

老铁们，大家好，相信还有很多朋友对于殴义官方pc端是哪个和欧意官网下载的相关问题不太懂，没关系，今天就由我来为大家分享分享殴义官方pc端是哪个以及欧意官网下载的问题，文章篇幅可能偏长，希望可以帮助到大家，下面一起来看看吧！

本文目录

1. [永恒之塔什么职业好](#)
2. [你有哪些不舍得删的单机游戏](#)
3. [小第想玩魔兽世界请各位大虾帮下忙](#)
4. [侠盗猎车手的哪部好玩](#)
5. [哪种品牌笔记本电脑比较好用](#)

永恒之塔什么职业好

你要是问那个升级快

我告诉你

治愈星！

别听网上胡说什么治愈星单打慢，全都胡扯，他们玩过治愈么？本人50治愈！听说了么？永恒之塔都快改名叫愈星之塔了！防御力

治愈星一身锁链，物理防御仅次于铁甲！排行第二！魔法防御也非常的高！貌似排第一…如果没记错的话。

奶妈一手拿盾

另一只手拿锤子！再加上自己可以加血

简直是不死小强！

要记住！永恒之塔里所有

职业

中最难杀的就是奶妈！搞不好还被他反袭杀！

而且跟奶妈打架你要有良好的心理素质！心脏有问题的千万别找奶妈当对手。因为每当你把他打得剩

一点血

了，人家不紧不慢的“刷”一声

血又满了。你说气人不？！攻击力别的技能就不给列举了，就拿奶妈的招牌技能——破灭之音来说

一分钟之内

25米范围内的人每三秒掉700的血。而且所有补血技能和血药的效果减半。什么概念？就是说被罩上了，

魔道

，精灵，

杀星

，

弓星

，基本被秒。护法是加着血都要死，奶妈另当别论，唯独能撑过来的貌似就剩守护了。不过撑下来他还会有多少血？奶妈别的技能伤害都很高！就按大地报应来说一套连击

$800+1400+2500=4700$

试问这就是网上所说的奶妈功低么？pk一句话，不要图什么快感，能赢就是王道，治愈PK最猥琐，也不跑，近身技能远程技能都有，还有两个控制技，看好自己的血，只要对方不是治愈一定磨死他，除非杀星运气好连续暴击，或者

剑星

运气好连续击倒，不过这概率太低。我穿一身好点的锁甲防御跟

我同学

的一个同级守护差不多高，还抗个减免百分之40伤害的盾，物理职业拿我彻底

没办法

，锁甲发放也不错，而且全身加血，魔道一个地狱火也就打我一般的血，一个瞬加就回来了，等它地狱火在回复好我瞬加也早回复好了，弓星爆我都没多痛，沉默箭也体会过，不能把握沉默到死....目前

经验

就这样

受欢迎度因为要下副本

所以奶妈是绝对不可少的一员。有句话是：“宁可拿3个护法也要换一个奶妈”。现在奶妈在这个

游戏中

缺口还很大！所以非常吃香！经常能够组上高级的

队伍

。而且在你没药了的时候还能理直气壮的给队友要！.....最重要的是队友都非常照顾你！你就是他们的灵魂人物！跟着高级队

经验也就高！所以奶妈升级只要跟着别人组队

那是很快的！！而且奶妈可是具有远程攻击的近战兵种！千万不要小看这个职业！

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

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》（以下简称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！

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

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,所以必不可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:风暴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7

0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>

侠盗猎车手的哪部好玩

《侠盗猎车手：圣安德列斯》中会有大量的交通工具（从自行车一直到飞机）供玩家选择。承袭了前作的高自由度游戏系统，游戏中不但可以杀人放火帮派火并，还可以到赌城一掷千金体验赌神的生活，甚至还可以骑脚踏车、打篮球。游戏舞台由前作的佛罗里达州移至加州，并收录了加州三大城市洛杉矶（游戏中改称Los Santos）、旧金山（游戏中改称San Fierro）与拉斯韦加斯（游戏中改称Las Venturra），游戏采取最新的无缝式读取技术，进入游戏后所有的读取动作都会在背景完成。

，并收录了加州两大城市洛杉矶（游戏中改称Los Santos）、旧金山（游戏中改称San Fierro）与内华达州的拉斯维加斯（游戏中改称Las Venturas），除了都会区之

外也同时包括了市郊的森林、荒地、沙漠等各种地形地物，能探索的区域比前代大上数倍，玩家可以从公布的游戏画面中欣赏到惟妙惟肖的城市风景。

游戏中的交通工具众多，除了一般性的车辆之外，还包括了飞机、直升机、油罐车、推土机、吉普车、摩托车、沙滩车，甚至收割机，可知本系列作中著称的多样化交通工具，在本代中又进一步加强。除此之外，还包括森林、田园、农场、峡谷、农庄等有别于城市风光的场景。其实最好的就是终于有自行车了！

承袭了前作的高自由度游戏系统，并加入了更多的要素，游戏中不但可以杀人放火帮派火拼，还可以到赌城一掷千金体验赌神的生活，甚至还可以骑脚踏车、打篮球。不喜欢自己身上的行头或装扮的话，也可以到服饰店买自己喜欢的衣服来穿，到理发厅理个自己喜欢的发型，甚至是刺青。游戏中还会随着饮食方式的不同而改变身材。

如果口袋空空，除了承接危险的帮派杀人运毒任务之外，还可以挑没有抵抗力的老百姓下手，闯空门当强盗，把值钱的东西通通搬走变卖，不过可不是抢了就算，玩家还得自备赃物运输车辆（在洛杉矶健身房的斜对面经常停有一辆），作案前也必需佩带面罩隐藏自己身份，空门也不是随时可以闯，得趁着月黑风高之际下手，同时必须注意民宅主人是否配备有自卫的枪械，免得偷鸡不着蚀把米。

