

英雄无敌 5 全生物评价 (V2.1 翻新版)

原贴地址	https://tieba.baidu.com/p/3786278515?see_lz=1
原贴发表日期	2015 年 5 月 25 日
原贴结贴日期	2015 年 10 月 3 日
原贴作者	天天英吧
整理开始日期	2018 年 2 月 22 日
整理结束日期	2019 年 8 月 20 日
整理者	天天英吧
2.1 版整理日期	2019 年 8 月 31 日
2.1 版整理人	天天英吧，外加圆形甜饼协助
2.1 版整理摘要	<p>很多低级兵的段落逻辑非常不好，有改善；同理很多其他的后来改的段落并没有仔细阅读，这里都有改进。同时进一步移走不必要的重复句段。</p> <p>另外受不了宋体了，在 Word 里面看的清清楚楚，去了 PDF 就和喝多了一样各种模糊。像卡拉学习用黑体得了。</p>

来自作者的话

原来的生物评价贴虽然发之前只是为了吐几个槽，但是没想到不倒半年的时间居然真完成了如此巨大的一项工程。原稿一共接近 20 万字，比当时贴吧所有精品加起来都要多。年轻就是好，现在感觉自己写一个生物评价都会累死。之后此贴也受到了很多人的支持，在随后 4 年的时间内，每天都有不下 5 位新人来阅读顶赞，对此表示感谢！

自从 17 年后，贴吧系统出了很多抽风事件，各种抽贴删贴。所以 18 年的时候就有想法需要备份一下，同时也做些修改和提升；而之后也的确有备份到硬盘，并整理完成了 1~3 级兵，但是由于生活忙碌外加懒惰半途而废掉了。遗憾的是这个担心在 19 年成真了，贴吧把所有 17 年之前的贴子都删掉了，且 3 个月都没左右恢复迹象。这件事情促使自己尽快完成这项翻新工程。虽然其他很多的技术贴不见了，但是英雄评价和生物评价贴依然还在。这里做好一个电子书版本的，方便大家以后可以随时阅读。

这次翻新工作，主要有这么几点：第一，有些评价过时的生物，或者当时没有好好写的生物，以及各种错误，比如僵尸、魔鬼和精怪等，这里重新写一下；第二，当时有人反映不用标点用半角空格很难读，因此标点符号全都补全；第三，去掉了所有生涩难查的贴吧俗称和黑话，诸如 mf、tt、AI、SL 等，尽量保证新人能看懂；第四，去掉了一些冗长无意义的计算过程，尽可能只显示比较的结果；第五，原先用词很有多地方重复或者臃肿的，这里都有精简或者用其他词更加准确描述逻辑关系；第六，当时贴子内有很多和捣乱的人争论的情况，电子书中不该有这些内容，所以砍掉；最后，之前吧刊有几个常见调侃英雄无敌 5 设定的小故事，虽然现在只能想起来一个，但是还是放在最后的部分；（待定，把建筑贴的东西和这个贴合并起来）。

很难想象在英雄无敌 5 这个游戏出了快 15 年之后，还有这么多人关注。借这个机会希望更加广泛传播英雄无敌 5 这款经典游戏。楼下惯例丢个萝莉。最后祝大家阅读愉快！

—— 天天英吧
2019 年 8 月 17 日



目录

前言 (原)	1
一级兵篇	2
圣堂 1 级兵	2
地牢 1 级兵	7
学院 1 级兵	12
森林 1 级兵	17
地狱 1 级兵	21
亡灵 1 级兵	25
矮子 1 级兵	29
蛮子 1 级兵	33
二级兵篇	39
圣堂 2 级兵	39
地牢 2 级兵	44
学院 2 级兵	48
森林 2 级兵	51
亡灵 2 级兵	54
地狱 2 级兵	58
矮子 2 级兵	61
蛮子 2 级兵	64
三级兵篇	67
圣堂 3 级兵	67
森林 3 级兵	71
矮子 3 级兵	76
亡灵 3 级兵	80
学院 3 级兵	83
地狱 3 级兵	88
地牢 3 级兵	91
蛮子 3 级兵	94
3 级中立生物	98
四级兵篇	100
圣堂 4 级兵	100
学院 4 级兵	105
蛮子 4 级兵	109
亡灵 4 级兵	115
森林 4 级兵	121
地牢 4 级兵	125
地狱 4 级兵	129
矮子 4 级兵	133
中立 4 级兵	136
五级兵篇	145
圣堂 5 级兵	145
地牢 5 级兵	148
亡灵 5 级兵	152

森林 5 级兵.....	155
地狱 5 级兵.....	158
蛮子 5 级兵.....	161
学院 5 级兵.....	164
矮子 5 级兵.....	167
中立 5 级兵.....	170
六级兵篇.....	172
圣堂 6 级兵.....	172
学院 6 级兵.....	177
地牢 6 级兵.....	182
森林 6 级兵.....	187
亡灵 6 级兵.....	193
矮子 6 级兵.....	200
地狱 6 级兵.....	207
蛮子 6 级兵.....	211
中立 6 级兵.....	215
七级兵篇.....	219
圣堂 7 级兵.....	219
蛮子 7 级兵.....	223
森林 7 级兵.....	228
学院 7 级兵.....	232
矮子 7 级兵.....	236
地牢 7 级兵.....	240
亡灵 7 级兵.....	244
地狱 7 级兵.....	248
中立 7 级兵.....	251
亚山生物的那些黑历史.....	252
圣骑和他的招魂兵.....	252
收尾.....	253

前言（原）

本来本吧内各种生物评价的贴子就已经够多了，但是咱总觉得这些贴子里面总是能找到不少缺乏的东西。而且这几年英雄无敌 5 相关的技术和理解变化挺大，笔记上等等地方的心得不仅过时而且误导性严重（比如矮子篇下面的生物评价，咱就找不出来一个没错的；森林和地牢的也半斤八两）。咱一直以来的说法就是：觉得别人写的不对，那就要发表发表自己的建树让人评价。

外加正好签到 1000 天纪念，所以就来开个贴定期刷刷经验，图片么，还是毫无节操盗用英雄世界的了。最后，一家之言，娱乐为主！

按照从帅到不帅的顺序，来分别介绍每个种族。

一级兵篇

圣堂1级兵

农民



最烂的1级兵，没有之一。

英雄无敌3的农民可谓是各种玩家茶余饭后各种恶搞吐槽的焦点人物。为啥呢？属性霸气！免疫衰老、中毒、诅咒等等负面魔法，就是因为攻防伤血都是1。有诗云（取自英雄宝典）：

解甲归田心欢喜，末日降临征兵急；
龙凤妖精各精彩，农民还是四个一。

可以说，农民是英雄无敌界的一朵奇葩，是英雄无敌的代表生物。到了英雄无敌5，被人称之为历代中“平衡最好的版本”的英雄无敌5，农民境遇又如何呢？

答案是：还是那么个熊样……

一般来说，远程都贫血。但是农民3点生命值，没升级的小精怪都有5点生命值，周产农民就比小精怪多两个，小精怪生命值完爆农民！更气人的就是，农民的升级体理论在英雄无敌5里面依然成立！啥意思呢？英雄无敌3里面，买到了农民，全都推进万人坑，免费超级强力升级！英雄无敌5里面，农民推进万人坑，照样是免费，而且属性还是有不少加强！防御提升1点，速度提升1点，主动提升2点！这不是气人嘛！活活的活人，扒皮取肉之后，比原来的反而还强！

这种情况下，农民就成了最没法打仗用的兵。输出低，抗伤害能力也很差。不过实话实说，没升级的1级兵没几个耐揍的，这不是农民的问题。但是农民没有任何出彩处的特性还是没啥争议的。这东西平时不用刻意保存什么数量。4周兵力对决，你多出来好几百的农民也改变不了你本来该输的战局。唯一的作用，就是在需要训练弩手的时候保留些数量，省得回来训练名额用不完。

当然作为圣堂的辛苦劳动的群众，不仅没工资拿，每天还要上税。亚山农民伯伯生活可真够艰辛的。这就是纳税人特技。纳税人特技意义是很小的。第一个星期最多也就是50、60农

民，这家伙那么脆那么废当炮灰用的时候死的一片一片的，后面数量基本也就是这个数量。每天多50块钱会有啥意义？只能说比没有强，但是也比没有强不到哪里去。

那圣堂还有训练呢。经常看到有人说纳税人对训练的贡献大。真的是这样子的吗？从一个和尚升级到一个骑兵，不考虑和尚本身的招募费用（因为你就算是不训练全兵决战也要买出来这个兵），英雄技能最大化训练；专家反恐术+训练专家（终极挂饰属于神器不做一般考虑），训练费用减少65%。从牧师训练一个骑兵需要1365块钱，训练之后升级还是400大洋，这就是1765块钱。而城堡+野外1个巢穴一周也不过70不到的农民，就算是农民女带，一天140块，一周不到1千。仅仅训练一个骑兵这点钱就不够塞牙缝的……更不提每周训练6个+从步兵训练来的7个。农民纳税对于训练费用减轻的作用几乎为0。

纳税人这个特技看似在农民女带领下比较有优势，大地图上攒个1k农民，相当于一个移动议会。但是圣堂花大钱的训练这一项花销，忍者无敌姐姐的农民也只能提供半个一成的费用。所以效果比你想象的还要弱得多。农民的特技远没魔童地精这类生物后期特技的压迫性高，战斗能力又不如精怪骨勇这种，整个一杯具。

有人会说啦！你看你看，农民虽然挨黑，但是圣堂离不开他，不是说明了他的重要性么？咱只想要说，这么说的童鞋，逻辑上就已经出现错误了。比如现在如果把圣堂1级兵换成骷髅兵、精怪或者地精，把他们改成圣堂城，对圣堂的实力是提升还是降低？肯定是提升的；会影响圣堂炮灰使用吗？产量都是20多，和农民没区别。所以农民当炮灰能用不改变这家伙其实就是没用的事实，炮灰只需要承受伤害就行了，这点上农民的唯一优势就是造价低廉产量不差了，况且产量上也没啥优势……只能说平，优势？差得远，相比其他种族类似产量的炮灰，12主动4速的地精，10主动5速的骷髅，农民算啥？真不算啥。

民兵



贴吧俗称“白衣”。

属性上来说，升级的民兵对于农民来说是个不错的提升，生命值翻倍！但是可惜啊，基数那么小，翻倍意义也不大；就好像月工资1块钱，你就算是翻了10倍，也不如人家月收入1千的人增加10%……比较一下1级兵：抓耳不挠腮的精怪，生命值和他一样，周产就少两个，人家可是12主动的远程兵！防御力就等于民兵的攻防和了。属性上来说，民兵依然还是当之无愧的倒数第一。

至于殴击，民兵那 1 级兵里面排不上号的生命值总量，你真以为他能打晕谁吗？白盾周产生命值是农民的两倍，开荒打野怪也没见过他打晕过谁。英雄无敌 5 里面这种和生命值挂钩的特技如果没有很大的触发概率因子来加成（比如亲王），那意义都很小。估算其实也很简单，双方生命值对等就是 25%；生命值如果是对手两倍就加 3%，一半则是-3%，所以自己算算就好。多数情况下，我们都是当概率是 25%的……况且就算是打晕人了，又咋样了？1 对 1 有几个主动比农民慢的？人家晕了之后你如果不出士气照样强你之前行动（根据 ATB 同步定理，8 主动生物打晕 8 主动的敌人，下个行动到来的时候是敌人先动的）。不过这仅仅是理论上的，实际上的问题，就是 8 主动 4 速，等你打到人了，自己也死个差不多了……

暴徒



贴吧俗称“红农”。

这这这这，育碧你是想要引起来政治话题吗？农民居然升级变成暴徒，你这是作死啊！别说天朝了，这放哪里都是禁区的。不过贴吧似乎很少看到有人吐槽这个问题的……老实说，锤子的强制者（enforcer，即可以暴力执行法律政策的人）是个很不错的名字，不知道东方部落这个名字是谁起的……

英雄无敌 5，最最帅气的生物！~~~~看近距离写真图~~~~



好了，玩笑一边。这个东西，咱实在是无法想象这个属性是怎么和“暴徒”关联起来的。这暴徒出门别说警察了，连排骨都打不过……除了面目狰狞之外一无是处。吓唬小盆友不错，用来打架就免了。

至于特技，之前民兵的地方已经说了，25%概率双击，会很强？？事实上强袭这个特技就像是专门给农民设计出来的，因为设计者实在不想要给他任何强力的特技，所以做了这么个鸡肋给他。印象中，除了蛮子的2怒狂暴者，其他人都没这个特技。本身红衣就算是加上了牛头的必然双刀特性也不会强到哪里去，现在只有25%更是可以完全忽略存在了。总之，没用的家伙。

红白衣尽管两个都没啥用，但是争议却不小。不少人都在争论哪种形态更好用，诸如“其他英雄用白衣，农民女用红衣”的说法也比较普遍。但是对于咱来说，这两个家伙就是半斤和

八两，五十步和一百步的区别，真没啥意义。两种升级形态一个多一点攻击，一个多一点防御，朝三暮四的区别。

不过，真要说，咱个人是倾向于民兵的。因为民兵特技触发的时候至少能保证自己不吃反击，对于脆弱的1级兵自己来说是个不错的保护，红农则不行了。

圣堂1级兵总结

“没有存在感”就是圣堂1级兵的最好总结。圣堂1级兵的作用就是卖血卖肉，外加城建等级不够的时候用来顶数；真要合成一队当成炮灰用的话，还是升级一下比较好。当然这个的前提就是如果不耽误其他建筑的话。真去玩一些YY型的变态地图，多攒点数量，交给被导师过的农民女，然后学个吸血鬼化，2千的红农技能如果学对了，屠好几百的黑龙眼睛都不眨；既能生钱又能打仗，非常狠的家伙。不过这个战术圣堂任何兵力特都能用，所以只是说说，也没啥特别的。但是如果真的是逆风局，别在这货身上下啥功夫，老老实实想想把这个位置换给其他人会不会更好。

地牢 1 级兵

密探



非常非常糟糕的 1 级兵，句号。

不过既然为了刷经验，那么就稍微解释下。地牢的生物以高素质低产量著称，那么让我们看看：密探 7 的产量，是 3 级兵中倒数第二的水准，但是他有 3 级兵的实力吗？事实上 2~4 的伤害，6 的攻防和还有 10 点生命值，和没升级的圣堂弓箭手差不多；密探也就是没有升级的 2 级兵的实力。当然从平衡的角度来说，1 级兵的位置上放上一个 3 级产量 3 级素质的生物，未免是破坏平衡了；但是密探的情况明显就是矫枉过正了，周产伤害为 21。别说精怪骨勇这些优秀的 1 级兵，这个伤害连农民都不如！至于英雄世界上关于“综合指数超强的一级生物”的评价，咱只想要说：“姐姐，你创可贴掉了，没看到这货的产量”。就算是不说特技，密探的输出在 1 级兵中是倒数的！

而且前面才说了不谈特技的部分，这里就谈谈特技。请注意看，密探这个家伙，不仅没有一个正面特技，反而带出来了一个负面特技：射击惩罚。只要是远程攻击就要受到 50% 的伤害惩罚，半箭内就是 25% 了。独角弓这种只减免直箭半箭效果的宝物自然对其也无效（也就是无论直箭半箭都是 50% 的伤害）。那这下子囧了，远程射击本来伤害就低的可笑了，现在惩罚了之后 1~2 的伤害和精怪同级；但是产量就人家 1/3，这种家伙的输出可想而知。偏偏生命值量还小的可以，不小心被人近身摸两下妥妥的喊疼。这家伙的存在，真有人有种想要逼迫游戏设计者去日狗的冲动。

地牢的密探就是个彻底的没用板凳，好在升级形态比较不错（下文会提），使用密探的时候一定要注意保护他的数量，不要受到没意义的损失；好在虽然远程伤害低，但是这货近战的时候 1 级怪软柿子补刀还是够用的，速度主动也足够满足这个需求。不过早早升级依然是王道。地牢还是忘记自己有没升级的 1 级兵这回事吧。

刺客



比“非常非常糟糕的1级兵”还要糟糕的1级兵，句号。

刺客相比密探的提升，是用来学习“舍本逐末”这个成语意义的的样板教材。为啥呢？

让我们来看看啊，密探的问题是啥呢？远程能力太弱，不仅有射击惩罚，而且弹药量很少，伤害也很一般，甚至连农民不如。那么刺客怎么解决这个远程能力的问题呢？

他没有去掉射击惩罚，反而是加上了一个中毒的特技。这个就相当于自己提升了1点伤害罢了。如果不加中毒的效果，反而去掉射击惩罚，这个家伙还是能用的；或者增加中毒的效果，变成3倍的话，也不错；但是现在这样子这家伙的输出基本没本质改善。

然后吧，增加了2点的主动！这就好像乌龟跑不过兔子，觉得是自己腿太短跑不快于是增加自己腿长一样治标不治本。密探可能输出不高，但是单纯增加主动更没啥大意义。这货输出又没像红弩秘箭手那样一击必死，抢先手有啥用？况且，你升级不加弹药，原本5发弹药就很捉襟见肘了，你现在提升了主动，弹药光的更加快了……………

总之，该加强的远程能力不加强，反而加强了一些看似不错实则没用的华而不实特技，真正的“舍本逐末”。至于笔记上“大幅度提升主动和远程能力”的说法实在有过其实，就提升了1点伤害，在肯定不带弹药车的地牢弹药没加加主动，这不能叫做大幅度提升。总之对于发展图的地牢，你就当这兵不存在罢了。

当然，你是说刺客完全没用么？也不是。刺客数量多的时候下毒伤害无属性的优势就显现出来，英雄无敌5最强伤害类型，无视魔抗和防御。顺便补充一下，刺客和潜行的下毒，并不是持续3个标准回合，而是3个行动。你如果练习爆士气，可能一个回合毒的效果就没了。同时对于已经中毒的单位，再次攻击不会覆盖。也就是说你主力攻击的单位，炮灰也可以攻击，不用担心炮灰的1点中毒效果覆盖主力100点的主动效果；反过来说，主力不要攻击炮灰攻击过的单位，因为不会增加中毒伤害。

关于这个特技，最最典型的战例：东方部落4族攻城中伊拉亚那战，要是换成潜行者，玩家会哭死。对手如果防御很高，各种折箭的时候，大数量刺客的下毒是个让人非常头大的问题。除了帐篷和圣骑其他的都解不了，驱散魔免无用，只能活活受毒。况且就算是不用这么抬杠的情况，就说10周对决这种战斗，用刺客还是潜行对地牢的战局来说不会产生多大差别足以说明刺客的战斗力和潜行没多少差别。远程的特性也能在合适的时候打一下对手调整一

下元素链，破个不倒什么的。可惜的是1级兵的价值评断很多都是基于发展的，决战中再厉害的1级兵，只说战斗素质的话都那么个样。除非是地精魔童等这种特技逆天的。所以就算是在后期和潜行平分秋色，也改变不了这货在大家心中的板凳地位。实际上该用谁，新手的时候看看攻略可以认为刺客没用；但是有一定游戏体会的人就应该知道各种情况的各种抉择，而不会单纯把生物标签化，说哪个一定有用哪个就一定没用，因而能因地制宜发挥每个兵的作用。

而作为野怪，这家伙实在让人第一天看到的时候头大。无愧是鸡肋兵种：自己用和对手用都让你讨厌。

潜行者



贴吧以前俗称：“尾行”、“卫星”（早期贴吧尾行是敏感词，所以07~11年之间很多地牢的讨论都是用的卫星）。

原来在原版，地牢开荒可算是老大难的问题，各种不给力。以至于经常有人学战术用冷骑血女贴远程，各种却步玩的眼花缭乱，连冷骑撕咬配牛头双击这种的组合都在研究中。现在谁要是提起来这些打怪方法肯定要被大家嘲笑成小题大做，但是当年这是切实存在的打法。可见当时地牢开荒难度之囧，无以匹敌。那时候的地牢可谓是十足的“高手族”，你没高上大的打野怪走位技术，还扯个蛋蛋。

但是东方部落一出，地牢从高技术需求族，转身变成了新手最友好族。原因？其实就一个新增生物——潜行。

和之前提到的各种废柴不同，潜行这个生物是既简单又强力。用过都知道其强大，哪怕3.1出现后电脑控制单位有寻找消失潜行的意识了，也丝毫不影响潜行对于地牢的重要性。只要消失了，就是地牢英雄强力魔法的show time：各种往死里打，对手探不出来你潜行就只能活生生地挨揍。新手的最爱，没有比这个还简单的玩法了。目前看起来是配合破坏很爽，但是后来地牢机械流召唤流等等被开发出来之后，潜行的地位反而不降反增。消失后引诱电脑控制单位攻击机械，没有比这个还稳定的战争机械勾引流了；而潜行的消失与不消失，可以形成对电脑控制单位的走位上的各种引诱，对于地雷流是个非常不错的辅助；而独特的潜行+水晶刀阵的和谐方法，配合地牢简单低廉的黑暗再生，更加助纣为虐

(<http://tieba.baidu.com/p/2415107609?pn=1>, 27楼起, 潜行和水晶刀阵和谐法)。还有各种诞生出来却步卡位方法, 让潜行的战略价值无以伦比。

潜行在属性上也有很大的提升。潜行与其说是密探的升级体, 倒不如说是刺客的升级体。相比刺客, 攻防各提升一点, 速度提升一点, 保留中毒, 放弃那几乎没用的远程能力。因此潜行才是名副其实的高素质低产量兵, 足以和其他种族的升级2级兵相媲美, 甚至还要强一点。这样子的一个生物, 如果肉搏皮薄血少的远程, 就算对手是4级兵诸如法师小德也丝毫不虚, 碰上大法大德的时候潜行者的自身的输出也是个不小的辅助。潜行后获得一次免费的攻击不反效果, 碰上主动低过自己的, 抓个连动上去, 来两刀, 然后又有毒, 多强的低级兵都要跪。潜行在3.0之后的地牢的开荒体系中占有举足轻重的地位。

3.1 潜行另外的使用要点, 基本就是你消失了之后电脑会去你消失的地方找, 没找到就会往回返。当然实际上的问题非常非常复杂至今没人研究过, 也是个遗憾。不过大致上前期打野怪记住前面这两句话没啥大错。

至于潜行是不是没有缺点呢? 也不是, 首先是主动还是不行, 比如碰上野生的秘箭手或者猎头, 你敢上主力潜行? 一个不小心就是大损。毕竟12主动超越10主动并非100% (实际概率为12.5%的概率潜行被10主动远程超越)。但是不上吧, 又对英雄魔法值消耗太多, 存档读档大法的配合还是必须的, 如果能有13主动像魔童一样那就更加完美了。可惜了, 咱不觉得潜行13主动就会多么破坏平衡。况且现在3.1下地牢虐电脑的确比较容易, 但是发展难得问题还是存在的, 虽然没原版那么夸张。如果潜行的消失时间能增加到4、5个回合, 对于地牢开荒还是能有不小改善的, 尤其是在潜行被和谐的3.1。

另外很多新手都喜欢纯潜行虐电脑, 这个是要小心的。如果对手主动宝比较多, 兵力比较全, 其实只带7个潜行是很危险的买卖。电脑英雄全兵的时候经常会一开始装瞎子好像看不到你, 然后突然机智到了好像看穿一切直接把你潜行弄死。这种情况之前也说了, 电脑探潜行的话题目前还是英雄无敌5的盲区, 不好解释太多, 也挺麻烦。在这个现象没被彻底解释清楚之前, 记住这点很关键。

地牢1级兵总结

开荒的时候忘记刺客, 只用潜行, 决战碰上难缠的对手刺客也有用。潜行和其他1级兵不同的是, 到了后期依然是很关键的要素。在有存档读档大法前提下打电脑只上7潜行的打法是很无赖的, 前期也要多多保护潜行的数量。如果2、3线纯潜行打了就跑狙击对手, 经常会出现一个周的潜行不够用的情况。

另外要留心的就是，如果和人对战，或者玩一些电脑势力设计的比较强力的地图，对手主动宝多的情况下，只上潜行和找死没啥区别。这时候还是要早早想想怎么转型，而不是单纯在潜行这条路上挂死。

学院 1 级兵

精怪



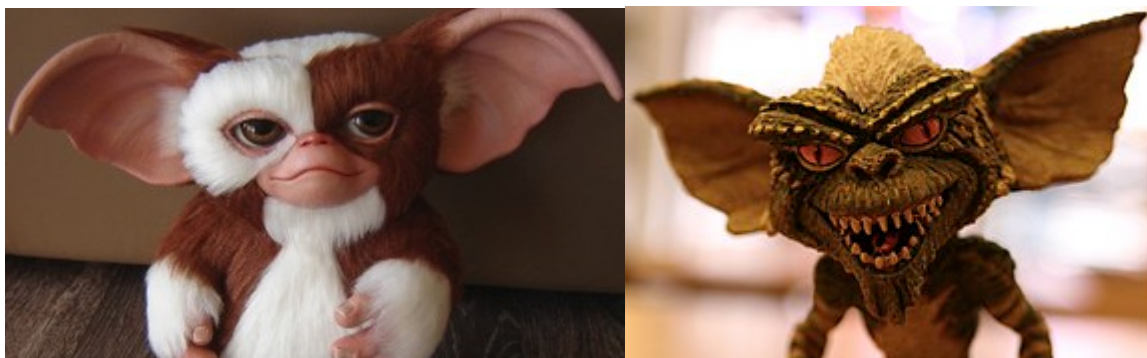
俗称“小精怪”。

小精怪，坏又坏，两只耳朵竖起来；
抓完左耳抓右耳，蹦蹦跳跳真可爱！

学院的精怪实在是个逗比到家的家伙，不知道设计的时候是咋想的，战场上各种蹦蹦跳跳，抓耳又不挠腮，既不像兔子也不像猴子……………

另外很多人可能不知道，英雄无敌 5 中的精怪形象和很多游戏中（包括同系列的英雄无敌和魔法门）的同名生物不同；这个造型其实是对一部同名的老电影的致敬，国内知道这个的人应该不多，贴吧更是完全没有提过。这里稍微说一下。

这部电影英文就是精怪的英文，Gremlin。中文翻译叫做《小魔怪》。感兴趣的可以百度下，是个喜剧惊悚类游戏。下面是两张图，左边是萌化状态的小魔怪，右边是黑化版本的小魔怪；黑化版本的尤其看起来像英雄无敌 5 的精怪：



那么回到游戏中来，这是个毫无存在感的家伙。

作为一个没升级的 1 级兵，其实小精怪除了主动太低之外，没啥别的毛病。之前在农民篇就比较过了，小精怪的生命值和输出能力超越农民地精这类很弱的 1 级兵的。但是问题在于，学院 123 级兵中，就只有精怪是主要的输出点。所以小精怪主动太低的毛病其实是个非常严重的毛病，经常还没打两炮对手就贴上来了。

因此在学院，不升级的1级兵是没法用的。除非是海盗的精怪，第一天不升级勉强还能干点事情。其他的英雄带着没升级的精怪第一天出去逛街和自杀没啥两样。所以不升级的精怪，英雄又不是海盗或者努尔（努尔前期无责任魔法箭也能顶替不少输出），还是小心点别出门乱得瑟。不过这点就算是最菜的新手也知道的，除非出幻觉了认不出来升级体才会只拿着小精怪出门去蹦枪子。所以小精怪永远都是第一时间被升级的生物，他的出场率=零。

精怪大师



也被称作“高级精怪”、“修理精怪”。

这家伙，带着很像以前传统飞行员的眼镜。弄得第一次见到他的时候还以为学院有飞机可以开……

曾经的辉煌有谁还记得？

精怪大师是被时代抢掉前台戏的家伙。当年这家伙强大到不少人都想要禁掉学院。为啥？无他，但修理耳。最早的野怪智商非常脑残，脑残到啥程度呢？你把远程围死，他就以为你没有远程。所以原来3.0和之前，你上一队精怪，围上几个修理精怪炮灰，然后在外面放上一队主力铁人，无敌的组合。对手把铁人打倒了，你就用单个精怪修理起来。打倒一次，修理一次，最后卡准时机精怪大师主力一发修理带走。这就是学院举世闻名的6+1的打野怪套路。

而与此同时出现的学院5+2（也有4+3的变化）更是让很多被远程怪捏的新手惊呼：这特么英雄无敌5原来应该这么玩！永别了圣堂森林地狱，你们这些碰上远程怪就脚软的垃圾，看看学院多强大！

甚至可以说，因为这一个生物——精怪大师的存在，学院多了很多让人头大的脑残粉。各种不准你说话。你敢说学院半个不好，我就要问候你全家！尽管这些人往往只是学会一个很简单6+1和5+2……而你却又没办法反驳，因为6+1和5+2在那是时代就是强，你很难找到其他种族与之匹敌的打怪技巧。

但是这一切，在3.1出现后，有了变化。现在电脑控制单位会对围死远程的玩家进行惩罚，优先击破围死远程的炮灰。一下子6+1就尴尬了。没办法之后，学院控发明了3.1新版的6+1：使用单个铁人，放在精怪斜角。但是这种玩法带来很多问题：比如碰上风舞这种你铁人

倒了来不及修理对手直接踩你尸体咋办？而且这么做就算是成功了，打野开荒的容量和原来的学院6+1毫无可比性。所以很多人开始质疑：学院现在6+1真的科学吗？

而后来，随着各族开荒效率和手段的开发，整个英雄无敌5水平的提升，对开荒节奏的要求也越来越高。就算是0城建也想要第一天第二天出门去打怪。这时候铁人的问题就出现了。这个在建筑评价贴中对铁人吐过槽这家伙资源消耗的恶心之处，这里不多废话（等一下会在铁人篇提到）。总之现在因为3.1，暴露出来了学院的问题，这点已经说了。但是回过头来看看，就算是之前的版本，学院6+1也不见得就是最科学的开荒方法。毕竟这个打法中的卖国铁人是硬伤，学院现在需要更好的发展方法，而不是一味的去凑6+1和5+2。

同时，另外一个升级体慢慢火热了起来，大家都开始开发新的战术。学院的各种问题也被暴露出来，大家也对学院“开荒无敌”的神话有破灭的想法，所以也就不会太计较一些难打的开局和一些不热门的英雄，而是着重于某几个开荒强力的英雄。这就是下面的破坏精怪篇幅要说的文章了。

总之，精怪大师本身其实就已经算是比较优秀的1级兵了。现在除了5+2的时候还是必须要用修理精怪之外，其他时候的主流学院开荒就要考虑考虑是不是直接带着破坏精怪输出比较好。当然对于使用传统6+1，以及懒得规划的新手就是纯粹一队精怪+一队铁人打怪，这个兵的价值还是不错的。

破坏精怪



俗称：“黄精怪”。

虽然说修理精怪就已经吐槽过这个眼镜的问题，不过黄精怪的这眼镜看起来尤其猥琐。大概是因为咱初期开荒出门看见木头石头矿都是一副副的黄眼镜见的多了？不得不心里打怵？

与精怪大师相反，黄精怪是个专门对着干的货色。而且精怪大师是修理生命值，但是黄精怪却不减少对手生命值，而是让其瘫痪。效果类似于失明但是打不醒，对机械生物有效。

所以这个家伙单纯只看特技其实很尴尬的，没有修理精怪用处那样广泛。之前没有入手东方部落的时候，每天对着笔记看，总觉得学院的新升级体都是用来打内战的。黄精怪也不例外，总感觉是专门去瘫痪对手铁人的。

但是不管特技相比自家兄弟怎么样，破坏精怪特技的用处还是有不少的。于是乎第一个用法出炉：破坏机械。以前玩神龙关用海盗被电脑势力狂虐。咋办捏？简单！守城放上几个精怪各种瘫痪对手投石车。不一会儿你就发现对手体力不支只能逃跑了……瘫痪自家的铁人也把好事。野外碰上大量的铁人，在学院看来都是经验：等数量分出来 4 队精怪，一直瘫痪，主动连动就射击一下。而瘫痪箭塔的特性让讨厌攻城的新手来说无疑是个福音，在森林这家伙肯定要是抢手货！

除了特技，黄精怪那优秀的属性实在让人难以放弃，5 攻击 3 防御，主动相比精怪大师还高了 1，在初期这个属性就足够让人去选他了。尤其是没有铁人的时候，靠纯精怪，无论是海盗哈维兹的机械流，还是努尔这种有可能走超生保留路线的，都需要这个高属性的黄眼镜。同时，铁老头这种初期带铁人的，数量太多精怪修理不过来；那么碰上比较弱的远程，就不用什么 6+1、5+2 之类的，直接分几个破坏精怪，上去贴。主力精怪受损就受损吧，本来也不是后期多主力的货色（这点最后学院 1 级兵总结的时候会说）。3 点防御力，配合不低的周产生命值，其实抗打击能力在 1 级兵中仅次于盾卫，略逊色于骨勇。

外加远程却步的研究，现在的学院，高效率要求配置基本就是精怪配合自己进行远程却步（远程却步教学贴：<http://tieba.baidu.com/p/3028286315>）。使用努尔海盗等等强力的英雄直接卖血开局 6+1 已经完全不需要，黄精怪的优秀属性让其成为了传统修理流的强力竞争对手。

学院 1 级兵总结

第一时间升级，多多掌握开荒技术。黄精怪很好用的。当然你就是懒得学习各种却步，也不介意开荒节奏慢上几天，或者地图开局之后又唾手可得的铁人使用，那么使用传统的精怪大师配合铁人自然也是个选择。

但是无论是哪种选择，精怪都有一个致命伤：伤害太低。制宝不是万能的，就是在这里有了问题：英雄无敌 5 没有增加伤害的制宝效果。所以精怪到了后期受到其低伤害的限制，单纯说团战中的输出的话，被泰坦和法师甩出来不少差距，沦落为一个带入神破甲的角色。哪怕是海盗的精怪，也很难和泰坦比伤害

（http://tieba.baidu.com/p/2545579817?see_lz=1&pn=3，149 楼，海盗精怪胜泰坦的神话）。更不提一般学院后面都是找圣堂英雄外援的。本族英雄的话，其战斗素质受到学院英雄非常低的攻防和非常低概率的攻防术拖累，一旦被贴就是吸血鬼亲王这类生物的活饲料。

而假如不这么后期，学院只是 3、4 周的兵力，通常没条件制宝。不过制宝了也没啥太大区别，面对高级怪这家伙的输出还不如一个魔法箭。学院后期打高级怪吃力，这是个重要因素。所以精怪这个东西，前期开荒的时候不用太在意数量。他的作用是开荒，换来各种稀矿

方便学院造出来魔法行会大法师图书馆等等卖国货。决战当然也有各种辅助辅助的作用。但是不要忘记了，1 级兵只能辅助的作用注定了他的数量多几个或者少几个不会对战斗产生多少改观，不要因为保存精怪数量而耽误了自己发展图上的开荒。

森林 1 级兵

花仙子



森林的 1 级兵的名字总是有点那么让人蛋疼。比如大家平时，很少有人会说花仙子怎么样怎么样，都是花妖咋样咋样。很多时候贴吧讨论说的花妖既可能指花仙子，也有可能指真正的花妖，甚至有些时候还可以指林妖。所以这里就分清楚了，花仙子是森林没升级的 1 级兵的名字。

花仙子从英雄无敌 3 到英雄无敌 5，任何一作中这家伙就没弱过。英雄无敌 5 里面尤其如此。不升级的就已经非常优秀。优秀在哪里？12 主动 7 速，遛个僵尸信手拈来。却步也得心应手。当然如果要较真，其实这个属性比较尴尬。你说主动吧，没高到没升级的血女那么高，速度也半吊子。来个 14 主动 8 速岂不是完美？不过现在的情况却也有自己的好处：

7 速可塑性强。带个风鞋，韦恩和森林新秀塔兰纳的花仙子就能稳稳的抢在远程怪行动前下底了，遛怪安全系数也大幅度增加。但是如果有谨慎指环呢？那么却步的幅度和容易程度都有不小增强。塔兰纳这种，学个敏环增加一速不仅对于后期战斗有不小帮助，前期遛怪也能轻松不少。12 主动 8 速的花妖遛个 8 主动没士气的野怪妥妥的；敢于赌博的人碰上有士气的也不怕，90%以上的情况下也不会出现任何意外。单机有存档读档大法时更是放心。

所以说，花仙子有弱点，不是 8 速不够稳当。但是目前来说对于森林的贡献就已经很不错了。

花妖



俗称“黄花妖”。

花妖的英文名字是 sprite，和我们经常喝的雪碧同名！所以以后看到花妖叫做雪碧就好，还不会和没升级的花妖弄混……………

雪碧是个非常非常强劲的1级兵。首先单体输出1级兵最强，高达12点的蜂群滋扰！虽然只有原始级并且不受到特殊周的影响，但是这个效果就已经很绝伦逸群了。这是个啥概念？比如前几天某些引发大规模争论的雪碧PK剑舞的问题。30瓶雪碧去打40个剑舞野怪。正常来说，30个1级兵对抗40个2级兵，这不是作死嘛？但是别忘了，我们用的是雪碧，雪碧有超越2级兵的输出能力！一个剑舞12生命值，雪碧有7瓶，每瓶两次蜜蜂，这一下子就能消灭对手14个，让他只剩下26个。

雪碧的蜂群磨血战术虽然输出看起来很低，但是用来各种补刀的情况下非常得心应手（比如对手就一个两个马上就能贴上秘箭手等等状况）。当然这点也让黄雪碧成了和黄精怪齐名的臭名昭著怪。看到木头石头矿守卫是黄色的家伙，那真是一心里面的疙瘩。

雪碧的另外一个魔法经常被人忽略，那就是高级的驱散。特定场合下多分瓶雪碧使用驱散（驱散没有咒力的概念，雪碧使用起来更加适宜）会产生非常酷炫的效果。比如用来针对低级电脑玩家的黑魔法譬如傀儡失明；还有面对木乃伊野怪的时候用来攻克对手的迷惑；以及神秘谷冲关驱散对手圣裁官的加速状态；决战中因为施法等级关系所以威力大降，但是依然对生物类特技比如亲王的催眠、血眼的诅咒有很强的克制作用。针对性很强所以适用面很窄，但是用到的时候肯定都是用在了刀尖上。这就是雪碧两招王牌魔法的意义。

雪碧姐姐主要还是遛怪的时候7速的尴尬，如果没有风鞋或者敏环加成，其实略微蛋疼。也是感叹下这个遗憾：英雄无敌5中各种遛怪的极限方式和理论计算都没有人总结过，不知道15主动7速花妖遛战士，稳定系数是多少呢？当然高达15的主动还是比花仙子要安全不少的。花仙子提到过，森林各种生物都是7速实在让人硬伤。但是就目前来看，也的确只能说瑕不掩瑜了：能提升更好，不能提升也是个非常优秀的1级兵。

林妖



俗称“蓝花妖”，尽管没升级的花妖也是蓝的……………

林妖这个家伙一看特技就知道是干嘛用的。与此同时，她也丢掉了一点主动，虽然说就1级兵来说这个倒是无关痛痒。属性来说，其实和雪碧基本大同小异没有什么太大区别。但是生活在姐姐雪碧的阴影下，林妖有各种尴尬：

首先是，最前期的时候，林妖能干下来的野怪，雪碧都能拿下来。但是反过来雪碧能消灭的野怪，林妖就不一定能消灭得了了。这个就是生物特技和特性差别：雪碧有蜂群这个极大增加自己输出的魔法，但是林妖没有；而雪碧15主动，林妖丢掉一点虽然之前说过没有本质区别但是肯定也不可能有正面效应了……

林妖是个很典型的森林为啥是苦逼种族原因的代表：理论上分析各种强，实际上真打起来完全不是那么回事。比如著名的林妖花菜共栖流，主要有两种用法：

第一种自然就是治疗花菜，让花菜在前面扛着，然后让林妖治疗。看起来好像很没营养的打法（连酒馆老板都知道让骑士冲在前面然后天使在后面治疗骑士），实际上能产生让人瞠目结舌的效果，具体的去看咱视而不见原贴中关于视而不见2森林篇的叙述，某场不用一个魔法本来全损的战斗达打成了无损（<http://tieba.baidu.com/p/2257214948?pn=5>，129楼）。第二种就是不倒林妖配合花菜，被打成不倒了就赶紧用共栖让自己恢复回来，这个同样也在下龙国视频中塔兰纳篇提到过（<http://tieba.baidu.com/p/1471132565?pn=3>，47楼）。

但这些打法的问题是：花菜都出来了，森林还会是开荒前期么？这才是真正的“黄花菜都凉了”。外加花菜建造和林妖的升级，这个木头量一直都是森林的痛。更不提为了稳定性花菜也是经常要升级配合林妖的。这就导致了林妖其实有花菜的配合非常非常强，但是一旦实际上用起来，木头消耗太多就被人当成不存在的打法。当然假如有那种上来就有高山，城建等级也不算很低的地图，并且森林能开多线的话，相信会看到很多林妖的打野风采的。不过看到需要满足的这么多条件，你眼睛不花么？

森林1级兵总结

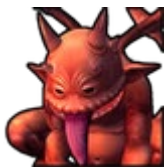
在建筑篇就说过的，森林的主要问题就是木头。而没升级和升级的花妖都有自己的用处，所以怎么把握升级的时机，怎么使用就是玩家的选择了。

而针对花妖的打怪技术上，玩家必须要对遛怪和却步这些基础的东西掌握的比较透彻。之前说了，遛怪什么的也没人总结，不能单纯的去堵枪眼用，把花妖当成农民那样的炮灰，各种损；尤其是有了不倒之后，你会发现1级兵的数量不够用的。森林1级兵的优势就是尽管产量低但是还是能在前期攒出来不错的一票数量，单纯堵枪眼这么损的话你第三周就会举步维艰了。

另外花妖虽然不能多损，但是真拼兵力的话，森林的1级兵在决战的时候也没啥存在感。整个森林最脆皮最贫血的单位，还没风舞那种保护自己的特技。也就是贴个远程，丢个驱散，顺便一次蹭两个单位也就值了，主要还是辅助。虽然说也很优秀了，但是不能对这家伙在兵团战中的输出或者是抗打击能力抱有啥幻想。

地狱1级兵

魔婴



同花妖，贴吧讨论的时候很少看到有人用魔婴这个词，都是用魔童。但是贴吧说的魔童有时候指代升级的红魔童，也有可能指代没升级的魔婴，所以具体情况具体分析。

婴，自然就是小盆友的意思啦！魔婴，就是魔界来的小盆友……可见地狱的无奈：妈蛋为了和其他7族对抗，我们家小盆友都要带上阵来打架了……

而魔婴的战斗力，就如同他那小盆友一样的名字和长相，名副其实：非常烂。当然啦，作为一个小盆友我们本来也没对他的战斗力抱有多少期望。魔婴一个伤害1~2，攻击2点，生命4点……其实和升级的农民没啥区别……但是农民的产量高啊！魔婴就没这个优势了。魔婴的产量16，非常尴尬，说少肯定比花妖这种要多的；说多吧，又没农民地精这些炮灰兵的数量多；前期让你放心损不是，不放心损也不是；有了不倒之后基本就没法攒出来数量……魔婴现在是要输出没输出，要防御没防御。要速度主动呢？也就是13主动5速吸引人了。不过依然没啥鸟用，毕竟一来没高到像花仙子一样能风筝别人，二来种族内除了迪里布其他英雄并没有很强大的远程输出，所以单纯却步拖出来回合也无法发挥作用。攻击的时候既没增加伤害的特技，也没保护自己的特技（比如不受反击），所以魔婴在地狱就是个炮灰的命。迪里布可以全程带着不升级各种秀技术，其他英雄如果战争机械出得早也可以不升级魔婴直接用。否则，真要把这货当主力的话，还是升级了带出门比较好……

魔童



俗称“红魔童”，尽管没升级的也蛮红的……

奇葩的造型，头上亮着灯，手里拿个玻璃瓶子……难不成亚山世界的魔法值是装在瓶子里面的？还是有点其他的作用？难怪森林蜂群女王戴雷尔出门就有魔童夙敌，这小家伙肯定成天去偷森林的蜜蜂装瓶子里面观赏……

魔童的升级形态，对于魔婴其实是个不错的提升，输出增加了不少；2~3 的输出配合其产量可以逼近 2 级兵了，而防御性能也有一定的提升。所以嘛，你猜下面咱会说这个升级形态初期会很有用嘛？恭喜你答错了！

其实对于大多数的发展图玩家来说，红魔童是个不折不扣的板凳兵，具体原因在于另外一种升级形态中会描述，这里只是简单说说：黑魔童初期开荒的时候比红的好用一些；不过这个也是英雄无敌 5 的一个魅力所在：很多生物，尽管能看到各种各样的板凳与不板凳的区别，但是真用起来，其实大家是互补的；两种升级形态互相补充，保证了这级兵在各种情况下都能发挥作用；这是无论英雄无敌 4 的双选择系统还是英雄无敌 6 的单升级系统无法比拟的。很多新手看到一些网上攻略，发表一些英雄无敌 5 升级两种只是摆设只有一种有用的看法其实是相当片面的。英雄无敌 5 绝对板凳的生物，一个巴掌能数的过来，大多数都是互补作用的。

那行，之前说了，黑魔童让红魔童发展图上板凳了，那么红魔童是在啥时候有用呢？那当然就是最最出名的地狱魔童抽蓝战术！红魔童的抽蓝能力虽然只有一次，但是效果比黑魔童要好的多；而且还能传回给英雄；抽蓝是被动特技，所以镜像的魔童也能抽蓝。这些合并导致这个家伙既可以当成一个普通的抽蓝棒，削弱对手一定的魔法值，也能各种辅助成为一个把对手抽个精光的可怕控场点，比如镜像红魔童的战术，镜像生物自带被动特技，又有高 ATB 加成，出来就是抽对手魔法值。想象下一旦对面英雄没蓝了之后，各种傀儡失明，对手那是毫无招架之力。尤其是地狱配合不倒和传送门，对手想要一下子上来就灭地狱本体都有些麻烦。这也就是 1 年对决地图上地狱著名的抽蓝战术。

有人会问了：地狱没升级的魔童也能抽啊，为啥非要升级呢？主要问题在于魔童前期是地狱开荒的主力，发展的时候肯定要升级出来一些黑魔童去打怪，除非是迪里布和其他快战争机械的英雄。而之前说了开荒的话黑魔童比红的好，所以肯定要买一些升级的魔童。英雄无敌 5 里面没升级的生物可以升级，但是升过级的却没法降级，所以为了保持比较好的抽魔能力，自然是换成红魔童的

总之，是个开荒基本不带，但是决战转换的形态。用来抽蓝，很多变态图上可以发挥你无法想象的效果。

最后附带一些说明：

1. 红魔童尽管抽蓝很强，但是不是无敌的；除了常见的恢复魔法值手段（亡灵巫师印记、聚合挂饰等等），红魔童自己就是自己战术的克星。举例：地狱的对手也带上 400 个魔童。尽管地狱这边魔童可能很多，但是面对这种情况，基本就是谁先出手谁就亏。假如地狱这

边的魔童先动抽干了对手的，对手魔童行动还能带回来 100 点魔法值，足够带几个群体正面状态了。所以不要把地狱抽蓝的战术想的多无敌，就算是任其发展，解决的方法也是有的。

2. 红魔童如果行动之前就被对手傀儡，会出现非常囧的状况。即依然会抽傀儡施法方的魔法值，但是会把魔法值交还给傀儡施法方。也就是说，不管傀儡与否，魔童抽蓝的目标不会因为傀儡改变阵营而发生改变，但是抽蓝之后的魔法归谁的决定，却会因为傀儡的阵营改变而发生改变。

寄生魔



俗称“黑魔童”

这应该是这贴首次吐槽翻译的。这个生物的英文名字为 Vermin。Vermin 其实指代各种害虫害兽害鸟，尤其是体型非常小的，比如蟑螂、老鼠、麻雀。虽然寄生虫当然是属于 vermin 的一种，但是用寄生这个词来进行翻译未免是有点牵强的……虽然咱也不知道 vermin 翻译成啥好……

就如同刺客 PK 潜行，黑魔童怎么看也不像是魔婴的升级形态，更像是红魔童的升级形态：加一点防御，加一点速度，然后伤害增加一些波动。其实相比红魔童，黑魔童没啥致命的优势，仅仅是好一些。但是问题是，红魔童有的，黑魔童也都有；而黑魔童的属性提升虽然不多，但是红魔童并没有这些提升；这就出现了一种既然有车开，干嘛还走路的问题。6 速虽然提升相比红魔童不大也没有 7 速到 8 速的那种战略意义，但是作为一个前期近战中需要经常打了就跑的货色，多一点速度必然会多一点安全系数，这个没啥可争议的。还增加一点防御，虽然说还是很脆皮，但是不可能比红魔童更脆皮。所以前期开荒如果需要魔童作为主力而不是机械的话，肯定是用黑魔童的，这里不多废话。视而不见原贴中对于地狱视而不见 2 和视而不见 5 都有很多描述，也有各种视频辅助，大家去看看就知道黑魔童主力的开荒可以做到多么彪悍（这贴 <http://tieba.baidu.com/p/2257214948>）。

当然这里还是要补充下的，之前在红魔童篇说了后期如果决战想要抽人家蓝的话，红魔童比黑魔童好用的多；那么是不是说，无论什么情况，只要想要抽干对手的蓝，就一定要用红魔童呢？当然也不是的。之前红魔童篇就说了，如果对手的魔法值相对于你的魔童数量多很多的，比如《逆天》那种情况下，那么想要抽干蓝，你就必须要配合镜像还有传送门；但是如果这两个加起来也还是不够，或者没有条件呢？这时候黑魔童特技无限使用的特性就表现出

来了。黑魔童和红魔童不一样，黑魔童抽蓝不需要任何照顾，英雄不需要学任何技能去丢镜像，直接一直用就行了。上来一个大加速，窝在角落里面无限用抽蓝，对手可能一开始没觉得怎么着，但是配合士气和传送门等因素，不一会儿他就受不了了。最早在东方部落亡灵战役阿兰第四关攻某个恶魔城的时候就被电脑的英雄这么恶心过。他的黑魔童呆在城墙后面，无限抽你蓝，一次抽个40、50。你不觉得怎么着，但是时间久了外加自己这边魔法值用的也多，不一会儿你就入不敷出了。所以特定情况下，黑魔童抽蓝的效果比红的要恶心不少，这点也是大家要留意的。

最后黑魔童的特技有个非常奇葩的限制：己方无英雄的时候无法使用。但是己方有英雄没有其他施法生物却照样能使用，实在是有点费解。倒是也好，不用担心野怪黑魔童抽到我们亡灵地牢英雄那宝贵的初期魔法值。

地狱1级总结

地狱的1级兵是非常不错的1级兵，机械流的时候用来战争机械勾引+却步，甚至偶尔可以遛怪什么的。但是对于发展难的地狱，经常到了后面也无法攒齐多少数量的魔童。尤其是地狱独有的咒骂不倒下高级兵流派和不倒机械下施法怪远程怪的方法，让魔童的消耗速度和咱们喝自来水差不多。这就导致了地狱真要玩到后期也经常攒不出来几个魔童，他们那让人YY不已的抽蓝能力，也就只有在YY图上能好好YY一下了。总之是地狱发展的核心兵，从前期到后期，在YY型的对抗上也是非常强力的威胁，是地狱非常重要的战略生物。

亡灵1级兵

骷髅兵



俗称的排骨，非常貌如其人的兵。骷髅兵看起来很脆皮不堪一击？恭喜你答对了！这家伙不仅看起来很脆皮，实际上真用起来也很脆皮。亡灵的骷髅兵虽然之前吐槽过，比农民强的多。但是如果1级兵都以“比农民强”为目标努力的话，亚山世界就没希望了。所以不升级的骷髅兵一般也就是却个步，堵堵远程的枪眼，或者拉出去充当视而不见2的围墙。单纯指望这家伙的战斗力的话，你会失望的。

骷髅兵主要毛病就在于输出不行。脆皮可以用视而不见2进行保护，但是输出不足那就真的没招了。一个骷髅的输出就是1点，非常稳定。前期就算是攒出来100个骷髅，去打野外矮子的红盾，一斧子下去也才6-7个；面对数量70~80的红盾，这点输出真的杯水车薪。所以没升级的骷髅兵，也就是捏捏脆皮的比如花妖啊，比如农民啊。碰上硬茬子比如之前说的红盾，还有刺客潜行之类，甚至是2级怪，还是悠着点，不然真被人敲成一堆骨头渣子。

但是无奈的就是，亡灵前期经常手头上会有很多不升级的骷髅兵，多数要么是招魂来的来不及回家升级，要么就是升级建筑没来得及造。无论哪种情况，身上带着升级钢铁排骨的和不升级的脆皮排骨，打怪的时候你是上也不是不上也不是……所以对于新手亡灵来说，练好使用不升级的骷髅兵，并且保护好它，是门必修课。

骷髅射手



贴吧俗称“骨弓”。

又是个当年的辉煌。还有谁记得原版经典亡灵种族技能“骸骨射手”？骷髅射手的属性比较一般，1~2的伤害，1点的攻击。但是如果是在原版考虑到招魂骷髅射手海的话，这个属性

也的确不能给的太过分。要是像秘箭手一样强回来还能大规模招魂，那其他种族都不用混了。所以原版来说，骷髅射手这个属性可以理解。

但是请问3.0开始，亡灵被去掉了“骸骨射手”这个技能之后，咋骨弓的属性还是这样啊？难道不给点提成么？这不过分吧？所以现在的问题是，没有了骸骨射手，骨弓没有了数量。而原来就没属性，自然下场大家就可想而知了。

当然，这只是表面上的客套话，实际上的问题却不是这么简单。最早从08年起，亡灵控就有两派人每天打的不可开交：一派就是骨弓派，一派就是骨勇派。一派认为骨弓是最强的，只有攒够一定数量才需要转换成骨勇；一派认为骨勇才是亡灵归宿，要骨勇用到底。当年有不少争议而发的战报，包括咱自己当年都是骨弓派的，每天用骨弓打怪，直到2010年也是如此。实际上真的开荒速度不会比骨勇差很多的。佐尔坦神秘谷绿色位第一周也能9级10级的。骨弓开荒主要靠却步，问题在于吃怪范围小，对却步技术要求比较高。但是当年也没人用视而不见，所以骨勇面对快速怪和远程怪也没强到哪里去。

说了这么多，就是想要说明，骨勇的成功是打怪技术和玩家规划能力提升所带来的。没有这两个前提，其实骨弓骨勇谁前期开荒好用，那还真是未知数呢。所以看到新手经常来吹骨弓的，也是可以理解。但是真以为骨弓打怪是有多强那你就错了。更准确的说，不是骨弓打怪不厉害，而是你没意识到骨勇更加厉害。

骷髅勇士



贴吧俗称“骨勇”。

亡灵的热门生物，主力生物，也是争议比较多的一个生物。那么下面我们来看看骨勇厉害在哪里。

首先，属性上骨勇就很过分了。黄精怪8点的攻防和很耀眼？骨勇和他一样！6点防御力已经超越很多2级兵的水准，高达2的平均伤害让他看起来完全不像个肉盾兵。10主动5速的属性更是对其近战的地位有不小提升。

但是更关键的是，骨勇的特技非常多样，并且每个都非常好用。抗魔+大盾，让其在魔法怪火力的面前极度坚挺，这就导致了僵尸直接被酱油。尽管僵尸的招魂的生命值更划算，但是论顶魔法怪火力，骨勇是不二选择。骨勇直接把亡灵搬上了下魔法怪的得力种族。大盾在一些

特殊打法中也有妙用，比如尸巫王下远程怪，具体看尸巫王的开荒教学那贴，这里不多废话。殴击特技虽然打野怪的时候不能当饭吃，但是出了一个两个帮助还是有的。在10周对决这种规模的战斗上，学了士兵幸运的骨勇是个意义非凡的控场单位。

最后就是骨勇的打怪技术上可提升空间很大了。从却步，到视而不见，各种花样骨勇都能精通。外加亡灵招魂术的配合辅助，数量也有很大的保证。这些足以确认骨勇在亡灵的灵魂地位。虽然说现在东方部落的亡灵各种无脑各种开荒神族，真要把骨勇这兵抠掉，亡灵用起来还是相当难受的，骨勇的存在让亡灵开荒和对决的境遇有不小改观。

但是骨勇并不是包治百病的神药。骨勇有一个毛病，但是就这一个小小的毛病，足以致命：生命值太低。

其实你看看吧，骨弓生命值5点一个，骨勇也是5点一个，这就足以说明问题了。5点生命值，这连升级的农民都不如。所以骨勇尽管手握多样的特技，但是数量没优势的时候，和很多野怪肉搏都相当吃亏。比如你带80来个骨勇去肉搏下血女风舞你就知道咱在说啥了。这点不仅仅是前期有问题，后期也有很严重的问题。比如去打高级怪，就算是你攒起来300个骨勇，被筷子手、冠军骑士一顿啪啪啪死的飞起，真正意义上的“兵败如山倒”。然后这么薄的生命值让你超生不是，不超生也不是，超生了之后各种更加死的飞起。就算是10周对决这种地图，骨勇当然是亡灵的一只战略部队，输出点+控场点，但是被人攻击之后减员速度太快的特性依然暴露无遗。

这当然也就是后来亡灵钢板流开荒思路的起源。考虑到亡灵对骨勇的依赖，和骨勇在亡灵的不可依赖性，用活力配合防御，后期配合坚守和坚韧，极大增加骨勇的抗打击能力，就是专门针对骨勇的这个弱点进行改进的。可惜的是10周对决就算是学了活力，骨勇的抗打击能力依然一般般。

然后伤害虽然1级兵中的佼佼者，但是受到亡灵本身攻击成长和自身属性的限制，输出其实挺一般。配合自己贫血的身板如果没防御术发展图骨勇碰上高级兵打也不是不打也不是。打了的话，200个骨勇都不一定能敲死一个7级兵，但是对手一个反击+主动攻击骨勇就直接残了。这点上来说，骨勇相比英格瓦的石头盾卫，还是差了太多太多。

亡灵1级兵总结

趁早升级，但是一定要保留使用不升级骷髅的基本功。安排好各种传兵路线保证升级，是每个合格的亡灵控的必修课。升级的骨勇，各种视而不见望而却步要用好，可以节省很多魔法值，进一步提升亡灵的开荒效率。骨勇在配合尸巫王的打法中也有不少作用，虽然说凑齐这

个打法对规划要求太高了……配合战争机械英雄发展也有用。总之用处广泛，是个需要好好规划积攒数量的灵魂生物。

矮子1级兵

守卫者



其实就是英雄无敌3壁垒的2级兵。一个种族的2级兵也能被扯成一个种族，咱对矮子的第一印象……

矮子没升级的盾卫虽然属性不错，但是没有任何特技；外加输出惨不忍睹，尤其是在矮子本身输出就是个老大难的问题。所以没升级的矮子盾卫，就是个正宗的加强版农民，除了稍微耐揍一些（注意这里用词是“稍微”，所以仅仅是强一点，没有强很多）之外基本没啥差别。外加这货产量没农民高，英雄自带数量也没农民高，所以前期的输出连农民都不如。而矮子没有人自带战争机械，所以第一天带出门如果损了那就是真的损了，没有办法复活。作为矮子发展图中的中流砥柱，这家伙还是早早升级吧。没升级的守卫者，捏个没升级的骷髅或者农民之类的倒也是应该压力不太大，毕竟视而不见1。但是除此之外的野怪就不要妄想染指了。

顺便，这家伙的游戏说明中有这么一句话“守卫者装备有厚重的盔甲，他们能更好的保护友军，减少受到的伤害。”这其实是在逗你玩的，别说没升级的盾卫了，升级的两种形态都没有保护队友的技能。这也不怪他：长得这么矮，怎么举得起来盾牌保护别人呢？能保护自己就不错了，而且矮子3种盾卫的盾牌上都像被恶犬咬过两口一样，有两个很大的缺口，带这种盾上街真的大丈夫吗？



盾卫者



贴吧俗称“矮子红盾”，也就是红盾。

这矮子红盾看起来真恶心，超级变态的胸罩男。带个胸罩在头上，也不知道设计他形象的那个家伙是咋想的……



矮子红盾可谓是真正的“红”盾，因为其极度变态的特技而红极一时。这个特技就减伤的方面来说，十分可怕。居然上限减伤到90%，外加各种狐狸的开荒视频和战报，很多人开始觉得，矮子的1级兵无敌了哇！

但是这里面有两个问题：

第一，红盾再厉害，矮子开荒也是很难。这点就足以证明红盾其实特技没你想象的用处那么大。相反的例子，比如秘箭手，特技变态吧？肯定厉害的。这个变态带来森林各种开荒的收益。但是在矮子就算是英格瓦的红盾，没有战争机械辅助，也就是那么回事。所以这里的问题在于：看起来特技很强大，实际上大厦将倾，非一木可支。这里的情况也是如此，更何况还是个不咋样的木头。

第二，就是后来在白盾的部分也要讨论到的，矮子真的是红盾效果最好嘛？

这里有个视频：http://v.youku.com/v_show/id_XNzky0DYx0Tg0.html。当然懒得看视频的，这里做个小计算：

假如有4条黑龙，攻击英格瓦的盾卫，我们来个实战模拟：

英格瓦给盾卫提供了12点防御力，特长+6，英雄属性+6，也就是12级的英雄。

红盾的防御： $(5 + 12) \times 1.25 = 21$

白盾的防御： $(10 + 12) \times 1.25 = 27$

现在4条黑龙飞9格过来我们给红盾最大的优势，

假设盾卫的反击两次才能消灭一条龙（300个盾卫两次出手消灭半条龙也是差不多）

4条黑龙，对红盾基础伤害233

喷红盾

第一次：23，第二次：233，第三次：175，第四次：175，第五次：116，第六次：116，第七次：58，第八次：58，

一共所受伤害：954

喷白盾

第一次：185，第二次：185，第三次：139，第四次：139，第五次：92，第六次：92，第七次：46，第八次：46，

一共所受伤害：924

可见，在给红盾最大可能的优势的情况下，白盾依然能扳回红盾初期占的那点受伤害上的优势，更何况是很多时候你很难让对手冲最大格子数。主要的问题其实也很明显：红盾主要是头一次受伤比较小。因此想要让红盾发威，红盾必须要有很高的反击伤害，然后英雄也要有深寒之类的魔法，这样子对手之后无法对你继续伤害。一旦对手和你僵持下来，不断缠斗的话，基本4、5个来回，白盾就能把红盾的优势扳平。

所以不是说做了计算之后红盾就没用了。关键还是要看情况的，运动战，玩破坏，或者是英格瓦纯物理等等打法中，只要自己的红盾可以一下两下把对手打残，那么优势就存在；否则的话，还是用白盾比较好。白盾的情况，会在白盾篇更加详细的说明。

岭卫者



俗称“矮子白盾”。

矮子白盾一看样子就知道饱经风霜，从原来鲜红胡子的小伙子，变成了嘴唇下好长一卷挂面的老爷爷。这是要挨多少年的揍才能提拔出来一个矮子岭卫啊。

之前就吐槽过了，笔记上对于矮子部分的生物评价有很多问题。没升级的盾卫“磐石一样后发制人”的这个吐槽过了，这个岭卫居然被评为板凳实在不敢苟同。之前红盾篇计算就说明得很清楚：一旦纠缠起来，其实白盾比红盾要硬很多的。而且笔记有严重的基础知识错误：

“坚守虽有奇效，却仅针对熊骑和梦魇（恐惧怒嚎一赶就跑）”，野蛮人的恐惧战嚎，对于白盾来说是100%抵抗，根本就无效。

白盾乍一看，就知道是个让人用起来不舒服的兵。人家都是活生生的人，这家伙却非要把自己假装成一块大石头，多出来的两个特技都是只要一旦移动就没戏，难道你要站在战场上被人当成死靶子打到死才算完么？所以一开始这个家伙不被很多玩家看好，其实是蛮正常的事情。

那么之前的结论就是，在纠缠不止的战斗中，白盾4、5个回合下来就能超越红盾。所以打野的时候，啥时候该用白盾啥时候该用自然也就是很明显了：当你需要原地站着不动等急救的时候，或者你原地不动刷复活节的时候，这两种情况下矮子的白盾不会让你失望。想想吧，一般矮子新手也就是这两种玩法呗。所以实际上对于新手来说，矮子的白盾比红盾不仅要好用，而且也无脑多了。矮子红白盾争议这里其实主要还是老生常谈：关键是理解，弄明白这个家伙为啥强为啥弱。红盾可能演变出来各种奇葩打法，但是对于新手来说，了解自己打法之后就明白，其实朴实无言白盾比花里胡哨的红盾要好用不少的。

矮子1级兵总结

矮子1级兵无论哪种都是矮子前期的主力，当然除了卡里用2级兵开荒。矮子1级兵的输出勉强及格，但是抗打击能力非常优秀，尤其是在英格瓦手下。对于玩破坏的选手，各种运动战的选手，知道自己在干嘛的玩家当然应该使用红盾发挥其变态的特技，一般死缠烂打的急救复活流玩家则使用白盾，基本就这情况。

至于到了后期，因为这家伙没有保护同伴，所以在矮子整个体系中他就没啥地位，也没有什么很多的存在感。好歹能用个符文，来个狂暴雷鸣啥的也挺吓人，但是战斗效果就比较一般了。另外如果不是英格瓦又没有防御术的话还是不要对1级兵的防御能力有啥大期望的，1级兵再强，那也是1级兵。所以很多时候用英格瓦之类的英雄，先带着盾卫出门去开荒以及对抗，等到自己1级兵用光了再回头回家买全兵找对手麻烦，是个很不错的选择。

蛮子1级兵

地精



为啥这货看起来长相就让咱觉得他味道不错，难怪独眼们都想要吃。

蛮子的地精是个很奇葩的生物。英雄无敌5里面有不少负面特技来减弱一个生物的实力，比如之前提到的密探刺客的射击惩罚。但是地精身上带来了两个负面特技！不仅如此，正向的特技还一个没有！唯一两个特技都是负面的！

第一个就是挨揍以后我就跑！更可气的是，这家伙你被别人主动攻击打跑也就罢了，这打别人对手反击以后你也跑这是闹哪样？这个特技带来很多很多的麻烦。首先是碰上一些速度快的生物，你好不容易贴上去了，结果打人的时候跑，挨打了又跑，下一把又要先走进对手的攻击范围内白挨一刀，各种被风筝……但是最关键的是：蛮子有了地精，让不倒这个技能很多时候形同虚设，除非是坦克下魔法怪用 7×2 的地精的那种状况，其他情况也就是常见的不倒炮灰卡位，你本来卡位卡的好好的，结果这一挨揍就跑，卡住的位置没了，各种火大。尤其是打龙啊、凤凰啊之类的生物，配合蛮子2级兵的脑残性（后面蛮子2级兵会提），让蛮子开荒多了很多让人蛋疼菊紧的难处。这点会在人马篇做更多说明，导致蛮子有不倒的时候在极端情况下都经常拿3级兵来当炮灰。

这点不仅仅是没升级的有，升级的两种形态的地精也依然保持这种特性。除了之前说的这两点让人非常头疼的毛病之外，地精挨揍就跑默认等于不还手。因此在野蛮人，大家尽管经常说3级怒神话，也就是说，蛮子兵一旦到了3级怒就无敌了，各种战神降临，非常可怕。但是这里面的例外就是地精了，地精挨揍以后就跑，纵使有3级怒附体的输出和防御，也是很快就容易被对手消耗殆尽。

