

大家好，关于殴义官方pc端好用吗很多朋友都还不太明白，今天小编就来为大家分享关于欧意官网下载的知识，希望对各位有所帮助！

本文目录

1. [警察可以查到我的个人信息吗](#)
2. [送快递怎样](#)
3. [为什么很多人不喜欢游戏第五人格](#)
4. [你有哪些不舍得删的单机游戏](#)
5. [小第想玩魔兽世界请各位大虾帮下忙](#)

警察可以查到我的个人信息吗

哈喽，大家好，我是棉言麻语，每天都会有不同的精彩资讯分享给你。

今天我们就来讨论一下，个人信息是个人身份的象征，警察可以查到这些信息吗？

下面我们来具体说一下。

警察查询个人信息的权限

1、要看权限，有的bai所有警察只要能登陆内网都du可以查到；有的只zhi有特殊警种的警察才能dao查到；有的需要特别授权才能查到。

2、比如开房记录，历史上所有的被治安，刑事拘留记录，被拘役，管制，训诫记录，被传唤记录，是所有警察都能查到的。

3、内网公开，全国联网。但是各省同步更新和数据共享可能存在一定滞后性，跨省查可能会有误差，本地查询没任何问题。

4、比如银行存款，工作单位，家庭关系，社会关系特殊警种警察能查到，比如银行存款股票期货什么的，经侦可以直接查，户籍警派出所就查不了。

个人信息泄露的解决办法

(一)更换账号。

个人信息泄漏后，要第一时间换账号。由于现在网络十分发达，信息泄露之后如果不换账号，那么在这个账号下登陆的各种信息就会源源不断地流出。因此，一旦发

现了泄露的源头，就要立刻终止使用这个账号，从源头切断泄漏源。

(二)更改重要的密码。

现在的人离不开网络，一旦个人信息泄露，涉及面非常广。尤其对于喜欢网购的人来说，个人信息往往和银行账号、密码等重要的信息联系在一起。因此一旦个人信息泄露，应该马上更改重要的密码，避免造成经济损失。

(三)报案。

个人信息一旦泄露，应该报警。报案的目的一来是保护自己的权益，二来也是可以备案。一旦有更多的人遇到和你类似的情况，就可以一起处理。这样不仅可以维护自己的隐私权，还可以避免更多的经济损失。

(四)律师起诉。

如果个人重要的信息丢失，而且知道怎么丢失的或者是有很多线索，那么就可以向专业的律师咨询相关的法律法规。如果律师给予肯定的答复，就可以利用法律的武器维护自己的权益。

(五)收集证据。

在信息泄露之后，很容易收到各种各样的邮件，接到天南海北的电话。这时候要小心，记下对方的电话或者是邮箱地址等有用的信息。可能这些信息很琐碎，但是一旦收集好这些信息不仅能帮助自己维权，而且还可能帮助更多的人。

送快递怎样

□

效率压力堆在快递员身上

前段时间，一位外卖员刘某自焚。他家人在水滴筹上求助，我看着挺难过，就捐了点钱。

水滴筹上的筹款金额是50万，很快就筹到了。可根据报道，事件起因是可能是他说的，单位欠发给他约5000元薪水，他拿不到就不想活了。

屏幕前的看官可能觉得，5000元算什么，至于这么玩命吗？但是，你要知道，50

00元对他来说不是小数目。这位外卖员妻子患病，小女儿还在上学，一个月六七千的工资不经花。

2018年8月-2019年2月，共青团北京市委员会就曾经委托研究小组对快递（外卖）员群体进行调研。为方便叙述，以下若没有区分，则就把快递员和外卖员群体统称“快递员”。

调研发现，扣钱在快递员群体中相当普遍。

前段时间，一篇题为《外卖骑手，困在系统里》的文章就揭示了快递外卖行业里普遍的机制，即超时单扣款。按照快递员的话，就是：

“超时就会被投诉，根据公司的规定，只要客户有一定的理由，我们就要受罚，扣除50元以上的工资，要知道我们辛苦路上跑一单大概也就7、8块钱左右，一个月经不起几个投诉的。”

快递员觉得自己很委屈，因为在各种物流环节中，尽管一些问题可以通过系统优化，如基础仓储及科学调度解决，但是还有很多问题，如运费价格不统一、单货不匹配、信息化系统不健全等需要他们去机动解决。这些问题造成的时间损失压力，层层传导到最后，就会让他们不堪重负。

指望消费者不投诉不太现实。消费者追求的是尽快送达，对偏差的容忍性极低——前段时间快递是否送到快递柜或快递点的争议中就可以看到这点。指望所有消费者体谅快递员是不现实的，毕竟没多少消费者真正处在快递员的处境，而我们这个时代的同情心正在快速流失。

快递员还有一些别人想不到的难处，比如社区大院门禁都进不去，这就导致他们派件超时、货品破损、货物丢失时有发生，有快递员就说：

“其实派件不成功也不能全怪我们，派件的片区内有一个小区物业不让快递员进，所以才导致每天都无法把快递包裹送完。但是，送不完就要扣工资，上个月交罚款就交了3000多，占了工资的三分之一。”

快递员面临的风险还有被偷盗，偷快件、电瓶乃至电动车。有外卖员只是上楼送个外卖，电动车就被偷了，还有5单外卖没送，他只好：

“一单电话一单电话打过去，慢慢加顾客的微信，把餐费退给顾客。这样下来，加上丢掉的电动车，大半个月的血汗钱就打了水漂”。

也正是因为配件时间紧迫压力大，快递员常常违反交通规则逆行、闯红灯等，这又导致四成快递员在送快递过程中遭遇过交通事故，市民对快递员的交通违规行为也怨声载道。

快递外卖公司为了解决这些问题，于是推出了新的计价系统。但这些变动往往对快递员更加不利。以刘某的报道为例，去年11月，其配送站所在的赢跑公司以提高员工工作积极性为由，将外卖员工资从6元一单改为阶梯制，每月送单量总数在600-800单的每单收入为4.5元，800-900单为5.2元一单，900-1100单的5.5元一单，1100-1200单之间收入为5.8元一单，1200-1400单的为6元，1400单以上则为6.2元一单。

1200单一个月是前20%的外卖员勉强达到的成绩，这对绝大多数外卖员等于变相降薪。

劳动关系没保障

报道中称，赢跑公司是去年9月份承包了泰州“饿了么”3个站点外卖的运营公司。

刘某归赢跑公司管理，但没有和赢跑公司签订合同，而是以个体工商户的身份，和好活（徐州）网络科技有限公司签订《项目转包协议》，承揽赢跑公司的“饿了么”配送业务。

刘某被扣5000元钱，是因为他转投当地美团的配送服务承包商，而他签的劳务派遣合同中有条款规定，离职需提前一个月和公司打报告申请，否则月工资按配送费每单1.5元计算。

这种劳务派遣关系广泛存在于快递行业。调查显示，快递员有六成签订劳动合同，约两成签订劳务合同，还有一成快递员没有签订劳动合同，将近6%的快递员不清楚自己的合同状况。