游戏将采取最新的无缝式读取技术，进入游戏后所有的读取动作都会在背景完成，不会让玩家感觉到，让本代广大的场景浑然一体，毫无间断。经过强化的3D绘图引擎能呈现出更远的视野，更细致的景物，并收录了数量3倍于前作的配乐歌曲。

单单是游戏的主线任务，就需要花费将近100小时的时间才能完成，再加上游戏中丰富的支线任务与诸如赛车、枪战、运动、格斗、赌博、打劫.....等等可自由发挥的要素在内，足以让玩家沉迷其中数百小时而不会感到厌烦，每个玩家都能自由自在的朝自己所喜好的方向发展。

真实的背景

阳光明媚、白云朵朵、车水马龙.....是的，玩家们所熟悉的那个《侠盗猎车手》世界又回来了，《侠盗猎车手：圣安地列斯》将游戏舞台由《侠盗猎车手：罪恶都市》的佛罗里达州的迈阿密移至加利福尼亚州，并收录了加州两大城市：洛杉矶（游戏中改称Los Santos）、旧金山（游戏中改称San Fierro）与内华达州的拉斯维加斯（游戏中改称Las Venturas）。Los Santos的特点是天气比较晴朗，有沙尘的感觉时而也会有暴雨；San Fierro是被大雾笼罩的都市；Las Venturas有着清新的空气和迷眼的灯光；乡村当然是一个暖和自然的地方。加州又称金州，作为美国最富裕的

州，同时也是全世界最富裕的地区之一。游戏背景设定在90年代早期，加州史上最荒唐和扭曲的年代，赤裸裸的金钱欲望和贫富悬殊的巨大差异让这个地区充满了动荡不安，种族歧视也成了一条随时可能燃着的导火索。当时最大的有15000个黑帮分子在街头搏命，疯抢贩毒与赌场的地盘。而作为执法者，警察似乎是整个动物园（加州）中的驯兽师，生杀予宰，只手遮天。平民敢怒不敢言，终于，在4名白人警察殴打黑人罗德尼·金后，洛杉矶引发了暴乱。一些贫民窟被付之一炬。烧杀抢略乱作一团，纸醉金迷的洛杉矶成了风暴的中心.....

粗犷而不失细致

游戏风景图欣赏(19张)此前，曾有报道说Rockstar派出了很多工作人员进行了实地调研取景，从游戏中也可验证这一点，惟妙惟肖的城市风景，还有许多似是而非的著名建筑物（如金门大桥，好莱坞等等）和布局都能让人产生无限遐想。令我感受至深的是游戏的地图之大，可谓系列之最。城市和乡村之间有了过渡，不像过去那样突兀了。传统的写实风格在本作有着

浓烈种族背景下变得更发粗犷，随处可见的肌肉比基尼女郎、肚满肠肥的臃肿男子.....形态各异的NPC构成了异常独特的风景线。

游戏的画面结合了《侠盗猎车手3》和《侠盗猎车手：罪恶都市》两者的风格，一般情形下的画面风格和《侠盗猎车手3》一样比较素雅，冷色较多。不像《侠盗猎车手：罪恶都市》那样过于浓彩鲜艳，而在光影效果上，境深远近的控制比较好，夕阳、霓虹的光晕等等都比较炫目。建筑和城市的设施对光线的反射后形成的影子和汽车或人物经过产生的拉伸遮挡都处理得更好了。但贴图的错误还是经常存在。晴朗、下雨、浓雾的天气变化还有昼夜交替的时令；汽车轮胎压过在路上留下的痕迹，踩刹车摩擦地面时冒烟，汽车排出的尾气.....都有很细致的描述，车和战斗机在天上飞的时候，还可以看见它们的抖动和气流。比前作有了较明显的改进，在场景物件的建模上更注重了细节（感觉水的效果还不是很好，糊且混沌，和《侠盗猎车手3》一样）。由于机能所限，出现天气情况变化时有掉帧和稍显拖慢的感觉，锯齿和噪点当然也是不可避免的了。由于地图太大了，任务的标记也很不明显，经常要切换到放大的选项才能又一个清楚的认识，字体太幼细，看起来感觉不太舒适。

。

音乐和音效向来是《侠盗猎车手》系列的强项，本作也不例外，电台还是很丰富的，并非此前一些网友误传的那样只有一个电台可供选择，只是按键设定变了而已，音乐风格依旧多变且精彩，总能找到一种风格是适合玩家的，EA近年来的FIFA等体育游戏也是采用了此种设定，非常体贴。但这方面，似乎只有PC版才更有优势了，毕竟，热心的DIY高手制作出风格各异的MOD能使《侠盗猎车手》的世界变得更精彩，趣味性也得以增强，玩家做得只是最简单的-尽情发挥自己的想象力和YY精神

，笑。但索尼与发行方Take-Two有着独占协议，只有等明年5月的协议期满，DIY高手才能在PC版《侠盗猎车手：圣安地列斯》的舞台上一展才华了。游戏中的音效更细致和到位了。粗口、调笑、骂人、俗语、等语音都能在NPC的互动中体现出来，很好地反映了人物的性格特点与各时间的情绪。

零距离接触

互动性和自由度、丰富的交通工具向来是《侠盗猎车手》系列的卖点，本作也不例外，非线性的自由任务和主线都是靠玩家的自由活动来推进流程的。动态AI系统和协作AI系统的引入让游戏显得更人性化和智能化了。所谓动态AI系统，就是与《分裂细胞》那样，NPC和对手会根据你的行动自行调节AI的反应和行动，形象些说就是狐狸对狐狸，憨企鹅对笨鸭子，笑。而协作AI系统则是AI控制的同伴如何配合玩家的行动。通过与NPC的交流互动，想成为黑帮头目不断吞噬地盘，巩固地盘、暗杀.....像前不久的《纽约街头教父 (DefJamFightForNY) 》那样；还是做些经营，接送和运输的正常工作.....都由玩家自行选择。这些方面都保留了《侠盗猎车手》系列一贯的优良传统。

