



PROTOSS VERSUS ZERG



THE GUIDE

*Written by Alejandrisha, CecilSunkure, rsvp, Teoita, and monk
with additional support from wo1fwood, Blazinghand, and others*

中文翻譯:allqwdd(KRuEx)

中文版 PDF 製作:allqwdd(KRuEx)

II 前言

我們幾個 TL 和 StarCraft community 的成員們寫了這一個史上最深入的戰術指導。雖然 TL 上面不乏實用的戰術教學，但絕對沒有這篇這麼深入。

這篇花了我們整整九個月，我們用九個月的時間來排版、編輯和檢查。

1. 低階玩家可以在這裡學到這個 PvZ 一些基本的建造順序和概念，包括開局和怎麼應變、偵查。
2. 鑽石到大師頂的中階玩家將會收穫最多，你將會清楚你的打法少了甚麼。
3. 職業玩家可以透過 vods 和 replays 的參考來瞭解 PVZ 的所有概念和變化。
4. Z 玩家看完這篇可以知道 P 在某種情況下可能的應對方式。
5. 賽評可以學到 PVZ 的所有概念，這將幫助你在轉播時的預測和解說更加精確。
6. 純觀眾，你在觀賞比賽時可以自己判斷比賽的走勢，甚至可以猜測選手接下來的動作，也就是嘗試當個稱職的主播。
7. 其他有興趣的人(可能是指 T 玩家?)可以直接去看 History 那邊，複習你的星海人生。

我們在講解時有提供許多高階選手的 VOD 和 RP，請自行取用。

VOD 前面有加(PW)的代表這需要付費會員才能夠看得到，這點請見諒。

儘管如此，本篇還是提供了超過 300 個 Vods 和 150 個以上的 RP。

還等甚麼?還不快來看看這篇曠世巨作!

III 目錄

ii 前言

iii 目錄

iv PvZ 基本介紹

1 早期—開局篇(遊戲時間前五分鐘)

1.1 BF 開礦

1.1.1 早期重點及建造順序

1.1.2 對手早狗池要如何應對

1.1.3 其他重點

1.1.4 防各種一波

1.1.5 FFE 開礦的後續

1.2 BG 開礦

1.2.1 早期重點及建造順序

1.2.2 對手早狗池如何應對

1.2.3 其他重點

1.2.4 防各種一波

1.2.5 BG 開礦的後續

1.3 BGBY 開礦

1.3.1 早期重點及建造順序

1.3.2 對手早狗池如何應對

1.3.3 其他重點

1.3.4 防各種一波

1.3.5 BGBY 開礦的後續

1.4 其他單礦打法

2 早期—應對篇(遊戲時間 6-10 分)

2.1 FFE 常見的後續打法

2.1.1 接 VS 及其後續

2.1.2 接 VRVB 及其後續

2.1.3 BGVCVR 開礦

2.1.4 速三開及其後續

2.1.5 4BG 帶一攻前壓及其後續

2.2 FFE 後常見的一波打法

2.2.1 狂戰/追獵 一波

2.2.2 狂戰/追獵/哨兵一波

2.2.3 閃追一波

2.2.4 三不朽

- 2.2.5 VS 開接 7BG 一波
 - 2.2.6 VS 接巨象一波
 - 2.2.7 巨象一波
 - 2.3 較不常見的後續
- 3 中後期(11-15分)
 - 3.1 中期注意事項
 - 3.1.1 偵查
 - 3.1.2 Z的兩礦打法
 - 3.1.3 開三礦
 - 3.1.4 巨象 V.S. 聖堂
 - 3.1.5 節奏
 - 3.2 蟲族的各種戰術
 - 3.2.1 Z的心理
 - 3.2.2 蟑螂前壓開局
 - 3.2.3 蟑螂/狗空投
 - 3.2.4 蟑螂/刺蛇/腐非
 - 3.2.5 蟑螂/狗/感染
 - 3.2.6 蟑螂/毒爆空投
 - 3.2.7 狗/毒爆
 - 3.2.8 飛螳
 - 3.2.9 狗/感染，龜大龍(速三本)
- 4 大後期(15分之後)
 - 4.1 面對大牛為主的部隊
 - 4.2 面對大龍為主的部隊
 - 4.2.1 事前準備
 - 4.2.2 前壓時機
 - 4.2.3 稜鏡騷擾
 - 4.2.4 地圖重點
 - 4.2.5 出到媽媽船/白球的階段
 - 4.2.6 航母
- 5 附錄
 - 5.1 地圖講解
 - 5.2 PvZ 戰術的歷史演變
 - 5.3 Replays
- A 有趣的統計
- B 感謝
- C 更新日誌

PvZ 的介紹

PVZ 一直都是很有趣的種族對抗，因為兩邊都可以從自己的種族優勢選擇許多種打法進入遊戲的不同時期，主導權會換來換去。

以下是 PVZ 主要的幾種狀況：

1. P 用 FFE 開礦，Z 通常會三開。
2. 接下來 P 可以選擇兩礦一波或是開三礦。
3. Z 看到 P 開三礦，Z 可以選擇騷擾你的三礦，或是被動的龜大龍。如果 Z 是選擇騷擾三礦，那 P 就會採取守勢。相反如果 Z 選擇龜大龍，P 可以選擇打大龍出來的 TIMING 或是龜媽媽船。
4. 兩邊的選手會龜出他們理想中的軍隊，通常是感染/大龍/腐飛/對抗媽媽船/白球/航母或著是媽媽船/巨象/白球/聖堂 又或著是媽媽船/白球/追獵/聖堂/巨象，最後就是激烈的兩百人口大對戰。

根據這種族對抗的架構，我們區分了四個階段。

1. 早期一開局篇

這邊會討論神族早期各種開局，FFE(Fast Forge Expand)開礦，BG 開礦，以及各種單礦的打法，也會跟你分析各種開局的優缺點以及這些開局下如何防守各種 ALLIN。這邊的討論大概是到遊戲時間 6 分鐘左右

2. 早期一應對篇

這裡會針對最常見的 FFE 開礦後 P 的各種應對，包括要兩礦一波或是後期營運。這邊的討論大概是遊戲的十分鐘前。

3. 中後期

如果你選擇營運，這邊會介紹 Z 的各種戰略，並且指出正確的應對方法。

這邊大概是遊戲的十分鐘~十五分。

4. 大後期

遊戲終於進入到三本的節奏，如果讓 Z 出了大龍或雷獸，這裡會教導你如何打他三本成行前的 Timing 或是之後的應對。這裡是以 Z 很快速的在 15 分鐘完成三本科技來說。

1. 早期一開局篇

在 ZVP 裡面，兩邊都快速擴張是很常見的。

從 P 的角度來看，由於地圖的改變，Z 的偵查手段變好以及選手的水準普遍上升。現在 P 單礦打 Z 可以說是沒有任何搞頭了。因此大部分選手都偏向用 FFE 開局或是單 BG 開礦追求自己早期的經濟。

而除了早下狗池外的單礦一波對 Z 來說也是沒甚麼搞頭，因為是很容易偵查到的，所以這個種族對抗現在演變成幾乎都是速開二礦或甚至速三開的打法。現在的潮流 Z 幾乎是能晚採氣就晚採氣，這樣能採取比較多的晶礦來補自己的工兵。

但速狗開對於地圖的掌握度很好，蟑螂毒爆一波也是有它的威力在，甚至是速攀二本的打法也是偶爾會出現。

現在 P 的主要打法有三種，FFE 開礦、單 BG 開礦、BGBY 開礦。當然也有可能會有單礦的打法，但現在的比賽中幾乎不會看到。

時間的掌握

在我們開始講解各種開局前，先來看一下這些有用的資訊。

1:46 6 人口狗池完成

1:56 7 人口狗池完成

2:03 8 人口狗池完成

2:11 9 人口狗池完成

2:17 10 人口狗池完成

2:28 11 人口狗池完成

2:40 11 偷人口狗池完成

2:05 15 人口裸雙

2:35 Z 在 13 人口下狗池後有 300 礦準備 15 Hatch

2:40 Z 在 14 人口下狗池後有 300 礦準備 16 Hatch

3:02 Z 在 14 人口開瓦、14 人口下狗池後有 300 礦

3:15 - 瓦斯廠 30 秒，三農挖 100 氣 55 秒，狗速 110 秒，共 195 秒

以上這些訊息告訴我們很多事。

掌握這些 Timing 對 P 的幫助很大，也許有些時間差異很小，但當在某些地圖這些訊息就非常重要，你可以依據這些時間做出正確的判斷，舉例來說，當你在高原用 FFE 開局，你很可能守住 11D，但 10D 就很難了。準確的掌握對手的建造時間可以讓你第一時間做出正確的判斷。

Z 開二礦的時間上面也有，所以你的探路 probe 可以一直干擾他開二礦直到他的狗出來為止，如果 Z 在 14 狗池後在 2:30 秒拉了隻農到二礦處，你知道他在 2:40 秒前不會有錢可以蓋下二礦，你不需要浪費珍貴的護頓來阻擋他。當然你在越高層級的比賽，兩邊選手都很清楚對方的 TIMING，像 DRG 就曾經用很像 14 狗池的 13 狗池 15 孵化所的開局在 2:35 秒放下二礦來讓那在等 2:40 才要來干擾他開礦的對手傻眼。

最後，準確掌握 Z 狗速提發好的時間也相當重要，這讓你可以保存你前期壓出來

的狂戰士和追獵，一追一狂根本不怕慢狗，但一旦狗速完成，之後的控圖權都會在 Z 這邊。在狗速好之前你都可以盡量給 Z 壓力，但記得算好他的狗速完成的時間。不然就回不去了~

1.1 BF 開礦

BF 開礦自從 SC-Brood War 之後就一直是個主流開局，因為狗的攻擊力很低，P 可以輕鬆用 1~2 個光砲搭配建築學來開下二礦。這讓你可以很早的放下自己二曠，在中期很快取得兩曠滿營運的經濟。因為早期把錢拿去投資 BF，除了光砲快攻，P 在 7:30 秒之前是沒有任何攻擊力的。

這種狀況 Z 會盡可能的快速三開，用慢科技的代價生出大量農民試圖不在經濟上落後你。

1.1.1 早期重點和建造順序

BF 開主要可分成先 BF 或先 BN，當然也有的人是 BF 後 BG 再下第二水晶後再雙開。所以你在 2 人圖如果沒有太偷的不去偵查，你是可以根據對手來決定你的順序。如果對手在 14 人口之後下狗池還傻爆了幾條狗要來 rush 你，你可以藉由偵查的 probe 來拖延一下讓你的光砲蓋好，或著是拉一隻 probe 擋住入口，又或著是下一個 BE 或 BG 來封死，並且在光砲好之後取消。如果你沒有偵查，貿然的先 BN 是很危險的。這個建造順序是不可能用 3BE 封 Z 的斜坡口的，當 Z 是裸雙的話光砲 Rush 還是可以的。

比較常見的還是先 BF 再 BN，這樣的開局更安全，而且也讓你在前期是有機會使用光砲 RUSH 的，代價是一點點經濟。當然這開局也是有些許的不同，比如說有人會在 BN 後再下個 BE 之後再下 BC，這樣子你的工兵是不會停的，這時如果小狗一出來就直衝你家你也很安全。你也可以在放下第二個水晶前先 BG 再 BC，這會讓你的 BY 比較早，但你必須停農，所以你的經濟會比其他種 FFE 開局都差。

BF 在二礦 vs BF 在主礦

最近有人創新的把第一水晶和 BF 下在主礦，這有他的缺點和優點。

BF 在主礦的優點

1. 在任何地圖遇到 6D 時你不用放棄你的第一水晶和 BF，這通常可以用在高原或歐哈娜這種二礦很好堵的地圖。
2. 你可以隱藏你的升級，尤其是你的+1，讓 Z 不知道你在想甚麼。
3. Z 沒辦法擊火你的 BF，當你的 BF 放在二礦時，通常都是 Z 優先擊火的建築。

BF 在主礦的缺點

1. 除了 6D~14D 以外，你很難用一個光砲就防守住你的二礦。
2. 這會讓你在把二礦建築學做好之前容易被狗衝進來亂。

FFE Build Orders

裸雙開局

- 9 BE (10 12 15 人口都加速主堡)
- 17 BN
- 17 BF
- 17 BE
- 17 BG
- 18 BC(放下 BC 後繼續產工兵，並且星空加速)
- 19 和 20 下雙氣
- 21 BY

先 BF 開局

9 BE (同上)
14-17 BF
17 BN
18 BE
18 BC
18 BG
19 主礦下雙氣 (BG 放下後且 2BE 完成後繼續產工兵並加速主堡)
BG 好後下 BY

先 BF 第二種開局

9 BE (同上)
14-17 BF
18 BN
18 BE
18 BC
18 BG
20 主礦下雙氣 (BG 放下後且 2BE 完成後繼續產工兵並加速主堡)
BG 好後下 BY

先 BF，速 BG

9 BE (同上)
14-17 BF
17 BN
17 BG
17 BE
18 BC (放下 BC 後續產工兵並且加速)
19 20 主礦下雙氣
BG 好後下 BY

下面提供一些封門的建築學，水晶、光砲、BG、BF 都是可交換的

Antiga Shipyard:



Atlantis Spaceship:



Cloud Kingdom:



Daybreak:



Entombed Valley:



Metropolis:



Ohana:



Shakuras Plateau:



Whirlwind:



1.1.2 早狗池的應對

正常情況我們都是 9BE 去偵查，在四人圖除非你第一點偵查到對方，並且他沒有早狗池的意思，我們建議你 BF 開。如果人品不好，請拉出第二隻農(這隻農放下 BF)去相反方向偵查，如果對方是早狗池，你需要馬上判斷他是幾人口的狗池，也可以看工兵的數量判斷，判斷錯誤的那幾秒鐘可以讓你付出慘痛的代價。稍早提到的**時間的掌握**可以幫助你進行判斷，如果你到的時候狗池已經好了無法判斷，

那只能靠你的經驗和星海的 sense 了。

當對手是 6D 時，請馬上在礦後下水晶，並且在礦中間放個 BC。同時你的偵查 probe 絕對不能死，你需要他幫你看對手有開礦或是下瓦斯。

以下是遇到 6D 的應對

- 9 be (10 12 加速)
- 14 bf
- 15 be(16 人口加速，此 be 要在礦後)
- 17 bc(在礦區)
- 18 bg(在你 BC 保護的範圍)
- 19 ba(放下這個後，狗會打掉你的第一個水晶)
- 20 be(持續加速工兵擴大你的經濟優勢)
- 22 by

如果你的偵查 probe 看到 Z 下瓦斯，請至少在下 1~2 個 BG。

如果他開礦，你可以用你的單 BG 或最多再一個 BG 來安全開礦。

[\(PW\) Genius vs Nestea on 斷葬之谷 from GSL 2012 Season 1.](#)

[\(PW\) Parting vs Yugioh on 斷葬之谷 from GSL 2012 Season 3.](#)

[Squirtle vs Hyun on 斷葬之谷 from IPL Fight Club. 3 BG 開礦轉 5BG.](#)

[Rain vs Sen on 斷葬之谷 from WCS Grand Finals.](#)

在不是高原和歐哈那以外的地圖面對其他經濟型的快攻(9d 10d 11d)很吃地圖。

地圖的大小讓狗到你家的速度可以+-20 秒，此外二礦的寬度也很重要。

像雲國可以用四個建築物堵死，安提卡船廠卻要 6 個。

有時候你遇到 7D 8D 這會很難分辨他到底是幾個 D

最穩的方法是果斷放棄你在二礦的 BF，把他當 6D 來面對，這樣你至少不會比

Z 虧。但這在你礦區的 BC 完成前你需要拉幾隻工兵去擋一下狗。

如果是在高原和歐哈那這兩張圖，你不需要放棄你二礦的 BF。

你只需要馬上取消你在生產的工兵，這時你應該是 12 或 13 人口。

在你下 BC 前先下兩個 BG 把門給堵死，BF 好之後你不會有 150 可以下 BC，但這

兩個 BG 很重要。下 BC 後也不要產工兵，在 BC 好之前你可能會需要錢下額外的

BG 來擋狗。之後就正常打並且用你的狂戰士和外面的 probe 小心的進行偵查。

1.1.3 其他重點

光砲快攻

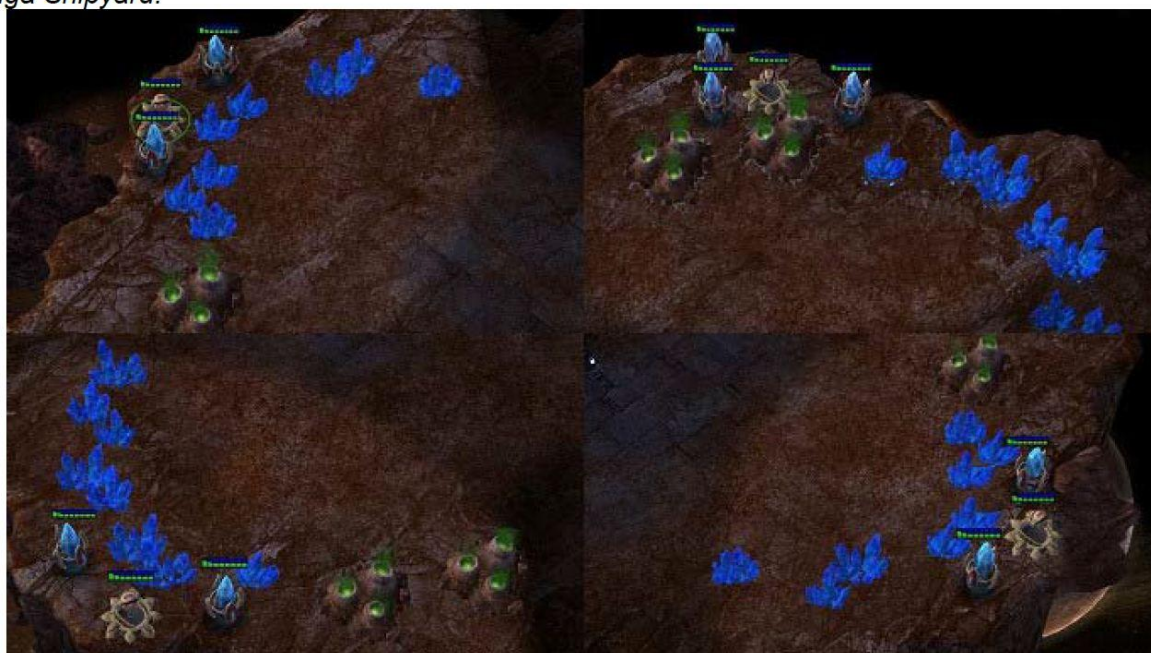
當 Z 下了第二 BH 後，因為生產中的 BH 視野很短，Z 如果沒有用他一開始的狗和 Overlord 做好偵查的外你有機會使用光砲快攻。成功的話可以讓他的二礦或三礦晚開很多，早期

存的 300 也會完全浪費。即使這也讓你的科技變慢，但 Z 的損失是更嚴重的。很多圖 P 都可以把 BC 下在礦區後面並且用 2~3 個 be 擋住，這讓這個光砲異常機車。BH 需要 100 秒，BC 只要 40 秒，所以最完美的時間是在 BH 進度到 65% 時下 BC。如果 BC 在 BH 好之前就好，Z 可以取消，這樣你就虧成馬了。

