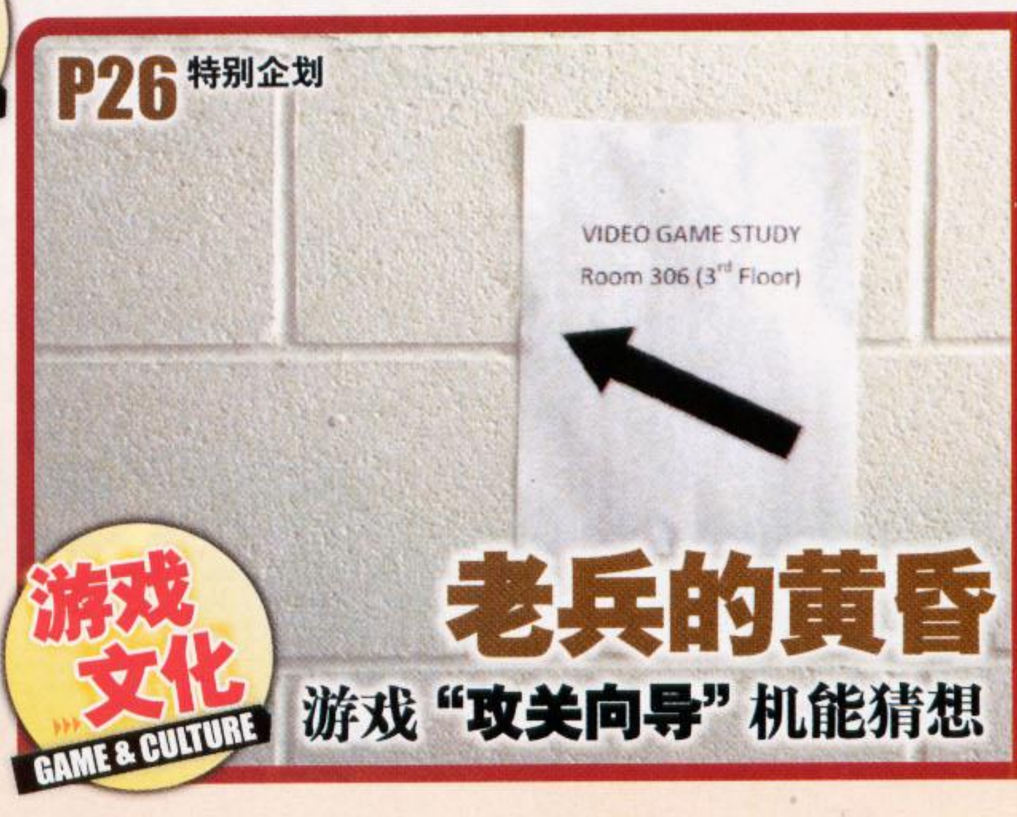


攻略透解
新超级马里奥兄弟Wii 26
刺客信条 II 31
横行霸道IV 自由城轶事 42
召唤之夜X 泪之皇冠 51
元素怪兽TD 携带版 60
世界足球 胜利十一人2010 64

特快专递
小小大星球 携带版 70
生化危机 黑暗历代记 72
最终幻想 水晶编年史
水晶传递者 74

研究中心
使命召唤 现代战争2 80
猎天使魔女 86

游戏3.0 77
软硬兼施 78
游戏进行时 88



特别企划 90
多边共享区 94
邪魔院 97
影漫搜查线 98

黄金眼REVIEW
尘土飞扬2 96

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《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。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

莱顿教授与魔神之笛		24
洛克人EXE 操作流星		89
召唤之夜X 泪之皇冠	23	51

PS3

GT赛车5		光盘
超级街头霸王Ⅳ		光盘
尘土飞扬2		96
刺客信条 II	22	光盘
猎天使魔女	86	光盘
龙珠 猛烈冲击		88
生化危机5 导演剪辑版		12
使命召唤 现代战争2	22 80	光盘
世界足球 胜利十一人2010	64	光盘
战锤40000 星际战士		25
战地 恶人连2		18
战地双雄 40天		光盘
战神 收藏版		23
正当防卫2		25

PSP

刺客信条 血族		光盘
绝对英雄改造计划		14
小小大星球 携带版		70
元素怪兽TD 携带版	23	60

Wii

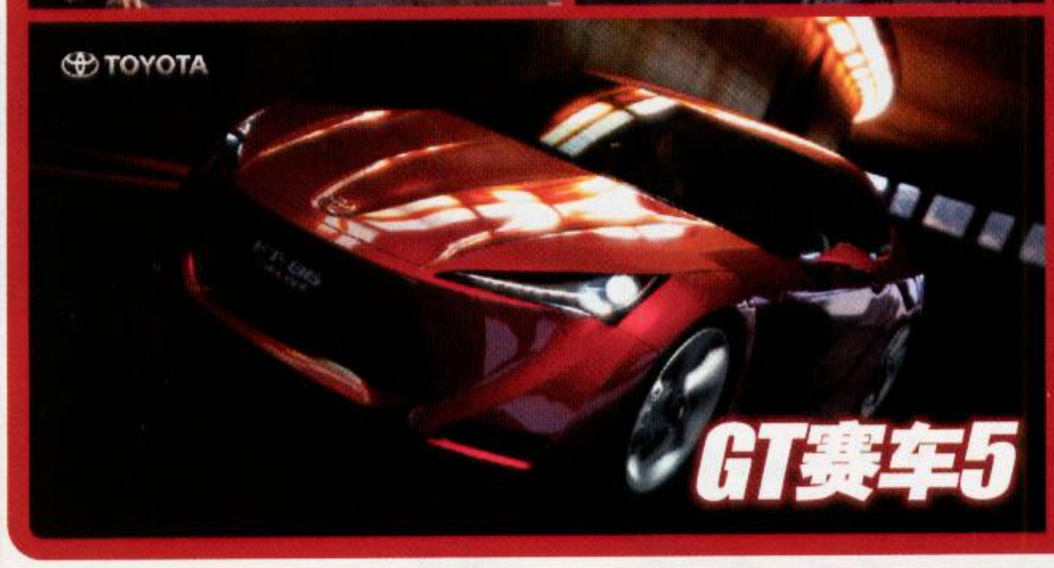
鬼来电		24
生化危机 黑暗历代记	23 72	光盘
新超级马里奥兄弟Wii	22	26
战国无双3		15
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	23	74

X360

超级街头霸王Ⅳ		光盘
尘土飞扬2		96
刺客信条 II	22	光盘
横行霸道Ⅳ 自由城轶事		42
猎天使魔女	86	光盘
龙珠 猛烈冲击		88
求生之路2		23
生化危机5 导演剪辑版		12
使命召唤 现代战争2	22 80	光盘
世界足球 胜利十一人2010	64	光盘
战锤40000 星际战士		25
战地 恶人连2		18
战地双雄 40天		光盘
正当防卫2		25

Gamehal

本期DVD光盘精彩内容



特别收录

斗剧09 铁拳6 BR
精彩对局集锦

现代战争2
特殊任务演示
Race关卡 | Hidden关卡
Time Trial关卡

编辑部游戏实况
现代战争2 网战

一球成名2010
Vol.1

游戏电影X热血最强
猎天使魔女(上)

新作影像集锦
《新刺客信条 血族》
《GT赛车5》
《生化危机 黑暗历代记》
《超级街头霸王Ⅳ》
《战地双雄 40天》
《魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗》

游戏广告欣赏
《GT赛车 PSP》| NDSi LL等

电影前线
《波斯王子 时之砂》
《泰坦之战》|《阿凡达》

ENDING-SONG
《现代战争2》MV

本期光盘特别附赠
《未知海域2》原声音乐集+游戏壁纸+《DQIX》传说地图存档

征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！

一球成名 2010

深受玩家好评的“一球成名”栏目又回来了！从即日起，“一球成名2010”向全国的球迷玩家们征集《PES2010》REPLAY存档！

精彩进球、绝妙配合、漂亮的突破
快把你珍藏的REPLAY记录与大家分享吧！

PC版与PS3版均可

请将REPLAY存档文件发送至ucg@ucg.com.cn
我们期待你的参与！

入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

一球成名 WINNING ELEVEN HIGHLIGHTS

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，
请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2010/WE2010）并将存档以压缩包的形式发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

刺客信条II ① Ubisoft ② 动作 ③
④ 多机种 Assassin's Creed II ⑤ ⑥ 美版
2009年11月17日 ⑦ 1人 ⑧ 59.99美元 ⑨
对应机种为PS3、X360 ⑩ ⑪ 对应玩家年龄：18岁以上

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

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局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

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶　王伊浩

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　许浩斌　王锐愚　林思远　颜　君

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:6200004000031
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：2009年12月16日
定　　价：人民币9.80元

超越《GTAIV》！《现代战争 2》登上娱乐业顶点！

焦点 OUR FOCUS

毫无疑问，《使命召唤 现代战争 2》代表了现代游戏产业的最高水准，无论是游戏的制作水准，还是成本预算和游戏销量，它都站在了业界的顶点。2009 年 11 月 10 日，《现代战争 2》为娱乐产业创造了又一座里程碑。

Activision Blizzard 曾经表示，《现代战争 2》的目标是成为历史上最畅销的游戏。虽然《超级马里奥兄弟》、《Wii Sports》等游戏的销量都超过了 4000 万套，但考虑到这些游戏都是与美版主机同捆赠送，若是以纯游戏销量计算，各机种累计销售 2200 万套的《横行霸道 圣安德里亚斯》才是历史顶点。这显然才是《现代战争 2》的目标。如今看来，AB 将很有希望实现这个宏伟目标。

文 星夜 美编 anubis

■首周销售额 5.5 亿美元

在官方数据发布前，英国市调机构 Gfk Chart-Track 率先公布了《现代战争 2》在英国的首日销量——123 万套！这是英国历史上的新纪录，此前的最高首日销量为《GTAIV》的 63.1 万套。《现代战争 2》的英国首日销售额为 4700 万英镑，而《GTAIV》为 2720 万英镑。

分析家 Ben Schachter 以英国地区的销量为参照，推算出《现代战争 2》的全球首日销量为 700 万套，并且预测其首周销量可以达到 1170 万套。Ben 说：“虽然两倍于《GTAIV》的首周销量可能有点夸张，不过至少我们认为目前对于年前 1200 万套的销量预测太保守了。”

《现代战争 2》在英国火爆热销的主要原因之一是英国各大零售商为该作提供了很大的优惠幅度，不少商家甚至将其亏本销售，目的是为了用这种热门大作拉拢客源。因此以英国的情况来推算全球销量并不精确。根据 AB 数日后发布的数据，《现代战争 2》首日在美国、英国和加拿大的实际销量为 470 万套，销售额为 3.1 亿美元。这已经达到了《GTAIV》首日全球 3.1 亿美元的销售数字，也轻易打破了所有娱乐产品的首日销售额纪录。

据 AB 官方数据显示，《现代战争 2》首周全球销售额为 5.5 亿美元（销量为 800 万套以上），超过了《GTAIV》的 5 亿美元。AB 并未公布 PS3 和 X360 版各自的销量，不过 X360 版应该是主力。首发当天该作就创造了 Xbox LIVE 上同时在线 220 万人的新纪录，玩家总共进行了 520 万小时的在线多人游戏。分析家 Colin Sebastian 认为，《现代战争 2》的销售收入将会超过 10 亿美元。值得一提的是，AB 官方的首周销售额数据还没有包括 PC 版销量。据 IW 的 Robert Bowling 透露，《现代战争 2》的 PC 版首周销量已经超过《使命召唤 4》，不过具体数字并未公开。

■总预算达 2 亿美元

《GTAIV》以 1 亿美元的成本成为史上成本最高的游戏，而据《洛杉矶时报》报道，《现代战争 2》的总预算达到了 2 亿美元。不过这 2 亿美元不仅仅是游戏制作费用，还包含了广告费和游戏光碟的生产、包装和运输费。不过之前 Rockstar 也没有说明《GTAIV》的 1 亿美元是否包含了制作费之外的其他开支。《现代战争 2》的游戏实际开发成本为 4000 ～ 5000 万美元。

《现代战争 2》的广告规模已经达到了好莱坞顶级大片的规格，从网络到电视、纸媒、户外广告，《现代战争 2》可以说是无处不在。之前故意在视频网站中“泄露”的机场大屠杀场面引起强烈争议，很多知名媒体都对其进行了报道。AB 首席执行官 Bobby Kotick 说：“我的目标是创造一次与史上最高票房电影媲美的首发。”

■第三家工作室参与《使命召唤》

《吉他英雄》大热卖后，AB 推出了大批以“英雄”为名的音乐游戏，而《使命召唤》今后也将不可避免的实现量产化。目前该系列是由 Infinity Ward 和 Treyarch 分别负责，都是以 2 年为制作周期，隔年交叉推出。如今，AB 已经安排了第三个工作室参与本系列，这可能会是一个全新类型的游戏。之前 Kotick 已经表示准备将《使命召唤》打入网游领域，由第三个工作室开发的新作可能就是一款网络游戏。

■AB 老总套现 4000 万美元

《现代战争 2》气势如虹的同时，AB 的股票也受到投资者们的追捧。在其股价节节攀升的同时，AB 首席执行官 Bobby Kotick 趁机抛掉了手头上所持的股票，套现达 4000 万美元。

早在 2000 年，Kotick 获得了 Activision 的数百万股员工购股权，当时 Activision 远没有如今的规模，根据相关规定，Kotick 可以在限定时期内以每股 1.03 美元的价格购买限定数量的公司股票，如果到时候公司股价大涨，用这个固定价位买入公司股之后再转手卖到股票市场，就可以大量套利。而在 11 月中旬，Activision Blizzard 的股价已经超过了 11 美元。Kotick 可以通过履行员工购股权获得每股 10 美元的报酬。因此在《现代战争 2》发售期间，Kotick 卖掉了 200 万股，数日后随着股价的进一步提升又卖掉了 169 万股，总获利约 4000 万美元。Kotick 手头上还剩余 100 多万股的员工购股权未履行。

Kotick 之所以抛售股份，是因为其员工购股权的期限是 2010 年 4 月 18 日，他要在此之前履行权利才能套利。除了股票上大赚一笔外，Kotick 也是这两年游戏业界年薪最高的 CEO。去年他在 4 ～ 12 月内共获得 2890 万美元的薪酬，AB 首席财务官 Thomas Tippl 的薪酬也有 323 万美元。

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

新闻资讯 游戏情报站

本月大事记 DIGEST

11.10 EA宣布上财季巨额亏损，同时宣布裁员1500人，取消十几款新作。EA多个主力工作室都被大幅裁员，Black Box、Pandemic等被关闭，多个游戏系列将进行改造。

11.10 《使命召唤 现代战争2》发售，创造了首发5天销售额5.5亿美元、销量800多万套的娱乐产业史上最高纪录，分析家预测该作销量有望达到2000万套，销售收入10亿美元以上。

11.11 《日经》报道"PS之父"久多良木健开办了新公司Cyber AI Entertainment致力于网络技术的发展。

11.13 Square Enix宣布美版《最终幻想XIII》将于2010年3月9日发售。

11.13 Activision Blizzard股价持续上升，首席执行官Bobby Kotick陆续抛售近400万员工股，套利4000万美元。

11.19 索尼集团召开"经营施策说明会"，宣布明年开始将通过固件更新的方式让PS3实现立体游戏功能，并且将会以PSN为基础打造覆盖索尼所有关联产品的"索尼网络服务"。

11.21 NDSi LL于日本上市，东京各游戏零售店出现排队长龙。

NOTEPAD

特报 SPECIAL

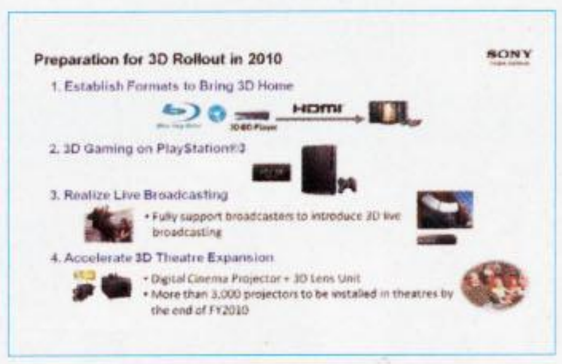
3D化！网络化！索尼集团经营战略公布

索尼集团于11月19日召开"经营施策说明会"，索尼各部门的最高层都出席了这次说明会。在游戏业务方面，SCE社长平井一夫表示索尼的目标是2010年内实现PS3的盈利。随着新工艺的采用，PS3的制造成本将会不断降低，预计下一阶段其零部件数量可以减少15%。平井一夫也进一步强调了体感控制器对PS3业务未来的重要性，将其称为DualShock之后索尼的第二代控制器。与其竞争对手相比，PS3拥有5大独有优势，分别是：体感控制器、蓝光、PSN、与PSP联动、3D游戏。在这次会议中重点强调了PSN与3D游戏。

▲索尼几位最高层管理人分别手持对索尼集团意义重大的产品，可以看出PS3体感控制器目前已经成为索尼的重点产品。

■明年起PS3游戏全面立体化

今年1月的消费电子展中索尼已经开始大力宣传其立体电视发展计划，PS3将成为索尼立体电视业务的主要推进因素。从2010年末开始，索尼将会推出兼容PS3的3D BRAVIA电视。索尼表示，明年开始将会通过固件更新的方式让所有PS3用户享受到3D立体成像游戏的乐趣，届时将会推出一大批对应该技术的3D游戏。除了第一方的游戏外，第三方的PS3立体游戏也在开发中。



▲2010年开始，索尼的3D计划将在BD、PS3、电视台和电影院全面展开。

■基于PSN的索尼网络服务

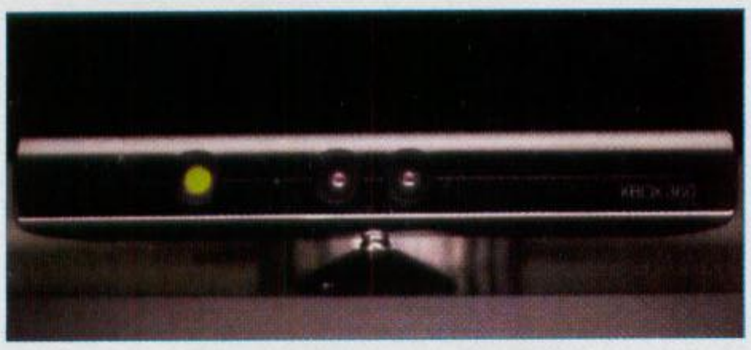
索尼宣布将会打造"索尼网络服务"（Sony Online Service，暂名），这是一个宏伟的网络计划，将会涵盖索尼集团所有可与网络挂钩的产品，并且涵盖第三方的产品。平井一夫表示，SOS将会以PSN为基础向索尼的其他产品扩张，只要建立一个账号就可以对应索尼的所有产品，并实现统一的用户体验。SOS将会采用当前PSN的网络架构、服务管理体系、支付系统和内容发布系统，这样可以降低成本，提高PSN的覆盖面。今后索尼的移动产品都可以通过SOS账号访问PSN中丰富的娱乐内容。

截至11月16日，PSN的用户数量已经达到3300万，每天平均有540万人登录PSN，其中有140万人访问PS Store。目前PS Store拥有650多款PS3和PSP游戏，还有2417部电影，15042集电视剧，还有1万多种其他内容。本财年PSN预计将会产生500亿日元的销售收入，是上个财年的3倍。

为了提高PSN的经营收入，明年开始索尼将会推出PSN的付费服务，不过用户不用担心目前的在线游戏服务改为收费，平井一夫强调这些付费服务是当前免费服务之外的高级内容。

硬件 HARDWARE

"初生计划"仅售50英镑？



犹如外星科技般神奇的X360"初生计划"令人期待，不过它的售价却令人担忧。这款动作侦测设备中不仅有多个感应器，而且还内置处理器芯片，价格应该不低。之前微软的Shane Kim曾暗示其售价有可能是200美元。不过最近英国游戏业界网站MCV表示，他们的"线人"近期参加了微软的内部会议，得到的可靠消息是"初生计划"的定价为50英镑，按照以往英国与美国游戏产品的价格比例，美版售价可能是70～80美元左右。MCV还表示，"初生计划"的具体发售时间是2010年11月，首发将有14款对应游戏，首批发货量将会达到500万套，其中包括"初生计划"单体以及与主机的同捆套装。

特报 SPECIAL

久多良木健开办网络新公司

网络是"PS之父"久多良木健一直以来的梦想，然而凝聚其梦想的PS3刚发售，他就因为巨额亏损而引咎辞职。不过久多良木健并没有放弃他的网络梦想，过去几年来，他仍在为自己的网络之梦而筹划。近日据《日经》报道，久多良木健开办了一家名为Cyber AI Entertainment的新公司，该公司于10月下旬成立，致力于发展网络技术。Cyber AI的注册资本金为2000万日元，久多良木健持有90%的股份。

在《日经》的采访中，久多良木健说："我们初期将致力于研发与信息处理有关的技术，面向尖端网络运作。"据报道，久多良木健希望打造一个"高级娱乐平台"，进入时下流行的"云计算"领域，将用户的各种娱乐处理需求交托给分散于世界各地的服务器。也许之前于游戏开发者大会中公开的OnLive在线游戏点播服务就是久多良木健的目标。

特报 SPECIAL 尺寸提升，人气提升！NDSi LL日本火爆发售

11月21日是NDSi LL在日本发售的日子，与过去NDSL和NDSi发售时一样，NDSi LL首发当日也在东京各游戏店外出现了壮观的排队人龙。

在Yodobashi Camera秋叶原店，上午9点时出现了50～60人的队伍，排在最前面的男性是从前晚11点开始就来到店外等候。从开始销售后的情况来看，多数排队者都是仅购买主机，在三种颜色中以深棕色最受欢迎。在开店之后队伍的规模不断扩大，到了上午10点左右已经达到了100人左右的队伍规模。由于当日是星期六，因此陆陆续续不断有顾客到来。

池袋Bic Camera总店是在上午10点左右开店，队伍人数为60人左右。排队的大多是25～35岁左右的男性，看起来应该是核心玩家。之后前来购买的顾客年龄层逐渐扩大，也出现了OL打扮的女性人群和夫妇、情侣、亲子等，可见NDS受众群之广。

Yodobashi Camera店外人山人海。

NDSi LL的屏幕加大是为了便于老年人游玩，不过会在首发日排队购买游戏机的老年人毕竟是寥寥无几，现场的老年人数量屈指可数。不过在年轻购买者中也有不少人表示是买来送给长辈。该店最受欢迎的颜色是酒红色。据店员介绍，NDSi LL的销售成绩非常理想，而且由于赶上了三日连休的假期，预计其首发3天的销量会相当可观，不过零售店方面进货也非常充裕，并无断货之忧。

▲Bic Camera的排队人群中也出现了老头老太太的身影。

《Wii Music》是一个很独特的游戏，我觉得还有很多潜力可挖。

虽然《Wii Music》备受恶评，宫本茂仍然对该作十分执着，他表示现在还经常受到音乐教育界人士的邀请，他还暗示有可能像《Wii Fit Plus》一样为《Wii Music》制作一个"强化版"。

业界声音

事件 EVENT EA全球大裁员1500人！取消十余款新作

11月10日，EA公布了上个财季的财报。7～9月份，EA销售收入从去年同期的8.94亿美元降低到7.88亿美元，净亏损从3.1亿美元提高到3.91亿美元。由于业绩惨淡，EA表示将再次进行全球范围的大裁员，并取消十余款新作。

今年初，EA宣布巨额亏损10亿美元，为缩减开支决定裁员1100人。在这次裁员之后，EA员工数量剩下8820人。此次EA将再度裁员17%，约1500人。EA旗下多个主力开发部门都在裁员之列，包括负责《命令与征服》的EA洛杉矶、负责《模拟人生》的EA Maxis、负责《麦登NFL》的EA Tiburon等，而且大多裁员幅度极大，部分工作室只剩下一些核心人员。在裁员的同时，所有无法贡献高利润率、销售前景不好的游戏都被取消。这次全球大重组将于2010年3月31日之前完成，裁员所需的赔偿金等费用总共为1.3～1.5亿美元，今后预计每年可以节省1亿美元的开支。

目前可以确定的是，洛杉矶的Pandemic工作室将会被关闭，裁员200多人，剩余成员并入EA洛杉矶工作室。该工作室之前开发的《雇佣兵2》、《指环王 征服》等销量不佳。过去一直负责"《极品飞车》系列"的Black Box工作室也被EA关闭，剩余员工并入温哥华的EA Canada。由英国Criterion Games开发的《极品飞车》新作将于2010年发售。EA表示今年的《极品飞车 变速》累计出货量为250万套，不过与该系列巅峰时期千万以上的销量相比差距太大。据称EA洛杉矶工作室这次也被大量裁员，不过由他们负责的"《荣誉勋章》系列"将成为未来重点发展的对象，经过重新改造的《荣誉勋章》新作已经在开发中，将于未来几个月内公开。

临湖而建的EA Canada总部。

近年来EA业绩不断大幅下滑，主要原因之一是EA投入巨大力量打造的几个原创新品牌销量都不是很理想。EA首席执行官John Riccitiello表示今后将不再冒巨大风险将大量资源投入到不可靠的品牌。他说："EA将会更加注重高盈利性的机会。"从今年开始EA已经在大幅收缩产品线，今年推出的游戏数量从去年的60多款减少到50多款，明年预计将进一步减少到30多款。

INFO 新闻短波

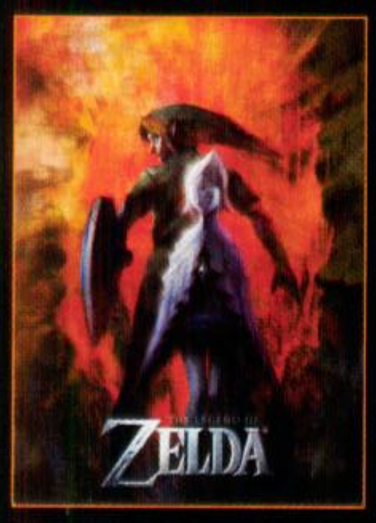
《ODST》突破300万

微软互动娱乐部首席财务官Dennis Durkin日前透露，《光环3 天降神兵》目前累计销量已经超过300万套。

《未知海域》弹珠版

根据美国游戏评级协会ESRB的消息，索尼将会在PSP上推出4款《弹珠英雄》，分别根据《未知海域》、《高速保龄球》、《痛楚》和《大众高尔夫》制作。其中《未知海域》的弹珠版将会根据第一作中的场景制作。

《塞尔达传说》新作明年E3亮相



"《塞尔达传说》系列"制作人青沼英二日前透露，他希望在明年E3展期间公布Wii的《塞尔达传说》新作，它将会是一个"令人惊讶"的游戏。青沼英二表示，这款新作除了对应MotionPlus之外，最大的特点是将会完全打破《塞尔达》的传统，他说："我们早就和宫本茂谈过，我们都同意如果一直保持相同的结构，我们将无法给长期的《塞尔达》粉丝们以惊喜。"另外在今年E3展中公布的"生命力感应器"预计届时也会公开详情。

《夺命双雄2 伏天》公布

Square Enix日前宣布《夺命双雄2 伏天》(Kane & Lynch 2：Dog Days)将于2010年发售，对应平台为PS3/X360。本作将以中国上海为故事背景，系统方面将加入全新的"脆弱联盟"模式，在网络模式中可以洗劫队友的战利品。本作的画面将会采用纪录片的风格。

SE首款"国际化作品"

日前Square Enix社长和田洋一在加拿大蒙特利尔游戏峰会中发表演讲，透露Square Enix与Eidos蒙特利尔工作室合作的首部作品目前正在开发中，这将会是他们的首款"国际化作品"。和田洋一表示该作正处于"酝酿阶段"，是否原创游戏尚未可知。

《银河战士》2D新作

任天堂企划开发部的田边闲辅在最近的一次访谈中表示，《银河战士》的最新作很可能将是NDS平台上的2D作品。

《校园坏小子》续作

Rockstar《校园坏小子》(Bully)的音乐制作人Shawn Lee日前在接受媒体访问时暗示《校园坏小子2》已经在开发中，他很快就要为该作制作音乐。

《山脊赛车》新作

NBGI最近注册了一个新商标：《山脊赛车加速》(Ridge Racer Accelerated)，这个已经有3年没有新作推出的系列看来即将复出。

布拉德·皮特出演《黑暗虚空》?

印度R-ADAG集团旗下的Reliance BIG Entertainment日前宣布，通过与Plan B Entertainment的合作，他们已经获得Capcom新作《黑暗虚空》的电影版发行权。Plan B Entertainment是布拉德·皮特创办的电影公司，据称皮特本人将有望出演该片。

"初生计划"获奖

《时代》杂志最近发表了"2009年50个最优秀发明"名单，微软的"初生计划"体感控制系统赫然在列。

PS2仍有人气新作降生

已经活跃10年的PS2仍然会有令人期待的新作诞生，人气系列《召唤之夜》将以动作角色扮演游戏的形式在PS2上再临，新作定名为《召唤之夜 毁灭之剑与约定的骑士》。

软件 SOFTWARE 秦始皇现身《真·三国无双 联合突袭2》

被指抄袭《怪物猎人》的《真·三国无双 联合突袭》销量还算理想，因此Koei Tecmo决定为其开发续作。PSP的《真·三国无双 联合突袭2》预定于2010年春季发售，这次玩家的主要对手将会是……秦始皇！

游戏讲述吕布被打倒后，虽然迎来了短暂的和平，然而武将们的觉醒放出了大量的斗气，这些纯粹的“力量”开始向某个秘密场所汇集。来自四面八方的斗气涌入秦始皇长眠的始皇帝庙，使得这个曾统一了整个大陆的魔王苏醒。始皇帝拥有强大的咒术，他召唤出已经死去的英雄、太古之神和大地魔兽，继续他的长生不老与永恒帝国之野心，整个世界再次陷入战乱。

本作将会出现强大的上古神兽，这些被始皇帝召唤出来的“魔兽”凶悍异常，目前公布的有“真·辟邪”和“真·天禄”。新角色方面将会有大乔登场。本作的战斗系统经过调整，不但武将能够觉醒，武器也会“暴气”。消耗一定量的觉醒槽，就可以发动“武器OverDrive”。在这种状态下，武器的攻击力会提高，攻击范围也将扩大，还可以发动武器固有的“特殊攻击”，而且在此状态下还可以遏制敌人的特殊能力。

■真·辟邪

■真·天禄

我们听说它的收入可能会超过营收27亿美元的“《加勒比海盗》系列”。

育碧首席执行官Yves Guillemot日前表示，电影版《波斯王子》将会超越《加勒比海盗》。这两部电影的制片人都是Jerry Bruckheimer，同样是由迪士尼出品，而前者的预算也达到了1.5亿美元，其上映时间为2010年5月28日。

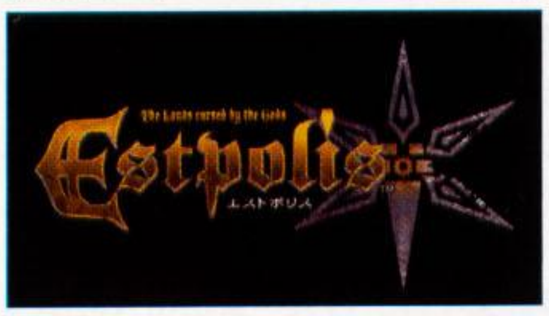
开始时我们考虑过在《现代战争2》中加入瘟疫、病毒、生化战争，甚至外星人和活死人。

《使命召唤 现代战争2》的剧本作者Jesse Stern透露，在该作的最初方案中本来打算加入丧尸，不过最终还是决定采用基于现实的背景设定。

业界声音

软件 SOFTWARE 经典名作《四狂神战记》登陆NDS

15年前在SFC上推出的经典RPG名作《四狂神战记2》将会在NDS上重生！Square Enix宣布将于2010年2月25日推出《四狂神战记 众神诅咒之地》(Estpolis：The Lands Cursed by the Gods)，本作集结了原作的开发团队，游戏类型为动作角色扮演。



游戏发生在一个存在“波动器”物质的世界“Estpolis”之中，存在于诸神之遗迹中的波动器是由水、火、光、重力等各种力量而诞生，是对抗神明的惟一力量。游戏主角Maxim是以狩猎为生的年轻人，拥有超越常人的波动力量，被称为“波动勇者”。女主角Selena是军事大国巴塞莱特共和国卫队的先锋，深受大统领的信赖，名扬天下。

本作将会采用3D画面，与之前SE的《巴哈姆特之血》一样，会出现跨越两个屏幕的巨大BOSS。玩家同时只能操作一名角色战斗，不过在战斗时可以在各同伴间切换操作。游戏将会强调战斗的爽快感。

软件 SOFTWARE 《英雄不再》移植PS3/X360，明春发售

2007年末在Wii上推出的《英雄不再》出自知名制作人须田刚一之手，在欧美的评价很高，不过游戏销量却令人失望，其主要原因之一可能是因为这种成人向作品与Wii的受众群不符。发行商MMV曾表示今后他们的家用机业务将会转向PS3/X360，近日MMV确定《英雄不再》将会移植PS3/X360，游戏定名为《英雄不再 英雄们的乐园》，预定2010年2月25日发售。

除了将原来的体感操作改为按键操作以及升级为高清画面外，本作的另外一个重要改变是增加了“VERY SWEET”模式。在游戏中满足特定条件后，就可以让女性角色的服装变得性感。在游戏和过场动画中，都将以性感装束露面。

目前须田刚一正在为本作寻找欧美发行商。

我们的下一步不仅仅是增加高清性能，还会有其他的新功能，会有其他的元素。所以那将会是很久以后的事了。

美国任天堂总裁雷吉日前再次强调，当现有主机无法实现一些“根本性”的内容时，任天堂才会推出新一代主机。单纯将画面升级为高清没有意义，任天堂的新主机将会为其他的目标而推出。

业界声音

软件 SOFTWARE 《最终幻想XIII》X360版发售日确定！

《最终幻想XIII》的日版即将于12月17日发售，但对于X360玩家而言，只能耐着性子等待美版。之前Square Enix曾经表示将会努力赶在本财年之内发售《最终幻想XIII》的美版。近日SE终于兑现承诺，宣布《最终幻想XIII》将于3月9日在北美和欧洲同步发售，PS3与X360版同时推出。

SE同时宣布，美版《最终幻想XIII》的主题曲将与日版完全不同，其演唱者为英国歌手Leona Lewis，曲名为《My Hands》。目前美国微软已经开始展开《最终幻想XIII》的宣传活动，近期将会公布该作的Xbox LIVE独占内容。

特报 SPECIAL 手机将可玩次世代级别大作

今年游戏开发者大会期间公布的OnLive在线游戏点播服务通过云计算的原理，将游戏画面的处理任务交给远方的处理器，通过网络向接收端传输画面，只要网速够快，接收端只要能播放网络视频，就可以玩到有顶级画面质量的游戏。这种技术对用户的硬件配置要求降到最低，理论上即使是手机也可以享受与次世代主机一样出色的画面。OnLive公司日前在官方博客中确认，该服务也将对应智能手机。

OnLive首席执行官Steve Perlman表示，初期手机版OnLive服务只对应在线观战以及一些网络社区功能，用户可以实时收看其他玩家的游戏过程，但是不能自己操作。不过随着新一代手机网络的发展，未来在手机上玩到最尖端的游戏并不是没有可能。

新闻综述 REVIEW

■PS3的重负

平井一夫曾经表示，SCE的目标是在本财年内实现盈利。不过在近日的“经营施策说明会”中却悄然改口，变成了“2010年内盈利”，本财年SCE扭亏为盈的原定目标怕是难以实现。

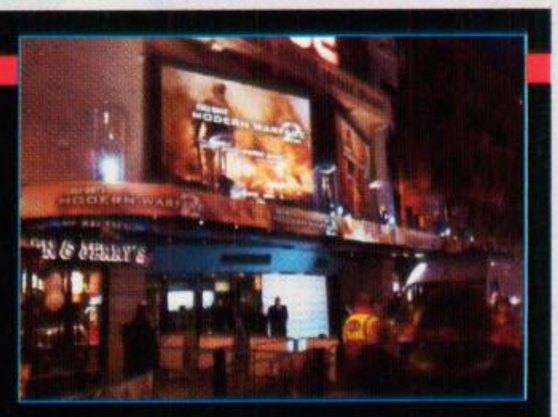
在“高清”之后，“3D”成为霍华德·斯金格的又一个挂在嘴边的口号。几年前索尼用PS3助力蓝光打赢了格式之战，现在又希望借助PS3的力量迅速推进3D战略，同时用PSN推进整个集团的网络计划。“用PS3激活索尼的整个数码产品线”正在从口号转为实践，PS3对索尼全局战略的重要意义日益鲜明。也许PS3本身将无法赚回几年来亏损的数十亿美元，但如果它的牺牲确实拯救了索尼的蓝光、电视、网络等各种事业，那么这笔战略投资总算是物有所值。

■EA的三尺冰冻

有道是“冰冻三尺，非一日之寒”，2009年来EA遭遇的种种危机也是酝酿多年的恶果。几年来EA被笑称为“罐头厂”，做游戏就像应付流水线上的罐头一样，缺乏创意与艺术性，业内评价不佳。品牌形象不佳导致近年来EA缺乏能独当一面的新系列，EA通过不断收购获得新的大作系列，不幸的是被EA收购后，很多原本受人尊敬的工作室也被感染成“罐头厂”。从Origin到Westwood，再到牛蛙和如今的Black Box、Pandemic，被EA收购后又关闭的工作室不计其数。EA存在的问题早已是深入整个公司体制。过度扩张是如今EA危机的罪魁祸首，年销售额为EA五倍以上的任天堂员工数量不到EA的一半，一家游戏软件商的员工数量居然达到近万人，EA已经膨胀得过于臃肿，以至于行动迟缓。从扩张转为收缩是EA的惟一出路。

★本期之星

使命召唤 现代战争2



自从EA被Activision Blizzard超越之后，两家公司之间的距离越来越远，EA宣布大裁员的同一天，《使命召唤 现代战争2》以娱乐业历史上最火爆的首发再度将AB推向顶点。在美国游戏产业规模持续萎缩的2009年，《现代战争2》的发售有望扭转乾坤，让11月份的市场规模重新实现增长。Gamefly游戏租赁公司创始人Sean Spector认为，《使命召唤 现代战争2》大热销的主要原因是打破了传统射击游戏的壁垒，核心玩家们可以在网战模式中深度享受游戏乐趣，而轻度玩家可以在互动式好莱坞大片般的单机模式中体验最激烈而真实的战争。这是可以通吃各种用户层的真正全民大作，就像巨资拍摄的好莱坞夏季大片一样，具有大众化的魅力，它对于FPS游戏的普及具有里程碑式的意义。

SCENE 图说新闻

■威斯克再临

《生化危机》玩家们请镇定，这不是《生化危机6》，而是《失落的星球2》的特殊下载内容：只要在GameStop订购该作，就可以获得下载码，在该作中使用威斯克。美国的游戏店实力就是强大，能够让游戏厂商专门为其制作独占内容。

2K Games最近公布了某神秘新作的一个预告短片，虽然其中没有透露游戏名，不过据称是2K Boston开发的《超能力特工》(Spec Ops)新作。

■超能力特工

■《辐射》网游版画面

在概念图公布之后，一批据称来自《辐射》网游版的游戏画面流传到网上。Interplay并未确认这些截图的身分，不过画面中的场景确实与之前的设定图如出一辙，应该不会有误。

■香艳时刻

《寂静岭 破碎的记忆》果然不是简单的移植，而是“重新改造”。在恐怖之余，偶尔也有一些香艳的场面。Konami已经确认本作Wii版将于12月8日发售，PS2月PSP版将于“随后不久”上市。

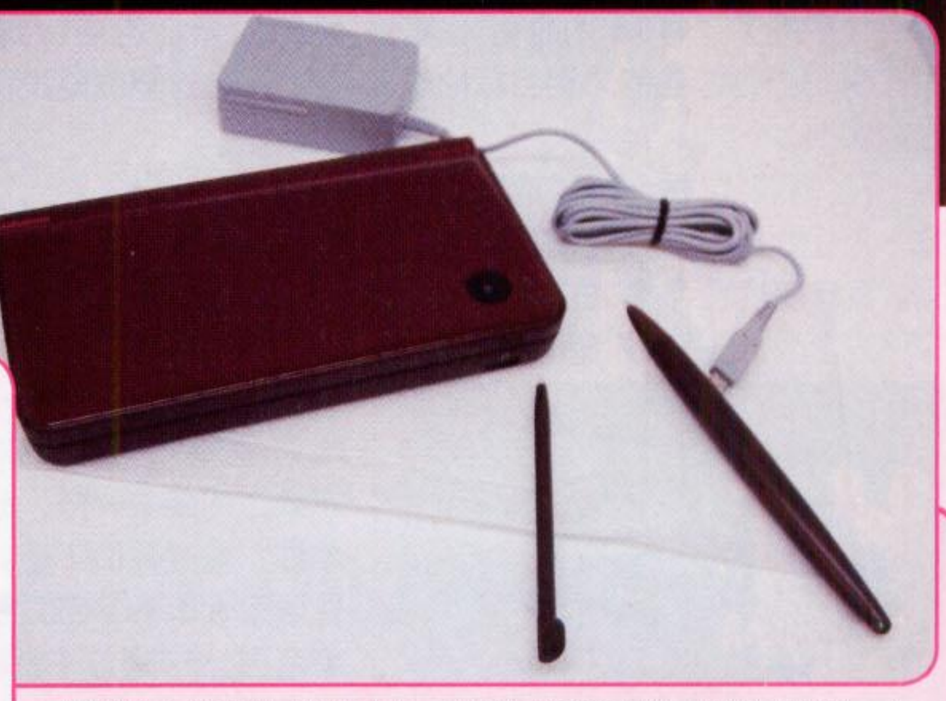
■恐怖夜总会

名越稔洋对《如龙4》的夜店小姐们非常重视，还为此专门举办了声势浩大的选拔赛，精选出众多佳丽后，做出来的人物建模却是这么一番景象。敢于公布如此吓人的画面是需要勇气的，难道名越稔洋是故意要诠释“残花败柳”的定义么？

NDS系列“大级别”新成员登场！

文 九兵卫&驴牵 协力 levelup.cn 美编 NINA

NDSi LL实机测评报告



▲包装盒内 NDSi LL 的全套配件，包括与 NDSi 通用的 AC 充电器以及一大一小两支触控笔，较大的触控笔是为 NDSi LL 量身制作的。

▲将 NDSi 叠放在 NDSi LL 上，我们可以看出两者除了大小不同，外观并没有明显的变化。

第一印象

与 PS 系主机这几年追求更小巧更轻薄的路线不同，任天堂自从 NDSL 以后倒是一直在往“大”的方向发展。尽管之前已经看过等比例的主机照片，但看到 NDSi LL 实机后的第一印象还是让我们不由感叹——块头真大！

具体来说，根据官方表示，NDSi LL 的屏幕比普通的 NDSL 增加了 93%，这带来最显著的变化当然是主机本身的体积也随之变大了很多，外观上甚至接近一台专业级的电子辞典。不过，虽然尺寸变大，但 NDSi LL 的屏幕类型、分辨率和发色数是没有变化的。换而言之，主机的画面并没有进行提升，只是显示的图像等比例变大而已。从官方描述上，NDSi LL 的一大卖点也是为了服务年纪稍大一点的人群，这点从主机给我们的第一印象来看，倒是不用怀疑。

	NDSi LL	NDSi	NDSL
液晶屏尺寸	4.2 寸	3.25 寸	3.0 寸
液晶画面	透过型 TFT 彩色（26 万色）	透过型 TFT 彩色（26 万色）	透过型 TFT 彩色（26 万色）
外观尺寸	长：161.0mm；宽：91.4mm；厚：21.2mm；触控笔长：96.0mm；触控笔长（大）：129.3mm	长：137.0mm；宽：74.9mm；厚：18.9mm；触控笔长：92.0mm	长：133.0mm；宽：73.9mm；厚：21.5mm；触控笔长：87.5mm
重量	约 314g	约 214g	约 218g
充电时间	约 3 小时	约 2 小时 30 分	约 3 小时
使用时间（因游戏而异）	最低亮度：约 13 ～ 17 小时；最高亮度：约 4 ～ 5 小时	最低亮度：约 9 ～ 14；最高亮度：约 3 ～ 4 小时	最低亮度：约 15 ～ 19 小时；最高亮度：约 5 ～ 8 小时

CHECK

“块头大”带来的影响当然也不都是积极的，例如 NDSi LL 的重量就令人有点尴尬。由于主机相比 NDSL 几乎重了一半，所以拿在手上还是觉得挺沉的。在应对一些激烈的动作游戏或者长时间手托主机时，手腕会多少有些吃力，将 NDSi LL 放在桌上就不存在这样的问题了。

◀ 打开后的 NDSi LL 的屏幕总面积，几乎达到了 PSP 屏幕的两倍。

屏幕

如果说光是从外观上看，NDSi LL 已经让我们觉得“大”开眼界，那么当打开主机的翻盖后，相信每个玩家都会感觉到视觉上的震撼，没错，这就是目前世界上最大的主流掌上游戏机！

两块 4.2 寸的硕大屏幕不仅会让很多玩惯了 NDSL 的玩家觉得一时不知所措，相信就连市面上的一些电子产品的显示屏也会因此而汗颜。为了方便玩家更快地适应 NDSi LL 的屏幕视角，主机的可折叠方式加了三级角度卡位，而之前的主机只有两级，这也让 NDSi LL 更接近于一台显示设备。（笑）

◀ NDSi LL 新增的三级角度卡位，可以将上下屏固定在 120 度的角度，便于玩家将主机放置在桌面上时找到最佳视角。

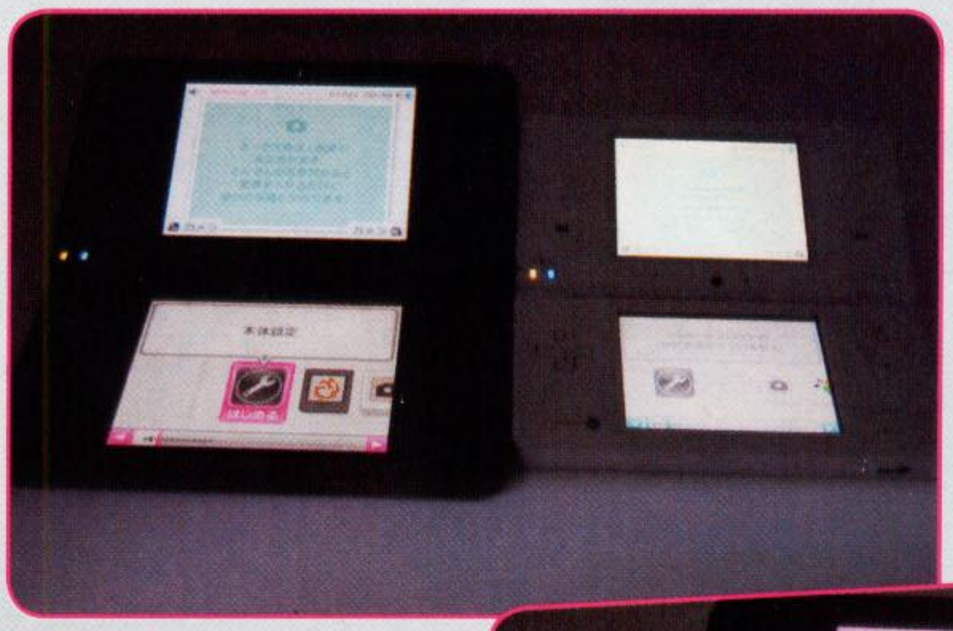
接口、按键与电池

从最初的第一印象再到拿起主机细细观察，我们会发现 NDSi LL 其实完全就是一个加大号的 NDSi，其在接口与按键的设置方面几乎没有任何变化。虽然这让不少玩家失去了不少新鲜感，但实际使用起来却因此而变得更容易上手，一些 NDSi 的周边也可以直接拿来使用。

▲ NDSi LL 的厚度仅比 NDSi 略厚，两者背后接口的分布与设置完全一致，包括一些细节的设计。

软件使用

说了半天 NDSi LL，下面让我们来看看主机的软件运行情况。相比 NDSi，尽管没有硬件上的更新，但新主机却附带了《随身记事本》、《大人的 DSi 训练文系篇》、《大人的 DSi 训练理系篇》、《明镜国语 乐引辞典》这几款实用软件，这还是比较厚道的。而 NDSi 的对应 SD 卡的各种拓展软件功能，NDSi LL 也是完美支持，之前担心新主机在这方面会有所缩水的玩家可以打消顾虑了。

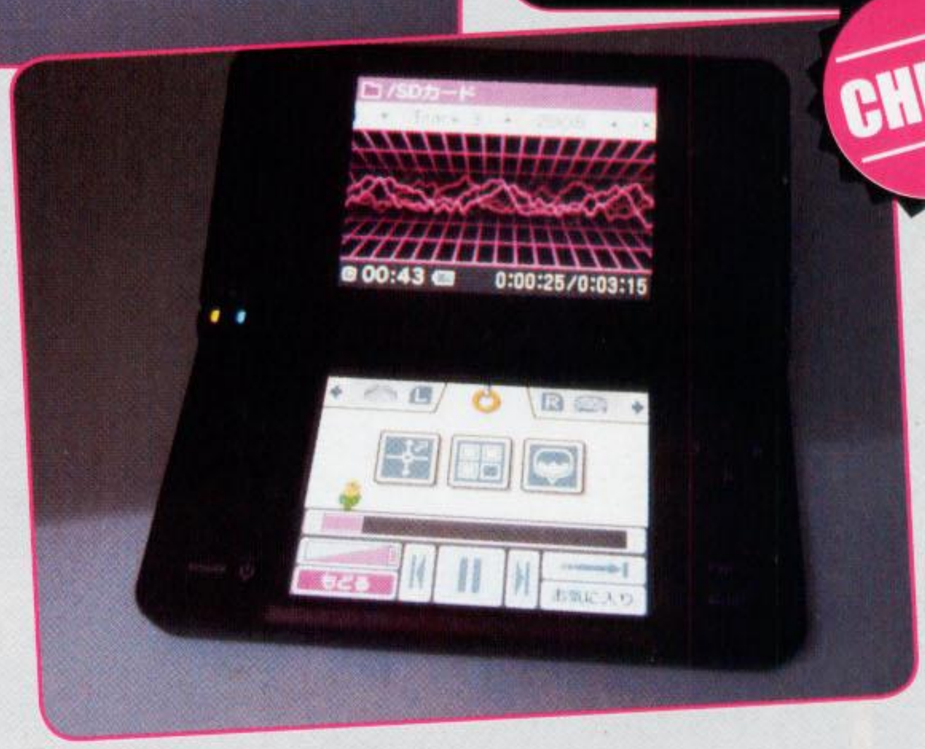


尽管大家都知道 NDSi LL 的画面分辨率并未提高，但在使用的过程中我们发现，屏幕变大令文本的阅读变得不再吃力了，原本模糊或者颗粒状明显的文本与字体，在新主机上变得极为清晰圆滑，这对那些视力不太好的玩家来说无疑是个好消息，长时间游戏也能缓解对视力的损伤。

CHECK

▲对比 NDSi LL 与 NDSi 运行同样画面时的效果图，玩家可以明显体会到大屏幕看起来会更舒服。

◀新主机预置的软件能让所有玩家体验到 NDS 的独特魅力。



◀用 NDSi LL 播放 SD 卡上的 AAC 音乐文件，兼容性与 NDSi 一致。

游戏测试

游戏测试是玩家最为关心的，而 NDSi LL 实际运行的效果也令人比较满意。很多人认为屏幕变大会导致游戏画面中的噪点变多，这一点在我们测试的过程中发现是并不存在的。而在操控方面，由于按键基本没有变化，所以在游戏时也没有任何的不适，玩家只需要尽情体验大尺寸画面给我们带来的视觉享受即可。

◀NDSi LL 在暗光环境下运行《新超级马里奥兄弟》，肉眼上几乎看不出与 NDSi 的区别。

▲使用 NDSi LL 播放《最终幻想 III》中的 CG 动画，画面显示没有瑕疵。

◀主机的背部除了商标，与 NDSi 相比没有变化。打开电池盖后会发现电池容量增加到了 1030mAh，屏幕变大后能耗也自然提高不少。

▶原以为 NDSi LL 的按键也会随之变大，不过实际情况却是十字键与 A、B、X、Y 键基本保持原状，只是电源开关由原先的软胶变成跟 A、B、X、Y 键一样的硬质按键，并且放大了一些。

CHECK

由于电池的容量增加，NDSi LL 充满电后的实际使用时间相比 NDSi 长出不少，基本回归了 NDSL 时代的标准，这一点是非常值得称赞的。虽然有着两块巨大的屏幕同时运行，但玩家也不必为待机时间而烦恼。

烧录卡

NDSi LL 目前出厂的初始版本号为 1.4J，没有升级过烧录卡是不能直接使用的。玩家如果要用例如 AK2I 等烧录卡，需要先有一台 NDSL 然后下载非官方固件进行升级后才能使用。不过原生支持 1.4 系统的黄金 TTi 与 Hyper-R4i，均能在 DSiLL 上直接使用。从原生支持 1.4 系统上，也能看出厂商服务的细致，省去了玩家不少麻烦。不过对于任天堂这次没有采取新一轮的防盗版措施，这还是颇令人感意外的。

▲可以直接在 NDSi LL 上使用的两种烧录卡黄金 TTi 与 Hyper-R4i。

文 ACE飞行员 美编 anubis

2010年2月18日重返洋馆 迷失噩梦

《生化危机5》要推出新版本，增加下载新内容早已经不是什么新闻，然而关于这方面的细节以及发售日近期Capcom才对外公布。作为Capcom游戏王牌中的王牌，极具全球性战略眼光的老卡越来越精明，小算盘打得当当作响，一款《生化危机5》岂能只出一次？本文我们详细为大家介绍的追加新章节《迷失噩梦》（LOST IN NIGHTMARES）只是整个《生化危机5》扩展内容重头之一。另外还有一个连名字都没有公开新章节，Capcom表示将在日后公布。可能有些玩家会被众多即将推出的下载内容搞得有点不知所措，下面我们就将游戏内容，发售日以及价格等详细信息一一介绍给读者们。

生化危机5 导演剪辑版	Capcom	动作射击
多机种	Biohazard 5：Alternatbive Edition	日版
预定2010年2月18日	1～2人	4980日元
对应PS3专用体感控制器；对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

或许这是一种传承，又或许是制作人为了唤起与老玩家的共鸣，总之，我们所看到的斯宾塞洋馆的大厅结构和初代生化的洋馆几乎一模一样。仔细瞧瞧，二楼左右两边的门还在，真有点迫不及待地想去斯宾塞洋馆逛逛，找找当年的感觉。

▲看着这幅图片，就让人立刻想起了初代经典谜题月光曲。吉尔旁边一侧墙上还挂着斯宾塞的画像。

5代中，克里斯以回忆的方式交代了他与吉尔潜入安布雷拉公司创始人之一——斯宾塞的洋馆行动。就是在这次行动当中，由于不敌超人般的威斯克，吉尔被打下了悬崖，从此音信全无。阴森的洋馆，密闭的空间，暗藏杀机的特殊环境，这一切仿佛一下子把玩家从如今杀戮的“生化”拉回到了系列的原点。Capcom仿佛看透了玩家的心思，特地将这段极具诱惑的章节雪藏起来。据悉，Capcom在制作5代正篇时就已经将这段克里斯与吉尔共同作战的洋馆内容纳入到项目开发计划中，可谓是蓄谋已久。现在本章节被官方命名为《迷失噩梦》(LOST IN NIGHTMARES)。在这个章节中，玩家可以扮演克里斯与吉尔，深入到斯宾塞洋馆内部一探究竟。比较厚道的是，Capcom表示，在洋馆中出现的敌人不再是正篇中的敌人Majini（Majini是那些被感染新型病毒的村民的统称），取而代之的是全新的敌人。

零售光盘和下载

新章节《迷失噩梦》将以零售光盘和下载这两种形式提供给玩家。《生化危机5 导演剪辑版》将只推出PS3版，同期欧美地区推出的相同内容的《生化危机5 黄金版》将同时登陆到PS3及X360主机上。同时PSN和Xbox LIVE将提供所有光盘增加内容的下载。在此大家可以放心了，无论是PS3玩家还是X360玩家都可以顺利玩到这些内容。特别值得我们关注的是，目前还有一个全新下载章节，Capcom至今还没有公布，这可是实打实的内容，值得我们留意。以下就是一些细节。

生化危机5 导演剪辑版（光盘）包含

发售日：2010年2月18日／售价：4980日元
- 生化危机5 正篇
- 包含两个追加章节（另一个有待公布）
- 追加新的服装（共4套，另外2套未公布）
- 追加Versus模式
- 追加新服装人物手办

《生化危机5》下载内容及价格

发售日：2010年2月18日
- 追加章节1《迷失噩梦》

PS3版500日元／X360版 400点
- 追加服装包1（2套）

PS3版 200日元 X360版 160点
- 追加章节2（待公布）

PS3版500日元／X360版 400点
- 追加服装包2（2套，待公布）

PS3版 200日元 X360版 160点

©2009 Capcom All rights reserved.

