

初露锋芒计算机系列丛书

初露锋芒

(第一辑)

天骄游戏宝藏

天骄创作室 编著
雷鸣 罗成等 执笔



人民交通出版社

 初露锋芒计算机系列丛书

天骄游戏宝藏

第一辑

天 骄 创 作 室 编 著

雷 鸣 罗 诚 等 执 笔

人 民 交 通 出 版 社

内 容 提 要

本书系著名的天骄创作室倾力编写。内容主要是游戏攻略（1998 以后），最新游戏介绍、热门电脑游戏密技等。为电脑游戏爱好者必备手册。

图书在版编目（CIP）数据

天骄游戏宝藏：第 1 辑/天骄创作室编著. -北京：
人民交通出版社，1999.9
（初露锋芒计算机系列丛书）
ISBN 7-114-03436-9

I . 天… II . 京… III . 微型计算机-游戏卡-基本知识
IV . G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字（1999）第 31772 号

初露锋芒计算机系列丛书

天骄游戏宝藏

（第一辑）

天骄创作室 编著

雷 鸣 罗 诚 执笔

责任印制：孙树田

人民交通出版社出版发行

（100013 北京和平里东街 10 号）

各地新华书店经销

北京牛山世兴印刷厂印刷

开本：787×1092 1/16 印张 11.25 字数：277 千

1999 年 10 月 第 1 版

1999 年 10 月 第 1 版 第 1 次印刷

定价：16.00 元

ISBN 7-114-03436-9

TP • 00083

目 录

第一篇 游戏攻略.....	1
一、超值典藏	1
1. 《炎龙骑士团外传——风之纹章》攻略.....	1
2. 《星际争霸》对战战术研究.....	6
3. 古墓丽影系列.....	12
4. 《起义》(Uprising) 攻略.....	17
5. 《神话》	28
6. 《神秘岛 II》攻略.....	42
7. 《模型军人》攻略.....	50
8. 《雷神之锤》高手教程.....	55
二、今日热门	60
1. 《上帝也疯狂》攻略.....	60
2. 《模拟城市 3000》之市长指南	70
3. 《异教徒 II》攻略.....	78
4. 《星球大战》作战指南.....	87
5. 《SWAT 2 特警飞虎队》完全攻略.....	91
6. 三角洲特种部队.....	96
第二篇 新游戏介绍.....	105
一、雷神之锤 III	105
二、地下城守护者 II 内幕揭密.....	109
三、揭开帝国时代 II 的神秘面纱.....	112
四、《七大王国 II: 恶魔战争》之前瞻	118
五、《大地传说 III》全情预览	121
六、《波斯王子 3D》(Prince of Persia 3D)	125
第三篇 游戏专题.....	129
一、闲聊电脑游戏.....	129
二、经典游戏中文站.....	131
三、网上西游记.....	133

第一篇 游戏攻略

一、超值典藏

1. 《炎龙骑士团外传——风之纹章》攻略

青龙的传说——正义之战

序章

索尔完成了2代的冒险旅行后，回到罗特帝亚继承了王位，虽然励精图治，使得罗特帝亚成为当时最强的军事大国，但是由于索尔天性豪爽刚直，与宫廷中那种庄重的气氛始终格格不入，隐忍了十多年后，终于来个“离家出走”，溜到马拉大陆去透透气，哪知这个举动却给阴谋家带来了可乘之机。他们派人假冒索尔，混进了罗特帝亚，将罗特帝亚搞得一团糟，还到处派人搜杀索尔，结果索尔身中巨毒，危在旦夕！

所幸危急之时，遇见了男主角兰迪斯。兰迪斯即时伸出援手，救出了索尔。这个事件是巧遇，也是命运之神的安排。一个是旧时代的英雄，一个是新时代的勇者。两个人在生命的旅途中交会，彷彿两棵巨星一般，瞬间发出闪耀的光芒。索尔在疗伤的日子中，知道兰迪斯的父亲已经去世，母亲也在幼年时失踪，于是劝说兰迪斯与他结伴同行。在索尔的殷勤劝诱下，兰迪斯答应离开故乡，踏上未知的探险旅程……

第一章 英雄之出发

- 秘密商店密码：无
- 开始时，索尔因中毒生命值较低，需用兰迪斯身上的解毒剂给他解毒。然后就是索尔大发神威啦，冲到敌人前面当你的“肉盾”，对敌人是一剑消灭一个。本关的战斗很简单，重要之处是你如何从索尔的手中抢到经验值。几个树洞中都有宝物。

第二章 恶魔之窟

- 秘密商店密码：无
- 我方加入人物：尤利安
- 本法关依然是从索尔的手中抢经验值，由于尤利安会治疗法术，应好好利用。

第三章 石巨神的封印

- 秘密商店密码：无
- 我方加入人物：亚克
- 由于地形狭窄，加之石巨神会从路边出现，因此队员之间不应距离太远，以免被包围。挣得经验值依然是重点。

第四章 谜之女

- 秘密商店密码：84268
- 我方加入人物：法连娜
- 本关可让兰迪斯等在前面当“肉盾”，一面用法连娜杀伤面积大的电系法术打，一面用尤利安的治疗术医，挣经验值很爽啊。中下方会有敌援军出现。



第五章 疾风之帝国军

- 秘密商店密码：soar
- 本关索尔不能移动，因此须注意队员之间的配合，只要善用法术通关应是不难。

第六章 帝国之追击

- 秘密商店密码：secret
- 敌人的等级较高，注意保护两位法师。必要时可丢车保帅，让兰迪斯和亚克升几个等级。

第七章 竞技场勇士

- 秘密商店密码：12211
- 我方加入人物：裘娜

“廉颇老矣，尚能饭否？”，索尔王终于离去，但相信各位玩家已把兰迪斯等培养成了优秀的战士。本关没有什么技巧可言，个个击破是唯一的方法。裘娜应在两回合内被击败。左边柱子下有风精之羽。

第八章 地底监狱

- 秘密商店密码：....
- 我方加入人物：费塔加

费塔加会在第四回合出现，而在第九回合救到人时，敌方第一批援军会出现在左上方和右下方。因此应先让主角和亚克分别赶去堵住敌军，使村民逃走。但下一回合会在左下方出现强大的帝国骑士，你是不可能战胜的，只有“三十六计，走为上”。左下方宝箱有暗之徽章。

