

游 · 戏 · 杀 · 手 · 训 · 练 · 营

流行版
方杖 编著

电脑游戏 攻 略 秘 技



方杖平记

嗨!大家好!我是方杖,还记得我吗?自从离开《电脑爱好者》娱乐天地版以后,已经很久没跟大家见面了,现在能在这里同众多曾经关心过方杖、支持过方杖、爱护过方杖、帮助过方杖的玩友们共同探讨游戏的话题,方杖实在是激动得——呜……

见鬼!怎么1998年上半年的游戏这么少,哪里够方杖玩的!也许是1997年圣诞节前后出得太多了,好不容易盼来个暴雪的超级大片《星际争霸》,可有些玩友并不买它的账。相对而言,1998年上半年的中文游戏显然要多于国外的游戏,虽然其中有些可以称为精品,但大部分在游戏内容和形式上也没有什么突破。不过,方杖还是精心挑选了1998年游戏中的新品佳作(姓子里拔将军?_),在这里奉献给大家。

方杖在此书中收录的攻略,不少可都是超级玩家们呕心沥血之作哦(说实话,方杖看着眼泪都流下来了),精彩之极,希望能给诸位玩友在打关时助上一臂之力(其实哪个攻略也不如“整人专家”来得爽哉,哈哈)。

秘技同样也是十分精彩,可为玩友通关锦上添花。注意看,有几条可是方杖的独家绝学——真正的超必杀,只告诉你,千万别外传哦。

最后的那篇小文章是方杖处理电脑游戏技术上故障的经验之谈,方杖玩游戏虽算不上高手,但对解决电脑游戏的疑难杂症,还是有“五六把刷子”的。看看吧,也许会对解决某些游戏故障有所启发。

在本书的所有游戏中,方杖并没有将每个游戏的配置都写出来——什么?我可没偷懒——现在的游戏配置真不好说,电脑本身的配置就很复杂,已经不仅仅是说说CPU和内存就能解决问题的。

