

PC GAME BOOK



酋长电脑游戏丛书

酋长工作室 编著

黄衣秘笈

辽宁科学技术出版社

前言

什么是游戏？自新一代的电子游戏出现之后，游戏有了新的定义。它是计算机多媒体技术发展水平的最佳例证，它是世界经济一个新的聚焦点，它是继电视、电影之后出现的“第九艺术”，它是成年人的童话，它是吸引人们走向电脑的催化剂，它将带领人们走向网络之门……

这就是游戏，经过十几年曲曲折折的发展历程，不断地更新，不断地完善，吸引玩家的数量每年以几何数字在增长。它以无可抗拒的魅力、丰厚诱人的利润吸引着著名软件公司的加盟，吸引着好莱坞三分之一强的投资，也由此，它不再是“电脑病毒”的代名词，也不再是消遣娱乐的“小儿科”，它登堂入室，它从此是“第九艺术”！

玩游戏是浪费时间吗？

人类文明的发展史你了解有多少？世界奇迹的代表你知道几多？你可知道，哪些东西的发明改变了人类发展的步伐？你可知道，哪些事件的发生创造了历史新的纪元？游戏《文明Ⅱ》让时光倒流，带领我们去追寻人类文明的发展足迹，了解人类文明的进化历程，它不仅是一个游戏，也是一部生动的历史教科书。

玩游戏与学习相抵触吗？

你可知道，白手起家的世界首富比尔·盖茨编的第一个程序是什么？是一个五子棋的游戏。著名的国产游戏《剑侠情缘》是谁的作品？是WPS的开发人求伯君先生。80年代的计算机高手有很多是从玩游戏开始接触电脑，而如今，网络游戏将带领人们走向网络之门。水能载舟，亦能覆舟，只要善加运用，游戏是学习电脑最好的催化剂！

游戏是成年人的童话，它以精美绝伦的画面、回肠荡气的音乐、感人至深的情节，去渲染、去感化、去俘虏每一个玩家的心灵。经典游戏可以百玩不厌，可以经久不衰，永远的《仙剑奇侠传》，气势磅礴的《大航海时代》，惊栗的《暗黑破坏神》，火热的《古墓丽影》……。这一切的一切，构造着PC世界的历史，讲述了电子时代的童话。

在这样的趋势下，我们遍访名山，寻觅高人，终于请出了“游戏部落”的“酋长”。酋长人称“爆机机器”，统率着“酋长工作室”，专门拯救万千玩家于水火之中。这套《酋长电脑游戏丛书》是酋长至高无上的不传之秘，是酋长工作室的镇山之宝。它收集了众多经典游戏的详尽攻略，以及各种攻关秘诀，最精彩的当然是酋长对游戏的总结与经验积累。如今，我们把这一切献给所有热爱游戏的玩家，请记住酋长的格言：生命不息，游戏不止。

编者

目录

前言

酋长与菜鸟——说给游戏初学者

第一部分 全攻略篇

魔法门 VI——天堂之令	7
风云	23
美少女梦工场 3——梦幻妖精	32
凯兰迪亚欧大陆	46
二战特种兵	51
最终幻想七	63
乌龙院	77
坏蟑螂	85
阿猫阿狗	89
三国英雄传 B(3)	108
金庸群侠传	120
侠客游之未来之书(一)	127
侠客游之未来之书(二)	133
侠客游之未来之书(三)	140
侠客游之未来之书(四)	144
侠客游之未来之书(五)	149

第二部分 百宝妙计篇

C & C 沙包战术	153
DOOM 2	153
F22 闪电 2	154
JSF 战机	155
VR 特警 II	155
阿曼尼斯传说 III	155

百战天虫 II	155
般若魔界	156
暴力摩托 3D	157
斗神传 II	157
古墓丽影	157
幻想时空	157
幻像雷电	157
极品飞车	157
街霸	158
绝地武士	158
明星志愿	159
美洲风暴	159
魔法大帝	159
魔法大师	159
魔兽争霸	159
魔武王	160
三国志 VI	160
三国志三代	160
三国志英杰	160
三国志英杰传	160
闪回	160
水浒英雄传	161
宇宙冒险家	161
光明战史	161
梦幻恶魔	161
超时空英雄传说 II	162
虚幻空间	163
模拟城市之街头狂飙	163