水牢

这里是洋馆的牢房，又或许是生化实验体的关押室。比起5代正篇中的那些充斥这工厂和各类车间的场景来说，这类场景看起来更有感觉。如今的“生化”已经和恐怖二字扯不上关系早已经成为广大玩家的共识，而在《迷失噩梦》的章节中，我们仿佛又看到了很多当年生化的影子。恐怖感的回归成为了新章节的主旋律。《迷失噩梦》首部预告片是以一首贝多芬的月光曲作为背景音乐的。玩过初代《生化危机》的玩家都应该知道，游戏中有一段印象深刻的谜题就要让吉尔顺利的弹奏出月光曲，暗门才能被打开。时隔多年，在这栋斯宾塞的洋馆中，吉尔再次坐在的钢琴的旁边，只是现在我们无法得知她弹奏的是否还是那首月光曲。可以想象制作人加入这些桥段的用意何在。我们只希望新生代的《生化危机》不要只停留在系列前作经典的基础上吃老本。我们希望看到游戏更多的突破，创造出更多的标杆级设计。不过话又说回来了，鉴于5代流程的整体设计水平，我们只能对新篇章的质量持观望态度。

■PC版画面

新服装登场

如果你熟悉已经发售了几个月的PC版的话，那么对这次公布在家用机上的克里斯袒胸壮汉装就不会陌生，这套装束在PC上已经被用过了。本次最吸引人眼球的自然还是黑妹谢娃的这套充分展现其完美身形的波斯装束。其实谢娃应该只是披着一块红色头巾，身上就只穿了一套塑身内衣和一个短短的衬裙而已，看来Capcom对谢娃这样暴露的扮相是非常满意的。记得谢娃刚公布的时候，许多玩家都无法接受一位黑妞成为5代女主角的事实，不过随着时间的推移，越来越多的玩家懂得了接受谢娃、欣赏谢娃。这次Capcom只公布了克里斯和谢娃每人各一套新装。而在PC版中公开的OL（Office Lady）装谢娃造型和吉尔新装束反倒是都没有公布。按照Capcom的计划，他们还将公布2套新装，笔者估计就是OL装谢娃以及一套关于吉尔的新装。

◀ 为什么让一脸正气的克里斯穿上这套壮汉装，或者真的有一批玩家有这样的特别嗜好吧。

▼ 如此富有风情的谢娃，现在完全可以用呼之欲出来形容。从专配的武器来判断，她依然是不太好用的角色哦。

佣兵再次集结

随着新章节和人物新服装的推出，在5代中大受好评的佣兵模式将迎来它的扩展版。说道这个扩展版，现在Capcom并没有公布佣兵模式是否增加新的地图和新的模式，唯一现在可以确定的是新增加的两套服装可以在佣兵模式中作为全新人物进行选择，他们将配备独有的装备进行挑战。

不死的牢狱看守人登场

5代正篇中的中级BOSS电锯大哥和巨斧大哥都给我们留下了深刻的印象。而这次我们将面对的是斯宾塞洋馆的牢狱看守人。驼背、畸形、裂唇，并且还手持一把生锈的大船锚，总之是够恶心的。生化的敌人几乎不拿枪，只会挥舞利器已经成为约定俗成的惯例。无论是斧男也好，电锯男也罢，甚至是令人无比怀念的4代中出现的双排电锯老祖。我们只希望这次登场的牢狱看守人能够再猛一点，攻击花样再多一点，否则它和巨斧大哥也只是皮囊的区别罢了

绝对ヒーロー改造計画

文 九兵卫 美编 木仙

绝对英雄改造计划	日本一	角色扮演
PSP	绝对ヒーロー改造计画	日版
	预定2010年发售 1人	价格未定
	无对应周边	

等待了一年多的时间，“《魔界战记》系列”的正统续作迟迟不现身，开发小组的葫芦里到底卖的是什么药？估计很多FANS都有这样的疑惑。近期，由原班制作人马打造的完全新作——《绝对英雄改造计划》终于和玩家见面，游戏不仅继承了“《魔界战记》系列”的众多经典搞笑的要素，还进一步打破传统、作出了更多无厘头的创新。本期就让我们彻底了解一下这款游戏吧！

主角

从懦弱、战战兢兢的表情就可以看出，主角是个再胆小不过的普通人。只想一直过着平静生活的他，生活中总是不知如何拒绝他人，什么事情都自己一个人揽下来，是个十足的烂好人。靠自己去拯救地球，这种事情他也不敢想。

英雄是这样炼成的！

主角的一家人

虽说通常拯救世界的英雄总是有美女相伴，但是在本作中支持主角不断战斗下去的却是自己的家人。画面中依次为主角的父亲光雄、母亲杏子和妹妹绪子。他们不仅仅会在剧情里登场，战斗时也会以特殊的方式支援主角。

艾托兰泽

本作的女主角艾托兰泽是训练所的训练员，她将负责将主角培养成能够独当一面的大英雄。除了训练，艾托兰泽平时还会搜集一些奇怪的情报提供给主角。说起来，她本人其实不是那么可靠，粗枝大叶的性格有时还会给主角帮倒忙。

一文字彼洛彦

彼洛彦声称自己是“绝对胜利不败英雄”，誓要与世界上的所有邪恶力量斗争到底。正如他的名字“一文字”，彼洛彦是个一冲到底的直性子。不过，从来不知道失败二字的他却在一次交通事故中出了事，只能将保护地球和平的任务托付给主角，并在背后灵监督主角的成长。

Story 天降大任？飞来横祸？

某日前往便利店购买晚餐食材的路上，主角偶然目睹了一起严重的交通事故。凶手已经逃逸，当来到奄奄一息的被害者身边时，这位自称一文字彼洛彦的男性将一条神奇的腰带交给了主角。他嘱咐主角通过该腰带变身为“绝对胜利不败英雄”，从邪恶力量的手中挽救地球的和平。

“这……”一直渴望与世无争的主角突然被授以如此重托，惊讶得连话都说不出来。时间很紧迫了，等待他的即将是与最终BOSS的生死决战！对于既无心理准备也无实力准备的主角来说，前途似乎已经……

©2010 Nippon Ichi Software, Inc.

最终BOSS 不死之身的暗黑田中将军

最终 BOSS 的身分和目的从游戏的一开始就昭然天下，这也是很少见的设定。自称不死之身的最终 BOSS 拥有巨大的身躯，眼中可以发射奇怪的光线、口中还能喷出灼热的火焰……这个妄图征服世界的 BOSS 站在主角的面前，巨大的实力差让我们怀疑它到底还是为了邪恶而战，还是单纯为了戏虐正义勇者以达到取悦自我的目的。

▲说是 BOSS，这个大块头倒更像是为了考验正义英雄们实力的存在。

▲最初的最终 BOSS 战竟然是以黑白复古的第一人称角色扮演游戏的风格进行的，将恶搞发挥到了极致。

神秘角色 超级婴儿

刚出身不久的婴儿也能面对实力超强的最终 BOSS？虽然不清楚他的来路与身分，但有一点可以肯定，这个人小鬼大的婴儿绝对非同小可。

▼这个婴儿可能是帮助最终 BOSS 传话的信使一样的角色。

趣味性的 战斗系统

游戏的系统乍一看与“《魔界战记》系列”极为类似，但实际上却有本质的区别：本作一改通常策略游戏的思路，采用了单角色的角色扮演游戏玩法。也就是说，游戏中玩家可以操作的人物只有一人，这对玩家的技巧与战术提出了很高的要求。而战斗系统具体由哪些部分组成，让我们继续往下看吧！

投掷

说到投掷，《魔界战记》的 FANS 又要会心一笑了。在本作中，玩家可以将敌人举起并投掷。当然不止是为了制造搞笑的效果，投掷可以排除身边的敌人、也能灵活应对地形的影响，是战斗中非常关键的战术。

部件系统

相比本作战斗系统中还算比较中规中矩的部分，既有恶搞精神又有育成要素的部件系统无疑是整个游戏里最值得注目的地方。进行战斗准备时，玩家可以对角色的头部、左右腕、脚部以及扩展附件这五个部分进行改造，将各种部件加以组合并装备，不仅能带来外貌和能力值上的改变，还决定了攻击技以及特殊技等性能，可以说是决定玩家战斗风格的核心系统，这是和普通的武器、防具系统所完全不同的。

◀装备坦克部件可以免于受到一些陷阱的伤害。

人体改造系统

不仅身体上可以装备各种部件，玩家还可以在人体构造图上镶嵌各种部件，这就是化腐朽为神奇的人体改造系统！就算是像主角这样既没有先天资质、又没后天培养的“废人”，通过人体改造系统也同样能够被赋予足以拯救世界和平的战斗力！游戏中只要收集对应的部件并进行镶嵌，这样就能产生技能或者激活能力，这是提神实力的一个重要成长要素。

▶“人体改造”这个说法令人浮想联翩，莫非胡乱改造还会产生副作用？

人气动画角色乱入！

除了恶搞要素，本作还请到了多部人气动画中的角色“加入”游戏。只不过他们并非以真正登场，而只是我们的主角们通过部件的装备和改造实现了外貌的模仿。即便如此，在游戏中我们也能使用这些角色的经典技能与招式，一些特技的演出也还原了原作中效果！

夏娜

出自作品：《灼眼的夏娜》

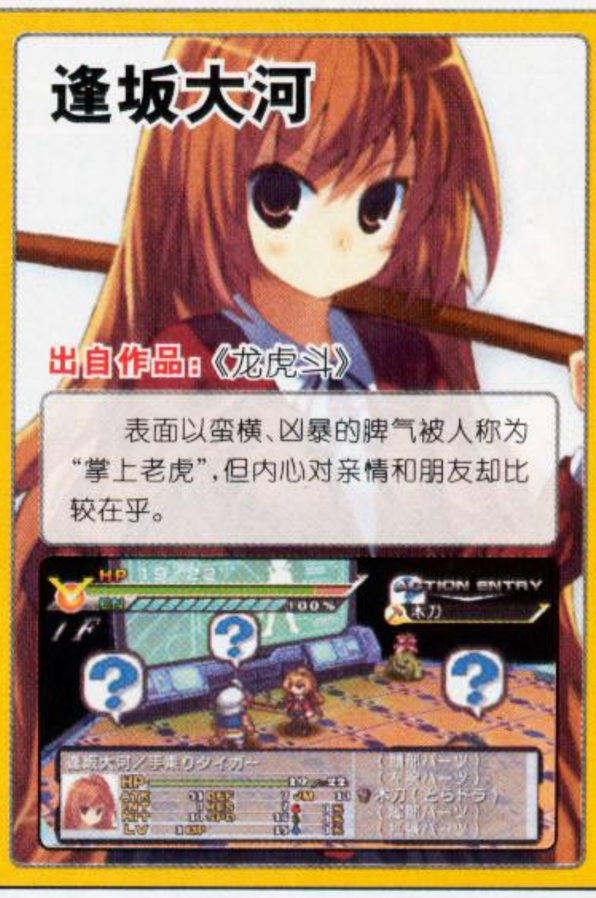
战斗力超群的娇蛮系火雾战士，“吵死了！吵死了！吵死了！”是她最常放在嘴边的口头禅。

赫罗

出自作品：《狼与香辛料》

贤狼赫罗以人的形态到处旅行，最喜欢的食物是苹果。

逢坂大河



出自作品：《龙虎斗》

表面以蛮横、凶暴的脾气被人称为“掌上老虎”，但内心对亲情和朋友却比较在乎。

多库洛

出自作品：《扑杀天使》

多库洛是手持狼牙棒的天使，乖巧的外表之下隐藏着常人难以想象的暴力本质。

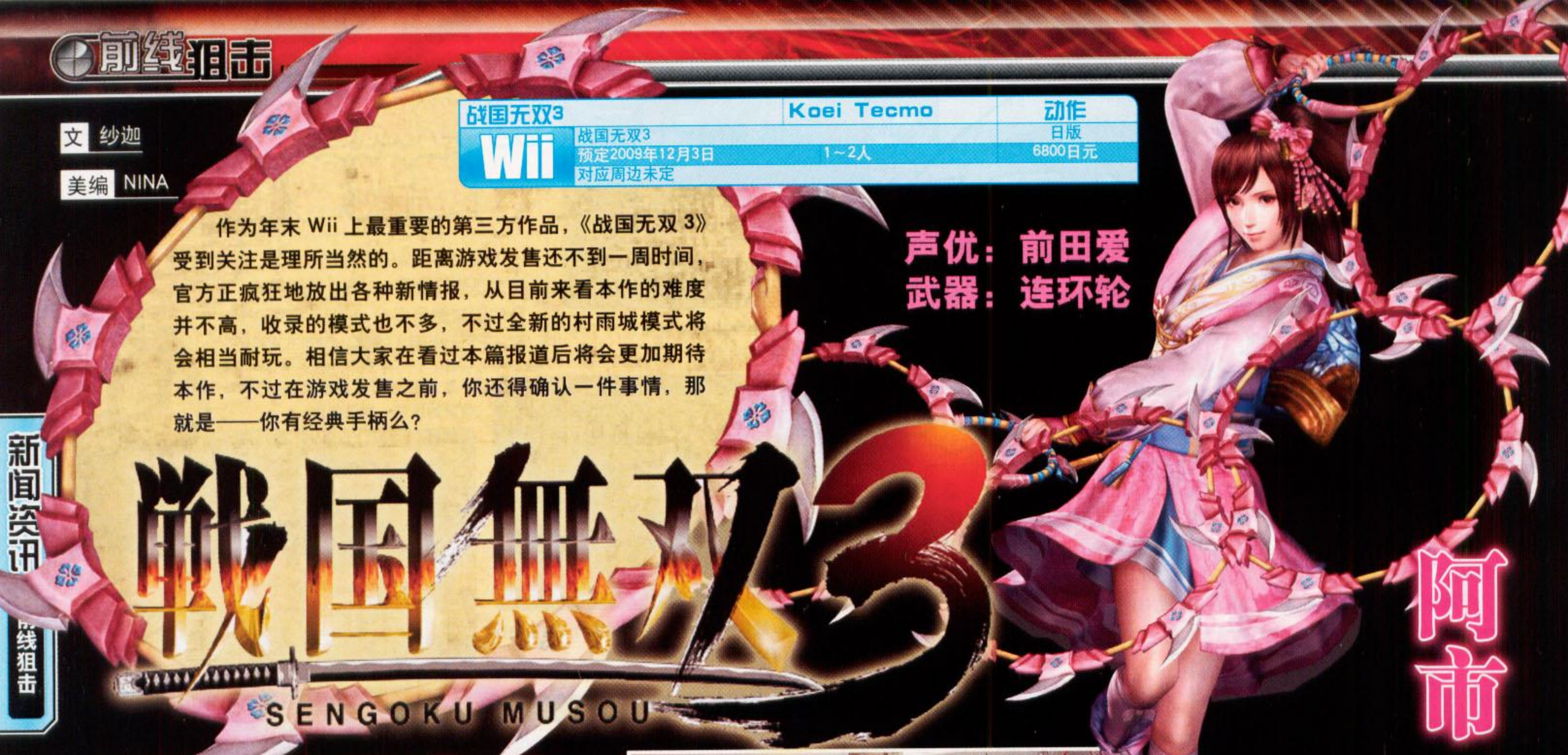
文 纱迦
美编 NINA

战国无双3	Koei Tecmo	动作
Wii	战国无双3	日版
	预定2009年12月3日 1~2人	6800日元
	对应周边未定	

作为年末 Wii 上最重要的第三方作品，《战国无双 3》受到关注是理所当然的。距离游戏发售还不到一周时间，官方正疯狂地放出各种新情报，从目前来看本作的难度并不高，收录的模式也不多，不过全新的村雨城模式将会相当耐玩。相信大家在看过本篇报道后将会更加期待本作，不过在游戏发售之前，你还得确认一件事情，那就是——你有经典手柄么？

戦国無双3

SENGOKU MUSOU



声优：前田爱
武器：连环轮

阿市

关于出场角色

本作的新角色解锁是通过购买来实现的，游戏中的货币是大家很熟悉的石高。只要过关就能获得石高，在战场上满足特定条件还可以获得额外的石高，另外高难度下赚取石高会更加容易。利用石高在名为武家屋敷的模式中即可购买新角色，同时还能购买各角色的服装。

从武家屋敷画面已知本作将有 37 名角色可以使用，但不知道这个数字是否包括村雨城模式专用角色和新武将。目前算上最新公布的上杉谦信之姐——绫御前也只有 36 名角色，而且绫御前从目前来看只是一个特殊 NPC。右边是新角色声优列表。

另外本作每名角色的能力被分为 6 项，分别是体力、无双、攻击力、防御力、马术和敏捷性。

▲阿市这回不单是造型，连武器和招式也变化了。看起来似乎她女儿淀君加入的机会更大了？

新角色名	声优	代表角色
加藤清正	杉田智和	阿虚（《凉宫春日的忧郁》）
立花宗茂	东地宏树	亚伯 · 耐特罗德（《圣魔之血》）
甲斐姬	铃木真仁	恰恰（《小红帽恰恰》）
北条氏康	石冢运升	谢尔盖 · 斯米诺夫（《高达 00》）
竹中半兵卫	庄司宇芽香	贵鬼（《圣斗士星矢 冥王哈迪斯篇》）

声优：山崎和佳奈
武器：连环手里剑

宁宁

▲和女忍者比起来，这回宁宁的造型更加单薄。当然招牌式的分身杀法依然是必不可少的。

锻冶屋

本作引入了武器强化系统，这个系统就是在锻冶屋中进行的。游戏中的装备分为五大类，分别是武器、铠、笼手、足袋和鞍。在锻冶屋中可以提升装备的基本能力，还可以附加特殊能力，这些特殊能力共有 3 个等级。

强化时除了要花掉不菲的金钱之外，还要用到大量素材。游戏中的素材共有 9 种，这些素材的入手方法和《无双大蛇》不一样，就是打倒敌将和敌“据点兵长”后随机出现的。此外玩家还可以把不要的武器处理为素材。但是依然有很难入手的素材，可能需要在高难度才能打出来。

装备性能

这回的装备前所未有地变成了五大类，不过仔细一看就会发现，这其实就是过去的装备道具系统。

武器： 主要性能为攻击力、属性，还引入了《真 · 三国无双》的普通、力、速设定，这会对武器的攻击力和攻击速度造成影响。武器属性共有红莲、闪光、冻牙、裂空、修罗 5 种，性能和过去差不多。

铠： 主要影响防御力。附加的技能也与防御有关，包括免破防、体力上限增加等等。

笼手： 主要影响马术，也就是骑乘时的攻防能力。附加的能力多与道具有关。

足袋： 主要影响敏捷性。要想跑得更快、跳得更高，就选择好的足袋吧。

鞍： 和笼手一样和马术有关，不过不能在锻冶屋中进行强化。另外必须装备了鞍之后，才能骑马出战。

©2009 KOEI

任天堂名作借尸还魂

——村雨城模式完全公开！

为了和任天堂拉上关系，光荣这回把任天堂FC磁碟机上的名作《谜之村雨城》搬到了《战国无双3》里。这个游戏在当年是与《塞尔达传说》相提并论的大作，记得纱迦初次看到这个名字的时候，还以为这是一个发生于经常下雨的小城里的破案游戏……言归正传，正因为这个模式的存在，连宫本茂都为本作捧场，这也成了本作跨平台的重大障碍。从目前来看这个模式将会在游戏内容中占到很大比例。

游戏流程

在此模式中有一个冒险地图，玩家首先要在地图上选择下一个到达的地点，每个地点代表一个关卡，在地图上可以看到该关的情报。每关都有名为“狸”的隐藏要素，具体不明。玩家还可以和名为あやめ的少女交谈，从而获得有用的情报，或者得到其他帮助。

进入关卡之后就是战斗部分，和普通模式不同的是战斗中会出现特别的敌人，甚至有非人怪物。城内还会有很多机关，虽然这些机关会障碍你的前进，但反过来也可以用来攻击敌人。此外还可以做出类似于骑熊战斗这种正常游戏中没有的动作。

在完成每关的胜利条件之后，会出现一个时空漩涡，这就是通往下一关的入口。不过有时会有好几个入口出现，这时就要进行选择。部分入口更是需要满足特定条件才会出现。

冒险舞台

游戏的冒险舞台主要发生于5座城池，除了最后的决战舞台——村雨城之外，还有4座城池等着你去挑战，每座城池的最深处都会由实力强大的城主亲自把守。

青雨城

这里是冰和雷的世界，很多门都被牢牢地冻住而无法通行。城中还有很多放出巨大雷球的机关，被雷球击中就会损失体力，不过看准时机也可以把雷球打回去。

绿雨城

绿雨城简直就是个野森林，在这里最恐怖的机关是巨大蜂巢，一旦接近就会惨遭蜂针的无情攻击，敌人的攻击也多半会附加毒属性，没有相当的实力无法通过。

赤雨城

赤雨城里满是火焰机关，在高温环境下作战会让你的体力缓慢减少。面对间隙喷射的火焰炮你别无他法，只能看准时机准确通过。在这里一定很有玩FC游戏的感觉。

桃雨城

充满秘密的城池，城内有无数传送点，你无法预知你会被传送到哪里，时间一长就会头昏脑胀。这里还有很多巨大的桃子，里面既有可能是回复道具，也有可能是炸弹！城主是一名妖艳的女子。

如果冒险舞台一共就只有5个城，岂不是三下两下就通关了？答案当然是“否”。村雨城模式的关卡相当丰富，目前光是已公布的就有：神秘谷、狂乱山、常暗森、幻惑社、沉默村，由于没有“历史”的限制，这些关卡都设计得很有想象力。

模式综述

23年前的《谜之村雨城》是一款动作冒险游戏，这回《战国无双3》里的村雨城模式的基本玩法还是和平时差不多，但是关卡设计则是别出心裁，打倒敌人只是目的之一，寻找出路、探索解谜也是相当重要的。

故事的主人公鹰丸是一名拥有极强正义感的现代人，在追杀宿敌村雨（ムラサメ）的途中不慎来到了日本战国时代，并成为了这个时代的江户幕府的剑术老师。不过村雨在这个时代也没闲着，他招募了一大批手下，建立了数座城池，还抓走了幕府的公主。

鹰丸是本模式的专用角色，不过在此模式中也可以选择其他角色进行游戏，因此不用担心鹰丸是否好用。

特殊技

发动后全身进入透明状态，一旦出招就会解除透明状态，但同时威力激增。这个设定和佐佐木小次郎是一样的。

无双奥义 · 皆传

中距离的挥剑攻击，附加炎属性，攻击力和攻击范围均相当不俗。

鹰丸

声优：冈本宽志

因为是本模式的专用角色，所以基本能力非常高，攻守兼备，称得上是没有弱点。

对于B连的战士来说，战争就是一笔生意。上一次他们拉着满车的黄金，4个人心满意足地退休。而一年后，他们再次归来。DICE的开发人员说，他们的“蜜月”结束了，这次他们要面对更艰难的挑战。

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2™

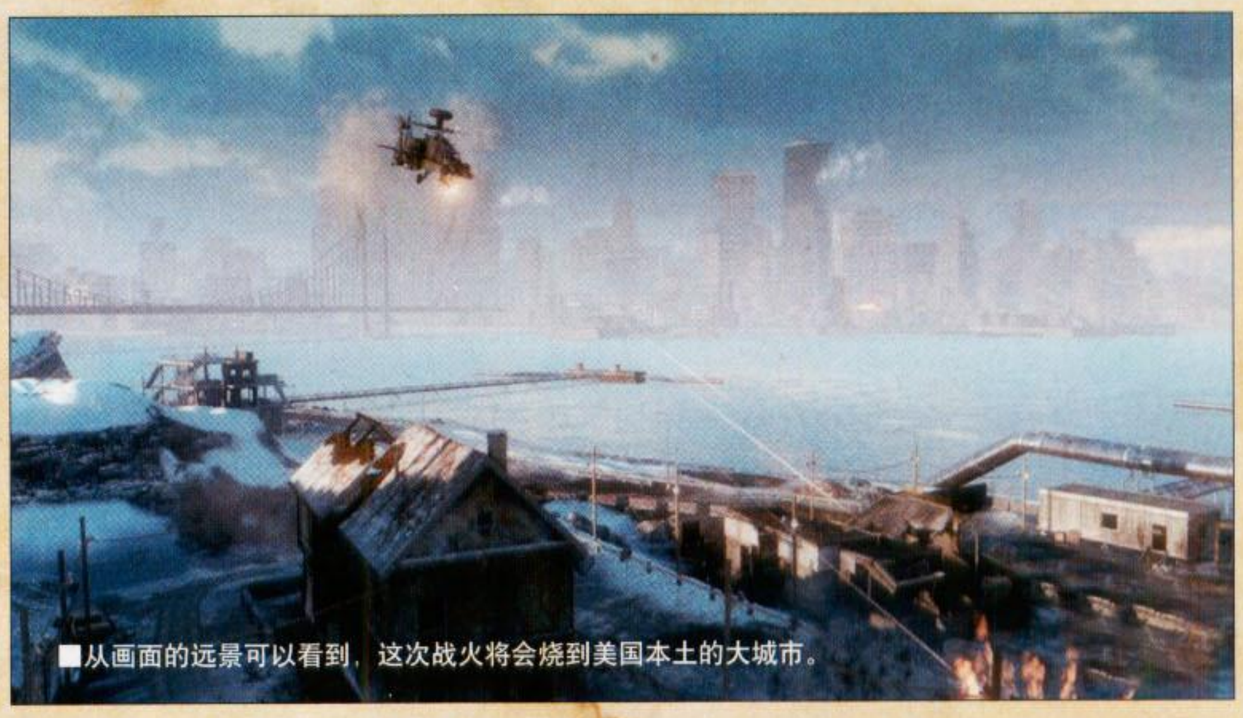
文 清国清城　美编 anubis

战地 恶人连2	EA/DICE	主视角射击
多机种 Battlefield：Bad Company 2		美版
预定2010年3月5日发售	1～24人	59.99美元
对应主机为PS3/X360		对应玩家年龄：未定

俄罗斯挥军俄美

游戏讲述俄罗斯即将通过阿拉斯加向美国本土进军。于是再次出动的B连前往俄罗斯边境的多个地区进行探查，Redford手刃了一个俄罗斯哨兵。接着上头命令追击一辆俄罗斯人控制的货车，于是四人小队开始大展拳脚了。他们按照既定的路线前进，行经各个据点，当他们抵达山顶时，却看到俄罗斯货车已经逃走。于是他们上了一辆三轮摩托车，不断朝货车后方射击。敌人的援兵很快杀到，载人装甲车和武装直升机都陆续出动，将B连四人组追到了一条隧道里，直升机撞到了隧道顶部，接着就在货车的后方坠毁。

游戏中将会有很多与上述片段类似的激烈作战场面，这些都是经过精心设置的游戏片段。本作执行制作人Karl-Magnus说：“我们希望单人流程更刺激而具有戏剧性，我们希望将《战地》标志性的开放场地与精心设计的布景相结合。”具体的结合方式就是参照《使命召唤4》，很多与电影一样火爆精彩的场面就在玩家身边展开。Karl说：“如果能做到和他们一样出色，我就满足了。”



■从画面的远景可以看到，这次战火将会烧到美国本土的大城市。

恶人再相聚 捍卫美国领土之战！

更接近于COD的单人游戏

■由于场景可破坏程度更高，在本作中没有哪个地方是真正安全的。

■本作将会有更多类似于《使命召唤4》的电影化游戏场面。

DICE 向人们展示的单人模式 DEMO 立刻就让人想到《使命召唤》。敌人从各种地方窜出来，躲在掩体后朝玩家射击，似乎有杀不完的炮灰不断朝玩家开枪和投掷手榴弹，玩家在轰天的战火中逐步向前推进。Karl 说："当然，我们会将其与开放式游戏方式结合，将控制权留给玩家，让他们用自己喜欢的方式解决目标。"

《恶人连 2》的开发周期只有一年，这么短的时间当然无法对游戏进行彻底地变革，本作主要是在细节上进行了改进。前作中，玩家受伤后要找一个安全的地方，使用自我注射器给自己来上一针。这样虽然比自动恢复的常见方式真实一些，但是在火爆的战斗中会给玩家带来很大的麻烦，因此本作采用了与《COD》相同的自动恢复系统。

24人火爆网战

《战地 恶人连 2》仍然保持了前作的大型组队式多人游戏，给人的感觉是既熟悉又陌生。"《战地》系列"的地图设计一直都非常考究，确保步行与驾驶载具都能获得充分的乐趣。

本作采用了前作"霜寒引擎"的改良版，游戏画面非常出色，破坏效果更加惊人。丰富的场景特点对战斗有直接的影响。在村庄里的战斗是刺刀见红的近距离作战，而更开放的场地则是坦克与直升机的舞台。地图有着出色的平衡性，对抗的双方都有各自的优劣势。

本作有 4 个兵种可以选择，包括突击步兵、军医、侦察兵和工程师，玩家可以自己选择武器配置。本作收录了 40 多种武器，由于武器可以改造，因此总共有 200 多种变化。你可以选择武器上搭载的望远镜类型，也可以选择榴弹发射器所用的弹药种类。除了武器外，还有 15 种作战辅助装备，例如动作感应器、心脏起搏器等。玩家可以选择 13 种"专业化能力"，比如改进望远镜、提高弹夹容量等。

本作同样采用了军衔制系统，通过杀敌和完成任务获得经验值，不断提高自己的军衔。本作有 50 多个军衔等待玩家晋升，除此之外还有很多其他奖励可以赚取。对于各武器与道具娴熟掌握就可以获得总共 28 颗星。本作还有 40 个勋章，每个兵种能够获得的勋章各不相同，获得勋章的难度都一样很高，比如军医要拯救 1000 名队友才能获得勋章。

24 个玩家在同一个服务器中战斗自然是非常激烈的，尤其是在经典的征服模式中。本作总共有 4 种多人模式，前作的 Rush 模式得到保留，此外还有两种组队制游戏模式。

▲本作的引擎技术在前作基础上进行改良，画面会更加出色。

■载具的种类将会更加丰富，驾驶载具战斗会更加火爆。

■不仅可以将整座楼炸毁，而且爆炸时的画面细节明显更真实。

■直升机与坦克纷纷上阵之后，开发团队担心的是如果所有场景都被玩家炸掉，在空旷的战场上如何继续作战？

破坏2.0

本作最大的变化、同时也是最令人欣喜的改进是霜寒引擎的升级使得场景破坏效果大大增强。刚开始你可能会以为场景的破坏效果最多是更加养眼，让战斗的感觉更火爆，实际上这对整个游戏过程都会有巨大的影响，可以说是让本作的多人模式完全焕然一新。开发商将其称为"破坏 2.0"。

如果敌人占领了一个战略要地，在房间里朝外面疯狂扫射，在这种情况下，正面强袭几乎是不可能了。但是你可以绕到房子的后方，用榴弹发射器将侧面的墙壁炸掉，就可以从侧后方袭击敌人。虽然此类战略在以往的游戏中也有出现过，但是一般是在单人游戏中使用，在多人游戏中这种通过对场景的彻底破坏对真人对手采取奇袭的方式确实极为罕见。这意味着在本作中守护据点时再也没有绝对安全的地方。

另一个高空作战的场面可以充分感受到本作强大的场景破坏效果。坐在黑鹰直升机上用机枪横扫下方的敌人，同时可以看到地面上已经爆发了全面冲突，双方都使用了最猛烈的火力，坦克也开火提供支援。在猛烈的火力轰炸下，整座楼终于承受不住轰然倒塌，还压死了几个倒霉的玩家。场景的可破坏程度实在是高得惊人，几乎没有哪个地方可以安全躲避。重型机枪可以打穿混凝土，导弹可以在墙壁上开个洞，手枪可以在栅栏上留下一堆弹孔。当你用成堆的炸药炸掉大半个场景时，将会体验到强烈的快感。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

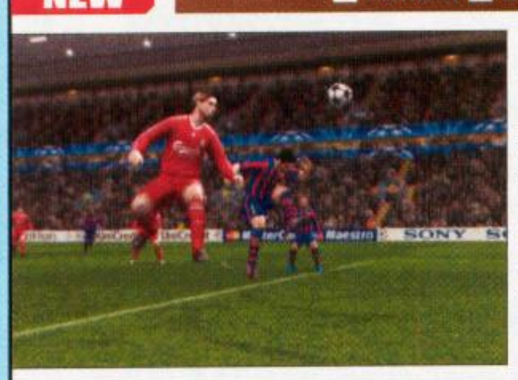
JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 11 月 2 日～ 2009 年 11 月 8 日

1 NEW 世界足球 胜利十一人 2010 PS3

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010

■ Konami ■ 2009 年 11 月 5 日发售 ■ 体育 ■ 7800 日元



次世代第三作终于给期待已久的 FANS 带来了犹如 PS2 时代的美好感觉。手感上的回归、新动作的增加、大师联赛的改革，以及球员跑位的调整等全新变化都是制作小组倾听玩家意见之后做出的努力，使新老玩家都可以在本作中感受到系列寻求突破的决心和勇气。

本周：**217 848** 套　　累计：**217 848** 套

↑ 2	口袋妖怪 心之金・魂之银 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	■ 2009 年 9 月 12 日发售 ■ Nintendo ■ 角色扮演	◆本周 73554 套 ◆累计 2917710 套	NDS
↑ 3	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Nintendo ■ 体育	◆本周 69797 套 ◆累计 849862 套	Wii
↑ 4	朋友聚集 トモダチコレクション	■ 2009 年 6 月 18 日发售 ■ Nintendo ■ 模拟育成	◆本周 63571 套 ◆累计 1582996 套	NDS

5 上周 4 位 女神异闻录 PERSONA 3 携带版 PSP

ペルソナ 3 ポータブル

■ Atlus ■ 2009 年 11 月 1 日发售 ■ 格斗 ■ 7800 日元

本作的大多数内容都与 2006 年推出的 PS2 版相同，最大的惊喜就是增加了女主角，以及难易度选择、指示同伴等全新要素，使玩过这款游戏的老玩家也有了重新体验一遍的欲望。豪华的声优阵容同样是本作的另一大卖点，之前错过 PS2 版的玩家绝对会因此而感到非常满意。

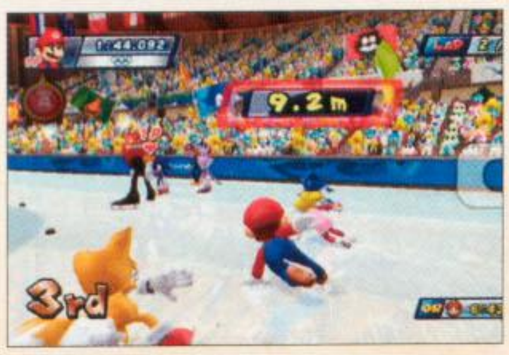
本周：**46 459** 套　　累计：**140 746** 套

↑ 6	闪电十一人 威胁的侵略者 火焰・冰雪 イナズマイレブン 2 ～威胁の侵略者～ ファイア・ブリザード	■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Level-5 ■ 角色扮演	◆本周 42186 套 ◆累计 569554 套	NDS
↓ 7	光之 4 战士 最终幻想外传 光の 4 战士 －ファイナルファンタジー外传－	■ 2009 年 10 月 29 日发售 ■ Square Enix ■ 角色扮演	◆本周 35195 套 ◆累计 149909 套	NDS
↓ 8	猎天使魔女 ベヨネッタ	■ 2009 年 10 月 29 日发售 ■ SEGA ■ 动作	◆本周 29361 套 ◆累计 164603 套	PS3
NEW 9	召唤之夜 X 泪之皇冠 サモンナイト X ～ Tears Crown ～	■ 2009 年 11 月 5 日发售 ■ NBGI ■ 角色扮演	◆本周 24451 套 ◆累计 24451 套	NDS

10 NEW 马里奥与索尼克 温哥华冬奥会 Wii

マリオ＆ソニック AT バンクーバーオリンピック

■ Nintendo ■ 2009 年 11 月 5 日发售 ■ 动作 ■ 5800 日元



游戏的整体风格延续了大受好评的前作，玩家不但可以使用任天堂和世嘉的众多游戏明星挑战冬奥会的比赛项目，简单而丰富的体感操作也能让不同程度的玩家找到新的乐趣。另外和同时推出的 NDS 版相比，Wii 版中收录了使用星星点数开启隐藏要素的“购物模式”。

本周：**21 541** 套　　累计：**21 541** 套

每年定期推出的“《胜利十一人》系列”都会受到不少玩家的追捧，而今年的最新作不但比前作 16.8 万的首周销量有明显提高，两大次世代版本间的销量也因为日本市场的特殊性发生了微妙的变化，从一个侧面反映出了 PS3 的本土优势。硬件方面，PS3 的周销量同样因为本作的推出出现了约 1.3 万的增长，将一直不见起色的 X360 销量远远抛在身后，并进一步缩短了与 Wii 的差距，大有可能在今年年末顺利达成超越的目标。

2009 年 11 月 9 日～ 2009 年 11 月 15 日

1 NEW J 联盟创造球会 6 Pride of J PSP

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！ 6 Pride of J

■ SEGA ■ 2009 年 11 月 12 日发售 ■ 体育 ■ 5800 日元

因为强调经营足球俱乐部的乐趣，所以游戏中对实际比赛的操作要求并不高，而玩家的目标就是在尽可能短的时间内，将“J 联盟”36 个俱乐部的其中之一培养成世界顶级俱乐部。另外根据各俱乐部在现实世界中的关系，比赛中还会触发不少特殊事件，为玩家制造更多看点。

本周：**84 966** 套　　累计：**84 966** 套

↑ 2	口袋妖怪 心之金・魂之银 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	■ 2009 年 9 月 12 日发售 ■ Nintendo ■ 角色扮演	◆本周 62744 套 ◆累计 2980454 套	NDS

3 NEW 龙珠 猛烈冲击 PS3

ドラゴンボール レイジングブラスト

■ NBGI ■ 2009 年 11 月 12 日发售 ■ 格斗 ■ 6800 日元

采用全新的图像技术后，游戏对角色的动作和表情刻画有了明显提升，爽快而激烈的战斗也因此更有代入感，对于喜爱“龙珠”的玩家来说很有吸引力。按照系列惯例，游戏中收录了包括变身形态在内的 70 多名角色，甚至还有首次登场的“超级赛亚人 3 形态”等原创角色。

本周：**57 972** 套　　累计：**57 972** 套

↑ 4	朋友聚集 トモダチコレクション	■ 2009 年 6 月 18 日发售 ■ Nintendo ■ 模拟育成	◆本周 56391 套 ◆累计 1639387 套	NDS
↓ 5	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Nintendo ■ 体育	◆本周 53257 套 ◆累计 903119 套	Wii
↓ 6	世界足球 胜利十一人 2010 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010	■ 2009 年 11 月 5 日发售 ■ Konami ■ 体育	◆本周 49129 套 ◆累计 266977 套	PS3
↓ 7	闪电十一人 威胁的侵略者 火焰・冰雪 イナズマイレブン 2 ～威胁の侵略者～ ファイア・ブリザード	■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Level-5 ■ 角色扮演	◆本周 37190 套 ◆累计 606744 套	NDS

8 NEW 最终幻想 水晶编年史 水晶传递者 Wii

ファイナルファンタジー・クロスタルクロニクル クロスタルベアラー

■ Square Enix ■ 2009 年 11 月 12 日发售 ■ 动作角色扮演 ■ 6800 日元

本作延续了系列一贯的清新风格，将 Wii 手柄的独特操作和动作解谜紧密地结合在一起。由于是“《最终幻想》系列”制作团队亲自操刀，所以游戏的剧情和音乐也具有颇高的素质，另外流程中别具匠心的迷你游戏也值得玩家尝试，是 Wii 平台同类作品中不可多得的佳作。

本周：**35 412** 套　　累计：**35 412** 套

NEW 9	洛克人 EXE 操作流星 ロックマンエグゼ オペレートシューティングスター	■ 2009 年 11 月 12 日发售 ■ Capcom ■ 动作角色扮演	◆本周 22744 套 ◆累计 22744 套	NDS
↓ 10	女神异闻录 PERSONA3 携带版 ペルソナ 3 ポータブル	■ 2009 年 11 月 1 日发售 ■ Atlus ■ 格斗	本周 17360 套 累计 158106 套	PSP

本周延续了上周的“足球热”，虽然位列榜首的游戏类型发生了转换，但这并不影响玩家购买《J 联盟创造球会 6》的热情，首周销量较去年 11 月推出的 NDS 版前作有 1.3 万的增加。硬件方面，发售两周的 PSP go 并没有造成新主机应有的轰动效应，其中的原因除了主机定位过于模糊导致无法吸引消费者外，已经习惯购买实体游戏软件的日本玩家更倾向于“限定版”等附加内容，在短时间内难以接受全数字下载的消费方式。

数字脑榜

属于世界的足球运动

▲《WE2010》的封面中梅西是连续第二年为游戏代言，而旁边的搭档托雷斯则是备受瞩目的当红球星。同样在日本本土的宣传中，官方也找来了小仓隆史、山口素弘两名重量级的日本原国足球员。

现在只要提起“足球游戏”，估计没有人会不知道“《世界足球 胜利十一人》系列”（简称“《WE》”系列）的大名。从红白机时代依靠物理运动轨迹模拟足球运动的点阵游戏，到完全还原现实场景的“真人竞技”，系列作品无疑开创了日式游戏涉足足球领域的先河，而很多国内玩家接触到该系列也多半都是从PS时代开始，因此很少有人会去关注并了解系列作品的发展史。

1995年PS上发售的《J联盟 实况胜利十一人》其实是系列真正意义上的第一部作品，真实的操控感和严谨的系统在当时就获得了日本玩家的普遍认可，从而成为了系列的特色并一直延续到现在。之后为了将后续作品的内容进行扩充，Konami决定在球队的选择上不再局限于日本本土的“J联盟”，而是把世界范围的俱乐部以及国家队作为制作的重心，并于1996年3月15日推出续作《世界足球 胜利十一人》，正式确立了系列作品以J联盟为主的“《J联盟》系列”和以世界范围球队为主的“《WE》系列”两大分支。数年后PS2时代的来临在某种程度也可以视为推进系列走向国际化的主要因素，当时为了照顾用户数量庞大的欧美玩家，系列开始逐渐将代言人换成认知度更高的世界级球星（之前作品多为日本球星和国家队教练），甚至在足球游戏消化能力更强的欧洲地区，系列作品还专门换上了《职业进化足球》（玩家俗称的“《PES》系列”）的新名称，并将游戏中的控球手感针对同期的亚洲版进行了调整，直到正式迈入次世代后才将不同版本的内容进行了统一。

最后说到系列最吸引玩家的地方，除了大家熟知的“双人对战”外，以一名经理人的身分经营喜爱的俱乐部，并将其培养成为最强俱乐部的“大师联赛模式”也一直是系列最核心的模式之一。该模式的内容随着系列续作的不断推出也产生了翻天覆地的变化，从交易球员到球员成长系统，再到最新作《WE2010》中赞助商要素的加入以及球员培养上的改革，游戏的耐玩度又再度被提升了一个档次，相信大多数玩家都会在此模式的伴随下征战一年以上的时间，迎接下一部作品的到来吧！

《世界足球 胜利十一人》系列作品一览（日版）

游戏名称	平台	发售时间	累计销量（套）
世界足球 胜利十一人	PS	1996.3.15	69384
世界足球 胜利十一人 97	PS	1997.6.5	109837
世界足球 胜利十一人 3	PS	1998.5.28	750878
世界足球 胜利十一人 4	PS	1999.9.2	608352
世界足球 胜利十一人 2000	PS	2000.8.24	362988
世界足球 胜利十一人 5	PS2	2001.3.15	505694
世界足球 胜利十一人 6	PS2	2002.4.25	1115707
世界足球 胜利十一人 7	PS2	2003.8.7	1085082
世界足球 胜利十一人 8	PS2	2004.8.5	1042234
世界足球 胜利十一人 9	PS2	2005.8.4	923288
世界足球 胜利十一人 10	PS2	2006.4.27	1029552
世界足球 胜利十一人 2008	PS2	2007.11.22	503938
世界足球 胜利十一人 2008	PS3	2007.11.22	240874
世界足球 胜利十一人 2009	PS3	2008.11.27	308360

注：以上只统计系列正统续作发售当年的累计销量。

2009 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	11月2日～11月8日	11月9日～11月15日
1	NDSi	2 541 320台	37 421台	33 749台
2	PSP	1 723 994台	33 784台	38 770台
3	Wii	1 197 733台	31 810台	26 764台
4	PS3	1 182 567台	48 925台	38 498台
5	NDSL	467 162台	5 515台	5 036台
6	X360	329 523台	4 679台	4 124台
7	PS2	183 481台	2 066台	2 031台
8	PSP go	49 528台	13 992台	6 427台

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

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年10月25日～2009年10月31日

1	极限竞速 3 Forza Motorsport 3	■Microsoft ■2009年10月27日发售 ■竞速■上周排位：–	◆本周 ◆累计	243648套 243648套	X360
2	边境之地 Borderlands	■2K Games ■2009年10月20日发售 ■主视角射击■上周排位：1	◆本周 ◆累计	109614套 331428套	X360
3	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■Nintendo ■2009年10月4日发售 ■动作■上周排位：7	◆本周 ◆累计	108843套 529379套	Wii

4 瑞奇与叮当 未来 时空裂痕 PS3

Ratchet & Clank Future:A Crack in Time

■SCE ■2009年10月27日发售■平台动作■上周排位：–

本作保留了系列作品中精心设计的谜题、流畅的战斗等成功要素，用大量的部件和全新武器使宇宙的华丽冒险更加引人入胜。视角变换等一直未解决的“老问题”还是在新作中存在，尤其是进行平台跳跃时偶尔会被无形的墙挡住，变相增加了游戏难度和过关时间。

