

SALMON RUN 教學

by 矢作萌花

(サーモンラン)



簡稱三文魚跑/魚跑/打工/三蚊溫

簡介

SP2新增的團體合作模式，到達**RANK 4**後可以遊玩。

線上聯機在廣場**左上方**熊商會，選項一為街場(自動配對評價接近的玩家)，選項二為好友聯機(若人數不足四人可接受路人加入)；面聯模式在廣場右方機舖，可以設定難度。

MENU內可以看到近一星期打工時間、場地和支給武器。

玩法

限時內有人生存，且收集指定金魚子數量並放進收集箱，完成共3 WAVE攻勢為勝利目標。

流程

每波WAVE開始前有10秒空白時間，玩家盡快塗地以爭取優勢。根據難度會出現不同怪物配置，限時內收集足夠金魚子並生存。時間結束，怪物徹退，準備下一波WAVE/返回船上。

報酬

根據該場獲得分數、難度評價加乘後取得打工pt，而每次打工營業時間會重置打工pt。

首1200pt包含扭蛋和每月指定衣裝，過後每200pt都可獲得同一件衣裝，而衣裝取得分數沒有上限，但獎品扭蛋只能累積到99。

到熊商會門口左方櫃臺，可以兌換扭蛋獎品。扭蛋內有不同金額、餐飲券、技能碎片等隨機抽出。

拆裝(只限報酬所得的指定衣裝)

由於本作衣裝不能重複持有，當於櫃臺重複取得指定衣裝時，系統會詢問你是否取締舊有衣裝，左邊選項是賣出新裝，只有主技能時能獲得\$4000，有副技時就能獲得該技能碎片，而右邊選項是取締舊裝。

等級(評價)

称号	WAVE1	WAVE2	WAVE3	評価レート
けんしゅう	3/7	—	—	90%
かけだし	4	5	6	95%~110%
はんにんまえ	6	7	8	125%~135%
いちにんまえ	7	8	10	150%~160%
じゅくれん	8	9	11	175%~180%
たつじん	11	12	14	190%~

由上而下是研修、新人、半人前、一人前、熟練、達人。不同評價會影響關卡難度。滿經驗槽升格下一級，下一級由40/99開始，達人滿100為關卡難易度100%(滿200為本作關卡最大難度200%)，分數再上不會影響關卡主難度，但會增加每波WAVE收集數。

以達人級來算，WAVE1失敗扣20分，WAVE2失敗扣10分，WAVE3失敗不扣分，若因失敗導致降級，經驗槽將直接降至下一級的40/99。

每次打工營業時間均會承繼等級，但會重置經驗槽至同級的40/99。

注意事項

每波WAVE收集數量視乎玩家隊內人數、評價而有不同。

若玩家選擇以合流方式邀請朋友，關卡難度會因應隊伍總評價作出調整，而創建房間者的評價亦不會直接替換為關卡難度。

以上是遊戲前提，以下關於[登場怪物](#)及應對、[特殊關卡](#)介紹、[武器介紹](#)及[SP技能](#)應用、[團隊意識](#)及[閱讀戰場狀況](#)等資料。

