

游戏分册

合订本

2001

电子电脑板

ELECTRONICS & COMPUTER WEEKLY

游戏世界 · 玩家宝典



ELECTRONICS & COMPUTER WEEKLY

电子电脑报



电子电脑报2001年合订本 游戏分册

江苏教育出版社

图书在版编目(CIP)数据

电子电脑报 2001 年合订本. 游戏分册/电子电脑报社编.
——南京:江苏教育出版社, 2001.11
ISBN 7-5343-4325-9

I. 电... II. 电... III. 电子技术-普及读物
②电子计算机-普及读物 ③游戏卡-基本知识 IV.
①TN-49 ②TP3-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 075142 号

电子电脑报 2001 年合订本(游戏分册)

编著:电子电脑报编辑部

责编:甘宁

地址:南京中央路 165 号出版大厦 12 楼 邮编:210009

电话:办公室:3243213、3245265

编辑部:3242672、3243680

广告部:7719071、3244905

发行部:3243034、3243290

E-mail:dzdnb@jlonline.com

广告许可证号:宁工商临广许字第 211191 号

江苏教育出版社出版发行

(南京马家街 31 号 邮编:210009)

江苏省丹阳日报社印刷厂印刷

全国新华书店经销

开本:787×1092/16 印张:13 字数:1000 千

2001 年 12 月第 1 版 2001 年 12 月第 1 次印刷

ISBN 7-5343-4325-9/G·4020 定价:12.00 元

25729/03

攻略精华

报纸攻略区

《黑鹰传奇》剧情全攻略	1
钢铁中的灵魂	
《机甲战士4——复仇》全攻略	4
《魔导异元素2——暗夜笑声》攻略指引	7
“另类”名著	
《爱丽斯梦游魔境》流程攻略	9
教你两手“拈花惹草”的本领	
《魔法花园：芙萝蕾》教科书	12
《古墓丽影五：历代记》秘密地点大揭秘 ...	14
《堕落天使》剧情攻略	15
天使般的魔鬼	
《奥妮》全攻略	18
《远征奥德赛——永恒的小夜曲》攻略指引 ...	21
《魔法时代》战略指导书	24
《星际争霸》战术谈——说给菜鸟的话	25
《第四世界》“导游地图册”	27
《信长之野望——岚世记》战术指南	28
《近距离作战4》战术演练	30
《Quake3》技术战术“吐血大甩卖”	31
《冰风溪谷——冬之心》流程攻略	33
《古龙群侠传》细节攻略	36
《辐射战略版：钢铁兄弟会》一步一步跟我学	39
《新蜀山剑侠传》主线攻略	42
我也来当特种兵	
《1937 特种兵》攻略指引	57
《风云2：七武器》流程攻略	61
《半条命：蓝色行动》剧情攻略	65
《鬼屋魔影4》简易流程指引	68

《风之探索者简易攻略》	71
《公主的回忆》	73
《楚留香新传》	78
《夺宝奇谋》完全攻略	81
《武林群侠传》流程攻略	85
《鬼寺》简易攻略	89
《盟军敢死队II》作战手册	91
《新神雕侠侣II》简明攻略	95
T、Z在LT上的一些技巧	96

附录攻略区

使者	99
剑侠情缘外传——月影传说	103
烽火英雄	106
中华一番客栈2	110
实况2000	114
冰风溪谷——冬之心	117
反恐精英	121
飘羽——失忆天使	124
奇幻水晶缘——永恒传说	126
樱花大战	128
赏金奇兵	131
小鸡快跑	138

玩家评论

婚姻 Vs 游戏	3
超越乔丹	
——《NBA LIVE 2000》中的1对1技巧	3
“虫子”的浪漫爱情故事	6
“古墓”随想	6
《大航海时代3》修改密码大公开	11

《梦幻模拟战 2》存档修改大法	11	冒险+策略+射击+解谜,答案会是什么?那就是	
再续前缘		——《代号伊甸》	45
——《剑侠情缘 2》的遐想	14	没有流血,没有死亡,一切轻松快乐,尽在	
我是“虫子”我怕谁	16	——《摇摆小精灵》	45
消失的暗堂	17	枪口背后的差别	
恐龙的危机	17	——谈《Quake3》中不同 Model 对作战的影响	
鱼眼看游戏			46
——实话实说	20	沾露玫瑰,傲天怒放	
极品的心情,极品的感受	20	——《仙剑奇侠传》女主角评析	47
虽是《第七封印》,却是第一期待	23	DF3 菜鸟脱贫心得	47
我玩《天之痕》	26	面对非议,C&C 系列再度出击	
RTS		——《命令与征服:变节者》	48
——在血与火中永生	26	赛车中的“木偶剧”?	
《岚世记》是个半成品?	29	——《泥泞大脚车》	48
千奇百怪的“理由”	29	帝国时代的延续	
谈显卡驱动程序对各类游戏的支持	31	——赏析《哥萨克人:欧洲战火》	49
《天之痕》中的文化	32	我看我说——《学生骑士团》	49
《生化危机 3》中的谜题	32	当 Quaker 遇上 DFLWer	49
《Go! Go! 美食王》绝招大公开	34	《信长之野望》中的“两个瓶子”	50
小议“星际”中的一些操作	35	《英雄萨姆》,又一个“Quake Too”?	50
虫族,《星际》中的悲情一族?	35	微软的游戏	51
关于 Windows Me 中“蜘蛛纸牌”游戏的一点心得	35	我看我说——《幽浮:执行者》	51
流行游戏秘技集锦	37	《仙剑》里的“傻女人”	52
《三角洲 3——大地勇士》称霸沙场十大技巧之		我看我说——《恶魔岛》	52
阴险版	38	老游戏新玩法——《雷电 III》单人双机作战	52
《博得之门 2》NPC 小议	38	《帝国时代》,你要向何处去?	53
别了,三角洲	38	我看我说——《海岛大亨》	53
游戏中的中国队	41	我看我说——《百战天虫:世界大战》	53
神族的护盾,shift 的使用	41	漫谈《星际争霸》1.08 版中的潜伏者	54
玩之大成者——玩家!	44	我看我说——《暗夜重生》	54
我看我说——《辐射战略版:钢铁兄弟会》	44	我看我说——《神秘岛 3:放逐者》	54
		世界足球经理 2001——“2000+1”?	55

我看我说——《死亡之屋 2》	55	暗黑狐犬	79
国产游戏风雨路	56	《FIFA2002》的“谎言”	
DF 梦话	56	——关于 FIFA 与实况话题的终结	80
我看我说——《冲突地带》	56	幻灵游侠	82
我看我说——《波利魔特:千年幻想》	56	回合制策略游戏死没死?	83
我看我说——《风之探索者》	56	传统 PRG 的又一力作	
我看我说——《龙战士 3》	56	——圣焰骑士传	83
清汤白菜与麻辣火锅		我们等待那一天	
——漫谈《大富翁 5》	59	——为《三国八》饯行	84
我看我说——《微软模拟火车》	59	《幕府将军蒙古入侵》是怎样一个战略游戏	87
我看我说——《银河英雄传说 VI》	59	我心目中的十大经典游戏	87
我看我说——《风云 2:七武器》	60	那一瞬间——玩点多多的《Max Payne》	88
谈实况 2000 中文版的制作	60	改并快乐着	88
亡命之徒——1937 特种兵	63	《古墓丽影》:令人失望的劳拉从影经历	89
戒打宣言	63	《恐龙危机 II》(PC)小评	90
全新游戏简评	63	客栈……仙剑?!	90
关于《月影传说》与武侠 RPG 的思考	64	格斗,梦未结束	90
D II,使你在侮辱 RPG	64	也来谈谈网络游戏外挂	92
FIFA2002	64	活在人生的某一天	
由大字近作想到的	69	——写给为《曹操传》感动过的人们	93
我看我说——《沙丘魔堡 3000》	69	网络游戏之菜鸟所见	93
全新游戏简评	69	我看我说——《浣花洗剑录》	94
从 Quake 到 OFP——浅谈 FPS 风格的演变	70	炎龙浮想篇	94
我看我说——《B-17 机枪手》	70	最新《传奇》测试观感	97
内在灵魂,外在精神——观《最终幻想》有感	72	杂谈《突袭》与《永远的突袭》	98
又见蜻蜓——青涩的回忆	75	超越极限——回顾《极品飞车》系列	140
《剑侠情缘外传:月影传说》手办版有感	76	给蒙娜丽莎画胡子的人	141
我看我说——《永远的伊苏 2》	76	欧洲足球争霸战	142
七年梦想终成真		看看《三国立志传》	144
——《新仙剑》隐藏结局揭密	76	星际随感	145
我们想得到的与我们能得到的		游戏以及游戏	146
——由《自由与荣耀 II》想到的	77	星际快攻篇	147

云斯顿赛车 IV	148
《武林群侠传》终级评论	149
《三国志八》是谁生出来的	151

同人小说

《帝国时代》同人小说之——	
残酷岁月	152
《三角洲特种部队》同人小说之——	
假若明天来临	155
《仙剑奇侠传》同人小说之——	
蝶舞翩翩	163
《星际争霸》同人小说之——	
勇往直前	166
《甲方乙方》同人小说之——	
甲方乙方	172
《帝国时代》同人小说之——	
最后的将军	175
《天之痕》同人小说之——	
无尽的宿命	176
《暗黑破坏神 2》同人小说之——	
跳芭蕾的野蛮人	179
《永远的突袭》同人小说之——	
死角	181
《三国志八》同人小说之——	
天劣	186
《生化危机外传》同人小说之——	
危机四伏	191

秘技破译

爱丽丝梦游仙境	196
光芒之池: 德兰诺遗迹	196

盟军敢死队 2	196
仙剑客栈	196
三国立志传	196
英雄本色	196
新仙剑奇侠传	197
空当接龙	197
浣花洗剑录	197
永恒传说——奇幻水晶缘	197
月影传说	197
爱的记忆: 我心中的名字	197
三国志八	198
永远的突袭	198
鬼屋魔影 4: 新噩梦	198
真爱密码 2	198
大富翁 5	198
英雄萨姆	198
赏金奇兵: 西部通缉令	198
烽火英雄	198
中华一番客栈 2	198
新蜀山剑侠传	198
模拟人生: 家庭派对	198
堕落天使	199
奥妮	199
冰风谷: 冬之心	199
月球计划	199
不死亡灵	199
英雄无敌 3 之死亡阴影	199
小鸡快跑	199
拯救绵羊大作战	199
生化危机 3: 复仇女神	199
风云 2: 七武器	200

黑鹰传奇

剧情全攻略

黎明,小井村,两个杀手缓缓走来。他们,就是在《杀气冲天》中名满京城的杨孤鸿和那个神秘的黑鹰。杨孤鸿实际上是忠良之后,为了给惨死的全家老小报仇,苦苦寻找着那把传说中的可怕武器——“杀气”。他练就了一招致命的剑法,能在瞬间取人性命,在杀人与被杀之间饱尝命运的无奈。而黑鹰,没有人知道他的身世,来自哪里,也没有人知道他的过去——其实这些问题对他自己来说,也还是一个谜……现在,你就是黑鹰,去揭开你的身世之谜吧。

黑鹰和杨孤鸿两人刚刚找

来的。为了让大哥休息一下,黑鹰答应孤鸿去把小萱安全地带回来。可刚到西便门就遇上了一件事:一群不知从哪儿冒出来的匪徒抢了一个女子要抓去做压寨夫人,黑鹰自然不会不管(不管也不行啊,不救人就出不了西便门,英雄都是这么逼出来的吗?),被救的女子杨飞曼天真可爱,她是你遇到的第二个红粉佳人,而且她可是有着很高身份的大小姐哦。

在西大街一个酒店里找到了小萱,正打算一块回去时有人要买鸡蛋,黑鹰于是叫小萱先去,自己帮她卖。这一耽搁正好



碰上一个少年被怀疑为偷马贼,让唐门的人抓住了,黑鹰管闲事帮少年说情,唐门掌门唐铭看黑鹰是个好人,便卖面子放了少年。不想少年刚走就听说马中毒了,黑鹰一看自己惹了麻烦,赶紧“走为上”。

刚走到西小街,那个被救的少年就缠上了黑鹰。他说被下毒的是他自己的马,刚才抓他的人也他自己的家人,因为化了装,他们没认出他来。这个少年原来叫做唐墨清,因为爹爹唐铭进京办事却不带他,就化装跟来一路捣乱。黑鹰闻言要带他回去认错,可少年不肯,他说要去天宁寺解手,这一进去就再也没有出来。黑鹰久久不见他出来,无奈只得进天宁寺找,问了正在打坐的静修和尚得知,唐墨清已经先走一步,在小井村等他。

回到小井村可能不会马上找到唐墨清,这时你可以随便走走,打一些分支剧情长长经验值,或者和人说说话获得一些线索。你会发现那个住在隔壁的说书人正在四处散布谣言说黑鹰一家藏有什么宝贝,和张伯、谢地的刘伯、养鸡大嫂说过话后再去跟大哥杨孤鸿对话,你可以得到一张面具。当然,也可以不去理会他们而直接去找唐墨清,因为后面故事进行中还是会得到这张面具的。

走到池塘边小土地庙那里(就是有一个女子在跪拜的地方),唐墨清就出现了——别惊讶,她已经不是你刚见到的那个少年,而是一个衣着艳丽的美貌女子了。原来唐墨清是个女孩,黑鹰走了桃花运吗?

唐墨清让黑鹰帮忙找古墓的入口,黑鹰当然很乐意啦,在村东边的鬼屋里,黑鹰找到一块磁石(看起来像玉佩的样子)——这就是进入古墓的钥匙。传说在秦始皇的陵墓里就是装了

这种磁石机关,可以将身上藏着武器的盗墓者或图谋不轨的敌人拦在墓室的外面。有了磁石,就可以进入古墓了。

这是一个阴森森的地下迷宫,不过还好,它并不大,基本上转一圈就可以记住地形。这里的敌人都是些蜘蛛、蜈蚣、蝎子之类的凶虫。它们一般都很不好对付,堂堂一个大男人怎么能让虫子咬死呢!什么?你愿意伤害小动物?伪善!直接说你功夫不够就行了嘛!唐墨清也会替你除掉这些难缠的敌人……不对,是敌虫,你要是好意思只躲在她后面就行。墓里有很多宝箱,不要错过拿哦!

