

# FA 经济系统介绍及基本操作

## 导航:

写在前面的话.....	2
一、经济系统: .....	2
二、侦察术.....	5
三、辅助 .....	6
四、Shift 键 .....	6
五、模板: .....	7
六、关于创建游戏.....	10
七、几个小知识.....	10
八、FA 的联机: .....	10
九: 附观看录像的方法 : .....	12
十、附我做的视频: .....	14
十一、游戏下载.....	15
十二、其它内容.....	16

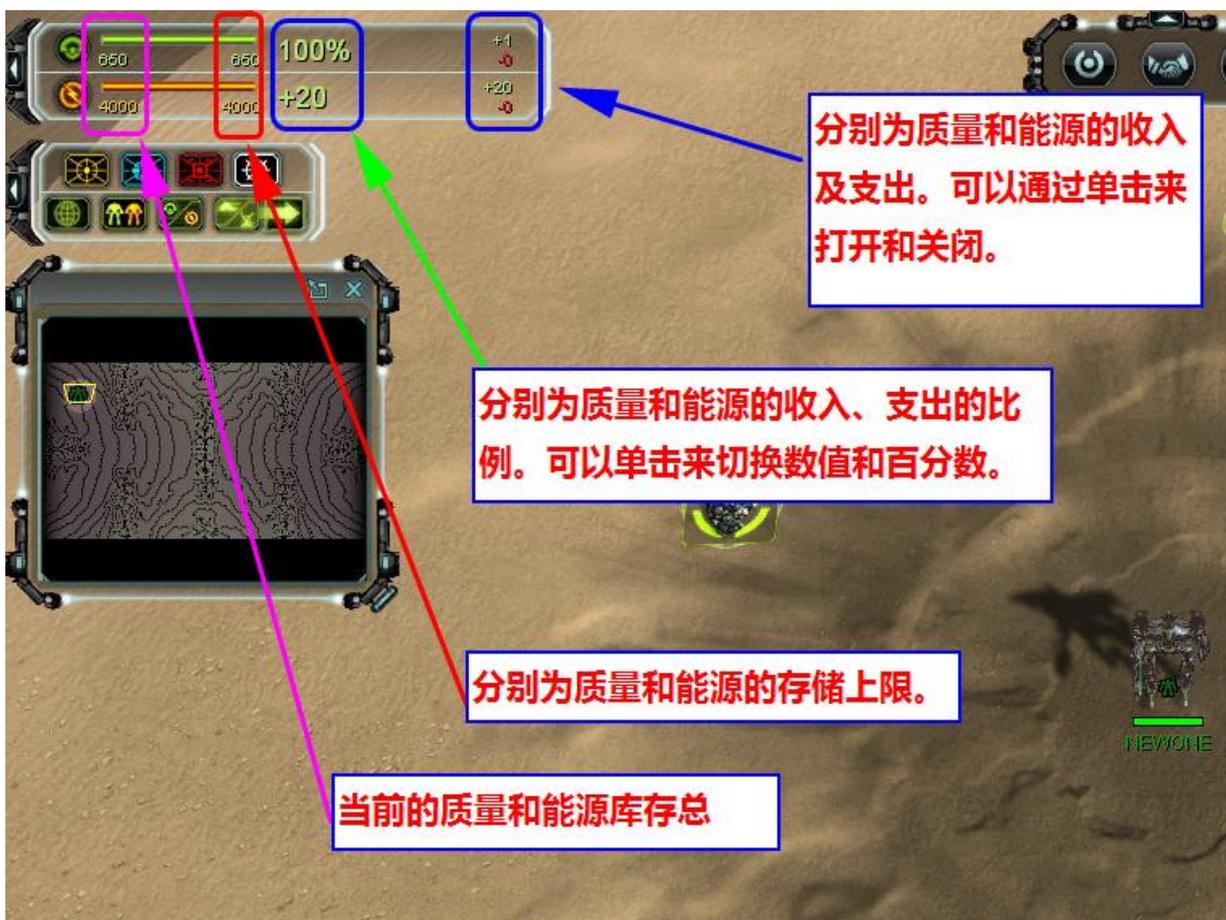
## 写在前面的话

来贴吧很久了，看到只是大部分在讲武器的性能及战略战术方式的知识，最基本的操作介绍得很少，就连最指 1 的资料片（简称 FA）中指导教程，也是少得可怜。记得我刚玩最指 1 原版，连卡电什么的都不知道，升级矿点，围罐子的也不知道，在此首先对 H 就算了表示感谢，是他带我走进最指的大门。

