

# [枪神纪刀锋]可能是最好的新手引导教程

## 1 写在最前

### 1.1 注意

如果你觉得视频中哪里讲的罗嗦，请记得本视频的定位，是面向新手。我的目标，是让即使是刚入游戏的萌新，也能得以打下扎实的基础，而不是让大家看了就能立马切出视频、来波超神。

别人也没兴趣知道你是谁、主玩什么职业、玩得有多厉害，键盘侠、嘴强王者请绕道。

### 1.2 目的

做本教程的目的在于，使初玩刀锋的新手朋友们得以系统地学习，尽可能最全面、最详细、最易理解地向大家讲述刀锋的知识技巧，秒杀众多意义不明的“教学”和秀操作视频。

目前为止的文字稿，字数统计如下。

这一次，我就是要做最好的刀锋教程，让其它的和这个完全没有可比性。

### 1.3 保证

观看之前，请您先保证四点：

- 1.不是其他职业派来的间谍；
- 2.具有良好的素质，及相对成熟的思想；
- 3.学习动机积极健康，愿意进行长时间的练习；
- 4.认清“矢泽妮可、平泽唯、中野梓、黑泽露比、国木田花丸、天海春香、高海千歌以及渡边曜都是本作者的”这个永恒不变的真理，放弃一切无谓的抵抗。

## 1.4 样式说明

本视频的内容可能使用如下样式写出，作用分别如下：

红色、下划线：极其重要，需要在游戏中时刻谨记，或许还可以受用终生。

红色：重要的中心思想，很多技巧会遵循之，同样也需要在游戏中时刻谨记。

白色、下划线：一句话或一段话中的着重点。

白色：一般的文本内容。

## 1.5 结构说明

在第二章，我将首先介绍如何稳妥地暗杀一个敌人，第三章中会学习以反杀为主的更多技巧。

这两章所介绍的技巧，都是按照难度顺序来讲解的，请记住，

**能够熟练运用每种技巧，是进入实战前的基础。**

在每章最后，我将介绍实战中该如何选择之。

第四章则是应对实战时，除击杀技巧之外，更多需要注意的内容；

这三章都是通过击杀来实现我们的目的的，而第五章我将介绍一些不太依赖击杀的策略。

## 1.6 素材说明

之前电脑卡，气得我把硬盘砸出了坏区，部分旧版未使用素材损坏；U 盘莫名其妙也给用坏了，部分旧版未使用素材丢失。

所以这个重制版里面，好多都是最近录的；正常对局实在难打出来的，就自定义演示一下，代替了。但是大家要明白啊，正常对局中，肯定会遇到那些情况，按我讲的应该都会有用，不是敌人演才能成功的。

感谢我一位不玩枪神纪的现实朋友，和来自电信、昵称为随心君的朋友的配合~

## 2 以暗杀为基础

这章主要讲一些最基本的击杀敌人的方法，以及需要了解的一些知识和技巧。

再次注意，本章是以难度顺序来介绍的，而实战中一般优先选择哪种，可能与此顺序并不相同，我将会在本章末介绍。

### 2.1 了解技能

在整篇开始之前，烦请大家先把刀锋的基础技能介绍仔细阅读一遍。

(位置：档案-生涯-职业技能)

其中提到的，本教程中将尽量不会出现。

### 2.2 了解职业特性

看过技能我们可以发现，刀锋是一个刺客型的职业，在敌人未发现时就能将其瞬间击杀。但如果失手，其能力不如其他职业，可能会因此死亡，所以我们需要练习。

### 2.3 明确最终目标

在第二和第三章中，我们全部假设为是 1V1 的情况，所以我们使用的所有技巧，都是为了一个相同的最终目的：

**到达敌人背后击杀。**

或许你现在不明白其特别强调的意义，没关系，只要先记住就好。明确了最终目的之后，让我们开始吧。

### 2.4 从背面静刺

像这样，远处走过来一个敌人，我们要怎样才能击杀他呢？

从背面静刺，是刀锋的最基础、最简单的玩法。在敌人未发现时隐身，绕到敌人后方，利用移动速度的优势接近；

到达背后背刺范围时按下左键，使用背刺技能，击杀。

需要注意的有两点：

- 1.完全进入隐身状态，从敌人视野中消失，需要大概一秒的时间。所以不要心急，未完全隐身就跑了出去，以致被敌人发现。
- 2.隐身接近敌人一定范围，敌人会听到明显的电流声，引起警觉；而且此时如果敌人面向你，还能看到红影。所以接近到一定距离时，我们最好提前解除隐身。

## 2.5 从背面静刺的缺点

以这种方式击杀敌人，有一些缺点：

如果我们解除隐身后接近敌人——

- 1.解除隐身时会有微弱的音效，解除后移动会有微弱的脚步声，会被敌人听到；
- 2.敌人偶然回头，或者敌人后方有其队友，都会被发现；
- 3.敌方小地图会显示红点，因此被发现；
- 4.如果没把握好时机，紧贴敌人过久，敌人能看到自己背后。

但如果我们保持隐身接近敌人，

像上文所说，敌人会听到明显的电流声，从而知道有刀锋接近。

两种选择都不太好，怎么办呢？

我们在下节会使用一种新技巧，来解决这个问题。

## 2.6 从背面冲锋斩

隐身绕后，

在我们目测敌人离自己差 1\*冲刺距离时，

使用冲刺技能快速接近，

冲刺结束后按下左键使用背刺击杀。

我们把这种技巧叫做“冲锋斩”。

因为冲刺，我们在到达敌人警戒范围，敌人要采取措施时，已经被我们背刺了，所以我们可以不怕敌人听到电流声，是否解除隐身都无所谓。

## 2.7 冲刺时背刺

在冲刺过程中，我们的准心会变成禁止符号，无法普通攻击、无法切换武器。

但是，冲刺过程中是可以背刺的。

我们把这种冲刺过程中背刺的技巧叫做“闪杀”。

操作说起来很简单，

只要在冲刺过程中能经过敌人背后，那么我们在冲刺过程中按下左键，就可以背刺。

但实际上不那么容易成功，所以在实战前，最好找个小伙伴建房试验，体会这样操作的感觉。

在开始尝试时，经常会出现冲刺穿过了敌人，但没有背刺的情况，

这就是冲刺与按下左键的节奏的问题。

最简单的解决方法，我们可以在冲刺过程中及冲刺结束后狂按左键。

至于为什么冲刺结束后也要按，我们将在后面了解。

## 2.8 从背面闪杀

在我们把闪杀练熟，成功率较高后，就可以在实战中运用了。

在距离敌人略近于1\*冲刺距离时，向前冲刺，

同时狂按左键，以闪杀击杀敌人。

## 2.9 区分

相信大家已经发现，

冲锋斩是冲刺过后背刺击杀敌人，闪杀时冲刺时背刺击杀敌人，

两者是有一些区别的。

闪杀能击杀敌人，是因为冲刺过程中经过了敌人背后背刺范围；

冲锋斩能击杀敌人，是因为冲刺结束后正好到达敌人背后背刺范围。

请大家牢记闪杀与冲锋斩的这个不同之处。

目前为止我们学习的都是从背后接近敌人，

所以我才建议，冲刺过程中和结束后都狂按左键——

因为这种情况下，即使冲刺过程中没经过背刺范围，冲刺结束后也是在敌人背后合适的范围。

所以我们干脆把这两个技能归为一个，

就叫做闪杀/冲锋斩，

大家看好时机按左键就是了。

你可能觉得我在说废话，其实并不是。

因为后面会讲到一些与此不同的情况：

一旦没能如上所述，找好角度，精准切过敌人背刺范围，在冲刺时击杀，冲刺结束后就会超出范围，击杀失败。

刀锋还有很多花样技巧，

但无论如何，闪杀/冲锋斩都是最实用、最简单、最基础的技巧，

请大家务必熟练。

## 2.10 了解背刺技能

对于背刺技能，我们有三点需要了解：

1. 敌人侧面也可以背刺。

背刺范围不只是敌人的正后方，对着一个静止的敌人左右瞄准，就会发现，其实背刺范围能达到敌人的侧面。

2. 背刺范围指的是敌方视野盲区，而不是人物模型背后。

为什么要强调这个呢？因为有的角色是斜着站的，所以其人物模型背后和视野盲区并不重合；镜之暗面·该隐尤为显著，遇到他要十分小心。

搞不清背刺范围到底在哪，那就尝试走到敌人背后的红色区域击杀。

那个是背刺范围指示器，提示我们到达其中就可以背刺。

实际范围略大于其指示范围，所以说仅作参考。

像这次，我一直紧盯着其人物模型的背后，

从背后红色可以看出，他已经向右转头了，而看其人物模型根本看不出来，

导致我的刀锋含冤而死。

3. 从右侧接近敌人背刺击杀比从左侧好。

可能是因为背刺判定范围与人物模型背后范围不符，也可能是因为心理作用吧，反正从敌人右侧接近击杀，绝对是个好习惯。

## 2.11 从其它方向闪杀/冲锋斩

了解闪杀/冲锋斩之后，我们用它来玩点花样。

第一步，我们尝试从敌人的侧面向前冲刺，到达其背后或侧面击杀。

因为我们的移动方向与敌人的移动方向不一样，要注意预判敌人的下一步的位置。别忘了前面说过的，最好从右侧接近击杀。

第二步，在练熟从敌人侧面接近击杀之后，我们再尝试这样的操作：  
正面接近敌人，在相距 1\*冲刺距离时向前冲刺，到达敌人背后时迅速转身背刺。

在敌人的视角看，好像是刀锋从正面冲过来，自己就死了，产生在正面被背刺的假象，这就是所谓的“正面背刺”。

## 2.12 初步侧闪

设想一下：

如果我们要从敌人右侧接近他，正面面对敌人、向前冲刺，可以到达敌人背后；  
而如果我们左侧面对敌人、向左冲刺，也能达到同样的位置，对吧？

我们来尝试一下侧面对敌、侧向冲刺的“正面背刺”。  
看到有敌人正在走过来，侧身面对他，凭感觉侧向冲刺过去，转身背刺。

有人可能会问了，这和“正面背刺”感觉差不多啊，为啥要这么费劲呢？  
这两个当然是不一样的啦。

思考一下，就会明白，使用背刺技能有两个条件：

- 1.处于背刺范围内
- 2.视角面对背刺范围

请始终记住，必须同时满足这两点，才能达成背刺。  
正面冲刺到敌人背后，经过了侧面的背刺范围，但并没有面对背刺范围，所以不能背刺；  
但如果侧向冲刺，面对着背刺范围，是有可能背刺的。  
这就是两者的重要区别。

