

玩家天堂

王人兄弟/编著



电脑游戏 攻略 PC 宝典

NO.6

大航海时代IV

创龙传
侠客游之前途道标
战争游戏
文明的继续
三国群英传II
银
红线
艾蒂丝魔法大冒险

阿尔发人马座

天碟版

玩具军人II

- 阿比历险记II
- 狂王的后继者
- 魔法门英雄无敌III
- 明星之梦
- 魔法师传奇
- 三角洲部队
- 大逆鳞II

近距离作战III

- 盟军敢死队之使命的召唤
- 生化危机II
- 般若魔界之帝都魔域传
- 起义II：领导和破坏
- 守护者之剑外传
- 吞噬天地IV：楚汉光辉

太阁立志传III

英雄无敌

内蒙古人民出版社



完全攻略

(2) 三 大航海时代 IV

神秘莫测的海洋自古以来吸引了无数的人,让我们一起“纵横七海”吧。

(31) 三 创 龙 传

行侠仗义拯救世界,永远是年轻人不肯舍弃的梦想。

(39) 三 般若魔界之帝都魔域传

98年的般若魔界是昱泉公司的一个大胆尝试,此番挟新作而来,必有惊人之手笔。

(48) 三 起义 II: 领导和破坏

(UPRISING II: LEAD AND DESTROY)

(55) 三 守护者之剑外传: 无尽的宿命

小女生的搞笑冒险经历。

(69) 三 侠客游之前途道标

更大的想象空间和更流畅的操作是我对这一代唯一能说的了。

(72) 三 战争游戏

(War Games)

(85) 三 文明的继续

(Civilization: CALL TO POWER)

缺少了 Sider Meier 的文明在挖空心思迎合着挑剔的玩家,但颇有些辉煌不再的感觉。

(97) 三 三国群英传 II

3D 的人物造型与简单方便的操作使它的一代迅速流行,如今又加强了声光效果,提升了可玩性。



目录

2

(104) 银 (Silver)

一个险些就淹没在泛滥的电脑游戏垃圾中的精品。

(115) 玩具军人 II

(Arnymen II)

想象过和蟑螂搏斗是怎样的吗? 来体验一下?

(124) 吞食天地 IV: 楚汉光辉

(132) 艾蒂丝魔法大冒险

欢快搞笑的剧情, 健康活泼的画风, 不管你性别如何, 是否接触过电脑游戏, 都会轻松上手并被它吸引的。

(140) 红线

(Red Line)

以“车战”的形式来包装 Quake Too 游戏的老套, 声光效果尚堪一看。

(147) 近距离作战 III

(CLOSE COMBAT III: THE RUSSIAN FRONT)

微软虽说不靠游戏吃饭, 但开发或是代理的游戏都精挑细选, 质量上乘。

(167) 阿比历险记 II

(ODDWORLD: Abe's Exoddus)

在奇异的世界中, 和奇形怪状的阿比一起“摸爬滚打”, 还要肩负起拯救同胞的使命。

(218) 狂王的后继者

华义真是不错, 汉化了这么好的一款战略游戏。

(225) 魔法门英雄无敌 III

(Heroes of Might & Magic III)

继上本《攻略宝典》的全部建筑揭密之后, 又全新推出完全攻关及魔法手册, 不可不看!



(258) 明星之梦

也许大家在现实生活中有太多的希望不能实现,只能寄托于电脑空间了?

(266) 魔法师传奇

(CHAOS:MAGIC AND MAYHEM)

(280) 三角洲部队全攻略及连网对战完全手册

(Delta Force)

虽然以之为原型的“三角洲部队”的战绩并不佳,但并不阻碍这个游戏在单机以及对战上迅速风靡开来。

(289) 阿尔发人马座

(Sider Meier's Alpha Centauri)

在国际互联网 TOP 100 连续数周占据榜首的游戏。

(330) 大逆鳞 II

(337) 盟军敢死队之使命的召唤

(Commandos:Beyond the Call of Duty)

难度绝对一流!

