

2020.6.21

## 防卫者-VX 的百科

第一部分 防卫者-VX 的基本数据及资料 .....	3
第二部分 防卫者-VX 的特性 .....	6
λ 核心部署 .....	6
λ 双形态打击 .....	6
λ 无法变形 BUG .....	7
λ 手动开火 BUG .....	8
第三部分 防卫者-VX 的使用技巧 .....	9
A. 初学知识 .....	9
λ 通用-把守路口 .....	9
λ 通用-防守矿区 .....	9
λ EVA-天狗+VX 协防 .....	10
λ EVS-VX 塔+天狗帽子协防 .....	10
λ 虐电-骗切换 .....	10
B. 进阶道路 .....	11
λ 通用-炮台防守矿区并不能使你高枕无忧 .....	11
λ EVA-反制冷冻 .....	12
λ EVA-天狗 VX 协防进阶 .....	12
λ EVS-防卫者冲锋! .....	12
第四部分 编制人员 .....	14

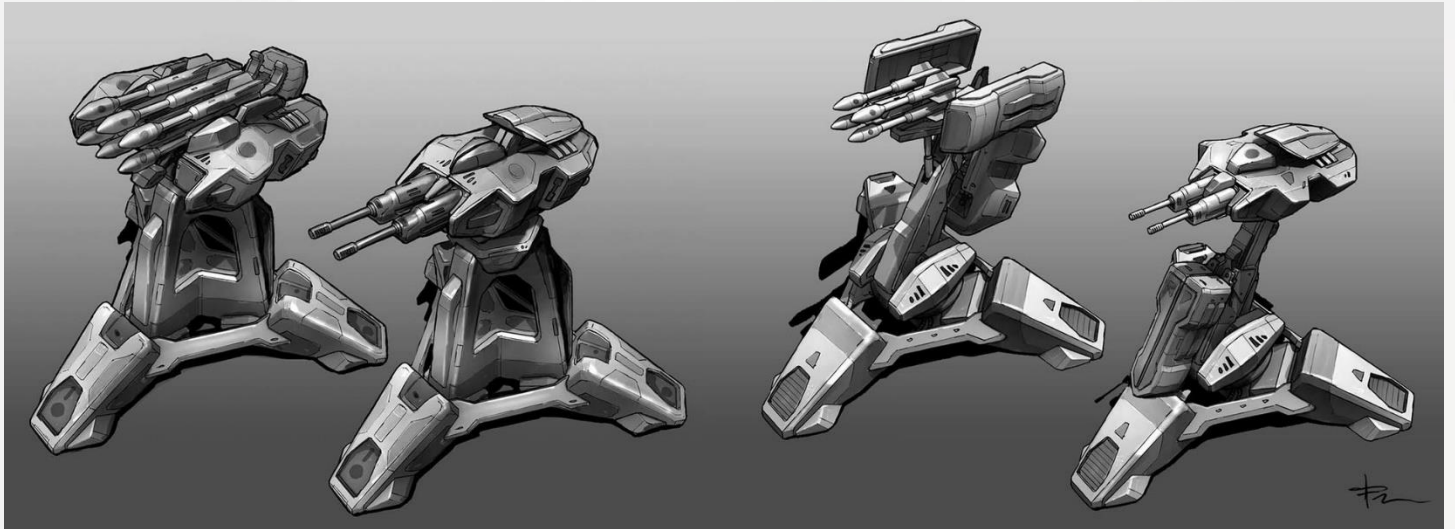
RATOTAL.ORG

WELCOME BACK COMMANDER



防卫者-VX， 帝国的基础防御建筑，通过核心进行部署。相较于其他的帝国建筑核心，防卫者核心更不经打，但不影响核心展开后即为建筑耐久的特性。

防卫者-VX 带有十分帝国色彩的切换模式，对付步兵较为出色的机炮武器和对空的火箭武器使其在设计上能一塔两用。尽管实战中，总体偏弱的数值和需要核心部署的特性造成了相当明显的局限性。但并无法否定其在帝国作战体系中无可取代的战略地位。



RATOTAL.ORG

WELCOME BACK COMMANDER



## 第一部分 防卫者-VX 的基本数据及资料

建筑名称	技能	别称	类型	图示		
防卫者-VX Defender-VX	对空/对地模式 	VX 炮台 火鸡堡	帝国 T1 对空对地支援建筑			
电量消耗	拓展范围	价格	经验奖励	占地面积		
-25⚡	无	800\$	500	1X1		
是否两栖	技能 CD	耐久	警戒/清雾半径	溅射半径		
是	2s	1000	300/500	0 机枪 10 火箭		
射程	武器速度	开火时间*	伤害	伤害类型		
300	99999 机枪 200 火箭*	≈1.2s 机枪 0.2s 火箭	15x8 发机枪 20 火箭	机炮机枪 火箭火箭		
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	150	100	100	100	0

RATOTAL.ORG



核心名称	技能	别称	类型	图示		
防卫者核心 Defender Core	展开 15s 	无	帝国建筑核心			
耐久	基础生产时间	价格	科技需求	速度		
200	4s	800\$	矿石精炼场	60 正常 45 红血		
展开地点	高度	警戒/清雾半径	经验奖励	碾压/被碾压等级		
陆、海	0	100 / 200	500	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

