

2019.9.7

关于 VX 的百科

主要供稿人：SFT-KISEKI (2,3 部分主要编写), XYZD-小琪, 114 (SDK 数据提供), wiki (剧情资料及单位语音), 神様の狐です (部分翻译及 2,3 部分少量)

建议提供：

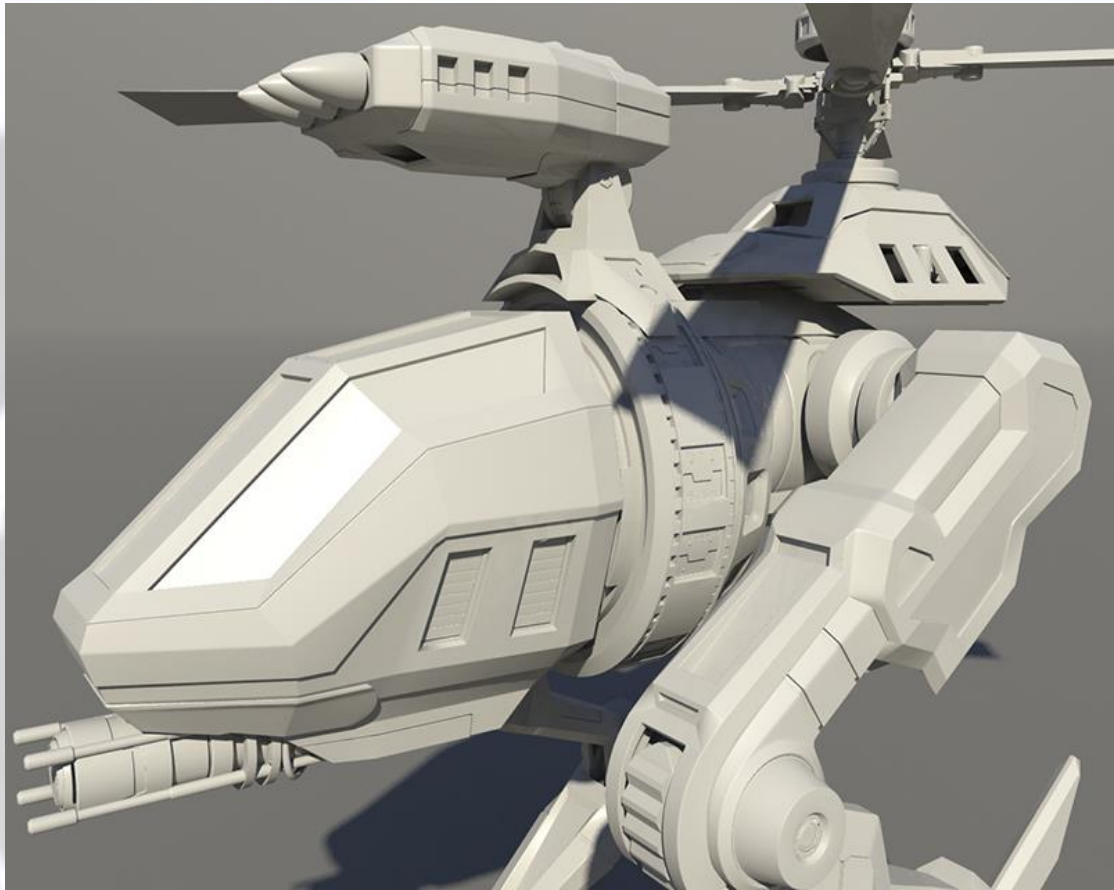
如有任何想要补充，指正，建议的，联系 QQ1240966603

第一部分 VX 的基本数据及资料.....	3
第二部分 VX 的特性.....	5
第三部分 VX 的一些战略选择.....	8
第四部分 VX 的细节操作.....	13
第五部分 VX 的剧情设定.....	16
第六部分 VX 的语音.....	18
第七部分 更新记录.....	22



