

百炼为战全人物解析

公理天城翻译官

更新时间：2024-04-04

1 更新与简介

1.1 更新日志

(只包含主要的更新，不含小修改)

- 2024 年 4 月 4 日：应龙欣要求，将人物头像更新为人形与变形形态。
- 2023 年 1 月 11 日：增加全角色 S 技与招牌中文名称。
- 2022 年 9 月 20 日：调整震天尊、音板
- 2022 年 9 月 17 日：新增音板
- 2022 年 9 月 11 日：调整雷震，野牛
- 2022 年 8 月 24 日：更新狂飙。
- 2022 年 8 月 21 日：新增飞毛腿，介绍擎天柱组合金刚协同（见战擎）。
- 2022 年 6 月 26 日：新增补天士。
- 2022 年 5 月 30 日：
 - 新增滑流，调整大黄蜂，通天晓，斗擎，碾碎器。
 - 更新在哪找对练？，加入第三幕的敌人位置。
- 2022 年 5 月 10 日：
 - 新增在哪找对练？一节，介绍最快在哪里能找到特定的机器人对手进行练习。
 - 细化阿尔茜小枪爆头心得，调整横炮与爵士。
- 2022 年 4 月 29 日：
 - 修正侧闪反击
 - 重写战擎、天火、亡灵天尊、飞过山。
 - 调整战威（加入震荡波*4 的控气协同玩法）
- 2022 年 4 月 20 日：修订阿尔茜、路障、暗黑擎天柱和 G1 铁皮 S2 躲法。
- 2022 年 4 月 18 日：
 - 新增对战 AI 策略章节，分析所有角色电脑 AI 应对策略，包括所有 S1、S2 闪避方式。

- 重写探长玩法；修订天火，黄豹，巨蝎勇士，汽车大师，G1 铁皮。
- 2022 年 4 月 12 日：G1 铁皮解析，修复能力雷达图刻度错误。
- 2022 年 4 月 6 日：挽歌、闹翻天解析。

1.2 更新预告

- 修正一些写得比较简略的早期角色。更新一些后续调整过的角色如天火。
- 协同部分将逐步修改为只写**受益**和双向型，即“当前角色从其他角色得到的协同”，**不再包含授益**，即“当前角色给其他角色的协同”（这些写在对应角色的受益协同中）。默认为受益，双向的特别标注
- 加入每个类别的技能关键点统计，例如战术系有 7 人可破甲，6 人可施加 DOT，等等。
- 开启专门章节讲特色的协同。

1.3 全人物表

表格 1: 全人物表 (54 名常规角色)

类别	角色
战术 	战擎，大黄蜂，通天晓，红蜘蛛，恐龙勇士，战威，狂飙，暗黑擎天柱，补天士，音板
斗士 	斗擎，汽车大师，碾碎器，钢锁，猩猩队长，野牛，惊天雷，G1 铁皮，飞毛腿
战士 	阿尔茜，碎骨魔，雷震，漂移，热破，探长，巨蝎勇士，亡灵天尊，挽歌
侦查 	横炮，风刃，路障，警车，小黄蜂，反冲，黄豹，爵士，滑流
科技 	犀牛，救护车，幻影，声波，震荡波，录音机，千斤顶，天火，闹翻天
爆破 	电影铁皮，搅拌者，黄蜂勇士，爆威，喷气机，惊破天，震天尊，飞过山

1.4 前言

《变形金刚：百炼为战》（Transformers: Forged to Fight）是一款以变形金刚为主题的格斗类手游，由 Kabam 公司开发，2017 年 4 月正式上线。游戏采用了来自多个脉系的变形金刚进行格斗对战，战斗模式为一对一（玩家对电脑 AI），没有玩家间实时对战的功能。

《百炼为战》在画面、人物形象、游戏模式与动作设计方面均让人眼前一亮，尤其在变形金刚这个 IP 的游戏中属于佼佼者。但游戏对系统要求高，频繁的卡顿与 bug 一直困扰并限制着新玩家入坑。运营思路的缺乏也让这个游戏始终只拥有十分小众的玩家群体。

作为游戏的铁杆粉丝，我在游戏公测时入坑，一直玩到今天，经历了游戏中的各种变化，对这个游戏的感情很深。于是在这个游戏走到晚期，角色稳定下来之后，结合自己对角色的使用的理解，写下了这篇《全人物解析》。2022 年初，游戏有复苏的迹象，新人物频频登场，团队也高调发布了新的发展路线（包括发布新人物，新盟战，改进奖励），但是事实证明这只是开发团队与公司高层的最后一次对赌——游戏在连续几个月发布新机器人后依然没有产生足够的赢利，于是在 2022 年 10 月 15 日宣布关服的决定，即将在 2023 年 1 月 13 日正式关服。

游戏要结束了，感谢所有玩家对这个游戏的热爱和对我本人的帮助。

以下的内容均来自本人使用过程中的经验和与玩家群体交流的心得，文中内容乃一家之言，供交流学习用，如有批评指正，欢迎来信：kmc.best@qq.com

2 术语与打法

2.1 术语

在本文中为了行文的表达，有时会混用同一概念的不同术语和俗称。在此先行解释：

- buff=加成=增益
- debuff=减益
- DOT=伤害减益（流血/震击/燃烧/酸液）
- L: 轻攻击； M: 中等攻击/前冲； H: 重击
- 连击类型：最常用的是 LLLMM 和 MLLLM，或者 MLLLL 和 LLMLL
- S 技 (S1/S2/S3) =大招=特殊技=必杀技
- 气=气槽=能量
- 平砍=普通攻击，小枪=远程普攻
- 撞=近战型重击；炮=远程重击
- 普攻连击=打一套。方式有两枪+五连，两枪+五连+S 技，四连一撞等
- 屈防：即使对方防御，也一路打连击（目的可以是造成防御伤害，拖延时间或者推远对手）
- 破防=无法格挡。角色的攻击使防御无效。
- 霸体=无法阻挡。角色带着光环，并且被打中时不会有中招硬直。

2.2 战斗类型

- 短战斗：双方满血上场，我方胜利时有效攻击数不足 50 的战斗。这表明我方输出与对方血量的悬殊不大，在这样的战斗中追求的是快速输出，快速结束战斗。一般用于竞技场，突袭和难度适中的特殊任务与盟战。
- 长战斗：攻击数高于 50 的战斗。战斗中往往需要求稳。耐心走位、高连击数、控气和骗招是长战斗中的主旋律，也是玩家提升水平必经之路。往往出现在大师后两章，高难度盟战等。

2.3 点枪/牵制/前冲

- 通过点枪/对枪和侧闪/后闪走位牵制对方，防止对方压过自己半场，同时保障自己身后有空间。
- 熟悉对方不同角色点枪的习惯，选择一枪/两枪与对方对枪，不断调整自己的位置。
- 要领：在抵消子弹的时候，选择向让自己回到圆形场地的直径的方向侧闪，这样身后就会一直有空间，并且电脑与你同处直径上的时候更容易被骗招；对完枪如果离对方近时不要侧闪，会被对方近战击中，要先后闪再侧闪。
- 在发现对方出三枪的时候抓住硬直破绽，点枪前冲展开攻击。即使点枪被对手防住，也打满四下近战的防御伤害，再用重击结束。
- 在侧闪回到直径时如果电脑出必杀技，则骗招成功，闪过大招后反击。

2.4 侧闪反击

- 在上述点枪过程中，预测电脑的前冲，侧闪闪过电脑的前冲后进行反击。
- 要领：侧闪时机要略早一点，拉出空档“请君入瓮”，等电脑冲到面前时侧闪差不多结束，这样便可复用对方前冲的收招硬直进行还击。如果闪得太晚，虽然能闪过前冲，但等你按拳反击的时候电脑下一次近战攻击已经判定，就会先击中你。这时再做一次后闪可以躲开，但如果马上回击，有一定的可能还是被电脑抢先（汽车大师，黄豹，钢锁这些攻击范围长的）。
- 注意：有时电脑在超远距离发起点枪前冲，例如你一个近战重击电脑后闪，你重击返回时电脑点两枪出来并前冲，此时侧闪电脑的点枪，是会被前冲打中的（这种被称为电脑的“拐弯前冲”），并且按防御都来不及，这样的套路经常坑到玩家，这时要在侧闪后立即后闪（这个游戏按闪避到闪避有效的时间，要短于按防御到防御判定出来的时间），一般能脱身。

2.5 放风筝

- 使用铁皮，震天尊这种远程重击型角色，通过点枪/重击/走位的交替运用，不主动前冲，以重击命中和附加伤害作为主要的输出手段。

2.6 压起身

- 这个技巧之前有部分玩家使用，在对付[气天尊](#)的过程中被周知。因为打气天尊时不能慢悠悠地牵制，要疯狂进攻，这时犀牛这样重击型的角色在重击撞倒后，直接前冲攻击。电脑 AI 在起身没有大招的情况下往往会被打中，四连后再撞倒，争取锁住气在黄球时多打伤害。
- 这种打法其实对很多敌人都有效，也适合警车这种牢牢控气的（S1 之后马上前冲）。并且在距离合理，操作正确的时候，就算电脑有大招的时候起身放大招，电脑无敌时间过程中你的前冲攻击完成收招，在电脑大招判定出现前你已经可以侧闪或后闪掉（根据对方大招的类型决定），这在传统格斗游戏中叫“[安全跳](#)”。不过有些角色（猩猩、蝎子）S 技出手相当快，最好不要贸然压起身。
- 远程重击角色重击击倒后因为距离打开不大，往往可以踏前一步出近战或者直接前冲压起身，这时如果对手起身出 S 技，一般有时间防御或者闪掉。震荡波尤其适合这个套路。

总之，压起身打法有一定的风险，不宜滥用，比较适合对手被击倒时压在版面下边缘的场合。

2.7 绝境搏命

有时实在是没有控住气，对方红了，可以反复使用“四拳一侧闪”的方式与对手纠缠，对手往往中了四拳会跟着你一起侧闪继续中招，就算用近战打断你，也可以马上打回去，这种方式可以一定程度上拖延对方放 S3 的时间打一些输出，甚至给自己加到足够的能量结束战斗。

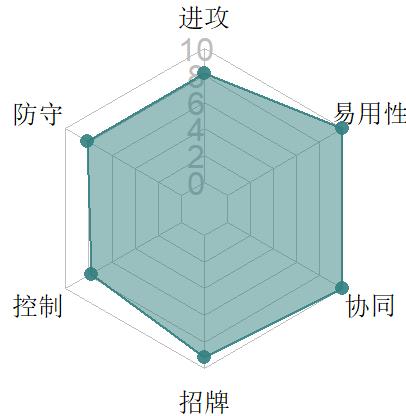
3 2战术系

正如游戏的加载界面中说的“以其人之道还治其人之身”，战术系机器人拥凭借对战局的适应性来克制敌人的优势，而且大部分战术机器人不受他们上一类别（爆破系）的技能克制，从整体上来看也是被克制得最少的类别。

类别关键字：破甲、加攻、护甲、抗性、驱散

3.1 战擎





3.1.1 特点分析

战擎是所有人第一个拿到的机器人，上手容易，操作顺畅，标准的速攻高输出选手。作为汽车人的领袖，协同方面也有很多亮点，如救护车的回血，让战擎+救护车的“小强组合”长期受到玩家的追捧。后期厂商还给他添加了盖世擎天柱的组合协同，让战擎历久弥新，仍然占据着超一线的角色。

但是作为最早发布的角色，战擎技能的中文翻译一直是错的，官方并没有改正，好在大部分玩家也不是很在意，因为战擎的使用根本不费脑，甚至不太需要知道这些技能具体怎么用。

3.1.1.1 能力

- 发动一次重击时，按队友数量获得攻击加成，**是战擎自己得到攻击加成**，游戏中的中文翻译是错的。
- 主动防御时：
 - 获得一个护甲

- 根据队友的数量，增加护甲抵御近战攻击的强度。这个技能指的是**战擎获得护甲的强度**，而非游戏中文翻译说的给队友加护甲
- 连击数越多，破甲时间持续越长（每多一连击，破甲时间延长 1.5%，与级别无关）。这个技能没有得到什么关注，可能也是因为战擎的短战斗只要攒两个 S2 就基本上结束了，长战斗时一般都会上 S3 永久破甲。也许只有在超长的战斗中，这个能力可以扩大永久破甲之上叠加的破甲的时间。
- 3 个特殊技的斧头攻击都可以触发破甲：
 - S1（能量切割）后两下是斧头攻击。并且 S1 之后还可以获得加攻，牺牲的队友越多，加攻越多。
 - S2（斧击）就是三板斧。输出巨大，短战斗一招制敌。
 - S3（不计代价）最后一击必然施加破甲，并且是永久破甲。配合招牌能力大幅度提高输出。

3.1.1.2 招牌

突破口：暴击破甲状态下的对手会造成流血，和侦查和战士系不同，战擎是出了暴击就 100% 流血！事实上战擎的流血无论在时间上和强度上都不输那些靠流血吃饭的侦查和战士。配合 S3 的永久破甲（俗称脱衣打法），再加深度创伤精通，进一步提高输出。

3.1.1.3 协同

2022 年 4 月修订中，协同部分改为只写**受益**和双向型，即“当前角色从其他角色得到的协同”，**不再包含授益**，即“当前角色给其他角色的协同”（这些写在对应角色的受益协同中）。默认为受益，双向的特别标注。

战擎作为领袖，协同也很有领袖的样子：

- 敌人（声波，汽车大师，战威，震天尊）：加攻击。可能早期机器人设计得比较细致，后期这类**敌人间**的协同都是做成双向的。

- 首席医疗官（救护车）。擎天柱变形时（指重击和 S3 时¹）随机获得回血（触发回血时，不触发加攻），血越少回血概率越高，最高概率 100%（也就是理论上只剩 1 血时）。本来单兵能力就很强的战擎拥有续航能力简直如虎添翼。实测可以上多个救护车，提高触发回血的概率和回血强度（配四个救护车可以一次出三层回血，回血 15%）。
- 榜样（小黄蜂）：加护甲
- 中尉（爵士、警车）：加护甲和加攻
- 擎天柱组合金刚：**开局带一定百分比的能量（五星 40%、四星 30%，三星 20%，二星 10%）**。2022 年 8 月上线的新协同，可以说是大大改变了战况，提升了擎天柱的协同体验。百炼为战出组合金刚的呼声一直很高，但是明眼人都看得出来百炼是格斗游戏，不像地球之战，所以一个巨大的组合金刚怎么跟标准金刚去打呢？但适逢飞毛腿的发布，让这个游戏终于有五个同属一个组合金刚的人物²，这个新协同也可谓卡邦在“组合金刚”方面的一种探索。此协同要求：
 - 队伍中至少有两人
 - 必须要有一个战擎
 - 其余成员可以在战擎、幻影、飞毛腿、G1 铁皮、警车之中选择，可以重复，但不能选择之外的角色，也不能队伍中全是战擎，否则协同不起作用。而很快玩家就发现，带多个战擎可以让开局的能量更多，具体来说，五星和四星不能叠加，但是三星和二星可以与五星或四星叠加，并且明显比标称的百分比要高。于是**队伍中有五三或者四三战擎，所有成员开局可以出 S2！**于是就有人开发出了盟战用五星、三星战擎加五星警车去打，虽然队伍中只有两个有效人物，但是战擎开局有个 S2 起步，可以迅速启动 S3 永久破甲，警车则可以早早 S2 糊脸，或者后撤上到 S3 锁气，盟战难度 70 以下这个组合基本上是横

¹ 游戏中的翻译为“出击时”显然让人摸不着头脑，其实是因为经典的梗——擎天柱的标志口号就是“Transform and Roll Out!”（汽车人，变形出发！）

² Optimus Maximus，中文有“盖世擎天柱、擎天霸”等译名，角色来自孩之宝组合金刚之战玩具线，需要了解他的故事的可以看 IDW 同名漫画

着走（而且明显这个协同不止加能量，攻击力和血量也大幅度提升了，从而战擎的战力几乎成倍地增长）。推图用这个组合，低难度的关卡可以警车一路 S2 解决战斗，或者把三星二星战擎都上，配四星或五星战擎主力，开局打几拳就已经 S3 了。

- 拓展应用：上述擎天柱组合金刚的加气协同，如果队伍中换一个不是组合金刚成员的角色，就会使得开局没有能量。但是玩家又发现，虽然没有了能量，但是加血和加攻一点不少。于是对于长战斗来说，可以牺牲开局的气，换上一到两名救护车，给战擎增加续航。例如：**五星，三星战擎，任意警车，五星四星救护车**。（其实归根到底应该是卡邦设计的这个协同有 bug，目前来说还是可以多加利用）

3.1.1.4 短板

战擎没有明显的短板。只是像大部分角色一样，高暴击面对碎骨魔略有吃亏。另外，面对几个能把流血转化为自身优势的斗士（猩猩、钢锁、斗擎），打法上反而要更收敛一些，这在一定程度上抵消了类别克制的优势。

3.1.2 推荐打法

3.1.2.1 短战斗

点枪与侧闪反击结合，先用五连把气攒起来，等到有 S 技的时候用重击弄到加攻，再连 S 技。短战斗围绕 S2 打输出，运气好一个 S2 结束战斗。

3.1.2.2 长战斗

除了对付猩猩，基本上都可以先 S3 永久破甲，然后回到短战斗的打法。在出 S 技前争取用安全的方式出重击加攻，再找机会连 S 技。

如果连击数可以保持在很高，可以用 S1 做输出，否则 S2。传奇中曾经有一种打法就是带四个救护车，先把 2、3、4 星的上去送死³，用于加强战擎的 S1 伤害。

³ 其实 5 星的也可以上去送死，只是有些人 5 星救护车也升到可以独当一面的水平了，救护车本来就可以打长战斗，否则全程就战擎一个人

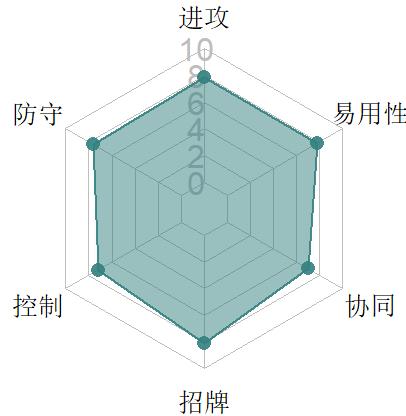
如果配合救护车来打长战斗，切记一次没有触发回血时，不要反复尝试重击，要在攻击加成计时结束后再尝试。

3.1.3 基地防守

战擎的 AI 很弱，基地防守效果一般，不推荐放基地。

3.2 大黄蜂





3.2.1 特点分析

战术黄的速度快，规避能力强，根据击倒次数逐渐加攻的能力让他在长战斗中越来越强。但由于官方从游戏一开始就雪藏他的四星版本，直到很晚才真正被大家所了解。他的五星版本依然采用了较困难的方式（金轮水晶搏概率）来获取，直到泰坦货币的发布，才以 13 万的价格逐渐走向平民玩家。同时因为 8.0 版的加强后，大黄蜂已经慢慢被玩家认可。

3.2.1.1 能力

- 自适应型的规避，可以在受到攻击时有针对性地脱身。
 - 所谓自适应，指的是他会在两种规避（近战、远程）之间切换，并且任何时间一定有一种规避能力在身（被驱散了也会回来）：开场是近战规避（13.3~25.5%），受到远程攻击后切换为远程规避（11.3~21.6%），再受到近战攻击时又切换为近战，切换有一定的延时，可以通过提升招牌等级来缩短。这就让大黄蜂有了很好的逃生能力：想要有效在大黄蜂上打输出，首先开场要用小枪（或者远程重

击) 命中他，让他切换成远程规避，才能放心地打近战连击，然而在打中第一下近战的时候，他又开始切换回近战规避了。所以如果要在近战后连 S 技的话，可能无法打满 5 下。在实际对战电脑高觉醒大黄蜂的时候，要时刻盯着他的规避类型，有机会也不能太贪。有镇静精通的话会放心一些。

- 在自己使用大黄蜂的时候，由于作为玩家并不知道他什么时候会触发规避，只能说规避了是惊喜。并且平时挨打 5 下等着打回头的习惯不好用了——说不定对方还没打到几下大黄蜂就自己脱身了，这时要尽快反击。
- 每击倒敌人一次堆积一层永久加攻，上限原为 15 层，后暗改为 20 层，第 21 层开始会有倒计时。
- S1 (速踢)：最初没有额外效果，在 8.0 中改成每一击有概率施加一层破甲
- S2 (漏洞射击) 和 S3 (炮弹冲击波) 配有震击，对护甲越高的敌人震击强度越高。S2 比 S3 的效果更好。
- 每个死亡的队友让大黄蜂加攻，所以在推图中，上得越晚越好。

3.2.1.2 招牌

招牌能力缩短两种规避的切换时间，方便受到连招时迅速脱身。同时在闪避近战时临时获得加攻。由于 5 星大黄蜂的获得方式比较少，所以招牌一般要吃觉醒程序才能堆高，但大黄蜂在战术系中的地位并不算高，招牌里也主要是加攻的部分是对玩家带来直接收益的，所以除非确定了就拿他做主力，否则不用堆太高，甚至不用觉醒。

3.2.1.3 协同

- 盟友 (双向：爆破铁皮，斗擎，热破)：加护甲
- 敌人 (双向：路障，爆威)：加攻
- 医疗支持 (救护车)：可以在战斗开始时获得回血，突袭中有额外回血。
- 间谍专家 (双向：幻影)：可以用 S2 或 S3 减少对方能力触发的概率。
- 极速追逐 (双向：横炮，幻影)：闪避对手攻击后为下一击加攻。

3.2.1.4 短板

作为战术系，对付斗士们的护甲没有什么好办法，曾经是大黄蜂最大的短板，后来官方在 8.0 中将 S1 调整为每一击都可以破甲，这让大黄蜂终于能对付斗士了。

他整体的设计更像一个侦查（也符合大黄蜂侦察兵的身份），在平时要注意出规避的时候要迅速反击，不要因为出规避反而打乱自己的部署。

3.2.2 推荐打法

3.2.2.1 短战斗

近战缠斗，多用重击击倒堆加攻，围绕 S1 进行输出。他的近战连击是 7 连，所以防御磨血也更可观一些。打中五连后如果没有 S 技，可以马上抢先手进攻，对方一般会屈防，这时打 5 下后重击。

3.2.2.2 长战斗

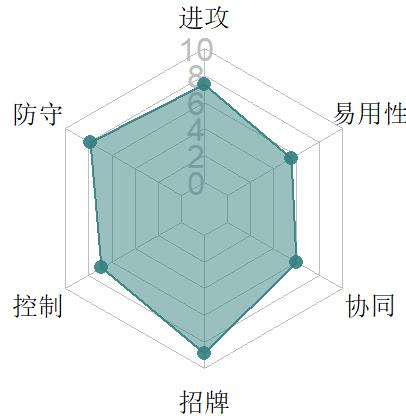
点枪与侧闪反击结合，增加移动，控制安全距离，不要过度使用重击，围绕 S1 击倒对手来堆加攻，逐渐提升输出。

3.2.3 基地防守

战术黄的规避能力不俗，战斗时间会更长，配流血模块面对不带净化的对手可以白送不少输出。另外他的 S2 很难躲，配超导 2000 也是不错的选择。配 EMI 模块可以让对方很难有效地切换他的规避类型。

3.3 通天晓





3.3.1 特点分析

通天晓曾经是苹果用户的专属机器人，但除了角色本身的人气外，在游戏中的他像在动画中一样是个扶不起的阿斗。虽然官方调整过他那晦涩难懂的招牌，依然泯然众人间。经过多次调整，终于达到了能用的水平。AI 使用的通天晓以其神秘的走位，难猜的 S1 被人戏称为“亚洲舞王”，属于相当耐揍的坦克型对手。

3.3.1.1 能力

通天晓经过几次平衡性调整，以下合并在一起介绍

- **抗性切换：**

- 受到一次物理攻击就加一层物理抗性，减一层能量（没有则不减），受到能量攻击则反过来。这种**自适应的抗性切换**让通天晓坦度很高。
- 因为两种抗性是此消彼长的关系，最大总和为 10。玩家如果不希望被打，可以通过防御来堆高抗性，也可以通过主动进攻：轻攻击结束连击，加物理减能量抗性，中攻击则加能量减物理抗性。

- 远程小枪必然驱散攻击 buff 或者近战 buff，虽不像红蜘蛛和犀牛有附加伤害，但面对汽车大师的招牌也是有很好的控制力。
- 重击有 65% 的概率施加燃烧，燃烧的强度不俗（持续 12 秒，80% 攻击，强过钢锁和爆破铁皮的重击），燃烧可叠加。
- S 技是锤子和导弹的表演：
 - 三个 S 技中的锤子攻击都可以把对方身上护甲层数等量转化为破甲层数，持续 10 秒。猩猩队长这种让很多角色很头疼的护甲能力，在通天晓面前是不堪一击的。
 - S2 和 S3 的导弹都有 65% 的概率施加燃烧。
 - S1（搥碎）是一锤，在对方没有护甲的情况下也能强制施加一层破甲，持续 10 秒。
 - S2（我为人人）是一锤一炮：75% 的护甲穿透，每层物理抗性加 5% 的近战伤害，每层能量抗性加 5% 的远程伤害，所以只要两种抗性累计到 10 层的时候，用 S2 横竖都是赚。
 - S3（代表作）是一锤多炮送上天。没有任何独特之处的 S3。

3.3.1.2 招牌

人人为我：存活的队友比死亡的多或者通天晓单人出战时得到 20% 的物理抗性，死亡的队友比存活的多或数量相等，则获得 23~96% 的攻击 buff。如果所有的队友都死亡，则两种加成均获得。这是很少见的与战场之外相关的招牌，所以也没有太大的价值。

3.3.1.3 协同

盟友（双向：录音机，钢锁）：加护甲 盟友（警车）：加护甲 敌人（双向：惊破天，狂飙）：加攻

3.3.1.4 短板

通天晓调整之前比较差劲，调整后依然还是没在战术系冒尖⁴，普通拳脚的输出实在是对不起他这么大的个子。要打出可观的输出，需要堆 10 层抗性，比较费脑。

3.3.2 推荐打法

3.3.2.1 短战斗

通天晓的重击调整之后，燃烧概率和效果均为上乘，且行动速度较快，可使用放风筝打法牵制，再围绕 S1 的破甲来结束战斗。

3.3.2.2 长战斗

因为有了 10 层抗性后对伤害的控制达到最优，S2 也得到很大加强，所以首要任务是一路堆到 10 层物理或 10 层能量抗性。但由于抗性在被打时容易切换，电脑又不会那么“配合”，所以堆满 10 层的过程会比较曲折，**一定要有明确的目标**：

- 堆物理：坚持轻攻击结束连击，并且适当地进行一些近战防御（例如五连后马上原地防御）。这适用于对付那些近战型对手和近战伤害比较大的对手如斗擎，汽车大师。
- 堆能量：坚持中等攻击结束连击并适当防御一些远程小枪，这种方式适合面对远程点枪很多的敌人如幻影、惊破天或者远程特殊技伤害比较大或者难躲的对手如警车。

实际战斗中堆物理是比较稳的，因为电脑吃五连后近战打回头的概率比较大。而要在远程相持中主动防御小枪，电脑反而就不配合了（玩震荡波的同学一定有同感）。

⁴ 官方在 2 周年纪念前夕放出一张海报，致敬变形金刚 86 大电影，站在 C 位的通天晓雄风无限，大家以为他就要崛起了。让人大跌眼镜的是，最后他居然没有进入官方的 8.0 调整名单...直到 2019 年 11 月，通天晓才得到了真正意义上的加强。

堆高或堆满抗性就可以回到远程放风筝牵制加 S2 输出的打法，跟爆破铁皮很像，不过有机会侧闪反击时也不要拒绝。面对汽车大师这样的角色，注意用小枪点掉他的攻击加成，防止瞬间血崩式的翻盘。

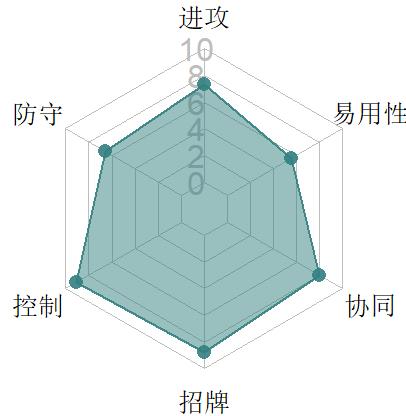
堆满抗性之后也可以根据其实需要，通过近战连击最后一下把抗性调整到 5+5 这种比较平衡的状态。

3.3.3 基地防守

亚洲舞王很适合基地防守：EMI、过滤器、流血、领袖模块……就算守不住，也能恶心到人。

3.4 红蜘蛛





3.4.1 特点分析

红蜘蛛基础数值并不突出，技能上主要靠驱散来控制对方能力，以及通过驱散造成的附加伤害增加输出。

3.4.1.1 能力

- 驱散：驱散的条件是小枪命中，在这个游戏中小枪的命中率很低，需要更多的耐心。
- S1（空中优势组合）之后 80%概率让远程攻击的射速和伤害的提升，提升射速后小枪的“追身”效果能弥补一定的命中率。
- S2（狡猾的背叛）两次击打都有概率破甲。
- S3（零射线遗忘）能驱散 5 个对方任意增益（只要增益图标不是白色）

3.4.1.2 招牌

驱散所有希望：红蜘蛛的招牌可以驱散多种 buff：

- 橙色图标的攻击类 buff（远程/近战射速或伤害，反射远程）

- 紫色图标的能量增加类 buff
- 黄色图标的暴击率/暴击伤害 buff
- 蓝色图标的防御类 buff (护甲, 抗性, 循环抵抗)
- 恐电模块：如果能驱散其他任何一种抗性，产生的震击会驱散恐电，否则不能

但关键是驱散的概率在低觉醒时很抱歉，所以他的觉醒技能很吃招牌程序。

3.4.1.3 协同

- 红蜘蛛给他人的协同不错（见具体角色），但是受益的协同却很一般。搭配喷气机后提升远程攻击的伤害与护甲穿透。
- 搭配风刃或黄蜂有一定的抗规避能力，但实测 25% 的抗规避却无法根治黄豹招牌中同样是 25% 的规避……
- 搭配天火时后闪会规避敌人的远程攻击。
- 5 星红蜘蛛的领袖协同也是全游戏中最 2 的一个：驱散抗性……

3.4.1.4 短板

红蜘蛛自己的身板比较脆，主要输出手段驱散受制于小枪的低命中和对方有 buff，所以在战术系中适用性不高，只适合特定场合。期待 8.0 中红蜘蛛的调整。

3.4.1.5 8.0 调整

S1 远程加成改为 100% 概率触发，效果延长 2 秒；S2 两击都概率破甲，效果延长 2 秒。搭配天火的时候后闪不再用规避的方式躲子弹，而是直接让子弹打空。

3.4.2 推荐打法

3.4.2.1 短战斗

远程牵制或者放风筝，围绕 S1 后的远程射速和伤害的提升来打输出。

3.4.2.2 长战斗

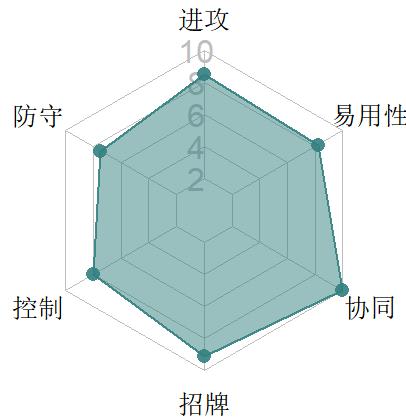
面对增益较多的敌人，建议用 S3 来大量输出（尤其是循环抵抗模块），其他时候参考短战斗。

3.4.3 基地防守

激光模块是红蜘蛛的首选。

3.5 恐龙勇士





3.5.1 特点分析

3.5.1.1 能力

- 恐龙勇士的破甲与护甲穿透是他主要的输出手段：
 - S1 (三叠纪动荡) 破甲简单好用
 - S2 (侏罗纪主义) 提高暴击后进一步提升护甲穿透
 - S3 (白垩纪大屠杀) 提高暴击的同时有概率回血，但并不显著。
- 恐龙勇士在防御时也能给对方一定的麻烦，无论是直接伤害还是破甲。
- 重击暴击时施加流血，在面对纳米干时有一定的破盾能力。

3.5.1.2 招牌

适者生存：破甲后加大对方的防御伤害，并有概率破防，适合压迫式的猛攻。
但是貌似有个严重的 bug：近战连击破防后连大招很可能被电脑防住。

3.5.1.3 协同

- 剑圣组合：恐龙在剑圣里面是几乎不靠流血打输出的一位，相应地他的基础暴击也不高，剑圣协同可以堆到很多，利用 S2 后暴击率的提升一次补回之前欠下的输出。
- 野兽净化：不再赘述。
- 护盾大师：震荡格挡的引入让恐龙有更多机会从防御中获利，只可惜另外两位（搅拌者和天火）都偏弱。但恐龙也是少数可以一次出现在三个多人协同中的角色。推荐五人阵容：猩猩，黄豹，恐龙，天火，漂移/雷震。

3.5.1.4 短板

- 重击滞空时间长，破绽比一般人大。
- 优势多来自协同，单兵能力一般。
坐等 8.0 中加强恐龙勇士。

3.5.1.5 8.0 调整

- 延长暴击率加成和破甲的时间。
- S1 的破甲概率提高 10%
- +5%基础格挡精通。
- 提升招牌的破防概率。

3.5.2 推荐打法

3.5.2.1 短战斗

连续围绕 S1 给对方破甲，配合招牌破防进行猛攻。

3.5.2.2 长战斗

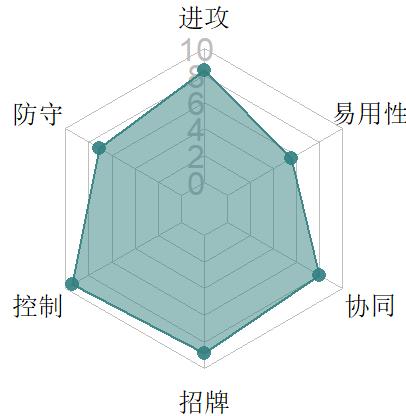
在配备了剑圣协同的时候，只要对方不是护甲型选手，可以战略性放弃 S1，转用暴击输出很可观的 S2。

3.5.3 基地防守

恐龙的格挡会给对手带来麻烦，EMI 模块可以迫使对方采用近战打法吃到伤害或破甲，并防止爆破系的放风筝打法。

3.6 战威





3.6.1 特点分析

战术系的代表人物，战威凭借各种不同手段限制对手，并根据战况提高自身。经过各种特殊任务和模块的检验，战威证明了自己是适应性极强的顶级角色。

3.6.1.1 能力

- S1（能量晶体碰撞）施加 10 秒破甲，S2（原子弹头）施加 10 秒减攻，S3（小菜一碟）施加 20 秒震击
- 充能炮（紫炮）：开局后 6 秒充好给三发紫炮，用完再充。紫炮的飞行速度和伤害提升，但更重要的是下面的技能。
- 减益融合：对方身上有减益时（三个特殊技分别对应融合破甲/减攻/震击）如果能用充能炮命中，会让减益变成永不过期，再配合招牌，让战局的天平迅速倒向我方。注意震击还是会被[动物园](#)、钢锁这些角色净化掉，另两个减益也会被外部过滤器净化掉。

- 如果充能炮打完也没融合成功，可以在近战用中等攻击结束一套连击（右滑输入），把刷新未融合的减益过期时间，以便等待充能炮充满。如果眼看就要过期了，可以不打满 5 连，早点右滑打出中攻击来刷新。
- 血越少，被击倒后起身越有概率变得不可阻挡，一定程度上保证了残血时的健壮。在打电脑战威时则要小心压起身可能会被霸体坑到。

3.6.1.2 招牌

手段强硬：觉醒后的战威在近战中（打中或者屈防均可）有概率（招牌 5 级时 20%，满招牌时 60%）能偷走对方身上的 buff，对敌人的多种能力和模块加持均有良好的控制。目前已知能偷到的 buff 有：

- 橙色图标的攻击类 buff（远程/近战射速或伤害，反射远程）：要偷到反射远程需要花一点心思（紫炮打前冲或 S 技空档完成融合），但这个 buff 被偷掉就不会再回来了，可以把难打的战斗变成竞技场难度
- 紫色图标的能量增加类 buff
- 黄色图标的暴击率/暴击伤害 buff
- 蓝色图标的防御类 buff（护甲，抗性，循环抵抗）：其中抗性偷过来会变成护甲，循环抵抗偷过来没有无敌的效果
- 特定的绿色修复 buff：修复模块、最后防线修复都可以让战威把难缠的敌人变成回血宝物。虽然战威能偷救护车招牌的紧急修复，却无法偷到蝎子招牌的修复。

战威的这个招牌可谓是“战术”二字的最佳写照。可以对比一下三个战术系角色在控制对方 buff 时的能力：

- 红蜘蛛：你有 buff？现在你没有了
- 黑擎：你有？我也有
- 战威：你有？现在你没有了，到我这来了

看起来初始 20% 的概率是不高，但是一套近战连击有 5 次，再接一下 S1，共 7 连击，按概率计算，7 次都偷不到的概率是 20.9%，所以 7 连击能偷到的概率已经有将近 80% 了。不过能喂招牌还是多喂一些，因为有些敌人的 buff 真的是很多。

3.6.1.3 协同

- 红蜘蛛能概率性地帮助战威的特殊技击晕对手一次，令减益融合变得简单。但两人均是战术系也使这个协同的价值有所降低。
- 震荡波可以使威震天的第二下 M 攻击有概率（最大 40%）降低对手 30% 的能量功率，该减益可融合。全场减能量 30% 的对手已经如被阉割的种马，而这个协同的意义还不止于此：一般情况下战威要靠攒出一格气放 S1 来完成减益融合，这个协同则可以让他一充满紫炮就迅速完成融合开始偷 Buff。有兴趣的玩家在开发多人协同的过程中，曾经尝试过战威带四个震荡波出战，触发三层减能量之后融合，对方已经基本上无法得到能量（打 80 下才一格气），这也是一种打传奇 1 和 2 的思路。

3.6.1.4 短板

- 相比战擎，输出来得略慢，需要通过减益融合进行战略布局，这时就比较依赖重击的命中率。
- 重炮充能不受自己控制，有时会打乱节奏，例如特殊技击倒后发现只有一发充能炮，打空的话容易让人急于近战刷新。

3.6.2 推荐打法

3.6.2.1 短战斗

融合破甲后，围绕 S1 和 S2 尽早结束战斗。

3.6.2.2 长战斗

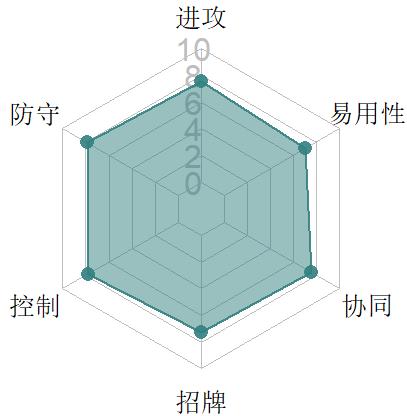
先上 S3，保证充能炮无限使用，融合震击保证一定的输出后再融合破甲，最后围绕 S2 打输出。有无限充能炮的时候也可以像黄蜂一样放风筝。

3.6.3 基地防守

战威的充能炮射速已有提升，配激光模块将更伤人。过滤器模块能有效防止铁皮的放风筝打法，伤害加速器能让钢锁斗擎被类别克制。

3.7 狂飙





3.7.1 特点分析

狂飙是较晚推出的战术机器人。和同时期的机器人一样，拥有充满一格气触发能力的特点。他优秀的驱散能力使得他在面对各类模块时有特别好的疗效。

3.7.1.1 能力

- 黑暗能量：得到一格气时得到黑暗能量，提升攻击力 6 秒
- 黑暗场：得到黑暗能量的瞬间或者带着黑暗能量完成一套连击时触发黑暗场，此时光圈一闪可以将对手弹开，黑暗场会触发攻击力 20% 的黑暗燃烧伤害，并驱散对方一个 buff。能驱散的类型很多，但是并不是根治，尤其盟战中各类模块，很多是驱散几秒又回来了。由于光圈会弹开对手，在面对狂飙的时候不能很痛快地打近战连击。
- 被动黑暗场：对手带着霸体冲向狂飙会使之自动发动黑暗场并致晕对手，这狂飙独步武林的绝活使得他在面对让人头疼的汽车大师和狂暴集中模块时有一种“拳打南山敬老院，脚踢北海幼儿园”的自信，可惜在自己的领导——惊

破天触发招牌霸体面前，狂飙的被动黑暗场不会发动。另外很多玩家反馈过大师冲过来也不是 100% 都能触发，所以还是条件反射地侧闪。

- 训诫：让狂飙自动根据实际的战斗情况，将自己的基础数值（射速，近战，抗性）加以调整，让他在主动进攻时气势如虹，被动挨打时转危为安。
 - 被近战击中五次，获得 18~28% 的物理抗性 7~9 秒
 - 远程攻击打中对方 6 次，获得 15~25% 的远程伤害加成 5~7 秒
 - 近战攻击打中对方 10 次，获得 15~25% 的近战伤害加成 5~7 秒
- S1（宇宙边缘）：100% 护甲穿透，直接用来对付斗士很安逸
- S2（银河枪）：除了输出高并无甚亮点。毕竟在玩家使用的时候，特殊技都是在连招中触发的，不用在意最后一击的破防。
- S3（星际航行）：完成后在 10 秒之内连续发黑暗场，可以霸气外露地借助光圈护体压上去进攻。

3.7.1.2 招牌

黑暗奴役：线性提高黑暗场的伤害 20~120%，属于锦上添花的功能。而在面对高觉醒的狂飙对手，想要无伤真的很难。

3.7.1.3 协同

- 盟友（双向：反冲、野牛）：加护甲
- 敌人（双向：通天晓、阿尔茜、录音机）：加攻击
- 混沌之手（团队：惊破天）：惊破天和狂飙一起出战时，团队中所有霸天虎提升特殊与暴击伤害，适合全霸天虎阵容。

3.7.1.4 短板

- 狂飙缺乏爆发式输出，需要较大的耐心去战斗。
- 黑暗场所驱散的加成似乎先后顺序并不稳定，在面对多个 buff 的时候，往往不见得能驱散到你想要的那个。在面对猩猩这种多层护甲时其实也很难有效克制。
- 黑暗场将对手弹远，容易失去距离控制感，尤其是 S3 之后。

3.7.2 推荐打法

3.7.2.1 短战斗

标准的近战打法，围绕 S1 或 S2 打输出。觉醒不高的时候，多用 S1，因为护甲穿透的伤害更稳定，觉醒高了之后，用 S2，但不是因为 S2 输出更大，而是因为 S 技的动画时间拖延了黑暗场的有效期，同样是两格气，少用一次 S 技意味着多打几套连击，赚取黑暗场的伤害。

