Tot.263

特别企划：THE DEAD WALKING——活死人的前生今世

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

KINECT首发鉴定书

—— 硬件详尽剖析+首发11作评测 ——

研究中心 使命召唤 黑暗行动/辐射 新维加斯

攻略透解 刺客信条 兄弟会 皇家骑士团 命运之轮

2010.12A 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
23>
9 771008 060006

[前线狙击]
寄生前夜 第3个生日
怪物猎人 携带版 3rd/抵抗3
高达无双3/女神异闻录Persona 2 罪

[特快专递]
索尼克 色彩缤纷

Gamehal
使命召唤 黑暗行动
游戏光环特别企划：网战精彩影像+原创视频
新作影像 小小大星球2 | 索尼克 自由滑板 | GT赛车5
刺客信条 兄弟会 精彩试玩 | 丧尸围城2 在线模式演示

本期赠品 125分钟DVD

CAPCOM内乱纪实 [特稿] 七年动乱与稻船时代的终结

北通®
BETOP
无线技术
环保科技
智能技术
精巧设计
轻松源于专业
MVP
北通MVP系列，只为优质玩家而设。造型精巧，集无线技术、
智能掌控、环保科技为一身，带给玩家全方位轻松游戏体验！
北通MVP球王2
无线手柄 型号：BTP-2269
北通MVP特洛伊
无线手柄 型号：BTP-2276
北通MVP动力堡垒
多用外挂充电电池 型号:BTP-6387

日本 · 清冷

■日本的首发活动有点冷……

与北美地区的火爆销售相比，日本地区 Kinect 的表现则令人忍不住摇头叹息了。Kinect 在日本本土的首发日期为 11 月 20 日，在此之前，Kinect 的试玩机就已入驻不少电子商品商店中，但愿意站到场地内体验一把的人却寥寥无几，可怜的试玩机只能长期处于闲置状态。发售当日，微软的日本地区掌门人泉水敬、面向宅男的美少女偶像组合 SKE48 中的成员松井珠理奈与松井玲奈、以及重量级拳击手武藤敬司参加了首发活动，显然，这称不上是一场能与 Kinect 的创意等价的造势。虽然现场也排起了长龙，但仔细数数便会发现至多不过两三百人，与上万人的北美首发相比只能用冷清二字形容。虽然小编在写这篇稿子时还不知道日本地区首周 Kinect 的销售量是多少，但几乎可以肯定的是，绝对无法上演北美的傲人成绩。促成这一悲剧的原因有很多，其中 Kinect 对房间距离的要求或许正是最大的罪魁祸首。众所周知，日本是一个岛国，国土面积狭小加之房价高昂，致使大多数百姓的居家生活空间堪比鸽子笼，1.8 米以上的无障碍距离将成为他们最先难以逾越的屏障。而在美国、欧洲等中产阶级国家，不少家庭都拥有别墅，空间对他们而言反而是完全不需要去担心的部分。隔海望着对岸的 11 区，不知有多少国内玩家也不由得兔死狐悲一番呢……

■冷冷清清的试玩展区。

庖丁解牛之使用篇

外观

Kinect 装在一个长 38cm× 宽 12cm× 高 15cm 的盒子中，其中除了 Kinect 本体外，还包括一条电源线、一条 Wifi 延长线、一本快速设定说明书、一本使用手册和一张《Kinect 大冒险》的游戏光碟，各个组件之间使用纸板做成的卡槽与海绵软垫隔开，有效防止了震动对机器造成损伤。整套重量在 2 公斤以下，有意从香港地区进行网购的朋友大可不必为运费而痛苦了。

安装

众所周知，Kinect 的耗电量较大，官方给出的建议是，如果玩家家中所使用的是旧型号的 X360 主机（此处说的旧型号是指除 X360S 以外的全部机型），则应将 Kinect 的电源线一端插入电源插座中，另一端的 USB 口与主机背面的 USB 插口相连，如此一来才能提供稳定的电压确保 Kinect 能够正常运转。假如玩家已为主机配备有无线网卡，则需要先将网卡的 USB 线拔下，将附赠的 Wifi 延长线的一端与主机正面的 USB 口相连，再将另一端与网卡的 USB 口插到一起。但经过编辑部实际测试，直接将 Kinect 的电源线连到主机前面的 USB 口也是完全可行的（但不排除部分玩家可能会出现供电不足的情况）。如果玩家已经拥有了新型 X360 主机，就能直接将 Kinect 与主机背后的专用直角梯形接口相连，而不再需要用到电源线。

■旧版 X360 安装说明。

■新版 X360 安装说明。

电源

Kinect 宽电压电源的输入是 100v ～ 240v，因此即便是日版机，也可以不用插火牛直接使用。这对国内玩家来说的确是个好消息，首先可供玩家选择的机型增加了，随之而来的最大好处莫过于价格上的优势。现在日版 Kinect 普遍要比港版便宜几十至一百元间不等，附赠的《Kinect 大冒险》虽然是日文版封面，但同样支持中文系统说明，所以两个版本其实在使用上并没有什么差别。

不过需要特别注意的是，新型 X360 的 Kinect 同捆套装是不附赠电源线的，只能与新型号主机配合使用，或是单独购买电源配合旧机型使用。微软官方给出的电源定价为 34.99 美元，并且只在在线商店中出售，核算成人民币约在 200 元左右，着实有些鸡肋。如果玩家一定要弄电源的话，不妨考虑到各大游戏论坛询问有无购买了 Kinect 普通套装的玩家愿意将电源线转手吧。

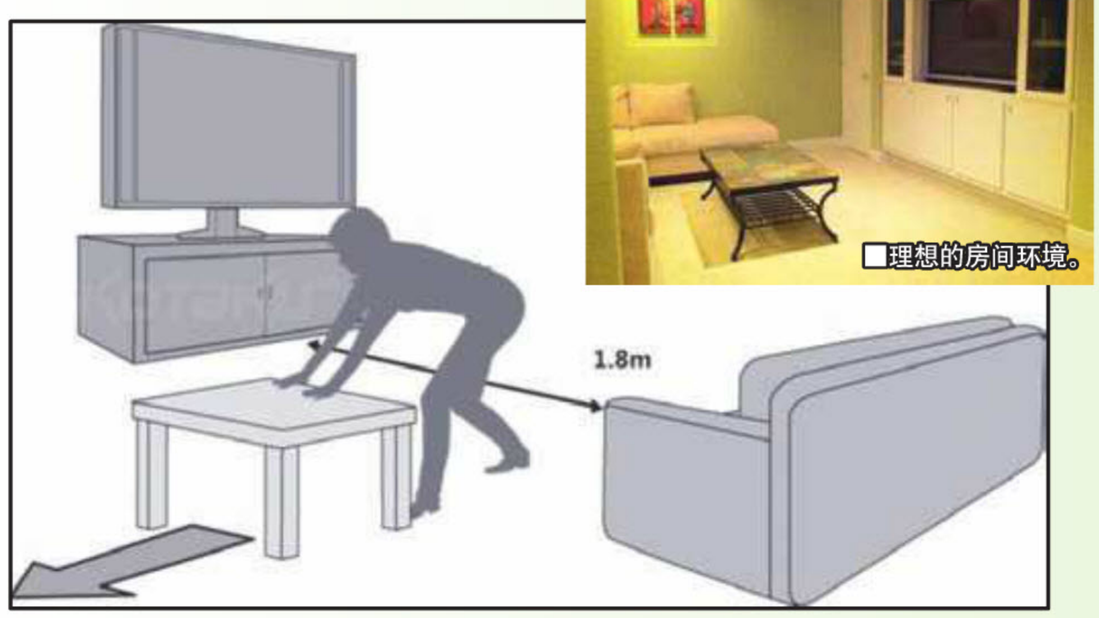
游戏

Kinect 的游戏定价比普通的 X360 游戏要稍便宜一些，大多不会超过 6000 日元。外包装采用的是由世界知名厂商 Scanavo 公司生产的紫色碟盒（紫色正是 Kinect 的代表色），无论是厚度、弹性、质感都令人相当满意。其实从去年开始，微软就将他们的美版游戏外壳换成了一种号称是减少 20% 的塑料使用和 31% 碳排放量的环保盒（Eco-Box），保护地球环境的理念的确值得宣扬，但问题是这种盒子非常脆弱，稍微压一压就会变形，放在盒内的光盘在外力的作用下是否能毫发无损，没人敢下保证。就连小编都曾数次买到外壳已经碎裂的游戏，相信遇到类似情况的玩家绝对不在少数。幸好 Kinect 的游戏包装没有继续沿用环保盒的设计，至少直观上不会给人以廉价的印象。

打开游戏盒后，可以看到一本游戏说明书、一本 Kinect 游戏宣传手册和一张校正卡。校正卡的作用是帮助玩家校正可用空间的大小，以确保游戏能够顺畅进行。具体操作是将校正卡中的笑脸表情对准屏幕上的眼镜即可（其实即便不使用校正卡也并不会对游戏构成什么影响的）。

空间

终于要谈到 Kinect 最重要的环节——空间了。在上文中小编已经提到，日本游戏玩家对 Kinect 兴趣平平的一部分原因正是因为日本人的居住空间较小，难以满足 Kinect 对距离的要求。类似的情况同样也不幸地发生在了小编们的身上。当众编兴高采烈地将 Kinect 请回编辑部，打算在游戏室内一显身手之时，却发现 Kinect 无法正确检测到可用空间，但众编所站位置应该已经达到了 1.8 米的底线，那么问题到底出在哪里？仔细研究后才发现，原来是电视柜惹的祸。我们习惯是将 Kinect 像 Wii 感应条那样放在电视底座前，当 Kinect 上下摆动视角检测面前空间时，它所发出的红外线会被电视柜桌面阻挡而无法得出正确的景深。要解决这一错误只能依靠两种方法，一是将 Kinect 放在电视柜的边缘处，但如此一来势必将再度拉远玩家与电视之间的距离，假设电视距离墙面为 15cm，电视柜厚度为 50cm，那么玩家距离电视的距离就至少要在 2.15 米以上；另一种方式是将 Kinect 放到电视顶端，只不过这样做的话，Kinect 在跟随玩家动作而转动时会失衡坠下，因此必须要配备相应的底座将 Kinect 固定在电视上。



■理想的房间环境。

此外要注意的是，1.8 米只是进行单人游戏时所需的底线距离，如果想和朋友来一次双人合璧，这个距离将会被拉远至 2.5 米开外。玩家的身高也会影响到有效距离，例如身高在 1 米 83 的美编一刀兄想要玩一玩 Kinect 至少要比身高只有 1.54 米的八重樱再站远半米……（P.S. 为达到最佳画面效果，建议使用 32 寸以上的平板电视）

着装

Kinect 发售后，各国玩家都很热衷于测试这个火星技术产物对人体的辨识度究竟能达到什么程度，比如套上宽松的睡衣、或是赤裸全身、有人干脆用他家的狗来做实验，甚至还一度传出 Kinect 无法在黑暗环境中辨识出黑人的流言……通过编辑部的测试来看，Kinect 对玩家所穿着的服装并没有太严格的要求，女孩子即便是穿上长到膝盖的裙子，动作也能很好地被捕捉。但需要认清现实的是，Kinect 并没有智能到能透过衣服准确掌握人体结构的程度，因此便出现了八重樱同志试玩《型可塑》时被告知体重高达 70 公斤这一雷人情况。而且由于衣服厚度的影响，Kinect 对玩家动作幅度的判断也会出现偏差，“明明已经相当卖力在动身体了，屏幕中的小人却似乎没什么反应”的场景也时有发生。故此，小编建议各位计划或是已经入手 Kinect 的玩家朋友们，请尽量穿着方便身体活动的休闲服装进行游戏，同时，服装的颜色也最好选用与背景色对比强烈的色彩。如果 Kinect 频繁提示无法侦测到玩家，请尝试去提亮房间的照明度，或是检查一下是否有强光源（例如阳光）正直射 Kinect。毕竟，想要获得最舒适的游戏享受，只依靠 Kinect 的单方面努力是绝对不够的，玩家也要积极配合才可以嘛。

声控

Kinect 内置多组麦克风，能有效地将玩家的声音从嘈杂的环境中分离出来，并针对指令做出近一步的动作。在使用声音控制前，我们要首先对麦克进行校正。校正共分为四个阶段，首先它会测试游戏空间内的背景音，玩家应尽量保持安静，太过嘈杂的背景音有可能会影响到语音控制的精准程度。第二阶段为测试音响，

怪物猎人 携带版 3rd	Capcom	动作
PSP	モンスターハンターポータブル 3rd	日版
	2010年12月1日 / 1～4人	5800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上

发售前情报汇总 共赴狩猎盛宴

文 洛克 美编 anubis

距离万众期待的《MHP3》发售还有不到半个月时间，相信各位猎人玩家已在摩拳擦掌翘首企盼游戏的发售了吧？和之前几作一样，离发售日越近，Capcom 放出的情报也越多。除了各种新怪的资料外，厂商还放出了温泉、训练所等情报，本次就将为大家带来本作发售前的相关情报汇总。

新怪物介绍

无双的猎手

▲在该状态下才会使用的招式，雷狼龙召唤闪电攻击身边的敌人，放电范围比电龙的原地放电要大不少，视觉效果也更为壮观。如果身穿雷耐性较低的装备应战，被秒杀的几率应该相当高。

在上次的前线中，洛克为大家带来本作的主打怪物——雷狼龙的相关情报，随后 Capcom 放出其超带电状态的相关情报，此状态类似金狮子的变身，当雷狼龙处于超带电状态时不仅攻击力有明显提升，和普通形态相比外形和攻击方式也有不同，而让雷狼龙进入超带电状态的条件不出意外的话应该是使其进入暴怒状态，下面就让我们一起来看看该状态下的雷狼龙有何特点。

雷狼龙

超带电状态

牙龙种

▲进入超带电状态后，雷狼龙身边会缠绕着蓝色的闪电，带给猎人极大压力。

贪食的暴徒

▲青熊兽使用其发达的前肢攻击猎人，完全站立后的青熊兽就像是一座横在猎人眼前的肉山一般，配合其凶恶的面孔，对新手猎人应该会造成不小的心理压力。

青熊兽

牙兽种

◀连续的前肢攻击，威力巨大，就算防御住也会让猎人扣血。

青熊兽生活在温暖湿润的山地或森林，拥有发达的前肢，以此采取蜂蜜或捕食鱼类。由于青熊兽要频繁利用前肢捕食，所以它可以直立起身体。为了寻找食物，它经常前往人烟旺盛的地带，因此是当地居民较为熟悉的怪物。从目前的情报看来，青熊兽的地位应该和之前作品中的桃毛兽类似，属于给新手猎人熟悉游戏的入门级怪物。

©CAPCOM CO., LTD.2010 ALL RIGHTS RESERVED.

白兔兽

牙兽种

白银的滑行者

▲和所有在雪原地带生活的怪物一样，白兔兽也会使用冰块攻击猎人。

▲白兔兽的招牌动作，将坚硬的腹部当滑板，以猎人为目标在雪地上快速滑行。

以大耳和白毛为特征的牙兽种怪物，白兔兽腹部的鳞片非常坚硬，可以当做滑板进行滑行，经常会有猎人在冻土地形上看到它们的滑行姿态。白兔兽的听觉异常发达，即使是再细微的声音都会被它们捕捉到。掌握猎物的动向后它们会用坚实平滑的腹部滑行接近，对目标展开高速突袭。

潜口龙

海龙种

沙原的大食汉

潜口龙最大的特征就是其巨大的嘴巴，它经常潜伏在沙里，据目击到潜口龙的王国观察员所说，从远处观察时它就像一座普通的小山，很难发现它的存在。潜口龙的听觉非常好，潜伏时它借助其发达的听觉等待猎物接近，一旦有猎物进入狩猎范围，潜口龙就会以怒涛般的攻势将猎物彻底制服。

▶当猎物接近时，潜口龙会从沙中突然出现，利用其巨大的嘴巴攻击敌人。由于潜口龙的听觉非常发达，利用音爆弹等工具应该可以将其逼出沙子。

▶把巨大的尾巴高高举起后猛击地面，借助尾槌龙的体重，使此招威力十足。从图中还能看出这招伴有地震效果，相信是近战猎人的一大威胁。

◀使用巨大的双角朝猎人发动突进攻击，和角龙的龙车一样，在招式的结尾部分尾槌龙会把头高高扬起，将敌人抛向高空。

尾槌龙的身体十分巨大！

尾槌龙

兽龙种

大地的钢槌

尾槌龙是在森林中生活的兽龙种怪物，尾槌龙最大的特征在于它那巨大的体型，一旦惹怒它，它会朝目标发动排山倒海般的攻势。由于尾槌龙平时行动缓慢，在背后的凸起部位中储蓄者大量养分来维持正常活动。

◀尾槌龙巨大的尾巴使得甩尾这种几乎所有怪物都会的招式也充满威胁，将其断尾后是否能减少威胁呢？

峰山龙

古龙种

在沙漠中傲游的巨型古龙

峰山龙是在家用机版《MH3 tri》中登场的新古龙，它和之前作品中出现的老山龙一样，是一种会破坏城镇的危险古龙，人们都十分畏惧它。不过它的背部可以采掘到稀有矿石，因此也被当成是丰饶的象征。它会一边在沙海里游泳，一边吞食无数的有机物质。而在它的周围，则是聚集了许多想吃从它身上掉落之物的小型怪物。

讨伐峰山龙的流程

和峰山龙的战斗十分特殊，玩家需要乘坐为了对付这个巨型怪物而特别打造的沙漠之船“击龙船”与其战斗，任务的开始地点在击龙船内部，当玩家移动到甲板上后任务也随之开始，下面就让我们一起看看将如何与这个凶猛的怪物作战吧。

乘坐击龙船开始任务

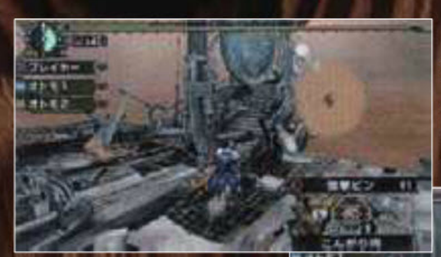
▲峰山龙的体型十分巨大，即使在远处也能轻松瞄准它的弱点部位。

任务的营地在击龙船内部，当玩家来到甲板上就能看到峰山龙巨大的身躯，此时它和猎人之间会保持一定距离，玩家只能使用击龙船上所配置的大炮和强弩等设施对其发动攻击。即使峰山龙处于远方也千万不能大意，它会随时将巨石弹飞到高空攻击我们，一旦被落石击中不死也残。

◀第一阶段中玩家要利用击龙船上的大量工具攻击峰山龙，此时随从猫也会使用船上的设施帮助玩家一起战斗。

与峰山龙并驾齐驱

当战斗经过一段时间后，峰山龙会主动靠近击龙船，此时玩家可以使用自己携带的装备对其发动进攻了。不过这时候的峰山龙会使用牙齿攻击我们，其攻击范围几乎覆盖整个甲板，需要掌握好提前量才能安全躲避。



◀如果不小心被峰山龙攻击到，玩家会有一定几率被甩下击龙船，此时玩家要抓住船尾的绳子尽快回到船上。

▲虽然击龙船十分坚固，但一直受到峰山龙的攻击也会逐渐破损，在战斗中要时刻注意击龙船的状态，如果耐久度完全消耗，击龙船会被迫返航，任务也随之失败。

与峰山龙的决战

当战斗进入最高潮时系统会把玩家带入一个特殊区域，在该区域下玩家要下船依靠自己的实力和峰山龙展开一场生死对决。面对那排山倒海而来，具有压倒性优势的巨大身躯，猎人能够与之抗衡吗？

亚种介绍

除了上文中介绍的新怪外，本作还加入大量亚种怪物，这些亚种怪物不仅肉质、属性和攻击方式都和普通种有较大差别，实力也有飞跃性提升，下面就给大家带来目前得知的四只亚种怪物。

红彩鸟

鸟龙种

呼朋引伴的放电之星

黑轰龙

飞龙种

咆哮的黑虎

欢迎来到行云村温泉！集会浴场指南

由于本作的舞台设定在日式风格的行云村中，村里的集会所自然也入乡随俗，被全新“集会浴场”所取代。集会浴场的内部分为集会区和浴场区两个部分，集会区和前作中的集会所一样，是给玩家接受集会任务、整理道具以及其他玩家进行交流的场所；而浴场区则可以让猎人舒心地浸泡在温泉内，一时提升猎人的各项作战数值，虽然泡温泉的效果和猫饭一样，不过前者在视觉的享受程度上可比后者强多了。

集会区

集会浴场的结构

集会浴场的平面结构图，集会浴场的左侧门帘直通猎人的自宅，免去了奔跑的麻烦。

集会浴场
集会区
浴场区
自宅

▲集会区内同样设有猎人商店，玩家可在此处购买狩猎时的必备道具。通过菜单里的“买って送る”可将买下的货物一并送到自宅的道具箱里，非常方便。

▲集会所接受任务的地方，最左边那位龙人族老头是公会的管理人，柜台背后的巨型不倒翁很惹人注目。

▲与系列以往作品一样，猎人必须将自己的猎人等级“HR”提升到一定程度才能挑战上位任务。和村长任务相比，集会所任务中出现的怪实力都提高不少，接受任务前玩家最好先掂量掂量自己的装备水准和狩猎技术。

◀任务的难度由☆的数量表示，越多说明出现的怪物越强。讨伐青熊兽的任务难度只有☆，看来青熊兽在本作中的地位比桃毛兽还低……

浴场区

浴场区与集会区相邻，在这里的行云温泉中浸上一会，就能获得“体力上限提高”、“耐力上限提高”等特殊效果。不过想要解禁各种温泉效果就必须完成特定的“温泉任务”，提升泉水的质量。如果在战斗中死亡或任务结束，附加在猎人身上的温泉效果便会消失。

▲在温泉里浸泡一段时间后就会发动特殊效果，获得额外的能力提升。不知道本作中的温泉系统是否会出现之前作品中猫饭失败后能力不升反降的“毒温泉”呢？

▶就像猎人以往可以做出碰杯、跳舞等动作一样，本作在温泉里玩家也能完成丰富多彩的动作。通过特定按键，玩家可以一边跑温泉一边举杯小酌，也能与浮在水面的丸鸟玩具戏耍一番，相信看到这些画面就能让玩家消除狩猎时的疲劳获得放松。

瞬间侵蚀猎人身体的猛毒水兽

紫水兽

海龙种

不可阻挡的雪原暴走王

冰碎龙

兽龙种

温泉饮料

不同种类的饮料会触发不同技能，每种饮料都有“发动确率”的参数存在，★数越多发动技能的几率越大，相对购买价格也越高。

▲在集会所中有一个由艾鲁猫经营的酒铺，独家专卖温泉饮料，猎人可向浴场区的饮料猫购买温泉饮料，喝下后将发动各种各样的饮料技能。

特殊任务

温泉任务

▶从管理猫处可以领取温泉任务和饮料任务。

▲管理猫位于集会浴场的集会区，只要来到集会区，就能看到红伞下的管理猫大人了。玩家可以向其领取温泉任务和饮料任务。

饮料任务

◀经营饮料店的艾鲁猫也会拜托玩家完成各种任务，饮料任务同样在管理猫处接取。玩家顺利完成任务的话，饮料店将会推出新品种的饮料。为了能购买附带更多技能的饮料，努力达成饮料任务的委托要求吧！

新增的细节

本作除了新增狩猎场景、怪物外，还增加了不少便利的功能，下面就开始就将为大家介绍游戏中新加入的一些要素，从我们熟悉的鉴定系统到新出现的木桶快件，《MHP3》的系统会更人性化地满足玩家。

临时小包

相信不少玩家都有去执行任务时，带上冷饮热饮和一些增强能力的道具后就把道具栏塞满而放不下素材的尴尬经历吧，如今新增的临时小包系统将全面解决这个问题，临时小包能让猎人多携带一个版面、也就是 8 种道具。它只能在任务中领取，就算猎人在出发时全身塞满道具，也不用担心采集到的素材没地方放了。任务结束后，临时小包里的道具会自动转移到自宅的道具箱里，非常方便。

无饵钓鱼

◀猎人即便没带鱼饵也可以钓鱼了，这样不受次数限制的钓鱼将节省玩家大量时间。

提示图标

▶在家用机版《MH3 tri》中引入的新系统，只要玩家走近普通采集点、需要使用道具的采集点以及可以攀登的特殊地形时，猎人的头上会浮现出提示图标，这时只要按下特定按键猎人就会自动进行采集工作，不仅节省猎人替换道具的时间，还能给予新手猎人采集提示。

木桶快件

在任务中把身上所持道具送回自宅的新系统。该系统的实施者是名为“猫次郎”的黑猫，只要拜托它，就能免费获得快件服务。

▲猫次郎身处野外，玩家可在执行任务时委托其将身上的道具送到自己房间，玩家在进行采集任务时再也不用担心素材不够放了。

▶虽然猫次郎是一头黑猫，但它绝对不会像其他黑猫那样做出顺手牵羊的行为。

便利又好玩的重要设施

行云农场介绍

和系列之前作品一样，本作中的农场就邻接在村庄旁。玩家可以在农场里获得各种有利于狩猎生活的素材和道具，除了前作中的挖矿、捉虫等设施外，这次还新追加了一些大型设施，艾鲁猫会协助猎人一同开发。虽然这些设施每次都有限定的使用次数，但是在长远的狩猎生涯里，它无愧为取之不尽的资源宝库。下面就让我们一起看看本作中的农场都有什么吸引人的地方吧。

行云农场全貌

▶给猎人提供帮助的农场导游猫，可以向新手猎人说明各个设施的作用。

▶行云农场的管理人，和之前作品一样，当玩家的游戏进度发展到一定阶段后就可以找他升级农场的设施。

▲农场内的小型道具箱连通着猎人自家的储物箱，玩家可以在农场中随时将采集到的素材存入道具箱内。

撒网

栈桥上渔网的捕鱼效率比垂钓高出数倍，只要拉上一网便可获得大量鱼类道具。

蜂箱

能采集到调和大回复药必备的蜂蜜，偶尔也能采集到一些昆虫素材。

旱田

种植种子或草类植物，收获农作物的设施。如果把怪物的粪便等道具当做肥料使用，可以增加收获农作物的数量。

捕虫笼

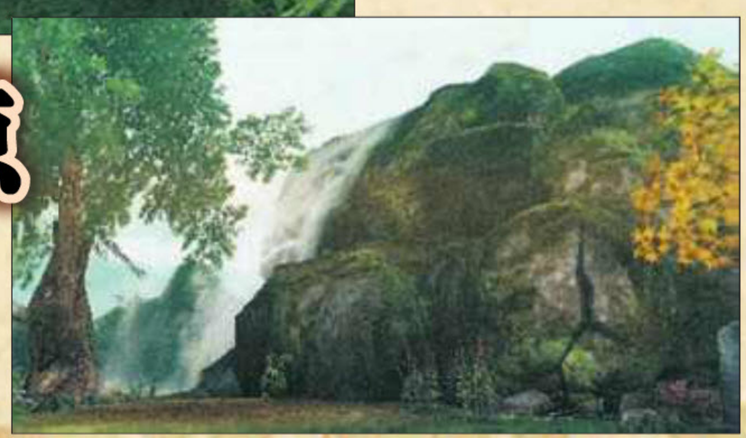
给虫饵涂上虫子们喜欢的香液，诱捕各种各样的虫子。不同的虫饵吸引来的虫子种类各异，追加使用道具可提高虫子的捕获数。

蘑菇木

栽培蘑菇的木头。该设施能提供各种蘑菇，为玩家提供大量调和所必须的重要素材，如果你是经常使用弓箭的玩家，会相当需要这种设施。

采掘点

在岩石的缝隙处采集各种矿石，随着农场的升级，能逐渐挖掘出高级矿石。



和随从猫一起使用的大型设施

随从猫捕虫

▲利用跷跷板将随从猫弹飞至高处捕捉珍贵虫类。

随从猫捕鱼

◀撒下饵食吸引鱼类，随从猫跳进水中替猎人捕捉，似乎能捕捉到撒网和垂钓无法获得的素材。

10连大串烧

▲使用特殊的串烧机械，同时烤10个鱼或肉，如果时机没掌握好，是否会出现同时烤出10个烧焦的肉的尴尬场面？

随从猫采掘

◀让随从猫坐上矿车进入矿洞采掘，注意在出发前要分配给随从猫铁锹。

随从猫介绍

选择合适的随从猫

和玩家一起狩猎的随从猫也有各种能力数值，这些数值都会对狩猎造成不同程度的影响。想要找到一头称心如意的随从猫可不是一件容易的事，下面就让我们一起看看本作中的随从猫都有什么特点吧。

攻击方法

随从猫攻击的种类有近距离攻击、回力镖以及木桶炸弹三种，三种攻击方式的威力、效果以及攻击范围都各不一样。而随从猫也并不全都是只专精一种攻击方式而已，也有擅长两种攻击方法，十分聪明灵巧的随从猫存在。

▲本作的随从猫同样是在猫婆婆处购买，在本作中如果玩家有特别需求，可以让她依照提出的条件去寻找符合自己喜好条件的随从猫。

目标倾向

在任务中随从猫会以哪种敌人为目标，拥有“小型优先”的随从猫会优先攻击场景中的杂兵，而拥有“大型优先”的随从猫会专注攻击大型怪物，平均的随从猫则会依照自己的喜好随意寻找目标发动攻击。

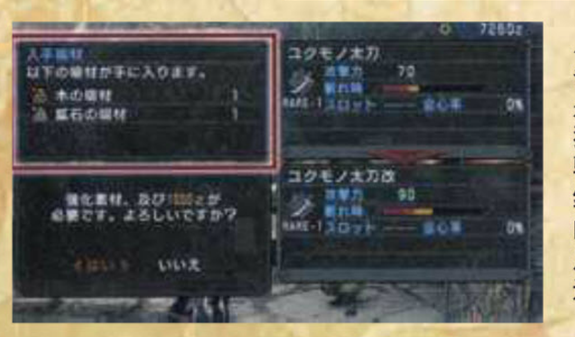
性格

代表面对狩猎中出现的各种状况时，随从猫会表现出怎么样的反应。例如随从猫的性格是“勇敢”的情况下，即使大型怪物进入暴怒状态也会毫不畏惧向怪物发动进攻。

打造随从猫装备

本作中随从猫也引入了装备概念，由于这些可爱的小家伙身材娇小，因此装备也只有头部、身体以及武器三个部分。打造随从猫装备的素材获得方式比较特殊，当猎人打造自己的装备时，将会有一些材料剩余下来，这些材料被称为“端材”，而随从猫的装备就是依靠这些端材所制作而成，玩家只要把需要的素材和金钱交给武具店就能打造出随从猫的装备。

▶随从猫的武器虽小，但五脏六腑也一并俱全。和猎人一样，随从猫的武器同样有攻击力、属性、斩味、会心率等数值，不知随从猫的武器是否也和猎人的一样，随着攻击次数的增加而使斩味下降呢？



▲打造猎人自己装备的时候就能查看所能获得的“端材”种类，看来随从猫的装备会和猎人的装备一样耗费玩家大量时间。

▲给随从猫打造装备的武具店店长，是一位面目慈祥的猫人族老爷爷。经验丰富的它会经常给予玩家各种各样的建议，也会对生产随从猫装备的锻造店提供建议。

随从猫冒险小队

如果玩家玩过8月26日发售的《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村》，应该对一群可爱猫猫对抗怪物的场面留下深刻印象。本作的随从猫也可以向之前作品中的探索猫一样，乘坐丸鸟车前往各地图冒险，为玩家带回珍贵的素材。

编成小队

出发前玩家首先要决定进行任务的随从猫，和猎人组成的队伍一样，随从猫小队最多只能容纳四只猫，而作为旅途的费用，每次差遣它们都需要支付一定的农场点数。小队成员越多，支付的点数越高。

选择合适的任务

决定队伍后，玩家就要给该小队布置任务了，不同任务中的登场怪物、狩猎地形和报酬都不一样，报酬越好的任务完成难度也越大。需要注意的是，随从猫在参加猎猫任务时，其通过训练获得的能力是无法带入任务中的。

编成小队

出发前玩家首先要决定进行任务的随从猫，和猎人组成的队伍一样，随从猫小队最多只能容纳四只猫，而作为旅途的费用，每次差遣它们都需要支付一定的农场点数。小队成员越多，支付的点数越高。

小队成功完成任务归来后，会返回农场向玩家报告。每次任务收获的不仅仅是随从猫们带回的道具，参加任务的随从猫还会增加经验值。

训练随从猫

和《MHP2G》不同，本作中的随从猫训练所设置在行云农场里，让随从猫在接受训练可以提升其等多项数值。执行何种训练可在农场的看板上选择，把随从猫向玩家希望的方向育成。制定出合理的养成计划，培养出理想的狩猎帮手吧。

▲本作中的随从猫增加了“随从技能”这项特殊能力。这些技能既有能力增强型，也有状态辅助型。每只随从猫都有“技能记忆力”这项参数，这表示该猫能记住多少个技能。如果记忆的技能数量已经达到此猫上限，就需要先忘记其他技能，然后才能学会新的。

文 雷电 美编 NINA

RESISTANCE® 3

在 PS 系主机上以“《瑞奇与叮当》系列”闻名的 Insomniac Games 工作室本是 Sony 旗下的一员大将，在次世代初期，在 PS3 上开发了《抵抗》这款凸显 PS3 主机机能的优秀原创作品，科幻的题材、外星敌人、奇异的设定和宏大的场景，其续作也受到玩家的好评。《抵抗 3》的开发周期是 3 年，比前作长一年，游戏的制作人也由工作室 CEO Ted Price 换为一直在系列开发团队中工作的 Marcus Smith，新作求新求变之心非常显著。

抵抗3	SCE/Insomniac Games		主视角射击
PS3	Resistance 3		美版
	未定	1～2人	59.99美元
	无对应周边		

©2009 Insomniac Games, Inc. All Rights Reserved. Site by Drawbackwards.

