

系统介绍：

选择阵营以及胜利条件：



游戏的背景讲述的是中东的IQ国在联合国和平的监督下建立了临时政府，但是由于宗教等等原因IQ国内局势动荡，最终IQ国的将军聚众反叛……

为了能够确保胜利，将军请求“`イ儿卜3 一人”——也就是玩家控制的中立佣兵队协同作战。另一方面，联合国为了歼灭反叛军同样请求“`イ儿卜书一人”协同作战。游戏每一关都可以选择两个阵营中的任何一个，无论选择哪一个阵营都对流程都不会有影响。而区别就在于胜利条件的不同。

游戏中的胜利条件主要分为“XX回合内存活或攻占敌方司令部”以及“在XX回合内攻占敌方司令部”两种，另外像最后一关保护导弹基地等等属于特殊情况。先来介绍一下第一种胜利条件，即“XX回合内存活或攻占敌方司令部”。至今笔者都认为这个胜利条件很奇怪，主要是因为这一条件下失败的唯一可能性就是被全灭。然而只要玩过一两关的玩家即使认为本作很难，也应该可以感觉到被全灭的可能性几乎是零。所以换句话说选择这个胜利条件是不可能败北的，只是胜利的姿态不同而已。当然，对于追求S级的玩家而言可以无视这一点，但是如果仅仅是为了过关的话，这个胜利条件的设定将会成为游戏中的败笔。简单的说，与其花心思考如果在限定回合内尽快攻破司令部，不如只守不攻慢慢囤积兵力耗完时间，然后带着强大的部队进入下一关。相反，在这一胜利条件下积极攻破敌人基地显然是一种吃力不讨好的做法。所以这一个胜利条件应该是元气为SLG苦手的玩家特意准备的。

另一个胜利条件“在XX回合内攻占敌方司令部”看似和大多数SLG游戏相同，但其实 这个条件有它特殊的存在意义。由于游戏分支出现条件胜败的判定（下文详细介绍），所以不失败的话是无法出现全部关卡的，又因为之前介绍的防御胜利条件几乎不可能胜利，所以这一胜利条件摆明了就是给玩家用来输的……这一设定也让不得不让人鄙视。游戏中大部分关卡都有分之，换言之必须胜一次败一次，所以建议大家一周目时尽量选择同一种胜利条件，当然如果同一关卡同一胜利条件玩两次不会使你厌烦的话可以无视以上建议，玩一关花的时间可不少啊。

分支：

游戏中无论在任意一关卡胜利或者失败都可以继续游戏而不会GAME OVER（最后一关除外，没有尝试败过这里就不断言了）。而胜负直接决定了下一关的内容，也就是说胜负决定了分支的两个方向。顺便提一下，胜利的话当然可以继承自己的部队到下一关，而失败后则什么都不能留下，这种有赏有罚的设定基本合理，只是后期的关卡要从零开始的话会玩的很郁闷。

生产：

		嘴回 除
壬	TBDUM	1 HO-PQ
^;	TBQUM£	
以	EM PS	1 DDO
医珈		1 1050
▽		1UU4 M1U
*	财础姑球32用0	WKS* W5,网口

大战略自然离不开生产，概念比较简单相信大家都明白什么意思。本作中可以生产的建筑物仅仅只有有陆军基地和机场（至少目前我还没有玩出海军，应该没有吧）。陆军基地中生产坦克步兵等等路行单位，而机场当然就是生产空中单位。一个陆军基地或机场一回合最多生产5个单位的机体，生产需要一回合时间（对空导弹车之类的武器需要两回合，也可能有更长时间的武器，属于特殊情况）。本作中限定了一个阵营最多50个单位，到达上限后则不能再生产。

