

# 刀劍神域 SWORD ART ONLINE —奪命凶彈—



凭借着原作的超高人气，《刀剑神域》在游戏领域也取得了不错的战绩，保持着一年一作的良好发展势头。《夺命凶弹》的故事取材自小说的《GGO》篇章，由于世界观以枪械射击 VR 游戏为主题，因此本作的玩法也有所改变，成为了一款第三人称射击游戏，主角也不再是桐人，而是玩家自捏的原创角色。虽然有着这样或那样的改变，但系列以来的一些优良传统也得到了保留，比如忠于原作的细节设计、大量的女性登场角色以及陪睡事件等等……如果你是一名《刀剑》粉，又希望能轻松游戏爽快一把，那么本作还是值得一试的。

文 三味线 美编 Juxi

PS4

## 刀剑神域 夺命凶弹

刀剑神域 夺命凶弹

2018年2月8日

售价为479港币

BNEI

动作角色扮演 中文版

本地1人，在线2~8人

无对应周边

# 基础说明

## 按键操作

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	转视角
□	装填子弹
△	Good！行动（赞赏同伴）
○	垫步 / 垫步后奔跑（长按）
×	跳跃
←	切换准星左右位置
→	切换武器
↑	开启 / 关闭自动瞄准
↓	切换技能栏 / 工具栏
L1	发射 UFG
R1+ □ / △ / ○ / ×	使用技能 / 工具
R1+ ↓	范例文聊天
L1+R1	使用武器技能
L2	瞄准
R2	射击 / 上弹（没子弹时）
L3	奔跑
R3	翻滚
OPTIONS	主菜单 / 地图（长按）

## 自动存档

本作无法手动存档，玩家在非战斗区域之间传送转移时自动保存，画面右上角会出现保存标志。注意，处于战斗中无法传送，因此也无法保存。

正在保存……



# 设施篇

SBC 格洛肯相当于游戏中的据点，玩家除了可以在这里购入武器、工具之外，也能接受各种任务，甚至是触发各种支线任务剧情。当然，这些

功能分散在 SBC 格洛肯的各个设施内，有些特殊的功能还需要与指定角色对话才能使用，下面就给大家逐一介绍。

## 个人房间

玩家的私人房间，阿尔法系统会常驻在这里，玩家除了能够与之互动，对其进行一些特殊的 AI 设置之外，还能利用房间内的 3 个设施对自己的能力值、装备物品进行调整。



## 阿尔法系统

与阿尔法系统对话可以调整她的各项能力，还能进行资金管理。

**运用资金：**共分 4 项，“购物设定”可以管理阿尔法系统对零用钱的使用；“零用钱”可以给阿尔法系统零用钱，金额自定；“运用存款设定”可以选择每次获得金钱时的存

款比率；“确认、存入、或领出存款”就是金钱的存取功能。

**阿尔法系统 AI 设定：**调整阿尔法系统的战斗风格。

**穿搭：**改变身上武器的颜色。

**阿尔法系统情绪表现设定：**简易或详细地改变阿尔法系统的性格。



## 道具箱

位于房间左侧地上的黄色箱子，玩家可以将多余的物品放入其中，以免超过身体负重，影响战斗行动。

按 R2 键可切换道具的存取方向，玩家能够直接贩卖道具箱里的道具，不用专程跑商店一趟。



## 终端机

位于房间左侧，玩家打开后可自订角色的资料、设置身上的技能与工具，甚至是再次编辑虚拟角色或阿尔法系统（性别无法更改）。

**自订资料：**记录原创虚拟角色的能力值、装备等资料，共有 5 个存档位，会随剧情而逐一解锁，还能在勋章交换所处增加。选择“叫出资料”可以将档位资料强行覆盖到自己身上，选择“登录资料”可以将自身的资料登录到档位，方便以后回溯能力值。由于空白档位是角色完全没有加过 CP 点的状态，因此只要呼出空白档位，玩家的能力值便能回到

初始状态，重新加点。

**技能：**确认与学习武器种类的战斗用技能。

**技能组：**设定战斗时可以使用的技能，每把武器都需要单独设置。

**工具组：**设定战斗时可以使用的工具，全武器通用。

**自订虚拟角色：**重新编辑角色的外貌、声音等资料。



## 画廊

房间的壁画，打开后可以欣赏已经解锁的动画影片、CG 图片，画廊界面右上角标注了收集完成度。



## 桐人他们的房间

原作主人公们的聚集地，与亚丝娜对话可以制作服饰，与艾基尔对话可以鉴定物品，与莉兹贝特对话则可以强化或改造武器。

## 艾基尔鉴定店

玩家在战场或迷宫中开启宝箱或打倒敌人都有几率获得物品，其中一些看不到详细信息的物品需要鉴定方能使用。鉴定需要支付金钱，根据物品性能、稀有度的不同，鉴定费用也有所不同。一般来说，鉴定费用越高，物品的性能就越好。



## 莉兹贝特武器店



所有武器都可以在这里进行强化或改造，强化需要找齐设计图上的材料，并支付一定金钱才能进行，改造则需要用到改

造晶片与解除晶片这两种道具，可以通过完成任务、在勋章交换所兑换、从可疑的材料店中购买等途径获得。

## 亚丝娜裁缝店

完成悬赏任务、寻宝任务都可以得到服装设计图，之后与亚丝娜对话，就能花费素材制作服饰。当然，衣服也能在道具店中购买，不过价格都比较高。



## 中队

中队相当于公会，游戏中共有4支中队：伊兹奇的中队、PvP中队、PvE中队、Treasure中队。除了伊兹奇的中队之外，其它三支各司其职，

玩家可以前往并分别接下各种任务，获取丰厚的金钱与素材奖励。关于这些任务的情报，会在后文的“资料篇”中为大家详细列明。



## 总统府大厅

游戏中设备与功能都比较齐全的地方，可以购买到各种装备物品，也提供了勋章兑换、网络联机等服务。

### 道具店

大厅内的这五台机器便是本作的道具店，中间三台是武器店，可购买武器、子弹、服装与配件，两侧的则是工具店，可以购买到战斗用工具。值得一提的是，每次打开武器店界面，武器的威力数值都会刷新一次，藉由这个隐藏功能，可以刷出威力相对高的武器后再购买。

道具店出售的都是没有记忆体晶片的白板物品，因此武器与配件



的价值都比较低。由于配件本身没有能力值，所以商店的配件就只有改变角色外观的功能了。子弹则属于比较常用的东西，每种武器都使用不同子弹，同种类的武器，如果型号不同，子弹也会有所区别，注意不要买错。另外，个别武器的记忆体晶片会附带增加取得弹药数的效果，这类武器的子弹能在战斗中自给自足，并不需要购买。本作的

服饰只有改变角色外观的作用，随着剧情推动，商店可以购买的服装种类也会增加，除此之外，完成任务、使用设计图制作以及勋章兑换等途径也能获得服装。

### 支线任务终端机

位于道具店右侧的终端机可以接受支线任务，任务数量会随主线剧情的推动而变多，完成任务可以获得金钱与素材奖励。支线任务皆为讨伐型任务，可以反复承接，而且没有时间限制，玩家每次出门前都可以接一些，然后在战斗中顺手完成。



### 传送点

终端机右侧是传送点，玩家可以藉此瞬移到所有到过、并且设置有传送点的地方。迷宫的传送点通常分为入口、



长按 OPTIONS 键会直接打开地图，再按 X 键能返回地图上一级，自由选择各大战场与迷宫进行传送。

### 线上共战 / 对战平台

大厅内有两个前台，与台前的NPC对话后可以进行线上共战或对战。共战就是与网上其他玩家共同刷副本，玩家可以设定任务目标、连线区域与连线状态（1~5格）。在共战中掉落的道具，只要一人捡到，全队都能获得，不过武器的记忆体

晶片会有所不同；对战是与其他玩家 PvP，分两种模式，一是英雄抗戰，使用《SAOFB》的登场角色进行对战，角色等级、装备、技能固定；二是虚拟角色抗戰，使用原创主角对战，会套用当前等级、技能装备。



### 排行榜 & 勋章交换所



大厅的中央站着四位发色不一样的妹子，与红发妹子对话可以查看阿尔法系统零用钱排行榜、共战快速过关排行榜；与黄发妹子对话可以查看游戏世界中玩家的赏金金额排行榜，按○键可以看到自己的排名；与绿发妹子对话可以查看当前的赏金狩猎玩家排行榜；与蓝发妹子对话可以使用勋章兑换各种物品，下面给出可兑换物品的情报。

名称	交换条件
20SP	猛攻勋章 ×5、支援勋章 ×25、武器勋章 ×20
改造晶片	猛攻勋章 ×5、支援勋章 ×25、武器勋章 ×20
解除晶片	猛攻勋章 ×15、支援勋章 ×75、武器勋章 ×60
自订资料重新设定套件	猛攻勋章 ×300、支援勋章 ×300、武器勋章 ×300
武器强化材料 r1-r3	猛攻勋章 ×100、支援勋章 ×100、武器勋章 ×200
武器强化材料 r4-r6	猛攻勋章 ×200、支援勋章 ×200、武器勋章 ×400
30000C	猛攻勋章 ×30

名称	交换条件
螺旋暗影	猛攻勋章 ×50
DragonFall	猛攻勋章 ×50
MEBR 特装型	武器勋章 ×50
DenebKaitos	武器勋章 ×50
阿尔法系统装 M	支援勋章 ×25
阿尔法系统装 F	支援勋章 ×25
战斗外套轻装 M	猛攻勋章 ×100、支援勋章 ×100
战斗外套轻装 F	猛攻勋章 ×100、支援勋章 ×100
游骑兵服 M	支援勋章 ×100、武器勋章 ×100
游骑兵上衣 F	支援勋章 ×100、武器勋章 ×100
飞行员服 M	猛攻勋章 ×100、支援勋章 ×100
飞行员连身裙 F	猛攻勋章 ×100、支援勋章 ×100
流浪低档裤 M	支援勋章 ×100、武器勋章 ×100
流浪迷你裙 F	支援勋章 ×100、武器勋章 ×100
光速攻击者 M	猛攻勋章 ×100、支援勋章 ×100
光速攻击者 F	猛攻勋章 ×100、支援勋章 ×100
军官制服轻便服装 M	支援勋章 ×100、武器勋章 ×100
军官制服轻便服装 F	支援勋章 ×100、武器勋章 ×100
轻吉利服 M	猛攻勋章 ×100、支援勋章 ×100
轻吉利服 F	猛攻勋章 ×100、支援勋章 ×100
强力背心 M	猛攻勋章 ×50、支援勋章 ×200、武器勋章 ×50
防弹上衣 F	猛攻勋章 ×50、支援勋章 ×200、武器勋章 ×50
泳装 M	猛攻勋章 ×50、支援勋章 ×300、武器勋章 ×50
泳装 F	猛攻勋章 ×50、支援勋章 ×300、武器勋章 ×50
休闲衬衫 M	猛攻勋章 ×100、支援勋章 ×100、武器勋章 ×100
休闲衬衫 F	猛攻勋章 ×100、支援勋章 ×100、武器勋章 ×100
拂晓风衣 F	猛攻勋章 ×150、支援勋章 ×150、武器勋章 ×150
鹰眼服装 F	猛攻勋章 ×150、支援勋章 ×150、武器勋章 ×150
西尔芙猎人 F	猛攻勋章 ×150、支援勋章 ×150、武器勋章 ×150
妖精连衣裙 F	猛攻勋章 ×150、支援勋章 ×150、武器勋章 ×150
铁匠外套 F	猛攻勋章 ×150、支援勋章 ×150、武器勋章 ×150
驯兽师外套 F	猛攻勋章 ×150、支援勋章 ×150、武器勋章 ×150
淘气裙装 F	猛攻勋章 ×150、支援勋章 ×150、武器勋章 ×150
基本款风衣 F	猛攻勋章 ×150、支援勋章 ×150、武器勋章 ×150
兔子鸭舌帽 F	支援勋章 ×25
女仆发箍 F	支援勋章 ×25
厚重头盔 M	支援勋章 ×25
聪颖墨镜	支援勋章 ×25
坚固墨镜	支援勋章 ×25
骑士全罩帽	支援勋章 ×25
德式头盔	支援勋章 ×25
耳机	支援勋章 ×25
头环	支援勋章 ×25
导航式耳机	支援勋章 ×25
誓约戒指	支援勋章 ×25
平顶帽	支援勋章 ×25
耳环	支援勋章 ×25
初期型耳机	支援勋章 ×25
守护精灵耳朵	支援勋章 ×25
水精灵耳朵	支援勋章 ×25