开发重心转移？

之前几乎是作为索尼第二方为 PS 系主机开发游戏的 Insomniac 在 2010 年上半年加盟 EA 合作伙伴阵营，并将开发全平台新作，这让 FANS 担心 PS3 独占的“《抵抗》系列”是否会因此跨平台或得不到足够的重视。Ted Price 说：“我们仍旧坚持独占。而且，伴随《抵抗 3》和《瑞奇与叮当 四位一体》（Ratchet & Clank：All 4 One）两款 PS3 独占新作的公布，我们对 PS3 的鼎力支持昭然若揭。”

主角变更

系列前两作的主角 Nathan Hale 在《抵抗 2》结局中，因为感染外星生物用来转变人类的奇美拉病毒，被 Joseph Capelli 忍痛杀死，而新作中 Joseph 将但当主角。游戏的故事发生在 1957 年，也就是前作结局的 4 年之后，Capelli 离开 SRPA（Special Research Projects Administration，特别研究项目管理部门）和自己的杀戮生活，他的妻子是 Hale 的妹妹 Susan，还有一个儿子，名为 Jack。Susan 并非 Hale 的亲妹妹，曾出现在小说《抵抗 铁血风暴》（The Gathering Storm）中。

奇美拉已经转变了很多人类成为他们的同伴，壮大的军团占领了几乎整个世界，北美地区已经彻底沦陷，Capelli 所在的俄克拉何马州受到严重袭击，当地的抵抗组织全力反抗却收效甚微。Capelli 的儿子 Jack 因为奇美拉带来的冰寒气候而饱受重病折磨，只有 Malikov 博士才有可能拯救他的孩子。而且 Malikov 还拥有反击奇美拉的有效首段，为了找到这位科学家，Capelli 要暂时离开自己的家人，前往纽约。

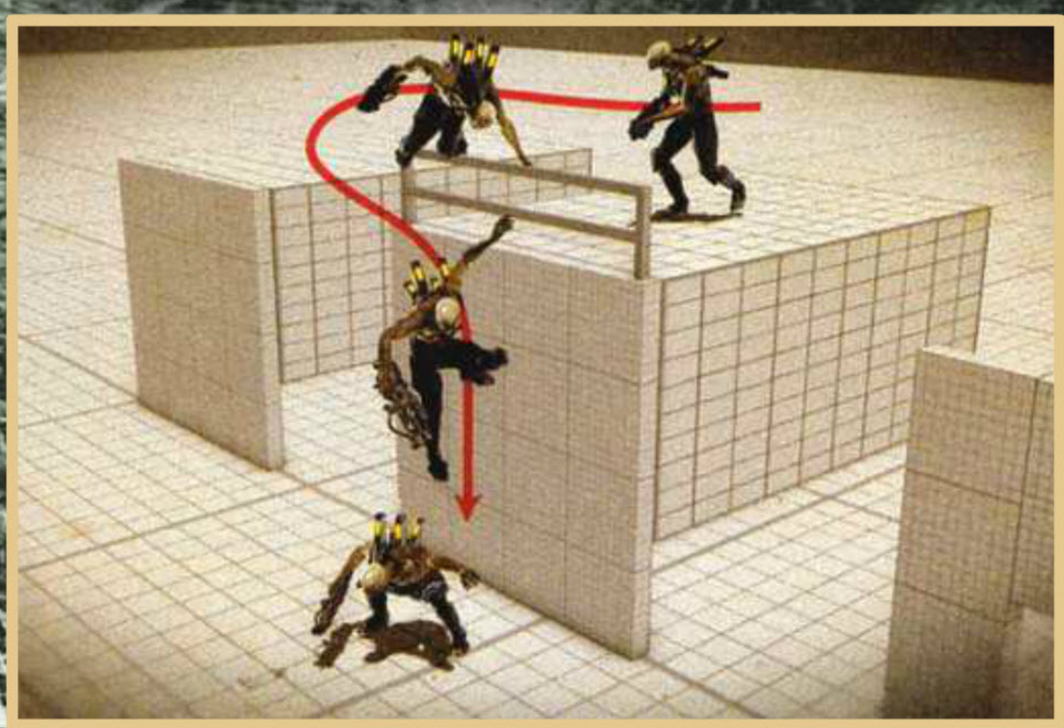
■新任主角 Capelli 因为艰辛的生活而身形瘦削。

■离开奋力拼搏才组建的新家，为人类的“抵抗”博上性命。

关于主角的变更，制作组也表示了一些担心，对于老玩家来说，新主角很难让其安心接受，比如前一阵《无名英雄 2》主角变脸和更早的雷电主角的《潜龙谍影 2》等，不过本作刚刚接过领衔制作人接力棒的 Marcus Smith 表示这也是系列的一次全新尝试，作为参加了系列前作制作的游戏设计师，他希望做出一些大胆的改变。不过对于一款主角很少露脸的主视角射击游戏来说，新主角和翻开故事的新篇章对玩家来说还算是比较容易接受的事情，倒是游戏本身的改变才会是玩家的着眼点。

进化的AI

前两作中，作为敌人的奇美拉的 AI 并不太高，它们不会根据战局的即时变化而做出跳下高台或翻墙之类的随即应变行动，只有动作脚本中有写“这个奇美拉会翻窗户过去与主角战斗”，他们才会照此行动。而且他们还经常会在很远的地方一发现主角就展开进攻，而他们手中的武器的命中率在那样的距离实在非常低。本作的 AI 将进化，奇美拉的战术性将更强，会躲起来等你接近他们再袭击你，翻越各种障碍物，甚至会从侧面突袭你。



武器设定变更，一次携带多种枪械

前作中，玩家只能随身携带两把枪械，而本作中可以携带多种，用轮盘式选择方法。

系列经典的外星科技武器将可以升级，人类的各种武器也会有更大胆的改变，并不再是人类军队不太强势的普通装备，而是拥有后启示录风格的经过改造的武器，更加粗犷，并拥有大灾难后幸存科技的表现形式，甚至连碎片手榴弹都是手制风格——一个装豆子的罐上面扎满了钉子。

The Mutator 增变基因枪

这把新武器将让奇美拉尝尝它们自己的病毒的滋味。主射击方式可让敌人身体上生出球根状脓包，让其变成对周围奇美拉具有极大威胁的移动炸弹。副射击方式放出毒雾，让范围内奇美拉陷入混乱状态，完全暴露于主角的攻击之下。升级后还可以让奇美拉叛乱，攻击自己的同伴。

后启示录风格的设定

游戏的场景精雕细琢，拥有Big Apple（大苹果）之称的纽约会在本作被外星人侵袭的世界中展现出一种怎样的样貌值得大家期待。除纽约之外，密西西比、圣路易斯等地区都将出现在游戏中。

奇美拉专家Malikov并未死亡！

Malikov是抵抗组织的天才科学家，是他创造出超能力士兵对抗奇美拉，而无意中造成《抵抗2》中主角Hale的惨剧，在隐藏的秘密文件中揭示这个科学家已经引咎自杀，而现在看来，他并未死去，而是意识到自己的知识对于整个人类的重要性，要尽自己最大力量殊死抵抗。在《抵抗3》中，Malikov将成为主角的同伴共同行动，不过他已经变老，并没有那么强壮，而且战斗力很弱。善战的主角Capelli将在征途中与其逐渐磨合，能否产生战友般的默契还是要等待进一步的消息。

系列终结？

《抵抗3》是否会像《战神III》一样成为系列的终结？

Price说：“我并不这样想，《抵抗3》会是“抵抗”的世界中的一环，会与前两作有很多联系，但不会终结整个系列，而且我们不会让新尝试该系列的玩家因为未玩过前两作而感到无从入手，《抵抗3》有自己的开端、经过和结果。我们尝试关上一些与过去有联系的门，但是并不会‘砰’地一声硬生生地关闭，希望新玩家和老玩家都可以接受这个平衡点。”

双人合作和线上对战

本作将增加更加符合故事流程的双人合作模式，可以线上合作，也可以分屏进行游戏，不再是前作中8人合作的特别关卡模式。制作组将精力更多地集中在双人合作的乐趣上，出现两个重要角色也许会让一些流程出现些怪怪的剧情漏洞，不过合作角色会或多或少地融入故事中，玩家不必太拘泥于挑漏洞，先享受合作的乐趣才是。这样做的好处是，玩家可以以双人模式体验整个单人流程中的战斗、场景等，这比单独开创一些多人合作关卡要更有意思。

线上多人对战模式也不再会像《抵抗2》一样出现60人同场竞技的“混乱”局面，制作组同样将更加注重一些细节的体验。

凯尔·麦迪甘

了解阿娅过去的人

文 八重樱　美编 木仙

寄生前夜 第3个生日	Square Enix	动作冒险
PSP The 3rd Birthday		日版
2010年12月22日预定	1人	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄：未定

突然出现在纽约街头的谜之生命体 Twisted 和为与其对抗而成立的特殊搜查机关 CTI。他们将拯救世界的惟一希望赌在了“OVER DRIVE”这一意识潜入系统上，但是这套系统却只有一位失去记忆的女性能够使用，她就是阿娅 · 布莱尔。阿娅可以通过特殊的仪器将自己的精神从肉体中剥离，从而附体到其他人的身上，更高的机动性能够令她与 Twisted 交手时不至于陷入被动。人类的希望——这是一个听起来壮烈却会将人完全压垮的头衔，对于已经一无所有的阿娅来说，她之所以会背负起如此沉重的十字架踏入战场，仅仅是为了确认自身的存在价值。就在这时，一位在过去曾与她一起生活过的男性出现在她的面前……

前往被红雾笼罩的 Babel 与夏娃再会……

◀阿娅在执行某次任务时与凯尔相遇了。此时的凯尔似乎很清楚夏娃的相关事情，但却始终不愿详述。他的目的究竟为何？

■《寄生前夜 2》中的凯尔 · 麦迪甘

凯尔并不知道阿娅已经失去了记忆

曾经是政府的特工，在《寄生前夜 2》中与阿娅和夏娃相遇，并照顾过两人一段时间。在游戏后期，凯尔为帮助阿娅和夏娃而失去了左腿。《第 3 个生日》中，凯尔将作为关乎阿娅过去的重要角色登场，值得注意的是，凯尔的左手无名指上戴着一枚戒指，这就意味着他已经结婚了。联想起《PE2》中阿娅与凯尔之间的特殊感情，莫非他就是与女神共赴结婚殿堂的那个人？

阿娅的妹妹夏娃现在身处何方？

虽然没有实际的血缘关系，但阿娅一直将夏娃当作亲妹妹一般疼爱。在 TGS2010 公开的影像中，夏娃穿过阿娅的身体与一位神秘人物牵手离去。

◀在阿娅的面前牵着夏娃的手转身离去的男子。从大衣的颜色与形状来看，似乎正是凯尔本人。曾经一起生活过的三人究竟发生了什么事呢？

将夏娃带走的神秘人物果然就是凯尔？

©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

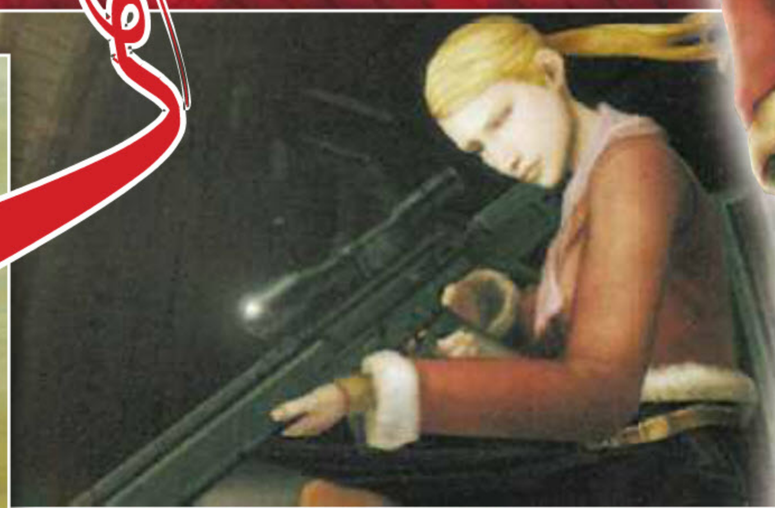
与守护阿娅现在的人

盖布瑞尔·蒙西妮

◀狙击手出身的盖布瑞尔拥有着阿娅难以匹敌的精湛技术，这点从她与阿娅的射击练习成绩就可一目了然。阿娅还曾利用她的身体救出过库雷。

因为信任，所以值得托付

在天上守护着阿娅的狙击手



◀▲乘坐 CTI 的直升飞机，在空中架设起狙击枪的盖布瑞尔。她从狙击镜中捕捉到阿娅誓死奋战的身影，随即冷静地将子弹向着 Twisted 射去。

阿娅是否能回应同伴的这份信赖呢？

▲▶决心要保护阿娅的盖布瑞尔，和想要回应她的这份期待而行动的阿娅，两人间的信任令人动容。

连同城市一同获救的 CTI 成员

阿娅在使用 OVER DRIVE 解决事件的同时也能改变过去，令遭到摧毁的城市得以复原。在右侧的画面中可以看到，库雷的身体笼罩在一片红光之中，在他周围有血液如同绽放的花朵般在空中飞舞。这是阿娅在使用 OVER DRIVE 时所看到的影像，是否意味着阿娅用自己的特殊能力拯救了库雷的生命呢？

所属于 CTI 的 OVER DRIVE 搜查班的特别搜查官。她的职务是负责援护阿娅，常常为了令战况转变成对我方有利而展开行动。同时，她的狙击水平也相当出色，充当教授阿娅远距离战的教官。

变换着装让阿娅的战斗更加好看

眼镜是提升射击精准度的道具？还是只是普通的装饰品？

在本作中，当阿娅因敌人的袭击而受伤时，她身上的衣服就会有一定程度的破损，破损程度是根据受伤值决定的。之前，杂志上曾登出过身穿雷电战斗服的阿娅造型，这次为大家带来的，则是性感十足的办公室女郎装！值得一提的是，阿娅的说话方式也会随着所穿服装而发生改变哦～

◀正在跨越障碍物的阿娅。虽然服装给人的感觉似乎不太方便运动，但却并没有阻碍阿娅一显身手。眼镜和干练的短发也相当配这套制服。

修长的双腿尽显女神魅力

受伤时丝袜就会破损

▶穿着这套服装时受伤，首先破掉的就是丝袜，逐渐显露出来的美腿十分性感。继续这么受伤下去，会变成什么样呢？

进行战斗前的准备工作

简报室 阿娅出发前的各项准备工作都是在简报室内完成的。除了执行任务外，在OVER DRIVE室内，还可以连接中央屏幕来更换服装等设定。

OVER DRIVE室

▲◀中央的屏幕可以选择任务，以及更换操作方面的设定。

武器库

▲可以在此地进行武器调试、装备等准备工作。

更衣间

◀除了OVER DRIVE室外，这里也可以更换阿娅的着装。

卫星加农炮

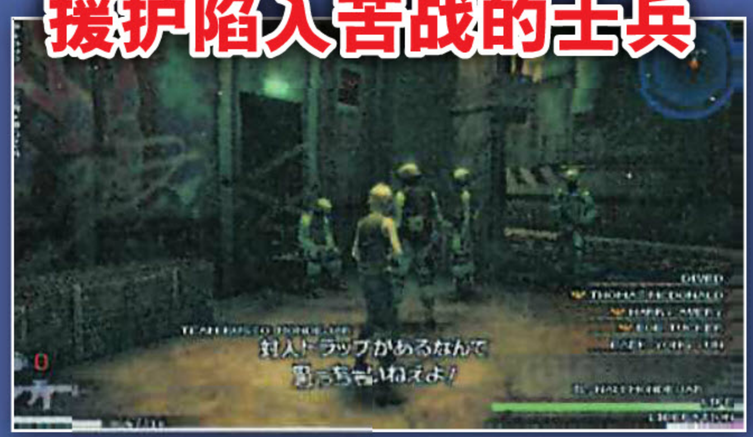
卫星加农炮是一款杀伤力极大的武器，它能指挥位于外太空的卫星对地面的指定位置发射强劲的镭射光线。就算是生命力如此顽强的 Twisted，在镭射光线的强大威力面前也会化为灰烬。

将准星锁定在 Twisted 的身上

▲当架起卫星加农炮后，画面就会出现扫描线，感觉上好像是透过屏幕来观察一切。玩家可以用类比摇杆来移动准星，锁定敌人后就开火吧！

袭来的强敌与对抗的手段

援护陷入苦战的士兵



◀兵士们对对人用红外线的存在感到困惑不已，究竟是谁设下了这些陷阱呢？

▼前方的道路被密布的红外线阻挡，想要强行通过是不可能的。

在强力的镭射光线下一切都将被摧毁

◀镭射光线在命中目标的同时会发生爆炸，摧毁附近一切敌人。另外，虽然镭射光线的填充时间较长，但是弹数是没有限制的。

回避陷阱

阿娅在执行调查 Twisted 的任务时不慎碰触到了对人用红外线陷阱。该陷阱一旦触发就会爆炸，游戏也随即 GAME OVER。请一边小心避开这些陷阱，一边寻找 Twisted 吧。

谨慎回避最重要

欢迎回来，我的主人……？

▲受伤时女仆装会大大破损?！总觉得这游戏是越来越宅了……

还有可爱的女仆装哦！

▲此外还有性感的骑士盔甲装可供选择！

狙击

用狙击枪射杀强大的 Rover，为交战中的士兵提供帮助。狙击镜可以放大两倍，准确度大为提升。

跨越十一载的都市传说再度上演！

文 九兵卫 美编 anubis

PERSONA 2 罪 INNOCENT SIN.

女神异闻录Persona 2 罪	Atlus	角色扮演
PSP	ペルソナ2 罪	日版
	预定2010年冬发售 / 1人	价格未定
	无对应周边	

继系列第一作与第三作先后登陆PSP，“《女神异闻录Persona》系列”第二作也将再次制作并在PSP平台重获新生。虽然距离PS平台上原作的发售已经过去了11年之久，但本作的魅力依然令人难忘。重制版将突出掌机便携性的特点，将画面与系统大幅进行调整，甚至连世界观也会根据现代社会的变化而进行适当的改变，焕然一新的面貌值得FANS的期待。

个性十足的战斗部分

本作的战斗采用回合制，我方队员依次召唤Persona与敌方恶魔进行战斗。除了传统的打法，进入战斗后玩家还可以选择与恶魔进行交涉。根据对话选项的不同，恶魔会出现喜怒哀乐的感情变化，顺利的话甚至不用动刀动枪就能让对手臣服。

《Persona》战斗系统的另一个特殊之处在于，同伴之间可以进行特定组合并发动合体技，这是游戏中迅速扫清敌人的关键。合体技能不但攻击效果惊人，画面中还会出现魄力十足的动画特写，非常爽快华丽。

▶战斗中发动合体技时的特写画面非常有魄力。

◀战斗中选择自动模式可以让玩家将角色交由电脑AI来控制。

▶属性相克在本作中极为重要，忽略这一点将在游戏举步维艰。

周防达哉

年龄	18岁
星座	狮子座
血型	B型

主角是就读于七姐妹学园3年级B班的普通学生，外表冷酷英俊，在班里的男女生中显得非常耀眼。因为曾经被卷入“Joker大人”的仪式中，身边不断发生越来越多的怪异事件，这令他非常不解。

天野舞耶

年龄	23岁
星座	巨蟹座
血型	O型

干练洒脱的天野舞耶是一本名为《Coolest》的杂志的记者，而该杂志的定位正是面向中学生的情报志。不管在工作还是生活中，天野舞耶的周围总是聚集着很多朋友与同事，这也与她开朗活泼的性格有关。

PSP 重制版新要素！

全新的 OP 动画

本次新作的 OP 动画和 PS 版不同，由曾经制作过《超时空要塞 边境》等优秀动画的 Satelight 重新打造，在上期杂志的游戏光环内已经收录，相信给大家留下了深刻的印象。同时，本作也收录了原作的 OP，如果 FANS 对当年的 OP 动画依然念念不忘，也能在游戏中重新体验。

重新提炼的音乐

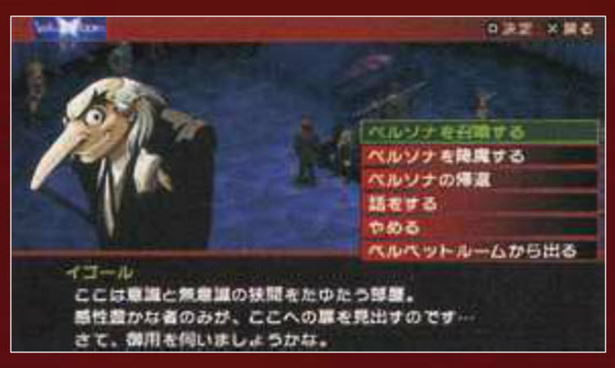
PSP 版《女神异闻录 Persona 2 罪》收录的 BGM 包括 100 首原作音乐的混音版在内，总数达到了 200 首以上。出色的音乐向来是系列的亮点与传统，虽然经过这么多年，游戏的音乐即便与如今的作品相比依然出类拔萃，老玩家听了之后也将获得全新的感动。

彻底优化的细节

不仅画面全面进化，重制版在很多细节方面也体现了制作小组的用心之处。通过媒体安装机能，游戏的读取速度将更快，从地图进入战斗的过程可以瞬间完成；游戏画面全部对应宽屏显示并追加迷你地图的导航显示，特别是在进入复杂的迷宫时，这一设定将对玩家起到很大的帮助。

发生在珠间琉市的怪异事件！

在人口 128 万的珠间琉市，有一座名为七姐妹学园的特殊高中。佩戴上该校的校章，在他校学生的眼中曾经象征着荣誉与身分。但不知从何时起，一个关于七姐妹学园校章的都市传说开始流传开来。据说只要戴上这种被诅咒的校章，人的容貌就会被损坏，甚至还有人称自己亲眼见过这样的怪事。到底隐藏在这一谣言背后的真相是什么，被卷入事件的主角等人在珠间琉市展开了各种各样的调查……



黛雪野

年龄	20 岁
星座	牡羊座
血型	A 型

黛雪野是初代的主角之一，从圣白貂学园（前作的故事舞台）毕业后，她和天野舞耶组成搭档并成为了一名摄影记者。现在的雪野留了长发，早已不是当年的学生妹，但直来直往的性格却似乎一点没变。

莉莎

年龄	17 岁
星座	牡牛座
血型	A 型

七姐妹学园 2 年级的金发少女，拥有高贵非凡的气质。虽然身为白种人，但莉莎的父母均已长期在日本生活，因此她的日语说得非常流利。比较意外的一面是，莉莎很喜欢“中国功夫”，对与此相关的东西总是极为热心。

黑须淳

看一眼便知的美型派，就读于春日山男子高中 2 年级。黑须淳早在十年前就和达哉与舞耶相识并互为挚友，他曾经和主角交换过宝物，共同发誓守护舞耶，是一位非常值得信赖的同伴。

年龄	17 岁
星座	水瓶座
血型	AB 型

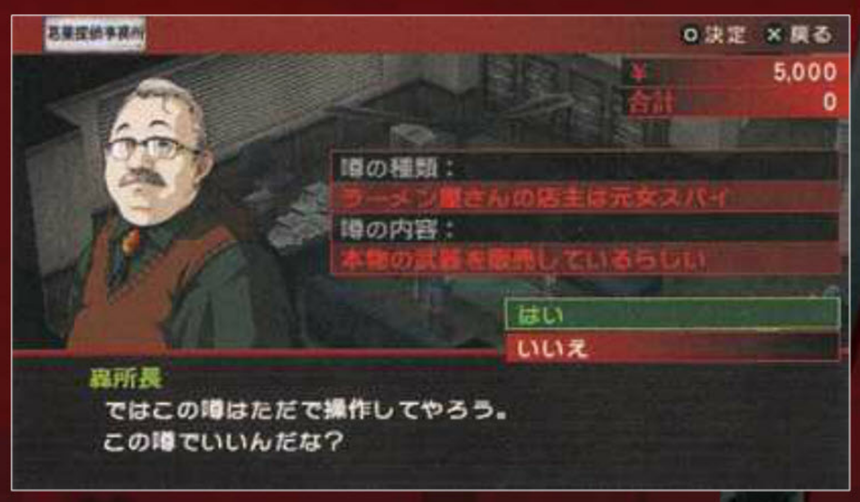
三科荣吉

年龄	16 岁
星座	天蝎座
血型	O 型

三科荣吉是春日山男子学校的 2 年级学生，对他人总是带着蔑视的眼光，有时也会让人感觉到敌意。他在学校中除了扮演如同“坏学生头儿”的角色，同时也是校园乐队的主唱，是个很难猜透的家伙。

独特的“谣言系统”

在异常状态下的珠间琉市，经由主角等人散布的谣言有可能直接成为现实，小到商店里所售的道具、大到某起不可能发生的事件等等，都会因谣言的传播而产生不同走向的变化。游戏中时刻查看当前流传的“谣言”，将对故事的流程起到至关重要的作用。



高达无双3	NBGI	动作
多机种	ガンダム无双3	日版
	预定2010年12月16日 1～4人	7800日元
	对应机种为PS3及X360	

文 纱迦 美编 NINA

《高达无双 2》可以使用的机体相当多，不过有不少机体纯粹只是收集用的，招式和性能都比较寒酸。本作除了增加很多新机体，也将倒 X、汉谟拉比等机体升格为正规机体，再加上又有联机模式，的确颇为厚道。

目前已确认本作的故事模式将完全摈弃过去的原作内容，将采用和《机战》类似的架空穿越剧情。目前已经公布了 3 个阵营的故事。对于官方做出如此大胆的改变，不知各位玩家有何感想。总之 12 月 16 日赶快来吧！

升格

汉谟拉比

机师：亚赞
出自：《机动战士 Z 高达》

故事 互相理解的人们 わかり合う者たち

当阿姆罗和浦木宏反应过来的时候，他们已经身处于一片未知大地上。在这里他们被卷入了各种战斗之中，也遇到了刹那、蒂珐、基拉等人，己方势力日益扩大……在这个过程中，阿姆罗等人得出结论：必须破坏不断发出神秘信号的设施。但当他们采取行动之时，出现了保护该设施的敌对势力。他们一边与之交战，一边询问对方的意图，希望能够了解对方的真意，但是……

升格

倒 X

机师：金卡纳姆
出自：《倒 A 高达》

战力槽系统确认！

在之前的报道中，我们已经介绍过本作将采用战力槽设定的情报了，如今这一情报得到了进一步的确认。随着这一情报的确认，真正的游戏画面也终于显山露水（之前公布的游戏画面中显示信息均不完整）。

在画面右上方的两条槽就是敌我双方的战力槽，蓝色为我方，红色为敌方。当玩家操作的机体被打爆之后，游戏并不会因此结束，玩家可以再次出击，代价是消耗部分战力槽。同样的，敌方因为也有战力槽的设定，因此并不是击败敌方头目就算过关，而是要将战力槽打空再击败敌方头目就行。

而战力槽的多少是和该势力占据的区域范围有关的。本作的战场被划分为若干区域，占领的区域越多，战力槽也就越多，这就造成了一定的战略性。当然如果你愿意，也可以直接冲到敌方大本营里秒杀 BOSS 一百遍直接过关。

© 创通 ・ サンライズ © 创通 ・ サンライズ ・ 每日放送

新加入

诱爆：一架敌机引发的血案

我想本作绝对是《无双》史上最爽的割草游戏，因为本作加入了诱爆系统。在游戏中只要以蓄力攻击或 SP 攻击给予敌机最后一击，那么中招的敌机将呈现粉红色并在一定时间内爆炸，这种爆炸对于其他敌人同样有攻击判定，而被这种爆炸炸死的敌机同样会进入诱爆状态。由此周而复始，也许你只要干掉一架敌机，就可以通过连锁反应令整个区域的敌人全灭？在试玩版中我们已经体验到了这种像放烟花一样的极度快感，爽，实在是很爽！

死神高达

机师：迪奥
出自：《新机动战记高达 W》

故事2 持怀疑的人们
疑う者たち

被孤立于异世界中的巴纳吉，被疑似新吉翁的势力包围。不过新吉翁的总帅并不是巴纳吉所认识的“带袖的”，而是赤色彗星夏亚。被抓起来的巴纳吉见到夏亚很恐惧，此时又出现了谜之人物利邦兹。为了寻找自己在这片大地上的使命，利邦兹希望夏亚等人能够帮助他。在这个因为互相怀疑而发生的麻烦中，全新的故事就此展开。

新加入

机师：卡多
出自：《机动战士高达 0083》

GP02

联机模式详情公开！

新加入

早在本系列的 2 代时就已经加入了联机模式，只不过当时为美版限定，因此反响不大。本作算是日／亚版首次加入联机模式，对应 PSN 和 Xbox LIVE。

本作的联机最多支持 4 人同乐，在联机时会出现独有系统“同伴支援”，玩家可以帮助受损的友机恢复 HP。

联机模式的关卡除了共通的故事模式之外，还会出现独有的联机专用关卡。另外日后还会通过下载推出全新的关卡，相信大家对于 2 代长达 3 个月的免费关卡配信还记忆犹新，本作是否也会如此厚道呢？

新安洲

机师：弗尔 · 弗朗托
出自：《机动战士高达 UC》

故事模式详情公开

系列前两作均收录了忠于原作的故事模式和作品穿越的原创模式，而本作目前看来是废除了原作剧情，直接将故事模式改为《机战》式的欢乐穿越，玩家可以和来自多部作品中的角色和机体一起在异世界展开冒险。目前已经公布了 3 个阵营的剧情，分别是：互相理解的人们、持怀疑的人们、意见不同的人们。名字比较雷就是了……

故事3 意见不同的人们
すれ違う者たち

在异世界醒来的奥黛莉在加洛德的保护下，来到了加洛德等人的据点。不过这个势力的领袖，却是奥黛莉的敌人提坦斯的代表西洛克。奥黛莉因不小心暴露了自己的身分而被迫加入，此时她的摄政者哈曼也突然出现。这段故事就在哈曼与奥黛莉意见不合、西洛克与哈曼处于敌对的状态下展开了。

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

1月下旬是很多日式游戏的发售高峰期，因为这在日本刚好是人们休假结束并开始新一年的学习与工作的时候，但在中国，这段时间却恰恰是临近春节，也就是一年中最忙碌的时候。虽然时间安排上会有一些冲突，但只要有所侧重，想必这对大家体验期待已久的作品影响并不会太大。

随着感恩节的临近，每年欧美玩家们最期待的圣诞商战即将到来。通常这一个月的游戏销售额就能抵得上整个季度，不过在这个月发售的新作其实并不多，绝大多数大作都会在12月之前发售。毕竟在这样火爆的黄金商季里，晚发售一天都是莫大的损失。

NDS 将于2011年2月3日发售的“《逆转》系列”最新作《逆转检察官2》，游戏上市的同时将推出名为Extended edition的限定套装，该套装除了游戏本身还会包含一个御剑怜侍的人物模型（高约18cm，比例1/10），售价仅7140日元，对FANS的吸引力很大。看来Capcom誓要将御剑塑造为“《逆转》系列”的全新王牌，只不过这招对于男性玩家而言是否奏效就很难说了。（笑）

多机种 预定在PSP与PS3双平台同时登场的《凉宫春日的追想》，近日NBGI公布该作发售日为2011年3月24日。本作的故事从剧场版《凉宫春日的消失》结束后开始，阿虚再次被卷入平行世界，又一次亲历了完全不同的北高祭。游戏由动画版“《凉宫春日》系列”制作小组监修，声优也完全继承原作的阵容，至于和小说的剧情有何关联，目前还不得而知。另外，本作的PSP版和PS3版游戏内容基本相同，甚至连存档也可以跨机种共用，实在是方便了不少玩家。

