

GW2核心遊戲介紹文件

※可點擊想了解之項目進入介紹內容

- ◆[收費](#)—了解收費機制
- ◆[語言](#)
- ◆[伺服器](#)—新手伺服器選擇
- ◆[遊戲背景](#)
- ◆[種族](#)
- ◆[職業](#)
- ◆[遊戲遊玩](#)
- ◆[技能和特性](#)
- ◆[裝備](#)
- ◆[音效和畫面](#)
- ◆[概念圖 & 編輯者後記](#)

※此文件的資料主要是希望新人可以在體驗免費試玩帳號後入坑，所以只整理了主程式的部分

※不包含資料片內容，**Mastery**系統和坐騎等等

※此篇介紹的**GW2**為國際版，如欲知陸版內容請移至激戰2百度貼吧

文件編輯

王巫部(jaguarcat.8253) 巴哈帳號 jaguarcat

林於風(Yufon.1047) 巴哈帳號 fish816438

最後更新於2017/10/17

收費

這是一般入坑前都會有的基本問題：[遊戲如何收費？](#)

激戰2雖然是線上遊戲，但是它採取和一代相同的收費方式：[買斷制](#)

※買斷制：只需要購買遊戲主體，就像是單機遊戲一樣，此後的更新等都不需要再付額外的費用，資料片除外。

買斷制的好處是購買了之後你就可以無限的玩下去，隨時可以離開遊戲，休息後再回來玩。而遊戲公司也沒有虧待玩家，時常會有大型活動，讓玩家隨時都有活動可以參與，不會因為等級滿了便倦怠。

當然遊戲中也是有商城的存在，但是商城中並不會販賣任何破壞遊戲平衡的道具，它販賣的主要為一些角色格、造型外觀、倉庫空間等等。

商城的商城幣可以使用現實貨幣購買，也可以使用遊戲中的貨幣來進行轉換，不過這時候就會遇上所謂的匯率問題就是了。

激戰2官方有推出免費試玩，如果不確定是否合胃口可以先申請免費帳號試玩。詳細內容請見[【心得】史上最簡單！完整免費帳號申請教學\(圖文\)！](#)

官方的標準版售價為29.99USD。亦有不定期的特價，如果想要購買正式版可以多關注購買消息。

2015/10/23遊戲公司上市此遊戲第一個資料片(Heart of Thorns)。

2017/09/22遊戲公司上市此遊戲第二個資料片(Path of Fire)，此資料片包含主程式，試玩後若對遊戲本身及資料片有興趣的玩家可以考慮直接入手，不必額外購買主程式，並且此資料片附有第一個資料片。

豪華版和終極版只有數位板可以取得，官網的價錢分別是**54.99USD**和**79.99USD**。比較特別的是如果你買了標準版，日後可以考慮在遊戲中的**GEM STORE**以**GEM**升級為豪華版。

※必須要注意的是：切勿因為貪便宜去拍賣網或是數字網上購買，**因為是採取買斷制，所以你的遊戲序號便是你的保障**，當你的遊戲是二手得來時，表示你的序號也被他人掌有，**只要有序號可以把所有的資料都改掉，所以切勿購買二手貨。**

語言

這點必須要說的是：激戰2**沒有中文**，它的遊戲界面和內容只有德、英、法、西四種語言，目前不支持任何亞洲語系且無法使用翻譯插件，**不過遊戲中的聊天可以打中文，所以不構成華語玩家的溝通困難。**

此外，遊戲中的英文並不困難，只要有高中職的英文程度就能看得十分輕鬆，基本上是不會構成遊玩上的困難。可能在劇情上會有這麼一點難深入理解，但是一般介面、對話等用字上我們的詞彙量其實夠用。

而且網路上有許多的翻譯可看所以不需要害怕英文介面。當然如果你真的無法接受英文就去找個台灣公會加入請他們手把手的帶你是最輕鬆的。

伺服器

目前分成歐洲(EU)和北美(NA)兩大區域(SERVER)，歐洲有27個伺服器(WORLD)而北美有24個伺服器(WORLD)，亞洲玩家多在北美，因為這邊比較不會出現其他歐洲語言而且台灣連北美也相對的順。