第九章 布兰多与盖亚

- 秘密商店密码：barnado
- 我方加入人物：布兰多、盖亚

由于兰迪斯他们和布兰多，盖亚分别出现在左下角和右下角，因此本关保住布兰多与盖亚是关键。先让布兰多远距离攻击再让盖亚补一击是上上之策，然后让盖亚退守，不要引来更多的魔道士和骑士，同

时让布兰多给盖亚加血，在十五回合敌方援军来到之前应能全歼敌人。大厅由左到右第一、三、五个火盆下埋有魔力水晶等宝物。

第十章 宗教法庭

- 秘密商店密码: enter

本关胜利条件是所有幸存人员到底部脱落。由于敌方在第三，十二回合会有援军出现，且在第十九回合左上方出现同第八关一样的强大骑士团，杀死其中一个会得到“裂地术”（物品？魔法？）。因此合理的分配两个进攻方向的人物和速战速决是通关的关键，应先解决掉敌方魔道士和弓箭手，练功狂玩家有得打了。中右部的石像下有岩石。



第十一章 琴琴参见

- 秘密商店密码: 8426
- 我方加入人物: 琴琴

本关左上角和中上方的宝箱中有圣光之矛和光之徽章，可让亚克(如果等级够高的话)快速突破去拿取。如被敌人得到，不用担心，只要杀死它，也会夺回宝物，但切勿让它逃出画面。

第十二章 火神的宫殿

- 秘密商店密码: 8426

右边的亚德尼恩是三把神剑中最强的，但在后面没有什么用，建议不要选它。中间的雷德关系到兰迪斯转职为英雄的道具“神的圣印”，左边的修佩鲁是将来拿真炎龙剑的关键，唉，“鱼与熊掌不可得兼啊”。什么。两个都想要？那只有祭起修改大法啦。

第十三章 地狱三斗神

- 秘密商店密码: 20-40

眼看着卡里斯被杀死，能不愤怒吗？上！依然是诱敌深入，个个击破。右上方雕像下有魔力水晶。

第十四章 天空之骑士

- 秘密商店密码: night

由于第六回合会在下方出现敌人，开始应全力消灭上方敌人，以免腹背受敌。

第十五章 要塞炮危机

- 秘密商店密码: 15

本关敌方虽然有强大的武器——要塞炮，但只要不让我方人员停在炮口所对的方向上，就并不足惧。二十回合内打倒炮台，有机会让裘娜挑战一狂战士，战胜他后可取得村雨妖刀。如果裘娜学会了金刚斩则可轻易取胜，否则只有准备再生药啦。

第十六章 罗特帝亚突入

- 秘密商店密码: lotoria

十六、十七、十八三章是三个连续的战斗，上战场之前请先整理好装备，多买些再生药和魔法水。让兰迪斯走到最左上方凹进去的地方，会出现流浪的工匠，若前面是取得神剑修配鲁，可在此处打造成灼烈之剑；若取得神剑雷德，第一次打造会失败，第二次可打造成神的圣印（在后面索尔会把它转变成勇者徽章，使兰迪斯转职成英雄，必须在所有人都没有转职的情况下，让他先转职，才能成功）或是金属矿。地图左右两边的树洞内有宝物。

第十七章 人质的危机

- 秘密商店密码: 无

本关下方的宝箱内有强化套件，一定要得到它，让盖亚装备后，可学会轰神炮，攻击力强，打击范围大，对后面的战斗有巨大的帮助。第八回合会在下方出现援军。

第十八章 咆哮的狮王

- 秘密商店密码: 无

本关有一定难度，但只要利用地形，加上盖亚的轰神炮(什么？你的魔法值不够...)，在十三回合下方出现敌方援军之前应能解决掉所有敌人。由第四回合到第十一回合每回合会在上面左右两门附近各出现两名敌人，飞龙兵或骑兵，把我方分成两队冲上去，枪打出头鸟。在王座上方的鹰头上有“皇家圣弓”，可作两次攻击，派布兰多去拿，对玛丽安可是一大福音啊！

第十九章 蛇口之道

- 秘密商店密码: 12
- 我方加入人物: 兰斯洛特

由于敌方的法师和弓箭手较多，应步步为营，多利用琴琴的灵弹超必杀和兰迪斯的火系法术。向下走到某一区域会有敌方援军出现，都不强。第六回合会有兰斯洛特(二代的人物!)加入。上中的宝箱和右下角的宝箱有“无线电联系”？开一个另外一个就会自动打开。20回合清完战场，狂战士再次出现，裘娜打倒他，可得到村正妖刀。

第二十章 迷走之隧道

- 秘密商店密码: 1324

不要被敌人密密麻麻占满整个地图吓倒，只要不被蛇妖的攻击所麻痹，那这一关是练等级的好场所。右上第二个宝箱是“古代炮”，布兰多正好用。

第二十一章 地底神殿

- 秘密商店密码: hero

又是三次连续的战斗，腾空行李（但须多买魔法水），以免宝物多得压死你。当我方通过右边第一个转角时和来到右下方时，会分两次在我方开始出现的地方出来一大批敌军。因此建议把所有人编队，让琴琴去引敌人出来，先用盖亚的轰神炮，费塔加的裂地术，法莲娜的审判之雷狂轰一气，再派战士们去补一击。左上第二个宝箱有强化套件，可让盖亚加HP100点。中间熔岩里有“极光之矛”。

第二十二章 巫汤婆婆

- 秘密商店密码: 无

巫汤婆婆真是厉害，连恶灵（可用法术或魔石攻击）和骷髅兵（会自动补血）都能召唤出来。不过

有琴琴在，利用狭窄的石梯，应容易对付。用法莲娜打死巫汤婆婆，可拿到“死神契约”，它关系到进入隐关的反禁制器。注意，本关会有四批敌人出现。

第二十三章 死神冥河

- 秘密商店密码：无

我方实力够强的话，应能在 10 回合内解决掉死神（练功狂就不必啦）。死神的咒杀术是一击必杀，应先使用麻痹术或封魔术定住它，让法莲娜杀死它后会得到“反禁制器”。让琴琴站在死亡之门旁可和卡里斯（二代中人物，她师父）对话，得到形见指环。