PSP SEGA于11月9日在秋叶原UDX剧院召开发布会，公布了明年1月27日即将发售的《战场女武神3》的最新情报。令人意外的是，制作小组邀请到《MF》一炮走红的“银河歌姬”May'n来演唱游戏的主题曲《もしも君が愿うのなら》，为本作增色不少。此外，《战场的女武神3》还将于明年春天推出两卷OVA动画（PSN先行配信下载），内容也与游戏剧情有联动，也算是对系列的铁杆粉丝的一个回馈。

紧急速报

魔界战记4

PS3 策略角色扮演 ■魔界战记ディスガイア4 ■日版 ■日本一 ■2011年2月24日

［文：洛克］

“《魔界战记》系列”的最新作《魔界战记4》即将于2011年2月24日登陆PS3。4代的故事讲述吸血鬼瓦尔巴特兹为了改革魔界而对魔界的政权发起挑战的故事，本作自从在TGS展上公布以来各种新情报就不断涌出，下面就让我们一起来了解下这款作品有何新颖之处。

▼获得新的势力范围后，玩家可以在内政界面中将伙伴任命为各种职务，每种职务都有其不同作用。比如“凶育大臣”的职业在等级提升时会额外增加一些能力，而“暴卫大臣”则可以通过联机的方式前往好友的世界中协助战斗。

史上最凶最恶的战棋游戏

地狱的政权系统！

本作的剧情讲述魔界因为安详的生活环境而日益腐败，看透这一切的主人公瓦尔巴特兹再也无法忍受，决心颠覆这一切。不过在游戏中想要达成这一目的可不是一件容易的事，由于主人公的目的是要将堕落的魔界政府进行改革，因此加入了《三国志》等游戏中的政治要素。游戏中将整个地狱依照格子划分为许多小块的选举区域，一开始玩家所能控制的区域范围非常小，随着玩家们不断打败敌人，所支配的土地区域也将会不断扩大，取得新的战区之后，就可以将伙伴配置在这些新区域里，借此扩大主人公的势力范围。

◀魔界的地形略缩图，显示当前主人公瓦尔巴特兹的政治势力范围，玩家要通过不断打倒敌人的方式增加自己的掌权范围。

追加众多新要素的战斗系统

在战斗中当玩家选择防御指令后，该角色在回合中将进入防御状态。防御除了降低敌人的攻击力外，还拥有两个特殊效果，其一是让敌人的特殊技无效化，其二则是可以对同伴进行保护，只要满足特定条件，玩家可以让处于防御状态下的角色和邻接的同伴进行替换，帮助同伴承受伤害。

▲“魔转换”要素是3代开始加入的系统，可以将怪物转换为武器使用，而本作中该系统得到全面强化，可以让怪物部队和其他怪物部队融合，形成更加强大的二阶段转换。

◀特殊技“人塔”，除了用于移动，还能当做一个威力巨大的必杀技使用。本作卖点之一的“特殊技”，游戏中的特殊技数量非常多。除了替换武器习得各式各样丰富的武器技能外，游戏中的主要角色都有配合他们性格的独特“角色固有技”。

游戏中登场的新人物

CV 今井麻美

现任魔界大统领的独生子，职业为死神，同时也是大统领府直属特杀任务部队的队长，为了排除瓦尔巴特兹这股反抗势力而率兵前来，看来在游戏中会是一名难缠的敌人。

CV 桧山修之

在地狱担任监狱长的青年，也是主人公的上司。据说过去曾是其他魔界的超级英雄，对瓦尔巴特兹想要推翻魔界政权的行为似乎不太认同。

CV：喜多村英梨

在魔界引起大范围骚动的怪盗，似乎正以一些冠冕堂皇的理由在魔界各地肆意偷盗，虽然有天使的温柔与漂亮外表，不过对金钱却十分贪婪。

公布的职业

职业系统一直是《魔界战记》的特色之一，除了主人公和几名重要角色的职业是固定的外，玩家能自由选择其他同伴的职业，可选择的职业则高达三十种以上，有些强力职业的出现条件极为苛刻，下面就是5个目前公布的职业。

AKB1/48 与偶像恋爱

PSP 模拟育成 ■AKB1/48 アイドルと恋したら……■日版 ■NBGI ■预定 2010 年 12 月 23 日

[文：奈落]

看到《Love Plus》的风潮愈演愈烈，其他厂商自然也不能放过这一大好市场。NBGI 适时推出了这款与流行偶像组合 AKB48 成员体验虚拟恋爱的游戏。

本作由偶像组合 AKB48 的制作人秋元康发起创意，为玩家实现与偶像恋爱的究极妄想体验。在本作中，玩家就从 AKB48 全员说出“最最喜欢你”这样的梦幻情景开始。玩家可以选择的恋爱对象只有一人，面对其他 47 名成员一个接一个的告白，最后选出一名真是奢侈啊。

■游戏的限定版大礼包，真饭必入。

相册机能

在游戏中能入手偶像的各种照片，在相册模式下实现随意观看。游戏中有一些图片的收集是要满足各种条件的，全图片收集可以说一项沉迷要素。入手的照片还能够直接作为 PSP 的壁纸使用。

■偶像的告白场景怎么能错过，把激动的瞬间变成 PSP 的壁纸吧。

随身播放器

既然是有关偶像组合的游戏，怎么能没有音乐。本作中玩家可以在播放器模式下任意欣赏游戏中的音乐，也能播放记忆棒中的音乐。作为 AKB48 粉丝的玩家是不是要把播放器塞满偶像的歌曲呢？

▲随身播放器，偶像零距离。

游戏的基本流程

■心仪的女孩突然来电，恐怕心里会怦怦跳吧。

将游戏启动以后，你手中的这台 PSP 就变成与偶像联系的特殊机器了，主菜单下可也选择给女孩们发信息、打电话，甚至约会都能实现。随着约会次数的增加，女孩有时会发短信过来，有时会有不在电话留言，有时会有即时电话打过来。到最后更是有告白的事件发生。另外，和某位女孩在外面约会时，还会出现遇到 AKB48 其他成员的偶发事件哦。

▲大岛优子的电话，是回还是不回呢……

圣恩传说F

PS3 角色扮演 ■テイルズ オブ グレイセス エフ■日版 ■NBGI ■预定 2010 年 12 月 2 日发售

DLC 貌似已经成了 NBGI 的一个传统，此次 PS3 版移植不仅在游戏内容上下足了功夫，就连后续的 DLC 内容也已经准备妥当，不得不佩服 NBGI 的用心。下面就来看看到底有哪些有爱的换装吧？

换装风暴来袭！

反叛的鲁鲁修助阵（付费下载）

人气动画《反叛的鲁鲁修 R2》也加盟《圣恩传说 F》，其中四大人气角色的换装称号也是一应俱全，主人公阿斯贝尔对应枢木朱雀；索菲则对应 C.C；而谢丽雅则对应红月卡莲；最后理查德对应鲁鲁修的换装。当然所有的换装都可以在即时演算中出现。

多乐猫助阵（付费下载）

SCE 的吉祥物多乐也应邀助阵《圣恩传说》，对应角色为卡斯帕尔，这个多罗换装看上去非常“大”，卡斯帕尔头顶多乐面具看上去就更可爱了。

初音助阵（付费下载）

其实我早就觉得索菲与初音 MIKU 很像，说不定还是 NBGI 故意的呢，另外初音的换装一共有两种，不过也就头发的颜色有区别而已。

龟壳与帽子（付费下载）

说到乌龟，也算是“《传说》系列”中一个非常有特色的敌人了，几乎每一代都有登场，此次《圣恩传说 F》中一样有帮助玩家节省大量时间的龟车，还有巨大的乌龟 BOSS 登场。装备后的角色都会身背一个龟壳参战，看上去非常有意思；而帽子的花样非常多，更有甚者头上能顶个西瓜参战……

なりきり称号

和 PS2 版的《宿命传说 重制版》一样，玩家可以通过装备这个“なりきり称号”把所有角色都变成一个人，在战斗中我们就能看见 4 个阿斯贝尔、4 个索菲、4 个谢丽雅、或者 4 个马力库一同战斗的有趣情景了……另外这个称号只要在游戏中满足特定的条件就能得到，不需要再另外付费下载。

[文：脆薯条]

极品飞车 变速 2 释放

多机种 竞速 ■Shift 2 Unleashed ■美版 ■EA ■预定 2011 年第一季度发售

对应机种为 PS3、X360

■全新游戏引擎带来真实的画面感觉。

《极品飞车》的衍生系列极速登场！

虽然《极品飞车 变速》的业界评价不高，但是凭借《极品飞车》这个品牌的号召力，其多机种累计销量也有将近 500 万套。在“《极品飞车》系列”中，《变速》是一款比较独特的作品，其他系列作大多是强调快感的非法飚车为题材，而《变速》则是更接近于《GT 赛车》的专业赛车游戏。因此目前 EA 决定将《变速》从《极品飞车》家族中脱离，成为一个单独的赛车游戏系列，最新作的主标题中已经取消了“Need for Speed”，游戏的主题当然是专业赛车。

《变速 2 释放》使用了全新的游戏引擎，将带给玩家更强的画面真实感。在视点处理上，本作的主要创新之处是加入了“头盔视点”。以往的赛车游戏通常是主视点、车后视点和驾驶舱视点这三种，而本作的“头盔视点”模拟的是赛车手戴着头盔看到的景象，会带来更逼真强烈的速度感。EA 与多位著名赛车手合作，确保游戏过程中能更忠实地还原真实车赛时车手面对的一切。

EA 执行官 Patrick Sodelund 对本作的素质非常自信，他相信“《变速》系列”将最终超越《GT 赛车》和《极限竞速》，他说：“我们相信我们会最终成为市面上最强的驾驶模拟游戏。”

■午夜街头赛道依然存在，不过并非地下飚车。

[文：星夜]

爱丽丝 疯狂回归

多机种 动作 ■Alice：Madness Returns ■美版 ■America McGee ■预定 2011 年春季发售

对应机种为 PS3、X360

■黑暗童话风格令人想起迪士尼的《史诗米奇》。

[文：阳光成员 清国清城]

以风格怪异著称的 America McGee 公司沉寂十年之后，将会以一款诡异新作“疯狂回归”。本作开发商是位于上海的麻辣马工作室，《爱丽丝梦游仙境》的童话故事被他们改造成黑暗成人向的复仇故事。游戏将会在现实世界的伦敦和意识世界的幻境之间穿梭，爱丽丝的双亲被杀，并陷入疯狂。伦敦就相当于本作的中转站，通过各种神秘线索前往幻境。幻境对于爱丽丝来说就是她的避难所，她在那里自信而强大，能够面对心灵中的恶魔。而在现实的伦敦，爱丽丝是一个身体和心灵都很脆弱的女孩。

《爱丽丝 疯狂回归》中的幻境是一个恐怖世界，游戏的流程比较直接，是一款较为重视剧情的游戏，战斗系统的灵感则是源自《塞尔达传说》。开发商表示，本作所要表现的重点是关卡的多样性，每个地区都是一种全新的游戏体验，从场景到游戏性都会给玩家截然不同的感受。虽然是发生在扭曲的意识世界里，本作的场景并非《指环王》那种黑暗而真实的风格，而是在童话仙境的基础上融入黑暗成人色彩。

爱丽丝穿过兔子洞之后，发现曾经美丽的仙境已经是一片腐朽迹象。随着游戏的进行，爱丽丝的战斗能力越来越强，她将逐渐成为这个意识世界里的主宰者，成为其中的超级英雄。在已公布的“泪之谷”DEMO 关卡中，可以看到典型的平台动作式游戏玩法，漂浮在空中的浮岛给人以强烈的视觉享受，爱丽丝可以做出跳跃、二段跳等常见动作。在另外一个场景，爱丽丝喝下了一瓶紫色药水，身体立刻变小，能够进入到新的地区。爱丽丝的主要武器是一把沾满血迹的大屠刀，在游戏中她还会获得其他古怪武器，比如用胡椒研磨机改造成的机关枪。除了前作的熟悉角色外，本作也有一些新角色加入。

■本作中的每一个幻境都有自己独特的美术风格、敌人类型与标志性角色。

■本作将会融合多种游戏类型，比如动作射击、平台动作等。

手握屠刀的爱丽丝，在噩梦世界开始血腥杀戮！

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

攻略透解 GUIDE THROUGH

刺客信条 兄弟会	Ubisoft	动作
多机种	Assassin's Creed：Brotherhood	美版
	2010年11月16日 / 1人／多人在线	59.99美元
	对应机种为PS3及X360	对应玩家年龄：17岁以上

通关时间：完成主线故事大约需要 18 小时。

文 铃 美编 NINA

是不是还对好玩的《刺客信条 2》意犹未尽呢？二代丰富的游戏要素和美丽的意大利景色令许多玩家为之倾倒。新作《刺客信条 兄弟会》在宣传时期将大量笔墨都用在了多人联机模式的介绍上，这不禁让玩家有这样的想法“也许单机模式只是随便做做的”，现在我要告诉大家，这个担心绝对是多余的，因为本作的单机模式相当出色，不仅主线的长途和剧情都让人满意，就连分支任务的种类都远超二代，部分分支还有对主线剧情补完的重要作用，建设城镇的要素不仅没有被剪掉，反而得到了强化，如果你觉得二代很好玩，那么本作一定更好玩，因为不仅是单机，多人模式也同样让你着迷！本期的攻略透解将以主线剧情与流程为主，并对游戏中的各类要素进行讲解。由于撰写时间不太充足，如果各位读者对剧情的理解有着不同看法欢迎来信探讨。

系统解析

地图要素

按键列表

PS3 按键	X360 按键	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	转动视角
十字键	十字键	道具快捷键（可自定义）
△	Y	鹰眼／交谈／挑衅
□	X	攻击／使用道具
×	A	跳跃／偷窃／前踢

PS3 按键	X360 按键	作用
○	B	松手／抓住／动作键
L1	LB	呼叫刺客
R1	RB	调出道具／装备栏
L2	LT	锁定／取消锁定
R2	RT	起跑准备／攀爬准备
SELECT	BACK	显示地图
START	START	暂停菜单

TIPS | 修建了第一个马棚后，游戏中任何时候都能按下△／Y 键呼叫马匹。

©Ubisoft. All Rights Reserved.

基本动作

奔跑

人物的移动可以简单地划分为三个状态：走动、小跑、快跑。想走动直接推摇杆就行，推摇杆的轻重会影响到人物走动的速度。而小跑则是按下R2/RT键后再推摇杆。快跑需要在按下R2/RT后再按住×/A键，配合摇杆就能跑动了。跑动中如果有路人挡路，可以按○/B键将他们推开或撞开，否则自己速度会受到极大影响甚至摔倒。追逐某人时，只要接近到合适距离，将其锁定后还可以直接将其扑倒，这是追小偷必要的招式。

攀爬

R2/RT是相当重要的一个按键，按下就是许多动作的准备姿势，例如跑动或攀爬。攀爬的原理很简单，只要上方或下方有可以抓的东西，按住R2/RT再往相应方向推摇杆角色就会自动攀爬。攀爬的过程中如果想松手跳下，就按一下○/B键，不过这样的话Ezio会掉落到最底层，要是玩家想在松手后抓住中间的东西，可以按住○/B键不松手，也可以在下落到相应平台的时候快速按下○/B键。

鹰眼

鹰眼的作用不容忽视，许多到达特定区域但一时无法确认具体目标的时候都需要发动鹰眼来解决问题。发动鹰眼后，红色代表敌人，蓝色代表我方人员或普通民众，黄色代表目标。另外，开启鹰眼还能看到一些正常情况下无法发觉的提示，关键点，乃至隐藏机关。由于发动鹰眼后，除了关键的信息与身边的人物，其他东西都会显示为黑色，某些时候很好集中注意力。

刺杀

这里所说的刺杀主要针对袖箭，只要在敌人没有注意到角色的情况下接近他，而且角色装备的武器为袖箭，就可以无声地完成一击必杀的动作，这里所说的接近包括，敌人在平台上角色在平台边，或敌人岸上角色在岸边等，具体是否能直接暗杀，玩家可以观察右上方按键指令处的提示，当□/X键位置的指令变为“Assassinate”时就说明可以下手了。但如果触发警报那就进入战斗了，要面对的又是另一种情况。除了近距离使用袖箭，还可以从高空落下直接用袖箭刺杀正下方或斜下方的敌人（横向距离不能太远），只不过高空刺杀前必须先锁定。

隐匿

不管是潜入还是刺杀都有可能被发现，如果被敌人追杀的话，就快速寻找地图上的蓝点，那是在显示附近的可隐藏点，在敌人未发现角色的情况下躲进隐藏点，一段时间后敌人就会离开，如角色是躲在稻草堆中，就有一定几率会有敌人走过来用武器往里面刺，可以趁别人不注意的时候把他杀死再拉进来。被敌人发现分为以下几种情况，如果玩家的通缉度并未全满（生命左侧图案的外围），走在路上只要没有太过显眼的动作敌人就不会理你，而一旦你在他们面前爬上房顶，敌人的警戒槽就会慢慢累积，警戒槽有两条，第一条为黄色，第二条为红色，当红色的槽也涨满时，角色就会完全暴露。倘若杀人的时候被敌人发现，那么警戒槽会在瞬间全满，身分马上被识破。角色只要从一次被发现中逃离，通缉度就会增长，此外刺杀敌人和偷取平民钱财也会让通缉度上升，通缉度全满就是站着不同也会立刻被人发现。既然如此，在游戏中降低通缉度就很重要了，快速降低通缉度的方法有三：撕下通缉海报、贿赂演讲者、刺杀官员。只要角色的通缉度不为零，这三个要素的地点都会在地图上有清楚显示。需要注意的是，一旦通缉度全满，就必须完全清空通缉度才能让自己的行动不继续被人所关注。

跳跃

跳跃的部分主要要讲三个动作：信念之跳、蹬墙跳、反向跳。信念之跳玩家应该再熟悉不过了，这是系列的招牌动作，角色在指定地点发动信念之跳后，就会像老鹰般张开双臂，然后华丽落入稻草堆。游戏中凡是有信鸽或老鹰停留的地方，都能发动信念之跳，只是部分中等高度的地方要注意看准稻草堆的位置，否则很有可能会直接跳到地上……蹬墙跳是许多攀爬点必须掌握的动作，具体方法为看准左侧或右侧一些稍微高一点的木杆，先对着墙壁往上跑一小段，然后往要抓住的木杆方向推摇杆并按下×/A键即可。反向跳的发动时机比较好确认，因为大部分需要发动反向跳的地方都有视角变动的提示，这里只多说一句，发动反向跳时一定不要碰左摇杆，否则会出成往其他方向的跳跃。

战斗解析

攻击与防反

进入战斗状态后要做的第一件事情就是锁定，如果不锁定住一个敌人，大多数的动作都出不来。锁定敌人后，无目的地连按攻击键就会持续对敌人出招，不过敌人会连续格挡一段时间才会中招，而且面对一些重型敌人这么做简直是自寻死路。防反在本作依旧强劲，但还是被削弱了不少，除了体力低下的敌人外，面对重型敌人必须想办法削减他们的体力，即便是这样，一击必杀的防反还是有可能出不来。面对重型敌人的话，个人推荐按×/A键使用连环踢，把敌人踢倒就直接补刀。

飞刀与射击

飞刀在本作也没有之前那么强悍了，在中期就无法一击杀死敌人，不仅暴露位置反而会直接触发警报，当然，如果到后期买了价格昂贵的好飞刀就另当别论。开枪还是很霸道，瞄准后对杂兵全是一枪秒，惟一地缺点就是开枪之后肯定暴露身分，不过如果任务中靠近重要目标之后将其直接击杀也挺值，反正总是要暴露的，以这样的方式将其杀死多么解恨。飞刀和射击都会消耗弹药，弹药可以在铁匠铺购买，也能从敌人的尸体上搜到，而且有持有上限的限制。

TIPS | 培养的刺客死亡后不能复生，玩家只能控制Ezio走到他们的尸体前为他们闭上眼睛。

连杀系统

连杀系统是本作新增的系统，其效果类似于许多动作游戏中的连锁，只要玩家对一名敌人发动了终结技，之后马上攻击下一个目标就会继续发动终结技，就连面对重型敌人也不例外，这中间只要不被敌人攻击到，连杀就能一直进行下去（最好不要挥空），而一旦被击中连杀就会中断。个人推荐在混战中快速发动连杀的方式是，找到一个血量少的敌人，马上对其发动防反，接着就开始连杀，连杀时优先弄死血厚防高的，就算之后连杀被中断也划算，因为棘手的敌人已经被处理掉了。

其他要素

购物

本作商店里好东西依然多，特别是铁匠铺里的精美铠甲和武器，让人口水直流，不过游戏初期资金是紧张的，因此要多做支线，多投资建房来赚钱。在医生或诊所里能买到的就是回复药，回复药在游戏中是很重要的，如果你不想让自己走的一大段路前功尽弃，就常备良药。个人很少花钱在商店里买药、飞刀、子弹，因为这些东西能从敌人的尸体上搜出来。许多商店还有自己的特殊任务（一般都是收集材料），完成后就会有特殊物品出售，另外，自己修建的商店数量累积到一定程度，以后在店里买东西就能打折。本作中要达芬奇帮忙做东西也要收钱了，达芬奇的理由是自己的工资太低，于是就理解一下吧，在达芬奇那里帮忙做的都是在第一章里原本可以使用但后来都无奈失去的精良装备，铁匠铺里的部分铠甲还需要在达芬奇那里做好相应的装备后才能购买（例如双手袖箭）。

修建

本作的修建系统很强大，只要杀死 Borgia 家族的小头目并炸毁哨塔，就能解锁该区域所有的建筑物修建权。可以修建的建筑物包括银行，马棚，被破坏的水渠，盗贼总部，妓院，佣兵总部以及所有类型的商店，部分建筑还能改建，你投入的金钱越多，随着游戏时间的增长获得的收入就越多，一般是真实世界的每二十分钟结算一次，获得的收入需要到银行去领取（选择 WITHDRAW MONEY）。

金钱

赚钱的方法太多了，完成主线和分支都有钱可以拿，在街上抓到小偷也能拿到钱，搜敌人的尸体也有钱，你甚至可以去偷市民身上的那十几块钱，另外本作还加入了物品与素材收集系统，卖掉物品给商店也能得到钱，这些物品可以从敌人身上搜得，也能开宝箱获得。不过最稳定的收入方式还是投资修建各种设施，不仅有钱拿，以后买东西还能打折，因此大家资金充足的话就多修点店面，这样赚钱才快。

培养

刺客的培养育成系统很有意思，这才是当刺客一族首领的感觉！完成招募刺客新人的分支任务后就，屏幕左上方的血槽下方就会出现一条红色的进度条，当进度条涨满时就能呼叫刺客了。刺客伙伴们出现的速度很快，刺杀流利度比起玩家来毫不逊色，累计到一定经验值后还会升级，在刺客塔、信鸽塔、大本营就能分配他们升级获得的经验值，对铠甲或武器进行强化，还能自定义选择刺客们的服装颜色，除了男刺客还能收到不少女刺客，每次刺杀完毕后，如果玩家走到他们身边，他们中就会派一名代表来给 Ezio 行礼。对刺客的培养并不只局限于命令他们去杀玩家指定的目标一种，还能派他们到世界各地去执行任务，每个任务都有难度和用时要求，玩家可以根据系统给出的成功率来指派合适等级的刺客前往，被派去的刺客在这段时间内不能被召唤。

分支任务

战争机械

达芬奇果然是个人才，他在 Borgia 家族的要挟下制作出了各种设计精良的战争机械，刺客一族肯定不能对这一切坐视不管，所以毁掉战争机械的分支任务就诞生了。玩家需要到指定地点去得到达芬奇战争机械的有关情报，然后前往摧毁，一般来说首先要摧毁设计图，然后再破坏独一无二的设备，这个期间我们能有机会操作一下。战争机械中有一个是融在主线任务里强制执行的，那个任务要摧毁的是机枪。

十六号的记忆

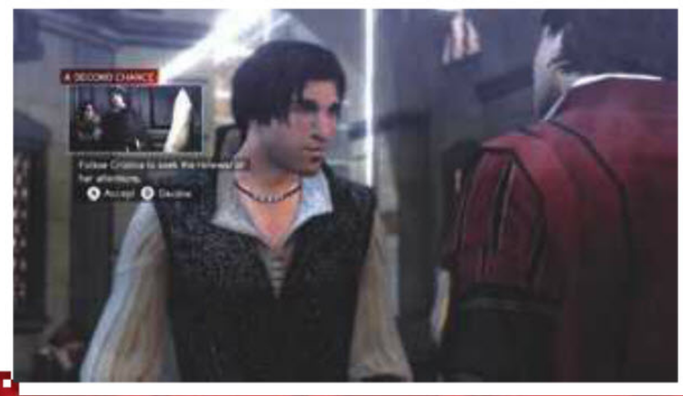
玩过二代的玩家都对十六号的记忆印象颇深，整个记忆串连起来组成了一段影像。本作中依然有十六号记忆相关的解谜存在，它们依旧分布在罗马城的各种，用鹰眼观察到后就能开启调查。

遗迹探索

本作的遗迹探索主要是 Romulus 的洞穴，洞穴的作用和二代中的六个古墓有些相似，但本作还加入了不少情节，使整个过程并不单调。一般这样的任务少不了跳跃和攀爬的步骤，当然，也少不了宝箱和宝物。

其他分支

其他分支的种类相当多，具体任务种类大家可以对照着前文地图要素部分的图标来查看，个人认为对剧情补完最重要的就是 Cristina 的任务，因为这个任务中角色会回到二代时期的城市，讲述了 Ezio 与女友之间发生的事情，可以见到年轻的 Ezio，又能从侧面重新品味一下二代发生过的故事。另外，除了刺杀任务需要在信鸽塔处选择 MISSION 来触发（其他几项都是刺客育成相关的），其他大部分任务都是到指定地点与特定人物交谈就行。招募刺客的任务出现时玩家速度要快，否则等赶过去时我们的拥护者就会被士兵杀死，这样就会失去宝贵的招募机会。



TIPS | 如果觉得身上能携带的弹药、回复药等装备太少，可以去裁缝店里购买增加持有上限的袋子。

剧情流程攻略

记忆片段1 最后的安宁

SEQUENCE 1: PEACE AT LAST

剧情

尽管我还有一肚子的问题在寻求解答，Minerva 还是消失了，我无奈地转过身，来到场地中央的权杖处试图将它拔起，但权杖反而像被施了法一般进入了地下，随后周围的墙壁开始发生变化。机关运作结束，Mario 大叔已经在等我了，我与他一道逃离了这里，路上还有僧侣指责我们这些“邪恶”的刺客会受到上帝的惩罚，当然，有些东西他们是不会懂的。

回到城下，突然一枚炮弹打来把我吓了一跳，原来在我离开的这段时间，城墙已经配备了两门大炮，最近经常在进行练习。城内的村民看到我安全归来都十分仰慕，这就是英雄凯旋的感觉，妹妹在门口迎接了我，就连 Caterina 也来找我了，不过我晚上才有时间见她，毕竟离家已经有一段时日了，还是先散散心的好。

夜幕降临，我向众人解释了之前发生的一切，原本很高兴的马基雅维利听说我没能杀死 Rodrigo 后相当生气，马上离开去了罗马。我回到房间准备安心地泡个澡，Caterina 的出现给了我不小的惊喜。第二天一早，Caterina 听到了炮声，我以为是有人在练习使用大炮就没太在意，谁想一枚炮弹直接打到了屋子里，我来不及穿上铠甲，随便穿好便衣就出门迎战。Mario 大叔让我立刻去城墙上开炮抵御敌人的攻击，在村民撤离完毕前城门不能被攻破，他自己则带领一批人直接去前方和敌人对抗。

村民撤离完毕，敌人攻破了城门，我竭尽全力想要救大叔，不仅没能如愿，自己也中枪了，被同伴们救起后，我强忍着伤痛往回跑，带着妹妹和母亲从

秘道逃离了这里。Mario 大叔死了，但战斗远没有结束，我吩咐妹妹和母亲去 Firenze，自己只身前往罗马，因为失血过多，我从马上跌落，陷入了昏迷。

流程

脱出很轻松，Mario 大叔的攻击欲望很高，此时 Ezio 穿的是阿泰尔的铠甲，所以能力相当强劲。与妹妹对话完毕后有三个任务要完成，首先在城中帮美女搬东西，然后去城门外帮马夫抓马，最后到城墙上试射大炮，弄完返回家里，剧情结束后回到自己的房间（在建筑物二楼）。早上起床后大部分的能力与武器都丢失了，血也减得只剩几格（活该！），上马后道路是单一的控制好方向就行，登上城墙马上去开炮，时间还是比较紧张的，要以敌人的炮台为优先攻击目标，瞄准两个炮台中间的位置开炮能一箭双雕，在村民全部撤离前城墙的耐久不能消耗完，否则 Game Over。敌人攻上来后只有盔甲兵需要注意一下，这家伙攻击力高，用不着防反了，抬起脚踢死他。

剧情完毕，路上的敌人可以无视，遇到妹妹后把离她最近的敌人弄死再一起往秘道走，与母亲汇合第一章结束。

记忆片段2 野兽遍地

SEQUENCE 2: A WILDERNESS OF TIGERS

剧情

不知因为何种原因，Animus 对记忆的读取遇到了障碍，我也返回到了现实世界。走出车厢，定睛一看，我们已经置身 Villa，没错，就是 Ezio 的刺客一族曾经居住的小镇。为了躲开 Abstergo 的追踪，我们将据点搬进了 Ezio 的密室，不过探索入口的过程并不轻松，如果不是我已经获得了刺客的行动能力，恐怕要想从密道走上来简直就是天方夜谭，在地道中，我看到许多幽灵，仿佛亲临 Ezio 一家与村民逃离的现场般。设备都弄好以后，我去城里接上电源，然后重新躺到了 Animus 上。

我的身分换回 Ezio，等我意识恢复，身上的伤口已经被包扎好了，一位妇人告诉我，有人把我送过来就走了，还让我去找马基雅维利。我出门就找医生看了下伤口，医生说我上了年纪，这无疑严重地打击了我。服下医生给的药，我的状态又回来了，爬上观察点，地面的一小队巡逻兵引起了我的注意，我跟踪他们来到处刑台前，救出了一位刚失去爱妻的市民。我很同情他的遭遇，因为父亲、哥哥、弟弟三人就是这样在我面前被处决的，于是我帮助市民杀死了制造这场悲剧的人。

我用马基雅维利给的钱买了些新装备，罗马城很大，比起步行能有马骑就更好了，我杀死了管辖这块区域的 Borgia 小头领，还炸掉了他们的哨塔，权当是通知周围的民众这里已经不受 Borgia 控制了。接着，我投资重建了马棚，之后便与马基雅维利一边骑马一边交谈，稍不留神钱包居然被偷了，不过很显然这小偷是跑不过我的。随后，马基雅维利带我去见接头人，却发现接头人正在被几个士兵盘问，收拾掉士兵后，我追上 Borgia 的信使夺回了信，可就在我准备将信交给马基雅维利时，一群不明身分的人士跳出来袭击了我，我顺势进入了他们的遗迹，发现了一把特殊的钥匙，原来这群人叫 Romulus，像这样的钥匙在罗马城里还有五处，全部找到就能拿到 Romulus 一族的秘传铠甲。

将信交给马基雅维利，他带我去了位于罗马地下的总部，在这里还见到了与我们站在同一边的 Fabio，后者离开后，马基雅维利告诉我其实他在城里势力不算雄厚，因为佣兵、盗贼、妓女三大势力都不太愿意与他合作，看来是时候让我出马去交些朋友了。

流程

现代部分基本是没有战斗的，前半段完全就是攀爬，拉机关，没有解谜，有一点记住就行，Desmond 是会游泳的。等众人在密室把设备都安排好就要去找四个电源箱了，它们分布在城内的各处，开启鹰眼就能通过电线找到它们，弄完去 Animus 上躺好，随便练习下就重新回到 Ezio 的世界。

身负重伤，不能跑不能跳，老实走楼梯去找医生。对话完毕把武器菜单调出来，吃药，所有的动作都恢复了。爬上目标观察点，发动信念之跳，然后别急着从稻草堆里出来，偷偷跟踪旁边的一队守卫，路上有许多人群可以混入，到达地点就开战，然后去山坡上杀死罪魁祸首。与马基雅维利汇合后一起去铁匠铺，买点基本装备，刺杀小头目后再去塔顶放火。