方杖废了这么多的话,也该STOP了,不过方杖还是奉劝各位:游戏毕竟是游戏,不要在游戏中花费更多的精力,玩物不可丧志哦。

BYE-BYE~

方杖在这里要特别感谢为本书编写部分文章、提供资料及协助方杖工作的深圳的程鸿,北京的陶楠、王岳、王钊、安家鹏、孟可、刘佳、郑欧漫、李锐、初媛媛等众多热心朋友。

电脑游戏攻略秘技·流行版



目 录

本 书 手 记

'98新品游戏攻略

游
戏
杀
手
训
练
营

3□星际争霸

“暴雪”的'98精品大作，超级玩家的攻略心得，赶快翻开第1页！

18□超时空英雄传说Ⅱ 北方密使

最强的中文战棋RPG，最详尽的游戏攻略。

48□阿猫阿狗

不想看看PDA的全部组合吗？铁片+铜线=What?答案在这里。

88□少年街霸Ⅱ

豪鬼那厮的瞬狱杀怎么发？这个……好像是……

95□神话—堕落之神

别担心，也许通关并不是什么神话。

109□三国群英传

天地无用！鬼哭神嚎！妈呀！这哪里是刘备、曹操，显然是武林高手！

112□般若魔界

又一个神奇的故事一见鬼！谁编的？

120□魔法军团

一个精彩的游戏攻略，看了或许过关容易些。

131□东京番外地

什么？你只会拳、踢、防，不会出招？“红眼”那家伙怎么打得过？

136□荒诞王国

我逃，我跑一啊！又完蛋了！还是看看逃亡路线吧！

141□噩梦鬼魅

1666年的伦敦大火是怎么回事……别看我，又不是我点的！

151□地雷战

大刀向鬼子们的头上砍去！

167□三国志VI

别问我，方权也不懂日文，这些指令介绍也许对你多少有些帮助。

173□剑下亡魂

操作都不会，不成剑下亡魂才怪！

175□七个帝国

1、2、3、4、5、6、7。



目 录

177 ☐ 强制武力

不会“武力”，怎么强制？

179 ☐ 战争地带

又是似《起义》的游戏，104键够用吗？

182 ☐ 薛家将

我是薛仁贵，有种放马过来！

195 ☐ 封神演义

呔！一哪吒在此，小妖哪里跑？呸！路怎么找不到了？

经典游戏回顾

201 ☐ 生化危机

205 ☐ 魔神战记 II

215 ☐ 天晴传

226 ☐ 黑暗王座 II

228 ☐ 魔石神剑录

249 ☐ 绝音魔琴

257 ☐ 魔城戮战之四个封印

266 ☐ 兽乡之守护者 II 王泉之封印

274 ☐ 炎龙骑士团外传—风之纹章

286 ☐ 黑衣人

289 ☐ 毁灭者

秘技集中营

297 ☐ FIFA98—神奇的马尔代夫

297 ☐ 星际争霸

299 ☐ 般若魔界

299 ☐ 斗神传 II

299 ☐ 死亡拉力

300 ☐ X-CAR次世代实感跑车

300 ☐ 阿猫阿狗

300 ☐ 战争地带

300 ☐ ARMY MEN

301 ☐ 雷神之槌 II

302 ☐ 豪盗神偷

302 ☐ 荒诞王国



目 录

- 302 ☐ 鳄鱼历险记
- 303 ☐ 假日岛国
- 303 ☐ 重装机甲
- 303 ☐ JSF战机
- 303 ☐ 剑下亡魂
- 303 ☐ INCUBATION
- 304 ☐ 光速兔崽子 II
- 304 ☐ 东京番外地
- 305 ☐ 致命快艇
- 305 ☐ 野兽和乡巴佬
- 305 ☐ 超时空英雄传说 II 北方密使
- 306 ☐ 3D毁灭公爵 (新版)
- 307 ☐ 火狐狸
- 307 ☐ 独立日
- 307 ☐ 侏罗纪圣战
- 307 ☐ 水浒传天导108星
- 308 ☐ 猴岛小英雄 III
- 308 ☐ VR特警 II
- 308 ☐ 魔法军团
- 308 ☐ 红线飙车
- 308 ☐ 少年街霸 II
- 309 ☐ 薛家将
- 309 ☐ 明星大赛
- 309 ☐ 噩梦鬼魅
- 310 ☐ 少年街霸
- 310 ☐ 铁甲风暴
- 310 ☐ 南北大战乱世情
- 311 ☐ 战争年代
- 311 ☐ 失落的世界
- 312 ☐ 异 变
- 312 ☐ 旋风装甲 II
- 313 ☐ 黑暗王朝
- 313 ☐ ABUSE
- 314 ☐ 天堂与地狱
- 314 ☐ 钢铁雄师 II
- 314 ☐ 太空模拟游戏
- 314 ☐ 天旋地转 II
- 314 ☐ FIFA SOCCER'98
- 315 ☐ 一级方程式赛车
- 315 ☐ 两性战争



目 录

游
戏
杀
手
训
练
营

- 315 ☐ 杰迪骑士 II
- 316 ☐ JET MOTO
- 316 ☐ 魔法飞毯
- 317 ☐ 魔法飞毯 II
- 317 ☐ 肉食傀儡
- 318 ☐ MEGA RACE II
- 318 ☐ 摩托英豪
- 318 ☐ 神话—堕落之神
- 318 ☐ NBA LIVE'98
- 319 ☐ 极品飞车 II
- 320 ☐ 极品飞车 II SE版
- 320 ☐ 极速狂飙 II
- 321 ☐ 帝国之影
- 321 ☐ 水浒传梁山英雄
- 321 ☐ 炸弹超人
- 322 ☐ 影子战士 (试玩版)
- 322 ☐ 模拟直升机
- 323 ☐ STARGUNNER
- 323 ☐ TEST DRIVE OFF-ROAD
- 323 ☐ TEST DRIVE IV
- 324 ☐ 终极速度
- 325 ☐ 起 义
- 325 ☐ 银河飞将 IV
- 326 ☐ WIPEOUT XL
- 326 ☐ WORMS
- 326 ☐ 地狱火
- 327 ☐ 黑衣人
- 327 ☐ 七个帝国
- 327 ☐ 小丑奇兵
- 327 ☐ 模拟农场
- 328 ☐ 黑 日 II
- 328 ☐ CRAZY DRAKE
- 328 ☐ 蔑 视
- 328 ☐ 魔 爪
- 329 ☐ 魔法杀手
- 329 ☐ 失落的维京人 II
- 329 ☐ 水浒英雄传
- 329 ☐ 银河飞将 V
- 329 ☐ 烽火连天 II
- 330 ☐ 铁人47

