

士人兄弟 / 编著

电脑游戏攻略宝典



动作 游戏典藏

恐龙猎人 II : 邪恶之种

星际迷航 : 精英力量

生化危机 III : 最后的逃亡

孤胆枪手 II

麻烦来了

洛克人危机

圣剑命之反恐风暴

三角洲部队 : 大地勇士

系统震撼 II

雷神之锤 II

K II

神偷 II : 金属时代

古墓丽影 : 最后的启示录

雷曼 II : 胜利大逃亡

雷神之锤 III : 竞技场

虚幻竞技场

内蒙古人民出版社

↓ 雷神之锤 III : 竞技场

↓ 虚幻竞技场

↓ 半条命之反恐风暴

↓ 三角洲部队 : 大地勇士

↓ 重金属 F · A · K · K · II

↓ 恐龙猎人 II : 邪恶之种

↓ 生化危机 III : 最后的逃亡

目 录



完全攻略

☪ (1) 雷神之锤 III:竞技场 (Quake III: Arena)

说起 FPS 游戏,就不能不提起 Id Software 的 Quake 系列,Id 是 FPS 的始作俑者,而 Quake 则是第一个使用真 3D 技术的 FPS 游戏。

☪ (35) 虚幻竞技场 (Unreal Tournament)

在全球 FPS 游戏排名里,Quake III Arena 和 Unreal Tournament 之间的较量已经好久了,而且出乎意料的是,UT 始终排在 Q3A 的前面,难道 Unreal 系列真的要取代 Quake 系列的 FPS 王者地位了吗?

☪ (70) 半条命之反恐风暴 (Half life:Counter Strike)

Counter Strike 是全世界目前最流行的在线 FPS 游戏之一,远远超过 Q3。在游戏里你可以扮演恐怖分子或者反恐精英,为了完成任务和敌人一决生死。



目 录

☪ (87) 三角洲部队:大地勇士 (Delta Force:Land Warrior)

得到这个期待已久的游戏时,手都禁不住有些颤抖,整整一年里大概也只有《暗黑II》曾经带给我们这种“心跳回忆”。

☪ (102) 系统震撼II(System Shock II)

巧妙溶合了RPG和FPS两种不同的游戏类型,加上引人入胜的剧情和绝佳的科幻包装,如果你错过了一代,那绝对不能再错过这个大作。

☪ (115) 弥赛亚(Messiah)

欢迎你来到法克特城。这儿的一切已经发生了翻天覆地的变化,整座城市变得越来越丑陋,我们希望你能够让这一切恢复正常。

☪ (150) 重金属F.A.K.K. II (Heavy Metal:F.A.K.K. II)

经过上次的那场战争,英雄JULIE带着自己星球上的人民移居到了另外的一个星球上,并把这里建设成为一个绿洲,并且建立起了一个外太空防护罩以抵抗陨石的危害。生活似乎终于又走回了正轨……

目 录



③ (169) 神偷 II: 金属时代
(Thief II: The Metal Age)

你的生命受到严重威胁,你必须利用当时的蒸汽和电力为自己而偷,发挥智慧去重见天日!

③ (194) 恐龙猎人 II: 邪恶之神
(Turok II: Seed of Evil)

敌人不再是虚晃几招就呆呆受死的角色,你将面对的是会进行分波进攻、懂得迂回侧击、利用地形地物掩蔽闪躲、甚至暗算你的恐龙!

③ (226) 星际迷航: 精英力量
(Star Trek Voyager: Elite Force)

这是一部荡人心弦的第一人称射击游戏,集冒险、探险以及紧张的战斗于一体。在这部游戏中,玩家扮演的是精英部队冒险分队中的一员,这支分队中的所有成员都是精英中的精英……

③ (261) 生化危机 III: 最后的逃亡
(Resident Evil III: Last Escape)

出色的剧情脚本设计,游戏性、图像、音乐音效方面的出色表现,使生化系列真正成为了一个经典。



目 录

1

☪ (279) 古墓丽影:最终启示录 (Tomb Raider:The Last Revelation)

