

電玩超人 No.1

I 土人兄弟/编著

电子游戏宝典

攻略道场

最终幻想 VIII

寂 静 岭

最终幻想 II
最终幻想 III
最终幻想 VII
最终幻想战略版

怪物农场 II

最终幻想
最终幻想 II
最终幻想 III
最终幻想 VII

PS版

98格斗天王招式表

雅典娜
银河之星

浪漫沙加

幻想水浒传 II

燃烧战车

内蒙古人民
出版社



完全攻略

(2) 最终幻想 VIII (Final Fantasy VIII)

史克威尔公司最新人气巨作,情节曲折精彩,更有“天后”王菲之倾情演绎。

(43) 雅典娜 (ATHENT:Awakening From the Ordinary Life)

超能力的少女,怎样才能摆脱笼罩在身上的阴影?

(51) 银河之星 (LUNAR:Silver Star Story)

英雄、少女、魔法,拯救世界于危难之中,是不变的 RPG 主题。

(60) 怪物农场 II (Monster Farm II)

养个属于自己的怪兽,培养它学习、战斗,是不是比美少女育成更有另类的感觉?

(90) 98 格斗天王招式表 (King of Fights 98)

(102) 攻克机动队——壳中的幽灵 全新的 3D 射击游戏,机器人间的厮杀。

(106) 魔域战士 (Vampire Savior EX Edition)

超越《街霸》的战斗系统,更易上手,格斗游戏迷不可错过之佳作。



目 录

2

(116) 星 之 刀
(RIOT STARS)

(124) 浪 漫 沙 加——异 域 篇 II
(SAGA FRONTIER II)

代代相传的冒险续篇

(176) 海 的 传 说

(182) 罗 刹 の 剑

(186) 寄 生 前 夜

(Parasite Eve)

细胞感染,物种变异,人员自焚……危险正一步步逼近……

(191) 恶 魔 城 之 月 下 夜 想 曲

邪魔横行的吸血鬼故乡,噩梦的发源之地。

(195) 街 霸 ZERO III
(STREET FIGHTER ZERO III)

(199) 龙 战 士 III
(Breath of Fire III)

RPG 经典大作,情节充实,谜题丰富,引人入胜。

(213) 神 秘 岛 II
(Riven: The Sequel to Myst)

(221) 幻 想 水 浒 传 II

日式风格包装下的传统故事



- (232) 宿命传说 II
(Tale of Destiny II)

- (241) 钟楼惊魂 II
(Clock Tower II)

恶魔剪刀手重现人间,无辜人纷纷倒下,血雨腥风中,要如何才能捉出幕后真凶?

- (247) 星之海洋 II
(Star Ocean II)

- (257) 最终幻想 VII
(Final Fantasy VII)

日式 RPG 经典之作,千万的销售量无可比拟。

- (274) 燃烧战车
(Metal Gear Solid)

要解除核子武器的威胁,更要与内忧外患作斗争,战胜恶的本性。

- (292) 最终幻想战略篇
(Final Fantasy Tactics)

历史上最好玩的 S·RPG,故事、音乐及游戏气氛营造方面的高超手法,使之近乎完美。

- (313) 寂静岭
(Silent Hill)

恶梦一般的故事,在这个浓雾笼罩的城市中发生……



目 录

1

密技进阶



- (348) 古 惑 狼 II
- (348) 佣 兵 传
- (348) 幻 想 传 说
- (348) 生 物 危 机 II
- (348) 浪客剑心——十勇士阴谋篇
- (349) X—MEN VS 街霸 EX EDITION
- (349) 极 品 飞 车 III
- (350) 洛 克 人 X3
- (351) 游 戏 天 国
- (351) 幻想大陆战记
- (351) XENOGARS
- (351) 命 运 传 说
- (352) 武 士 之 刃 II



电玩超人 NO.1



完全攻略



电子游戏宝典

英文名称: Final Fantasy VIII

出品公司: SQUARE

游戏类型: RPG

最终幻想VIII



战斗系统

一 基本操作

游戏对应 PS 专用双震动手柄, 按键如下:

1. 村镇或迷宫内:

方向键: 八方向跑动。

左摇杆: 全方位跑动。

START (开始) 键: 暂停和开始/震动机能设定。

○键: 调查/交谈/决定。

×键: 按住不放再按方向键或左摇杆就可以步行。

□键: 和人玩卡片。

△键: 打开主菜单。

2. 大地图上:

方向键: 八方向移动/搭乘物的转向。

左摇杆: 全方位移动/搭乘物的转向。

右摇杆: 搭乘物的前进或后退。

START (开始) 键: 暂停和开始/震动机能设定。

○键: 调查/交谈/决定/登上搭乘物或降下。

×键: 搭乘物的后退。

□键: 搭乘物的前进。

△键: 打开主菜单。

L1 键: 左转向。

R1 键: 右转向。



3. 战斗中:

方向键/左摇杆: 选择指令项目以及目标对象。

SELETE (选择) 键: 按住不放可以隐去 HP 和时间槽等表示。

START (开始) 键: 暂停和开始/看帮助信息/震动机能设定。

○键: 决定。

×键: 取消。

□键: 表示角色的状态。

△键: 切换控制的角色。

L1 键: 打开或关闭目标对象的对话框。

R1 键：扣扳机的操作（在某些特殊技中用到）。

L2 和 R2 键：两键同时按住不放则角色开始逃跑。

二 角色的基本参数

1. 力：

力量，也就是物理攻击力。

2. 体力：

物理防御力。

3. 魔力：

魔法攻击力。

4. 精神：

魔法防御力。

5. 速度（早さ）：

速度，决定时间槽的增加速度。

6. 运：

幸运度，主要决定会心一击（伤害加倍）的概率，也和战利品的取得有关。

7. 回避：

角色对敌人物理攻击的回避率。

8. 命中：

角色对敌人物理攻击的命中率。

三 升 级

和一般 RPG 一样，采用战斗后获得经验值（EXP）的方式，而当经验达到一定数值后角色就能提升等级。值得注意的是，给敌人最后一击的角色能获得更多的经验，而消灭最后一个敌人的角色得到的经验更多。

四 ATB 系统

全称 Active Time Battle 系统。指在战斗中敌我双方都用时间槽计时，当时间槽蓄满后即开始行动。

本作中的 ATB 系统分“真实”（アクティブ）和“等待”（ウェイ

卜) 两类, 和前作有些微差异:

1. “真实”:

除了正在播放魔法或特技画面时会停止计时外, 其他时候都正常计时。

2. “等待”:

除了上述情况外, 在选择魔法、特技等项目时也会停止计时。注意, 在选择目标对象时是不停止的。

“真实”和“等待”的设定在游戏主菜单的“设定”(コンフィグ)项中。

如果在时间槽停止的时候有多个角色输入指令, 那么以输入的先后决定顺序, 但特殊技优先使用。

五 异常状态

1. 战斗不能/即死:

HP 为 0 时进入的状态, 无法作任何行动, 如果全角色进入这个状态则 GAME OVER。战斗后继续存在, 可以用具有复活功能的魔法、指令或道具解除。

2. 毒:

中毒的状态, HP 随时间减少, 而每一次减少量和中毒者的最大 HP 成比例。战斗后继续存在, 可以用一定的魔法、指令或道具解除。

3. 石化:

变成石头, 无法作任何行动, 如果全角色进入这个状态或战斗不能状态则 GAME OVER。战斗后继续存在, 可以用一定的魔法、指令或道具解除。

4. 暗:

看不清目标, 使物理攻击的命中率下降。战斗后继续存在, 可以用一定的魔法、指令或道具解除。



5. 沉默:

无法使用大部分指令,只能使用普通攻击、特殊技和道具。战斗后继续存在,可以用一定的魔法、指令或道具解除。

6. 僵尸 (ゾンビ):

攻击力上升,但回复道具或魔法能对其造成巨大伤害。战斗后继续存在,可以用一定的魔法、指令或道具解除。

7. 睡眠:

处于睡眠中,无法作任何行动。一定时间后或受到物理攻击后自动解除,战斗后自动解除,也可以用一定的魔法、指令或道具解除。

8. 狂暴 (バーサク):

攻击力上升,但无法控制,只会自动作出物理攻击。战斗后自动解除,可以用一定的魔法、指令或道具解除。

9. 加速 (ヘイスト):