传统快递业主要签订正规的劳动合同，企业承担员工的法定福利。新兴快递业以加盟员工为主，员工有全职有兼职，员工和企业之间的关系是外包关系。类似“赢跑公司”这样的外卖运营商就是外卖公司“饿了么”的当地代表，而在签合同时会嵌套好活（徐州）网络科技有限公司的《项目转包协议》，层层转包。

去年底还有“饿了么”外卖员韩某在配送时猝死，一开始其家属被“饿了么”合作的“蜂鸟配送”告知，韩某与“饿了么”并无任何关系，平台出于人道主义只能提供2000元补偿。而在这件事引起巨大舆论声浪后，“饿了么”才决定为其家庭提供

60万元抚恤金。

与韩某签订协议的主体是蜂鸟众包平台，然而其用户协议特别提示，蜂鸟众包仅提供信息撮合服务，外卖员与蜂鸟众包不存在任何形式的劳动/雇佣关系。

正规劳动合同的缺失，让快递员的权益受到更大的威胁。以五险一金为例，只有约两成的新兴快递企业快递员有工伤保险，而五险一金里其他福利的覆盖比例比工伤保险还低。

在上文的描述中，快递员因为赶时间多送几份，往往会违反交通规则，从而将自己置于危险之下。他们很需要意外险，但是仅有三分之一的快递员有公司提供的意外险，加上自行参保意外险的快递员，只有不到五成的快递员具有意外险。

出了事故后，六成快递员会选择与对方协商解决，联系保险公司解决的快递员只有7.38%。路上的风险，快递员基本上自己承担下来了。

缺失五险一金，让快递员对自己的工作缺少归属感，有快递员就这样说：

“没有‘五险一金’，感觉就不是正式员工。干快递毕竟不是一个稳定的工作，我打算再干几年就不干了。这个工作太消耗人的精力和体力了，其实我们吃的就是年轻的资本和身体的本钱。可年纪大了，体力不行了怎么办？总得为家庭着想吧。”

社会歧视恶劣

另一个让快递员缺少归属感的因素，是社会对他们的歧视。

调研发现，四成快递员认为“在过去一年中遭受过职业方面的歧视”，还有四成快递员认为工作的主要难点是“用户不理解，投诉压力大”。他们的抱怨也与这有关：

“快递行业太累了，倒也不是身体的累，心里累，很多人都太不好说话了。你说现在天这么冷，送快递已经紧赶慢赶了，人家拿到手连个‘谢谢’也没有，还说‘怎么才送过来’，让人觉得挺伤心的。”

“干我们这一行的，就得受得住气。送外卖啊，顾客和商家我们都不敢惹。”

很多人把快递员当成底层人员，对他们展现出生活中的恶意。有外卖员就在调研中提到：

“比如我刚才去买水。今天我穿的是便服，如果我穿外卖的衣服，他们很可能不搭理我，或者说很敷衍，这就是歧视。那些把自己生活中的痛苦、压力发泄在外卖小哥上的，说白了，还是因为很多人瞧不起送外卖的，这里面甚至包括很多保安和那些店员。”

这段话里提到了保安瞧不起外卖员。

前文提到过，外卖员想要进小区，而小区门禁权限往往掌握在保安手中，这就让保安在冲突中成为比外卖员更有“权力”的一方——尽管不让外卖员进小区是物业的规定而不是保安的意志。由于门禁阻挡了外卖员完成其急迫的任务，外卖员和保安的冲突经常出现。

今年初就有保安和外卖员冲突的恶性事件。1月2日深夜，湖北仙桃某外卖员送完外卖，出小区时被保安拦下。保安要求外卖员从其它出口出小区，爆发口角，冲突升级，保安持类似警棍的棍子朝外卖员头部打去，外卖员伤重不治身亡。

从调研和新闻事件来看，连接着货物和人的快递员，也承担了很多社会上的恶意。

这一点我们也是有所体会的，去年经济形势不好，所以我们文章评论区和后台留言出现了很多不太好听的声音。这个问题我们也可以理解，毕竟怨气在我们这里发泄了，也比在街上无差别恐怖袭击强。我们就算当社会的垃圾桶也可以接受，毕竟后台口嗨两句也掉不了我的肉。

而快递员这个职业本来是赚点辛苦钱，受到那些社会恶意就很冤枉了。极端案例里还有被殴打致死的，也难怪快递员对自己的职业缺乏归属感。有快递员在调研中表示：

“我永远也不会告诉我儿子，他的爸爸送过外卖。”

但仍有很多人在从事快递员等行业，比如刘某的家属称刘某缺乏技能，进不去好工厂，只能跑外卖，“至少比看大门挣得多”。

正如《》提到的那样，工厂里的低端岗位脏、累、危险、工资低，最近几年机器换人又大规模取代了这些岗位。高端岗位需要技术或管理才能，又少，容纳不了太多人，还不如出来做快递员，赚的比厂子里多，工作环境比工厂还好一些。

快递员的需求要正视

前段时间互联网巨头纷纷下场搞社区团购，网上一片批评之声，后台有读者朋友也

想让我们写一写这件事。

我当时觉得这件事不好谈。

社区团购本不是好的商业模式，2019年底的虎嗅FM上，各路新零售专家就看衰过其前身生鲜到家。毕竟互联网巨头也布局过生鲜到家，确实做得没什么起色。

但是人算不如天算，疫情来了，疫情期间社区有了配送生鲜食品的需求。这个原本不算好的生意，变成了还可以赚点钱的生意。去年互联网巨头跑马圈地时，再次注意到了这一模式，开始在这一模式中重新布局。

去年网民对社区团购普遍持负面态度，总结下来，有对社区团购使更多人失业的担忧，也有对烧钱恶性竞争的不满。但我当时想假如疫情再来导致某些城市部分社区封闭，想要把生鲜食品送到这些社区，恐怕还是要依靠这些与配送有关的互联网巨头的力量。

去年2月份，快递企业承运了疫情防控物资4.35万吨，包裹1.52亿件，发送车辆1.72万辆次，货运航班291架次。在武汉，很多快递员、外卖员放弃休息，上门接货，全时段服务，为防疫做出了重大贡献。

而最近通化的例子也表明，停掉京东等快递服务和饿了么等外卖服务，单靠官方组织志愿者，是难以高效实现数十万人的生活物资调运的。

所以如果有地区也进行封小区隔离，社区团购这样能直达社区的物资调配模式，就成了需要依靠的力量，到时候社区团购在网上的口碑又要变好了。

这里就涉及到一个矛盾，那就是社区团购商业模式本身存在着恶性竞争的问题，但是快递员、配送员、外卖员的服务是可以依靠的。然而政府在关键时期组织快递员、配送员、外卖员时，又得依靠、借助这些企业。在外卖员、配送员、快递员群体里，政府并没有直接抓手。

另一方面，外卖员、配送员、快递员群体里，如果有能够和政府直接对话的组织，不仅能在关键时刻有用，还可以在平时扩大快递员群体的话语权，让他们不至于沦为公司-快递员-客户链条里最薄弱的环节，也不至于被广泛歧视。他们的正常诉求，如正规合同、五险一金、最低收入、加班时长都可以集中谈判，而不至于原子化，受到系统的压力。

说到这里，其实就是不能再说下去了，国内对非盈利组织，尤其是自组织的工会，限制还是很多的.....