补给：

补给顾名思义就是给单位补充燃料和弹药。补给对于初次接触大战略类游戏的玩家而言是很容易忽视的一个重要环节，补给工作作好有可以有效的提高部队持续战斗力。

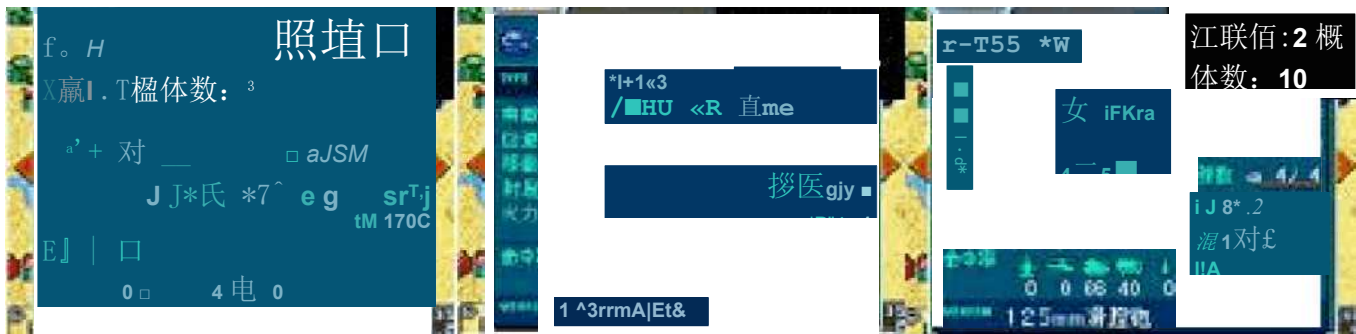
补给有两种方法：一是进入建筑物，所有的建筑物都有补给的能力。二是补给车进行补给。需要注意的是补给车只能给地面单位以及直升机补给，高空单位如战斗机攻击机不能通过补给车补给。利用补给车补给的方法是补给车待机，周围6格的我方单位可以瞬间回复所有的燃料和弹药，不过需要注意的是如果补给车和被补给单位不在一个平面（如山丘和平原）

则不能补给。高空单位似乎只能通过收纳入空军基地或有补给空军能力的补给站才可以补给，目前没有发现空中补给机之类的单位存在。

修理：

战场上的部队都不是一次性的，被攻击后数量减少的部队可以通过修理再次恢复数量上限。修理的方法是进入陆军基地或机场或补给站。只需要一回合就可以修理完毕。关于修理没有什么可多介绍的，只是各位玩家注意：修理也是要钱的……

合流：



合流指的是两个相同型号、数量不满的单位，合并成一个单位。合并后的机体数量等于合并前两队相加，当然不能超过上限。合并后经验值相加累积。

一个单位内机体的数量对于整个单位的攻击力和防御力的影响是相当大的，合流的意义就在于将两个被攻击后实力削弱的单位合并，加强此单位的生存能力。并且本作中合流后经 验值直接累积，而不是向以前那样折合平均数。而且修理也必须花钱，所以没有不合流的理 由。

EXP与进化：



战斗型单位将敌人的一个单位消灭后可以获得1EXP （注意是消灭，仅仅减少机体数量是

没有EXP的)。补给车是个特例，其获得EXP的条件仅仅是补给一次，所以只要玩家愿意的话每回合都可以加1EXP，所以通常补给车是部队中EXP最高的单位……相反运输型单位获得EXP的条件却是消灭敌人，难度可想而知。

当EXP到达应数值时就可以进化为新型号更强大的兵种，而且该兵种进入生产名单，之后就可以随时生产。这也是EXP存在唯一的意义，不同于以往的大战略，EXP对于攻击防御没有任何提成作用。

继承：

上一关胜利后，已有的部队可以继承到下一关。在生产时选择国家中有“持右越L”一项，生产这一项的单位是不需要钱的。所以继承的部队质量直接决定了这一关的难度，继承的部队当然是越多越好。

需要注意，EXP为0的单位是不会被继承到下一关的。如果上一关败北的话就什么都不能继承，一切从零开始。

占领：

占领是将敌方或中立建筑物变成我方建筑物的唯一手段。能够占领的只有“兵”类单位，无论是步兵或是炮兵，其占领能力都是一样的。建筑物种类的不同占领的难度也不同，比如一队数量10的步兵占领大都市和小都市都只需要一回合，而司令部一回合只能占领50%。另外兵的数量越少占领能力越低。

