

《天地劫序传:幽城幻剑录》

图书基本信息

书名：《天地劫序传:幽城幻剑录》

13位ISBN编号：9787900419149

10位ISBN编号：7900419144

出版社：智冠电子

作者：汉堂国际

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

《天地劫序传:幽城幻剑录》

内容概要

黄沙伸万顷。天地漫千苍,今朝忽远行。问君将何往?

时轮悄转证千刻,幽日漂月映苍穹。

万顷黄沙的彼方,是另一个被遗忘了的遥远的梦。这里是他寻觅的终点,也是另一个传奇的开始。在幽日之煌再临地穹苍的时刻,这段不为人知的传奇,将再次在这片悠久的土地上苏醒.....

越过千载之刻的,是时光抹灭不去的遥约,另一段谁也不知道的,属于“他”与“她”的故事.....

千敌万态华缭乱,诸术百咒舞煌灿!西域辽疆观穹远,天地奇所任邀揽!

「幽城幻剑录」的故事发生在北宋初年,正是昔日西汉征伐大漠,在西域建立莫大功业的一千年后,亦是「天地劫」故事发生的十六年前。

《天地劫序传:幽城幻剑录》

精彩短评

- 1、一个永远凄美的梦
- 2、剧情的确张力十足.....没得说QAQ
- 3、國產經典rpg
- 4、致命武力1和2，天地劫 神魔至尊传，寰神劫 全部通关过咯~~~~
- 5、只看过剧本，但精品的味道已然很浓郁了！
- 6、01年出来时一个几乎不被任何杂志推荐的游戏，命运般被我安装了，至今没觉得有国产rpg能超越它！宏大的背景，曲折的剧情，和悲情至极的GoodEnding！
- 7、国产最佳RPG，怎奈曲高和寡，我的冰璃啊
- 8、毋庸置疑的神作！
- 9、冰璃！！！！！！！！！！！！！！！！！！！！！！
- 10、我很意外的发现这家伙居然算在了图书类目里！
- 11、完美破关纪念QuQ剧情、人物、音乐、游戏复杂度都是碾压级别。伊丝朵的支线第一次完美完成...最喜欢的一条支线。时轮尊者一生黑！哼！

12、
「...居然胆敢伤吾尊体，无知下辈.... 尔等万死亦难偿此罪.....」

「是你.....」

「我是你的『剑使』.... 我的使命就是立于你的身前，将你的敌人尽数屠戮于此剑之下....」

「...请奉神旨，移约解契，封剑化厉，逆天煌烈，灰灭吾敌....」

「和幽界全然不同的，这个世界充满了生机，即使在这堪称与世隔绝的荒凉之地，也有着无数令人神驰的美。即使是城墙一角的小小野花，也散放着幽界中所找不到的生之明艳。霍雍，我喜欢这个人世，我..我真的不想这样毁了它....」

「嗯。永远..永远都陪伴在你的身旁。你知道的，这是身为剑使的我的宿命与使命，也是....我唯一的心愿....」

「即使转生的悠久涤去了前生的记忆，即使你以全然相异的样貌在这世上重生，你在前世留下的因果劫业和曾有过的力量与使命，依然与你今生的宿命有着解不开的纠葛。」

「天地穹苍自成理律，天命则如万流所汇的巨川，岂是我等所能轻言左右？即使静水亦有奔溢之时，但洪泛迟早都会平息，若我等妄行堤阻封隔，万一洪水决堤改道，其害便百倍于前。」

「....是啊。纵使漫长的岁月已经改变了一切，这夜空、这明月，依然和我们昔日在观星台上所看到的一模一样。千年的岁月，就像昨日的一场梦一般。星月如霏行不止，独待幽梦初醒时....」

「或许..你是和我携手共觅彼此命运的旅人。」

「好希望....太阳永远也不会东升，那麽这一夜就永远也不会结束....」

「然而，就在我完成『降曜之仪』之後，在我的眼前一闪而过的，是我一直没能想起的最後一段回忆.... 那是当年楼兰的陷落，和你约定的最後一刻。而从那幻境中醒来之时，我只觉得满心的欢喜，却又满心的悲哀....」

「喜的是，我终于回想起那时的心情，想起我是为了什麼才等上这悠久的时光。那不是因为尊

《天地劫序传:幽城幻剑录》

神的使命，是因为和你的约定，是为了希望有一天能再和你重逢，希望这个长到让我忘记了一切的梦，有一天会真的实现.... 而悲的是，我必须背叛眼前的你，亲手毁掉这个好不容易才实现的梦....」

「在完成『降曜之仪』之後，使婢的心和魂....也和逝去的霍雍一起死了，现在的使婢的一切，都是为了『他』而重生的。尊神的御命和好意.... 恕使婢不能接受。」

幽寰证此约，七魄俱为凭，
魂袅还无明，诸厉化纷英，
...吾心共天契，请凭神御临...

你别难过..
因为我一直在这里，哪里都不去..
无论是千年还是万年，在下次幽界之门开启的时刻...我会等著你来...

终究还是...别了.....

「只要时轮还在运转，只要七曜还在天顶分聚，终此一生，我一定能找出让它偏离的方法！用禁法也好，用邪法也好，就算要出卖我的魂魄，就算会因此堕入无边地狱，我终有一日会真正将幽界降临到人间，永远毁破你们死遵活循的那些枢仪法理！」

「天地寰宇的至上真义，并非僵硬不变的律理仪法，亦非恣意无序的浑沌纷乱，而是介乎两者之间的平衡与自然，自三界创生以来，一切莫不依循此理而行。」

「....就当作你认识的夏侯仪已经死了吧。从今以後，我会泯灭过去的心魂与人性，成为为了复活幽界而生的恶魔厉鬼，到我再次见到冰璃之前绝不罢手。此刻你相不相信都好，等到幽界真正重临人间的那一刻，你就会知道我所言不虚....」

13、虽然还木有玩完 剧情上强于仙五.....（有点对仙五失望）

14、最好玩的单机rpg，剧情深度无敌

15、呵呵

16、哈哈，深得我心。话说战棋出身的公司一旦改做RPG基本就把国内的那些RPG的游戏性爆成了渣.....炎龙2是传奇！！天地劫也很赞（给我印象最深的其实是汉堂用320x240的分辨率做出了非常凶残的画面效果）。至于寰神结，那是真的只剩剧情了——虽然战斗难度比幽城更胜一筹，但是趣味性当真远逊.....