买下建筑，以后能骑马了，抓到小偷再去找马基雅维利，替接头人解围后还要追回被偷走的信，拿回信后别忘了再偷走此人身上的钱，有一千五百块，接着系统提示收到现实世界的邮件，可以离开 Animus 并到自己的电脑上去查看。重新躺下，到达目标地点解决所有敌人，然后进入地下室，遗迹探秘开始了。遗迹内的行进路线很不明显，用鹰眼也找不到任何提示，场景又都差不太多，值得庆幸的是每块区域的走法只有一种，只要试出来能走，那么这条路一定就是正确的，当路被封死的时候就找墙上可以抓的，或者路中央可以跳上去的，几乎每个区域都不是走门通过的。

TIPS | 地下通道的作用类似于传送点，不过要先开启后才能使用。

记忆片段 3 勇士，情人，盗贼
SEQUENCE 3: THE FIGHTER, THE LOVER AND THE THIEF

剧情

Animus 显示我在现实世界收到了邮件，我离开 Animus 回去查看了一下，在阿泰尔的雕像前，我就走了一会儿神，Lucy 就开始批评我浪费时间，我的态度也不可能好，毕竟这段时间我已经被强迫做了太多事情：探索刺客的记忆，与圣殿骑士做斗争，寻找伊甸之果，还要“限时”拯救世界。不过我最终还是决定理解，毕竟在非常时刻，大家都不容易，随便休息了下，我又赶紧继续“工作”。

我首先找到了盗贼帮的老大 La Volpe，他热情地迎接了我，不过他一听说马基雅维利就连连摇头，说他是个叛徒，并要求我与他一道去看个究竟。我怀着疑惑的心情跟了上去，发现马基雅维利确实在和对方的守卫接触，还从他们那拿到了一封信。我立刻整理思绪，尝试思考原因，结果有盗贼帮的兄弟遇到了麻烦，事不宜迟我立刻上去帮忙。回到盗贼总部，我说服了 La Volpe，他表示既然我相信马基雅维利是无辜的，那么他就相信我。听到 La Volpe 的决定我非常高兴，还投资把盗贼之家重新修建了一番。

第二站是妓院，我还没来得及说出此行的目的，就有女孩子跑过来说老板娘被人绑架了，要拿钱去交换。我带上钱赶到交易地点，谁知那帮绑匪收到钱就立刻撕票了，还企图将我也一同杀死，无奈之下我只有杀死他们拿回了自己的钱。回到妓院，我被眼前的场景惊呆了，母亲与妹妹居然正在同女孩子们说话。原来母亲与妹妹根本就没听我的话去 Firenze，她们直接跑到罗马来找我，还是马基雅维利告诉她们我有可能在这里的。由于老板娘被害，女孩子们一时不知该怎么办，Claudia 居然说她擅长经营，主动要求来担任老板娘一职，我很是生气，我的妹妹怎么能在这里工作，虽然说只是当老板娘。Claudia 显然没明白我的意思，她以为我小瞧了她的能力，但由于没有别的选择，我只能答应她的要求。

最后一站是佣兵总部，没想到 Bartolomeo 娶了这么漂亮一个妻子，他还是和以前一样好说话，我和他一起去刺杀了 Borgia 的一名小头目，几乎没有遇到什么障碍，我就轻松地与佣兵一族结盟了。等我投资把佣兵总部重新修建后，Bartolomeo 的妻子还告诉我如何使用信鸽塔。回到大本营，连马基雅维利也不得不承认我取得的进展是令人高兴的。果然过了才没多久，我就通过这三股势力搜集到了不少关键信息。我正准备出门采取行动，建筑师告诉我以后只要拿下 Borgia 的管辖范围就能在当地随时建立各种设施了。

流程

三个主线任务等待完成，地点在地图上已经标出，先后顺序没有要求。这里本人首先选择的是找盗贼的老大，二代中曾经和他一同行动过，触发剧情后在制定位置汇合，快速为伤者解围，然后要带他逃走，由于这小子不能爬墙，因此只能躲藏在人群里才能骗过士兵，注意不要走得太快，就算距离相隔并不远也可能造成任务失败。杀个传令官再撕张海报就能清空通缉度，然后说服盗贼老大，并给盗贼们重新装修住处。

救老板娘需要准备好两千五百块钱，绑匪撕票后将他们全部干掉能把钱拿回来，返回妓院后找建筑师修房子，费用是两千五百块……接着去佣兵的总部，那里也能见到老朋友，然后要在目标逃跑前杀死他，换上手枪一枪搞定，放火后回去佣兵总部。找马基雅维利问清楚情况，剧情过后和一旁的建筑师交谈就能结束第三章。

记忆片段 4 盗贼的巢穴
SEQUENCE 4: DEN OF THIEVES

剧情

盟友们提供的情报果然准确无误，Caterina 会被关押在 Castello 的牢房里，马基雅维利则提醒我保证杀死 Cesare 和 Rodrigo，将营救 Caterina 放在次要的位置，不过我显然有我自己的理解，Caterina 是刺客一族不可缺失的一名盟友，她是重要的。

我悄悄爬上城堡，在窗外偷听到了不少细节，由于 Cesare 的提前离开，我失去了刺杀他的机会，而 Rodrigo 根本就不在城堡里。紧接着 Lucrezia 这个女人将关押 Caterina 的钥匙藏在了身上，我在她与情人约会的地方逮住了她，Lucrezia 相当不老实，我只能把她掐过去。救出 Caterina 后，我们把 Lucrezia 关进了牢房，由于 Caterina 受了伤，我只能抱着她往外逃。不过还好她骑马的力气还是有的，我要她赶紧回去找马基雅维利，自己留下来抵挡追兵。支撑了一段时间，我发现敌人的数量远超我的想像，关键时刻，Castello 的城堡遭到了攻击，所有的士兵都扔下我往城里赶，趁此机会我也赶紧逃跑。

摆脱追兵，我返回大本营，Caterina 已经安全到达，我把情况如实向大家解释了一番，并要盗贼老大 La Volpe 把 Claudia 和 Bartolomeo 叫过来，然后自己与马基雅维利来到外面交谈。我觉得罗马城内有许多受到 Borgia 压迫的住民，如果能将他们团结起来，那将会是一股巨大的力量，不过马基雅维利似乎对我的建议反应平淡。为了证明自己的观点，我拯救了两名正被士兵欺负的市民，市民们见到我表露身分，对我表示出了相当的尊重，他们的态度已然具备了加入刺客一组的觉悟，兄弟会能够有新的力量加入我真的很高兴。

才刚过不久，我训练的两名刺客就出色地完成了两个任务，在远处观察的我相当满意，然而当我准备返回之际，突然听到有人喊我的名字，我花了好一会儿时间来找这声音的来源，最后只发现一个奇怪的箱子，让人意想不到的是，达芬奇竟然躲在里面。找了个僻静的角落，我俩开始对话，原来达芬奇被 Borgia 抓去研制战争机械，他已经设计出了好几个危险的机器，看来我需要在 Borgia 将它们投入使用前就毁掉这些危险的东西，虽然它们都是达芬奇的心血。达芬奇说他记得以前替我制作的所有铠甲和武器，但我需要支付相应的费用，因为 Borgia 几乎就不给他工钱。我笑了笑，尝试着在他指定的地点与他交易了一次，价格虽说昂贵了些，但物有所值，我的双手袖箭终于又回来了。

在达芬奇的告知下，我了解到了机枪的具体位置，凭借娴熟的潜入技巧，我烧毁了达芬奇设计的图纸，原本以为将机枪直接炸掉就好，没想到敌人反应挺快的，把放有机枪的马车开走了。即便如此，敌人还是不可能甩掉我，成功地夺过马车后，我用达芬奇设计的机枪消灭了大量追兵，战争机械的杀伤力真是可怕。确认身后已经没有了追兵，我毫不犹豫地炸掉了机枪。大本营内，除了 Bartolomeo 其他人已经在等我，Bartolomeo 的驻地受到了法国人的干扰，完全抽不开身。经过一番探讨，我决定切断 Cesare 的资金供应，刺杀为他提供金钱的银行家。

会议结束，Caterina 准备离开，虽然我很希望她能留下，但她说如果自己失去了 Forli 就不会有人再把她当回事。走之前，她鼓励我要做好刺客的首领，重新夺回罗马城。

TIPS | Animus 的练习模式很容易被忽略，由于事关一件雷电装，因此建议大家还是尝试一下。

流程

剧情过后一路上有不少Checkpoint，它们还有另一个作用就是提示玩家可行的潜入路线，大部分守卫都分得很开，即使被发现也没太大关系，爬墙的时候如果不小心掉下来但尚未摔死，一时又回不到上面，就直接找敌人自杀。到达牢房后杀掉两个守卫，再去找钥匙，看到目标后先爬到高处，等触发杂兵登场搅局的剧情再下去抓这个女人，一路上有不少守卫要干掉，把她往牢房带的时候记得隔一段路就将她扔到地上休息一下，不然她会一掌把Ezio推开，那样的话又要去追，相当麻烦。保护Caterina脱出很简单，遇到敌人就把她放地上，离开城堡前要启动两个开关，有白光闪烁提示。上马逃出不远发生剧情，之后要独自抵挡不断出现的敌人一段时间，若成功就摆脱追兵后再回去。

终于可以培养刺客团了，连女刺客都可以收，让标记的两名刺客加入后马上就要刺杀两个目标，第一个可以直接杀，第二个则要跟踪一段路才能行动，另外，玩家可以先锁定目标再让刺客手下去搞定。找到躲在箱子里的达芬奇就赶紧与他交易，价格可不便宜，接下来只要杀掉目标守卫就能获得战争机械的情报了。第一台机器是机枪，将其摧毁前不能被发现，建议大家走房顶进入目标建筑，避开门口守卫，先烧了机枪的图纸（附近只有一名敌人看守），这里有一个Checkpoint，然后直接靠左侧走房顶点燃炸药桶，追着马车跑一段路就能使用机枪了，敌人比较多，尽量打准备开枪的，血不够及时吃药。

记忆片段5 银行家

SEQUENCE 5: THE BANKER

剧情

对Ezio记忆的探索进展顺利，我离开Animus出去吃了点东西，还好奇地向Shaun打听了下Caterina的下落。Shaun告诉我，Caterina回到Florence后立刻申请重返家乡，可是并未获得准许，不久后她就死于肺炎。“真是令人伤感的结局。”我一边这么想着，一边往Animus的座椅旁走。

我去找妹妹Claudia，之前开会的时候她曾说过知道一个人可能有办法接近银行家。那人名叫Senator Egidio，Claudia告诉我那人的所在地之后就不愿再和我多说话，看来这孩子还在生我的气，不过我的计划还是要跟她说清楚的：在我杀死银行家后，她手下的姑娘们就要立刻把银行家的钱偷回来。刚到达Egidio的住处，就发现银行家已经派士兵上门收缴资金了，Egidio因为一时拿不出钱遇到了麻烦，我趁机上去帮了他的忙，并谎称自己是Cesare的朋友，他完全没有怀疑我，一路上还跟我透露了不少信息。他并不知道银行家的具体位置，每次都是他去固定的几个地方然后由专人把他领过去，不过现在他没有足够的钱来上交。我在短时间内就弄够了钱，Egidio很高兴，他觉得我的出现简直可以说是拯救了他的性命，然后答应了我赋予他的任务。

几名守卫带着Egidio往银行家所在的地方前进，我紧紧跟在他们身后，岂料到达地点后出现了意外，银行家由于有事外出，其手下的士兵会负责把钱上交。突如其来的变故让Egidio也吃了一惊，不过他显然想不出什么好办法。我赶紧从房顶翻进了建筑物内，原来士兵们准备在核对完金额后就杀死Egidio，我抢先一步刺杀了专心数钱的士兵，并换上了他的衣服，被我杀死的这个家伙很显然是目前的几个士兵中官最大的，因此我命令他们放了Egidio，但新的难题又摆在了面前，他们居然要我拿着钱带路去银行家的所在地！

我根本就不知道路，只能假装镇定地走在最前，然后竖起耳朵听着他们的议论，一旦发现自己好像走错路就赶紧回头，也许是运气够好，也或许是这些家伙不敢轻易冒犯自己的上司，我最终还是安全地达到了目标地点，区域守卫刚放我通过不久，身后就有士兵赶来说发现了我假扮的这名士兵的尸体，等他们意识到自己的失误之时，我已经不见了踪影。既然身分暴露，这麻烦的行头就不需要了，替银行家守钱的士兵被女孩子引开了，其他女孩子手脚麻利地将钱转移走，而我也在女孩子们的掩护下，轻易地接近了银行家。将其杀死后，我摆脱追兵，回到了妓院，却发现拿钱回来的女孩子在门口哭泣，我心里一紧，赶紧冲上去询问发生了什么事情，女孩子们回答说原来有几名士兵偷偷跟踪他们来到了妓院。听闻此言，我整个人都蒙了，不顾一切地撞开妓院的大门，却惊讶地看到妹妹手里拿着带血的刀，几名士兵浑身是血的躺在地上。看来她确实是长大了，我小看了自己的妹妹，母亲看到我俩握手言和，心里也十分高兴。

流程

和Claudia对话，找到目标人物就赶紧清理士兵，和他同行的路上会有很多守卫，而且这家伙很容易掉血，可以雇佣妓女来转移敌人视线，同时也能呼叫刺客小队来一同作战。到达指定地点，如果身上有三千块钱就能直接对话继续主线，否则就要想办法弄点钱。偷听任务要尽量保持适中距离，可以暴露行踪但不能被两个关键士兵发现，在三个神经病吵架的地方士兵会回头（其实不是神经病），得提前躲好，继续往前会被一堆乞丐围住，果断撒钱来摆脱纠缠。遇到四个士兵守门的地方，敌人也会回头，在拐角躲着别靠近，等他们一转身就立刻上房顶跟过去。

钱被拿走后立刻从右边绕到有演讲者在唠叨的地方，墙边有一堆稻草，这附近就能爬上去。看到下方数钱守卫的具体位置后要火速往下走并干掉之，沿着黄色的装饰就行，最后装饰排列成一条竖线并且没有弧度的时候就可以松手跳了（中间还要抓一到两次），否则时间会来不及。换上守卫的衣服之后要带路去目标地点，如果听不懂士兵讲话就看左上角的提示，当状态显示为“MEDIUM SYNCHRONIZATION”或“STRONG SYNCHRONIZATION”则表示路线无误，但一旦变成“ANALYZING SYNCHRONIZATION...”就证明拐错了弯，要赶紧回头。到达地点后换下行头，马上雇佣妓女，跟踪的路上被发现任务立刻失败，所以只要有人就雇，有人群就钻，等我方的人员把钱偷走就可以杀掉目标了，但是在这之前不能被发现。建议剧情后翻进稻草车干掉最近的守卫，再跨过围墙把前方的四个人雇了，接着只要迎着目标移动的方向走过去将其杀死即可。

TIPS | 本作只有十根羽毛，一百零一面旗帜，寻找压力大减啊！

记忆片段 6 绝妙之计
SEQUENCE 6: THE BARON DE VALOIS

剧情

Cesare 成功地说服了法国人借给他一整支军队对 Bartolomeo 发动攻击，在我的帮助下，佣兵总部虽然抵挡住了敌人的进攻，但他们绑架了 Bartolomeo 漂亮的妻子，并威胁后者如果想见到自己的妻子就不带任何武器独自前往他们的军营。气急败坏的 Bartolomeo 试图带兵直接进攻敌人的营地，不过我及时地阻止了他，因为还有更好的办法。我准备去刺杀一些法国士兵，拿到他们的服装，然后我和佣兵们穿上这些衣服伪装成法国士兵，而 Bartolomeo 则假装成向我们投降，被押送进法军的营地，那个时候再伺机动手救人。

来到城下，驻守的士兵试图盘问我，还好之前在 Firenze 就遇到过不少法国女孩子，这种级别的法语还难不倒我。见到军队的首领后，他根本就没想过要放人，随着我的一声令下，大家一拥而上，但首领趁机带着 Bartolomeo 的妻子跑掉了。我迅速跟了上去，在他伤害 Bartolomeo 的妻子前将其击毙。夫妻二人团聚的场面很感动人，面对 Bartolomeo 妻子的感激，我撒了一个善意的谎言，称整个作战计划都是 Bartolomeo 想出来的。

流程

佣兵的总部遭到袭击，敌人会不断涌入，要趁敌人没有注意到自己的时候关上三处闸门，然后再全灭掉里面的敌人。骑马追到门口，剧情过后先回去商量对策，虽然任务要求是杀二十名目标敌人，但实际上随便找附近穿蓝色衣服的法国士兵杀满二十个就行，而且不一定要完美暗杀。众人汇合后计划实施开始，杀死目标的时候不能被人察觉，而且速度还要快，不然尸体会被发现，大部分目标的站位都比较分散，实在困难的地方就派刺客手下来帮忙。身分暴露以后几个铠甲敌人都很难打，不过呼叫手下的刺客能快速解决他们。打开大门进去，下面就要小心了，要是被发现人质就会被杀，依旧推荐用刺客小弟来大闹一场，然后自己趁乱接近目标，一旦进入射程就赶紧开枪秒杀之。

记忆片段 7 通往 Castello 的钥匙
SEQUENCE 7: THE KEY TO THE CASTELLO

剧情

盗贼老大 La Volpe 跟我说这次需要去见见 Lucrezia 的情人 Pietro 了，而且最近似乎有未知人士警告 Borgia 远离 Castello，正在我们商量对策的时候，有一个盗贼跑回来说我们派出去的间谍位置暴露了。La Volpe 则想起马基雅维利昨天曾问过相关的事情，于是对后者的不信任又再次涌上心头，但此时没有太多的时间思考，我们立刻赶去救陷入危机的情报人员，等他们都安全，La Volpe 已经认定马基雅维利是叛徒，还说服我接受事实，接着就带领人马回去了。

失去了盗贼的帮助，我还有手下的刺客们。随后我窃听了 Cesare 刺杀 Pietro 计划的全过程，盗取了将会参与刺杀行动的士兵的制服，在刺客们的配合下，我们表演了一出完美的伪装，救出了 Pietro，不过他已经被下了毒，我立刻将他送到医生那里，解救了他的性命，后者将通往 Castel Sant'Angelo 的钥匙交给了我。目的达成，我欲离开之际，却发现远处有个监视着我的人特别眼熟，仔细一想他就是那个在 Villa 遭到袭击时，在我关上地道门的前一刻逃走的人。和我对视几秒钟，那人便心虚得拔腿就跑，我抓住他后从其身上搜出一封信，他才是 Borgia 家族掩藏在我们刺客中的叛徒。

叛徒有了他应有的下场，可我突然想到暂时还不知道事情原委的 La Volpe 很有可能会把马基雅维利当成叛徒而错杀，之后就马上往回赶，在千钧一发之际，我阻止了悲剧的发生，并当着两人的面把事情都解释清楚了，这两人也终于握手言和，愿意相互信任了。在大本营，我让 La Volpe 把大家都召集起来，当然，必须包括 Claudia，因为她是即将举行的仪式的主角。当着大家的面，我们举行了庄严的仪式，Claudia 也从今天开始正式成为一名刺客。在仪式的末尾，马基雅维利告诉我他相信我所作的一切都是有理由的，因此他不会再过多的干涉，而我也正式成为了兄弟会众望所归的首领。

在房顶，我好奇地问马基雅维利为什么突然改变了立场，他却对我说其实他一直赞同我的做法，当初我营救 Caterina 后被敌人围困时，就是他派人奇袭了 Castello 的城堡，为我的逃生争取了宝贵的时间。我也告诉马基雅维利以后尽管大胆说出他的想法，这样我们之间的信任才能长存。马基雅维利还说要为我写一本书，而我则表示，如果他执意要写，别忘了写短点。另外，Cesare 会在近期回来一趟，他有事要和 Rodrigo 交涉，我要抓住机会。

流程

出门把敌人杀完，接着要跟着盗贼老大走，每隔一段路就会有敌人出现，这中间的时间间隔刚好够刺客手下们休息，Ezio 只用在一旁看着或者没事上去捡个漏。一连串战斗结束后要重新对话继续任务，如果玩家手下的刺客不足四个就需要去寻找，达到四人才能继续任务。跟踪任务里只要不被目标发现就行，一旦看到目标把衣服交给士兵，就立刻派出刺客将士兵杀死取得服装，自己继续跟踪。注意最后一处，也就是目标将衣服交给三个敌人后会回头从之前进来的门出去，此时要赶紧跳上墙壁躲开其视线。

爬到建筑物最高点，剧情过后的潜入不仅有时间限制，而且还必须不被发现，剧情中给的那一段镜头是在提示可行的路线，所以要仔细看，暗杀完四名士兵就在下层与自己人汇合。靠近行刑处，要按照规定路线假装巡逻，打开鹰眼就能看到地面的亮光，等小队走到离行刑台最近的地点时，就开启鹰眼找到目标（黄色），然后马上下手。追叛徒的时候一定不能被守卫干扰，因为这小子跑得很快，抓住他后要立刻去救马基雅维利，时间相当紧迫，全力奔跑！

TIPS | 回到现实世界，玩家是可以离开密室的，不过每次出门有时间限制——十分钟。

记忆片段 8 Borgia 家族的终曲

SEQUENCE 8: THE BORGIA

剧情

离开 Animus，Lucy 告诉我距离圣殿骑士们的卫星发射还有七十四天时间，我必须抓紧时间赶紧找到伊甸之果才行。

趟回到 Animus 之上，我又变回了 Ezio。潜入到 Rodrigo 所在的城堡，我再次窃听到了大量情报。Cesare 和 Rodrigo 之间也发生了争吵，前者因为被我切断了资金和军队的来源焦急地向后者索取更多，而后者显然不愿再配合，而此时 Lucrezia 却冲进房间警告 Cesare 苹果里有毒，Cesare 及时吐出了苹果，所以中毒不算太深。他气急败坏地杀死了 Rodrigo，说自己会动用伊甸之果来得到自己想要的一切。面对 Lucrezia 的请求，Cesare 毫不留情："你只是我妹妹，仅此而已。"我进入房间，礼貌地与死者道别，失落至极的 Lucrezia 将 Cesare 的行踪告诉了我。

追到 Lucrezia 所说的地点，我找到了伊甸之果，凭借这股神奇的力量，一路上的敌人都不是我的对手，但我同时也感受到伊甸之果的危险所在——这股强大的力量难以得到完全地控制，稍有不慎连使用者本身都会被吞噬。我将目前的境况通知给留守大本营的各位，眼下要干掉的敌人就只剩已中毒的 Cesare 了。我立刻出发，走在路上，所有人看到我都吓得往后直退，也许在不明真相的群众眼里，我们刺客一族原本就是可怖的"冷血动物"。Claudia 跟我说，Cesare 会在郊外会见圣殿骑士的支持者，看来我必须赶紧去搅局了。跟踪赴会者之一来到约会地点，出乎我意料的是 Cesare 的交涉很快就失败了，他们认为今日的罗马已经与过去完全不同，接受 Borgia 家族的金钱早已变成一种耻辱。看到我再度跟来，Cesare 再次趁乱逃走，佣兵首领 Bartolomeo 说 Cesare 会集结他最后的支持者在罗马城门口集合，我与兄弟会的所有兄弟们都一同前往，最后 Cesare 被原本应该来迎接他的士兵们带走。

回到大本营，我与达芬奇进行了交谈，Cesare 在被抓走之前说的那句"别以为这么容易就抓了住我"让我有些放心不下，而且伊甸之果的强大力量也让我颇为担心。最终，我还是决定离开，把一切来个了断。我与达芬奇到了个别，留下了一些钱给他，自己带上伊甸之果就上路了。

流程

根据提示逐步往上爬，用钥匙进门后的第一片区域攀爬思路堪比遗迹，要细心观察墙壁上的每一块可以抓手的地方，路线是惟一的，能找到路就绝对是正确的，类似于图书馆的地方要从书架往上层爬。剧情过后从屋顶翻到建筑物另一侧，由窗户进入屋内，然后去追那个混蛋，可以连续发动两次信念之跳，接下来一直追别停下，在指定地点附近再统一解决追兵。开启鹰眼，在中央的巨大陈列物内找到伊甸之果，用它干掉守卫。使用伊甸之果时可以蓄力，但会持续消耗生命值，不过松开按键就能恢复，逃离地图上的黄色区域再摆脱追兵就安全了。之后的战斗只能使用伊甸之果这一种武器，如果想弄死某一敌人的话需要靠近他，按住相应按键直到此人身上的光线由黄变白，松手后此人就会立刻死亡。跟踪的时候可以被守卫识破，只要不被目标看到就可以了。

记忆片段 9 无法回头

SEQUENCE 9: THE FALL

剧情

事已至此，没有什么能阻挡我前进的脚步，Cesare 的手下们还在残害无辜的人民，我追他直到前方已被高墙挡住了去路，他毫无选择地与我一战。战斗的末尾，Cesare 依旧不肯认输，而我也没有马上杀死他，而是将他的性命交给命运自己去裁决。完成使命的我离开战场，将伊甸之果放在了 Colosseum 的某个密室里，隐藏了起来。

伊甸之果的下落已经追查到，我立刻从 Animus 上起身，正当我们准备动身之际，我突然想起放置有伊甸之果的那个密室似乎需要以某种方式来打开门，但我却没有看到有开关之类的东西存在，众人的讨论还没能有个结果，电力就已经没有了，整个房间陷入到一片黑暗中。由于没有选择，我们只能先去伊甸之果所在的位置看看再说，在离开刺客们的密室前，我想起了墙壁上的奇怪符号，通过运用鹰眼，我发现了隐藏的三个数字：1419、1420、1421，而通过 Shaun 的分析，我们提炼出了数字"72"。

来到 Colosseum，由于要找到机关打开通道让其他三人进来，我只能在现实中继续发挥我的刺客本能，经过了一连串复杂的跳跃与攀爬，其他三人也顺利地进入了通往密室的神秘通道。通道里有许多隐藏的机关，不过在我的鹰眼面前这些都不是难点，接着，我们遇到了一个类似幽灵的女人，她时隐时现，断断续续地说了很多我听不懂话，就像 Ezio 遇到 Minerva 时一样，而且只有我能察觉到她的存在。

"我们将这里作为终点，直到那个值得发现它的人找到这里，并指引他拯救这个世界。"

"起初我们将真相记录在羊皮纸上，刻在石头里，融入人们的记忆中，可是这些都只是暂时的，因为它们会被烈火、饥饿、洪水所消除，那个时候，整个世界又再度陷入无知。"

"我们未能将他们建立得完美，但现在'他们'是我们最后的希望，虽然还存在着不足，而你就是那个'他们'。"

"你原本有着理解所有的潜能，但你破坏了我们的工具，或者让他们相互对立。我们已经尽可能的去摧毁，同时还封印了一些无法毁掉的。不过还是有漏网的存在，只是这些不足以影响到整个世界。这里很安全，永远都是，这里可以让我们储存物品、语言、智慧，但无法储存生命，即使我们找到了方法，时间也会将我们侵蚀掉。我们可以转移他的注意力，在他进攻右边的时候躲到左侧，但他的可触及范围超乎我们的想像，他的毅力似乎没有尽头，我们无法摆脱他的追踪。"

一连串的机关启动完毕，大厅的中央升起了一个神秘的小柱子，我上前伸出手掌，仅仅只是感应了一下，没有直接碰到，整个房间就开始发出巨大的响动，我们脚底的地板开始下降，慢慢来到了地底。对着最后一道门，我说出了"72"这个数字，门就乖巧地打开了，我走进密室，看到中央的平台上，Ezio 的灵魂出现在了伊甸之果周围，看来苦苦寻觅的目标就在平台的中央。

"一百年来，我们尝试着联系你，但都没有结果，我们有六感，而你却只有五感，因为我们束缚了你的其中一感，这也是为了确保安全。你能够看、闻、尝、触、听，但知识却被封锁了起来。"

"我们本应就这么对你置之不理！"

"但想要做到太困难了，我们等着你 Desmond，你会来到这里，你会启动它，直到一切都为时已晚的时候，你才会真正明白。"

TIPS | 通关后玩家会返回罗马继续探险，想重挑战章节只要进入暂停菜单选择相应的记忆片段就行了。

激活所有的机关，一条直通中央平台的道路出现了，简直都不敢相信我们真的做到了，然而当我正准备询问伊甸之果时，墙壁上突然产生了大量的符号，Shaun 迫不及待地开始辨认。我不自觉地拿起伊甸之果，却发现时间仿佛停止了一般，而我自己，也已经无法自由移动，这时，那个神秘女人的声音再度响起。

“你的 DNA 与伊甸之果完全吻合，你启动了伊甸之果。在觉醒的七十二天之前，你诞生了，而你却是我们与我们的敌人结合而来的。现在有个人要陪同你进入到大门内，而她不应该出现在这里。”

我拼命地喊叫着，抵抗者，但身体依然不受控制地开始移动。

“这是你无法逃避的命运，天平必须平衡。”

一股神秘的力量控制着我，控制着我走向 Lucy，我尽力抵抗、祈求，但无济于事。

“你不懂的，我们必须引导你，快停止挣扎。”

我的身体，离 Lucy 越来越近。

……

我的袖箭，刺入了 Lucy 的胸膛。

“都结束了，道路就在你眼前，只有她才能让你的第六感觉醒，现在自己一个人继续前进吧！”

Lucy 倒在地上，我也晕了过去……

流程

最终章的流程很干脆，前半段是战斗，后半段是攀爬。战斗多又长，血量不足及时吃药，吃完药就在士兵的尸体上搜刮回复品。BOSS 战比较麻烦，不能一鼓作气干掉他，只能将其破防后再慢慢磨血，中间还有数次 QTE，不过都是连打固定按键，直接对 BOSS 发动防反是无效的，杂兵会无限出。这里推荐一个相对比较快的打法，杂兵出现后对任意杂兵发动防反，进入连杀状态后将尽快将所有杂兵连死，然后最后在连 BOSS 一下，接着用剑连砍，能快速打下 BOSS 不少体力，将其体力打到两格以下就会触发剧情。现代部分全是攀爬，路都不难找，但是过程很长，特别是放有伊甸之果的最终房间，简直是令人抓狂，不过为了结局，值了！

全奖杯／成就列表

奖杯／成就名称	解锁要求	奖杯种类／点数
Technical Difficulties	第一次进入记忆片段 9。（游戏刚开始时 QTE 的地方）	铜杯／10G
Battle Wounds	完成记忆片段 1。	银杯／20G
Sanctuary！Sanctuary！	记忆片段 1 结束后，完成重新启动 Animus 的任务。	银杯／20G
Rome in Ruins	完成记忆片段 2。	银杯／20G
Fixer–Upper	完成记忆片段 3。	银杯／20G
Principessa in Another Castello	完成记忆片段 4。	银杯／20G
Fundraiser	完成记忆片段 5。	银杯／20G
Forget Paris	完成记忆片段 6。	银杯／20G
Bloody Sunday	完成记忆片段 7。	银杯／20G
Vittoria Agli Assassini	完成记忆片段 8。	银杯／20G
Requiescat In Pace	完成记忆片段 9。	铜杯／20G
A Knife to the Heart	完成游戏。	金杯／50G
Perfect Recall	将记忆片段 1 之外的其他任一记忆片段完成度达到 100%。	铜杯／30G
Deja vu	重新挑战一段记忆片段。（选取一小段主线任务即可）	铜杯／20G
Undertaker 2.0	完成 Catacombe di Roma 的洞穴探秘任务。	铜杯／20G
Golden Boy	完成 Terme di Traiano 的洞穴探秘任务。	铜杯／20G
Gladiator	完成 Il Colosseo 的洞穴探秘任务。	银杯／20G
Plumber	完成 Cloaca Maxima 的洞穴探秘任务。	银杯／20G
One–Man Wrecking Crew	完成 Palazzo Laterano 的洞穴探秘任务。	银杯／20G
Amen	完成 Basillica di San Pietro 的洞穴探秘任务。	银杯／20G
Bang！	摧毁机枪。	铜杯／20G
Splash！	摧毁大炮。	铜杯／20G
Boom！	摧毁轰炸机。	铜杯／20G
Kaboom！	摧毁坦克。	铜杯／20G
Home Improvement	修建五所建筑物。	铜杯／20G
Tower Offense	炸掉所有 Borgia 家族哨塔。	铜杯／20G
Show Off	完成十个兄弟会挑战。（包括盗贼总部、佣兵总部、妓院的挑战，可以在三个总部的黑板上查看，也能直接在暂停菜单的 DNA 下查看。）	铜杯／20G
Perfectionist	在 Animus 的练习模式中获得三枚金徽章。	铜杯／20G
Brotherhood	招募三名刺客。	铜杯／20G
Welcome to the Brotherhood	将一名刺客培养至十级。	铜杯／20G
Capture the Flag	找到罗马城内的所有 Borgia 旗帜。	铜杯／30G
In Memoriam	收集所有羽毛。	铜杯／20G
Dust to Dust	在现代部分找到一件宝物。	铜杯／20G
Serial Killer	无伤连续杀死十名敌人。	铜杯／20G
Spring Cleaning	用扫把杀死一名敌人。	铜杯／10G
Your Wish is Granted	往井里撒钱。	铜杯／10G
Fly Like an Eagle	在 Castel Sant'Angelo 的最高点用降落伞跳下来。	铜杯／10G
The Gloves Come Off	在佣兵总部进入，开始比武后，打到最后一轮，将赌注调为最大并胜利。	铜杯／10G
Mailer Daemon	返回现代时登录到自己的邮箱。	铜杯／20G
.. .– –– .– .–.. .. ...– .（摩尔斯密码）	解决所有十六号的谜题。	银杯／20G
Synchronization Established	完成整个任务时至少杀死一名敌人。（多人模式）	铜杯／10G
Needle in a Haystack	躲在草堆里成功刺杀目标。（多人模式）	铜杯／5G
Strong Closer	以十秒的领先优势赢得比赛。（多人模式）	铜杯／20G
Fast Learner	杀掉目标后在十秒内摆脱追击者。 （多人模式）	铜杯／25G
Role Model	在一个任务里获得所有奖励。（多人模式）	铜杯／20G
Overachiever	一次刺杀就获得七百五十点或更高。（多人模式）	铜杯／20G
Abstergo Employee of the Month	每种奖励都获得过一次。（多人模式）	铜杯／20G
Ahead of the Curve	在有多个追击者追你的情况下成功逃脱。 （多人模式）	铜杯／20G
Job Skills	进入战斗状态后，杀死目标并成功逃走。 （多人模式）	银杯／20G
Download Complete	Reach Level 50 （多人模式）	银杯／40G
Julius Caeser	获得其他所有奖杯。	白金／–