建筑物：



司令部：一个阵营的基地，将其占领后就可过关。想拿S级的话就必须目标直指司令部。另外司令部一回合可以收入2000。



陆军基地：生产陆上单位的建筑物，一回合可以生产5个单位的陆军，也可以进行补给或修理。



空军基地：基本功能同陆军基地，不同的是生产空中单位。



补给站：可以对陆上单位进行补给或修理，部分可以补给或修理空中单位。



大都市：收入来源。一回合可以收入10000



小都市：同是收入来源，一回合收入500。

索敌：

情报的获得可以直接影响战局，索敌在这类游戏中的重要性不再强调了。

每个单位都有自己的索敌范围，笔者目前得知的最大索敌范围是3格，分别是侦察机、对空导弹车以及步兵战斗车。比较一下这三种兵器，对空导弹车是远射单位不适合探路，而且造价太高；侦察机虽然有良好的机动性，同样造价相对较高。极度推荐步兵战斗车用来索敌，主要原因是因为价格便宜可以大量生产，被打坏了也不心疼，就当花钱买个情报。

步兵战斗车无法发挥的作用。价格虽然不便宜不过因为是高空单位，受攻击的概率相对步兵战斗车要小很多，所以也不需要大量生产。不过高空单位的补给问题确实非常让人头痛，况且侦察机的移动能力也不高，所以距离补给站或机场较远的前线很难发挥作用。

最后来分析一下对空导弹车，如果玩家习惯空军偷袭战略的话，可能会对敌人的对空导弹车的索敌能力印象深刻。不可否认，在防御的时候，特别是在防御空军方面对空导弹车的索敌能力相当有用。不过毕竟是远程武器，况且价格相当昂贵，所以不可能像步兵战斗车那样毫无顾及的使用。一般来说整个游戏过程几乎没有防守的局面，而且进攻方面空军整体索敌能力都不弱，所以对空导弹车的索敌能力一般很难发挥作用。

以上是笔者的个人体会，总体来说最推荐的自然是性价比超高的步兵战斗车，第二是实用性最强的侦察机。在陆上攻略时用步兵战斗车开道，空军偷袭时用侦察机侦察是这个游戏索敌的规律。

偷袭篇：

这里指的主要是空军偷袭，利用无视地形的优势直接攻打敌人的司令部。空军偷袭是拿S级评价最有效的方法。

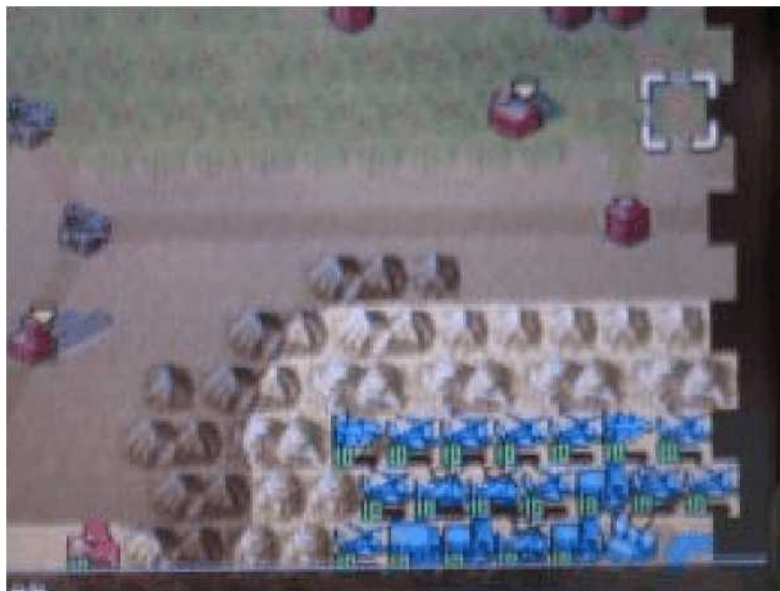
偷袭的方法很简单，首先敌人的司令部附近必须有只适合空军行进的地带，比如海上或山岭。然后囤积大量空军部队在敌人的索敌范围外。然后某一回合突然全部压上占领敌人司令部附近的陆军基地或机场，封杀敌人的生产能力。最后及时跟进的运输机运输步兵占领敌人司令部。全部过程必须一气呵成，最好不超过3回合。