17、绝对经典

18、最有文化内涵的游戏~

19、真的很赞，风格古朴大气，情节奇幻动人

20、幽城幻剑长嗟叹，可曾共罹天地劫~

21、国产RPG之最

22、关于这游戏带来的一切不是三言两语能说清楚的。与《仙剑奇侠传》比较，它远远大于仙剑了。仙剑是一个时代的定义，一代人的记忆；但《幽城幻剑录》带来的除了记忆还是心灵上的震撼。无论从剧情还是游戏细节上面来讲都远胜了仙剑（个人意见），那么多年了，仙剑一通关之后没有在时隔多年之后有重玩的念头，为何？因为在玩过幽城之后它完全将仙剑覆盖了。我以为RPG的经典是仙剑，当我将幽城幻剑录彻底打通之后，仙剑的地位就衰弱了不少。哪怕第二遍第三遍玩的时候，冰璃与夏侯仪相遇那瞬间还是会觉得激动，当冰璃见到霍雍掉进去浑天地动仪的时候那一声凄厉的叫声依旧记忆犹新。最终，夏侯仪牺牲了自己的右手也无法将冰璃拉回来屏障，那份失落。同时，整个游戏的世界观也激发了我对西域大漠的向往，古城楼兰莫高窟等一系列古迹，许久不能忘怀

23、我心目中的RPG游戏剧情之最高巅峰，绝对绝对没有之一！

其实抛去画面不谈，其游戏性也非常非常高！各方面也都极其出色！

24、这算是啥？读过？玩过！

《天地劫序传:幽城幻剑录》

- 25、儿时玩过的神作，这才是国产RPG真经典，仙剑神马的简直弱爆了！
- 26、最爱的游戏了，情节、人设、音乐都是一流！十几年了，还是念念不忘当时沉浸在里面的感觉，虽然迷宫有点难得变态
- 27、昨天补完，国产RPG神作没有之一
- 28、玩过的最经典的RPG，没有之一
- 29、有专门的游戏条目但标在那里大概很容易被囧哥找到我豆瓣所以还是标在这里好了==全程跟攻略、迷宫跟实况视频给自己降低了许多难度，不然真的觉得这好难！如果重来要打赢周朱、提前在沙洲商队想好买什么来炼化最强装备、要打200块boss。结局真的要瞎，早就剧透知道冰璃死了但没想到是因为这种原因死的，你人间正派敢再恶心点？如微博有人所言“不过我只嫌弃夏侯仪恨的太晚，若一开始就不相信所谓正道人士的虚言和忽悠，便不会让所爱之人永困幽界”。刚刚随便看别人po了一段剧本内容就又要哭了TAT
- 30、玩过的最有深度的国产rpg，文化气质秒杀仙剑古剑轩辕剑，不过游戏难度太高有些玩法太晦涩了
- 31、
荒漠无垠，朔风寒凛，刮在脸上有如片片刀割，好不难受。
“沙、沙、沙……”漫漫黄沙之中，一人宽袍黑衣，踽踽独行。
那人忽地住足，左臂一挥，长袖褪去，赫然露出一只斑斑驳驳的墨色铁爪。他用爪上倒钩将帽子除下，金黄色的短发被照的耀眼生光。他眯起双眼，张目望日，好辨别一下时间与方向。
红日当顶，熠熠生辉，看来是正午之象。
又是一天啊，距千年之期又近一步。
剑使冰璃，吾以罗睺祭使之名，不，我夏侯仪践诺，将要见你了。

罗睺城。

天枢仪上忽有一道绿气闪过，七曜律接连抖动，铮铮作响，便如要一齐跃然而出。计都星列之中，灼丧星突作赤色，月曜星爆嘣一下，应声而灭。厉桀、火曜二星闪烁不定，天枢仪发出丝丝的氛煌韶音。忽然二星溢出幽冥之气，破空而上，与罗睺星列中的金曜、朔应化出一片幽煌，四斗连珠，声威慑人。隔了半晌，幽煌之气方才慢慢消散，七曜也渐归静止。月曜星复又燃起，由黯淡渐趋光亮。

罗睺神盘坐在地，双目微阖，于天枢异象丝毫不为所动，唯有在月曜星灭之时，空灵的双目中精光大盛，闪过一片煞气，瞬息之间，又变回方才的半开半阖之态。

一位白发少女飘然走来，扶着银色的墙壁，望着罗睺星列怔怔不语。两行清泪，从那双绝丽无伦的朱眸之上缓缓流下。

罗睺神眼也不张，一声冷笑，有气无力地道：“吾枉为创世之神，自负洞悉万象之秋毫，奈何不见舆薪，欲令智昏，予汝等泰半功力，任汝自修道行。如今看来，尽是一片痴心妄想。祭使受俗尘濡染，恣欲大炽，羽翼已丰，竟尔反噬其主。汝反黑为白，助彼为虐。初图借汝二人成吾族复仇大愿，幽垠洞开之日却败汝二人之手，嘿嘿，当真是作茧自缚，自作自受。”

白发少女垂下头来，凝目不语，只听罗睺神续道：“祭使修行千余载，天地精华所钟，竟趋半神之态。今日彼不过稍动戾念，便能自人间遥传至斯，这份满载欲念之力，委实可怖可叹。”

罗睺神站起身来，连环抡指，七曜及罗睺计都星列一齐熄灭，罗睺神冷冷地望了白发少女一眼，踱步而出，室内惟余少女一人，悄然伫立在寂然惨黯之中。

自从罗睺神用阴歎、阳寰之尸重塑凭体，少女便能自主己身。日日夜夜，她都怀抱着幻剑煌熇来到千煌魂海，静静地望着下面一片幽冥的女媧明阙尘世。

她在等他，时轮悄转，幽煌生息，她仍然日复一日的等他。

无尽的寂静之中，突然传来翅膀扑打之声。

“冰璃……冰璃……”那略带清越的声音再度从耳边响起！亦幻？亦真？是在做梦吗？

她雪白玲珑有如陶瓷一般的双颊染上了潮红，就像纯莹白玉盛开出娇艳的牡丹。丰盈的胸口起伏不定，白腻的额上渗出了晶莹的汗珠。

“冰璃……冰璃……冰璃……”声音越发清晰入耳了，她眼前忽的一亮，天上晶晶霜珠，滴答落下。

双翅扑腾，一只纸鸢无声划过。

那是……封姑娘送给他的千里追踪符咒纸鸢……他……他……

《天地劫序传:幽城幻剑录》

想到这里，她更喘得急促了，纸鸢飘然落地，随着纸鸢中心一点幻化出一方圆镜来。
她上前伸头一看，镜中的景象连番变幻。
迦夏窟的重逢、肃州铁塔被毁后的缠绵、买冥华紫晶、月牙泉共度月夜……
她看着看着，不由得痴了。
星月如霁行不止，独待幽梦初醒时。
苍寰若磐情难撼，空叹缘起三生石。

“冰璃……冰璃……你过来，我有话对你说……”清朗的声音再度响起。
冰璃悚然从甜蜜中惊醒，跌跌撞撞地走到了镜前。
只见明镜如冰，光映满室。缓缓浮现出了三行文字。
这些字既非罗睺星文，也不是中土汉字：

Just kidding~
Fool's Day happy!
Yours luohou

- 32、难度，在村子里找藏在石头后的小孩。。。。。。。。。
- 33、不搞单机搞网游了..
- 34、好消息，汉堂即将回归，幽城续作和天地劫2都在筹备中！
- 35、走了一大圈，回到原点，成为了新的“霍雍”
- 36、国产最伟大的RPG
- 37、国产RPG无冕之王！
- 38、打多少分都不够的神作啊！！！！！！
- 39、说起来汉堂这家游戏公司，他的光芒往往被大宇或是智冠给淹没了。

汉唐早期的作品，如策略型的炎龙骑士团，都是极品中的极品。

天地劫起初也是战棋的，后来到幽城发展成rpg.