热血摩托	164
失落的世界：混乱岛	164
魔法门 VI	164

酋长 与 菜鸟

——说给游戏初学者

菜鸟，白菜的菜，小鸟的鸟，他们虽然菜，但仍然是鸟。俗话说笨鸟先飞，菜鸟要做的，就是要不怕死，死在冒险路上，死在硝烟战场，死在决斗擂台，有时还会养死儿子、女儿什么的，总之是死惯了。但没有今天的死，就换不来将来的活。告诉你们，我打听过了，那些老鸟、大鸟们开始也是常常死翘翘，后来才慢慢成长起来的，所以各位菜鸟兄，你们虽屡战屡败，但仍要屡败屡战。总有一天会成长为小鸟、大鸟、老鸟的。

但并不是经百战就一定会成长的，你们要不断地总结经验，吸取教训。相信只要这样，终有一天，你们可以永不言败。

为了让大家不再困惑，我们几个较有经验的菜鸟聚在一起研究了三天三夜，想出了几点要诀供大家参考。

一、确定自己的兴趣

这一点是很重要的，有些鸟并不是在所有的游戏中都菜的，记住：假如你在一个类型的游戏中很菜，但在其他类型的游戏中很老的话，那么你可以赶快摘掉菜鸟的大帽子了，甚至还可以戴上老鸟的帽子，因为你一点都不菜，假如你是这样类型的话，你可以走了，接着玩你比较老的那些游戏，剩下的同志们，来吧，我们继续学习。

二、判断自己的标准

这一点比较少见，就是那种在别人看来已经是非常高手，但自己仍不满意的情况，即然把标准定的太高，这样的仁兄，我们也帮不了你，请走人吧。

（如果你不属于以上的两种类型，那么恭喜，你已经是一位合格的菜鸟了，我们可以继续学习！）

三、可爱的 RPG，我恨死你了！

RPG 一般称为角色扮演游戏，是中国玩家接触的最早的游戏类型了，很多老鸟在年轻的时候都曾经历过那一段风花雪月的年代，也许在座的各位有人听过甚至玩过“轩辕剑”、“妖魔道”什么的，最早的 RPG 历程有很大一部分来源于宝岛台湾。虽然也有日本和欧美的游戏，但既不成熟也没有什么气候，可以说是台湾的武侠造就了第一批 RPG 玩家。而我们最熟悉的大概就是不可磨灭的“仙登奇侠传”！这些游戏陪伴着中国最早的一些玩家度过了他们的 RPG 历程。而现在的 RPG 界，应该就是群雄逐鹿

了，日式 RPG、中式武侠、欧式解谜，更令我们注目的该算大陆本土的成长，虽然仍显稚嫩，但我们已经起程。

那么在这个世界里，怎样才能安全的活下去呢？

首先是耐心，其次是方向感，还要有丰富的想象力和完整的攻略。

虽然现在的 RPG 都声称没有迷宫或少量迷宫，但变相的迷宫却是层出不穷，为找样东西跑了八个地方、为救个人砍死满山洞的妖怪，大家都经历过吧，特别是日式 RPG，他们的迷宫可是一点都没少，但画面实在太漂亮了，情节也蛮感人，不玩太可惜了。既然还得玩，那你一定要有无比的毅力、耐心和超人的方向感，没有的话，你只好去玩对打游戏了，那里通常只有一个敌人，场地也不过巴掌大小。

要是你非要玩，我们教你一着：很多踩地雷游戏都是按主角走的步数来算，每几步出现一个敌人，你可以试着修改游戏参数，把步数锁定为零，这样这辈子都不会有人来烦你了。但有些敌人是必须打的，像关头的头目，你就需要调调生命值、攻击力什么的。如果你是“搏派”，那最好养成画地图的习惯，少走冤枉路，不然非累死不可。（敌如潮水）

对待一些西洋的 RPG 游戏，常常要有丰富的想象力，因为这些游戏中常常含有很大的解谜成分，而谜题的答案往往不是正常人能想得到的，所以你要非常有人的想象力，而最可怕的是，现在连中式 RPG 也加入了不少解谜的成分，同样有如天马行空，让你不着边际，而这个时候除了要有想象力之外，最好的，就是要有一份全攻略。

除此之外，还有同名武侠小说、英汉汉英大词海、指南针什么的我们就不一一细数了。当然，别忘记翻箱倒柜找宝物，遇见商店买药品，受伤总是难免的嘛。总之，想玩 RPG 就别怕烦，不然，追星去好了。假如你能如上所述，十有八九会成长为老鸟，但也不排除走入歧途的可能性。一句话，玩 RPG，有如万里长征，要耐得住寂寞，守得住清贫，方可成正果。