根据古埃及的传说,光芒之子荷鲁斯用智计俘虏了邪恶之神赛特,并将他囚禁于埃及的一处秘密古墓中。这个传说预言五千年后有人将意外地释放出赛特,给人类带来灾难……很不幸——或者说是万幸,这个人就是劳拉。

☪ (299) 雷曼II:胜利大逃亡 (Rayman II:The Great Escape)

雷曼确实可以作为 Ubi Soft 的代名词,《雷曼II》的出现使很多人对 Ubi Soft 刮目相看。

☪ (322) 麻烦大了(Tonic Trouble)

一个小小的失误让全世界出了大大的问题!我们小小的外星人不得不“入侵”地球啦……

☪ (332) 洛克人危机 (Rockman Dash)

这部游戏与以往洛克人系列不同的是,它不再仅仅是传统的动作过关游戏,反而比较接近角色扮演,虽然其本质仍然是以动作过关为出发点。

☪ (369) 孤胆枪手II(MDK II)

电脑游戏界的超级无厘头搞笑巨星——M、D、K 无敌三人组在漫长的沉寂之后,终于再度登场!

雷神之锤 III:竞技场



英文名称: Quake III: Arena



制作公司: Id Software



游戏类型: 第一视角射击、网络对战

雷神之锤 III:竞技场

说起 FPS 游戏,就不能不提起 Id Software 的 Quake 系列,Id 是 FPS 的始作俑者,而 Quake 则是第一个使用真 3D 技术的 FPS 游戏。97 年出品的 Quake II 获得了巨大的成功,一方面是因为 Voodoo 卡的问世使家用电脑的 3D 图形显示效果有了质的飞跃,另一方面是因为 Quake II 提供的网络功能极大地提高了游戏的魅力。此后各种跟风之作层出不穷,而 Id 再接再厉,终于推出了 Quake III: Arena(以下简称 Q3A),使全世界的 Quake 迷们再度为之疯狂。现在流行着这样一句口号:

Quake, it's not a game, it's my life!

Q3A 是一个网络游戏,大概鉴于 Quake II 网络功能的受欢迎程度,使 Id 认定网络对战是 FPS 的精髓吧,Id 这一步可以说是很大胆的。但这并不代表你无法在单机上体验到它的魅力。事实上游戏中提供了 30 个颇具个性的 Bot,并且还有一个挨个挑战 Bot 的过关模式,得胜后有漂亮的过关动画哦!除此之外你还可以和 Bot 练习各种多人对战模式。应该说 Q3A 中 Bot 的 AI 设计是很不错的,尽管在高手眼中它们还是不堪一击,但对普通玩家而言还是很有难度的。尤其是噩梦级别,如果你能够达到这个级别,那么你也可以算个高手了。



Q3A 的发售只是一个开始, Id 会不断地完善它, 也会有越来越多的第三方人员为其开发出各种衍生物, 还会出现一批基于 Q3A 引擎的克隆作品, 当然我们希望其中会有象 Half-Life 一样出色的作品, 因为 Id 将一如既往地公布 Q3A 的大部分源代码(一部分受知识产权保护的除外), 这也是 Quake 系列长盛不衰的一个重要原因。



王者的较量 ——虚幻竞技场与雷神之锤 III

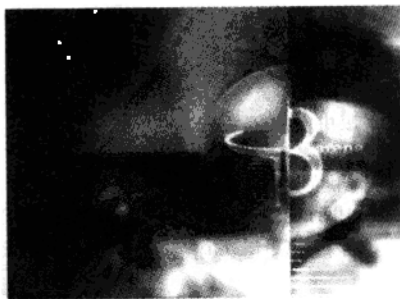
虚幻竞技场(Unreal Tournament)和雷神之锤 III(Quake3)这两个 FPS 人气大作, 各方面制作的都十分出众, 在目前的 FPS GAME 中可以说是炙手可热。但“一山不容二虎”, 两位王者之间, 谁更胜一筹呢? 我们还是来进行一番比较吧!