TIPS | 这次许多任务都追加了挑战项目，例如“八分钟内离开此区域”等等，它们直接影响到任务完成率。

1995年，《皇家骑士团2》（Tactics Ogre）于超任平台发售，之后有移植至SS和PS，其中SS版还添加了语音。对于这款游戏，对游戏历史稍有了解的人都不会陌生，超高的评价、长期的玩家支持率、渊源深厚的《FFT》、制作人松野之后的两部满分作品，都是耳熟能详的话题，对我个人来说，这也不是一款普通的游戏，而是有着特殊意义的那段岁月。

现在，这款作品在15年后进行了真正意义上的重制，PSP上的《皇家骑士团2 命运之轮》和原作相比，除了主线剧情之外，几乎可以看作两个不同的游戏！而且即使是在剧情方面，也有大量的添加和修正，命运之轮系统更是创造了全新的二周目游戏方式。还等什么呢？和我一起进入游戏的世界吧！

文 曹纲 编 洛克 美编 anubis

通关时间：一周目通关约30小时。

皇家骑士团 命运之轮	Square Enix	策略角色扮演
PSP	タクティクスオウガ 运命の轮	日版
	预定2010年11月11日发售 1人	4800日元
	无对应周边	

系统介绍

按键一览

按键	地图画面	战斗画面
○	调出指令菜单、决定	调出指令菜单、决定、查看地形效果
×	回到所在据点、取消	返回目前行动的单位、取消
□	配合上下键进行放缩	配合上下键进行放缩、配合左右键切换2D和3D
△	调出编成菜单	调出战斗单位一览菜单、指令介入
START	调出系统菜单	调出系统菜单
SELECT	查看帮助	查看帮助
L	未使用	调出命运之轮 战车界面
R	未使用	未使用
方向键	光标移动到邻近据点	光标移动到邻近格
摇杆	光标移动	光标移动
START+R	截图	截图

※可随时在系统菜单的“操作方法”项查看。

半即时战斗系统

作为SFC版《皇家骑士团2》（以下称为原作）的招牌战斗系统，曾经大受好评。当时的SRPG游戏大多采用回合制来进行战斗，而半即时战斗则使得战斗按照敌我方各单位现有WT的量来交错进行，每个单位的各种行动（包括待机）都会使得WT发生变化，然后重新排序直到再轮到自己行动，紧张感和由此衍生的各种战术都让玩家沉迷其中。

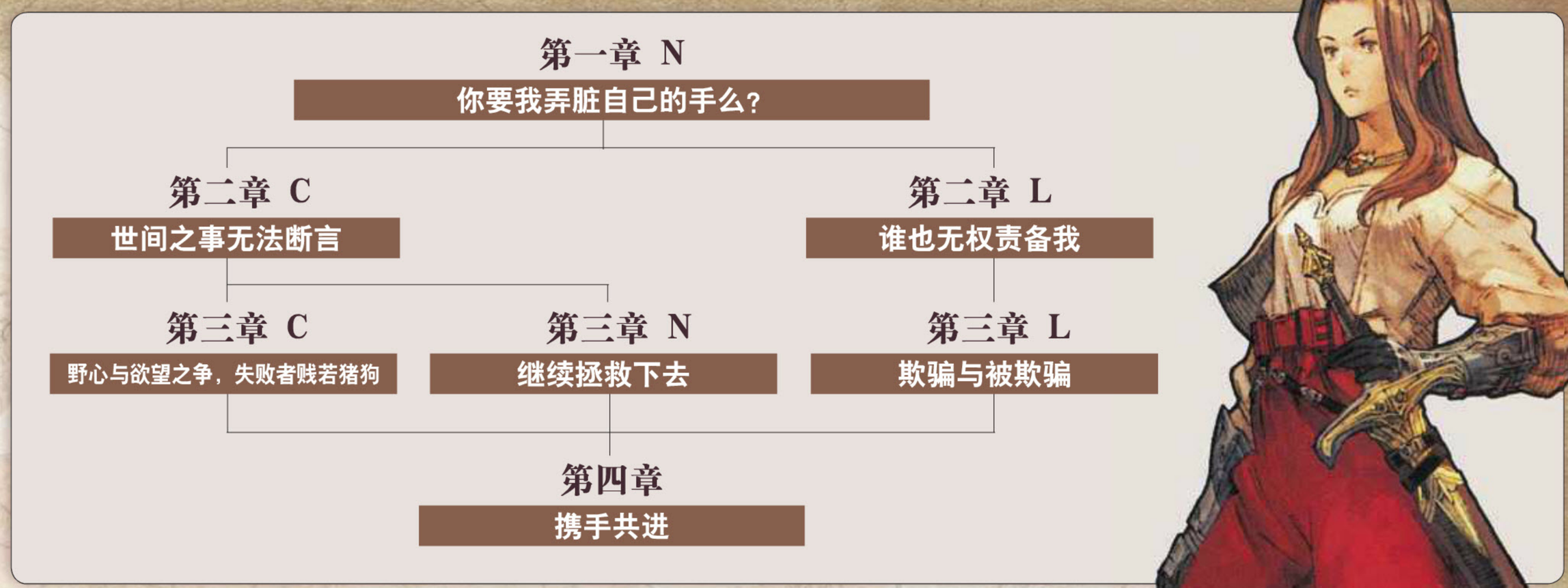
这次的复刻进行了进一步的调整，去除了AGI在WT中的计算，避免了原作后期可能出现的AGI过高的人无限行动的情况，同时将行动顺序直接显示在屏幕下方，避免再调出菜单查看。另外，由于增加了技能（スキル）项，每次行动都可以同时使用移动、行动、技能三个指令，使得战斗更加多样化。例如盗贼先移动到敌人背后，使用技能“スニークアタック”后再攻击敌人，一口气给敌人以重创；攻击敌人到濒死后马上使用技能说得；偷盗后再一刀砍死等等。当然，行动时要考虑地点、和同伴的配合以及自己下次行动的实际，有时候只是移动甚至原地待机更为有利。

多分支系统

另一个原作的标志系统仍然健在，那就是多分支系统，游戏从一开始玩家就面临着众多的选择，有关系不大的选择进军路线，有影响同伴忠诚度或民族好感度的行为选择，也有同伴加入相关的众多选项，甚至整个剧情走向也由玩家一手掌握。L（守序，LAW）、N（中立，NEUTRAL）、C（自由，CHAOS）三线选择至今仍然让玩家争论不休，三线中不但剧情有巨大变化，还关系到特殊同伴的生死以及同伴的加入。具体的选择如下，选择后主角的性格也会随之变化。

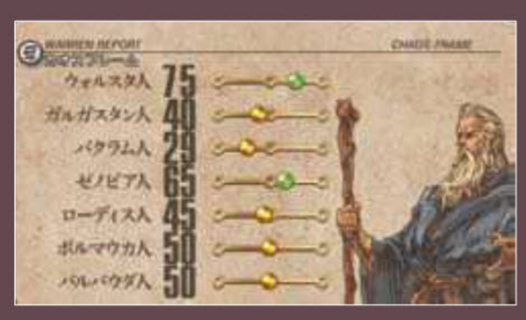
其中在第一章结束时回答レオナール的问题时选择第一项进入L路，选择第二项则进入C路。第二次分支是在C路第二章结束的时候，再次回答レオナール的问题，此时选择第一项进入N路，选择第二项仍留在C路。在本作中，目前的路线会直接显示在存档的图标上，查看起来非常方便。

©1995,2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



华伦日记

华伦日记（ウォーレンレポート）是原作中很受欢迎的系统，不仅可以随时查看发生过的剧情，很多隐藏要素都是通过查看日记中的其他（本作为新闻ニュース）来触发的。在本作中，华伦日记得到了大量的强化，除了会记录游戏时间、战斗次数之类的数据之外，还增加了命运之轮·世界、称号、音乐（ディーバの谱面）等新内容，游戏指南（プレイガイド）也有大幅增加内容，收录情报也会随着游戏的进程而增加，甚至通关后还有新内容。此外，满足特定条件（拿全4风神器后，第二次到达死者宫殿的最深处并顺利完成战斗）后，还会增加カオスフレーム项，可以查看游戏中的隐藏数值：各民族的友好度，这对玩出隐藏结局还是很有帮助的。



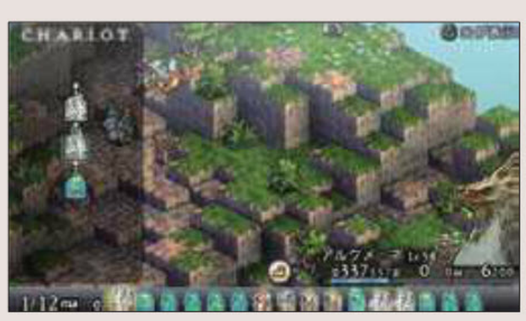
中断和存档

本作的记录方式和原作一样分为战斗中的中断和非战斗时的存档，其中在战斗中选择中断会在保存后回到标题画面，但是出去后中断存档不会消失，而且可以保存多个中断存档，这给我们带来不少方便。至于普通存档，也不再是只能保存3个，你愿意保存几十个都行。注意中断之后同样的行动会有同样的结果，打算通过中断来反复说得的话，需要改变一些行动方式才能改变结果，这点有些类似当年的《火炎之纹章 圣战之系谱》。

※本作没有了原作的复位快捷键，但是无论是在战斗中还是非战斗时，都可以通过系统菜单中的“回到标题画面（タイトルに戻る）”来返回标题画面。

命运之轮·战车

命运之轮·战车（C.H.A.R.I.O.T）是本作的全新系统，在战斗中按L键可进入该系统，在这里可以回溯到之前50步行动，并且返回其中任意一个来做相应的改变和调整，可以看作快速的SAVE&LOAD，这也是降低游戏难度的一个尝试。



不过，战车的使用次数会在华伦日记中记录下来，甚至还会影响到某些称号的获得，因此对于追求完美的玩家来说，还是尽量不要使用这一系统，

命运之轮·世界

如果说战车只是降低难度方便新玩家的一个手段，那么命运之轮·世界就是老玩家的恩物了，通过它，我们可以在一个存档中经历所有的路线，尝试所有的选择，收齐全部的同伴，这怎能不让人为之热血沸腾？

不过这一系统并不是一开始就可以使用的，平时只能通过华伦日记中的命运之轮来查看自己目前的路线和途中发生的各种战斗和剧情，直到通关之后，命运之轮的真面目——世界才显现出来！此时命运之轮中会在不少关键时间点处增加穿越点（アンカーポイント），在这些点按○键并确认后，即可穿越到该点所在的剧情。例如我们可以回到1章的末尾，改变路线的选择；可以回到救回公主之前，弥补错误选项带来的悲哀……

穿越后不保留的东西

华伦日记中的时事、新闻、人物，穿越点之前分支的选择、隐藏要素的进行步骤、游戏主线的进程，这些都是跟穿越点的记录一致。

穿越后保留的东西

当前的称号，队伍的成员、等级、技能、道具、装备，华伦日记中的其他项，商店中的商品，这些和穿越前的数据保持一致。

例如在通关之后穿越到最初的点，那么在1章之后出现的同伴在华伦日记中并没有记载，但是队伍中仍然有以后加入的同伴。穿越之后，如果遇到队中同伴为强制GUEST的情况，那么仍然是GUEST；如果遇到队中同伴是敌人的情况，那么该同伴可以正常出击。值得一提的是，穿越后，敌方的等级会跟随我方出击队伍的最高等级。

此外，如果穿越回去收同伴的话，需要注意满足全部条件。例如L路在2章忘记救骑士ラヴィニス，那么穿越到2章救出她之后，并不能马上穿越去3章发生相应剧情，因为在3章的穿越点的记录中，她是已经死亡了的（可以查看华伦日记中的人物项），必须从2章一直前进到3章，在穿越点之后存档，这样才会更新3章该穿越点处的记录。

由于有命运之轮·世界系统，我们不用重新开档就可以体验到全部路线，那么第一次选择哪条路线呢？个人推荐是L→C→N，注意如果一周目选择N路线的话，会在一周通关之后无法收到隐藏同伴歌姬。

TIPS 购物时按□键后，可以用上下来翻页，查看物品之类的情况也类似。

职业系统

原作的职业系统也是很有特色，它不是通过等级和转职道具的限制，而是只要能力达到指定数值，就可以转职为新的职业。各个职业都有自己的成长率和特色，例如可装备的武器、可使用的魔法等等。在本作中，职业系统从根本上做了改变，等级或能力的限制被彻底废除，只要有相应的转职道具就可以转职成功，当然，转职成功后对应道具会消耗掉 1 个。

普通的转职证可以在商店购买或者从对应职业的敌人身上偷取、掉落，其中商店可购买的转职证和其他装备道具类似，随着剧情的推进，可以买到的物品种类也会增加。至于特殊职业，例如主角自己的君主（ロード）、姐姐卡秋娅的公主（プリンセス）、白骑士等，就需要通过特殊剧情来获得了。

此外，原作的基本职业进行了合并，所有职业都可选择男性或女性，例如忍者的女性职业为女忍（クノイチ），这对某些对性别敏感的玩家来说是个好消息。除了龙之外，鸟人、蜥蜴人等亚人也可以进行转职，具体情况和人类类似。

职业等级

如果说以上变更还只是小打小闹的话，那么接下来要说的就是颠覆性的内容了，那就是职业等级的设定。

本作完全废除了同伴个人的等级和经验，取而代之的是职业等级的设定。职业等级和经验是男女职业共用，等级上限为 50。例如从忍者转职为骑士的话，那么现在的个人等级就变成了骑士的等级，最直接的后果就是后期一堆有特殊职业的同伴加入时，等级都是惨不忍睹的个位数，不经过锻练根本无法上场作战。然后本作的装备除了职业的限制之外，还加上了等级的限制，低级别的职业根本穿不上好装备，只能用商店货一点点练上来，面对这种情况，有不少人选择了说得敌方的高等级新职业，但是说回来后，等级会自动改为队伍本身的该职业等级，超过等级限制的装备则会自动卸下……

己方职业等级的提升也是靠战斗获得的经验值，不过在战斗中并不会显示，只是在战斗胜利后才会显示获得的经验总量，并分配给参战的各职业（包括参战的 NPC 同伴以及说得的同伴）。等级越低，参战的该职业同伴越多的话，　该职业所分配到的经验值就越多。

基础能力值

另一方面，既然没有了个人等级，那么同一职业的两个同伴，能力又差别在哪呢？其实每个同伴都还有自己的基础能力值，如图所示。

基础能力值的提升有两个方式，一是和原作类似的在战场上吃卡片，二是在过关时，职业升级的话，该职业出战的同伴的基础能力也会提升，提升值和职业的成长率相关。基础能力的各项能力上限是 100，利用职业升级时的提升能力和自由转职，可以让自己喜欢的同伴的基础能力加满。反之，由于不出战的同伴不会提升基础能力，因此如果前期就招收各种职业并练很多级的话，后期加入的同伴就很难提升能力了。

根据职业等级和基础能力值的相关设定，甚至会衍生出极端战术：全部出战同伴全部转职为同一职业（例如最常用的弓使），这样战斗胜利后所有经验值都是该职业的，而且出战的同伴全部会提升基础能力值。高等级压制再配合全 AI 战术，甚至可以自动战斗一直用到通关！

但是使用这种方法需要注意一点，那就是剧情战时，如果等级超过敌方等级 15 级的时候，敌方的等级会直接提升到和我方出战同伴等级相同，装备也会换成相应等级的装备，战斗难度随之大幅提升。因此使用单一职业的战术时，不要过度练级。

技能系统

技能系统是本作完全新增的系统，通过战斗胜利后获得的 SP，可以在编成画面学习和设置技能（スキル）。技能分成以下 4 种：

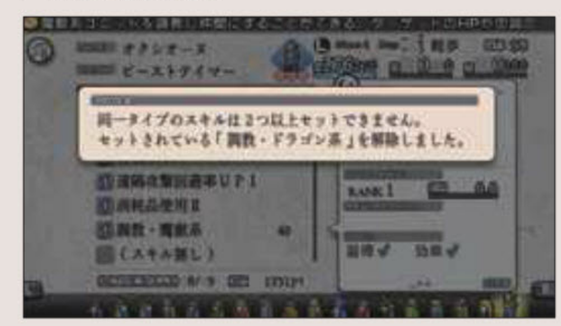
1. 指令技能（コマンド），例如各种魔法，战斗中在行动项中使用。
2. 支援技能（サポート），例如各种装备、攻击力上升、移动力上升等，装备后自动有效。
3. 攻击技能（アクション），例如说得、偷盗等，战斗中在技能项使用。
4. 特殊技能（スペシャル），特殊攻击技能，战斗中在行动项中使用。

其中部分支援技能（例如增加移动力等）在学会之后，也可以转职为其他职业后继续装备，其他技能则大多是职业限定。例如从法师转职为战士，则学会的魔法无法使用。作为特殊情况，主角德尼姆的隐藏职业君主（ロード）自身并没有可学的技能，但是可以使用已经学会的绝大部分技能。

注意各职业可学会的技能并不会一开始就全部显示，而是随着等级的提升而逐步显示。要想知道最高等级可学习哪些技能，可利用本作新的组队对战功能查看，在那里编成的职业都是 50 级，可以在编成时候查看全部可学技能。

至于可装备技能的数量，则是通过学习技能中的第一项来增加，每个同伴最多可同时安装 10 个技能。注意有些技能是不能同时装备的，例如移动力 +1 和移动力 +2，或者不同的说得技能。需要注意的是，反击这次也变成技能了，要升到反击Ⅳ才有原作中的威力，而且必须装备上才会反击。至于好消息，是这次可以用弓箭等远程武器来反击远程攻击，而敌人也会……

学习技能所需的 SP 也需要参与战斗才会获得，不过战斗可以无限进行，不像等级提升有上限，所以倒不用担心后来加入的同伴无法获得足够的 SP。另一方面，后来的同伴毕竟比长期前线作战的大众脸少了很多 SP，本作也提供了一个快速学习技能的方法。具体过程是让学习过技能的同伴在战斗中彻底死亡，这样他会留下遗物，让其他同伴拾取后就可以继承技能，类似《FFT》中的设定。当然，同伴的负伤和死亡都在华伦日记中有记录，并且也会影响数个特定称号的获得。



TIPS 按 START+R 键可以截图，图片格式为 PNG，存放在记忆棒的指定目录下。

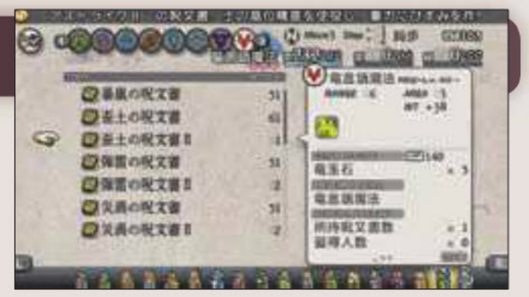
熟练度

本作的不少技能都有等级和熟练度的设定，例如装备弓技能之后，可以查看到弓技能的等级和目前熟练度，随着等级的提升，命中和伤害值都会随之增加。此外武器等级每 2 级学会一个必杀技，最高为 8 级，这些必杀技有的可攻击多个敌人，有的则会附加各种异常状态，在战斗中会发挥重要作用。注意要使用必杀技必须同时装备该系武器和对应的技能，通过行动→必杀技菜单来选择使用。

熟练度的获得是靠战斗中使用对应的武器攻击敌人，造成的伤害越高，则获得的熟练度越多，升级也就越快。很多玩家都会发现前期熟练度提升得非常慢，中后期速度则有明显加快，正是因为这个原因。另外使用必杀技需要消耗对应的 TP，TP 则是通过攻击敌人或者受到敌人攻击等方式来获得的，默认上限为 200，可以装备相应的技能来提升上限以及获得的速度。

※游戏中不仅是武器技能有等级设定，就连说得之类的也有……

魔法系统

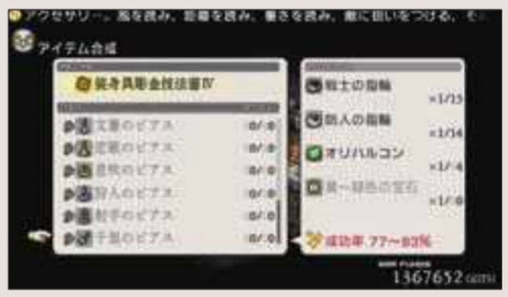


本作的魔法系统相比原作也有大幅改动，普通魔法种类从 4 种增加到 6 种，此外增加了尸灵术、忍术、武士舞、音乐，新的 4 种魔法和龙语言魔法使用的时候都需要相应触媒。此外，本作的魔法不是装备上的，而是通过咒文书来学习的，遇到强力的魔法，还真难决定让谁去学……

除了在菜单中学习咒文书之外，还可以在战斗中使用咒文书。除了能够使用一次该咒文之外，使用的同伴也会学会该魔法。在同职业战术时，使用咒文书是经常要做的，例如对付那些不死系的除灵魔法。

合成系统

合成系统是本作中的新增系统，和其他游戏的类似系统一样，需要获得合成书，然后收集所需的素材，在商店选择物品合成项进行合成，需要注意的是要到第 2 章才可以进行合成。



※利用合成系统可以获得强力的装备和道具，但是合成时的成功率设置以及每次只能合成一个，使得后期会因为这一系统耗费大量的时间。

称号系统

本作中添加了称号系统，和现在流行的成就、奖杯之类的类似，满足指定条件的话，就会获得相应的称号，不过很不醒目，只是在地图界面的主菜单处才可以看到最新获得的称号。

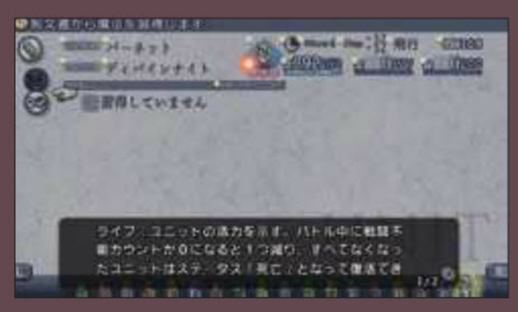
※在华伦日记的称号项中，可以看到已经获得的全部称号。

生命系统

在编成画面可以看到，本作的同伴 HP 左边有三颗心，代表的是生命值。

在战斗中我方同伴战斗不能时，会倒在地上，头上出现从 3 到 1 的倒数的数字，在倒数结束之前，用道具（祝福の圣石、至福の圣石）或者复活魔法来救回他的话，只算负伤一次；如果没有救回，这次战斗他就会消失，人物的心则会减少 1 颗。3 颗全部耗尽之后，就会在战场上死亡，计入死亡人数。

心只能通过特定的贵重道具（圣灵药エリクサー）来恢复，因此要尽量避免重要同伴的负伤和死亡。



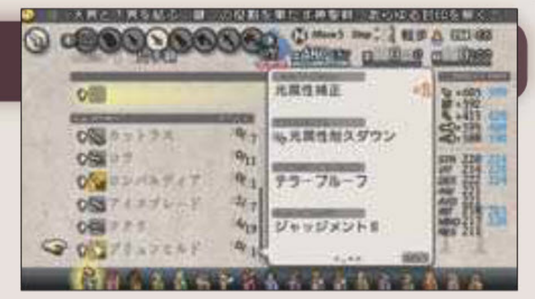
特殊战斗据点

本作取消了训练模式，想打剧情战斗之外的战的话，可以在非城镇的地点来回走动触发随机战斗，如果是路过不想战斗，可以在出击界面按 × 键选择中止战斗，这样不会增加战斗回数。如果进入战斗再选择退却的话，就会增加战斗回数和未获胜战斗回数。

此外，游戏也提供了必定会发生战斗的特殊战斗据点，既有原作中的死者宫殿，也有新增的フランパ大森林（2 章开始）、海贼の墓场（4 章开始）以及サン・ブロンサ遗迹（通关后才会出现）。这些除了要到达指定章节外，还要查看华伦日记中的相关新闻才会出现。例如大森林就是要在阅读华伦日记中的新闻“フランパ大森林の狩猎解禁”才会出现，而且其中可探索的区域也会随着章节的推进而增加。

※在这些战斗据点的深处，还有本作的隐藏 BOSS 等着玩家的挑战，平时也可以用来锻练新入队的同伴。

装备系统



在原作中，有很多装备有着隐藏效果，例如使用圣者之戒来除魔、青光和红光首饰能防止所有异常状态等等，本作中，随着装备数量的大幅提升，有这些特殊效果的装备也多了很多，而且效果也不再是隐藏的了，可以直接在游戏中查看。如图，在查看装备的普通数值时，按□＋方向键可以切换到该装备的其他属性页面，其中第二页就是各类隐藏效果，分别如下：

1.BOOST SKILL：技能增幅，装备后就会有效果

2.ADDITIONAL：追加效果，武器攻击后的附加效果

3.STATUS DEFENSE：状态防御，对指定异常状态的防御效果

4.ITEM ABILITY：使用效果，在战斗中当作普通物品使用时的效果

这次的转移指环（ワープリング）就不是装备后移动方式变为转移，而是需要使用后才能够在接下来的数次行动中获得转移效果，每次战斗中还有使用次数。此外，游戏中还存在隐藏的套装设定，比如原作中就有的奥伽套装。

塔罗牌系统

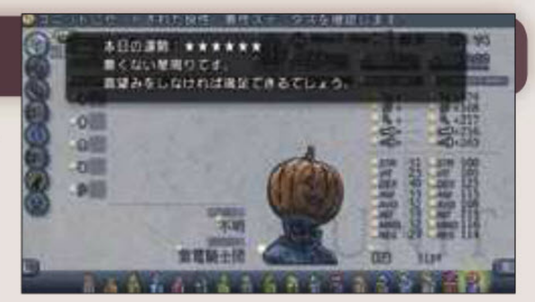
原作中的卡片在本作中变成了塔罗牌，除了在战场上拾取后可以增加基础能力值之外，还可以出售和使用。具体效果可参考后文中的相关资料。

偷盗系统

本作新增的职业强盗（ローク）可以学会偷盗（スティール），一般能偷到的都是货币，某些特定敌人身上则能够偷到一些好东西。注意偷盗只能得到道具，而无法直接偷取敌人的装备。眼红装备的话，还是说得后卸下来吧。

※同一个敌人可以多次偷盗，随着偷盗等级的不同，能够偷到的物品也不相同。偷盗同一敌人一定次数之后就无法再偷，成功率锁定为 0%。
※强盗的转职证直到通关都不会在普通商店出售（可以在 4 章魔女的隐藏商店购买），前期想偷盗的话，尽量说得敌方出现的强盗职业。

帮助系统



无论什么时候，只要按下 SELECT 键，就能看到界面上所选物品的解说，并直接显示在界面上方，并不需要再去按一下确定。对装备、技能以及其他不明白的地方，多使用帮助来查看解说吧！

此外，忠诚度是查看人物名字时显示的内容，具体对应表可参考后文中的资料。查看人物头像时出现的则是该人物的幸运值（LUK），会随着时间的推移而波动。比起原作，LUK 的作用也降低了不少，可不必过于在意。

TIPS 在剧情进行时，按 START 键后确定即可跳过剧情。

说得系统

说得是在原作就用得非常普遍的指令，在本作中仍然有重要作用。不过，这次说得不再是主角的特殊指令，而是需要学习并装备对应的技能，才能去说得对应种族的敌人。

敌方的种族可以通过 SELECT 帮助查看人物小图标处的解说来得知，而相关技能只有特定职业才能够学习，具体如下：

技能	对应种族	习得职业
说得 · 人间系	人类、有翼人	ルーンフェンサー＆ヴァルキリー、ナイト
说得 · 爬虫类系	蜥蜴人、美杜莎（丧尸形态的蜥蜴人跟美杜莎也算）	ウィザード＆ウィッチ
调教 · 魔兽系	章鱼、石化鸡、狮鹫、独眼巨人 （丧尸形态的以上魔兽也算）	ビーストテイマー
调教 · 龙系	地、风、水、火、冰、光、暗龙和九头龙（丧尸形态的以上诸龙也算）	ビーストテイマー
契约 · 人形系	砂泥兵、硬石兵、黑铁兵	ウォーロック＆セイレーン
契约 · 精灵系	小精灵	ローグ，ヴァルタン
契约 · 恶魔系	小恶魔、兽人、尸人（人类职业的丧尸）	リッチ
契约 · 圣灵系	天使骑士	クレリック
契约 · 死灵系	骷髅、幽灵	ネクロマンサー

一些特殊职业也可以学会说得技能，例如白骑士也会说得人类，这里就不重复了。说得的过程和原作类似，削减敌人的 HP 至濒死状态（10% 以下，推荐使用アイテムスリング投掷炸药来轻松达成 HP1），然后贴身说得。同一敌人可以多次说得，但是说得失败后，下次说得的成功率就会下降 3%。说得成功之后，该单位就会由玩家控制，加上敌方攻击 AI 的改动，原作那种刚说得就被敌人打死的情况已经很少发生了。不过需要注意的是，说得成功的单位，在过关时同样会获得经验值和 SP。

故事背景

有一个名为沃里利亚（ヴァレリア）的岛。是位于奥比罗海（オベロ）上的一个大岛屿。

借助从古时开始的海洋贸易，沃里利亚岛一直以来都非常的繁荣。也正是因为如此，岛上的霸权之争从来没有终止过，而且随着冲突的日益恶化，渐渐地演变成了民族之间的纷争。

终于，有一位英雄将无休止的战争画上了一个休止符，他就是被后人尊称为霸王的多鲁加鲁亚（ドルガルア）王。

多鲁加鲁亚王将沃里利亚岛统一，建立了强大的沃里利亚王国，并努力消除各个民族之间的对立与不平等。在“民族融合”政策的推动下，多鲁加鲁亚王成功的将北沃里利亚的巴古拉姆人（バクラム），南方的加吉斯坦人（ガルガスタン）、瓦尔斯塔（ウォルスタ）结合了起来。随着各民族之间的交往和通婚的增加，沃里利亚王国越来越富强，沃里利亚岛也因此声名远扬。

可是美好的和平并没有维持多久。半个世纪后，多鲁加鲁亚王逝世，由于没有继承者继承王位，沃里利亚岛重新陷入了混乱之中。

在岛的北方，宫廷司祭布兰达（ブランタ）趁机控制了大部分的贵族，在巴古拉姆人的煽动下宣布独立。并且在和北方大国洛迪斯（ローディス）秘密结盟之后，宣布建立巴古拉姆 · 沃里利亚王国。国王布兰达虽然有征服全岛的野心，可迫于洛迪斯教国的压力不得不放弃。

而在岛的南方，占人口十分之七的加鲁加斯达人，在其领导者巴鲁巴拓斯枢机卿（バルバトス）的领导下，以夺取南沃里利亚霸权为目对沃鲁斯塔人宣战。面对巴鲁巴拓斯枢机卿“民族净化”的灭绝政策，沃鲁斯塔人在领导者隆威（ロンウェー）公爵的领导下奋勇抵抗，可由于战力悬殊，抵抗运动不到半年就失败了。

巴鲁巴拓斯枢机卿建立加鲁加斯达王国，宣布动乱结束，并继续镇压沃鲁斯塔人。但纷争并没有因此停止，剩余的沃鲁斯塔人在地下继续从事着解放运动。可是在这种形势之下，指导者隆威公爵却由于叛徒出卖而被逮捕，并被宣布凌迟处死。

于是，广大的沃里利亚岛陷入了沉静。然而，这种表面上的沉静并没有维持多久……

一颗流星划过了天际。在沃里利亚岛的最南方，出身于港口小镇高利亚特的十六岁少年德尼姆（デニム），成功的在几名赞诺比亚放逐者的帮助下解放了阿莫里卡城，救出了隆威公爵，并且以沃鲁斯塔解放军正规骑士的名义，跨上了沃里利亚岛的历史舞台。

命运之门打开了，那么置身于沃里利亚历史漩涡中的德尼姆又该何去何从？既然箭已经射了出去，那么他就得在自己铺下的路上走下去……

攻略前言

1. 地图上红色的地方是移动后会发生战斗的据点，而且剧情战斗是不能退却的。

2. 遇到没有新的战斗地点可去时，可参考攻略流程，或者根据剧情回到附近的城。

3. 部分战斗会有 NPC 作为 GUEST 参战，这些人不受玩家控制，但是和原作不同，这次我们可以改变他们的装备。

4. 遇到不死系的敌人，需要用除灵魔法才能彻底消灭，但是本作中除灵魔法只能对倒在地上倒数的不死系有效。

5. 遇到救出 NPC 的关卡，除了要让回复人员尽快接近之外，让我方低防御的同伴或者魔兽尽快上前吸引火力也是常用的手段，特殊情况下甚至需要用到各种道具来改变天气或者攻击敌人。

6. 遇到敌方占据地利的情况，应该将敌人引至我方阵地，群狼战术向来都是 SRPG 游戏的基本战术。

7. BOSS 也会吃各种异常状态，但仍然是无法说得

8. 除了 BOSS 之外，还有一些敌方单位是无法获得的，比如在各种隐藏迷宫中经常遇到的金色或黑色的敌人。

9. 经常查看华伦日记中的新闻项，很多隐藏情节以及同伴的加入都是通过它来触发的。

10. 在剧情对话时，按 START 键可以选择跳过剧情，但仍然推荐仔细观看剧情和各种战斗对话。

11. 同伴加入的各项条件经常都有明确的时间限制，错过了就无法让他们加入。特别是到了 4 章之后，各种分支剧情非常繁多，一定要先看清本路线同伴加入条件的具体发生时间段。

TIPS 敌人可以一次掉落多个物品。

第1章
你要我弄脏自己的手么?