在AI的具体表现上，最明显的变化就是警察和一般的NPC都变得“更敏感了”，当玩家开车危及路人时，他们有时会一个鱼跃，非常聪明地跳开。在以前的游戏中，在街上问别人“借”车是很容易的一件事情，现在，以往乐捐的司机大哥也不好商量的了，即使被你拳打脚踢一番再揪下车来，他也不会像过去那样快些跑开了，有的时候会追上跟你抢夺车的控制权。

派VariosLosAztecas的一员，协助CJ及其GroveStreet帮。

汤普尼

LosSantos警方的腐败警员之一，与Pulaski和Hernandez组成C.R.A.S.H.集团，而他本人是该集团的首脑。Tenpenny对CJ一直有加害之心，但因想对CJ加以利用而不把他置诸死地。Tenpenny在最後任务的汽车追逐中，其车子在CJ家附近的天桥失控坠下，重伤身亡。

吴梓穆

冷静镇定的人。朋友们都叫他“Woozie”，这位东方的绅士领导“山云男孩”--一个三合会的帮派。Woozie是盲人，尽管他已经把自己的感官能力训练到你完全感觉不到他的视力障碍。目前掌管“四龙”赌场。Woozie由JamesYaegashi配音。

T-BONE

位于旧金山的SanFierroRifa帮的头目，墨西哥血统。

和一些垄断组织的老板们关系不错。

游戏里属反面人物。

泽罗

一个超级天才，能用一张小纸片修理一台超级电脑.宿敌是贝克利。

但是在主角CJ的帮助下战胜了贝克利，他也在CJ和woozie抢劫银行时起到了关键的作用。

他担任工程师兼谋略者。

特鲁斯

一个比较神秘的老头，直到现在我也没搞懂。

他即和坏警察汤普尼有染。但又和CJ有关系，同样和Jethro与Dwaine也是朋友。

在游戏中应该算是个正面人物。

他是个嬉皮士，喜欢练瑜伽，在结局时也一直在出现。

利昂教父

几乎每代都有这个老头出现。

他是自由城黑手党的利昂家族头目，CJ曾经为他儿子做事。

此次来是在拉斯维加斯是为了建立黑手党赌场。

肯·卢森博格

曾经是弗雷利家族的律师，和《侠盗猎车手：罪恶都市》的主角汤米是好朋友。

当弗雷利头目SONNY杀到罪恶都市时他选择留下跟汤米。

但没多久就被汤米赶出了罪恶都市，十分失落便学会了吸毒。

之后为了谋生，便选择当了拉斯维加斯黑手党赌场的中介人。

最后通过CJ帮助，成为了疯狗多特的好助手。

疯狗多特

曾是在美国西海岸红火一时的歌星。

但因为OGLOC的出现使他不再受欢迎（其实中间有CJ的捣鬼.....嘿嘿）。

在拉斯维加斯又因赌得一穷二白准备自杀。

之后被CJ救起，CJ又联合三合会帮他夺回了豪宅。

为了表达对CJ的谢意，他让CJ做了他的新经纪人，并且现在他还和吴梓穆有合作关系。

主要帮派

葛洛夫家族（橙林家族）

帮派种族：黑人帮派

所在的城市：洛杉矶

统领家族：约翰逊家族

主要头目：斯威特、卡尔（主角）、莱德尔（已背叛）、斯莫克（已背叛）

标志颜色：绿色

友好帮派：LasAztecasVarrios（塞萨尔所在帮派）

死对头：巴拉斯

帮派分支：theTempleDriveFamilies和theSevilleBoulevardFamilies

葛洛夫家族是洛杉矶最大的黑帮，以黑人为主。在游戏中主角是此帮的一个重要领导。

三合会

种族：华人

所在城市：旧金山

主要头目：吴梓穆、冉法里

主要的敌对帮派：越南帮

成员标志：都穿着中山装

分支：TheRedGeckoTong、TheMountainCloudBoys

这可是咱中国人自己的帮派，出现在旧金山，虽和葛洛夫家族无联系，但这个帮的堂主吴梓穆却和CJ是很要好的朋友，没少帮CJ大忙。

在游戏中属正面帮派。

巴拉斯

种族：黑人帮

城市：洛杉矶

标志颜色：紫色

敌帮：葛洛夫

是GroveStreet家族的主要敌人，业务包括暗杀，贩毒，贩卖武器等等，CJ的母亲就是被这个帮所杀害。

这个帮派的头目一直是个谜，也有人说是背叛的斯莫克。

主要分支是theFrontYardBallas,theRollinHeightsBallas , 和theKiloTrays.

LosSantosVagos

《侠盗猎车手：圣安地列斯》里的拉丁帮派，是LasAztecasVarrrios的敌对帮派，他们和BIGSMOKE有很多古柯碱生意来往，所以自然CJ要和他们势不两立了.标志是黄色头巾.活动范围在LosSantos

LasAztecasVarrrios

也是《侠盗猎车手：圣安地列斯》里的拉丁帮派，CJ姐姐的男朋友CesarVialpando就是这个帮的，帮派业务主要是军火交易和街头火并，但是不贩毒，这个帮和CJ的GroveStreet有些联系，而且这个帮的标志也是绿色服饰

SanFierroRifa

这个帮是在SanFierro的拉丁帮派，和BALLA帮有生意来往，他们也替当地的垄断企业当打手，这个帮的老大T-BoneMendez就和一些垄断组织的老板们关系不错。