但现在不知道这家公司都怎么样了。

- 40、BGM很好听 游戏里文化底蕴很让人深刻 神作！
 - 41、哈哈豆瓣居然有我的挚爱游戏，满分都不够打啊！是谁打了四颗星？哼
 - 42、神作不解释
 - 43、是的，有部分游戏是归在电影……其实放哪都没啥关系，有人曾经记得就很好啦
 - 44、我靠，当年打这个游戏的时候差点哭啊！
 - 45、后期脚本的中二味道略感不喜，但放在中文RPG中绝对算是五星之作。开场动画个人感觉至今未被超越
 - 46、神作不解释，至今没有中华地区的游戏能超越，仙剑那些小学生水平的文案没资格和幽城相提并论
 - 47、除了难度没有扣分项，大家都懂。我们也曾有过这么好的游戏，这么好的游戏时代。
 - 48、中国单机RPG的顶峰之作！剧情无敌，难度稍微有点大。
 - 49、曾经的经典
 - 50、无法用言语表达的经典中的经典……无法超越的经典。。。
 - 51、神作！！！！！！！！
 - 52、最高分 超越双剑古剑
 - 53、永远的经典：对白文字功力十分了得；音乐声悠扬不绝于耳；楼兰戈壁风光雄浑磅礴，又有几分诗意和凄凉。我最爱的国产RPG游戏没有之一。
 - 54、一个是仙剑1，一个就是它。
 - 55、最好的RPG，永生难忘。
- 冰璃是我迄今为止见过的所有虚构女性角色中最爱的，没有之一。

《天地劫序传:幽城幻剑录》

- 56、我欠这个游戏一套典藏版，当年买过一套简版如今不知所踪
- 57、神一样的剧本，刻骨铭心的剧情，十年了，至今难忘。
- 58、感谢汉堂的诸位创作出如此优秀的单机游戏，它远远的超越了所谓的大宇双剑，是那个时代的巅峰
- 59、“国产游戏编剧之才共一石，鲍宏修占八斗，叶明璋吴欣睿各占半斗，其余人共分一斗”。

《天地劫序传:幽城幻剑录》

精彩书评

1、最早接触汉唐是因为炎龙系列，现在回想起来，当时炎龙的游戏性已经大大超越同期游戏，各种支线，隐藏关卡，隐藏结局，隐藏道具，以及高难度的战斗技巧，让这款满脸像素点的游戏至今还有人津津乐道。同为“不是系列的系列”的仙剑，从仙1到仙4的剧情联系早就分崩离析，很多地方无法自圆其说。而天地劫三部曲在剧情，世界观，人物关系，甚至某些道具之类的细节上都联系紧凑，让玩家很难相信当初汉堂并没有打算把天地劫做成一个系列，由此看出汉堂在游戏剧情在国内就是最好的，绝对没有“之一”我敢说汉堂做游戏的态度绝对是国内数一数二的敬业，宏大的世界观，各角色性格刻画得活灵活现，将真实历史带入剧情更增加文化底蕴，就连角色的名字都是精雕细琢深思熟虑。可惜的是，汉堂对于市场的把握不够。没有大手笔的宣传，难度变态的谜题以及战斗以及略显粗犷的角色设定，与当时的主流市场格格不入。从这方面看，汉堂更像个艺术家——“游戏我做得开心，喜欢玩的人玩得开心就足够”我曾经是仙剑的铁杆儿粉，至今也是，可那仅仅是对于国产RPG先驱的一种尊敬，在我心里“幽城”才是真正的经典，最经典。——话说我真不会写评论，空有满腔热爱却无法清楚的表达，好难搜~~~

2、「……居然胆敢伤吾尊体，无知下辈……尔等万死亦难偿此罪……」「是你……」「我是你的『剑使』……我的使命就是立于你的身前，将你的敌人尽数屠戮于此剑之下……」「……请奉神旨，移约解契，封剑化厉，逆天煌烈，灰灭吾敌……」「和幽界全然不同的，这个世界充满了生机，即使在这堪称与世隔绝的荒凉之地，也有着无数令人神驰的美。即使是城墙一角的小小野花，也散放着幽界中所找不到的生之明艳。霍雍，我喜欢这个人世，我……我真的不想这样毁了它……」「嗯。永远……永远都陪伴在你的身旁。你知道的，这是身为剑使的我的宿命与使命，也是……我唯一的心愿……」「即使转生的悠久涤去了前生的记忆，即使你以全然相异的样貌在这世上重生，你在前世留下的因果劫业和曾有过的力量与使命，依然与你今生的宿命有着解不开的纠葛。」「天地穹苍自成理律，天命则如万流所汇的巨川，岂是我等所能轻言左右？即使静水亦有奔溢之时，但洪泛迟早都会平息，若我等妄行堤阻封隔，万一洪水决堤改道，其害便百倍于前。」「……是啊。纵使漫长的岁月已经改变了一切，这夜空、这明月，依然和我们昔日在观星台上所看到的一模一样。千年的岁月，就像昨日的一场梦一般。星月如霁行不止，独待幽梦初醒时……」「或许……你是和我携手共觅彼此命运的旅人。」「好希望……太阳永远也不会东升，那麽这一夜就永远也不会结束……」「然而，就在我完成『降曜之仪』之後，在我的眼前一闪而过的，是我一直没能想起的最後一段回忆……那是当年楼兰的陷落，和你约定的最後一刻。而从那幻境中醒来之时，我只觉得满心的欢喜，却又满心的悲哀……」「喜的是，我终于回想起那时的心情，想起我是为了什麼才等上这悠久的时光。那不是因为尊神的使命，是因为和你的约定，是为了希望有一天能再和你重逢，希望这个长到让我忘记了一切的梦，有一天会真的实现……而悲的是，我必须背叛眼前的你，亲手毁掉这个好不容易才实现的梦……」「在完成『降曜之仪』之後，使婢的心和魂……也和逝去的霍雍一起死了，现在的使婢的一切，都是为了『他』而重生的。尊神的御命和好意……怨使婢不能接受。」幽寰证此约，七魄俱为凭，魂袅还无明，诸厉化纷英，……吾心共天契，请凭神御临……你别难过……因为我一直在这里，哪里都不去……无论是千年还是万年，在下次幽界之门开启的时刻……我会等著你来……终究还是……别了……」「只要时轮还在运转，只要七曜还在天顶分聚，终此一生，我一定能找出让它偏离的方法！用禁法也好，用邪法也好，就算要出卖我的魂魄，就算会因此堕入无边地狱，我终有一日会真正将幽界降临到人间，永远毁破你们死遵活循的那些枢仪法理！」「天地寰宇的至上真义，并非僵硬不变的律理仪法，亦非恣意无序的浑沌纷乱，而是介乎两者之间的平衡与自然，自三界创生以来，一切莫不依循此理而行。」「……就当作你认识的夏侯仪已经死了吧。从今以後，我会泯灭过去的心魂与人性，成为为了复活幽界而生的恶魔厉鬼，到我再次见到冰璃之前绝不罢手。此刻你相不相信都好，等到幽界真正重临人间的那一刻，你就会知道我所言不虚……」

3、豆瓣没有做游戏的分类吗？我常常和周围的朋友推荐这个游戏，并且吓唬她们：不玩幽城幻剑录的人生是遗憾的。站在女性的角度来讲，幽城幻剑录是我迄今为止认为最好的中文RPG游戏。毕竟我偏重于故事情节和游戏内容多于战斗系统。幽城幻剑录采用的是2D引擎，游戏画面放在今天来说依然算得上华美。在3D游戏几乎统领天下的今天，当年的2D所带给我的视觉震撼仍旧是无法抹去的。我永远忘不了第一次看到冰璃，心脏都要漏跳一拍的感觉。那是梦吗？幽城给我的感觉就如同做了一个梦。漫漫黄沙中孤独伫立着的磐沙堡、充满着西域风情的城市，最后当时光交错，楼兰古城从天而降的

