

2019.3.25

关于帝国兵营的百科

主要供稿人： SFT-KISEKI（文案初步编写及后续修改），XYZD-小琪，114（SDK 数据提供）

建议提供：

如有任何想要补充，指正，建议的，联系 QQ1240966603

第一部分 帝国兵营的基本数据及资料.....	1
第二部分 帝国兵营的特性	2
第三部分 帝国兵营的一些使用建议.....	3



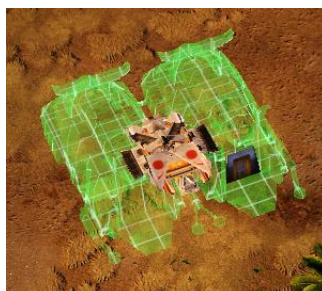
第一部分 帝国兵营的基本数据及资料

建筑名称	技能	别称	类型	图示		
瞬息道场 Instant dojo	道场升级/突破 	兵站, 兵营	帝国步兵 生产建筑			
电量消耗	拓展范围	价格	展开时间	占地面积		
-25⚡	7X7	500\$	8s	3x3+1 出兵口		
是否两栖	科技前提	HP	警戒/清雾半径	经验奖励		
否	-	1000 升级	150/300	1500		
伤害修正比 (%)						
肉搏类	狙击类	枪弹类	机炮类	破片类	火箭类	穿甲类
0	0	100	50	100	100	100
光谱类	电击类	高爆类	榴弹类	鱼雷类	冲击类	镭射类
100	100	125	100	-	100	0

瞬息道场是帝国的步兵生产建筑，借助核心的移动性，除了水面和没有上下口的高地，理论上没有什么地方是它不能展开的。它需要进行纳米升级和突破来解锁更多的步兵建造选项，此科技升级不共享，完全独立。

核心状态下的兵营，因其图标被戏称为厕所，常常配合帝国武士进行前压，对盟军的威胁尤其明显。

HP 栏【升级】：瞬息道场每次科技突破后，护甲增加 125%，冷冻无视护甲加成



核心名称	技能	别称	类型	图示		
道场核心 Dojo Core	展开 8s 	厕所, 男厕	帝国 生产建筑物核心			
HP	基础生产时间	价格	科技需求	速度		
400	4s	500\$	-	65		
展开地点	高度	警戒/清雾半径	经验奖励	碾压/被碾压等级		
地面	0	100/200	1500	20/20		
伤害修正比 (%)						
肉搏类	狙击类	枪弹类	机炮类	破片类	火箭类	穿甲类
0	0	100	100	150	150	150
光谱类	电击类	高爆类	榴弹类	鱼雷类	冲击类	镭射类
150	150	100	100	100	100	5

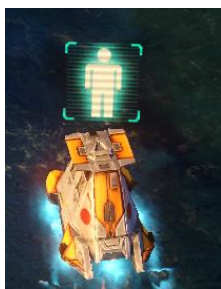
*以上为简化版数据, 详细数据参见百科

第二部分 帝国兵营的特性

☀ 核心展开

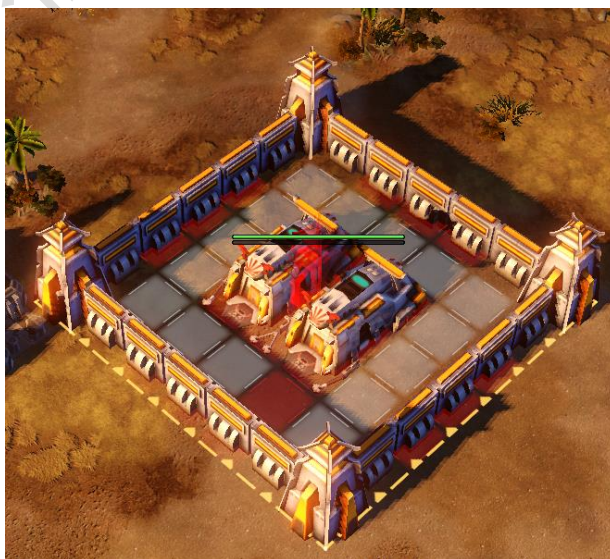
帝国电厂需要通过核心来部署，核心从基地建造，在展开前都异常脆弱，但在展开的一瞬间即具有建筑的血量和护甲，但生产功能和拓展范围只有展开完成时才有，并且卡电情况展开速度也会减慢。图示为兵营核心。