(341) 生化危机 II

(Bio Hazard II)

绝对不要在夜深人静的时候独自玩这个游戏,否则心脏病发的可能性相当之大。

(364) 太阁立志传 III

有无数电脑玩家是伴随着太阁立志传成长起来的,如今机器已经换到了 PII,游戏也有了显著的发展。



目录

①

密技进阶

- (378) ㊦ 残酷飞车 II (Carmagenddon II)
- (379) ㊦ CART Precision Racing
- (380) ㊦ 战区 2100 (Warzone:2100)
- (380) ㊦ WCW Nitro
- (381) ㊦ YMCA 舞会
- (381) ㊦ 入侵者 (Trespasser)
- (381) ㊦ Triple Play 2000
- (382) ㊦ 神偷: 暗黑计划
(Thief: The Dark Project)
- (382) ㊦ 安魂曲 (Requiem: Avenging Angel)
- (382) ㊦ 重返克郎多 (Return to Krondor)
- (383) ㊦ 绝地大反冲 (Recoil)
- (383) ㊦ Rollcage
- (383) ㊦ SpellCross
- (384) ㊦ Speed Buster
- (384) ㊦ 南部公园 (South Park)
- (384) ㊦ 微软棒球 2000
- (384) ㊦ Kingpin
- (385) ㊦ Enemy Infestation
- (385) ㊦ Extreme G2
- (386) ㊦ Big Game Hunter II

PC

大敵

英雄

完全攻略



出品公司：光荣（KOEI）

游戏类型：SLG

公司网址：<http://www.koeigames.com>

大航海时代IV

游戏简介

这次的主角一共有三位：拉斐尔（ラファエル）是一名葡萄牙航海家，而荷特拉姆（ホドラム）是瑞典的私略舰队提督，莉儿（リル）则是一位荷兰商人。

这三个人各以各的目的而参加航海。拉斐尔是一个年轻而又未经磨炼的小帅哥，在亲友的怂恿下为了追慕昔日葡萄牙航海者的光荣而毅然出海。而荷特拉姆是刚刚再次独立的瑞典的海军舰队的提督，为了建立世界最强的海军而奋斗。荷兰的莉儿的目的就是扩大贸易，振兴自己的母国。在用以上三个角色之一通关以后，就会出现一个隐藏角色，那就是赫赫有名，年轻貌美，勇敢坚毅的中国抗倭女英雄——玛利亚·画梅·李小姐（マリア・ホアメイ・リー）！不顾明政府锁国的政策，建立私设舰队，抵御倭寇！

不过虽然游戏中的主角航海的目的不一，可是其实通关条件都是一样的，光荣在这代游戏中加入了一个传说：昔日大航海时代大发现的辉煌时期，有几位贤者搞出了七张霸者之证（一个海域一个），谁要是得到了这七张霸者之证就是真正的世界海域的霸者，通关的条件就是要得到这七张霸者之证。

与前几代不同，航海士不是很多，他们都有自己的性格和出身背景，出于不同的目的而加入到伙伴中来。他们多是在航海图上的大港口。只要到了那里，一般就会发生剧情，然后加入。他们各有各的特长，有的擅长剑术，是白刃战和单挑时的杀手。有的擅长木工，对修理

船只在行，有了他，航行中海战后可以不必靠港就可以修理船只。有的擅长医术，可以治疗伤员和疾病。有的有很高的洞察力，作为参谋，能够在陌生海域宿泊几天后就能得到该海域势力的情报。总之，不同的航海士有不同的特长，分配在相应的舱位，就能事半功倍，无往而不利。

特定的航海士在特定的港口会发生不同的剧情，会诱发一些特定的道具情报，如在伦敦收到一开始加入的老航海士的孙女后，西班牙赛维利亚的酒场会遇到一个谜之老人，说她像以前的红发女海盗，就提供了红发海盗的宝剑的情报。

游戏攻略

界面及指令介绍：

这次最富特色的改变是船只的甲板画面。在甲板画面中，一艘船被分为各个部位和各个舱室，下面介绍一下各个舱室的功能。

舱室	航海士职务	效果或要求	对航海士的要求
舰长室	舰长	旗舰 - 配合测量士就能自动航行 配下舰 - 航海士的统率力在 160 以上效果较好	
副官室	副官	配备以后，在港口的基尔特屋会增加“交涉文书的发送”的指令，用来外交水手不满比较容易缓解。	说得力较高，容易成功
参谋室	参谋	配备以后，在港口的酒场会增加“策谋的立案”的指令，用来搞破坏活动。另外，在陌生海域宿泊几天后就能得到该海域势力的情报	洞察力高 谋略术
主计室	主计长	买卖交易，讨价还价	会计术
礼拜室	宣教室	缓解水手的不满买了一定的货物后，去其他港口的广场，会有交易品分配”的指令，使用后能在该港口制造流行趋势	说得力
材木室	船大工	修理船只，海战或风暴后自行修理船只，不用寄港	测量术