四、生活在硝烟战场

大家都知道即时战斗游戏吧，就是“星际争霸”、“红色警报”那种。现在最火的就数它了。最早的即时战斗游戏应该是“沙丘魔堡”了，虽然在现在看来，它是那么的差劲，但在当时它却开辟了一个新的游戏类型。在其之后，真正引起人们注意的就是今天仍四处流行的“命令与征服”和“魔兽争霸”。大概是我们中国文化的影响，我们更喜欢现代战争类型的前者，而后者的魔法世界则让很多人提不起兴趣。现在的即时游戏可是和原来大不相同，虽然有一些没有根本的改变，但为了吸引玩家，已经有很多的厂家把游戏的内涵扩大了几百倍。

大致可分为战斗型、经营型、综合型。他们之间并不是完全不同的，只是各种成分所占的比例不同。当今最火的应数“星际争霸”、“帝国时代”，其他的第二梯队功力也不差，大陆也已经有几款即时游戏上市，像目标软件的“铁甲风暴”、立地公司的“生死之间”，当然还有尚洋的“血狮”。总体的水平还是满高的。好了，转入正题，即时游戏怎么玩？

作为一个即时游戏的玩家，对你的要求是非常高的，尤其是当你打算到联机的地方去试试刀的时候。可以说玩即时游戏是最费脑细胞的运动之一。而玩的好的，绝对都是高智商的人。所以，如果你经常被别人踩的话，真是太正常了，但相信经过艰苦的磨练，你也会有大把的机会踩别人的。

来吧，“即时”菜鸟们。

首先，和上面一样，要有超人的耐心和意志。然后是统计学的知识，或者说成统筹规划的头脑。还要有果断的判断以及狐狼的心，以及十只灵巧的手指。

第一点我们就不说了，第二点可是非常重要，在这里你永远不会是一个人，而出主意的就永远只有你自己。不论你是军团司令、拓荒者或是一市之长。你的每一个决策决定大家的将来。所以每一步都不能错。尤其是现在电脑 AI 日益增高，人类对手也越来越强的情况下。

在以战斗为主的游戏中，武器是最重要的，而武器要靠钱来换，有的游戏中，并没有钱的概念，取而代之的是各种各样的资源，这逐渐成为一种潮流。那么资源的采集就变得无比重要，资源往往广布在地图的各个角落，你必须占领比对手更多的资源，而且要快，记住首先占领地图较靠中部的资源，那里既不是很靠近敌人，也使自己的防线更广，不要在初期就想形成区域防守，应该是围绕着资源的点式防守。而有些游戏的资源选择也是很重要的，比如“帝国时代”“工人物语 2”。

而要想尽快占领资源，首先要发现资源，这就需要你在游戏的初期就派一定数量的人出去探路。人数要不多不少，少了没有作用，多了耽误大本营的发展，一般每个方向一个人，大约 6~9 人。这样既能找到资源，还能发现对手的情况，以便有针对性地进行下一步行动。我们既要指挥外出探路的人员，还要不停地建设大本营，的确很累。（说玩电脑游戏很无聊的人肯定没有真正理解什么是游戏）

在有的游戏中引入了科技发展的内容，通常叫做升级。这时，科技就变得比什么都重要，说科技是第一生产力真是一点不错，记住不惜代价一定要尽快升级，在确保较小损失的前提下，升级就代表胜利。但科技的发展一定要有选择性，抓住重点的或是某一方面进行。不要把面铺得太大，像“帝国时代”里有数十种科技，要是都发展，死的多半是你，而且通常非常快。有很多游戏的科技种类或成分并不太大，但并不表示选择不重要，比如是升级兵站（兵）还是军工厂（车辆），或干脆都一起升级，同样是非常重要的。一定要有侧重、有结合。

初期，往往是最容易死，也死得最不甘心的时候。这时，经营和战斗的比例就显得非常重要，一般情况下，一定要有一定数量的价格较便宜的兵种，至少保住老家。但不要奢望这时就解决战斗，除非你的势力远强于对方。中期自由度较大，或战或守，要看你的兴趣，要是喜欢恢弘的场面，就保守一点，要是喜欢刺激就积极一点，但一定不要让对手闲着，让他疲于防守是最好的取胜方法。

说到防守，对你来说也是很重要的，怎么来防，用什么来防。首先，防守的方式根据时期的不同也有所不同，初期，以注重简单机动的活动战斗单位为主，战略要地安插固定火力点。中期根据主攻或主守，形成疏密程度不同的立体防御网，尤其不要忘记空