## 市区

市区是触发主支线剧情的重要地点，内有多处设施和传送点，除了上述的个人房间、市政府大厅外，场景中的 NPC 也能为玩家提供不少帮助。

### 趁人之危的杂货店

中央街道对望的东侧街道角落有一个绿衣男子，与之对话能购买各种稀有的武器与配件，在 EX 难度下，甚至还能购入稀有度为 6、7 的怨念武器，如果在战斗中实在脸黑刷不出，在此处花些银子入手倒也算是一个不错的方案。



### 可疑的材料店



传送到市区→个人房间前，从右侧的楼梯上到市区二层，再来到地图最东侧的建筑物前，与图示的男子对话，就能花钱购买到强化武器所需的各种素材，其中不乏稀有度极高的种类，

不过价格十分高昂。个别素材只有在 EXTREME 难度下才会出现。

名称	价格 (C)
改造晶片	7500
解除晶片	50000
武器強化材料 r4-r6	4000000
普通的布	1000
耐用的布	2500
稀有坚固的布	10000
最高级的布	50000
旧世界合金	175000
旧世界特殊核心	800000
红化机械球	175000
红化精密机械球	800000
激发态结晶	200000
激发态巨大结晶	900000
高性能雷射生成装置	175000
超性能雷射生成装置	800000
巨大炮台的残骸	200000
巨大炮管	900000
旧世界的水晶回路	200000
旧世界的精密水晶回路	900000
发出微光的液体金属	250000
超纯液体金属	500000
暴君之血	200000
暴君血石块	900000
狂王的超弹力皮肤	250000
狂王的超硬外骨骼	1500000
巨大虫类的硬牙	200000
巨大虫类的导电胆石	900000
巨大虫类的超坚硬外皮	500000
电浆控制器	300000
超性能电浆控制器	1200000
旧世界超轻型金属	250000
旧世界超轻型装甲	1000000
异形生物的有机金属	200000
异形生物的有机金属块	900000
异形生物的毒囊	1000000
守护者的心脏	300000
守护者的头脑	1200000
巨神装甲板	250000
巨神特殊装甲板	1500000
旧世界光纤	400000
旧世界强化纤维缆线	1600000
无坚不摧的纤维	500000
无坚不摧的纤维捆	1000000
冥府之衣	250000
黑暗物质	1500000
神之线	2000000
受损的壳	1000
硬壳	3000
坚固硬壳	8000
结晶回路	50000
高性能结晶回路	100000
大型结晶回路 α	250000
大型结晶回路 β	250000
生锈金属碎片	1000
优质金属碎片	3000

## 情报贩子亚鲁戈

与市区基地台附近的情报贩子亚鲁戈对话可以购买情报，从而习得每把武器的专属技能。当然，随着故事

的发展，玩家也能在这里出售一些关于头目、迷宫方面的情报，可以获取不少金钱。



# 系统篇

## 能力值& CP 分配

角色升级会获得 CP 点数，可以用来提升各项能力值。由于本作的武器类型较多，对能力值的要求也有所不同，因此点数分配也需要有针对性地进行。不过点错了也是有办法补救的，在个人房间打开终端机，选择“自订资料”，再指定其中一个空白存档并

选择“叫出资料”，就能使角色回到全能力值为 1 的状态，而 CP 也会根据当前等级全部返还。活用这个功能可以让角色变成擅长各类武器的高手，十分自由。

下面就各项能力值的实际作用稍作分析，为大家提供一个简单的参考。



## STR

影响近战攻击力与持有重量上限值、武器装备。近战攻击力基本只对光剑有作用。每把武器都需要达到一定的 STR 值才能装备，而持有重量上限更是一项重要数值，如果武器重量超过自身承担的上限，就会影响角色行动的速度。游戏后期

还会开启对承重要求翻倍的双枪流系统，因此前期不仅要提升一定的 STR，中期后甚至还要保留部分 CP 点数，以免需要时不够用。总体而言，STR 就是跟着装备武器的需求量走，先加个基础值，再等到武器有要求时才点。

## VIT

影响 HP 上限与伤害减轻、恢复异常状态的速度等要素。简单来说就是提升生存能力的数值，如果在

战斗中感到体力不足容易死亡，可以适当加一点，由于对输出没有帮助，不建议加太多。

## INT

影响部分技能与工具的效果以及冷却时间，提升异常状态效果等要素。后期好用的技能都需要不低的 INT 才能使用，如果经常用技能或工具，那么这个数值可以适当提

高。这里需要提到的是，大部分技能的第三等级都要求极高的能力值，所以推荐只点到第二级，如此一来，INT 只要达到三四十点就基本能满足日常应用了。

## AGI

影响移动速度与武器的使用、着弹预测圆的稳定性与防御力等要素。即使加得很高也不会有很明显的提速，但个别技能会有所需求，建议只加到三四十点，就已经可以

满足大部分技能的需求。不过如果使用狙击枪，提升着弹预测圆的稳定性倒是具有一定作用，但这个数值也能通过武器的记忆晶片体增加，至于够不够用因人而异。

## DEX

影响暴击与弱点造成的增伤、着弹预设圆精准度、工具威力、武器装备。不仅是装备武器的要求数值之一，同时也是影响伤害的最直

接数值，着弹预设圆精准度与工具威力也是十分实用的能力。想提高输出，此项能力必点，优先度为最高级别。

## LK

影响道具掉落率与暴击命中率、防御力、异常状态减伤率。本作中即使是非弱点位置也能打出暴击，提升暴击率后，再配合 DEX 的暴击

与弱点增伤，是提升输出最直接粗暴的手段。另外防御力与道具掉落率也非常实用，优先度仅次于 DEX。

## 武器参数

**威力：**武器的攻击力，有物理威力、光学、爆炸冲击这 3 种属性，面对打不动的敌人时换一下其他属性会有奇效。

**装弹数：**武器上弹后能装的最大子弹数。

**重量：**武器的重量，一旦超过角色的负重就会降低移动速度，提升

STR 值能增加负重。

**有效射程：**子弹能打到敌人的最远距离。

**连射速度：**武器在一分钟内能射出的子弹数。

**命中度：**武器的命中率，由低到高分为 E~A+ 数个阶段。



# 武器强化&改造



前往桐人他们的房间，与柜台前的莉兹贝特对话便能强化与改装武器。

**武器强化**：可以提升武器的威力，需要耗费素材与金钱，素材会写在三张设计图上，虽然设计图内容不同，但实际强化后的效果相同。每把武器最多可强化两次，强化完会在武器名称后出现“+”符号。武器共有7个等级（WeaponRank），每次强化可提升一个等级，不过第7级需要通关，在二周目中才能达到。

**武器改造**：可以更换武器记忆体晶片的词条（也即是附加效果），需要

注：数值取自二周目。

名称	数值上限 (%)	作用
对机械伤害	20	对机械类敌人伤害增加
对人形伤害	20	对人形类敌人伤害增加
对生物伤害	20	对生物类敌人伤害增加
武器攻击力	15	增加武器的面板攻击力
物理攻击力	20	增加武器的物理属性攻击力（实弹）
光学攻击力	20	增加武器的光学属性攻击力
爆炸冲击攻击力	20	增加武器的爆炸冲击属性攻击力
弱点伤害	20	增加击中弱点时的伤害
暴击中伤害	30	增加暴击时的伤害
体力MAX时伤害	20	体力满时提升对敌人的伤害
濒死时伤害	30	残血时提升对敌人的伤害
未警戒伤害	30	没被敌人发现时增加伤害
背后近战伤害	30	提升近战武器从背后攻击敌人时的伤害
暴击率	30	提升暴击率
异常状态累积	25	增加异常状态累积速度
着弹预测精准度	100	提升着弹预测圆内的命中率
着弹预测稳定速度	100	提升着弹预测圆稳定的速度
取得弹药数	200	增加取得的弹药数
装填数	50	增加武器装弹的数量
自动重新装填概率	50	自动装填子弹的概率
买卖价格	100	提升物品出售的价格
经验值	15	提升战斗中获得的经验值
勋章表增加量	25	提升勋章量表的增加量

# 技能

达到指定的能力值要求后，就可以花费SP点数习得技能，技能大多有三个等级，先将一级的熟练度提升到50%就能解锁二级，将二级熟练度提升到100%后出第三级。在个人房间的终端机→技能组中设定键位后，在战斗中可以按R1+□/△/○/×快速使用技能。

装备的技能会决定角色的职责，职责又分为强袭者、毁灭者、狙击手、技师、坦克、支援者这六大类。了解队友的职责（名称左侧的不同图标），组队时就可以知道他们的行动倾向。

全技能的详细情报可参考后文的“资料篇”部分。

**强袭者**：主要采取攻击行动。

**毁灭者**：使用高火力对抗重装甲敌人。

**狙击手**：喜欢从远方对敌人发动攻击。

**技师**：擅长使用工具，削弱敌人的能力。

**坦克**：生存能力强，负责吸引敌人火力，方便队友展开攻击。

**支援者**：负责恢复或强化队友。



# 武器技能

相当于武器的固有必杀技，在市区的情报贩子亚鲁戈处购得，无需安装，待武器技能量表（也即是战斗时右下角的武器图标）蓄满后，按L1+R1即可施放。



武器	技能说明
手枪	大幅缩短工具与技能的冷却时间
冲锋枪	360度全方位的高伤害连招
突击步枪	射击时变成火焰子弹攻击
散弹	向前方射出一大范围的火焰爆炸子弹
狙击枪	射出一发带有强力贯穿效果的子弹
发射器	着弹地点会飞散出几发炸弹
格林机关枪	将枪械砸向地面的范围型震荡攻击
剑	向前突刺一段距离后施展一套剑招舞
枪&剑	向前突刺一段距离后施展一套剑招舞（特效加强版）

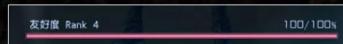
# 队伍编辑



玩家一次可以带3名角色出阵，打开菜单，点开好友列表，可以按R2键选择一同冒险的队友（选好后左侧会有黄色图标）。队友的详细情报可按□键查看。考虑到阵容搭配，可以针对角色的职责来选择，通常来说，

一名吸引火力的坦克，一名负责回血的支援者是标配，剩下一名队友可选择对抗重甲型敌人的毁灭者。

## 友好度



打开好友列表界面，按□键可以看到右下角的友好度。友好度有4个Rank（等级），带着角色出行、达成任务以及在战斗中为其复活等行为都会得到增加。提升友好度可以触发角

色的支线任务（陪睡事件需要友好度Rank4以上），甚至还能让其穿上玩家赠送的服装（Rank4 友好度）。

提升友好度的最快方法是复活角色，因此带队友出战后，命令他们在敌人面前待机作死，再反复为其复活即可。

### ● 能够触发陪睡事件的角色

原创主人公：阿尔法系统、红叶（Kureha）、洁莉丝卡（Zeliska）、伊兹奇（Itsuki）、斯朵蕾雅（Strea）、菲莉亚（Pilia）、伶茵（Rain）、普蕾蜜亚（Premiere）

桐人（桐人模式）：亚丝娜（Asuna）、诗音（Sinon）、莉法（Leafa）、莉兹贝特（Lisbeth）、有纪（Yuuki）、西莉卡（Silica）、亚鲁戈（Argo）

## 桐人模式

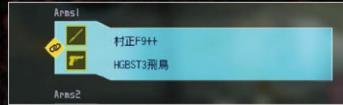
故事发展到后期会解锁桐人模式，进入方法是在标题界面选择GAME START→读取存档→桐人模式。在该模式中，玩家的操作角色会变成桐人，能力值与装备皆被锁定，同时也不能参与联网模式。桐人打倒敌人获得的物品会送到主角的道具栏

或道具箱中，经验值也会算到玩家身上。桐人模式会随故事发展而消失，由于原作小说女角色们的陪睡事件只能由桐人触发，所以解锁之后请及时游玩。关于桐人模式的详细玩法可参考后文“流程攻略”的最后部分。