诊察室	船医	治疗伤员和疾病中的航海士及水手	观察力
調理室	調理长	能够节约水和粮食，水手的疲劳度不容易上升	命中力
饲养室	饲养员	饲养牲畜，粮食，生产粮食，食粮消耗减少	
个室	任意航海士	身体不适的航海士休憩的场所生病的航海士早日康复	
娱乐室	任意航海士	航海士娱乐的场所，且能降低水手疲劳度生病的航海士早日康复	

* 以上舱室的改造在造船所的担当室改造指令中进行!!

测量	测量士	船只航行快速，配合船长进行自动航行	测量术
船舵	操舵手	航行快速，转向容易。	操船术
甲板	甲板要员	甲板保持清洁，不容易产生老鼠，但水手容易疲劳。	生命力
见张台	见张	了望，便于探索宝物和发现港口。	观察力
マスト	操帆手	航行快速，转向容易	操船术
海兵诘所	斩达队长	白刃战容易获胜，单挑之职。	剑击术
武装炮台	炮击手	炮击命中力高	命中力
物资仓库		水和食粮的舱位	
积荷仓库		货物的舱位	

这次物资和积荷分开了，不用再为如何分配物资和积荷的比例而发愁了!

人员配备方法：甲板画面上先点取画面右方的航海士，这时在左方的各个舱室，只要是这个航海士能干的就会出现绿框再点取你指定的舱位即可。或者直接点取舱位，这时舰长会提示出能当此职的航海士的名字。

酒场：

一杯饮：得到附近港口或流行的情报，在大港都有酒吧女，和她们熟络后她们会告诉你她最想要的东西（女性之懂），拿到后给她们，她们就会告诉你宝物的正确经纬度，不再只告诉你大致的东西方向了。

酒：得到该海域势力舰队的情报，在那个港口，去向如何，还会告诉你一些补给港的经纬度。

水夫集：招募水手。

策谋的立案：配备参谋后出现该指令。

舰队诱导：放出假情报，诱导敌方舰队至你所指定的位置。

伪书制作：制造假文书，挑拨同一海域内两个势力间的关系。

恶搏：谣言，降低对方港口的占有度。

买收：收买对方港口。

基尔特屋（ギルド）

宝物买入

宝物卖出

交涉文书的发送：配备副官后出现该指令。

亲善交欢：提高与对方势力的友好度。

协定缔结：与对方势力联手对付第三方势力。

宣战布告：宣布和对方势力交战。

停战：宣布和对方势力停战。

威压：拿到霸者之证后出现该指令，促使对方势力成为自己的伞下舰队，每月交纳所持金的1%。但是他的航路，你仍然不能自动移动。

另外有时这里会提供一些什事，如追捕逃犯，抓违约商人等，不过没有时间限制。这些什事的情报可以利用酒场的酒指令得到。

宿屋：

一日泊：休息一天。

连续泊：连续休息3天，10天或30天。

配备参谋后在陌生海域宿泊几天后就能得到该海域势力的情报。

交易所：

交易：买卖特产品。

商业投资：投资商业，提高己方对该港的占有度，提高该港的发展度。

相場情报：市场行情。

王宫：

契约：与该港的领主签订契约，只有签订契约后，你才能在此港进行交易，才会提高该港的占有度。同时，也开辟了航路，你可以利用自动移动的指令方便的进行港口之间的移动。

军事投资：投资军事，提高该港的武装度，这样，在被敌方舰队炮击时才能挺住。武装度 9999 时，那才是易守难攻呢！

广场：

一些剧情或者什事需要来的地方，有时可以得到有关流行的情报。如果配备了宣教师，买了一点特产后，到某些港口，会出现“交易品配布”的指令，等于是新品发布会，用来制造特产的流行。