其实政府对快递员的生活也有关怀举措，如2018年4月，经北京市东区邮政管理局和朝阳区政府协调，朝阳区邮政分公司以及中通、天天、百世等快递企业部分一线员工拿到了公租房钥匙，租金低于市场价30%-50%。

但这种民政福利，还是要靠青天大老爷模式实现，地方官想到了才有福利，想不到就没有。快递员自组织工会，集中主张权利，恐怕比较遥远。

最后的最后，想问一个可能非常得罪人的问题：假如快递员合同正规化、五险一金等福利待遇完善，代价是适当涨快递费，各位读者朋友们，你们看涨多少快递费合适呢？

参考文献：

通化就生活物资配送不及时致歉，封闭管理期间半价配送“蔬菜包” <https://www.bjnews.com.cn/detail/161150060215284.html>

外卖员因进出小区与保安发生冲突后倒地死亡，肇事保安被刑拘_媒体_澎湃新闻-ThePaperhttps://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_10659409

网约车的权益亟须“上保险” https://bjrbdzb.bjd.com.cn/bjrb/mobile/2021/20210109/20210109_007/content_20210109_007_1.htm#page6?digital:news:paperBjcsfzxb:AP5ff8bdadee4b06627aecfd542

43岁外卖员送餐时猝死，平台：不存在劳动关系_直击现场_澎湃新闻-ThePaperhttps://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_10689965

陈志强.疫情防控视野下的快递小哥群体再审视[J].青年学报,2020,No.150(02):17-20.

自焚的饿了么骑手：工资被扣5000元多次讨要未果而轻生-上游新闻汇聚向上的力量https://www.cqcb.com/keji/hulianwang/2021-01-17/3591286_pc.html

廉思,周宇香.城市快递小哥群体的风险压力及疏解对策研究——基于北京市的实证分析[J].青年探索,2019(6):41-52.

-END-

为什么很多人不喜欢游戏第五人格

很多人不喜欢游戏《第五人格》的原因是，游戏《第五人格》的游戏风格设定是哥特式的风格，游戏的机制是非对等的游戏机制，游戏的内容显得比较压抑，游戏的技术要求特别的高。玩游戏的最主要目的就是消遣，让自己快乐，让自己的心情变好。但是有很多游戏就独具一格，将自己的风格设定为小众的风格，比如说哥特式风格。哥特式风格很少有人能接受，因为哥特式显得比较阴暗。接下来我来讲一讲，很多人不喜欢游戏《第五人格》的原因。

一、很多人不喜欢游戏《第五人格》是因为哥特式的风格

哥特式风格是文艺复兴时期被用来区分中世纪时期（公元5-15世纪）的艺术风格，以恐怖、超自然、死亡、颓废、巫术、古堡、深渊、荆棘、黑夜、诅咒、吸血鬼等为标志。在如今这个积极向上的社会里，这种风格显得格格不入，很少人会喜欢这种风格，因为大家的内心都是充满了正能量，都是比较阳光的，所以就会有人排斥哥特风格，从而讨厌《第五人格》。

二、很多人不喜欢游戏《第五人格》是因为非对等的游戏机制

游戏《第五人格》之中的玩家，并不能对等的来进行游戏。玩家里面只有一个人拥有攻击他人的能力，而其他的人只有逃跑的命，他们要不断的躲起来，不被可以攻击他们的玩家发现。在这个过程中，逃跑的玩家是比较压抑的，只有可以攻击他人的玩家是比较兴奋的。所以会有人讨厌这种压抑的感觉，从而讨厌《第五人格》。

三、很多人不喜欢游戏《第五人格》是因为游戏技术要求高

想要不被可以攻击他人的玩家抓住就需要特别高超的技术，在快餐娱乐的时代，让人去磨练技术是很讨厌的事情，所以很多人不喜欢《第五人格》。

你有哪些不舍得删的单机游戏

无主之地2

如果你喜欢刷刷刷的话，可能没有比这款游戏更适合你的了，

故事发生在一个名为潘朵拉的星球上，为了争夺珍贵的Eridium矿，你将化身为寻宝猎人和亥伯龙的帅杰克展开一场又一场的战斗。

游戏具有狂枪手、刺客、魔女、突击兵、机械术士以及面具疯子共六种职业，每一

个职业又有着三个不同的加点方向，玩法无穷，另外，游戏中还具有种类繁多的武器，从突击步枪，火箭筒，手枪到霰弹枪，冲锋枪，狙击步枪应有尽有，足够你大显身手。

本作具有多个周目，每个周目敌人都会相应的变强，当然了，敌人掉落的武器也会更加厉害，另外，游戏还具有极其有趣的主线剧情以及数百个支线任务，可以让你不知不觉中就玩上几百个小时。

美漫的画风，幽默的对话，超强的游戏性，说是神作，毫不为过。

巫师三

本作有多经典，相信就无需多言了，每一个喜欢玩单机的朋友应该都或多或少的玩过本作。

游戏的剧情可以说相当完美了，我就不再介绍了，毕竟这是一个连DLC都可以获得年度最佳rpg的神作。

另外，除了无可挑剔的剧情，本作的画面也是相当不错的，无论是人物细节还是环境阴影无不入木三分，不过，个人最喜欢的还要数黄昏下的夕阳了，落日余晖，美感十足。

游戏对话全程配音，这一点就已经秒杀了绝大部分的单机作品了，关键是游戏还有着实时的人物表情以及无法自拔的昆特牌，如果盘点单机神作的话，可以说巫师三始终都是难以忽视的一座丰碑。

辐射四

作为末世类的单机大作，其经典不言而喻，严格来说，游戏棒棒堂是从辐射三以及新维加斯才开始喜欢上本系列的，到如今的辐射四，已经沉迷捡垃圾，无法自拔了。

核战争后的世界，满目疮痍，主角的儿子又被神秘人带走，于是玩家就这样踏上了一条寻子之路，这一路历经艰辛，翻山越岭，降妖除魔，历经九九八一难终于觅得亲儿，至于后面会发生什么让玩家们震惊的事情，就不剧透了，自己去体验吧。

本作的自由度极高，你可以自由探索游戏地图，不必拘泥于游戏主线，另外，游戏中还充斥着大量且形形色色的怪物猛兽供你挑战，刺激性十足。

不同于前几部，本作在游戏中还惊喜的加入了建造系统，玩家们可以在建造模式之中，构筑属于自己的基地，另外，随着剧情发展，玩家们还可以选择不同的战斗伙伴，从狗，机械人到漂亮小姐姐可以说应有尽有，还是相当有趣的。

总而言之，开局一条狗，装备全靠捡，神作，你值得拥有。

上古卷轴5

说到老滚5，相信大家都不会陌生，凭借超高的自由度，其早已经成为了无数玩家心中永恒的经典。

这是一部关于抓根宝的魔幻巨制，在这里，它将会带你踏上一条关于龙裔的奇幻旅程，当然前提是你没有先装上太多惊天地，泣鬼神的MOD（尤其是实验室），游戏的支线惊人的多，且极其庞大，有的时候个人都感觉都有点分不清谁才是主线了。

