

SHANDA 盛大网络

盛大著作 权威保证

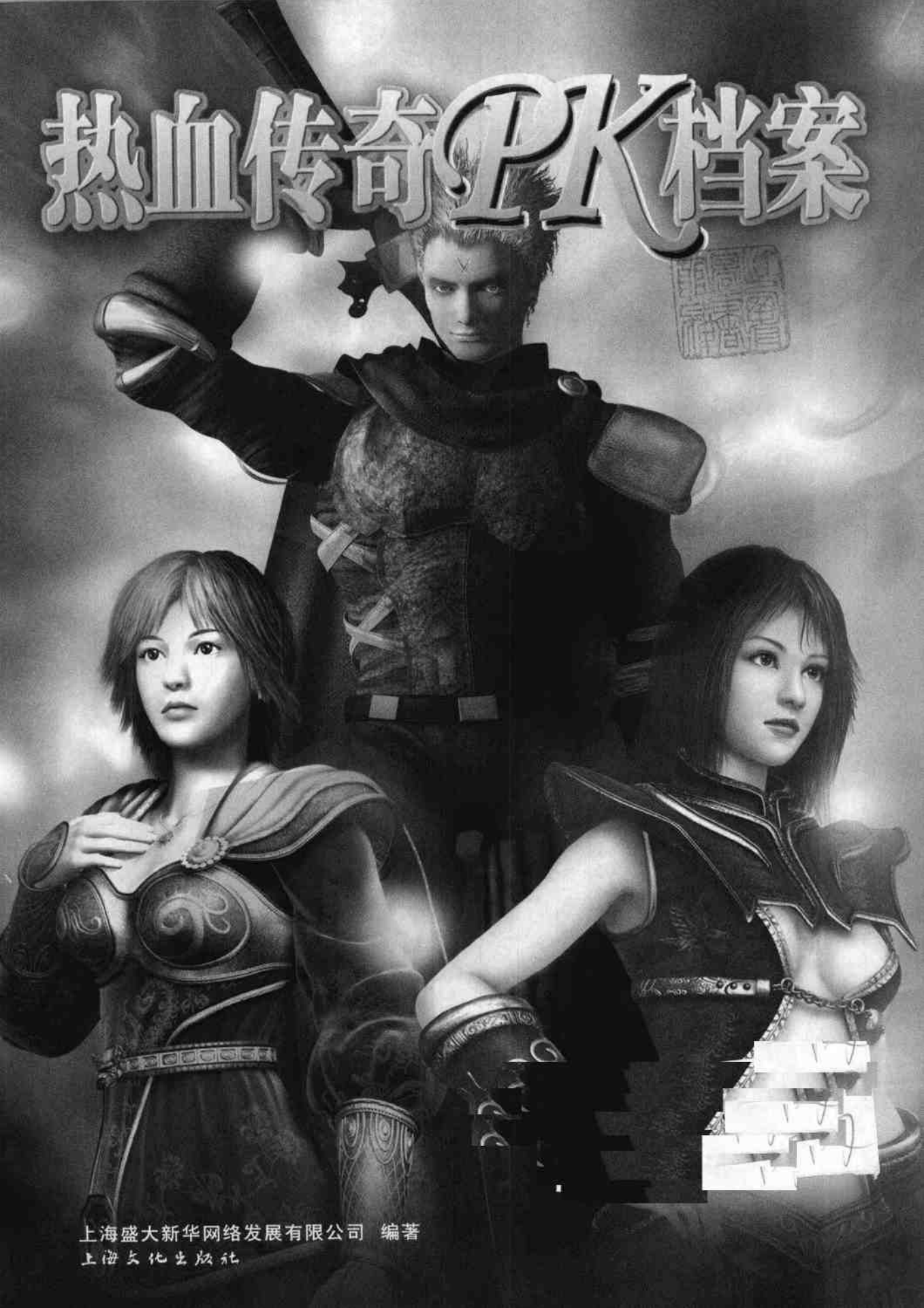
热血传奇PK档案

惊喜附赠
热血传奇游戏卡
价值5元

三职业1-47级攻、道、魔、防数据精解
PK跑位技巧分析+PK名人现身说法
单P+群P+行会战+攻城战
惊心动魄的实战重演+细致详尽的战术讲解

上海盛大新华网络发展有限公司 著
上海文化出版社

热血传奇PK档案



上海盛大新华网络发展有限公司 编著
上海文化出版社

图书在版编目(CIP)数据

热血传奇PK档案/上海盛大新华网络发展有限公司编. -上海:
上海文化出版社, 2004

ISBN 7-80646-724-6

I. 传… II. 上… 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 (2004) 第 134869 号

责任编辑	张磊
特约编辑	游岚 陈浩健
装帧设计	李翠
印务监制	陆祖晨

书 名	热血传奇PK档案
出版发行	上海文化出版社
地 址	上海市绍兴路74号
电子信箱	csbcm@public1.sta.net.cn
网 址	www.sbcm.com
经 销	新华书店
印 刷	上海秋雨文化印刷有限公司印刷
开 本	787×1092 1/16
印 张	11
图 文	176面
版 次	2005年1月第1版 2005年1月第1次印刷
国际书号	ISBN7-80646-724-6/G·379
定 价	29.80元

告读者 本书如有质量问题请联系印刷厂质量科

T:021-62947250

熱血傳奇



前言

PK，是一门艺术，一门精深的学问。

在热血传奇这款火遍大江南北的游戏里，PK被忠实的玩家誉为与打装备、沟通感情并列的三大玩点之一，且位居其他两者之上。

为情，PK理由充分；为仇，PK在所难免。再加上其他讨论技巧的善意PK、争抢宝物的无奈PK、欺负弱小的恶意PK等等，一起交织成了热血传奇里热闹的PK交响曲。这种充满了感情色彩的行为，在这个小小的虚拟世界里掀起了血雨腥风，却又在其中充斥了现实中的丰富感情。于是有玩家断言，没有PK的传奇，一定是没有灵魂的传奇。