《天地劫序传:幽城幻剑录》

时候，真的有种面对历史的苍茫感觉。而伴随着悠扬动听的音乐，一切就如同一副古老的画卷在你面前缓缓打开。音乐和画面固然美好，可幽城更强大之处就是剧情了。（以下少量剧透，没有玩的朋友不要看！相信我，去玩吧！保证你不后悔。）其实这是我第一次觉得玩游戏要这么费神。汉堂大概对周易之类的特别有爱，然后提示总是些类似古文的骈句。我每次玩的时候都得做做笔记。第一次通关当然是bad ending。后来忍无可忍，买了本大众软件，照着上面的攻略，终于HE了！所有的支线任务都完成真是太艰巨了。泪~可是，后来出了官方的“罗睺城补丁”。增加了很大一段剧情，补完了天上界并且交代了霍雍和冰璃的来历。（还有他们的师兄师姐--也就是制造失败的“劣等品”出场，OMG,那两人把当年还很loli的我吓得不轻啊！）这个玩穿后剧情就和神魔至尊传连接上了。最后的那一幕：当两个世界的连接切断，夏侯仪还是不肯松开冰璃的手，以至于他的胳膊被生生切断的时候，我那个泪啊！！简直是飞流直下三千尺，疑是银河落九天。不过希望下一个千年，两个世界的空间再度交错的时候，两人还是能够再相遇的。夏同学不是也说不管用尽任何方法也要再见到冰璃么，我突然想到帝释天的那句经典台词，大概是：“为了守护我想守护的人，就是恒星的轨道我也要将其改变。”发现我文风到最后越来越抒情了。汗。最后说一点对于人物的个人看法。首先我最喜欢的就是冰璃了。看似冰山美人的外冷内热型。对霍雍的忠诚和爱都是非常伟大的，在冰冷的地方沉睡千年所忍受的孤独和寂寞，需要太多的勇气来支撑了。男性角色中，夏侯仪应该是人品最好的了。但是私人角度觉得最帅的还是霍雍了，因为不苟言笑所以觉得很有气势。但他大概不知道爱字怎么写吧，一心只为了保护楼兰国。至于皇甫申，我OOXX，那还是个人吗？出场的时候觉得他还颇有架势，没有想到完全就是人渣啊人渣，可怜的封姐姐.....另一女主慕容璇玑，我一直把她当NPC看的，没有想到第一次BE就是她=+=今天就想这么多啦，这是我每年寒暑假都会重温的游戏。一晃这么多年过去，我也没有暑假了，以后有空的日子，我还是会继续的。汉堂不做单机游戏真的很可惜，天地劫的三部曲也就成为绝唱了吧。

4、剧情流畅，相差1000年的两条线衔接完美。人物形象塑造成功，夏/霍与冰璃之间刻骨铭心的爱情表现的淋漓尽致，冰璃永远是我心中美丽的神话。战斗方面，不同于RPG主流的回合制，需要一点技巧，战斗系统值得研究。攻略是必要的，否则有可能刚开始就和真结局说再见了.....

5、说起来汉堂这家游戏公司，他的光芒往往被大宇或是智冠给淹没了。汉唐早期的作品，如策略型的炎龙骑士团，都是极品中的极品。天地劫起初也是战棋的，后来到幽城发展成rpg.但现在不知道这家公司都怎么样了。

6、幽城幻剑录作为汉唐国际出品的天地劫系列中的第二部这个游戏虽然是在02年上市但即使是从今天的眼光看来在中文国产游戏里面，真是一部最接近国际游戏水平的rpg神作

7、豆瓣居然有幽城的条目，算是难得，更难得的是有这么多人给幽城打高分，当然，幽城是国产单机RPG历史上的奇葩，一款优点和缺点都非常特出的游戏。首先说说游戏的画质，其实汉堂基本上在做幽城的时候，就没有比天地劫在画面上有提升多少，或多或少，都有些“粗糙”的感觉，但这种“粗糙”的画质，却和故事背景，和整个游戏的美学风格非常搭。论文案水平，即使是十年前的幽城，也比近年什么仙剑伍，古剑要强上很多很多。但游戏却又非常“不友好”，对话过了一遍，完了就完了，谜题是什么，想再看一次，门都没有。当年在那个什么沙漠里解密，就没少转圈。而且幽城的不好友好不仅仅只是这一方面，经常一不小心出错了，只好读档，游戏给予玩家的提示实在太少，基本上不看攻略能够打出完美结局的，那可需要多少毅力。当然，幽城的剧本水中，绝对是堪称经典的。各种看似无关痛痒的小支线，却又千丝万缕般关系到主线的进程，关系到隐藏剧情的触发。至于游戏性，贯彻了汉堂一贯硬派作风，难度上对于国产单机RPG那些玩家来说，的确是有点高。我本人早就经过炎龙骑士团，致命武力，天地劫的洗礼，虽然幽城时换了游戏类型，不再是汉堂拿手的SRPG，而是RPG。但同样问题不大，上手后基本没太大压力。其实有点比较可悲的是，幽城今天被这小部分玩家记住了，也同样是因为“剧情好”。我甚至觉得，某个层面上来说，国内玩家对“剧情好”的执着，已经有点固化了国内那些制作人的制作思路。而今天很多纪念幽城的活动，那些参与者们，应该大部分都没有尝试过或通关过汉堂的其他游戏。炎龙骑士团，致命武力，天地劫，寰神劫，疾风少年队等，还有多少玩家记得？

8、荒漠无垠，朔风寒凛，刮在脸上有如片片刀割，好不难受。“沙、沙、沙.....”漫漫黄沙之中，一人宽袍黑衣，踽踽独行。那人忽地住足，左臂一挥，长袖褪去，赫然露出一只斑斑驳驳的墨色铁爪。他用爪上倒钩将帽子除下，金黄色的短发被照的耀眼生光。他眯起双眼，张目望日，好辨别一下时间与方向。红日当顶，熠然生辉，看来是正午之象。又是一天啊，距千年之期又近一步。剑使冰璃，