以下有各種地圖的截圖範例：

安提卡

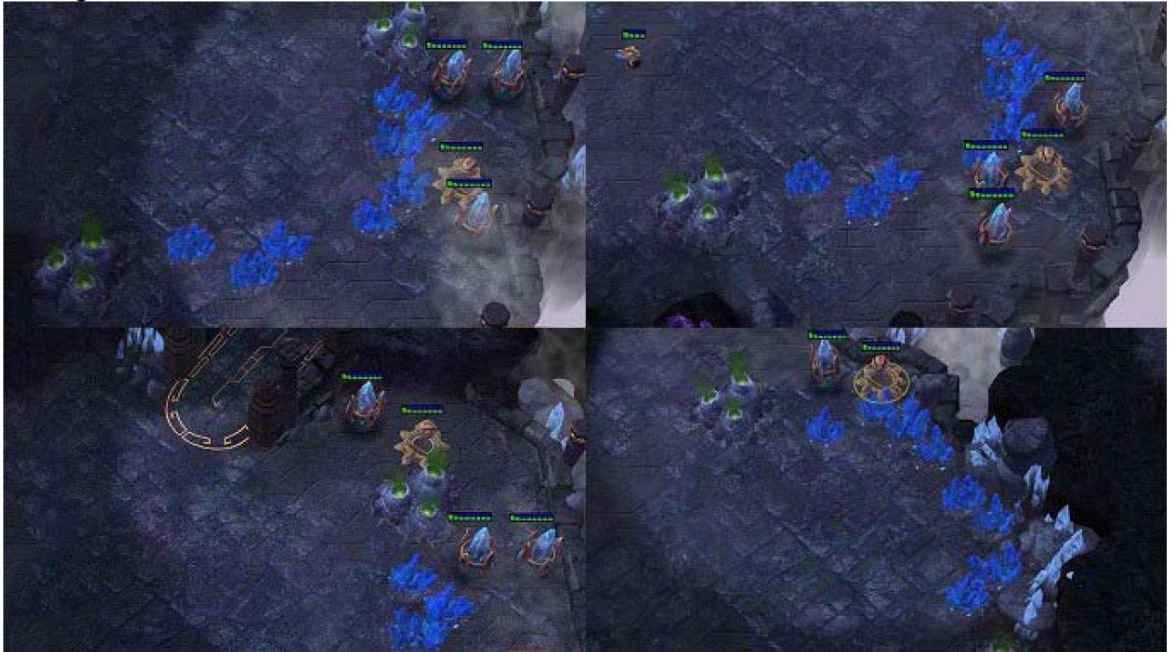
Antiga Shipyard:



除了右上的點要用 3BE 擋以外，其他都可以用 2BE 封死。

雲國

Cloud Kingdom:



雲國和破曉一樣一定都要 3BE 封，但雲國的三礦可以只用一個封。

斷葬之谷

Entombed Valley:



每個點都可以用 2BE 封

鋼鐵都城

Metropolis:



全部都要用 3BE 封，而且只有這樣才封得住。
右上那張圖看起來沒封死，但他真的封死了。

歐哈那

Ohana:



兩個點都可以用 2BE 封

旋風

Whirlwind:



只有左上和右下可以用 2BE 封，其他兩個都要 3BE。

[\(PW\) Hero vs JookTo on 亞特蘭提太空船 from GSL 2012 Season 3.](#)

[\(PW\) Hero vs Symbol on 斷葬之谷 from GSL 2012 Season 4.](#)

[\(PW\) Tear vs Byul on 旋風 from GSTL 2012 Season 3. Vs Hatch first.](#)

[\(PW\) Younghwa vs Miya on 旋風 from GSTL 2012 Season 3.](#)

[\(PW\) JYP vs Curious on 破曉 from GSL 2012 Season 4.](#)

[\(PW\) Hero vs Curious on 斷葬之谷 from GSL 2012 Season 5.](#)

[\(PW\) Oz vs Leenock on 歐哈娜 from MLG Fall Championship 2012. 二礦光炮快攻](#)

偵查

FFE 開局你的偵查會很難進行，沒偵查到 Z 的一波很容易要你的命。

當 Z 很早採氣又沒正常下三礦，那很有可能是一波。這無法判斷他要怎麼搞你，但你一定要有心裡準備。

正常三礦的時間是在 4:15~5:15，取決於他是 14D 或是 15H。如果 Z 四分前都沒開氣那他就是正常開局。看氣是最重要的，Z 隨時都可以假裝開三礦卻打一波，這是 Z 很常搞的招。除了犧牲 probe 之外，你也可以用你的狂戰或追獵盡量去站塔或是去看他的三礦。另外，他沒開三礦也有可能是雙礦衝感染或飛糖，又或著是空投毒爆狗。當你的偵查完全被封住，就各種防吧，多傳幾隻哨兵和多下幾個光砲。

封偵查

一樣，地圖很重要。

你必須分析過哪張地圖 Z 可以安全的擺王蟲在那裡爽爽看，你的哪幾個氣礦可以被 Z 看到。透過王蟲看你的氣礦開採程度對 Z 來說是非常珍貴的資訊。

例如你只有在雙 VS 時才會開四氣，如果你能夠封死這塊，那你的對手會毫無準備。

第二件要做的事是王蟲可能會從哪漂進來，自從王蟲速度 buff 後，大約會有三個王蟲是可以進到你主礦偵查的。擺隻追獵在主礦邊邊並且試著把你的建築藏在他不會經過的路徑，在歐哈那和雲國，是有機會用一隻追獵藏住你的建築的。你可以把你的 VS 或 BG 藏在那個地方。

1.1.4 FFE 開局防各種一波

下 BH 在你的二礦

最好的解法就是拉兩隻 probe 死跟著那隻 drone，但不是天天在過年的，假如他真的蓋下去了，你必須馬上下兩個光砲(大部分人只會下一個)，要注意這兩個光砲必須在可以打到 BH 的同時也可以守住斜坡。接下來你就正常打，BG 好馬上加速隻狂戰士出來。如果 BH 還是蓋好了，請注意他有沒有產媽媽(產媽媽的主堡看起來會不一樣)並且下個水晶把二礦通主礦的斜坡，以免他想用幼蟲造幾條狗衝進來。

如果他有在造媽媽，代表他想在你家二礦拉屎讓你不能開礦，請記得一定要事先拉出你的工兵準備把剛出生的媽媽圍住(媽媽生產時間 50 秒，請自己判斷)，圍住他媽媽就無法拉屎了。

[\(PW\) MC vs Leenock on 雲國 from GSL 2012 Season 1 這是很好的例子](#)

下 BH 在你的主礦

這你應該可以因工蟲到你家卻不見而察覺，又或著是你偵查到 Z 家的時候他沒有狗池也沒有二礦發現。當 Z 沒有放下自己二礦，卻在三分鐘左右才下狗池是非常不正常的。看到這狀況你可以肯定他一定在外面放了個主保。趕快拉隻農民看一下你的主礦陰影

處和二礦的陰影處。接下來就注意他有沒有開瓦斯，沒有的話很可能是慢狗+地刺的 rush，有的話就是速狗或蟑螂。你這隻偵查 PROBE 理論上可以活更久，因為他將花更多時間在前線的生產，利用這些時間來判定你需要面對甚麼。

如果主堡是在你的主礦，你必須下一個水晶之後接兩個光炮來打這個BH，要注意的是光炮的範圍必須包含幼蟲孵化的範圍，以免被速狗鬧到。切記光炮要在BH完成後才完成，以免他取消但你卻蓋好了，這會導致你的落後。

在陰影處下BH並且生蟑螂

如果他沒有取消BH，然後你偵查到他會生蟑螂，你必須盡快產出一隻追獵。並且在蟑螂即將要pop out之前拉好你的工兵把蛋圍住，不然蟑螂一旦走出光炮攻擊的範圍，你可憐的probe就要遭殃了。

要擋下這種一波最重要的是你的節奏不能被亂，正常的放下自己的BG和BY，當然這會因為光炮被延後。這時你需要一隻工兵採瓦斯，並且有兩個BG產追獵，等你的光炮把BH打爆後他就無法再產蟑螂，這時就好好操作你的追獵就好了。

如果你太慢才下光炮的話，BH就會很晚才打爆，如果他可以出到第二輪蟑螂並且產下媽媽來下蟲苔，那你就打GG吧。

在陰影處下BH並且用慢狗和地刺快攻

你必須下比面對蟑螂更多的光炮，而且光炮必須讓地刺無法插你的BN。一樣一工兵採瓦，兩BG出追獵，只要你能守住BN那你就贏了。

在陰影處下BH並且用速狗快攻

這樣的話你必須同時保護你的主礦和二礦，跟前面講的一樣下光炮，記得範圍要涵蓋到幼蟲孵化的範圍，這樣你就只需要好好防守那些從Z主礦來的速狗了。只要把口堵好你就巨大優勢了。

當他取消BH後的應對

當他取消BH後，如果你的工兵看到他開瓦，請馬上拉第二隻工兵過去偵查，這樣你的第一支工兵被狗追著跑的時候他可以馬上去偵查Z到底要出甚麼來搞你，或是在衝二本。

當你的BG好時請馬上加速一兩個狂戰去他二礦看，通常他不會有二礦。如果真的是這樣請停止一切動作，請下BC並且加速哨兵吧。

(PW)[Squirtle vs Sniper on 斷葬之谷 from GSL 2012 Season 4. Squirtle 最後一分鐘才知道還是守住了。](#)

兩礦蟑螂狗一波

這跟前面很像，差別是 Z 故意開二礦給你看。一樣，只要 Z 有開氣你就要用你的 probe 和追獵去偵查，並且在追獵之後馬上出一隻哨兵，哨兵在擋一波是非常重要的。

如果你看到任何可疑的事情請回想一下他的狗速大概甚麼時候會好。

(像是有四條以上的狗在你附近晃)並且下第二個光炮。

這個一波大約會在 7:30 以蟑螂跟狗的混和來進攻，當他真的打過來請盡量下光炮。並且用你的第一支狂戰卡位，之後用立場，並且隨時準備拉 probe 來擋。只要不讓他干擾到你的礦區你還是能因為你前期的經濟大優勢而處於領先的位置。

[Seeds vs Curious on 破曉 from TSL 4 Korean Qualifer 1.](#) 完美的防守

[\(PW\) Creator vs DRG on 斷葬之谷](#) From GSL 2012 Season 5.

[Creator vs Vortex on 安提卡船廠](#) From WCS Grand Finals.

[Rain vs Sen on 破曉](#) From WCS Grand Finals.

毒爆一波

擋單礦的毒爆一波跟擋兩礦甚至三礦的蟑螂 all-in 很類似，你需要做的就是穩固你的建築學，該加強的就加強不要猶豫，即使要完全堵死之後出門要打掉也無所謂。

切記要多下個水晶以免第一水晶被撞爆以後全部停電，接下來一樣靠力場來守。當然最難的地方是如何偵查。你的偵查工兵應該是看到一個正常的開局，還沒看到他開瓦斯就被狗追著跑，並且在 2:30 左右下二礦，如果你是 FFE 開，那他應該是 4:30-5:30 開三礦。

所以在工兵偵查結束後請用追獵或狂戰甚至是一追一狂前壓做偵查。

如果你有機會可以繞進他主礦，即使會送狂戰也沒關係，能看到他在幹嘛的話那隻狂戰就犧牲得很有價值。看看他是不是有超過 4-6 條以上的狗，他的狗速，他的工兵的量。永遠要擺一隻以上的哨兵在建築學那邊，如果有隻王蟲飄進來要你打他絕對不能用哨兵追著他打，比賽中的賽評都叫那個吸引哨兵的王蟲"智障吸火磁鐵"。

(PW)[Crank vs Line on 歐哈娜](#) from GSL 2012 Season 3. 展現幾乎完美的防守，除了一個失誤的力場之外。

[MC vs TLO on 鋼鐵都城](#) from HSC V. 展現不錯的防守和反應。

[Hero vs Stephano on 破曉](#) from MLG Summer Arena. 稍晚的一波。
[\(PW\)Creator vs Curious on 斷葬之谷](#) from GSL 2012 Season 5.
[Insur vs Lowely on 安提卡船廠](#) from WCS Grand Finals.

三礦毒爆一波

你看到 Z 下三礦也不能掉以輕心，三礦的毒爆一波流程在這
http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=331230
這最早可以在 6:50 就炸在你臉上。
重點一樣在偵查，早採氣，過早的狗速。哨兵要盡快出，其他就跟上面講的差不多。

(PW) [MC vs Zenio on 破曉](#) from GSL 2012 Season 3.
(PW) [Creator vs Byul on 雲之國度](#) from GSTL 2012 Season 2.
[JYP vs Dimaga on 雲之國度](#) from Dreamhack Summer.
[Mana vs Dimaga on 雲之國度](#) from Dreamhack Summer. 面對很晚的毒爆一波展現了精彩的防守。
[Hero vs Cytoplasm on 鋼鐵都城](#) from MLG Summer Arena. 反應非常快，馬上取消 VR，加速了哨兵和下光炮。

慢狗 all in

有時候 Z 會造一大堆慢狗趁你不注意衝進你家，或是硬咬你的建築，如果你被他得逞的話你會損失很多。兩礦或三礦都有這打法，這邊就是你的紀律性了，永遠要用一個單位堵住建築的口，當被硬咬時請不要小看狗的威力，請在後面下第二層建築。

[Her0 vs Targa on 雲之國度](#) from Dreamhack Valencia 2012. 很成功的溜進去
[Oz vs hyvaa on 雲之國度](#) from MLG Fall Championship 2012. 很完美的守住

兩礦空投毒爆狗

最理想的狀況當然是你完全知道他要幹嘛，並且準備好一堆狂戰並在主礦的礦區下好光炮來等他。例如 7~8 分時你在外偵查的追獵很幸運地看到一堆加速的王蟲。

如果看到有毒爆跟著王蟲一起跑，你最好把光炮擺在礦後，這樣毒爆不能工兵光一起炸。以小部隊和可以散兵的方面來講，毒爆這時候對狂戰的殺傷力沒有這麼大。

最理想的狀況是你早期主礦內的建築有跟著主堡一起做建築學，但其實不建議這

樣做。因為你需要開家裡的視野避免對方是用蟲洞。

上面是運氣很好的時候，但大部分時間你最多只知道他很早攀二本，這樣你可以用狂戰去探他二礦有沒有開雙瓦來判斷是要飛膛感染還是空投。

遇到任何兩礦一波(速飛膛、蟲洞、刺蛇、等等等)，你都應該盡快加速躍傳，並且保持有四個 BG 可以在科技研發好後馬上轉為空間之門，第一輪應該要全部傳狂戰士，不管

要前壓或攻擊都可以。如果你偵查到一堆速狗，那就請把他們傳在家。你應該會有一個 VS 或 VR 伴隨著這幾個 BG，畢竟你一定想要偵查。也就是說八分的時候你一定會有一個 OB 或鳳凰或是虛空過去看看 Z 在搞甚麼鬼。這時你也會需要一些哨兵來幫忙防守二礦的狗。

如果花太多錢在哨兵上就太不智了，他們在對付二本的一波非常無力(如飛膛、蟲洞)尤其是這個空投毒爆狗。智商夠高的話你會先在每個礦區都下個光炮，這可以防飛膛、蟲洞和這種 RUSH。

最後提醒，如果你選擇 VS 然後加速都拿去給虛空，在他們打完狗跟毒爆後你家應該已經爆光了，所以切記要把加速拿去給躍傳科技用。

[Seed vs Suhoshin on 斷葬之谷](#) from GSL 2012 Season 4.

蟲洞 Rush

當你看到 Z 只有單礦或是雙礦，蟲洞永遠是你會想到的一個戰術。這要怎麼防呢?其實很單純，就是在蟲洞完成前把他弄爆就對了。所以你一定要讓你主礦二礦的腹地視野全開，不能夠有任何陰影。

速蟲洞是可以在 6:00-7:00 就放下蟲洞的，這對 FFE 開礦的 P 來講，你的躍傳科技根本還沒研發好，所以只要被放成功，你就只能打 GG 了。你需要多放一些不必要的水晶來開視野，或著是讓一個單位在陰影處巡邏。

蟲洞的打法主要有兩種，一種是純速狗，另一種是帶刺蛇。純速狗的目的是用大量的狗數量淹沒你的礦區，打你躍傳好之前的 timin。

唯一解法就是在蟲洞好之前拉你的 PROBE 去把它焊爆。

而帶刺蛇基本上就絕對是一波打到底了，利用蟲洞來掩護刺蛇緩慢的速度的劣勢。帶刺蛇基本上他會在你的二礦口擺一隊狗，伺機而動隨時衝進來搞。可能會打你的重要建築，例如 BY。

所以看到有刺蛇，你必須要再下一個光炮把二礦的洞堵死，如果你走的是 VS 線，那剛出來的虛空很重要，用他去點蟲洞並且驅趕 OverLord。

[Squirtle vs CoCa on 塔達利姆祭壇](#) from IPL Fight Club.

(PW) [Hero vs SuHoshin on 雲之國度](#) from GSL 2012 Season 4. 單礦在 5:40 下了蟲洞。

(PW) [Crank vs SuHoshin on 破曉](#) from GSL 2012 Season 3. Crank 讓蟲洞在他主礦成功地開了出來，輸了。

[Vampire vs SuHoShin on 破曉](#) from GSL 2012 Season 3.

[Life vs Vines on 亞特提斯太空船](#) from GSL 2012 Season 3.

地刺 Rush

地刺 Rush 有非常多種，最快的地刺 Rush 是 Z 讓他的第一隻后蟲直接走到你家，搭配一個工蟲來造 bh 並取消來下蟲苔。當然還有稍早提過的野 bh 的打法。當然最常見的種類還是速攀二本然後用王蟲下蟲苔這個打法，這打法的 timing 比較晚(但還是會在你的躍傳研發好或是科技建築蓋好之前)，但很難偵查到。接下來他會搭配一大堆速狗和毒爆甚至是其他后蟲。

如果你真的遇到這個快攻，你應該馬上加速你的狂戰士，並且再下 1~2 個光炮。如果你覺得你的躍傳可以在他插下地刺之前研發好，那就趕快加速吧，反之就別浪費了。Z 的這種打法一定就是一波打到底了，所以你一定要停農，我下面會舉出一些錯誤的應對。

1. 在二礦建築學後面下大量光炮 --- 你下一兩個很 OK，但你不可能只靠光炮來守。當建築學被破，光炮很容易就會被速狗/毒爆/地刺完吃。

2. 偵查到後馬上下科技建築 --- 這個打法會再你出虛空或不朽前就把你打成智障。就算讓你憋出了一兩個虛空，你的基地也已經被夷為平地了。很多地刺快攻都會帶著媽媽來加血和增加火力，這對虛空的威脅也很大。

(PW) [Creator vs Nestea on 安提卡船廠](#) from GSL 2012 Season 3. 取消 BH 帶了一個后蟲過去。

9 分鐘的蟑螂狗騷擾

OSL 四強 DRG 對 MC 的那場比賽，DRG 展現了這種 慢蟑螂/速狗 的打法來抓 P 的空門 CD 的 timing，這大約是九分鐘以前。

Z 的狗這時候會有提速，最好的偵查辦法就是出空軍，ob、虛空、鳳凰、稜鏡甚至幻象都可以。最好的防守方法是早點補 BG，這些早捕的 BG 不是要拿來前壓用的喔。

在這裡有些重點，如果你先 VS 晚補 BG，VS 卻只出鳳凰的話那你很難守，但如果你先出虛空的話那就有優勢，但 VS 出鳳凰後又轉 VR，那就很難守了。

當你偵查到他的意圖，開始蓋光砲並且傳哨兵。投入所有資源來做防守，所以你必须召回你的空軍，或是出去的稜鏡(包含裡面的單位)。這防下的機率取決於你多久偵查到他的意圖以及你選的科技走向。

[Rain vs goswser on 破曉](#) from MLG Fall Championship 2012. Rain 在偵查到後採取了守勢，並把傳輸稜鏡叫回家。

[Creator vs DRG on 破曉](#) from GSL 2012 Season 5. VS 轉 4BG 轉 VR 防守。

1.1.5 FFE 開局的後續打法

請參考 2.1

1.2 單 BG 開礦

在早期的 PvZ，用單 BG 開礦是比 FFE 開來得稍嫌冷門。FFE 開礦限制了 P 一定要下光砲來防守自己的二礦，除了光砲快攻外也沒有辦法施加壓力給 Z。

單 BG 開礦就讓 P 在早期可以打得更有彈性。

單 BG 開礦你可以快速出一些狂戰士來代替那不能動的光砲，狂戰士可以做的比光砲更多，最重要的是可以依賴他們取得偵查資訊，有時候甚至可以不小心 A 死對手。當你可以擺隻狂戰士佔塔那是非常重要的，你可以很早就知道你接下來可能要面對甚麼。

