



电脑游戏 攻略与秘笈大全 (一)

第三波文化事业股份有限公司
文信泰创作室

编著

A
Jon Van Caneghem
PRODUCTION

航空工业出版社

电脑游戏攻略与秘笈大全

(一)

第三波文化事业股份有限公司
文信泰创作室

编著

航空工业出版社

1997

内 容 简 介

本书介绍了 20 个电脑游戏的攻略与技巧,包括:三国志Ⅴ、终极动员令(C&C)、古大陆物语、凯撒大帝Ⅰ、银河飞龙、狩魔猎人Ⅰ、幽浮、杀人月、幽魂、双子座传说、阿卡尼亚传说、梦魔、大富翁 3、生化悍将、十字军、黑暗之蛊Ⅰ、凯兰迪亚传奇Ⅲ、魔眼邪神、失落的伊甸园和坏蟑螂等。

本书适用于电脑游戏爱好者和电脑游戏玩家。

需要本套图书的读者,请与北京学院路 37 号北京鑫万博科技公司书刊部联系,邮政编码:100083,电话:62040077-4832、62560933。

图书在版编目(CIP)数据

电脑游戏攻略与秘笈大全 (1) / 叶明璋编. —北京:
航空工业出版社, 1997. 6
ISBN 7-80134-205-4

I. 电… II. 叶… III. 游戏卡-基本知识 IV. G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (97) 第 10912 号

本书简体字中文版由第三波文化事业股份有限公司及北京文信泰创作室依出版授权合同约定授权出版。在合同期间未经出版者书面许可,本书的任何部分均不得以任何形式或任何手段复制或传播。

本书封底未贴第三波激光防伪标签不得销售。

航空工业出版社出版发行

(北京市安定门外小关东里 14 号 100029)

北京通县华龙印刷厂印刷

全国各地新华书店经售

1997 年 6 月第 1 版

1997 年 6 月第 1 次印刷

开本:787×1092 毫米 1/32

印张:13.125 字数:336 千字

印数:1~5000

定价:28.00 元

目 录

1. 三国志 V —— 鼎足三分温旧梦 天下纵横慰豪情	1
2. 终极动员令(C&C)——世纪末战术指南.....	7
3. 古大陆物语——攻略	24
4. 银河飞龙——攻略	30
5. 凯撒大帝 II ——上手提示	51
6. 狩魔猎人 II ——狩猎狼人完全攻略	54
7. 幽浮——上机指引篇	69
8. 杀人月——完全攻略	73
9. 幽魂——小说攻略	83
10. 双子星传说——完全攻略	98
11. 阿卡尼亚传说——新手上路篇	105
12. 梦魔——完全攻略	109
13. 大富翁 3 ——致富之道	115
14. 生化悍将——完全攻略	117
15. 十字军——前七关完全图解攻略	123
16. 黑暗之蛊 II ——完全攻略	168
17. 凯兰迪亚传奇 III ——玛尔寇的复仇	174
18. 魔眼邪神——导引之书	186
19. 失落的伊甸园——寻回古老建筑的方法	198
20. 坏蟑螂——快速攻略	204

三国志 V

——鼎足三分温旧梦 天下纵横慰豪情

文信泰

三国故事作为 PC GAME 一个永恒的话题,倾倒了无数玩家。三国游戏不断推陈出新,每一款都有其特色,均令人痴迷。光荣公司的三国志是其中的佼佼者,96 年推出的三国志 V 更是十分抢眼,三国志 V 的画风古朴、精美,音乐庄重、古典,人物造型更是唯妙唯肖。下面我们来介绍一下三国志 V 的情况。

一、三国志 V 的特色

1. 武器

自从三国志 IV 出现了武器研究,大大提高了战略游戏的可玩性,但也有其弊端,如果研究出了攻城和投石车就会攻无不克、战无不胜,三国志 V 中不会出现这个问题,因为武器必须和同



盟国一起研究,这样一来,你拥有的先进武器其他国家亦有,增加了游戏的难度。

2. 排兵布阵与带兵

三国志 IV 中,士兵的分配是在上阵前按兵团编制的,而在三国志 V 中,士兵的分配是从征兵开始就分配给各个武将。在带兵方面,三国志 IV 中一个大兵团是由五个小部队组成的,每个小部队可带 3 万人马。三国志 V 则与三国 IV 的带兵方式大不相同。它是兵团武将直接

带领,每员武将按其勇名、经验值可任命为五十多种将军,按其能力大小可带九千至二万军士。君主、军师可带二万兵。在其不任命的情况下,一般武将可带八千兵。这样增加了游戏的趣味性和谋略性。在玩的过程中就看君主即玩家你自己。

3. 队型、阵式

在三国志Ⅳ的游戏里,卷进战争的城市不止一个。军粮是按一个部队的战斗天数补给的。离战场越近的部队越是最先投入战斗。三国志Ⅴ给玩家提供了十二种阵式可选择(需要武将不断战斗才能学会)。

