

仙剑奇侠传三

珍藏资料集

中国仙剑联盟鼎力推荐！
仙剑三详尽资料攻略！

仙剑三游戏特色

仙剑三大地、人物、系统介绍

仙剑三游戏背景、游戏场景介绍

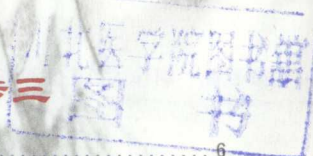
仙剑三怪物详尽资料、仙剑三诗词

其它仙剑版本详尽攻略介绍



目录 CONTENTS

第一部分 仙剑奇侠传三



第一章 综述	6
1.1 仙剑3 特色.....	6
1.1.1 故事.....	6
1.1.2 引擎.....	7
1.1.3 画面.....	7
1.2 仙界大地.....	9
1.2.1 外景.....	9
1.2.2 内景.....	9
1.2.3 迷宫.....	10
第二章 人物介绍	12
2.1 景天.....	12
2.2 雪见.....	14
2.3 长卿.....	16
2.4 重楼.....	17
2.5 花楸.....	19
2.6 紫萱.....	20
2.7 龙葵.....	22
2.8 仙剑奇侠传三人物关系图.....	24
第三章 系统介绍	25
3.1 杀价系统.....	25
3.2 魔剑养成系统.....	26
3.3 战斗系统.....	27
3.4 阵型系统.....	30
第四章 游戏背景	33
4.1 故事背景.....	33
4.2 世界观.....	34
4.3 六界.....	35
4.3.1 神界.....	35
4.3.2 魔界.....	36
4.3.3 仙界.....	36
4.3.4 妖界.....	36
4.3.5 人界.....	37
4.3.6 鬼界.....	37
4.4 五灵.....	37
第五章 游戏场景介绍	38
5.1 雪岭.....	38
5.2 霹雳堂.....	39
5.3 蜀山派.....	41
5.4 锁妖塔.....	42
5.5 唐门.....	43
5.6 熔炎地狱.....	44
5.7 蓬莱.....	45
5.8 剑冢.....	46
5.9 蛮洲.....	47
5.10 天门.....	48
第六章 其它资料	49
6.1 怪物资料.....	49
6.2 Boss 资料.....	52
6.3 仙剑奇侠传三中的小游戏及其作用.....	54
6.4 仙剑三诗词.....	56
6.5 2 把神兵介绍.....	58
6.6 主角的植物情节.....	59

第七章 制作人员开发札记	64
--------------------	----

第二部分 仙剑奇侠传二

第一章 游戏介绍	75
1.1 中心主旨	75
1.2 故事介绍	75
1.3 特色介绍	76
1.3.1 鼠标键盘优势兼备的操作方式	76
1.3.2 特殊实用的战术系统	76
1.3.3 崭新实用的炼蛊系统	76
1.3.4 不再刁钻艰涩的迷宫	76
第二章 系统介绍	77
2.1 炼蛊系统	77
2.2 战斗系统——虎煞	78
2.3 战斗系统——御灵	78
2.4 战斗系统——阵术	80
2.5 战斗系统——喂毒	81
2.6 机关系统	81
2.6.1 杭州城大佛工地	82
2.6.2 仙灵岛地底通道	82
2.6.3 江宁城惨遭鼠患的粮仓	83
2.7 招式介绍	83
2.8 战斗特色	83
2.8.1 同步动作	84
2.8.2 闪躲反击系统	85
2.8.3 场景破坏	85
2.8.4 攻击演武图	86
第三章 人物介绍	87
3.1 王小虎	87
3.2 李忆如	87
3.3 苏媚	88
3.4 沈欺霜	88
3.5 孔璘	89
第四章 场景介绍	90
4.1 杭州城	90
4.2 余杭县	90
4.3 仙灵岛	90
4.4 江宁城	91
4.5 月凉山	91
4.6 碧湖村	91
第五章 物品法宝介绍	92
5.1 背挂蛤蟆	92
5.2 云纹蜘蛛	92
5.3 鲸须织袍	92
5.4 月鳞披风	92
5.5 青铜花	92
5.6 金甲虫	92
5.7 赤尾蝎	92
5.8 吞水石蟾	92
5.9 如意玄武遗	93
5.10 琥珀蝎	93
5.11 瘟神镜	93
5.12 血乳娘	93
5.13 迷魂蛊	93