最後，先 BG 的最大好處是 BY 快，傳兵自然也可以快很多，要防守時也不怕沒辦法刷哨兵。以上都是單 BG 開礦的好處。

1.2.1 早期的注意事項和建造順序

單 BG 開礦沒有所謂固定的開局，而他也可以有相當多的變化。
跟 FFE 開曠相比，下 BN 的時間是差不多的，但是 BF 會比 FFE 慢，BF 好之後也會下光砲，然後馬上提 1 攻。正常來說，當你看到 z 沒有開氣，你晚下 BF 也是很安全的。

以下提供兩種建造順序，第一種是改良 MC 和 Naniwa 的範本。

不蓋 bf 的

9 be (10, 12, 15 人口都加速工兵)
13 bg
16 be*
17 bn
19 狂戰**
21 ba
22 by
22 be
23 狂戰
28 追獵

蓋 bf 的

9 be(同上)
13 bg
16 be*
17 bn
19 狂戰**
21 ba
22 by
24 be
25 bf
28 追獵
32 bc

第一種省略了早期的 bf 和光砲是為了盡早的下 BY 和升級躍傳科技。
這讓你在雙開的同時也有機會可以前壓，這樣的開局在現在 Z 常見的 15 狗池 16BH 不採氣三開的打法下是很安全的。

第二種則因為光砲而更安全，當你偵測到 Z 開氣，建議你還是使用第二種開局。
你的 BY 和躍傳還是會比 FFE 開快的，同時你還可以用前面兩隻狂戰士試著控圖、偵查和前壓。

這邊可以參考上一篇提到的建築學，只是建築不一樣、但還是很有幫助的。
* 16 be - 如果你還沒偵查到 Z 的家，或是你無法正確判斷它是幾人口狗池。
把這個 be 放在第一個 be 旁邊，目的是讓你的 BG 不容易停電。

** 19 狂戰 - 如果你擔心 z 是早狗池，你應該在下 BN 前就產狂戰。

1.2.2 防 Z 早狗池

首先，如果你的 bg 是下在二礦的話你必須把第二個水晶下在第一個水晶的旁邊。
理由上面有提過了，如果你讓你的 BG 停電，那就可以跳了。

6D

單 BG 開礦(13bg)要防 6d 的話你需要拉工兵出來拖時間，記得要留 6-8 隻採礦。
這些工兵是要幫你拖到狂戰出來(狂戰要加速這是當然的)。拉工兵也是有技巧的
這邊的拉工兵不是要你跟他對 A，你要跟他跳恰恰。只有當他在咬你的水晶時你
才要包過去，但當他轉過來要咬你的 probe 的時候你必須馬上把他們拉走，盡量
一隻 probe 都不要死。狂戰出來，就搭配工兵插他的狗，記得工兵一樣要控。

如果他沒有繼續續狗，那當第二狂戰出來後你的戰鬥工兵就可以回去採礦了。
記得在跳恰恰的時候要注意自己不能卡人口。

當你感覺自己狂戰夠多，就把那些煩人的狗給壓出去吧，接下來你想幹嘛就幹嘛。
開礦、4BG 甚麼都可以。

好，如果對手的狗選擇在你家繞來繞去，而不是在二礦處打你的水晶。
你應該可以微操你的工兵包圍他們，同時一隻工兵都不損失的。
如果你辦不到，那就看一下下一段，辦得到的就跳過吧。

狗跑到礦區

在遊戲早期的狗跑來礦區是很好解決的，選全部的工兵(記得把那些在二礦保護水晶的工兵也拉回來)然後點礦，工兵會穿過狗，然後瞬間展開包圍他們。如果你辦到這點，那你就贏了。記得要把你沒護盾的工兵利用穿礦去回回血。

這有個重點就是千萬別追著他們跑，等他們進礦區在包，他們跑走就採礦。但也別太大意讓他們咬掉你的水晶。原則就是，除非狗在咬水晶或是在礦區干擾，其他時間都別理他們。

6D 以外的早狗池

像 10D 好了，也是一樣解法，差別只是比較晚拉工兵，因為狂戰會比 6D 快出來。其他重點跟 6D 一樣，要注意的是別讓你的工兵跑去戰鬥太久。因為 10D 的經濟不會太差。

1.2.3 其他重點

BGBF 開礦變化是很大的，因為狂戰士可以移動，前面有提過，這讓你的偵查手段甚至早期前壓都有搞頭，如果 Z 早期只有出兩條狗，你的一個狂戰士可以讓他付出不小的代價的。只要一隻狂戰士走到礦區，他的工蟲就會被迫跟你打或是要被拉走，這一來一往對他的經濟都有傷害。記得，這是在 Z 有兩隻媽媽之前的事，因為第一隻媽媽通常都會在主礦。

此外，如果你早期出 2-4 個狂戰士，是可能可以封死 Z 的偵查的。你甚至可以用幾隻狂戰士帶 PROBE 去他的三礦下光砲，這些都是 BG 開礦比 FFE 開礦主動的地方。

兩狂一追前壓也是很有效率的打法，帶隻 probe 你也可以打個 3-4BG 的 timing。兩狂一追對付媽媽跟少量小狗簡直是無敵，如果單純前壓也可以逼他補更多狗。

也是有 P 會在 BN 後馬上下 BF，這樣基本上跟 FFE 開局沒很大的差別。差別只是 BC、BF、BG 的順序變換，

因為以上這些變化，單 BG 開礦的第一隻追獵出來趕走王蟲後，Z 玩家會很難預測你到底想幹嘛。這會讓 Z 在開三礦前就開始採瓦斯，如此一來他的經濟就會比較差一些。

1.2.4 防一波

這開局防一波基本上跟 FFE 防一波一樣，基本上你單 BG 開礦，看到 Z 有開瓦斯。那你是一定要趕快下 BF 準備防守的。而因為你前期會有狂戰士，所以你理論上會更好的偵查到對手的意圖。

1.2.5 單 BG 開礦後的打法

這裡先簡單提一個一波

BG 快攻

講過很多次了，單 BG 開礦跟 FFE 的差別就是 BY 快很多，這讓你的 BG 快攻的時間提早很多。FFE 開礦的 4BG 帶一攻的時間大約是 8 分左右，但單 BG 開的話可以提早到 6:50。這波非常凶狠，Z 需要有蟑螂潮和足夠的瓦斯又或著他打掉你的前置水晶才有機會可以守下來。

[Naniwa vs DRG on 旋風](#) from GSL 2012 Season 3.

[\(PW\)Naniwa vs Sniper on 安提卡船廠](#) from GSL 2012 Season 4. Naniwa 雖然輸了，但他的開局不錯。

[\(PW\) MC vs Jaedong on 旋風](#) from GSL 2012 Season 4. 不下 BF 讓自己的部隊最大化。

基本上只要你沒看到 Z 爆出一大堆狗，或著是在炫風這類這種大地圖，你也可以偷一點的不下 BF 跟 BC 來取得更早的進攻時間。其他的打法，會跟 2.1 FFE 的打法統一說明，因為經濟，瓦斯和 BY 的時間只有一些差異，會在 FFE 那邊一起作比較。

基本上單 BG 開礦可以作到 FFE 之後可以做到的事，唯一的差別是一攻和躍傳科技時間的差別。

1.3 BGBY 開礦

回到 2010 年，這打法簡直是當時 PvZ 的標準流程，但現在的選手都傾向打後期的比賽，所以這套流程越來越少見。即使 Nony 和 Seed 還算常用，Squirtle、Oz 和 Naniwa 也有用過幾次，這套流程還是撐不上一個 PvZ 的正常開局。

BGBY 開跟 BG 開的差別就是在下 BN 前，BY 開會先採氣並且會先有一個 BG 兵。

其實在這個打法開始流行前，那時候是所謂的 3BG 開礦，但隨著地圖越來越大，這麼早就投資氣和錢在哨兵身上就顯得太過保守並且很不經濟。

現在選手會使用 BY 開而不用 FFE 主要是他們認為 FFE 太制式化，並且無法給予 Z 壓力，他們認為 Z 現在對 FFE 太熟悉了，完全知道你可能要幹嘛。所以他們選擇用 BY 開，這一方面讓你不是那麼適應，同時你也可能因為錯誤判斷而補過多會過少的工兵。

BY 開的缺點是經濟比 FFE 差太多，而且 Z 看到你這樣的開局也會有所警戒。基本上 Z 一定會先開氣才下三礦，他除了要守一開始的 BG 兵前壓外，還會提防你的各種一波。

另外一個缺點是隨著地圖的增大，你早期的 BG 兵前壓很難像 2010 那時候回得來。

1.3.1 早期重點和建造順序

這個戰術 IM 的神族選手都很會用，他們通常只放一個 BG，然後加速一隻追獵去控圖。這種打法需要非常有經驗並且有能力才能安全的開礦。如果你有正確的判斷和完美的偵查，BY 開是可以守下 Z 的各種一波的。

BGBY 開的建造順序

9 be(10, 12, 15 人口加速工兵)
13 bg
15 ba
16 be
18 by
21 狂戰
23/26, by 好以後馬上加速一隻追獵一次，放兩次加速在躍傳科技上面，並且放一個水晶在斜坡下。
27/34 出哨兵(一直出哨兵直到躍傳研發好)
29/34 400 晶礦就下 bn
停工兵
29/34 放兩個 bg 在二礦處做建築學
繼續產工兵和放 BE
31/34 二瓦

1.3.2 早狗池的應對

一樣，你必須根據你的經驗和對時間的掌控知道他的狗池是甚麼時候下的。

最好的方法就是把斜坡用 be+2bg 完全堵死，然後加速一隻狂戰出來打 be。
你的第二隻狂戰出來(加速)時你的 be 剛好會被打爆。接下來拉一些工兵點礦
配狂戰去包掉那些狗。

[MC vs. Idra on 薩爾那迦洞穴](#) from Dreamhack Stockholm 2011 Invitational
MC 展現了完美的應對。

那如果是面對一些稍晚一點的早狗池呢，像是 10D 之後的狗池你把口全部堵死
再開始打 be 就不太對了，因為這時候你不一定有足夠的加速來產你的狂戰士。

[Scarlett vs Parting on 歐哈那](#) From WCS Grand Finals 面對 10d 後轉兩礦
一波。

1.3.3 其他重點

二礦建築學

有兩種方法來做建築學保護你的二礦不被 Z 侵略，一種是像 FFE 那種，另一種是
沿著你的 BN 一起做建築學。



這兩種都能有效的保護礦區的安全，但請記得如果你是沿著 BN 做建築學的必須
要有一個哨兵比較安全。

BY 開會讓你的哨兵比較早出來，請善用力場來進行防守。

狂戰追獵前壓

當你帶著你的一狂一追出門時，你必須知道他的狗速大概甚麼時候會好。
並且在他好之前撤退。3:15 秒是 Z 下瓦斯巢+3 工兵採 100 氣+狗速研發的全部時

間。請好好利用這個時間來進行判斷。

如果你損失了這前期的追獵，在高手的對戰中可以說你已經輸了。

(損失那隻狂戰士可以接受的，但前提是你利用他進入他的礦區騷擾過，或得到任何有用的資訊)

你的對手通常都是 15D 16BH 的開局，利用你的前期 probe 觀察到他有沒有開瓦來進行判斷，假設你的 probe 一直都沒看到他開瓦，那你可以選擇跳過哨兵多出一隻追獵來騷擾。

1.3.4 防各種一波

蟑螂/狗一波

Losira 曾經秀出那犀利的蟑螂狗一波把 BY 開的 Alicia 打成智障。

那段時間 BY 開被說成是白癡戰術，但隨著 P 選手對地圖的適應，慢慢的他們也會因地圖在一樣的開局進行修正。而且現在地圖普遍大，腿短的蟑螂到你家不再那麼快了，加上現在很多圖都有窄口可以進行防守，少量力場+建築學就足夠了。不管怎樣，還是跟大家說說三個防這種一波的方法。

1. VS 線: BGBY 後接 VS 再補到 3BG，並且加速產虛空。只要有一隻虛空就能有效的防住。
2. DT: BGBY 後接 VC 再補到 3BG，再下 Dark Shrine。只要一隻 DT 就可以讓那些蟑螂狗全部死光，但這風險是你很難守住更早的其他一波，但只要你撐住，你的 DT 就可以去他家搞破壞。這時候他應該是沒有進化室跟二本可以反隱的。
3. 迅速補到 3~5BG，利用追獵和哨兵進行防守。此外，下列的重點會很有幫助。

防蟑螂狗一波的重點提示

- * 建築學: 請按造原文的圖片進行建築學。
- * 不要太依賴光砲: 光砲很棒，但重點在於 timing。任何圖的蟑螂狗一波都可以在 7:00-7:50 打到你家，即使是最遠的那張圖，你的光砲可能也還沒蓋好。
- * 專心放你的力場: 別要亂放你的力場，也就是別重疊他這樣很浪費。保存力場有助於防守下一波。
- * 保持產兵: 請記得一直生你的追獵和哨兵。因為蟑螂狗打過來的時間你可能很開心的在衝科技(VS 或 VR)。衝科技的同時兵也不能斷。
- * 當你看到這一波要來，BG 只產追獵就可以了。哨兵的 DPS 太低，你傳出來的哨兵也只會有一顆力場，狂戰也是很爛的選擇，因為你是靠力場和建築學防守。這種近戰單位沒甚麼搞頭。當然如果你一堆瓦卻沒甚麼晶礦，傳個一兩隻哨兵無傷大雅。

* 如果不必要的話請不要停工兵:這要取決於對手打過來的時間，如果是很早的一波那大概就是 allin，你停工兵還是賺。但假設是 7:50 的蟑螂狗，很可能他只是打你這個 timing，如果你停了太多工兵，即使你守下來你還是落後。(注意，這邊還是以產兵優先，晶礦狗才不停工兵)

狗/毒爆一波

跟狗蟑螂一波比，狗毒爆根本就是一塊蛋糕。

你只需要一些光砲，狂戰，哨兵和標準的建築學以及不錯的力場就可以擋住。當然你主要是要控好你的力場。最危險的情況是面對兩礦毒爆一波，而你可能太快的下科技建築，那些科技建築出來的兵對於狗毒爆是很沒有用的。

1.3.5 BY 開的後續

VRVC 線營運

在現在的 PvZ 中，出幾隻不朽，VC 先研發閃現再開三礦是非常流行的打法。

這也是用 BY 開礦後很好的一個戰術選擇。

當你使用 FFE 開或是 BGBY 開然後無法限制 Z 的三礦時，幾乎都會轉這種打法。當 BGBY 開你的經濟和升級都會比 FFE 來得差，好處是你會讓 Z 比較快提狗速。這個打法的更多資訊我們會在 2.1.2 裡面做出更多說明。

[Genius vs Zenio on 安提卡船廠](#) from IPL TAC 3.

[\(PW\) Seed vs Symbol on 破曉](#) from GSL 2012 Season 4.

多 BG 一波

這大概是 BGBY 開最常見的打法了，威力也很大。因為你的早 by，你哨兵的數量和能量都會比較多。你可以選擇比較快的 5bg 或著是慢一些的 7bg 打法

又或著是屆於這兩個時間之間。你的部隊會由狂戰/追獵/哨兵組成。

至於這個一波的細節和操作我們會在 2.2.2 裡面說明。

建造順序:1bg 開礦後補到 3bg，再補到 5-7bg。

[Seed vs Hyun on 雲國](#) from TSL4 qualifiers. 單 BG 開補到 7BG 哨兵為主力

[\(PW\) Squirtle vs Sniper on 旋風](#) from GSL 2012 Season 4.

星際之門(VS)

這也是 BY 開後蠻流行的一種打法，加速產出一隻虛空讓你可以防蟑螂狗的一波。

Z 很常用蟑螂狗一波來打 BGBY 開的神族。

我們會在 2.1.1 講 VS 線之後轉營運和 2.2.5 講解 VS+7BG 一波的各種細節。
建造順序:BY 開礦後下 VS 再補到 4BG。

黑暗聖堂武士

速隱刀是一個很有風險的戰術，由於早期投入許多資源在這上面，只要賺的不夠多你就會被蟲海淹沒。各位可以參考 GSL May 2011 冠軍賽 Nester 把 Inca 4-0 的比賽。

建造順序:BY 開礦後，下 VC-->補到 4BG-->Dark Shrine

其他

基本上 FFE 可以做到的一波，BGBY 開也可以做到。不過由於你前期會給 Z 比較多的壓力，這也導致你的科技和升級會比較慢。

我們在 2.2 會說明 FFE 的各種一波。

而跟 FFE 的變化一樣，其實還有很多種亂七八糟一波。

[Oz vs Stephano on 雲國](#) from MLG Summer Arena BY 開/1gas 4BG

[\(PW\) Seed vs Curious on 斷葬之谷](#) from GSL 2012 Season 3.

[\(PW\) Seed vs Curious on 破曉](#) from GSL 2012 Season 3.

1.4 其他各種單礦打法

4BG

其實現在單礦的 4BG 在現在的 PvZ 基本上是根本不會看到的，當然如果 Z 補農補得太開心，打得太偷的話你也是有可能可以懲罰到他的。

單礦 4BG 可以分成兩種，一種是標準的 20 農、單氣、產狂戰追獵的 4BG。

另一種是雙氣、4-5BG 並且產狂戰哨兵的一波。

第一種打法在遊戲剛出的時候非常流行，但隨著地圖的增大以及傳送門的削弱

現在幾乎已經看不到了。

[Genius vs hyvaa on 旋風](#) from GSL 2012 Season 5

第二種採雙氣就是為了要有夠多的力場來面對大量的小狗或是蟑螂。
最理想的狀況是下個假 BN 來騙騙對手，騙到後就用你傳出來的第一輪兵壓出去。希望 Z 會沒偵查到你的兵力，並且以為你是 BGBY 開礦後就補下大量工兵。MC 在冠軍賽對 July 時把這招打出名了。

3bg 追獵一波

如果 Z 默認你是 FFE 或 BGBY 開而慢提狗速的話，這招可以把他們打成智障。因為追獵可以把慢狗和沒提速的蟑螂玩弄於手掌之間，所以要守住這一波的話一定要有速狗和足夠的地刺，只要 Z 的狗速太慢，那可以說他已經輸了。因為要防這招很靠地刺，所以在安提卡和雙界這兩張二礦口很大的圖 Z 是很難守的。

3BG 跟 4BG 不一樣的地方是 4BG 就是全力產兵要一波打死對方，而 3BG 一波如果你打殘對手並且追獵有保存住，那你也可以選擇回頭營運打後期。這樣你也是有優勢的。

(PW) [MC vs NESTA on 雙界](#) from GSL 2012 Season 3.

[MC vs Stephano on 安提卡](#) from IPL CHallenge.

單礦 VR 一波

這打法非常少見，流程如下。

http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=290798

2bg1vs 開礦

在早期還沒有速開礦的觀念時，這個打法也是紅極一時(洪爺...)。
靠著加速出來的虛空來防蟑螂狗的一波，之後也可以選擇出鳳凰搭配虛空用操作噁心死對手。

閃追一波

這個一波跟 PVP 的閃追一波很像，靠著地形優勢和完美的微操來完吃蟑螂狗。但隨著選手經驗越來越老道，你的意圖很容易被對手偵查到。

流程正確的閃追一波最快大約可以在七分鐘壓出去，然而大部分的 BY 開礦的時間都是 6 分以前就會放下 BN，Z 應該可以輕鬆偵查到你的意圖並且停止爆農開始爆兵。綜合以上的原因和現在地圖的改變，單礦閃追一波也漸漸不見了。

速隱刀開礦

跟其他各種一波一樣，這打法建立在 Z 以為你是 BGBY 開正爽爽補農的時候打他一個 timing。但因為你前期花了一大堆瓦斯在這上面，你的哨兵數量會比正常來少了至少 1~2 隻，所以 Z 玩家應該可以靠著早期的狗偵查看到這不正常的現象，在下面的範例，P 可以贏只是因為 BbongBbong 做出錯誤的反應。

(PW) [Parting vs Bbongbbong on 交叉火力](#) from GSTL 2012 Season 1 Finals.