本周：98 193 套　　累计：98 193 套

5	铁拳 6 Tekken 6	■NBGI ■2009年10月27日发售 ■格斗■上周排位：–	◆本周 ◆累计	96646套 96646套	PS3
6	DJ 英雄 DJ Hero	■Activision ■2009年10月27日发售 ■音乐■上周排位：–	◆本周 ◆累计	88120套 88120套	X360
7	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009年7月26日发售 ■动作■上周排位：5	◆本周 ◆累计	87591套 2314465套	Wii
8	未知海域 2 纵横贼道 Uncharted 2:Among Thieves	■SCE ■2009年10月13日发售 ■动作冒险■上周排位：2	◆本周 ◆累计	86632套 655915套	PS3
9	马里奥与索尼克 温哥华冬奥会 Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	■SEGA ■2009年10月13日发售 ■动作■上周排位：4	◆本周 ◆累计	83700套 257845套	Wii
10	横行霸道IV 自由城轶事 Grand Theft Auto:Episodes from Liberty City	■Rockstar ■2009年10月29日发售 ■动作冒险■上周排位：–	◆本周 ◆累计	81036套 81036套	X360

2009年11月1日～2009年11月7日

1 龙之世纪 起源 X360

Dragon Age:Origins

■EA ■2009年11月3日发售■角色扮演■上周排位：–

本作是由曾缔造“《龙与地下城》系列”的BioWare，耗时约五年才完成的原创新作。游戏中除了BioWare招牌式的剧情对话树系统，最让人热血沸腾的莫过于让奇幻角色扮演游戏迷为之疯狂的经典团队冒险和屠龙大战，促使你不断挑战自己的实力极限。

本周：219 155 套　　累计：219 155 套

2	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■Nintendo ■2009年10月4日发售 ■动作■上周排位：3	◆本周 ◆累计	143217套 672596套	Wii
3	极限竞速 3 Forza Motorsport 3	■Microsoft ■2009年10月27日发售 ■竞速■上周排位：1	◆本周 ◆累计	131392套 375040套	X360
4	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009年7月26日发售 ■动作■上周排位：7	◆本周 ◆累计	102655套 2417120套	Wii
5	龙之世纪 起源 Dragon Age:Origins	■EA ■2009年11月3日发售 ■角色扮演■上周排位：–	◆本周 ◆累计	101700套 101700套	PS3
6	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■Nintendo ■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：–	◆本周 ◆累计	92238套 7859817套	Wii
7	边境之地 Borderlands	■2K Games ■2009年10月20日发售 ■主视角射击■上周排位：2	◆本周 ◆累计	92195套 423623套	X360
8	未知海域 2 纵横贼道 Uncharted 2:Among Thieves	■SCE ■2009年10月13日发售 ■动作冒险■上周排位：8	◆本周 ◆累计	49183套 705098套	PS3
9	DJ 英雄 DJ Hero	■Activision ■2009年10月27日发售 ■音乐■上周排位：6	◆本周 ◆累计	47978套 136098套	X360
10	横行霸道IV 自由城轶事 Grand Theft Auto:Episodes from Liberty City	■Rockstar ■2009年10月29日发售 ■动作冒险■上周排位：10	◆本周 ◆累计	47657套 128693套	X360

GOLDEN EYE

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

有时候读者写信来抱怨说：“为什么某某游戏没有看到你们的黄金眼评分？”除了因为出版周期而导致的延迟外，还有另一个重要原因是我们希望能更多体验一下游戏，以获得更完整的评价。

例如本期的《MW2》，原本我们提前拿到了游戏，不过由于那时还没有到游戏正式的发售日，所以多人对战服务器并没有开放，网战自然就无法体验。对于这样一个网战占了大部分比例的游戏来说，不玩网战就做出的评价显然是难以令人信服的，所以我们就把黄金眼挪到了这期才写，而游戏的品质最终让我们给出了无法拒绝的满分。

黄金珍藏 ×3　热血推荐 ×2

使命召唤 现代战争 2

黄金珍藏

推荐玩家人群

●懂得欣赏FPS游戏的玩家。●想体验经典电影场面的玩家。●渴望网络联机对战的战斗狂。

总分 30

脆薯条

当我回过神来时已经是下班时间了，整个游戏过程都令我相当投入。尤其是游戏的后几关，残破不堪的白宫配合雄壮的音乐在如血色般的余晖下让人觉得无比震撼，游戏的写实感绝对是可以与任何一部现代战争片相提并论，在游戏中你可以看到向《黑鹰坠落》、《石破天惊》等现代战争片致敬的经典桥段。现代战争的恢弘气魄、孤胆英雄的坚韧豪迈等场面都以一个第三者的视点让玩家亲眼见证。另外，网战部分也是各位“战争狂人”关注的焦点，前作“标杆级”的水准完美地被本作所取代，各种进化了的设定都让人战意高涨，结合现代战争所独有的紧迫感则更能让人投入其中，当然还有全新的“特别行动”合作关卡，那种“两人一起喊一二三然后开枪”的完美配合让人痴迷，我们完全有理由相信“卖 2000 万”这样的豪言壮语。一张游戏可以玩上一年，真是又爽又值，是男人当然首选《现代战争 2》。

Gouki

这款游戏再次证明，今时今日，只有 IW 这样的公司才能真正推动主视点射击游戏的发展，虽然单机部分缺乏上代那样的亮点，但很快我们就意识到，剧情模式仅仅只是 IW 做出的“想让我们看的”部分，而“想让我们玩的”部分则全部集中在特殊任务和网战部分。我想很多人在玩这款游戏之前已经在脑海中设想过“网战该有什么进化”，但 IW 对网战部分做出的改变从整体的框架到细节的设定，都远远超出了我们的预想，两年之后，“令人难以置信的在线游戏体验”这句话在从今天开始有了新的主人。

ACE 飞行员

本作等于将 3 大完整的独立模块一并呈现在众口难调的玩家面前，让玩家自己各取所需。单机战役模式无论是否能让你再次 High 到顶点，接下来的特别任务和联机对战保证能让你感受到游戏的再度进化。网战的强大令其可以藐视当今一切同类游戏，完善的各类系统令其可以拥有长盛不衰直到下一代推出的惊人生命力。当你融入到现代战争的世界后惟一可悲的是，你已经习惯了它赋予你的游戏方式，你很可能会对日后其他主视点射击游戏兴趣大减，惟一就剩下《MW3》给你解药了。

■虚拟世界中的第三次世界大战。

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■Activision/Infinity Ward■Modern Warfare 2■主视角射击■2009年11月10日■1～18人■无对应周边

新超级马里奥兄弟 Wii

推荐玩家人群

●20年没玩游戏的人●有条件和很多朋友一起玩的人。●喜欢在游戏里陷害别人的人。

黄金珍藏

总分 27

Gouki

能够在家用主机上玩到传统的 2D 马里奥这本身就是一件很难得的事，虽然 Wii 的手柄多少有点破坏我们重温旧梦的感觉，但如果能够找到两三个朋友一起共同体验，说不定就会成为你今年最难忘的游戏时光。没人会觉得这游戏难，但如果你看完了游戏附送的官方“热血最强”，一定会对这个游戏有新的看法。

多边形

还有什么能比玩到传统类型马里奥更让人开心的事情呢？本作给出了一个最佳答案，那就是四个人一起玩！这是这个系列从来没有过的体验，和朋友们一起在马里奥的世界里抢金币，这绝对是你一次难忘的经历。本作继承了任天堂游戏的精髓，那就是既可以体验到简单的乐趣，又具备足够挑战性的难度。

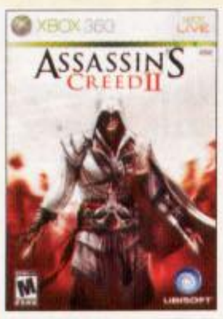
炎骑士

什么是好游戏？好游戏的标准就是，当你正在玩的时候，身后时刻总会有一群人在围观并且跃跃欲试！对于这款游戏，它的单人模式只能算是前作的强化版。如果你想体会到它所带来的全部乐趣，那就赶快叫上好友吧。把麻将和扑克牌扔到一边去，有了这款游戏，你将迈入新的“三缺一”时代。

■年度4人同乐的最佳游戏

■Wii■DVD-ROM■Nintendo■New Super Mario Bros Wii■平台动作■2009年11月15日■1～4人■无对应周边

刺客信条 II



推荐玩家人群

●对意大利名城情有独钟的人。●喜欢攀爬游戏的玩家。●脑后插管式科幻小说的爱好者。

黄金珍藏

总分 27

Gouki

本作不会让不喜欢前作的人喜欢上这个系列，但会让喜欢前作的人非常满意。在保留前作核心设计的基础上大幅强化了任务的种类，叙述故事的方式也有闪光之处，人物表情的特写十分生动，当然，最了不起的还是再现了中世纪意大利名城的风貌。相比之下现代场景部分实在是太失败了，简直就是倒胃口。

ACE 飞行员

不要被开篇的现代情节蒙蔽了双眼，本作的引擎在意大利这样美丽的地方才能真正发挥强劲之处。包括达芬奇在内的多位历史名人演绎的阴谋论故事值得品味，丰富的任务种类穿插在流程中，将前作让人沮丧的重复感一扫而光。不过因为场景过于庞大，有一些无伤大雅的攀爬小 BUG，AI 也不太灵光。

雷电

画面非常漂亮！新作调整了引擎，画面虽然没有 1 代干净，但是城镇细节和同屏人数都有了明显的进化。一改前作重复的任务模式和单调的城镇建模，在关卡设计和城镇美工方面下足了功夫，几个大城都有自己的主题，意大利的文化底蕴也给了游戏挖掘不尽的优秀题材。这是该系列作品的真正形态。

■花瓶终于有了衬得上自己漂亮花纹的内涵

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■Ubisoft ■Assassin's Creed II■动作■2009年11月17日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

召唤之夜 X 泪之皇冠

推荐玩家人群

●喜欢“《召唤之夜》系列”的玩家。●看中游戏育成要素的玩家。●对收集要素乐此不疲的玩家。

热血推荐 总分 25

■NDS原创RPG惊喜之作。

晴天

本作的基础系统继承了系列作品以召唤兽为主的经典要素，同时也根据角色扮演游戏的特性进行了扩展，使角色和召唤兽育成要素异常丰富。“Brave Clear”要素的引入使游戏战斗的策略性大为提升，而全新的“机关系统”则使平凡的战斗充满各种尝试的乐趣，绝对会让传统玩家眼前一亮。

九兵卫

游戏的风格非常清新，人设与音乐也继承了系列的特色。除了耐玩的召唤兽养成系统以及经典的任务对话系统非常丰富，战斗时机关系统的引入也带来各种战斗效果的变化，合体技的演出在掌机游戏中则算是非常华丽的了。而对有恋声癖的玩家来说，具有豪华声优阵容的本作也有非玩不可的理由。

玛娜

虽然游戏的类型发生了改变，但是保留召唤兽、夜会话、迷你游戏等经典要素还是让老玩家倍感亲切。分上下屏的战斗最大的特点就是根据敌人所处的位置，玩家所采用的战术也会相应变化，再配合全新的“机关系统”，即便是重复遇敌也会让人乐此不疲，为达成“Brave Clear”绞尽脑汁。

■NDS■卡片■NBGI■サモンナイトX Tears Crown■角色扮演■2009年11月5日■1人■无对应周边

最终幻想 水晶编年史 水晶传递者

推荐玩家人群

●喜欢轻松休闲风格的RPG玩家。●接触过系列前作的FANS。●对代入体感操作的传统类型游戏感兴趣的人。

总分 22

■超能力者的水晶编年史。

九兵卫

本作沿袭了“《最终幻想 水晶编年史》系列”一贯的主题——轻松而简单。游戏的过程中玩家不需要去练级或者刷怪，主角操纵引力的设定也多少带有些娱乐的成分。在城镇中，玩家能和NPC进行各种互动，而在野外，不仅环境颇具风情，甚至连观察敌人之间有趣的生态也是一件乐事。

晴天

作为动作角色扮演，《水晶传递者》在探索与解谜方面做得非常成功，但将主角的特殊能力用在战斗中却显得太过简单，还好独特的剧情战斗以及任务委托弥补了这一不足之处。流程后期需要在多个地方单调地来回奔袭，玩家可能容易卡关。另外，本作的音乐非常棒，值得FANS去细细品味。

脆薯条

严格来说，本作并没有真正意义上的战斗系统，主角甚至连有形的武器也没有。不过也正是如此，游戏留给了玩家以极大的发挥空间。以Wii的独特操作利用场景内的各种物体来解谜或者攻击，本作给玩家带来了前所未有的独特体验。对于非本系列的FANS而言，游戏的人设有点尴尬也是事实。

■Wii■DVD-ROM■Square Enix■ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー■动作角色扮演■2009年11月12日■1人■无对应周边

求生之路 2

推荐玩家人群

●喜欢杀丧尸的人。●喜欢和朋友联机合作玩游戏的玩家。●是主视角射击游戏就愿意尝试的人。

总分 21

■这不是续作，这寂寞。

雷电

本作的画面引擎不能说过时，但是并没有做出强化，而且整体感觉偷工减料。好在同屏人数确实非常多，帧数也比较足。联网才是本作的最大乐趣来源，自己一个人游戏的话，和NPC面对成百上千的丧尸，玩不了多久就会觉得麻木。另一个问题就是新要素不多，更像是包括4个新关卡的资料片。

ACE 飞行员

相对于1代的突破性的设计和高超的联机乐趣，时隔1年就推出的本作显然没有给我们带来与期待值相等的惊喜。游戏在画面表现上本来有更多提升的空间，但是实际上本作在画面素质上与前作没有任何变化，新加入的新元素只是改变而不能称其为进化。请上LIVE与朋友合作，否则本作会让你立刻疲倦。

多边形

游戏过时的游戏方式仍然没有任何改进。虽然说多人联机系统的确能够振奋起玩家的兴趣，但是千篇一律的游戏方式一定会在一段时间后让玩家感到疲倦。面对蜂拥而至的成群丧尸，并不会让你的肾上腺素激增，反而让人觉得麻木。单调的武器系统和画面构造让人怀疑是不是在玩上个世代的游戏。

■X360■DVD-ROM■EA/Valve Software ■Left 4 Dead 2■主视角射击■2009年11月17日■1~4人■无对应周边

生化危机 黑暗历代记

推荐玩家人群

●前作的忠实支持者。●喜欢大魄力战斗场面的玩家。●对“举枪射击”玩法感兴趣的游戏初心者。

总分 21

■迄今为止最强的光枪游戏。

多边形

游戏简单的游戏方式让那些“非生化饭”也能投入其中，但是对于这个系列的核心玩家来说，似乎只剩下挖掘那些以前没看过的剧情动画罢了。游戏节奏的拖沓让人有点忍无可忍，若不是对系列非常有爱都很难坚持下去。玩这个游戏就是冲着那些CG动画而去，但不一定会起到对系列剧情“补完”的作用。

炎骑士

光枪射击这种玩法在今天看来似乎有点过时，不过凭借着《生化危机》的金字招牌和大幅强化的游戏系统，本作还是让人感到了一丝新意。更何况，游戏的画面效果非常出色，应该说达到了Wii游戏的顶级水平。不过，部分关卡中BOSS战的设计似乎欠妥，就像是强行“塞”进游戏中一样。

Gouki

用“换个角度，再演一次”基本上就可以概括本作，除了延续这一品牌之外，相较于前作的那一点点小小改进几乎可以忽略不计，对于新玩家来说易上手的游戏系统以及“散落”游戏各处的剧情影像都非常有吸引力，但对于系列FANS而言在剧情上的生硬改动及不太高明的自圆其说让人无法满意。

■Wii■DVD-ROM■Capcom■Resident evil:the Darkside Chronicles■光枪射击■2009年11月17日■1~2人■对应Wii Zapper

战神 收藏版

编辑评分

8

8

热血推荐 总分 25

胜负师

PS3上首个PS2经典系列复刻版，算是吃了个不错的螃蟹。虽然没有增加什么新要素，但从鼓励玩家重温的角度来说，目前的做法无疑是成功的。画面解析度和流畅度的提升和游戏本身的高素质相结合，让人时隔数年后有一种在玩一款新游戏的错觉，震撼不减当年，对新作有着积极的影响。

■PS3■BD-ROM■SCEA■God of War Collection■动作■2009年11月17日■1人■无对应周边

元素怪兽 TD 携带版

推荐玩家人群

●塔防游戏爱好者。●喜欢挑战策略游戏的玩家。●对收集卡片感兴趣的玩家。

购买推荐度 ★★★★★

纱迦

这是目前为止从iPhone移植得最好的游戏。除了操作方面不可避免地变差之外，游戏的内容大幅增强，新增了13张卡片和5个关卡。原有的卡片和关卡也并非简单移植，而是经过了全面而细致的调整，使得本来就很强的战略性进一步升华。难度方面也令人满意，值得你反复挑战。

■PSP■Hudson■Elemental Monster TD Portable■800日元■即时战略■1人

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

由于年末的大作狂潮临近，很多游戏厂商的宣传也纷纷进入了最后阶段，所以最近首次公开的新作较前几个月反而有了明显的下降。本期短波照例为大家带来两款新作的最新情报，不知道各位是否已经做好谋杀时间的准备了呢？

自从 Eidos 被 Square Enix 收购之后，《古墓丽影》等游戏都要贴上 SE 的标签，在这些贴上 SE 标签的美式游戏中，有一个颇值得关注的作品叫《正当防卫 2》。前作虽然也存在诸多不足，不过已经可以看出其极具潜力，希望续作能够成为明年的一匹黑马！

莱顿教授与魔神之笛

NDS 文字冒险 ■レイトン教授と魔神の笛 ■日版 ■Level-5 ■预定 2009 年 11 月 26 日发售

[文：晴天]

当大家拿到本期杂志时，说不定已经玩到本作了。作为系列的第四部作品，除了新加入的“RPG 模式”再次将游戏的受众面进行拓展外，在原有基础上增加的各种迷你游戏和新系统相信也会让老玩家找到完全不同的游戏乐趣，下面就让我们一起来看看它们的具体情况吧！

迷你游戏智力大开发

新系统 财宝猎人

在画面中寻找给予解谜提示的“小金币”，多数情况下都被 FANS 当作了系列之前作品的一个收集要素。新作中除了保留这个优秀传统外，还专门加入了各种千奇百怪的“收集品”，通过它们不但可以了解到一些与小镇过去有关的细节，甚至还有解谜的关键线索。

迷你游戏① 小火车

游戏的目的是通过组合出的轨道使小火车到达指定的终点，加上小火车还有耗油量的设定，所以如何组合出最短路线还真是要多动一番脑筋才行。

▲▶随着过关数量的增多，说不定还能换取很多特殊的奖励哦。

迷你游戏② 鱼缸

游戏的玩法是典型的字谜，玩家需要根据不同鱼缸中鱼的名称或它们喜欢的食物，通过特定的规则变化出题目要求的“单词”，对于没有日语基础的玩家来说会相当头痛。

▲游戏的上屏幕会给出变化步骤的提示，但是要掌握其中的规律还是要靠玩家慢慢摸索。

鬼来电

Wii 动作冒险 ■CALLING 黒き着信 ■日版 ■Hudson ■预定 2009 年 11 月 29 日发售

挑战玩家的胆量极限！

[文：九兵卫]

自从备受好评的《零 月蚀》推出以来，Wii 平台上就很少出现同类的佳作。而这款由 Hudson 初次尝试并制作的《鬼来电》，将再次为玩家带来全新的恐怖体验，Wii 独特的控制器也给本作带来了新的玩法，下面就让我们来了解一下这款作品吧。

围绕4名关键人物展开的故事

在性格上有点不服输的女大学生。她在寻找通过网络认识的一个女性朋友，神秘的失踪让凛感到未曾有过的恐惧。

5 年前失去老伴的婆婆，孤身一人的她为了让自己摆脱悲伤与寂寞，开始接触自己并不熟悉的网络世界。

喜欢研究神秘与超自然现象的高中生，他通过某本杂志的介绍得知“黑之页”的存在，只不过事件的发展远远超出了慎一的预料。

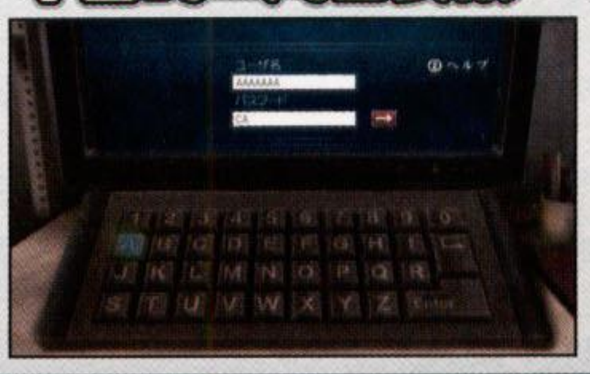
某杂志的现职编辑，因为对同事的离奇死亡感到怀疑而单独展开调查。敏锐的观察力和职业嗅觉告诉他，这背后隐藏着巨大的黑幕。

来自异世界的信息

本作故事的起因是一个名为“黑之页”的网站。平时该网页只有黑色的背景和计数器，但偶尔也会出现聊天室的链接。据说进入聊天室的人会收到“来自深渊的信息”并被卷入名为“境界”的异世界。那里是位于生死之间的狭间，到处充满了死灵。面对这样的绝境，被困于其中的主角们到底应该如何应对？

◀▲神秘的来电将恐怖无时无刻地笼罩在主角们的身上。

丰富的二周目要素



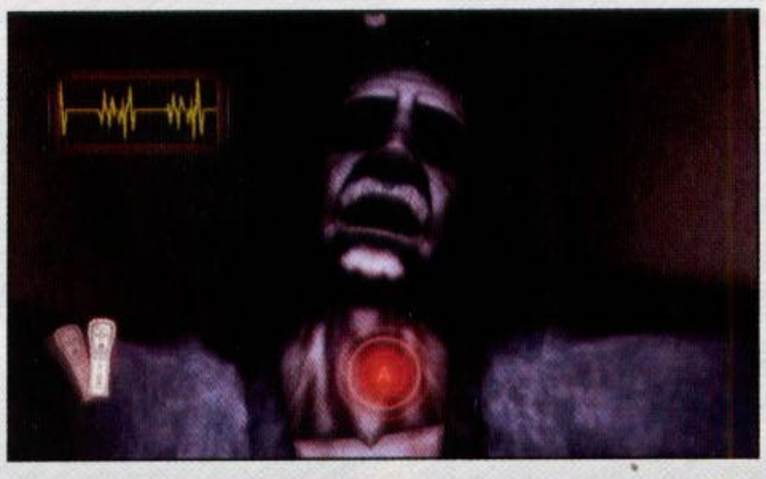
游戏的流程以章节的方式进行，一周目会分为神乐、凉谷、岸边为主的 5 个章节，以及以白江为主的 4 个章节。而到了二周目则会增加名为“绊之章”的全新章节，它将诉说解开一切谜团真相的真结局。

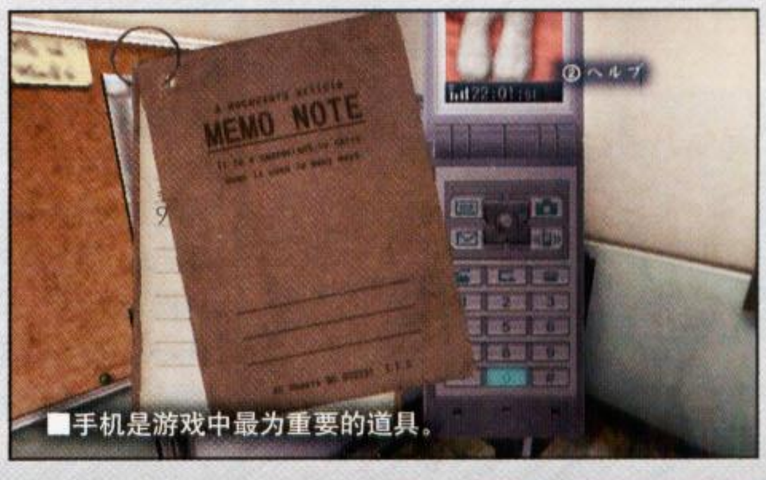
◀只有完成全部 10 个章节才能解开关于“黑之页”的所有谜题。

使用手机进行探索

作为一款动作冒险游戏，本作除了保留探索与解谜等基本要素以外，还加入了极为重要的“手机系统”，这与游戏的主题也互相呼应。游戏中玩家可以将 Wii 遥控器手柄看作手机，当收到死灵的来电时，手柄上的扬声器便会发出对应的来电音。而游戏中的手机不仅可以告诉玩家时间（确认触发各种事件的时刻），还具备拍照功能并将死灵的照片上传。

▶被死灵抓住时，画面左上角的心跳值会急速上升，此时要迅速挥动手柄并进行 QTE 操作。





■手机是游戏中最为重要的道具。

PS3/X360 | 超级街头霸王IV | 2010 年春季发售 新作主要针对网络功能进行了强化，玩家不但可以进行夺标、组队等多人参与的比赛，通过“回放频道”还能在线观看玩家的精彩对局，并与其他玩家语音聊天分享各自的对战心得。

正当防卫2

多机种 | 动作

■ Just Cause 2 ■美版
■ Eidos ■发售日未定

对应主机为PS3、X360

[文：阳光成员 清国清城]

■本作场景非常辽阔，400平方公里任君探索。

《正当防卫2》是一个规模巨大的开放型游戏，发生在东南亚一个虚构的小岛上，400多平方公里的岛屿任由玩家探索。在游戏中，你的目力所及之处可以看到辽阔的景致、壮丽的山峦，场景的可视距离很远。主角Rico Rodriguez有不少工具可用，抓勾与降落伞的简单配合就可以实现很多实用功能，例如从瀑布顶上跳下，将自己弹射到空中，在移动的汽车上打开降落伞让自己浮空等。与抓勾结合，就可以安全降落到目的地。在游戏后期可以到黑市购买武器，通过空中投递的方式取得汽车、船只甚至直升机和战斗机。你也可以在黑市上升级自己的载具和武器。

Rico是受某国政府所托到岛上寻找失踪的特工，在此过程中他将会与当地民兵合作，推翻该国的独裁者。除了剧情有关的主线任务外，本作还有大量的破坏型支线任务。例如某个支线任务是闯入政府机密数据库，寻找某个重要证人的所在位置。虽然只是一个支线任务，其剧情与演出效果却堪比主线任务，绝不是多数游戏中“到XX地杀死XX人”的简单流程。

■本作的爆炸场面非常火爆。

抓勾是本作的重要道具，你可以朝敌人发射抓勾，然后将另外一端发射到楼房外，将敌人吊在空中。你也可以用抓勾将敌人勾在煤气罐上，然后射掉煤气罐的口，煤气罐就会变成一个小火箭，把敌人拖拽升空。抓勾的用法非常多样，需要玩家充分发挥想像力。

玩家也可以抢夺各种载具，例如爬到直升机上，与驾驶舱里的飞行员战斗，夺取直升机。还可以从直升机上直接跳落到地面正在移动的货车上，在多辆高速行驶的汽车之间跳跃。Rico的动作非常灵活，在车顶上行动时可以像玩杂技般作出流畅的动作。如果在身后有敌人的汽车在追逐，可以朝其车身发射抓勾，将另一端射到旁边的树上，就能阻碍其前进。

■对Rico来说，劫持直升机与劫车一样只不过是家常便饭。

■你可以像蜘蛛侠一样通过抓勾在空中作战。

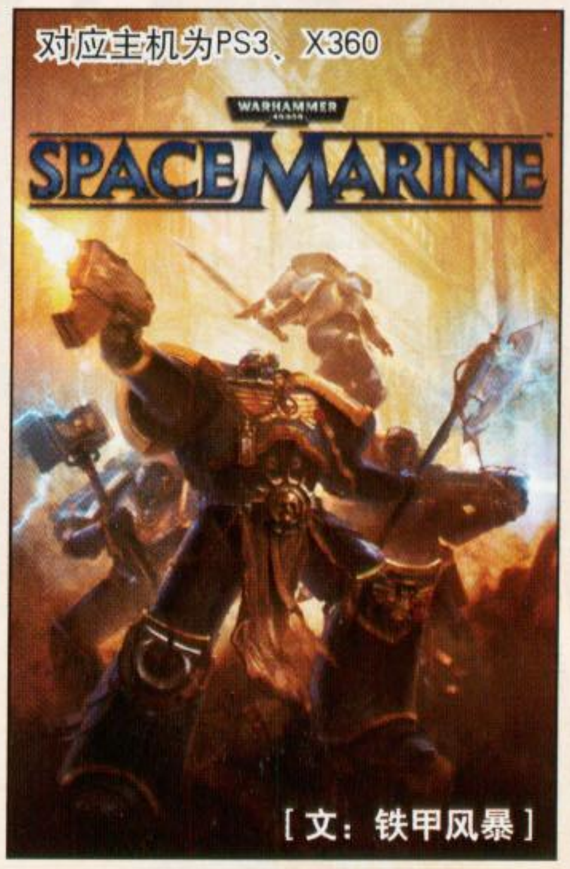
■将抓勾发射到战斗机上，另一端发射到吉普车上，就可以将其吊到空中。

战锤40000 星际战士

多机种 | 动作角色扮演

■ Warhammer 40000：Space Marine ■美版
■ THQ ■发售日未定

对应主机为PS3、X360



[文：铁甲风暴]

近年来开始在各游戏领域极为活跃的“《战锤40000》系列”将会首次于次世代家用机上推出动作角色扮演类作品。玩家于游戏中扮演一名来自“战锤40000”世界里最传奇的星际战士军团“极限深蓝军团”的星际战士，与战友一道，在一个被入侵了的帝国工业星球同潮水一样的庞大兽人军团作战。

游戏的开发商正是以在PC平台上开发即时战略题材的“《战锤40000 战争黎明》系列”还有《家园》、《兄弟连》而备受FANS和玩家追捧的Relic公司。为此作游戏公司特意开发了一个全新的游戏引擎“凤凰(Phoenix)”来为游戏画面提供第一线的支持。游戏有着非常优秀的画面，即时光影和贴图都十分精致，在场景设计方面也是忠实继承了“战锤40000”原著那独有的、浓郁哥特与未来派的艺术风格。本作将出现四种星际战士，他们分别是：经验丰富的军士长、快速打击的突击队员、主宰战场的战术重步兵及提供重火力的毁灭者。当玩家选定要扮演的角色后，由电脑AI控制剩余的3个角色来辅助玩家战斗并完成任务。

■在预告动画里出现了4名不同的星际陆战队战士。

在游戏中玩家将能使用到大量的星际陆战队专用武器装备，比如雷神之锤、能量剑、爆弹枪、重装爆弹枪等，用它们来执行帝皇的旨意，杀得对方片甲不留。游戏的另一大特点是血腥，几乎是招招见血，一如Relic在其“战锤40000”游戏“《战争黎明》系列”所表现的风格。另外，玩过“《战争黎明》系列”的玩家所追捧的必杀特写也在本作里得到了忠实继承。并且，在官方演示视频里出现了一个类似PC游戏《战争黎明2》中的角色属性装备调整界面，界面中显示了诸如攻击、防御等属性进度条，还有角色的当前级别等信息，同样值得注意的是该界面的右边有各式各样的装备排成一个滚动菜单供玩家选择。这是否意味着玩家在正式游戏里将能通过杀敌获得经验，提升自己的各项能力数值，并获得解锁高级武器装备的权限呢？

■波澜壮阔的战争史诗将再次开始。

■兽人潮水般的数量和战死方休、前仆后继的蛮劲足以让人畏惧。

PSP | 铁拳6 | 2010年1月14日发售 本作的内容和前不久发售的家用机版基本相同，在保留40名可选角色、段位、角色自定义、单人故事模式等要素的同时，主要增加了大量全新的换装道具。

没有人不会玩《马里奥》，但是能真正玩好《马里奥》的人其实并不太多。弹性的难度让所有玩家都能从中找到属于自己的玩法。和朋友一起在电视机前轻松游戏的时光弥足珍贵，4人游戏时的欢乐合作和小小恶作剧将游戏的乐趣发挥到最大，虽然准备4支遥控器手柄要消耗你更多的金钱，但是与所得相比，这其中的美妙只有亲自试过才能明了。

文 雷电 美编 NINA

New SUPER MARIO BROS.® Wii

基本动作 BASIC

新超级马里奥兄弟Wii	Nintendo	平台动作
Wii	New Super Mario Bros. Wii	美版
	2009年11月15日 1~4人	49.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

基本操作

功能	单独使用右手手柄	左右手柄同时使用
移动	方向键	摇杆
跳跃 / 游泳	2	A
加速跑	1	Z/B
攻击	1	B
旋转	晃动右手手柄	晃动右手手柄

注：本文除非特别提及，否则均按单独使用右手遥控器手柄的按键操作进行讲解。

玩家可以使用单个右手遥控器手柄进行游戏，也可以左右手柄连起来使用，但是不支持经典手柄或NGC手柄。游戏中最基本的操作按键就是方向键移动、跳跃、攻击和加速跑。除去新加入的旋转动作外，单独使用右手手柄和之前的作品玩法相同，“1”同时兼具攻击和加速跑两种功能；而同时使用左右手柄时，左手的Z键将加速跑单独区分出来，所以，比如在火马里奥状态下，要加速跑之前就不用先扔出一颗火种子了。如果你是系列玩家，仍旧推荐单独右手手柄的操作方式，用大拇指同时控制1、2两个按键的操作方法已经非常熟悉，而较高级的操作技巧就是：除非必要阶段，都要按住1进行加速跑，要跳跃时同时按下1、2两个按键，这样，在牺牲一定的平稳操作性的前提下，可以得到最优越的跳跃性能。

移动 MOVEMENTS

方向键左右移动角色，移动中可以按住1键加速，一个格子宽的连续坑道可以直接用加速跑通过。在可以进入的管道口按相应的方向键可以进入管道相连的区域，天空中入口向下的垂直管道要跳起按上才可以进入，太高的入口就要用到竹蜻蜓的飞行能力了。

跳跃技巧 JUMPING TECHNIC

按2跳跃，跳跃是马里奥的最基本动作，连续不断的跳跃也是游戏的乐趣所在。移动速度越快，跳得就越远越高；加速跑中跳跃是通过场景中较远的沟壑的方法；跳起落下时踩踏酷力宝、乌龟等敌人是有效的攻击方法；在踩到敌人的瞬间按2可以弹跳得更高；全力加速跑中跳跃，落地瞬间紧接着继续跳跃可以做出二连跳和三连跳，跳跃距离越来越远；在墙壁上可以使用三角跳（墙跳），方法是面向墙壁跳跃，马里奥在贴住墙时会慢慢下滑，下滑过程中按住墙壁方向并按跳跃键可以做出踢墙折返跳，如果左右两侧都有墙壁，可以做出连续的三角跳。

©2009 Nintendo. New Super Mario Bros. and Wii are trademarks of Nintendo.

下蹲和滑行 DUCK AND SLIDE

普通状态按方向键下可以蹲。可以通过蹲躲过一些攻击（比如炮弹）；移动中按↓可以蹲下滑行一小段距离，穿过较矮的通路；跳起来按方向键↓可以做出下砸动作，如果一直按住↓可以连续砸穿多个砖块，如果是存有复数金币的砖块，在其上方下砸可以得到最多的金币；在斜坡上按↓或下砸后落在斜坡上会做出滑行动作，可以踩踏的敌人都会被击倒。

新动作 旋转 SPIN

晃动手柄的一系列动作是本作新加入的要素，单独使用右手遥控器手柄的正确体感操作方法是上下晃动；同时使用左右手柄时正确的体感操作方法是左右晃遥控器手柄。

■直接晃动手柄可以原地旋转着跳起，但是比较低。
■在跳跃中旋转可以稍稍增加跨越距离，还可以用作调整跳跃的远近，通过旋转较早结束跳跃。
■乌龟壳之类的东西按住 A 移动过去就能捡起来，松开 A 就能丢出去，但是本作加入了新的投掷动作，在圆桶、冻成冰块的小型敌人、力量砖块（POW）等东西旁边按住 1 并晃动手柄可以将他们举起来，之后可以按 A 将之丢出去。
■在同伴身边也可以按住 A 晃动手柄将他举起来，同伴也可以通过晃动手柄从你举着他的双手中挣脱。举起同伴后只能做出普通的移动和跳跃动作，上方的同伴如果有竹蜻蜓，可以两个人一起飞。
■站在一些可以用体感控制的旋转跷跷板上时，第一个跳上去的人通过左右倾斜右手手柄（同时使用左右手柄时要左右旋转右手手柄）控制跷跷板的角度，跷跷板的颜色和中间的小标志都指出了当前控制它的角色。

攻击 ATTACKS

当马里奥没有获得其他增加力量的道具前，最基本的两种攻击方式就是“踩踏”和“顶”。踩踏就是跳起下落时踩中敌人，酷力宝之类的家伙就会直接被消灭；当敌人在砖块上，马里奥从下方顶砖块，可以将砖块上方的敌人消灭。壳上有刺的生物、食人花等无法用踩踏消灭，但是可以顶死。另外，也可以通过踩踏乌龟，让他们缩进壳里，之后按住 A 捡起乌龟壳扔出去撞击敌人，小心龟壳会弹回来，不要撞到自己。

马里奥的形态 MARIO'S FORMS

小中大马里奥 MINI,NORMAL AND SUPER MARIO

小马里奥，也就是迷你马里奥，在吃到蓝色小蘑菇时，马里奥的个头会变得比初始状态更小。缩小的马里奥在跳跃时拥有更长的滞空时间，跳跃的弧线比普通马里奥圆滑，三角跳的跨度更大，可以经过很多更窄的缝隙，进入专门为小马里奥设计的小型管子，在水面上奔跑等等。通过这些新动作可以取得一些隐藏要素，但是小马里奥也更脆弱，无法将酷力宝直接踩死，但是下砸的威力还是不错的。迷你马里奥被敌人攻击一次就死了。

普通马里奥，也就是初始状态的马里奥，踩踏可以直接将大部分敌人消灭，但是无法将砖块顶碎或砸碎，只能让其上下晃动一次，并取得里面的金币。普通马里奥被敌人攻击一次就死了。

大马里奥其实就是超级马里奥（Super Mario），吃了红蘑菇之后，小马里奥和普通马里奥就会变成超级马里奥，超级马里奥可以将砖块顶碎或砸碎，被敌人攻击一次会变成普通马里奥，不会直接死亡，除此之外，超级马里奥也与普通马里奥没有太大区别。当然，个头大一些，被攻击命中的几率也更大。

冰马里奥 ICE MARIO

取得冰花能力提升，成为冰马里奥，这是本作新加入的形态。投出冰球的系统和火种子相同，命中敌人后，敌人会结冰，如果不管他们，过一段时间会解冻，有些敌人解冻后会直接死亡。也可以在敌人结冰时用下砸彻底将之消灭，或者举起结冰的敌人投掷其他敌人。冰球还可以摧毁岩浆中蹦出的火球和库巴吐出的火球。对于巨大的食人花，冰球只能冻住一瞬间。

将敌人冻住还有一个额外的作用，就是将他们当做踏板。冻住空中的敌人，可以借助他们跳到更高的地方取得隐藏要素。

企鹅马里奥 PENGUIN SUIT MARIO

取得企鹅道具能力提升，变身为企鹅马里奥，企鹅马里奥拥有冰马里奥的全部能力，在冰雪场景的关卡还有额外的优势：在冰上行走时滑动距离更小，玩家更容易控制；在水中游泳更加自如；在冰上跑动时，按方向键下可以用肚子在冰上快速滑行，前方的敌人均会被消灭（和斜坡下滑相似，食人花等仍旧危险）。

“竹蜻蜓”马里奥 PROPELLERHEAD MARIO

取得助推器头盔后，马里奥便获得了飞行能力，其形象和我们熟悉的竹蜻蜓相似，所以我们就叫它“竹蜻蜓”！这和之前作品中的羽毛有些许不同，玩家可以晃动手柄起飞，之后在空中慢慢下落；下落过程中晃动手柄可以减缓下落速度，使得飞越距离更远；在空中旋转时，按方向键下可以做出旋转下钻的动作，带攻击判定，可以让马里奥更快地着陆，而且这种着陆方法比较精确，可以飞行到空中任意一点时直线下落，避免飞过头再折返。

使用竹蜻蜓是有一定技巧的，胡乱晃动手柄并不能让你飞得更远更高。首先要知道的就是只能“起飞”一次，也就是第一次晃动手柄可以飞得很高，而“起飞”之后，不管如何晃手柄都不能阻止马里奥从最高点开始下落，所以要想达到最高的飞跃距离，可以先全力加速跑跳，然后在最高点晃动手柄，只有马里奥双脚碰到物体后才能第二次“起飞”。在复杂的地形中，合理寻找落脚点，有节奏地飞起、下落才能安全过关，否则很可能忙中出错。

【注意】
飞行、冰、火、企鹅马里奥被攻击后都会先变为超级马里奥。

火马里奥 FIRE MARIO

取得火花能力提升，成为火马里奥，这是系列传承下来的设定，按 A 可以投掷出火种子，火种子最多同时存在两个，遇到障碍物会反弹，飞行一段距离或碰到敌人之后会消失。当投出两颗火种子时，其中任何一个消失后才能再次投出一颗，所以在混战中要控制扔出火种子的频率。另外晃动手柄旋转时可以直接发出两颗火种子。

BOSS 战 游戏中所有的 BOSS 都是 3 击死，这可是《马里奥》的老传统了。当然火种子对 BOSS 也是有攻击判定的，4 个人全用火马里奥对付初期的几个 BOSS 很容易就能将之秒杀。

耀西 YOSHI

耀西在本作中仍旧以各位角色的坐骑形态出现，跳上耀西的背便可骑上它。按“1”可以伸出舌头吃掉各种敌人，吃掉乌龟可以在嘴中留下龟壳，再次按“1”可以将龟壳化成火焰吐出。也可以吃下同伴，再按“1”就可以吐出去。场景中很多树上都挂着苹果，控制耀西吃 10 个苹果可以加一命。

耀西的机动性更好一些，跳得更高，按住跳跃键可以在空中做出挣扎动作，耀西先是下降一小段距离之后再次攀升，这时不管是跳跃高度还是跨越距离都比马里奥本身要大。

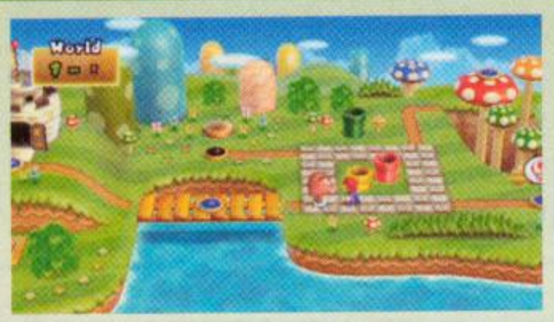
骑着耀西被敌人攻击命中，耀西会跑开，玩家角色不会受伤，耀西跑动轨迹和乌龟壳是一样的，遇到障碍会折返，跑过去跳起来可以重新骑上耀西。

马里奥的世界 MARIO'S WOLRD

世界地图 WORLD MAP

在世界地图上，“+”进入暂停菜单，“–”可以选择世界，按 A 后可以用方向键查看整个地图。

本作一共有 8 个世界和第九个隐藏世界，每个世界都有自己的主题。红色的圆点是等待完成的关卡，蓝色的是已经完成的，通过完成关卡开启路线。蘑菇房子可以进行 3 种小游戏加命；加农炮通过关卡中的特殊路径进入，可以跳关；鬼屋拥有与整个世界不同的主题，马里奥要面对鬼魂和黑暗，当你正面面对鬼魂时，它们会捂住双眼一动不动，背对它们时，它们便会快速飞向你；要塞和城堡的主题相似，要塞是世界中的中 BOSS 关卡，城堡是每个世界的 BOSS 关卡，完成后可以记录。



世界地图中还有一些障碍物，比如在地上蔓延的食人花茎秆，它们会挡住马里奥的去路。还有一些更直接的敌人或者陷阱，他们随机在一些圆点间移动，碰到他们后，马里奥会进入一个小关卡，关卡任务是躲避敌人，救出场景中的 8 个蘑菇，完成后可以得到强化力量的道具。

在各种迷你游戏和特殊关卡任务中获得的能力强化道具会存起来，在世界地图上按“1”键可以打开使用道具的菜单，选择你想要吃的道具吧！只要使用一个道具，就可以使当前参与游戏的所有玩家都获得相同的能力！

记录 SAVE FILES

在世界地图上，可以在菜单中选择 QUIKE SAVE（快速记录）记录游戏，这相当于其他游戏中的中断记录，当玩家快速记录后会回到标题画面，读取快速记录后该存档自动消失，无法二次读取，所以一定要注意。

完整的保存记录的方法是完成要塞或城堡关卡，在消灭 BOSS 后可以得到记录的机会，这时的 SAVE 可以多次提取。

完成主线流程第八世界最后一关后，就可以在世界地图的菜单中自由记录了。

在主菜单中选择存档时（Select a File），玩家可以按“+”复制存档，按“–”删除存档。每个存档都有一个小秘密，上面的五角星数量代表着该存档的“强大程度”。

星级	达成方法
1 星	完成主线流程
2 星	收集第九世界的 24 颗星星
3 星	在不开启超级指引（SUPER GUIDE）的前提下完成所有关卡（不能连续在一个关卡内死 8 次以上）
4 星	收集前 8 个世界中的全部 201 颗星星金币
5 星	完成所有关卡（包括隐藏路径、隐藏关卡、蘑菇房间等）

超级指引和提示影片 SUPER GUIDE AND HINT MOVIES

在一个关卡中连续死亡 8 次以上，再次进入关卡就会在开始位置上空出现一个绿色的感叹号砖块，顶一下它，玩家控制的马里奥就会变成 AI 控制的路易，路易会自动在关卡中行进，帮助你完成关卡，但是他不会取得全部的星星金币，也不会去寻找隐藏入口。你可以随时按暂停键选择接着 AI 的进度使用路易完成该关卡。这是给游戏水平较低的玩家提供的特殊服务。

相比超级指引，提示影片则对于所有玩家都有一定的用处。随着剧情进行，回到第一世界最初的碧奇公主城堡内，可以花费关卡中获得的星星金币解开锁定的影片（解锁后就可以随意观看了，也有不需要花费金币的影像），这些影片包括加命方法、超级过关技巧、隐藏路线和星星金币的取得方法等，其中各种隐藏道具的取得方法视频可以帮助你将游戏完美。超级过关技巧最值得一看，单人或多人合作模式下的操作技巧非常精彩，不容错过！

单人游戏和多人合作 SINGLE MODE AND MULTIPLAYER

本作最大的变化自然是加入了 4 人合作同时过关的系统，多位玩家同时控制屏幕中的多名角色为玩家带来系列前所未有的合作过关乐趣。玩家间的互动比较丰富，可以踩踏同伴（无伤害）跳到高处，举起同伴帮助其过关，带着下方的角色一起飞翔，配合杀敌，同时下砸产生全屏攻击效果等等。多人游戏时，顶出的道具数量是等于游戏角色数量的。

进入游戏前可以选择参加人数，进入游戏后也可以在世界地图上按暂停键选择 ADD/DROP PLAERS 让其他玩家加入。1P 控制马里奥，其他玩家在路易、黄蘑菇仔和蓝蘑菇仔中选择自己的角色，不许有重复的角色。每个角色的生命都是分开计算的，在一个存档下，不会因为玩家的突然加入或退出改变该角色的命数。

合作时，玩家死亡后会进入悬浮在空中的泡泡里，并慢慢飘向仍旧在关卡中闯荡的玩家，晃动手柄可以加快泡泡的飘荡速度，当仍旧活着的玩家碰触到同伴的泡泡后，泡泡就会破裂，刚才死去的角色便会重新回到游戏中。

当一个玩家的全部生命都耗光后，就无法出现在泡泡中，也就是说无法重新回到进行的关卡中，需要等完成该关卡回到大地图后，增加一次接关计数，并重新获得 5 条命，参加下一关的游戏。如果所有玩家都进入泡泡中，没有活蹦乱跳的人能够碰触泡泡救其他人出来的话则判定关卡失败，退回到世界地图，重新选择关卡进行游戏。

如果在一个关卡中，所有角色的生命都耗光（单人模式中就是玩家控制角色的生命耗光），那么游戏失败，选择继续游戏的话，玩家储备的道具数量将归零，蘑菇房子会重新出现。这是游戏中最悲惨的事情，一定要尽量避免，所以一个人游戏的时候，要想办法将生命值加到死也死不完的地步；多人游戏时要确保在剩最后一个角色时，要让他有两条命以上，最后死了还有一条命回到大地图，其他角色也复活到 5 命，这样才不会导致 GAME OVER 的悲剧！

多角色同时进行游戏虽然非常欢乐，但是玩家间的接触也会让一些困难的跳跃关卡增加难度，本来就小的平台很难容下 4 个人，玩家间碰撞时的弹跳动作也会影响玩家的操作，在配合并不默契的时候，玩家之间都是阻碍关系，如果想找些乐子，可以 4 人同乐，如果单纯想要通过关卡的话，2 人同时游戏是比较好的配置，因为这样相互之间的阻碍较小，互相配合、帮助也比较容易，而且还不会因为一个人的小失误而导致闯关失败。

【提示】

自动进入泡泡

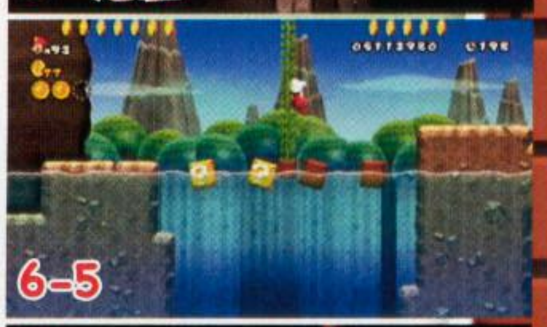
玩家可以在多人模式中按 A 主动进入泡泡状态（金币争夺模式无效）。这不算死亡，在没有把握经过一段较难的场景时，可以将艰巨的任务交给其他玩家。

检查点、过关、隐藏路线 CHECKPOINT,FLAG AND SECRETS

前八个世界中的大部分关卡中都有检查点（CHECKPOINT），他们是关卡中间部分的一支小旗子，旗子上的图案是库巴，碰到旗子后，普通马里奥和迷你马里奥都可以变成超级马里奥，旗子图案变成角色对应的图案（不过这个图案无所谓）。下面的闯关中，如果不幸所有还有生命的玩家进入泡泡中，从大地图继续选择该关进入就可以从检查点继续游戏。