阵式详解:



名称	类型	机动力	攻击力	特点
锥形之阵	平地型	24	一般	机动力最强,可占领敌人城池,迂回别人背后向敌人攻击。若开发出强骑兵,可以加强攻击力和防御力。
偃月之阵	平地型	10	较大	攻击力较大,与其他阵型相比,重创敌人准确力较高,可以收到意想不到的效果。如果将领的勇名很高,效果会更大。
方圆之阵	平地型	10	一般	最适合防守之阵,可有效地抵御敌人从各方面的进攻。一旦开发出投石车,可大大增强弓箭的攻击力。
箕形之阵	平地型	10	一般	攻守相结合的阵型。与其他阵型相比,士兵不死而受伤的概率较高,可减少士兵的损失。

(续表)

名称	类型	机动力	攻击力	特点
鹤翼之阵	平地型	12	一般	唯一一个可以一起攻击敌人的阵型,攻击效果显著,是多部队一起进攻不可缺少的阵型。
雁形之阵	平地型	13	弓箭攻击力最强,短兵相接最弱	最适合弓箭进行攻击的阵型。弓箭攻击力最强,射程最远,不利于肉搏战,要保持与敌人部队的距离。
鱼鳞之阵	平地型	16	最强	重视攻击的阵型,可切断敌人阵型进行突击,一次攻击就可给敌军重大打击,但弓箭攻击力弱。
钩型之阵	山丘型	14	一般	受攻击时,不死亡,而受伤率较高,开发出连弩,可加强弓箭攻击力,提高射程。
长蛇之阵	山丘型	24	较强	在山丘或森林具有最大攻击力,适合占领山丘地形战场的敌人城市。开发出铠甲,可加强防御力和弓箭防御力。
锋矢之阵	山丘型	16	强	可以突击的阵型。从山丘或森林中发动进攻,可重创敌军,如开发出战车,可弥补防御上的弱点,取得更好的战果。
衡轳之阵	山丘型	10	一般	适合山岳防御的阵型。来自侧面的攻击毫无不利。以不可进入的地型作为后盾,防守很有效,移动略有不足。
水阵	水上型	16	一般	在水上、沼泽纵横驰骋很有效能,但在陆地上无法发挥其本身能力,一旦开发出船舱可以加强攻击力、防御力、弓箭攻击力。

玩家在选择以上十二种队型时,如果能够恰当地运用自如,那么会发挥出它们最大威力,胜利便在运筹帷幄之中了。

胜利是每个玩家的最终目标,而达到这个目标的条件便是占领战场地图之中的所有城池将其君主打败。

二、三国志 V 的经验谈

1. 武将的培养

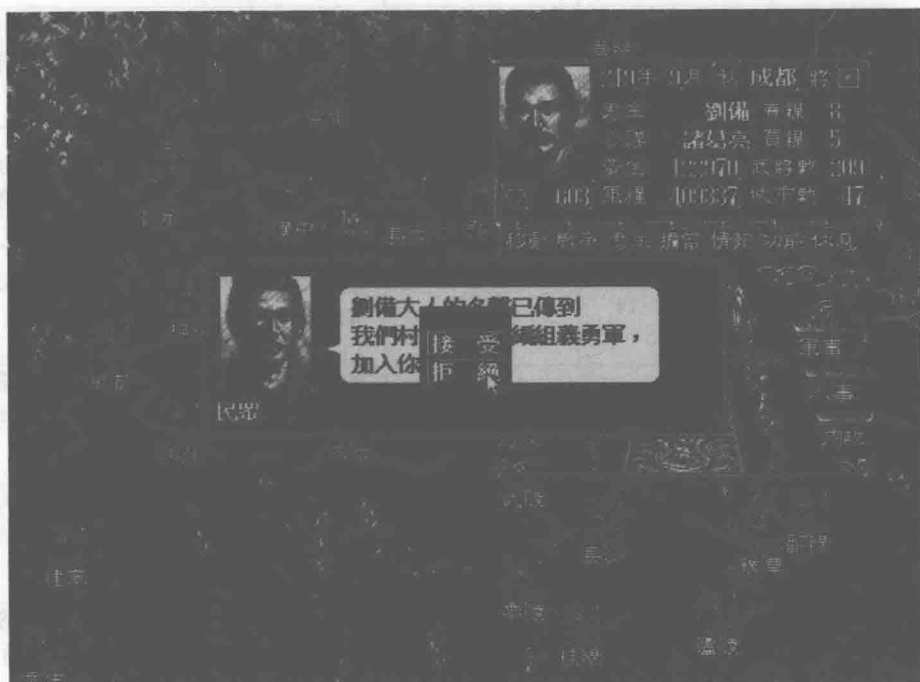
武将按其能力的大小可带九千至二万军士,所以武将的培养很重要。

三国志 V 中有一条命令“特殊——修行”,使用这条命令可使担任特殊命令的武将去各君主国锻炼,可使他们提高勇名和经验值,也可增长智力、武力、政治力、魅力,还可获得宝物,但要有机缘巧合这个条件才能实现。