唐墨清大老远来京城一趟,都是为了见到结拜姐姐谢清——还记得这个美人吗?此刻她正站在一个“大厅”里,周围跟唐墨清走到跟前她才会理你,否则会把你看成闯进来的盗墓贼而砍你的哦——你得装成唐墨清的哥哥才能进入这个不许男人进的地方。和谢清对话,会得知她的一个秘密,那就是古墓里人修寒心的遗愿:让她寻找失散多年的哥哥,可是,是从不踏出古墓的她却没有一点线索。黑鹰本想帮忙,却被谢清识破身份,赶了出来。

从古墓出来,天已经黑了,村里不知从哪儿来了一群寻宝人。黑鹰问人问站在家门口的杨孤鸿,原来这些人是在听了说书人的谣言而来寻宝的。说书人为什么要散布谣言?莫非他有什么企图?杨孤鸿要黑鹰多加防备这个说书的,先前如果你没有得到那张面具,现在杨孤鸿就会给你。接着,血手先生出现了。

血手先生是来交待任务的,他还告诉他们一个坏消息:那个说书人正是九州神捕司马泽,他是来调查杀手暗杀江湖高手一案的,也就是说,他是来调查孤鸿一家的——难怪他到处散布谣言,原来是想探虚实。

第二天,黑鹰去西小街的宣武镖局帮孤鸿探路,在出去之前别忘了和妹妹小萱说话,小萱不在屋里,要到外面去找,她会给你些钱,而且不是小数目。

进了西小街,打开地图,为什么看不到地图上显示镖局的信息?转了好大一圈也没有,怎么办?情节怎么进行?往镖局拐的路上碰上了说书人,记得那张面具吗?此时不用更待何时。戴上面具偷听说书人的谈话,那个奇怪的女子竟被称作娘!司马泽正在调查什么人,可是在调查谁呢——不用管他,事情到了后来自然会清楚,还是先进镖局探路要紧。这时打开地图看看,镖局的位置在上面显示出来了!

戴面具和司马泽对话之后,镖局就开门了,你可以大摇大摆地走进去,没有人会攻击你。和

门口的花花公子龙云舟对话后,就会碰到杨飞曼,他是来请人押镖的。你们俩闲聊了一会儿,一个镖师走过来把飞曼请进了内宅,正当你和这个镖师探路的时候听到飞曼的呼救声——原来龙家二少爷想轻薄杨飞曼,镖师怕你误了他家少爷的好事前来阻止你,如果你打死他,其他的镖师就会来围攻你——一定要把面具摘下来打晕他,面具虽然可以使攻击力增强数倍,但得到的经验值却少得可怜,而且随着面具故意的增加还会失效,增加的攻击力也会大大降低。

黑鹰杀出一条血路,闯进内宅救杨飞曼。龙云舟是个厉害的家伙,对付强大敌人的最好工具就是暗器!先在工具栏中排好顺序,把一条绳索放在热区里,走到龙云舟正对面讲话,敌人一开始攻击就迅速按下F键,这时敌人不动了,表示他已经被你的绳索捆住。在他挣脱之前,快把身上的毒药、火药、飞镖什么的统统往他身上扔啊!好,死翘翘了吧?不费吹灰之力!

杀了龙云舟就可以得到他的脸皮,这是给大哥杨孤鸿的,他正在西便门口等你。把死人脸皮交给他,就可以回村了。进村之后先别忙着回家,有两位MM正在等你呢——在古墓旁边,黑鹰碰到了谢清清与唐墨清。唐墨清是来和你告别的,她还把帮谢清寻找大哥的事情托付给你——可是从何找起呢,自己也没有线索。

送走唐墨清,可以回家了。还没到家就看见说书人和小萱站在门口,黑鹰心想他一定不怀好意,但说书人却是来保护你,的。刚才有一班人闯进村子找黑鹰闹事,被说书人赶走了。黑鹰就去找那些闹事的人,原来他们



是吕长风带来的华山派弟子。吕长风见到黑鹰和谢清说有说有笑就产生了妒意,于是前来寻事。两人还没怎么说话吕长风就直攻过来,黑鹰无法只得与他交手,不想这小子就给打死了——这下可闯了祸,华山派可是武林中的大门派啊。

吕松原在之前帮你保护小萱,又告诉你华山派掌门吕松原在琉璃厂租了一座庭院,黑鹰决定去找吕松原说明事实。

经过一场血战,黑鹰终于杀到了琉璃厂的吕宅。找到吕松原,却发现站在吕松原旁边的,竟是说书人司马泽。别担心,他可是来帮你的,司马泽过去救过吕松原的命,就因为这个,吕松原不能立刻就杀你。在司马泽经过黑鹰身边的时候发现他左肩上的那块魔形的胎记,对这个发现他好像非常吃惊,说了一堆奇怪的话就走了。可黑鹰顾不上想司马泽为什么说这些话,还是保住性命比较要紧。

吕松原要黑鹰帮他找到古墓派的一个叫穆寒卿的女子,和一块上面刻有“无边落木潇潇下”诗句的玉佩。

黑鹰又到古墓找谢清清打听这件事,不想谢清清听到穆寒卿这个名字的时候非常惊异,原来是她的母亲的名字,而玉佩正是谢清清收藏着。谢清清进里屋的墓室去取玉佩,却听到有打斗声从里面传来。黑鹰连忙赶进去看,谢清清正和一帮盗贼激烈搏斗,和她对话得知玉佩不见了,估计是被这些贼偷走了,黑鹰便去找他们的头儿。打败了盗贼头儿,却没有得到玉佩,再去问谢清清,她突然想到,玉佩一定是被吕长风偷去了。因为听说那是谢清清要交给未来丈夫的定情物,吕长风怎么愿意它落在别男人的手上?因此抢先一步偷走了玉佩。

黑鹰只好又回到吕宅,吕松原当然不愿意黑鹰动他死去儿子的尸首,可是黑鹰说得很有理,只好同意了。玉佩果然在吕长风身上,吕松原见到玉佩,



又听说穆寒卿已死,伤心欲绝,便讲出了一段令人伤感的往事……

讲完故事,吕松原放了黑鹰,黑鹰这才想起要多谢说书人司马泽。谁知刚走到西大街就看到说书人躺在血泊中——司马泽竟被人杀死了。这时司马泽的妻子李婉娘出现,说想知道事

杨孤鸿这时已经回来,找不着小萱正在家里着急呢!这兄妹俩,简直是从一个模子里面出

真相就要找到记录活动的手稿。但他不肯说更多的东西。黑鹰只好回家。司马泽为什么会被害?是谁杀死了司马泽?自己和他到底有什么关系?为什么他调查自己又保护自己?一个个谜题接踵而来——而李银烛所说的手稿,又是什么东西呢?

回到村子里,黑鹰觉得司马泽一定会留下什么线索。于是到处打听消息。司马泽一直在张伯家住着,那里当然要先去。刚走到张伯家门口,就看见一个道士打扮的人匆匆忙忙跑出来。这是来找什么东西的,可是似乎还没得手,把他打死,赶快去看张伯吧。

张伯已经断了气,黑鹰伤心极了。在给张伯系扣子的时候从他怀里掉出一件东西,原来是一张像纸一样的东西。莫非这就是“手稿”?可上面没有字啊。杨孤鸿建议去问问白云观的道士,他们或许知道怎么解读。先别忙着去白云观,没看到一个漂亮MM正站在门口吗?

司马泽被杀惊动了不少人,自然也包括了委托他来调查的兵部尚书杨涟。杨飞曼也就是为了这件事,黑鹰不愿意杨飞曼涉险,自然用话搪塞她,杨飞曼便不理黑鹰转身走了。谁让黑鹰总爱将杨飞曼是个乳臭未干的小丫头呢,其实她可是尚书的千金啊。

在古墓与大钟之间的空地上,杨飞曼正与人吵架,原来是碰上了谢潇潇。谢潇潇心情正好,碰上杨飞曼东问西问的,当然不耐烦。杨飞曼又是吃素的,两人就吵起来了。黑鹰连忙上去,杨飞曼被气走了。你又得赶快去追赶谢潇潇——她为什么生气呢?原来她得知了吕长风就是她大弟的真相,而正是黑鹰杀死了她大弟。一边是自己唯一的亲人,一边是自己唯一的爱人,于是悲痛欲绝,决定回古墓,再不出来了。黑鹰连忙进古墓寻找,却没有找到谢潇潇。这里如果更大一点的迷宫,有更多的好东西可以找啊。之后会从西便门的出口出来,西便门的古墓出口是只能出不进的,如果你没有足够,还要再回到小井村的古墓入口进去。大街上的敌人比古墓里的厉害些,不过他们也都是供你练功的,一般不会形成致命威胁。



黑鹰去找道士,却在卧佛寺上碰上了杨飞曼,这才想起在镖局与飞曼定下的约会。飞曼看到手稿,说有人正在找它,要黑鹰带着手稿到城中心的戏楼。

在戏楼见到李银烛,他帮你

破解了手稿,却发现一个令你吃惊的消息:原来司马泽奉命调查的人,竟是自己!是谁在调查自己?又有什么企图呢?黑鹰不想忍这个麻烦,于是赶快告辞回家,却在琉璃厂碰上了唐墨清。

唐墨清是来找谢潇潇的,可却没有找到,唐墨清很奇怪谢潇潇为什么不见她,来找黑鹰询问,听说黑鹰杀死了谢潇潇的大弟,唐墨清不听他解释就生气地跑走了。到大佛寺的静修长老那里,黑鹰预感会有不祥的事情发生。



果然,在西便门遇上了正在执行任务的孤鸿,孤鸿说唐墨清画了一封信给他,黑鹰连忙拆看,却从信封里面冒出一股红烟,黑鹰中毒倒在地上——还没等孤鸿反应过来,黑鹰的“尸体”就被一群黑衣人抢走了。

再次醒来的时候,黑鹰发现自己正在一个完全陌生的地方。你要管一个根本不认识的人叫娘亲,还要受约束地生活在这个院子里,和院子的小婢女梅香交谈,她竟然讲着和说书人一样的传说,这个传说到底是怎么回事呢?而自己又为什么会被囚禁在这里?黑鹰终于忍不住要出去看看。再跟“娘亲”对话,天就黑了,准备好心情,出发!

哈哈,别害怕,这里根本不用打斗的——只要杀了站在桥上的守卫,得到他的人皮面具戴上就可以混出内宅(不戴侍卫面具是出不去)。而且,在你出来探险这段时间,必须时刻戴着这个面具。如果被守卫瞧见你的真实面目,那你就必死无疑!

和中间屋子的守卫对话,他就走到一边。现在进去打开宝箱,你会找到几件好东西:一身不错的铠甲、名剑“杀气”,可以让你想去哪儿就去哪儿的飞天锁以及魏忠贤、客氏谋反的证据“龙袍”。拿到这些东西,也就没什么可转的,快回内宅休息吧。龙袍和飞天锁是很重要的东西,所以必须都拿到才能回去。

“娘亲”正站在院子里黑着脸等着黑鹰回来,你平安回来她就放心了。你去把昨天得来的龙袍给她看,她却叫你不要声张。这时梅香过来叫她去“喝早茶”,你只好陪梅香找失落湖边的金钗。在找钗子的时候无意中在靠近亭子的湖边发现了一些手稿,难道这就是李银烛所说的剩下的那部分手

稿?找到手稿之后,才会发现梅香爱的金钗。

把钗子还给梅香,老太太也回来了——你又把手稿给你的“娘亲”看,她更加惊慌失措,几番对话才知道,是有人叫她冒充黑鹰的娘,可黑鹰已经对她有了感情,就像自己的亲娘一样。不过当务之急,还是先去把能弄清真相的手稿交给李银烛,使用飞天锁,只要打开物品栏,用鼠标右键在飞天锁的图上一点就行了,这样你就被送到了离戏楼最近的城



中心。在这楼上找到李银烛和杨飞曼,很多真相也随着破解了。天渐渐黑下来,这时可以回去了——且慢!回去之后迎接你的将是一场大战。戏楼上有没有足够的药品和装备?出了戏楼,在药店老板和卖刀人那里,快快把需要的东西多买点!注意,卖刀人并不是一开始就会卖给你东西的,需要开启一个分支,帮他的忙才行(见分支攻略之九)。

用飞天锁回到内宅,却找不到老大,梅香在旁边瑟瑟发抖,看样子是出事了!一个叫狐狐的家伙警告你,还是乖乖听话比较好。黑鹰会怎么忍气吞声?他杀了侍卫,冲进西苑。在西苑他听到狐狐与客氏的谈话,不由怒火冲天,原来这一切都是客氏安排的骗局,也是她杀死了老大。刚要进去杀这个女人,就冲出来一帮侍卫把黑鹰团团围住,客氏也受到惊动走出来。不知为什么,她却没有杀你,而是叫侍卫把你放了。可是,从此以后你面对的将是永无止境的追杀。

走投无路的黑鹰不愿意回家使小查、杨孤鸿受到牵连,血手先生也劝他不要回去。你只得去戏楼找杨飞曼帮助,这里安全一些,可以有更多的时间想清楚发生的一切。可飞曼不在,也没有时间去想清楚了,每一件事发生得那么突然,根本没有思索的余地。李银烛提醒黑鹰,乌鸦组织杀了司马泽、张伯和老太太,下一个就会是孤鸿和小查。黑鹰匆忙赶回小井村——一路上自然受到不少追杀,如果不想打架,你可以使用飞天锁直接到小井村口。

现在你已经回到了家了吧?遗憾的是小查已经遇害了,抱着奄奄一息的妹妹,黑鹰心里说不出的难过。小查却非常高兴在临死前还能见到二哥。正当黑鹰沉浸在悲痛中时,李银烛匆匆赶来要黑鹰去天坛救杨飞曼——噩梦才刚刚开始!