画 面

画面效果可分为三个方面: 色调风格, 人物造型, 特技效果和实际应用。

先说色调风格。雷神之锤 III 在国内十分流行, 不讲游戏本身好玩, 首先画面就吸引了不少人的目光。雷神之锤 III 的画面沿用了 DOOM 的风格——阴森恐怖。他的画面多以土黄, 褐, 红, 金属色为主, 色调风格非常出众, 可惜的是没有多少创新, 有点让人乏味。

虚幻竞技场在雷神之锤 III 之后发布, 虽然是雷神之锤 III 的网络对战而针锋相对开发的, 但是在画面上没有一点跟风之意, 相反的, 创新的感觉无处不在。如果讲雷神之锤 III 的画面是一幅阴暗、恐



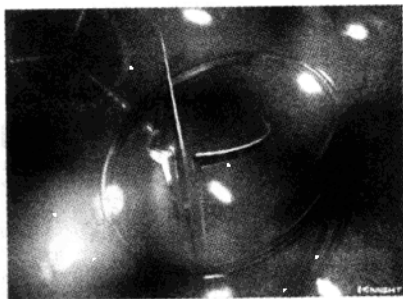
雷神之锤 III：竞技场

怖的写实画，那虚幻竞技场就是一幅风格迥异、绚丽多彩的油画。它一改以往 FPS GAME 的风格，大胆使用色彩鲜明的图像，让人耳目一新。虚幻竞技场的地图中有许多美丽的壁画，见过单人第一关两边墙上的彩画吗？是不是有点身处教堂的感觉？虚幻竞技场有大量的室外场景（CTF），山、水、蓝天、白云，简直让你忘了战斗，陶醉其中。

雷神之锤 III 比起虚幻竞技场来，差在创新，略逊一筹。

再是人物造型。雷神之锤 III 的人物以怪兽为主，造型很 COOL，但不够细致，虚幻竞技场的人物以真人造型为主，细节方面很好，大家实力相当。

然后是特技效果。雷神之锤 III 的特效多用于“点”上，火焰特效尤其突出，虚幻竞技场是没法比了。但虚幻竞技场的整体效果比雷神之锤 III 要好，灯的光晕十分自然，试过游泳后看路边的街灯吗？就是那样！这样一来，整个“面”便被烘托了



出来，看来大家各有千秋。但两者都不是十全十美，雷神之锤 III 的水过于清晰，不合环境，试想在一个本身就十分阴暗的环境中，水池中的水竟然清晰见底，有点太不合适。而虚幻竞技场的雾化明显不如雷神之锤 III，只在 Fetid 中较明显而且不够浓，雷神之锤 III 的就好得多，虚幻竞技场要改进！还有的是，虚幻竞技场缺少镜面特效，雷神之锤 III 没有玻璃特效。这一回和大家打平！

最后是实际应用。实际应用就是指在保证游戏流畅的前提下，画面的亮丽程度，实际上就是指游戏对系统的要求。很不幸，雷神之锤 III 注定是输了，它……它简直就是吞食资源的怪兽！相对而言，虚幻竞技场只是一只小小怪兽，在 800×600 下可以很流畅的玩（不过注意，雷神之锤 III 和虚幻竞技场不同，他有许多的跳跃要高幅数，如 DM13 中的大血，没有 130 FPS 是跳不上去的），而且虚幻竞技场的 MAP 像是经过了特殊处理的，再大也不慢，而雷神之锤 III……总之，在实际应用中，雷神之锤 III 的

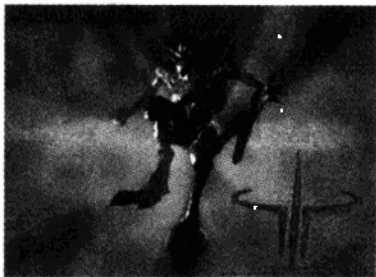
缺点太多，而虚幻竞技场则遥遥领先，Id 也太不体谅中国的穷玩家了，又不是人人都有 PIII + Geforce。这一回合，虚幻竞技场大比分胜出！