第二十四章 魔精石的秘密

- 秘密商店密码：2222(小键盘上)
- 我方加入人物：珊

珊(又是一个二代中的人物)由于接到索尔的通知而在第七回合赶来帮助兰迪斯，要好好利用她的法术。第十回合敌方会有教团的军队出现。放魔精石的石台上有关到隐关的魔精石碎片，一定要让布兰多去拿到给兰迪斯。二十回合之内结束战斗，狂战士会第三次出现，有+AP400 的正宗妖刀，爽啊！左下宝箱的下一格有高能量装置。如果前面兰迪斯得到的是金属矿，都给布兰多会做出高能量炮。



第二十五章 魔战将军

- 秘密商店密码：west

本关的三个魔战将军 IQ 并不高，先解决掉敌方的先头部队后，优先杀死会审判之雷的将军，然后是会治愈术的那个。这关可拿“风神弓”，方法见后面章节。

第二十六章 狂信人之塔

- 秘密商店密码：无

这次连隐关一起算是五连战，买好装备，让我们踏上最后的胜利之途吧！敌方的阵式真是完美啊，大面积法术正好大发神威。唯一需要注意的是对方的飞龙兵，它的活动范围很广，要保护好你的法师们。往前前进到某一点时，索尔会带护卫出现，不用管他，他有能力保护自己。战斗结束后，由于你的英勇表现，索尔会给你炎龙剑。魔像门口上方珠子有水晶粒，魔像的正中间有魔法拳套，上部脸中央有生命之实，魔像的最右上方一只鹰上藏有极光之矛。

第二十七章 魔导士的野望

- 秘密商店密码：无

这个时候兰迪斯等人的等级已经很高了，只要注意魔导王的“鬼动异灵阵”，十回合之内取胜问题不大。打死魔导王后，教堂崩塌，法莲娜不及逃出被埋在了废墟之中，只有美好的回忆留在了兰迪斯的心中。若法莲娜身上有反禁制器，兰迪斯身上有魔精石碎片的话，救下法莲娜可进隐关。

第二十八章 异界之封印

- 秘密商店密码：无

敌方会不断的出现，全由魔导师、地狱犬、骷髅兵和恶灵等组成，但那只会增加死在你手下的鬼魂数量。

第二十九章 守护魔龙

- 秘密商店密码：无

要注意上面两只红魔龙，它的魔法攻击是直线的，可达十五格。本关还是采取诱敌深入的战术，分批消灭敌人。

第三十章 最终圣战

- 秘密商店密码：无

打到接近平衡之神时，它会召唤出不死怪物，只有派防御能力高的人去堵住它了。平衡之神会变两次脸，注意它的法术攻击。打死它就结束了这段艰难而美好的旅程。

后记

带着依依不舍的心情，各人又回到了自己的岗位，但将来某个神传说可能又会将他们聚在一起。让我们为他们祝福吧，这群热血青年的故事将永远传颂下去……

2. 《星际争霸》对战战术研究

这个游戏已经出来好一阵子了，大家都已经对其了解颇深了吧，应该也有相当多的心得，我就把自己实战总结的战术跟大家讨论一下。

一、三个种族的优缺点。

孙子云：“知己知彼，百战百胜”，通晓了各种族的优势与不足，虽不敢说“百战百胜”，至少也可以少走很多的弯路，并能针对敌人的弱点下手。

1. TERRAN

大家都知道，TERRAN 的上手性比较好，这是由于其系统设定最为传统。因此，战术就比较传统化，换句话说，主要以“人海战术”取胜。由于 TERRAN 的“魔法师”型兵种——幽灵（Ghost）和科技船（Science Vessel）的“魔法”大多攻击范围小，速度慢，射程近，使用又不方便。所以相对另外两族而言，TERRAN 的战术相对单纯，较难“以少胜多”，只有在纯粹的武力上才能发挥优势。

TERRAN 具有极其强大的陆军，初级兵种冲锋兵（Marine）训练费用低廉，训练速度快，适应性强，具有很高的性能价格比，而且是三个种族中唯一可以对空的初级兵种，对空能力还相当不错。在早期，一大堆冲锋兵是一种相当可怕的力量，即使在中后期，冲锋兵在担任防御和偷袭敌人基地死角等任务时也能发挥强大的实力。围攻坦克（Siege Tank）具有巨大的威力和很远的射程，如果能熟练运用，在早期到中期的时候，可以成为毁灭性的主攻武器；另外，利用地形的高低差，可以用巧妙的战术。巨人（Goliath）也是性价比很高的兵种，在与敌人空中部队的作战中通常具有优势。布雷车（Vulture）虽然攻、防能力都很差，但具有很高的速度，宜作为探路和骚扰兵种，而且可以散布地雷，适当使用能发挥很大的效果，最重要的，布雷车只要 75 单位的矿就可以制造，仅比冲锋兵贵一点而已。

关于隐身和探测的能力，TERRAN 具有最实用的隐身兵种——隐形战机（Wraith）。这种飞机在攻防能力和造价上虽然都并非特别出色，但速度却很优秀，由于其有隐身的能力，将会令敌人不得不花费很多人力物力在防范上，而又常常防不胜防，所以作为偷袭兵种是很好的。不过令人尴尬的是，TERRAN 探测隐形的能力却很薄弱：要到处建造导弹塔是不实际的，而且稀疏的导弹塔只会被敌人轻易摧毁；基地雷达的探测能力需要很多的能量维持，即使 MAX 能量也只能连用两次，而且还有维持时间和探测范围的限

制：能移动的就只有科技船了，但这是三个种族中最不实用的探测兵种，原因很简单，就是造价太高，又不象 PROTOSS 的探索者（Observer）具有隐形能力，在战斗中必然会成为靶子。所以对于 TERRAN 来说，对隐形兵种的侦察是很头痛的问题。