这里顺便提两点：第一，地精如果无法逃跑的时候会反击的，比如被卡在角落里面无法移动，或者被老树特技缠绕住了；第二，碰上野怪地精，地牢只要有4个没升级的血女就可以干掉无穷多的地精，一个是挨揍以后就跑，一个是揍了人以后就跑，形成绝妙搭配。

地精另外一个特技就是少于一定数量就叛变。这个特性自己用的时候自然是不会感觉出来啥了，如果战斗中损失大于70%，那已经和全损光没啥区别。况且这个特性升级之后就会消失，所以也是无所谓。打野怪地精的时候这个特技可以帮你赚取到一些免费炮灰，而守护天

使配合变节生成的 Bug 也在各种极限打怪抬杠中被人抬出来，虽然说这个所谓 bug 的局限性也是非常大，基本不存在实战价值。

地精的优点么，自然就是非常非常高的主动和恰到好处的速度，12 主动 4 速，却步 5 速怪，只需要 1 个地精就行了，形成非常少见的 1 却 1 阵型。12 主动保证自己却步大多数敌人的时候非常稳定。但是很遗憾，蛮子自家 2 级兵是个大 2 货，这点还是会在 2 级兵评价中详述。这里只是大致上说说：人马的特性导致地精这么优秀的却步炮灰，在实战中很难发挥出来花妖魔童那种程度的却步威力。况且这些都是理论分析，4 速又是步战的地精在实战中碰上障碍物很多的战场，却步起来也是让人非常难受。假如地精去了圣堂，果断是要逆天的节奏，可惜生错了种族。但是总体来说，效果差强人意。带来下一个话题：

这个话题就是争议性比较大的地精升级的问题。地精，是该升级，还是不该升级。不升级的地精，自然有却步这种那种的，但是两种升级体一个掉 2 点主动，另外一个掉 3 点主动这都是不可忍受的，基本升级了就不用却步了，就是这么个意思。那有童鞋要说啦：之前才说了地精在蛮子的却步意义不是那么大，那么这里还犹豫啥呢？升级呗！但是升级的话，带来另外的不少麻烦。我们看看英雄无敌 5 现有的一些种族，比如圣堂，要么红弩+农民，要么红盾+农民；比如森林，花仙子+秘箭手；比如英格瓦等矮子英雄升级的白盾/红盾+若干 2 级炮灰；比如学院，精怪+豆子。这些例子都有一个共性：基本所有种族，前期只要升级一个家伙就能完成初期开荒了。而在野蛮人，如果地精升级，人马也要升级（虽然说这个问题在人马篇也会讨论，不是定数的），这下子要升级的兵就太多了，对后勤补给和资源需求都是不小的压力，对效率会有或多或少的影响。所以地精的升级与否这个问题，是个不小的纠结。大致上来说，如果你用坦克，或者是周围没有什么高速怪，都是僵尸角魔牛头步兵这种，并且你的却步用的还可以，地精不升级是可以的。剩下的升级的情况，我们就在升级的形态的部分再进行讨论。

值得一提的是，之前说过很多次，不升级的地精坦克这个英雄的好搭档。除了不倒拖时间、卡位挡住大型生物，牺牲增加血怒之外，用作勾引野怪打弩车的炮灰也是不错的。虽然速度有点低不像魔童潜行那么好用，但是对付大多数 4 速主动 8、9 的怪还是可以得。

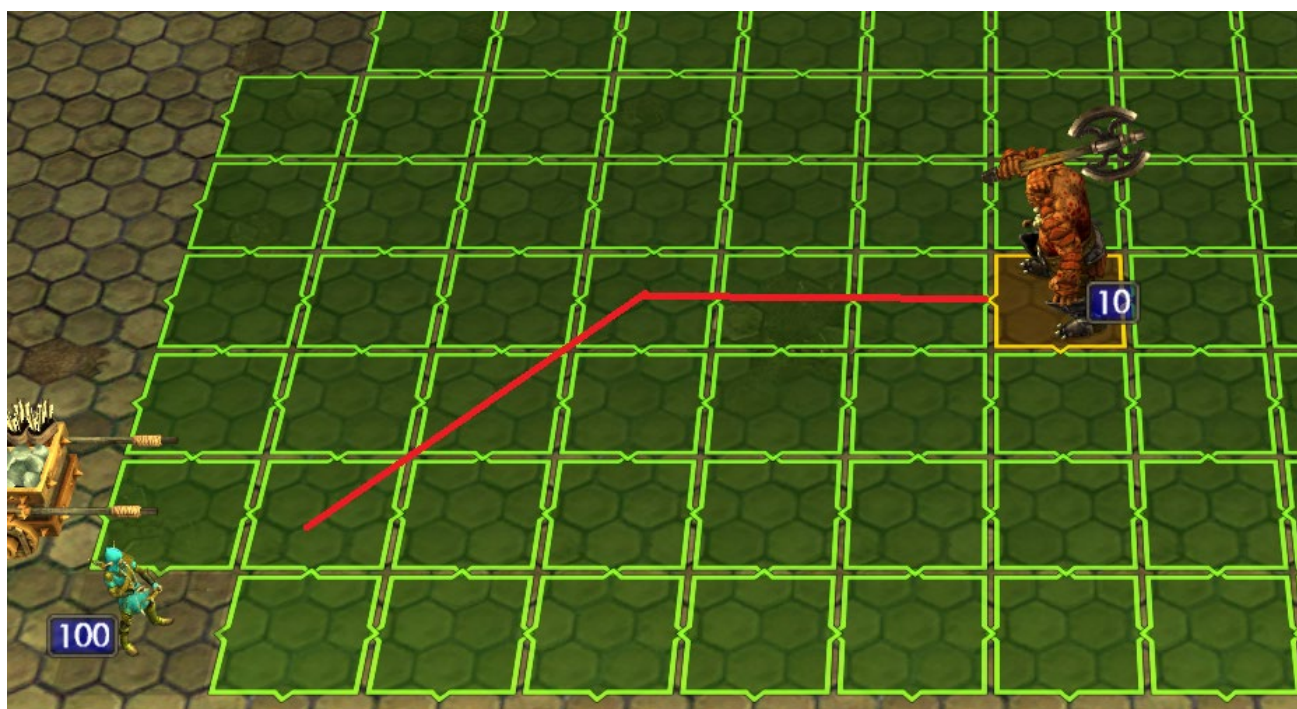
地精陷阱者



也可以写作“地精馅饼者”。乍一看，看不出来区别，不过既然有个更可爱的名字，干吗用那么严肃的名字？所以以下就用馅饼者来称呼地精的第一种升级形态。

话说，这地精升级了，把眼睛都包住是闹哪样？这能看清楚东西么？浑身上下各种绷带，看起来活像个木乃伊……

这是个非常直接的生物。看到描述，你就知道咋用。从数学角度来说，假如你有100个地精，分7队，那么 $94+1+1+1+1+1+1$ 基本就是最优选择。也就是说，大多数情况下，馅饼者主力一队，然后分若干队数量为1的炮灰，比等分要的成功总概率要高。当然这只是个大家都接受的说法，并没有实际计算论证过。馅饼者的另外一个使用要点就是要能读出来英雄无敌5步战单位的行动轨迹，即所谓“先直再斜”的移动方针。弄明白这个才能知道在什么格子上摆放馅饼对手才会踩。见下图：



一个生物，如果想要走到一个和自己不在同一个纵横向的新位置，他会先直走，然后再斜走。比如图中的筷子手如果要攻击秘箭手，他会跟随图中的红线轨迹进行。使用地雷的时候也会用到这个小知识，非常容易掌握。懂了这个道理，下馅饼的时候更加水到渠成。

馅饼者对于主动低的单位的限制作用是非常强大的。想象下，步兵这种家伙，本来挪动一步就要花老长时间了，这下子你还有可能阻断我魔鬼的步伐，这是要气死我的节奏。对上高速兵，这个家伙就不是那么好用了。这个情况举个例子，馅饼成功3种情况：减少一步、减少两步、直接停下。如果对步兵用，步兵原本打算走4步，现在他走一步（成功），走两步（减少两步），走3步（减少1步）都差不多，相比完全成功，后面这两种情况也只多了1格。但是如果是7速的风舞，完全成功风舞走1步，后面两种情况分别是5和6，区别非常大，两次就能摸到你的人马了，后面这两种情况就可以当成是失败了。所以地精馅饼者对于高速高主动的怪意义就小了不少。

馅饼者另外一个作用就是限制大体积生物，这点同样也是有点类似于地雷。馅饼对于大体积生物非常好用，如果和萨满的减速配合，可以保证4、5个馅饼用在一个对手身上。这点对于小体积生物是不可能做到的。小体积生物如果要用5个馅饼，肯定放一条直线，走到最后一个馅饼的时候就已经移动了5格了，和没生效一个样。但是大体积生物吃4个馅饼也才移动两格，形成各个击破的情况。这里放一个视频，给大家看看馅饼者的可怕：

http://v.youku.com/v_show/id_XMTI00TQ5NDQ4MA==.html

这场战斗如果换成任何一个其他种族，只用开荒主力，那都是不可能完成的。

那么下面肯定有人要怒了：你特么在逗我？之前才说什么地精不升级对付低速低主动的怪好用，这言外之意就是说对付高主动高速度的怪要用馅饼者，结果你现在又说什么升级了的地精馅饼者也是只能对付低速低主动的怪？你说对了！不然为啥说高速高主动的怪难缠呢？无论是升级还是不升级的，高速怪难打是不变的。但是这里的区别是：没升级的地精，面对风舞血女这种你是一点办法也没有；而地精馅饼者，你至少可以赌博一下自己的人品，况且后面面对大体积生物的时候依然有用，升级一下又何妨？

当然啦，地精馅饼者这个家伙的局限性太大还是没啥悬念的。面对飞行和远程依然也是无效，地精升级了也依然是对这几样东西没有什么好办法；而拖到后期，基本就是多一速的地精巫医更加合适了，也就是我们下面要说的篇幅。

最后补充一下。地精馅饼者对隐形的生物的所在格子使用馅饼，可以让其直接显身，同时馅饼会出现在隐形生物周边格子内。

地精巫医



也是一个非常直接把作用写在脸上的生物，就是阻断对手魔法呗。当然，地精巫医的特技也能用施法兵使用，不单纯是英雄。不过咱是在想不通啥情况会需要对对手的施法兵使用阻断魔法的这个特技……

地精巫医这兵，被很多大后期YY党们当成各种吹的原材料，各种阻魔无敌，各种禁魔球等等。似乎这兵一出，其他种族直接歇菜好了。那么，这里就让我们做个小计算：

以10周对决为样板，28级的英雄使用傀儡，需要多少地精巫医才能有50%以上的把握阻断28级英雄魔法呢？

按照笔记上对于阻挠魔法的描述，28级英雄施展傀儡的时候，实力 $28 + 5 = 33$ ，地精要有37点的实力才能做到50%的概率成功，而37点实力的地精925个。所以就算是10周对决上，1千数量的地精，也仅仅只有50%的成功概率。而如果要达到最高的85%的成功概率呢？地精要有48点的实力，也就是1200多。

对于发展图来说，地精想要攒到这上千数量的地精实在不是个多么现实的事情。尤其是野蛮人关键炮灰，前期各种损。不过这里也侧面反映出来了一个事实：900到1200，数量仅仅增加了1/3，但是概率却从非常中庸升级到了上限。所以虽然说很难攒出来足够多的地精来阻魔，但是如果真有这种变态图也好发展图也好，保持地精数量来阻魔还是挺重要的。具体抉择就和地图以及打法有关了。

另外值得一提的是，虽然10周对决这种规模的战斗上地精阻魔概率很低，像213这些版本干脆地精不阻魔直接冲。但是蛮子为啥还是选地精巫医而不是馅饼者这个问题是有一定争议的，最早也有人提出过质疑。为啥呢？血怒这个东西是和生命值挂钩的，生命值越高，受到相同的伤害，血怒值掉的就越少。地精馅饼者的生命值是7，地精巫医的生命值是5，而前者比后者的防御还要多出来两点。所以论抗伤害的能力，其实地精馅饼比地精巫医要强不少的。选地精巫医主要还是看重其伤害和速度，更具有攻击性。但是如果你在特定情况下追求防御性，明显地精馅饼者是个更好的选择。

关于地精巫医的特技，最后补充两句：

1. 地精巫医的特技无法阻断森林的注魔箭，更准确的说法，就是无法生效。
2. 地精巫医的特技可能造成bug，就是消耗两倍魔法值的特性一旦生效，可以把对手的魔法值降低成负数，所有魔法书内的技能都将不能使用，哪怕是灵魂链接或者食尸者这类消耗0魔法的技能。

据点1级兵总结

整体来说，因为各种负面特技有些差强人意。升级的形态在前期开荒也不是用处特别大，针对性太强，虽然能打出来让人诧异的结果（当然指馅饼者），但是改变不了这家伙用处狭窄无法克服真正难缠野怪的特性。作为炮灰，升级之后的地精馅饼者卖血其实是个不错的选择。地精的升级与否的选择对于据点玩家来说是个值得斟酌的话题，需要有哪些要素需要考虑之前篇幅也说了，不是有绝对定论的东西。

地精后期攒足数量的唯一理由就是阻魔了。真要战斗，配合战争狂效果也不错。但是不能对地精的输出做太多依赖。1级兵的战场生存能力都是比较大的问题。之前也说了，纵使3级怒下也不是很经折腾。而要阻魔，没个1千两千就别拿出来了。

二级兵篇

圣堂2级兵

弓箭手



英雄无敌5的这个才是真正的弓箭手，而这家伙在英雄无敌3其实挺囧，名字叫做弓箭手（英文也的确是 archer），实际上用的是弩。英雄无敌5好歹名副其实，的确就是用弓箭的人。

没升级的弓箭手其实是个被人低估的兵种。在圣堂，不是拉兹洛或者维托里奥的话，基本都是2级兵主力，主力的兵必然要升级，没升级的弓箭手基本不会带出门。所以没升级的弓箭手到底有多少实力，很多人恐怕都不知道。甚至很多人连这家伙有个特技叫做散射也都忘记了。下面就来稍微说一下这个家伙。

没升级的弓箭手3点伤害，4点攻击周产12。那么比较下被人黑出翔的矮子2级兵，游击兵，伤害2.5周产14也是4点攻击。因此没升级的弓箭手和开荒最烂的远程输出差不多。因此快速升级是有必要的。

当然如果是杜格尔带队的话，造好家里的2级巢穴，会有44个弓箭手。前期一次至少能输出140点伤害，4发就是500，4发足以解决大多数2、3级兵了。配合上战争狂、箭术等等的输出，所以实际上要用杜格尔的话前期单纯的弓箭手的输出倒是也够了。之前看过晕了晕的战报，杜格尔神龙关全程只用弓箭手毫无问题（<http://tieba.baidu.com/p/2615423822>），当然前提是如果能做到这个操作。否则对于大多数新手，咱个人推荐还是快速升级比较好。

至于散射，看起来像是个很有特色的特技，并且升级形态没有一个保留，是一个未升级形态独有的特技（其他远程也都没有）。这个在英雄无敌5是绝无仅有的，至少正面特技来说（地精：我哭哭~~~~~）。配合弓箭手那不堪的伤害，很难发挥出来什么优势。

补充说明：使用雷鸣（也就是岩石殿堂之王的特技）之后，散射依然不能群体击晕对手，只有中心格子的家伙被晕，其他人尽管也会出现被打晕的效果，但是就和其他片伤特技一样，只有视觉效果。没有真实效果。另外散射是算折箭的，并且和你选择区域无关。只要在直箭范围内就是50%，半箭范围内的单位就是25%。

弩箭手



贴吧俗称白弩，因为两个升级体如果用官方汉化太容易弄混了（弩箭手 vs 弩兵）。所以在贴吧讨论这两个家伙永远都是白弩和红弩。

丢掉了弓箭手帅气的帽子，拿了个泡面碗扣头上，这就是圣堂白弩。曾经火爆一时的2级兵。至于他为啥出名，当然是源自原版的无限训练了。想象下，每周32个射手，然后再把英雄自带的农民和野外巢穴的农民加起来，别说白弩属性一般的情况下都会对手造成很强的压力，更况且白弩本身的属性已经是非常优秀了。但是这个过去式，现在圣堂有了训练限制之后，白弩陷入了一个尴尬的情况。

最早的问题，是升级的时候掉主动。这个曾经和不少人都争论过，关于弓箭手升级之后掉一点主动到底是划算还是不划算。当然啦，现在升级之后掉主动根本就不是问题这个已经是共识了，毕竟升级弓箭手，伤害提升了两倍。但是问题是圣堂前三级兵太慢的问题依然是客观存在的，减低一点之后这个问题更加严重。当然你也可以说圣堂很团结，1、2、3级兵的速度主动全都一个样，亚山独此一份……

真正让白弩出名的主食还是他的特技了。白弩的特技很有争议，又是各种YY党嚣张的时刻：各种用50个白弩就能下龙国都冒出来，白弩特技各种被神话，似乎在圣堂，有白弩，天下平，号称高级兵杀手。但是实际上很多来吹嘘白弩特技如何如何牛逼的，并没有仔细用过这个特技，只是爽过一次两次觉得不错。那么这里咱就好好说说这个特技，白弩特技一看忽略防御，自然是针对高级兵而设计；低级兵本来就4、5点防御力，忽略他有个鸟用……但是针对高级兵，白弩的特技有两个问题：

1. 很多人不明白这个无视防御到底有多可怕。很多其他游戏玩多了，总有种防御被无视岂不是无敌了！这是不对的。举个例子，下龙国的时候绿龙有8条，一共是1600的生命值。弩手一个输出5点，需要多少野生白弩才能秒掉这一队绿龙呢？267个！所以问题在哪里？无视防御的确厉害，这要是没有无视防御的特技，还不知道需要多少弩手来消灭这么多绿龙呢。但是白弩毕竟只是个2级兵，他的攻击摆在那里。无视防御在面对绿龙的时候相当于增加了自己25点攻击，增加的确是很多，但是问题不是增加多少，而是够不够。不够的话，就差1%那也是不够。这里的计算就是例子：假如不能直接秒对手的一队生物，那么白弩的生存就成了很严重的问题。无视防御这个特性还是在对手有英雄（并且是防御比较高的英雄）的时候有非常霸气的效果，这点和秘箭手是一样的。比如10周

对决打一个防御30+的圣堂英雄，无视防御，就相当于把对手的英雄的防御力和宝物都无视掉。不过有人肯定要说，我们有杜格尔，输出不是问题，那么就带出来下一点……

2. 现在我们有杜格尔了，输出足了，问题又来了：白弩的主动太低。圣堂基本不学不倒（难学，不过就算是有了不倒照样很吃力，不信的可以自己试试看）。而大多数6、7级兵都有很多非常刺挠人的特技，比如龙的龙息、狮子的转圈攻击、火神的火浪、雷胖的闪电、毒龙的下毒、电龙的片伤等等……这些高级兵生物多样的特技，都有一个共性：清理炮灰非常轻松，或者干脆能无视你炮灰存在。这让白弩的生存问题更加雪上加霜，本身作为高级兵杀手的他，就算是能秒了对手，对手这些刺挠人的特技给他的卡位，走位造成非常大的压力，很多时候几乎不可能。外加圣堂的炮灰也是个低速低主动的大乌龟的农民，这些特点加在一起，让白弩下高级兵时候的生存成了大问题。
3. 那好，我们看准对手，只用白弩破甲下个圣骑啊老树之类的兵。可是，在圣堂一般开荒还是用红弩的。所以让我们来排好兵链啊……举个栗子，在岛屿争端，从家门口去中原，差不多要5个英雄，这光是维护红白弩跳槽的地下黑市我们就要上万的钱。然后利益链形成之后，你要先把红弩一个一个英雄运回去，然后第二天一个一个运回来，一个不小心两天时间就过去了。也是看到很多人提到白弩红弩要配合着用，想法是好，但是实际上经常没钱排出来后勤补给线，大多数人也没那个耐心和计算精准度来排好这个补给线。所以懒惰点的，全程红弩完事，这点会在红弩篇有更多讲解。

当然空谈不等于无用，特定情况下，白弩的破甲效果还是相当重要的。比如变态图用蜂窝锁死对手之后最快速消灭对手的方法就是用传送白弩，以及10周对决中用来保护自己的单位。但是整体来说，在圣堂开荒技术成熟的今天，白弩高级兵杀手的称号不过是徒有其名罢了，只能作为奇兵而不是正规军出场了。

弩兵



贴吧俗称红弩，理由之前介绍了。

话说这红弩，眼睛上带着的是啥捏？眼罩？问题是戴上眼罩了那就应该看不到东西了啊？而且注意看啊，这个眼罩还是半透明的！中世纪啥材料能半透明？塑料？不可能，看材质也不像丝绸，尼龙网也是现代的产物，总之各种让人纠结……

眼罩男虽然相貌猥琐，但是实力也是和他长相一样猥琐的。自从东方部落开始增加了很多没有远程惩罚的兵种，红弩就是其中之一。红弩特技，全场全箭，乍一看，并没有很强。但是

为啥用起来感觉就这么强势呢？下面就解释下原因：英雄无敌5里面折箭的范围被扩大（关于远程、折箭、全箭是啥东西和范围的问题，请见这贴

<http://tieba.baidu.com/p/3028286315>，31L）。现在只有6格范围内才能直箭，所在角落的远程的直箭范围相当于战场面积的1/4都不到。而且更加雪上加霜的是，电脑控制单位有躲避直箭范围的意识，在刚刚那个贴子里面甚至我们都专门针对这种躲直箭的意识发明了打怪技巧。所以看起来好像只有1/4的面积是直箭，但是实际上的概率比这个还低。

所以这就导致了，本来一个不应该很强的特技，因为电脑太聪明的关系，变成了一个非常强力的开荒特技。尤其是有暴风压制对手的时候，再给自己用个加速加攻，面对高级兵，红弩在白弩只能半箭攻击的时候可以射出去两箭，一下子就把白弩破甲范围的伤害给追回来了。当然不是说打高级怪红弩就一定比白弩好用，真要下高级怪，多数时候还是白弩好用的，但是现在红弩效果也没比白弩差多少。考虑后勤补给转换升级等问题，很多时候干脆用红弩打高级兵了。这里有战例：<http://tieba.baidu.com/p/1471132565>，7楼，证明了妹夫拿着红弩其实也一样打。

这些问题导致白弩在和红弩的竞争中越发吃力。而且英雄越强，白弩吃的亏就越多。更不提远程对射的时候没有折箭惩罚的一方会占多少便宜，这也是红弩强大的一点。杜格尔的红弩面对小精怪、弓箭手、人马、猎叉时候，直接远程对射就行了。红弩本身伤害高能秒人，产量也不错，配合圣堂英雄防御力，也不会真损多少，拿下1个两个关键点的容错率还是有的。而白弩虽然也能做到，但是明显红弩就是明摆着比他损失少。而在决战中，红弩打谁都100%伤害让他就算是无法输出也是对手必须要估计到的战力。白弩，就比较难造成这种压力。虽然白弩也能使用特技震慑对手保护破甲范围内的单位，但是普适性比红弩差不少。

所以现在基本圣堂只能看到红弩了。当然说对决的时候，红弩主动低，速度低，各种被人贴，各种被人针对，显得他非常脆弱。面对有高伤害输出的破坏英雄，这家伙损的飞起。但是注意了，这些事情的前提是你有针对。假如兵团战中放着红弩不管任其输出，是会吃很大亏的。另外红弩毕竟不是秘箭手，只是全箭，没有无视防御，打一些5、6级怪的时候因为对手速度很快，主动不低，英雄要是没啥等级单纯带40、50个红弩出去打这些怪，你还是会失望的。典型例子，用维托1级带40号红弩去打第三周的独角兽，就知道咱在说啥了。

圣堂2级兵总结

圣堂的2级兵肯定是个非常强力的2级兵的。在寡妇的带领下，2级兵的输出可以直逼很多4级兵，是圣堂前期的核心主力，后期也不可小觑的一个震慑力量。不过作为一个合格的圣堂粉，要明白远程主力开荒的各种毛病，比如怕远程，比如高级怪打起来吃力，比如对光明魔法有比较高的依赖等等。在一些比较逆风的局势下，这个东西也很难攒出来数量，各种被对手破坏砸。所以圣堂的另外一套开荒思路——依赖步兵，也是一个合格的圣堂粉不能错过的

技巧。同时也要均衡发展，保证自己训练很多的高级兵用，而不是把宝都压在这个 2 级兵身上。新手最容易发现一个两个兵好用就过分依赖，待在自己的舒适区，然后不使用其他兵。圣堂控只靠弩手，是走不远的，用兵要多样灵活才是出路。

地牢2级兵

血腥少女



又是个名字有点麻烦的家伙。一般贴吧里面说的血女，可以指她，也可以指代升级的两种形态。

没升级的血女虽然吃反击，但是已经可以无责任溜掉僵尸一家子，和铁人一家子（简单来说就是没有士气的野怪那一家子）。对抗地精也有奇效（在地精评价篇已经说了）。

但是不升级的血女，主动速度都差了一点，类似花妖，抗打击和输出能力又十分捉急。还没有什么像样的特技。攻击后返回在升级形态身上好用是因为有不吃反击白嫖，没升级的时候吃反击，这个特技就不那么好用了。顺便给新手说下，按住 Ctrl 键攻击，血女攻击就可以不返回了。

总体来说，不升级的血女用处比较少，也就是遛个超级乌龟怪。假如周围4速怪非常多，同时又不是铁人僵尸这种容易遛的话，血女还是升级一下比较好。

血腥魔女



不得不感叹下，这个英文是 blood fury，直接翻译过来就是血腥泼妇，翻译的人真是动脑了啊……另外这个家伙也是简称很有问题，之前吐槽了，简称为血女吧，容易和其他两个形态弄混……简称为魔女吧，正版翻译中把蛮子的4级兵地女也翻译成了魔女，很容易被不经常混贴吧圈子的人搞混。所以这里还是用全称吧。

血腥魔女是个非常可怕的家伙，8速16主动又是小体积，冠绝亚山。血腥魔女的生存哲学就是快，因此血腥魔女诞生出来以下这么几种用途：第一莫过于遛怪了，8速16主动，所有4速怪稳稳的跪倒在其石榴裙下，当然真要说，战士10主动4速不太安全，但是也不是不能

拿下。而如果你输出足够高（比如你的英雄有很多血女，或者有强力魔法输出，或者有减速等等的魔法）或者有风速鞋，那么一些主动不高的5速野怪也能收拾，就是一个字：遛，血女遛怪可以说是地牢的核心。之前提到地牢的初期开荒，潜行可以干掉很多弱力的远程怪，血女溜掉那些速度主动低的，最后英雄的魔法值砸在难啃的高速高主动但是贫血的野怪。当然这么做局限性也是有的，但是特点是非常新手友好，这就是为啥地牢在英雄无敌5能有这么高的人气：非常容易使用，开荒套路简单，对抗套路简单，甚至连双线套路都很简单：就是血女遛怪，主力先开荒，留下一些经验箱子和容易溜掉的野怪给副手，自己带一两个血女保险就行了，毕竟遛怪如果是比较稳定的那种，带几个血女都没有区别；而副手则带上主力血女，把主力英雄留下来的野怪啃掉，再吃掉一些经验箱子就成，一个有专家破坏的副手英雄就是如此信手拈来。

而这个特性带来的便利可不仅仅止于地牢的。地牢英雄在外族受欢迎，自带血女就是很重要的一个因素。任何种族买到地牢英雄，买出来，把血女送高山升级一下都能用。你可以练地牢的英雄，但是如果地牢的英雄素质很不好（比如上将索格尔这种），你可以把血女交给一个不担心士气的其他副手英雄遛怪练级（比如亡灵英雄）。这就导致了地牢英雄在很多种族酒馆出现的时候都是香饽饽。道理？很简单，就是一个地牢2级兵造成的。

高速高主动可不仅仅只是用来遛怪。虽然血女产量少，但是在关键时刻用来当成炮灰会发挥非常可怕的效果，比如地雷地牢下龙国，靠的就是血女的高主动提前上去卡位，成为了地牢独特的4+3战术（http://v.youku.com/v_show/id_XMzYyNTMONTUy.html）。

而打了人之后就返回，外加攻击还不受反击的特性，让血腥魔女变成了一个奇葩的远程兵。你很多时候可以把她当成一个远程炮台用。比如用水晶和谐掉了对手之后，血女就可以经常跑出去捅一刀，然后跑回来，就好像什么事情也没发生一样。当然还有其他用法，都能提升不小的开荒效率。最后血女其高主动的优势能玩出来很多惊心动魄叹为观止的却步，比如著名的血女却步地狱犬的战例。虽然有些人可以评价说，这么不稳定，那么不对劲，但是这类打法本身的帅气程度就足以掩盖其缺点了。

最后不要忘记，血女的属性也不算很差的。5~7的伤害，配合产量，看似不高，但是折算主动的话其实相当可观。这个伤害还是无责任不吃反击的。

血腥姐姐



这种升级形态的名字翻译很有问题，Blood sister。正版翻译叫做血腥姐妹，但是看头像就只有一个人啊，所以不是姐姐就是妹妹，不可能同时是姐妹；英雄世界翻译成血腥修女，但是这“修女”的描述是：“野蛮、不计后果，这就是血腥修女。她们认为自己是不可战胜的，攻击之快胜过任何敌人”，和我们所知的修女很不同……所以称呼成血腥姐姐就好了～～～

血腥姐姐其实是个挺尴尬的兵种。你说她弱吧，其实她属性还是蛮强得的，伤害输出和血腥魔女基本没啥两样，抗打击能力还提升了不少；相同的输出，如果血腥魔女能挨得住两刀，这家伙就能挨得住3刀；更大的伤害波动导致自己在祝福的影响下效果更好。但是这家伙吧，掉了两点主动……其实这两点主动没出现什么关键问题，但是就像之前比较雪碧和林妖一样，掉了两点主动，可能负面影响不大，但是绝对不可能有正面影响。所以现在的问题就是前期姐姐能拿下来的野怪，血腥魔女肯定能拿下来；但是反过来血腥魔女能拿下来的野怪姐姐就不一定能拿得下来了。这就是掉主动带来的问题。

而另外一个关键点就是在于地牢的2级兵本来就不是靠攻防伤害这种硬属性来吃饭的。现在把血腥魔女的伤害变成0，生命值变成1，地牢照样该用她来卡位还是卡位，用她来却步还是却步，用她来遛怪那还是遛怪。总而言之，这个家伙不是靠硬属性混，而是主动和速度来混，这就导致了姐姐的尴尬。姐姐提升了硬属性，却掉了主动这个最基本的优势，失去了自己本来的最基本存在意义。

另外，可能很多人都没注意过，英雄无敌5里面有5大最容易被新手遗忘的特技，因为他们太没存在感而被大家忽视。比如血腥姐姐的免疫虚弱诅咒，咱要是不提，大家也不看笔记，有几个人能想起来的？这个特技可以称之为最没存在感的特技之首了。不是说游戏中没有存在感，而是没有玩家存在感，很多玩家都不知道。剩下的几个我们会在后面的其他生物介绍中提到。

以前还经常听说10周对决要用血腥姐姐的说法，但是现在来看，就算是玩10周对决不少人也还是选择血腥魔女。毕竟姐姐的属性没好多少，但是血腥魔女的高主动可以及时上去堵住很多生物的枪眼，然后还能疯狂输出，调整对手的元素链，主动高=更多机会。就这样，血腥姐姐虽然长得很漂亮，却成为了英雄无敌5里面几个罕见的真正兵种，她甚至比大家都熟知的地牢4级兵还要板凳，这部分也会在地牢4级兵的评价中详述。

地牢2级兵总结

优秀的单位，靠主动速度吃饭，无论开荒决战都有她意义，又是个非常容易用的家伙。总之，血女是地牢的灵魂兵种，因为血女和潜行，地牢才是现在的地牢。1级兵+2级兵的配合形成了地牢独特的开荒体系。虽然产量和4级兵一样，真要看战斗力，比很多4级兵还是差

多了（伤害虽然可以比肩，但是攻防和血量差了太远，类似于密探那里的比较）。不过完全不影响她在地牢的发挥。

学院2级兵



石质石像怪

俗称“绿豆”、“绿豆糕”等。

英雄无敌5的石像怪这设计……其他游戏都是长者蝙蝠翅膀的妖怪，就英雄无敌5，看起来活像个石头猴子举了个墓碑……倒是也符合这家伙神话中的描述，让人误以为是雕像不是怪兽从而放松警惕……飞行时候的动作也很怪异。说实话这东西飞的起来就很奇葩了，把这个3d模型给任何一个没有见过英雄无敌的人看，他们都不会觉得这是个会飞的怪物……

在学院，其实没升级的豆子这个兵是相当没用的。

首先就是这个半吊子主动和速度，乍一看，这个速度好优秀。6速，却步的理想速度；但是一看他的主动，顿时大囧：只有9，非常尴；哪怕有10点也可以，至少能当成骷髅兵用。9主动意味着却步10主动和9主动的生物都不保险，而9主动6速恰好又不能对僵尸之类的野怪形成遛怪条件，实在是有种很鸡肋的感觉。

而另外一个问题就是这个家伙实际上是个2级兵，学院的主力输出则是1级兵。正常前两个英雄出来，身上也就是十个出头的绿豆；如果碰上海盗或者铁老头，数量更少，你说怎么用这么几个豆子呢？如果合成一队来承受伤害，也就是对付个花妖刺客黄精怪这些1级野怪，前提是英雄还要是努尔这种2级3级也有比较不错输出，这时候豆子合成一队意义是不小，可以消灭其他种族都头疼这“双黄”野怪。但是之后呢？就这么几个，单纯用来抗其他输出型怪物的伤害也扛不住，比如地狱犬血女风舞。而如果分成一个一个的单个生物当成堵枪眼的炮灰，那么浪费他这么优秀的单体生命值，简直暴殄天物，数量少又意味着你用不了几次。

所以前期豆子如果你压根就不想要用这个兵，那就当枪眼堵住用光了事；如果你想要攒出来数量用豆子（下面关于升级体豆子的篇幅会详细介绍），那就尽量用精怪来做直箭却步，省下来豆子做以后的打算。

大理石石像怪



又称作“黑豆”，“黑豆糕”等。

这个家伙其实在现在的英雄无敌 5 已经算是个略有点板凳的兵了，笔记上的那段评价过时了，也有另外一种升级形态和某个三级形态能替代他的理由，这点会在后面篇继续详述，这里只说说黑豆现在在什么情况下有用了。

黑豆现在基本沦落为抗住末日的原材料了。虽然被人戏称为小黑龙，但是黑龙第一土免，但是更重要的是黑龙免疫冥府，黑豆可不免疫冥府，所以真用起来，比黑龙的差距还是不小，魔抗方面“小黑龙”的称号还是黄铁比较合适。好在学院玩个末日流也是不错的，黑豆黄铁都有很强的魔法抗性，外加学院要玩末日流虽然挺麻烦但是也不是不可能。等着英雄丢末日的时候跑出来放屁添风也是不错的，这点上比矮子玩末日要更有优势。同时末日也不可能永远都是一个英雄放，双英雄满地图丢末日是个不错的选择，这时候黄铁之外就只能靠豆子了。

而其比较优秀的产量，保证自己就算是之前末日流被对手重创，第二周照样还能攒出来不少的黑豆，分几队继续上去搞末日。所以这个家伙说白了，就是一个用来顶住末日的生物，无论 10 周对决还是发展图，看到他基本就是写在脸上：我就是来抗末日的。

当然啦，也不是说没有其他作用，黑豆下老深渊的时候，可以利用自己火免得特性勾引对手使用流星火雨从而快速消耗掉野怪的魔法值，这样子我们英雄更加方便。甚至很多时候电脑会变成脑残只丢破甲而不用流星火雨。虽然黄铁也能做到，但是豆子那友好的升级建筑需求还是不能比的。这里有视频：

http://v.youku.com/v_show/id_X0DgzNjQ4NDI4.html

不过同样，局限性比较大，只能说偶尔碰上了有用，不能当成有多大用的东西。

元素石像怪



又称作“黄豆”、“黄豆糕”等。

黄豆的口号就是打不死你也要恶心死你。不信？看看我的移动动画速度有多慢你就知道~~~~~

黄豆这个兵很有意思。之前说了黑豆比较板凳，原因就在黄豆身上。可是仔细瞅瞅看，黄豆的属性并没有比黑豆好出来多少：就是多了一点攻击和防御，多了一点主动。但是问题是，学院2级兵的作用就是肉盾，要么坐着不动堵枪眼，要么飞到对手高速怪或者远程前面堵枪眼。所以就是个炮灰型的兵，黑豆的魔免在很多时候用不着。既然这样，为啥不选一个稍微抗打一点，主动高一点的家伙呢？虽然只是高了一点，但是那也是区别，所以这个就是小小的一点属性造成的巨大差别。

11 主动7速的豆子用来遛个僵尸也还行。但是问题之前就说过了，没人研究过遛怪的极限问题，这里不多讨论。等到有大神有耐心来解决这个问题之后我们再下定论。

黄豆的特技如果碰上对手用末日那就是栽了。咱以前玩10周对决学院还真这么被人末日过，各种疼各种难受。不过黄豆的特技局限性太大这是真的，发展图如果用黄豆自杀流，也就是用黄豆当催化剂来标靶火球冰环之类的魔法的话，一旦用出来，绝对毁天灭地（这里有视频<http://tieba.baidu.com/p/1471132565?pn=1>，这贴8楼）。

这个视频完美展示了这套打法一旦用出来有多强；但是同时，也说明了，实战中不存档读档直接用出来的可能性基本=零。这种属于观赏性打法，好玩程度大于实用程度。当然了作为黄豆的使用方法之一，这里肯定要提提。但是也要说明，这种打法的局限性是挺大的。

学院2级兵总结

学院2级兵是非常优秀的炮灰无论是开荒还是决战。

建筑方面，没升级的只有5点石头1K的钱，升级的居然一点矿都不需要，开个两千的箱子就够。这就是豆子朝着你招手“来升级我吧”的诱惑力，因此早早造出来屯产量肯定不会亏。

如果碰上自己不知道该怎么办情况，比如碰上了宠姬，比如碰上了龙国，给豆子制宝之后交给拉扎克之类的英雄，配合一些魔法比如坚韧或者神秘护甲进行死缠烂打是个非常不错的选择。而黑豆配合末日，黄豆标靶冰环也都是实战中针对性比较强，用上了很好用的打法。因此作为一个合格的学院控，1级兵要会用，2级兵实战中用好，是非常关键的。

森林2级兵



剑舞者

俗称“剑舞”。

这还用说吗？这个要是也搞各种实战分析那这个经验骗得就太没节操了，这整个就是个农民增加点了主动和速度罢了。属性一般般，一个保护自己的特技都没有。甚至说一个特技也没有！妈蛋农民至少还有个纳税人，这货连个让人无脑去吹他的特技都没有。白板生物，角魔水准，没有任何优势，直接无视掉的兵。

真要说的话，6速11主动，却步起来应该不错。但是在森林有12主动7速的花仙子的时候，咱实在不明白用这个家伙来却步是搞毛用的。唯一的命运就是前期用作视而不见6的炮灰，反正英雄自带的那几个家伙毫无用处，直接让他们死光光得了。有的时候有2级野外巢穴，咱都犹豫要不要去跑一趟，不去少了兵是亏了，去了浪费了英雄宝贵的移动力又感觉亏了……1级和2级兵形不成体系也算是森林发展图弱势的一个原因。反过来看看圣堂，弓箭手农民至少能组出来像样的打法。

总之，除了看起来小鲜肉美男子，实战中没有任何用处的废物，能和角魔媲美。

战舞者



俗称“战舞”。

之前咱就说了，没升级的2级兵剑舞者就是个软蛋男。而森林听到了不开心了，所以他们开发出来了剑舞的升级版——战舞者。你看战舞者那面孔，明显一副凶神恶煞的眼神，好像活活好想要要把咱吃掉一样。身上也画满了纹身，混充那个社会不良分子。而主动和速度也变得凶悍了，15主动，相比没升级的这个主动提升也有点太高了。这就是在宣言：就算是打不死你，我也要用自己的主动吓死你！

可惜，这个只是吓唬人用的。卖相再凶，也掩盖不了这个事实：这个家伙太烂了！3~5的伤害，还没红弩高。虽然说红弩主动可能只有他一半，但是别忘了红弩可是远程，产量也高一些。而且很多人不用战舞可能不知道：这家伙的特技，除了主要目标外其实只有50%的伤害，也就是说你就算是一次攻击到了3队，也就只有200%的输出。

其实要咱说吧，升级的战舞者缺少了一样东西，那就是攻击的时候不受反击，当然这是把这特技改成100%的环击伤害之后的事情。环击这个特技本身用在小体积生物身上就已经吃一定亏了，这个家伙居然还吃反击。周产生命值那么一点点，防御力还是1级兵的水准，速度还只有可怜的6点，次要目标还只有50%的伤害。第一个回合也冲不上去，可以说是要输出没输出。打人不怎么疼不说，想要当神风一刀流第一把上去送死都没门，悲剧中的悲剧。打人不是那么回事，送死都不是一把手，同样英雄无敌5里面罕见的绝对板凳兵。至今咱还没发现这个家伙啥时候能有用。

风舞者



俗称“风舞”。

其实原版的森林很多兵的设计都做得非常不好，因此在东方部落的新升级形态中做了很多平衡，风舞就是一个最好的例子。

风舞pk战舞，实在是找不到一个用战舞的理由。风舞主要强在哪里呢？

首先是伤害输出很优秀，速度也有7。只要有敏环配合，在兵团战中肯定是能优先攻击到对手的第二线兵的。伤害4~6，配合主动造成的疯狂输出，实际上的输出效果比看似一次能打中好几个对手的战舞要强很多。决战中的风舞不仅打人疼，而且保证自己能打中人。

其次是其近乎作弊的特技：灵敏。冲锋8格直接加16点防御，变成升级6级兵到没升级的7级兵之间的防御。这不仅仅是提升了自己抗打击的能力，还能让自己在攻击对手的时候受到的反击伤害降低不少。总体来说，风舞现在是要速度有速度；要先手永远都能先出手，不像花妖那样受到暴风压制；要输出打人疼，要防御也抗打，还有特长英雄加成，攻守兼备，近乎完美的决战兵种。

但是发展图上，风舞却是个很有争议的兵种。经常看到有人过来各种给风舞平反，说森林风舞也能开荒。也有几个战报，但是无论如何，风舞开荒的时候碰上很多问题无法解决，剽窃自己之前全英雄评价中剑圣的一段：

“还有带风舞开荒的问题，咱是用不好，咱也见过有人能用好的；但是前提都是怪物比较弱的地图。这种开荒方式一旦碰上稍微高级点的怪就麻烦，因为风舞在剑圣带领下虽然攻防可以媲美 5、6 级兵，但是没有视而不见，没有人骗反击（花妖表示中枪）。况且这个家伙没有无视防御特技，砍高级兵也差很多的。森林没有战争机械，最后还是要靠秘箭手，总觉得很奇怪。”

说起来战争机械，每次看到讨论森林机械流，除了注魔车之外，就是常见的“急救风舞流”。大致上来说因为注魔车 3 发其实是不需要的，发展图双连就足够了。所以学个急救帮助开荒，造风舞最好！但是其实不是这样子的。森林如果真有战争机械急救，配合大德比配合风舞要好得多，具体的会在大德篇继续讲述。

所以，风舞开荒在现在的英雄无敌 5 来说，依然是个传说。最基本的打怪技术没有人总结。现在的风舞很多战报往往都是干了 2 级兵就去直接找对手麻烦，或者用战争机械流的。这些并不能成为风舞能开荒的证明。总之，就目前的知识程度来说，风舞在森林，依然是个只能留着决战的兵种。特殊情况可能拿出来速攻，比如火泪之日，但是后来也有人证明了，就算是火泪之日，不用风舞用秘箭手打仗也是可行的战法。所以发展图风舞的问题，依然是个开放无答案的问题。

森林 2 级兵总结

森林 2 级兵本来很烂，但是有了风舞现在战斗素质不错。可惜的是建造和升级的 15 点木头成了关键瓶颈。具体的在建筑贴森林篇有评价（<http://tieba.baidu.com/p/3169495470?pn=6> 这贴 173 楼）。所以这个东西，在风舞开荒的体系没有人探索出来之前，他只能做万年冷板凳，甚至有可能打完一次都看不到他出场。

亡灵2级兵

僵尸



单纯看属性，灰常灰常烂的一个兵。僵尸也算是英雄无敌界的一朵奇葩了，尤其是我们英雄无敌3中强哥大名响彻天下。不过可惜的是，英雄无敌5的僵尸的属性依然继承了英雄无敌3的各种尿性，下面我们就来清点下：

首先是没啥输出也就罢了，这家伙怎么看都像一块肉，没人指望这种东西可能输出的。所以你主动低，咱忍了；你伤害低，咱忍了；你速度低，咱也忍了；你攻击低，咱还是忍了；但是作为一个肉盾，你的防御力这么低真的咱就忍不了了……没升级的僵尸就是2点防御，升级的骨勇都有6点……这点和英雄无敌3的阿僵一个样，2级兵属性还不如1级兵的骷髅勇士。而且僵尸是纯肉，也就是说，他也没有魔法抗性，尽管拥有不俗的生命值……这个家伙前期还是别带出去了，曾经用奥森开局，集结身上所有的僵尸，结果干一组风舞怪就被野怪消灭的差不多了……

但是，在现今的亡灵开荒体系中，僵尸那优秀的周产生命值是不能被忽略的。尤其是僵尸有个好处，那就是他的主动和伤害非常非常低。那有人要问了，唉，之前你才说这家伙属性差？注意，咱只是说他属性差是槽点，并没说在英雄无敌5中就是100%的坏处。这里有个战例，没升级的秃头阿僵下龙国，之后会有解释：

http://v.youku.com/v_show/id_XMTl3NjQxODc3Mg==.html

这里就是下高级怪的时候的一个现象：大体积生物只能一次攻击到你角落里面的一个生物。因此只要角落里面有一个生物，大体积就只能和你1对1单挑，剩下的都在外面瞪眼。所以这种1对1的情况拖得越久，对玩家就越有利。僵尸是最容易实现这点的。首先，要把对手大体积生物的数量降低下来，否则7级兵你防御再高人家基础伤害和攻击摆在那里。但是如果7级怪的数量下来了，你的反击伤害就很容易揍死他……这时候僵尸的那贴身精怪一样的输出就发挥用处了：反击伤害非常低。同时僵尸有激怒，所以用这种方法的时候注意炮灰要少带，避免增加不必要的攻击力。而僵尸不单纯是输出低，他的输出相比他的生命值的比例非常低，因此可以挨对手很多次攻击而依然保证有数量。亡灵的超生魔法配合更是画龙点睛：其他种族想要这么玩，很有可能复活手段（也就是急救帐篷）被人拆掉；但是亡灵就没这个问题。而且无论是玩召唤还是黑暗，这种打法配合性都很好。强哥奥森的特长和自带技

能对这个打法更是助纣为虐。现在亡灵如果要快速下龙国，冲凤凰等等难缠的野怪，骨勇打起来是不太放心的。这时候阿僵的作用就体现出来了。

而且难能可贵的是，僵尸是少数几个不用升级反而更好用的。接下来介绍的两种僵尸使用这个打法的时候都不如不升级的僵尸。因此很多地图上如果有2级巢穴的话，还是要快去占领的。

其实算不是这种情况，其他一些亡灵棘手的怪，比如筷子手，比如新深渊，这种砍骷髅兵飞起的，用僵尸替代都是不错的，死扛就行了。阿僵的隐藏特技其实就是：死了不心疼。同样一场打怪，损了20个骨勇，嗯……有点伤，要不要重来？损了20个僵尸，死了就死了吧，继续过日子，虽然说对不起我们英雄无敌5里面这么萌萌的秃头阿僵……

况且，无论你多恨僵尸，亡灵的议会建筑线上，他在1千收入的建筑前，这是非出不可的。所以这个东西你就算是不想要攒产量，也不行……5代的游戏设计者是手牵手教你用僵尸的……

瘟疫僵尸



贴吧俗称“绿僵尸”

英雄无敌3的僵尸会雷鸣爆蛋！但是英雄无敌5的僵尸退化了，只会痛苦折磨了，当然开个玩笑。相比英雄无敌3的雷鸣爆蛋的动画和实际特技效果的区别，英雄无敌5绿阿僵的特技效果已经很不错了，-2点攻击-2点防御，而且是永久的无法被轻易祛除掉。

瘟疫僵尸，乍一看，是个狠角色。想想吧，每次攻击你或者反击你都要减掉你4点攻防，一个圣堂英雄14级也不过10点攻防，3下就让你变成白板英雄。而且很多人从来没提到过的：僵尸升级之后，自己的伤害几乎翻倍！从1.5到2.5这个伤害范围让矮子的游击兵无地自容啊（矮子2级：妈蛋每次讨论都黑我，招你们惹你们了）。虽然依然不算高，但是配合激怒，像10周对决还有进攻+战狂助纣为虐，还有我大强哥奥森带队。残局的时候被这家伙的僵尸打一下绝对不是开玩笑的，让你不会觉得僵尸仅仅是个肉盾型兵。

不过这些，都是美好的愿望。实际上的问题：一个7主动4速的家伙，你能打中谁？瘟疫僵尸这个特技，如果给了血女天女之类的家伙，绝对会变成梦魇级别特技。可惜僵尸这破烂属性，白瞎了这么一个强力的特技。之后很多mod基本都看不到有人把僵尸这个特技放在一个

真正能发挥意义的生物身上。外加下面篇幅中要说明的问题，瘟疫僵尸在亡灵的出场率是非常低的。3.0和之前的版本中，因为没有傀儡超生大法，所以带上不倒绿僵尸配合超生和破甲快速把对手的防御减低到0点是个不错的打法。3.1中其实也可以用，尤其是某些特定情况，比如变态图对手boss阻断你使用魔法。那么不用魔法值的破甲，自然就是绿阿僵的特技了，作用还是有的，但是整体来说，放在僵尸身上这个特技白瞎了……

而瘟疫僵尸的升级体，看得出来提升的是进攻性而不是抗打击性，防御还是一样，生命还是一样，反倒是输出增加了。之前就说了，这家伙最不需要的就是输出，亡灵僵尸就是原地一直防御给英雄拖时间的。绿阿僵如果要使用之前的没升级的阿僵的卡大体积生物的方法，那特技和属性反而是个累赘。所以如果真要用瘟疫僵尸，那还不如不升级，节约一下亡灵那紧缺的石头资源。

最后，针对僵尸弱化打击，说两点：

1. 弱化打击对装甲部队无效，完全无法触发，尽管装甲的效果仅仅只是免疫减防效果，而绿僵尸特技既减防御又减攻击
2. 战争机械免疫弱化打击，尽管僵尸攻击战争机械的时候有个触发的效果动画，实际上是无效的

腐烂僵尸



俗称“白僵尸”，官方汉化中称为疫病僵尸。

之前在风舞篇就说过的，英雄无敌5原版很多生物设计出来的时候纯粹是设计者一拍大脑想出来的，导致各种没法用，比如之前说的提升了进攻性的绿阿僵。所以东方部落出现后，明显作者感觉出来不对劲了，所以设计出来了一种防守型的阿僵：白阿僵。

白阿僵的防御提升了一点，生命提升了两点。这两点加起来，就可以下结论了：正常发展图可以把绿阿僵给丢了只用白的。当然之前绿阿僵分析过，极端情况下还是有用的。但是如果单纯只是生抗，明显白阿僵更好用一些。所以白僵尸的话评价没啥可说的，就是一团肉，扛在战场上就行了。

不过这些都是理论上的，实际上的问题咱也说过：亡灵，不是真被逼到最后，谁用这家伙扛伤害。很多时候亡灵真要扛伤害，基本用的也都是没升级的僵尸，不仅好用而且资源省。

升级之后就算是白僵尸，提升的抗打击能力也就是那么小小的一点点（从17到19点生命值），伤害增加了25%，剩下的和没升级基本没区别。对比下输出和生命值的比例，这家伙比没升级的阿僵要高，所以理论上来说卡大体积还不如没升级的阿僵。

所以白僵尸，也就是10周对决中用用了，发展图两种升级都是板凳（没升级的秃头僵成功逆袭了，亚山唯一的不升级击败了升级体实用性的兵）。而就算是10周对决，你僵尸用哪种真的有什么区别吗？或者这么说：10周对决中，僵尸真的是亡灵的灵魂兵种吗？

顺便一说，白阿僵的特技——溃烂光环：

1. 这个光环对装甲生物是有效的，也就是说装甲的单位照样要被这个光环减掉2点防御。装甲特技针对东方部落新生物都无效，应该算是个bug了，后面几个生物也会提到。
2. 这个光环对友军有效，这个笔记上有写。但是很多人可能想不到问题会出在哪里，因为亡灵生物不会被影响到。这个友军就是召唤元素，哪怕你是全亡灵兵，要注意召唤元如果出现在白僵尸身边有可能会有士气低落的情况发生，所以召唤流亡灵的童鞋注意了。

亡灵2级兵总结

万年被恶搞的渣属性，英雄无敌5里面也没区别。当然关于僵尸到底是不是废材这个东西还是有争议的。之前虽然说了开荒的时候的确有用，但是玩过多次亡灵，全程没用过僵尸也能顺利速通的情况还是不少的。亡灵如果换成其他种族的2级兵只要不是后面要提到的角魔其实效果往往会更好。

那之前说了阿僵的一些用法，可能有的童鞋会真的觉得僵尸逆袭了，想要去尝试英雄世界所谓的僵尸海快攻流。所以这里咱就澄清下：亡灵以量取胜。兵力来源，首先正规渠道，也就是招募和英雄自带，那么僵尸产量15，和不少2级兵都一样，没多几个（或者说就多了1个）招魂？抱歉1级和4级能全都招魂出来就不错了，怎么可能有位置给僵尸；如果黑暗能量有剩余，招几个飘飘其实划算多了，材料满地都是，极限战斗中作用比僵尸只大不小。最后万人坑，万人坑就是个烧钱的买卖，正常来说没人会把另外一个城所有建筑都早全了回家坑的，所以2级兵的建筑经常被跳过。结论就是僵尸在亡灵，攒不出来什么数量，配合那渣属性，僵尸海的威胁度和馒头海差不多……

最后亡灵10周对决上对于僵尸的情况也是个很好的说明，基本你可以当成亡灵没有2级兵。当然有暴风的时候它也没有3级兵。2、3级兵成为了亡灵全兵对决时候的软肋。理论上来说僵尸能拖回合，但是实际上亡灵如果只剩下一队满员僵尸，基本就等于输掉了这场对局。所以僵尸在亡灵，小用有点，但是不应该对其抱有多少期望。

地狱 2 级兵

长角恶魔



长角恶魔天下强
敢和风舞比血量
砍人都比菜刀狠
疾行如风弩兵样

俗称“角魔”。当然因为拼音输入法很多时候也看到“角膜”，这种只不过是打错字了。而且这个名字还挺有争议的。你说到底是角很长的恶魔呢，还是长着角的恶魔呢？这可关系到我们“长”这个字的发音。个人倾向是 zhǎng……

传奇生物，号称“最强生物”……哦，不好意思，前面有几个字漏了，应该是“1 级兵最强生物”。记得英雄无敌 3 里面的角魔长得很可爱，龇牙咧嘴，头上两个角反而看起来很像驴耳朵，整个就像头两条腿走路的驴，非常喜欢。到了英雄无敌 5 里面之后咋变得这么难看了……

长相不提，这个家伙真正传奇的，是它的属性：1~2 的伤害，哇哈哈，这是僵尸豆子的水平。但是呢，人家角魔志向远大，不仅我们的伤害要向豆子僵尸看齐，我们的生命值要向剑舞者看齐！一个剑舞 12 生命值，一个角魔 13 生命值……主动嘛，要向红弩看齐，只有 8。速度更是只有可怜的 5 点，仅仅比远程兵弩手和僵尸多出来 1 点……

在这种情况下，角魔可谓是英雄无敌 5 的精英部队：集天下所有 2 级兵的缺点为一身，要输出没输出，要速度没速度，要防御没防御，可谓典型的“三无”产品。野怪如果是纯的未升级角魔，大多数种族可以当成 1 级怪点打。经常被人称为“1 级兵”。这家伙最后可能也就是产量还可以啦？抱歉，之前建筑篇就吐槽过的，这个家伙加产量的建筑比梦魔加产量的建筑还要贵不说，还消耗对于地狱非常宝贵的硫磺。

总之。不是为了攒城建或者实在是没有用来卖血的炮灰，否则无视这个家伙。

长角督军



之前吐槽地狱2级兵没用，果断被角魔督军听到了。升级之后，增加了不少的属性。你看，伤害近乎翻倍！攻防属性提升了3点不说，还有一个非常霸气的特技，释放火球！地狱这下子也跻身入“有两个魔法兵”的种族之列了。

可惜，这一切依然都没有啥鸟用。作为一个8主动5速的家伙，他的本职就已经只能是用作肉盾了，但是却又不怎么肉的起来，抗打击能力没有半点提升。就算是开场放传送门相比魔童也是要等老半天才能出来。新增的特技非常的2，只能用一次，威力还低的好笑。当然，作为野怪的时候还是要注意下，角魔固然随便捏，但是角魔督军的输出还是有点高的，被不小心打一下还是会损掉不少生命值，还是不能当成1级兵打的。自己用的话，无视这个家伙吧，说多了那都是浪费键盘。

长角蹦魔



更常见的俗称“蛤蟆”。

同样，之前说过的，不少2级兵设计的比较有问题，所以东方部落新的升级形态中就给了他们一定的优惠。遗憾的是，地狱这里再次被设计者给耍了……

记得东方部落还没出来之前，放出来各种前瞻消息，不少人对蛤蟆这个兵期待很高。首先有用骑兵的特技：冲锋！不仅如此，而且加成还是10%，还能蹦跶好多格，这下子速度低也不怕了。

但是实际上的效果让人无法接受：首先是主动太低。如果你打算用这个家伙扑远程，算了吧，主动就不达标，等他动了早就不知道挨了多少枪了。而且这个家伙还有个什么特色：可以帮你打出来很高的近战伤害！去扑一下红弩，你会感叹“原来远程兵也能打出来如此高的近战伤害0rz”。三倍反击，咱不知道设计的人是咋想的，任何一个近战生物，如果攻击别人都要受到3倍反击，他都会直接变成废柴，无视你原来多有用，不信的可以自己脑补一

下……感觉这个特性的设计就是为了告诉大家不要用地狱的。然后就是8格的范围还是太尴尬，速度还是不够，够不到底线的远程；但是作为野怪，8格跳跃又能恶心死你，典型的地狱兵：自己用和别人用都很恶心。最后伤害还是太低了，2.5的输出和僵尸等同，所以就算是每跳跃+10%，你也别指望他能打出来红弩人马风舞那种输出。

地狱2级兵总结

毫无用处的兵。当然前期地狱卖血这个东西基本是被卖光的，从视而不见2到视而不见5，各种卖血，但是不代表这个家伙真的就多有用。那么薄弱的生命值，卖血他都不是合格兵。真要用，也就是决战一波，尽管决战中如果蛤蟆数量保持的比较好的话，一跃还是能造成一点伤害的，不过也是个马上死掉给大魔鬼捐躯招兵的材料罢了。更不提这点看似不错伤害要是和其他种族的2级兵比那就差太多了。

矮子2级兵

标枪手



这里矮子三种升级形态在原来的英雄评价贴中均有讨论，这里直接搬出来，然后做一些修改。

矮子的2级兵简直就是个笑话。原因主要有这么两点：矮子的2级兵是英雄无敌有史以来弹药量最少的远程！其实很多职业的远程兵在英雄无敌3基本都是20发以上的弹药，弄得咱英雄无敌3玩了很长时间都不知道弹药车的意义何在；英雄无敌4里面基本都削弱了；到了英雄无敌5就更过分了，超过10发弹药的都找不出来几个，原来的小法师的3发弹药已经吓惨小伙伴了，现在出来的标枪兵的弹药居然只有2发……这无疑是英雄无敌历代最写实的兵种——身上有两把标枪，你还真的就只有两发弹药……

弹药少也就罢了，好歹矮子的1千收入的建筑前置有铁匠铺。但是就算是有了弹药车，矮子的2级兵输出实在太低了。记得有次玩新仇旧怨，当时还做了视频，自己看的时候才发现关卡上1千的标枪居然就打死了几个血女，这个就是这个家伙的输出能力。14的周产，1~2的伤害，先不说弹药，只说远程能力，骷髅射手都能将其完爆；4、4的攻防其实不错，但是因为本身生在矮子，攻击成长不行，导致这个家伙不升级的输出非常低。

这家伙有裂伤的特技，等到升级体的时候再详谈其悲剧性。而没升级的标枪手这么点生命值，比升级的还要悲剧。

所以针对这么一个家伙，对他的远程能力报啥期望呢？还是买出来现有的几个当炮灰好了。当然卡里如果用来首发，那就只能用2级兵主力。但是这样子的话建议升级一下，尽管要吃掉3点对矮子最关键的水晶。

游击兵



游击兵升级之后，弹药提升可以无视，就4发，没弹药车肯定没戏。不过就看升级形态来说，游击兵的这个升级形态，明显走的是个控场路线。虽然伤害不高，弹药不多，但是可以在对手贴上来之前先丢几发，等对手贴上来，反正我有近战伤害不减，那就直接肉搏了哦。遗憾的是，在3.1有个问题……

游击兵明显偏重于自己的控制能力。但是一来本身就是远程，周产 14×12 的生命值可以和农民伯伯相媲美，本身触发概率就很低。不过如果英雄是卡里，他自带的士兵的幸运其实提升概率挺可观的。但是脑残的就是3.1之后，这个概率被加了一个0.7因子。啥概念？举个例子，卡里初始自带27个游击兵，家里产14个，野外2级巢穴14个，就是55个，660总生命值。那么野怪蓝飘飘，对手一共60个，分3队，一队就是20个。20个飘飘生命380，触发特技的概率为30%，士兵幸了之后就是51%，相当不错的概率。但是现在3.1了，需要的概率为 $1 - (1 - 51\%)^{0.7} = 39.5\%$ ，直接被打回了原来不学士兵的幸运得概率了。况且实际上的问题就是本来一些慢速怪能被却步好好的，结果现在一个裂伤，本来跑1格，现在跑两格，打乱却步计划；如果不却步单纯只靠控场概率又不足。

所以现在用2级兵开荒的基本就只有卡里了，而卡里又碰上了这么个问题，实在让人觉得各种囧。因此在矮子，除非是用3.0的，或者眼神蜀黍平衡mod的，否则这个兵，还是当他不存在好了……

鱼叉手



尽管笔记翻译成“猎叉手”，但是harpoon明显是叉鱼用的鱼叉。所以这里用鱼叉来称呼，更加顺口一些。

鱼叉手放弃了游击兵那基本无用的无近战惩罚和非常矛盾的裂伤技能，直接采用了增加输出的方法。特技虽然有些2，不过想想看如果是反过来把对手拖远一格未免又会太过分了。其实想想看，现在感觉就是鱼叉手的设计的时候想要让他的特技和熔岩龙进行配合，熔岩龙放个斜格的火堆，然后鱼叉把对手按照这个斜格的方向拖拽一下过来，增加伤害。可惜熔岩龙自身就面临很多板凳的问题，外加这个火堆伤害不太够，所以就不能成了。还有一种方法，开场用几个鱼叉炮灰，把对手拖到战场中央，然后丢个大鸭蛋。不过，考虑到这家伙的主动，这个打法实在是感觉很不靠谱……

其实单看属性，现在的矮子2级兵是有点像样的输出的。5点攻击，2~5的伤害，其实不比破甲范围外的白弩低多少，况且矮子有防御不倒拖时间。所以很多时候这个家伙的输出虽然

离正宗的输出兵种差点，但是前期开荒如果有野外巢穴倒是也够用了。不过这些事情的前提：英雄要是卡里。

矮子2级兵总结

矮子的2级兵是明显的一个非常弱力的远程。而且有这么种感觉，在矮子这个防守反击为设定的种族，设计者一开始就打算让他这么囧。而后来新加的鱼叉手，输出倒也可以。其实想想，游击兵输出真的有那么烂嘛？和没升级的弓箭手一样，如果杜格尔前期都能用纯弓手打过去，卡里没有道理用游击兵会憋死的。这两个家伙用起来难受，说白了差的不是那点属性，而是特技和英雄素质。红弩的全场直箭、人马的血怒（1级怒攻击翻倍！）、秘箭手的力场箭等等都是增加自己输出的好特技，而杜格尔自带的进攻箭术战争狂报偿都不是盖的。相反矮子的2级看起来就是个白板了。

记得原来地狱很弱的时候，不少人吐槽：地狱前期如果有个远程该多好。那时候都觉得似乎只有远程才能开荒，甚至不少人都怨念到，地狱前期如果有个远程哪怕弹药是0都行，我们买弹药车。咱只想要说，你们看看矮子吧，有了远程，就能开荒轻松了么？那不见得。

外加升级消耗水晶，对于矮子最关键的资源，所以很多时候就当这货不存在吧。卡里是没有办法。不过卡里在矮子本来也不算多强的一个英雄，这个原来的英雄评价贴中也有写，（<http://tieba.baidu.com/p/2545579817?pn=7>，这贴197楼），看看做个参照就行了。

蛮子2级兵

人马



没升级的人马拥有相当不错的输出。有人要说啦：天天，你净瞎jb扯，圣堂弓箭手的攻击和伤害和人马基本一个样，咋碰上弓箭手你说输出不行，人马你就要说这个输出挺不错了？这个人马本身的主动就高，高达11点，产量也是14。所以比较一下，近乎1.5倍于弓箭手的输出。

因此人马是少数几个作为主力不升级也能发挥不错输出的角色。配合野蛮人的强力打击，其实输出比圣堂的弓箭手要高一个档次的。因此，人马只看纸面数据，是个非常不错的生物。

不过上一段既然用了“纸面数据”这个贬义词，下面的问题自然就很明显了。人马的最大问题在于其大体积，因此导致人马配合地精是蛮子最自然的开荒组合；同时用起来，却又让人觉得不自然；配合地精挨揍就跑的特性，现在蛮子开荒各种不舒服。要堵住人马周围的空隙吧，5个空隙你怎么堵，学个不倒吧，妈蛋用地精的时候学了和没学一样，更不提下高速的高级兵的时候（高级兵不一定高主动，但是一定速度不会低，就算是速度低的一般也能第一次打中你）。要是人马小体积，地精挨揍不跑，估计蛮子开荒近乎无敌。学个不倒除了远程来几个杀几个，都不用升级也非常强力了，开荒强族的头衔是跑不了的。可惜现在搞得这么不三不四。

因此考虑到人马的这些问题，实战中，该不该升级人马就成了一个挑战：不升级吧，这么囧怎么打的舒服。升级吧，又不解决这些根本问题。而极度脆弱的抗打击能力，加剧了这个问题的纠结程度。