2. 早期一應對篇

2.1 FFE 開局普遍的後續打法選擇

神族玩家應該要在 6~10 分鐘這段時間決定好你之後的走向，不管是要打一波或是打一個後期的營運，你都應該在這段時間內做好你的前置作業。這段時間的主動權是在你手上的，對於新手玩家我們推薦你使用以下這幾種後續打法，這些打法雖然有些被動但基本上可以應付 Z 選擇的所有戰術。

1. VSVR 開三礦
2. VRBG 開礦(不朽開礦)
3. VCVR 開礦

以上這幾種開局的優缺點我們會在它們各自的區域做出詳細的討論。

如果你想要打一波，以下這三種打法算是成功率比較高的。

1. BG 基本兵一波
2. 不朽哨兵一波
3. 閃追一波

2.1.1 VS 和他的後續

FFE 開局後選 VS 算是很普遍的打法，因為它可以幫助你同時偵查跟騷擾。觀察者跟幻象也是可以幫你偵查，但無法給對手壓力。這讓 Z 可以速三開得毫無壓力，而你也不能只靠 BG 兵就想做到有效的偵查。VS 開的第一支虛空甚至還可以幫你守 Z 的兩礦一波。

VS 開的目的很清楚，理解 Z 想幹嘛，並且能殺掉工蟲/媽媽/王蟲就殺掉。當然你要盡量讓你的虛空或鳳凰保存下來。這是最重要的事。你的 VS 兵活得越久，你的偵查就更好，也會讓 Z 一直提心吊膽，讓他花更多錢下孢子塔跟產媽媽。

你的偵查騷擾部隊通常是 1 虛空+4~5 鳳凰組成，雖然虛空一打一是打不過媽媽。你就要善用你的鳳凰來舉起媽媽給你的虛空打，至於 4 鳳凰是一個黃金數量。這讓你可以舉一次就把媽媽給幹掉。

當然也有人不出虛空的，有些人選擇直接出 4~5 個鳳凰，並且在你有三鳳凰後才開始往外走。如果你確定 Z 不是要打一個兩礦一波，這個打法也是可行的。因為你不需要第一個虛空幫忙防守，或著是地圖很大，出虛空過去的時間太長，你也可以選擇這樣出。藏鳳凰當然是要打他個措手不及，要知道當 Z 看到你的虛空橫越地圖時，他是有足夠的時間做應對的。但如果讓他一開始就看到三個鳳凰，他很有可能會掉全部的媽媽或幾個王蟲。

適合用這戰術的地圖是雲之國度、歐哈娜這兩張有機會讓 Z 王蟲看不到你 VS 的地圖。另外，請確保你有提升你的 1 攻，你的對手可能看你的 BF 沒有在運轉就猜測你要蓋 VS 了，然後就馬上下了包子塔之類的。

VS 轉 VR+4BG

VS 開礦這打法在 PVZ 的歷史對戰中是非常常見的，所以他也有了很多種變化。主要的變化有兩種，一種是 MC 在 2010、2011 很常使用的開局。另一種是現在更流行的開局，Hero 在今年很常使用。這是 MC 的開局改良後的另一種開局。很少人知道這些微的差異改變的優點與缺點，大部分人只是去模仿它們的打法而已，但這就是為什麼我在這裡寫這篇文章，我們會告訴你這兩套開局的優缺點。

MC 的開局是因當時的地圖普遍較小，而蟑螂刺蛇的打法很流行。所以他的哨兵比較早，能量也會比較多，所以 VR 也會比較慢。這 VR 是要快速出巨象用的。但隨著地圖的增大，這套開局顯得太保守了，所以有了 Hero 的開局。

跟 MC 的開局相比，Hero 的 VR 比較快，而 VR 是拿來出不朽的，跟 MC 的巨象不同。而這對現在流行的蟑螂一波也很有抵抗力，因為不朽就是你爸。

Hero 用這套開局守下了 Stephano 好多次蟑螂的快攻。當然這開局得付出一些代價，一個是你的哨兵能量比較少，還有你的 BG 補得比較慢。而且這套打法你的三礦大概在十分鐘才比較開得起來，MC 的則是九分鐘就蠻安全的了。

VS 開局營運的優缺點

優點

1. 這套開局的偵查效率比其他任何開局都好。
2. 如果你是要打營運，這套開局的騷擾手段也會比其他營運的開局多。
3. VS 的單位可以清掉基地附近的王蟲，讓他之後很難繼續偵查。
4. VS 的單位也讓你的控圖力大增。

5. 第一支虛空防蟑螂一波很有效。

缺點

1. VS 開通常限制了你能只能接 VR 出巨象，而不是出 HT。
2. VS 開你的 VC 會比其他開局慢很多，所以你的攻防也會比較慢，三礦三攻三防的 timing 會慢很多。
3. VS 兵在交戰時的效益比 VR 甚至 BG 兵來得低。

MC 的建造順序優點(VS-->4BG-->VR)(跟 Hero 的比)

1. 哨兵多、能量多。
2. 三礦可以下得比較早，你的 BG 兵可以驅趕小狗。
3. 巨象比較快，MC 的 VR 不會出不朽。
4. 巨象快防刺蛇一波很有效。
5. 對面海小狗你也輕鬆解決。
6. 防 Z 九分鐘那波的蟑螂狗很有效。

Hero 的優點(VS-->VR-->4BG)

1. 快速且較多的不朽，這防時間更早的蟑螂一波很有效。
2. 在某些圖你也可以選擇速巨象來早開礦。
3. 你的軍隊最後會有比較多對重甲加成的單位。

雖然看起來 MC 的打法看起來比較多 Timing，但這很難守下極限的蟑螂一波。

MC 的標準流程(VS-->4BG-->VR)

1. 第一個 BG 出追獵、哨兵、哨兵。
2. 5:00 的時候用第一個 100 瓦+1 攻。
3. 6:00 下 VS。
4. 6:20 下三、四瓦。
5. VS 出一虛空、五鳳凰，你也可以選擇在出第二個虛空。
6. 7:50 捕到 4BG。
7. 8:35 下 VR。
8. VR 好後出 OB。
9. 10:00 提一防‘
10. 10:10 下三礦。
11. 10:40 再補兩個 BG。

基準

5:00 24 人口

6:00 34 人口
7:00 44 人口
8:00 57 人口
9:00 73 人口
10:00 86 人口
11:00 106 人口。2 狂戰、1 觀察者、5 追獵、6 哨兵、1 虛空、6 鳳凰。
12:00 129 人口，2 狂戰、2 不朽、10 追獵、6 哨兵、1 虛空、6 鳳凰，下 VB。

MC Build Vods:

[MC vs Stephano on 破曉](#) from NASL 3 Finals, 10:15 下三礦，面對空投蟑螂。

[MC vs 14 Y0 on 斷葬之谷](#) from IPL 9:40 下三礦 對面出飛腔

[Rain VS Sen on 歐哈娜](#) from WCS Grand Finals. VS 開接 4BG 再轉出 VR 開礦，10:40 開出三礦，Sen 是一個慢三本的打法。

[Creator vs Sniper on 破曉](#) from TSL 4 9:35 開三礦，打後期。

[Brown vs Zenio on 雲之國度](#) from IPTL Season 1. 沒出虛空，10:25 三開，面對速三本的打法。

[Creator vs Miya on 雲之國度](#) from WCS Asia. 8:45 開三礦 面對感染/腐飛/速狗打三礦一波的時間。

[Squirtle vs Miya on 安提卡船廠](#) from GSL 2012 Season 5. 沒出虛空，10:30 開三礦。

[Hero vs Stephano on 破曉](#) from WCS Grand Finals.

[Rain vs Killer on 斷葬之谷](#) from WCS Grand Finals.

[Creator vs Vortex on 雲之國度](#)

(PW) [Rain vs Sheth on 雲之國度](#) from MLG Fall Championship 2012.

(PW) [Rain vs Soo on 雲之國度](#) from MLG Fall Championship 2012.

(PW) [Hero vs Soulkey on 破曉](#) from GSL 2012 Season 5.

(PW) [Creator vs JKS on 深海之城](#) from GSTL 2012 Season 3.

Hero 的標準流程(VS-->VR-->4bg)

1. 第一個 BG 出狂戰、追獵、狂戰、哨兵。
2. 5:30 第一個 150 瓦斯下 VS。
3. 6:45 下第三個瓦斯。
4. 7:10 下 VR。
5. 7:50 提一攻。
6. 7:50 下四瓦。
7. 8:25 再補三個 BG。

- 8. 出追獵、需要的話也出不朽。
- 9. 10:20(理想狀態):下三礦。
- 10. 10:50, 再補兩 BG。

基準

- 5:00 28 人口
- 6:00 36 人口
- 7:00 51 人口
- 8:00 61 人口
- 9:00 77 人口
- 10:00 85 人口
- 11:00 103 人口, 5 狂戰, 1 觀察者, 2 不朽, 1 追獵, 3 哨兵, 1 虛空, 6 鳳凰。
- 12:00 118 人口, 5 狂戰, 1 觀察者, 2 不朽, 6 追獵, 3 哨兵, 1 虛空, 6 鳳凰, 下 VB。

Hero Build vods:

- [Hero vs Stephano on 鋼鐵都城](#) from EGMC.
- [Hero vs Stephano on 斷葬之谷](#) from EGMC.
- [Tear vs Curious on 歐哈娜](#) from GSTL 2012 Season 2.
- [Hero vs Cytoplasm on 破曉](#) from MLG Summer Arena.
- [Puzzle vs Ret on 破曉](#) from NASL 3 finals.
- [Hero vs Stephano on 破曉](#) from NASL 3 finals.
- [Alicia vs Ret on 破曉](#) from NASL 3 finals.
- [Hero vs SOulkey on 雲之國度](#) from WCS Korea.
- [Rain vs horror on 歐哈娜](#) from WCS Korea.
- (PW) [Seed vs Symbol on 破曉](#) from GSL 2012 Season 4. Set 1 不出虛空, 10:45 三開。
- (PW) [Younghwa vs Miya on 旋風](#) from GSTL 2012 Season 3. 開局光炮快攻。
- [MC vs Curious on 旋風](#) from IPTL Season 1.
- (PW) [Rain vs goswser on 雲之國度](#) from MLG Fall Championship 2012. 面對兩礦速感染, 很慢的在 12 分才三開。
- (PW) [Rain vs Sheth on 破曉](#) from MLG Fall Championship 2012

VS 開接 4bg+1 攻

FFE 開局接這個打法是很安全且又有能力一波打死對面的, 只要 Z 是選擇速三開這個打法就有一定的效果存在。這個前壓軍隊會由 1 個虛空、4 個+1 攻的狂戰前

往 Z 的三礦處，加一攻的狂戰可以把小狗清光甚至可以幫虛空解決媽媽，而虛空強大的 DPS 也可以幫狂戰解決掉小量蟑螂。最棒的情況當然是把 Z 的三礦挑了，這樣對面基本上可以直接打 GG 了，而最壞的狀況是 Z 早就偵查到並且出了大量蟑螂來進行防守，但這樣至少你強迫他補出兵而不是工蟲。大部分的狀況是你殺了他一個媽媽和幾隻工蟲，用狂戰交換了些蟑螂。

要怎麼執行這套戰術呢？守先你必須用你的第一個狂戰士去佔塔，讓你的 probe 可以出發去他的三礦附近放前置水晶，當然更穩點你可以再出個追獵來掩護你的 probe。在某些圖你可以利用虛空開視野在低地進行傳兵的。當你的兵被圍攻時記得盡量點工蟲就對了，當他把工兵拉走時千萬不要追，試試看能否把他的主堡打掉。最後，記得在操作時家裡的營運科技都不能慢。

這打法也是有另一種不提一攻的，因為提一攻最主要是面對小狗，當 Z 以蟑螂為主進行防守時加一攻就顯得沒那麼重要了。另外如果你只是想要讓 Z 不要補工兵補那麼爽的話你也可以選擇出個傳輸稜鏡就好，但出傳輸稜鏡會比這打法慢大概 30 秒。還有，如果他的王蟲飄進來看到你在研發躍傳科技，記得順便加速一下，給 Z 一點壓力，這樣他在八分以前不太敢補工兵補太爽。

優點

這個打法可以說是一波以外 P 能夠給 Z 最大壓力的打法了。

對 Z 來說他很難分辨這個打法跟正常的 VS-4BG-VR 開礦。

狂戰讓 Z 必須多出蟑螂，緩慢他的科技，這樣你比較可以預測他的打法。

因為有虛空，這讓你在低地傳兵非常容易，這樣更有侵略性。

缺點

雖然這不算一波，但你畢竟投入了不少資源在這上面，所以必須對 Z 造成一定的傷害才算虧。

因為哨兵比較少，VR 也比較慢，你如果沒造成一定的傷害很難守住之後的一波蟑螂反打。

建議的建造順序

BG 出狂戰、追獵、狂戰。

5:05 第一個 100 瓦提一攻。

6:10 下 VS

6:50 補到 4BG

7:10 出虛空

VS 要出兩個虛空，第二個虛空要來 Z 的三礦集合。

8:00 傳第一輪狂戰，並且進攻 Z 的三礦。

8:25 下三四瓦，開始衝科技。

(PW) [Brown vs Losira on 雙界](#) from GSL 2011 November.

[Younghwa vs Sheth on 破曉](#) from HSC V.

[MC vs Stephano on 歐哈那](#) from NASL 3 Finals. 轉傳輸稜鏡一波

[Jangbi vs Shine on Abyssal City](#) from GSL 2012 S5

VS 轉 7BG 一波

將會在 2.2.5 做詳細說明

VS 轉巨像一波

將會在 2.2.6 做詳細說明

VS 轉 HT

Hero 很常用這打法，但這打法需要在大地圖才比較可行，例如塔達例母聖壇這種比較不怕蟑螂刺蛇一波這種地圖。但在 14Yo 打出這種極限蟑螂一波後這個打法已經越來越少見了。

[MC vs DRG on 雲之國度](#) from MLG Spring Arena.

2.1.2 接 VR 跟他的後續

FFE 後續接 VR 也是一個很常見的打法，這打法也更有彈性。早出的觀察者讓你可以得到充分的資訊，不朽也是蟑螂他爸，防蟑螂一波很有效。傳輸稜鏡也可以有效的騷擾對手，當然它的效率不會比接 VS 或 BG 騷擾好，這也讓神族在中期比其他打法來得被動些。

不朽開礦

因為你有觀察者可以偵查，又有不朽者可以防守，再配些一些哨兵基本上你是可以守下 Z 的前壓，在很多地圖你是可以在 9-10 分鐘就放下自己三礦的。事實上這打法就是為了防極限的蟑螂一波而出來的，而這也是公認最安全的開三礦的打法。

這打法最大的好處就是對手無法清楚你是要打一波還是要真的打運營，當你想打兩礦一波時你也可以假開三礦的，也就是說你只要讓你的不朽出來逛逛蟲族可能就會採取守勢並且讓你礦開得更容易些。

當然這打法最怕的就是飛膛啦，因為你花大量資源在哨兵和不朽上面。所以這打法在出個 6~7 哨兵後會下個 VC 研發閃現。

優點

1. 這打法基本上可以完守蟑螂一波。
2. 你的偵查資訊很充足，你可以對 Z 的動作做出正確的反應
3. 這讓 Z 會混淆，不清楚你是要一波還是要開礦。
4. 你的軍隊會有大量不朽，蟑螂看到都會叫你老爸
5. 你可以決定要轉 HT 或是巨象

缺點

1. 這是一個比較被動的打法，這讓你在早期-中期幾乎沒有主動權
2. 對手速飛膛你會想要跳，大量不朽讓你的 VC 慢，偵查到對手速飛膛你只能趕快下 VC 或下雙 VS。
3. 如果你真的做了上面提到的那件事，那你的+1+2+3 會非常慢，無法在 Z 攀三本的時候打他一個 Timing。

建議的建造順序

- 第一個 BG 出狂戰-->追獵-->兩個哨兵。
5:50 在研發躍傳跟出追獵後第一個 100 瓦下 VR。
6:25 下三氣。
6:35 下一個 100 瓦提一攻。
7:00 補到 4BG。
7:10 下四氣
VR 好後出 OB 跟不朽。
8:00 下 VC，研發閃現，一攻好後提二攻。
10:00 開三礦
10:50 補三個 BG 做三礦建築學

基準

- 5 分 30 人口
6 分 38 人口
7 分 48 人口
8 分 62 人口
9 分 78 人口
10 分 92 人口
11 分 111 人口，2 不朽、6 哨兵、2 狂戰、2 觀察者、10 追獵、63 工兵。

12 分 123 人口，3 不朽、6 哨兵、2 狂戰、14 追獵、69 工兵。你也可以慢你的閃現和+2 來多兩個不朽。

參考 vods

[Hero vs Sen on 雲之國度](#) from WCS Grand Finals vs 狗/感染轉三本

[Puzzle vs True on 雲之國度](#) from GSL 2012 Season 2.

(PW) [Seed vs Zenio on 亞特提斯太空船](#) from GSL 2012 Season 3.

(PW) [Puzzle vs Seal on 旋風](#) from GSTL 2012 Season 2.

[JYP vs Dimaga on 破曉](#) from Dreamhack Summer 2012.

[Sase vs Sleep on 雲之國度](#) from MLG Spring Championship 2012.

[Sase vs Sleep on 鋼鐵都城](#) from MIG Spring Championship 2012.

[Sase vs Dimaga on 鋼鐵都城](#) from HSC V.

[Sase vs Dimaga on 歐哈娜](#) from HSC V.

[MC vs DRG on 歐哈娜](#) from GSL 2012 Season 3.

[Hero vs Effort on 破曉](#) from WCS Korea.

(PW) [Parting vs Leenock on 雲之國度](#) from GSL 2012 Season 4.

(PW) [Hero vs Soulkey on 破曉](#) from GSL 2012 Season 5.

(PW) [Rain vs Soo on 破曉](#) from MLG Fall Championship 2012.

[State vs MaFia on 破曉](#) from WCS Grand Finals.

[Hero vs Roro on 破曉](#) from WCS Grand Finals.

[Hero vs Roro on 雲之國度](#) from WCS Grand Finals.

[Parting vs Scarlett on 破曉](#) from WCS Grand Finals.

傳輸稜鏡打法

快速地出一個傳輸稜鏡也幫助你的騷擾可以更有效，這讓你早期的 BG 兵威脅性更大，因為你可以從各個角度來進攻。一開始裝在傳輸稜鏡裡面的單位決定了你的打法，如果裡面是四個哨兵，那妳可以在礦區把工兵媽媽圍起來，也可以去阻斷主礦的斜坡口，懲罰這個 Z 沒有把王蟲擺在適當的位置偵查。

當然你也可以裝四個狂戰，這是很廉價的騷擾礦區的手段，你可以屠殺農民或著是讓他們逃命沒辦法挖礦，同時你也可以微操你的稜鏡來誘惑媽媽，讓他被包圍。

目前只有看過 SEED 是降四個追獵的，降四追獵好處是集火一次可以殺一個工兵，這打法殺的工兵量會比降狂戰多很多，你甚至可以配個 OB 來清主礦的蟲苔。

當然這打法變化很多，你可以視情況來決定你要不要繼續接兵。跟 VS 騷擾一樣，你的目的是要造成一定的傷害，但不要太貪心了。基本上你的哨兵一定要保存好，你只是要打傷他的經濟，不是要一次把它挑了。

優點

1. 快速出個傳輸稜鏡讓你在過渡時期能有效給予壓力
2. 你花的資源不是那麼多(前提是你有保存你的兵)

缺點

1. 基本上你的傳輸稜鏡一定會被王蟲發現。
2. 這讓你的 OB 和 不朽出的較慢。
3. 如果遇到之前提過的九分蟑螂狗一波你少了那幾個單位會很難守。

傳輸稜鏡騷擾開三礦 Vods

[Hero vs Violet on 鋼鐵都城](#) from MLG Summer Arena.