登場怪物

小型怪物



常見雜魚們可以分為大中小三類。最小的拿湯匙，行動速度最高；中型雜魚行動速度普通；最大的拿平底鑊，行動最慢。

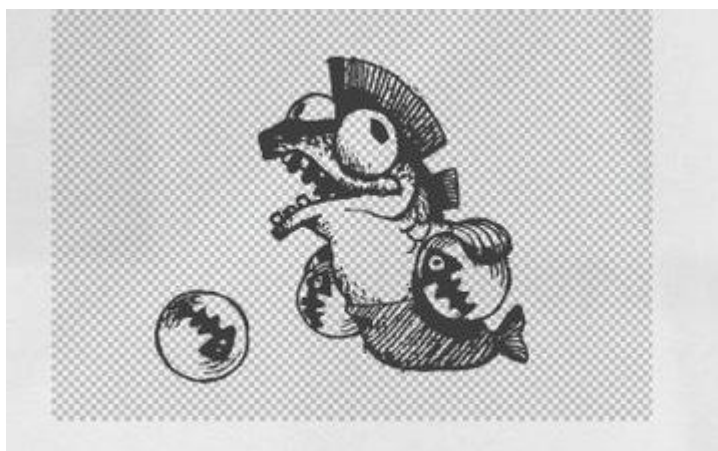
別少看小型的雜魚，速度高體型小，往往最容易忽視，混戰中是非常煩厭的存在；另外大型的雜魚雖然笨重但血量多，堪稱耗墨殺手，而且體型大妨礙射擊路線，十分霸道。

因此優先擊殺順序為小>中=大(視乎戰況)。

小技巧：

若路經大雜魚移動路徑而墨量不足不想糾纏，可以游到身旁引誘雜魚作出攻擊，減慢其移動速度。

タマヒロイ(盜賊)



身體為藍色，外表與中型雜魚一樣。

岸邊出沒，會盜取場上的金魚子，如還未給取走，可以直接取回，不用射殺以爭取時間。

グリル(金魚)

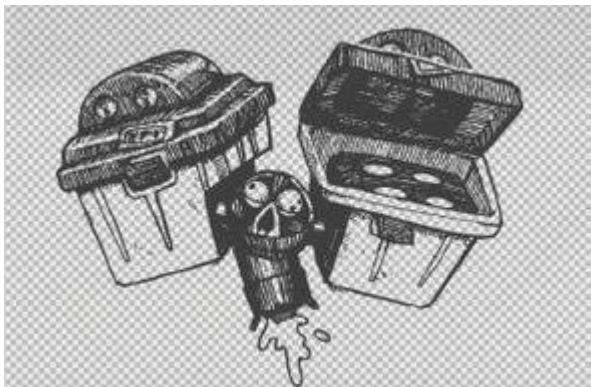
全身發光，稀少出現，與其他大型怪物一樣，擊殺後掉落三魚子。

キンシャケ(王魚/金魚)

外表與グリル差不多，全身發光，體型較大，只會在特殊關卡出現。

大型怪物(依危險性排序)

カタパッド(肩/導彈砲/垃圾桶)



兩肩裝有各4發長距離導彈砲在空中遊走，下方有排水墨汁，發射時停止移動並打開導彈箱，此時兩肩各投入炸彈可將其擊殺。

擊殺難度最高且對持久戰極不穩定，優先擊殺之一；二人合力可將其擊破，但要注意隊友投入炸彈之位置，可並排左右作共識或待隊友先投以確保立即擊破。

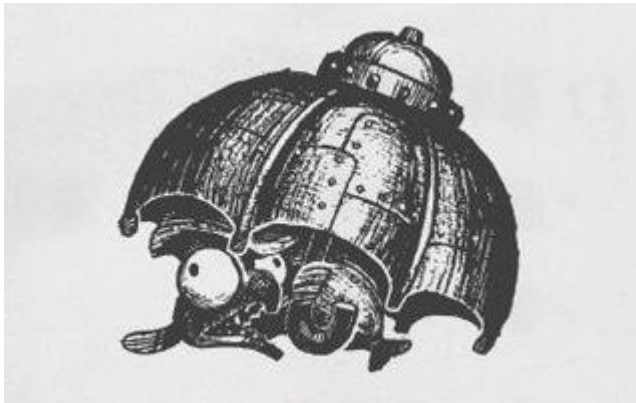
小技巧：

單獨面對時也有足夠時間投入兩枚炸彈，但要注意耗墨量、附近墨汁供應和身旁有否危險，以及導彈追蹤。

其他玩家亦可聽聲音注意附近有否導彈投下，避免誤中副車。

使用砲台攻擊也能將兩肩擊破。

コウモリ(蝙蝠/鐵傘)