- 小技巧 1：在身上黑暗能量快过期的时候，连招要尽快打出最后一击，也就是不要等 5 下就连续右滑，多触发一次黑暗场伤害。
- 小技巧 2：狂飙有黑暗能量时即使被对手防住，也可以打满 5 下，靠黑暗场把对方安全推开。

3.7.2.2 长战斗

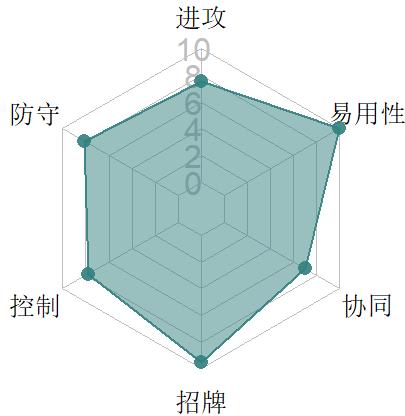
除非对方 buff 很多，并不推荐 S3 后全身乱闪，原因前面已讲。基本上还是按短战斗的打法，安全为主，多触发 10 连近战后的加成。

3.7.3 基地防守

狂飙的黑暗场反伤能力很坑人，一般在快要一格气的时候都希望用远程攻击在黑暗场有效范围外打满一格气，所以 EMI 模块让对方远程攻击打不中，让狂飙变得很烦人。

3.8 暗黑擎天柱





3.8.1 特点分析

在惊天雷之后，官方预告要放出一个“熟悉的面孔下波动着黑暗能量”的角色，玩家们纷纷猜测是黑擎（Nemesis Prime），毕竟又是个重涂。果然，2019年7月的特殊事件 Boss 便是他，而且和战擎一样，同属战术系。

黑擎刚出来时采用竞技场攒水晶和直接购买二重身水晶（2至4星）或黑暗矩阵水晶（3至5星）的方式获得。后来在泰坦货币商店售价为20万。

3.8.1.1 能力

- **亚空间脉冲克隆器：**对手获得近战或者护甲增益时，黑擎最高有25%的概率将其复制（有效时间与对手相同），每层黑暗能量+5%的概率。
- **黑暗能量：**黑擎开场后每10秒获得一层黑暗能量，最多10层。半血以下每7秒获得一层，15%血以下5秒。黑暗能力可以提高复制增益的概率、特殊技效果和重击伤害
- **重击：**驱散对方一层近战加成或护甲加成。每层黑暗能量+5%的重击伤害。

- S1（黑暗能量晶体切割）：30%的概率将黑擎身上的减益复制到对手身上，每层黑暗能量+3%的概率。同时获得2层黑暗能量。可惜是“复制”，复制完了自己身上还有，如果是“剪切”就爽了。
- S2（邪恶之斧）：50%的概率驱散对手身上每个近战增益，并施加5%的减攻，持续4秒。每层黑暗能量+5%的概率；50%的概率驱散对手身上每个护甲增益，并施加5%的破甲，持续4秒（经测试，对方没有护甲时也不会施加破甲）。每层黑暗能量+5%的概率。另外：每驱散一个增益，要消耗三层黑暗能量。
- S3（不避艰险）：消耗所有黑暗能量。攻击结束后7秒内普攻破防，每层黑暗能量+0.5秒破防时间。

3.8.1.2 招牌

人工矩阵：用特殊技伤害的15~25%给自己回血。这让黑擎拥有不俗的续航能力，毕竟特殊技的伤害不低，玩家又可以在连击中保证命中。练黑擎的玩家可以放心地喂战术招牌。

3.8.1.3 协同

- 与战擎同时出战时，黑擎加护甲，战擎破甲能力提升。
- 与惊破天同时出战时，增加黑暗能量的相关增益
- 震荡波（受益）：搭配，黑擎的能量功率提升
- 狂飙（受益）：提升狂飙的黑暗燃烧伤害

与黑擎形成协同的霸天虎角色都实力不俗，让玩家可以围绕他打造一支霸天虎队。

3.8.1.4 短板

在官方聊天频道里面，多数玩家认为黑擎是最差战术，看技能，黑擎并没有太大短板，无非是没有战擎的高输出高爆发，这和他的招牌加一块，就把他定位在战斗时间较长的角色中了。另外相比战擎，黑擎的S3简直难堪大用。

特别要注意他的S2破甲，看描述是“驱散每一个护甲增益”，但是还有一行小字“要消耗3个黑暗能量”，真是有一种“全场9.99元一起（小字）”的无语。

实战中面对敌人并不能像战擎那样一个 S2 砍瓜切菜高伤害。而伤害不高，偷回来的血也就少了。

3.8.2 推荐打法

首先复制能力是纯被动的，且取决于对方有没有 buff，所以没有必要追求。黑暗能量的获取也是纯被动，没有必要为此拖延战斗时间。

在面对汽车大师、猩猩等 buff 型角色时，重击的驱散能力值得利用。

3.8.2.1 短战斗

采用和战擎相似的打法，多用重击控制对方 buff，主要围绕 S2 打输出，吃到 debuff 时用 S1 报复给敌人。

3.8.2.2 长战斗

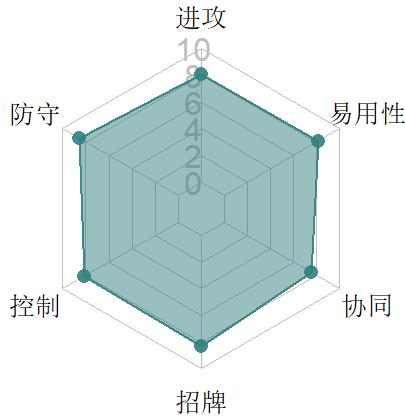
如果觉醒，黑擎可以在长战斗中保证自己的续航，但打法没有变化，依然是按照短战斗的套路。

3.8.3 基地防守

科技控制台可以提高他的回血能力，曲速电池增加他重击的次数，但除此之外黑擎并没有太大的防守能力。

3.9 补天士





3.9.1 特点分析

自第二个重涂黑擎发布后，战术系一直没有新人加入。补天士在之前的周年庆海报中早已剧透，也成了万众期待的领袖角色。虽然补天士在 9.0 封面上猛揍惊破天的样子让人猜测他会不会是科技系，但最终还是不出所料进入了代表领袖的战术系。

补天士是全新的模具，但技能上全是拿现有的动作改出来，令人有点失望：拳路是通天晓，开枪的动作是阿尔茜，男性用女生的动作非常违和。和滑流一样，补天士发布时也带着各种问题，例如开水晶界面和通天晓一样是以载具形态卡住再突然完成变形等。

3.9.1.1 能力

- 被近战击中五次后，获得 50% 的护甲 4 秒。50% 的护甲可不一般，碾碎器有多硬大家都体会过，对电脑补天士提升巨大。
- 40% 血以下免疫眩晕。这个可能影响到爆破铁皮的双 S1 直接带走的策略。

- 前冲有 70% 的概率净化自身的一个减益。看起来概率还可以，但是为了净化而前冲不是很明智，只能说多一层保护自己的手段。（在发布的时候这个技能有 bug：一次前冲就彻底免疫所有减益了）
- 完成一套近战连击，25~50% 的概率驱散对方一个近战增益，25~50% 的概率驱散对方一个护甲增益。这在对付斗士的时候还是很不错的。
- 重击命中时（实测不一定要命中，对方极限侧闪也算），对方身上每一个增益施加一层 3~15% 的破甲 7 秒，并且所有的护甲增益会被移除。这在面对增益比较多的对手如搅拌者，通天晓，猩猩的时候特别有用，而且**连续重击命中还可以堆积**，轻轻松松几十层破甲！开始时玩家担心是 bug，但这一点得到了官方的确认，就是这样设计的（**但根据网友反馈，只是看上去有很多层破甲，实际并没有扩大伤害**）。补天士也是第一个用远程攻击施加破甲的角色。
- 被击倒时，有概率在 3 秒内修复受到伤害的 13~20%，概率为失去的血量百分比乘以 0.6%（即半血时概率 30%）。这一点对玩家来说是心理安慰，对付电脑补天士则要注意低血时少击倒他，或者确认能结束战斗时再放 S 技。
- 三个 S 技全是学自斗士系角色（分别是碾碎器，汽车大师和斗擎），作为领导模块持有者居然用蹬踏、头槌这些动作是不是太丢份了……网友笑称这是一位披着战术系外衣的斗士饿鲨（这一点在后面的故事中居然也有印证，见下图）。
 - S1（敢于相信）：发动时移除对方的霸体，50% 的概率驱散对方一个增益。如果 S1 结束后对方身上仍然有增益，补天士获得 5% 的物理抗性 8 秒，最多可叠加 4 层。不过我想不出怎样在 8 秒完成四次 S1，可能指的是最多利用对方四个增益，生成四个物理抗性。不过这个移除霸体的功能实在太鸡肋了，面对带着霸体的敌人，普通拳脚是无效的，补天士只能裸放 S1 来移除，但裸放会给自己造成相当大的破绽。
 - S2（表明立场）：100% 概率驱散一个近战增益和一个护甲增益。如果补天士血量低于 20%，在 3 秒内回血 5%。

- S3 (心中的火) : 100%护甲穿透。如果补天士血量低于 10%，在 3 秒内回血 10%。只能说，S2 和 S3 的回血来得有点晚，有点绝地苟活的意思，可能也是为了搭配招牌。



Figure 1: 斗士饿鲨说自己要成为“鲨天士”！

3.9.1.2 招牌

补天士崛起: 补天士每失去 10%的血量就提升 5~15%的攻击力。面对故事和特殊任务的 Boss 时翻倍。这招牌有点汽车大师的味道（又是学斗士的），吃程序。

Bug: 自发布至关服，这个招牌依然根本不起作用，血量再低，攻击也没有提高。

3.9.1.3 协同

作为领袖，补天士的协同很一般：

- 敌人（双向：惊破天）：加攻击
- 汽车人领袖（双向：战擎，通天晓）：所有汽车人面对霸天虎时加护甲

3.9.1.4 短板

从设计上来看补天士常规技能设计比较合理，但是 S 技的性能偏向苟活而不是伤害，使得补天士的输出很依赖对方有没有 Buff，这方面比战擎和战威还是有差距的。

3.9.2 推荐打法

补天士核心的输出能力是针对 Buff 多的角色，通过重击堆积破甲。并且近战驱散和重击破甲结合起来，补天士打连击有两种策略，增益少却很头痛的如碾碎器，汽车大师，用五连驱散。增益多的如猩猩，四连一重施加破甲。

3.9.2.1 短战斗

S1 难堪大用，基本上可以采取牵制结合侧闪打法来攒气，争取施加破甲后 S2 打输出。

3.9.2.2 长战斗

长战斗中体力损耗给觉醒补天士带来的是攻击力的提升，这时如果血量已经很低了要靠 S2 或 S3 来补充体力，由于 S3 本身攻击不高，而且 10% 体力已经到了死亡线，很可能一个不小心就挂了，所以说围绕 S2 的战术并没有变。

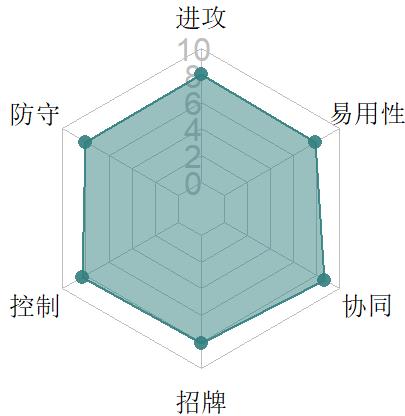
在面对一些特定对手时，也可以想办法利用好 S1 的驱散能力。如果 S1 能驱散**最后防线修复或者反射远程**那就很牛了，目前未测试。

3.9.3 基地防守

补天士抗打能力很强，可以考虑安全模块和领袖模块，加大他的坦度；如果觉醒，残血时伤害大，这时夜莺模块可以迅速翻盘。

3.10 音板





3.10.1 特点分析

音板与前一个同为战术系的补天士只隔了一个飞毛腿，可谓接踵而至。音板的发布也让游戏的正规机器人达到了 54 名（一副扑克牌），如果他是爆破系的话，正好每系 9 个人。

很多人认为音板是头领战士声波的复活形态，最早一次登场确实是这样的设定。但这个音板是近年来的独立个体，卡邦用的是 IDW 2.0 中的设定，即震荡波制造的声波克隆体。音板的模具和声波也不一样，显得要精瘦一些。普通连击和声波一模一样，S 技则看出一些变化。

3.10.1.1 能力

音板的连击槽**只有**遭受特殊攻击暴击或者远程暴击时才会重置，其他时候会一路增加（游戏中的翻译并没有强调这一点）。这让音板的连击槽不容易归零，手残党也能轻松享受追星者精通的提升。

- 远程攻击有 30% 概率驱散对手一个护甲或近战增益。连击槽每 5 点加 10% 的概率。也就是说音板的连击到了 35 下的时候，远程小枪或重击就必然驱

散护甲或者近战，考虑到重击的命中率挺高，斗士们面对音板是有点瑟瑟发抖。

- 重击：技能信息中写着“雷针鸟发射 3 枪追击对手”，这句话写到技能里倒没有什么实际意义。原来声波的重击是斜着往地面上来三发，音板则是变成了横向飞全屏的三发，虽然地面上也有光圈，但侧闪就行，没有什么追击的效果。重击打中霸体状态的对手会打晕 2.5 秒，这对汽车大师简直是致命的，因为这会让他顶着霸体光圈晕在原地并吃满三发重击。而爆威这种霸体状态非常好预测的，也一样，如果血量不高，音板可以连放重击，一路让他从 80% 晕到 20%。但音板的重击不知是回弹太短还是收招时间太长，电脑侧闪掉可以在他收招前用近战打中他，这让重击的使用场合受到很大限制。
- 所有特殊攻击：结束特殊攻击时，如果连击槽是偶数，得到 12~25% 的加攻 10 秒；如果是奇数，对方得到 -15~30% 的减攻 10 秒。**学霸专用人物警告**：一边打一边要算数，让音板的使用有了不小的挑战。音板的 **S1 是 2 下，S2 是 4 下，S3 是 5 下**，一般来说玩家肯定是希望自身得到加攻，于是就要凑偶数，从而早点结束近战连击，而不是回回都打满 5 连。实战中没那么难，只要你不是放 S3，那就盯着连击槽变成偶数时放 S1 或 S2。真到了 S3，那就什么时候凑成了奇数什么时候裸放就行。
- S 技：
 - S1（那个兆赫！）：80% 的概率施加 10~20% 的破甲 8 秒，连击槽每 20 点加 10% 的伤害。动作是全新设计，和 G1 铁皮一样也是一脚查水表的动作，有点搞笑。并且跟 G1 铁皮的 S2 一样，中了还可以闪第二下。
 - S2（反吠）：施加 120% 攻击力的震击 3 秒。连击槽每 10 点加 1 秒震击。动作是录音机的 S2，只是红色的脉冲波颜色很暗，没有录音机那么拉风。
 - S3（致命反馈）：45 秒内，敌人增益的持续时间减少 50%。每一击有 5% 的概率施加破甲 20 秒，连击槽每 1 点加 1% 的概率。在连击槽高了之后，S3 施加 5 层破甲非常容易。动画和声波的 S3 一模一样。

3.10.1.2 招牌

信号扰乱：远程攻击减少对方增益的触发率 2~50%，最大一层。看着觉得鸡肋，但考虑到音板的重击命中率，还是有一定作用的。

3.10.1.3 协同

- 能量偷运者（双向：小黄蜂）：远程攻击 25%的概率偷对方现有能量 5~11%，这对双方都是不错的加强，尤其小黄蜂，近战能加气，远程也能加气。
- 胶在一起（双向：声波，录音机）：重击伤害加 4~14%。磁带机之间的羁绊。
- 放大失调（双向：挽歌）：减少对手远程攻击 6~12%
- 去见上帝（震荡波）：增加特殊伤害 10~18%。因为是震荡波制造了音板。

3.10.1.4 短板

音板的奇偶判定属于挖空心思的设计，这会让他的打法稍微有点费神。除此之外，在战术里面他的基础数值偏低，攻击和血量都和红蜘蛛一模一样，加上他没有减伤的能力（护甲、抗性、规避）也没有回血能力，所以别看挨打不会丢连击，但是脆弱的身板挨不了几下，需要更多地保护好自己。

3.10.2 推荐打法

我运气还可以，发布第三天就开到一个 3 星，实际用了用，感觉还不错。

3.10.2.1 短战斗

连击槽的设计让音板显然更适合长战斗，而短战斗则要利用好他重击的命中来实现驱散，再围绕 S1 的破甲和偶数加攻，快速搞定对方。

3.10.2.2 长战斗

长战斗是音板堆连击的乐趣所在，但首先要注意别被远程暴击或者特殊暴击击中，不然前功尽弃。大招优先选择 S2，因为基础伤害加 DOT 肯定是最划算，连击槽造成的震击延迟没有上限。而连击没到 80 之前用 S3 都不一定能 5 层破甲，而

连击再多最多也只能 5 层破甲，所以 S3 只用来打那些皮糙肉厚、能净化震击、或者你希望削减增益时间的对手。

3.10.3 基地防守

电脑应该不会精打细算，而且电脑的 S 技也很难打中，所以音板用来守基地的意义不大，也许曲速电池可以让他多放放重击。

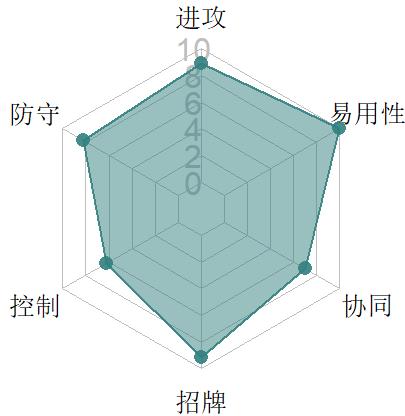
4 斗士系

斗士系机器人攻高血长护甲厚，打法蛮横，输出快。优秀的抗 dot 抗暴击等性能，使他们在面对战士系、侦查系的时候优势巨大。

类别关键字：加攻，护甲，抗暴击，净化，克流血

4.1 斗擎





4.1.1 特点分析

斗士擎天柱（斗擎）作为开服即发布的机器人，早期几乎是用来克制碎骨魔和未削弱版伤害加速器的唯一手段，也成为了无数玩家追捧的对象，官方甚至专门将他四星版本标价出售。他简单粗暴的打法，残血翻盘的单兵能力，优秀的协同，既很好地诠释了电影作品中那个霸气领袖，但是在游戏发展到后期，斗擎在斗士系中已经很难超越技能全面的其他竞争对手。

4.1.1.1 能力

- 主动格挡时得到一个护甲 7 秒
- 所有攻击都有 10% 的概率得到一层攻击加成 4 秒
- 自身遭受流血的时候可以把输出伤害的最多 31.5% 变成自己的血，超过一层的流血马上会净化掉换成 10% 的能量。这让斗擎在打碎骨的时候丝毫不担心吃反伤。
- S 技中所有出刀的动作都有 60% 的概率施加 3 秒 40% 的流血

- S1（守护者猛击）是为数不多的只打一下的特殊技，但正因为所有的伤害都集中在这一下，并且血越少杀伤越大（最高加 150% 的伤害），所以在残血时这是斗擎最主要的输出手段，无论有没有激活招牌。
- S2（我会把你们统统消灭！）除了杀伤力巨大，额外加 30% 的流血概率
- S3（汽车人的力量）基本上就是弱化的 S2，因为没有额外的效果，甚至在人物信息中没有列出，也没有任何应用的场合。

4.1.1.2 招牌

我会带上你们！⁵：斗擎的招牌被戏称为“真男人”，使之在生命值降以 20% 以下时护甲增加 90%，得到 3 层近战增益（每层 21~44.4%），持续 7 秒。一次战斗只能触发一次，但即便出场时血量已经不足 20%，还是可以触发一次（和震天尊的白球不一样），于是配合同样在残血时威力巨大的 S1，只要不死，斗擎经常可以雄风不倒地千里走单骑。在盟战中单体复活药用在他身上十分超值。

4.1.1.3 协同

- 敌人（碾碎器，碎骨魔）：加攻
- 老朋友（铁皮）：斗擎出流血的层数有概率翻倍。
- 医疗支持（探长）：斗擎在战斗开始时能回血，突袭额外修复。
- 万众一心（大黄蜂）：斗擎配大黄蜂时，所有队中汽车人获得攻击增益并在突袭中提升伤害减益效果。

4.1.1.4 短板

斗擎早期虽然比战擎相对弱了一点，但整个电影系都被 G1 系完美压制，所以也只能怪设计。但他简单的打法在游戏中后期最终还是成了他的短板。他的抗流血能力只能净化多于一层的流血，吃其他 DOT 时不能回血。野兽净化组合出现后斗

⁵ 英文原意“*I'll take you all on!*”是斗擎在电影中的台词，想表达的是“我一个人单挑你们全部”

擎在突袭小队中也没有了地位，尤其是在面对纳米流血千斤顶时，如果 S 技出不了流血，就无法破盾，没有输出从而也无法给自己回血。

他引以为傲的翻盘能力因为只能触发一次，最终在战斗越来越长的游戏生态中输给了同样是靠残血加伤害的汽车大师。

4.1.2 推荐打法

4.1.2.1 短战斗

因为重击没有什么效果，只在打开防御的时候使用，平时使用近战五连攒能量和攻击加成，血量较多时围绕 S2 打输出，血量少时追求 S1 的高伤害。

4.1.2.2 长战斗

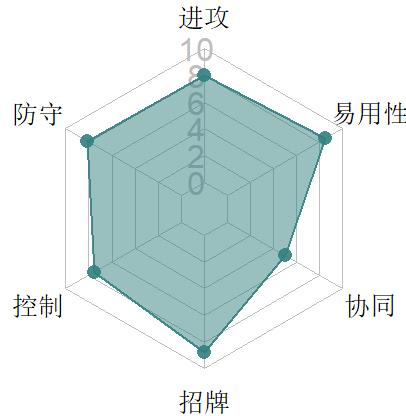
虽然斗擎在血量低时 S1 的伤害高，但长战斗最好还是稳妥地先以 S2 为主，毕竟 S1 要出了招牌之后才能有更大的提升。

4.1.3 基地防守

斗擎也是突袭小队的常客，由于 AI 很笨，基本上是白送，领袖模块也许是拖延战斗的一种方式。

4.2 碾碎器





4.2.1 特点分析

作为游戏第一批人物，碾碎器一直是游戏中坦克型的代表。

4.2.1.1 能力

碾碎器经过几次平衡性调整，以下合并在一起介绍

- 碾碎器天然拥有 17% 的被动护甲增益，并且不显示出来，从而这一层护甲也不能被破掉。
- 被攻击时有概率得到护甲增益，这就让他越被打越肉。
- 被攻击时有概率给对方施加暴击机率减益。暴击减少了，对手通过暴击穿透护甲或者暴击制造 DOT 的概率也就少了。
- 对方身上有暴击机率减益层数越多，格挡碾碎器近战攻击吃到的伤害越大。所以面对碾碎器，尽量不要格挡。
- 导弹攻击（重击和 S3 中）在暴击时必然施加燃烧。
- 三招 S 技经过调整有了比较好的控制能力，更好地配合他的招牌

- S1 (物理治疗) : 施加一层暴击机率减益, 35%的概率锁 6 秒 S2, 75%的概率锁 6 秒 S3
- S2 (愤怒旋转) : 50%的概率锁 6 秒 S3, 对方能量越多, S2 破的伤害越大
- S3 (俯冲) : 导弹攻击加 50%的概率, 100%的概率锁 10 秒 S2 和 S3。并施加一层永久降暴 16% (可以叠加三层)

4.2.1.2 招牌

贯穿: 根据对方的能量提升近战的伤害 (75~113%, v8.2 大幅提升), 属于锦上添花的功能。面对高觉醒的碾碎器被他施加降暴后千万小心, 防御和中招一样疼。

碾碎器的招牌看似作用不大, 但是因为他的 S 技都有锁定对方 S 技的功能, 所以在近战压制型打法时可以更凶狠, 不用总想着骗招, 因为往往对方就算三格气也出不了 S3, 如果不放大招, 就可以被碾碎器的这个招牌利用能量。

4.2.1.3 协同

碾碎器的协同真的很可怜, 只有一个双向, 其他都是造福他人。

- 法外狂徒 (双向: 路障) : 每局第一发重击能锁气。

4.2.1.4 短板

碾碎器作为敌人算比较肉, 但对玩家来说难堪大用。他的短板在于只有标准式的输出, 除了导弹能加 DOT 外, 剩下的增伤手段就看招牌等级了, 输出显得很单一。

4.2.1.5 8.0 调整

碾碎器只得到了一点微调: S3 的导弹如果暴击, 能施加燃烧……

4.2.1.6 2019 年 10 月 3 日调整

- 招牌的伤害提高
- 三个 S 技都加入了锁定对方 S 技的能力。不过这样调整之后平时还要多点思考, 易用性降低了一些。

4.2.2 推荐打法

无论是短战斗还是长战斗，碾碎器基本没有什么特别的打法，就是围绕 S2 打输出。虽然重击和他的打法不是特别匹配，但是因为远程重击命中后离对手不远，所以在短战斗也可以搏一搏压起身。

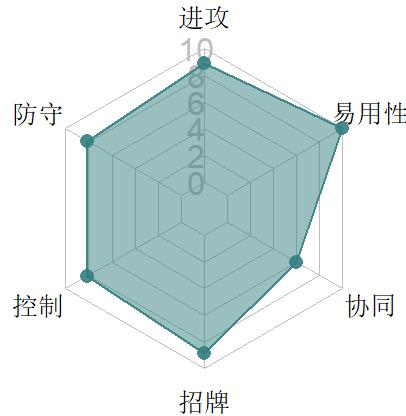
经过调整加入了锁特殊技后，碾碎器在战斗中可以更加放心地使用 S2 和招牌来利用对手的能量打伤害。只是要记住别等打红再锁，除非你已经攒着一个 S3。长战斗也别为了招牌的增伤把对方能量堆太高，还是要稳扎稳打。跟路障搭配的时候，每场第一发重击可以锁能量，要善加利用。S3 由于可以施加永久降暴，相应地可以提升碾碎器屈防时的伤害，长战斗中可以考虑先来一次 S3。

4.2.3 基地防守

碾碎器凭借皮厚血厚带着流血模块领衔了基地防守好些日子，野兽净化出来之后慢慢失去了优势。但无论如何，流血模块还是他的绝配。领袖模块也会让他更抗揍。

4.3 汽车大师





4.3.1 特点分析

汽车大师是这个游戏最早一批的机器人，在游戏的早期以其霸气的打法和蛮横的招牌吸引了无数玩家。

4.3.1.1 能力

- 前冲时的不可阻挡，令其在打法上极具侵略性。早期的汽车大师前冲都不可阻挡时间长，即使被侧闪也不会马上遭到反击，后来官方对此进行了削弱，使得面对电脑操作的汽车大师，侧闪反击套路更容易。这项调整对玩家的汽车大师也有一定的影响：重击撞倒后前冲压起身不像其他角色那么灵，电脑很容易闪开。
- 重击会随机施加一种减益（破甲、降能量功率、减攻），能进一步扩大汽车大师在战斗中的优势。
- S1（离子刀）是游戏中少数几个只有输出没有效果的特殊技，所以除了有时在需要能量型攻击的场合打打输出，基本上无用。

- S2（大师工艺）之后长时间的霸体可以对对方形成极大的威慑力，杀伤也很高。
- S3（路的尽头）虽然杀伤力极大并且施加6个减益，但由于自身也扣血，所以不推荐使用。

4.3.1.2 招牌

公路之王：汽车大师的招牌技能让其血量越低攻击提升越大，在盟战中高觉醒的汽车大师只要吃一个单体复活，就能打出极高的伤害，非常划算。

4.3.1.3 协同

可能是因为汽车大师输出太强，所以自己不但没有斗士们的护甲能力，连协同中都没有友军为他提供护甲。

- 喷气机：S技有概率击晕。
- 喷气机、反冲：减益时间+40%且不能被净化。
- 飞过山：2~8%攻击加成

4.3.1.4 短板

- 因为汽车大师压起身成功率不高，容易被侧闪反击，所以压制型打法往往要硬冲子弹容易吃到不必要的伤害。
- 重击施加哪种减益不可控，所以缺少有效的控制方式。
- 输出没有太多花样，除了小枪和S1，都是物理输出，另外没有抗流血和净化，在面对碎骨魔、犀牛之流时少不了吃反伤。

4.3.2 推荐打法

勇气精通配合汽车大师十分有用。

4.3.2.1 短战斗

在不需要考虑续航的时候，汽车大师完全不需要与对手点枪相持，一路蛮横地前冲结合四连一撞即可，重击施加的三种减益也横竖都是赚。稍微长一点的战斗也可以用前冲霸体来弥补预判上的失误。S2是主要的输出手段，S2之后的霸体时间，电脑会比较龟，四处跑，要注意抓住机会。

4.3.2.2 长战斗

汽车大师虽然蛮横，但高手只要操作水平提升后不依赖霸体就是了。在长战斗中只要操作得当，少吃伤害，可以有很大的输出。这时还是用牵制与侧闪战术，四连一撞不要用得过于频繁，以免对方用 S 技来破重击。

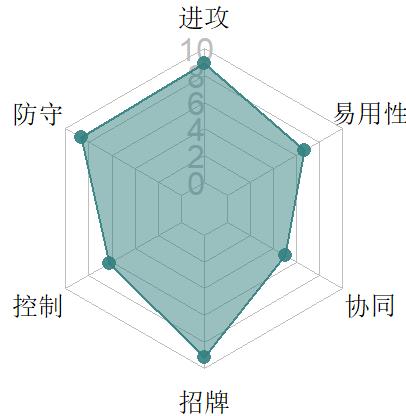
对于初等和中等玩家来说，汽车大师在战斗中的磨损和意外很容易让他处于残血状态，用来开发他的招牌。高级盟战中死亡后使用 10% 的单体复活即可，打开一个暗杀加成，可以搏很高的输出。但对于一些操作轻轻松松上 100 连击以上的高手来说，他们对**追星者**精通的利用非常执着，不可能先主动挨打（100 难度的盟战挨一套也就死了），也不能吃小枪断连击数，血量也就是极为不利的时候防御一下，但不屑于主动防御来降血。这时，一直都没什么用的 S3 就有了用武之地：先一直用 S3，把自己的血扣下来再说。

4.3.3 基地防守

汽车大师建议只用觉醒版的守基地，利用觉醒夜莺模块守关底，或者过滤器模块持续霸体，或者领袖模块来翻盘。

4.4 钢锁





4.4.1 特点分析

钢锁的发布在一定程度上夺走了斗擎“流血克星”的风头，因为他的招牌不但能净化流血还能净化其他伤害减益（DOT）。钢锁和汽车大师一样，属于拿着剑但砍不出流血的“非剑圣”。

4.4.1.1 能力

- 受到攻击时会有概率（8~14%）得到攻击加成（9~14%），可堆积。
- 重击或 S 技时可以刷新所有堆积的加成层数，只要有耐心堆，似乎没有上限
- 重击时会出霸体，重击命中有 40~63% 的概率施加燃烧，40~50% 的伤害，持续 2 秒
- 钢锁是唯一一位每个 S 技都变形的机器人⁶，三招 S 技都会获得一层攻击加成：

⁶ 也是唯一一个用变形形态做头像的

- S1 (恐龙战队) : 100%施加燃烧
- S2 (震颤) : 获得攻击加成
- S3 (国王!) : 100%施加燃烧并获得攻击加成
- 钢锁之前的能力描述中有提到变成龙形时不受任何伤害，后来不知道何时省去了这段描述。事实上用重击去怼对方的子弹或者 S 技确实是不受伤害，但顶着逆火放 S 技还是会吃伤害。

4.4.1.2 招牌

恐龙之怒: 吃到 DOT 后一秒净化，并转换为同等数目的攻击加成，加攻比例与招牌等级挂钩（每层 8.7~30%）。突袭中钢锁面对流血模块尤其是流血纳米干（血纳干）很有心得。不过净化触发略慢一拍，还是会承受一定伤害，所以建议吃到 DOT 时尽快变形阻止伤害。

如果觉醒很高，一直用刷新保持加攻堆积，钢锁的伤害是很恐怖的。

4.4.1.3 协同

钢锁没有什么特色协同：

- 盟友（双向：战擎，通天晓，小黄蜂，爵士）：加护甲
- 敌人（双向：汽车大师，反冲）：加攻

4.4.1.4 短板

- 钢锁基础输出不高，要靠刷新攻击 buff 的方式来弥补。但这也是他打法矛盾的地方，因为这让钢锁的打法偏向远近结合，有机会也得四连一重击，而不能用五连的方式进行近战缠斗快速堆到 S2 (S2 对近战伤害的利用特别大)，只能寄希望通过燃烧来补充输出。
- 也许是因为变龙可以不受伤害，也许是因为钢锁已然拥有游戏中第一的血量，钢锁在斗士中居然没有护甲能力。
- 此外，单兵强，协同差，也让钢锁的应用场合受到了限制。

4.4.1.5 8.0 调整

净化的速度从 1.5 秒缩短为 1 秒，提升了钢锁的安全性。

4.4.1.6 2020 年 8 月调整

- 重击时除了不受伤害外，加上了霸体光圈，让钢锁可以更蛮横地吐火球，不用担心在放风筝打法中被流弹击中。当月的特殊任务中有一条狂暴集中线，钢锁可以用这个方法与三重霸体的敌人“正面硬刚”
- 招牌的伤害比例提高
- S1 时 100% 得到一层加攻

4.4.2 推荐打法

未觉醒的钢锁不要打 DOT 对手干脆放着别用。

4.4.2.1 短战斗

钢锁重击回弹很短的特性可以让他在重击击倒对手时保持在对方附近，很容易压起身。如果用 S1 作为主要的输出手段则不用刻意刷新 buff 时间。如果用 S2 的话最好保证出招时有一定层数的攻击 buff 来最大化输出。

4.4.2.2 长战斗

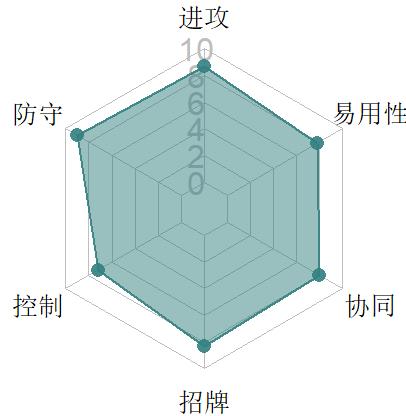
长战斗中需要尽可能多地把攻击加成守住，所以平时最好用放风筝结合侧闪反击的打法，保证重击的频率，以 S2 为主要的输出手段。

4.4.3 基地防守

钢锁的 AI 比较弱，而且一般是突袭小队的常客，基地防守的意义不大。由于 S2 比较吓人，超导 2000 是一种选择。

4.5 猩猩队长





4.5.1 特点分析

猩猩队长的发布彻底改变了野兽系在这个游戏中的地位，他是野兽净化组合的灵魂人物。

4.5.1.1 能力

- 猩猩队长自带令人头痛的黄色护甲，100%的暴击抗性，让他防守时克制了很多类别（爆破，战士和侦查）。
- 开局带着一层护甲（2~4%），被攻击的时候有概率再次获得，最大10层。处于破甲状态时不会获得。
- 重击后会将护甲转换为攻击加成，每层加攻10~18%，6秒后继续得到一层护甲。处于破甲状态时不会获得。也就是说如果被战擎或者战威施加永久破甲，再重击放掉护甲后，猩猩就再也没有护甲了。
- 猩猩的重击是一种神奇的存在：不会被声波反弹，会触发碎骨魔被动流血，像近战；但是又会被阿尔茜规避掉，像远程。
- 三个S技各有各的作用：

- S1（丛林的法则）拥有复仇式的流血能力，没有吃到流血时就没有必要使用了
 - S2（野兽勇士）是主要的进攻手段，每次刀刃进攻有概率流血，但是要注意 S2 有可能在连招中连不上
 - S3（大猩猩的战争）得到 10 层护甲，对对手施加长时减攻，适合长战斗
- 除了牺牲护甲可以加攻，在对手防御近战普攻时也会 30% 概率获得加攻（10~18%），可多层。所以猩猩在屈防对手时一定多打几下，而不要急于放重击。

4.5.1.2 招牌

猩猩队长赛高：招牌是根据自己身上护甲的数目，加速 DOT 的过期。并且每过期一个流血减益，就进行一定程度的自我修复（无需身上有护甲，所以这一点反克了觉醒战擎的脱衣打法）。流血类机器人面对高觉醒的猩猩，经常会有越打血越多的痛苦。因为回血只针对流血 DOT，对玩家来说，只要组野兽净化对，就不需要特别在意猩猩是否觉醒。

4.5.1.3 协同

游戏的六名野兽们之间全部是双向协同：盟友加护甲，敌人加攻。

野兽净化（俗称动物园）：猩猩队长搭配两个或以上野兽角色，就能使所有野兽角色的重击立即净化一切伤害减益，这使得他们在面对各类伤害减益模块的时候非常有安全感，是突袭的不二选择，盟战中也有很大的优势。

4.5.1.4 短板

猩猩虽然基础攻击力排名全游戏第 4，但平时的输出总让人感觉不是那么给力。护甲和加攻的切换有时候也是挺费脑的事情。玩家使用的时候黄色护甲很难主动堆高，要吃一些防御或者憋出 S3。特殊经常打空的 bug 也令玩家十分郁闷。

4.5.2 推荐打法

4.5.2.1 短战斗

此时不考虑保留自己的护甲，用四连重击或者放风筝的打法都可。对方防御时一定打满 4 下，争取一定的加攻。没有吃到流血前不要放 S1，主要靠 S2 输出。

4.5.2.2 长战斗

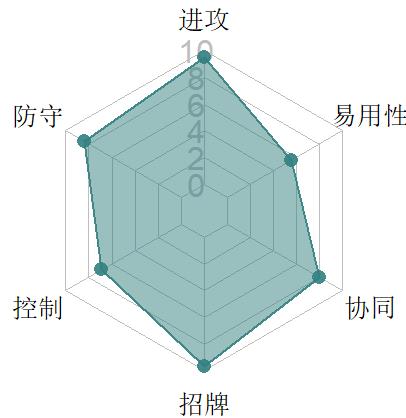
上来直奔第一个 S3 而去，不要放重击。在气红前放重击马上接 S3，最大化输出。然后守住 10 层护甲围绕 S2 打输出，不要贸然使用重击，如果配有净化协同，则吃到 DOT 时放重击。猩猩不放重击的话输出受限制，需要更多耐心。

4.5.3 基地防守

猩猩队长被打的时候护甲疯狂提升，搭配过滤器，流血模块都不错。

4.6 野牛





4.6.1 特点分析

野牛是名副其实的斗士，标准的近战蛮横型打法。

4.6.1.1 能力

- 野牛天然自带 10% 的被动护甲（不显示出来，不能被通天晓利用破甲），前冲时还有 25% 的额外护甲，这是为了配合他的下一条能力——
- 前冲时 100% 获得一个 20% 的近战增益，可以堆积 10 层，然而，只要一后退就会失去所有的层数，这让堆积近战变得很困难，所以又有了下一条能力——
- 站防 1.5 秒获得 4 秒霸体（身上每层加攻可以让充霸体时间缩短 8%），有霸体时后退则不会丢失加攻，这让野牛的打法很古怪，只有在霸体的时候“前冲-后退”几次把攻击堆起来，但是无脑的前冲和后退少不了吃一些伤害。使用一次霸体后要 5 秒冷却才能再次充。
- 重击时，每层加攻加 2% 的概率打晕 2 秒。野牛的重击和别人不太一样，半屏的电光，又可以侧闪又可以后闪，看似鸡肋，其实对野牛的前冲有很大的帮助。

- S 技：
 - S1 (喷火器) 很鸡肋，如果没有堆到足够的加攻，全程喷火都不一定出燃烧，这喷火器是马戏团的吗？
 - S2 (电能剑) 虽然输出大，但是不可防御的属性对玩家意义不大，主要看是否打晕，眩晕概率同样取决于加攻的层数
 - S3 (横冲直撞) 真的是伤害巨大，打完还得三个加攻（觉醒则自动出招牌）和 8.5 秒霸体。

4.6.1.2 招牌

狂暴：每获得三个加攻，进入 6 秒的狂暴状态，提升暴击率（与招牌等级相关），并且普通攻击有 20% 概率破防，出招牌期间还净化伤害减益并且免疫伤害减益。野牛本来就不太好用，而他对这个招牌的依赖度几乎是 100%，如果不觉醒，根本没法上场。

4.6.1.3 协同

- 盟友（双向：声波、喷气机、反冲）：加护甲
- 敌人（双向：飞过山、爵士、千斤顶）：加攻击
- 野兽祖先（受益：六名野兽战争角色）：考虑到这个协同是野牛专有的，就依然写在野牛的受益中了。野牛帮助野兽角色重击后概率破防，这对他们是相当大的提升。但遗憾的是野牛自己并不获得这个效果，何况还跟猩猩产生属性冗余，只能在 5 人推图时起到作用，堪称“不用上场的辅助”。另外近战连击破防后连大招很可能被电脑防住，这个 bug 官方一直没有修复。

4.6.1.4 短板

野牛的打法不容易上手，正常打法前冲打完没连特殊就是后退找机会，野牛除非有霸体，不能轻易后退，霸体充电又有冷却时间，侧闪又容易被对手抓住。所以要保住加攻，只能经常防御。如果彻底放弃攒加攻的打法，野牛又失去了存在的意义，所以终归更适合短战斗。虽然他在斗士中玩法特立独行，也失去了专门培养的意义。

4.6.2 推荐打法

前面说过，野牛的技能设定让他只有一种特别的玩法，如果不学这个玩法，练汽车大师比练野牛省事多了。

这种玩法中，近战要坚决用四连一重击，因为如果用五连，打完后只能后闪或者防御。而野牛的重击回弹很小，算是一种远程重击。如果命中，则可以点枪压制前冲或者直接前冲压起身，然后如果打中或者被防，就还是四连一重击（出招牌的时候可能就打破防了）。如果对方躲掉重击，因为距离短，电脑往往用的是后闪来躲避，这就使得野牛和电脑之间还是会有一定的距离，可以再次找机会点枪前冲。如此尽快充到3~5层加攻，再充出霸体中后退，或者在连击中使用S1或S2把距离拉开一些。

侧闪反击不会丢失加攻，该用也可以用。一旦进入比较难处理的局面，比如电脑有S技了，就要坚决防御把霸体弄出来，再正常把S技骗掉。这也是这种打法最大的问题，因为大部分时间都是在近/中距离纠缠，吃伤害或者被迫防御的概率还是蛮大的。

4.6.2.1 短战斗

上来充满霸体，无脑前后前后（打中也后退再前冲），弄三个加成出招牌，强势进攻。霸体冷却过程宁可站防也不后退，下一次霸体再充到6层，利用攻击优势搏S2晕点，解决战斗。