空军除了先前提到的隐形飞机和科技船，还有重巡洋舰（Battlecruiser）这种号称很强大的兵种。虽然从报表上看，巡洋舰的性能很高，但它却有个致命弱点——速度。过慢的速度将使它成为敌人魔法师型兵种的首选目标，由于它的普通攻击在射程上不具备什么优势，所以想在施法前将魔法师消灭也不太可能。另外其造价太高，耗人口单位又多，最好还是少用。



由于 TERRAN 建筑物的建造受的限制最少，而且大多建筑又可以移动，所以使用起来是三个种族中最方便的，例如可以将后方的兵营转移到前线，增加防御力量。

TERRAN 具有很强的防守能力，最擅长多层次的防御阵，由堡垒（bunker）+冲锋兵、坦克、导弹塔、飞机等机动部队组成的坚固阵营，再加上工兵的修理，可以抵挡数倍敌人的进攻。不过这是“点防御”，即对于狭窄地形的防御，由于这种阵形要消耗大量的人口单位，所以对较宽阔的地形是不经济的。TERRAN 的普通防守方式是利用地形，在路口处集中“点防御”，在基地内外网状分布导弹塔，再到处放一些冲锋兵在基地内部，还要准备一打以上的隐形战机作为机动应变部队。

由于拥有坦克和巨人等强力而又反应较快的兵种，所以陆军是 TERRAN 最强的军队。而空军则相对薄弱，虽然从数值上看隐形战机的能力高于 ZERG 的飞螳（Mutalisk），但后者的攻击具有反射的性能，而且还具有价格低和孵化速度快的优势，所以论三个种族主力战机的空对空能力是 TERRAN 最差。因此，进攻中的 TERRAN 军队应该以陆军为主，利用坦克、巨人组成远近空陆皆宜的阵形，再加上隐形战机的掩护，还可以随机应变地辅以核弹和科技船的“魔法”。

2. ZERG

ZERG 是设定最为反传统的一个种族，不过其强大并没有因为怪异的系统设定而有所减弱。

这个种族陆军的特点是单兵力量弱的大部队，初级兵种小虫（Zergling）的防御能力极差，即使是高级兵种的毒液怪（Hydralisk）在与 TERRAN 冲锋兵的战斗中也不占什么优势。弥补这个缺点有两个方法，一是数量制胜，二是埋伏。由于一个 ZERG 的孵化巢（Hatchery, Lair, Hive）可以一次孵化 3 个战士，而且小虫更是以双倍的速度增殖，所以拥有数量上的优势并不是什么难事，不过当然要资源跟得上才行。埋伏的方法在后面的战术讨论中详述。在敌人大面积攻击的兵种没出之前，小虫和毒液怪可以猖狂一阵。到后期，ZERG 有强力的终极怪（Ultralisk），这兵种虽然攻、防都很强，但体积过大，不易控制和集中攻击，而且不能对空，所以还是不要过分信赖的好。

空军是 ZERG 的主力，飞螳是很早就可以大量孵化的强力空军，它的攻击是能反弹的，也就是能打多个敌人，一只飞螳的反弹攻击威力很小，但数十只就相当可观了。而且飞螳的造价很低，可以很快发展出一群。飞螳进化而成的守护者（Guardian）是空对地超强的兵种，即使是 TERRAN 的巨人也不是守护者的对手，用来破坏敌人的防御炮台是最佳的选择。不过守护者的飞行速度比飞螳慢得多，在行军中，一定要注意不要使飞螳和守护者脱离而造成“落单”的危险情况。空雷（Scourge）虽然有很强的对空能力，但由于从攻击命中到起爆有大约 0.5 秒的时间差，这就会使很多空雷全部攻击一个敌人，有多余牺牲，如果要避免这种情况，就得分许多队，造成操作困难，所以建议不要过多发展。

王虫（Overlord）恐怕是这个游戏中功能最多的兵种了，既可以作为“宿舍”，又是“运输机”，还具

有宽广的视野和探测隐形的功能，价格也很公道，而且不耗人口单位，应该大量发展。用一大堆的王虫在地图上巡逻可以使敌人的偷袭无功而返。

ZERG 的魔法型兵种是非常有用的。女王（Queen）是这个游戏中飞行最快的兵种之一，而且视野广阔，通常可以作为机动力高的侦察兵种。而且其特技也相当有用，尤其是“寄生（Parasite）”可以使敌人变成自己的“侦察兵”；“捕网（Ensnare）”可以大幅度降低敌人的作战能力，可以看作是一种间接的攻击的特技。腐蚀者（Defiler）具有的“瘟疫（Plague）”是相当“无耻”的特技，可以将任何单位或建筑的 HP 减少 300 左右。

建筑系统是 ZERG 与众不同的地方，由于造一个建筑物就相当于死一个工蜂（Drone），所以早期的建筑物就难出得太快，而且发展子基地就要准备相当数量的工蜂。因为 ZERG 的所有单位都是从孵化巢孵化的，因此多多建造孵化场就像其他种族建兵营一样是势在必行的；游戏中的孵化巢与其他种族的主基地相比，价格特别便宜，在旧版中只要 300 矿，即使更新版加到了 350，也是比较廉价的。ZERG 的炮台（Spore Colony 和 Sunken Colony）具有 HP 特高的优点，但似乎防御力没有其他种族高。空间隧道（Nydus Canal）是非常独特的建筑，可以瞬间转移任何 ZERG 的陆地兵种，可以用来快速调兵遣将，加强子基地的防御，当然也可以用来快速运工蜂。

因为 ZERG 的几乎所有建筑都必须建造在营养液（Creep）上，所以建筑物必须集中在孵化巢的周围，这是限制发展的一个不利因素。例如要在要道口建造炮台就必须先造孵化巢，而孵化巢的建造时间相当长……

空军攻击是 ZERG 最基本的战术，用守护者作为对地主力，飞螳则提供空中掩护，女王的“捕网”用来削弱敌人，还要带上一队的王虫来侦测敌人的隐形或钻地兵种。如果操作够熟练，带几个腐蚀者能给敌人更致命的打击。