新人没玩过类似的游戏，可能会对最指的经济系统很不熟悉，就像我当初一样，我还在贴吧里发帖，我说怎么造东西怎么慢啊，结论是我卡电。

本文现对 FA 的各种基本操作，特别是对新人作个简单的介绍。

### 一、经济系统：



图片介绍：



左上角有质量（mass）和电量的指示器，这两个指标是以秒为单位，表示你的生产状况，绿色表明是健康的，黄色的要注意，红色的，你已经入不敷出了。在整个游戏过程中，绝对不能卡电，卡电意味你的质量就会减产，你的生产就会更慢，进而输掉战争。

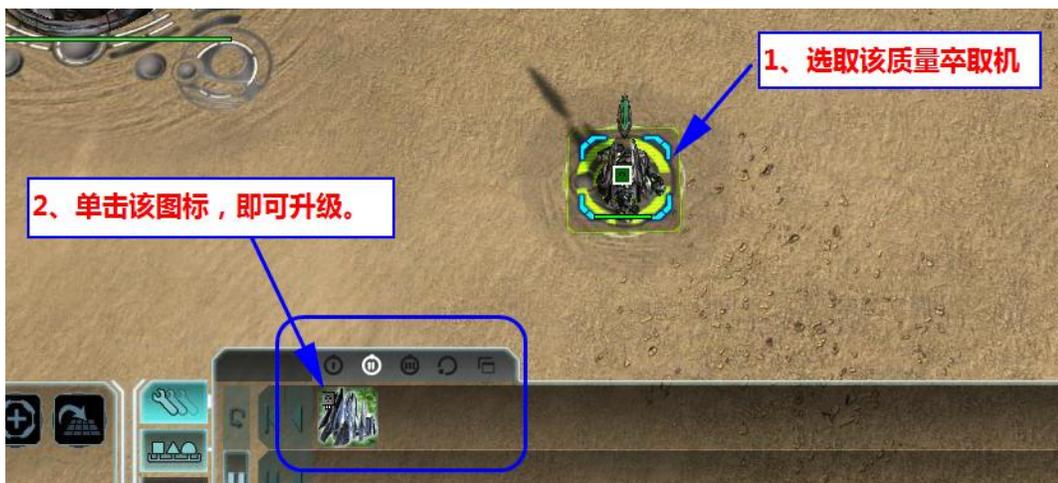
**在整个游戏中，要养成随时查看质量指示器的习惯，**

### 占矿

地图有点绿色的点就可以建造质量萃取机，有了生产，才能建设其它物资。电厂则在随处可建，地图有闪电标志的是碳氢电厂，要及时建起来，他能提供 100 的电，而 T1 小电厂一个只有 20 的电。