总的来说，如单从画面来讲，虚幻竞技场和雷神之锤 III 可以讲是不相伯仲，而考虑到大家的机器，雷神之锤 III 就要努力了。

音效和音乐

音效和音乐对于 FPS 高手来讲，不光要眼观六路，还要耳听八方，相信大家都明白吧！画面和音效对评价一个 FPS 的好坏是同样重要的，那虚幻竞技场与雷神之锤 III 究竟实力如何呢？

现在，3D 音效的标准分裂成 A3D 和 EAX 两大阵营，各占半壁江山，各不相让。就精确定位来讲，A3D 略占优势，而就环境渲染来讲，EAX 更胜一筹。既然两者都十分优秀，又都拥有庞大的用户群，那么这两个 FPS 大作理应对两者都有很好的支持，可惜不是这样。雷神之锤 III 不支持 EAX 标准！看来 Id 是收到了帝盟的红包了——雷神之锤 III 对 A3D2.0 支持得非常



好！A3D2.0 的特效在雷神之锤 III 中发挥得淋漓尽致。但是，以上的体验只限于 MX300 用户，因为 A3D1.0 效果一般。而雷神之锤 III 又不支持 EAX，在没装补丁的情况下，SBlive 和 YAMAHA724 没有多大分别，希望在 Q3TA 中能有改善。而音乐方面，雷神之锤 III 用的是极具重金属味的乐曲，激烈战斗 + 摇滚？怪怪……

虚幻竞技场的音效对 A3D 和 EAX 支持不错，敌人的脚步声，中弹的呻吟，炮弹划过天空时的呼啸，一切的一切都真实的再现。值得一提的是虚幻竞技场的配乐很不错，电子音乐的风格。听着音乐战斗，真让人热血沸腾。不过话说回来，你真正练功夫时还是把音乐关掉吧！那会影响你的判断！

雷神之锤 III：竞技场

总的来讲，如果你有 MX300 和的话，雷神之锤 III 的音效一定会让你沉醉其中，而虚幻竞技场对 A3D 和 EAX 支持都不错。这一回合，虚幻竞技场取胜！

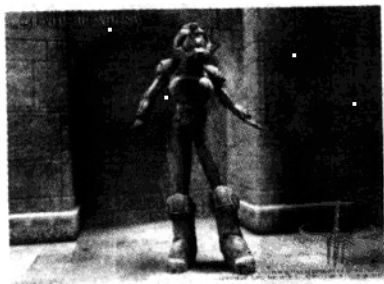
对 战

一个 FPS 游戏空有华丽的画面和动人的音乐，那只是一个草包，真正的实力要在战斗中体现。

就武器系统来讲，雷神之锤 III 的武器较为简单些，他沿用了 Quake 系列大部分的武器，只有一种开枪方式。而每种武器都有放大模式 (ZOOM)，但一般没有多大用处，只在用 RG 时有点用，但也不能过分依赖，会破坏你的手感，高手一般不用。而虚幻竞技场的武器处处体现创新的精神，种类繁多，每种武器都有第二种开枪方式，威力大小、开枪快慢都不同。高射加农炮 (8 号) 相当于雷神之锤 III 的 SG，狙击步枪 (0 号) 相当于 RG，虚幻竞技场的 RL 很有意思，可以把炮弹储起来，最多 6 粒，敌人必死无疑！但你可不要妄想用火箭跳，那是连肉片都找不到的，想用火箭跳，还是用空气锤吧！

而在战斗模式方面，雷神之锤 III 显得少了点，只有 DM、TDM、CTF，

太单调。虚幻竞技场除了传统的模式外，还有攻防战、占领模式等。特别是攻防战，太好玩了！你一定要试试！值得一提的是，虚幻竞技场的地图设计很出色，象 FACE 这样的图，突出了狙击手的作用，还有一些地图相当的大，蓝天、白云、青山、绿水，你可不



要迷路了。

现在网络游戏盛行，大家打腻了 Bot，都来网上战斗，这方面雷神之锤 III 就很占有优势了，国内的服务器到处都是，打得红红火火。虚幻竞技场在国内连一台服务器都没有，最快的还在香港和新加坡，如果你用 MO-

DEM 玩，多半是 200 - 300 的 Ping，运气不好的 2xxx 的 Ping 要把你气疯！不过话又讲回来，如果虚幻竞技场在国内有服务器的话，他的速度应该比雷神之锤 III 快。