第六章 敌人介绍	94
6.1 山猪婆	94
6.2 天山白鹿	94
6.3 力剑灵	94
6.4 猴神君	94
6.5 蜜姬	94
6.6 鼓怪	94
6.7 乌鸦怪	95
6.8 食人宴主	95
6.9 河鬼	95
6.10 泥水怪	95
6.11 僵尸	95
6.12 铁叉牛	95
6.13 江都王	96
6.14 魔岩怪	96
6.15 石虫质	96
6.16 石猿猴	96
6.17 四目怪鱼	96
6.18 仙草童子	96
6.19 山女	97
6.20 火龙力士	97

第七章 界面介绍	98
7.1 界面选单	98
7.2 状态选单	98
7.3 物品选单	99
7.4 装备选单	99

第三部分 新仙剑

第一章 游戏介绍	101
1.1 故事大纲	101
1.2 游戏特色	102
第二章 结局截图赏	104
2.1 普通结局截图	104
2.2 赵灵儿隐藏结局截图	106
2.3 林月如隐藏结局截图	108

第四部分 仙剑客栈

第一章 仙剑客栈开场白	111
第二章 游戏介绍	114
2.1 内容简介	114
2.2 主要角色	115
2.3 次要角色	119
第三章 系统介绍	123
3.1 经营	123
3.2 养成	123
3.3 迷宫	123
3.4 格斗	124
3.5 结局	124
3.60 版人物大全	125
3.718 结局大赏	131

第五部分 仙剑奇侠传一

第一章 游戏介绍	138
1.1 剧情简介	138
1.2 游戏特色	139
1.3 游戏介绍	139
第二章 人物介绍	140
2.1 李逍遥	140
2.2 赵灵儿	140
2.3 林月如	140
2.4 阿奴	141
2.5 李大娘	141
2.6 苗人头子	141
2.7 酒剑仙	141
2.8 王小虎	142
2.9 丁香兰	142
2.10 丁秀兰	142
2.11 张四哥	142
2.12 姥 姥	143
2.13 刘晋元	143
2.14 林天南	143
2.15 蛇妖男	143
2.16 骆员外	144
2.17 韩医仙	144
2.18 韩梦慈	144
2.19 小石头	144
2.20 僵 王	145
2.21 赤鬼王	145
2.22 石长老	145
2.23 女飞贼	145
2.24 柳媚娘	146
2.25 寡 妇	146
2.26 扬州太守	146
2.27 剑 圣	146
2.28 盖罗娇	147
2.29 云 姨	147
2.30 阿 香	147
2.31 彩 依	147
2.32 莺莺夫人	148
2.33 毒娘子	148
2.34 镇岳明王	148
2.35 太师叔	148
2.36 姜婉儿	149
2.37 书中仙	149
2.38 天鬼皇	149
2.39 圣 姑	149
2.40 木道人	150
2.41 阿 桃	150
2.42 宋贺文	150
2.43 南蛮王	150
2.44 唐 钰	151
2.45 巫 后	151
2.46 巫 王	151
2.47 拜月教主	151
2.48 水魔兽	152
2.49 灵 月	152
2.50 路人甲	152
第三章 诗词	153

仙剑奇侠传
三

川北医学院图书馆
图书

TP393
5058
V.3

第一部分
仙剑奇侠传三



282398

第一章 综述

仙剑3特色

故事

《仙剑奇侠传3》采全新的故事，是专案一开始就确定的，这也是仙剑之父——姚壮宪一直以来的愿望。

早在仙剑95版发售的时候，姚壮宪面对记者，就阐述了他对仙剑后续作品剧情的看法。

姚壮宪认为一代的剧情布局是一个巨大的宿命回圈，本身是很完整的故事，在一个完整故事的基础上续写，并不是负责任的做法，一方面过于商业化，另一方面也限制了企划创意的发挥。