正是因为有这样的可能性，所以请尽可能地尝试使用这样的方法，虽然可能会远比从背后击杀难。

现在练习的这些，可以为接下来我们学习更复杂的技能做准备。

## 2.13 能力：侧对敌人

上面的“初步侧闪”，需要我们侧对敌人来实现。这是后面的技巧中必需的一种能力。

请不断练习，直到虽然是侧对敌人，却依然能预判到敌人的位置；

且能以合适的视角和冲刺方向，精准地冲刺到想要的位置。

## 2.14 从其它方向静刺

在我们对自己的操作有信心的情况下，我们也可以尝试不用冲刺，而是直接走过去背刺。

在我们从背后静刺时，一直和敌人朝同一个方向移动，有较多的机会背刺；而现在，我们的移动方向和敌人不同，所以达到背刺范围的机会只有一瞬，请大家务必抓住。

## 2.15 实战选择

在熟练掌握以上全部技巧之后，我们来看看在实战中，应该以什么样的优先顺序选择这些技巧。

首先，绕一个大圈到敌人背后追击击杀，实在是麻烦；大多数情况下，我们都是从正面，直接近距离绕到敌人背后的。是的，就是这样，正面接近敌人，绕一个小圈经过敌人侧面，转头迅速甩刀击杀。尤其是在拐角，敌人转弯时警惕性相对会降低，而且必定面对新的方向，成功率更高。

总结起来，首选正面绕刺，并且尽量在拐角使用。

在此基础上，加入的各种冲刺都是辅助而已。比如因为敌人反应太快，如果局势紧迫……等等，那就看好距离，加一个冲刺来击杀。

一般会背面静刺，会正面绕刺，会从各种方向走近敌人背后，会从各种方向冲刺迅速接近敌人背后，也就够了。太想瞎瘠薄闪装逼，容易玩死自己。

## 3 尝试反杀

试图击杀敌人时，难免有失败的情况。

本章我们将主要学习如何用“侧闪”“半月斩”及其它的“鬼影闪”，在暗杀失败后反杀敌人。

需要注意的是，敌人在没有发现我们时，可能只是一直朝着一个方向，规律地前进；但一旦发现了我们，敌人一般都会开始乱走，这时我们的预判难度就增大了。

### 3.1 愚蠢的敌人

大多数人的心理都是这样的：

认为背刺不到自己的刀锋很弱，想要击杀，又怕被反杀。

第一，他们会试图使两人保持在一个所谓的“安全距离”。

可笑的是，这个距离一般都正好在一个冲刺的距离以内，我们轻易就能够到。

第二，他们会认为贴住墙壁能够防背刺。

然而背刺范围是很大的，如果是正背面贴墙，左右两侧是依然可以背刺的。

第三，他们会认为我们的行动尽在他的掌握之中。

我们向后移动，那肯定就是逃跑了；

我们接近他们右侧，那就是要从他们右侧攻击了……等等。

愚蠢的敌人们，会用他们的固有思想，来试图战胜刀锋。

而我们将利用他们的心理，来打败他们。

### 3.2 思想：简化

记得前面说过，我们的最终目的，  
是到达敌人背后。

或许现在应该修改一下说法：

处于敌人背后（的背刺范围）。

这可以以两种方式做到：

我们冲过去，或者敌人送过来。

如果你在任何情况下都能实现前者，那也没必要看这个教程了。而我们正是不知道怎么利用冲刺，那不如想办法让情况变得简单，让我们一看就知道该怎么办。

### 3.3 直线追击时的侧闪

我们先来学习侧闪。

侧闪是一个操作相对简单的反杀技巧。

这个“侧”，指的是我们会侧向冲刺，并到达敌人的侧面。

刀锋的移动速度是所有职业里第二快的。

一般情况下我们没人会作死，去惹第一快的双枪。

所以接近其他职业后，如果想逃跑，还是能拉开一些距离的。

是的，失败后，我们先假装逃跑，横向移动，方便观察敌人位置；

这样就能将情况简化为直线的追击了，只要侧向冲刺，很可能在冲刺过程中经过敌人侧面的背刺范围，也有较低的概率冲刺过后正好到达敌人背后，完成击杀。

尝试了这样的技巧之后，我们可以从两个方向强化：

1.应对更多的类似情况。被直线追击时，敌人就是规律地直线向前移动。而敌人直线向后撤退、向右移动等等，也是相同的道理，只要预判一下其下一步的位置，冲刺过去就好了。

2.对此的反应更加迅速。

背刺失败后，能够尽可能快地调整好位置，侧闪反杀。

### 3.4 在拐角的侧闪

上面的实例中，我们的思想是：

将敌人无规律的行动转变为有规律的直线追击。

而接下来这种情况，也可以迫使敌人做特定的行动。

遇到拐角时，理应转身面向新的路；

如果是在追击刀锋时经过拐角，为了防止被背刺，还“应该”从拐角的外侧贴墙走。

——这就是敌人在遇到拐角时的规律。

面对这样的敌人，我们需要的操作十分简单：  
以最快的速度逃过拐角，在内侧卡视角观察敌人的动向，  
并在其经过拐点的一瞬间，向后方墙壁冲刺，  
同时狂点鼠标，有很大的概率成功反杀。

请注意，这个方法是应对拐角追击刀锋时，选择靠近外墙前进的敌人。  
或许有少数敌人选择靠近内墙，那么这个方法成功率可能会低一些。

这只是拐角反杀的其中一个实例而已，其它情况我们在后面讨论。

实际上有很多情况也和这种拐角类似，比如台阶，  
都可以迫使敌人到特定的、方便我们击杀的位置，  
请大家自行尝试。

### 3.5 侧闪的优劣势

使用侧闪，可能以两种方式击杀敌人：  
冲刺时正好切过敌人背刺范围；  
或者冲刺后处于合适的位置，敌人的背刺范围就在附近。

侧闪的最大优势就是，  
只要角度找好，确定冲刺时能切过敌人背刺范围，  
那么不论敌人远近，只要在冲刺范围之内，都能击杀。

而侧闪，作为一种只朝一个方向的一段冲刺，其最大的劣势就是，  
一旦没能如上所述，找好角度，精准切过敌人背刺范围，在冲刺时击杀，  
那么由于冲刺距离固定，冲刺结束后会反而与敌人拉开距离，击杀失败。

请确保你已经充分地理解了侧闪的优劣势。

所以可见，侧闪非常不适合应对近距离无规律运动的敌人。  
近距离周旋时，由于敌人运动毫无规律，想要找好角度，精准地切过其背刺范围，非常难做到；  
而近距离一旦一段直冲，那必定会闪远了，击杀失败。

### 3.6 合理利用不同闪法的优劣势

那么我刚才介绍的两个实例，和其优劣势有什么关系呢？

利用侧闪精准地切过敌人背刺范围很难，  
所以在第一个实例，我让大家假装逃跑，使敌人直线追击——

这样敌人就是在我们正后方，角度确定了；  
而根据侧闪优势，敌人远近无所谓，都能击杀。

侧闪是一段直冲，盲目冲刺可能反而拉开距离，  
所以在第二个实例，敌人在经过拐点那一瞬间，贴墙面对我们，位置确定；  
而我们迅速后冲，被墙壁阻挡，精准地停在和敌人相同的位置，  
此时我们所处位置与其背刺范围完美重合，所以必定击杀。

以上两个实例，都很好地将侧闪的劣势消除，将侧闪的优势最大化利用。  
之后学习的半月斩等，也是这样。

熟练地运用每种技巧，只是基础，  
更重要的是根据实际情况，快速选择该使用哪一种。

## 3.7 二段冲刺

正是因为侧闪有那样的缺点，  
所以接下来我们学习二段冲刺，来弥补一段直冲的缺点。

### 3.7.1 简介

冲刺时，可以先后按两个不同的方向键（如前后，前左，后右），  
使刀锋先后朝着两个方向冲刺，这就是所谓的“鬼影闪”。

“半月斩”的冲刺方向为后左或后右，  
由于以此反杀敌人十分有效，单独划分成为鬼影闪的一个变种。

### 3.7.2 按速差异

以上的简介在各种闪法教程中被反复提到，但它们大多没有说明一件事：  
先后按两个键的快慢不同，冲刺的轨迹也不同。  
下面我将以不同速度来使用后右的半月斩，请大家注意观察对比。