4.6.2.2 长战斗

野牛很不适合长战斗，但如果真的只有他做为主力，也不是没有办法。

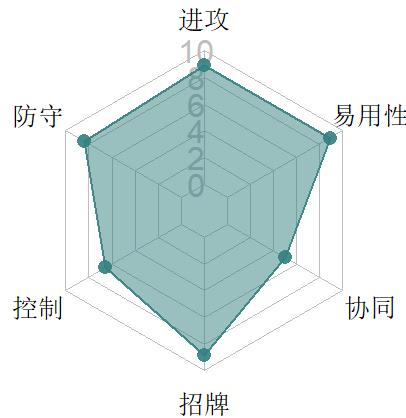
长战斗就不要太死抱着充能不后退，还是要懂得取舍。例如，上来先用前面说的四连一重战术，搞3个以上的加攻出招牌，用破防压制型打法，但同时把气槽一直攒着，在接近S3的时候如果加攻数量不多，就充霸体来个前后前后，保证在放S3时有足够的加攻并出招牌。这样S3之后又带着霸体和招牌自由行动。总之一直围绕着S3来打。实在进入很尴尬的局面要后闪，丢了就重新来，别为了面子伤了身子。

4.6.3 基地防守

AI 的野牛基本上不会主动站防触发霸体，只要停止进攻，他就停止防御。暂时想不出有什么好的模块能加强之。

4.7 惊天雷





4.7.1 特点分析

在官方宣布“不再发布新机器人”时，坊间盛传 Kabam 失去了孩之宝的版权⁷。没想到在 2019 年 4 月的二周年庆时，Kabam 发布了新的挑战任务（地图与之前小黄蜂发布时的相同），并且 Boss 是惊天雷不说，完成任意难度的挑战都能获得惊天雷（2~4 星）。

虽然惊天雷是斗士让人有点费解，但是这个“红蜘蛛重涂”自一登场就让人觉得有点霸气外露。

在泰坦货币商店中惊天雷的价格是 17 万。

⁷ 我也多次提到了这个消息，传来传去，加上卡邦很长时间都没怎么投入开发百炼，以至于很多人都信了。事实上，就算是出一个重涂的角色也是需要版权的。直到 2022 年出了 G1 铁皮和补天士，也推翻了“没版权，所以只能出重涂”这个说法

4.7.1.1 能力

- 惊天雷不产生任何暴击。原本要触发的任何暴击都变为相当于此次暴击伤害8%的近战增益。
- 惊天雷重击时净化以下减益：震击/燃烧/流血/逆火/目眩。这让惊天雷不但单兵就相当于觉醒钢锁，还超越了动物园的协同，因为连蝎子的独门绝技都不怕。
- 每净化一个减益且惊天雷重击命中，则施加一层7秒内80%攻击的燃烧。
- 净化减益时获得一个3~8%的近战增益，持续7秒。
- 近战攻击：刷新所有近战增益过期时间。近战攻击后侧闪也能刷新。
- 侧闪的时候被近战击中会变得不可阻挡，不过持续时间并不长，可以防止在近战缠斗中走位失误被对手抓住。
- 将对方从地面类载具形态打断时，7秒内获得20%的护甲和10%的近战增益。打击正变形为地面类载具的敌人时攻击+100%
- 远程攻击获得10%的近战增益，持续0.9秒
- 14%血以上时，惊天雷的防御不会被地面类载具重击击倒。官方也没有具体定义什么是“地面类载具”，反正大部分重击他都能防住（天火这种变飞机的防不住，但震天尊这种飞机又可以防住……）。这在游戏中真是少有（之前只有背水一战精通和某盟战模块有此性能）
- 防御的格挡精通+15%，对地面载具的机器人再+15%
- 适时格挡刷新所有近战增益。适时格挡地面载具机器人的近战可以获得10%的近战加成并弹开对手。也就是惊天雷也有搅拌者/天火们的反弹对手能力。

三个S技的动作与红蜘蛛完全相同，但效果差别巨大：

- S1（自卑赔偿）：第一拳命中后刷新所有近战增益，后续每一发射击命中获得一层10%的近战加成2秒。
- S2（残酷的背叛）：命中刷新所有近战增益。每层增益+2%伤害。
- S3（令人震惊的遗忘）：施加相当于攻击力60~100%的震击6秒。惊天雷身上每层增益+2%震击伤害。敌人身上每层增益+5%震击伤害。

4.7.1.2 招牌

上升：

- 在身上没有减益时近战攻击每击中 5 次获得 5~20%的近战加成 7 秒。
- 近战攻击有概率净化任何减益（每一级招牌增加 0.2%的概率），这补充了惊天雷重击不能净化酸液的不足
- 战斗开始时，敌人如果有攻击加成（来自精通，模块或能力），惊天雷也会给自己加攻（每一级招牌加 0.15%）

4.7.1.3 协同

惊天雷的协同主要是受益他人：

- 双向：搭配红蜘蛛/闹翻天/喷气机/挽歌时，提升队中霸天虎成员的远程攻击的伤害与护甲穿透力。
- 双向：搭配红蜘蛛/喷气机/碾碎器/狂飙/黄蜂勇士/风刃/天火时，+7~25% 的规避克制。
- 亡灵天尊：+2~6% 护甲穿透。

4.7.1.4 短板

惊天雷整体优势巨大，没有明显短板。不过要注意侧闪出霸体只能自保，没有足够的时间反击。另外血量在斗士中是比较低的。远程型的重击也让他和碾碎器一样，想要连续近战压制时感觉差了那么点意思。

4.7.2 推荐打法

4.7.2.1 短战斗

惊天雷作为斗士，拥有强大的净化能力，加攻的技能让他尤其适合近战缠斗，并且适时格挡、侧闪被动霸体和重击能防都让他在近战中不容易被敌人打回头。短战斗时围绕 4 连一重击和压起身，反复使用 S1 堆高伤害。

4.7.2.2 长战斗

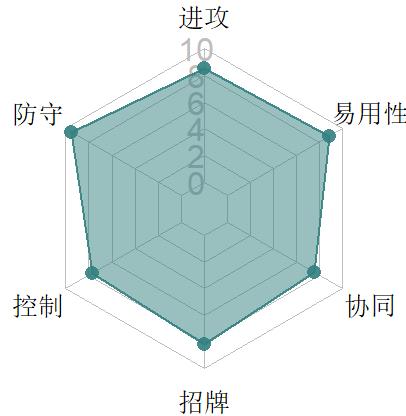
在短战斗的基础上多保障自己少吃对方攻击，切不可为了刷新加成而盲目攻得太凶。如果在 S2 快出来时没有堆到太多加成，建议不如换成两个 S1 划算。在面对 buff 多的对手可以使用 S3。

4.7.3 基地防守

由于电脑 AI 不太懂得合理利用惊天雷净化和加攻的能力，加上惊天雷在突袭时优势巨大，基地防守不是惊天雷的专长。

4.8 G1 铁皮





4.8.1 特点分析

铁皮的类别虽然有点意外，但也合理，G1 铁皮在脾气方面虽不如电影铁皮，但依然有够暴躁，所以在不重复归入爆破系的前提下，斗士是很适合 G1 铁皮“糙爷们 + 擎天柱好哥们”的人物设定。

铁皮的拳脚动作和 S3 都是照搬救护车的，但是 S1 和 S2 则是全新的，据说是从漫画超级争霸战中借过来的动画，对百炼来说还是让人眼前一亮的。

4.8.1.1 能力

- 天然 15% 的暴击抗性
- 护甲，铁皮获得护甲的方式真不少：
 - 开局就带着五层+4% 的护甲，也就是 10 秒内有 20% 的护甲。
 - 铁皮受到攻击时有 30% 的概率获得一层 2-12% 的护甲增益，持续 10 秒。（这里的“受到攻击”不一定要是挨打，防御和最后时刻闪避都算受到攻击，类似猩猩获得护甲的机制）

- 每次新获得一层护甲，就有 75% 的概率得到 8 秒的攻击增益（9-20%），攻防同时提升，非常彪悍
 - 中等连击最后一击会刷新所有护甲增益的过期时间，此时如果铁皮身上的护甲不足五层，则获得 2% 的护甲一层，持续 10 秒。——看到这里是不是有一种感觉：这老家伙不是身披一堆护甲，就是在给自己加上护甲的路上？在实战中确实如此，如果你手残，电脑一套连击就很可能给你套上两三层护甲，如果你水平高，近战少打几下，快点用中攻击结束，可以轻松保持比较多的护甲数量。
 - 按住防御 1.5 秒会触发减益净化，用一个护甲净化一层减益。技能描述中没有明确何种类型的减益，经实测连蝎子的毒药也可以净化，这让铁皮的适用范围变得很大。但是——在实测中发现，**他按住站防时只要对手过来摸一下或者远距离点一枪，净化的倒计时就没了！换句话说，你不但要防，对手还得乖乖在一边看着，才能净化！** 其他几个站防触发效果的角色（天火、野牛、探长）都是无视对方攻击的（除非被重击击倒），所以这个如果不改的话，铁皮这个技能基本上没用。
 - 铁皮身上每层护甲会给他的特殊技加 10% 的概率打晕 3 秒，只要定期刷新护甲，在特殊技的时候 30-50% 的晕点概率还是比较稳的。不过如果打晕的话就会丢失 5 层护甲。
- 重击平时没有什么特别效应，但是对方如果晕了的话伤害加 200%，所以一旦打晕，对方气已经比较多，马上怼一发重击就够了，如果气不多，可以两枪后前冲 **2 连击后重击**，这时对方还没醒，重击一定能命中，比较超值。
实测过，再多打对方就醒了，如果同时也是你是救护车或者喷气机的重度使用者，建议把昏迷精通点满，这样晕的时间更长。

作为斗士，护甲让铁皮自身的坦度提升不少。而铁皮对护甲的运用则额外给了他加攻、净化和击晕的多元化能力。要对付电脑的铁皮，破甲依然是关键，而且电脑越挨打护甲层数越多，没有通天晓这样一破到底的还真难保证输出。

- S1（损伤）：获得 20-35% 的近战增益，持续 8 秒。
- S2（手里枪）：连放三炮，前两炮有点像警车的散弹枪（但是实测并没有警车那种飞全屏的射程），然后出 7 秒霸体（**注意：没打中是不会出霸体的，所以对玩家来说是个利好**）。霸体结束后获得三层护甲，持续 10 秒。比汽

车大师那种一抬脚就出霸体浪费时间要实用很多。这个技能有个 bug，就算被前两炮打中，依然还可以闪掉第三炮，看来从漫威游戏中抄来的代码也不太好用啊。好在电脑会乖乖地吃第三炮。

- S3（走开）：同救护车 S3 动画。刷新所有护甲，并且在剩余战斗中降低对方减益效果 10%，可以堆 4 层。目前想不出有什么特别合适的应用场合。

4.8.1.2 招牌

三乙基身体：在血量降到 75%，50% 和 25% 的时候，铁皮获得近战反伤的能力 7.5 秒。此时敌人每一次近战打击铁皮，铁皮有概率（16-90%）对敌人造成 75% 的伤害。和犀牛，碎骨魔的反伤不同，铁皮的反伤不是 DOT 而是直接伤害，不能被净化。

从设计上看这是又一个电脑受益巨大，玩家基本上用不到的招牌，毕竟 1、玩家要高觉醒不容易；2、玩家不希望挨打；3、谁愿意到了 3 个血量档位还主动挨打？

有人也许会说，这种招牌是不是可以让电脑因为怕反伤而手下留情，从而起到保命的作用？事实上在铁皮月的展示任务最后一周，我体验了一下满觉醒的铁皮，发现电脑才不管你有没有出招牌，就算反伤到死，也根本不会停手！

而电脑一旦高觉醒……比方说盟战高难度，攻击力巨大，再配一个计时类的模块，不允许玩家到了 3 个血量档位时耐心等 7.5 秒，那就比较麻烦了⁸。

4.8.1.3 协同

铁皮的协同真的是比较可怜，没有人专门给他受益。

- 挽歌，闹翻天（相互）：加攻击 2~8%。这协同就是新人物光环啊。
- 警车（相互）：对抗霸天虎时加攻 2~12%，然而实际应用到组队的时候写着加攻 90%，战斗中也确实如此（仅限三星铁皮，应该是个 bug，现已修复）

⁸ 事实上 2022 年 4 月 14 日上线的特殊任务里面的铁皮带了修复计时模块，配合他厚厚的护甲，反复修复到血量档位以上，反复触发招牌，让人非常头疼。

- 擎天柱组合金刚，具体见[战擎](#)。

4.8.1.4 短板

即使卡邦可能会调整他净化被打断的问题，在斗士里面，铁皮的净化依然比钢锁、猩猩和惊天雷还是要来得麻烦些，在吃到 DOT 的时候要躲到远处站防 1.5 秒，这时伤害已经造成了，像挽歌这种 2 秒流血的都肯定已经全吃了。

4.8.2 推荐打法

4.8.2.1 短战斗

开局尽量通过刷新保持 5 个以上的护甲，围绕 S1 的加攻和打晕来快速输出。

4.8.2.2 长战斗

围绕 S2 的霸体，可以更加保证对对方的威慑，减少战斗磨损。

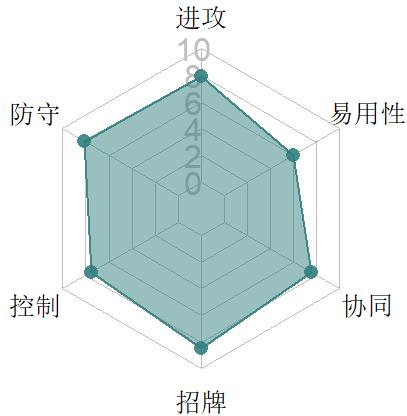
4.8.3 基地防守

铁皮本身就很肉，觉醒后更适合基地防守。

搭配领袖模块可以把他变得更肉。搭配机器人资源可以大大提高他的防守收益。因为第一，铁皮的 S2 不比警车的好躲，第二，在出招牌技能的时候玩家如果选择等待，则会给铁皮加气变红的机会。

4.9 飞毛腿





4.9.1 特点分析

作为横炮的兄弟，飞毛腿被分配到斗士稍微有点意外，手上拿着个怪异的武器也是比较有个性。

虽然飞毛腿的普通近战用的是汽车大师和钢锁的剑痞流，拥有很大的攻击判定范围，但 S1 和 S2 属于全新设计。原地站立举起刀的姿势也是新设计。

4.9.1.1 能力

- 结束一套近战攻击，1 秒内获得 5%的能量（网站上公布的信息是 3 秒 10%，但正式上线的时候削弱了很多）。同样技能的黄豹只加 2.5%，这让飞毛腿的能量获取相对快一些。
- 远程攻击：20%概率净化自己身上一个减益。实测**需要命中**，打空和被防都不行，因为命中率本来就低，还只有 20%的概率，减益过期得又快，所以到现在也没测出来能不能净化冷门一点的减益，如蝎子的毒。本以为斗士铁皮的净化能力就是个笑话了，飞毛腿这个净化能力真是证明了没有最差只有更差。

- 重击：30%概率得到一个14%的近战加成5秒。
- 状态变化：体力60%以上称为**整洁状态**，体力40%以下称为**污损状态**，40~60%这一段没有状态。这设定是来自飞毛腿自恋的个性，一如飞毛腿的专属水晶名叫“虚荣水晶”。
 - 整洁状态下：拥有8~20%的护甲，10%的概率规避近战攻击，30%规避近战暴击⁹。**飞毛腿是第一个能规避的斗士！**
 - 另外根据国外网友的视频展示，飞毛腿在拥有规避加成时，面对挽歌闪避或格挡三次本来是会被施加恐惧，但可能是程序有bug，要施加的恐惧会显示为第二层规避加成（但其实是施加了恐惧的）。因为双方的类别克制，这bug反而显得很合理。
 - 污损状态下：拥有8~20%的近战加成，5秒不可阻挡。和爆威提前喊一句“你会后悔的！”才出霸体不一样，飞毛腿体力降到40%以下会立即触发不可阻挡，所以每局至少有一次可以“无赖”地从对方的进攻中脱逃。
- S技：
 - S1（别打脸）：如果在整洁状态，就得到污损状态的增益4秒，如果在污损状态，最后一击不可防御。如果不在这两种状态，就同时得到这两种状态的增益4秒。这招的动作很像侍魂中的牙神幻十郎，十分帅气，可惜没有配刀光特效，但更可惜的是一发布就带着bug：**第二斩基本上砍不到人，从而留下巨大的破绽给对方**。经过网友反复测试，需要“延时发动S技”，即在连击最后一下结束时多等一瞬间再按下S技，方可连上。
 - S2（刚被镀铬）：如果在整洁状态，最后一击不可防御；如果在污损状态，就得到整洁状态的增益6秒。如果不在这两种状态，就同时得到这两种状态的增益6秒。
 - S3（华丽攻击）：同时得到两种状态的增益6秒。

⁹游戏中写着0.3%，不知道是笔误还是真的，但发布的时候经网友实测，规避的概率真的很低

4.9.1.2 招牌

超模：每当身上有一个近战或者护甲增益过期，有 10~60%的概率获得一个永久的 10%的对应增益，最大堆积 10 层。

这个招牌设计得还是与飞毛腿的能力比较匹配的，只是：1、是概率性的，没法强求；2、需要较长的战斗时间才能逐步发挥出来。

4.9.1.3 协同

飞毛腿的协同一般般。

- 双引擎（双向：横炮）：加能量功率 2~8%。这显然是大大加强了横炮那边。
- 喷气柔道（天火）：飞毛腿对抗有飞机形态的机器人，加 7~16%的近战攻击力。
- 擎天柱组合金刚，具体见[战擎](#)。

4.9.1.4 短板

飞毛腿在斗士中算是技能比较全面的，但实际感觉是什么都会却什么都不精：有净化，但不像钢锁惊天雷想净化的时候就能净化；有规避，但不像大黄蜂、横炮、反冲能在关键的时候用规避来保命；有霸体，但不像汽车大师那样与进攻相配合，感觉不咸不淡。

4.9.2 推荐打法

飞毛腿除了能量来得快外，几乎所有的能力都集中在两种状态和 S 技的搭配上，所以首先要解说清楚。

除了 40~60% 血这短暂的中间状态可以比较放肆（放任何 S 技都同时来两个加成，又规避又霸体的），其他两个状态下要选择合适的 S 技，如果状态和 S 技没有匹配好（整洁用 S2，污损用 S1），则会变成最后一击不可防御这种鸡肋效果，只有在整洁用 S1，污损用 S2，才能得到 Buff（有 Buff 才能有机会触发招牌），和天尊的神力对齐类似。这一点也挺符合人物的个性：在光鲜亮丽时追求霸体和加攻，豪情万丈，在血不够时追求规避和护甲，以求苟活。

如果你觉得这种交错的设定太费脑，实战中可能直奔 S3 比较好。由于重击获取近战加成的概率一般般，强度也不如污损状态下的近战加成，所以重击只用于破防，平时打满五连，加快能量的获取。

4.9.2.1 短战斗

(由于飞毛腿发布时 S1 有打不中的 bug，显然卡邦有义务修复，否则整个技能体系是残缺的，以下假设 S1 是正常)

- 如果战斗开始于整洁状态，则围绕 S1 打输出；
- 开始于中间状态也用 S1，因为这样加成出得快，更可能触发招牌；
- 开始于（或者被打到）污损状态，就一直用 S2。

4.9.2.2 长战斗

长战斗的损耗不可避免地会把体力带到污损状态，所以主要还是围绕 S2 来打输出。如果觉醒已经很高，则可以先围绕 S3 后同时让加攻和护甲过期，触发招牌，把攻防提升上去，再回到 S2。

4.9.3 基地防守

飞毛腿 S 技的体系电脑肯定不懂得利用，所以只能考虑用修复模块让他被动地切换状态。或者外部过滤器，让他的霸体更多出现。

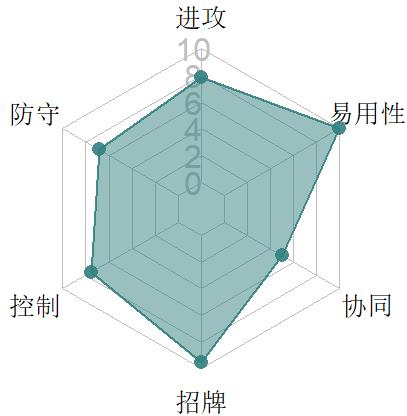
5 战士系

战士系机器人刀锋凛凛，直达要害。以流血、暴击、暴伤能力和克规避能力为主要特色。

类别关键字：流血，暴击，克规避

5.1 碎骨魔





5.1.1 特点分析

游戏中被动反伤第一人，早期基地防守第一人。早期重击命中高的时候也是玩家手里的红人。之后慢慢被其他战士夺去了风头。

5.1.1.1 能力

像一只刺猬一样，挨暴击时高概率施加流血反伤对方。重击造流血，流血可堆积。对方只要用 S 技，无论命中与否碎骨魔都提升暴击率。三个 S 技（蝎尾痛螯、厌恶、杀无赦！）全是各种流血，S2 性能最佳。施加流血越多，对方规避能力越差。

5.1.1.2 招牌

纯粹的恨：高价值招牌，与流血能力相得益彰，降低对方攻击和能量同时提升自己的。你会发现面对高觉醒碎骨，越打他越打不下血光给他加气，自己不加气还受到流血伤害越高。

5.1.1.3 协同

碎骨魔受益的协同都是基础类的，乏善可陈。

5.1.1.4 短板

碎骨有很大一部分能力要靠挨打来开启，这是不值得鼓励的。重击命中下调之后，碎骨魔很难有效地堆高流血数量。

5.1.2 推荐打法

碎骨魔配合“深度创伤”精通效果不错。

5.1.2.1 短战斗

近身缠斗，四连重击依然是快速解决战斗的主要方式，推荐用 S2 多增加一些流血。

5.1.2.2 长战斗

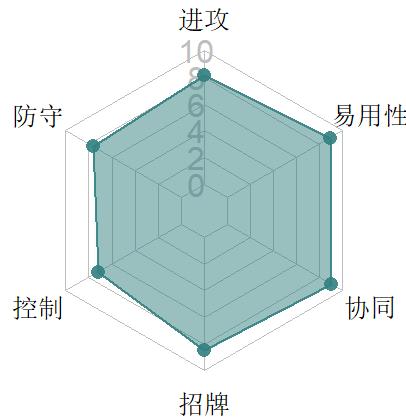
牵制与侧闪反击结合，不要滥用重击以防被电脑抓空档，特殊技留到骗出电脑 S 技再用，能有不小的提升。

5.1.3 基地防守

EMI 能让对手更多地在碎骨魔身上打暴击吃流血，伤害加速器配高觉醒的碎骨魔依然可以欺负没有抗流血能力的突袭者。

5.2 雷震





5.2.1 特点分析

雷震是最早一批的战士系机器人，据说在内测版中强到逆天，公测后削弱了。战士中混搭着近战和远程玩法，护甲也让他在战士中显得不那么脆。

5.2.1.1 能力

- 近战或者远程飞刀出暴击有 25% 概率流血（5 秒，78~120% 的攻），相比漂移和风刃，概率低很多，但是时间和强度高很多。
- 飞刀是物理攻击，打通天晓时像漂移一样比较吃力，而且他的重击炮弹也是物理攻击！
- 重击有概率晕
- 吃暴击时概率得到护甲，可以通过重击来刷新护甲时间，但与钢锁的重击刷新相比，略显鸡肋。
- S 技：

- 雷震的 S1 (剑之道) 是少数几个没有额外效果的特殊技 (当然，出暴击还是会概率流血)，由于动画效果长，被压到角落里是很难完美闪掉的
- S2 (畸变) 和 S3 (练习射击) 差不多，最后一发有概率晕。

5.2.1.2 招牌

钢铠法：雷震暴击率不高的设计也许是为了配合他的招牌：近战打空后为下一次暴击增加暴击伤害。这个招牌再配合剑圣协同，让平时暴击不高的雷震经常冷不丁打出恐怖的暴击伤害秒杀对手（有一个著名玩家的账号就叫“雷震一刀四万七”，可见领悟之深），真是“不是不报，时候未到”。但是近战打空也是有一定风险的。

5.2.1.3 协同

- 盟友 (双向：声波、喷气机、反冲)：加护甲
- 敌人 (双向：飞过山、爵士、千斤顶)：加攻击
- 剑圣 (双向：风刃、漂移、恐龙勇士)：剑圣协同在游戏中介绍（翻译）得比较拗口，主要的意思就是每次刀剑攻击没有在对方身上打出暴击，就记下一笔+30%的暴击伤害（如果对方有暴击抗性增益，如猩猩队长，或者我方受到降低暴击率减益，则不记），然后在下一次出暴击的时候一次兑现。这让剑圣们有了更大的伤害保障，而且是按百分比增加，也就是说 10 次打不出暴击，下一次就加 300%，如果第 11 下是 S 技出了暴击（如风刃 S2），伤害会很恐怖。

5.2.1.4 短板

国外玩家对雷震的评价非常低，甚至比碎骨魔和探长都不如，个人觉得雷震没有明显的短板，上手也挺容易，但他和漂移到底谁强一直是个玩家津津乐道的话题。在五星机器人的发布上，雷震比漂移晚了很多，很多玩家选择了漂移，毕竟漂移对规避的克制更胜一筹。面对侦查，雷震没有对规避的有效控制，只能是通过招牌来“复仇”式的补上。由于远程飞刀和重击的炮弹都是物理攻击，所以遇到通天晓、战术鲨鱼和物理抗性模块，只能靠 S2 最后一发来打出能量攻击，否则只有靠流血来打伤害。

5.2.2 推荐打法

5.2.2.1 短战斗

近战缠斗，配合重击击倒压起身。重击命中时如果打晕，晕的时间不长，要盯紧对方，决定是否飞两刀再乘胜追击。S2 为主要输出手段。

5.2.2.2 长战斗

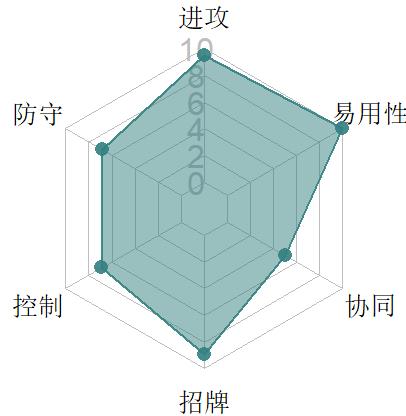
单兵时远程牵制放风筝，搏重击命中和晕点，S2 依然是主要的输出手段。在有剑圣协同的加持下，加强侧闪反击，堆暴击输出。

5.2.3 基地防守

雷震被近战打的时候有护甲，安全模块或 EMI 模块能更好地加强或触发这个功能。S1 压在版边比较难闪，超导 1000 也可以考虑。

5.3 阿尔茜





5.3.1 特点分析

阿尔茜在内测版中曾经很强，“玻璃大炮”的称号说的就是她，公测版后被削弱之后因为只能暴击加气让她一直不温不火，再度调整后（恢复正常加气、明确之前隐藏的爆头能力）又赢回了一定的关注度。

作为游戏中为数不多的女性，卡邦在设计上很可能是参考了 IDW 2005 漫画宇宙中的那个疯狂的女战士，设计出这位“三暴女郎”：暴击来气，爆头射击，招牌也叫“残暴”！

5.3.1.1 能力

- 爆头射击：
 - 阿尔茜的小枪或者特殊技中的远程子弹如果暴击，有很高的概率流血（爆头射击），这是她最主要的输出手段，因为爆头射击不仅施加一个 DOT 流血，而有一份瞬间兑现的伤害。
 - 对方冲向阿尔茜时小枪暴击率+58%（六阶），加上阿尔茜天然的高暴击，经常可以把对手打成筛子。被爆头流血的对手在侧闪和后闪时

还会进一步加大伤害（但是人物信息中没有明确说明加多少伤害，游戏中也不太容易看出）。

- 每次暴击时额外获得一格能量的 12%，加上她的近战是 7 连击，让阿尔茜的气来得特别快。因为这个特性，她 S 技的暴击也能加气：运气好的时候在 S1 的过程中打出一两个爆头，不但伤害爆炸，还可能又攒满下一个 S1。
- 阿尔茜面对**各类**远程攻击拥有天生的规避能力（六阶有 23% 的概率），甚至不管她是在变车撞向对手，还是被特殊技打击，只要是远程攻击，她都可能脱身。通天晓的锤子因为要侧闪，阿尔茜也会给你规避掉。当然，如果规避能力被抑制的时候（如黄豹的招牌，热破的减速和探长的精准弹药），阿尔茜是规避不了的。这项能力有时能让玩家受益，但作为电脑对手经常坑远程玩家，例如铁皮一个 S2 明明连上了，最后一发要抹杀的时候电脑的阿尔茜给你规避掉就呵呵了。然而你用阿尔茜面对铁皮的 S2 时，她给你规避前一发，后一发你死按着防也会吃下！另外这个能力和“镇静”有点 bug，开了镇静精通的人近战打阿尔茜有时自己就会触发霸体。
- 大部分角色是 S2 比较强，阿尔茜则拥有这个游戏中为数不多的优秀 S1（技巧射击）：一方面她 S1 中有三发小枪，比起点枪对射中可怜的命中率，这三发小枪连上 S1 可是妥妥地必中，自然提高了出爆头的概率。而 S1 之后的小枪不但增伤，还提升射速，阿尔茜“嗖嗖”的小枪有一种“追身”的效果，对方很难侧闪掉连续的两发子弹，这进一步加大了命中率。而且因为卡邦这个游戏的子弹判定“命中”是按判定框来算，所以有时电脑侧闪了也会挂上流血。
- S2（黑寡妇）在杀伤和实用性上比较鸡肋，抽出两把拉风的大刀，其中有一把砍人（另一把难道只是用来平衡双手的？）...难怪伤害也低，虽然出暴击时 100% 能流血，但是流血的伤害只有 69.3%（六阶），而 S1 的三发子弹只要爆头一发就已经 120% 的伤害了。所以.....偶尔需要用物理攻击的时候（比如对方是幻影，或者有能量抗性模块）可以考虑。

- 由于 S1 优秀 S2 鸡肋¹⁰, S3 (狙击) 反倒成为了“一不小心涨到两格气又舍不得用 S2”的兜底，因为 S3 前面就有几发小枪可以打爆头，最后的狙击枪 100%能施加流血¹¹。

虽然阿尔茜是近战型的重击，近战连击也是 7 连击，但她并不是一个近战型的选手，她所有的近战就是为了给自己加气到 S1，再用小枪杀人！

5.3.1.2 招牌

守卫者的残暴：在使用任何 S 技时，有 45~80% 的概率获得精准增益，加 25% 暴击率并阻止规避 10 秒。虽然是个看脸的招牌，但由于是 100% 治疗规避，所以阿尔茜在一个 S1 击倒路障后如果出了招牌，对方是无能为力的。而且初始概率就有 45% 左右，不是很吃招牌就能达到比较好的效果。

2021 年 9 月 9 日对这个招牌做了加强：

- S1 和 S2 动画结束后才开始倒计时
- 在招牌本身的概率之上，S2 出招牌的概率提升 10%，S3 提升 20%

5.3.1.3 协同

阿尔茜的协同很一般，女性角色不应该有很多“羁绊”吗？可能也是为了限制她变得过强吧。

- 神射手（双向，幻影和探长）：最高加 20% 远程攻击的暴击率。
- 盟友（小黄蜂，录音机）：加护甲。
- 敌人（野牛，雷震）：加攻。
- 与通天晓一同出战时，队中汽车人加攻，突袭中额外加伤害减益。

5.3.1.4 短板

阿尔茜的攻击在战士中排名第一（全人物第 8），血量垫底（全人物倒数第 8），这样的天壤之别真是“玻璃大炮”。所以要用好阿尔茜，续航是个大问题。另

¹⁰ 回想起来，这样的设计可能符合 1.0 版中阿尔茜只能在出暴击的时候才能得到能量的设定：因为能量来得少，所以 S1 要更优秀一些。

¹¹ 曾经 S3 在猩猩黄甲时上打不出流血，后来修正正常了。

外因为暴击加气这种随机事件，能量的涨跌不定对于刚刚上手的玩家来说可能会影响战术部署。S2 太差，也许是为了让她不要太强大。

5.3.2 推荐打法

阿尔茜属于非常好上手的角色，因为打法非常简单，无论战斗的长短，目标都是在阵地战中用近战暴击把 S1 攒出来，再用小枪的射速和爆头反复围绕 S1 打伤害。打得顺风顺水的时候可能非常快地结束战斗，偶尔因为气来得太快，可以用用 S3。

为了保证暴击和伤害，精通里面的暴击率要点满，深度创伤也往高了升。

但是使用阿尔茜的分水岭在于能不能打准小枪，打准小枪有两种关键的方式：

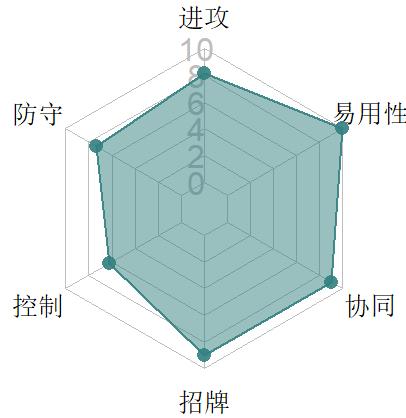
- **追身枪**：有射速提升的时候如果感觉到对方要侧闪时，至少放两枪，对方闪过前面一枪很大概率中第二枪（你要是被阿尔茜和幻影的小枪折磨过，一定知道我在说什么）
- **诱冲爆头枪**：在命中 S1 落地后，不要急于开枪压制，而是等对手完全起身后再点一发冷枪然后按住防御，无论对方中了、防御或者侧闪，都没关系。关键是要等对方完全恢复行动能力之后再略等片刻，放两枪，这时对方很可能是前冲被爆头，不但如此，两枪爆头之后略等片刻再开枪，还会打中前冲的对手，这时出现**最好的结果**：对方中两枪之后反而进入你的近战攻击范围，此时接着按攻击，又是一套 7 连加 S1。**最差的结果**是对方起来跟你对枪，此时就回到前面的远程牵制追身枪的打法。

5.3.3 基地防守

激光能让阿尔茜的输出提升很大。夜莺不但能让阿尔茜更多暴击加气，还能进一步地让她的规避神出鬼没。

5.4 漂移





5.4.1 特点分析

漂移和热破在游戏中期同时以战士身份登场，与风刃雷震的设计比较类似，也是因为漂移的登场才带来了“剑圣”协同，让漂移/雷震/风刃成为了不错的输出型小队。漂移本人也是一个很适合无伤玩家的角色，技能多依赖连击。

5.4.1.1 能力

- 连击槽到 5 的时候获得精准（提升暴击率 20~30%，抑制规避 75~85%），这让漂移面对计数 7 出规避的横炮可以先人一步。连击到 10 的时候提升暴击伤害 20~40%。被电脑打中后清零。
- 重击击倒也可以获得精准，这让漂移面对倒地出规避的路障颇有心得。
- 近战暴击 60%概率流血，施加 15~25%的流血伤害 2 秒，相比雷震和风刃，概率更高，但时间和强度差一些。
- 面对流血对手，漂移自带 20%的规避，这让漂移在施加 S2 和 S3 之后的安全性也略有提升。在面对配伤害加速器的漂移时，如果没有净化流血的方法，那对面等于额外多了个夜莺。

- 漂移的三个 S 技就是各种流血的混搭，流血的概率不依赖暴击
 - S1 (英勇)：80%的概率流血，施加 20~40%的流血伤害 3 秒，最多两层
 - S2 (训诫)：最后一下 100%施加 100%的流血伤害 10 秒，平时最主要的输出方式，在伤害和流血稳定性上都是最佳的
 - S3 (尊重)：前面的旋风刀刃攻击 80%的概率流血，施加 20~40%的流血伤害 3 秒，最多两层；最后一把大刀 80~100%的概率施加 50~100%的流血伤害 10 秒

5.4.1.2 招牌

高度集中：如果说漂移平时在流血时间上不如风刃和雷震，觉醒后则补上了这个短板：连击数上了 15 会提升 50~150% 的流血时间，也就是保持原有的伤害速率的前提下延长时间（总伤害增加）。这让漂移特别适合完美流的玩家。

5.4.1.3 协同

- 先生/盟友（双向：斗擎，探长）：加护甲
- 剑圣（双向：风刃，雷震，恐龙勇士）：不赘述。
- 探长：开局回血。

5.4.1.4 短板

漂移的技能偏科到了极限：全近战，全物理攻击。在面对通天晓的时候他完全没有办法让对方切换抗性，只能靠流血去打伤害。面对猩猩的时候，只要放 S 技，基本上是给对方回血。漂移手上的刀有点短，在雷震风刃能砍到的极限距离，漂移会砍空，留下破绽给对手。

5.4.2 推荐打法

漂移在打开追星者精通后可以进一步完善高连击后的输出，深度创伤精通也可以补足流血时间的短板。

5.4.2.1 短战斗

近战缠斗配合重击，尽早拿到精准增益，暴击伤害和触发招牌，输出手段尽量靠 S2。

5.4.2.2 长战斗

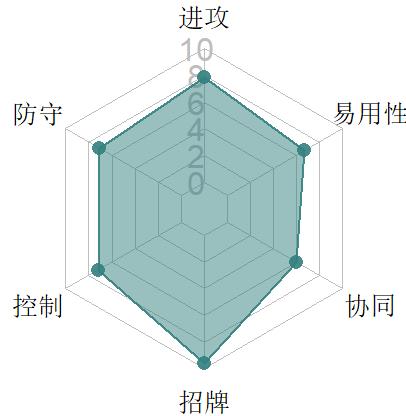
由于漂移一旦失去 15 连就回到解放前，所以牵制与侧闪结合，求稳是最好的。如果实在没底，也可以先上 S3 把连击数堆上去。

5.4.3 基地防守

没有抗流血能力的突袭者在面对配了伤害加速器的漂移，时时刻刻要小心他出规避。但漂移的 AI 实在不高，守基地的效果一般。

5.5 热破





5.5.1 特点分析

在与漂移一前一后发布时，大家普遍认为热破应该是侦察，因为他是战士中唯一一个不会流血的。热破对规避的克制、对能量的控制、高暴击和觉醒后的疯狂加气都是他的鲜明特点。

5.5.1.1 能力

- 减速：远程小枪 60%的概率施加减速，减速中的对手：
 - 完全失去规避能力。热破对规避的克制是游戏中登峰造极的：一发小枪无论防御与命中（有时对方闪开或者 S 技无敌状态都会被施加），对方已有的规避 buff 会被驱散，有效期内也无法再获得规避。相对来说，漂移的 5 连/重击命中却不能 100%地克制住规避。这让热破在黑暗地平线-灭火地图的右路颇有优势。但小枪命中率低也使得这种克制规避的手段并不特别保险，还是 S2 放心一些。

- 降低能量功率。一层减速最多 37.5%，也就是说三层减速对方就无法得到能量了。如果说三层减速比较难保证，两层减速也降 75%，可以基本上保证自己的气比对方来得更快（觉醒后更加明显）。
- 近战打击减速中的对手会获得暴击率加成。顺利打中两发减速小枪的话，后续接上的连招很可能拳拳出黄字。
- 重击 40%概率打晕 1.2 秒。连击被防打不开局面时，一个重击出晕马上就可以顺利打出一套七连。

热破的三个 S 技中，S1（惩罚回旋）没有任何额外效果，S2（时间篡改）和 S3（时间泡泡爆破）都是施加减速。在没有觉醒前，S2 和 S3 主要用来控制规避和对方的能量功率。S2 是在输出与控制间最划算的特殊技。

5.5.1.2 招牌

加速：觉醒后热破发动 S 技会提高自身的能量功率（5 级 67.4，100 级 120%），觉醒够高的时候，热破在 7 秒内很可能再次攒出 S1，反复循环。而且触发加速还获得 30%的远程规避，让热破可以放肆一点冲入近战。盟战（旧地图）中 2 厅 2 线配了能量功率模块的高觉醒热破非常难打，就是因为骗完一招又来一招……

5.5.1.3 协同

搭配警车后热破的重击可以堆积加攻 buff，搭配幻影后暴击伤害提升。

- 奇怪的时空（补天士）：提升减速触发的概率。

5.5.1.4 短板

喜欢热破或者能用好热破的人不多，大部分人认为他比较鸡肋。可能主要原因是热破没有大多数战士的流血伤害，输出靠的是纯强攻和暴击伤害，视觉上不是很过瘾。而且没有觉醒的热破的确差了一个档次。但热破从发布至今从来没有被调整过，或许他真的不差。

5.5.2 推荐打法

5.5.2.1 短战斗

点枪压制与近身压迫性打法，主要使用 S2。例如面对路障，用 S2 击倒他就很放心了。横炮由于是计数规避，所以尽量用小枪压制出了减速再上去打。

如果觉醒到比较高，也可以利用加气快的特点连续使用 S1，尽快结束战斗。注意热破 S2 在击倒对手后有很大的时间优势，此时压起身不能一落地就冲，否则会踢空。

5.5.2.2 长战斗

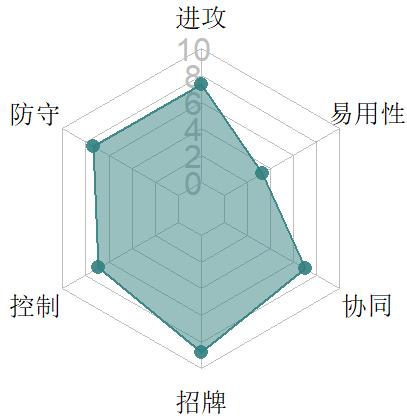
想要打长战斗，请先等待觉醒。由于气比对方来得快，所以还是围绕 S2 来打，输出、加气和控气并重。贪心连续使用 S1 的结果就会造成自己打得很爽，对方的气控不住，又得停下来骗招，耽误减速的时间。

5.5.3 基地防守

高觉醒的热破配三个加气模块（机器人资源、S1000、S2000）都可以一直帮助他用“红气警报”威胁对手。

5.6 探长





5.6.1 特点分析

探长在电影中大腹便便的老兵造型十分硬汉，预告视频也几乎让人无限确认这将是一个与铁皮争夺爆破一哥的角色。然而……是战士！据 Kabam 说，孩之宝在角色的类别确定方面也有一定的话语权，想必这里面官方可能光是看到了电影中“Warrior”这个词，但没有考虑这个词在百炼为战中的定义和不一样。

5.6.1.1 能力

(探长的能力经过数次调整，以下按最新的信息整理到一起)

探长与惊破天、野牛一样需要进行远距离站防触发能力，站防 0.90.6 秒后切换两种弹药。

- 地狱弹
 - 在远程小枪出暴击时 100%施加燃烧，30%的燃烧伤害，持续 10 秒。
 - 使用地狱弹打小枪连击的第三枪 100%能刷新燃烧 DOT。
- 精准弹