## 枪&剑

随剧情解锁的战斗风格，装备好剑后，可按△键切换成枪&剑模式，



不过能力值要求会变成两倍。此风格下，□键为剑攻击，R2则是手枪射击，L2+□是上弹，玩家既可以使用手枪或剑的技能，也能使用枪&剑专属的特殊技能。

都能双持，只有手枪、散弹枪、冲锋枪、突击步枪、部分发射器才可以。



## 快速刷经验

**关于武器：**记忆体晶片有一项叫“经验值+”的词条，效果为增加获得的经验值，数值上限最高可达15%。让主角与阿尔法系统各拿两把数值升满的武器、两件数值升满的配件，就

能让战斗的经验值轻松翻倍。

**关于敌人：**战场上的敌对玩家NPC会复活同伴，记住不要团灭对方，留下一个活口让他救活同伴，然后再消灭其同伴，反复执行这个步骤……

## 快速刷金钱

出售战斗中掉落的各种宝石是本作来钱最快的手段，前往覆沙孤岛战场→地下兵器工厂遗迹迷宫，打倒最深处的头目臣服一瞥（Lv59），每次都能得到几个漂亮蓝宝石，卖掉能赚

几十万。不过此方法推荐给游戏前中期的玩家，后期会有更值钱的宝石、甚至是钻石素材，挑战线上共战后期的任务也能掉落宝石，效率也更高。

## 隐藏迷宫（EX 难度）

海望楼、SBC 芙琉杰尔后半部是EX 难度下才会解锁的迷宫，不过解锁后再切回 Normal 难度，同样可以进入。一周目通关后，在标题界面的

OPTION 选项中就能把游戏难度调成 EXTREME。海望楼位于荒野孤影战场的西南部，SBC 芙琉杰尔后半部则位于忘却森林的东北部。

# 战斗篇

## 画面说明



①迷你地图，长按 OPTIONS 可查看大地图

②勋章量表

③Good！行动

④勋章，可通过攻击敌人、回复或复活角色等行动获得

⑤记录玩家获得物品等情报的表格

⑥自动瞄准框，按↑可呼出或取消

⑦队友

⑧武器，可按→切换

⑨技能快捷栏，可按↓切换成工具栏

## 着弹预测圆

进入战场后，玩家可按↑呼出/取消瞄准框，在有框的情况下，视野里进框的敌人会被自动瞄准，并显示着弹预测圆，玩家射击后会朝圆内发射子弹。提升AGI与DEX值能分别提

升着弹预测圆的稳定性、精准度，另外也有一些记忆体晶片的词条具有这样的效果，而在战斗中，还可使用技能“专注”来进一步提升效果。

## UFG

UFG 是主人公独有的一种枪械道具，可以向目标位置发射特殊的光束，使自己快速移动至远处或是高处。使用方法很简单，按住 R1 就会出现瞄准线，瞄准线变色的地方表示可以发射，松开 R1 就会发射。除了用作移

动外，UFG 还可以在迷宫中解除一些特殊的机关，比如部分上锁的门扉就需要用 UFG 射击球状的装置方能解锁。UFG 射中敌人能对其造成少许伤害，个别敌人还会倒地，再次对倒地敌人发射 UFG 就能夺取其道具。



## 攻击属性

武器的攻击属性分为物理、光学、爆炸冲击、近战这 4 种。物理攻击就是实弹伤害，能对敌人柔软的部位造成大伤害，但对坚硬部位效果不佳；光学攻击就是属性攻击，效果与物理攻击相反，对敌人坚硬部位有奇效，不过在 PvP 中，由于玩家类敌人都有不低的光学抗性，所以效果普遍不佳，

因此只适用于 PvE 战斗；爆炸冲击属性是发射器与手榴弹的攻击属性，威力与穿透性都很强，其他两种属性都打不动的坚硬部位，此属性依旧能造成不低的伤害，在对阵装甲型机械敌人时容易打出效果；近战攻击是剑与部分技能的属性，近身后可对敌人的坚硬部位造成稳定伤害。

## 异常状态

本作的异常状态有 4 种，玩家可以装备配件、提升 VIT 与 LUC 以及使用技能或工具来应对。



**着火**：持续掉血，伤害较高，不过时间较短。

**中毒**：持续掉血，伤害较低，但持续时间长。

**牵制**：减慢角色的移动速度，同时也会影响着弹预测圆，降低命中率。

**麻痹**：一定时间内躺在地上无法行动。

## 队伍指令

**集中攻击**：全员对玩家最后攻击的敌人发起攻击，还会尽量瞄准玩家射击的部位。

**待机迎战**：让队友原地待机并攻击范围内的敌人，在变更命令之前，不会离开待机位置。

**优先支援**：优先为队友使用支援系技能，比如强化弹等。

**禁止攻击**：禁止队友发动攻击，一般是想避免打草惊蛇时才会采用。

**待机**：原地待机，不采取任何行动。



## 勋章&赞赏同伴

在战斗中完成回复队友、复活队友等特定行动时会获得勋章，画面左上角的勋章量表也会随之增加，提升全体成员的能力值与武器技能量表。当同伴获得勋章时立刻按下△键就能为同伴点赞，发动“Good！”行动”的效果，进一步提升勋章量表的数值。勋章共分猛攻、支援、武器这三种，

可以在总统府大厅中央与蓝发妹子对话，消耗勋章来换取素材或道具。



## 倒地&复活

HP 归零时角色就会倒地，无法进行任何行动。靠近角色按△键能复活同伴，HP 会回复至一半。复活的

次数没有限制，不过一旦全员倒地，就会强制返回 SBC 格洛肯。



## 回避&蹲下

本作的回避动作有翻滚（按 R3）与垫步（按○）两种，翻滚过程中能回避所有攻击，但是翻滚后会有微微的硬直，很容易在此时中弹。使用垫步会往前迅速滑行一个短距离，之后还会变成自动冲刺状态，方便与敌人拉开距离。需要注意的是，垫步过程中也会受到攻击的伤害，因此面对强

大的火力时，翻滚更加适合回避。不过玩家也能够选择垫步之后接翻滚，两者之间的衔接速度很快。

玩家按 R3 可以蹲下，蹲在遮挡物前能防住敌人大部分的攻击。处于蹲下状态时，着弹预测圆会缩小，不仅会提升玩家的命中率，同时也会自动回复 HP。

# 流程攻略

## Lv1 《GGO》的新手

报酬 | 3000C

- 剧情后出现在迷宫中，按照说明完成动作教学，在终点处启动传送装置，进入下一区域。
- 遇见两名新角色并触发剧情，继续前进会与一只 Lv5 的蜘蛛怪战斗，平 a 即可轻松解决。
- 选择左右任意一条路前进后闯关结束。
- 继续剧情，主角获得阿尔法系统，可自由设定他 / 她的各项数据。
- 触发一段桐人与亚丝娜登场的剧情。

## TIPS

难度不高，打法是逐个击破，残血时可按触摸板选择“优先回复”指令让队友补血。

## Lv1 Ultimate Fiber Gun

报酬 | 3000C

- 完成 UFG 系统的教学：按住 L1 出现准星，准星变色表示该目标位置有效，松开 L1 后发射 UFG，角色会飞往目标地点并进行二段跳跃。UFG 也能用来射击敌人、解锁一些特殊机关。
- 剧情后观看 OP 动画。

## Lv1 阿尔法系统的解说

报酬 | 3000C

- 听完阿尔法系统的解说。
- 收到红叶的短信，离开房间前往 SBC 格洛肯。

## Lv1 红叶的解说

报酬 | 3000C

- 与入口附近的红叶对话。
- 在市区的各个叹号地点与红叶对话。
- 逛完一圈后会收到短信，前往桐人他们的房间，位置就在个人房间所在的建筑物里。

## Lv1 SBC 格洛肯

报酬 | 3000C

- 与总统府大厅、市区中叹号位置的角色们逐一对话。玩家按 OPTIONS 打开地图可在传送点之间快速移动。
- 返回桐人他们的房间，获得 3000C。
- 离开房间触发剧情，收到红叶的短信后返回房间。

## TIPS

对方全员的攻击力都有所上升，建议以岩石作为掩护，在对手射程以外的地方瞄准射击。

## Lv3 阿尔法系统 · 零件

报酬 | 3500C

- 从市区南边的传送点前往残影荒野。
- 进入残影荒野北边的管理设备遗迹。
- 到达迷宫最深处打倒区域头目愤怒狂战士 (Lv12)。
- 回到个人房间发生剧情。

## TIPS

对手会在空中抛下炸弹球，着地一定时间后会发生爆炸，需要及时跑开。头目发射的激光很难闪躲，可以借助场内的柱子躲避。头目移速很慢，可以使用发射器或狙击枪攻击它发射激光的弱点位置。



- 回到个人房间后发生剧情。



## Lv9 巴特勒 · 乔的袭击

报酬 | 5000C

- 前往残影荒野，在战场的旧文明都市区域触发剧情。
- 战胜巴特勒 · 乔三人组。

●前往 SBC 格洛肯，在地图的黄色标志传送点处触发剧情。

●与伊兹奇对话，回到 SBC 格洛肯再次触发剧情。

●与叹号标志处的洁莉丝卡对话，触发任务“覆沙孤岛”。

## Lv13 覆沙孤岛

报酬 | 8000EXP、6000C

- 前往残影荒野，进入地图东北方向的洞穴。
- 前往洞穴最深处，打倒区域头目扫射噬菌体（Lv25）。

**TIPS** 头目的弱点是身上的红色部位，它的机关枪扫射可以蹲在挡板后挡住，发射的导弹可以

借助集装箱抵挡。敌人受到一定伤害会硬直倒地，这正是瞄准其弱点输出的好时机。



3. 打倒头目后门扉开启，继续前进便会到达覆沙孤岛。

●返回市区，与传送点附近的洁莉丝卡对话，触发任务“老南部”。

## Lv18 老南部

报酬 | 9500EXP、8000C

- 前往覆沙孤岛南部的地下迷宫。

**TIPS** 途中会经过船只坟场，往坟场地图东南方走就是虫类的巢穴、无人工厂地带，怪物的等级都相当高，现阶段不建议前往。

- 打倒地下迷宫最深处的头目识破之眼（Lv29）。

**TIPS** 头目会一次召唤多个小兵，借助掩体将其全部击破后，头目的核心就会露出，对其攻击可造成大量伤害，但在此期间，核心会发射威力极强的激光，不过

蓄能时间比较长，只要保持奔跑基本不会被打中。经过一定时间后，核心会再次藏起来，头目也会再次召唤杂兵，需要重新清理，如此往复数次即可击破。



3. 直接从头目区域进入老南部。

●返回个人房间后发生剧情，开启任务“收集阿尔法系统零件”。

## Lv24 收集阿尔法系统零件

报酬 | 15000EXP、8800C

- 与市区基地台附近的亚鲁戈对话，得知接下来需要完成两件事情。
- 前往覆沙孤岛中部虫类的巢穴，打倒过度成长的海蛇们（Lv35、Lv28）。



**TIPS** 大海蛇的攻击方式主要有三种，近身的地面突起、原地旋转攻击、喷射能量球，前两者往往是衔接使用，所以战斗中必须与海蛇保持一定的距离，能量球则只需保持奔跑就能闪开。此战比较适合使用发射器，如果使用的是冲锋枪、突击步枪等拉远距离后准度不高的武器，则建议加上“专注”、“力量形态”等技能以确保输出。

- 前往覆沙孤岛战场南部的灯塔。
- 进入灯塔迷宫，在最深处打倒头目残酷天使（Lv35），解除封印的迷宫。

**TIPS** 头目会不停召唤低等级杂兵，但自己不会移动，固守在场地中央对我方发动攻击，它的攻击手段主要为喷射激光和扔炸弹球两种，伤害都非常高，后者落地后并不会立刻爆炸，可以趁机走远闪躲。场地有楼梯可以上去二楼，可以更加靠近头目，瞄准头目的弱点核心，当然如果防御不足，建议还是得在一楼，蹲守在角落的钢柱处能挡下不少攻击。



- 前往老南部，进入战场中央的地下铁路设施遗址 A。

**TIPS** 离开入口立马有一头 Lv50 的凶兽对我方发动攻击，不过我们的目标并非是打倒它，而是启动该场景的 9 处机关，打开前方禁闭的大门。机关大部分都在一层，个别需要使用 UFG 上高台才能找到。通过大门后，在传送阵前触发剧情，自动完成任务。