万世传经



'98 新品游戏攻略

- ☐ 星际争霸
- ☐ 超时空英雄传说 II 北方密使
- ☐ 阿猫阿狗
- ☐ 少年街霸 II
- ☐ 神话——堕落之神
- ☐ 三国群英传
- ☐ 般若魔界
- ☐ 魔法军团
- ☐ 东京番外地
- ☐ 荒诞王国
- ☐ 噩梦鬼魅
- ☐ 地雷战
- ☐ 三国志 VI
- ☐ 剑下亡魂
- ☐ 七个帝国
- ☐ 强制武力
- ☐ 战争地带
- ☐ 薛家将
- ☐ 封神演义

星际争霸



□□评价：

经过一再地跳票，《星际争霸》终于上市了!!! 秉承 Blizzard 一贯的优秀品质，《星际争霸》将即时战略游戏又推上了一个新的高峰。其精美的画面、恰当的配乐、严谨的系统，无一不令方丈对历史并不久、但名气却不小的 Blizzard 公司由衷地佩服。不过有些玩友也表示不是十分满意，也许是当初期待过高的缘故吧。但愿“暴雪”的下一个作品能够让所有的玩家心服口服。

快捷键

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------|
| [F10 or Alt + M] 游戏菜单； | [Alt + X or Ctrl + X] 退出游戏； |
| [F1 or Alt + H] 游戏帮助； | [Alt + Q or Ctrl + Q] 退出任务； |
| [Alt + S] 存储游戏； | [Ctrl + M] 关闭音乐； |
| [Alt + L] 读取游戏； | [Ctrl + S] 关闭效果音； |
| [Alt + O] 游戏设定； | [Ctrl + 数字键] 设置编组； |
| [+] 加快游戏速度； | [数字键] 选择设置的编组； |
| [-] 减慢游戏速度； | |
| [两次键入相同的数字键] 将所选编组显示在屏幕正中； | |
| [Ctrl + 选择单位] 选中主屏幕上所有的这类单位； | |
| [Shift + 选择单位] 从目前的选择中添加或去除此单位； | |
| [Shift + F2, F3, F4] 存储当前位置； | |
| [F2, F3, F4] 显示当前位置； | |
| [Alt + C or Ctrl + C] 使所选单位位置居中。 | |

Terran 族

种族分析

选择 Terran 族这种类似人类的种族，由于玩起来难度较低，是玩家最易上手的选择。它的建筑物名称和图案基本都是为人所熟悉的，如指挥中心 (Command Center)、兵营 (Barracks)，而且其大多数建筑物都可以移动，这是另两个种族所不具备的。总的来说，Terran 族的地面部队实力一般，但是一群围攻坦克 (Siege Tank) 攻击 (Siege) 时，炮火齐鸣，威力还是相当可观的，只不过没有防空能力。Terran 族的最强者莫过于巡洋舰了 (Battle Cruiser)，其不但攻击力强大、装甲奇厚之外，还有威力骇人的 Yamato 炮，对于有些敌方的建筑可一炮干掉，但其恢复能量的时间较长。Terran 族的机械化部队和各种建筑物在损坏后都可以得到修复，但要耗费资源。此外，Terran 族的整体防御能力可以说是最强的，只需将几个士兵放入掩体中 (Bunker)，就可以抵挡大量的敌人，而且可以进行修复。

陆战队 (Marine) 和火焰兵 (Firebat) 的 Stim Pack 能力，每使用一次，牺牲半数的生命值，换来更快的速度和射击频率。开发单位：研究院 (Academy)。

幽灵 (Ghost) 有三种特殊能力：隐身 (Personal Cloak) 能力——使敌人暂时无法发现，但不能躲过有探测能力 (Detector) 的装置，如 Zerg 族的 Spore 和 Protoss 族的 Photon Cannon 等；锁定 (Lockdown) 能力——使机械类部队暂时瘫痪，任凭破坏；核攻击 (Nuclear Strike) 能力——设定核弹攻击的目标。

科学船 (Science Vessel) 也有三项特殊能力：防御体 (Defensive Matrix) ——提升受用对象的防护能力；电磁波 (EMP Shockwave) ——针对 Protoss 族的装甲，一次摧毁一个单位的全部装甲，它还能一次释放对象的全部能量；辐射 (Irradiate) ——对有机体生命，快速消耗它的生命值，直到死亡。后两项能力的开发单位：科技工厂。