关卡的尽头都是一面旗子（除了 BOSS 关卡），普通的尽头是黑色库巴旗帜，隐藏路线的尽头是红色旗帜。拥有隐藏路线的关卡见下表，也可以在提示影像处获得相关信息。

关卡序号	开启关卡	进入方法
World 1–3	到第五世界的加农炮	骑着耀西或拥有竹蜻蜓，在一个 L 型红色管子处取得第三枚星星金币，取得第三个金币前，往回走，左侧的这块土地内有隐藏道路，在隐藏道路入口前向上跳，能到达屏幕最上的画面外通道，一直向右走进入隐藏的水管内
World 2–4	第二世界城堡	要拥有竹蜻蜓，关卡终点前，飞过高处石块围绕的区域，钻上管道到达
World 2–6	到第五世界的加农炮	要拥有竹蜻蜓，关卡终点前的垂直红色管道，倒立在天空中，需要飞起来按上钻进去
World 3– 鬼屋	到第六世界的加农炮	在通过一连串沟壑后来到有绳子的房间，跳到第一个平台上，不要跳到下一个平台，落下到下方石头地面，进门后一路前行
World 3–4	World 3–5	第一次进行 3–4 必然会到达“隐藏出口”的红色旗子过关，之后在完成 3–5 之后在世界地图踩下红色开关，再次进入 3–4，如图位置踩着红色小砖块滑行进入管道到达“普通出口”。
World 3–5	直接到上方蘑菇房子	踩下红色开关后进入 3–5，不要进入通往普通出口的绿色管道，依靠红色小砖块进入红色管道
World 4– 要塞	到第六世界的加农炮	在第一组箱子随着转动轨道落下时，左边墙壁有隐藏管道
World 4– 鬼屋	金色蘑菇房子	取得第三个星星金币后，等一个活动的地面降下去后露出进入隐藏路线的门
World 5– 鬼屋	到第八世界的加农炮	在经过一串来回传送的门到达第四个向右的红箭头标牌处，举起一块亮光方块下来从此处向左走就可以到隐藏区域找到隐藏门
World 6–5	直接到达第六世界城堡	在一处有 4 个问号砖块悬浮在水上的区域，在中间两个砖块的中间有一个隐藏砖块，可以顶出上天藤
World 6–6	直接到达第六世界城堡	在乘坐竹筏法潜行时，前两个投火的乌龟附近的上层有一个垂直的红管道
World 7– 要塞	World 7–6	乘坐可控倾斜平台上升途中，在右边倒数第二个伸出的棕色板子上向右跑可以进入隐藏的管道
World 7– 鬼屋	World 7–5	在第二个拳击幽灵处，将他引过来砸碎墙壁出现隐藏门
World 8–2	World 8–7	取得第二个星星金币后，进入如图位置左侧的隐藏区域再进绿色管道



其他游戏模式 OTHER MODES

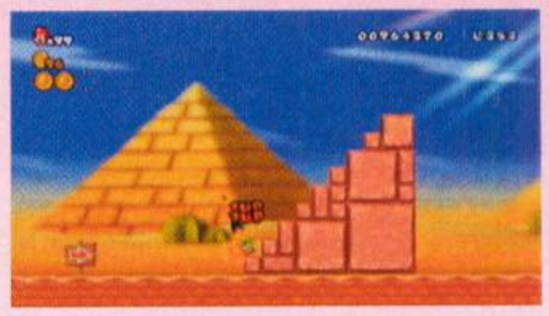
存档菜单可以选择 Free-for-All（自由模式）或 Coin Battle（金币抢夺模式），前者玩家可以自由游玩已经通过的关卡，后者之间要在不同的关卡中争夺金币，最后的输赢标准是金币的数量多少。抢夺金币的模式也非常有趣，是多人对战的欢乐来源。

BOSS 战 第八章的 BOSS 战要第二次对付乘坐飞行器的小库巴，需要等待他投下的炸弹快爆炸时跳起下砸将炸弹弹起来炸到 BOSS 造成伤害。

隐藏要素 SECRETS

加命 1-Up

加命总是令人高兴的事情，因为“没人儿”之后的 GAME OVER 是令人沮丧的事情，本作中的加人规则有很多。



1. 每次积累到 100 个小金币便加一命，当前关卡中的所有角色各加一个人，所以死去的玩家可以借此复活。

2. 取得场景中的绿色蘑菇，俗称加人蘑，只给吃到蘑菇的玩家加命。有些加人蘑在问号砖块中，有些则在隐藏的砖块中。

3. 在过关拉旗子时跳过旗子的高度就可以给自己加一命。

4. 通过蘑菇房间的迷你游戏加命。

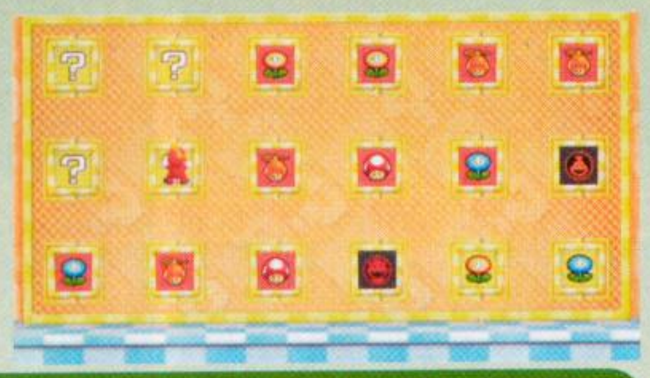
5. 救助失散的蘑菇人。

6. 耀西吃 10 个苹果加一命。

7. 一个攻击动作连续杀死敌人，取得的分数逐渐增加，分数达到 8000 之后每再杀死一名敌人就会增加一命。一个攻击动作包括：扔出去的一个乌龟壳之类的投掷道具连续击倒敌人；取得无敌星，在无敌状态下连续杀死敌人；在角色不落地的前提下连续攻击敌人。通过第二、三个规则，我们可以找到快速加命的方法。第二个规则没有太多好说，那就是聚集超多的敌人，然后取得无敌星，杀死所有敌人。第三个规则“不落地攻击敌人得分到上限后加命”的方法值得深究：当一长串酷力宝排着队在你面前时，你跳起来踩到第一个，接着弹跳的力量不落地连续踩死他们，便可以获得很高的连击得分，不过不会有无限的排队酷力宝等着你→踢乌龟壳可以得分→踢乌龟壳后马里奥会弹起来→踢出的乌龟壳碰到墙壁会反弹回来→弹起的马里奥再次踩到弹回来的乌龟壳然后再踢出龟壳就达成了连击→重复这个过程一段时间就开始加命。根据这个思路，我们便可以找一个阶梯状的地形→过关前的阶梯高台就是好地方了→一只慢慢从上面爬下来的活乌龟（World 2–3 过关前是最好的选择）→当其爬到里自己所占阶梯之间相差一格的时候，找准那必须要精确到 0.1 秒的瞬间轻点跳跃小跳起来如果可以踩中下到紧挨着你刚才站位的上方台阶的乌龟，那么就差不多成功→不要动任何按键，弹跳起来的马里奥应该会踢中乌龟壳→乌龟壳撞倒阶梯的垂直面并反弹→又被弹跳后落下的马里奥踩停→马里奥踩停时弹跳起来→落下时又踢出龟壳……无限循环，没有落地，一直击中敌人得分，一直到加命。这是系列都拥有的技巧。需要注意的是，游戏中，玩家的马里奥要求是超级马里奥状态（吃了蘑菇的大个状态），普通马里奥有时踩几下就偏离位置，无法继续。以上，需要把握时机的方法还是需要较高的操作技巧的，这里有一种简单的实现方法：使用火马里奥（冰、企鹅、竹蜻蜓等状态的马里奥都可以）→踩踏一只乌龟→抱着龟壳到阶梯前，一直按方向键碰触到阶梯的最靠里的位置→等待乌龟快要钻出壳的时机→钻出壳的瞬间会对马里奥造成伤害，变成没有超能力的大个的超级马里奥，在这个造成伤害的瞬间按小跳→龟壳被放在上面一级台阶上，头伸出来张望，准备复活→刚才在瞬间跳起的马里奥踩中乌龟→之后便开始循环刚才提到的过程。使用火马里奥的原因是受到伤害后仍旧能保持大个超级马里奥的状态。有了这个方法，玩家就可以轻松达到最高的 99 命。另外一种高级技巧，在 SUPER SKILL 提示影片中有表现，3 个骑着耀西的玩家将第四个玩家（影片中是路易）含在嘴中前进，遇到敌人时吐出路易并让路易消灭掉敌人，在其落地之前再让另外一个耀西吃掉路易，这是观赏性极强的演示！

蘑菇房子 MUSHROOM HOUSE

游戏中一共有 3 种蘑菇房，进入后开始迷你游戏，完成迷你游戏后蘑菇房子会消失。蘑菇房子分为三种。



1. 绿色的“加农炮 1–Up”：进入一个大炮，调整方向后按 A 发射，在空中到几个标志就加几命。

2. 红色的“配对迷你游戏”：玩家控制角色爬上铁丝网，按 A 敲击转板翻转，如果达成相同的道具图标，就获得相应道具，如果出现两个小库巴或两个大库巴，则该迷你游戏结束。多人游戏时，玩家按顺序翻板块，带点状圆环标记的玩家才可以去翻板块。

3. 金色的“星星奖励”：进入后就是一个装着道具的宝箱。

出现蘑菇房子的方法有 3 种：主线流程中完成一些关卡后会出现蘑菇房子；完成主线流程，所有的蘑菇房子就将重新出现；在流程中，一些完成过的关卡会随机出现解救蘑菇仔的小任务，关卡圆形图标上方有一个蘑菇仔的图标，进入这种特殊关卡，在关卡开始不久的某处，顶开砖块就会出现蘑菇仔（也可以依靠蘑菇仔的哭声判断其隐藏的位置），靠近他按住 1 晃动手柄将他举起来，带着他拽下旗子过关可以直接加命，并且根据拽旗子时关卡剩余时间的个位数让相应颜色的蘑菇房子重新出现在地图上，时间个位数字与房子的对应关系如右表。

秒数个位	
0、1、2、3	绿色
4、5、6、7	红色
8、9	金色

星星金币 Star Coin

游戏中一共有 231 个星星金币，每个关卡中都有固定的 3 个星星金币，取得后并安全通过检查点或完成关卡，就能计入你的收藏之中，记得取得关卡后要记录哦！再次进入关卡时，取得过的星星金币会呈现半透明的灰色。

231 个星星金币的收集工作可谓游戏的一大乐趣所在。有些星星金币在很容易找的位置，只要正常进行关卡就不会错过，一些星星金币则非常隐蔽，需要用到一些特殊的技巧才可以取得。最常用的就是各种跳跃技巧了，不过本作中的竹蜻蜓非常强大，大部分难以取得的金币在有了飞行能力后都迎刃而解。还有需要配合相应的变身才能取得的星星金币，比如需要用到迷你马里奥才能进入的细管道；需要迷你马里奥水上漂的能力，加速跑过水面，并在水面尽头跳到墙壁上，三角跳取得较高的金币；上方有 3 个不停出乌鸦的管道口，飞行的乌鸦堵住通往金币的道路，使用冰马里奥将敌人冻住，当做踏脚石跳到上方取得金币；进入管道下的区域内取得；隐藏在活动的场景后面；隐藏在隐藏区域内，比如土地有一个隐藏的小入口，有些可以根据边缘的样式看出。星星金币在关卡中的顺序和左上角的顺序是对应的，这样，根据未取得的金币排序，可以大致确定所在区域，之后重点搜查。

231 颗星星实在要占据太多页数，鉴于篇幅原因，只能请玩家自食其力了。碧奇公主城堡的提示影像会包含很多难以取得的金币的取得方法，在世界地图菜单按“+”打开菜单可以查看自己在所有关卡中获得的星星金币数量，耐心寻找旅程中漏掉的星星金币，胜利并不遥远。

红圈和红金币 RED RING AND RED COINS

场景中会有红色的椭圆，跳过圆圈，将场景中会出现 8 个红色金币，一段时间后金币会消失，消失前取得全部的 8 个金币会有道具从天而降。

开启第九世界 WORLD 9

在完成主线流程后会开启第九世界，第九世界有 8 个关卡，每个关卡对应前面的一个世界，收集齐每个单独的世界中的所有金币可以开启第九世界中对应的一个关卡。

文 雷电 美编 NINA

注：本文以X360版为基础撰写

主线流程通关时间：15小时以内

攻略透解 GUIDE THROUGH

《刺客信条》已经成为育碧的当家花旦，一代取得了极大的商业成功，但是单调的任务系统也受到了不少质疑的声音。如今，系列第二作华丽登场，场景转移到美丽的意大利，改进的引擎在画面细节方面更加优秀，同屏人数达到让人惊讶的程度，而任务系统也有了长足进步，丰富的任务种类将游戏的主题“自由奔跑、攀爬、刺杀、风景观光”发挥得淋漓尽致。游戏的剧情紧接前作，不过因为是围绕另一个刺客展开的一段新记忆，只要稍稍了解一代剧情即可在本作中找到乐趣。完成任务的方式并不复杂，只要按着地图和画面上的提示来做就能比较轻松地完成主线流程，所以本文的流程部分以剧情为主，包含了正篇流程的所有章节，在适当的地方，将部分情节进行了简化和修饰。因为撰写时间不太充裕，如有疏漏错误尽请来信（或E-mail）指出，希望本剧情攻略可以让您更好地体验本作的乐趣！

ASSASSIN'S CREED II

刺客信条II	Ubisoft	动作
多机种	Assassin's Creed II	美版
	2009年11月17日 1人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360	对应玩家年龄：18岁以上

系统解析

基础系统 BASIC SYSTEM

恶名昭著和隐匿 NOTORIETY AND INCOGNITO

屏幕左上角的角色图标外围的菱形槽就是恶名度，每次你做出犯罪行动就会增加恶名度，恶名度直接影响全城守卫的警惕程度：恶名为0时进入隐匿状态，隐匿状态下出现在守卫面前，只要不做违法行为或侵犯守卫，就不会引起守卫的注意；恶名度长满，角色图标变为红色的刺客徽章，你便成为恶名昭著的通缉犯。

降低恶名的方法有3种：

1.靠近通缉海报，按B揭掉，降低25%。

2.按Y花500块贿赂街上的传令官（Herald），降低50%。

3.刺杀官员，降低75%。

钱 MONEY

金钱在游戏中也有非常广泛的作用。除了购买道具、武器、护甲之外，可以升级装备、用钱雇佣NPC帮你完成任务、回血、贿赂传令官降低恶名、购买油画等等。

获得金钱的方法自然非常多：

1.完成任务。

2.寻找场景中的宝箱，靠近后B键提示为（LOOT），按住B键打开宝箱。可以在艺术商店购买藏宝图（TREASURE MAP），每个区域的藏宝图是分开的，需要分别在不同区域内的商店购买，取得后区域内所有的宝箱位置都会标记出来。

3.偷钱，从背后靠近市民，A键的提示会变为偷（STEAL），一般钱很少。不要被守卫发现，市民如果发现后会愤怒地反击。

4.货船，调查威尼斯和码头小镇的一些货船可以得到钱，和宝箱类似。

5.按住B键搜查死尸，除了钱还有可能有补给道具。

6.经营Villa小镇，游戏进行到第三章可以改建小镇，每过20分钟就可以得到可观的收入。

7.追小偷，在城市里偶然会遇到小偷，追上他们刺杀或者按B推到在地都可以取得他们偷的钱，一般有几百块。

护甲和武器 ARMOR AND WEAPON

护甲有两种属性：生命（HEALTH）和耐久度（RESISTANCE）。生命提供给主角额外的生命值，从而增加主角的生命值上限；每次受到伤害耐久度都会下降，当耐久度将为0时护甲破坏，通过该护甲增加的生命值上限也会下降到未装备前的水平，所以时常回到铁匠处修理护甲是非常必要的，选择全部修理（REPAIR ALL）比较方便。护甲分为护胫甲（GREAVE）、前臂铠甲（VAMBRACE）、胸甲（CHEST GUARD）、护肩（SPAULDER）四种，每种护甲又有4种等级，由低到高依次为LEATHER、HELMSCHMIED、METAL和MISSAGLIAS。

刺客的武器分为很多种，副武器（短剑等）、主武器（长剑、锤子等）、空手（UNARMED，可以装备铁拳套）、双袖剑（DOUBLE BLADE）和手枪（PISTAL，后期解开）。其中短剑、主武器和铁拳套都可以购买，它们有三种属性表现其性能：伤害（DAMAGE）、速度（SPEED）和DEFLECT（破防）。伤害为武器的攻击力；速度为挥舞该武器的快慢；破防表示该武器破坏敌人防御的能力，攻击防御中的敌人，他们会出现硬直，破防性能越高的武器命中防御中的敌人时，其硬直时间更长，这就直接影响是否可以发动“破防攻击（DEFLECT ATTACK）”，如果在敌人硬直时武器挥舞速度足够发动攻击，敌人就无法再次防御住攻击，这样就能命中敌人。

©Ubisoft. All Rights Reserved.

补给 SUPPLIES

按住 RB 可以选择武器或道具，携带数量中“/”后面的为在裁缝铺升级道具包后可以达到的数量。

名称	英文	携带数量	用法
飞刀	THROWING KNIVES	10/15/20	一定距离内锁定敌人后按 X 投掷，初期敌人一发即可毙命，后期需要两发
毒	POISON	5/10/15	涂在袖剑上，目标被刺中后会失去理智，随意挥舞手中的武器，可以对周围的人造成伤害，一段时间后死亡
子弹	BULLETS	6	一定距离内锁定目标，按住 X 会有瞄准线逐渐汇聚起来，汇聚时间越长越容易命中（成一条细线后再蓄力就没有作用了），因为速度慢，所以在杀人方面不如飞刀好用，但是手枪的重要用途是降低敌人的战斗气势（非常有效），可以让敌人更快地逃走
烟雾弹	SMOKE BOMBS	3	按 X 直接扔在脚下，较大范围内的敌人都会眩晕，暂时失去行动能力，有烟雾的时候敌人也无法顺利通过
药品	MEDICINE	5/10/15	按方向键左或者在 RB 选单中选中直接使用，满血时无法使用，一次回复 10 格血

观察点 VIEWPOINT

通过爬上特殊建筑的最高点按 Y 可以与祖辈刺客进行同步，这些地点被称为观察点（VIEWPOINT），未到达过的观察点上会有鹰盘旋。通过在观察点上进行同步，可以将区域内的地图显示出来，区域内的各种商店等地点也会标记出来。所有的观察点都可以进行信念之跳。

鹰眼 EAGLE VISION

按住 Y 键可以进入鹰眼状态，这个状态下所有静物都会变得颜色暗淡，没有威胁的人为蓝色，敌人为红色，重要的刺杀目标为金色。隐藏道具和机关也会显出特殊的颜色。

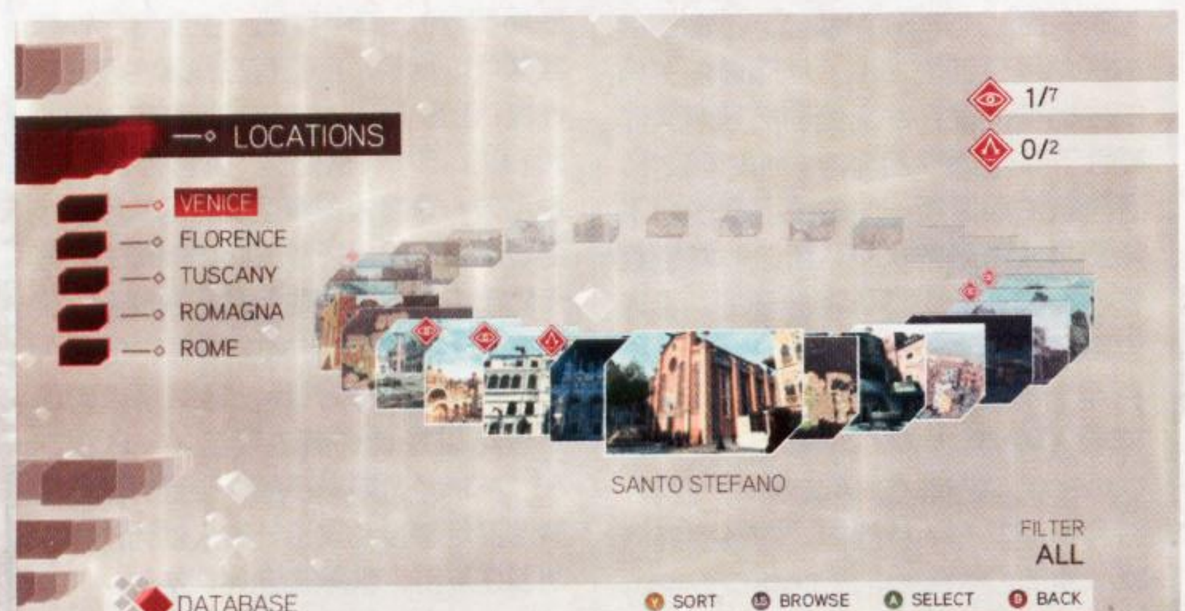
商店 SHOPS

游戏中有几种商店，分别提供不同的服务，靠近后按 Y 选购。升级 Villa 城相应的商店后在 Villa 内的商店购物可以打折。

名称	原名	用途
艺术商店	ART MERCHANT	购买油画和宝藏地图
裁缝铺	TAILOR	变更衣服的颜色（只有观赏作用）和升级补给包可携带的道具的最大数量
铁匠铺	BLACKSMITH	维修护甲；购买武器、护甲；补充飞刀、烟雾弹和子弹
快速旅行点	CARAVAN TRAVEL	花钱快速旅行到去过的地方，一些大城有多个可传送点
船坞	STAZIONE DEL TRAGHETTO	连接 ROMAGNA 和 VENICE 的船坞，需要特殊的通行证明才能乘船，除了第一次去威尼斯时必须坐船外，其他时候可以用快速旅行点代替

资料 INFORMATION

本作以剧情见长，各种人物、历史事典等资料自然不可缺少。暂停菜单中可以查看各种资料：DNA，查看任务、隐藏要素和支线任务达成率；CONSPIRATORS，阴谋团伙，角色之间的关系；DATABASE，资料库，各种文字、影像资料。



战斗和潜行 COMBAT AND SNEAKING

基本操作 BASIC CONTROL

游戏中的刺客是玩家躺在 Animus 试验床上唤醒的祖先的记忆，控制（实际是回忆）DNA 记忆中的角色的行动按照一定的按键映射完成：

头部	Y	装备道具的手	X
空手	B	腿	A

也就是说要看、要想就按 Y；要抓敌人或扒住 / 松开平台边缘就按 B（按住 A 跑时会自动抓）；攻击就按 X（因为可以装备拳套，空手战斗也算装备了武器）；要跳就按 A。

使动作多样化的方法是区分高调（HIGH PROFILE）和低调（LOW PROFILE）。按住 RT 进入高调状态，所有动作更加引人注目，但是行动迅速；松开 RT，也就是普通状态下，是低调状态，低调动作不引人注目，但是速度很慢。不同的状态下，根据主角所处地方不同，按键的动作也不同，会在屏幕右上角显示出来。

基本行动操作介绍

行动	英文	操作
互动	INTERACT	X、Y 或者 B 键会在特殊场合变更为互动键，包括打开机关、剧情中的 QTE 等
轻推	GENTLE PUSH	低调下按 B 键可以轻推周围的人给自己让出道路
挤	SHOVE	高调奔跑中按 B 键可以扒开人群挤过去
抓	GRAB	在 NPC 身边，未奔跑起来的状态下，按住 RT+B 可以抓起敌人，之后 Y 头撞、X 拳击、A 膝顶、B 投摔
扑倒	TACKLE	高姿态奔跑中靠近 NPC 按 B 可以扑倒目标，抓小偷很管用
捡起 / 丢掉尸体	PICK UP / DROP BODY	捡起、丢掉死尸，死尸被人看到会引起他人的警惕，可以及时搬到安全的地方
高速走动	FAST WALK	低调下按 A 推摇杆可以比平时走得更快一些，用来接近背对主角的敌人进行刺杀
搜查	LOOT	在宝箱、货船或敌人尸体上按住 B 可以搜查，搜查需要经过一段时间
疾跑 / 自由奔跑	SPRINT / FREE-RUN	按住 RT 的高调姿态下推左摇杆按住 A 进入自由奔跑，这时候会自动跨过路上的障碍，在平台边缘进行跳跃，这是游戏中最常用到的技巧
攀爬	CLIMB	按住 RT+A 并向墙壁奔跑，可以攀爬上墙壁，如果有突起物或边缘，就会自动用手扒住，这时候可以松开 RT，只推左摇杆就可进行攀爬
跳	JUMP	原地或未奔跑起来时，按住 RT 按 A 可以跳，攀爬过程中不推方向 RT+A 可以反身跳
下落	DROP	扒住墙壁上的突起时按 B 可以落下
重新扒住	GRASP	下落过程中按住 B，如果有能再次扒住的地方就会重新扒住墙壁，这是从高处落下的有效方法，可以先下落一段距离，然后按住 B 抓住较低位置的突起，之后可以安全着陆
攻击 / 射击	ATTACK/SHOOT	装备普通武器时按 X 就可以发动攻击
刺杀	ASSASSINATE	装备袖剑时靠近 NPC 就可以刺杀，根据主角和目标之间不同的身位会有不同的刺杀动作。低调刺杀如果没有人在很近范围内是不会被发现的，不会增加恶名度；高调刺杀目标，周围有守卫就会被发现，不论是否被发现都会增加恶名度。在隐藏地点、边缘和空中接近敌人时，都可以按 LT 锁定目标后发动特殊的刺杀（需要流程进行到一定阶段）
信念之跳	LEAP OF FAITH	站在建筑顶的边缘，当下方有草垛时，可以推前并按 RT+A 完成信念之跳，角色会直接落入草丛中，不会受到任何伤害
躲避	DODGE	战斗中 RT+A 可以躲避敌人的攻击（随流程进行学会），配合方向键可以做出左右方向的躲避，不按方向键默认向后跳躲避，躲避敌人后可以按 X 进行还击，当普通的反击不怎么奏效时，可以选择躲避后还击
踏步	STRAFE	战斗中，按住 LT+A 可以侧移踏步，通过积极变换自己的位置寻找进攻机会（随流程进行学会）。可以按住 LT 锁定，这样才能更方便地做出快速踏步动作，否则在点按 LT 进入锁定状态后，再按住 LT 准备按 A 踏步时就解除锁定了
撒钱	THROW MONEY	按住 RB 装备钱后，按 X 键可以撒钱，一次 10 块，会引来路人，一些贪财的守卫也会离开岗位

攀爬和跳跃 CLIMB AND JUMP

攀爬和跳跃是游戏的主题，游戏中，刺客之所以是刺客，就是因为他可以如履平地般在墙壁和房顶高速移动。本作的攀爬操作并不复杂，简单来说按住 RT+A 一路奔跑即可，选择路线则是玩家最需要注意的环节。按住 RT 就可以跨过普通的低矮障碍物，但是不会进行跳跃，按住 RT+A 进入自由奔跑状态，在任何平台的边缘主角都会用力跳起。

从地面面向墙壁按住 RT+A 推方向走墙时，可以在走墙过程中推左摇杆左右方向并按 A 向两侧跳跃，在一些狭窄的落脚点站立时，为了扒住左右两边较

高的物体，会用到这个技巧，这是第一作中就有的动作，但是游戏中并没有明确提示，也没有教学，流程中有必须用到此技巧才能通过的地方。

游戏初期，扒住墙壁上的突起时，按住 RT 推左摇杆左右并按 A 可以向左右跳起，不推摇杆直接按 RT+A 可以翻身跳起，但是无法向上跳起。随着流程进行到威尼斯，在那里主角会学会这个扒住边缘向上跳起的动作——按住 RT 推左摇杆上并按 A，跳起来的过程中按 B 可以扒住更高处的突起，这样可以达到一些以前无法达到的地方。

战斗 COMBAT

本作的战斗并不复杂，直接按 X 键的普通攻击并不好用，很难命中敌人。反击是最长用的技巧，但是后期敌人血量太多，直接反击很难成功，所以利用空手缴械、躲避后还击之类的战术非常奏效。袖剑的反击是一击必杀，但是袖剑反击的判定时间非常短，不容易掌握，熟练后可以使用。当有同伴在周围帮助自己战斗时会轻松不少，并不是说同伴会帮你耗费敌人的血，而是当同伴吸引敌人注意时，换上袖剑绕到敌人背后按 X 可以直接发动刺杀。雇佣佣兵，指挥他们去分散目标的注意力，自己不会被发现，之后穿梭在战斗的人群中，用低调刺杀将敌人逐一杀死，非常有效。

NPC 有一项隐藏的气势（Morale）数值，在战斗中杀死他们的同伴或对其进行攻击或特殊攻击后，会降低他们的气势，当气势值降低到 0 时，他们就会放弃战斗，仓皇逃跑。

攻击动作	操作	作用
锁定	LT	按一下 LT 为锁定角色正前方的敌人，再按一下为取消锁定。锁定的敌人头顶会有 5 个菱形小方块组成的图标，每一个菱形方块代表 20% 血量。
攻击	X	装备各种武器时，X 键都是攻击。长按 X 键会有一些特殊攻击，有节奏地连按 X 可以发动连续攻击，适时的按键可以连接地更好，剑刃划出的线条会显示蓝色；不适时的连续按键会划出红色
防御	RT	锁定敌人后按住 RT 可以进行防御，防御中可以发动多种动作
投掷	抓住后按 B	抓住敌人后按 B 投掷，可以推摇杆控制投掷的方向，将敌人摔倒在地时，装备了武器的话，可以直接上前按 X 追击
反击	RT+X	在被敌人的攻击命中前的瞬间按住 RT 按 X 可以发动反击，最恰当的反击时机发动反击有更高几率一击必杀敌人，如果在敌人生命值很高的情况下，会防御住我方的反击，但是防御住反击也是会费血的
嘲讽	Y	战斗中面对敌人按 Y 可以嘲讽敌人，敌人会更快地出招。这是一种战术手段，嘲讽后敌人马上攻击的规律可以用来反击
逃走	–	战斗中按 LT 解除锁定，按住 RT+A 推左摇杆就可以逃跑，甚至脱离战斗
缴械	–	空手时，当敌人攻击命中前的瞬间按住 RT 按 X 可以缴械敌人，对于装备重武器和厚铠甲的敌人缴械比普通进攻有效得多，取得敌人武器后可以轻松搞定他们

长按 X 的特殊攻击（需要在 Villa 训练场学习）

名称	原名	作用
长柄武器	LONG WEAPON	比如长矛等武器，按住 X 可以蓄力，松开后发动挥扫攻击（SWEEP ATTACK），攻击敌人的腿部，可以直接将其扫倒。
双手持武器	TWO-HANDED WEAPON	使用巨剑、斧子等需要双手持的武器时可以按住 X 发动猛力砸击（SMASH ATTACK），敌人无法防御，而且伤害极大，如果 X 键蓄力时间超长，甚至可以直接将敌人手中的武器震掉
远程武器	RANGED WEAPON	装备飞刀时，按住 X 键可以向面前的多个目标同时丢出飞镖，一次结束所有人的性命，X 键蓄力时间越长可以命中的目标越多。

警惕槽和雷达 SSI AND RADAR

与恶名系统紧密相连的就是潜行系统了。每个角色都有自己的警惕槽(SSI，箭头形状)，如果不是匿名状态，太靠近守卫就会引起他们的警惕。守卫刚开始提起警惕时并不会追踪你，会在原地观察，黄色条逐渐填充警惕槽；黄色条长满后进入警戒状态，开始搜查刺客并开始填充第二条红色进攻条；进攻条杖芒后进入战斗状态（雷达红色）。如果是侵犯守卫之类的行动，会直接进入战斗状态。

警惕槽会根据守卫与刺客之间的距离改变增长、降低的速度，在引起守卫警惕时，可以快速跑出视野范围让警惕槽迅速降低。通过雷达边框的颜色可以判断当前的行进状态。

边框颜色	状态
白色	没有被守卫发现
红色	被守卫发现，进入战斗状态，并且守卫会一直追踪你
黄色	从战斗中跑出敌人视野后，敌人进入警戒状态，但是他们正在搜索
蓝色	进入藏身处躲避警戒状态中的敌人时
绿色	躲进藏身处

雷达迷你地图上的小圆圈代表了该区域内守卫的状态，进入战斗后，依靠逃跑从守卫视野内离开时进入警戒状态（黄），会以守卫所在位置为圆心出现一个黄色圆形，这是其警戒范围，如果你重新出现在守卫的警戒范围内，就又会进入战斗状态（红）。

战斗状态下进入藏身处也会被发现，警戒状态下可以躲进藏身处(Hidding Spot，蓝色小圆点)，守卫很有可能会在圆形警戒范围内用武器戳击藏身处搜查，所以一定要躲到警戒范围外的藏身处才安全，躲避一段时间，攻击状态结束后再出来。

地图中有一些警戒区域（RESTRICT AREA），这里的守卫非常警惕，所以一定要小心。

混入人群 BLEND

本作可以混入各种人群中，靠近超过 3 个人的一组 NPC，画面会有明显的数字化效果，这时就会进入混迹（BLEND）状态。这时候敌人的警惕会逐渐降低，如果之前未引起敌人警惕，就不会被敌人发现，战斗状态下是无法混入人群的。

通过混迹可以在市井中自由行动，很多不能被敌人发现的任务也需要使用混迹才可以通过。基本的方法就是混入固定不动的人群降低警惕；跟随固定线路移动的人群行走通过敌人把守的区域。

雇佣 HIRE

游戏中有三种可以雇佣的 NPC：妓女、小偷和雇佣兵，每次雇佣的费用都是 150 块，一次可以雇 1 组 NPC(4 个人)，被雇佣的 NPC 头顶有特殊标志。

雇佣新的 NPC 组会直接解除前一组的雇佣。雇佣 NPC 后，单按 Y 键可以改变 NPC 的跟踪状态：跟踪（FOLLOW）、原地待命（STOP）。锁定守卫后，按 Y 可以利用 NPC 的特性分散敌人的注意力，妓女和小偷会让守卫离开原来的防守位置，佣兵会直接开战（也会离开原来的防守位置），并且无法发现主角（只要主角不用高调的招数招惹守卫），利用这个方法让守卫躲开堵住的道路，可以取得场景中的密码手卷或完成流程中需要通过指定地点的任务。混迹在雇佣的 NPC 中不会引起敌人的注意，其中妓女群的效果最佳。

隐藏要素和支线任务 SECRETS AND SIDE QUESTS

隐藏要素	原名	数量	备注
观察点	VIEWPOINT	66	上到特殊建筑顶端后按 Y 同步开启周围区域地图
密码手稿	CODEX PAGE	30	找到后带给达芬奇，每四个可以增加一格生命上限，刺杀重要目标后取得的手卷可以为达芬奇提供改造你使用的装备的设计图。因为最后一章必须全部找到才能将流程进行下去，所以推荐在游戏中遇到就收集起来。每个手稿都有守卫把守，必须杀死守卫或雇佣 NPC 将他们吸引走才能进去取得手稿，推荐分散注意力的方法
封印	SEAL	6	在 6 个刺客古墓（ASSASIN'S TOMB）中取得封印石盘后可以在 Villa 的圣堂内取得阿泰尔的服装
羽毛	FEATHER	100	象征着自由和和平的羽毛悬浮在各个城市的上空，取得后送到 Villa 城母亲旁边房间的箱子中
宝箱	TREASURE	330	每个宝箱中有一些钱，宝箱的地图可以在各地的艺术品商店购买
雕像	STATUETTE	8	Villa 城中有 8 个雕像
象形文字	GLYPH	20	每个城市的区域内都有象形文字，用鹰眼可以更明确地发现，普通状态下也可以看到，他们画在墙壁上，走到近前打开鹰眼等待一小段时间就会将文字传输给现代的同伴，需要解开一些谜题，比如用放大镜找出多幅画中的共同处（伊甸苹果）、旋转拼图、按谜语找出特殊部位等等。每解开一个象形文字可以得到一个几秒钟的视频，全部 20 个取得后，在 DATABASE 的 THE TRUTH 中按 X 键可以连起来查看所有视频，这是 16 号实验对象记忆中挖掘出的影像

因为篇幅问题不能在此放出全隐藏要素的收集攻略，其中羽毛和雕像在地图上没有标记标示，其他要素均可以在地图上清晰看到。雕像可以在鹰眼中比较容易地发现；羽毛则大多悬浮在城市建筑的房顶上。

游戏中很多支线任务，包括用拳头打败目标的 BEAT UP、在规定时间内经过所有路标光柱的赛跑（RACE）、从鸽笼接的刺客任务（ASSASSINATION）、送信任务（COURIER）。

TIPS 游戏中一共有 6 个意大利城市，都是现实中真实存在的：佛罗伦萨（Florence）、蒙戴莉桥尼（Monteriggioni，中世纪古老乡村）、托斯卡纳（Tuscany）、弗利（Forli）、威尼斯（Venice）和罗马（Rome）。

全剧情流程攻略

序章

我是刺客一族的后裔，Abstergo 利用先进的科技在我身上进行试验，通过激活我身体中 DNA 内的记忆，寻找伊甸园的碎片。我叫 Desmond Miles，这是我的故事。

我醒来，Lucy 开门让我跟她来到试验台前，在他们发现 Lucy 的所作所为前，我们最多有 10 分钟，没有时间废话，她让我躺倒试验台上——Animus，激发我 DNA 中记忆的试验台。我是第 17 号试验对象，仪器寻找到我和 16 号之间有联系的记忆，找到了。

意大利，母亲用力将一个健康的孩子生出，顺产，带着鲜血的男孩。一个中年男人急匆匆推门赶来："对不起，我是不是来晚了？我在银行耽误了时间。"他看到健康的男孩，从护士手中接过来，他温柔地安慰疲惫的母亲。父亲，他叫 Giovanni。

"你是 Auditore 家族的传人，一个战士。"

我动了动我的四肢，然后是第一声啼哭，父亲开心地笑了："多么健康的男孩！你的名字是佛罗伦萨之鹰（Ezio Auditore de Firenze）！"

Lucy 将我唤醒，顾不上头晕，我们必须赶快逃出这里，Lucy 伸手敏捷地打到几个守卫，更多的守卫马上就会赶来。一路跟着 Lucy 穿过巨大的办公室，里面有无数的 Animus。

"他们用这么多试验台做什么？"我忍不住边跑边问。

"你现在还是给我闭上嘴……请……"她一定极度紧张，因为她知道 Abstergo 的残忍。在紧闭的电梯门前，Lucy 之前的门卡无法使用，而我竟然可以发动鹰眼，看到键盘上有指纹的 4 个按键，组合了几种搭配，门成功打开了。电梯中我问 Ezio 是怎么回事，她说 Abstergo 的首领 Vidic 和圣殿武士都不是最可怕，还有更难对付的事情在我们面前！当然，迫在眉睫的是一群守卫，我和 Lucy 将他们全部击倒。赶到 Lucy 的车前，她让我钻进后备箱。

一路颠簸，我来到一个工厂内。从后备箱出来，我不忘抱怨一句："一个人在黑暗的后备箱里撞来撞去，我爱死这感觉了。"

Lucy 说 Abstergo 从阿泰尔的记忆中已经找到伊甸园碎片的位置，连接的是另外一个刺客，而我们快要在这场战斗中彻底失败，我们的人在慢慢被害，而我要被训练成一名战士，虽然我不擅长打架，但是 Lucy 说有 Animus 的帮助，凭借我的 DNA，一定可以在数日内完成数年的训练，而他们带我来并非仅仅是要将我训练成一名刺客，之后还有更多，不过她说现在还不是告诉我的时候。我爽快地答应，而她非常惊喜，她本以为要费尽口舌，还为能否说服我加入他们而担心，她还以一个温暖的拥抱。

Lucy 见到她的同伴，他们 7 年未曾相逢。Shuan 负责收集、创建信息库，从刁钻的脾气和话语中很容易看出他并不是一个容易结交的朋友。Rebecca 负责操作 Animus，也就是将由她照顾我。自我介绍后，我们马上开工。Lucy 将从 Abstergo 带出来的记忆核心交给 Rebecca，这会起到相当大的作用。Lucy 解释了我能发动鹰眼的原因——Bleeding Effect——Animus 上的试验激活了我 DNA 中祖先的记忆，身体掌握了技巧，我现在已经是一名刺客，接下来的一切将让我成为更好的刺客。

记忆片段 1 SEQUENCE 1 无知是福 1476 年 IGNORANCE IS BLISS

男孩间的战争

BOYS WILL BE BOYS

意大利，佛罗伦萨（Florence），我是正逢青年的帅气男人。Vieri de'Pazzi 诽谤我的家族，我带领着我的人，要干掉这个败类。高唱战歌，Vieri 适时出现，话不投机，他丢出一颗石头，正中我的嘴唇，鲜血涌出，接着就是一场大混战，中途哥哥 Federico 出现，帮助我一同清理这批混蛋（哥哥出现后的战斗失败也没有关系）。打跑 Vieri 之后，在哥哥的见意下，从躺在地上的敌人身上搜出 200 块（靠近后按住 B）后准备去看看医生。

瞧瞧人家！

YOU SHOULD SEE THE OTHER GUY

跟着哥哥到医生那里看了看我脸上的伤，哥哥说这张漂亮脸是我身上惟一有价值的东西。

兄弟间的竞赛

SIBLING RIVALRY

和哥哥赛跑谁先到达教堂顶，不能靠老哥太近，否则他会一拳把我揍倒在地上。选择和他不一样的更近一些的路，我轻松取胜。到达教堂顶后，跟着哥哥爬上塔楼最顶端。

"我们过得是很好的生活。"哥哥说。

"恩，是最棒的生活。"

"希望就这样下去，永远。"兄弟二人站在高处眺望美丽的佛罗伦萨，我的家。然而我们当时并没有留意，天空阴云密布。

幽会

NIGHTCAP

回家之前，我要先去见见我的女人

Cristina Vespucci。在塔顶的第一个观望点同步之后信念之跳，直接跃入草堆。Vieri 的人在四处寻找我，不能被他们抓到，在草丛中等他们分散开，到 Cristina 楼下叫她打开窗户，然后爬了上去。我拥吻我的美人，然后吹熄烛灯。

天色大亮，Cristina 的父亲上楼叫她起床准备见导师，然后传进耳朵的就是她父亲的骂声。

信童

PAPERBOY

一路躲过他父亲的手下，回到自家门前，迎接我的又是我自己的父亲的一通训斥——打架，夜不归宿，他说我的行为已经让他……让他回想起他年轻时候的欢乐日子。我长长地出了一口气。父亲让我将他的亲笔书信信送到 Lorenzo de'Medici 那里。信中向 Lorenzo 举报了一些人的犯罪行为，包括 Pazzi 家族的 Francesco，他们的目标是 Lorenzo，现在父亲已经让执法官收押了 Francesco。然而 Lorenzo 出访他城，明日才能归来，我回去告诉我的父亲。Uberto 来我的家中拜访父亲，他说 Francesco 既然已经进了监狱，就不足为患了。父亲说我的母亲和妹妹找我有事，我就这样先告辞了。

痛打负心人

BEAT A CHEAT

妹妹 Cloudia 的男朋友 Duccio 背着她与其他女人快活，我去揍了他一顿，这是他应得的教训。

弟弟的秘密

PETRUCCIO'S SECRET

我的小弟身体不好，我却看到他溜下床在外面玩，为了哄他回去，我要在他被父母发现前取回他要的 3 支羽毛。

家族的朋友

FRIEND OF THE FAMILY

帮助母亲 Maria 去家族的朋友达芬奇那儿取点儿东西。路上，母亲告诉我还是不要和 Vieri 打架，他也承受了家族里的很多压力，他的父亲——虽然并不算善良的人，但无论如何也不像杀人凶手，而现在证据在我的父亲那里，正义与真相定会大白于天下。和母亲到达芬奇家，她很欣赏达芬奇的才华，而对我则有更多的希望。我说自己也有自己的爱好。她讽刺我："呃，那爱好希望不是你身体的饥渴使然。"抱起一箱画（按 B），我们三人漫步回家。

特殊邮件

SPECIAL DELIVERY

父亲让我送两封信给他的同事，并在鸽笼中取回另一封信。收信人神色紧张，并让我告诉父亲今晚动身。什么动身？我还没弄明白，那人就跑了。

囚鸟

JAILBIRD

当我回到家中，父亲竟然被人带到监狱去了，母亲和妹妹还在家，母亲在反抗时受了惊吓。让母亲和妹妹跟随女仆人去她姐姐家避一下，我去见我的父亲。我也要处处小心，因为我和父亲一样，现在都是整个城市的敌人。从旁边的房顶到市政厅的房顶，进入警戒区，小心行事，因为没有武器，所以不要惊动守卫，等他们转身后悄悄到上层。爬最后高高的塔楼时如果被发现也不要紧，一直向上爬到顶就能摆脱战斗状态，之后到光柱指向的父亲的牢房，他似乎早已预知到这样的事情会发生。他让我回家找到

暗门，拿走里面的所有东西，然后带着那里的一封信去找 Uberto。

传家之宝

FAMILY HEIRLOOM

回到家中，开启鹰眼找到暗门，进去后打开箱子，我看到的是一套刺客的服装、一只袖剑、一封信。我将信带到 Uberto 那里，他收下信说文件中都是有利于父亲的证据，明天一早就会公之于众，他们都会被无罪释放的，我相信了他，说话间，我看到他背后有一个衣着华丽的男人从房间中匆匆走过。

最后一人

LAST MAN STANDING

来到宣判地点，我听到的不是无罪释放的判决，而是 Uberto 指控父亲和我的兄弟们叛国罪的情景。父亲昨天给 Uberto 的文件被他私藏起来，父亲大声喊着："你才是叛徒，你和他们是一伙的，我们一定会……" Uberto 下令，我的父亲和兄弟脚下的踏板落下。我看到自己的家人被冠上莫须有的罪名被处以绞刑，不顾一切地冲向这个叛徒。穿着金色铠甲的守卫将我的剑击飞，我看到昨天收父亲信的一个男人，他说："逃！"

记忆片段 2 SEQUENCE 2 出逃计划 1476 年 ESCAPE PLANS

适应

FITTING IN

女仆找到我，让我去她家中见母亲。女仆的姐姐 Paola 是一个妓女，我感谢她所做的一切。她让我冷静一下，冲动只会让自己陷入更大的危险之中，她虽然不能教会我如何战斗，但是可以教会我如何生存。跟着 Paola 学会如何混迹于人群之中以及偷窃的技巧之后，她要为你配置一件暗杀武器，说着她将你父亲的袖剑还给你，刚刚明明在自己身上的袖剑…… "就如我刚才教你的那样从你那里取来的。"她笑着说。剑已经破损，

无法继续使用，Paola 让我去找达芬奇帮忙修复武器。

卷起袖子

ACE UP MY SLEEVE

来到达芬奇的工作室，他说此装备非常精致，并破解了记载着密码的羊皮纸手稿得到了原设计方案，修好了武器。达芬奇拿出菜刀，要剁掉主角的中指，这是使用袖剑工具必须要付出的代价。我思考片刻，将中指伸出置于桌面之上，达芬奇的菜刀在空中挥下……应声落在桌角之上。"我是逗你玩的，以前为了出剑是需要砍掉中指的，但是经过我的改造已经不再需要这么残忍的奉献了！"达芬奇坏笑着说道。之后达芬奇告诉我再找到手稿就来交给他，应该会派上用场。

试验了一下宛如新的一般的袖剑，利刃伸缩自如。咚咚的敲门声打断了我们的谈话，达芬奇被皇室的审查官带走了，审查官说有人看到达芬奇与我在一起，厮打他让他交代我的下落。慢慢走到敌人背后暗杀他，抱起敌人的尸体跟着达芬奇到房中指定的地点放下，这里堆积着不少尸体，不过达芬奇可不是什么疯子谋杀犯，这些是官方送来的死囚犯的尸体，给达芬奇做研究用。

法官、陪审团和行刑者

JUDGE,JURY,EXECUTIONER

到 Santa Croce 的艺术展上找 Uberto 复仇。Lorenzo 和 Uberto 之间产生了矛盾，都是权力之争。不要被发现，跟踪 Uberto，混迹在人群中进入艺术展所在的小区内，靠近 Uberto 后上前刺杀他，并取得了 Uberto 的信。

低调行事

LAYING LOW

再次见到 Paola，她告诉我如何降低自己的恶名。回去见妹妹 Claudia，她还不知道父亲和兄弟已经被害死，她泣不成声。我将他搂在怀中，轻声安慰她。失去亲人的伤痛自然难以平复。但如今要集中全部精神，找一个安全的地方躲

过整个家族的灾难，去邻城 Villa 投奔伯父。

再会

ARRIVEDERCI

要护送 Maria 和 Claudia 离开佛罗伦萨到 Monteriggioni（Villa Auditore）。依靠混迹、撒钱到达目的地，雇佣妓女吸引堵住路口的守卫，我们安全逃出了佛罗伦萨城。在原野间赶路，一路上妹妹都在问着各种各样的问题："我们要怎么办？他们会怎么对待我们的房子？"

"我不知道。"我又如何知道这些？

"他们……会将父亲和兄弟入土埋葬吗？"

我停下脚步，低头说："会的。"脑海中闪过父亲和兄弟被实行绞刑的画面……

记忆片段 3 SEQUENCE 3 愿死者灵魂安息 1476 年 –1478 年 REQUIESCAT IN PACE

护航

ROADSIDE ASSISTANCE

护送 Maria 和 Claudia 到 Monteriggioni。路上遇到 Vieri，他再次把刀尖指向我，他的手下冲过来。我正面与之交锋。干掉他的几个小兄弟后，他让所有人冲过来。单凭双手和袖剑，我还是很难对付这么多的敌人。正在这时，箭从远方射向敌人，我们的援军到来，一个大叔带领他的手下及时赶到，接过他丢过来的长剑，我们合力击退了 Vieri 的人。

安全之后，伯父张开双臂，用意大利口音朗朗上口地喊出："It's a-me, Mario！（是我，马里奥！）"

温暖的家

CASA DOLCE CASA(HOME SWEET HOME)

与马里奥一同逛逛 Villa Auditore。伯父的祖辈建造了 Villa 城，它已经有 200 年的历史，在我的记忆中，Villa Auditore 和佛罗伦萨是敌对关系，但伯父说历史就是这样的，今年是敌对，明年就是友邦，这样的拉锯从未停止。我告诉马里奥发生的一切，伯父告诉我父亲并不只是一个普通的银行家，伯父会帮我找到一切的缘由。

熟能生巧

PRACTICE MAKES PERFECT

跟马里奥学习新的战斗技巧，踏步、反击、嘲讽、脱离战斗（LT 锁定敌人进入战斗后，再按 LT 解除锁定，按住 RT 奔跑开回避战斗），最后和马里奥亲自过招并打败他。训练完成后，伯父转身离开，他的手下人告诉我 Vieri 一直在骚扰 Villa 城。到伯父的书房，他已经带人去讨伐 Vieri 了。实际上，Vieri 并不只是一个爱玩的小青年，他是佛罗伦萨第二大银行家族——Pazzi 的最年轻的成员，他肆意浪费家族的财产，并且争强好胜，掌控了赌船、赛马等多种赌博行业，当然，是用欺诈手段进行垄断的不正当行

径，假如有哪个人凭借好运赢了一场，那么 Vieri 一定会在自己家宴请胜者，当然，这会是胜者最后的晚餐。

上楼来到姐姐和母亲所在的房间，母亲跪在床前对着羽毛祈祷，她已经很久没有说话。以后找到羽毛可以拿到这间房中放倒侧室的盒子里；找到雕像可以放到城堡外围的基座上；在城堡前的圆形训练场前和人对话可以进入战斗训练。

