

梦想从未结束

——大话西游II周年庆论坛电子报纸



只有这里才属于你跟我

当我再次敲击键盘，我清楚的告诉自己我需要一个新的开始。我知道什么是需要的，什么是舍弃的。但是却总也放不下手，内心深处徘徊许久的声音呐喊着我的不甘心。掏空了自己始终找不出坚持的理由，不对，我需要的不是坚持的理由，我一直在坚持，只因为我爱他，爱我的大话。

长寿方寸后山断崖。那一袭紫衣那一束白发的男子。夜雨打湿了他的白发。他的双眸远望天边。恍如那一方有一个东西吸引着他的目光。

是什么?如远古不变的承诺般让他如此执迷?是让人难以割舍的情怀吗?还是有一个依人在哪一方?静静的时光流越过。男子的身影却一直没动。

三天三夜男子不知疲惫的一直远望着天边。

雪慢慢的从天边飘下来。飘在他的白发上。飘落在他的紫衣上。北风吹不散的是什么。是想吹散哪男子浓浓的伤悲吗?



男子嘴角上出现一丝微笑。嘴唇轻启:天哪边的雪。你在天哪一边也看到这样的雪吗?

方寸山菩提院。菩提祖师:老七。七年了。你还不曾忘怀吗?

男子:弟子无法忘怀。

菩提祖师:痴儿。痴儿。人生不过匆匆数十载。何苦太过于执迷呢?也许这不过是你的一缕痴念。

男子:……

菩提祖师:去吧。明天你就下山吧。去找她吧。

更多精彩尽在<http://xy2.netease.com/viewthread.php?tid=855779&highlight=>

话说我们最近一年来，玩大话也是十分辛苦的，玩个游戏不能总在家玩吧?玩累了得出去散散步，想出个门吧，飞机返航了，呆在家里看看电视吧，新疆暴乱了，这不是给心里添堵嘛，出去旅游吧，地震了，你地震就地震吧，TMD，把我将军令压垮了……开个玩笑。大话作为一个国产自主研发的游戏已经七年了，七年对于玩家来说是个惊喜，对于开发商来说是里程碑。屹立与游戏世界7年之久，这是游戏与时俱进的结果，去年第九部资料片《倩女幽魂》的推出，可以说是开始了大话一年的更新与改革，每一次改革，必将带来一翻震动，大话亦如此。

维护中比较大的事件有无限次数转换种族、坐骑驯养、水陆大赛、操作界面、人物更换、洗配饰取消体力等等，当然最重大的就算是第十部资料片，下面一一道来。

种族转化

自从《倩女幽魂》资料片开放后，作为广大玩家的头等大事莫过于种族转换了，最早的每个ID只能转换三次种族，后来的每两个月时间就可以转换一次，其贴心之处可见一斑。但也有人说了，这只不过是游戏运营商一个圈钱的手段而已，那么我要问，如果不推出这一服务，那么每个ID仅能转换三次种族，所带来的后果是玩家损失了，还是游戏运营商损失了?是的，带来的后果不是双赢，而是双双失败。一是玩家流失了;二是游戏运营商利润失去了。所以我们说，游戏运营商不赚钱跟我们玩家有关系没?关系还是有的，但是没有多大，他们不赚钱说明玩家没花钱，而我们所花的钱皆是你自愿的，没有强迫之说，一个卖，一个买，双方各取所好!话说回来，运营商开发游戏不为赚钱又为了什么?

坐骑

那么随着转换种族的开放，不少追求极品的人物纷纷转换种族的空档来获得强大的人族六坐骑，区区六百点，人族坐骑就到手。不得不说是开发组的一个奇招，一箭双雕啊!

而紧跟其后的坐骑驯养推出，更加吸引了人们对人族六坐骑的渴望，事实也正是如此，现在的大话，你没有人族六坐骑都不好意思跟人切磋。

回顾坐骑历程，艰苦崎岖，谁还记得金山寺下，海岛洞中那日夜不熄的战火，可怜的黑熊被无情的屠杀到天昏地暗，只为了那15万经验，各种外GUA、带练日日夜夜忙碌着。看如今，战火不在，只需40多轮帮派驯养就可以轻松得到满级坐骑一只，曾经令无数玩家苦恼的坐骑问题得以实质性解决，这个改革无疑是本年度最