人马流浪者



俗称“红人马”。

乍一看，红人马明显是进一步增加了自己的输出能力，提升了一点输出。但是逗比的是非要降低一点主动，这下子这一点伤害加的划算不划算都成问题了。红人马基本上相比黄人马（另外一种升级形态）的优势不是输出，而是弹药充足。

相比较一些其他的远程兵，红弩周产输出 48，人马周产输出伤害是 63。可见其实半人马的输出比红弩还要高。当然之前说了，红弩的必杀是其特技，加上特技，人马就没有红弩高了。但是想要告诉大家的是，人马的输出也没比红弩低多少。

红人马用的少的原因还是因为另外一种形态的人马更实用一些，出镜率差不多 1/9 开。但是真要让咱说，论实用性，目前来说这两个最多 5/5 开，很多人选另外一种人马更多是随流或者喜好罢了。

另外，据说有种说法，就是选红人马在决战的时候被癫狂也不会导致自残太严重，毕竟这货近战伤害减半。

人马掠夺者



俗称“黄人马”。

黄人马的特性，莫过于无近战惩罚的能力了，配合人马还可以的属性，让黄人马被贴身也不会变成哑炮。考虑到人马这个生物的定位，近战有些时候还是很重要的，经常没有不倒，大体积又各种被贴，这个特技受到大家欢迎是正常的。但是实际上啥情况大家也都知道，4 防 140 周产生命值，比战舞好不到哪里去，脆皮的一比。这货如果被贴的时候对手就剩下一队两队，那么特技还是有用的；否则还是别以为这是个近战单位了。碰上高级兵这家伙更是浑身难受，比如面对亲王这些，你被贴身了，无论是哪种人马都是一样损开花。所以这个特点主要还是前期有用，后期意义就不大了。无近战惩罚的特技历代都没有发挥神奇作用，这代也不例外。

升级的人马还有个意义就是远程对射。假如不是红弩，2 级的远程怪其实人马直接对射是不虚的，2 级远程怪主动都很低。如果是人马女的人马，对手很难打疼你，最多也就是损 4、5 个就能拿下史诗难度的 2 级怪了。虽然说两种人马这么用的时候区别就不大了。

另外黄人马升级少了两发弹药，这个如果只有 6 发弹药的话，真开荒打野还是有很多怪打不了的，因此需要带着弹药车，各种蛋疼……

蛮子2级兵总结

无论是升级的两种和不升级的，用起来都让你不舒服，这就是蛮子的人马。不升级的人马太脆皮，红人马掉主动输出不克服小体积根本问题，被贴就是残废；黄人马虽然不怕贴身但是弹药少了好几发，而且真打硬怪还是怕贴身怕的要死。

整体来说，虽然吐槽这么多，人马的作用还是相当重要的。太过重要了以至于大家都懂不用说明。配合强力打击，前期非常容易弄到血怒。而1级怒就能额外增加6点攻击力，相当于攻击力翻倍了（虽然说考虑到英雄无敌5的伤害算法，攻击力翻倍不等於伤害翻倍，事实上，这两个差的还相当远）。纵使到了后期不是人马女的人马，对于兵团战中的对手也是个相当大的威胁，不比秘箭手之类的家伙要差多少。

三级兵篇

圣堂3级兵

步兵



原版的时候步兵原来挨揍的时候声音和农民一样，现在有了一个单独的配音，却总感觉听起来很怪异“饿啊”的声音，感觉很假。另外步兵这脸总像是某个真人的脸，不知道是谁的呢？

步兵总体来说，是个非常烂的3级兵。建筑资源消耗的很不客气就不说了，属性也非常差强人意。看起来像是个肉盾，实际上却很贫血，只有16生命值；比较一下熊，牛头之类的生物，这个家伙作为防御型的周产总生命值未免太差了。尽管周产生命值在不升级的3级兵中可能还算可以，但是这个量本身不造成多少优势。

另外就是毫无输出。4点攻击，平均3的输出，这和没升级的弓箭手同级，产量和主动还比人家低，还不是远程。别说计算理论输出了，实际上压根就打不着人，所以这个家伙的输出只能用可怜来形容。特技是殴击，基本没啥用，生命值就那么少不提，主动还低，之前民兵那里就吐过槽，对手主动大于等于8，你打怪的时候殴击了也是对手先动先揍你。总体来说，这个家伙非常囧：不升级的话，既无法配合队友，也无法自己作为一个输出；看起来很像肉盾，却又没有什么本质的生命值优势，甚至比蛮子的战士还要烂。没升级的步兵，可以竞选未升级3级兵中最差头衔！

如果硬要说这个家伙的优势：第一，就是城建等级非常低，前置也非常可以接受，产量也不低，导致这货实际上就是个冒牌的2级兵，铁匠铺——步兵营，直接就能出；第二就是这家伙防御力不错，事实上升级的白盾也仅仅比这货多出来1点防御罢了。所以如果用战争机械英雄能快速出急救的话，步兵可以直接带上进行配合，没必要升级，也能完成很多开荒战斗了。甚至拉兹洛，维托这种强力英雄运气好的话，一路顺风可以只用不升级的步兵开荒到底……虽然这种做法对于新手，咱是120%不提倡的。

侍卫



俗称“圣堂白盾”。

白盾这兵长相可霸气了。最早刚玩英雄无敌5的时候，没啥见识。女皇第一关，其他兵都很土，就是有3个侍卫，浑身上下铁罐头的造型，全副武装到牙齿，头上还有非常型的头盔，酷毙了，还以为是圣堂的终极兵种，犹如英雄交锋的剑圣或者英雄无敌2的圣武士那样霸气……直到后来发展图用圣堂的时候，知道了真相的咱眼泪流了下来……

作为步兵的升级体，白盾进一步增加了防御性能。巨盾特技可以保护同伴了不说，生命值也增加了50%多。现在白盾的周产生命值冠绝3级兵，配合圣堂的防御能力，在前期是一支相当可怕的力量。纵使到了后期，白盾的保护同伴也是一个非常有战略意义的技能，配合激怒，纵使残局也不可被小觑。

但是吧，如果是发展图自己用的话，白盾未免是和步兵一样囡的。首先这货输出相比步兵基本可以认为他没有提升。所以你如果指望这个家伙输出，你会失望的。然后吧，保护同伴，这个技能看起来是很牛逼，比如白盾配红弩，远程对射，开荒的时候看起来很强力啊。可惜，这么打问题太多。

首先是如果没有帐篷你还是会损，所以还是要用战争机械的。但问题是有专家战争机械了，还用得着远程对射了么？直接带着步兵就完事。

那肯定有人要说偏弹的问题，如果使用偏弹Bug，先不考虑这个成型有多麻烦，就算是能用出来，对手打你白盾，那么保护同伴技能不是个摆设么。然后就是前期2级兵3级兵同时升级，你的石头资源够用吗？最后也是最关键的，这种打法，只能对付输出不是很强的远程；输出真强力的远程，还有高级远程兵（比如符德法）都是魔法怪，这招就是关公面前耍大刀武松面前耍老虎了。为了打几队低级兵，投入这么多资源，实在是个很亏的买卖。除非是制高点（某些官图用恶心的2级怪3级怪守路的，鄙视之），否则没啥意义。

说完了开荒的问题，最后扯扯决战。这家伙的全兵决战作用还是辅助为主，震慑力大于其实际战斗力。你如果真以为他能像蛮子的3级兵那样冲锋陷阵你会失望的。这家伙如果需要移动消灭对手的时候，基本圣堂已经大势已去了；尽管有战争狂和激怒残局非常狠，但是圣堂拖残局能力太差，配合这货的低主动+小短脚，还是忘记他的存在吧……

维护者



俗称圣堂红盾。

这维护者头上插两个牛角，是想要说“我很牛逼”吗？

这兵种其实还是一般般的，很多时候考虑各方面因素，可以说是非常差劲的3级兵。但是他目前很火的原因主要还是拉兹洛。下面就好好谈谈这只圣堂新秀。

相比白盾，红盾可谓是更均衡的调整了属性：攻防等同都是8点。这个属性其实很可怕的：不少种族比如地狱的4级兵，甚至矮子的5级兵的攻防加起来都是相同档次的。因此现在红盾的属性可谓攻防兼备。同时装备有激怒特技，损掉6个炮灰，白加6点攻击，可以把攻击力提升到更高的水平。当然白盾也能做到，但是下面这段就会解释红盾和白盾在这方面的不同。

红盾伤害虽然看起来和白盾一样，但是红盾有个初期可以认为等同双击的特技：顺势斩。这下子输出直接翻倍。这么算算，4~10的伤害配合周产，还有激怒，还有本身的攻击力，这个输出很多3级兵是望尘莫及的。这点上，白盾能激怒意义也不大，毕竟基础输出少。但是红盾基础输出就高，自身攻击也不俗，这么提升实在有点过分。配合自己那城镇等级只有3的需求和价钱公道的升级费用，红盾登场非常早，在拉兹洛手上初期数量也很多，而拉兹洛更有视而不见各种方法助纣为虐，所以拉兹洛的红盾，前期开荒面对1~3级近战怪，基本双刀无敌；若有不倒，碰上风舞、豆子、飘飘、熊和狂暴等等的其他远程开荒流的英雄头疼不堪的野怪，这家伙基本照单全收。甚至碰上弓箭手人马等等没有全场射击技能的1、2级野怪，红盾直接生抗也不会损多于3个，最极端的拉兹罗33步兵顶着魔免无急救直接砍翻大德，损失只有3个……而假如有急救帐篷配合，哇哈哈！1~3级怪，你想损，都挺难！

而且红盾在加强自己输出的同时，还没放弃自己的防御性能。生命值照样非常优秀，防御力也仅仅比白盾少了一点，保留着巨盾的特技。因此红盾成了拉兹洛和维托卖血开荒的核心。只要有防御，这个家伙非常硬；配合高攻击和技能，反击输出也不俗；配合防御术、防御力和生命值，减员也很慢；同时加个复仇打击，消灭高级怪可谓亚山一绝，前期也是吓唬不吃反击野怪的利器；后期对抗电脑，拉兹洛原地防御的盾卫上个吸血鬼化，能功能守，让新手猥琐死电脑也不是梦。如果只上一队兵的情况下，红盾完爆白盾。这个兵无论属性还是特技都是攻守兼备，设计非常完美。拉兹罗借助此兵，成为了唯一一个不带机械却能作为强力首发的3级近战兵种特，挤入圣堂三大天王之列。

但是这个仅仅是针对拉兹洛说的。其他圣堂英雄来，未必就是这么回事了。其他圣堂英雄首先不带红盾，所以数量没优势，就自家里第一星期10个红盾其实你干不了啥事情。其次红盾属性再强，也是3级兵，没防御术，没拉兹洛特技，你抗高级兵那是找死。相比之下，红弩比红盾的开荒要省心很多，站桩式打靶。

而且就算是拉兹洛的红盾，碰上大法大德施法怪没有好点的运气也是没招的。真到后期，红盾再强，也是4速8主动，和白盾基本没啥区别。属性优秀？你去砍别人70+的骑兵也是要反击成2B的。所以红盾在拉兹洛手上是个纯粹前期的兵种，真到后期，不是站桩吸血鬼化猥琐流的，还是要去想想其他办法的。

圣堂3级兵总结

圣堂3级兵是每个新手的槛。鉴别是否迈过这个门槛的方法，就是看他对圣堂3级兵的了解怎么样，是完全不会用，还是单纯吹上天。这两种基本都是门槛外的标志。一般新手的进阶路线都是这样子的：乍一看，这家伙和红弩一比，烂的一比，干嘛要用？肯定没用啊！所以从来不用3级兵。这样子的圣堂其实也不错，但是吃怪能力，欠缺很多。钢板拉兹洛的开荒面对无论低级兵还是高级兵有红弩白弩流完全不能比的优势。

但是这之后就有点物极必反了。尤其是在拉兹洛刚火的那段时间，用惯了3级兵之后，圣堂就出现了很多3级兵吹，说这个兵无敌，用2级兵开荒的都是弱菜云云。这个你要理解，圣堂的3级兵也只是某两个英雄能用罢了，其他英雄用的话还真未必好用。而圣堂3级兵这家伙在战场后期也就是举个牌子在远程火力中稍微保护队友一下，并不会真的产生多少毁天灭地的作用，很没存在感的家伙。圣堂决战中弱势的一个重要因素就是1、2、3、7级兵无法快速投入战斗用火掩力掩护骑兵。假如侍卫能有一个新特技，让其人如其名真正作为骑士的守护者+打杂者，跟在骑兵后面依然能挡箭，圣堂还是能强不少的。可惜看不到这么有趣的设定了。

森林3级兵

猎人



看起来好文弱的一个汉子……不过总比英雄无敌4强。英雄无敌4的精灵射手，看脸觉得是男人但是一直觉得长得古怪，后来看胸部，发现真的是个妹子！-_-！

和其文弱长相相反，森林的猎人是极端凶悍的3级兵。凶悍的地方自然就在于其输出，4~7的伤害，配合双击特技，直箭内吃这家伙两箭，那绝对不是闹着玩的。都说圣堂红盾前期砍人疼，但是红盾单个用顺势斩也不过4~10，折合主动产量，双刀也没比猎人单刀高多少，3级兵其他种族升级了也没森林没升级的猎人输出猛（当然排除技能学全3级怒的狂暴）……

因此这个家伙毫无悬念成为森林前期开荒的主力。和其他很多种族的主力不同，森林的3级兵，作为主力输出不仅仅是升级的时候非常强力，不升级也是相当好用的。这家伙是不是主力是不需要争议的，当然也是因为森林就这么一个兵能用。

那么是不是说猎人这家伙不升级就能用，所以森林就没必要升级了呢？这就自然带出来下一个讨论。毕竟再嫩的新手，也知道这家伙强力，不用思考太多，远程就够了，输出也行。所以关键还是要了解猎人单纯靠自己的硬属性伤害到底能走多远。

猎人周产输出 $7 \times (4 + 7) = 77$ 的伤害，两个周产就是154；6发弹药924。攻击熊，也就是30个左右而已。而史诗难度熊的数量怎么样也有40~50。这里的计算还是忽略了熊那高达12点的防御力的，还是忽略熊的特技和具体战场走位问题的，还是忽略半箭问题的……可见，没有野外巢穴，就算是3级兵中佼佼者的输出，攒两个周的兵力，也依然没有什么卵用……

所以如果不是奥瑟，野外巢穴也不近便，那么还是最快速度升级一下比较好。而就算是奥瑟，不升级的猎人对于开荒战斗中的走位和伤害计算要求极其高。这就带来了下一个问题——两种升级形态的讨论。

猎头



简称猎头。不过和我们平时生活中说的那个猎头没啥关系……

猎头可以说是整个英雄无敌 5 界争议最大的兵种了。各种争议贴平反贴骂人贴火药贴装 B 贴战报贴都有他的身影。甚至可以说，英雄无敌 5 的贴吧，用一个猎头，就能代表了……可惜每次争议的话题，不是这个家伙多强应该削弱，而是这个家伙多弱应该怎么加强……

这里单刀直入先说结论再来分析：

猎头，是 3 级兵升级形态中最烂的之一！！所谓猎头，实则猪头……

当然这么一说，肯定要沸腾了！我了擦擦，天天，你就知道瞎说八道，你不看看这家伙的属性吗？你不看看笔记上评价怎么写的吗？你看看有几个 3 级兵能超越猎头的？猎头已经是非常出色的 3 级兵了！

这个其实也是猎头长久以来的一个误区。很多人看笔记上说什么猎头属性好优秀，只是自家兄弟太变态云云，看看属性也对劲，笔记没说错。所以就觉得，猎头 VS 秘箭手中，不是猎头比较差，而是秘箭手太强了！

下面，我们就用事实说话，看看猎头到底是垃圾还是珍宝。先上数据：

兵种	攻击	防御	伤害	主动	弹药
猎人	4	1	$(4 \sim 7) \times 2$	10	12
猎头	5	4	$(5 \sim 8) \times 2$	10	16

那么第一个问题出现了：请给咱一个升级猎头的理由！！

很简单的比较，升级就增加了 1 点攻击，1 点伤害，2 发弹药（虽然是 4 发，但是别忘了猎头双击）。初期那 1 点攻击请无视，也就是 1 点伤害，还有 2 发弹药了，有啥意义吗？猎头的升级，增加更多的是防御性！防御力翻了 4 倍！！生命也提升了近乎一半！！

但是回过头来，我们来看看森林的 3 级兵升级需求：15 点木头，5 点宝石。

这下子就明白了吧？森林主要的资源需求就是木头和宝石

（http://tieba.baidu.com/p/3169495470?see_lz=1&pn=2，这贴 171 楼有详细介绍森林资源建筑情况的）。甚至森林前期会出现什么资源都有，就是木头不够用的情况。酒馆 1 级兵就

是10点木头，猎头建造升级就是27点木头，37点木头。除掉自带的10点，剩下的单靠矿需要两个周才能攒齐，可见升级建筑的木头压力之大。

那么问题来了，升级形态猎人的各种提升中，真正有意义的提升，也就只有2发弹药。毕竟猎人经常在半箭范围内浪费弹药的，真要用猎人，前期弹药要算的非常细的，甚至是奥瑟在史诗难度的开荒也不例外。所以克服这个问题只要提供弹药，为啥不单独造个铁匠铺呢？省掉了5点宝石10点木头，多重要！而且猎头同样弹药不够用，用了弹药车，这个问题解决的更加彻底干净利落。当然森林实际上不这么做的，这里只是假设型论证：如果森林只有猎头这一种兵，那么升级猎头，还不如直接造个铁匠铺……

再说说猎头的特技，有一定概率减少对手0.2的ATB。顺便补充一下：猎头3.1攻击对手时候会出现一个白圈圈的效果，这个效果和殴击类似；很多人觉得猎头触发概率高，是因为白圈圈出现的次数多；其实不然的，猎头3.1的时候有BUG，你看到白圈圈，不代表特技就一定触发了，事实上很多时候出现白圈圈特技都没触发。实际上触发与否，和白圈的视觉效果没啥关系。

在原版的时候，制作者还是挺保守的。原版你找不到什么能直接把对手ATB清零的方法。蜂群要有专家召唤，那也才0.6；寒冰和风暴大师也不过0.3；唯一的盾卫和农民可以清零，还都是主动非常低，击晕效果不明显的。在这个思路指引下，原版带出来的那些ATB减少的特技都没啥意义。举个例子：我们现在有7队猎头，每队25%的概率减少对手0.2的ATB，一个回合下来，7队也就是0.35，能不能控住主动只有5的生物都是严重的问题，真的会很强？这个前提还是所有猎头都能达到25%，实际上你的猎头可能分7队之后还每队对手的生命值一样吗？假如真要控一队数量很多的家伙，就算是有士兵幸，一队猎头的特技触发概率也不过20%。7队不到0.3ATB。所以说猎头控场强的，其实都是没怎么真正用过的。

症结与结论：猎头是典型的性价比倒数的兵。升级这么多资源消耗，而且都还是森林最核心的资源，属性提升荠菜籽大小，特技效果荠菜籽大小，还有更好的解决方案（建造铁匠铺）。所以这货单纯只从属性上分析，得出来各种结论，其实本身就是“赵括纸上谈兵”这个寓言的现实版写照了。猎头只看属性来分析，是没用的！属性分析要结合实际才有意义，而猎头这里很多分析是脱离了实际。

因此很多人讨论猎头PK秘箭手，真正的问题不是猎头或者秘箭手哪种能好用，而是猎头好用的时候，猎人也一样好用，后者还不用升级浪费资源。对猎头有利的条件，最后的结果都会变成猎人PK秘箭手，而不是猎头PK秘箭手。比如很多人讨论如何让猎头超越秘箭手：用角弓？抱歉猎人也有效；用战争狂+血爪+森林怒？抱歉猎人和猎头一样也还是有效；用烈火大师破甲？还是猎人和猎头加成一样。因为猎头相比猎人，真没有什么质的提升。这个问题就变成了该升级猎人成秘箭手还是不应该升级了。猎头不是被秘箭手比下去了，而是被猎人比下去了，请大家记住这句话。

因此，猎头属性强不强？强。但是属性强，不代表这个兵不垃圾。垃圾可以是很多种，角魔是垃圾兵，那是因为属性不强；但是属性强也垃圾，那就是另外一种情况的垃圾了。所以这种情况下，咱觉得称之为“3级升级兵最烂的之一”，不过分。有各种烂，猎头这种烂法，也是绝一无二的。所以最后还是给这位老兄，敬个礼吧！

另外塔兰纳3.1的时候特技只对旧升级有效，新升级无效。所以极端情况下，塔兰纳的猎头可以打出来比秘箭手高得多的伤害。所以感谢程序员bug，不给秘箭手效果，猎头才能有点出头之日。真是悲剧，假如没这个bug，猎头就连这个出场机会也木有了。

秘箭手



英文名字叫做 Arcane archer，即能使用秘术的箭手，缩短就是秘箭手啦。很多游戏都有的职业，但是在英雄无敌5中是个兵种。官方翻译是“神射手”，瞎翻天。

非常强悍的3级兵，而且造型也很不错！不像猎头，一个大花脸。我们的秘箭手一身好看的蓝装，外加一顶帽子，颇有“绿箭侠”的风范（虽然这种情况下，应该说是蓝箭侠……）。所以长相上，秘箭手就完爆猎头十万八千里了，已经分出来高下……

那么回归游戏中来，秘箭手为啥这么强呢？在于他的特技面对低级兵野怪的时候，全场不折箭。这特技的厉害，之前在红弩篇就说过了，这里不重复。所以面对低级兵野怪，秘箭手尽管纸面伤害不如猎头，但是利用其全程直箭的特性，实际上造成的输出比猎头高多了……

在打高级兵的时候，秘箭手的忽视防御特性又显现出来优势：平白无故给自己增加10来点的攻击。让秘箭手就算是在猎头的直箭范围内打高级兵，也是不输猎头的输出的。更不提在对手有英雄的时候，忽略防御是个多么可怕的存在。

前期的开荒中，升级秘箭手的另外一个优势就是：秘箭手虽然弹药量和猎头一样高，但是现在丢失了双击的特技，所以相当于弹药量翻倍！猎人的弹药缺乏的特性就得到了根本解决。正常开荒的话秘箭手不可能把自己弹药打光的，你就当这家伙无限弹药就可以了。这就是之前猎头篇说的为啥东方部落中森林为了弹药问题不可能去造铁匠铺。

而后期的开荒或者变态图的开荒中，秘箭手的11主动又是个非常放心的特性。配合一些主动宝，妥妥的超越难缠对手行动，还有可能通过入神把英雄带上来。

当然经常有人争议的关于猎头角弓pk秘箭手的问题，这里简单说下：

猎头的伤害是13，秘箭手是8.5，后者还有10%的主动提成，所以秘箭手的单体输出就是9.35。在自己的英雄没有半点攻击力也不是奥瑟的时候，对手防御力13点，猎头和秘箭手的伤害相等；而森林英雄如果能给双方提供50点左右的攻击力，那么猎头和秘箭手在对手31点防御的时候双方持平。所以结论依然是之前的结论：打低级兵，本来对手就弱，秘箭手通过全场直箭不吃大亏；真难打的高级兵，还是要靠秘箭手的忽略防御，所以角弓猎头对抗秘箭手，是没啥优势的。

因此结论：前期后期，低级高级，各种情况下，秘箭手都证明了自己的森林之魂的特点。这不是说猎头被秘箭手比下去了，而是猎头压根就没被正常玩森林的玩家考虑过。猎头相比秘箭手，就是屌丝和被白富美相中的高富帅在追白富美，结果不言而喻。

秘箭手不仅仅是在3.0之后直接把猎头打成了猪头，还是森林整个战斗中的核心。森林如果不设定夙敌，你会发现除了3级兵之外的家伙基本打不疼人的。而打森林的战术，往往也都是有针对秘箭手的，不让其输出太多。额外多的一点主动让其在对抗中更加棘手，当之无愧的森林全期主力。

最后附加一点：秘箭手的特技力场箭，对装甲单位是有效的。也就是说装甲无法抵抗力场箭的效果。

森林3级兵总结

森林中流砥柱的角色当然就是秘箭手了。森林各种文章基本都要在他身上做。另外奥瑟这个英雄特长3级兵，利用其外交优势，后期森林完全可以只带秘箭手上阵。不过，秘箭手也不是无敌的。以前讨论森林下龙国的时候，各种新手说森林学暴风之后秘箭手横扫就行了。这点明显只有奥瑟能做到，其他森林英雄，只用3周的秘箭手，打龙的伤害还是蛮低得。这里的问题就在于：秘箭手毕竟是3级兵，没有攻击力提升，只依靠自身3级兵的攻防伤害。打出来的输出虽然比其他3级兵高出来很多，但是还是不够高。

而很多新手犯得毛病就如同红弩一样，觉得秘箭手无敌了，所以各种只用秘箭手其他兵都不造，然后发现森林遭遇战各种不抗打。森林秘箭手的确是核心，所以需要其他人的掩护。无论是老树独角的保护，还是龙凤舞的吸引火力。就算是打电脑玩家，森林带全部队保护自己的秘箭手也是相当重要的。

矮子3级兵



熊骑兵

尽管这个兵种叫做熊骑兵，也就是说，骑熊的那个矮子是主体，而熊只是个运输工具做陪衬的。但是通常在贴吧这家伙的简称就是熊，而不是矮子骑兵……想象下圣堂6级兵被称作“马”会有多滑稽……

熊的属性可谓吓死人，25点的生命值能顶2个半的精灵猎手不说，10点防御这是闹哪样？（符文爷爷：不要拦我！让我去死！！）。攻击力是低了点，但是考虑到激怒特技，也不能给的太高了。伤害虽然不高，但是也不是很低，明显比步兵2~5好的多。所以没升级的熊，其实属性就已经相当无耻了。

当然有人要说啦：天天，你看都没人发展图用熊来干啥事情嘛，属性强有个鸟用？这货没有特技，压根就不好用！

这话其实说的是在理的，没升级的熊毫无特技是真。但是说他没用？那只说明了矮子玩家还有待开发自己的主族。布兰德手里有一套用熊的独特方法：冲锋熊。用法很简单：面对2级那些主动很低的野怪的时候，如果没有战争机械，那就直接让熊磕冲锋符文冲上去贴住对手，没战争机械那肯定学破坏，然后英雄输出就行了。要是分流，魔法值还能源源不断。而低级远程有近战惩罚，熊的生命值和防御力又那么高，所以和狗不同，熊没那么容易被低级远程放倒，哪怕数量只有一个。考虑到熊大体积，一个能贴上4个，所以实际上的效果还是不错的。不过熊的产量低，不能无限制的这么玩下去，但是也已经给了矮子不小的腾挪空间了。

当然啦，这个打法局限性还是太大了。但是咱想要说的不是熊可以这么用，而是还有很多方法矮子玩家没发现罢了？没准发现某些视而不见类的技巧后，熊现在用处更多了呢？

更多详情这里有个战报，前期用的就是这种开荒方式

https://v.youku.com/v_show/id_XMTQ2MzI30TlxMg==.html?spm=a2h3j.8428770.3416059.1

黑熊骑士



非常可怕的3级兵，黑熊骑士是兵种优秀属性和优秀特技结合而形成的产物。

先说属性。乍一看，这个家伙，防御很强，输出不足，完全是头大呆熊。但是仔细比较下，除了圣堂红盾，其他3级兵的攻击力也就是6点的水平；伤害是低了一点，但是主要还是产量拖累，单体伤害不错的；周产也就是比别人低了那么一些。况且注意了，这个家伙看起来虽然是骑士，但是却有激怒的，配合符文，所以实际上的输出不能单纯只看纸面数据来说话。

而且黑熊的生存能力配合其特技让他更加强势。高达240的周产生命值，配合逼近升级5级兵的防御力。黑熊的战场生存能力是很强的，尤其是在熊女的带领下，黑熊是逼近其他种族5、6级兵的战斗力的，绝对不可被小觑。

属性说完了，那么说说特技：

黑熊的特技非常可怕。就算是正常和殴击一个效果，配合熊这么高的生命值量和攻击范围，就已经很可怕了；但是现在，这家伙居然每走一格还能额外触发！这是个啥概念呢？举个例子：双方生命值对等，然后每走一格相当于多打了一次，冲锋7格，基本概率：25%；冲锋7格，相当于攻击了对手7次的概率，那就是86.7%；如果有士兵之幸，那就相当于打了对手14次的概率，也就是98.2%。

可见，在矮子有士兵幸加成的情况下，黑熊的控场有多么稳定。而且黑熊控场无视对手啥属性，元素机械亡灵都要吃，心智免疫也无效（这点会和白熊形成对比）。不过这也提到了另外一个在英雄评价贴中说过的的问题，黑熊虽然触发概率高，你真要用一队黑熊开荒的时候无限拍对手，为啥不好用呢？就是在这里的问题，实际上这么做的时候，概率也就是60%左右，当然不保险了。

黑熊还有装甲特技，虽然说平时基本没啥用，不过有了总比没有强……

这些因素加起来让黑熊成为了矮子的战场王牌，3级兵中最可怕的一位。很多人不用矮子的说起来3级兵，恐怕印象只有秘箭手、飘飘之类的生物，却忘记了这位实力爆棚的家伙。

白熊骑兵



简称白熊。

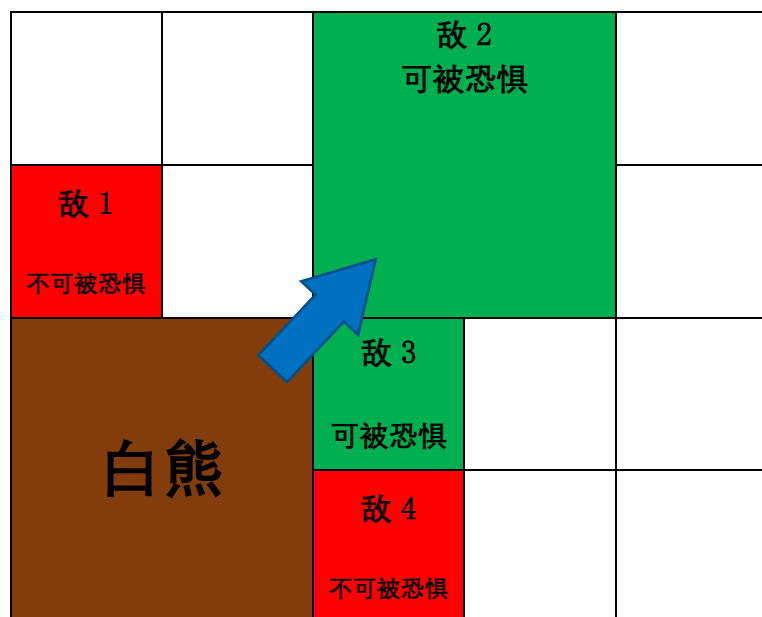
白熊的兵种说明很有趣。黑熊能清空 ATB，那是因为黑熊力量大，把人打倒让其动弹不能；但是这白熊吓唬人的原因并不是因为白熊多可怕，而是身上散发的恶臭把对手吓跑了！而且士兵之幸还能加成，也就是说这家伙好运来的时候反而会更臭！！

而且白熊的特技动作和他正常的攻击结束动作一样，所以经常感觉它要吼的时候却被对手一巴掌打断了……很是别扭。

白熊属性上继承了黑熊的特点，移了2点防御去了攻击，不过基本没啥区别。所以属性上，白熊依然优秀。不过白熊能战胜黑熊的，就是白熊那作弊级别的特技。

笔记上说白熊对于小体积生物概率翻倍，并且能对白熊周围的人都有效，这些都是不对的。白熊的特技下面就好好说明下：

白熊攻击对手的时候，可以恐惧主要攻击目标，还有主要目标身边单位同时和白熊相邻的单位。所以不是说白熊只要攻击，和白熊贴边的东西就要都被恐惧，附带的恐惧单位，必须要和主要目标和白熊这两个家伙都相邻才行，如下图：



而白熊特技触发的时候，对于小体积生物，是不成功的概率减半。

举个例子，还是双方生命值对等的时候，白熊对小体积生物的触发概率就是 62.5%，非常可怕的数字。而假如有士兵幸，这个概率就是 86%，比亲王都要狠。而白熊真正可怕的时候在于其数量只有几个也能吓跑你满员兵。比如概率一只熊最低也有 5%，算上 3.1 的白熊特技银子 0.9 的减成后成了 4.5%。士兵幸之后，白熊特技概率就是 77.2%。也就是一个白熊，去吼一队数量为 100000000000 的狂暴者，也有 3/4 以上的概率触发特技……

而白熊的特技只要触发就不吃反击，之后还有士气和 10% 的生命加成，让其战斗力更上一层楼。在团战中，矮子白熊能让对手闻声色变。

矮子3级兵总结

矮子发展难，这个没啥争议，不过不代表矮子的兵不好用。矮子的3级兵就是这么一个例子。当然爪击和咆哮针对很多特性有特殊效果，比如针对白盾的坚守，魔免等等，这些可以去这个贴子里面翻翻看 http://tieba.baidu.com/p/2813686512?see_lz=1，毕竟用的少，又都是些抬杠内容，所以不在这里详述。

亡灵3级兵



鬼魂

贴吧俗称飘飘。两种升级的也叫做飘飘。不过虽然没升级的飘飘也是蓝色的，但是一般把升级的左边的形态的飘飘称之为蓝飘飘，而未升级的飘飘就是未升级的飘飘啦~~~~

虽然看起来设定和等级上非常像英雄无敌3的3级兵幽灵，但是在英雄无敌5里面，亡灵的3级兵和英雄无敌3并不是一个生物。英雄无敌3的3级兵是英雄无敌5的6级兵，即同种生物，而英雄无敌5的3级兵则是2代亡灵的一个元老生物“鬼魂”。

鬼魂是个非常简单的生物。可以说，不用升级，不用数量就能发挥非常强效作用的家伙，就是鬼魂了。无实体50%的闪避概率，让其成为了很多英雄无敌5玩家的噩梦。野外看到成堆的鬼魂，很多手上没有暴风玩家难免要捏一把冷汗，各种“未命中”，想要打的时候打不中各种被贴远程吃反击；不想要打中的时候打中了然后战斗结束来不及用治疗手段。可以说这家伙就像苍蝇一样：你打吧，这家伙各种神反应打不着；最后好不容易打着了，还因打烂了一手而让人恶心不舒服。

当这个家伙在猥琐的玩家手里更能展示出来可怕的威力，配合不倒飘飘玩死电脑的英雄实在是最简单的以少胜多的方法。比如10级强哥10个飘飘打败10万黑龙：

https://v.youku.com/v_show/id_XNzEzNDM2NDI4.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

不过鬼魂也有很多毛病。首先在缺乏石头的亡灵，这家伙的前置居然是堡垒！所以亡灵一般不会优先造这个家伙的。然后呢，虽然是优秀炮灰，好歹也是3级兵，数量肯定不会太多了；招魂的话飘飘的材料几乎是最多的，就证明了这家伙其实很不值钱，黑暗能量消耗太高，远不如骷髅或者吸血鬼划算，尤其是升级的飘飘，不可能有人会招魂的。这些加起来就导致了亡灵飘飘一般都是攒几个打难仗，没人会专门去给他攒数量。而很多亡灵玩家发展图打完了都可能没用过这个家伙，尽管看起来很强。

最后，再澄清一些月经的问题：飘飘的无实体特性即两次不中第三次必中和两次中第三次必定不中，是全场所有拥有无实体生物共享的，并不是针对一队飘飘生效的。

幽魂



如同之前解释，俗称蓝飘飘。

没升级的飘飘其实就已经很好用了，而升级的蓝飘飘，没有增加速度主动，反而是增加了伤害和血量！现在飘飘的战斗力的确是可以了，但是没有啥用啊！！这家伙就是玩闪避打我不到的方法的，增加战斗力，你大概不是在逗我。

当然，真让蓝飘飘变成板凳的，还是3.1的凶猛技能光明下的暴风来袭。你可以说现在好吧，前期用没升级的飘飘，但是升级的飘飘战斗力也可以啊，所以攒出来数量决战之。可惜，减掉2速2主动之后，飘飘比僵尸还慢，很多力量族学个暴风，原来手动打野怪飘飘会输的战斗，现在自动战斗都能一个不损。暴风对飘飘的压制等于死刑。这家伙生活在暴风的阴影下，招魂黑暗能量吃得又多，建筑又没有啥优先度，是个非常可怜的板凳兵。

最后还是要说一下，可能很多人都已经忘了：这家伙升级了之后有盗取魔法值的能力。不过很遗憾，盗取的是对手魔法生物的魔法值，对英雄是没用的。在原版没有骷髅勇士的时候，亡灵下大法师之类的家伙，靠的就是一定数量的飘飘贴身走位，具体的老吧主cc做过战报。不过在东方部落的新兴亡灵，有了这么强力的骨勇配合召唤万金油，谁还会用攒出来40+的蓝飘飘去灭魔法怪呢？

恶魂



俗称紫飘飘。

紫飘飘挨揍和走路还有攻击的时候的声音让人觉得好难受，有利器刮玻璃的感觉……

紫飘飘相比未升级的飘飘，作为前期开荒的时候对手更加恶心。5速到6速，变化不小，两下就贴上来远程，因此却步没戏。而且很多种族可能能用弩车勾引一下蓝飘飘。但是紫飘飘6速超越大多数种族炮灰的速度，所以更加恶心了。

自己用飘飘的话，主要作用是炮灰。从这个角度来看，掉了一点主动加了一点速度没啥大感觉。而特技方面，相比蓝飘飘，不仅仅是没意义，而且也太逗比了：一次就能偷两发，还必须要能在能摸到对手的范围。这不是在逗我？都能摸到对手了，我干嘛不去贴上去？同时野怪难缠的秘箭手之类，你要偷几次才能算完？剩下弹药少的远程，亡灵又不难打，所以紫飘飘不仅继承了蓝飘飘升级没啥用的特点，还获得了英雄无敌5最逗比正面特技持有者的称号。

不过值得一提的是，虽然用1主动换取了1速度，在受到暴风的时候，紫飘飘主动没比蓝飘飘低多少（8vs7.2），速度却保持了4点。虽然说还是慢的像乌龟，不过相比3速的蓝飘飘两个行动还是能到对手底线的，而且也有更多格子攻击冲脸族的冲锋兵。所以决战的时候亡灵玩家都选择紫飘飘。

亡灵3级兵总结

非常优秀的炮灰，新手首次以少胜多的成就感多数都和这个家伙有关，和不倒配合尤其妖孽。但是就一般的发展图来说，这家伙起不到什么作用，所以纳迪尔这个英雄很多时候也有种有本事没地方使得感受。招魂的高黑暗能量需求和建筑的脑残位置更进一步加剧了他的悲剧性。两种升级体在发展图中更是昙花一现压根就看不到。

至于决战的时候，很多单机党对这个家伙的输出性能没啥概念。飘飘只看属性，在3级兵中的战斗素质是一般的。但是很多单机党总是把飘飘当成炮灰，经常会低估飘飘的输出实力，误以为这货和僵尸豆子之类的差不多。事实上，飘飘的伤害和铁人同级，但是主动却要高很多，速度也保证了他相比铁人能摸到更多人。飘飘真要是没有被暴风，贴上来之后打人还是比较伤的，尤其是在有战争狂助阵的时候。所以这点也千万不能被小看。

学院3级兵

铁人



这铁人，一点也不铁，倒是很像忘记进锅烧的泥巴人。看看人家英雄无敌3的铁人，那才是真正的“铁”人，啥武器也不拿，一身健美的体格；战斗的时候，一步一步魔鬼的步伐，走上去就是一下拳头揍，发出哦的声响，不像英雄无敌5的这个破陶瓷人。这家伙走路时全身抽搐，攻击之前还要慢悠悠往前跨一步两根烧火棍比划下，难看到家了。

在3级兵中，铁人是比较烂的兵种。建造条件和战斗素质都非常差强人意，更多详情会在钢人篇进行描述。

当然了，这些都是理论分析，铁人在实战中的意义还是能被修理，配合出来学院独有的精怪+修理的开荒方法。这家伙出场的意义就是被抬上去挨揍然后挨修的。学院英雄不是兵种特，开场第三个为位置是0~2的铁人。那么一旦带出来1个铁人，配合6+1对前期帮助还是不小的。但是在现在的学院，摆脱对铁人的依赖还是很有必要的。具体的，看精怪大师篇中关于视而不见的说明。在3.1的时代，学院有多种不依赖开局时的那1个铁人，很多学院控技术的提升导致这家伙位置下降不少。

总体来说，铁人对于学院还是很重要的，是新手开荒的时的最佳伴侣。但是当玩家技术成熟之后，这家伙的各种毛病暴露无遗。

钢人



俗称“蓝铁”。

相比没升级的铁人，钢人升级了增加了更强的进攻性。伤害增加了50%不说，还增加了一个非常关键的特技：无限反击。相比之下，生命值和防御却没有啥提升，主动速度更是没有变化。

无限反击对于低速低主动的生物来说是意义非凡的，具体的可以参考土元素，接下来4级兵的部分也会详细说明：无论对手主动有多高，速度有多快，只要他们攻击的时候要吃反击，就会被钢人揍，变相对于增加了自己的主动。用骨勇、红盾等等近战开荒流打错过钢人的童鞋，会对这个家伙的这个特技深恶痛绝，因为骗反击无用。因此在防守反击式的打法中，钢人的4速7主动反而不再是劣势，在能保持数量的情况下，钢人的输出绝对不可以被小觑！这里有拉扎克无魔法行会纯召唤过最大龙国的视频，靠的就是钢人的特技和输出：

https://v.youku.com/v_show/id_XNjQxMzlwMTQw.html?spm=a2h3j.8428770.3416059.1

当然这些都是理论上的分析。实际这家伙很少上镜，原因就要从铁人的建造情况说起来了。我们看看铁人，建造加升级，需要石头10点，木头水银硫磺宝石各5点……

这个建造资源需求本身简直就是史无前例的坑爹。没见过谁家的3级兵造出来居然需要吃掉15点稀矿的。圣堂的6级兵升级的建筑一共也才吃掉15点稀矿。有人要说了：这个还要看兵种素质，那么行，我们抄出来最早视而不见贴中的那段话：

“铁人的战斗素质其实是很弱的，我们来看看笔记中对于铁人的描述：

‘钢魔像

又称蓝铁。在东方部落以前以其优秀的抗魔性获得一席之地，但现在其抗魔第一的名头显然不如其黄皮肤兄弟的响亮，甚至已被神灯追平。饭碗被黄皮兄弟抢去，现在出场机会已不多。只有在追求学院兵力输出时才会被人想到其3级兵里的排名中上的攻防和伤害以及无限反击。但显然，学院追求力量的场合少之又少。。。适用场合有限的决战型兵种。’

同样这段心得是N多年前写的了。这段话里面很多观点都是有问题的：

学院追求兵力输出的时候用蓝铁是因为排名中上的攻防和伤害？这个可能吗？

蓝铁攻防各6，伤害5~7，产量9。

3级兵中的大变态熊的攻防已经达到了4级兵的水准，单体伤害仅仅比铁人少了0.5，但是问题是黑白熊的主动比钢人高而且特技恐怖，控场王，这俩已经完爆钢人；森林的秘箭手似乎不需要解释，毕竟人家是主力输出型的人物；野蛮人的生物本身属性就渣，需要看血怒才能看出来强度，这里也不做讨论；红盾8的攻防面对低级兵顺势斩是必出伤害4~10完爆铁人；老牛头的输出和新牛头的攻防抗打击性均远超铁人；就算是亡灵的紫飘飘也有6的攻击5的防御4~6的伤害。可见铁人如果只看纸面肉搏数据仅仅比飘飘略强，所以铁人这种东西

的战斗力的大家就不要抱什么期望了。铁人真正 nb 的地方在于可以被修理+魔法防御能力，免疫多种魔法和对伤害魔法的抵抗，本身素质很差。”

所以现在一个战斗素质这么差的家伙，居然胆敢要这么多资源？铁人说白了就是英雄无敌3里面大法师卖国的改版！英雄无敌3是法师卖国5代就是铁人卖国！学院这种缺稀矿的种族，不是拉扎克的话，很多时候铁人升级都是很迟的。所以以上的问题放到YY图（也就是任意发展决战的那种变态图）里面总能解决了把？而笔记中对于钢人的战斗性能似乎颇有赞词，实际上呢？

就说10周对决，受到资源限制，制宝无法全军制宝3级，怎么办呢？不给钢人制宝就得了呗！这就是钢人实际战斗能力的写照。相比其他一些有价值的肉盾，钢人不能保护队友（反例：圣堂3级兵），钢人也没有激怒（反例：奥森的僵尸），更没有卡位能力（反例：老树），还没有能配合自己属性的特技（反例：土人的属性配合无限反），所以钢人看起来纸面属性优秀，实际上有个卵用？结论就是这家伙经常在学院有条件的情况下，被替换成别的生物。而无限反击假如能配合吸血鬼魔法还是相当不错的，可惜机械属性不吃吸血鬼化，瞎了这个家伙后期大数量的时候的唯一用处。

总之，看起来很像肉盾战士的兵，实际上完全没有用武之地。

磁人



俗称“黄铁”。

据说，当年东方部落还没出之前，地牢的性感女族长出现的时候，学院的老男人们都愤怒了：妈蛋着装那么暴露，武器那么女王，身材还火辣的家伙，居然走路这么慢，招摇过市！这就是明摆着在显摆诱惑嘛！所以学院的老男人们为了表现自己擅长的“聪明才智”，也把自己的两个发明做的走路N慢。一个是黄豆，之前说过；另外一个，就是磁人了……

磁人是曾经火爆一时的生物，尤其是在学院吹横行霸道的那个白色恐怖的年代，磁人简直被吹到了神乎其神的程度。各种哪怕一次对战都没玩过，连史诗难度电脑对手捏起来都不十拿九稳的新手，也敢和老手抬杠：我们家磁人是无敌的，地牢面对磁人只能死。

当然，这么说还是有点问题，把责任都推给了吹牛党们。事实上的问题明显不是这么简单，这些吹牛党的底气也不是没有原因。当年连各路老手也参与了关于磁人是不是太强的原因，

各种地牢控也纷纷转行。而其他一些老手也开始各种 yy 分析，论地牢打磁人的方法，似乎是“磁铁魔像手中握，地牢妹子都归我”的节奏。这个舆论态势很早就开始了，这么多年下来没有因为时间的移逝而减轻；相反，一直到 12 年左右，依然在贴吧碰上一个磁铁像的讨论贴都能爆上几百楼。

抱怨了这么多，问题出现在哪里呢？

首先，最明显的，磁人克不克地牢咱不知道，咱只知道 1000 个英雄无敌 5 玩家，也找不到一个正经研究高端对战的选手。仅有的几个发展图对战党一般还都是攒兵流打基友的，扯什么磁人克制对手地牢破坏，那明显是太高端不着调的。所以就算是这个事情是真的，对于大多数的基础玩家也没啥意义。

其次，磁人之前在铁人建筑篇的那个地方评价过，铁人升级的费用实在太坑爹了，有这个资源，干点啥不好？学院的兵基本各个都是好汉，看情况弄出来大法师等等生物其实比造个磁人有意义的多。磁人虽然对抗魔法的确是很有一套，但是薄弱的血量，不能抵抗点燃，无法享受驱散，低防御主动速度都是他的硬伤，成为破坏魔法族魔法族针对磁人的焦点。而升级磁人所需要的资源也能让对手对你发展节拍有一定估量，所以实际上是博弈状态，可能学院一方有优势？但是绝对没有很多人说的直接定生死那么夸张。

最后，吹磁人的家伙，没一个给我们显示过磁铁像到底是怎么在战报中发威的。而除了卡拉的 9 黄铁过东方部落最后一关之外，其他吹磁魔像的也都是有风没雨。这才是问题所在。对于新手来说，好好学习这下面的三部视频，对于你们的帮助会非常大：

http://v.youku.com/v_show/id_XNzU5Njg0NzI0.html

<http://tieba.baidu.com/f?kz=825857162>

针对磁魔像吸收破坏的特性，配合电脑控制单位不喜欢破不倒的脑残性，学院现在也多了很多新的玩法。比如冥府流末日流，最极端的冥府末日，莫非这个战报了：

10 周对决努尔全灭作弊 AI，这就是磁魔像真的实力，

<https://www.bilibili.com/video/av38885452>

另外磁魔像的特技可以被黑泰坦的特技瞄准，但是却必然抵抗的特性可形成和谐无穷多的黑泰坦方法是只要找炮灰贴住黑泰坦，然后黑泰坦就会对你的磁魔像使用闪电，被抵抗，形成和谐。

学院 3 级兵总结

学院 3 级兵现在可谓是高鸟尽，良弓藏。

以前开荒依赖铁人，现在学院不怎么依赖他，于是发展中铁人没啥用了。战役各种黄铁玩的虽然溜，但是毕竟这是19年了，一个玩了10年的小聪明，现在未免是有点乏味了。而就算是在决战，慢慢大家也意识到这货看起来像个战士，其实打起仗来还是屎一坨。既没有激怒这种自己用的特技，也没有大盾、抗魔光环等等和队友配合的特技。只有蛮子战役最后一关制作者强迫你用铁人配合大量的作弊数量，才能稍微爽爽这个家伙的输出了。所以就算是决战，学院经常不上这个家伙，让其成为了一个被时代淘汰的悲催人物。

地狱3级兵

地狱犬



看起来有点像变成腊肠的腊肠狗……根据某位吧友的评价，长得和jb一样，欢呼的时候还不停的甩啊甩，怎么看怎么傻的一家伙……

地狱犬是非常悲催的生物，作为3级兵，地狱犬的属性还没很多没升级的2级兵强。主动速度虽然不错，但是13主动7速那是绝对的半吊子。差两点速度下底，差一点速度战术下底，差一点速度安全遛4速怪，差一点主动遛7主动怪。还没有半个特技，3防15点的生命值让他和猎头一样脆皮。总之这个家伙太烂了以至于咱都不想要在多提了。没升级的地狱犬，遛遛7主动和以下的铁人僵尸什么的还行。步兵之类的如果想要保险，还是等着风鞋或者升级吧……

如果不遛怪，地狱犬身为3级兵的特点，导致其无法在1级英雄带领下进行传送门，英雄必须要升级一级种族技能才能用出来传送门。攻击就吃反击，打了就跑的战术也不是很好用。同时带上魔童和地狱犬，保护自己用视而不见2的时候又各种麻烦。所以前期战场上该不该上这个东西，都是个挺纠结的问题，输出还一般般，割老二（狗王格劳尔的正名）各种内牛满面，所以地狱犬真想要用，还是升级一下吧。

地狱三头犬



俗称红狗。

地狱红狗如果只论作用还是很不错的。红狗的主要作用就是输出或者遛怪，在初期应对一些速度并不是很快的生物的时候，红狗基本都能当成很不错的补刀输出点。打了就跑，有机会还能一口咬好几个。

不仅如此，红狗的8速度配合其不错的主动，遛怪4速的家伙基本都很稳定。同时拥有不受反击的特性，让其数量较多的时候也能减少遛怪的时间增加稳定性。这些都是比较关键的提升。咱觉得地狱犬没升级的时候能有8速不吃反击的特性，地狱目前前期的状况会好很多。

另外在地狱配合高概率的进攻术对付远程怪的时候，用几个数量1地狱犬贴住远程，然后给自己本体传送门跑出来创造时间，也是个不错的打法。虽然实战中真这么用的人很少，毕竟地狱犬升级所需要用到的木材太多，而且地狱犬产量也没有这个资本让他这么消耗，只能作为不得已的手段。知道下有这一手，实战要不要这么用，就是另外一回事。这种打法也能用来学到寒铁（地狱很容易学到的技能，因为只要点了破坏肯定是深寒路线，而深寒路线在进攻必然有寒铁干扰）来破对面英雄的不倒，虽然说和电脑打没啥用就是了。

但是决战的时候，红狗被自己家的兄弟无责任超越，所以基本决战看不到他上镜。不过咱想要说的就是，这家伙到决战的时候也不会有啥数量……都死光了。而且这家伙肩上担子重，但是偏偏资源消耗又多，堪比秘箭手。这家伙再厉害，比秘箭手还是差出来十万八千里的。所以这点上这货也把地狱这种族坑的不轻。

地狱炎息犬



俗称地狱黑狗。

红狗的孪生兄弟。最早记得3.0刚出的时候，这种升级形态除了属性稍微差了一点点之外，其他方面完爆红狗。6格攻击全额伤害，以至于有人调侃：红狗这兵真的有人用吗？

其实现在看看，发展图上遛怪发展肯定都是用红狗的，输出高一点点，就能稳定一点点；而决战的时候这家伙又打不出来什么输出，面积伤害+地狱火，对电脑又没啥用。而黑狗的作用又是写在脸上的，决战用呗，所以这里不多废话。只不过澄清一点：很多人觉得黑狗完全胜过红狗，这是不对的：黑狗在3.1之后，除了主要目标，其他目标都是75%的伤害。因此就算是对手站位足够2，让你一次喷到6个单位，那么只有鼠标指中的那个是100%，剩下的5个都是75%。而如果攻击3个相邻对手，红狗的输出比黑狗要高出来50%。所以黑狗决战虽然说输出是超越红狗，但是真要算是实际情况也没超越多少的……

另外，红狗篇就该说的一样东西，正好黑狗篇东西不多就在这里说下：红狗黑狗的特技大面积攻击，经常人拿来吹嘘其配合寒铁破不倒的能力，但是实际上的问题却不是这么简单。当某个生物的特技能同时打中3个或者更多的对手的时候，总会有一队无法被寒铁或者怒火破掉不倒。具体的这里有个很老的贴，大家可以看看：

<http://tieba.baidu.com/p/709200205>

地狱3级兵总结

无论是发展中的遛怪，还是决战中的贴远程，破不倒，地狱犬可以说是地狱的王牌兵种。尽管属性各种烂到家，产量也很低，建筑资源坑爹，但是的确是地狱必须要用好的一个兵种。

地狱犬很多时候因为属性太差，所以很多人都不把它的输出当回事，觉得这家伙打人不疼。地狱犬的确实实际上的输出不算高，那是因为一般对决中，地狱犬都是优先被解决的。如果这个前提不成立，也就是说地狱犬没有被解决，那么真被他输出一个两个标准回合，还是受不了的。6个攻击目标（其实就算是换成红狗3个目标也是一样的），高主动不吃反击，还能大面积触发地狱火，绝对不是闹着玩的。这里就有一段视频，东方部落亡灵最后一关面对奥兰多，他的士气幸运很高，所以咱傀儡了他的地狱犬，大家自己看看地狱犬用了几个回合就把地狱所有其他部队蚕食的一干二净：

https://v.youku.com/v_show/id_XMjU3MDc3NzI0.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

地牢3级兵

牛头人



牛这类生物，是属于偶蹄类的生物，也就是蹄子上指头的数量是偶数，这点可以理解。所以这家伙的脚的确也像牛。那么谁来解释下这家伙的手怎么就和人的手一样5根指头了？另外这头上的角怎么看起来像是盘起来的绵羊角一样，还没人家红盾头上的角有型。另外牛头下体这毛发真是会长，刚好长成那个形状——

牛头是个很尴尬的生物。尴尬在哪里呢？怎么看，这个属性都很“牛”比，但是依然木有什么鸟用。

没升级的牛头，属性是很强悍的。4~7的输出，还有没升级的3级兵中佼佼者的生命值总量，让这个家伙看起来好像很像一个合格的战士。但是问题是，这个战士生在了一个魔法族。就算是魔法族中，地牢也是玩巧玩阴著称的，不像亡灵那么死缠硬抗（别说，牛头如果去了亡灵，真有可能成为主力）。而且地牢1、2级兵已经形成一个体系，之前说过，潜行拼远程，血女拼慢速，英雄魔法轰掉难缠的，那基本就没牛头什么事情了。真要说也就是当个炮灰，但是这货产量就6三级兵倒数第一，真能用来当炮灰吗？比秘箭手都娇贵！身为3级兵却需要在地牢毫无用处的铁匠铺前置，外加地牢铁匠铺城建等级还是3，这些都让牛头的地位更加雪上加霜。况且就算是肉搏，那2的防御力想要单打独斗实在不敢恭维。

所以在地牢，牛头是经常被大家遗忘的一个生物。

牛头人卫士



贴吧俗称“老牛”。

嗯嗯嗯，牛头去非洲晒了一圈太阳，变黑了之后成了老牛头回来了——

老牛头，升级了之后属性基本没变化，只是增加了一个双击的特技，4~7 的伤害，配合双击，这是要充当猎头的节奏。如果对上了元素链，还有冷骑的撕咬，能让老牛头在英雄无敌 5 原版的时候有最强输出点的美名。但是到了今天的英雄无敌 5，老牛头就有很多问题：

虽然血多，但是防御力太低了，尤其是在地牢本身就低防。所以你用牛头打野怪吧，各种损失不划算；你用它决战吧，这么点防御力，你敢打谁？反击就能疼死你！所以干脆原地一直防御。那么要是原地一直防御，要双击干嘛？生命值和防御还没新牛头高。所以这个家伙在地牢常规发展图，基本不出场的。

当然特定场合，配合蜥蜴撕咬，还有女族长的迷惑破甲，控场后，老牛头的输出也是蛮可怕的。双击主要还是配合蜥蜴撕咬，所以属于变态图上的特殊战法，在这里不做太多说明。总之是个用处非常有局限的家伙。

牛头人工头



俗称“新牛头”。

原版的地牢，总给人一种力量和魔法粘在一起的种族的赶脚。比如攻击力和咒力都很高，攻击术和破坏术的概率都很高，甚至地牢的兵比如牛头也有攻击力高防御力低的态势。因此在原版地牢比较弱势，各种不伦不类：想要玩魔法，各种被力量型技能骚扰，兵种还没几个能和法师型英雄正经配合的；想要玩力量吧，兵都和纸糊的一样还不抗折腾。

所以在东方部落出现后，地牢就多了几种能和魔法型英雄配合的生物，之前说的潜行就是一个，这里说的新牛明显就是另外一个。原先牛头的防御力超级低空有输出又打不出来的问题，新牛帮你解决。放弃无用的双击特技，同时好好补足自己的血量和防御力，现在 5 防御 40 生命值，虽然周产量还是可怜巴巴，但是周产生命值其实已经很可观了。决战中带上一队牛头，能为英雄争取到不少时间，稍微有点魔法族肉盾的样子。

而牛头的特技其实是很强力的，这个特技经常被人忽略。永远正士气，所以如果你要练一个混兵的英雄，或者打变态图碰上减你士气很厉害的对手，新牛的光环是无价之宝。比如森林英雄带上秘箭手配合酋长，不需要领导也不需要刷士气更不需要士气宝，你也能有+1 的士气。而在贴吧里面抬杠亡灵终极多强的人，绝对不会提这个家伙的存在，因为会让他们很没面子。

地牢3级兵总结

无论怎么说，在建筑贴中说过的（http://tieba.baidu.com/p/3169495470?see_lz=1&pn=2，这贴129L）的问题是客观存在的。牛头这个家伙的确是太烂。说起来可以头头是道，各种都是大道理，怎么好用，那么能用。实际上很多地牢控都是无视这个家伙的，毕竟建筑需求极度脑残，本身作用又不显眼。地牢真要拖后期，用药王之类的英雄转型才是正道，你不能指望多带几个牛头就拖后期能用破坏轰死对手一大票兵力。况且这个家伙的抗揍能力在3级兵其实也是不算多优秀的，并没有和白盾和熊拉出来多少差距。

但是这里咱要说的就是，这些东西其实只是提供一些意见都是给新手看的。毕竟游戏中情况太多太复杂，不可能罗列出来每种情况，只能往常见的方向说。对于老手来说，就要有临场应变的能力。比如，牛头可能很烂，但是这贴中的情况，你不用牛头，你就是过不去（<http://tieba.baidu.com/p/36154280153>）。这贴中的内容其实并不算极端情况，只是很普通的发展图下凤凰，但是地牢就是需要牛头卖血。总之，有用没用，还是玩家自己用出来才是最关键的。

蛮子3级兵

战士



神一样的兵种，略有角魔风范。

让我们来看看啊：生命值，只有可怜巴巴的12点，风舞都有12点生命值好吗？？然后主动10点虽然看起来还凑合，但是速度只有可怜巴巴的4点，和僵尸一个样，最终结果也不比僵尸快到哪里去；伤害吧2~5，和弓箭手一个样；攻防和7点，比弓箭手还少。

因此，蛮子的战士，就算是放在2级兵的位置上，他都是不合格的！3级兵没升级的家伙里面，他就只有资格和步兵比比谁更烂。但是步兵有两个属性耀眼：防御力高外加建筑需求等级都低。蛮子战士的攻击力防御力都不够高，而且建造等级高需要稀矿。

战士的这个特性，让其变成了发展图蛮子直接无视的一个家伙（虽然说，你必须造3级兵才能造出来4和5级兵，蛮子奇葩的建筑树上3级、4级、5级兵摞在一起），坦克也被这个弱B整的前期苦不堪言，压根就没法模仿拉兹洛卖血的那一套，地精挨揍不反击，战士又和精灵猎手一样脆皮，各种不小心就大损，速度那么慢，特技还一个都没，想要用出来点打怪技术都挺难。

当然啦，这家伙如果有了很多血怒，战斗力还是不错的。不过那种能上大量血怒的情况，一般蛮子都是用升级形态的狂暴者了。这也就是下一个话题。

狂暴者



俗称锤子。

蛮子兵第一种升级都喜欢在升级之后长个角，弄得莫名其妙的。这是说长角的更高级么？卖你妹的萌！

蛮子的兵画的都很写实。比如狂暴者，还没用过他之前，看到这家伙的皮肤，就想起来夏天吃的脆皮雪糕的质感，肯定酥脆的。结果去游戏里面用用，这家伙还真 TMD 脆！

很多人把这个家伙说的多么神奇多么伟大。其实单看属性，狂暴者在3级兵中稳拿倒数第一。首先生命值依然光辉只有12点，比那夏天的大萝卜都脆。周产生命值可以和秘箭手比高低，就问你服不服？伤害吧4~6，只能说相比没升级的提升不小，但是依然中庸，飘飘铁人各个都是这个输出档次的。主动速度也凑合。

这就导致了这家伙前期开荒的时候压根就没人用，这不小心被打一下，相同50点伤害，红盾死俩，这家伙死4个。用西游记中的话形容，狂暴这家伙是被人碰着些就死，刮着些就亡。没有输出也罢了，特技还非常烂，有个强袭25%不到的概率两次攻击，还要吃反击，而反击还是发生在第二次攻击之前，你大概不是在逗我。

因此狂暴者无论是发展图还是决战，其实都没啥用。但是为啥这家伙后来成为了蛮子的中流砥柱呢？就是因为蛮子的关键是血怒。

其实之前的蛮子两种生物中都没说到，这里面就小小的插曲下：蛮子这个种族，玩的就是血怒。无论是想要用好蛮子，还是想要针对蛮子，战术选择都是在血怒上下文章。比如之后要提到的好战下龙国的技术，还有独眼吃地精的打怪技术，或者是对决中学习大减速来针对不反黑的蛮子，都是血怒上做的文章。而狂暴者0怒的时候3级兵最弱，一旦开场获得1怒，效果马上就不同了，+2速，+5生命值；而达到2级怒，输出提升超越50%，增加3点伤害；3怒之下的狂暴，有士兵幸加成，犹如战神降临，无可抵挡。

因此用好狂暴，关键就在怒。开场只要有1怒，就能做很多事情，攻击范围大很多，随便敲敲人，士兵幸配合强袭，能赚不少血怒。锤子这兵只要前几下没吃太多的反击伤害，非常容易上到2怒，这时候这家伙就没人能轻松打死他了。如果开场拿不到1怒，那么有两个选择，要么让他当炮灰，要么留在后方等血怒起来收拾对手。后面这种做法的可怕之处在于，狂暴是唯一一个拥有激怒的进攻性兵种（熊新树这些其实都是防御型兵种），一旦战场上其他队友阵亡（飞龙：妈蛋我又躺枪），锤子加上怒值，又有攻击力。如果是坦克或者血饮带队，那输出简直可怕。上了3级怒的狂暴有士兵幸配合近乎无敌，无责任揍人，高概率双击带来高概率的殴击，真正吊打小学生：揍人也就罢了，还不准你还手！对手被揍到死都不知道自己怎么死的。在酋长、地女配合，多少对手都不够这家伙锤的。

总之，锤子还是挺烂的一兵，和熊之类的3级兵相比，锤子差了不少。野外看到狂暴野怪，你当成2级兵打就行，甚至很多时候比2级兵还好打。但是在合理的战术使用，合理的打法技能搭配，以及有经验的玩家手里，这家伙输出会让你对蛮子爱不释手。

结尾来个视频，逆天上打BOSS，就是利用锤子3怒收拾残局：

https://v.youku.com/v_show/id_XNTMwNDMONDY4.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

https://v.youku.com/v_show/id_XNTMwOTQyMDIw.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

好战者



作为野怪，好战者很奇葩，经常出现在生成2级怪点的地方。因此2、3、4级怪点都会出现这个家伙。好在只有4速9主动，很容易被遛；但是肉搏为主的种族比如亡灵看到这家伙就头大了，2级兵的数量+两倍反击不是闹着玩的。

好难看的兵。虽然这么说的时候，不代表说狂暴就比他好看，但是狂暴至少看着顺眼。这家伙怎么看都觉得像个熊猫，虽然不知道为啥。

好战在蛮子是个相当没用的兵。作为蛮子，本身弄个很有防守性的家伙就没啥意义。你别说怒值500点了，就多到要用科学记数法来数，你有5E500的怒，对手一个傀儡过来，多强的兵没用。打蛮子就是把你其他人都放倒，最后剩下一个3怒的，直接傀儡你，多少怒都没用。而好战者，是最容易成为这一队兵的人物。

在双军交锋中，蛮子其他兵比如独眼地精都是往前冲的。而好战放弃了另外两种升级形态中最有用的1怒加速度的特性，9主动4速，在有热血的蛮子阵营，这家伙和僵尸没啥两样。打不到人，就没有怒。之前说了，蛮子玩的就是血怒，没怒你还扯个蛋蛋。

而且，好战的属性其实也是相当渣。作为一个防御型兵种，他的生命值可真不算高；防御力也一般般；特技连个大盾都没有。蛮子势力的优势就是配合性非常好：整个部队和英雄配合犹如一个完整的身体。但是如果你用好战，这家伙就和其他部队形成不了什么配合。

如果用来开荒打野，好战的双倍反击其实是个相当不错的特技，可以有效增加输出，和红盾的双刀比比，其实没差太多。但是问题是，蛮子反击是不涨血怒的。没怒，这么渣的属性，用起来限制就非常多了，远不如红盾能抗。好战开荒打怪的问题就是反击不加怒，所以最后就只有坦克能用这个兵了。不过与其说坦克能用这家伙，不如说坦克是真没有其他的选择了。而这么开荒的时候，经常都是英雄出手给好战加怒。有的时候咱都在想，这么浪费英雄行动加怒，真的比英雄直接去砍死一个7级兵要划算吗？

总之，制作者没有想太多。只是给你一个进攻性的，一个防御型的，结果这个防御型的家伙在进攻性是十足的蛮子手里就成了一个摆设。除了坦克开荒或者外族英雄带队，基本见不到的家伙。