港町ゴリアテ　教会の隠れ家

维斯（ヴァイス）报告了暗黑骑士兰斯洛特（ランスロット）将会来港町ゴリアテ的消息，德尼姆（デニム）、卡秋娅（カチュア）和维斯三人决定伏击来报仇，

港町ゴリアテ Fight it Out!!

胜利条件 暗黑骑士ランスロット击倒!

战斗发生后会发生剧情对话，原来目前ランスロット并不是他们要找的人，而是来自ゼノビア的圣骑士。

选择项

1. どうか仆らををお许しください。
2. 姉さん、油断しちゃいけない。

推荐选择1，选择2的话，会有追加剧情和选择项，圣骑士会拔剑立誓。

选择项

1. あなたを信じます。
2. ……。

港町ゴリアテ　教会の隠れ家

和原ゼノビア的骑士ランスロット的交谈，希望他能帮助救出ロンウェー公爵

选择项

1. 是非とも力をお贷しください。
2. あなた方の力は必要ありません。

这里自然要选择1。

アルモリカ城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件 佣兵ババール击倒!

第一场战斗，能控制的只有德尼姆自己，典型的教学关。过关后需要选择城内来进行下一场战斗，在那之前，可以先保存存档，这点比直接进入下关战斗的SFC原版方便多了。

アルモリカ城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 骑士アガレス击倒!

NPC的装备是可以进行调整的，比如如果德尼姆升级的话，可以卸下圣骑士兰斯洛特的佩剑ロンバルディア给德尼姆装备上，威力相当惊人，不过过关后就会自动回收掉的……

アルモリカ城　执务室

成功救出公爵，被封为骑士，同时决定骑士团的名字。此外还会获得第一个称号『ゴリアテの若き英雄』。

アルモリカ城　城内

初次遇见本作的新增人物：骑士ラヴィニス

タインマウスの丘 Fight it Out!!

胜利条件 魔术师オルバ击倒!

卡诺普斯（カノープス）会作为增援登场，过关生存的话正式加入。他会作为许多剧情的参与者以及队伍中的强力攻击手，一直陪伴我们到通关后的战斗。

此外，比起原作，这里还增加了卡诺普斯和维斯吵架甚至互扔石头的剧情。

クリザローの町 Fight it Out!!

胜利条件 尸术师モルドバ击倒!

第一个救人版面，神父プレザンス过关时生存的话，会加入队伍。如果死亡则会有替代人物加入。

注意除灵魔法イクソシズム只能在打倒不死系之后才能使用，而不是像原作那样可以直接使用，这也使得本关的难度提升不少。而本关开始时神父的15年没有除灵的话，自然是指原作（SFC版发售于1995年）到本作的时间。

本关默认两个学习了除灵魔法的都是NPC，因此没有自己准备能除灵的同伴的话，还是尽快以打倒BOSS为目标吧。

クリザローの町　河口の废屋

救出被捕的骑士レオナール，他也是今后剧情的关键人物

此时地图上会出现クアドリガ砦，在到达バルマムッサ町之前，可以来这里战斗。难度较高，推荐练级或者去バルマムッサ町之前再来这里。

クアドリガ砦 Fight it Out!!

胜利条件 尸术师ニバス击倒!

选择项

1. 无抵抗の者と战うつもりはない。
2. ふざけるな!

选项关系不大，BOSS会经常召唤不死系，因此不用考虑全灭，尽快利用卡诺普斯的攻击和必杀来远程干掉BOSS是正道。不过ニバス并不会死亡，而是逃走了，他在之后的漫长战斗中，还会给我们增添很多麻烦。战斗胜利后获得称号“尸と踊る男”。

アルモリカ城　执务室

回アルモリカ城之后会接到公爵的新命令，前去和暗黑骑士团签订密约，レオナール作为GUEST临时加入队伍。

ゴルボルザ平原 Fight it Out!!

回アルモリカ城之后会接到公爵的新命令，前去和暗黑骑士团签订密约，レオナール作为GUEST临时加入队伍。

胜利条件 剑斗士ブレッゼン击倒!

古都ライム Fight it Out!!

胜利条件 骑士リューモス击倒!

选择项

1. いずれにせよ放ってはおけない。
2. 助けたいのはやまやまだけど…。

推荐选择第一项，救助システィーナ，注意如果她死亡的话就会GAME OVER。有难度的救出关卡，可参考之前的相关内容。

古都ライム　町外れの废屋

和救出的システィーナ对话，此处两个选择可按照自己的喜好。

选择项

1. ウォルスタの未来のため。
2. 真の平和のため。

选择1时获得称号“ウォルスタの独立を望む者”，选择2时获得称号“真の平和を望む者”。如果之前的战斗中选择2，那么此时再选择2可获得称号“共斗を拒绝する者”。

フィダック城　执务室

会见暗黑骑士ランスロット，此处的两个选择也没有太大影响。

选择项

1. 姉さん、今はよそう。
2. 敌と手を组めるはずがない…。

TIPS　敌人的装备会随着等级的提升而更换，暗黑骑士的装备就需要高等级队伍才能够看到以及获得。

アルモリカ城　执务室

接受前往バルマムッサ的任务，同时ラヴィニス作为GUEST临时加入。

アルモリカ城　城下町

德尼姆和兰斯洛特的对话，这段是较重要的剧情，仔细看看吧，不要随意跳过哦！

ボルドュー湖畔 Fight it Out!!

胜利条件 骑士レクセンテール击倒！

ゾード湿原 Fight it Out!!

胜利条件 魔兽使いガンプ击倒！

ガンプ第一次出现，击倒他的魔兽的话，会回复BOSS以及给我方负面效果，还是尽快打倒ガンプ吧，不过胜利后他也会用转移石逃走。

バルマムッサの町 Fight it Out!!

胜利条件 全灭敌人

第一个全灭敌人才能胜利的关卡，我方居高临下，占有地利，稳步推进的话可轻松获胜。

バルマムッサの町ウォルスタ 人居住区・A地区

针对不肯响应起义的居民，レオナール向德尼姆传达了公爵的命令：伪装成敌人，杀死所有的居民，借此激起民愤，让更多人起来反抗！

这里的选择关系到整个剧情的走向，同时也是对玩家自己的拷问……可按照自己的想法来进行选择。选择1反对的话，进入2章C路线；选择2同意的话，进入2章L路线。

选择项
1. 马鹿なことはやめるんだ！
2.…わかってます。
无论选择哪项，都会在接下来进入战斗。

バルマムッサの町 Fight it Out!!

胜利条件 全灭敌人

注意如果选择L路线的话，敌人中包括骑士ラヴィニス，全灭其他敌人后她会逃走，这也是她加入的必要条件。

第2章(C) 世间之事无法断言

港町アシュトン　海岸の废屋

拒绝屠杀的德尼姆现在已经成了通缉要犯，战斗即将来临。

港町アシュトン Fight it Out!!

胜利条件 弓使いアロセール击倒！

大名鼎鼎的雷神アロセール初次登场！敌方强力又有地利，不要想着着马上冲上去砍她，过关后她会逃走。

リィ・ブム水道 Fight it Out!!

胜利条件 佣兵ザパン击倒！

ザパン在C路我们会遇到多次，在L路他则会成为我们的同伴。

ゾード湿原 Fight it Out!!

胜利条件 十人长ヴァンス击倒！

アロセール救出战，过关生存的话，会作为GUEST临时加入。

ボルドュー湖畔 Fight it Out!!

胜利条件 剑士ゲンゾウ击倒！

タインマウスの丘 Fight it Out!!

胜利条件 ヴァイス击倒！

アロセール在本关过关时生存的话，战斗结束后正式加入。

クリザローの町 Fight it Out!!

胜利条件 胜利条件：骑士ガナッシュ击倒！

クリザローの町　河口の废屋

救出的骑士フォルカス希望我们能帮忙救出他的同伴。

クアドリガ砦 Fight it Out!!

胜利条件 ダッザ击倒！

本关需要救出魔术师バイアン，这也是他加入的必要条件。

クアドリガ砦　船着き场

1章有帮助システィーナ的话，这里バイアン会请求去救出システィーナ，同意后地图上出现ダムサ砦。

ダムサ砦 Fight it Out!!

胜利条件 ヴェルドレ击倒！

ダムサ砦　船着き场

システィーナと再会

ライムへ向かう途中解放战线のアジトへ寄ることに

港町ゴリアテ Fight it Out!!

胜利条件 ダゴン击倒！

ボード砦　ヴァレリア解放战线アジト

此处剧情后，选择“一绪に行こう”，フォルカス、バイアン、システィーナ加入成为同伴。

古都ライム Fight it Out!!

胜利条件 佣兵ザパン击倒！

战斗后会自动进入剧情

古都ライム

バルバス率领暗黑骑士团袭击了古都，而圣骑士等人去向不明，卡秋娅也不再是NPC。

アルモリカ城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件 妖术师ラミドスと佣兵ザパン击倒

虽然条件是打倒两个BOSS，实际上打倒ラミドス就可以过关了。

アルモリカ城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 ヴァイス击倒！

デニム和ヴァイス的单挑战斗，胜利后レオナール出现，要求德尼姆回到解放军。此时又有大的剧情分支选择，选择1进入3章C路线，选择2进入3章N路线。注意和原作不同，选择进入N路时，雷神アロセール只是忠诚度大幅下降，而不会强制离队。

选择项
1. それは绝对にできない
2. 确かに争っている场合じゃない

第2章(L) 谁也无权责备我

バルマムッサの町ウォルスタ 人居住区・B地区

根据ロンウェー公爵的命令，德尼姆率军出击

バルマムッサの町 Fight it Out!!

胜利条件 全灭敌人

ゾード湿原 Fight it Out!!

胜利条件 青炎のガルバ击倒

リィ・ブム水道 Fight it Out!!

胜利条件 僧侣イザーク击倒

在前往港町アシュトン之前，记得阅读华伦日记中的新闻“ロシリオン将军、捕虏”，地图上

TIPS 弓能够攻击射程之外的对象，从高处攻击低处目标时范围更广。

出现レイゼン街道，记得先前去救出骑士ラヴィニス。

レイゼン街道 Fight it Out!!

胜利条件 骑士ブールバルト击倒！

ラヴィニス行动时会有两个选项，无论选择哪个都不影响她的加入，只要过关时她还生存即可在3章的相应剧情中加入。

港町アシュトン Fight it Out!!

胜利条件 镇魂のナディア击倒！

アルモリカ城　执务室

ロンウェー公爵和レオナール的军议，不理レオナール的阻止，公爵决定采用强攻战术。

港町アシュトン Fight it Out!!

胜利条件 弓使いアロセール击倒

L路和雷神的初次见面，プレザンス出击的话会有相关的对话。

港町アシュトン　船着き场

接到ロンウェー公爵战败的消息后，尽快赶回アルモリカ城。

クアドリガ砦 Fight it Out!!

胜利条件 海贼ダッザ击倒！

ザパン救出战，战斗结束时他还生存的话，有加入选项，同意的话马上加入，不同意的话在4章还有加入方法，具体参考后文的全同伴加入条件。

タインマウスの丘 Fight it Out!!

胜利条件 深森のウィノア击倒

在グアチャロ离开前击倒ウィノア的话，胜利条件会变成“将军グアチャロ击倒”。此时击倒将军グアチャロ过关后会追加称号“杀戮王を破りし者”。

アルモリカ城　执务室

ロンウェー公爵的军议，派遣德尼姆前去和暗黑骑士团交涉。

アルモリカ城　城内

ザパン和デニム的会话

ゴルボルザ平原 Fight it Out!!

胜利条件 祈りのガズン击倒！

古都ライム　町外れの废屋

レオナール准备暗杀ロンウェー侯爵，提议德尼姆成为新的领导者。

选择项
1.…仆に公爵の代わりは无理だよ。 2.ああ…、それは仆の役目だ。 两个选项都有对应的称号，剧情上没有大的变化，可自己选择。

古都ライム Fight it Out!!

胜利条件 战士ヴァイス击倒

和原版不同，这里并不会掉落复活魔法，所以一定不要杀死アロセール，这是她以后加入的必要条件。

古都ライム

バルバス率领暗黑骑士团袭击古都ライム

アルモリカ城　执务室

ロンウェー公爵下令追杀デニム

アルモリカ城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件 怒りのモディリアーニ击倒！

アルモリカ城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 激昂のアーバイン击倒！

アルモリカ城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 骑士レオナール击倒！

和レオナール，不过我方除了德尼姆之外，还有作为GUEST帮忙的卡秋娅、维斯以及アロセール（在古都没有杀她的话），胜利之后レオナール死亡，进入第3章L路线。

第3章(C)
野心与欲望之争
失败者贱若猪狗

フィダック城　执务室

港町アシュトン　海岸の废屋

港町アシュトン Fight it Out!!

胜利条件 ガノン击倒！

ゾード湿原 Fight it Out!!

胜利条件 フェルナトーレ击倒！

コリタニ城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件 ジルドア击倒！

コリタニ城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 将军ザエボス击倒

コリタニ城　会议室

レイゼン街道 Fight it Out!!

胜利条件 尸术士カサンドラ击倒！

バハンナ高原 Fight it Out!!

胜利条件 骑士ディダーロ击倒！

ハイム城　城内

在ブリガンテス城会首次遇到路线选择，选择南西均可。

ブリガンテス城　南 Fight it Out!!

胜利条件 魔术师カークリノーラス击倒

ブリガンテス城　西 Fight it Out!!

胜利条件 佣兵オルゲウ击倒！

ブリガンテス城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 将军ザエボス击倒！

ブリガンテス城　一室

バハンナ高原 Fight it Out!!

胜利条件 怒りのモディリアーニ击倒！

救助剑圣ハボリム，过关时生存便会加入。

アルモリカ城　执务室

コリタニ城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件 激昂のアーバイン击倒

接下来可选择德尼姆和レオナール单挑还是双方带队上，可自由选择。

コリタニ城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 骑士レオナール击倒！

ブリガンテス城　一室

港町ゴリアテ　第3埠头

在卡秋娅的面前出现了暗黑骑士兰斯洛特，而他说出的是卡秋娅的身世之谜。

ウェオブリ山 Fight it Out!!

胜利条件 我执のガンブ击倒！

古都ライム　教会・礼拜堂

古都ライム Fight it Out!!

胜利条件 暗红のハイラム击倒！

古都ライム　教会・礼拜堂

アルモリカ城　执务室

アルモリカ城　城下町の住居

和ギルダス、ミルディン再会，他们也会正式加入成为同伴。

ボード砦 Fight it Out!!

胜利条件 暗黑骑士オズ击倒！

TIPS 在敌方或者我方ai行动时，可以随时按△键来进行指令介入。

ボード砦　ヴァレリア解放战线アジト

炎之セリエ加入成为同伴

> フィダック城选择南线或西线进军，可任意选择

フィダック城　南 Fight it Out!!

胜利条件 魔女ベスティアリ击倒！

フィダック城　西 Fight it Out!!

胜利条件 孤高のマーキュリー击倒！

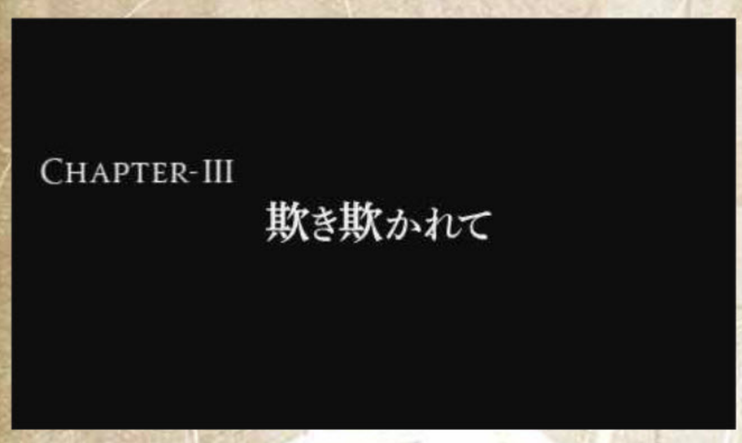
フィダック城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 暗黑骑士オズ・オズマ击倒！

ハイム城　绞首刑场

被处刑的维斯……

第3章(L)
欺骗与被欺骗



アルモリカ城　执务室

アルモリカ城　城内

フィダック城　执务室

アルモリカ城　城内

マドユラ冰原 Fight it Out!!

胜利条件 骑士ディダーロ击倒！

> 在ブリガンテス城会首次遇到路线选择，选择南西均可。

ブリガンテス城　南 Fight it Out!!

胜利条件 东云のカークリノーラス击倒！

ブリガンテス城　西 Fight it Out!!

胜利条件 焦香のビンガム击倒！

ブリガンテス城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 无念のディダーロ击倒！

ブリガンテス城　一室

会见反枢机卿派的代表时，选择第2项“そんなことはありません”后龙骑兵ジュヌーン加入，他关系到之后ラヴィニス、オクシオーヌ的加入。

バハンナ高原 Fight it Out!!

胜利条件 枯色のカムラット击倒！

让ジュヌーン参加战斗，消减BOSS的hp后，ジュヌーン行动时会和德尼姆有两次对话的剧情，必须全部发生。

レイゼン街道 Fight it Out!!

胜利条件 十人长ヴァンス击倒！

コリタニ城　会议室

コリタニ城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件 勇跃のオルゲウ击倒

コリタニ城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 黄土のグアチャロ击倒！

グアチャロ在之前死亡的话，此处会是另一个BOSS（女千夫长），龙骑兵ジュヌーン出战的话和BOSS会有对话。

コリタニ城　会议室

バルバトス枢机卿自杀

クリザローの町　河口の废屋

> 满足之前ラヴィニス加入的相关条件后，查看华伦日记中的新闻“コリタニ公失踪”项，再前往バハンナ高原就会发生剧情战斗。

バハンナ高原 Fight it Out!!

胜利条件 全灭敌人

战斗中德尼姆、ジュヌーン、ラヴィニス在行动时会有多次对话，一定要全部看完。过关时ラヴィニス仍然生存，过关后便会加入。

> 接下来又会遇到路线选择，可随意选择。

ボルドユー湖畔 Fight it Out!!

胜利条件 木贼のミュンツァー击倒！

スウォンジーの森 Fight it Out!!

胜利条件 秘色のブルタコス击倒！

タインマウスの丘 Fight it Out!!

胜利条件 我执のガンプ击倒！

港町ゴリアテ　第3埠头

在卡秋娅的面前出现了暗黑骑士兰斯洛特，而他说出的是卡秋娅的身世之谜。

> 此时查看华伦日记，可以在时事中查看到ヴァレリア解放战线灭亡的剧情。

アルモリカ城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件 障碍のジルドア击倒！

アルモリカ城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 骑士ザエボス击倒

アルモリカ城　城下町の住居

ギルダス、ミルディン的再会，剧情之后ミルディン、ギルダス、ヴァイス加入成为同伴，之前如果アロセール在古都ライム和アルモリカ城内都没有战死的话，她也会加入。

ウェオブリ山 Fight it Out!!

胜利条件 全灭敌人

古都ライム Fight it Out!!

胜利条件 暗黑骑士オズマ击倒！

ハボリム的救出战，过关时生存他就会申请加入。

> 选择任意路线进军

フィダック城　南 Fight it Out!!

胜利条件 魔女ベスティアリ击倒！

フィダック城　西 Fight it Out!!

胜利条件 孤高のマーキュリー击倒！

フィダック城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 暗黑骑士オズ击倒！

单挑之后的团队战，胜利后进入第4章

第3章(N)
继续拯救下去

フィダック城　执务室

アルモリカ城　执务室

アルモリカ城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件 无念のディダーロ击倒！

アルモリカ城　城下町の住居

和ミルディン再会，和其他路线不同，ギルダス并不在这里，以后也不会加入队伍。

ボード砦 Fight it Out!!

胜利条件 暗黑骑士オズ击倒！

セリエ的救出战，和原版一样，是游戏中难度最

TIPS 非剧情战斗可以随时在系统菜单中选择退却。

高的关卡之一。救出后她并不会马上加入，而是需要等到4章的相关剧情后才会加入。

ボード砦　ヴァレリア解放战线アジト

德尼姆从セリエ处听到了仍然生存的消息，同时也获知暗黑骑士团的目的

アルモリカ城　执务室

アルモリカ城　城内

タインマウスの丘 Fight it Out!!

胜利条件 我执のガンプ击倒！

クリザローの町　河口の废屋

此处有个隐藏的分支情节，先去クリザローの町的话，有情节发生，之后地图上出现クァドリガ砦。

クァドリガ砦 Fight it Out!!

胜利条件 落泪のボティス击倒！

クァドリガ砦　砦内

在这里救出被囚禁的レオナール，同样被囚禁的ハボリム则会加入队伍。

港町アシュトン Fight it Out!!

胜利条件 全灭敌人

又是救出关卡，要尽量救出オリアス和デボルド来结束战斗。

港町アシュトン　海岸の废屋

从オリアス得知事件的真相，此外，如果オリアス生存的话，会加入成为同伴；オリアス和デボルド都生存的话，两人一起加入；只有デボルド生存的话他也不会加入。

ヘドン山 Fight it Out!!

胜利条件 全灭敌人

バンハムーバの神殿 Fight it Out!!

胜利条件 全灭敌人

ダムサ砦 Fight it Out!!

胜利条件 尸术师ニバス击倒！

港町ゴリアテ　第3埠头

在卡秋娅的面前出现了暗黑骑士兰斯洛特，而他说出的是卡秋娅的身世之谜。

アルモリカ城　执务室

港町ゴリアテ Fight it Out!!

胜利条件 勇跃のオルゲウ击倒！

如果之前没有在クァドリガ砦救出ハボリム的话才会发生

港町ゴリアテ　废屋

ハボリム加入队伍

コリタニ城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件 障碍のジルドア击倒！

コリタニ城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 骑士ザエボス击倒

ウェオブリ山 Fight it Out!!

胜利条件 全灭敌人

古都ライム　教会・礼拜堂

古都ライム Fight it Out!!

胜利条件 全灭敌人

古都ライム　教会・礼拜堂

第4章 携手共进

ハイム城　地下牢

两个兰斯洛特之间的思想碰撞，本作的经典剧情之一，不可错过

フィダック城　执务室

得知ブリガンテス城有士兵叛乱，德尼姆前往平息叛乱。

バハンナ高原 Fight it Out!!

胜利条件 铁绀のウラム击倒！

アルモリカ城　执务室

フィダック城选择南西任一路线

フィダック城　南 Fight it Out!!

胜利条件 魔女ベスティアリ击倒！

フィダック城　西 Fight it Out!!

胜利条件 孤高のマーキュリー击倒！

フィダック城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 暗黑骑士オズマ击倒！

胜利后进入第4章

ブリガンテス城仍然有南西选择，此外还有隐藏的第三条路线，那就是德尼姆解除全部装备，1个人前往南路，这样就会发生无血开城的情节。

ブリガンテス城　南

胜利条件 全灭敌人

ブリガンテス城　西

胜利条件 全灭敌人

无血开城或者杀进城去，都会获得对应的称号。

ブリガンテス城　城内

德尼姆和父亲プランシー的再会和死别。之后在オリビア的鼓励下前往搜索大神官モルーバ。

之前在L路救出ザパン但是未同意加入的话，前往港町ゴリアテ就会发生战斗。

港町ゴリアテ Fight it Out!!

胜利条件 佣兵ザパン击倒！

在战斗中，将ザパン的hp降低到20以下，他就会加入成为同伴。

在前往ヘドン山之前，有两个同伴加入相关的内容一定要先去完成。首先阅读华伦日记中的新闻“无法の町、オミシュ”，再前往地图上新出现的オミシュ会发生战斗。

オミシュ Fight it Out!!

胜利条件 海贼ラグナル击倒！

保证ディエゴ生存，过关后会有相关情节。

此外，如果是L路线进入第四章的话，此时一定要查看华伦日记中的新闻“暗黑骑士团、内部分裂が”项。

ヘドン山 Fight it Out!!

胜利条件 灰白のルロッツァ击倒！

L路线之后会发生暗黑骑士オズマ的相关剧情，然后可以前往クリザローの町。

クリザローの町 Fight it Out!!

胜利条件 ヴォラック・オズマ击倒！

这场战斗要让ハボリム参加战斗，并且在战斗前的对话中选择“私がハボリムだ”。在接下来的战斗中，先击败ヴォラック，然后再将オズマ的HP削减到濒死状态，她就会投降。

在战斗后的剧情中，选择“あなたも父の仇だ”，オズマ便会加入成为同伴。

バンハムーバの神殿 Fight it Out!!

胜利条件 魔术师シェリー击倒！！

在这场战斗中，不要杀死シェリー，把她的HP降低到20以下，她就会用转移石逃走。

TIPS 使用魔法和必杀技时，有低几率出现相应的台词。

バンハムーバの神殿

胜利后的剧情中，大神官会询问是否与姐姐卡秋娅战斗，此时的选择会影响到之后救姐姐的战斗，但是无论选择哪一项，之后都能够让姐姐加入，推荐选择 1。

ハイム城　执务室

ブランタ的恶梦

> 此处有个分支剧情，之前让シェリー逃走之后，就可以前去バルマムッサの町，如果碰到天候正好是暴雨，则触发剧情加入，这一剧情也是本作的经典片断之一。
>
> 如果没发生暴雨，可在邻近区域战斗，并使用蛮族の角笛等道具让天气变为下雨，再前去即可触发剧情。

フィダック城　执务室

得知卡秋娅在和暗黑骑士团一起，德尼姆决心攻下暗黑骑士团的老巢バーニシア城。

ランベスの丘 Fight it Out!!

胜利条件 紫绀のパジョー击倒！

バーニシア城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件 全灭敌人

バーニシア城　中庭 Fight it Out!!

胜利条件 暗黑骑士バルバス击倒！

バーニシア城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 暗黑骑士ランスロット击倒！

之前在バンハムーバの神殿回答大神官的问题时，选择 1 的话，卡秋娅会出战；选择 2 的话她不会出现。战斗中将暗黑骑士ランスロット的 hp 削减到 50 以下他就会逃走，战斗结束，注意如果杀死卡秋娅的话她就会真的死亡。

(1) バーニシア城　荒れ果てた小部屋

德尼姆劝说姐姐卡秋娅的经典剧情，会连续有两个选择，选择正确的话卡秋娅加入，选择错误的话卡秋娅自杀。

之前在バンハムーバの神殿回答大神官的问题时，第一次选择 2，第二次选择 1，卡秋娅便会加入。

在大神官处选择 2 的话，这里要第一次选择 1，第二次选择 2 才会加入，注意这里的选择和原版有异。

(2) フィダック城　执务室

卡秋娅加入的情况下，获得女王之证，可转职为公主；卡秋娅未加入的情况下，获得君主之证，德尼姆可以转职为君主。之后地图上出现前往王都海姆的路线。

ヨルオムザ峡谷 Fight it Out!!

胜利条件 拘泥のスタノスカ击倒！

ウェアラムの町 Fight it Out!!

胜利条件 人斩りハンゾウ击倒！

> ハイム城有数次路线选择，仍然可以自由选择。

ハイム城　城门前

胜利条件 骑士ラウアール击倒！

ハイム城　里门前

胜利条件 龙使いハルファス击倒！

ハイム城　南

胜利条件 骑士ヴェルマドワ击倒！

ハイム城　城内

胜利条件 龙使いハルファス击倒！

バルバス的背叛剧情

ハイム城　中庭 Fight it Out!!

胜利条件 骑士グランディエ击倒！

ハイム城　城内

マルティム等人夺走圣剑ブリュンヒルド后离开王都海姆。

ハイム城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 司祭ブランタ击倒！

本战ブランタ不会像原作那样召唤天使骑士，直接打倒即可。

> 占领王都海姆之后，前往任意地点就会出现圣骑士兰斯洛特的剧情，剧情结束后获得他的佩剑ロンバルディア。此外，在前往空中庭园进行最后的战斗之前，建议先保留一个存档，因为进入空中庭园之后就无法退回地图画面了，直至最终通关。

空中庭园

这里各层有隐藏的门，过关前打开可出现新的路线，具体情况可参考下期的研究内容。直到 18 层之前都是敌全灭的杂兵战斗，正常过关前进吧。

空中庭园 18F 天と地の狭间 Fight it Out!!

胜利条件 暗黑骑士アンドラス

这关需要注意的倒不是 BOSS，而是杂兵会掉落异端僧の证，这是卡秋娅的特殊转职道具，别三两下杀了 BOSS 过关。

地下墓地入口 Fight it Out!!

胜利条件 全灭敌人

封印の间 Fight it Out!!

胜利条件 暗黑骑士バルバス和マルティム击倒

和两个暗黑骑士的战斗，胜利后获得神剑ブリュンヒルド

封印の间 Fight it Out!!