全身被鐵傘包圍，只有**跳起及發射**兩雲砲時才會露臉，發射兩砲後會跳到另一處特定地方先進行防禦。

被鐵傘包圍有無敵狀態且影響場地之廣，應盡早擊殺；只有少量時間露臉，應集合隊友進行猛烈射擊，務求一波擊殺。

小技巧：

單人也可在發砲瞬間將其擊破，但要視乎距離和武器種類，量力而為，也可在其跳起和降落瞬間攻擊本體。

另外可將兩雲砲爆開前擊落，防止影響戰場；被打落的砲彈如果角度正確，彈回蝙蝠可將其直接擊殺。

兩雲砲發射時會追蹤最接近者，若環境許可，玩家可以引誘對其戰場有利的發射方向。

タワー(塔/嘴砲)



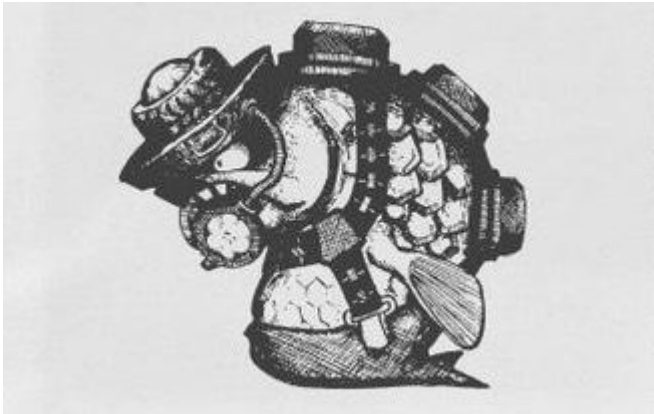
在海邊緣出沒，以鍋子疊高本體，由上而下對地面作貫通砲攻擊，**攻擊中間**鍋子減少數量便可擊破；通常身處地圖邊緣位，玩家難以接近擊破，因此有一定危險性。

小技巧：

視乎武器種類可將其快速擊破，不善連續攻擊者又或距離問題，可投擲炸彈協助減少鍋子數量。

另外若魚子數目已達成，戰場地形許可的話，可以減少鍋子數量到最少然後無視牠，因為根據難度而決定大形怪物同場的數量，所以此舉有助控制戰況，而且貫通砲發射角度有限，不會攻擊到玩家。

バクダン(榴砲/大砲/腫瘤)



頭頂會長出砲彈作出攻擊，全身被金屬包圍，在發射前**對其砲彈射擊**可將其擊破，即使不能一擊即破，傷害也能累積。

射擊角度高，砲彈爆發範圍大，如不能盡早清除有一定威脅性。

小技巧：

因行進速度慢，如身處邊緣又不打算及時擊殺，可以引誘攻擊減慢前線壓力；又如若已在前線混戰，應引誘其砲彈發射方向，舒緩同伴負擔。

盡量身處高點減低武器射角不利的弱勢並善用武器特性。

ヘビ(蛇/龍/火車/魚骨)



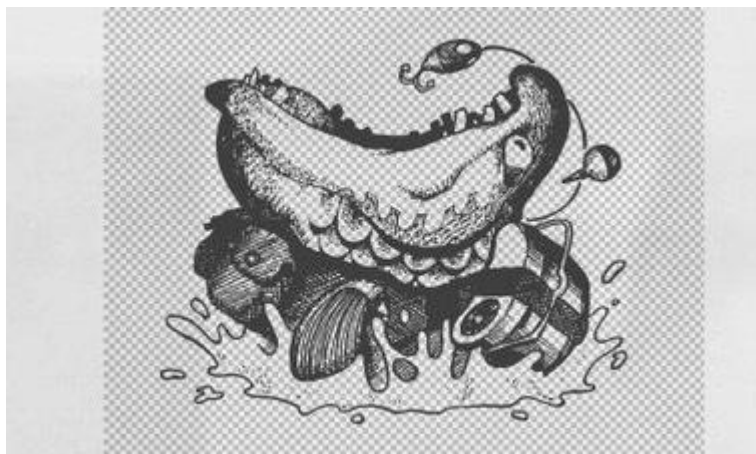
蛇頭和身體為死物，蛇尾操控員控制著蛇身移動，**攻擊操控員**可將其擊破。

蛇會固定追蹤接近玩家，本體血量不高，只要適當引誘快速消滅，難度不大。

小技巧:

蛇身會隨移動包裹操控員, 若認為首次攻擊誘導不果, 可再二次S型誘導擊破操控員; 另外跟其他怪物一樣, 不應將其引誘到同伴中, 善用場地。

モグラ(鯊魚)



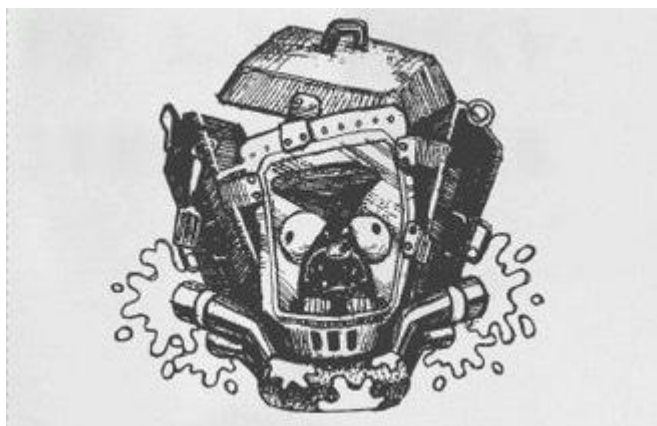
在玩家腳下出現並將其吞噬。鯊魚有一定血量, 當發現腳下出現綠色圓圈, 代表將會攻擊玩家, 此時將炸彈投向地下, 能有效一擊即破。

小技巧:

鯊魚出場時會在地上顯示浮標向其目標移動, 地上會留有綠色移動墨汁痕跡可再為提示, 若發現鯊魚出現追蹤其他玩家, 可按上擊警戒同伴。

另外若追蹤的是自己, 可不即時攻擊, 遠離同伴, 引誘牠到收集箱旁才投下炸彈, 減少魚子運送時間。

テツパン(鐵板/機車)



前方左右兩旁有鐵板保護, 受到攻擊會馬上停下用前方抵擋玩家攻擊, 鐵板受到一定傷害後會拋錨, 可從後攻擊。正面攻擊雖仍可擊殺, 但傷害會被扣減, 情況許可請從後攻擊。

小技巧:

由於受到攻擊會停下片刻，所以適合用此方法控場，為同伴拖延時間或阻止場上出怪數量，而且容易獨力解決，因此危險性最低。
要注意雖然拋錨，但前方左右仍有判定。

關卡資料

現在登場中的兩個地圖，均會出現日、夜、霧、潮漲、潮退和**特殊關卡**(適用於熟練以上階級且為夜晚)。

特殊關卡(依難度排序)

グリル発進(UFO/魚煲)

出現時有紅外線隨機**指定**某玩家，玩家會被UFO追蹤攻擊直至死亡才會追蹤另一位玩家。**攻擊身後其魚尾部分**，達一定傷害後本體會自轉，繼續攻擊尾部便能擊破，若自轉中傷害量不足，會繼續行進。

UFO移動速度快，尾部位置高不易狙擊，且伴著大量小怪，若兩只同場，十分容易失敗。

小技巧：

被追蹤者要馬上告知玩家，令其他玩家馬上發現紅外線及早應對。

逃亡者要馬上制定路線逃走並不能與同伴重複路線；負責攻擊的玩家要與逃亡者成對立方向以作出有效攻擊。

當自轉成立時，逃亡者要協助攻擊魚尾或清除地下小怪。

當兩只UFO同場時，若指定同一人，更要注意逃生路線。若分開追蹤，理想情況是一人專注逃走，有空時才幫忙射擊；另外3人，一人逃走兩人集中火力攻擊，以逐個擊破策略過關。