现实中的战争，讲究天时、地利、人和。而热血传奇中的PK，也讲究网速、装备、朋友、情绪……在保障自身安全的情况下，每一次的打击，都要给予对手生命的威胁，以最小的代价给予敌人最大的打击。

PK，让你感受到风的速度、冰的寒冽、火的炽热。当你用自己手中的力量，体味着快意恩仇的喜怒哀乐，你将缔造属于你自己的辉煌传奇。

注：PK（英文Player Killing的简称），特指在游戏中玩家之间的搏杀行为。



PK格言

战士PK格言：

战士就是狂，因为我血长。
谁我都敢惹，谁叫我有火。
不服我野蛮，撞刺你就完。
人多我也行，轻易不黑屏。

方士PK格言：

都说方士赖，我看那叫派。
魔物攻都有，身后还带狗。
自己能加血，谁我都不瞥。
狗符红绿毒，看你服不服。

法师PK格言：

只要不被秒，转身我就跑。
边跑边电火，法师就是躲。
级高火盖冰，打你直发蒙。
眼看屏要黑，不行我就飞。



目录

前言.....	004
PK格言.....	005
目录.....	006
PK的十大原因.....	008
影响PK的十大因素.....	011
PK条款.....	014
职业.....	015
PK补给品.....	016
PK套装.....	017
荣誉勋章.....	018
战士.....	019
1-6级.....	020
7-18级.....	021
19-24级.....	023
25-29级.....	025
30-34级.....	027

35-39级.....	028
40-47级.....	029
方士.....	030
1-6级.....	031
7-13级.....	032
14-17级.....	034
18-25级.....	035
26-34级.....	037
35-39级.....	039
40-47级.....	040
法师.....	041
1-6级.....	042
7-16级.....	043
17-25级.....	045
26-30级.....	047
31-34级.....	048