使用飞天锁可以直接到城中心天坛门口,天坛的敌人不好对付,要小心!不过主要敌人都站在比较特殊的地方,武月明站在圆丘坛的中间,在打小兵的时候千万别惊动他;银狐的位置也比较远,只要你惊动他,他就不会跑出来攻击你,比较麻烦的是回音壁的崔成秀,他跟一群小兵站在一起,要打他就要你本事啦。

救了杨飞曼,她就急着要去调兵来解尚书府之困,可更危急的事情,是乌鸦组织已经派出了杀手刺杀尚书,而这个杀手就是杨孤鸿。魏忠贤和客氏因为尚书掌管兵权而不敢明目张胆地对杨涟下手,于是他们通过血手先生叫狐狐暗杀尚书,再把一切罪名推给孤鸿,这样既除了眼中钉



又杀了孤鸿,又能杀了孤鸿,一举两得。

杀进尚书府,在客厅(中间那个屋子)见到了大哥和杨涟,杨孤鸿听说乌鸦组织的人杀了尚书,连忙赶回小井村。扫除敌的事情就交给黑鹰了。这里比较厉害的敌人是倪文焕,打败他和尚书对话,前去调兵的杨飞曼就回来了,之后的事情……现在你最挂念的是谁呢?莫过于小萱了吧。

回到小井村,杨孤鸿和李银烛正站在门口,人向多了一座新坟,那是小萱的。昔日热闹非凡的一个家,今天却变得如此凄凉,怎不让人伤感?孤鸿发誓要替死去的小萱报仇,李银烛却说当务之急是先商量一下如何面对那么强大的敌人,这时谢潇潇与唐墨清出现了,一切误会解除,谢潇潇也决定离开古墓跟着黑鹰开始新的生活。一行人跟着谢潇潇来到古墓——这里是最安全的地方——同商量对策。

李银烛建议去威胁皇上,治魏忠贤的罪,因为现在只有皇上还能有一点威慑力,大家也都同意这么做。这时如果和孤鸿对话,他会说他要给小查报仇,那么一会儿等你进入西苑的时候他已经在苦战了,本应属于你的经验值可就损失了不少。不跟他对话就得不到这个帮手,当然也就没人跟你抢经验值了。跟谢潇潇说话,她会告诉你一个捷径,从古墓迷宫的秘密出口可以直接到达西苑所在的北大街,接着她还会给你一些钱,如果不跟她说话你就只好一个场场走到北大街了,飞天锁此时是不能用的。跟唐墨清对话可以得到什么呢?当然是暗器啦,她可是从以使暗器见长的唐门出来的哦,给你的也是上好的暗器!

在西苑大戏楼后面出口的屏风那里,你见到了大名鼎鼎的“白丁皇上”明嘉宗。原来他不是不想治魏党的罪,而是被下了慢性毒药身不由己。丁是黑鹰进西苑给皇上找解药。

迎接他的人前面已经见过,就是那个叫狐狐的家伙。杀了他,得到解药交给皇上,一直在暗中观察的李银烛就会出现,明

嘉宗还是不敢惹魏忠贤,但他却在不知情的情况下答应由兵部尚书杨涟调查并查办黑羽组织“乌鸦”。得到这个喜讯,黑鹰赶往尚书府传旨。先别忙,临走之前别忘了讨赏,皇上可是有钱的人,他的钱不要白不要,更何况是个不小的数目呢!

OK,现在离关底不远啦,你可能不知道下一步要怎么办,因为没有任何提示,我就是从尚书府一路杀回小井村,又进古墓杀了个遍,还是不知道下一步该干什么。哈哈,别急,何必着急!要



知道关底敌人异常强大,不升到最高级怎么能行!

和尚书等人对话过后,你可以上大厅休息,一走进尚书府正对门的那个大厅,就会出现一些文字,交待现在的时局:尚书府已经形成了和乌鸦(实际上是东厂魏忠贤和西苑客氏)的对抗局面。不久明嘉宗死了,崇祯皇帝要重振朝纲,于是支持尚书府,开始清算魏忠贤和客氏。黑鹰也开始了与客氏的最终之战,临死前客氏说出了事实的真相——任何一个好人听了都会惊异的真相。一幕悲剧终于收场,可是,却有更大的悲痛等待着这个刚刚经事的少年……

分支剧情

之一

黑鹰碰到柳三,柳三说起郭熙是个棋痴,他媳妇阿翠是个伺候花草的行家,他俩的小日子过得和美。不曾想,帮江湖人士把他们的院子给占了。可怜郭熙除了下棋什么都不干,只好投奔他东大街的哥哥,不想他嫂嫂是个刻薄的,整天含讥带讽的。阿翠受不了嫂子的刻薄投奔她西小街哥哥去了,她家也就一间屋子,住着很不方便。

黑鹰很快就在北大街找到了郭熙家,那帮江湖人士都在院子里。黑鹰在此有一场苦战。其实只要打死这帮家伙的头,就是花圈前那个穿黑衣服的老头,这帮家伙就会自己鸟兽散。不过如此,他就得不到那么多好东西,一大笔钱和不菲的经验值了。可以将《全真十方正宗》去跟琉璃厂的书生换东西,或是卖给琉璃厂的老板,再分别去西小街和东大街通知阿翠。郭熙回家一回家,郭熙就被了苦心钻研多年的珍虎棋局。他把家父多年前采药时在崖底捡的《十清剑法》送给了黑鹰。

之二

黑鹰在和市中心的年糕张聊天时得知,一班无赖(转下页)

“大狗,当你想结婚时,请先与你的电脑告别,因为它厚葬!”这是B君对我的忠告。

前不久曾读到一篇文章,介绍美国有位痴迷游戏者,为游戏已离婚三次,却依然无怨无悔。于是乎发现,“婚姻与游戏”之间的矛盾原来已经上升到了可与人口、环境、犯罪等现象相提并论的全球性焦点问题。

不过大狗认为,在中国,“婚姻与游戏”乃至“父母与游戏”之间的矛盾不至于表现得如此强烈,原因有二:一是中国大陆的游戏历史并不算长,大多数玩家都属于20岁以下的学生阶层,尚未达到独立成家的传统年龄;并且,这些莘莘学子既然有机会接近游戏,则家中经济条件必定较为宽松,起码不至于像某些欠发达地区的孩子那样,十多岁便挑起生活的重担,因此根据“经济基础决定上层建筑”的原理,这些学子理应拥有游戏的权利。其二,我们的民族是一个重亲情爱面子的民族,家族的尊严永远高于一切个人的行为,虽然现在社会上出现了一些因痴迷足球而导致家庭破裂的“另类”,但这些“另类”是可以原谅的,因为“足球”这玩意儿据说代表着我们国家我们民族甚至整个黄种人的尊严,因此那些为足球而牺牲家庭的人理应归入“舍小家而为大家”的典范之列。不过我们的玩家切不可盲目效仿,因为“游戏”的群众基础与“足球”的群众基础不可同日而语,若有人竟痴里糊涂地以球迷兄弟为榜样,为游戏而闹得家里不可开交的话,则不仅无法名扬天下,反而会成为千古所诟,后人引以为鉴的教训。

虽然在目前阶段,“婚姻与游戏”间的矛盾尚处于表面化的

婚姻VS游戏

□大狗

肤浅状态之中,但随着游戏在中国的进一步普及和深入,两者之间的矛盾必然会逐步升级。若干年后,当我们的学子走上社会,成家立业,如果有幸依然无法离开游戏的话,就不得不面对这一全球性的困惑——如何在婚姻与游戏之间寻找一个平衡点。为此,大狗将自己一些不成熟的想法提前记录下来,供所有已婚玩家和待婚玩家参考,虽不敢奢望有起死回生之特效,但至少希望能起到镇痛止热的功用,另外还郑重声明一点:本文绝无贬低女性之意。

一、实行同化

解决上述矛盾的最简单方法是找一位志同道合的女玩家共度此生,不过这种可能性微乎其微,据说在中国,女玩家是比恐龙还要少的。在大狗所接触的范围内,最优秀的女性玩家也只是局限于扫雷和纸牌游戏的热爱,如果诸位有耐心的话,可以等上十个月,或许会有奇迹降临。

也有人认为,与其守株待兔,不如积极进取,主动培养女性对游戏的兴趣。这一想法固然可取,但其可行性很值得推敲,首先是男性玩家需要具有极大的耐心,要做好用整整一个月时间教会妻子操作鼠标和心理准备;其次要具有求同存异的决心,当她游戏中某些你认为最有趣的东西置之不理,相反对某些不起眼的东西大加赞赏时,要表示充分的支持和鼓励;最后,你还得具备较厚的脸皮,当对方表现出极度的不耐烦情绪时,要做到视而不见,继续喋喋不休地进行灌输。呵呵,这下你可以理解中学时代的生物老师们所面临的尴尬境地了吧。

另外,你还要对整个事态的发展变化做好充分的思想准备,因为一旦她真的成为一名狂热的玩家,你的处境可能会变得更加糟糕。正如B君所说:“结婚后你的主要职能将变为从事家务,你的娇妻将长时间地霸占电脑,你所能做的只是趁她睡觉的机会在后面多看两眼。除非你有钱再买台电脑,并请一个保姆。”

二、加强沟通

文人笔下的无数悲情人物告诉我们,世上的大部分爱情悲剧都是源自沟通的缺乏。好吧,既然你决定放弃上面所介绍的“同化”方法,就得抬起头,正视双方之间所存在的分歧,而解决分歧的最好方法无疑是进行充分有效的沟通。

令人吃惊的是,我们有许多同胞甚至从未想过要向妻子认真地解释一下游戏中的种种乐趣,他们要么保持沉默,要么以一种调侃甚至讥讽的语气与妻子交换意见。大致分析一下,这些玩家不外乎有两种心理,第一类认为说了也没用,

女人嘛,就是不懂咱大老爷们的事儿;第二类则或多或少地含有某种受虐倾向,为的是在与朋友侃大山时可以悲壮地拍着自己的胸膛说:瞧,咱才是真正的铁杆玩家,大丈夫宁可瓦全,不能玉碎——大狗认为这两种心理都是要不得的,也许你的妻子从未理解和欣赏过你对电脑游戏的痴迷,但这并不能作为你自暴自弃的理由,你应该得用茶余饭后的时间,以平和的口吻向妻子好好聊一聊,告诉她自己是如何通过游戏来放松心情,让她明白你只是把游戏作为一种爱好,就像她喜欢看电视剧一样。

当然,沟通并非总能收到预期中的效果,如果妻子对游戏的偏见已经很深的话,这种沟通则往往会恶化为一场唇舌之战,而这场唇舌之战的焦点不外乎两个:一是“时间”——“你玩游戏的时间比陪我逛街/看电视的时间要多得多!”;二是“金钱”——“瞧你这一抽屉的光盘,够我买几身衣服的了!”不过据大狗剖析,这些话其实只是矛盾的表象现象,而矛盾的真正根源则在于一种更为人性化的理念之中,即“她”与“它”之间的较量——“在你心中,到底是它重要还是我重要?”我想,没有人会愿意输给一个非人性的东西,包括卡斯帕罗夫先生。

对了,还需要补充一点:玩游戏而忘记干家务往往是引

发大战的最佳导火索。

将“效率”这个功利色彩较重的词语加在“爱情”上,多少使人感觉有些不舒服。不过“感情”毕竟是一个过于抽象的概念,其深浅程度很难用具体的标准去衡量。古人云,患难之中见真情,然而在忙碌的现代生活中,人们似乎也很难遇上什么真正的“患难”时刻,于是“时间”便成为了衡量感情的一个重要砝码,而你在特定时间内所注人的有效感情的多少便称为感情的“效率”。

大狗之所以造出“感情效率”这么一个概念,目的是为了提醒大家:夫妻双方在游戏问题上所发生的种种争执,主要体现在时间的分配上,而时间分配的合理与否,并不在于你花了多少小时去玩游戏,而在于你不玩游戏的那些点是怎样利用的。你是否常常陪你的妻子一起聊天,一起散步,一起享受生活的乐趣?你是否能耐心地倾听她的故事,她的幸福,听她讲述她所感兴趣的东

西?如果你俩在一起时的感觉与你独自打游戏时的感觉没什么两样的话,你的婚姻一定是已经出了什么问题。

大狗并不反对玩游戏,游戏与电视一样,是一种放松精神的途径,然而需要牢记的是:切忌将游戏作为一种逃避现实的工具。本文一开始所提到的那个为游戏而三度离婚的美国男人曾经坦言:“游戏对于我来说是一个避风的港湾,我对游戏越痴迷,感情就越失败,于是我就越变本加厉地将自己沉浸于游戏之中。”游戏可以用来医治紧张

的神经,却绝不能用来逃避自己的责任,这是所有喜爱游戏者都必须牢记的。

如果嫌他第一次给你看的东西不好,可以再和他对话,他就给你看他珍藏的宝贝了。

西四 黑魔看西大街混混许宝买了一只是实际是武器的风筝,打败他他风筝抢到手里,用它可以和市中心的风筝交换《射日大法》,也可以和西小街卖菜的,西大街卖菜的换到药品和刀。

西五 西便门老茶棚,有无限调戏一卖平笠的女子。打败他后女子送给黑魔一个平笠,用它可以和西小街卖金鱼的老板、西大街卖菜的汉子或琉璃厂的摊摊换好东西。

西六 六月六是天宁寺的晾经节,黑魔抢到了《达摩易筋经》,西小街卖鸟的,东大街的货郎,北大街卖汤的,都愿意拿好东西跟他换。

西七 一个无赖欺负你,黑魔赶走了无赖,狗娃把自己在后山捡的《武穆王拳谱》送给了黑魔,黑魔来不及火鸡,武士铁甲和银子实用,黑魔可以用它和西大街卖菜的,铁匠,北大街卖风车的,一个人交换,得到三样东西中的一种。

(完)

超越乔丹

(NBA LIVE 2000)中的1对1技巧

(NBA LIVE 2000)是EA SPORTS热门篮球模拟游戏系列的经典之作,除了图形操作上的改进,它的主要卖点就是乔丹形象的加入了,为此EA还特意添加了一个与乔丹一对一的小游戏。这个新添加的项目难度不小,想战胜SUPERSTAR的乔丹,比夺取总冠军或三分王更困难,下面就来说说我的经验技巧。

首先说说操作键,除了惯用的投篮(shoot)、起跳抢篮板或盖帽(jump)、加速(turbo)外,还应设置好交叉运球(cross over)、假动作(fake)、滑步防守(face up)、转动(pivot)、伸手(hand check)及断球(steal)。键位设置全看个人习惯,一个键可以设置攻防两种功能。

1对1进攻的最简单手段就是突破上篮了,结合运用交叉运球、假动作和加速就可过人成功,不过游戏难度越高,乔丹的

动作也会越敏捷,贴得也越紧,突破也就更不容易了。当你退到半场线附近,乔丹不会上来,而是在三分线附近游动,这段距离和场地宽度就是你的突破口。

对于不想练突破的朋友,我还有窍门。一是选用些高大强壮的选手如张伯伦、邓肯、奥尼尔,凭身体优势进行内线进攻。先按住交叉运球键(不会被断球)挤入3秒区,再按住pivot键倚住乔丹向篮下挤。由于没有3秒限制,所以一定能攻到篮下,这时要防备乔丹突然让开然后上来断球。在哪儿出手投篮成功率高要注意摸索,一般在篮下左右45度的地方,不然就是攻到篮下也往往投不进。

