



An RPGMaker Game

游 戏 手 册

目录

基本		
游戏操作	2
操纵键		
地图，场景		
游戏界面	5
游戏菜单	5
战斗菜单	8
结局	12
其他		
物品合成	13
法术修炼	14
渡口，传送点	15
队伍	16
回复点	17
商店	18
小游戏	19
引用说明		
脚本引用	23
图片引用	25
音乐引用	28
特别感谢	29

游戏操作

• 操纵键

全键盘操作。方向键 ↑ ↓ → ← 控制行走；Enter/空格 确认；Esc/Num0 取消；PageUp/PageDown 菜单上/下翻页
战斗快捷键：A 全体队员自动攻击(物理攻击)

建议内存**256M**以上，并尽量关闭不必要的程序以保证游戏的流畅性。

• 地图场景

可以进入的场景，入口处会有浮动小箭头显示。

当前队伍中所有人物都会场景中显示，并跟随在领队角色身后。



在野外场景中采用明雷遇敌，即玩家碰触敌人时触发战斗。

在没有遮挡的情况下，玩家进入敌人视野范围时，敌人会主动追随玩家。不同的敌人会有不同的反应灵敏度。



提示:

在地图的某些角落可能会有实用的物品出现，因此有兴趣不如多多扫荡一下，说不定能发现意外的惊喜哦。

游戏界面

• 游戏菜单

在游戏自由操作的过程中，按下**Esc**键即可打开菜单对物品，人物等进行各项操作。



物品：使用、查看所有物品，不能使用的用灰暗色文字表示。

技能：查看各个角色的技能，治疗系法术可以在菜单中使用。

装备：变更角色装备。——>详见P6

合成：物品合成系统。——>详见P13

状态：查看各个角色各项属性值及装备。

天书：查看当前任务，存档读档，调整音乐及音效音量，退出游戏。

装备界面

装备左栏:

人物当前装备

装备右栏:

可替换装备，选择空白进行替换则撤掉该部位的装备

注:武器不可为空

人物状态栏:

显示当前角色的攻击、物理防御、敏捷数值，

并对比更换所选定装备后的数值。如果更换选定装备后会使该项数值降低，则数字以绿色显示；反之，若升高则以红色显示。

需要注意的是:有些属性变化是此处没有显示的。所以有些装备看起来不显眼，用上才知道它的威力哦。



天书界面

记载:

当前待完成任务记录，以及已完成支线的记录。

存档:

存储游戏档案，一共48个档位。如果档位已经存在存档，则会提醒是否覆盖存档。覆盖存档后先前的存档将会消失。

读档:

读取游戏档案，如果在游戏进行中读取档案进行读取操作，会提示确认读取。读取存档后当前进行的的游戏进度将会消失。

离开:

返回标题画面或退出游戏关闭程序。

音乐/音效:

调整游戏中音乐及音效的音量



• 战斗菜单

主要有五个部分：

敌方角色

我方角色

战斗选单

行动进度条

我方人物状态栏





1.战斗选单:

攻:普通攻击单个敌人, 消耗大约5/6个回合

技:使用法术技能, 消耗一个回合

防:防御, 消耗半个回合

器:使用物品, 消耗一个回合

逃:脱离战斗, **BOSS**战无法逃跑, 消耗约2/3个回合

2.技能菜单说明:

小图标表示该技能的属性, 有治疗、辅助、绝技、巫术及风雷水火土五行属性法术。

当前无法使用的技能以暗色显示。

部分技能可以通过使用次数升级, 在战斗的技能菜单中, 这类技能后会标注有该技能当前的等级。—>参见法术修炼(P16)

回复己方全体生命2500					
疗	八方归元	300	疗	赎魂咒(等级:0)	100
疗	浴火重生咒(等级:0)	300	风	怒空摘星(等级:0)	280
火	炎咒(等级:0)	66	火	三昧真火(等级:0)	210
火	炎杀咒(等级:0)	145	火	炼狱真火(等级:0)	495
火	火羽翦(等级:0)	130	巫	凤血刃(等级:0)	210
巫	御蜂术	180	风	五毒咒(等级:0)	190
绝	月牙斩(等级:0)	0	辅	冰心诀	100