不过由于 ZERG 的兵种 HP 普遍不高，而且多是紧密的大部队，主力的移动速度也不快，所以要特别小心敌人的攻击法术。

3. PROTOSS

在这个游戏中，PROTOSS 是真正贯彻了“少数精锐”思想的军队。其战士拥有最强的单兵作战能力，尤其是特有的防护罩使得防御能力大大增强，但同时价格则相当高而且占用人口单位较大，使军队的数量受到相当的限制。

早期的 PROTOSS 陆军以狂热者（Zealot）为主，狂热者是超强悍的近程攻击兵种，攻击力、攻速和耐久力都很高，尤其是在破坏敌人建筑时表现更为出色。用一群狂热者进行早期的快攻是非常流行的战术。龙骑士（Dragon）虽然从数值上看各方面都超过狂热者，但实际上却不见得那么有用。原因有两个，一是攻击速度慢，效率不如狂热者；二是体积大，容易被“绊”住，难以构成密集的攻击阵形。龙骑士在对付敌人少量的空军时还是慢有效的，所以在早期还是不要造的好，到中后期的陆军阵形中可以用一些，建议狂热者：龙骑士=2：1。掠夺者（Reaver）是拥有恐怖攻击力和广大爆炸范围的重炮，而且不会攻击到己方，通常作为遭遇战中的后方支援兵种或“拆房机”。还有由合体而成的统治者（Archon），这种兵种虽然能力很高，却不实用，对地能力不如同样价格的狂热者，对空能力——射程太近加上机动性能差，恐怕打不到敌人的飞机。

论空中力量 PROTOSS 是特强的，最初的侦察机（Scout）对空攻击力很强而且机动性能优秀，只是价格偏高了一些。侦察机的对地能力相当而言就低多了，最好由其他的兵种弥补。另一种更强大的空军是母舰（Carrier），进化后攻击力超强，6 架以上母舰构成的部队绝不是容易抵挡的。不过母舰移动速度比较成问题，如果被敌人魔法攻击就很危险。而且本身的防御能力不是很强，最好是有其他部队保护。

探索者（Observer）是很实用的侦察飞机。价格相当低廉；进化后具有很快的移动速度和很大的视野；唯一的不足就是耐久力差，但天生的隐身能力可以在很大程度上回避敌人的攻击，弥补耐久的缺点。

高级神官（High Templar）是这个游戏中真正意义上的魔法师，具有攻击魔法“精神风暴（Psionic Storm）”，可以使相当大范围内的敌人最多减 120 左右的 HP。“幻象（Hallucination）”乍一看没什么用，实际上是非常重要的魔法。仲裁者（Arbiter）有相当的防御力，而且在它的周围的自己人会隐身。它的魔

法也很有用：熟练使用“召回(Recall)”魔法可以轻易实现“闪电战”和“一击离脱”的战术；“停滞(Stasis)”可以分化敌人的力量，做到各个击破。不过仲裁者的造价非常昂贵，不利于大量制造。熟练使用魔法兵种是 PROTOSS 能以少胜多的关键。

PROTOSS 的建筑系统是最为优秀的，在建造的过程中不需要“工人”，节约了人力资源，尤其是在人力资源特别重要的早期。

PROTOSS 主要用空陆混合兵种，以空军为主，侦察机的高机动力可以实现偷袭，也可以用来保护母舰。陆军应该由狂热者和少量掠夺者构成，加强对地的能力，最好用运输机弥补掠夺者的速度缺陷。到后期狂热者相对廉价，造一打去攻击敌人的子基地会让敌人疲于奔命。魔法师在对付敌人，尤其是非 PROTOSS 的敌人时非常重要，一定要熟练使用。用母舰作为主力在混合部队中也是相当有威力的。

二、基本战术

这个游戏中的共通战术。

1. 快攻

通常的快攻战术只适用于连通地图中。三个种族正统的快攻是差不多的，即不采集气体，不停发展工作兵采矿，（由于每块矿同时只能由一个工作兵采集，所以工作兵的数量是有极限的，到极限后即使再增加工作兵也不能加快采矿的速度，这个极限是每 2 块矿对应 4 至 5 个工作兵。）然后造数个兵营同时训练初级兵种，建议 PROTOSS 用 3 至 4 个兵营，TERRAN 是 4 至 5 个，而 ZERG 是 2 至 3 个孵化巢。在出兵时要注意人口限制。还有，除非确切知道敌人的所在，否则在开始不久（大约在建造第一个兵营的同时）必须派 1 支 2 个工作兵探路以寻找敌人。当出了相当于 12 个 TERRAN 的冲锋兵时的战斗力时就可以进行攻击了，在攻击过程中也不能停止出兵，要不断地增援，这里可以利用兵营的定向派兵功能。

快攻战术是无法用其他方法破解的，除非也用相同的快攻战术，因此，不用担心由于没有采集气体而造成后期发展慢——因为敌人也一样。不过，防守的一方是以逸待劳，而且占据地利，所以在玩家水平接近时防守一方通常在兵力上具有优势那么为什么我们提倡快攻呢？让战火在敌人门口烧起来总是件好事，同时防守须面面俱到，而进攻则可以集中于一点。最后，快攻失败的话就不要固执了，尽快采气体发展高级兵种，否则被敌人反击就完了。

2. 混合部队

作为一个优秀的即时战略游戏，《星际争霸》是没有“无敌”兵种的，所以兵种单一的部队都是有破绽的，只要这个破绽被抓住，那么即使是再强再贵的兵种也不堪一击。因此混合部队是必须的。

要构成一支强大的部队，最重要的当然就是不同兵种的互补性，取长补短，就这点说，兵种越杂越好。但还必须要注意好的操作性，也就是说，操作要尽量简便，这样在反应上更快，而且不容易出现误操作，就这点说，兵种越单一越好。显然以上两点是互相矛盾的，所以就必须找到一个平衡点，在满足互补性情况下尽量简化兵种的构成。还有，混合部队的兵种行动方式最好一致，这样在移动中才能保持良好的阵形，不容易出现部队分化的不妙状况。因此，最好是纯空军或纯陆军的部队；如果一定要用空陆混合，那么陆军体积不宜过大，移动也不能太慢，否则建议用运输机运输。



