

3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题，一经发现，立即删帖！

3DM-SMV小组仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意，请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。



《超级机器人大战 α 外传》

最速完美攻略 Vol.1

机战当道，
统统让路！



- 系统详细分析
- 全攻略流程表
- 背景故事概况
- 战术要点分析
- 熟练度获得法
- 独家绝密资料

PS

发售日期: 2001年3月29日
 游戏类型: S·RPG
 生产厂商: BANPRESTO
 记忆要求: 5格
 游戏人数: 1人
 游戏媒体: CD-ROM
 配件对应: 对应震动手柄

超级机器人大战α外传

万众期待的“PS之最后大餐”终于如期发售了！广大“机战迷”是不是很高兴呢？在编辑部



中素有“超级机器人大战之鬼”之称的D·S和有“机战司令塔”之称的SOUL将全权负责这一次《超级机器人大战α外传》攻略的编写工作。

在正式开始攻略之前，首先谈一下对这款新作的一些感受。《超级机器人大战α外传》给人的第一感觉就是读碟时间的变化，其实比起前作的读碟时间并没有快许多，只是聪明的BANPRESTO将原来长达近10秒的读碟时间分段，

先出现背景画面，再出现机体和驾驶员，最后出现对话和战斗。这样制作的好处就是减弱了玩家对读碟时间过长的抗拒心理，



增强了游戏的观赏性。接下来就是来自战斗画面的冲击，近似于播放动画片的战斗特效画面，真让我们这些“机战铁杆”感动得满面流泪、激动得热血沸腾！



没想到“机战系列”能够进化到今天这个境界，万岁！！还有就是游戏难度的变化，由于熟练度和难度紧密相连，

因此每一话就可以以3种不同的难度去玩，这在以前的“机战系列”中是绝对没有的。虽然整体的难度还是无法超越《第三次超级机器人大战》，可

是老一辈的“机战迷”应该满足了，毕竟PS是面向大众的游戏主机啊！最后就是系统的调整和“援护系统”的引入。新作在系统的变化上引入了《第二次超级机器人大战》和《第四次超级机器人大战》中的要素，比如加入“市场系统”，玩家可以自由买卖机体和强化部件；加入“货柜系统”，玩家就需要在限定的回合数和作战目的之间作出权衡。而“援护系统”的引入是相



当吸引人的，许多熟练度的提升都需要“援护系统”的帮助，说得清楚一些就是要合理使用“二次攻击”，将许多BOSS级的机体一举歼灭。啊，忘了一点，那就是“指挥系统”的导入。虽然在游戏初段它的作用不明显，可是到了游戏中后段，玩家便一定能够了解“指挥系统”的可怕之处，因为在指挥范围内的头目级人物绝对会给玩家制造不少的麻烦。

好了，D·S对这款新作的心得就暂时谈到这里。攻略的第一部分当然是详细的系统讲解，可能许多老资格的“机战迷”不会太在意，但是还是有一些新的变化啊！请留意。

游戏全模式简介

START

“START”是此游戏的主要模式之一。由于没有了主角的设定，并且故事剧情紧接前作，因此这里就不废话了。

LOAD

当玩家每过一关之后，就可以用“セーブ”记录进度。而“LOAD”的作用就是在重新继续游戏时读取“记录进度”的选项。

CONTINUE

同“ロード”的作用基本相同，不同的是读取的“记录进度”是在战斗中的“セーブ”。

OPTION

其中包括“游戏BGM欣赏”、“登场角色大事典”、“登场机器人大图鉴”、“游戏CG片段欣赏”、“迷你卡拉OK模式”。

游戏基础知识

熟练度系统的真意

“熟练度”是根据前作改良后的系统之一，随着故事的发展，当在战斗中满足了某些特定的条件（例如打倒一些不需要打败的强敌、在限定的回合数内到达指定的目的地等），便可以增加熟练度。熟练度的高低对整个游戏的流程会产生巨大的影响，首当其冲的就是前面提到的游戏难度，其次就是影响取得隐藏机体和“说得”隐藏人物的几率。



援护系统的新意

所谓援护行动系统，就是支援同伴攻击或者协助同伴防御的系统通称。简单地讲，援护行动系统分为援护攻击和援护防御两种。当同伴受到攻击并且进行反击的时候，符合条件的援护角色就可以乱入，协同同伴一起攻击，使敌方受到双倍的打击，这就是援护攻击；当敌方正要攻击我方同伴时，在符合条件的情况下就会出现我方的援护防御角色，以防御状态承受敌人的这次攻击，而使我方同伴可以在不受打击的情况下展开强力反击，这就是援护防御。

援护攻击条件

①相邻的角色具有“援护”这项特技。

②援护角色本身

具有移动到被援护角色所处位置的能力。（如果援护角色不具有飞空能力，这时可以让被援护角色降到地上以满足条件）



③援护角色还具有行动力。

④援护角色还有剩余的援护次数。

⑤援护角色有能够攻击到目标敌人的武器。

注：援护角色只能让“必杀”、“集中”和“狙击”三种精神指令发挥效果。

援护防御条件

①相邻的角色具有“援护”这项特技。

②援护角色本身具有移动到被援护角色所处位置的能力。

③援护角色还有剩余的援护次数。

④被援护机体回避失败。

⑤援护角色即使受到伤害也不会被击坠。



注：援护角色是按执行“防御”指令来计算伤害度的。

关于援护的优先级

如果被援护角色身边有多个角色可以提供援护，那么游戏将会自动选择能够提供最好援护效果的角色进行援护。如在援护攻击中，能提供最高伤害力的角色将执行援护行动，援护防御同理。使用援护系统所得到的经验值归被援护人所有，实力较弱的机师就可以使用援护系统来提升等级，如果该机师拥有“幸运”这项精神指令当然就更好了。

关于角色真正能提供援护的次数

一般来讲，玩家所能够控制的援护效果只与该援护角色的援护等级有关，比如援护角色的援护等级只有LV2，那么玩家可以控制的援护次数则只有两次。

武器改造系统的变更

在以前的“机战系列”当中，改造武器都是一项一项分别完成的，如果被改造的机体拥有多种武器的话，便会相当“费时”和“费钱”。在这款新作当中，玩家可以一次性地将所有武器进行一个等级间的同步改造，这样设计的好处就是比单一改造全部武器所需的资金总和要少。另外进行这种改造的花费会根据不同种的武器之间的差异而存在不同之处，但是具体的如何不同现在还不得而知。由于做这种改造一次性投入资金较大，因此并不适用在每一架机体上。

机体改造系统的变更

在以前的“机战系列”当中，改造不同种类的机体的能力值，提升的幅度都是一样的。在这款

新作当中，会根据各机体之间基础能力值的差异进行幅度不同的提升。例如小型的普通MS类机体每次只能提升数百点HP，而大型战舰或是超级巨型机器人则可以每次进行近千点HP的改造。在改造之前玩家就必须要考虑该机体的可塑性，“垃圾机体”还是提早卖掉吧。

货柜系统 (CONTAINER SYSTEM)

在这款新作当中，除了改造系统的变更之外，在战术上也有一定的变化。自从《第四次超级机器人大战》之后，我方获得机体的强化部件或改造资金的方法就是击倒敌方指定的机体。不过在该作中，加入了玩家能够指挥机体直接到地图上的指定位置取得强化部件或改造资金的CONTAINER SYSTEM (货柜系统)。虽然《第四次超级机器人大战》里也曾经出现过这样类似的系统，但是这一次就不需要使用精神指令来寻找，因为这些物品会在地图上显示出来。此外敌方机体也会向这些物品下手，所以如何快速安全地取得这些强化部件和改造资金，就成为玩家必须要解决的战术问题。

市场系统

这个系统全称“BAZAAR SYSTEM”，是一个全新的系统，作用是可以由玩家自行购买或贩卖强化部件和机体！！前作中要得到强化部件，就必须击倒指定的敌机，但是大部分的强化部件属于一次性的消耗品，对于一些“机战高手”几乎没有什么用处。此外在故事发展到最后阶段，我方队伍中会出现一些“垃圾”机体，基本上都没有出战的可能，因此绝对是一种浪费。加入市场系统就合理解决了上述问题，让玩家组建一支最强军团再也不是梦！这个系统具体的使用方法就是在战斗中打倒敌人取得“蓝石”(BS, ブルーストーン)，然后就可以在INTERMISSION的画面中进行买卖机体和强化部件的活动。



机师的气力的增减变化

如果在游戏中要使用机体的强力攻击就必须提升机师的气力。除了固定情节的影响和使用精神指令的效果，下表中所罗列的气力增减变化也是玩家必须掌握的。

气力增减条件一览表

将敌机击坠	+ 5
被敌机的攻击击中或同伴将敌机击坠	+ 1
我方的机体被击坠 (机师性格属于超强气)	+ 2
我方的机体被击坠 (机师性格属于强气)	+ 1
我方的机体被击坠 (机师性格属于普通)	± 0
我方的机体被击坠 (机师性格属于弱气)	- 1
回到战舰中	- 10
受到我方机体的补给 (包括精神指令补给)	- 10
将敌方援护防御的机体击坠	± 0

游戏中基本指令解说

人物个别指令解说

移动	把机体移动至“可移动范围”内的任一地点。
攻击	使用武器攻击敌人的指令。
精神	使用该机师精神指令的选项
变形	如机体具有“变形”的特殊能力，就可以使用此选项改变机体的形态
能力	进入人物能力、机体能力和武器能力一览的指令
发进	母舰派出机体的专用指令
地上/地中 空中/水中	机体所处位置的切换
合体	如某机体能够和其它具有相同属性的机体合体的话，就可以使用此指令
分离	已经在合体状态中的机体可以通过此指令分离成若干机体
パーシ	使用装备中的道具
修理	修理相邻的机体，使其回复HP
补给	补给相邻的机体，使其回复EN
说得	说服敌方角色成为自己的同伴的指令，但是往往需要一定的条件才能完成

战斗中的全体视窗介绍

フェイス終了	结束一回合的行动
部队表	查看己方的机体表
作战目的	查看该版中的胜利条件和败北条件
精神检索	查找出击的机师的全体精神指令
システム	改变游戏的原始设定
セーブ	进行游戏中断记录



战斗后的基地视窗解说

ユニット能力	查看机体的能力以及改造情况
ユニット改造	对机体进行十阶段的改造
武器改造	对武器进行十阶段的改造。当出现将某武器强化至最高等级时，可能会出现新武器，并在投入开发资金后，可以继续强化这种新武器
パイロット能力	查看驾驶员师的能力
のりかえ	改变同一系的机体的驾驶员师
強化パーツ	在机体上装备强化部件和辅助道具
ユニット換装	在得到指定机体的强化装甲部件后才可以使用的选项，用来改变机体的形态和能力值以及增加更强力的武器
システム設定	改变游戏最初默认的设置
セーブ	进行游戏的记录
ロード	读取游戏的记录
バザー	市场系统，需要在第10话之后才会出现，可以在这里进行买卖机体和强化部件的活动
次のマップへ	进入下一话的游戏

机师特殊技能一览

学习技能

NT(ニュータイプ)	根据机师的等级使回避率、命中率及专用武器的射程上升
強化人間	同“NT”具有相同的效果
念動力	命中及回避率均会提升，而当使用念动力的武器时，更可同时出现防御的效果
指揮官	使在指挥范围内的我方机体的命中率和回避率上升
援護	为相邻的我方机体提供援护攻击或援护防御的辅助行动
切り拂い	可使敌人的实弹系武器的攻击无效(发动的频率为该项等级的1/16)
シールド防御	对光线武器的攻击进行防御，使机体的损伤减半(发动的频率为该项等级的1/16)

先天技能

野性化	气力值达130时发动，攻击力也会随之上升为原来的1.2倍(兽战机队专用)
エースパイロット	当击坠敌机达到50架后，在每版出战时便会自动提升气力至105
底力	当机体的HP下降至1/8以下时便会发动，攻击时命中率会增加30%，会心一击率增加50%；防御时的回避率增加50%
カツツ	“底力”的强化状态。当机体的HP下降至1/4以下时便会发动，攻击时命中率会增加50%，会心一击率增加50%；防御时的回避率增加50%

精神指令一览表

根性	一次性回复最大HP值的30%
ド根性	一次性HP全回复
热血	使一次攻击力变为2倍
魂	使一次攻击力变为2.5倍
集中	一回合之内，命中率和回避率增加30%
必中	命中率为100%，但是对使用了“ひらめき”精神指令的角色无效
ひらめき	完全回避敌人攻击一次
てかげん	能够将敌人一击必杀的攻击力转化为敌人机体HP只剩10的效果
努力	击倒敌机后取得的经验值变为2倍
幸运	击倒敌机后取得的金钱变为2倍
铁壁	一回合之内，机体所受的伤害只是原来的1/4
隠れ身	一回合之内，使敌人无法攻击到该机体
加速	一次性移动+3
覚醒	行动回数增加一次，不可使同一驾驶员在一回合内重复使用。
かく乱	一回合之内，敌方全体的命中率减半，但是对敌方使用“必中”的机师无效
气合	气力+10
信頼	指定己方某机体HP回复30%
友情	使己方全部机体HP回复50%
爱	使己方全部机体HP全回复
补给	使己方指定机体的EN和残弹数完全回复
再动	使指定行动完毕的己方机体可以再次行动
脱力	使指定的敌方机师气力-10
自爆	自爆后，会给相邻的机体造成HP不等的损伤
侦察	可调查指定敌方机体的能力值
激励	使相邻的己方驾驶员的气力值+10
期待	使指定的己方驾驶员的精神值+50
祝福	使指定的己方机体在一次战斗胜利后获得的资金变为原来的2倍
狙击	除地图兵器和近身攻击(射程1)以外，其余的武器攻击全部增加2格的射程
奇袭	产生加速+必中+热血+ひらめきの效果

让热血沸腾吧!