新手伺服器選擇

而這遊戲有個特點就是**MEGA SERVER**：你只要在同區域(北美或歐洲)的伺服器，既使你選擇了A伺服器作為你的主伺服器，還是可以和不同伺服的朋友一起玩，遊戲會依照你的IP或是所加入的公會亦或是你當前所屬的隊伍來幫你分配地圖的分流，也就是說就算在不同伺服器也是沒有關係的；**但是要注意北美和歐洲是無法跨服的。**

伺服器的選擇差異只在於**WvW**系統(WvW系統會在之後介紹)。

如果想優先選擇華人多的伺服器，可以考慮選擇NA的**DragonBrand**和**JadeQuarry**。

※如果對於自己所處的伺服器不滿意是可以選擇轉換伺服器的，不過必須花費一定的GEM或是把所有角色都刪除也可以，但是FULL的伺服器是無法轉進去的。

公會

遊戲中可以加入複數的公會(最高上限為5個)，當有複數公會時可以以選擇你想要代表哪個公會，而當你代表某公會時你就可以享受到該公會的福利，像是經驗值+10%等，並且公會是可以跨伺服器的，所以可以放心的加入自己嚮往的公會。

遊戲背景

在過去的250年，泰瑞亞(遊戲中世界的名稱)的種族參與了許多的爭鬥和戰爭：人類與夏爾的衝突、諾恩和任何挑戰他們種族的衝突，以及其他有感知能力的種族都不斷的威脅著大陸的和平。

但這些卻不是主要問題，雖然智慧種族是一個威脅，野外生物和怪物也始終是，危險需要面對，困難需要征服。但泰瑞亞，還要面對更加糟糕的事情——

洪水撕裂了大陸，淹沒了獅子拱門，這不是自然的力量；在北席娃山脈的地震中釋放出破壞者也不是自然的力量；這些都來自於地底下遠比泰瑞亞所知的最危險生物更加危險的古老力量——

遠古巨龍，他們強大、古老，不同的出身和深不可測的魔法，這些生物不被神以及泰瑞亞的任何生物所能控制，唯一被人知道的是這些巨龍沒有憐憫，沒有好奇，他們不關心這個世界的任何生物，他們的唯一目標是支配、控制和摧毀。

火焰巨龍(Primordus)是第一個甦醒的巨龍，他也將他的奴僕們從沉睡中喚醒：在他的氣息下，他扭搓著泥土和石頭，把它們製成生物並賦予生命。在火焰巨龍(Primordus)之後，其他的巨龍也相繼甦醒。在地底的不死巨龍(Zhaitan)甦醒使得沉於海中的歐爾大陸浮出海面，引發潮水橫掃海岸線，淹沒了大量的土地；在海洋深處，另一頭深海巨龍的氣息，使海域變成恐怖的觸鬚延伸至大陸的每個湖泊和河流；而僅僅在幾年前，北方的另一頭水晶巨龍(Kralkatorrik)從山脈爆發，飛向夏爾的領地阿斯卡隆，在巨龍飛過的地方，大地崩潰，出現了恐怖的火山口。

巨龍們的出現使大地變得黑暗，許多生物也在這氣息下發生扭曲和改變。

時間的流逝和巨龍的甦醒已經改變了這個世界，泰瑞亞的種族們現在已經站在了同一陣線，為生存而戰，正當這些比歷史還要久遠的巨龍——最初真正力量的甦醒並宣稱世界將在他們血染的爪子下。如果這些種族中沒有英雄活下來，這便是巨龍摧毀一切的時機。泰瑞亞需要被解救，人們必須抓住機會，貢獻出短暫的希望——這也許會是世界最後的希望了。

種族

進入遊戲後種族就是個很重要的項目了，因為有沒有自己感興趣的種族會是遊玩時的一大動力！

激戰2有五個種族可供玩家選擇，當然必須要說的是：這遊戲的種族並不會有任何的素質差異，差異只在於外觀上和前期劇情的內容而已，所以可以安心的選擇自己想遊玩的種族。

依下圖由左至右簡單的說明



夏爾(Charr)

官方的設定是惡魔貓，長相像是大型貓科動物一般，但是擁有兩對角和兩對耳朵，整體社會是軍事制度和工業社會。

人類(Human)