常用的组合：

- TERRAN：冲锋兵+坦克；坦克+隐形战机+巨人；隐形战机+重巡洋舰；

- ZERG: 小虫+毒液怪; 飞螳+守护者; 守护者+毒液怪+空雷;
- PROTOSS: 狂热者+龙骑士; 狂热者+侦察机+掠夺者; 侦察机+母舰

在这些基本的组合中还可以加入魔法型兵种, 加强各种能力。尤其是 PROTOSS 的部队加入仲裁者后更有相当于增加防御力的效果。如果敌人有隐身或钻地兵种, 还需要加入探测兵种进行侦察。

3. 抢夺资源

没有补给就没有胜利, 抢夺资源是绝大多数即时战略游戏在持久战中最重要的一环。

要抢夺资源, 首先就是要侦察地图, 找到资源的位置以及敌人的所在, 并探测出资源周围的地形。

对于基地的防御是非常重要的, 但由于这个游戏的人口有限制, 为了保证尽量多的机动力量, 就要尽量减少子基地防御的兵数, 因此炮台就是主要的选择。针对不同的地形, 防御方法也不同。

如果资源处于隔绝的地形, 例如岛或高地, 那么这个子基地主要加强对空防御, 即在基地周围造一些对空炮台。而对地则可以简化甚至取消。如果地形是半封闭式, 即只有一条狭窄的通道与外连系, 那么用“点防御”, 即在通道口加强防御, 可以派一些兵构成防御体系, 而基地周围则分布防空炮台。

然而, 更多的资源是没有什么地形优势或者没有余力防守的, 那么应该采用“快速清光”的方法, 即用大量的工作兵(如果不够就从别的地方调来, 总之这种资源要优先采集)迅速采光这片资源, 等敌人反应过来, 这个子基地已经没有利用价值, 随敌人处理好了……

另外, 抢占资源的顺序也相当有讲究, 第一个子基地不宜离主基地太远, 因为这时兵力还不强, 快速反应兵种不够多, 难以应付敌人的骚扰。而后的子基地则应该先抢远的, 因为远处的基地较难防守, 这也是“快速清光”理论的体现。

三、特殊战术

1. TERRAN

用围攻坦克主攻。制造出 6 辆以上的坦克, 再带上 12 个冲锋兵, 到敌人基地附近整队; 先让半数的坦克变形成重炮, 另外一半则前进一段距离再变形成重炮, 然后后队变回坦克, 绕到前队的前面再变形……如此交替前进, 使任何时候都有半数以上的坦克处于重炮状态, 而冲锋兵则掩护坦克, 消灭接近的敌人。通常敌人会冲出来一些兵, 但大多会被坦克消灭, 还有一些漏网的则有冲锋兵解决, 如果敌人是 ZERG, 可能已经孵化出少数飞螳(Mutalisk), 这些敌人都由冲锋兵负责解决。其实这个战术不是无敌的, 比如 ZERG 可能早就放弃地面兵种而发展飞螳, 等你去攻击时已经有很多条了; 或者 ZERG 派出一大堆小虫和毒液怪埋伏在你坦克的下面, 等你变形的同时冲出来……; PROTOSS 则可能已经有一些魔法师, 在你变形的同时放几道“精神风暴”……

坦克能对处于不同高度地形的敌人攻击, 把坦克放在地势高的地方打低处的敌人, 这是中期空军很少时常用的战术。如果敌人的进攻路线边有高地, 可以用运输机运坦克到其上, 这样敌人陆军在前进攻击时就合先被坦克攻击, 而且很难反击。如果敌人基地附近有高地, 也可以用同样的方法轰击敌人基地。如果敌人有飞机, 可以先在高地上造导弹塔。

用运输机运冲锋兵和喷火兵到敌人基地内, 加兴奋剂后攻击。由于这两种兵体积很小, 一艘运输机可以运 8 个, 3 艘就可以运两打, 攻击力很可观, 可以很快将敌人的基地打得稀烂。而且兵的造价也低廉, 使这个战术的代价不高。但要注意避开敌人的大范围对地攻击兵种, 因为喷火兵和冲锋兵的耐久力都不高, 最怕大范围大威力的攻击。

经典攻击程序。先使用核弹, 可以同时设置数颗, 主要摧毁敌人的外围密集防御, 为以防万一, 用陆军保护幽灵。然后用坦克层层推进, 用巨人和隐形战机保护坦克和消灭敌人的空军。如果敌人有隐形兵种, 就在队伍中需要加入科技船, 科技船可以互相先用“防御阵(Defensive Matrix)”使其在一段时间内完全无敌。如果敌人是 PROTOSS, 可以用科技船对敌人密集的地方使用“EMP 振动波(EMP Shockwave)”摧毁其防护罩, 大大降低敌人的耐久力。

2. ZERG

超快攻。这个战术只适用于知道敌人位置的情况下, 而且必须是连通的地图。方法是游戏开始后孵化

一个工蜂，用5个工蜂采矿，然后等矿达到150后造一个小虫池（Spawning Pool），剩下的4个工蜂继续采矿，等小虫池造完，矿应该正好是150多一些，可以孵化6个小虫，孵化出小虫后立刻去攻击敌人，这时敌人最多只有一个兵，必胜。这个战术也不是无敌的，其致命弱点在刚开始造小虫池的时候，只有4个工蜂和少于30的矿，如果敌人这时派6~7个工作兵冲过来……而且这个战术的适用范围狭窄。

飞蝗快攻。不发展毒液怪或进化陆军。在造小虫池的同时造采气场，并采集气体，等气体达到100后孵化巢升级，同时造第二个孵化巢，升级后立刻发展飞蝗，等凑齐一打飞蝗后攻击。注意在出飞蝗前不停孵化小虫进行基地防御。对PROTOSS时，如果对方用正常打法，这个战术必胜；对ZERG时，敌人的毒液怪有较强的对空能力，但只要飞蝗出得够快应该能取胜；对TERRAN时，可以利用飞蝗的速度优势和地形效果与敌人的冲锋兵“捉迷藏”，消灭敌人的工兵。破解这个战术可以用PROTOSS，不停地造狂热者，等ZERG攻击自己基地时不理睬，直接攻击敌人基地，如果敌人不回防，则由于狂热者的拆房能力远高于飞蝗，PROTOSS先胜；如果敌人回防，则狂热者继续攻击敌人基地，同时大力发展对空力量，这样ZERG的基地元气大伤，发展将减慢很多。