轮回

WHAT GOES AROUND

我要帮助马里奥和他的手下刺杀 Vieri。从 Villa 城赶出来，骑马狂奔（按 A 或 B 都可以骑上去，摇杆移动，按住 RT 加速移动，RT+A 疾奔）到 Tuscany 城。马里奥和他的人已经准备就绪。跟着马里奥到城下，他给我新的武器飞刀，利用飞刀杀死房顶的敌人后下来打开门让马里奥和他的手下进城。在城中，我看到 Vieri 和 Uberto 串通在一起，他们

TIPS 游戏中提到了 4 个家族，偏向正义一方的有主角 Ezio、Mario 的 Auditore 家族、Lorenzo 的 Medici 家族；偏向邪恶一方的有 Vieri、Francesco、Jocobo 的 Pazzi 家族、Emilio、Siolvio、Marco 的 Barbarigo 家族；罪魁祸首是 Rodrigo Borgia，Pazzi 和 Barbarigo 家族都是受他指使。这样敌对关系一目了然。

的目标就是马里奥。Uberto 转身离开后，Vieri 和其手下与我们展开战斗。刺杀 Vieri，当他倒在地上，我已经进入狂怒的状态，用匕首连续戳着他的胸膛，但这让我感到愈加愤怒。伯父上前讲着要善待死者的道理，我渐渐平息自己的怒火，这才是刺客应有的心情。

我并没有得到更多的信息。马里奥递给我一封 Uberto 的信，Uberto 本是 Auditore 一家的挚友，他在外人面前一直公正的象征，当佛罗伦萨的统治者 Medici（美第奇）家族和我的父亲成为他的威胁时，Uberto 便心生歹计，在他忏悔的信中如是说：

记下这些文字只为有朝一日你能了解我为何将 Giovanni 定为叛徒并判处死刑。因历史只为政治和贪婪所撰写，不是憎恨让我如此，而是恐惧。当 Medici 家族占据我们所拥有的一切之后，我发现自己心底的巨大恐惧。为了你，为了我们的孩子，也为了未来。当一个男人走上歧途就没有任何希望可言了。他们给我钱、土地和官职，从我这里得到我曾经的同僚的名单。这就是我如何背叛我最亲近的朋友。在当时看来，以我的角度，我只能如此，即使现在回头看去，我仍旧见不到其他的路……

从 Tuscany 回到 Villa 城，马里奥正在和他的手下庆祝，他毫不掩饰地将最大的功劳安在我的身上——Vieri 死去后，Tuscany 便安分下来，从此 Villa 的人民可以过得更轻松了。

计划突变

A CHANGE OF PLANS

了解 Villa 城，揭开藏在城中的密码手稿（Codex Page）的秘密。先到城堡顶巡视，获得 4 个手稿的位置，全部取得后，回到城堡内见 Claudia，伯父让她开始工作，筹备钱修缮整个 Villa 城，与旁边的建筑师对话，他说花钱升级城市的建筑后，会有更多的游客前来，从而挣取资金，可以有不错的收入。之后在游戏中每过 20 分钟都可以从盒子（Chest）中得到 Villa 的收入，这将是今后重要的资金来源。跟随马里奥通过书架的暗门来到秘密的圣殿内，里面是历史上从威胁中拯救人类的伟大刺客的雕像，其中就有阿泰尔的雕像和盔甲，马里奥说盔甲被锁在里面，只有找到 6 个古墓中的封印石板（SEAL）才可以解开封印取得阿泰尔的盔甲。

记忆片段 4 SEQUENCE 4 Pazzi 家族的阴谋 1478 年 THE PAZZI CONSPIRACY

以身作则

PRACTICE WHAT YOU PREACH

两年过去了，重回佛罗伦萨见到达芬奇，通过破解之前获得的手稿学会了新的刺杀技巧，到达指定地点使用木偶练习。从高处落下刺杀下方的目标（Air），扒住边缘刺杀平台上的目标（Ledge），躲在草堆里刺杀旁边的目标并拉入草堆（Hidden Place），回去找达芬奇，完成任务获得双袖剑和金属挡板，这样可以一次暗杀两个目标，而且有了挡板，也可以在装备袖剑时防御敌人的攻击了。

猎狐

FOX HUNT

从达芬奇口中得知 FOX 的地点，在 Mercato Vecchio 附近的绿色区域内开启鹰眼找到 FOX（金色目标）。靠近他时一个小偷将我的钱袋偷走并开始拼命逃跑，当然不能让他跑了！以我的身手，轻松将其扑倒在地，正要痛揍他一顿时，一个名为 Volpe 的线人出现，他阻止了我挥到空中的拳头。他告诉我黄昏时刻 Pazzi 家的圣殿骑士们将会有一场秘密议会，我要去听听他们密谋些什么。

在那儿见

SEE YOU THERE

跟着 Volpe 在规定时间内跑到目标光柱处，Francesco de'Pazzi 会在傍晚与其同伙会面，要想接近就要通过地下墓穴。

古墓的秘密

NOVELLA'S SECRET

只能通过 Santa Maria Novella 的古墓才能到达圣殿骑士的议会地点。从密门进入地下墓穴，搬动墙壁上闪光的机关放下石块打开铁门通过。来到圆形的深井一般的房间中，打开两个机关后前进的通路敞开。守卫分散后通过断裂的半截石柱扒住墙壁上突起的砖块，刺杀两个敌人后搬动机关交换两块方石的上下位置。爬上去，在升起的方石上向左跳，搬动机关后下面的金属大门打开。消灭下方三个敌人后进入下一个房间，追随逃跑的守卫到圆形大厅再消灭一波敌人，正好赶上会议进行。Francesco 和罗马来的 Rodrigo Borgia 共同商议着在大弥撒时刺杀 Lorenzo 的计划，那之后 Borgia 将带领 Pazzi 家族成为佛罗伦萨新的统治者。

推开石棺得到第一个石板封印。

披着羊皮的狼

WOLVES IN SHEEP'S CLOTHING

从墓穴出来见到 Volpe 并告诉他这些消息，我们必须阻止这次的大混乱，阻止谋反者杀害 Medici 家族。来到弥撒的广场，Lorenzo 和他家族的人悉数到场。Pazzi 家的 Francesco 冲出来先刺死了 Lorenzo 的弟弟，然后举剑面对 Lorenzo："Medici 家族

的所有人都将死在我的剑下！"我自然不能让他得逞，混战中保护 Lorenzo 并杀死所有敌人后逃到安全地点。

再见，Francesco

FAREWELL FRANCESCO

下一个目标就是刺杀 Francesco 了。从把守森严的哨塔一侧潜入，在 Palazzo della Signoria 的房顶上见到 Francesco，靠近他后，他会跳到大街上逃跑。如果按上来的路原路返回比较慢，可以选择爬上最高处使用信念之跳直接落到街面上。追上目标并将其扑倒并刺杀。当 Pazzi 家族的首领 Jacopo 在街上向民众宣扬着其口中虚伪的自由时，我将 Francesco 的尸体吊在绳子一端丢下城头，Jacopo 无法掩饰自己的惊慌。

记忆片段 5 SEQUENCE 5 末央 1478 年 LOOSE ENDS

千真万确

FOUR TO THE FLOOR

见到 Lorenzo，他说："6 岁时，是 Auditore 家族救了我和我的母亲，从此我们两个家族结交。我为无法挽救你的父亲和哥哥感到深深的歉意……"

"不，你也无能为力。是 Jacopo 陷害我的家族，他还派人刺杀您。"

"他和他的手下都逃跑了，他现在藏匿得很好，但是我知道他的同党的名字。"有了 Lorenzo 的情报，Pazzi 家族的阴谋集团正式被揭露，这是一个以 Jacopo 为首的 5 人集团，他们中有银行家、神父，甚至比萨城的大主教，他们是我的刺杀目标。Lorenzo 之前从死去的 Francesco 那里找到一张手稿，那莽撞的男人已经不再需要它，Lorenzo 将之送给我。

毒刃

A BLADE WITH BITE

找达芬奇破解 Francesco 的手稿，得到毒刃，用完后可以找医生添加毒药。

回避的战略

EVASIVE MANEUVERS

回到 Villa 城，与伯父学习躲避（DODGE，按 RT+A 躲避敌人攻击）和空手接白刃的缴械技巧（DISARM，空手时 RT+X 的可以夺取敌人的武器）。

完成训练后快速移动到 TUSCANY–SAN GIMIGNANO。城中有 4 个任务开启地点，分别有一个线人告诉你 Jacopo 手下 4 人的位置，任务完成顺序不限。

街头公告员

TOWN CRIER

在 San Gimignano 最高的塔顶刺杀 Antonio Maffei。目标所在高塔之上，直接爬上不去，需要借助其南边的房顶才能到达上方。

欢乐时光

COME OUT AND PLAY

刺杀 Bernardo Baroncelli。

与世隔绝之地

BEHIND CLOSED DOORS

帮助马里奥的佣兵杀死 Francesco Salviati，敌人比较多，指派佣兵攻击。从围墙外房子的屋顶跳入城内打开大门让佣兵进入城里，杀死目标完成任务。

披上斗篷未必就是修士

THE COWL DOES NOT MAKE THE MONK

渗入教堂杀死 Stefano da Bagnone，接任务后得到新道具烟雾弹，利用烟雾弹可以让大批敌人暂时失去行动能力，在刺杀和逃跑时都非常好用。刺杀任务难度较高，敌人非常密集，需要开启鹰眼才能看出隐藏在僧侣群中的守卫，要在目标躲进庇护所前刺杀他。

有友如此，夫复何求

WITH FRIENDS LIKE THESE

下面要尾随 Jacopo 到圣殿骑士的议会场所，然后刺杀他。鹰眼下金色的目标就是 Jacopo，发现他后，其头顶会出现蓝色小箭头。跟踪过程中，如果距离太远，会有提示在 25 秒倒计时内拉近距离，否则任务失败；被他发现的话也会任务失败。地面的守卫太多，很容易被发现，在房顶跟踪目标是最好的选择，以后的跟踪任务也如此行事，当然要注意用飞刀消灭房顶的守卫。当 Jacopo 进入议会地点后，从左侧石墙躲开守卫视线继续前进，在场景内不要乱动，稍等片刻 Rodrigo Borgia 会出现在 Jacopo 面前，并派人杀了这个对其忠心耿耿的老人。Borgia 的手下也已经将我重重包围，两个守卫分别按住我的双手，袖剑正好派上用场，看准时机 QTE 按 X 刺杀两个守卫后先不顾其他人的追踪跑到中间红点处彻底了结奄奄一息的 Jacopo，之后使用烟雾弹逃跑。从 Jacopo 那里得知他们与一个名为 Emilio Barbarigo 的威尼斯男人有着脱不开的关系。

记忆片段 6 SEQUENCE 6 行程忐忑

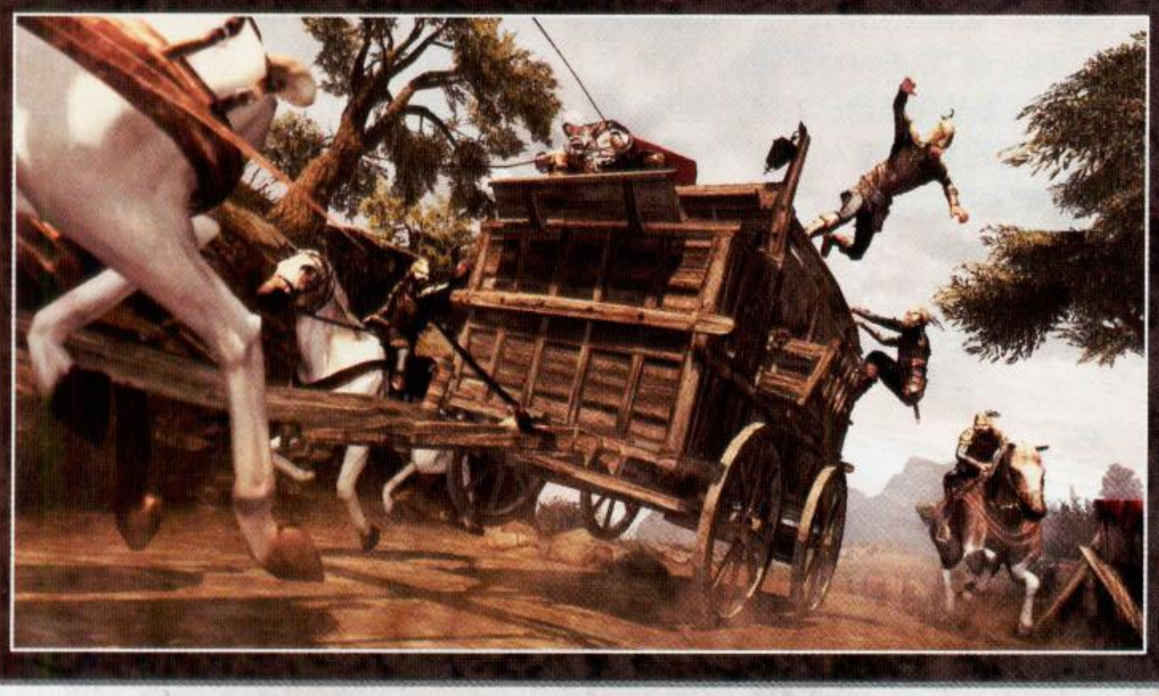
1480 年 –1481 年

ROCKY ROAD

驾车出行

ROAD TRIP

与 Lorenzo 谈话后获得 Medici 的斗篷，系统会直接给你穿上。想换斗篷的话，在暂停菜单的 IVENTORY 内的 OUTFITS 内选择。在佛罗伦萨带着这个斗篷可以让你的恶名保持在 0，但是如果你做任何违法乱纪的事情守卫还是会管的（上房顶也不行）。去找达芬奇，路人告诉我他要搬家到威尼斯，而且已经动身，我也要去威尼斯寻找 Emilio，便沿路到 THE MOUNTAINS 追上了正在修理自己的马车的达芬奇，帮他抬起篷车的时候看到了车内的道具，达芬奇充满神秘地对我说："我想我已经找到让人飞到天空中去的方法了！"



度假

ROMAGNA HOLIDAY

开着达芬奇的马车到威尼斯去，路上有敌人冲出来阻挠，他们会爬上车厢攻击，屏幕左侧是马车的耐久度，要保证不减到 0。只能控制马车左右转向，通过左右摇晃马车让敌人失去平衡摔下去，后期会有敌人投下火焰，躲避火焰避免受伤。开过一段时间，我将缰绳还给达芬奇，敌人追杀的是我，并非无辜的艺术家和他的马车，我独自跳下来面对大批敌人。扔下一颗烟雾弹跑到目标地点，终于摆脱了敌人来到了码头小镇 Forli。来到船前找到达芬奇，结果因为我没有通行证，所以暂时无法搭乘到威尼斯去的船。

水岸奏鸣曲

TUTTI A BORDO

美丽的伯爵夫人 Caterina Sforza 被困在水中央，我要将她救出来的话，通行证肯定不成问题。先跳上小船，在船桨处按 B 便可以控制小船了，有节奏地按住、松开 B 键划桨可以达到最快的速度，到伯爵夫人处救下她，再送她到岸边。她万分感激我，说我空闲时如果再到 Forli 来，她定会报答我。在船上，我看着渐渐远去的小镇和伯爵夫人，达芬奇打灭了我的幻想："别想入非非了，她是 Forli 领主的妻子，她的危险程度和她的美丽程度成正比！"

"不过那也正是我喜欢的类型啊！"我靠在船上仰望天空。

我，Desmond Miles，被人从沉沉的思绪中唤醒。从 Animus 上坐起来，看到熟悉又陌生的白制服和女人脸上的粉底口红，我才意识到自己已经回到现代。他们说我在 DNA 的记忆中停留了太长时间，必须要放松一段时间，否则会产生幻像或分不清现实等严重的后遗症。经过长时间身临其境的刺客经历，我的肉体内的某些东西被唤醒了。Abstergo 的人找到我们藏身的实验室只是时间早晚的问题，为了预防他们的侵袭，我们要启动仓库的防御系统，跟着 Lucy 到厂房内，开关在上层，正好是试试我的能力的时候。果然还有一丝古代士兵战斗的幻象出现在我眼前，不过幻象没有持续到 30 秒时间——按照 Lucy 的说法："幻象持续时间不到 30 秒就还没有什么问题，这症状会慢慢消失的。"我也希望如此。利用 Ezio 的技巧，我可以轻松地在仓库的箱子、管子和走廊间攀爬，一共有 4 个闪着红光的开关需要打开，2 个在上层，2 个在下层。Lucy 看到我的变化非常欣慰。我问及为何改为追踪 Ezio 这个线索，而不是继续追踪阿泰尔，Lucy 说一切都和 16 号实验者有关，16 号在 DNA 的记忆中迷失了自己，最终死去，通过他得到的信息与意大利联系在了一起，那就是新的线索。

开启了全部防御措施后，我跟着 Lucy 穿过走廊，然而一切都变得不对劲，我眼前一片漆黑，暗蓝色的身影晃动，我看到一个披着大披风的女人——那应该是一个女人的身影。接着是头疼，再之后属于现代的钢筋水泥统统褪去，眼前是 Acre 城堡（阿克里，《刺客信条》一代的场景），而我竟然进入了阿泰尔的记忆片段！没有在试验台上却回到了 DNA 的记忆中，我希望这只是一场噩梦而已。鹰眼下，前方的黄色目标在奔跑，我追上前去，她进入城角的高塔，门在她身后关上，借助一侧的扶手向塔上跳跃，之后到中间的小阳台上，这里需要站在阳台一侧的围墙按住 RT+A 爬墙，攀爬到最高点之后推左摇杆正对中间挂灯的木头柱的方向并按 A 跳才能踩到木头上。爬到顶端见到女刺客（她名为 Maria，是 PSP 版《刺客信条 血族》中的角色），两人相拥亲吻。夜幕将要褪去，阿泰尔从塔顶纵身跳下，留下女刺客一人躺在草垛中，而我的视角竟然没有跟着阿泰尔离开，而是转到 Maria 的肚子里……终于从"噩梦"中醒来，回到实验室，Shaun 不忘挖苦我昏过去耽误了进程。重新躺到 Animus 上……

记忆片段 7 SEQUENCE 7 威尼斯的商人

1481 年 –1485 年

THE MERCHANT OF VENICE

热烈欢迎

BENVENUTO

跟随 Alvise 在威尼斯转一圈，美丽的教堂和古老的钟楼让水城威尼斯气宇非凡，来到威尼斯最有权势的商人 Emilio Barbarigo 的哥特式宫殿前，Alvise 说近看会更漂亮，但是当前社会形式不好，Emilio 作为商人工会的领导人，滥用职权欺压其他小商贩，想要垄断整个威尼斯的经济。

无法避免的伤疤

THAT'S GONNA LEAVE A MARK

就在这时，一群人便冲进了 Emilio 的宫殿，一个朴素打扮的年轻女人试图从墙壁爬上去，守卫毫不吝啬地将箭射向她。女人右腿中箭后重重摔在地上，拥有相同敌人的人就是朋友，我自然不会坐视不管。她说自己叫 Rosa，一瘸一拐地奔向河边，我一路上帮她清理围过来的敌人。这个顽强且有些粗鲁的女人一路上咒骂着该死的一切，她不容我问起问题，这不是谈话的时间。在半路上，她腿伤实在太重，我抱起她来到河边的小船旁，Rosa 的同伴 Ugo 将她放在小船上，Ugo 划船，我在岸边依靠墙壁伸出的木棍和贴着河岸的狭窄平台前行，击倒试图射杀他两人的守卫。到达他们的住所，Ugo 叫来 Antonio，我将她抱起来，放在院子中的工作台上。Antonio 看看她腿上的伤："贯穿腿肚了，需要先清理一下伤口周围……"

"快给我弄出来！别磨蹭了！"Rosa 一直保持着自己的愤怒。Antonio 折断箭羽，拉住箭头拽出，我帮他捂住伤口（QTE）。Rosa 被送去包扎，嘴中仍旧不断吐出脏字。男人只是轻轻地摇头，从未还嘴顶撞，他说："这是我的软肋，Ezio。"他知道我的名字，看来我的名声已经飘扬过河传到威尼斯城了。

积木

BUILDING BLOCKS

再次推开 Antonio 的门，他说："先喝一杯 Coffee 吧？"我问："什么是 Coffee？"他说："是'咖啡'，一个商人带来送给我的。"说着递给我一个杯子。我接过来尝了一口："要我说，这有些苦。

TIPS Rodrigo Borgia 是教皇亚历山大四世（Pope Alexander Ⅳ），游戏中的很多角色都是历史上实实在在存在过的人，只是改变了一下他们的生平，融入到游戏中，真正的生平可以在 DATABASE 中查看。游戏剧情纯属虚构，如有雷同，都是假的。

应该加些糖才对！”（1480 年的咖啡 ^_^）

“咖啡时间就到这儿吧……”说着他走到模型前，“我们对宫殿的进攻失败，Emilio 肯定会加强对宫殿防守和对整个区域的制压。我们虽然没有共同的动机，但是我们有共同的目标。”共识很容易达成，我帮他重整战力，到时候一起进攻。

攘内

CLEANING HOUSE

寻找并杀死 3 个叛徒。

东施效颦

MONKEY SEE,MONKEY DO

学习 Rosa 的攀爬跳跃的新技巧（CLIMB LEAP）。这样可以扒在垂直墙壁上的突起处按住 RT+A 向上跳，跳起后按住 B 可以抓住上方的横条。

迅雷不及掩耳

BY LEAPS AND BOUNDS

使用刚学会的 CLIMB LEAP 以最快速度爬到塔顶。

脱狱

BREAKOUT

Rosa 在上次的袭击中逃了出来，而其他人则不那么幸运了。在 Ugo 的提议下，我要从 Emilio 手中救小偷们出来。一共 3 波，都有重兵把守。可以想办法引开他们，也可以直接全都杀死，周围没人时打开牢房门，每波都有 4 个人，至少要将其中一个安全送到 Ugo 处，送完一波才能去解救另外一波，可以选择走房顶的路线。

人靠衣装马靠鞍

CLOTHES MAKE THE MAN

从 Emilio 的守卫手中偷来护甲（共 3 处），然后偷一条船送到 Ugo 处。

势在必行

EVERYTHING MUST GO

在我的帮助下 Antonio 的势力已经恢复，可以开始反击 Emilio 了。我要先趁着夜色将 Emilio 宫殿上层的弓箭手都悄无声息地消灭，之后 Antonio 会让手

下穿上偷来的敌方护甲伪装成守卫，替换掉这些弓箭手。到宫殿顶顺次消灭 5 个弓箭手，之前救出的小偷可以雇来分散守卫的注意力，Emilio 正在和 Carlo 谈话，Carlo 要他加强自己的保护措施，而 Emilio 觉得已经打败 Antonio 的手下就无需顾虑太多，Carlo 提醒他刺客——也就是我 Ezio——已经来到威尼斯，而他并不知道我已经在他身边可以清楚地听到他的声音了。之后 Carlo 离开，只剩下 Emilio 一人，从上层接近并刺杀他，Emilio 躺在我的怀中，还诉说着自己的一切行动都是为了“秩序”。之后所有的敌人都被 Antonio 布置的弓箭手消灭，他以最简单的方法——金钱——答谢我，除此之外，我需要 Carlo 的情报。

记忆片段 8 SEQUENCE 8 需求乃发明之母 1485 年 NECESSITY,MOTHER OF INVENTION

一丘之貉

BIRDS OF A FEATHER

尾随圣堂骑士到他们的议会地点并窃听内容。依旧是从房顶跟踪，到教堂的大院子内，在上层等待，三人见面后，Carlo 提醒同伴我的存在，他们之前的计划都要重新部署。继续跟随三人，他们与 Borgia 会面，并商讨刺杀总督（Doge）的阴谋，他们要在总督的食物中下毒毒死他。之前的 Pazzi 家族的失手让 Borgia 非常失望，他这次不希望 Carlo 再次失败。原来他们有如此的野心。

失败之后……

IF AT FIRST YOU DON'T SUCCEED

寻找潜入 Ducale 宫殿的路。到已经被 Antonio 等人占领的 Emilio 的宫殿内，Rosa 热情亲吻我的脸颊，而这次我可不是来玩的。给 Antonio 讲述了 Borgia 要暗杀总督的阴谋，他愤怒地嚷道：“他们竟然称我为罪犯！谁才是真正的高尚的贵族？我觉得我们——佣兵、小偷、妓女——才是，当那些所谓的贵族在上层社会尔虞我诈贪婪地扩张自己的势力、汲取更多钱财的时候，是我们在让整个社会运作！”是刺杀 Carlo 的时机了，和 Antonio 在其宫殿外侦查了几个地点之后，整个城堡守卫森严，他抱怨说：“没有进去的路啊……看来只有用飞的才行！”

飞行？那也许并非完全不可能的事情！

不入虎穴焉得虎子

NOTHING VENTURED,NOTHING GAINED

推开达芬奇的房门，我指着挂在房间中的飞行器问：“现在能用了吗？”

“哦，这只是一个雏形，”达芬奇还没来得及和我问好，很少见我如此开门见山，“还不确定。”

“你试验了吗？”

“当然没有……那需要一个人从塔顶乘着他飞下来，哪有那么疯狂的家伙？”

“莱昂纳多，我想你已经找到那个疯子啦！”我将双手抱在胸前，一副胸有成竹的样子。

站在高处，达芬奇对我——疯子飞行员——讲解飞行的要领，包括如何掌握平衡，通过向下压飞行器让气流托着自己上升，向上抬让自己下降。我充满信心地乘上飞行器，我真的飞了，在空中翱翔，

速度还不错，只是……我的高度一直在下降，我结结实实地撞上了墙壁……

“它确实飞了！”

“没错，但是永远也飞不到宫殿里！”在达芬奇的工作室，我摸着撞得晕乎乎的脑袋与他争论着。

“它不是为了飞行远距离而设计的……不过……如果能找到一个可以增加它在空中滞留时间的方法……”

Antonio 推门进来，我将天才艺术家、哲学家兼科学发明家的达芬奇介绍给他，还有他这个飞不了多远的“烂货”……“这不能怪机器！我的设计是没有问题的！”达芬奇挥舞着手中的设计图为自己的“杰作”辩护着，“是我的错……这没办法完成，我没有办法增加它持久飞行的能力，见鬼去吧！”他愤怒地把设计图丢进火里，而那轻飘飘的纸片在火焰上方借着热空气飘了起来。“太棒了！简直是天才！在它下面点火，热空气可以将它重新推上天！”

“一堆火又有什么用处？”我不解的问。

“当然不是一堆，而是一串！从这里一路连到 Ducale 宫殿！”

好的开始是成功的一半

WELL BEGUN IS HALF DONE

“我的人可以做到！”Antonio 发话了，“Ezio 清理路上的守卫，我派我的人到必要的地方点火！”消灭所有的目标是我的长项，轻松搞定。

罕见的飞行

INFREQUENT FLIER

下面就要驾驶达芬奇的飞行器飞到 Ducale 宫殿并刺杀 Carlo 了。乘上飞行器后先看下地图，大致了解火焰都在哪里之后比较容易成功。飞行途中按住 LT 锁定房顶的弓箭手飞过去，可以踢倒目标，但是过多瞄准敌人会影响路线的选择，因此踢一个解开成就／奖杯即可。飞到目标地点后，我跳下飞行器落在城堡上，失去飞行员的机器继续向前飞，撞倒了两个还不清楚状况的守卫之后，一头栽进水中。正在下棋的 Carlo 和总督听到响声，总督惊慌失措，而 Carlo 却完全不在意：“肯定是孩子们在玩烟火，不用管他们，该你走了。”他一心注意的只是如何暗杀总督。

不能被守卫发现，必须潜行过去刺杀 Carlo，直接向前，扒住边缘到尽头落下，沿着尖刺铁围栏下方的边缘爬到尽头，小心对面的守卫，按 RT+A 翻身跳到长方形金属平台上，来到光柱目标地点。

“不要喝酒！”我大声提醒总督。

“已经太晚了。”Carlo 看着总督将空空如也的杯子掉落在地上，他步步后退，开始逃跑。

“对不起了，总督，我已经尽力尝试。”我看着总督吐出一口鲜血，然后跳出窗户追杀 Carlo。他一边跑一边喊着：“刺客杀死了总督！刺客杀死了总督！”死到临头还不忘嫁祸于我，我将袖剑刺穿他的胸膛，看着他花白的胡子和满是皱纹的脸庞：“一个刺客死在另外一个刺客手中。”

“我们都是一样的，脑子中只有谋杀。”Carlo 说。

“不，我是为善杀人，为了更多人的幸福。”

总督指着 Carlo，充满怨恨地说出人生的最后一句话：“你竟然敢杀我！”同一句话，他重复了两次，然后倒在地上。所有人，除了地上的另外一具尸体外，应该都认为他指的是我。我仓皇逃走。

记忆片段 9 SEQUENCE 9 狂欢节

1486 年

CARNEVALE

知识就是力量

KNOWLEDGE IS POWER

“你竟然还活着！”这是达芬奇见到我的第一句话，“听说你杀了总督？”

“不，我试图救他，但是没有成功，而且所有人都认为是我干的，于是我成为了威尼斯的最高通缉犯……你有没有面具可以戴？”

“有，现在正好是狂欢节（基督教大斋节的前一天），大家都会戴上面具，没有人会注意到你！”

我将刺杀 Carlo 时得到的手稿交给他，这次不是袖剑的图纸，而是一种装在腕部的火器，而且它只有蜂鸟那么小，下面我就要试试这支袖剑的副武器了。达芬奇称他为……手枪（Pistol）！到达练习场，水对面立着 3 个靶子，锁定目标，按住 X 将瞄准线逐渐汇聚起来，汇聚时间越长命中几率越大，摧毁全部三个靶子任务完成。现在要对付的是新总督 Marco Barbarigo，达芬奇让我去见 Antonio，还有“Sister” Teodora。“是修女还是妓女们的大姐？”我心生疑惑。

不幸的姑娘

DAMSELS IN DISTRESS

Antonio 在妓女群中左拥右抱，开心得很。他看到带上面具的我笑出声来，并将我——他口中“威尼斯最有天赋的男人”——介绍给 Teodora，一个穿着修女服装的妓女，也是其他妓女的“妈妈”。我反讽他：“没想到你这方面的需求竟然是有信仰的！”这可有点儿惹恼了 Teodora，她严肃地讲述着人与信仰的关系，而就在这时，有人在房间后门刺杀了 Teodora 的一个女人后仓皇逃走，

她指着凶手远去的背影对我大声说：“是看看你到底有多大天赋的时候了！”

节日中的威尼斯异常美丽，数不清的彩旗悬挂在空中。敌人派来的刺客一味地奔跑，并威胁我每再靠近一步就杀死一个无辜的市民。1 个，2 个，3 个，我必须步步紧逼，我不能放他走，否则将来会是无法计数的死尸。

睿智的修女

NUN THE WISER

各种灾难总是伴随在我的身旁，我要早日结束这动乱的日子，而现在，一切的关键都在能否成功刺杀 Marco 身上。Teodora 说 Marco 会参加一个总督举办的高级舞会，但是只有佩戴黄金面具才能混进去，而每个面具上都有独一无二的编号，我们无法伪造它，不过她说还有一个办法。跟着 Antonio 和 Teodora 来到街上，我问起她——一个妓女——难道真的是修女？她回答我：“这有什么矛盾吗？我是修女，也是一名妓女。我们并不像更多的人那样只是将虔诚表现出来，我用我的思想，而不是我的身体去坚持自己的信仰。但是也没有教堂愿意收容我这样的女人做修女，于是我创建了属于自己的‘教堂’，在这里，我让男人更加坚强。”

说话间来到集市中央，舞台上，活跃的主持人讲述着游戏的规则，赢得四场比赛胜利的人可以得到最大的奖赏——黄金面具，每年只有这一个名额，让普通人也能参加总督最爱的舞会的名额！

丝缎争夺战

RIBBON ROUND-UP

狂欢节里，每个女人都会将丝缎（Ribbon）带在身上，比赛的要求是偷取最多的丝缎。在 5 分钟之内取得 25 个以上即可（每个人不止带一卷），小心不要被守卫抓到。

预备，跑！

AND THEY'RE OFF

要在 2 分钟内完成赛跑，沿途要经过 16 个光柱，不要遗漏，选择最短路线，时间非常紧。

夺旗战

CTF

在 1 对 1 的夺旗比赛中取胜。取得场景中的旗子（光标处）并成功带回自己的出发点获得一分，如果对方取得旗子，可以追上并夺回来（扑倒），先获得 3 分的一方取胜。路线比较简单，开始后直接从高楼向着目标跳下，费血也不要紧，因为这里肯定摔不死，起身后直奔旗子，取得旗子右转直接爬墙到楼顶，沿路返回起点即可得分。

欺诈之人从无羞耻之心

CHEATERS NEVER PROSPER

赤手空拳的战斗，战胜所有参赛选手取得最后的胜利。使用嘲讽加反击是最轻松的战术，先击倒几个杂鱼，Silvio 的手下 Dante 会上台比赛，然而打到了壮汉却逃不出小人的暗算。Silvio 塞钱给裁判，4 个全副武装的敌人冲进比武场，既然敌人已经兵刃相向，自己当然也不能吃亏，拔剑！完成了 4 项比赛，站在领奖台上，我的嘴唇又挂了彩。宣布结果时，Silvio 大声的咳嗽让裁判胆战心惊，最终，还是金钱让 Dante 这个失败者拿到了黄金面具。

大事件

HAVING A BLAST

“对不起，Ezio，我们没想到 Silvio 会使出如此下贱的手段。”Teodora 抱歉地说。这时候侦查的人前来报告消息，Dante 正带着面具穿过城市前往舞会，我要冲过去宰了这个畜生夺回面具，Antonio 冷静地阻止我：“你不能这样杀了他，当他们发现自己的人没有到达舞会现场必将心生疑惑，假如找到尸体的话更会取消舞会，我们就什么都没了！”Teodora 提议让她手下的妓女帮我偷回黄金面具。在绿色区域用鹰眼找到金色的目标 Dante，雇佣妓女并让他们分散 Dante 的注意力（LT 锁定 Dante 后按 Y）。从背后靠近 Dante 按 A 偷到面具，之后直奔目标舞会地点。我在门口换上黄金面具（自动更换），Teodora 告诉我 Marco 过在一会儿会在船上做演讲，开讲之前一定不能被守卫发现。雇佣妓女在场景内安全滞留 1 分钟等待演讲开始，雇佣一组妓女后缓慢靠近下一组，以补充用以伪装的人群数量。1 分钟后 Marco 开始演讲，顾不了太多，冲上去用袖剑刺穿他的胸膛。

“死亡来得太快，我还没有准备好。”这个刚刚当上总督的男人的哀怨尽显他的卑鄙和懦弱。

“很少有人能做好迎接死亡的准备。”

回到 Antonio 那儿，所有人都热烈欢迎我的归来，他们称我为威尼斯的救世主。

记忆片段 10 SEQUENCE 10 压倒性力量

1486 年

FORCE MAJEURE

牢狱中的战士

CAGED FIGHTER

在 Aononio 的宫殿会见了 Agostino Barbarigo，他是 Marco 的兄弟，但是这个稍胖的男人坦言不会犯兄弟那样的错误。我们明知 Barbarigo 家族的最后一人 Silvio 藏身于威尼斯军械库（Arsenale），但是想干掉他可不那么容易。我们需要组建一支更加强大的队伍才行，被关在监狱中的 Bartolomeo 是非常合适的人选，我要去救他出来。到绿色区域（同时也是警戒区）看到守卫把守的监狱后便确定下目标，从旁边雇佣一组小偷支开守卫，救出 Bartolomeo。

不放弃一个同伴

LEAVE NO MAN BEHIND

逃到 Bartolomeo 的房间外，他就迫不及待地大喊：“Bianca，我的 Bianca，她不要出什么事儿才好啊！”Bianca 一定是他心爱的女人吧。他冲进房间翻箱倒柜地寻找，当我还在纳闷为什么会用这样的寻找方法时，他就从桌子下面找出了她——一把漂亮的双手长剑——Bianca。向他说明我的来意，他非常愿意一起杀死 Silvio，但是要先去 Castello 区救出他的手下。

排兵布阵

ASSUME THE POSITION

重整队伍后，敌人仍旧人多势众。家族同伴被刺杀后，Silvio 做了最充分的准备保护自己，他将自己的手下分散开，安置在城市各个角落，不过如果开战，

分散的士兵重新聚集起来仍旧不容易取胜，将我们的佣兵布置在城内吸引住不同地区敌兵的注意力，才容易向目标下手。带领佣兵到 Bartolomeo 标记的 4 个地点杀死敌人，并让佣兵埋伏在目标地点等待进攻。

一箭双雕

TWO BIRDS,ONE BLADE

阵势排布好之后，到观望点等待 Bartolomeo 发出进攻的信号。天空中绽开漂亮的烟火，城中刀剑相撞的火花与夜晚的灯光混为一片。Bartolomeo 在市井中与 Dante 短兵相接，我过去帮助他，Dante 见势不妙转身逃跑，杀掉冲来的两个守卫后跟着 Bartolomeo 追上 Dante，使用重武器的 Dante 较难对付，在其攻

TIPS | 屋顶有鸟停留的地方可以大胆跑过去向前跳跃，这些鸟巢一样的地方是游戏中特意安排的提示。

击时躲避并还击才能奏效。Dante 已经无法抵挡我的下一次进攻时，Silvio 叫他快逃。要在 5 分钟内干掉两人，否则他们就会坐船逃跑，追踪并不困难，船上的战斗比较麻烦，地形窄，还没有同伴分散敌人的注意力，正面硬拼要多变换站位才能对 Dante 造成伤害，推荐先

刺杀 Silvio，然后消灭所有杂兵，最后再专心对付 Dante。两个人的尸体都躺在我面前，我才知道所有人都被骗了，Silvio 没打算做什么总督，也不要威尼斯的任何权利，他所做的一切只是为了分散我们的注意力，Barbarigo 家族和他们的首领 Borgia 真正的目的是赛普罗斯岛（这也是 PSP 版《刺客信条 血族》的舞台），这就是为什么他们要坐船出行的原因。Bartolomeo 感谢我所做的一切，正直的战士重新执掌了威尼斯的军队，这座美丽的水城终于有了属于自己的和平和宁静。然而我没有心情参与威尼斯人的庆典，我的下一个目的地非常明确。

记忆片段 11 SEQUENCE 11 另一个我 ALTER EGOS

1488 年

我独自坐在威尼斯河边的长椅上，一个人静静地思考。Rosa 走过来，轻拍我的肩膀："在想什么？怎么这么严肃？"

"今天是我的生日。从我的父亲和兄弟被害到现在，已经过去十年，这十年间我一直在刺杀与此事相关的人，现在终于接近罪魁祸首了，然而我不知道这一切到底是为了什么……"

"不要这么沮丧，Ezio，看这一片和平的景象，这些都是你的功劳！"Rosa 指指身旁安居乐业的人们，"那它就当生日礼物送给你吧！这是到赛普罗斯的船队的日志，他们明天就要入港了……"

我开心地笑了，她淘气地将小本子伸到我够不到的地方，逗得我手舞足蹈。这时候达芬奇来了，他和我说起重要的事情——从 Barbarigo 那里取得的密码手稿中隐约记载着密室（Vault）的事情，但是仅凭手稿无从得知实情。我想起自己的伯父马里奥很早就对我说过先知、预言和密室的事情，找到线索就能进入密室得到神秘的宝藏，回想起来，每一个刺杀的人手中都有一份手稿，敌人既然将记载密室的手稿视为珍宝，那么这一定也是他们的目标。

"伊甸园的碎片——当第二片碎片被带到悬浮的城市——先知便会出现——只有先知才能打开密室的门……"达芬奇重复着手稿中的内容，事情渐渐有了头绪，当初伯父告诉我这些的时候我还太年轻，根本没有仔细思考其中的联系，以为只是一个老人的胡思乱想。而现在想起来，他们杀害我的家人、Medici 家族和总督，一切都是为了手稿。

耐心之人

ALL THINGS COME TO HE WHO WAITS

从赛普罗斯回来的船停在港口，一个守卫抱着什么东西从船上下来，然后飞奔离开，要将货物送给 Borgia。我看到伯父马里奥也在一侧的角落露出头来，不过我还不知道他来这里做什么，现在跟踪运货的守卫是最要紧的事情，跟随他来到哨卡前，他在守卫的要求下重新打包货物。我只有 90 秒时间刺杀他并穿上他的衣服伪装成送货人，并且不能被任何守卫发现。从右侧的货物堆跳起，攀爬墙壁到顶端，躲开几个弓箭手的视线，从上空直接跳向目标。

联合作战

PLAY ALONG

穿上他的衣服，还挺合身，拾起旁边已经放入盒子的货物，在守卫的催促下紧紧跟在他身后，不能有任何一点儿差错，不要碰到路人引起他人注意，如果盒子掉了赶紧捡起来跟上前面的守卫。来到 Borgia 面前，我刺杀了周围的 3 个守卫（QTE）。我质问只身一人的 Borgia："先知在哪儿？这个盒子中有什么？你们的最终目的又是什么？"

"先知？我就是先知！"Borgia 如是说。

第一次与 Borgia 交手，没想到他还会两招。将他打至濒死，他会叫守卫出来并补满血，这时不用管 Borgia，消灭所有守卫后，伯父、Antonio、Bartolomeo、Volpe 等人都出现在我身旁，Borgia 也叫来了更多守卫。我盯住自己的杀父仇人 Borgia，一剑剑砍在他的身上，当他奄奄一息时，我准备上前彻底解决他，然而成功从我的指尖溜走，佯败的他将我推倒，然后转身仓皇

逃走。我起身要追时，忽然间，包括母亲、Paola 在内的所有人都出现在我面前……原来我身边的所有人都是刺客。现在还无需抓住 Borgia，我们已经得到伊甸园的苹果，神秘的先知并不存在，他们已经找到我，一个在他们的守护下慢慢成长的男人，一个由他们训练出来的最强的刺客。

漆黑的夜，刺客们站在独立的塔顶，我们重复着刺客的信条："一切皆为假象，所有行为都可行，潜伏在黑暗中。"

我已准备好成为真正的刺客，伯父拿起烧红的钳子在我的手上烙下刺客一族的印记，我之前认识的所有人，母亲、伯父、盗贼首领、妓女……他们每个人都能从高高的塔顶纵身跃下，这是信念之跳。

记忆链忽然中断，中间数年的记忆片段不知为何而破损，无法读取。再接下来的记忆片段中，时间已经退后了 10 年，Borgia 成为了罗马的教皇。通过汇集起来的信息，为了再次和 Animus 同步，我要找到全部的 30 张手稿（Codex Page），将他们拼接起来可以找到密室的方位。现在所有手稿都会标记在地图上，通过快速传送点到达过去的城全部找到后回到 Villa。找达芬奇破解密码手稿后，将它们全部放在密码墙上，终于再次和 DNA 中的记忆同步。

记忆片段 14 SEQUENCE 14 我来，我见，我征服 VENI,VIDI,VICI

1499 年

特殊标记

X MARKS THE SPOT

将 30 张手稿摆在密码墙壁的框架内，打开鹰眼，方向键选择方块，按 LT 或 RT 旋转，将线条拼成一张世界地图。把之前在港口从 Borgia 手中取得的"苹果"放到密码墙前方的石架上，激光射出，但是我们还缺最后一样东西，第二片伊甸碎片——罗马教皇的手杖。

祝你好运

IN BOCCA AL LUPO

最后的任务，渗入西斯廷教堂，刺杀已经成为教皇的 Rodrigo Borgia。来到罗马，借助箱子扒上墙壁伸出的木头，左行跳到空中悬挂的木板上，面向墙壁跳跃扒住墙壁上突出的砖块，扒住砖块向右跳攀上悬挂木板的木棍，之后再继续向上。城上只有一条路线，在不被守卫发现的状态下才能打开机关开门，可以潜行也可以杀死所有守卫。一直向前来到教徒聚集的走廊内，这里一旦被守卫发现就会任务失败，混进教徒群中，跟着移动的教徒在走廊中前进，逐一刺杀守卫。

来到教堂，Borgia 正在传教，从上层接近他，在悬挂的木板上一跃而下，将袖剑刺中这个充满野心的男人："我以为我的信念已经超越了'复仇'这个狭隘的意向，但是我确实等这一刻等了太久，失去了太多……安息吧……"

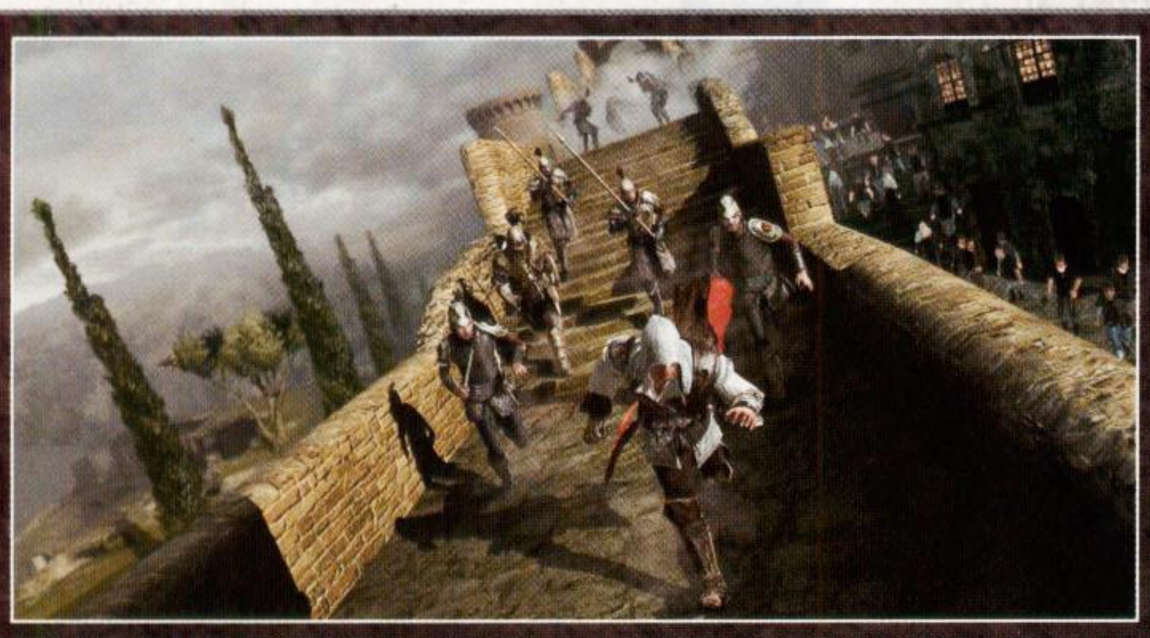
"我可不这么认为！"Borgia 竟然没有死，他用自己的黄金禅杖——伊甸园的碎片——将我弹开，并用力地将禅杖砸向地面，一股莫名的力量让大厅内所有教徒都晕倒在地，我却纹丝不动。"为什么你能抗拒它的力量？"他看到我腰间的挂兜，"原来是带着'苹果'，快把它

交出来！"

"你去死吧！"

"战士果然就是打仗的命，最后一次享受战斗吧！你马上就要去见你父亲了！"

我释放出伊甸苹果的力量，数个分身将 Borgia 围住，剑对长枪一样的法杖并不占优，不过凭借丰富的战斗经验，依靠灵活的躲闪还是让 Borgia 步步后退。他施展最后的法术，法杖的力量将我弹倒在地，而他却好像融进空气中一样消失不见，静静走到我的身旁，死死地踩住我的手臂，他取走了苹果。将苹果放在法杖顶，光芒更甚，无形的力量将我抓起悬在空中。他慢慢靠近，掏出匕首刺入我的胸膛，然后转身通过密道离开。不知道过了多久，我才缓缓醒来，周围是依旧昏迷的教徒，有护甲在，匕



首刺出的伤口并不是非常严重。在鹰眼下，我找到正面墙壁上的两个机关，分别按下之后，密道的门打开。在祭坛中，Borgia 无能为力地敲打着墙壁，他也不知如何才能打开通往密室的门。

我漫步上前，看着这个绝望的男人，我将袖剑和长剑都扔在地上："不再使用武器、古代遗物和你的那些下贱伎俩，让我们好好打一场吧！"

"好啊！如果你想这样玩的话。"

"这里面到底隐藏着什么？"

他嘲笑道："你们万能的刺客们竟然不知道密室中到底隐藏着什么吗？那是神居住的地方！"

"你觉得神会住在这里？"

"当然，罗马虽然不是云中的圣城，但是至少这里一直飘荡着赞颂神灵的歌声，有天使在这里飞翔。进入密室，我将用这苹果和法杖将神消灭，从而得到他的力量！"

"弒神？你难道不是教皇吗？"

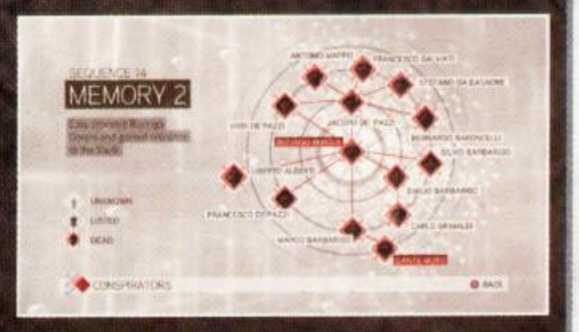
"教皇，这只是让我接近神的阶梯罢了。你以为我会相信那些荒谬的书经上的内容吗？它欺骗了人类数千年！"

我将他按在地上，他大声叫着："你不能从我手中夺走他！不能！"

"我不会杀你，杀了你也无法带回我的家人。"我从他手中夺回法杖和苹果，它们放出耀眼光芒，墙壁收入地下，我进入密室，一个似乎全息影像形成的女人立于中央，我将苹果递给她，她告诉我，她死前名为密涅瓦（Minerva），而之后又以一些其他的神灵之名存在。她不是神，来自其他的地方，他们的科技要更加发达，能够看透时间，而人类还未能达到可以接受这些知识的地步，也许永远不会。她说："你也许不能理解我所说的一切，但是你必须将我的话带给世人，这就是你被选为'先知'的理由。当我们还活跃于世间时，你们人类意依靠人数众多的优势抵制我们，我们双方都渴望着战争，一场大战将整个世界毁灭，我们利用先进的科技再次创造你们，为你们建造家园，而我们基于此继续存在。但是我们亦非万能，在你们再次燃起的火焰中，我们即将消亡。你现在要做的，是将我的信息带与世人，让他们停止无畏的战火，停止摧毁庙宇，只有这样，你们的世界才能延续，也将更加美好。就到这里，我即将离去，而剩下的，就全靠你了，Desmond。"

"什么？谁是 Desmond？我并不明白！等等，我有太多的问题！"

她未等我的话语完结，便已消失在无穷的黑暗中。



回到现代，Lucy 将我唤醒："Desmon！他们来了！"Lucy 将袖剑递给我，"快戴上它，我们去卡车那里！"跟着 Lucy 向外跑，她说远处还有一处安全屋可以让我们藏身。Vidic 带着手下出现在我们面前，他要我和 Lucy 跟他回去，要跟他继续进行他的研究。

"不！"Lucy 坚决地说。

"我曾经救过你一次，你就这样报答我？"Vidic 说。

"你救我，是为了能继续在其他人身上进行试验，为了摧毁更多人！"Lucy 说。我想起研究室内无数的 Animus。

"又是这样重复的争论，你仔细回想一下吧，你一直都是站在我这边的！你

手上沾着他们每个人的鲜血。"