在对付 Zerg 族时，由于对方的防空能力较差，可利用各种空中力量对其实施毁灭性的打击，尤其是多多利用巡洋舰的强大威力。

在对付 Protoss 族时，由于对方空中和地面力量比较均衡，应进行大规模的立体作战，充分发挥各兵种的优势，但要小心 Templar 的射线风暴，可以用一个小兵去引诱 Templar。

在对付本族的军队时，务必要带上具有探测能力的战斗单位，以防隐身侦察机（Wraith）。

攻略秘技

入门：建设营地

任务：建设 3 个补给站（Supply Depot）；建设一个提炼厂（Refinery）；收集 100 单位能源（Vespene Gas）。

提示：作为入门，这关十分简单，地图上分散着一些 Zerg 族的初级战士 Zergling，随便杀几个玩玩，练练手，你可以熟悉一下游戏的界面。

1 荒原

任务：找到 Raynor；建设一个兵营（Barracks）；训练 10 个陆战队员（Marine）。找到 Raynor 后的新任务：Raynor 必须存活。

提示：沿着公路走到对岸，就能找到 Jim Raynor，注意他的安全，到达地图下方就可以开始建设基地了。此时，敌人数量较少，你可以在 Raynor 的带领下消灭它们，也可以让 Raynor 在路口安放几个蜘蛛雷（Spider Mines），以熟悉这种武器的作用。

2 死水基地

任务：消灭异形军队；Raynor 必须存活。

提示：在你的基地的上方有小股的 Zerg 族的军队，消灭它们继续向上，会发现待援的基地。Zerg 的孵化巢位于地图右上角，摧毁它！

资源位置：这一关的资源应是绰绰有余，除了原有的，左上方和右下方各有少量资源。

3 危险的联盟

任务：存活 30 分钟不被消灭。

提示：这一关我方被 Zerg 族的军队层层包围，应将所有力量投入防守。敌人主要从右路进攻，应在右边的路口修建几个掩体，并放置陆战队员（Marine）及喷火兵（Firebat），虽说士兵的作战能力并不强，但在掩体中可是威风八面，在此基础上，还可用兀鹰战车（Vulture）放置一些蜘蛛雷。在防守敌人地面进攻的同时，还应建造一些导弹塔（Missile Turret），以防空中袭击。当然，左路的防守也是必不可少的。在最后的几分钟里，敌人会发起潮水般的进攻，相信你的防守会滴水不漏的！

资源位置：由于此关只需坚守即可，所以本方基地内的能源应足以应付

敌人的进攻。

4 秘密装置

任务：从联邦网络处取回数据盘 (Data Disk)；Raynor 必须存活。

提示：切记不可莽撞从事，一定要步步为营，逐个打开机关，最后将位于地图深处的数据盘取回。行进途中要注意墙上及地面上的防御装置。行进路线：先去地图中右方的信号点 (Terran Beacon)，传至 5 号地区，打开旁边的机关后再回到 6 号地区，然后直奔地图上方的黄色信号点 (注意沿途的防御系统，可以将它们一一关闭)，传到 1 号地区后再向前行进，进入一秘密基地，走到白色信号点上即可。

5 革命

任务：护送 Kerrigan 至 Antiga 的指挥中心；防御 Antiga 的反抗；Raynor 和 Kerrigan 必须存活。

提示：首先应与女指挥官 Kerrigan 取得联系，随后占领右方的基地，即可展开建设，最好在积蓄力量的同时，建造一些导弹塔及掩体，以防不测。最后利用侦察机 (Wraith) 的隐身 (Cloaking Field) 能力，掩护运输舰 (Dropship) 携带你的军队在敌人基地的薄弱地带登陆，如有可能，可以在敌人的领地里大搞建设，最后将敌人全部歼灭。

资源位置：地图右上方有大量资源，若还嫌不够，右下方还有一些，不过敌人也不会放弃这片资源的。

6 诺拉德二号

任务：保护巡洋舰诺拉德二号 (Norad II)；护送 Raynor 和两艘太空船 (Dropship) 至诺拉德二号处。

提示：及时修复诺拉德二号和掩体，将步兵进驻掩体，工程兵 (SCV) 在一旁随时修复。由于敌人对诺拉德二号的进攻并不强烈，所以可将精力集中在我方力量的发展上。在积蓄相当实力后，可大举进攻，打开一条道路来，若强攻不行，可取道下方避其锋芒，定可成功！