●离开房间，在市区发生剧情，开启任务“忘却森林”。



Lv32

忘却森林

报酬 | 21500EXP

1. 前往老南部，进入战场北边的地下铁路设施遗址 B 迷宫。

**TIPS**  
迷宫内设置有多处传送点，但实际场地不大，多试几次便能找到路。

2. 在迷宫最深处打倒头目强力马战车 (Lv42)。

**TIPS**  
头目只有一招激光发射比较高攻，整体实力不强，先让队友牵制它，再找机会瞄准它的弱点位置射击即可。



3. 返回老南部战场，在地图东北边的野外打倒头目妙尔尼尔 (Lv45)。

**TIPS**  
对手一直在天上移动，想打中弱点非常困难，同时也限制了发射器、狙击枪等武器的发挥，攻击容易打空，建议还是使用攻频高的冲锋枪、突击步枪。对手的普

通攻击是发射器射击，大招是导弹发射，偶尔还会俯冲斩击，虽然后两者伤害都很高，但速度较慢，一个垫步加速就能轻易避开。以附近的建筑为掩体，能够挡下不少攻击。

4. 在老南部南边的废弃道路触发剧情，进入废弃道路迷宫。

5. 在迷宫深处打倒头目神龙 (Lv50)。

**TIPS**  
对手体型庞大，使得其冲撞攻击几乎无法闪躲，最好的办法就是藏在场景角落的柱子背后，借助柱子进行抵挡。对手的激光射击也是一大杀招，速度快且威力极高，并且分直线射击与 360 度扫射两种形式，前者依旧可以用

柱子抵挡，后者则需要及时远离激光的扫射范围。此战适合使用发射器这种单发大威力的武器，头目庞大的体型恰恰成了其弱点，玩家几乎不用瞄准都能打中，只要贯彻打一炮藏一下的游击战术，取得胜利就只是时间问题。



6. 从头目区域进入忘却森林，剧情后回到市区，触发任务“城门捍卫者”。



Lv45 &lt; 城门捍卫者

报酬 | 24500EXP

1. 前往忘却森林，抵达战场北边的 SBC 芙琉杰尔城门后触发战斗，对手是巨型机器人城门捍卫者 (Lv55)，将其血量削减少许就会触发剧情，自动回到 SBC 格洛肯。



2. 依次前往市区的个人房间前、店铺、总统府大厅前广场附近触发剧情。

**TIPS**  
此战只有阿尔法系统与男主两人，物理攻击对头目效果很差，建议带上光学、爆炸冲击属性的武器出战，可以攻击其背后的近身攻击。

3. 前往忘却森林，打倒北边 SBC 芙琉杰尔城门处的城门捍卫者 (Lv55)，胜利后自动回到市区。

击主要是冲撞与踢脚，把握时机后都能翻滚躲开，比较有威胁的是其远程的导弹射击，不过导弹飞行速度不快，拉远距离会有足够的闪躲时间。

4. 前往桐人的房间后任务完成。

● 剧情后触发任务“中队”。

Lv51 &lt; 中队

报酬 | 15000C

1. 做好战斗准备后与房间内的红叶对话。

2. 打倒桐人、诗音、有纪、红叶。

**TIPS**  
对手们的血量都很少，推荐用冲锋枪、突击步枪等攻频高的武器，由于是一对多，借助掩体挡子弹是保命的必要手段。近

战的桐人与有纪会首先冲过来，不过玩家只要稍微拉开点距离即可轻松打倒。

● 在个人房间前触发剧情。  
● 在桐人他们的房间触发剧情，解锁武器“枪 & 剑”。

打法与之前一样，不过由于只有两人出战，需要更加注意血量的回复。

● 与传送点（市区）附近的诗音对话后触发战斗，对手是神龙 (Lv50)，

● 前往忘却森林→SBC 芙琉杰尔城门，进入北边的 SBC 芙琉杰尔前半部迷宫，剧情后触发任务“返家”。



## Lv55 &lt;返家

报酬 | 26500EXP、18000C

1. 攻略 SBC 芙琉杰尔  
前半部迷宫，途中触发一段剧情并且进入战斗，对手是强制肃清者（Lv51），胜利后从传送点处离开。

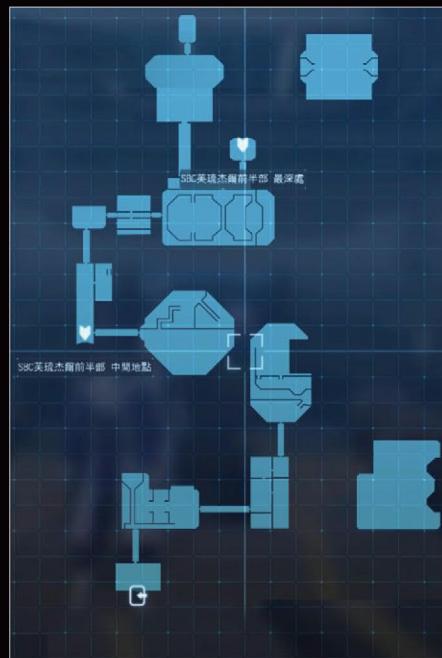
**TIPS** 血量只有一条槽的精英怪，打法与其他大型怪物一样，以柱子作为掩体进行游击战即可。

2. 继续前进，途中再次触发剧情，自动返回桐人他们的房间。

3. 与基地台附近的亚鲁戈对话。

4. 前往覆沙孤岛战场东边的地下兵器工厂遗迹迷宫。

5. 打倒迷宫最深处的头目臣服一瞥（Lv59）。



**TIPS** 首先在入口处使用发射器摧毁场地右侧的战车，再切换成冲锋枪或突击步枪清扫完场内的敌兵，做完这两件事情后，位于场地最北的头目便会露出核心，只有攻击此核心才能对其造成伤害。注意核心发射的激光，蓄力时间很

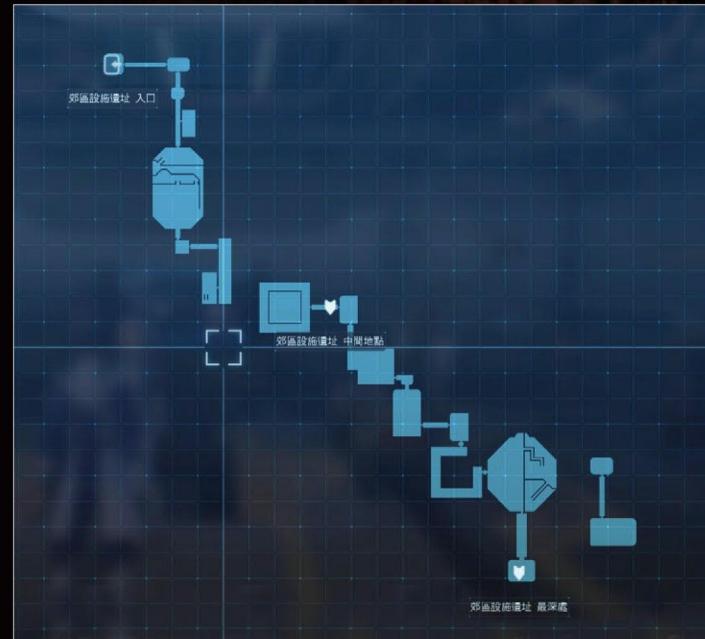
短，如果核心转往玩家方向，则表示下一发激光必然射向玩家，可以躲进场地右侧的隔间借助墙壁抵挡。经过一定时间核心会再次藏起来，敌兵也会被头目再次召唤，依然是清兵 + 射核心的流程，如此往复数次便能打倒头目。



6. 前往老南部战场西北方向的郊区设施遗址迷宫。  
7. 在迷宫最深处打倒头目尸骸侦测者（Lv64）。

**TIPS** 头目的血量非常多，并且对物理与爆炸属性有抗性，只推荐用光学属性的武器迎战。场地内有不少柱子供玩家躲藏，游击起来非常舒服，对手相比一般的巨型机器人主要多了以下的招式：

① 360 度的炮弹发射，可藏在柱子后躲开；②抛出大量的炸弹球，炸弹球不会立刻爆炸，先拉远距离使得头目把球往远处抛，再慢慢靠近头目离开爆炸范围即可，此期间能一直射击，是提升输出的好时机。



8. 回到市区后，前往店铺触发剧情。  
9. 在个人房间触发剧情，开启新任务“巴萨特·乔的对决”。

## Lv59 &lt; 巴萨特·乔的对决

报酬 | 20000C

1. 与个人房间内的红叶对话，选择“准备好了”进入战斗，对手是巴萨特·乔（Lv47），胜利后解锁系统“双持武器”。

**TIPS** 对手等级只有 Lv47，血量也很少，对于现阶段的玩家来说已构成不成威胁，只要保持奔跑少吃伤害即可轻松获胜。

2. 回到市区，在桐人他们的房间触发剧情。  
3. 分别与房间内的伊兹月、洁莉丝卡、红叶对话。  
4. 与市区总统府大厅前广场附近的伊兹月对话。  
5. 回到桐人他们的房间，与桐人对话。  
6. 在瞭望台与红叶对话。  
7. 与市区总统府大厅前广场附近的洁莉丝卡对话。  
8. 在个人房间触发剧情，开启任务“SBC 芙琉杰尔”。

## Lv59 &lt; SBC 芙琉杰尔

报酬 | 30500EXP、22000C

1. 前往忘却森林东边的森林外侧，抵达后进入迷宫。



2. 地图东南侧有一道上锁门扉，需要启动两个特殊装置方能解锁，其中较为隐秘的一处在图示位置，利用UFB能力到对面站台，站在宝箱前就

会被传送到另一个区域，战胜里面的两只精英怪复制拿非力人（Lv64）后便能启动装置。



### 3. 在迷宫最深处打倒头目人类狩猎者（Lv70）。

**TIPS** 目前为止最为棘手的对手，不仅攻速快，招式的威力也高得离谱，以往借助掩体进行游击的战术也不再那么好用，由于对手十分灵活，很容易就被近身，一个不慎就会被狂殴至死。对手会在半血与三分之一血时会召唤强劲的小怪，招式与头目几乎一致，同

样非常高伤害，必须优先清理，否则很容易团灭。此战不推荐发射器、狙击枪这种慢吞吞的武器，建议使用冲锋枪或突击步枪，并且开启双持武器提升输出。而在队伍阵容方面，最好尽量带上高防御的角色，回血则推荐由防御不差并且拥有回血技能的红叶担当。

4. 前往忘却森林→SBC 芙琉杰尔前半部迷宫，在最深处有一场战斗，对手是布里欧纳克（Lv73），胜利后进入 SBC 芙琉杰尔最深处。

**TIPS** 体型小且极灵活的对手，不推荐使用发射器等攻速慢的武器。头目比较有威胁性的招式是向前发射数道细激光，玩家可穿过激光之间的缝隙进行闪躲，也能够以场地的柱子为掩体进行抵挡。

5. 在 SBC 芙琉杰尔 最深处的终点触发剧情，开启任务“母亲克劳迪亚”。



### Lv63 ◀ 母亲克劳迪亚

报酬 | 32500EXP、22000C

1. 做好准备后，继续前进就会触发头目战，对手是头目监视教宗（Lv75）。

**TIPS** 与其它巨型机器人一样，弱点是背后的核心，可以使用发射器、狙击枪这两种高威

力的武器，瞄准时要注意头目向四周发射的导弹，看到其准备动作后要立刻奔跑，脱离导弹的打击范围。

2. 继续前进，自动完成任务。

●与瞭望台处的伊兹月对话。

**TIPS** 对话后会强制登出一次，只要再次登入游戏就会继续剧情。

●在市区黄色标志处触发剧情。

●在个人房间触发剧情，开启任务“红叶”。

### Lv67 ◀ 红叶

报酬 | 25000

1. 进入前方场地，战胜红叶（Lv55）。

**TIPS**

对手只有一条血槽，等级也与本人一致，注意闪躲她使用的工具，一边奔跑一边进攻。

●前往桐人他们的房间，解锁桐人模式。

**TIPS**

桐人模式会随着主线推进而消失，建议尽快游玩。

●前往中队（伊兹奇）后触发剧情。

●在个人房间与阿尔法系统对话，触发任务“决心”。



### Lv67 ◀ 决心

报酬 | 34000EXP、27000C

1. 前往市区东侧的 SBC 格洛肯地下迷宫，需要从个人房间前右侧的楼梯到二楼再绕到一楼。

2. 打倒迷宫最深处的头目地面震荡者（Lv71）。

**TIPS**

行动模式与一般的巨型机器人差不多，瞄准其背后的核心即可。



●返回市区，与个人房间内的阿尔法系统对话后出现选项，选项将影响最后的结局。另外，一旦选择推动剧情，将无法再游玩桐人模式。

**TIPS**

选择“我要为了保护红叶战斗”或者“我要为了保护洁莉丝卡战斗”各自对应一个结局，如果满足以下几个条件则可以进入真结局：①阿尔法系统、红叶、伊兹奇、洁莉丝卡与巴特勒·乔的友好度达到 Rank2 并看完其好感度事件；②获得伊兹奇的枪（伊兹奇达 Rank4 友好度后赠送）、阿尔法系统的护身符（达成以上条件后回房间自动获得）；③打断最终头目的蓄力大招。

色友好度达到 Rank2 并看完其好感度事件；②获得伊兹奇的枪（伊兹奇达 Rank4 友好度后赠送）、阿尔法系统的护身符（达成以上条件后回房间自动获得）；③打断最终头目的蓄力大招。