偷袭过程中最忌讳拖泥带水，如果没有足够的空军切勿卤莽进攻，一旦没能占领敌人陆军基地或机场，甚至没能有效歼灭敌人防御部队。那么敌人会疯狂地生产对空武器，而我们的偷袭战略也将夭折。

另外偷袭过程中注意做好索敌工作，在敌人司令部附近的防御部队中免不了出现对空导弹车，注意不要被发现了，进攻过程中优先消灭对空武器。

游戏中有不少关卡的地形对陆军相当不利，灵活运用空军进行偷袭是快速胜利的关键。

行军篇：



空军部队已经准备就绪 两回合便可以章下上芳的陆军基地

每关的地图说大不大，但是行军路线的选择直接关系到进攻的速度。

行军路线的选择方面有几点是优先参考的。第一是地形，相信大家都不会选择道路狭窄、沙漠森林等限制移动力的区域行军。第二是距离，一般行军路线以我军基地到敌人基地的直线为主，根据实际情况作出修正。以上两点相信大家明白，不多说了。这里笔者介绍一条原则，“无视友军，直奔主题”。意思是无论进攻和防守都不要和友军在一条路线上，主题指的当然就是敌人的司令部。

同盟军在进攻时根本没有不会有贡献，如果说多少有一点的话，那就是吸引敌人的火力。如果有玩家认为和同盟军集中火力合力进攻可以更快突破防线的话，就大错特错了，和同盟军一同进攻只会被其占据有利位置，导致玩家部队阵型大乱。所以进攻时尽量不要和同盟军搅和在一起。如果敌人主力攻打同盟国，玩家也不需要去帮忙。一般来说即使两方火力差距悬殊，凭借电脑的AI是不太可能将另一方彻底消灭的。玩家此时不但不需要救援，反而是偷袭敌人基地的大好机会。总之在选择行军路线时尽量不要和同盟国军在条路线上。当然根据不同的关卡有不同的情况。

需要明确的是，无论是防守条件或是进攻条件，夺取敌人司令部是我们的唯一目的。所以我们在选择行军路线时应该以此为根本考虑。最有效的方法是之前介绍的空军偷袭战略，然而除了直升机外空军的补给问题都只能靠补给站或机场才能解决，即使是直升机也仅仅只能靠补给车解决补给问题，需要修理时依然只能进补给站或机场。所以在实行空军偷袭战略时应该选择有补给站或机场为目标的行军路线，一切都为最终的偷袭计划打基础。