35-39级.....	049
40-47级.....	050
战士.....	051
职业分析.....	052
PK技巧.....	054
战士VS战士.....	056
以逸待劳.....	058
游龙戏凤.....	060
战士VS法师.....	062
迂回作战.....	064
以守为攻.....	066
战士VS方士.....	068
请君入瓮.....	070
精确卡位.....	071
方士.....	073
职业分析.....	074
PK技巧.....	075
方士VS战士.....	077
凌波微步.....	079
四两拨千斤.....	081
方士VS法师.....	083
打持久战.....	085
攻其不备.....	087
方士VS方士.....	089
借怪杀人.....	091
一波三折.....	093
法师.....	095
职业分析.....	096
PK技巧.....	098
法师VS战士.....	100
地理之利.....	102
借刀杀人.....	104
法师VS方士.....	106
无力消耗.....	108

天时地利.....	110
法师VS法师.....	112
巧打时间差.....	114
把握节奏感.....	116
群体PK.....	117
群体PK综述.....	118
群P之战士.....	120
群P之方士.....	121
群P之法师.....	122
群P之蜈蚣洞.....	123
群P之祖玛寺庙.....	125
群P之幻境七层.....	127
行会战规则.....	129
伴行会成长.....	130
沙城攻守战.....	139
战争规则.....	140
沙城争夺.....	141
守城战略.....	142
攻城战略.....	144
盟重团结力量VS瓦岗寨.....	146
上海群龙天下VS昔日雇佣军.....	148
攻城：行会的梦想.....	150
怒 VS同心会.....	153
玛法传奇VS王者力量.....	156
王者归来VS维和部队.....	159
特殊地形战.....	161
特殊地形介绍.....	162
恶魔祭坛.....	163
祖玛寺庙.....	165
封魔殿.....	167
幻境七层.....	169
幻境八层.....	173
经销商名录.....	175
版权说明、点卡使用说明.....	176



PK的十大原因

一 利益冲突

这是传奇中最常见的PK原因。俗话说，“没有永远的朋友和敌人，只有永远的利益”，为利益而发生的PK可以被认为是正常的，犯不着为此而记恨他人。



1 在刷BOSS的地方清场

通常出现在祖玛教主之家、赤月魔穴等地，还经常引发行会战之类的活动。

※建议：

这个时候要有非常好的观察力，看对方的行动是不是整齐划一，并且注意有没有人在打字。如果他们的行动非常一致，基本可以断定是同一个网吧的人，你最好马上随机，也不要考虑报仇了；如果总看到有人在打字，而你的网速又相当快，可以考虑用点“阴险”的招数来折磨他们。

2 抢装备

动机无可厚非，也是最正常的PK，死了不应该有什么怨言。

※建议：

先冷静地分析一下情况，看看是不是有把握在东西被他拿起以前挂掉他或者迫使他离开，如果有，就拼了，如果没有，闪吧，打也没意义。既然连他站着不动的时候你都打不死，等他把东西拿出来以后再PK，挂的多半是你。既被抢东西，又被杀，通常还要被人踩在尸体上说“垃圾”，这样的感觉实在不爽。

当然，也有例外的情况。比如在幻境八层之类人非常多的地方，你可以选择不理会他，而是站在离他两格左右的地方，等他被群殴到挂掉或者跑开的时候，看看是不是有机会第一时间站上去。如果装备被别人拿到了，你也别没完没了地PK，除非有把握能秒掉他，否则就是浪费时间了。



3 抢经验

为争夺练级地点而PK是最常见的事情，很难判断谁对谁错，谁还能让怪物告诉别人它是自己养的？

※建议：

等级高的不要欺负新手，传奇中地图这么多，哪儿不能练级？等级低的更别去惹事。



4 抢宝宝

主要发生在法师之间或法师和道/战之间。发生原因有时候为法师在召道/战正在打的怪物，有时候是道/战在打法师正在召的怪物。聪明的法师总会在第一时间给怪物放个爆裂火焰，你打吧，反正经验是我的。

※建议：

从“维护正义”的角度出发，还是不要抢法师正在召的怪物。



二 为情而战

5 帮兄弟姐妹们报仇

最奇怪又很常见的打斗，往往是当事人早走了，战争还在继续。打到最后会有人问：“打谁啊？”答：“看我们砍谁就砍谁。”问：“可是……你又是谁啊？”答：“罗嗦！看到人家拿着37的裁决你还不砍？”