在战斗中,让你想培养的武将去歼灭敌部队一支或几支,便可获得许多勇名和经验值。此方法可让你的武将迅速提高官职。

2. 参谋

三国志 V 中只设立了一个参谋,在整个战斗中起着决定性的作用。所以选择一个好的参谋会让你更快地一统天下。



3. 名声参数

在三国游戏中三国志 V 是初次设立名声参数、名声的大小决定其每月的行动次数(1~10 次)。如果名声低下,则将领的忠诚度会下降,百姓会造反。反之,会有很多人才名将投靠在你的旗下,百姓也会组织义勇军加入你的部队。

下面介绍一下快速提高名声的方法:

① 不断让特殊武将去本国各城市巡查,当百姓向你索要军粮时一定不要吝惜,看情况能给多少就给多少。

② 如果汉献帝派使者来,不要拒绝他所有要求,否则,不仅名声下降,汉献帝还要让各路诸侯讨伐你。

③ 每年一月如有很多将领在朝的情况下,可以开个大会,制定本年的战略目标。可以不确定,如完不成名声不会变化。若确定了,一定要千方百计地去完成。完成后使名声值提高,否则降低。

4. 管理内政

每个城市至少需 2 名担当管理内政的将领。许多城市可利用一次行动来完成内政指令。如兴修水利,宜用魅力高的将领。如修筑城防,宜用武力高的武将,其他则用政治力高的将领。

5. 军事

三国志V提供了两种征兵方法：

① 征兵，指不花钱而强拉过来，会触怒民众，从而使名声下降，而且训练度和士气不高（最好不用此法）。

② 募兵，指最多花200两黄金去雇佣士兵。士兵的训练度和士气值相对提高。

训练士兵时，只要有一个武将带领士兵进行训练，则其他将领所率士兵的训练度和士气也会相应提高。笔者有一小秘诀，如有一批训练度士气值较高的军队，将其重编，留下三至五千预备兵则再募兵，所募的军士和预备兵的训练度和士气值一样。但训练值和士气值达到100时，此法无效。

6. 外交

在本游戏中，外交并非显得很重要。在游戏初期不必设外交官，如果想研究新武器就必须有同盟国和外交官的共同支持。（如本国财政困难的情况下可向同盟国申请无偿援助，如敌对度不高的情况下，一般都会援助，共同研制新武器。所申请财物的数量由电脑决定的）。

7. 计谋

需要智力为95%以上的大将担当。如对一个城猛攻不下的话，可使计谋攻破此城。计谋共有五种：

① 反间：在和平期间使用反间计，如成功，可使敌将在战斗时倒戈。

② 造反：对于敌城，除都城外可使其太守反叛。

③ 煽动：指让敌城百姓造反，使敌君主金粮及名声降低。

④ 工作：此计是降低敌城的农业价值、商业价值、水利、城防价降低，减轻进攻时的阻力。

⑤ 造谣：成功后可使敌方百姓民心惶惶，其将领人人思反。

8. 特殊

① 埋伏：指让所担任特殊任务的将领去敌城埋伏，让其在战斗中反叛。

② 修行：培养一员武将的勇名经验值，期限为一年，半年时他会给你写封信，报告修行的成果。在修行过程中，在机缘巧合时可获得宝物或武力值、内政值、魅力值稍有上升。

③ 交易：指在其所属城下买粮或卖粮，最好时机是物价为十时进行交易，但交易场所有其固定的城池，不是每个城池都有的。

④ 巡查：指让特殊武将到所属城去查看民情，可能遇到的情况是让君主发钱粮，百姓遭受强盗的骚扰，请武将去消灭它。

9. 人事

① 搜索：是指让担当人事的将领去所属城池搜罗人才。

② 录用：本游戏将录用设置得很广，可直接录用本国的在野武将和其他国的现役武将。

三、君主指令

1. 移动

指从本国各个城选定的武将移动到另一个城,不受地域限制,但交通线被切断后,本国一个城成为孤城,此城武将不可移出,其他城的武将也不可移入。

2. 战争

即指攻城。

3. 君主

① 赏赐:将“金”赏给忠诚度不够 100 的武将。对于历史上不是己方的人要倍加赏赐。

② 宝物:将宝物授予或没收。

③ 任免:任免武将如参谋、将军、太守或免职的指令。

④ 重编:指令一个有士兵的城重新编制士兵,然后配给武将。

⑤ 酒宴:指可以让体力低下的武将恢复体力。每员武将耗资金 100,粮 200。

4. 担当

可以赋予特殊武将以军事、人事、内政、外交和计谋的职能。

5. 情报

获得本国和其他国的各种情报。

6. 休息

指本月指令结束。

上面是笔者的一些心得和经验,希望对玩家攻关有所助益。

终极动员令 (C&C)