话梅杂志&3DM-SMV

www.plumbok.cn⁵

强化部件一览表

ブースター	移动力+1
メガブースター	移动力+2
高性能ガソリンエンジン	移动力+1, 运动性+5, 限界反应+10
ホバークラフト	机体在地上移动时不受地形的影响
マグネットコーティング	运动性+5, 限界反应+20
コンピュータ・コア	运动性+10, 限界反应+15
バイオセンサー	运动性+10, 限界反应+15
サイコフレーム	运动性+20, 限界反应+30
超高性能スラスタ	运动性+35
ハロ	移动力+2, 运动性+25, 限界反应+35, 全部武器的命中率+25%
オーバーリミッター	限界反应+50
チョバムアーマー	最大HP+500, 装甲+150
ハイブリッドアーマー	最大HP+800, 装甲+150
超合金Z	最大HP+1000, 装甲+200
超合金ニューZ	最大HP+1500, 装甲+200
ビルドアップパーツ	最大HP+2000
特殊强化装甲	装甲+300
ナノマシンユニット	每回合开始时HP自动回复最大值的10%
ナノスキン装甲	装甲+250, 每回合开始时HP自动回复最大值的10%
高性能レーダー	除了地图兵器或射程1的武器以外, 其它武器射程均增加1格
デュアルセンサー	全部武器的命中率上升10%
VRメット	全部武器的命中率上升20%
高性能照准器	全部武器的命中率上升30%
ハリーの眼鏡	全部武器的命中率上升50%
ミノフスキークラフト	使机体具有飞行能力, 并且使机体对天空方位的适应性变为A
ミノフスキードライブ	移动力+2, 使机体具有飞行能力, 并且使机体对天空方位的适应性变为A
スラスタモジュール	使机体对宇宙地形的适应性变为A
防尘装置	使机体对陆地地形的适应性变为A
A-アダプター	使机体对所有地形的适应性均变为A
ハイパージャマー	使机体具有“分身”的特殊性能
テム=レイ的回路	移动力-1, 运动性-5, 限界反应-10, 修理费则变为10
大型ジェネレーター	最大EN+100
メガジェネレーター	最大EN+150
ソーラーパネル	每回合开始时EN自动回复最大值的10%
HPHGCP	每回合开始时HP自动回复最大值的30%
1フィールドバリア	使激光类武器的攻击力减少850, 消耗EN10点
対ビームコーティング	使激光类武器的攻击力减少700, 消耗EN5点
グラビティウォール	所有攻击的实际伤害值在1300以下的, 均无效化; 气力在110以上时发动
ミンメイ人形	出击时气力+5
精神エナジー装置	出击时气力+10
ドソキーのバソ	一次性驾驶员的精神值全回复
プロベラントタンク	一次性机体的EN全回复
カートリッジ	一次性机体的弹药和EN全回复
リペアキット	一次性机体的HP全回复
スーパーリペアキット	一次性机体的HP、弹药和EN全回复, 驾驶员的精神值全回复
勇者の印	装甲+250, 运动性+25, 限界反应+35, 全部武器的命中率上升30%
钢の魂	装甲+250, 运动性+30, 限界反应+40, 全部武器的命中率上升35%

机体特殊性能一览表

(以下所有同防御有关的机体特殊性能在发动时, 需要将装甲值的换算也计算在内)

合体	如某机体能够和其它具有相同属性机体合体的话, 就可以使用
分离	处在合体状态下的机体可以通过指令分离成若干机体
变形	改变机体的形态
分身	机师的气力超过 130 以上便会有 50% 几率发动的特殊能力
HP 回复	机体每回合开始时自动回复 HP 的特殊能力: HP 回复(小)会回复最大 HP 的 10%, 而 HP 回复(大)则会回复最大 HP 的 30%
EN 回复	机体每回合开始时自动回复 EN 的特殊能力: EN 回复(小)会回复最大 HP 的 10%, 而 EN 回复(大)则会回复最大 HP 的 30%
グラビティ・ウォール	拥有此特殊技能的机体, 会使攻击力在 1300 以下的全属性攻击无效化: 气力在 120 以上时发动, 消耗 EN5 点
グラビティ・テリトリー	拥有此特殊技能的机体, 会使攻击力在 1500 以下的全属性攻击无效化: 气力在 120 以上时发动, 消耗 EN5 点
ピンポイントバリアー	拥有此特殊技能的机体, 会使攻击力在 1800 以下的全属性攻击无效化: 气力在 110 以上时发动, 消耗 EN5 点
念动フィールド	拥有此特殊技能的机体, 会使攻击力在 1300 以下的全属性攻击无效化: 气力在 110 以上时发动, 消耗 EN5 点
マジンパワー	铁甲万能侠系的特殊能力, 只要机师的在 130 以上时就可以发动, 使攻击的威力上升至原来的 1.25 倍
BEAM COAT(ビームコート)	机体会减弱激光类武器的攻击, 就是超过吸收能力的攻击也会减轻 700 点的损伤, 消耗 EN5 点
I フィールド	机体会减弱激光类武器的攻击, 就是超过吸收能力的攻击也会减轻 850 点的损伤, 消耗 EN10 点
I フィールド(v)	机体会减弱激光类武器的攻击, 就是超过吸收能力的攻击也会减轻 900 点的损伤, 消耗 EN10 点, 气力超过 130 时有 50% 的几率发动
ZERO SYSTEM(ゼロシステム)	当机师的气力超过 140 时便会发动, 机师的格斗、射击、命中、回避、技量均会提升
精灵凭依	当气力值达到 140 的特定程度时, CYBASTER(萨巴斯塔)的运动性、装甲、限界值和武器命中率均会提升(安藤正树 / マサキ专用)

背景故事

新西历 187 年 12 月, 那个被称为“巴鲁马战争”的战役终于结束。虽然地球圈因为有 SDF 舰队的帮助, 人类也因此渡过了史上最大的危机。但对于地球圈而言, 代价可谓非常巨大。巴鲁马战争的最后一战带来了“超重力破坏”的后遗症, “超重力破坏”将在半年之后到达地球。超重力冲击波可能会将几乎所有的殖民卫星破坏, 也必定会对地球造成极为严重的影响……

但是, 在泰坦斯篡夺了地球联邦政府的控制权后, 他们解散了兰德·贝尔, 还极力控制有关超重力冲击波的情报。现在绝大多数人对此还一无所知……

关键名词解释

巴鲁马战争 (バルマ一战役): 指的是发生在前作《α》中的战争。以 MACROSS (超时空要塞)

为中心而集结的对抗外星人用的部队“SDF”击败了“エアロデイタ”组织和异星人舰队。但是在最终决战时所造成的超重力破坏导致了超重力冲击波的产生。

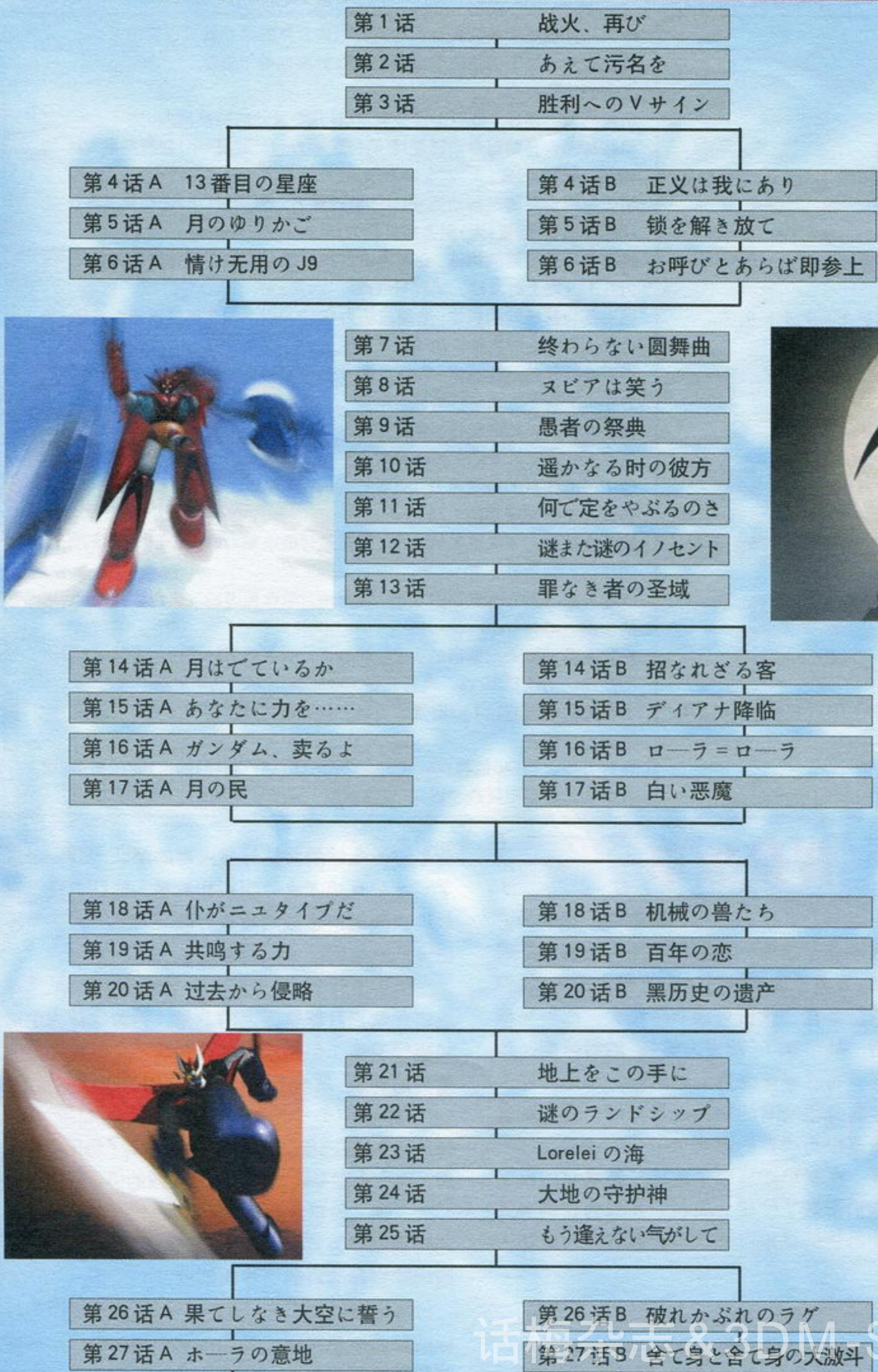
伊吉斯计划 (イージス计划) 的内容: 从月球发送能量到月球轨道上的卫星, 再为地球圈全体的殖民卫星, 包括地球本身形成一个超大范围的重力防御盾, 从而达到抵御超重力冲击波的目的。

泰坦斯 (ティターンズ): 由加米托夫集结而成的特殊部队。在巴鲁马战争结束后, 控制了地球联邦政府。现在企图夺取正进入最终阶段的伊吉斯计划。

兰德·贝尔 (ランド・ベル): 以布莱德舰长和阿姆罗等为首的部队。在巴鲁马战争结束后, 遵照地球联邦政府的命令而解散。

阻止者 (プリベーター): 以打倒泰坦斯为目标秘密军事组织, 其实游戏中指的是玩家指挥的超级机器人战队。

《超级机器人大战α外传》攻略流程图表





攻略始動!!



第1話 战火再次燃起

故事: 在巴鲁马战争结束几个月后的某一天, 早乙女研究所突然遭到了泰坦斯的袭击。他们的目的是真·盖塔, 为了实现伊吉斯计划, 就需要真·盖塔的威力。但伊吉斯计划却又是正在由万丈等人(破岚财阀)进行的计划——原来泰坦斯妄图夺取伊吉斯计划。

熟练度: 将敌人全灭。

战术要点

●本游戏的第一关, 难度当然



不会太高, 这一关敌人会有两次增援(第3回合及第4回合), 我方的增援会在第5回合出现。●当中出现分歧选项(只影响本关), 选择“研究所の防御”后全灭敌人就可以在过关时获得资金15400; 选择“日本支部へ”再全灭敌人就可以得到资金7100; 选择“日本支部へ”, 再让流龙马和弁庆逃出可以获得资金20000。

强化部件

マグネシトコーティング(ジェリド)

プロベラントタンク(カクリコン)

注: 强化部件后面的人名(括号内)表示要击倒该机师所驾驶的机体才能得到该部件。

第2话

あえて汚名を

第2话 敢于背负污名

故事：破岚万丈处也遭到了敌人的袭击，袭击者是一个企图阻止伊吉斯计划的犯罪组织——“奴比亚·连通”（ヌビア・コネクション）。击退他们后泰坦斯出现了，但令人吃惊的是在泰坦斯中居然出现了科特罗大尉（在《机战》系列中历来都是我角色呀）！虽然明知必有隐情，但现在只能和他一战了。

熟练度：在敌人增援后，3个回合之内全灭敌人。

战术要点

●要想获得这一关的熟练度，首先第1批敌人是用来提升气力的。在增援敌人出现之前（在地图右下角），最好是能先摆好阵形等着他们的出现，还有第1批敌人最好是在我方行动时才击倒，因为敌增援是在我方全部击倒第1批敌人后立即出现的。如果是在反击时击倒敌人，那么就只有2回合击倒全部敌人才能得到熟练度了。

强化部件：

リペアキット

デュアルセンサー

チョバムアーマー（击坠ヤザン机体）



第3话

勝利へのVサイン

第3话 通往胜利的V标志

故事：泰坦斯为了达成野心，继续向各地的研究所进攻，夺取机器人。这次遭到泰坦斯袭击的是南原基地，为了迎击敌人，电磁侠队出击，但五人组中的ちずる却不知道去了哪里。在四ツ谷博士的帮助下，ちずる终于从泰坦斯的控制中逃脱出来，电磁侠队合体成功！同时勇者雷登也出场援助。

熟练度：击坠ロザミア的机体（HP14000，HP在30%以下撤退）。

战术要点

●一开始是超能电磁侠队员出场，虽然无法合体，但是基地却能提供相当好的地形效果，所以还算轻松。●第4回合勇者雷登增援。●第6回合有大批我方增援出场。

过关后第2次对话选项才是分支路线的选择。

强化部件：

防尘装置

チョバムアーマー

ブースター（ロザミア）



战斗后的分支选项：选“月へ”进入A路线，选“极东支部へ”进入B路线。

第4话

13番目の星座

第4话A 第13号星座

故事：停留于宇宙的莉莉娜（リリーナ）正打算回收旧的隆巴纳队的资源，突然间受到敌人袭击，主使人玛莉美亚（マリーメイア）出现在莉莉娜面前，她原来就是前首相托雷斯的女儿，为了完成父亲的遗愿，她打算夺取莉莉娜的地位。

熟练度：在战舰アドラスデア（HP20000）到达地图外前将其HP减至45%以下。

战术要点

●希罗与五飞战斗会出现对话，必须和他战斗两个回合，出现两次对话之后才有机会在今后中使五飞加入我方阵营。●在第5回合我方援军会在地图下方出现。●当战舰アドラスデア的HP少于45%的时候便会撤退，同时所有敌军也会撤退。

强化部件

リペアキット

デュアルセンサー

マグネシトコーティング（五飞）



第4話

正義は我にあり

第4话B 正义在我方

故事：地球上的超级系机器人已经有好几个被泰坦斯控制了。断空我和V型电磁侠以及基地“BIG FALCON”都被泰坦斯所占领，泰坦斯还企图进一步夺取大魔神，但是炎纯（SOUL：就是剑铁也的女友）却将机体维纳斯A伪装成大魔神，从而达到进入敌人的势力范围后再拯救伙伴们的目的。

熟练度：击坠ジヤマイカンの机体（HP14000，HP在30%以下撤退）。

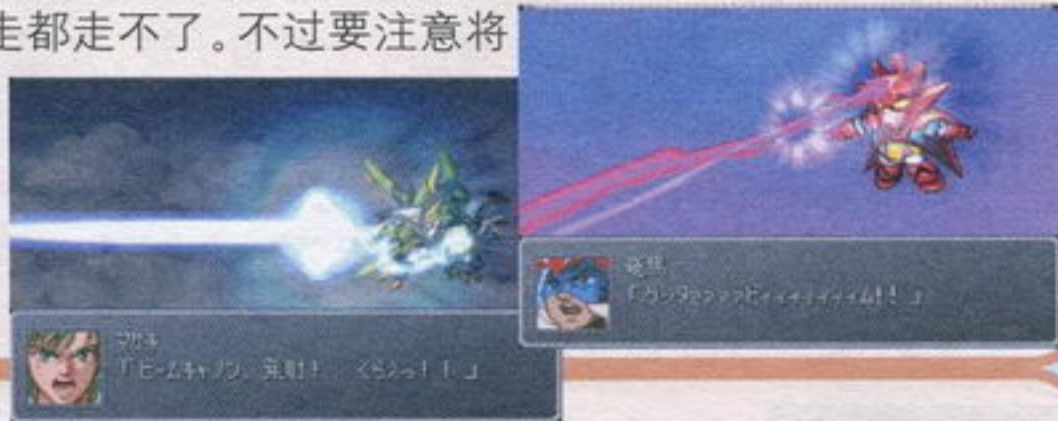
●最开始的作战目的是让铁也到达波士机器人身后的位置，使铁也可以驾驶大魔神。但之前波士和炎纯应当全力防御。●第3个回合结束后会有科特罗等的敌人增援。●铁也乘上大魔神后的下一个回合有我方增援出场。●为了防止ジヤマイカンの机体逃走，可以让我方机体上前围住他的机体，让他想走都走不了。不过要注意将BOSS击倒后，敌人就会全员撤退。

