

开发厂商: EA Games  
 发行厂商: Digital Illusions  
 游戏类型: 射击  
 发行日期: 2004年3月15日

# 战地越南

# 上手指南

《战地 1942》(简称《BF1942》)自02年9月推出以来,大受全球玩家欢迎,在很短的时间内,推出了《罗马之路》和《秘密武器》两张资料片,成为网上最热门的多人对战FPS之一,并能与《反恐精英》齐名,成为众多FPS迷的最爱。厂商乘势出击,上周推出同系列新作《战地越南》,让大家暂且离开1942年的二次大战,飞越时空,去到横跨六十至七十年代的越南,踏足这个死伤无数的杀戮战场!

## 游戏系统

系统选单非常简单,玩家可以轻易进入单人模式或上网对战。上网部分虽然游戏推出只不过一星期,但已有不少服务器供大家选择,只要是少于180ping左右的,基本上都可以接受,但由于《战地越南》较前作更耗服务器资源,有时还无可避免进了一些ping低但仍然很lag的服务器,但多试几遍,找到合适的应该不难。

进入服务器后,有玩过前作的会发现《战地越南》在选择兵种时加入不少新玩意。在下方,玩家可选择两种不同的士兵身体,以及两款不同的面孔。如美军可以选做一个白人,再拣戴眼镜的头。实际上人物外貌对士兵能力没有影响,只是看着过瘾。

兵种方面,《战地越南》由五种缩减至四种,从左至右顺序分别是突击兵、工兵、重炮手和狙击手。每种兵种均有两套武装,兵种名字的下方会详细列出。有时医药箱会给突击兵用,而美军的重炮兵,除了有反坦克装备,还有M60机枪。这意味着大家选兵种时,要留意武器的搭配选出最适合你的武装。要抛掉《BF1942》中兵种代表一切的观念。

在游戏中,玩家可选择扮演美军或者北越军,视乎个别地图的规定,美国这一边分成了陆军、海军陆战队、越南共和军和美国特种部队绿扁帽,而北越则只有北越军和越南特种部队。

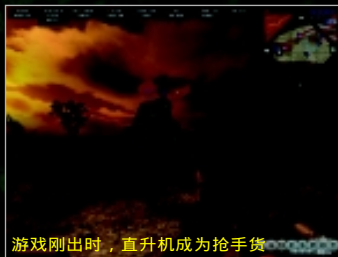
主界面的最大改变,就是加入3D地图系统,当



看地图便能知道部队的动向

玩家按Q后,自己队员身上就会显示属于自己阵营的颜色小点(红或蓝),还会标识玩家和队员的距离。另外,敌方和我方的据点方向亦会出现相应的军旗,无论多远都会见到。

启动这个系统,即使是新手亦不会迷路,但游戏真实性大大降低,因为开启这个系统后,身上没有颜色点的便都是你的敌人,不要犹豫,开枪杀他吧!



游戏刚出时,直升机成为抢手货



越军都戴着斗笠

另外,游戏资讯和玩家通讯对话改在左下方出现,老玩家要适应一下。至于其他重要讯息,则放到画面右上方,地图变成菱形,补弹、维修、补血的提示改在地图下方两侧。而游戏最重要的改变,是加入抢旗倒数钟,位于地图正下方,当玩家到达敌军军旗附近,时钟便会倒数,会告诉你还有多少秒,军旗会变成白色,然后又显示,多少秒后



游戏中出现不少景点

可以占领该点。当敌我双方同时在军旗附近, 倒数便会停止, 而我方人数越多, 倒数便越快, 玩家可以多利用这个设计。守方如果察觉时钟开始倒数, 便知道敌人就在附近, 快点找他出来吧。反之, 攻方如果察觉时钟停了, 即代表还没有把所有敌人清除。

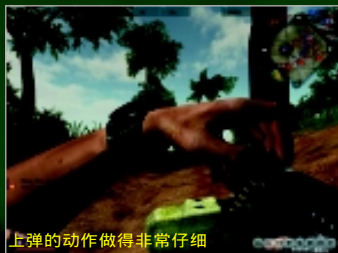
地图方面,《战地越南》总共有 14 张新地图, 当中只有丛林和城市两类。比如黄昏和接近晚上的地图, 由于视野缩短玩起来更刺激。一望无际的丛林和错综复杂的河道是游戏的主题, 地图每一点都可以埋伏, 几乎可以说是狙击手的天堂。

相对前作,《战地越南》在地形上变化上明显偷懒, 在战略运用上《战地越南》的变化亦不及前作, 而且面积较前作大部分地图小, 进入游戏开始很快便进入近战——或许这是受制于越南的先天环境吧。