- 顾名思义，精准弹提升远程暴击率 30%。并且让风刃、黄豹和幻影的重击无法穿透，也不会因为黄豹的前冲打偏，不会触发阿尔茜、热破的远程规避，简单说：除了主动闪开，其余一律打中。
 - 当装备精准弹药侧闪的时候，能够净化掉蝎子的眩晕效果。
 - 使用精准弹打小枪连击的第二枪有 60% 概率驱散一个护盾（包括见人烦的能量晶体护盾！），第三枪 80% 概率。这两个加强小枪连击的调整是 2021 年 4 月 30 日改的，也是游戏中唯一一处强调远程三连击的地方，可见探长的玩法是多么与众不同。
- 如果在被燃烧的对手身上打出暴击，增加 50% 伤害。
 - 重击后获得一个 10% 的护甲 6 秒，并有 50% 概率降低对方暴击抗性 20%，持续 6 秒，进一步提高出暴击的概率。
 - 特殊技
 - S1（雷声滚滚）配地狱弹时 100% 概率施加 8 秒强度为 60% 的燃烧伤害，配精准弹时 100% 概率施加一个 20 秒的降暴 100%，也就是对手 20 秒内无法打出暴击。
 - S2（保险栓解除）每一枪 50% 概率施加流血 5 秒，最后的手雷 50% 概率施加燃烧 5 秒。
 - S3（纯汽车人）获得一个 10% 的护甲 30 秒，并降低对方暴击抗性 40%。这个效果之前是持续 28 秒，但因为探长的 S3 动画很长，浪费了很多时间，后来改成了在 S3 之后，探长近战打中或者被近战打中对方的时候才开始 20 秒的倒计时。这同样是鼓励探长待在一边打远程小枪。

探长独特的地方在于他远程小枪的输出甚至超过了拳头，这也让他的打法套路异于常人，也许是为了让玩家专注于小枪的命中，游戏给探长配了一个近战重击，操作难度高。小枪的低命中也让他很难快速结束战斗。自身的血量在战士中排名仅次于蝎子，配合护甲 buff，有一定的持久性。

5.6.1.2 招牌

战士系芭蕾舞者：在远程攻击即将击中时侧闪将触发滚动，并提升远程射速与伤害，持续 3 秒 - 5 秒。搭配“枪手”精通，高觉醒探长出招牌后三发小枪的伤害甚至

能比肩 S3。但是实际用了用，这个招牌还真的蛮难触发的，早了肯定不行，但一味地等子弹到面前再闪也出不来，这就让行动方式跟平时有点不同。我认为这是练好探长的必由之路，就像练好天火必须学会招架一样。

5.6.1.3 协同

探长收到的协同中，配幻影和阿尔茜能提升远程暴击率，配铁皮/犀牛/搅拌者能延长减益时间并在盟战中加攻。配蝎子可以让重击有概率变成暴击。

5.6.1.4 短板

虽然卡邦在通过探长探索一种新的玩法，但远程小枪确实很难成为稳定的输出方式，首先只能连点 3 枪，又不能连点 5 枪再接特殊技，这跟近战连击相比回报还是低了，何况相比侧闪反击的成功率，远程相持稳定地打中子弹有多难，大家心里没有数吗？

探长还有一个问题，因为切换子弹的速度被调整得很快了，实战中经常会一不小心多防御一会就切换了子弹。而探长大部分时间应该是挂着地狱弹来打燃烧的，所以有时还得主动切回去。

5.6.2 推荐打法

我并不觉得探长强，但毕竟这是人物解析，要站在人物设计的角度研究怎样把这个人物玩好，毕竟震天尊大部分人都会玩，但人人都只会玩天尊，那就太没意思了。

我认为要练好探长，首先要找到办法合理地使用小枪，而不是完全放弃近战只练小枪。首先有个小技巧：探长近战 5 连击**用轻攻击结束**是抽出枪打一发，这比中攻击要划算，因为这一发按远程小枪命中算，实测也确实可以打出燃烧来。也就是说任何一次命中的近战连击都能保证一发小枪。

接下来就算你已经能在对枪的时候找到对方的空档来一梭子，要提升伤害还取决于是否暴击。这时，重击施加的降暴抗可以帮到你。地狱弹打出暴击就施加长时间的燃烧，之后如果能连续打中三连枪是可以刷新燃烧的，这是一条加大伤害的途径。而且经实测，“**打中”包括防御！**也就是说对方有燃烧的状态下，对方只要不闪

你的三枪，一定就刷新了。同理，精准弹的三枪里有两枪能拆盾，这让探长在对付犀牛的时候更安全。有了这个策略，练好探长的招牌滚动就显得更加重要，因为如果你能滚动闪开对方的两枪并还击，那个射速让电脑至少要防。

由于探长主要靠小枪打输出，所以能量积攒得相应要慢一些，所以无论是短还是长战斗，探长都应该围绕 S1 去开发自身两种子弹的额外性能。

5.6.2.1 短战斗

不用一上来就玩远程，近战用轻攻击也有机会打出燃烧，一旦燃烧，找机会用小枪刷新。如果对方防住近战，用重击争取降暴抗。短战斗不用追求触发招牌。

5.6.2.2 长战斗

好吧，你已经决定用探长打长战斗了，恭喜。

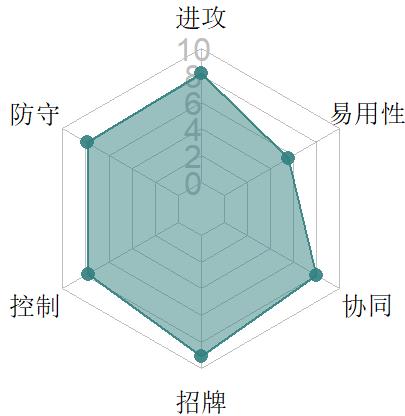
先上 S3 降暴抗之后围绕 S1 和地狱弹打输出。侧闪小枪时机把握好，触发招牌后小枪命中才会更高。招牌出来时，预判对手侧闪时点枪打时间差（类似阿尔茜和幻影 S1 之后的战术），命中率会大大提高。

5.6.3 基地防守

探长是小枪型的角色，激光是他的最佳选择。EMI 也不错，让探长的远程优势更大。

5.7 巨蝎勇士





5.7.1 特点分析

巨蝎勇士（游戏中文翻译为萨克巨人实在贻笑大方）作为游戏中最晚发布的战士，补全了动物园体系，并且以其独有的能力迅速得到了玩家的认可，稳坐战士系前排。

5.7.1.1 能力

蝎子的血量在战士系高居榜首，在全游戏中也仅次于6个斗士、震天尊与爆威，排名第9。

- 毒液充能：每满一格气，获得一层毒液，最大10层。蝎子的毒液可谓稳赚不赔的买卖，因为留在自己身上可加攻，一层就20%，如果觉醒，还回血。通过重击或者S2施加到对手身上成为12秒逆火，对方要么出特殊吃伤害，如果不出现特殊，2层逆火过期会晕3秒，3层以上逆火过期吃500%的震击伤害。
- 作为战士，近战暴击30~40%的概率流血，强度40到60%，时间4秒。可谓中规中矩。

- S1（目眩和毁坏）和 S3（原始兽迫害）施加目眩，造成对方远程普攻 60% 概率打不中，远程特殊 100% 打不中。控制远程特殊技很恐怖的警车¹²简直是太爽。
- S2（隧道恐怖）将毒液转化为同能层数的逆火。

5.7.1.2 招牌

再生毒素：身上有毒液充能时，受到普通攻击会回血一定比例，受到的伤害（5 级 34.6%，满觉醒 86%），这可以理解为提升了续航，也可以理解为减少了对方的攻击力。在面对巨蝎对手的时候，要注意使用特殊技杀伤大、有 DOT 的角色。另外因为防御伤害不回血，所以普攻打在防御的蝎子身上最好打满 4 下。

觉醒的巨蝎配备科技控制台的时候，由于模块的加持会让巨蝎的回血进一步提升甚至抵消了伤害，这时建议使用黄豹、震荡波这种又可以阻止修复又有 DOT 的角色，否则真的是几分钟都打不完一局突袭（只有特殊技才能下血）。

5.7.1.3 协同

蝎子收到的协同主要是野兽净化和野牛提供的野兽祖先（破防），但这两个协同都必须重击，后面会提到蝎子的打法要减少重击的使用。

5.7.1.4 短板

蝎子设计得非常合理，玩家用和电脑用都强，硬要说短板，那就是围绕毒液做文章让他的打法略微有点反常。

5.7.2 推荐打法

蝎子的 S1/S3 技性能相同，S2 和重击性能相同，正好演化出了两种不同的打法。

¹² 可见警车的特殊技虽然是用近战的方式躲，依然是判定为远程攻击的

5.7.2.1 短战斗

短战斗时选择毒液给对方，围绕高命中的重击展开近战缠斗，特殊技也用 S2，让对方吃逆火伤害。

5.7.2.2 长战斗

长战斗可以细分为两种打法：

打法一就是坚决不放毒，只用 S1，不放重击，一路把毒液堆到 10 层，用 200% 的攻击加成打架，输出是有保障的，适合传奇级的敌人、有防震击手段的敌人（觉醒钢锁，反冲等）或者血厚但没护甲、抗性的敌人。

但是真正能堆到 10 层的战斗其实并不多，稍微长一点的战斗，有一定的变通。打法二适用于比较难啃的硬骨头，他们因为有护甲、抗性或者护盾，全程普攻的效果不好，需要想办法把毒液变成震击或者逆火伤害来扩大输出。策略就是一路把 S3 集满，此时有 3 层毒液。然后先骗掉对方特殊技，再放重击，施加三层逆火。这时可以比较一下：五阶蝎子三层逆火挂上去，对方放大招会造成 420% 的伤害，不放大招会有 500% 的震击，所以从蝎子的角度讲当然是后者比较好。所以这时就尽量到处躲，拖延时间，不给对方满一格气的机会，等到震击出来再正常打。如果对方还是得到了气槽（比方他会自己充气），那就赶紧放出 S3，用漫长的动画进一步拖延时间。当然，实在对方要放 S 技吃逆火也是巨疼的伤害。蝎子的毒上只要了三层，回报就是这么稳¹³。再攒下一个 S3，如此循环。

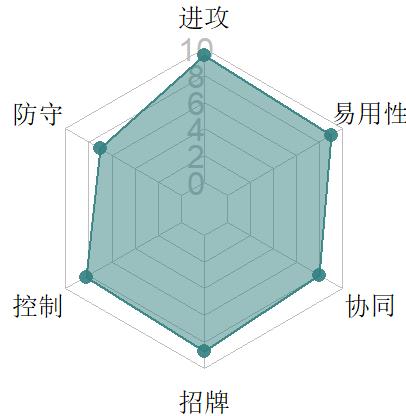
5.7.3 基地防守

科技控制台是觉醒蝎子的绝配，如果没有，可以考虑三个加气模块（机器人资源、S1000、S2000），提高蝎子毒液的数量。

¹³ 只怕惊天雷

5.8 亡灵天尊





5.8.1 特点分析

在言之凿凿表示“不会再有新机器人”之后，游戏接近 3 周年庆之前 Kabam 发布了塞伯坦传奇 3，奖励中出现“泰坦货币”（好吧，官方翻译是巨人货币），它的作用在 8.4 版更新后揭示出来——与千呼万唤始上架的五星震天尊一同上架到泰坦货币商店（标价 24 万）的还有百炼为战游戏原创人物——亡灵天尊！

最初普通认为他和惊天雷、暗黑擎天柱一样是标准震天尊重涂，事实上两者除了 S3 相同外，差距非常大。亡灵天尊的重击是狂飙的动作，5 连的动作仅部分与震天尊相似，S1 与其说有震天尊 S1 的样子，不如说是野牛 S1 的飞全屏版（并且 S1 很难完美闪掉），S2 是犀牛的动作。也是从他开始，后续发布的角色虽然是“重涂”，但是都有一定程度的修改。

5.8.1.1 能力

- 泰坦充能
 - 所有攻击打中对手加 1 层充能，觉醒前最多 20 层；每得到一格能量，加 5 层充能；每层充能加 0.5 ~ 1.5% 的攻击。

- 被击倒时失去 7 个充能。
- 重击时每个充能加 1% 的暴击概率。
- **势不可挡的力量**
 - 充能达到 20 层时进入势不可挡的力量状态（我方血槽下会有一个红球标识），此时获得进一步加攻（这一点来自官网的人物情报页面，游戏中未提及，情报页面也未提及具体加多少，但目测确实是有的），但是格挡熟练度和近战防御力下降。这有点对标震天尊的狂怒和保存遗迹之间的攻守切换。
 - 此状态下击中敌人将 100% 造成一层 6 秒的流血，不可叠加，但小枪和近战都可刷新，基本上可以保持流血不停。**这个刷新的特性和深度创伤精通有神奇的化学反应：因为只要你当前血量比对手多，每一次击中敌人都会触发一次尝试创伤的额外扣血**（其实还是比较明显的，就是当你在势不可挡状态下放 S1，对方身上红字乱跳，就证明现在你的血比对方多了）！
 - 此状态下，敌人如果发动 S 技，亡灵天尊有 30% 的概率会出霸体 0.95 秒。这个技能自己用的话，可以比较任性地前冲压起身，保手残党平安。但是更多的时候，会让电脑的亡灵天尊逃过大招（比如盟战 Boss）
- 近战攻击降低对手规避概率 20%，作为战士，对侦查系有一定的克制。但是因为大部分侦查的规避概率大于 20%，也不能无脑压制。
- 对手能量比自己多时（游戏中的翻译是“对手更强大”，让很多人不理解），降对手能量功率 10~50%。正常人开局打对方一套连击，我方得到的怒气是少于对方的，但是亡灵天尊打一套，基本上双方的气相同，对方满一格气的时候，亡灵天尊也满一格气。这是一种动态控气的设定，非常有用，长战斗中可以少骗很多招。
- 生命降到 10% 以下时，亡天尊推开对手并获得 2 格能量，且 10 秒内全身起火，对手靠近时会被施加燃烧减益。相比震天尊的不朽遗迹，这个技能显得没有那么神奇，第一这 10 秒不是完全不死状态，第二这 2 格能量不是瞬间获得，所以玩家自己用的时候不要太指望。
- S 技：

- S1 (起起落落) : 60%的概率提升 30%的能量功率 6 秒, 消耗 10 个充能。注意：这个看着是远程，躲法也是远程的 S 技，可以被近战规避（实测对传奇 1 的横炮，他出规避的时候连 S1，横炮可以连续规避几次加满气还你一个 S3!）。并且让人更意外的是，一道道电光居然全是物理攻击，无法让通天晓切换抗性！
- S2 (两种看法) : 65%的概率提升 20%的暴击率 12 秒, 消耗 15 个充能。也是全物理攻击。
- S3 (时间的主人) : 85%的概率施加 40%攻击力的流血 7 秒, 消耗 20 个充能。

官方在发布后可能是根据玩家的实测和抱怨，对亡灵天尊的数值进行了一定的调整，之后我实测过双满的亡灵天尊，真的感觉是一个纯输出的角色，尤其是出招牌后再来一个 S2，确实伤害爆表。在整个相对较弱的战士系中，是可以考虑优先发展的角色。

5.8.1.2 招牌

愤怒：最大充能提升到 40 层。因为上限提升，所以更容易保持在势不可挡的力量状态，加大攻击力。势不可挡的力量激活时，加 1.9~80.3%的暴击伤害。

没有太大必要讨论是否要觉醒，因为五星亡灵天尊只能在泰坦币商店买，不能通过开水晶觉醒，所以别犹豫，使用觉醒程序吧。事实上亡灵天尊一半的实力都依赖这个觉醒，因为如果不觉醒，放 S 技必然切换状态，而高手肯定是愿意一直留在高攻高暴的状态。上限放开之后可以算一算，一般点 2 枪加 5 连能得半格气，得到一格气已经 19 个充能了，攒到 S2 就 38 个充能了，就算放 S2，也还有 23 个充能，保持在势不可挡状态。

5.8.1.3 协同

- 愿望 (震天尊) 。开局拥有 4~10 个泰坦充能。经实测，这可以让亡灵天尊最多能攒到 50 个充能，但是放 S 技时，震天尊给的 10 个充能会一次性消耗掉，此后依然是 40 充能封顶。

- 门徒（双向：暗黑擎天柱，雷震）。自己比对手能量少时，+2~5%的能量功率。这个协同让亡灵天尊的气来得更快，反而有点抵消了亡灵天尊动态控气的能力。

5.8.1.4 短板

其实亡灵天尊还是有独特玩法和实力的。以下与其说是短板，不如说是因为比预期实力要弱形成的吐槽。

如果不考虑无关痛痒的饿鲨，亡灵天尊是作为 Kabam 真正意义上的“亲儿子”出场的原创角色，其获取的难度之大，理应让他站在食物链的最顶端，至少与震天尊比肩，毕竟这是一个泰坦和震天尊进行火种融合后的产物嘛！可是他没有震天尊的自动加气和 8 秒不死金身，也没有回血，进攻的核心依然是围绕连击、流血与暴击，这与战士系的代表人物漂移有相似之处。而他作为战士系，引以为傲的流血技能也被上游的斗士系克得死死。尤其是连小枪和普通近战都 100% 刷新流血时间，高觉醒的猩猩站着不动让亡灵天尊打，也只是越打血越多——玩家实测中，一只满锻猩猩站着不动让故事终章的亡灵天尊 Boss 打了 2000 多下，还是满血！（据说后续经过调整后似乎没有这个问题了，具体没太注意）

在觉醒前，发动 S 技的时候可能会把亡灵天尊从势不可挡的力量状态切换为普通状态。觉醒之后因为很容易顶到 40 个满充能，此时即便放 S3 也不会少于 20 个充能了（除非被击倒再减 5 个）。也就是说亡灵天尊只要觉醒，进入战斗后很快就变得攻强守弱，而不是像震天尊会反复切换攻守。

5.8.2 推荐打法

因为亡灵天尊在放 S 技会丢失相当数量的充能，可能会使得状态来回切换。开局一般两个七连击可以满一格气，这时是 19 个充能，要再摸一下才能切换状态，然后放 S1 的话丢 10 个，状态又切换回来了。不过因为还剩 10 个，以及 S1 之后能量功率的提升，下一次到 S1 的时候很可能就不止 20 个充能了。所以如果保持不被击倒的话，充能总体上是越打越多的，不用特别纠结（关键是要觉醒）。

5.8.2.1 短战斗

由于进入势不可挡的力量会让他攻强守弱，连格挡伤害都更高，亡灵天尊在使用时要保护好自己，但由于输出很高，结束战斗也快。

短战斗优先选择 S2，因为攒满两格能量本身已经有 10 个充能，再加上中间使用的连击，轻轻松松 30 层以上，这时一个 S2 下去已经伤害很可观了。当然 S1 也不是不可以，因为短战斗意味着我方基础血量和对方差不了多少，很可能打一会儿血量就超过了对手，用 S1 可以快速触发深度创伤的额外扣血，只是要注意放 S1 的时候一定要是在势不可挡的力量状态放，否则不会刷新流血。

5.8.3 长战斗

长战斗可以用好能量控制的能力，频繁使用 S1 放空自己，控制对方能量。长战斗刚开始的时候，亡灵的血量肯定少于对方，所以不用特别考虑是否在势不可当状态下放 S1。要等慢慢压过对手的血量后，才关注 S1 是否连续 7 次触发深度创伤的额外扣血。

推荐按漂移这种标准的堆连击、少用重击的打法，短战斗围绕 S1 快速获得能量（频繁放空气槽，也能利用到动态控气的能力）。长战斗可以用 S2 加一些伤害。S3 纯鸡肋，不需要使用。

5.8.4 基地防守

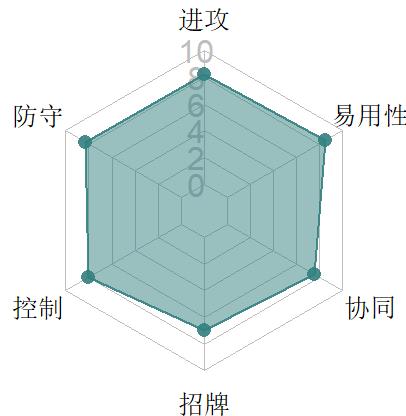
由于亡灵天尊的 S1 相当难闪掉，所以配合超导体 1000 的 S1 破防，可以给对方造成不小的麻烦。

5.8.5 故事 Boss 策略

此部分内容搬运到[这里](#)。

5.9 挽歌





5.9.1 特点分析

挽歌的发布又一次打破了百炼为战长时间的沉闷。和三尖头小队其他成员一样，挽歌属于比较小众的角色，在各路 TF 文化中也未有太多戏份。根据经典的 G1 人物介绍，制造恐惧是挽歌的拿手好戏，事实上他在落败的时候，反倒是最恐惧的。卡邦将挽歌定位为战士，并围绕“恐惧”配上了独特的能力。

5.9.1.1 能力

- 恐惧
 - 敌人在开始战斗时即带有恐惧。这种无差别式的开局减益施加，应该是挽歌独有。
 - 如果敌人格挡、侧闪或后闪累计 3 次，则会被施加恐惧，打中挽歌后重新计数。
 - 打击处于恐惧状态的敌人，出暴击的机率提升 20-40%。

- 处于恐惧状态下的敌人，每 10 秒被自动施加一层流血（不可叠加），强度为攻击力的 120-145%持续两秒。这一点让挽歌全场拥有安逸的附加输出，只是如果对手是猩猩，则让对方有安逸的附加回血
- 敌人在后闪和侧闪的时候会被施加 5 秒的减攻，减攻 20-40%。
- 敌人用轻攻击和中攻击打击挽歌，分别有 20% 和 40% 的概率驱散自己的恐惧。努力进攻才能减少吃流血，经计算，一套 MLLM 连击驱散恐惧的概率是 81.5%，7 连击的角色则有 93.4%。
- 挽歌打击流血状态的对手时，加 30% 的暴击伤害和 10% 的能量功率
- S1（忧郁导弹）：打击恐惧状态下的对手，加大伤害
- S2（毁灭火箭）：施加燃烧，对恐惧状态下的对手，燃烧伤害增大，时间延长
- S3（无处可逃）：施加恐惧，且 30 秒内不能被驱散。恐惧时的流血伤害翻倍。

综合看挽歌的能力设计，主要的理念是让对方在后闪和侧闪中减少攻击力，从而把战斗拖长，让被动施加流血的次数更多，再配合打击流血对手的暴伤和能量功率来提升输出。精通方面，暴伤是必须的，深度创伤也可以考虑。

然而，如果挽歌给电脑使用，配合厚厚的血槽和各种把战斗拖长的模块，就一定要注意要用带有净化能力的角色来对付他。

5.9.1.2 招牌

冷酷的嘲弄：处于恐惧状态下的敌人如果近战打空，挽歌将得到 5 秒的加攻，加攻比例（10-60%）取决于觉醒等级，并且对方驱散恐惧的概率减少 10%，直到下一次触发驱散。

这个招牌有点像加强版的“反击”精通，由于挽歌大部分时间可以保证施加恐惧，所以这个招牌是被动地提升了挽歌的攻击力，并没有给他带来质变。

5.9.1.3 协同

- 喷气机（受益）：处于恐惧状态下的敌人后闪和侧闪时有 4-10% 的概率晕 0.5 秒。

- 喷气机（受益）：喷气机触发招牌的概率提高 2-8%
- 红蜘蛛（受益）：霸天虎成员的远程攻击提升攻击力和护甲穿透。看得出来挽歌和喷气机在红蜘蛛的游击队中是“二等公民”，因为惊天雷和闹翻天的这个协同是飞机小队之间相互的。

5.9.1.4 短板

在使用挽歌的过程中能明显感受到和喷气机一样的问题，就是比较“飘”，距离感不好控制，经常会打空。由于是被动施加流血，他也不像有些战士一样可以大幅受益于深度创伤精通实现血崩式的输出。另外对于规避并不能直接抑制住，而只是通过施加流血和减攻来控制，并没有漂移和热破那么安全。

5.9.2 推荐打法

挽歌的打法和战斗长短关系不大，就正常的近战打法即可。由于重击没有什么额外的属性，所以安心用五连击攒 S2 就够了。

5.9.3 基地防守

由于突袭中动物园队的存在（尤其是猩猩），挽歌完全是送上的回血大餐，所以不建议考虑基地防守。如果需要的话，还是配伤害加速器。

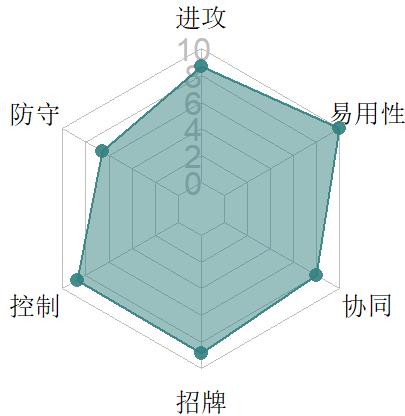
6 侦查系

侦查系人才济济，是目前人数最多的类别。虽然各具特色，但高攻击，高暴击和高控场让侦查系机器人不但对科技形成了有效克制，优秀的规避能力在面对其他类别也毫不畏惧。除了碎骨魔。

类别关键字：加攻，暴击，规避，控气，眩晕，控 S 技，流血，破盾

6.1 风刃





6.1.1 特点分析

风刃是由迷友投票创建的 IDW 漫画原创角色，之后迅速进入了各种动画作品。大名气的她也作为百炼为战首批机器人发布。高暴击高流血的剑客形象让她仿佛混进侦查系的战士。

6.1.1.1 能力

- 剑刃攻击加 25% 的暴击率，让风刃出流血的机会很高。
- 近战暴击最高 60% 概率流血（重击和脚踢其实也是会出流血的），4 秒，30~68% 的攻击伤害。
- 连砍四层流血会砍晕对手，岂不美哉。技术好的玩家懂得在平砍过程中盯着流血层数，到三层的时候做好准备，一旦砍晕，马上后退点两枪再上去砍，一方面加大输出，另一方面远程小枪击中流血的对手也会 35% 的概率晕。
- 重击可以穿过远程小枪和远程重击（除了探长的精准弹）。在游戏早期重击距离超长的时候，风刃“点两枪+重击”的打法十分无赖，后来缩短之后重击

回归平淡，但还是可以在被声波/蝎子重击压墙角的时候脱身，或者爆威出霸体乱放炮的时候硬怼。

- S1（电路限制器）暴击也会流血，但主要的性能是震击和阻止加气。震击前和震击中发动的加气都会被阻断，例如声波的加气、机器人资源模块的加气。但是不能阻断能量功率的加成（例如热破的招牌）。
- S2（剑舞）拥有护甲穿透，可以配合剑圣协同打出高伤害。
- S3（空中扫射）虽然热闹，连击数也很好看，但是伤害很低，35%的概率晕也很难吸引人使用，除了可以堆高一些追星者的伤害。

6.1.1.2 招牌

决心：根据对手的血量进一步提升自己的暴击率，血量越少暴击越高。这让风刃可以尽早结束战斗，弥补自己身板比较脆的不足。

6.1.1.3 协同

- 情侣¹⁴（横炮）：风刃开场获得一格能量的 17.5~80%。
- 剑圣：这时就幸亏风刃是侦查了，不然如果四个剑圣三个都是战士的话，很难组队。
- 城市演讲者¹⁵（亡灵天尊）：风刃剑刃攻击获得的能量+2~8%

6.1.1.4 短板

风刃的身板真是太脆了，血量排名全人物倒数第 5。虽然后面垫底的 4 个也是侦查——但是他们个个带规避可以保命，风刃却没有！

风刃是最早出来的机器人，随着时间的流逝，除了剑圣协同中充当类别支点外，已经失去了人气，主要的原因是侦查系后起之秀太多，风刃只有流血的特性，实在是很难高人一头。

¹⁴ 卡邦可能是参考了《领袖的挑战》动画中这两人的关系，然而 G1 横炮跟风刃就完全没这层关系了。

¹⁵ 英文原文 Cityspeaker，是表示风刃有和泰坦金刚对话的能力，一般译为基地金刚代言人/城语者。

6.1.2 推荐打法

6.1.2.1 短战斗

近战缠斗配合重击进行强攻，S2 输出。

6.1.2.2 长战斗

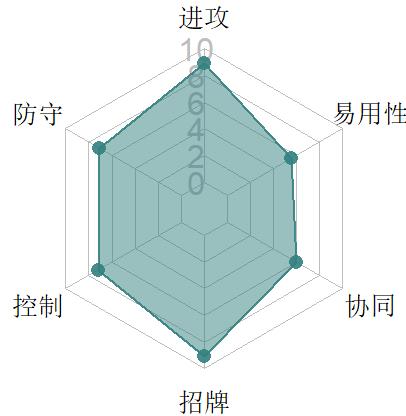
与短战斗打法大体相同，保护自身安全的前提下还是采用近战为主。

6.1.3 基地防守

风刃的 AI 一般，加上身板脆没规避，防守不是她的专长。夜莺能弥补一些规避，加强暴击流血。

6.2 路障





6.2.1 特点分析

真人电影中活得最久的霸天虎非路障莫属，在百炼为战游戏中倒地起身全方位的规避也仿佛致敬了他这超强的求生欲。

6.2.1.1 能力

- 击倒后起身最高 85% 的概率规避各种攻击 3 秒，像一只泥鳅一样根本逮不住，如果没有 100% 的规避克制（热破，阿尔茜），平时不要随意放倒路障。而玩家的路障被击倒后，则要利用好这 3 秒的规避和 6~7 秒的暴击率提升大举反扑。
- 近战攻击根据对手能量提升 79-144% 的暴击伤害
- 逆火，在爵士和蝎子出来之前这是路障最有特色的技能：远程小枪有 20%-25% 的概率施加逆火，S1（惩罚）能 100% 施加
 - 但是可能是游戏商的疏忽，一直没有像蝎子那样写清逆火伤害到底是多少

- 路障逆火的能力在惊天雷出来前一直不算一种 debuff，结果惊天雷净化不了。新人物不能碾压旧人物那还了得？于是厂商改成了可以净化。
- 这样又不可避免伤害了本来就为数不多的路障玩家们的感情，于是厂商提升到了 25% 的概率并且增加了一种特性：**连续堆上三层逆火后，会转化为“半永久”逆火**，也就是路障只要不被击倒，那个逆火图标就没有过期时间（颜色比普通逆火图标要深一点），也不能被净化。
- S2（镇压）除了伤害挺高还能偷取对方最多 36% 的能量，注意和警车的消气不同，路障偷过来的能量是加给自己，使用得法的话路障可以反复获得多个 S2。
- S3（派遣）在 25 秒内提升 25% 的暴击率。

可以说，对方的能量在路障眼里横竖都是“为我所用”：留着能量不放，路障提升暴击伤害，到了 S2 可以直接偷过来，放特殊的话，很可能吃逆火，也是伤害。

6.2.1.2 招牌

坏警察：没有觉醒前的路障可以最多叠加 2 层（一层小枪的，一层 S1 的），觉醒后小枪逆火可叠加，时间延长，保障一定的输出。

6.2.1.3 协同

- 搭配碾碎器，每局头一次重击命中施加能量锁定，这可以配合他 S2 的偷气来使用，把对方差不多打红前一个重击锁住气，再用 S2 偷一大截能量回来。
- 路障为爆威提供的协同能大大提升爆威，自己只是获得一点护甲。

6.2.1.4 短板

其实路障整体的设计思路是不错的，攻击力全人物排名第 6。主要问题还是身板脆，血量倒数第 4，虽然有倒地规避，但是吃一串连击或者被 DOT 了实在很疼。组队方面除了跟爆威和碾碎器，也没有什么好的协同，或许也减少了他的使用场合。

6.2.2 推荐打法

路障的逆火虽然是他的标志性 debuff，但电脑对手的思路清奇——既不会因为处于逆火状态就刻意不放招，也不会因为你想等着逆火伤害就乖乖给你放招。路障

的逆火也不像蝎子，层数多了有触发逆火伤害和过期晕点/震击这三种想象空间，所以施加了逆火之后，要放平心态，就当它不存在，正常打。

但这不表示就完全可以不用在意施加逆火，事实上，逆火和 S2 之间是可以互补的。在长战斗过程中，路障核心的思路是通过 S2 偷气，将自己的能量稳定在一格多，再反复攒出 S2 同时保证输出和控气。这个过程并不见得总是称心如意，例如对方先于你放掉了 S 技，自己一个 S2 下去没偷到多少气，双方都回到半格不到的初始状态。这时在点枪牵制的过程中如果对方露出破绽，我建议就点上三枪搏多几层逆火先，而不是两枪加 5 连，因为这样打对方很有可能在你 2 格气之前到达 S2，很多人的 S2 就算骗出来也是有一定危险性的。路障最舒服的时候就是连招攒满 S2 的时候对方也刚刚过 2 格气，但立马就会被偷走，没有机会带着 S2 自由行动。

6.2.2.1 短战斗

因为有倒地规避所以打法上可以十分强势，因为重击是远程，击倒后可以前冲压起身。围绕 S2 打输出。

6.2.2.2 长战斗

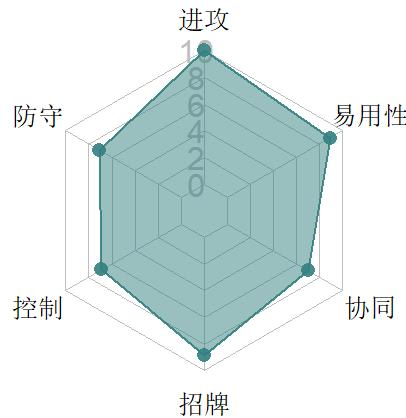
远近结合（放风筝+侧闪反击），加强点枪牵制，保证经常施加逆火，再用骗招获得输出。S2 依然是主要的手段。

6.2.3 基地防守

夜莺配高战力路障守关底收人头有奇效。

6.3 橫炮





6.3.1 特点分析

游戏的第一批角色，横炮有着不俗的规避能力、呼之即来的能量和堆暴击的能力。中期虽然接受过加强，但在强手如林的侦查系，这位“豪爽肉搏”的标志性人物始终难以跻身一线。

6.3.1.1 能力

横炮经过几次平衡性调整，以下合并在一起介绍

- 横炮的近战是 7 连击，一套拆光犀牛和科技鲨的盾没问题。
- 每被击中 7 次获得近战规避（能规避基础和特殊技的近战攻击）。对玩家来说意义不大被打得太惨可以保命，但终归没有大小黄蜂们的规避来得及时。规避率虽然最高只有 38%，但在实战中触发频率很高，没有反制手段时打电脑横炮的时候要非常小心，宁可等规避完了再上去打。
- 闪避远程攻击（小枪和远程重击是可以的，远程特殊技貌似不行）时如果时机得当，会喊出“老兄，我没事”，并获得总能量的 13%（换句话说 8 次子

弹没有击中他，他可以还你一个 S3），这让横炮在对枪拉锯找机会的时候也能获得不少能量。

- 闪避对方前冲的时候在 6 秒内提升暴击伤害 70~108%，持续 6 秒。由此可见横炮是侧闪反击的代表人物，无论是闪近战还是闪远程都为接下来的战斗提升不少。
- 成功暴击时会进一步提升暴击率，最多堆 10 层，第 11 层会过期，回到 10 层，被击倒后才丢失 5 层，这一点比漂移一个不留神就回到解放前要好一些。
- 重击净化身上的所有震击并刷新所有暴击伤害加成
- 横炮的三个 S 技各有妙用：
 - S1（招摇）获得暴击率加成，并有 40% 的概率击晕 2.5 秒。这与救护车完全相同，所以一旦发现击晕，落地马上狂按小枪，5 发后前冲都来得及。
 - S2（返校大作战）获得 8 秒近战规避，并且有 100% 的概率燃烧。带着 10 层暴击打中 S2，则会在 10 秒内获得 50% 的暴击伤害加成。
 - S3（霹雳舞对决）除了最后的导弹，每一击都 60% 的概率驱散对方一个加成，因为用得比较少，所以不太清楚能驱散的类型，估计和狂飙红蜘蛛类似。最后的导弹 100% 施加燃烧。

6.3.1.2 招牌

最大推力：开局 12 秒给自己加气。5 级加 41.2%，100 级加 100%（后调整为减半，100 级加 50%）。短战斗中，横炮可以先声夺人打出 S1，一旦打晕，很快又能有 S1，运气好的话连晕两次战斗就结束了。

6.3.1.3 协同

- 盟友（双向：天火）：加护甲
- 代码 12：鲁莽驾驶（警车）：横炮的重击得到一个加攻 buff，3 秒内继续重击可以刷新并堆积加攻 buff。能堆积看似很诱人，但是 3 秒内就要再次重击，实战中也不能滥用。
- 急速追逐（双向：幻影/战术黄/黄豹）：闪避后下一击加攻。相当于“反击”与“枪手”两种精通的叠加。

- 双引擎（双向：飞毛腿）：加能量功率 2~8%。

6.3.1.4 短板

横炮整体看上去没有太大问题，DOT 和控气上稍有欠缺，但输出能力了得也是一种弥补。总体来说人气实在太低，也进入了 8.0 要加强的列表，期待曙光。

6.3.1.5 8.0 调整

基础暴击率+3.6%，基础暴击伤害+10%，S2 的导弹 100% 施加燃烧。

6.3.1.6 2019 年 8 月调整

在游戏进入通用人物币阶段后，老牌的角色一个个被卡邦拿来当月度人物卖，不但战擎、铁皮已经上架，连野牛、天火等都闪亮登场时，横炮作为第一批人物还没有出现。在 2019 年 8 月 1 日正式上架前，官方再次对横炮作出平衡性调整：

- 被击倒只丢失 5 层暴击（之前是全丢）
- 带着 10 层暴击打中 S2，则会在一段时间内获得 50% 的暴击伤害加成 10 秒
- 重击净化身上的所有震击并刷新所有暴击伤害加成，侦查系拥有净化的不多，横炮这一调整让他在面对觉醒犀牛或者震击格挡时有一定的优势。起先官方做事做一半，让横炮只有在重击命中时才净化，比起幻影、野兽组出重击即净化的特点，横炮净化的难度大了很多，之后官方听取了玩家的意见，改为发动重击就净化。
- 招牌削弱，满觉醒只给 50% 的最大能量。虽然看上去是削弱，但由于高觉醒的横炮往往在电脑手上（配机器人资源、科技控制台），这一调整反倒降低了电脑横炮开局不久就出 S3 的机会，更像是有利玩家的改动。

6.3.2 推荐打法

其实横炮经过几次调整之后实力已经很不错的，高攻高暴高能量，有驱散有净化有 DOT。只要操作得法也是个很不错的侦查。但是横炮实在是几次都错过了机会：作为头一批发售的人物，刚出来的时候横炮不太行，而风刃美女重击能飞全屏，刀刀见血非常爽，一下抢过了风头。等警车登场后侦查系的头把交椅坐了好些年。后期横炮被加强的时候，五星版的他又迟迟不发，玩家练满警车和小黄蜂的也会把

资源砸给爵士去打长战斗了。到了近几年，游戏的演变使得玩家对侦查的核心能力要求中一定要有控气，横炮却是唯一一个没有的（连风刃都有切断加气的 S1）。

横炮的连击数多（普攻 7 连，S 技打击数都不少，加上有连晕），所以开启追星者精通会很受益。

6.3.2.1 短战斗

如果没觉醒，就先在远程相持中躲子弹加气，如果觉醒了就尽快用 S1 打中对方搏击晕，再通过连晕，让战斗尽早结束。

6.3.2.2 长战斗

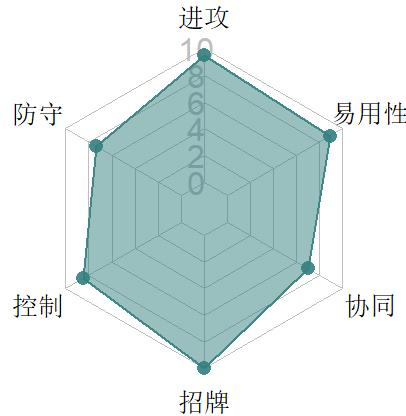
利用好招牌和远程相持尽早的打出 S2。然后靠侧闪反击和近战压制打法，把暴击率堆高。长战斗因为有骗招的压力，所以不宜使用连晕战术，否则电脑的气很容易红（如果特别喜欢玩晕人的角色如救护车、铁皮、喷气机和横炮，建议砸钱把抑制器精通升高，这样眩晕的对手能量功率会降低）。S2 是比较稳妥的方案。面对 buff 比较多的对手，可战略性使用 S3。

6.3.3 基地防守

侦查哨兵能让横炮的规避时间更长，暴击时加气。

6.4 警车





6.4.1 特点分析

警车在 2017 年 5 月做为独家机器人发布，略晚于声波。很快便以其优秀的控气能力站到了游戏的巅峰。

6.4.1.1 能力

- 后闪时开始充近战 buff，最多 10 层，充能时有概率规避攻击，充能途中被击中/出规避或者警车主动前冲则打断充能，在 6 秒内警车拥有近战 buff。
- 警车的技能中没有写明，但他的远程小枪是有概率晕的。根据扒出来的数据显示，平时一梭子弹里的第一发有 10% 的概率晕 1.5 秒，充能时开枪则概率上升到 80%。
- S1（短路）：这应该是游戏中价值最高的 S1 之一，能与之抗衡的只有震荡波和斗擎。因为此招命中会迅速地削减对方大量能量，5 阶的警车一次砍掉对方 36.4%，对方气红的危急时刻可以迅速变成只剩 S1。
- S2（枪手）：在亡灵天尊 S1 出来之前，警车的 S2 一直被认为是游戏中最难躲闪的大招。出招动作阴，全屏抓人，侧闪无效，伤害爆表，电脑的警车

冷不丁给你来个 S2 很可能一招把你打回解放前。玩家一般更钟意 S1 控场，S2 的应用场合不多，例如可以用来打通天晓，堆满对方 10 层物理后一个 S2 打出高伤害。另外，这个技能可以触发小黄蜂的近战规避，要小心¹⁶。

- S3（运输护卫）：跟优秀的 S1/S2 比没有太多用武之地。能量锁定虽然有 16 秒，但在动画中就消耗了不少时间。但有时也会因为躲在屏幕一边打相持没找到机会连 S1 或者 S2，充气又太快到了 S3，也不失为一种放心输出的机会。

6.4.1.2 招牌

好警察：充能完毕根据招牌等级乘以充能的层数给自己加气。这是游戏中公认数一数二的招牌，它让警车在不需要碰到对方的前提下给自己加气，再配合 S1 的减气，可以让警车始终将对方的特殊技扼杀在萌芽状态，再难的敌人也如同拔了牙的老虎。很多人认为警车招牌越高越好，实则未必，后面打法中会提到原因。