中防御体系。如果能到后期，要以重火力活动单位为主。但不论在什么时候，进攻永远是最好的防守，一味的守是绝对守不住的。

现在很多游戏引入三方战斗方式，于是敌我关系也变得重要起来，一般实行远交近攻的策略，先打近的、弱的。尽量挑起其他种族的战斗，既鹬蚌相争之法。

总之，即时游戏是非常费脑子的，但也是非常有意思的，它的战法因游戏的不同有很大的差异，在坚持几个要点的基础上，要做到随机应变，祝各位好运。

五、杀手满京华、斯人独憔悴

除了以上两种游戏外，另一种较为热门的当属“DOOM”类的游戏了，既然叫做“DOOM”类，它的开山鼻祖自然是“DOOM”喽，说到它，当年可真是大大的火了一把，以至至今仍有为数众多的厂家跟风似的出品这种游戏，而且还是一个系列一个系列的，像什么“毁灭公爵”，“毁灭公爵 95 版”、“永远的毁灭公爵”等等。虽然如此，但大多数的游戏品质仍然非常不错，并屡有新意。不断的挑战使它们永远保持优秀的水准，像“DOOM”这样的游戏已不知被打下多少层地狱了。但在我们为其发展叫好的同时，也不仅为自己兜里的银子叫苦，为什么自己的机器总是跟不上游戏的速度，每次能痛快的玩游戏总是在掏银子以后，那些硬件厂商，大部分都是我们这些人给喂肥的，虽然明知这是无底洞，我们仍一次一次的往下跳，就是因为离不开它。好了，下面说说作为菜鸟的成长要求。

要成长为“DOOM”类的高手，可是非常的不容易。首先你要有超强的小脑神经，也就是说平衡感要好，不会迷路，否则的话，这里的迷宫可是绝对要命的，如果你常常晕车的话，那很可惜，你的“DOOM”生涯将很痛苦，还记得那种晕晕的感觉吗？在这里你五分钟就会体验到。所以有些人先天就注定要成为“DOOM”菜鸟。如果你非要成为高手的话，我们几个还能起点作用的方法，但作用都不大，对于人的不同效果也不一样。

1. 打游戏前，嚼一块口香糖，或者是吃点什么别的东西，总之是嘴里不能空着，这是因为适当的咀嚼可以分散小脑平衡中枢的兴奋性，使视觉神经及基底神经不至于过度紧张。

2. 光线较充足，就是要打开窗帘，晚上开盏台灯什么的。同样是为了分散注意力。

3. 这一点对所有的“DOOM”玩家都很重要，但实现的条件也较苛刻，就是要有好的图形卡，特别是三 D 卡，因为平滑的过度和自然的场景对视觉的刺激较小，这样当然最好是有块三 D 加速卡，如果资金较紧张，也应尽量加大显示内存。

4. 有的时候，事先服一片晕车药也会起到很好的作用，原因就不多说了。

如果你没有晕车的毛病，那你的道路就要平坦得多了。在你具有灵活的手指、超强的方向感、不断摸索的精神、狠毒的心灵、杀戮的快感后，基本就百分之百的可以成为“DOOM”高手了。

玩这种游戏，当然多人游戏的乐趣要远远大于单机，所以我们就把重点放在这上。

每一个真正的“DOOM”高手都具有分心二用的本事，因为他们常常要一手拿鼠标，一手打键盘。这样的配合才是最佳的，在这里要求你的反应奇快，而且要不停地走动，但又不能乱走，这就要求你的操作必须完全准确而灵活，自然就需要键盘、鼠标一起上了。而且最好根据自己的习惯重新设置操作键。

绝大部分的游戏都是在迷宫或类似迷宫的地方进行的，这就要求你的方向感要极好。这里不需要你辨出东南西北，只要你记得住每条走过的路就行了。而且哪有机关、哪有陷阱都要熟记在心，同时还要知道什么地方适合打伏击，什么地方便于逃跑等等。如果你觉得太难了，记不住的话，就只好在操作上下功夫了，一定要练成在第一时间躲开危险的本事。玩“DOOM”，就要不怕失败，这里的每个高手都是身经百战的，毅力在这里比才华更重要。你必须不断地摸索才能真正掌握成为高手的诀窍。

最后，你要有在游戏中的狠毒的心。因为大部分的此类游戏都充斥着血腥和暴力。这也是禁止儿童玩的主要原因。在这里没有什么友情可言(同组伙伴除外)，每个生物都是你的敌人，瞬间的迟疑会使你丧失生命。游戏最终的结局就是“惟一的幸存者”!!!但记住这只是游戏，退出后一切就都不存在了，朋友依然是朋友，生活还是生活。