但大宇作为一个非常重视玩家意见的公司，为了满足广大玩家的需要，还是在2002年末推出了延续仙剑一故事的“仙剑奇侠传二”，而满足姚壮宪一直以来愿望的责任，就落到了《仙剑奇侠传3》制作群的肩上。

其实一个系列游戏要持续抓住玩家的心，最重要的是精神的继承。

仙剑的核心是美好而永恒的情感，只要将带给玩家的感觉和回忆延续下来就足够了。

今天的《仙剑奇侠传3》，也将作为一个承上启下的作品，为仙剑系列开创一个新局面！

而说到剧情与前代的关联，就不能不谈到世界观，五灵珠、锁妖塔、女娲族、蜀山仙剑派，这些仙剑系列的重要表徵物都会在仙三的故事中占据重要位置。

仙剑世界观的核心，就是构筑在中国上古神话和先民崇拜基础上的五灵六界体系。

所谓五灵，就是水、火、雷、风、土五种巨大的自然力，他们是维系整个世界能量平衡的源泉，而在人间，五灵之力被女娲补天遗下的彩石所吸附，成为五灵珠，是人间最强之力。

这些在仙剑一中有充分的体现，在仙剑三中，更成为整个故事的核心。

引擎

《仙剑奇侠传3》使用的3D游戏引擎，历时两年开发完成，其间根据技术的进步和使用的回馈进行过多次重大调整，日臻完美成熟。

同时，引擎针对游戏风格的要求，着重强化了色彩和形体的处理，加入了很多能增强画面表现能力的技术，如LightMap、柔性皮肤系统、即时粒子系统等等，和仙剑所要表现的唯美柔情风格非常契合。

引擎在透明贴图表现，即时光源处理等方面的表现可说是首屈一指。

在介面操作方面，《仙剑奇侠传3》着重强化了体贴和便利。

所有的物品、装备、仙术和特技都经过了精心的分类。另

外还设置了按照价格、按照功能等多种排列方式，令寻找物品的过程简单快捷。

《仙剑奇侠传3》将引领仙剑系列的世界观浮出水面。带给玩家一个更宏大，更深邃的世界。

对于玩家玩3D游戏会头晕的问题，制作群非常重视，仙三针对这一问题提出了一套解决方案。

游戏中提供玩家最大的选择权，虽然游戏引擎有灵活的旋转和缩放功能，但仙三却没有任何程式预先设置的回旋和缩放，也就是说，是否旋转视角，完全由玩家自己决定！这样一来，玩家甚至可以完全不转动画面来玩完整个游戏，这就是我们努力追求的——“有2D感受的3D游戏！”