令人振奋的，但当我们身在其中时，本来正当的改动反而就引不起多大的波澜。

人物洗点 召唤兽抗性 孩子天资覆盖

人物的种族转换所带来的一系列连锁反映，作为开发团队也在紧张有序的跟进，比如说洗点、召唤兽抗性、天资覆盖方式等等，此类事情都是为了种族的更换而准备。

目前游戏中洗点方式有三种，1、星梦石;2、长安酒店、3、师徒积分，多元化的玩法选择，有钱的可以直接住酒店，没钱的可以用积分。唯一不足就是洗点有时间限制，什么时候能把这限制取消了，那么洗点系统可以说是完美无暇了。

而召唤兽抗性训练增加三次、增加第二抗性，对于大多数召唤兽绝对是个天大的喜事，但这对冰块来说简直是个悲剧，一夜之间，冰块的地位大幅度滑落，全民冰块的时代已经来临，3抗冰块已经不是在人民币玩家的专利了。

种族改变，那么孩子技能也要改，这就促生了修改天资系统必要，最早的天资随机覆盖，哎，提起这事就伤心，想当年，要想把孩子的三个天资都弄成极品那简直是天方夜谭，一不小心就把前面吃的给顶掉了覆盖。新的覆盖原则造就了一大批极品孩子的出现，也为大话增添了不少乐趣，为现在的玩家增加了不少便利，却让以前的玩家顿足痛恨，其实一件事情本来就是双刃剑，不可能满足所有人的利益。

时间宠与召唤兽亲密

在面对小号问题上，同样做了许多调整，这些调整无不关系着小号的练级速度与利益，例如转生取消100级宠物限制，召唤兽一转由原先20万亲密更改为10万亲密等等细微修改，改动虽小，但是每一个改动所带来的意义都是非比寻常的，在现阶段练级未转102级的小号一个礼拜足够，而时间宠一个礼拜全部在线一半经验也没有。虽然对于大号练小号的玩家来说此改动意义不大，而针对新手意义则深远。初涉大话的玩家就

少付出一点努力，对召唤兽10万亲密就可以转生也是一个很体贴的修改，新手带个宝宝练到100级直接就可以转生了，省去了驯养密的麻烦。

作为本年度贴心维护典型之一的事件，不得不提到驯养规则的修改?请问现在是如何烧法的?那么就让我慢慢说来，从最早的无知到后来知道法满的重要性，我见证了它的时代，见证了它的变迁。

三年前，五年前大家知道做来酒店外面那些人是干什么的吗?大家见过长安城东，大唐境内一场战斗就是几个小时的人族吗?你见过吃香对杀练法吗……，知道当时的烧法外挂有哪些吗?因使用烧法助手、白日梦、笑面虎、天下无D等等一系列烧法外挂而封杀了多少帐号，是大家的无奈还是历史车轮的必然?直到后来师门系统的出现，烧法外挂逐渐退出了历史的舞台，然而新系统的出现必定造就了许多的不合理，被大家称作黑色的三分钟、每天三轮计双倍也在后来广大玩家的呼吁中取消和修改为以周计算双倍，至此，师门系统走向成熟阶段。

更多精彩尽在<http://xy2.netease.com/viewthread.php?tid=857117&page=1&extra=>

不管改动是针对老玩家的，还是新玩家，只要对我们正在玩的玩家有帮助、有利益，那么我们就说它是一个好的发展方向，从最近的一系列玩法更新来看，大话将越来越好玩，丰富多彩。

到这里，试问三年前大家是如何烧法的?那么一年前又是如何烧法的?请问现在是如何烧法的?那么就让我慢慢说来，从最早的无知到后来知道法满的重要性，我见证了它的时代，见证了它的变迁。

三年前，五年前大家知道做来酒店外面那些人是干什么的吗?大家见过长安城东，大唐境内一场战斗就是几个小时的人族吗?你见过吃香对杀练法吗……，知道当时的烧法外挂有哪些吗?因使用烧法助手、白日梦、笑面虎、天下无D等等一系列烧法外挂而封杀了多少帐号，是大家的无奈还是历史车轮的必然?直到后来师门系统的出现，烧法外挂逐渐退出了历史的舞台，然而新系统的出现必定造就了许多的不合理，被大家称作黑色的三分钟、每天三轮计双倍也在后来广大玩家的呼吁中取消和修改为以周计算双倍，至此，师门系统走向成熟阶段。

更多精彩尽在<http://xy2.netease.com/viewthread.php?tid=857117&page=1&extra=>



天官开物六大职业中的木工可是龙头职业，灵气的恢复，漂亮的家具都是由木工精心打造而成的。而其中的欣慰和苦涩只有他更为了解。木工的加点作业可是其中一个重要的环节，它影响着我们的实际效率和效益。