游戏的自由度极高，无论是种族还是职业均有多个方向可供选择，还可以购买房产或者享受盗窃的乐趣。

本作唯一的缺陷应该就是打击感差强人意了吧，而且画面如今看来也有些落伍了，不过感兴趣的朋友可以试一试重置版，毕竟神作不可错过。

GTA5

作为本系列最优秀的一代，GTA5成功的将玩家们带到了一个以假乱真的城市，洛圣都。

在这里，游戏将会展示给你广阔的都市风景，众多的载具类型，各种各样的武器装备，一切想你所未想。

在单机模式，我们可以体验剧情，领略三种不同的人生经历，也可以来一次狂野飙车，上演警车追逐的戏码，线上模式，我们可以买房买车，也可以跑商赛车，或者干脆来一场末日浩劫。

游戏有多经典，无需多言，能超过它的也许只有GTA6了吧。

刺客信条：起源

作为本系列蛰伏两年的大作，起源的出现成功扭转了前作的失败，可以说是上演了

王者归来。

本作的地图和前几作一样，同样设计了极其广阔的空间供玩家游戏，因此，除了大漠孤烟，黄沙遍地的埃及，玩家们还可以通过船只去探索希腊甚至整个地中海地区，更值得惊喜的是，游戏还保留了黑旗那样的海战系统，可以说是刺激十足。

总而言之，本作不仅有着惊艳的画面表现，还采用了双主角的形式，人物升级也开始更加偏向于rpg游戏，另外，还有着不错的剧情，总体来说，尽管还有很多不足，但却已经成为了我最喜欢的一代，称为神作，也是理所当然。

想要了解最新游戏动态，获取佳作推荐或者下载链接吗？点击关注，即刻拥有，这里是好看又好玩的游戏棒棒堂。

2003年度最佳《疯狂橄榄球2004》

EASport出品的运动类游戏，几乎涵盖了职业橄榄球的每一项内容，非常真实！

2004GTASA

著名的R星大作，也是继GTA3GTAVC之后第三部采用3D图像的GTA系列，这款游戏不说当时，在现在除了画面上的落后，游戏性和各种细节，包括自由度等方面依旧是3A大作级别。

2005生化危机4

卡普空的第四部大作，完全3D化的游戏，让人眼前一亮，在当时，这个画面真的可以算是超级大作了

2006上古卷轴湮灭

虽然这是一部承前启后的过度大作，在老玩家眼中，它没有3出色，在5出来后，

他又成了5的牺牲品。但是他依旧是一款跨时代的游戏，次时代引擎打造的精美画面让人沉迷在老滚的世界里，出色的UI和配乐更是让人沉醉

2007生化奇兵

神作！这真的是神作！次时代游戏的先锋之作，视觉表演让人惊叹。同时，故事更是让人震撼。如果你没有玩过，必须去玩！

2008GTAIV

又是由Rstar带来的神作，GTA第四代！更加震撼的自由度，更加优秀的画面，更加细腻的剧情，一切都更加完美

2009神秘海域2

这是一款满分神作，也是一款PS平台独占游戏，这也是PS独占系列最好玩最有戏的一个系列作品

鉴于诸位大多数都是PC党，我就不多介绍了，如果是索狗，还要我介绍？

2010荒野大镖客救赎

依旧是由Rstar带来的无敌神作，单从游戏画面来看，救赎由于采用新引擎，画面比GTA4提更了更多，放在今天依旧远远甩开一些伪3A大作

游戏界如果像武林争霸，GTA就是少林，而大表哥就是武当

2011上古卷轴5

B社历时五年的精心大作，与4同等大小的超大地图，数个规模宏大的超大城市，史诗般的剧情，宏大的世界观，奇幻的冒险

这一切都注定老滚5必定是载入游戏史的大作

2012行尸走肉

行尸走肉系列衍生游戏，讲述了末日下人性的关系，好比看了场3个小时的大电影

让人意犹未尽

这部游戏非常感人，到今天我还偶尔会想起老李和小克的悲剧..

2013GTAV

又是Rstar的满分神作系列GTAV

我是个GTA脑残粉，我就喜欢吹GTAV

GTAV天下第一，宇宙最好玩的游戏没有之一

你喷我，我也要吹GTAV

2014龙腾世纪审判

跟老滚非常相似的一款游戏，魔幻风格高自由度的沙盒游戏

没有中文我很不爽

2015巫师狂猎

由同名小说改变而成

先不说这款游戏如何（当然这款游戏非常非常非常出色，我心目中的超级神作之一）

就单说昆特牌，就吸引了无数人

2016守望先锋

呵呵呵算了，看在宋哈娜的面子上，我就不说脏话了

2017塞尔达荒野之息

老任的满分神作系列

游戏如同名字，荒野之息，无尽的荒野，无尽的探索，无尽的乐趣

在荒芜的大地上游荡，也许就是这个游戏的真谛

2018大表哥2

我个人是比较热衷于单机游戏的，因为相对于快餐化的网游，单机游戏往往具有更

加深厚的主题内涵、复杂的游戏操作和精彩的故事情节。由于玩过不少经典作品，我早已自认为是一个资深玩家了，但是前两年接触的一部单机游戏，却让我发现自己仍然是个井底之蛙。

这部作品便是《上古卷轴5：天际》，也就是我们常说的老滚5。这部巨作深深地震撼到了我，因为它具有许多我之前玩过的游戏中所没有的元素。首先，它的场景是十分多样的，无论是城堡还是村镇，只要是一扇门，就绝对可以打开，而每扇门之后的内容也都是独一无二的。如此精致的设计，让游戏世界显得格外华丽，也格外的真实。

接着一点，便是老滚5虽然有着固定的主线剧情，但并不代表玩家一定要遵循游戏设计师所规定的故事顺序，相反，它有着极高的自由度。如果把游戏故事分为五个部分，玩家在完成第一部分之后，可以直接跳过第二部分来进行第三部分的故事；而略过的部分也不会因此消失，它仍会在那里等候着玩家。相对于以往游戏不按照线路来便无法进行的窘态，老滚5的灵活性可见一斑了。除了主线故事，玩家还可以选择性地完成许多支线任务，在游戏中，只要有AI的地方的地方，就一定会存在NPC,而这些NPC的数量，甚至远远超过了普通AI。

战斗部分是这部游戏的重头戏。平常的单机游戏，也会因为剧情发展而发生战斗，但是交战的双方往往都是固定的人物，不会节外生枝。但是在老滚5中，只要你和某一种敌人发生打斗，若是波及到了在场的其他AI甚至NPC，那么这些第三者们必定会插上一手。而每当发生这种情况的时候，我们就能见识到游戏战斗的另一特点——仇恨机制。如果是你的敌人伤害到他们，那么他们将成为你战斗中的帮手；反之，如果你不小心误伤了别人，那么就算对方是和你关系度极高的NPC,也会对你老拳相向。我就因为这个原因，被迫养成了十分钟存一次档的习惯。

最后的一点，想必大家都很熟悉，那就是“我的膝盖中了一箭”这句经典名言。这句话正是出自于老滚5，当玩家在游戏中的人物和任何一位城邦的士兵（普通AI）对话时，对方都会说出这句话，而类似的BUG在游戏中还有很多。毕竟，将游戏的规模做到如此之大，想要避免一些BUG几乎是不可能的。但是广大玩家不仅没有因此批评老滚5，反而还将这些BUG变成“梗”来广为流传。