造船所：

购入：买船

卖出：卖船

修理：修船

改造：有多项指令：

マスト：船帆改造，三角帆改四角帆，加减帆等

装备追加：有许多选项：

船首帆：船首帆追加

装甲：装甲追加

舱室：舱室追加

舰首炮：舰首炮追加

舰尾炮：舰尾炮追加

ラム：舰尾追加装甲

船尾帆：船尾帆追加

船舱改造：对每个船进行改造，范围（海兵诘所，武装炮台，物资仓库，积荷仓库）。

海兵诘所和武装炮台最多四个，物资仓库和积荷仓库最多五个。

担当室改造：对旗舰有效，增加或删除某些担当室（指：材木，参谋，礼拜，主计的舱室）。

舱室コピー：我称其为舱室配备的拷贝，先选已经改造好的船，再选要拷贝的船执行后，两艘船的舱室配备就会相同。这个指令方便了

对船的改造。

大炮购入：购入大炮

船名变更：改变船名

ドック：有多项指令：

船入替：船只寄存港口或取出

舰长任命：任命舰长

队列变更：改变各船的位置队列

地方舰队作成：这也是这代游戏的新特色，当游戏进行到一定时间后，(有了一定的势力值后)你就可以编成地方舰队了。地方舰队的用处：海域委任——配备舰长，他会在该海域自己进行贸易给你赚钱。统率力高的舰长效率高。哨戒——在指定位置攻击遇到的敌方舰队。寄港——特定的舰长特定的港口，会引发特定的剧情，从而得到一些宝物的情报。街攻击——攻击指定的敌方港口。

地方舰队编成：舰只编成。

地方舰队旗舰变更：地方舰队旗舰变更。

地方舰队解散：地方舰队解散。

出港所：

出港：

洋上：手控航海

自动移动：如果航路已经通了，也就是起始和终点港口你都签订了买卖契约那么航路就会变红，表示航路可通，可以采用自动航行的方法移动这样又快又省力(注：起始和终点港口之间还有港口的话也要是契约港。还有测量士要配备好。)

补给：有多项选择，非常方便!!

ドック：与造船所的相同，不再重复。

界面解说：

港内画面：各个场所都有解说了，现在只谈谈右侧画面的构成!

港名：

都市：

发展度：最高 9999，随着发展度的提高，交易所的特产会增加，同时特产的数量也武装度。随着武装度的提高，造船所会增加可购买船只的种类。

港口状态：通常，饥荒，好景气，战争等

商会占有度：占有度 100%，成为独占契约港，每月该港会上缴一部分钱。占有度只有 100，如果该港已经被其他势力瓜分（如 48 + 52），那么你就无法与该港签订契约了。只有利用酒场中的恶搏（谣言），或者战争才能取得占有度！

特产品：最多五个。随着发展度增加，或者找到原产物后交到一些港口的交易所也能增加特产品！

洋上画面：解说右侧画面的构成

日期：1月1日 - 12月31日，四代没有年的概念，365天循环。也就是说，这款游戏没舰队状态：通常，老鼠，疾病等

食粮 水

水夫数量疲劳度（达到 100，水手就会不断减少）

左帆右帆（可以用鼠标控制帆的方向）

舰只航行状态

船舵（可以用鼠标控制船的方向）

キャンセル高速移动

* キャンセル：取消自动移动或取消高速移动

高速移动（只有拿到大鷲之像安装在船上，才有这个指令）

既然是大航海，那么贸易，海战和宝物那是少不了的，下面就一一介绍！！

贸易心得：

1. 在四代中，贸易的困难度下降很多，而且几乎什么货物都有利润可赚。但是必须先和该港的王宫签订契约，在该港拥有占有度，然后你才能在该港进行交易。

2. 利用流行，赢得暴利：如果特产品在某地区流行的话，你马上从原产地购入流行品到这些地区的港口抛售，就会大大的获利，利润在 5、6 倍以上。此外，抛售流行品能提高占有度，一次抛售的特产品达到一定数量，该港的交易所还会给你推荐状或介绍状（12 个 - 介绍状，16 个以上 - 推荐状），拿着状到王宫，国王会破例提高你的占有度。