●对话后来到新区域，触发任务“最后终点”。

Lv70

最后终点 / 夺命凶弹（真结局）

报酬 | -

1. 目标是逃离死亡空间，在场地前方触发最后一场头目战，对手是游戏管理员（Lv80）。

**TIPS** 在 Normal 模式下，头目的常用手段是召唤杂兵无人机与发射激光的球体，激光又分为锁定集束以及扇形扫射两种，伤害都较高，可以装上护盾基石这类的免伤技能来抗住。球体攻击后会自动消失，而无人机则会一直存在，要优先清理。头目并不会移动，弱点是胸前的绿宝石，很好瞄准，使用发射器或狙击枪可以轻松打出成

吨的伤害。当头目血量被削到一定程度时会触发剧情，之后头目满血再来，但打法与之前一样，并无难度。

在 EX 难度下，此头目为 Lv150，无论走向哪个结局，只要战胜 EX 难度的该头目都必然获得近战武器“戴恩之遗产”（Normal 模式下则必须真结局才能拿到），不过攻击力和稀有度为随机。

### EX 难度 & 二周目

完成任意一个结局后，可以在标题界面选择 OPTIONS 将难度调成 EXTREME。在该难度下，获得的材料以及武器等级都会有所上升，并且增加新迷宫：海望楼（残影荒野）、SBC 芙琉杰尔后半部（忘却森林）。

二周目在通关后选项中选“No”，重新开始游戏后进入（选“Yes”回到最终头目战前则仍算为一周目）。二

周目的继承要素有等级、道具、金钱、勋章、武器以及技能熟练度，而新要素如下：

- ①部分对话出现新选项；
- ②莉兹贝特的可强化与改造等级会根据剧情而得到提升（EX 难度完成二周目后）；
- ③改造武器所需的晶片减少，记忆体晶片的词条数值上限有所上升。

Lv70

Bullet of Bullets (桐人模式)

报酬 | 50000C

1. 前往总统府大厅，在线上对战前台处发生剧情。

2. 从大厅内的传送点进入场地，开始第一回预赛，操作桐子取得胜利吧！

**TIPS**

敌人是 Lv65 的玩家，实力只比杂兵强一点。桐子使用的是枪 & 剑，□键是剑攻击，R2 是手枪攻击，如果不适应近战，使用手枪也能轻松获胜。

3. 取得第二回预赛的胜利。

**TIPS**

敌人是 Lv70 的玩家，血槽有两行，攻击也很高，此战用手枪会死得很惨，用剑则只需直接上前平 a 即可轻松打倒对手。

3. 取得决赛的胜利，对手是死枪（Lv80）。

**TIPS**

对手同样是剑枪并用，不过他用的是狙击枪，被其爆头两下就差不多要跪了，所以必须近战，让他没有机会出枪。工具栏有提升攻击力的工具，不要忘了使用，炸弹类的工具几乎不会砸中，因此可以完全放弃使用。死枪的剑招只有三四段，可以先近身引他连招，再瞄准其连招后的硬直时间进行输出。

4. 胜利后解锁枪 & 剑的技能。



# 资料篇

## 支线任务

名称	建议 Lv	内容	报酬
关于武器改造、强化	1	请莉兹贝特帮你强化武器	(5) 改造晶片、10000C
我来鉴定吧	1	请艾基尔鉴定未鉴定道具	(5) 改造晶片、10000C
制作衣服吧	1	请亚丝娜替你制作服装	(5) 普通的布、10000C
尖针甲虫的讨伐	3	打倒 8 只尖针甲虫	(10) 受损的壳、1000C
自动机器人军队突击兵的讨伐	4	打倒 4 只自动机器人军队突击兵	(5) 生锈金属碎片、(5) 低性能光学控制装置、1000C
自动机器人军队侦察兵的讨伐	4	打倒 4 只自动机器人军队侦查兵	(5) 机械兵螺丝、(5) 低性能光学控制装置、1000C
自动机器人军队掩护射击兵的讨伐	4	打倒 4 只自动机器人军队掩护射击兵	(5) 生锈金属碎片、(5) 机械兵螺丝、1000C
自动机器人军队狙击手的讨伐	4	打倒 4 只自动机器人军队狙击手	(5) 机械兵螺丝、(5) 低性能光学控制装置、1000C
自动机器人军队盾兵的讨伐	4	打倒 4 只自动机器人军队盾兵	(5) 坏掉的机械零件、(5) 低性能光学控制装置、1000C
自动机器人军队炸弹兵的讨伐	4	打倒 4 只自动机器人军队炸弹兵	(5) 坏掉的机械零件、(5) 机械兵螺丝、1000C
潜伏虫的讨伐	9	打倒 8 只潜伏虫	(10) 蝎子外骨骼、1500C
瞄准蜘蛛的讨伐	10	打倒 8 只瞄准蜘蛛	(10) 坏掉的机械零件、(10) 小型炮管、2000C
亢奋蜂的讨伐	10	打倒 8 只亢奋蜂	(8) 受损的壳、1500C
杀人虎头蜂的讨伐	16	打倒 6 只杀人虎头蜂	(6) 硬壳、3000C
工蜂的讨伐	16	打倒 4 只工蜂	(10) 蜜蜂翅膀、3000C
沙尘蠕虫的讨伐	16	打倒 5 只沙尘蠕虫	(5) 虫类的柔软外皮、(8) 软 Q 的东西、3000C
沙漠天蝎的讨伐	18	打倒 5 只沙漠天蝎	(8) 蝎子硬螯肢、3000C
成虫杀人虎头蜂的讨伐	18	打倒 6 只成虫杀人虎头蜂	(3) 硬壳、4500C
士兵黄蜂的讨伐	18	打倒 4 只士兵黄蜂	(10) 蜜蜂毒针、3000C
女王蜂的讨伐	21	打倒 3 只女王蜂	(6) 坚固硬壳、3000C
单发大炮的讨伐	21	打倒 6 只单发大炮	(10) 机械零件、3000C
怠惰者的讨伐	40	打倒 2 只怠惰者	(3) 纤维强化液、(8) 怪物细长锐利的爪子、6000C
毒杀爬虫的讨伐	24	打倒 3 只毒杀爬虫	(5) 虫类的柔软外皮、(8) 黏答答的东西、4000C
坚固收割者的讨伐	25	打倒 6 只坚固收割者	(8) 机械零件、(8) 多足兵器的装甲、4500C
追随卵石的讨伐	25	打倒 4 只追随卵石	(8) 光学控制器、4500C
随机扫射者的讨伐	27	打倒 3 只随机扫射者	(8) 结晶回路、4500C
皇帝蜂的讨伐	29	打倒 3 只皇帝蜂	(5) 强化纤维液、5000C
女帝蜂的讨伐	29	打倒 3 只女帝蜂	(3) 坚固硬壳、5000C
浮游硬壳的讨伐	30	打倒 5 只浮游硬壳	(8) 机械零件、(8) 火药控制机构、5000C
机械侵略者的讨伐	34	打倒 3 只机械侵略者	(3) 高性能电磁材料、(10) 巨人机械装甲、5000C

名称	建议 Lv	内容	报酬
枪击积木的讨伐	34	打倒只 3 枪击积木	(8) 结晶回路、6000C
射击弹射器的讨伐	40	打倒 5 只射击弹射器	(8) 精密机械零件、(8) 高性能火药控制机构、7000C
扰动岩石的讨伐	40	打倒 4 只扰动岩石的讨伐	(6) 精密光学控制机构、7000C
放逐观测者的讨伐	40	打倒 3 只放逐观测者	(5) 飞行零件的残骸、(3) 高性能电磁材料、6500C
生物宝石的讨伐	41	打倒 3 只生物宝石	(4) 高性能结晶回路、(6) 大型结晶回路 α、7000C
动乱者的讨伐	42	打倒 4 只动乱者	(3) 异型生物的装甲、(8) 怪物具有弹性的胃袋、6500C
发射器大犬座的讨伐	48	打倒 5 只发射器大犬座	(6) 精密机械零件、(6) 多足兵器的旋转机构、8000C
地狱追逐者的讨伐	45	打倒 5 只地狱追逐者	(6) 蝎子的麻痹针、7500C
三重大炮的讨伐	48	打倒 6 只三重大炮	(10) 高性能冲击吸收机构、5500C
强壮肃清者的讨伐	48	打倒 3 只强壮肃清者	(3) 超性能电磁材料、(10) 巨人机械特殊装甲、8000C
机械毛虫的讨伐	48	打倒 3 机械毛虫	(8) 虫类的粘液、(8) Q 弹的东西、8500C
治愈坚石的讨伐	48	打倒 4 只治愈坚石	(3) 精密光学控制装置、(3) 高性能光学武器零件、8000C
释毒聚集体的讨伐	48	打倒 3 释毒聚集体	(6) 高性能结晶回路、(4) 大型结晶回路 α、8000C
狙击蝴蝶的讨伐	55	打倒 3 狙击蝴蝶	(5) 浮游发射装置、(3) 超性能电磁材料、9000C
敌人呼喚者的讨伐	55	打倒 5 只敌人呼喚者	(8) 高性能重型武器零件、(8) 超性能火药控制机构、9500C
雷射超巨型加农炮的讨伐	56	打倒 4 只雷射超巨型加农炮	(3) 高性能电磁材料、9500C
角之炽焰的讨伐	62	打倒 4 只角之炽焰	(3) 艳光薄膜、(8) 怪物的稀有软骨、10500C
群攻信徒的讨伐	67	打倒 2 只群攻信徒	(5) 光之盾、(3) 超性能大型电磁材料、10000C
冲突水晶的讨伐	59	打倒 4 只冲突水晶	(5) 高性能光学武器零件、10500C
光子化学雾靄的讨伐	60	打倒 3 光子化学雾靄	(6) 大型结晶回路 α、10500C
驱疾连炮的讨伐	60	打倒 3 只驱疾连炮的讨伐	(5) 高性能重型武器零件、10500C
冲击波飞行石的讨伐	64	打倒 3 只冲击波飞行石	(6) 大型结晶回路 β、11000C
复制拿非力人的讨伐	65	打倒 3 只复制拿非力人	(3) 超性能大型电磁材料、(10) 巨人机械核心、11000C

## 悬赏任务

名称	建议 Lv	内容	报酬
赏金猎人入门	13	位于“漂浮塔”附近，悬赏人物“侍者拿布拉”的讨伐	战斗外套轻装 M 的制作方法、(3) 改造晶片、3000C
枪械世界的独行侠	15	位于“漂浮塔”附近，悬赏人物“拉普拉斯”的讨伐	(5) 优质金属片、(5) 改造晶片、4500C
自称暴风之人	17	位于“漂浮塔”附近，悬赏人物“STORM”的讨伐	(5) 光学控制装置、(5) 改造晶片、6000C
隐藏的恶意	20	位于“漂浮塔”附近，悬赏人物“坏心肠 integral”的讨伐	(5) 机械零件、(5) 改造晶片、11000C
和行武之人的对峙	21	位于“船只坟场”附近，悬赏人物“纳皮尔少将”的讨伐	战斗外套轻装 F 的制作方法、(5) 改造晶片、12000C
其实没打算玩下去	24	位于“船只坟场”附近，悬赏人物“焦糖奶油饭团”的讨伐	游骑兵上衣 F 的制作方法、(8) 改造晶片、13000C
引诱至薄雾的叹息	27	位于“船只坟场”附近，悬赏人物“黄昏”的讨伐	悠闲衬衫 M 的制作方法、(8) 改造晶片、16000C
虚拟自然	29	位于“船只坟场”附近，悬赏人物“Setsugekkaaaa”的讨伐	时尚衬衫 F 的制作方法、(8) 改造晶片、20000C
流星亦能击坠龙	32	位于“穹顶”附近，悬赏人物“流星”的讨伐	游骑兵 M 的制作方法、(8) 改造晶片、24000C
金刚爆破	34	位于“穹顶”附近，悬赏人物“Danmaru”的讨伐	飞行员服 M 的制作方法、(10) 改造晶片、28000C
狗也要瞄准也是打得中	34	位于“穹顶”附近，悬赏人物“BlackDog”的讨伐	飞行员连身裙 F 的制作方法、(10) 改造晶片、32000C
走夜路要多加留意	36	位于“穹顶”附近，悬赏人物“如法_暗夜”的讨伐	光速攻击者 F 的制作方法、(10) 改造晶片、37000C
窥伺的恶魔	37	位于“穹顶”附近，悬赏人物“单眼杰克”的讨伐	光速攻击者 M 的制作方法、(3) 解除晶片、43000C
要不要办甜~点~派~对~?	40	位于“穹顶”附近，悬赏人物“蓬松沙发小姐”的讨伐	强力背心 M 的制作方法、(3) 解除晶片、48000C
月夜中闪耀的弹道	44	位于“穹顶”附近，悬赏人物“Ark of银月”的讨伐	防弹上衣 F 的制作方法、(3) 解除晶片、56000C
光与影	47	位于“忘却神殿”附近，悬赏人物“Arther”的讨伐	军官制服便服 F 的制作方法、(5) 解除晶片、62000C
他所征伐的是无数的浪涛	50	位于“忘却神殿”附近，悬赏人物“狂野者”的讨伐	军官制服正式服装 M 的制作方法、(5) 解除晶片、70000C
有计划的逃避现实	52	位于“无人工厂地带”附近，悬赏人物“白色杂音”的讨伐	流浪低档裤 M 的制作方法、(5) 解除晶片、78000C
左手持赎罪花束	55	位于“无人工厂地带”附近，悬赏人物“Higgs”的讨伐	迷你流浪裙 F 的制作方法、(1) 武器强化材料 r1-r3、85000C
正义的基准	58	位于“无人工厂地带”附近，悬赏人物“惩罚的懊悔”的讨伐	基本款风衣 F 的制作方法、(1) 武器强化材料 r1-r3、88000C
连同世界一并摧毁	77	位于“无人工厂地带”附近，悬赏人物“凶”的讨伐	无暇 M 的制作方法、(1) 武器强化材料 r4-r6、90000C
回过神来时已为时已晚	88	位于“无人工厂地带”附近，悬赏人物“hermit”的讨伐	女王洋装 F 的制作方法、(1) 武器强化材料 r4-r6、90000C
压倒性的存在	90	位于“无人工厂地带”附近，悬赏人物“散布绝望的约哈难”的讨伐	夜想曲风衣 M 的制作方法、(1) 武器强化材料 r4-r6、94000C
光荣就在黑暗的另一端	99	位于“无人工厂地带”附近，悬赏人物“漆黑总帅”的讨伐	刺客外套 M 的制作方法、绷带装 M 的制作方法、100000C