胜利条件 ドルガルア王击倒

霸王出现，不过和原版不同的是，这次他召唤出来的是我方队伍的镜像，无论能力装备技能等都和我方一模一样。将 BOSS 打到濒死状态后，出现剧情对话，之后出现真正的最终 BOSS，镜像则会消失。

战斗胜利之后可以存档，之后就是观看通关剧情和 staff，在“to be continue……”的字幕之后，德尼姆重新回到王都海姆，同时命运之轮 · 世界系统可以使用，你可以继续发展歌姬和遗迹的剧情，也可以穿越到指定的时间点，来改变游戏的进程，招收不同路线的同伴，探寻无尽的隐藏秘密！

TIPS 对不死系对象使用回复魔法会造成伤害。

相关资料

结局

本作通关时共有 3 种结局，具体如下：

1.GOOD END：在第 4 章救出姐姐卡秋娅，并一直生存，这样的话结局就是卡秋娅成为新的女王。

2.BAD END：在第 4 章姐姐卡秋娅死亡，无论是杀死、劝说失败导致自杀还是在加入后的战斗中死亡，都会是同样的结局。德尼姆成为新王国的君主，但是在仪式上被暗杀……

3. 隐藏结局：在第 4 章姐姐卡秋娅死亡，并且通关时全民族的好感度都在 30 以上，就会进入隐藏结局。德尼姆虽然没有被暗杀，但是罗迪斯教国二十万大兵压境，形势危急。

职业初期值

职业＼初期值	HP	MP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES	ATK	ATK 补正	DEF	DEF	WT
ウォーリア	40	0	19	16	16	17	14	10	12	16	4	1	2	1	32
アーチャー	30	0	15	10	21	19	15	11	14	15	4	1	2	1	26
ウィザード	24	15	9	10	10	9	15	21	18	28	3	1	3	1	25
クレリック	20	13	9	9	12	8	13	17	25	27	3	1	3	1	24
ルーンフェンサー	32	7	13	14	17	15	17	12	13	19	2	1	4	1	26
ナイト	38	8	15	17	14	14	16	11	14	19	1	1	5	1	36
テラーナイト	42	4	17	16	15	12	17	13	12	18	4	1	2	1	38
バーサーカー	44	0	23	15	15	13	13	10	17	14	4	1	2	1	34
ソードマスター	38	0	16	11	16	15	19	15	15	13	5	1	1	1	26
ドラグーン	42	0	15	16	15	15	15	13	18	13	3	1	3	1	28
ニンジャ	34	0	14	12	18	16	18	17	10	15	4	1	2	1	22
ローグ	38	0	14	13	20	14	19	12	15	13	6	1	0	1	23
ガンナー	28	0	17	20	18	20	20	13	12	0	2	1	4	1	32
ビーストテイマー	40	0	20	12	14	15	13	11	18	17	4	1	2	1	30
ウォーロック	26	18	10	11	11	10	13	24	16	25	3	1	3	1	26
ネクロマンサー	18	22	5	8	12	10	15	25	15	30	2	1	4	1	22
リッチ	16	25	12	20	11	10	15	30	17	25	1	1	5	1	30
ディバインナイト	36	5	17	16	20	16	18	18	15	20	3	1	3	1	28
ホプリタイ	45	0	15	20	14	13	15	11	17	20	2	1	4	1	32
ジャガーノート	30	0	18	14	18	17	14	16	13	15	5	1	1	1	28
ペイトリアーク	30	11	12	12	11	11	13	26	17	23	3	1	3	1	24
ファミリア	22	12	6	12	17	17	16	14	21	22	2	1	4	1	24
クラウドドラゴン	60	0	25	26	18	16	14	10	18	13	44	33	34	24	31
アースドラゴン	60	0	25	26	18	16	14	10	18	13	44	33	34	24	31
サンダードラゴン	60	0	25	26	18	16	14	10	18	13	44	33	34	24	31
フラッドドラゴン	60	0	25	26	18	16	14	10	18	13	44	33	34	24	31
フレイムドラゴン	60	0	25	26	18	16	14	10	18	13	44	33	34	24	31
フロストドラゴン	60	0	25	26	18	16	14	10	18	13	44	33	34	24	31
アークドラゴン	65	0	25	26	18	16	14	10	18	13	45	32	33	25	31
ダークドラゴン	65	0	25	26	18	16	14	10	18	13	45	32	33	25	31
ヒドラ	65	0	27	24	20	14	15	11	16	13	50	35	28	23	31
クレイゴーレム	35	0	27	20	16	14	17	15	15	16	35	40	36	30	31
ストーンゴーレム	40	0	24	23	18	16	15	19	13	12	38	40	38	30	31
アイアンゴーレム	45	0	21	26	14	18	13	23	11	14	41	40	41	30	31
バルダーゴーレム	50	0	18	17	12	20	11	27	17	18	44	40	44	30	31
グリフォン	45	0	17	18	20	23	25	10	13	14	38	33	28	22	29
コカトリス	45	0	16	19	23	25	21	9	14	13	35	33	27	22	29
オクトパス	55	0	27	25	16	18	18	9	12	15	35	35	29	23	31
サイクロプス	40	4	18	14	18	16	14	23	17	20	36	36	27	23	30
ロード	39	15	17	17	16	16	16	16	16	16	4	1	2	1	25
レンジャー	35	0	13	16	23	14	20	15	13	16	3	1	3	1	25
プリースト	20	11	12	13	10	13	14	18	28	22	1	1	5	1	26
ダークプリースト	26	16	13	12	14	13	10	28	18	22	1	1	5	1	25
プリンセス	30	22	16	16	16	16	16	17	16	17	2	1	4	1	25
パラディン	42	10	18	20	17	17	15	14	16	18	2	1	4	1	33
アストロマンサー	28	19	10	10	13	12	11	25	23	26	2	1	4	1	25
ヴァルタン	36	0	14	12	17	15	22	18	15	17	4	1	2	1	26
ホワイトナイト	41	8	18	20	16	14	16	13	17	16	2	1	4	1	34
シャーマン	25	24	11	14	12	16	18	21	20	18	1	1	5	1	25
ういっち	28	28	12	13	15	12	13	24	16	25	1	1	5	1	25
ディーバ	30	5	12	13	12	12	13	23	25	20	3	1	3	1	25
バッカニア	38	0	18	14	15	18	21	10	16	18	4	1	1	1	25

职业成长率

职业＼成长率	HP	MP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
ウォーリア	53	0	22	21	21	21	21	22	22	20
アーチャー	51	0	21	22	22	21	20	21	22	21
ウィザード	45	31	22	22	22	21	20	21	20	22
クレリック	47	30	21	22	21	21	21	21	22	21
ルーンフェンサー	50	20	21	22	20	21	21	22	21	22
ナイト	53	15	21	21	21	21	22	21	22	21
テラーナイト	53	15	22	21	20	21	22	22	21	21
バーサーカー	52	0	22	21	21	20	22	21	22	21
ソードマスター	51	0	21	21	22	20	21	21	22	22
ドラグーン	51	0	22	22	20	21	22	22	20	21
ニンジャ	52	0	21	21	22	21	22	21	21	21
ローグ	51	0	22	21	21	22	21	22	21	20
ガンナー	50	0	20	23	21	21	22	21	22	20
ビーストテイマー	50	0	22	21	21	22	21	21	22	20
ウォーロック	45	35	21	22	22	21	20	21	21	22
ネクロマンサー	43	43	20	22	21	21	20	22	21	23
リッチ	40	32	21	21	20	20	22	22	21	23
ディバインナイト	50	20	22	21	21	20	21	22	21	22
ホプリタイ	53	0	22	22	21	22	20	22	21	20
ジャガーノート	50	0	22	22	21	20	22	20	22	21
ペイトリアーク	50	32	20	22	22	20	22	22	20	22
ファミリア	49	31	21	22	22	21	20	22	21	21
クラウドドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
アースドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
サンダードラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
フラッドドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
フレイムドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
フロストドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
アークドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
ダークドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
ヒドラ	60	0	22	21	22	21	20	22	21	21
クレイゴーレム	50	0	21	22	22	20	20	22	22	21
ストーンゴーレム	50	0	21	22	21	20	20	22	22	22
アイアンゴーレム	50	0	21	22	22	21	22	21	21	20
バルダーゴーレム	50	0	21	21	20	21	22	21	21	23
グリフォン	59	0	22	21	23	20	21	22	20	21
コカトリス	61	0	21	22	22	22	20	22	20	21
オクトパス	61	0	22	21	21	20	21	22	23	20
サイクロプス	59	20	22	22	21	20	20	22	21	22
ロード	51	28	22	21	22	21	21	21	21	21
レンジャー	51	0	22	21	22	22	22	20	20	21
プリースト	49	31	21	21	22	21	20	20	22	23
ダークプリースト	49	31	21	21	20	21	22	22	20	23
プリンセス	50	32	21	21	21	21	21	22	21	22
パラディン	52	15	22	23	21	21	20	21	21	21
アストロマンサー	44	32	20	21	21	20	21	23	21	23
ヴァルタン	50	20	21	20	22	21	23	21	21	21
ホワイトナイト	51	15	22	22	21	20	21	21	22	21
シャーマン	50	31	20	21	22	20	21	22	22	22
ういっち	50	31	20	21	21	20	22	22	22	22
ディーバ	51	17	22	22	22	22	22	20	20	20
バッカニア	50	0	22	22	22	21	22	20	20	21

塔罗牌效果一览

名称	使用效果	捡取时变化属性
魔术师	单体一定时间魔法攻击防御下降状态	INT ＋
女教皇	单体一定时间魔法回复力上升状态	MND ＋
女帝	单体一定时间魔法攻击防御上升状态	MP ＋
皇帝	单体一定时间直接攻击防御上升状态	HP ＋
教皇	单体一定时间魔法命中率上升状态	MND ＋
恋人	单体一定时间魔法回复力下降状态	忠诚度＋
战车	单体一定时间直接攻击防御下降状态	STR ＋
力	单体一定时间直接攻击力上升状态	STR ＋
隐者	单体一定时间魔法攻击力上升状态	INT ＋
运命の轮	单体一定时间瞬间移动状态	AVD ＋
正义	单体一定时间近接攻击回避率上升状态	AVD ＋
吊られた男	单体一定时间近接攻击命中率下降状态	VIT ＋
死神	单体一定时间直接攻击力下降状态	LUK ±
节制	单体一定时间近接攻击回避率下降状态	RES ＋
恶魔	单体一定时间魔法攻击力下降	LUK ±
塔	单体一定时间远隔攻击回避率下降状态	VIT ＋
星	单体一定时间远隔攻击命中率上升状态	DEX ＋
月	单体一定时间远隔攻击命中率下降状态	AGI ＋
太阳	单体一定时间远隔攻击回避率上升状态	AGI ＋
审判	单体一定时间近接攻击命中率上升状态	DEX ＋
世界	单体一定时间浮游移动状态	RES ＋
愚者	单体一定时间魔法命中率下降状态	忠诚度＋

※注意死神和恶魔卡在拾取时有可能造成 LUK 的下降。

TIPS 在系统的设置项目中，打开バトルメッセージ自动化的选项，可以在各类信息显示之后自动关闭。

忠诚度一览		
同伴的类型和性格	忠诚度	成员名字上按 SELECT 键看到的说明
S 类，L 性格	81 ～ 100	一举一动を好意的に受け入れてくれる。全面的な信赖を得ているようだ。
	61 ～ 80	スムーズに事が运ぶように、他人に对して积极的にはたらきかけてくれる。
	41 ～ 60	方针に对して样々な意见を出してくれる。好意的な意见が多いようだ…。
	31 ～ 40	特に不满はないようだが、方针に对して全面的に赞成しているわけではなさそう。
	21 ～ 30	方针に对して、手严しい意见を口にすることが多くなってきた…。
	11 ～ 20	他の者の前で、公然と反对意见を述べることが多くなってきた。
	0 ～ 10	会话どころか、视线を合わせることすら避けている。人望を失ったようだ。
S 类，N 性格	81 ～ 100	方针に对し、诸手をあげて心から赞成してくれるようだ。
	61 ～ 80	方针をかなり好意的に受け入れてくれる。意志の疏通は十分にはかられている。
	41 ～ 60	特に不满はないようだが、不平を口にする者たちを止めるわけでもない…。
	31 ～ 40	目をそらすことが多くなった。话しかけても返答してくれない…。
	21 ～ 30	何かを思いつめたような颜をしている。どこか、よそよそしい…。
	11 ～ 20	こちらを睨んでいることがある。どうやら怒っているようだ…。
	0 ～ 10	声をかけようとしたら、舌打ちをしてどこかへ行ってしまった…。
S 类，C 性格	81 ～ 100	方针に反对することはない。それどころか指导者として认めてくれているようだ。
	61 ～ 80	目先の损得にとらわれず、大义に对して前向きに从ってくれているようだ。
	41 ～ 60	特に不满はないようだが、军议に对して积极的に参加する意志はないらしい。
	31 ～ 40	あからさまに不满を口にすることがある。言动がカンにさわるらしい…。
	21 ～ 30	口を开けば不平ばかりをこぼす。敌对心を抱いているようだ…。
	11 ～ 20	方针に对する不平だけでは饱きたらず、露骨に恶态をつくようになった…。
	0 ～ 10	冷たい视线と恶口杂言が胸を贯く。杀气すら感じるようになった…。
L 类	81 ～ 100	近づくとのどを鸣らしてすりよってくる。恐ろしいモンスターとは思えないほどだ。
	61 ～ 80	とてもよく、なついている。忠实なしもべとして奋斗してくれるだろう。
	41 ～ 60	警戒心は残るようだが、とりあえず食事にありつければ文句はないらしい。
	21 ～ 40	近づくと、後に下がって身构える。なついているとは言い难い…。
	0 ～ 20	敌对心むき出しで身构える。今にも飞びかかってきそうだ…。

同伴加入条件

第 1 章

风使カノープス

加入路线	全路线共通
加入条件	（和原版相同）

1. 正式战斗第一关タインマウスの丘，战斗开始时以 NPC 身份参战，战斗后正式加入。

神父プレザンス

加入路线	全路线共通
加入条件	（和原版相同）

1.1 章クリザロ－の町，战斗中生存，过关后加入

第 2 章

佣兵ザパン

加入路线	L 路限定
加入条件	（和原版相同）

1. 和原版相同，在 L 2 章クアトリガ砦，战斗中生存

2. 过关后选择“1. いいだろう。”后加入

3. 此处拒绝ザパン的加入，在第四章攻陷王都ハイム前去港町ゴリアテ会与他发生战斗，将他 HP 降到 20 以下，会发生对话，选择 2 他就会加入。

雷神アロセール

加入路线	全路线
加入条件	

1.L 路条件：2 章，在古都ライム的战斗中，不要打倒她，在 3 章占领アルモリカ城后，剧情加入

2.C 路条件：2 章タインマウスの丘救出她后加入

3.N 路条件：和原版不同，3 章选择 N 路线后アロセ－ル不会强制离队，但是忠诚度会下降很多

骑士フォルカス

加入路线	C、N 路限定
加入条件	（和原版相同）

1.C 路 2 章クリザロ－镇一战后作为 GUEST 暂时加入，以后无论如何分支，只要存活，必然在ボ－ド砦剧情后出现加入剧情

2. 如果システィ－ナ存活，在和システィ－ナ的对话中选第一项“一绪行こう、システィ－ナ。”他就会加入

3. 如果システィ－ナ死亡，则选择对话不同，此时选第二项“バクラム人が敌なのではない”加入，注意选第一项他会脱离。

魔术师バイアン

加入路线	C、N 路限定
加入条件	（和原版相同）

1. 在救出フォルカス后前往南方的クアドリガ砦，在战斗中作为 NPC 出现

2. 战斗中保护他不死，过关后选择第一项“お手传いしましょう”去救助风之システィ－ナ，经过之后一系列剧情后，只要不死，必然在ボ－ド砦剧情后出现加入剧情

3. 如果システィ－ナ存活，在和システィ－ナ的对话中选第一项“一绪行こう、システィ－ナ。”他就会加入

4. 如果システィ－ナ死亡，则选择对话不同，此时选第二项“バクラム人が敌なのではない”加入，注意选第一项他会脱离。

风之システィ－ナ

加入路线	C、N 路限定
加入条件	（和原版相同）

1. 首先要在之前的战斗中救出バイアン，且过关后选择第一项“お手传いしましょう”去救助他，

2. 在ボ－ド砦剧情后的对话中，选第一项“一绪行こう、システィ－ナ。”加入，如果前两人存活，也会一起加入。

第 3 章

龙骑兵ジュヌーン

加入路线	L 路限定
加入条件	（和原版相同）

1. 在 L 3 章占领ブリガンテス城后，剧情中选择第二项即可加入

ヴァイス

加入路线	L 限定
加入条件	（和原版相同）

1. 在 L 3 章占领アルモリカ城后，剧情加入

白骑士ミルディン

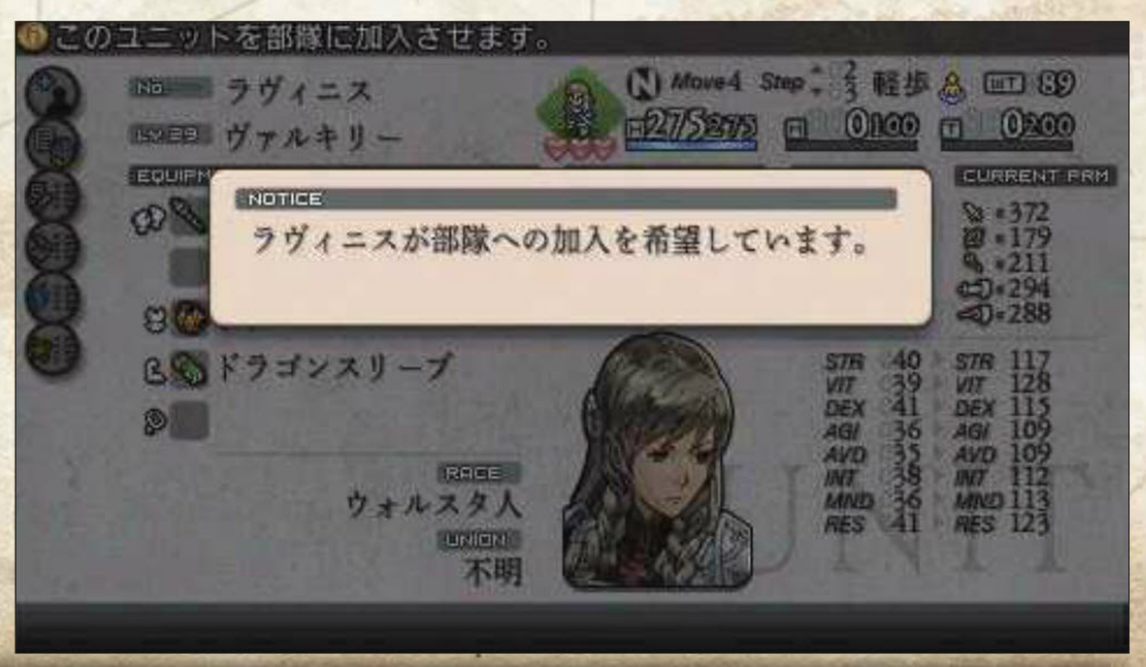
加入路线	全路线
加入条件	（和原版相同）

1. 在 3 章占领アルモリカ城后，剧情加入

白骑士ギルダス

加入路线	L、C 路限定
加入条件	（和原版相同）

1. 在 3 章占领アルモリカ城后，剧情加入



TIPS 地图上的障碍物都有 HP，可以攻击和破坏。

剑圣ハボリム

加入路线	全路线
加入条件	（和原版相同）

1.C路：第三章バハンナ高原中作为NPC出现，战斗中保护他不死，过关后加入。

2.N路：A：第三章前期在前往港镇アシュトン前，先去クリザロー镇会发生剧情，然后前往南方的クァドリガ砦发生战斗，获胜后剧情加入，注意在港镇アシュトン事件结束后此支线关闭。

B：如果一开始不去港镇アシュトン，解决アシュトン一系列事件后回到アルモリカ后，剧情会让你攻打コリタニ城，之前先去一次ゴリアテ镇触发特殊战斗，取胜后加入。

3.L路：第三章古都ライム一战中作为NPC出现，战斗中保护他不死，过关后加入。

炎之セリエ

加入路线	C、N路限定
加入条件	（和原版相同）

1.C路 3章ボード砦完成后加入

2.N路 炎之セリエ在3章被救出后并不会立即加入，而是到了4章フィダック城会议情节后，前往クリザロー の町，此时在华伦日记就中会出现クァドリカ砦的海贼的信息，去后选择第二项她即会加入。

僧侣オリアス

加入路线	N路限定
加入条件	（和原版相同）

1.3章港镇アシュトン的战斗中以NPC身份和デボルド一起出现，将其兄妹救下，战后加入。

デボルド

加入路线	N路限定
加入条件	（和原版相同）

1.港镇アシュトン的战斗中以NPC身份和オリアス一起出现，将其兄妹救下，战后加入，注意如果．オリアス死亡，他不会加入。

骑士ラヴィニス

加入路线	L路限定
加入条件	

1.1章选择L路后，战斗中杀掉她之外的其他人，她会使用转移石逃走；

2.2章一开始就要去阅读华伦报告，得知她要被处刑，前去救出她。（此处选项不影响以后的加入）

3.3章让龙骑兵ジュヌーン加入，在接下来的高原战斗中让他出场，消减BOSS的HP后，轮到龙骑兵行动时会有对话，共有两次，一定要全部看完。

4.接下来占领コリタニ城后，阅读华伦报告中的新闻“コリタニ公失踪”，再去高原会发生剧情战斗

5.战斗中德尼姆和ラヴィニス行动时会有数次对话，必须全部看过。如果ジュヌーン和カノープス出战的话，行动时也有对话。

6.过关时ラヴィニス生存，则会有和解的情节发生，之后加入。

第4章

尸术士クレシダ

加入路线	C路限定
加入条件	

1.进入4章后，完成ブリガンテス城的战斗

2.查看华伦报告的新闻中“バルマムッサの尸人たち”项

3.前往バルマムッサの町会发生战斗，要救出

4.前往クァドリガ砦会发生战斗

5.前往港町ゴリアテ会发生战斗，救活クレシダ并过关

6.过关后的剧情中，选择第二项“きみだけを裁くつもりはない。”她便会加入

7.注意要求ガルガスタン人的カオスフレーム在50以上才会加入，否则无论选哪项都不会加入。提升这个隐藏数据的办法是在商店雇佣ガルガスタン人，在战场上让他们战斗不能后退却（也可以自己动手），直到下次商店雇佣的ガルガスタン人忠诚度在50以上

水之オリビア

加入路线	全路线
加入条件	（和原版相同）

1.4章ブリガンテス城完成后加入

大地之シエリー

加入路线	全路线
加入条件	（和原版相同）

1.4章在バンハムーバの神殿救大神官モルーバ，此战中将シェリー的HP降低到20点以下，但不能打倒她，这样她就会用转移石逃跑。

2.战斗结束后回到フィダック城，过了情节后先不要去救公主カチュア（重要），而是到バルマムッサの町，如果碰到天候正好是暴雨，则触发剧情加入。

3.如果没发生暴雨，可在邻近区域战斗，并使用蛮族の角笛等道具让天气变为下雨，再前去即可触发剧情。或者也可以来回走动，直到随出暴雨天气

暗黑骑士オズマ

加入路线	L路限定
加入条件	

1.在3章救出ハボリム，并同意他加入

2.进入4章后，查看华伦报告的新闻“暗黑骑士团、内部分裂が”

3.在ヘドン山战斗结束后，会有她的剧情

4.4章バンハムーバの神殿完成后，前往グリザロー町会发生剧情战斗，注意一定要在救出公主之前前去触发这个剧情，否则就会是オズマ负伤归国的报告

5.战斗中让ハボリム出场，オズマ会和他有对话，选择“私がハボリムだ”

6.开始战斗后，先打倒ヴォラック

7.再将オズマ打至濒死，她会投降

8.过关后的剧情中，选择“贵方も父の仇だ”后她会加入

海盗アゼルスタン

加入路线	全路线
加入条件	

1.进入4章后查看华伦新闻中的无法者の町，之后地图上出现港町オミシュ

2.前去港町オミシュ会发生剧情战斗，要保证NPC生存（本剧情需要在ヘドン山战斗结束之前进行）

3.バンハムーバの神殿战斗结束回到フィダック城，情节后查看华伦新闻，会出现海贼墓场的消息，之后地图上出现海贼墓场

4.接着再次查看华伦新闻，会新出现传说の海贼项，前去港町オミシュ会有剧情发生

5.前往クァトリガ砦，会发生相关情节（以上剧情需要在バーニシア城完成之前完成）

6.バーニシア城完成后，前往港町オミシュ会发生剧情战斗，保证NPC生存（需要在攻克王都之前完成）

7.前往海贼の墓场，在结晶回廊战斗中，他会作为NPC参战，过关生存后加入

8.加入之后再去海贼の墓场，在最深处的圣域会有剧情战斗，胜利之后则有海贼的财宝的剧情，随着选择的不同，可获得两个称号。

カチュア

加入路线	全路线
加入条件	

1.在バンハムーバの神殿救出大神官モルーバ后，回答他的问题时选择1

2.然后在バーニシア城的第三场战斗中，将暗黑骑士ランスロット的HP减至50以下，他就会逃走，然后カチュア会投降

3.在战后两人的对话中，第一次选择2，第二次选择1，然后她就会加入

4.如果在第1条选择了2，那么在救出后的对话中，要第一次选择1，第二次选择2，她才会加入，这和原作不同。

龙使オクシーヌ

加入路线	L路限定
加入条件	

1.先在3章让ジュヌーン加入

2.4章查看华伦报告“エクシター岛で谜の大爆发”，出现死者宫殿路线

3.该路线上的バスク村战斗完成后，前往上方的ラザン砦

4.这里的第二战要派ジュヌーン出战，他和オクシーヌ、德尼姆有多次对话，一定要看完全部对话，然后再杀死BOSS过关，过关后加入

学者ラドラム

加入路线	全路线
加入条件	（和原版相同）

1.前往死者の宫殿

2.在2层他会作为NPC登场，过关生存即可加入

铳士レンドル

加入路线	全路线
加入条件	（和原版相同）

1.4章バーニシア城剧情结束后，选择读华伦日记中的“新闻”

2.在看过沉船的消息后即可去グリムスビーの町，救出后便会加入。

魔兽使ガンプ

加入路线	全路线
加入条件	（和原版相同）

1.在レンドル加入后，选择华伦日记中的新闻，可看到ニムラハバの森の盗贼的消息

2.去ニムラハバの森与ガンプ战斗，不要杀死他的两只魔兽，并将他的HP降低到20以下，他就会投降，同时那两只魔兽也会加入。

歌姬ユーリア

加入路线	L、C线限定
加入条件	

1.游戏通关后，查看新闻中的歌姬项

2.前去港町オミシュ会发生剧情战斗，尽快选择逃走（胜利结果相同）

3.前去大森林等离开大地图的地点，查看新闻中的相关项目

4.前往海贼墓场，在最深处的深渊会有剧情战斗，胜利后ユーリア加入

魔女デネブ

加入路线	全路线
加入条件	目前不明

SONIC COLORS

ソニック カラーズ

上次这么爽快的奔驰，你还记得是在什么时候吗？

笔者最早玩到索尼克的时候，确实是被惊艳到了，一只酷酷的蓝色刺猬，飞快地在屏幕上疾驰，由于速度过快，周围的背景都被衬得模糊了。仿佛全世界都已消失，只剩下这只刺猬。后来就一发不可收拾地爱上了这种速度感，每次看着这只蓝色的疾速刺猬掠过画面的时候，就不由自主地感到一阵热血沸腾。

最近几作索尼克都是在求新求变，系统确实新颖了，但是失去了索尼克原来应有的味道，正当我们怀疑索尼克还能不能再次给我们带来这种原汁原味的速度感的时候，《索尼克色彩缤纷》给了我们答案——那种风驰电掣的速度感，又回来了！

本游戏的进行方式是在 2D 版面和 3D 版面中不断切换，2D 的版面非常具有传统索尼克的感觉，就是一路向前飞奔；而 3D 的版面则给人一种竞速游戏般的爽快感，更令人称道的是 2D 和 3D 版面的转换非常自然，没有丝毫生硬感。核心系统色彩变身没有改变本作的整体节奏，和游戏融合地非常自然。而与大型 BOSS 的决战仿佛让我回到了令人神往的 MD 时代。对于厂家这种回归经典的做法，笔者心理真是一百个赞同，让我们和索尼克一起，开始奔跑吧！HERE WII GO！！！

文 SWB 编 洛克 美编 NINA

索尼克 色彩缤纷	SEGA	动作
多机种	ソニック カラ-ズ	日版
	2010年11月18日 1人	5800日元
	对应机种为Wii及NDS	

操作篇

本游戏分为两个基本模式：2D 模式和 3D 模式，在关卡中会自动切换。两种模式的操作方法大同小异，但是能给玩家带来两种不同的享受。

（注：进行游戏时需要把手柄横过来，因此原来的方向键作用就发生了变化，比如原来的下方向键就成了右方向键，以此类推）

基本操作	
方向键	控制移动
1 键	爆发冲刺（有能量时）；无能量时为普通冲刺；取消
2 键	跳跃；确认
B 键	蹲下

进阶操作	
攻击	2 键跳起，敌人身上出现锁定框后再按 2 键
下压	2 键跳起后按 B 键（能击破比较脆弱的地板）
滑铲	跑动中按 B 键
前后晃动手柄	使用特殊能力（需要先获得色彩变身）
甩尾	3D 模式特殊操作，方向左或右 +1 键，在高速奔跑的时候甩尾操作可以让我们更加容易变向。
蹬墙跳	2D 模式特殊操作，在跳到墙上的时候按住墙所在方向的方向键，索尼克就会出现一个攀墙慢慢下落的动作，出现这个动作之后按 2 键进行蹬墙跳，可以连续蹬墙跳。

索尼克的基本属性

画面左上方从上至下

生命：索尼克的生命数，失掉一条生命的话会从关卡的记录点开始，到0的话再死一次就会GAME OVER，关卡记录点消失，直接退回选关画面，生命恢复为5条。生命可以通过获得关卡中的索尼克头像图标增加。

金环：相当于索尼克的体力值，系列的老玩家都知道，只要身上有金环，就不会因为受到敌人或者机关的攻击而死，但是每挨打一次，身上所有的金环都会掉落出来，没有金环的时候再次遭受攻击就会死亡。保险起见，受到攻击后一定要捡起几个金环防止被敌人攻击致死。

时间：攻关所用时间，和过关后的评分挂钩。

画面左下

色彩变身的种类和能量：当前携带的色彩变身种类，旁边的槽是能量槽，爆发冲刺需要消耗能量槽，能量槽可以通过收集白色色彩变身来积攒。

色彩变身的特性

色彩变身系统是本作的核心系统，利用不同的色彩变身能力前进是过关的重要手段，下面我们就来认识一下它们：

蓝色闪电	可以在场景飞速弹射。可用方向键上下调整角度。
黄色钻头	可以挖开地面前进，挖地方向由方向键控制，注意一些地面是挖不开的。
橙色火箭	快速飞升，非常地高。落下速度很慢，可以慢慢收集空中的金环。
蓝色方块	将场景中的蓝色方块变为蓝色圆环，蓝色圆环变为蓝色方块。在固定的黑色砖块旁边使用还能引发黑色砖块的爆炸。
绿色泡泡	变为浮游状态，在这个状态下按住跳跃键为飞翔，按住冲刺键为空中冲刺。
粉色刺针	走壁能力，跳到墙面上即可开始。行走有攻击判定，能钻碎黑色砖块。
紫色獠牙	变为怪兽模式向前突进，自动前进，我们只需控制方向，沿途的障碍啊敌人啊都会被咬碎。

游戏设计很体贴，基本上在需要色彩变身能力的地方都会提供相应的小精灵，发动色彩变身是有时间限制的，在限制时间结束之前如果能拿到同种类的小精灵，时间槽就会再次加满。

色彩变身使用要领

蓝色闪电

使用蓝色闪电的时候要注意对准方向，瞄准时间比较短，注意不要把自己弹射到深渊里，空中的棱镜状物体可以进行反弹，这些棱镜的判定比较大，只要能飞到棱镜附近都能进入棱镜回弹阶段，从而到达一些很难走到的地方，蓝色闪电是有攻击判定的，在闪电路线上的敌人都会被直接击倒。

黄色钻头

钻地行走的速度不慢，但是注意地中也是有敌人的，不要被他们打到了。

橙色火箭

在某些场所，使用橙色火箭的话会飞出地图外，这时候按方向键就可以在画面外移动，然后从特定的场所落下来。

蓝色方块

能力可以多次发动，每次发动蓝色砖块和蓝色圆环都会互换，但是注意如果蓝色圆环被吃掉的话就不会再次出现变为砖块了，互换的时候发出的冲击波能消灭敌人，但是注意站在蓝色砖块的时候慎用此能力，否则可能会直接跌死。

©SEGA

绿色泡泡

这个能力发动之后是全身无敌的，按住 2 键可以飞行，可以说是万能的移动能力，但是注意这个能力的持续时间非常短，最好在能力结束前保证自己在一个安全的平台上，如果能力失效的时候正好在深渊的上方，那就真是万劫不复了。绿色泡泡的冲刺能力是沿着金环冲刺的，在绿色泡泡出现的位置上基本上都有机关能够制造出金环轨道。

粉红刺针

攀墙能力是个非常保险的能力，只要能力还在生效，就不太可能摔死，这个能力也是全身无敌的，还能消灭掉碰到的敌人，这个能力最大的意义就是能

走一些空中浮游板块的下沿，还是要注意不要再能力快消失的情况下停留在那些能导致你摔死的地方。

紫色獠牙

3D 模式下突进的轨迹有些偏左，稍微注意一下即可，突进攻击非常霸道，只是行进速度有些慢。

游戏进行方式

通过两个演示关之后，正式游戏开始，我们需要在大地图上选择要游玩的关卡，最开始只有一个关卡可选，通过关卡后会解锁新的关卡，直至最后通关。大地图上右上角的机械索尼克头像是小游戏，感觉有些像《超级马里奥》，蛋头博士的飞船则是得分排行榜。