《天地劫序传:幽城幻剑录》

吾以罗睺祭使之名，不，我夏侯仪践诺，将要见你了。罗睺城。天枢仪上忽有一道绿气闪过，七曜律接连抖动，铮铮作响，便如要一齐跃然而出。计都星列之中，灼丧星突作赤色，月曜星爆嘣一下，应声而灭。厉桀、火曜二星闪烁不定，天枢仪发出丝丝的氛煌韶音。忽然二星溢出幽冥之气，破空而上，与罗睺星列中的金曜、朔应化出一片幽煌，四斗连珠，声威慑人。隔了半晌，幽煌之气方才慢慢消散，七曜也渐归静止。月曜星复又燃起，由黯淡渐趋光亮。罗睺神盘坐在地，双目微阖，于天枢异象丝毫不为所动，唯有在月曜星灭之时，空灵的双目中精光大盛，闪过一片煞气，瞬息之间，又变回方才的半开半阖之态。一位白发少女飘然走来，扶着银色的墙壁，望着罗睺星列怔怔不语。两行清泪，从那双绝丽无伦的朱眸之上缓缓流下。罗睺神眼也不张，一声冷笑，有气无力地道：“吾枉为创世之神，自负洞悉万象之秋毫，奈何不见舆薪，欲令智昏，予汝等泰半功力，任汝自修道行。如今看来，尽是一片痴心妄想。祭使受俗尘濡染，恣欲大炽，羽翼已丰，竟尔反噬其主。汝反黑为白，助彼为虐。初图借汝二人成吾族复仇大愿，幽垠洞开之日却败汝二人之手，嘿嘿，当真是作茧自缚，自作自受。”白发少女垂下头来，凝目不语，只听罗睺神续道：“祭使修行千余载，天地精华所钟，竟趋半神之态。今日彼不过稍动戾念，便能自人间遥传至斯，这份满载欲念之力，委实可怖可叹。”罗睺神站起身来，连环捻指，七曜及罗睺计都星列一齐熄灭，罗睺神冷冷地望了白发少女一眼，踱步而出，室内惟余少女一人，悄然伫立在寂然惨黯之中。自从罗睺神用阴歙、阳寰之尸重塑凭体，少女便能自主己身。日日夜夜，她都怀抱着幻剑煌焯来到千煌魂海，静静地望着下面一片幽冥的女媧明阙尘世。她在等他，时轮悄转，幽煌生息，她仍然日复一日的等他。无尽的寂静之中，突然传来翅膀扑打之声。“冰璃……冰璃……”那略带清越的声音再度从耳边响起！亦幻？亦真？是在做梦吗？她雪白玲珑有如陶瓷般的脸颊染上了潮红，就像纯莹白玉盛开出娇艳的牡丹。丰盈的胸口起伏不定，白腻的额上渗出了晶莹的汗珠。“冰璃……冰璃……冰璃……”声音越发清晰入耳了，她眼前忽的一亮，天上晶晶霜珠，滴答落下。双翅扑腾，一只纸鸢无声划过。那是……封姑娘送给他的千里追踪符咒纸鸢……他……他……想到这里，她更喘得急促了，纸鸢飘然落地，随着纸鸢中心一点幻化出一方圆镜来。她上前伸头一看，镜中的景象连番变幻。迦夏窟的重逢、肃州铁塔被毁后的缠绵、买冥华紫晶、月牙泉共度月夜……她看着看着，不由得痴了。星月如霁行不止，独待幽梦初醒时。苍寰若磐情难撼，空叹缘起三生石。“冰璃……冰璃……你过来，我有话对你说……”清朗的声音再度响起。冰璃悚然从甜蜜中惊醒，跌跌撞撞地走到了镜前。只见明镜如冰，光映满室。缓缓浮现出了三行文字。这些字既非罗睺星文，也不是中土汉字：Just kidding~Fool's Day happy! Yours luohou

9、幽神创造的罗候双使，被赋予毁灭人间的任务。而由于受到天神的阻挠，祭使霍雍的九浑天动仪功败垂成，霍雍本人也被重伤至死。祭使临死前，将杰作九浑天动仪并楼兰古城一同封存在天空中，并与剑使冰璃订下前年后重聚的约定，以完成未竟的使命。令霍雍没有想到的是，千年后转世的自己，在觉醒后选择了相反的道路……这游戏有三个结局，三个都是悲剧。而最难达成的结局也是私认为最大的悲剧。笃定自己能够改变命运，最终仍被命运所弄，他认为自己想要保护的人间遗弃了他，并让他失去了唯一的伴侣冰璃，折断了自己的初衷，独自走上寻找让幽城复出的道路……复仇？或许这已经十分渺茫。汉堂最终留给我们的，只是一个被命运捉弄偏执到疯狂的人、孤独寻找的背影和无垠的荒漠而已，亦或许这才是真正的幽垠？我想幽城幻剑录可以看作是早期国产RPG中的非主流，不同于主流游戏英雄美人的设定和大义凛然的结局，汉堂与别不同的风格和世界观体现在游戏的每一个纹理脉络中，包括他的爱情观“我是和你共觅彼此命运的旅人”。如果汉堂再大胆一些，结局甚至可以做成这样：各派人士最终找到了彻底封存幽界的方法，为了一劳永逸，他们最终选择遗弃夏侯，而夏侯在得知真相时也彻底陷入绝望的疯狂。另外关于游戏难度，除了主线剧情的指引过于晦涩之外，我觉得这个游戏的迷宫走法和机关解法其实是相当有趣的，幽城的迷宫并不像仙三问路篇那样冗长，像七步走法，仅仅是一个同样的地图拼接，看似简单到极致，却能难倒无数玩家，这也是幽城的魅力所在了。如果没有那错综复杂的高昌迷宫，没有前后关联的七曜之门，玩家的投入性和体验感想必会减弱不少吧。

10、“要认真的游戏人生！”老舍友语重心长的说。于是认真的仙剑，认真的轩辕，认真的古剑，最后认真的幽城。之前知道幽城上手难，而诧异于它惊人的人气，所以以看剧情为目的，直接把攻略《诸煌神记》打印出来，照着攻略打，还是小心翼翼的怕出错，不能出冰璃结局。不负有心人，终于练到高级，搞定BOSS，欣赏完整但是不完美结局-同时，也是真正结局。相信冰璃结局，应该是多结局游戏里面，最没有争议的一个结局。关于游戏性：上手难；半即时制；需要卡时间闸；支线关系到主线，主线条件繁复；打架：上手难，上手之后，打架系统十分给力！仙攻，物攻，还有Buff姐。可调

节人物点数，和佩戴，改变属性。关于主角：夏侯--竟然是个很邪气的男主角！玩了那么多仙侠的正义的小白男主，夏侯很独特。随后的转变是因为爱情--整个世界背叛了你，我站在你背后背叛整个世界。（而不是，冰璃姐姐在那边，一定希望我们好好的过下去！）同时暗合夏侯的暗黑属性，暗星转世，该做的努力全都做过了，还是一步步的走上了远点。这一种属性，叫做荡气回肠。关于冰璃--等了你好一千年，甚至忘记了自己的名字，仍然记得你，一见到就认出你。“守护在你的身边，是我的使命，也是我的心愿”。关于封大姐--天龙八部有“贪嗔痴”，封铃笙乃是“痴”中之最。“铃清笙润，天乐合鸣”。一开始，在不知道封姐姐的身份之时，她之时一个足智多谋的大姐姐，帮助夏侯接纳冰璃，救回慕容，是队伍里的智多星，成熟而风趣，总是有主意，有故事。然而封姐姐爱上的却依然是一个暗星转世。暗星转世的皇甫的悲剧，一部分是天命难违，一部分是师门的排斥众人的孤立，固执或者说执着的皇甫，汲汲于移星换曜，逆天改命的微小机会，最终甘心于为黑暗吞噬。明白皇甫已经不可救药的封大姐，难以违逆自己的心愿，愿于无垠的幽城与爱人共沉眠。葛云衣--按理说，葛云衣和时轮宫是处在同一个层面上的。代表着维护现行秩序的势力。不同的是，葛云衣对夏侯说的话是“虽然是暗星转世，仍然在你自己的选择”。到登上幽城之前，整个游戏的基调是高亢的，充满了与天（创世之神）斗、我命由我不由天的昂扬。葛云衣尊重夏侯的选择，相信他的判断，相信是人的力量，而不仅仅是天命在左右着一个人、一群人和整个人世间。时轮宫--功利主义。功利主义的意思是：计算所有计划的投入产出比，选择比例最高的。也就是一最小的牺牲，换取最大的收获。夏侯一行人登上幽城，封闭九洞天动仪，时间有限，为防万一，将九洞天动仪（幽城）连同夏侯一行人（拯救世界的功臣）封入幽城，永不见天日，其实是利益最大化的选择。封仪失败，或者为了等待夏侯回到阳世而耽误时间，将幽界的一切封入另一个世界，是利益最大的选择。如果有万一，那就是以整个世界为赌，赌的起吗，赌不起。这个意义上，无可厚非。而这也是夏侯心灰意冷的最终原因。这个RPG有许多后来游戏或者玄幻的很多母题：天命难违or我命由我不由天：仙剑四，古剑奇谭之琴心剑魄。功利主义：苍之涛（牺牲个人亲情，换取汉民族的春秋大义。牺牲小我，换取大我。情，人与人之间的关爱，有没有大小之别）转世：一魂二转--琴心剑魄今何在。暗星转世的黑暗的一部分，皇甫有的选择，企图改变。少恭要的，只是一个终结。生存困境与选择：仙剑四，琴心剑魄--面对九天玄女，云天河仍然能喊出“我命由我不由天”。面对一个必死的结局，屠苏选择剩下的这段时日开开心心的过下去，安静的等待死亡的来临。面对没有神的救援，少恭自己成为神。夏侯的选择：有选择，只是被功利主义打断了。虽然没有成为加缪式的西西弗斯，有一个解决，却是暗黑的心灵，对世人的诅咒。这是一个真正的“全世界背叛了你，我站在你身后背叛世界”