再有就是三分球,1对1的比赛中投中一个三分球相当于进两球,这可以好好利用,尤其是在用那些投篮准的小队员时,投篮前要多晃动手减少干扰,在底线和45度命中率较高。

防守时很艰难,动作迅速的乔丹,更别提断球了。所以我觉得主要要控制好篮板球,乔丹投篮虽准但总有不进的时候,一个篮板就是一次进攻机会,所以一定不能给乔丹二次进攻的机会。我的队员常常站在3秒区里,如果他投篮就听天由命等着抢篮板。如果在3秒区附近投篮就去干扰一下,但干扰为辅,主要注意力还是在篮板,如果他突破上篮就用hand check把他推开。反正犯规后不是对方罚球而只是对方重新进攻(好无赖啊,呵呵)。控制了篮板,增加了进攻机会,再运用上面的进攻技巧,取胜不成问题。如果老是找不准球的落点,不妨在camera选项中换个观点看看。

现实中的乔丹是篮球场上的霸主,没人能在篮球场上打败乔丹,游戏给了我们这样的机会,就让我们在游戏中体会一下成功的快乐吧。

黑魔得知边陲的铁砂矿有几个年轻弟子化装来了京城,很想见识一下铁砂矿是否真的有如传闻中的那么厉害,就到东大街去找他们。无意得知他们是冲着英雄大会武林盟主的宝座而来的。他们打算过两天在天宁寺最厉害的空明猴族发功的日子,杀掉空明,然后截断给同样是顶级高手的武当派的无生,最后瓦解丐帮,夺取盟主地位。黑魔把这一消息告诉丐帮,谁知空明正闭关,在猴族发功之前已经出关了,连猴族也好了,无生还去给他守关了呢。事情结束之后,丐帮把琉璃厂一个地摊推荐给黑魔。

微软在2000年底终于推出了模拟游戏的又一力作《机甲战士4—复仇》,这款游戏无论在画质还是音效上比前面的版本都是有过之而无不及,特别是气势磅礴的战斗场面给人留下了很深的印象。为了更

很难抵御它们三个回合。频繁开火要注意降温,否则易当机。Osiris:超轻型机甲,最高时速可达135公里,是速度最快的机甲。防护能力和火力很弱,经不起打击,只适合执行一些特殊任务。

200米范围内的敌方各种军事目标,显示目标时间约15秒。NARC Beacon:一种信号装置,射程450-600米。击中敌方目标后会吸引队友的飞弹向它袭击。High Explosives:高爆炸

发射车将要对它们进行攻击,找到并摧毁它们。注意护送发射车的武装力量,其中会有机甲力量。指引:先按雷达提示前往A地点,路上会碰到一队敌军,其中还有一个机甲士兵,和队

指引:这一关的任务很简单,只要搜索雷达显示的四个区域,消灭掉所有敌人就行了。从这关开始每次任务你将会有一到三名机甲队员供你调遣,你可以选择F1-F9键对他们发布各种指令。

任务二:占领补给站

简介:我方找到一个敌方基地,如果快速行动,我们就可以切断敌方的通信并且占领这个基地。这对我方的补给会带来好处。敌人将会竭力抵抗,包括武装直升机掩护下的机甲部队。

指引:首先要毁掉位于A点的敌军通信站,若直接进攻基地会引来大批机甲士兵。毁掉通信站后向D点进发,路上会有几架武装直升机向你开火,用激光炮对付它们。继续走会看见对面山谷中的飞弹发射器,小心不要被它锁定。用远程飞弹或电磁武器对付它。敌人的基地在E点,打败两拨敌人进攻后任务完成。从这关开始很多地方会出现修理站(Mobile Field Base),它不但能修理损坏的机甲还能将弹药加满。进修理站的时候一定要减速,否则就冲过去了。

任务三:援救和护送技术人员

简介:一队盟军的技术人员被敌人困住,我们需要和他们在指定地点集合,然后护送他们到盟军的军事范围。时间

很重要,运送技术人员的人员很容易受到攻击,要重点保护它们。

指引:首先前往A点和技术人员的车队集合,清除路上所有阻碍。会合后

护送他们前往雷达上的B点。路上将有敌方武装直升机群袭击运送车辆,要快点消灭它们。左右两边的山头会有机甲士兵埋伏,不要让他们靠近车队。快到桥边时先打

右方的几架火箭发射车。之后护送车辆过桥,等全部车辆通过后炸毁大桥就可完成任务。

任务四:占领基地

简介:我们有一个机会可以打击敌方军事力量,将他们赶出这个区域。我们还能得到

钢铁中的灵魂

《机甲战士4—复仇》全攻略

好表现游戏的效果,微软还捆绑了最新的DirectX 8.0。

游戏剧情介绍

故事发生于公元3063年,你将扮演Ian Dresari,年轻的Kentares IV星球的王位继承人。趁你离开Kentares IV时候,Lyrann联盟的统治者Katrina Steiner则集她的邪恶势力占领了星球,并且杀死了你所有的家人。为了家族的荣誉,也为了解放被Steiner残酷统治的星球,你将要集合所有的机甲战士上和Steiner的军队决一死战……

游戏的模式选择

在游戏中可以选择战役模式(campaign)和即时模式(instant action)。每种模式都有新手级到精英级四种难度供玩家选择。在战役模式中机甲选择和武器配置会受到一定的限制,而即时模式没有限制。在即时模式中可以自由选择任一关任务,也可以自定义和随机选择任务。

机甲库和武器系统

《机甲战士4》为玩家提供了庞大的机甲库(Machlib)和武器配备系统。Mechlib共有21种机甲和50多种各种类型的武器。机甲的性能用F(火力),A(装甲防御能力),S(速度),H(散热性能)四个参数表示。每种机甲你都能进行改造,可以提高它们的装甲防御能力,更改武器配置和火控系统。不同类型的机甲还可以增加一些特殊装备,比如ECM(电子防御系统),AMS(自动反导弹防御武器),Jump Jet(跳跃喷射气机)等等。当然每种机甲都不能无限地提高火力和防御能力,它们受到机甲的吨位限制,如果增加机甲的厚度就必须减小武器的载重量,反之亦然。合理的配置机甲和武器系统对任务顺利完成有相当大的影响。以下是几种比较有特点的机甲装备的介绍。

Atlas:这是防护能力最强的机甲,火力也不弱,在战场上有很强的生存能力。但吨位太重,行动速度很慢。

Mad Cat MKII:这是综合性能比较好的机甲,它在火力、防护能力、速度和散热能力几个方面都比较均衡,适合执行多种任务。

Daiishi:重型机甲,它可以装备所有类型的武器系统,火力性能可以达到顶级,在战场简直就是一个杀手,一般机甲

武器系统(weapon)是机甲库的另一个重要部分。机甲共有四类武器系统,它们是束流(Beam),弹道(ballistic),飞弹(missile)和通用挂架(Omni),分别用红、黄、绿、蓝表示。除了通用挂架可以搭载任何武器外,其它挂架只能挂相应类型的武器。下面是各种武器的性能简介。

Flamer:火焰喷射器。射程150米,杀伤半径不大,但可以使敌方机甲急剧升温,从而降低它们的开火能力。

Long Tom Artillery:远程TOM炮。重武器,射程700米,杀伤半径很大,特别适合打击地面坦克群和车队等集团目标,但是落点不容易控制,而且开火时发热严重。

ThunderBolt:雷电炮。重武器,射程1000米,威力极大。适合对敌方各种固定单个目标进行远程打击。特别适合消灭敌方飞弹发射器。

Gauss Rifle:螺旋电磁炮。重武器,射程800米,瞄准精度很高,威力较强,而且发热量很小。还有一种轻型电磁炮(Light Gauss Rifle)射程可达1200米,这是射程最近的武器了。

SRM,MRM,LRM:短、中、远程飞弹。射程250-1000米,它能跟踪打击被锁定的目标,即使有时目标躲在建筑后面也难以逃脱。但锁定需要一定时间,很难对付快速移动的目标。

LASER:激光。这是一种用处很广的武器,射程150-800米,由于速度极快,特别适合打击空中目标和水面高速舰艇。还有一个优点就是没有弹药限制。

LBX AC:自动加农炮。射程300-450米,射速较快,近距离杀伤威力极大,而且发热量也较小。另外还有超级加农炮(Ultra AC2),射程较远,不过威力太小。

PPC:粒子武器。特点和激光武器相类似,威力更强,但发热严重,频繁射击容易使机甲当机。

Artillery Beacon:火炮信标。一种无线电发射装置,击中目标后会引导炮兵部队对目标进行打击,只适用于对地面固定目标。

Flare launcher:闪光火箭。一种探测装置,只能在夜晚使用,可以侦察出距落点半径

弹,威力最大的一种武器,能将半径30米的区域夷为平地,但是使用者也会丧命。因此,这仅是一种自杀性武器,并无太大实用价值。

基本操作方法

由于机甲的控制比较复杂,在玩之前最好熟悉一下键盘功能。

方向控制:用数字小键盘。4.6键控制机甲整体转向,7.9键控制炮塔部分转向,8.2键控制炮塔升降。0键开关关焦瞄准镜。

武器控制:用六个编辑键。每个键对应一组武器,这组武器可以是相同种类也可以不同,具体要在机甲库中进行设置。

速度控制:主键盘十个数字键,分别代表最高速度的百分之几十。Backspace键切换前进或倒退。

通讯控制:F1-F9键可以向自己的队员发布命令,它们分别是F1(向我的目标开火),F2(防卫目标);F3(保持队形),F4(停止);F5(去雷达锁定的地点);F6(停止前进);F7(当机),F8(向最有威胁的目标开火),F9(到最近的修理站检修)。

其它控制:W键交替显示我方目标;E键显示敌方目标;O键显示任务栏;F键给机甲强制降温;J键使机甲跳跃(重型机甲没有此功能);C键做下蹲动作;V键切换视角;N键改变雷达锁定的地点;Space键使炮塔回中。

任务简报

第一章 月球(Lunar)

任务一:摧毁敌方通信中继站

简介:反攻从这里开始。我们将要袭击并摧毁敌方的三个通信站点,敌人只有小规模的激光防御武器。摧毁通信站后将会切断敌方和Kentares IV的联系。

指引:你和几名机甲战士将在月球某处降落,跟着队友或按雷达指引的方向可以找到山谷中的敌方通信基地,这里对你威胁比较大的是半山腰的几个火箭发射器,要优先打击它们,接着来到场地中央,摧毁靠在一起的三座通信塔。第一关比较简单,你可以熟悉一下机甲和各种武器的控制方法,为下面的任务做准备。

任务二:摧毁敌方导弹发射车

简介:敌方正在部署导弹

友一起围歼它。其它的目标只不过是些小坦克和军用车辆,你完全可以不用射击,从它们身上踩过去就行了。接着来到B点,这里发现好几辆导弹车,将它们一一摧毁即可完成

任务三:摧毁敌方的Dropships

简介:我们有一个机会可以削弱敌方围绕Kentares IV的活动。三艘dropship正准备起飞,如果我们快速出击就能给对方一个决定性的打击。小心如果dropship得到足够能量起飞会产生强大的攻击力。

指引:dropship的发射台周围有很多激光防御武器,先扫除它们。来到发射台前先击毁围绕dropship的三辆APU(辅助动力装置),这样dropship的能量会消失殆尽,再击毁它就轻而易举了。用同样的方法干掉另外两艘dropship,这关有时间限制,一定要在dropship起飞前击毁它们,否则任务失败。注意不要在别的军事目标上花时间,队友会帮你完成其它任务。

任务四:保护起

飞设施。简介:敌人开始重点关注我们的行动,我们必须马上撤离。你的任务保护我方飞船能够安全起飞,重点要保证APU的安全,它们为飞船提供能量。

指引:这关开始的时候不要离飞船太远,因为两边的山谷会出现几批敌方火箭部队,它们将袭击飞船的APU。要重点打击它们。之后就可以到基地中央和队友一起围攻几个机甲士兵,小心不要被飞弹锁定,你可以边跑边向目标开火,这可以最大限度减少被击中的危险。将它们全灭掉后飞船就会顺利起飞。

第二章 北极圈(Arctic)

任务一:侦察

简介:我们将对周围环境作一个侦察,侦察结果将会引导我方军事力量到达并对Kentares IV采取行动。你将有一名机甲战士配合行动。

指引:这一关的任务很简单,只要搜索雷达显示的四个区域,消灭掉所有敌人就行了。从这关开始每次任务你将会有一到三名机甲队员供你调遣,你可以选择F1-F9键对他们发布各种指令。

任务二:占领补给站

简介:我方找到一个敌方基地,如果快速行动,我们就可以切断敌方的通信并且占领这个基地。这对我方的补给会带来好处。敌人将会竭力抵抗,包括武装直升机掩护下的机甲部队。

指引:首先要毁掉位于A点的敌军通信站,若直接进攻基地会引来大批机甲士兵。毁掉通信站后向D点进发,路上会有几架武装直升机向你开火,用激光炮对付它们。继续走会看见对面山谷中的飞弹发射器,小心不要被它锁定。用远程飞弹或电磁武器对付它。敌人的基地在E点,打败两拨敌人进攻后任务完成。从这关开始很多地方会出现修理站(Mobile Field Base),它不但能修理损坏的机甲还能将弹药加满。进修理站的时候一定要减速,否则就冲过去了。

任务三:援救和护送技术人员

简介:一队盟军的技术人员被敌人困住,我们需要和他们在指定地点集合,然后护送他们到盟军的军事范围。时间



他们的飞弹发射装置和卫星控制装置。战争将要有转机了，让我们期待这一天的到来。

指引：首先要清除通往基地道路上的所有障碍，使我方技术人员能够进入基地。基地的一个工厂后面躲着三个机甲士兵，干掉它们。控制中心旁边有两个飞弹发射器，留着它们还有用。先击毁火炮控制装置（Turret Control）使它们暂时失灵。当技术人员接管控制中心后，剩下的任务就是保证控制中心和设备的安全。敌人将发动两次进攻，战斗会相当激烈。粉碎两次进攻就可完成任务。别忘了基地有修理站。