然而，知道了这个也没什么琴梨用，最主要的按法还是中速的。  
只是想告诉大家，在实战中，不要因为惊慌，按得过快或过慢，使得反杀失败。

### 3.7.3 按法差异

使用二段冲刺，有两种施放方式：  
先按住 Shift，然后按一个方向键，再按一个方向键；

或者先按住一个方向键，然后按 Shift，再按一个方向键。

个人感觉，第一种方法更方便、更合理，所以我不推荐第二种按法，以下内容全部只以第一种按法为例。

## 3.8 跳跃的妙用 1

想象一下，击杀失败后，我们正在按住 W，向前逃离，此时如果想向后对追击的敌人使用半月斩，如果按照第一种按法，先按下 Shift，那就成了向前直冲了；但如果先松开按住的 W，再按 Shift 加两个方向键，又会有短暂的停顿，该怎么弥补呢？这就需要靠跳跃了。

跳起到空中时，一般无法继续移动操作，会因惯性向跳起的方向缓慢落地。

这给我们带来了一个可利用的地方：因为无法继续移动，我们可以利用这短暂的时间来改变按键。所以我们可以先向前跳起，短暂的浮空时间中，我们可以松开 W，转为 Shift 及 S。这样按成功率高，过渡也平滑。

## 3.9 熟练按出二段冲刺

二段冲刺在开始时很难按出，即使熟悉了按法，在实战的慌乱之中，也极有可能会因为紧张按得过快或过慢，使得自己没能冲刺到想要的位置。所以请大家多加练习，以在实战中保持冷静，避免这样的情况发生。

自己建个房间，练习按住 Shift 并先后按下两个方向键的按法，练习前后、前左、后右等，共 12 种按法，直到需要时能立即按出中速的鬼影闪，且成功率较高。

比较熟练之后，我们来学习如何在实战中使用这些二段冲刺。

## 3.10 半月斩

除了侧闪之外，半月斩是另一个主要的反杀闪法。

如果考虑按速对冲刺轨迹的影响，及敌人的位置、行动，会有很多种情况，实在是太麻烦了，所以在此只讲解一种最典型的，只要按对了（实战中这并不容易），就有较高的概率成功反杀敌人：

近距离背刺失败后立即转身，使敌人在自己后方，并用余光估测敌人位置，敌人在自己左后方时，向前跳起，向后左冲刺，同时一直狂点鼠标左键；敌人在自己右后方时，向前跳起，向后右冲刺，同时一直狂点鼠标左键。

什么？如果是正后方呢？

上述两种随便选一个试一下，或者稍微向左右走一下再按上面的做嘛。

请大家不断练习，  
不断寻找使用的最佳时机，  
不断缩短使用半月斩前的准备时间，  
不断提高按法的成功率。

### 3.11 （狭义）鬼影闪

这里的鬼影闪，指的是除了半月斩之外的鬼影闪。

毕竟鬼影闪闪法多样，  
如果熟练掌握，角度、按法、按速得当，理论上我们可以到达 1\*冲刺距离内的任何位置。

但相比之下，前面学的侧闪、半月斩操作简单，且能应付大多数情况，所以我建议大家在侧闪、半月斩非常熟练后，再尝试鬼影闪。

第一个使用鬼影闪的例子，用于暗杀而非反杀：

从敌人左侧使用右前鬼影闪接近，或从敌人右侧使用左前鬼影闪接近，击杀。  
在成功按出的前提下，  
这样相比之前学的闪杀/冲锋斩等，可以更容易地应对小幅度乱晃、乱转的敌人，且可用于装逼，作为精彩操作编入自己的击杀锦集中。  
但如果不能保证较高的按法成功率，还是老老实实绕刺或者直冲吧，装逼不成反被\*\*，那就尴尬了……

### 3.12 跳跃的妙用 2

前面说过，跳跃后，“会因惯性向跳起的方向缓慢落地”？  
一般人都会这么认为的吧？这其中也包括我们的敌人。  
第二个鬼影闪的例子，就利用了这点。

近距离周旋时，我们如果是向敌人左侧跳起，敌人一定会以为我们会继续向其左侧缓慢落下，于是提前做好心里准备，瞄准；而冲刺的一个特性，就是在空中可用，此时我们迅速用左前的鬼影闪到达敌人右侧，敌人还在想着怎么防自己左侧，必定来不及反应。

注意，这个时候就用鬼影闪才合适，不要考虑侧闪。因为鬼影闪的轨迹，使得我们有更大的可能性到达敌人背刺范围，而且冲刺后依然在其附近，不会拉开距离；侧闪则正好相反。

重复一遍，完整操作就是这样：

近距离向自己右侧，也就是敌人左侧跳起，然后空中迅速改变按键，向左前冲刺，期间不断狂点左键，找到敌人背刺范围，完成击杀。

### 3.13 暴力鬼影闪

如果能把鬼影闪也练得较熟练，我推荐用这种方法击杀近距离敌人——一旦击杀失败，也不要费劲走位迷惑了，就迅速果断地直接左前鬼影闪，绕一圈重新到达其背后。

敌人不可能反应得过来，紧跟着我们转一整圈。我最常用的也就是这种。

### 3.14 走位配合静刺

利用走位，我们可以表现得让敌人以为自己要移动到一个位置，使其采取错误的行动，而导致我们击杀。

这里举两个走位配合静刺的例子：

- 1.面对卡点机枪之类的，从其左侧接近他，他为了防背刺和打中我们，一定会转过身来；此时迅速移动到其右侧，很有可能背刺到；如果敌人反应了过来，那就再迅速到其左侧，如此反复，面对一般的敌人都可以成功；如果这样没能骗过敌人，可以在一侧时用冲刺（侧闪或半月斩）快速到达另一侧，成功率会更高。

- 2.从正面接近到敌人右侧，敌人看到你的红影在往其右侧接近，一般会在惊慌的同时迅速转身向后；而我们在接近其右侧时，迅速退回，向后右少许移动，可能正好迎上转身的敌人的背后。

当然，也可以尝试使用后右的半月斩。

这些绕刺拥有无限可能，请大家自行探索。

需要注意的是，这种不用冲刺，全凭走的绕刺，只适用于机枪这样的开火就不能移动的笨重职业，或者是被逼到死角、没法快速移动逃出的职业。

### 3.15 玩弄敌人、出其不意

上面一个鬼影闪绕一圈的例子，之后两个绕刺的例子，都是使敌人的反应跟不上我们的行动。

下面这个例子也是这样。

距敌人有一定距离时，向左前鬼影闪，冲刺到其左侧，又绕到右侧击杀。鬼影闪前半段向左冲刺，敌人可能赶紧转向右侧，这时左侧就暴露了；而后半段向前冲刺，到敌人左侧，敌人肯定赶忙转回来，如果他反应得过来；这还没完，我再一次绕到其右侧，这样敌人就一定反应不过来了。

但是要注意，如果敌方反应实在是迟钝，这样或许不会起到好的效果。就是这样，让敌人永远跟不上我们的行动，被我们玩弄，这种感觉可有意思了。

另外，还有一个应该遵循的重点，那就是要出其不意地反杀敌人。

导弹发现蓝包消失，想赶紧两炮送我上天，可刚打出一炮，我立刻就闪到了其身后。

狙击看我残血，想赶紧一棍子抡死我，觉得我要逃上天台，所以紧跟，可下一步我却直接闪到其身后。

这样，**做出和敌人预料相反的行动，让敌人瞬间懵比，这时我们反杀的成功率会很高。**

### 3.16 能力：准确瞬移

能够用一段或者二段冲刺，精准地移动到希望的位置，也是重要的能力之一。最好专门自建房间来练习，选择一个点，

比如左前方吧，可以斜着直冲，  
可以面朝前，左前冲刺，前左冲刺；  
也可以面朝后，右后冲刺，后右冲刺。  
总之把每一种闪法都练熟，使得自己看好了哪个点，能够瞬间移动过去，  
轻松反杀敌人也就比较容易了。

## 3.17 实战选择

上面已经说过，不同闪法各有优劣势，  
应该以具体情况来作为选择基准。

首先，在一些特殊地形，应该优先选择一些方式。

### 3.17.1 敌人贴墙

如果附近地形狭窄，敌人靠近墙壁，那我们更容易反杀他。

原因如下：

1.一般情况下，靠墙的敌人都是在向后退，方便预判；

即使不然，由于墙壁的阻挡，敌人的行动受到限制，也会给预判带来便利。

2.前面说过，近距离侧闪，如果没能在冲刺过程中正好切过敌人背刺范围，冲刺结束后会拉开距离，导致失败；

而在这种情况下，即使没能成功，冲刺受到墙壁阻挡，也会使我们停到一个合适的位置，背刺敌人。

所以，如果敌人靠墙，不要犹豫，找好角度，一个侧闪斜切过去，或者一个半月斩；

想象一下冲刺轨迹配合墙壁将敌人包围的感觉。

### 3.17.2 拐角

上面已经两次提到拐角，在这里我来总结一下。

在逃过拐点之后，应该注意观察敌人的动向，是想贴外墙还是内墙。

看到敌人一直贴着外墙，那就向后侧闪。

但是有些敌人遇到拐角，可能会选择更靠近内墙，

这种情况下使用半月斩可能更合适。

在逃过拐点之后，在敌人即将到达拐点时，向其方向使用半月斩。

什么？你看不出来？

那么，管他贴哪边呢，  
快经过拐点时开始隐身，给敌人一种自己拐弯逃跑的假象，  
完全隐身之后立刻走回来，杀他个措手不及。

### 3.17.3 空旷地带

如果没有上面那些特殊的地形，  
那选择那种方式，就该根据敌我的距离来考虑了。  
近距离，那就转身向后半月斩，或者正面鬼影闪绕一圈；  
拉开一定距离了，那就试试侧闪。