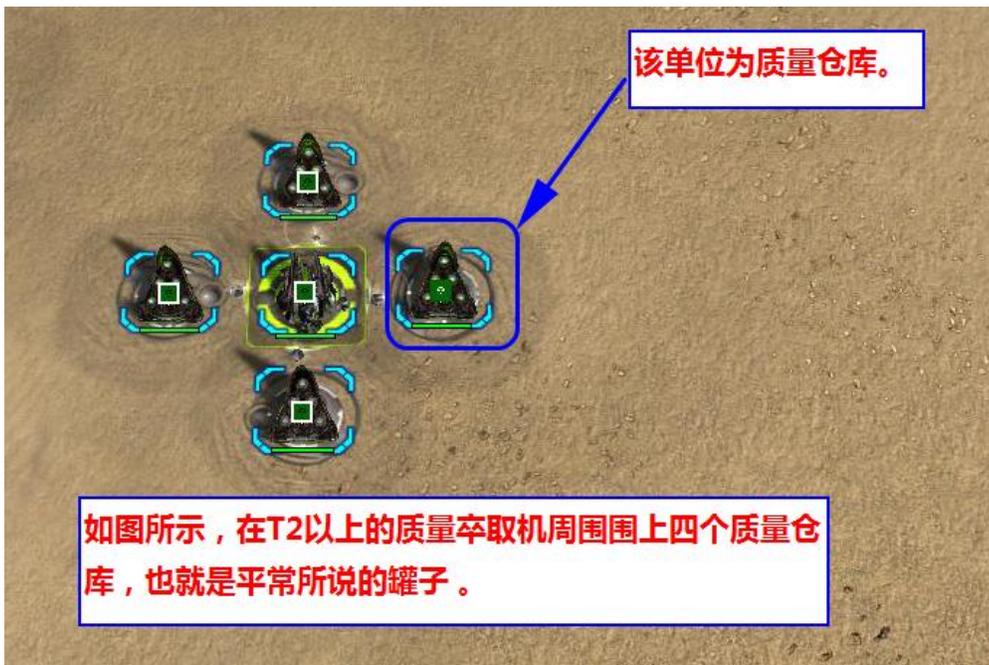
### 升级

最指中的单位分为四级，分别称为 Technology1（科技一）、Technology2（科技二）、Technology3（科技三），Experimental（实验级）简称 T1、T2、T3、T4。矿点有三个等级，最初为 T1，把地图缩小，你会看到 T1 单位下方有一个点，升级一个 T1 质量需要 700mass，当你的质量库存大于 350，即可开始升级一个 T1 矿点，升级方法，选择一个 T1 矿点，点击里面的图标，即可开始升级，请注意，有没有卡电？电不够用？得先暂停升级。造电厂再说。升级过程过如果有发现电量不断减少的情况，请及时暂停升级，按中要暂停的单位按 Z，对工厂及其它要升级的单位同样适用。



### 围罐子

升级完一个矿点，一个 T1 矿点能生产 2 的质量，而 T2 单位能生产 6 的质量，然后再在升级后的矿点四周，记住一定要贴着围四个，这时 T2 单位就能生产 9 的质量。一般 T2 矿点才开始才罐子，然后再继续升级 T3。这时，T3 矿有 27 的加成，你就有钱，可以造更多的武器来打仗了。T1 矿子也能获得提成，T1 矿加四个罐子有 3 的质量，一般不提倡，毕竟造罐子也是要质量的。



## 垃圾回收

在整个游戏中，地图的残骸、石头、树木等都可以回收，在跟人或是电脑对战中，双方留下的残骸都要及时回收，这将成为你后继发展的资本。所以在造兵的系列里面添加工程车是很有必要的，它会及时走到前线，然后及时打扫战场上的垃圾。

关于占矿与升级的细节问题（以下为小6补充，在此表示感谢）

首先不要认为升级矿点是最佳选择.....毕竟你得先占完矿,算算就明白

t1 矿的造价是 36 产出 2 t2 矿无论升级还是直接造,都是 800 造价,6 产出.t3 矿是 3600 的造价,18 产出 . 那么 3 个 t1 矿可以当一个 t2 矿,钱只有一百多,产出一样,耗电量略多....那么,在有空余矿点时,请优先占矿,有钱则升级矿

值得一提的是,t1 质量存储管围满任何产出质量的建筑,即围一圈,可以提高其 50%的产量...那么再算下罐子围 t1 采矿能增加 1 不到的产出....接近 1 的加成....但是 4 个罐子要 800 的造价,显然划不来,但是 t2 围罐子,同样 800 造价,能换 3 的产出.....还是不咋地,但是 t3 矿围罐子能从 18 产出变 24 产出....加了 6 的产出....划算阿...一个 t3 矿再投入 800 就能多一个 t2 矿的产量.于是 t3 矿一定要围罐子.