蛮子 3 级兵总结

发展图基本用不到，决战中会变成神；建造升级吃资源贼多，还没有等级优势。总之纸面分析各种烂的兵，实际上打起来也一样烂。但是在决战中，这家伙的效果却不错……

3级中立生物

狼



第一次介绍中立怪，所以这里先说说中立怪的一些特点：

中立怪基本不会自己用（除非是四大元素那种，但是四大元素偏偏又是召唤大量数量，用法和普通生物完全不同）。所以真要说，肯定介绍篇幅重点放在他作为野怪的时候的棘手程度如何。但是问题是在英雄无敌5，随机怪是无法随机出来中立怪的（除了6级兵的死骑）。所以就算是野怪，往往也都是固定点，并且很少碰到。那么每个地图情况不同破掉的方法也不尽相同。

当然自己怎么用这些怪物的话还是会说一下的，不过鉴于咱用的本身就少，外加很多人肯定也没用过几把中立的生物，战役中有若干的机会，但是战役节奏又和发展图完全不同。这三点加起来，咱只能说：中立怪就是没存在感这个词的同义词，尽量保证没有槽点就是咱的目标。准确与精彩与否，咱就不关心了。

狼是个很不起眼的兵。人家魔幻世界里面，有烤成腊肠的腊肠狗，有会放蜂群的雪碧姐姐，有浑身冒烟的地狱小马；跑出来一个现实生活中的狼，这有啥稀奇的？当然啦，平时想要见个狼还是不太容易的。但是毕竟是个现实生物放在魔幻游戏中，这家好像你玩一个科幻游戏，穿越去到100年之后的地球，然后发现那里的人居然还在用AK-47一样无聊。所以历代这家伙从来不上什么焦点，也很少有人提起。但是咱必须要说的是，狼是英雄无敌中的7朝元老（1代就有狼了，而英雄无敌3的狼骑就和英雄无敌5的熊骑一样，重点在动物身上，而不是骑兵）。论资历，死骑凤凰什么的虽然帅，但是真别和狼比资历。狼可以说是少数几个能代表英雄无敌的标志生物。

英雄无敌5的狼，作为野怪，可谓3级最棘手的几个之一。尤其是近战系英雄，碰上狼的特技数量直接翻倍简直噩梦级别。没打过狼的童鞋可能对这个东西没啥概念。试想下，你去正面刚大法师，结果本来是40个大法师，人家突然变成了80个，那绝对是要骂娘的节奏。而且和打80个大法师不同，直接开打80个大法师，对手最多也就是4队；但是如果直接开打40个狼，对手分4队，那么用了特技狼就变成了8队，破你炮灰杠杠的。

狼的群体攻击特技更是个招人烦的东西。你想要原地防御玩吸血鬼无双？抱歉对手3队每队都咬你一次，你才能还手，一队打你相当于3队打你。而且更加气人的是，这家伙主动高，

而且每队狼都能触发这个狼群攻击，3队狼围着你2个回合内每个狼攻击3次，每次是3狼同时攻击，相当于2个回合吃了对手27次攻击。正常3队15主动的生物打你，两个回合你最多挨9次揍，这个家伙挨27次暴打简直不能忍。亡灵和拉兹洛这种靠近战混的种族，很有可能能干龙国的时候都不敢去干狼，这就是这家伙的可怕之处。

之前说了近战为主力的英雄打狼不好打，那么远程系自然打起来能轻松些，这里就是狼的一个毛病：只有6速，略尴尬。但是如果玩家是圣堂这类龟族，很有可能你远程还没出手，14主动的狼爆个士气就来了，打倒炮灰不说，还能召唤出来一匹帮凶，简直可恶至极。所以就算是远程流的，远程输出不够真的别来凑热闹，不然不知道自己怎么死的。

狼自己用的时候，因为有个bug，所以偶尔拿来耍耍还行，但是自己能用到狼的机会太少了。关于这个bug，这里有个视频，还是c4angle最早发现的，虽然这人现在早就不知道灰上哪里去了，不过acknowledge一下作者还是没错的。大致方法就是把狼召唤出来的同伙重生两次达到满员，然后结束战斗这队狼就能被保存下来了。10周对决AI版攒个几万个狼，什么AI来了都是血虐：

https://v.youku.com/v_show/id_XNTEyNTg3NDk2.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

但是如果没这个bug，库金战役就给你过狼，没啥鸟用。主要是战斗结束后，召唤的狼不能用来弥补死掉的本体狼的数量，又没啥保护自己的特技，单纯出门去战斗必须要骗反，各种麻烦。怎么分队也是个大学问，毕竟作为野怪的时候对手强是因为分队，而自己用很多生物是不会这么等分的。具体的没研究过，不打诳语。狼是典型自己用和别人用都很恶心的鸡肋。

四级兵篇

圣堂 4 级兵

狮鹫



俗称“49”，因为发音类似狮鹫。

没升级的狮鹫是非常口耐的生物。一双大眼睛水汪汪的，身上毛茸茸的，一副非常无辜的眼神。与其说这是怪物，不如说是宠物，让人有种非常想要养一只的冲动。

可惜，这是魔幻世界的生物，他是用来打仗的；而除非是丧心病狂的家伙，谁会用宠物上战场打仗呢？同时非常遗憾的就是，狮鹫这个长相正好和他的实力吻合：这就是个宠物！

单纯只看属性，狮鹫速度主动非常优秀，而且攻防数值也不错，伤害也很棒。但是可惜这货没一个有意义的特技。他的两个特技，第一个就是之前在血女那里说过的“英雄无敌 5 最容易被遗忘的特技”之一：免疫失明，有个蛋用。要是免疫亲王的睡眠，咱觉得都比免疫失明有用，毕竟野外开荒中没有野怪是会用失明的！所以这个特技就成了比聊胜于无还要低一个档次的特技，属于“有了这个特技没吃亏”的档次。不过值得一提的是其实野外还是有生物可以失明你的。独角兽攻击有概率失明，免疫失明的生物（特技也好矮子头也好魔法也好）在独角兽触发特技的时候会无法反击。所以就算是免疫了，依然没完全免疫住效果……

另外一个特技无限反击你大概不是在逗我。金毛犬无限反击也只会让人继续笑破肚皮而不是感到害怕。同理这么无公害的生物，这么薄弱的血量，这么高的主动，居然无限反击？首先，15 主动的狮鹫原地一直等待，没有无限反击也和无限反击差不多；其次压根挨不了几次揍就挂了，无限反个头！

总之狮鹫建造的条件不客气，但是造出来却一点用都没有。属性尽管优秀，但是和圣堂的主流战术搭边不上。英雄无敌 5 像狮鹫这么不升级完全没有一点点用处的生物真是挺难找，甚至有人有这么一种感觉：这家伙的存在，就是为了能让狮鹫女的特技有存在感的。

不过狮鹫在圣堂一些非主流的打法中还是用的到的。比如圣堂入神+暴风利用偏弹 bug 的打法，没升级的狮鹫是个挺重要的单位。战场上带上三个四个，开场带起来入神，能让英雄超越 10 主动的远程兵先动。虽然有很强的不确定性，外加圣堂英雄不用 mod 不初始洗点没人能

凑齐这套战术，但是这里还是要提一下的。另外自然就是当玩家丧心病狂到用狮鹫女开局，那可以用用这个家伙。

皇家狮鹫



俗称白狮鹫，尽管是蓝色的，而没升级的狮鹫反而更像白狮鹫。这是因为圣堂其他的两种升级形态都是旧版升级形态主色调的为白色，新版的为红色，所以按照这个习惯把这家伙称为白狮鹫。

狮鹫升级之后，其实还是一只很可爱的宠物的^_^。不过他觉得自己长得太可爱了，所以把自己的脸遮起来，这样子看起来就比较凶猛了……

白狮鹫可谓是英雄无敌5最有争议的几个兵种之一。最大的争议，莫过于狮鹫下远程和魔法怪了，各种无敌吹。据说当年狮鹫吹们在米国集合的时候一起吹白狮鹫有多厉害，吹劲太大了生成了台风Katrina，干掉了1833个米国人造成了1080多亿米元的经济损失，从而导致米国国家安全局将白狮鹫列为大规模杀伤性武器而禁止讨论（以上故事纯属虚构，如有雷同实属不幸）。

而既然说是吹了，自然而然所有吹神们都能拿出来当年洪七公炸碉堡的勇气来喷人，却一个系统总结的视频都拿不出来，甚至战报都没有。而后有人真做出来了各种心得吧，还口出狂言各种觉得说这是我爷爷玩的等等。由于这些因素的存在，所以狮鹫成了贴吧的一颗炸弹题材。谁敢提起来，必然乌烟瘴气狂轰乱炸火药飞溅，杀声四起，吵到一塌糊涂，天昏地暗日月无光。

可惜的是，就是这么多吵架，这么多的历史，这么多的调侃，狮鹫在圣堂到底怎么用，怎么下魔法怪，怎么下远程怪，至今也不是个明确的话题。首先就是狐狸的著名《狮鹫俯冲战大法师》。但是这部视频只看内容就有很多问题：比如一个英雄，学满领导，机械加种族技能这已经15级。喂了15级的英雄的经验，还是个副手，就是为了下魔法怪？不是制高点这是很大的损失。

这方面还是可以理解的，毕竟是5年前的老视频，英雄无敌5现在的观点变化很大。但是无法理解的是那个视频各种计算错误。比如“大法师一个18点生命值，狮鹫伤害5~10，攻防和对手抵消，英雄加点攻击，我们差不多可以以2:1的比例来杀大法”。这个已经让人不能

相信是大神级别人物做的视频，如此多的失误。首先，大法师是30点生命值，不是18；而且狮鹫俯冲明显是双倍伤害，就算是当成大法师18点生命值，那也是一只狮鹫杀一个法师。狐狸这段计算，明显是没算这个双倍伤害。实战用过狮鹫下大法师的人，不用多了，用个2、3次就不会犯这种低级错误的。这种错误唯一解释就是狐狸也很少用这个打法，只是做视频的时候尝试了一下。

另外一个当然就是咱最近发的关于堕落狮鹫配维托的打法，这贴里面也有对白狮鹫的特技进行讨论。所以这里不详细解析白狮鹫的特技怎么回事，里面可说的东西还是蛮多的，还有狮鹫对抗普通野怪和下施法怪的各种问题，这里就不复制粘贴了。直接放个地址：

<http://tieba.baidu.com/p/3567943841>

这贴最后一楼也有一个实战战报。除了这贴里面说的狮鹫下施法怪和远程怪的各种不确定性因素之外，最主要的问题是：如果狮鹫只能用来下施法怪，那么造他真的会很划算吗？20点木头20点石头，相当可观的一比花销。而且不造狮鹫的话圣堂完全可以放弃水银资源去换木头石头，要造狮鹫，圣堂不能缺水银，会把自己卡死的很厉害。因此造出来狮鹫，只用来干一队两队4级5级怪，是吃亏的，哪怕有稳定方法。

现在的问题就是如何让狮鹫能够正常的开荒，就像红弩红盾的开荒战术一样，什么野怪都能打，这样子狮鹫才能有真正可以利用的价值。所以上面的那个链接中的全程战报，展示了这种打法能够完全应用到消灭高级怪。

狮鹫作为一个4级兵，高不成低不就，还有很多人说自己开荒技术多强能用狮鹫轻松消灭1~3级兵的。其实狮鹫出来的时候，开荒1~3级兵的时机已经过去了。所以研究出来狮鹫解决4~5级近战兵和高级兵的方法，才是真正改变狮鹫命运的方法。可惜英雄无敌5狮鹫吹了10多年了，贴子只有这一个（虽然有天天卖瓜自卖自夸的嫌疑），圣堂的白狮鹫，还是个没有定案的话题

当然关于白狮鹫开荒的话题到这里，下面说说不是开荒的内容。狮鹫俯冲是英雄无敌5少数几种变成完全无敌的方法，15的主动又保证了其先手，因此狮鹫先俯冲然后英雄丢全屏魔法是个很正常的选择，比如各种冥府末日。不过这种属于用了一次狮鹫就很自然会有的想法，所以不是什么稀罕货，谁都能想得到。

俯冲的时候还有双倍伤害，虽然牺牲掉了一轮，却能给对手造成很大的心理压力：你说我远程，是挪动位置呢，还是站着不动呢？如果不挪动的话，低级远程兵例如秘箭手很容易被狮鹫打成残废，对对手的远程是个很大的威胁。纵使对手没有什么兵力，狮鹫消失拖时间和攻击对手炮灰的能力也是不容小觑，实在是个让人觉得难受的对手。面对有潜行的敌人，狮鹫俯冲16格反潜烦死你。不过这特技在决战中的问题就是：狮鹫上天吃不到英雄施展的正面魔法状态，然后落地被人撕成德州扒鸡……

战斗狮鹫



俗称红狮鹫。

之前说了白狮鹫的各种问题，所以锤子和东方部落给圣堂设计了一种不同的狮鹫。这种狮鹫，大幅度牺牲了自己的主动，换来了非常厚的生命值。事实上制作组已经把这个特点做的有些矫枉过正了：一个 52 生命值周产 5 的 4 级兵，很多 5 级兵都没有这个周产生命值，除了土元素，其他 4 级兵没脸和红狮鹫比周产生命值。而高达 12 的防御力（熊：我是个例外不用瞅我）在 4 级兵中也算是比较少见的。而且为了弥补未升级的狮鹫的无限反击不够强的问题，现在变成了无限反击 V2.0 版：每次反击都要额外增加 50% 的输出，而且还是叠乘。

哇哈哈！这下子红狮鹫就如喷子附体，你说一句，他一百句等着向你突突突。同理红狮鹫是你打我一下，我 1.5 倍等着反击你，再来？更高 2.25。红狮鹫因此变成了 3 怒筷子手杀手（筷子手是啥会在蛮子 5 级兵的部分介绍），经常筷子手第一次攻击，狮鹫反击死了 10 多个；筷子第二次攻击，狮鹫反击死了 20 个；第三次攻击，筷子手直接被清怒死掉 40 个挂了，配合吸血鬼化+圣堂的反击术，红狮鹫的反击打击能力可以说是被发挥到了极致，可怕到什么程度？有人都能用坚守吸血鬼化的狮鹫全灭所有 10 周对决作弊 AI！

当然，如果你更加猥琐，那么红狮鹫的能力还可以进一步被夸张：利用冰冻正太现象，用冰环永冻住自己的红狮鹫让其不能行动，然后配合吸血鬼化。这样子红狮鹫一次也不能主动攻击，他的特技就会一直有效 11 次反击之后这货就是 100 倍的反击伤害了，瞬间爆炸的节奏。狮鹫女的在场让红狮鹫的带刺磐石特性更加显著。

不过这些都是理论上的。实际上的问题在于红狮鹫不能被训练，因此无法攒出来大量的生命值。如果真要抗对手的伤害，有很多问题。这个在咱全英雄评价中狮鹫女的部分说过，这里直接 Ctrl+CV 放过来：

“那么肯定就有人要搬出来吸血鬼化红狮鹫的例子了。正好咱空间上有个妹夫 73 白骑 10 周对决属性拿下 1k 翡翠龙的例子。让我们比较下圣骑防御力 24，红狮鹫防御力 12，狮鹫女加成 14 变成 26，所以红狮鹫防御力比白骑要高。但是问题在哪里？狮鹫的数量太少了。73 个圣骑可能防御力不如狮鹫，但是 7300 点的生命值保证了他自己在被两队龙洗个澡之后依然能保持一定的输出优势。而 7300 的生命值，换算成红狮鹫就是 140 个。圣堂要攒齐 73 个骑兵，4 个多星期就搞定的问题。圣堂要攒齐 140 个狮鹫……对不起，请问你们可以多放点 4

级巢穴么？所以狮鹫女的红狮鹫配合吸血鬼化的确是凶猛无比，但是终究不敌圣堂的吸血鬼骑士海的吃怪能力。”

关键在于无法爆出来大量的生命值，让红狮鹫吸血鬼化这个战术的出镜率少了很多。而决战中，红狮鹫这东西脑子正常的没人会去打他，圣堂又不缺这种跟不上队的货色，所以决战中红狮鹫毫无存在感。

另外红狮鹫的特技也是没说。首先还是免疫失明，这个皇家狮鹫就该说的，这里忘记了，倒是也符合“最容易被遗忘的生物特技”。还有就是红狮鹫俯冲其实还是不错的，这个特技学名叫做爆发俯冲，咱却喜欢把它叫成是刷牙俯冲，就像牙刷一样扫过战场，可以用来当成扫地刷。对手胆敢带上7×1的潜行，就等着被红狮鹫牙刷流刷个干净吧。不过，这个仅仅是yy的，这个主动，你不怕对手术士一个流星崩死你？更不提白狮鹫的反潜能力更强，之前也有提到。

圣堂4级兵总结

各种情况下圣堂4级兵都有用，但是又各种原因实际上不用。狮鹫的战斗力和圣堂不能被小觑的，可惜那个木石消耗太让人无法接受。

学院4级兵

法师



英雄无敌5里面单纯说法师可以指很多东西，学院的英雄也叫做法师，而升级的两种也都是法师，甚至我们经常说法师部队、法师英雄。所以为了避免混淆，一般把学院的没升级的4级兵叫做小法师。当然啦，还是英雄交锋的称呼最好：学徒（apprentice）。而且这个“小”法师其实也是白胡子老爷爷了，一点也不小。

小法师的游戏描述很有意思：“他们只装备了一把匕首，作战技法谈不上纯熟，在近身战时显得十分弱小。然而，当与其所掌握的强大魔法相比时，这些缺点基本上可以忽略不计”。看完之后咱表示：知道啥叫作吹牛不上税吗？这就是典型例子。

学院的小法师，作为一个4级兵，他的防御性能可以用可笑来形容，只有18点生命值（拉兹洛表示我手下的无冕步兵都有18生命值），防御力也只是正常水平。所以结合产量，这家伙完全没法挨碰。这就给他的特长英雄纳克西斯带来了很大的问题：前期该如何保护这一个微弱的小法师。

小法师自带魔法还是比较优秀的，36点伤害的拳头。这个伤害是很多施法怪所不能比拟的（升级的大德一个闪电也才34）。驱散在花妖的部分提到过，特殊情况下有用。而且这里还真有一个利用这个特殊情况做出来的2级学院英雄神秘谷冲关的实例：

https://v.youku.com/v_show/id_XNTI30TA4Njk2.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

可见其驱散的意义之大。

但是如果自己用的话，小法师的毛病就是战场爆发力不行。比如纳克西斯，自带出来一个小法师，耶耶耶好厉害。但是一发拳头36，两发也才72，和高级的魔法箭一样，之后魔法值就空了。带出来一个周的小法师，也就是等于带出来5发魔法箭。什么野怪5发1咒力的高级魔箭就能解决的？5发也就是360点伤害，15生命值的2级兵能解决24个，当然还是很可观，有英雄补刀差不多1、2级兵比较好捏的都能拿下。不过20点生命值的3级兵呢？18个！你大概不是在逗我。所以不升级的小法师，主要就是配合初始就有好魔法的英雄捏个1、2级的软柿子，真要想发挥施法怪的能力，小法师是必须要升级的。

另外就算是小法师，初期在野外碰上到了那都是神级野怪。地牢有一种特殊方法可以快速强下小法师。这里有个视频，利用的就是小法师+战斗法师驱散一次魔法值就精光的特性：

https://v.youku.com/v_show/id_XNjU5NzQ5ODky.html?spm=a2h3j.8428770.3416059.1

大法师



大法师升级之后，得了青光眼！你看他眼睛往外冒青色得光线！！！！

大法师是至尊至上的施法兵。甚至可以说如果玩家用，这家伙是英雄无敌5第一施法兵。那大法师这家伙强在哪里？

首先魔法非常全面。既有单体最强魔法，怒火铁拳，48点纯粹物理伤害，魔法值高能砸出来5发，比很多远程的弹药都多了（鱼叉：妈蛋又黑我），能砸黑豆能砸铁人；又有群体的火球伤害，基础级别虽然威力不高，但是和铁拳相辅相成。大法师周产5个，产出来一个周的数量5个，肯定不够分7队，那这个时候就用铁拳就好了。但是如果积攒了两个周产量，或者野外有巢穴，那么10个大法师分7队，肯定有3队数量为2的。单队的2个大法师咒力有2点，铁拳威力56，火球威力42，这时候差距就很小了不说，火球如果一次能砸中两个也已经可以考虑了，毕竟威力上来说并不亏。所以大法师成了带裸英雄最方便的方法，5个大法师，1~3级怪点除了强力远程和血女这种硬茬子，其他都是轻松解决。除了这两个伤害魔法，大法师还是英雄无敌5里面唯一一个自带专家净化的施法兵，应对各种情况就不说了，魔法值这么多也能保证自己能用来好几次。最后正当之力虽然用处不大，但是10周对决上如果没有正当之力魔法也有从大法师身上偷学的方法，团战中这个魔法也能有效支持友军。

其次就是特技了。大法师身在魔法族，自然少不了一个为魔法英雄添彩的技能：能量隧道。减少25%的魔法消耗，乍一看，这点效果，简直没啥用嘛……但是考虑到英雄无敌5里面魔法消耗的取整算法，哪怕只减1%也是效果拔群的。现在减少25%，啥概念？一个铁拳5点魔法消耗，带上大法师，他就变成3点魔法消耗了。所以如果大法师铁拳无法收拾的对手，英雄也可以出手补刀，并且享受到能量隧道的加成，让其魔法消耗更少，英雄续航能力更强。

这两点综合起来无论是开荒还是对抗对手的小弟，大法师是学院非常重要的一环。很多时候学院用不好，和用不好大法师是有直接关系的。当年有人求助荣誉之战用学院，说怎么打都被电脑吊打，但是咱一分队大法师去玩，直接轻轻松松。

https://v.youku.com/v_show/id_XMzAzNDk40TQ0.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

最后就是大法师战斗能力了。东方部落出了战斗法师，所以大法师战斗能力就被人遗忘了。但是别忘了，战斗法师没出之前，大法师是啥样的。大法师和现在的战斗法师的属性输出都相差无几，虽然笔记上说这家伙伤害低，但是实际上完全不是这么回事，全场穿人不折箭，制宝提升主动后是个很棘手的远程兵，所以这个家伙团战中也是不能小觑的，小看纳克西斯的大法师的输出误以为他是个魔法兵会让你付出惨重的代价。当然大法师有误伤战斗法师没有，所以现在没人用，这里只是提一下。

大法师之前说了各种好，自然带来的问题就是大法师这个兵实在太难出了。尽管不像英雄无敌3的法师那么卖国，但是坑你一下问题还是不大的。10点木头、10点石头、10点水晶、10点硫磺和10点宝石，木石压力不是太大，压力大的是稀矿。外加学院前期就已经需要很多资源来造魔法行会之类的东西，因此学院主力英雄开荒抢资源的能力一定要强，否则这个学院的灵魂之一造不出来，学院实力会受到很大损失。

当然作为野怪的话，大法师绝对神级×10。其他的施法怪，再怎么讲，放个魔免就OK，比如大德，简单，矮子只上雷胖就OK；比如符文火球爷爷，那么矮子上个火胖就OK；唯独大法师，你是怎么照顾都照顾不过来，开场炮灰走位，人家能火球打你好几个，魔法攻击穿你好几个，你上魔免我拳头打你，你怎么引诱我丢驱散我还能剩下5点魔法值，还是能丢出来拳头，你用上将？抱歉没21级别来碰我否则我还是能丢出来拳头。总之是常非常棘手的家伙，高伤害高输出，活力帐篷没一样能扛得住，和大德以及符文火球爷爷并称“符德法施法怪三雄”。

战斗法师



非常简单直接的生物，没啥可多说的，这里简单带过。

想当年咱还在玩原版的时候，还没有东方部落。那时候总喜欢对着笔记看东方部落的新生物有啥特性，而那时候学院的新升级体总给咱一种感觉是专门用来打内战的。当然实际上玩过之后感觉就很不同了。

首先当然就是战斗法师的光环效果了。战斗法师的光环效果为，周围8格（不包括自己）内的生物，无法被战斗法师、法师或者大法师攻击。这个光环不分敌我，两个意思：对手的兵

跑到你的光环内，他也享受这个免疫效果；同时，站在这个光环里面的人，无论双方谁的法师都无法攻击他。所以战斗法师的效果并不是简单的没有误伤。想要误伤也很容易，只是战斗法师比较容易贴身保护罢了，毕竟贴身的兵不会被自己伤害到。

那么这家伙用处很简单了，攒出来一定数量的时候就用战斗法师呗。学院的4级兵之前就说了，笔记上说法完全不对。7队对7队的军团战斗时，想要不被战斗法师一次穿两个并不是多么简单的事情。全场不折箭的效果，让他那7点的伤害比看起来是要高很多的，尤其是导师男纳克西斯手下的战斗法师，被打一下绝不是开玩笑的。

同时，战斗法师虽然魔法很烂，但是毕竟是驱散，对于对手的亲王的催眠，魅姬的魅惑之类的特技还是有很强的震慑力的（根据不完全测试生物特技引发的独特效果用驱散是100%成功的）。

最后，战斗法师也是有自己的特殊用法的：用来和谐法师类生物（下文中法师类生物特指学院4级兵法师的升级+不升级的3种形态）。这个是利用了一个电脑控制单位的思考漏洞。如果以下3个前提都满足：

1. 电脑的控制的生物只有法师类生物
2. 无法使用魔法只能物理攻击
3. 我方所有生物都被战斗法师光环保护

那么电脑控制单位将被和谐，选择原地等待。

这个和谐乍一看，挺费事。实际上也的确是很费事的。最后一条很多新手不明白了：怎么能让所有的生物都被战斗法师保护呢？其实很简单，放两队战斗法师相邻就OK了。关键是怎么耗干对手的魔法值。这个你可以用上将，也可以引诱电脑单位使用驱散。但是无论哪种，只要这个条件满足，可以和谐无穷多的法师类生物，这点小技巧还是要说一下的。

学院4级兵总结

无论是前期练习副手、对抗赛，还是后期的兵团战当中，学院4级兵是非常重要的的一环。这点被很多人无视的。很多时候4级兵PK比拼人气，或者这类热度讨论，这家伙很容易被人无视。很多新手成天什么努尔无敌、火球男无敌、海盗无敌的，对学院的理解都是片面的。什么时候你能理解学院4级兵的重要价值，什么时候你的学院就已经步入正轨了。

蛮子4级兵

萨满



一看就知道是个土妹子，闻闻就是刚从地里面抠出来的，土味道十足。而且这货头上顶的东西太奇葩了，这到底是个熊头还是个狼头？

长相土，属性方面更是土。攻防不如步兵不提了，伤害一般般，主动速度血量都是很中庸。虽然不差，但是这里的关键字就是“土气十足”，所以毫无亮点就是她的亮点。

同时作为施法生物，她自带的魔法更土气了。加速+减速，这是要多没亮点才算完啊。总结来说，非常没有特色的生物。然而，萨满在野蛮人，却成为了野蛮人之魂，这是为啥呢？

加速减速这两个魔法都是高级。看起来不起眼，实际上很重要的。打个比方，战场上有两个人，他们两个主动都是10，感觉是没啥区别。然后其中一个被加速，就是13；另外被减速，就是6.5。刚好前者现在双倍于后者，变成了一种血女对步兵的感觉。所以尽管这个家伙很土气，她的魔法更是没啥亮点。既不是专家级，也不是法师拳头雪碧蜂群那么牛逼，更没有驱散类的技巧法术，还缺乏女族长隐身魅姬魅惑那样子的独立特技，缺乏魔法书上的独立性，她的这两个魔法别人也都会（比如和尚有加速，女族长有减速），但是她同时带出来简简单单的两个魔法，却能发挥如此重要的作用。这点和萨满本身的主动11点相辅相成，11点主动足够在很多情况下抢在对手之前先用出来加速减速，是直接改变战场游戏规则的角色。

因此，在野蛮人，用好萨满规划好建筑和后勤运输保证其前线位置是非常非常重要的。在除了坦克的好战流之外的任何野蛮人开荒战术中，萨满都是很关键的一环，一定要第一时间城建满足的时候就要造出来。

但是，萨满的局限性也是非常明显的：施法能力太差了。一周5个，5周产的生物，单队数量在6和以下的时候，咒力等同于你的数量。所以一周5个，无论你怎么分队，加速也就只有10个回合。所以开荒的时候真要用，也只是一般个简单的战斗。真正艰险点的战斗需要加速减速并用的时候，这家伙魔法值无法补给的短脚就非常明显了。这点上来说咱认为野蛮人目前的开荒艰难和这点也是有关系的，给没升级的萨满一个献祭地精又不过分，平衡考虑的话，这是不错的增强，既人性又不过分。当然如果你不mod的话，那就只能建造升级的萨满来满足施法需求了。

天灵之女



贴吧俗称“天女”。

蛮子升级了都喜欢学喜羊羊，各种长角，天女也不例外。话说咱很好奇，如果把蛮子的那对角锯下来，会像鹿一样重新长出来吗？另外天女一身红斑，有密集恐惧症的人小心了。

这是个略有争议的生物。关于天女现在讨论少了（不过主要还是因为蛮子没人气，和天女无关）。但是在以前围绕这个生物的争议还是相当多的。很多人认为天女完全就是个垃圾兵，原因如下：

第一，蛮子4级兵没啥数量的时候用不升级的放魔法辅助。真要后期有数量的时候，也就是打人的时候需要升级，那时候地女多强啊，所以天女没有存在意义。

第二，天女12点魔法值相比地狱8点也没啥优势，地女的魔力攻击厉害多了。

针对这两种常见观点，首先其一，萨满篇咱就已经说过了，稍微麻烦点的战斗中，萨满的魔法值就是个笑话，完全不够用的。萨满在只是自己这边需要加速，对手不需要减速的时候有用。一旦两边必须都要正负面魔法状态常驻的时候，魔法值就要捉急了。萨满升级是非常优先的事情，原因就是只有升级形态才有献祭地精获得魔法值的能力。

而第二点问题就更大了，加速减速毕竟是魔法，不是状态。举个例子：一个冥杖才减掉20%的主动，有个毛厉害的？我们大减速40%的主动比它厉害多了。但是问题是减速是魔法，需要浪费开场行动去施展，不像冥杖进入战场自动生效。这里是同理。加速减速固然好，但是开场就要放出来才是关键。所以后期维持两种魔法状态容易，但是前期还没形成僵持局面的时候，地女8点魔法值的爆发力就很捉急了。这点后面咱会附加一个视频来说明，这是其一。

其二是很多人被各种极限战斗和变态战斗骗了，总觉得地女的特技多么变态。这点会在地女篇仔细说，就说发展图，萨满带出去战斗的时候一般也就是5个左右（当然有人可以说我第三周可能有10个，但是10个的时候经常需要分成两拨，一拨主力用，另外一拨副手用），那么5个萨满，面对的第一个问题就是魔法状态持续时间太短了，基本疲于常驻，没啥时间让你去攻击对手的。所以说不是地女特技不好用，而是压根就没空暇去用。而如果不用特技的话，那么为啥不选择一个初始魔法值更多的天女？况且就算是肉搏了很容易得到血怒，诱发电脑单位忽略你的视而不见阵型而去攻击你，这点在视而不见原贴中有写。（

http://tieba.baidu.com/p/2257214948?see_lz=1&pn=1，这贴403L开始）。所以不攻击施法，然后经常用等待浪费掉自己的血怒是个更保险的打法。而真要这么玩，地女再次毫无意义。

那么说了那么多，下面视频来了，13级砍王无机械单个独眼下12个凤凰：

https://v.youku.com/v_show/id_X0Dk30DE00Dk2.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

鉴于这个视频是头一次在贴吧上镜，所以稍微说说里面的内容。这场视频主要是针对狐狸的那个独眼地精好搭档的打怪教学进行一个视而不见2的升级版。所以场景设定一样，13级英雄下凤凰。视频分两段，前23分钟打8个凤凰，开场有说明；23分钟后则是下12个凤凰，视频思路就是视而不见2，用两队数量为1的天女作为视而不见2的围墙，保护里面的地精和数量为3的天女。这个视频算是之前大段文字的实际总结。自己看，蛮子4级兵在这种极限走钢丝的战斗中，可能有时去攻击对手吗？以及开场12点魔法值的重要性。你要是换成地女，开场很难熬，要非常人品才有可能甚至于说完全不可能。

天女的另外一个亮点在于连锁闪电了。天女算是英雄无敌5里面唯一几个魔法书中有4级魔法的施法生物之一，因此会4级魔法的生物都被限制得很厉害，天使的复仇威力非常弱，深渊的流星主动低威力挠痒痒，而天女的限制就更不可理喻了。天女12点魔法值，而连锁闪电需要16点魔法值，所以天女的连闪压根就放不出来！！天女的这个连锁闪电必须要用特殊的方法让天女的魔法值多起来或者消耗降下去，或者两者皆有，比如吃地精、萨套、精炼等等都是方法。而实战中基本只有以下4种使用情景：

第一当然就是著名的10周对决上的天女连闪流了。天女2级怒的时候有效咒力 $\times 2$ ，3级怒的时候 $\times 4$ ，和萨套配合非常可怕。自此诞生了天女连闪流的打法，见以下视频：

https://v.youku.com/v_show/id_XMTkxMzg4MzMy.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

这种打法要领就是萨套让魔法值翻倍，然后英雄再学精炼魔力，相当于自己魔法值翻了2倍。用8点魔耗的连闪，正好能用出来3次，足以打残对手大半边天。让我们以10周对决213版本为范本来看看天女连闪的威力能有多高：

天女产量5，因此114个天女咒力27点；

终极+终极挂饰+热血燃烧，开场3级怒，咒力 $\times 4=108$ 点；

萨套咒力 $\times 2=216$ 点；

基础连锁闪电，3.3K的伤害。

有趣的是蛮子尽管对魔法一窍不通，但是在这种偶然的情况下，能打出来破坏族地牢都瞠目结舌的破坏伤害。可惜的是很多魔法宝物对施法兵无效，否则天女连闪威力还不知道能变态

成啥样……而且这种只是娱乐打法，针对10周对决中的局限性是10周对决范畴，这里不多做篇幅浪费口水。

第二种就是反打了就逃的战术。都说蛮子面对地牢7潜行打逃无力？但是蛮子一旦拿到萨套或者精炼魔力，嘿嘿嘿，小心点。1个天女刚好能破掉两个潜行，你6个潜行我3个单队天女就收拾了。这种打法好处就是不依赖于蛮子英雄，任何种族拿到蛮子城都能用。当然正义族英雄要小心士气问题。蛮子英雄带队的唯一好处就是如果上来有1怒，天女主动14，超越潜行更加稳妥妥。甚至可以反过来，把天女当成大法师那样的单位去消耗对手的兵力了……

第三种就是直接吃地精。比如猥琐电脑的时候守城打电脑的部队，那么天女缩在城里，反正对手打不到，一直吃地精。英雄闲着没事加点怒。当然怒值别加多了，真上2怒3怒，对手会打了鸡血一样不要命的强X你天女的。

最后一种没看到有人提到，但是咱觉得很不应该。英雄无敌5里面有个生物叫做黑魔童，偷了魔法值传给施法生物。如果能来蛮子外援，黑魔童100个就能偷12点魔法值了，好好搭配应该是个非常不错的组合。可惜目前还没有什么打法针对这个东西的。

总之无论娱乐打法还是发展图主流，其实天女远比地女好用得多……甚至可以说，一般发展图中蛮子的发展没地女什么事情。

地灵之女



俗称地女。官汉中狗血的翻译成了“魔女”。更奇葩的是，官汉中“sky daughter”是翻译成了天灵之女，不知道为啥“earth daughter”就成了魔女了 -_-

与天女相反，地女这货在贴吧永远不缺她眼球。地女的厉害之处，在于其肉搏和辅助的搭配非常的好。

地女本身定位是个战斗兵。但是地女腿短，只有5速，作为一个近战兵，这未免是不合格的。但是地女施法者的特性这个时候就显现出来了：两军交战，我可不第一个冲出去。我先用个加速减速什么的，尤其是地女灵敏攻击还能让被减速的对手无法反击。等着时机合适，地女再冲上去。

而地女一旦进入肉搏战，那就是个无敌的存在，尤其是对有减速的生物。地女本身主动就不算低，有12点，给自己一个加速，开场再来点血怒，丢完两个魔法1级怒基本是稳定的事情，1级怒+3点主动，变成15点；加速+30%之后就是19.5点，与凤凰同级。行动条上地女就是风驰电掣，近战攻击时血怒加的飞起。对手只要一不留神就能让她达到3级怒了，地灵之女将如大地元素附体，2怒+8生命，3怒+15防御让其坚如磐石还跑的飞起，根本就掉不下来怒。

不仅仅是如此，地女的特技魔力攻击更是弑神级别的杀手锏。魔力攻击这个特技虽然很多人吹它，但是了解详细的人并不多。笔记和AOH手册上也有很多错误。这里先描述一下魔力攻击这个特技的详细效果：

魔力攻击并不是随机加魔法状态；和笔记描述不同，也没有腐烂诅咒什么事情；魔力攻击是按照以下顺序附加魔法：虚弱诅咒→减速→痛苦折磨→破甲。在附加的时候，除了破甲之外的其他几个魔法如果魔法状态已存在，哪怕魔法效果等级不同，也会被跳过，继续附加下一个状态。当除了破甲之外的3个状态都已经存在之后，地女每次攻击则必然会出现破甲。

地女如果是靠魔力攻击附加的负面状态，则这个负面状态的魔法效果为专家级。唯一例外的是破甲，魔力攻击的破甲效果是原始级（-3）。魔力攻击附加的负面状态（除了破甲，那货是永久），持续时间和地女的施法兵咒力等同。

所以地女有1对1时单挑王的称号。只要上了1级怒，同时存在加速减速状态，地女可以在短短两个回合内把对手弄成残废。对手是输出低，主动龟，之后就如同板上的鱼肉任人宰割，受到无止尽的破甲的折磨。魔力攻击不仅能让地女对其造成更高的伤害，还能有效和其他生物配合。比如让狂暴去打被破甲的家伙，或者带着强力打击进一步削弱其数量等等。因此在很多逆天级别的战斗中，尤其是蛮子控场流的战报中，地女是能逆转战局并快速结束战斗减少英雄魔法值消耗的核心单位，能创造出很多让人瞠目结舌的战损结果。

当然，反过来说，假如战斗持续不是那么久，4级兵的数量又不是很多，这点天女的部分说过的。奔波于各种常驻正面负面状态的时候，地女再强，也和目前的战局没半个卵蛋的关系，所以地女定位主要还是决战兵和奇兵。

最后补充下，作为野怪的时候，萨满和天女都是相当好捏的软柿子。但是地女这货就要小心了，尤其是近战生物主力的家伙，前期如果想要下地女，手上没个加速别随便来。她对自己用个加速对你用个减速，多简单的战斗都能把你打成巨损。远程流主力的英雄还能好些，毕竟有远程的时候电脑控制的蛮子4级倾向于直接前进，而不是原地使用魔法。

蛮子4级兵总结

野蛮人的4级兵在整个4级兵中是独一无二的。一般来说4级兵很多都是特立独行的，不是说不能去打团战，但是通常自己一个人出动最省事。比如典型的吸血鬼无双、分队大法大德、堕落狮鹫、冷骑直冲以及魅姬魅惑等等，和别人配合反而会增加麻烦。但是蛮子4级兵恰好相反，如果只带4级兵，这货和废物没啥区别，什么打法也诞生不出来。但是一旦和别人配合，比如人马馅饼酋长飞龙独眼还有英雄等等，能产生各种瞠目结舌的效果。

就算是平时蛮子对付起来棘手的血女风舞野怪，假如初期就有5个萨满来个加减速，很多开荒战斗可以完成的非常滋润。下龙国等等越级跨级的战斗，缺了她更是难上加难。所以蛮子的4级兵完美了证明了：蛮子这个种族所有的生物和英雄之间是靠着配合而运动的。每个人其他人完美无间的配合才是这个种族真正的魅力，无关强弱。只关心别人说蛮子强不强的是脑残粉，能体会到蛮子天衣无缝同仇敌忾的团结精神的玩家才是真正的蛮子控。同时天女地图也再次凸显了玩蛮子就是在血怒做文章的这个道理，之前天女地女分析已经说过，这里仅仅重新提下不做过多解释。

亡灵4级兵

吸血鬼



俗称小cc。cc=吸吸=吸血鬼，是个蛮有历史的俗称，虽然没啥合理性就是了。

吸血鬼可以说是相当白菜烂大街的魔幻生物，玩啥游戏看到这货都不会有啥感觉，所以这里直接步入介绍：

亡灵没升级的小吸血鬼就是个逗比。说明中有这样的描述“吸血鬼对生物造成的所有损伤全都用于支持他们那不朽的躯体。”咱头一回看这个描述还以为这货和英雄无敌3的吸血鬼王一样100%吸血呢，结果闹了半天，所有吸血生物都是50%的比例……

另外小吸血鬼荣登英雄无敌5唯一一个升级了之后会飞的生物宝座。

小吸血鬼属性其实相当寒碜。攻防依然木有红盾高，双六只是个3级兵的水平，主动速度也没啥亮点，伤害更是低的可怜。因此在这种情况下，小吸血鬼就算是城里面造出来5个，也没啥卵用，这里不多废话，亡灵的吸血鬼如果想要用，最好是升级。并且之前在建筑贴就提到过的（http://tieba.baidu.com/p/3169495470?see_lz=1&pn=3，这贴185L），配合招魂出来的数量，在第三周弄个10来个，那么才有一定的威慑力，无论你哪个版本，用的是哪种升级形态。

小吸血鬼真要说有啥用的话，也就是玩玩吸血鬼不倒这个战术了。吸血鬼不倒战术的话3种吸血鬼都能玩，但是小吸血鬼是最合适的。亲王碰上不吃反击的野怪会比较抓瞎，所以身上带一队数量很多的主力升级吸血鬼，然后另外带上两个单独的小吸血鬼是个比较常见的选择。这个战术太老太经典以至于咱都不知道从哪里找实例了，所以不懂得童鞋自己试着百度下，应该有很多结果的。

吸血鬼伯爵



贴吧俗称伯爵。

吸血鬼伯爵和小吸血鬼的头像可以生成一个快速找不同的游戏



这点上还是 1.0 的伯爵头像比较区别明显，虽然说难看了点……



其实这个翻译挺操蛋的。原来的翻译者其实就是画蛇添足，看到吸血鬼这种东西，估计平时各种吸血鬼题材 yy 小说看了不少中毒严重，觉得吸血鬼等级森严，必须要借用一些英国中世纪的爵位名号。但是这个就是想太多，首先英雄无敌 5 里面没说亚山的吸血鬼遵守一样的设定规则，但是更主要的是，就算是真要对应英国的爵位排号，伯爵对应的是 earl，而里面并没有 lord 这种爵位。根据这家伙的生物描述，翻译成吸血鬼领主就结了呗……

吸血鬼伯爵相比没升级的小吸血鬼属性有不小提升，攻防都提升了50%不说，伤害也提升了两点。现在产一个周的伯爵外加招魂5个凑齐10个其实能干不少事情了。伯爵吸血这个被动技能和小吸血鬼一样，但是伯爵的属性比较不错，结合建筑的廉价程度和招魂的数量保证，所以是个很好的治疗自己的技能。打很多低级怪和远程怪，往往都是赚的多亏得少。

依照旧理论，伯爵真正强悍的地方，在于肉搏大体积生物。伯爵有不吃反击的特技，不受反击的特技在1对1的单挑中会被夸大。那么面对大体积生物，伯爵缩在角落里面，和野怪1/4的兵力玩单挑，自然是很爽快的。应付不了的时候，英雄还有黑暗魔法可以出手相助。最不济也有个免费的女妖尖叫伺候，在早些年的亡灵开荒体系中，伯爵是比较重要的一环，理论依据就是如上所述。

但是现在伯爵似乎慢慢的被人遗忘了，主要原因，有这么几点：

首先是现在亡灵防御性打法已经很成形了。这几天各路教主神棍来把僵尸吹的神乎其神，各种钢板打法，各种火药。但是现在已经形成了无论怎么吵，亡灵防御就是好用的这么一个情况。那么亡灵如果学防御流，你就算是不学坚守，吸血鬼选择防御之后，依然有一定的防御提升。因此如果真要窝在角落，基本是打防守反击的。这时候伯爵的不受反击特技有啥意义呢？固然主动攻击相比那些没有不吃反击的生物能多赚一次攻击，但是那也是对手主动比你低不少才能有显著成效。如果对手主动比你高，那么原地防守反击就划算。举个例子：

对抗野怪的地狱马，对手15主动。你如果第一次防御，之后等待，那么5个回合下来，你攻击7.5次。相反你主动攻击，那么就是5.5次。而且主动攻击的时候你没有25%的防御加成。而且面对地狱马它肯定能在你行动之前攻击到你。

就算是双方主动相当，比如圣堂骑兵。那么主动攻击，你是5.5次。防守反击，那也还是6次。但是别忘了这6次的反击你是在25%的防御基础上的。唯一的问题是对手输出太高，一次性把你打残了怎么办。但是如果对手有这种输出，主动攻击更是没戏，因为伯爵的输出很难打残高级兵。主动攻击只有在对手输出高但是你可以把它数量快速降低下来的时候才划算，比如对抗血女风舞这类兵的时候才有用。

这么长篇幅的理论，其实咱只是为了反驳一种观点：认为现在在3.1伯爵是被亲王比下去了（科普一下：3.1版本之后亲王的特技触发概率超级高，具体下面亲王篇有讲。因此3.1出来一年多之后基本没人用伯爵了）。这个观点可能在10年以前3.1刚出那时候比较流行，但是现在看看吧，就开荒时期的战斗来说，防御术有效提升了生物的抗打击能力，让其防守反击不再吃亏（也就是说先让对手打一下不会对自己造成什么致命伤），这时候很多艰难的战斗靠防守反击就行了，尤其是对手主动大于等于伯爵的话，那么伯爵的特技就形同虚设。因此之前那段关于不吃反击单挑中强大的观点早就过时了。

现在就算是3.1没出现，我们大家还都在3.0，然后亡灵如果步入钢板时代，那么就开荒而言伯爵依然要被淘汰。亲王不仅仅能原地防守反击，就算是3.0的亲王也是能触发特技的。而且3.0的亲王睡眠是3个回合（3.1只有两个回合），其实很强的。

第二个理由，无非就是俗话说的3.1亡灵内战用伯爵，理由似乎是伯爵至少还能有个不吃反击。但是这点会在亲王篇再做更多叙述。

最后，还是纵使我们没有3.1的超级变态亲王，让我们想想吧，10周对决上亡灵真的还会选择伯爵吗？被暴风了就5速不提，亡灵没有士气就意味着自己三系战斗技能基本稳妥妥的就是进攻防御幸运，外加亡灵技能点多的没地方用，士兵的幸运是一定有的，亲王那时候的概率也不一定会很低。当然这种属于空想型设定，没有任何意义，但是咱对这个的理解就是3.1就算没出，10周对决上大家也不会选择用伯爵。

总而言之，一直以来亡灵的吸血鬼都是不受反击、会飞和能吸血的设定，他的位置以前牢固更多是习惯带来的。当大家适应了英雄无敌5的新节奏以后，这个家伙过时的趋向性被认知只是迟早的事情。3.1的亲王逆天只不过加速了这个过程罢了，结果不会有什么区别。

吸血鬼亲王



贴吧俗称亲王。

同样，这里又是个争议话题。乍一看，这 prince 是王子啊？这翻译错了。总有人喜欢翻各种词典，尤其是那种好几吨重的，一看词条，说这么翻译也对啊，prince 也能是亲王，然后各种纠结。这里咱的论调和伯爵篇一样，亲王之类的吸血鬼 YY 小说宇宙中的侯爵名号，没人证明这东西在亚山世界观中依然成立。而且更主要的就是在欧洲中世纪的爵位名衔中 prince 本来也就是王子，所以翻译成吸血鬼王子就得了，绕那么多圈子画蛇添足作甚。

官汉中，这个家伙翻译的是他的控制台名字，诺斯费拉图（Nosferatu）。然后你去找找，也有一些类似的这种设定和英雄无敌5的亲王一样，不能看他的眼睛啦之类的。但是那只是个别的设定罢了，这个词在英文中，和吸血鬼是同义词的，有些电影用这个词更多躲避的是版权问题。

亲王因为作为一个新升级形态，却没有什么亮点。所以3.0刚出，被打入冷宫。当年各路事前诸葛亮出来分析这个家伙的不是：比如什么“居然吃反击？这吸口血还要被打吐出来，有

个毛用”。说的就好像他们家里面吸血鬼化这个魔法只能给不吃反击的怪用一样，因为只要这个兵吃反击，他的论调就成立。后来3.1一出，有个3的特技触发因子加成，亲王瞬间封神。而封神之后各路玩家自己尝试，慢慢发现了这个兵的魅力，下面就一一介绍。

魅力1：逆天级别的特技触发概率

触发因子3，啥意思呢？就是说，现在亲王捅一刀，相当于3.0的亲王捅3刀的特技触发概率。有多高？比如我们双方生命值对等的时候，基础概率25%。现在3.1的时候，我们的概率就是58%；而如果我们学了士兵之幸，现在变成了6次的概率82%，可以说相当的恐怖

当然啦，这里面也侧面反映出来一个问题，很多人说亲王学不学幸运都一样，不学概率足够高。这是不对的，如果有条件的话，亲王主力的打法英雄还是有幸运的比较好，从6成到8成。变态图喜欢亲王无双的话，有幸运助阵是至关重要的。

特技触发之后，更能发挥亲王伤害（亲王对催眠的生物造成最大伤害）。亲王伤害波动非常大，最高伤害是5级兵的水准。因此，亲王在一些艰难的战斗中，只要睡了一个，就能很有效的补回自己的损失，这点也是非常珍贵的，这些就导致了亲王肉搏野怪的能力基本是4级最强。就算是不攻击，对手大体积上来打你，然后被睡眠，也能拖出来英雄施法的时机，下次亲王是防守反击还是主动攻击打最大伤害就是个看情况抉择的事情了，很有战略考量。

再顺便补充下亲王特技的说明。笔记上对亲王的特技描述并不完全准确，被亲王的特技催眠了的家伙，在催眠状态中，被任何一种吸血鬼攻击都是受到最大的伤害。也就是说亲王催眠睡着的怪物，被小吸血鬼或者伯爵攻击依然是最大伤害。而且其他生物这时候攻击催眠的单位是没有这个效果的。同时，催眠的特技不仅仅是视觉效果类似于失明，实际上也有失明的判定，也就是受到的电脑控制的单位不会主动对被催眠的单位发起攻击，除非没有其他人可以攻击。这就意味着没有弩车学的炮车、箭塔等等单位不会优先攻击被催眠的单位，哪怕没被催眠的时候他们是第一受到电脑仇恨的单位。

魅力2：非常优秀的属性

亲王相比伯爵多了5点（1/7）的生命值，还多了1点速度，这些都是非常重要的。8速11主动，自己还有吸血特性，还能被超生，所以面对4速遛起来都得心应手。更何况亡灵还有个免费的女妖尖叫，正好把对手士气整成0（尖叫女：妈蛋又黑我），所以遛其他种族比较怕的士气野怪也毫不担心。一旦就是失手了（遛怪的难度在于人为错误，打个10分钟重复一样的机械劳动，人脑是非常容易犯错误的），吸血和超生都能作为弥补。

而很多这种可以被遛的怪都是无营养怪，血多但是招魂不出来好东西正面刚还要浪费不少魔法值，比如铁人僵尸步兵这种。如果能一个亲王遛掉再上灵魂链接，那么就都是廉价的魔法值，只赚不赔。所以遛怪在亡灵有更加重要的意义。亲王很多人误以为他只是特技牛X适合无魔法练小弟或者给主力省魔法，这是不对的；遛怪节约出来的魔法值更加可怕。

而决战中多一速又多生命值，就意味着对手不学暴风上来就要被这家伙控制。有了暴风也和死神同速，多出来的生命值也能增加抗打击能力，让其决战也是一直非常优秀的部队。这就是为啥亡灵内战恐怕也不会有人选择伯爵。当然亡灵内战打得少，这里仅做理论推测。

亡灵4级兵总结

亡灵的不二主力，新手的不二搭档。造价低廉，招魂容易（吸血鬼的招魂材料都很好捏，反例子：尸巫王），很容易形成数量。特技被动回复用起来简单放心，让这个家伙成为了亡灵的主力兵。甚至于10周对决打AI经常给亲王加个吸血鬼化就能捅遍天下无敌手了。

而后期的亲王海配合士兵的幸运，镜像，酋长等等因素，上来直接把对手7队兵都打睡着一点问题木有。吸血鬼公主也因而成为亡灵强力的后期英雄，黑暗魔法和亲王海是绝配。总之4级兵中，亲王有自己举足轻重的一个位置。

森林4级兵

德鲁伊



手里拿个粪勺……………

在森林，德鲁伊的定位有点像学院的法师。而没升级的小德鲁伊（俗称小德），其实是个没啥用的兵。

自带魔法就很奇葩了。只有初级的闪电，威力是 $14 \times$ 咒力，一个小德有 28 点魔法伤害，能用两次，其实和小法师已经有一定差别。但是问题是，小法师人家产量是 5，这货只有 4，所以这下子论周产输出就更加差不少了。初期带着 4 个小德，其实没啥软柿子给你捏，还不如带两瓶雪碧来的实惠。另外一个魔法更有问题，高级的坚韧不屈，森林这么脆皮，你加个防御有个鸟用。当然配合老树龙什么的可能不错，但是这种情况下与其加防御，还不如直接让秘箭手把对手打死了心事……………真要说有啥优势，那就是闪电咒力加成高，所以合成一队的时候初期依然有非常可怕的闪电威力。

因此德鲁伊在森林出场率高并不是因为本身多强，而是因为这家伙是森林唯一一个半点木头都不需要的生物。而且比较大法师之类的家伙，德鲁伊的造价其实很良心，石头不用提，森林永远不缺德鲁伊那点石头，建造和升级一共才用水晶宝石各 8 点，很多 4 级兵已经哭晕在厕所了。但是森林是个中后期开始非常缺水晶和宝石的种族，我们需要水晶宝石去造独角兽老树龙之类的，因此要准备后期如果打算出别的兵，德鲁伊该不该出还真是个大问题。

但是有一点是肯定的，如果森林要培养战争机械型的英雄，无论本族外族，想要发挥急救的功效德鲁伊是很必要的。很多人一听机械流，肯定说风舞啦风舞啦。但是算算看吧，风舞一周 9 个，12 生命值周产生命值 108，德鲁伊 34 生命值，周产 4 个总生命值量 136 点，周产生命值来说，德鲁伊更容易攒出来急救一次帐篷的使用量；而且论防御能力的话，风舞虽然防御力高，但是那是要不停跑动才能有的，跑 7 格防御力才能增加到 20；而德鲁伊自身防御力 7，魔法增加 9 点，16 增加 25% 之后和风舞防御力一样高，原地按防御就 OK；风舞消耗很多木材，德鲁伊却不消耗，而且不升级效果就很明显了。所以森林真要培养战争机械英雄的话，德鲁伊比风舞好用，很多吹风舞配机械的，恐怕只是第一印象没实验过其他的生物。

另外作为野怪，力量族的一般型英雄下小德还是祈祷一下里面只会混进去高德的马甲吧，否则要被这货电成老年痴呆………尽管升级的大德野怪比他还要狠上千倍……………

德鲁依长老



尽管是长老，但是俗称“大德”，而不是“老德”……

咱对这个家伙的印象就一句话：“啊~~~~~”

作为野怪，大德和大法师是相同等级的噩梦生物。这个家伙作为野怪太强了，以至于每次在贴吧讨论开荒争论抬杠都要把这个家伙搬出来，说“碰上大法大德怎么办”之类的云云。但是如果自己用的话，大德尽管定位看起来也挺像大法师，实际上的效果就要差得远。这里就拿大德和大法师做个比较。

首先是大德的魔法效果还是不行。大德的闪电是高级，其实威力挺不错的，一周4个大德放在一队中，咒力是5点，闪电威力100+，无视你防御的魔法伤害，其实很可怕，同周产的秘箭手还不一定能打出来这么高的伤害呢。森林如果纠集4周兵力去和别人打决战，那么除了3级兵秘箭手和4级兵大德之外，其他家伙很难把人打疼。就算是单个大德，也有34的威力，不比小法师差到哪里去。但是之前就说了，本身产量劣势，森林就不像学院那么容易造出来一周的大法师就去练副手，一个周的大德依然做不了什么太多的事情。

其次就是大德的魔法值太少了，只有15点。如果丢闪电只能丢3发，比比大法师的5发拳头，实在太少。但是15的魔法值的关键尴尬，还在于坚韧不屈这个魔法只能用2次，其实大德的坚韧不屈是很牛的，专家级耶~~~~~+12防御力，和战争机械的英雄配合更好。大德要是魔法值有20点就好了。

最后就是大德的特技明显和大法师形成死对头的关系。大法师是节约魔法值，大德则是给英雄补给魔法值。笔记上对这个特技的描述天花乱坠，但是大家记着一点就行了：大德特技和数量无关，自己魔法书中有多少魔法值，就能供给英雄多少魔法值。一周4个大德如果合成一队，那这队给英雄提供15点魔法值。如果分4队每队1只大德，那么每队提供15点魔法值，一共就是60点魔法值。当然如果只有1个1队的话每次补充只有1点，需要行动很多次效率很低就是了。

大德的特技和大法师要做比较的话，纸面上来说明显是有优有劣。大法师的特技主要优势在于是被动，所以比较省心，节约魔法值，你用5点的，节约2点，英雄丢6次铁拳，你就节约12点魔法值，就是这么简单。

但是大德的特技，用起来就比较费事，是主动特技。大德如果使用魔法补给，那么就无法使用魔法。大德特技真要单纯说效果，比大法师的能量隧道却是要强得多。因此想要用好大德的这个特性，地图上很弱很弱的野怪需要留一些（最理想的就是特殊周刷出来的野怪）。哪怕你不用森林，主力英雄是其他种族，比如亡灵或者地牢英雄，带上一个周4个大德，去捏个软柿子，两下就能恢复60点魔法值，是个非常关键的生物，相当于自带了一口魔法井。目前各种战报，这种打法咱还没见过，大概是因为形成这打法太慢刀太费事了。但是在特定地图上应该能产生不错的效果。

总之，大德在森林，是个比较尴尬的生物，强不强，弱不弱。特技牛又没人开发使用。力量族又不需要多少他的魔法值，还和家里各种后期老大抢资源，虽然不抢前期最关键的资源。所以用起来完全就看玩家自己的把握。

高阶德鲁伊



俗称“高德”。

当年东方部落刚出的时候，有这么几个东西被玩家们惊呼为“太不平衡需要改善的东西”，比如符文，比如血怒，比如复仇，比如高德…………高德早期因为他的特长太过变态，刚出来的时候被人称之为“战场作弊器”。那时候大法师亲王地女什么的压根就没人提，高德才是4级兵的王牌。然而到了现在，情况有些不太一样了……

高德和大德作用正好相反，大德补充魔法值，高德则补充咒力。而森林英雄本身知识高咒力低，这么一补充，岂不是无敌的节奏。甚至原来有人说森林才是后期第一种族，因为木有缺点。英雄攻击低？夙敌可以弥补；英雄咒力低？高德可以弥补。这下子森林就成了超高水桶腰，什么也不怕。当然这种观点现在来看就已经比较过时了，但是充分显现出来当年高德刚出的时候各种森林非主流战术给玩家带来的视觉震撼。

破坏流就不说了，曾经10周对决亡灵被对面森林高德注魔加到了60咒力直接一个末日下来清屏了……这就是高德的淫荡之处。而3.0的时代复仇威力杠杠棒，这要是咒力再增加10点20点，无敌了！战场残局拖时间，各种复活尸体，20点咒力的复活就问你怕不怕。而玩黑暗的话，本来就5点6点的咒力，现在突然变成了20点，傀儡什么的威力大增，而指望各种负面效应被时间遗忘也是不可能的啦~~~~~

不过细心的童鞋会发现，咱的说法一直都是过去式（虽然说中文没有过去式），那么高德现在的问题在哪里呢？

3.1 复仇被削，各族打法成熟了之后，高德的各种问题就冒出来了。就说10周对决吧，光明流，森林需要很多咒力？森林现在光明标配连注魔箭都不留了，你注魔箭雨复仇都用不出来，没人会多在乎复仇这个魔法。而残局拖时间，森林一般又不留光头（为了技能点学知己知彼），是否能用出来这么多魔法值都是个问题。所以高德现在的意义基本没了，也就是有些时候拖时间用复活或者是其他的非主流战术。咱甚至觉得，现在正面刚森林用大德会不会更好，半箭范围内如果英雄攻击力不高，对手有大盾之类的东西，闪电威力比普通攻击划算不少的。就算是不这么玩，大德可以丢个专家防御状态给一些关键部队，也是不错的。

而发展图中，高德相比大德，只能带一种，咱肯定带大德。大德是能打能补给，高德呢？高德10个加10点咒力，用冰魔法就额外多打出来120点伤害，一个6级兵的血量，会起到很多作用？但是相比之下，你同时带上高德和秘箭手，你怎么保护？如果不上秘箭手，只有高德，魔法补给又是问题，因为你英雄需要一直出手伤害类的魔法。

有些人最后会说，你看高德10~14的伤害，这4级兵中的佼佼者。这个是不对的，高德数量少了1个，就和亲王作比较吧，亲王单个输出9周产输出45，高德单个输出12，周产输出48，有啥优势么？而且高德缺乏输出强力的技能，半箭范围内打人多一点少一点是没区别的。曾经记得拉兹洛7级8级的红盾，生拼33个高德也才死了4个，那时候一个帐篷弩车类的机械技能都没有，一个魔法都没用，所以这货的输出，别期望太多。

补充说明一下高德的特技：高德的特技只要使用之后，就对本方英雄有效，除非高德全部死亡。这个看起来好像很废话，但是高德用出来特技的话，你把高德傀儡过来，不会起到任何作用，依然对他那边的英雄有效；而傀儡高德本身就是个很犯2的事情，因为当你傀儡过来之后，你会发现这个特技是灰的“无英雄无法使用特技”。最后有些人总是YY什么高德外援蛮子，上来用个特技蛮子压魔就无敌了，这也是不对的。野蛮人的抑魔之力一开场生效，战斗中你改变英雄的咒力不会有任何影响。

森林4级兵总结

看起来很像个大法师的货色，实际上也有很多亮点。但是总之加起来还是不能说是多么灵魂的生物，只能说好用，但是真的有多强，那就难说了，比起大法师是要差出来一大截的。资源方面自己掌握，合适的时候当然要出，毕竟输出和特技虽然不是最强，但是在森林这种弱族中还是相当有意义的。

地牢 4 级兵

黑暗骑士



曾经也是被人吐槽过翻译的家伙，黑暗骑士英文是 dark raider，应该是黑暗掠夺者才对。这个和魔兽里面的狼骑梗一样。但是要咱说，英雄无敌 3 里面把 gorgon 翻译成蛮牛，把 azure dragon 翻译成圣龙，把 farie dragon 翻译成仙女龙，这些按照长相来进行翻译的事情又不是没发生过效果也不是多糟糕。所以根据长相翻译成黑暗骑士不仅合适而且大家也不会觉得有任何不自然的地方。

这家伙头一次咱看到他特技的时候，咱还好好揉了揉自己的眼睛，确定自己没看错：冲锋一格会忽略对手 20% 的防御力？那冲锋 5 格岂不是和白弩一个样了？这也太变态了，总觉得自己哪里看错了……

后来有条件上贴吧之后，经过自己好好核实，原来真的是冲锋 5 格就无敌的节奏！这条大型蜥蜴，还真能不升级就忽略对手 100% 的防御！更可怕的是，和骑士不同，骑士冲锋 8 格才能打出来点 1.4 倍伤害，而这货只要冲锋 5 格就够完全无视防御了，没必要冲锋的更远。作为一个没升级的家伙，拥有这种特技未免是有点太不讲道理的。英雄无敌 5 里面没升级的家伙，尤其是高级兵，基本没啥像样的特技的。而一些逆天特技往往都掌握在低级兵手里，所以这家伙就这样子成为了一个非常具有特色的 4 级兵。

不过话又说回来，黑暗骑士的属性是很不好的。7~12 的伤害，本身在 4 级兵中已经不算多高，产量还比别人少一个，主动只有 11 点很容易抢不到先机不说，速度也只有非常尴尬的 6。因此这家伙不升级的话，是没法用的一个家伙。

冷血骑士



贴吧俗称“冷骑”。

冷骑毫无疑问就是黑暗骑兵的升级版，属性稍微加强一下，速度增加2点，成为合格的骑兵。现在冷骑无疑是地牢的一直杀手铜部队。这家伙要是冲出去，那就是高级兵杀手，配合地牢独有的元素链系统，那一旦对上元素链还冲锋起来了5格以上，这对手就不用混了。以至于这家伙成天有人吹，说他这么强那么强，那么让我们来做个计算：

10周对决上冷骑有68个，总伤害就是714；地牢英雄攻击力至少能有20点，伤害翻倍，也就是1428点，天使一个220的生命值，这个伤害杀死天使数量不会超过7……而213版本上天使一共就有14个，远没到秒杀的级别。这个计算还不算对手专家防御术，10周对决人人自带专家防，所以算上专家防御的话冷骑只能打出来1000的伤害，天使死亡个数不超过5……

那还要有人要拿别人贴出来的极端10周对决视频来说事，说什么冷骑对上元素链开场秒独眼之类的。那正好这里咱来当数学老师，教教大家冷骑开场彩虹秒独眼的概率是多少？独眼的主元素是土，冷骑的主要元素是土火。冷骑不能出气来针对独眼。因此只能两种情况：独眼是水，冷骑是火；或者独眼是火，冷骑是水。前者的概率是 $20\% \times 40\% = 8\%$ ；后者的概率是 $20\% \times 20\% = 4\%$ 。总体概率是12%。最大化彩虹50%的概率，这也才6%的概率出现彩虹对上元素链秒对手。

那有人要说了，你可以打学院的泰坦，那家伙点背元素是气水，刚好和冷骑针对上。那行，冷骑对泰坦的元素链，有3种情况：泰坦气，冷骑土；泰坦水，冷骑火；泰坦火，冷骑水。第一种的概率是 $40\% \times 40\% = 16\%$ ，第二种的概率是 $40\% \times 40\% = 16\%$ ，第三种的概率是 $20\% \times 20\% = 4\%$ 。一共是36%的概率，算上幸运最大50%的概率，也才18%的概率，1/5都不到。所以高级兵被你冷骑对上元素链又幸运的概率极低的。这种东西都是冲击力太大导致大家不记得不出幸运的情况了。

咋样？问题就是在于地牢的定位。在地牢，有冷骑这种生物级别的输出其实已经很难了。杀死4个天使咋了，你说地牢谁能一次捅死对面30防圣堂的4个大天使？都比较困难，有冷骑这种输出，已经实属不易。但是问题是地牢是需要生物来输出的种族吗？不是。真要决战中，地牢英雄身上一个战斗系技能不帶，虽然攻击成长高，但是经常在宝物上会选择偏重施法能力的宝物而不是攻防类的宝物，这样子地牢的最终攻击力也不会很高。没有其他技能支持的情况下，冷骑的输出也就是那么回事。这货要是去了蛮子圣堂森林，肯定妥妥的一把手输出。但是在目前的地牢，他有种怀才不遇的感觉，地牢不会因为一个冷骑就跑去玩什么暴力打法，地牢英雄的属性素质和技能也不适合做这种事情。因此，在魔法流的地牢，不要把这个家伙的输出夸张到什么地步。