逃亡者可以善用地形進行誘導拖延時間，但要注意路線。

キンシャケ探し(尋找金魚/間歇泉/水掣/水掣)

開始場上出場若干水掣，目標金魚**隱藏**在其中一個水掣中，**射擊水掣**會不停出現小怪。

射擊水掣後，水掣會出現**兩種情況**，一種是**暗淡無光且水量較少和矮**，另一種是**發出亮光且水量較多和高**；而金魚真身隱藏在**後者發出亮光的水掣附近**。

由於涉及運氣成分，所以有一定難度，但本身關卡只會出現雜魚，因此難度稍微降低。

小技巧：

由於要靠運氣通關，因此金魚盡早出現對勝負有關鍵性影響。玩家應盡早熟習各水掣位置，一開始分散開啟水掣，若目標不出現，應馬上找尋另一水掣，不要糾纏下去。

一開始可以稍等片刻，待同伴開啟水掣並確認水量與光度後，判斷金魚大約位置，找尋合適且與收集箱距離最近之水掣開啟，此舉能夠縮小範圍，避免大量湧出小怪，阻礙收集魚子。

玩家應盡量分散但不要太分開，應以收集箱附近的水掣為目標，方便收集魚子。
若出現金魚後，應對其集火進行攻擊，並留下一人留守魚子和清怪，運送責任由另外三人負責。
金魚受到攻擊後會變小直到擊破，重生後體型回復正常。

ハコビヤ襲来(運輸機/保溫盒/飯盒)

開始時天空出現運輸機，小怪會投下保溫盒，盒子**落地前擊破**會掉落魚子，當投下一定數量後運輸機會飛去收集箱**吸走魚子**，**射擊運輸機**可將其趕走。

小技巧：

開場發現運輸機馬上告知同伴並對天空射擊以作提醒。

分散站位容易劃分領地對空攻擊，可以邊射擊邊運送，又或射擊交由狙擊主力負責兩種打法。即使落地前不能擊破盒子，也可破壞它，避免不斷跳出小怪。

運輸機並不是投下全部盒子才作出侵襲，會在固定時間作兩次侵襲，此時善用SP能有效打走運輸機和打掉機上的盒子。

善用上掣通知同伴運輸機侵襲時機。

ラッシュ(兇暴小怪大量發生)

開始時其中一位玩家身上有**光纏繞**，此時要馬上通知同伴，令他們察覺。瞬間兇暴化小怪會快速追著襲擊該發光玩家，而金魚會身在隊伍後列，一波攻勢後會隨機轉換發光對象。

小技巧：

收集魚子難度不高，但要注意各玩家站位並以保命為先，若有玩家死亡減弱戰力便很易滅團，適當時候應用SP解圍。

站位主要集中在收集箱附近以便運送魚子，增加輸出時間，不必刻意前去收集魚子。

發光的玩家可以躲在同伴背後，因為小怪目標主要是該玩家，其他玩家作掩護。

小怪有特定行進路徑，熟練的玩家可以分散少許站立，截擊敵軍增加勝率。

注意自己及同伴用墨量，適時交替射擊補充墨量。

ドスコイ大量発生(肥胖雜魚大量發生)

於潮退出現，收集箱範圍出現**三口砲台**，此時大量大型雜魚出現，伴隨其他大型怪物，善用砲台應能輕鬆過關。

小技巧：

視乎收集量配置坐砲台人數，2比2較為合適，2人專注收集魚子，砲台2人專責清場，但要小心導彈追蹤和鯊魚襲擊。

不擅長於前線對付雜魚的武器為坐砲台適合人選。

武器介紹

シューター(水槍)