SanFierroRifa并不受在SANANDREAS的其他拉丁帮派的欢迎，不过后来他们和LosSantosVagos在毒品生意上合作了，帮派标志是浅蓝色头巾。

越南帮

大部分成员穿唐装，带墨镜；有的穿灰色短袖衣，理光头。

越南帮和三合会是死对头，主要经济来源是收保护费和人贩子（偷渡）。

最后被主角CJ狠狠修理一通。

编辑本段

剧情与任务

1992年，这一年就是《侠盗猎车手：圣安地列斯》发生的时间

SanAndreas影射的不是一个城市，而是美国的加利福尼亚州，游戏里的LosSantos隐射洛杉矶，洛杉矶是美国著名的好莱坞所在地，洛杉矶的贝佛利山庄是全美国最有钱的人的居住地，而与此相对的，洛杉矶也有大量的黑人贫民窟，在这里黑人

帮派文化和HIP-HOP文化盛行，黑人帮派喜欢以颜色区分自己的帮派，美国西海岸两大黑人帮派Blood和Crips就喜欢分别用红色和蓝色代表自己，这两个帮派互相仇杀（在游戏里主角CJ所在的GroveStreetFamilies和敌对帮派Ballas就分别隐射这两个帮）。游戏里的SanFierro隐射旧金山，旧金山是亚洲人移民主要居住地，所以这里的帮派也以亚洲人帮派为主，同时旧金山也是墨西哥和其他拉丁后裔的主要居住地，所以也不乏拉丁帮派，亚洲帮派里主要有三合会（Triads，中国人自己的帮派）和越南帮，游戏里三合会就叫Triads，越南帮叫DaNangBoys，至于拉丁帮派，游戏里有三个LosSantosVagos，VarrriosLosAztecas和SanFierroRifa。最后游戏里的LasVenturas是隐射拉斯维加斯，拉斯维加斯的赌场主要是意大利黑手党在背后管理，在游戏里控制LasVenturas的主要就是来自LIBERTYCITY的两大黑手党家族Leone家族和Sindacco家族。

关于《侠盗猎车手：圣安地列斯》的一些背景知识

首先介绍一下加州的两大帮派

Bloods和Crips

这也是80年代以来兴起的，势力最大的黑人帮派。

相信这就是《侠盗猎车手》系列里GrooveStreet和Ballas的原型

这图就是两个帮派在洛杉矶南部的实力分布图...是不是想到了《侠盗猎车手：圣安地列斯》里的地盘？

Bloods和Crips的对比是非常鲜明的..Bloods成员装束均以红色为主色调，而Crips则是蓝色.还有一个著名的手势.就象下面封面上的2Pac一样.

收拢大拇指，然后将无名指叠于中指之上.叉开..

是不是很象一个“W”？

这个手势就是Westside的标志.现在已经深入人心.

正是来自Crips和Bloods，在游戏里你有没有注意到，如果给小弟拍照，他们也会做一个手势，其实正是来自这个“W”手势..只是《侠盗猎车手：圣安地列斯》的题头画面就有说过，“如有雷同，纯属巧合”，所以一切都只能做得很像而不能完全一样，不得不说这是一个遗憾.

上世纪80年代美国陷入了Crack风潮，Crack是一种海洛因的提取物，价格低廉，因此很多购买力有限的瘾君子纷纷买来爽..而正是crack低廉的成本，完全改变了美国的社会..很多年轻妈妈直接就把毒瘾带给了孩子，而为了吸crack很多女人不得不接受皮条客，也就是pimp的控制.而pimp和贫民区里的毒贩子—所谓crackdealer或者叫dopeman，也就成为了80年代之后黑人文化中最具权势的人物意象.

在这样的一种环境下，Crips和Bloods才得以壮大起来，而同时壮大的，还有一种音乐—GangstaRap...

《侠盗猎车手：圣安地列斯》里最滑稽的Jeffrey也就是OGLoc大家还有印象把..这小子经常吵着他是一个GangstaRapper..那么什么是GangstaRap呢..

直译过来，叫做匪帮说唱.顾名思义，这样的音乐主要内容正是对匪帮生活的记录..而GangstaRap并非加州的特产...而是产自东岸的费城,1983年，SchoolyD.而最初的西岸GangstaRapper是Ice-T,

Ice-T并不是加州人..但是在加州成名.他的艺名就来自一个传奇的诗人/Crack贩子..

随后在洛杉矶南部的Compton,Eric “Eazy-E” Wright,Andre “Dr.Dre” Young,Lorenzo “MCRen” Patterson,DJYella..还有来自临近小镇Inglewood的O’Shea “IceCube” Jackson...来自德克萨斯州达拉斯的theD.O.C.，靠着Eazy-E贩毒赚来的钱，租下了一家车库，开创了一个厂牌Ruthless...而他们的团体，NiggazWithAttitude..则是整个rap史上最具有爆炸力，影响最深远的团体

NiggazWithAttitude，翻译过来其实就是“一帮很牛逼的人”的意思..他们的领头人Eazy-E身高只有一米六五.早年就是一名帮派分子+毒贩...《侠盗猎车手：圣安地列斯》里的Rider完全就是按照Eazy的形象设定的..然而Eazy-E最后碰到了更狠的人物，NWA四分五裂之后，他于1995年凄惨地死于AIDS..

至于Dr.Dre，相信大家都认识，此人虽然并没有Gangsta经历，在当年是N.W.A.中最不起眼的一个人，但现在已经成为了rap界最具权势的人物...Eminem,50Cent都是他捧出来的，捞了很多美金..

IceCube后来成了演员，演过<Barbershop>；（理发店）的1,2，还有不少片子...

然后说说地名...

Ganton,Idlewood,Jefferson,Willowfield..这些地名都是有原型的，比如前面提到的Compton，比如Inglewood,..具体我也不记得了，有兴趣的同学可以去看一下L

osAngeles的地图...