而且冷骑还有个毛病，就是属性不够好。输出不高，一个冷骑才10点伤害，一周产量只有4个，比其他4级兵还少一截（宠姬都有45）。然后吧主动半吊子，11主动如果放在远程身上自然是不错的，超越很多10主动的大众脸先行动。但是如果是近战，11主动很麻烦，尤其

是特技还家喻户晓都知道你输出高，随便哪个种族都能找到一个12主动的抢在你前面卡一下，甚至11主动的用来卡你就足够了。

因此冷骑这个家伙平时虽然大家都选它就说它怎么强之类的，但是咱觉得是没有什么道理的。冷骑特技的确强，但是生在魔法族这种特技没有什么卵用，很多时候只是安慰自己：你看我有这么个特技，多杠棒；真用出来的时候，效果就比较一般了。冷骑的特技还是在外援或者地牢玩控场流的时候有用，用蜂窝减速之类的魔法控制住对手，然后对冷骑用个镜像什么的，配合各种传送突袭，消灭被控制住的家伙杠杠的，能快速解决战斗，节约很多魔法值。

最后就是冷骑的另外一个特技蜥蜴撕咬。这个特技原本是和地牢的2级和3级兵配合的。2级兵高主动，3级兵能双击，一个回合额外输出3、4次，只看次数效果还是很拔群的，还是被动特技，镜像出来的也有效，冷骑刚好还是4级兵的位置，镜像不需要召唤技能支持就能克隆4级兵。但是啊，这特技的伤害就只有50%……就算是100%这个特技的威力也很一般，现在就只有50%，你TM在逗我？有了地牢上将索戈尔来带领？就加10%变成60%，20级的时候70%，还是那句话，你TM在逗我？地牢本身很少依靠这种输出来做什么事情，所以基本也就只能用来怀旧了。

迅猛骑兵



官方汉化：忧郁骑兵……咱如果被人翻译成这种名字，咱也会很忧郁的……另外这个家伙因为各种原因板凳（下面会提到），所以在贴吧从来看不到有人讨论，自然也没有什么常用俗称了，这里就用它官汉的名字，更加喜感一点……

忧郁骑兵是个著名的板凳兵，板凳在什么地方呢？作为一个黑暗骑兵的升级体，他居然冲锋给丢了，反而是学会了冷骑的蜥蜴撕咬！如果这家伙真的是黑暗骑兵的升级体，怎么看该丢特技应该反过来才对，应该丢蜥蜴撕咬而不是冲锋。现在这货是真尴尬了，没输出，什么都没有，然后学了个什么转圈攻击，走路的时候让路人各种躺枪，简直不可理喻。经常有人问，这种骑兵，有个鸟用？

但是现在在3.1经过之前冷骑的讨论之后，我们不难看出来的就是忧郁骑兵其实还是有一定作用的，他和战舞、血腥姐姐或者长角督军之类的家伙不同，它有自己的亮点。那么忧郁骑兵的主要亮点在哪里呢？

首先就是特技，路人躺枪这个特技看似不强，但是考虑一下地牢实际上的处境，也没那么糟糕。先说说特技效果：笔记上说法并不准确，这个特技不需要攻击也能发动，只要你的忧郁骑兵移动就能对路过的单位造成损伤（但是对于大体积生物只能生效一次，不会双次造成伤害）。假如攻击一个对手，能让两个人躺枪，那就相当于增加了50%的伤害，也不是很差。而且忧郁骑兵的路人躺枪特技如果对上元素链还能改变一下对手的元素状态，碰上一些元素属性顽固不变对手，可以帮助英雄或者其他单位打出来更大的伤害。但是要咱说，这个特技最主要的意义在于不吃反击啊，控住两队兵，然后来回蹭，同时还能保证撕咬一直有效，真不见得比冷骑的输出就要低太多。低是肯定的，但是没有太大差距的。在小型接触战中，对手很喜欢分多队炮灰的看见这个家伙烦得要死。

而且忧郁骑兵比冷骑多出来一点关键的主动，这点配合忧郁骑兵在4级兵种数一数二的生命值量，发挥卡路作用，保护自己牛头多头之类的血库的作用更是不可小觑。很多人觉得地牢和森林一样都是精灵兵种所以贫血，这个是不正确的。忧郁骑兵和冷骑的防御力以及血量在4级兵中是非常优秀的，当然你要和土人，红狮鹫这种纯粹肉盾比，还是有点差距，但是总体来说看的过去。与其用11主动的冷骑被人闷角角落里面出不来，用个12主动的忧郁骑兵优先出来挡个枪眼，或者冲上去堵对手远程者冲锋兵种的枪眼来保护自己拖回合的部队的意义还是不小的。

总之，很多人只是用惯了特技逆天的冷骑，所以看到这个家伙觉得他特技太烂就完全不想要用。而正常地图偏偏又基本不出这个家伙，导致大家觉得这个家伙相当板凳。要咱说，这两种升级形态，在魔法族的地牢差距并不大，远没战舞 vs 风舞的差距那么大，最多也就是黑豆 vs 黄豆的水平。

地牢4级兵总结

因为资源、英雄打法和建筑树，地牢4级兵发展图是不上镜的。地牢开荒体系中没有冷骑什么事情，而决战很少有人打，所以各种YY纸上谈兵必须要是冷骑最强，导致另外一个忧郁骑兵就这么忧郁的做了板凳。但是相信更多地牢战斗的历练后，迅猛骑兵是能早早摆脱忧郁骑兵的这个帽子的。

地狱4级兵

妖姬



地狱就这么一个女性兵种，介绍中还对她没啥女性方面的赞词……可怜的女屌命……而且这货长的翅膀，居然还不会飞。地狱是长翅膀的不会飞，会飞的不长翅膀……

又是个什么特技都没有的家伙，简单省事，连黑都不用黑，自己属性就足够了。这尼玛红盾不如的攻防是闹哪样？还有那个生命值，这点生命值你居然还远程反击？这是开荒作为敌人专门恶心玩家用的特技，而不是自己的人用的特技，挨两下揍就没血了，还反击个头。

不过地狱兵因为自从出现在英雄无敌5就成天被人黑，这种程度的黑对于地狱生物来说是家常便饭。而地狱习惯了被黑，于是就有些玩家肆无忌惮对这个家伙乱黑，比如说这个家伙的伤害低，这点可是不对的。亲王都说好，伤害不过才9，这个家伙没升级的时候伤害也是9，所以伤害对于一个没升级的4级兵来说其实相当优秀的，只不过没有好的特技加成，这就是升级的部分要说的问题。

宠姬



升级之后头附近那团火看起来很像头发，造型有大提升！一点不像其他两个形态整个一中了盍的秃子……

然而升级之后除了造型其他方面没有半点改进，这就有些过分了。其他4级兵升级后提升属性特技，所以宠姬这里就相当于升级降低了属性。但是宠姬的杀手锏，还是她的特技：连锁攻击

连锁攻击可以波及3个单位，第一个50%，第二个25%，第三个12.5%，加起来这个特技等于让宠姬的伤害翻倍了。如果拿到角弓之类的装备，这个输出是非常可怕的。很多时候大家感

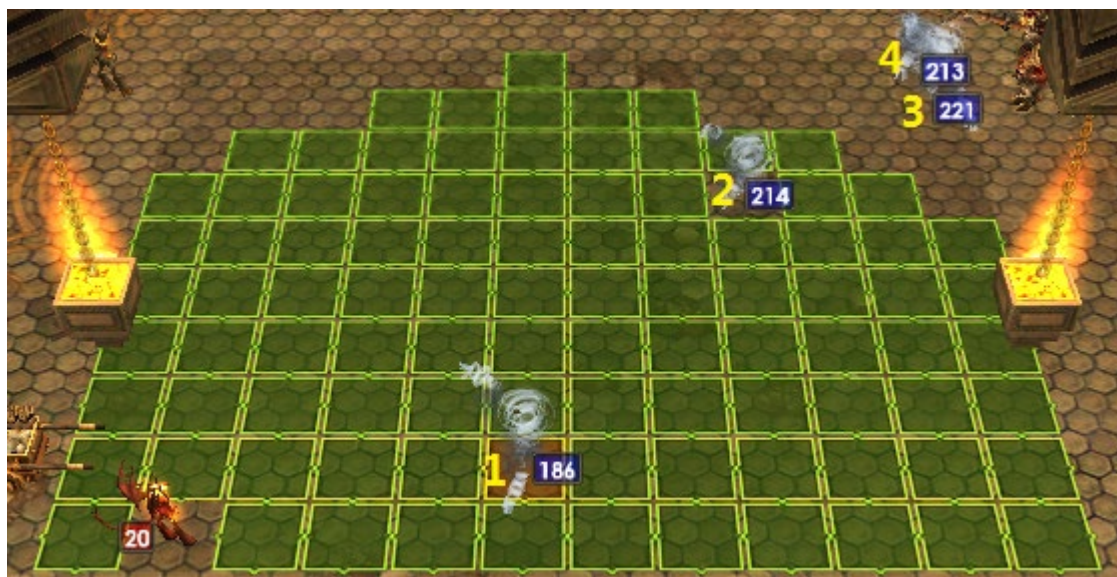
觉不到宠姬的特技牛B，是在于她的另外一个升级形态太抢镜。还有就是地狱虽然攻击高但是没有报偿之类的技能加成，打半箭的话这个家伙的输出就逊色不少了。总之这个家伙还是不怎么厉害，但是很多人黑她说她缺乏输出，这个是不对的，在合适外援英雄手上，这个家伙的输出会让你大吃一惊。

关于连锁攻击，这里补充几点基础知识：

1. 连锁攻击无法被附加寒铁之刃的伤害，原因也是可以理解。原版制作的时候很多地方很用心。宠姬描述中丢的是火球，火球附加冰冻伤害那不是逗我呢，当然锤子开始这些小细节都被制作团队拿去喂狗了。
2. 当年记得有这么一种说法就是宠姬只能附加一次地狱火伤害，这个是不对的。宠姬每次波及到的目标都能有附加地狱火伤害的概率。
3. 当战场上可以被连锁攻击波及到的部队不足3的时候，那么连锁攻击只会命中这些目标，而不会命中相同的目标两次。也就是说，连锁攻击经过的目标不会再次受到波及。
4. 也就是最麻烦的，笔记上说只要第一个链锁目标在直箭范围内，后续目标无论多远都是算直箭伤害。这是不对的，这个计算方法是：宠姬命中一个目标之后，下一个目标是否是直箭，取决于现在这个目标和下一个目标之间的位置是否构成直箭关系，也就是说每个目标和下一个目标之间都进行一次直箭判断。下面上两张图：



第一张图中，1号目标在直箭范围内，所以他受到宠姬100%的伤害；但是2号目标在1号目标的全箭范围外，所以他受到1/4的宠姬伤害；3在2号的全箭范围内，4又在3的全箭范围内，所以3号受到1/8的宠姬伤害，而4号受到1/16的宠姬伤害。



现在我们把2号目标往外移动几格，我们现在再来看看：

1号目标在直箭范围内，所以他受到宠姬100%的伤害；2号目标在1号目标的全箭范围内，所以他受到1/2的宠姬伤害；3在2号的全箭范围内，4又在3的全箭范围内，所以3号受到1/4的宠姬伤害，而4号受到1/8的宠姬伤害。

所以实际上的原理是略微复杂的

魅姬



贴吧也经常会出现打字错误弄成媚姬的……

魅姬是极少数几个比原版升级体看起来更像是没升级体升级的家伙，反例比如潜行就很像刺客的升级，而亲王打死了也不像是小吸血鬼的升级……

魅姬这家伙，就相当于自带了一个5级魔法傀儡，这是逆天的节奏。别说生物了，英雄里面都没有自带5级魔法的。所以这里给她点麻烦，做成生物特技，而不是一个简单的傀儡魔法，防止其太过强大。

但是咱不知道这个平衡性是咋做的。现在魅姬首先是少了1点主动，只有9主动，看到她在场，不管三七二十一先一顿海扁再说。典型例子就是东方部落战役的库金攻城战，上来先万军吼她，酋长抽人马射她，两下把她打成半残废，魅姬已经成了怎么打都会优先中枪的靶子。然后吧，使用傀儡的时候，不仅仅持续时间不算长，而且自己还不准动，而且还只能使用一次！这个节奏下来，感觉纯粹就是废掉了。

其他的限制也有，比如既然是生物特技那就没有魔法等级，被其他施法单位的驱散一驱就没。不过值得一提的是，被吸血鬼化的单位免疫魅惑，但是已经被魅惑的单位无法用吸血鬼化驱除。

当然真到团战中，魅姬的特技还是相当强力的。还是库金那战，为啥咱知道必须要优先解决魅姬？就是因为之前吃过亏，被傀儡了地女一刀干翻了人马。甚至1年对决这种地图上，地狱整个就围绕着魅姬做文章。但是现在的问题是，决战中强了，发展图中这个家伙就尴尬了。记得若干年前，用对战图玩单机还很流行的时代，那时候讨论地狱多少都要讨论一下这个家伙的开荒实力。咱曾经对此很不屑一顾，但是后来自己算算看。发现也不是一无是处。主要思想就是围绕大体积生物贴上来之后魅惑卡住，这样子外面剩下3队无所事事可以被深寒消灭。理论是这么样，实际上效果如何，还需要多多实践。

地狱4级兵总结

发展图因为这货资源用的不少所以比较坑爹，外加很多4级兵穷图上出不来，而且地狱本身研究的人就没几个，所以很多家伙提起来她感觉就是很弱。但是实际上这两种升级形态都有她自己不同寻常的意义，各种对抗中各有各的作用，并不是什么没有存在感的兵。

矮子4级兵

格斗家



这胡子这眼神，颇为凶狠，略有李逵张飞之风范。可惜，长得凶是木有用的，就好像会叫的狗不咬人，4级兵里面厉害的反面长相都不怎么凶。

这是一个好奇葩的4级兵。作为一个4级兵，格斗家居然攻防伤害各个方面没一个比熊强的，就是主动高了点，特技也一个没有，尤其是自家的熊属性特技都是3级中的佼佼者。现在放上来这么一个4级兵，让人怀疑是不是在制作游戏的时候把矮子的3和4级兵弄反了……………

至于兵种评价，这还有啥可说的吗？这要是也分析属性，那骗经验的节操就已经掉了一地捡不起来了。特技没有，属性3级兵不如，血量还贼少，什么开荒战斗的技术都用不出来，彻底无视掉的家伙。

狂暴者



贴吧俗称“红战狂”。

这回更加狠毒了，不仅带个钢盔，身上还长出来N多的刺，武器上也加了刀刃。可惜，依然木有什么屁用。另外狂战士这个名字其实略蛋疼，这个家伙真要翻译，就是狂暴者

（Berseker，很多奇幻游戏里面都有的设定）。但是狂暴者又和蛮子的3级兵冲突（这点其实也忘记说了，蛮子的3级兵mauler翻译成狂暴也是个错误，翻译成链锤兵就好了，省得这里翻译麻烦）。用笔记/英雄世界上的翻译吧，这狂战士，反过来就是战狂士，成了另外一个升级体了，太混淆了，这里就是翻译者自己给自己加的麻烦……………

红战狂曾经是个争议非常大的家伙，原因无非就是在他的特技身上，有的人认为这个兵非常强，特技简直太牛了，无论是发展图还是10周对决决战，他绝对是矮子的一只王牌力量。而另外一派则认为，这个家伙没啥卵用，还不如等着攒齐数量换成战狂者，耐打的多且有用的多。让这个争议更加糟糕的情况是，很多吹红战狂的，连这家伙的特技怎么用都不知道，说什么消耗一个回合之类的，这里说明一下：

狂暴按下C键使用自己特技的时候，会自动攻击范围内最近的敌人。因此只要有敌人，就一定不会攻击友军，除非是没有任何敌人；而没有任何敌人，哪个逗比会去用这个特技的……所以他的特技看起来尽管很像被癫狂的生物，实际上误伤的可能性=0。红战狂使用特技进入狂暴状态之后，所有的防御力加到攻击上（哪怕是正面魔法的状态）。这期间只要还在狂暴，你英雄给他加任何防御力相关的魔法或者技能，他都会自动加到自己的攻击力上，毫无保留，等到他下一次行动的时候，防御力自动回归正常。

因此这么看，红战狂其实特技效果不错的，不误伤而且不永久，并且在光明状态魔法的辅助下，人家加12点攻击，他能加24点攻击，和光明状态魔法配合简直要逆天的节奏，尤其是海尔玛。想象一下吧，上个群体大加防，自动附加一个正当之力，按下C加24的攻击，未免是有点太过分了，这伤害直接翻倍都不止。但是反过来说，如果英雄的属性不算高，那么狂暴那么烂的属性，全都加到攻击上又如何？输出肯定不高，防御力本身就那么烂，变成0影响也不大。但是如果英雄的属性很高，这时候红战狂的特技就牛B了。然而这个时候把自己防御力减成0，如果没爆出来士气立刻行动，被对手两下就解决了。说白了，红战狂的问题在于自己的属性太差了。攻防那么点，加起来也那么回事；伤害和步兵一个水平，攻击力加的再多效果也不明显。如果属性好点（尤其是伤害），或者有个特长英雄，这个家伙绝对可以用的。但是就目前的状况，他和其他的矮子部队的步调不搭边，还是放弃的好。

另外有人说这个家伙可以用来开荒打野。咱是不太清楚这种属性的家伙该怎么保护。视而不见？但是4级兵，数量再多，第三周也才几个，去揍个红盾白盾什么的带白板英雄能像大法师那么靠谱吗？在没有人发出来合适的贴子论证之前，咱认为这家伙开荒的可能性就是0。

总之，特技没你想象的那么烂，但是依然不堪一用。

战狂者



贴吧俗称白战狂。

估计东方部落出来的时候，制作者也感觉出来那个一身红毛的家伙有点不对劲。所以做出了一个相对来说防御性比较强的白战狂。

这下子基本就没悬念了。战狂者有 3 个关键特技，每个都很实惠：

首先是挨打了之后自动加个正面状态。本身攻防虽然不行，但是加了 5 点之后也和其他升级 4 级兵的攻防没差多少出来。加了 2 点主动更是让其主动上了 13 点，从中庸变成属性优秀的 4 级兵。

然后特技殴击在矮子是个无敌的存在。矮子本身学幸运依赖于幸运，有士兵幸护体，所有生物特技的概率都非常可以依赖。这样子就算是没有雷鸣，矮子 3 级兵+4 级兵双控场依然能让对手在决战中痛不欲生。

最后巨人杀手，在第一条上进一步增加了自己的属性，保证了战斗的效果。

总之，白战狂现在通过一大堆特技，把自己装点成了一个合格的肉搏 4 级兵。甚至于说，相对于很多 4 级兵和没升级的“堡垒之耻”，矮子的白战狂是个很优秀的 4 级兵，战斗中绝对可以信赖的家伙。

矮子 4 级兵总结

平时发展的时候不要想了，有条件可以造个没升级的巢穴攒攒数量等决战一波。白战狂虽然之前夸奖他那么多，这个家伙如果没有士兵的幸运支持的话，战斗效果还是比较一般的，所以这点大家也要注意。

中立4级兵

四大元素

四大元素和普通的中立生物不同。首先，4大元素是所有中立生物中唯一有专门招募地点的，叫做元素汇集点，所以可以买到实体的元素。但是4大元素更重要的，还是召唤系的魔法，免费大数量。讨论这几个家伙的时候，着重点和其他中立生物不同，更多是考虑作为召唤出来的生物自己怎么用。作为对手，四元素出场率比狼什么的还要低的多，元素宝屋也少得可怜，所以作为对手的讨论也是比较局限。

水元素



这水元素造型也太奇葩了。说得好听点，长得很像花卷，说的难听点就是一坨翔……

水元素是英雄无敌5里面最悲情的几个生物之一。从四大元素之首，掉落到四大元素之屎，各种心酸泪……

单纯从理论上来说，水元素是个非常狠的家伙。乍一看，介绍很牛B号称远古物质的精髓，却只有一个初级的冰箭和冰环，这很一般嘛。但是初级的冰环和冰箭就已经足够吓人了。单发84点伤害，这是要死人的节奏。单个的单体魔法伤害，排名第二的大法师也不过48差不多一半的伤害。而在原版的时候，水元素坐拥18点魔法值，3发冰箭或者2发冰环随时听令，打出来那伤害怎一个酸爽了得。如果随机怪能随出来中立怪，什么符德法施法三强就要变成施法小三强了，水元素才是真大爷。就算是亡灵来，也很难吃得消这个程度的魔法伤害。

因此在原版的时候，水元素坐拥第一元素宝座。在泽希尔战役中感受非常明显。战斗中弄上几个数量为1的精怪，只要被打倒，就能出现元素，只要出现水元素就赚了。然后再召唤个水元素。水元素一开始可以先丢冰箭磨对手血，这里说下，很多人觉得冰系魔法基础伤害高，所以就不需要咒力，这是不对的。地雷大家还经常学地血大师增加威力，但是地雷的咒力系数加成还没冰系魔法高呢。如果召唤出来20个水元素，咒力15点，额外168，也就是总共252点的冰系伤害，丢3发，你大概不会吓死我，3发这种冰箭是个什么概念？756？756！！！大法师要打出来16个拳头才能有这种输出！1~3级怪贫血的怪基本碰上这个伤害

就直接废了。肉盾型的收拾不了？这时候水元素直接上。虽然水元素属性非常一般，攻防一般（不过四大元素的攻防都很一般），伤害一般，血量一般，但是近身肉搏还是比火元素强的，外加数量也算可以，因此面对被冰箭魔法消磨过的对手，水元素本体再上去收拾是轻而易举。

原版中，当年的泽希尔可谓风光无限，带上炮灰，出现元素。而电脑单位视召唤元素为普通生物，看见你召唤元素 power 大过 1 个精怪，就会打你的召唤元素，所以泽希尔特技拖时间非常有效。而原版泽希尔战役中，尤其是第二关，有好几处尸巫野怪，这货学院要是正常套路打那可费事了，但是泽希尔不怕。尤其是制图者明显也懂这个东西，故意把尸巫放在亡灵地形上，泽希尔的炮灰一死，就会有一半的概率出现水元素（泽希尔特技受到地形影响，这里之前英雄评价的时候忘记说了），然后你丢冰箭就好了。实在不行英雄也可以动用一次召唤元素，也有一半的概率是水元素。稍微凹下，弄个 4 级的泽希尔就能随便下尸巫，各种爽快。而类似的战术，发展图也能用。这就是水元素的威力，先用远程魔法玩死你，然后等你残废了再上来近身干死你。

但是以上内容都是在扯淡的。现在大家都玩 3.1 版本，那么水元素很尴尬。首先 3.0 的时候，水元素被阉割了一次，魔法值降低到 12 点，影响非常大，等于把冰环废掉了。12 点魔法值用一次冰环，打中两个人，剩下 3 点魔法值，和分开丢两次，基本区别不大。而且如果自己用召唤元素，想要用鹰眼学到冰系魔法，都尴尬。你用一次冰环，下一次要学冰箭还要再换一个战场。3.1 版本则是更加过分，水元素的魔法伤害被加上了一个系数，没记错是 0.3，当然也有说是 $1/3$ ，这两个区别不大。现在的水元素，魔法威力还不如小法师，甚至说你召唤出来 30 个水人，你就在琢磨：这货还有必要丢魔法吗？直接上去揍人可能更疼一些……而如果要纯肉搏，气士必然稳压他一头。火元素虽然肉搏不如水，但是人家至少是远程。水元素丢掉了强力的魔法，导致了其现在成为了最烂最废的元素，无论是召唤出来还是自己用。

水元素目前只有这么 1 个用法了，那就是之前提到的有鹰眼的英雄可以偷到水元素的魔法。这个打法自然最适合学院和亡灵。如果主力英雄走召唤流并且留有启蒙，那么启蒙可以学个鹰眼+学士，然后主力打野怪的时候在合适地形召唤一下元素（就是亡灵地形、水战、地下和雪地），50%的概率的水元素，让它使用魔法之后英雄然后就能学到了。学到之后因为自己是玩召唤的，所以通过学士传给副手用就很好了。这个情况，就是召唤不学烈火勇士的一个情况之一，或者可以找个没用的副手，魔法值比较多，带上元素戒指去搞，然后把魔法传出来，也是可以，局限性非常大，但是作为一种消遣的考虑，还是很不错的，稳稳地两个冰系魔法到手。

另外作为野怪，就算是 3.1 的水元素，你用远程主力开荒比如红弩秘箭手之类的没有恢复手段，还是能把你打得非常伤，这点还是要注意的。

火元素



火元素的形象才是英雄无敌3里面水元素（或者说冰元素）的设定，这也太偷懒了吧……火元素其实是四种元素中设定上来说最尴尬的。气元素肯定是速度快不耐打，土元素肯定是速度慢很耐打，水元素肯定是魔法加丢冰箭，那么剩下一个火元素，如果和水元素一样丢火球，那也太无聊了。四元素就是一个高速的一个肉盾两个施法兵了，所以为了设定上的方便，就勉为其难把火元素做成了远程……虽然说6代打脸气元素也变成了远程，不过6代设定咱也就不多吐槽了。

四大元素中，火元素无疑是脑残粉最多的，起源无非是召唤系王牌技能烈火勇士，必然是火元素，数量还多40%，还是远程，这指哪里打哪里，不吃反击，比土元素那龟B好用多了！尤其是还有很多高手也捧场，说耶耶耶烈火勇士这个技能好厉害耶~~~~~于是火元素多了很多脑残粉。火元素身上的每一个属性都被各种吹牛党拿出来一顿猛吹。下面举几个例子一一反驳：

吹：火元素防御力很低！这是好事啊！你想吧，本来就有火盾，我防御力低，那不是等于能多反弹伤害吗？

反驳：火人你就算是召唤出来40个，生命值也才1600。1/5的生命值会被反弹回去，也就是330点，这还没火人直箭范围内打一箭来的疼好吗？更不提难缠的野怪黑龙凤凰一大群都是不怕火的。

吹：火元素主动低！这是好事啊！你看这家伙伤害这么高弹药这么多，尤其是笔记上说这家伙的输出超越了很多5级兵！这要是主动再高，其他元素不用混了。

反驳：火元素主动低的毛病是个实实在在的毛病，这个可真不是什么弹药多点伤害高点就能弥补的。拿召唤生物和5级兵的伤害作比较更是扯蛋级别的胡说八道。火元素这兵如果真的是可以招募的生物，去哪个种族哪个种族就倒霉，11~20的伤害看似不错，但是别忘了，这是8主动周产4。如果折算成10主动周产5的话，火元素单个的伤害就是9.9而已，比亲王等等大众化的4级兵就高了1点。就火元素这个主动，对手只在半箭范围内吃你两下，然后就贴身强制肉搏。尽管3.1的电脑思维对于你召唤生物的仇恨很低，但是堵你召唤生物的远程枪眼的特性是很强的。如果变成实体生物，那么更要往死里贴你。火元素的输出水平还不如高德，更没有人家高德的那些特技，弹药多有个鸟用，你能打完4、5发就不错了。所以火元素本身的输出属性一般，还没有特技加成，实际上的效果很一般。

吹：火元素有6速，没几个远程有这种速度的（除非人马泰坦那种半近战半远程的单位），更有40点的生命值，非常适合用来卡位。

反驳：6速的确是火元素的亮点，但是同时也是有种半吊子的嫌疑。就说正常战场，从底线召唤出来火元素对抗对手的远程兵，经常有各种尴尬：你说我是继续往前走打直箭呢，还是原地打半箭的伤害呢。浪费一个回合，如果能直箭打中3队还是不错的。可惜就是因为这6速缺少一速，很多情况下只能直箭打中2队，甚至更少。生命值更不说了，别觉得火元素那40生命值好像和正常4级兵一样，他那个防御力连3级兵都不如，10点攻击放在折半的伤害上也没有什么卵用的。

所以烈火勇士这个技能在实战中用的时候就很尴尬。不是说不强，有的时候打起来是好用。但是弱一点的野怪，3级以下，咱一般不用这个东西，召唤一次17点魔法值，谁能受得了。而且亡灵后面打怪基本每次都要准备一发超生，加起来26点魔法值，不钓大鱼谁敢这么奢侈。而打高级兵的时候各种被快速贴身，虽然数量多，但是被贴身的火元素那就是3级兵的输出，根本就打不疼对手，主动还低，跑都跑不出去。防御力太低，有烈火勇士的40%额外数量减员速度也依然快的不像话。如果不叫后来出现的亡灵钢板流打法能上个耐力持久来增加火元素的耐打能力，这货后期打野是真不想要召唤出来，被贴就废，无视你数量。

说了这么多，就是说明一个道理：不要太小看英雄无敌5的各种设定的。为啥只有火元素可以被增强其他几个不能，这不是没有道理的。下面篇幅介绍的两种元素在各种情况下应对局势不比火元素要差。可以说如果没有40%的数量补偿，没人会去召唤火元素。

那么火元素什么时候有用呢？就是在亡灵当你需要快速下掉4、5级远程的野怪的时候，那么火元素远程对射的能力就很需要了。4、5级的魔法怪或者远程怪，亡灵骨勇那个小脆身板非常尴尬。贴上去绝对是去送死的，别说什么和尚之类的野怪，没学防御的话没升级的尸巫都能把你200个骨勇揍得面目全非找不着北。不贴上吧，对手疯狂丢魔法，砸远程攻击，你原地就等着自己龟壳被敲碎吧……这种尴尬境地就是火元素进行帮助的最好时机。召唤出来火元素，亡灵就有了输出点，骨勇可以原地待机，等着火元素把对手直接砸死就OK。

另外自然就是对抗中烈火勇士好用，道理也是一样的。战场上突然多出来40+的4级兵，哪怕他是最烂的4级兵在第四周之前的战斗中对对手都是个不小的压力。尤其是亡灵有超生，能治疗之后就差输出手段了，那么烈火勇士就是一劳永逸。召唤一次，不断输出，没有几个人会疯狂到想要带着3周兵力就把40+的烈火勇士给打死。因此烈火勇士成为了亡灵重要的输出手段，其实烈火勇士这个技能最早流行就是这个目的，开荒打野作用倒是其次。

当然最后烈火勇士这个技能最重要的意义除了以上的这些，还有白送一个4级魔法。召唤出来什么元素不重要的，重要的是你初期就有个4级魔法可以用，不需要魔法行会。假如现在符咒大师就能白送召唤元素，相信没几个人会去学烈火勇士的。另外，烈火勇士的好处就是

稳定，其他元素50%50%概率的，召唤出来不同的元素只能应对不同的情况，一旦没出现自己需要的元素就瞎眼了。这两点，才是烈火勇士的真正价值所在。

总而言之，亡灵太多人迷信于烈火勇士，却不知道这个技能是怎么来的，以及怎么用的。别人为啥说它好，不明白前提就乱吹，真以为他是个万金油。实际上这是不对的，很多情况下召唤别的元素打怪战斗只能完成的更好。只不过问题在于其他元素不可控，后面的部分会提供1个例子供大家自己亲手尝试。

气元素



很奇怪的是，笔记中把它翻译成了风元素。当年咱就好奇着呢，你说水火不容，所以水元素和火元素对立，可以理解。那么这风元素和土元素是邪了哪辈子的门非要对着干呢？风和土，这两个除了沙尘暴其他的都八竿子打不到一块去。后来知道了英文，眼泪流了下来，把air（空气）翻译成风的那个家伙给咱站出来，咱绝对不会把你打成面瘫……不过英文的解释也是蛮牵强的，说地面和上面的空气是对立的，就和水火不容一样，那岂不是锅和锅盖也是死敌关系了……

气元素是个非常可怕的家伙，比血女还要快。不过这么说逻辑上有点问题，气元素是亚山史前的能量精髓变出来的妖怪，和他差不多快，应该是血女才是那个真的好可怕的家伙。不过这些不提，风元素的主动和速度简直就是个小凤凰的级别。只看攻防伤害中庸的3级兵水平，但是结合主动就不一样了。

让我们来算笔账，气元素一旦被召唤出来，伤害6，每个标准回合输出10，火元素远程射击一半的伤害，一个标准回合伤害6.2，而如果有了烈火勇士的话输出8.68。

咋样？还是那句老话，不要太看轻英雄无敌5的很多设定。有些东西看起来强大，真算算的话就知道到底问题出现在哪里。如果可以固定召唤气元素，比较学习烈火勇士召唤火元素，就算是亡灵用来打4、5级的野怪的战斗（之前提到的烈火勇士唯一占优势的打法）中，也是气元素的输出胜出。而且气元素贴上女族长、和尚之类的野怪还能迫使他们使用魔法，这点火元素可做不到。气元素唯一的劣势，也是他相对烈火勇士来说最致命的劣势，就是无法确信自己召唤出来的是啥元素。草地上气和土，一旦消灭施法怪召唤出来了土元素那就要骂奶奶了……

就算是对抗大体积的生物，气元素那极高的主动和速度让他见缝插针，想要去哪里就去哪里卡位。纵使不要卡位，气元素和召唤其他魔法的配合也是非常关键。比如召唤流地牢下凤凰：

https://v.youku.com/v_show/id_X0TA0MjExNDIw.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

如果只上一队小体积生物，那么用地雷就会比较尴尬。大体积生物一般主动速度都不低，你撒一次地雷，基本对手就全都上了，然后一队卡住你小型生物，另外三队在外面伸懒腰。这时候召唤出来一队气元素，数量很多，不会轻易被消灭，同时3.1的电脑控制单位又会来攻击他，那么这时候你英雄再去撒雷，效果就能好上很多。当然这玩法对魔法值需求挺高，但是是个唯一在这种情况下能调动电脑单位去踩雷的战术。

而如果自己买到了几个气元素，遛怪什么的就交给他就行了。虽然用4级兵遛怪略丧心病狂。作为对手，近战和远程的看到气元素都不太舒服，虽然看不到几次。远程是这家伙打倒一个炮灰爆个士气就贴上来了，近战则是因为其主动速度要挨他好几下打才能摸到他。总之在现在的四大元素中，风元素毫无悬念是第一元素。

土元素



土元素这是咱眼花了么，怎么总觉得土元素的头长在别人长jj的位置上……………

笔记上称之为地元素。这回笔记上又翻译对了……其实更合适的翻译本来就不是土元素，而是地元素。大地和天空是对立关系，之前有了气元素，这里就要是地元素比较好。不过地元素怎么听起来都像从哪里抠出来的地瓜，所以还是称呼为土元素更加顺口点……

土元素看起来像是个肉盾兵，但是实际上防御力也仅仅只有11点，远没老树多头那种极端属性。四元素主要靠其他属性和特技来弥补攻防的不足，土元素亦是如此。乍一看，属性渣渣。但是，你看看这家伙的生命值，已经超越很多肉搏型5级兵了好吗？地狱马独角兽各种哭晕在墙角。但是和肉盾兵不同的是，土元素的输出也不弱，攻击力也是和火元素同级，伤害虽然不如火元素，但是12点配合无限反击让其真实输出不能用主动去折算。土元素召唤出来，不需要移动，原地站着不动就能形成对手强大的肉搏压力，这是土元素的生存绝学。

因为之前从来没做过土元素有关的战斗实例，下面我们就来看看。先上测试地图，单机游戏加载test之后用歪嘴打凤凰就可以：<http://pan.baidu.com/s/1mgMQXyK>

然后这是咱的视频结果：

https://v.youku.com/v_show/id_XMTI40TI10Tk2NA==.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

事实证明，17 点魔法值消耗用在土元素身上实在是太划算了。这 17 点魔法值，用啥你能让他消灭掉 3 队总数为 6 的凤凰？而且配合的还是亡灵本族的召唤流，非常合适。这就是土元素的使用方式：一队人在角落抗大体积生物，然后召唤出来土元素和其他在外面游荡的高级兵对抗，特别适合翡翠龙，凤凰这种主动高伤害低的生物。召唤出来根本就不看主动，土元素主动 0 还是 1000，都是原地站着不动完成战斗，这就是无限反击这个特技的魅力。并且配合什么都可以：启蒙增加土人数量，防御能增加土人抗打击能力，依然和目前亡灵的主流战术搭配很好。

同理，这里再说一次，说烈火勇士万能的人，你们可以试试看用地图编辑器给他改出来一个烈火勇士的技能，看看有木有卵用……或者改出来任何其他召唤魔法，看看木有防御的歪嘴面对这些凤凰是不是只能用束手无策来形容。

土元素还有魔抗，个人觉得这个意义不大，还不如加个激怒、大盾等等其他肉盾有的特技，那样子土元素会更优秀。

总之土元素和气元素都是非常强的，如果召唤元素的时候能指定召唤哪种元素，召唤元素会变成一个非常好用的魔法，召唤的地位也不会像现今这么尴尬。有地形限制无所谓，可惜英雄无敌 5 的设定太 2 了，居然是随机出，直接导致这个魔法不学烈火勇士就不敢用。气元素和土元素本身针对的就是完全不同的场合，这点实在是让人感到遗憾，感觉制作者在人性化上的考量还是差了些，同时也是在 6 代中有效得到了补偿的一点。

其他中立兵

雪猿

经常看到各种兵种评价中都说它，咱就好奇了，到底这个家伙谁见过啊？怎么这么多评价的？这应该就是纯粹靠脑补了，地图编辑器上也没有他，东方部落干脆把他屏壁了，各种资源都没有。这个看起来更像是个玩家自己地图里面随手 MOD 的生物，这里对雪猿一张图总结，不多废话。





五级兵篇

圣堂5级兵

牧师



属性很一般没有任何特技，没有任何亮点的生物。生命值可能是比较多，但是也没多到哪里去。攻防也一般般，最关键的是作为一个远程，他的伤害却只是4级兵水准。外加主动速度也没有任何特点，可以说是白开水煮大白菜一样的兵。不过这个估计也是和英雄无敌3的人类5级兵祭司形成对比，英雄无敌3的人类5级兵，输出还可以，但是血量少的和4级兵似的……

因此这家伙做不了什么事情。其他5级兵没升级也总有些使用的特技或者属性上的亮点，比如地狱马的15主动，独角的光环，屠夫的双刀，尸巫的9格攻击。但是这个没升级的和尚可谓是什么都没有……输出不行伤害低，抗打击能力也一般般，卖血那么贵还不如带着步兵出去兜风。如果牧师没升级就有一些魔法，哪怕只有个祝福只能用一次咱也认了，现在这个样子实在不敢恭维。圣堂造他出来的唯一目的就是训练步兵成和尚，然后和尚再训练成骑兵。

圣裁官



圣堂的旧升级就是这么帅气，全都铁罐头包装。另外有人叫他是和尚，这个没升级的和尚看不出来是光头，升级的又包的那么严实，总不能因为其他一张两张泄露出来的图片就说这家伙是个秃子吧……

圣堂的圣裁官一直都是个被人忽略掉的家伙。原因当然也有一部分是因为最早的时候各种和尚吹把这个家伙吹的神乎其神（当然也包括另外一种升级形态的和尚），吹他们怎么训练无

敌的，这就导致大家真以为这家伙是个多么强力的远程。但是实际上4级兵的伤害也是个扶不起的阿斗，没有任何和远程相配合的特技也让他无法回应观众们对于他远程能力的期待，失望之余，自然这家伙就被人黑入冷宫，说他这么垃圾那么垃圾，这么废物那么废物，这种也是属于矫枉过正了。下面就来谈谈3.1新时期的和尚主要用处有哪些用处：

首先就是生命值量超级厚。一周训练20个，能有1600的生命值，带着出门去丢冥府圣言杠杠的，尤其是自己这边有一些增加魔伤减免类的宝物，会更加划算，基本没哪家种族能像圣堂这么爆生命值。更可怕的是，和尚还有给自己加防御的魔法，配合圣堂防御术的话，攻守自如。对手弱我就远程攻击，对手强我就加防魔法然后原地坚守。魔法攻击我用生命值挡，物理攻击我用高防御力挡，可谓是进退自如的兵。其实和尚本身的定位就是魔法族的那种血库，但是和多头那种血库不同，和尚防御力还是非常非常高的，结合英雄的魔法输出（尽管圣堂的问题就是英雄没有什么魔法输出），还是相当可怕的。

其次就是钢板战术中的配合。比如维托要走防御流，带着步兵未必是那么划算的，而如果前期的主力是弩手的话，跳过3级兵反而能节约不少木石。这时候维托就可以带着和尚玩钢板战术来打中后期的战斗，其实比带步兵强悍得多了。和尚回来还能分给副手作为辅助，也比拉兹洛的步兵还要硬（毕竟能作弊加防御）。唯一相比拉兹洛的缺点就是输出不足了，但是圣堂有复仇打击，所以用好复仇打击也能有效提升自己输出。而这种钢板战术不仅仅是能配合机械的，还能配合光明的活力战术，开局抗伤害的时候和尚对自己用加防魔法，后期需要恢复生命值的时候对自己用加速魔法，有效提升活力效率，复仇打击也能有效提升输出。这几个都随时可以调整时间点，可以让圣堂在玩活力流的时候省下很多的魔法值，是个非常优秀的兵。这里有个维托神龙关上让一个月的战报，可以让大家看看中后期和尚有多强势：

<https://www.bilibili.com/video/av32738660>

最后就是圣堂的两种升级和尚可以形成一种魔法书。后期英雄只要学个鹰眼，带着两种和尚出去转一圈，除了活力偏弹之前的1~3级光明魔法全部都能学会，这点也是值得一提的。作为光明之龙的信徒，圣堂就算是单城拖后期绝对不会缺任何光明状态魔法。

补充一点，虽然之前说了红白和尚的魔法书互补，但是只看白和尚的话，他的魔法非常全面，有10主动下能稳定超越红弩使用出来的祝福魔法提升红弩的伤害，也有增加自己抗打能力的加防魔法。还有能改变战场局势，偶尔覆盖掉地女灯神等等棘手怪减速的加速魔法，这点上让白和尚相比红的更加全面。

狂热者



这回把光头露出来了。不过奇葩的是，你脑袋弄成光头也就罢了，锤子也弄成光头状这是搞毛……………

狂热者牺牲了2点防御，换来了4点攻击，因此现在的和尚攻击力都快达到5级兵水准了。自带的专家正当之力更是要命，加了之后俨然7级兵的攻击力。可惜在那个4级兵的伤害水准下，这些依然木有什么鸟用，可惜了这么优秀的攻击力了。如果和尚伤害水平，不需要像尸巫那种5级兵顶端，只需要像灯神一样，圣堂绝对远程能力杠杠的，训练和尚来输出绝对也会成为主流，可惜这个破伤害……

因此狂热者在圣堂略微板凳。魔法没有圣裁官全面，防御力低钢板也不好，又远没圣裁官的魔法那么万能，所以这点上来说，狂热者实在吃亏。

那么除了提供魔法之外，狂热者还能做点什么呢？自然就是净化魔法了，无论是近战抡大锤，远程攻击，还是魔法净化，都有不错的效果。而且攻击己方被傀儡的单位也有概率清除掉傀儡的状态。另外提醒一下，用活力偏弹吸血鬼化等等正面状态类战术对抗红和尚要小心，因为这货很容易驱散掉你的各种魔法状态状态让你浪费魔法值各种火大。

圣堂5级兵总结

圣堂5级兵还是作用很多的，能施法，能肉搏，能防反，能辅助，但是他就是不能用来做远程输出。早期和尚被吹以及物极必反，吹多了被人成天黑，主要原因还是在很多早期吹和尚怎么无敌的人，都是吹他的输出。可是和尚什么都好，就这个输出太烂了，所以变相给和尚招了很多黑。总体来说这个家伙还是相当好用的，用处也很多。

但是发展图主要还是5级兵的尴尬。在圣堂，不出和尚，你不需要什么稀矿资源。出了的话你就需要了。而且和尚建造和升级的建筑都贵的发指，尤其是升级建筑单纯钱的要价就是8000，咱只想要问你为啥不去抢劫？这些才是导致和尚平时发展图不出现的一个重要原因，最多也就是造个建筑积攒储量能够训练。但是在圣堂不出骑兵的时候，选择合适的战术用和尚来辅助，还是相当不错的。

地牢5级兵



多头蜥

你看，英雄无敌3里面这家伙被翻译成九头怪，这些蛋疼的玩家们就开始数了，说怎么看都不像九个脑袋啊，所以英雄无敌5的翻译人变聪明了，翻译成多头。但是后面这个蜥就有点画蛇添足了，多头是蜥蜴么？介绍上都写他物种不明……另外做人就要有多头的觉悟，你看他介绍中说自己智力低下木有魔力，要咱是多头，肯定自己的介绍上把这段抹了……

这没升级的多头有啥可说的啊？英雄无敌5的5级兵普遍都比较简单的，发展图肯定不靠他做太多事情，决战中又被6、7级兵压住表现，所以英雄无敌5的5级兵总体来说比较简单。当然也有几个例外，不过总体上来说看到5级兵的介绍太短别觉得是缩水了，只是真的5级兵可以扯篇幅的东西太少。

多头生命值比较厚，但是主动底下。伤害攻击虽然凑合，特技也变态，环击（实际上只是180°，1/4环，只有两侧的前边两格、斜前方两格和正前方两格有效，一共是6格，笔记上的说明骗你的）+不吃反击，但是实际上这家伙压根就打不着人。环击和不吃反击等等特技都是在逗你玩的，地牢开荒如果连特技刚猛劲爆的冷骑都不上，实在没有理由上这个乌龟一样的家伙。

唯一亮点的，就是这家伙环击特技的学名叫做“三头攻击”，其实和地狱犬的特技是一样的……不知道多少人注意到过……

深渊多头蜥



升级了以后的深渊多头，总想起来以前某个老吧友p的图（连他ID都忘记了，光想着有这么张图……）



看到这图片上的某些细节，突然又想起来，关于地牢的深渊多头，没升级的时候3个脑袋，下面挂3个骷髅头。这升级的多头6个脑袋，但是为啥下面挂了9个骷髅呢……难道说当年最早深渊多头是9个头，后来画工怎么画也画不出来9个头所以直接砍成6个而忘记改下面系的骷髅头的数量了么……

深渊多头在地牢是个挺关键的5级兵，原因无他，但再生耳。深渊多头一身的特技：激怒、环击（这个是真环击，360°，不是没升级的那个半环击，虽然说大多数人都没意识到这个区别）、不吃反击。但是说来说去，就这最后升级加的特技还有点卵用，那就是再生。每次行动的时候恢复30~50点生命值，对于缺乏恢复手段的地牢来说，是个不小的帮助，尤其是面对远程和不吃反击的野怪，最后剩下几个就疯狂等待，虽然主动低的只有7，但是大多数时候还是能恢复过来的，更有血女配多头的打法

（http://tieba.baidu.com/p/2257214948?see_lz=1&pn=4，这贴152楼起）充分发挥了多头血库的作用。

但是要注意的是无论深渊多头多么能回复，他的特技局限性依然非常大。首先只有平均40左右的回复量本身就很捉急了。配合7的主动，原地一直等待，相当于一个标准回合内恢复了57点生命值。多头一个都有125的生命值，这两个回合连一个都长不回来。所以碰上硬怪，高级怪，你还是别对他的回复能力指望太多。而之前说了不吃反击的话，那么面对吃反击的野怪，这点就会给玩家造成麻烦了，经常出现多头受到重创，对手数量也下来输出不多了。这时候多头想要恢复回来，但是野怪已经数量很少两下就被多头反击死，尤其是多头的环击这个时候会变成一个负面作用的特技。多头的再生流打怪时容量到底在哪里这是每个地牢玩家必须要精通的一门课。

最后，当然就是多头那恐怖的生命值需要好好提一下了。这比其他好多6级兵的生命值都多，简直不像话。10周对决213版本的地牢，所有生物都换成多头，69个多头，一个末日下去，对面兵都死光光了，这边多头还有40个……和地牢的多头拼血除了训练和尚其他人都很难赢。同时这也导致了地牢在决战中一定要保护好这个血库，尤其是你准备末日这种卖肉打法。

另外深渊多头的激怒特技有些情况下也有用，比如上吸血鬼化针对218的作弊AI。如果不这么玩，想要用地牢打败作弊的蛮子还是相当困难的，这也算是深渊多头的另外一个作用。视频在此，利用吸血鬼化的战术：

https://v.youku.com/v_show/id_XNDA0NDk3MDky.html?spm=a2hzip.8253869.0.0

腐血多头蜥



以前讨论地牢比较多的时候，经常因为拼音输入法而把这个家伙打成腹泻多头……

腹泻多头为了突出他的酸液特性，各种攻击动作移动动作的声音都像有酸液一样。可惜咱听起来总有种这货被人打肿的感觉……

腹泻多头和深渊多头没啥区别，但是腹泻多头从血库变成了带刺的血库。现在不仅仅是能挨揍，而且挨揍了我就要放腹泻酸液恶心你。说来这酸液溅射的伤害还能触发偏弹的视觉效果，尽管实际上是无效的。而且和火盾等等反击伤害不同，腹泻多头的反击是造成自己本身伤害的1/4，（火盾反弹的是受到了多少伤害的百分比），考虑多头自身的伤害那么低，这基本是1级兵的伤害，相比另外一个升级体，真正的“放弃治疗”——为了一个1级兵的伤害，这家伙竟然放弃治疗！顺便也是之前在深渊多头忘记提起来的，腹泻多头的伤害只有和尚的水平，但是主动还比人家和尚低，所以输出连和尚都不如。

至于环击和不吃反击这点和深渊多头没啥区别，就算是决战中也不靠这个家伙去主动攻击谁，除非英雄不是地牢本族。而就算是外援，这个家伙的那点小主动和小脚丫也很难摸到对手。而腹泻多头的腹泻溅射的中枪范围太大了，末日流的地牢使用的同归于尽打分，经常一个末日幸运地牢方下来会出现一大堆不倒的兵，别人随便找个炮灰捅你一下，一个腹泻溅射所有不倒的炮灰都倒了，让你怀疑这货是不是对手请来的卧底……而且虽然主动提升了一点，但是相比深渊多头他防御低了一点。失去了再生的特技，单纯论抗伤害，其实是不如深渊多头优秀的。

地牢5级兵总结

一个非常自我矛盾的生物。带的都是攻击性特技，却被自己拿龟一样的主动速度和4级兵不如的伤害水平拖累、闹了半天，战斗中无论是深渊多头还是腹泻多头，攻击性的特技没有任何卵用，都是防守性的特技有用（无论是再生还是腹泻攻击），让他成为了1个最不合格但是依然要尽职到底的肉盾兵……

亡灵5级兵

尸巫



从英雄无敌3转行来英雄无敌5，发现很多英雄无敌5的新生物造型无法忍受，其中就有尸巫。本来人家好好的带着王冠法杖无比帅气的尸巫，到了英雄无敌5里面长得和个印第安帐篷一样粽子形。

和和尚的没升级形态一样，升级的尸巫都是施法兵，但是没升级的尸巫什么魔法都木有，弹药也只有可怜的5发；但是和和尚不同的是，没升级的尸巫属性就已经挺吓人的了，平均15的伤害不提，攻防也和和尚的升级形态圣裁官差不多，特技死亡云还能额外造成8个临近格的伤害，虽然有50%的减成，但是综合来算这个家伙只要连带到了2个生物，伤害输出直接翻倍，是个非常可怕的远程输出点。

可惜，生在了亡灵，这货各种悲剧，这些要留到大尸巫的部分再来说。

大尸巫



某天尸巫防止被发现他假装自己是棵树站着不动，而来的人正好是个刷墙工，就把他刷成白色的了……这就是大尸巫的由来……

大尸巫是相当可怕的5级兵。没升级的尸巫的伤害就已经能吓坏小盆友了，很多升级的5级兵，包括地狱马和尚什么的都没有没升级的尸巫高。但是尸巫升级成大尸巫，居然还要提升伤害，直接提到17~20，平均18.5，周产伤害55，别说5级兵了，某些6级兵都达不到这个伤害档位。比如圣堂的红骑，周产伤害也才55。不仅仅如此攻防也提升了不少，直接提到19点攻击和防御，高达40的攻防和傲视一切5级兵，达到了不少没升级的6级兵的水平。纵使是生命值，也和和尚灯神之类的没差多少，实际的抗打击能力也不是那么的烂，真正属性的5级兵的属性王者。

除了属性非常恐怖，大尸巫还有一个能发挥自己恐怖输出的特技，那就是没升级尸巫就带出来的死亡云攻击，这下子到了大尸巫手里更无敌了，波及到两个就是翻倍，站位上给你很大的心理压力。

因此，在亡灵哪怕是本族英雄带队，受到没有士气、没有报偿、低攻击等等因素的影响下，大尸巫依然是团战中让对手胆破的一个输出点。无论任何种族打亡灵，贴尸巫肯定是个重要的战略点。尸巫你要是不贴他，一次两次你觉得不怎么着，再等两下你就知道厉害了。咱曾经吃过这个家伙很多亏，印象十分深刻。

所以这就带来了大尸巫的毛病：身为亡灵生物，又是大体积。如果是小体积跑去森林之类的，估计这货能逆天的节奏。可惜被亡灵特性输出低和自身的大体积拖累，实际上的战斗效果很一般，还有不贴之后造成的各种后果，对手肯定上来就贴你。10周对决地狱克制亡灵的重要因素之一，就是地狱有的是办法瞎掉你大尸巫。而如果自己发展图攒数量，大尸巫的建筑非常不讲理（这部分拖到尸巫王再详述），基本攒不出来数量。而发展图亡灵更不学力量系的技能，又没有光明魔法辅助，对于自己手中的大尸巫的战斗能力，大家还是不要指望太多。

另外由于野怪的大尸巫由电脑控制比较脑残，很少使用一个杀手铜魔法，以至于这个魔法经常被大家遗忘，那就是腐烂这个魔法。大尸巫有些极端情况下使用分队腐烂的战术也是相当强力的。而一些5级兵的软柿子比如天女高德等等招魂出来一个大尸巫，可以学鹰眼用来学习腐烂，在亡灵也是非常强力的战术选择。比如奥森学防御+黑暗，僵尸亲王原地坚守，英雄一直补大腐烂，打赢对手4、5个周产的兵不是很难。这种情况下就需要请出来佐尔坦学到这个魔，然后用学士传给强哥了。

尸巫王



俗称红荔枝。起源于他的英文名——lich，音译就是荔枝。而尸巫王又是红色的，所以就是红荔枝。

亡灵最有争议的生物，只要和这家伙有关的讨论全都能炸开锅。套路上来说，每次争论家伙和狮鹫都一样，说起来，好像全地球的人都在用他开荒节约魔法值，然后自己真去游戏里面试试看，各种野怪狂揍尸巫王，结果闹的人想要掀桌子，然后把这群吹尸巫王有用的人拉去

街上日狗。火上浇油的则是，当你让他们强X狗之后自己回贴吧想要静静心情，发现半个帖子都没有论述这家伙到底怎么开荒就厉害了……

这里有个贴http://tieba.baidu.com/p/3421095746?see_lz=1&pn=2，去年的时候和尸巫吹撕逼的时候写的，大家可以看看，其中这贴92楼和93楼有详细分析这个生物的内容，这里不重复。

但是这个老贴中有些东西没说，这里补充下。发展图上亡灵5级兵的城建也是9，和4级兵一样。所以如果尸巫比较好出，可以考虑第二周招魂2、3个然后家里又造出来3个，也是个非常不错的选择，甚至这种情况第三周都没必要招魂就能直接拥有6个尸巫王了。但是问题在于尸巫王的建造升级费用丧心病狂，稀矿方面还稍微好点，真正要命的就是石头消耗，一共20点。第二周亡灵是石头最紧缺的时候，不可能有这么多石头去造尸巫+升级，所以家里造不出来。这点上吸血鬼派的套路太占优势了，非常容易造出来和招魂配合形成数量优势。尸巫王不仅仅材料难打（不少是强力施法怪），而且建筑也很难交相呼应形成辅助，这两点加起来，让尸巫王在发展图基本没有什么立足之地。

亡灵5级兵总结

两个生物形态都很优秀，甚至没升级的也很优秀，但是因为各种原因上不辽场。这点也算是亡灵为啥后期越来越弱的硬伤之一。大尸巫高伤却发挥不出来，尸巫王开荒强力但是初期数量太少无法配合。理论上各种强，实际上屎一样。

森林5级兵

独角兽



独角兽是一种非常可爱的生物，这个造型非常萌……

没升级的独角兽造价低廉，并且特技实惠。30%的概率抗魔，你们还想要啥？这如果是奥瑟自带抗魔大法，配合这个技能，对手丢魔法有一半的概率被抵抗，这是要气死人的节奏。想不想要丢这个魔法就看你了。没升级的独角兽防御和血量也还可以，虽然输出不强，但是作为一个放屁添风的家伙，倒是也够了。

可惜理想很美满，现实很骨感。独角兽初期森林打野战斗的时候不好保护，所以开荒的时候基本不带他。而开2线的话，4、6、7级兵都见过人带的，唯独独角兽的打法到现在也没见过。至于对抗对手的魔法，单机党谁敢把自己的人品都压在一个50%概率的抗魔上？人家这次300点的魔法没打中，但是要是打中了呢？况且森林有光明，如果学到魔免肯定毫无悬念上魔免，不可能依靠独角兽。而单机其实秘箭手的生存压力主要还是物理方面的输出，比如对手几个精怪总是嘞你，这方面独角兽无能为力。

在森林，这家伙就是屯产量等全兵的时候再上的。

银色独角兽



谐音，淫色独角兽。这下子这个词意思完全变了……论中文的博大精深。

淫色独角兽基本继承了所有小独角的特点，并且进行了进一步加强。首先就属性来说，淫色独角兽的属性非常优秀，12主动7速。当然7速半吊子森林一家子都这样，这不是单纯独角兽的问题。12主动虽然在森林已经算慢的了，但是相对其他很多种族12主动意味着很多事

情。比如人家独角可以先行一步捅中黑白熊，打出来自己的特技。并且攻防血量和伤害这4样硬属性没一样你能挑出来毛病，可以说长得可爱，实力惊人。

刚刚说到特技，那么淫色独角兽在自己的防御性特技光环上还增加了一个额外的控制性特技：失明攻击。失明攻击虽然没有什么逆天的概率因子（只不过是1罢了），但是由于是在攻击后计算，独角兽的生命值又非常厚，所以实际上的触发概率还是不错的。失明特技触发后相当于用8点咒力施展了初级黑暗学的失明诅咒，所以理论上来说被独角兽失明的单位在被打醒的时候是会反击的，因为黑暗等级并不是专家。并且这个特技还有个Bug，就是如果目标免疫失明，这个家伙依然能打出来特技，只不过对手不会反击罢了。

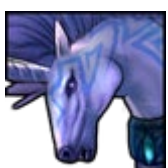
这么看，淫色独角兽这是要无敌的节奏。你说他哪样东西不好？家里还有女神独角少女特长它。可惜实战中的淫色独角兽的效果并不尽人意，无论是10周对决还是发展图，它很少能发挥出来它理论上的这些强势。原因有这么几个：

首先是虽然主动速度非常优秀，但是毕竟步行单位+大体积，很容易被战场上的东西卡住。这点上小体积的风舞和会飞的翡翠龙就好多了。虽然主动N高，但是在森林，独角兽真不能算主动高的，不暴风的时候1、2、7级兵都比它快。3、4级兵虽然不如他快，但是能远程射击第一个回合打中人。所以看起来很像一个冲锋陷阵的先锋敢死队，实际上的定位却是更像坦克型慢热抗火力的生物。

然后就是特技也没有想象中的那么强力。现在和幸运最沾边的森林，偏偏决战不学幸运。没有士兵的幸运得支持，这家伙的特技也就是那么回事。抗魔光环之前就说了，彻底概率的东西，不是丧心病狂没人指望完全靠他混。自家死对头地牢的英雄隔着你抗魔也能轻松让你的秘箭手付出血的代价。

最后位置尴尬。5级兵和很多4级兵一样，处在一个非常尴尬的位置上，决战和后期打野怪的时候被自家6、7级兵压一大截，初期发展的时候又被1、2、3级兵压住光芒，甚至连4级兵都能抢去它的培养副手饭碗。所以5级兵在发展图的饭碗是最难保住的，很多5级兵都有这个特性。独角就是这么个例子，前期开荒造不出来他，英雄靠花妖配合秘箭手。后期需要卡位活力，龙和老树各包揽一个。最后副手英雄可以用大德补充魔法值，就剩下可爱又可伶的独角兽在家里看门，让人觉得真是很心酸。

神圣独角兽



贴吧也有称作光明独角兽的。

和猥琐的淫色独角兽这名字不同，神圣独角这名号就正派多了。

就和忧郁骑兵一样，神圣独角兽看起来很奇葩。学着自己另外一个升级形态的特技失明攻击，却把没升级的形态的强力特技给扔了，拿到了另外一个很奇怪的特技：光明追随者。任何人用光明魔法，都有它一份。

因此淫色独角和神圣独角兽的区别就很明显了。淫色独角兽在需要大面积抗魔的时候使用，光明独角兽则是正常光明流对攻的时候使用。当然真要说，光明独角的这个特技从理论各种分析其实挺鸡肋的。就是我们正常光明对攻互相刷状态魔法，什么状态魔法不是群体状态？有必要追么？但是实战中的情况往往不是这么简单。比如你上两个状态，对手可以驱散。而对手也能使用一些状态魔法，这样子来回交错，独角身上的正面状态还是比正常人要多的。响应光明，甚至死了之后也一样能够响应复活，让其活力和复活的配合战术非常牛B，发展图就有人说过活力5×2不倒独角下法师怪什么的，虽然咱觉得不靠谱，主要是1.技能点需求太多；2.很多难缠的施法怪都有面积杀伤性魔法。所以实际上怎么用，还是不那么简单的。这里仅仅提一下，大家自己去实践。

最后光明独角的属性相比淫色独角稍微要差点，但是依然还算优秀，并且保留了失明攻击的特性，让其在某些场合控制住对手的某个生物发挥奇效。

森林5级兵总结

各种优秀，但是实战中却比较难发挥出来自己的属性特技优势。这就是5级兵的尴尬地位，5级兵主战冲锋陷阵型的货色没一个出彩的，包括后面要说的地狱马、筷子手等等。5级兵的作用还是应该以辅助为主。

至于两种独角都有的失明特技，其实真要说效果的话还是不错的。森林10周对决上打矮子独角兽失明的发挥很重要。但是效果好和特技好是两回事，概率太低完全没法像亲王、熊那么指望，所以本身效果好，也是浮云啊~~~~

地狱5级兵

地狱战马



地狱战马英文名字是 hell charger。多亏翻译的妹子没有直接机翻，否则会被翻译成地狱充电器…（charger 也可以指代手机充电器的）

地狱战马别的不说，这造型，帅呆了，非常霸气彪悍的战马形象。之前你看英雄无敌3的地狱那啥东西一个一个歪瓜裂枣，5级和6级兵难看死了。到了英雄无敌5地狱的5和6级兵长得都非常帅气。但是同时，光帅没用，地狱马身上还保留了一点喜感和萌度，头上长个角，蹄子来回摸地板，帅气中透露着可爱，这造型已经完爆独角兽了。当年玩原版地狱战役那什么都可以不造，就是地狱战马一定要造出来带在身上，这造型太喜感+帅气了。

可惜，帅气是木有用滴，外加英雄无敌5制作团队明显和地狱作对，3.1出现后地狱马不仅仅是造价增加了，特技也被非常郁闷的增加了一个0.7的概率因子。真要说恐吓攻击这个特性还是相当好用的，原来如果概率能有50%，现在就只有0.39了，游击兵那里计算过的，0.7的概率因子在正常情况下基本等于让原来没学士兵的幸运和现在的版本下学了士兵的幸运得效果差不多。

而地狱战马的属性其实相当优秀的，不仅仅是攻防伤害，血量虽然相比独角兽是少了点。但是有额外产量所以也能补足。更重要的是15主动7速，基本没人能抢在他之前行动。但是缺乏能增加输出的特技，实际上的定位连独角兽都不如。毕竟独角兽有光环能站着不动发挥特效，地狱马不砍人就没啥意义了，然后各种被反击成残废。之前说过的，5级兵+冲锋陷阵定位的家伙的悲哀。

梦魔兽



这浑身是火的家伙太帅气了。其实一直以来都有一个疑问，大家看梦魔兽的描述“来自于亚山居民最扭曲的梦境”，也就是说噩梦的时候才能看到这个家伙。可是咱实在无法想象啥样的逗比做噩梦才会看到这么搞笑的生物。咱梦里看见这东西绝对不会害怕而是笑破肚皮的，太喜感的生物了……

而在很多其他游戏里面梦魔兽都被设计成马的形象，这点让人觉得有点匪夷所思。英雄无敌5里面更是被恶搞弄成独角兽的造型，弄得好像独角和地狱马是死敌一样。各种玩家的yy恶搞文中自然不缺对这点的各种吐槽。这点其实起源自对英文噩梦（nightmare）这个词的误解：nightmare = *night* + *mare*，前一个词是夜晚，后一个词是指母马，因此从字面理解似乎没错。但是nightmare这个词在造出来的时候，mare并非指代母马，而是一种夜魔兽，具体怎么造型就不描述了。总之梦魔兽弄成马的形状源自英文上的误解，这里只是小小科普一下。另外这里澄清这点，也是为了在另外一种升级形态中进一步吐槽，所以这个槽的下半段请去俩了一种升级形态中看。

梦魔兽升级了之后加1速和1主动，在这种情况下16主动能抢在不少14和15主动生物之前行动。这就是梦魇相对于地狱最重要的一个作用。当然之前也说了，这家伙虽然主动高，但是没啥牛B的输出型特技，你对于他的输出是不能指望的。同时位于5级兵的位置，耐打能力也是一般般，尤其是在没有什么防御力的地狱。因此梦魔兽在地狱最主要的作用并不是打死谁，而是上去贴住一些大体积远程，以及卡位卡住对手速度快的生物。在站住脚跟的同时，他的恐惧光环也能有效降低对手士气，减少对手输出（尤其是对手有报偿的时候），这就是梦魔兽的定位。因此在发展图，这东西一般是不到最后不会出的。

地狱牡马



官方汉化中叫做噩梦兽。

又是一个奇葩名字的家伙。其实给地狱马增加一个新的升级形态确实麻烦，特技容易做，起名是真费事。首先是牡马，很多人恐怕会念成“杜马”（俄罗斯杜马--），就算是认出来这是牡，很容易误以为是牧马。最后就算是认出来读音，还是会当成是母马，但是实际上牡马和母马正好是相反的，牡马指代公马。

这地狱马升级好玩了，老升级叫做 nightmare，是母马，而另外一种升级形态，是公马……这是在逗我……升级才能决定性别。另外牡马这个词怎么叫怎么别扭，还是用贴吧俗称最好：地狱黑马。

黑马相比红马，少了1点主动，换来一个非常有意思的特技：灼热光环。这个灼热光环，先不说自己用时的效果，作为野外碰上的对手，是个极其恶心的家伙。不仅仅主动高速度高直接贴上来，你围死远程的炮灰动一下就倒，你如果炮灰主动高倒得更快，而炮灰主动低又来不及堵死空隙，让人两难，绝对恶心新手远程流开荒第一人。近战流开荒的相对受到影响就少一些。