6.4.1.3 协同

- 与通天晓一同出战，让汽车人队友们获得护甲，单人任务中加攻。
- 警车为横炮、热破和幻影送出重击堆攻击的加成
- 搭配战擎时，如果警车将对手能量减到 0，有概率晕 2.5 秒。这 2.5 秒的晕点可以连点五枪再前冲。
- 擎天柱组合金刚，具体见[战擎](#)。

6.4.1.4 短板

作为玩家手中的大热，警车没有明显的短板，在侦查系中他的血量比排名第二的爵士高了 10%，基础攻击虽然侦查中倒数第二，但平时总带着多层近战 buff 打人其实差别不大。非要挑刺的话，也许只是在突袭中打不了碎骨魔，或者碰到血纳干的时候由于没有 DOT 无法破盾，只能活活流血致死。

¹⁶ 指小黄蜂的玩家要小心，因为规避了第一下，很可能吃第二下！

6.4.2 推荐打法

虽然没有觉醒的警车实力差了一截，但无论什么战斗，警车都是围绕 S1 来限制对手的，区别只是未觉醒时只能靠攻击来加气，觉醒后循环套路更明显。

后闪开始充能，充能过程中的侧闪，点枪，近战，重击甚至 S 技都不会打断充能，所以一般是在充能过程中点枪牵制，对方实在冲过来了也可以侧闪反击。有 S1 之后将对方气减下，再找机会充能，如此反复。

这里面要注意几个问题：

- 圣贤时间：警车的玩家都会注意到，警车的加攻 buff 的 6 秒延时有时反而成了自己的负担。在 S1 打完之后如果 buff 没有结束，后闪是会不重新充能的，这会大大影响战略部署，很多警车的玩家就是处理不好这个“圣贤时间”导致失去对场面的控制，让对方杀入近战范围，下次充能容易被打断。要处理好圣贤时间有几个办法：
 1. 充能完之后稍等一会再进攻。保证在五连+S1 之后充能结束。当然，战况瞬息万变，机会转瞬即逝，实在敌人扑过来，当然还是得侧闪反击回去。这时就要用第二种方式。
 2. 等敌人被 S1 击倒后，用小枪节奏的变换牵制。把节奏控制在敌人起身身后点一枪，看到侧闪再点两枪，让敌人轻易过不来，然后 buff 消失马上后闪。
 3. 击倒前冲压制。根据经验，对方起身没有 S 技的时候，前冲压起身有 7 成的概率可以直接打中（因为对方起身会侧闪/出招/重击），如果对方靠在版面下边缘，概率有 90% 会侧闪并被击中。即使不被打中，也多会防御。打中的话就 5 连打完后闪，下一次充能就开始了，防御就四连一重击，圣贤时间也拖延完了。而如果是在盟战三厅，很可能 5 连后又有一个 S1，再继续前冲压起身……当然，这个技巧对震击格挡模块，搅拌者、天火和恐龙勇士禁用。
- 招牌等级的问题：100 觉醒的警车 10 层充能加 40% 的气，再配合他的点枪连击，很容易溢出到 S2，仓促放 S1 容易造成定序器精通无法触发和充满加成的近战少打几下，同时失去循环往复的节奏感。30~50 觉醒的警车的加

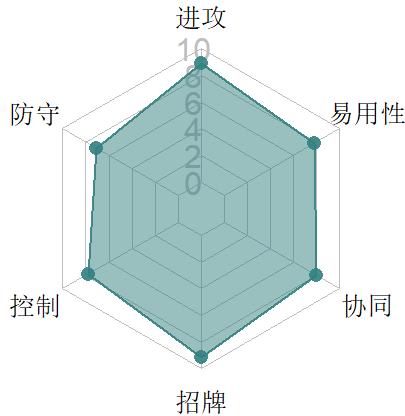
气比例反而更容易打出全场 0 封对手 S 技的套路。当然这并不是说 100 觉醒就没用，而是玩家要了解自己警车在充能中获得的能量比例，也要了解一套点枪连击到底加多少气，来合理促成 S1 循环，例如觉醒特别高的时候，近战两三拳就可以出 S1 了；气到了 1.5 格的时候，就要找机会直接放掉 S1 而不是再充一次造成溢出。警车在对战时最擅长的就是控制对手，而最容易坑到自己的就是因为 S1 不能及时到手，而失去节奏的控制。

6.4.3 基地防守

警车的 S2 威慑极大，所以超导 2000 是绝配。另外因为大部分有警车的人都会把他升得很高，所以非盟战时配夜莺或者机器人资源守中路/关底也是不错的选择。

6.5 小黄蜂





6.5.1 特点分析

为了与战术大黄蜂区分，玩家干脆把侦查大黄蜂唤为**小黄蜂**，这也与他 G1 的可爱侦察兵形象吻合。小黄蜂被 Kabam 做为独家人物在 2017 年圣诞节发布使用乖巧与金轮水晶搏概率的方式让玩家趋之若鹜。后来在“世代任务”中作为完成全任务的奖励得到了普及。依然错过的玩家，如今能在泰坦货币商店以 17 万的价格购得。

6.5.1.1 能力

- 后闪获得近战规避加成（24~32%，触发规避后消失。注意：会规避警车的 S2。这让小黄蜂作为敌人的时候特别难缠。）
- 侧闪获得暴击率加成（20~28%），最多攒三个，打中对方时（无论近战/远程，无论是否暴击）每次消耗一个。
- 暴击会瓦解任何护盾并施加 5 秒震击。这让小黄蜂对付多个科技系角色游刃有余，并且他还能打破能量晶体护盾这种变态模块，把本来烦死人的拉锯战变回到竞技场难度。

- S1（黄金猛踢）提升 60%的暴击伤害，配合小黄蜂可以攒到的三个暴击率加成，在连 S 技时的技巧是打一到两拳马上跟 S1，否则 S1 打不出暴击就亏了。
- S2（能量拥堵）伤害不俗并锁气 10 秒，配合招牌，可以连续对敌人形成不错的控制。
- S3（驰骋之旅）得到 20 个暴击率加成，打中对方时每次消耗一个，这也弥补了 S3 伤害很低的问题。并且因为 S3 全程算近战，觉醒后整个过程还是加气的。

小黄蜂的前冲攻击是飞踢，压起身要特别小心。地面类载具的对手如果起身放重击，很有可能小黄蜂踢不到他们，会吃重击。

6.5.1.2 招牌

蜂之勇气：进入对手近战距离时自动加气，这额外的加气不影响正常进攻和挨打时的加气，但越接近气满时加得越慢，不会自动加到红）。在对手身边的时候还会获得 10%的加攻。

这是一个相当有价值也值得高觉醒的招牌，侦查系里面除了警车，其他人的技能都不是很吃招牌，所以如果你的主力就是小黄蜂的话，一定要尽量喂招牌，因为高觉醒后可以与他 S2 的锁气形成更紧密的循环锁气效果，抑制住对方的大招。高觉醒的小黄蜂敌人也很难用近战选手去打，因为打着打着他就气满了，等他放你一个 S3，动画结束时又快一格气了。

6.5.1.3 协同

- 搭配警车或者擎天柱，小黄蜂的重击根据队中存活的队员数提升攻击力。
- 搭配幻影时，小黄蜂的 S2 与 S3 有概率抑制对方发动能力。

6.5.1.4 短板

小黄蜂使用起来的流畅程度很高，但是摊开基础数值一看，血量在全游戏中垫底，攻击在侦查系垫底。适合高手使用。

6.5.2 推荐打法

侧闪后闪是游戏里走位的家常便饭，平时不要刻意改变走位习惯，盯着自己的气槽就好，有没有暴击和规避都随缘。

6.5.2.1 短战斗

无论是否觉醒，小黄蜂都是近身打法为主，但适当的点枪牵制和侧闪反击能攒到暴击加成。觉醒高的话打一套 7 连基本上就满一个 S1 了，可以围绕 S1 来快速结束战斗。只是用 S1 的时候注意要早点放，因为打满 5 连再放的话一般攒到的暴击加成都被 5 连给消耗掉了。S2 伤害也不俗，如果对方的 S 技有比较难躲的，还是围绕 S2。

6.5.2.2 长战斗

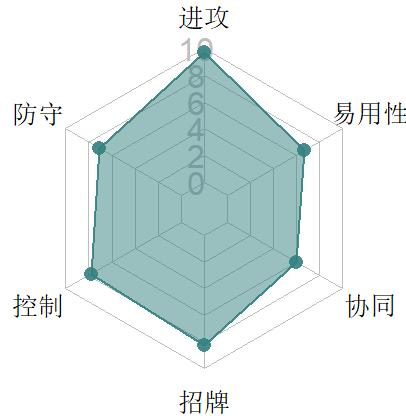
身板脆，要长战斗时先要保证安全，别因为有规避就莽撞地死缠烂打。高觉醒后气来得快，可以先上 S3 来 20 个加成保障输出。5 连打完要比 4 连一撞的近身时间长，得到气的机会更多。长战斗基本上就用 S2 了。

6.5.3 基地防守

配夜莺守关底。或者高觉醒的小黄蜂配 EMI，经常性加气。

6.6 反冲





6.6.1 特点分析

反冲在大师难度前发布，当时有人发布了用高觉醒碎骨魔站着不动让反冲 Boss 打，结果反而赢得比赛的视频，迅速给大家“反冲垃圾”的印象，也让官方咬牙切齿的为后续的特殊任务研究了一个“流血免疫”模块来反制。很长一段时间基本上没有人去研究反冲优秀的能量控制能力——

.....直到气天尊的出现。

6.6.1.1 能力

- 能量流失
 - 每次近战和飞镖暴击有 60% 的概率能给对手施加能量流失，长达 10 秒。因为耗时比较长，所以会给人印象没有警车的能量燃烧这么有效，甚至不如震荡波一个 S1 下去。这种缓慢的能量流失从本身来说最有用的是可以让对方的 S3 始终充不满。弊端就是给了那些满一格气就能获得技能的对手（狂飙，蝎子，震天尊）更多的触发技能的机会——充满一格、减到一格以下、再充满、再减.....但这种设计更多还是

为了配合反冲其他技能，因为反冲的暴击率相当可以，随随便便给敌人挂上几层能量流失。

- 打击能量流失中的对手，反冲的能量功率加 50%
- S 技各有妙用
 - S1（震击伤口）可以把能量流失的层数转化为震击层数，获取很好的输出
 - S2（划破）首先提升 30% 的暴击率 8 秒，旋风翅膀斩出暴击可以 100% 施加多层能量流失与流血，是输出和控制俱佳的技能，配合 S1 的转化可以更大程度地输出
 - S3（需要投喂）根据对方能量流失的层数每层回 3% 的血，经测试最大只能用 6 层，也就是回 18%，多余的能量流失依然会保留在对方那边。但这已经是很可观的回血了，大大弥补了反冲身板脆的弱点。
- 反冲的重击是科技系的噩梦：命中对方时可以清除掉对方身上所有的能量提升效果（主要是紫色能量增加和能量功率增加），并且不管是否命中，都清除自己身上的震击和能量减少（能量流失，能量锁定，能量功率降低，甚至还有热破的减速）效果，并按处理掉的效果个数转换为自己的能量，每一效果变成自己总能量槽的 6%（6 阶的效果）。所以在面对机器人资源模块的时候，反冲一个重击就能解决掉，让气天尊回到震天尊的水平；面对震击格挡的模块，反冲也一点都不怕。但是近战打犀牛时如果吃到反震要考虑一下：如果四连击内能把盾全部打掉，那就打掉盾再重击清除，否则急于重击的结果很可能是重击又吃一个反震，还得再重击一次。
- 前冲时被对方闪避会获得 30% 多概率的规避，由于反冲重击回弹比较大，压起身有时会扑空，规避能一定程度上防止对方打回头。而我方面对反冲对手的时候，侧闪反击就要注意了。
- 8.4 版本中给反冲自带了 55% 的概率规避近战重击，这明显是加强了电脑反冲。

6.6.1.2 招牌

T-齿轮破坏：概率触发变形齿轮破坏，此时对方的能量功率降低 30%，持续 10 秒，并且在这个过程中如果变形的话会直接晕掉（与其说是变形还不如说就是

重击，因为声波重击过程中不变形也会晕，录音机 S1 变形也不会晕）。初始概率 1/3 左右。

这个技能其实作用不大，因为反冲的轻连击和中连击都是脚踢的动作结束，脚踢攻击加 30% 的暴击率，对于反冲来说显然更适合 5 连而不是 4 连加重击。再说重击回弹的破绽也大，所以不宜滥用。重击都要少用，那出不出招牌就更加随缘了。出了招牌后，对方也不知道什么时候会变形，突然晕在那里也容易打乱自己的节奏。所以招牌也就适合对付那些重击非常容易预测的对手，比方说声波或者出霸体的爆威，或者蹒跚模块。

6.6.1.3 协同

- 执行者（双向：汽车大师，喷气机）：减益时间延长 40% 且不能净化。这对反冲来说是很大的提升。首先 10 秒变 14 秒给了反冲更大的能量优势，减益不可净化也让他面对觉醒钢锁时的输出更放心。
- 盟友（双向）：声波，雷震，狂飙
- 敌人（双向）：警车，钢锁，天火
- 飞过山：2~8% 攻击加成

6.6.1.4 短板

很多玩家和本人都感觉反冲的移动速度略慢、操作手感粘滞。重击的后空翻破绽和犀牛一样大，对手后闪掉可以直接出近战把他从天上“抓”下来。另外飞镖算物理攻击也让他在对付通天晓的时候比较苦手：反冲所有的技能中只有 S1 那一道电光是能量攻击。血量非常低，排名全人物倒数第二。

6.6.1.5 8.0 调整

- 提升基础暴击率和暴击伤害。
- S2 的翅膀攻击在能量流失之外，新增可以施加流血。

6.6.2 推荐打法

6.6.2.1 短战斗

多用五连而不是四连一重，因为飞脚暴击率高，更容易施加能量流失提升反冲加气的速度，对方的能量流失先不要转震击，而是一路攒到接近三格，这时使用 S2 施加流血和能量流失后，再找机会打满一格气放 S1 施加震击，打出高输出。

6.6.2.2 长战斗

长战斗中稳扎稳打，先保证对方身上有能量流失，这样来气比较快，然后视情况选择 S 技。S1 基本上在长战斗中不用。用 S2 还是 S3 取决于自身的血量，血量比较乐观的情况下用 S2，要用 S3 前宁可多等一下，等到挂上 4~5 层能量流失再出手。

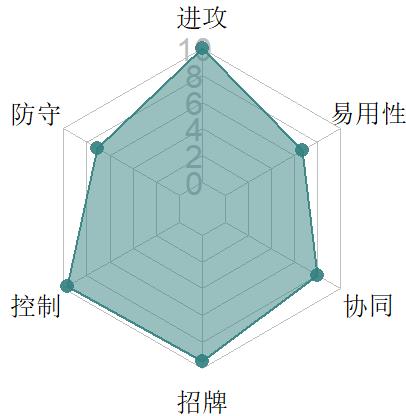
重击千万少用，只适合在破防，净化和处理对方比较吓人的能量提升时使用。

6.6.3 基地防守

反冲身板脆，规避能力一般，AI 也一般，不适合防守。但由于前冲扑空会出规避，配合侦查哨兵有一定的能量锁定的概率。

6.7 黃豹





6.7.1 特点分析

作为第 5 位野兽机器人，侦查系的黄豹令人意外地选用了变形金属（Transmetal）的形象，怪异的设计、油腻的大皮鞋虽然丑哭了一群粉丝，但他拥有游戏中名列前茅的单兵作战能力和完备的设计理念，发布后迅速爬到了食物链的顶端。

2022 年某次更新后，简体中文版的黄豹译名变成了港版的“捷達”，之后像阿尔茜、碾碎器、雷震都被改成港版名称，我跟官方汇报后，其他都修复回去了，黄豹却依然是捷達……

6.7.1.1 能力

豹子的设计亮点：

- 固有 10% 的能量攻击抗性，做为侦察，是提高了一定的续航。
- 不怕偷气减气（让警车震荡波无语），保证了自己能量的稳定，也就保证了输出与招牌。

- 普攻打满连击会小幅度加气（6 阶时，在 1 秒中得到最大能量的 2.5%），可别小看这小幅度的加气，经常可以很有效地充满一格，占得先手。
- 近战暴击有 30~40% 的概率施加 40~60% 攻击力的流血 4 秒，虽然不见得比剑圣们强，但是打击处于流血状态的对手时，对方能量效率降低 30%，并且和 S1 的修复格挡形成了配合。
- 前冲和重击的时候无视对方远程小枪和远程重击，这里“无视”有两种处理方式，先算 20% 的概率让对方的射击打空，这时黄豹直接像幻影和风刃一样透明化穿过射击，打中对手。另外 80% 的概率，黄豹会自动规避，闪到一边。这样的技能在不考虑续航的场合比如争分夺秒赢了就行的突袭中，可以让黄豹很放肆，在相持中猜到对方要开枪，不用对枪或者侧闪，直接冲过去或者放重击，并且在前冲或者重击的过程中狂按出拳，万一没有穿透而是规避了，第一时间抢攻。更多的时候，这个能力就是防止我方误判，一不小心冲向对方子弹。
- S 技：
 - S1（变形金属创伤）施加流血 8 秒，70% 的攻击，同时 100% 施加修复阻止，禁止对方回血，克死了震荡波/救护车/纳米干/爆威/科技蝎，黄蜂就算能复活，也是空血复活。而且可以通过近战造流血延长修复阻止的时间，因为只要对方不停止流血，就一直无法修复。
 - S2（类星体爆破）伤害高，关键是 12 秒内还提高自己能量功率 50%。
 - S3（巨无霸过载）锁气+漏气专治打红；
 - S2 和 S3 发动时，对方的气越少，额外杀伤力越大（S2 最大增伤 50%，S3 最大增伤 100%），所以如有机会最好在骗招之后使用。但是不建议为了骗招错过招牌的有效时间。

6.7.1.2 招牌

野生突击：这是一个面面俱到的神奇招牌。

- 首先是阻止对方触发能力的效果。具体来说，就算能力图标会出现，但是不起效果，比如声波有护盾也不能反弹子弹。不能阻止黄蜂的复活，但是复活中不会回血。不过治不了震天尊的白球（只能说复活和无敌大过天……）。其他大部分能力如回血、DOT 都是可以阻止的。招牌有效期内黄豹的攻击

不会被规避，所以连接 S 技是非常稳的。另外要注意：**不会阻止模块带来的效果**，比如夜莺触发的规避。

- 其次是招牌过程中打穿对手所有减伤，之前写的是护甲、护盾，但不知道何时改成了只有护甲。总之猩猩引以为傲的抗暴护甲，黄豹出招牌时一个 S2 下去伤害依然可观。
- 招牌有效期内黄豹自己有 25% 的概率规避，让黄豹有招牌的时候可以更加莽撞。
- 这前面几个特性与招牌等级无关，招牌等级只是影响暴击率（10~40%）。所以几乎只要觉醒一次，就把黄豹隐藏的能力彻底解锁。

但是注意，招牌有效期就 4 秒，并不是很长。

6.7.1.3 协同

- 野兽净化：黄豹单兵能力已经超强，再加上野兽净化的能力，连碎骨魔也照样敢打。
- 野兽人物（相互）：黄蜂和巨蝎加攻，猩猩、犀牛和恐龙勇士加护甲。
- 横炮、幻影、大黄蜂（相互）：躲避敌人进攻时加攻，5 星人物间能加到 40% 倒是很可观的。

6.7.1.4 短板

黄豹有着在游戏中出类拔萃的单兵作战能力，除了和所有侦查一样身板脆不抗揍外，硬要有什么短板的话，就是他的打法容易让人头脑发热，尤其是前冲透过子弹的能力，敌人刚刚出膛的子弹是无法成功的，有时候非常自信的冲过去依然被击中。

6.7.2 推荐打法

没有觉醒的黄豹输出和控场差太多，建议放一放。

6.7.2.1 短战斗

近战压制，5 连打满不要重击，这样气来得快。第一个 S2 出来后，利用能量功率的提升，快速再弄一个 S1 战斗基本上就结束了。如果突袭遇到血纳干，就主

要靠 S1 破盾结束战斗。近距离相持中，也可以直接用重击去怼对方的子弹或者炮弹，例如爆威出霸体时那种完全可以预测的连放重击，黄豹可以对重击来硬怼。

6.7.2.2 长战斗

安全起见，还是不要硬闯对方的子弹，保持牵制找机会打连击攒气。如果对方有护甲护盾或者其他减伤手段，S2 依然是主要的输出和战略部署方式。面对回血类对手要适时用 S1 封住（像传奇 3 里面的天火，如果一不小心被他哪怕回一次血，那可能几十下都白打了，所以要在锁住回血之后逼他防御，消耗掉充能）。面对加气快的对手要留个心眼，如果自己有两格多气，对方也快红的时候，一定不要贪 S2，而是赶紧把第三格气抢到解除危机。

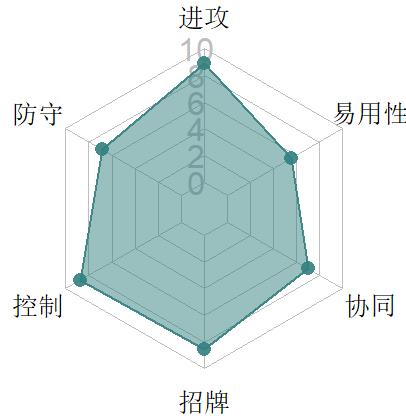
另外为了最大化输出，连招中气充满了两格最好就把大招连上，利用招牌的时间打穿对方的减伤能力。但是不排除有时在相持过程中错过了招牌的时间，这时就应该把对方的 S 技骗过后，点一拳马上连 S 技，利用好对方能量少伤害大的特性。

6.7.3 基地防守

黄豹配夜莺能让他的爆发和不可预测性进一步加强，配流血还能让他的 S1 长时间防止回血，对斗擎是致命的打击，配过滤器可以增加健壮性。

6.8 爵士





6.8.1 特点分析

爵士曾经一度是玩家呼声最高需要新增的机器人，最终游戏公司放出了这位角色，并且配备了很独特的技能。在爵士最初发布的时候，是可以配合战擎无限堆加攻，后来被官方限制在了 30 层。但这依然不影响他成为超长战斗的首选人物。

6.8.1.1 能力

- 混乱
 - 重击击中敌人的时候，会给敌人施加混乱并减攻。
 - 混乱状态的对手有更多的机会主动（应该说是莫名其妙地）放大招。
爵士这种独特的技能，对于骗不出大招的玩家来说相当有用。但是电脑“更多机会”不表示在你希望放的时候一定会放，有时他们就是不放？
 - 重击击中时如果对手不在混乱状态下，则此次重击不给对方加能量。
- 暴击加成：5 次连击加一层暴击率，连击保持下去，爵士可以轻轻松松得到非常高的暴击率。被打中一次就归零。

- 当爵士躲掉对手特殊技的第一下之后将会触发规避 6 秒，规避概率 36~44%，近战远程和特殊都可以规避。
- S1（旋风腿）打击混乱的对手时，每一击都有 20% 的概率打晕 3 秒，暴击打眩晕的对手时会加暴击伤害。
- S2（炫目展示）太优秀了：施加混乱并当场锁定对方的第 3 招。此后对方只要没有解除混乱状态，第 3 招就一直锁定。爵士在连招时就算看到对方即将打红，也可以放心地连上 S2。因为对手虽然有三格气，但被锁了第三招时只能放出 S2，而因为处于混乱状态往往也会很快放，红气警报瞬间解除。即使一时不放，稍微采用放风筝的方法命中重击刷新混乱时间，早晚能骗出来。
- S3（搏击节奏）：爵士出来之后有人说“逆火的祖宗来了”——此招施加一个永久逆火，也就是说对方放 S 技时虽然吃伤害但无法移除逆火（不过惊天雷还是可以净化掉）。此后再配合骗招能给爵士持续的被动输出。

6.8.1.2 招牌

耗竭：处于混乱的对手，招式每打空一下就会被扣气一定的百分比。5 级扣 1.5%，100 级扣 6%。换句话说爵士只要跟混乱中的对手展开灵巧的闪躲，就能把对方的气给扣下来。不仅如此，对方因为扣气而失去一招必杀时（从红变黄，从黄变绿，从绿变灰）还会晕一秒。例如爵士在打红对手然后用 s2 锁定对方第 3 招的时候，对方就算不放大招，只要一招被闪过，就可以把 3 格气减到不足 3 格，从而晕掉。

然而这个招牌，更多的时候是在帮倒忙——因为在混乱状态中，对方最好是能够正常行动放出大招，而不是晕掉。看见对方晕掉你上去打，实际上又把气给打满了，指望这个招牌来控气实在是没必要。而且这晕的时间是个恒定值，不管怎么觉醒都只有一秒，实在是太短反应不过来。总的来说爵士觉醒随缘就好，不需要觉醒程序，更别浪费招牌。

6.8.1.3 协同

- 中尉（战擎）：全游戏中最超值的的协同。只要闪掉一个特殊技的所有攻击，就能获得 8% 的加攻一层，并且可以一直堆到 30 层。爵士刚刚发布的时候加攻没有上限，就有人用这个特性去打传奇，效果特别好，后来官方改成了

30 层。不过，实战中一场战斗骗 30 大招的场合也的确是太少了。4000 战力的爵士打传奇 1 的搅拌者，没有堆到 30 层之前战斗都已经结束了。

- 盟友（双向：救护车，钢锁）：加护甲
- 敌人（双向：战威，红蜘蛛，雷震）：加攻
- 榜样（小黄蜂）：加护甲

6.8.1.4 短板

爵士的热度实在有一些高开低走，很多人觉得是因为官方削弱了他，但实际上前面才也说过，30 层已经是很高的限额了。

爵士最大的问题还是第一下出拳比正常角色短，很容易打空，有时明明是机会却被电脑打回头。

6.8.2 推荐打法

6.8.2.1 短战斗

近战缠斗堆暴击，配合重击命中后的骗招，不给对方把气攒到很高的机会。围绕 S1 打晕快速输出。

6.8.2.2 长战斗

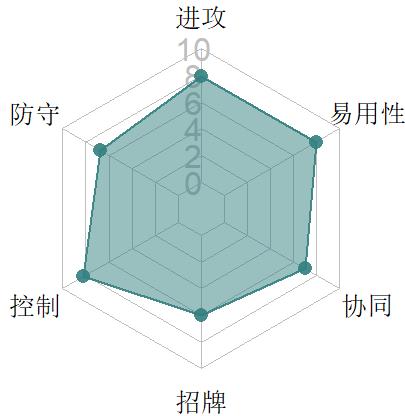
长战斗是爵士的特色，战擎是必备。上来先上 S3 永久逆火。之后稳扎稳打堆高连击，不断施加混乱进行骗招，自己的攻击就会越来越高，S 技方面主要围绕 S2 打输出。

6.8.3 基地防守

加强暴击和规避的夜莺很适合爵士，侦查哨兵也能有效提升他的暴击和能量控制。

6.9 滑流





6.9.1 特点分析

游戏的第三位女性人物登场！

4月卡邦在一次孩之宝活动中公布了补天士，没想到在9.1.0新的启动画面上，滑流和补天士同时出现，并且先于补天士登场。在变形金刚作品中，滑流最早登场于变形金刚08动画，是红蜘蛛火种分裂的产物之一。后续登场于《变形金刚：传奇》卡牌游戏、《塞伯志》动画和IDW 2.0漫画宇宙中，戏份逐渐加多，也确立了她与风刃的敌对关系。

6.9.1.1 能力

滑流的身材异常娇小（但是血量却安排到了侦查系第二，仅次于警车的水平），机体和载具都是风刃的重涂，但由于没有拿剑，感觉比风刃还要小。动作依然是混搭式设计，普通拳脚能看到热破的飞踢，红蜘蛛的抡拳，大黄蜂的二段脚等，S技也是效仿已有角色。

- 对方身上每个减益给滑流10%的概率规避对方重击，最大90%。除了防止被声波和蝎子逼墙角，没什么价值的能力。更何况——

- 滑流和风刃一样可以用重击穿过对方远程攻击，不怕逼墙角。重击命中 100% 获得 15% 的暴击伤害 7 秒，可以刷新（实测中，就算快命中时对方后闪也算命中，会刷新）。
- 远程小枪 100% 驱散一个护盾。打犀牛虽然没有小黄蜂那么爽快，打能量晶体护盾模块还是杠杠的。面对声波的护盾时，估计也是先算会不会反弹，不会反弹才驱散。30% 的概率获得 20% 的加攻 5 秒（命中才行，打空和防住不行），这就比较有用了，会让点两枪后的 5 连和 S 技提升伤害。
- 中等连击第二下：
 - 净化所有震击伤害并且给对方送回一层震击，60% 的攻击 8 秒。看来依然可以很放心地打犀牛，被反震了也可以马上以牙还牙。
 - 加 10% 的暴击率 6 秒，可惜这个 6 秒内再次打中不能刷新
- 背刺：
 - 出暴击时有概率施加给对手一个背刺减益，但滑流身上有减益时无法施加
 - 背刺的效果在以下三种减益中循环（循环的意思是这次施加了一种，下一次就施加下一种），运气好的话，一串连击下来三个减益都会挂上
 - 8 秒的 20% 暴击抗性降低，最大 1 层
 - 8 秒的 30% 能量功率降低，最大 1 层
 - 8 秒的逆火，最大 1 层
- S 技：
 - S1（抢先行动）：大黄蜂 S1 的动作。最后一击有 20% 的概率施加修复阻止 6 秒（如果出暴击则为 10 秒），对方身上每个减益增加 10% 的概率。没有黄豹那么稳，但对付回血技能和模块，实用性也不错了。
 - S2（永不退缩）：阿尔茜 S2 的动作改出来的，并且明明是空手攻击，却带着兵器的叮叮铛铛声。第一击有 50% 的概率施加能量锁定¹⁷⁵ 秒，出暴击则为 9 秒。

¹⁷ 官方公告写的是施加能量锁定，游戏中人物信息写错成能量功率降低，英文版中文版都是错的

- S3 (声波打击) : 风刃的 S3 动作。施加三层逆火 15 秒，且不能被净化。60%的概率施加能量流失，12 秒内扣减对方总能量的 25%。因为有长时间的能量流失，可以全力进攻不怕打红，逼对方用 S2 来吃逆火大伤害。

滑流的发布很惊艳，但是一发布就有 bug：小枪不是飞全屏的，在电脑面前有时会消失，有时会穿过对手，经常打不着！经过修复，远程小枪可以命中了，但是在敌人冲近时的小枪还是会穿过敌人导致被敌人痛揍。虽然手上没有拿刀，拳脚之间却有刀剑的响声，也不知道是怎么抄的代码。

6.9.1.2 招牌

利用弱点：远程攻击和轻攻击有 1~50% 的概率刷新对方身上的一层减益（哪一层？最快过期的还是最新施加的？）。如果对方身上减益数少于 4，则概率提升 20%。这个招牌将可以比较好地把减益留在对方身上，提升她 S1 出修复阻止的概率。

个人感觉，好消息是敌人用不好这个招牌，坏消息是玩家手上也没什么太用处。实测中，就算用觉醒 100 的滑流，触发出技能白字“寻找弱点”，也不一定刷新！

6.9.1.3 协同

- 竞争者 (双向：风刃) : 加暴击率
- 空中霸主 (双向：红蜘蛛，碾碎器，喷气机) : 对空中载具形态的对手时进攻
- 破坏专家 (双向：路障，巨蝎勇士，爵士) : 加逆火伤害。不过在游戏中有 bug：爵士变成了反冲已修复。

滑流的协同也一般般，形成协同的总共就 7 个，就有 3 个侦查系的。滑流是游击的一员（在某些作品中还是游击的领袖），却没有跟红蜘蛛有游击小队协同——本来正好补齐了 6 系游击，难道最后一位非要留给冲锋（Thrust）吗？

6.9.1.4 短板

滑流虽然属于惊喜型的发布，但是上手后感觉没有太多可圈可点之处，对于高手如林的侦查系来说，没有亮点就是最大的短板了。三个背刺的 buff 比起侦查其

他人实实在在的偷气、减气和流血，显得差了点火候。也就逆火实在一点，加上这些本来就是概率性的事件，摊薄在三个方向上就更是隔靴搔痒。控气在 S2，来得比较慢不说，比小黄蜂还少了 50% 的概率，万一没控住呢？S3 的三层逆火加能量流失反而成了比较可以追求的输出方向，但 S3 本身的输出也不高，三格气换三层逆火也有点划不来。

6.9.2 推荐打法

6.9.2.1 短战斗

由于主要的输出和控制在 S2 上，短战斗还是用标准的 5 连来攒能量。重击用来破防就好，不要太刻意去拿暴伤 buff。

6.9.2.2 长战斗

滑流虽然血量在侦查能逞逞强，但没有规避和减伤，身板还是脆的，只能靠稳扎稳打。她的小枪有概率得到加攻，平时要多注重点枪命中。个人觉得长战斗还是围绕 S3 打输出比较合适，因为能量流失不容易打红。

6.9.3 基地防守

滑流也没有什么被动能恶心到玩家，因为只要不被打中，她也施加不了减益，也许曲速电池可以让她多放重击？

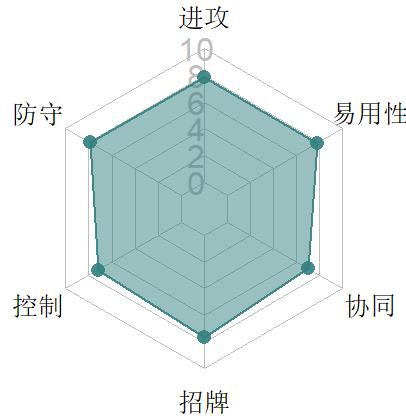
7 ◆ 科技系

科技系机器人输出不高，主要强大的技能进行控制，持续的伤害消磨对手，同时用护盾和回血等能力保障续航，克制爆破系。

类别关键字：加气，加攻，震击，眩晕，控气，护盾，回血

7.1 救护车





7.1.1 特点分析

曾经的不死真神，虽然经历了严重削弱，但依然顽强，使用得当还是不死小强。再加上与战擎的搭配，让救护车在新手和高手手中有都妙用。

7.1.1.1 能力

- 自我诊断少于半血时，完成一次重击（没撞倒不要紧，但是中途不能被打断）就开始回血，达到半血时停止，回血过程还给自己加气，以便达到 S2 进一步回血
- 远程攻击有 20% 的暴击加成，暴击将施加震击。这对救护车的输出做了一定程度的补充。
- 在暴击命中的时候每层震击都有 15% 的概率打晕 1.5 秒
- S1（拧紧扳手）有 40% 的概率晕 2.5 秒，每层震击加 20% 的概率，换句话说 3 层震击就必晕。S1 平时是救护车主要的输出手段，发现打晕时狂点枪可以打满 5 发搏到更多震击，再前冲一套内如果打出第二个 S1 几乎是必

晕，再循环……主要的问题是怕打红，这时还是需要高等级的抑制器精通才能起到作用，实在快红也就不要上去近战了，开始骗招吧。

- S2（紧急响应）大幅度回血并且加气，损失的生命值越多给自己加气越多。所以救护车就靠着自我诊断和S2，可以很容易从濒死状态顽强地把生命加回来。
- S3（诊断扫描）输出比较可观并提升暴击率。不过平时用的较少。

7.1.1.2 招牌

紧急修复：敌方单次伤害超过攻击力的120%时概率触发，在4秒内恢复收到的伤害。这个招牌有效的防止了救护车短时间受到高伤害被秒杀，不过初始概率不高，觉醒高了以后还是能让他越来越顽强的。

7.1.1.3 协同

救护车给战擎铁皮战术黄提供回血服务，自己收益的协同乏善可陈，堪称第一团队治疗。很长时间铁皮战擎救护车的小强组合都是低中难度盟战的标准阵容。

7.1.1.4 短板

救护车的输出实在是太低了，中途还调整增加了5%的攻击力，但依然是小粉拳捶你胸口的感觉……其他角色的S2往往都是主力输出，他的S2除了能安全地回血别无他用。

7.1.2 推荐打法

7.1.2.1 短战斗

本来之前是说救护车不用上短战斗的，但救护车有一个连晕的能力，如果确定要快速结束战斗的话，只要找机会打出震击，一个S1就可以晕，然后打几个连晕就赢了。

7.1.2.2 长战斗

救护车的价值就是靠着苟活能力打消耗战，否则50连以下的战斗，同样打爆破，就算用被克的同战力红蜘蛛也消灭得比救护车更快。

半血以上的时候先靠 S3 打输出或者连晕搏震击（注意别打红），半血以下找机会重击，对自己相持能力有信心的话，可以等自我诊断差不多回到半血再放 S2，这样就能回到超过一半。在血量很危急的时候有 S2 赶紧放，因为即使裸放，电脑一般都会傻傻冲上来然后被弹开倒地，不会抓 S2 的空档来欺负你。

盟战中救护车死了吃一个便宜的单体复活基本就够，这时开场千万不要想当然一个重击，一定要找好机会屈防再搏重击，根据经验，开局电脑防御后面对第一下重击一般都是必中的。重击过后一定要求稳和电脑相持，点枪尽量一枪就跑，由于一次自我诊断的时间长达 10 秒不能叠加，所以没必要频繁刷新，侧闪反击用打满 5 连再后闪的方法，不要四连一撞反而被电脑坑了。一般残血开局要一个完整的自我诊断配合途中普攻的能量才能等到 S2，放完 S2 才不会被一枪点死，所以开局需要特别的耐心。当然，如果开局不利被摸死了……就赶紧暂停无耻地杀后台重来，因为是残血，扣一半血又如何？

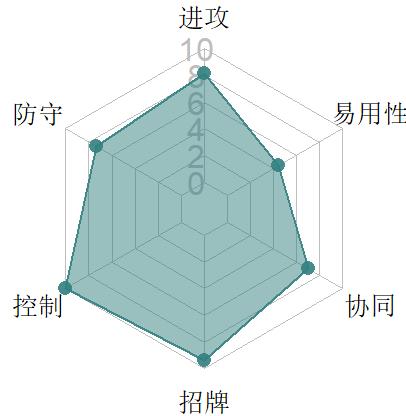
——那你还需要复活药吗……

7.1.3 基地防守

救护车的 AI 实在是太弱，半血以下重击完全可预测，根本无法开始自我诊断。输出又低，S2 会被对方抓破绽，放在基地就是白送。只有科技控制台也许能让高觉醒的救护车在紧急修复的时候让对方气得牙痒痒。

7.2 幻影





7.2.1 特点分析

幻影是游戏头一批机器人，以其复杂有针对性的打法成为科技系最有科技感的人物，前期是高手的宝贝。但是由于对觉醒等级要求较高，且后续科技系人才辈出，在五星时代虽然是第二批入池子的机器人但已逐渐被玩家冷落。

7.2.1.1 能力

- 重击可穿过远程攻击，早期重击距离长的时候与风刃一样是很赖皮的机器人，距离削弱后基本上回到了普通水平。重击可净化燃烧，这明显是对标铁皮的。
- 幻影开始战斗是能量模式，这时能量功率比正常人多 30%，帮助幻影得到特殊技来切换模式。在此模式下，对方使用特殊技的时候会立即激活护盾，护盾对暴击和远程攻击减伤效果特别明显（5 阶时减伤 90%），所以靠特殊技吃饭的爆破系在幻影身上很难打出伤害，早期幻影也是手残党对付爆威 Boss 或者突袭中激光爆威的良药。

- 幻影的远程小枪 100% 护甲穿透，这让他的枪命中时跟拳头的伤害有一拼，防御伤害也略高于常人，觉醒后配合 S1 的射速提升，让幻影在远程战中颇有优势。
- 幻影的 3 个 S 技各具特色，演化出三种不同的打法，可根据战况灵活切换。
 - S1（抢跑）：发动后进入干扰模式。远程攻击 60% 的概率减气，由于命中或被防都会减，这让幻影有不错的控气能力。
 - S2（掌法和拳法）：发动后进入失能模式。每次近战攻击施加一层长时间减攻（最高 15 层，5 阶的幻影 15 层可以减攻 71.25%，长达 20 秒，可谓阉割模式），每施加到 7 层还晕 1.5 秒，这让幻影可以连打三个近战 7 连（注意，1.5 秒的晕是来不及后撤再开枪的，如果想要，可以考虑把“昏迷”精通升高一些）。三套 7 连打完肯定又攒到一个 S1，S1 最后一发如果能搏到减气，就算连晕打红也不怕。另外只要维持在失能模式，减攻过期后又可以接着晕。
 - S3（借口）：发动后进入灵巧模式。每躲闪对方的攻击会叠加一层 15% 的永久加攻，最大 20 层，之后第 21 层会过期。前期幻影需要很近距离躲闪近战才加攻，后来暗改为闪避任何攻击都加攻，而且闪避的条件也比探长招牌或者横炮的加气要宽松一些，这让幻影可以有效地弥补自己输出低的不足。
 - 在上述三个模式中被电脑打中就可能会回到能量模式，失去控气/减攻/堆加攻的能力直到再次发动 S 技，已获得的加攻不会丢失。

7.2.1.2 招牌

K.E.R.S：进一步提升三个 S 技的效果 N 秒。S1 提射速，S2 近战攻击破防，S3 加 90% 攻击。如果只是刚觉醒，时间非常短（5 级 3.3 秒，连 S3 都只能前两拳获得加成，S2 马上前冲追打近战都来不及），觉醒高后才逐步发挥效力。尤其 S1 出来后长时间小枪追身，非常伤人。

招牌获益最大的应该是 S2，破防性能让幻影可以安逸地打出两连晕和 S1 收尾。

7.2.1.3 协同

幻影的协同相当多：搭配横炮、战术黄或黄豹时躲闪后的下一击加攻，搭配阿尔茜或探长时提升远程暴击率（幻影自己其实受益不大），搭配热破互相加暴击伤

害；搭配声波和录音机再加 10% 的护盾强度，几乎完全免伤；同时还收到警车给予的重击堆加攻的协同，配合 S3 之后的攻击加成更加如虎添翼。

- 警天柱组合金刚，具体见[战擎](#)。

7.2.1.4 短板

幻影除了基础输出不够和面对非爆破系时身板较脆弱外，很大问题在于“技多压身”：多变的打法（S1 控气，S2 暴力输出，S3 布局长线）需要更多的思考，也更容易被打断战术部署，另外协同多但管用的少，这些都让幻影逐渐在科技系的竞争中输给救护车、犀牛和千斤顶。

7.2.1.5 2019 年 8 月 29 调整

- 被击中时切换到能量模式的概率调低，这让幻影在使用三个 S 技后的加成状态要更稳定，吃到特殊技的时候则 100% 回到能量模式
- S1 和 S2 的倒计时被改为在最后一击击中时才开始，S3 的倒计时在动画完全结束后才开始，不再因为 S 技的动画浪费宝贵的招牌时间

