

魔兽官方攻略制作群再度出击、国内第一魔兽战队倾力打造
暴雪官方唯一授权国内魔兽网站艾泽拉斯国家地理全面提供

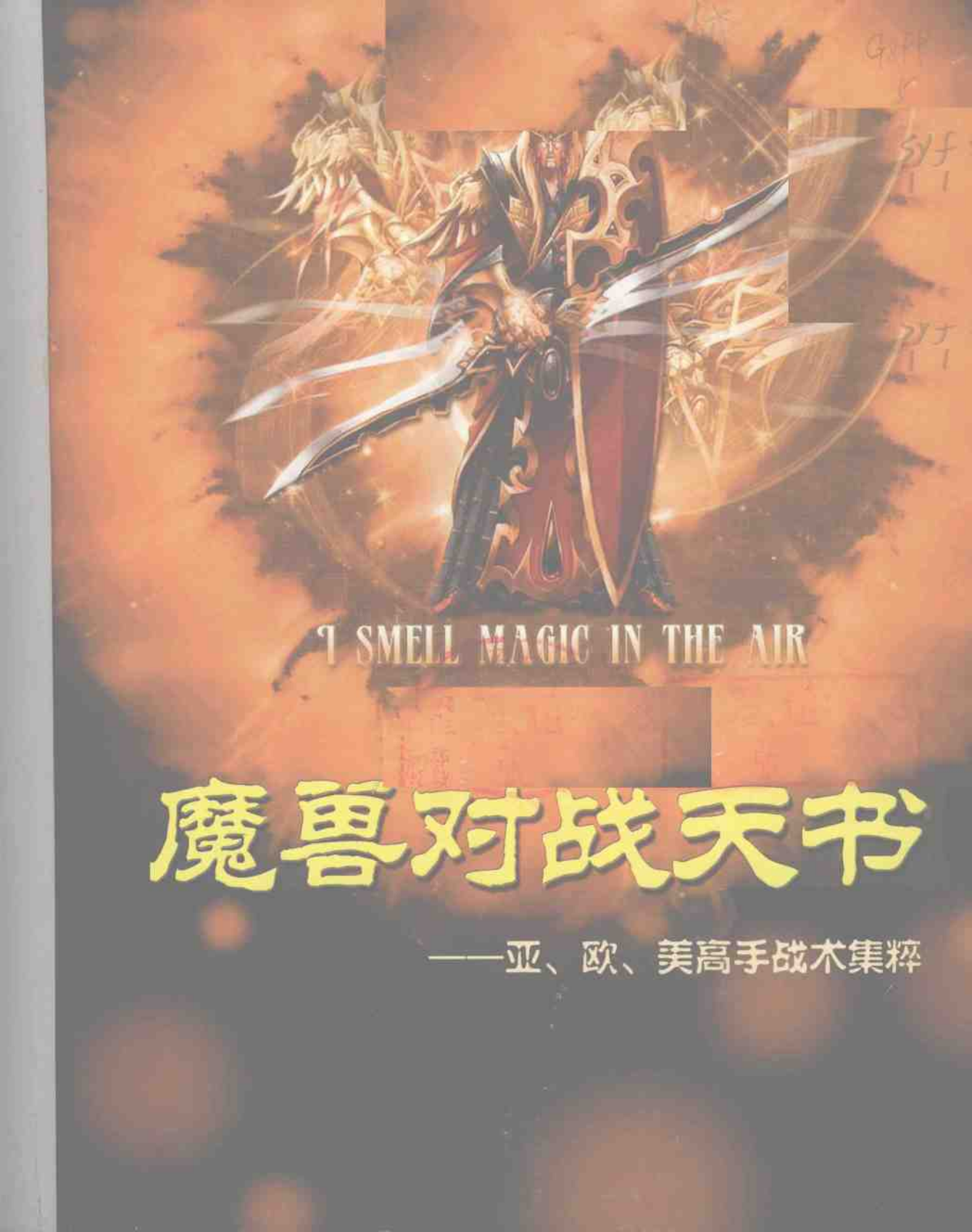
魔兽对战天下

亚、欧、美高手战术集粹

CT-Editor 编著



来自暴雪官方的权威资料
精确到小数点后两位的资料对比
呕血制作的1.14版全兵种全物品列表
世界各地魔兽高手的致胜秘笈
对战技巧、战术思想精彩再现
800条场顶尖高手对战收录光盘
体验大勇气，尽在韩国MBC大赛