这样的争论确实没有任何意义，Vidic 的十几个守卫一起冲过来。有了袖剑，这些现代的电棍似乎都失去了力量，干掉 Vidic 的所有手下，他无奈地逃走。而我们也将踏上北去的路程。这些圣殿骑士还不是最终的敌人，我们前面的路还相当漫长。

"那密室中发生的一切到底是怎么回事？我完全不明白！"我晕乎乎地说。

"地球的磁场正在发生变化，地壳活动非常活跃，如果再这样下去，世界就会毁灭了。而这一切的原因，似乎都是我们人类的过错，我们在第二轮中把整个地球搞砸了。"Lucy 也不太确定地解释着一切，这听起来和"2012 大预言"很像。

"我继续研究录下的磁带，你继续从你的记忆中找寻线索吧！"

到达北方安全屋的路途还很遥远，事不宜迟，我就在车里躺到 Animus 上开始寻觅吧……

成就／奖杯简要指南

本作的成就／奖杯并不太难，不过关键在于收集要素。随正篇流程一定可以取得的成就不赘述，下面列出需要额外行动才能取得的项目。只需要一周目即可取得全部成就／奖杯，需要注意的是：其中有一个成就／奖杯如果错过就需要进行二周目——Fly Swatter，在飞行任务中踢倒一个敌人取得。

成就／奖杯	取得方法	成就点数	奖杯
探索 6 个古墓的相关成就	完成所有的 6 个古墓就可以取得这些成就／奖杯，开启观察点后才能在地图上看到古墓的图标	–	–
Fly Swatter	使用飞行器飞行时按住 LT 锁定敌人，就会飞过去踢倒他们，因为无法选关开始任务，所以如果想一周目取得全成就，一定要在"INFREQUENT FLIER"任务中完成踢敌人的成就！	5	铜
Myth Maker	找到 Villa 的 8 个塑像	5	铜
In Memory of Petruccio	找到全部 100 个羽毛	30	铜
Tip of the Iceberg	用鹰眼调查一个象形文字	10	铜
A Piece of the Puzzle	找到象形文字后解开谜题	10	铜
Vitruvian Man	找到记录 16 号试验对象的 20 个影像片段	20	铜
Street Cleaner	找一个草堆，杀死守卫后按 B 扛起尸体，走到草堆旁扔进去，一共藏 5 个即可	10	铜
Messer Sandman	在 Villa 的武器训练场选择 SPECIAL MOVES，学习 UNARMED COMBAT，之后空手时就可以按住 X 键抓沙子丢敌人，必须同时让 4 个守卫中招，最好在他们没有警惕且不动时，也可以聚集敌人后扔烟雾弹让他们暂时失去行动能力再投沙子	10	铜
Sweeper	花 10000 块学会长柄武器的特殊攻击，打到重装甲的守卫捡起长枪，按住 X 发动挥扫攻击，一次将身边的 5 个守卫同时击倒	10	铜
Doctor	先用毒刺中一个 NPC，然后从空中（高处跳下）暗杀	20	铜
No-hitter	在"The Cowl Does Not Make the Monk"章节，隐藏为僧侣的守卫血少，开战，全程防御并小心反击，连续反击 10 次且中途不受伤	20	铜
Kleptomaniac	偷 1000 块钱，可以用 500 块贿赂传令官然后马上偷取，再做一次就完成了	10	铜
Lightning Strike	按住 RT+A 连续奔跑 100 米，跑就好了，直到解开成就	10	铜
Assassin For Hire	第五章开始处，可以接刺杀任务时，完成 Lorenzo 给你的第一个刺杀任务	10	铜
Steal Home	完成一个和小偷赛跑（RACE）的支线任务	10	铜
Art Connoisseur	在 Florence 和 Venice 的艺术品商店分别购买一幅画	10	铜
Show your Colors	在所有的城市里都穿一次 Auditore 的斗篷（Auditore Cape）	10	铜
Perfect Harmony	将自己的衣服在 Forli 的裁缝店换成 Wetland Ebony 和 Wetland Ivory 两种颜色	10	铜
Handy Man	在 Villa 升级一个建筑	10	铜
Podesta of Monteriggioni	Villa 的建造完成率达到 80%，全部升级建筑不能达到 80%，需要找到其他的隐藏要素增加完成率	30	铜
I like the view	同步 10 个观察点	10	铜
Mailman	刺杀一个 Borgia 的信使，他们会在街上随机出现	10	铜
Red Light Addict	在妓女身上花 5000 块，需要长时间积累，每次雇佣妓女话 150 块，一共需要 34 次	10	铜
Man of the People	在地上撒钱超过 300 块，撒 30 次即可	10	铜
Victory lies in preparation	取得袖剑的所有部件（流程中达芬奇都会给你），升级所有的补给袋（Pouch，裁缝店购买），购买所有的护甲（铁匠铺买所有护甲，并且通过完成 6 个古墓取得阿泰尔的护甲）	10	铜

TIPS 主线流程完成之后，玩家会重新回到意大利，继续在游戏中进行各种要素的收集。

grand theft auto

Episodes From Liberty City

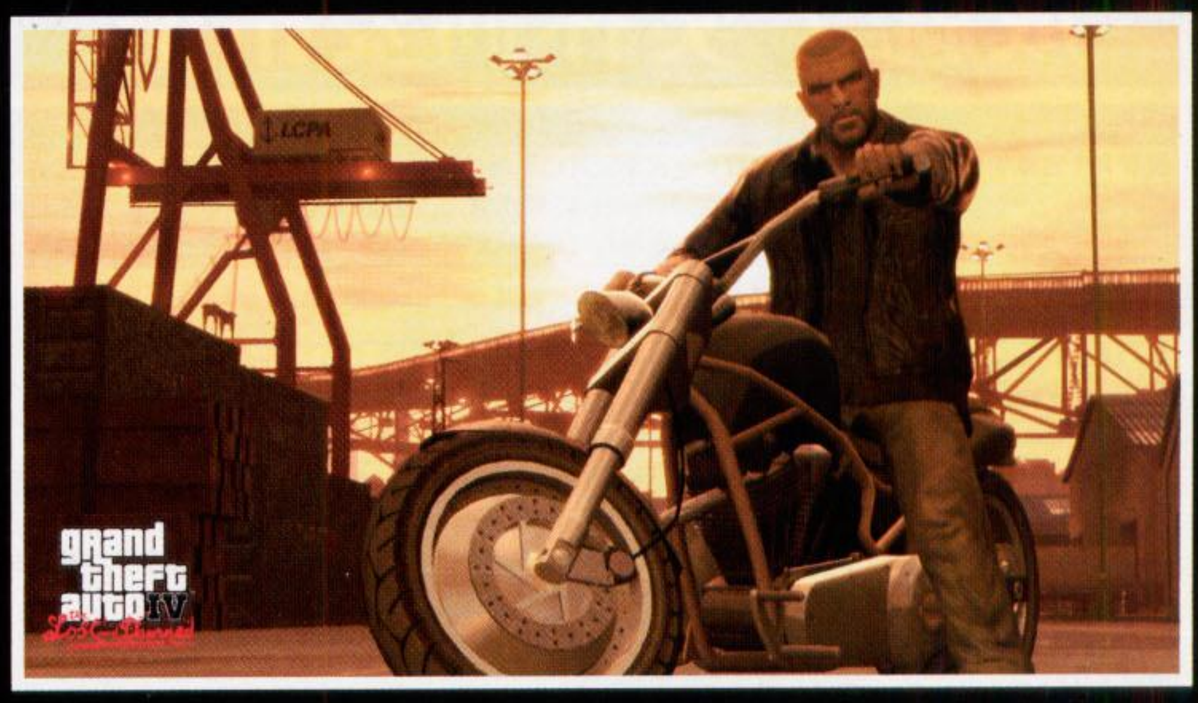
横行霸道IV 自由城轶事

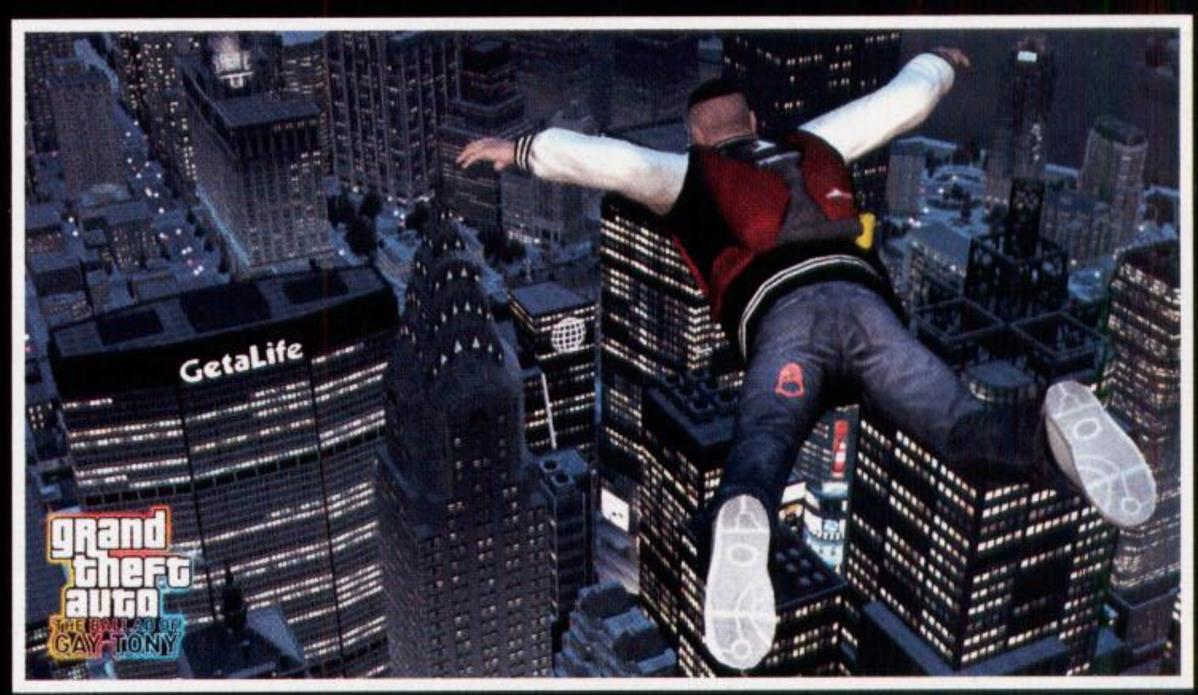
《横行霸道IV 自由城轶事》共收录了两部资料片，第一部《失落与诅咒》在年初作为 Xbox LIVE 独占的资料片提供了下载版本，第二部《风流托尼之歌》则是刚刚在 Xbox LIVE 提供了独占下载。而光盘版的发行无疑方便了众多无法下载的 X360 玩家，也提供了更多人都来欣赏这两部精彩资料片的机会。

从故事方面来说，原作加上这两部资料片算是完成了一个完整的故事线，总结起来可以归纳为“一包钻石引发的血案”（笑），将三部作品中关于这包钻石的故事剧情串起来，才算是对整个故事有了一个完整的了解。当然，除了这包钻石外，三位主角也各自有着精彩的故事。

尼科作为自由城的客人，原本只是想跟着堂兄罗曼混口饭吃，寻找曾经幻想过的“美国梦”，但是残酷的现实给了他迎头一棒，而为了生存只好什么都干，哪怕是杀人放火，最终失去了心爱的女人（或者是堂兄罗曼，根据游戏中玩家的选择不同）。强尼一心为失落帮做事，却被小人陷害，被帮主猜疑，和自己的兄弟们也是闹得不甚愉快，最后居然亲手做掉了自己的老大，失落帮从此也分崩离析。路易斯相比前两位来说要风光得多，自己的老板虽然是个 GAY，但是自从傍上了阿拉伯的富二代之后就不再缺钱花了，然而在他的生活中却充满了百无聊赖感，看上去很富有，但内心的空虚只有玩家能够体会。

虽然资料片的任务没有正篇那么多，但这两个短小的故事中依然有着值得反复琢磨的情节，相信很多英文苦手的玩家对于剧情大概也只是一知半解，所以本次研究主要给大家介绍一下剧情，而任务本身因为游戏的提示已经给得很足了，所以完成任务应该不是什么难事。另外这两部资料片主要的收集要素还是在城市四处寻找海鸥，不过完成后的奖励与正篇类似（分别获得直升机和装甲车），还不如去做各自的帮派战争（Gang Wars，托尼篇）和毒品战争（Drug Wars，路易斯篇）。





文 地狱伞兵 编 多边形 美编 anubis

grand theft auto IV
the Lost and Damned
失落与诅咒

游戏成就

本篇的成就几乎可以说是白送，Easy Rider，One Percenter和The Lost Boy都是完成主线任务即可解开的成就，Full Chat也可在游戏完成后再专心与Terry和Clay“约会”来达成，而Get Good Wood则可以在某次赛车游戏中，将某个车手逼入角落，然后在不下车的状态下，守在他身边，一旦他上车就将他击倒，重复69次即可获得。

成就名	完成条件
Easy Rider (100)	完成游戏。
Full Chat (70)	与Terry和Clay的亲密度达到100%
Get Good Wood (50)	在赛车游戏中，用棒球棍击倒69名车手
One Percenter (5)	帮Billy拿回他的摩托车
The Lost Boy (25)	成为失落帮的头头

主线任务

注：以下任务顺序会因为玩家的选择而有所先后区别。

Mission 1 Clean and Serene

我们的主角Johnny是摩托飞车党“失落帮（The Lost）”的二当家，他们的老大Billy今天刚刚出狱，Johnny带着兄弟们去把自己的老大接回了大本营。回到俱乐部后，Billy立刻嚣张了起来，并勒令Johnny帮他把自己的坐骑找回来。众弟兄来到了Bohan区一家叫做“shady as hell”的摩托店，外号“帅哥”（Pretty Boy）的店里伙计看到这架势赶紧笑脸相应，可就是对Billy摩托车的下落避而不答。让这小子吃了点苦头之后，“帅哥”说出实情，拿走Billy摩托的是“死亡天使”（Angel of Death），正好是“失落帮”的敌对帮派。于是Billy又带着兄弟们杀向“死亡天使”所在地，经过一场激烈枪战后，Billy骑着自己的坐骑带着Johnny等人回到了自己的地盘。

Mission 2 Angels in America

Billy和Johnny之间的关系真是不可琢磨，俩人在俱乐部的兄弟面前又差点干了起来，正在这时，门外几个“死亡天使”的帮派成员前来质问，号称双方有“停战协议”，怎么“失落帮”却破坏规矩。Billy自然没把这几个杂毛放在眼里，一枪撂倒了其中一个小头头，剩下的几个人夺路而逃。Johnny怕他们回去通风报信，赶紧带着兄弟们追了上去将他们灭口，然而Billy却一副不以为然的样子。

Mission 3 It's War

Billy和Johnny正在俱乐部里聊天，结果有消息传来，自家兄弟在外被“死亡天使”的人给办了，于是Billy立刻召集人马杀了过去。连续两场恶战之后，“失落帮”获得了暂时的胜利，而Billy借机向兄弟们重申了一下自己在帮派中的老大地位。同时Billy还带来一个坏消息，兄弟中的Jason因为泡妞惹到了她老爸——一名俄罗斯大佬，结果被某个东欧人给杀了，Billy说一定要给Jason报仇。（这个Jason实际上就是被正篇的主角Niko所杀，在正篇开始阶段Niko接到的一个任务就是去干掉一个不知天高地厚泡上了俄罗斯大佬女儿的飞车党小混混，这也是Niko和Johnny的第一次间接接触。）

Mission 4 Liberty City Choppers

Johnny的铁哥们儿Jim要他一起去偷摩托，结果就在差点得手的时候遭遇了“死亡天使”的埋伏，幸好Johnny叫来了几个兄弟帮忙，才得以脱身。没想到刚刚摆脱了一个麻烦，又有另一个麻烦找上门来，两个警察一路目睹了Jim的所作所为，当然他们也不想把Jim他们抓进监狱，而是借机向他们敲起了竹杠，对此Jim和Johnny也只能暂时忍气吞声。

Mission 5 Bad Cop Drop

Jim 又找上了 Johnny，是关于上次向他们索贿的警察的事情。他说目前有两个选择，一是乖乖地被他们骑在头上吸一辈子血，二就是灭口。Johnny 自然不会甘心被人如此欺侮，于是两人便展开行动了。到俱乐部门前，两个警察已经等着让口袋里塞满钞票了。然而 Jim 上去就挥拳便揍，并假装逃跑把警察引入陷阱。两个警察显然早有准备，带着增援来的，一场警匪之间的恶战过后，Jim 和 Johnny 算是彻底摆脱了这两个警察的纠缠。

Mission 6 Action/Reaction

Billy 向兄弟们谎称 Jason 是被“死亡天使”给干掉的，带着兄弟们浩浩荡荡杀向“死亡天使”的总部，Johnny 虽对此将信将疑，但是面对老大的命令也不敢违抗。结果不出 Johnny 所料，Billy 清扫这里的目的竟然是为了几袋白粉，这让 Johnny 非常不满，认为不该惹上这些不必要的麻烦，Billy 和 Johnny 大吵一顿，双方不欢而散。

Mission 7 Buyer's Market

Johnny 急于将这批白粉脱手，于是想到了老朋友 Elizabeth（就是正篇中那个又胖又黑的那个女人）。很快 Elizabeth 为 Johnny 找好了买家，并且帮 Johnny 找来了两个搭档——Niko 和 Playboy X。几人简单地认识了一下，便商量好交易的计划，于是 Johnny 回去取货，并约好在指定地点碰头。结果在交易过程中遭到了警察的埋伏，三人分开以躲开警察的围捕，Johnny 直接从一楼杀了出去。（这个任务与正篇中 Niko 的任务是一样的，只是在正篇中，Niko 和 Playboy X 是从楼顶逃走的。）

Mission 8 Politics

一位名叫 Stubbs 的政客约 Johnny 和他见面，他是 Johnny 旧友的朋友。与他见面的时候，Stubbs 正在做私人按摩，两人寒暄了几句，然后 Stubbs 直接切入主题——他要参加竞选，但却碰到一个阻碍。他急需要他叔叔的遗产作为竞选资金，他的叔叔今天会在自由城机场降落。Stubbs 以向警察揭发“失落帮”的兄弟们来威胁 Johnny，要求 Johnny 把这起暗杀做得像恐怖分子的袭击，Johnny 无奈之下只好完成了这个任务。

Mission 9 Coming Down

Johnny 的女友 Ashley 惹上了大麻烦，打电话向他求援。Johnny 的这个女友可不是省油的灯，同时周旋于 Ray 和“失落帮”之间，还有相当重的毒瘾，这次又因为付不出毒资被人扣押了。Johnny 在一堆毒虫的老巢里找到了不省人事的 Ashley，当然在这之前，一帮气势汹汹的毒虫和毒贩已经被送去见上帝了。Johnny 将 Ashley 带回家，看着又爱又恨的女友，Johnny 也无可奈何。

Mission 10 This Shit's Cursed

上次从“死亡天使”那里搞来的白粉还没有脱手，而这批白粉原来是属于华人最大的黑帮“三合会”的，现在他们正在四处打听这批白粉的下落。Billy 出乎预料地同意了 Johnny 提出的与“三合会”和谈的建议，一行人来到了“三合会”的总部，但 Billy 不愿意冒任何风险，让 Johnny 和 Jim 进去送货。“三合会”也不是吃醋的，哪有被人抢去的货让自己掏钱再买回来的道理，一场火拼不可避免。迟迟不愿意来增援 Johnny 和 Jim 的 Billy 被闻声而来的警察给抓了个正着，这下他可不那么容易再走出监狱了。不过马屁精 Brian 认为是 Johnny 陷害了 Billy，这让 Johnny 在帮内的地位很尴尬。

Mission 11 Hit the Pipe

Jim 从他飞车党朋友那里得到了一条最新的重要情报：“死亡天使”有三辆货车这时正在拉货，如果能把这几辆车给炸了，无疑可以给“死亡天使”造成重大的经济创伤。这些自然都是手脚快的家伙，没一会功夫，自由城就接连发生了三起货车爆炸事件，而这些货车都是属于“死亡天使”的。

Mission 12 Off Route

Stubbs 又让 Johnny 去找他，他让 Johnny 穿着皮衣在酷热的桑拿房里听他神侃。这次的任务是要 Johnny 去趁着警察转移一批囚犯的时候，将他们解救出来，这批人对于 Stubbs 来说，留在警察手里总是个心头之患，不如做点好事，放他们一条生路。Johnny 开着警车冲进警局，开着这辆装满恶棍的囚车开始躲避警察的追逐，最后在指定地点让这帮人“逃出生天”，算是给 Stubbs 帮了个大忙。

Mission 13 End of Chapter

Brian 和 Johnny 在 Jim 的安排下，终于坐下来和谈。但是 Brian 死脑筋一个，依然一口咬定是 Johnny 在陷害 Billy，自然最后谈崩了。Brian 带来的大批弟兄从四周出现，“失落帮”的内战正式开始。兄弟相残，乃是江湖大忌，Brian 这个家伙必须尽快除掉，不然 Johnny 等人那莫须有的罪名会被更多人信以为真。

Mission 14 Heavy Toll

Elizabeth 又找 Johnny 给她帮帮忙，一帮小毒贩在她的地头做买卖也不上税，她希望 Johnny 去给他们点颜色看看。Johnny 带人来到收费站，这是那运毒车的必经之处。守株待兔的 Johnny 等来了猎物，不过只需要抢走他们的运毒车就够了，不必拼个你死我活。

Mission 15 Marta Full of Grace

Elizabeth 的好姐妹 Marta 来美国了，不过她估计 Marta 入境的时候会遇到麻烦，希望 Johnny 能去接她回来。来到机场后，果不其然，Johnny 遇到了纠缠着 Marta 的联邦探员。对于 Johnny 来说，解决这种问题的最好办法就是惹出一个大乱子，但这次的乱子也有点太大了点，几乎全城的警察都来围堵 Johnny，甚至还出动了直升飞机。不过在一场恶战之后，Johnny 还是成功带领 Marta 回到了 Elizabeth 的住所，然而换来的却是一句轻描淡写的谢谢。

Mission 16 Shifting Weight

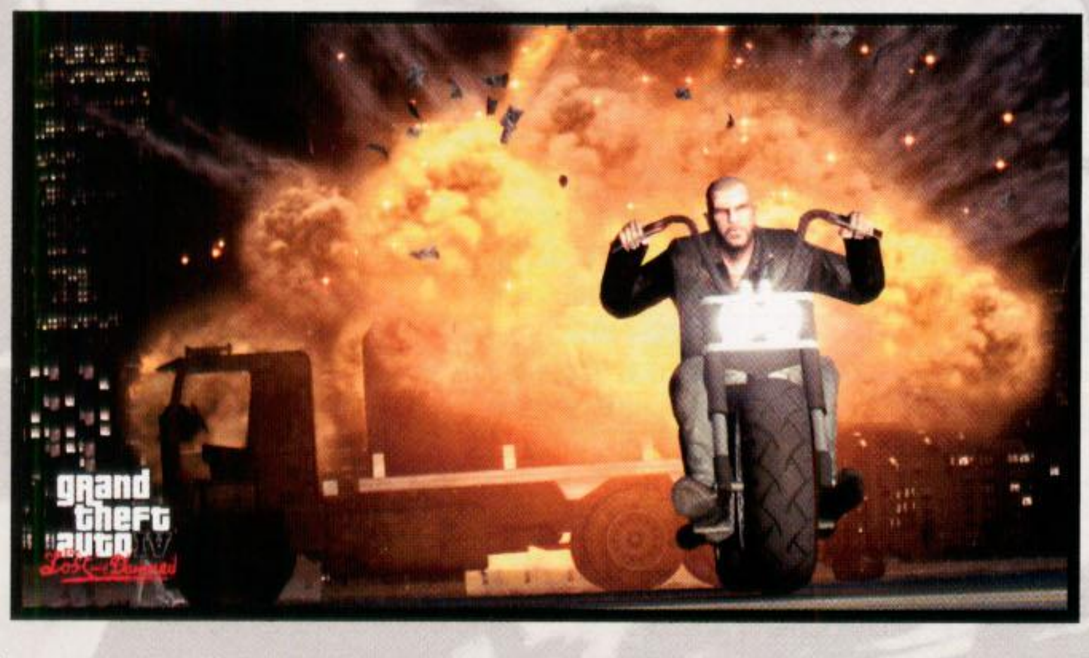
Elizabeth 急于将之前 Johnny 抢来的货换成现钱，于是联系了几个买家后，要 Johnny 带人去帮忙交易。结果交易中遇到了黑吃黑，自己心爱的摩托车被炸掉不说，还被警察紧追不舍，差点就搭上了自己的小命。事后 Johnny 接到 Elizabeth 电话，说她已经被警察盯死了，让 Johnny 以后不要找她了，以免惹祸上身。（正篇中 Niko 在帮 Elizabeth 完成一系列任务后，也同样接到了这个电话，大家还记得不？）

Mission 17 Bad Standing

Johnny 和 Jim 等人到处在寻找 Brian，而之前与 Billy 交际甚深的黑手党 Ray 在这个时候突然出现，并给他们提供了 Brian 的藏身之处。原来 Johnny 等人近来为了找 Brian 老在他地头晃悠，影响他生意，所以他希望 Johnny 快些完事走人。找到了 Brian 之后，Johnny 面对这个可怜虫，念起昔日兄弟的情分，并没有忍心下手，放了 Brian 一条生路，希望他以后好自为之。（这里如果选择杀死 Brian 将导致后期缺少一个“路边陌生人”任务，而在这个任务中，Brian 又一次欺骗了 Johnny，引诱他进入设好的圈套，而这次 Johnny 则再也没有对 Brian 有一丝怜悯。）

Mission 18 Roman's Holiday

Ashely 又惹上大麻烦，欠了俄罗斯人的一笔高利贷，现在这帮人找上门来了。Johnny 很不情愿为她解决麻烦，但又不忍心看着她被俄罗斯人抓去当妓女。俄罗斯人要 Johnny 为他们绑架一个叫做 Roman 的人（正是 Niko 的那位表哥），Johnny 也只好照做。Roman 在被绑架途中一直求饶，说自己有个很有钱的表弟能为他支付赎金，他甚至在中途还试图逃跑，结果惹起警察的注意，不过 Johnny 最后还是成功把他送到指定地点。（正篇中 Roman 被绑架后，Niko 不顾一切地去解救他，兄弟情深可见一斑，只是没想到绑架他的人居然是 Johnny。）

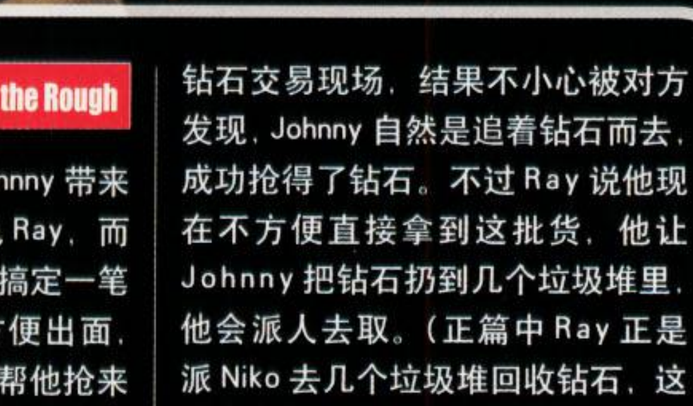


Mission 19 Diamonds in the Rough

Ashely 这次没有给 Johnny 带来麻烦，她带着 Johnny 去见 Ray，而 Ray 则希望 Johnny 去帮他搞定一笔钻石交易，因为他并不方便出面，实际上他就是希望 Johnny 帮他抢来这笔钻石。Johnny 带着兄弟们来到钻石交易现场，结果不小心被对方发现，Johnny 自然是追着钻石而去，成功抢得了钻石。不过 Ray 说他现在不方便直接拿到这批货，他让 Johnny 把钻石扔到几个垃圾堆里，他会派人去取。（正篇中 Ray 正是派 Niko 去几个垃圾堆回收钻石，这两个人又一次在人生中擦肩而过。）

Mission 20 Collector's Item

回收了钻石之后，Ray 派 Johnny 和 Niko 一起去帮他去博物馆将这批钻石出手（两位主角终于再次碰面了），结果交易进行到一半，中途有人搅局（这个在窗口开枪的黑人就是下一部资料片的主角 Luis），钻石不知去向，而钱被 Ray 的手下拿去。Johnny 杀到门外后遇到了 Ray 手下的堵截，他只好干掉他们并把货款给抢了过来，他认为这是 Ray 故意在设计陷害他，于是把钱交给 Jim 他们，让他们把钱藏好，并且不要对 Ray 说这件事。而后 Ray 打来电话询问货款的下落，Johnny 声称不知情，并故意让 Ray 认为是 Niko 吞了这笔钱。



Mission 21 Was It Worth It?

Johnny 收到了 Jim 的短信，约他在 Ray 的饭馆见面，看来遭遇了不测。果然，到达后 Ray 拿枪劫持了 Johnny 并把他带到地下室，Jim 已经被困在那里被拷打了一番。Ray 想要回自己的钱，但 Johnny 也死不承认。Jim 趁乱解开了绳索，突袭 Ray 的手下，带着 Johnny 落荒而逃。Johnny 知道 Ray 一定不会善罢甘休，于是叫 Jim 去接自己的女友，自己和弟兄们等待 Ray 上门。果然，Ray 的杀手陆续前来。解决了他们以后，Ashely 却带来了坏消息，Jim 牺牲了。她还告诉 Johnny，这一切事情几乎都是在牢中的 Billy 在背后下的黑手，她建议 Johnny 找 Stubbs 帮忙。

Mission 22 Get Lost

Johnny 找来了 Stubbs，Stubbs 看在 Johnny 往日帮他不少忙的面子上，答应帮 Johnny 一把。他告诉 Johnny，Ray 已经不再是威胁了，而真正应该解决的是 Billy，因为这位“失落帮”往日的老大已经在狱中和警方达成协议，通过充当污点证人来指证 Johnny 与其他兄弟的罪行来换取自己的自由身，不过 Stubbs 只能给 Johnny 指明这条路，事情还是得要 Johnny 自己去办。Johnny 带着兄弟们浩浩荡荡地杀向了监狱，冲破重重围堵来到了 Billy 面前，为了兄弟们，更为了他自己，Johnny 向 Billy 扣下了扳机

Ending The End

Johnny 带着弟兄们回到了俱乐部，大家的心情都很低落，毕竟干掉自己的老大不是什么光彩的事。“失落帮”到底是受了什么诅咒，让这样一群昔日的兄弟逐渐反目，直到不共戴天。Johnny 的一位弟兄说出了一段发人深省的话：“我们曾经一心要追求自由，却放任自己人性中坏的那一面肆意的成长：贪婪，疯狂，暴躁。最终毁了一切。”于是大家一起放了把火烧掉了这个曾经给他们带来欢乐，现在只留下痛苦的地方。兄弟们都各奔东西了，而 Johnny 又将何去何从呢？

支线任务

本作的支线任务主要有两个，一个是赛车游戏，当然主要是骑着摩托车和别人竞赛，寻找地图上的方格旗标志即可开始，途中注意不要被对手击倒或打死，否则就算任务失败，不过就算失败也可以重来就是了。第二个是帮派战争，失落帮与自由城内的其他帮派不停地会产生摩擦，而作为失落帮的老大，灭掉这些滋事的小杂碎是义不容辞的任务。

帮派战争开始的方式很简单，骑着摩托到地图上帮派战争的小图标位置，开始后先去某地与帮派成员会合，之后就开往目的地大开杀戒，搞定对方所有人后即可收工。如果中途被打死即告失败，另外，如果在开往目的地途中有帮派成员不小心身亡（比如被车撞死之类的）也会导致任务失败。完成一定数量的帮派任务会在自己的栖身之处获得新武器奖励。

游戏奖励

奖励	条件
Automatic Pistol	完成 Bad Cop Drop 任务
Micro SMG	完成 Clean And Serene 任务
Pipe Bombs	完成 Hit The Pipe 任务
Sawed-off Shotgun	完成 Clean And Serene 任务
Sawn-off shotgun	完成 10 个帮派战争
Automatic pistol	完成 20 个帮派战争
Carbine Rifle	完成 30 个帮派战争
Assault shotgun	完成 40 个帮派战争
Grenade launcher	完成 50 个帮派战争
Bati 800	完成 Angus 的偷车任务
Hokachu	获得 12 场赛车游戏胜利
Innovation	杀死 50 只海鸥
子弹上限无限	游戏达成 100% 完成度

游戏秘籍

号码	效果
362-555-0100	获得防弹衣
482-555-0100	获得满血、防弹衣和弹药
267-555-0100	降低通缉星级
267-555-0150	提升通缉星级
486-555-0150	获得轻武器套装
486-555-0100	获得重武器套装
227-555-0100	获得 FIB Buffalo
359-555-0100	获得 Annihilator
826-555-0150	获得 Burrito
245-555-0125	获得 Double T
245-555-0199	获得 Hakuchou
245-555-0150	获得 Hexer
245-555-0100	获得 Innovation
826-555-0100	获得 Slamvan

*注：使用秘籍会导致无法获得某些成就

游戏成就

本篇的成就难度可以说是直线上升，甚至比正篇来说都要难上许多，主要原因是本作的任务增加了完成条件，例如命中率、爆头数以及其他一些特殊要求，想要在紧张的任务中达成这些条件真是让人叫苦不迭，还好游戏提供了反复重玩任务的功能，在游戏完成后的电话菜单里寻找 Mission 的选项，即可随时重复任务，而且手中的武器和道具是继承当前状态的，不过即便如此，想要达成 100% 完成度还是非常有挑战的。而其他的成就则基本没有什么难度，虽说也几乎是白送，但也是要不少时间的。

Adrenaline Junkie 可选在和 Yusuf 进行 This Ain't Checkers 任务的时候，在最接近水面的位置再打开降落伞即可；Four Play 稍有难度，因为看不清球杆的位置很难对准准星；Catch the Bus 要求玩家完成音乐游戏，首先是跟着节奏将摇杆推向任意方向，出现 HOLD 后将摇杆推向任意方向不动，同时跟着节奏按 LT 和 RT 键，反复数次后进入按键模式，根据提示按键即可完成舞蹈，之后还有一段香艳情节；Gone Down 则需要自己在地图上寻找跳伞的图标来完成，降落在指定地点就算成功。

成就名	完成条件
Adrenaline Junkie (25)	最长时间的自由落体。
Bear Fight (15)	赢得地下拳赛的冠军。
Catch the Bus (15)	在夜总会里跳舞一次都不失误。
Diamonds Forever (5)	完成博物馆的钻石任务。
Four Play (10)	在一次游戏中集中高尔夫球杆 4 次。
Snow Queen (20)	完成 25 个毒品战争。
Gone Down (5)	完成所有的跳伞任务
Maestro (30)	完成整个游戏。
Past the Velvet Rope (45)	所有任务平均达成 80% 完成度。
Gold Star (80)	所有任务达成 100% 完成度

主线任务

注 1：由于本篇人物众多且关系复杂，剧情也比较散，故而按照不同人物来划分。任务顺序会因为玩家的选择而有所先后区别。
注 2：游戏任务增加了任务要求，完成这些条件才能达成 100% 完成度

Tony 篇

Mission 1 I Luv L.C.

完成时间	4 : 00
玩家伤害	0%
车辆损伤	10%

这个任务开始的画面会让很多老玩家觉得熟悉，Luis 的故事正是从正篇中 Niko 与 McReary 兄弟抢银行的事情说起。当然，聪明的 Luis 不会去当那个出头鸟，抢劫结束后，警察还对 Luis 盘问了一番，在随后的剧情中，你还会看到 Luis 与 Niko 和 Johnny 擦身而过的桥段。

随后 Luis 来到了老板 Tony 的公寓（对，就是游戏标题里的那个 Tony），两人刚接上话，Vince 和 Rocco（正篇中被 Niko 他们绑架的 Gracie 的亲戚）来到这里收账，没想到开着两家夜店的 Tony 也有欠账的时候。二人离开后，Luis 带着 Tony 开车去他的两家夜店看看，还会看到 Roman 跑到夜店来花天酒地。送完 Tony 后，Luis 的两个小兄弟 Armando 和 Henrique 和夜店的警卫发生摩擦，不过这对 Luis 来说也就是几句话就能摆平的事情，之后将这二人送回家，即可完成任务。

Mission 2 Practice Swing

完成时间	4 : 00
玩家伤害	50%
爆头数	11
命中率	70%
特殊要求	100% 高尔夫命中率

Tony 这次玩大了，他把一笔业务卖给了两个人，其中一个人的投资者是 Rocco。Rocco 要 Tony 来他的高尔夫俱乐部“谈一谈”，Tony 只好带着 Luis 前往。

到了俱乐部后，Rocco 要 Luis 先帮忙审问一个“犯人”，他把这人绑在高尔夫球车上，命令 Luis 挥杆用高尔夫球打他，这里顺便学会怎么打高尔夫球。命中三次之后，发生剧情，而其他的援军驾到，恶战在所难免。

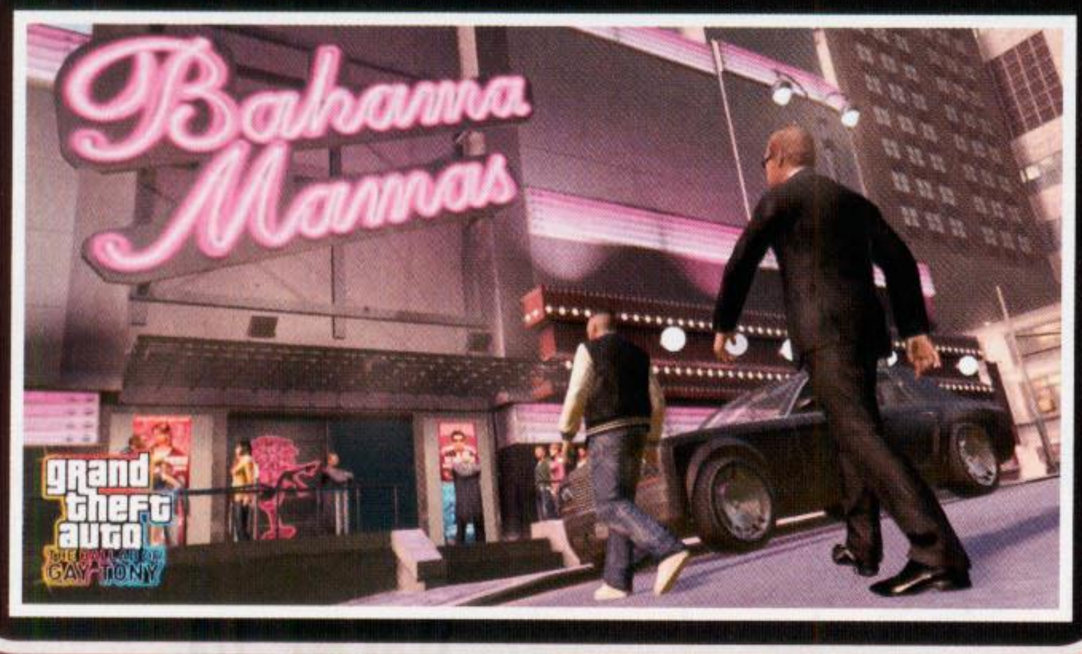
干掉大部分援军后，到一楼开车带着 Tony 跟着 Rocco 逃命，中途可以无视追击的人，专心开车。一路跑回 Tony 的公寓后，才算完成任务。

Mission 3 Chinese Takeout

完成时间	5 : 00
玩家伤害	10%
命中率	70%
特殊要求	100% 爆头数

Rocco 又要 Tony 替他去唐人街去谈一笔生意，想必这是个很危险的任务，否则不会找 Tony 去当替死鬼。到目的地后大家可以看到失落帮的老大 Billy 正在和中国佬谈话（玩过上一个资料片的玩家应该能想起在《失落与诅咒》中 Buyer's Market 这个任务，Billy 可谓是害人不成反害己）。Tony 与 Billy 在门口还打了个照面，不过随后与中国佬的谈话不是那么愉快，双方枪火相向。

这个任务主要是保护 Tony 安全离开，同时在地图上还有部分敌人不会显示，所以玩家必须得步步小心，而且这个任务要求百分之百爆头数，而玩家伤害又要低于 10%，着实是个考验。必须要把所有的敌人消灭后，Tony 才会跟你上车，之后送他回家就行了。



Mission 4 Bang Bang

完成时间	5 : 00
玩家伤害	0%
特殊要求	不要浪费炸药包

来到 Tony 家，看到 Tony 的男朋友（别忘了 Tony 可是个 Gay）正在胡搞，几句话将其骂走。随后 Tony 告诉 Luis，Rocco 仍缠着他不放，而且这次下了最后通牒，要 Tony 自己放火把夜店烧了，然后骗保险来抵债。为了保住自己的产业，Tony 只好让 Luis 去为 Rocco 卖命。

这次任务有三个，都需要用炸药包来完成。首先是到市中心建筑工地，把那个高耸的吊塔给搞掉，然后是一辆开往 Bohan 的火车，站在那个缺口处等火车出来的时候赶快把炸药扔在火车车厢上，最后又要赶去机场，在飞机起飞前把它炸个稀巴烂。完成任务后赶快逃离现场，蜂拥而至的警察会给你带来不少麻烦。

Mission 5 Blog This...

完成时间	2 : 30
车辆损伤	0%

这个任务分两个部分来完成。到 Tony 家之后，先看到 Troy（就是那个夜店门卫）向自己抱怨。劝走他之后，Gracie 和 Tony 来了，Tony 提到网上有个博客专门说他坏话，他求 Luis 教训一下这个博主。

送 Gracie 回家之后（还记得这里就是 Niko 劫持 Gracie 的地方吗？），Luis 来到网吧，根据指示找到那个博客，同时留言邀请博主“出来玩玩”。这个任务的上半部分结束。

Mission 6 ...Blog This !

完成时间	2 : 10
玩家伤害	0%
特殊要求	在 8 秒以内抓住博主

等待一段时间后，Tony 来电话说博主已经接受邀请，于是继续这个任务的下半部分。来到指定地点把直升飞机开上天，到指定地点和高度后便可以开始折磨这个博主，玩够了后就可以把他推下飞机。不过这可不是要杀人的任务，Luis 紧接着也跳下去，要在空中抓住博主，之后按 A 键打开降落伞，降落到自由女神像附近的即可。完成这个任务后即可在城市中找到跳伞任务（降落伞图标）。

Mission 7 Boulevard Baby

完成时间	3 : 10
玩家伤害	40%
特殊要求	跳舞一次都不失误
	不要误伤无辜的人

为了解决债务危机，Tony 打算和黑帮老大 Bulgarin 搞好关系，并希望通过他收购自己的夜店来偿还债务（此后可开启 Buigarin 的一些任务）。跟随者 Tony 驾车来到一家夜店（不是 Tony 的），Tony 要 Luis 去找一个叫 Monique 的女人，这是 Rocco 给 Tony 下达的指令，而这个女人正是这家夜店经理的女友。

来到夜店舞池中间找到这个风骚的女人，一阵热舞之后（这里学会怎么跳舞），Monique 把 Tony 带到后台的办公室，她说男友去拉斯维加斯了，所以他们可以快活一番。正在二人风雨交欢之时，不速之客杀到，被戴了绿帽子的经理一枪崩了 Monique，之后又将枪口对准了 Luis。接下来的事情就是把夜店所有对你有威胁的人清理干净，回家就可以完成任务了。

Mission 8 Frosting On The Cake

完成时间	5 : 45
玩家伤害	50%
特殊要求	35 秒内摆脱警察的追捕

这个任务与《失落与诅咒》中 Diamonds in the Rough 任务是交叉的，只不过这次玩家操作的是被抢的 Tony。根据提示来到港口后，交易开始（玩家可以看到集装箱背后 Johnny 带着他的小弟鬼鬼祟祟地跟来）。随后双方冲突开始，钻石被抢，而 Luis 只得带着 Tony 逃命。

这一段是 Tony 来开车，所以玩家可以专心对付失落帮，虽然手中只有炸药包，但威力不容小觑。躲过失落帮的追击后，还有警察叔叔继续来捣乱，并且还出动了武装直升机。等到直升机飞到最近的时候将炸药包扔上去引爆，最大的威胁也被解除了。之后转为 Luis 驾驶，逃过警察的围捕后带着 Tony 回家就 OK 了。

Mission 9 Not So Fast

完成时间	4 : 35
玩家伤害	20%
直升机损伤	80%

紧接着上一个任务，Tony 得知被抢的钻石将在博物馆进行交易，于是让 Luis 去抢回钻石。Luis 先找 Yusuf 借来武装直升机，然后开到博物馆楼顶降落，从博物馆背后脚手架摸到窗口前，正好看到 Niko 和 Johnny 拿着钻石在交易。这段剧情也是这三位主角命运的交织点，虽然都是围绕着同一包钻石，但是三人的命运却各不相同。

抢回钻石后，Luis 回到屋顶驾驶直升飞机准备跑路，结果引来了三架警方直升机的围堵，这下武装直升机的强大火力可派上了用场，机枪 + 飞弹把警察轰得屁滚尿流，之后轻轻松松把直升机还给 Yusuf 后完成任务。完成这个任务可解开 Diamonds Forever 的成就。

Mission 10 Ladies'Night

完成时间	8 : 50
直升机损伤	0%
特殊要求	近距离跟踪
	低空飞行

Gracie 被绑架了（大家应该都知道是谁绑架的吧？），为了找到她，Tony 和 Luis 决定跟踪嫌疑犯 Packie 来得知她的下落。取得直升机后，来到 Packie 家附近（这个地点大家也应该似曾相识），等 Packie 上车后，便驾驶直升机跟踪他。这一段一般不会跟丢，惟一要注意的就是 Packie 的车会经过一段地下通道，要注意留心地图上地下通道的位置，可以提前到出口去等着他，获知 Gracie 的囚禁地点后，将直升机送回停机坪即可完成任务。

Mission 11 Ladies Half Price

完成时间	3 : 55
特殊要求	7 秒内甩掉扒船的人

Tony 打算拿钻石去跟 Niko 他们换回 Gracie，而 Luis 则认为应该把这惹祸的钻石交给同样窥视已久的 Bulgarin 以免更多的麻烦，不过最终还是听了老大 Tony 的。

开车来到交换人质的地点后，我们再次见到了 Niko，这段剧情恐怕大家都有点忘了，不过这次交换人质完成后，Luis 留下 Niko 去和前来抢钻石的 Bulgarin 手下进行火拼，而自己则开船逃之夭夭。开船的时候左右摇晃即可甩掉那个扒船的人。

Mission 12 Party's Over

完成时间	4 : 30
玩家伤害	90%
爆头数	25
命中率	70%
摧毁敌车数	4

许久不见的 Rocco 约 Luis 到中央公园的厕所碰面，见面后 Rocco 告诉他，Bulgarin 已经向 Ancelotti 告知钻石前前后后的所有情况，而 Ancelotti 得知自己的女儿 Gracie 也因此卷入其中而勃然大怒，已经放出话来要搞掉 Tony。Rocco 给 Luis 指了条路，只要和他一起干掉 Tony，他可以保证 Luis 平安无事。

和 Rocco 还有 Vince 一同来到夜店，Rocco 要 Luis 一枪崩了 Tony，但不忘旧情的 Luis 怎会做出如此大逆不道之事（这算是在讽刺 Johnny 么），一枪干掉了 Vince，而 Rocco 因为和诸多黑帮有染，干掉他只会惹来更多的麻烦，只好眼睁睁地看着他离开。

随后 Bulgarin 的大批手下赶来，夜店顿时变成了战场，不过 Luis 和 Tony 占据着高地，所以还算有优势，只需注意每波敌人都会有一两个不顾死活地冲上二楼，一定要及时消灭，否则腹背受敌只有死路一条。干完室内的敌人后，出门将门口围堵的敌人再消灭掉（可以引爆车辆来把他们炸上天），本关任务完成。

Mission 13 Departure Time

完成时间	10 : 00
玩家伤害	50%
爆头数	25
命中率	70%

终于来到整个游戏的最后一个任务了。Tony 原本打算舍弃一切离开自由城，在 Luis 的劝说下才答应留下来，当然要处理掉他们的死对头 Bulgarin 才能一保平安。不过 Luis 很仗义地叫 Tony 去 Packie 家附近的公园等他，让他来包办一切。

Luis 来到废弃的游乐场，打算摧毁掉 Bulgarin 的毒品生意来切断他的后路，这一段的战斗主要是清理掉地面的杂兵，然后把运送毒品的车给全部端掉。随后 Luis 得知 Bulgarin 正赶往机场准备逃之夭夭，于是 Luis 开着摩托赶往机场，途中 Yusuf 开着直升机前来增援，所以这一路 Luis 畅通无阻。

赶到机场后，Bulgarin 的飞机已经开始滑行，Luis 加快速度赶了上去。登上飞机后，面对 Bulgarin 手握手雷的威胁，Luis 还是毫不犹豫地干掉了他，随后从炸成两截的飞机上跳了下去，正好来到公园中与 Tony 会合。

最终的结局还是留给大家欣赏吧，想知道那包钻石最终的去处吗？那就好好看剧情吧！

Yusuf 篇

Mission 1 Sexy Time

完成时间	6 : 00
玩家伤害	0%
摧毁敌船数	4

Yusuf 是一个沙特阿拉伯石油富豪的儿子，也就是俗称的“富二代”，对于他这种人来说，已经不用操心怎么挣钱，而是发愁怎么才能把钱花出去，所以他经常有一些惊人举动，比如这次他找来 Luis，想要他帮忙搞一家军用直升机，向他那即将来到自由城的老爸献礼。

在 Algonquin 南部的海面停着一艘军火商的游轮，上面就有 Yusuf 想要的东西。Luis 从港口驾驶快艇接近游轮，注意不要惊动四周的巡逻艇，否则任务难度会大大增加。从游轮后面偷偷爬上去，到停机坪上驾驶直升机就可以离开了。不过这时 Yusuf 又要 Luis 除掉后患，把游轮给炸了。接下来就是大家期待已久的驾驶直升机开战了。军用直升机的火力很强，机关枪和导弹都是强力火炮，只需要注意躲避游轮上发射的导弹即可，把游轮炸个稀巴烂之后就可以完成任务。

Mission 2 High Dive

完成时间	4 : 10
玩家伤害	50%
爆头数	2
命中率	70%
摧毁敌机数	4
特殊要求	从帝国大厦跳下来的时候至少有 6 秒的自由落体时间

Yusuf 受邀去帝国大厦参加一个商业会议，不过这小子怀疑有诈，所以派 Luis 去一探究竟。来到帝国大厦后，Luis 很快就发现这根本不是什么会议，而是想来敲诈 Yusuf，争执之下把其中一人扔下了帝国大厦（这么高，估计落地之前就已经吓死了）。另一人开始往帝国大厦的塔顶跑去（这家伙是想演《金刚》吗），于是 Luis 追了上去，中途会有警察来围捕，干掉他们后再继续往上爬吧。

到达塔顶后，原来这个叫 Ahmed 的人是想杀了 Yusuf 后取而代之，不过 Luis 还没想把他赶尽杀绝，结果 Ahmed 自己给吓得从塔顶掉下去了（果然是想演《金刚》）。Luis 自己也尝试了一把从塔顶跳下去的爽快感，之后任务结束。