作者：张二狗

说真的，玩了这么久的游戏，我最佩服的就只有两款游戏（个人感受，别喷），一个是B社的《上古卷轴5》，一个是暴雪的《魔兽争霸3：冰封王座》。前者在游戏本身达到极值的情况下，还增加了大量特别的MOD，后者更是有着强大的地图编辑器功能，有着无数张地图无数种玩法。

但是要说只能选一款游戏奉为神作，那么我觉得应该还是暴雪的《魔兽争霸3：冰封王座》（一下简称war3）。而原因也很简单，war3不同于大部分的RTS游戏，它有着2个特殊功能，一个是读取地图，一个制作地图。虽然听上去很简单，但是就凭着这2个功能让它长久不衰。特别是制作地图的地图编辑器功能，它几乎可以把war3变成任何游戏，小到俄罗斯方块，大到各种RPG。

在war3甚至已经发展出了属于自己的“网络游戏”。这种“网游”叫ORPG，是war3地图的一种，它是通过代码、平台文件等方法存储数据，在你下一次进入地图时会读取信息，玩法类似暗黑2一样，以ARPG的打BOSS、刷装备为主，并且这些地图还有着自己独特的“氪金”体系（这种氪金还好把，作者唯一的收入，相当于赞助费）。

除此之外，它还是如今火爆游戏《英雄联盟》《王者荣耀》等MOBA游戏的“鼻祖”，早在2003年著名的MOBA游戏DOTA就诞生了，它可以说是最早使用了5V5、三路出兵、英雄对战方法等方法。最初的DOTA还只是war3的一张地图，但是随着长久的发展，DOTA越来越火爆，久而久之慢慢的就独立成一款游戏了。

更多精彩好玩的单机游戏、单机手游，请关注“奇趣杂游”

笑笑不废话，直接给大家上干货，推荐神作游戏。

神作游戏有《暗黑破坏神》《塞尔达传说》《冰封王座》《无主之地》等等的，下面我们就简单来介绍几款。

荒野大镖客：救赎

荒野大镖客：救赎（RedDeadRedemption），2005年就已经作为PS3护航阵容发布了第一个预告。一直推迟到2010年才完成，但是救赎绝对是上个世代最好的游戏之一，所以我也将它认定为神作。估计有许多的朋友们并没有玩过，不妨上手试一试！

塞尔达传说：荒野之息

塞尔达传说系列是成名已久的游戏了，多的不说少的不唠，如果你没有玩过塞尔达不妨去体验一番，绝对让你赞不绝口！

在海拉尔世界当中，一个很小的目标也可以通过很多方式实现，而且这些方式非常真实：你可以跳起来摘苹果，爬上树摘苹果，用箭把苹果射下来，或者直接攻击树木，把苹果震落在地...换言之，你在真实世界中逐渐养成的直觉和常识，大多数都能在游戏世界中继续生效。连《荒野之息》的动物和怪物们都有一套自治的生态系统，自有其行为规律。

神秘海域4：盗贼末路

神秘海域4我从节奏、画面、手感、战斗、互动这五个方面都很喜欢这款游戏，做的真的是太逼真了，游戏体验一级棒，不是神作都可惜。

盗贼末路巧妙的借用了高低地势和流水等外部自然条件，让游戏立体感觉非常强，即便是沙盒化也不会有重复感（不过在后期一直在岛上打转重复感较强）。射击和冒险相辅相成其中穿插着驾驶，孩童时的回忆和QTE剧情，基本不会让人倦怠。

巫师3：狂猎

这是一款喜欢体验剧情朋友们的神作，狂猎有非常强大的剧情和庞大的支线系统。

巫师3狂猎的本质还是像原来的一样，在两者中的取舍和选边站的压抑才是thewitcher从小说到游戏一直不曾偏离的核心，巫师系列从来都没有放弃这条路线。至于所谓的开放世界，那只是为喜欢巫师核心体验的玩家们提供更多的内容和方便，相对的如果你本身对巫师的核心体验一点感觉都没有，那么巫师的开放世界对你而言也没意义。

我是笑笑游戏酱，喜欢的点点关注！！！！

相信每个人心中的神作都不同,在下决定，为各位带来TGA历年的年度最佳

2003年度最佳《疯狂橄榄球2004》

EASport出品的运动类游戏，几乎涵盖了职业橄榄球的每一项内容，非常真实！

2004GTASA

著名的R星大作，也是继GTA3GTAVC之后第三部采用3D图像的GTA系列，这款游戏不说当时，在现在除了画面上的落后，游戏性和各种细节，包括自由度等方面依旧是3A大作级别。

2005生化危机4

卡普空的第四部大作，完全3D化的游戏，让人眼前一亮，在当时，这个画面真的可以算是超级大作了

2006上古卷轴湮灭

虽然这是一部承前启后的过度大作，在老玩家眼中，它没有3出色，在5出来后，他又成了5的牺牲品。但是他依旧是一款跨时代的游戏，次时代引擎打造的精美画面让人沉迷在老滚的世界里，出色的UI和配乐更是让人沉醉

2007生化奇兵

神作！这真的是神作！次时代游戏的先锋之作，视觉表演让人惊叹。同时，故事更是让人震撼。如果你没有玩过，必须去玩！

2008GTAV

又是由Rstar带来的神作，GTA第四代！更加震撼的自由度，更加优秀的画面，更加细腻的剧情，一切都更加完美

2009神秘海域2

这是一款满分神作，也是一款PS平台独占游戏，这也是PS独占系列最好玩最有戏的一个系列作品

鉴于诸位大多数都是PC党，我就不多介绍了，如果是索狗，还要我介绍？

2010荒野大镖客救赎

依旧是由Rstar带来的无敌神作，单从游戏画面来看，救赎由于采用新引擎，画面比GTA4提更了更多，放在今天依旧远远甩开一些伪3A大作

游戏界如果像武林争霸，GTA就是少林，而大表哥就是武当

2011上古卷轴5

B社历时五年的精心大作，与4同等大小的超大地图，数个规模宏大的超大城市，史诗般的剧情，宏大的世界观，奇幻的冒险

这一切都注定老滚5必定是载入游戏史的大作

2012行尸走肉

行尸走肉系列衍生游戏，讲述了末日下人性的关系，好比看了场3个小时的大电影

让人意犹未尽

这部游戏非常感人，到今天我还偶尔会想起老李和小克的悲剧..