※建议：

自己别被爆了，帮助别人是以保存自己为原则的，还有就是最好知道自己帮的是谁。

6 杀骗子

没什么好说的，骗子就是该杀！

※建议：

尽管传奇只是游戏，但还是不要欺骗别人，尤其不要骗游戏中的朋友。难道装备会比一份真诚的友情更重要？





三 发泄

7 欺负新手

自己以前被欺负过，现在终于有圣战一套了，先拿几个新手试试刀。再比如：刚才被狗狗打飞了，看到一个低级法师在召宝宝，怒从心起。“都是宝宝讨厌，不然我还打不过方士？你要召宝宝就到阎王那儿去召吧！”

※建议：

遇到这种人就要给他点颜色看看。

8 把现实感情带入游戏

在现实中遇到了挫折，心情不好，于是到游戏里来发泄一下，见谁就PK谁。

※建议：

或许跟游戏里的MM/GG聊聊天，比恶意PK更容易使心情舒畅哦。

四 没理由

9 宿敌

曾经为了一件小事而兵戎相向，现在见到他正一个人在升级。此时不打，更待何时？

※建议：

朋友与敌人其实只在一纸之间，多一个朋友总比多一个敌人好。有什么仇怨是不能化解的呢？或许，在冰释前嫌之后，你会觉得对方原来如此可爱。

10 就是没有理由

举例：几个朋友在仓库外砍着玩，忽然爆了一个，然后其他人一拥而上，接着就是赔裁决等等，再就是绝交，见面就砍……再比如有人喜欢走到别人面前就来个抗拒，推不动的时候人家可能骂句“白痴”就算了，而被推开的人有时马上一刀就砍下来了。

※建议：

你钱多了、时间多了就去带带新手嘛，这样或许更能让人尊敬你。如果真要切磋技巧，到比武厅去不是更好吗？大家都不能喝药更公平啊。





影响PK的十大因素

小说里的高人，剑未出而胜负已定，那么游戏里是否也可以做到这一点？回答是：如果你在合适的时机、选择合适的地点、用合适的方法，完全可以做到。一般而言，PK的先决条件是网络速度、级别、装备和人数多寡，在上述条件相差不大的情况下，就由PK技巧和心态决定胜负了。

必须说明，以下文字的作用只在和高手PK时才能显现出来，如果是和一个菜鸟PK的话，你完全可以凭自己的意愿，想怎么K他就怎么K他。同理，如果换作你是一个PK菜鸟，那你快快来学习一下，不然别人想怎么扁你就怎么扁你。

1 网络速度

PK时最重要的因素是网络速度。只有网速够快，你才能把你的PK技术发挥得淋漓尽致。网络速度还能影响你在PK时的心理。网速慢的时候，自己走一步停一步，而对方却穿梭自如，这时心态就会产生微妙的变化。

比如，在网速相差较远的情况下，身为46级全身天尊但网速很卡的方士，也很难胜过一个37级装备一般但网速飞快的方士，因为你的护身符根本打不到他，而他的符却几乎每下都可以打中你，时间长了，你就算不飞也只能练习治愈术。



2 装备

装备对于任何职业来说都很重要。在级别、职业、网速相差无几的情况下，装备将是决定PK胜负的决定性因素。所以，有了一套好装备就等于有了取得胜利的先决条件。没有人在上述情况下，会穿一身普通装备去跟一个全套圣战、天尊、法神装备的人PK。发生这种事，不仅赢不了，还会被别人反骂“就算想多吃也该先想想自己有多少斤两”！

3 环境

PK时应该观察清楚周围的环境，如对方是否有潜在的帮手，或者即便不是对方的帮手，其他任何人也是需要加以提防的。在你们拼死一搏的时候，任何一个第三者的加入都很有可能要了其中一个人的命。在多人混战的时候，法师和方士尤其应该随时注意周围的情况，尽量不要和对方高等级战士靠得太近，哪怕他当前攻击的对象并不是你。