而灼热光环效果看起来很薄弱，但是实际上不是这么回事。上两只地狱黑马，碰上地牢喜欢分潜行的往前一冲，对手胆敢消失马上躺尸。这招对于任何喜欢分炮灰的战术都是极其恶心的。就算是后期决战，想想你10主动的生物，在黑马身边每个回合受到10点伤害，黑马一只才能打出来多少伤害啊？主动高的，或者用了加速出了士气的，受到的伤害更高。所以黑马的光环对自己的输出增加是相当不错的，唯一的毛病就是火属性附加伤害，比较容易被减免，其他方面来说这个特技和红马的特技各有所长，是个比较实用的兵种。

最后在变态图上，对上大量的地狱黑马一定要小心。如果你是用近战吸血鬼化流的，那么没有魔免千万别碰这货，否则你会被烧的不知道自己姓什么。英雄无敌5有不少特技都是平时打觉得很垃圾，但是一旦形成数量了之后会造成你想象不到的效果打你个措手不及。这里面的地狱黑马光环就是其中之一。

地狱5级兵总结

经常看到有新手被地狱马的造型蒙骗，觉得是个多么厉害的家伙。实际上在各种对战和对决中地狱马的确也有举足轻重的作用，具体好用在哪儿之前篇幅也说了。但是这家伙终究是个决战向兵种，发展图地狱是不靠地狱马来做任何事情的。因此从某种意义上来说，说这个家伙有用可以，但是说他是废物也正确。

蛮子5级兵

屠夫



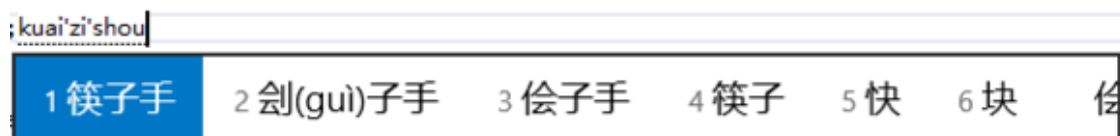
作为唯一一个产量是5的生物，大家可以想象这家伙的属性有多烂。尤其是在蛮子，蛮子兵普遍攻防比较差，因为平衡掉血怒的影响。因此屠夫的实力实际上完全是个优秀4级兵的实力，19的攻防和，9点的输出，34的生命值，还有5的产量，这已经完全就是优秀升级4级兵的水平了。外加没升级的5级兵蛮子是不可能带出门的，这里不废话太多。

真要说这个家伙有啥优势的话，就是上1怒很容易因为有顺势斩，所以两刀血怒啪啪啪就上来了，虐个农民骷髅啥的还是得心应手的。但是升级的2级和以上或者是远程类的野怪，你还是别指望这个家伙了。

刽子手



贴吧俗称筷子手。不过这不是槽点，槽点是总有那么几个初中语文认了两个字就自认为了不起的家伙来贴吧矫正别人的读音，说这个应该读作刽子手。老实说，一个好好的游戏，本来玩着快乐，一会儿刽子手，一会儿食人魔的，听着怪别扭、太正式、太死板。筷子手这个名字多好听多恶搞。顺便给某些纠正发音的人科普下，很多输入法里面你输入筷子手他会自动提示你正确的读音，就像这样，所以并不是大家不知道这个字怎么读：



筷子是个争议挺大的家伙。原因无非在于这家伙的特技——必定双刀，这个实在太爽了。上来啪啪两刀，怒值噌噌的来，很容易就上到3级怒。这时候双重攻击（也就是老牛的特

技），形成传说中的筷子三连斩，那个输出，用过的都说好啊！和地女什么的配合，去砍个被破甲到0的家伙，爽翻天啊！在新手看来。这家伙绝对是蛮子毋庸置疑的输出点！

那么这里就要请出来一个挺老的撕逼贴，里面测试了一下无怒和3怒情况下蛮子主要生物的输出能力，基板为10周对决197的数量和英雄等级：

<http://tieba.baidu.com/p/2683059883>

所以说筷子3连斩，输出的确很高，这点是不能黑的。但是问题在于高多少。这个系数，不是说3刀就是3倍，实际上系数不过1.5罢了。如果没到3怒，这家伙输出连1.5都不到。所以这就是筷子手的问题。筷子手的其他问题会在酋长的部分继续讨论

筷子手还有另外两个特技很容易被人无视，一个是勇猛，这个算是4大最容易被新手忘记的特技之一，不知道有几个人注意到这家伙其实是有勇猛的。另外一个就是地狱马的恐惧光环。这两个特技其实都相当实用的，在筷子手身上辅助效果不错。但是出问题的是这个兵本身的定位，而不是特技不够强。比如独角兽或者骑兵现在会3连斩那肯定强，因为人家定位就是能输出；而蛮子5级兵中筷子手的定位错了，这才是关键，不是说3连斩特技不好用。

酋长



蛮子一个城一周能出来5个酋长……这难道是一周出来5个部落的节奏。不然就是一个部落要有5个酋长 -_-

和4级兵一样，蛮子的5级兵酋长，也是个改变战场控制权的指挥官。酋长的特技效果有两个，都非常重要：一个是加1点主动的光环，这个特技就和战斗法师的光环一样，不包括自己，但是如果两个酋长站在一起，那么两个人都享受到+1主动的加成。这个光环好在哪里？蛮子一堆兵主动都不低，什么9啦10啦11啦12啦主动地家伙，这些个主动其实挺尴尬，比圣堂亡灵是要高，但是又没高到哪里去。不过酋长一来，提升一点，马上就保证了自己的优先度。甚至开场如果能有1级怒的话，酋长光环覆盖下的蛮子主动敢跟森林和学院抢先手。就算是不是决战，开荒的时候如果有空闲的位置，给他一个加个光环，一路下来各种遛。

但是酋长最骇人听闻的特技，就是他的酋长令了。首先技术澄清，酋长的酋长令特技和野蛮人的酋长令战嚎不是一回事。酋长的特技造成无属性伤害因此幽灵无法躲避，但是最重要的

是，英雄的酋长令战嚎对于亡灵和机械生物是无效的！所以我们无法知道英雄酋长令砍飘飘是否会丢失，这种设定不 mod 的话是不会出现的，而酋长这个生物的特技不受到这个限制。

酋长改变整个英雄无敌5的游戏规则。目前英雄无敌5里面还没几个生物能做到这点的，举个例子，之前我们很多讨论，无论是这贴、英雄评价还是建筑评价中贴，中间反复提到的一句话就是不要太迷信某个生物，而是要上全兵。比如典型的森林秘箭手强吧？你真的只用秘箭手上阵的话，对手每次磨你10个20个，你攒上一个月的秘箭手还不够两三场摸得，所以要有其他家伙吸引火力。这点无论是发展图还是决战，无论是单机还是对战，都是一样的，包括亡灵，说是除了1和4不招魂，真要准备刚正面，能造的兵必须都要造出来，包括鬼龙。这就是英雄无敌5的游戏规则：好手不敌双拳，圣堂的骑兵海战术就在这种情况下成了悲剧，其实英雄也是一个道理，不过这里就不扯远了。

但是这个规则在东方部落酋长这个兵出现后受到了严重的挑战。只上秘箭手？木有问题，上6队数量60的酋长抽秘箭手，回来奥瑟外交到1万的秘箭手配合，逆天上的boss带全了矮子套都能被射成250。亲王无双容易被揍？不要紧，多攒点数量，然后用酋长配合，上来英雄再来个镜像，直接对手5、6队全睡着，剩下一个来和亲王单挑那不是找死么。亡灵的女妖这兵太烂了，行动那么慢，上去早被k死了。有了酋长你就不怕了，事实上这里做过一个视频，展示酋长的配合有多可怕，而后面咱还有不少配合酋长的逆天视频这里只发几个：

https://v.youku.com/v_show/id_XNDYxNDcyNzgw.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

https://v.youku.com/v_show/id_XNDI0NTM4NTY4.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

这些打法，圣堂的骑兵海，蛮子的抽独眼等等等，各种后期的奇葩打法，基本都离不开酋长。这让戈沙成为了变态图外交流最抢手的一个英雄，因为有他在基本稳稳地能拿到酋长。

蛮子5级兵总结

之前就说过5级兵的尴尬，其实蛮子也是同理。筷子手不是输出低，但是输出还是不够。这种级别的输出，蛮子3级兵和2级兵完全可以弥补，尤其是2级兵远程，攻击必然不受反击，输出还高的吓人，3级兵有怒也能控制住场面，筷子手就没这种待遇了。他只能单纯输出，既不能控场也不能躲避反击，而酋长改变了游戏的规则，他可以选择让谁牺牲，让谁输出，让谁受到鼓舞，光环是小变化，酋长令是大变化，这些因素的配合，让酋长的价值非比寻常。

当然发展图5级兵再厉害，也攒不出来什么数量，那是自当别论。不过从4级兵开始，讨论的重心就已经不再是初期开荒了

学院5级兵

灯神



刚玩英雄无敌5最难接受的几个事情，就是我们英雄无敌3里面飘渺神速的灯神，变成了英雄无敌5里面这么臃肿的大体积生物。

和英雄无敌3的神怪主相反，灯神没升级的时候只能给对手加负面状态。外加大体积，这个曾经英雄无敌3塔楼灵魂之一的生物，现在沦落到炮灰都不值。

稍微解释下，英雄无敌3里面神怪主（其实只是名字不同，设定上是一样的生物），速度很高能给英雄抢先手不说，还能给自己的生物加正面状态。而且英雄无敌3的神怪主有个特性，就是永远不会增加对战场效果无意义的状态，比如对手没有远程那就绝对不会出气神盾，上来一顿乱摸自己的精怪，让精怪的输出堪比泰坦。

但是英雄无敌5里面首先大体积就坑死你了，要分多队数量为1的都费事。然后本来加正面状态，现在变成负面状态了（当然这个比较有点怪，3代的灯神没升级是不能用魔法的）。史诗难度打野的对手基本都分队，而你主力只有一队，所以正面状态比负面状态好用，最后，对战场无用的状态不出现的规则也没了。所以现在来说，灯神这个家伙在学院各种没用处，以至于很多人恐怕都忘记这货还有25%的魔法伤害减免了。

灯神苏丹



其实英雄无敌3里面地狱的火精灵升级就叫做火精灵苏丹，贴吧俗称苏丹红。但是某个流行的汉化版本闲着没事把他翻译成烈火精灵了……以至于刚来英雄无敌5看着这个翻译觉得好别扭，后来才发现原来英雄无敌5这个格式才是对的。

灯神苏丹终于能给自己也加正面状态了，不过依然没啥鸟用，原因当然还是之前说的那两点：第一经常加没用的状态，比如你干红盾的时候给你精怪来个偏弹；其次就是大体积没法带很多队；最后出现的时机太晚。其实升级之后来算算的话，灯神的输出一点也不低，14~19的伤害，就是攻击力稍微低了那么几点。这个伤害很多5级兵都达不到的。如果是传统的圣堂英雄带队制宝学院的话，灯神上来一刀能的输出绝对不能小觑。可惜，这货的抗揍能力实在有点烂，结果就是砍一刀顺便堵个枪眼，享受所有冲锋陷阵型5级兵的悲惨命运。

灯神苏丹某些时候也有妙用，比如配合黄狮子，灯神苏丹可以在团战中凹出来一个迷惑心智，然后黄狮子转刀上去以被迷惑心智的单位为主要攻击点转几圈攻击下，输出效果非常不错。其他的一些关键性正面负面状态有了也是很不错的，比如对森林给对手秘箭手一个迷惑心智。但是灯神最致命的伤就是不确定性，你给大天使出个虚弱诅咒岂不是要哭死的节奏……所以属性差+基本无可控性，让其成为了学院发展图的板凳，而决战中这货也很少出境。

灯神元老



这货越看越像商场里面各种买卖的氢气球……

灯神元老明显是对与原来设计出来的灯神苏丹这个弱B的一个补偿。这回加幸运或者减幸运，唯一的波动就是幸运加减多少点了。就这一点，足够让灯神元老把灯神苏丹挤下台。不过之前也说过的话题，就好像血腥泼妇 vs 血腥姐姐，差别并不是太大。只是都一样的定位下，一个比另一个强0.00000000000001%，也会驱使其属性较差一员成为彻底的板凳。灯神元老和灯神苏丹定位都是一刀流炮灰，有需要上去砍疼人卡住位置，无需要则原地待机各种用特技加状态，这种情况下，灯神元老稍微比灯神苏丹抗揍点，然后特技又稳定一点，这两个一点点，造成了天上地下的差别。

所以不是说给灯神苏丹平反，而是这货很多时候被选择并不是那么关键的事情，很多你用灯神苏丹输的战斗，换成他你也赢不了，毕竟不是学院的灵魂兵种。

最后，英雄无敌5最容易被新手忽略的兵种特技之首：灯神老头的闪电免疫，有几个知道的？另外灯神元老魔抗很高，75%和铁人同级。但是却很少有人带着他出门去丢末日冥府的，毕竟一个冥府300点伤害，就算是只有1/4的损伤，也能打死两个灯神了，而灯神一周产量也才3个……魔抗等于没有……

学院 5 级兵总结

这个其实在建筑贴说过，这里不多废话，贴上链接了事：

http://tieba.baidu.com/p/3169495470?see_lz=1&pn=2，153 楼

主要针对灯神资源消耗的不合理和其派生建筑+250 钱的讨论，感兴趣就可以看看

矮子5级兵

符文牧师



矮子的5级兵好别扭，不仅仅是这三个长得都一样没有任何明显的区分点（狮鹫虽然长得都一样，但是还能用颜色来分），名字也很雷同，非常容易记混。所以咱发明了各种名字来避免混淆，当然并不是贴吧都接受的说法，但是咱保证咱用的俗称你一看就知道是谁，而这位，就叫做符文没火爷爷。

符文没火爷爷，就和矮子的4级兵一样，只论属性，那是4级兵之耻。但是符文没火爷爷在5级兵中也是绝对耻辱级别的属性，你看那攻防，和红盾一个档次，主动只有8点不提，生命值60点笔记还说生命值多。那行，60点生命值多，你去当成和尚那样子试试看钢板战术？这家伙的生命值多根本就没造成什么本质区别，60点生命值在5级兵中其实也不算怎么多，伤害也中庸，最气人的就是主动居然只有8点，你是火元素附体吗？而且是不完全附体，就学会了元素的攻防和主动了，火元素的高伤和弹药量没学去，火免疫还只学了一半，好的不学学孬的。

因此不升级的符文没火爷爷完全没有任何用处，带在主力开荒的英雄身上完全是累赘。有人说可以闲着没事乱打打，打出来烈火印记就赚了，咱也不记得烈火印记现在的概率因子是多少，咱只知道一个60生命值的家伙打出来的概率低行动还这么慢，根本就没法指望。况且火魔法全都是面积型魔法，你为了一个烈火印记丢个火球只打中一个人，绝对不值得。烈火印记如果改成主动技能像火神那样也行，哪怕你消耗15点魔法值也行，反正这货魔法值那么多也没地方用，可惜实际上是不行的。

还有人吹什么偏弹开荒流，这个当然针对俄林。这个说法也听说过很多回，看得多了难免就和看到尸巫吹狮鹫吹一样心里冒火：妈蛋就知道吹，你TMD倒是打个战报出来给我们看看啊？这个偏弹有多厉害……实际上的问题是偏弹只持续一个回合，而这家伙的主动连偏弹常驻都做不到（3周产的生物咒力增长规则为1、3、5、6、7、9，所以一个的咒力为1点，只有一个标准回合，而这货自己本身动弹一次都需要多过一个标准回合），更别提保护自己还是个大问题。反正目前就已知范围内的知识来说，俄林带出来的这货没啥用；而矮子英雄，想要用鹰眼偷这个偏弹的欲望都没有。

符文族长



天天给他起的外号：符文火墙爷爷。

符文火墙爷爷的攻防依然寒碜，加起来依然只比红盾多出来两点。新增的那个火墙略逗，火墙爷爷有25点魔法值说起来是挺多的，但是火墙是个极度脑残的魔法，那个魔法值消耗和实际效果让人瞠目结舌，不过大家瞠目结舌的原因自然就是多么的不划算。3级魔法行会没人愿意看到火墙的，无论你是哪个种族。当然针对魔法的问题这里不多深入讨论，总之16点魔法值消耗，堪比召唤元素，但是实际效果弱得多不少，还导致符文火墙爷爷只能丢出来一次魔法。

魔法上来说，这个家伙是个施法生物，但是依然木有什么鸟用。火免特性是有，也只能说聊胜于无。笔记上说的矮子发展图末日战术，神龙关玩过一次，差点被坑死。主要原因是符文火墙爷爷太不耐揍了，对手砍两刀你一个周的产量就没了，和学院的低级兵大量的豆子黄铁毫无可比性。

符文火墙爷爷真正强大的地方，在于其特技。十字攻击，符文火墙爷爷本身的伤害就已经不算低了，十字攻击和死亡云类似，但是波及单位是全伤，实际上的效果比死亡云相当；而且火墙爷爷是小体积，不像尸巫各种被贴；最后还有符文和特长英雄助纣为虐，让其在决战中是个非常可怕的输出点，能发挥出来让尸巫眼馋却莫及的高输出，加上各种雷鸣符文，打得你是心惊胆战，是矮子决战中非常重要的一个兵种。

符文守卫



天天外号：符文火球爷爷。

虽然矮子的3种符文爷爷都很矮，而魔杖却老高，看起来很别扭。但是符文火球爷爷那紫萝卜一样造型的大胡子，让他在别扭的基础上更添一份别扭……

符文火球爷爷明显是走的大法师路线，去掉了十字攻击，换来了高那么几点的伤害和一个火球魔法。

其实5级兵的咒力下，火球的伤害输出是不错的，而且并不依赖于分队。举个例子，符文火球爷爷的火球威力为高级，即 $17 \times SP + 17$ 点的输出。那么数量为1的时候，输出34；数量为2的时候，输出68；而数量是2，你分成两队，输出依然总和还是68；3个的时候输出102，相当可观的一个输出。

但是问题就是5级兵的定位，之前就说了，这货数量虽然多，但是也仅仅多一个，外加主动还掉了一点。这基本是没法玩的节奏，矮子生来需要的资源还多（在总结篇会附上链接提一下）。导致这货看起来很厉害，实际上的发挥却一般般让人失望。

相比与之齐名的另外两个家伙，一个大德一个大法。两者都有强力的特技辅助施法型英雄，但是这货却木有，依然还是那个不争气的烈火印记，这点上来说自己用的时候已经被大德大法完爆；而作为野怪，这货的真正难点并不是像大德大法那样子狂丢魔法，而是一开始的时候假装丢偏弹，装作是傻子，当你放松警惕的时候突然唰唰唰的开始丢火球。因此作为野怪论输出不次于大德大法，但是更加奸诈狡猾让人容易阴沟里面翻船。当然目前有一些手段控制这家伙的输出，具体的去看视而不见2补遗关于力量族下施法怪的贴子

矮子5级兵总结

在矮子，由于发展的瓶颈在资源和英雄+生物的输出上，所以矮子的评价只看属性是没啥用的。关于资源方面的讨论，这里老贴同样有，不多废话，大家自己看：

http://tieba.baidu.com/p/3169495470?see_lz=1&pn=2，169楼

中立5级兵

木乃伊



突然想起来，气元素怎么看都像缠着绷带的木乃伊。虽然说英雄无敌5里面的气元素长相和木乃伊差不多，但是总觉得气元素作成木乃伊一样的绷带样有点恶搞……而且木乃伊这个家伙，速度这么低，实际上是亚山最低，主动却这么高，然后攻防4级兵不够的水准伤害却有6级兵水准，让其看起来更加恶搞。

亡灵算是永久性把这家伙踢出去了，可怜的没家的孩子，现在估计没几个玩家还记得这货是亡灵的生物。然而相比前几作的木乃伊，本作木乃伊大翻身，这家伙是个相当可怕的，原因有这么几个：

首先是神级的主动，高达15点，然后居然还带着迷惑心智，还是专家级。得了，你要是木有心智魔法免疫的手段，带上远程碰上这家伙基本就被废了。就算是你有急救术，这家伙还有两发专家迷惑心智，木乃伊可谓是远程兵的克星。而专家迷惑心智不像减速那样被覆盖，你如果木有驱散，就忘记自己还有生物可以远程吧。而且驱散还不能太低级，光明还不能没有，英雄还要出手10点魔法值。

然后就是骇人听闻的亡灵复生魔法，尸巫王各种哭晕在墙角。尸巫王超生只有初级，大体积、远程，各种被人集火；但是这家伙小体积、高主动、容易保护、高反击伤害而且还是专家级！！专家级，这是啥概念？是尸巫王的1.5倍的复活量。

最后作为野怪，魔咒攻击的特效可不能被忽视。曾经在东方部落学院雷达姐的战役中低估这货，带着几个圣骑去拼木乃伊，被摸的全军覆没。尤其丢人的是当时还在和基友显摆咱的圣堂技术，结果被虐的一塌糊涂，至今仍记忆犹新。尤其是木乃伊那个只有升级4级兵都不到的攻防水准，很容易造成欺骗性，让你觉得这货很好捏，实则不然、如此高的主动，如此发指的伤害，一旦进入其攻击范围，短时间内能够疯狂输出，各种诅咒，轻松玩死你单队大量生物，让你造成血损，别说真有点闹鬼墓室的感觉，引诱你进去，然后关灯一阵狂虐。

当然自己用的时候，据说有木乃伊不倒互相超生无限拖时间流，比不倒飘飘还要淫荡很多，配合精炼或者萨套，效果拔群。虽然咱木有用过这个打法，但是脑补下的确应该不错。但是就算是不满足这么抬杠的情况，单纯任何种族前期拿到3个木乃伊（也就是一周产），都能

对自己的开荒发挥质变。哪怕不是亡灵，他的迷惑也能帮你解决不少远程问题。可惜这货用在自己手里的机会太少了……………

六级兵篇

又到了和一个4级兵差不多的兵种等级层次上。6级兵多数是每个种族的核心生物，发展中可能作用不是那么高，但是在发展图中用来逆天或者扩大优势都是非常常用的兵。后期对决或者变态图更是完全无法被忽视的存在。因此6级兵的篇幅会非常长。

圣堂6级兵

骑兵



圣堂的骑兵：我今天又要拿着这根巨型铅笔出门么？

圣堂的马：感觉我今天长滴萌萌滴~~~~~

英雄无敌5的圣堂的马总感觉长得怪怪的，比正常的马明显显得臃肿肥胖很多，但是同时又不走形，雄壮但又非常萌。

另外这家伙招魂出来是吸血鬼，特别奇葩。这个评价结尾有个小故事讲解了一下原因……

圣堂的老牌部队了，其冲锋特技都快成了英雄无敌的招牌特技了：不需要翻开魔法书，不需要设置复杂的公式，不需要设计复杂的用户界面，单纯冲锋一格增加伤，既生动形象的描述出来了骑兵的冲锋特技，又让大家感到轻松自然……好吧，语文阅读题就回答到这里，但是扯这些主要还是说明骑兵特色其实就在冲锋特技。但是骑兵也仅此而已了，其他的属性以及作用就略显寒碜了。

首先是主动尴尬，只有11，在冷血骑兵的时候就说过的问题，这货冲锋根本就冲不出去。但是更有问题的就是，这货只有7速，非常窝火，正好差一步能够到底线，十分半吊子味道。其他方面的属性也只能用惨不忍睹来形容，非常脆弱的生命值，一般般的攻防，还算合格的伤害。笔记上说他只是一般偏下的水准，明显是瞎掰，如果6级兵都不升级的话，骑兵稳拿倒数第一；飞龙至少还能再生，女族长至少还能用出来魔法，死灵一个特技都木有照样还能被超生拼自己硬属性去打怪，而骑兵真的是毛用木有，无论是开荒还是决战……所以发展图中，骑兵优先造出来主要目的就应该是训练攒数量屯家里，别的东西你就别想了。不是丧心病狂的别带这个家伙上战场。

圣骑士



知道圣骑士的盾叫做什么名字吗？那就是矮子盾。啥，你不信？那你看看圣骑相比另外一种升级形态的骑士，是不是多了4点防御并且免疫癫狂了？这不正好是矮子盾的效果么……

没升级的时候骑士的属性很烂很渣，但是升级之后的圣骑，其实改观也不是很极端。但是1点速度的提升和1点主动的提升还是相当关键，再怎么这好歹也是圣堂的6级兵啊，各族大多数情况下团战的主力都是6和7级兵，因此如果这货属性不行像没升级的骑士一个样圣堂才要吐槽。现在这个属性虽然8速12主动倒是也算可以了，能下底，也能在很多部队之前抢先冲出去发挥骑士冲锋的特技。不过关于其属性更多问题，还是留到红骑士那里去说……

圣骑自从红骑出来之后，基本就没漏过脸，原因完全可以理解：首先圣骑相比冠军骑士，属性上来说明显圣骑更加偏向于防御，可如果偏向防御的话，防御力也没高到哪里去，生命值更是少得可怜，和老树之类的比他压根就不耐揍；相比之下，输出也惨不忍睹，女族长级别，就比飞龙高了那么一点，冲锋起来自然也就打折不少，所谓攻防兼备；也就是好歹数量作弊点，所以这点勉强也能接受了，但是不能作为玩家选择他的原因，这个属性很多人不看好他太正常。

然后特技更是曲高寡合，圣骑的这个特技只说效果其实很厉害的，不少魔法驱散无法驱散掉的东西他都能驱散，可以说是专家急救帐篷和专家光明驱散的两者的结合体，附加驱散癫狂等这两者也都无法解决的棘手状态。经常对电脑玩黑的童鞋肯定感同身受，在电脑部队中有圣骑的时候每次黑起来都提心吊胆，生怕他出来坏事。而每次使用特技都能正好把对手的生命值回复满在特殊情况下可以形成特别的战术：圣骑互摸流。

这些都是理论的分析，觉得还算好用，但是实战中，本身就是圣堂最重要的核心兵，圣堂训练所能产生的最高等级的生物就是骑士。6级兵在实战中如果要出现肯定都是大批量出现，被人称作是周产17的6级兵，你舍得放弃一个行动专门去摸摸自己的其他部队？而如果要分出来多队使用特技，那么大体积又对走位和布阵上造成不小的困扰，同时又能成为对手输出不高没事做的部队的头号解决目标（高德用过特技之后就是专门来打你了），实战中不会有人这么做，哪怕打电脑对手放好几个大型生物都觉得费劲，还要卡好ATB保证自己能在对手英雄使用魔法之后紧接着行动。

针对分队圣骑互摸打野的战术，其实这个方法局限性非常大。主要是出现的时机太晚先不论，就说假如高城建能出现的时候，电脑集中火力打你一队然后突然变成每个人都上去摸一

下，也会对玩家造成更大的困扰。因此必须要有视而不见2的支持，但是这种又需要有大量的部队。以下视频最后几段显示的就是圣骑互摸流的战术，前面则是理论上的解析：

<https://www.bilibili.com/video/av35896398>

说完了坏话，那么说说好话。圣骑在圣堂的出场率还是有的，主要优势在于防御力高了4点。如果是变态图上圣堂单队骑兵吸血鬼化的战术的话，主要靠防守反击，那么冠军骑士的穿2特技就没啥用了，相反圣骑更高的防御力可以减少自己受创的伤害，用起来更加放心。事实上不用什么吸血鬼化，就说一般打怪，红骑士的穿2很难穿到对手的，这时候肯定是生存能力更强的圣骑优先。而正常发展图如果骑兵数量不多，用圣骑保证自己生存数量才是关键的时候，用圣骑也不错。

最后说说作为野怪，这货使用圣疗的趋向性非常高，以至于经常有些新手被他骗，误以为稍微打伤他或者用个负面状态就能带几个兵低等级英雄也能无损掉圣骑；之前讨论木乃伊咱也看到了类似的言论，说啥木乃伊使用超生的趋向性非常高，说打两个他就开始用超生了。这是不对的，或者说，这个现象的确有，但是你指望这个现象来带几个兵用个垃圾英雄就能欺负他们你就大错特错了，在木乃伊篇这个的确是忘记说了，所以这里补充下：自己随便找个地图弄个低等级英雄带几个散兵，打伤一个圣骑也好，打死一个木乃伊也好，试试看木乃伊圣骑会老老实实原地用治疗技能？你开荒顺畅的时候碰上电脑的犯傻，多数都是因为你自己太强了，电脑与其去受到你直箭伤害或者吃你高额度的反击伤害，还不如原地用个治疗特技，这才是关键原因；你如果兵力上没啥威胁，电脑的圣骑木乃伊可不会这么容易妥协成为傻子。以前这种新手关于圣骑随使用圣疗的言论都忽悠过高手，结果导致直播对战中的高手栽在野怪圣骑手上的例子也有。咱之前在符文火球爷爷那里说到的野怪特技魔法使用趋向性的问题，可不是因为什么理由都木有才会是个空白，这东西复杂的很。

冠军骑士



俗称红骑。

这家伙的翻译以前有点争议。曾经有个文艺青年和咱争论过这个问题，说笔记上的翻译完全不对！你看 champion 这个词在宗教中使用，明显是维护者捍卫者的意思，结合英雄无敌5的实际状况，红色圣堂的狂热信徒，多明显应该是光明之龙的捍卫者！所以应该翻译成维护者！

这里要说的是懂得多是好事，但是总是拿出来卖弄就是不好的了。很多翻译上的争执无非都是这种对英文一瓶子不满半瓶子乱晃当的理解造成的。就英雄无敌5的情况而言，生产6级兵的建筑叫做枪术竞技场，因此把champion理解为枪术竞技赛场的常胜者也就是冠军也无可厚非。况且如果看生物的描述的话，也的确表现出来这家伙是通过自己的枪术一步一步走出来的常胜将军，可能翻译成维护者没啥错，但是最早版本上翻译成冠军骑士也是毫无问题的。而且现在多了一个问题，3级兵的红盾已经叫做维护者了，意思差不多的时候6级兵也翻译成捍卫者之类的东西，只会给玩家造成麻烦。顺便，英雄无敌3里面的城堡6级兵升级之后的翻译就是冠军骑士，至于为啥翻译成骑士咱只想要说英雄无敌3汉化瞎眼不是一天两天的事情罢了。

不过可以肯定一点，笔记上翻译成精英骑士是有问题的，以至于后来在英雄交锋和英雄无敌6引进中国的时候诱发了elite和champion两个词撞脸的问题，因为前者也是精英的意思。后者在英雄无敌5被翻译成了精英，这下子没辙了。还是英雄无敌6出了相当一段时间后这个词才改过来，同样翻译搬起石头砸自己的脚的典型。更让人捉急的是，冠军骑士的招牌特技就叫做冠军骑士冲锋(champion charge)，以自己的名字冠名的特技，霸气帅气酷毙，但是英雄世界上，把这家伙的名字翻译成了精英骑士，这家伙的招牌特技却又依然还叫做了冠军冲锋，牛头不对马嘴。本来挺帅气的一个专属特技，就这么毁在了翻译手上。

红枪铁血冠军骑士，这个家伙家喻户晓。所以，没人还打算争论他到底是不是圣堂后期主力的问题吧？这个家伙厉害在哪里呢？

首先是伤害惊人。相比圣骑，这货提升了5点的最高伤害，这样子伤害变成了20~35，平均下来和6级兵中的输出王者型兵种譬如罗刹死神相差不多了。冠军冲锋和骑兵冲锋这两个特技更加助纣为虐，配合自身还算不错的攻击力和圣堂进攻术+极其易学到的报偿的输出加成，这货可谓所到之处寸草不生。开场第一枪碰上学院这种小脆皮族一下子把对手罗刹和法师串成不倒轻松简单。

而这家伙的产量更是作弊级别。假如没训练，冠军骑士也不过是个中等偏下的6级兵，数量不够，骑兵冲锋和冠军冲锋完全不能发挥效果。而圣堂有训练之后，就算是没有野外巢穴，全城建的时候冠军骑士的产量是17，和其他种族3级兵的数量差不多。这下子不得了，上战场了之后3级兵数量的6级兵就问你怕不怕？结合冠军骑士的特技和属性，这家伙的输出非常恐怖，可以说是英雄无敌5里面存在感最强的6级兵。

当然这些都是废话，大家谁都懂，就算是新手，不了解的去随便看个圣堂视频也该知道这家伙的恐怖。但是赞过之余，这个家伙其实毛病更多：

首先就是在圣堂，他是孤军奋战的一员，圣堂可以说只有他一个输出点，其他的都是点缀。因此纸面分析，冠军骑士的属性各种优秀，什么速度8能下底，12主动能抢先手。但是当个种族把所有的宝都压在这一个家伙的身上的时候，这个属性的容错量就低了很多。原来看

似不错的属性，现在就有点问题了。比如 12 主动很高？对手制宝灯神豆子、血女风舞、地狱马地狱犬，哪个不能随便上来拦你一次？8 速很快？一旦战场地形恶心，就留一条通道给你，你咋办？更甚者，对手有死亡套两件，然后用战术封杀了你的战术，你咋办？正好下不了底。结论就是：对于其他生物而言，8 速度 12 主动就已经够优秀了；独角兽要是有了这个属性就开心死了。但是对于一个种族的唯一主力来说，这个属性太容易被针对或者被人品掉，他不能发威整个种族就哑炮功亏一篑而全盘皆输。

而红骑士的属性更是让这个问题雪上加霜。血量非常少，防御力一般般，而且伤害波动大，外加圣堂一般不学幸运。如果对手有减幸运的宝物，骑兵的第一枪出了个碎彩虹，后面你能哭死；第一下出了彩虹和士气，圣堂这边能乐死；骑兵的人品波动情况，比如伤害波动，比如幸运士气波动，可以直接等同于圣堂玩家的晴雨表：金鸟的时候玩家心里士气高昂，而碎彩虹的时候你也仿佛听到了玩家心碎的声音。这其实是非常不好的，玩了半天圣堂，就玩了这么一队兵。

面对圣堂只玩一队兵的打法，各个种族针对起来圣堂更是简单轻松。对上后期的圣堂你完全不用猜他会干嘛，肯定是骑士海，然后各种针对到死就行了。原来 3.0 的时候更杯具，骑兵上来一枪，然后对面一个手电筒基本就倒了……而面对用黑暗的对手导致这货 100% 首要被傀儡或者癫狂的对象，野蛮人恐惧不用想如果有出手机会肯定是给骑兵；当然相比之下，圣堂也能用吸血鬼化骑兵或者魔免骑兵的方式来进行回应、但是这样子会让骑兵少受到很多正面状态或者技能的影响，变成了一种死磕硬耗的局面，让圣堂在后期少了几分姿色。

当然如果是变态图 YY 图，那么外交酋长抽骑兵那是无敌的节奏，比如这样子：

https://v.youku.com/v_show/id_XNDI0NTM4NTY4.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

圣堂 6 级兵总结

多年的人类族老兵，今朝越发显得重要。各种方面给人一种很强的感觉，实际上用起来也是很爽，但是硬伤更加直接，是个让人又爱又恨的家伙。

学院6级兵

罗刹妃



这货怎么看设定都是在对应英雄无敌3的娜迦。只不过故意做成不同的形象来显出来英雄无敌3和英雄无敌5的不同罢了，毕竟欧式神话变成中东风格。不过英雄无敌5的这个狮子头做的形象相当不错，身上灵光闪耀，颇有种复仇冤魂形成的战斗体的感觉，比7的那个没被孙猴子打死的老虎精罗刹强多了

另外一点，描述中说他狮头多臂的身子，是咱眼花了么？这家伙明显就只有一对胳膊和正常人一个样啊？升级的才是多臂。还是说，其实原来没升级的狮子就是多臂，只不过模型制作的人懒惰了没画？

顺便吐槽下，总感叹这家伙的那个尾巴形状怪怪的……………

自从5级兵开始，英雄无敌5设定上的一个毛病就显现出来了。低级兵造出来的早，所以升级形态和没升级形态还有的争议，比如杜格尔奥瑟之类的强力英雄子弟兵不升级也能打，节约下来资源干别的。而如果主力升级，炮灰可以选择不升级，这样子有资源的先后分配的优先度问题，玩家可以做出来各种选择。但是从5级兵开始，除非是光明活力魔法战术，否则不升级的家伙多数都没啥用。因此两种情况：如果没有资源，那就干脆不造，反正不影响我开荒，不像低级兵，没资源可以造没升级的；而第二种情况有资源买出来的时候，基本都是升级的大片买，不会有人买出来一个周3个未升级5级兵2个未升级6级兵1个未升级7级兵直接就出门的，这种就是送给别人英雄砍和魔法砸的（电脑玩家：我又TMD中枪）。所以这就导致了低城建的图上大多数的5、6、7级兵的没升级形态毫无意义。这点其实应该在5级兵的部分就说，不过5级兵的时候这个现象还不是很严重，6级兵更有代表性，所以6级兵可以说的开荒的部分不多。而之前骑兵篇略长不怕没有内容，考虑罗刹的篇幅更短，所以放到这里。

没升级的罗刹如果真要评价属性的话结论就灰常一般。速度主动都一般，伤害更是低的一般，除了一个不吃反击的特技还有点意义，其他的价值类特技一个木有，一般般的6级兵。上段大篇文字就说了，这种没升级的6级兵毫无意义，直接攒到升级的再买出来，如果没资源升级那干脆就别造不升级的，或者干脆别买出来。除非是万不得已来的背水一战还可以考虑拿出去拼命，否则还是别带上战场省得回来浪费自己的钱送经验给对手。

罗刹王



贴吧俗称蓝狮子

蓝狮子：大家好，我是怪力，刚刚小智把我从精灵球里面放出来……………

升级从妃子变成王了……这关系有点复杂难懂……………

蓝狮子多了个特技。顺便一说，笔记上对于这个特技的描述就和刺客的下毒一样，是有错误的，并非持续3个回合，而是持续三个行动。也就是说你用了转刀之后，行动3次，无论是不是因为出了士气、酋长令或者神圣指引，只要行动了3次，效果就消失，如果真持续3个标准回合估计另外一种狮子就无敌了……………

在另外一种升级形态还没出来的时候，这个家伙也没有多少瞩目的目光。现在另外一种升级的大变态出来了，这家伙更是没有任何吸引人的地方了。当然他的一些毛病会在另外一种升级体也就是黄狮子那里好好提下，毕竟就不怕不识货就怕货比货，看过了黄狮子的优势自然就明白这家伙的劣势，这里先说说这家伙的一些其他问题在哪里。

首先，升级之后降低主动，掉了一点换回来了一个转刀特技，还算说的过去。但是这个伤害，这个攻击，和圣骑士没啥区别。圣骑还有冲锋增加伤害呢，你们觉得他打人多疼么？蓝狮子更不用提了，与其说这货是个进攻性兵种，还不如提提他那可怕的生命值量，140都快赶上老树了。但是尴尬的是，他的防御力却又很低……这下子囧了，输出不行，防御不行。

记得很早之前有种说法，如果对手太强，蓝狮子不吃反击能够保证自己的生存能力，包括咱自己相当一段时间内也很认同这个观点。现在来看，如果蓝狮子单体的硬性属性比黄狮子好，那么这个观点可能还能成立；但问题是蓝狮子的属性太差了，咱不知道要极端到什么程度，才能让黄狮子的吃反击特性害死他自己而让蓝狮子的不吃反击特性发挥出来。

总之，这是个经常被人遗忘的绝对板凳兵种。很多人讨论板凳总是讨论什么忧郁骑兵这种没被开发出来的，却总忘记蓝狮子这种棺材上钉钉无数的真板凳。当然，某种意义上来说，板凳到不被人提起，才算是真正的板凳成功了……………

罗刹侯



贴吧俗称：黄狮子。

又是一个新升级形态怎么看都不像是没升级形态的升级。你看人家罗刹王，升级还只是染染头发的颜色；这个整个身体颜色都变了，这完全就是罗刹王的模型重新上个色罢了，真懒惰。虽然说99%的新升级形态都是这么搞得，不过这个活像罗刹王被人丢进酱坛子里去了。

不过酱狮子虽然一身翔色，但是实力惊人可怕。甚至某种意义上来说，说他是最耀眼的6级兵。这个家伙厉害在哪里呢？

首先自身属性特技过硬，平均30点的伤害，重现英雄无敌3娜迦的风采。高达27的攻击力直逼7级兵，周产实际的伤害配合输出，让其单对单的输出能力超越很多7级兵了，单纯这点就把蓝狮子完爆。注意，前面这句话，仅仅是单对单就已经这么牛B了，而这家伙特技是什么？环击！顺便这个环击的名字虽然叫做旋风，但是实际上和没升级的多头一样，都是半个圆环击。因此环击配合狮子头大体积的特性把这种单对单的恐怖输出进一步夸张，大体积轻松摸到对手两三个单位，每个都受到来自最强输出的6级兵的攻击，那绝对不是开玩笑的。后面还会提到另外一个特技，冲撞，在罗刹王的手里看着觉得好像很没用，但是到了罗刹侯手里就变成了原子弹，原因如下：

黄狮子很可怕的一点是他生在学院，学院是不打冲锋陷阵的种族。学院无论面对什么对手，打法都一样：豆子灯神要么卡对手冲锋类生物，要么贴对手远程，要么卡位保护自己远程；3级兵打酱油，很多时候可以换成外族外援，或者干脆不上来分两队远程；然后3远程射击，配合制宝制动把英雄用入神带起来，无论是本族英雄还是圣堂外援英雄都有入神，飞速上光明状态。

因此在这种情况下，黄狮子填补了学院的空缺，成为一个待机等正面状态，战斗力翻倍随时见缝插针上的角色。自家远程打着爽呢，干嘛那么着急贴上去，真如果有需要贴的人，那么用豆子和灯神就结了。黄狮子一直转刀，转刀之后就是双倍主动，提升英雄入神效果，没事做就一直磨刀；同时入神带起来的英雄的正面状态套全，有了加攻和祝福的黄狮子，打人基本和不受反击是一个意思，真正的刘三刀，三刀斩吕布。这里有个视频，但是考虑到讨论的内容，咱不贴视频，而是直接贴贴吧原贴给大家看，展示狮子头恐怖之处的就在这贴：

<http://tieba.baidu.com/p/1873904615>，第四楼和第五楼的视频

很多新手犯愁的东方部落最后一关，各种用黑各种读档存档。如果请上黄狮子，分分钟 coup de grâce（别打咱，这法文是Y神教咱的，咱只不过现学现卖-_-）。这是蓝狮子完全不能比的输出和作用。

之所以贴出来这贴而不是视频，是因为想要说明很多人看视频如果不解释的话很容易不得要领。比如这贴中有人看到这视频狮子头进去风卷残云横扫江湖，碰谁谁倒，就说直接只上狮子头就行了呗，还那么费事。这就不对了，你如果只上狮子头，对手能让你这么舒舒服服吃状态魔法？各种傀儡癫狂你不要丢魔免？对手不各种传送门出来耗你？还怎么愉快地上状态魔法同时又躲在后面保留实力呢？学院这个整体这么工作的，有其他人在狮子头才能发挥威力；如果狮子去了圣堂、森林这种冲锋族，反而不见得会有现在这么强力。另外。曾经有一些老的说法是给狮子头制宝什么速度，还有带什么风鞋下底的，现在来看未免是太过时太错误了，狮子头的厉害之处就是吃全光明状态魔法之后转好刀，等对手上来一个刘三刀三刀斩吕布的，直接一次性下底这货的价值和没训练的冠军骑士差不多。

好话说完肯定就有诟病，狮子头是学院决战中毫无意外的主力，但资源方面让他成为官图学院唯一一个不会露面的家伙。同时因为他在学院太重要了，所以打学院从狮子头身上动脑筋是比较常见的做法，和骑兵有点神似。打学院，一旦狮子头开场被废，或者没卡好冲锋时机被人一顿围殴或者远程爆幸运打死了，学院基本输掉一半，而如果是开场连泰坦也被废掉，那么学院100%会输，这点无论是打人脑还是打电脑都是一样的。有些新手用学院打圣堂，狮子泰坦靠边放，然后被对手圣堂红骑一串俩，那么结果肯定是惨败。之前也有新手求助逆天的Boss怎么用学院配合圣堂外援打不过等等，100%都是狮子头没用好。对于这货的保护任务，决定什么时候出击，怎么样保留数量不吃太高的反击，对于不少新手是个杀手话题。

那么反过来如果你的对手是学院，学会控制狮子头是很关键的一环，不能让他同时刮到你两三支主力，那样基本就是必挂的节奏。如果有雷鸣之类的控场效果，肯定往他身上丢；独角兽失明，亲王催眠都是控住他的要点。

作为野怪，狮子头的转圈攻击效果酷毙了，和地狱黑马一样，破你炮灰一个顶仨，不小心会被他打得哭笑不得。不仅仅是远程流，近战流如果被他贴住你战争机械来个刘三刀，帐篷弩车刷刷倒，你也会伤心到哭不出来的。5、6级兵神级野怪太多，其实平心而论比4级怪和7级怪这两个层次要难打。

学院6级兵总结

很厉害的6级兵，但是发展图上来说这家伙恐怕出场率比6级之耻飞龙都要低，因为建筑位置太靠后，太多前置；外加基本本族内所有的其他生物出场优先度都比他高，不是对发展有利就是资源需求少，因此狮子头发展图经常可能到了第二个月还是个位数，自然就不能发挥

任何作用了。所以打官图的童鞋，以上评价只是逗你玩的；而真正的学院如果想要拖后期，依赖魔法，配合不同魔法流小弟，远比指望这个家伙要靠谱得多。这段评价仅仅针对学院正常比例出兵也就是对决和 YY 图上来说才有效的。

地牢6级兵

暗影巫女



注意贴吧经常说地牢的女族长这个词，可以指代地牢6级兵的三种形态。这里为了方便起见，女族长只能指代第一种升级形态，没升级的这种叫做暗影巫女。

暗影巫女是少数几个不升级也能有点卵用的6级兵，原因无他，但施法尔：虽然说就一个减速，但是也够用了；分两个出来丢个减速，培养个副手什么的还是比较放心的；而且好歹也是6级兵的身板，挨一下两下低级兵的输出不会怀孕的；正当之力和破甲在某些时候也有妙用，比如你用血女主力的时候，碰上牛头之类虽然速度慢但是又不能随便遛的野怪，给血女一个正当之力，然后减速牛头之后全力破甲，能增加相当的血女的输出能力，是个虽然少见但是配合起来也感觉不错的战术；如果能和多头配合，下大体积生物也算是一种妙用，尽管这个资源消耗需求有点可怕，但是在能玩出来的地图上，女族长的减速是个挺重要的魔法。

但是除此之外，这家伙的属性简直烂的一比：没升级的狮子头的伤害水准，大尸巫不如的攻防，愧对6级兵的名号。虽然是6级兵中唯一的远程，但是没有任何增加自己远程输出能力的特技，6级兵的伤害如果用来打半箭其实也就是4级兵的输出；相比之下其他一些施法怪远程比如大法符文爷爷的直接攻击输出能力都不弱，这点上女族长拖累了全兵的地牢，是毋庸置疑的。

不过现在的问题就是很多人抓着这点不放拼命的黑地牢6级兵，尤其之前更过分的是很多高手都带头黑，说这家伙这么没用那么废物不该建造。那么首先这个造型，不比飞龙什么的好看多了！造型萌，剩下的都是小问题，可爱是无敌的！其次，也就是最严肃重要的，这家伙的定位不就是个辅助兵么？辅助兵干毛的输出和肉盾。况且地牢是个故意会拖到全兵对决的种族么？地牢丝毫就不在乎自己全兵时倒数第一的名号，这个种族的特色就是不打全兵对决的。因此这家伙感觉以前被人黑的太过，现在虽然很少有人黑，不过机会难得，出来给她正个名。

暗影女族长



突然想起来，肯定是英雄无敌5的地牢联合亡灵一起洗劫了英雄无敌3的地狱，大魔鬼的镰刀被死神抢走了，而邪神王的鞭子被女族长抢走了。

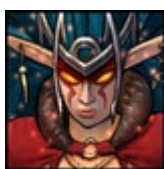
在潜行出现以前，这可谓地牢的标志性生物，尤其是建造位置还不尴尬，在地牢非常物美价廉的+1知识的建筑之后。如果有合适的资源基本都会建造+升级，虽然说很不划算，但是恐怕很多人只是为了这造型和嗓音去的，战场走路不紧不慢非常优雅，被人揍的时候的音效都慢慢悠悠不着急……………

当然，单纯只说游戏中的作用的话，这个家伙其实是有些废柴的。就说发展图吧，这货相比没升级的女族长，也就是多用出来一次减速，区别并不是特别明显。更过分的是魔法效果没有半个提升，这家伙不是天女，单纯多了3点魔法值，没有获得吃地精补充魔法的类型的能力也是白搭，况且地牢也木有地精可以吃。不得不说，名字叫做暗影女族长，描述中说她们掌握着强大的黑暗魔法，实际上女族长连一个专家级别的魔法都没有；没升级的也就算了，升级形态的两个魔法两个高级，一个原始，实在有点对不住这6级施法兵的面子；魔法值量也完全不像6级施法兵，4级、5级和6级都能找到魔法值量完爆她的。这点上来说，投入除了水晶之外的资源各5点外加6千钱升级这个玩意儿绝对的不划算。升级唯一增加的一个魔法迷惑心智，在另外一个升级体中也有讨论，效果太差了，只有原始级50%的减免；偏偏魔法值消耗又高，丢了一次就再也丢不出来了，也就是远程对射用这个魔法能占到优势，但是地牢是喜欢远程对射的种族么？或者极端情况，比如东方部落战役最后一关伊姐攻城的时候克制城内上千的宠姬，这种情况下对手远程太猛控制下还是可以压制一下，或者减弱对手的反击伤害，但是都盖不住只能用一次持续时间不够的尴尬。因此这三点综合：魔法值增加太少，效果没有半点提升，增加的魔法效果也很薄弱，结论就是女族长只论游戏中的性价比，实在低的可以，真心不值得升级。除非就像咱之前所说，你升级就是为了造型去的，那自当别论。

至于决战中，这家伙的优势就是远程了，可以经常攻击对手改变一下对手的元素链，不过那也只是在10周对决上免费的升级形态才有意义；发展图如果单纯为了这个目的，那还不如不升级，这方面的功能毫不受影响。至于其特技鞭笞攻击，触发概率太低，和地女木乃伊的魔咒攻击完全没法比，没有不重复的概念不说，效果还特别差。不过其中癫狂并不是像英雄世界描述的那样咒力3点，而是和女族长的施法咒力有关（多谢眼神叔叔校正测试），所以真被打出来癫狂倒是有点麻烦，激发对手兽欲会被粗暴对待，只能庆幸拖住对手一个生物的一次行动罢了。这个特技实际上的存在感基本是0。

当然自己用觉着烂，那是因为升级不划算；如果免费升级的话这货作为对手有够让人恶心的。发展图用拉兹洛一路全自动正在爽着呢，然后撞上这货直接被打回家，原因无他，但破甲尔。你原地站着我就破你甲，你往前冲我就用加攻减速，恶心死你再说。你用远程她迷惑你，然后远程对射，一般种族2、3级的远程和6级兵对射再强力也经不住这么折腾，加上个迷惑就更甚了。而很多人讨论什么英雄无敌5最难下的宝屋，有人说是最大树屋，也有人说是最大龙国和最大泰坦庙，还有人说是凤凰法师宝屋。你们其实都说错了，英雄无敌5最难打的宝屋，是最大的血庙，单纯120个血女分两队可能还好应付，但是背后还有各种女族长给她们加正当之力，放倒你炮灰，给你丢破甲减速，很多很多能拿下最大龙国和最大法师宝屋等等的英雄配置，碰上最大的血庙都能被打得血本无归屁滚尿流，这就是小看女族长的下场。

暗影主母



又是一个奇葩翻译。这主母是个啥东西，谁来解释这个词啥意思？？记得头一次用微软拼音打这个词的时候，发现词库里面都木有，后来去百度才知道是太后的意思。先不论百度百科的准确性，mistress也和太后没啥关系吧？这纯粹是翻译者编了个顺口的来。不过也不能怪翻译人，mistress在英文中也有情妇、小三的意思，翻译成暗影小三，恐怕要被玩家活活日死，所以就用mistress的另外一个意思。不过说了这么多，主要是吐槽，咱经常把这个翻译记成是暗影族母，而后来就变成了暗影祖母，就变成了暗影老奶奶了，所以俗称暗影奶奶好了。

很多人觉得这个升级形态好看，咱倒是真觉得还是老升级体好看。另外那个编生物描述的人你给咱站出来，针对这段“鞭子不仅仅只能用在战场上”这么邪恶的描述咱绝对不会打死你。

地牢原来这个升级体太弱争议太多，所以东方部落的时候也给了补偿，这里就是新的女族长。新的女族长有哪些优势呢？

首先，属性全方位增强。主动、速度和伤害提升，暗影奶奶现在勉强达到了6级兵的攻防伤害水准，肉搏素质勉强合格；并且提升1点主动带来了另外一些不可思议的效果，那就是能抢在很多远程之前先用出来迷惑心智魔法，这点在克制对手远程火力比较强的情况下还是很有用的；而11主动虽然不像潜行那么稳定，但是基本也能抢在对手普通生物之前隐身，反正地牢出到升级的6级兵肯定也不是前期开荒了，所以主动不如潜行也不是很关键，只能说合

适的时候就隐身，不合适的时候就算了，反而还有一定的灵活性，因此这 11 的主动对于隐身这个特技还是有一定帮助的。如果 10 主动的话那估计隐身就没啥用了，但是说到隐身特技本身，那就是下一条重要的提升。

奶奶身上的隐身特技有妙用，隐身之后使用魔法，哪怕是攻击性的黑暗魔法，也不会现形！这已经让人怀疑是 bug 了，因为一般游戏中隐形生物使用敌意的魔法应该会现身的才对。就正常的战斗而言，如果奶奶想要保护自己，先隐身然后施法是个不错的选择。

这两点配合，让奶奶成为了变态图上地牢最适合吸血鬼化的生物。一般来说，说起来地牢吸血鬼化，大家都说什么红龙啊之类的。其实小体积的女族长配合吸血鬼化更好用的，首先能隐身，因此找几个炮灰吸引勾引火力，英雄也能看准时机对自己用正面状态；然后能对自己使用正面状态，对手使用负面状态；并且小体积窝在角落，单纯论抗大体积生物的能力的话，远远强过红龙，防守反击效果肯定拔群的。当然战斗时间拖得可能比较久，但是对抗比较艰难的战斗的时候效果应该比红龙要强的。

而隐身特性在很极端的情况下还能形成妙用，比如这个视频：

https://v.youku.com/v_show/id_XNjM3NTI3MDU2.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

地牢纯暴力生拼 999 凤凰，就是利用奶奶的隐身，跑到一个很偏僻的角落，躲过凤凰的追逐。虽然非常罕见，不过这里还是值得一提的。

要说问题的话，奶奶和女族长一样，魔法效果没有任何提升，只是多了个原始级别的迷惑。其实要咱说，比较好的一个平衡，就是把女族长的魔法值提升到 25 点，并且把所有的魔法提升一个等级的效果，减速破甲正当之力到专家，迷惑到初级，这样子女族长的实力能有不小的提升。

最后比较这两个升级形态，就一般的战斗来说，其实远程的女族长输出更加方便，虽然弱，但是好歹也是 6 级兵。而近战的奶奶想要投入战斗花的时间就久了。而且不能像女族长那样子远程改变一下元素链来方便本族英雄，所以虽然女族长的升级形态烂，但是这两个还依然是 55 开的。

地牢 6 级兵总结

可以说地牢 6 级兵是唯一一个辅助型的 6 级兵，辅助型的家伙，用魔法，辅助别人。6 级兵的位置上如此高的攻防却只能丢几个魔法，浪费是必然的，所以地牢的 6 级兵注定辉煌不起来。但是这家伙受到的不该受到的指责更多，所以这里只是稍微纠正一下，还是希望大家

不要矫枉过正，这家伙说她没啥大用还是问题不大的。在地牢她只是娱乐生物，出来乐呵乐呵，特定情况下能发挥不小作用，但是整体表现在 6 级兵中还算是一般般的。

森林 6 级兵

树精



又一个刚从英雄无敌 3 转型过来的时候觉得怎么看怎么难看的家伙。弓腰驼背和老爷爷似的，躯干部分像胡萝卜似的，最后头发像西兰花似的，这整个就是一个忘记放沙拉的蔬菜沙拉。

树精是个相当恐怖的极端分子，一般的生物如果偏重防御性，最多只是提升下生命值，比如红狮鹫，比如土元素，比如多头。而树精不仅仅是提升生命值到 7 级兵的水准，防御力也是毫不逊色于 7 级兵。可以说这家伙与其说是树精，不如说这压根就是一块大石头，一块死活也砸不烂的石头罢了。英雄无敌 5 里面这种极端的情况非常少的，一个等级的生物自然有进攻型的和防御型的区别，但是通常不会做的太过分，避免平衡性上的问题，老树可以说是这里的唯一一个例外。老树另外一个吃小灶的地方在于他是唯一一个可以增加产量的 6 级兵。

而经常有人这么说，说树精是 5 级兵的输出，7 级兵的抗打击能力，这个其实是不对的。论抗打击能力，树精虽然防御力和 7 级兵一样，但是人家一个生命值就等于一个 7 级兵，所以论周产生命值的话，是 7 级兵的两倍，所以实际上是两倍于 7 级兵的抗打击能力的；而且树精还有额外产量 1 个的，应该最少越两个等级。当然英雄无敌 5 中的 8 级兵比较特殊，所以不能简单 $6+2$ 成为 8 级兵，8 级兵的战斗力的计算方法是复杂的，其实和兵种等级啥的已经没有关系了，所以这里只是说 6 级兵的基础上越两个等级。然后论输出的话，一个树精的输出可能的确和 5 级兵差不多，但是如果折算产量的话，其实树精的输出连很多 4 级兵都赶不上的，6 级兵中拥有 5 级兵输出的其实应该是矮子的 6 级兵。

以上这段话就能充分说明树精这个家伙的极端性，抬着超过 7 级兵的抗打击能力，却只有 4 级兵的输出，非常非常极端的家伙。

同时树精虽然只有一个特技，但是这个特技却是非常经典非常好用的缠绕。一旦被树精攻击，那么只要树精不移动，你是别想动，直接捆到死，配合秘箭手或者花妖的输出，很方便。

因此只从表面来看，树精的用法非常简单，上去揪住了一个人直接缠住他，然后呢让秘箭手射击就行了。可是实际上做起来也不是那么容易，生命值再高防御再高，真一通胡打还是很

容易被野怪弄死几个的。实战中可以用视而不见进行辅助，具体的例子在林妖篇放过，这里不再重复。

就算是不这么用，树精那非常可怕的生命值和防御力很多时候是非常关键的一个抗输出的点，不升级也已经非常优秀，并且已经能够应付不少的开荒和对决的情况，是性价比非常高的家伙。更能和林妖配合随时享受100多点的治疗，发挥自己缠人+扛输出的特性，让脆皮但是能输出型的单位好好输出（如花妖和秘箭手），是树精的重要责任。

当然一提树精必然出现各种活力战术的讨论，以及树精升级到底有用没用的问题，这里面这些留到升级的部分再说。

远古树精



从西兰花，升级为普通菜花！不过菜花这个植物有意思，你说的是菜花行，说它是花菜也行，鉴于他本体是菜，所以还是称呼花菜比较好

远古花菜的笔记（英雄世界）上的评价真可谓错得离谱，这里引用下作为引子来聊聊远古花菜：

“指数几乎没有提升，多了就地扎根技能。但实际战斗中老树靠的是主动绑人，被动防御实在是有点浪费其优秀的缠绕技能。”

指数没啥提升没有问题，攻防伤害血量这四个硬属性不提罢了，主动速度也没啥变化，所以的确可以认为是没啥提升。但是英雄无敌5里面单看属性意义不大，特技才重要，就地扎根是个非常关键的生物技能。

就地生根增加自己50%的防御力，很多时候就这一个特技，就值得你去升级老树。废话不多说，直接上实战两个例子，都是下最大龙国的：

https://v.youku.com/v_show/id_XMzY3ODY4MTE2.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

https://v.youku.com/v_show/id_X0Dcw0DgxNzUy.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

看过这两个例子，我们不难发现一个问题：

森林英雄很少学坚守阵地，但是经常需要学防御，原因就在于不倒，对于任何一种流派的森林来说都是第一关键的技能。在森林，花妖主动高，如果有不倒，暴风都没必要也能保护好射手，只要你有不倒来拖时间，所以防御术肯定是有的。森林防御术中，不倒和坚守不能兼得，所以森林通常没有坚守，正常老树防御也就是25%的防御力加成。但是如果老树升级，和森林英雄必有得防御术搭配，没有坚守也能发挥非常可怕的森林钢板效果，并且是少数情况下能发挥森林英雄防御力高优势的单位（正常森林如果只用1~4级兵，防御力的属性完全就是摆设累赘）。现在有了防御术配合英雄防御力，再来一个老树的坚守阵地，效果非常好。看之前的那两段下龙国视频，没有这个技能有可能直接全员阵亡。视频中我们升级老树带来了多少减伤呢？下龙国老树如果是9防御森林英雄带，面对4条野生黑龙，有没有升级老树的差别应该是124和69，是44.4%的减伤比例。

老树这个东西在森林消耗资源甚多，基本是下血本的买卖。这时候出现的老树肯定都是下非常难啃的6、7级野怪，或者突破非常艰难的制高点，比如龙国或者大数量7级兵，这时候多这50%的防御力完全是质变。你不升级的老树带3棵都挂的连渣渣都不剩，但是升级的老树人家带着刚好一个周产就无损拿下。单纯看着表格比较属性得出来结论是纸上谈兵而已。

之前既然提到了活力，这里也在插曲下，没升级的花菜的部分就说过这里要提一下。从生物方面考虑，老树的主动实在太低；而活力高级兵的方法往往都是带小弟的，小弟英雄特点就是没啥输出能力，因此这两方面造成了活力老树虽然抗揍，但是战斗时间拖得非常久，让艰难战斗中的魔法值消耗太亏。而且因为主动和输出关系，一方面活力回复效果不好，另外一方面不能快速削弱对手的输出能力也让自己受到的伤害倍增，实际上不太划算的。更多的会在翡翠龙的部分添加一个视频介绍。

回归刚刚说的笔记中第二句话，老树捆人的特技要主动用才有意义（这个问题没升级的树精也一样）。不过真正凶狠的野怪，你敢放弃防御姿态主动迎击？开啥玩笑，肯定要被打得不认得妈。虽然老树生命值足够厚，那也才180，不是躺着的8，这个给你40多伤害那个给你50多的伤害不一会儿你就要挂一个了。老树主动捆人能只能玩很弱的野怪，但是很弱的野怪其实你捆不捆，区别真不大，也就是极端情况下可能捆个血女风舞有用了。所以想要捆人，树精很少主动出击，对手稍微强点上去就被暴打，并不划算。

但是相反，如果防御的话靠原地扎根，不仅能缠人还送一个无限反击，这个在林妖篇放过一个视频，这里不重复，忘记的童鞋可以回去重新看。利用视而不见2勾引电脑单位攻击老树，而这种勾引下因为老树无限反击，电脑出手必然被缠，所以被动防御的时候就地生根这个特技反而能让你捆住更多人。其他情况比如对决中，就要具体情况具体分析到底主动攻击捆人好还是被动防御捆人好。

而森林老树经常被人遗忘的一个特技，就是激怒了。打森林一般没人打老树，而拖到残局老树真要就地生根准备拖时间，是个非常麻烦的对手。有了激怒，老树的输出能补回5级兵的水准，而无限反击经常让你觉得是不打不是打也不是，防御力硬的又像石头。就算是变态

图，老树生命值太高了以至于连复仇之类的魔法用在他身上都像挠痒痒，可谓不仅仅是森林的第一铁壁，更是亚山世界中的第一铁壁，完全突破不了。这货就算是残局都不能让你舒服了。

狂暴树精



贴吧俗称新树。不过这个名字其实略蛋疼，因为本来正常的生物，老的升级形态成为老XXX，比如老牛头，老冷骑；新的则反过来成为新牛头，新冷骑。但是老树这个东西吧，没升级的看起来就很老了，大家就习惯叫他老树，因而贴吧称为老树的三种树都有可能；但是称作新树的，就只有他一个了，之前两个没有给俗称，而就这个家伙给了他俗称，就是这个原因。

与老树相反，新树这家伙在笔记上虽然寥寥几句话捧他捧上天，弄得千年花菜都成板凳了一样，而新树则是这么好用那么优秀，下面我们还是继续根据笔记上的这说法聊聊这个家伙：

“笔者认为蛮荒树精是防御与攻击的完美结合体，当需要树精提供攻击输出时，丛林之怒可以立马转变新树的角色，且主动一越升到12，由于其多1的产量，和战场数量的完美保存，怒之后的新树攻击力甚至赶超了7级龙，一越变成为超级杀手。缺点是丛林之怒需要花费一回合，使用的时机还是要把握好。”

首先科普：新树的特技怎么工作的呢？

把自己的防御力的一半加到攻击上，这个效果是算进去英雄附加的防御力的，也就是这个生物的总防御力的一半加到攻击上。有的人可能觉得这是常识，但是英雄无敌5里面只算自己本身防御力的特技也有，比如矮子的龙形符文就是只把自己生物属性的攻击和防御力翻倍。狂暴树精使用特技之后ATB归零，重新开始积攒，也就是说消耗自己一个行动。这个动作可以爆出来士气，自然导致自己下一次行动双倍速度到来了。

因此笔记上的评价很明显是只看纸面数据得出来的。如果只看原生的新树数据表，27的防御力砍掉一半13点加到攻击上，那么老树现在就有5级未升级兵的防御力和34点的攻击力了；虽然老树伤害低，但是如果配合34点攻击力倒是也能达到圣骑的输出能力了；更何况还有个额外产量助阵，这么一算，简直划算死了……………所以森林决战毫不犹豫肯定是新树

啊！攻守兼备，进退自如，对手强我就老老实实当乌龟，对手弱或者龟我就主动出击，多么厉害！

但是一旦算上英雄防御力，那就出问题了，尤其森林英雄出了名的高防御力。那么下面我们算算，以10周对决为基板，30点防御力的森林英雄，带领新树后使用特技，是个啥概念：

新树有57防，去掉一半就是29点防御力。咋样？还没英雄自身的防御力高。没升级的猎人和三种形态的花妖，大家平时揍得飞起感觉他们防御力很低很好虐？在这个英雄带领下，新树使用特技后比他们还脆皮。当然有人要说，树脆皮但是血厚啊！那行，你把猎人的生命值翻倍，现在再去揍他一下试试看？照样脆的一比。因此这个特技在英雄属性比较高的时候完全不敢用，用了之后嘎嘣脆。

而且单纯脆也就罢了，他还非常尴尬。三个方面，第一个方面，他这个特技很明显和矮子狂暴者非常类似，但是人家狂暴者做的极端，要做坏人就做到底，干脆一点防御也不留，全部加到攻击上，因此如果好好准备下的话输出的确惊人；但是新树就不行了，他留了一点防御力，尽管这点防御力依然鸟用没有，但是他依然保留着，如果他能像矮子狂暴者一样全都加在进攻上，也行。第二点就是，狂暴者的属性已经够渣了，但是人家至少输出还可以，配合作弊的产量和建筑，周产输出还行，老树的周产输出只有别人的7成，所以加了攻击力也都是很缩水的。