资源位置：本方基地里的资源可能不太够用，别急，向上探索即可发现新大陆。

7 王牌

任务：将 PSI 发射器送至敌军基地；Kerrigan 必须存活。

提示：开始时立即将 Kerrigan 和其余士兵撤回下方基地，在上方两处路

口修建掩体和导弹塔，抵御敌军的侵扰。这一关我方可以建造围攻坦克 (Siege Tank)，应充分利用其升级后具有的围攻能力，进行防守，不过它不能防空，近距离作战能力也很差，所以还要建造一些导弹塔并部署部分士兵协同作战。占领基地右方的资源后要加紧开采，尽快建立起一支由一队围攻坦克和士兵组成的混合部队对敌人展开攻势，并带上一艘科学船 (Science Vessel) 以防敌人的隐身部队。最后将 PSI 送至信号点 (Terran Beacon) 即可。

资源位置：左下方基地有一定数量的资源，在开采的同时，应尽快占领右方的能源，但要小心敌人对右方的偷袭。

8 重大行动

任务：摧毁联邦军队；Duke 必须存活。

提示：迅速将建筑物与人员送到对岸，在路口处修建各种防御设施，并利用围攻坦克的强大威力保护好基地，同时要小心敌人的小股空中力量。建造一队围攻坦克，在侦察机的空中掩护下，迅速占领左上方敌人基地，然后再次集结毁灭性的力量，将右方的强大敌人一举消灭。这一关可以利用 Duke 的巡洋舰上装备的 Yamato 炮射程远的优势，将小股敌人逐一消灭。

资源位置：此关资源充裕，对岸的资源足够组建一定数量的军队。此外，地图中右方及左上方敌人的领地中均有大量的资源，占领它们，敌人便无足够的资源与你抗衡了。

9 新盖茨堡

任务：摧毁 Protoss 族的军队；不可摧毁 Zerg 族建筑物；Kerrigan 必须存活。

提示：要保证不摧毁 Zerg 族的建筑从而免受它们骚扰，只需在四周的路口布置一些防御设施即可。由于 Protoss 族的军队只会从右下方的路口进攻，所以在这里要集结大量的兵力加强防守。这一关可以大规模建造巡洋舰 (Battle Cruiser)，若资源不够的话，左下方还有大量资源可供利用。集结一队巡洋舰及一队围攻坦克，在地空力量的协同作战下，摧毁 Protoss 族的基地易如反掌。不过在你摧毁 Protoss 族的同时，Zerg 族的军队会进行大规模的进攻，务必小心。

资源位置：这一关四周虽有许多资源，但只有基地内部和左下方的可供利用，注意节约哦。

10 重击

任务：摧毁离子炮；Raynor 必须存活。

提示：这关敌人十分强大，而且会使用 Ghost 进行核打击，所以在防御时应注意层次，实施立体防御，基地外部也要部署一些防御力量，以防敌人的核打击。若被核弹头锁定，应迅速撤离红点处。打好基础后，要迅速积蓄进攻力量，还应以巡洋舰和围攻坦克为主攻力量，可适当配备一些速度快的部队，在进攻时别忘了带上一些科学船，以提高探索能力。将沿途的敌军消灭干净后，可直接用大量巡洋舰强攻最上方的 Ion Cannon，相信不成问题。历经千辛万苦的您就可以欣赏到 Terran 族的通关画面了（注意：这一关基地空间狭小，要充分利用）！

资源位置：初期，基地内的资源足够用。到后期，必须占领地图中部的资源，以备总攻。

Zerg 族

部族分析

Zerg 族这种类似爬虫、异形的种族，它们是通过不断的孵化、变形来壮大实力的。一种称为“Creep”的物质是它们发展的基础，只有地面上覆盖着“Creep”，Zerg 族才能在上面进行“建设”。当然，其它种族是无法在“Creep”上面建设的。其各种生物都是由生活在孵化巢（Hatchery）周围的幼虫（Larva）变异形成的；其各种建筑则是由雄蜂（Drone）变异形成的，其建设完成之后便销声匿迹了。由于是纯粹的生物，受到伤害后，它们无法得到快速修复，但是随着时间的推移，它们都能慢慢地得到恢复。Zerg 族拥有最强大的地面部队 Ultralisk，近距离攻击凶猛无比。但是致命的弱点都是毫无防空能力，所以在进攻时一定要带上相当数量的防空力量。它的空中力量守护者（Guardian）的射程超过了各族防空设施的射程。