## 讨伐知名敌人任务

名称	建议 Lv	内容	报酬
精锐自动机器人	5	打倒 1 只自动机器人军队精英	(3) 生锈金属碎片、(1) 改造晶片、3000C
金属制恶魔	15	打倒 1 只金属阿里曼	(3) 低性能光学控制装置、(2) 改造晶片、3000C
吞噬旅行者	23	打倒 1 只漂泊吞噬者	(3) 硬壳、(3) 改造晶片、4000C
荒野的狂徒	16	打倒 1 只西部抢匪	(3) 坏掉的机械零件、(1) 多足兵器的装甲、4000C
失去心的人型空壳	28	打倒 1 只无情人偶	(2) 优质金属碎片、(3) 改造晶片、5000C
地下世界的盗贼	30	打倒 1 只地下世界盗贼	(4) 机器人通用缆线、(3) 改造晶片、5000C
仅须一刺	31	打倒 1 只螯针	(3) 坚固硬壳、(5) 改造晶片、75000C
消除一切之人	33	打倒 1 只全象抹灭者	(2) 机械零件、(1) 冲击吸收机构、12000C
被诅咒的纹章	45	打倒 1 只祸患卢恩	(2) 光学控制装置、(5) 改造晶片、12000C
通往迷宫的入口	43	打倒 1 只废墟城门	(2) 精密机械零件、(5) 改造晶片、16000C
冥界引路人	64	打倒 1 只地狱引路人	(1) 艳光薄膜、(2) 解除晶片、28000C
猎首蚯蚓	53	打倒 1 只颈咬者	(1) 虫类的粘液、(2) 解除晶片、36000C
蜂巢制作者	68	打倒 1 只蜂巢制作者	(1) 精密光学控制器、(2) 解除晶片、38000C
是命令的话	58	打倒 1 只无罪杀手	(1) 高性能重装武器零件、(5) 解除晶片、42000C
呼唤地鸣	66	打倒 1 只地面震荡者	(1) 高性能轻型武器零件、(5) 解除晶片、57000C

## 寻宝任务

支线任务	推荐建议 Lv	内容	报酬
搞丢机密文件了！	5	取得位于“管理设备遗址”内部的“储存媒体”	(5) 坏掉的机械零件、(3) 改造晶片、2500C
被看到会很难为情	10	取得位于“旧文明研究设施遗址”内部的“可爱日记本”	(5) 低性能光学控制器装置、(3) 改造晶片、2500C
高级艺术品	15	取得位于“残影荒野”某处的“陶器小瓶罐”	(5) 生锈金属碎片、(3) 改造晶片、2500C
打发待机时间	21	取得位于“地下迷宫”内部的“卡牌游戏”	(5) 光学控制装置、(3) 改造晶片、3000C
请收下伴手礼	24	取得位于“覆沙孤岛”某处的“星之沙”	(5) 优质金属晶片、(5) 改造晶片、3000C
永远不嫌多	25	取得位于“灯塔”内部的“沙牛蒡”	(5) 机械零件、(5) 改造晶片、6000C
对神祈祷，祈求胜利	29	取得位于“老南部”某处的“银色女神像”	(15) 改造晶片、12000C
想要华丽的摆设物	32	取得位于“地下铁路设施遗址 A”内部的“金苹果”	(5) 精密光学控制装置、(5) 改造晶片、12000C
游戏世界也要保养肌肤	34	取得位于“地下铁路设施遗址 B”内部的“金箔”	(5) 精密机械零件、(5) 改造晶片、12000C
玻璃之眸	38	取得位于“老南部”某处的“玻璃之眼”	(5) 优质金属块、(5) 改造晶片、12000C
可爱的守护者	45	取得位于“忘却森林”某处的“狗的摆设物”	(5) 高性能光学武器零件、(8) 改造晶片、18000C
相信美丽的童话故事	45	取得位于“忘却森林”某处的“月之泪”	(5) 高性能轻型武器零件、(8) 改造晶片、18000C
让那孩子得到幸福	48	取得位于“SBC 芙琉杰尔前半部”内部的“七色花”	(15) 解除晶片、26000C
怪物好帅气	48	取得位于“SBC 芙琉杰尔前半部”内部的“含虫琥珀”	狙击装 F 的制作方法、(5) 解除晶片、26000C
像虚拟世界那么华丽的房间	48	取得位于“SBC 芙琉杰尔前半部”内部的“鹅毛笔”	(5) 高性能重型武器零件、(5) 解除晶片、26000C
回忆的照片	52	取得位于“覆沙孤岛”某处的“老旧照片”	淘气裙裤 F 的制作方法、(8) 解除晶片、44000C
幸福的感觉	56	取得位于“老南部”内部的“软绵绵毛巾”	铁匠外套 F 的制作方法、(8) 解除晶片、52000C
肚子填满太空蘑菇	60	取得位于“SBC 芙琉杰尔最深处”内部的“太空蘑菇”	驯兽师外套 F 的制作方法、(8) 解除晶片、60000C
令人垂涎三尺的东西	60	取得位于“SBC 芙琉杰尔最深处”内部的“幻之酒”	西尔芙猎人 F 的制作方法、妖精连衣裙 F 的制作方法、60000C
游戏内的货币？	60	取得位于“SBC 芙琉杰尔最深处”内部的“没见过的钱币”	轻吉利服 M 的制作方法、轻吉利服 F 的制作方法、60000C
烧焦纸钞的价值	67	取得位于“SBC 格洛肯地下遗迹”内部的“烧焦纸钞”	拂晓风衣 F 的制作方法、(5) 最高级的布、77000C
没有设立的墓碑	67	取得位于“SBC 格洛肯地下遗迹”内部的“肮脏的兵籍牌”	鹰眼服装 F 的制作方法、(5) 最高级的布、77000C
无比幸运	67	取得位于“SBC 格洛肯地下遗迹”内部的“四叶草”	活动式比基尼 F 的制作方法、(5) 最高级的布、77000C

## 技能

名称	SP	职责	效果	冷却时间 (s)	习得条件
力量型态 1	10	强袭者	一定时间内，提升自己的攻击力	75	STR: 10
力量型态 2	35	强袭者	一定时间内，进一步提升自己的攻击力	75	STR: 52
力量型态 3	65	强袭者	一定时间内，大幅提升自己的攻击力	75	STR: 101/AGI: 44
速度型态 1	10	强袭者	一定时间内，提升自己的移动速度	75	AGI: 3
速度型态 2	30	强袭者	一定时间内，进一步提升自己的移动速度	75	AGI: 45
速度型态 3	60	强袭者	一定时间内，大幅提升自己的移动速度	75	AGI: 106
隐匿术 1	15	强袭者	一定时间内，敌人会不容易感应到自己。就算被感应到，也不容易被攻击	75	INT: 10/AGI: 4
隐匿术 2	35	强袭者	一定时间内，敌人会不容易感应到自己。就算被感应到，也更容易被攻击	75	INT: 48/AGI: 19
隐匿术 3	65	强袭者	一定时间内，敌人会难以感觉到自己。就算被感应到，也难以被攻击	75	INT: 103/AGI: 45
迅速射击 1	15	强袭者	朝附近的敌人连续射击子弹	12	AGI: 9
迅速射击 2	35	强袭者	朝附近的敌人连续射击更多的子弹	12	AGI: 46/DEX: 19
迅速射击 3	65	强袭者	朝附近的敌人连续射击非常多的子弹	12	AGI: 101/DEX: 44
潜行射击 1	15	强袭者	一边向前滑行，一边进行射击	12	AGI: 11
潜行射击 2	35	强袭者	一边向前长距离滑行，一边进行射击	12	STR: 19/AGI: 48
潜行射击 3	65	强袭者	一边向前极长距离滑行，一边进行射击	12	STR: 45/AGI: 103
散射回旋 1	15	强袭者	一边跳跃，一边进行射击	8	AGI: 17
散射回旋 2	35	强袭者	一边跳跃，一边进行射击。在空中时使用，可以使出 2 连跳	8	AGI: 53/LUC: 22
散射回旋 3	65	强袭者	一边跳跃，一边进行射击。在空中时使用，可以使出 3 连跳	8	AGI: 108/LUC: 48
追加枪击 1	25	强袭者	快速冲向目标，攻击命中敌人之后，可以追加射击	18	AGI: 30
追加枪击 2	45	强袭者	快速冲向目标，攻击命中敌人之后，可以追加火力强大的射击	18	STR: 27/AGI: 65
追加枪击 3	75	强袭者	快速冲向目标，攻击命中敌人之后，可以追加火力极为强大的射击	18	STR: 53/AGI: 118
全归虚空 1	20	强袭者	使出快速垫步移动。可连续使用 2 次	6	AGI: 19
全归虚空 2	40	强袭者	使出快速垫步移动。可连续使用 3 次	6	AGI: 62
全归虚空 3	70	强袭者	使出快速垫步移动。可连续使用 3 次，使用后自己不容易被攻击	6	AGI: 121
剑格挡 1	-	强袭者	一定时间内，会摆出防御架式。防御架式时，可以用剑格挡子弹	15	剧情解锁
剑格挡 2	35	强袭者	更长的时间内，会摆出防御架式。防御架式时，可以用剑格挡子弹	15	STR: 20/AGI: 50
剑格挡 3	65	强袭者	极长的时间内，会摆出防御架式。防御架式时，可以用剑格挡子弹	15	STR: 46/AGI: 104
锐爪 1	10	强袭者	向前方挥剑使出 3 连击	8	-
锐爪 2	30	强袭者	向前方挥剑使出更高威力的 3 连击。可在空中使用	8	STR: 43
锐爪 3	60	强袭者	向前方挥剑使出极高威力的 3 连击。可在空中使用	8	STR: 94/AGI: 41
夺命击 1	15	强袭者	快速冲向敌人，再用剑使出突刺攻击	12	AGI: 15
夺命击 2	35	强袭者	快速冲向敌人，再用剑使出威力更高的突刺攻击。可在空中使用	12	STR: 21/AGI: 52
夺命击 3	65	强袭者	快速冲向敌人，再用剑使出威力极高的突刺攻击。可在空中使用	12	STR: 47/AGI: 93/DEX: 27
星屑飞溅 1	20	强袭者	冲向敌人后，用剑使出连续突刺攻击	18	AGI: 23
星屑飞溅 2	40	强袭者	冲向敌人后，用剑使出时间更长的连续突刺攻击	18	STR: 24/AGI: 59
星屑飞溅 3	70	强袭者	冲向敌人后，用剑使出时间极长的连续突刺攻击	18	STR: 50/AGI: 113
水平方阵斩 1	25	强袭者	朝敌人挥剑使出 4 连击后，会砍出大范围的四角形冲击波	16	AGI: 23