* 流行情报的取得：交易所的相場情报中，那些港口图标上有发散线的就是，从酒吧女中获得。进港后，在广场处，可以得到流行的情报。

* 利用宣教师在广场作“交易品配布”，可以制造流行。

交易品配布产生的流行可能在本港，也可能在其他港口。这些情报可以从交易品配布后店主的反馈中得知。

3. 货物加入了品质这一参数，一级品质最好，五级品质最差，买的价格一样，不过卖的价格差很多。

4. 港口能提供特产品数量的多少决定于你在这个港口的占有度和港口的发展度，占有度越高，提供的特产品数量也越多；占有度 100 以后，发展度越高，数量越多，品质越好，还会有新的交易品出现。

5. 港口的物价涨落原则：同类物品（同是奢侈品或同是香料）的买进卖出，能够保持物价的相对稳定，如果这里买入茶叶，卖出的却是金的话，那么时间一长，茶叶的价格会不断上扬，而金的价格却不断下跌，所以一条商路要保持持久的高利润，应该尽量在同类特产品间进行较好。

经商经验：

第一阶段：游戏刚开始，钱少，契约港也少，就在附近的港口利用差价来回赚钱，买五艘舱位多一点的小船（如ナオ级），改造舱室，把积荷舱室增加到五个，这样一次能够购入货物 25 个，水手减为必要数，其实再少一点也没，大关系。赚个 2~30 万。

第二阶段：去一次南美，把这两个该港变为独占契约港ペルナンブーゴ港（S7W34）和カエンヌ港（N5W53），另外把西非的ヴェルデ岬也变为契约港，在这几个港口之间交易，利润非常丰厚，尤其是カエンヌ港的烟草和香料卖到ヴェルデ岬。多走几次，资金增长比较快速，很快达到 200 万以上。在这以后，地方舰队，海战获利就都可以进行了。

第三阶段：其实完成第二步后，已经可以通过其他方法赚钱了。组成强力舰队，与パツァ势力交战，打下イスタンブール、ペイルート、クレタ三个港口，パツァ军非常强硬，要打几次硬仗。把从バハナ买来的原产物タバコの苗木交给クレタ的交易所，使之增加タバコの特产品，然后クレタのタバコ和其他两个港口的绒毛进行交易，利润极为丰厚，实为一条黄金航路！！

* 航路介绍：

1. 游戏初段时，リガ港的琥珀与セウタ港的龙涎香和象牙互相交易。

2. ルワンダ港的琥珀，珊瑚与サン＝ツォルツェ港的象牙互相交易。

3. 推荐黄金航路：

1) 在バハナの城门出外探索得到原产物——炼金术的书。

2) 去西非のルワンダ港，把炼金术的书交给交易所，这样，增加特产品——白金。

3) 西非のルワンダ港（白金）与东非のモガディツオ港（金），这两个地方相互交易。

4) 投资这两个港口至发展度 9999，特产品产出量上升，促使ルワンダ港流行金，而モガディツオ港流行白金，由于白金和金属同类，所以能够保持持久的高利润。

5) 以上方法，一个来回，能赚个 100 万。

这个方法关键在于促使两个港口相互流行。

海战心得：

1. 海战要分种类，如果要用白刃战取胜以获得大量金钱，那么就应该在造船所进行舱室改造，多修几个海兵诘所。建个四个，这样就可以多白刃战几次。如果单挑或白刃战取胜，就可获得大量金钱，发财捷径。如果想速战速决那就多建几个炮台即可。另外，还可以选择几个航海士在海兵诘所中，这样可以提高白刃战战斗力。还可以替代船长单挑。同样放几个航海士在炮台中能提高炮击命中效果。至于好的武器道具，可以看下面的道具一览表。

2. 北海的一些港口如ロンドン港，ハンブルク港和リュ－ベク港，当港口的武装度发展到 9000 以上（发展度在 7000 以上），就能买到本作中的最强战舰——战列舰（一艘 16 万），还能买到最强的大炮——キャロネ——卜炮（就是白炮，还记得二代吗？！）