### 3.17.4 总结

毕竟正如前面所说，这些技巧的最终目的都是相同的：  
到达敌人背后击杀。  
如果方便，就直接走或冲刺到敌人背后；  
如果不方便，那就想办法让敌人到方便自己击杀的位置。

上文只针对每个技巧简单地举了少数例子，更多的技巧还是需要自己摸索。  
通过上面的教程，我更希望大家能学会自主思考如何击杀敌人的能力，而不是生硬地模仿上面的技巧，在实战中只能祈祷敌人会按上面的剧情演。

在实战中反复练习，  
使得自己在面对任何情况时都能立即想到解决方法，并成功使用之，  
在操作方面基本上就没问题了。  
操作与意识兼备才能玩好，在很多游戏中，这句话都是永恒的真理。  
意识在下两章中会提到一些，  
但更重要的还是靠大量的实战经验积累，那就是一个教程教不了的了。

## 4 实战

### 4.1 心态

我觉得走进实战，最需要强调的，首先就是心态。  
是否拥有良好的心态，不仅能决定我们某一单局的发挥，甚至能决定我们能达到的最高成就。  
在我看来，这几种心态尤为重要：

### 1.胜不骄，败不馁——

不能因为一时发挥好就骄傲自满，更不能以此嘲讽其他玩家，毕竟人外有人，天外有天；也不要一时发挥不好就放弃，毕竟失败是成功之母，如果能在失败中吸取教训，以此换来之后的成功，那么那失败就有意义；

### 2.自信——

无论敌人等级多高、称号多响亮、装备多炫、技术多好，我们都要相信，我一定能打败他！我们一定能够战胜他们！

### 3.沉着冷静——

没准下一秒就会有一个敌方刀锋带着电流声到你面前，没准下一个转角就会遇到敌人的大部队；

战斗中会有各种突发情况，而我们要做到的就是，面对这些时依然保持沉着冷静，迅速想出解决办法，并成功使用。

第一个与玩家本身的性格、素质有关，而后两个最好的练习方法，就是大量的实战。

## 4.2 准备

进入实战的准备嘛，要说最重要的……

现在枪神纪越更新越卡，请大家买个好电脑！

电脑配置低，真的会直接影响到发挥！

配置低，帧率就低。

我的长期亲身经历证明，这可能会导致错过一些背刺机会，还可能会导致冲刺无法正常使用。

除此之外，还可能会遇到一些奇妙的情况，使我们大声惊叹：MMP！

这两个都是我遇到的真实情况，没有经过剪辑处理。

我发现几乎每一个刀锋视频下面都会有人问，鼠标灵敏度多少。

我想说，鼠标调多少完全要看自己，

使得自己一转，就能立刻转到正后方，转得精准，而不是转得轻松。

好吧，没人听。

满意了吗？

## 4.3 习惯

很多人喜欢来回切换武器，或者因为近战武器微弱的速度优势，而选择一直拿着近战，我并不推荐这两种做法。

身为刺客，应随时保持警惕，准备应对一切未知。

从其它武器切换到主武器，需要等待一段时间才能背刺，这时间足够造成一次失误。

所以，在任何模式都通用，我推荐的做法是这样的：

注意力高度集中，持主武器，  
尽可能走在外围，背面紧贴着墙壁，正面面对开阔地带，  
随时准备转身背刺。

另外，还有需要特别注意的一点，背刺如果变成平砍，千万不要慌乱，急着再次尝试背刺。必须要等待一小会，不然下次攻击还会是平砍。

## 4.4 了解敌人

了解我们的敌人，可以使我们更好地击杀之。

我们应该时常思考，敌人此时是怎么想的，从而预判出其下一步的行动。

### 4.4.1 最佳出手时机

首先请记住，

对我们帮助最大的一点，也是对所有职业、所有玩家都适用的一点，那就是——  
敌人本来在专注另一件事的时候，就是他们警惕性最低的时候，  
所以是我们击杀之的最好时机。

敌人本来能专注什么事？最主要的，也就是忙于和敌人交战了。

所以接下来介绍爆破模式时我会说到，一般人都会防着刀锋，所以最好等到交战之时出手。

这时候，敌人的警惕性真的是几乎为 0。

就算他是个要抓刀锋的榴弹，就算他开着狗眼，

就算我们已经被他余光看见，依然会被忽视。

像这次，我想击杀工程师，但附近有榴弹守着，不方便；

正好工程师的炮台在远处，我就破坏炮台，

这时工程师在想着赶紧赶过去修理，突然有刀锋出现在面前，

他一定反应不过来；

复活之后同理，继续以炮台为诱饵击杀。

还有，喷纳米时，被治疗的为了被喷准，会站着不动，

医生也会专心看着血量上升，也是警惕性非常差的时候。

还剩下什么可能会专注的，也就是走过去吃蓝包，和换子弹了。

像这次，烈焰打了几枪，又直冲过来，显然不是因为发现了敌人，而只是想吃了这个蓝包而已。

眼盯着蓝包，想着快点接近蓝包，而且同时还在换子弹的时候，他根本反应不过来有刀锋的。

## 4.4.2 敌人一般习惯

比如，我看见了这个人，不确定他会往哪走，击杀风险比较大；  
但我又看见更远处有个队友被这个人发现了，  
那想都不用想，敌人一定会攻击队友；  
所以敌人面朝方向就确定了，击杀很容易。

再比如，很多人会认为刚出门是安全的，警惕性很低；  
所以在我的另一个视频《带你走进本渣黑暗的内心世界》中，可以看到，在击杀一个敌人之后，我会立刻尽快赶到其复活点，等待再次击杀。

## 4.4.3 特殊职业习惯

另外，我们还应该知道一些职业的特殊习惯，以及对付这些特定职业的技巧。

刀锋隐身了是十分麻烦的，所以如果想抓到敌方刀锋，最好比他们更先抵达战场，在他们还没开始隐身时找到，并预判其位置；  
而且，遇到敌方刀锋时，如果不能确保击杀，最好别盲目攻击，导致显形，  
**敌暗我明，这是十分危险的；**  
有些刀锋遇到敌方刀锋时，如果敌方残血，可能会选择用近战武器补刀，  
我并不建议这么做；  
无论敌方血量多少，用主武器随时都可能秒杀，  
不应该掉以轻心。

烈焰，火焰范围广，很多人没事就爱乱扫；  
而且气爆可以打断我们的冲刺，击杀很难，所以尽量别惹他们。

双枪，遇到一长段路时，很有可能使用翻滚，  
所以不要刚好赶上双枪想翻滚时试图击杀他；  
大楼屋顶的最高屋顶，双枪一般都会选择走墙上去，  
所以我们可以提前准备好击杀。

导弹在遇到刀锋后，一般会选择脚下开炮，  
攻击同时导弹跳拉开距离，所以别轻易选择击杀之；  
另外，导弹开炸时可以跳起来碰碰运气，  
正好被炸起来特别高的话，可以找好机会空中击杀他；

导弹的子弹有飞行时间，需要预判，  
被打时，可以根据飞过来的位置冲刺躲开，  
而有的时候，反向走位可能躲过一炮。  
对付榴弹更是这样。

狙击一般都会打一枪乱动几下，  
所以在他们乱动之后，重新开镜时，是最好的击杀时机。

对付榴弹啊，看着自己身体变红了，或者榴弹眼睛发光，就赶紧闪走，  
千万别心存侥幸；  
而一旦他们刚关透视，那就是最好的击杀时机。

有时工程师周围防守严密，此时我们可以绕过，破坏他的传送器，  
然后在他赶回来的路上击杀；  
破坏建筑会优先于背刺，这点也需要注意。

## 4.5 团队竞技

### 4.5.1 责任

毕竟取名叫“团队竞技”，和团队配合是少不了的。  
虽然我必定是独来独往，但我也得这么说，传播正能量啊。  
团队可以帮助到我们，比如在敌人戒备森严，难以潜入时，我们可以报告队友，用强劲的正  
面火力击溃他们；  
而这之前，我们也应该为团队做些贡献，那就是消灭潜在的威胁。

敌人大部队来了，有机枪、有血奶、有盾奶，你不管；  
敌人防御系工程师来前线建建筑了，全升三级了，你不管；  
到时候，你的团队被吊着打，压到家门口，我们的发挥也会受阻了。

### 4.5.2 一般套路

团队竞技的一般套路，总结起来就是这样：  
开局快速到达前线，将威胁大的职业击杀；  
然后绕到后方，寻找落单的、面对刀锋无力的职业击杀；  
藏好，寻找下一个目标，如此反复。