名称	SP	职责	效果	冷却时间 (s)	习得条件
水平方阵斩 2	45	强袭者	朝敌人挥剑使出 4 连击后，会砍出 2 次大范围的四角形冲击波	16	STR: 27/AGI: 65
水平方阵斩 3	75	强袭者	朝敌人挥剑使出 4 连击后，会砍出 3 次大范围的四角形冲击波	16	STR: 53/AGI: 118
双重扇形斩 1	30	强袭者	朝目标一边射击，翻身后快速前进。最后一下会用剑横扫攻击	18	STR: 14/AGI: 35
双重扇形斩 2	50	强袭者	朝目标一边射击，翻身后快速前进。最后一下会用更高威力的剑横扫攻击。可在空中使用	18	STR: 31/AGI: 74
双重扇形斩 3	80	强袭者	朝目标一边射击，翻身后快速前进。最后一下会用极高威力的剑横扫攻击。可在空中使用	18	STR: 57/AGI: 111/DEX: 33
爆炸弹 1	15	毁灭者	可以发射 1 枚，中弹地点会出现爆炸区，给予接触的敌人伤害的特殊弹	15	DEX: 15
爆炸弹 2	35	毁灭者	可以发射 1 枚，中弹地点会出现爆炸区，给予接触的敌人更高伤害的特殊弹	15	STR: 21/DEX: 52
爆炸弹 3	65	毁灭者	可以发射 1 枚，中弹地点会出现爆炸区，给予接触的敌人极高伤害的特殊弹	15	STR: 47/DEX: 106
热能引发弹 1	10	毁灭者	可以发射 1 枚，施放格林机关枪的热能，给予“着火”异常状态的特殊弹。使用时会排出格林机关枪的热能	18	DEX: 5
热能引发弹 2	30	毁灭者	可以发射 1 枚，施放格林机关枪的热能，给予更多“着火”异常状态的特殊弹。使用时会排出格林机关枪的热能	18	STR: 17/DEX: 42
热能引发弹 3	60	毁灭者	可以发射 1 枚，施放格林机关枪的热能，给予非常多“着火”异常状态的特殊弹。使用时会排出格林机关枪的热能	18	STR: 43/DEX: 85/LUC: 24
电浆弹 1	25	毁灭者	可以发射 1 枚，中弹地点会出现电浆爆炸区的特殊弹	15	DEX: 30
电浆弹 2	45	毁灭者	可以发射 1 枚，中弹地点会出现电浆爆炸区，威力更高的特殊弹	15	STR: 27/DEX: 65
电浆弹 3	75	毁灭者	可以发射 1 枚，中弹地点会出现电浆爆炸区，威力极强的特殊弹	15	STR: 53/DEX: 118
报应弹 1	25	毁灭者	可以发射 1 枚，自己的 HP 越低威力越高的特殊炸弹	18	DEX: 36
报应弹 2	45	毁灭者	可以发射 1 枚，自己的 HP 越低威力越高，更强大的特殊炸弹	18	STR: 30/DEX: 70
报应弹 3	75	毁灭者	可以发射 1 枚，自己的 HP 越低威力越高，极为强大的特殊炸弹	18	STR: 56/DEX: 108/LUC: 32
重力场引发弹 1	30	毁灭者	可以发射 1 枚，由中弹地点张开力场，吸引周围敌人接近的特殊弹	63	DEX: 40
重力场引发弹 2	50	毁灭者	可以发射 1 枚，由中弹地点张开力场，吸引更大范围敌人接近的特殊弹	63	STR: 31/DEX: 74
重力场引发弹 3	80	毁灭者	可以发射 1 枚，由中弹地点张开力场，吸引极大范围敌人接近的特殊弹	63	STR: 57/DEX: 126
冲刺攻击 1	-	毁灭者	朝前方使出冲刺攻击，如果距离够近，造成的伤害会更大	12	-
冲刺攻击 2	30	毁灭者	朝前方使出威力更强的冲刺攻击，如果距离够近，造成的伤害会更大	12	STR: 38/DEX: 15
冲刺攻击 3	60	毁灭者	朝前方使出威力极强的冲刺攻击，如果距离够近，造成的伤害会更大	12	STR: 82/DEX: 41/LUC: 23
专注 1	10	狙击手	一定时间内，提升着弹预测圆的精准度。子弹变得不易偏移	75	-
专注 2	30	狙击手	一定时间内，进一步提升着弹预测圆的精准度。子弹变得不易偏移	75	STR: 35/AGI: 8/DEX: 15
专注 3	60	狙击手	一定时间内，大幅提升着弹预测圆的精准度。子弹变得不易偏移	75	STR: 35/AGI: 23/DEX: 41
弹道消除	20	狙击手	一定时间内，延迟弹道预测线出现的时间。不容易被敌人攻击	75	STR: 20/DEX: 8
弹道消除 2	40	狙击手	一定时间内，进一步延迟弹道预测线出现的时间。更不容易被敌人攻击	75	STR: 51/INT: 7/AGI: 13/DEX: 24
弹道消除 3	70	狙击手	一定时间内，大幅延迟弹道预测线出现的时间。难以被敌人攻击	75	STR: 99/INT: 16/AGI: 29/DEX: 50
幽灵子弹 1	-	狙击手	一定时间内，在弹道预测线对到敌人时，给予“牵制”异常状态的累积效果	45	通关桐人模式
幽灵子弹 2	45	狙击手	一定时间内，在弹道预测线对到敌人时，给予更多“牵制”异常状态的累积效果	45	STR: 65/DEX: 27
幽灵子弹 3	70	狙击手	一定时间内，在弹道预测线对到敌人时，给予非常多的“牵制”异常状态的累积效果	45	STR: 118/DEX: 52
鹰眼定标 1	15	狙击手	可以发射 1 枚击中敌人后，会锁定对方的特殊弹	18	STR: 9
鹰眼定标 2	35	狙击手	可以发射 1 枚击中敌人后，会锁定对方，给予搜敌效果的特殊弹	18	STR: 40/AGI: 10/DEX: 18
鹰眼定标 3	65	狙击手	可以发射 1 枚击中敌人后，会锁定对方，给予大范围搜敌效果的特殊弹	18	STR: 89/AGI: 25/DEX: 47
防备风格	10	狙击手	压低身形，提升攻击力、防御力与翻滚速度。只要压低身形，效果会持续下去	18	STR: 5
鹰眼 1	10	技师	一定时间内，提升自己的感应性能。可以取消敌人的隐匿效果，感应到光学迷彩	75	INT: 2/DEX: 4
鹰眼 2	30	技师	一定时间内，进一步提升自己的感应性能。可以取消敌人的隐匿效果，感应到光学迷彩	75	INT: 17/DEX: 42
鹰眼 3	60	技师	一定时间内，大幅提升自己的感应性能。可以取消敌人的隐匿效果，感应到光学迷彩	75	INT: 43/DEX: 97
强化工具 1	15	技师	一定时间内，提升工具的效果。对部分工具无效	75	DEX: 9
强化工具 2	35	技师	一定时间内，进一步提升工具的效果。对部分工具无效	75	DEX: 52
强化工具 3	65	技师	一定时间内，大幅提升工具的效果。对部分工具无效	75	DEX: 112
弱化力量弹 1	15	技师	可以发射 1 枚，在一定时间内，降低敌人攻击力的特殊弹	15	INT: 11
弱化力量弹 2	35	技师	可以发射 1 枚，在一定时间内，进一步降低敌人攻击力的特殊弹	15	INT: 54
弱化力量弹 3	65	技师	可以发射 1 枚，在一定时间内，大幅降低敌人攻击力的特殊弹	15	INT: 103/DEX: 45
弱化防盗弹 1	15	技师	可以发射 1 枚，在一定时间内，降低敌人防御力的特殊弹	15	INT: 11
弱化防盗弹 2	35	技师	可以发射 1 枚，在一定时间内，进一步降低敌人防御力的特殊弹	15	INT: 54
弱化防盗弹 3	65	技师	可以发射 1 枚，在一定时间内，大幅降低敌人防御力的特殊弹	15	INT: 54
毒瓦斯弹 1	20	技师	可以发射 1 枚，中弹地点会出现中毒区，给予接触的敌人“中毒”异常状态累积效果的特殊弹	18	INT: 19
毒瓦斯弹 2	40	技师	可以发射 1 枚，中弹地点会出现中毒区，给予接触的敌人更多“中毒”异常状态累积效果的特殊弹	18	INT: 55/DEX: 22
毒瓦斯弹 3	70	技师	可以发射 1 枚，中弹地点会出现中毒区，给予接触的敌人非常多的“中毒”异常状态累积效果的特殊弹	18	INT: 109/DEX: 49
烈焰弹 1	20	技师	可以发射 1 枚，在中弹地点爆炸后出现着火区，给予“着火”异常状态累积效果的特殊弹	18	INT: 19
烈焰弹 2	40	技师	可以发射 1 枚，在中弹地点爆炸后出现着火区，给予更多“着火”异常状态累积效果的特殊弹	18	INT: 22/DEX: 55
烈焰弹 3	70	技师	可以发射 1 枚，在中弹地点爆炸后出现着火区，给予非常多的“着火”异常状态累积效果的特殊弹	18	INT: 49/DEX: 109
电磁麻痹弹 1	25	技师	可以发射 1 枚，中弹地点会出现麻痹区，给予接触的敌人“麻痹”异常状态累积效果的特殊弹	21	DEX: 30
电磁麻痹弹 2	45	技师	可以发射 1 枚，中弹地点会出现麻痹区，给予接触的敌人更多“麻痹”异常状态累积效果的特殊弹	21	INT: 65/DEX: 27
电磁麻痹弹 3	75	技师	可以发射 1 枚，中弹地点会出现麻痹区，给予接触的敌人非常多的“麻痹”异常状态累积效果的特殊弹	21	INT: 118/DEX: 53
补充工具 1	30	技师	可以恢复自己持有工具的冷却时间	21	DEX: 40