第三章 阿尔卑斯山脉

任务一：扫荡区域。

简介：一架敌方飞船坠毁，我们如果得到它可以更进一步地削弱敌方军事调动能力。侦察附近区域将敌方机甲部队清除出范围。

指引：首先原地待命，不一会探测器会传来敌军的地点信息。只要按着指示消灭几个地点的敌人即可。由于地形比较复杂，注意选一些平坦的地形前进，否则队友会跟不上你。如果有敌人躲在树林后面，击毁树木就能发现它们。

任务二：俘获补给车队。
简介：敌人企图向一艘飞船运送修理设备、技术人员和援军。拦截运送车队，消灭负责护送的车队，俘获车队。它们就在山路附近，动作快一点。

指引：沿着山谷前进，不一会就能在雷达上发现敌军车队的踪迹，跟在它们后面，快靠近时先把机甲士兵引出车队，然后联合队友把他们干掉。最后追上车队，千万不要攻击运送物资的车辆（Cargo Vehicle），只须击毁领路的坦克就行了。

任务三：摧毁敌方飞船。

简介：我们将对敌方的一艘飞船进行突袭。飞船的能量已经很弱，不能起飞，但这不是说它没有攻击性。避开它的火力，利用一切手段消灭它。

指引：这一关并没有雷达提示目标，只要沿着河流一直走很容易发现一个红点密集区域，那就是敌方飞船的方位。飞船的守卫部队会拼死抵抗，把它们交给队友就行了。你的目标是击毁飞船，注意要先破坏它的APU。如果动作快的话，飞船来不及开火就会被消灭。

第四章 沙漠（Desert）

任务一：突袭基地。

简介：我们有机会突袭敌方的一个巨大的组合武器基地。你的任务是掩护己方车队

使他们能够顺利进入基地夺取物资。小心可能出现的敌方重型机甲部队。另外要注意沙漠气候对机甲的影响。

指引：这一关要注意护送车辆的安全，不要离车辆太远，小规模战斗会很频繁，重点要打击公路附近对车队有威胁的目标。若有大批机甲士兵来袭，可以派自己的队员去吸引它们的火力，你只须将运送车辆带到指定地点即可。

任务二：基地保卫战。

简介：Steiner的军队正发动一场主攻，我们需要对Alpha点和beta点的盟军基地进行军事援助。战斗会很激烈，重复一遍，注意气候对机甲的影响。

指引：首先前往A点和盟军会合，路上只有一些敌人的散兵游勇。会合后来到B点的盟军基地，将基地的敌人扫荡干净便可完成任务。由于气候炎热，开火频繁易使机甲当机，注意经常给机甲强制冷却（按F键）。最好是选择发热量小的武器，如LBX AC20和Gauss Rifle。它们不但威力强大，而且几乎不产生热量，最适合沙漠作战。

任务三：俘获运输船。

简介：有一批满载物资的运输船（barges）正移动到我们的控制范围。消灭守护它们的Steiner军队，将运输船带到指定地点。

指引：这一关在水路上进行，向前方走不久就会看见敌人和舰队，敌方主要是一些导弹艇和少量机甲士兵。战斗的时候注意不要误伤运输船（barges），只要俘获四艘barges就可完成任务。

任务四：摧毁军工厂。

简介：我们将要在探测车的帮助下摧毁敌方的一个重要军火制造工厂。由于能见度很低，短程武器是比较好的选择。

指引：先到D点附近和当地的向导会合，它会告诉你军火库（Munitions plant）的大致方位，分别在D（plant3）、B（plant2）、A（plant1）三个地方。找到它们挨个炸掉就行了，炸的时候离远一点。路上将要经常和敌人短兵相接，战斗会很激烈，注意不要误伤队友，把他们惹急了是会向你开火的。

任务五：拦截囚车。

简介：敌人正押送着我方的一队机甲驾驶员到战俘营，他们很可能被处死。我们将派直升机试图营救。你的任务是拦截囚车，消灭守卫力量，带领车队到达指定飞机着陆区（LZ）。

指引：首先要到Z点炸掉防空雷达和控制塔，因为我们的救援直升机将在附近降落。接着向B点前进。到达B点后耐心等待，不久会在雷达上发现敌方机甲士兵和囚车的踪迹。拦截它们，不要伤到囚车。解决敌人后，护送车队到D点着陆区。到达目的地后我方的救援直升机赶来转运战俘，这需要几分钟时间。敌人会趁机动一次进攻，开战的

时候离着陆区远一点，不要伤到车辆和直升机。

任务六：解救战俘。

简介：我们已经得到关于Steiner战俘营地点的可靠情报，此处有重兵把守，但我们必须解救战俘。小心这里会出现大批的重型机甲士兵。

指引：我们首先到D点和盟军的机甲战士会合，随后就可以向左方的敌军战俘营发动总攻，这时会有一队机甲士兵从右翼包抄过来，先干掉它们。战俘营的防御力量很强大，到处都是激光炮台，所以速度不需太快，将它们清除干净后再前进。在中央控制塔的四个方向分布着四座监狱，击毁监狱两边的炮台就可以救出战俘。之后会有一个敌方小头目James Kulin带领一队机甲士兵杀过来，摆平它们就可完成任务。

第五章 沼泽地（Swamp）

任务一：摧毁轰炸机。

简介：Steiner的一个空军基地隐藏在河谷南方的某处沼泽中，这个基地可能经常从事恐怖活动。我们不能让它再威胁当地的平民，摧毁轰炸机和控制塔。

指引：沿着雷达的矩形区域顺时针搜索，不一会就看到灯火密集的区域，那就是敌方空军基地。先消灭空中盘旋的几架隐形轰炸机，再将机场扫荡干净。最后找到机场中央的空中管制塔（Air Control Tower），炸掉它就行了。

任务二：消灭巡逻队。

简介：我们需要消除此地所有的对平民的威胁，你的任务是扫荡整个区域，消灭敌方巡逻部队。它们大部分都是气垫船和巡逻艇。

指引：这一关纯粹是给你练习射击用的。敌人都是水面目标，对你没有多大威胁，用激光和粒子武器是比较好的选择。你只需选好地点耐心观察水面，出来一个干掉一个。不要贸然冲过去，那样很容易被围攻。注意保存实力，消灭完所有的水面目标后敌方将会派一名机甲战士和你作最后决斗。

任务三：掩护撤离。

简介：山谷中的城市受到Steiner军队的猛烈进攻，我们要掩护平民撤离。时间很紧张，两艘载满平民的船停泊在港口，必须护送它们顺利出海。

指引：出发点位于海边，首先要将空中的隐形轰炸机消灭干净，否则它们会袭击港口的船只。经过城市废墟一直走就会到达港口，两艘轮船（boat）停在那里正运送难民，这时会有敌人的一队导弹艇偷袭港口，清除它们。小心右方出现的两艘大型军舰，它们会向轮船发射飞弹，一定要用最

短的时间消灭它们。

指引：出发点位于海边，首先要将空中的隐形轰炸机消灭干净，否则它们会袭击港口的船只。经过城市废墟一直走就会到达港口，两艘轮船（boat）停在那里正运送难民，这时会有敌人的一队导弹艇偷袭港口，清除它们。小心右方出现的两艘大型军舰，它们会向轮船发射飞弹，一定要用最

短的时间消灭它们。

保证轮船的安全。几分钟后轮船驶出港口，护送它们到指定海域后任务完成。

第六章 城市（Urban）

任务一：军事侦察。

简介：我们已经进入城市和Steiner的军队做最后的决战，我们要侦察和摧毁任何Steiner的军事目标。城市里通常都是近距离恶战，了解自己周围的环境才能增加生存的机会。

指引：这关任务很简单，按着雷达指示消灭五个地方的敌人就可以了。敌人数量比较多，保存实力很重要，你可以利用城市的复杂地形和敌人展开游击战，找到机会所有武器一齐开火，没有机会赶快躲开。注意和自己的队友不要离得太远，单独行动是比较危险的。

任务二：解救驾驶员。

简介：盟军的机甲驾驶员被敌人的封锁线困住，找出他们的位置，帮助直升机进行空中救援。

指引：这关任务将由你一个人完成。首先要找出驾驶员躲藏的位置，他们位于雷达屏幕C点的一个车库（garage parking）中。找到后他们会在车库上方升起信号弹，救援直升机随后将到达。此时大批机甲士兵也会赶来，你剩下的任务就是赶快逃命，不要管直升机的安全。你只要一直活到直升机飞出雷达范围就可以完成任务。这一关最好选一个跑得比较快的机甲，比如Osiris。

任务三：摧毁基地。

简介：我们已经查到一个在大学中的Steiner基地，我们可以在那里得到有价值的情报。基地的固定防御武器火力很强大，摧毁发电机会使它们失灵。

指引：这关的主任务是摧毁敌方的A点综合大学周围的所有防御工事。另外两个次要任务分别是摧毁C点的高能发电中心，摧毁B点的高能发电中心。实际上只需执行A点主任务就可过关。

任务四：营救姐姐。

简介：你的姐姐带领的救护队已经出了我们的控制范围，进入战斗区域找出她们的

位置，必须快一点，如果Steiner军队发现她们会毫不犹豫地向她们开火。

指引：才下飞船就会碰到一场恶战，打发掉这部分敌军先向右走，这里又有一群机甲士兵。一定要把它们消灭得一个不剩，否则下面会有麻烦。找到命令中心（Command3）后雷达屏幕上会出现一辆救护车（在B点旁边），你的姐姐就在车上。带领救护车到指定地点。

钢铁中的灵魂

《机甲战士4—复仇》全攻略

在路上会有两架机甲士兵拦截，由于救护车极易被击毁，你最好领着它躲到建筑后面，让队友去消灭敌人。

任务五：夺取军用物资。

简介：在城市的某处藏有Steiner的秘密武器，找到它。Steiner的军队会为你设置很多埋伏。为这个行动已经作出很多牺牲，要小心应付。

指引：

这关的任务是检查三个武器仓库（weapon bunker），它们分别位于A、B、C点，每个仓库周围布满了火箭发射器，最好在它们开火前把它们击毁。找到仓库后一定要把仓库的大门（建筑侧面有一条黄色竖线的位置）击毁，这样才能完成检查。在最后一个武器仓库旁边会有敌人的重型机甲Jeanine Castro守卫，消灭他即可完成任务。（感谢工作室 笨笨猫）

经典机甲参数

Mad Cat
技术等级: Clan OmniMech
装甲: Ferro 纤维
最大吨位: 75
跳跃喷射性能: 无
最高速度: 85kph
内部结构类型: 内钢型
Mauler
技术等级: Inner Sphere
装甲: Reactive 电抗性装甲
最大吨位: 90
跳跃喷射性能: 无
最高速度: 51kph
内部结构类型: 标准型
Osiris
技术等级: Inner Sphere
装甲: Ferro 纤维
最大吨位: 30
跳跃喷射性能: 有
最高速度: 130kph
内部结构类型: 内钢型



之前(10个回合)要善赋于敌人和攻击的任务。

PASSIVE3:被锁定的城镇

战术建议:与“神秘来袭”的剧情相同的,本关也是以防御为主的战役。想要顺利

个以上的敌军部队,完成任务。

ACTIVE1 初级演习——善战的骑士

战术建议:在ACTIVE1-4的演习中难度最低的一个,在本次演习中所能获得的经验值

之后游戏的难度将会大幅提高。首先就我军进入地点来分析:A和B点的起始位置位于城内,有利于我方以防御战为主的战斗方式,C点在城外,有利于搜索敌军指挥官的

过部队魔力的地形魔法,并且召唤出各种元素参战,配合本体部队的近、远距离攻击才有获胜的机会。至于走第二个条件“击败敌军指挥官座机”就简单多了。只要所有部队施展“隐形魔法”并派出分身在地面上搜索指挥官的座机,找到后再派遣AP 50以上的部队在一个回合内击败指挥官的座机即可,不要挑战其他的

达成胜利条件,就必须在此关投入我方所有的兵力——四架魔装机甲。首先在选择传送地点时,由于敌军先锋部队是从西北方来,通过地图上两座桥梁向都市进击,因此选择靠近北方的A点来传送部队,同时将我方四架魔装机甲固守在两座桥梁的位置进行防卫战。由于敌方是由北向南进击,因此游戏刚开始时将三架魔装机甲分配守卫北方的桥梁,南方桥梁只派遣一架防守即可,等北桥第一批部队消灭之后,再将战力平均分配,两

和道具都相当少,在实战中所能获得提升的能力值远不如育成模式中所能获得。与其派遣部队实施演习,倒不如将所有部队投入育成模式较为理想。如果真要参战的话,绝对不要拖延到30回合敌军增援部队登场,因为剩下的回合数绝对不够让玩家完成胜利条件。要在30回合之前完成胜利条件,只要运用“分身魔法”就可以顺利达成。由于第一回合可以看到敌军所在地,因此选择“自由传送”的方式,让我方部队在敌军数量较为集中的地点进入战

行踪。但是考虑在本关中敌军部队总数逾百,若选择C点的话很容易遭到敌军集中攻击,所以还是选择在城内的A或B点凭借地形之利架构防卫线为上策。整个作战流程分为三个部分来进行:1.守住城寨的地形要点,击破来袭敌军降低敌方兵力。2.迎击的同时派遣具有隐形能力的分身搜索敌军两位指挥官。3.发现敌军指挥官后,从防御

罗罗部队。同时派遣一个部队潜入要塞内部的建筑物进行调查,由于要进入建筑物调查必须具备一定的“飞翔”的能力,所以派遣蒂娅的“雅尔西翁”来执行任务。进行调查之前同样的最好保有AP50以上,才有可能一个回合内完成调查的工作并且脱离现场。

魔界异元素2 攻略指引... 暗夜笑声

机战,留下其他人员进行育成模式。在第一回合中可以看到地图上所有敌军单位的种类和位置,但是从第二回合开始就只能看到我方魔道机搜索范围内的敌军,加上地属性的沙邦特无法进入海水区域,所以选择魔道机的时候,最好派出能够施展“分身魔法”的水属性的卡瓦利或是风属性的皮鲁古利姆。游戏一开始先清除掉附近的敌军,接着施展分身魔法,利用分身来寻找其他的敌人。如果分身魔法效用结束了,就撑到第14回合:到了第14回合,所有残存的敌军部队会全部显现其所在位置,直到任务胜利或超过30回合。