7.2.2 推荐打法

未觉醒到 10 级的幻影除非真没人可用，否则建议雪藏。

7.2.2.1 短战斗

上来走近战套路，堆到 S2 后打连晕，如果一串连晕加 S1 对方还没死的话，用小枪加骗招把气控住，再用标准牵制型打法解决战斗。

7.2.2.2 长战斗

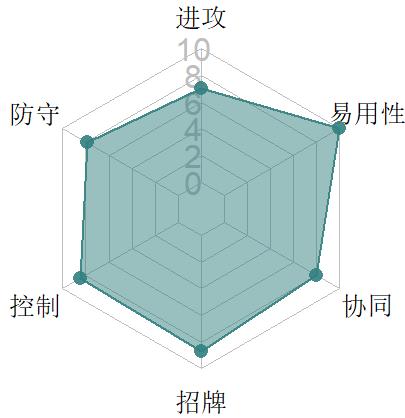
幻影主要还是长战斗的心得更多一些。上来利用 30% 的能量功率先攒出 S3，再利用灵巧的闪躲来加攻。如果攻击力没有堆到满意中途被打断回能量模式，还是继续走 S3。攻击力堆上去之后，主要还是围绕 S1 打控气持久战，因为 S2 的连晕打红加 S1 收尾有可能无法解除红气警报，那就很危险了。

7.2.3 基地防守

激光能进一步提升幻影 S1 后的杀伤力，超导 1000 能让幻影同时拥有两个不可防御的 S 技坑到人。

7.3 犀牛





7.3.1 特点分析

犀牛是游戏中最早登场的野兽之一，早期以其头疼的招牌反伤让侦查系恨之入骨。之后官方下调了对侦查时反伤的概率，但并未特别减少玩家手上犀牛的优势。后期“气天尊”的盛行也让犀牛成了突袭队伍中的瑰宝。

7.3.1.1 能力

- 护盾：
 - 上场带 6 个近战护盾，每受到或防御近战类攻击时消耗一个。护盾把对方单次攻击伤害限制在攻击力的 80%，这让犀牛在有盾时不太可能被秒杀，尤其是铁皮的 S3。
 - 护盾全部消耗后有冷却倒计时，8~12 秒会重新获得 6 个（阶数越高越快）
 - 护盾还对燃烧和震击有 35% 的抗性。
 - 在打犀牛的时候，一套近战 5 连无法有效消耗掉全部 6 个盾（俗称“拆盾”），除非你用的是 7 段普攻的“剪刀脚”人物如阿尔茜、横炮、

幻影。所以如果想连特殊技要注意了，尤其像斗擎这种特殊技第一下伤害巨大的，不然伤害出不来，还可以被觉醒犀牛反伤。

- 小枪命中 30% 的概率造流血，5 秒内造成 35~55% 的伤害。
- 对手流血时，犀牛的近战普攻伤害增加 20%。
- 重击有 90% 的概率（五星犀牛概率为 100%）进行能量锁定 4 秒，并扣减对方最大能量的 12%，这让犀牛可以有效地解除对方的“红气警报”，且有一段时间不怕对方涨气，在面对机器人资源模块上的震天尊时尤其关键。重击命中一次后，锁气的概率减少 70%，16 秒后才恢复之前的概率。犀牛重击的回弹破绽大，容易被人从天上打下来。
- S 技：
 - S1（戈尔战术）有 90% 的概率驱散 1 层近战/远程/特殊加成。注意不是三选一，而是只要有某种就驱散一层。例如可以同时驱散掉觉醒机器人资源的特殊伤害和“勇气”精通的加攻。很多人偏好犀牛的 S2，但在对方身上有这类 Buff 时，用 S1 更好，因为驱散造成最多长达 13 秒的流血时间可以让犀牛的近战伤害更大。
 - S2（末日之机关枪）是比较主要的输出方式，尤其在面对护甲和抗性的时候可以有效地穿透。
 - S3（猛虎出笼）除了施加流血，还根据对方剩余血量的多少提升伤害。不过 90% 以上加 55% 的伤害，75% 以上加 25%，这只有在面对强敌时才有意义，平时短战斗如果都到 3 格气了还没打掉敌人 10% 的血也太失败了。

7.3.1.2 招牌

超频：犀牛招牌的文字写得佶屈聱牙（英文原文就很拗口，翻译人员显然也没太看懂），跟“超频”也扯不上什么关系。

简单说，就是在有盾的时候，敌人单次近战攻击（普攻和特殊中的近战动作）伤害只要超过他们面板攻击力的 60% 就会爆盾，造成震击反伤。一般出暴击、使用重击或者放特殊技的时候就满足这种情况，于是暴击高的侦查和战士就很容易被犀牛反坑，汽车大师残血打犀牛也会被迅速震死。高觉醒的犀牛如果战力也很高，

打起来很是心惊胆战，必须找准机会屈防拆盾。后来官方让侦查系吃爆盾的概率减少了 50%，稍微好一点，但是侦查脆弱的身板，偶尔震一下也伤不起。

犀牛的招牌因挨打而触发，对玩家来说很难主动利用，所以犀牛不特别依赖觉醒。不过觉醒犀牛配上奇怪的折射镜守基地有一定的效果，因为近战屈防拆盾不但会吃到模块的反伤，还有概率晕掉。曾经有盟战的犀牛 Boss 配了反射远程，几乎不可能屈防，成了盟战药黑洞。

7.3.1.3 协同

犀牛除了野兽净化，还和搅拌者有个协同，延长 DOT 的时间。

7.3.1.4 短板

犀牛的防御侧比较雄壮，血量不低，护盾也安全。但是在科技系中，输出能力很一般，主要的 DOT 是 S2。重击破绽大，也不像声波可以拿来做主要的输出手段。

7.3.2 推荐打法

7.3.2.1 短战斗

犀牛典型的短战斗就是用来打气天尊。在天尊狂怒遗迹（黄球）的时候锁能量，并马上前冲压起身，打中的话继续四连一重，循环使用。震天尊起身如果发 S 技，冲到面前还是来得及侧闪的，要提高警惕。保存遗迹（蓝球）阶段通过流血来增加输出（S2 可造成流血，S1 驱散对方半血后的勇气精通或者特殊攻击加成造流血）

7.3.2.2 长战斗

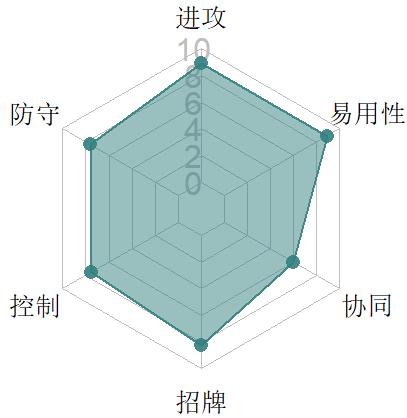
由于犀牛有能量锁定，所以在敌人的红气警报拉响前再锁都来得及，平时不要过度使用重击，而是加大点枪的相持，提高小枪流血的输出。在长战斗电脑血较多时，建议先用 S3 作为主要的输出手段，等电脑血量不足 75% 时再改用 S2。

7.3.3 基地防守

暴击高的角色要不被觉醒犀牛暴盾反伤，常见方式是屈防打一套来拆盾，奇怪的折射镜能有效地坑到对手，觉醒更佳。另外因为犀牛对流血对手加 20% 的进战攻，伤害加速器也是不错的搭配。但是因为气天尊的存在，犀牛一般都拿去突袭了。

7.4 声波





7.4.1 特点分析

声波以其霸道的重击、独特的加气方式和独特招牌在游戏早期占据着科技系的重要地位。但后期由于重击命中的调整和盟战三厅漏气的模块失去了热度，再加上救护车和战擎的搭配、千斤顶的出现和震荡波的加强，声波的使用场合已大不如前。

7.4.1.1 能力

- 游戏早期的技能描述中语焉不详，使得很多玩家不明白声波能量获取的机制。后来官方在技能中明确提到了：声波通过重击和 S2 的命中给自己充能量，重击后可充到两格，S2 后可充满。
- 声波的重击和 S2（机器狗）可以稳定地施加震击，这使他的输出有了额外保障，在面对恐电模块时也是最佳选择。
- 声波的重击是三连发，身后有空间的时候最好后闪躲开，因为侧闪的时机十分苛刻，早期声波的重击命中几乎是 95%，后来暗改之后电脑很喜欢侧闪反击。早期声波用重击打死对手的时候对手还会站起来晕一下再倒地，后来被开发商取消了。

- S1（音波炮）有 60% 的概率晕 1.5 秒，85% 的概率能量流失，在平时声波可以用这个手段来控场与控气。
- S3（喷射）的伤害不高，有 40% 的概率晕 2.5 秒，70% 的概率出能量锁定 8 秒。

7.4.1.2 招牌

声波护盾：在充满一格气时激活护盾，对能量攻击减伤 35% 并概率反射远程攻击，造成原始伤害的 140%。5 级概率 20.5%，100 级 90%。触发反弹与声波是否正在防御无关，铁皮即使 S2 打中第一发，后面只要声波触发了反弹，会立即解除受创硬直，经常让人大难不死。

由于这个招牌是被动触发，所以价值见仁见智，对电脑声波来说，由于电脑“知道”下一次是否会触发，所以电脑声波连面对远程重击也敢格挡。对玩家来说，除了保命，是不可能消极地用防御反弹来应付对方的远程攻击的。

7.4.1.3 协同

搭配幻影和犀牛时护盾额外减伤。搭配震荡波时，声波对爆破机器人攻击力提升。与威震天同时出战时，队中霸天虎对汽车人攻击力提升。

7.4.1.4 短板

声波其实并无明显短板，但他独特的加气方式在遇到持续漏气的模块时会让他很难充到 S2。

7.4.1.5 2020 年 8 月调整

玩家群体中一直有呼声要加強声波，虽然看不出往哪里加强比较合适（尤其是加强后电脑的声波会不会更加变态？），官方在 2020 年 8 月做出以下调整：

- S1 的漏气和晕点的概率提高
- S3 的晕点概率和震击伤害提高

从而这两个技能也有一定的用武之地，尤其是控气能力确实是声波比较欠缺的，且这种加强不会让电脑的声波受益太大。

7.4.2 推荐打法

7.4.2.1 短战斗

由于普攻不加气，牵制和侧闪反击这种方式在短战斗意义不大，主要围绕重击打，声波的重击命中虽然被削弱了，但依然不低。由于重击后回弹很小，击倒后有时间上的优势可以前冲压起身，在短战斗中经常是将对手压在墙角择，对方起身时也很容易被骗招。S1 的晕点可以加以利用，运气好又晕又漏气，声波打几个来回对方差不多了。

7.4.2.2 长战斗

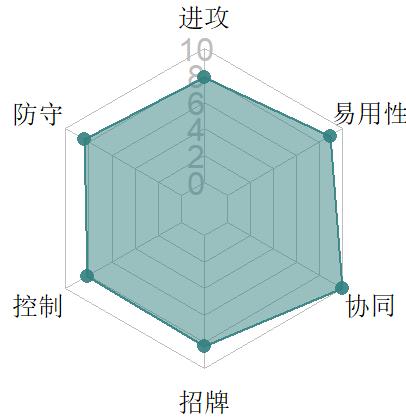
长战斗中还是要多求稳，在牵制中找机会杀入近战距离放重击。重击后不要贸然压起身，用节奏的变化用枪点住对手，连续近战屈防再补以重击。S2 的循环使用是主要的输出手段，但如果有机会连 S2，一路冲到了 S3 就立即放掉。

7.4.3 基地防守

科技控制台可以让声波加气极快，震击延长，并在反射盾之外再用科技盾保护他。如果没有科技台的话，机器人资源也会给对方造成心理压力。但声波终归因为他的重击太好预测，在防守中作用一般。

7.5 震荡波





7.5.1 特点分析

震荡波在游戏的剧情中是关键人物，这与他在多个变形金刚作品中的地位相符。早期震荡波没有发布时，科技饿鲨的 S1 动作不知是 Copy 谁的，后来才知道是震荡波的。发布时震荡波的技能很差，经过调整一举跻身顶级人物。

7.5.1.1 能力

- 防御远程能量型小枪（也就是漂移、雷震和反冲之外的普通远程攻击）时可最多获得 3 个充能，身上充能数少于 3 个时防御不扣血。这让震荡波在面对提升射速的幻影和阿尔茜等不会吃亏。
- 震荡波每打中一枪小枪消耗一个充能并施加一层震击，重击命中消耗全部充能施加对应层数的震击。在游戏 5.1 版中对震荡波作出最关键的调整在于，震击时还造成能量流失！这让震荡波不但有输出还有控气能力。
- S1（震荡波）在 5.1 版中也得到重要增强，在发动 S1 时获得 3 个充能（原先这个属性属于 S2）。这让震荡波这一招可以成为比肩警车 S1 的神技，如

果在快两格气时，防御吸满 3 个充能放一招 S1 再压起身打一套连 S1，9 层震击带漏气可以打得对手欲哭无泪。

- S2（激光扫描）去掉了无用的充能，把修复格挡的能力调整到了 100% 触发。这个能力明显是为了对标爆威的招牌，在高伤害的同时还阻止修复。震荡波的 S2 很多玩家比较害怕，其实只要在出枪前连续向下侧闪就可以轻松闪过，不能向上闪。
- S3（小朋友）就是 S1 和 S2 的合并版，在游戏的 S3 中也算上乘之作。

7.5.1.2 招牌

回溯：在充满一格气时概率触发，对触发后 4 秒的伤害瞬间补回。概率很低（5 级 16.8%，100 级 35%），对玩家来说触发后只要不被秒杀，可以放肆一搏。

总的来说，这个招牌对玩家的震荡波是无足轻重的，毕竟当你主动打满一格气的时候一般是准备连 S 技，S 技放完等对手起身，4 秒钟也不剩多少了。而被电脑揍的时候，你想要触发招牌他又不一定触发……

7.5.1.3 协同

百炼为战由于是 1v1 的战斗，地图上的敌人也是各式各样，所以在组队时讲究花搭，不像其他卡牌游戏一样有同属性阵容的加成。震荡波的出现改变了这一点，也让科技系成为唯一值得同属性出战的类别。

- 脑力汲取
 - 声波：让震荡波的震击时间延长
 - 救护车：让震荡波的充能有效时间延长
 - 幻影：让震荡波漏气更快
 - 犀牛：让震荡波震击伤害加强
 - 录音机：震荡波开局获得若干个充能（1~3 个，根据录音机的星级），每 25 秒还会得到一次。这个协同催生了一种叫“大波暴力队”的队伍，也就是震荡波带 2~3 个录音机出战，这时由于系统的 bug，开局震荡波会获得 12 个充能，只要搏到一发重击，短战斗对方马上就崩盘了，长战斗也是梦幻开局。
 - 千斤顶：震荡波在施加 3 层或更多震击时有概率打晕 2 秒

- 天火：震荡波每获得 6 个或更多充能时修复少量生命。此时上面的大波暴力队可以升级为暴力续航队，因为只要带 2 个录音机和 1 个天火，就可以每 25 秒稳定得到回血。这种 5 人队在推图的时候非常安逸。
- 脑力增强
 - 震荡波只有在队伍全是科技系获得对爆破系的加攻。
- 与惊破天互相提高重击和 S3 的杀伤力。

7.5.1.4 短板

震荡波由于平时要吸小枪，打法特殊，走位比较容易受到影响。在科技系中震荡波是输出和控场型人物，但没有护盾这种减伤能力，受到大伤害攻击时容易被秒。

7.5.2 推荐打法

使用震荡波要吸到充能，并不能完全原地站防不开枪，因为电脑会很聪明地也不开枪，所以要多用一枪骗两枪的方式来勾引对方。但为了吸枪改变走位其实是容易怠误战机的，建议不要刻意吸，而是面对那些天生爱点枪的（天火、惊破天、幻影、阿尔茜）才多吸几发。

7.5.2.1 短战斗

战斗不长的时候采用压迫式打法，攒到 S1 就放，可以有效地保障输出和控气，大胆压起身，从而快速解决战斗。

7.5.2.2 长战斗

安全起见，通过远程牵制中攒到充能配合 S1。如果没有合适的机会打近战，快过期的充能应该用重击的方式转换成震击，然后在侧闪反击中连 S1。

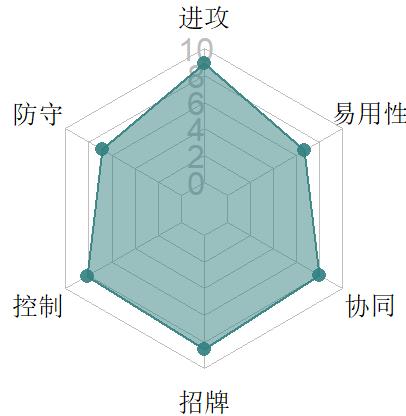
由于 S1 过于优秀，他的 S2 和 S3 基本上不需要用，一般只用来封回血，例如对付“最后防线修复”这种疯狂回血的模块，在对方血快到修复线之前攒到一个 S3，一看到修复出来就马上放。

7.5.3 基地防守

科技控制台能进一步发挥震荡波震击的实力，同时出招牌时会大量回血，让人怀疑人生，所以看见电脑触发后就老老实实等 4 秒吧。另外超导 2000 也能让他的 S2 更具威慑力。

7.6 录音机





7.6.1 特点分析

曾经有人扒过数据的数据，预测过一长串即将推出的机器人，并且非常准，但是没有录音机。官方非常意外地在传奇 2.0 中加入了录音机，而且由于传奇 2.0 在前，录音机的正式发布在后，所以很多挑战传奇的人都因为不了解录音机，被坑得很惨。

7.6.1.1 能力

- 录音机的一个核心能力就是小枪能给对方施加干扰，让对方远程攻击减速减伤，并且打中、屈防甚至打中判定框全部生效。基本上远程相持一段时间后，录音机就废掉了对方的小枪能力，因为干扰的不仅仅是射速，对方出枪和收枪的动作也会迟缓，施加了 2~3 层干扰后，录音机的小枪会很快在对枪中压过半场击中对方，让录音机侧闪后出枪更容易命中。
- 录音机的另一个能力是在每次放大招时获得 1 个放大充能（最大 10 层），放大充能让录音机在远程伤害，震击伤害和护盾时间方面逐渐增强，可以说录音机是个比较适合持久战的角色。

- 站防 0.5 秒得到一个减伤护盾，放开防御后 0.2 秒有效。充能越多，松手后持续时间越长。
- 重击 100%施加震击，并且出手动作相当隐蔽，面对录音机 AI 时眼睛要放亮，不然容易被坑。
- S1（功放）有概率额外获得充能（最多两个）并 60%的概率自行加气（10 秒内加最大能量的 30%），所以对录音机来说，前三格气全都放 S1 能最快地占据优势，运气好的话 9 层分分钟到手。
- S2（钢钳）杀伤力巨大并且出招极快，面对录音机的时候几乎无法纯粹通过预判来侧闪 S2。S2 施加干扰并且每层放大充能有 7%的概率晕 3 秒。
- S3（说唱选手）施加长时间减攻，默认减 10%，放大充能越多，额外减得越多。

7.6.1.2 招牌

吸收护盾：这是一个性能较多的招牌，但是因为中文翻译的问题，很多人不太理解说的是什么：首先，招牌让有盾的录音机面对远程基础能量攻击可以没有受创硬直，尤其是 10 层充能时就变成了 1.2 秒的盾，这让录音机额外有了类似野牛那种“充霸体”的能力（注意，对漂移/雷震/反冲的物理攻击无效）。

其次，减 20%的能量伤害，并且有 40%的概率把打在身上的能量伤害用来回血。如果是特殊攻击则双倍回血。

不过，解释了这么多，这个招牌依然显得略鸡肋。首先那“霸体”能力没有光圈的指示，不能硬扛近战，用起来肯定不放心。其次回血概率恒定为 40%，我何必为了这点概率消极防守，再者说跟录音机对枪的对手能有几枪打中录音机？

7.6.1.3 协同

搭配声波、幻影或者犀牛时提高护盾减伤能力。另外录音机为震荡波提供的充能对后者提升非常大。

7.6.1.4 短板

很多人都不怎么看好录音机。虽然看技能没有太弱的地方，但实战中有一个核心问题：虽然可以很快在远程牵制中占到便宜，但被干扰的对手行动的节拍也会改

变，并且干扰程度不同，节拍就不同，对于玩家的走位和部署反而也是一种“干扰”。但官方并没有计划在 8.0 中调整录音机。

7.6.2 推荐打法

7.6.2.1 短战斗

不要过度干扰对方，杀入近战区域利用四连一重压起身的打法，用 S2 来打输出。

7.6.2.2 长战斗

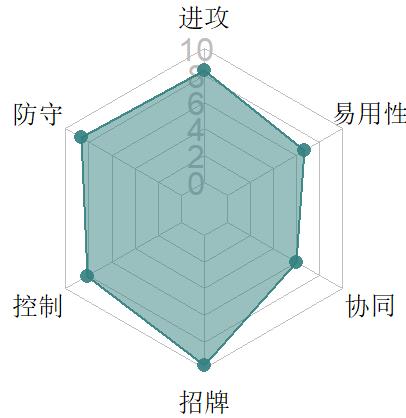
用 S1 循环攒高放大充能后，放风筝结合侧闪，靠震击和 S2 来杀伤对手。

7.6.3 基地防守

录音机的 S2 已然很难闪掉，超导 2000 对他的帮助很大。超导 1000 也能让他更频繁使用 S1 来堆高放大充能。科技控制台能让他的护盾效果更好，回血更多。

7.7 千斤顶





7.7.1 特点分析

千斤顶角色的人气，在玩家中有一定的呼声，但谁也没想到汽车人中工程师角色的千斤顶虽然姗姗来迟，却在发布后不久就迅速夺走了科技一哥的宝座，一切都因为那个 bug 一般的纳米精通……

7.7.1.1 能力

- 使用重击时开始构造升级，只要 4 秒内不被近战暴击打中，就随机获得一个攻击，防御和能量升级，最多三个。平时在受到特殊或者重击中的近战暴击时也会丢失最新的一个升级。
- 防御升级：提升伤害抗性和特殊技晕点概率
- 攻击升级：提升攻击力和特殊技施加震击的概率
- 能量升级：提升能量功率和特殊技能量流失的概率
- 如果三个升级都是同样种类，千斤顶会触发回血，随机恢复总血量的 10~20%。

- S1（原型）：60%概率震击，30%概率能量流失，10%概率晕3秒——可别以为是加起来100%，这三个效果是各自计算的，运气好三个都出，运气不好呵呵哒。
- S2（迭代）：跟S1一样的效果，外加随机替换所有的升级类别。运气好的话也是有1/9的概率直接回血的。
- S3（完美）：跟S2一样的效果，只不过会把三个升级都变成与第一个相同，也就是必然回血。并且就算已经有三个相同的升级，也会再次回血。

7.7.1.2 招牌

力量护盾：千斤顶没有觉醒基本上就是废的，但是一旦觉醒，当每次受到攻击会令体力降到75%，50%和25%的时候会触发免伤护盾卡住伤害在上述三个数值一段时间，觉醒等级决定护盾时间长短。光是招牌其实只能给千斤顶保命三次，但一旦配备了纳米修复精通，由于护盾卡住伤害，纳米又随机把体力恢复到护盾之上一点点，这就让千斤顶在纳米修复的有效时间内可反复触发护盾。最初这个招牌确实无比bug，后来官方决定保留纳米精通的特性，但是让一层或更多的dot可以破盾，这就让千斤顶的护盾有了解药，而玩家由于可以通过回血来自救，基本上让千斤顶在纳米修复有效期（最长一分钟）内雄风不倒。尤其是在突袭中千斤顶配备流血模块的时候，“血纳干”能让没有DOT的角色郁郁而终，配备科技控制台的“科技干”更是反复刷新科技护盾，除DOT外全场屹立不倒。

7.7.1.3 协同

千斤顶没有特别的受益，只是在搭配小黄蜂或者爵士时，队中所有汽车人开局随机获得一个升级。另外给震荡波提供的击晕协同也很有用。

7.7.1.4 短板

千斤顶输出控场续航俱佳，可以说没有短板。硬要挑刺的话，只能说回血的周期太长。

7.7.2 推荐打法

只讨论觉醒的“纳米干”。

7.7.2.1 短战斗

先找机会堆到三层升级。注意一次重击回来要稍等一会才能完成升级，所以如果重击命中的话，回来点两枪，如果对方没有侧闪就压过去打一套或者屈防四下，再重击。完成三层后再用 S1 或 S2 打输出，因为 3 个 S 技的震/漏/晕完全是相同参数的（并且震击概率本来就特别高），所以如果攻击升级有两个或者更多，就 S2 放大伤害，不到两个就多用 S1 打控制。短战斗基本不要考虑回血，纳米顶住了大部分伤害。

7.7.2.2 长战斗

如果是 75% 以上的血开始，就先靠纳米顶住伤害来猛打输出，不要着急回血。战斗过程中关注第一个升级：

- 如果运气好刷到能量，则赶紧用 S3，一方面是回血，另一方面是让之后的能量来得更快。有三个能量升级时主要围绕 S1 控场，因为有 90% 的概率给对方漏气，基本上和警车一样牢牢的控死对方大招，这时就可以更安逸地回血。
- 如果不是能量，则先别搞 S3，而是一直用 S2 来乱刷升级，S2 的伤害非常优秀，在搏运气的同时保证了输出。等刷到第一个是能量，如果战斗还比较长就回到前一种打法。其实很多时候几个 S2 下去战斗也结束了。

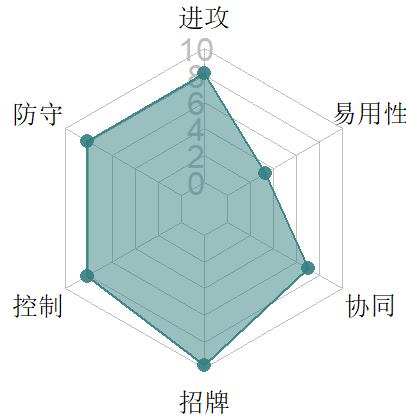
如果不是满血开始，则下一个盾的血量点不是 25 就是 50，这往往是盟战中恶战一场纳米过期后吃到了伤害的情况。这时不管第一个升级是什么，都靠纳米扛住伤害优先回血再说，运气好的话还能上升一个盾点。然后回到前面的策略。

7.7.3 基地防守

由于血纳干（配伤害加速器的纳米干）的存在，警车这种没有 DOT 或者其他不能有效出 DOT 的角色几乎永远地离开了突袭小队。其实配科技控制台更能恶心人。这两种搭配最怕黄豹，而黄豹最烦的就是配了过滤器的千斤顶……

7.8 天火





7.8.1 特点分析

官方宣布“不再发布新机器人”时，天火成了这个游戏最后一个角色（除了饿鲨 -1000）。天火虽然技能独特，却并没有让玩家特别买账，迅速遭到冷落。直到后续进行了一系列调整，才重新被玩家开发出独特的打法。

7.8.1.1 能力

- 招架护盾：类似《街霸 3》系列中的 Blocking 或者《饿狼传说：群狼之证》中的 Just Defense。使用方式是最后瞬间及时防御，招架成功天火身上会闪一下护盾，可以招架所有普通攻击和重击！
 - 招架成功给天火一个充能（最大 10 层），每层充能提升天火的能量功率 5%。
 - 招架远程子弹和重炮会弹回去。几发小枪过来只要招架第一发，后面按住防御就能全部弹回去，不过只算一个充能
 - 招架近战普通攻击时减少 50% 的防御伤害，并且会晕住对手。
 - 招架近战重击虽然会闪护盾，但还是会被撞倒，不建议尝试。

- S1 和 S2 也可以招架，但因为对方在 S 技动作中是无敌的，所以不会晕¹⁸，也不会反弹。只有招架近战 S 技时会闪护盾，远程不会。
 - 多段的近战 S 技在不脱身的前提下只能架一次。例如面对横炮的 S1，架第一下是可以的，但如果后闪脱身，则第二下和第三下不能架（挡住第一下后松开防御再试图架第二和三下也是不能成功的）。如果后闪脱身，则第三下的飞脚还可以架一次。
- 重击命中消耗一个充能，施加一层震击。无充能则无震击。
 - 如果放 S 技时没有充能，则获得一个。
 - S1 (武器全功率) 将全部充能变成远程伤害（充能越多，伤害越高），并提升射速 10% (与充能数无关)，持续 20 秒。如果带着 5 层或以上的充能放 S1，将锁气 8 秒。实测发现，在这 20 秒内，如果再攒出一个 S1 放出去，则不管你身上有没有充能，都会再次触发能量锁定，这个可能是卡邦设定上的疏忽。
 - S2 (强化护盾) 将全部充能变成减伤护盾，持续 20 秒。如果 5 层或以上充能同时转化，将施加 15 秒的修复阻止。
 - S3 (意志之火) 将全部充能变成震击。S3 结束后再得到 3 个充能。

7.8.1.2 招牌

伤害控制：75% 血以下时会提示“伤害控制在线”，此时站防 1 秒能消耗一个充能给自己回血，并净化一个燃烧减益，一直按住防御会连续回血。5 级回血 2%，100 级回血 6%。

天火的招牌还是非常实用的，把回血做到明处，没有概率，但这也让电脑的天火（尤其是传奇 3 里面的那只）变得非常皮实。在科技系里面，天火的招牌可以比较放心喂程序给他。因为到了 100 级的招牌，一个充能回血 6%，想想在盟战里面一个小药才 5%。只要保护好自己，天火的回血可以让他很安逸地把战斗拖延下去。

¹⁸ 之前搭配红蜘蛛的时候可以晕，后来调整了

7.8.1.3 协同

- 老朋友：搭配红蜘蛛时，天火的近战招架晕对手的时间延长 50%。注意——连特殊技的近战攻击也可能晕！
- 护盾大师：搭配恐龙勇士或搅拌者时，招架可以弹开对手并扣气。同时带这两个人，扣气是双倍的，这给天火的控制能力方面提升巨大。

7.8.1.4 短板

天火的玩法很有意思，但是真正要打硬仗根本上不了，主要有几个原因。

一是输出不够，在科技系里面基本上是在靠拳脚打输出，偶尔能施加一点震击，还取决于有没有充能。

二是充能的获取和使用，很费脑。如果刻意靠弹小枪去攒，则会严重影响走位和战机；靠五连后马上招架对方的近战并晕住再打去攒会安全一点，但如果想攒多几层，又怕打红了（前提还是对手要很配合每次被打五下都打回头）。充能怎么用也是麻烦事，要发挥 S1 或 S2 的额外特性，要消耗 5 个充能，万一有气没充能，放 S 技就像白开水，如果不放，那只能一直攒着气到 S3。而且觉醒后充能还能用来修复，这种诱惑会让人陷入**一边攒充能一边修复、彻底忘了还有输出这回事的死胡同**。

三是 S1 和 S2，无论有没有充能，都没什么伤害，但是消耗 5 个以上的充能就划得来吗？非也——S1 之后的射速提升就只有 10%，没有幻影和阿尔茜那种“追身”的能力，再说天火的小枪又不能 DOT 也不能减气，10 个充能提升到 200% 的伤害又能如何，跟对方对枪玩吗？天火反射子弹是反对方子弹伤害的 100%，只要对方攻击力高于天火，还不如踏踏实实用反弹打伤害。S2 是充能换护盾？其他科技系的护盾都是被动获得（犀牛，声波，录音机），有些更是在最需要的时候自动激活（幻影，千斤顶），这种要用 S 技才能主动获得的护盾似乎违背了护盾本身的初衷。

7.8.1.5 8.0 调整

史诗级加强，他把红蜘蛛的协同收入自己的基本技能了，也就是不要红蜘蛛组队也能近战把人晕（不再晕特殊技，眩晕时间缩短为 1 秒），概率 100%！有

红蜘蛛的话眩晕时间加 50%。架近战 S 技时护盾特效依然会有，但是不能把 S 技给架晕，也不能打断对方的动作。

7.8.2 推荐打法

7.8.2.1 短战斗

不要刻意反弹子弹，而是围绕近战招架连晕的来打输出：由于五连后电脑往往会近战打回头，天火只要马上按防，可以触发招架当场晕住对方，于是又可以五连，如此循环。如果电脑不打回头，那无非是侧闪（抓住再来五下）或者大招（躲掉接着打），总之注意不要打红就好。如此几次，短战斗也差不多结束了。碰到不喜欢近战的角色，那就在远处反弹子弹并且用重击还 DOT 给对手。

7.8.2.2 长战斗

前面说的短板制约了天火在长战斗中闪光，所以如果你非要使用天火去打传奇的话，要放弃掉很多不切实际的想法，尽量就平常心去战斗，近战和远程招架都随缘，别太刻意。

如果你把恐龙勇士和搅拌者都升好练好的话，一定带上他们（至少带一个恐龙吧），因为这样可以更加安心地搞近战循环晕，不怕对方红得快，自己的气也来得快。并且弹开后还可以点两枪再上去打。

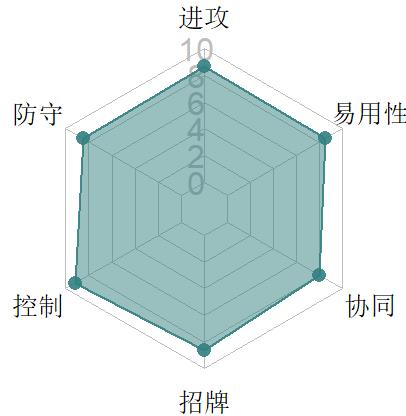
长战斗中得到充能坚决留着用来回血，大招只用 S3，这样即使你的血量一直控制在 75% 以上，S3 消耗掉充能转化为输出，又补上三个充能，如果有护盾大师协同，在招架近战时额外获利能量，围绕 S3 来打就更是顺理成章的事。

7.8.3 基地防守

天火配折射镜能与他的近战招架形成互补（要么招架晕，要么模块给普通防御加概率晕），彻底防止对方的近战压制。科技控制台能让觉醒天火时不时猛回个血。EMI 模块能逼迫对方到近战吃架晕。

7.9 闹翻天





7.9.1 特点分析

进入 2022 年，卡邦宣布游戏将有一系列的新变化，登录画面也变成了闹翻天和 G1 铁皮对枪。闹翻天的登场再次让玩家看到了卡邦靠着重涂苟活下去的决心和能力。作为 TF 文化中长期带有开挂能力（心灵传送）的角色，闹翻天定位于科技是合情合理的。

7.9.1.1 能力

- 传送充能：
 - 有点类似黑暗擎天柱的被动充能，12 秒充一层；闪避对方 S 技一次也可以得到一层，最多 3 层。
 - 释放 S 技的时候会消耗一层。
 - 被对方暴击时会有 25% 的概率丢失一层
- 传送攻击
 - 如果放 S1 和 S2 的时候身上没有任何传送充能，就会做出和红蜘蛛和惊天雷一样的动作，否则动作略有变化，称为**传送攻击**。S1 变成

飞踢（斗擎 S2 最后一下）而不是双手速射，S2 变成扣篮而不是双腿坠踢。更关键的是还能施加效果，这个在介绍特殊技的时候会讲。

- 传送攻击有更高的暴击率，不可防御，有 50% 的概率施加能量锁定（这让闹翻天有很强的控制力），并且 100% 净化自己身上的燃烧减益
- 普通远程和重击如果出暴击，都有概率能施加一段时间的特殊伤害减益
- S1 诡诈打击）：如果拥有传送充能，则 S 技之后的 9 秒内可以通过远程攻击来施加能量燃烧，类似幻影的 S1
- S2（从天而降的死亡）：如果拥有传送充能，则获得一个抗暴护盾，减少 70% 的暴击伤害，直到闹翻天下一次传送。
- S3（追随者打击）：偷取对方 25~50% 的最大能量（不需要有传送充能在身），并且如果直接将对手能量减为 0，则在剩下的战斗中闹翻天的能量功率得到提升。

从技能上看，闹翻天一方面能有效控制对方的能量，另一方面又有效地保护着自己，在科技中这是偏侵略性的设计

7.9.1.2 招牌

打完就跑：拥有传送充能时有概率规避对方特殊攻击的最后一下，也就是说即使被 S 技打中也有概率最后脱身。对玩家来说是手残党的福音，不但可以躲掉致命一击（尤其是很多爆破系的 S 技），还可以把手残转化为反击机会。可惜玩家要高觉醒还是很费招牌的，所以又是一个电脑受益的技巧（这也基本上延续了科技系招牌大多对玩家作用不大的特点）。

在有一些玩家的录像中，看到闹翻天对普通近战也会出传送逃走，目前尚不知是 bug 还是有意为之。

7.9.1.3 协同

- 飞机小队之间相互的协同，加霸天虎远程攻击的伤害和护甲穿透力
- 幻影（相互）：加特殊技伤害
- 脑力协同：震荡波给闹翻天加攻（针对爆破系），闹翻天让震荡波在开场后 20 秒有概率规避远程攻击

7.9.1.4 短板

回血能力比不上救护车和千斤顶，伤害和控气比不上震荡波。

7.9.2 推荐打法

7.9.2.1 短战斗

近战为主，反复围绕 S1 的能量锁定打出侵略性，对方能量上不来可以连续压制。

7.9.2.2 长战斗

开场攒到 3 槽气之后骗出对方大招，再放 S3，这样保证能偷气到 0，从而把能量功率提高。之后因为攒气快，可以围绕 S2 来打伤害，同时给自己加上护盾，降低长战斗的损耗。

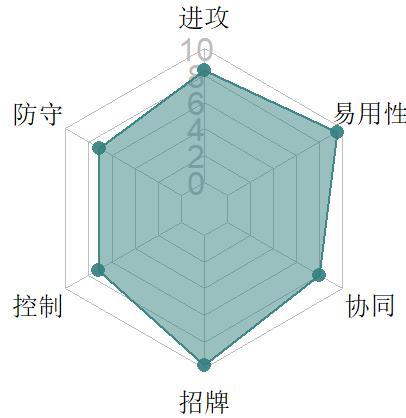
8 ⚡ 爆破系

爆破系机器人从设计上说都是依靠特殊技进行爆发伤害的好手，但随着时间的推移和震天尊极大地影响了平衡，爆破系其他角色几乎成了小透明，类别综合水平沦为垫底。

类别关键字：特殊伤害，燃烧，远程，眩晕，减抗性，神

8.1 电影铁皮





8.1.1 特点分析

由于爆破系初期只有两人，搅拌者又拿不出手，铁皮凭借其连晕和高爆发招牌迅速成为了爆破的领军人物。

在 2022 年 G1 铁皮发布后，爆破铁皮也需要用“电影铁皮”来加以区别了。

8.1.1.1 能力

- 重击高概率燃烧，向被燃烧的对手再次施加燃烧会得到额外层数，让铁皮几发重击就能迅速堆积高燃烧，这种安逸的打法让铁皮输出稳定，可以轻松穿透护甲和抗性，除了 100% 抗暴的猩猩，带被动净化的钢锁，几乎都能打。
- 铁皮受到攻击时还有概率获得暴击伤害加成。铁皮是标准的近战 0 暴击，只要不是额外开启了提升暴击率的精通或者带了侦查的领袖协同，铁皮打碎骨魔是绝对不被反伤的。
- S1（感觉走运）有 80% 的概率打晕 2.5 秒（注意：因为铁皮收招动作慢，这 2.5 秒无法点 5 枪！），这让铁皮在未觉醒时也拥有高伤害的手段，在对

方不慎打红自己又没有 S2 的绝境也可以搏一搏 S1 双晕来解决战斗。走到盟战三厅 1 或 3 线后，铁皮点五枪打五拳反复获得 S1 其实是相当肆虐的。

- S2（打破僵持）自带暴击伤害提升，并施加燃烧，输出惊人。
- S3（全金属军械库）的输出恐怖，一发入魂。

8.1.1.2 招牌

抹杀：铁皮的招牌使之每回合有 50% 的概率大幅度提升特殊中的暴击伤害一次，5 觉醒就有 220%，100 觉醒为 600%。玩家钟意铁皮的招牌，是因为配合 S2 和 S3 几乎一触发就解决战斗，长战斗也会被大幅度缩短。

8.1.1.3 协同

- 搭配探长、犀牛或搅拌者时延长 DOT 时间，盟战中加攻，对铁皮的提升还是很大。
- 救护车能让铁皮开局获得修复。所以很长时间，“铁皮/救护车/战擎”也是盟战三小强。

8.1.1.4 短板

由于铁皮的暴发只有一次，在漫长的战斗中还是逐渐归于平淡，最终惊破天的崛起和震天尊的降临慢慢让他失去了爆破一哥的位置。

8.1.2 推荐打法

连晕打法：在铁皮有将近两格气的时候放 S1 搏到打晕，点两枪再上去打五拳必然又能获得一个 S1，如果初始的气很接近两格，二次晕后还可以再两枪五拳攒到一个 S1，初始气不多或者对方快红则补上一发重炮。

8.1.2.1 短战斗

放风筝是铁皮的主旋律，未觉醒的话采用连晕打法基本上可以迅速结束战斗。

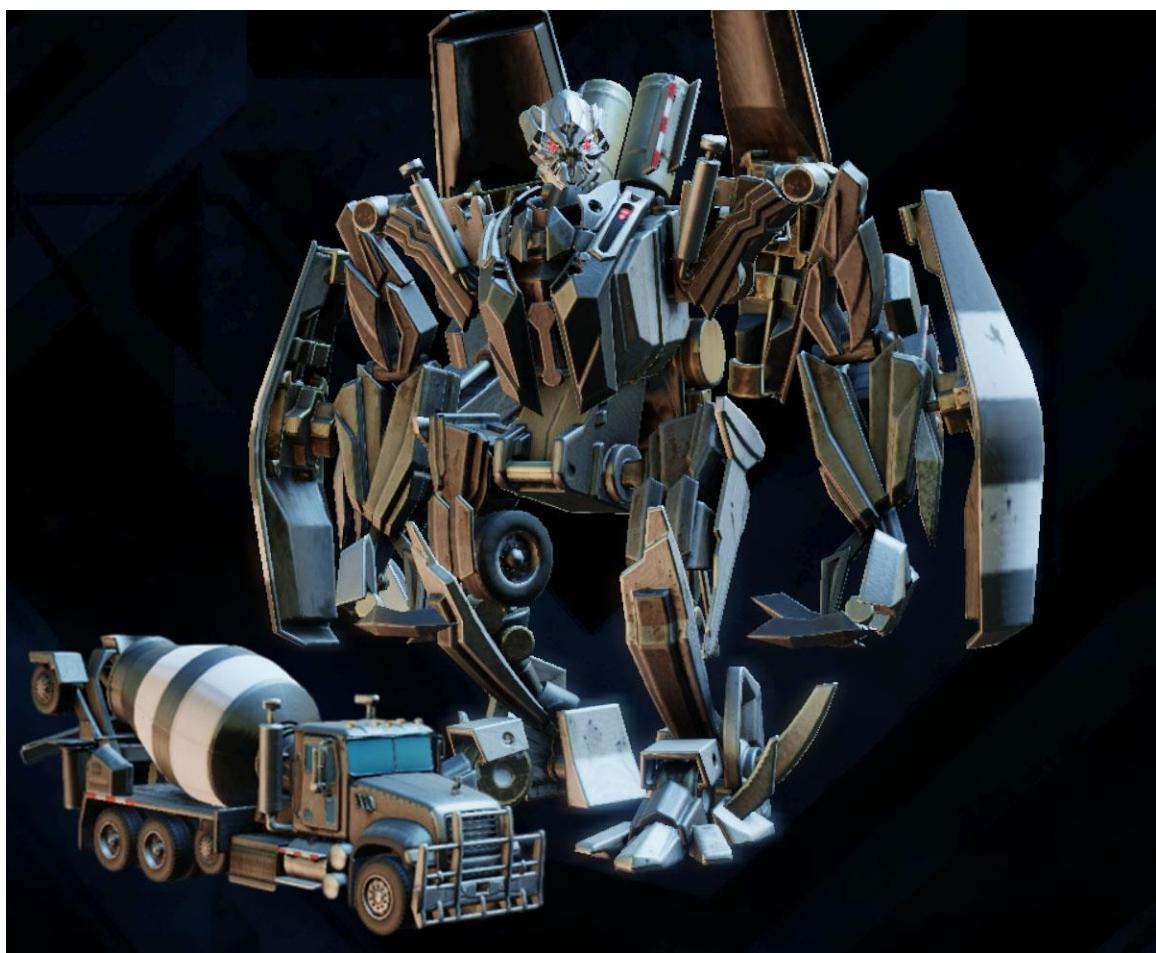
8.1.2.2 长战斗

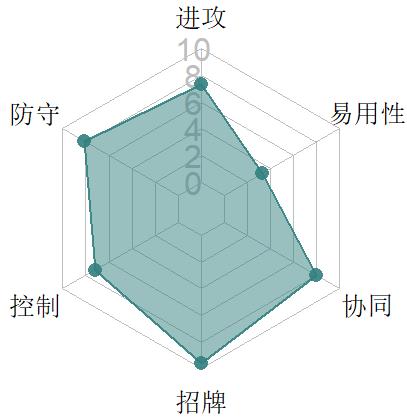
注意放风筝的走位，对枪的位置被压过自己半场时点一枪就侧闪，否则在重击过程中可能吃到对方的子弹。长战斗围绕 S2 打输出，招牌是锦上添花的功能。如果用 S1，要注意别打红对手。