资讯汇聚

聚焦国行

特别企划

奖杯珍藏

深度特攻

WALKTHROUGH

名称	SP	职责	效果	冷却时间 (s)	习得条件
补充工具 2	50	技师	可以进一步恢复自己持有工具的冷却时间	21	INT: 31/DEX: 74
补充工具 3	80	技师	可以大幅恢复自己持有工具的冷却时间	21	INT: 57/DEX: 126
防盔型态 1	10	坦克	一定时间内，提升自己的防御力	75	VIT: 5
防盔型态 2	30	坦克	一定时间内，进一步提升自己的防御力	75	VIT: 47
防盔型态 3	60	坦克	一定时间内，大幅提升自己的防御力	75	STR: 43/VIT: 97
诱敌 1	10	坦克	一定时间内，容易受到敌人攻击	75	-
诱敌 2	30	坦克	一定时间内，会更容易受到敌人攻击	75	VIT: 43
诱敌 3	60	坦克	一定时间内，非常容易受到敌人攻击	75	STR: 41/VIT: 94
好战杀机 1	20	坦克	一定时间内，缩短装填时间	75	VIT: 9/AGI: 24
好战杀机 2	40	坦克	一定时间内，缩短更多装填时间	75	VIT: 26/AGI: 63
好战杀机 3	70	坦克	一定时间内，大幅缩短装填时间	75	STR: 30/VIT: 52/AGI: 102
人形要塞 1	25	坦克	一定时间内，会变得没有受伤硬直时间	60	VIT: 30
人形要塞 2	45	坦克	一定时间内，会变得没有受伤硬直时间。可以减轻伤害	60	VIT: 52
人形要塞 3	75	坦克	一定时间内，会变得没有受伤硬直时间。可以减轻更多伤害	60	STR: 53/VIT: 118
花式射击 1	15	坦克	一边向左或向右闪避，一边进行射击	14	VIT: 3/AGI: 8
花式射击 2	35	坦克	一边向左或向右闪避，一边进行射击。可以连续使用 2 次	14	VIT: 18/AGI: 46
花式射击 3	65	坦克	一边向左或向右闪避，一边进行射击。可以连续使用 3 次	14	VIT: 44/AGI: 101
策略翻滚 1	-	坦克	一边翻滚闪躲，一边装填子弹	12	-
策略翻滚 2	30	坦克	一边翻滚闪躲，一边装填子弹。另外，容易让敌人注意自己	12	VIT: 15/AGI: 38
策略翻滚 3	60	坦克	一边翻滚闪躲，一边装填子弹。另外，容易让敌人更注意自己	12	STR: 14/VIT: 23/AGI: 82
嘶吼挑衅 1	15	坦克	挑衅敌人，让四周的敌人注意自己	18	VIT: 9
嘶吼挑衅 2	35	坦克	挑衅敌人，让四周的敌人更注意自己	18	VIT: 52
嘶吼挑衅 3	65	坦克	挑衅敌人，让四周的敌人强烈注意自己	18	STR: 44/VIT: 101
护盾基石 1	20	坦克	使用时会变得无法动作，但是不会受到伤害。长按按钮可以延长有效时间	18	VIT: 19
护盾基石 2	40	坦克	使用时会变得无法动作，但是不会受到伤害。长按按钮可以延长有效时间，恢复 HP	18	VIT: 62
护盾基石 3	65	坦克	使用时会变得无法动作，但是不会受到伤害。长按按钮可以延长有效时间，恢复 HP。长按到最后，能以自己为中心引发大爆炸	18	STR: 49/VIT: 109
超感觉	-	坦克	仅限一次，可以自动闪避所有攻击（枪或剑等攻击）	180	打倒 SBC 芙琉杰尔 管制室的头目
治愈弹 1	-	支援者	可以发射 1 枚，恢复我方人员 HP 的特殊弹	8	-
治愈弹 2	30	支援者	可以发射 1 枚，恢复我方人员更多 HP 的特殊弹	8	VIT: 15/INT:32/LUC:8
治愈弹 3	60	支援者	可以发射 1 枚，恢复我方人员非常多 HP 的特殊弹	8	VIT: 23/INT:82/LUC:14
HP 恢复弹 1	10	支援者	可以发射 1 枚，让我方人员缓慢恢复 HP 的子弹	30	VIT: 2/INT:6
HP 恢复弹 2	30	支援者	可以发射 1 枚，让我方人员缓慢恢复更多 HP 的子弹	30	VIT: 17/INT:38/LUC:9
HP 恢复弹 3	60	支援者	可以发射 1 枚，让我方人员缓慢恢复非常多 HP 的子弹	30	VIT: 44/INT:87/LUC:24
治愈弹·区域弹 1	20	支援者	可以发射 1 枚，中弹地点会出现恢复区，让接触的我方人员恢复 HP 的特殊弹	24	VIT: 9/INT:24
治愈弹·区域弹 2	40	支援者	可以发射 1 枚，中弹地点会出现恢复区，让接触的我方人员恢复更多 HP 的特殊弹	24	VIT: 26/INT:55/LUC:14
治愈弹·区域弹 3	70	支援者	可以发射 1 枚，中弹地点会出现恢复区，让接触的我方人员恢复非常多 HP 的特殊弹	24	VIT: 52/INT:102/LUC:30
力量型态弹 1	15	支援者	可以发射 1 枚，在一定时间内，提升我方人员攻击力的特殊弹	30	INT: 9
力量型态弹 2	35	支援者	可以发射 1 枚，在一定时间内，进一步提升我方人员攻击力的特殊弹	30	INT: 52
力量型态弹 3	65	支援者	可以发射 1 枚，在一定时间内，大幅提升我方人员攻击力的特殊弹	30	INT: 112
防盔型态弹 1	15	支援者	可以发射 1 枚，在一定时间内，提升我方人员防御力的特殊弹	30	INT: 9
防盔型态弹 2	35	支援者	可以发射 1 枚，在一定时间内，进一步提升我方人员防御力的特殊弹	30	INT: 52
防盔型态弹 3	65	支援者	可以发射 1 枚，在一定时间内，大幅提升我方人员防御力的特殊弹	30	INT: 112
力量·区域弹 1	20	支援者	可以发射 1 枚，中弹地点会出现攻击力上升区，让接触的我方人员提升攻击力的特殊弹	60	INT: 19
力量·区域弹 2	40	支援者	可以发射 1 枚，中弹地点会出现攻击力上升区，让接触的我方人员进一步提升攻击力的特殊弹	60	INT: 62
力量·区域弹 3	70	支援者	可以发射 1 枚，中弹地点会出现攻击力上升区，让接触的我方人员大幅提升攻击力的特殊弹	60	INT: 121
防御·区域弹 1	25	支援者	可以发射 1 枚，中弹地点会出现防御力上升区，让接触的我方人员提升防御力的特殊弹	60	INT: 30
防御·区域弹 2	45	支援者	可以发射 1 枚，中弹地点会出现防御力上升区，让接触的我方人员进一步提升防御力的特殊弹	60	INT: 73
防御·区域弹 3	75	支援者	可以发射 1 枚，中弹地点会出现防御力上升区，让接触的我方人员大幅提升防御力的特殊弹	60	INT: 131
暴击型态 1	25	支援者	可以发射 1 枚，在一定时间内，提升我方人员暴击率的特殊弹	30	VIT: 12/INT:30
暴击型态 2	45	支援者	可以发射 1 枚，在一定时间内，进一步提升我方人员暴击率的特殊弹	30	VIT: 29/INT:60/LUC:16
暴击型态 3	75	支援者	可以发射 1 枚，在一定时间内，大幅提升我方人员暴击率的特殊弹	30	VIT: 55/INT:107/LUC:31
奈米加速弹 1	30	支援者	可以发射 1 枚，在一定时间内，提升我方人员全部能力值的特殊弹	60	INT: 40
奈米加速弹 2	50	支援者	可以发射 1 枚，在一定时间内，进一步提升我方人员全部能力值的特殊弹	60	INT: 82
奈米加速弹 3	80	支援者	可以发射 1 枚，在一定时间内，大幅提升我方人员全部能力值的特殊弹	60	INT: 140
镇定弹 1	15	支援者	可以发射 1 枚，在命中敌人后，敌人会不容易盯上自己的特殊弹	10	INT: 15
镇定弹 2	35	支援者	可以发射 1 枚，在命中敌人后，敌人会更不容易盯上自己的特殊弹	10	INT: 58
镇定弹 3	65	支援者	可以发射 1 枚，在命中敌人后，敌人会难以盯上自己的特殊弹	10	INT: 106/DEX: 47
痊愈·区域弹	15	支援者	可以发射 1 枚，中弹地点会出现异常状态恢复区，让接触的我方人员恢复的特殊弹	14	VIT: 5/INT: 13/LUK:3
AED 弹	50	支援者	可以发射 1 枚，让已死亡的我方人员复活的特殊弹	90	VIT: 31/INT: 65/LUK:17

## 工具

名称	效果	冷却时间 (s)	装备条件
急救治疗套件	一定时间内，可以微幅恢复体力	75	-
异常状态耐性套件	一定时间内，会增加对异常状态的耐性，不容易变成异常状态	75	-
破片榴弹	基本款手榴弹。丢出后经过一定时间，会引发爆炸	25	-
电浆榴弹	火力非常强大的手榴弹。丢出后经过一段时间，会引发带有电浆的爆炸	25	-
吸附式榴弹	吸附在投掷目标的特殊手榴弹。丢出后经过一段时间，会引发爆炸	25	STR: 18/DEX: 46
超大电浆榴弹	可以照抛物线轨道丢出。过一小段时间后，会引发带有电浆的大爆炸	50	STR: 30
烟雾榴弹	可以照抛物线轨道丢出。过一小段时间后，会喷出遮蔽视线烟雾的投掷物	45	DEX: 19
闪光弹	可以照抛物线描绘的轨道丢出，除了爆炸以外，还会发出强烈闪光和巨响的投掷物	45	DEX: 30
近距离地雷	设置在地面后，在敌人靠近时进行射击，就能引发爆炸的地雷	45	-
电磁麻痹陷阱	设置在地面后，在敌人靠近时进行射击，就能引发爆炸的地雷。伤害虽低，但可以给予“麻痹”异常状态积累值	45	DEX: 40
掩体视像	在前方设置防御射击的全息投影状屏幕	75	DEX: 40
近战刀	快速挥砍小刀，使出近战攻击	0.1	-
毒刀	可以投掷小刀，给予“中毒”异常状态的累积效果	5	DEX: 40
火刀	可以投掷小刀，给予“着火”异常状态的累积效果	5	DEX: 40
近战特化套件	一定时间内，大幅提升近战攻击力，但是着弹预测圆的精准度会大幅下降	75	STR: 25/AGI: 10
超颖物质光学迷彩	一定时间内，会变成接近透明，难以从视觉感应辨识的状态。攻击或是使用技能后，会失去效果	24	DEX: 52

# 奖杯攻略

奖杯总数	47	铜杯	34	银杯	9	金杯	3	白金	1
白金难度	4/10								
白金所需时间	70 小时以上								
在线奖杯	无								
最少通关次数	3								
有无可错过的奖杯	无								
奖杯 BUG 或事故	无								
硬件需要	无								

## 白金综述

本作并没有对操作要求很高的奖杯，最耗时间的杯莫过于刷满好感度、刷满武器熟练度以及一个将悬赏排名提升至第1名这几个，关于友好度的刷法最快便是复活队友，可以在挑战强敌时命令队友待机作死……之后再反复复活他们即可，记得装多一些回血的技能。武器熟练度则可以多利用手枪的武器技能减CD。至于悬赏排名，刷头目是最快的了，可以将游戏难度调为Easy，再挑一些弱的下手，完事后不必回城，直接传送到当前传送点，头目会再次刷新。



- 开始攻略 SBC 芙琉杰尔！**
  
取得条件 击败 SBC 芙琉杰尔的守门人
- 《GGO》称霸者**
  
取得条件 在 Extreme 模式迎接结局
- 制作服装**
  
取得条件 制作服装 5 次
- 强化、改造武器**
  
取得条件 强化、或是改造武器 10 次
- 鉴定**
  
取得条件 鉴定 15 次
- 交换勋章**
  
取得条件 交换勋章和道具 3 次
- 情报贩子**
  
取得条件 跟亚鲁戈购买情报
- 我要零用钱！**
  
取得条件 给阿尔法系统 100000 以上的 Credit
- 虚拟角色穿搭**
  
取得条件 替换服装的颜色
- 欢迎来到在线对战世界**
  
取得条件 参加在线对战
- 身经百战的勇士**
  
取得条件 在在线对战取得 5 次胜利

欢迎来到在线共战世界

取得条件 参加在线共战

狩猎头目大师

取得条件 在在线共战击败 10 种头目

搜集武器技能之人

取得条件 取得所有武器技能

极端配点最棒

取得条件 其中 1 项能力值点到 150 以上

穷究技能使用之人

取得条件 任一技能的熟练度到最大  
奖杯说明 利用手枪的武器技能可以大幅减少技能的冷却时间。

技能大师

取得条件 技能和工具总计学习 100 个  
奖杯说明 工具有钱就能买齐，而技能大多分三级，将低 SP 要求的一级技能全部点出，再适当点些二级技能即可凑够 100 个。

穷究武器使用之人

取得条件 任一武器类别的熟练度到最大

穷究一切武器使用之人

取得条件 所有武器类别的熟练度到最大

击破知名敌人!

取得条件 首次击败知名敌人

悬赏人物讨伐者

取得条件 完成所有的悬赏人物任务  
奖杯说明 官方的个别目标地点说明有错误，可参考攻略资料篇中的“悬赏任务”部分。

知名敌人狩猎者

取得条件 完成所有的知名敌人任务

技艺超群的宝藏猎人

取得条件 完成所有的寻宝任务

终于跻身排行榜

取得条件 跻升赏金排行榜前 10

赏金排行榜第 1 名!

取得条件 取得赏金排行榜第 1 名

高等级玩家

取得条件 到达等级 100 以上



哇，这可是稀有物品啊！

取得条件 取得 Legendary 武器

希望你能穿上这件

取得条件 赠送好友服装

和主人永远在一起

取得条件 和阿尔法系统的感情变好

要休息吗

取得条件 触发陪睡事件

毕竟你是我的东西嘛！

取得条件 和红叶的感情变好

我一定会成为你的左右手～

取得条件 和洁莉丝卡的感情变好

谢谢你收下

取得条件 收下伊兹奇给的枪

为什么老是你受欢迎啊！

取得条件 和普蕾蜜亚、斯朵蕾雅、菲莉亚、伶茵加深友情

真不愧是桐人

取得条件 桐人模式中，和亚丝娜、莉法、诗音、莉兹贝特、西莉卡、有纪加深交流

友情证明

取得条件 和桐人、亚丝娜、莉法、诗音、莉兹贝特、西莉卡、艾基尔、克莱因、有纪、结衣、亚鲁戈加深友情

亲密的同伴们

取得条件 所有好友的友好度到达 4