PASSIVE2:神秘来袭

战术建议:第一次与神秘军对决的剧情关卡。本关中总计48个敌军由地图东边海上徐徐向西边推进,我方部队必须在西边陆地上部署防卫,如果让10个以上的敌人登陆后抵达地图西侧边缘,任务便宣告失败。由于本关是第一次的实战,因此难度并不高,只要派出3个魔装机甲应该就能够完全阻止敌军的行动,击败所有登岸的部队。在进入点和魔装机甲的配置方面,由于一开始敌军的先锋部队是由东南边登陆,如果选择靠近北边的“A”点将会来不及拦截先锋部队,所以请选择靠近南边的“B”点。击败进入点附近的敌人之后,将整个陆地部分区分成北、中、南三个地点分驻魔装机甲,北边选择拥有水属性,可进入海水区域的卡瓦利。南面选择HP值高的地属性的沙邦特,中央交由装备十字弓风属性的皮鲁古利姆来支援两边边漏之处。另外别忘了施展“分身魔法”,在分身消失

座桥梁派两架魔装机甲驻守,第五回敌军增援出现时再施展分身魔法让分身参战,增强战力。要注意的是第八回合从东北方海上区域出现的敌军增援部队,他们会直接向南边都市所在处前进,由于距离较远,必须在这之前派遣战力防守都市北边的区域。

PASSIVE4:王国军的反攻

战术建议:本关的胜利条件有两个,达成任一条件即可过关。如果在之前的ACTIVE剧情中没有达到让妖魔兰兹加入我方阵营的条件,要完成击败敌军的胜利条件困难较大,因此玩家可以视状况来决定。以“爆破城堡主堡”为过关目的的话,考虑目前我方可以施展爆破魔法的魔装机甲只有风属性的皮鲁古利姆,因此至少必须派遣一架皮鲁古利姆参战。首先全体部队向城堡入口通道进攻,等到歼灭了30个左右的敌军部队时,再派遣皮鲁古利姆沿着地图上东边的高地,迂回向城堡主堡的背面推进,其他的魔装机甲全力向攻入城堡的内部,实施佯动作战,让正面进攻的魔装机甲吸引敌军部队的攻击,以利从背后绕过的皮鲁古利姆在最少的阻碍下达成爆破任务——别忘了让皮鲁古利姆先施展“隐形魔法”来避免战斗的行为,整个作战过程中要注意的是一定要派皮鲁古利姆保留足够使用爆破魔法的MP,以免功败垂成。以“击破72个以上的敌军部队”为目的的话,只要有近接战威力强大的妖魔兰兹的专属机“帝霸拉”参战,便可以轻松获胜。一开始让“帝霸拉”直接冲入敌军城堡内部突击,然后其他的部队在城堡外围逐一击败敌军守城部队,如此一来在10个回合之内应该可以击败72

场,可得事半功倍之效。

ACTIVE2 中级演习——无形的敌人

战术建议:本次演习的地图虽然与ACTIVE1一模一样,但是在本关中登场的敌军部队除了在数量、等级方面均有所提升之外,比起ACTIVE1的敌军更具有主动攻击的思考模式,而且只要一发现我方部队,敌军会集中附近所有的兵力攻打我方,因此在选择进入战场地点时,切忌分散兵力,要将所有我方魔装机甲集中在同一个地点进入战场,才是上策——而敌军部队是平均分散在地图上,因此选择任何一个地点均可。

同样的如果在30回合之前无法达成胜利条件的话(击破38个以上的敌军),接着出现的增援部队会使得任务非常难以完成,尤其这些增援的部队等级高过初期配置的部队,所以必须尽全力在30回合前完成任务。要在30个回合内击破38个以上的敌军,所要面临最大的挑战是施展了隐形魔法的敌军部队,除非我军穿越隐形部队所在的方格遭到攻击,否则要想发现这些隐形部队,就必须依赖“侦测魔法”来破除敌军的隐形魔法,或者是派遣分身搜索敌踪,让分身遭受隐形部队的攻击迫使隐形部队现身。此外善用利用具有附加魔法的武器装备也是重点之一。像是附加了“隐形魔法”的小盾牌就相当实用,因为施展武装道具上附加的魔法不会减少MP值,将这些MP值省下来施展“侦测魔法”会更加有效率地发现敌军隐形部队。

ACTIVE3 上级演习——两位指挥官

战术建议:进入上级演习

部队抽调人手前往攻击。进行第一部份作战的时候,要尽量利用地形效果,像是将魔装机甲安置于城堡内具有高超防御效果的战斗壕内,或是城堡死角的位置。另外妥善利用“回复器”这项设施,将HP值太低的部队移到回复器上使用“调查”指令,可以复原我方魔装机甲受损的HP。

进行第二部分的战斗时,由于搜索的过程中有极大的可能性会遭遇敌军隐形部队,导致分身的隐形魔法遭到破坏,进而受到敌军猛烈的攻击而阵亡,因此必须保留部队中至少可以在施展2次以上分身魔法的能力。

至于第三部份,由于指挥官索塔索的魔装机甲具有强大的近战能力,在派遣时以挑选装备远距离攻击武器,或是攻击魔法的魔装机甲为主,便可以在远距离轻松打倒敌方。

ACTIVE4 高级演习——坚固的城堡

战术建议:要想达成胜利条件,光靠基本级的魔装机甲根本办不到,如果派出专属机种如蒂娅的“雅尔西翁”、妖魔兰兹的“帝霸拉”、以及第二章中所获得的高级魔装机甲,或许尚有获胜的机会。所以这个演习适合第二次重新开始进行游戏,尝试别的路线结局的玩家来挑战。(第二次进行游戏时,会沿用玩家第一次过关时所有人物的等级与魔装机甲的纪录)完成本关的两种胜利条件中,击败敌军90%这个条件难度较高,想要走这条路线的话,必须妥善运用大范围的攻击魔法,尤其是施展在地形上使地形具有伤害能

ACTIVE5 住树海深处

战术建议:在本关中登场的3位魔界人物的等级,远远超越我方目前的实力,再加上隐藏条件为“我方所有部队安全从地图北边边缘脱离”,想顺利达成这个条件获得过关报酬,最佳的方式就是“派遣风属性的皮鲁古利姆出击”,然后让其他的人员执行育成模式。由于风属性的皮鲁古利姆具有“无视地形限制”的飞行能力,加上攻击范围广泛,因此关卡一开始只要在施展“隐形魔法”之后一路避免与敌军接触,直冲北边地图的边缘即可过关。唯一要小心的是,如果不幸被敌军部队踏入我方部队所在地,导致隐形失效的话,下一回合会触发再次施展“隐形魔法”。

ACTIVE6 守护龙和仙人

战术建议:本关卡作战的目的在于保护地图上的四只小龙,由于选择“击败44个以上的敌军部队”的胜利条件,必须仰赖四只小龙参战。败北的风险较大,所以采取“等待兼防御”的作战方式较为理想,而最佳的防御地点莫过于地图上最角落的部分——尤其是西北边的角落。可是一开始敌军也在此部署了四个部队,所幸关卡选择进入地点是以自由传送的方式,玩家可以自由选定地图上任何一个地点进入战场,因此一开始就将我方所有魔装机甲投入地图西北边的角落,在一个回合之内便可以消灭这四个敌军部队。接着将地图上的四只小龙集中在西北边的角落中,然后将我方的部队摆在高地(中间的部队建设选用装备远距离攻击的弓箭,及魔法的风属性的皮鲁古利姆),并派遣分身驻守于高地沿两侧侦测敌军动向,取得地形之利攻击来犯敌军部队,等到时间超过26个回合便可获胜。

ACTIVE7 黄金城堡

战术建议:本关卡的目的

在于防止从地图北边展开攻势的敌军部队进入地图南边的神殿,然而此关限定只能派遣艾因单独作战,所以在战斗时就必须召唤祭坛里的精灵来参战以加强战力。要让祭坛的精灵参战,必须将部队移动到祭坛所在地选择“祈祷”的指令,因此慎选艾因搭乘的魔装机甲就格外的重要。以各个祭坛的所在地来看,除了大地之祭坛没有地形上的限制之外,水之祭坛位于海水区域,只有具备在水中移动能力的水属性魔装机甲可以抵达,而火之祭坛和风之祭坛都位于高地,只有具备飞翔能力的风属性魔装机甲可以抵达,因此如果选择上属性的魔装机甲就只能

着是探索收容所的问题,贵族被囚禁的两个收容所的位置并不固定,正确的说法是:“玩家所搜索的第二个和第四个收容所就是两位贵族被囚禁的位置”。

换句话说,没有搜索完地图上四个收容所是无法完成任务的,而一架魔装机甲只能救出一位贵族,因此必须慎重考虑搜索的路线和顺序,最佳的三种顺序如下:

- 1.东、西北、北、东北
- 2.西北、东、北、东北
- 3.西北、北、东北、东

救出贵族后,脱出路径是地图东南边,抵达东南边即可脱离战场。执行任务时为避免

无谓的战斗,别忘了施展“隐形魔法”,不过敌军部队中也有具备“侦测魔法”的部队——分身,而敌军的分身的“侦测魔法”能力是五格以内,因此一旦发现敌军的分身部队,就要保持五格以上的距离以策安全,另外在每个收容所都驻守着敌军部队,要展开攻击前一定要确认在击破驻守部队后,剩余的AP值还是够施展“隐形魔法”,否则我方回合结束后回到敌军回合时,没有隐形的我方部队将会遭到围攻。

ACT10:黄金神殿的封印

战术建议:如果没有完成“ACTIVE7黄金神殿”这个任务,就不会出现本关任务。要救出被囚禁在地图中央的水精灵温蒂,就必须封印地图上的四个魔道器。由于其中三个魔道器分布在前往地图中央的道路上,依序将部队移动到魔道器上执行“封印”指令即可。至于落单的东南方的魔道器,建议派遣AP值高的魔装机甲前往封印;在东南方附近有3~5个敌军部队防守着,加上险峻的地形不利于攻击,因此最好施展“分身魔法”或是“魔法镜”来降低作战风险。而在本关中初次登场的“不死系”敌人由于具有高超的物理防御能力,因此遇上不死系的敌人时最好避免肉搏战,改以魔法攻击,尤其是水属性的卡瓦利亚具备“圣光”和“圣句”这两种神圣系的技术,对付不死系的敌人最具威力。要注意的是一旦封印了四个魔道器,敌军部队将会追击水精灵,所以在封印第四个魔道器之前必须先将在水精灵前面的两个敌人打倒,否则会导致水精灵遭受攻击而死亡。在指挥部队退出战场时,由于妖魔兰兹会率领三个强大的部队出现在B点,要挑战这三个强大的敌人胜率并不高,最好还是选择从A点脱离战场比较保险。

本关任务完成与否影响到“ACTIVE9被囚禁的精灵”这个任务是否出现以及妖魔兰兹是否加入我方,请特别注意。

ACTIVE8:圣与罚

战术建议:本关卡的任务是营救地图上四个收容所里被关在其中两个的贵族。面对本关敌军总计150个部队,我方只能派出两架魔装机甲执行任务,因此尽量避免战斗和尽速完成任务是过关的两大要素,首先就派遣的魔装机甲种类的挑选上,由于收容所两个位于水中,两个位于高地,因此毫无疑问的本关必须选择水属性的卡瓦利亚和风属性的皮鲁吉利这两个兵种来执行任务。接

着是探索收容所的问题,贵族被囚禁的两个收容所的位置并不固定,正确的说法是:“玩家所搜索的第二个和第四个收容所就是两位贵族被囚禁的位置”。

换句话说,没有搜索完地图上四个收容所是无法完成任务的,而一架魔装机甲只能救出一位贵族,因此必须慎重考虑搜索的路线和顺序,最佳的三种顺序如下:

- 1.东、西北、北、东北
- 2.西北、东、北、东北
- 3.西北、北、东北、东

救出贵族后,脱出路径是地图东南边,抵达东南边即可脱离战场。执行任务时为避免

无谓的战斗,别忘了施展“隐形魔法”,不过敌军部队中也有具备“侦测魔法”的部队——分身,而敌军的分身的“侦测魔法”能力是五格以内,因此一旦发现敌军的分身部队,就要保持五格以上的距离以策安全,另外在每个收容所都驻守着敌军部队,要展开攻击前一定要确认在击破驻守部队后,剩余的AP值还是够施展“隐形魔法”,否则我方回合结束后回到敌军回合时,没有隐形的我方部队将会遭到围攻。

ACT10:黄金神殿的封印

战术建议:如果没有完成“ACTIVE7黄金神殿”这个任务,就不会出现本关任务。要救出被囚禁在地图中央的水精灵温蒂,就必须封印地图上的四个魔道器。由于其中三个魔道器分布在前往地图中央的道路上,依序将部队移动到魔道器上执行“封印”指令即可。至于落单的东南方的魔道器,建议派遣AP值高的魔装机甲前往封印;在东南方附近有3~5个敌军部队防守着,加上险峻的地形不利于攻击,因此最好施展“分身魔法”或是“魔法镜”来降低作战风险。而在本关中初次登场的“不死系”敌人由于具有高超的物理防御能力,因此遇上不死系的敌人时最好避免肉搏战,改以魔法攻击,尤其是水属性的卡瓦利亚具备“圣光”和“圣句”这两种神圣系的技术,对付不死系的敌人最具威力。要注意的是一旦封印了四个魔道器,敌军部队将会追击水精灵,所以在封印第四个魔道器之前必须先将在水精灵前面的两个敌人打倒,否则会导致水精灵遭受攻击而死亡。在指挥部队退出战场时,由于妖魔兰兹会率领三个强大的部队出现在B点,要挑战这三个强大的敌人胜率并不高,最好还是选择从A点脱离战场比较保险。

本关任务完成与否影响到“ACTIVE9被囚禁的精灵”这个任务是否出现以及妖魔兰兹是否加入我方,请特别注意。

ACT10:黄金神殿的封印

战术建议:如果没有完成“ACTIVE7黄金神殿”这个任务,就不会出现本关任务。要救出被囚禁在地图中央的水精灵温蒂,就必须封印地图上的四个魔道器。由于其中三个魔道器分布在前往地图中央的道路上,依序将部队移动到魔道器上执行“封印”指令即可。至于落单的东南方的魔道器,建议派遣AP值高的魔装机甲前往封印;在东南方附近有3~5个敌军部队防守着,加上险峻的地形不利于攻击,因此最好施展“分身魔法”或是“魔法镜”来降低作战风险。而在本关中初次登场的“不死系”敌人由于具有高超的物理防御能力,因此遇上不死系的敌人时最好避免肉搏战,改以魔法攻击,尤其是水属性的卡瓦利亚具备“圣光”和“圣句”这两种神圣系的技术,对付不死系的敌人最具威力。要注意的是一旦封印了四个魔道器,敌军部队将会追击水精灵,所以在封印第四个魔道器之前必须先将在水精灵前面的两个敌人打倒,否则会导致水精灵遭受攻击而死亡。在指挥部队退出战场时,由于妖魔兰兹会率领三个强大的部队出现在B点,要挑战这三个强大的敌人胜率并不高,最好还是选择从A点脱离战场比较保险。