对于初学者来说，这三种游戏是最难上手的，也比较具有统一性，所以我们单拿出来给大家讲一下，至于其他像“体育类”、“对战类”等等因为个体差异性太大，没有统一性，就不讲了，主要还是要靠玩家自己摸索，这也是游戏的乐趣所在嘛。

啰嗦了这么一大堆，酋长再也没有时间说下去了，这不，几个菜鸟朋友刚刚在《星际争霸》的赛场上被K了一顿，正在搂住我的大腿眼泪汪汪的唱：“小白菜呀，叶儿黄啊，两三岁呀，没了……”真惨！

酋 长

1998年9月于沈阳

第一 部分

全攻略篇

魔法门VI——天堂之令

提起《魔法门》，哪个游戏玩家不会侃上几句？又有多少玩家对 UBISOFT 的游戏不翘大拇指？UBISOFT 创造了魔法门系列的神话，给全世界的玩家带来了彻夜难眠的快乐，当然，UBI 也因为魔法门而声名鹊起！由于种种的原因，国内的游戏玩家只接触到魔法门系列中的几个，其中《魔法门II》、《魔法门之英雄无敌I》、《魔法门之英雄无敌II》（《延续的战争》和《忠诚的代价》）在玩家中的影响最为深远！尤其是《魔法门之英雄无敌系列》到现在仍然在玩家中广为流传！其优美的音效、新颖的战斗方式和游戏方式、引人入胜的剧情都是其经久不衰的原因，每当游戏市场“青黄不接”的时候，笔者都要重新拿出它来品味一番，每一次都有新的感觉啊。

但是当《魔法门VI天堂之令》上市后，我这个超级的 RPG 老鸟所有的时间都被它无情地占用，以至于没有心情坐下来处理那些读者的来信，没有心情来攻打那些随之上市的新品，没有心情接编辑一个个催稿的电话，我已经溶入了那个充满魔法和战斗的世界！如果不是生理上的极度需要（饥饿、疲倦），我不会离开电脑屏幕半步！这是一款什么游戏，是我见到的任务最多、剧情最庞大、迷宫最复杂，虚拟现实世界最成功的一款优秀的 RPG 游戏，虽然我知道游戏界没有“空前绝后”的作品，但是我对《魔法门VI》的流行抱有极大的信心。

在这款游戏里面，剧情的安排起初看来非常凌乱，似乎任务多得让人手忙脚乱，其实游戏的主线非常清晰，只要玩家重点地完成议会交给的任务，游戏就会一步一步地向前发展，而其他任务都是可以选择的，如果没有完成，只会对你的“金钱和知名度”有点影响而已。游戏中剧情模拟的现实世界非常逼真，以至于笔者经常忘记了自己到底是在哪个世界中存在，所有这些，除了逼真的剧情还要归功于第一人称的视角。游戏的城镇和乡村中到处游弋着各种职业的人，他们随时可以接受你的雇佣，你也可以向他们打探一些消息，当然有时候吃到闭门羹也是难免的（笔者发现，如果你的声誉是普通偏好，如“可敬”，那么一些从事“黑”道职业的人物，如海盗和你很难交谈，多半要选择乞求或者贿赂），向这些黑道的家伙妥协实在有损俺大侠风范，不过如果总选择“威胁”那么很快声誉也会变得“臭名昭著”（如果你的声誉很糟，那么一些有正派职业的人又不会理你，不过这时候处理起来可就容易得多了，只要多选择几次“威胁”就行

了)。名声一旦不好的时候,你如果去见XX公爵,一场牢狱之灾你是躲不过去的。游戏中的城镇有的非常大,房屋多得几乎让人难以记得某些特定建筑的具体位置,如“自由天堂”等,还有许多难以跟踪的任务如找马戏团和某年某月到某地参拜神庙等等。总之,这么大的剧情制作,一定让游戏的开发者耗尽了心血,不过从游戏的表现上来看,值!

其实魔法门系列作品之间的联系是千丝万缕的,在《英雄无敌》系列里可以看到魔法门前作中英雄的影子,而在《魔法门VI》中,许多人物和怪物在《英雄无敌》系列中都出现过,比如可爱的“美杜莎”(什么?“美杜莎”可爱?变态啊!),还有金甲武士、精灵族的高级僧侣、矮人、兽人族的狮鹫都纷纷登场亮相,在魔法门VI中看到这些熟悉的形象,我们这些《魔法门》迷们感到非常非常的亲切!