## 4.5.3 部分地图介绍

应评论要求，我会介绍部分地图中刀锋的玩法。

其实我是非常不愿意的，

一是玩家都知道这些了，我也就玩着更艰难了；

二是这会造成思想的局限，那些操作是固定的、只能模仿，

玩法套路这种灵活的东西，你也要模仿吗？

### 4.5.3.1 大楼屋顶

这是最常见的一张地图，在我刚开始玩刀锋时，就思考过在这张地图的玩法。

如果是不熟练的、胆小怕事的刀锋，

那就一路上躲着敌人，隐身绕过他们，

争取安全地走上敌人的二层；

那里一般会有狙击之类的好欺负的职业，收掉他们的人头，走到屋顶；

之后就可以卡视角，安全地观察敌人动向，继续寻找好欺负的敌人击杀。

### 4.5.3.2 中东小镇

从略懂怎么玩刀锋开始，直到现在，中东小镇一直是我最喜欢的地图。

毕竟全是大蓝包，吃着爽；固定机枪伤害高，偷人强。

这张地图有些不对称。

一方可以从敌方卡车跳起来，冲刺上敌方炮台，

而另一方可以从自家卡车跳起来，冲刺上敌方左侧小道，

这是各自的优势，也是对方无法做到的。

所以，我的建议玩法是这样：

开局向左走，迅速冲刺，冲刺，再冲刺（虽然这样非常容易假冲刺），反正大蓝包够我们吃的；

到了中间看看自己是哪方，能冲刺上机枪的，那就直接上，扭头甩刀击杀机枪上的敌人；

不能，那就走底下绕过去，上楼梯击杀机枪上的敌人。

上了机枪之后，四处扫射，争取偷掉更多敌人；

算好时间，估计着刚才被杀的复活了，来报仇了，

赶紧隐身冲刺走，到下面吃完大蓝包，再来试一波；

或者假装隐身逃走，下机枪反杀接近的敌人。

尤其是在冲刺能上机枪那一侧，

敌人必定是扭头向右来抓我们，而且后方还有墙壁阻挡，防止我们冲过头，绕刺或者侧闪都

能轻松击杀。

如果想去中间搞事的话，最好从敌方那一侧去，因为我方那一侧很可能会有卡点机枪，一过去就会被发现。

敌方左侧通道一般会有狙击，没事也可以找他们玩玩。  
如果是冲刺能上左侧那方，就更好了，免得走下面有危险。

### 4.5.3.3 欧洲小镇

欧洲小镇曾经是最喜欢的三张图（中东小镇、欧洲小镇、卸货区）之一，因为图大，便于隐藏。

~~而且毕竟我就是个欧洲人嘛~~

之后因为发现了一些不便之处，越来越讨厌这张地图。

而且同为大型地图，中东小镇全是大蓝包，一路冲刺，环游一圈很容易；而这里只有稀疏的中蓝包，绕图效率低，大大降低了我战绩里的击杀效率。

我一般是顺着蓝包多的地方走，  
所以开局向左，冲刺，走楼梯右侧的道路，吃掉中蓝包，开始隐身；  
走进大房子，吃掉蓝包，房子里绕一圈找敌人；  
没有就吃掉敌方楼梯左侧那个蓝包，上楼梯；  
一般二楼很容易遇到狙击，刚上去没找到，那就去敌方窗口望望左侧；  
那里也没有，那就等蓝量恢复，隐身上屋顶看看；  
在屋顶上如果发现小房子上有敌人，可以直接边缘冲刺到房顶；  
注意如果想去小房子底下，也要冲刺一下，不然会摔倒。

至于我说的不便之处，那就是从自家左侧去敌方小房子的时候了：  
如果想从窗口下去，必须冲刺，不然会摔倒；  
或者从最左侧通道过去，必须一直保持隐身，不然也会被望到。  
不管哪种，都会大量耗费蓝量，使得接近小房子时刚好耗尽，必须躲里面恢复，否则十分无力；  
更别提小房子里面还有人的时候了。  
以上是我之前使用网通旧号的圣金刀（启动隐身 9，后续 7，冲刺 20）时的感想。  
什么？你用的初始刀？金币刀？  
多保重。

### 4.5.3.4 卸货区

这张图也是张大型地图，且敌人后方非常方便隐藏，还常会有狙击出没，所以非常适合玩刀锋。

开局快速用一两个冲刺，从家左侧出发，提前到达前线；  
这时可以选择吃掉底下蓝包猥琐前进，或是先击杀一波刚冲上来的敌人；  
绕到敌人后方，那就非常顺利了，抓落单的，搞事情吧；  
一般在后方被击杀的，会选择沿自家右侧墙壁前进，左拐再次进入，一般我习惯在敌人刚刚拐弯时再次击杀。

大楼一旦被敌人占领，攻上去并不容易。  
敌人占领制高点，可以清楚我们的动向；  
两个回旋楼梯，每一条直道后方，都有可能有人在卡视角阴人。  
一般需要有一个防御系工程师，阵地才会稳固；  
所以如果没能力强攻，可以试试绕到敌方家里，破坏传送器，等工程师下来修时将其击杀。  
没有炮台和补给器，将给敌方作战带来麻烦。

一旦我们占领了大楼，那就变得容易多了。  
提前在高处看好敌人，然后藏起来卡视角埋伏他们；  
或者是这样，在弹跳点这里等待惊喜。

## 4.6 爆破模式

### 4.6.1 特性带来的责任

在开头，我们说了刀锋的职业特性——  
在敌人未发现时就能将其瞬间秒杀，但被发现后作战无力。  
所以对单个敌人，无非两种情况：  
成功，则自身毫发无伤地击杀；失败，则因其无力被反杀。  
非生即死，这恐怕是其他职业不会经历的。

无损击杀，对不同目标背刺无 CD，冲刺可以同时击杀多个敌人，使刀锋拥有灭队的潜力。  
这一点在爆破模式，包括天梯比赛极其有用。  
所以我们这些刀锋玩家，就应当担负起歼灭敌方队伍的责任。  
能力越大，责任越大嘛。

### 4.6.2 最终目标的改变

正是因为有这样的责任，所以我们的最终目标需要有点改变——  
相比击杀单个敌人，  
更重要的，是保证自己存活，

从而伺机击杀更多的敌人。

### 4.6.3 一般套路

刀锋在爆破模式中，一般的套路是这样的：

开局快速提前到达战场，侦查敌人动向，同时等待队友的支援，在双方激烈交火、无暇顾及背后时，从后方偷掉尽可能多的敌人，赢得胜利。

一般敌方也会有刀锋，注意看大地图蓝包消失来推测其动向；  
如果不小心碰上，最好还是装作没看见，蓝量充足的话最好赶紧一个冲刺逃离。  
毕竟不了解敌方实力，对拼风险太高；  
而且即使对拼取胜，攻击使得自己现形也很危险。

如果遇上击杀容易且远离大部队的敌人，可以当作福利收下；  
但其它情况下如果不能确保击杀后存活，最好还是不要冒险，  
因为玩爆破的人，多多少少都会有防刀锋意识，在我们没暴露时就会试探着寻找；  
更别提有人被击杀，开麦大喊，我们也显形的时候了。

还是请牢记要保证存活的目的。

### 4.6.4 我的装逼主场——灭队实例分析

嗯，这小节我来装个逼。

取的是最开始在网通玩时，一局爆破的录像。  
单回合击杀五人，残局拯救全队。  
全篇并没有什么华丽的操作，  
全凭我上面讲的那些基础技巧，和对时机的把握。  
就是要告诉大家，只要多玩，终究会玩好的；  
即使没能练成高超的技术，凭借经验也是能取胜的。

日耳曼小镇，开局直奔 A 大道，发现烈焰，此时他正忙着卡好点，观察会经过的敌人，  
此时对于刚好接近的刀锋，他来不及反应。  
看到站住不动的双枪，不确定情况，不敢贸然接触隐身，哎 WQNMD 人头狗……

到了 B 小道，卡视角发现榴弹和医生，虽然他们忙着与我队友交战，但我莫名奇妙被炸了一下，还是不敢贸然前进。  
而此时我们的双枪忍不住了，冲了过去，双枪血量少，对敌人诱惑大，但又灵活，必须得专心预判其走位，敌人必定全部的注意力都被吸引走了。  
所以此时我正面冲过去他也不会反应过来。  
而这个医生，本来想手枪补几下的，结果发现他专心出乎我的意料，余光能看见，而且失败了一次，都没注意到我。