2013GTAV

又是Rstar的满分神作系列GTAV

我是个GTA脑残粉，我就喜欢吹GTAV

GTAV天下第一，宇宙最好玩的游戏没有之一

你喷我，我也要吹GTAV

2014龙腾世纪审判

跟老滚非常相似的一款游戏，魔幻风格高自由度的沙盒游戏

没有中文我很不爽

2015巫师狂猎

由同名小说改变而成

先不说这款游戏如何（当然这款游戏非常非常非常出色，我心目中的超级神作之一）

就单说昆特牌，就吸引了无数人

2016守望先锋

呵呵呵算了，看在宋哈娜的面子上，我就不说脏话了

2017塞尔达荒野之息

老任的满分神作系列

游戏如同名字，荒野之息，无尽的荒野，无尽的探索，无尽的乐趣

在荒芜的大地上游荡，也许就是这个游戏的真谛

2018大表哥2

虽然今年的年度最佳还没出来，但是我就说必须是大表哥2了

谁敢出来和大表哥2挣？

能称的上神作的，一定是过了很多年以后仍然能够被玩家们想起，提起的，我仔细想了下，推荐这么一款游戏吧，我前几天还在玩的一款老游戏。

就是N64上面的，塞尔达传说时之笛，这款游戏有着超级丰富的内容，画面是全3D的，游戏时长几十个小时，容量你猜多大？25.8m，这要归功于老任当年的卡带压缩技术。

好了，最近随着塞尔达荒野之息的大火，一些老塞尔达游戏也跟着又火了一把，塞尔达系列每一作都是大作，除了fc版本的两作，游戏的风格很类似可每次都能玩出不一样的感觉，这一作当年可是得了满分的，画面也是当年最好的，ps那时候的游戏可是充斥着马赛克人脸都看不清的。

时隔多年，玩起来依然感觉好玩，这就是大作的魅力吧，游戏难度中等，我是用小鸡模拟器玩的，玩的话最好配个手柄，不然操作会很费劲的。我玩到水之国那一关了，国王让去找公主。

小精灵游戏中会给玩家各种小提示，游戏中有各种收集要素，那个有个墓园的城市，捉鸡那个，我到现在还没找齐，跑了一下午啊，游戏地图很广阔，很开放，跑的也很累，好在模拟器可以加速，遗憾的一点，这个游戏只有30帧，玩起来稍微有点不顺畅，不过不耽误事，还是一样好玩的。

这个游戏已经快20年了，游戏性还是属于上品，称得上大作吧，我觉得比很多手游中所谓的大作要好玩的多。

优秀的作品是真的不少，相信而每个人因为对游戏的爱好不同，心中的神作也有所不同。

比如《巫师3狂烈》

比如《光环战争》

比如《刺客信条》

比如《GTA5》

又或者.....《超级玛丽》

这些我都玩过，天知道我哪来的时间玩了这么多游戏.....

太多太多优秀的单机游戏，而那些游戏里面又有太多的亮点另游戏迷们为之疯狂。

(育碧的bug和土豆是不是也算亮点？育碧：你又拿我说事！！)

元叔作为一个单机游戏私宅党，心中自然也有一个神作的位置，今天也分享给大家

。

《上古卷轴5天际》

因为这款游戏，元叔知道了mod的神奇，知道了游戏也是能观光的（之前最多就在魔兽世界里四处旅游），也知道了原来“膝盖中了一箭”可以理解为告老还乡。

下面我们来看看这款游戏到底为何充满魅力。

1、令人神往的剧情

作为一个龙裔，自被送上断头台却没死成开始，就开启了一段惊天动地的人生，一步步从平民走向权利的顶端，以及屠龙成神！这史诗般的故事，不就是从小就憧憬的英雄梦吗？

2、复杂的社会背景

自命高贵的组织也好，隐藏于黑暗的群体也罢，每一群人，似乎都是有血有肉，或为了生存苟且偷生，或为了信仰奋力而战。其中没有纯粹的好人，也没有纯粹的坏人，当然，也会遇到那个念叨着为了老婆回到家乡，抛弃梦想只为安稳的小小卫兵。

。

3、多样的Mod

这个游戏生命力依然如此旺盛也是靠着全世界的玩家，各种各样玩家自制Mod确实整体让游戏获得了升华（比如说少女.....咳），以至于这么多年过去，继续玩这个游戏确依然不觉的枯燥。新的战役，新的生物，新的任务，新的城镇。如果硬件够好，各种各样的高清材质包可以让旅游党流连忘返，顺手一张截图就是一副高逼格壁纸。

最后弱弱的说一句，不知道上古卷轴6还会不会出现....已经盼了好多年了！

神作，那些多年躺在硬盘不舍得删除的游戏才算神作。

我也说一下我眼中的神作吧。

- 1.帝国时代2
- 2.英雄无敌3
- 3.太阁立志传5
- 4.三国志10（这一代自由度高）
- 5.骑马与砍杀
- 6.文明系列
- 7.突袭1和2
- 8.暗黑破坏神
- 9.上古卷轴5
- 10.CS1.5

.....

排名不分先后。

欢迎关注爱玩哥，游戏我只玩经典！

其实我想说老滚5的，但看到有位大神回答中提到了，所以我就给大家介绍另一款单机神作！光荣出品的《三国志11》！

画面上，三国志11在三国志系列中，首次采用全3D水墨渲染风格，结合四季变换的天气系统，让许多三国老玩家感到眼前一亮、心旷神怡。配乐也是舒缓、紧凑相间，贴合情节或事件的变换，听起来非常舒服投入。

全3D的游戏地图，准确的还原了三国时期江河山川城池地貌，特别是虎牢关、益州蜀道等地点设定，让一夫当关万夫莫开成为了可能。运送军粮也成为了不可忽略的环节，对云南四川的用兵，需要耗费巨大的粮饷，充满挑战性和变数。

战斗系统上，把兵种分为剑兵、骑兵、枪兵、戟兵、弓兵五大类，相互克制。玩家需要根据具体的形势生产兵器组建兵团。武将各有绝技，混乱、内讧、退逃等计谋让高智低武的谋士也有了用武之地。投石车木兽等军事设施的运用，让战斗变得非常有趣！

内政系统，玩家需要在自留地上建造生产设施，有限的格子需要玩家做出取舍。种类众多的军事设施也让防守变得比较容易。

威力加强版中新加入了称霸模式，重新演义三国著名战役，如赤壁、夷陵、官渡等战役，如果对这些历史经典战役比较了解，你很可能会找到充满奇效的破敌方法哦！用你的智慧去重现历史的恢宏壮阔吧！

总之，这是一款我玩了不下十年的游戏，之后的12.13总感觉偏向即时战略类型，与11的深思熟虑运筹帷幄的感觉相去甚远，如果没玩过，强烈推荐先玩原版，因为个人感觉，威力加强版设施升级让游戏节奏变得有些拖沓，也让后期动不动就有多达上百万的兵力，打电脑成了无聊的平推时间！

请不要发违法的消息，是违法行为

小第想玩魔兽世界请各位大虾帮下忙

【一介绍】

《魔兽世界》（-{WorldofWarcraft}-），是著名的游戏公司暴雪娱乐（-{BlizzardEntertainment}-）所制作的第一款网络游戏，属于大型多人在线角色扮演游戏。本游戏以该公司出品的即时战略游戏《魔兽争霸》的剧情为历史背景，是除魔兽争霸资料片以及被取消的《魔兽争霸：魔族王子》（ WarcraftAdventures:LordoftheClans ）之外魔兽争霸系列第四款游戏。玩家把自己当作魔兽世界中的一员在这个