画面

就美术风格而言，《仙剑奇侠传3》主要注重2个特点：

一个是如何用3D技术表现出2D感觉，承袭仙一的美术风格。

另一个是如何更充分地体现3D特色和引擎的强大功能。

《仙剑奇侠传3》在美术风格上强调回归原点，就是在3D的技术条件下，重现并传递给玩家跟第一代仙剑一样的感觉。

仙一的风格比较特别，它是揉合了中国工笔重彩和日式卡通风格而创新出来的——仙一独有的粉彩中式卡通风格。

粉彩用于3D会感觉不够鲜明，因此《仙剑奇侠传3》采用了更加明快的色彩。



至于人物的头身比例，仙三是完全按照DOS版仙一的比例制作的，但是由于3D镜头有透视的原因，看起来人物会比较Q一点。

对于体现3D特色方面，重点被放在了画面效果上。

比如人物的衣服饰品的透明设计，内衣外衣层叠的精心制作，保证无论镜头处于什么位置，人物都能呈现最美的一面。

场景部分注重水、雾、云海的表现，结合强大的粒子功能，产生仙境般如梦如幻的感觉。

迷宫的设计更体现了3D特色，因为仙三的镜头是可以360度无级回旋的，注重高低起伏、立体交叉的设计令玩家体会到不凡的真实感觉。

请大家玩游戏的时候不要忘记随时停下来旋转一下视角，你将如身处真实世界一般，领略到无限风光。

仙三在场景设计方面的特色是严谨和考究，可说认真到了极致。

所有城镇的名称、位置、地形、地貌都经过严格考据，如果碰巧是玩家熟悉的城镇，一种亲切感一定会油然而生。

不同地域的城镇，外观特色各不相同，大到建筑的材料、格局、装饰，小到房间里的家具、摆设，都带有浓郁的地域特色。

仙界大地

外景

游戏外景为照顾仙剑老玩家的欣赏习惯，采用了类似斜45度视角的3D视角，可以进行360度无级回旋，特定情景可进行镜头的推拉缩放，操作上十分简单，整体视觉感觉和操作感和2D游戏十分相似。

仙三的恢弘广阔的游戏世界起于蜀山脚下的重镇——渝州。

北达东海仙山蓬莱，南至汉苗杂居的雷州、蛮州；西起藏边雪域雪岭，东到江南水乡镇江、安溪。

更有鬼界、神界、魔界等凡人难至的神秘之地。

每个城市都有各自不同的特色，根据气候地形的不同，建筑材料和建筑风格多样；根据风土人情的不同，又有不同的装饰特色和独特的日用器具；植物的变化不仅体现地域环境特激，更是地域文化的展示。

蜀山的威严、镇江的灵秀、酆都的诡异……

哪怕是一砖一瓦，都经过了精心的设计，完全没有任何重复，每一个城市都有着独特的个性和风貌。



内景

游戏中几乎所有的房屋都有内景，不会有纯粹装饰性的房屋。

进入内景，玩家会惊喜的发现几乎所有房屋的内景都各不相同，你甚至可以从晾晒的服装，细小的家居用品等等物件中判断这家主人的性别、职业和经济状况，如果留心 and 路人对话的话，你甚至可以猜到哪个房子是属于哪个人的，因为这一切都经过了精心的设计，不仅仅是房屋和人的对应，还有人与人之间关系的对应。所谓游戏开发的认真程度，恐怕就体现在这里吧！

