



# 遊戲快報

- CPU：Pentium 1.2GHz同等以上
- 記憶體：512MB以上
- 硬碟空間：1GB以上
- 顯示卡：支援DirectX內含64MB記憶體顯示卡
- 光碟機：4倍數以上DVD光碟機

今日焦點 | NEWS POINT

中華民國九十六年二月/第五期

## 天下霸圖2解惑連載報導 最終彈之行程篇！

〔光譜電子報 Marlos/台北報導〕看過兩期的練武篇、經營篇介紹之後，大部分的經營問題應該都迎刃而解了吧！那麼這次我們就來討論弟子的養成重點跟技巧，讓門派人才濟濟之後，才能興旺版圖壓~。

### 「官方攻略本」

#### 預購開跑！！

收錄216頁全彩內容，公開四百多種武學詳細屬性，及招募特殊人物任務和隱藏秘笈事件...等，預定3月20日在港台地區首發，現在參與預購活動就隨書贈送虛擬寶物喔！！

詳見 [www.ttime.com.tw](http://www.ttime.com.tw)



#### 1 苦手一 POINT

### 為什麼他們像農夫一樣一直在耕作？

檢查看看他的行程表上，是不是某項工作的行程點數太多，點數越多弟子就會做的越久，直到滿足指令之後才會去作下一件排定的行程。相反的，若是你想讓弟子一

直作某件事，就可以提高該項行程的點數比例，要注意的是，當你要他一直作同樣的事情，他也會不爽而降低滿意度喔。



#### 2 苦手二 POINT

### 給他一堆事情做但是卻沒啥效果？

簡單的說，就是不要叫他去做密密麻麻的複雜行程，例如要他種田、砍木之外，又要他練武、放牧、採金礦，每樣都學不精，剛剛

熱身完就又要去暖身，最好是把事情縮小到只有兩~三種，建議讓弟子間分工合作，各展所長才能事半功倍。



#### 1 疑問一 Question

### 為什麼常常看到問號泡泡的弟子在發呆？

那就是行程的安排有問題，可能是他已經完成而不需要再做，或是根本沒有地方可以做...等等的，像是安排他領悟武功，若是你沒發現他完成了還讓他繼續，他也是生不出東西啦。或是他要去的地點已經

有人在使用，但是你安排此項行程的點數很高，那他也只好先等這件事做完才會去執行下一個行程。為了避免這種情形，就要常常觀察弟子狀況，看看是不是建築物不敷使用或是行程有問題。



▲在安排行程的同時，也要考慮到現有建物數量是否足夠。



#### 2 疑問二 Question

### 哪種勞力工作可以迅速鍛鍊弟子呢？

天下沒有白吃的午餐，每個工作都只能提高某種屬性，種田→腿力，放牧→腰力，採藥→腰力，挖金礦→臂力，挖鐵礦→臂力，伐木→臂力，打獵→腿力，鑄造→內力，織造→指力，煉丹→內力。當到達一定程度無法突破的時候，就可以

帶弟子出外討賊或是劫鏢來提昇等級，如此一來，六力的上限就又提升了。門派就像團體活動一樣，分工合作是重要的指標，所以跟工作一樣，可以依弟子不同的學習力程度來分配，讓每位弟子都有其擅長的領域。



▲看看弟子頭上的泡泡就可以知道發生什麼問題！



#### 3 疑問三 Question

### 行程點數的安排有數學公式嗎？

因為行程是比例式的分配，也就是說，如果我們在兩個項目各丟一點，表示這兩個項目各佔50%，跟你在這兩個項目各丟兩點是一樣的意思，丟兩點不表示在這個項

目會作兩個時辰。最好的排法是錯開弟子之間的行程，譬如兩個弟子中，一個人的種田一點、放牧兩點，另外一個則是種田兩點、放牧一點，這樣就不會因為建物的侷限而起衝突。

錯過連載第一彈了嗎？點這裏  
解惑連載報導第一彈之練武篇

錯過連載第二彈了嗎？點這裏  
解惑連載報導第二彈之經營篇