游戏当然新增加了许多造型各异的怪物,但是还是有很多面孔很熟悉,似乎在哪里见过,比如一种移动极快的黑甲武士,竟然和《暗黑破坏神》地狱中的黑甲武士一模一样,还有骷髅兵和骷髅王(大概天下的骷髅都一样吧)。有的怪物对刀箭的攻击毫不惧怕,只有使用魔法才能将其消灭,一种怪物在某种环境中生活,如火的环境,那么它对火系的魔法肯定有相当强的抵御能力,这是游戏界所公认的,在《魔法门VI》也不例外,只不过为了增加玩家的挑战兴趣,你遇到的一种怪物可能对很多种魔法都具有抵御的能力,也许只有一种魔法才能杀死它。这样,到暗无天日的迷宫中探险你可要小心了,多多使用S/L大法(存储进度/提取进度)自然是上上策。除了令人恶心的怪物之外,还有各类的人物和英雄,他们看起来就舒服多了,可能是采用了仿真人照片的效果吧,个个清秀无比,当然看起来比较顺眼,在游戏中视觉的重要性在这里就显现出来了。

《魔法门VI》中的武器装备、物品、药品也是名目繁多,复杂异常,其中盔甲就分为皮甲、锁甲和钢甲,只有学会相应的技术才能装备对应的盔甲,笔者见到的防护盔甲不下几十种,它们有的特别坚固,有的带有魔力,当然在游戏的后半期如果你的运气足够好,可以找到终极装备,就是游戏开始的时候出现的那种金光闪闪的盔甲,它的各项指标会让你大吃一惊的(想要了吧)!武器更是种类繁多,根据自己的喜好,玩家可以选择一种或几种武器技术来学习,主要有:剑术、刀术、箭术、战斧、匕首等,它们所对应的武器又是几十种不等,这样庞大的武器装备系统还是非常少见的。游戏中的物品更是五花八门,有的物品是任务需要寻找的,有的物品是专门用来卖钱的,有的物品是有特殊用途的,玩家可要尽力的寻找啊。最有趣的还是《魔法门VI》的配药系统,这是魔法门系列没有的,其他游戏中也比较少见,很有新意,把各种颜色的药剂配来配去,可以得到许多具有奇特功能的药品。当然有很多时候药配错了,就会听到砰的一声,你被炸伤了!如果药物调配的正确,游戏中会有专门记录“配方”的地方,下一回严格按照“配方”配药就不会挨炸了。

游戏最重要的部分应该就是魔法部分了,魔法门嘛,没有魔法怎么行?魔法分为空气、水、火、电、风、光明、黑暗等等,每种魔法又包含十余种不同的魔法项,如果你将所有的魔法都学完,那可是一件非常有成就感的事情,那时,你可以在水面上奔驰如

飞（水系中的“凌波微步”），可以在天空中飞来飞去（空气系的“飞行奇术”），可以一下子跳出十几米高（“神奇跳跃”），可以呼唤一场“火雨”攻击室外大面积的敌人（“流星火雨”），你可以将捡到的武器施上魔法而使它身价百倍，然后卖掉赚钱，可以使用魔法使敌人自相残杀，甚至有的门都是“魔法门”，需要满足一定的魔法条件才能打开！而且到了游戏的后期，敌人越来越强大，普通的攻击已经无法很深深地伤害对方，只有魔法，才具备一击必杀的能力，所有的提示都告诉我们的玩家，主宰那个世界的只有魔法！

游戏的升级系统也非常先进，某一种技术普通级可以升到专家级然后就是大师级，魔法随着级别的增长会越来越厉害，笔者推荐“每个主角”注重某种魔法的修炼，升到大师级后和敌人的战斗会变得容易许多。人物的升级体现在级别的增长，以及获得的各种称号上，你完成任务越多，那么你的知名度越高，得到的称号越多，也就不不断地完成人物的升级过程。

游戏中玩家的自由度非常高，你可以根据自己的喜好去做事情，包括随意地杀人（只要你对自己的声誉不是很在乎），游戏的音效和配音非常棒，如果你用不同的主角和其他人对话，他（她）会发出不同的配音，游戏的画面质量也绝对一流，清晰的远山近景令人心旷神怡。

《魔法门VI》的中文版已经面市一段时间了，喜欢它的玩家们再也不用受英文的折磨了，现在你的任务就是挑选你的英雄，去那个世界去闯荡一番，用自己的方式结束邪恶势力的统治！