占领篇：

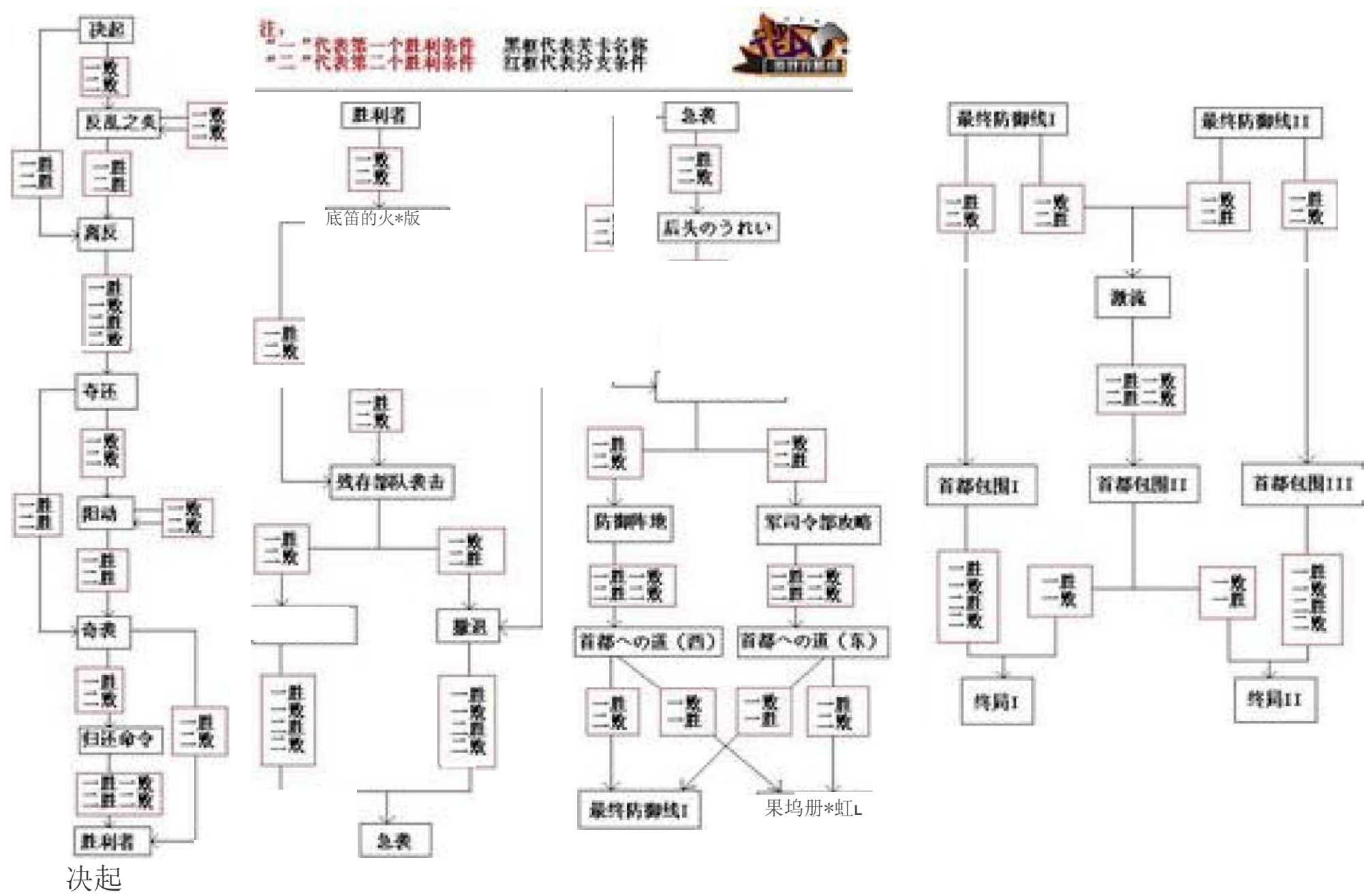
每一关的过程不外户就是生产，进军，占领建筑物，再进军等等。可以说占领建筑物是一段战略的完成标志。占领建筑物的方法是士兵类的单位移动到建筑物上，然后选择占领便可，不过不同的建筑物的耐久度不同，不过即使耐久度最大的司令部也只需要2回合就可以搞定。不过因为建筑物周围一般都有防御部队，而且建筑物有一定的索敌范围对我方很不利，

再加上士兵类单位薄弱的防御力，所以士兵类单位一旦踏上敌人的建筑物就应该有被消灭的觉悟。游戏中的士兵单位是消耗量最大的兵种，不过其廉价的生产费用即便随意量产也花不了多少银子，在占领时也不需要考虑士兵类单位的安危，毕竟大战略不是真实战争。

建筑物主要分为大都市、小都市、补给站、陆军基地、机场、司令部。大都市和小都市只需要一回合就可以完全占领，一般来说被我方占领的建筑物不太可能再被敌人夺去，所以占领大小都市并不困难。补给站没有生产能力，占领的难度并不大。无论是大都市、小都市或是补给站，占领时需要注意的是贯彻“先占领后进军”的原则，因为建筑物都有至少2格的索敌能力，所以如果没有占领就越过此建筑物继续进军的话，等于是送给敌人我方的情报。