I SMELL MAGIC IN THE AIR

魔兽对战天书

——亚、欧、美高手战术集粹

图书在版编目(CIP)数据

魔兽对战天书 / CT-Ediart 工作室编. — 昆明: 云南人民出版社, 2003. 12

ISBN 7-222-03957-0

I. 魔... II. C... III. 计算机网络—游戏—基本知识 IV. G899

中国版本图书馆CIP数据核字 (2003) 第 124539 号

责任编辑: 西捷 赵超

技术编辑: 周一鹏 黄斌 李勇

封面设计: 刘学敏

制 作: 郑兰

书 名: 魔兽对战天书

作 者: CT-Ediart

出 版: 云南人民出版社

发 行: 云南人民出版社

社 址: 昆明市环城西路 609 号

邮 编: 650034

电 话: 0871-4113185 4194569 4194559

E-mail: YNPPDZ@vip.km169.net

开 本: 787mm × 1092mm 1/16

印 张: 17

字 数: 300 千

版 次: 2004 年 3 月第 1 版第 1 次印刷

印 数: 1-5000

印 刷: 重庆市金鉴印务有限公司

书 号: ISBN 7-222-03957-0

定 价: 28.00 元(含 1CD)

版权所有 盗版必究

未经许可 不得以任何形式和手段复制和抄袭

目录



第一章 基本兵种、魔法及技能

2

人类联盟	2
科技树	2
人类建筑	3
人类优势	3
人类英雄	4
人类单位	10
升级	18



21

兽人部落	21
科技树	21
兽人建筑	22
兽人优势	22
兽人英雄	23
兽人单位	29
升级	37



39

亡灵天灾	39
科技树	39
亡灵建筑	40
亡灵优势	40
亡灵英雄	41
亡灵单位	48
升级	57



目录



暗夜精灵	60
科技树	60
暗夜精灵建筑	61
暗夜精灵优势	61
暗夜精灵英雄	62
暗夜精灵单位	69
升级	78

60



中立英雄	81
那加海巫 [Naga Sea Witch]	81
兽王 [Beastmaster]	83
黑暗游侠 [Dark ranger]	84
熊猫人酒仙 [Pandaren Brewmaster]	86
深渊领主 [Pit Lord]	88

81



第二章 昔日的荣耀——人类联盟



人类种族分析	92
--------------	----

92

人类对人类战术	95
战术总览	95
战报演示	95
(LoF, Disgut 对 Remember.NP)	96
战术讲解	99
开矿的时机	100

95

目录

101

人类对暗夜精灵	101
战术讲解	101
战报演示	
(Cherry-EVE 对 WCB_Rainbow) ..	102



105

人类对兽人	105
战术讲解	105
战报演示	
(WCB_Rainbow 对 Well.Excalibur) ..	106



109

人类对亡灵	109
战术讲解 (冰火两重天)	109
战报演示	
(EMLT-Crossp 对 WCB_Fov)	110
战术讲解 (暴火枪手)	114
战报演示	
(Attackyouheart 对 WCB_Rainbow) ..	115



119

人类通用战术	119
战术讲解	
(箭塔艺术之塔王战术)	119
战报演示 (KING_DEITY 对 KUA) ..	120
战报演示	
(KING_DEITY 对 WCB_JACKSON) ..	121
战报演示 (对暗夜精灵的塔暴) ..	121