强化部件：

チョバムアーマー

デュアルセンサー

ソーラーパネル（ジヤマイカン）



第5話

月のゆりかご

第5话A 月之摇篮

故事：宇宙中，属于玛莉美亚军的“第十三星座部队”开始展开侵略行动。第一个目标就是夺取月球上的发射装置，为了保护发射设施，前SDF的成员还会驾驶R-GUN出击，与此同时多洛华、希罗、秋真等人也及时出现，协助对抗玛莉美亚手下那强大的第十三星座部队。

熟练度：击坠战舰アドラスデア（HP少于4000时便会撤退）。而它被击毁的同时所有敌人也会撤退。

战术要点

●在第4回合我方援军会在地图右方位置出现。●如果完成了前一话中希罗同张五飞之间的剧情，这一话则还需要希罗同张五飞再战斗一个回合。●击坠战舰アドラスデア，同时所有敌人也会撤退。

强化部件

ソーラーパネル

デュアルセンサー（五飞）

ハイブリッドアーマー（アドラスデア）



第5話

鎖を解き放て

第5话B 冲破枷锁

故事：在成功地救出断空我和V型电磁侠的同时，南アタリア島上的骷髅小组也在尝试着逃出泰坦斯的监狱。但是他们面前却有科和莱等人（以前的同伴）的阻止，原来泰坦斯手上已经掌握了对他们来说至关重要的人质（布莱德、阿雅等人），因此科等人只好从命。

熟练度：击坠バスクの机体（HP14000）。

战术要点：

●第2回合有龙正和科等人被迫作为敌人登场。但不要攻击他们，因为到了第4回合，他们都会直接加入我方。●バスクの机体在不同的难度级别下，逃走的条件不同，易：HP剩25%以下、普：30%、难：35%。注意用援护攻击及一些机师的“底力”的引发。●第4回合出现サフィーネ，选择项中要选择第二项才能攻击她，但要注意她在HP一半以下时就会逃走。

强化部件：

マグネシトコーティング

リペアキット

対ビームコーティング（サフィーネ）

チョバムアーマー（バスク）



第6话

情け無用のJ9

第6话A 无需感情的J9

故事：其实科特罗等人之所以加入泰坦斯，是因为布莱德仍然被他们囚禁着。为了成功救出他们，希罗等人便决定回到地球，潜入基地救出布莱德。而此时在泰坦斯的基地内，有几名神秘人物突然投靠了泰坦斯，他们的就是驾驶银河旋风布拉格的成员，其目的其实是要和希罗等人联合起来救出布莱德。

熟练度：4个回合之内到达指定的目的地（没有和敌人发生过战斗）。

战术要点

●如果要成功地潜入基地，初期配置机体时就要派出移动力较高的机体，并且必须在敌机的射程范围以外行动，成功的话科特罗和艾玛会直接加入。●当进入基地之后我方援军就会在地图下方位置出现。如果早前被敌军发现，阿姆罗就会驾驶ν高达参战，到达基地后，科特罗和爱玛也会正式加入我方阵营。

强化部件：

ホバークラフト	プロベラントタンク
リベアキット（ジェリド）	ブースター（マウアー）
チョバムアーマー（プラン）	



第6话

お呼びとあらば即参上

第6话B 一呼即应

故事：终于得知了阿姆罗和布莱德是被囚禁在アレグ基地中，之前科特罗正是因此而暂时为泰坦斯而战的。在超级机器人战队到达アレグ基地时，决定实行“阳动作战”（就是伪攻作战），将敌人引出基地，然后再拯救阿姆罗等人。计划实行期间，J9的队员成功地潜入基地，拯救行动成功！科特罗也终于可以加入我方了。

熟练度：4回合以内成功完成任务（将所有敌人引到规定的线外）。

战术要点

●要获得本关的熟练度，就需要一些移动力高的机体。●要将敌人引出来，就要上去攻击他们一次，之后他们才会开始追击。注意是每个敌人都要打一次。建议用魔装机系的角色，使用“集中”后冲上去，在敌人进攻时，他们就可以一一反击。●最好在第一个回合就记录一次，然后再多试几次。●地图上的强化部件不用急着捡，可以等这一关的下半段再去捡。

强化部件：

デュアルセンサー	ホバークラフト
プロベラントタンク（ジェリド）	ブースター（ジヤマイカン）



第7话

終わらない円舞曲

第7话 未完的华尔兹

故事：玛莉美亚宣布要独立，同时向泰坦斯宣战。她手中的王牌就是核武器和在奴比亚支持下建造的号称能够承受核打击的地下基地。超级机器人战队能阻止他们发射核武器吗？人类的历史是不是真的就像华尔兹舞一样，战争、和平和革命三拍子……

熟练度：4回合之内全灭敌人。

战术要点

●本关既要在4个回合内全灭敌人，又要及时得到强化部件。●第1批敌人全灭后，第2批敌人出现。●尽量利用地图兵器，有地图兵器的角色要优先提升气力。●两只大型的战车有20000HP，要做好预算才能在4个回合内结果他们。●用希罗（ヒイロ）在第4话和五飞战斗过2次，第5话战斗过1次后，这次就可以用希罗说得五飞（执行说得2次）。●基地旁边的敌人增援共有2批。

强化部件：

チョバムアーマー
プロベラントタンク



第8话

スピアは笑う

第8话 奴比亚在笑

故事：超级机器人战队发现本来早就应该消失的恐龙帝国又再次出现了行动的迹象，恐龙帝国有一个超大的地下基地，但是他们是怎样建成的呢？大家的疑点最后又集中到了能够自由在地上世界和地下世界拉·基亚斯（ラ・ギアス）之间自由行动的白河愁。正在讨论时，突然发现恐龙战队又在某处出现了……

熟练度：击坠ゴーゴンの机体（HP24150）。

战术要点

●这一关魔装机神系角色大量登场，要保护好萨巴斯塔机体的难度不高，因为有基地的地形效果。●第6个回合出现的カーメン，有44000的HP，HP40%以下就撤退，出现3回合以后也撤退……●ゴーゴンの撤退条件随着难度的不同而改变，易：HP的10%、普：HP的20%、难：HP

强化部件：

マグネシトコーティング

ハイブリッドアーマー（ゴーゴン）



第9话

愚者の祭典

第9话 愚者的祭典

故事：拉·基亚斯和地上世界相连接的门正不知何故反常地变大了，魔装机神队的正是因此而来到地上世界调查的，怪异事件是白河愁的杰作吗？

另一边，泰坦斯臭名昭著的头目加米托夫，打算在MACROSS（超时空要塞）中利用林明美的个人魅力做一个连邦军总统就职仪式及所谓的和平宣言。超级机器人战队这次的作战目的就是要阻止加米托夫的就职仪式同时夺回MACROSS、拯救SDF的主要成员……

终于消灭了加米托夫手下的大部分部队，突然，空中出现一道刺眼的蓝色闪电——白河愁终于出现了。原来是白河愁在幕后为了阻止伊吉斯计划而积极行动，他要“让这个世界恢复成原来的样子”。为了阻止他，只能和他强大的新·古兰森一战了！！

熟练度：在第1段剧情中用主角（イサム、ガルト）的战机全灭敌人。

战术要点

●这一关是一场大战役，所以进入本关之前，要好好地改造自己的机体、武器等。●本关开始后先不用和ガルト开打，几个回合后，按剧情ガルト会加入。●ガルト会在第5个回合发挥潜力，气力150，这时可以把上面的敌人全部交给他，勇专心负责下面的敌人。●在后半部分剧情中，ブルツ一会在第2回合出场，记得用捷多（ジュード）上去“说得”。●敌人的ゴーストX9命中率相当高，是我方真实系机体的大敌。可以让超级系机体用“必中”攻击之。●白河愁会在第5个回合开始行动，注意分配好气力，重点照顾有“热血”的角色。新·古兰森机体具有回复HP的能力，所以应该尽量在较少的回合数内一口气击倒他，不要让他有太多回复HP的机会。

强化部件：

高性能レーダー（ジャミトフ）

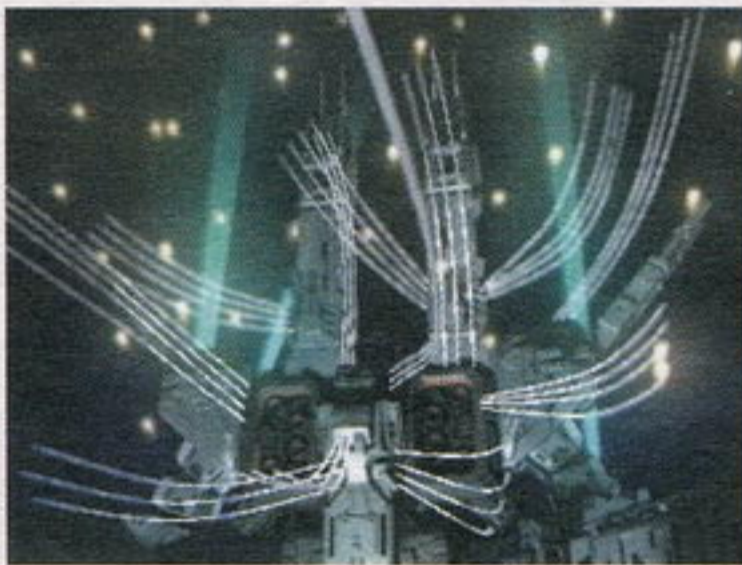
マグネシトコーティング（ジャマイカン）

バイオセンサー（バスク）

バイオセンサー（ジェリド）

ブースター（ブースター）

チョバムアーマー（ブラン）



第10话

遙かなる時の彼方

第10话 遥远的时之彼方

故事：新·古兰森终于被击毁了，但是随之而爆发的强大冲击波也把众人吹向未知的地方……铁也和炎纯醒来后发现自己处于一个陌生的世界，这里甚至不知道什么是新西历……正搜索时，突然发现一群乘着汽车状机器的人在战斗，其中还发现了同伴波士的机体。

熟练度：击坠ホーラの机体。

战术要点

●第2个回合结束后就可以看到新机体登场了。●第3个回合结束后，又一架我方机体沙本古鲁出现，同时也有4架敌机体增援。●主角会发动特技“ガッツ”就很少有人可以击中他了。●第5个回合开始时会有敌方增援机体5架，同时，铁也和炎纯登场。●本关通过之后，市场系统正式出现，之前留下来的一次性使用的加HP、EN的部件可以换成BS了，而且可以卖个好价钱！买与卖，只有20%的折扣，比起其它游戏（少则30%的折扣，多则50%的折扣），这可有良心多了。

强化部件：

コンピュータ・コア 高性能ガソリンエンジン（ホーラ）



第11话

何で俺をやぶるのさ

第11话 为何打破规则

故事：原来与白河愁一战中，巨大的能量把大家送到了不同的时空中，而这个世界似乎就是很久很久以后的未来的地球！铁也等人暂时作为保镖加入艾尔切（エルチ）的队伍。在与敌人的战斗中，新角色吉隆（ジロン）在看见了杀害自己双亲的仇敌汀普之后，不顾一切地和他决斗，但最后汀普还是跑了。

熟练度：3个回合之内将初期的敌人全灭。

战术要点

●全灭第1批敌人后，有剧情发生，有选项可以选择，选择第1项，就可以与汀普（ティンプ）决斗。●BOSS会逃走，要及时干掉他。

强化部件：

チョバムアーマー



第12话

謎また謎のイノセント

第12话 谜之INNOCENT

故事：超级机器人战队都散落在这个世界的各个地方，其中V型电磁侠战队现在就和ビッグマン等人在一起。但是为了击败艾尔切等人，ビッグマン无耻地以V型电磁侠中的女队员めぐみ为人质要挟刚健一等人去和艾尔切的队伍战斗，这当然就不可以避免地要碰到铁也等人……

熟练度：击坠ビッグマン的机体（HP35%以下会撤退）。

战术要点

●一开始只有铁也等人的三架机体出场。所以之前要好好地强化他们的机体（指用强化部件来强化）。●一开始是V型电磁侠5人组中的4个人被迫向我方进攻。注意不要攻击他们。●让我方角色（一般是用铁也）尽快赶到敌人的母舰那里（停在敌母舰的旁边）。之后敌我方双方都有增援出场。●狡猾的汀普在受到一次攻击之后就会撤退，所以只能将他一击必杀。注意他有可能会用“防御”，这时可以让铁也发动底力，再用3000左右的攻击，汀普就不会选择“防御”，使出会心一击就可以击倒他了。（选3700的攻击他会选择防御）当然利用援护攻击也是一个方案。●BOSS的HP在8750（即总HP的35%）以下就会溜走，注意让V型电磁侠在之前多多积累气力，另外要善于利用援护攻击。

强化部件：

プロベラントタンク ハイブリッドアーマー（ティンプ）



第13話
罪なき者の聖域

第13話 罪恶者的圣域

故事：报仇心切的吉隆知道汀普跑去了INNOCENT半球——这个世界中代表着文明、高贵的圣域，一座外形为半球的城市，于是他一直念叨着要去INNOCENT半球找他。但很快艾尔切的战队突然遭到了汀普的袭击——复仇的机会来了。

熟练度：由吉隆（ジロン）来击坠汀普（ティンプ）的机体（2回合之内）。

战术要点

- 要在两个回合内用吉隆干掉汀普，否则第2个回合后，会按剧情由汀普自动行动，但就不会得到熟练度了。
- 击倒汀普后，敌方增援出现。BOSS在HP7500以下会逃走！！
- 消灭了母舰后，又出现了6个援兵（难度为“难”时），HP都是8000，而且攻击力也较高，要注意准备好地图兵器。
- 注意利用我方有两个有“铁壁”精神指令的角色。

强化部件：

コンピュータ・コア
VRメット（ティンプ）



待续……

机战绝密资料库

隐藏的“信赖修正”效果

只要机师之间有“恋人”、“亲密朋友”、“兄弟”等特殊关系，那么他们之间就存在着“信赖修正”的效果。“信赖修正”在两位机师之间相距三格以内时就可以生效。效果就相当于增加了气力。但“信赖修正”并没有直接在画面上显示出来（不然怎么叫做隐藏？）。

隐藏的能力经验值

经过SOUL的精心测试，发现本作与《α》一样有隐藏的能力经验值。该经验值只和角色的“格斗”能力值和“射击”能力值有关。当角色用格斗型武器攻击敌人时，攻击命中敌人（但没有击坠敌机）加1点格斗经验值；击坠敌机则加5点经验值（有点像气力的增加）。格斗经验值每累积到20点，角色就上升1点格斗能力值！角色射击经验值的获得与格斗经验值的获得同理。