如同其他遊戲一般，最基本的人型種族。

諾恩(Norn)

以北歐人民作為範本的種族，身材高大像是巨人一樣，最大的特點是身上華麗的刺青，崇尚自然的野性之靈。

阿蘇拉(Asura)

五個種族裡身材最為嬌小的種族，但是科技是最頂尖的，也是最高傲的種族。

希爾瓦里(Sylvari)

泰瑞亞最年輕、全身都由植物構成的美麗種族，也可以說是這遊戲最具特色的種族。

只是用講的沒辦法讓人清楚了解，所以請直接觀看種族創角的影片吧，建議以720p觀看：

(點擊下面圖片可觀看影片，可以看到遊戲的微調和種族的外觀)

夏爾創角



人類創角



諾恩創角



阿蘇拉創角



希爾瓦里創角



然後下面兩個連結是我和於風整理出來的種族資料，因為我們兩個一人鍾愛夏爾一人鍾愛希

爾瓦里，所以我們為了讓大家更加了解這兩個種族，特別把資料彙整成了種族文件，要是沒事的話可以當成上廁所打發時間的東西看……((或是可以當成小故事ODO/

夏爾種族資料

希爾瓦里種族資料



職業

激戰2總共有九種職業，分為三大職業群：重甲(鎧甲)、中甲(皮甲)、輕甲(布甲)。

※重甲之一的職業反魂者是資料片限定職業，必須要購買資料片才能選擇。

重甲職業

戰士(Warrior)

戰士的職責主要由他們所持的武器決定，每種武器類型都有製造傷害的長處和風格。

怒氣是戰士的獨有能力，每當戰士進行攻擊時可以獲得怒氣。怒氣可以增加戰士攻擊的傷害，分成三大階段，每個階段都給戰士提供一定的攻擊傷害加成；怒氣也可以用作爆發技能來發動一次強力的攻擊。每種武器都有一個爆發技能，隨著怒氣的提高會帶來各種不同的癥狀。

守護者(Guardian)

守護者是致力於保護盟友的鬥士並且以美德的力量擊殺敵人。真正的守護者是高明的戰略家和無私的捍衛者，知曉在何時要犧牲自己的防禦使盟友獲得勝利。

他們有三種獨特能力，被稱為美德：勇氣，正義和決心。當揮舞正義(Justice)時，守護者的攻擊可以燃燒他的敵人；與勇氣(Courage)相伴，守護者可以擺脫一個強大的攻擊；透過決心(Resolve)，守護者可以被動的回復生命。

這些能力可以給守護者提供長久的被動效果，也可以啟動並使所有附近的盟友(包括自己)獲得跟紋章類似的臨時效果，這些能力不是技能欄的一部分，無論使用什麼武器都能啟動。

※反魂者(Revenant)

反魂者在戰場上操縱迷霧。能夠引導傳奇人物以獲得不同的技能，反魂者使用一種稱為能量的特殊資源來施展他們的能力。他們有足夠的靈活性在戰鬥中扮演多個角色，這取決於他們選擇的傳奇人物。

中甲職業

遊俠(Ranger)

遊俠是全方位且樣樣精通的，憑著他敏銳的目光、穩定的手或自然的力量。

遊俠是遠程戰鬥的大師，使用他的弓從遠處打擊不知情的敵人，忠心的寵物伴隨著他且聽從他的指揮，遊俠可以適時地適應對手的長處和弱點。

遊俠的獨特的職業能力就是他們可以命名、可以控制的寵物。絕大多數時候遊俠只能使用其中一隻寵物，但他們可以在非戰鬥狀態下切換，或者在戰鬥狀態下使用泛用技能來切換。

寵物的等級以其主人的等級為基礎，決定著基礎攻擊力，防禦力，和生命。此外，每隻寵物還有寵物技能槽，一個寵物可以裝備的技能跟寵物類型有關，但遊俠不能直接命令寵物使用寵物技能。

盜賊(Thief)

作為潛行和奇襲的大師，盜賊是一個躲藏在陰影中的職業。他們運用其天賦偷偷靠近敵人，竊取敵人的物品，並巧妙地用所得物品來打擊敵人，在重新藏身陰影前給予他們迅速而致命的連擊。