8.1.3 基地防守

铁皮的 S2 很难躲，超导 2000 是绝配。S3 杀伤恐怖，机器人资源会加大对手的压力。但铁皮的 AI 不高，很多时候有 S1 就被骗走了。

8.2 搅拌者





8.2.1 特点分析

搅拌者是游戏中最早的爆破机器人，也是最“扶不起的阿斗”。虽然经历过彻底改造，百炼为战最恶毒的祝福依然莫过于“祝你搅拌早日满觉醒”。

8.2.1.1 能力

- 每 5 秒获得一层特殊伤害加成，最大 6 层。6 层后每 5 秒获得一层暴击伤害加成，最大 6 层。特殊技成功命中时消耗所有加成，搅拌者带着 12 层加成打人还是很伤的。
- 远程小枪前两发是手雷，有概率施加酸液（搅拌者专属 DOT），并每秒驱散一个抗性加成，应该是对标通天晓的，但驱散得太慢，根本赶不上通天晓获得抗性的速度。施加 DOT 后所有攻击加 50% 暴击率。
- S1（后患无穷）无效果。S2（混合）杀伤力大，并有 60% 概率施加 6 秒燃烧。S3（着手毁坏）杀伤力更大，70% 概率燃烧，一桶酸浇下去 100% 概率施加酸液。但 S3 的效果需要在第一发出燃烧或者之前用手雷施加酸液才

能高概率触发暴击，否则那 6 层暴击伤害是没有效果。所以搅拌者的 S2 和 S3 都比较看脸。

8.2.1.2 招牌

震荡格挡：搅拌者觉醒之后根据剩余血量最大可以减少 40% 防御伤害，并且获得独门绝技震荡格挡，可以在及时防御的过程中弹开对手造成伤害，并马上获得一个特殊或暴击加成。可惜弹开后第一不能追打，第二自己依然会吃到防御伤害，加上这个游戏不鼓励防御，搅拌者的操作方式的确有些另类。

8.2.1.3 协同

搭配探长、铁皮或犀牛提高伤害减益，盟战中加攻。搭配天火或恐龙勇士可以让震荡格挡的同时减对方能量。

8.2.1.4 短板

搅拌者的攻击力设计得太低，全游戏垫底，在爆破系比倒数第二的黄蜂还差一大截，普攻差，远程 DOT 概率才 20% 比犀牛都低，重击没有额外效果，所有输出全靠 S 技，如果不靠震荡格挡，要 60 秒才能达到 12 层，然后还要看脸出暴击……

“我觉得我还能在 8.0 中抢救一下”是搅拌者最真实的心声。

8.2.1.5 8.0 调整

- 远程攻击触发酸液的概率提升（5 阶时有 50% 的概率）
- 酸液时间延长一秒，酸液伤害提升 10%
- 格挡精通增加 8%

搅拌者是否抢救成功，其实与他自己关系不大，关键是天火凭借近战架晕跻身一线，护盾大师的协同也得到了加强（扣气和偷气的量有所提升）。而天火要带一个人组护盾队伍时，觉醒搅拌者要比恐龙勇士使用震荡格挡的回报要大。

8.2.2 推荐打法

8.2.2.1 短战斗

换别人上。

8.2.2.2 长战斗

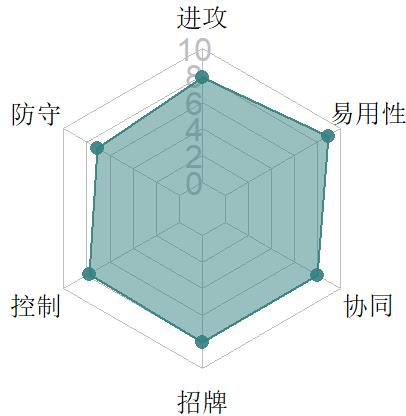
如前所述，觉醒了之后多用震荡格挡。例如打完 5 连马上按防，电脑一还手就肯定被震回去。然后就是 S2 和 S3 了，求稳的话把 S3 憋着等手雷概率出酸液。要不然根本不用等后面 6 个暴击伤害加成，有 6 个特殊伤害就放 S2。

8.2.3 基地防守

很多人以为搅拌者适合机器人资源，用 S3 来秒杀，但其实突袭战斗的长度很短，基本上 AI 搅拌者也不可能充到 12 个加成来坑对手。由于他的 S2 很多人不会躲，超导 2000 才更适合他。

8.3 黄蜂勇士





8.3.1 特点分析

爆破的独家机器人较多，黄蜂勇士（以下简称黄蜂）也不例外，凭借自己在远程战中的优势和神奇的复活技能，得到了不少玩家的青睐。

8.3.1.1 能力

- 50%血以下提升射速 50%直至本局结束，搭配**勇气**和**狙击手**精通，黄蜂在半血以下的小枪命中和重击放风筝效果非常好。
- 25%血以下获得特殊伤害 15~29%直至本局结束，便于绝地大反扑。
- 远程攻击命中后延时造成 20~28%的抗性减益。这短暂的延时正好保证了黄蜂两枪点中上去打一套再连大招的时候，对方正好处于抗性降低的状态，加大伤害。
- 重击命中 100%施加抗性减益并且 100%驱散一个抗性增益。对付通天晓其实并没有太大效果，因为对方身上抗性很多，不过对付循环抵抗倒是有奇效。
- S1（雷射眼）是少数飞全屏的技能，无论是否命中都有 45%的概率获得类似阿尔茜的精准增益，提升暴击率的同时降低对方规避概率 30%，持续 4

秒。30%的概率治不了路障的倒地起身，也略低于小黃蜂（32%）和橫炮（38%），但对大黃蜂是完全能控住的。

- S2（不稳定叮刺）施加抗性减益，打出高伤害。
- S3（核惊喜）伤害很高，动作搞笑，并且还附加燃烧，实在要面对纳米干的时候还是有破盾能力的。

8.3.1.2 招牌

不死鸟黃蜂勇士！：被打死能复活，清除所有伤害减益，并回血一定比例。由于任何招数都不能一次打死黃蜂，所以黃蜂也成了手残党的福音。通过特殊伤害与放风筝，再有招牌做保，黃蜂可以在残血状态打出高伤害。并且由于盟战超时只扣一半血，对方则保留超时时的血量，很多人利用这个“黃蜂暂停大法”挑战高难度盟战，直到被投诉过多，官方把一局调整为一个小时，才有所缓解。但无论如何，黃蜂在被击倒地复活回完血后暂停强退依然是规则允许范围的占便宜操作。即便不这样，一个单体复活对黃蜂来说也是很实惠的。

8.3.1.3 协同

- 野兽净化自不待言，值得一提的是在很长时间里黃蜂是野兽队里面唯一的原始兽角色，巨无霸们只有搭配他才能获得加攻，直到蝎子的出现才让黃蜂失去了最后的用武之地。
- 搭配风刃或红蜘蛛能克制规避，这时 S1 就有了用武之地。
- 搭配搅拌者后黃蜂的重击暴击率提升。
- 亡灵天尊：+2~6%护甲穿透。

8.3.1.4 短板

黃蜂也许是有了肆无忌惮的复活，血量特别低（爆破垫底），而优势项目又是半血之后，所以使用时要特别注意苟活。黃蜂只在特定的场合有奇效，在整个野兽队中出场的机会偏少。

8.3.2 推荐打法

8.3.2.1 短战斗

由于黄蜂点中小枪后有抗性减益，所以在远程牵制中尽量找准空档命中两枪再冲上去打，如对方无规避则主要以 S2 输出。

8.3.2.2 长战斗

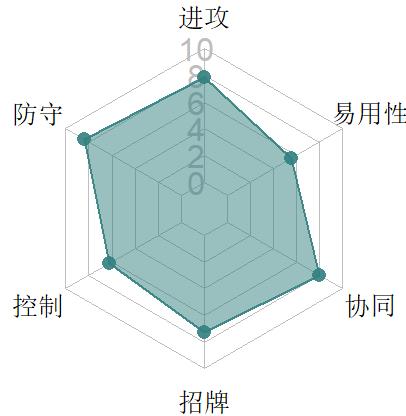
半血以上走正常的牵制和侧闪反击，五连攒气少用重击，主要围绕 S2 打输出，S2 之前最好到机会点中两小枪。半血以下利用好射速提升，这时重击的命中率会增加，并且可以切换到 S1 为主要输出手段。其实根据实测，考虑到精准增益和追星者连击数提升，两个 S1 的伤害不输一个 S2。

8.3.3 基地防守

激光是黄蜂的不二选择。觉醒机器人资源慢慢堆高特殊伤害后，会让高战力黄蜂的 S1 在后半场防也防得血崩。

8.4 爆威





8.4.1 特点分析

爆威作为 Boss 级人物，在故事中凭借凶悍的不可阻挡震慑了玩家，盟战中也曾经一直是关底。而真正发布后，在玩家手上的使用场合偏少。

8.4.1.1 能力

- 削弱充能。普通攻击一次施加一层并提高 5% 的重击暴击率，由于爆威的基础暴击是 0，所以充到 20 层来一发就肯定暴击了（除非碰到猩猩和碾碎器）。其实从英文来看，这个翻译是错误地理解了 charge 这个词，应该是电荷的意思，因为积累的电荷在瞬间放电时容易造成伤害，相信大家冬天脱毛衣时都有体会。所以建议的翻译是“伤害电荷”。可以说爆威这种先上“狗皮膏药”后一次触发的特点有点像是“零存整取”，这也使他成为了瞬间高伤害的鲜明代表。
- 霸体：在 80%，60%，40% 血量的时候触发霸体，霸体过程重击不中则加攻。这个特性对玩家来说不大，无法有效利用，也让电脑爆威的行动十分容易预测。

- S1（压制）乏善可陈，主要用来短战斗快速累计电荷。
- S2（和平与暴政）受益于远程提升，伤害巨大，实战中闪躲要注意好节奏，后面三炮最好交替用上下侧闪的方式来躲，以免卡在板边闪不动。
- S3（黑暗赦免）自动生成 20 个电荷，并且一次性消耗掉所有电荷，打出极高的伤害。

8.4.1.2 招牌

威震天万岁！：血量低于 10% 时触发回血（5 觉醒回 15.8%，100 觉醒回 30.2%），在 10% 之前被一次打死不会触发，回血时长为三秒，回血过程不像黄蜂是完全无敌，所以还是可能被打死。爆威天然拥有 10% 护甲，加上血量超长（仅次于斗士和天尊，排名第 8），再搭配这种按比例回血的招牌，实际血槽特别长。而高觉醒的爆威在漫长的盟战中也相当于是每场自带一个急救箱，死了只需要小药复活。

8.4.1.3 协同

爆威是典型的协同型选手，三位电影霸天虎给爆威送上了巨大的提升，碾碎器让他开场有概率霸体占得先机，碎骨魔让他充到 20 层电荷时有 80% 几率眩晕对手，正好是重炮必暴击的时候，路障则让普攻的电荷数翻倍。

8.4.1.4 短板

爆威的很大问题就在于霸气的霸体对玩家的作用很小，彪悍的造型难掩输出来的慢——输出的曲线有如中国股市，太早用掉电荷舍不得，太晚被干掉了电荷全浪费，等于踏空。

8.4.2 推荐打法

8.4.2.1 短战斗

近战缠斗，如果对手较弱一个 S2 差不多解决问题，或者围绕着 S1 和重炮快速解决战斗。

8.4.2.2 长战斗

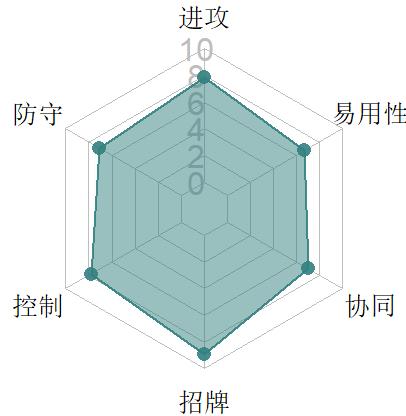
(组队必带路障，碾碎器和碎骨魔挑一个) 保持远程牵制和侧闪反击，不放重击，反复围绕 S3 输出是最省心的。面对猩猩更要攒着 S3，等对方重击瞬间再放。

8.4.3 基地防守

曾经配激光的爆威一发 S2 就能秒杀对手，激光模块伤害计算方式削弱后爆威慢慢退出了基地防守，因为他的 AI 实在比较容易预测。爆威配流血可以用三次霸体赖到不少输出，超导 2000 也能坑到人，加上 S3 的恐怖，机器人资源也会加大对手骗招的心理压力。

8.5 喷气机





8.5.1 特点分析

喷气机的出现让爆破系迎来了一个近战型选手，不过即使 5.1 版在燃烧和晕点能力有加强，玩家依然普遍认为喷气机很差。

8.5.1.1 能力

- 喷气机像爆威一样自带 10% 护甲，血量排名在爆破仅次于震天尊和爆威，全人物第 12，总的来说是很皮实的。
- 重击过程自带不可阻挡，并且击中燃烧的对手必晕 3 秒，这让喷气机施加眩晕的能力超强。
- S1（导弹齐发）高概率燃烧，S2（火箭爆破）必然燃烧且高概率晕 3.5 秒，但是由于对手中招后一时半会起不来，喷气机虽然在收招后马上冲上去狂按近战可以打两套，但是前面两下都是挥空的，跟点 5 枪比差别不大。
- S3（潜水炸弹）晕对手 4 秒自晕 1 秒，虽然搞笑，醒过来的喷气机还是可以安逸地点上 5 枪再上去打。同时还在 30 秒内降低对手 25% 的抗性。

8.5.1.2 招牌

冲力：每次重击有 50% 的概率叠加永久的特殊伤害，每层叠加到的伤害提升 5% 的概率，最多 10 层。如果不是近战重击命中不高，喷气机堆伤害还是很容易的。另外一个特性是让喷气机自己醒晕的速度逐渐加快。这依然是用来搞笑的功能，因为 S3 过后喷气机已然有 3 秒的时间优势了。

8.5.1.3 协同

- 搭配汽车大师，喷气机完成 S 技后有概率让自己变得不可阻挡，但因为喷气机的重击已然是不可阻挡，这个协同远没有喷气机回馈给汽车大师的 S 技概率晕价值大。
- 搭配红蜘蛛加攻，并且队中霸天虎成员远程伤害和护甲穿透提升。
- 搭配汽车大师和反冲能让 DOT 延时并无法净化。其实喷气机、反冲和汽车大师这个三角阵是挺优势的协同。

8.5.1.4 短板

大部分人认为喷气机很差，但从技能上来看倒没有明显短板。基础攻击在爆破也排行第三，燃烧稳定有晕点。但是喷气机除了行动的动作有点飘忽外，一个致命的问题就是 S 技经常连不上！虽然用轻攻击结束 5 连能有一定的弥补，但打空依然是让人头疼的事。

另外，喷气机的打法过于搏命，为了晕人经常要用重击硬怼对方起身，这时有可能吃对方起身 S 技的伤害。连续打晕的过程又容易让对方迅速红，只有高阶且贵得离谱的抑制器精通可以缓解。

总之，喷气机没有进入 8.0 的调整名单……

8.5.2 推荐打法

8.5.2.1 短战斗

近战缠斗配合四连一撞，先攒两格多气，S2 打晕后点五枪再冲上去打五连跟 S1，再重击撞晕，快速结束战斗。

8.5.2.2 长战斗

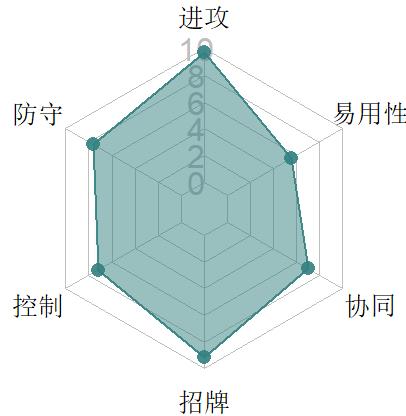
加强远程牵制与侧闪反击，其余参考短战斗，就是注意别打红。想要加速战斗，也可尝试 S3 后的降抗。

8.5.3 基地防守

很少有人会用喷气机做防守，一方面是因为五星喷气机来得很晚，另一方面喷气机似乎没有什么受益的模块。或许曲速电池能让他有那么点威慑力的重击更频繁。领袖模块也会让天然硬皮的他更经打。

8.6 惊破天





8.6.1 特点分析

惊破天的发布拉开了特殊任务的序幕，作为第一个可以用人物币购买的机器人，惊破天最初的实力与他的身份并不相称，后期经过调整，大幅度加强。

8.6.1.1 能力

- 远程站防给自己充黑暗能量，30个充满，未充满会迅速丢失。充能的时候防御伤害降低，有时情愿硬扛子弹把它充满。每层充能都提高一定的远程伤害，30层最高+15%。
- 有黑暗能量时，重击有概率触发黑暗燃烧，造成额外伤害，30层有30%的概率。
- 近战连击最后一击加50%暴击率，每层黑暗能量加2%暴击伤害
- S1（粒子加速）打中后，每层黑暗能量加2%晕点概率，晕2.5秒
- S2（黑暗能量爆炸）打中后，30层有60%的概率消耗所有黑暗能量施加黑暗燃烧。在5.1的最重要加强就是S2会中断并刷新黑暗能量的倒计时，这

样确保了 S2 的额外伤害。并且，也许是 bug，也许是无意，刷新倒计时还可能让惊破天 S2 后再有概率触发招牌。

- S3（惊破枪过载）自动生成 30 个黑暗充能并且 100% 触发黑暗燃烧。最好先充满 30 个然后马上放 S3，虽然不影响黑暗燃烧的强度，但是总共 60 层黑暗能量可以进一步提升最后一击的远程伤害。

8.6.1.2 招牌

宇宙大帝的意志：充满 30 层后概率触发不可阻挡并疯狂加气（5 级获得最大能量的 10.3%，100 级 35.3%），对方血越少触发概率越高，对玩家来说让惊破天更快结束战斗，玩家残血去打电脑的惊破天则如同噩梦。并且不可阻挡的惊破天冲向狂飙也不会被晕。

8.6.1.3 协同

搭配震荡波进一步提升重击和 S3 的伤害；搭配狂飙提升霸天虎们的特殊和暴击伤害；惊破天特别适合领衔全狂派队伍。

8.6.1.4 短板

惊破天在 5.1 加强之后直接威胁到了铁皮当时的一哥地位，主要的短板还是来自于操作方式。另外惊破天居然 8.0 还要加强，很想看看他比喷气机更需要加强的地方在哪。

8.6.1.5 8.0 调整

重击黑暗燃烧的概率从 1% 调整为 1.7%，也就是说，充满 30 层之后有 51% 的概率出黑暗燃烧，并且所有黑暗燃烧的强度增加 10%。

8.6.2 推荐打法

8.6.2.1 短战斗

先不用着急充能，近战缠斗四连一重配合压起身攒到气之后再充能。输出方式可以是 S1 搏撞晕后补两发重击，或者直接 S2，同战力的敌人一般吃不到第二个 S2。

8.6.2.2 长战斗

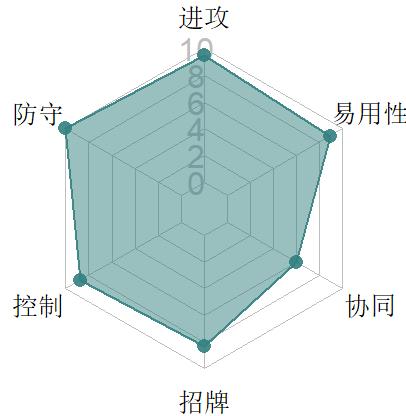
利用充能后的重炮黑暗燃烧在远程牵制中先打输出并攒气，S2 和 S3 都可使用，原则就是如果连击到 2 格气时有 30 层就放 S2，没有的话不用急，回去充能放风筝，到 S3 再直接使用。触发招牌时不要过于头脑发热凭霸体去莽干，只当是给自己加气就好。

8.6.3 基地防守

惊破天的 AI 很高，小枪结合侧闪走位密不透风，是看家的好手（gǒu?）。觉醒惊破天最好守关底，触发招牌的概率更高。过滤器，激光，机器人资源都是常见配置，折射镜还能让他更放心地充能。

8.7 震天尊





8.7.1 特点分析

出乎大家的意料，Kabam 居然把《天元之力》动画里面的震天尊直接拿来发布了，而震天尊也没有辜负“神”的称号，迅速凭借全面的能力站到了游戏第一人的位置。

当初震天尊发布的时候，机器人币还是当月攒当月用下月失效变黄金，不像后来的通用币可以跨月连续攒。要在一个月“肝”出 100 万天尊币是相当难的，笔者嫌累，没有狂肝突袭周，于是也与震天尊失之交臂。这之后官方也意识到了震天尊的实力，一直不再给玩家机会获取震天尊。最终震天尊和亡灵天尊一同以 24 万的价格上架到泰坦货币商店，一般玩家探索故事最后一章再打一阵子盟战都可以最终请到真神震天尊。

8.7.1.1 能力

- 震天尊的加气全自动，与攻击和挨打无关，并且实际速度比标称值每秒 1.2% 要快，因为 16 秒就能充满一格，而不是 27.75 秒。这也让玩家迅速发现震天尊配机器人资源模块（“气天尊”）在突袭防御中非常让人头疼。

- 遗迹切换：震天尊以狂怒遗迹开局，之后每充满一格气切换一次遗迹 n
 - 狂怒遗迹（黄球）：震天尊加攻 30~50%，并且对方格挡熟练度降低 20%，这个状态是震天尊用于输出的状态
 - 保存遗迹（蓝球）：震天尊的伤害抗性提升 40~50%，并且对方单次伤害最大只能砍掉震天尊总血量的 20%。
- 不朽遗迹（白球）在体力降到 10%以下时触发，触发后阻止一切伤害 8 秒，这里“一切伤害”真的是一切伤害，普攻，DOT，反伤，逆火都不能让震天尊在 8 秒内有一丝血量的减少，妥妥的就是无敌。虽然震天尊有回血能力，但是白球每回合只能触发一次。
- 重击 100%出黑暗燃烧，造成 40%攻击力的瞬间伤害，虽然伤害比惊破天的重击小，但胜在触发率高，打各种硬皮对手输出稳定。
- 连击无论用轻或中攻击结束，最后一下都+40%的暴击概率。
- S 技：
 - S1（权力掌握）：60%概率破甲 30%，持续 8 秒，如果有黄球则 100%偷对方现有能量的 20~30%给自己。
 - S2（不可估量）：最后一击无法格挡，并有 30%的概率击晕 3 秒（发现击晕后可以点两枪一重击，也可以点五枪再前冲打一套）。接下来是重点：**如果有蓝球则 100%偷血给自己**，偷的血量是震天尊最大血量的 6~15%。虽然在 S2 的时候没有攻击加成，但是彼消此长的血量让这一招成为了游戏中最超值的 S2，也是震天尊最主要的输出方式。偷血不但无视任何减伤，而且根本不管对方还有没有这么多血可偷，**只要对方不被电光的伤害打死**，就算对方只剩最后一丝血，震天尊也一样凭空“偷”6~15%给自己。
 - S3（真正的领袖）：100%概率施加黑暗燃烧，造成 200%的伤害，如果处于黄球，有 52~64%的概率偷气，如果处于蓝球，有 52~64%的概率偷血。

（注意：在震天尊特殊事件中的震天尊 Boss 拥有更变态的混沌遗迹和战争遗迹，这些没有给到玩家版的震天尊）

8.7.1.2 招牌

顺从遗迹（红球）：充满一格气概率触发（概率与招牌等级挂钩，15~65%），阻止对手触发增益与减益8秒。即使没有红球，觉醒震天尊平时也会将对方的增益减益效果降低20%。一个明显的例子就是“能量启动”模块¹⁹，平时开场给1格气，觉醒震天尊上去开场给不到1格。

起先我对这个招牌是不太推荐砸升级程序进去的，因为我觉得5觉醒概率15%，100觉醒65%。由于是被动触发，所以不能刻意追求。但后来卡邦经常给Boss级人物加一堆变态的模块，让人找不到最优解的机器人，这时，震天尊只要出了红球，对方就“乖”了。不过还是要注意，震天尊的红球是“让你的技能出不来”，但是红球出来的时候已经存在的技能，**比如说规避**，还是会触发的，所以别以为震天尊用红球就能克住大、小黄蜂的规避。

8.7.1.3 协同

- **堕落金刚**（受益：战威，爆威）：组队型协同，让队中所有霸天虎在面对霸天虎时加护甲，面对汽车人时加能量效率。
- **亡灵天尊**：震天尊能量比对手多时，+2~5%的暴击率。可以说是补回了震天尊之前被削弱的伤害。
- **盟友**（双向：狂飙、惊破天）：加护甲
- **敌人**（双向：战擎）：加攻

8.7.1.4 短板

短板？没有。震天尊的能力相当全面，全面到了……官方决定在8.0削弱！

8.7.1.5 8.0 调整

砍了2%血和4%攻。总的来说还是没有影响到震天尊的强大。

¹⁹ 在一张旧的盟战地图中有，现在已经很少见到

8.7.2 推荐打法

由于气来得比较慢，震天尊需要更多的耐心。遗迹的切换使他的 S1 偷气和 S2 偷血必须要在遗迹和 S 技一致时才行。这个技巧也称“神力对齐”：上来第一个 S1 先放掉，接下来，每次获得 S2 的时候就能偷血。

8.7.2.1 短战斗

上场之后利用狂怒遗迹的加成打四连重击搏命中，用黑暗燃烧迅速削减对手的体力。第一个 S1 出来后给对方破甲，这样可以弥补切换到保存遗迹时输出的降低。另一种方法是远程放风筝，一路攒到 S3 带走。

8.7.2.2 长战斗

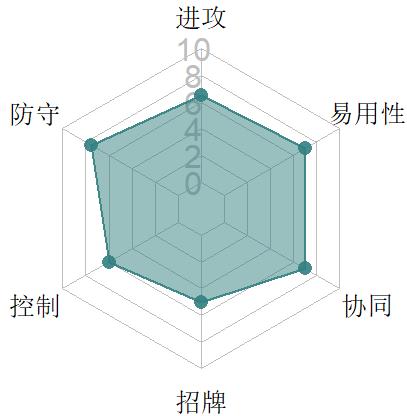
放风筝和侧闪反击为主，先完成神力对齐后围绕 S2 打输出保续航。如果对方气比较难控，快要红了，也要考虑 S1 的偷气，但这样就需要频繁的关注自己是否处于对齐状态，可以通过暂停来确认。

8.7.3 基地防守

配机器人资源的“气天尊”是突袭中最难解的搭配，如果震天尊的战力高，在对战中对手需要急攻加骗招，不确定性更大，如果觉醒高了总出红球，则更恐怖。实在没有机器人资源还能用超导 1000 来坑人。注意对天尊来说，机器人资源拼的是加气速度，三星 4 阶要强过四星 3 阶。

8.8 飞过山





8.8.1 特点分析

2021 年，这个游戏已经逐渐平淡，四周年的庆典也因为开发跟不上，比原计划推迟了一个月。但是官方依然很有“诚意”地再次推出了一个新机器人——飞过山！

由于在 G1 原作中，飞过山本来跟大黄蜂就是重涂的关系，玩家们很自然地认为这个重涂应该会是侦查（符合他的侦查兵身份），或者战士（因为他是红色的），但是卡邦又一次让大家大跌眼镜，这位在 TF 文化中的经典炮灰（在不同作品中死亡概率极高），居然是爆破系——呃，这么个炮灰吗？

2021 年 4 月 29 日，飞过山以 5 星泰坦商店人物的方式上架，价格 20 万。上架的同时没有给出四星飞过山的获取方式，所以暂时不能满锻。动作和特殊技上也不是完全照搬小黄蜂，而是像亡灵之于震天尊一样，采用了“混搭”的方式拼凑出来，只有基础近战的拳脚是小黄蜂的样子（也不全是，轻攻击打第 5 下是爵士的动作）。后续的重涂人物在基础动作、S 技方面均有一定度的变化。

8.8.1.1 能力

- 飞过山身上的增益每次被驱散时，会获得 5~25%的远程伤害，持续 6 秒——关于这个技能我实在想不出对玩家来说有什么益处。而就算是放在电脑身上，也没有太多的受益，首先飞过山除了招牌，平时身上没有什么增益可以被驱散的，其次好多驱散的专家都在战术系，一般也不会用来对付爆破系。就算拿来用了，驱散了，给电脑加一点远程伤害也不会太影响战斗，毕竟被电脑远程击中是小概率事件。
- 飞过山处于非伤害性减益状态下时，特殊技伤害提升 20%

玻璃瓦斯减益：

- 飞过山的远程攻击有 80~100%的概率施加玻璃瓦斯减益，持续 8 秒
- 每个玻璃瓦斯减益减少对方格挡熟练度 5%，这是鼓励飞过山的玩家打屈防伤害？
- 每个玻璃瓦斯减益增加飞过山 5%的暴击伤害
- 重击（重击是远程型）100%刷新所有的玻璃瓦斯减益。**刚出的时候只会刷新一层，超过的层数依然会过期，经过修复，功能已经正常。**

特殊技：

- S1（裂缝开始形成）是震荡波 S1 的动作：刷新所有的玻璃瓦斯减益；施加一层永久玻璃瓦斯减益。
- S2（脆弱边缘）是铁皮的动作：如果敌人有 3 层或更多的玻璃瓦斯减益，提升本次特殊攻击 10%的伤害；如果敌人有 10 层或更多的玻璃瓦斯减益，则最后一击不可防御
- S3（永久性断裂）是救护车的动作：施加 5 层玻璃瓦斯减益，所有的玻璃瓦斯减益变为永久性，最后一击加 70%的暴击率。看上去这可以配合小枪来锁定很多层减益，但实际使用的过程中发现，整个 S3 动画的过程中，普通玻璃瓦斯减益的过期时间不停止（就像惊破天修正之前），S3 动画演完，全都过期了！**后经修复，在 S3 过程中只过期一层。**

拳脚：飞过山的前冲攻击是跳起出拳，压起身要特别小心。因为如果对方起身一个重击，只要是地面类载具，都有可能躲过你的出拳（因为变矮了）。另外他使

用轻攻击结束 5 连的时候会把自己弹到很远，如果不连大招的话用轻攻击结束 5 连是比较安全的，不用后闪电脑也无法打回头。

8.8.1.2 招牌

身先士卒：

- 如果飞过山开场先击中对手，则获得 15~30% 的暴击率加成
- 如果对手开场先击中飞过山，飞过山获得 5~15% 的永久性远程射速提升
- 上述两种增益如果被驱散，10 秒会重新激活

暴击率的加成很重要，因为飞过山也是要仰仗暴击的伤害来保证输出的，所以肯定是先打中对方比较合适；那什么场景会让玩家“主动”让电脑先击中自己来提升射速呢？对比一下黄蜂半血加 50% 的射速才能让小枪命中率高一点，满觉醒才加 15% 的射速有什么用？

如果你已经有多余的泰坦货币去买飞过山，我相信一定也有爆破系的觉醒程序给飞过山。但综合来看，飞过山觉醒 1 就够了，爆破的招牌升级程序，还是先给震天尊等人比较合适。

8.8.1.3 协同

- 爵士（双向），提升 3~5% 的能量功率
- 幻影（双向），2~8% 护甲加成
- 雷震：2~8% 攻击加成

8.8.1.4 短板

比起爆破系的大部分角色，飞过山基础的伤害很一般，要练好是比较费心思的。

从技能间的配合上来看，飞过山很显然是要通过施加大量的玻璃瓦斯，并且用 S3 给锁成永久的之后，才能把暴击伤害提升上来，然后靠 S2 来追求输出，但这已经要求攒出 5 格气了，一般战斗没这么长。同系人物中铁皮攒到两格气，惊破天三格气基本上可以结束战斗了。飞过山在爆破系中难道要跟搅拌者和爆威比比谁更能憋？

每次增益被驱散时获得远程伤害也是奇葩的设计，这看着像是设计出来在面对红蜘蛛的时候，想要放 S2 前先让对方驱散一下自己的 Buff 再放？

8.8.2 推荐打法

8.8.2.1 短战斗

短战斗就不要想太多玻璃瓦斯的堆积了，直接围绕近战来攒气，用 S2 打输出。

8.8.2.2 长战斗

玩家非要开发飞过山，只能像搅拌者一样后期发力，开局就走远程放风筝的思路堆积和刷新玻璃瓦斯，直到第一个 S3 出来锁定相当数量的玻璃瓦斯，如果战斗更长，则上述操作再弄一次，等你对玻璃瓦斯的数量满意后，就围绕 S2 来打伤害。

相比爆威削弱充能的和搅拌者 5 秒一 buff，飞过山的玻璃瓦斯不是消耗性的资源，不会因为出大招而减为 0，所以在长战斗中是会慢慢绽放的。

然而我实际操作了一下，把飞过山的玻璃瓦斯堆到了 58 层²⁰，试了试 S2，出暴击的话最后一击可以打出 11000，不出暴击只有 1000 多，长战斗的思路是没错的。问题就是——暴击率实在太低！S2 的 5 次攻击，大部分时候也就出 1~2 次暴击，最伤人的最后一下往往没暴击。这就回去要求把招牌等级提高，费一大堆招牌才能把他堆到有伤害，何必呢？

8.8.3 基地防守

我如果说飞过山非常适合防守，一定会有很多人不相信。其实我是想说飞过山非常适合放基地挖黄金，因为一般找不到他上场的机会。放基地的话配什么模块都是白给，可以给突袭你的人留下一个好口碑。

²⁰ 理论上应该可以堆到 99 层

9 饿鲨

饿鲨在这个游戏中一直是 NPC 的存在。虽然饿鲨在动作与技能上都 Copy 普通的机器人，但是在基础数据和战力上差了差不多一阶。官方在 2018 年 2 月将其变成可拥有角色，属于饿鲨专属水晶。

饿鲨在未觉醒前，特殊 1 和 2 均无额外效果。饿鲨拥有相同的 S3 技能（饿鲨来袭），在队伍中全部都是饿鲨时，S3 能回血。

由于饿鲨在锻造方面提供比普通机器人更多的经验，从而“养鱼”也成了锻造中的一门学问。

由于是杂兵，饿鲨的形象是一样的，按类别的代表色分成了 6 类，以下展示的则是饿鲨的头目 S1000。



9.1 战术饿鲨

- 拳路：通天晓/救护车/警车
- S1（甩鳍）：战术大黄蜂。概率获得攻击加成
- S2（猛力一砍）：战擎。每一击概率破甲
- 招牌（鲨鱼强化）：仿通天晓的10层抗性切换

战术饿鲨抗打性很好，偶尔一个S2也能打出很高的输出。对战时要注意交替物理与能量攻击。

9.2 斗士饿鲨

- 拳路：斗擎/声波
- S1（鲨鱼疗法）：碾碎器。概率降对手暴击
- S2（不可阻挡的狂暴）：汽车大师。概率变得不可阻挡
- 招牌（鲨鱼强化）：仿碾碎器，被击中概率获得护甲

斗士饿鲨的护甲能力很强，比较耐打。

9.3 战士饿鲨

- 刀路：风刃/雷震，并带刀
- S1（鲨鱼之道）：雷震。概率流血
- S2（鲨鱼舞）：风刃。护甲穿透，概率流血
- 招牌（鲨鱼强化）：近战暴击概率流血

战士饿鲨比较脆皮，大招比较好骗，在6个饿鲨中属于容易对付的。

9.4 侦查饿鲨

- 拳路：横炮
- S1（大摇大摆的鲨鱼）：横炮。概率获得暴击率加成
- S2（枪手鱼）：警车。护甲穿透，概率获得远程攻击加成。
- 招牌（鲨鱼强化）：仿路障，起身规避

侦查饿鲨有路障的自保，高暴击和警车的 S2，对战时要注意骗招及减少重击。

9.5 科技饿鲨

- 拳路：通天晓/救护车/警车
- S1（鲨鱼爆炸）：震荡波。汲取能量
- S2（指如疾风，鳍如闪电）：幻影。第二击不可防御
- 招牌（鲨鱼强化）：仿犀牛 6 层护盾

科技饿鲨虽有护盾但没有反伤，战斗中主要注意拆完盾再打 S 技。S1 的偷气比震荡波和警车都要强，S2 不可防御要小心被坑。

9.6 爆破饿鲨

- 拳路：碾碎器
- S1（牙齿倍儿棒）：铁皮。概率击晕
- S2（和平、暴政和用餐时间）：爆威。概率获得远程攻击加成
- 招牌（鲨鱼强化）：仿黄蜂勇士，半血以下获得特殊攻击加成

爆破饿鲨虽然 S1 像铁皮但不会燃烧，总体来说比较好打，主要小心被 S2 坑掉大量血。

9.7 S-1000

S-1000 在 2019 年 2 月的饿鲨周加入五星饿鲨水晶，概率只有 5%，由于从 NPC 变成玩家可拥有，必须要有类别，于是偷了警车霰弹枪的他，被安排到了侦查系，基础数值属于正常机器人的水准虽然战力看起来像是正常机器人的水准，实际基础数值（攻血）还是饿鲨的档次，难堪大用。而且开始的时候连基地生产黄金的能力都不如同阶的五星机器人，让很多想把泰坦币商店“七大员”全放基地的玩家（比如本人）强迫症都要犯了，后来在 6 阶机器人发布的过程中调整为与五星机器人一致。（不过现在不要紧了，飞过山出了）

- 拳路：横炮
- S1（大摇大摆的饿鲨-1000）：横炮
- S2（饿鲨-1000 枪手鱼）：警车

- 招牌 (鲨鱼强化) : 复制加成
- 血量降到 20% 血以下时 (被从 20% 血以上秒杀除外) 有 50% 概率触发以下两个能力之一, 一局只触发一次:
 - 饿鲨万岁: 仿爆威, 回血
 - 饿鲨狂暴: 仿斗擎, 三攻三甲

10 对战 AI 策略

本篇介绍所有角色在电脑 AI 使用时的应对策略（不包括饿鲨，饿鲨见[具体章节](#)），大部分分析只基于角色自身能力，不包括额外配给他们的模块能力。另外本篇也将介绍所有角色的 S1 和 S2 怎么闪避——所有的 S1 和 S2 都有完美闪避的方法，只是有一定的位置要求。

10.1 战术系

10.1.1 对战 AI 战擎

战擎的 AI 可能因为是最早的代码，基本上没有变过，非常好对付。战擎本身没有特别的防守侧技能，所以可以放心地压着他打，因为 S 技也很好骗，基本上后撤拉开一点距离，他向前追一步就会放，S 技的节奏也很清晰：**S1：后，后，后；S2：后，后，后。**唯一要注意的是被他压在墙角放 S2 时，最后一下不要闪的太早，否则会被斧头尾巴带到。

10.1.2 对战 AI 大黄蜂

大黄蜂最头疼的是他的自适应型规避能力给战斗加了很大的不确定性。规避控制好的角色（漂移，热破）是首选。如果没有，则优先选择远程型（尤其是远程重击有附加伤害的）角色，交替使用远近攻击，避开他的规避属性。

S1：后，后（虽然打中有三连击，但闪避只需要两次，很多 S 技都是如此，下不赘述）；S2：后，侧，后，侧。

大黄蜂的 S2 是所有 S 技里面闪避操作最复杂的，所以平时要尽量骗 S1，实在到了 S2，尽量躲在屏幕一边等他放，保守一点就先防御前面的暴力乱舞，侧闪最后一下来反击。

10.1.3 对战 AI 通天晓

老通的自适应型抗性给了他很高的坦度，实战中由于近战连击成功率要远远高于远程小枪，所以大多数场合我们都会很快把通天晓的近战抗性堆高，这时，远程型选手尤其是爆破系远程选手就可以通过重击或者特殊技来打出高伤害。另外像黄蜂勇士，红蜘蛛这些有驱散能力的也可以用来对付通天晓。实在要用纯近战角色，也要用有增伤能力的（破甲，DOT），不然战斗很漫长。

S1：侧；S2：后，侧

通天晓的 S1 让很多人头疼，说是出手太快。我个人感觉反而是出手特别慢，看见他举起锤子再侧闪都来得及。

10.1.4 对战 AI 红蜘蛛

红蜘蛛不算难对付，但是因为玩家身上难免带着一些 buff，所以注意不要吃小枪，尤其是 S1 之后的小枪加速，有一点粘人。

S1：后，侧（建议往上闪）；S2：后，后（看准他空降的腿出来，后闪一次就行，一路后闪虽然安全，但是容易错失反击的机会）

10.1.5 对战 AI 战威

光看战威自身的能力，主要的威胁是他的充能炮（紫炮），射速很快，冷不丁会坑到你。尤其在近身缠斗后撤时，战威一个重击就能打中你。

面对喜欢压起身择机骗大招的打法，战威有时起身不是后退中招，也不是出 S 技，而是起身就来一个重击。可能是他的变形形态比较“扁”，他的重击有时可以躲过某些人的前冲攻击（比如小黄蜂那种飞踢）从而坑到你。所以在战威有紫炮的时候保险起见一定跟他远距离相持，除非他冲过来，否则不要贸然攻上去，等他把紫炮放空。