女王（Queen）有四项特殊能力：感染（Infest Terran Command Center）——俘获 Terran 族的受到相当破坏的指挥中心；寄生虫（Parasite）——被寄生的单位即刻变成了你的侦察兵，但不归你控制；孵化炸弹（Spawn Broodings）——射入敌体内后，即刻吞噬敌人，并孵化出两个 Zergling；诱捕（Ensnare）——使被施用对象移动速度和防护下降。后两种能力的开发单位：女王之巢（Queen's Nest）。类似蜈蚣的 Defiler 有两项特殊能力：黑云（Dark Storm）——使黑云覆盖下的有机生命体力下降；瘟疫（Plague）——使感染者的体力下降至最低。开发单位：Defiler Mound。此外，Defiler 还可以利用基本能力 Consume，吸取本方战士的体力，被吸取者即刻死亡（注意：要小心

使用，千万别把体力满值的战士给害死)。

此外，除了 Ultralisk，其余的 Zerg 族的地面部队均有一项其它两族所不具备的特殊能力，即钻地 (Burrow)。在你的战士体力不足时，可以钻入地下慢慢等待而不被敌人发现 (注意：钻地逃不过有探测能力的单位)；也可将你的部队神不知鬼不觉地集结到敌人基地周围，等待时机成熟大举进攻。

在对付 Terran 族时，要小心对方的空中力量，可适当繁殖一些自杀飞机 (Scourge)，还应充分利用女王的特殊能力孵化炸弹，会收到一定的效果。

在对付 Protoss 族时，Defiler 的特殊能力 Plague 必不可少，Ultralisk 也是攻坚的利器，但要小心对方的强大部队 Archon，它会给你造成极大的损失。

在对付本族军队时，应小心 Defiler 的特殊能力 Plague 和 Queen 的特殊能力 Spawn Broodings。

攻略秘技

1 废墟之中

任务：创建一个产卵池 (Spawning pool)；创建一个 Hydralisk 穴；保护幼小的茧。

提示：年幼的茧位于 Zerg 族信号点 (Zerg Beacon) 的中心处。多多孵化雄蜂 (Drone)，加快采集资源的速度，利用 Zergling 一次孵化出两个的优势，并配上 Hydralisk，利用“虫海战术”先从右方的小股 Terran 军队下手，将敌人的前沿阵地敲掉，再进攻位于右上方的 Terran 的主基地。

资源位置：基地内部的资源足够用，若想开始就占领上方的资源的话，反而会引火烧身。

2 外出

任务：护送年幼的茧至信号点。

提示：Protoss 族的防御十分严密，在路口处部署了许多防御单位，但这些并不能阻挡你的前进。消灭掉四周的零星敌人后，应先将地图中部敌军的时空门 (Gateway) 干掉，以除后顾之忧，之后要积蓄兵力，再次利用“虫海战术”强行突入地图左下方的敌人主基地，切断它们的资源，最后将幼茧送到信号点即可。

资源位置：这一关只有两块资源，一块是你的，另外一块被敌人占有。不要怕资源短缺，只要好好利用，还是绰绰有余的。

3 新的领地

任务：保护脆弱的茧；消灭所有的 Terran 军队。

提示：这关开始资源较少，应尽早占领上方的资源，在两处基地安置一些 Hydralisk 巡逻，并在路口和必经之路造几个 Creep Colony，协同作战。进攻时应派遣大量的 Mutalisk 进行围剿，实行各个击破，同时考虑其对空攻击力较差的弱点，还应辅以一定数量的 Hydralisk 进行支援。