WELCOME BACK COMMANDER

RAT 社区战斗百科 ratotal.org



第一部分 VX 的基本数据及资料

名称	技能	别称	类型	图示		
打击者/直升机- VX Striker/Chopper-VX	直升机/ 打击者 模式 	火鸡, 微叉	帝国 T2 地对空/ 空对地反装甲机 甲			
HP	基础生产时间	价格	科技需求	攻击对象		
400	10s	1200\$	机甲工厂纳米升 级 (T2)	对空打击者/对地打 击者		
伤害类型	伤害输出 ^{减伤}	弹头速度	平均开火间隔	作用半径		
火箭	25x3 对空/5 对地/6 火箭协议都为 6 发	200	0.7s 其他情况/0.45s 升级协议与后对地	20		
射程	伤害衰减	技能有效时间	技能前/后摇	技能 CD		
150	-	-	变形持续 1.6s	15		
两栖	移动攻击	倒退移动	速度	警戒/清雾半径		
×	对正前方	机甲×直升机✓	85 打击者/120 打击 者	200/500		
碾压/被碾压等级	侧/背面伤害加成	经验基值	高度	步兵压制值 ^{多个}		
10/20	机甲✓直升机×	1200	0.1 机甲/130 直升机	多个		
伤害修正比 (%) 前者为地面形态, 后者为空中形态						
肉搏类	狙击类	枪弹类	机炮类	破片类	火箭类	穿甲类



0/0	0/1	50/200	100/100	100/100	100/100	125/200
光谱类	电击类	高爆类	榴弹类	鱼雷类	冲击类	镭射类
125/100	125/100	100/75	100/100	100/100	100/100	5/5

*以上为简化版数据，详细数据参见百科

倒退移动速度为 75%，红血时速度乘上 75%

1 级时单发伤害乘上 125%，2 级时血量*125%

星级后警戒半径乘上 125%，攻击射程乘上 125%，开火速率乘上 120%，免疫收买，自动回血每秒 6 点

经验升至老兵/精英/英雄所需经验值分别为经验基值的 3/6/9 倍

击杀该单位新兵/老兵/精英/英雄级可获得经验基值 1/2/3/4 倍经验

侧/背面伤害加成，如有此项，则为侧面承伤为 105%，背面承伤为 110%

步兵压制值若有此项，则三连数值分别为半径/值/时间

伤害输出【减伤】：25%对矿车矿场。另外就 3,5,6 三个数字解释一下，未升级火箭协议的情况下，对空为 3 发，对地为 5 发，升级后都为 6 发。

步兵压制值【多个】：数据显示，打击者-VX 的{对空导弹}为 20/10/1，直升机-VX 的{对地导弹}为 20/10/1（偏移半径 25 对步兵，起义并无），两者的{导弹弹头}为 20/2/3。

打击者-VX 为帝国方面的一种变形载具，由升级过纳米科技一次的机甲工厂生产。其地面的机甲形态可以对空进行输出，变为空中形态的直升机后，则可以摧枯拉朽地毁灭装甲和建筑。升级火箭匣协议可以使其输出更为猛烈。但偏贵的造价和不够坚韧的装甲是其薄弱项。



第二部分 VX 的特性

☀ 变形变形再变形

与天狗机甲、海翼、超级要塞（起义中新兵种）一样，打击者 VX 显著的特性就是可以在两种大相径庭的模式之间切换，一种是对空机甲，一种是对地直升机，变形过程非常迅速，但变形之后需要一段 CD 时间才能再次变形。

尽管 VX 的对空效果并不出色，但依赖变形这一特殊功能有时也能达到其他防空载具达不到的效果。



☀ 直升机模式

它可以变成直升机，变成直升机形态的打击者 VX 无法对空，但它们的弹头可以疯狂地摧残敌人的地面载具和建筑（是真的摧残），但当然需要注意对方的战斗机（比如用天狗限制）和地面防空（强顶火力可能会吃亏）

直升机-VX 对步兵的输出效果很差，甚至不能直接命中移动中的步兵。

直升机-VX 还可以在空使用大部分空军无法使用的倒退操作（D 键）。



☀ 机甲模式

地面形态的打击者-VX 只能对空，但遗憾的是这个对空输出并不高，还可能产生对空血单位哑火的不可控 BUG（同样的 BUG 也存在于米格）。

并且打击者-VX 并不能随意地移动开火，也不能倒退移动，只能在对正前方目标开火（包括行进中），这使得打击者-VX 不具备盟军苏联防空载具那样的可以走位拉扯提高输出的优势。

打击者-VX 的机动性也稍堪忧，变形成直升机可以一定程度上弥补，但需要斟酌情况，手滑变形很容易白给。



☀ 协议升级

升级光荣退伍后，VX 作为帝国载具的一种，死亡时会自爆，直升机-VX 的机体也不会解体，而且坠落并在坠落点自爆。

升级火箭协议后，VX 的输出将得到提升，一次 3 发的火箭升级为一次 6 发，使其对空赶得上其他载具的火力（但并不能改善其他方面），对地可以达到



更为恐怖的输出。

升级纳米生产线协议，加快生产时间。

☀ T2 科技

VX 是帝国的 T2 单位，需要升级了 T2（纳米升级）的重工才可以制造。

☀ 驱逐导弹无伤

VX 处于机甲形态时，对空中进行输出，如果这些导弹在黑洞装甲的范围内，会被吸收，但是驱逐舰不会受到一丝伤害，是这个游戏遗留的一个比较神奇的 BUG，另外米格歼击机也受此 BUG 影响。比赛时有时会特别列出。