——世纪末战术指南

叶明璋

各位亲爱的 GDI 和 NOD 指挥官们,你们是否在《终极动员令》(Command&Conquer)中被卑劣的电脑对手整得火冒三丈、被诡异的任务设计搞得七荤八素,以致精神衰弱、寝食难安呢?笔者受主编所托,在连日的惨烈战斗之后,在此为各位受难者提供一份战术指南,希望能帮助各位度过难关、扭转乾坤,将电脑打得溃不成军、占领其基地并整个卖掉(最够好的羞辱法)以雪心头之恨……,相信各位也都身有同感吧!不罗嗦了,以下就让我们进入正题!

由于《终极动员令》的游戏进行方式和路线分支之故,要写一篇完全攻略不但有些困难,而且可能会破坏各位的游戏乐趣,因此笔者决定只撰写一篇战术指南,让各位知道如何克敌致胜,剩下的就让各位自己来完成,毕竟自己打胜仗才能获得真正的乐趣和成就感。这篇战术指南分成四个部份,第一部份是各种单位的简介、运用与对策以及交战的守则,第二部分是一些技巧的介绍,第三部分是描述一场典型性战役的进行步骤,第四部分则是一些疑难杂关的提示,各位可以择要而读。

第一部分

各种单位简介——运用与对策

此部分将先为各位介绍《终极动员令》中各种单位的特性,以及特殊设施的用途,能够有效使用这些单位和设施会是完成任务的第一条件。本节中主要是以单位的类别来分类说明,并不区分 CDI 或 NOD 的生产类别。

步兵类:

这回步兵堪称《终极动员令》的主角之一。步兵虽然装甲极薄、耐久力低下,而且遭到重型车辆碾压便即一命呜呼,但他们却有一般车辆所没有的灵活性和顽强特性。步兵在遭到攻击时会自动趴下,此时任何攻击对他们都只有 50% 的效果,再加上步兵和车辆单位相较之下极为细小,穿甲战车炮和火箭(平时就已经不怎么准)很难打中他们,因此也不易对他们造成伤害,这使得步兵经常能在敌方单位的炮火下撑上相当的时间,而若能够以手上的武器来有效的反击,往往数名步兵就能围攻掉一部战车或装甲车。



对付步兵最有效的攻击是难以躲避的大范围爆炸(如自走炮、火箭和掷弹兵掷出的手榴弹)以及火焰喷射器,当然了,直接用重型车辆加以碾压更是有效率的作法。此外,若能使用突击兵的话,其狙击来福枪(Sniper Rifle)是少数能一发就能干掉任何步兵的最好武器。

《终极动员令》中共有五种步兵。他们的基本特性相同,主要的差异在于其使用的武器和相对移动速度。轻武装的火神枪兵(Minigunner)是最基本的兵种,武器威力虽弱且攻击距离最短,对付步兵的效果却还不错。GDI 的掷弹兵(Grenadier)以投掷手榴弹来做为武器,攻击距离虽短,但其攻击威力、爆炸范围和威力颇为可观,在对付步兵时有奇效,再加上价格便宜、移动迅速,是最好用的步兵兵种之一。

NOD 专有的火焰喷射兵(Flame Thrower)可说是除了火焰战车外最佳的对人兵器,它们喷出的火焰既强又有持续效果,能够一次干掉一整群位于火焰射程内的敌兵,不过火焰是不分敌我的,在操作时不但要特别小心,火焰喷射兵被杀死时身上背的燃料桶还会轰然炸成一团致命的火球,为任何靠得太近的敌我步兵带来可怕的伤害,因此应尽可能只让二到三名火焰喷射兵独立行动,不要让他们和其他步兵混在一起,以免发生上述惨剧。

火箭炮兵(Bazooka)是步兵中具有最远程攻击能力的兵种,他们发射的火箭对于装甲和非装甲单位都有不错效果,虽然火箭的精确度不佳(特别是对付步兵时),而且装填速度偏慢,但他们仍是除了掷弹兵之外的最佳反装甲兵种。最特别的一点是《终极动员令》中的所有火箭都能够用来对空,因此火箭炮兵就成为绝佳的对空武器,集结一群十到十五名的火箭炮兵,可以立刻击落任何胆敢来袭的 CDI 战斗直升机 ORCA,若要用对付 GDI 的 A-10 空中攻击也不是不可能,不过要事先把火箭炮兵疏散开来,以免在发射火箭前就被 A-10 投下的汽油弹烧个精光。