时间槽速度加快,使角色能更快行动,但同样的,某些有持续时间的状态(如“死的宣告”、“防护”)也会加快其效果的时间。一定时间后自动解除,战斗后自动解除,也可以用魔法“デスベル”解除。

10. 缓慢 (スロウ):

时间槽速度减慢,使角色行动变慢,和“加速”一样会影响某些状态。一定时间后自动解除,战斗后自动解除,可以用一定的魔法、指令或道具解除。

11. 停止 (ストップ):

时间槽停止,角色无法作任何行动,也会影响某些和时间有关的状态。一定时间后自动解除,战斗后自动解除,可以用一定的魔法、指令或道具解除。

12. 再生 (リジェネ):

HP随时间增加。一定时间后自动解除,战斗后自动解除,也可以用魔法“デスベル”解除。

13. 防护 (プロテス):

受到的物理伤害减半。一定时间后自动解除,战斗后自动解除,也可以用魔法“デスベル”解除。

14. 护罩 (シエル):

受到的魔法伤害减半。一定时间后自动解除,战斗后自动解除,也

可以用魔法“デスベル”解除。

15. 反射 (リフレク):

受到单体魔法时会将所受的魔法反射给敌人, 包括回复之类的良性魔法。一定时间后自动解除, 战斗后自动解除, 也可以用魔法“デスベル”解除。

16. 圣光 (オーラ):

不用等重伤时也可以使用特殊技。一定时间后自动解除, 战斗后自动解除, 也可以用魔法“デスベル”解除。

17. 诅咒 (カーズ):

无法使用特殊技。一定时间后自动解除, 战斗后自动解除, 也可以用一定的魔法、指令或道具解除。

18. 死的宣告:

头上出现数字并倒计时, 当为0时角色进入“战斗不能”状态。战斗后自动解除, 也可以用一定的指令或道具解除。

19. 无敌:

回避任何攻击 (包括回复魔法等行动)。一定时间后自动解除, 战斗后自动解除。

20. 石化中:

和“死的宣告”类似, 当头上数字为0时进入“石化”状态。战斗后自动解除, 可以用一定的魔法、指令或道具解除。

21. 飘浮 (レビテト):

身体离开地面, 完全回避“地”属性攻击。一定时间后自动解除, 战斗后自动解除, 也可以用魔法“デスベル”解除。

22. 混乱:

无法控制, 自动不分敌我地行动 (不一定只是物理攻击, 也可能使用魔法或道具)。受到物理攻击后自动解除, 战斗后自动解除, 也可以用一定的魔法、指令或道具解除。

23. 双倍 (ダブル):

一次行动中连续用两次魔法。战斗后自动解除, 也可以用魔法“デスベル”解除。

24. 三倍 (トリプル):

一次行动中连续用三次魔法。战斗后自动解除, 也可以用魔法

“デスベル”解除。

25. 体力 0:

“体力”值降为 0, 与之对应的, 物理防御力降得极低。战斗后自动解除, 也可以用一定的魔法、指令或道具解除。

26. 觉醒 (ヴァリー):

角色莉诺亚 (リノア) 的特殊技造成的状态, 具体见下文“特殊技”。战斗后自动解除, 或者当莉诺亚战斗不能时也就解除。

角色可以对各种不良状态进行攻击和防御, 具体见下文的“组合”, 状态攻击和防御的效果可以用以下方法查看: 主菜单中选“状态”(ステータス), 再选角色, 然后按 1 次○键就可以进入有关异常状态的情报画面。

六 属 性

游戏中一共有八种属性, 分别为: 炎、冷、雷、地、毒、风、水、圣。和一般 RPG 所用的两两相克性不同, 游戏使用了“属性防御力”的概念。

敌人的属性防御能力一般用五种级别表示:

1. 弱:

就是说对某种属性的防御能力为负值, 被这种属性攻击时会受到比无属性攻击更大的伤害。

2. 无防御:

就是对某个属性的攻击没有特别的防御能力 (属性防御力为 0), 被这种属性攻击时和被无属性攻击效果差不多。

3. 强:

对某个属性的防御力较高 (通常在 50% 左右), 被这种属性攻击时受到的伤害小。

4. 无效:

对某个属性的防御力达到 100%, 被该属性攻击时完全不受伤害。

5. 吸收:

对某个属性的防御力超过 100%, 被该属性攻击时 HP 反而增加。



敌人的属性防御特点可以用魔法“情报”(ライブラ)查看,如果没有特别说明就是第2级(无防御)。

我方也可以有属性攻击和防御,具体方法见下文的“组合”。在通常情况下属性防御能力为第2到第5级。属性攻击和防御的效果可以用以下方法查看:主菜单中选“状态”(ステータス),再选角色,然后连续按2次○键就可以进入有关属性的情报画面。

七 武器

角色的武器都是独一无二的,无法交换使用。而要替换现有的武器必须通过改造。所谓改造,就是收集到必要的道具后去武器改造店花钱改造武器。

改造武器所需要的道具可以在杂志《月刊武器》中了解,另外,即使没有杂志,只要道具和钱足够,也可以改造。

八 特殊技

每个角色都有自己独特的特殊技,特殊技有比普通攻击大得多的威力。使用特殊技的条件有两个:

1. 当 HP 较少时(大约低于25%);
2. 处于“圣光”状态时。满足任何一个条件即可使用。

而当处于“诅咒”状态时则无法使用特殊技。

在满足使用条件后,角色的指令“战斗”(たたかう)旁边有时会出现一个向右的箭头,这时按方向右就会把“战斗”切换为特殊技的名称,不同的角色特殊技的名称也不同。注意,虽然满足使用条件,但出现箭头仍然是随机的,不过可以重复按△键切换角色,直到出现特殊技的指令为止。

在主菜单中选“状态”(ステータス),再选角色,然后连续按3次○键就可以进入特殊技的情报画面,有的角色可以在这里作一些设定。

每个角色的特殊技如下:

1. 斯科尔(スコール):

连续剑,连续用武器 Gun Blade (ガンブレード) 对敌单体进行斩击。如果用默认设定,在使用连续剑时画面下方会出现一条气槽,当气槽中的指针到达左数第二个框内时必须按 R1 键,这样才算有效攻击;

如果在“状态”画面中把“连续剑自动处理”(连续剑オート处理)设定为“ON”，在战斗中就不必按 R1 键。“状态”画面中的另外一个选项是打开或关闭气槽的显示，如果不是超级高手，建议还是打开着好。在连续剑结束后会随机使出所谓的“终结技”(フィニッシュブロー)，斯科尔的终结技一共有四种，效果各不相同，随武器的改造就会修得。

2. 扎尔 (ゼル):

格斗 (デュエル)，对敌单体进行连续攻击。当使用格斗时会出现倒计时，在倒计时结束前按照提示正确输入指令就可以连续攻击敌人，而当输入“终结技”的指令并出招后，即使倒计时没有结束，也会终止格斗。获得新格斗技的方法是看杂志《格斗王》。和斯科尔的连续剑类似，“状态”画面中可以设定是否要自动处理特殊技。“状态”画面显示的最后几招为终结技。

3. 莎尔菲 (セルフイ):

老虎机 (スロット)，自由魔法攻击。当使用这个特殊技时会出现当前“转”出的魔法和数量，还有两个选项：“はなつ”是使用该魔法；而如果觉得不满意，选择“やりなおし”就会“转”出新的魔法。注意，在“转”魔法时时间槽是不会停下的！当然，使用这些魔法是不会消耗自己库存的，而且自己没有的魔法也可能“转”出。随着莎尔菲级别的提高，“转”出的魔法也会越来越强，并可能出现一些她独有的超强魔法，可以在状态画面中看到这些独有魔法。

4. 基斯蒂丝 (キスティス):

青魔法，用敌人的特技攻击。使用的方法很简单，和使用普通魔法一样选择就可以。学会新的青魔法的主要途径是用特殊道具，通常杀死某些特定的敌人就会得到道具，每种道具对应一个青魔法，对她使用这些道具就能学会，有这种作用的道具会有特别注解。虽然级别提升也能学会青魔法，但学得很少而且很慢。

5. 阿瓦因 (アーヴァイン):

射击 (ショット)，消耗弹药对敌人连续攻击。选择特殊技后会出现倒计时，在倒计时结束前连续按 R1 键射击，倒计时结束或弹药耗尽都会终止射击。随着武器的改造，能学会新的射击技巧，而不同的射击技巧也要消耗不同的弹药，所以购买或自制弹药是必须的（如果你打算让他出战）。