不过这两点加起来，都没第三点关键：这货的特技需要额外行动一个回合！新树自身的主动和老树僵尸一样龟，7主动，别人都动了两次他才能行动一次，开场第一次行动就已经很慢了；然后第二轮的时候如果使用特技，还要以12主动的身份再等一次，实际上等于浪费掉了别人3次行动的机会，这时候你冲上去，还有用嘛？如果前方战事对你有利，那么现在冲上去的确可以帮忙，但是如果已经决出来胜负或者是劣势，你上去也没啥意义。

如果这家伙一上来就是特技触发的状态冲上去，没准还能有点用。现在这样子没有任何卵用。而如果不是全兵，也就是如果只带几种兵的话，使用这个特技无异于向对手招手：我现在S体质发作了，输出高想要揍你们了，所以我给你们一个回合的时间，来好好打脆皮的我吧！和亡灵6级兵女妖类似，意图太明显，非常容易被揍成残废。野外碰上这家伙做野怪，用远程的种族开心死了。不仅仅他第一个回合不冲，还要浪费一个回合降低一半的防御来帮你造成高输出，更是把这点发挥的淋漓尽致。

当然，说了这么多，这家伙倒是还有一点可取之处的，可惜到现在为止，从来没在贴吧看到有人提到过，或者说次数太少咱都不记得了，那就是英雄无敌5的5大最容易被新手遗忘的特技——减速免疫。之前数错了，在血腥姐姐那里说是4大容易被新手遗忘的特技，其实仔细数数，应该是5大，这是最后一个。免疫减速的家伙多了去了，除了一个宝物矮子鞋，还有铁人那一家子都有免疫减速的特技，但是出现在这个家伙身上的新树有减速免疫这种组合事实，恐怕知道的人就不多了。减速免疫在特定场合还是很有用的，比如针对地女、木乃伊

这种有魔咒攻击特技的生物，或者弱一级的萨满天女、灯神女族长，给你个减速之后你打起来都挺难受，这时候用新树活力流那就占优势了。对决中也是同理，有减速免疫，残局中再也不怕蛮子地女来摧残你。因此这家伙唯一的出场作用点，还就是在于他这个不起眼被人遗忘的特技身上，不得不说略讽刺。

森林6级兵总结

其实之前很多内容都是虾扯蛋的。比如森林的6级兵产量多1，别说玩了这么多把森林，还真没有哪次有出这个建筑的印象，森林的木头吃掉的实在太多了，所以从这点上来说，以上讨论都在森林木头资源充足的时候进行的。关于资源，这个老贴中已经有更详细的描述：http://tieba.baidu.com/p/3169495470?see_lz=1&pn=2，177楼，从建筑方面考虑，老树的优势和劣势都在这里了，所以这里不多废话。真要考虑树精战斗力的话，这点是绝对不能被遗忘的，这个木头消耗有些撑不住。

而笔记上有一点说的还是比较好咱没注意到的，那就是老树招募价钱便宜，6级兵的话。便宜点还是有不少好处的，低级兵本来花销就少，所以便宜贵了没区别，但是6级兵便宜一些帮助还是很大，尽管森林不算什么缺钱族。

最后当然万年的龙与老树的争议，留到7级兵再说。

亡灵6级兵

死灵



话说这个东西在英雄无敌3里面其实和英雄无敌3的3级兵幽灵是一个英文名字……

毫无特技毫无特色的一个6级兵，甚至自己一个特技都木有。虽然没升级的5、6、7级兵普遍都比较没用（这个之前也吐槽过），但是一般也该至少有一个标志性特技。没升级的狮子头至少有个不吃反击，而死灵这货连个特技都没有，别说什么亡灵特性，那狮子头还有肉体特性呢，这种不算生物特技，至少也是远程生物这种勉强还能算个特技。这个不仅仅在6级兵中绝无仅有，就算是纵观整个英雄无敌5有179种生物，一个特技都没有的生物也找不出来多少。

这么一看，有童鞋要说啦：你看你看，这么说来死灵这货连狮子头也不如了呢！那你就错了。其实仔细看看，除了没有特技，这货的属性在没升级的6级兵中数一数二，除了血量稍微少点了，其他属性冠绝所有未升级的6级兵！尤其是作为肉搏生物，他的速度和主动虽然不算多么优秀，但是完全达标，因此在亡灵这个家伙还是有他的作用的，发挥他的那个攻防和伤害优势，基本对1、2级的肉搏型野怪都能形成碾压，稍微补一下超生就OK，很容易形成数量；本身的建造建筑其实就够良心了，冥府庙宇肯定要造，问题就是石头和水银不够，但是话又说回来如果亡灵水银和石头不够的话，请问还能造出来任何东西么？这个就和死灵无关了，所以整体来说非常容易造出来，而招魂材料的话也算是比较好找，黑暗能量消耗也算讲理（至少没升级的死灵，升级的的确有些贵）。

因此在亡灵，主力带骨勇一队，然后副手带吸血鬼一队，最后一个英雄带着死灵去多线开荒是很常见的套路，有足够的资源都可以升级成死神，但是对于一般的召唤亡灵英雄或者机械类英雄来说带着死灵足够应对1~4级非棘手野怪，甚至很多5级的软柿子也能捏；就算是没有召唤机械这些，用奸叫女药王等等黑暗系的英雄先吃几个箱子吃到专家黑，然后学到吸血鬼化带着这个东西出门也是很无赖的练副手方法。

结论：尽管很多新手其实也经常用他，但是不会用死灵的新手更多，这里好好提一下。同时也是再次反映出来一个问题：有的时候只看属性是没用的，特技同样重要，比如高德pk宠姬的远程输出。但是有的时候特技都没啥用，关键看本族内的组合，比如狮子PK死灵，死灵作为最容易出的几个6级兵之一，尽管实力不起眼，但是发展图露脸的机会却比狮子头要高很多。

死神



就一个字：帅！英雄无敌5的亡灵跑去英雄无敌3抢劫地狱，把英雄无敌3大魔鬼的镰刀给抢了过来，这造型太霸气。这里不得不佩服英雄无敌5的翻译，这活脱脱的就是一个经典死神的造型！这造型，这发型，这衣服，这武器，这动作，这浮在半空的姿态，翻译成死神太合适了；尽管这货实际上的英文名字，和英雄无敌3升级的飘飘一样都叫做阴魂，和死神八竿子打不到一块去，估计如果真翻译成阴魂了玩家会把翻译打得阴魂不散的。

这是一个背后很有故事的6级兵，在贴吧7年多的时间里面，咱也亲历了这家伙的各种坎坷命运，下面就仔细来讲讲这家伙的故事：

首先因为英雄无敌5在形式上太像英雄无敌3了，尤其是英雄无敌5的亡灵设定上除了6级兵之外其他都和英雄无敌3的亡灵一个样，所以经常有一些标榜自己为英雄无敌3“经典老玩家”过来吐槽：这UD（Undead，亡灵族一个超级古老的简称）居然把帅气实力都爆棚的经典生物死骑丢了，却换来一个不知道什么鬼的死神半点用木有！

当然这话一出，槽点无数：

1. 首先，吹啥东西先把名字搞对，在英雄无敌3里面死亡骑士是墓园势力的力量型英雄，你们说的那个铁皮罐头叫做恐怖骑士。
2. 恐怖骑士到英雄无敌5就出现过一次，而幽灵可是至少出现过两次，人家是亡灵正宗的3级兵，问题在语言的翻译上。如果是英文版的话看到亡灵6级兵马上就意识到是英雄无敌3里面的3级兵了。
3. 恐怖骑士在英雄无敌3属性在6级兵中的确是比较厉害的，但是英雄无敌3的亡灵用不着恐怖骑士做什么事情，开荒靠吸血鬼王，决战靠骨龙抢速度，骷髅海或尸巫海打架，其实没他什么事情，造他的基本都是纯造型党。相比之下，死神在英雄无敌5的亡灵的作用大多了。

这里咱不想要讨论太深入关于英雄无敌3的各种问题，只是点到为止。与此同时，更加火上浇油的就是很多人还把英雄无敌5中立怪死骑搬出来比较着黑死神，各种mod党发明出来的死骑替换死神mod对于这种情况的缓解是完全于事无补。

这就导致了相当那段时期一段时间内英雄无敌5吧死骑党和英雄无敌3党臭名昭著，各大门派纷纷发表讨匪檄文；而为了对抗死骑吹们，贴吧出现了死神吹，各种掀这种生物的好处，

而作为当年死神吹的一员，现在说起来咱还有些愧疚。所以，咱给大家列举一下当时的一些主要论点：

首先是死神的属性极其霸气！其实在6级兵中，如果不计算生物特技和种族技能的话，白板情况下死神的输出是最高的！不信？可以做个计算，找剩下几个6级兵中输出最猛地：

- 黄狮子伤害30，主动8，折算成主动10就是24，攻击力26，折算成攻击力24的伤害的话就是26.4
- 圣堂的冠军骑士伤害27.5，折算主动10就是33，攻击力24，伤害33
- 死神伤害27.5，折算主动10，攻击力24的话，伤害为35

咋样？

所以英雄无敌5的亡灵其实和英雄无敌3有点类似，单纯只看属性特技，4、5、6级兵在同级中都是佼佼者，因此死神的属性是和他长相一样灰常华丽的。

而特技死亡触摸更是符合造型名字又帅气，这是要和圣骑形成死对头的关系。一个治疗到满血然后驱散负面状态，一个正好摸死一个然后驱散正面状态，并且对亡灵生物也有效！看来在原版就有料到了东方部落阿兰第二的出现，要摸死他的特长天神！这个技能很恶心，先不说摸凤凰天神什么的，就说你本来英雄部队中有7队兵，每个兵身上都有4种光明状态魔法，然后死神过来摸你一下，其中一个什么都没有了，这是强迫症患者杀手啊！被摸了一下，7队绿色的，就一队蓝色的，你说我是该补状态魔法呢还是该假装没看到呢？而实际上不单纯是专杀强迫症这么简单，光明对攻中你突然缺少了好几种状态，7级兵也被贬变成4级兵的战斗能力，影响是很大的；然后吧，如果亡灵有不倒，你把这货打成不倒了，然后不管他？呵呵呵，那他看到一个摸一个，反正也不吃反击，往死里摸，摸到你强迫症发作抓狂无法自拔为止。

就算不是对抗，单纯开荒用死神去摸高级兵，用起来也是舒舒服服非常惬意的。毕竟打高级兵不吃反击还能免费摸死一个，3、4个死神直接砍还砍不死一个大天使呢，这现在直接干死一个然后还不吃反击，简直划算死了。

因此这货在贴吧基本只要有人黑就有人吹，然后必然是吹的一方获胜。而且最近还看到有人在一个讨论死骑死神的贴子里面把这货吹的神乎其神，而去贬低死骑，就咱个人来说，其实这是种很不好的做法，对死神的认知其实并不全面。

那么下面咱就谈谈咱自己对死神的感受：

死神属性优秀这没啥悬念，但是这家伙和圣骑何其相似。先说特技，不是说他特技不优秀，而是太曲高寡合了。属性这么优秀，自家5、7级兵在暴风下又不是很争气，甚至说被暴风了之后死神是亡灵主动速度最高的生物，而5级兵则是大体积各种被贴，因此亡灵6级兵身上

的担子不比狮子头冠军等等之类的生物要轻松多少，但是这货带出来的特技是啥？摸人家正面状态的，这就等于白瞎自己的那个属性了，尤其是亡灵还有暴兵的能力，可以在有选择的情况下大量增加某一级生物的数量，通过外交和万人坑还有招魂等等因素，攒出来大量的数量。这么费事之后，花掉一次行动，就是摸人状态然后顺手牵羊还能摸死一个，你大概不是在逗我……

但是比圣骑更差的是，圣骑至少还有个招牌特技冲锋，而死神少了一个特技！他就只会摸人，没有一个别的类型的特技，再次白瞎了他这一身的属性，所以是个相当有问题的生物。仔细想想，升级的6级兵，只有一个特技的，恐怕除了亡灵家的这俩也没几个了吧……所以亡灵如果爆死神，有种有力使不出来的感觉。

然后论特技死亡触摸消灭高级兵的确好用，但是也仅限一些比较特别的情况。你用死神直接去摸摸岛屿争端第三周的11个凤凰试试看？死灵的确是划算廉价容易建造，但是升级的死神建筑吃掉的石头和水银真有点多，直接招魂还非常不划算。

更关键的，现今的亡灵的开荒技术，在钢板流遍天下的现在，3~4个死神原地坚守硬的和石头一样，所以现在再碰上大天使，是摸人划算还是防反划算都是未知数了。况且这种情况直接用死灵问题也不大，亡灵的开荒技术提升也让亡灵在大多数时候看不到升级的死神，真要分单个的去摸高级兵的那种战斗，损一个就心疼死了，毕竟这是6级兵。所以结论就是不会有人专门去招魂死神摸7级兵，特殊情况比如难民营，或者黑暗能量用不出去了，那么招魂几个摸摸还行，但是不能当亡灵主食。

总而言之，这货从来不缺粉丝，所以咱就要泼点冷水。死神在6级兵中是个非常尴尬的存在，撑不起亡灵的大梁，也不值得玩家对他的战斗力抱太大期望。亡灵后期虽然兵多但是团战依然疲软，和这些因素都是密不可分的。

女妖



英雄世界翻译成尸妖，咱只想要问，尸妖这是啥东西？尸体上生成的妖怪？尸体变成的妖怪？吃尸体的妖怪？反正和尸体有关，但是这家伙的实际表现和尸体半毛钱关系木有，而且生物描述也和尸体毛线关系木有；相反，亡灵英雄的种族技能中的女妖奸叫的女妖正和这个生物的名字一样，所以翻译成女妖就是最正确的，其特技女妖的叫声要人命3000也是很多魔幻游戏对女妖都有的设定。虽然说，这没有性别的死灵升级成女妖感觉怪怪的……造型上也

木有女性气息（很多魔幻科幻游戏作者逻辑：只要隆胸浓眉大眼就是雌性，无视你种族）……

女妖在亡灵是个被严重低估的生物，当然原因之前也说了，死神太耀眼了，先不说死神吹 PK 死骑吹的故事，单纯论造型也是死神胜出啊，所以这家伙板凳肯定的。况且造型不好看也就罢了，挨揍的时候那个声音就像用利器刮铁锈，难听死了，外观无人爱，在这个看脸的时代那就真没戏了。

不过在刚刚死神的比较中，我们看到死神的毛病还是挺多的，那么女妖这个家伙，是否存在什么亮点可以顶替死神的那些缺点呢？

首先是特技非常强力，输出非常凶悍，关于女妖的特技目前的误解，其实主要是被一些年代很长久之前的观点误导了……不过先科普女妖特技：

女妖特技和死亡触摸不同：死亡触摸是对手在移动范围内，你点主动技能按钮，死神会走上去摸它；但是死亡悲鸣只能在原地发动，所以你如果想要吼对手，需要先走上去，然后再使用特技。死亡悲鸣造成英雄无敌 5 最强伤害类型——无属性伤害，无实体无法丢失，魔伤抵抗无法减免，几率抗魔无法抵挡，魔免生物照吃，加防御力不能减少其伤害，其实除了亡灵生物之外这家伙基本无敌。当然也要注意了，这个特技能伤害友军的，只是不伤害亡灵生物罢了，和死亡阴云是一样的类型的。而同时，这个特技杀死的生物是不计入复仇的（和死神相反，死神摸死人虽然每次只能干掉一个，但是就算是干掉这一个你也是要吃复仇的）。这个特性在变态图上面对对手有高咒力英雄的时候非常有用，省掉己方英雄一次魔免得时机。

然后列举一些老观点：很多人在 3.1 刚出白骨龙被加强的时候就成天扯什么白骨龙配合女妖的死亡悲鸣，多强力。这种说法流行了很多年，现在的确看不太到了，但是对于当时的影响很大。很多人把这个特技描述的好像离了白骨龙就没法混了一样，而另外一派则是毫无悬念的终极流，说这货的特技就在对手士气低落的时候才有用，对手士气正常的时候毫无伤害，因此不是终极亡灵没必要出这货。

下面让我们做个计算，假如对手没有任何士气宝物和技能，亡灵带上鬼龙，那么对面的士气是 1 点，一个女妖对于对手能造成多少伤害

1 格远的单位，受到 18 点伤害

2 格远的单位，受到 9 点伤害

3 格远的单位，受到 6 的伤害

可见不需要任何额外的减士气手段，被女妖一次吼中三个，哪怕只有一个是贴身的，造成总伤害就是 33 点。就亡灵的那个攻击力，没有报偿的支持，死神是很难在对手有英雄的时候打出来这种伤害的。而如果一旦贴身单位有 2 个，那么一个死神就更是无论如何无法赶上一个

女妖的伤害，因此女妖的特技是英雄无敌 5 被玩家低估最严重的特技。白骨龙或者亡灵终极之后的确女妖的特技更吓人，但是就平时来说，女妖的输出是完全不虚死神的。

另外一种造成了女妖的很弱的说法自然就来自于 10 周对决之类的对决图上，这家伙从来没人用，为啥？因为只要用她，基本都知道是亡灵终极流，而亡灵本身速度主动都低下，碰上学院蛮子这种，你女妖胆敢走出来一定揍得你灰飞烟灭，因此基本完全不能发挥作用，就有人下结论这家伙肯定很烂。

就这段话来说，这个事实是没错的，但是这个结论就有问题了。如果看到女妖上来一顿狂揍不正好证明这家伙实际上威胁度非常高么？就好像之前讨论的大尸巫一样，如果大尸巫输出一般般不可怕，干嘛要贴他？这里女妖同理，看到女妖无视情况一顿狠揍就已经显示出来这个家伙的特技可怕之处了，对对手的震慑力太大。

同时，特技本身的伤害是一方面，最重要的是这个家伙身在亡灵，有的是办法攒出来数量。如果地图上吸血鬼的材料不多，或者没有吸血鬼公主的话，招魂死灵也是比较划算的一个买卖。因为很多后期图或者变态图上基本不会给你留太多的吸血鬼材料，除非是我爱吸血鬼那种故意让你攒吸血鬼的，否则吸血鬼的数量都不会太多。剩下的材料，尸巫虽然很强，但是大体积主动也一般般，如果攒大数量未免是有点不靠谱的；飘飘之类的材料虽然多但是肉搏素质真的不赶趟，所以就剩下 6 级兵。招魂的升级形态（死神和女妖）不划算，但是没升级的死灵还是可以接受的，外加亡灵容易攒出来大量的 Power，出门去搞搞外交也是可行的。除此之外，亡灵的 6 级兵还有个 4 级兵所没有的重要来源，那就是圣堂训练。如果看到圣堂城，如果想要攒 6 级兵数量那一定要刷出来一个圣堂英雄，是谁都无所谓，回来训练骑兵，一周 17 个骑兵送进万人坑变成死灵，让女妖在 6 级兵中的数量轻松达到仅次于圣堂 6 级兵的数量。

因此反过来看笔记上对于这家伙的评价，说她的缺点就是太依赖数量，但是抱歉，亡灵是最不害愁数量不够问题的种族。攒出来相当数量的女妖是非常可怕的，那么继续一下刚刚的计算：

1 只女妖面对士气为-5 的生物造成的伤害为 30 点，自家产 4 个，再从圣堂城抓 17 个坑掉，那么周产 21 个，输出 630，足以灭掉对手一个半周产量的生物，相当可怕的，这里还不计算招魂和外交等其他因素的女妖入手。

而面对没有在士气上准备的对手（自然也就是电脑对手了），把对手士气降低到-5 其实不用多麻烦的，使用奸叫女-2，死亡阴影斗篷，随便一个其他死亡部件，再减 3，然后带上一个一直磨灭戒指就行了，再不成让对手来攻城，死神前置建筑能减攻城对手的士气，这点可能很多人都不知道。反正降低士气到-5 的下限是完全没必要请亡灵终极出来的，亡灵终极是用来克制东方部落亡灵战役最后一关那种士气极其高的 boss 的。所以配合这些因素，女妖只要保证数量不损失太厉害，吼 3 下对手基本就残废了，对于打变态图上攻防超级高的 boss 有奇

效。可以说，在乌龟一样毫无输出的亡灵，女妖是你打出来输出的唯一方法，配合酋长那就特别邪恶了。具体的视频在酋长的评价部分有，这里不重复贴。同时不吃复仇，保证自己能持续输出还能享受各种正面魔法状态。

不过说了这么多，女妖平时还是上镜率很少的，主要是如果不爆数量又不配合酋长的话，这家伙伤十指不如断一指的问题比较严重。虽然总输出多，但是一下两下都很难把对手打残，留给对手喘息的机会对你反扑，数量一少就没威胁了；而特技又有非常明显的缺陷，意图太过明显，就好像英雄无敌3你玩大天使魔免丢末日一样，这招欺负电脑英雄自然爽，但是人脑玩家看到你丢魔免还不知道你要干嘛吗？同理这货的特技非要走上去才能用，你走上去，对面又不是傻子，不知道你想要干嘛？肯定转变目标集火你；而如果你不出击，人脑的对手又不会傻到把自己的队伍都围着你站让你用特技。就算是打电脑，你女妖先头冲锋上去被围殴也是很正常的事情，特技需要先走再发动实在是个大麻烦，上去的时候就已经被人揍成灰了。所以大多数情况下死神看到的比较多，正是这个原因，死神是省心、稳定，不用给他配合什么特殊战术。但是也请大家不要忘记了亡灵这后期的唯一输出点，如果你碰上了亡灵怎么攒兵都打不过或者很艰辛的boss，那说明你没用好这个家伙。女妖的发威是需要做准备功课的，英雄的技能、配置、兵力等等，都要有详尽的打算，而死神则不需要，这俩升级形态真正的55开了。

亡灵6级兵总结

6级兵中最长的评价就是在亡灵，这货都快是别人两倍的长度了，但是真总结下来，却是55开。反正总是吐槽英雄无敌5什么双升级形态只有一种好用的童鞋，你们仔细看看到底是几几开，英雄无敌5很多升级是属于使用在不同情况的，很多板凳是玩家玩法造成的，不是游戏设定的问题。

一个曾经饱受委屈现在又被吹的神乎其神，另外一个却一直都默默无名被埋没，如此悲剧的亡灵生物，难怪连6代7代的亡灵都不要他们。不过话又说回来，这两个家伙如果算是悲剧，那么连墓园势力都不算的中立死骑野怪的眼泪该往哪里搁……

矮子6级兵

领主



矮子中的高富帅，名副其实的矮子里面拔出来的将军，虽然肚皮依然有点大……

属性非常垃圾的家伙。这个家伙首先攻击力居然连很多5级兵都不如，只有5级兵中多头的水准，8~12的伤害更是让和尚笑掉大牙。当然啦，实际上不能这么算，因为有雷霆打击的效果，实际上的伤害要 $\times 2$ 的。但是就算是乘了2，16~24的伤害依然是6级兵中的倒数。因此这家伙的输出能力非常差，这个才是名副其实的6级兵的位置却只有5级兵的输出，比老树强点，但是也就是强了一点。雷霆打击还能波及到其他周边单位，这个技能会在雷霆战神的部分继续说。

防御力则稍微出色一点，注意，这里的用词是“稍微”，所以实际上也没比其他未升级的6级兵硬多少。100的生命值还是很贫血的，24的防御也没老树那么亮点，所以抗打击能力也只是算是一般的优秀罢了。

因此综合来看，这是个非常垃圾的6级兵。如果不用符文的话，这货基本毫无价值，虽然说了符文也基本差不多。感受最深的就是东方部落学院战役第三关使用乌夫斯坦的时候，初始身上有几个没升级的胖子，用的简直内牛满面，打不出来什么伤害不说，被对手打两下就死一个，完全攒不住数量，用他感觉就完全不是在用6级兵，而是有种在用一个耐打点的5级兵的感觉。

另外补充一下，无论是英文还是汉化，这个家伙的生物介绍上最后一句都有说领主有免疫闪电的能力，这个是不对的，领主完全没有半点魔法抗性。实际测试中也没发现这货有这种隐藏技能，所以喜欢看生物描述的新手不要被骗了。事实上这家伙如果真的不升级就免疫闪电系魔法，矮子6级兵在发展图的地位还能提升不少的，具体原因会在真正电免疫的雷胖的部分说明。

当然有点是要夸夸胖子的，就是他的速度有8。不过这个也只能用来夸夸就是了，然无卵，除非是熊女，其他矮子英雄不学战术的。其实这么说也不对，不是说熊女想要学战术，而是自带出来想要丢都丢不掉，所以想要配合急救上来贴远程怪都费事，更何况主动还低，如果真有风鞋倒是可以考虑下，但是咱觉得这货要是能有9速就好了……

矮子的6级兵因而基本继承了大多数高级兵不升级就别带出门的生存哲学。然而这里矮子的6级兵还多了两个悲剧：一个是号称自带的闪电免疫却木有带出来，然后速度又尴尬的少了一点。除非是活力流的，勉为其难带着吧，否则这家伙还是留在家里等升级的比较好。

火焰领主



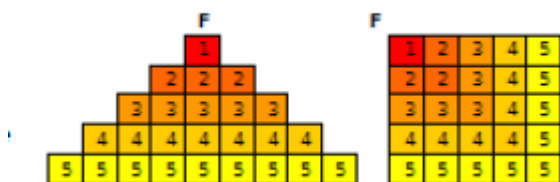
贴吧俗称火胖或者火神。

这家伙和很多其他种族的设定不同，除了蛮子，其他种族都是左侧的升级体为旧升级（即为锤子和之前版本的升级体），而右侧则是东方部落新加的。但是火焰领主，虽然放在左边，但是却是东方部落新加的升级体。并且，他的造型是锤子版本的升级，也就是说，在锤子的时候，矮子6级兵升级之后的属性特技和现在的雷霆战神一样，但是造型却是现在火胖的造型！这锤子的火焰领主有点奇怪，右手里面捏着火，打出来的却是闪电伤害。这就好像大街上看到一只猫，去戳它两下。却发现这猫叫声像狗一样！所以东方部落感觉才是真把火胖的造型给弄对了。

自家兄弟叫做雷霆战神，所以俗称雷神，但是这家伙却要叫人家火胖，各种胖子的悲剧……

火胖，又是个最容易被新人玩家严重低估的生物。

火胖有两个特技，火拳那个特技回来再说，先说说火浪，笔记上同样说的一塌糊涂完全看不懂。火浪的攻击范围视你的攻击角度而定，形状大概是这样的（图片取自 AOH 手册）：



计算某个格子内的家伙受到的伤害的时候，用你基础的伤害除以格子上的号码就行了，另外和雷胖的风暴打击不同，火浪是物理伤害，可以被幽灵丢失；你如果学了寒铁武器，那么火浪可以附加冰冷伤害！（这也太逗了……）

那么稍微说一下，一般新手用矮子，看到升级6级兵雷胖，简直帅呆了，这打人不算完，旁边的人还要中枪，所以对手如果扎堆，输出高多了。而相比之下，火胖的输出就没那么变态了，打击感也很差。一个打人噼里啪啦出来闪电，另外一个却好像一刀剁在菜板上，所以这货最早的时候各种被人黑出来翔。下面我们简单分析一下，以10周对决为基板，输出方面到底谁更强。

火胖可以认为和雷胖攻击一致，伤害火胖21~26，折算成10主动之后，火胖的伤害就是26；雷胖一个18~26，平均一个22点的伤害。因此初步结论：如果单打单，火胖没特技就已经完虐雷胖了。

下面假设这种情况，我们来算算雷胖和火胖的输出：



火胖如果特技触发了，第1个生物造成100%的输出，第2个生物造成50%的输出，第3个生物造成33%的输出，一共额外造成183%的输出。

雷胖特技不用想肯定会触发，第1个生物100%，第2个生物都是自己输出的50%，第3个打不到，一共150%。

可见触发了特技的话，火胖的输出并不低，并且有隔山打牛的效果。但是这也反应出来了火胖的问题：概率。正常情况下双方的生命值对等，概率25%。有了士兵幸运，42%。所以真要用上图的例子，火胖的最终输出是135%，雷胖是150%。衡量双方的基础伤害，火胖是35.1，雷胖是33。

咋样？就算是对手扎堆站，有士兵的幸运支持的火胖输出不比雷胖弱，而矮子决战中不可能放弃幸运的。这两者在幸运支持下，输出是一样的。当然这段计算有些简单，毕竟实战中各种可能的走位问题太多了，不可能每种都拿来分析。如果有暴怒符文支持，站位各种问题会变得更加复杂；同理，火浪也有可能多次触发，更加复杂。同时希望不要本末倒置，只是说明火胖的伤害和雷胖其实可以一拼的，并不是吹火胖输出一定更强。多数情况人脑玩家占主动和站位优势，经常发现电脑还没动，布阵缩成一团，这才是导致很多人觉得雷胖输出高的错觉。除去打击感，火胖的输出远没你想象的那么低。

如果这两个家伙的输出差不多，那么下面的决胜局自然就在这两个家伙的另外一个特技上比较了：

结果也是火胖的特技火拳更强。首先科普，火拳是无属性伤害，就和女妖悲鸣一样，无法被魔免，无非被抵抗，无法被减免，幽灵不能丢失。曾经有新手过来说，天天你真偏心，你看雷胖不也有风暴箭打击效果么？但是这两个家伙有啥区别呢？很简单，一个是21-26的伤害增加20%打出去，一个是打出去9-13的伤害，并且后者主动还低了一点。火胖的这个特技火拳很多人都不看好，其实这个特技用好了非常强，主要有两个作用：

第一个，碰上远程强的种族比如森林，大老远磕个龙形先给他秘箭手一拳，7级兵水准的攻击力，把对手打个半身不遂问题不大，然后对手就任你宰割了。就算是不是全兵对决，先手一拳，无视城墙和距离的远程攻击，打在对手的一些战略生物身上，效果都是可以的。

第二点，当然就是必然能附加的烈火印记的效果，受到火魔法伤害翻倍。这个配合末日流用是非常可怕的，矮子英雄如果能在变态图上培养出来一个地牢副手，学个不倒，上来5×2的火胖，一顿火拳把对手的脆皮远程都盖上印，然后一个末日丢下去就跑，对手基本欲哭无泪。虽然官方发展图不能这么搞，毕竟产量太低，但是在不少玩家自制图上这是个相当滑稽却又实用的战术。总之这个特技被很多新人无视掉也是导致很多新手低估火胖的一个重要原因。

最后火胖的火免某些时候也能在开荒战斗中派上用场，比如碰上强力火系魔法怪，深渊啊，符文爷爷啊，虽然说升级6级兵才碰他们有些奇怪，但是想想看，5、6级怪的战斗带上6级兵也不是不可以。当然你要是喜欢博人品，刷元素免疫符文也行，这不是矮子下他们的唯一手段，这里提一下算是开拓一下思路而已。而且火免特技还可以元素免疫符文合并，比如下老深渊的时候，你刷个土免出来，他就即不能丢火球也不能丢流星火雨了。这时候利用他丢破甲的空挡，各种弩车和英雄砍击干飞他就OK了。

当然火免的话，自然要带出来一下末日审判的话题。矮子乍一看，很像英雄无敌3的元素：英雄无敌3元素城是4、5、6、7级兵全都免疫末日审判（尽管4级兵都没写过这家伙免疫火系魔法或者末日审判之类的），而英雄无敌5里面的矮子5、6、7级兵也都是全都免疫火系魔法的。所以这么想矮子末日流无敌了，事实上矮子还真有末日流的打法。在10周对决上，矮子如果魔法符文都不理想，可以孤注一掷走终极流。而终极流就是丢末日的，反正1、2、3级免疫破甲，5、6、7级免疫末日（4级：我又中枪），很多其他种族都是要学御火术才敢丢末日，矮子直接丢就行了，这就是火免多的优势。

但是这仅仅是10周对决，末日再强，这种打法主要输出点依然还是在生物的身上，这和英雄无敌3元素城末日流那种完全是两码事，那个可是真的只靠末日做输出把对手打死，英雄无敌5可就不同了。咱曾经做过一个战报（虽然还没发出来），就是矮子末日流，效果是很差的。首先，5、6、7这三个全装备弄出来的资源足够矮子这种开荒难族破产的了；并且，这

三个家伙由于都是高级兵，被对手砍一下非常非常疼，重新买出来的时候也亏得要死。举个例子，学院上14个豆子一周产，都死光了，再买出来980块钱；而火龙一周产只有1个，价钱4500外加两颗水晶，太贵了。这就导致了很多时候和对手末日刚正面，你都不知道到底是谁亏的更多……英雄无敌3末日还有个好处就是凤凰能抢先手，然而在英雄无敌5里面你生物再快也和英雄无甚关联，更何况矮子这3个还都是非常慢非常龟的家伙。反正矮子发展图末日流只是个传说，不是像咱一样喜欢作死的真的不建议尝试。

火胖的局限性也很明显。如果决战没有幸运，带火胖就意义不大了；然后吧，特技也是配合破坏英雄比较好用，并且和自家兄弟一样，输出太低了，决战有符文光明辅助自然强，但是发展图造出来这货想要打个怪，简直难受死。

至于野外碰上火胖，那是直接从屌丝变成高富帅，瞬间要让很多玩家改口称呼他为火神。首先火免疫，火球男这种新手崇拜的英雄已经栽了，地牢高咒力火球打法碰上他也是要吃瘪；然后特技更是牛叉，你上远程，那我远距离扑头盖面给你一拳，打你个半死；之后冲上来，打你数量为1的炮灰，超级高的概率（75%）打出来火浪，进一步把你周围的炮灰清理干净。外加扑朔迷离难以捉摸行动的电脑规律让其更加雪上加霜，不是近战肉盾生抗+治疗流的碰上他只能说叫苦不迭。

雷霆战神



俗称雷胖或者雷神。

名字非常帅气，造型也帅气，继承了大法师的青光眼特技（虽然小头像上木有青光眼）。另外雷胖的两个特技一个闪电箭一个闪电打击，这两个造成的都是无属性的伤害，也就是和女妖悲鸣的伤害一样，无视魔法抗性，无视无实体，无法被减免或者免疫。

这是个不用解释太多的生物，之前在火胖篇就说了，这家伙吸引新人的地方无非是这两点：

第一打击感太爽了。游走的闪电的效果配合音效，各种暴怒符文，再就是电脑喜欢扎堆的脑残做法，各种配合起来，你看对手人堆里面闪电一堆堆闪电还有音效，光是这点够爽就行了。真实输出高不高，那是其次。

第二自然就是使用起来非常方便。看见哪里人多过去就行了，并且特技触发是100%成功的，远不向火胖用起来限制那么多。配合暴怒符文，配合狂暴符文，各种多道闪电和放礼花一样

好看。而如果是打菜鸟的时候，碰上他站位不好，进去一个暴怒打了好几道，就算是这把输掉了都能让他脸色铁青。

然而，这并木有什么卵用……

这里雷胖无卵的第一个原因其实之前在火胖的部分就已经说了，真决战中，火胖的输出在幸运的支持下不输雷胖，并且火胖有两个非常重要的特技，一个是火拳，一个是火免。火免和火拳的战略意义这里不重复，所以火胖可利用的价值比雷胖要高。可能论单纯挨揍输出，雷胖比火胖强，但是火胖带来的各种除了简单肉搏之外的其他优势太多了，所以雷胖就这么OUT辽。

而且就算是打萌萌的兵扎堆电脑，还是要考虑到一个东西，就是矮子的叠符文。现在用矮子很少有人直接上来嗑个冲锋或者暴怒往人堆里面扎。都是先用一个符文，比如狂暴或者暴怒，然后等待；再加个雷鸣，再等待；最后英雄的光明状态加个差不多了之后再用品空灵或者龙形之类的往前冲，瞬间输出爆表。但是很多时候雷胖想要对电脑造成重创，必须要马上出手，否则对手的阵型就会散开，没那么多机会给你闪电游走。所以很多人用雷胖只是在打很低的伤害，没有光明和其他符文的支持。除了效果爽，实际亏的多赚的少。

雷胖的问题不仅仅是火胖特技比他强这么简单，雷胖的属性也差了一点，只有10主动8速，被暴风了以后更惨不说，就算是没暴风，也没有火胖那种能优先吃个符文的优势。

当然这两个胖子的属性差别还是没那么大的。雷胖剩下的大多数属性问题和火胖差不多，火胖篇的篇幅已经太长了，所以就把矮子6级兵属性的吐槽移到雷胖篇来说。

无论雷胖火胖，这家伙的属性实在是渣的不堪入目。没升级的胖子是15攻击，升级了之后基本没变化，这点在6级兵中也不多见。这里是一语双关，首先6级兵攻击力这么低的不多见，其次6级兵升级一点攻击力不加的也不多见。15的攻击力，别说6级兵了，放到5级兵这个属性都不算高，大尸巫、地狱马、独角兽、和尚的攻击力都比这个高。伤害嘛，火胖虽然比雷胖强，但是21~26，你真的确定这不是没升级的死神的伤害？而雷胖的基础伤害更是放在5级兵都不够看，虽然他有特技，但是算上特技之后居然连火胖都赶不上。这个伤害层次连6级兵中垫底的女族长和飞龙都不如，仅仅比老树强！胖子才是真正的6级兵的位置5级兵的输出。

说起来老树，那么有人要说啦，你看你看，胖子防御能力强！那么我们来看看，火胖24防御，雷胖23防御，这叫做很强？去掉6级兵中公认战斗力渣渣的女族长和飞龙，你看看死神、圣骑，甚至万年吊车尾地狱族的深渊，都和这个差不多。生命值方面，雷胖145的确够多，但是一来140点的狮子头也有，二来是矮子的胖子的抗打击能力只能说6级兵中合格。正常来说他输出能力差，在以防守为长的矮子，他的防御能力应该和7级兵相当才对。抗揍的主要原因更多还是矮子英雄的缘故。

因此两种胖子的较量中，属性好一点，也会成为致命关键。比如火胖的主动高了一点，伤害高了一点，火拳特技特技有用一点，就让雷胖这货坐了板凳。

当然啦，雷胖除了这些毛病之外，是不是也有一些不经常提到的优势呢？

答案当然就是电免疫。乍一看，这个特技局限性也太大了吧？但是你想想看吧，两种德鲁伊，两种泰坦，哪个好惹？但是如果是英格瓦带着雷胖坚守流的，配合一点输出，基本都能无压力拿下来，这点是非常难能可贵的。就算是没有元素免疫符文，这种打法其他种族也完全模仿不出来。

作为野怪，雷胖和火胖一样恶心。和谐起来费劲，破你炮灰牛B破你不倒更牛B，还能飞各种贴你远程，实在让人不爽，6级兵中的神级野怪之一。

矮子6级兵总结

一句话：比你想象的弱，又比你想象的又强。

“比你想象的弱”：很多人从来没注意过矮子的6级兵实际上的输出有多么低。成天说老树是5级兵的输出，其实真正的5级兵输出的家伙在这里呢。看到10周对决矮子各种横行霸道，但是发展图用矮子的战报实在太少，出彩的更少。所以很多人觉得似乎矮子的6级兵是个输出多强的生物。单纯论输出这货绝对在6级兵中是要排倒数的，应该感谢的是后来矮子出现的堆符文战术，之前提到过的。但是如果是发展图用的话，前面那种情况得出来的结论对你来说毫无用处，因此发展图如果矮子在6、7级兵冲突的时候选6级兵的童鞋，这是你们要注意的一点，这货输出非常低，不解决矮子开荒中缺乏输出的致命问题。

“比你想象的要强”：两种升级之间可以自由转化，一个火免，一个电免，互相配合可以干掉很多棘手怪，比如黑泰坦符文爷爷之类的，这点是很多人没有注意过的。如果这点上后勤安排的好，矮子也能打出来很多奇葩古怪其他族无法模仿的打怪手段。

当然，关于升级选哪个之前说了，很难有定论，总之算是55开吧。另外资源方面，6级兵的需求水晶量实在丧心病狂，所以如果出6级兵的话，最好第一周就把资源仓库憋出来，否则你会缺水缺的要哭的……就算是神龙关这种关内很穷的地图，如果资源仓库出的时机正确，资源分配好，没造一些乱七八糟的东西，升级的胖子还是蛮好出的，拿下一些棘手怪不说，决战中也是个非常耐打的角色，是个很划算的买卖。

地狱6级兵

深渊恶魔



4点着地，就一个手不着地，名副其实的“伏地魔”。

记得头一回用这个家伙是在原版地狱战役，当时刚从英雄无敌3转行过来，看到很多生物都觉得的好新鲜。比如英雄无敌3里面只有美女龙才能丢魔法，但是这个地狱这个家伙居然会丢火球！这肯定是8级兵的战斗力的。所以那时候地狱战役除了地狱马之前说过每次都带着，这家伙肯定也永远都不能缺了，而且还要第一时间升级。多少年后，蓦然回首，妈蛋，把咱当年的感动还回来深渊你这个大魂淡！！

评价么，太简单了，根本就不用废话，这是个废物。想要知道为啥废物吗？

首先魔法垃圾，火球只有基础威力，大法师笑得趴在地上都起不来了；破甲弱化？女族长也笑得爬不起来的；并且这个魔法值只能丢出来一次火球，只有一次。咱都不敢相信自己的眼球，一个6级兵，如此低的魔法威力不算数，还要限制魔法？？？？破甲只能用两次，火球只能用一次。

然后属性感人，4速，说真的，大体积近战生物速度少于6的就非常罕见了，而你只有4点和僵尸一个样。经常开场己方前面多点障碍物，你就会发现这货老半天腾挪不出去，从而变成对手的活靶子。

而这伤害，这酸爽，13~26，你大概不是在逗我。平均下来这家伙的输出和女族长同级，但是人家女族长是远程并且主动正常，这只有8主动伤害还这么低到底是闹哪样？攻防也仅仅是勉强合格的没升级的6级兵水准。一个特技木有，作为野怪，恶心死人；但是自己用，也恶心死人。总之地狱控们，虽然6级兵挺好出的，但是没升级的不是配合急救或者活力这种特殊手段的，别带出去了。

深渊领主



升级的深渊领主非常帅气，这把剑的闪着红光，一身饱经沧桑的感觉，还有一身帅气的盔甲，然而……

深渊领主如果不叫东方部落出现一种新的升级形态，恐怕要在6级兵中垫底了。

首先升级的时候仅仅提升了一点攻击力，这还不如不提升，这是在侮辱玩家因为升级这个家伙而投进去的资源。很多6级兵没升级的时候攻防和没升级的深渊差不多，但是升级之后都有质的飞跃。但是这家伙依然原地踏步，最高伤害看起来是提升了不少，但是这是最高伤害，实际上的平均输出要打5折。22点的平均伤害配合8主动在6级兵中绝对是垫底的水平。所以这家伙一旦陷入肉搏战会非常弱势，主动低还脆皮。

至于魔法就不说了，提供一个流星雨，还只能放出来一次，还是基础威力，输出好像挠痒痒。真要破对手的各种炮灰吧，肯定人家英雄先招待你。其他两个魔法效果没提升，魔法值倒是有20点，这给女族长多好啊。这货手上拿着20点魔法值纯粹是作为野怪来恶心人的，自己用的时候能让他气死。没有任何防御型特技，也没有啥有威胁度的进攻型特技。

不过说起来特技，这家伙的斩首剑曾经辉煌过一时，因为可以用来斩杀召唤凤凰！然而，实战中的问题是这家伙走的太慢，等你动的时候，人家凤凰都已经完成了35点魔法值该做的使命了。这个特技效果看起来有点类似于英雄无敌3的蛮牛，像是高级兵杀手，但是因为主动速度伤害攻防等等问题，算上斩首剑，输出效果也和一般的6级兵差不多。摸不到对手各种脱节让他更加悲剧，对战争机械无效更是悲剧中的悲剧。

其实老深渊就和其他很多的地狱兵一样，乍一看，很容易明白设计者的想法。设计者肯定不会故意设计出来一个垃圾。老深渊的定位类似于地女水人一样，两军交战，他的速度不够好不能直接进入前线，所以不会冲锋陷阵，而是用魔法去杀伤对手、削弱对手；等着前锋部队坚持不住他再上，就算是普通的接触战，斩首剑对于对手少量的高级兵和召唤凤凰形成很大压力；面积魔法又能有效杀伤对手单个数量的炮灰，应该是个非常狠的家伙。然而设计者明显是觉得这家伙太狠了，有些高估他，所以给他属性方面削的太厉害，导致这家伙废柴。

这家伙唯一的存在感，一个是作为神极野怪出现了。另外自然就是自带的魔法，用鹰眼术让破坏型英雄学到，算是免费赚了两个强力的破坏魔法，也是赚了，这是他唯一的贡献。当然火球没升级的深渊也能学，效果也不错，这里也同样提一下。

深渊魔裔



这里不得不赞一下笔记上的翻译，的确是匠心独运。Spawn 这个词尽管英文意思很简单，但是要用一个两个字有气势的概括出来不容易。而魔裔无疑准确简单表达出来了 Spawn 的意思，然而，我们还是用贴吧术语，称呼他为新深渊。

这老深渊算是设计失败了，与其考虑怎么增强老深渊，设计组觉得不如做个新深渊来增强地狱。当然结果也达到了，新深渊的确比较出彩，主要出彩在哪里呢？

首先属性合格了。虽然9主动略龟，但是倒也符合他本来坦克型生物的定位，并不是第一轮像狗马那样子去冲锋陷阵；更重要的是有了6速，攻击选择范围大得多，并且也能更快的投入战斗；攻防和更是6级兵的佼佼者，27攻击和狮子头同级，23的防御力配合140的血量让其防御性十足。伤害倒是依然没有什么起色，虽然有特技加成，那么就带来下一点，他的特技。

新深渊的特技也是非常强力的。屠杀者之刃，看起来很像一个低级兵杀手类的特技。这个伤害是无属性的，无视无实体和魔法免疫抵抗等等性质之前说过很多次，对于骷髅兵农民等等贫血低级兵来说这家伙的特技的确是个灾难。但是考虑下，就算对手是4、5级兵，有一定的数量的时候这个特技对于深渊的伤害增加还是挺重要的。比如10周对决上30个深渊，砍80个4级兵，增加160点伤害，相当于每个深渊额外打出来了5点多的伤害，把深渊平均22的伤害加个5，这倒也算是优秀了；并且攻击反击都能触发，是个不小的威胁，这下子对手的低级兵想要来打他之前都要三思。野外碰上也要小心，控制低级兵的数量，免得被这货打成大损。

而50%的魔法伤害减免也很重要。如果是发展图想要速度升级深渊开荒的话，配合一些宝物甚至可以只用深渊就去下掉一些魔法怪，比如用新深渊配合冰盾去欺负自家野外的另外一种兄弟；其他种族拿到地狱城造出来这家伙配合活力等等魔法也很厉害的。虽然这个特技并不逆天，倒是也能和深渊的本身特性互相弥补，是个挺重要的特技。新深渊是攻防属性达标，攻防特技也都有，很均衡。

新深渊受到本族英雄战斗素质的连累和种族特性限制，这家伙很难发挥骑兵、罗刹、胖子或者死神那种6级兵的战斗力的，但是表现也不会很差。给个中庸级别评价很合适，然而在万年英雄无敌5吊车尾的地狱，这个倒是也算不错的级别了。

地狱 6 级兵总结

原本是最烂的 6 级兵，好在有了新深渊救场，现在很少有人提到最烂 6 级兵的时候会提到他了。除了特定情况，比如偷魔法，比如大魔鬼召唤尸体，否则啊，地狱还是忘记自己有老深渊这种兵吧。

至于新深渊，也只是还可以，不要把太多的战斗的指望都压在他身上。其实这货如果有 11 主动，没准真能帮地狱逆袭一下，可惜还是差了点。地狱高级兵的疲软是让整个种族在团战中吃亏的一个重要原因。

蛮子6级兵

飞龙



6级兵之耻终于来了……，不过耻辱在什么地方还是留到毒龙的部分来说，这里只是简单带过一下没升级的飞龙

非常简单直接的生物，一看特技，就知道干吗用的：像多头一样原地防御再生就行了，其实效果比多头要好不少的，毕竟攻防和更高，而且主动也更高。

所以蛮子如果真要造飞龙，出门捏个把个的1、2级兵倒是也行，但是一旦要消灭3级兵野怪，飞龙的毛病就出现了：

属性太差太差了，飞龙的攻防和很多其他未升级的6级兵相比差了太多，伤害更是低的可怜，生命值也少得可怜，这让人有种感觉：这家伙是不是直接从英雄无敌3拿出来没改过属性，这个属性更像是英雄无敌3的6级兵的定位，因此碰上狗狗啦、红盾啦、磁铁怪啦，你如果只上一个周的飞龙（其实两个周的也够呛），你就等着被打成狗吧……

不过说到被打成狗，这货还真的连狗也打不过。当然之前说了萨满可以配合很多生物，飞龙咱也试过，用视而不见2类似于独眼的那种方法，配合升级后的天女，勉强强强倒是能打得过地狱犬之类的。但是说真的啊，一个升级的4级兵，配合一个6级兵，攒出来两个周的数量，连狗狗都打不过，这简直有点耻辱了……总之各种属性倒数，让其活力的打法看起来很自然实际上效果差强人意。

相比之下，自己的一个兄弟型生物深渊多头，比他香饽饽多了，主要还是种族区别：地牢英雄有输出，碰上地狱犬，丢一个火球之后就可以一直A了；蛮子就算是买到了地牢英雄也没法这么搞（没有魔法源），又缺乏输出，所以理论上看起来比深渊多头活力效果好，实际上待遇却差得很。

毒液飞龙



俗称毒龙。

英雄无敌5中毒效果都是持续三个行动，而不是三个回合，并且不叠加。也就是说如果对手中毒效果还剩下一个回合，你的毒龙去咬他，那么这个状态不会更新为3个回合，而是依然还是1个回合，直到中毒效果没了，你攻击才能更新中毒效果，这点和诅咒攻击等等不太一样。具体的请看刺客部分的描述。

从飞龙升级为毒龙之后，属性提升倒是不算小，攻防提了，伤害提了，生命值也多了不少。但是问题是，飞龙实在太烂了，在这么烂的家伙的基础上提升了一些，那么依然还是烂，更何况人家其他6级兵升级也有各种脱胎换骨的区别，更不提尴尬的速度7和中庸的主动10点，这点上来说这家伙现在反而变得更烂了。

现在毒龙带来两个问题。首先是发展图上，如果要出他开2线或者开荒云云的话，这家伙之前就说了，打怪容量低，但是造价发指，具体的可见这贴

http://tieba.baidu.com/p/3169495470?see_lz=1&pn=3，202楼关于飞龙骑士的说法，大致上来说这家伙比很多比他好用的6级兵的造价都高，前置还有个非常脑残的行者小屋。

然后就是如果你想要靠他来打团战，那么就更坑了。这货升级增加的特技是下毒，毒本身的效果其实不是很糟，想象下，30头毒龙咬人家一口，增加了150点伤害……还有破个不倒的效果，但是毕竟还是不算什么多强力的输出特技，属性底数就渣的要死，特技更不能打团，然后，飞龙没有血怒！这些加起来，就让这货成为了最悲情的6级兵。

和飞龙一样，毒龙也有一个偏门用法，就是用高泰的时候，可以在对手剩下最后一队的时候无限恐惧，这样子多少个飞龙都能长回来，然而局限性太大只限于战役或者可以用高泰的地图上。

闪电飞龙



俗称电龙。

闪电飞龙其实是意译，并不是正确的翻译，虽然 Paokai 这个东西想要一字一字翻译还真没辙……

首先解释一下电龙的特技闪电吐息：

闪电吐息的目标是这么判定的：当你攻击一队生物的时候，他身边6格（如果对手是小体积生物）或者12格（如果对手是大体积）内的其他敌对生物也要被电龙特技波及到，所以这么看的话，把大型生物作为主要目标可以波及到更多的家伙。

至于伤害，则是先把电龙的原始伤害按照被波及到的单位的数量分成几份，然后每个目标再进行攻防修正。所以这么看的话，这家伙的特技简直就和负面特技一样，本来能一次打残对手的某个战略单位，但是因为对手扎堆站位，结果反而能降低这家伙的输出……

因此这家伙的特技简直垃圾到家了，属性上其实除了生命值其他方面比毒龙还要差。

但是啊，关于电龙的特技，我们还没说完呢：

电龙的特技有个非常著名的 Bug，那就是电龙如果反击的时候，不仅仅能照样触发闪电吐息这个特技，并且对于每个目标都是全额伤害，不再分担。所以反击的时候电龙的输出级别就和狮子头有点类似了。当然，如果是人脑对手，傻子才会让自己在受到你反击的时候被波及一大片，但是至少能给对手走位造成一定的心理压力，并且对电脑这招可是好使呢，回来还有个视频等着大家。

电龙还有两个其他的特技：一个是失明免疫，虽然说这个很少有人提起，恐怕很多人也不知道，但是电龙毕竟是瞎子，所以也不就算容易被人无视的特技吧；然后呢还有个清道夫，这个特技其实说实话也非常非常的垃圾，原因就是使用效率太低下了，只能吃回来1/5的生命值，打死一个周产的圣堂兵，总尸体生命值加起来也差不多才能复活一个周产的电龙，说实话电龙就算是100%的吃尸体回复生命也不会很过分，不过也有一些极端战例下飞龙靠吃尸体逆天的，原因就是这是蛮子复活的唯一手段。

结合吃尸体和反击全额伤害，如果真有一定数量飞龙，还是能虐一下电脑的，详情看https://v.youku.com/v_show/id_XNDI3NDQzMjA4.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

这场靠着电龙，我们打赢了攻防士气上碾压我们的电脑对手。

不过这种情况太极端了，正常来说，蛮子6级兵无论是电龙还是毒龙带上战场效果都差不多，打人不疼，挨揍死的飞起，没有血怒就没有特技和属性提成，本身还那么烂，所以只好悲剧一辈。

蛮子 6 级兵总结

咱一直很好奇，蛮子兵有血怒自然很强，所以蛮子有怒的单位属性上都有一些硬伤。但是飞龙这个没怒的单位也给他这么多硬伤，这就有点不可理喻了，记得 197 版本上圆周率为了增加飞龙的存在感，把数量增加到了 55 个！（正常 6 级兵只有 40 个），才勉勉强强打出来点伤害，这就足够说明问题了。

从逻辑上来考虑，蛮子应该是没怒的那个家伙属性和特技最强势，变成现在这样属性特技都是 6 级兵倒数，除了设计者甲醇喝多了烧坏了脑子外恐怕是不会有别的解释了。英雄无敌历代都有这种让人觉得纯粹 2B 的设定，不得不说是这个游戏的一大遗憾。这家伙发展图上造价贵的要死，决战没存在感，是英雄无敌 5 里面最悲剧的 6 级兵。

中立6级兵

亡灵中立6级兵

黑暗骑士

很多人可能不知道这个生物的存在，这个家伙想要放到英雄无敌5里面很简单，使用控制台就行了，生物代码为89，其实是著名中立生物死骑的未升级版，鉴于很多人不知道这个家伙啥样，所以咱这里多贴一张属性图：



黑暗骑士平心而论，虽然自从1.0起就被封印，但是是个应该在兵种评价中的兵种，这货可比雪猿靠谱多了，雪猿游戏中的资源方面都被抽掉了，这家伙至少还有自己造型。

黑暗骑士的存在更多的是历史和考古价值，乍一看，这个攻防和，5级兵水准吧。但是不难看出，这个攻防数值和英雄无敌3的6级兵差不多，甚至你回去看看，这个属性真的和英雄无敌3的亡灵6级兵相差无几，除了生命值的确是少点，所以这个家伙的存在主要说明这么几个问题：

第一，记得以前死骑吹和死神吹大战的时候，经常有人过来说死骑肯定是没有升级形态，看攻防绝对是没升级的6级兵的实力。这你就错了，看看这个家伙的存在，你就知道死骑毫无悬念定位是升级的6级兵。

第二，最早的时候英雄无敌5的设计的确参考了很多英雄无敌3的要素，甚至连英雄无敌3的生物属性攻防等等都照搬。当然，英雄无敌5现在来看，4、5、6级兵相比英雄无敌3有不小增强，尤其是6级兵，但是早期很有可能属性和攻防伤害计算方法都是参考的英雄无敌3。对4、5、6级兵的增强应该是后期的事情。

第三，这么看看，极有可能是当时设计亡灵的时候，亡灵的6级兵的确就是死骑。后来不知道什么原因，死骑被死神换下来了，比如特技太变态之类的，不过这么说来也不对劲，特技太变态，换个特技就是了何必非要把整个生物都换了？反正是什么我们不得而知的原因。

第四，大家看看黑骑士的说明，挺有意思，按照设定，摆脱了亡灵巫师的束缚，逃脱亡灵势力的吸血鬼就能成为黑骑士。这和战役中的某位有点共鸣，当然是绿帽子国王尼克莱了，如果尼克莱真的能摆脱马卡尔的控制，他也能成为黑骑士。所以这条生物线有可能和主线剧情有关的，当年ubi还是做出来一些比较完整的世界观设定的。可惜这些东西自从瞎眼的亚山设定书之后都拿去喂狗了……

那么回归生物自身却没啥可多说的，自己用不了，野怪又不出现，真要是控制台流的话，嫌弱就多放点数量罢了，况且有自己老大哥死骑在就，谁控制台加他。

属性上来说，5级兵不如的攻防和外加90点的生命值已经可以判死刑了，这比飞龙都弱。速度主动也一般般，也就是个特技比较亮点了，虚弱攻击，能有效保护自己。除此之外，这家伙木有任何亮点。

死亡骑士



一个非常悲情的生物，被赶出了墓园实力，还因为自己的脑残粉各种吹而被导致各种拉仇恨后来各种黑出翔……

死亡骑士是唯一一个随机怪点可以被随出来的野怪，无论是6级怪点还是7级怪降级的情況。只不过由于其他的生物都是有3种形态，死骑只有一种，所以随出来的概率特别低。

死亡骑士的造型要承认确实很帅，和死神比如果真要选一个帅气的家伙作为亡灵的6级兵的话，死骑其实更合适的。只不过，长得帅不能当饭吃，所以这里这个长相的话题也就是讨论到这里。顺便提一下，死骑骑得其实是头羊，你看那绵羊角就知道……

死骑升级了之后，不仅仅是属性提升了了不少，而且还多了一个骇人听闻的特技：致命一击。那么下面先科普一下死骑的这个特技：

死骑的特技为触发的时候杀死对手一半的生物，这个是一种算法，并不是伤害。什么意思？就是死骑特技只要触发了，对手就死掉一半，死骑自身的攻击输出和伤害什么的完全不考虑，什么幸运啊，什么元素链，什么进攻术，统统都不算在内，就是死掉一半。并且，死骑特技在触发前，会先计算自己这次如果正常攻击对手能打出来多少伤害，如果致命一击的伤害比这个伤害要小，那么无论如何致命一击不会触发。所以这个特技不用担心会出现负面效果，并且这个特技算的是个数，而不是生命值。对手如果只有1个的话，无论如何不可能触发特技的。死骑特技触发概率为25%，但是可以被士兵幸运加成到44%左右，死亡天神的那个也同理，所以死骑如果真去了亡灵，配合亡灵固有的幸运术，效果还是很不错的。

因此死骑的特技无论是野怪，自己使用还是对决中都是定时炸弹。挨他刀的时候，就怕他出了这个特技；死骑本身的属性也不是很糟糕的，除了生命值太少之外，这家伙的狮子头级别的伤害配合还不错的攻击力，对手是个不小的威胁。

而面对高级兵的时候，一旦被死骑打出来致命一击，那结果大家也懂得。所以死骑的特技面对高级兵更多是一种威慑，对手一般不敢让自己的单位靠近死骑。而死骑真摸到了对手的单位，无论高级兵低级兵，诅咒攻击往往也能有效的保护自己。当然低级兵伤害波动大所以效果更好。

死骑的毛病也很明显，太贫血了，防御力倒还可以。这货如果真去亡灵，生命值不提升到110点是不够看的，尤其是在亡灵，所有人都和乌龟一样，看到你死骑想要冲上来，90点生命值23防，比女妖都脆，终极亡灵的女妖基本都被对手两下收拾掉，死骑肯定也不会例外，太过嘲讽脸。当然这些都是理论，没人真用死骑当成亡灵6级兵去打仗的，所以这里一切都仅仅是臆断。

野外碰到死骑怪的时候还是比较简单的，大体积生物，随便卡卡位远程射死就行了。然而这是少数几个情况下，近战打怪的会比远程吃力的，近战流一旦带上40多圣堂红盾被他一刀切死一半那就真是郁闷；而人马虽然说是远程，大体积很容易被他贴碰上这货一旦来一刀也是相当痛的。总之钢板流的碰上死骑，靠的就是只上几个炮灰，让其就算是触发了致命打击也不会真的打出来多少伤害，配合急救和弩车消灭掉他。

中立6级兵

蝎狮



蝎狮是个很奇怪的生物，从3级到7级，每级都有一个中立兵（4大元素其实应该算是一种兵，从一个魔法召唤出来不说，招募点也都一样），但是6级兵明明有了死骑，还非要加这么个家伙实在让人觉得有点匪夷所思。

更加匪夷所思的就是，蝎狮这货在英雄无敌3他就不是多强力，也没有啥眼球，这还是他头一次出场，后面英雄无敌5出现了，6代7代都有它的身影，这家伙人气真的这么高么？自从英雄无敌3出场之后基本每作都有它？尤其是英雄无敌5的蝎狮，不明白到底制作方处于什么考虑把这个家伙拿来的？6级兵不缺中立怪，而这家伙又没什么特色，匪夷所思极了。

至于生物评价么，同样，和木乃伊类似，蝎狮的攻防比自己的生物位置要低一级，是5级兵的攻防，但是这个伤害，却是有点未升级的7级兵的风范，太可怕了！至于中毒攻击，3.1加强过之后依然效果还没毒龙强，这家伙的兵种描述上说“蝎狮表示刺客用的那都是药水”，但是咱代表刺客表示蝎狮这东西才是药水一样的威力，毒的效果也就是破个不倒，野外碰上都够不成什么压力。外加速度主动各种悲剧，蝎狮是少数几个能把它速度弄成0的家伙，普通的一个暴风他就从蝎子变成了懒猫了，各种动不了，远程流轻松虐之，魔法流也问题不大，同样还是近战流吃点亏，但是比死骑的威胁度小多了。

最后补充说明一下，这个家伙招魂出来是骨龙的……………

七级兵篇

英雄无敌5整体来说7级兵做的很比较尴尬，正常来说，等级最高的独尊位置还有15城建和高昂的建造费用，让其看起来很像一个终极生物，并且每周就产一个，拿出来应该是能逆天逆转战局的。但是实际上，无论单机对战，7级兵造出来的时候倾家荡产。而7级兵的天敌太多了，各种深寒破坏，各种英雄砍击，各种燃烧箭，所以7级兵在发展图中的作用显得就非常薄弱，好不容易攒到15级城镇第三周造出来，被人两下啪啪就打没了，这是所有7级兵的共性，造价高但是死得快，任何一个7级兵都有这个毛病。不得不说，这让7级兵作为终极生物的价值降低了很多。就算是团战，不少时候7级兵也只是一般的战斗角色，多了一队能打得兵，远够不上直接逆天的程度，这让英雄无敌5里面的7级兵设定显得非常有问题。所以很多对7级兵期待的童鞋们，你们要失望了。7级兵和5级兵一样，可说的东西很少，翻来拂去也就是那么些东西。

这里开篇直接说一下，下面的篇幅中不会重新再对每个7级兵就这个毛病去详细的发牢骚。

圣堂7级兵

天使



英雄无敌6的圣堂有个特性，就是光的生物死亡之后是可以从城堡里面再次买出来的，比如修女、光灵、骑兵和天使。这个设定其实看看天使的生物描述就知道很有可能是英雄无敌5就开始勾画，只不过因为种种原因，没能实现得了。一开始看见天使死了以后还能再次给他的领主效力时候惊呆了，天使如果真有这个特技其实发展图还是能用的。

天使这略带洗剪吹的韩风造型，一反英雄无敌3英雄无敌4的欧巴桑大叔型天使的印象……非常文弱的伪娘形象。尽管有人说英雄无敌5的天使是个女的，绝对不是伪娘，到了6代里面，招募来的天使还真的变成女的了。这样子英雄无敌从3代开始可以改名叫做《天使变性记》。在英雄无敌5，我们还是用“秀吉”来形容他的性别比较好……

作为圣堂的终极生物，光明之龙艾尔拉斯的化身，圣堂的信仰，小天使的实力咱只能用一句话形容：这是啥jb玩意儿！

小天使的属性非常一般，10 主动 6 速，作为 7 级兵你造出来基本发挥不了任何作用。伤害也只是中庸的水准，攻防也无任何亮点就，只是平均数。虽然伤害是稳定不怕各种诅咒，但是相比之下，小巨人造出来就是平均 55 的伤害。所以天使这个东西造出来之后完全没法用，圣堂也基本很难用他来搭配出来什么玩法。

天使没有特技让这个家伙更伤，这种 7 级兵造出来，配合队友也不行，配合圣骑吧，但是 6、7 级兵一起造，一种一个还升级就是了为圣疗来清理几个 2 级怪实在是丧心病狂。之前的篇幅就提到的，英雄无敌 5 里面这种靠规模发挥的高级兵生物的未升级形态基本是用来卖萌的。圣堂的小天使实力很垃圾是真，但是对圣堂来说，这个完全不影响的。

大天使



升级之后带的这个帽子怎么看怎么像育碧的招牌游戏海贼信条里面盗来的……而大天使自从升级之后的性别问题变得更加神秘了。

升级后的大天使，其实个相当强悍的 7 级兵，虽然伤害不算最顶尖，但是是恒定伤害，某种意义上来说这个保证了他的输出稳定性，其实比那种平均一样高但是波动大的家伙要好一些。攻防生命也算可以，虽然木有英雄无敌 3 的 250 或者 300 点那么逆天，但是作为顶级兵这个属性是挑不出来毛病的，11 主动 8 速也能保证自己有效快速下底投入战斗。

天使的特技复活是个相当霸道的特技的，专家级别的复活魔法，为 $240 + 30 \times SP$ ，也就是说，圣堂英雄专家光明下复活的生物数量，也不如 4 个大天使使用复活的复活量。天使的复活基本继承了英雄无敌 3 的大天使的复活特性，复活量惊人不说，而且随规模扩大而增加，你 1 个周产的天使能复活一半周产的骑兵，你 1000 个周产的天使照样还能复活一半周产的骑兵。复活特技让天使进退自如：如果要支援队友直接冲锋陷阵，可以发挥自己 7 级兵的地位的输出和抗打击能力掩护骑兵；如果要保留数量使用复活的话，缩在后面也能有效支援自己的骑兵。

然而，遗憾的是，英雄无敌 5 里面的镜像生物不再能使用主动能力，所以天使的复活很多时候也只是决战中来一发，不能发挥英雄无敌 3 镜像大天使那么逆天的效果。在 3.1 的时候，大天使也面对很多飞行生物都有的麻烦：暴风来袭。