盜賊可以偷走敵人的物品，並將其用作環境武器來打擊敵人。這一手段並非像字面上那樣偷走什麼，而是根據目標生物生成環境武器。盜賊也可以使用隱身，使敵人在一段時間裡難以看見他們。他們的一些技能帶有暗影步，這使盜賊能在瞬間拉近或拉開距離。

盜賊的武器技能沒有冷卻時間，取而代之的是主動值(Initiative)。盜賊有10點主動值可以使用，同時每秒能恢復一點。武器技能雖然會消耗主動值，但沒有冷卻時間，所以他們可以連續使用各種盜賊技能。這允許盜賊比起其他職業，隨時有著足夠的技能選擇，更能夠迅速的發動強力進攻。

工程師(Engineer)

使用機械製造毀滅的大師，工程師是以科技系技能為主的職業。在從他們的盟友處習得用煉金術製造火藥的方法後，他們在使用炸彈、手榴彈和砲塔來戰鬥時就像一場爆破的狂風。他們捉摸不定，使用靈藥會獲得隨機的增益效果。遇到工程師時，千萬不要低估他們工具腰帶的能力。

工程師的工具腰帶展現了這個職業如何利用他們獨特的能力。在職業技能欄上面顯示的這一系列特殊的技能增強了工程師泛用和治療技能的功能性。例如，當跟手榴彈包配對的時候，工具帶上允許有一個特殊技能；當配對醫療包時，可以增加自癒技能。

輕甲職業

元素使(Elementalist)

元素使的獨有能力是調和不同的元素來使用特定的技能。總共有四種不同的元素，分別為火元素，水元素，風元素和土元素。

當其中一個調和啟動時，技能欄的前五個技能相應地變成該調和的技能。這些調和技能可以在戰鬥中使用，允許玩家有效地在四組技能之間切換。調和的靈活切換意味著元素使限制只能裝備一組武器。

元素使可以通過火來對多個敵人同時造成傷害，通過水來降低敵人的移動速度或治癒隊友，通過風和閃電對少數敵人造成強大傷害，通過土來增加自己的防禦。

死靈法師(Necromancer)

死靈法師是一個專注於死亡魔法的職業：召喚死亡生物、支配靈魂之力、無視防具吸取敵人生

命。他們的特殊能力是使用收集到的生命之力來進入死亡之幕，從而得到一組與原來不同的特殊技能。

死靈法師在敵人和盟友死亡時會獲得生命之力，並能使用生命之力進入死亡之幕，在死亡之幕中生命之力會緩慢流逝，同時能獲得一組備用技能組合用於治療或增益盟友。

死靈法師的長處是吸收傷害和支援盟友。他們擁有非常高的治療能力和通過使用死亡之幕獲得的額外治療能力，加上他們的生命偷取技能，使他們成為一個非常難以被擊倒的職業。對於支援，死靈法師能很好的對敵人施加削弱癥狀以及去除盟友的癥狀。

幻術師(Mesmer)

幻術師是幻影魔法的大師，他們能創造自己的幻象，旨在迷惑與困擾敵人；用分身來誤導敵人的攻擊或讓幻影來與敵人戰鬥，敵人摧毀幻象或幻術師本身粉碎幻象時會對敵人造成更大的傷害與額外的狀態傷害。

粉碎幻象是幻術師的特殊能力。粉碎可以摧毀幻象並帶來輔助效果。共有四種不同的粉碎技能，分別是心靈破壞(對周圍敵人造成傷害)、挫折哭喊(使敵人遭受困惑)、牽制(使敵人遭受昏迷)、失真(使幻術師失真，在短暫時間內能閃避所有攻擊)。

這遊戲的職業並沒有分所謂的坦、補、輸出，每個職業都擁有自己專屬的補血技能；值得一提的是這遊戲裡完全沒有補品的存在.....

