

我的Battlelog: <http://battlelog.battlefield.com/bf3/user/GordianZ/>

12月6日更新, 蓝色为新内容, 红色为旧内容。

1. 游戏目的的阶段性演变
 - a. 尝试
 - b. 趋向性
 - c. 休闲/metagame
2. 兵种及loadout
3. 地图/模式/战术
4. 小队管理
5. Metagame

1. 游戏目的的阶段性演变

a. 尝试 Rank 0-20

刚进入游戏, 首先熟悉游戏的各种特性, 比如那些场景是可破坏的, 哪些是不可破坏的。更深入的可以继续分为那些掩体是可穿透的, 哪些掩体会传递溅射伤害。在这个过程中, 基本就是被虐的同时去亲身体会Frostbite 2引擎的设定。

b. 趋向性 Rank 20-30+

“靠, 又被F2000杀了, 明明是我先开枪的啊!”被别人杀了之后玩家第一反应都是对方有武器优势: “肯定是我的枪不够好!”于是游戏变成趋向性的, F2K/noobtube/mortar都是这种类型的武器。往往是伴随这样的短期效益, 大家都转而使用这些武器。在普通混战服务器中, 这个阶段是主力军, 在考虑战术的时候也可以利用对手/队友的趋向性来达到自己的目的。

c. 休闲/metagame Rank 45+

所有武器都解锁了, 接下来把配件也都解了吧~“满级”了之后, 就是要开始体会各种新鲜感。未尝试过的武器、游戏模式、载具、HC模式, 通通都想试一遍。SPM/KDR/WLR什么我懒得管啦~碰上这种队友你真没辙, 他们自己玩得开心就好啦~

“AEK的ROF碉堡了! 我以后只用这枪了!”往往在游戏里面还能看到被杀掉的对手说, “nerf XXX, XXX is so OP!”但是游戏往往不是公平的(平衡性这东西真的存在么?)如果你不用好枪还抱怨, 很多人会在心中默默送你两个字

.....

2. 兵种及loadout

这东西真看实际情况, 可能就那几秒钟时局一变, 自杀换kit重新出生才能赢得胜利。

a. Assault

i. 步兵巷战强攻型

1. **AEK-971 w/ RDS + Vertical Grip + Heavy barral/Supressor**
ROF 900的AEK近距离扫射, 远距离点射无敌。红点镜方便瞄准, 如果你不适应可以换别的。重枪管减少垂直向后坐力, 但是抑制器消音消焰减后座, 就是得牺牲中远距离伤害。
新版更新减弱了全自动模式的伤害, 如果喜欢burst fire模式的话, 赶紧换KH2002吧 :)
2. Grenade launcher
noobtube天下无敌, 拆墙拆房利器~不用medikit的原因是回血太慢, 而且也刷不了多少分.....
3. Defiberator
就算不刷分也得救小队队友吧, 不然全灭又得跑好久.....
4. (Squad) Explosive
这个得配合队友, 如果队友有全小队加成的SPEC就不要选一样的啦, 鉴于noobtube伤害太大, 不加爆炸伤害就说过去了

ii. 载具远程辅助型

1. 既然近战机会减少, 那么用burst fire模式的枪在中远距离的优势就很明显了, 首选M16/KH, 抑制器只在偷点的时候用, 多数情况下用重枪管。瞄具用4倍左右的镜就可以了, 根据个人喜好吧。附件用激光或者握柄。
2. medikit或者noobtube. 同样, 在偷点的时候血包比枪榴弹有用, 但是枪榴弹在面对运输载具及轻装甲的时候往往能起到保命的作用.....
3. Defib
4. Suppressive, 远距离让你能打到别人而别人达不到你的办法就是增强压制火力效果, 对付狙击手非常有用哦~

b. Engineer

i. 全能搭配型

1. 默认的两把枪都不错, 但是A91在近距离的射速优势很明显, SCAR在远距离的伤害也不错, 所以可以依据战术考量一下。
2. 默认的RPG和SMAW都很好用, 打飞机还是用Stinger. 解锁了Javelin就换Javelin吧, 加explosive打装甲毫无难度~
3. Blowtorch. EOD bot看上去很可爱, 但是基本是个残废。
4. Explosive, explosive, explosive! 全队就指望你打飞机(还有装甲)呢! 其实装Frag也不错, 可以多一些火箭/手雷。

c. Support

i. 天生麋鹿型

因为玩起来会比较无聊, 而且没有特定角色, 属于必要的角色。但是对技巧要求较高且任务重复性很强, 所以某种程度上来说比较鸡肋。

1. 解了M249就一直用吧, 如果你能控制PKP的话用PKP也不错, 但是既然本文主要还是新手向, 那么下面就根据249来解析: 瞄具还是老套路, 近距离红点, 远距离ACOG之类的。到底是选两脚架还是握柄, 就看你的角色了。在后方提供压制火力或者封锁choke point, 那么自然是两脚架, 最高减至一成后坐力, 弹幕无人能敌。如果突击, 那么握柄可以在移动中增加少量精确度。如果前面选了两脚架, 那么自然要配上加大弹夹了。如果选了握柄, 抑制器能让你深入敌后而鬼不觉。
2. Ammo box刷分专用, 比Medikit刷分快多了。
3. 巷战可以考虑用Claymore保护旗点和MCOM. 当然也可以看情况使用C4. Mortar天生残废, 更新之后更加残废, 几乎可以忘记这个东西.....
4. Suppressive增强压制火力或者Frag在近战时spam手雷, 视地图而定。

