

# 银河破裂者

2021年10月19日 14:41

游戏心得：（还没玩的别看）

1，游戏前期是无情的采碳机器，还有采铁。赶紧找个可以卡位的地方放置基地，建设城墙，然后采集，那些奇怪的东西可以按空格键的前期别乱采，一采就会刷4波小狗冲向你。

2，立足后要规划一块批量建造地方太阳能板，一块批量建造能量储备库，一块建造风力发电站。最重要还要有固体材料库（资源上限，要有两三个地方建这玩意），后面还要有弹药工厂塔楼（塔防弹药库，要规划一块地方建）

3，第一个解锁去另外一个地区的资源是钴，第二个是钨，第三个是铀，第四个是钛。这些资源都可以在另外地图前哨站采集。

4，后期这四种资源都必须靠种植才可以可持续发展，而种植需要水，也就是说有泥土的地图（总部一张，还有大概两三个前哨站有泥土）是发展的重点，后期都要大规模圈地，搞种植。有泥土就有水资源！

5，后期直接怼刷怪点建激光塔和机枪塔，中前期就慢慢扩大基地防守范围。

6，总部升级到4级后，会有投掷怪，非常讨厌，你的塔防打不了他们得自己出去清怪，你不注意的话就会被破防。总部升级到5级后每次围攻刷怪必刷那种大型蜗牛投掷怪，距离特别远，而且爆炸范围5格，一会儿不注意你的塔防就没了。所以即便研究到5级基地，也别去升，等你怼城墙到刷怪点后，你把激光塔怼在刷怪点就不怕打不到他们。

7，前中期碳和铁很缺，等你到辐射地图采集铀的时候，满地图都是绿色沼泽，这是绝佳的发电站首选地图。你采集沼泽后用气体净化站变成可燃气，3级可燃气站，50可燃气可以生产1000电。碳能合成装置和铁能合成装置3级消耗800电可以生产4单位的 碳/铁。

一个地图随便开发一点点基本可以稳定提供300+的碳和铁。

8，到每个新地图都必须花时间按鼠标中间采集DNA树木数据！这些后期种植非常重要！

9，最好用的机甲武器是榴弹发射器CD短范围尚可，最好用的应该是茅有攻击范围速度尚可。记得榴弹发射器搭配手榴弹，很快可以清除一片敌人。如果遇到手榴弹免疫的怪，茅带有的冰属性基本就是克制他们的神器。

10，在满地图绿色沼泽那地图，会生长绿蘑菇，繁殖非常快，如果系统提示你去清除根部时

候，你要第一时间去，去晚了满地图都是绿蘑菇，如果你基地没铺地板，你就别想发展了，建筑在他们旁边会一直去血。

11，后期热核能发电站3级会生产7000电和800等离子，但耗子巨大，后期基本都堆这个。

12，重型炮塔LV.3的覆盖范围非常大！等于雷达的范围，维持要消耗超能等离子，所以一般搭配热核能发电站使用。后期必须每个角落都要覆盖。

13，LV.3的地热能发电站，能产出400泥浆/S，可以产生400水/S，可以供应4个栽培器使用。在没有泥浆的地图也可以种植（PS辐射地图种植不了因为需要铺耐腐蚀地板和防流沙的加固地板无法大规模种植）

14，游戏后期，护盾生成器是必备的！搭配热核能电站使用，一个LV.3热核能电站生产的800等离子，可以花200制造超能等离子供重型炮塔使用，另外600可以供应一大圈护盾生成器使用！一个LV.3护盾生成器可以提供2000点护盾而且只消耗10点等离子，十分划算。

（目前LV.3的护盾生成器有时候护盾2000-6000浮动，不清楚什么机制，是否及格护盾生成器叠加的话，基础的2000护盾也可以叠加到建筑上）

15，护盾生成器的护盾值是可以防自然灾害的！强烈建议布局的时候考虑后期全部建筑护盾生成器覆盖，留管道空间。

16，游戏提示火山喷发的时候，玩家要及时远离基地！火山雨是对着玩家下的，你在基地的话家里会遭殃。

17，后期防守建议配置：两层墙，护盾，修复塔，3-6个激光塔覆盖，3个重型炮塔覆盖。足够应对一个点的怪，如果两个点接近，双倍覆盖。就可以挂机了。

18，栽培器和采收站的搭配建议1：3，采收站会随着增加减少资源采收，1：3是性价比较高的搭配。有的人测试是1：5，资源均衡每个采收站采收的主资源是0.8/S，3个就是2.4/S，5个的话就是4/S，大家可以按需搭配。

19，栽培器中间图标可更换种植植物！前提是有扫描过的植物才能种植。熟练度越高产量越高。

2021年10月18日的BUG：

1，坦桑石的集中地和黑曾石几种地有BUG，具体表现在：本地目标任务中，有在矿床上建造栽培器和供电供水，但系统一直显示Supply energy无法尽心下一步行动。

2，弹药库无法补充大口径·塔楼弹药

3, 研究大型外星生物任务触发时, 如果这生物正好在你的重型炮塔射程范围内, 你不及时过去看等NPC尸体被刷掉的时候, 会卡任务, NPC找不到, 任务一直卡住。

1.前期1本升2本只会来一波小红, 直接刀砍都能过, 视频里的紫色刺蛇、免疫物理的石头人都是很远才会有的。

2.防御推荐是哨站式防守, 专门防守分散的矿点即可, 按照防御一个方向来袭的量级来搭建, 因为怪物很蠢会硬冲距离来袭点最近的墙, 不会绕, 现码炮塔都来得及。而且这个游戏建筑普遍偏大, 中期的时候很容易点连成线, 这样一条防线就出来了。不推荐上来就跟异星工厂一样拉大墙圈地, 这个游戏难度曲线是很平滑的, 也更侧重战斗, 发展方面相对没异星工厂那么天马行空的自由(不支持爆铺), 圈地发展的资源是跟不上的。

3.打开伤害显示, 很直观。也能够提供很好的参考。武器防御塔的强弱一目了然。

4.高本之后升本的准备工作最好还是补两种炮塔和三四层墙, 后勤的弹药补给车间多多益善, 升完本在拆掉。仓库和弹药仓库不用电, 找个空地随便放。R键修理是消耗资源秒修, 可以做前线修补匠, 十分影响平衡性。

5, 后期一定要做红色的建筑减价。4个能-64%的建造费用和建造时间。

之后热核可以不要钱一样随便造, 这就是无限的电力和附赠等离子可以做200射程的超视距巨炮(减价了一样几乎不要钱)。无限的电可以无限合成铁碳, 随便圈个图码满热核和电合成矿场就行。(环保) [doge]

热核反应堆不消耗铀, 产能极高, 比核电好太多, 就是太太太贵了, 减价后约等于没缺点。

6, 机甲插件除了固定的属性(比如维修装置插件固定的两条是减价和建造时间)外附赠随机词条, 同品质属性值固定。

最终的红色品质给三条, 懒人这边推荐做减价刷跑速3, 生命50, 回血2.5。包括极品战斗插件在内没必要硬刷, 毕竟8000铁一个, 还不打3折, 太贵了, 逐步迈入无限资源后多造点弹药车间, 双持核弹足够清图用了。

7, 双持核弹这边推荐一手带连射+单发多弹, 高清怪效率。另一手带酸液伤害增加+能量伤害增加+冰冻伤害增加, 无视部分恶心人的爆炸免疫和各种免疫强撻。中期用不起核弹可以用蓝色品质的手雷发射器。

资源没有无限之前别补太多弹药车间, 游戏计算有问题, 出了总部无限造弹药, 会把自己吃死。