第三部分 VX 的一些战略选择

☀ 防空主力的选择

VX，地对空，t2，输出相对较低(升级协议才能获得比较不错的输出)，造价较贵(四矿都会卡一下钱)，机动性偏差且切换形态来快速移动并非时时可以使用和及时降落且不能倒退移动和灵活的移动开火，但特殊时候可以变形为直升机造成巨大破坏以及以直升机形态突然降落也是其优势。

天狗，空对空，t1，输出高(更不用提通常还有数量优势)，造价较便宜(三矿一油即可无限不卡钱)，更具机动性，但与空优对拼时有明显减伤(30%对米格战斗机、阿波罗战斗机、天狗机器人)。

那帝国玩家如何选择防空呢？

当然是看战术选择和情况。

Vx 偏向于防空

天狗偏向于制空

EvA 中，能用天狗拼下制空，那自然是极好的，限制住盟军的空军可谓是狠狠压了一下盟军，但如果操作不够拼不下或盟军快速转型双机，那【制空】已经是非常困难了，就不得不使用 VX，继续拼帝国往往就会越拼越亏。大狗数量不够的时候，纯大狗根本不可能有效发挥防空的作用，这也是为什么 EVA 中时常会出一个 VX 塔在重工门口，与大狗互相保护，而升级了 T2 以后则是 VX 取代 VX 塔的地位。



另外还要注意的，

①冰机一定程度上可以说是完爆火鸡(vx)，缩小后的 vx 输出不够，不能及时且大部分情况下不能依靠逃跑躲避轰炸，如果转型了 vx 来辅助防空却依然被盟军空军压着打，那帝国着实是非常难打了

②天狗对菠萝有减伤，对冰机和轰炸机则没有，而 vx 没有任何减伤，打菠萝就非常的狠

而 EVS 则基本不太需要考虑抢制空的问题，(纸飞机还是好打的)，而比较让帝国的烦恼的是双刃牛蛙，戴套天狗强上双刃牛蛙是非常常见的事情。当天狗的数量不足以承受牛蛙的火力，那这个时候天狗都起飞去打飞机是相当冒险啊。

双刃没打掉多少血，先被蛤车全灭了。而用 VX，在数量没有拉开的情况下，站撸双刃通常是不会有太大问题的（谨防苏联玩家空投狗熊等炮灰吸收 VX 火箭的操作）。可以一定程度上限制住双刃到处乱摸（这个还需要玩家考虑双刃动向），只是一般来说不能够歼灭烦人的双刃而已。成型的那小群天狗，也可以率先拉到可能被袭击的目标后一点点的位置，当双刃袭扰时，再往前 A，配合 VX 可以造成最大输出。注意天狗不要深入，数量不够的天狗去追被蛤蛤车保护的双刃是白给行为。





另外，不提对空如何，VX的对地能力那绝对的不容小觑了，抓到机会，夺下制空，吃掉对空，VX起飞马上可以变成一支猛虎之师，那个破坏力，相信各位指挥官都有目共睹过。

☀ 帝内，VX能干些什么

众所周知，帝国内战经常会爆天狗爆得人满为患，拼天狗拼得天昏地暗。一直到其中一方经济被打崩（指掉矿车）或天狗数量拉开差距才会改出别的单位。



通常天狗占优的一方拥有主动权，可能能够安全的开出三矿，但 T2 是一定升级的，为的是使用 VX 或者三轮车给对手更大压制力。而劣势方也会升 T2，为的是出 VX 反制对方的 VX，以及用三轮车防止对方天狗落地后为所欲为。

☀️ 偷鸡摸狗小分队

鉴于 VX 对地的强大破坏力，升级火箭协议后，一小队 VX 偷偷找机会抓主机或者其他的东西也不是太少见的情况。并且在对方发现，并把防空调过来，都不一定保得住被打的对象，有自爆以后 VX 甚至可以打了一阵以后飞到目标上空，掉下来都有自爆的输出可以玩命一搏。

如果有大狗的保护，会相对稳的多，如果几乎是裸 VX 的话，就是有点冒险的行为了。可能还没有看到主机就已经被赶回去或者被歼灭了，但裸 VX 成型速度快，一旦成功换掉，基本都是赚的。