埋伏。主要用于早期的防守。在离自己基地有一段距离的地方将小虫和毒液怪钻地，并在前方用王虫探测，一旦发信敌人来到埋伏点上方，立即出击。由于移动中是无法攻击的，所以这个战术可以“先发制人”，尤其对敌人的远程攻击兵种有特效。也可以用于进攻，例如将兵埋伏于敌人基地前，用少量部队引出敌人，再让埋伏部队一拥而出。

守护者的分散骚扰战术。派出守护者从不同的方向同时攻击敌人的炮台，最好是攻击敌人不同的子基地，每个子基地用1至2个守护者骚扰。由于守护者的射程比炮台远，所以敌人唯有用机动部队反击，如果同时从几个位置攻击，能使敌人疲于奔命，并使之兵力分散。这样，在总攻时就可以轻松得多。这是电脑后期常用的战术。

将腐蚀者埋伏在敌人基地附近，等能量足够后对敌人基地和建筑使用“瘟疫”，然后立刻钻入地下躲起来。这种骚扰可以使敌人头痛无比，这也是电脑后期常用的战术。

经典攻击程序。先将飞蝗和守护者在敌基地或部队附近待机，再用腐蚀者用“瘟疫”攻击敌人，待敌人被施法者反击时用空军消灭之，等敌人大部队反击时用女王的“捕网”降低敌人的攻击能力，也可以适时再使用“瘟疫”。消灭敌人有效部队后用守护者拆毁敌人的基地。如果敌人有隐身兵种，则准备一打的王虫混杂在空军中。

3. PROTOSS

掠夺者偷袭。空运一辆掠夺者到敌人基地内，可以迅速杀光敌人的工作兵。由于敌人通常不会在采矿的地方造地面防御设施，早期中期这个战术非常有用。

封门战术。在中期用一个探测器（Probe）到敌人的基地出口（通常都有）造大量炮台，并派一些高级神官和狂热者协同防守，可以封死敌人的陆军。由于陆军无法有效调动，将使敌人的子基地防御力量薄弱，可以轻易消灭敌人的子基地，敌人最后将因“断粮”而败。这个战术的关键是趁敌不备，如果在炮台还没建造好就被敌人发现，则战术往往就会失败。

高级神官的魔法战。用高级神官的“幻象”魔法制造大量的军队，引诱敌人大军出击，再用“精神风暴”攻击那些与幻象缠斗的敌人。这招可以在几乎没有损失的情况下消灭大量敌人。

瞬间移动。先利用幻象在敌人的基地前佯攻，趁敌人基地内部薄弱时派少数仲裁者突入，再用“召回”魔法将早先准备的大部队（如狂热者、掠夺者）移入敌人基地进行破坏。

经典攻击程序。用幻象打头阵，“精神风暴”消灭一部分敌人，再用掠夺者和狂热者摧毁敌人的前方炮台，空军负责掩护掠夺者。高级神官用魔法削弱冲上来的敌人，也可以带个把仲裁者，利用其隐身能力

加强防御。

3. 古墓丽影系列

拉娜小姐的热身运动

这个游戏两个部分的四个关卡是所谓的专家级别，其实也不尽然，如果你是一名探墓老手的话（打爆过《古墓丽影》系列的前两个游戏），那么在“猫之阴影”（Shadow of cat）的两关中你不会遇到太多的挑战。我们唯一要提醒你的是在这两关中你必须注意收集所有可能收集到的装备，包括枪支、弹药和医药包，千万不要做路不拾遗的事情，否则在“未完的交易”（Unfinishded Business）中你将发现拉娜“心有余而力不足”，毕竟拉娜终究还是一名女子，冒险过程是无论如何不能缺少强有力装备支持的。另外，在秘密地点处理的方式上，黄金版又回到了一代的老路子。每关秘密地点的数目和内容都是不同的，我们将会为你揭示所有的十个秘密，这才是你对这篇攻略最感兴趣的，是吗？

而如果你是一名新手的话，同样也是可以进行这个游戏的，只要你具有坚强的毅力，付出更多的努力，在这篇攻略的指引下，我们相信你一定也会成为一个了不起的探险家。下面是我们给拉娜准备的一些热身运动（老手免看）。



这是拉娜无论何时何地都必须牢牢记住的冒险最基本的原则，多多存盘。

在“猫之阴影”的两个关卡中，拉娜一共只会遇到三种敌人：鳄鱼、黑豹、木乃伊）。鳄鱼是最好对付的，虽然它齿尖牙利，但是在水中它的移动速度不是很快，一般鳄鱼有自己固定的藏身所，所以只要将其从隐匿处引出后再让拉娜迅速上岸，它就无所倚靠了。不过有的鳄鱼是生活在陆地上，但只要拉娜与其拉开距离再进行攻击就可以了；与鳄鱼比较起来，黑豹难对付的多，最好让拉娜用猎枪来对付它（二枪一个），并且要注意利用地利，从它无法攻击到拉娜的地方对其进行攻击；其实游戏中对于拉娜威胁最大的还是最后那种恶心的家伙，木乃伊的移动速度快，攻防能力都很不错，但是他们的致命弱点是笨，有时候会一下子失去方向到处乱窜却不攻击拉娜，因此拉娜要尽量从远处就开始对他们的攻击，一旦发生近战的情况，千万不要原地不动硬拼，只要避过他们的第一波攻击后，便可以从容在一旁收拾他们了。

在“未完的交易”中，虽然一共只有异形一种敌人，但却分为三个种类，第一种和前面木乃伊的特点相类似，对付的方法也是一样的；第二种是长翅膀会飞的，不过它们不值一提，似乎它们生存的目的就是浪费拉娜的子弹；最后的马身怪应该是游戏中拉娜最强悍的敌人，对付它最好的办法就是硬拼，当然前提是在前两关中拉娜必须取得足够的装备。

前面二条说得长了点，这最后一条却短得很。如果你实在觉得不行的话，那就用密技把所有的武器都调出来（你不会连这条密技都不会吧？），这样会好一些，不过为此你将失去太多冒险的乐趣。

That's ok! Let's go!