每個職業還有多種可用武器供選擇，布甲職業不一定要拿長杖，重甲職業也不一定要拿大劍，在可用武器中自由選出最喜愛的武器吧！就算你是個死靈法師你依然可以當個治癒滿點的補師，就算你是個遊俠你依然可以當狀態滿點的助攻角色，一切都取決於"你"希望你的角色想要走什麼樣的玩法。

※[官方維基此表格](#)可了解各職業能夠使用何種武器。

遊戲遊玩

遊戲分為PVE、WvW、PvP三部分

PVE

也就是一般玩家所習慣的跑地圖，打怪練等的地方。

激戰2的PVE部分十分的豐富，地圖有三十多張，其中包含了五個種族主城和一個自由貿易港口獅子拱門(Lion's Arch)。

而玩家不只可以打怪來提升自己的等級，每張地圖中一段時間便會發生一些動態事件，只要玩家當時在該地區參與了，便會得到相對的獎賞，而任務的難度也會隨著解任務玩家的數量有所升降。

每張地圖中會有許多的地方可以探索，當你探索完成時便可以獲得經驗值，所以光是開地圖也可以升等的喔！在開始打怪之前不妨把每個種族的主城都給逛逛看吧！

跳跳樂(Jumping Puzzle)

在每張地圖中還會有一些隱密的地點等著你去探險挑戰——也就是所謂跳跳樂(Jumping

Puzzle), 從GW2開始以來, 多少玩家對花了多少時間死了又活就只為完成驚險刺激的跳跳樂!

地城/副本(Dungeon)

就是一般遊戲所說的副本, 也包含在PVE的項目之內, 從30等開始每升10等便會出現一個新的地城讓玩家玩, 每個地城都有不同的故事劇情, 等著玩家去體驗。遊戲目前封頂等級是80等, 所以總共有6個副本加上一些活動額外新增的副本可以打。

另外還有一個特殊的副本在獅子拱門之中, 叫**FOTM(Fractals of the Mists)**它和一般副本有些許的不同, 分成1-100等, 必須要一關關的打上去或是隊伍裡有人能開啟高等關卡才能進入, 每個等級的關卡為固定內容, 高等開始每一關都會有一個特殊的狀態像是翻滾移除所有恩賜、怪死後會爆炸等等, 並且需要在裝備裝上特殊的填充物Argony Resistance(AR)來抵擋這副本特有的狀態傷害。

WvW

所謂的WvW即是國戰, 此時就帶到介紹伺服器時的重點了, 這邊的國戰是伺服器對伺服器對伺服器的戰爭, 也就是說: 系統每星期會把三個成績相近的伺服器配成一隊讓他們對打。此時你的母伺服器就很重要了, 打國戰時你只能和跟自己在相同伺服器的玩家一起打。

而國戰場共有4個地圖, 分為三個伺服器的主地圖和一個永恆戰場, 你可以依自己的喜好決定要在哪個地圖為自己的伺服器貢獻。

EOTM(Edge of the Mist)

在2014/02/04後戰場更新多出了新的地區稱為EOTM(Edge of the Mist), 此區每幾個小時會重新進行配對一次, 會跟當週國戰相同顏色的伺服器配對, 所以在這個地區可以看到跟自己不同伺服器的盟友玩家, 比較值得一提的地方是此區不需要排隊, 但是此區的記分並不會被計算到伺服器的分數裡, 算是一個獨立的地圖。

下圖為國戰系統的成績介面, 可以隨時觀看伺服器的分數



下圖為國戰系統可進入的地圖，還有排隊順序



下圖為示意國戰的場地和伺服器佔領的地點

總共98點英雄點數。

角色的武器技能格(預設1-5)分別能在等級0、2、4、6、8解鎖;治癒、泛用和精英技能格(預設6-0)分別能在等級11、15、19、31解鎖。

特性(Trait)

特性是可以增強角色技能的被動能力, 提供額外的傷害和屬性並且修正技能的作用。每個職業有由15個副特性和45個主特性所組成的五條專業(specialization)。每條專業能夠使用三個副特性和三個主特性。一次最多只能裝備三條專業, 但玩家能夠在非戰鬥狀態時隨意更換專業。

特性可以花費英雄點數(Hero point), 在英雄面板訓練標籤中的專業處解鎖。每一條專業由三個副特性和九個主特性所組成。要完整的解鎖一條專業需花費60點英雄點數, 五條總共300點。專業裝備格可以在等級21、45和71時解鎖。

英雄點數

英雄點數能在角色升級到特定的等級時取得或是完成各地圖的英雄挑戰(Hero challenge)取得。當角色到達80等時總共可以取得398點英雄點數;完成主程式加上資料片所有的英雄挑戰則可以再獲得904點英雄點數。