那么,质量转换呢? t2 的是 1 的产出....围满需要 4 个...800 造价,划不来...

而 t3 的有 12 的产出....围满需要  $3 \times 3 = 9$  个罐子,...也就加 3 的产出,却要花掉 1800 质量....显然不划算...

那么,矿厂围电厂呢?别去做...哪怕 t3 电厂才-150 左右的电....最多连 t3 电能小去 75%的耗电....也才省 100 电....100 点 5 个 t1 电厂或者 t2 电就能弄出来,却要损失 2 的质量产出...不划算

至于质量转换和电厂,最好能连接在一起获得加成,,,那么怎么搭配呢?个人推荐 t3 电厂和 t2 转换配搭...t2 转换-200 电+1 矿 围满 t3 电就有 16 个,-3600 电+16 的产出....省电当然是省的...那么看下 t3 的质量转换,如果没记错....12 产出...-3500 电造价约为 3000 多....

每个 t2 转换每点质量耗电 200 t3 转换每点质量耗电略少...这些可以忽略...但是 t3 必须造完才产出...t2 造好的能产出,你造下一个上一个已经在生产了....于是经济效益实际上 t2 转换更划算....当然...t3 省地盘,假如你缺地....那么造 t3 转换--

## 电厂的效费比

电厂类型	质量	电能	费效比
t1 电	75	20	3.75
t1 碳氢	160	100	1.6
t2 电	1200	500	2.4
t3 电	3240	2500	1.296

类型	质量	电	造价/产能	围电罐子		
				总价	产出	造价/产能
t1 电	75	20	3.75	1075	30	35.83
t1 碳氢	160	100	1.60	3160	150	21.07
t2 电	1200	500	2.40	4200	750	5.60
t3 电	3240	2500	1.30	7240	3750	1.93

类型	质量	电	造价/产能	围罐子		
				总价	产出	造价/产能
t1 矿	36	2	18.00	836	3	278.67
t2 矿	900	6	150.00	1700	9	188.89
t3 矿	4600	18	255.56	5400	27	200.00
t2 转换	100	1	100.00	900	1.5	600.00
t3 转换	3000	12	250.00	5400	18	300.00

## 二、侦察术

### 雷达系统

这个很重要，能及时发现远方的敌方目标及目标的动向。没有雷达，T1、T2、T3 单位就算是在射程以内也不会自动攻击，只会攻击可视范围内的目标，只有有了雷达，T1、T2、T3 单位才能攻击雷达范围内，射程内的敌方单位。在地图上，视野范围就是我们平时所看到的范围，而雷达范围就不一样，根据等级的不同，将可以看到更多的单位。武器射程也可以通过图标来设置，是否显示，不过显示了太多的范围，你看眼花的，建议不用开。

### 侦察兵

侦察兵是很弱的单位，但是跑得很快，自带雷达，在没有雷达的地方，就全靠他了。所以在没有雷达的时候，要造点侦察兵在部队当中，这样，你才不会成为瞎子。

### 侦察机

这个是空军单位，多用于远距离侦察，侦察对方的作战动向及当前的战略部署。

### 三、辅助

可以建造多个工程车来辅助，比如工厂，矿点等等，只要是在建造中单位都可以辅助，建设中单位，下方有黄色的进度条，这个需要拉近才能看到。如果没有在建造的单位，你去辅助就没有意义了，比如你去辅助 T3 已经围了罐子的矿点，他也不会多生产 1 点质量

### 四、Shift 键

在建造中，按住这个按钮就可以按着预定的顺序来建造单位了，比如开局中，我们先造工厂，然后造电厂，然后质量萃取机，那么你就可以按住 Shift 键，然后一个一个地去建。

