

写在前面：此文为部分后期壮举的心得体会。后期壮举难度较大，且不提供任何特权，连精通都没有，所以请结合个人游戏风格决定是否进行挑战。另外默认金星，不多赘述。

个人威望资源，以供参考：

- 质粒：80 万（废纸）
- 反质粒：5000（属于个人明显短板，建议其他玩家多刷）
- 噬菌体：4 万（多多益善）
- 永恒之柱：46-49 个（提供非常宝贵的全产加成，如无全尿请谨慎挑战壮举）
- 和谐水晶：1474（最为关键的资源。壮举挑战通常会有各种 debuff 限制玩家的强度，但唯独水晶的减蠕变效果是不会被削弱的。可以说，水晶越多就一定越轻松，而反过来越少就一定会越困难）
- 鲜血灌注：无（个人还没时间去刷，所以无任何鲜血升级。有刷过的玩家自然可以进一步降低难度）
- 次要特质：全部 10 级

以下正文：

乌托邦（士气达到 500）

- 心得：灌注期可以自然完成。如果携带音乐家的话，飞升期也可以不算困难的完成。如果最后差一丝上不去，可以总督换体育人，或政体切民主。
- 时长：无。属于顺手完成的。
- 评级：D。到这个程度的玩家可不能说自己做不到。

垃圾馅饼（不增删特质，瓦尔迪飞升或灌注）

- 心得：首先在挑战前禁用自动增删特质插件，并且全程请勿手滑，最好就别去基因页面瞎转悠。瓦尔迪对于刷过资源的玩家来说不算很难了，用通用性比较高的脚本自然挂机就好。瓦尔迪比较明显的短板是知识上限提升困难，这个问题在尿柱子所需的 30M 知识上限中显得尤为难受，可以考虑全压远古废墟之后，多造考古发掘场，或者干脆切技术官僚主义。
- 时长：4 万。
- 评级：B。难度还是有的，当然最主要的难点可能还是怕手滑。

劲量（不造集热器飞升）

- 心得：我个人在瓦尔迪完成飞升装置后，额外花了 1 万天去发电、并且关电才完成的。这种打法属于自找麻烦，实际上在灌注期可以非常自然的完成，就算要在飞升期做也不应该用瓦尔迪。另外劲量完成条件是飞升重置，所以某些需要恶魔灌注才能完成的成就或壮举是做不了这个的，望注意。
- 时长：飞升期额外 1 万天。或灌注期自然完成。
- 评级：C。安排得当就不算难。

越过终点线（大灾变飞升或灌注）

- 心得：全程缺人、缺钱、缺知识，极为困窘。接下来会对各个细节进行分析。
- 人口：全程都缺。人口建筑分别有生活区、生物穹顶、定居点、大使馆、住宅区，这些建筑都要最优先拉起来，直到拉不动为止。像是半人马座的支持就应该优先用定居点来提供，星际港口少做。仙女座时期会有相当大的人口缺口，忍耐到“水培间”和“大使馆居住区”完成后可以缓解，甚至有机会上满全部的岗位。工作岗位方面，牧师是应该优先被放弃的，大灾变中牧师效果很差，即使上满岗位+神权仍然不理想。如果人口还有不足，则需要在锻造物够用的情况下暂时撤走工匠。

- 钱：开局敲几个赌场算是例行操作，大约 5 个赌场+罪犯+公司官僚主义，可以度过一段富裕的日子，到黑洞期甚至经常可以满钱。但是到了第四星系的金属玻璃工厂，钱就立刻不够用了，-50K 钱对于大灾变实在是一笔巨款，导致开不起几个玻璃厂。全程保持公司官僚主义+工厂做奢侈品+更多的赌场，才能在后期维持运转。另外仙女座期间锻造能力应该比较高了，建议多做 arpa 中的证券交易所，对于资金收入的提升还是比较明显的。
- 知识：全程都巨缺。首先不关键的研究应该跳过或者后置，不要浪费。灾飞需要测序，一开始耗时 13 小时，根本测不起，在建造第一个外星实验室后时间减少到 3 小时，可在时间缩至 1 小时以内的时候打开测序，删一波负面，然后再关闭测序。大灾变中建筑效果多有更改，其中改动最大的就是两个科技建筑，月球观测站和科技清道夫，可以提升大量知识上限，需要妥善利用。Arpa 中的超级对撞机性价比不高，造 3 级解锁完科技即可。最后学完全部关键科技之后，多余的知识可以用来造 AI 中枢或者蜂群控制站。
- 士气：飞升需要的灵魂宝石数量较少，且灾飞流程过长，所以吸引器不用造多，40 几个就好。打够足量的灵魂宝石之后，可以考虑吸引器全关+太空驻军/巡逻艇解除供能，只留星门要塞的兵产毛皮即可。通过手动裁军，可以大幅降低士兵数量，从而提升士气。科技中的“纳米织物吊床”绝对不能研究，会导致士兵数量暴增，士气大跌。
- 时长：1 万 4 千天到达半人马座，3 万 1 千天到达仙女座，7 万天完成。
- 评级：S。由于和脚本相性过差，大灾变时常需要手操来提速，几乎全程是半手动。再加上捉襟见肘的资源，疲惫感极为强烈。

香蕉船（香蕉共和国模式中，500 进口路线+500 出口路线）

- 心得：要求 1000 条贸易路线，需要飞升期才能完成。相信很多人都做过“贸易联邦”这个成就，要求是 750 贸易路线，而香蕉船只是在此基础上稍稍加码而已，不算难。使用自建种族，捏人时注意不要带太多税收方面的负面，否则会导致核爆期寸步难行。另外记得带上人类的创造性特质，因为会需要做许多铁路。
- 时长：不到 3 万。
- 评级：C。只要别和其他乱七八糟的成就混着做就行。