内景采用了比较低平且推近的镜头位置，人物看起来比较大，发生剧情的时候，人物的细微动作和面部表情变化十分清晰生动。

仙三的内景设计采用了严格和外景对应的方式，建筑材料、门窗的位置和风格都力求统一。

不会像有些游戏那样，同一个城市中几乎所有的内景都是一样的。

无论是苗乡的竹楼，还是雪域的帐篷，都带有强烈的地域特色。

在建筑的装饰细节上，参考了大量古代建筑资料，力求将最真实生动的古代居住环境展示给大家。



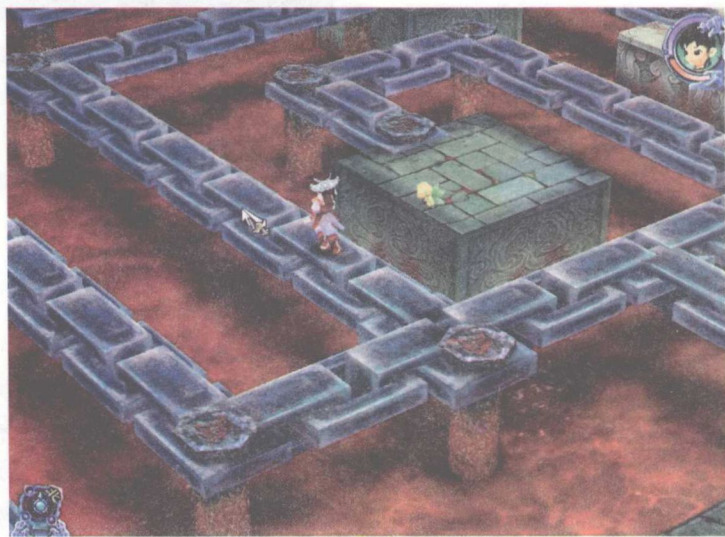
迷宫

至于迷宫，宏伟的3D地形自然不用说。

根据不同地域的自然地理特征去设计迷宫的结构、外观、土壤质地令迷宫更加真实。

玄武岩上浮动的岩浆，板叶岩风化形成的浮石，终年积雪受到震荡导致的雪崩，这些都是迷宫的重要组成部分。

至于什么样的迷宫中生活什么怪物，也多少应用了一些生态学的原理，一切都是那么合情合理。



很多人认为3D的迷宫会比较复杂，而仙三基本上不会有这个问题，首先仙三迷宫强调的是迷宫的解谜性而不是道路的曲折。

无论是自然环境的迷宫还是人工环境的迷宫在同等面积上的道路长度和其他3D游戏相比较是很低的，也就是说仙三的迷宫并不是那种考验人记忆力 and 耐力的迷宫。

同时，仙三的迷宫机关的比例却非常高，很多地方是需要动一番脑子才能通过的。

如果找对了方法，可能很容易通过，如果方法不对，也可能被卡上半天。

同时，还有一些如小地图、指南针等体贴的设计可以帮助玩家顺利通关。

仙三迷宫在整合3D特效及美术风格方面十分到位，如同场景多层迷宫，立体交叉通路，围绕实体的迷宫道路设计等等，都是2D游戏无法表现的复杂结构。

在这些结构的基础上，配合结合剧情的风貌设计，使仙三迷宫在结构与外观上都达到了一个前所未有的高度，相信可以给玩家带来全新的游戏体验。

第二章 人物介绍

景天

性别：男
年龄：19
种族：人
身高：1.73米
身份：当铺伙计
特长：古董鉴定
最爱：钱，古董
愿望：富有，成为剑仙
性格：随和开朗



唐门在渝州开设的最大当铺——永安当的伙计，司“管饰”一职，专门保管当铺收押的首饰珠宝类贵重物品。景天不但有鉴别古董珠宝的天赋，而且对买卖、帐目舛很精通，对保管的当品更有过目不忘的本事。每日幻想有朝一日能富甲天下或成为人人景仰的蜀山剑仙。

父母均为唐家奴仆，母早亡，父原为永安当当铺“管事”（经理），两平前病故。父亲病故后，当铺“管事”易人。景天经常被新“管事”欺压，有些伙计趋炎附势，对景天态度也不好。但景天不但有鉴别古董珠宝的天赋，而且对买卖、帐目舛很精通，对保管的当品更有过目不忘的本事，所以经常被“管事”指派做很多不属于本职工作的事情，但景天毫无怨言，并且做得很开心。

个性非常随和，经常笑脸迎人，从来不发脾气。但真正内心的喜怒哀乐很少流露出来。很在乎身份地位，对金钱更是十分看重，但其实内心真正向往的却是自由自在的生活。对剑仙的传说很痴迷，常常幻想有一天能都拜入蜀山门下成为可以御剑飞行的剑仙。

唐门是蜀中巨室，也是武林中以用毒闻名的大门派。但是唐家堡一向戒备森严，即使是当铺管事，也没有去过，只是受一个唐门子弟直接管辖而已。所以当铺中的伙计闲来无事的时候，常常猜谈论论唐家堡的种种。

角色特殊能力说明

讨价还价 因为是当铺伙计出身，所以对于银钱帐目十分精通，加上当铺的生意是收购客人的物品，平常工作中压价是家常便饭，轮到自己买东西，当然更不能吃亏。



景天平常在当铺练就的灵牙利齿和察言观色在冒险中很能派上用场，购买装备的时候善用景天这个技能能够获得相当诱人的折扣。

古董鉴定 这可以说是景天的天赋，不仅仅因为日常当铺工作有机会接触到很多古董，有时候鉴定古董凭得是直觉，这就需要一点“宿慧”，景天前世是一国储君，奇珍异宝见得多了，断代辨真伪自然不在话下。