最后说说游戏里的暴动，也就是最后阶段接Sweet从警局回来之后的..这也是有历史原型的，而且也是在1992年，起因就是1991年黑人RodneyKing酒后超速驾驶，被4名白人警察逮住，并遭到殴打.恰好被录象记录下来.次年法院居然宣布这4名警察无罪释放..于是怒不可遏的黑人们开始了暴动...洛杉矶的这场大骚乱共造成50多人死亡，2000多人重伤，1万多人被捕，上千家店铺被烧毁，财产损失达到10亿美元.

编辑本段

配置要求

最低配置

-1GHzCPU

-256MB内存

-64MBDX9兼容显卡 (GF3以上级别)

-DX9兼容声卡

-3.6GB硬盘空间

-8XDVD-ROM

建议配置

-P4或AthlonXP以上级别处理器

-384MB以上内存

-128MB以上DX9兼容显卡 (建议GF6系列)

-DX9兼容声卡 (建议Audigy2系列)

-4.9GB硬盘空间

-16XDVD-ROM

系统建议：

-Windows2000

-WindowsXP

-WindowsVista

-Windows7 (WindowsXP和WindowsVista最佳)

编辑本段

低配置优化

视频设置

《侠盗猎车手》系列为了适应大众化的口味，对于显卡没有那么多苛刻的要求，依旧可以流畅的运行在低端的显卡上，但是对于配置不高的玩家，能够运行但不流畅导致游戏根本无法正常进行下去，下面介绍几种优化视频的方法，可以有效的提高游戏的流畅度。进入Display设置，调整VisualFXQuality画质选项，游戏默认是High，调整为Medium或Low，一般调为Medium最佳；Resolution游戏分辨率，这个不用过多介绍，游戏默认800X600X32，一般调整为1024X768X16为最佳；其它的DrawDistance景深、FrameLimiter帧数调节、AntiAliasing图象抗锯齿都可以默认，这些对游戏影响不大，特别是图象抗锯齿，如果你的显卡一般的话，还是不要打开为妙。如果还想更流畅的话，可以再把DrawDistance景深略微调低一些。

音频设置

很多玩家发现自己配置足够运行《侠盗猎车手：圣安地列斯》，但是运行起来依然很“卡”，原因绝非单一视频的设置问题，和板载的声卡兼容性有着直接的关系，如果你是C-Media系列音效卡的话，可能就会遇到严重跳帧的问题，解决方法如下：进入Audio设置中，降低SFX的数值，可以有效提高游戏的速度；或者进入——控制面板——>；声音和音频设备——>；进入“音频”选项卡——>；高级——>；进入“性能”选项卡——>；硬件加速，给关掉即可。我就是这样设置提高了几乎50%的流畅度！虽然牺牲了音效，但是却可以让你把游戏顺利进行下去。低配置的玩家可以尝试这样设置，保证有意外收获。

常见问题及处理方法

运行游戏报Kernel32.Dll错误：

很多玩家觉得是破解的问题，但是我觉得和自己机器的硬件配置有关，特别是对板载声卡的兼容性很糟糕。进入游戏存档目录中C:\MyDocuments\GTASanAndreas\UserFiles下查找名问“*.set”的文件，然后删除即可顺利进入游戏，因为是游戏配置文件自动生成的，所以删除后游戏设置还要重新调整。

游戏载入中出现该内存不能为read等窗口，点击后强制弹出游戏：

1.不少玩家喜欢安装各色的MOD到游戏中，MOD的错误安装几乎绝对会导致此问题

出现此问题不要惊慌，按照安装MOD之前的备份一步一步恢复，逐一排查问题原因

养成备份的好习惯对玩MOD是十分重要的

2.内存暂时性储存错误，整理一下内存再次进入或换个途径进入一般即可修复此问题（比如通过桌面上的快捷方式进入，或通过开始菜单进入）实在不行就重启

3.如果重启无法解决问题，又排除了前两项的可能，那么问题基本上就是出在内存条本身，更换新的内存条即可修复此问题

经常出现鼠标无法控制或者莫名的卡顿：

该使游戏无法与多核CPU很好的兼容，通过手动设置只以单核心运行gta_sa.exe这个进程即可解决此问题

设置方法为：进入游戏→切换至桌面→打开任务管理器→在gta_sa.exe进程上单击右键→关系设置→只以CPU1运行

游戏设置经常被自动更改为摇杆操作：

将'我的文档'中GTASanAndreasUserFiles文件夹下的'gta_sa.set'属性设置为只读即可

游戏无法存档/读档：

首先确定游戏为完整版，且没有安装其他MOD、cleo、插件等。

将以下内容另存为txt文本文件再修改后缀为.reg放入游戏根目录运行并注入

```
WindowsRegistryEditorVersion5.00
```

```
[HKEY_CURRENT_USERSoftwareMicrosoftWindowsCurrentVersionExplorerShellFolders]
```

```
"C:DocumentsandSettingsAdministratorMyDocuments\"
```

需要说明的是，如果你的计算机用户名不是Administrator，那么请将以上地址中的Administrator改为你的用户名

PS：不支持中文

字地图上做标记：

《侠盗猎车手：圣安地列斯》游戏地图庞大，新手容易迷路，其实可以在地图上做标记，比如自己的家，打开Map以后，按鼠标右键即可画标记。

修改鼠标反转：

很多玩家发现鼠标调整视角很不适应的话，可以这样设置：进入ControllerSetup—>MouseSettings—>InvertMouseVertically，游戏默认是On，可以关闭。

听自己的音乐频道：

拷贝MP3音乐文件（或将文件的快捷方式）拷贝到“我的文档”GTASanAndreasUserFilesUserTracks目录下即可，但是不要忘记在Audio设置中进入UserTrackOption后，选择ScanUserTracks扫描自己的音乐，否则游戏中无法播放。游戏中“R”键选择“UserTyper”频道即可。