[Hero vs Stephano at 安提卡](#)

[Seed vs Stephano on 安提卡船廠](#) from ITPL

傳輸稜鏡接其他打法 Vods

[Parting vs Symbol on 斷葬之谷](#) from GSL 2012 S3

[San vs Life on 歐哈娜](#) from GSTL 2012 Season 2.

[San vs Line on 亞特提斯太空船](#) from GSTL 2012 Season 2.

(PW) [Crank vs Sniper on 鋼鐵都城](#) from GSTL 2012 Season 2.

巨象開礦

因為怕速飛膛和早期的極限蟑螂一波，這打法可以說被淘汰了。

以下的 Vods P 連三礦都放不下去，基本上只有在斷葬之谷這種極限蟑螂比較難成功的地圖才有一點可能看到這戰術。

[Huk VS Stephano on 安提卡](#) From DreamHack summer 2012

[Creator vs Sen on 斷葬之谷](#) from WCS Asia

不朽哨兵一波(三不朽)

將在 2.2.4 說明

巨象一波

將在 2.2.7 說明

2.1.3 BGVCVR 開礦

這個打法也是一個安全開三礦的方法，最常用這招的是 CreatorPrime。

這打法跟 VR 開礦有點像，但還是有些重要的差異。首先你較早補 BG 可以補出較多的單位來防守三礦，而一般你都會產哨兵來防守三礦，哨兵能量也會存比較多。

跟 VR 開礦一樣，這打法也會讓 Z 以為你是要打他一波，讓他採取守勢。

當然跟 VR 開礦的差異就是 VRVC 的時間了。因為是 VCVR 開礦，理所當然你的閃現會比較早研發，但 OB 跟不朽就會慢一些了，這代表你在防極限蟑螂一波會比較吃力(在安提卡這打法遇到極限蟑螂一波只能打 GG)，但科技會比較快，這讓你可以比較早打到 Z 生三本的空窗期。但 VR 開礦可以早點出個傳輸稜鏡進行騷擾，這個打法只會更被動。

優點

1. 這打法可以很早的放下三礦，不需要仰賴高科技兵種。
2. 跟其他開礦的打法相比，你會有較多的哨兵及能量進行防守
3. 對想要打到後期的人來說，你的科技會相當的快，可以比較早去抓 Z 升三本的空窗期。
4. 這打法也有點像兩礦閃追一波，讓 Z 摸不著頭緒。
5. 跟 VR 開礦比起來，這打法更不怕飛膛。

缺點

1. 因為沒辦法早出 OB，偵查資訊不充足。
2. 你最後的軍隊組成 VR 的單位會比較少。

建造順序

第一個 BG 出狂戰、三哨兵。

5:35 出哨兵和研發躍傳科技後的第一個 100 瓦提一攻。

6:00 開三四氣。

6:40 捕到 4BG'.

7:10 下 VC，好了以後馬上研發閃現跟提 2 攻。

7:45 下 VR。

VR 出 OB，不朽看情況出。

9:10 下三礦。

10:10 再補三個 BG 在三礦做建築學。

基準

5:00 24 人口

6:00 37 人口

7:00 46 人口

8:00 54 人口

9:00 70 人口

10:00 85 人口

11:00 99 人口，1 不朽、7 哨兵、1 狂戰、10B、8 追獵、63 工兵。

12:00 124 人口，2 不朽、7 哨兵、2 狂戰、15 追獵、68 工兵。

參考 Vods

[Hero vs Sen on 歐哈娜](#) from WCS Grand Finals, 4gate, vc, vr, 6bg
假裝要兩礦閃追一波的情況下在 10:55 下三礦，最後轉追獵/巨象對抗
三本慢了的 Sen。

[Creator vs Moon on 鋼鐵都城](#) from GSTL 2012 Season 2.

[Parting vs Symbol on 破曉](#) from GSL 2012 Season 3.

[Oz vs JKS on 鋼鐵都城](#) from GSL 2012 Season 3.

[Oz vs JKS on 斷葬之谷](#) from GSL 2012 Season 3.

[Oz vs Violet on 雲之國度](#) from MLG Summer Arena.

[Oz vs Stephano on 斷葬之谷](#) from MLG Summer Arena.

[Creator vs Idra on 歐哈娜](#) from IPL TAC

[Squirtle vs Hyun on 鋼鐵都城](#) from IPL Fight Club.

2.1.4 速三開的打法

當 Z 玩家看到你 FFE 開局選擇速三開後，你其實也是有機會單 BG 三開的。

當遊戲時間在 6:20~7:20 時，Z 可能有兩種主要打法，一種是開兩氣，一種是開三氣這兩種打法他在 7:30~8:30 幾乎是沒有甚麼部隊的，所以神族是在這個時候用建築學來開下自己三礦，給那些不偵查的 Z 一點顏色瞧瞧。

通常速三開你也會花幾把加速在自己的 BG 兵上面，一方面給 Z 一點壓力，另一方面也可以控制地圖，讓你的三礦開的更開心。另外一個要前壓的理由是，你速三開不太可能在正常時間下三四氣，Z 如果偵查到這個重點，他會覺得你不是要

BG 兵一波就是速三開，所以你還是要用 BG 兵嚇他。

當你開三礦時，你需要把三礦的口完全堵死並且在後面下光砲。
這是一個重點，只要你沒做好這點，速狗讓你的三礦被迫取消，你就遠遠落後了。
因為你沒有科技，Z 也知道你想幹嘛，這樣幾乎是沒辦法打下去。

這個打法 Jangbi 很常使用，以下是建造流程。

標準的 FFE 開局。

下 BG 後只下一瓦。

加速工兵直到 BG 完成為止。

出狂戰並且下 BY，加速兩個狂戰。

BY 好以後研發躍傳，但不用加速他，加速追獵。

出追獵後下第二瓦。

持續加速追獵直到躍傳科技研發好，並且到 Z 的三礦。

當你有 400 礦時開三礦。

補下 BG、VR，開三四氣，並且去你的三礦準備做建築學(有必要的話下光砲)。

執行

用你一開始的兩個狂戰去佔塔，當第一個追獵加入你之後，前去騷擾 Z 的三礦。
試試看能否殺個媽媽或工蟲，但不要太貪心，你必需要保存你的追獵。
在 8:30-9:00 之間要撤退，這時候狗速差不多會好。之後出一輪哨兵並且開始思考你有三礦當後盾，要用甚麼幹死 Z。

當然這打法很多變化，你也可以選擇只加速出一個狂戰，其他拿去加速工兵。
也可以不要加速追獵而把加速拿去繼續加速工兵或是加速一攻。

三開成功後的後續 -- VR VC 打法

通常下 VRVC 準備打後期是普遍的 FFE 開局的後續打法，但你也可以選擇三開後再下 VRVC 來追科技，但你必需要把握你守得住你的三礦才行。

VR 當然是先出 OB 來偵查，再出些不朽防對手的一波蟑螂壓制。

VC 也是為了讓你的二攻可以早點提，並且研發閃現來防可能的飛塘。

之後的打法就有點像 VR 開礦了，但切記你的經濟會比 VR 開礦好，但科技和升級會比較慢。

優點

1. 這開礦的時間比其他開三礦的打法快大概 2~3 分鐘。
2. 當你用光砲成功的守住三礦後，基本上你已經大優了。
3. 早開三礦讓你之後的 Timing 全部提前。

缺點

1. 如果你沒偵查到 Z 是早開氣出速狗的話，你很難防守你的三礦。
2. 當 Z 偵查到你的開局，你在中期會更被動。
3. 你的偵查手段和資訊會嚴重不足。

參考 Vods

[JYP vs Miya on 亞特蘭大太空船](#) from GSL 2012 S3 6:35 下三礦，補 6BG 之後下 VC，再補到 10BG 再下 VR。

[Grubby vs Killer on 破曉](#) from WCS Grand FInals 6:40 下三礦，補 5BG 下 VC，研發幻象再下 VR 之後補到 8BG，最後轉三礦巨像前壓。

(PW) [Vampire vs Hyun on 斷葬之谷](#) from GSL 2012 Season 4.

(PW) [Creator vs Lucky on 破曉](#) from GSTL 2012 Season 3.

(PW) [Younghwa vs Monster on 斷葬之谷](#) from GSTL 2012 Season 3.

三開成功後的後續-- BG 一波

這打法是可行的，跟 Parting 對 T 的速三開後續很像，當對手偵查到你速三開後他很有可能完全不進行防守，默認你要追科技。就在這個時候你可以選擇打他一個 Timing。但由於現在地圖的改變，這打法現在只在斷葬之谷比較有效，原因如下。

1. 在斷葬之谷這張圖很難進到 P 的主礦偵查，所有的路徑都會經過二礦和三礦。
2. 更重要的原因是這張圖很難使用極限蟑螂一波。

參考 Vods

[Hero vs Effort on 斷葬之谷](#) from WCS Korea into 10:008bg 一波

[Rain vs Idra on 斷葬之谷](#) from WCS Grand FInals 9:50 9BG 一波

閃追一波

這打法跟上一個很像，差別只是你中間多補了一個 VC 並研發閃現和+2。

[Seed vs Ret on 斷葬之谷](#) from IPL TAC. 11:00 轉 8BG 閃追+2 攻

[JangBi vs Sacsri on 雲國](#) from SK Planet Proleague 11:30 轉 7BG 閃追+2 攻
(無哨兵)

[Brown vs TL0 on 斷葬之谷](#) from IPTL S1 11:50 轉 9BG 閃追+2 攻(無哨兵)

[Seed vs Suppy on 斷葬之谷](#) from IPTL S1 10:30 轉 8BG 閃追+2 攻

[Her0 vs Sen on 斷葬之谷](#) from WCS Grand Finals 11:30 10BG 閃追+2 攻

三開後下 VS

Oz 在 MLG 有使用過這打法，但跟其他下 VR 來取得偵查資訊的開局比起來相當不穩定。

[Oz vs Violet on 破曉](#) from MLG Summsers Arena 快速下 VS 對抗蟑螂/狗/感染。

[Oz vs Stephano on 破曉](#) from MLG Summer Arena. 快速下 VS，並且完美的防住一波速狗。

2.1.5 4BG 帶一攻前壓的後續打法

不管你是 FFE 開或著是單 BG 開礦，這個打法都能夠有效的讓 Z 不能爽爽補工兵。而且因為你只是前壓，並不是一波，所以是有很多後續打法可以選擇。

這打法在 2011 年尾非常流行，即使現在 Z 選手大概都會防這種壓制，但依然還是很多人使用，原因不外乎你可以同時偵查並且讓他補工蟲。

+1 攻的狂戰打小狗由 3 下變 2 下，所以這個打法是可以懲罰那些太偷沒有早點下蟑螂巢的 Z 玩家們，或著是讓他們補蟑螂而沒辦法爽爽補工兵。

因為你只會犧牲你的狂戰，這種後期沒甚麼用的單位，而 +1 攻的狂戰打小狗非常有效益，所以戰損比你會佔有很大的優勢。

最常見的版本是你傳 6-8 個狂戰，而之後就看你的應對，你覺得你可以多賺些就再傳些兵，但切記不要太貪心想一波打死了。

另一種變化是出追獵，因為 Z 看到你 FFE 開局大概都會在 6 分左右才採瓦斯，這代表狗速最快是在 8:50 左右才會好，操作一下你的追獵就可以殺光他的狗，讓他被迫出更多狗或蟑螂來防守。但重點是你必須要保存你的追獵。

優點

1. 這是一個可以給那些太偷的 Z 一些教訓但又不是一波的打法。
2. 這個打法有太多後續，你的對手會難以預測你之後的打法。

缺點

1. 早期投資了 6-8 個狂戰會讓你的科技慢，哨兵少。
2. Z 如果應對得很完美的話你很難有賺頭，只要他應對得當你就會居於劣勢。

建造順序

第一個 BG 出狂戰、追獵、追獵。

第一個 100 氣提一攻。

用狂戰和追獵掩護你去放水晶的 probe。

6:35 38/44 補三個 BG。

7:00 開三四氣。

開始準備你的後續打法，比如科技或著是更多 BG 打一波。

40/44 在家補下你的水晶，並且在外面至少要有一個前置水晶。

7:40 傳四個狂戰。

加速的使用

在下二礦前的三次都用在農民。

下兩氣後再放兩次加速在農民上。

放一次加速在你的 BG 兵上。

放四次加速在空門的研發。

轉四氣、8BG 一波

這可以說是一個最有風險的打法，因為 Z 通常會認為你在前壓後會回去追科技或開礦，只要他升了二本後忽略了來進行偵查，很開心地繼續追科技和補工兵，那你很有機會把他打死。跟其他 7BG 一波比起來，這打法會慢很多，但還是很有效。因為你有大量瓦斯可以出哨兵來放力場，所以重點就你力場放得怎樣了。當然這打法也很吃地圖，像你在雲國和破曉這種圖力場可以放得少一些，但在高原的話就需要大量力場了。

建造順序

7 分前跟上面一樣。

7:00 開 3、4 氣。

8:30 再補三 BG，提一防，兩礦滿營運。(44 農，多一兩個下水晶。)

出 10 個哨兵。

9:30 BG 補好後出門，直搗 Z 的三礦。

轉閃追一波

這也是一個很強的打法，只要你前期的前壓有造成一定的傷害，那在防你這波會非常難防，靠著微操+2 攻的追獵和哨兵的力場你可以完吃蟑螂為主的部隊。

這打法的詳細資訊我們會在 2.2.3 進行說明。

建造順序

前七分鐘跟前面一樣。

7:00 開 3、4 氣，並在第一時間下 VC。

VC 好馬上研發閃現跟提 2 攻。

8:45 再補三個 BG。

9:00 下 VR，這讓你在前壓時可以帶個 OB 防對手有遁地蟑螂。

一樣補工兵到兩礦滿營運，並可以選擇出 4-6 個哨兵。

10:00 帶著你的 OB 和+2 攻的閃追出門。

參考 Vods

[MC vs TLO on 破曉](#) from HSC V. 8:15 4BG 帶一攻前壓，10:00 閃追一波。

轉 7BG 帶不朽一波

跟上面的概念一樣，前期壓制能賺越多你成功的機率越大。但這跟直接 VR 不朽一波的最大差別就是，你的對手不可能速飛腔，速飛腔就準備被前面的前壓打殘。

換句話說，你強迫他補蟑螂，這樣你再出蟑螂他爸打他，好爽。

這招的變化我們會在 2.2.4 做詳細的說明。

建造順序

7 分前一樣

7:00 下三四氣，有錢有瓦馬上下 VR。

+1 攻提好馬上提一防。

8:45 補三個 BG。

VR 依序出兩不朽，稜鏡，OB。

一樣工兵補到兩礦滿營運，出 8-12 個哨兵。

10:30 第二個不朽出來就壓出去。

轉隱刀

這是一個高風險的投資，但相對的也有高報酬。只要你之前的前壓有傷害到他的三礦，那 DT 是有機會打掉他的三礦讓局面變成兩礦打兩礦的局面。

為了要防你的前壓，Z 是有可能沒有下進化室和升二本的。如果他的三礦已經有孢子塔，你也可以利用你的狂戰來試著打掉。

最壞的情況是你用兩個隱刀來控圖，壓迫 Z 的反擊，這讓他要反擊前至少要有二本。

而好處是你的科技非常快，很早的 VC 讓你的攻防可以很早升，之後你可以選擇一個比上面的閃追一波再慢一點的閃追一波，或是單純的開三礦。

選擇閃追一波的話我們一樣會在 2.2.3 做詳細的說明，而開三礦的話就請參考 2.1.3 的 4BG/VC/VR 開礦。

建造順序

7 分前跟上面一樣。

7:00 3、4 氣，有錢有瓦馬上下 VC。

8:00 VC 好馬上下 VD。

有錢有瓦就提 2 攻。

前壓結束後出四個哨兵。

8:40 下 VR。

9:00 補兩個 BG。

9:15 傳 3~4 個 DT，研發閃現。

之後可以選擇慢一點的一波或開礦。

參考 Vods

[MC vs Dimaga on 雲國](#) from HSC V. 前壓被守住，VD 在 9:15 完成。

[MC vs Ret on 雲國](#) from HSC V. 8:20 前壓，9:40VD 完成。

[MC vs Stephano on 貝爾海岸](#) from NASL 3 Finals. 讓你知道你需要對 Z 造成多大的損傷。8:30 前壓，9:35VD 完成。

轉 VR 打營運

這是 4BG 帶一攻的打法最保守的後續，靠著不朽防守三礦，又有 OB 可以偵查。對 Z 來說他很難分辨你是要接不朽一波或是開礦，所以記得讓你的不朽在他面前亮相，甚至可以出個稜鏡嚇死他。

壞處是這打法會比前面的 FFE 接 VR 更被動，而且你如果在前面的前壓被完美守住的話你很有可能永遠開不出三礦。

建造順序

七分前跟之前一樣。

7:00 3,4 氣並且第一時間下 VR。

+1 攻提完接+1 防。

前壓完後出 6-8 個哨兵。

VR 出 OB，視情況出不朽。

8:45 下 VC，完成後馬上研發閃現。

10:20 開三礦。

10:50 補兩個 BG。

參考 Vods

[Younghwa vs Sheth on 雲國](#) from HSC V. 帶稜鏡在 8:30 前壓。

[First vs Zenio on 斷葬之谷](#) from IPL TAC3 Finals，在 7:38 傳出了第一輪追獵。

[BabyKnight vs Ret on 歐哈娜](#) from WCS Europe. 前壓失敗，第一輪兵在 7:25 傳出來。

[BabyKnight vs Vortex on 雲國](#) from WCS Europe. 第一輪兵在 7:35 傳出來。

[Creator vs Scarlett on 斷葬之谷](#) from WCS Grand Finals. 在 7:50 傳出第一輪兵。

2.2 FFE 開礦後的常見兩礦一波

2.2.1 狂戰/追獵 BG 兵一波

這打法在 PvZ 的對戰組合中很常見，如果可以抓到 Z 晚狗速的話那就爽翻了。犧牲一些哨兵的數量和不提一攻，是可以在 8:30 左右打過去的。

因為你越快打出去越有利，所以這打法會少出哨兵。實際上你就算出哨兵也不會有多少能量可以放力場的。你的軍隊只會由狂戰和追獵組成，狂戰可以幫你打狗，而追獵可以透過操作來佔便宜，例如還沒提速的蟑螂和狗。