总的来说，雷神之锤 III 的武器和地图决定了他在 DM 上占优势，他的武器开枪很爽，有点“一击必杀”的感觉，想找杀戮感觉的朋友玩雷神之锤 III 就对了。而虚幻竞技场的 CTF 很优秀，他的武器就像专门为 CTF 设计的，不同的武器配合不同的环境，可以发挥他最大的威力！喜欢玩团体作战的朋友建议你玩虚幻竞技场，毕竟我们经历了太多打打杀杀，还是集体主义好嘛！

结 论

关于雷神之锤 III 和虚幻竞技场的好坏可说是众说纷纭，这两者都是非常出色的游戏，它们都有各自闪光之处。到底那个更好，就要看对你来说哪方面更重要。如果你需要丰富的游戏模式、完整清晰的界面、出色的单人任务模式、非传统类型的地图以及全新的武器和攻击方式，那么你的

选择应该是虚幻竞技场。如果你的目的是流畅的操纵感、最华丽的画面、更好的 DM 地图、更简单直接的武器系统，总之，你对多人对战的品质更看重，那么雷神之锤 III 应该是你的首选。当然，系统需求也是应该考虑的一方面：雷神之锤 III



雷神之锤 III：竞技场

的新引擎对硬件配置的要求比虚幻竞技场要高得多。

不管怎么说,最后还是你自己拿主意,还是自己找来试试吧。无论你的选择是哪个,重要的是你总能找到兴趣相投的朋友们一起切磋,并从中得到快乐。啊,在今天,能够成为一个 FPS 的爱好者,是一件多么幸福的事。

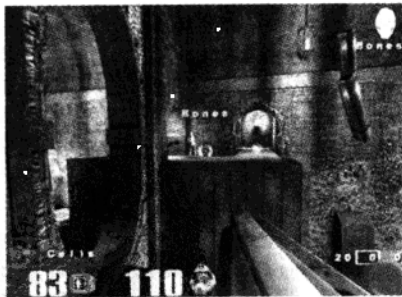
游戏攻略

武器详解

Q3A 中集合了 Quake 和 Quake II 中的热门武器,并针对网络对战对武器参数做了一些调整,虽然没有什么新意可言,但它却是一个发展得非常成熟与平衡的武器系统。

Gauntlet: 这只面目狰狞的铁手套前端有一个旋转的锯片,所以现在都管这东西叫电锯。当你打光了所有武器的子弹后会自动切换为该武器,每次击打的杀伤力为 50 点,每秒可击打 2.5 次,不需要弹药。从数据上看其杀伤力颇大,但由于只能用于近身肉搏,所以一般不会被主动选用。在那些人数众多的服务器上常能看到被逼无奈的玩家拎着这只狼牙棒满世界乱跳,但高手们在某些特定情况下会用它打出一些出人意料的精彩场面。

Machine Gun: 机关枪是你随身携带的基本武器,射速为 10 发/秒,每发子弹杀伤力是 7 点。从数字上看威力一般,但机枪子弹的飞行时间为 0,加之射速很快,用好了可以重创敌人,比如噩梦级 Bot 就可以用它轻易放倒你,此外用它来触发某些地图中的机关也是不错的选择。



Shot Gun: 霰弹枪的射速是 1 发/秒,子弹射出后发散为 11 个颗粒,每个颗粒的杀伤力为 10 点,可以说是理想的近距格斗武器。另外它的子



弹飞行时间也是 0，再加上它的面攻击特性，在中远距离一样可以发挥出巨大的威力，当你用火箭筒或轨道炮重创敌人后再用霰弹枪补上最后一击也是有趣的打法。Bot 中 Sarge 是使霰弹枪的大师，大家可以多找他比划比划。



Plasma Gun: 等离子枪曾经是 Quake 中的流行武器，射速 10 发/秒，每发杀伤力 20 点，可以说火力甚猛。它打出的子弹是一团团电光球，触及目标或障碍物后会飞溅开来并像火箭弹一样形成一定范围的冲击波，利用这一特性可以做出类似火箭跳的跳跃。另外由于电光球很耀眼，使用时应注意不要搂住扳机不放手，否则看不清目标白白浪费弹药不说，自己怎么中了枪都不知道岂不是太衰了？