流程攻略：

流程分支图：（请点进去看）



决起

目的：阻止IQ国反乱军的进攻

胜利条件：自军・同盟军25回合后生存或敌阵营的司令部占领、敌全灭

胜：离反

败：反乱之炎

攻略要点：

初期迅速占领桥附近的补给基地和陆军基地右下方的小都市，右上方靠近友军的大都市不建议去抢，拉长战线对我们并没有好处。地图右下方沙漠中的陆军基地是关键，如果可以尽早占领的话可以快速控制局面。不过由于敌方部队占领的速度铁定比我方要快，是初期集中火力去抢还是筹集兵力等待友军一同攻击由各位玩家自己决定，如果决定初期强攻的话建议生产战车驱逐车配合二到三台自走炮强攻，不推荐大量生产74式战车或步兵战斗车，前者的造价太高而且移动力差，后者可以少量生产用来抢用，不过在敌人的主力战车面前步兵战车将被随意肆虐。游戏初期强攻陆军基地有两个优点：第一是在敌人未生产主力部队前尽量压制；第二是减少友军压力、加快友军进军的速度。不过危险性比较大，一旦造成补给不足的情况后，敌人源源不断的火力会让玩家有直接RESET的冲动。另外如果决定筹集兵力等待友军一同攻击的话比较安全，可是战局会拖地很长，25回合消灭敌人几乎不太可能。本关中敌人没有空军单位所以没必要生产对空火炮。

决起

目的：支援对IQ国政府军的进攻

胜利条件：25回合内占领敌阵营的司令部

胜：离反

败：反乱之炎

战略要点：

沿着道路一路占领，然后协同同盟军一同攻入敌方本阵，火力以远程攻击单位为主。不建议通过沙漠直接攻打敌司令部，主要原因是沙漠地带移动力太差，很难强行压制陆军基地。稳扎稳打不会有难度。

反乱之炎

目的：阻止IQ国反乱军的进攻

胜利条件：自军•同盟军25回合后生存或敌阵营的司令部占领、敌全灭

胜：离反

败：反乱之炎

攻略要点：

初期敌人抢占陆军基地和补给站的速度比我方快，我方能抢到的只有左上方的陆军基地而已。占领左上方陆军基地后，以此基地为主力生产基地，下方基地则生产些远程武器以防御为主。占领敌人的补给站和陆军基地需要不少时间，不过以兵力数量压制应该不成问题。

反乱之炎

目的：支援对IQ国政府军的进攻

胜利条件：25回合内占领敌阵营的司令部

胜：离反

败：反乱之炎

攻略要点：

开局后快速占领左上方的陆军基地，然后生产远程兵器并利用地形的优势一路炸向敌方

司令部。本关的机场离我方比较远，有条件的可以尝试占领一下，不过即便没有占领成功也不妨碍大部队推进。一旦不幸初期没有能够抢占到陆军基地的话就只能稳扎稳打，最有效的进攻方式依然是远程攻击，因为同盟军的陆军基地就在附近，玩家完全没有必要上去当替罪羊。

离反

目的：阻止IQ国反乱军的进攻

胜利条件：自军•同盟军25回合后生存或敌阵营的司令部占领、敌全灭

胜：夺还

败：夺还

战略要点：

建议开局后派辆运输车+步兵抢占建筑，其他部队全力攻占下方的陆军基地。第一话继承的部队加上新生产的部队足以压倒性的数量消灭下方敌人陆军基地的守备兵力，要注意的是生产二到三个单位的对空火炮或对空战机以备敌人空中部队袭击。陆军基地占领完毕后可以配合友军一同攻打敌人主基地，也可以慢慢等待25回合结束，因为敌人基地天衣无缝的地形加上友军超低的AI，如果决定攻打敌人基地的话一定要有损失惨重的觉悟。

离反

目的：支援对IQ国政府军的进攻

胜利条件：25回合内占领敌阵营的司令部

胜：夺还

败：夺还

战略要点：

相当困难的一关，敌人初期配置数量很多，而且占据大量资源。初期占领机场，并在地图中部加强防御兵力，可以尝试攻打右方的陆军基地，不过千万不要盲目的向敌人的司令部深入，否则只会自取灭亡。只有配合空军慢慢推进才可以保证在伤亡最小的情况下过关，另外可以分散兵力从下方和右方一同攻打敌人基地，以便运输机乘机偷袭司令部。夺取司令部必定将牺牲一些部队，原本25回合的限制就加大了过关难度，得到好成绩更是难上加难。

夺还

目的：阻止IQ国反乱军的进攻

胜利条件：25回合内占领敌阵营的司令部

胜：奇袭

败：阳动

战略要点：

沿着道路前进，途中的敌人不多，仅仅只建筑物附近的防御部队而已。本关的难度不高，一路占领建筑物来到司令部门口强攻便可，不需要过多考虑敌人空军的威胁。另外由于地形的因素空军在本关中比较占优势。

夺还

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：
<https://d.book118.com/618136130022006051>