當你使用這種打法時，你需要一個完美位置的前置水晶來確保你能第一時間補上你的兵力同時也不會被打掉。

還有一種變化是直接不提一攻的，只開一氣。這樣你的晶礦會快很多，讓你推出去的時間提前，但壞處當然是那些狗就不是兩下狗了，遇到大量蟑螂也會吃大虧。

優點

1. 這打法可以在正常開局的 Z 狗速好之前打出去，只要能傳出一兩輪兵就可以造成致命的傷害。
2. Z 如果默認你是一個四 BG 帶一攻的壓力，他會虧得很慘。

缺點

1. 因為沒有力場，一旦 Z 聚集了一波兵，你很難吃下來。
2. 因為你只有兩氣，這波沒打下來很難轉型。

帶一攻的建造順序

第一個 BG 依序出狂戰、追獵、追獵。

第一個一百瓦提一攻。

一狂一追就掩護 probe 去下水晶。

在提一攻，研發空門並出追獵後，留 4 農民採瓦斯就好。

6:35，38/44 人口時補下六個 BG。

之後下水晶把人口上限補到 76。

農民在 33 時就停住，你只需要 28 個採礦、四個採瓦、一個在外面下水晶。

7:40 開始傳兵，傳 1-2 輪後可以準備打出去。

不帶一攻的建造順序

FFE 開局只開一瓦。

第一個 50 瓦研發空門，BG 出完狂戰後的 50 瓦給追獵。

一樣一狂一追掩護 probe 出門。

6:35 38/44 人口再下 6-7 個 BG。

下水晶把人口上限補到 76。

農民在 33 時停住，28 採礦、4 個採瓦、一個在外面下水晶。

7:40 開始傳兵，傳 1-2 輪後可以打出去。

加速

開礦前的三次加速都用在工兵上。

下兩瓦後再加速工兵一次。

狂戰和追獵各加速一次。

空門加速三次。

參考 Vods

帶一攻的

(PW) [Vines vs Lucky on 安提卡船廠](#) from GSL 2012 Season 2. Hits at 8:05

(PW) [Puzzle vs Seal on 亞特提斯太空船](#) from GSL 2012 S3. Hits at 8:25

[Grubby vs Nerchio on 歐哈娜](#) from WCS Eurpoe, 8 gate with +1/+1 at 8:50

[Tails vs Ret on 亞特蘭提太空船](#) from IPTL S1, 8gate hits at 8:00

不帶一攻的

[MC vs Stephano on 歐哈娜](#) from Red Bull hits at 7:50

[MC vs Golden on 亞特蘭提太空船](#) from HSC V. 被拖延了 hits at 8:20

2.2.2 狂戰/追獵/哨兵 一波

這是比較早期的戰術，靠著哨兵的力場來面對大量的狗。

因此這招很吃地圖，在破曉雲國很猛，在高原就不建議使用。

這打法一樣有優缺點，好的力場可以讓你加分，但因為會比較慢推出去很可能會讓 Z 在這段時間研發完關鍵的科技。上面那個打法正常開的 Z 狗速還沒好，這個打法的話狗速不只好了，甚至守一守蟑螂速度和遁地也都好了。

值得一提的是，因為這進攻時間較慢，你也許可以趁機完成你的+1 防。

優點

1. 大量哨兵讓你有機會大喊 Nice ForceField。
2. 開四氣會讓 Z 以為你要衝科技

缺點

1. 因為花大量資源在哨兵上，所以你必須在哨兵死完前殺光所有的狗
2. Z 有時間可以提蟑螂的速度和遁地。
3. 三不朽和閃追一波比這猛多了

建造順序

第一個 BG 出狂戰、追獵、哨兵、哨兵。

第一個 100 瓦提一攻。

6:40 開三瓦。

7:45 開四瓦。

7:25 45/60 人口時下 6 個 BG。

下水晶把人口上限補到 84。

Probe 停在 45，6 個採瓦，32 挖礦，1 個在外面下水晶。

8:20 第一輪傳哨兵，9:00 時傳一輪狂戰後出門。

10:00 時可以打到 Z 他家，之後都傳追獵。

(PW) [Vines vs Lucky on 破曉](#) from GSL 2012 Season 2. Hits at 10:00

(PW) [Classic vs Revival on 斷葬之谷](#) from GSTL 2012 Season 3. 假開三沉轉 7BG 一波，9:50 打出去。

(PW) [Squirtle vs Miya on 破曉](#) from GSL 2012 Season 5. 藏軍隊，9:50 打出去。

2.2.3 閃追一波

這打法也非常常見，靠著你優異的閃追操作來打爆對面的 Z。

這打法變化非常多，有沒有 VR、有沒有哨兵，他們彼此有自己的優缺點。

跟三不朽一波一樣，閃追一波看起來也很像是要開礦，因為你有 VRVC。

所以你可以假裝開個三礦給 Z 看之後再取消來完爆對面的智商。

不出哨兵讓你可以出更多"可以操作的追獵"，這比力場還有用。

當然出點哨兵可以搭配地圖來放些令人髮指的力場，像是雲國、破曉

這兩張圖都可以，但如此一來你的 DPS 會降低就是了。

不下 VR 讓你有更多的追獵，但你的偵查會很弱，說不定 Z 已經出一大堆蟑螂在等你。下 VR 出個 OB 去看看情況還是有好處的。你甚至可以帶個稜鏡來傳兵或操作沒血的追獵。

當然這個打法主要還是要看你的閃追操作得怎樣了。

喔對了，這打法可以完爆那些跳飛龍的 Z。

優點

1. 這打法可以讓對面混淆，有可能猜你是 4BG/VR/VC(請見 2.1)的打法。

缺點

1. 當你在操作的過程你的運營也不能停滯，這有點難度。
2. 需要等+2 完成，這樣推出去會有點慢，你的對手如果有偵查到的話有時間做應對。

下 VR 和帶哨兵的建造順序

第一個 BG 出狂戰/追獵/哨兵/哨兵。

第一個 100 瓦提一攻。

6:20 下三四氣。

7:20 下三個 BG 和 VC。

7:50 下 VR。

+1 完成後馬上升+2，升+2 後有瓦馬上升閃現，加速放在+2 上讓他跟閃現一起完成。

8:30-40 再補 3-4 個 BG。

先傳 6-7 個哨兵再傳追獵，造個 OB 並在 BG 都好後準備出發。

10:00 閃現跟+2 都好後去三礦打他老母。

不下 VR 或不帶哨兵的建造順序

第一個 BG 出狂戰/追獵/追獵。

第一個一百瓦拿去研發空門和出追獵，下一個一百瓦提一攻。

6:30 開三四瓦。

7:00 補三個 BG 和下 VC。

農民停在 44。

+1 好後馬上研發+2，提+2 後研發閃現。一樣加速放在+2 讓他跟閃現一起好。

8:00 再補 3-4 個 BG。

在不打亂你的流程下你可以先出一些追獵。

10:00 科技研發好後打他三礦。

參考的 Vods

[Oz vs Stephano on 鋼鐵都城](#) from MLG Summer Arena. 帶哨兵，11:10 進攻。

[Squirtle vs SYmbol on 亞特蘭提太空船](#) from IPL TAC. 沒帶哨兵 10 分進攻。

[CJHero vs 火星 on 歐哈娜](#) from WCS Korea 沒帶哨兵，在閃追還沒好前就在打了。8:30 進攻，二攻在 9:20 好，閃現在 9:50 好。

(PW) [Squirtle vs Symbol](#) on 破曉 from GSL 2012 S3. 假開三礦，比較慢推出去。

(PW) [Parting vs Leenock on 破曉](#) from GSL 2012 Season 4. 6 哨兵，假開三

礦取消。

(PW) [Genius vs DRG on 雲之國度](#) from GSL 2012 Season 1.

沒帶哨兵，沒有 VR 也沒 2 攻，完全騙到了對手。

2.2.4 不朽者帶哨兵/三不朽

這可以說是目前 PVZ 最有威力的一波，幾乎可以說是你如果操作和應對的幾乎完美。Z 是幾乎不可能守下來的。

這是在打 Z 三礦成形前的那個 timing，即使他有大量蟑螂，你如果完美操作的話是可以不用不朽/追獵/哨兵/狂戰全部吃光的。

而要判斷這打法也不容易，因為這跟 VR 開礦很像，如果 Z 沒有清楚你的 BG 數量他會很難判斷。這又告訴我們一件事啦，你可以假裝開個三礦在取消。

這打法需要有非常好的力場，所以哨兵數量非常重要，你的哨兵數量會比其他的兩礦一波多出一倍以上。你當然希望能在窄口或斜坡來開戰，盡量避免在空曠的地方開戰浪費你的力場，記得，只要一個力場失誤就可以讓你付出非常大的代價。強 Z 會在空地包夾你逼你放大量力場，所以帶個 OB 是非常重要的。

只要 Z 在沒損失大量部隊或是喪失主要建築的狀況下耗光你的力場，那你基本上就輸了。

還有一點重要的是這打法通常都會帶稜鏡而不是靠前置水晶，這讓你在選擇交戰地點上有很大的方便性，不需要一定要在水晶附近開戰，還可以展現操作秀一下飛天蹦蹦哥。當然如果你操作不來，那還是算了吧。

因為這波在打 Z 三礦時威力非常大，有些 Z 會選擇換家。為了防止這種情況你在出門前就應該把二礦的口給封死，並且在後面先下一兩個光炮。當你去到他的三礦時那邊沒甚麼兵你就應該馬上在家傳些哨兵來準備防守。當然你也可以選擇放棄二礦退守主礦斜坡。

另一種解法是把主礦波口用 BG 堵死，在後面下光炮來防守。這時你應該很輕鬆的已經把三礦打爆準備要打二礦了，所以家裡只要用哨兵防守局面就會對你非常有利。

有時候 Z 會選擇不出蟑螂跳飛膛來打三不朽，放棄三礦跟二礦，在主礦下大量地刺來防守。遇到這種情況請務必保持冷靜，放棄二礦並在家裡準備傳 1-2 輪追獵搭配光炮防守。記得不要花太多時間在 Z 的某個礦區，主堡打爆就馬上往下一站前進，避免讓他放太多地刺防守。記得他跳飛膛正面還是 A 不贏你，所以打光他的主堡後回防搶回你的二礦並研發閃現，你就贏了。

這打法的 timing 有很多種，最常見的是 10:30 帶 2-3 不朽和 1 攻 1 防。當然你晚點提攻防先下 VR 是可以讓時間往前提 40 秒的，但你會沒有 1 防。ST 戰隊的 P 很愛用這種不帶一防的三不朽。

另一種是 VR 先出一個稜鏡再去出不朽跟 OB，透過稜鏡騷擾來讓 Z 手忙腳亂。延遲他的營運和產兵讓你之後的進攻更有利。

優點

1. 因為你的部隊很強大，所以操作的要求對 Z 是比對你高的多的。
2. Z 就算知道你要打三不朽還是很難守。
3. 這跟開三礦的打法很像，Z 不知道你 BG 數量會很難判斷。

缺點

1. 這打法的軍隊組成非常制式，如果遇到 Z 很跳 TONE 的出一堆速狗跟毒爆你也不好打
2. 因為要靠力場，所以你會有時間的壓力，你需要在哨兵有能量的時候給 Z 致命的重擊。

建造順序

第一個 BG 出/狂戰/哨兵/哨兵/哨兵。

5:50 在出完哨兵和研發空門後的第一個一百氣提一攻。

6:15 開三四瓦。

6:30 下一個一百氣下 VR。

VR 依序出 兩不朽，(第三不朽視情況)稜鏡，OB。

7:20 補三個 BG。

8:15 再補三個 BG，記得位置要跟之前 BG 盡量擺在不同邊。

1 攻提完提 1 防。

工兵 46 隻就停了。

9:10 兩不朽、一狂戰、10 哨兵出門，帶著 OB 跟稜鏡，之後全部傳追獵。

參考 Vods

[Alicia vs Ret on 貝爾石海岸](#) from NASL 3 Finals 10:30 進攻。
[Squirtle vs Coca on 鋼鐵都城](#) from IPL Fight Club 10:30 進攻
[finale vs Jaedong on byssal City](#) from GSL 2012 S4 11:40 一個晚三不朽。

[Parting vs Roro on 歐哈娜](#) from WCS Asia vs 換家 9:40 三不朽進攻
[Parting vs Roro on 破曉](#) from WCS Asia. 對決地刺和感染 10:10 三不朽進攻。
轉打後期。

[Parting vs Sen on 雲國](#) from WCS Grand Finals 9:50 三不朽進攻
[Parting vs Sen on 歐哈娜](#) from WCS Grand Finals 9:40 三不朽進攻
[Parting vs Sen on 雲國](#) from WCS Grand Finals 10:20 三不朽進攻

2.2.5 VS 轉 7BG 一波

VS 轉 BG 一波是非常凶狠的打法，因為你有 VS 單位可以有效地防止王蟲的偵查，也可以輕鬆地佔瞭望塔，讓 Z 在遊戲裡像個瞎子一樣甚麼都不知道。

而 VS 單位殺了他的王蟲，甚至一些媽媽，也強迫 Z 補下了孢子塔，這些都阻礙了他的爆兵。而大部分的 Z 看到你 VS 開都有可能默認你是要開礦的。

雖然沒有三不朽和閃追一波凶狠，但虛空配 BG 兵在打蟑螂也是蠻猛的，只要操作夠好贏的機率是很大的，因為你完全封住了 Z 的偵查。

這也是一個要靠力場的打法，所以切記你需要在能量耗盡前給予他致命的傷害。跟其他一波一樣，這打法一樣可以假裝開個礦來騙騙 Z。當然如果你假裝開礦的話你的進攻時間會慢，但這些時間讓你有可能可以完成 1/1 的攻防和更多的虛空。重點來了，你一開始的虛空絕對要保存下來。

還有一種打法是一開始出 4-5 個鳳凰而不出虛空，然後帶閃追和 2 攻的一波。這種開局前期會比速出一個虛空更有侵略性，所以在你騷擾成功的情況下你的一波成功率會更高。

這打法最大的缺陷就是你基本上不會有 VR，所以如果有遁地蟑螂的話你會想跳。

優點

1. 這打法對面幾乎沒辦法偵查到，前提是你有用虛空去把王蟲和外面的狗清掉。
2. 強迫他補包子塔和王蟲甚至成功殺幾個媽媽代表他的正面會更弱。

缺點

1. 這打法的正面沒有三不朽和閃追一波強。
2. 完全跳過 VR 會讓遁地蟑螂非常囂張。
3. 這打法假裝開礦比其他一波假一點。

建造順序

第一個 BG 出/狂戰/追獵/哨兵/哨兵/哨兵。

6:15 出完追獵和研發空門後下 VS。

6:30 開三瓦。

7:15 出虛空去打王蟲和偵查的狗。

7:45 提一攻。

7:50 能下 BG 就下，最後總共要 7BG。

出個 6-7 哨兵再開始出追獵，當你的 BG 準備就緒後就可以出發了。

8:40 出第二虛空，開四瓦。

農民停在 45，兩礦滿營運+1 個工兵在外面下水晶。

9:50 進攻他三礦。

參考 Vods

[Creator vs Coca on 大都會](#) from TSL4 很成功地假裝要開礦，11:55 帶 1 攻 1 防和三個藏起來的虛空進攻。(9:50 假裝開三礦)

[Squirtle vs Ret on 雲國](#) Squirtle 沒有一波打死 Ret，但佔有很大的優勢，最後贏了。

[Squirtle vs Coca on 破曉](#) from IPL Fight Club 9:50 進攻。

[Alicia vs Ret on 雙界](#) from NASL 3 finals 10:00 進攻。

[Creator vs Curious on 安提卡](#) from WCS Asia. 假開三礦，帶藏起來的虛空 10:55 進攻(面對兩礦感染)。

[Parting vs Curious on 雲國](#) from WCS Asia 9:50 進攻 沒有一波打死，但取得非常大的優勢。

[Creator vs Vortex on 斷葬之谷](#) from WCS Grand Finals. 假三開然後 10:55 帶一攻一防和三虛空進攻。

[Rain vs Curious on 夏庫拉斯高原](#) from WCS Korea. 鳳凰開轉閃追一波。

[Rain vs Idra on 安提卡](#) from WCS Grand Finals. 鳳凰開轉閃追一波。

2.2.6 VS 轉巨象一波

這打法很像 MC 的 VS 轉 VR 開礦(請見 2.1.1)，Z 如果太偷的話這時候他有可能已經補到 80 農民了，這一波可以打死這種太偷的 Z。

參考 Vods

[Squirtle vs Symbol on 旋風](#) from GSL 2012 S3. 11:55 帶著有射程的兩巨象 (PW) [Seed vs Curious on 旋風](#) from GSL 2012 S3. 11:50 帶沒射程的兩巨象出門

2.2.7 巨象一波

現在幾乎沒看過這種打法了，因為你有兩巨象的時候 Z 是可以爆很多兵的。他先爆第一波來耗光你哨兵所有力場，第二波就可以吃掉你的部隊。

為了避免生出的兵沒辦法會合，他會想辦法在外面跟你打而不是在他家。當然這打法還是有機會可以打死 Z 的，請看下面這篇來得到更多資訊。

http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=337516

跟一般的 PVZ 要早點給 Z 壓力相反，這是要採防守的姿態，像 Stephano 他解決一波的方法都是在你的部隊一出門就跟你換，避免這種狀況你必須要完全封鎖住 Z 的偵查。一般的兩礦一波推出的時間都是在 10 分左右，這打法是比這晚一點的。讓 Z 以為你是在龜三礦，沒想到一波出來要他老命。

但這完全是個默認流的打法，並不推薦使用。

參考 Vods

[Alicia vs Ret on 夏庫拉斯高原](#) from NASL S3 Finals. 稜鏡騷擾轉巨象一波，Alicia 可以贏是因為他竟然站住了 Ret 的二礦口。

[TT1 vs Stephano on Odyssey](#) from NASL S3. 這完全展現了這招有多爛。

2.3 較少見的後續

隱刀

隱刀這打法非常的冒險，而且這是建立在對手完全沒預警的狀況下才有機會成功。

如果對手有準備，那你接下來可能會被一波蟑螂打死。即使他沒有準備，被你殺了很多農民，你還是有可能會被一波蟑螂打死，因為你出隱刀代表你哨兵會少和不會有足夠的不朽來進行防守或開三礦。

參考 Vods

[SaSe vs SortOf on 破曉](#) from WCS Swede. SortOf 掉了他的二本，但用蟑螂怒推一波還是莽死了對手。

[Jangbi vs Jadeong on 斷葬](#) from SK Planet ProLeague. 騙到了解凍讓他以為是 BG 兵前壓。

[Parting vs Curious on 破曉](#) from WCS Asia set 2. 8:25 傳隱刀，接開三礦。

[MC vs Ret on 夏庫拉斯高原](#) from IPL3。

雙 VS

雙 VS 開並不常見，但偶爾還是會有人使用。這打法變化很多種，我們無法跟你說哪一種是最好的，但還是有較常見的後續。當你使用雙 VS 開局，代表你要完全清空 Z 在外面的王蟲，然後靠著他甚麼都不知道用一波攻擊要他的命。而 Z 很難區分你是雙 VS，他有可能以為你是一個正常的 VS 開，之後你就可以秀一下你強大的空軍，給他致命的傷害。

雙 VS 開後接 BG 打一波是不錯的選擇，雙 VS 出鳳凰然後農民補到 44 隻，補下 7-9BG。早點出一些哨兵來囤積能量，當 BG 好之後你就該停止產鳳凰全力出 BG 兵了。之後就帶著你的農民去放前置水晶準備打出去，如果你遇到太猛的 Z 已經出感染來對付你的空軍，那你應該馬上下 VT 來出白球。這打法完全不下 VR，你的陸地跟空軍的攻防都要記得提。

當然你可以選擇你要出虛空還是鳳凰，兩個都有他的優點。出虛空的話

大約是五虛空左右推出去，但當然要記得藏好你的虛空。如果 Z 沒有出感染/刺蛇/腐飛而只靠媽媽就想守的話你就贏定了。

雙 VS 不代表你一定要打一波，你也可以在雙 VS 候選擇雙 VR 出巨象來反制他的大量刺蛇和感染然後轉打營運，當然出 HT 來放閃電也不錯。

當然這一切都得看你前期雙 VS 到底賺到多少了。

最後，我們必需要說真的有職業選手選擇全出空軍來打後期的，但基本上那是建立在對手太菜或某些地圖才能這樣用，所以我們不建議使用。

參考 Vods

[Genius vs Symbol on Calm Before the Storm](#) in GSL 2011 November.

因為這張地圖才能這樣打。

[Parting vs DRG on 安提卡](#) from MLG Winter Arena.

[Hero vs DRG on 鋼鐵都城](#) from IPL Hot Import Nights.

BG 兵前壓轉開礦

雖然這最近蠻常見的，但還是有充分的理由顯示這不太有搞頭。BG 兵前壓需要讓你的對手非常緊張做出錯誤的判斷，但實際上在你推出來他是有足夠的時間來爆一波兵防守的。跟 VR 開礦或 BG/VC/VR 開礦比起來這招開礦太慢了。

參考 Vods

(PW) [Parting vs DRG on 破曉](#) from GSL 2012 S1.