Grenade Launcher: 榴弹发射器一般不为人所重视，但这是一种非常有趣的武器，炸弹呈抛物线掷出，如果没有命中目标则不会马上爆炸，利用这一点可以让炸弹经多次反弹后打敌人个措手不及，用它制造混乱或牵制敌人效果非常理想。它的射速是 1.25 发/秒，每发杀伤力 100 点。

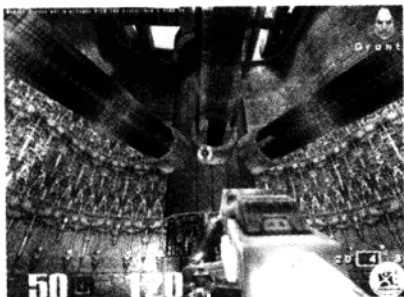
Rocket Launcher: 火箭筒是 Quake 系列的招牌武器，由于其威力大，用途广而成为绝大多数玩家的首选。Q3A 中的火箭筒射速为 1.25 发/秒，每发杀伤力为 100 点，火箭飞行速度较 Quake II 有所提高。使用火箭筒最重要的一点是掌握好提前量；另外还要善用其爆炸后产生的冲击波，因为冲击波不仅具有杀伤力，而且可以震飞敌人，使他一时间失去运动控制能力，比如 Bot 中的 Major 经常先往你脚下打一炮，你还没落地第二炮就到了，于是你就成了一朵礼花，很炫的打法哦！

Lightning Gun: 闪电枪，这是 Quake 中出现过的武器，击发后射出闪电，射速 30 发/秒，每发杀伤力 8 点，是不是挺恐怖？由于射速快，可以发射出连续的闪电，射程是 768 个长度单位。虽然威力巨大，但不是很好控制，而且不能像 Quake 中一样在水中发射。

Rail Gun: 轨道炮，Quake II 中的经典，实际上是个粒子加速器。击发



雷神之锤 III：竞技场



后以极高的速度射出铀元素的粒子射线，并在空中形成一道轨迹，所以又叫轨迹枪。其特点是射线内核的外围还会形成一个电离层，该电离层同样具有杀伤力，而且还有一定的冲击性；更具魅力的一点是射线具有穿透力，也就是说你可以将同一

直线上的敌人象烤羊肉串一样穿一串。其杀伤力为每发 100 点，要注意的一点是其射速较慢，两次射击要有 1.5 秒的间隔，对此头脑中要有概念，否则瞄准目标后扳动扳机却没有反应实在很令人懊丧。使用该武器最爽的一点就是将空中的敌人 rail 掉了，Q3A 中的跳板设计为我们带来了更多的机会，将枪口随敌人的移动而移动，感到合拍后扳动扳机……另外可以在 q3config 文件中调整射线轨迹的视觉效果，包括内核及电离层的直径，轨迹滞留时间等等，这些值不宜太大，以免影响视线。



BFG10K: Quake II 中出现的终极毁灭性武器，Q3A 中的 BFG 较 Quake II 中有较大不同，它实际上是个超级等离子枪，射速 10 发/秒，杀伤力每发 100 点，这才是真正的恐怖！它发射的子弹也是电光球，但个头要大的多，沾着死挨着亡，一旦敌人手中掌握有该武器，逃吧，还得祈祷！其实它的初衷是为新手提供一件超级武器，使他们在实力悬殊的较量中也能有一些机会。一旦地图中出现该武器，必将成为双方争夺的焦点，另外由于它过于霸道，在很多场合可能会被禁用。

从数字上看，各种武器的威力还是有一些差距的，但由于各种武器所

具有的鲜明特点,在实战中的平衡性应该说是 Quake 系列中最好的了。另外 Q3A 中武器被拾取后的再生时间只有 5 秒,这意味着几乎无法通过控制高级武器来控制局面了,这也使得战斗更加激烈。最后要提的一点是弹药的再生时间为 40 秒,是否可以通过控制弹药在一定程度上达到控制局面的目的也是要在实战中研究的课题。