另外，如果使用地图兵器攻击敌人，其相应的格斗或射击经验值的获得所有不同，用地图兵器击中敌机，但没有击坠敌机时是没有能力经验值的，击坠敌机时才获得1点相应的能力经验值。

隐藏的能力经验值设定让你在进行角色的培养时能够感受到更大的乐趣。同时也是近期“机战系列”的特色所在！

重要精神的持有人

这里列出部分重要“精神”的持有人，方便大家培养机师。

魂	カミーユ、クワトロ、ジユドー、万丈、輝、イサム
かく乱	クワトロ、五飞、小介、めぐみ、お町
激励	エマ、ファ、ブル、ハロ、さやか、大作、健一、沙罗
脱力	ボス、武蔵、ポウイー、ミオ、柿崎
友情	カトル、弁庆、豹马、健一、神宫寺、キッド、ガルト
爱	フォウ、隼人、ノイン、ちずる、マックス、ミリア
期待	ファ、ブライド、ジュン、マリ、セニス、十三、日吉
再动	さやか、大次郎、神宫寺、雅人
祝福	フォウ、カトル、さやか、日吉、マリ、お町、セニス



◆虽然没有升级，但是铁也照样能提升他的格斗能力值。



《超级机器人大战α外传》火热金手指

请慎用以下的部分金手指码，最好先复制好自己的记录。

金钱最大值

80073168 967F 8007316A 0098

资金不减

D00E6572 0092 800E6572 0080

高速化

这是推荐使用的金手指密码，使用此密码必须进入战斗画面才能按“△”和“SELECT”进入游戏速度的转换。注意这里的游戏速度只是加快游戏的进行速度（更加流畅，不过读盘时间当然不会加快），却不会加快音乐和配音的播放速度！

按“△”高速化，按“SELECT”为返回通常模式。

D005EA9C 0010 80024B3A 1400

D005EA9C 0100 80024B3A 1440

总回合数 (XXXX 为可以任意填入的 16 进制数值)

8007316C XXXX

回合数不增加

D00EAC0C 0001 800EAC0C 0000

难度级别

30073182 000X

X 的数值：0 为“普”，1 为“易”，2 为“难”

选关

30074D44 XXXX

XXXX=0001 ~ 004D

注意其中有一些号码是没有关卡的，如：

23、24、25、26、3A、3B、3C、3D

SP 不减

D00B65EA 0072 800B65EA 0060

D00B663E 0092 800B663E 0080

D00B6686 0045 800B6686 0040

D00B66D6 0067 800B66D6 0060

一得到经验值就升 1 级

D00B58C8 0002 800B58CC 01F4

D00B58C8 0002 800B58CE 2405

击倒敌人后，级数最高

D00B58EC 0002 800B58EC 0001

EN 不减

D00B8602 0062 800B8602 0060

D00B868A 0062 800B868A 0060

D00B8CBA 0065 800B8CBA 0060

D012952C 0008 80129530 0000

资金不减

D00E6572 0092 800E6572 0080

熟练度 (XX 为可以任意输入的 16 进制数值)

80073188 00XX

蓝石数超高

80073178 FFFF

行动次数无限

D00BF842 1440 800BF842 1000

残弹不减

D00B9160 007F 800B9164 0000

气力不减

D00B63D8 0005 800B63D8 0001

机体改造一次后变最强

D00E4C2E 9042 800E4C2C 000A

D00E4C2E 9042 800E4C2E 3402

武器改造一次后变最强

D00E65A0 1F00 800E65A0 A000

D00E65A0 1F00 800E65A2 3C03

全图鉴

B0170002 00000000 8009CD88 FFFF

全事典

3009CDE6 0001 B00F0002 00000000

8009CDC8 FFFF

全部强化部件

901704AC FFFFFFFF 801704B0 FFFF

B0320002 00000000 801704BC 0909

击坠敌人后击坠数加倍

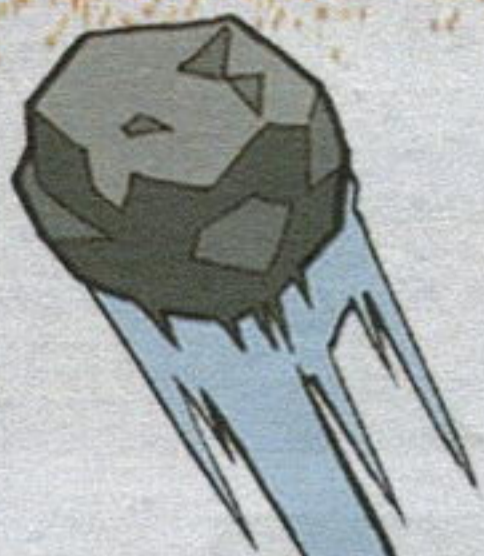
D00C5620 1300 800C5620 XXXX

XXXX 的具体数值：1340 是 2 倍，1380 是 4 倍，13C0 是 8 倍，1400 是 16 倍，1440 是 32 倍，1480 是 64 倍。

15 天后再见！！



塞尔达传说之不可思议的果实



时空之章
大地之章



GBC

发售日期: 2001年2月27日

游戏类型: A·RPG

生产厂商: NITENDO/CAPCOM

记忆要求: 电池记忆

游戏人数: 1人

游戏媒体: 卡带

配件对应: 对应通信对战线

塞尔达传说之不可思议的果实



系统篇

部分操作说明

按 SELECT 键为开启地图，在地图画面下，可以移动光标察看各个地点的说明（按 A 键），按 B 键或是按 SELECT 键都可以退出地图画面。

按 START 键进入菜单后，可以在菜单画面下按 SELECT 键在三种道具画面之间进行切换。

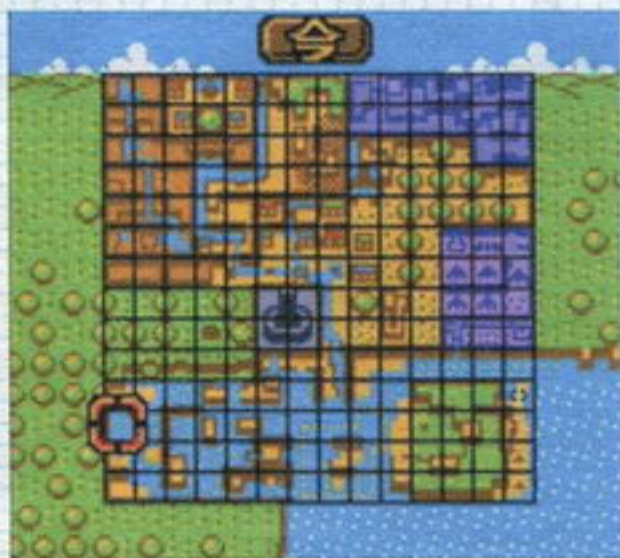
SELECT+START: 和以前的《梦见岛物语》一样是进入记录画面。

SELECT+START+A+B: 游戏 RESET，不用关机就可以重新开始了，也是对心爱的 GBC 的一种保护方法吧。

坐标表示

在我们的攻略中，地图采用坐标轴来定位，第 1 个数字是横坐标，第 2 个数字是纵坐标。

在《时空之章》中，总共有两块地图，一块是“今”时代的地图，一块是“昔”时代的地图，每块地图都有 14 格 × 14 格大小。《时空之章》攻略中的地图坐标后面都会加上一个“今”或“昔”以示区别。



在《大地之章》中，总共有两块地图，原世界地图有 16 格 × 16 格大小，而异世界是 11 格 × 8 格大小的。在《大地之章》攻略中的地图坐标区别为：异世界的地图坐标前会有“#”字符号，而原世界则没有特别的标注。

钱

《大地之章》中把钱分为两种：在原世界中所用的钱是水晶状的卢比；在异世界中所用的钱是矿石状的铁。《时空之章》的钱就只有卢比一种。



种植系统

林克经常得到的宝物之一就是种子（ガチャのタネ），得到这些种子之后，林克要把这些种子种植在松软的土地（やわらかいつち）上，走到那块地上直接按 A 键就可以选择是否要种。

戒指装备系统

在这一作中，隐藏于世界各地的秘宝有相当一部分是戒指（总共有 64 枚），林克在得到戒指之后，并不能得知这个戒指的作用，更无法装备。必须先找到村庄中的戒指鉴定屋中去鉴定，每次鉴定要花费 20 卢比，之后也只能在鉴定屋的“リスト”选项中才能选择要带哪



カーノ（卡诺）



几个戒指（初期只能带一个戒指）。注意，带上戒指后还要进入菜单画面装备上去以后才能发挥作用。装备的方法是，按 START 键进入菜单画面，再按 SELECT 键进入第二个道具画面，先将选择框光标移动到戒指上，按 A 键决定。（装备以后会有“E”字样表示已经装备）

1 相遇指轮	てあいのゆびわ	相遇纪念 (鉴定屋主人送给林克的)
2 力量指轮 LV-1	力のゆびわL-1	攻击力增加, 防御力减少
3 力量指轮 LV-2	力のゆびわL-2	攻击力增加, 防御力减少
4 力量指轮 LV-3	力のゆびわL-3	攻击力增加, 防御力减少
5 防御指轮 LV-1	まもりのゆびわL-1	防御力增加, 攻击力减少
6 防御指轮 LV-2	まもりのゆびわL-2	防御力增加, 攻击力减少
7 防御指轮 LV-3	まもりのゆびわL-3	防御力增加, 攻击力减少
8 红色指轮	あかいゆびわ	攻击力倍增
9 蓝色指轮	あおいゆびわ	防御力倍增
10 绿色指轮	みどりのゆびわ	攻击力增加少许, 防御力减少少许
11 恶魔指轮	あくまのゆびわ	攻击力减半, 防御力减半
12 高手指轮	たつじんのゆびわ	成为高手?
13 火药指轮	火ヤクのゆびわ	炸弹威力上升
14 回力刀指轮 LV-1	ブーメランのゆびわL-1	回力刀威力增加
15 ADVANCE 指轮 (时空)	アドバンスのゆびわ (时空)	将卡带插入 GBA 后所能得到的
16 小枫指轮	メイブルのゆびわ	遇见小枫的几率上升
17 站得稳指轮	ふんばりのゆびわ	受到伤害时不会后退太多
18 速度指轮	サッサのゆびわ	使用“サッサの実”(速度之实)的效果延长
19 投掷指轮	ポイポイのゆびわ	可以把东西扔得更远
20 心指轮 LV1	ハートのゆびわL-1	每隔一段时间就会回复 1 格心
21 心指轮 LV2	ハートのゆびわL-2	每隔一段时间就会回复 2 格心
22 水指轮	スイスイのゆびわ	游泳速度提升
23 快手指轮	はやてのゆびわ	回旋斩的速度增加
24 光指轮 LV1	ひかりのゆびわL-1	减少两格心也能发出剑气
25 光指轮 LV2	ひかりのゆびわL-2	减少四格心也能发出剑气
26 双炸弹指轮	だぶるボムのゆびわ	能放出两个炸弹
27 安乐指轮·绿	やすらきのゆびわ・みどり	不明
28 安乐指轮·青	やすらきのゆびわ・あお	激光伤害减半
29 安乐指轮·黄	やすらきのゆびわ・きいろ	跌落的伤害减半
30 安乐指轮·红	やすらきのゆびわ・あか	受钉地板的伤害减半
31 圣指轮·绿	圣なるゆびわ・みどり	电击伤害无效
32 圣指轮·蓝	圣なるゆびわ・あお	火球攻击无效
33 圣指轮·红	圣なるゆびわ・あか	小环攻击无效
34 防滑指轮	カンジキのゆびわ	在冰上不打滑
35 鸟指轮	ロックのゆびわ	踩在有裂缝的地上时不会掉落
36 流沙指轮	りゅうさのゆびわ	不会被流沙吸入
37 幸福指轮·红	しあわせのゆびわ・あか	击倒怪兽或挖地所得到的金钱加倍
38 幸福指轮·蓝	しあわせのゆびわ・あお	所得心回复 HP 的量加倍
39 幸福指轮·黄	しあわせのゆびわ・きいろ	得到的所有道具加倍
40 幸福指轮·绿	しあわせのゆびわ・みどり	得到的铁加倍
41 发现指轮	はっけんのゆびわ	有松软的土地时会发出提示音效
42 回力刀指轮 LV2	ブーメランのゆびわL-2	回力刀威力上升
43 オクタ指轮	オクタのゆびわ	装备后可变成オクタ怪物
44 モリブリン指轮	モリブリンのゆびわ	装备后可变成モリブリン怪物
45 ライク指轮	ライクのゆびわ	装备后可变成ライク怪物
46 乌拉指轮	ウーラのゆびわ	装备后可变成ウーラ乌拉族人
47 初代指轮	しょだいのゆびわ	装备后可变成しょだい
48 剑圣指轮	剣圣のゆびわ	回旋斩变为两次回旋
49 烟花指轮	花火しのゆびわ	不会受到自己扔出的炸弹的伤害
50 激光指轮	ビームのゆびわ	回旋斩变为发出剑气
51 诸刃指轮	もろはのゆびわ	双忍剑, 攻击力提高, 但是防御力降低
52 ADVANCE 指轮 (大地)	アドバンスのゆびわ (大地)	将卡带插入 GBA 后所能得到的
53 魔物猎人指轮	まものキラーのゆびわ	消灭 1000 只怪物的战士证明
54 大富豪指轮	だいふごうのゆびわ	得到金钱的数目总计超过 10000 元
55 完成指轮	クリアのゆびわ	打倒魔王的勇者证明
56 看板指轮	かんばんのゆびわ	破坏 100 个指示牌的破坏王证明
57 鉴定 100 指轮	かんてい 100 のゆびわ	鉴定过 100 枚戒指的纪念
58 诅咒指轮	ウィスプのゆびわ	受到不能挥剑的诅咒的守护
59 种子指轮	ガチャのゆびわ	种子会长得更好
60 安心指轮	あんしんのゆびわ	炸弹不会在手中爆炸
61 潜水指轮	ゾーラのゆびわ	游泳时可以无限制地潜水
62 拳头指轮	コブシのゆびわ	什么也不装备时可用拳头攻击
63 浮躁指轮	きまぐれのゆびわ	剑威力减低, 但有机会使出必杀一击
64 一伤指轮	1ダメージのゆびわ	受到的所有伤害都只会减少 1 格心

注: 以上的 ADVANCE 指轮是将本游戏卡带插入 GBA 时, 村庄中的一个商店的门才会打开, 里面就有这些戒指卖。

心得

●推物体(如石头之类的)的时候,注意要对准位置,如果没对准的话,虽然也会有推的动作,但这样是推不动东西的。

●通常捡心和卢比等道具的时候,不一定非要让林克的身体去接触道具,只要用剑砍到道具就可以得到这样道具了。

●关于炸弹,使用后是直接举起来,再按一下(不动方向键)是直接放在原地,配合方向键就是把它扔出去。这一代中无论举起什么东西都是这种类似的操作。

●这一代中普通的罐子不但可以举起来,而且还可以推。

●每次从迷宫中出来,别忘了去看一看以前种下的种子。(应该已经都“长”成戒指了吧?先记录一下,看不上眼的就再早些时候才回收)可以按SELECT键在地图上确认当时种下的树苗在哪里。

●平时在非迷宫的地区行走时可以经常使用铁铲“挖地皮”,这样子出现的卢比和心的几率会比“砍草”大得多,不过要当心挖出来的有可能是虫子哦!