[Parting vs DRG on 破曉](#) from MLG Winter 2012. 這場 Parting 補下更多 BG 二次前壓，失敗。

[Puzzle vs Lucky on 破曉](#) from GSTL 2012 S1. 帶不朽

[Squirtle vs Nestea on 破曉](#) from IPL4

[MC vs Stephano on 雲國](#) from IPL Fight Club.

下 VR 和 VS 出哨兵封斜坡

這招 Hero 很常用，出個稜鏡傳哨兵去封 Z 主礦的斜坡，如果力場能夠第一時間封住的話他很有可能失去他整個主礦。下 VS 當然是為了要清掉偵查的王蟲啦而出個虛空也可以讓你在他家更有殺傷力。

參考 Vods

[Hero vs Idra on 高原](#) from Dreamhack Valencia. VS 轉稜鏡
[Genius vs Sheth on 鋼鐵都城](#) from IPL TAC3. 稜鏡騷擾轉營運
[MC vs DRG on 鋼鐵都城](#) from MLG Spring Arena. set 1.

閃追/稜鏡/哨兵一波

這是閃追帶 VR 一波的一種變化，這打法只適合在歐哈那、鋼鐵都城、安提卡使用，這些圖都是你很容易到他主礦的。想法是出個稜鏡在哨兵進去封主礦，然後追獵再跳進去，這樣你就不需要一直操作你的追獵啦。

重點當然是斜坡的力場要一直都在嘛，遊戲時間每十五秒就要放一次。然後稜鏡要保護好，不能讓他被媽媽點掉。這跟一般閃追一波最大的差異在於你只需要成功的跳"一次"並且成功的封好斜坡你就贏了。

即使他發現你的意圖，你也可以把他當正常閃追一波來打正面。
而建造順序請參考閃追一波，差別是 VR 不出 OB 出稜鏡，哨兵從 6 個變 4 個。

前置 VRVC

這是極度危險的打法，出個稜鏡降 DT 在 Z 主礦，把他的二本打掉。
4DT 可以在監察王蟲變好前把二本打掉，8DT 則可以在他沒有事先擺狗在主礦的情況下打掉全部的包子塔。

參考 Vods

<http://www.youtube.com/watch?v=CtFUH2Spv0Q>
<http://www.youtube.com/watch?v=eGmLqFm90cw>
<http://www.youtube.com/watch?v=3r8p5XWeHPg>

全部都是 Cruncher vs Idra，第一個成功，另外兩個失敗。

狂戰/白球一波

這打法是 Mana 拿來針對那些老是出狗毒爆的選手。

[Mana vs Dimaga on 歐哈那](#) from Dreamhack Summer 2012

[Mana vs Dimaga on 安提卡](#) from Dreamhack Summer 2012

3. 中期(三開後)

所謂的中期是指你沒有選擇兩礦一波，而是要打營運，這時間通常是 10 分到 Z 三本好之間。這時你應該是跟 Z 有一樣多的礦區的，兩礦打兩礦或是三礦打三礦。

而 Z 在這個時期是有主動權的，他這段時間的任務就是把圖控好，並且適時的給予你騷擾。而你的任務就是要擋住 Z 的各種騷擾，並且要偵查到 Z 選擇的打法。

這一段的重點是在於如何辨識 Z 選擇什麼打法，而 P 和 Z 選手的心態要怎麼調適。這樣才能深入的探討你在遇到某種策略下該如何正確的應對。

喔對了，這裡有一個例外，我們這邊也會敘述 Z 的兩礦打法。

3.1 中期注意事項

3.1.1 偵查

在遊戲的中期，有時候你可以靠著你的 OB、VS 單位、幻象或是前壓來進行偵查。

但你確定你能充分理解你看到的資訊並且做出正確的應對嗎？把這章好好研究一遍吧。

Z 對於你的 FFE 開局基本上有三種不同的打法，而這你是可以用他開了幾瓦來判定的。

單瓦 @4:30 知名選手:Nestea

跟另外兩種比起來，你要防 P 的 BG 兵前壓就是靠你的速狗兒不是蟑螂。

可以懲罰那些速三開的 P，通常也是告訴你他會比較早升二本出飛螳或感染。

雙瓦 @6:00, 三瓦@7 分鐘左右 知名選手:Stephano

狗速會比三瓦一起開的快。一攻一防也會比三瓦一起開快，大概在 10-11 分就會升級好。BG 兵前壓你需要靠蟑螂來防守。

三瓦 @6:45, 知名選手:DRG

跟其他兩種比起來，這種經濟最好。

通常都是先提二本才提狗速。

一攻一防會比兩瓦開慢，10-11 分不會提好。

早期 P 的前壓也是靠蟑螂防守。

中期的偵查就是要看 Z 有多少瓦斯在採，4 個以下的瓦斯的話代表他會出大量蟑螂。

下列的提示妳們可以參考一下。

1. 四瓦:蟑螂前壓。
2. 四瓦，但你的對手在 12 分前都沒來打你的話 --> 空投蟑螂狗。
3. 四瓦+王蟲速度:空投蟑螂狗。
4. 不管甚麼+王蟲速度:都有可能是空投。
5. 六瓦:衝科技。
6. 飛龍塔:出飛龍(好像是廢話..)。
7. 感染 + 快速的放下四礦:跳大龍。
8. 感染 +大量蟑螂: 蟑螂狗感染前壓。
9. 雙進化室:暫時沒有一波的打算。

3.1.2 Z 的兩礦打法

當你確認 Z 是一個兩礦的打法後，你需要考慮所有兩礦一波的可能。

而當你也沒有決定在七分多左右打一波，那代表你是決定要選擇一個營運的打法。

在 1.1.4 我們介紹了 FFE 開局防各種一波的重點，但那邊我們沒有討論到感染一波或是速飛龍這種衝科技的兩礦一波壓制再開三礦，這邊我們會做些講解。防一波重點當然是你的 BG 要夠多，因為這時候單靠科技兵種是沒有辦法幫你渡過這個難關的。

記得當你偵查到 Z 飛龍塔跟感染蟲巢都蓋的時候，他很有可能只是為他的三本先做準備，盡力偵查到最後一秒才去判斷他要出哪一個。這時就靠著你的偵查手段去做偵查，當你偵查到他的意圖，那你就領先你的對手一大步了。

[Creator vs Life on 歐哈那](#) in game1 from TSL4 finals Creator 展現了良好的應對

飛螳

跟各種一波一樣，你很難準確的判斷出他的打法。你可能只能用你的第一個 probe 去看他有沒有開三礦，再來可以用你你前期出的幾隻 bg 兵去火力偵查一下。用他的兵力和你的神之意識判斷他是一個二本的一波還是一般的毒爆蟑螂狗一波。

最後你終於出了 ob 或是鳳凰或是幻象等等的單位去偵查到他選擇了甚麼科技走向。

當你看到他下了飛龍塔，防這種兩礦飛螳跟防三礦飛螳是非常不一樣的。看到就馬上在你的兩個礦區各下兩個光泡並且開始研發閃現。如果你選擇 VS 開，請多出一些鳳凰來教訓對面的飛螳，但如果你沒有 VS 就不要想出鳳凰了。兩礦出飛螳通常只是選擇壓制你一下，他還是會開出他的三礦，所以你的三礦不能比他慢太多。

你如果太晚下三礦，等他飛螳的量續起來，你的三礦很有可能開不起來。

3.2.8 我們會教大家如何防飛螳。

[Seed vs Life on 斷葬之谷](#) from IPTL Season 1. 完美的應對

[Rain vs F91 on 安提卡船廠](#) from WCS Asia.

感染

選擇這樣打的 Z 會有兩條路可以走，一個是帶著感染狗來打你一波，另一個是他也可以去開出他的三礦來打後期。如果偵查到他選擇感染狗來打你一波，最好的解法是馬上出巨像和靠大量狂戰來防守，哨兵跟追獵就不需要補了，這種狀況下他們幫不了什麼忙。你最後還是會有閃現追獵，但不要為了這個科技慢了你的巨象。

請記得偵查的重要性，一定要第一時間知道 Z 選擇開三礦，當看到他開三礦就是巨象出去逛街的時候了。

對了，除了出巨象外你也可以出狂戰/白球來面對感染狗的組合。但如果 Z 選擇不攻擊而開三礦然後轉蟑螂感染的話，你的壓制力就不會象巨象那麼大了。

如果你出了白球狂戰想要防守，卻發現 Z 轉去開三礦，那我建議你就去打一波吧。所以還是建議出巨象是比較保守安全的選擇。

參考 vods

[Rain vs Toodming on 歐哈那](#) from WCS Asia. vs 轉 4bg 轉巨象面對 Z 的兩礦感染。

[CJher0 vs Roro on 雲國](#) from WCS Asia. vr 轉 4bg 轉 vc，偵查到 Z 出感染。

(PW) [Seed vs Suhoshin on 破曉](#) from GSL 2012 S4.

(PW) [Rain vs goswser on 雲之國度](#) from MLG Fall Championship 2012

(PW) [Creator vs JKS on 深海之城](#) from GSTL 2012 S3

Z 晚三礦和其他 Z 的兩礦後期打法

除了感染和飛螳之外，兩礦的 Z 其實沒什麼打法可以選了。刺蛇或是有科技的蟑螂也是兩種打法啦，但一般 Z 不會選擇這樣打。面對刺蛇，解法一樣是出巨像搭配哨兵和追獵。而面對蟑螂則是靠不朽/哨兵/追獵，不要急著出巨象，並且確保你有 OB 來反制蟑螂的遁地。

3.1.3 開三礦

很多人都覺得 PvZ，P 的三礦很難開出來。相對的 Z 就很簡單，P 要開出自己的三礦需要做很多事，並且要遵守這篇上面獎的那些原則才有辦法安全的開出三礦。

以下這兩點，你必須要特別注意。

Stephano 的蟑螂前壓

在 2012 年早期，這個策略很有效的抵制了 P 開三礦，也因為這個打法，P 整個營運的打法出了很大的改變。不管你選擇什麼開局你都需要防這一招，也因此前面所提的戰術幾乎都是出不朽(註)。

Stephano 的蟑螂打法我們會在 3.2.2 進行介紹。

(註:不朽 = 蟑螂他爸)

飛螳

飛螳也是蠻特殊的一個單位，你不同的開局的應變非常不一樣。

如果你在他出飛螳前已經有 VS 或是 VC 的話那你就賺到了，三礦也會比較好開。

飛螳打法我們會在 3.2.8 進行介紹。

但一般 PvZ P 三開的時間點大約都在 9:00-10:30 之間，再早的話會太危險，而晚的話代表你會落後給 Z 一大截。

3.1.4 巨象 V.S. 聖堂

幾乎在每一場運營的比賽裡，你都會需要去選擇到底要出哪一種來打 Z。

以下是一些比較。

巨象

1. 不能對空(飛螳)，所以你可能需要加一些鳳凰或是確認你的對手沒有要出飛螳的意思。
2. 比較好進行防守，一個巨象出來就可以給刺蛇，蟑螂顏色瞧瞧，但你 HT 出來還要等閃電研發好。
3. 因為上一點，你的巨象可以比你的 HT 早出來貢獻火力。
4. 進攻比較猛，巨象的 9 格射程讓你可以屠殺感染蟲跟地刺。
5. 有時你可以下雙 VR，讓你可以出稜鏡騷擾並且雙出巨象和不朽，OB 也不會少。
6. 除非 Z 的經濟非常好他可以出大量腐飛來打你的巨象，白球基本上就只怕寄生王蟲而已。

HT

1. 對蟑螂比較弱，如果 Z 選擇出大量蟑螂的話你需要把他們合成白球並且搭配大量不朽。
2. 用稜鏡騷擾會比較騷，像稜鏡閃電或是空降白球。
3. 當你不知道 Z 是否要出飛螳的話，這是相對安全的選擇。
4. 這樣你的瓦斯會花比較多，你需要多傳些狂戰或下光砲來把晶礦消耗掉。

當然如果你可以開礦是更好。

3.1.5 節奏

PvZ 一個很常被忽略的點就是你衝科技的節奏，你當然是想要出相剋兵種來對付對手的兵。

不然如果你沒有先出好對應兵種來防的話你是會被騷擾的很慘的。

例如，如果你的對手下了飛龍塔，準備要出飛龍。最後飛龍來你家了，你卻沒有

先做好應對，可能這時候才想到要出白球或升閃線。這都大大打亂了你原本的步調。

被打得措手不及讓你只能待在家裡防守，你的 timing 正在一分一秒的流失。

等你出好白球了，Z 可能已經轉大龍了，這時你才想到要出媽媽船。這個媽媽船大概一輩子都出不來了。

因為這樣，你不應該同時衝巨像跟聖堂，這兩個單位對於 Z 的地面部隊來說都很致命。

所以你不應該同時出這兩種單位。如果你同時出這兩種，而 Z 卻跳了大龍，你是很難有足夠的資源即時出媽媽船的，只有在你確定 Z 還沒升三本的狀況下你才可以先不出媽媽船先出所有 AOE 單位。

要保持好自己的節奏重點當然是你的偵查要好，當你打越多場經驗越多後，你就會開始熟悉遊戲的步調和做出正確的判斷。

3.2 Z 的各種戰術

3.2.1 介紹 Z 的想法

ZVP 所有的營運打法大概可以分成三種，這三種也都是導向不同的目的。

有效率的換兵

大家都知道 Z 的單位在大龍出來前是非常脆弱的，所以如果他選擇這種打法，那代表他打算用錢砸死你，利用蟲族的優勢在他將近 200 人口時你卻可能只有 120-150 人口的這段時間來進行攻擊。他的目的就是讓你的部隊永遠無法成形，一出來就被他換掉。這種打法就是要換掉你的兵，或著是造成你很大的傷害讓你在他轉三本的時候沒有足夠的部隊來對他的空床期進行攻擊。

這種打法的範例如下：

1. 法蟲的蟑螂，或著任何已蟑螂為主的打法。
2. 蟑螂/刺蛇/腐飛。
3. 蟑螂/狗/感染。
4. 蟑螂/毒爆。
5. 狗/毒爆。

面對上述的那些打法，你就應該放低姿態好好防守，不要覺得一直被打很不爽

就沉不住氣的送兵。當你知道對手的目的就是要換掉你的兵，你該做的就是在損失不大的狀況下守住他的攻勢，一直龜到你也快滿人口的時候，你就可以推出去了。因為你是守方，所以交戰地點對你來說非常重要，盡量找尋有窄口好防守的地方進行交戰。最重要的是保住你的單位，例如不朽巨像哨兵或 HT 這種單位，只要在交戰中你的科技兵種有保存下來，這樣你只需要再刷一些基本兵出來，你的部隊還是很強大。

當你最後真的龜到快滿人口，並且你的部隊組成裡面有哨兵、巨象、不朽、HT 等兵種，並且攻防也有升級，而你的對手還沒有轉出大量感染和寄生王蟲，你就可以選擇推一波出去了，這波應該 Z 如果沒有剛剛說的那兩個兵種應該是無解。

當然這個情形是發生在 Z 花了大量兵力來壓制你但卻沒有達到應該有的傷害，間接延遲了他三本的時間。

騷擾

第二種是 Z 在中期出了大量機動性很高的兵種，飛螳/速狗來隊你做牽制，讓他的三本科技可以成形。

這種打法最後很有可能會演變成換家的局面，這有可能是大量飛螳或著是空投。

Z 的想法就是要拖延你進攻的時間，牽制得你手忙腳亂。

而你當然是要好好防守，盡量不要被這些騷擾影響到你的節奏。

如果他是選擇空投的一個打法，跟防人類的空投不一樣，你無法用野水晶開視野來精準的判斷他要空投，這種時候你還是需要靠你的 ob。

速感染/寄生王蟲

這打法當然是想要趕快出無敵組合，這打法我們會在 4.2.1 做介紹。

3.2.2 蟑螂前壓開局

Stephano 的極限蟑螂流

Stephano 的這套打法式非常特殊的一套流程。在 2012 年的早期，這套打法變成了 PvZ 的一個重點，當時所有的 P 選手都在研究要怎麼防這招。當今世上最頂尖的兩位蟲族選手，Stephano 跟 DRG 可以說是這套打法的代名詞，他們兩個用這招幹掉的 P 比其他蟲族選手多得多。這打法包括了下列兩個部分：

1. 你的流程可以防神族的各種一波，並且有三礦在營運。當然每個選手的細節是不一樣的，但還是會有相似的地方。這並不是所謂的"Stephano's Roach"，這只是一個 Z 要打營運很基本的標準流程。
2. 11-12 分的時候，Stephano 會有四個主堡和四氣來爆蟑螂和狗試圖讓 P 開不出三礦。

稍微低階一點的大師選手也許可以在 12 分的時候爆蟑螂狗到滿人口，但 Stephano 的紀錄是 10:50。這就是所謂的法蟲流，不會開出五瓦和六瓦，也不會在爆蟑螂的時候放下飛龍塔。

[Squirtle vs Stephano on 安提卡船廠](#) from Red Bull Battlegrounds

這是 Stephano 極限蟑螂流的一個很好示範，P 的應對很好，但最後還是落敗了下來。

Stephano 這招真的會給 P 很大的壓力，但記住，只要你能擋住法蟲流的這種蟑螂前壓，那基本上 Z 所有的蟑螂壓制你都不會怕了。

這招難防的點在於你的三礦很容易掉，一般 P 下三礦的時間大概都在 8-11 分之間。

這時你的三礦還沒營運起來，你需要依靠你兩礦的經濟來抵擋這一波。

以下是一些應對 Stephano 這招的重點。

偵查

請把 3.1 裡面的偵查部分再研讀一次，你越早確定他要爆大量蟑螂，你就可以越早做出應對，不管是出不朽者或是下建築學。

建築學

請多用你的 BG 來做建築學，他們真的很有用。BG 不只可以保護你的光砲，還可以保護你的追獵。經過這幾個月，已經有一套制式的建築學出來了。

例如在雲國這張圖，現在基本上都會用兩個 BG 配一個光砲把你二礦的那個斜坡堵死。在破曉這張圖，你也會利用你三礦的 BN 搭配 BG 來做建築學。

以下有圖片範例。

Antiga Shipyard:



Atlantis Spaceship:



Cloud Kingdom:



Daybreak



Entombed Valley:



Metropolis:



Ohana:



Shakuras Plateau:



Whirlwind



光砲

當你的光砲有被建築學所保護好時，蟑螂是無法集火你的光砲的。你用光砲配哨兵來守蟑螂前壓效益會比純追獵來得高。當然我們不是要叫你海光砲來守，海光砲的缺點我們在第一章都有講過了。

哨兵/力場

好的力場絕對是防蟑螂前壓最重要的一環，這是所有神族玩家都應該要好好練習的。建築學會減少你所需要施放的力場數量，力場除了擋蟑螂以外還可以用來包住蟑螂來殺。現在的 PvZ 幾乎是早期出六哨兵後就不出了，因為你六哨兵能量存到後面的效益跟十哨兵差不多。

營運

好的營運讓你的三礦可以越早開，越早開代表你可以有更多時間做建築學和光砲，也代表你的經濟收入會比較好，前面我們分享了很多不錯的建造流程給各位參考。最後，當然是要花光你的錢，尤其是在應付蟑螂前壓這種狀況下，錢一定要花乾淨已經是鐵一般的原則了。

部隊組成

哨兵當然是最重要的。虛空也不錯，搭配著你的建築學他的媽媽是無法擊火你的虛空的，通常P要出虛空的話會出到兩個來防守。另外當然是蟑螂他爸了，爸爸打小孩一向都是最佳選擇。閃追來打蟑螂的話效率就沒那麼好了，不是說他們不好，因為對手出飛螳的話你還是會需要出他們來防守。

出巨象來防這波是非常不智的，因為他們貴，出的慢，需要的科技又多。

分兵

因為你需要同時防守兩個區域，所以你需要把你的部隊分成兩份。要分得好當然還是要靠你的偵查，一個OB、一個虛空或是鳳凰幻象等等，把他們擺在外面一點的區域來知道蟑螂的動向，讓你知道你的部隊該怎麼分比較好。

轉變

當你觀察到Z下了其他的瓦斯(5,6瓦)就代表他想要換打法了，你的壓力暫時解除，把握這段時間去做你該做的事，像是下VB、VC或是更多BG等等。

當你成功守下這一波，你的科技兵種又有存活下來，你之後是可以靠著你的不朽和閃追去壓一波的，你的對手是沒有足夠的瓦斯去轉出感染和大龍來防你的這一波的，他也不會有小狗的二攻，所以他的狗基本上也沒辦法做什麼。

下面這個範例就是P選手守住了Stephano的極限蟑螂流然後一波反壓的示範。

[Squirtle vs Nestea on 破曉](#) from IPL4。

[Puzzle vs True on 雲國](#) from GSL 2012 Season 2。

遁地/遁地移動的蟑螂壓制

這跟Stephano流有點像，差別在他爆蟑螂的時間點會比較慢，因為他研發了遁地以及蟑螂的遁地移動。應對當然是你的偵查要有做到。

蟑螂前壓轉蟑螂/狗/飛螳

蟑螂前壓的打法很常見，而他之後也有很多的後續打法選擇。如果你默認他就是一個蟑螂打到底的打法的話你就很難防了。重點還是你的偵查，你在他家的OB記得要一直繞看他又做了甚麼事，然後做出相對應的兵種和科技來防守。如果你偵查到他要出飛龍，請先少傳一輪追獵，去你的礦區下一些光砲並且出HT來防。當你不知道他要出什麼時(通常是飛螳或感染)，你還是出HT就對了。如果對手選擇飛螳，我們會在3.2.8做出詳細的說明

[Parting vs Lucky on 破曉](#) from GSTL 2012 Season 1.