每个角色都有各自的属性，对各种属性法术的抵抗能力也各有差异。游戏中可以通过一些特殊的装备补偿角色对特定属性法术攻击的缺陷。

同样，敌人也有自己的属性，找到最有效的属性对症下药能起到事半功倍的效果。若攻击技能的属性选择不当，可能会出现攻击无效的情况。

属性相生相克关系：

相克： 水—>火—>雷—>风—>土

相生： 水—>雷—>土—>火—>风

3.伤害显示:

部分技能有连续伤害效果，每次行动造成的伤害是连续攻击造成的伤害的总合，这类技能的总伤害会以橙色粗体浮现在人物上方。(右下图，普通技能如左下图)



4.行动进度条:

当敌我双方角色对应的小图标移动到进度条右端该角色即开始行动。当前活动的角色会加亮显示。



自动攻击状态打开时，进度条右端的圆形会出现剑的图标。

生命为0，无法战斗的我方角色会以半透明形式显示在进度条左端。

注意:角色受到攻击后，进度条会被击退。一般来说，受到的攻击威力越大，被击退的也越多。充分掌握好战斗的节奏是制胜的关键，否则就只能看着挨打了。



5.人物状态栏:

显示我方角色的生命、真气值，当前状态，最下面一条较细的表示角色的怒气值。受到攻击或者普通

攻击敌人时怒气值会相应地增长，当怒气值到达上显示，怒气槽会变为红色。此时就可以使用绝技了。使用了绝技以后怒气槽会清空，直到下次怒气槽满后才能再次使用绝技。

结局

- 多个结局

根据主线的发展，会出现不同的剧情分支。最后也会有不同的结局出现。

- 二周目

游戏通关一次后，二周目会开启。

相比之下，再次进入游戏时个别对话及支线会发生变化。并且将有机会进入两个隐藏场景。同时，在再次开始新游戏时可选择是否跳过开场动画。

另外，在对话进行中按下回车键可以跳过对话逐字显示的效果。避免二次游戏时在繁琐的对话中浪费太多时间。

物品合成

游戏过程中可以通过支线任务习得物品合成的方法，在菜单中可以进入合成界面进行合成。通过合成可以以较低的成本得到物品，而且有些稀有的珍贵物品装备只能够通过合成获得。

合成界面列有已习得合成法所需的材料，缺少的物品以灰暗文字显示。当材料齐全时即可合成该物品。



法术修炼

● 普通技能修炼

许多技能通过在战斗中使用(不包括在菜单中使用的情况)使威力提升。治疗系法术最高能到3级；五行法术可以达到5级；绝技可以达到3级；个别技能最高能达到10级。

此外，由于各个角色对各种技能的资质不同，对于每种技能提升等级所需要的使用次数及提升等级后上升的威力也各不相同。

● 绝技修炼

对于某些角色，使用武器或绝技攻击都能为其积累绝技的经验。当积累到一定程度后，该角色就能领悟到威力更大的新招式。

PS:每个角色最多有两招绝技



渡口，传送点

• 渡口

游戏中发生特定剧情后，渡口会开启。此时玩家可通过郾邑、苏州、长安三处的渡口码头自由传送。



• 传送点

触发特定支线后，传送点会开启。各个城镇都部有传送点。因此来往于各个地点也变得相当便利。

队伍



在游戏后期，返回安城住所后可以进行替换队伍中同伴操作

在队伍调整界面中可以调整当前队伍中的角色。

可以移动的同伴以绿色文字显示，无法移动的以红色显示。队伍中最多能有4人，所以当选择达到4人时就不能继续添加右方的闲置同伴了，只有将左边可替换的同伴换下才能从闲置同伴中选择其他角色。

当前同伴				闲置同伴			
万俟玉	等级: 45	阿斯兰	等级: 37				
左烈曦	等级: 44	江如雪	等级: 36				
苏芸风	等级: 43	欧仕轩	等级: 46				
贾翼德	等级: 28						