建造：



回收垃圾：



## 五、模板：

能够帮助快速地建造单位。比如你要建四个罐子，如果你一个个地点，很浪费时间，而且点歪了，又不能获得加成。模板可以帮助你解决这个问题。

请看操作：

在任意时候，将要建造的单位建好，你可以利用跟沙盘模式。

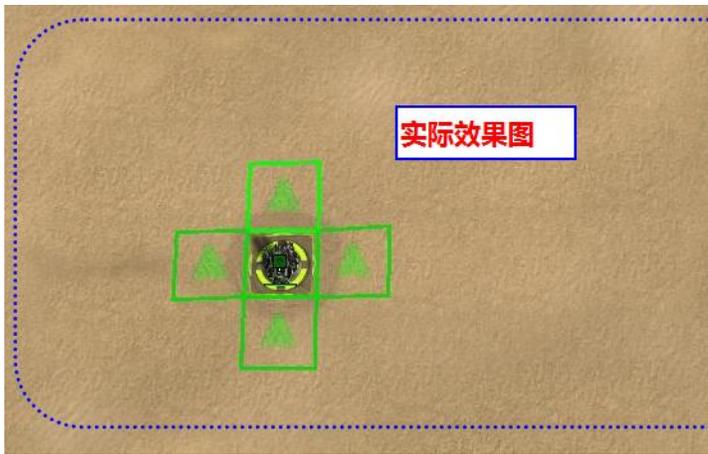
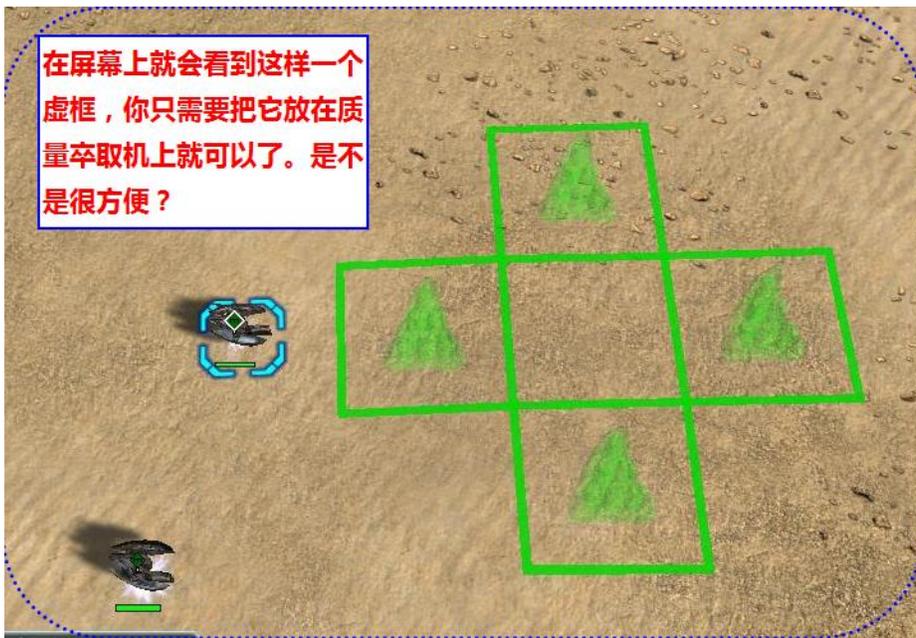
选取将要作为模板的单位，图中以罐子为例。



模板的使用：

因为罐子只有工程车才能建，那么你选取一个工程车。





其它模板：

点防：



工厂模板：

同样，你认为一个工厂旁边要造几个电厂，然后你将他们全部选中，注意，选中的顺序就会成为你建造的顺序。。

其它模板的就自行发挥了。

## 六、关于创建游戏



## 七、几个小知识

- 1、容易连爆的单位：T1 电厂如果造一起会连爆，T3 电厂、T3 质量制造机会将旁边的单位爆掉，包括 ACU。
- 2、只有取得制空权，才能大量生产轰炸机
- 3、记得造护盾，
- 4、暗杀模式下，记得保护 ACU，ACU 一爆，游戏就结束。
- 5、ACU 有超充能，但必须造了能源仓库，且你的电能是满的才能使用，超充能能攻击敌方单位并造成较大的伤害，但只能手动使用。
- 6、一定要扩张，小地图龟缩很被动的，你没有占到矿就没有质量，当然你就没法造更多的东西来抵挡别人的进攻。大地图玩的少，经验也少，在此不作评论。