广阔的世界里探索、冒险、完成任务。作为“大型多人游戏”，魔兽世界为成千上万的玩家提供了舞台。新的历险、探索未知的世界、征服怪物，在这个过程中，一个富有献身精神的活跃的队伍能为我们不断注入活力。魔兽世界的内容使该游戏摆脱了累月的枯燥的练级，它会不断地带来新的挑战 and 冒险。

魔兽世界可以追溯到1994年发行的《魔兽争霸》，在2003年《魔兽争霸III：冰封王座》之后暴雪公司正式宣布了魔兽世界的开发计划（之前已经秘密开发了数年之久），魔兽世界于2004年年中在北美公开测试，2004年11月开始在美国发行，发行的第一天已经受到广大玩家热烈支持，几乎挤爆服务器。2005年初韩国和欧洲服务器相继进行公测并发行，反应同样热烈火爆。中国大陆亦已于2005年6月正式收费运营，目前中国大陆已有150万付费用户，加上北美业已超过的100万用户人数，从而使得全球共有500万以上的付费用户在同时体验该游戏。

【二游戏特征】

全新制作的上百个场景，豪华的大场面制作，写实风格的地形地貌，贯穿整个魔兽世界大陆板块。在森林、沙漠、雪山和其他奇山异水中探索广阔的世界。

完美的豪华音乐背景，成全玩家完美的视听享受。

上千个任务，为您提供无限的游戏空间，完成您英雄的愿望。

固定开发团队随时为游戏填补设计全新任务、地形、怪物。

上千种物品，稀有的武器装备绝对让您的角色与众不同。

众多职业可供选择，每种职业都有其独特的风格和多重游戏方式。

革命性的第二技能系统，能让您的角色成为魔兽世界中独一无二的人物。

多种种族可供选择，包括暗夜精灵、人类、兽人、牛头、矮人、亡灵、巨魔、侏儒、血精灵以及德莱尼。

私人传送形式多种多样，包括马、狼、狮鹫等等。让您轻松简单环游世界。

私人领域给您和您的朋友私人游戏的空间。

与成千上万的玩家同时历险。

非常注重细节的雕琢：如牛头在静止不动时会自己瘙痒；路边的怪物狼见到旁边的兔子会自己奔过去猎食；购买装备有试衣间试穿；寻觅到非任务的地方，翻过一个山头，还可能发现一个没有发现的世外桃源，里面有人有村落。。。

不同的人会在此满足不同的需求：不仅有任务、副本可以体验升级的乐趣；还可以在水边垂钓欣赏风景；更有玩家组成登山旅游团，攻克一个个难以征服的高峰，到wow各有名景点合影留念；

【三魔兽世界简史】

1前言

对于理解warcraft世界必须掌握的一些概念：

warcraft的宇宙是由无数的世界组成；这些世界又都是由叫做twistingnether的死亡领域相连接；在twistingnether的世界里到处都是恶魔的身影(包括可怕的燃烧军团Burning Legion，以及不死之族Undead)；守护者Guardians(对于这种生命体，我们还知之甚少)为了远离TwistingNether，在艾泽拉斯大陆上建立了tirisfal文明。；在这之后过了大约1000年，守护者把手中的文明传给了他们的后代

2目录

魔兽争霸古代历史

魔兽争霸I-人类与兽族

魔兽争霸II - 黑潮

魔兽争霸II - 暗黑之门

魔兽历险记 - 氏族之王

魔兽争霸III - 混乱之治

魔兽争霸III——冰封王座

【四其他游戏细节】

1种族：

联盟方种族为:人类,暗夜精灵,矮人,侏儒,德莱尼人

部落方种族为:兽人,牛头人,巨魔,被遗忘者(即亡灵),血精灵

2职业:

魔兽世界中玩家可以选择的职业有:牧师,法师,圣骑士,盗贼,术士,猎人,萨满,战士,德鲁伊.德鲁伊只有牛头人和暗夜精灵独有。在《魔兽世界 - 燃烧的远征》之前的版本中,圣骑士为联盟独有,萨满为部落独有(现版本更新后,联盟与部落都具有萨满与圣骑士)。在《魔兽世界 - 燃烧的远征》中联盟方新加入的种族德莱尼人可选萨满,部落方新加入的种族血精灵可选圣骑士。

3专业:

在魔兽世界中,玩家可以学习的专业有11个.

其中主要专业有:剥皮,制皮,裁缝,副魔,采矿,工程,草药,炼金,每个玩家只能学习其中的两个.(现版本更新后新增珠宝加工)

另外有3个附属专业:钓鱼,烹饪,急救,玩家可以学习所有这3个专业.

4乘骑:

在玩家达到30级可以学习骑术,之后就可以购买坐骑,坐骑的速度有两种,一种是在60级之前可以骑的提高移动速度60%的坐骑,另一种是在玩家达到60级之后可以乘骑的提高移动速度100%的坐骑.魔兽世界中为艾泽拉斯上的不同种族提供了多种坐骑。例如人类,通常骑马,而兽人更喜爱他们所信任的战狼。坐骑是玩家可以永久保留的一种特殊宠物。使用坐骑需要坐骑天赋[Ridingtalent],还可以拓展训练[Training]技能,掌握骑术的专家可以使用其他种族的坐骑。坐骑不只为了漂亮,它们可以让玩家的旅行速度比徒步大大加快。当玩家骑在坐骑上,可以完全控制坐骑。为了避免和怪物冲突,玩家骑在坐骑上就不能发动攻击,同样,怪物也无法攻击玩家的坐骑。与之相反,当玩家骑在坐骑上时,所有的攻击和伤害都直接作用于玩家身上,而坐骑不会受到伤害。如果一个骑在上面的玩家死掉了,坐骑变为“未召唤”[Unsummon]状态,当玩家复活回到世界中,可以使用“再召唤”[Resummoning]来找回坐骑。购买乘骑需要一定的声望.在一些副本中也有可能掉落乘骑,这类乘骑可以直接使用,没有任何前提.如AQL的虫子.(现版本更新后,骑乘技能达到300,在外域可以使用飞行坐骑,普通飞行坐骑速度为280%,特殊飞行坐骑速度为300%.)

5战场:

联盟与部落的玩家可以在战场中进行对战,获胜一方可以得到战场声望和阵营荣誉,在战场声望达到一定程度时可以购买一些史诗级别的装备.

目前开放的战场有:

战歌峡谷:双方通过抢夺对方营地中的旗帜,首先抢夺到对方3个旗帜的一方获胜.

阿拉希盆地:双方通过抢占资源生产点获得资源点数,资源首先达到2000的一方获胜.

奥特兰克山:双方最先杀死对方将军或者对方援兵消耗至0(最初有600,对方的援兵可以通过烧塔占墓地等方式减耗)的一方获胜.

由于战场中通过声望获得的物品和在己方荣誉达到最高级别后可以购买的物品非常优秀,所以不可避免的出现了战场刷荣誉的现象.