4 地形

地形关系到各种职业的技能发挥，每种职业PK时适应的地形都不一样。一般来说，战士喜欢小地方，因为战士的HP值多，而且必须近身作战，地形小的话战士就能有更多的机会砍到对方；方士喜欢开阔的地方，在这种地形中，方士才能有足够的空间去充分发挥自己远距离的攻击和有宝宝的的优势；法师喜欢走廊之类的地方，因为法师的魔法攻击可以隔着建筑物直接攻击到对方，而自己安然无恙。

5 金钱

如果连随机都没钱买，那就等着看“黑白电视”吧！PK没有金钱做后盾是不行的，当你PK完了，头脑清醒以后，你会突然发现：“噢，我的钱怎么就剩这么点了。”甚至，当你在买药的时候突然发现买不了药了，仔细一看原来是没有足够的金钱。所以，在你准备PK的时候一定要先看看自己的包包里有多少MONEY。



6 目的

所谓“君子相时而作”，PK前，首先要有个明确的、可以达到的目的，这样能起到事半功倍的效果。比如你要抢夺某个怪物刷新点，你要杀死对方或者你只是想不停地骚扰他、烦他……

如果你要杀人，这个很简单，是战士就蓄两刀烈火，当PK对象被怪围攻、血不多时用双烈火杀过去；方士是抢刷新点的最佳人选，不停地消耗对方的药水，折磨对方的精神，直到他不堪忍受离开为止；如果你是法师，最常干的事就是跟战士抢经验了，他砍任你砍，他追由他追，你只管开个盾引一大堆怪，然后放火烧就是了，烧完走人，留下战士一个人郁闷吧。像那种打下去只会空耗药，从中得不到任何好处的PK（武器店里跟人死耗），还是不要打为妙；杀了他不爆任何东西，自己还损失N多药和时间。





7 判断

PK时首先要对对手的情况有一个比较正确的判断，包括：你们已经打了多久了，对方是否还有太阳水和红等等，如果对方有，那么他还有多少可以用来消耗；在PK中，对方下一步将会怎样跑位；法师的魔法盾什么时候会破……这些都是我们应该考虑的问题。



8 心态

保持良好的心态是PK时战术合理运用、正确估计对手和当时情况的前提，PK心态的重要性并不亚于对PK具体技巧的掌握。古代两军对垒时就有“一鼓作气，再而衰，三而竭”的说法，这个道理同样适用于传奇中的PK。

首先不要太激动，PK时过于激动往往就只会注意对方不注意自己，经常冒没有必要的危险或者错误估计当时的情况。

其次，PK时绝对要对自己的能力有信心，信心是你每一个动作干净利落的保证，对于任何一个正确的下一步绝不会犹豫，绝不会给对方任何喘息的机会。同时不要低估对手，小看对手往往会犯错，甚至使自己陷入致命危险和相当被动的局面。只有重视对手，你才会在PK中自然而然地使尽全力。

9 补给

战争中左右胜负的是补给，而PK中决定胜负的是金创药和魔法药。PK的首要目标是让对方的HP降为零，实现的方法有多种，大致可以分为两类：一是让他没药不敢再打，二是让他的补血速度跟不上掉血的速度。前一种是耗，实现起来相对容易，后一种是生死之搏，想成功有一定难度。

这里只说一下要准备的药品，以战士为例，带20个左右的万年雪霜，其他全是超红。带这么多雪霜当然是必要的准备，还有一个重要原因就是，当三个人围着你砍时发现你不掉血或掉血很少，对他们来说受到的心理打击远甚于你所承受的攻击。PK本身就是一种心理战术，你在游戏中杀对手一万次不如让他见面先怕七分，这也是PK的最终目标。

还有就是我们出门练级，应该尽量多带随机。在很多地方PK，胜负有时候却是由随机的数量来决定的，多带随机至少让你多了很多可以选择的余地。比如说我们经常会在石墓PK，有时候就是在比谁的随机多。

10 操作

操作也是赢得PK胜利的一个关键因素。有快的网速没有好的技术、好的操作，一样也不能赢得PK的胜利，就像有一匹千里马和好的马鞍，却没有一个能驾驭它的骑手一样，照样只能“望马兴叹”！当然，职业的不同，操作技术也有很大的不一样。