## 八、FA 的连机：

### QQ 对战平台设置方法：



三个房间任选一个。

QQ 对战联机方法，

1. QQ 对战进"突袭"房间， 广东 MOD 房，
2. 设置，游戏主文件选 D:\Game Files\THQ\Gas Powered Games\Supreme Commander - Forged Alliance\bin\game\_exe.exe<已经改好>
3. 启动游戏

## 九：附观看录像的方法：

(一) 查看本机上的录像：





看录相分别点不同的视角，按住 shift 键，学习他们是如何进攻，

看开局，选择 ACU，可以看到 ACU 的建造系列。按住 shift 键，可以看到 ACU 的行进方向。选择工厂，可以查看到别人的造兵系列，不同的人打法不一样，通过录相，可以学习别人是如何扩张的。整体游戏都是骚扰与反骚扰的结合，你能骚扰到别人，并且保护到了你的矿（反骚扰），那么你就比别人有钱，你才能造更多的兵，进而扩张更大的地盘。

（二）查看网上下载的录相。

如果你只安装的 FA 3603，系统默认已经关联了 .SCFAReplay，则直接可以双击进行观看录相。

如果有多个版本，则需要将录相文件放入指定的文件夹里面。

例如我的用户名是 NEWONE，则我的录相文件在：

X:\我的文档\My Games\Gas Powered Games\Supreme Commander Forged Alliance\replays\NEWONE (X 代表你的文档所在盘符)。

如果是繁体中文，则上面的“My Games”应该是“我的遊戲”，然后找到相应的文件夹。

将录相放入，然后进入游戏，在这里找到你刚才放入的录相文件，即可进行播放录相。



FA 版本众多，且互不兼容，3599 只能播放 3599 的录相，其它类推。

## 十、附我做的视频：

模板：[http://v.youku.com/v\\_show/id\\_XNDI2ODk3Njk2.html](http://v.youku.com/v_show/id_XNDI2ODk3Njk2.html)

FA 教学：[http://v.youku.com/v\\_show/id\\_XNDI2ODQ1NTg0.html](http://v.youku.com/v_show/id_XNDI2ODQ1NTg0.html)

阵形设置 [http://v.youku.com/v\\_show/id\\_XNDI2NTQ4Mzcy.html](http://v.youku.com/v_show/id_XNDI2NTQ4Mzcy.html)

摆渡系统的使用 [http://v.youku.com/v\\_show/id\\_XNDI2Njl4Nzgw.html](http://v.youku.com/v_show/id_XNDI2Njl4Nzgw.html)

**所有视频的专集：** [http://www.youku.com/playlist\\_show/id\\_16480976.html](http://www.youku.com/playlist_show/id_16480976.html)



## 十二、其它内容

就随时联机，多看录像，多总结经验，就会不断提高。

在此抛砖引玉，希望各路高人批评指正。

在写此文的时候，我还很菜，小白、小新都在我的前面，要努力赶上并超过。在此感谢所有帮助过我的老人，yinhe、H 就算了、木头、XJ、XC、小新、小白。欢迎大家来群里联机，群里每天都有局，有 XC 亲自带队，本群绝对的大腿。

现在新人群人也多了起来了，小 6，蛋蛋，空格、猴子、青衣都是比较积极的，各路新人一定要来联机哦。。

=====广告位招租=====

新人群号：117199721 本群对战版本号：FA 3603

本人：newone，本群新人。

=====