除了固定的加点选择，我们还可以更活范的去应用，这里在周年刊目中把木工的所有技能加点给大家PS出来，同时对相应的技能根据个人心得做些解析。

技能树全览

技能的扩展方向为横纵的模式，根据图片的箭头指向，就可以得出对应的加点方式。

技能解析

【形态类】改变材料的形态，必须学会的技能

工——可将材质块搬起并放置在其他空白处

搬运的意思运用极多(初始技能)

杵——可将材质进行凹陷变化，凸则平，平则变凹(初始技能)

削减的意思运用很多，将凸变平，将平变凹(初始技能)

去

夯——可将材质进行凸起变化，凹则平，平则变凸升高的意思运用很多，将凹变平，将平变凸(初始技能)

磨——打磨材质块，改变其粗糙或光滑表面

高级家具需要的前提，运用比较多，改变粗糙或光滑表面(必加技能)

【色泽类】改变采制颜色，固定家具必须加的点数，因家具而应用

赤——将材质块色泽变为红色 白——将材质块色泽变为白色

碧——将材质块色泽变为绿色 蓝——将材质块色泽变为蓝色

黄——将材质块色泽变为黄色 赭——将材质块色泽变为褐色

色泽类加点迟早会应用到，推荐根据家具手册逐步完成固定基础的同时提高效率(推荐加点)

【召唤类】根据操作习惯提高效率的技能

冥——增加一个冥顽提高作业效率

多冥顽的前提，最高可以达到3冥顽，可以去同时操作或者去

抵御妖怪。但是多冥顽如果在“器”的特效下，是发法同时进行

双线搬运或者双线降低这种操作的技能选择不能重复

所以根据个人习惯和不同地图选择(推荐加点)

令——增加4个使用令牌，从而能从技能树选取更多技能

通常操作会消耗6个阎王令，使用此技能后可以增加技能选择，同时消耗的

令牌也会等量增加，算上本身占有一枚令牌，可以多选择3-6个技能(因为有2个令的加点选择)

消耗也会增加4-8个令牌，属于后期大型作业的应用品(因个人应用而加点)

印——可将上限标记数量提升到10

加强技能“尺”增加标记数量(考验操作性加点)

【令牌类】实用性技能

器——可将此技能复制成为已选取的任意技能

这个技能比较实用，有的地图对技能“工”的应用非常多，可以同过

“器”复制出一个“工”来应用，可以辅助多冥顽。但是这个技能复制

后在此轮家具加工中就无法复制的技能了，提前分析好要转变什么技能哦。

(推荐加点)

【辅助类】辅助技能

巧——强化技能“工”可使其在搬运过程中与其他材质块进行交换

搬运中可以直接进行手中与目标的材质交换，节省了一定的搬运时间

习惯交换搬运的朋友可以应用(推荐加点)

梭——可提高冥顽的移动速度

提高冥顽移动速度，居家旅行也得给冥顽配备款跑车(推荐加点)

壁——对制作场景中的妖怪防御提高

提高冥顽对妖怪的防御力，妖怪到二级家具地图频频出现拥有壁技能好，有三分之二的几率可以防御怪物攻击(推荐加点)

琢——所有作用于石材材质块的作业时间缩短

绣——所有作用于布材质块的作业时间缩短

锻——所有作用于金材质块的作业时间缩短

榫——所有作用于木材材质块的作业时间缩短

减少专属材料的加工时间，正常冥顽需要敲击3下，而添加技能后只需要2个下即可

如果是范围类加工，由8下变为4下，缩减一半时间(因专署应用而加点)

【范围类】范围加工

矩——可令冥顽对范围内所有的材质块进行同时处理

对3*3,9格的范围进行同时加工，适合与传送技能“宇”搭配使用

(因个人应用而加点)

经——可令冥顽对所处整列材质块进行同时处理

对竖列的材料进行同时加工，比较实用的技能，节省时间(推荐加点)

纬——可令冥顽对所处整行材质块进行同时处理

对整行的材料进行同时加工，应用也很实际。(推荐加点)

规——可令冥顽对所有已标记的材质块进行同时处理

标记后可以通过此技能对标记的位置同时进行加工，考验操作的技能

更多精彩尽在<http://xy2.netease.com/viewthread.php?tid=800536&highlight=>

<http://xy2.netease.com/viewthread.php?tid=84453&extra=page%3D1%26amp%3Bfilter%3Dtype%26amp%3Btypeid%3D70>



更多精彩尽在<http://xy2.netease.com/viewthread.php?tid=847267&highlight=>