所以不用擔心是否會有無法取得的技能或是特性, 因為遊戲中能獲得的英雄點數遠多於解鎖所有五條專業和所有技能所需的點數, 因此可以隨意選擇直到角色封頂後再考慮整體的配置也沒問題。

裝備

裝備的部份可說是這遊戲十分有特色的一點, 激戰2中並沒有所謂神裝的存在, 裝備只分成等級(也就是角色能穿著的等級)和裝備的顏色影響裝備素質。

裝備的顏色依低到高分為: 白<藍<綠<黃<橘<紅<紫, 也就是說在同等級下同樣顏色的裝備基本防禦是相同的, 只差在些微的素質, 像是裝備是偏力量加成或者精準加成等。

衣櫃系統—造型搭配

不同於一般線上遊戲固定的外表和套裝, 激戰2可以讓玩家隨意的搭配, 例如你穿著A套裝的上衣但是你喜歡B套裝的褲子, 可以混搭著穿。

並且當你覺得A上衣的外表十分吸引人, 但是你比較喜歡B上衣的素質時, 可以使用轉換道具把A套裝和B套裝的上衣素質做轉換的動作, 使那件上衣有著A上衣的外觀和B上衣的素質, 且因為有染料系統所以可以隨意搭配, 能配出自己理想中的角色外觀。

並且衣櫃系統有把曾經分解過和使用過的物品外觀保存下來的功能, 當你已經擁有你所想要的外觀時只需要打開你的英雄面板到衣櫃系統去進行外觀的轉換即可。

以下用我家人類角色兀亞娜做為示範(點擊可放大觀看)



她身上的各個部位，為不同套裝所搭配出來的之後再進行配色達到統一感。

染料系統

說到裝備不得不提的就是它的染色系統，這也是這遊戲十分讓人讚許的一點。只要玩家在遊戲中得到了染料並且開啟後就可以無限使用那個染料，遊戲中有上百種顏色可以使用，但是想要全部得到必定是要花上不少時間和金錢的。

當然每件裝備染色的樣子還是會有差異，可染色的格數也有些許的不同。

下面是染料的示範影片(點擊可連結至觀看網址)



音效和畫面

遊戲十分的注重場景畫面和音效的表現，從遊戲中的腳步聲、蟲鳴鳥叫(環境音效)、人物的說話聲(角色語音)以及背景音樂都可以感受出來。

下面為在遊戲中希爾瓦里主城拍攝的影片，無任何後製。(點擊可觀看，建議使用720p觀看)



第一人稱視角(點擊可觀看，建議使用720p觀看) 容易3D暈的玩家不建議觀看



各種族的主題曲：

夏爾——[The Charr Triumphant](#)

人類——[Heritage of Humanity](#)

諾恩——[The Saga of the Norn](#)

阿蘇拉——[Snaff's Workshop](#)

希爾瓦里——[Out of the Dream](#)

活動音樂：

四風市集——[Labyrinthine Cliffs](#)

打龍季——[Bash The Dragon](#)

萬聖節——[Halloween In Tyria](#)

超級冒險盒——[World Hub](#)

概念圖 & 編輯者後記

其實還有許多東西可以說，但是決定還是留給玩家們慢慢體驗了！

說到激戰2那精美的概念圖，可是整個遊戲成型前的原貌，必須要推薦的啊！
因為概念圖十分的精美，所以在此放上繪者的個人頁面，請大家自行細細體會：

繪者的個人網頁，有關GW2的相簿——[Art of Kekai Kotaki](#)

最後附上——[**GW2官方網站**](#)

感謝看到最後的你，如果有任何疑問可以在遊戲中密語;寄信給我們或是可以寄信到我們的巴哈信箱詢問:)

王巫部(**jaguarcat.8253**) 巴哈帳號 **jaguarcat**
林於風(**Yufon.1047**) 巴哈帳號 **fish816438**

資料參考及來源:

[激戰2\(Guild Wars 2\) 哈啦板——巴哈姆特](#)

[激戰2中文wiki — Guild Wars 2 wiki](#)

[Guild Wars 2 Wiki](#)