打开剧情对话字幕：

游戏默认为关闭，其实可以在Display设置中开启Subtitles。

如何使用哑铃等锻炼器材：

除了跑步机快速按空格以外，其它的比如哑铃的操作是，选择重量以后，空格键和小数字键的“0”快速交替的按，记住并不是一起按，而是快速交替的按！

汽车跳舞的操作：

画面下面出现类似跳舞机的箭头提示时，对应的方向是小数字键盘的8、2、4、6，而非W、S、A、D，出现45度箭头要2个方向键同时按，比如左下，就按4+2。

提示：现在已经出现各种添加文件出现奇迹需要安装CLEO以及SA专用的MOD。可使用修改软件覆盖与替换文件软件。

哪种品牌笔记本电脑比较好用

每个品牌都有自己的优势，我只能客观的说一下相关的信息希望能帮到你：

一、笔记本的品牌：大致上可以分为以下几类：

1) 国际品牌。主要是美国和日本的品牌，包括IBM（联想收购）、东芝、DELL、康柏（已被惠普收购）、惠普等。其品牌产品品质较为优秀，市场份额相当高，当然价格也最贵。

2) 台湾品牌。主要包括宏基、华硕、明基，联宝等。这类笔记本技术成熟，价格相对便宜，购买的人也非常多，给众多国际品牌代工。

3) 国内品牌。主要有联想、方正、神州等。由于价格便宜、维修方便，越来越受到用户喜爱。

二、主要部件讨论：

1、主板：坚强的基石笔记本电脑的集成度非常高。一些主要功能都是集中在主板上的，主板的性能好坏直接决定了整机的性能。英特尔的芯片组性能与质量是最好的，价格也是最贵的；除此之外，最常见的就是SIS和ALI的芯片组了，低价位的机器一般都采用这两种芯片，稳定程度是很不错的，但是在性能上与英特尔相比就有相当的差距。

2、CPU：健康的心脏如果从严格设计的角度来讲，用在笔记本电脑上的CPU必须是“笔记本电脑专用处理器”，俗称“MobileCPU”。如果笔记本电脑采用台式机CPU，会增加散热系统的负担和机器重量。因此在这里我不推荐购买采用台式机处理器的笔记本。

3. 液晶屏幕：美丽的眼睛LCD的大小在选择显示器时，其大小通常是顾客考虑的首要因素。其实，与显示器大小相比，其像素大小更为重要。大小相同的显示器其像素则有所不同。

4. 电源适配器与电池使用时间笔记本电脑通过电源适配器ACAdapter(变交流电为直流电)和电池供电。各种电源适配器都有各自的输入/输出电压和额定功率，因此，在使用的过程中注意最好不要将不同机型笔记本电脑所配的电源适配器混用，以免烧坏机器。另外，在选购时应该注意在长时间工作以后，电源适配器的温度如何，如果太高就不正常。这一点倒是可以事先向经销商问清楚。目前笔记本所用电池主要有Lion和NiMH两种电池。Lion(锂)电池是目前的主流，一般为智能型电池，具有记忆功能，并且重量较轻，使用时间较长，价格也较为昂贵；而NiMH电池重量较重，并且经常需要进行电池放电，价格相对低廉。电池的使用时间一般约为2~3小时，需要连续长时间使用，则可以选用能使用较长时间的电池和具有省电设置(Suspend)的机器，或准备第二块备份电池。

5. 硬盘容量：硬盘的容量越来越大。除容量外，还要考虑硬盘厚度、转速、噪音、平均寻道时间、是否省电等方面的参数。

笔记本重量：可移动性是笔记本电脑与台式机的最大区别。因而，无论样式如何出众，体积过大或过重，都是违背笔记本的这一制造初衷的。笔记本“轻”“重”的判断因人而异，一般1.8kg以下的可算是轻型的，女性适合用1.3kg左右的机型，男性则以不超过3kg的机型为佳。选择轻巧的笔记本是明智之举。

键盘：尽量不要使用太小的键盘。一般台式机键盘的键边长19mm，而笔记本只有显示器13.3以上的，键长才能达到19mm。而目前普遍使用的轻薄笔记本，键长则为14.5~15.5mm。电池的种类及使用时间大多数笔记本使用锂电池，其使用时间根据电池大小和容量会有所不同，但一般都能达到一个半小时以上。虽然电池使用时间是越长越好，但这必然会加重笔记本的重量。可以说，笔记本的重量就是由LCD、电池和硬盘重量所决定的。

6. 扩充性能笔记本可供扩充的东西不多，也就内存和硬盘在未来日新月异的情况下，应充分考虑产品的扩充性能(如内存的扩充、串并口、PCMCIA插槽、扩展坞接口、USB等)和可升级性(如CPU的升级等)。

7. 其他设计与设备机器的外观、颜色、体积、重量等都是需要考虑的因素。触摸板或点取设备及鼠标使用是否方便，键盘键距是否合理，功能键使用是否正常和手感如何，这些都需要考虑。

8. 说外壳的选材，用的最多的是强化塑料然后喷漆上色。不过差一点的强化塑料早

期是不会有什问题。但用的时间长了，就会有不同程度的磨损与变形，用手一按外壳，就好象是鼓皮一样可以陷下去再弹上来，请问你看到这种情况心里作何感想？好一些的强化塑料不会有这种情况，但是时间长了，也会有一定程度的磨损，外壳用手一按虽然不会陷下去，却会发出“咯吱咯吱”的响声，证明塑料老化了。消费者在购买新机的时候，是较难看出来哪种强化塑料好哪种强化塑料差的，唯一的方法就是用手摸然后凭感觉来判断了，因此，最好不要购买使用强化塑料外壳的机器。比强化塑料好一点的就是合金级别了，这里面学问也不少，用的最多的是银白色的镁铝合金。其实镁铝合金并不是很坚固耐磨，采用这种材质的最大原因是散热效果很强同时成本较低，用来造轻薄机型是很合适的。镁铝合金材料最大的缺点是长久磨下去原有的银白色会磨掉，露出其暗灰色的本来面目。再者就是如果不小心划伤的话，那道刻痕会非常的显眼。