使用魔剑 魔剑异常沉重，但是景天执拿却轻若无物，这当然是因为魔剑与景天有着前世的因缘，景天前世龙阳是魔剑的铸炼者。

解开机关 因为对古董很有兴趣，连带的对古代机关也有研究，加上平日修补古董练就一双巧手，在迷宫遇到古代机关的时候，也是景天可以大展身手的机会。

战斗特征：游戏前中期一直使用前世龙阳冶炼的魔剑。

配合魔剑养成系统，不断提升魔剑的能

力。因为并没有太强的武学基础，因此战斗中有些动作显得笨拙，临敌经验不够丰富，但是魔剑的强大力量足以弥补这个弱点。游戏早期便可掌握风属性仙术。

能力比较平均，个人特技偏重辅助系，如“绣口锦心咒”、“倾国银弹波”等。

通过剧情可以学会“飞龙探云手”。



雪见

性别：女
 年龄：18
 种族：无
 身高：1.62米
 身份：唐门弟子
 特长：文学武功医术样样精通（稀松？）
 最爱：被人宠
 愿望：和祖父健康的生活在一起
 性格：活泼刁蛮



唐门掌门唐坤之最宠爱的孙女，除了限于唐门毒术不能传女的门规之外，其他文学武功医术全部倾囊传授。个性娇纵任性，借着唐家的名头，在江湖上也小有名气。

18年前景天父亲在当铺门口捡到的婴儿，被唐门收养，并深得唐门掌门的宠爱，认为孙女，家族中知道雪见身世的不过数人而已。

祖父对雪见非常宠爱，除了限于唐门毒术不能传女的门规之外，其它文学武功医术全部倾囊传授，门中很多同辈对雪见嫉妒异常。

一丰前，祖父年老病重，家族内部权利斗争加剧，雪见失去靠山，倍受欺凌。最终决定离家出走。在出走当晚半为报复半是好奇打开了唐门禁地，因而被同族追杀。

角色特殊能力说明

利用花楸 不知道为什么，雪见和花楸就是投缘，不仅花楸非常依恋她，而且她还能够听懂花楸的语言。解毒是花楸最拿手的，普通的毒能够轻易恢复。把花楸丢出去攻击也是雪见的绝招，且花楸似乎很开心的样子，一点都不觉得痛吗？



江湖阅历 虽然岁数不大，但凭借唐门的名头已经在江湖上闯荡过好几年了，功夫虽然不强，但凭借聪明机变也化解了不少危机，这一点连作为蜀山弟子的长卿也不得不甘拜下风。

医术 医术和毒术本来是相辅相成的，唐门门规女子不得修习毒术，因此宠爱雪见的祖父便把医术倾囊相授。但雪见也只学了个皮毛，关键时刻似乎用处不大。

战斗特征：使用双手短兵刃，如“峨眉刺”。擅长近身格斗型的小巧功夫。虽然只能攻击单体，但是每次攻击两下，攻击力不容小看。特技偏重于恢复类，多数是和宠物花楸配合，效果相当华丽。初期即可掌握土属性仙术。



//// //// //// //// //// 长卿

性别：男
 年龄：27
 种族：人
 身高：180 米
 身份：蜀山派弃徒
 特长：精通蜀山仙术、剑术
 最爱：师门与道义
 愿望：能重归蜀山门下
 性格：稳重、坚毅，不擅言辞



紫萱相恋三世的恋人。自幼被蜀山掌门收为弟子，武学天赋极高，一度被誉为蜀山一派的接班人，结识紫萱后因违抗师命被逐出师门。做出这个决定后内心深自无奈，常常关注师门的消息，并且希望有机缘为师门立功后可以重回师门。



角色特殊能力说明

蜀山仙术 自幼便拜入蜀山的长卿，最擅长的便是蜀山仙术。

操船 蜀山特有的航船，利用灵力驱动，只有蜀山弟子才能用法力使其航行。

战斗特征：力量型角色，攻击力和生命力都非常高。因为出身蜀山，擅长使用单手剑，攻击对象为单体。同时他还能够使用具有列攻击范围的长枪。特技偏重于蜀山的符法类，具有极强破坏力。