11、中文RPG最强音，没有之一。最庞大的世界观，最震撼人心的剧情，最惊心动魄的反转。不玩这个游戏，是一辈子的遗憾。再玩这个游戏，是绝对的铁石心肠。一个不可不玩，又不可再玩的游戏。

12、2001年底，汉堂推出《天地劫——神魔至尊传》的前传《幽城幻剑录》，被核心玩家奉为经典。除去其出色的剧情之外，还有一个重要的原因在于：这游戏实在是太难了，但是又不是那种靠增强敌人攻击力那种无脑设计，而是依靠谜题等设计，难得很有深度，一度被玩家称作专业级的RPG（角色扮演游戏）、国产第一“神作”。原来本就玩了一半多的进度了，后来因一个不慎，走错一步，打不出真实结局来了，因此考虑是否“大侠重新来过”，结果由此一搁就搁了半年之久，近来机缘巧合，拼着老命耐着性子急赶慢赶终于是将其通关了，玩出了一个“最杯具”结局。内心极度抑郁，是以谈谈感受与看法：战斗遇敌首先是游戏对“踩地雷”的极端运用，何谓“踩地雷”也？就是人物在路上跑动时随机遇敌的一种俗称。笔者虽然并不十分痛恨“踩地雷”遇敌的游戏方式，实际上这也是以前的RPG常用的遇敌方式，可不得不说：这游戏里的“地雷”实在是太多了些，三步一小怪，五步一大怪的遇敌频率令人发指，雷得我外焦里嫩。当然，练级狂和骨灰级玩家此类“高玩”对此自然是轻车熟路，毫无压力；但对于笔者这种只想过剧情，痛恨战斗的人来说，不亚于是一种最大的折磨，最可恶的是：有一个地方竟然要我刷怪收集材料才能推进剧情（%#\$@&）。即便我修改了人物属性，不论何种敌人都是一刀“秒杀”的高效率情况下，依旧是不堪其扰，极大地拖慢了我的游戏节奏，影响了过剧情的流畅性，经常是一段剧情之后，接下来便是数小时的战斗，虽说我在修改器的帮助下，没耗费这么长时间，可也还是经常因为卡关的缘故，东奔西跑，寻找推进剧情的线索，如此一来，那变态的遇敌率简直让我有想砸显示器的冲动（尽管我绝对不敢这么做）。说到这儿，各位看官就要问了：“你丫的不是有攻略么？这还会卡关啊？”诸位有所不知，有攻略是一回事，找不找得着是另一回事，有时候攻略上一句话解决的事儿，你要老半天才完得成。例如倒数第二章飞在空中的幻城楼兰