三、值得注意的地方良好的售后服务是非常必要和重要的；无论从实用角度还是从经济角度而言，都应以合适为标准；在挑选机型时，应该注意个人的偏好，如产品的尺寸、重量、键盘布局及触摸板设计、显示屏大小、外观设计等，要尽量符合个人喜好，也要符合人体工程学，并且要操作方便。以上是购买机器时应具有的一些背景常识。用户可以在购机前从各种媒体(包括报纸、电视、网络等)和各销售商或厂家处获取相应的资料与价格。

四、买机器过程。

走在电脑市场里，看着这么多的代理商的店铺，是不是又晕了？究竟如何才能挑选一部质量过硬的笔记本电脑，而且要怎么样才能不会被JS骗，被JS宰呢？下面笔者就对这个问题进行一些介绍。

另外，在走出家门之前还要准备一些常用的测试软件和配件，以便在验机的时候使用。那么要准备哪些呢？别急，我将会在以下的相关段落中对它们加以介绍。

代理的选择

挑选一个好的代理商尤为重要，因为代理商的好坏直接关系到它的信誉，货源以及价格等问题。好的代理商可以做到信誉高，货源足以及价格相对便宜，并且这样的代理商还会配备一些技术人员来解答顾客在技术方面的问题，这样在很大程度上就降低了被骗与被宰的可能。在去购买之前可以到所选品牌的官方网站查询代理商的相关信息，也可以咨询厂家的服务热线或者周围的朋友。总之要做到心知肚明，避免进错门。厂家对代理商也分为几个不同的级别，总之代理商的级别越高所代表的经营规模也就越大，并且最高级代理商的货源直接来自厂家，比如TOSHIBA的金牌代理，IBM的五星级代理等等，而级别低的代理商往往是从相对高一层的代理商那里进货。这样在价格方面，代理级别越高价格优惠的幅度也就会越大。

机器的挑选

找好了代理商，那么就可以放心的走进去了。感觉怎么样，是不是明显比一般的小店要亮堂许多。你可以先和销售人员简单的攀谈一下，了解一些诸如货源、销量、返修率等信息，从一个代理商的角度来对你所选机器有一个更新的把握。当然这一步也可以完全省掉。

好了，Letsgoon.....，下面的环节尤为重要了，这直接关系到你是否能买到一部真正称心如意的笔记本电脑

1、包装

当你提出购机要求后，销售人员就会为你提货了。我们的验机工作也就从此开始了.....新机的包装箱一般都是没有打封过的，外表平整洁净，销售人员会当着你的面现场打封。假如拿出来一个已经打了封的机器，你可就要多加小心了，并且完全有权利请他调换一个。

打开包装箱以后，你还需要仔细的查看一下机器以及配件的塑料外套是否崭新且完整，是否有撕开过的痕迹。

如果一切完好，这个时候你可以先窃喜一下，但千万不要放松，因为现在的封装技术实在是太发达了，重新封包装可谓是轻而易举。

2、配件

这是我们打开包装以后第二步要进行检查的环节，看看随机的软件光盘以及说明书是否齐全、有无残损。是否有装箱清单，如果没有的话可以看一看机器使用说明书的后面是否标明了随机的标准配备组件，这样可以避免一些小的配件被代理商克扣。不过有时候厂家或代理商临时对某个型号进行促销活动，会赠送一些U盘、串并口转接线等小配件，但是并没有标注在组件清单上。这时候就需要你在购机之前对该型号的销售广告以及其他代理商的宣传广告有多多加以了解了。

3、机器外观

将机器从塑料套中取出来，小心哟，可别磕着碰着，否则代理商要找你麻烦了。先别忙着通电，仔细的看一下再说。这个看可不是随便看看，这里面包括着下面几个方面：

A、将机器底部铭牌，包装箱，保修单上的机器序列号仔细核对，看看是否一致（

开机之后还可以再次与Bios中显示的机器序列号进行核对，这个序列号只针对机器编号。电池，软驱等配件的序列号会有所不同)

B、机身和LCD显示屏上是否有划痕(有时候由于包装人员的不小心，可能就会使机器在出厂之前就有了伤痕)

C、机器是否崭新，机器的接缝处以及LCD屏幕表面是否有灰尘

D、CPU风扇上是否有灰尘(B，C两点主要判断机器是否为展机，长时间在外放置的展机是不可能一尘不染的)

笔记本验机的方方面面(新手必看)

E、键盘的键帽是否有油亮的痕迹(人手指难免不会分泌油脂，长时间使用键盘自然会留下痕迹)

F、电池与机器插槽的接触部分以及电池的金属片上是否有划痕迹(这样可以判断电池是否是被人是用过的二手)

4、通电检测

OK，上面的工作做完了就可以通电了，看到LCD一亮是不是有点心动呢，可别乐晕了啊，接下来还有活要干那！新机器初次开机需要经过一个OEM操作系统的用户注册环节才能正式进入系统，如果你碰上一个人一下子就进入系统的机器，那么它肯定是被使用过的了。

A、LCD显示屏

LCD显示屏的光源是来自于背灯管，所以首先要查看一下显示屏的亮度是否均匀，有没有不同部分明显存在亮度差的现象。不过在显示屏的边角会出现稍暗的现象，这是正常的，不必担心。至此我们第一个需要准备的软件就可以登场了——Nokia MonitorTest。这是Nokia发布的显示器的测试程序，这下你不会认为人家Nokia除了会造通讯设备就不会干别的了吧！这个小程序不需要安装就可以运行了，而且使用简单，主要通过颜色的变换显示来检测显示器的显示对比度、文字锐利度、色温、摩尔偏差等各项指标，这么个小家伙甚至还有音箱的左右声道测试功能。