万俟玉 Lv 45 火			
攻击	181	力量	213
防御	320	灵力	457
敏捷	127	仙防	313
		灵巧	247
身上装备			
轩辕菜刀		铜镜	
无		踏风鞋	
玛瑙发饰		龙睛法戒	
天蚕丝衣		神草结	

回复点

• 回复点

在野外及迷宫中会有闪光的水晶出现，玩家可以在此为全体队员回复体力。不过每块水晶使用一次以后就会消失，所以留到最需要的时候再用吧。

此外，出现水晶回复点也提示前方会有**BOSS**或者关键剧情出现了。所以此刻及时存档是明智的选择。



• 客栈

每个城镇里都有客栈可以让角色休息恢复体力。由于各地物价不同，住店的价格也会有差异。



商店

• 普通商店

主要有药店、杂货店、武器铺、当铺
在药店和武器铺只能买不能卖；在当铺
只能出售自己的物品；而杂货店有时两
者兼顾，既能买又能卖。

对于装备类的物品，在商店界面会显示
可装备角色使用此装备后能力值的变化，
方便玩家取舍。

• 古董店

在长安和安城各有一古董店，古董店只收购难得一见的宝贝。如果手头银子不够可以自己珍藏的宝物拿出来典当。

此外，老板心情好的话可能会卖给主角们难得买到的好东西哦。



小游戏

● 迷惑类宝箱

游戏开始时，会显示3张图片，两张为空，一张为宝物。之后三张图片会被遮住并且随机打乱顺序，这时盯住宝物那张的动向。图片停止移动后，从中选出是宝物的那张图片即可获得宝箱中的物品。

宝箱有3个难度等级，随着难度等级的加大，打乱顺序的时间也越长。

● 按键类宝箱

游戏开始后会出现一系列方向键头，此时迅速根据所显示的箭头，按从左至右的方向依次按下对应的方向键。成功后就可以得到宝箱中的物品。如果出错过多或者等待时间太长则游戏失败。

同样，宝箱有3个难度等级，随着难度等级的加大，可以出错和等待的时间也越短。

PS:有些宝箱如果三次还没能打开就永远不能打开了，所以还请三思而后行...

• 拼图

很大众的拼图小游戏，靠的是RP和耐心。

如果能以较少的步数拼出结果，一般都可以得到较好的奖励哦。

操作:

方向键—移动图块

ESC—打开菜单。可以查看完成图，重新分布图块，或者退出拼图游戏

小提示:

如果拼不出可多尝试“重新分布”，有时能碰上很简单的情況，几步之内就能完成拼图



• 回文诗

根据所给的四个字将其他空位填上合适的文字构成一首完整的回文诗。

游戏中有详细的范例说明。如果不明白就仔细看看吧。



• 山洞刺针机关

主线中的一个小游戏。主角万俟玉在左边操作4个开关，通过不同的排列组合开启或者关闭开关。使右方的同伴一步一步地通过刺针。

开始时，画面转到万俟玉一边，玩家对开关操作完毕后，按下**Esc**键打开菜单切换人物，画面转到右方同伴处。同伴行走至没有刺针的空隙时会自动提示玩家是否需要切换人物。若玩家认为无法继续前进时，即可选择切换人物，画面转回万俟玉一边。玩家操纵万俟玉继续调整开关后，再次按**Esc**键打开菜单切换人物，操纵同伴前进。如此反复使同伴通过刺针到达右上方即游戏成功。



PS1:

可以尝试同时开启多个开关

PS2:

中途可以打开菜单退出小游戏，稍后再试

• 五灵石机关

山洞中的机关，按顺序填入五颗灵石打开机关。

通过山洞中其他两处提示即可将机关破解。



• 九宫格填数

你需要填入数字使得每行每列都有一到九的数字，每个小九宫格里也有一到九的数字，并且一个数字在每行每列及每个小九宫格里都只能出现一次。

操作:

方向键—控制选框移动

回车/空格—打开输入窗口，按上下键选择所需数字输入

Esc—打开菜单，提交结果或者放弃游戏



脚本引用

脚本名称	原作者	改进作者	是否修改
仿轩辕剑式的菜单	亿万星辰	whbm	少量
物品合成	Deke	whbm，叶子	很少
超级横板战斗	SiR_VaIlHoR	柳柳	有
66+Fuki对话框	whbm		很少
八向行走+人物跟随	carol3		很少
伤害效果美化	SailCat		很少
ViewRange	FantasyDR		无
泛用型升级提示	桜雅 在土	叶子	无
生命血槽	桜雅 在土		有
戦闘背景暗転化	bant		重新整合
即时战斗	桜雅 在土，和希		少量
获得物品提示	www.66RPG.com		无
地图名显示	Yuee		无

脚本名称	原作者	改进作者	是否修改
拼图无双	carol3		无
双远景图	www.66rpg.com		增加动态背景
人物仓库	chaochao		界面美化+整合
任务提示	carol3		重新整合+加强
彩虹神剑	杨柳	叶子	很少
战斗菜单	www.66rpg.com		有
怒气槽系统	www.66rpg.com		重新整合+加强
图片标题菜单	chaochao		有
增加存档档位	www.66rpg.com		界面美化+修改
箱箱义务教育	www.66rpg.com		选取了部分功能
特技升级系统	Claimh		很少
CP条	神思		
存档提示	www.66rpg.com		选取部分功能+增强
容错脚本第3版	轮回者		无
Custom Save	FantasyDR		整合

图片引用

[illegible]

[illegible]

	大字SOFTSTAR											风雷时代	Blue Impact	
	轩辕伏魔录	轩辕剑三	轩辕剑三外传	轩辕剑四	轩辕剑四外传	轩辕剑五	仙剑客栈	新仙剑奇侠传	仙剑奇侠传二	仙剑奇侠传三/外传	轩辕剑online	圣女之歌II	EGO. Ve grants	RPGmaker默认素材库
窗口皮肤 Window skins	有							有						有
	#							Rainyfly						

说明:

[1] 有少量修改

[2] 个别动画重新拼接，并增加少量动画

[3] 个别有修改，并增加10张地图

[4] 使用脚本:仿轩辕剑式的菜单(美化&加强) 详细请参照前面脚本引用说明部分 * 每套地图包括一张底图，一张遮罩层。部分动态远景图还包括2~4张图

未注明素材处理作者的即为本人处理完成 其中远景图的遮罩层拼接大部分为Memo.完成

除轩辕剑online及Blue Impact公司的作品中的素材为网上下载所得，其余所有素材均从正版游戏中提取。严禁用于任何形式商业用途。请支持正版游戏！

音乐引用

	大宇SOFTSTAR						勇者斗邪神	RPGmaker 默认素材库
	轩辕伏魔录	轩辕剑三 天之痕	大富翁4	轩辕剑四 苍之涛 轩辕剑五	仙剑客栈	新仙剑	仙剑三 仙剑三外传	
BGM	12首	20首	1首MIDI	4首	5首	1首		
BGS		3个						5个
ME	2个	5个						
SE	60个✳	27个✳				31个✳ ^[1]	32个✳	11个✳ ^[2] 73个

片头音乐：Wild Rose (Pacific Moon)

片尾音乐：Sweet Dreams (Pacific Moon)

说明：

✳ 使用到人声素材，由于脚本要求命名时未进行来源标注，因此确切数字可能会有误。请见谅。

[1] 主要选取于Rainyfly制作的灵儿续传

[2] 素材整理：KKME

特别感谢

- 制作协力
Memo.(大部分远景图的拼接), robby_ma(剧本协力, 台词及前期测试), 湫 叨渔(台词及前期测试), YuYu(界面设计参考及人设)
- 技术支持
[66RPG](#)网站, 及66RPG论坛技术区各位斑竹、各位热心会员解答技术难题。
- 后期测试
36, 隔离线, minami666, superlcy, 江湖情圣 在BETA版测试中提供了不少帮助和建议。

同时也在感谢各位对本游戏的支持!

手册编写 [doranikofu](#)