斩妖除魔（单周目击杀 6.66 亿恶魔）

- 心得：后期壮举中最不憋屈的一个，可以用最强的自建杀个爽。通常是跟金角斗士成就一起做的，但由于数量要求太巨大，金角完成的一般比 666 还要早，所以不用忙着 SL 尖塔 boss。要求是杀恶魔，不完全等于灵魂宝石产量，所以自动炮台和远古之门炮塔是可以多造一些的。
- 时长：12 万不等。取决于你有多佛。
- 评级：A。虽然你很强，但也得坐牢。

机械飞升（使用合成人或纳米机器人，不修改特质，EM 飞升）

- 心得：比 EM 更加缺电的挑战。看似很难很恶心，但在刷过资源之后，机械飞升反而是最没有难度感的一个挑战。还是禁用增删特质插件，防止手滑，使用合成人，垫奴隶树人，然后使用 EM 挑战时积累的思路和供能顺序即可挂机完成。由于产能够高，像是戴森网戴森球这样的建筑可以比以前早很多憋出来，蜂群也能造更多，实际上电力压力不算大。不过玩机械飞升的时候一般都会顺手尿个柱子，堆岗哨的阶段还是有点缺电的。
- 时长：3 万 3 千。
- 评级：C。-0.05 蠕变已经有一点强度碾压的感觉了，资源更多的玩家可以更轻松。

史莱姆王（软泥灌注）

- 心得：当之无愧的最弱种族，削精通削神学削产能，一身无法删除的强化版负面特质，唯有和谐水晶能突破这个绝望的挑战。建议同时嫖满飞升和腐化这两个全产 buff，先祖燃烧奴隶，种族选天加强地狱战斗力，并且可以同时完成“扭曲”这个壮举。但是选天很有可能会有水土不服这个 debuff，只有在邪恶宇宙才能避免这个情况，或者最好能有鲜血中的自由 4。流程很慢，但有别于灾飞的穷困，软泥只是单纯的慢而已，所以可以用通用脚本慢慢挂机，给人一种就这的感觉，直到腐化宝石，游戏才刚刚开始。
- 远古废墟：首先研究腐化宝石就很难，知识上限比瓦尔迪更难堆，实在堆不动可以考虑切技术官僚。开保险柜需要的 100 宝石应该早就存好了，不是什么问题。30M 奥利哈刚对于

软泥的产能来说相当有难度，这个阶段钋造无畏，全压幽冥星系，挖掘机要造到 20 个以上。然后是岗哨，需要 130-140 个才能压满远古废墟，极为吃兵，但暂时还是要先压，这个阶段解锁的科技需要配合考古发掘场才够上限研究。等造完无畏以后钋存起来不要浪费，灵魂宝石敲几个地狱熔炉之后也暂停使用。

- 远古之门：岗哨配合炮塔，压满后开始造东西塔，之前存的宝石可以全丢进去。这个时期金属玻璃唯一的作用应该是造东西塔，确认储量足够之后，可以选择不压第四星系，也可以关闭一些玻璃厂增加金钱收入。可以造 4-5 个生态建筑补一下人口和兵。塔进度过半以后就不要造了，钋和奥利哈刚存起来。这个阶段会很漫长，坚持做吸引器提高宝石产量。
- 血湖：奥利哈刚做冷却塔，钋根据性价比进行变轨或地狱反应堆。然后你会发现，电还是怎么样都不够用。关远古之门炮塔，关岗哨，关所有能关的不关键的建筑，最终我个人在这个阶段也只能维持 5 个血湖港口。所以说岗哨关了就关了，狒狒金是根本补给不起的，拿去造点补给船就够了。
- 尖塔：一边要维持血湖的运输补给，另一方面还要不断的敲一个 125 电的空气净化器，对电力有着巨大的挑战。质量喷射器模式改成多余，往死里喷。空气净化器我造了 20 个，正好达到 500000 的补给上限，可以贿赂斯芬克斯。无论切技术也好，手动控电开考古发掘场也好，一定要把斯芬克斯给过了。等机甲舱出来，就能自己造搜集机甲了，这时可以逐步关闭血湖，解放电力，造更多的空气净化器和机甲舱，准备爬塔。
- 爬塔：其实到这个阶段已经基本解脱了，淤泥负面管天管地管不着机甲。普通的爬塔思路是造满搜集之后，尽量多造机甲舱，然后只靠外部补给不造搜集，爬塔时只造战斗机甲。显然这个思路在软泥这里是行不通的，根本就没外部补给。需要对脚本的机甲部分进行改动，保留一定比例的搜集和补给，我个人设置的是 1500，配合宝石产能进行一定的调整。设置好后开始爬塔，电力逐渐溢出，可以补充更多的空气净化器加强战斗力。马上就结束，但请记得下周目还可以完成一个“令人不适”的成就，不要错过。
- 时长：8 万 5 千。
- 评级：S。如果只到飞升阶段那最多就只有 A 难度，可是灌注期的难度攀升实在太恐怖。

平衡（全种族金星永恒之柱）

- 心得：本人尚未完成，但方法已明确。微型外全尿+微型全金尿+微型外任意种族金尿，即可完成。由于自建、瓦尔迪、软泥、合成人在其他壮举挑战中都会顺手尿，所以需要在微型宇宙完成另外 45 个路人种族的镀金。
- 时长：就算一个种族一万天（这已经很快了），也得 45 万天，相当于现实一个月。
- 评级：SS。需要调教出一个通用的金尿脚本，然后就是漫长的挂机。虽然拿 49 次游戏比 1 次游戏不算公平，但只说壮举本身，平衡就是最难的。