报告包掉之后，发现剩下机枪和烈焰。我不能确定烈焰会不会乱扫，赶紧撤离，果然我的做法是正确的。

血量蓝量都空了的我，躲在桥下，瑟瑟发抖，幸亏敌人没追下来，留我一条狗命。恢复的差不多，吃掉蓝包，卡视野观察。

一旦炸弹安装好，那他们俩必定会扫射，守包，以我这血量蓝量，不可能赢下。

所以看到烈焰离开包点，即使蓝量非常少，也必须立刻开始隐身，准备潜入过去。

下一秒我发现，烈焰是想吃掉大蓝包，给我带来麻烦；

而正是盯着大蓝包时，他没能反应过来刀锋已经接近。

很幸运，机枪没能及时发现并打死我，我逃到中路。

这时我完全可以藏好，Shift+Enter 打一句“安包吧亲爱的，我是对面幸存的刀锋”，

然后等其安包时无法移动，可以很方便地击杀。

然后我突然想作死一把，而且也看着他直奔包点，一心想着趁刀锋逃远了、赶紧安包，警惕性也是很差，直接正面绕刺击杀。

看着一位队友先是让守包，一看不听他的就一直骂，发起投降，等我灭队之后却是一串 666，我心中不由得泛起一种温暖，

QNMD 小学生。

## 4.7 练习建议

首先就是我上面说的那几种能力：

正面冲刺不冲歪，

侧对敌人能看得准，

熟练按出二段冲刺，

能够利用一段或二段冲刺迅速到达希望的位置，

这些一定要练好，再说其它的。

### 安于现状、止步不前是一件很可怕的事情。

不要学了一些简单技巧，觉得很好用，就沉迷于屠杀了；

在练熟了初级的之后，请尽量尝试更高级的技巧，

即使会失败，但是一定要照样子正确无误地按出来；

对，不管怎样，一定要按出来，多按几次就熟练了。

刀锋模式啊，和正常人对刀可以很好地磨练技术；

但你要是不懂事，找到一个刀房就进，

看见房名叫“兄弟们一起来！”，房主等级不超过 20，没有名片，

还是“dfafsdafj”“我是你爹 123”“狂拽 J 龙少”这样的昵称，

居然没有一丝慌乱，

那么好好享受吧，

这可能铸成或者毁掉你的良好心态。

可以去看那些秀操作视频。

有经验的刀锋是能看视频大致判断一个人的技术怎么样的，如果你是新手，尽量在看之前先看看视频底下的评论。

在 B 站的刀锋视频，有些我会评论。如果你看到我这样评论，说明我认为这个视频作者技术并不好，或是这个视频不足以作为击杀锦集。

（只写了“666”，不加其它任何文字或表情，那就是我的委婉表达，其它的就是真的称赞了）

看视频时，不要只顾着惊叹，应该在每一次击杀时思考，刀锋是怎样击杀他的；大概了解之后，在遇到敌人时时常暂停，想象如果是自己，下一秒会怎样击杀他，然后恢复播放，看看剧情是不是自己想象的那样。

另外，剪辑出大神，不要因为一个视频，就觉得视频作者一定非常厉害。

~~击杀集锦这种东西都 TM 烂大街了，更别提 B 站中大量低质量枪神纪视频，我都不明白他们发出来的意义是什么，~~

~~别要我出这些，我才不屑于与他们为伍，呵呵。~~

~~抵制低质量视频，提高 B 站视频总体形象，从我做起。~~

## 4.8 反制刀锋

本节来介绍一个不那么容易成功的反制刀锋的方法，以便下节的对刀使用。

其中内容来自我的《如何反制大部分刀锋》的初稿。

游戏里遇到一些事，很气，想出这么一个教程；

但我发现实用起来很难，虽然我找到了一个重要的破绽，但实战中快速识别并反应，应该没人能做到，所以放弃。

简略地概括，这个破绽就是——

为了增加在冲刺过程中即击杀敌人的可能性，

并且为了冲刺后能方便地找到背刺范围，

一般的刀锋会选择在冲刺前，就面对着冲刺后，敌人的背刺范围。

无论他事先如何走位迷惑，

无论他选择使用侧闪还是半月斩。

而我们要做的，形象地比喻，就是——

始终与其目光相对。

什么叫目光相对呢？

就是无论敌我的相对位置，

适当平移后，我们都正好正面面对着敌方。

在实战中做到这个恐怕非常难，大家试试就好。

具体成因、体现及论证，不在本视频中给出，实在好奇的话见视频末尾。

## 4.9 对刀

与其他刀锋玩家使用主武器对决，是练习操作的很好的方式。  
本节我将介绍如何在这之中取胜。

### 4.9.1 敌人同样是刀锋

这是一句废话，但却是十分重要的废话。  
但是如果要问，对刀最需要注意的是什么，我想都不用想，这句话肯定会脱口而出。

敌人同样是刀锋，  
同样有冲刺技能，可以瞬间移动到合适的位置，做出超乎你想象的行动；  
同样有背刺技能，一击必杀，只要还没死，就有反杀的可能性；  
和我们一样诡计多端，想方设法迷惑我们，使我们被其击杀。

### 4.9.2 一般套路

在之前我已经说明，  
在敌人无规律运动时，想利用侧闪，冲刺时正好切过其侧面，是非常难的。  
而更多的是，冲刺后处于一个合适的位置，正好在其背刺范围附近。  
对刀时同样是这样。

一般对刀时的情形是这样的：  
两人正面相对，无规律呈弧线左右移动，相距控制在 1\*冲刺距离左右；  
试图击杀对方时，前进，并向对方的后方侧向直冲，  
而对方这时看到我们前进，为保持距离而向后退，  
但没反应过来我们的冲刺，后退时正好送向冲刺到其背后的我们。

### 4.9.3 错误案例

总结起来，  
所有的错误都是因为，  
**你选择了按自己的直觉来行事。**

“我朝他闪一个，试试能不能杀掉他哈……”

“哎呀失败了！快撤快撤！！”

错！这个时候不能撤！

这个时候的你，没有能够瞬间移动的技能，而且正在规律地后退，  
有些经验的刀锋玩家，想都不用想，直接就是往你背后的位置直冲，

你还处于慌乱之中，根本反应不过来，就被其击杀。

“哎哟我咋走到死角了，我可不想被他逼到死角里怼，赶紧出来！”

错！这个时候也不能急着出来！

一般对刀都会选择重型仓库这张地图，其中底下这两个箱子分别形成的死角，玩家在移动时很容易走到。

是啊，按照常理，被逼到角落，没有退路，敌人正在接近，

会给人一种非常压抑的感觉，希望赶紧走出这些地方；

但正是因为这样，这种心理会被敌方利用，被其预判下一步的位置，击杀。

## 4.9.4 对策

所有的对策，总结起来就一句话：

**打破所有你曾认为理所当然的想法。**

遇到死角，看到刀锋接近，千万别急忙出来，

很可能敌人就要闪到你逃出的位置。

最好原地停下，卖个萌，然后等冲刺 CD 赶紧闪出去。

尝试击杀敌方失败后，

此时应该与其目光相对，

并且向靠近他的方向移动。

目光相对，是为了减小被其侧闪正好切到的概率；

向其移动，是为了与其冲刺后的落点拉开距离。

这样，就化解了一次危机。

如此，不断继续尝试寻找机会，并保持谨慎，避免被其抓住机会，

终究能击杀敌人的。

## 4.9.5 隐藏杀意

**不要将自己的真实意图表现出来。**

具现在这个游戏中，那就是角色面对方向及移动方向。

如果敌人侧对着你，朝你一侧移动，

你一定能想明白，他是想向那里进攻，

所以你会对此加紧防范。

所以为了避免，在想好了应该怎样击杀之后，我们尽量不要过早地表现出来。

与敌人周旋时，就好好地正面面对敌人，

找好了机会，转身、冲刺、面向背刺范围、使用背刺，以最快的速度完成。

这才像个合格的刺客。

## 4.9.6 反思

反思是很重要的一个步骤，  
不反思，那我们不就白白被虐了吗？

不要只顾着因为被击杀而气愤，  
相比之下更应该关注的是，我们是怎么死的。

敌人用什么样的技巧击杀了我们，就将其总结下来，  
增长经验，提升自己的水平，同时也避免再犯同样的错误。

最好开刀房时，用另一台电脑观战，用自由视角正下方俯视，  
并且录制，结束后回放。

## 4.10 常见异常

### 4.10.1 假背刺

假背刺，是指有时使用背刺后，屏幕出现溅血特效，人物做出背刺动作，但没有喊声，不能击杀的情况。

凭我的记忆，这种情况在 2016 年初开始出现。

这之前，在别的视频也见到过，但是是些特殊情况，比如敌人头顶背刺；之前在游戏中我从未遇到过。

关于假背刺是怎么形成的，为什么会这样，到目前还没有一个肯定的答案。

贴吧之前有人做评测，得出结论这是背刺判定优化。

这也是一种可能，因为在假背刺开始出现的同一时期，

有时在游戏中，本来已经要成为平砍的攻击（做出平砍动作，发出平砍音效），会突然变成背刺。

可见这是背刺判定机制的修改。

随后又有人说，这本身就是个 Bug，玩家有人说是优化了，  
那好，官方也省事了，就声称是优化得了。

目前我能做的，就只是告诉大家假背刺常发生的情况，使大家尽量避免而已。

背刺时，如果目标大幅晃动，或者位移，很容易造成假背刺。  
比如对刀时，背刺按出同时敌人冲刺，就会这样。  
所以游戏中，试图击杀双枪也要小心。

在楼梯，无论静刺或是冲刺背刺，都非常容易造成假背刺。

## 4.10.2 背刺变平砍

这是个长久困扰众多玩家的问题，同样，成因原理不明。

贴吧里，我敬爱的工吧大佬皇城，曾经发过一贴，探究背刺变平砍的成因。

(链接：<http://tieba.baidu.com/p/3533111563>)