【开火时间】：完成一轮输出所需时间，包括攻击瞄准时间，开火持续时间，弹匣装填时间等数据。

防卫者-VX 的对地模式，无瞄准时间，开火持续时间为 0.13s，一次弹匣打 8 发，也就是 1.04 秒，弹匣装填时间 0.13~0.2s，故完成一轮输出所需时间约为 1.21s 左右。

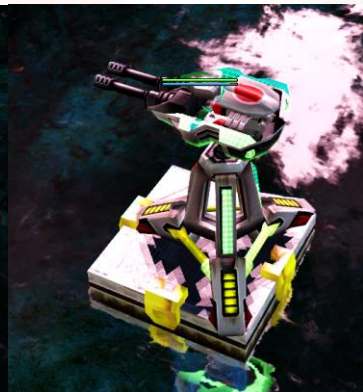
对空模式无瞄准时间和开火持续时间，弹匣容量为 1，装填时间为 0.2s。

【武器速度：火箭】：还有另一数据 300-310



# WELCOME BACK COMMANDER

RAT 社区战斗百科 [ratotal.org](http://ratotal.org)



# WELCOME BACK COMMANDER



## 第二部分 防卫者-VX 的特性

### ☀ 核心部署

同帝国绝大多数建筑一样，防卫者-VX 通过核心部署到海面或者陆地。值得注意的是，相对于其他核心，防卫者核心的**耐久和速度都略逊一筹**。

并且同帝国的其他核心一样，具备碾压和两栖能力，以及此游戏无法修复的寻路 **BUG** 问题。

### ☀ 双形态打击



防卫者-VX 拥有两种模式的火力，通过技能进行手动切换，切换过程中不开火且该切换有短暂冷却。

机炮模式下防卫者-VX 会向非空中目标快速扫射机关枪，因为是机炮的伤害类型，**对部分目标如坦克，围墙等伤害不可观**。



防空模式下防卫者-VX 对向空中目标发射火箭，火箭虽然因为武器速度问题产生伤害上会有一些延迟，但这并不会实际减少输出。并且火箭伤害也具有一定的溅射。





进行变形需要在**非停电状态**下进行。



## ☀ 无法变形 BUG

防卫者-VX 存在在展开途中断电力后即使电力恢复后也**有一段时间**也不能变形的 bug。包括 FS 在内的一部分 MOD 已尝试将其修复。



## 手动开火 BUG

防卫者-VX 在变形过程中可以使用 **ctrl** 对目标开火。

例从对空切换到对地时，**ctrl** 强制攻击陆地目标，在变成动画未完成时，机炮已经开始射击。包括 **FS** 在内的一部分 **MOD** 已尝试将其修复。

RATOTAL.ORG

WELCOME BACK COMMANDER



## 第三部分 防卫者-VX 的使用技巧

### A. 初学知识

适用于 Rank I → Rank II 玩家或 Rank II 内提升的初学阶段

#### ☀ 通用-把守路口

防御塔的基本作用即是防守，放置在重要的路口自然能发挥其作用。但也必须考虑和单位进行协防以强化防线。

#### ☀ 通用-防守矿区

将防御塔放置在矿区旁边是防守矿区相当常用且有效的一种方式。



因防卫者-VX 拥有两种形态，在扰矿可能的威胁是天狗，双刃，冰冻直升机等单位时，直接将防卫者-VX 切换至对空模式能够提高效益。

即便天狗落地，也能再切换至对地模式清理，而天狗在飞过来的过程中就会被火箭消磨一定耐久。

至于海上的矿脉，虽然不能跨地形射击的防卫者-VX 不能单独将矿区较好的保护起来，但可以给矿车提供一个免受少量海豚，激流等单位攻击的区域。

当面对这般危险时，即时将矿车拉出，再派遣天狗等其他单位协防也不失为一种防守矿区的选择。

在防卫者-VX 不能看守的另一边放置船厂等建筑卡位也能产生一定效果。





### ☀ EVA-天狗+VX 协防

在 EVA 的战斗中，天狗与盟军空军的较量可谓是层出不穷又关乎大局的对抗。

在保存天狗数量的问题上，VX 虽然防空相对有些逊色，却以“地对空”的定位获得了必不可少的战略地位。打击者-VX 由于需要 T2，且与天狗同一生产线，防卫者-VX 则可以不受这些限制，因而成为了从菠萝（阿波罗）（阿波罗）手里保护天狗的重要角色。

**需要记住，补出一个防卫者-VX 需要再补第二个电站才能维持电力！**

### ☀ EVS-VX 塔+天狗帽子协防

天狗帽子的组合给予帝国能 T1 对抗苏联 T2 的能力，用天狗清理进犯的狗熊，用帽子切割冲锋的铁锤，是 EVS 常见的拉扯之一。

当处于守势时，利用 VX 炮台可以提高防守的强度。

### ☀ 虐电-骗切换

AI 控制的防卫者-VX 看起来反应十分迅捷，任何单位进入其警戒范围都会



直接切换形态。但这一点却正好可以被玩家所利用，譬如用地面单位吸引防卫者-VX 切换至对地模式，利用切换的 CD 时间让空军快速打一波输出，以较小的损耗拿下这个塔。