Mission 3 Caught With Your Pants Down

完成时间	7 ： 25
玩家伤害	50%
装甲车损伤	50%
摧毁警车数	6
特殊要求	10 发子弹内打掉四根钢缆

Yusuf 又要 Lui 过去给他帮个忙，进门不久，Yusuf 的老爸突然驾到，看到自己儿子没穿裤子，而且和一个妓女模样的人混在一起，脸色非常难看。Yusuf 只好演了一场戏，把 Luis 先支开。出门后，Yusuf 给 Luis 打了个电话，原来这次他想搞一辆装甲车玩玩。

开上 Yusuf 的直升机，追上吊着装甲车的运输直升机，Luis 负责用狙击枪把吊着装甲车的四根钢缆给打掉，这里没什么窍门，手稳一些就是了。装甲车落地后，Luis 跳伞下去，上了装甲车后，会有大批警察赶来，不过在装甲车面前这些警车都跟废铁似的。逃避了追捕之后，把装甲车开到 Yusuf 的工地即可，你可以看到 Yusuf 是怎么处理这辆你历经千辛万苦才搞来的装甲车的。

Mission 4 For The Man Who Has Everything

完成时间	4 ： 20
玩家伤害	50%
摧毁敌机数	8
特殊要求	直升机扫射的时候，趴在车顶躲过即可（有慢动作特写）

Yusuf 又想出歪点子，要 Luis 帮他去搞一节城铁。Luis 先驾车来到 Algonquin Bridge 东侧，在粉红箭头处等城铁来了后就跳下去落到车顶上，这时会引发四星通缉，沿路的警察都会向 Luis 射击，头上的直升机也不会放过 Luis。一边射击一边向车头慢慢移动。走到车头就会发生剧情，城铁的车头就这么被 Yusuf 当玩具拿走了。

Yusuf 的所有任务完成后，他会送你那辆黄金色的敞篷豪华房车，这辆车永远都会停在他家门口，你可以随时取用。

Mom 篇

Mission 1 Momma's Boy

完成时间	3 ： 10
玩家伤害	10%
特殊要求	让观众帮你一把
	赢得比赛

Luis 的老妈是一位贫穷的下岗工人，为了生计不得不找一个叫 Santo 的人借高利贷。这天 Luis 回家看老妈，正好遇见 Santo 找老妈讨债，提出要么 Luis 帮他做事抵债，要么就烧了他老妈的房子。Luis 只好跟着 Santo 来到地下格斗场，Santo 要 Luis 在比赛中故意输掉帮助他在外围赌博中获利。

比赛共有三个对手，都比较容易。在第三场比赛中，你可以按 LB 键故意输掉比赛来帮 Santo 拿到赌资，不过我们这里可不要任其摆布，三下五除二把第三个对手干掉赢得比赛。（注意在比赛途中把对手逼到围栏边可引发观众挟持对手利于你打击的情节）出门后输了钱的 Santo 气急败坏，恨不得杀了 Luis，而 Luis 正好借机帮他老妈除掉这个后患。（按说 Luis 也挣了不少钱，干嘛不补贴他老妈一些呢？）

Mission 2 Corner Kids

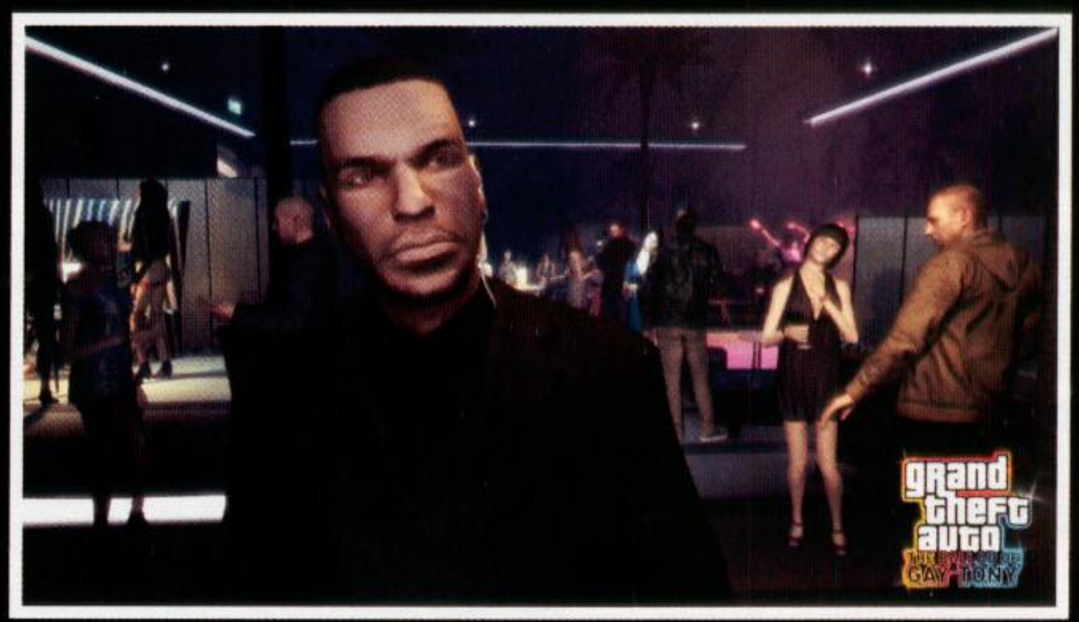
完成时间	7 ： 50
玩家伤害	40%
爆头数	20
命中率	55%

Luis 的两个好友 Armando 和 Henrique 在搞毒品生意，这次交易他俩让 Luis 来帮个忙。开车来到码头后，正欲交易，埋伏好的警察出现，随即展开警匪大战。对于玩家来说这已经是稀松平常了，注意在最后阶段要用火箭筒干掉一架直升机后，即可完成任务。

Mission 3 Clocking Off

完成时间	5 ： 00
玩家伤害	40%
爆头数	20
命中率	55%

Luis 与老妈又争了起来，因为老妈觉得 Luis 不务正业，应该好好学习天天向上。这时 Armando 和 Henrique 又来找 Luis 帮忙，这次毒品交易比上次更刺激，因为来的是一帮抢货的毒贩，他们比警察要玩命得多。这关稍有点难度，因为四处都有敌人，注意躲避。干掉对手后，收货走人。



Mori 篇

Mission 1 Kibbutz Number One

完成时间	5 ： 00
玩家伤害	50%
爆头数	10
命中率	70%
游艇损伤	40%
最高船速	70mph
特殊要求	尽快干掉手持火箭筒的敌人

Mori 让 Luis 过来帮个忙，二人开车去某地谈一笔生意，当然这种生意一般都是谈崩了，双方又开始枪械大战。这种枪战对玩家来说没什么特别，只要提早把那个手持火箭筒的干掉就行。水上的这段注意保持高速前进，扔下的炸弹注意提前量即可。

Mission 2 This Ain't Checkers

完成时间	7 ： 35
玩家伤害	0%
特殊要求	降落到任意一艘赛艇上
	从上船开始一直保持第一不被超越

来到 Mori 家，他和 Brucie（大家应该都认识吧？）准备搞一次比赛。比赛包括三项：跳伞、赛艇和赛车，跳伞的时候开始阶段保持自由落体，这样速度会更快一些，注意调整到能直接降落到船上最好，后面的赛艇和赛车没什么难度，对于熟悉自由城的玩家来说是小菜一碟。

Mission 3 NO.3

完成时间	5 : 15
车辆损伤	20%
最高时速	140mph
特殊要求	紧跟目标

Mori和Brucie这俩兄弟也不消停，叫来Luis说要玩一场午夜飙车。开车带这俩兄弟来到停车场后，按照提示把三辆跑车降下来，开上最后那辆跑车就可以开始飙车了。注意这次不是比赛，是飙车，所以不用太追求速度，只要最高时速超过140mph即可，之后保持跟紧这俩兄弟就行了。最后阶段有几个飞车跳跃的地方，最好能做到一气呵成。最后可以欣赏这俩兄弟的精彩“二人转”。

Bulgarin 篇

Mission 1 Going Deep

完成时间	6 : 0
玩家伤害	50%
Headshot	20
命中率	70%
特殊要求	将炸弹放到更隐蔽的地点
	用炸弹干掉10名特警

黑帮老大Bulgarin找Luis帮忙，说他现在正被政府陷害，他想要Luis去干掉陷害他的人。

驱车来到停车场，把车停在空位上，然后把炸弹贴上去（尽量贴低一点，并且不要对着入口的方向），之后和Bulgarin一起躲在一帮。不久之后政府的人过来了，当他们围拢汽车的时候引爆炸弹，接下来把增援的特警都干掉，开车摆脱通缉，送他们回家就可以了。

Mission 2 Dropping In

完成时间	6 : 40
玩家伤害	40%
命中率	70%
特殊要求	降落在屋顶指定区域
	等Ashville退到窗边再打死他以便他直接从楼上掉下去
	直接降落在卡车上

Bulgarin又有黑活要给Luis干，这次要干掉一个叫Ashville的人，因为他阻扰了Bulgarin的一笔生意。

首先开飞机到指定位置，然后从顶楼一路杀下去，在电梯井前先扔一枚手雷下去。杀到会议室就能看到Ashville，一枪将他嘣下楼，随后Luis也跟着跳下去，降落到行驶的卡车上即可完成任务。如果没有落到卡车上还会遇到警车的围堵。

Mission 3 In The Crosshairs

完成时间	4 : 30
玩家伤害	40%
爆头数	10
命中率	60%
特殊要求	4枪干掉4名狙击手

Bulgarin也打听到了钻石的消息，他要Luis去找一个人打听钻石的消息。没想到Luis到指定地点的楼顶后，只发现了一个人头。原来Bulgarin怀疑Luis和Tony想吞掉钻石，打算借此除掉他们。

接下来是狙击手之间的对决，当对方开枪的时候会在地图上闪出一个红点，在这个方向去寻找狙击手吧。干掉这四人后，Bulgarin又找来大批杀手，Luis只能杀出一条血路。一路边杀边走，杀出重围。

支线任务

本作的支线任务除了路边的陌生人之外，主要有三个：

赛车任务很简单，只要到地图上格子旗的地方即可开始比赛，注意提前找一辆好一点的车。

毒品战争和上一个资料片的帮派战争有点类似，只是形式上多了一些，概括起来就是到指定地点抢走其他帮派的毒品即可，有可能是开车，或者是开船，也有机会开飞机，总之就是把全城的毒品交易垄断。完成25个之后可解开成就。

夜店管理任务要稍微丰富一些，每天晚上21点到第二天早上6点这段时间去Maisonette 9这家店，进入门上标记着Management Only的房间，按下LB键即可拿到新的任务，Luis也会换上比较帅气的衣服。这些任务都比较简单，这里就不详述了。

游戏奖励

奖励	条件
.44	完成10个毒品战争
Advanced MG	完成20个毒品战争
Explosive Shotgun	完成30个毒品战争
Sticky Bombs	完成40个毒品战争
Gold SMG	完成50个毒品战争
Parachute	完成15个特技跳伞任务
NOOSE APC	杀死50只海鸥
Remove ammo cap	游戏达成100%完成度
Golden Buzzard	完成游戏后可在Booth Tunnel找到金色的Buzzard武装直升机
Yellow Super Drop Diamond	完成游戏后在Yusef的公寓外找到

游戏秘籍

号码	效果
468–555–0100	改变天气状况
362–555–0100	体力与防弹衣全满
482–555–0100	体力与防弹衣全满并获得弹药
359–555–7272	获得降落伞
267–555–0150	提升通缉星级
267–555–0100	降低通缉星级
486–555–2526	狙击枪有爆炸效果
276–555–2666	拳击带有爆炸效果
625–555–0200	获得 Akuma
272–555–8265	获得 APC
359–555–2899	获得 Buzzard
938–555–0150	获得 Floater
359–555–0100	获得 Annihilator
227–555–9666	获得 Bullet GT
227–555–0142	获得 Cognoscenti
227–555–0175	获得 Comet
938–555–0100	获得 Jetmax
625–555–0100	获得 NRG–900
625–555–0150	获得 Sanchez
227–555–0168	获得 Super GT
227–555–0147	获得 Turismo
227–555–0100	获得 FIB Buffalo
625–555–3273	获得 Vader
486–555–0100	获得重武器套装
486–555–0150	获得轻武器套装

类型转换 乐趣依旧

从旧作移植到原创新作，“《召唤之夜》系列”似乎一直都在NDS上寻找一个最佳的制作模式。而这次从传统战棋游戏到角色扮演的演变不但是制作小组的一次全新尝试，游戏的整体素质对于新老玩家来说都可以用“惊艳”来形容，只要是喜爱日式角色扮演游戏的玩家都没有理由错过。游戏最大的亮点就是将系列众多的经典要素巧妙地融合到了角色扮演游戏之中，同时略带解谜意味的“机关系统”也将重复战斗的趣味性大大提升，因为某些战斗中考验的不仅仅是玩家的个人实力，更多地则是对战术的把握和运用，大家准备好迎接各种挑战了吗？

文 晴天 美编 NINA

通关时间：一周目通关约30小时，完成所有收集要素约需80小时以上。

SUMMON NIGHT X サモンナイト ～Tears Crown ティアーズクラウン～

召唤之夜X 泪之皇冠	NBGI	角色扮演
NDS	サモンナイトX Tears Crown	日版
	2009年11月5日发售 1人	4800日元
	对应Wi-Fi无线联机功能	对应玩家年龄：全年龄

基本操作

按键	作用
A	调查 / 确定
B	跑步 / 取消
X	系统菜单
L	系统菜单中切换角色或道具类别
R	战斗中切换我方角色或机关

系统要点解析

召唤兽

作为系列的标志性要素，游戏中要使用“召唤兽”必须先获得名为“召唤圆盘”（召唤プレート）的特殊道具，然后再在系统菜单的同名选项中将对应颜色的玛娜石（マナストーン）镶嵌到圆盘上才能与“召唤兽”建立契约，并在系统菜单的“そうび”→“召唤兽”中进行装备或更换。不同的召唤兽会根据玩家战斗的次数（与敌人强弱无关）逐渐领悟新的召唤术或被动技能，因此只有将它们合理地与成长倾向各异的角色组合才能发挥出最佳性能。

技能强化

与“召唤兽”建立契约后，选中任意召唤兽和它们已经领悟的技能会打开“强化界面”。强化技能需要消耗红色玛娜石在“召唤圆盘”的外围互相连接，以增强技能的效果，但由于一周目获得的数量有限，玩家一定不要将它们浪费在实用性不高的技能上。另外强化时还需注意每个技能的强化路线有可能与其他技能重合，玩家要自行取舍，而将光标移动到红色玛娜石上按下X键可消耗无色玛娜石进行还原，但消除的红色玛娜石不会返还给玩家。

议会

当剧情发展到第11章时会强制进行一次“议会”，之后玩家需要选择三名同伴担任大臣（本周目内无法更改），这样随着玩家移动距离的增加，每次在切换场景时就有可能出现“新议题”的提示（每个章节出现的议题数量固定，未完成的议题会自动延续到下一章节），此时再返回“セレスティア城”调查记录点左上方的大门即可讨论新的议题。议会中确定讨论的议题后会相继有三名同伴提出疑问，玩家选择的回应则会影响最后的结果，而通过的议题就相当于游戏的支线任务，完成后可获得各种报酬，同时增加所有同伴的好感度。如果忘记了议题的内容，进入系统菜单的“アイテム”按R键切换到“重要道具”一栏，再使用“记忆の石”查看“议会の记录”中的相关项目即可。

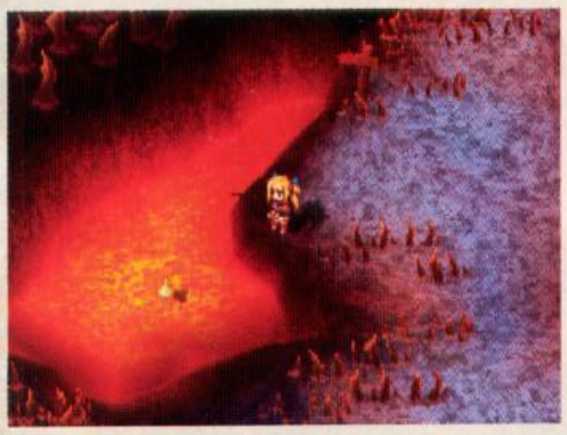
特别提示

选择不同的大臣会触发与其相关的特殊任务，其中包括获得对应角色的强力装备或隐藏召唤兽，但由于每周目玩家能够选择的大臣只有三名，所以要想达成全收集的目标至少需要四周目。

©FLIGHT-PLAN©2009 NBGI

迷你游戏

本作的迷你游戏只有“钓鱼”一种，在第5章获得“ボロの钓竿”后调查地图上标记为“鱼”的地点即可进行，而钓鱼的技巧非常简单，只要当鱼饵下沉时（有音效提示）按下A键即算成功。钓鱼所需的鱼饵前三种都可以在任意村庄的“道具店”购买，钓起的鱼前往不同村庄的宿屋选择“鱼と交换”可换取不同的道具，其中大多数都是联机发送邮件时使用的信纸。（后期在“渔村カトウン”的宿屋交换到“高价な钓竿”后，使用相同的鱼饵则会更容易钓起高质量的道具）



夜会话

主线流程中每完成一个章节玩家都可以选择一名同伴触发特殊对话，主要的作用是增加对应同伴与主人公的好感度，进而学会新的合体技。通关后系统还会要求玩家从好感度较高的同伴中选择其一触发角色的对应结局，如果想体会不同的剧情就只有在最终BOSS前保留存档并反复挑战了。

联机模式

游戏中期开放“议会系统”后，前往“セレスティア城”左下方的图书馆与房间中央的女生对话可以使用名为“おでかけム－ム－”的联机模式。该模式中玩家可以选择“ム－ム－のお部屋”下的“もよう替え”给姆姆换装、调整房间的摆设，或选择“お出かけする”前往近好友的家参观。

在已经近距离联机的情况下（好友选择“近くのお友达を招待”，玩家选择“近くのお部屋に行く”），选择“演技を选ぶ”可设计好友收到邮件时姆姆的表演动作；“便せんを选ぶ”可选择不同图案的信纸；“手纸を届く”为使用触控笔在信纸上自由绘制图案或文字，最后选择“送信”完成邮件发送。好友收到邮件后有3次机会对玩家的姆姆进行回应，接着好友也需要使用发送邮件的流程进行回信，最后玩家还需要对好友的“服装”、“料理”、“音乐”、“肢体语言”（スキンシップ）、“室内装潢”（レイアウト）等五个项目进行打分，累计一定分值后双方都可以获得新的称号和各种装饰道具。

战斗相关

①角色状态栏　⑥召唤兽
②计量槽　⑦交代
③攻击　⑧逃跑
④防御　⑨合体技按钮
⑤道具

游戏的战斗采用传统的回合制，敌我双方会根据SPD的数值大小依次行动。当进入我方同伴的行动阶段时，下屏幕下方会出现指令栏，其中“防御”具有物理和魔法伤害减半的效果，“交代”则会取消当前同伴的行动并替换任意一名参战同伴。另外使用双屏的战斗会对角色的攻击和目标选择造成影响，例如地面的同伴攻击空中的敌人威力会减小，部分技能只能对地面或同一平面的敌人才能使用。

机关

在部分区域的战斗中会出现“机关”，按L/R键将目标切换到它们并攻击会出现各种效果，使玩家的战术应用更加多变。惟一需要注意敌人也会利用机关的效果来对我方的进攻造成干扰。

Brave Clear

在游戏的特定战斗中会出现“Fight with Brave”的提示，之后只要满足特定的条件结束战斗就会获得额外的道具奖励（简称为BC），是游戏中收集强力装备和道具的主要途径。通常要达成此类条件需要合理利用场景中的“机关”，这也是本作战斗策略性有别于同类游戏的一个主要原因。

合体技

完成初期的一系列教学战斗后，在战斗中当主人公行动时点击指令栏右侧的“合体技按钮”可与上场的角色发动“合体技”。不同角色的合体技分为“普通”和“超级”两种，前者发动后需消耗1格计量槽，后者则需要3格，而要累积计量槽只能通过攻击敌人或被敌人攻击这两种方式（使用回复系统道具或召唤术不会增加）。要领悟新的合体技主要与对应角色和主人公的好感度有关，但由于这是游戏中的一个隐藏数值，所以玩家只能尽量多地与该角色进行“夜会话”并完成议题。目前已知最快出现“超级合体技”的方法是与该角色进行4次以上的“夜会话”，或至少进行3次并完成对应角色的所有议题。

ディラン

角色	合体技	类别	效果
ファラ	ホーリーナイト	普通	全体物理攻击
	ホーリーラブ	超级	全体物理攻击并大幅回复我方全体的HP
ムームー	ストライクムームー	普通	对地面的全部敌人进行物理攻击
	シャイニングムームー	超级	全体物理攻击并提升物理攻击力
ガーリット	カミカゼ斩り	普通	对空中的单个敌人进行物理攻击
	デュエルナイト	超级	全体物理攻击并附加浮游状态
ファング	グレイトタイフーン	普通	全体物理攻击
	ラグナロック	超级	全体物理攻击并提升我方全体的行动速度
ソティナ	无限の扉	普通	单体物理攻击
	トゥルーアイズ	超级	全体即死攻击
エルナディータ	マジックキッス	普通	全体HP大回复并提升我方全体的物理攻击力
	ハニームーン	超级	全体物理攻击并附加魅惑效果
あくりーん	女神キック	普通	对空中的单个敌人进行物理攻击
	ゴールデンブレス	超级	全体物理攻击并完全回复我方全体（包括复活）
ルーガ	アンダーショット	普通	对空中的全部敌人进行物理攻击
	グローリーアロー	超级	全体物理攻击并附加麻痹效果
ザーツ	グランドクロイツ	普通	对地面单个敌人进行物理攻击
	绝对胜利之剑	超级	全体物理攻击并解除我方全体的所有异常状态

ファラ

角色	合体技	类别	效果
ディラン	シンクロブレイク	普通	对地面单个敌人进行物理攻击
	ロイヤルランデブー	超级	全体物理攻击并大幅回复我方全体的HP
ムームー	ロケットムームー	普通	单体物理攻击
	スターダストムームー	超级	全体物理攻击并附加石化状态
ガーリット	プリンセスナイト	普通	对地面或空中的全部敌人进行物理攻击
	エーテルダンス	超级	全体物理攻击并附加睡眠状态
ファング	フライングコンボ	普通	全体物理攻击
	ワイルドウイング	超级	全体物理攻击并提升我方全体的物理防御力
ソティナ	白き愈しの门	普通	全体HP大回复
	ラストレッスン	超级	完全回复全体MP
エルナディータ	おしおきの时间よ	普通	对地面单个敌人进行物理攻击
	レインボウシャワー	超级	全体物理攻击并附加魅惑效果
あくりーん	女神パンチ	普通	对地面或空中的全部敌人进行物理攻击
	メルヘンベル	超级	全体物理攻击并解除我方全体的所有异常状态
ルーガ	ミサイルシュート	普通	全体物理攻击
	シューティングスター	超级	全体即死攻击
ザーツ	ホーリーブレイド	普通	对地面或空中的全部敌人进行物理攻击
	绝对正义之剑	超级	全体物理攻击并提升物理防御力

勇气与信念的旅途

按照系列惯例，游戏一开始会要求玩家选择男女主人公，而以下的主线流程会以女主角法拉（ファラ）为主，并对迪兰（ディラン）篇的行动差别进行提示。另外游戏中不同区域遭遇的 BC 战斗是固定的，且只能完成一次，具体情报可以使用“记忆の石”查看“ブレイブミッション”的相关解说。迷宫中标注为红色的物品为召唤兽圆盘，必须作为优先收集的对象。

Prologue 序章

鲁恩海姆（ルーンハイム）历 1162 年，赛雷斯迪亚（セレスティア）王国和德尔迪阿纳（デルディアナ）帝国持续多年被称为“召唤战争”的激烈战斗，最后却因为双方的君主病逝而使战争陷入了僵局。之后重新选举出新领导者的两国为了防止国家走向衰败，以交换双方的王子为条件签定了十年的“停战协定”，而我们的故事也正是在十年后临近双方归还人质的期限时才慢慢拉开序幕……

Chapter 1 分离之时

虽然明天就是交换人质的日子，但法拉（迪兰）还是像往常一样在王宫的天台上欣赏着让人心旷神怡的美景，倒是迪兰（法拉）的出现让人有些意外，原来他（她）是来邀请自己去一个重要的地方的。按照约定离开王宫，在广场上会从说书者处了解到人类和有翼族从很久以前就因为无法容纳对方而不断地发生冲突，但这一切却在百年前被白色英雄罗兰德（ローランド）终止，自此他建立了人类和有翼族和平共处的赛雷斯迪亚王国，而无法接受这一事实的人们则自立门户，于 30 年前建立德尔迪阿纳帝国并发动了“召唤战争”。来到王都门口与迪兰（法拉）对话选择两次“はい”激活特殊装置的功能，今后调查它选择“セーブする”可保存游戏进度，“ウロコを使う”则可以在特定的城镇或迷宫间进行传送。

即将分别的两人来到了儿时一起玩耍的王家别墅会遭遇怪物的袭击，轻松获胜后两人也回忆起十年前两人在森林中相似的情景，而也正是在那时迪兰亲眼看到法拉使用自己的意念召唤出了一只名叫“姆姆”（ムーム）的异界生物，让人不得不对法拉身上蕴藏的神秘力量产生各种猜测。

Chapter 2 反目成仇

第二天从房间出来会遇到完全没有方向感，在王宫大厅都会迷路的神官索缇娜（ソティナ），寒暄几句后她会给予初级召唤兽“ユニユン”（二周目此时会获得通关前所有的召唤兽），接着选择“はい”会进行召唤兽的相关教学，最后前往上层与迪兰（法拉）对话选择“はい”和国王一起前往边境返还人质。

在十年前的相同地点按照约定交换回哥哥诺因（ノイン）后，返回王宫准备庆祝的众人竟意外发现诺因对身为有翼族的嘉利特（ガーリット）存在很大的敌意，而他自己却解释这是在帝国养成的说话语气还没有改过来，之后便匆匆返回了自己的房间。

当晚正准备回房休息的法拉听到外面传来的一声巨响，随后便有士兵前来报告帝国的大部队已经逼近王都，希望法拉和国王能够暂时前往安全的地点避难。前往上层的大厅确认国王安然无恙，而就在大家准备想办法脱身时，手持双剑的诺因却挡住了众人的去路，并扬言要杀了自己的父亲，情急之下法拉只好与诺因进行强制战斗。胜利后孤军奋战的法拉还是没有成功阻止诺因疯狂的行为，而国王也在将法拉托付给闻讯赶到的迪兰后便离开了人世，最后调查王座发现秘密通道开始亡命天涯。

BOSS ノイン

敌人的二连击威力并不大，合理利用召唤兽的回复魔法并不难获胜。

回到帝都后国王古洛肯（グロッケン）就迫不及待地向迪兰介绍了帝国的几大重臣，以及他的未婚妻艾尔娜迪塔（エルナディータ），但就在迪兰准备慢慢适应新的环境时，古洛肯竟然宣布了攻打王国的计划，并希望迪兰能助自己一臂之力。无法理解这一切的迪兰显然并不愿意加入这场无谓的杀戮，而就在他准备返回王国通风报信的时候，大臣古拉纳德（グラナード）竟然施法将其弄晕，以免他成为整个计划的绊脚石。

醒来后从帝国士兵处得知战斗已经开始，随后从右侧离开要塞径直前往上方的王国，轻松解决掉拦路士兵，最后在王宫城门前与嘉利特进行强制战斗。胜利后一直声称迪兰背叛王国的嘉利特选择了暂时相信迪兰，并和他一起前往王宫确认国王和法拉的安全，但没想到却见到诺因正准备杀法拉灭口。再次击败他迪兰也回想起之前古拉纳德在作战会议上提到的卧底，原来他所指的正是诺因王子。

BOSS ガ-リット

敌人偶会发动的会心一击会对初期能力较低的我方造成较大的威胁，建议事先准备几个回复道具以防不测。

BOSS ノイン

敌人偶尔使用的单体冲击波可对我方单体造成大伤害，及时使用道具回复即可。

王家の地下道

迷宫的路线比较单一，靠近出口会发生 BOSS 战，胜利后顺着梯子离开来到王家别墅。

宝箱

デンデン
金色のマナストーン×4
ヒポの实×2
クロスアーマー

BOSS ゾウガメ

空中的杂兵由于会使用附加封印状态的攻击，所以一定要尽快消灭。剩下的 BOSS 行动缓慢，只要注意回复我方地面同伴的 HP 即可。

Chapter 3 不速之客

在别墅休息一晚后，嘉利特建议大家去附近的贸易都市阿克兰德（アークランド）走一趟，一来在有翼族和人类共处的都市中比较容易藏身，二来还可以顺便拜访国王诺比斯（ノービス）的好友巴姆（バーム），和他商量接下来众人应该采取的行动。接着从别墅往下穿过森林，进入阿克兰德会再次遇到说书人，这一次他会讲述有翼族原本是生活在空中的另一块大陆，只是由于 300 年前他们所处的大陆坠落到鲁恩海姆才被迫生活在这里，而也正是从那时开始部分人类就产生了排除异族的想法，进而建立了帝国。

幻想の森

沿路前进会依次进行“机关”、“合体技”的教学，选择“はい”看完所有的内容后在出口附近遭遇 BOSS 战，胜利后返回大地图继续往下到达目的地。

宝箱

ミンナオールS
フッカツ草
ペラペラ草×2
ヒポの实×2
シュルフィーユ
金色マナストーン×4
マープルメイス

BOSS アラモス

因为敌人处于空中，所以我方地面人员对其造成的伤害会有所减少，基本战术是利用回复的间隙和它慢慢磨。

效果叠加 游戏中有部分效果相同但属于不同召唤兽的能力提升魔法，如果将它们各自对同一角色使用一次会产生“效果叠加”，后期配合“强攻战术”一次性给予敌人 5000 以上的伤害可谓轻而易举，大家不妨试试看。

靠近村中的岔路口会暂时和迪兰分开，而进入宫殿会在工作人员的引导下来到一个房间等待市长的接见，不过很快两人就发现这是帝国卧底设下的一个圈套。调查房间的门会发现无法打开，同时门外传来市民呼救的声音，之后与嘉利特对话选择“はい”强行突破，消灭门口的怪物后会遇到护卫队长露佳（ルーガ），得知原来这一切都是由于有人故意将装有怪物的箱子运进黄金宫造成的。最后三人结伴同行在楼上遇到担心两人安危而闯入黄金宫的迪兰，并在顶层的市长办公室与帝国刺客进行 BOSS 战，胜利后巴姆非常乐意地收留了落难的两人，同时一旁的露佳也邀请众人加入专门保护有翼族的组织“隆古兰德”（ローングランド），为促进人类和有翼族的和平共处出一份力。

BOSS 帝国の刺客

BC 条件	没有出现伤亡结束战斗

敌人会频繁使用各种攻击道具，如果不小心中了异常状态会对进攻造成很大的干扰。建议多发动合体技速战速决，并随时使用道具保持我方队员的 HP 在 100 以上。

与法拉分开后继续往左下前进会遇到几名负责安全巡逻的有翼族，而当他们得知迪兰正是帝国王子的时候竟不由分说地将他抓进了监狱。不久后另一名伪装成平民的帝国士兵也会被关进监狱，在向他表明自己的身分后，士兵很迫不及待地告诉了迪兰帝国准备暗杀市长的计划。最后为了避免惨剧的发生，迪兰情急之下利用他准备用来发出信号的烟花炸开了监狱的大门，并在大街上与追捕自己的梵（ファング）进行强制战斗。胜利后梵最终还是选择了相信迪兰，和他一起进入黄金宫与法拉等人汇合。

BOSS ファング

由于没有负责回复的角色，所以进攻时要随时保持自己的 HP 在 70 以上，不然一旦敌人使用会心一击就凶多吉少。

宝箱

- 金色のマナストーン ×4
- ドロボン
- ゲドック草 ×2
- 200G
- ヒポの实 ×2
- 布の铠
- 赤色のマナストーン ×2
- チャッカ

黄金宫

上楼的过程中不要忘记搜刮每个房间里的宝箱，而完成这里的剧情后才能开启市长办公室里最后的宝箱。

Chapter 4 白色宝珠

正式加入“隆古兰德”的第二天进入旁边的会议室从露佳处了解帝国目前的动向，而看完三个项目的内容后会有探子回报占领王国的将军目前正率军向平原的南方前进，目的地似乎是供奉女神法莱特（ファーライト）的神殿。之后为了确保索缇娜等神职人员的安全，法拉自告奋勇准备赶在帝国军之前到达神殿传达消息，让神官们尽快前往安全的场所避难，离开时不要忘记打开指挥部房间中的宝箱得到召唤兽“アクダマ”。

在村庄的街道上再次从说书人安迪（アーティー）处了解到创世女神的传说，原来她们都是由神龙海莱因（ハインライン）的鳞片变化而成，接着返回大地图从左上角切换场景，再往下通过蜿蜒的山道进入神殿。与神殿中的四名神官对话他们会迅速离开，随后为了说服索缇娜，大家答应和她一起进入神殿深处寻找最重要的东西。在神殿的宝物库众人发现了 12 年前女神法莱特降临时留下的白色宝珠，但就在众人准备带它离开时却遭到了帝国将军赛兹（ザイツ）的阻挠，之后的强制战斗必然会被全灭。眼看重要的宝物就要落入帝国的手中，勇敢的姆姆趁赛兹不备抢下宝珠交给了法拉，此时一道强烈的白光闪过，当众人回过神来时已经回到了指挥部，最后来到房间外索缇娜会将白色宝珠交给与之发生感应的法拉保管，说不定下次它还能在危急时刻派上用场。

ファーライト神殿

沿路前进会在九宫格区域前触发剧情，而要通过这里必须根据女神像面对的方向来选择正确的出口，即从起始点开始按照右、上、左、上、右、右、下、下、右的顺序通过房间即可。

宝箱

- エアリアルメイス
- 黑色のマナストーン ×4
- ヒポの实 ×2
- 白色のマナストーン ×4
- 赤色のマナストーン ×3
- ハーブシープ
- フッカツ草

Chapter 5 防御作战

第二天醒来后与酒场的露佳对话答应帮她跑腿，而离开前在左侧的储藏室可打开之前被锁住的宝箱获得召唤兽“フウガ”。之后在村庄的街道上会从安迪处了解到，300 年前由于有翼族居住的大地开始坠落到鲁恩海姆，所以女神库拉维斯（クラヴィス）为了保护现有大陆上的生命主张彻底破掉有翼族的大陆，而女神法莱特则坚持要保护两边的生命，最终选择将两块大陆都从鲁恩海姆分离出去，并将女神库拉维斯也流放到了鲁恩海姆以外的大陆，进而产生了魔神、妖精、幻兽各自居住的区域。

前往黄金宫的市长办公室将树枝交给巴姆会得到“ボロの钓竿”，接着选择“はい”继续进行“钓鱼”的相关解说，并开启宿屋的“道具交换”功能。原路返回指挥部会在中途遇到前来村庄寻找迪兰的艾尔娜迪塔，但无论大家怎样向她解释，她都无法接受帝国侵略王国的事实，最后法拉（迪兰）只好外出将负气离开的她找回来，避免她惹出更大的麻烦。沿路离开村庄会触发艾尔娜迪塔遇到帝国将军的情节，原来他们正在村庄中设置召唤魔物的魔法阵，企图破坏整个村庄，接着与赶来的同伴汇合，前往道具店附近与守护魔法阵的帝国召唤师进行 BOSS 战。胜利后继续深入会看到产生争执的艾尔娜迪塔和帝国将军拉迪乌斯（ラディウス），而就在其准备对艾尔娜迪塔痛下杀手时，迪兰及时出现挡下了致命的攻击，现在只有击败他才能让阿克兰德恢复往日的和平。

再次获得胜利后艾尔娜迪塔表示自己刚才公然和帝国将军作对已经背上了“叛国”的罪名，无法再返回帝国继续生活，而众人自然也要为此事负责并答应收留自己，这样她正好可以随时陪伴在自己的未婚夫迪兰身边。

BOSS ケルスス

BC 条件	不使用召唤术获得胜利

由于受“BC 条件”的限制，战斗前一定要保证有足够的回复道具，不然很难撑过敌人的魔法攻击。当其濒死时会在使用“冥想”技能的下一回合发动高威力的魔法攻击，如果使用防御还不能抵挡住攻击，就只能使用复活道具“フッカツ草”保证我方的战力了。

BOSS ラディウス

BC 条件	使用迪兰完成最后一击

敌人最具威胁的招数就是释放全体飞刀，不过只要事先在道具店购买几个“ミンナオールS”使用并不难应付，要达成“BC 条件”需要在进攻时计算好伤害量（HP1312），以保证迪兰完成最后一击。

Chapter 6 勇闯虎穴

经过一夜的思考，法拉决定与其在阿克兰德避难，不如尽快想办法夺回被占领的王国，这样也能从根本上保证阿克兰德的安全，让其不再频繁遭受帝国的袭击并最终沦陷。之后迪兰会自告奋勇前往王国打听情报，不过留守在指挥部的法拉等人等了很长的时间却不见众人返回，倒是同行的姆姆带回了迪兰被帝国军捕获的消息，事不宜迟立即展开营救行动。

返回大地图从左上角切换场景，一直往上在王国前与露佳确认行动计划，接着选择“はい”使用爆弹吸引士兵的注意顺利冲进王都。沿路进入王宫会遭遇多场杂兵战，但随后出现的赛兹并没有出手阻止众人进行营救，只是简单警告后便独自离开，甚至从他的言语中众人也明白了他作为一个军人的行动准则，即便自己能够判断是非，但在国王的命令下他也只有选择“服从”……最后在王宫右上方的地下牢找到被关押的迪兰等人，重新调整队伍后返回王都入口与帝国召唤师进行 BOSS 战，胜利后原路返回阿克兰德的指挥部。

在接受打探情报的任务后，返回大地图一直往上在王都门口击败士兵成功实行伪装。接着与村庄所有的 NPC 对话再前往王都会触发几名士兵窃窃私语的情节，而面对不断侮辱自己家族的语言，缺乏忍受力的艾尔娜迪塔竟然无意识地表明了自己的身分，最终导致所有人被帝国军抓进了大牢。一段时间过后，王宫外传来的骚乱声打破了原有的平静，随后法拉和其他同伴赶来将迪兰等人成功救出了大牢，必须趁帝国的援兵还未赶到前尽快离开。

BOSS カルパス

BC 条件	不使用召唤术获得胜利

敌人的冰属性魔法会附加睡眠状态，但由于此时并没有有效的解除手段，所以一旦中招会严重影响我方的进攻，使达成“BC 条件”更加困难。推荐先使用普通攻击削减其体力，当其濒死发动“冥想”后就尽快使用单体强力合体技一口气消灭，不然一旦其发动全体魔法就有可能发生全灭的悲剧。

Chapter 7 王国夺还

休整一天后根据之前收集的情报，众人决定先占领边境的要塞释放之前侵略战争中被关押的有翼族，之后再集合他们的力量在王国正面吸引敌军的注意力，法拉等人则通过之前逃出王国的秘道返回王宫，直接俘虏帝国军的总指挥赛兹，尽量减少正面冲突造成的人员伤亡。接着返回大地图从左上角切换场景，进入地图左端的要塞消灭守卫后继续深入与第三名帝国召唤师进行 BOSS 战，胜利后解救出所有的俘虏并成功说服他们参与夺回王国的战斗。

使用记录点传送到“王家のコテージ”，调查旁边的水井利用之前的通道顺利潜入王宫，在上层的天台找到在此等候已久的赛兹进行 BOSS 战。原来他其实早已料到众人会采取“声东击西”的战术，所以在得知脱狱者集体在王都正门进攻时，他还是下令军队全力迎击，放弃了王宫内所有的戒备。最后他向众人表示自己从一开始就打心底里并不同意帝国的侵略行为，但此时他为了尽到自己作为军人的义务，必须完成守护王宫的职责。胜利后虽然赛兹一再要求众人杀掉自己，不过深知其心意的法拉（迪兰）却邀请他加入众人的队伍，为实现人类和有翼族的和平共处而共同努力，最后为了报答法拉（迪兰）的不杀之恩，赛兹成为同伴并获得了所有人的谅解，法拉（迪兰）则在大家的推举下成为了王国新一届的女王（国王）。

BOSS ムクルス

BC 条件	不使用道具获得胜利

战斗中地面的杂兵拥有“物理攻击无效”的特性，所以我方必须使用“魔法攻击”属性的召唤术尽快消灭它们，否则一旦被它们“凭依”就会陷入不能回复 HP 的窘境。BOSS 的魔法攻击威力较大，濒死时同样会使用强力的“冥想”攻击，算好其剩余 HP 用合体技一口气解决。

BOSS ザイツ

BC 条件	我方同伴没有出现濒死结束战斗

敌人初始的攻击力并不高，再加上所有的攻击都是针对单体，回复压力并不大。将其 HP 削减到一半以下后，他会开始使用召唤兽来提升自己的攻击力，并配合高几率的会心一击进行反攻，所以此战要达成“BC 条件”还是需要一定的运气，为了保险起见可以在其提升攻击力后多使用防御来抑制我方受到的伤害。

宝箱

- 赤色のマナストーン×3
- 黒色のマナストーン×4
- ゴールダスト
- 战の大辞典×2
- 50G
- フッカツ草

ハーディン砦

从第一个场景的左下角通过连接桥即可来到要塞最深处，在挑战 BOSS 前记得回收其他房间内的宝箱。

Chapter 8 召唤实验

经过一晚的思考，第二天前往上层的大厅向大家表达愿意成为女王（国王）的意愿后，赛兹也向大家公开了帝国正在从事召唤术秘密研究的情报。虽然目前大家都不知道这项研究会带来怎样的后果，但是从之前古拉纳德一系列的怪异举动来判断，他似乎正在酝酿一个巨大的阴谋，而众人的下一个目标自然就是帝国所属的“召唤研究所”。

离开王国前先在地下牢右侧的仓库搜刮宝箱获得召唤兽“ハンマーヘッド”，接着传送到“ハーディン砦”会从安迪处了解到 10 年前的“召唤战争”之所以会陷入僵局，完全是因为帝国和王国都曾经借助过巨大的召唤装置让女神库拉维斯和法莱特降临到鲁恩海姆，而两人宿命般的激斗正是导致两国君主辞世的原因。最后从要塞下方的出口离开，在草原左侧切换场景再一路北上到达新的村庄，而刚进入这里会从医师处得知从研究所逃出来的一名男子现在身中剧毒，希望众人能帮忙去雪原中消灭怪物获得特殊的体液来制作血清。返回雪原来到地图左下角的突出部分会遭遇强制战斗，敌人除了附加中毒状态的攻击并不为惧，轻松消灭后将体液交给医师制作血清，之后获救的男子会告诉众人研究所里正在从事非常可怕的研究，这显然更加坚定了大家阻止召唤实验的决心，最后向男子借来“研究所のカギ”成功进入上方不远处的研究所。

刚进入研究所众人就撞见了之前的三位召唤师，这次他们是奉古拉纳德的命令来确保召唤实验能顺利进行，如果众人想继续深入就必须击败他们。胜利后来到塔顶会见到三人用召唤仪式召唤出了三个支配级的魔人，同时为了让他们能够确实存在于鲁恩海姆，一旁观察的古拉纳德命令诺因结果了三人的性命，用他们的生命当作祭品完成最后的仪式。眼看自己的阴谋得逞，古拉纳德扬言要和魔人“去玛娜之门完成一件重要的使命”便使用传送魔法离开，而留下的诺因则再次向众人发起了攻击。再次获得胜利后一直被古拉纳德操纵的诺因终于恢复了神智，不过很快便被突然出现的拉迪乌斯带走，而离开前他所说的“洗脑”一词也引起了大家的警觉，看来诺因之前之所以会做出那么多反常举动必定另有隐情。最后众人捡起诺因在匆忙中掉下的“ノインの落としたカギ”，并返回附近的村庄商量接下来的行动计划。

BOSS カルパス、ケルスス、ムクルス

BC 条件	敌方累计行动 20 次以内结束战斗

要想快速结束战斗，玩家一开始就需要借助场景机关“召唤术增幅器”强化召唤术的效果尽快消灭空中的カルパス，因为只要没有了他的“睡眠魔法”干扰，要解决剩下两个召唤师只是时间问题。此战对玩家的魔攻和魔防有较高的要求，如果不能尽快消灭敌人，三人“冥想”后连续使用全体魔法必然会使我方全灭。

BOSS ノイン

BC 条件	使用法拉完成最后一击

敌人的行动速度较快，所以一定要有同伴可以使用全体回复魔法才能挡住其较强的攻势，必要时也一定要用道具进行回复。要达成“BC 条件”同样需要算好其剩余 HP（HP2930），而从本战开始玩家也可以使用“强攻战术”，即给物理型角色装备召唤兽“ハンマーヘッド”，之后在战斗中先让其对自身使用“力のオーラ”提升物理攻击力，而任意同伴则使用召唤兽“デンデン”的“エレキチャージ”魔法使该角色进入蓄力状态，最后再配合“パワーハンマー”发动高几率的会心一击就能快速敌人的体力，大大缩短战斗的持续时间。

帝国召唤兽研究所

迷宫中由于部分通道封闭，所以要找到上楼阶梯往往需要绕很多弯路，而探索的过程中注意不要遗漏每层各个房间中的宝箱，最后在 4F 调查左上房间中的机关打开通往顶层的通道。

宝箱

- 赤色のマナストーン×3
- 金色のマナストーン×4
- ウィンディー
- ガードドロップ
- 无色のマナストーン×2
- メイスイグニス

宝箱

- マナの实×2
- アイシュ
- 1000G
- 炎のおふだ×2
- メタルアーマー
- 黒色のマナストーン×4
- 魔力アップル×2
- 白色のマナストーン×4
- 战の大辞典
- ラフィンノーズ
- ミミズ×5
- 白のウロコ
- フッカツ草

MP 另类回复法 后期只要让魔法型角色装备上拥有“MP 还原”技能的召唤兽“フウガ”就可以轻松实现 MP 快速回复，因为该技能的效果并不只针对我方承受敌人的召唤术攻击，而是我方使用回复、能力上升等辅助魔法的效果范围包含了该名角色就会产生效果，可谓“用得越多，回复得越多”，何乐而不为呢？

Chapter 9 拜访神龙

第二天众人决定开始着手寻找古拉纳德口中所说的“玛娜之门”，而此时一向健忘的索缇娜却在安迪的提点下意外地提供了非常有用的情报，那就是神龙海莱因目前正居住在大峡谷高处的洞穴，如果众人能够找到他，就一定能够从他那里得知女神法莱特建造的“玛娜之门”的具体位置。

返回雪原来到中部右侧的地点使用诺因掉落的钥匙可以打开通往大峡谷的门，切换场景后一路北上进入洞穴。在最深处众人果然顺利地找到了神龙，但在之后的交谈中众人却意外得知当初女神法莱特为了创造大陆上的生命，其实建造了两座“玛娜之门”，众人所要寻找的正是负责“释放玛娜能量”的出口。接着再次与神龙对话他会要求和众人进行战斗，一来可以舒展自己的筋骨，二来也能测试一下众人的实力，选择“はい”答应要求并获得胜利就能乘坐神龙出发了。

神龙の洞穴

从入口先走左右两边的分支才能回收所有的宝箱，而右侧的垂钓点必须击败神龙于后期返回才能使用。

宝箱

黑色のマナストーン ×4
ラヴィニア
キビキビ草 ×2
白色のマナストーン ×5
ガードアップル
ストーンプレート
アタックアップル
インフェルノ
加护のローブ
エビ ×5

BOSS ハインライン

BC 条件	不出现伤亡结束战斗

敌人的两种攻击方式会分别针对空中和地面的全体队员，而前者由于会附带冻结效果，所以一旦中招就要立即解除，不然被重拳追击就很容易出现伤亡。要达成“BC 条件”必须保证使用全体回复的魔法师速度够快，只要抢在敌人之前行动一般没有什么大问题。

Chapter 10 玛娜之门

在海莱因带领大家前往“世界尽头”的途中，之前被古拉纳德召唤出来的魔人韦德（ウィード）竟然主动来犯，即便是众人在 BOSS 战中获得了胜利，也还是没能阻止他使用强力爆弹将海莱因炸成了重伤。最后为了保证所有人的安全，海莱因只好选择迫降在离“玛娜之门”不远的村庄附近，众人只能尽快步行赶往目的地。

进入被遗忘的村庄从上方的出口离开会遭到村长的阻止，但就在双方僵持不下的时候，韦德再次出现大肆对村庄进行破坏。再次击败它后会从其口中得知古拉纳德的目的是“破坏玛娜之门”，从而使鲁恩海姆的玛娜能量暴走，彻底消灭大陆上的所有生命，同时村长也拜托众人尽快赶往“玛娜之门”，以免出现不可挽回的结果。沿路来到地图下方的目的地会看到古拉纳德和之前召唤出的魔人正在着手破坏玛娜之门，但效果看起来似乎并不明显，之后机械出现故障的韦德会再次出现与众人交战。胜利后恼羞成怒的古拉纳德用韦德的生命作为代价成功地破坏了玛娜之门，而就在能量暴走即将吞噬整个大陆的时候，法拉身上的白色宝珠再次感应到了她希望拯救大家的强烈欲望，并召唤出了一名小女孩，随后她仅仅使用手中的小榔头便轻松将“玛娜之门”修复，同时众人也迎来了一名新同伴阿库林（あくりーん）。

BOSS ウィード

BC 条件	不出现伤亡结束战斗（第 1、2 次）
BC 条件	不复活同伴结束战斗（第 3 次）

敌人的单体攻击大约会造成 200 左右的伤害，再加上其自带“HP 缓慢回复”的特性，所以我方如果伤害输出不够会陷入很被动的局面。从第二次交锋开始，随着战斗的进行，他会在空中和地面两种形态间转换，而之前针对单体的机枪扫射也变为了同一平面的全体角色，不过基本战术还是抓住机会使用“强攻战术”快速削减其体力，而发动冰属性的召唤术也能对其造成较大的伤害。第三次战斗他除了攻击力再次提升外，偶尔还会使用附带睡眠效果的全体攻击，必要时可以使用全体回复道具来逆转劣势，而不幸出现伤亡只要更换其他同伴顶替便可达成“BC 条件”。

Chapter 11 帝国女将军

返回王国的第二天会召开游戏中的第一次议会，选择“王家の地下道の调查”后会有三名同伴提出疑问，此时无论怎样选择最后都会通过议题，接着玩家需要确定三名同伴担任大臣，最后前往上层的大厅调查王座打开地下通道，沿路前进触发 BOSS 战完成任务。