●碰到飞天魔女(小枫)的时候……

在地图画面上行走时有时碰上小枫(此时画

面的音乐会改变,并且先会出现一个影子),玩家千万不要放过这个好机会,径直朝她撞过去,虽然你和她的道具都会同时丢在地上,但你丢的只是些无关紧要的物品(如几元钱、几个果实、一两格心……),但小枫却有可能掉出珍贵道具(如血瓶、戒指或种子)。快上去抢吧!



メイプル(小枫)

迷宫的一般知识

给初玩《塞尔达》系列的人

地图:显示整个迷宫的大致结构。未曾到过的区域会用灰色显示,到过的区域则用亮色显示。

指南针:在地图上显示自己所在的地方,有宝箱的房间也会在地图上标识出来。林克到有隐藏着小钥匙的房间时还会有特殊的音效。

小钥匙:用来打开迷宫内所有的门(除BOSS门),但一把小钥匙只能使用一次。

BOSS 钥匙:每个迷宫均有一把,它只用来打开BOSS 房间的门。

攻略篇

《时空之章》攻略(上) 文/SOUL

神秘的声音响起:勇者,接受我们的“试炼吧”!



林克来到了一个神奇的世界。这是一个奇怪的森林,林克首先遇到的是胖乎乎的印巴(インバ),推开那个有三角形标志的黑色障碍物后,林克见到了美丽的歌姬蕾儿(ネール)。

蕾儿美妙的歌声甚至吸引了许多森林里的动物。突然,印巴冷笑了起来。原来,这个印巴已经被暗之司祭贝兰(ペラン)所控制,贝兰残酷地把蕾儿带走了。与蕾儿从小就是好朋友的拉尔夫(ラルフ)和林克只能怒视一切的发生……

贝兰把蕾儿带到过去的世界了,现实世界也随之一片混乱——是贝兰在过去的世界所做的破坏影响了现实世界。

之后林克得到木剑。进入“连奴村”(レンヌ村)后,就可进入村庄里的“魔法之道”(9, 5-今)。穿过“魔法之道”后,可以见到“魔法树”,它是守护这个“拉布任奴”大陆的魔法树。正和魔法树说话时,魔法树突然死亡了,原来是因为在“昔”(也就是过去)的时代中,有人破坏了魔法树。为了挽救它,林克要去右边的“时之穴”去“昔”时代。

到了“昔”时代以后,无法直接进入这里的“魔法之道”。只能先到其它地方探索一下。在(7,



ネール(蕾儿)



8-昔) 可以进入安比(アンビ)女王的正在建造中的“暗黑之塔”。在内部可以看见一个建筑师模样的人, 和他交谈后, 他会误以为林克也是一个工人,

发给林克一把“铲子”(スコップ)。

有了铲子以后, 林克可以在塔门口得到一个心的碎片。

回到村庄中, 在(9, 5-昔), 利用刚得到的铲子, 可以进入“魔法之道”(マカのみち)。

进入魔法之道, 在一个房间里打掉3个史莱姆后门就开了。在里面可以从一个红色的宝箱中得到一把小钥匙。这样就可以打开之前的一个蓝色的门。接下来的一个房间, 只要试着推一推, 看哪一块铁块可以推动, 就可以踩到机关。(前进的门也开了, 在里面可以得到一个心的碎片)

在魔法之道的尽头, 可以看到年轻时的魔法树正遭到怪物的欺负, 上前击退怪物后, 魔法树打开下面的通路, 往下走就可以直接回到村庄了, 而村庄里这时候也出现了一个“时空之穴”。



マカの木(魔法树——《时空之章》)

进入这个时空之穴后, 林克回到了“今”时代的连奴村, 这时往上走, 可以发现魔法之树复活了。“如果过去的世界被贝兰所控制, 那么现在这个世界也会根据贝兰的做法而改变的。”魔法之树还把果实的袋子(木の实ぶくろ)和一些火焰果实给了林克, 让林克到东边的“ヨールぼち”(ヨール墓地)去看看。

在(11, 7-今)地点, 你可以看到一个小路标, 对着路标右边的小树苗使用刚刚得到火焰果实, 小树苗就会消失掉, 这下可以进入由尔墓地了。进入墓地后, 往下走, 在尽头处可以看见两个树苗, 烧去下面的一个树苗后, 出现了一条暗道(14, 9-今)。进入暗道后, 用火焰果实分别点亮两个烛台, 中间就会出现一把“骨之钥匙”(はかばのカギ)。现在就可以到(13, 6-今)处打开那个铁门, 之后就可以进入第一级迷宫“魂之墓”(たましいのはか)。

第一级迷宫“魂之墓”(たましいのはか)

先从右边走, 推动挡住去路的小方块, 把它推进四个烛台的中央, 右边的蓝色门就打开了。

一些墙壁是由树根挡住的, 用火种烧掉这些树根, 暗道就会出现。这里可以得到一枚戒指(记得拿去鉴定屋鉴定)。

在迷宫中有烛台的房间, 点亮两边的烛台, 就会出现一个暗道, 进入后就可以拿到“威力手镯”(パワーブレスレット)了。得



到手镯后很容易就能得到打开大魔王宫殿的“BOSS房间的钥匙”(ボスへやのカギ)。

BOSS是一只南瓜头的怪物, 打它的方法是: 先躲过它的三次跳跃(BOSS连续跳跃三次以后就会停下来)再攻击。攻击几次以后, BOSS的身体就会消失, 只剩下一个南瓜头, 这时应该装上威力手镯把南瓜头举起来, 藏在南瓜里的BOSS的真身就会出现, 把举起的南瓜头向这个小BOSS扔去。这样反复几次之后, BOSS就会被干掉。在迷宫的尽头, 林克得到了“魂之记忆”(たましいのきおく)。

根据提示, 下一个地点应该去西边的森林……

终于完成了第一个迷宫, 现在可以清点一下自己的战利品了, 比如戒指, 树苗。

在(13, 8-今), 可以利用在第一级迷宫中得到的手镯, 搬开障碍物, 和里面的幽灵对话, 之后, 幽灵消失, 不过也不要急着走开。推开前面墓碑会有暗道, 进入后和幽灵对话, 出来后再和幽灵对话一次就可以得到(ポウのとけい)。



在(12, 8-今), 有一块“松软的泥土”, 可以把在1级迷宫中得到的种子种上去(走上去按A键就可以种了)。

之后径直往下走, 就可以看见一个心之碎片(12, 9-今)。

现在可以到西边的“妖精的森林”(よせいの



もり) 中去看一看。在森林中碰到三只正在玩耍的小精灵，它们要求林克先陪它们玩一会儿才肯让林克通过。



森の妖精

记住它们所躲藏的地方后就可以去找它们了。把它们全部找出来后，林克就不会在这个森林中迷路了。到(4, 9-今)处，可以看见一个“古老的洞窟”，但是当林克正要靠近洞窟时，洞窟居然倒塌了。



インバ (印巴)

从蕾儿处得知，林克是被选为拯救这个世界的勇者，而现在林克只要用时之竖琴奏起蕾儿教给他的“山彦之调”(やまびこのしらべ)，就可以唤醒这个世界上各个地方的“时之穴”，林克也就可以到达其它的时代了。以后林克还会学到更多的“曲调”(しらべ)。



回到连奴村中，根据魔法树的提示，林克来到了时之巫女蕾儿的家(ネールのいえ, 11, 4-今)。推开印巴上面的木雕像，可以进入蕾儿家的密室，里面放着的是——时之竖琴(時のたてごと)! 蕾儿的声音在林克耳边响起。

从蕾儿的家里出来，在左边就有一个“时之穴”，从这里来到过去时代。

在过去的时代，来到(6, 7-昔)处，搬开这里左边的障碍物，可以到达新的地方。先到(2, 8-昔)处，进入地下道，之后就可以到达(1, 9-昔)处，这里可以得到“ハテナの実”，这是一种和“アチチの実”不同的果实，那么它具有什么样的效果呢？

得到“ハテナの実”后刚往回走一段路，前面

突然出现了一个士兵，士兵看见林克有“ハテナの実”，赶紧把林克请到了宫殿，原来这里的安比女王正需要这种果实。作为报酬，女王还送给林克10个炸弹(バクダン10コ)。(以后杀敌人、砍草等所出现的宝物除了卢比、心和果实外，也多出了炸弹)



アンビ女王 (安比女王)

接着来到(4, 9-昔)处，还记得吧？在(4, 9-今)处的那个洞窟无端倒塌了。现在是“昔”时代，洞还“健在”，只不过洞口是封住的，但上面又可以看见几条裂缝，《塞尔达》系列的老玩家一定都知道这时候就是需要炸弹吧？投下炸弹之后，洞口就被炸开了，进去后就是第二级迷宫了。

第二级迷宫“翼之地下城”(つばさのダンジョン)

进入后的第2个房间的3只带刺的怪物只要装上盾牌去顶它们，它们就会翻身倒在地上，这时才可以攻击，也可以用“ハテナの実”直接向它们攻击。3只都干掉后，左边的门就开了。



进入左边的门后，就要对付一个谜题了。解决方法请看上图。

如果把方块直接往左推的话，那么推到左边的黑框里时，会是红色的一面朝上，因此就要改变一下。照图1到图5的方法去推，注意图1和图5，同样的位置，但是方块顶面的颜色不同了——目的达成，这时只要再一直往左推就会正好在方块的蓝色面朝上时，推到目的地。

在那间有很多条蛇的房间里，下方的墙壁有一处裂口，用炸弹就可以炸开。在这个房间内要清除所有的蛇才能推动那块独立的蓝色砖块。另外，该迷宫还有两处墙壁也有裂缝(分别可以得

到地图和一把小钥匙), 要注意观察。

中BOSS是一只红色的鹰, 很容易对付。打败中BOSS后, 可以在一间地下室里找到羽毛, 林克终于可以跳了!



拿到羽毛后, 就可以改变一些地砖的颜色了。看到有花边的地砖时, 你只要从它们的上空跳过, 它们的颜色就会改变。一般是左边放有几块有颜色的砖块,

而右边则有数量相同的地砖(就是有花边的), 从地砖上面跳过, 让地砖的颜色变得和左边的砖块一致, 隐藏的东西就会出现。

迷宫中得到一个种子。

在文章的开头, 已经说过罐子是可以推的, 第二级迷宫中就有个谜题需要推罐子。



在一间有很多石像的房间里, 需要先用跳跃改变上面一块可变色地砖的颜色。当地砖为红色时, 红色的石像才能推动。推动蓝色和黄色石像

的方法也相同。其余的就是类似“仓库番”一样把所有的石像摆成和左边的石像相同就可以了。

BOSS战中, 只要如图站在旁边最高处的平台的边缘处, 再把炸弹扔进BOSS的头中。只有在BOSS的脸变为红色时才能炸到它。

击倒BOSS后, 林克得到了“森林的回忆”(もりのきおく)。同时也得到了下一个应去的地点是“南方的海”的提示。

(3, 8-昔) 有一条暗道, 里面有种子。

(5, 4-昔) 中间用铲子挖一下就可以发现一块“松软的土地”。

シバル (希巴尔)

在(10, 9-昔), 以前因为有水隔着而无法到达对岸, 现在可以利用跳跃到达对岸。这里可以在一间房子里找到誓要研究出游泳道具的希巴尔(シバル)老先生。出门后就会看见拉尔夫, 他向林克报告说在“今”时代的墓场看到了老先生的坟墓。于是林克决定去那里看看。



ムッシュ (牡祖)

从村庄的“时之穴”回到“今”时代, 从地图上可以看到在墓场方向有“希巴尔之墓”(シバルのはか)(12, 6-今), 到了那里, 却发现无法直接去看“希巴尔之墓”, 先到墓场的其它地方去看看吧。来到墓场的中部, 就可以看到

一只蓝色的巨型动物正被几个小幽灵欺负, 赶走幽灵后, 吓得缩成一团的胖乎乎的蓝色动物才敢抬起头来……原来这只动物叫做牡祖(ムッシュ), 现在它就是你的坐骑了。

牡祖的特技有: ■按A键可以跳得很远。■连按A键可以在一定时间内浮空。■按住A键的话, 它会用“压制攻击”。■可以在浅水中移动。(另: 按B键可以跳下牡祖)

现在就是要坐着牡祖到希巴尔坟墓的那块地方, 利用牡祖的浮空能力, 越过陷阱, 到达希巴尔的墓碑。推开墓碑, 可以发现一条暗道。在暗道



中装备好“威力手镯”, 拉动机关就可取得“蛙鞋”。现在林克可以游泳了, (蛙鞋不用装备, 到了水中就会自动使用) 但是只



能在较浅、较平静的水中游泳。水中的操作是：按A键为划脚（会游得更快），按B键为潜水。利用游泳可以在墓里直接得到绳索（シバールのロープ）。

之后回到“昔时代”，来到（8，11-昔）的那个要做“筏”的小男孩家中，把“绳索”交给他，他就会告诉林克，现在只缺“海图”就可以完成“筏”的制造。走出这个小男孩的家，又碰上了拉尔夫，拉尔夫再次给林克情报。

会游泳以后，在（6，10-昔）几块土块的中央用铲子挖开，这里就是一处隐藏的“软土”。

在（8，6-昔）把得到的“ポウのとけい”（时钟）给这个因为不知道时间而无法工作的邮递员。邮递员给了林克“レターセット”（信纸套件）。

再到村中的洗手间（6，6-昔），把“レターセット”给那支伸上来的手，这样林克会换来“ニオイぶくろ”（发臭气的袋子）。

リッキー（利奇）



到“今”的墓场前（11，7-今），可以看见一只叫做利奇的袋鼠，它告诉林克自己的拳套丢了。在（9，10-今）中用铲子挖开一块土堆，可以发现拳套，之后就可以回去找袋鼠。这样利奇便成了林克的坐骑

（按A键出拳，按A键蓄力的话可以发出旋风，利奇的特点是可以跳到比较高的地方，按B键可以跳下利奇）。乘着利奇来到（10，8-今），这里有一个拿着气球的老人，利用利奇的跳跃能力，你可以跳上山，来到那个拿着气球的老人身旁，按B键跳下。跳起用剑砍去老人拿着的气球，老人就会掉下来。原来他是一个很喜欢精灵的老人，叫做青库尔（チンクル）。他见林克也是穿着绿色的衣服，决定和林克交个朋友，作为朋友的证明，他送给林克“海の地图”。这下，林克终于可以到达造“筏”的小男孩处去了，到（8，11-昔）处，可以乘上木筏出海。

林克开始在海上寻找传说的岛屿，来到东南方向的海洋时，天气突变，林克的筏被闪电击中

了。

醒后发现已经到了（11，11-昔），林克所有的装备都被一些不知名的小蜥蜴给拿走了。只好一件一件把它们都找回来了。先到最下方找回铲子，再到山洞中找回剑。



到这个岛的右上角的一间“交换屋”里，可以用铲子换取羽毛。再次到找回剑的那个山洞，这里有一个红色的宝箱，可以得到一个种子。再回到交换屋处，换取威力手镯。



到（14，13-昔）处左边的山洞内，进入洞窟后，推开石块，可以到达右上角的楼梯。走上楼梯后得到炸弹。走向洞窟，洞窟里那两块有裂痕的石块是要用炸弹炸开的，

炸开后又得到了一颗种子。

到（14，12-昔）处，可以炸开另一个洞口。在里面和一只黄色的蜥蜴对话后，就可以玩一个小游戏，林克要把所掉下来的肉块捡起来再准确地扔给两边一直往下跑的蜥蜴（要全部扔准才算成功）。之后得到“イテテのたえ木”。要把这个道具交给（13，11-昔）的小蜥蜴，让它去种植。

