



《仙剑后传》说明

一. 游戏特色

1. 游戏有着比较复杂的剧情, 光对话就有近四万字, 这在文曲星游戏中应该是“前无古人”的
2. 从场景到地图, 战斗画面到菜单, 都参照了 PC 版的仙剑, 这使得您在游戏中可以找到“仙剑世
3. 游戏中的每个 NPC 都有属于自己的独立图素, 即游戏中没有哪两个人“长得一样”的;
4. 没有 BT 的迷宫, 且一些迷宫有走法提示, 所以您不会再因半天找不到迷宫的出口而影响心情
5. 游戏整体难度较低, 级别上限仅为 64 级, 您不必把宝贵的时间浪费在打怪升级中.

二. 系统需求

- a. 支持 Lava20K 的机型 (NC2000 | NC2600 | NC3000 | TC800 | TC808 | TC1000 等)
- b. GVMaker 模拟器/LavaX 模拟器

三. 操作说明

1. 安装游戏

- a. TC 系列机型, 请将 Pala.lav 下载到\Lava\目录下; 将 PalaData.dat 下载到\GVMdata\目录下
- b. NC 系列机型, 请将 Pala_.lav 下载到\Lava\目录下; 将 PalaData.dat 下载到\LavaData\目录
- c. TC800, 请将 Pala_TC800.lav 下载到\Lava2\目录下; 将 PalaData.dat 下载到\LavaData\目录

2. 删除游戏

只需删除 Pala.lav/Pala_.lav 和 PalaData.dat 两个文件即可.
PalaSave1.dat PalaSave2.dat PalaSave3.dat 是你的三个存档.

3. 游戏控制

a. 功能键

- [↑] 人物/光标 上移
- [↓] 人物/光标 下移
- [←] 人/光标 左移
- [→] 人物/光标 右移
- [输入] 调查/确定执行
- [求助]/[F4] 系统菜单
- [跳出]/[Q] 退出/返回上级菜单

[F2] 卸下装备
[Y] Y/N 选择(其它键为选否)/使用物品

b. 快捷键

[S] 打开状态菜单
[W] 打开属性菜单
[X] 打开仙术菜单
[E] 打开普通物品菜单

4. 指令

a. 主界面



按[↑][↓][←][→]选择

b. 一般

主菜单	子菜单	说明

c. 战斗

正常	自己攻击	敌人攻击

四. 关于剧情

- 游戏中涉及到了仙一、仙三和仙三外传中的许多人物，所以没有一定“仙剑基础”者，可能会有一些剧情看不实在可惜，所以若是这个游戏能使更多的朋友们加入“仙迷”行列中的话，呵呵~~那我也算是为仙剑做了一些贡
- 本游戏完全忽视了仙二的存在, 所以先在这里向喜欢小虎子或是七七的朋友们道歉了！

五. 后记

哇哇!游戏终于完成了!

真是感触颇多,意外颇多啊,一开始的 Shift+Delete 使得游戏等于是重头开始做,不过还好,这使得游戏质量另一次出现的意外几乎使我崩溃---不知怎么的,第 8 号扬州的地图,竟变得和第 18 号地图一样了!不管原因么,在这个关头分析原因是没有意义的,能找回来才重要,可惜我最终得出的结论却是不小小将之覆盖了.还好我有上的习惯,才使这一悲剧没有发生.

画地图时,很有意思,左边开着个 DosBox,游戏中走两步,我画一些,特别有趣.不过后来在网上下载了仙剑 95 那些对仙剑非常熟悉的朋友一定会看出游戏中场景和 95 版中的一样,有些地方甚至可以精确到屋内的一把椅子的位置.不过画渝州等的地图时,由于 PC 版的是三维的,所以还得再进去转一圈,然后才可以画出平面图,也是费了不少功夫.有个朋友问我南诏的地图在几代游戏中都没出现过,你总不是参照原版画的吧.呵呵~~这个就有意思了,不知南诏,虽然房子淹没了,但露着屋顶啊!所以我就照着屋顶把下面的房子“复原”出来了~~~

不过总的来说,最累的还要数编剧情了,一半以上的时间都用在这里,由于很久没有玩游戏了,所以...好多!侠辅助通关的,而且原本就根本称不上“仙迷”,倒是在做这个游戏时,认真地看了看几代仙剑的剧情之后,才想加入好了好了,到此为止,不说费话了.

对了,附蜀山全图一张(无人版):

无法显示链接的图像。该文件可能已被移动、重命名或删除。请验证该链接是否指向正确的文件和位置。

六. 制作群

策划:路个的(lugede)

Lava 引擎:FantasyDR

编剧/程序/美工:路个的(lugede)

Bug 监:魔力冰片(Magice)

友情支持:小包的 zhh135 流浪酷 泡泡 小旦儿 尼摩船长 柳絮儿

七. 版权说明

- a. 游戏版权归 路个的(lugede) 所有,若要转载,必需保证本游戏压缩包内所有文件(包括此说明文档)的完整性
- c. 禁止对本软件体进行任何更改、编译(decompile)、反组译(disassemble)、软件体还原工程(reverse-en

原始程序设计系统上之锁定与解除锁定。

c. 禁止遮盖、移开或去除本软件之著作权所有图型或文字说明。

若有违反者，将依法追究。

© www.exzm.com

八. 其它

如发现 Bug 或有什么建议, 请给我发 E-mail: lugede@163.com

欲查看本游戏相关资料(如剧本、设定等) 请到:



另: 附上了游戏的图素, 大家可以自由使用.