集機動與實用性於一身，適合應對各種狀況，塗地性能優，善於**清除小怪**及對付塔，唯一弱點是對空弱勢，留意每種槍類射擊距離、耗墨量及DPS，射擊更得心應手。

マニューバー(雙槍)

同上。比單支水槍更萬用，短時間集火勝能更優，可以更容易擊破鐵傘，善用**特殊移動**為自己帶來更大優勢，唯一要注意是耗墨量大和對空不集中。

ブラスター(爆彈槍)

特有**爆風**屬性，一定距離令爆風攻擊力上升，擅長應付大砲、機車、UFO等，中距離結合爆風增加攻擊力，弱點是增強攻擊力後換來的連射速度慢，需注意與怪物保持一定距離。

チャージャー(狙擊槍)

儲力後單發攻高且距離遠，集中一點且對前方直線塗地性能優，擅於**對付大砲**、蛇、UFO、保溫盒等需要集中火力和遠距離支援攻擊的怪物，弱點為難以應付身邊大量雜魚，需以站位補救，因此不適合擔任運送工作，專心支援同伴為上策。

ローラー(滾輪)

塗地性能首屈一指，團隊內擔任**開路**先鋒，塗地攻擊清小怪一流，橫潑攻擊廣力量優，前潑開路不錯，但耗墨量高，因為只有塗地唯一優勢，若場上沒有可應用橫潑之怪物，可考慮協助清小怪和處理投擲炸彈工作。

フデ(畫筆)

與滾輪定位接近，犧牲攻擊力換來**快速前方攻擊**，比滾輪橫潑範圍更大更快，由於攻擊力弱難以應付大型怪物，多以炸彈協助展開攻勢，另外範圍大幅收窄的塗地攻擊用作快速開路也有奇效。

スピナー(格靈機關槍)

儲力特化展開快速集火攻勢，適合對付塔、大砲、鐵傘、UFO等怪物，但由於需要儲力才能釋放威力，因此**難以應付雜魚圍身**攻勢，需考驗玩家閱讀戰場能力。

スロツシャー(油桶)

無論攻擊力、範圍、高低差也能全方面應對，而且並**無威力減衰**，適合應對各種情況，但要注意耗墨量和攻擊間隔。

シェルター(傘槍)

獨特自帶防禦形武器，攻擊防禦集於一身，攻擊面與爆彈槍類似，帶有散彈特性，**防禦傘**放出面對大砲攻擊或有奇效，需注意攻擊間距。

SP技能

スーパーチャクチ(超級著地攻擊)

瞬間**解圍**能力一流，攻守自在，便於施放。

ジェットパック(噴射背包)

脫離戰場**滯留空中**，適合攻擊對空、中長距離的敵人，能**直擊垃圾桶**，並能從遠處救起隊友，要注意著地後的位置，並且在空中也會受到導彈攻擊。

ハイパープレッサー(長距離貫通砲)

便於攻擊遠方的塔，更帶有**貫通屬性**，能**直擊部份大型怪物**(垃圾桶需攻擊中間駕駛員)，具清場奇效，需注意施放時帶來的硬直和背後無防禦狀態。

キューバンボムピッチャー(炸彈投手)