请允许我在此转述一遍，他的结论是：

刀锋背刺变平砍是由于两大原理——

- 1.左手不能背刺
- 2.起刀过早

对于第一点，我没什么感觉，想了解的去原帖看看吧。

而第二点，是我在游戏中也经常能遇到的，也比较合理的解释。

详细地说，我们走到敌人背后，在没真正到达背刺范围时，就过早按下了左键，导致进行普攻；

而普攻出手时，我们才真正到达背刺范围，所以准心变成背刺标志，这就让我们误以为，本来能背刺，却变成了平砍；

普攻出手的一段时间内，是无法再次背刺的，所以背刺失败。

所以，直白地说，就是要看准了再背刺，

过早会平砍，过晚会错过，请大家自己好好把握。

## 4.10.3 假冲刺

假冲刺，是指使用冲刺技能后，精力扣除，但并没有冲刺的情况。

上网查阅一下可以发现，这也是个很久以前就一直存在的问题。

同样，官方没有解释，没有修复。

只能告诉大家高概率情况，让大家避免。

从高处冲刺下来时，容易发生假冲刺；尤其是在中东小镇，从炮台跳卡车时。

也有人说，冲刺 CD 结束后立刻施放，也很容易出现此问题。

另外还有，就是前述，电脑配置低，会经常导致无法正常冲刺。

## 4.11 素质

在本章末尾，我来说一个有些跑题的，那就是关于素质。

首先，游戏里辱骂别人是不对的。  
喷人说明你生气，而你为什么生气？  
就是因为你游戏里玩得不如意，  
并且除了辱骂，你无法通过其它方式解决。  
说白了，这就是一种无能的表现。

而且，没准对方就是故意要气气你，  
等着你恼羞成怒，公屏辱骂，看你笑话呢。  
你这样做，不就让他得逞了？

我尤其要提醒那些和我一样，用二次元角色名作昵称的朋友们。  
**你在游戏里喷人，抹黑的不仅是你自己。**

那么，如果我们在游戏里被人辱骂，该怎么应对呢？  
首先，我们应该偷笑。  
这证明我们的操作、或是什么，比他技高一筹，着实使他感到不快，  
而且他知道，他自己无法在游戏里用更好的技术来报仇，  
只能通过辱骂来发泄。

然后，应该无视掉，或者发个“2333”“hhh”之类的。  
一旦你以同样方式回击，你就会被拉得和他一样 Low 了。  
就像一句经典的话，“狗咬你一口，你也要咬狗一口吗”？

另外，之前看到有一条弹幕说我，针对别人也叫素质？  
那我就不服了，我们同是玩家，同样在游戏中寻找乐趣，  
那我凭什么就得时刻顾及你的感受呢？

## 5 智商压制

本章是特殊的一章。

某些情况，因为某些原因，我们不一定必须要击杀掉敌人。

此章的主要目的，是教大家如何像我一样，做一个“贱”刀锋；  
不一定能拥有超凡的技术，但能足够让敌人愤怒、恶心、想喷人。

然后，请记住本章中，我要宣扬的中心思想：

超越自己无形中被束缚的僵化思维。

这句话不只在这个视频中，而是在整个人生中，或许都会适用。

在本视频中，这句话可以理解为：

不能只从自己的角度思考问题，而要考虑到敌人，甚至考虑到整个对局。

我将在视频中逐渐清晰地解释这句话。

## 5.1 考虑敌人

### 5.1.1 从敌人的根本目的入手

大部分人，都是从尽可能多的随机性击杀中获取乐趣的。

也就是说，击杀的是哪个职业、哪个玩家，这根本无所谓。

击杀掉了刀锋，相比击杀数+1，

更重要的是解决掉了潜在的危险，可以让其安心愉快地游戏，争取击杀更多敌人。

是的，安心愉快地游戏，争取击杀更多敌人，这才是他们的根本目的。

所以有些情况，我们难以击杀时，可以从这根本目的来对付敌人，而不一定非要击杀他。

也就是说，设法让其无法安心愉快地游戏。

### 5.1.2 卡位的机枪、工程师、狙击

有时候可能会遇上卡墙角的机枪，或许他很聪明，不会轻易被我们绕死，或是武器很好，能够在发现后迅速秒杀我们；

也会有一些工程师选择卡墙角，我们可能被其主武器近距离秒杀，而且因为其建筑阻挡，也不容易使用各种冲刺技能；

这时击杀他们可并不容易。

卡在墙角，会使得其面对重火力进攻时难以逃脱，而且这种蹲点式击杀，效率并不是很高。

事实上，我并不能理解这些人为什么要这样做。

或许他们只是相信，这样能够防止被刀锋击杀。

而我们根本没必要过去击杀他。

1.我们可以绕过他，然后告诉队友注意，避免被埋伏，或者让重火力去击杀他；

2.我们可以找个安全的位置，隔墙隐身、远离、再靠近，如此反复，他会听到电流声而紧张地不断疯狂扫射，而我们只要在墙那头透过 TPS 摄像机看笑话就好；

3.找个远离他又能打到他的位置，朝他打几枪、扔几镖，如此反复；然后在其发现我们之后，向其移动同时隐身，完全隐身后冲刺回来，让他以为我们正在接近他，令其紧张。

俗话说，“不怕贼偷，就怕贼惦记着”，后两种带来的效果或许能比击杀他更好。

而之前我在玩大楼屋顶这张地图时，总会遇到一些狙击，站在最高的楼顶，楼梯口的后方。这着实让我十分为难：隐身会让其听到电流声，不隐身会被他直接看到。

而现在我想通了，我完全可以就站在楼梯附近隐身，让其听到电流声而找不到人。他总不可能有胆量下去找找吧？效果同上。

### 5.1.3 护菊的烈焰

有时会遇上有些人专门有个烈焰在其附近乱烧，来保护之。

这时不要慌，请记住其根本目的，是要保护目标安全。

如果让他眼睁睁看着本应保护的目标被击杀，他们一定会很气的。

所以我们可以故意露出点破绽，来把烈焰引走，使其远离目标；

而我们利用隐身及速度优势，迅速接近目标击杀。

### 5.1.4 报复的烈焰

我遇到的大部分被刀锋惹烦了的敌人，都会选择换成烈焰乱扫。

同样，我们也没必要硬上。

我们可以利用自身灵活的特性，远处副武器调戏他；

或者直接无视，绕过就好。

不能用自己想用的职业，

而且因根本不熟悉烈焰，而只为报复而选择（就好像有些人对枪对不过就换刀锋瞎偷），使得其根本玩不好，这一定能严重影响其游戏体验。

（对于自己在游戏中反复遇到某种情况而积攒的愤怒，我已经尽全力压制，以免挑起事端，还请大家也要和谐评论。）

## 5.1.5 带医生的机枪

医生跟着机枪，有时这是很多队伍的标配。

遇到敌方有这样的，技术够高，能够同时将两人击杀，那最好；但如果不能，我的建议是，只杀医生。

杀掉了医生，机枪就没有了续航，无法好好发挥。但这只是表面原因。

一般玩医生的大多数都是妹子，而那些机枪正是这个时候，需要在游戏里装逼，屠杀敌人，向妹子夸耀自己，给妹子被关爱和被保护的感觉。

而我，就是要不断地给他们打击，用一次次的击杀，残酷地告诉他们，你根本没能力保护好她。

而且一般妹子连续被刀几次，一定会觉得这机枪不靠谱，不会再用医生跟着他了吧？

看着敌方刀锋击杀医生后扬长而去，医生抱怨着“哎呀这个刀锋好烦啊，老欺负人家”，而自己只能嘴上骂几句，想着多多提防，其它没有任何办法，这种感觉一定比自己被杀更气吧？

（当然了，妹子我们是一定要爱护的啦，我这里所说的，只是要气气那些汉子而已。）

以上，就是我说的，超越僵化思维的一方面——换位思考，从敌人的角度思考。

## 5.2 考虑整个对局

遇到上面的情形，你可能会问：

如果那个站屋顶的狙击，在楼梯还有个烈焰帮其守着，怎么办？

如果一个人有两个烈焰保护，一个死守、一步不离，一个负责追击，怎么办？

这种时候，就不是我们一个小刀锋能解决的了。（能解决你还看这么个辣鸡视频？）

这时就要用到超越僵化思维的另一个方面——从整个对局来思考。

多一个人留下来防御，战线上就少了一份火力，赶紧呼叫队友猛攻他们啊！

这之后我们还可以在敌人再次复活、没有防备时，来一波击杀。

## 6 写在最后

### 6.1 意义？

仔细回想，我为什么玩刀锋，大概有这么几个原因吧：

- 1.刚接触这游戏时，喜欢刀锋的很多角色的样子；
- 2.在未知的路途中潜行探索挺有意思，玩法挺有意思；
- 3.枪法不好，其他职业不太会玩；
- 4.最重要的，职业特性使我可以达到某些特定的目的：  
教育犯贱的狗，  
在重要的对局带领团队，  
还有……死盯一个人恶心恶心他，哈哈。

而如果问我为什么要练习，我的回答也很简单：

- 1.确保我有实力教育犯贱的狗，而不会反被他虐了；
- 2.确保我能在重要的对局带领全队，而不是队友崩我也崩；
- 3.确保我能成功地击杀死盯的目标，而不是他随便一走位、一转身我就失败。

那么，你们是为为什么要玩刀锋呢？

你们又是为为什么要练好刀锋呢？

### 6.2 关于我

我始终谨记，本视频的定位是教程，  
太多说自己不合适，在此只占两张的空间。

想了解更多我的，请移步个人网站：

<https://seiya.asia/>。

“关于我”页面，有我的全部联系方式，

文章有玩枪神纪的感想，玩刀锋的经历，

还有一些动漫观后感，以后还会有对人生、对互联网等的思考……之类的。

请眼熟我的名片。

毕业前被逼得紧，上线时间不确定；

毕业后规划不明，上线时间不确定。

守望先锋我也在玩，

国服 高海千歌#51683，

美服 苟利国家生死以#4472。

以娱乐为主要目的。

想认真玩，纠结于搭配补位，打 1500 以上分段，享受竞技的乐趣，请万万不要加我。

## 6.3 祈り

衷心希望各位新手朋友看了此视频能有所收获，

加以自己的思考与探索，勤于练习，

争取早日成为一代刀神。

希望大家都能在枪神纪中找到属于自己的乐趣。

皆さん、頑張って！

## 6.4 BGM 列表

The world is all one!! —— 765PRO ALLSTARS

ダイスキだったらダイジョウブ! —— Aqours

U&I —— 放課後ティータイム

乙姫心で恋宮殿 —— lily white

夜空はなんでも知ってるの? —— CYaRon!