其实我们用这个软件主要是来检测LCD显示屏的一个特有产物??坏点(暗点，亮点，颜色不变的点)，这是由于液晶颗粒失效造成的，它是一个很明亮的点，永远不会消失；而且有的坏点只会在不同的颜色下才能看出来。另外也可以通过将Windo

ws桌面背景更改成不同的纯色来查看。一般厂家对LCD坏点数量规定在6 - 8个以下就属正常范围，所以你一定要看仔细，如果坏点数量属正常范围之内，在代理商处还可以跟销售人员协商更换，但如果拿回家了就没换的可能了。不过无论怎样，都要靠你的火眼晶晶了！

B、键盘和鼠标

首先看一看键帽上的标记是否脱色；然后打开写字板，亲手试一试每一个键是否有停顿不灵的问题，按键敲击的力量感是否合适，是否有发涩的感觉；最后可以自己打上一小段，感受一下键盘的整体手感，包括舒适度，键程长短等等。

笔记本电脑的鼠标的检查没有太多的技巧，主要是亲自动手感受一下接触感，定位以及灵敏度。并且按动一下鼠标按键看看有没有接触不好或者失灵的现象。

C、电池

新机的电池是不可能满电量的，厂商一般会预留一定的电量以供验机的时候使用。像IBM，SONY的笔记本电脑可以通过他们特有的电源管理程序查看到电池的充电次数。假若电池是满电或者充电次数在3次以上，你也要当心了。（电池充电次数的查看目前仅限于上述两个品牌）

D、中央处理器

虽然笔记本的CPU一般是直接焊接在主板上的，被偷梁换柱的可能性几乎没有。不过为了做到放心，还是可以通过INTEL官方的测试程序IntelProcessorFrequencyIDUtility来检测，它可以对CPU的实际频率，总线频率等信息做一个全面的检测。在这里我们还需要注意一个问题，那就是CPU是否为移动型，它要比台式CPU的功耗和发热量小，而且在价格上要高很多。有的代理商会将搭载台式机CPU的笔记本电脑说成移动型CPU卖给你。这点你可以通过分别使用电池和电源时CPU的频率是否会发生变化来判断。不过有一个特例，那就是移动赛扬处理器的频率是不会发生变化的，但是可以通过测试结果显示的CPU封装是否为uFCPGA来判断。

E、硬盘和内存

对于硬盘可以运行一些大的程序来听听是否有很大的噪音，并且利用DOS中的Scandisk程序对硬盘表面作一个检测来判断是否有坏道，以及如果在检测中出现硬盘转速突然改变，有异响则说明硬盘存在一定的问题。

对于内存的检测可以通过一个名叫Docmemory的程序来完成，运行之后会提示制

作一张启动磁盘（当然这步你要在家里完成了，然后就带着那张磁盘就可以了），用它启动机器后会自动进入测试界面，选择快速测试或者全面测试对内存的各项指标进行检测，如果所有的测试项目都Pass就说明一切OK了。（内存越大，测试时间相应就会越长，因此不是每个代理商都会同意你进行这么长时间的测试的。）

3笔记本验机的方方面面(新手必看)

F、光驱

首先还是要看一看光驱托盘以及光头上是否一尘不染，是否崭新。然后用几张不同的CD，数据光盘来试一试它的读盘性能，看看是否有挑盘的现象，以及读取是否正常。还可以通过一个叫NeroCD/DVDspeed的软件来测试一下光驱的转速，寻道时间等信息。

G、多媒体

这方面我们主要是对喇叭的检查，听听它没有杂音，异响。不过既然叫喇叭，音质就不要太苛求了。如果有兴趣的话可以使用一个名叫High/LowTest来对它进行一个简单的测试，这是个小巧的音箱效果测试软件。主要测试音箱的高低音效果，它提供了对20kHz~13kHz的高频信号和20Hz~200Hz的低频信号的测试，每段信号为4秒。

在使用“高频测试程序”时要注意的，有部分人对这个频段的信号是不敏感的，所以不必过于强求；在测试太低的频率信号的时候，如果使用的是小型喇叭的话，可能会出现“只见低音动，不闻低音来”的现象。较好的喇叭在80或者120Hz时能让你听得到，当然如果在20~60Hz都能让你听得到那就更好啦。

H、端口

如果有条件的话，可以尽量的带一些小配件来测试一下那些常用的端口，或者从代理商这里就地取材，比如U盘，红外线手机等等了。但是千万不要为了测试端口把全部家当都背来呦。这个工作也完全可以回家再做，只要出现问题，代理商一般都是会给更换机器的。

I、其他

在这里推荐一个名为AIDA的程序，它可以查看到机器那各种硬件的详细信息，比如显卡，声卡，modem等的品牌型号等等，这部分出问题的可能性非常小。所以和产品宣传中提供的数据进行一个简单的对比就可以了。

J、最后工作

由于在挑机的时候销售人员是不会让你在机器里安装一些程序的，所以诸如3D多媒体性能，整机性能的测试就无法完成了，因为这些测试程序都是需要安装才可以使用的。不过笔者认为这几种测试对于新机购买时的测试是没有任何意义的，毕竟销售人员是不会在乎你测试出来的性能指标的，因为那和质量毫无关系。所以这些工作就自己回家慢慢做吧，无论测试分数高或低，自己看看就足矣了。测试程序包括3D性能测试程序3DMark，整机性能测试程序SisoftGracy和PCMark等。

经过上述的几个步骤之后，购机检测基本就可以完成了。接下来你需要做的就是反复的启动几次机器并且运行一些程序来看一看机器的稳定性，是否会出现死机和失去响应的现象。

另外在交钱之前尽可能的和销售人员协商是否可以赠送一些小配件，比如外接鼠标什么的，如果同意最好，不要白不要啦。以及看看能不能有更多优惠的可能，能省则省嘛！

望采纳

好了，关于殴义官方pc端是哪个和欧意官网下载的问题到这里结束啦，希望可以解决您的问题哈！