## 声效、画面



驾驶舱内的刻画非常细致



上弹的动作做得非常仔细

相对于地图, 游戏的声效和画面进步不少。先讲声效部分, 游戏加入十多首六、七十年代的美国音乐可以在坦克和直升机等载具上播放, 玩家亦可以把自己喜欢的音乐 mp3 文件放到游戏目录中的 my music 文件夹里, 然后在载具中按 O, 就可以调出歌曲表, 一边打游戏一边听流行歌曲都可。而逼真的枪炮爆炸等音效当然也少不了, 最厉害是敌人向你扫射时在你四周擦身而过的声音, 感觉便有如电影《拯救大兵瑞恩》中那般真实! 让你几乎想跳起避开子弹。

游戏画面亦改进不少, 画面模仿玩家的步伐, 摇晃较前作大, 不适应的话会头晕。地图中加入了大量植物, 越南茂密的丛林环境基本上得到了重现, 游戏中许多细致地方, 如直升机贴近水面或地面时会溅起水花或沙尘, F4 战机投下燃烧弹引发几层楼高的火球, 都真实地加入游戏之中, 同时帧速又能保持在一定水平 (笔者用 ATI9500)。



炸到泥浆飞溅, 效果一级棒

## 技术篇：直升机教学

在《战地越南》中, 美军和北越的直升机火力强大, 如好好利用, 对取胜会有很大帮助。如果大家玩过 BF1942 的 DC MOD, 可能会觉得直升机很难操纵, 但在《战地越南》中, 直升机的控制就容易得多。

一上直升机, 如果你是机师的话, 二话不说就按 C 切换视点, 因为机舱会阻碍你得视线, 切换到机头摄影机就能用最大的视野杀敌。如果你是新手, 不妨切换至机尾视点, 学习如何驾驶直升机。

**1, 上升** -----  
起飞时, 长按 W 直到约你希望要的高度, 如果放手你会发觉



直升机是不会向下坠的。这时和 DC MOD 最大的分别。

**2, 向前飞** -----

升到一定高度, 可以试着按上键, 令机头朝下, 大约 20 度, 这时直升机会向前方下坠, 再按 W, 直升机就可以平衡向前飞。

**3, 转弯** -----

按 A 或 D 令机头向左或向右转, 再加上左键或右键的话, 机身会转的更快, 但转弯要做平衡动作, 否则很容易坠毁。

**4, 空中停机** -----

如果你一直向前飞想停, 可以拉高机头, 直到不再向前, 之后平衡机身, 就会在空中停留。

**5, 向后飞** -----

做完停机动作后, 拉高机头 40 度至 50 度, 再按 W, 就可以向后飞。

**6, 侧飞转弯** -----

用左键或右键令直升机打 45 度, 之后按下键就得, 转完弯要取回平衡, 转右则按左键, 转左则按右键, 再用上、下取回平衡, 最后用 A 及 D 调校。

**7, 索敌射击** -----

发现敌人后, 用上下左右键快速瞄准, 按空格或小键盘的 0 发射, 无论打不打中, 都要立即平衡机身然后攀升。接着可以再做一个转弯回头再射。

## 技术篇：机动重生点

机动重生点功能是《战地越南》新加的系统, 越军和美军都可使用, 让我方军人从神不知鬼不觉的地点 (如敌方大后方) 重生, 杀敌人个措手不及。对于越军的工兵, 首先要在地图中找出插在地图上圆铲, 通常在大后方基地附近。然后按 G 拿起, 就可以带着铲子走。到合适的地方, 就按 4 拿出圆铲, 按左键, 就开始挖地道。挖好之后就会成为机动重生点。不过要小心, 如果你手上有铲子, 却阵亡的话, 移动重生点就会消失, 且一张地图只有一个机动重生点。不过美军的移动重生点就简单得多, 就是一个可以由直升机吊起的箱子, 站在箱子旁还可以加弹药及疗伤。

### 迫击炮



今次《战地越南》亦加入 DC MOD 中的迫击炮, 分别是 M1-81mm 迫击炮及 63 式迫击炮。使用迫击炮, 要先按滑鼠左键, 把迫击炮放在地上, 先后按 E, 就可以发射。想收起迫击炮, 要先按 E 离开, 再按 G 就可以收起。

### 越军工兵专属武器

**木刺:** 滑鼠左键插在地上, 敌人经过就会扣血。

**诡雷:** 选择剪器, 走近敌军载具, 滑鼠左键放在上去, 敌人走上载具时会即爆, 爽!

### 美军工兵专用武器:

**拆解载具:** 选择烧焊器, 走近敌军载具, 按滑鼠左键使用, 就可以破坏敌方载具。🔧