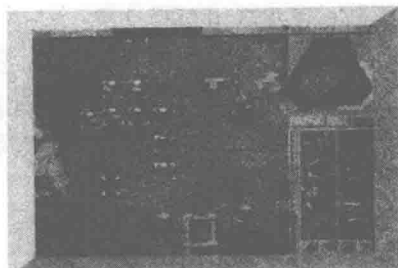
工兵(Engineer)是《终极动员令》中最具有威力的武器!他们一旦抵达敌方设施的门口,可以不耗费任何时间便将该设施加以占领,使该设施落入该工兵控制者的手中!再也没有任何单位的威力可以强过工兵的占领能力了,更何况在《终极动员令》中,同时失去建造基地和武器工厂/跑道便意味着已经输了战争。相对于其可怕的占领能力,工兵非常的脆弱且移动速度缓慢,在没有掩护的情形下任何单位都可以轻易的干掉他们,但是一旦让他们跑到了敌方基地的门口,您就知道什么叫做风云变色了。

突击兵(Commando)是一般任务中不能直接生产的兵种,但在某些任务一开始会配给您一个,因此还是要熟悉其功能。突击兵的移动速度和索敌能力是步兵中最高的,他们能以爆破的方式一举摧毁任何敌方设施,而其狙击枪更能将敌方步兵一个个予以“点名”。在有突击兵的场合,用他们来索敌和对付敌方步兵是最好不过的了,若你能即早准备,光凭一个突击兵便可以把大老远跑来的五六名敌兵一个个沿路射杀。但突击兵的狙击枪对于步兵以外的单位就一点屁用都没有,所以千万不要让他们被坦克逮到。

战车类:

战车一向是本系列的重要兵器之一,重装甲、耐打可靠是其特性。战车一般都装配穿甲战车炮,对于中型以上的装甲或非装甲车辆有很大的效力,用来攻击固定设施也相当不错。但由于战车炮的爆炸半径很小且不易击中细小目标,步兵可说是战车最大的敌人,战车对付步兵唯一也最有效的手段就是直接碾压过去。正规战车共有三种:NOD 的轻战车(Light Tank)、GDI 的中战车(Medium Tank)和长毛象(Mammoth)重战车。这三者的差别主要是在于耐久度和火力,速度则与以上两项成反比。威力和耐久力最强大的 Mammoth 重战车还装备有两门主炮和火箭,但无法直接指挥它使用何种武器。

NOD 的火焰战车(Flame Tank)虽也算是战车,但其武器却是两具火焰喷射器。它也具有碾压步兵的能力,装甲虽比不上正规战车厚重,但用来对付步兵效果绝佳(烧不死还可以用压的),而火焰喷射器在摧毁敌方设施(包含讨厌的炮塔)上表现相当优异,可伴随一般战车来击破敌防线。

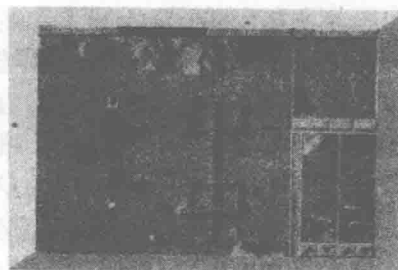


NOD 的隐形坦克(Stealth Tank)是一种很有趣的单位。它在攻击以外的時候都是完全隐形的,但在移动后撞到敌方单位、压到敌方步兵或是过于接近敌方守卫炮塔等情形下,仍可能会被敌方发现。隐形坦克装备两门火箭,威力不错且可以用来对空,但其装甲太薄,若和敌主战车对轰则绝无生路,而且也经不起围攻。隐形坦克最适合用来侦察和摆设陷阱、猎杀敌方的采矿车及空中单位(最适于连线对战时),但若作为攻击单位,最好是集结相当的数量并搭配正规战车来使用为宜。

GDI 的装甲运兵车(APC)不能算是正式的战车,但也顺便在此一提。APC 能载运五名步兵的安全移动,而即使 APC 被摧毁,其上载运的步兵也能安全逃生,但会受到些许的伤害。APC 只有机枪做为武器,但其装甲仍算厚重,可以承受相当程度的炮火,而且其调整和灵活性适合用来碾压敌方步兵,可以搭配工兵来突袭敌方基地。

轻型车辆类:

GDI 的悍马吉普车(Hummer)和 NOD 的 Buggy 沙滩侦察车是主要的轻型车辆。它们重量过轻因此无法碾压步兵,而其上搭载的机枪威力太弱、装甲也薄,因此不足以担当攻击或防卫的大任。但它们是移动速度最高的地面单位,动作轻快敏捷,价钱便宜、生产快速,极适合作为侦察和诱饵之用。