6. 莉诺亚 (リノア):

配合 (コンバイン), 和爱犬安杰罗 (アンジェロ) 一起攻击。使用方法很简单, 选择“配合”再选“安杰罗”即可。安杰罗有很多技巧, 而具体出哪一招是随机的, 有的技巧非常强大, 就要看运气了。另外, 有些技巧是会自动使出的 (即使不满足特殊技的两个使用条件)。新的技巧在杂志《宠物通信》(ペット通信) 有记载, 读过以后在状态画面中选择所要学的技巧, 多走走路就能学会。

觉醒 (ヴァリー), 使用魔女的力量作战。这是游戏后期莉诺亚能使用的特殊技, 使用方法是在选择“配合”后再选“觉醒”即可。使用后莉诺亚就无法控制, 自动使用魔法进行攻击, 而攻击魔法的伤害度增加 5 倍。如果能使出“流星” (メテオ) 这样的强力魔法, 就会对敌人造成巨大伤害。

7. 赛法 (サイファー):

始末剑。由于是“客串”的配角, 所以特技的设定很简单, 直接选择使用即可。

8. 伊迪亚 (イデア):

魔导。同前。

9. 拉古那 (ラグナ)、基罗斯 (キロス)、渥特 (ウォート) 三人:

极限必杀技 (リミット)。和前作一样名称的特殊技, 使用方法和赛法的相同。

九 G. F. 概述

G. F. 是守护力量 (Guard Force) 的缩写, 在游戏中占重要地位, 角色的大多数指令、特殊能力等都来源于 G. F.。另外 G. F. 本身就具有召唤魔法的功能。

使用 G. F. 首先要用主菜单中的“组合” (ジャンクション) 指令装备, 完成后还可以进行一系列的“组合”操作, 具体参看下文“组合”。

与 G. F. 有关的术语和参数:

1. 升级:

与角色一样, G. F. 也有自己的等级, 提升等级的方法也是增加经验 (EXP)。而 G. F. 只有装备在出战的角色上才能在战斗中获得经

验，而如果一个角色装备有多个 G. F.，则每个 G. F. 获得的经验将被“分摊”，也就是说，一个角色的 G. F. 越多，每个 G. F. 升级也就越慢。

2. 特殊能力 (アビリティ):

每个 G. F. 都有自己特色的特殊能力，这些特殊能力共有六类，将在下文“G. F. 的特殊能力”中详细说明。每个 G. F. 在初登场时就已经具备了若干的特殊能力，而其他的则要靠之后在游戏



进程中修得。选主菜单中的“G. F.”，再选要调查的对象，就会出现 G. F. 的状态画面：在特殊能力列表中以白色文字书写，且后面有“Complete”字样的就是已经修得的特殊能力；而那些灰色文字写的就是还没修得的，可以在这里选择下一步要修得的特殊能力。随着游戏进程，G. F. 学会的特殊能力也将越来越多，但每个 G. F. 都只能拥有 22 个特殊能力，这时就可以用道具“忘却草”（忘れ草）来忘记一些不需要的特殊能力。

3. 成长:

修得特殊能力的过程就是 G. F. 的成长。而成长的唯一方法是获取 AP (Ability Point)。和获取经验类似，只有装备在角色身上的 G. F. 才能在战斗后获得 AP。但和经验不同，AP 是不用“分摊”的；而且即使战斗胜利后有角色处于“战斗不能”状态，其装备的 G. F. 仍然能获得 AP。成长的另一种方法是使用称为“G. F. 能力药”的道具，也能使 G. F. 学会特殊能力，有这种作用道具会在解说栏中特别说明。

4. 相性:

G. F. 与角色的协调性。这个参数的取值范围在 0—1000，越大就说明协调越好，召唤 G. F. 的速度也就越快。不同 G. F. 对不同角色的相性都不同。如果使用和某个 G. F. 属性相同的魔法或经常召唤这个 G. F.，那么其相性就能得到提升，而其他 G. F. 的相性就会有少许下降。

5. 召唤:

所有的 G. F. 都可以作为召唤魔法使用，其效果如下：