目录



第三章 古老的守护者——暗夜精灵哨兵



暗夜种族分析 124

124

暗夜精灵对人类 127

战术讲解 (压制战法) 127

战报演示

(WinNer[SAINT]对MsC_Nas).... 128

127

战术讲解 (山岭巨人战法) 131

战报演示 (LuCi对Wise_Storm) 132



暗夜精灵对暗夜精灵 136

战术讲解 (暗夜精灵的强攻) ... 136

战报演示 (Winner_Golden对

winners[SAINT]) 138

136



暗夜精灵对兽人 141

战术讲解

(暗夜精灵对兽人的强攻) 141

战报演示

(LuCi对13est.fuhuhu)..... 143

战术讲解 (精灵的空投奇袭) ... 145

141

目录

147

- 暗夜精灵对亡灵 147
战术讲解 (混合军团强攻亡灵) .. 147
战报演示
(CT-Tallgeese 对 WCB_DraknesS) 148



第四章 嗜血的蛮荒——兽人部落

152

- 兽人种族分析篇 152

155

- 兽人对人类 155
战术讲解 (防 RUSH 科技型打法) .. 155
战报演示
(CT-Wayne 对 Medusa[saint]) .. 157



160

- 兽人对暗夜精灵 160
战术指导 (牛头人军团的强攻) .. 160
战报演示
(CT-Wayne 对 Ssary_BL) 162



165

- 兽人对亡灵 165
战术讲解
(兽人对亡灵的常规战术) 165
战报演示
(RANDOM.NP 对 CT-Wayne) 168



目录



兽人对兽人 171

战术讲解 (狼骑兵加双风飞龙) .. 171

战报演示

(Happy[S.H]对JiangNanNim) ... 172

171



第五章 堕落的黑暗——亡灵天灾

亡灵种族分析 176

176



亡灵对人族 178

战术讲解 (亡灵骷髅海) 178

战报演示

(CT-Hunren对CT-Tallgeese) .. 180

战术讲解

(亡灵对人类的常规战术) 183

战报演示

(CT-glasses对CT-Tallgeese) .. 185

178



亡灵族对暗夜精灵 188

战术讲解

(亡灵对暗夜精灵的常规战术) .. 188

战报演示

(Cherry-ReiGn对DeigN)..... 190

战术讲解 (反骚扰战术) 193

战报演示

(3rd_Mutal对I.K.E[SAINT]) .. 195

188

目录

198

亡灵对亡灵	198
战术讲解 (亡灵对亡灵常规战术)	198
战术讲解 (甲虫 RUSH 战术)	200
战报演示	
(RANDOM_NP 对 St-GoStop)	200
战术讲解 (反暴食尸鬼)	203
战报演示	
(WCB_Fov 对 Music[SAINT])	204



207

亡灵对兽人	207
战术讲解 (甲虫 RUSH)	207
战报演示	
(FuSion[SAINT] 对 St-GoStop) ..	209
战术讲解 (对兽族的空战)	212
战报演示	
(Cherry-Lucifer 对 JangNanNim) ..	213
战术讲解	
(亡灵对兽族的地面作战地面战) ..	217



第六章 战争的艺术——配合作战

220

暗夜精灵的配合作战	220
建造顺序	220
游戏早期	220
如何清理守卫商店的怪物	221
如何清理中间的怪物	221
微操作	221
英雄技能	223
丛林守护者	223
月之女祭司	224
游戏中、晚期的科技路线	224
策略分析	224



目录



2v2 蜘蛛和步兵 rush	225
人类的建造顺序	226
不死族建造顺序	226
理论上的优势	228
战术要点	228
合作	229
地图	230

225



兽人和暗夜的完美组合	231
种族和基本策略	231
nightelf 的建筑顺序	231
orc 的建筑顺序	231
关键战术	232
结论	233

231



四种族技巧大全	233
Undead 亡灵族	233
Night Elves 暗夜精灵	234
Humans 人类	235
Orcs 兽人部落	236
通用技巧	236
中立英雄	237
组合技巧	238