猫之阴影（Shadow of Cat）

重返埃及（Return to Egypt）

帷幕缓缓拉起，冒险正式开始。

由洞口滑下后，缓步（按 shift 键，以后同此）向前，面前的翻板打开现出下面被水淹没的洞穴来。

先不要急着下水，跑跳到翻板另一边的平台上，进入前方有两尊神猫雕像的小洞穴，取得一个大药包后回到平台边，仔细往下看可以注意到下方狮身人面像正对面有一突出水面的平台，跳入水中后迅速游向那里，上岸拔枪干掉尾随而来的第一条鳄鱼。转身跳入平台内侧的水中会有第二条鳄鱼出现，游向对面的平台上岸，干掉鳄鱼后在平台上取得一个大手枪（Magnums）弹夹和一个小医药包。再次下水游向一侧水下洞口引出第三条鳄鱼，如法炮制结束它的生命后，游入洞中取得一个猎枪（Shotgun）弹夹。（注：由于装备在游戏中极其重要，因此在第一关中我们会说得比较详尽让大家有个熟悉过程，后面的几关就不再这么详细了，还是让大家自己去体味冒险的乐趣吧！）

游向狮身人面像，爬上后转到它的脑后，可得一猎枪弹夹。如果你玩过“古墓丽影”的话，应该对这里有印象，还记得吗？好了，从狮身人面像左侧下水，攀上前方栅栏前的平台，看到黑豹那凶残的眼睛没有，让它永远的闭上吧！左前方一突出水面的柱子下有两个大手枪弹夹，入水取得它们后由一侧平台跑跳（别忘了抓）上柱子，看到水下打开的门了，本关的第一个秘密地点，它就在狮身人面像的下方，将柱子上的弹夹拾起后游入门中，游过水下通道后迅速转身游出门外上岸，将追出的第四条鳄鱼干掉后，再次入内可得两个弹夹和一个小药包。

从刚才干掉黑豹平台下的水中通道游出后转右，从一旁的洞口上岸，迅速拔出枪来击毙扑上来的黑豹（如果刚才你已经击毙一头黑豹的话，那么现在就只有一头了，否则受到两头黑豹一起围攻颇为讨厌。），战斗结束后在屋内以及屋外的走道上可得一把猎枪、两个猎枪弹夹和一个小药包。再次下水游向洞穴深处，在尽头浅岸出水后击毙水中鳄鱼再次下水在可得一猎枪弹夹。跳入石亭中神猫雕像下的水池，拔下水中开关打开洞穴尽头神像边的门。出水攀上一侧的斜坡接反身跳到神猫雕像所在的石台，然后去到金色神像旁边刚打开的门中。

门内是三间大小相同的屋子，走过第一间屋子后拔枪在手反身进入第二间屋子，干掉不知何来的黑豹后，缓步走到屋子出口处，跳上最后一间屋内左侧第一根柱子，反身从柱子另一侧坠下，缓步走出身边右侧的刀阵后转右向通道（地点 1）深处走去，到达底部后攀上高处岩石，跳抓至前方更高的岩石（这里很暗，小心别掉到下方的刀阵中去了），微微右转调整角度后跳入右侧洞口，落下平台跳到洞内尽头的平台后攀入高处的屋中（秘密地点 2），取得弹夹后由另一边的出口回到地点 1，这次转左出通道。看见满天的星星了吗？可惜没空欣赏了，继续前行，在第一个岔路口转右入内，等高处岩石上的神猫雕像变成豹子后从下及上击毙它，回岔路向前到底，将猎枪取在手中后缓步走入那一大片的刀阵中，击毙前方冲出的黑豹后，拾起刀阵右侧的小平台上的猎枪弹夹后向内走出刀阵，拾起尽头洞穴入口处的弹夹后入内，转过一个弯，一直不停跑过左侧洞口，待滚石滚出后跳入身后洞口，攀上高处，拾阶而上至出口，取得出口外下方柱上的弹夹后攀回，跑跳至前方高处断崖上。缓步走到尽头，紧贴住左侧隆起的岩石后反身跳上那里的岩石滑下接抓住边缘，右移到头攀上，转身跑跳到前方岩石上取得猎枪弹夹了（秘密地点 3），抓住边缘坠下回到岔路，回到刀阵前，拉出一侧的第一块大石后（和岩石不同，从底部看上去有个环的，在以后的游戏过程中会有许多一样可拉动的大石），将随后的第二块大石向内推现出洞口。

跑到洞内湖前，跳到右前方的平台后立即后空翻回原来的平台，隔岸击毙黑豹后再跳到那里，取得高起石台上的金钥匙（Gold Key）。站在平台上将湖那头最低那段吊桥所在平台上巡逻的黑豹击毙，下水引出一条鳄鱼，击毙它后游向那段平台，从最低处上岸（下方水中有一大枪弹夹），入平台一侧的洞穴取得一小药包，出来沿吊桥走，进入一个洞口后攀入上方洞穴。（注：在中段吊桥下方水底有个洞口，潜入内你会有大发现，一个大鳄鱼窝，杀掉里面所有的鳄鱼你可得到两个弹夹和一个小药包，不过这样做并不合算，且对游戏进行也无影响，故不另外写明，有兴趣大家可以自己试试。）

先别往洞内走，而是转身跳到左侧较底的平台上，再跳到对面更高的平台上，一直向上转个圈后可得一个大药包。不过途中你看到的一个斜坡可不要滑下去，否则后果自负！回到原先的洞口，取猎枪在手，入洞干掉一条鳄鱼后从洞穴入口右侧的缺口反身落下抓住岩石边缘，右移到底后攀上，拾起一个猎枪弹夹后，跳到前方突出的有神猫雕像小平台。入屋使用金钥匙开门入内，一入里间大屋后迅速左（右）平移几步避过疾滚下来的三块滚石。接着随便走上前方三条斜坡中的一条，设法引出所有的滚石后下到斜坡下方的空地，记得这里左右两边所有的屋子里共有四头黑豹、四个弹夹、四个小药包和一个开关（你可以在大