战威还经常被安排当 BOSS，加上各种优势模块后行动方式也会有变化（例如蹒跚模块，会让他放重击更加没规律），这时要分析模块能力制定战术。

S1：后，后；S2：后，侧（看清他发炮的时间）

10.1.6 对战 AI 恐龙勇士

恐龙勇士因为格挡有反伤，格挡前冲能施加破甲，电脑的 AI 就特别喜欢防御。对付他依然是远程重击型选手比较舒服。纯近战的选手不要贪恋屈防压制，而是坚定地用侧闪反击、或者小枪确认击中再前冲。

S1：后；S2：后，侧

恐龙的 S1 中远距离还行，近了不太好躲，要在他的剑即将刺到人的瞬间才后闪，否则会被带到。而 S2 第一下的判定来得晚，不要闪太早。

10.1.7 对战 AI 狂飙

狂飙在电脑手上特别能恶心人，主要就是他的黑暗场，让人不能舒畅地打近战，甚至影响到连接 S 技。

要对付他最佳选择是高控气的警车，震荡波，犀牛等。

如果没有，就用普通远程型选手，在他气快要满一格的时候记得用重炮给他打满。

近战型角色要靠小枪推满一格气，难度可想而知。所以有时候还是要勇敢一点，吃伤害就吃吧，主要是要盯着他气槽快速制定下一步计划：如果能在他的黑暗场之前连上 S 技，吃一点伤害也是值得的，因为黑暗场无法弹开 S 技。

S1：后，后；S2：后，侧

狂飙的 S2 起手动作比较隐蔽，但是范围非常宽，在侧闪走位的时候容易被摸到，而且第二发是不能防的，要注意。

由于狂飙这样的特性，很多练狂飙的玩家会把他搭配 EMI 模块，夜莺或者机器人资源放在基地，很锻炼人。

10.1.8 对战 AI 暗黑擎天柱

暗黑擎天柱和战擎的 AI 差不多，战术也是一样的。只是由于他的复制能力，如果可能，尽量选择攻击和护甲 buff 少的角色去打他。

S1：后，后，后；S2：后，后，后。

10.2 斗士系

10.2.1 对战 AI 斗擎

斗擎的 AI 不难对付，技能上的优势在于控制流血，所以靠流血打输出的角色尽量少用，哪怕是战擎也不要用 S3 的打法。另外就是注意他残血的招牌，尤其是带着招牌给你来一下 S1。

S1：后；S2：后，后。

10.2.2 对战 AI 碾碎器

碾碎器是游戏中非常肉的家伙，优先使用破甲能力来对付。DOT 也可以，但是因为他能降低暴击，所以战士系或者风刃是很难施加流血的，这时可以考虑几个擅长施加震击的科技系角色。

S1：后，后；S2：后，后（掌握好节奏）

10.2.3 对战 AI 汽车大师

汽车大师由于前冲的霸体，一直是玩家们很头痛的角色。狂飙是他的天敌，没有狂飙则优先用近战型角色，远程型角色也不要玩放风筝了，依然是找机会侧闪反击，相持过程中尽量只点一枪，万一他冲过来还来得及跑。

汽车大师的前冲在帧数上和普通机器人似乎略有不同，并不是每次侧闪都来得及反击，如果能感觉出危险（证明你的水平也到了这个层次），就在侧闪后再次后闪，逃离危险区，关键还是要掌握好节奏，不然还是会被抓到。

由于汽车大师还有一个很恐怖的招牌，所以越是面对残血大师，越不能有“马上就搞定了，随便打”的心态，否则三秒后倒下的很可能就是你自己。当大师出招牌得到加攻 buff 时，犀牛可以连接 S1 安全地驱散并施加流血，红蜘蛛和通天晓因为是小枪驱散，则要注意不要贪心驱散被他霸体冲破，建议骗出 S2 之后退到远程距离之外给他来一梭子。

S1：侧，侧；S2：后，后，后

10.2.4 对战 AI 钢锁

钢锁是游戏中血条最长的角色，但因为没有护甲，所以倒不一定比其他斗士耐打。自身的净化能力让 DOT 选手没有用武之地。在经过调整之后，偶尔还会用他霸体重击来硬怼你的前冲进攻。钢锁和汽车大师一样有剑的加持，普攻范围很大，侧闪反击要多留个心眼。S2 的动作比较怪异，看似短尾，其实很远就能摸到你，平时还是多骗出 S1 来。

**S1：后，后（别看喷火时间长，但就算是压在墙角，也可以一路后闪出来）；
S2：后，后（看准时机闪，不要一路后闪）**

10.2.5 对战 AI 猩猩队长

猩猩队长绝对是一个玩家手上效果远不如电脑的角色。黄色护甲屏蔽所有的暴击，已经把一大批角色限制得死死的。另外护甲促进 DOT 过期，觉醒后对流血 DOT 还有回血。想要体验高强度猩猩的出门右转传奇 2。

所以破甲就是关键，这里基本上都是战术系的表现机会——通天晓是他的天敌，有多少破多少。红蜘蛛也不缺驱散的机会。狂飙不要指望黑暗场那点驱散了，专心用 S1 的护甲穿透就行。大黄蜂围着 S1 打。战威则是另一个天敌，施加永久破甲后等他放完重击就再也没有护甲了。因为会回血，所以战擎要谨慎使用 S3，平时 S2 也要保证他有 3 层甲再放。

其他角色跟他狭路相逢，尽量等他放出重击再输出。以爆破铁皮为例，碰到猩猩时重击或者 S1 和 S2 基本上都是废的，不如攒一个 S3，看见猩猩一抬手重击马上 S3，这样在炮弹打中他的时候护甲还没回来，可以打出可观的输出。

S1：侧，后；S2：后，后，后

S1 出手极快，几乎任何方式的压起身都会被他无情地吸住，所以对方有一格气时千万不要压起身。

S2 是个很秀很拖时间的招式，后闪躲掉第一下，看看身后空间多不多，如果不太多有两个选择：1、看准动作后闪剩下的几下；2、趁他把两把刀拼在一起的时间侧闪给自己身后拉出空间，然后马上后闪，这样可以躲到很远，只需要后闪最后一下。

10.2.6 对战 AI 野牛

S1：后，后，后；S2：后，侧

只要身后空间足够，S1 一般闪一次就可以笑看野牛烧空气了。

10.2.7 对战 AI 惊天雷

S 技与红蜘蛛一模一样。S1：后，侧（建议往上闪）；S2：后，后（看准他空降的腿出来，后闪一次就行，一路后闪虽然安全，但是容易错失反击的机会）

10.2.8 对战 AI 斗士铁皮

目前主要是在铁皮第一次登场的特殊事件中跟他对战。但是因为有回血和不稳定能量晶体这样的变态模块，很多时候不能按自己的意思来练。除了发现他的护甲挨打的时候上来的很快之外，也发现他对 DOT 没有什么办法。另外特殊技不好躲，见特殊技躲法。

S1：后，后，后；S2：后，后，侧。 S1 因为老铁比较磨叽，所以要掌握好节奏，而且第二发的霰弹枪虽然没有警车那样飞全屏，但是实际闪起来总是感觉判定时间比较长，建议连续后闪两下拉开距离，这样最后那一拳就不用闪了，如果距离较近，第二发最好是防。S2 闪掉前两发记得第三发是侧闪，只要不打中是不会出霸体的。

铁皮 S1 和 S2 的诡异性一方面让人很难躲掉，另一方面真被打中了却可以试着脱身…

10.2.9 对战 AI 飞毛腿

AI 飞毛腿肯定不会很有效地把 S 技和状态搭配着用，所以主要就关注两个点：1、由于克制规避的角色以战士居多，所以如果不是用劣势角色打飞毛腿，就要注意对方整洁状态下的规避；2、进入污损状态的时候会迅速出霸体，所以如果不能在 40% 血附近有效地“定住”对方（例如打晕，或 S 技打中后的硬直），就要注意对方可能被打的时候突然回过头反击你。

S1：后，后；S2：后，后，后。 飞毛腿的 S 技不难躲，但因为全是近战判定，攻击范围也不小，别在侧闪中被抓到了。

10.3 ✘ 战士系

10.3.1 对战 AI 碎骨魔

碎骨魔在游戏初期天敌较少，现在已经向隅而泣了。但要在一个高强度的碎骨魔身上全身而退，或者低损结束战斗，除了惊天雷还真没人敢拍胸脯。

对战的关键是低近战暴击和控制流血。控制流血方面，斗擎，钢锁，惊天雷，猩猩带队的动物园都是不错的选择，低暴击的角色很多在爆破系，像爆破铁皮默认是近战零暴击的，除非你开暴击率精通。再次一点就是远程放风筝的角色。

S1：后，后；S2：后，后，后

碎骨魔的 S2 如果第一下防住，后面两下是无法挣脱的。中距离 S2 只需要闪两下。现在面对碎骨魔的机会也比较少，所以不清楚如果被压在墙角，S2 三下后闪是否可以完美避开。

10.3.2 对战 AI 雷震

雷震在技能上有一个护甲增益让他在战士系里面坦度很高（毕竟变的也是坦克），但真正可怕的还是他那个招牌，因为玩家会频繁地闪避电脑的攻击，这就让

他积攒了很多的“复仇”资本，冷不丁一个平砍出暴击都可能砍出让人怀疑人生的伤害（有一位玩家曾经就改名叫“雷震一刀四万七”）

另外雷震的重炮可以晕人，或许是因为这个性能，AI 有时会不讲规律地放一炮坑你。

注意多骗 S1，因为 S2 又不好躲，又不好反击。

S1：后，后；S2：后，后

雷震的 S1 如果不是压墙角，没什么难度。如果压在墙角，后面几下刀舞可能真无法完美闪避。S2 慢慢吞吞，最后一炮跟警车一样需要后闪，闪完一般都太远了，很难有反击的机会。

10.3.3 对战 AI 阿尔茜

阿尔茜在电脑手上倒不会特别出彩，但是她有两个技能会让人比较头痛：一是天然对远程攻击有概率规避，包括特殊技里的远程攻击都可以脱身。有时相持中她冲过来或者重击撞过来，本来可以用两枪拦截并且痛击，结果她硬是强行规避反而打你一套！所以镇静精通还是要开起来。

另一个头痛的就是 S1 之后的追身小枪，用正常的节奏闪容易被子弹擦到。所以平时多送她到 S2，实在骗出 S1，就尽量在近战距离缠斗。

S1：后，后或侧；S2：后，后

阿尔茜的 S1 因为自己就往后跳，所以几乎不会把人压在墙角，加上射击是斜角向下，所以只要离开射击点就能闪开，为了反击显然是侧闪比较划算。

10.3.4 对战 AI 漂移

漂移所有的优势都要靠玩家自己来发挥，交给电脑用就是白送。

S1：后，后；S2：后，后，侧，漂移的 S 技没什么难度，S2 最后一下比较慢，看准再闪。

10.3.5 对战 AI 热破

热破克制规避的优势，放在电脑那边倒没什么可怕，毕竟玩家也不会特别指望出规避。主要还是注意他出招牌之后能量功率大还会规避远程这两个特性。

S1：后，后；S2：后，后，侧，比较简单。

10.3.6 对战 AI 探长

玩家眼里很废柴的探长到了电脑手里有很大长进——由于探长的技能设定使得他更多是远程玩法，电脑 AI 也是忠实地向着这个方向设计。电脑可以很容易练出侧滚，小枪射得又快又准。实战中要减少跟他拼枪，尽量往近战范围压制。S2 不好躲，所以多骗 S1。

S1：后，侧；S2：后，后，后，后

探长的 S2 是一个看着很吓唬人的动画，会让人感觉不可能闪得过，但只要预断他的出招，一路连续侧闪就可以让子弹一直打不着你（骇客帝国？），但躲掉了子弹后面的手雷才是真正的考验，因为他是一路开枪一路前进，所以你身后应该也不像面对搅拌者 S2 那样会有很大的后撤空间，所以要先站防，等手雷飞到头部那么高的时候侧闪躲过。难度是有的，所以尽量骗 S1 吧，实在不行就防住手雷，因为它的伤害不像手雷，像一枚小爆竹。

10.3.7 对战 AI 巨蝎勇士

蝎子出得较晚，AI 非常诡异，经常在远程甩小枪就是不冲过来，相持过程中要找他点枪的硬直冲过去打他，但是判断不准的话会被冷不丁一个重击坑惨。战斗长了之后，蝎子身上一堆毒液就成了核威慑一样的存在，一不留神撞上一个重击，就只能硬着头皮在震击出来之前能干多少血干多少了。所以有净化震击能力的钢锁，动物园组合，或者直接能净化毒液的惊天雷是首选。

蝎子招牌的回血变相地增长了战斗时间。由于这个回血能力对普通攻击都触发（S 技，DOT 和屈防不触发），所以第一种思路是封回血，但是几个能封回血的角色里，震荡波来得慢，天火来得更慢，黄豹又是被克的……相对来说黄豹还是可

以用一用，毕竟还有 DOT 和对重击的逃逸能力。另一种思路是靠高输出的 S 技（S 技不触发回血），残血高觉醒大师的高输出也可以压过他的回血，这在“腐朽的堡垒”盟战里面不失为一种策略。还有一路神玩家用高觉醒的警车坚决 S1 控气，实在不小心充到了 S2 就再充到 S3 锁气，一格气都不给蝎子机会。

S1：侧，侧；S2：侧，后。 S1 出手极快，所以对方有一格气时千万不要压起身。S2 比较好躲，但很多人闪开第一发之后就一个劲地后闪，其实不管闪到哪里，他都能在你面前从地下钻出来，所以就原地站防看准时机闪就好。

10.3.8 对战 AI 亡灵天尊

普通的亡灵天尊，注意他难躲的 S1，要提前很多预判。另外他降低能量功率的能力也很变态，要比平时更多打中才能攒到 S 技，不要凭感觉认为下一拳就能满一格气。在他快要挂掉的时候会疯狂加气，所以要特别小心他攒出 S3！面对电脑到 10% 的时候如果不能马上控气，就“顶着熊熊烈火”上去尽快结束战斗，但如果敌人的总血量比较高，是很难快速解决战斗的。好在一般来说血量厚的亡灵天尊一般也出现各路 Boss 位，你可以选择带谁去战斗，比方说在亡灵天尊 10% 血之前：

- 警车硬攒 S3 锁气，小黄蜂准备好一个 S2，犀牛准备重击冷却后撞一下
- 蝎子、路障、爵士，多施加逆火，这样就算他放 S3，应该也是就地自杀
- 其他角色攒好 S3，先跟他相持，尽量骗 S2，发现他快要红气了就放 S3

S1：侧，侧；S2：后，后，后。

亡灵天尊的 S1 一度被认为是无解的招式，但练多了就能找好节奏，主要是要准备预判他的起手式，第一下顺利闪过，第二下要跟着他抬手的节奏，手快要抬起来再闪，闪早了闪不掉。万一没预判好防住了就只能一直防了，无法解脱出来。S2 跟犀牛的有点像，只要不压墙角，可以放心地后闪躲远，如果压墙角，按节奏来。

10.3.8.1 对战 AI Boss 版亡灵天尊策略

故事模式第四幕最终 Boss 是亡灵天尊，但是这个亡灵天尊和之前故事的那个震天尊 Boss 一样，有几个阶段的遗迹和几个模块加持，让他非常变态。

- 重击格挡模块，使得所有重击无效。这个模块虽然让很多靠重击命中吃饭的角色完全上不了场，但也可以像打盟战 Boss 的亡灵天尊一样，快速让他从 S1 跳到 S2，因为 S1 比较难闪（当然，S2 一旦没有闪好，轻则被磨血，重则秒杀）
- 免疫基础远程攻击，这也让亡灵的血槽变相地增加了很多
- 僵尸复活：只能靠特殊技打死。很多人没有注意到他有这个能力（查看模块的时候看不到，要展开敌人能力详情的时候在最底下才能看到），被坑了一次又一次
- 他几个阶段的遗迹中，主要烦人的有两个：1、点燃自己并快速获得两格气，这使得如果你不能快速控气/锁气的话，基本上稳吃一个 S3；2、疲劳：闪躲 5 次就会晕。这使得你不能自由地闪躲，有时只能乖乖地防御，错失很多进攻的机会。

最早故事模式第四章出来的时候，作为老玩家，我带着 5 个双满，一通乱打便过了，那时只是注意到了僵尸复活后及时反应过来，用特殊技搞定了它。后来朋友说打不过，我上他的号发现没有一只双满，本以为也不难，结果打了 10 次才打过。才把策略写下来方便大家分析。

首先亡灵自身对敌方能量的控制是长期的，你会发现气来得特别慢，那些靠 S2 打输出的角色，很可能到死了都上不来一招特殊技。其次亡灵是 100 觉醒的，暴击伤害巨大，一个战力 9000 左右的机器人吃上一套近战暴击基本上就残了。我队伍中有一个战力 8000 的斗擎，基本上每次都在招牌血量之外就被他一拳秒掉，连真男人都没机会用。再加上重击打不了，远程无伤害，我发现前期基本上就只有靠侧闪反击的近战小拳拳来打伤害，甚至对方防住也要多打打防御伤害（像大黄蜂这种能打 6 下近战防御伤害磨血的挺有用）。

另外这个亡灵的 AI 是打五拳就跑的（类似传奇 3），所以吃了亏你还没法及时还手。前期可能是有什么减伤的效果，铁皮 S2 出招牌也打不下 10% 的血。但是中间换遗迹之后，亡灵的抵抗力下降，这时需要找机会输出。建议在半血之前上近战型的角色如战擎、斗擎、汽车大师等。

如果中途有角色被 KO，他又即将进入疯狂加气的遗迹时，除非你有犀牛这样能锁住气的，否则就上一个炮灰一点的角色，因为吃一个 S3 基本上必死。

最关键的就是亡灵进入残血阶段的时候，因为这时有两个因素是矛盾的：疲劳模块让人只能减少闪躲，不然被晕在原地的话亡灵会迅速灭掉你。但是不闪躲的话找不到空档打反击，自己气来得慢没法攒出 S 技。没有 S 技的话打不死，一旦用普攻打倒，亡灵起来就恢复 16% 的血……如此循环谁扛得住？所以我的建议是搞到亡灵残血之后再上警车、震天尊这种自己来气的，死死退在一边攒气。

10.3.9 对战 AI 挽歌

挽歌定期施加流血和减攻的特性会逼迫你采用侵略性的打法尽快驱散恐惧。并且只有近战才能驱散，远程放风筝的角色是比较吃亏的，也就只有钢锁猩猩这些不怕流血的才能跟他玩远距离。打挽歌要把那些没有必要的走位和格挡尽量减少，减少被施加恐惧的机会。

由于挽歌的 10 秒一次施加流血出效果时间非常短（2 秒），所以就算是钢锁的被动净化也少不了要吃到一定的伤害。动物园和惊天雷这种主动重击净化的要稳妥一些。但如果眼睛总盯着自己这边的恐惧倒计时和 DOT 图标还是很影响操作的，所以还是专注于近战打中挽歌，驱散恐惧吧！

S1：后，（后），侧；S2：后，后，侧。挽歌的 S 技和喷气很不一样，但都不难处理。

10.4 侦查系

10.4.1 对战 AI 风刃

风刃实在是太弱，游戏里面也几乎没有把她安排成什么困难的敌人。虽然她的重击能穿透子弹，但是电脑并不会利用这一点。

S1：后，后；S2：后，后。风刃的 S 技都比较好躲，但注意 S2 的有效范围比较大，小心侧闪时被抓到。

10.4.2 对战 AI 路障

路障有两点让人要特别注意。第一是被击倒后起身有很高的概率规避，所以平时不要没事就把他击倒（除非用克规避的角色），推荐近战五连击攒气，到有了伤害大的特殊技再打。第二是他的逆火，对枪的时候说不定会被点中，点多了还会变成永久，记得不要在有逆火的状态下放大招。

S1：后，后；S2：后，后，后。 没有什么难度。

10.4.3 对战 AI 横炮

横炮在被近战打到 7 下会出规避，看到规避后就要控制好节奏。S2 结束后也有近战规避，所以闪掉了之后就先打三枪回去再说。

横炮的气也来的很快²¹：闪避小枪会加气，招牌更是有如自带机器人资源模块。面对高觉醒的横炮，开局尽量躲远一点，让他自己加气，然后骗掉一个 S1 再说，否则开局就放开了打近战加对枪，很可能你都没反应过来他就给你来个 S3。

S1：后，后，后；S2：后，后，侧或后。 横炮的 S1 如果压在墙角，最后的踩头要看准了闪。S2 和阿尔茜的 S1 类似，最后一下躲开射击点就行。

10.4.4 对战 AI 警车

玩家手里的宝，在电脑手上并不厉害。不过虽然电脑不会刻意充能，但是对战中后撤一下也是很正常的事，尤其是敌人觉醒高的时候，很可能分分钟就 S2 了。所以看到警车开始充能的时候，不要急着压过去打，而是多点枪迫使他规避或者前冲终止充能。多骗 S1。

S1：后，后；S2：后，后。 警车主要就是这个伤害巨大的 S2，出手非常隐蔽，有效范围又是全屏。所以当警车有 S2 时一定减少侧闪和点枪。

²¹ 是非常快

10.4.5 对战 AI 小黄蜂

身板很弱的小黄蜂，放电脑手上把血量一调高，就成了玩家们的噩梦。玩家使用时叫“丝滑”，电脑使用真的要用“圆滑”和“狡猾”来形容。能控制规避的角色热破漂移是首选，其次是控气的警车，因为小黄蜂的气也来的挺快。如果都没有，远程型角色爆破铁皮和震天尊放风筝也还行。镇静精通是必不可少的，因为电脑很喜欢的套路就是一出规避马上一个 S1 打回头。

S1：后，后；S2：侧，后，后

10.4.6 对战 AI 反冲

电脑的反冲用的很一般。但是反冲前冲后的规避对侧闪反击战术有一定的影响，要特别小心，如果心里没底，那就侧闪之后不要反击，而是逃跑。大招尽量骗 S1，因为 S2 压到墙角不好躲，防御伤害也挺高。电脑反冲对自己的招牌很有兴趣，经常会在你认为没必要的时候放重击，这一点，既要小心，也要学会利用。

S1：侧，后；S2：后，后，反冲的 S1 电光飞全屏，但动作比较容易发现，问题在于飞腿的判定出得非常慢，要掌握好节奏。S2 如果压在墙角，后面的旋风砍判定时间非常久，不知道是否可以闪得掉，还是防着吧。

10.4.7 对战 AI 黄豹

黄豹属于玩家喜欢，电脑也用得凶残的角色。对战中首先小心他的前冲和重击无视子弹的特点，其次在侧闪反击时小心他大范围的伸手，不是机会的侧闪成功就不要马上还击。另一个要特别注意的就是招牌，打满一格气的时候赶紧远离他骗招吧。而且他的气根本控不住，只能骗招，换句话说也只能看着他一次次出招牌。

S1：后，后；S2：后，侧

10.4.8 对战 AI 爵士

在侦查里面，爵士像风刀一样没什么难度，因为他几个引以为傲的技能和协同，电脑不会用。

S1：后或侧；S2：侧，后， S2 的飞踢很慢，找好节奏后闪，也可快速退到远处打枪反击。

10.5 ◆ 科技系

10.5.1 对战 AI 救护车

救护车在电脑手里玩得很弱，因为伤害低，充其量就是费点时间。注意半血的时候他会频繁尝试重击启动自我诊断，一定要利用好，及时打断他。另外高觉醒之后招牌出的很勤，所以不要追求那种高伤害的进攻，否则修复回来，浪费力气。

S1：后，后；S2：后，后。 S2 的回血动画地面上的光圈会击倒但无伤害，逃出光圈范围后建议点枪确认再前冲。

10.5.2 对战 AI 幻影

幻影注意两点：一是 S1 之后的小枪加速，二是他对抗 S 技的盾牌减伤率很高，尽量不要用能量型的 S 技打他。但是像黄豹小黄蜂这种破盾穿盾的，还是随意打。

S1：后，后，后/侧；S2：侧，后。 幻影的 S1 和阿尔茜 S1、横炮 S2 类似的躲法，不难。S2 由于最后的踢腿是破防的，且就算防住子弹，也完全无法挣脱闪开踢腿，所以一定要做好预判。

10.5.3 对战 AI 犀牛

犀牛最烦人的就是反伤护盾。首选小黄蜂，直接破盾，其次有净化震击能力的，再次暴击低的角色（爆破铁皮、爆威在不开暴击概率精通的时候，近战是 0 暴击的，可以用，只是类别上吃点亏）。侦查系虽然吃暴盾的概率减一半，但是你用警车充满 10 个加成去打他那还是自找苦吃。反冲虽然重击能净化，但是很可能重击打在犀牛身上又吃一个暴盾。残血大师也别用了，本来血就不多，吃两个震击就没了。

其他角色就要学习近战拆盾了。关键是在相持中射出小枪时，发现犀牛选择防御的瞬间马上前冲打屈防连击，阿尔茜大黄蜂横炮和幻影这种七连击的，可以在一次屈防中拆掉五个。其他人打完四下就要找下一次机会了。

能量型的 S 技千万拆掉盾再放，不然打在盾上浪费了。

最后就是注意因为平时为了拆盾，远程相持会多一些，小心不要反被他的子弹打出流血。

S1：后，后；S2：后，后，侧。 和亡灵天尊不同的是，犀牛 S2 的有效时间很长，并且最后多段攻击内还带着一发需要侧闪的炮弹。所以能拉远距离的话才好闪，被压墙角最好老老实实防。

10.5.4 对战 AI 声波

声波的 AI 一般，利用好他没气的时候喜欢放重击的特点抓空档打他。他的重击只要不压在墙角还是不难破解的，但是如果碰到声波带了某些制约你行动的模块，可能还真容易被压墙角，这时要注意留着一格气，能用 S 技脱身。黄豹，风刃这些能穿越远程攻击的就不用怕。

声波在电脑手上真正烦人的还是反弹盾，小黄蜂是他的天敌。黄豹除了能穿过重击之外，招牌也可以让声波出不来盾。但是开场如果只是黄豹打声波的话，除非打出流血降低能量功率，否则是声波先到一格气。

汽车大师打声波不要自恃有霸体就冲，吃满重击三发那真是酸爽。猩猩队长有戏，因为他的重击不会被反弹！天火如果想练乒乓球，可以找声波看看能弹多少次。

S1：后，后/侧；S2：后，侧。 S1 第二是斜下射击，随便闪。

10.5.5 对战 AI 震荡波

震荡波除了 S2 之外不算麻烦。也就是招牌出来之后需要等一等，但是如果你用的是黄豹，一个 S1 封死回血，不用怕他。相持中少点枪，少给他攒充能的机会。

S1：后，侧；S2：后，侧，侧。震荡波的 S2 看着很吓人，闪避光线的要领是要提前侧闪起来，光线射到身上的时候要处于侧闪的动作中。所以简单的操作就是后闪躲开第一下之后，连续侧闪几下，并且推荐向下闪。

10.5.6 对战 AI 录音机

录音机不好对付。主要注意几点：子弹减速。就算你很能闪避，也可能在不被击中的情况下被减速。所以远程对枪方面是绝对占不到便宜的，但是不是就勇敢往前冲呢？也不行。他的重击非常隐蔽，看似在跟你对枪，其实发条悄悄跳出来了……

录音机 S2 非常难躲，所以平时骗 S1 为主，但 S1 之后气又加得挺快！所以警车，反冲这种能控气的值得推荐。

S1：后，后/侧；S2：侧，侧。 S1 和声波如出一辙没什么好说的，S2 是很多人的噩梦，因为出手实在是太快了，看见再闪几乎来不及。所以要做好预判。

10.5.7 对战 AI 千斤顶

普通千斤顶除了出招牌要等一等，总的来说还好对付。平时他没事就会尝试重击，要注意加以利用，而不是反过来被坑。主要讲讲基地防守的血纳干和科技干。由于千斤顶在 2018 年 8 月 9 日就已经出了，并且深受手残党玩家的喜爱，所以养满的千斤顶在基地当守卫是司空见惯的事。

血纳干（全称是：配伤害加速器模块和纳米修复精通的千斤顶）：突袭时要是没带有净化能力的，碰到血纳干基本上可以退出了。首先要把流血给净化掉，接下来就是用 DOT 破盾，动物园里面的猩猩和黄豹，或者钢锁、惊天雷都是不错的选择。如果没有破盾能力，那就是战斗时间长一点，要等纳米精通过期。

科技干（配科技控制台的纳米千斤顶）：好在科技台的持有量不高。但一旦碰到，问题就不是净化，而是要加倍地用 DOT 破盾，黄豹 S1 因为可以封死回血的时候保障流血，所以是首选。

S1：后，侧；S2：侧，侧。 S2 第二发特别磨叽，看准再闪，或者一直侧闪都可以。

10.5.8 对战 AI 天火

天火发布得晚，技能又特别，所以配的 AI 也比较诡异。天火的近战招架特别准，没有明显的机会不要贸然压上去打近战或者压起身。但是在远程相持多了又容易送他反弹充能的机会，真是捉襟见肘。不过，他在对枪方面特别执着，经常会射三枪露出破绽，你少开枪，让他多开枪，习惯了就能抓住这些空档。由于 75% 以下就会回血，所以用黄豹 S1 经常性地锁回血会舒服很多。

S1：后，侧；S2：后，后，后。S1 第二发很慢，站在近处等可能反而会被坑，建议后闪到远一点再侧闪。S2 就算被压墙角也可以掐准节奏闪掉。

10.5.9 对战 AI 闹翻天

闹翻天主要就是规避 S 技最后一下比较烦人，如果你的角色 S 技的伤害大，就尽量用别的方式打输出，比如爆破铁皮，那就直接憋到 S3 吧。震天尊还好，S2 偷血是在第一段。

无传送：S1：后，侧；S2：后，后，有传送：S1：后，后；S2：后，后。

闹翻天不带传送充能时，动作和红蜘蛛一样，但是带了传送充能时，出招变了，时间也略慢一拍，所以要看准了闪。

10.6 爆破系

10.6.1 对战 AI 电影铁皮

铁皮的 AI 比较弱，多骗 S1 就行。

S1：后，后，侧；S2：侧，侧，侧，侧，侧，铁皮的 S2 要闪避 5 次（应该没有谁超过这个数），由于伤害巨大，闪避起来是步步惊魂，最好上下交替闪避，往一个方向闪容易被版边卡住。

10.6.2 对战 AI 黄蜂勇士

黄蜂勇士半血以下的射击速度是挺吓人的，推荐震荡波这种挡子弹不扣血的，或者黄豹这种无惧远程还能封回血的。如果没有，就尽量近战压制他，毕竟黄蜂勇士比较脆。另外注意复活的过程中行动很诡异，如果要保证无伤，就不要在他起身的过程中死死相逼。

S1：侧；S2：后，侧，黄蜂的 S1 动作时间很长，虽然飞全屏但也不算难，反倒是 S2，第二发出招很慢，但射速极快，闪早了容易中招，可以效仿震荡波 S2 的闪法多侧闪几下，让他瞄不准。

10.6.3 对战 AI 搅拌者

由于被安排了传奇 1 看门狗的岗位，搅拌者成为了玩家最忠实的陪练，大家应该已经熟悉到不能再熟悉了。平时要注意躲他的 S2，也要注意不是机会的近战不要伸手，不然震荡格挡弹得你疼不说，还丢追星者连击。

S1：后，侧；S2：后，侧，侧或者后，侧，后，后，搅拌者的 S2 很多人都不会躲，主要是避开第二段飞火之后，不知道地雷是可以侧闪的。但是侧闪地需要看准时间，在地雷爆炸的瞬间侧闪。走位活跃的高手身后一般都会留够空间，所以另一种方式是避开第二段飞火之后，连续后闪离开地雷的爆炸区，但这种方式有一定的冒险性，并且因为太远了，失去反击的机会。

10.6.4 对战 AI 爆威

游戏初期，爆威还是挺有威慑力的。后面基本上被研究透了，而且确实也没多少技能。出霸体的时候他是如此地执着于重炮，所以可以一边躲一边小枪怼他。

S1：后，后；S2：后，侧，侧，侧，相比铁皮，爆威的 S2 其实并不难。

10.6.5 对战 AI 喷气机

喷气机，玩家眼里废，放对面也废。电脑 AI 钟情于重击命中，时不时就来一下，可别害怕他的霸体，后闪马上开两枪，他飞回去时正好吃到，可以前冲打一套。

S1：侧，侧；S2：后，侧，要注意因为喷气机“飘忽”的行动，S2 第一击出判定比较晚。

10.6.6 对战 AI 惊破天

惊破天的 AI 绝对是“贱他妈给贱开门——贱到家了”。他会一边黑暗充能一边放冷枪一边飘忽地走位突然出拳逮到你。S1 也经常在你后闪的时候撞你个猝不及防。你的血越少，他霸体出的越勤，让你绝望。何况这个霸体连狂飙也拿他没办法（谁让人家是你领导）

对付惊破天，冷静判断距离是关键，打得要更耐心一点。但是也要注意遏制他的充能，一旦充满了，又霸体又加气的更加让人心浮气躁。“遏制”不一定要靠压制，有时你不进攻他也就不防御了。注意多骗 S1，因为 S2 可能还会霸体收尾。

S1：后或侧；S2：后，侧，对 S1，后闪是最好的方式，有时也能侧闪掉，但不稳定。S1 虽然飞行很远，但判定出在飞行到最高点的时候，闪准就行了。S2 和战威差不多，看准充能后发炮的时间即可。

10.6.7 对战 AI 震天尊

普通震天尊气来得慢，会骗招就行，注意 S1 和 S2 都是全屏抓人，要预判清楚，但是因为出手很慢，压起身骗出大招是很容易侧闪掉的。反冲，警车这样控气的角色很好用。

真正烦人的是突袭的“气天尊”，这个不得不讲一讲。因为震天尊自己在玩家手上是宝，所以玩到现在一个个都是 6 阶双满甚至三满了，配合应该也差不多三满的四星机器人资源，光是血量和攻击就有点高难度盟战的味道。面对气天尊你还能慢慢来，因为能量来的快往往意味着红球也出得多，让你一点技能都出不来。首推犀牛，因为他控气是最快的，开局锁住气反复重击压起身的循环，可以有比较长的时间打狂怒模块，顺利的话可以把血打掉不少。等到第一格气出来就要骗招了（很有可能在压起身的过程中他会放），因为特殊技伤害的 buff 可以被犀牛驱散施加长时间流血，犀牛又获得一段增大输出的时间。锁气能力有 16 秒冷却时间，还没有明显倒计时，倒不是说因此就要在脑子里定闹钟，因为压起身肯定是要经常重击的。不过如果看到对方马上要切换到狂怒模块，不妨等等再锁。

S1：侧，（后），侧；S2：侧，后，S1 第二下比较慢，尽量不要在他身边很近的地方侧闪，会被打中，建议闪掉电光后向后撤一步再侧闪。S2 第二下不可防，等他传送到面前再闪。

10.6.8 对战 AI 飞过山

飞过山的技能不痛不痒，没有其他爆破系的爆发（至少电脑很难在玩家身上发挥出这个优势），没有什么可怕的，多骗 S1 就好。实在到了 S2 也要小心些。另外飞过山的轻攻击最后一下上勾拳虽然动作是犀牛的动作，却可以把人弹开老远离开近战范围。如果平时被飞过山打了一套用轻攻击结束的连击，就别习惯性地一拳打回头了，因为你会发现这时你在开枪。

S1：后，侧；S2：侧，侧，侧，侧，侧，分别是震荡波和电影铁皮的技能。

10.7 在哪找对练？

要熟悉如何对战这么多 AI 角色，打竞技场是个不错的选择，但竞技场第一不能想碰谁就碰谁，第二自己的角色用一局就不能再用了。大部分人要找对练都会去传奇 1 打搅拌者，但搅拌者毕竟只代表他自己，想练习面对特定的角色（比如练好对战汽车大师的霸体前冲，以防被秒），或者有些特别的技能想验证（比如说天火能不能招架住无法格挡的招式？）的时候，或者有些概率要对比（比如阿尔茜和黄豹都出招牌，黄豹会不会规避阿尔茜），怎样能实现想打谁就打谁呢？

特殊任务虽然敌人很强，但每个月都会换，只有故事模式和传奇模式的对手是一成不变的，所以最省能量的方法就是找进图第一位。于是我盘点了所有角色在故事和传奇中最早能遇到的位置，可以说大部分角色都能找到并且跑几步就能跑到，不是很耗能量。

既然是练习，太弱的对手意义不大。传奇 1 和 2 都是一条线，分别取了看门的搅拌者和猩猩队长。传奇 3 每条线取了看门的。剩下的对手大部分位于故事模式第 3 和第 4 章，战力在几千到两万之间，所以需要**把故事探索完并且挑选合适的机器人去练**，你自己的主力如果碾压对方，也起不到对练的效果了。

以下如无特别说明，都是进入关卡后某条分支路线上第一位。反冲和野牛实在找不到，所幸他们都在某个关底当 Boss。几个近期的新角色如飞过山、挽歌、闹翻天和 G1 铁皮比故事模式都要新，所以也没有，但相信他们几个肯定会在新的盟战地图中折腾大家很长时间的。

人物	位置
战威	4 幕 3 章 4 关, 4 幕 4 章 2 关, 4 幕 4 章 5 关
恐龙勇	4 幕 3 章 2 关
士	
战擎	4 幕 1 章 3 关, 4 幕 1 章 5 关, 4 幕 3 章 5 关
通天晓	传奇 3 斗士门, 4 幕 4 章 3 关
红蜘蛛	3 幕 3 章 1 关, 3 幕 3 章 1 关
大黄蜂	4 幕 2 章 2 关
狂飙	4 幕 1 章 1 关, 4 幕 2 章 6 关
暗黑擎	4 幕 3 章 6 关
天柱	
碾碎器	3 幕 3 章 5 关, 4 幕 2 章 2 关, 4 幕 3 章 3 关
猩猩队	传奇 3 战士门, 传奇 2 进门, 4 幕 1 章 3 关, 4 幕 3 章 5 关
长	
钢锁	4 幕 1 章 4 关, 4 幕 3 章 5 关, 4 幕 4 章 1 关
斗擎	3 幕 1 章 4 关, 3 幕 2 章 3 关, 4 幕 2 章 1 关
汽车大师	3 幕 3 章 3 关, 4 幕 1 章 2 关, 4 幕 4 章 5 关
野牛	4 幕 4 章 3 关底
惊天雷	4 幕 3 章 1 关
G1 铁皮	暂无
雷震	4 幕 1 章 5 关, 4 幕 2 章 1 关
探长	4 幕 2 章 4 关

人物	位置
碎骨魔	传奇3侦查门, 3幕2章4关, 4幕2章3关, 4幕3章3关
漂移	3幕4章5关, 3幕4章6关, 4幕4章4关
阿尔茜	3幕1章2关, 3幕1章3关, 3幕2章2关, 4幕4章3关
热破	4幕2章5关
巨蝎勇士	4幕2章5关, 4幕3章2关, 4幕4章2关, 4幕4章4关
亡灵天尊	4幕4章6关
挽歌	暂无
风刃	3幕1章4关, 3幕2章1关, 3幕2章5关, 3幕2章5关
路障	3幕1章1关, 4幕1章4关
小黄蜂	4幕3章1关, 4幕4章1关
横炮	4幕2章3关
反冲	4幕4章2关底
警车	传奇3科技门, 3幕1章6关, 3幕3章2关, 3幕3章2关, 3幕4章4关, 3幕4章4关
爵士	4幕4章5关
黄豹	4幕3章4关
声波	3幕3章4关, 4幕1章1关, 4幕3章1关, 4幕3章4关
震荡波	4幕4章2关
犀牛	3幕2章4关, 3幕2章4关, 3幕4章3关, 3幕4章3关
救护车	3幕1章3关, 3幕1章3关, 3幕1章5关, 4幕1章3关
幻影	4幕2章3关
录音机	4幕2章4关
千斤顶	4幕2章5关
天火	传奇3爆破门, 4幕3章2关, 4幕4章4关

人物	位置
闹翻天	暂无
爆威	4 幕 2 章 1 关, 4 幕 3 章 3 关, 4 幕 4 章 3 关
黄蜂	4 幕 1 章 2 关, 4 幕 2 章 2 关, 4 幕 3 章 1 关, 4 幕 4 章 1 关
爆破铁皮	4 幕 1 章 3 关, 4 幕 1 章 5 关, 4 幕 4 章 4 关
喷气机	4 幕 1 章 2 关, 4 幕 3 章 5 关
惊破天	传奇 3 战术门, 4 幕 2 章 6 关
搅拌者	传奇 1 进门, 3 幕 4 章 2 关, 4 幕 1 章 4 关
震天尊	4 幕 1 章 6 关
飞过山	暂无
战术鲨鱼	3 幕 1 章 3 关, 3 幕 1 章 6 关, 3 幕 2 章 6 关, 3 幕 4 章 1 关, 3 幕 4 章 3 关, 4 幕 2 章 4 关, 4 幕 3 章 4 关, 4 幕 3 章 5 关
斗士鲨鱼	3 幕 1 章 2 关, 3 幕 1 章 5 关, 3 幕 2 章 1 关, 3 幕 2 章 5 关, 3 幕 2 章 6 关, 3 幕 3 章 1 关, 4 幕 4 章 5 关
战士鲨鱼	3 幕 1 章 1 关, 3 幕 1 章 4 关, 3 幕 2 章 6 关, 4 幕 1 章 4 关, 4 幕 2 章 2 关, 4 幕 2 章 4 关, 4 幕 2 章 5 关, 4 幕 3 章 3 关, 4 幕 4 章 3 关
侦查鲨鱼	3 幕 2 章 2 关, 3 幕 2 章 6 关, 3 幕 3 章 2 关, 3 幕 3 章 3 关, 3 幕 3 章 5 关, 3 幕 3 章 6 关, 3 幕 4 章 1 关, 4 幕 1 章 5 关, 4 幕 2 章 3 关, 4 幕 4 章 5 关
科技鲨鱼	3 幕 2 章 3 关, 3 幕 2 章 6 关, 3 幕 3 章 6 关, 3 幕 4 章 2 关, 3 幕 4 章 5 关, 3 幕 4 章 6 关, 4 幕 1 章 5 关
爆破鲨鱼	3 幕 1 章 3 关, 3 幕 2 章 6 关, 3 幕 3 章 4 关, 3 幕 3 章 5 关, 3 幕 4 章 4 关, 4 幕 2 章 5 关, 4 幕 4 章 1 关
S1000	3 幕 1 章 5 关底, 3 幕 3 章 5 关底