前面介绍过了，本游戏有 2D 和 3D 两种版面，进入关卡后，无论玩家处于哪种版面，索尼克都会直接处于冲刺状态，我们要做的就是按住索尼克前进的方向，控制这只音速刺猬向前飞奔，同时躲开各种陷阱，利用各种机关前进。关卡中比较常见的机关有：

弹簧	碰到后会向上弹起
加速器	碰到后会加速前冲
绳索	绳索的把手是可以锁定的，跳起来按 2 键可以冲过去抓住绳索把自己拉到高处平台。
喷射环	彩色的圆环，碰到之后会被圆环推向前方
开关	蓝色开关，踩住或顶到开关的话关卡地形会出现变化。

※根据关卡地形的不同会出现一些特别的机关，基本上不会出现在其他大关，这里就不做过多叙述了。

关卡类型

有一些 3D 版面不用推方向键，索尼克会自己向前跑，这些关卡一般有敌人拦截，需要我们躲避他们的攻击，专心按左或者右方向即可。而有些 2D 版面非常有《超级马里奥》的味道，速度感几乎降为了 0，我们要做的仅仅是像马里奥那样利用不同的平台前进，这些关卡存在较多即死地形，对自己操作没信心的玩家不妨慢一点，因为本作的手感一如既往地比较滑，很容易摔死。有的时候在画面正上方会出现按键提示，照做才能顺利地把关卡进行下去，不照做的话虽然不会即死，但会被强制退之前的某个地方。

色彩变身能力

色彩变身是本作的核心系统，在大部分的情况下小精灵都会出现在它能够发挥作用的场合，当然很多时候不用色彩变身也是可以过关的，但是会白白浪费大量时间。

注意色彩变身不是“放保险”，在使用的时候仍然要注意技巧，尤其是蓝色闪电这些速度型的能力，一旦对向不准很可能直接把自己扔进深渊。

敌人

玩过索尼克系列的玩家都知道我们的最终目的是跑到终点，战斗只是游戏的陪衬，推荐避免大部分战斗。但是有的时候，我们可以利用攻击敌人时候的冲刺动作进行移动，这是很重要的技巧，在很多平台关卡要用到。

※索尼克系列一直有一个优点，就是关卡设计非常合理，初期十分简单，让你熟悉操作和技巧，中后期才会加入比较难的机关，大家不妨在前期关卡中多多练习，这也是为了后期关卡能比较顺利地进行，尤其是色彩变身的使用，一定要熟练掌握。

初期 BOSS 攻略指南

这里只介绍前四关的 BOSS，因为能打过他们的玩家已经具备了攻略后期关卡的实力。前面的几关难免因为操作还不熟练，技巧还没掌握而出现一些难点。

TROPICAL RESORL 的 BOSS

跳上移动平台之后来到 BOSS 附近跳起攻击即可。

SWEET MOUNTAIN 的 BOSS

分为两个环节：第一个环节是利用敌人发射的炮弹做跳板来到最上方打开关。之后进入第二个环节，BOSS 发射很多糖果攻击，这时候直接攻击 BOSS 即可，注意糖果的存在会干扰目标锁定，要看清敌人在哪里。两个回合后结束战斗。

STARLIGHT CARNIVAL 的 BOSS

战斗会在 2D 和 3D 之间切换，无论哪种画面，我们都要在躲避飞船攻击的同时靠近飞船，然后跳起攻击，如果拿到了蓝色闪电的话直接使用还能够重创 BOSS。

PLANET WISP 的 BOSS

和 TROPICAL RESORL 的 BOSS 非常相似，只是攻击到它的机会少了，当它把盖子合起来的时候是打不到的，而且他还会放射强力激光攻击，我们要利用场景里的圆球来阻断激光，一旦发现它张开盖子，就立刻跳到其中一个圆球上跳起发动攻击，如此循环即可，对操作有一定要求。

技巧补遗

1. 关于爆发冲刺能量槽：爆发冲刺能量槽一定要保证不让能量槽是空的，因为在某些平台关卡经常出现跳过平台的情况，这时候发动爆发冲刺很可能捡回一条命。补充能量槽的手段是收集关卡中的白色小精灵，有的时候敌人身上也会有白色小精灵，虽然回复量比较少，但是总比没有强。

2. 关于战斗：有的时候关卡看似来到了死胡同，这时候我们可以试着干掉当前场景的所有敌人，全部解决后会出现适合当前情况的色彩变身或机关，这也算一种强制战斗吧。有的场景我们需要利用敌人来前进，这种场景敌人是不断刷新的，而不需要敌人帮我们前进的场合，敌人不会重生，这点谨记。

3. 过关后的评价画面也是有玄机的，除了 A 以上评价会出现奖命之外，得分的分数和评价的字母都是可以攻击的，把这些东西打成透明状态后会出现金环，运气好也会出现奖命。所以不要很快地把评价画面按过去。

结语

玩过本作之后，笔者认为这可能是近几年来最好的一款索尼克了，没有花哨的特效和冗长生硬的战斗，有的只是那种最初感动我们的速度感，这也正是我们对索尼克这款伟大游戏所要求的全部，索尼克就是索尼克，它是我们的偶像，不是什么人的复制品，坚持自己的，才是最好的。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

Kinect港版如期发售，但由于各种原因，能够在第一时间拿到货的人可谓凤毛麟角。不过比起不能第一时间拿到货，更大的悲剧是拿到Kinect后回家一试才发现空间不够。这里也请各位好好研究一下本期Kinect的内容再谨慎出手。Kinect确实够欢乐，一大群人在一起玩的时候非常欢乐，不过大家也得让出足够的空间，否则有多人被Kinect侦测到的话就会出错。想尽情玩一下Kinect还真不容易。

市场风向标 提供最佳购机方案

价格行情 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐 3000型

	品牌／型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1300元
记忆棒	16GB红黑HG高速棒	148元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	10元
保护壳	北通中国风PSP新版晶透水晶盒	48元
总计		1506元
近期推荐购入指数		9

备注 主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 虽然这段时间6.20系统的主机还没有正式被破解，但机器的价格已经开始逐渐波动了，普通的黑色不可破解版PSP-3000现在已经涨到了1300元左右，比之前贵上了大概50多元，而PSPgo的变化倒不是太大，一直稳定在1350～1400元之间，想必在以后的一段时间里，PSPgo的价格也不会太贵，毕竟玩家的购买焦点还是集中在PSP-3000身上。现在可以肯定的是6.20 TN系统对于主机的破解是非常关键的一步，虽然它不具备运行ISO镜像文件的能力，但是基于它开发出ISO Loader是完全没有问题的。根据目前的最新情报，6.20 TN系统现在还在有条不紊地更新当中，但只是在几个知名的破解者手里传播，从最新的视频来看，6.20 TN的运行倒是非常稳定，对自制软件的兼容性也相当高，所以在接下来一段时间，有机器的玩家就耐心等待吧，没有机器的玩家可以考虑在这段时间或是破解后价格稳定时再入手，毕竟6.20系统的主机货源现在还很多，主机在被破解掉后，价格上的波动应该不会太大，短期内的涨幅一般不会超过200元。而且随着元旦和春节的来临，商家们势必还会稍微下调一下主机价格的，所以即便是被破解了，PSP-3000的价格也不会太高，长期一段时间内会保持在1400元以内，甚至是更低，但一定不要在破解后的几天内出手，否则吃亏的就是你了。另外，对于购机时需要购买的记忆棒，现在主推16GB的红黑HG高速棒，这是索尼的第三代记忆棒产品，组装的大概在150元左右，和去年的8GB记忆棒价格相同，所以现在购机的玩家就直接选择16GB的吧，至于索尼的第四代HX高速棒，国内的组装货还比较少，想要买的玩家恐怕要等段时间才能看到。

▲6.20 TN的运行非常稳定。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000主机（不可破解）	1250元
PSP go（不可破解）	1350元
PSP-2K/3K用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-2K/3K用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
8GB极速HG组棒	88元
8GB原装记忆棒	198元
16GB极速HG组棒	148元
16GB原装记忆棒	418元
PSP-2K/3K高仿色差线	50元
PSP-2K/3K高仿线控耳机	30元
北通“中国风”PSP新版保护胶套	58元
北通MVP动力堡垒（世界杯限量版）	210元

NDS购机推荐套餐 NDSi

	品牌／型号	价格
主机	NDSi主机（行货）	1250元
烧录卡	黄金DSTTi（1.4）	48元
SD/TF卡	金士顿4GB microSD卡(行货)	88元
贴膜	NDSi专用Hori贴膜（组装）	18元
保护壳	北通中国风炫彩NDSi水晶保护盒	68元
总计		1472元
近期推荐购入指数		6

备注 主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 现在的NDS市场基本已经步入了冰河时期，估计大部分玩家都在摩拳擦掌等着3DS。不过对于一些尚未有能力购买3DS的玩家来说，NDSi现在的价格应该还是很不错的，虽然目前神游方面暂时没有下调主机价格的计划，但有些商家已经自行开始降低行货NDSi主机的售价了，不过限于本身的发货价格，这样的调价幅度都不会太大，一般也就是在50元的范围之内，有兴趣的玩家可以多转几个商店问问，或许会遇到比较合适的价格。

主机及主要周边参考价格	
NDSi主机（行货）	1250元
NDSi主机（日版大红）	1420元
NDSi LL主机（日版）	1500元
NDSi专用Hori贴膜（组装）	20元
NDSi LL专用Hori贴膜（组装）	30元
北通中国风晶透水晶盒NDSi保护水晶盒	58元
北通动力堡垒迷你版	128元
黄金DSTTi（1.4）	48元
EZVi简装版（1.4.1）	98元
Hyper-R4i（1.4）	58元
M3i Zero（1.4）	168元
金士顿4GB TF卡（行货）	88元
金士顿8GB TF卡（行货）	138元
金士顿16GB TF卡（行货）	318元

Wii购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	Wii主机（韩版，纯软改）	1320元
硬盘	行货250GB套装	380元
视频线	北通Wii色差线	40元
总计		1740元
近期推荐购入指数		8

▲数码行业里山寨货比正品早上市貌似已经不新鲜了，但这种山寨手柄比原装产品先上市应该还是第一次。

备注 主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 Wii主机的价格走势一直让人摸不到头脑，前阵子刚贵了几天，最近的价格就又逐渐降了回来，再加上Wii在国内的进货渠道和PS3、X360有所不同，所以亚运会似乎对它也没什么影响。现在主机的报价在1300多元，有的地方可能会更低一些，这里主要是指纯软改的主机，光驱版因为质量实在参差不齐，所以就不建议大家购买了，这基本上也是期期都在提的问题。另外比较有意思的一点是，任天堂最近发售的新款遥控器Wii Remote Plus虽然现在国内还没见过原装的产品，但山寨货已经捷足先登了，不得不让人感叹国内山寨技术的强大，对于想买这款手柄的玩家，如果你不青睐山寨货的话，那就再等等吧。

主机及主要周边参考价格	
Wii主机（韩版，纯软改）	1320元
Wii主机（韩版，换光驱）	1650元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	280元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	160元
原装Wii Motion Plus遥控器手柄动作感应增幅器	140元
《Wii Fit》（正版，同捆Wii平衡板）	580元
《Wii Fit》（高仿Wii平衡板）	380元
北通无线双节棍套装（主＋副）	225元
原装经典手柄（一代）	120元
原装经典手柄（二代）	190元
原装色差线	210元
北通色差线	40元
原装电源（110V）	180元
原装电源（220V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80元

PS3购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PS3 Slim主机（港版，160GB）	2650元
线材	索尼原装HDMI线	120元
周边	PS3电子狗PS Jailbreak	160元
总计		2930元
近期推荐购入指数		10

备注 主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍 PS3最近在破解上算是双喜临门了，先是电子狗的新一轮系统升级，使主机可以伪装3.50系统直接登录PSN。后是PSJailbreak团队在经过不断的努力之后，终于成功破解了3.50系统固件，现在全版本的PS3主机都可使用电子狗降级到3.41来直接使用了。对于前者，因为索尼最近在逐步对PSN进行改造，所以玩家还是尽量不要使用电子狗登录PSN，以免出现BAN机的风险。但使用伪装3.50系统，你是直接可以玩到最新游戏的，比如《使命召唤 黑色行动》甚至是《GT赛车5》。至于后者的新系统

破解，它的最大贡献在于降低了PS3在国内市场的价格。因为根据降级的原理你可以得知，这次的降级操作是依附于主机主板上的工厂服务模式的，也就是说除非索尼改变主板设计，否则以后的任何系统都有可能进行降级操作，这就像早期的PSP主机一样。所以市场上的这批可降级主机都是非常值得购买的，而且现在的价格也因为货源的增多而有所降低，如果错过这波也就不知道要等到什么时候了，不过近期的话还可以在观望一下，因为主机能够系统降级，现在的价格应该不会有太大的波动。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版，160GB）	2650 元
PS3 Slim 主机（新版，320GB）	2950 元
原装 DS3 无线振动手柄	340 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
北通球王 2 无线六轴震动版手柄	255 元
北通球王 2 有线震动版手柄	128 元
PS3 MOVE 体感套装 Move Basic Pack（手柄＋摄像头）	750 元
PS3 电子狗 PS Jailbreak	180 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

X360购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	XBOX360 Silm 主机（港版，4GB）	1780 元
电源	原装电源（包改 220V）	–
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
总计		1830 元
近期推荐购入指数		9

备注 主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评 备受瞩目的体感设备Kinect终于在前几日到货了，现在港版现货的普遍报价在1400元左右，快赶上一台全新主机的价格了，不过这里面包含了一张正版的《体感大冒险》，而且根据玩家的实际体验来看，Kinect确实是次世代体感周边里最给力的，所以这个价格应该还是比较值的。另外还有一些商家现在是预定价格，大概在1300元左右，比现货便宜一些，但等待的时间你要问好商家，以免等得太久。还有一些Kinect套装是包含两三个游戏的，这种产品的售价在1600～1800元之间，想要一次性体验Kinect神奇魅力的玩家可以考虑这种套装。另外除了Kinect之外，11月9日发售的X360新手柄现在也在国内可以看到了，但货源非常非常少，能买到的话也是在480元左右了，而且从改进的体验上来说，虽然手柄采用了人体工程学设计，但依旧有瑕疵，单独为了使用购买的话不太值得。最后，上期提到的Anti Piracy 2.5反散装光盘系统目前也已经被成功攻克，有自制系统机的玩家可以直接使用Freeboot刷机。购买新机器的玩家则可以在购机时直接让商家刷好，毕竟自己刷的话会有一定的风险，如果出现坏块或是刷机失败需要换NAND等问题，也还是要找商家的，这样不仅花钱多而且还麻烦，所以不如一开始就就直接让商家把机器刷好了，免去后顾之忧。

▲新手柄从使用的角度考虑，不太值得入手。

主机及主要周边参考价格	
X360 主机（日版，A）	1800 元
XBOX360 Silm 主机（港版，4GB）	1780 元
XBOX360 Silm 主机（港版，250GB）	2480 元
Kinect（港版）	1450 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
翻新 120GB 硬盘套装（实际 80GB）	320 元
行货 120GB 硬盘套装（实际 160GB）	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元

市场报价信息更新截至 2010 年 11 月 21 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

通威超级桌面鼓

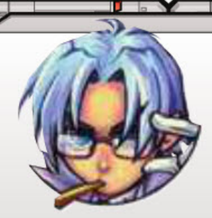
生产厂家：通威（TOPWAY）
适用机种：PS2/PS3/Wii
内含物品：
鼓面控制器 ×1
钹面控制器 ×2
踏板 ×1
USB 连接线 ×1
以及其他装配小物品

《摇滚乐队 3》的上市让音乐游戏的粉丝们迎来了属于自己的摇滚之夜，而想要体验这场音乐盛典，鼓控制器和吉他控制器可是绝对少不了的装备。原先大家对鼓控制器印象最深的恐怕就要数那硕大的体积，而这次 Topway 推出的超级桌面鼓最大的妙处就在于让大鼓变小鼓，让《摇滚乐队 3》可以坐在沙发玩，而且它还支持部分《吉他英雄》游戏、横跨 PS2、PS3 和 Wii 三大平台，功能十分强悍。

首先，超级桌面鼓的包装就要比常规的鼓控制器小上一圈，基本上和手提箱的大小一般，打开后首先映入眼帘的就是色彩鲜艳的鼓面。四个鼓面的设计让游戏既能满足《摇滚乐队 3》的需求，又可以应对 3 鼓面的“《吉他英雄》系列”，鼓面后面有个内舱，用来安放 Wii 遥控器，在玩“《吉他英雄》系列”时就需要通过这种方式识别到鼓控制器。内舱背后的 USB 连线才是《摇滚乐队 3》需要的，因为即便是在 Wii 平台，《摇滚乐队》官方鼓也采用的是 USB 连接方式接入，这点大家一定要根据游戏进行正确的选择。除了正确接入方式外，我们还要把控制器调整到对应的档位上。在鼓控制器蓝色鼓面的侧边有个拨动开关，用来切换 USB 还是 Wii 遥控器连接两种模式。设置好模式后，在黄色和蓝色鼓面之间还有游戏选择开关，上面写着 Wii、PS2、PS3 与《摇滚乐队》、《吉他英雄》的不同组合，也要根据自己的游戏切换正确的开关，否则鼓与游戏 Note 的映射关系可能会出现错误哦。

Wii 遥控器舱的左右两侧的定位孔用来安装两个钹片，安装过程非常简单，只要记得在放钹面前一定先安装垫片就行，否则钹面是无法固定紧的。固定完成后用连接线将钹面与鼓控制器背后的两个小孔项链，接入信号。踏板则直接通过一根连接线连接到绿色鼓面的背后，激活控制信号。完成这些连接，你还可以将鼓通过底部支架支撑起来，并在支架上安装附赠的吸盘，获得良好的打击角度。经笔者测试，小鼓面的打击感还是不错的，没有太大的噪音，而踏板的踏感也非常干脆，只是缩小的鼓面对打击精确度有了更高的要求。如果家里客厅没有太大的空间，又想尝试一下鼓控制器玩音乐游戏的感受，试试这款通威超级桌面鼓也不错。

本期主持：脆薯条



最近忙着《使命召唤 黑暗行动》的网战，看见许多老外纷纷上传自己的搞笑视频，看来这次剧院模式的加入的确是非常成功的举措，那些在网战中转瞬即过的搞笑瞬间的确让人异常捧腹。游戏中还加入了一个非常特别的“飞扑”动作，经常看见一些玩家在抢旗的时候使用，当你看见 7 个人不约而同地作出这样的动作时，真有点说不出的诙谐感。

另外，《GT 赛车 5》的偷跑相信已经让大家热血沸腾了，雷电在编辑部每天都要唠叨一句“我要玩《GT5》啊啊啊啊！”，不过 12 月还有《怪物猎人》，估计够他受的了……

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
tt@ucg.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

007血石

原名
机种 多机种 类型 动作

你就是詹姆斯邦德！

“《007》系列”游戏新作这个月终于和各位玩家见面了，系列新作继续保持了电影原版人马的出场阵容，并在上作《量子危机》大受好评的基础上全面强化了多人模式，各位 007 的 FANS 不妨从米高梅公司破产的阴影中走出来先尝试一下这款游戏新作吧。

LezardSnake

操作说明

操作	人物	载具
左摇杆	移动	方向控制
右摇杆	视角	视角查看
十字键↓	使用智能手机	–
十字键↑	用手机扫描	–
LB/L2	发动子弹时间	–
RB/R2	换子弹	–
LT/L1	瞄准	后退
RT/R1	射击	前进
LS/L3	加速跑	–
X/□	近身搏斗／暗杀	–
Y/△	切换武器／跳过动画	切换驾驶视角
A/×	利用掩体	射击
B/○	动作键	–
START	暂停／菜单	菜单

系统简介

基础战斗方式

游戏中和大多数射击游戏一样可以使用盲射、举枪瞄准射击和子弹时间射击三种射击方式，画面中央在任何时刻都有一个小点，瞄住敌人变红后即可盲射，盲射可以用来在掩体后攻击敌人或攻击爆炸物。按住 LT／L1 后会举枪瞄准射击，游戏的辅助瞄准度很高，只要在一定范围距离内举枪就会自动瞄准敌人的头部将敌人一枪击杀，子弹时间则可以瞬间击杀多名敌人。除了射击外，我们平常也要多利用近身攻击来暗杀敌人，这样可以以潜入的方式避免正面冲突轻松通过很多部分。

近身格斗

游戏中的近身格斗并不是平常就能进行格斗动作的，而必须是有敌人在自己身边一定范围内时才能使用。近身格斗可谓是游戏最核心的系统，因为不但近身格斗会对敌人一击必杀而且发动时会有动画效果，这时候是全身无敌状态，最为重要的是只有使用近身格斗杀死敌人才能获得一个子弹时间槽，利用近身搏斗还可以隔着掩体击杀范围内的敌人，合理运用格斗将是游戏通关尤其是高难度下通关的关键。

子弹时间

每当使用近身搏斗杀死一个敌人后就会增加一格子弹时间，一共三格，按住 LB／L2 即可发动。本作的子弹时间设计和传统的子弹时间不大相同，必须有敌人时才可以发动，并且发动后只要不按射击键子弹时间槽就不会减少，在子弹时间中杀死一名敌人子弹时间槽即会减一，也就是说玩家可以最多一次连续杀掉三名敌人。发动子弹时间时每按一次射击键即会自动瞄准攻击一名敌人并且 一击必杀，连按三次就可以迅速消灭三名敌人。配合近身搏斗增加子弹时间槽并在合理的地方使用是游戏最基础的战斗方式。

智能手机

游戏中的高科技道具之一，除了解密以外对战斗也很有帮助，按方向键↓即可发动，屏幕会变为灰白色，这时候敌人的位置包括使用何种武器都会标记在画面上，在这个状态下敌人的一举一动我们就都掌握了，智能手机可谓是最佳的近身格斗辅助工具了。智能手机还能标明目标方向和距离方便通关。

载具战

游戏中有众多的载具追逐战，前方的圆圈与距离表示我们与敌人的距离，一旦追逐战开始一定要立刻行动，不然距离拉大到一定程度后任务会立刻失败，当有需要攻击的敌人时游戏会自动进入类似子弹时间的射击模式，我们只要按下 A／× 攻击就行了。

极品飞车 热力追踪

以暴制暴，飞车大战飞车！

原名	
机种	多机种
类型	竞速

一年一度的赛车大作《极品飞车》再次与各位玩家见面了！本作由《火爆狂飙》系列小组开发、是追求回归《极品飞车》系列本质的一部作品，从各方面来讲本作的质量都十分不错，而且还有繁体中文版发售，各位赛车游戏FANS一定不要错过本作。

生涯模式

生涯模式是本作惟一的单机模式，玩家在生涯模式中可以分别扮演飞车党和警察来完成不同的比赛。飞车党和警察都有自己的等级，最高为20，玩家只要不断完成比赛获得积分即可升级，比赛的名次越好积分越多，新车的开启也同样和积分有关，达到一定分数后即会开启新的赛车并且可以直接使用，但是很多比赛模式都对可以使用的车辆的性能等级有所限制。飞车党和警察的比赛任务也各不相同，下面我们就来看看吧。

飞车党

竞速赛

最普通的名次赛、飞车党之间的竞争，路上有一些普通车，逆行撞上的话是会影响成绩的，当然逼迫对手撞车也是可行的。通过甩尾、超车、逆行擦边过车等等小技巧可以不断提升氮气槽，在对手车后利用对手的造成牵引气流不但可以加快速度也可以提升氮气槽，按下A/×即可使用氮气槽。

甩尾过弯推荐使用手刹，轻点X/□在推方向可以轻松甩尾过弯。竞速模式可以说是最基础的模式，竞速模式中的技巧在其他模式中也同样试用。

时间赛

在规定的最低时间要求内完成比赛即可，完成最高要求可以拿到金牌，要想获得好成绩就一定要对赛道十分熟悉，有些分支要通过多次尝试才能知道哪个该走，因为并不是所有分支都是近路，有的反而会让你绕远。该模式下一定不能有撞毁车的失误，不然是不会有好成绩的，若果一开始实在拿不到金牌可以在开启性能更好的赛车后回来再挑战，不过只能在任务要求的级别中选择车辆。

热力追踪

相当于加入警察车的竞速模式，不过该模式下的主要目标除了获取第一外还要干掉警察和对手，如果是《火爆狂飙》系列的玩家的话对该模式一定不陌生，撞烂警察即可瞬间加满氮气槽，撞飞对手则会有积分加成。该模式下还有四种道具可以使用，随着游戏的进行会逐渐解锁，分别按下对应的十字键即可使用。道具效果各不相同，可以干扰对手的速度或者直接干掉对手，并且道具还能通过升级而增强效果，每个任务中可以使用道具的次数各不相同，每当使用一次后需要冷却一段时间后才能再次使用，当然对手也会施放道具对付自己，要小心躲避。在热力追踪模式中还要注意躲避道路中央警察布置的路障，完美躲避的话会有积分的加成。热力追踪可以说是最能体现本作精华的最爽快的模式之一了。

对决

一对一的单挑赛，比较考验技术的模式，对手一般都很强，充分运用竞速模式下学习的技巧战胜对手吧，这个模式下是不能更换赛车的。

试驾

驾驶超级跑车的时间挑战赛，爽快感十足但是拿金牌也相当有难度的模式，因为可以使用的车辆永远是固定的，并且超级跑车的高速度也要求玩家对赛道足够的熟悉。

挑战赛

拥有各种各样完全不同的特殊目标的模式，完成起来十分需要技巧。

警察

拦截

有些类似飞车党对决的一对一单挑模式，不过这里我们要控制警车全力撞烂对手，在规定的时间内干掉对手即可获得金牌，该模式下可以使用道具，并且警察有两项专用道具路障和直升机，拦截是警察最基础的模式。

热力追踪

警察的热力追踪和飞车党不同，我们需要再规定的里程数内撞烂对手，撞烂要求的全部数量的对手即可获得金牌，不用必须跑完全程，完成目标即可结束任务。该模式下撞烂一个对手可以立即补满一次氮气槽，同样可以使用道具，并且对手也会用道具反击。

快速反应

警察篇中的时间模式，但是警察篇发生任何碰撞照成车辆受损都会受到时间惩罚使时间上升，撞上不同的东西所受到的惩罚时间也不相同，所以该模式下尽量避免碰撞比追求最快的速度更重要。该模式下也可以随意更换自己已经取得的符合任务级别要求的赛车挑战更好的成绩。

试驾

同样是驾驶固定的超级跑车完成时间目标，也同样有时间惩罚，不但要求玩家的驾驶技术够高而且还要对赛道中各个分支的路况十分熟悉，想要获得金牌十分有难度的模式。

游戏中一共有95项挑战，可以在Pip-Boy的DATA页面下，进入MISC一栏，按Y键查看挑战项目，在挑战菜单按X可以切换挑战类别。大多数挑战在游戏一开始就可以进行（下文中未标注开启条件的均是这种），另一部分挑战需要达到特定的“开启条件”才能开启。挑战需要玩家按照“完成方法”进行一次正确的行动才会激活挑战，之后便会显示在菜单里。完成挑战的奖励包括：奖励经验值、新挑战和特殊特技Perk，其中特殊Perk自然是最重要的，也是我们的目标。很多挑战可以重复完成，每次完成都可以获得经验值，并且一些通过完成挑战获得的Perk也是有等级的，通过重复完成相同挑战或相似的不同挑战可以达到Perk升级的目的。本次研究为大家献上全部的95个挑战的详细资料，按照杀敌（Kills）、伤害（Damage）和其他（Other）分为三大类，每类按照首字母顺序排列（与游戏中相同），方便大家对照游戏中的列表查阅。各位可以看看自己漏了哪些特殊的挑战，特别是那些需要完成之前的挑战才能开启的新挑战，它们也许能为你提供非常有用的Perk哦！

辐射 新维加斯	Bethesda/Obsidian		动作角色扮演
多机种	Fallout：New Vegas		美版
	2010年10月19日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

杀戮挑战 用指定的武器杀死一定数量的指定的敌人完成挑战

挑战名称	完成方法	获得经验	获得PERK	开启条件	可否重复挑战
A Fistful of Hollars	空手格斗杀死42个敌人	50			
Abominable	杀死50个邪恶生物，包括Deathclaw和Night Stalker等	50	Abominable：三级，对邪恶生物伤害增加3%、6%、10%		可以
Animal Control	杀死50个变种动物	50	Animal Control：三级，对变种动物伤害增加3%、6%、10%		可以
Bug Stomper	杀死50个变种昆虫	50	Bug Stomper：三级，对变种昆虫伤害增加3%、6%、10%		可以
Demise of the Machines	杀死50个机器人	50	Machine Head：：三级，对机器人伤害增加3%、6%、10%		可以
Energetic	使用能量武器杀死64个敌人	64			
For a Few Hollars More	使用空手格斗杀死75个敌人	100		完成A Fistful of Hollars挑战	可以
I Can Kill You With One Hand	使用单手枪械杀死250个敌人	75			可以
Just Point and Click	使用大型双手武器杀死250个敌人	75			可以
Kaboom	使用爆炸武器杀死25个敌人	50			
Kaboom-boom-pow	使用爆炸武器杀死50个敌人	75		完成Kaboom挑战	可以
More Energetic	使用能量武器杀死64个敌人	75		完成Energetic挑战	可以
Not So Up Close	使用投掷武器杀死25个敌人	50		完成Up Close挑战	可以
Nuke it From Orbit	使用肩扛式发射器（Launcher）杀死250个敌人	75			
Shoot 'em Up	使用枪械杀死75个敌人	75			
Shoot 'em Up Again	使用枪械杀死75个敌人	75		完成Shoot 'em Up挑战	可以
Super Mutant Massacre	杀死50个超级变种人	50	Mutant Massacrer：三级，对超级变种人伤害增加3%、6%、10%		
The Rifleman	使用步枪杀死250个敌人	75			可以
Up Close	使用近战武器杀死50个敌人	75	Melee Hacker：共两级，使用双手持近战武器攻击速度增加5%、10%		
Up Closer	使用近战武器杀死50个敌人	75		完成Up Close挑战	可以

伤害挑战 通过特定的伤害方式造成一定的伤害数值、打残一定数量的敌人肢体等完成挑战

挑战名称	完成方法	获得经验	获得PERK	开启条件	可否重复挑战
...And Boy Are My Arms Tired	使用空手格斗造成100000点伤害	75			
A Little Critical	单手手枪完成100次暴击	50			
A Matter of Heart	打残100个敌人的躯干	75		完成Limber Jack挑战	可以
A Matter of Perception	打残100个敌人的头部	75		完成Limber Jack挑战	可以
Aiming is Optional	使用发射器（Launcher）造成10000点伤害	50	Kaboom-boom-pow：Launcher的伤害增加10%		
Beam（Weapon） Me Up	使用步枪类能量武器造成25000点伤害	0	Set Lasers for Fun：两级，使用激光武器暴击率增加2%、4%	完成More Energetic挑战	
Blaster Master	使用能量武器造成10000点伤害	50			
Click	使用Submachine Gun、Light Machine Gun或Minigun造成20000点伤害	75		完成Shoot 'em Up Again挑战	
Destroy Something Not So Beautiful	空手格斗造成10000点伤害	0	Beautiful Beatdown：VATS中使用空手格斗消耗的AP降低10%	完成A Fistful of Hollars挑战	
Full of Stars	空手格斗打残50个敌人的头部	50		完成Lethal Weapons挑战	可以
Go for the Eyes	空手格斗对敌人头部造成6000点伤害	75		完成A Fistful of Hollars挑战	可以
Gotta Hand Grenade it To You	使用手雷（Grenade）对敌人造成10000点伤害	100		完成Kaboom-boom-pow挑战	
Gut Checker	空手格斗打残100个敌人的躯干	50		完成Lethal Weapons挑战	
I Am Not Left Handed	打残100个敌人的右臂，或相当于右臂的身体部位	100		完成Limber Jack挑战	可以
I Can Do It One Handed	使用单手近战武器造成10000点伤害	50	单手近战武器攻击速度增加10%	完成Up Closer挑战	
I've Got Shotgun	使用霰弹枪造成20000点伤害	75		完成Shoot 'em Up挑战	
Knocked Up	将100个敌人击倒在地（Knock Down，不是打死，是打倒）	75			可以
Lead Dealer	使用枪械造成10000点伤害	50			
Leathal Weapons	空手格斗暴击100次	50		完成A Fistful of Hollars挑战	可以
Let's Get Critical	单手能量武器暴击64次	75		完成More Energetic挑战	可以
Limber Jack	打残敌人肢体次数达到100次	50			可以
Love The Bomb	使用爆炸武器造成10000点伤害	50			

©Bethesda Softworks LLC，a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.

挑战名称	完成方法	获得经验	获得 PERK	开启条件	可否重复挑战