资源位置：能否占领地图中部的资源是本关成功的关键。

4 部族的代表

任务：保护茧直至它孵化。Kerrigan 重生后的新任务：摧毁或感染 Raynor 所在的指挥中心；Kerrigan 必须存活。

提示：这关 Terran 基地在地图右上方和底部，敌军会不断来回运送兵力，可利用女王多往敌太空船上喷射寄生虫，你就可以观察到敌人的动态了，同时也可利用女王的特殊能力孵化炸弹，在敌人射程之外给它们一个“惊喜”。在基地右下方驻兵，并造防御设施。尽快升级孵化巢，升级出领主（Overlord）的运输功能，占领地图中部的资源，加快开采速度。以 Mutalisk 为进攻主力，从地图左上方向下，轮番攻击，摧毁此地的设施，在 Terran 的指挥中心还剩四五百点生命时，可让女王将之感染过来，这里生产的士兵威力强大，很适合对付敌人的各种建筑。Raynor 所在的指挥中心周围的炮塔是很好的试验对象。

资源位置：地图中部有一些资源，但不要着急占领，待你兵强马壮时再占领也不迟。

5 亚美利加号

任务：Kerrigan 行进至超级计算机处；Kerrigan 必须存活。

提示：这关一定要小心为上。刚进入第一道门，就会引发墙壁上的机关，一定要迅速干掉这两门机关炮，还要捎带上二层的敌兵。之后向左上前进，消灭几个守门的士兵后，即可到达 Terran 族的信号点并发现超级计算机的位置，继续沿着道路前进，但要注意二层的敌兵。穿过几道门，即可到达地图中部最靠右的地方，接着上到二层，前方地面隐藏着六个炮塔，此时一定要谨慎从事，不要着急，各个击破，实在不行，可以后撤补充体力。一切搞定后，前方会发现我方的几个 Zergling 被囚禁着，先不要着急，继续向前打开监狱的开关再行救援。补充兵力后继续向里走（小心地面上的机关），到达一个四门大开的小屋，全体进入。啊！不好，是个陷阱，快点突围！经过一番恶战，终将敌人歼灭并发现两个信号点，走到信号点上打开下方的大门。一路掩杀过去，利用蓝色信号点将你的军队传送至地图中间偏左的地方。继续向

下，终于看到一个白色信号点，冲过 Terran 族的 Ghost 和地面导弹塔的防守，就会到达胜利的彼岸。

6 隐形的 Templar

任务：消灭进犯的 Protoss 的军队；Kerrigan 必须存活。在消灭了 Protoss 的军队后的新任务：让 Kerrigan 与 Tassadar 单挑。

提示：Protoss 的主基地在地图右下方，尽快占领基地右方的另一处资源，加快发展速度。小心中右部敌人的进袭，接下来对付左下方的小股敌人。用空中守护者摧毁 Protoss 族的防御设施，不过它不能对付空中目标，因此需要 Mutalisk 的保护。至于新任务，只要将 Kerrigan 单独运送到地图中央的岩石上，Tassadar 简直不堪一击（注意：本关我方可以将 Mutalisk 进化到 Guardian，但要调整好这两者的比例关系）。

资源位置：基地右方的资源无人占领，地图右上方和中间靠右的地方也各有一块资源，但均有敌军守护，占领时要谨慎从事。

7 淘汰

任务：清除每一个 Garm Brood 部族的残存者。

提示：开始时先夺取路口处的资源，在右侧建几处防御工事，以对付地面部队为主。聚集了第一批部队后，即可强攻左侧的敌基地，敌人一段时间内会不断从上方增援，多造 Mutalisk，拼杀一阵就过去了。继续守住上方，发展出守护者后，即可派它们敲掉左上方的一排防御。接下来进攻右上方的基地。此时敌人的骚扰也集中于右路，以部分的守护者摧毁地面建筑，主力 Mutalisk 负责空中。后方要驻留相当兵力来回巡逻，防止敌人反扑。之后，先清除外围，再自右向左扫荡过去。这时，后方兵力可全部调上，一举击溃敌人。

资源位置：这一关的资源一开始均在敌人的控制之下，除了眼前的一块必须占领外，其余的要量力而行。

8 以牙还牙

任务：摧毁 Protoss 的基地；不让一个隐蔽的 Templar 逃脱；Kerrigan 必须存活。

提示：最难守的是右下方的信号点，立即将 Ultralisk 从右边的 Nydus Cannal 送到那里。之后，仍要派空中部队去增援。左方基地发展出一支部队后，即去抢占右侧的资源。这样两侧同时发展，待积聚一定力量后，自左上