本关任务完成与否影响到“ACTIVE9被囚禁的精灵”这个任务是否出现以及妖魔兰兹是否加入我方,请特别注意。

ACT10:黄金神殿的封印

战术建议:如果没有完成“ACTIVE7黄金神殿”这个任务,就不会出现本关任务。要救出被囚禁在地图中央的水精灵温蒂,就必须封印地图上的四个魔道器。由于其中三个魔道器分布在前往地图中央的道路上,依序将部队移动到魔道器上执行“封印”指令即可。至于落单的东南方的魔道器,建议派遣AP值高的魔装机甲前往封印;在东南方附近有3~5个敌军部队防守着,加上险峻的地形不利于攻击,因此最好施展“分身魔法”或是“魔法镜”来降低作战风险。而在本关中初次登场的“不死系”敌人由于具有高超的物理防御能力,因此遇上不死系的敌人时最好避免肉搏战,改以魔法攻击,尤其是水属性的卡瓦利亚具备“圣光”和“圣句”这两种神圣系的技术,对付不死系的敌人最具威力。要注意的是一旦封印了四个魔道器,敌军部队将会追击水精灵,所以在封印第四个魔道器之前必须先将在水精灵前面的两个敌人打倒,否则会导致水精灵遭受攻击而死亡。在指挥部队退出战场时,由于妖魔兰兹会率领三个强大的部队出现在B点,要挑战这三个强大的敌人胜率并不高,最好还是选择从A点脱离战场比较保险。

本关任务完成与否影响到“ACTIVE9被囚禁的精灵”这个任务是否出现以及妖魔兰兹是否加入我方,请特别注意。

会从西北方出现,而我军马车部队的“隐形魔法”效果只能持续至第14或15回合,因此必须迅速地为马车部队补上隐形魔法,以免遭受敌军攻击。

ACTIVE12:妖女的恩求

战术建议:如果没有完成

“ACTIVE9被囚禁的精灵”这个任务,就不会出现本关任务。由于本关中参战的红龙以及妖魔兰兹的专属魔机帝霸拉能力都相当强,尤其是红龙,无论是魔法攻击或物理攻击,都具有伤害多数敌军的能力,而帝霸拉除了近接攻击能力强大,还可以施展召唤“死灵骑士”魔法,加上我方的魔装机甲,要完成任务是相当简单的。

敌军最初的部队是由东边和西北方展开攻势,第5回合从东方和东北方,第7回合从东北方和西北方,这三个阶段的敌军由于攻击方向相当接近,只要在遗迹前方展开防御阵线就可以轻松击退敌军部队,唯一比较麻烦的是第11回合从西南方出现的增援部队,由于这个地点离遗迹不远,因此必须在11回合时抽掉两个以上的魔装机甲前来防卫,最安全的做法是施展红龙的“W.O.F魔法”,在遗迹西南方预测敌军的进击路线上布下火墙,让敌军在通过时HP受损,如此一来我方部队就比较容易迅速的打倒多数的敌军部队。本关任务完成之后,妖魔兰兹会带着专属魔机帝霸拉加入我方。

ACTIVE13:贵族的义务

战术建议:本关卡是那个游戏中仅有的两个雪地地形关卡,雪地地形的特征是通过时必须花费较多的AP值,加上整个利地区域被海水切割成三个陆块,因此移动速度之慢可想而知,而时间上的限制为20个回合,要想在最短时间完成,走最短路线估计至少需要17个回合才有办法让AP值只有30的马车抵达脱离地点。

而最近的路线当然是A点到B点之间的直线距离,不过在这条路线上有两个海水区域,因此必须让拥有“冰冻魔法”的我方魔装机甲在前方开路,以“冰冻魔法”冻结海水区域,马车才能通过,其中要注意的是从北边陆地越过海水区域进入中央陆地时,要让马车走C点的路线,如果沿着高地行走会消耗更多AP值,以致于无法在20回合内完成任务。

虽然敌军的数量总计高达128个,然而这些部队中绝大多

数仅是从东北方向西南方移动,仅有少数的部队会主动攻击我方,因此将我方护卫的魔装机甲,保持在离马车8个方格的距离来护卫马车即可,除了主动攻击的敌军之外,不必理会其他的部队,在过程中随时施展隐形

Sequence
palladium
暗夜笑声

魔导异元素2

暗夜笑声

魔法让我方马车维持在隐形状态即可顺利过关。

ACTIVE14:漆黑之塔的挑战

战术建议:本关卡是以防御召唤塔为主要目的,由于进入本关的方式是自由传送,因此针对目前我方实力来说,本关有“铜墙铁壁”和“闪电打击”两种作战方式可以运用,对我方部队的实力不太有自信的话,“铜墙铁壁”的作战方式是比较妥当的选择。

首先将我方部队进驻在四个召唤塔附近,而由于初期西边的敌军数量较多,所以可以多派一架防守西边的召唤塔,接着派召唤塔全力施展“W.O.F.”“W.O.C.S.”等广区域对地魔法,让该区域具有伤害通过部队的效果,如果召唤塔的MP值使用完毕,让我方部队移动到召唤塔上执行“状况”指令,耗尽MP值的召唤塔会立即消失,同时出现一只MP、HP值全满的召唤塔取代。藉着地形魔法削减敌军进攻部队的HP,再让我军的部队上前给予致命一击。如果在前面的关卡中藉着养成模式培养我方部队,可以使用“闪电打击”的作战方式,以我方部队的实力应该可以在下一波援军出现前加以打倒。

《爱丽丝漫游仙境》(Alice in Wonderland)是个家喻户晓的童话故事,自从上次在仙境冒险之后,Alice 安稳过了一段时间,不过她现在又遇到麻烦了。一场大火烧毁了 Alice 居住的房子,她的全家不幸遇难,只留下她一个幸存者。这使 Alice 的精神受到极大伤害。

一天,那只曾把爱丽丝引入仙境的白兔又出现了,这次

时你会见到一辆矿车,跳上去。下了矿车,你会遇见另一个俱乐部警卫,往前跑来到一个木桶附近,你会捡到玩具卡,然后穿过大门,前面有2个俱乐部警卫和一个钻石警卫,首先应该将比较难对付的钻石警卫干掉,接着再消灭比较弱小的俱乐部警卫。将他们击败后,跑过去得到钥匙,一旦你得到钥匙,左边的门便会打开,里面有两个

开门,干掉另一个卡片警卫,进入前面的大门,这时你处在一个有许多移动平台的区域,小心穿过这些平台。进入对面的大门,这里有两个 boojum,干掉他们后,会发现你前面有3扇门,进入中间的那扇门,会发现绿色的入口,由此返回 Fortress of Doors。

3.城堡之门 (Fortress of Doors)第二部分

往前走,干掉前面的卡片警卫,然后往左,看见2个通过一个打开的窗口离开 skool,干掉这两个家伙之后,然后来到城堡的另一端,看见 skool 中的窗户,这时 Cheshire 猫出现了,然后面对这窗户跳进去。

4.Skool 的迷茫

往前走,干掉前面的卡片警卫,然后往左,看见2个通过一个打开的窗口离开 skool,干掉这两个家伙之后,然后来到城堡的另一端,看见 skool 中的窗户,这时 Cheshire 猫出现了,然后面对这窗户跳进去。

会自动使用 Jumbo Grow 药水,拣起棉花返回实验室,将它交给老人,现在爱丽丝可以缩小了,另外老人还送给爱丽丝一颗星。然后由出口离开实验室,你会返回 Skool Daze。

6.Skool 的迷茫(第二部分)

干掉卡片警卫后上楼,回到图书馆,击败 boojum 后爬上转动的电梯,由左边倾斜的书架爬上去,进入标有“Observatory”的门,爬上楼走近望远镜把你带到下一关。

眼泪峡谷 (The Vale of Tears)

1.泪池(Pool of Tears)

往前走来到“Falling Rock”警告牌,往右跳到平台上,然后往上跳,这时蚂蚁会把大圆石推下来,注意躲避。继续往上,这时又

会有一块大圆石滚落下来。

之后蚂蚁会向你发动攻击,在接近山顶时,最后

一块大石头在没有任何警告下滚落下来。

在山顶你会遇见三个强壮的蚂蚁,将他们消灭

之后,沿河流来到泪池,会见到一只海龟,它请爱丽丝帮忙找回蛋

甲,然后海龟会带你离开这里。

当叶子船来到小瀑布前时,要立刻跳到左岸以避免掉下去

,干掉岸上的两个蚂蚁,继续乘船往前,在途中你还要换一次

船,最后跳向左岸,然后跟着海龟走向另一片叶子,最后会

进入下一关。

2.隐身之处 (Hollow Hideaway)

沿着河流右岸往前,干掉前面的蚂蚁,然后跳到百合花上,小心2只昆虫轰炸机,最后

跳上岸,干掉蚂蚁士兵,然后沿着左岸继续往前,路上会

遇到更多的蚂蚁士兵,再从叶子上跳到右侧,你会看见2只

蚂蚁士兵守卫着入口,解决掉之后会出现一只青蛙,与之交

谈后进入下一关。

3.正义的甜点 (Just Desserts)

在这里爱丽丝将会遇到游戏中第一个 BOSS 级的人物。

进入房间后你会得到 jackbomb。这时 Duchess 会

出现,这是个非常难对付的家伙,爱丽丝可用刚得到的

jackbomb 对付她,打败 Duchess 之后,

海龟会出现,之后便把你带到下一关。

4.危险的水下世界 (Wholly Morel Ground)

现在必须跟着海龟通过危险的水下区域,注意一定要紧紧跟着海

龟,要避免碰到周围锋利的石块和后面大鱼的攻击,经过一段漫长的旅程,最终进入下一

关。

仙境森林 (Wonderland Woods)

1.干涸的码头 (Dry Landing)

这里有许多瓢虫恭候着你的光临,往前走,穿过流墙使用绳

子来到上面的平台,往左来到瀑布的上方,跳上蘑菇来到白兔的身边与之交谈。穿过白兔的位置跳到下面的平台,在跳到绳子上之前干掉附近的蚂蚁,然后跳过去抓住绳子继续往前走,用 jackbomb 干掉前面的玫瑰,接着

往左再击败前面的蚂蚁,这时会看见白兔再在前面跑。通过蘑菇

可以跳过这片区域,你必须先击败这里的蚂蚁士兵。使用绳子和

蘑菇来到上面的平台,然后在跳向出口,然后击败前面的敌人

向桥走去。桥在你面前倒塌了,跳到桥右侧的蘑菇上,沿着小路

往前走,抓住绳子然后跳到右边的平台,最后爬到上面。这里有

许多瓢虫,你现在往前走,小心穿过小河,注意河里的跳鱼和不要

掉下去,最后穿过拱门结束本关。

2.绿草带 (Herbaceous Border)

本关一开始白兔就牺牲了。

现在爱丽丝处在一个圆形区域,周围有不少敌人,有两个洞会

把你带到地下,你可以选择一个洞下去。从小洞下去,往右

走到一个十字路口,在你靠近中间的桥时,桥会倒塌。你会

遭到蚂蚁的攻击。由蘑菇跳到左侧的平台,沿着小路进入下一个山洞。这时 Cheshire 猫会

出现。跳到第一个平台上,然后由随气流来到上面的平台,得到

卡片玩具后退出山洞,沿着小路往前,用 jackbomb 干掉骚扰你的敌人,然后掉进洞

你会进入下一关。

3.滚动的巨石 (Rolling Stones)

一块巨大的石球落在你身后,如果你动作不快的话,很可能

将你压成肉酱,所以当你控制爱丽丝时就应该赶快往前跑不要回头,然后躲进左侧

的小屋,避开大石球,然后继续往前,最后进入一个大山洞,跳到右侧的蘑菇上,它会把你

带到中间的平台,接着再跳向左侧的蘑菇,会把你带到更远的通道。现在继续往前跑,迅速

跑过冰面,沿着冰的通道一直往前走,直到进入下一关。

4.冰的世界 (Icy Reception)

当你控制爱丽丝后继续往前,注意这里仍然很滑,很容易失去控制,要十分小心。跳上

右侧的平台得到冰魔杖,这时会发现一条新路。爱丽丝跳到路上

“另类”名著 《爱丽丝梦游仙境》流程攻略

爱丽丝又跟随着白兔再次进入了一个奇异的世界,不过与上次的明亮和快乐的世界不同,现在的仙境变成了一个黑暗、邪恶的世界,Alice 的任务就是再次追踪红心女王,找到仙境变成魔境的原因。

死亡村庄 (Village of the Doomed)

1.痴呆 (Dementia)

当你控制爱丽丝时先往前走,然后再往右,这时前面会出现一片开阔地,和这里的奴隶工人交谈,他显得不太高兴。这时 Cheshire 猫出现了,提

供了下一章节的有关线索,然后面对裂口,发现有气流会从裂缝中间喷出,爱丽丝可以跳

到气流中,随着气流飘到对面。爱丽丝与另一个奴隶工人交谈,得到一些关于女王的奇闻轶事。

继续往前走你会找到一些 Essence,然后往右,就会得到

你的第一件武器 Vorpal Blade。沿着斜坡往下跑,你会

看见白兔正收缩身体钻进旁边的小洞中,由于现在你还没有

收缩身体,所以无法缩小身体钻进小洞。继续往前,前面

会出现一个俱乐部警卫,这家伙的身后是个弱点,应该不难对付。

干掉警卫后,往前走然后往右,这时猫又出现了,会给你

一些提示,然后往左,爬到猫所在的位置,沿着厚木板跑到

右边,接着再往上,你会看到一块岩石上写着“Yur Mine”,然后跳上去,穿过门

来到另一区域。

2.地狱 (Pandemonium)

你前面有一条来回摆动的绳索,你先到右边的小岩石上

上,然后跳过去抓住绳索,接着再抓住下一根,最后来到对面。

在右面你会遇见老人,他告诉爱丽丝他知道如何将身体变小,不过

他希望爱丽丝帮他找回丢失的一把钥匙。穿过他身后的拱门,然后往左,然后爬上斜坡,这

时你可以跳进水里,跑向前的岩石,将得到的钥匙交给老人,再交谈之后便可以来到下一个区域 Fortress of Doors。

城堡之门 (Fortress of Doors)