暴风来袭之后，天使的速度变成6主动不到9，这么一来，从一个能冲锋陷阵的家伙变成深渊的那种坦克型生物定位了。这点在圣堂尤其是个麻烦，本来就只有骑兵一个人能冲锋，现在天使也上不来了，其他的兵都只能在后面看戏，胆小鬼狮鹫还是成天在天上飞不落脚的（况且他真落脚马上就躺）。所以圣堂这么一来可以认为前2轮交火中没有7级兵，无疑让圣堂依赖骑兵的问题加剧。

这样子一来天使行动的时候就出现了一个问题，如果我用复活，骑兵没爆士气的话，复活了多少照样被人打下去，等于没复活，而且下个回合还是不能赶往前线；而如果我冲上去，那一轮下不了底，要半场被人一顿抡，数量少了之后特技的效果也不明显，非常尴尬的一个局面。这让天使这个7级兵在行动的时候特别纠结。

而天使发展图上的造价也是个大问题，作为吃水晶的生物，这货建造升级居然一点水晶都不吃吃的是宝石，所以出天使的需要额外给她准备大量的宝石。但是同时，招募的时候需要水晶又和骑兵冲突，作为前期吃石头的大户，天使的石头需求对于圣堂来说更是个不小的压力，更不提自从周3周4开始圣堂的主要训练，无论是骑兵和尚还是红弩，都能消耗相当多的钱，这时候出天使对于自己经济上的压力太大了。出来天使要么你承认自己投资失败好几个周不买她，要么你买天使训练耽搁好几个周。而天使作为7级兵介绍之前说了，数量少接触战很难留出来数量，远不像骑兵生存那么有保证。

总之，大天使本身论属性特技都是可以得。然而在英雄无敌5的游戏特性中，7级兵中没她什么存在感，基本是倒数的作用。

炽天使



变成红色之后，手里拿把燃烧剑，瞬间女性化程度+100。假如原版的天使就是炽天使的形象的话，估计大家都会说天使就是女的了……

炽天使是个和大天使子然相反的生物，大天使伤害恒定？那炽天使就要伤害波动大，最大伤害是最小伤害3倍这种事情在高级兵中不是很容易找到的（事实上也就只有这一家），并且炽天使把自己的5点防御力移到了攻击上，非常符合其生物描述，俨然一副复仇狂魔的心理。

说道复仇，这家伙还真有神圣复仇魔法。而作为7级兵，其咒力果然也是噩梦级别。当年在3.0，送农民复仇可是圣堂非常流行的打法。那个年代的复仇威力惊人，哪怕攒到10周对决这种数量都能出现一发手电筒照倒一片人的情况。那时候炽天使还是大天使的强有力竞争对手。

然而，就和大天使一样，在3.1讨论这些东西，都木有什么卵用。3.1出现之后，复仇的威力被大幅度降低，这时候红天使的毛病就显现出来了：

首先，还是暴风的老话题。被暴风了之后，大天使虽然尴尬，但是至少还能用出来复活。炽天使能干嘛呢？复仇威力低，并且第一次行动的时候，对手能杀死多少生物？根本没有复仇的输出点，冲锋又冲不上去，各种被暴风的悲哀。

然后，就算是没被暴风，论肉搏能力，这货和大天使相比没啥优势。伤害一样，攻防和也一样，当然更有进攻性，但是问题是相比天使没有任何显著的提升。

因此相比大天使这家伙一点用没有。虽然战斗素质也不是特别差，但是特技被完爆；没有复活，复仇被削弱那么多；最后气人的就是想要在后排放个正当之力辅助吧，魔法等级效果还没红兔子（狂热者的外号）好……这简直是7级兵中的奇耻大辱。

总之，尽管长得很华丽，无视这货吧，除非是寡妇带队可以考虑下。

圣堂7级兵总结

圣堂的经典兵种，自从英雄无敌3刚登场开始到了英雄无敌5可谓是一代不如一代。尤其是3.1，发展图和训练撞车，决战又被暴风压得死死的，当然圣堂本身也有过错，不叫战术这么单一，谁会这么放心大胆用暴风压制你。总体来说，天使作为7级兵，纸面实力是不错的，属性看得过去，战斗效果还行，但是毕竟这是7级兵的底子造成的，掩盖不了他属性还是不够优秀，特技不够多样强力的毛病。同时生活在暴风的阴影下，成为了翻不了身的飞兵。

蛮子7级兵

独眼



我们的口号是：就算是神，也要吃给你看！

独眼是个非常奇葩的7级兵。老实说当年还没玩到东方部落的时候，看笔记上各种独眼的属性，怎么看怎么觉得这个7级兵纯粹就是个垃圾：56点的攻防和飞刀鱼一个水平，220的血量比飞刀鱼好不到哪里去；伤害虽然比飞刀鱼高，但是折算主动后也没高上哪里去；速度居然还只有可怜巴巴的5点，这简直就是屈辱，你告诉咱这种垃圾属性的生物有个鸟蛋用？

而特技更是英雄无敌界的首创奇迹，居然可以吃掉自己的一个生物，然后加血。有点类似于英雄无敌3的牺牲，但是本质完全不同。你吃掉的地精无论多少血，独眼回复起来都是满血。英雄无敌5相比其他作品中，独具匠心和符合生物特色的特技设定是其亮点之一，这样一来，独眼的用处就非常明显了：吃地精呗。很少有7级兵会这么常见地用于中期副手开荒。而独眼吃地精的这个流派早在09年10年的时候就已经烂大街了，这不是什么多么新鲜的打法。那时候每个吹独眼好用的，或者是吹蛮子好用的人都会跟你说，独眼吃地精，这个打法好强大！

然而无卵，后来蛮子这个种族慢慢销声匿迹没有了粉丝，独眼吃地精这说法自从12年开始也慢慢没人说了，为何呢？让我们做个计算，假如我们用独眼地精好搭档，去撞去史诗难度亲王野怪：

假如亲王单队有10个，伤害总量就是90点，攻击力9点；
地精馅饼者，防御力3点，被亲王攻击承受117点伤害，损失16.7个，损失价值power值1153点；
未升级的独眼，防御力27点，被亲王攻击承受47.4点伤害，损失0.215个，power值1030点。

因此，根据电脑喜欢造成最大Power损伤的原则，必然是地精挨揍；同时，独眼有高额的反击伤害，而地精挨揍是肯定不反击的。因此这两点加起来，就导致了电脑控制的野怪在你有独眼和地精同时在场的时候，100%稳定攻击你地精，让这个战术失效。

所以独眼吃地精的战术就和酒店老板吹他的圣骑配合天使复活的战术一样，属于一看就很明显，就算是第一次玩英雄无敌5大家也都能猜出来的组合。但是为啥没人用，是因为实际用

起来限制太大。独眼吃地精就是如此，你上整队地精吧，电脑肯定揍你地精，而不是独眼；想要独眼先行一步冲在前面吧，地精又不敢上去，最后只好放几个单个的地精上去给独眼吃，防止自己挨枪，但是这么一来，打怪的容量又小了很多；最后就是很多人对于野蛮人机械的依赖，所以独眼吃地精流后来基本变成了专门下大体积生物的方法，而且独眼数量一定要大于1，这样子损失掉一个的时候用急救配合吃地精能恢复过来，这是早年的独眼战术。狐狸还做过视频，这个打法流行也是自那时候而来。

然而，依然无卵，以上的内容，其实都是在发牢骚逗你玩的。自从视而不见战术被发扬光大之后，野蛮人的独眼一怒发威，变成了噬神独眼，内容就在下面这个视频中：

<http://tieba.baidu.com/p/4029797285>

当然，怎么用视而不见配合独眼，这个都在视频中说的很清楚，不废话。这里只是总结一下：一个没升级的独眼，砍王能砍遍亚山所有难缠的低级野怪，什么紫飘飘，什么黄豆子，什么雪碧，什么地狱犬，在有随便一个大盾生物的支持下，什么猎头啊秘箭手的远程也全部能通吃，可见这个吃货独眼，是两个意思：一方面我吃地精回复生命，另外一方面我吃野怪来啥吃啥，胃口真好。有个独眼在，蛮子可以解决很多自己主力英雄前期开荒依赖人马的时候不好解决而遗留下来的野怪。

而如果有机甲，或者英雄是砍王，有一定的等级（最好14级以上），配合白板防御术，下12个凤凰信手拈来。其他很多高级怪中的难缠者，比如僵尸巫，比如符文火墙爷爷，比如深渊，也都能轻松拿下。这直接让独眼咸鱼翻身，从之前的勉强双线一下，到现在基本是无敌的存在。这个吃怪能力，其他种族的单个升级的7级兵都做不到。

当然也是侧面反映出来了，前几天有人拿英雄无敌5比较英雄无敌3的所谓升级体问题，你说不升级的兵就没用？还是说升级的兵就没用？这套打法中地精可以不升级，独眼可以不升级，天女必须升级，这到底怎么算呢？英雄无敌5的生物搭配使用性是无法用英雄无敌3的那些概念去理解和比较的。

狂暴独眼



曾经被人称为韩国人（因为韩国人我们戏称棒子）。

当然之前的没升级独眼只能小打小闹打个野怪，真要要在团战中发威，独眼必须要升级，升级之后的狂暴独眼，直接变成人间凶器，让我们来看看啊：

单纯只论伤害，其实升级的独眼挺烂得，你看看人家泰坦 40~70！你看看人家黑龙 45~70！独眼这货升级了之后伤害只有 45~57，差了一大截。攻防生命依然一般般，主动速度更没半点提升，这货完全就是个垃圾嘛！

事实上如果你用外族英雄带独眼的话，结论的确就是如此，这货就是个垃圾！然而，就和女妖一样，一旦有合适的战术搭配组合的时候，狂暴独眼能发挥出来非常可怕的威力，要素有以下这么几个：

独眼平均伤害 51 点，但是一旦有了 1 怒，马上就上 56 点，直接逼近泰坦和黑龙的伤害了。而蛮子在团战中无论是热血，还是靠多城镇的一堆敌人等等，独眼上 1 怒并不难，所以这 5 点伤害基本就等于白送了。

而独眼的特技更是骇人听闻：粉碎打击，无责任地图炮，一次扫 4 格，并且和很多其他面积打击特技不同：其他面积打击特技，比如符文火墙爷爷的十字攻击，如果触发了雷鸣，是只能打晕一队的，其他被波及的部队无效果；但是独眼的特技是英雄无敌 5 中唯一一个真正意义上群攻范围却能打晕多个单位的，每个单位的打晕是单独计算，只要触发了一个就不吃反击，怒值来 100 相当的赚，有士兵的幸运加成，非常可怕的存在。

最后也就是最关键的一点，就是蛮子的酋长，攒出来大量的数量的酋长，分两队，抽独眼，完全弥补了独眼主动低下的问题。两下抽下来，冲进人堆大棒挥舞两次，只要没吃反击，能把对手揍的人仰马翻。

因此在变态图上或者是后期对决中，野蛮人多队酋长抽独眼可谓是一绝，各种大棒横扫天下无敌手，这里有视频为证：

https://v.youku.com/v_show/id_XNTMwOTQyMDIw.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

不过，说了这么多，其实还是逗你玩的：发展图一般酋长攒不出来什么数量，抽独眼的战术没有血怒，没有幸运等等后台的撑腰，其实也就是那么回事，这家伙在很多从 0 发展发展图上还是没啥意义的。而且这种打法就算是能用出来，看脸影响也不小的，比如独眼前进的时候有没有出士气，或者第一下打人有没有吃反击等等；走位上的不小心，也很容易让对手高速度的生物见缝插针跑进来骗你一个反击导致你死一大片生物（打电脑这亏吃了 N 多次了）。总之是个需要特殊配合的家伙。

血眼独眼



俗称激光眼。

这个倒是没啥想说的了，血眼独眼和之前的提到的狂暴独眼明显是互补的一种关系，算是避开狂暴独眼的劣势同时牺牲一定伤害。这两个家伙享受到完全一样的血怒加成，所以在血怒加成方面就不再多重复。

血眼独眼，相比狂暴独眼，最大的毛病就是他的伤害降低了很多，从51点的平均值，降低到了42点，低了整整9点。事实上这个伤害比翡翠龙都要低，但是人家翡翠龙主动速度都高，这家伙就没啥优势了，甚至比鬼龙都低！虽然狂暴独眼主动低，但是基本靠抽所以主动低也不是问题，但是血眼独眼就没这个待遇了。从这个角度来说，血眼独眼在7级兵中，的确不能算多出彩的，伤害太低了。就算是有1级怒加成之后，上升到46点，也不过刚刚超越翡翠龙一口的程度，也是刚刚超越鬼龙1点的程度，折算主动依然被人家完爆，这个伤害在整个7级兵中都算倒数的。不知道很多黑鬼龙然后对这个家伙缄口不提的玩家都是啥个意思。

特技倒是能有效弥补一下伤害上的不足了，那就是一个类似于龙息的攻击范围。好在蛮子每次决战都有敏环之类的技能，6速变7速的家伙虽然是步战大体积，但是想要抓个机会一次喷两个也不是不可能，这就等于伤害翻倍了，虽然说翡翠龙也能行……而且这个特技属于攻击和防守兼备的，不仅仅是能类似龙息翻倍伤害，同时减少对手3点幸运也能有效保护自己。毕竟近战单位，你打中的家伙随时都能向你还手围殴。所以从这点上来说，血眼独眼的特技算是实在又实用，虽然没有狂暴独眼那么逆天。

因此在决战中，没有热血士兵的幸运等等能支持自己狂暴独眼的特性的时候，就用血眼独眼呗，这没啥争议的。外加蛮子本身就高攻，配合攻防率领和强大的攻防值，还有血怒护体，实际上的肉搏效果也不是像纸面数据反应的那么不堪，但是问题是总有人觉得7级兵中蛮子是无敌的，这就错了。血眼独眼的战斗实力其实相当一般的，这货如果不是在蛮子，没人会去用它（这点会和哥斯拉形成对比）。其他英雄外援的话，这货比鬼龙都垃圾。而很多时候他出场并不是因为他真的就多么强力，只不过是自家兄弟更不合适罢了，就和天使一样，实际上打得是7级兵对其他生物的攻防碾压优势，外加血怒这个强势的种族技能，自身并没有啥亮点。

蛮子7级兵总结

后期最可怕的7级兵之一，无论升级的还是没升级的都有不错的表现，是蛮子后期的几大杀手锏之一。蛮子的7级兵在没有活力的时候依然成为了发展图唯一的开荒用7级兵，已经是蛮子设定上的一大成功。至于决战中，需要一定的配合，发展图上没有啥数量的时候这家伙就不是那么有用了。和飞龙的争议中，不单纯是开荒，独眼在决战中也能发挥作用这点也是让他比飞龙更加出彩的原因之一。

森林7级兵

绿龙



我勒个擦擦，大家快看，刀鱼偷盐吃结果长翅膀了！顺便，不认识刀鱼（其实是北方叫法，真正的名字叫做带鱼，刀鱼在其他不同地区都指代不同的东西）的童鞋，下面有图：



VS



小7级兵中，飞刀鱼不仅比较好出，价钱公道，而且属性比较好，是比较实用的7级兵。

首先单纯看属性，这飞刀鱼渣渣啊，这才200的生命值，皮薄的一B，然后防御力连老树都不如（注意是没升级的老树），输出也一般般30~50，这是鬼龙的档次，那为啥还说它好用呢？原因无他，但速度主动而。老树动一次，这飞刀鱼基本动两次。而且这个输出虽然看起来比较弱，但是结合主动的因素，实际的效果也不差。更何况，这个和天使不同的是，这家伙是有龙息的，所以如果是韦恩之类的英雄，或者塔兰纳有敏环，上来直接造出来绿龙，可以去清理一下第一第二周遗留下来的远程怪，效果也是不错的。当然略遗憾的是，这货只有8速，如果有9速就好了，不愧是刀鱼，人工长出来的翅膀，所以飞的慢大家也就不要去吐槽了。

之前老树的部分才说的，森林6级兵和7级兵该出谁的争议，那么如果魔法行会出了活力再生，那么毫无悬念森林会选择刀鱼，因为双倍主动，输出还高，生抗高级兵的时候英雄砍击+刀鱼的反击可以快速把对手的数量降低一个，减少自己受到的伤害；同时双倍与老树的主动又保证了自己能够快速回复生命值。具体的示范，这里倒是有个老视频了，可以看看：

https://v.youku.com/v_show/id_XNjg10TQ1MTQ4.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

总之，主要是英雄世界上的心得太老太过时，老树这种可以配合林妖再生的家伙优势就是不用活力也能复活，同时自己输出低，需要和别人配合；而刀鱼的输出和防御性都比较优秀，缺点是数量少，同时真正论抗打击能力比老树差不少，如此比较下来，活力的时候该用哪种其实是很明显的选择。

当然，如果森林有足够资源的话，刀鱼还是要升级的，升级之后主要就是对抗向了。

翡翠龙



我勒个擦擦，大家快来看，蛇偷盐吃长翅膀了！

笔记上说这家伙长的漂亮，咱是不知道什么审美观，一个蛇头长了翅膀就漂亮了？而且这家伙欢呼的动作0疼极了，头朝天一阵吐，却不像黑龙那样能吐出来火，反而是什么也吐不出来，一种胃酸上反烧心却又吐不出来的活受罪难受感……

不过，话是这么说，翡翠龙还是人如其名（更准确的说法“龙如其名”），真的是森林的一枚珠宝，原因无他，但主动速度尔。

翡翠龙在森林算不上最快的生物，风舞花妖都比他快，但是翡翠龙可是7级兵，输出虽然一般般，但是折合主动这个输出也没比黑龙差到哪里去。所以这种情况下，14主动9速带来的威胁就大多了，最简单的例子，没暴风哪个种族下翡翠龙不需要好好头大一下的？两个回合他就能动三次，圣堂这种龟族碰上翡翠龙炮灰都没来得及动就会被他双连。远程的被贴串烧难受，近战的被拆战争机械难受。

而自己用的时候，翡翠龙是少数几个被暴风了也能依然在敏环支持下可下底的生物，配合其龙息，能有效打击后排的部队。因此在发展图中，如果兵力有一定规模的话，森林基本必须要出翡翠龙。经常有新手用森林经历大起大落，一开始各种惊呼“这尼玛秘箭手这兵无敌了，这个输出，碰谁谁秒啊，太厉害啊！”从而用森林别的家伙都不造，就只造秘箭手。后来碰上电脑对手强力点的，就算是不用魔法，随便这个远程打你两下，那个远程打你两下，看到秘箭手头上红色的两位数，那个心疼啊。这个还和骑兵不一样，骑兵的话损掉40个，两个周就出来了；这秘箭手损掉40个，一个月就白干了。而森林如果没有秘箭手的话，没有夙敌的支持，基本谁也打不死，尤其是发展图很多人喜欢跳2级兵，不造高级兵，那么除了大德之外森林就没有输出了。

针对这些童鞋，咱要说的就是：你们需要森林瑰宝翡翠龙的支援。正如笔记中所说，翡翠龙是一种炮灰型的生物，一周造出来两个翡翠龙，开战的时候先冲一波，压到对手底线，吸引对手的火力，如果对手也有远程兵的话，用龙息隔着对手的肉盾也能好好削减一下他的数量。翡翠龙这种生物不需要攒太多数量，保持两个就足够应付吸引仇恨了，如果英雄有复活，最后战斗结束还能带起来。这对于消耗战中屎一坨的森林来说，绝对是福音中的福音。其他的生物，比如独角，比如花妖，比如风舞，也是炮灰拉仇恨，也有大作用，但是不如翡翠龙这么明显。

因此在之前说的老树和龙的争议的哪里，我们还要有建筑和打怪之外的考量。造龙的抉择更多的是双收，不仅仅是开荒有用，在对抗中也有很大用处。就算是龙在开荒中被老树压下去了，这种决战中的作用是任何森林生物替代不了的。上了10周对决这种规模，森林的翡翠龙依然是一只非常强有力的生力军，未必比得上其他几个顶级的7级兵厉害，但是绝对不容小觑，是森林守护神级别的生物。

当然最后这货还有土免效果，虽然说一般是碰不上就是了，倒是野外的时候不能用腐烂让人觉得挺恶心。

彩虹龙



笔记再次瞎眼，说这东西难看，像塑料一样…………咱只想要说，喂喂喂，这明显就是飞刀鱼重新上个色罢了，一样的模型，怎么绿龙不说塑料，就他说塑料？

另外这个家伙的名字也是传奇了，官方汉化翻译成蓝龙，其实也就是圣龙。然后英文名字叫做水晶龙，英雄世界翻译成青晶龙。其实这些名字都没有他的控制台名字好听，而且非常符合他的设定：彩虹龙。不知道这么好的名字为啥要放弃呢？也的确和他的特技非常挂钩，大概在模型上没法画出来那种彩虹的效果才改名的吧？

这家伙的评价就很短了。主要问题是，当初设计这个生物的家伙不知道脑子里面死了多少细胞，居然设计出来一个这么复杂这么难懂的特技。具体的人脑不可能弄清楚触发路径，但是可以肯定的是，电脑用他的时候是知道如何攻击能最大化触发他的特技，并且在0的幸运的时候依然有概率能串到人。

之前看了翡翠龙的评价，那么彩虹龙的毛病就很明显了，彩虹龙打不出来翡翠龙的那种压制，和对后排远程单位的威胁。虽然有特技彩虹连锁攻击的效果，但是现在一来森林不学幸运（虽然发展图用奥瑟倒是可以考虑一下）；二来特技太难捉摸，对于人脑来说，不确定的东西远比确定的东西要坏的多，好不容易抓到一个机会却没打出来特技就囿了。现在10周对决上森林基本都不学幸运了，这个特技更加飘渺。

然而，这不代表这家伙真的就多弱，如果能像电脑一样神预测随机的链锁顺序，那么彩虹龙是个非常可怕的存在。尤其是在有幸运的时候，输出比翡翠龙肯定高不少。只不过这个前提没人能满足。而且至今没人敢说自己了解各种站位怎么最大化输出。有些特定情况下，比如面对人脑的对手的时候，如果对手兵力不多，你很难抓到他一个可以被龙息的站位的时候。这时候用用这家伙倒是也不错。

森林7级兵总结

消耗水晶和宝石的大户，同时又有一定的战略价值。发展图中出不出这个家伙的决定应该一开始就做好，这样子在德鲁伊、独角兽等等兵的时候可以选择忽略来为7级兵攒宝石。当然小图上没必要用7级兵，这里说啥都好，实际看情况的灵活运用更重要。配合活力之类的东西效果也非常拔群，是不错的一个选择。

学院7级兵

巨人



又一个从英雄无敌3转行过来的时候无法接受形象的家伙。原来我们的泰坦多帅气，现在到了英雄无敌5不仅赤膊上阵一丝不挂，还弄个破毛巾当裤衩。当然，这些相比巨人的生物描述和现实中的表现反差都是弱爆的，这家伙的生物描述中说他们双臂挥舞，使用近身格斗技能；然而真到了游戏中，这家伙只是会劈头盖脸的给你一香港脚罢了。更让人觉得难受的是，巨人和他的升级形态死的时候还要想法设法倒在自己的格子内别碰到其他人，看起来很别扭。

然而，无论再别扭，巨人作为7级兵，这个攻防，这个伤害，绝对的出色。速度和主动可能没啥特点，生命也有点少，但是考虑到制宝，这个也的确不能给的太强了。更难得的是他的建筑要求非常非常低，具体的在建筑篇说过，这里不重复。

(http://tieba.baidu.com/p/3169495470?see_lz=1&pn=2，这贴152楼)

而学院有个人人诟病的毛病，就是他的魔法行会出的魔法是光明和召唤。这学院主要靠魔法混是没错，但是光明的状态魔法对于学院前期的开荒来说真心难以形成什么质变，这东西也就是圣堂森林用用觉得不错，所以学院说是有图书馆能出来黑暗和破坏，实际上这么做是亏的。如果学院魔法行会中的那一系不是光明，那么学院实力会强上不少。然而，这一切到了3.0开始之后就有了改变，光明出现了一个新的2级魔法叫做活力无限，例子不用给了，最菜最菜的新手也知道怎么用活力再生这个魔法带着少量几个高级兵去打怪的方法。而学院的巨人，属性好，造出来简单容易，家里面又有光明魔法英雄的魔法值量又多，自然而然让活力巨人的开荒方法各种逆天。当然啦，这种打法如果城建很低的图上玩的起来也不算很遛的流派，但是高城建图上是学院重要的开荒手段之一。如果英雄是拉扎克这种，那么一个两个巨人可以横扫地图，除了施法怪之外无可星，甚至制宝一下抗魔连施法怪都能吃。当然碰上死神深渊啥的还是瞎，这个也不需要多说，基本意思在这里，是个非常实用的打法。

闪电泰坦



泰坦的两个升级其实做的很不错，一个用闪电，一个用风暴，也都算是和神话中的泰坦有一定的映射。只不过名字起的有点不好，新的泰坦叫做风暴泰坦，而原来的老泰坦名字没改还是叫做泰坦。这时候就不必这么死板了嘛，直接在东方部落出现新升级的时候把老泰坦改个名字叫做闪电泰坦多好。不过讨论的话，我们还是用他在贴吧更加熟知的名字：黑泰坦（或者黑tt，tt=泰坦，拼音的第一个字）

黑泰坦出名的原因，很遗憾，并不是因为他用起来多可怕，尽管实际上他用起来是很强的，而是作为野怪的时候7级兵最最不想要碰上的家伙就是他。首先能远程，这点就够了，伤害高，攻击力高，但是同时又不像秘箭手猎头那么脆皮低防容易被魔法或者弩车远程等蛮力拼下来。因此你如果打远程开荒的，能被他揍得鼻青脸肿；而如果你是近战流的，抱歉，这家伙有召唤闪电，一次一个就是30点伤害，第三周如果碰上10个黑泰坦，单纯一队攻击用掉你一次急救，一轮3次攻击急救用光。虽然比大法大德的输出差点，但是这伤害也的确是够酸爽。而且这个家伙没有魔法值的概念，你怎么消耗都消耗不完的。

自己用的话，黑泰坦的确是学院的主流砥柱，之前在狮子头篇就已经详细介绍过学院团战中狮子头的作用，黑泰坦的作用也不例外。主要是伤害高，40~70点的伤害，高达30点的攻击力，纸面输出已经很强大了。但是更加重要的是，纵观整个英雄无敌5的7级兵体系，泰坦作为远程的优势是不言而喻的，他首先自身属性过硬不像女族长那么硬伤；同时还能享受到制宝加成，提升主动和攻防后的黑泰坦，直箭内吃他一闪电不是闹着玩的。说起来直箭，这也是泰坦和其他高级兵远程的不同，学院本身3远配合两队炮灰兵，整体上以防守为主，让对手冲上来，所以想要躲开泰坦直箭范围很难，女族长之类的就没有这个待遇了。天使黑龙什么的可能纸面数据输出高，但是问题是被暴风了之后都不能第一个回合就摸到对手，打人吃反击又减员，这点上黑泰坦的远程优势不言而喻。因此学院打团战，之前说了黄狮子，这里的黑泰坦就是另外一个重点注意的对象。

至于他的特技，笔记上的评价咱再次表示不敢苟同。黑泰坦的特技如果自己用的话，是不错的。30点伤害，黑泰坦的输出为55，远程折箭后就是27.5，也就是说如果双方攻防相等，不用什么迷雾啊、大盾啊、闪避啊、偏弹啊等等的因素，黑泰坦的直接攻击的输出就已经不如使用特技那么厉害了。这点对于攻击力很低经常学不到攻击的黑泰坦来说并不是什么罕见的现象，在被人贴身不想要吃反击的时候更是个非常正常的选择。只不过这个特技虽然说无视你魔法伤害减免类的特技，但是几率抵抗类的魔法抗性有效。所以对手如果有个抗魔鞋什么的你就要囧了，一个不小心，使用特技被抵抗就是浪费一次7级兵出手，那还不如直接来

个物理攻击，虽然伤害低，但是有伤害。这也是为啥一般的10周对决对决上看到黑泰坦使用特技的机会比较少，但是真自己用的话，这个特技对于黑泰坦来说是个很好的补充。相反，如果这个特技威力提升了很多，那么黑泰坦每次都用电闪，咱不知道这家伙的物理输出意义何在了。

总之是个学院的核心生物，平时升级造价也很公道，是值得信赖的兵种。

风暴泰坦



贴吧俗称叫做绿毛tt。

这家伙属性和基本定位方面基本不用说啥了。属性什么的和黑泰坦一模一样，所以只要在黑泰坦篇说过的，输出啊，主力啊，中流砥柱啊什么的云云的东西，在这里对于风暴泰坦来说也是同样适用的。只不过这家伙的确是很悲剧的生物，特技明明这么强，却坐着万年的板凳，所以这里我们就来说说这个家伙的特技。

这家伙的特技简单来说就是召唤一片雷云。所有里面的远程生物攻击的时候伤害要受到泰坦数量 $\times 1\%$ 比例的惩罚，上限是90%。同时还能伤害对手，只不过那个伤害实在有点低，所以一般来说我们不考虑这个伤害。只说减远程的伤害的效果，这个特技在绿毛泰坦数量不多的时候当然就不强，这个是很直接的；但是一旦是一些团战，尤其是很多玩家喜欢攒兵玩的，这种情况下，有90个绿毛泰坦，碰上电脑这种喜欢把远程扎堆放的，一个绿云罩过去，果断妥妥的可以当他没有远程，这点咱在很多逆天的视频上展示过，这里不多废话重复。况且不用这么极端，就一般的50个就等于多出来一个大盾单位，能让对手远程好好头疼一下。

而有些人会说使用雷云浪费掉一次行动，好亏啊。其实就算是浪费一次行动加个雷云，实际上的伤害也没亏。雷云虽然伤害低，那也是等于 $10 \times$ 绿毛泰坦的数量，对付一个单位三个回合下来就和黑泰坦特技一样了不说，实际上雷云肯定不止覆盖掉1个单位的，所以长远角度来说输出也没有怎么降低，其实是个很不错的特技。就算是碰上人脑，一个雷云下去，也能对对手的站位走位造成不小的压力，对手的远程挪不挪位置都难受，不挪要被雷劈+减伤，挪出来就浪费行动还有可能被豆子灯神贴，所以绿毛泰坦肯定不会是真的多么垃圾的兵。现在很多人选黑泰坦就和之前说的灯神、独角等等一样，很多人只是习惯，毕竟黑泰坦的特技在自己被严重削弱的时候是个有效的弥补。

最后咱的很多逆天视频里面都展示过这个家伙的厉害，这里就随便选一个放在这里，虽然过程很长，不单纯和绿毛泰坦有关，但是足以证明这个特技的可怕：

https://v.youku.com/v_show/id_XNDIyMzk0Nzk2.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

学院7级兵总结

学院团战中的中流砥柱，毋庸置疑，但是和狮子头不同的是，以上的介绍，就算是平时发展图的学院也是适用的，7级兵的造价升级都很良心。之前的巨人篇给的那个贴子也已经算的很明白了这里不多废话重新计算，总之有很多3代党拿着英雄无敌3的泰坦来比较英雄无敌5说英雄无敌5的泰坦好垃圾，但是实际上真论7级兵实力，泰坦绝对是前三的，综合属性优秀，特技也很不错，造价更合理。还有人说学院后期强只是因为制宝逆天，但是咱说制宝只是个小因素，大因素是学院的6级、7级兵太强大了，如果6级兵换成女族长，7级兵换成天使，这些还不算6级、7级兵垫底的生物的话，你再制宝，后期也不会有现在这么强。

最后来点吐槽。看看到了现在，其实英雄无敌5里面真正板凳的兵不多。很多都是玩家自己习惯的问题。有些英雄无敌7的人，自己的游戏没啥玩，就过来抱怨前作人的不是，借此来黑5代的双升级系统来赞扬自己的游戏，说5代板凳兵太多所以没意思。咱要说的就是：年轻人啊，喜欢自己的游戏不需要把别人的游戏踩在脚底下。就说这个泰坦的例子，综上所述绿毛泰坦是习惯造成的板凳兵，先不说后期这家伙特长强，就算是上10周对决，因为概率抵抗的存在，黑泰坦很多时候没人敢用他特技。这时候真的说那些都选黑泰坦的人选他就有用了？这两个属性完全一样，输出抗打也完全一样，所以实际上上谁区别不大的。7级兵里面很多家伙都是这种形式的板凳兵，其他一些这种形式主义板凳咱之前也都提过，本来两种升级55开，然而大家都喜欢用一种了所以反正也都是55开用谁区别不大，那就干脆用其中的一种，导致形成了两种升级体91开的情况。这个个人喜好无可厚非，同时这里也给造型党一个用某升级的借口。拿这个来黑前作抬升自己真的是素质问题了。

矮子7级兵

火龙



这姿势，灰常萌，活像澳洲袋鼠。这家伙名字里面叫做是火龙，实际上却不是龙，大概长得太可爱了，连官方都不认为这是个很凶残的龙类生物。另外曾经碰到过一个雷死人的事情，因为汉化字体是魏碑，而魏碑里面字体小的时候火和大看起来很像，所以把这个生物称之为“大龙”。

火龙的属性非常优秀，虽然和火胖一样，在同级生物中，火龙的防御力高，生命值厚，但是攻击力低伤害低。但是火龙的问题是伤害就算是低了，也没真的低多少，远不像火胖那种堕落到5级兵的程度，平均45的伤害只能说比其他7级兵低了一点。这点在打野怪火龙的时候感觉就很明显了。如果是火胖，坚守流的话他打你基本没啥感觉，但是火龙坚守的时候他打你也疼。

然后这家伙的攻击力看起来比防御低很多，但是注意看清楚了，攻击力再低，也是25点，没升级的绿龙攻击力也只有27点。而且这家伙虽然造型被人各种恶搞，但是人家好歹也是有龙息的生物（虽然说官方认证上这家伙不算是龙，具体原因下面会说），抓到一个机会轻松打出来两倍的输出。这么一来，相比他32点的防御力和230的血量来说，这家伙的硬属性只能用非常非常可怕来形容。唯一要挑毛病，就是他的速度主动有点寒碜，但是在这个暴风横行的3.1年代，所有的飞兵终极生物都挺悲剧，7级兵强悍的前三都是步战，足以说明问题。比如说天使吧，11主动8速，这么一看完爆火龙，然而无卵，被暴风之后，就是8.8主动6速，其实和火龙比比没啥区别。所以不要只看火龙的纸面数据吐槽他乌龟，一来就是他本身的定位就是坦克型兵种，打硬属性而不是先手去压制对手；二来矮子有各种符文加成，真想要上来就直接贴你脸，火龙吃个冲锋也能轻松做到，同时其他7级兵被暴风了之后也没快到哪里去。

而火龙有个bug。众所周知，矮子有个龙形符文，但是这个符文有个很不讲理的地方，说是龙形符文，但是龙却不能用。大概原理是龙本来就是龙的形状了所以用不了？不管怎么说，这个符文的确两种升级的龙用不了，但是火龙却能用这个符文，虽然这个符文只是把基础的攻防翻倍，但是看看吧，25攻32防，翻倍了别人还用混吗？所以矮子决战中有上火龙的做法，用好的话其实比升级的龙还厉害！自古资料片多奇葩，英雄无敌5两个没升级强上天的7级兵都是资料片种族的。

所以回归一个老话题，就是6、7级兵发展图冲突的时候该怎么取舍的问题。如果配合战争机械，破坏流，或者是活力流等等现成的流派，自然是6级兵的胖子比较好使。但是如果水晶资源紧张开荒要求不高的话，其实矮子选择出火龙也是不错的。利用自己的硬属性可以拼一下1、2级怪。如果是布兰德这种英雄，一路全刷龙形符文，很多3级兵也能打。然后攒够一定数量之后去拼团，是个不错的选择。

岩浆龙



因其长相，贴吧普遍俗称其为哥斯拉，不过哥斯拉这部电影（98年版）不知道现在的童鞋们还有几个看过的……

7级兵中的属性王者。不仅仅是攻击力提升到30，防御力升级到40，血量更是空前绝后的280点。哥斯拉就是一座移动的碉堡，配合矮子自身的防御力和防御术，在战场上看到哥斯拉是个让人非常头大的存在，走过来之后，老半天打不死，然后一个反击疼死你。

哥斯拉强在哪里呢？首先防御性高之前就说了，而且一般人开场不会去打他。但是在矮子，各种符文加成下的哥斯拉，不仅仅是防御性惊人，输出能力也很恐怖，比如狂暴，比如暴怒，比如冲锋，先吃一个狂暴或者暴怒符文之后，然后等待再吃一个冲锋符文冲进人堆里面一个横扫（也就是堆符文战术），瞬间让这个本来就不低的伤害看起来更加可怕。所以面对矮子的时候，为了防止让他用出来狂暴符文，一般哥斯拉都是要么干脆完全无视不去打他，要打就集火一次性消灭，千万别就打死一个两个，然后不去管它让他狂用狂暴符文（狂暴符文的使用要求就是自己至少要有有一个生物阵亡），配合盗魔空灵符文等等符文，决战中这家伙简直让人恶心到死。

至于其特技嘛，龙息被暴怒和狂暴符文助纣为虐，本来一次能喷两个单位，现在是两个两次。另外一个火盾的特技更是恶名昭著，反弹40%的伤害。很多人这么一看，就说啦，这火盾有毛厉害的？打他的时候没啥感觉啊？咱只想要说那些说没感觉的你好好用拉兹洛之类的生抗流抗一次哥斯拉，回来计算一下你累计受到的反弹伤害就知道为啥了。假如打野怪哥斯拉受到了300点损失，那么这300点中有一半都是火盾造成的。一个哥斯拉280点生命值，也就是说近战杀死1个哥斯拉，就要受到112点的反弹伤害，等于被这个哥斯拉咬了两口多，其实是个非常非常可怕的特技，不太清楚为啥很多关于矮子7级兵的讨论中都把这个特技无视掉了。曾经有10周对决党和咱抬杠，说他用秘箭手近战捅哥斯拉一刀捅死了10个，咱当时马上就反问他你被反弹死了多少？他却支支吾吾说没死几个。但是实际上呢，一个哥

斯拉反弹112点伤害，10个就是1120点，反弹死80个秘箭手，无论你哪个版本的10周对决，这个伤害本身就足够让你的秘箭手彻底废掉了；就算是有御火术也是40个，外加反击伤害，基本也还是废了，除非脑子不正常否则没人会用秘箭手去捅哥斯拉，所以这就是很多人对这个特技没啥概念出来乱吹牛闹出来的笑话……

而和独眼不同的就是。哥斯拉这家伙就算是不是本族英雄带，也不弱的，只不过没有矮子带的时候攻击性那么足，但是依然是个7级兵定位的输出和抗打能力。

熔岩龙



这家伙有个俗称叫做口水龙，只不过贴吧很少用，所以还是叫他学名熔岩龙吧。

又是个伪板凳，其实熔岩龙和岩浆龙的差别并不是很大。熔岩龙只看设定的话，明显就是把岩浆龙的火盾换成了火堆，其他方面基本差不多，防御力丢掉了5点略脑残，但是如果这5点防御力不丢的话，岩浆龙和熔岩龙是55开的。

熔岩龙主要的威慑在于火堆。同样就和岩浆龙的火盾一样，这个东西经常被人无视，说什么威力太低。咱只想要说，你自己去野外打一次这家伙就知道厉害了，尤其是在变态图上碰上几百的熔岩龙，非常恶心，一个熔岩龙一次能造出来2个火堆，攻击+反击就是4个火堆。上面如果站满人的话一次就是40点伤害，其实不比岩浆龙的特技威力要弱。对于对手远程比较强的时候，使用熔岩龙能有效克制那种喜欢龟在原地不动的对手。

当然这个特技再强力，也掩盖不住他局限性太大的事实；而相比之下岩浆龙的使用就简单容易多了，没那么多要求限制，也没那么多的动脑，更加万能；外加这家伙丢掉5点防御，要咱说这两个是64开的。实战中因为大家都比较懒惰的缘故，这两个升级的实际出场概率比应该是10:0，但是咱要说的就是，很多时候使用岩浆龙能赢的战斗，用了熔岩龙也不会输，这两个差距没你想象的那么大。

最后补充说明，熔岩龙的龙息和其他龙的龙息不同，可以造成一种非常非常奇葩的bug，这里有个老贴，大家可以看看乐乐：<http://tieba.baidu.com/p/903549571?pn=1>

矮子7级兵总结

非常非常霸气强力的7级兵。同样就和泰坦一样，很多人说矮子符文这么变态那么强势，你们把火胖换成女族长，把哥斯拉换成天使，再来试试看矮子到底强不强？不可否认符文的确很过分，这个很多人也证明过，但是矮子6、7级兵本身一些方面有优势。同时特技属性和符文的各种互补完美是无可否认的。

地牢7级兵

影龙



毫无特点毫无特色毫无特长的一个家伙。

地牢的7级兵恐怕篇幅会非常短。这家伙处在一个非常尴尬的情况，说弱吧，不弱；说强吧，不强，既没法解释他为啥强，也没法解释他为啥弱。然后又没有任何特点，这不是为难咱来写兵种评价的……不过好歹也是人气很高的一族，真用两三句话盖过去的话要被观众打死的，所以还是稍微说一下吧：

影龙是属于典型的没升级就没啥用的7级兵，本身属性其实不错，7级兵中最高的单次伤害，攻防生命有点低，但是考虑到10主动9速外加这种伤害，也的确不能把其他属性给的太高了。可是这家伙没有任何特技，龙息可以增加输出是不假，但是在一般的地牢的模式中，没有这家伙什么位置，尤其是地牢本身出不出他都是个大问题，这种输出用英雄来做岂不是更好。带上昂贵的影龙，反而成别人的靶子一个深寒下去就要命，而且地牢英雄经常需要各种逃跑的，对手就算是不打你影龙，你逃跑的时候一大笔钱都要出在它身上了。

总之造价非常高，还要出前置是发展图上对地牢来说没啥用的冷骑，让这家伙基本没啥上场空间。

黑龙



英雄无敌3威武霸气的黑龙，马蛋到了英雄无敌5居然成了娘们了！真要弄个妹子龙，仙女龙之类的多合适，干嘛非要把这家伙弄成女的，做设定的人脑子奇葩到不能用正常人逻辑去理解了……

尽管说黑龙一直很霸气，那也不过是2代4代里面的黑龙霸气。真要说目前流行度最广的英雄无敌3的话，黑龙的属性也没啥特别变态的；其他属性优秀的7级兵也很多，所以很多人指责英雄无敌5里面的黑龙属性太弱了咱就不可理解了。英雄无敌5里面只看纸面属性的话黑龙绝对是强的一B，30的攻防，7级最高的伤害，配合噩梦级别的全魔免特技，这家伙属性上真的不弱。

黑龙的最主要威慑就是两个方面：第一就是属性非常优秀，所以就算是打10周对决，地牢的黑龙对于对手来说也是个很有威胁的存在，尽管孤军奋战并不能改变什么，但是至少证明了这个家伙的威胁度；第二个就是战略特技全魔免，英雄无敌5里面地牢都是玩魔法的，那么对抗地牢，快速消灭它的拖回合部队就是关键了，对上地牢用破坏还击是个有效的手段，比如学院克制地牢，原因就是大法师，上来火球遍布底线，跑都跑不了。地牢的低级兵中级兵很多都没有魔法抗性，没有什么亮点的特技，远不像学院的生物这么多花样特技、多种抗性，所以很怕这招。唯一的例外就是黑龙，地牢一旦搬出来黑龙，就等于你和宣告，接下来请和我刚正面，你的魔法全都不好用了，这就是全魔免的威力。

而全魔免更让黑龙在变态图上被很多人当成神供养。无论什么打法上的争议，全都说你打个黑龙给我看看，各种血案频频发生，直到后来咱忍不住了做了一个视频出来：

https://v.youku.com/v_show/id_XNzM5NzA5NDE2.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

事实证明黑龙还是比较难打的，但是全魔免也不是完全无敌。作为对手干掉的方法也是很多的，12个农民干死10万黑龙也不是多难的事情。

当然最后就是月经贴：马蛋现在地牢有穿透了，黑龙末日流还好用吗？这个咱只想要说想多了，先不说别的，英雄无敌5地牢你啥时候能在出黑龙的时候还能有末日，同时英雄还剩下很多敌人可以打得？就英雄无敌5地牢这黑龙的资源消耗的这酸爽劲，配合地牢的开荒能力，本身就算是不误伤也不会有人去玩什么黑龙末日。矮子带岩浆龙末日都已经是找死行为了，你黑龙末日强到哪里去。甚至于说就算是英雄无敌3，黑龙末日真的那么强？除了咱这种喜欢随机超大各种时空门去末日清理电脑小弟的娱乐玩家，真正那些追求效率的玩家有几个用这招的……所以英雄无敌3这也不是多厉害的战术，而英雄无敌5里面也很难用出来。当然啦，如果真的又能穿透对手又末日不伤自己，那么高城建图地牢的电脑玩家出了末日，你们也就直接投降就行了，啥招都没用。那时候玩家又要换个吐槽了，说穿透不自伤这设定太2了。况且，真到要用末日的时候，地牢买个学院亡灵英雄不也一样么？

红龙



造型总感觉很奇葩，但是又说不上来哪里奇葩了。

一句话：一个曾经被人太高估的生物了。

红龙的设计理念很简单：黑龙不吃任何状态魔法，那我们就做一个适合吃状态魔法的家伙打决战。那么第一个问题就来了，地牢需要用光明的状态魔法打决战的场合，有多少？地牢本身虽然10周对决上的确有光明流的打法，但是实在想不出来这家伙的光明流相比其他种族有啥优势……都是光明流对拼，地牢依然垫底，所以地牢如果真想要在其它种族面前取得优势，不太可能走光明状态魔法流的。

那么就有人要说啦：变态图啊，焚尘配合吸血鬼化。这种说法其实也挺老了，说来惭愧，当年咱自己也吹嘘过这种打法，不过既然是咱自己吹嘘的，那下面就更要好好的澄清一下了：

吸血鬼化的战术中，其实最关键的，不是输出，而是抗打击的能力。比如之前英雄评价贴中比较吸血鬼化狮鹫海和吸血鬼化骑士海的例子的那段话，现在直接搬出来：

“那么肯定就有人要搬出来吸血鬼化红狮鹫的例子了。正好咱空间上有个妹夫73白骑10周对决属性拿下1千翡翠龙的例子。让我们比较下圣骑防御力24，红狮鹫防御力12，狮鹫女加成14，变成26，所以红狮鹫防御力比白骑要高。但是问题在哪里？狮鹫的数量太少了。73个圣骑可能防御力不如狮鹫，但是7300点的生命值保证了他自己在被两队龙洗个澡之后依然能保持一定的输出优势。而7300的生命值，换算成红狮鹫就是140个。圣堂要攒齐73个骑兵，4个多星期就搞定的问题；圣堂要攒齐140个狮鹫……对不起，请问你们可以多放点4级巢穴么？所以狮鹫女的红狮鹫配合吸血鬼化的确是凶猛无比，但是终究不敌圣堂的吸血鬼骑士海的吃怪能力……”

同理，红龙作为顶级兵，出来的时间晚，周产生命值也不多，所以这种时候你焚尘吸血鬼化可能的确效果拔群，但是问题是，你扛得住对手的伤害么？真正难缠的战斗中，尤其是红龙这种大体积，对手上来一轮你就受不了了，这时候不吃反击意义不怎么大；相反，坚守配合吸血鬼化通过反击来保证自己的数量优势会更科学，具体的在伯爵篇说过，这里不多重复。

当然了，有人要说啦“就算是原地坚守吸血鬼化也是红龙比黑龙好用啊！”这的确，但是两个方面：第一咱只是证明了之前说的焚尘配合吸血鬼化的战术其实下不了真正的硬怪，再者

就是之前在女族长篇说的，地牢英雄本身不缺咒力，所以不怕战斗拖得时间很长的战斗，这时候用暗影奶奶套个吸血鬼化岂不是更美？尤其是在面对大型生物的时候更加划算。

而红龙虽然说提升了一点主动方便超越很多 10 主动的远程，但是丢掉了 5 点伤害有些不能忍。总体来说，咱认为地牢这个兵基本没啥上场价值。

地牢 7 级兵总结

作为一个人气族的终极生物，地牢的 7 级兵反而是眼球最少的。大家都是女的，凭啥女族长的人气就这么高呢？再次还是那句话，把黑龙设定成妹子的人你给咱站出来，咱绝对不会打死你！总体来说这个家伙不弱，也不是说在地牢就不能发挥贡献，但是在地牢他实在有点尴尬。

亡灵7级兵

骨龙



最最最最出名的7级兵。可以说，如果要找一个7级生物来代言我们整个英雄无敌讨论圈子的话，骨龙是最能代表的。遗憾的是，这个原因，并不是因为他多强，而是他弱到简直无可理喻，让人觉得这家伙纯粹就是设计者做出来进行恶搞的，而这点自然我们玩家也能心领神会，跟着制作者一起恶搞这个家伙。

鬼龙和阿兰蒂尔的特长死亡天神是共享一个夙敌的。设定了鬼龙夙敌之后拥有箭无虚发种族技能的森林英雄可以一击秒死亡天神！当然也是提醒某个做死亡天神加强 mod 的童鞋，你又有活干了……

至于评价，需要咱解释一下这家伙为啥搞笑吗？应该是不需要的，然而这贴就是刷经验骗回复的，所以这里还是说一下吧：

首先建筑前置就搞笑到死了……居然是城堡？而且城堡还不算完，在堡垒和大本营之间，亡灵还有一个额外的建筑，就是幽灵巢穴，这么算算吧：

从堡垒建设到城堡，一共需要 20 点木头 20 点石头 15K 的钱；

算上幽灵，就是 25 木 25 石 3 水银 16K 的钱；

鬼龙建造算进去，现在就是 45 木 45 石头 23 水银 21K 钱；

如果你丧心病狂，还想要升级，那就是 65 木头 55 石头 38 水银 29K 钱；

如果你还想要丧心病狂，造一个加产量的建筑，那么就是 65 木头 65 石头 48 水银 32k 钱！！

童鞋们，你们知道亡灵一共建设才需要 130 木头 150 点石头 86 水银 52K 钱吗？亡灵全城建的时候能有一半的资源都被这个家伙吃掉了！！

当然了，说完建筑，我们还没说属性呢，让我们来看看没升级的骨龙的属性啊：

27 攻 28 防 15~30 的伤害 150 血，我勒个擦擦，这家伙属性还没胖子强。很多升级的 6 级兵能轻松完爆他！这家伙不升级放在 6 级兵中都是垫底的！！而且，一个特技都没有！！

这个家伙的存在简直就是在吐槽那些去造骨龙的玩家：你看你看，你砸了这么多钱进去吧？你以为是很强的生物对吧？结果出来一看这个鸟德行……绝对震撼力无限

因此骨龙这个东西没啥可以平反不平反的，满满的制作者的恶意都写在脸上了。这家伙脸上写着一句话：造得出来的话你就来吧！！其实很多游戏中都有这种恶搞的成分里面，比如一些本身平衡性还算不错的游戏，里面却总有那么几个逗比让你不知道是用来干嘛的，比如拳皇中的矢吹真吾，街霸中的 Dan，这些家伙老外俗称为“Joker characters”，就是说做出来就是用来搞笑的，在严肃的游戏中增加一丝恶搞的气氛，骨龙就是如此。

总之这家伙就是个恶搞用的生物，不升级的骨龙，除了战役第四关的老马那么霸气的家伙之外，我等俗人还是别带了……

鬼龙



俗称黑骨龙或者黑鬼龙。

骨龙升级之后，属性大幅度增加。伤害增加了 10 点不说，攻防补正也和正常 7 级兵同级，生命值虽然是少了点，但是有额外产量补正之后，倒是也差不多了。

鬼龙因此来看其实是个实力达标的 7 级兵了，周产 3 之后周产生命值也有 480 点，平均下来折算成数量 2 周产的其他 7 级兵生命值并不少；防御力攻击力也很优秀，相比黑龙，扒皮取肉之后就少了 2 点防御你服不服；周产伤害有 90 点，是有点低，但是整体实力比没升级的强多了，也足够拿出来当 7 级兵用了。

所以这么一个家伙现在还成天被人黑，这就有点丧尽天良了。仔细看看吧，鬼龙的属性到底差在哪里了让人这么狂黑一个点？速度主动慢？问题是一来鬼龙的速度主动并不算多差，要怪就怪 3.1 的暴风，所有飞兵中了暴风都一个样。但是更重要的是亡灵本身步子就慢，鬼龙如果增强，14 主动 9 速变成步行生物死活不吃暴风，后果就是一条龙冲进敌人堆，剩下的自家部队都在外面观望，瞪眼看它自杀成功……亡灵本身龟是个特点，除非整体都改进，否则不能单纯怪某一个生物。

而鬼龙的两个特技都比较实用：一个死亡凝视，能有效阻止降低对手的士气，被动技能不用行动也能有效，对手如果满士气降低到 4 点相当于降低了 6.2% 的主动，对手如果正常士气 2 点降低到 1 点相当于 5.2% 的主动减少，效果其实是不错的，对手有报偿入神那么鬼龙更赚；

然后另外一个特技诅咒攻击，在死骑篇就说过的，能有效降低对手的输出，保护自己，其实是不差的。主要是光明下面的祝福大师随便能够覆盖，这点让他的特技囧了，但是祝福也不是说有就有的，这就好像对手英雄随时能大加速不代表地女的特技就是垃圾，大多数情况下就算是烦人作用也很好。

因此在亡灵团战，鬼龙还是比较重要的一个点的，主要在吸收伤害。输出的话除了亲王骨勇和死神，亡灵的输出点也就是他了。所以真有条件的亡灵，在需要打团的时候还是要造出来鬼龙的，原理就和翡翠龙那里掩护秘箭手一样。鬼龙则是掩护亲王，毕竟攻防摆在那里，骗反击吸引火力什么的都不亏。另外对上亡灵如果你胆敢不学暴风的话，你就知道这家伙的厉害了……

幽灵龙



俗称白鬼龙或者白骨龙。

这个就没啥可说的了吧？两种鬼龙虽然说不像泰坦的两种升级那样一模一样的属性，但是基本也可以认为没有区别，所以主要决定到底要用哪种的选择权就在特技身上了。这里就只讨论一下特技：

幽灵龙的特技就是附加悲痛欲绝，效果为专家，其实相当可怕的。专家悲痛能减少你4点士气4点幸运，就相当于领导幸运术都白学之后还赔进去1点士气幸运，效果等于中了一半的专家减速和一半的专家痛苦。攻击一个对手，反击再打一个对手，一个回合能传染两下，而且和诅咒不同，这个东西你可是没法覆盖的，又不像诅咒对伤害波动不大的单位没啥影响，这个悲痛的效果可一视同仁。而且这个魔法对于亡灵也是有效的，这点可能有些新手不知道，虽然说只有减幸运的部分有效罢了。

当然啦，实战中这家伙的表现没这么好的主要原因和咱之前在鬼龙篇说的一样，主要是光明压制，一个暴风让他动不了，另外一个驱散让他特技无效，不是说这个特技本身的效果真的就多差。没光明克制的幽灵龙也是个能恶心死你的家伙。

比较黑鬼龙同样吃暴风诅咒攻击没啥效果，但是至少能发挥一个死亡凝视的特技；而幽灵龙如果咬不到人特技就成了摆设了。

亡灵7级兵总结

鬼龙在设定上肯定是有问题的，之前在哥斯拉篇就有人提到，咱忘记说了。哥斯拉不能被复活，不吃帐篷等等因素，所以设计的时候考虑到这些，给他很高的属性，弥补无法挽救损失的不足，结果就和英雄无敌4的鬼龙用高远程防弥补特技负面效果让4代的鬼龙变成了远程杀手一样，哥斯拉属性太过火结果成了7级兵中的顶级杀手。鬼龙也是如此，虽然说是反过来了。拥有亡灵特性，2级魔法超生随便复活，这点其他7级兵都做不到的，所以鬼龙的属性给的很差。殊不知东方部落一出，之前的设定拿去喂狗了，各种活力帐篷满街飞，鬼龙现在就很尴尬了。

然而贴吧里面到处都是黑鬼龙的，这就是不理解这家伙的意义了。

首先有些鬼龙没用的消息来源是10周对决。10周对决上对手都学光明暴风，自然就没用，这个是真的，的确7级兵中，10周对决要说最没存在感的7级兵，就是鬼龙和大魔鬼了。但是10周对决很多人并不打，一般玩家很少碰上对手有暴风的情况。而且说是没用，真不上鬼龙亡灵是缺乏相当一队战斗力的，不信可以试试看……尤其是对手不学暴风的时候。

其二，就是建筑太贵，这个已经在骨龙的部分澄清过制作人的各种恶意。但是看看原来的那个建筑贴，或者自己算算亡灵全城建资源，注意到了吗？亡灵就算是加上鬼龙，全建筑的造价也和其他种族相差无几！！和圣堂森林蛮子这些比比，没贵到哪里去。所以要造出来，也非天方夜谭之事。孔子曰：世上无难事，只怕亡灵控。亡灵的开荒能力很强，用鬼龙作为自己开荒实力的一个挑战，也是个很有趣的事情。

地狱7级兵

魔鬼



3代帅气的镰刀被死神抢走了，所以这家伙去圣堂翻垃圾把大天使不要的剑拿起来了。只不过地狱人傻（或者叫做魔傻？），握着剑身用剑柄捅人。老外中世纪都这么讽刺从来没用过剑的新兵：“你懂应该握那把剑的哪一边嘛？You know which side of the sword to hold?”，在魔鬼这里成真了，魔鬼：“555～～～我真的不懂”。而且远距离这个怎么看都像一个巨型的棒棒糖……

唉，武器拿得傻，实力更傻，各种辛酸泪，地狱的7级兵是名副其实的垫底，下面我们就来看看这个手握巨型棒棒糖的家伙吧：

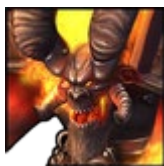
首先，这家伙的属性是非常非常强的！伤害36～66，平均下来51，这也可以了啊！虽然说比泰坦黑龙之类的差点，但是这也是升级的天使的攻击力，咋了？攻防也凑合，绿龙水平，还有11主动7速，咱当初刚看到这个家伙的时候实在不明白为啥很多人都说他弱！

直到咱看到了他的生命值，咱的眼泪流了下来……………这家伙，该不会是小时候被鬼龙咬过吧，就这么点血和鬼龙一样。

因此地狱族的未升级魔鬼单独拿出来看其实是个不错的兵，建筑资源要求不多，前置也没有，攻防伤害主动速度都优秀。但是就是这个生命值，让他彻底板凳了。尤其地狱不是学院，不能配合光明活力。在地狱出来了配合啥？战争机械？也可以，但是比巨人待遇差远了。

而且一个特技都没有！唯一的一个特技，传送，还是个负面特技，因为受到暴风来袭的影响，总之各种辛酸泪，这里实在没有多余的话可说。

大魔鬼



升级的大魔鬼，攻防提升了不少，伤害没变化，但是之前也说了，已经比天使要强一点（而且真的就是一点），并且生命值提升到了200，虽然说还是贫血但是也不能要求太高了，为啥这家伙就这么垃圾被人诟病不断呢？

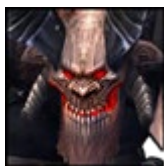
那就是面对地狱，一般光明族都是学暴风的，一旦暴风压制，大魔鬼就只有5速8.8主动了，这么一来这家伙伤害不算高，还这么贫血，还是在脆皮的地狱，这想要发挥自己的战斗力都难，这家伙你可以当他不存在。雪上加霜的是如果第一个回合出不去，这家伙至少该能用传送门支援一下，可惜，地狱没有终极挂饰7级兵无法使用传送门。而且就算是没暴风，这家伙7速11主动还是没啥用，典型的半吊子，无法支援冲锋的狗马。因此决战中，这家伙攻守都没有任何用处，只能原地等着谁死了好招那个最烂的6级兵出来。

说起来特技，真的没问题吗？7级最烂的家伙召唤6级最烂的家伙，用牛群的话说，和臭棋篓子下棋越下越臭。笔记上说什么动的慢什么的，咱只想要说你想多了，事实上召唤出来的是老深渊这一条就足够死刑了，别的都是浪费口水。

还有些人YY，说这个特技如果可以永久保留地狱就翻身了。真的是这样吗？召唤最烂6级兵的能力，和尸体的生命值有关，召唤出的深渊领主生命值不超过阵亡部队的生命值，数量不超过大魔鬼的2倍。一个深渊120的生命值，地狱一周的角魔死光了就只能招出来一个，地狱犬也是1个，宠姬1个都招不出来。哪怕永久保留，地狱也是一周丢掉所有2、3、4级兵换来不到3个6级兵，会很强？圣堂去掉5级兵换来13个6级兵都没多变态。这特技悲剧到了YY都无法挽救了。

发展图问题是虽然魔鬼好出，但是升级的费用昂贵是毋庸置疑的，加上地狱开荒老大难的问题，导致这家伙很少出现。地狱兵由于自身英雄素质太差了，一般不会像森林圣堂那种攒兵打团战。真打团，地狱消耗战屎一坨上来狗马一死光，下一波电脑来的时候自己全家变傻逼。这时候大魔鬼只不过是自己花钱送别人经验吧了。地狱真要拖后期，需要其他的方法，比如买学院地牢英雄丢破坏，亡灵英雄丢黑暗等等，所以一般也不依靠与他，这家伙发展图也是个鸡肋。

大恶魔



这还用介绍么？属性更加2了，居然只有6速10主动，这下子被暴风了这家伙就是个大体积僵尸，就算是他攻防如哥斯拉也无庸用。这一点就能判死刑了，而实际上这货的攻防伤害血量都和大魔鬼差不多，那就更不用缓期执行了。

至于特技，很多人都吐槽过：一个7级兵行动的时候就是为了把对手拉过来，这简直搞笑到家了。当然尤其极端特定情况下的确有用，比如对手的远程白弩锁在角落里面，但是这种情况不抬杠是碰不上的。总之没啥用的废物兵，无视就好。无论哪种地图哪种战斗哪种玩法，大恶魔是亚山真正最垃圾7级兵，不知道那些黑鬼龙无视这个家伙的人都是咋想的，7级兵倒数第一，大恶魔当之无愧！

地狱7级兵总结

鬼龙成天被黑，其实倒也不是多么糟糕的事情，毕竟出名，而这家伙烂到这样，却从来没人提起来，从废物的程度来说，大恶魔倒是更成功了。总之这家伙唯一的优势就是发展图比较好出。除此之外，还是别再这家伙身上寄望太多吧。

中立7级兵

凤凰



凤凰出名大家都知道，主要两个原因，一个是召唤生物，一个就是野怪。

召唤的凤凰就不提了，第一次用的时候小伙伴简直惊呆了！啥东西 1000 多血！太可怕了。当然这里评价的是野生凤凰，所以不多说关于召唤凤凰的问题，主要是召唤凤凰和野生凤凰是共享凤敌的。所以森林的英雄如果杀死了野生凤凰拿到凤敌之后，再学习箭无虚发，可以一击秒杀召唤凤凰，和鬼龙与阿兰蒂尔的特长死亡天神共享一个凤敌是一样的。

野怪来说，凤凰是个很奇葩的生物，他非常非常的 2！比如他生命值只有 150，但是实际上不是得，你要把他的生命值 $\times 2$ ，因为他会复活！再比如，他的伤害很低，只有 40，但是实际上不是的，你要把他的伤害 $\times 2$ ，因为他的主动是一般生物的两倍！！

这么一来看看凤凰，300 血，折算主动之后 80 伤害，10 主动但是永远先手，还有 10 速，这简直就是理想的恶心人专用野怪嘛！数量稍微一多，别说你什么远程流的，近战流的都要被这个家伙啄的七零八落，和黑泰坦齐名的 7 级野怪。唯一的好处就是不像英雄无敌 3 那样有龙息（真有的话玩家就要骂娘了），而且随机不出来。

而自己用的话其实场合太少了，战役给的那个几个凤凰太少，感觉不出来什么威力。但是这种主动自己用的话，配合活力或者吸血鬼化这还有法死掉么……

总之除了 10 周对决上的 7 级兵三巨头，还有一个家伙凤凰是少不了的。纵使不享受种族技能支持，这个家伙在 7 级兵中也是非常优秀的角色，可惜实际上没有招募点，买不到，只能拿来各种 yy 了，配合末日什么的，简直爽啊！

最后补充几点，首先野生的凤凰是 7 级兵，召唤凤凰才是 8 级兵，以前有新手非要让咱吃药让咱承认野生凤凰是 8 级兵，也是醉了。另外笔记上虽然没写错，但是英雄世界上非要画蛇添足把他弄成元素生物了，这个是不对的，凤凰不是元素生物，可以被超生复活并且受到心智魔法效果。

亚山生物的那些黑历史

圣骑和他的招魂兵

圣骑和其他的两个骑士形态是个很有趣的生物。一般来说，高级兵大体积的非施法都会被招魂成死灵或者死神，比如飞龙，比如魔鬼。但是圣堂的骑兵是唯一一个招魂出来是吸血鬼的。这里面有个很古老的故事，可以追溯到黑暗能量还没发明前的亚山……

有一天，天使来找鬼龙家玩，顺便找鬼龙打个赌娱乐一下。鬼龙想想，如果要打赌，拼什么呢？显摆一下自己龙的属性？虽然一直算是龙，自己2代刚出现的时候生命值就只有人家黑龙的一半，被当成各种茶余饭后调侃的焦点；3代好不容易有提升不少，但是依然和自家6级的一身黑铁小弟打个平手；4代难能扬眉吐气一会，又因自家逆天的吸血鬼海被人忘记；5代出来，单打单最烂的属性只能靠作弊产量混；6代太烂到直接绝种了。比自己的人气？来了贴吧人气是高，但是全都是黑自己的，连狐狸的兵种评价里面都说“除了鬼龙全都是本族内的重要兵种”，这不是明摆摆的搞歧视嘛！

于是乎鬼龙就想要搞点歪心眼拼赢天使，他去找圣骑打听一些小道消息，抓抓天使的把柄什么的。圣骑一看这鬼龙，全身就和那被烧黑的炭一样，一丝肉都没有，煮成排骨都没得啃，想不出来帮这家伙有啥用。他就问鬼龙：“我要是帮你了，作为交换你能帮我啥？”鬼龙俩眼提溜一转，便说：“你看，我有虚弱攻击的效果。要是我咬天使一口，她就有负面状态了，你就有机会用圣疗摸摸天使揩揩油。”圣骑这么一听，心想这主意不错，便接受了鬼龙的提议。

当然，后来这件事情暴露了，于是乎，作为惩罚，圣骑死后不能让他们变成死神，防止他们继续摸人；而天使则变成了伤害恒定，被鬼龙咬了伤害也不会变，杜绝了圣骑摸她的借口；而作为报复，天使发誓死后不被招魂成鬼龙。当然，后来的亡灵巫师编了个借口说什么天使是光洁的生物无法招魂，其实是为了掩盖这段黑历史的……

收尾

至此，英雄无敌 5 的 179 种全生物评价结束（某个 MOD 叫做 179MOD，这个数字 179 其实就是这么来的，指代英雄无敌 5 中一共 179 种生物）。感谢每一位点赞和捧场过的观众。

结尾丢个 loli 收楼。