《天地劫序传:幽城幻剑录》

回到地上，在没有任何提示的情况下，让玩家自己找到出城的出口，而之前从城顶骑龙离开的方法又失效了。结果，我就在城里转过来啊转过去，在经历了一个多小时的探索，踩到了无数的地雷之后，终于转出去了！感谢上帝，阿门。中途我还百度了一下，发现也有其他人在问这个问题，可想而知，在以前那个网络不发达的年代，这简直是“蜀道难，难于上青天啊”。这是多么硬派的游戏方式啊，可是也实在是太不人性化了吧！笔者对于RPG实在是又爱又恨，爱的是其回味悠长、感人至深故事情节，恨的是这些该死的疯狂“踩地雷”和不人性化（或者，应该叫做硬派？）的设计，看来我很适合日本那种读电子书般（文字冒险）的游戏。估计我这样一说，汉堂的粉丝就不乐意了：“不会玩游戏的渣渣没有资格谈《幽城》。”我倒是并没有“黑”这款游戏的意思，只是，这确实是它存在的一个问题。至难谜题接下来，说说极有难度的谜题和极为复杂的剧情线。这游戏的难度已经到了不看官方攻略本的人能够玩出完美结局（名义上的完美，实际上依旧很悲情）的机率为百分之0.0001的地步，也许各位会认为我有夸张之嫌，但笔者看着攻略玩的也没能玩出完美结局是什么水平（好吧，其间我确实有点疏忽和偷懒）？举几个例子：你见过因为走迷宫时没能退回去救一个人（此人名叫高皇君）而导致之后一整座城市（肃州）再也无法进入的设计吗？之前在剧情上是有过提示，可是那只是地图上一个可对话的NPC啊，我哪里可能知道她会在高昌古城迷宫入口的左手边，还要在我走完迷宫之后再退回去才找得着啊混蛋！还有那笼罩着高昌古城的“方违之阵”，必须按照“逢奇则逆，逢偶便右”的步法才能通过，恐怕单是理解句子的意思都得花点时间吧；还有七曜之门的解法，第四章，在夏侯仪千年之前的前世祭使霍雍解说的时候如果不认真做笔记，第十章时就轮到夏侯仪来开此门了，七个像甲骨文一样的符号按顺序正确排列才能打开，如果没记笔记，你怎么开？一个一个地试？想想都知道，七个符号总共有多少种排列顺序！和买彩票差不多了。如果没攻略的话，您还是“大侠重新来过”吧！问题在于：当时又怎么会知道这是日后的一个谜题呢，毕竟，霍雍的转世是夏侯仪而不是我（玩家）啊。除此之外，还有个最为复杂的谜题，真实结局--终章在罗喉幽界关闭天动仪的操作步骤，攻略上是这样写的：“先计都七曜，后罗喉十四曜”。首先放“计都之钥”于“天枢仪”，然后依序碰“月曜、灼丧、木曜、厉桀、撰鄣、申迟、火曜”；再取下“计都之钥”换上“罗喉之钥”，依序碰“瞿越、X（这个字打不出来，一个“高”+“β”）渊、愈禁、金曜、句陈、郢封、巩夺、化歛、水曜、朔应、冀忽、日曜、予绰、土曜”，最后取下“罗喉之钥”，按下“天枢仪”，这样就关闭了天动仪。……额滴神啊，这还是最基本的步骤，这些东西你得自己去石碑上记，然后再根据石碑上的提示去识别表示这些名词方位的符号，中途还不能出错，如果走错一步，不好意思，大侠您请重新来过，这究竟得多么骨灰级的玩家才破解得了啊！就算照着攻略来也要半小时吧？邪能胜正整个游戏的价值观实际上是比较偏向于邪派人物的，例如冥皇郢阴以“尸还大法”让在战争中死去的伊丝朵（村长阿图兹的女儿）得以复生，但要定期更换身体，以此为条件在山洞中进行人偶试验（有点像弗兰肯斯坦），这一段非常阴森恐怖，被夏侯仪一行发现之后，原本要大打出手，因郢阴发现冰璃是一件完美的人偶，自觉技艺不精而罢手离去，夏侯仪还挺赞同其进行人偶实验的做法。游戏里面，正邪两派人物给人的感觉是“邪者不邪，正者不正”，正派人士一副道貌岸然的姿态，实际却阴险背德，这其中首推那几个混球的时轮尊者，在夏侯仪一行关闭天动仪之后，因畏惧、猜忌夏侯仪和冰璃两人的力量，背信弃义，妄图将其连同幽界一起消灭，这直接导致冰璃再次与夏侯仪千年相隔，这已经是比邪派更邪的行事手段了，况其在对话中那自负自傲的语气，一副目中无人的样子，这算哪门子正义之人，俨然一以强权迫使别人低头的地痞流氓，例如慕容璇玑这小姑娘在冰璃和这几个混蛋对峙之际，询问冲突原因，那几个尊者居然以“竟敢向老子大吵大闹，把老子惹毛了，就把你们一起灭了”这种态度来答复，气得我当时就想跟这几个干瘦老头干一架。还不如冥皇郢阴，郢阴做的事情虽然邪恶，可是他为人倒是直爽干脆，有豪杰气概。周崇、朱浩这两个恶毒无耻的小人是对游戏里名门正派最大的讽刺。这两个小丑是两派的掌门人，貌似在三部曲里都有他们的身影，令人恶心，至于原因嘛，也许汉堂是出于讽刺世事之故，所以让其在三部曲里得以恶行不止，却还能活得好好的。在《幽城幻剑录》里夏侯仪一行还在五派人马进入楼兰妄图捞便宜之时，去解救他们，因为罗喉王马上就要降临了，结果却引发冲突，又和周崇、朱浩两人打了一场，还没人帮忙，烂好人果然是做不得啊，让其自取灭亡是最好的选择。还有五派盟主慕容箏（慕容璇玑的母亲）的行为也令人极度失望，她明知女儿需要七色纓络这种宝物护身才能够逃脱劫难，却又毫无动作，在女儿被罗喉王抓走之后，一点也看不到其伤心难过之情，这种人实在是不配做母亲！她也无法制止周崇、朱浩两人的恶行，只是说一些无关痛痒的劝导话，这两人对其百般侮辱（骂她“娘儿们”）也没有正式对抗，你这盟主还当什么当？整个一傀儡。周崇、朱浩和夏侯仪一行产生冲突之时，她不辩是非，说出“两不相帮”这种混帐话，

别忘了，你女儿也在队伍当中啊！我真想抽她两耳光！这些所谓的正派人士实在是恶心、虚伪透顶了。因果宿命《幽城幻剑录》是失忆与宿命这两种元素组合模式的极致之作，是《神魔至尊传》的前传，为里面那个人气角色--亦正亦邪的金发邪术师（就是夏侯仪这小子）的神秘身世作交代。我没有玩过正传，据说在《神魔》里的夏侯仪性情大变，估计就是因为时轮老头们的行为所致。轮回往生宿命因果贯穿剧情始终。夏侯仪是千年之前罗喉祭使霍雍的转世，我直到末章才基本弄清楚了他的前世今生。游戏途中悬念接连不断，夏侯仪几次展示出奇异的力量，而究竟为何会有这种能力却又迷迷糊糊、不得而知，其间再穿插以千年之前霍雍在楼兰所做的事情，由此让玩家一直保持着强烈的好奇心与神秘感。老实说起来，我不大喜欢游戏中那无处不在的“宿命论”思想，因为它太灰暗、太死气沉沉，“如果我们将霍雍的失败也看成是命中注定的话，‘宿命’就远远不止如此。霍雍临死的誓言同样是在反抗命运，但‘转生’使其在一千年后将目标反转（原先是灭世，后来是救世），这是‘抗命’的第一次失败；来世（夏侯仪）反抗前世同样也是一种对命运的反抗，但是也失败了；当‘命运’又回到起点，夏侯仪重操旧业回到前世的老路时，到底还是失败——可叹，可叹，可叹！”可即便如此，夏侯仪依旧继续着他的反抗之路，即便结局时所有伙伴全部“离去”，自己还失去了一只手。要么生存，要么毁灭——可敬，可敬，可敬！这种宿命思想其实是有点类似于希腊神话中的命运的，连神都无法改变的命运，这两者之间还真有着相似之处。深厚的文化性整部游戏给人一种古典的感觉。游戏中的一切相关描述全部被换成古典的词汇，以便和整个游戏世界融为一体，这是其相当独特的一点，从进入游戏开始，你看不见一个类似“开始游戏”、“存档”、“读档”、“法术”等游戏常用语言，而且绝大部分城市、建筑都有史可查，它的大多数事物都有着实在的来源，例如尼雅、拓浑这些城市都是历史上真实存在过的城市，可见汉堂的用心程度。“人物对话上也同样体现出了汉堂的精雕细琢，国产游戏里难得有如此古色古香的造句，文雅而又不造作，符合古人的思维方式，堪称浑然天成。而系列主线剧情之感人更是不用多说，引出了多少人的眼泪和感慨！难得的是，游戏在抒发人物感情上保持了应有的节制，避免了歇斯底里式的煽情手法，那种沉郁厚重而又源远流长之感尤其值得反复回味。”夏侯仪桌上的笔架是可以调查的，而点选调查它之后便会询问您是否要存下游戏。此类以场景内的合理事物作为储存点的设计是本游戏的一个尝试性设计，当您置身于敌人出没的迷宫时无法任意储存游戏，此时大多会安排和这类似的储存点，或是较明显的“灵脉光渊”来让您进行储存之用。“三作游戏（天地劫系列三部曲：外传寰神结、前传幽城幻剑录、正传神魔至尊传）均在人物对白语言、各事物名称、系列设定、谜题设计等方面无一不体现出浓郁的中华古文化特色，比如《幽城幻剑录》里面特殊的存盘点有诸如笔砚台、‘灵脉光渊’、‘轮想梦镜’、‘玲珑镜玉’等不同的极富特色的名称，凡是提到的星曜均有对应的符号或解释，把退出游戏叫‘空明流转’，离开游戏界面称为‘返回太虚’等，单从这些细微之处足以见识到天地劫三部曲独特的魅力。”说到这里，笔者还有一个大学时的笑话：其时，室友超哥正玩《幽城》这款游戏，玩着玩着，他说：“哎，这儿有个‘空明流转’，啥意思啊？点下试试。”结果一点之下，给退回主界面了，然后只听超哥一声哀嚎：“哦谢特，我还没存档啊混蛋。”精美的2D画面新世纪前后是2D游戏的黄金时代，也许是因为一直接触那个时候的2D游戏，现在特别喜欢这种精致、可爱的画面，忍受不了所谓的3D画面，再漂亮的3D画面都觉得很让人倒胃口，2D的游戏画面从来都是精致的、漫画式的，很像动画片的感觉。当然，这种看法是因我个人的喜好而生，随着时代的发展，2D画面早已成为历史了。游戏中的场景也特别漂亮，融异域（西域）风情、现代金属风、幻想等于一体。我是第一次看见和以往游戏截然不同的场景风格，一下把我吸引住了。它不同于我经常接触的日式游戏画风，也不同于之前玩过的少数几款国产游戏的画风，独树一帜。凄婉忧伤的主题音乐游戏的其他音效也很是不错，但大部分都是很压抑、诡异的曲风，旋律轻快的很少，只有一开始的几个城镇曲子有几首，但让人印象最为深刻的自然还是这舒缓动人的主题音乐，每到抒情的地方时，这首背景乐总会慢慢响起，让人感叹宿命的沉重与生离死别的痛苦。我虽不知道都是由哪些乐器演奏的，但肯定是中国古老的乐器。让我回味不已的背景音乐在之前只有英雄传说系列：朱红的泪和海之槛歌两部作品。糟糕的上手性这方面做得特别差，操作不方便，又没有任何提示。战斗还没怎么弄明白就输掉了，人物属性看不明白（这个魂那个魄的），任务要求苛刻还不带记录功能，玩家得手动记录，如果久了没玩，日后读取存档之后都不知玩到哪儿了，一开始连商店里买完东西之后都不知道怎么退出。这些问题其实完全可以修正的，很多人说这就是汉堂的风格：硬派，不媚俗。可是这和媚不媚俗有关系吗？多增加些说明方便玩家有什么不对，非要搞成这种玩了半天才搞懂如何操作的样子有什么意义呢？只能让玩家轻易放弃，就笔者自己玩的经历来看，没多少人会有那种耐心。如果之前未存档，一旦战斗失败游戏就宣告结束，我曾因一次大意导致不