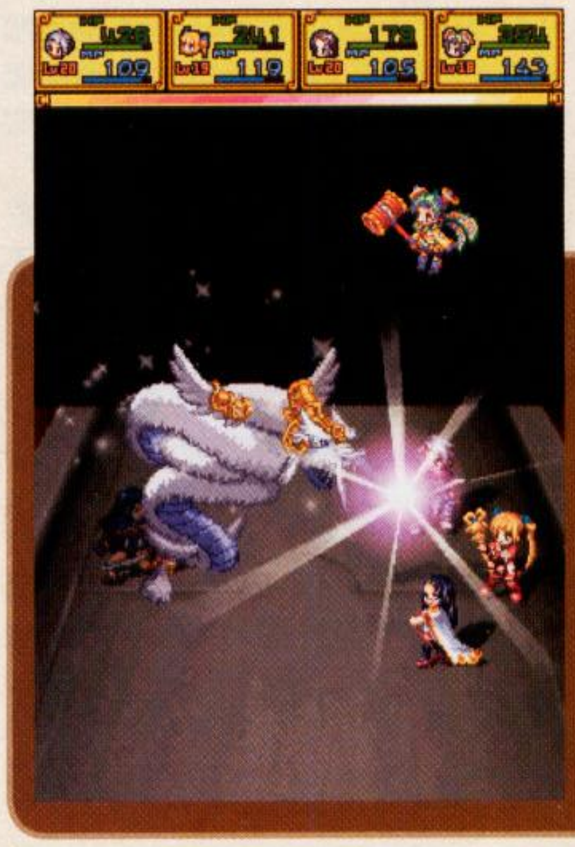
不久后众人从士兵处得知最近边境的要塞发现很多帝国士兵在附近出没，不过从规模上来说，他们似乎并不是想攻打要塞。接着为了了解详情，传送到“ハーディン砦”在要塞出口见到一名负伤的士兵，原来他们都是追随赛兹将军前来投靠王国的帝国军队，但没想到却在行军途中被后续的帝国军队围剿，甚至很多人都被抓回了帝国的要塞直接处刑。进一步打听情报后得知率领清剿部队的正是艾美莉娅（アメリア）女将军，而听到这个熟悉的名字，一旁的梵再也忍不住心中的怒火，不管众人的劝阻独自朝帝国要塞飞去。

从要塞下方离开返回大地图，在左侧切换场景后地图左下角的特殊建筑就是帝国要塞。进入其中会强制进行一场梵和艾美莉娅的战斗，不过实力悬殊的双方很快便分出了胜负，而就在其准备结果梵的性命时，法拉等人及时赶到阻止了悲剧的发生。最后失败的艾美莉娅和属下逃回要塞启动了防御用的大炮，为了避免不必要的伤亡，法拉等人决定暂时回到王国商量接下来的对策。

BOSS ナウマンガメ

BC 条件	不回复 HP 完成战斗

战斗中优先消灭掉空中的敌人即可全力进攻 BOSS，由于其物理防御力较高，推荐使用召唤兽“ラビィニア”的冰属性召唤术“アイスリープ”作为主攻手段，运气好还能使其陷入睡眠状态，避免我方受到不必要的伤害。



BOSS アメリア

BC 条件	一次性给予其 300 以上的伤害

敌人最有威胁的招式就是随机攻击三次的加农炮，如果我方魔法型的角色不小心被命中两次就相当危险，所以每个回合一定要保证所有同伴都处于满血状态。要达成“BC 条件”使用“强攻战术”很容易办到，不过由于其物理攻击的回避率较高，且有很高几率反击，使用雷属性召唤术也是一个不错的选择。

Chapter 12 拯救诺因

第二天与大厅门口的士兵对话选择“はい”，接着会从获救的帝国士兵处得知帝国国内目前已经因为侵略战争出现了很高的反对声浪，同时一直被古拉纳德操纵的诺因王子也被派到了一座荒废的古城，似乎在寻找什么东西。

虽然法拉表面上表示会等待赛兹前往帝国打探具体情报后再行动，但是得知哥哥行踪的她显然已经耐不住性子，独自回房后便拉着姆姆向古城出发，中途在王都的广场会从安迪处听说帝国曾经研究出过召唤幻兽王、妖精王以及魔王的召唤圆盘，但现在却没有人知道它们的下落……使用记录点传送到“ハーディン砦”，从下方离开进入草原左下角的古城，在顶楼的大厅果然见到了在此等候已久的诺因，原来这一切都是帝国设下的圈套，现在只有击败诺因才能让他恢复意识。胜利后仍然处于洗脑状态的诺因妄图和魔人芙蕾（フーレイ）联手将众人置于死地，但好在姆姆由于敌人的强烈攻击彻底觉醒了自身的力量，以幻兽王之子的强大实力击退了芙蕾，同时解除洗脑魔法的诺因也恢复了正常，与大家一起返回了王国。

BOSS ノイン

BC 条件	让法拉完成最后一击

敌人的行动速度较快，再加上单体攻击能够对我方造成较大的伤害，所以战斗中必须要有一名同伴专职负责回复，不然一旦出现伤亡就很难挽回败局。将其 HP 削减到一定程度后他会频繁使用增加状态以及反射召唤术的“サモンバリア”，此时我方的魔法师绝对不能使用强力召唤术，否则很有可能会被反弹伤害瞬间全灭。要达成“BC 条件”建议一直让法拉用魔法主攻（HP7030）。

在等待消息的过程中与王宫中所有的同伴对话一次，会从士兵处得知法拉早在几个小时之前就独自离开了王宫。随后集合同伴朝古城进发，在最顶层会见到体力不支的诺因和法拉等人，而就在众人准备靠近时，魔人芙蕾突然出现准备置众人于死地，一场恶战在所难免。

BOSS フ-レイ

BC 条件	一次性给予敌人 1000 以上的伤害

敌人的攻击会附带魅惑效果，建议事先准备一些“バンノーノ草”来应对，不然一旦我方的主力被魅惑就会转而攻击我方，使回复压力大大增加。要达成“BC 条件”使用“强攻战术”很容易办到，或使用召唤兽“リリス”的“マナの福音”魔法进入“魔法蓄力状态”，再配合“毒の雾”等水属性魔法猛攻。

宝箱

战の大辞典
ゲドック草×2
ヒポの实ジュース×2
キビキビ草×2
タイサン草×2
使い捨てルアー
白のウロコ
リリス
ライオット
土の书
バスタードソード
无色のマナストーン×2
赤色のマナストーン×3
金色のマナストーン×7
女神の吐息
年代モノの角

ルオ－ル古城

迷宫的每个楼层会有部分通路被封闭，要想获得所有宝箱大多需要从上层的另一侧绕下来才行。此处的战斗中偶尔会出现“召唤术吸收机”和“落し穴”两种机关：前者如果不破坏掉，敌我双方使用召唤术都不会有任何效果，对付幽灵系的敌人只能考虑利用战场中的“マナボール”；后者攻击后会使敌我双方的随机一名队员强制脱离战斗，并在获胜之前无法通过“交代”替换回来，玩家在进攻时一定要谨慎。

Chapter 13 连环圈套

返回王国的诺因在众人的鼓励下重新振作起来，但大家还是刻意向他隐瞒了弒父的真相。之后他会告诉众人古拉纳德之所以费尽心机制造两国的混乱，真正的目的就是要复活“召唤之塔”，让女神库拉维斯再次降临鲁恩海姆，肃清大陆的一切生命。接着对传说略有所闻的索缇娜等人虽然提出了目前大陆上并没有足够能量能够复活召唤之塔的疑问，但是诺因却告知众人他曾经从古拉纳德处听说过“白色宝珠”拥有这种能量，众人在惊讶的同时也提出了破坏“白色宝珠”的想法，这样就能彻底地阻止古拉纳德复活召唤之塔。

根据诺因和露佳提供的线索，从王国返回大地图在左下切换场景，接着调查岔路口的巨石在阿库林的帮助下打开通路，最后沿路到达火山洞穴，在最深处找到足以破坏“白色宝珠”的黑暗之炎。当大家都以为将白色宝珠丢进溶岩就能结束一切的时候，魔人芙蕾再次出现不费吹灰之力抢走了宝珠，原来这一切都是古拉纳德为了防止诺因解除“洗脑”而事先放出的假情报，因为黑暗之炎事实上并不能破坏由女神法莱特制造的白色宝珠。最后为了抢回宝珠，诺因以自己的身体挡下了芙蕾的火焰攻击，为阿库林破坏岩石，进而阻止其借用黑暗之炎强化自身争取到了时间。BOSS 战胜利后正当大家都沉浸在诺因死去的悲伤中时，帝国将军拉迪乌斯趁迪兰不备抢走了失而复得的“白色宝珠”，现在众人只有尽快想办法阻止帝国复活召唤之塔。

ヴァ－ン火山

在岩浆地形上前进虽然会不断减少 HP，不过有部分宝箱也就藏在被岩浆包围的区域，千万不要忘记回收。此处有种猪型敌人会使用隐身技能，之后只能使用“魔法属性”的召唤术令其现形才能对其造成有效伤害。

宝箱

鸟人グライブ
白色のマナストーン×6
アクアブレイカー
赤色のマナストーン×3
金色のマナストーン×6
无色のマナストーン×2
アウローラ
マナの实ドリンク×2
冰の书×2
ミンナオールM

BOSS フ-レイ

BC 条件	不更换队员获得胜利

对付敌人的方法和之前差不多，除了预防魅惑状态外，一定不要攻击场景中的“マナボール（火）”让其回复 HP。濒死时她会使用“邪炎の障壁”使所有物理攻击无效化，建议改用水属性召唤术猛攻即可。

Chapter 14 召唤之塔

事已至此，众人只有选择赶往召唤之塔来阻止拉迪乌斯的阴谋，而在这之前必须征得阿克兰德市长巴姆的同意放下城市另一侧的吊桥，打开通往海底回廊的通路。接着传送到“自由都市アークランド”进入黄金宫在市长办公室与巴姆对话，答应帮其消灭不断来犯的怪物后他便会放下吊桥，之后返回大地图一路往下会触发 BOSS 战，胜利后进入地图最下方的海底回廊。

在海底回廊的出口众人会遭到魔人泰迪尔（タイデル）和阿修莉（アシュリー）的阻拦，击败它们后返回大地图，进入上方的召唤之塔。而就在众人即将到达塔顶时，帝国国王古洛肯满心欢喜地前来迎接众人，并告知复活仪式即将完成，自己也很快能成为整个大陆的霸主，现在正好可以把法拉等异端分子一网打尽。BOSS 战胜利后不甘心的古洛肯命令随后赶到的拉迪乌斯消灭众人，但没想到拉迪乌斯却一刀结果了古洛肯的性命，随后来到塔顶会看到古拉纳德顺利完成复活仪式，此时拉迪乌斯也表明了自己的真实身分，原来他同样是古洛肯的儿子，即迪兰的孪生弟弟。

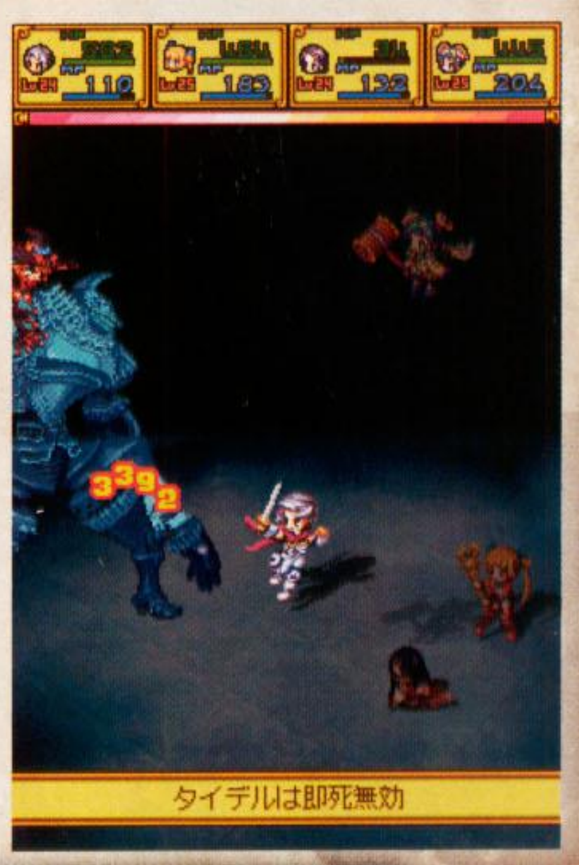
宝箱

パワードロップ
ブライオン
白色のマナストーン×6
赤色のマナストーン×3
战士の假面
黑色のマナストーン×6
マナの实ドリンク×2

BOSS タイデル

BC 条件	承受敌人 300 以上的伤害

本战敌人的攻击力很高，很自然就会达成“BC 条件”，不过同时也要注意我方魔法型角色的安全，一旦被两次攻击命中基本上就等于秒杀。之前的“强攻战术”在本战中效果会有所下降，可以考虑以“魔法蓄力”加风属性魔法的组合来快速削减敌人的体力。



BOSS スカイホエ-ル

BC 条件	敌人行动 4 次以内结束战斗

敌人的速度很慢，但是单体攻击的威力很大，要想达成“BC 条件”建议舍弃回复主攻队员以外的角色，保证空中的同伴发动“强攻战术”速战速决即可。

海底回廊

迷宫中所有的宝箱都在封闭区域，再加上之后会进行二连战，可以多在此处提升一下等级。

议会的重要性 每周目完成大臣的所有议题任务除了会获得角色对应的强力装备外，部分角色还与获得隐藏的召唤兽有关，注重收集的玩家务必做好多周目的觉悟，以下是角色与召唤兽的对应关系：ソティナ（ホワイトテイル）、ザイツ（クリステリア）、ムームー（幻兽王ウラド）、あくりーん（妖精王マリス）、エルナディータ（アマノミコト）。

BOSS アシュリー

BC 条件	不出现伤亡结束战斗

敌人的实力并不高，只要注意回复其雷属性攻击附带的麻痹效果就能保证进攻的节奏。濒死时她会使用“吸收 MP”、“全体睡眠”等无耻特技，事先一定要让主力同伴装备“睡眠无效”的召唤兽来进行防御，不然之前确立的优势会被瞬间逆转。

召唤の塔

迷宫中的部分楼层会出现落穴陷阱，其中 3F 右上、5F 左上、右下为上楼的正确路线，而激活 4F 记录点旁边的魔法阵可以快速返回入口。

宝箱

白のウロコ
ミンナオールM×2
雷の书×2
召唤师のローブ
赤色のマナストーン×3
キノコ姫
黑色のマナストーン×6
银のナックル
ミンナオールM×2
ロボナ
无色のマナストーン×2

ディランは雷属性吸収

BOSS グロッケン

BC 条件	使用迪兰对古洛肯完成最后一击

敌人的强力招式主要针对我方的地面队员，所以为了减少伤亡可以多派空中同伴出场，将其 HP 削减到一定程度后，再让迪兰使用“强攻战术”完成最后一击即可（HP11710）。

BOSS 大炮

BC 条件	消灭 10 个以上的敌方增援结束战斗

炮台每隔一个回合就会使用“紧急警报”召唤援军，正常情况下并不需要刻意去计算杂兵的数量就能达成“BC 条件”。炮台攻击地面全体的炮击威力较大，如果派出了较多的魔法角色可能会有很大的回复压力，建议让一名同伴专职回复，空中的同伴则使用“强攻战术”全力猛攻。

BOSS アメリア

BC 条件	使用梵完成最后一击

敌人的加农炮攻击仍然是针对一个平面的所有角色，尤其是在空中只有一名同伴时会承受连续三次伤害，结果相当与秒杀，所以为了达成“BC 条件”还是建议算好 HP 再派梵出战。随着战斗的进行敌人会在两个平面进行切换，偶热发动的睡眠魔法非常讨厌，一定要保证负责全体回复的角色装备了“睡眠无效”的召唤兽。

Chapter 15 绝地反攻

为了阻止拉迪乌斯成为帝国的新国王而进一步扩大事态严重性，众人定下了攻打帝国的计划，但在这之前要想削弱帝国的防线，最好的方法就是占领帝国边境的要塞。之后传送到“ハーディン砦”，从下方前往草原的左侧切换场景再次进入要塞，选择“はい”趁敌人大炮暂时失灵的时间顺利潜入要塞内部，接着与迪兰（法拉）对话选择“はい”前往另一侧的天台进行 BOSS 战，只要挑选最强的同伴同行即可。胜利后返回岔路口从中部右侧的道路前往要塞指挥室，将负隅顽抗的艾美莉娅击败后成功占领要塞。

エルドガ要塞

调查迷宫上层传送带旁的机关会出现选项，其中 2F 选择“左”和 3F 选择“右”可获得道具ミンナオールL，其余选项则是改变传送带的方向，而最上层的宝箱只有击败艾美莉娅才能获得。

宝箱

マナの实ドリンク×2
2000G
黑色のマナストーン×8
金色のマナストーン×6
白色のマナストーン×8
トライビート
アタックアップル
レイスダーク
黑色のマナストーン×6
雷鸣の弓
ラッキーアップル
赤色のマナストーン×3
ヴァンパネラ
赤色のマナストーン×3

Chapter 16 兄弟对决

第二天按照计划从要塞的下方离开，沿路进入地图最上方的帝国王都。一进入这里会看到两军正进行激烈的交战，接着前往右上角的王宫在大厅找到大势已去的拉迪乌斯，而在开始决战前他向众人讲述了 17 年前，古洛肯为了避免兄弟俩争夺王位，而将自己送到边境的高塔过着非人生活的真相，现在本与世无争的他已经决定代替迪兰成为帝国的新国王，让所有曾经对他不敬的人付出应有的代价。BOSS 战胜利后拉迪乌斯最终放弃了自己不切实际的想法，承认由王国完成了大陆的统一，但当前大家已经没有心情庆祝这来之不易的胜利，必须尽快找到所有事件的幕后黑手古拉纳德。

デルティアナ城

沿路会进行几场强制战斗，而从 1F 的两侧绕行才能发现上楼的正确道路。此处的战斗中会出现机关“时限式浮游机雷”，它每承受一次攻击就会朝进攻方的另一侧移动一格，而倒计时结束则对所在方的全体角色造成巨大伤害，所以务必防止敌人利用它全灭我方。

宝箱

スナイパーボウ
混乱の结晶×2
大地の大剑
反射镜
黑色のマナストーン×6
无色のマナストーン×2
金色のマナストーン×6
白色のマナストーン×6
赤色のマナストーン×5
ブリドラ
フッカツ草
スーパーブレンドM
赤色のマナストーン×3
白のウロコ
战の大辞典

BOSS ラディウス

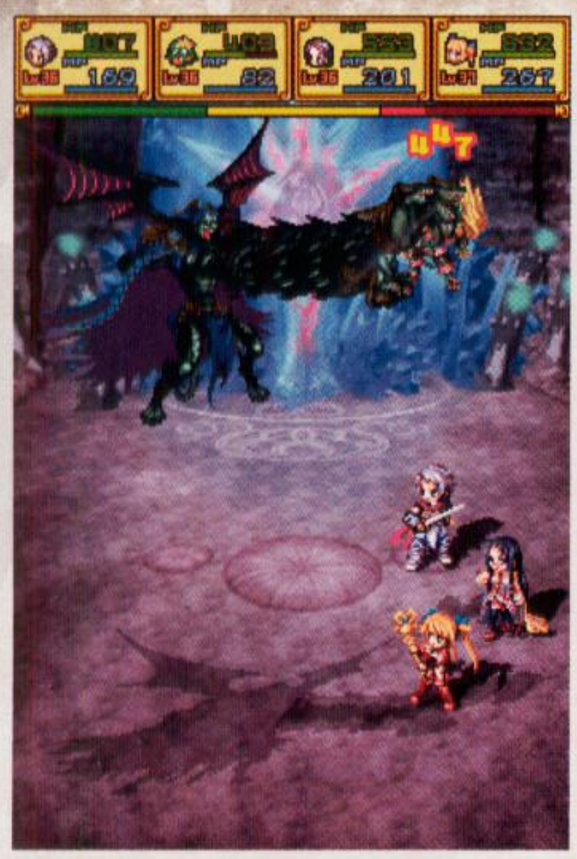
BC 条件	使用迪兰完成最后一击

敌人的攻击招式对地面的同伴比较有威胁，不但“黑の封术”会偶尔强制取消我方的任意行动，其全体魔法附加的黑暗状态也必须及时解除，不然我方的攻击落空就会给其可趁之机进行反击。将其 HP 削减到一定程度后，他会使用反射召唤术的特殊道具，此时一定要使用物理为主攻手段，最后同样算好 HP（HP13706）达成“BC 条件”。

Chapter 17 女神降临

短暂的和平很快便被古拉纳德闯进王宫的突发事件打破，之后在炫耀自己已经拥有的超强实力后，他也最终道出了自己从头到尾都在利用帝国的真相，并激怒了一直追随他的拉迪乌斯。最后无法与其抗衡的拉迪乌斯在临终前希望众人尽快前往“魔界之穴”阻止古拉纳德的野心，因为 12 年前当召唤战争陷入僵局时，古拉纳德其实早已偷偷地将女神库拉维斯的肉体运到了那里，并一直想通过复活仪式让她重新觉醒，成就自己的称霸天下的野心。而自己当初也是遭到了他的怂恿，才作出了一系列无法挽回的事情。

离开王宫前先去二楼大厅两侧的房间获得召唤兽“魔王ゲイルベイトス”，之后返回大地图从左下角切换场景前往



魔界之穴。在迷宫的第二层会再次遇见阿修莉，为了给自己的爸爸寻找新的制作材料，她再次向众人发起攻击，获胜后在最下层找到准备复活女神库拉维斯的古拉纳德。集合众人的力量将强大的古拉纳德击败后，并不承认失败的他竟然用自己的生命成功复活了女神，随后库拉维斯为了报复女神法莱特的放逐，决定将魔人居住的大地和鲁恩海姆融合。最后面对强大的女神，阿库林最终觉醒了自身的力量成为了女神阿库林，并奉劝自己的姐姐不要再做出无视生命的举动，同时库拉维斯也一眼认出了寄宿在法拉体内女神法莱特的灵魂，三女神再次宿命般的聚集在了一起。

魔界の穴

此处的敌人会比之前强大不少，上层会变身的敌人能复制和我方一名同伴相同的能力（包括召唤兽效果），如果不提前消灭会相当棘手。下层出现的新机关“召唤ゲート”会在每个回合开始随机召唤杂兵加入战斗，同样要列为优先消灭的对象。

宝箱

マジックドロップ
フッカツ草
化石の角
白のウロコ
マガードアップル
ドラグロード
无色のマナストーン×2
赤色のマナストーン×3

BOSS アシュリー

BC 条件	成功偷盗敌人的道具

敌人的攻击方式和之前类似，只要给同伴装备了“雷耐性（吸收）”的召唤兽可以减少很多无谓的消耗。濒死时她除了会吸收我方全体的 MP 外，偶尔还会使用吸收魔攻的技能，之后玩家一定要尽快集中攻击消灭她，不然有可能会被强力的单体魔法秒杀。最后要达成“BC 条件”推荐使用召唤兽“ドロボン”的“ヌスットダイブ”魔法，该技能升级到最高拥有 95% 的偷盗成功率，绝对万无一失。

BOSS グラナ-ド

BC 条件	我方累计行动 40 次以内结束战斗

敌人的普通攻击会附加封印、狂化、中毒三种异常状态，事先必须准备足够的“パンノーノ草”来解除才能保证主攻队员的进攻效率。“强攻战术”在本战中会因为敌人取消有利状态的技能而显得不再奏效，建议轮到自己行动时就多发动会心一击来削减敌人的体力，不然很难赶在 40 次行动以内结束战斗。

クラウィス神殿

迷宫中需要依靠传送点来不断前进，要收集宝箱就记得将所有传送点都走一遍，而前往宫殿顶层的途中会依次与之前四名魔人进行 BOSS 战，由于篇幅限制，以下只列出相关战斗的“BC 条件”。另外“水晶塔”区域的宝箱物品会根据玩家的周目数发生变化，括号中的装备为二周目限定获得的物品。

宝箱

スーパーブレンドM×2
マナの实ゴールド
白色のマナストーン×12
フッカツ草×2
体力アップル
魔力アップル
シャイニーベル
ラッキーアップル（赛兹专用防具梦幻の铠）
冰洁の弓（索缇娜专用武器コールミークイーン）
赤色のマナストーン×5（嘉利特专用武器ロマネスク）
デビルクロー（梵专用防具勇者のTシャツ）
ウィンザード（姆姆专用武器ライトニングホーン）
ミンナオールL（露佳专用防具ランカスタドレス）
マナの实ゴールド×2（露佳专用武器スーパーシューター）
暗黑のナイフ（嘉利特专用防具圣骑士の铠）
スーパーブレンドL（赛兹专用武器ソードオブナイト）
メイスエクレール（迪兰专用防具天帝の铠）
プラチナアーマー（梵专用武器ドラゴンクロー）
マガードアップル
マタックアップル
ラッキーアップル
スピードアップル
金色のマナストーン×6
黑色のマナストーン×6
アタックアップル
ガードアップル

BOSS	BC 条件
ウィード	在飞行状态时将其击败
フーレイ	只使用召唤术获得胜利
アシュリー	成功偷盗敌人的物品
グラナード	不出现伤亡获得胜利

最终 BOSS クラヴィス

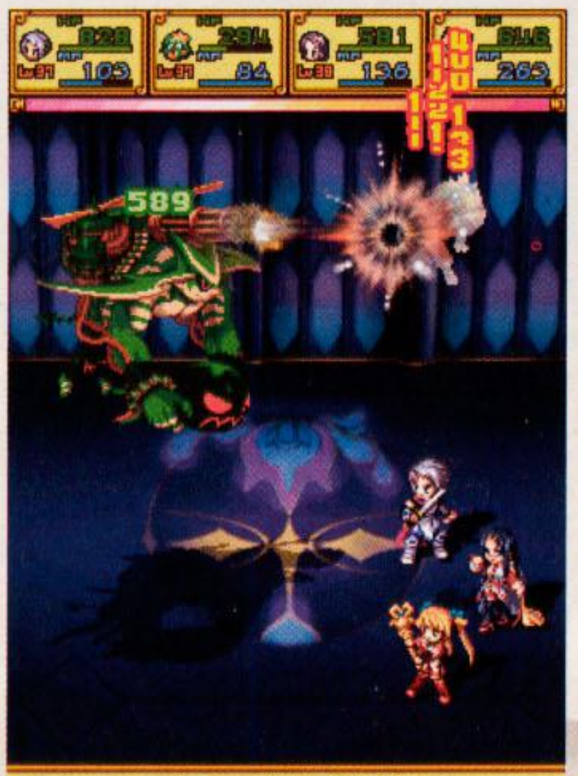
BC 条件	没有同伴濒死结束战斗

敌人的第一形态难度并不高，但由于旁边的杂兵会给我方附加凭依状态，所以不尽快消灭就会陷入非常被动的局面；第二形态敌人除了 HP 大幅增加外，还追加了多个群体攻击招式，使达成“BC 条件”非常困难，只有多使用增加速度的召唤术，确保我方的魔法师在其行动之前使用全体回复魔法才能抵挡住连续攻击。将其 HP 削减到一定程度后她会使用特技改变战场属性，其中当背景为绿色时只能使用物理攻击才能对其造成伤害，背景为棕色则使用魔法攻击，最后只要不做无谓的消耗，胜利就离我们不远了。

Chapter 18 最终决战

借助阿库林的力量顺利从魔界之穴逃脱后，摆在众人面前的只有击败女神库拉维斯这一条路。之后在索缇娜的帮助下找到王国中英雄王曾经召唤法莱特的场所，并顺利打开通往魔界奥瓦德（オヴァド）的通道，进入其中沿路到达最终迷宫，并在最上层找到了女神库拉维斯。此时她已经不只是想肃清鲁恩海姆，而是希望成为整个大陆惟一的女神，最终决战就此打响。

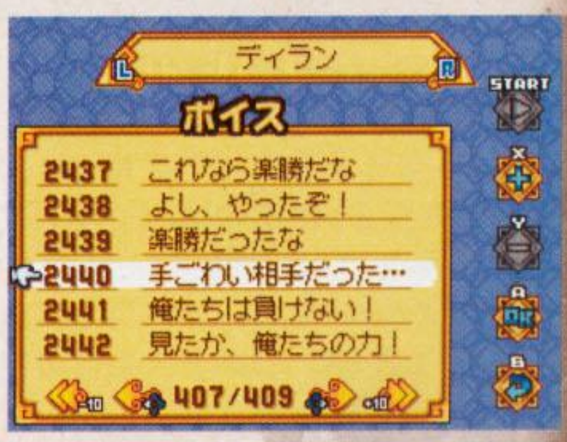
胜利后固执的库拉维斯还是坚持自己的想法，认为既然人类和有翼族生活在一个大陆上会不断地发生冲突，不如就让所有的生命被魔人所取代，同样能构筑一个和平的世界。随后就在其准备控制奥瓦德撞向鲁恩海姆之时，法拉心中强烈的愿望终于唤醒了女神法莱特真正的力量使时间停止，接着法莱特会用迪兰等人的实力向库拉维斯证明人类和有翼族的团结，而且这种联合起来的力量甚至可以将高高在上的女神击败。最后承认失败的库拉维斯回到了属于她的魔人大陆，但同时她也警告众人，如果今后大陆上还有战争发生，说不定又会有人想办法召唤自己降临这个世界，到那时她就绝对不会手下留情，要让所有人都付出惨痛的代价。



ウィードガトリング

Epilogue 终章

漫长的战争终于落下了帷幕，在将所有的召唤圆盘交由法莱特神殿保管后，迪兰和法拉回到王国开始了自己全新的生活。接着玩家需要从好感度较高的同伴中选择一名触发系列经典的“角色结局”，而读取通关记录会保留玩家通关时的金钱、获得的召唤兽，角色专用装备开始新周目。另外如果玩家将两个主人公都通关一次在“システム”→“オプション”下按 X 键可进入“ボイスエディタ模式”，反复欣赏各声优的精彩演出。



隐藏迷宫 将二周目的剧情推进到第 18 章后，与“王都セイントリア”喷水池旁的安迪对话会了解到第四名女神的传说。之后前往“魔界の穴”可从最下层原本无法通行的地点继续深入挑战“隐藏迷宫”，此处可获得整个游戏的最后两个召唤兽“マルンバ”和“龙神セラフィス”。

文 纱迦 美编 木仙

ELEMENTAL MONSTER PORTABLE

元素怪兽 TD 携带版	Hudson	即时战略
PSP	Elemental Monster TD Portable	日版
	2009 年 10 月 30 日 / 1 人	800 日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

吐血推荐文

2007 年，Hudson 曾经在 NDS 上发售了一款名为《元素怪兽》的游戏，由于游戏素质不算出众，所以很快就退出了历史舞台。不过 Hudson 痛定思痛，以该作为蓝本在 iPhone 上制作了一款塔防游戏——《元素怪兽 TD》。这款作品受到了广大 iPhone 玩家的绝佳好评，被誉为是塔防游戏的上上之选，深受全世界玩家的喜爱。

如今 iPhone 游戏往 PSP 上移植已经不稀奇，但当我听到甚至连我的最爱之一——《元素怪兽 TD》都移植到 PSP 上之时，还是大大地吃了一惊。而且这回的 PSP 版比 iPhone 版增加了 13 张卡片和 5 个新关卡，游戏性大为增强！只怪 Hudson 的宣传实在不够力度，导致我还没来得及在杂志上进行介绍，游戏就已经发售了。不过也没有关系，在此我向各位强力推荐这款佳作！如果你喜欢塔防游戏，不玩本作倒不如直接放弃这个类型算了；如果你没玩过塔防游戏——正好，就用它来入门吧！

攻略透解 GUIDE THROUGH

游戏时间： 流程关卡全过需要 10 个小时。

塔防要素解说

塔防（TD）游戏是最近两年来非常火红的游戏类型。在这种游戏中，敌人会不顾一切地往玩家需要保护的要塞冲去，而玩家的任务就是要建造各种设施把敌人消灭于要塞之外。今天塔防游戏已经肆虐于各大平台，尽管还是统称“塔防”，事实上玩家的防御手段可以是任何东西，如人、动物、兵器等等，在本作中玩家就是用卡片召唤出怪兽来阻挡敌人。

胜败条件

在本作中共有 5 张地图。每张地图上有供敌人前进的道路，玩家不能在道路上召唤怪兽，只能在道路旁的空地上召唤怪兽。空地上有障碍物，除了不能在障碍物上召唤怪兽之外，靠物理攻击吃饭的怪兽是无法绕过障碍物进行攻击的。

游戏中敌人会不断前来进攻，随着模式不同，敌人的攻势分为 50 波、75 波、100 波三种。在画面左上方我们可以看到两个数值，像城墙一样的标志旁边的数值代表着玩家的生命力，如果让敌人跑到尽头就会让生命力下降。每种敌人所造成的生命力伤害是不同的，最低 1 点，最高 3 点。玩家要做的事情就是在敌人跑到尽头之前用怪兽将其击破。当生命力降为 0 时就算失败，而当撑过所有的攻势后如果生命力还有剩余，就算过关。

玛娜

在生命力数值的右边是玛娜的数值，它相当于游戏中的金钱，召唤与升级怪兽均需要消耗玛娜。玛娜的赚取方法有两种，一种是打倒敌人，另一种是撑过一轮时自动获得。撑过一轮时的玛娜奖励与地图有关，数值不定，如果在该轮未能全灭敌人，那么获得的奖励也会减少。而且敌人跑得越多，奖励减得越多。

玛娜的用途还有一种，就是给怪兽升级。升级在本作中是相当重要的成分，除了提升怪兽的基本能力之外，还可以开启 SP 技能。

金钱

金钱的作用是在商店中购买卡片。游戏中除了初期拥有的卡片之外，其他的卡片全部需要玩家花钱购买。赚钱的方法只有一个，那就是反复游戏，越难的关卡赚钱就越多。初期钱不够是正常的，因此一定要省着用，把好钢用在刀刃上。

卡片组

本作与传统塔防游戏的一大不同就在于，游戏中可以使用（召唤）的兵种（怪兽）非常多，iPhone 版就有 50 张卡片之多，本作更是又增加了 13 张卡片，其中五大属性各加了 2 张，即为 10 张。另外还有 3 张从 SONY 著名卡片游戏《审判之眼》中请来的特别卡片。总计 63 张卡片，与其他的塔防游戏真是有天壤之别。

但是尽管卡片众多，每次出战却只能携带 5 张卡片。尽管我们可以编成多个卡片组，但只能在每场战斗开始前切换，这就对玩家的卡片选择提高了要求。由于游戏中一共有 5 个属性，所以一般都是从 5 个属性的卡片中各选一张来组成卡片组。好消息是这回游戏取消了卡片组的编成限制，你可以将任意 5 张卡片编为一组，而在 iPhone 版中一个卡片组中只能存在一张顶级卡片。

©2009 HUDSON SOFT 「THE EYE OF JUDGMENT」© 2007 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

卡片性能说明

卡片是游戏中的主角，每张卡片都对应一种怪兽。每个怪兽的能力被细分为很多项，，而且这些能力都是极为重要的，如此细致的设定在塔防游戏中是相当少见的。卡片的出现方法与游戏时间有关，也有可能是与杀敌数有关，总的来说直接一直往下打，卡片就会依次出现在商店里。每个属性的最后两张卡片以及《审判之眼》的 3 张卡片有特定出现条件。

能力综述

每个怪兽的数值分为以下几种：等级、消耗玛娜值、攻击力、速度、移动力、射程、SP 技巧。

怪兽升级的惟一方式就是使用玛娜，不同的怪兽在不同级别会消耗不同的数值，具体可以在怪兽情报中查看。怪兽升级后，攻击力、速度、移动力、射程均会提升，特定怪兽在特定级别还会开启 SP 技巧。

攻击力：关系到对敌人造成的伤害大小，会随属性关系而变化。

速度：指攻击速度。此项数值高的话伤害输出自然也不会低，重要性不逊于攻击力。

移动力：移动的速度。此项数值仅对物理攻击系的怪兽有影响，它们在出招时需要走过去攻击。

射程：即攻击范围，同时亦指 SP 技巧所能覆盖的范围，不容忽视的能力。

SP技巧

SP 技巧是游戏的一大特色，分为主动和被动两种。主动 SP 技巧会在升级瞬间发动，分为两种，一种是对全屏敌人造成一定数值的伤害，多见于暗属性怪兽，每种属性的最后一种怪兽也会；另一种是令射程内的敌人属性发生变化，这是每种属性的第 3 种怪兽的专属技巧。

被动 SP 技巧能增加怪兽能力，其作用范围则等于该怪兽的射程。被动 SP 技巧是可以累加的，这也是游戏的魅力所在。例如你造全屏的增加射程的怪兽后，那么每一个怪兽的射程基本上都是全屏了。

一般来说，火属性怪兽拥有增加攻击力的 SP 技巧，水属性怪兽拥有增加射程的技巧，光属性怪兽拥有增加速度和移动力的技巧。木属性怪兽拥有减少敌人移动速度的技矩，遗憾的是敌人的减速效果是不能叠加的，另外部分敌人拥有减速无效的特技。

属性

游戏中登场的所有怪兽和敌人都有属性设定，一共有 5 种属性，分别是：火、水、木、光、暗。其中，火克木，木克水，水克火，光和暗互相克制。属性相克时攻击力加倍，属性被克的话攻击力减半。

从属性设定来说，光和暗的怪兽是比较实用的，因为不存在克制光或暗的属性，而光和暗对上火、水、木是既不占便宜也不吃亏。又因为光属性怪兽的 SP 技巧比暗属性怪兽实用，所以称得上是准“万能”属性。

攻击方式

在挑选怪兽时，除了数值和属性外，还有很多需要注意的，其中就有攻击方式。怪兽的攻击方式分为物理攻击和魔法攻击两种。这两者的区别在于前者需要怪兽亲自上去砍杀，如果遇到高速移动的敌人会花很多时间在移动上，另外物理攻击会受障碍物阻碍。魔法攻击则没有以上缺点。不过也有例外，例如弓箭系的物理攻击就不受阻碍。

能否对空更是一大关键，游戏中标记为 Can attack flying units。不具备对空能力的怪兽，在遇到飞行系敌人会一枪不发，对于动辄几十波的游戏来说这简直就是灾难。一般情况下不能对空的怪兽都可以直接无视。例如光属性倒数第 2 张卡片——女武神（Valkyrie），能力无可挑剔，就是不对空，实在是遗憾。

关于攻击方式，还有一个隐藏的指标——范围攻击，即攻击命中时会对周围的敌人造成伤害。是否具备范围攻击特性，必须在游戏中实际测试才知道答案。在正常流程的 15 关中基本上用不到这个特性，但在特别关卡中有很大的用处。

隐藏能力

除了上面介绍的能力之外，还有两个很重要的隐藏能力，需要玩家在游戏中实际测试或自行推算才知道。

首先是体型。体型即占怪兽在战场中占据的空间大小，共分为小、中、大三种。本作的战场没有格子设定，地形也并非整齐的几何图形，因此如何摆放怪兽的位置是非常重要的，方法不当的话会浪费大量空间。体积越小，就容易摆放，因此小体型怪兽是最受欢迎的。

其次是成长率。可以把成长率理解为：能力增加值 / 消耗玛娜值。单从数值来说，无疑是越靠后的怪兽越厉害，但是如果考虑到消耗玛娜值有时就有可能出现相反的结论。而且怪兽每一级的成长率都有可能不同，选择什么怪兽、升到多少级，都是玩家需要考虑的问题。例如光属性第 5 张卡片刚燕（Gohen），升到第 2 级时需要消耗 15 点玛娜，而攻击力只增加 3 点，在这种情况下与其升级，倒不如直接花 16 点玛娜再造一个刚燕了。

关卡及模式解说

游戏一共有 5 张地图，每个地图又分为 6 个模式，可视为 6 个关卡。初期只能选择第 1 张地图的 PHASE 1，打过之后会追加第 2 张地图的 PHASE 2。之后每打过一关就会追加一个新的 PHASE。每张地图的 PHASE 1 都是 50 轮，PHASE 2 是 75 轮，PHASE 3 是 100 轮。

模式介绍

每关的 3 个 PHASE 可视为正常流程，除此之外还有 3 个特别的模式。

TIME ATTACK：时间挑战模式。难度不高，但只有 5 分钟时间，是一个用来自我挑战的模式。此模式下只有按 START 键暂停才会停止计时，由于 PSP 版的操作远不如 iPhone 的触摸屏方便，所以在此模式下很难取得好成绩。

EXTRA 1：特别关卡 1。这是 PSP 版新增的模式，玩家的生命力只有 10 点，敌人很强，而且每关都有一些附加条件。打过之后会追加对应关卡属性的倒数第 2 张卡片。

EXTRA 2：特别关卡 2。这是游戏中最难的模式，玩家的生命力只有 1 点，不容许出错。此模式的难度极高，同样每关都有不同的附加条件。火之关初期只有 6 点玛娜；水之关初期就有 2500 点玛娜，但 50 波敌人全部是 BOSS RUSH；森之关则有大量重叠的敌人，必须活用范围攻击；光之关和暗之关更是全部敌人都拥有减速无效技巧。这 5 关的难度绝对不会让你失望的！而打过之后会追加对应关卡属性的最后一张卡片。

注 1 本作的美版名为《CREATURE DEFENSE》。有条件的话推荐大家玩日文版，因为为本作绘制卡片的画师多为日本人，其中不乏大家熟悉的，光看英文的话估计认不出几个。另外怪兽的名字也是日文版来得更加亲切，比如孙悟空……

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年11月					
26日	虫姬 双人 Ver1.5	虫姫さまふたり Ver1.5	Cave	射击	日版
27日	浪子武士	Rogue Warrior	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
8日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	美版
10日	侍魂 闪	サムライスピリッツ闪	SNK Playmore	格斗	日版
31日	英雄萨姆 初次遭遇HD	Serious Sam: The First Encounter HD	Develver Digital	主视角射击	美版
2010年1月					
5日	黑暗骑士	Darksiders	THQ	动作冒险	美版
8日	战地双雄 第40日	Army of Two: The 40th Day	EA Games	动作射击	欧版
12日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作	美版
21日	萌萌2次大战（略） 极端奢华	萌え萌え2次大战（略）☆ウルトラデラックス	SystemSoft Alpha	策略	日版
28日	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
2010年2月					
9日	生化奇兵2	BioShock 2	2K Games	主视角射击	美版
9日	神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
10日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
15日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
23日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美版
23日	分裂细胞 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	动作	美版
25日	英雄不再 英雄们的乐园	HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年冬季	马克斯·佩恩3	动作射击	2010年3月9日	最终幻想 X III	角色扮演
2010年年内	丧尸围城2	动作冒险			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年11月					
26日	茶犬的房间DS4	お茶犬の部屋DS4 ～お茶犬ランドでほっとしよ？～	MTO	模拟育成	日版
26日	强袭魔女 苍空的雷电战 新队长 奋斗	ストライクウィッチーズ 苍空の电击战 新队长 奋斗する！	Russell	文字冒险	日版
26日	莱顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	Level-5	文字冒险	日版
26日	料理妈妈3	クッキングママ 3	Taito	模拟	日版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
3日	人生游戏	人生ゲーム	Takara Tomy	益智	日版
3日	公主联盟 圣剑武勇传	ユグドラ・ユニゾン 圣剑武勇传	Atlus	模拟	日版
3日	交叉财宝	クロストレジャーズ	Square Enix	角色扮演	日版
3日	怪兽破坏者	怪兽バスターズ	NBGI	动作	日版
3日	力量职业棒球 口袋版12	パワプロクンポケット12	Konami	体育	日版
3日	新“脑强”育	新“脑强”育	MMV	益智	日版
3日	金属对决 战斗陀螺 飞马座爆裂诞生！	メタルファイト ベイブレード 爆诞！サイバーペガシス	Hudson	动作	日版
7日	塞尔达传说 灵魂轨道	The Legend of Zelda: Spirit	Nintendo	动作角色扮演	美版
10日	AGAIN FBI超心理搜查官	AGAIN FBI超心理搜查官	Koei Tecmo	文字冒险	日版
10日	光辉圣约3 瞳	ルミナスアーク3アイズ	MMV	策略角色扮演	日版
10日	极限脱出 9小时9人9扇门	极限脱出 9时间9人9の扉	Spike	文字冒险	日版
10日	极上！超人气委员长 MM学园奇迹变身	极上！！めちゃモテ委员长 MMタウンでミラクルチェンジ！	Konami	文字冒险	日版
10日	溜冰公主 心跳花式溜冰 目标温哥华	くるくる◇プリンセス ～ときめきフィギュア☆めざせ！バンクーバー～	Spike	体育	日版
17日	迷你四驱DS	ミニ四驱DS	Rocket Company	竞速	日版
22日	莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	リーナのアトリエ～ シュトラールの炼金术士～	Gust	角色扮演	日版
24日	萌萌2次大战（略）2 [chu～]	萌え萌え2次大战（略）2 [chu～]	SystemSoft Alpha	策略	日版
24日	邮件宠物DS 爱做梦的小桃和神奇的笔	PostPetDS 梦见るモモと不思议のペン	MMV	模拟育成	日版
2010年1月					
21日	真·战国天下统一 群雄争霸	真·战国天下统一 ～群雄たちの争乱～	SystemSoft Alpha	策略	日版
28日	RPG工具箱DS	RPGツクールDS	Enterbrain	益智	日版
28日	勇者斗恶龙VI	ドラゴンクエストVI 幻の大地	Square Enix	角色扮演	日版
28日	游戏之书DS 钢壳都市雷吉欧斯	ゲームブックDS 钢壳のレギオス	Broccoli	文字冒险	日版
28日	真实花园	リヴリーガーデン	MMV	模拟	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年年内	超级大战争DS2	策略	2009年年内	寒蝉鸣泣之时 第四季	文字冒险

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年11月					
26日	火影忍者 疾风传 龙刃记	NARUTO ナルト 疾风传 龙刃记	Takara Tomy	动作	日版
26日	噗哟噗哟7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
26日	桃太郎电铁2010 战国维新英雄大集合之卷	桃太郎电铁2010 战国・维新のヒーロー大集合！の卷	Hudson	益智	日版
26日	卡拉OK 快乐之声Wii DX	カラオケJOYSOUND Wii DX	Hudson	音乐	日版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
3日	骨盘健身Wii	アイソメトリック& カラテエクササイズ Wiiで骨盘Fitness	IE Institute	体育	日版
3日	东京朋友公园 II 决定版	东京フレンドパーク II 决定版 ～みんなで挑战！体感アトラクション～	Spike	益智	日版
3日	匠餐馆大兴隆	匠レストランは大繁盛！	Dorasu	动作	日版
3日	假面骑士 究极英雄W	假面ライダー クライマックスヒーローズW	NBGI	动作	日版
3日	战国无双3	战国无双3	Koei Tecmo	动作	日版
5日	口袋公园Wii 皮卡丘的大冒险	ポケパークWii ピカチュウの大冒险	Nintendo	动作冒险	日版
8日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
10日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010	Konami	体育	日版
10日	斗真传	斗真传	Takara Tomy	格斗	日版
10日	钢之炼金术师 黄昏的少女	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 黄昏の少女	Square Enix	文字冒险	日版
10日	圣恩传说	Tales of Graces	NBGI	角色扮演	日版
10日	家庭教练员1&2	ファミリートレーナー1&2	NBGI	体育	日版
10日	家庭教练员2	ファミリートレーナー2	NBGI	体育	日版
17日	NHK红白问答作战	NHK红白クイズ合战	Nintendo	益智	日版
2010年1月					
28日	劲舞革命 音乐塑身	ダンスダンスレボリューション ミュージックフィット	Konami	音乐	日版
28日	龙之子VS.卡普空 终极全明星	TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS	Capcom	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年年内	星之卡比	动作	2010年年内	战国BASARA3	动作
2010年年内	超级猴子球 体育运动	动作			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年11月					
27日	浪子武士	Rogue Warrior	Bethesda Softworks	主视角射击	欧版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
8日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	美版
15日	大航海时代Online El Oriente	大航海时代 Online ～El Oriente～	Koei Tecmo	策略	日版
17日	最终幻想 X III	FINAL FANTASY X III	Square Enix	角色扮演	日版
2010年1月					
5日	黑暗骑士	Darksiders	THQ	动作冒险	美版
8日	战地双雄 第40日	Army of Two: The 40th Day	EA Games	动作射击	欧版
12日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作	美版
26日	MAG	MAG	SCE	主视角射击	美版
28日	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
28日	魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗	アルトネリコ3 世界终焉の引铁は少女の诗が弾く	Gust	角色扮演	日版
28日	最后的反抗	ラストリベリオン	日本一	角色扮演	日版
2010年2月					
4日	星之海洋4 国际版	Star Ocean The Last Hope: International	Square Enix	角色扮演	日版
9日	生化奇兵2	BioShock 2	2K Games	主视角射击	美版
9日	神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
10日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
15日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
23日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美版
25日	英雄不再 英雄们的乐园	HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年冬季	纯白相册	文字冒险	2009年年内	量子论	动作射击
2009年年内	三位一体 龙士传说 零	动作角色扮演	2009年冬季	马克斯·佩恩3	动作射击
2010年3月	战神3	动作	2010年3月	GT赛车5	竞速
2010年3月2日	战地 恶人连2	主视角射击			

游风艺苑 Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

按照惯例，本期杂志上市时，12月最佳作品评选的投票帖将会在游戏城寨(www.levelup.cn)的“城寨画廊”版块置顶。不过，这次的投票稍有不同，除了评选本月的最佳作品外，我们将同时在历次评选中入围前6但未能获得月度冠军的作品中评选出“无冕之王”，授予“09下半年特别回顾奖”。而获得特别回顾奖的这位幸运作者，将和12月的最佳作品作者一样，得到由“友基科技”赞助的“漫影850”宽屏数位板(详见第103页《一刀有话说 特别版Vol.7》)。当然，和以往一样，参与投票同样会有论坛币LVP1000点相送。大家一起行动起来，共同见证12月最佳作品和特别回顾奖的诞生吧！

北京 · 小马

一幅综合水准较高的《EVA》同人画稿，构图、造型、上色以及细节处理都颇为专业，特别是人物的表情刻画尤其传神，忠实地再现了原作人物的风貌。此外，记得前几期曾刊发过作者一张《杀戮地带2》硬派同人，两相对比，画风跨度不是一般的大啊！

上海 · MC FRoG

在《未知海域2 纵横贼道》红透半边天的今天，你是否还记得主角德雷克在前作中的冒险历程？或许上面这幅看起来像极了官方场景设定图的作品，能帮我们回想起在丛林里与敌人周旋时的火爆与刺激吧！

长春 · 恶魔猫那娜

《王国之心》同人作品，作者称花代表生命中的记忆，难怪鲜花满怀的罗克萨斯若有所思，而对着一朵小花发呆的阿克塞尔似乎也心事重重，毕竟月下花海追忆往昔，实在没有不伤感的理由啊！

广州 · 八望龙崎

长矛、酒葫芦，脸颊上的刺印……没错，左边这位就是“八十万禁军教头”林冲。不过既然是出现在习惯于对经典角色进行颠覆式演绎的八望龙崎笔下，林教头身披科幻风战甲，实在没什么大惊小怪的。

上海 · 陈钟文

继上次的“电锯马库斯大战沙盖特”之后，满脑子奇思妙想的陈钟文同学这次瞄准了健次郎和豪鬼……虽然两人对决的结果不大好说，但气势磅礴的画面氛围倒是相当震撼。

广州 · sky

“孩子们眼中的世界总是很奇幻、很有趣，就像游戏和动漫般神奇，因而创作了这张海天交织的奇怪画作，希望大人们会不时想起那种心境。”以上是右图作者的创作感言，而充满想象力的画面也的确令人浮想联翩呢！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

北京 Benjamin：我突然想起来，貌似给你们回信可以参加抽奖，虽然作为无机一族，你们的奖品对我来说一个有用的没有，但是有这种占便宜的事是无论如何我都不会放过的～Oh，yeah～（一刀回复：手头有了一两件周边产品，自然就更有动力去努力获得一台主机啦！或者送给有机的朋友，也算成人之美嘛！）