一、操纵方法

Esc: 游戏选择画面/离开视窗

Tab: 所选择的角色

Q: 查看所接下的任务

A: 攻击/射击/跳过

Z: 快速检阅画面

C: 施展新法术

S: 施展备用法术

R: 休息

Space: 启动物件/搜寻身体

N: 自动笔记功能

M: 查看地图

X: 跳跃

上/下/左/右: 前进/后退/左转/右转

Shift + 上下: 跑步

Ctrl + 左右: 侧移

PageDown: 向上看

End: 向前看
 Delete: 向下看
 PageUp: 起飞
 Home: 直接降落
 Insert: 下降
 Enter: 切换回合制/即时制
 + - : Zoom In/Zoom out
 1-4: 选择/查看角色
 5-6: 选择/NPC 交谈
 F4: 切换全屏幕/视窗模式

在激动人心、可歌可泣的战斗之后，克拉克和席尔顿仍然摆脱不了“天命”所注定的同归于尽的命运，但是星云世界和黑暗世界终究合二为一了。在随后而来的国内战争中，支持国王罗兰(Roland)或是他的兄弟阿齐巴德(Arvhibald)的人们都付出了惨重的代价，这就是所谓的继承战争(the Succession War)。而今天，国王失踪了，整个安罗斯(Enroth)大陆陷入了空前的恐慌之中。是到了该捐弃前嫌，齐心协力用力量(Might)和魔法(Magic)来恢复这个大陆的秩序的时候了。

二、如何开始

在这里我还是要重申几个或许老玩家会觉得很不耐烦而一般新手又常常容易忽略的问题：

第一，要保持经常存盘的好习惯。而时机一般掌握在冒险后进入村庄，得到意外的兵器或者法术，即将进入一个陌生的区域进行探险之前，接受一个任务之前和完成一个任务之后。良好的“游戏习惯”能够使你少花许多无谓的时间，毕竟，这个世界上有那么多的意外。

第二，要保持强大的好奇心。作为 RPG 游戏，有很多秘密是要你问出来的。纠缠那些村民，翻动每个可疑的地方，你会有意外的发现的。当然这还有一个方式、方法的问题，容后面再述。

第三，挑选一支力量强大的队伍去进行冒险。

一般来讲，在游戏的初期靠的是武力探险，而到了中后期就是魔法发挥更大的作用了。首选人物是武士(Knight)，他的武力是你一开始要着重依仗的。而且尽管武士不能使用魔法，但是超常的体力和力量使他成为作战时很可怕的对手。尤其是那些魔法攻击无效的怪物，用武士两三剑就能够搞定。在这个大陆的各处分布着石中剑，只有力量够大的人才能够拔出。在一开始的时候把武士的力量(Might)加到满值(25点)，至于什么智力、人格，就没有关系了。

其次我选择的是神圣骑士(Paladin)。这个人的能力介于武士和魔法师之间，能够左右逢源。由于一开始选择的技能会直接影响装备，所以 Paladin 可选择 plate，有 plate ar-

mor 可穿。对他应该着重加强力量和人格，至于智慧(Intellect)则不妨降到最低。第三就要选择一个医生了，牧师(Cleric)是最好的人选，在一开始的时候他可以为队员疗伤，而当他学会圣光系(Light)法术以后，你将会发现……

牧师的智慧不需要太高(莫非神也要讲究顿悟?)，但是人格要高。为了使他在初期不至于手无缚鸡之力，可以把他的力量加到 10 点左右。还有人吗?你或许不耐烦了。仔细看看，阴暗的角落里面魔法师的眼睛在窥视着你，赶紧把他也招募入队吧。他不需要人格，力量很低也无妨，不过智慧还是比较重要(这是我认为比较好的组合，如果选择弓箭手(Archer)的话需要准确和智慧，而德鲁依教徒(Druids)我没有尝试过)。选择好队伍以后，要将每个人的幸运值(Luck)降到最低，这个在 New Sompigal 可以补到满；然后将每人的准确度(Accuracy)加到 21，在以后同小恶鬼(Goblin)的战斗中你是会发现这样做的优点的。初期只有 50 点，看着学吧。

队伍里面选一个学 Identify item，一个学 Disbar Traps，因为捡到东西再拿去给商人鉴识要花钱的，而 MM6 最缺的就是钱。魔法师最重要的是 water magic，其次是 air magic，因 water magic 里有 Town Portal、Enchant Item 及 Lloyd Beacon 三种重要法术，air magic 则可以学 fly，所以选技能时别浪费了。附属技能是可以提升的，无论是何种附属技能要晋升为专家级(Expert)，都要先达到 Level4(即 Rank4)的境界，至于想当大师(Master)，那就要看你的造化了。