得不从一个很早的存档点重新开始（《空之轨迹》系列里战败后可以无限次重新战斗）。我总算明白这便是过于艺术的害处：我不明白如果多增加一些新手指导与说明会对游戏的艺术完美性造成多大的损害。这是汉堂受众较小，之后走向衰落的一个原因。人物行走时也有很大问题，因为方向移动是四维的，即上下左右，但场景中有许多“弯弯绕”，结果跑动的时候非常不流畅，只能按z字形的步子走，否则你就只能一直贴墙，弄得速度减慢不说，画面还一顿一顿的，十分影响游戏的流畅性。这是我目前玩过的上手最难的游戏。作结虽说有着一些小缺陷，但只要你渡过了一开始的“磨合期”，就会发现其中“别有洞天”，博大精深，世界观缜密宏大，你无法不为之吸引，如果出小说也绝对会是非常精彩的作品。

汉堂是一家非常有自己风格的游戏厂商，它对国产RPG游戏的贡献非常巨大，足以载入史册，一个领域的先驱者也许不是成功的，但它一定是最纯粹、最个性的，全心全意只为打造最令自己满意的作品。这是先驱者所具有的特点，没有这些特点也不可能取得新的创造与突破。很想谈谈剧情，可是我应该怎么说呢？结尾不论是哪种结局，都太令人哀伤。我玩《朱红的泪》的那个时代还不知网络为何物，也因此，麦尔在中途的生死不明让我牵挂了5年（因为这款游戏有一个BUG，在那个进度必定卡死，必须打补丁才能解决，那时候根本什么都不懂），直到大学时才在学校机房里面将其通关，了却心愿。列位听来也许会觉得十分可笑，可那时候它就有这样的启蒙力量，这是我玩的第一款RPG，日式的，一张盗版游戏光盘里附赠的，这种心情、这种感受大约与各位心中对《仙剑》第一代的感情差不离。从此便和Falcom这家公司的游戏结下不解之缘，还好Falcom的英雄传说系列没有国产游戏那么“狠毒”，主角一行总能迎来和平、安宁的日子，所以，我盯着电脑屏幕，看着麦尔被艾文带回村子，心中那份高兴难以言说；看着弗特和乌娜一起钓鱼，老爷子马克贝因又计划去环游世界，感叹这就是幸福（《海之槛歌》）；如今，英雄传说系列已经快出到第七作了，约修亚和艾丝蒂尔也终于是走出了那残酷轨迹，迎来了新的阳光。《幽城》就像是一出古希腊悲剧，心理上不太能够接受，却又是完全符合故事发展的：最大的灾祸不是天灾，而是人祸！查阅及部分引用文章：《大众软件》2003年第04期.心灵捕手.《新类型“角色扮演解谜游戏”诞生？评汉堂大作<天地劫外章——寰神结>》2006年第15期.ix3.《说汉堂，道汉堂，汉堂本是个好厂商》2007年第04期.silverhawk.《事不过三——游戏三部曲感言》2007年第12期.silverhawk.《从何而来，向何而去？——RPG记忆题材浅析》

13、2001年末的游戏了，那时《轩辕剑3：天之痕》也已经推出一年了吧……即使是拿今天的“国际标准”来衡量的话，《幽城幻剑录》也是款好游戏，至少在两个方面：剧情——已经做到了极致，进入神作的领域了。抛开纯以剧情取胜的文字AVG类游戏不算，真的就很难找出来剧情比这个更摄人心魄的游戏了（啥？FF、DQ、传说系列？得，懒得争论，就当我说）。最传统的RPG形式，在表现某些东西的时候还是那么富有张力。如果把《幽城幻剑录》换个形式表现出来，比如小说、电影什么的，也许反为不美。音乐——浓重的中国古风加一点异域元素，旋律都很美，果然还是这种类型的音乐，咱中国玩家听起来才倍感亲切。个人认为《幽城幻剑录》的音乐已经超越了仙剑1和天之痕的高度……但是原声大碟好像很难找啊，VeryCD上面居然没有……但是这游戏的缺点也太突出了：难度变态，BUG过多，上手困难……很难想象不借助攻略的帮助，我能在这游戏里面走多远。可想而知有多少玩家是因为难度问题而望而却步……《天地劫》系列的名头一直算不上响亮，被大宇的“双剑”压制也就算了，知名度甚至不如《幻想三国志》，这实在是与两者的素质不成正比。汉堂在中文RPG最鼎盛的时代保持了一种曲高和寡的姿态，而它本不应该作如此期望。这些种种都已成了过去式了。网上有人说得好，冰璃也许没死，汉堂倒是先死了……面对一个成为绝唱的游戏，一个永远不可能补完的悲剧结局，再环顾四周一地鸡毛的大环境，还有什么话好说呢……？

14、国产RPG单机游戏的顶峰之作，个人认为比仙剑和古剑等在剧情让人难忘，十年了，每当想起都让人无比怀念。幽城幻剑的flash移植版可以让你随时唤起久远的记忆,幽城再现命运轮回-幽幻flash游戏在线版: flash512.com/castle/

《天地劫序传:幽城幻剑录》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu111.com