☀️ 地面一波的防空主力

比如说 EVA 的慢三一波，天狗成型成稳固的防空火力比 VX 慢，帝国就可



第四部分 VX 的细节操作

☀ 起飞规避动作

VX 起飞的一瞬间即会免疫对地伤害，比如被轰炸机和双刃火箭炸的时候起飞，依赖其他单位和操作来赶走空对空。

☀ 降落诱杀陷阱

处于空中状态的 vx，在 CD 以好时，可以使用这个诱杀操作，故意把 vx 暴露在易被空对空针对的地方，引诱菠萝和米格过来摸，然后一瞬降落，尤其是升了火箭协议的 vx，战机很少能活着回去。

但需要一提的是，这个操作明显需要玩家注意一下 vx 那边的情况，如果盲人，就变成白给了。



☀ 分批提前变形

通常使用的是提前起飞，把握好时机 vx 分个起飞，使[直升机-VX]的降落在之后的战斗中立即可用，常用于进行诱杀。

分批掐点降落

VX 正在拆迁，而这个时候，被菠萝什么的过来摸。

打掉目标再直接全部降落进行类似诱杀的操作自然也不错。但如果时间不允许，可以考虑被打的 VX 先降落，分个降落，空中的继续拆迁，落地的又能打战机。即使使用这个操作也没法救回 VX 的情况，那建议直接使用自杀式坠落自爆。

果断就会白给

大部分情况下，不推荐 VX 在缺乏保护的情况下全部起飞，很容易白给。

不过不绝对，如果苏联的蛤蛤全灭，天狗又能够抗衡米格，那那么肥一票铁锤能摸多少摸多少呗。

利用视野盲区进行刺杀

用高输出的 vx 偷鸡摸狗玩家多半就算没用过也见过了。但这些裸奔的 vx 还是有些风险的，挺嘎嘣脆。在暴露之前建议尽量从对方的视野盲区内移动，并尽可能(只是说不建议一直在海上跑)规避不能降落的地区，可以提高奇袭成功率，不保证你能成功就是了

刺客 VX 的神风敢死队

你的 VX 已经在偷鸡摸狗了，还可以加上另一个操作来扩大效果，利用自爆伤害(点了火箭还没来得及点自爆那另说)。在摧残对方主机之类的时，提前移动或要坠机时往目标方向移动到建筑的上方即使 VX 被击落，有延迟的导弹和坠落时更高的自爆伤害，更易换掉目标。

追击操作

VX 单撸蛤蛤车，一般推荐，因为会亏，无论是经济还是战略考虑上。



有些时候这样做有很大战略价值，那就值得换一笔，然后暴打坦克。只是，如果蛤蛤车在移动，而且几乎处于射程边缘就不要使用 A 或者直接右击点蛤蛤，会出现 vx 追上去，蛤蛤进入 vx 射程，开火没几发蛤蛤又跑出射程，vx 又继续追，但之前那几发时因为攻击单一目标而扎堆了，给蛤蛤车的破片泡啪啪啪得可疼了。推荐使用右键[移动]追上能打出输出后再 A 或者右击。避免 vx[被迫]降速和扎堆

顺带，追其他单位比如裸奔的铁锤，这样也更有效率。

帝内卡 CD 的快速反应

空中的 VX 遇上空中的天狗，VX 只能选择降落，而同样的天狗也会选择降落，这个时候都在 CD 点，不能变形。

天狗如果落地抓 VX 或者打什么其他东西的时候，VX 迅速起飞就可以摸到一些天狗，如果己方的天狗随后跟上，配合压制。考虑到 CD 的冷却时间，对方天狗可以起飞之时也就是你的 VX 可以降落之时。如果遇上合适的时机打出了这样的操作可以嫖到不少的好处。甚至是反抢制空这样的大事。

（所以天狗对应的还有，大部分拉下去打 VX，使对方放弃戒心起飞，而那一小部分没有落下的则可以保护自己在地面上的队友了。有点心理战的味道）



第五部分 VX 的剧情设定

该部分内容包含有部分玩家推论，内容可能不准确或有翻译不到位的地方，并且对实战没有帮助，看着娱乐一下即可，切勿当真或沉迷其中

训练总部

天西 (Tenzai) 机器人公司

装备

>变形系统

>天斋 VX 型脉冲导弹

战场摘要

变形再变形——与天狗机甲、海翼潜艇、超级要塞（起义中新兵种）一样，打击者 VX/直升机 VX 显著的特性就是可以迅速在两种大相径庭的模式之间切换，一种是对空机甲，一种是制地直升机，虽然变形过程不到一秒，但对机甲和传动系统是个严峻的考验。