先回店铺换来羽毛，再到（12，13-昔），这里也有一个可以炸开的洞口。利用羽毛（跳跃）和炸弹，可以拿回被小蜥蜴拾去的蛙鞋。

再次到店铺换回威力手镯，之后回到这个洞，在洞里的左上角处，你可以看到一块比较特别的水，游到上面，按B键潜入，就可以到达另一个地方。最后可以从另一只小蜥蜴手中得到果实的袋子。

现在回到店铺，可以和店主交谈用绿色的种子交换得到一样道具，而无须再用其它重要道具交换。

有了手镯和羽毛后，到（12，14-昔）处（这里就是既要能搬东西，又要有跳跃能力才能够通过的地方），通过地下道后，来到地面就可以拿回“竖琴”。

到有“时之穴”的（14，13-昔），进入“今”



トカゲ人（蜥蜴人）

时代。到 (14, 14-今) 的茅草屋里可以把“发臭的袋子”给里面的蜥蜴，作为交换，林克又得到了“美味的肉块”(デリシヤスおにく)。



到 (13, 13-昔) 处，将那棵树苗推到如图

处。现在通过“时之穴”，来到 (13, 13-今)，你会发现这里已经有一根藤可以往上爬(“昔”时代的树苗在“今”时代长成了藤)。



可以在 (12, 13-今) 发现一块“软土”。同样的道理，到 (11, 12-昔)，如图把树苗推到缺口下。这样，到“今”时代的 (11, 12-今) 时，这里就会出现藤，爬上去后，你终于可以

得到新的果实——“イテテの実”了，现在就可以到岛上的交换屋用10个新的果实把铲子换回来了。到现在为止，所有丢失的道具已全部取回了。

第三级迷宫“月影之丛祠”(つきかげのほくら)



之后推开砖块就能击碎第2个水晶开关。再接着把第4个石像推回它本来应该放的位置，中间就会出现一把小钥匙。用这把小钥匙就可

先用炸弹炸开有裂缝的砖块，推开石砖到达最左边，用炸弹炸掉两只兔子，就可以得到地图。

打碎第一个水晶形的开关后，可以来到另一间有水晶开关的房间。用炸弹炸开有裂缝的砖块(注意，可以穿过绿色的护栏扔炸弹的。)



以通过A处的门了。

到达地点B，投掷炸弹将中间的怪兽炸掉，这样就可以进入左下角那个封死的门了。之后就可以到达C。



同样是投掷炸弹，将蓝色的开关转为红色，这样上面的一只灰色的怪兽就会变成红色苏醒过来(自然也就让开了通道)。再炸掉红色的怪物后就会得到指南针。

在到达一层的最左下角的房间后，如图推开三个砖块，就可以得到一把小钥匙。



到了D处的转轮处，先走一次让转轮变成红色，之后从其它地方绕回D处，现在就可以转到上面的路了。



到达一层的右上角的房间后，炸掉4个红色的石像，就可以再得到一把小钥匙。

在一层的左上角(地图)，可以得到“豆铁炮”(まめでつぽ

う)。之后可以在隔壁间利用豆铁炮(装上火焰果实)，向中央的火炉发射，由此打开通往下面的通路。

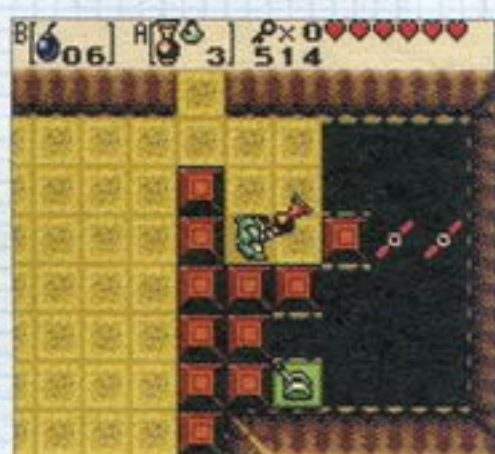


之后可以到地下一层的E处，先用剑砍左边的开关，让上面的一个小转轴呈右斜下的方向。这样装上豆铁炮向小转轴发射，果实就会被反弹到中央的开关上，前面的路也就开了。如上图，利用豆铁炮的斜射功能击破最后一个水晶开关后，大转轮就会从一层掉到地下一层。而原来大转轮的地方会出现一个宝箱(种子)。

来到地下一层后，从大转轮的下方走。这个房

间中有一个四周被砖块包围的主台区域。其实最右边的三块砖块是可以推开的。之后还是用豆铁炮点燃两个火炉。(得到种子)

往大转轮的上方走就可以和中BOSS对决。中BOSS的打法是：在它还没有从沙里跳出来以前，就要用铲子把它铲出来，再用剑砍。



之后是要到地下一层大转轮的右边的房间，先走一次让大转轮变红色，再利用最开始的传送点(不要再利用转轮)传送到大转轮的上面的一间房，这样再向大转轮走去，大转轮

就会把林克送到转轮右边的一条路。之后照左图的角度，可以击中开关。(注意：豆铁炮可以先按住按键再选择角度，放开按键果实才会发射出去)打开铁门后得到“BOSS房间的钥匙”。

对付BOSS方法：

装备羽毛和豆铁炮，用跳跃躲避影子。用豆铁炮来打BOSS的真身，注意最好是往相反方向的墙上打，利用果实的反弹才能击中BOSS，直接对着BOSS打的话就反而会被那些小蝴蝶挡住。

打完第三个迷宫的BOSS后得到“兽之回忆”。

从提示得知，林克的下一站冒险似乎是在连奴村西北方向的山上。

刚刚走出迷宫，就看见几只蜥蜴正好好奇地围着一只红色的动物，这又是它们“捡”到的东西，林克上去用火焰果实和它们换来了这只动物。原来这只动物叫做维维(ウイウイ)，维维也是林克的乘物，特技就是可以在海上游走，如果林克装备上威力手镯的话，还可以把维维举起来！(和其它的坐骑一样，都是按B键可以跳下坐骑)

现在可以到(14, 11-今)，找到一块可以种植种子的“软土”。

维维虽然好用，但是一到达对岸维维就离开了。

在(10, 9-今)，用豆铁炮以折射的方式击中开关，可以再次见到叫做青库儿的老人，他会让林克的“果实的袋子”升级，现在每一种果实的装备数量是50!

到(4, 6-今)，可以见到老是叫肚子饿的面具店的老板，给他“美味的肉”(デリシヤスおにく)后，他就会回赠林克“狗仔的面具”(わんこ

のおめん)。

到达(5, 6-今)，用豆铁炮射击对岸的开关，就可以打开桥。

在这个高原地带逛了一圈，看见一个修桥的工头，并没有什么其它的发现。但在往回走时，会碰见曾经在“妖精的森林”出现过的一只妖精。她让林克去森林那儿看一下。

径直往下走很快就到了森林。林克必须在森林中多绕几圈才发现一只肥肥的动物——原来是牡祖，它被困在森林中迷路了。林克又帮了牡祖一次，它为了表示感谢，送给林克一只“牡祖之笛”(ムツシユのふえ)，以后只要林克一吹起这只笛子，牡祖就会立即赶来给林克帮忙。

回到高原地带，再次和修桥的工头交谈，再乘着牡祖到右边的一大块高原地带，分别找三个偷懒的大胡子工人对话。找到所有的三个工人后，再回到修桥的地方。他们竟然在眨眼的功夫(?!)就把桥给铺好了。

桥铺好了以后，林克就可以进入西梅特村了(シメトリ村)。

在(4, 2-今)，林克不但发现了一种新的果实，还发现了藏在草下面的两个“时之穴”。新的果实(ピユ一の实)是“瞬间移动”果实，装上普通的“果实袋子”再使用这种果实就可以在地图上快速地转移到几个固定的地方去(用豆铁炮没有这个效用)。

在(8, 4-今)的洞窟内可以得到一枚戒指。

从“时之穴”来到“昔”时代以后，在村庄里和每个人谈话。在(5, 1-昔)处取得“われたミノムの实”。

在(2, 1-昔)可以发现一处比较特别的水面，

トッキー(多奇)



在那里按B键可以潜入水中。

在里面可以见到研究音乐的多奇老先生，和他交谈之后，站在他的跟前奏起竖琴，他就会因此而领悟到新的曲调并传授给林克。这样，新的曲调“流之调”(ながれのしらべ)

就可以使用了，其作用是可以在任意地方，从过

去(“昔”)回到现在(“今”),当然了,要想从“今”的任意地方到“昔”可就没那么简单了。

在(2, 2-今)得到一个心之碎片。

在(1, 3-昔)的偏下方位置使用“流之调”,

就可以到达以前到不了的“今”时代的地方。

在(2, 6-今)发现一个“时之穴”,利用它回到“昔”。往下走到(2, 7-昔),会看见原来的藤变成了树苗,推动树苗到右边的一处缺口处,之后再回到“今”,藤就会长在另一边了。

顺着藤爬上去后就可以到达新的地方。

到达(2, 5-今),又是一个“时之穴”。又到了“昔”,接下来就可以到达(4, 3-昔)了。这里要接受仙人所谓“复原的仪式”的挑战。规则很简单,只要在限定的时间内把四只怪兽打下陷阱就可以了(让四只怪兽集中起来再一起把它们打入“地狱”)。

把完整的圣果带回西梅特村的中央那间房子,村子里的火山就停止喷发了。再回到“今”时代,天哪,西梅特村变得如此美丽!不再像以前那样一片死气沉沉了。而村子的正上方,也出现了第四级迷宫的洞口。

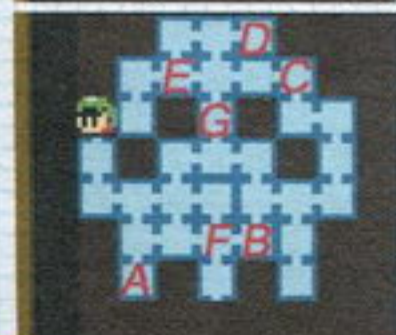
第四级迷宫“毒之地下城”(どくろダンジョン)



在A处获得小钥匙。

打开B处的门。

在第一层的右下角(地图上)的房间,搬开最下面的罐子,再利用豆铁炮的折射击中开关,(最好能先用炸弹炸掉那只捣乱的虫



子)可以得到小钥匙一把,拿到后就可以打开隔壁的门。

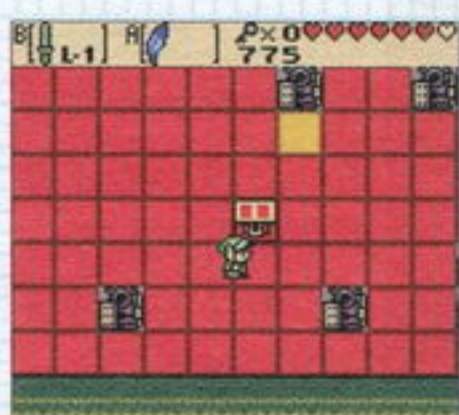
到达C处后,和以前的迷宫一样,只要在方块上面跳过就能改变方块的颜色。跳到和右边的石块区的颜色一样就可以通过了。接下来的隔



壁房间,要把可以翻转的方块翻到铁轨旁的开关上,这样就可以坐上矿车了。

在D处得到另一把小钥匙。(也是利用豆铁炮)

坐矿车到达E处,利用豆铁炮把上方的三个骷髅干掉就可以打开通往左边房间的门。



之后就是对付中BOSS:

对付这位号称拥有最强剑和最强盾的中BOSS,其实无须动你的一刀一枪,只要绕着墙走(他不会走到墙边),让那把飞舞的剑飞到中BOSS身上,中BOSS自然就会被打中。

他的剑和盾坏掉后,就得直接应付他本人的攻击了。

在F处要用炸弹炸开墙壁,进入后把整个房间的地板砖都“走”为红色,房间中央就会出现一个宝箱,里面是——“互换勾”(いれかえフック)。

到了G处,用互换勾可以到达对岸。

到达H处,先用互换勾和方形的石块互换,再和罐子互换,接着把方块往下推。之后就要想办法让方块落到那个“触动式



机关”上。连续多次和方块互换,直到换成如上图的样子,再互换一次就大功告成了。

到达I处后,又要毫无重复地走遍整个房间的地板。大家先走一段,然后在脑中拟定出接下来要走的路线(用手比一比看或者用笔画一画看),以免前功尽弃。这里可以得到小钥匙一把。

在I处,几个罐子都有作用,不要轻易就扔掉罐子。先推动宝箱上面的罐子到宝箱的下面,再推动左边的罐子把机关盖住,接下来就OK了。

BOSS战:

这一关得到的宝物是互换勾,对付BOSS也是用这勾子和BOSS互换,之后就要抓紧时机攻击BOSS。

击败BOSS后,得到的是“火焰的回忆”(ほのおのきおく)。林克也得到了下一个目的地是在蕾儿家北方的山的提示。



《大地之章》(上)

文 / LIKY

一道光芒闪过，我们的主角——林克降落到森林的草丛里，开始了他的使命……



先往右来到“メガネ池”，跟这里所有人交谈后再次与跳舞的女孩谈话，之后一阵龙卷风将所有人都吹走了，整个大地的天气因此骤变……

林克醒来后与一个女人(大婶?)交谈，再往南来到“ホロン村”(6, 13)，和这里的人交谈后向西走，进入上方的屋子里与10只鸚鵡对话可以了解本游戏的基本系统。

继续往西走，进入“勇者のごくつ”(5, 14)。(遇到路上的敌人先忍着躲开，途中有个小山洞(4, 14)，里面的妖精可以为你补满HP)这里的迷宫相当简单，推推石块、踩踩机关就可以了，主要目的是拿到林克的武器——木



マカの木(魔法树——《大地之章》)

取得后返回“ホロン村”，向东来到一间屋子，与里面的老人对话可获得“カチヤのタネ”(9, 13)。向南再向东经过一间道具屋(9, 15)，交谈选第一项可取得两样道具。往东再往北来到“マカの木”(10, 13)，用剑把门

砍开后进入，与大树交谈(先用剑砍破它的“泡泡”)可知道解救大地的方法，并取得“ねっこのかぎ”。

返回“ホロン村”，往北来到一个小岛(7, 10)，调查右上的石块可打开LV1迷宫的入口。



LV1 迷宫 ねっこのダンジョン

LV.1
ねっこの
ダンジョン

这迷宫结构并不复杂，关键是：利用取得的“バクダン”(炸弹)炸开墙壁。在中BOSS左边的房间里推动最左边的石头，下楼梯后取得“木の实ぶくろ”，对红色的灯台使用可打开机关。



BOSS的弱点是头部，几下就可KO它。到隔壁取得“つちの恵み”。

出来后最好到商店(7, 15)买个盾。

来到“ホロン村”东面(10, 15)，装备“木の实ぶくろ”烧毁小树继续前进。路上(12, 13)遇到一个人，跟着她走(注意不要被她发现)。随后来到一个异世界的入口(11, 10)，进入后往南来到“ウーラ村”#(5, 3)，跟这里的村民们跳舞后(规则很简单，可向红色衣服的村民讨教，其实每次也只是按三下按键而已)可取得“ブーメラ