恋になりたい AQUARIUM —— Aqours

決めたよ Hand in Hand —— Aqours

純情 Midnight 伝説 —— 向井拓海 (CV.原優子), 藤本里奈 (CV.金子真由美), 松永涼 (CV.

千菅春香), 大和垂季 (CV.村中知), 木村夏樹 (CV.安野希世乃)

Daydream Warrior —— Aqours

ユメ語るよりユメ歌おう —— Aqours

想搜又不会打出假名，可以从下方评论区复制。

## 6.5 相关资源

整个教程的工程文件会保存在我的 Dropbox 共享文件夹中，地址见视频下方简介，请自行解决网络连接问题。

其中包括文字稿，末尾附带《如何反制大部分刀锋》初稿，同时也作为附件，在个人网站的《迟早要完的枪神纪，永生难忘的枪神梦》中，实在是好奇的可以看看，但本作者不对初稿中所述任何内容做保证。

## 6.6 御覧になってくれてありがとうございました！

# 7 附：如何反制大部分刀锋（初稿）

## 写在最前

先看标题。

大部分。

だいたいぶん。

A majority of.

明白我的意思吗？

只要是在刀锋能达到的范围内，总会存在一种能反杀的方法，完全防范住所有的刀锋，是不可能的，本教程只是对一些常见的套路进行防范，看好再喷。

本教程中所有重复、详细说明的话都不是废话，而是证明了所述内容很重要！  
请静下心来认真边看边思考！

## 意识反制

很多游戏的技术都包括两方面：操作和意识。枪神纪也是这样。通过意识，我们可以尽量避免刀锋的接近。

## 刀锋目的

首先我们来思考一下，刀锋这个职业能干什么？显然，其主要作用是击杀敌人，但实际上还可以起到迷惑敌人的作用。

不理解？

双方交战，势均力敌之时，敌方刀锋接近我方队伍；这时不管是谁遇到，是否被刀锋击杀，一定会按下 V 大吼“我草，有刀锋！”；因为刀锋一击必杀的确可怕，所以一定是优先击杀的对象，于是乱作一团，试图集火击杀刀锋，这时敌方趁机进攻，团灭，战败。这种情况并不多见，而且防范很容易，所以不多介绍。

嗯，主要作用是击杀敌人，而击杀敌人又是为了两个目的：为自己获取杀敌的快感，或是为团队取得交战的胜利。

迷惑敌人也是为了后者，所以再说一遍，刀锋的目的就是两个：为自己获取杀敌的快感，或是为团队取得交战的胜利。

在团队竞技这样的并不常见团队配合的游戏模式，刀锋的目的主要体现为前者；在爆破模式等需要团队配合的游戏模式，刀锋的目的主要体现为后者。

## 反制目的

根据上述刀锋的目的，我们反制之目的也有两个：避免被其击杀而心情不快，避免因其击杀或迷惑而战败。

## 刀锋击杀顺序

如果有机会收割掉所有敌人，一定会先从落单的敌人下手，然后是大部队中最后排的敌人，依次往前，这样不容易被发现；如果条件有限，那一定会优先击杀掉对方的核心输出，来尽最大努力使其队伍获得交战的胜利。

## 刀锋出手时机

如果没有发生交战，附近有队友被击杀，其他人一定会高度警觉；但如果发生交战，我们是无暇顾及周围的，尤其是背后。

所以双方发生交战时，是刀锋最好的出手时机。

## 对策

### 建议平时习惯

时常按 Tab 打开大地图，根据蓝包消失情况及消失顺序，推测敌方刀锋的动向；行走时尽量多地无规律地向左右横走，向左右乱晃，同时跳起，虽然看起来像个智障，不过这样能有一定几率使刀锋背刺失败。

## 操作反制

## 词义解释

背后——指的是刀锋的敌人的背刺范围，即背后和两侧。“背后”只是简略说法。

## 防范错误案例

如果我们的前方偏左有一个刀锋和我们面对面，她可以通过向左转身，向右冲刺，来到达我们的左侧，以侧闪击杀；

但我们见其在左侧，一定会略微转过去面对她，以防被背刺；

所以对于刀锋如何在这种情况下击杀我们，我在上一个刀锋教程给出了一个建议：

向我们的右侧跳起，我们会以为她要从我们的右侧进攻，于是提前防好，这时我们的左侧就暴露了，所以刀锋此时可以冲刺至我们的左侧击杀。

面对诸如此类的骗术，我们该怎么应对呢？

# 刀锋技能解析

## 背刺

使用背刺技能，需要满足两个条件：

- 1.处于敌方背后；
- 2.面对敌方背后。

误区：刀锋在到达我们背后时，不一定在面对着我们背后，可能还需要再转身来面对。

## 冲刺

冲刺时背刺：刀锋在冲刺过程中无法进行普通攻击等操作，但如果在冲刺过程中有一个瞬间满足了上述两个条件，就可以在冲刺过程中背刺。

所以刀锋使用冲刺配合背刺来击杀敌人，无非两种情况：

- 1.如上述，在冲刺过程中背刺，我个人把它叫做“闪中刺”；
- 2.冲刺过程中不满足背刺条件，冲刺只是为了移动到一个合适的位置方便击杀，我个人把它叫做“闪后刺”。

## “最好”的闪法

如果和我们面对面的刀锋想冲刺到我们的左侧并背刺，可以通过三种方式：

- 1.向右转身，向左冲刺，并向后转身背刺；
- 2.不转身，向前冲刺，并向左转身背刺；
- 3.向左转身，向右冲刺，不转身直接背刺。

可以发现，前两种需要转身，比较麻烦，容易失败，而且没有在冲刺过程中满足背刺条件的可能，无法以闪中刺击杀；

而第三种不需要转身，还有可能以闪中刺击杀，这是前两种都做不到的。何乐而不为？

第三种就是所谓的“侧闪”的主要形式。这个“侧”指的是侧向冲刺，到达敌人侧面。

侧闪操作简单，是刀锋主要的反杀手段。

## 重要破绽

是啊，第三种是“最好”的闪法，为什么会好？

因为在冲刺前就面对着敌人背后，这样就有了闪中刺的可能，即使没能以闪中刺击杀，冲刺后也不用转身了，方便闪后刺。

冲刺前就面对着敌人背后。

冲刺前就面对着敌人背后。

冲刺前就面对着敌人背后。

没错，这样的闪法的确方便，但也就暴露了其行动的意图。

## 破绽体现

为了证明这个破绽普遍存在，我们来看几个以侧闪击杀的例子：  
可以发现，无论是否使用骗术（假装接近我们的右侧），  
只要是想向我们的左侧侧闪，那就一定会在冲刺前面对右方向（正右或稍微面对我们）；  
如果相反，面对左侧，那就只能向刀锋自己的左侧冲刺才能到相同的位置，而且到达后还得转身面对背刺范围，十分麻烦。  
想向我们的右侧侧闪的情况正好相反，一定会面对左方向。

还有以半月斩击杀：  
可以发现，想使用后右的二段冲刺到我们的左侧，就一定要先面对右前方向；想使用后左的二段冲刺到我们的右侧，就一定要先面对左前方向。  
可以看到这两种技巧的预兆和结果是如此相似。

## 破绽反制

所以，我们不用去看刀锋的位置在左还是右，只需要特别注意其面对的方向。  
面对着左方向，那就一定是要冲刺到我们的右侧；  
面对着右方向，那就一定是要冲刺到我们的左侧。  
所以提前做好准备，在她冲刺的一瞬间跟着转身就好。

## 职业补充

有些职业有自己的特性，可以更方便地反制刀锋。

既然是反制刀锋，我当然不会教用刀锋反制刀锋；  
至于剩下的机枪、狙击、工程师，多保重。

## 烈焰

边走边转圈烧；  
高压气爆可以打断刀锋的冲刺，所以近身要多使用。

## 双枪

双枪在二段跳跳起时，刀锋是够不着的。所以在上面那些容易被击杀的地方，应该频繁二段

跳;

另外，如果刀锋使用背刺时，双枪同时翻滚，会因脱离范围造成假背刺，所以遇到刀锋最好赶紧一个翻滚拉开距离。

## 导弹

遇到刀锋赶紧导弹跳或飞行;

多多朝拐角炸一下试探。

## 医生

子弹有飞行时间，没事多横扫、或者朝可疑位置点几下，效果比其它瞬发武器好;

子弹能使刀锋减速，并有白色残影，使击杀更加方便。

## 榴弹

## 写在最后

首先感谢我遇到的某些“大神”，他们高贵的姿态和言行，给予我的做这个视频的动力，远超过我自己的兴趣带来的动力。

再感谢热心帮我把刀锋教程连简介照搬转至爱奇艺的好人，让我记住自己的所有作品，无论是什么形式的作品，都一定要署名。

天海せいや

<https://seiya.asia/>

2017年2月4日 第二版

2017年3月14日 最后修改