一定時間**免墨水消耗投擲炸彈**，適合對付導彈砲，長按延長投擲距離，可視乎戰況對地面作猛攻支援，雖注意SP剩餘時間，避免消耗自身墨量。

團隊意識及閱讀戰場狀況

此遊玩模式講究團隊合作方能獲勝，因此挑戰困難關卡極需考驗玩家之間的配合；由於戰場變數多、資料量大避免累贅，重點以要點方式依進行序列出。

- 剛開始WAVE的目標收集量可以**暗示**關卡難度，隊友實力等資訊，對**制定策略**有幫助。
- 起始的十秒空白時間應盡量分散塗地，並需注意**牆壁**等一些特殊移動路徑有否塗妥，不要集中一處拖延找尋怪物時間；WAVE結束後短短幾秒可以把握時間塗地，若被導彈追蹤更應避開，因為此刻死亡雖不計算但會**罰秒**，失去寶貴塗地時間。
- 留意潮退**情況，有特別音效且收集箱綠色icon會轉移，看見時**立即通知**隊友，為攻勢作好準備，若誤判潮退按錯，也應馬上按下掣取消告知對方。
- 潮漲**時也有特別音效，塗地時間**避免走得太遠**以致死亡，注意在鐵網潛行會掉海死亡，避免犯下大意過失，增加團隊負擔。
- 適當溝通增加勝率，善用**上掣通知**同伴怪物出沒，特別是**起霧**和特殊關卡，另外一些特殊情況也需以上掣通知，玩家需隨機應變；被救起時若情況許可或隊友展開漂亮攻勢，應**以下掣回應同伴**，以示禮貌並能提升士氣。
- 死亡**時記緊以上掣通知同伴自己所在位置，找尋最短、視野清楚且較安全的路線接近同伴並模擬同伴位置的移動路徑，當同伴接近時**不要亂動**，待救者也盡量集中一處，免得拖長救援時間。

- 聽到**號角聲**代表有怪物出沒，畫面下方間中也有出沒怪物種類提示，**盡早把大型怪物清除**，因為清除怪物的速度往往是決定團隊勝負的關鍵。
- 善用潛行**作移動手段，特別是運送魚子應取快速牆壁捷徑；另外也可用作逃脫、進攻、**誘導**等手段，並善用場地高低差和設施作攻擊和判斷戰場狀況，特別是難破船**ドン・ブラコ**，留意隊友狀況**勿亂用扇風機**升降，請耐心等待隊友一兩秒，為成功鋪路。
- 如非有信心或逼切狀況**切勿單獨行動**，團體行動對戰況更為有利；若武器不善應付面前怪物應盡量避免硬碰硬，**尋求隊友支援**。
- 盡量**避免死亡**，死亡次數過多會加重團隊負擔，令收集目標物時間縮短，失敗告終。
- SP技能只得兩次**，應善用分配，盡量把SP**留在WAVE3使用**；勝利評價倍率等會影響扭蛋分數，盡量避免WAVE1失敗，若戰況需要，切勿吝嗇使用。
- 觀察**其他玩家打法習慣，對戰況進行有裨益；若有玩家前段使用過SP，可以用排除法估計餘下兩人的SP技能，可能會逆轉最終戰況。
- 雖然收集額外魚子會增加獎勵分數，但若然該WAVE目標已達成，應盡量**避免交戰**，免令隊伍陷入苦戰中而全軍覆沒。
- 收集魚子並生存是遊戲目標，避免**只顧擊破而忽略收集**這一目標，最終目標量收集不足。
- 摒棄自私自利，應以團隊目標為前提，一頭怪物只會掉落三顆魚子，玩家**不應互相爭奪**，罔顧周遭情況。
- 運送的玩家不應只顧送達魚子，棄同伴於不顧，要幫忙**清除眼前危機**，而第四位玩家更應幫忙開路及時刻注意戰況行進。
- 若目標達成但戰場狀況已失控，請盡早**判斷要救人還是逃亡**，擬定最佳逃走路線，此舉免令隊伍覆亡。
- 若目標達成而情況許可，可以對怪物作出**誘導**達致**控場**效果，拖延時間。

•若lobby最後讀秒倒數人數仍然不足，可考慮**切斷連線**，因為人數不足間接增加關卡難度，除非你想向難度挑戰。

•當有隊友遊玩中途斷線，請**不要灰心**和絕望，魚子收集數會下降；**奇蹟靠隊友，勝利靠自己！**

•隨難度上升，戰況愈複雜，節奏會加快，請愛用**體感操作**。

以上情況建基於街場困難度200%為勝利前提的建議。

最後

為人為己 請插LAN線