进入一开始的城镇 New Sompigal，身上有一封信，拿给旅馆里的 Andover，会得到 1000gold，装备好身上的武器，把不要的卖掉，顺便多买一些药水瓶，New Sompigal 附近有很多药草可以捡，然后去喝镇上的泉水，有一个加力量的，再喝下一瓶黄药水应该够力去拔石中剑了吧，然后就可以到围墙边“冒险”了。有的建筑物后面有楼梯可以上二楼，在 selfguild 楼上还有 goblin 呢。开始时，城西北桥边有一些宝箱，从神庙后面下山往东北，海岸边有一个石头，里面也有好东西可捡。捡之前记得先 save 起来，里面的东西是随机的，初期捡到好东西会兴奋半天，捡到东西无法辨识?先不要急，马房里有两个马蹄铁，都给了会辨识术的人增加技能吧，若不行也不用急着浪费钱去辨识，有了钱就去光顾一个会加 merchant 技能的 NPC。

记住，跟人讲话不要太凶，不要威胁，会降低你的风评的，偶尔去神庙捐献(Donate)点小钱试试看。不用急着买魔法，因为对初期来讲太贵又不实在，先加入工会吧，存点小钱就到马房探看看有没有到 Iron fist 的车，到了 Iron fist，就可以学到 Bow 的技能。这是每个人都要学的。然后到皇宫里面，交信，就得到钱和经验值了。所以说打怪物练功不如努力去完成任务。

接下来就是多跟人谈谈，多看点英文对你的旅途会有帮助的，初期光顾的 NPC 可以选 + 20% gold and + 8 merchant，中期选 Gate Master and + 4 spell，或者 + 15% exp 也不错，NPC 不用会满出来，因为重要人物自动加入，在 NPC 肖像的右边有箭头，可以移到重要人物。有了一些药草之后，就可以调配各种黑色药水了，不过每个人每一种只能喝一次，可以用来增加七种属性。小任务倒是不用急，主要大家关切的是升级任务及议会任务。

(一) 升级任务

升级 Knight 找 Lord Temper, 在 Free Heaven 东南方;

升级 Paladin 在 Iron fist;

升级 Archer 在 Stromgard, 在 Frozen Highlands 的 White Cap 东方;

升级 Cleric 在 Castle Stone, White Cap 的东南方, 不过最好从 Free Heaven 往北走, 比较容易;

升级 Druid 在 Silver Cove;

升级 Sorcerer 在 Mist 找最大的建筑物里的人 talk 就对了;

升级任务一般来说都很简单, 大概 level15 升一次, level30 再升一次……

学习 (Learning) 技能: 在 Body 的楼上, 从后门上去, 大师住在 Silver Cove;

鉴定 (Identify) 技能: 大师住在 Free Haven;

知觉 (Perception) 技能: 大师住在 Dark moor;

以上两位专家住在酒馆的楼上, 可由后面上去;

冥想 (Meditation) 技能: 大师住在 Mist;

健身 (Bodybuilding) 技能: 大师住在 Free Haven;

以上两位专家住在城的东边。

风系 (Air) 法术技能: 在银行的楼上, 无路可上去, 方法有二: 一是飞上去, 但要小心飞不下来; 二是先走到银行的南边 (即右侧, 若实在搞不清楚方向, 可命令你的老鼠在墙上的隙缝中爬一爬, 如果能帮你衔回一个飞行术卷轴 (Fly scroll) 的, 则可确定就是那边), 然后把你的头往上抬, 能抬多高就抬多高, 接着在银行的右侧缓慢地来回调整, 直到能透视银行的天花板为止, 因为那上面还有一位小姐, 所以视线别乱看。成功以后, 点小姐就可以和她对话, 点门就进去了。大师住在 Mist。

火系 (Fire) 法术技能: 大师住在 Mist;

地系 (Earth) 法术技能: 大师住在 Silver Cove;

生灵系 (Spirit) 法术技能: 大师住在 Castle Ironfisted;

心智系 (Mind) 法术技能: 大师住在 Silver Cove;

肉体系 (Body) 法术技能: 大师住在 Silver Cove;

以上五位专家住在城的西边。

另外, 尚有两位专家住远了点:

棍棒 (Staff) 技能: 在 New Sompigal 城外最南边的小屋里, 大师住在 Silver Cove。

水系 (Water) 法术技能: 在海上的岛上, 大师住在 (Mist)。