侦察机车(Recon Bike)是 NOD 独有的高机动轻型车辆。侦察机车是《终极动员令》所有地面单位中最快的,而且装备有一门火箭,不过也因此其价钱要比沙滩车要贵得多。除了名符其实的侦察功能之外,集结一大群侦察机车,您将可快速突袭敌方的采矿车或没有炮塔保护的孤立设施,进行边打边跑的策略,除了空中单位外绝对没有任何敌人追得上您(若 ORCA 想要追击一群侦察机车的话,也必得付出惨重的代价)。要注意的是侦察机车非常不耐打,千万不要存有我方数量多就可以干掉敌方战车的想法,那很可能会招致惨重的损失。此外侦察机车和步兵一样可以被重型车辆碾压而过,所以最好不要让侦察机车在采矿车前面耍玩,那可是件挺危险的事。

远程攻击类:

这类单位包含 GDI 的火箭发射车(Rocket Launcher, 其实就是美国陆军的 MLRS)和 NOD 的自走炮(Artillery)。远程攻击单位的特点是攻击距离特别远,能够在其他单位的射程外安全的发动攻击而不至遭到反击,其中以弹道方式发射的自走炮更是不受地形和人为防御物的影响。但相对的这两种单位的装甲都很薄弱,非常经不起打,因此理想的用法是,隔着防线或地形障碍来远程轰击敌人,或是跟在战车部队后为支援火力之用。总之,绝对不能让

它们直接与敌方单位交战。

MLRS 和自走炮的攻击都是以爆炸性为主,威力大、范围广但穿甲能力较差,因此在面对装甲单位时效果会大为减弱,但它们在攻击步兵、轻装甲单位的一般设施可是最棒的。

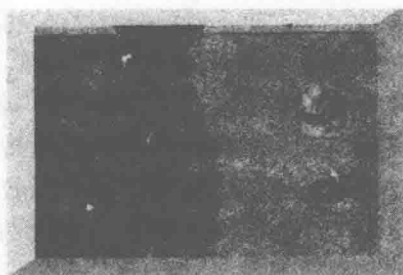
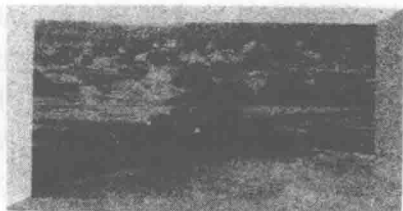
空中单位类:

《终极动员令》中有两种主要的空中单位。Twin Hook 是无武装的运输直升机,可以载运五名步兵。在一般任务中是无法生产 Twin Hook 的,由于它很便利,而且是完成某些任务的关键,因此还是妥加保护它的好。

而 GDI 在后期所独有的战斗直升机 ORCA,使 GDI 的玩者可以拥有真正的空中武力,ORCA 可以携带五份弹药,集结相当数量集中攻击时可以干掉任何敌方设施,包含天敌 SAM 对空飞弹座和致命的雷射炮座 Obelisk of Light。但发射速度缓慢的 SAM 飞弹座或先进防卫炮塔并不是 ORCA 最大的威胁,真正的危险来自于大群的火箭炮兵或其他可以发射火箭的单位,若看见敌基地有以上两类的敌单位集结,最好不要贸然进攻,以免遭到惨重的损失。

建造直升机平台(Heli Pad)时便随基地赠送一架 ORCA,ORCA 在用完弹药后会返回基地补充弹药。若为省钱起见,您可以用武器工厂建造单架 ORCA,没有基地可“栖息”的 ORCA 将会停在附近的空地上。真正的麻烦在于整群 ORCA 完成任务之后,您要自己先把补完弹药的 ORCA 开到一旁,再把尚未补充弹药的 ORCA 开上平台去补充弹药。这样做是没什么不好,不过若您要麾下的 ORCA 尽快再次出击,这种作法就没什么效率。

以上是《终极动员令》中大部分的单位介绍,虽然还有几种只有在连线对战模式中才能建造的特殊兵器,但由于它们在一般任务中无法生产,因此就不在此加以介绍。



第二部分

作战守则

本节中主要介绍一些作战技巧,配合第一部分的单位特性,您可在第三部分的实战过程中自行加以运用,将可让您更轻易的获得胜利。

《终极动员令》的食物链

在任何战略游戏中都有食物链,例如飞弹克飞机、飞机克战车...等等。若能了解这些食物链,便有助于您组织有效的打击部队,对付任何种类的敌方单位,并在各种状况下做出正确的应变之道。

《终极动员令》的单位有两大属性:武器和装甲类别。由这两个属性便可推演基本的食物链关系:

- 战车炮对于任何设施和轻装甲单位都有很好的效果,也是对付战车类重装甲单位最

有效的武器。但战车炮命中点的爆炸范围太小,除非直接命中,否则对步兵的效果很差。

- 机枪、火神枪等轻武器对步兵较具有功效,对轻装甲车辆或各类设施的威力虽然不好,但也算稳定;对装甲单位就几乎没啥屁用。

- 手榴弹、火箭、自走炮炮弹等爆炸性武器伤害范围大,但穿甲能力较差。它们对步兵的效果最好,对轻装甲单位和各项设施还算不错,对重装甲单位虽然表现差些,但大群围攻时还是有相当的效果。

- 火焰喷射器是对付步兵的必杀武器,用来毁坏各项敌方设施和防卫炮塔也相当有效,对轻装甲单位效果便减弱一些,而对于重装甲单位便没啥效果。由此便可推演出一些基本战斗原则:

- ① 用步兵对付战车。由于战车炮攻击步兵的效果很好,因此以数名掷弹兵或火箭兵四处分散来围攻敌方战车等单位,效果不错而且遭到的损失不大。若要避免被过于积极的敌方战车碾压,可派一两辆轻型车辆随行,负责挡住敌方战车。

- ② 用战车对付敌方轻装甲单位和远程攻击单位,以及装甲较薄弱的火焰战车和隐形战车(玩 GDI 的场合)。

- ③ 在玩 NOD 阵营时,使用火焰战车和火焰喷射兵来对付敌方设施和步兵。

- ④ 以战车做前锋,远程单位/火箭炮兵做后卫的组合,有利于与任何种类的敌军单位交战。

- ⑤ 千万别让轻装甲或装甲薄弱的单位单独行动,或是直接与敌方战车等交战;最好是与战车、步兵等混合编队,方能发挥最佳效果。

碾压

碾压是对付敌方步兵的最佳武器,不论是各型战车、APC、MLRS、自走炮或采矿车,只要一被压到,敌步兵便立刻完蛋,而若您技术高超,更可以碾压来作为消灭敌步兵的主要手段。采矿车的碾压效果和有效面积在各种重型车辆中居冠,APC 则因为速度快、行动敏捷而暂居第二,战车中速度最慢的 Mammoth 则敬陪末座。

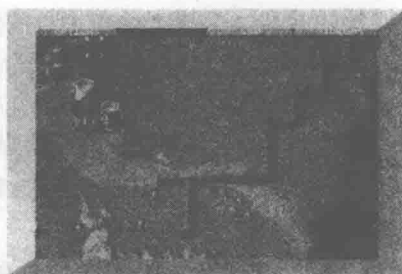


在使用战车压人时,切记要用两侧的履带来压,大约从步兵身体一半的地方压过去就很容易成功,若能够原地旋转一下效果更佳;千万不要从敌步兵的正上方压过去,敌兵有时会位在两侧履带的夹缝而逃得一命,这种情形在宽车体的 Mammoth 战车上更是极为常见的。

防线的建筑

由于敌方单位绝对不会攻击沙包、铁丝网或城墙等无攻击性的地形防御设施,它们在遇到地形障碍时并不会试图将之攻破,只会呆呆的停在那里;因此您只需在敌方单位的射程外建筑一条封闭的防线来包住基地,便可以保证绝对不会遭到敌方的攻击(来自空中的除外)。同理也可以用在敌方自己的地盘上面,若您将防线一路建到敌方的基地,您甚至可以把敌方的通路堵死、把敌方单位和采矿车困在自己的基地中出不来,这可以说是最究极的对电脑用奸招了。

由于《终极动员令》规定在放置所有的设施时,必须和既有的设施相连,因此您必须从已有的设施一路把防线建出去,再逐一把无用的部份拆掉。此外,您不能在未探索过的部分(在画面上仍是呈黑色的不明部分)放置沙包或城墙,所以得先将路探明了才能顺利地建筑防线。



在能够使用隐形坦克的情形下,还有一个愚弄电脑的好招:隐形坦克静止的时候是完全隐形的状态,此时电脑将完全不会理会它,因此若将隐形坦克塞在狭窄的桥梁或山道上,电脑的单位也会因为无法通过而停在原地发呆,因此可以将隐形坦克当作临时的路障来使用。更狠一点的话,您甚至可以派一部远程攻击单位,在安全的射程外射击那些被隐形坦克挡住的敌方单位,只要隐形坦克不要妄动,敌方甚至可以在原地被轰到全灭。

指挥远程攻击单位的技巧

MLRS 和自走炮虽然射程长、威力大,但在 AI 控制上却有点“傻”,当您命令它们去攻击敌人时,它们往往舍自己优秀的射程不用,而笨笨的走到对方的射程内去挨轰(不知道是不是故意的)。为了避免这种情形,您不用命令它们去攻击目标,只要把它们移动到其射程内,它们就会自动开火攻击所有可以轰得到的敌人。