物品一览

在 FPS 的世界中仅有武器是不够的,各种功用的物品的出现不仅增加了游戏的乐趣,更增加了战斗中的变数,熟悉它们可以使你在战斗中更加主动。下面让我们来看一看 Id 在 Q3A 中为大家准备了些什么礼物。

Heavy Armor(重型装甲,红甲):加 100 点的防护值,上限为 200。

Combat Armor(战斗装甲,黄甲):加 50 点的防护值,上限为 200。

Armor Shard(装甲片,绿甲):加 5 点的防护值,上限为 200。

装甲值的正常上限为 100 点,最高上限 200 点,超过 100 点后自动以 1 点/秒的速度递减至 100 点。以上装甲系物品被拾取 25 秒后再生,注意红甲在地图中的重要性。

Gold Health(金色血):加 50 点健康值,上限为 100。

Yellow Health(黄色血):加 25 点健康值,上限为 100。

Green Health(绿色血):加 5 点健康值,上限为 200。超过 100 点的部分同样会以 1 点/秒的速率递减。

以上疗伤类物品被拾取 35 秒后再生,看上去金色药包的重要性好像相对大些,但黄色药包一般都是成对出现。

Battle Suit(战衣):阻挡武器爆炸震波和熔岩、毒液的伤害,持续 30 秒钟。

Invisibility(隐身):持有者不被他人看见,持续 30 秒钟。

Regeneration(再生器):不断补充健康值到 200 上限,持续 30 秒钟。

Flight(飞行服):持有者获得飞行能力,持续 30 秒钟。

Haste(加速):大幅度提高移动和射击的速率,持续 30 秒钟。

Mega Health(大血):加 100 点健康值,上限为 200。同样,最高上限 200 点,超过 100 点的部分会以 1 点/秒的速率递减。再生时间为一分钟。

Quad Damage(雷神环):这就是传说中的雷神之锤,拾取后全身笼罩

雷神之锤 III：竞技场



在蓝色电光中,武器杀伤力增加三倍,持续有效时间 30 秒。



可以看出以上高级物品都有着强力功效,在地图中的重要性不言而喻,尤其是 Quad Damage,其意义不亚于 BFG10K。但同时在地图中这些物品出现的地方都非常危险,有些简直就是陷阱,所以也不能一味贪吃。



这些物品除 Mega Health 外,再生时间都是两分钟,但并不会在游戏一开始就出现,通常有半分钟到一分钟的延迟。

Med kit(急救药包):将使用者的健康值补充到 100 点。

Personal Teleporter(个人传送器):随机将使用者传送到一个再生点。

以上两种物品拾取后可以随身携带,通过按压“使用物品”键使其发挥效用。其再生时间是 1 分钟。

奖牌设定

Q3A 中新增了奖牌的设定,在战斗中打出特定的战果后便会得到相应的奖牌,还有语音提示。这在一定程度上增加了游戏的趣味性,以下为奖牌列表及相应的取得条件。

Accuracy:一场战役中的命中率超过 50%。

Excellent:在两秒内连得两分。

Frag:每得 100 分便会得到一枚。

Gauntlet:每用电锯得一分便会得到一枚。

Impressive:用 Rail gun 连续两次击中目标。

Perfect:不失一分赢得整场战役。

Bot 介绍

永恒的竞技场是一个复杂的结构,所有的空间和时间里都有最好的战士。为了在那儿生存,你必须了解你的敌人、武器和你将要战斗的环境。在竞技场有 32 个电脑控制的战士,他们中的每一位都是富有个性的勇敢战士。



Anarki (Cybronic Human):总在寻找边缘,这个装有电路板的冲浪运动员用他人类的天性换取无穷无尽的电子知识。



Angel (Humanoid Robot):显然 Angel 缺乏古典美,却由雕塑家所创造,并成为他理想的伙伴。但她很快证明了她是恨的产物,而非爱的产物,她狂暴地杀死了她的制造者。