d. Recon

i. 非狙击侦查型

狙击是拿不到分的, 哪怕10+的K/D你也只能排名下半段, 所以做好本职侦查工作吧。

1. 狙击枪我是真没怎么用, 纯看数据的话M98B不错, 但是半自动的对瞄准要求低一些, 看自己枪法吧~如果用通用枪系的话, 请看下文。
2. TUGS. 放在人来人往的密集区域, 300SPM不是梦! 特别是补丁修正了不能拿Surveillance ribbon的bug, 每150分额外送200! 当然如果你是MAV高手, 一局不开一枪上万分拿MVP也是天方夜谭! 秘诀是报点加砸人~
3. Radio. 这个不用白不用啊, 放在连前线近又相对安全的地方, 队友是傻子都知道选radio出生。不过更新之后每次死亡都要重新安放了。
4. Ammo. 不管选什么枪, 缺的永远是子弹, 这就是recon的命啊。

e. 通用枪系

- i. P90. 在更新之后大幅buff, 终于摆脱了水枪的身份! 大容量弹匣, 高射速, 低后坐力, 杀人越货必备! 刚刚还一个梭子5连杀来着~
- ii. AS VAL. 自带消音, 如果上消音器的话其他通用枪都比不上这把了, 所以偷点时候相当不错的, 后座也挺低, 唯一不足就是弹匣太小, 往往扫死一个就被后面的给补死了, 所以对于跑位的要求较高。
- iii. MP443综合来看是最好的手枪, 建议选战术手电版。
- iv. USAS 12在更新前是最好的霰弹枪, 即使更新削弱frag后依然NB爆了, 用法很多:
 1. Frag弹。曾经被视为bug枪的搭配, 更新之后削弱了溅射伤害,

但是不论远近打身上两枪就死，打头只用一枪。

2. Slug弹。单发出膛伤害50，最低伤害34. 怎么着三枪也得死，还别提高达35的火力压制系数，与狙击枪一个水平。

3. 地图/模式/战术

a. 步战

i. 巷战图

1. Conquest

开局就冲，抢中间的点。离基地近的点想都不要想，虽然白拿200分貌似很诱人，但是后果是一整局被人压着打，只想rage quit. 等战事进入平衡阶段就开始带小队绕路偷点杀出生。

2. Rush

任何时候战术都一样，救人、扔烟雾、埋雷、火力压制、杀解雷的人。重复以上步骤。防守肯定有优势，但是只要防守不是配合相当好，都是能破解的。

ii. 开阔图

我的建议是不要去这种服务器，各种狙击/机枪，纯属00疼。跑Caspian border, 玩的时间没有跑路和等复活的时间多.....

b. 载具

i. 巷战图

1. Conquest

既然是在市区内，如果没有队友做专职维修就还是不要冒险去抢载具了。各种IED/C4/AT mine也是非常难防。Engineer或者Support能担任多种角色，所以推荐使用。

2. Rush

首要目标：压制敌方步兵。敌方的载具交给步兵吧，进攻/防守MCOM这种任务步兵的作用比载具更明显。牺牲自己一个轻装甲换来对方5个ticket, 已经是相当超值了。

ii. 开阔图

1. Conquest

This is battlefield. 最纯正的战地体验，你还在等什么？！不会武直？练！不会固定翼？练！不会装甲？连！新手？先去玩别的模式吧.....

“啊？你不讲解怎么玩啊？”的确，这是真正的战地，你可以把单机+合作模式+其它多人模式当成是这个模式的训练关。只有你通过了前面那些考验，你才能真正体会到64人海陆空全方位战场的不同。别让陡峭的学习曲线吓倒你，是战士就要敢于直面小于1的KDR!

“呃，我已经上校了，可是还是经常死诶~” Meh, 没人能保证你赢得战争，所以拼尽全力吧！

4. 小队管理

- a. 不要stack相同的spec. 出生的时候如果看到有squadmate用ammo, 自己就选个别的spec. 不要因为懒得改动loadout就放着ammo不改, spec不能叠加, 还不如加个frag什么的~
- b. 混战加小队的时候注意看别人的spec, 如果A小队本来就两个人, 但是都加了很有用的spec, 而B小队有三个人, 但是都是重复的spec或者只有一个人有spec, 那么优先选择A小队。
- c. 刚刚丢了一个点正在抢一个点, 但是没有队友在附近, 退队加别的小队试试。BF3跟之前BF不一样的一点就是重生的时候可以更改小队并且立即在新小队出生, 这点一定要好好利用。

5. Everybody can metagame

a. Conquest

- i. ticket相当且快结束的时候, 如果己方占领据点数多余一半, 停止出生并且躲起来/撤退。因为占领点数多于一半的话(例如3/5), 对方会自动扣ticket, 此时不让他们杀到人, 己方必胜。

b. Rush

- i. 为了不让对方解雷得不惜一切代价, 因为进攻方缺的就是ticket, ticket=时间, 所以每重新组织一次埋雷都得消耗巨量的ticket. 当对方要去但还未开始解雷的时候, 如果己方时间不够组织防守, 可以牺牲自己跳出去吸引火力, 往往敌方会来捡freekill而不顾及解雷. 这招仅在万不得已时候使用, 但是非常奏效, BC2里面此法至少赢了10+局。

顺便再次贴一下一个详尽的BF3数据图, 上次帖了都没人鸟的.....

<http://symthic.com/?s=bf3>