233



附录



魔兽RPG地图分析	239
《冰封王座》里的快捷键	250
各种族经验	253

239

第一章



基本兵种、魔法及技能



人类建筑

建筑	金	木	生命值	防御类型	防御	视野	建造时间
城镇大厅[Town Hall]	385	185	1500/2400	城甲	5/9	90/60	180(秒)
主城[Keep]	320	210	2000/3200	城甲	5/9	90/60	140(秒)
城堡[Castle]	360	210	2500/4000	城甲	5/9	90/60	140(秒)
兵营[Barracks]	160	60	1500/2400	城甲	5/9	90/60	60(秒)
农场[Farm]	80	20	500/800	城甲	5/9	90/60	35(秒)
国王祭坛[Altar of Kings]	180	50	900/1440	城甲	5/9	90/60	60(秒)
伐木场[Lumber Mill]	120	无	900/1440	城甲	5/9	90/60	60(秒)
哨塔[Scout Tower]	30	20	300/500	轻甲	0/4	160/100	25(秒)
铁匠铺[Blacksmith]	140	60	1200/1920	城甲	5/9	90/60	70(秒)
车间[Workshop]	140	140	1200/1920	城甲	5/9	90/60	60(秒)
神秘圣地[Arcane Sanctum]	150	140	1050/1680	城甲	5/9	90/60	70(秒)
狮鹫笼[Gryphon Aviary]	140	150	1200/1920	城甲	5/9	90/60	75(秒)
人族商店[Arcane Vault]	130	30	485/1067	城甲	5/9	90/60	60(秒)

建筑	金	木	生命值	防御类型	防御	视野	建造时间	攻击类型	武器类型	地面攻击力	对空攻击力	攻击间隔	攻击范围
防御塔 [Guard Tower]	70	50	500/800	重甲	5/8	160/80	50	穿刺	远程	25	25	0.9	70
炮塔 [Cannon Tower]	170	100	600/960	城甲	5/8	160/80	75	溅射	远程	100.5	无	2.5	80
圣塔 [Arcane Tower]	70	50	500/800	重甲	5/8	160/80	50	穿刺	远程	9	9	1	80

人类优势

民兵

人类联盟的农民可以在需要时变成民兵。你可以使用单个农民的命令面板上的“紧急动员”[Call to Arms]按钮将他变成民兵，或通过敲响城镇大厅中的钟将附近的所有农民都变成民兵。农民将会跑向城镇大厅，装备护甲和剑以抗击入侵者。在一段时间后民兵将自动变回农民，你也可以通过点击城镇大厅中的“返回工作”[Back to Work]按钮让他们立刻变回农民。



协同建造

人类可以通过增派额外的农民来加快一栋建筑物的建造速度,当建筑物正在建造时,每增加一个农民来建造都可以让建筑物更早完工。增加的农民会消耗额外的金币和木材。

强化的建筑

人类可以通过在伐木场中研究石工技术来增强建筑物的护甲。每次升级石工技术后都可以提高联盟建筑物的护甲和生命值。

提高伐木效率

人类联盟可以通过在伐木场中进行两次伐木技术的升级来提高农民的伐木效率。每次升级伐木技术都可以让农民携带更多的木材。

人类英雄

大法师 [Archmage]



费用:	金425 木100 人口5
攻击类型:	英雄
武器类型:	远程
护甲类型:	英雄
攻击间隔:	2.13
攻击范围:	60

主要属性:	智慧
每升一级增加的力量值:	1.8
每升一级增加的敏捷值:	1
每升一级增加的智力值:	3.2
生命恢复:	总是
魔法恢复:	1

白天视野:	180
夜晚视野:	80
建造时间:	55
建造热键:	A

等级	攻击力(地面/空中)	护甲	力量	敏捷	智力	生命值	魔法值	速度
1	21-27 [24 平均]	3	14	17	19	450	285	快
2	24-30 [27 平均]	3	15	18	22	475	330	快
3	27-33 [30 平均]	4	17	19	25	525	375	快
4	30-36 [33 平均]	4	19	20	28	575	420	快
5	33-39 [36 平均]	4	21	21	31	625	465	快
6	37-43 [40 平均]	4	23	22	35	675	525	快
7	40-46 [43 平均]	5	24	23	38	700	570	快
8	43-49 [46 平均]	5	26	24	41	750	615	快
9	46-52 [49 平均]	5	28	25	44	800	660	快
10	49-55 [52 平均]	6	30	26	47	850	705	快



暴风雪[Blizzard]

召唤出极冷的冰锥波来攻击一定范围内的敌人。更高等级拥有更大的攻击力。

等级	持续时间	使用间隔	魔法消耗	射程	影响范围	使用目标	效果	所需英雄等级
1	N/A	6 秒	75	80	20	N/A	6波, 每波25攻击力	1
2	N/A	8 秒	75	80	20	N/A	8波, 每波40攻击力	3
3	N/A	10 秒	75	80	20	N/A	10波, 每波50攻击力	5