## B. 进阶道路

适用于 Rank II→Rank III 或 Rank III 内提升的进阶过程

### ☠ 通用-炮台防守矿区并不能使你高枕无忧

炮台防守矿区是基础的技巧，也确实能够抵挡相当一些小规模的扰矿。比如一个双刃直升机不可能顶着 VX 火箭硬打矿车。

但一个炮台并不能称得上是铜墙铁壁，一旦单位的数量和种类扩充或丰富了起来，单靠炮台就显得捉襟见肘了。比如对方的冰机（冰冻直升机）已经达到了一定数量，可以直接强冻矿车或者炮台，又或者数个双刃直升机通过拉扯操作强点，这时候单靠炮台根本防守不住，那就必须请出你的天狗或者打击者-VX 一起进行动态防守了——除非他们还有更重要的事要干。



## ☀ EVA-反制冷冻

速冷冻战术还是相当令帝国玩家头疼的大招战术，虽平常多用显得过于好胜，但若参加比赛，也许就会遇上这样赌命的战术。

防卫者-VX 在反制速冷冻战术的地位尤为重要，在侦查到速冷冻，快速给矿区插上防卫者-VX 可谓是必须之措。一个冰机（冰冻直升机）和一个轰炸机都奈何不了这一个炮台。

用炮台堡护自己的矿区和**电站**。

为防空单位的成型争取时间。必要时，请将矿车提前拉至展开好的炮台开火范围内，正所谓“留得青山在不愁没柴烧”。

类似的思路也可用于慢三遇上 2 矿冷冻的对局中。

需要注意的是，**如果防卫者-VX 并未及时展开，冰机（冰冻直升机）完全有时间强冻炮台或者矿车！**而缺乏防空单位的情况下，**未被炮台堡护的电站**会成为继矿车之后的下一个目标，注意电力，不要因为一个电站被冻或者卖本导致卡电而防守崩盘。

情况艰难时，除了主机，**已经无法安全采矿的矿场**也可以考虑卖掉来获取紧缺的资金和减少电力的消耗。

## ☀ EVA-天狗 VX 协防进阶

在之前的层次上，深化天狗和防卫者-VX 的协防细节，对提升实力是十分有必要的。

将天狗保持在起飞状态，盟军通常会**是 2 维和轰炸机 2 菠萝（阿波罗）**的配置（若是双机场，战斗机会更多，但若轰炸机没有**2 个以上**，则等轰炸机想炸天狗时起飞较佳）。菠萝（阿波罗）可能会试着借用操作嫖天狗，天狗就需要反方向拉扯以躲避，而轰炸机则可能会寻时机强炸防卫者-VX，天狗这时就集火轰炸机，争取把防卫者-VX 保下来，只要**2 个轰炸机有 1 颗弹没有成功丢出来**，防卫者-VX 就能保护天狗不被菠萝（阿波罗）乱杀。

如果没能保住炮台，天狗也能及时下落，盟军此时也不会有多的火力来消灭地上的天狗，轰炸机的一轮班次也足够帝国将炮台再续出来。

一言以蔽之，**天狗和 VX 炮台需要构成一个动态防守的状态以互相保护。天狗保护 VX 不被炸掉，VX 保护天狗不被菠萝（阿波罗）白嫖。**

## ☀ EVS-防卫者冲锋！



**EVS** 有一种炮台封高地的战术，将其广义化可以理解为，利用帝国前期步兵和核心碾压的优势压制苏联弱势的步兵，然后先出一个防卫者核心去苏联的陆三区域展开。多余的兵营核心在苏联的三矿位置展开，抢下苏联的油井并视情况补兵。

苏联 **T2** 之前根本没有能对防卫者-**VX** 造成威胁的单位，即便苏联快速 **T2** 出了铁锤，坦克杀手也能使得铁锤无法稳定用光线白嫖炮台，而防卫者-**VX** 的机枪又能保护帽子免受熊的随意突袭。而苏联在如此被封高地的情况下，不得不选择开海三，但苏联的重工唯一能下海的只有蜘蛛，这使得这个海三也不易保护。

在后续的转型上，常规的自然还是接重工。

也有尝试海军协议出天翼继续给压制的。这一条转型上开发程度尚浅，故不多做分析。

苏联方应对这样棘手的战术，可尝试将单矿重工作为标准开局（等侦查到可能也略晚了），将镰刀和蜘蛛的出厂时间和数量上提。

RATOTAL.ORG

WELCOME BACK COMMANDER



WELCOME BACK COMMANDER

RAT 社区战斗百科 ratotal.org

## 第四部分 编制人员

主制作人：SFT-Xanadu

协制：CCZD-sss

游戏数据提供：114, XYZD-小琪 Kiritsugu



RATOTAL.ORG

WELCOME BACK COMMANDER