直升机模式——它可以变成直升机，变成直升机形态的打击者 VX 无法对空，但他们的弹头可以疯狂的摧残敌人的地面载具和建筑，可在对付步兵时，这种攻击不理想。（升阳帝国的先进火箭匣协议对打击者 VX/直升机 VX 的攻击有加成。）

辅助单位——它们不仅仅是因为装甲不够厚才不能与敌人硬拼的，它们的武器也不太适合对付所有的部队（最适合打建筑和装甲单位）。

大量生产——因为造价便宜（明明贵的要死），结构简单，所以它们常常成群结队出现在前线的装甲工厂里。

背景资料



在升阳帝国入侵苏联时，尽管苏联没有任何防备，但他们拥有强大的主战坦克与其他可怕的武器，这些完全足以对付帝国了。但为何帝国却能长驱直入，直捣列宁格勒？答案很简单：虽然帝国没有像苏联一样威风的坦克和令人生畏的基洛夫飞艇，但是他们拥有苏联、盟军所没有的先进科技——VX 变形科技。

这种升阳帝国独有的科技，已经广泛应用到他们的许多载具上。最臭名昭彰的那些载具，非天狗机甲和打击者 VX 莫属。

在机甲形态下，它们无法对地。而它们也有第二种形态——直升机模式。驾驶员们经常来诱引那些无知的士兵，等他们靠近后，变成直升机模式，然后再慢慢的屠杀它们的目标。就是因为这种过于令人恼火的功能，让帝国的敌人非常头痛。

虽然它们有如此优秀的“猎杀”功能，但它们装甲之薄也是不可否认的，它们在反装甲炮火面前显得无比脆弱，但毕竟它们也不是干这一行的——与敌人硬碰硬，那不是它们的事。



第六部分 VX 的语音

该部分听写及翻译可能不够准确，仅供参考

出厂

VX, all systems green!	VX 全系统正常运作！
------------------------	-------------

选中

打击者形态	
All set!	准备完毕
Striker pilot!	打击者待命
On watch!	盯梢中
Scanning!	搜寻中
Report!	报告！
Verticals clean!	
In position!	已就位！
Patrol!	巡逻中！
直升机形态	
Verticals clean!	
Anything down there?'	下面有什么吗？
Clear view!	视野良好！
All set!	准备完毕
Scanning!	搜寻中
Report!	报告！



Patrol!	巡逻中！
In position!	已就位！

移动

What do you see?	你看见了什么？
Secure the area!	保卫阵地！
On our way!	行进中！
In motion!	移动中！
Scanning for the enemies!	搜寻敌军！
Go!	出发！
Yes sir!	是，长官！
Copy that!	
Patrolling!	巡逻中！
Got it cover!	

攻击

Now!	现在！
That one!	打那个！
Release!	发射！
Stop them!	阻止他们！
Rockets on!	导弹发射！
Take them out!	让他们滚蛋！
Neutralize 'em!	废了他们！



行进攻击

在打击者形态下达行进攻击指令	
In the sky!	敌人在空中！
Got 'em marked!	摧毁他们！
Safety's off!	
Closing in!	接近中！
Chambers lock!	
We see them!	我们看到敌人了！
Target acquire!	获取目标！
Aerial targets!	空中发现目标！
在直升机形态下达移动攻击指令	
On our scanners!	扫描发现到敌人！
Clear for strike!	清楚突袭指令！
Going in!	冲！
We're see 'em!	敌人在视野中！
Got 'em marked!	摧毁他们！
Safety's off!	
Closing in!	接近中！
Chambers lock!	

战斗中

Arget in range!	目标在射程内！
-----------------	---------



Don't hesitate!	不要犹豫！
We have them!	抓到敌人了！
They're right here, Command!	他们在这，指挥官！
Engaged!	忙着呢！
You can't miss 'em!	不会放过他们的的！

受击及死亡

We're under fire!	遭受攻击！
Call for backup!	呼叫支援！
I'll need assistance!	我需要支援！
Their on us!	他们还在打我！
空中形态被击毁	
Burning up!	机体着火！
Oh no!	哦不！
Ahhhh..	啊啊啊啊……
Suki! すき！	

撤收

We're pulling out!	我们败下阵来了！
Get out! Get out!	快跑！快跑！
Back to base now!	返回基地，现在！
Fall back everyone!	所有人，撤退！



第七部分 更新记录

2019.9.7, 初版发布