召唤水元素[Summon Water Elemental]

召唤水元素来攻击敌军。

等级	持续时间	使用间隔	魔法消耗	射程	影响范围	使用目标	效果	所需英雄等级
1	60 秒	20 秒	125	N/A	N/A	N/A	450 生命值, 攻击力低	1
2	60 秒	20 秒	125	N/A	N/A	N/A	675 生命值, 攻击力中	3
3	60 秒	20 秒	125	N/A	N/A	N/A	900 生命值, 攻击力高	5



辉煌光环[Brilliance Aura]

[被动技能]提高大法师和附近的魔法单位的法力恢复速度。

等级	持续时间	使用间隔	魔法消耗	射程	影响范围	使用目标	效果	所需英雄等级
1	无限	N/A	无	N/A	90	空中、地面、友军、自己	每秒增加1点魔法值	1
2	无限	N/A	无	N/A	90	空中、地面、友军、自己	每秒增加2点魔法值	3
3	无限	N/A	无	N/A	90	空中、地面、友军、自己	每秒增加3点魔法值	5



群体传送[Mass Teleport]

这种极其强大的法术可以将大法师和他的军队(最多24个)传送到地图上的任何角落,但其弱点是大法师必须首先要知道某个人的具体位置,然后才能传送到他身边。

等级	持续时间	使用间隔	魔法消耗	射程	影响范围	使用目标	效果	所需英雄等级
6	N/A	15 秒	100	N/A	70	空中、地面、非中立、非友军	转移24个单位	6





费用:	金 425 木 100 人口 5
攻击类型:	英雄
武器类型:	一般
护甲类型:	英雄
对空攻击:	无
攻击间隔:	2. 22
攻击范围:	格斗

主要属性:	力量
每升一级增加的力量值:	3
每升一级增加的敏捷值:	1. 5
每升一级增加的智力值:	1. 5
生命恢复:	总是
魔法恢复:	1

白天视野:	180
夜晚视野:	80
建造时间:	55
建造热键:	M

等级	攻击力(地面 / 空中)	护甲	力量	敏捷	智力	生命值	魔法值	速度
1	26-36 [31 平均]/无	2	24	11	15	700	225	平均
2	29-39 [34 平均]/无	3	27	12	16	775	240	平均
3	32-42 [37 平均]/无	3	30	14	18	850	270	平均
4	35-45 [40 平均]/无	4	33	15	19	925	285	平均
5	38-48 [43 平均]/无	4	36	17	21	1000	315	平均
6	41-51 [46 平均]/无	4	39	18	22	1075	330	平均
7	44-54 [49 平均]/无	5	42	20	24	1150	360	平均
8	47-57 [52 平均]/无	5	45	21	25	1225	375	平均
9	50-60 [55 平均]/无	6	48	23	27	1300	405	平均
10	53-63 [58 平均]/无	6	51	24	28	1375	420	平均



风暴之锤 [Storm Bolt]

一个魔法铁锤飞向敌人，使他受到伤害并且使他眩晕。

等级	持续时间	使用间隔	魔法消耗	射程	影响范围	使用目标	效果	所需英雄等级
1	N/A	9 秒	75	60	单位	空中、地面敌人、眩晕	攻击力 100 僵直 5 秒(英雄 3 秒)	1
2	N/A	9 秒	75	60	单位	空中、地面敌人	攻击力 225 僵直 7 秒(英雄 4 秒)	3
3	N/A	9 秒	75	60	单位	空中、地面敌人	攻击力 335 僵直 9 秒(英雄 5 秒)	5



雷震震击 [Thunder Clap]

山丘之王用他威力无比的战锤震击地面，凭借地震一般的震动波伤害周围的敌人。

等级	持续时间	使用间隔	魔法消耗	射程	影响范围	使用目标	效果	所需英雄等级
1	5 秒	6 秒	90	N/A	25	地面敌人	70 点伤害	1
2	5 秒	6 秒	90	N/A	30	地面敌人	110 点伤害	3
3	5 秒	6 秒	90	N/A	35	地面敌人	150 点伤害	5