PK条款

玩传奇，不可能不遭遇PK。

没有PK，就少了一份游戏的喜怒哀乐；

没有PK，就少了一份游戏的爱恨情仇；

没有PK，就少了一份游戏的激情冲动；

……

但是，对于一个热血的人，PK也应该是一种负责任的行为。

所以，在决定PK前，请阅读以下PK条款：

- 1、不要自持武艺不凡便逞强凌弱、以大欺小，所谓“得道多助，失道寡助”；
- 2、PK前要找到原因，为之后的软磨硬泡、打飞对方找到依据；
- 3、在打架的同时辱骂对方不是君子所为；
- 4、如果力量过于悬殊，不妨激流勇退。PK的原则就是，宁愿飞十次也不要躺下一次；
- 5、要有个好的PK心态：胜了，不要心骄，更不能错误地以为你从此不败；输了，也不要气馁，PK嘛，多多练习就厉害了；
- 6、广交朋友，才能在PK中春风得意。





第一章 职业



☆PK补给品

品名	HP恢复	MP恢复	重量	次数	价格	说明
金创药 (小量)	20	0	1	1	88	使用后生命值分阶段增长
金创药 (小)包	20X6	0	7	6	748	由6个金创药 (小量) 捆成。双击解包, 使用后生命值分阶段增长
金创药 (中量)	50	0	2	1	220	使用后生命值分阶段增长
金创药 (中)包	50X6	0	14	6	1672	由6个金创药 (中量) 捆成。双击解包, 使用后生命值分阶段增长
强效金创药	90	0	3	1	605	使用后生命值分阶段增长
超级金创药	90X6	0	20	6	3740	由6个强效金创药捆成。双击解包, 使用后生命值分阶段增长
魔法药 (小量)	0	30	1	1	88	使用后魔法值分阶段增长
魔法药 (小)包	0	30X6	7	6	748	由6个魔法药 (小量) 捆成。双击解包, 使用后魔法值分阶段增长
魔法药 (中量)	0	80	2	1	220	使用后魔法值分阶段增长
魔法药 (中)包	0	80X6	14	6	1672	由6个魔法药 (中量) 捆成。双击解包, 使用后魔法值分阶段增长
强效魔法药	0	150	3	1	605	使用后魔法值分阶段增长
超级魔法药	0	150X6	20	6	3740	由6个强效魔法药捆成。双击解包, 使用后魔法值分阶段增长
太阳水	30	40	1	1	1000	使用后生命值、魔法值一次性增长
强效太阳水	50	80	2	1	2000	使用后生命值、魔法值一次性增长
万年雪霜	100	100	2	1	4000	使用后生命值、魔法值一次性增长
疗伤药	100	160	1	1	5000	使用后生命值、魔法值一次性增长
黄色药粉 (小量)	0	0	1	50	5500	方士使用。敌人在中毒后变成红色, 防御力降低
黄色药粉 (中量)	0	0	2	100	11000	方士使用。敌人在中毒后变成红色, 防御力降低
黄色药粉 (大量)	0	0	3	150	16500	方士使用。敌人在中毒后变成红色, 防御力降低
灰色药粉 (小量)	0	0	1	50	5500	方士使用。敌人在中毒后变成绿色, 生命值下降
灰色药粉 (中量)	0	0	2	100	11000	方士使用。敌人在中毒后变成绿色, 生命值下降
灰色药粉 (大量)	0	0	3	150	16500	方士使用。敌人在中毒后变成绿色, 生命值下降
护身符	0	0	1	100	550	方士使用
大符	0	0	3	200	1100	方士使用
随机传送卷	0	0	1	1	110	随机传送人物到地图的某一个地方
随机传送卷包	0	0	6	6	880	由6个随机传送卷捆成, 双击解包
地牢逃脱卷	0	0	1	1	110	随机传送人物到大陆的某一个地方
地牢逃脱卷包	0	0	6	6	880	由6个地牢逃脱卷捆成, 双击解包