引诱敌方的技巧

有注意过电脑单位反应的玩者对这应不陌生。电脑的单位普遍会攻击它第一个看到或是第一个攻击它的目标,而一旦电脑的单位发动攻击,便完全不会改变攻击目标。这种情形可以称之为“吸引住电脑的注意力”。利用电脑的这项特性,便产生出两种技巧:

a. 围攻时的诱饵。例如先派步兵去攻击敌方战车,等敌方战车专心一意的攻击步兵时,再命令等在后面的我方战车上围剿。由于战车很难打到步兵,让敌战车对步兵开火所造成的损失,远低于让我战车直接与敌战车驳火所遭到的损失。同理可证。

b. 将敌单位诱到我方陷阱中。例如以侦察机车攻击敌采矿车,敌采矿车会将之视为可碾压对象而一路开向侦察机车,此时移动机车便可把敌采矿车一路引到我方的基地或战车群等待的地点,并予以安全围剿。

此外,有三种情形可以引发电脑的强烈反应:

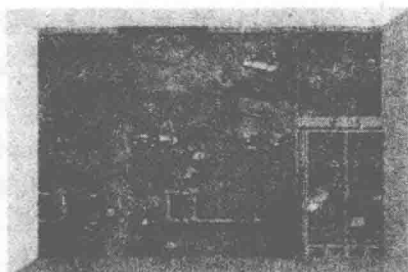
- 电脑的采矿车遭到攻击。
- 电脑的基地设施遭到攻击。
- 电脑的基地设施被工兵占领。

电脑若遇到以上三种情形,便会派出所有的部队直驱玩者基地进行大规模攻势。在游戏初期当然要尽量避免这种情形,但若您的基地和防御已构筑完成,正想引诱敌方单位过来送死,那么便可倒过来利用这些情形。

强占敌基地的技巧

利用工兵来占领敌方设施远胜将之直接摧毁,若能有效利用此技巧,您将可在对敌基地发动攻击的同时一举占领基地重要的设施,使敌基地丧失重建与生产的机能,您便可轻松的获得胜利。

欲进行此行动,您至少需要三名工兵、两名掷弹兵或火箭炮兵,若您是玩 GDI 阵营,更可生产一部 APC 来载运步兵。首先在不惊动敌人的情形下摸到敌基地



的边墙,一边移动一边找出敌重要设施的所在,决定工兵的侵入地点。决定位置之后,命令掷弹兵或火箭炮兵攻击墙壁造出让工兵侵入的缺口。若边墙是沿着地图边缘而建,更可一路把墙轰掉,清出一条路让工兵长驱直入。不过负责轰墙的单位不要太过深入,否则有可能引发敌单位的防卫反击。

强占敌基地的步骤中,最重要的一点是不要太贪心。若欲占领的敌方设施位在基地较深处,不要勉强去占领,因为敌方单位在射击工兵上表现都很优异,除非您已先用其他单位发动攻击来吸引敌方的炮火,否则工兵是很难活着抵达目的地。通常主要的目标是敌方的建造基地、武器工厂和兵营,一旦这三者全遭攻陷,敌基地就已形同陷落,在可能的情况下一占领一到两个即可,其他的工兵则在旁边等待下一次机会。

由于占领敌设施会触发敌方的强烈反应,因些若一次要占领一个以上的设施,应该先命令所有的工兵先抵达目标地附近,等所有的工兵都就位后再逐一下令,让他们在同一时间占领目标,如此便可防止有工兵未抵达目标而敌方单位已开始采取防卫行动,若有敌方士兵前来妨碍,可用 APC(若有的话)来攻击或碾压,防止他们妨碍工兵的行动。

若刚占领的设施遭到敌方自己的猛烈攻击,您可以直接将之卖掉换钱,反正原本就是志在破坏敌方的生产能力,能否留做己用倒不重要了。不过若您能保住它们的话,您便可以生产敌方的设施和单位,也是很有趣的。

寻找敌基地的弱点

要进攻敌基地,并不一定非从正门不可,尤其是正门的防御都特别坚强。由于敌方基地的位置和布置一开始便已经是固定的了,所以多半会有地理上的弱点,例如一个脆弱的角落、无防御的边墙等等。所以在正式攻击之前,尽可以将敌基地四周都侦察一遍,找出可以进行攻击的位置,在某些情况下,您将可乘地理之利,安全的使用战车或远程攻击单位攻击敌基地的一角或侧面而不致遭到反击。如此您不但可以牵制住部分敌方兵力,并可先行摧毁敌方设施并使电脑必须不断花钱进行修复。

最佳的地理防御莫过于高地了。若敌基地建筑在高地上,那正是隔着峭壁轰人的好时候,因为敌方单位可能会挤在峭壁边和您对看,但由于下不来,所以只有挨轰的分。不过要注意攻击敌方设施也会引发敌方的激烈反应,那些无法直接看到您攻击中单位的敌方部队将会从门口一涌而出,直往您的基地而去,所以最好是先做好准备比较保险。