3. 武装炮台配属命中力高的炮击手命中力高。海兵诘所配属剑击术高的斩込队长白刃战和单挑没问题！

4. 我方舰只侧面对着敌方时，炮击效果最佳。炮击港口时（靠近敌方的独占港口时，港口会炮击我方舰队），应让舰只侧面对着港口然后下锚停船，不断炮击即可轻松获胜。

5. 海战时采用挤压战法，把敌方舰队逼至角落，挤压成一堆（攻击在港口外停泊的舰队特别有效），这样容易形成单挑的局面，速战速

决，避免消耗战的出现，不然如果形成白刃战的消耗局面，即使获胜，损失也很大。

6. 有时双方旗舰迎头相撞，可以一击必杀，击破旗舰获胜。

7. 海战获胜可以降低敌方的势力值以及敌方同盟港的占有度。

8. 游戏后期，港口武装度 9999 时，炮击此类港口会非常吃力，就算有战列舰也会损失惨重，可以趁敌方舰队在此港口外时发动攻击，一旦获胜，港口的占有度下降，就不会攻击舰队了。

9. S/L 大法，因为每次进入海战，敌方的位置和我方的控制都不一样，一切都是即时发生，所以同一次战役有时一触即胜，有时却一败涂地，因此就是有了最强舰队和大炮，也不能掉以轻心。

消灭敌方势力有两种打法：

慢打法：海战胜利一次，敌方所有契约港的占有度下降 2 点，打击 50 次后降为 0，敌方势力解散，金大赚。

快打法：打下港口，立即投资至占有度 100，如法炮制，将敌方势力挤出去。需要有充足的资金。

可视具体情况，灵活运用。

关于原产物：

来源：在一些港口的ギルド有售，一些遗迹中发现，从酒吧女中得到情报后取得。

作用：把它交给某些港口的交易所，会增加该港的特产品，利用这一点你可以制造出自己的贸易航路来。具体的原产物能够作用在那个港口，见下面的道具一览表。

关于占有度：

没有和该港的王宫签订契约，你是不能在该港进行交易的。如果其他势力已经瓜分了该港的占有度，或独占了该港，你连契约也签不到。而如果你和其他势力瓜分了该港，要想提高占有度，流行品抛售，和推荐状的使用，能提高你的占有度，打击对方势力。

对付对方占有度 100 的港口，除了酒场的恶搏以外，战争是唯一的解决方法。海战获胜或炮击港口，该港口降服以后，你就能够与该港签订契约，投资，提高占有度了。

与敌方势力交战中，要想彻底击败对手，打下敌方的港口，投资至占有度 100，这是迅速消灭对手势力的必须手段。

*切忌不要不宣而战炮击港口，这样即使港口屈服，进港后，人们对你的态度也够你受的了！契约是别想签了。

关于威压的一些技巧：

前提：该海域的霸者之证必须到手，该海域势力值最高。

任命副官，这样进入基尔特屋（ギルド），会在“交涉文书”一项中多出一个威压的指令。副官的说得力必须在200以上，与威压对象的势力值差越大越好，而且与威压对象的友好度要高才行。这样多试几次，一定能够成功。

成功以后，威压对象成为伞下势力，每月交纳所持金的1%；如果他有1~2千万的话，每月可以得到10~20万。多威压几个，每月的收入远远比地方舰队的收入要多，是游戏中后期来钱最快的方法。

关于舰只的洋上操作：

航行操作可以用↑↓键控制方向，←→键控制船帆。航行中按鼠标右键可以暂停，以供选取其他功能键。建议用鼠标选方向，←→键控制船帆，这样较为方便。

遗迹的探索和其相应的仪式：

一些港口直接有遗迹的图标，进入后就会发现遗迹。

一些大港有城门的选项，探索以后，就能找到遗迹。

遗迹等等的发现则有关似AVG游戏的行进路线选项，其中不乏隐藏道具跟人物受伤的路线（每个遗迹都隐藏有一个道具在岔路上）。这一点大家都很清楚，可是你知不知道还有仪式这回事呢？所有的遗迹都会定期举行仪式，这些仪式随着海域的不同，有着浓郁的地方特色。参加以后，提督及航海士的能力会得到提升，下面是我收集的仪式发生时间的情报：

地中海：

セビリア港：每月15日

ツェノヴァ港：每月17日-19日

アテネ港：每月21日

イスタンブール港：每月24日-26日

アレキサンドリア港：每月27日

北海：

ロンドン港：每月2日-4日