ン”(回力刀)。出来后往东走，来到“四季の神殿”#(10, 3)，往前进入神殿取得“四季のロッド”(四季之杖)。出来后，到神殿右下方的塔，用回力刀打开机关，进入塔内与冬精灵会面，让四季之杖引发出“冬之力”，然后从异世界的入口回到原世界。出来后经一神秘人指点，跳到树桩上使用四季之杖，令季节变为冬天，往东来到(16, 8)，从屋顶的烟囱进去(之前需到左边的树桩再使用一次四季之杖)，与里面的女孩对话可取得“スコップ”(铁铲)。(14, 8)处用炸弹炸毁墙壁可进入洞内；(16, 9)处烧毁小树可发现隐藏洞口，里面的老头会拿走你的钱……)一路利用铁铲来到LV2迷



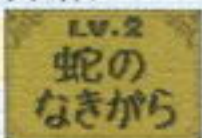
ウーラ族(乌拉族)

宫。出来后往东走，来到“四季の神殿”#(10, 3)，往前进入神殿取得“四季のロッド”(四季之杖)。出来后，到神殿右下方的塔，用回力刀打开机关，进入塔内与冬精灵会面，让四季之杖引发出“冬之力”，然后从异世界的入口回到原世界。出来后经一神秘人指点，跳到树桩上使用四季之杖，令季节变为冬天，往东来到(16, 8)，从屋顶的烟囱进去(之前需到左边的树桩再使用一次四季之杖)，与里面的女孩对话可取得“スコップ”(铁铲)。(14, 8)处用炸弹炸毁墙壁可进入洞内；(16, 9)处烧毁小树可发现隐藏洞口，里面的老头会拿走你的钱……)一路利用铁铲来到LV2迷



宫 (9, 14)。(途中可在一棵树上取得“ハテナの実”, 该道具的详情可见《时空之章》攻略)

LV2 迷宫 蛇のなきがら



在迷宫内要留意一些不规则的石块, 而且要注意消灭画面内的敌人, 这样才能使一些不用钥匙的门或机关打开; 取得重要道具“パワーブレスレット”(威力手镯), 装备后配合方向键可拿起绿色罐子或推动蓝色滚筒等特定的物体。迷宫地图左边的宝箱内是钥匙, 需绕到迷宫外再进入。进入里面后要以最快的速度炸毁石块调查宝箱才能取得, 不然得重来。这里的中BOSS需要用炸弹攻击它的嘴, 才能对它造成伤害。而打关底BOSS也是用炸弹, 但方法要复杂点, 在它张开口时将炸弹扔进它嘴里, 然后在它膨胀期间装备威力手镯把它抬起扔进中央的针刺地板, 反复几次即可。击败它后往下取得“ときの恵み”。(在迷宫一处有一条隐蔽门, 但只是起连通作用)



一些不用钥匙的门或机关打开; 取得重要道具“パワーブレスレット”(威力手镯), 装备后配合方向键可拿起绿色罐子或推动蓝色滚筒等特定的物体。迷宫地图左边的宝箱内是钥匙, 需绕到迷宫外再进入。进入里面后要以最快的速度炸毁石块调查宝箱才能取得, 不然得重来。这里的中BOSS需要用炸弹攻击它的嘴, 才能对它造成伤害。而打关底BOSS也是用炸弹, 但方法要复杂点, 在它张开口时将炸弹扔进它嘴里, 然后在它膨胀期间装备威力手镯把它抬起扔进中央的针刺地板, 反复几次即可。击败它后往下取得“ときの恵み”。(在迷宫一处有一条隐蔽门, 但只是起连通作用)

宝箱内是钥匙, 需绕到迷宫外再进入。进入里面后要以最快的速度炸毁石块调查宝箱才能取得, 不然得重来。这里的中BOSS需要用炸弹攻击它的嘴, 才能对它造成伤害。而打关底BOSS也是用炸弹, 但方法要复杂点, 在它张开口时将炸弹扔进它嘴里, 然后在它膨胀期间装备威力手镯把它抬起扔进中央的针刺地板, 反复几次即可。击败它后往下取得“ときの恵み”。(在迷宫一处有一条隐蔽门, 但只是起连通作用)



此时可回商店花150元买得“へんなふえ”(笛子); 在地图中一些特殊的地块上调查可种上树苗; 返回“ホロン村”上方(8, 10), 搬开石头继续向前, 在(8, 7)处可取得“イテテの実”。来到“マイトパンチのジム”(9, 8)战胜マイトパンチ后取得“リックグローブ”(拳套), 以后再找它比赛获胜的话可取得金钱(非常容易哦)。来到“スプール”(沼泽)北方(5, 6)处与一只袋鼠交谈



后就可骑着它往南走。(它可越过地面断口, 跳上高台, 用拳头攻击)

在(5, 11)处烧毁小树会发现秘道。

来到沼泽(4, 9)后袋鼠会离去, 往西北走, 途中(3, 8)处可得到“サツサの実”(速度之实), 进入一间小屋(3, 7), 把机关打开可取得“水門のかぎ”。出门进入屋旁的地洞, 在地下踩机关后使用速度之实过桥(要快)。



一路推开石头前进, 回到地面, 来到水门旁(2, 9)打开水门, 绕道顺着干涸的小河往南走, 来到一处平原(1, 10)会有事件发生。击败敌人后与青熊谈话可获得“ムッシュのふえ”(青熊召唤笛), 然后骑上青熊跳过地面断口一直来到另一个异世界入口(1, 12)。进入异世界之后用铁铲在海

边挖掘到“ホツの鉄”(在#(6, 8)附近, 其位置是随机的, 最好搜查整个海边), 然后到市场#(6, 5)换取“リボン”。另外, 这里还有几个戒指可以买(要进出市场几次)。来到东面海边#(8, 8), 把“リボン”交给穿黄色衣服的村民, 然后带着她来到商店上方的洞#(6, 4), 打开门绕到另一头, 回到神殿左方的塔#(9, 1), 此时可进入了。到里面搬开石头前进, 上到塔顶在夏精灵的帮助下用四季之杖引发出“夏之力”。



返回原世界, 回到沼泽, 在河边(1, 8)的树桩上使用四季之杖使季节变为夏天, 往上攀藤进入LV3迷宫(1, 7)。

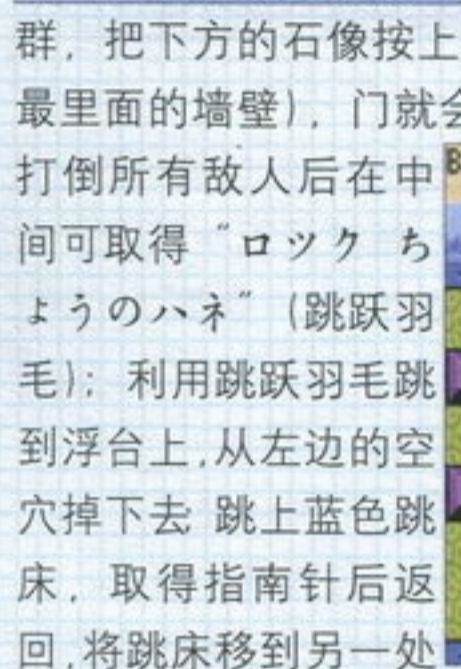


LV3 迷宫 どくがの巢穴

开始时消灭背上有刺的怪物才会打开前方的门(要消灭它们必



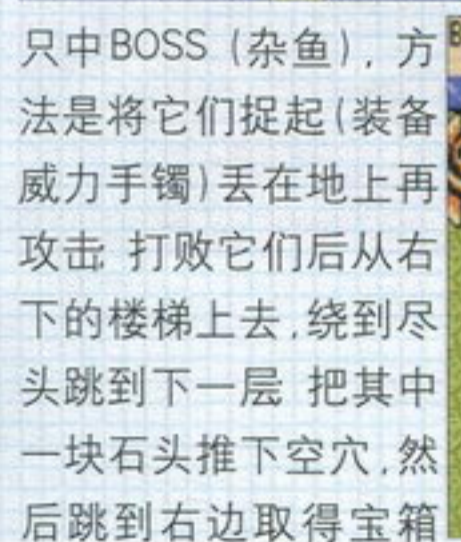
须用盾将其撞翻才能攻击); 有一处机关需要将壶移到其上面才能打开门; 装备威力手镯推动滚筒拿钥匙; 推开石头, 用炸弹炸毁墙壁, 入内可取得地图; 来到左边的石像群, 把下方的石像按上面的石像顺序排好(贴着最里面的墙壁), 门就会开; 来到一旋转机关处, 打倒所有敌人后在中间可取得“ロックちょうのハネ”(跳跃羽毛); 利用跳跃羽毛跳到浮台上, 从左边的空穴掉下去, 跳上蓝色跳床, 取得指南针后返回, 将跳床移到另一处



不同颜色的地板上, 跳上去推滚筒; 又将跳床移到不同颜色的地板上, 跳上去取得钥匙; 返回到按动机关就使通道消失的地方, 利用跳跃羽毛跳过去, 进入房间打三只中BOSS(杂鱼), 方法是将它们提起(装备威力手镯)丢在地上再攻击, 打败它们后从右下的楼梯上去, 绕到尽头跳到下一层, 把其中一块石头推下空穴, 然后跳到右边取得宝箱



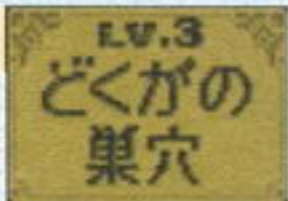
内的钥匙; 找到BOSS的房间, 与一只大蝴蝶决战, 方法很简单, 只要不被它打下洞穴就行了; 击败它后往上走可取得“たいよの恵み”。



内的钥匙; 找到BOSS的房间, 与一只大蝴蝶决战, 方法很简单, 只要不被它打下洞穴就行了; 击败它后往上走可取得“たいよの恵み”。



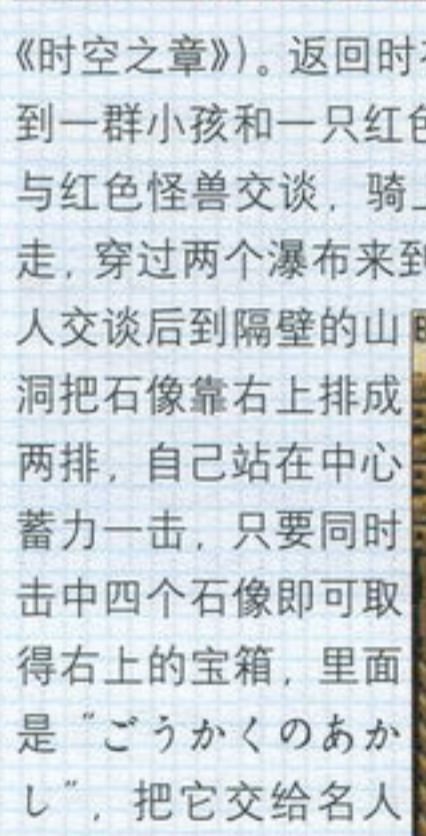
内的钥匙; 找到BOSS的房间, 与一只大蝴蝶决战, 方法很简单, 只要不被它打下洞穴就行了; 击败它后往上走可取得“たいよの恵み”。



走出迷宫后往东向“水びたしの村”前进, 途中(7, 6)处打开机关可使桥连接上。继续往东, 沿途召唤青熊, 利用它飞行(连接B键)的特技飞过一个空穴, 路上还会碰见

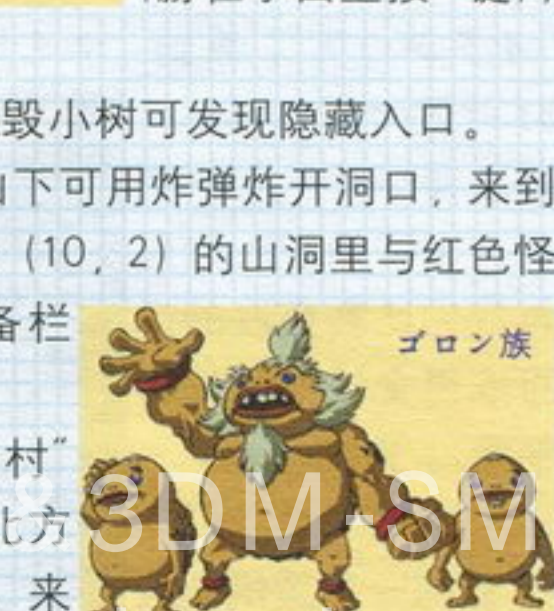


大魔王向你扔炸弹。来到“水びたしの村”(14, 6), 青熊会离开。跳到中间的浅水区, 在周围打听一下(有三间屋子), 村右的树上可取得“ビューの実”(瞬间移动果实, 具体见《时空之章》)。返回时在村中左下屋子前(14, 7)遇到一群小孩和一只红色怪兽, 把炸弹交给小孩们, 再与红色怪兽交谈, 骑上它可在水上行走, 往北一直走, 穿过两个瀑布来到一个名人之洞(15, 3), 和名人交谈后到隔壁的山洞把石像靠右上排成两排, 自己站在中心蓄力一击, 只要同时击中四个石像即可取得右上的宝箱, 里面是“ごうかくのあかし”, 把它交给名人



可得到“水かき”(蛙鞋, 取得后不必装备即可在水上游泳)。来到村子南部(15, 7)有一隐藏水道(游在水面上按B键), 进入可取得宝箱。

在(9, 3)处烧毁小树可发现隐藏入口。在(10, 3)的山下可用炸弹炸开洞口, 来到山顶往左跳下去, 在(10, 2)的山洞里与红色怪物交谈可使戒指装备栏增加到3格。从“水びたしの村”左边的水道向地图北方走(一路借助蛙鞋), 来



到“ゴロン山”(9, 2)。出洞后往东走, 途中用铁铲开路, 在(15, 2)发现一个异世界入口。从右边上到山顶跳下来即可进入。进入异世界后有剧情发生: 主角的跳跃羽毛



被偷。跟踪小偷并(3, 6), 注意不要被他们发现, 最后用铁铲取回跳跃羽毛。

现在可先从南边并(3, 8)处的异空间入口返回原世界, 打开机关使桥搭上。来到西南方并(5, 6), 进入下方的地洞, 通过后来到达神殿左下方的塔, 进入塔顶, 在春精灵的帮助下, 让四季之杖引发出“春之力”。

返回原世界, 在山下的树桩上使用四季之杖使季节变为春天, 往东(16, 2)利用旁边的鸟(装备威力手镯拿起它, 连接B键)飞到右上方。进入下边的山洞可得到戒指, 而通过上方的山洞可取得树上的“春バナナ”(香蕉)。回到下方把香蕉交给青熊, 骑着它往西北走(11, 2), 利用青熊的飞行特技取得“リゅうのカギ”。

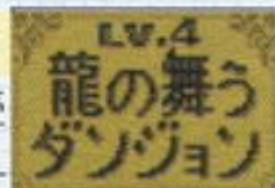


往回向东走, 在一处高台下利用那朵花弹上去(先把季节变为春天), 上去后往右把季节变为冬天, 进入上方的山洞, 来到山顶后利用鸟飞过对面山顶(13, 2), 使用“リゅうのカギ”打开下方瀑布的门。返回下方, 把季节变为夏天, 这样就可以进入上方的LV4迷宫。