1.城堡之门 (Fortress of Doors)

老人会把你带到墙的附近,往前走然后往右穿进墙上的小洞,接着再往右,然后进入前面

的房间,这时你会遭到两个 BOOJUMS 的攻击,你可以用 Vorpal Blade 将这两个家伙放倒,然后穿过

房间,爬上楼梯,跳到乙形通道上,过道

摇摇欲坠因此你必须迅速通过,然后跳到

对面的平台,这里有通往下一个区域的大门。

2.在墙那边 (Beyond the Wall)

穿过大门,你仿佛来到了一座迷宫,这里到处是巡逻的

卡片警卫,这件屋子里有一个能量盒,爱丽丝跑过去充电后,用 Vorpal Blade 去对付那些

警卫就变得十分容易了。当你将这里所有警卫都打发了之后,你会找到一些 Essence,然后

打开前面几扇门。

你前面出现了一条裂缝,这次没有风把你送过去了。

你面前的地板在不断变化的,你必须完成一些跳跃谜题之后才能到达对面。迅速进入前面

的门,一旦你出现在另一个区域,boojum 便会向你发起了进

攻,击败2个 boojum 之后,会得到一些 essence。由楼梯到

下面,这里有三个开关,以右、左、中的次序打开,回到楼

上,开始过桥,尽管现在桥还没有完全连上,但是出现了一块

新的地板砖,当你通过后,干掉对面的卡片警卫。穿过大厅,打

(Skool Daze)

进入房间前面会出现3个卡片警卫,走下楼梯往左,会找到一件新玩具,之后 Cheshire

猫会告诉你玩具的用途。进入房间往左,你会看见一个老人在里

面,他会告诉你图书馆有些书记载着如何将身体变小的方法。这时

有两个卡片警卫进来了,用力得到的棒棒将他们打倒,然后上

楼,进入右侧的房间,干掉两个卡片警卫后进入图书馆。在十字

路口往左,又是一个卡片警卫,当你继续往前走,又有更多

的警卫出来了,最后进入一间大房间。走向壁橱里的一本大书,碰

一下便会形成一个平台,在第二层同样有一本书,然后由倾斜的

书架往上,碰一下第三本书,又会在图书馆的上面形成一个平台,然后

由角落的电梯来到顶层,干掉警卫后,再碰一下最后

一本书,这本书便组成一座完整的桥,小走过去将那个神奇的魔法书推下来,这样爱丽丝学

了使自己变小的方法,然后再从高处跳向魔法书进入下一关。

5.Skool 的消失

击败 boojum 和卡片警卫后进入左边的第一个门,你会找到三个恶鬼影子,然后返回,这时

你会发现更多的敌人涌过来了,你可以试试古力的威力。然后

进入标有“1st Grayd”的门,干掉里面的卡片警卫,穿过左边(或右边)

的门,开启右侧的开关。爬上台阶跳到右侧的横梁上,最后在对

面见到一个老人,和他交谈,之后 boojum 进来了,干掉之后退出体

育馆回到开始的房间。由楼梯来到上一层,进入标有“2nd Grayd”的

门,进入实验室,一个老人正受到两个卡片警卫的攻击,干掉警卫

后老人并与之交谈,他需要爱丽丝帮他找一些棉花。

在离开实验室前拣起 Jumbo Grow 药水,然后返回

右侧的第一个房间,进入标有“3rd Grayd”的门,接着来到另一个

房间,走近棉花,爱丽丝



会出现另一个大石球,现在开始往前跑,躲进左侧的山洞避开石球,抓住左边的 jackbomb,干

掉前面的瓢虫,然后利用气流通过裂缝,来到一片长有许多蘑菇

的区域,最终见到了毛虫,和它交谈得到仙境变化的原因,最后

毛虫让爱丽丝去森林面对蚂蚁。

5.疯狂的植物 (Fungiferous Flora)

你来到这里就会遭到4个蘑菇的攻击,可以用jackbomb将他们送回老家,之后用冰魔杖消灭蚂蚁,最后发现远处有个池塘,干掉洞前面的蘑菇,然后跳进去。这时一大队蚂蚁士兵向你扑过来,把这些家伙打发之后你将面对游戏中另一个BOSS——蜈蚣。

6. 蜈蚣的巢穴 (Centipede's Sanctum)

与蜈蚣的决战发生在一个圆形区域,周围有一些恢复性药品,centipede擅长近战而且会释放出一些小昆虫对付爱丽丝。对付这些小昆虫可以采用冰魔杖,击败蜈蚣更多地是依靠技巧,蜈蚣肚子上红色区域是它的弱点,爱丽丝可以用冰魔杖攻击这块区域,3-4次有放地打击就可以打倒蜈蚣,之后跳到中间的柱子上,接着再跳到伞盖上,和Cheshire猫交谈之后,爱丽丝吃下一片伞盖可以恢复原来的尺寸,同时结束本关。

7. 毛虫的计划 (Caterpillar's Plot)

往前走,用冰魔杖干掉路上的火怪,跳到柱子上得到一块Jabberwock的eye staff碎片,这时旁边的门开了。通过打开的门,消灭前面的火怪,拐向左侧的通道,oracle告诉Alice只有先干掉女王的警卫Jabberwock才能最后见到女王,为了做到这一切,你必须收集全eye staff碎片。这时另一扇门开了,露出一个入口,然后返回出发点。会发现墙上有一个标记指着通往Pale王国的道路,进入通道往前走,爱丽丝会得到一面镜子,爱丽丝可以利用镜子隐形,继续往前可以来到Looking Glass大陆。

Looking Glass 大陆 (Looking Glass Land)

1. Pale 王国 (Pale Realm)

来到奇怪的PALE王国,你会见到白主教(象),他也会把爱丽丝变成一只象(bishop),现在你的移动方式要符合象的特点。这时有些红兵会向你发动攻击,用冰魔杖打发掉他们,小心前面的红马,最后找到一部电梯来到二层,你前面有两扇门,左边门有些恢复药品,穿过右侧的门,小心路上的长钉。进入右侧的大门,干掉红马后进入开启的门,进入右侧大厅尽头的门,打开阳台上的开关,白车后面的门被开启。干掉红马后进入开启的门,小心左侧的象,由楼梯往下,穿过桥会看到前面有个兵,在左边的拐角会见到白马,这时爱丽丝会变成一只马。继续往前走会遇到一只象和兵的攻击,下楼梯捡起jackbomb,用jackbomb将炸弹炸开一个洞,接着退出屋子穿过桥,干掉塔内的红马,打开水轮机,跳进水池,由左侧上岸,打开左侧的门,走下楼梯结束本关。

2. 城堡 (Casting)

往前走穿过拱门,看见红马和兵押着白后出现了,击败这两个家伙,爬上左侧的楼梯,再穿过几道门会看见红白棋子之间

的混战,帮助白子打红子,然后再由左边的斜坡进入第一扇门,这时会遇到红象,之后又会出现红车,进入另一扇门又会见到一场红白棋子间的混战,进入楼梯上方的大门,会见到白王,他会请求你救出白后,之后跟着白车离开,爬上斜坡,跳进口进入下一关。

3. 击溃红子 (Checkmate in Red)

下楼后首先会遇到红兵,之后又会遇到红马和车,穿过桥会见到红象和一些恢复性药品,接着跳下水,会找到一些恢复药水。抓住绳子爬上塔楼,击败这里的红象和兵,穿过桥来到毗邻的塔楼,往左走,前面会出现几个红兵,将他们打发之后进入,在桌子上会找到骨子。穿过几道门后会发现白后被压上了断头台,而爱丽丝却无法救她。继续往前,干掉路上遇到的红兵,进入左侧尽头的门,跳进洞

中,穿过吊桥,这时游戏中又一BOSS级人物——红王出现了。爱丽丝可用冰魔杖和卡片对付他,注意要随时补充体力,当红王倒下时,一段过场动画会把

4. 镜子迷宫 (Mirror Image)

这是一个镜子迷宫,先往右走,击败几个机器人。之后来到一个三岔路口,在左边尽头会得到恢复性药水,往右会遇到一个机器人,穿过一个带有齿轮的墙,在下一个十字路口,往右走,这时面前的墙壁会被打开,出来几个机器人和一个新玩具——jacks!这是一件非常有效的武器。沿着通道继续往前走,最后回到齿轮的房间,跳上管道用卡片打钟的脸,这会打开另一条通道,跳上圆形通道,走到中央,这时会出现两条新通道,你必须进入每一间屋子向钟射击,这时蒸汽会摧毁通往下一个区域的障碍。一旦你摧毁了所有的钟,穿过圆形通道进入左边的区域,这时你会发现前面有一个移动平台,你必须让平台保持平衡,用jacks来对付boojum,当你来到十字路口,拐向左侧的平台,使平台旋转,跑跳到卧室,穿过右侧的门,用绳子爬上上面的过道,找到通往移动圆环的路,跳进圆环的同时向机器人射击,穿过对门的平台,进入Tweedledum和Tweedledee的房间。这时Cheshire猫会给你一点暗示:应该先攻击大的Dum和Dee,在打倒Dum和Dee之后,Mad Hatter出了,他会邀请爱丽丝喝茶,之后爱丽丝便会进入下一关。

现在你已经得到完整的Jabberwock的Eystaff,是去找红心女王的时候了,用Eystaff打开一条通道进入红心女王的领地。

红心女王的领地 (Queen of Hearts Land)

1. 宏伟的迷宫 (Majestic Maze)

往前走,在十字路口继续往右,在下一个十字路口往左,你会看见一个标有红色数字的门,前面有个神志不清的儿童,现在你必须将他引到开关上以打开通往下一关的门。

2. 空中恐怖 (Airborne Terror)

爱丽丝在本关通过气流从一个平台飞到另一个平台,最后

右侧的房间,再前面的十字路口,往右开启开关,左侧也有个开关,这时中间的齿轮降低了露出一条通道,跳上齿轮继续往前,通过水中的平台进入下一道门,打开开关,进入打开的门,进入右侧的房间,跳入洞中。杀死里面的蜘蛛,老鼠和兔子囚犯会请求爱丽丝的帮助,打开房间里的开关,返回原来的房间,穿过打开的门,沿着过道来到有镜眼的门前,这时Cheshire猫会给你一些忠告,进入房间,最后见到caged gryphon,他会告诉爱丽丝一些信息,退出这片区域进入右侧的门,穿过桥,打开尽头的门,跳向入口,你来到一个奇怪的地方,将茶杯里的糖块弄沉,会出现一个新的出口。

2. 面对 (About Face)

在这里爱丽丝会得到第二块eye staff碎片,这时本关的BOSS Mad Hatter出现了,击败他之后进入下一关。

火与硫磺的世界 (Land of Fire and Brimstone)

1. 燃烧的好奇心 (Burning Curiosity)

用冰魔杖消灭扑过来的火怪,进入前面的洞穴,沿着熔岩池往前走,在洞穴尽头往右走,见到了毛虫,继续往左走,靠近前面建筑时往右,跳到上面的平台,穿过大门结束本关。

2. Jabberwock 的巢穴 (Jabberwock's Lair)

现在在和Jabberwock决战的时候了,采用的策略与你对付Mad Hatter的差不多,最后爱丽丝会得到最后一块eye staff碎片。

3. 毛虫的计划 (Caterpillar's Plot) 第二部分

现在你已经得到完整的Jabberwock的Eystaff,是去找红心女王的时候了,用Eystaff打开一条通道进入红心女王的领地。

红心女王的领地 (Queen of Hearts Land)

1. 宏伟的迷宫 (Majestic Maze)

往前走,在十字路口继续往右,在下一个十字路口往左,你会看见一个标有红色数字的门,前面有个神志不清的儿童,现在你必须将他引到开关上以打开通往下一关的门。

2. 空中恐怖 (Airborne Terror)

爱丽丝在本关通过气流从一个平台飞到另一个平台,最后

来到上面的平台,沿着狭小通道往前,跳上几个木制平台进入下一关。

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

来到的平台,沿着狭小通道往前,跳上几个木制平台进入下一关。

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

3. 神秘的疯狂 (Mystifying Madness)

上楼干掉前面的敌人,在十字路口往右,捡起门室的jacks再往左,在左边的通道发现一个关闭的门。跳进地板上的洞,往前游,进入前面的过道,拉开开

心,在经过一系列跳跃之后,你终于进入游戏最后一关——Queensland。

昆士兰 (Queensland)

1. 王室的愤怒 (Royal Rage)

本关是你最后一次与Jabberwock决战,你必须使用eye staff作为武器,击败Jabberwock后放下吊桥,进入下一关。

2. 王室战争 (Battle Royale)

本关非常简单,只是敌人

数量众多,所以你必须要有耐心,一步步为营,在桥的尽头你会找到出口。

3. 上升 (Ascension)

往前走爬上前面的台阶,往左,由右侧的斜坡滑下,来到左侧的平台,找到前面的洞穴,这里有大量的敌人聚集在这里,进入山洞后爬上左侧的平台,由气流来到上面,找到山洞的出口,然后跳到桥上,干掉城堡入口的卡片警卫,打开城堡大门,最后进入电梯结束本关。

4. 城堡守护者 (Castle Keep)

进入里面房间,在里面房间见到三幅油画,打开上面的开关调整镜子的位置。穿过对门的通道,由气流来到上一层,这里有三间房间,每一间与扑克牌的花色相匹配。进入房间,这时三幅油画会出现,朝正确的油画射击 (TWEEDLE DEE——草花; JABBERWOCK——方块; HATTER——黑桃)。走过三间屋子之后,通往红心女王的道路已经打开,爱丽丝准备好最后一战。

5. 黑暗之心 (Hearts of Darkness)

为了击败红心女王,你必须躲开她的攻击,并随时准备恢复体力,击败红心女王游戏并不算结束,爱丽丝还必须重新恢复神志和使仙境恢复原样。爱丽丝被传送到一个黑暗的地方,她必须面对内心深处恶魔,是它把仙境弄成这幅模样的。玩家可以用Blunderbuss或Eystaff对付它,当恶魔倒下时,仙境恢复了正常,同样爱丽丝精神也恢复了正常。

(编辑工作室 土豆)

“另类”名著 《爱丽丝梦游魔境》流程攻略