另外这些核心异常的灵活，当然不是说速度上，通过操作和 D 键倒退，可以。。。



☀ 拓展范围

帝国兵营有 7X7 的拓展范围，其本身及占地 3X3+1 个出兵口，实际结果即从边缘往外延伸 2 格的距离，如图。



科技指示灯

兵营的上方有一个指示灯，亮几节就表示目前有 T 几的科技，如图。但在个别情况下出于 BUG，显示灯会直接黑掉。



科技突破完全独立

每个兵营的纳米升级/突破完全独立，彼此不共享科技。

当升级完成后，即使失去进行纳米升级/突破的科技前提。依然可以生产高科技步兵。

第三部分 帝国兵营的一些使用

建议

☀ 前进一段距离后展开

核心的速度快于大部分步兵，建议将兵营往前开一段距离再展开使步兵更快到达前线。（别开的太远哦，总不至于常规情况下开到对面家里展开吧，那叫TR了）

☀ 藏兵站

鉴于帝国核心可以到处跑的特性，你可以把兵营藏在角落里展开，然后偷偷摸摸升个 T2，出忍者骚扰，甚至偷偷摸摸出个 T3，出百合子偷菊花！（CR 下方的小岛就很适合藏这个 T3 兵营，所以当你 CR 看到对方的 T3 快的异常，说不定岛下面过会就会一个百合子）



☀ 帮助苏联队友开矿

同样利用核心的机动性，将兵营在矿位附近展开，苏联队友就可以补一个小电后直接开矿。

三开兵营注意

三开的帝国们请注意，三开的兵营选择。

主要有①0兵开：快速补出重工，然后再出兵营去抢油井

（0兵开意味着在接近或等于1700的余钱可以马上投入生产重工，这使得重工异常的快）但是这也代表前期压制为0，对手可以随心所欲。

②单兵营：针对苏联在无限岛等图有极大用处，疯狂的出武士后迅速重工 T2 转型海啸再转型 VX 针对苏联

③2兵开：一个兵营油井前展开，另一个兵营防狗熊封口。

（钱正好够你先出一个武士辅助防封口后补一个工程师，围墙只能插5个！注意是个！不然工兵就会卡钱！）

④3兵开，预备小兵：2个兵营去用常规方式抢油井，第3个兵营展开直接出武士先去辅助抢夺油井，然后回来防封那第3个兵营，续武士抢占地利。

⑤3兵开，侦查开局：2个兵营去用常规方式抢油井，第3个兵营直接在家里展开，出一个蜻蜓后卖掉，蜻蜓去侦查，武士去辅助防封兵营

⑥4兵开，前压开局：与三兵营差不多一样，只是变成了武士配合两个核心前压

⑦4兵开，抢油井：在适合抢双油井的图上四兵营开局分兵两路拿下双油井为后续做准备，不过也可能因此短暂的丧失正面能力，而且操作压力极大

⑧5兵营开局：比较少见，可以四兵营开局抢双油井再配合第五个兵营，也可以五个兵营直接去对面家展开，但是五个兵营的价格相当于一个速三，过于偏激。

厕所 TR

厕所靠其移动性可以直接开局绕进对方家里展开，然后出小兵和工兵进行骚扰和狗比。在 1V1 中，EVA,EVS 基本不推荐，很容易直接葬送，EVE 绕厕所 TR 有奇效。

但在 2V2 和 3V3 中，当队友有苏联或者盟军时，如果配合得当，可以在厕所展开完成的一瞬间就起出一个 IFV 塔或者苏联建筑，IFV 塔的火力在前期非常强大，可以对付很多单位，凭借厕所放在对手家里，更有可能直接拆了对手一矿。

而苏联队友虽然不能很快速的建造炮台，但是苏联玩家可以放置小电来增加拓展范围，然后补上炮台和兵营，苏联的建筑拥有很大的拓展范围，并且几乎每个建筑都有，使得苏联配合帝国的 TR 一定程度也很难清理。

常规开

①3 兵开：帝国最为常规的一种开局方式，第一个兵营在家里展开，出武士往前线走，其他 2 个去拿油井。用来防止狗熊封口的兵营在结束这个使命后，可以配合帝国武士进行前压。尤其是前压盟军。

②4/5 兵开：3 个兵营常规部署，多的几个一般认为可能是想要抢对手油井，而在距离对方油井一段说近不近，说远不远的距离展开，也可能是想 TR。具体视情况而定

③6 兵营以上开：不用考虑，绝对是爆大招冲小兵，请做好防守甚至被打下海的准备。

配合武士前压的注意事项

①EVA 前压时，武士需要具有一定数量，常规来说至少七八个，你也可以根据你的想法增加武士甚至增加厕所来加大前压力度，但增加了前压成本会导

致 3 矿或者重工较慢或者产能不足。

②EVA 前压时，让武士先拔刀逼迫 PK 开盾，核心再上前碾压（即核心在武士后面，但不要离的太远）同时小心标枪兵对核心的输出。

③EVS 前压时，请尽可能快速一点，蜘蛛和镰刀配合苏联剩下的小兵还是比较让这个前压的组合头疼的

④EVE，不推荐前压，还不如 TR 有用，拼大狗才是王道。

⑤前压如果很异常顺利，核心甚至可以直接在对面家里展开对对方造成威胁。

当前压取得一定成效，但又不能扩大战果时，可以考虑兵营展开抢对方油井或者码围墙卡对方矿位。（但需要确认一旦这个兵营展开，是否会给对方造成机会反扑）

当前压完全失败时，尝试保存武士吧，快速拔刀进房子或者撤退。