洞, 来到山顶后利用鸟飞过对面山顶(13, 2), 使用“リゅうのカギ”打开下方瀑布的门。返回下方, 把季节变为夏天, 这样就可以进入上方的LV4迷宫。

LV4 迷宫 龍の舞うダンジョン

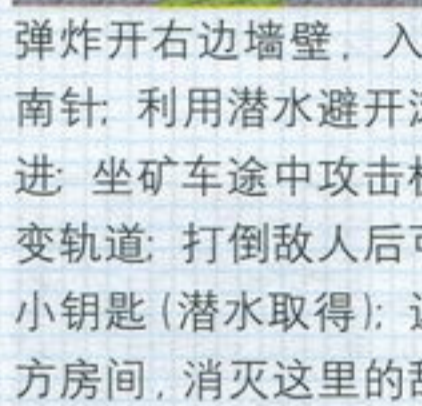


游到上方房间, 用房间内的壶压住7个机关, 最后一个(随便哪一个)由林克站上去就可得到钥匙: 坐矿车途中攻击机关改变轨道: 推动房间内的石像到机关处就可

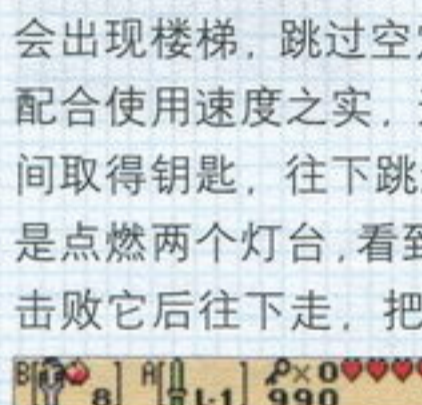
开门: 往上推开石头进入楼梯: 在左边取得地图, 从右边的通道可到达另一房间, 点着这里的灯台照路, 走到右边取得钥匙: 返回一开始的地方往右开门进入: 用炸弹炸开右边墙壁, 入内推开右边的石头可取得指南针: 利用潜水避开滚轮前进: 坐矿车途中攻击机关改变轨道: 打倒敌人后可取得小钥匙(潜水取得): 返回右方房间, 消灭这里的敌人就会出现楼梯, 跳过空穴(可配合使用速度之实, 这样会跳得远些): 到另一房间取得钥匙, 往下跳过钉板, 对付中BOSS, 方法是点燃两个灯台, 看到有影子的才是BOSS的真身, 击败它后往下走, 把其中靠左的石头往下推可使绿色机关动不了, 坐车往右走, 到下面打开门, 利用速度之实与跳跃羽毛快速走到房间的右上方取得宝箱里的“パチンコ”(弹弓, 可将各种“木の实”远距离弹出): 返回钉地板右上方坐矿车, 途中利用弹弓将三个灯台点着, 再返回钉板右方取得钥匙: 回到中BOSS下方, 再次坐矿车往右走, 途中用弹弓打动(弹弓装备上“パチンコ”)两个机关, 来到最右边: 往上跳过空穴, 开门打倒所有敌人后取得钥匙(在水中): 回到中BOSS下方, 坐矿车(先用回力刀攻击机关改变轨道)往左, 消灭所有敌人就会开门: 往上开门下楼梯: 用弹弓把对面两个灯台点燃后桥就会搭上: 一直往右, 利用浮台来到BOSS处, 对付它的方法是先破坏它的大钳子, 然后用弹弓把火弹弹向它的眼睛(只有它睁开眼睛时才可攻击): 击败它后往右取得“あめの恵み”。



开门: 往上推开石头进入楼梯: 在左边取得地图, 从右边的通道可到达另一房间, 点着这里的灯台照路, 走到右边取得钥匙: 返回一开始的地方往右开门进入: 用炸弹炸开右边墙壁, 入内推开右边的石头可取得指南针: 利用潜水避开滚轮前进: 坐矿车途中攻击机关改变轨道: 打倒敌人后可取得小钥匙(潜水取得): 返回右方房间, 消灭这里的敌人就会出现楼梯, 跳过空穴(可配合使用速度之实, 这样会跳得远些): 到另一房间取得钥匙, 往下跳过钉板, 对付中BOSS, 方法是点燃两个灯台, 看到有影子的才是BOSS的真身, 击败它后往下走, 把其中靠左的石头往下推可使绿色机关动不了, 坐车往右走, 到下面打开门, 利用速度之实与跳跃羽毛快速走到房间的右上方取得宝箱里的“パチンコ”(弹弓, 可将各种“木の实”远距离弹出): 返回钉地板右上方坐矿车, 途中利用弹弓将三个灯台点着, 再返回钉板右方取得钥匙: 回到中BOSS下方, 再次坐矿车往右走, 途中用弹弓打动(弹弓装备上“パチンコ”)两个机关, 来到最右边: 往上跳过空穴, 开门打倒所有敌人后取得钥匙(在水中): 回到中BOSS下方, 坐矿车(先用回力刀攻击机关改变轨道)往左, 消灭所有敌人就会开门: 往上开门下楼梯: 用弹弓把对面两个灯台点燃后桥就会搭上: 一直往右, 利用浮台来到BOSS处, 对付它的方法是先破坏它的大钳子, 然后用弹弓把火弹弹向它的眼睛(只有它睁开眼睛时才可攻击): 击败它后往右取得“あめの恵み”。



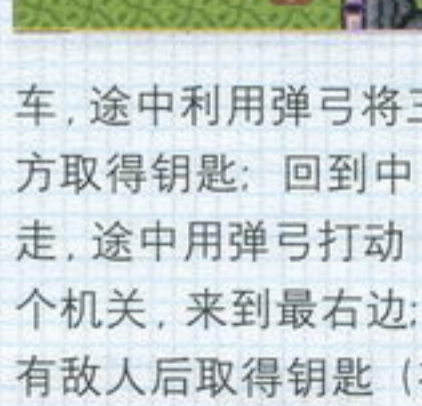
绿色机关动不了, 坐车往右走, 到下面打开门, 利用速度之实与跳跃羽毛快速走到房间的右上方取得宝箱里的“パチンコ”(弹弓, 可将各种“木の实”远距离弹出): 返回钉地板右上方坐矿车, 途中利用弹弓将三个灯台点着, 再返回钉板右方取得钥匙: 回到中BOSS下方, 再次坐矿车往右走, 途中用弹弓打动(弹弓装备上“パチンコ”)两个机关, 来到最右边: 往上跳过空穴, 开门打倒所有敌人后取得钥匙(在水中): 回到中BOSS下方, 坐矿车(先用回力刀攻击机关改变轨道)往左, 消灭所有敌人就会开门: 往上开门下楼梯: 用弹弓把对面两个灯台点燃后桥就会搭上: 一直往右, 利用浮台来到BOSS处, 对付它的方法是先破坏它的大钳子, 然后用弹弓把火弹弹向它的眼睛(只有它睁开眼睛时才可攻击): 击败它后往右取得“あめの恵み”。



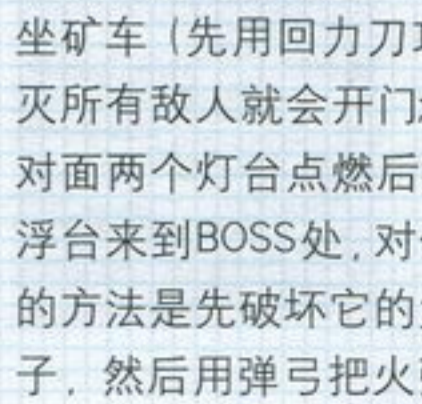
绿色机关动不了, 坐车往右走, 到下面打开门, 利用速度之实与跳跃羽毛快速走到房间的右上方取得宝箱里的“パチンコ”(弹弓, 可将各种“木の实”远距离弹出): 返回钉地板右上方坐矿车, 途中利用弹弓将三个灯台点着, 再返回钉板右方取得钥匙: 回到中BOSS下方, 再次坐矿车往右走, 途中用弹弓打动(弹弓装备上“パチンコ”)两个机关, 来到最右边: 往上跳过空穴, 开门打倒所有敌人后取得钥匙(在水中): 回到中BOSS下方, 坐矿车(先用回力刀攻击机关改变轨道)往左, 消灭所有敌人就会开门: 往上开门下楼梯: 用弹弓把对面两个灯台点燃后桥就会搭上: 一直往右, 利用浮台来到BOSS处, 对付它的方法是先破坏它的大钳子, 然后用弹弓把火弹弹向它的眼睛(只有它睁开眼睛时才可攻击): 击败它后往右取得“あめの恵み”。



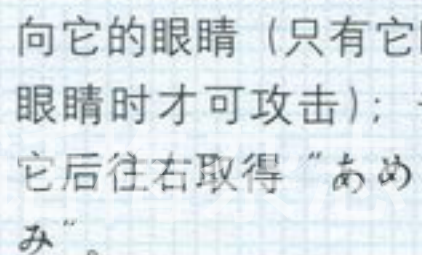
绿色机关动不了, 坐车往右走, 到下面打开门, 利用速度之实与跳跃羽毛快速走到房间的右上方取得宝箱里的“パチンコ”(弹弓, 可将各种“木の实”远距离弹出): 返回钉地板右上方坐矿车, 途中利用弹弓将三个灯台点着, 再返回钉板右方取得钥匙: 回到中BOSS下方, 再次坐矿车往右走, 途中用弹弓打动(弹弓装备上“パチンコ”)两个机关, 来到最右边: 往上跳过空穴, 开门打倒所有敌人后取得钥匙(在水中): 回到中BOSS下方, 坐矿车(先用回力刀攻击机关改变轨道)往左, 消灭所有敌人就会开门: 往上开门下楼梯: 用弹弓把对面两个灯台点燃后桥就会搭上: 一直往右, 利用浮台来到BOSS处, 对付它的方法是先破坏它的大钳子, 然后用弹弓把火弹弹向它的眼睛(只有它睁开眼睛时才可攻击): 击败它后往右取得“あめの恵み”。



绿色机关动不了, 坐车往右走, 到下面打开门, 利用速度之实与跳跃羽毛快速走到房间的右上方取得宝箱里的“パチンコ”(弹弓, 可将各种“木の实”远距离弹出): 返回钉地板右上方坐矿车, 途中利用弹弓将三个灯台点着, 再返回钉板右方取得钥匙: 回到中BOSS下方, 再次坐矿车往右走, 途中用弹弓打动(弹弓装备上“パチンコ”)两个机关, 来到最右边: 往上跳过空穴, 开门打倒所有敌人后取得钥匙(在水中): 回到中BOSS下方, 坐矿车(先用回力刀攻击机关改变轨道)往左, 消灭所有敌人就会开门: 往上开门下楼梯: 用弹弓把对面两个灯台点燃后桥就会搭上: 一直往右, 利用浮台来到BOSS处, 对付它的方法是先破坏它的大钳子, 然后用弹弓把火弹弹向它的眼睛(只有它睁开眼睛时才可攻击): 击败它后往右取得“あめの恵み”。



绿色机关动不了, 坐车往右走, 到下面打开门, 利用速度之实与跳跃羽毛快速走到房间的右上方取得宝箱里的“パチンコ”(弹弓, 可将各种“木の实”远距离弹出): 返回钉地板右上方坐矿车, 途中利用弹弓将三个灯台点着, 再返回钉板右方取得钥匙: 回到中BOSS下方, 再次坐矿车往右走, 途中用弹弓打动(弹弓装备上“パチンコ”)两个机关, 来到最右边: 往上跳过空穴, 开门打倒所有敌人后取得钥匙(在水中): 回到中BOSS下方, 坐矿车(先用回力刀攻击机关改变轨道)往左, 消灭所有敌人就会开门: 往上开门下楼梯: 用弹弓把对面两个灯台点燃后桥就会搭上: 一直往右, 利用浮台来到BOSS处, 对付它的方法是先破坏它的大钳子, 然后用弹弓把火弹弹向它的眼睛(只有它睁开眼睛时才可攻击): 击败它后往右取得“あめの恵み”。



绿色机关动不了, 坐车往右走, 到下面打开门, 利用速度之实与跳跃羽毛快速走到房间的右上方取得宝箱里的“パチンコ”(弹弓, 可将各种“木の实”远距离弹出): 返回钉地板右上方坐矿车, 途中利用弹弓将三个灯台点着, 再返回钉板右方取得钥匙: 回到中BOSS下方, 再次坐矿车往右走, 途中用弹弓打动(弹弓装备上“パチンコ”)两个机关, 来到最右边: 往上跳过空穴, 开门打倒所有敌人后取得钥匙(在水中): 回到中BOSS下方, 坐矿车(先用回力刀攻击机关改变轨道)往左, 消灭所有敌人就会开门: 往上开门下楼梯: 用弹弓把对面两个灯台点燃后桥就会搭上: 一直往右, 利用浮台来到BOSS处, 对付它的方法是先破坏它的大钳子, 然后用弹弓把火弹弹向它的眼睛(只有它睁开眼睛时才可攻击): 击败它后往右取得“あめの恵み”。

最强篇

《时空之章》最强剑——ホワイトソード取得方法

注：只要完成第四级迷宫后（即取得互换钩）就有足够的条件取得。

1.在现代，去墓场{ヨールぼち，(13, 8-今)}，搬开石头与一只幽灵对话取得“ボウのとけい”（时钟）。



2.在过去，到レンヌ村找邮递员ポストマン(8,6-昔)交谈换得“レターセット”（信纸套件）。



3.在过去，到レンヌ村左边(6,6-昔)找トイレにいゐやつ（一只怪手）交谈换得“ニオイぶくろ”（发臭气的袋子）。



4.在现代，到ミカジキじま右下角(14,14-今)找一只蜥蜴，交谈后换得“デリシヤスおにく”（美味的肉块）。



5.在现代，到トロイワ山地(4,7-今)找面具店老板，交谈后换得“わんこのおめん”（狗仔的面具）。



6.在现代，到マナム・ヤンのいえ(7,7-今)找一位大婶交谈，换得“铁アレイ”（哑铃）。



7.在过去，到シメトリ村的中央大屋子(4,2-昔)里的地下室与一位大胡子叔叔交谈可换得“ゲヒンひげ”（大胡子）。



8.在现代，到レンヌ村左边(7,6-今)与一位艺人交谈可换得“大ウケすゐネタ”。

9.在过去，到レンヌ村左边(7,6-昔)与一个小孩交谈可换得“おセンチえほん”（种子图）。



10.随机遇到飞天魔女后与她碰撞可换得“まほうのオール”（魔法扫把）。



11.在过去，到做木筏的小孩处(8,11-昔)，与其交谈可换得“海のウクレレ”（海之大提琴）。



12.在过去，到レンヌ村左方的山洞里(11,6-昔)与ゾーラ人交谈换得“おれた剑”（坏了的剑）。



13.在过去，到シメトリ村下方的洞穴里(4,3-昔)，与老人交谈后完成“仪式”就可以得到最强剑——ホワイトソード。（仪式完成方法：两次将敌人打下洞穴，期间要在适当时候按下地上的按钮使车轨瞬间切换，让矿车不撞上老人即可）

下期还会有《大地之章》最强剑的取得方法和其它秘密哦！