燃烧的远征(TBC)新增:

暴风之眼:暴风之眼是一个在燃烧的远征中即将被加入的一个全新的、刺激的战场。该战场位于外域的虚空风暴,是一个以“争夺和防守”为主题的竞技比赛。该战场允许最多15名联盟玩家同时对抗15名部落玩家。风暴之眼战场是由两块漂浮着的陆地组成,联盟和部落双方各占一块陆地,并且两块陆地之间是靠三座石桥连接。另外,这里的四座哨塔必将成为双方的必争之地,而有一面唯一的、可夺取的旗帜将会在地图中部刷新,这也将成为双方团队激战的焦点。

6.竞技场:

A.竞技场TheArenas

竞技场是一个类似战场的副本形式的交互场景,在这里战队可以和别的战队(跨服,同异阵营)进行战斗。但是有着和战场完全不同的形式和系统。

B.竞技场战队ArenaTeams

你只能建立/加入竞技场队伍(需要70级)来开始正式的竞技场比赛,否则只能打练习赛。战队分为三种2v2,3v3,5v5,每种战队你同时只可以加入一支。每种战队能容纳的最大人数是战队类型数的2倍,如2v2战队可以容纳4个队员,当然上场只能选择其中2个。排2v2时需要小队中两名队员属于同一2v2战队,其他同理。

C.竞技场点数ArenaPoints

竞技场点数唯一决定于本周更新前你的战队等级（Rating），与胜率和场次数无关。购买竞技场奖励需要且仅需要竞技场点数。竞技场战队中每个达到出席要求的队员可以得到相同的本队的竞技场点数。

D.战队等级TeamRatings

代表战队实力的点数。正式比赛中胜利可以增加战队等级，失败会减少。一场比赛中你的队伍赢得/失去的战队等级的值等于对方失去/赢得的战队等级，即总战队等级为一个大体平衡的值，只会在各战队间流动，而不会出现全部高等级队伍的状况，也基本杜绝了作弊可能（赢一场输一场，收益为0）。同等级的战斗大约赢一次增加15点，输一次减少15点。输给战队等级远低于本队的队伍时输掉的分数较多，而赢了高等级队伍时候自己获得的等级较多。新建的战队默认等级为1500。

重点提示

一支战队每周至少需要打十场正式比赛，否则本周的战队等级无法换算得到竞技场点数。

战队中每位队员至少需要30%的出席率才能从本队获得竞技场点数。

排队时需要每位队员都退出战场排队队列。

配对成功可以进入竞技场时，如果规定时间内不进入则直接判负，即输掉本场战斗，战队等级下降。有成员掉线未进竞技场或战斗中掉线，比赛继续进行，仍然判断胜负计算战斗等级。

同时参加了几支竞技场队伍的比赛，每周结算时只算获取竞技场点数最多的那支队伍的成绩

7副本：

虽然入口是相同的，副本的地图也只有一个，但不同组队的人所进入的副本，更像是进入了不同的时空，在那里你除了能看到自己的队员和大大小小的怪物以外，无法看到其他玩家。

副本的作用：

普通玩家有福了，再不会遇到变态的高级玩家包场刷BOSS这样的事情发生，每组玩家都有自己的副本历险。

每个玩家都希望拥有极品装备，去副本吧。

【五系统需求】

1PC

Windows®系统/OS:98/ME/2000XP

IntelPentium3800MHz或AMDDuron800MHz处理器。

256MBRAM或更高。

支持硬件转换及投影功能的32MB3D图形处理器，例如NVIDIA GeForce2或更好的显卡。

(推荐配置：支持Vertex和PixelShader性能的64MB3D图形处理器，例如NVIDIA GeForceFX5700或更好的显卡。)

4G或更多硬盘空间。

DirectX®9.0c或更高。

声卡：DirectX兼容声卡。

网络连接：56K调制解调器或宽带。

鼠标：推荐使用带滚轮的多按钮鼠标。

游戏需求

您必须创建账号方可玩魔兽世界。

您必须与网络连接方可玩魔兽世界。

2Mac

MacOSX10.3.9或更高版本

933MHz或更高，G4/G5处理器。

512MBRAM或更高。推荐使用DDRRAM。

板载32MBVRAM或更高的ATI/NVIDIA图形处理器。

4G或更多硬盘空间。

网络连接：56K调制解调器或宽带。

鼠标：推荐使用带滚轮的多按钮鼠标。

游戏需求

您必须创建账号方可玩魔兽世界。

您必须与网络连接方可玩魔兽世界。

【六UI/Addon】

魔兽之所以经久的另一个原因就是,BLZ提供了WOWAPI让更多的编程爱好者编程技术人员在休息至于投入WOW的插件开发.让WOW增加一份新的乐趣.比如界面的修改,RAID打首领用到的团队插件(经典的就是ct_ra.在MC刚开出来的时候,ct_ra就开始伴随我们一路走过.)BLZ在每次更新过程中都会对API进行修正,可以这么说WOW已经逐渐变成续windows之后的游戏中的"windows".插件的使用,可以让你在WOW中听音乐,修改界面.国外先后成立了以WOW插件开发的团队,最著名的要属ACE开发团队.国内也在慢慢兴起.国内主要有CWDG团队.专门从事插件的汉化,开发和测试等工作。

【七资料片】

魔兽世界资料片燃烧远征的官方网站开通了，其网址为：WorldofWarcraft:TheBurningCrusade。

正如全球各大Fansite追踪报道的那样，预告的资料片内容包括：等级上限提升至70级；新增两个种族，包括血精灵和德莱尼人，而且血精灵可选择圣骑士，德莱尼人可选择萨满祭祀；位于奎尔萨拉斯的新出生地；新的区域：通过黑暗之门到达的

外域；许多新的高等级地下城；可在外域中使用的飞行坐骑；新增许多新任务和物品；新的专业：珠宝加工；带孔物品等等.....

外域大略介绍:

荒凉而破碎的外域是兽人曾经的美丽的家乡 - 德拉诺仅存的区域。在第二次战争之后，联盟通过暗黑之门侵入了德拉诺。然而让他们恐惧的是，他们发现Ner' zhul - 部落的暗黑首领 - 已经建立了一系列可以让被击败的不落通往新的，未经沾染的新世界的通道。当联盟的力量接近他的时候，Ner 'zhul打开了他的通道逃之夭夭。然而，通道崩溃的力量造成了一系列毁灭性的爆炸，最终将德拉诺撕为碎片。

大概13年之后，在第三次战争即将结束的时候，堕落的暗夜精灵，伊利丹，发现了德拉诺的一大块陆地仍然存在，它漂流在扭曲虚空的星际风暴之中。在他被堕落王子阿尔萨斯击败之后，伊利丹逃往了德拉诺的残片之上，并且命名它为外域。他迅速的掌握了这个混乱的地区并且封印了Ner' thul的最后一道被诅咒的通道。尽管他是这片地区的不可动摇的统治者，伊利丹一直生活在被他的强大的敌人发现的恐惧之中，其中最强大的是阿尔萨斯，新的尸巫之王和燃烧军团剩余的领主们。现在，外域是一些破碎的draenie部落的家乡，其中包括兽人和强大的魔法生物Nether。燃烧军团的代言人也把这个地方作为他们对宇宙中所有生物的无穷无尽的进攻的一个重要战略局点。

现在位于欧洲和北美的服务器已经开通了资料片,具体请看www.blizzard.com

参考资料：<http://baike.baidu.com/view/2602.htm#5>

好了，本文到此结束，如果可以帮助到大家，还望关注本站哦！