蟑螂前壓轉蟑螂/狗/感染

這招是出蟑螂來讓你出大量不朽，他再轉狗和感染帶一點蟑螂來應對。跟一般的蟑螂/狗/感染的打法不一樣，當你前壓時他會在他的二礦守，等他的大龍出來。

這邊可以參考3.2.5 蟑螂/狗/感染或著是4.2 面對寄生王蟲來學習怎麼面對這種打法。尤其你要好好看4.2.2 Timing Pushes 這裡教你怎麼打他大龍出來前的timing，只要你前面蟑螂前壓防得好，這波你推出來是有很大機會可以贏的。

(PW) [MC vs DRG on 歐哈娜](#) from GSL 2012 S3. 守下一波後很標準的反打。

3.2.3 蟑螂/狗 空投

如果只是蟑螂/狗空投，你是很難偵查到的。當你偵查到他下了蟑螂巢後沒有下任何的科技建築，你就應該馬上去注意他的王蟲速度，當然不少Z選手即使要空投也是不會去升王蟲的速度的，那你只能依靠你的經驗去判斷這個時間點Z應該有多少兵，但你卻看不到，那你就該準備去防空投了，因為王蟲速度+空投需要花他300/300去研發。

但你如果偵查到他提升王蟲速度，那你在每個礦區下1-2個光砲也是不會太虧的。

但你如果是大師頂端以下的玩家，因為你的營運是比較差一點的，那這些光砲你耗費的資源就顯得有點多了。

請確保你對地圖的掌握，尤其是你基地附近的區域。當你偵查到他要空投，請先想一下他可能會從哪裡進來。例如在破曉，他能空投進你主礦的地方只有一個，

可以的話請放一些光砲和閃迫在那裡等他。一但讓他成功降下來即使你的部隊都在那也是非常難守的，因為你的力場發揮的效益不大。

下面有 symbol 示範如果空投沒有打死 P 的後續打法。

[Parting vs Symbol on 斷葬之谷](#) from GSL 2012 Season 3.

[Squirtle vs Hyun on 鋼鐵都城](#) from IPL from Flight Club.

(PW) [Parting vs Symbol on 破曉](#) from GSL 2012 S3.

3.2.4 蟑螂/刺蛇/腐飛

如果你沒保護好你的巨象，那雙噴這個打法還是有搞頭的。這個打法以前也是流行過一陣子，但現在已經慢慢消失，越來越少見。

因為地圖的變大，刺蛇的短腿問題被放大，而神族也越來越會守。

這打法很大的一個問題是他沒辦法換掉等量的兵，也就是你滿人口的蟑螂/刺蛇和腐飛正常狀況下是打不過滿人口的神族部隊(當然裡面要有正常的巨象或 HT 的數量)。

這也是一種跟你換兵的打法，讓你的部隊無法成型。

另外，因為大量刺蛇跟腐飛會耗掉他大量的瓦斯，這讓他在後期要轉出感染/大龍的組合是很困難的。所以他用這個打法前期一旦沒有佔到便宜，那他是幾乎沒有後續的。

這打法基本上就是 Z 跟你換兵的範例，請搭配 3.2.1 來看。

這打法的後續通常就是想辦法轉出感染/大龍，或著是帶上毒爆來空投。

但，如果他沒有出大量的腐飛，那轉飛螳也會是 Z 的選擇之一。

(PW) [Puzzle vs True on 亞特提斯太空船](#) from GSTL 2012 S2.

(PW) [Tassadar vs Hyun on 歐哈娜](#) from GSTL 2012 S2.

(PW) [Tear vs Curious on 歐哈娜](#) from GSTL 2012 S2. 速鳳凰轉巨像。

3.2.5 蟑螂/狗/感染

這打法的變化實在太多，我們依他們中期給你的壓力來分類。身為一個蟲族選手，你可以決定你要在你滿人口的時候打他一波或著是給他一點壓力自己跳大龍。

要區分 Z 到底想幹嘛就是靠你的偵查，他甚麼時候升三本還有他是不是下了飛龍塔了。如果你沒看到，那就準備迎接一波激烈的前壓吧。

如果你的對手選擇這樣的部隊組成，那你最簡單和最好的解法就是出巨象。

因為：

1. 很好出。
2. 即使只有一隻，對戰局也有一定的影響力。
3. 他對以上三種單位的壓制力都很高。
4. 因為感染需要大量瓦斯，他要出腐飛來壓制你的巨象是不太可能的。當然如果這波攻擊是 15 分鐘左右才來就不一定了。

這打法一樣是跟你換兵的打法，請參考 3.2.1 的資訊。

這打法的後續基本上都是感染/大龍，飛螳也有一點可能，尤其是你的對手感覺到你出了太多的巨象，那他就可能出飛螳。

[MC vs Sheth on 破曉](#) from NASL. 這個打法的示範。

[Hero vs Effort on 破曉](#) from WCS Korea. 守下來後打三本前的 timing。

[Rain vs Jaedong on 歐哈娜](#) from WCS Korea. 下了雙 VR 來應對。

[Creator vs Life on 安提卡](#) from TSL 4.

[Creator vs Life on 雲國](#) from TSL 4.

(PW) [Seed vs Life on 安提卡船廠](#) from GSL 2012 S4. 完美的運用巨象和 HT。

3.2.6 蟑螂/毒爆 空投

如果你的對手選擇這個打法，他會選擇蟑螂跟毒爆開局，這招可以無視你的力場。

如果你沒有散好你的部隊，毒爆是可以造成很大傷害的。你散好部隊，他毒爆撞完蟑螂被你清光，你可能只損失十人口的單位，但相反的你擠成一團，那你就有可能會被全滅，差別就是那麼大。

如果你可以在蟑螂被空投下來時用力場把蟑螂隔開，專心面對毒爆跟那些王蟲那對你會比較好些。這狀況下你如果有不朽的話是很棒的，因為他們是蟑螂他爸，然後一個不朽需要 19 個 2 攻毒爆來撞才撞得掉。

面對這種打法重點當然是散兵要做得好啦，有時候 Z 也會空降一些感染，嘗試用幾把定來把你的部隊定住給毒爆撞，為了預防這種狀況，你的散兵要做得非常好才行。

這打法的後續也是轉感染大龍，或著是雷獸。跟其他打法不一樣，這打法他在中期許多科技就會研發好，例如毒爆的速度，有速度的毒爆搭配雷獸的效果是不錯的。

(PW) [Oz vs Coca on 安提卡船廠](#) from GSTL 2012 Season 1.

[Parting vs Symbol on 斷葬之谷](#) from GSL 2012 Season 3.

[First vs Losira on 破曉](#) from MLG Summer Arena. 面對空頭毒爆的散兵做得非常好。

3.2.7 狗/毒爆

這種部隊組成是要用空投毒爆來造成傷害，之後用大量速狗來淹沒一切。因為哨兵跟狂戰都很怕毒爆，所以如果只用 BG 兵是無法跟這種部隊抗衡的。

你可以運用偵查來選擇出巨象或 HT，它們有彼此的優點和缺點。

巨象在面對稍微少一點的部隊是比 HT 來得有效率，但 HT 可以拿來騷擾，合成白球對狗和毒爆的壓制力也很夠。這兩個兵種是你在安全的開出三礦後就要攀的科技，尤其是你的對手已經在升三本的話那你更該盡快出這兩種單位。還有閃現也是你打後期很需要的一個科技，不管是拿來打空投毒爆的王蟲，閃毒爆或是打大龍都很需要。

空投毒爆在你的礦區那個傷害是非常可怕的，所以你的偵查很重要，只要你知道他有研發空投這個技能你就應該在礦區下個光炮來做防守，然後放一些追獵在礦區，這樣毒爆降下來會去滾追獵而不是工兵。當然這也考驗著你控圖的能力和瞬間反應了。

這種打法之後的後續也有許多選擇，感染大龍雷獸都是有可能的。請好好利用你的 OB 來做偵查來做出正確的應對。巨象/HT vs 狗/毒爆/感染，大量白球/HT/不朽/巨象 vs 狗/毒爆/雷獸，媽媽船 vs 寄生王蟲。

這打法的目的也是要藉由換兵讓你的部隊無法成形，請參考 3.1.1

[JYP vs Dimaga on 破曉](#) from Dreamhack Summer 2012. 用 HT 回擊。

[Sase vs Dimaga on 斷葬之谷](#) from HSC V. 出巨像打運營。

[Sase vs Dimaga on 歐哈娜](#) from HSC V. 出 HT。

(PW) [Tear vs Hyun on 斷葬之谷](#) from GSTL 2012 S2. 這場告訴了各位狗/感染/毒爆跟追獵/巨象的部隊換兵是有效率。當然 Tear 最後還是贏了，但是靠著他完美的開局，有效的騷擾以及最後會戰的散兵。

3.2.8 飛螳

前言

如果你選擇一個營運的打法，那你必須要確認你的流程是可以防飛螳的。當你選擇的流程錯誤，那可以說你在飛螳出來前就已經輸了。你的流程應該要是可以防飛螳，早點開下自己的三礦，如果可以再給 Z 一點壓力那就更好了。

你的前壓可以讓 Z 不敢出太多飛螳，他必須要爆些兵來抵擋你的前壓。例如你如果有巨象，而你偵查到他下了飛龍塔，卻不知道他是要出飛螳或腐飛，你可以做一點前壓來看他的部隊組成，甚至是強迫他出腐飛，達到目的後就可以選擇撤退。

而早三礦代表你的不會被飛螳牽制得三礦開不出來。這通常是面對飛螳最大的問題，你可能有很多哨兵跟巨象想要防螳螂，但對手速飛螳，你的三礦可能一輩子都開不出來。

三礦如何防守對手的飛螳

下面這幾點是一般 P 選手感到挫折的地方

1. 我的三礦沒辦法同時防飛螳又防狗的騷擾，矛盾的地方是我似乎越早開三礦越好守！
2. 當 Z 出第一波飛螳後，他們通常會把多餘的晶礦拿去補農民或下另一個基地。如果你能在這段時間去給他壓力是非常好的一個選擇，因為你只需要面對一些飛螳，他不會有大量的狗。

3. 一樣，你越晚去開三礦，你要面對飛螳的量就越多。當只有 12 條飛螳時他們需要花很多時間才能點掉你的星核，但如果數量多到 20-30 隻，那就只是一下子的時間而已了。

面對較晚的飛螳

如果你懷疑他要轉出飛螳，那你就應該推出去給他一點壓力。這通常是你出巨象的時候，如果你讓 Z 用 10 來隻飛螳打爆了你家重要的科技建築，那你就很難好好地守住飛螳騷擾並且會出不了門。就在你被困在家裡的時候 Z 已經開了不知道多少基地並且把需要的科技都研發完了。

當偵查到飛龍塔時請出門給他一點壓力，先發制人。這樣你的對手會需要出兵來防守而不是出飛螳。當看到你的對手改出腐飛了，那你的任務完成可以回家了。假如他還是不怕死的出飛螳，那你可以選擇幹爆他。

<http://www.gomtv.net/2012gstls2/vod/67546/?set=5&lang=>

上面這是 San vs Line on 亞特提斯太空船 from GSTL 2012 Season 2. 的 vod San 做出了正確的應對。

對速飛螳的科技線:閃追轉 HT

面對飛螳的科技線就兩條，第一個當然就是閃追轉 HT 啦，透過閃追讓你的追獵機動性更高搭配一些光炮是可以防守飛螳的，但這樣一來你的 HT 出來會比較慢。另外就是靠 HT，因為 HT 是 AOE 單位，1-2 個 HT 搭配一些光炮就可以完整地守住你的礦區。HT 對感染的效果也很好，根據最近的 Vods 顯示你應該選擇第二種。

同時防守多個基地

你需要在每個礦區放一些光炮，因為在你的閃現還沒研發好之前你的追獵的機動性是無法跟飛螳相比的，尤其在某些地圖，你沒先做好這些你會想要跳的。

當偵查到 Z 已經出了飛螳，而你的閃現還沒升級，那你每個礦區需要至少兩個光炮來做防守。當對手的飛螳數量到了一定的數目，那你就需要在礦區擺一些 HT 了。

記得不要把追獵擺在你的三礦，那邊是唯一 Z 可能會用地面部隊去騷擾的基地。面對飛螳，你光炮的位置是很講究的，你當然會希望你花的 150 的效益可以達到最大，把你的光炮盡量集中，讓飛螳不能去一個一個點掉。再來，請把光炮

下在你認為飛螳會過來的位置。例如，假如在安提卡船廠，你是在 9 點鐘位置而 Z 是在 6 點鐘位置，那你應該把光炮放在晶礦和星核的下面的位置。

Antiga Shipyard: 2 o'clock spawning position, cannons in the main:



Antiga Shipyard: 2 o'clock spawning position, cannons at the third:



跟防人類的空投一樣，面對飛螳騷擾最重要的是視野和對於他的路徑的預測。如果你有 VR 的話你可以出一些小眼睛來開視野，觀察飛螳的走向。

這遊戲控圖是非常重要的，你如果有多一點 OB 來幫你開視野，對你的防飛螳和追獵分兵防守都有很大的幫助。對，OB 要花你的瓦斯，但相信我這是很值得的。

什麼時候該出白球

當你轉出了 HT，白球對你的幫助也很大。但面對狗飛螳你通常會更想要有大量追獵和足夠的閃電來進行應對。因為跟 HT 比起來，白球對於小規模會戰的幫助不大，並且 Z 是可以把飛螳散成矩陣來打你落單的白球的，當飛螳的數量到一個數目，他可能打你的白球兩三下就把他點掉了。而跟閃電比起來，閃電的攻擊半

徑更大，所以一般還是會選擇用 HT 來防守飛螳。

這不是說白球非常差，實際上你帶著它們出門去打飛螳還是猛猛的。

以下告訴你某些情況你該合白球：

1. 當你的 HT 放完閃電後，飛螳還在那邊繞的時候。
2. 你有兩個以上沒能量的 HT 烙單被飛螳盯上。
3. 你的 HT 量已經足夠，並且有多餘的瓦斯。你的部隊如果有 10 個左右的 HT，那閃電的量基本上已經夠了，擺些白球也不錯。

神族對 Z 的騷擾手段

出飛螳就是 Z 想要把你困在你的基地，他在外面爽爽開礦。整個地圖都會被 Z 給控制，所以你想要騷擾 Z 相對是很困難的。

大部分的時候你都只能靠 DT 或是狂戰士去打他開的礦，因為你的部隊如果拉出去的話你家可能會被飛螳亂得很慘。出 DT 也是很大的一個賭注，因為他們會花你大量的瓦斯，但對於它們騷擾的效率來看是值得投資的。

如果你夠幸運，Z 沒偵查到你的前置水晶，但這代表你必須在飛螳出來前就先藏一個工兵在外面下水晶。至於出稜鏡的話就要小心被飛螳給帶走了。所以出些 OB 來偵查或幫稜鏡開路都是不錯的選擇。

出門攻擊

當你覺得飛螳無法對你家造成甚麼損害後你就可以出門了，這代表你家要有大量光炮和帶一些 HT 來防守。還有你需要大量的 BG 來補充你前線的兵量。我要特別強調一下，閃電不管在進攻或防守都是關鍵，因為 Z 的單位都比較脆弱，閃電可以造成很大的傷害。

這時候你大概已經滿人口了，但如果你基地已經防守好，人口少一些也是可以推出去的，當然這是建立在你前期沒有被飛螳亂到，還有他沒有出大量蟑螂和毒爆在外面等你的狀況下。

反之，如果他出了一堆蟑螂和毒爆在等你，千萬不要隨意出門，不要覺得不出門壓力很大，你如果不小心是會全滅的。

閃追和 HT 之後：出媽媽船

下一步就是出媽媽船啦，要擊敗有媽媽船的追獵/HT/白球的部隊只能靠大量散的很漂亮的大龍+感染。如果你的對手出了大量飛螳來給你壓力，即使你只有三礦你也是可以選擇出媽媽船的。但如果你的對手有四個以上的礦區，還是建議當你布置好適當的防線也開出了四礦再出媽媽船是比較好的選擇。

當然媽媽船不是一定要出的單位，不要有一定要出媽媽船的觀念。靠著你的 BG 兵和 HT 和 不朽 有時候是更好的選擇。這些轉兵和後續我們會在 4.2 做出說明

參考的 RP 和 Vods

[Seed vs Suhoshin on 斷葬之谷](#) from SL 2012 Season 4.

完美的防守對手的飛螳並且適時地推出去。

[Hero vs Dimaga on 祭壇](#) from IEM S6 Kiev.。

[Puzzle vs Leenock on 斷葬之谷](#) from TSL4. 完美的應對對方的飛螳轉毒爆轉大龍。

[Rain vs F91 on 歐哈娜](#) from WCS Asia. 教大家怎麼打刺蛇轉飛螳。

[Rain vs F91 on 安提卡](#) from WCS Asia. 完美的應對兩礦飛螳的打法。

面對速飛螳的其他科技：提射程的鳳凰

第二個科技走向就是靠有射程的鳳凰，這是建立在你鳳凰數量夠多的前提下才可以用這種方式防飛螳。還有這是在你原本就選擇 VS 開下的解法，如果你不是選擇 VS 開，卻想下 VS 來防飛螳那是沒有用的。

當你偵查到飛龍塔意識到飛螳可能來襲，請馬上下艦隊導航站然後升級鳳凰的射程，然後出 7-8 個鳳凰並且提升鳳凰的一攻。有射程的鳳凰是可以把飛螳操作到死的。

在每個礦區下一些光炮，但會比你用 HT 來守需要的光炮少一些，他們只是爭取鳳凰過來的時間而已。當使用鳳凰時不要太過激進，也不要出太多（超過 8 以上），出太多會讓你需要轉科技時沒有足夠的資源。而你出過量鳳凰當他們被一把定給定住全滅，大概就意味著你輸了。

之後當你有足夠的瓦斯你應該要出巨象，這似乎是出巨象給飛螳和腐飛打。但事

實是你還是需要巨象來幫你輕那些地面的部隊，你也可以靠鳳凰來保護你的巨象。

單單只有鳳凰和 BG 兵面對狗/蟑螂/毒爆/感染或刺蛇都是非常弱的。出鳳凰/巨象來對抗飛螳跟靠閃追/HT 的打法是非常不一樣的。

當你選擇鳳凰，那你大部隊出門時你是可以用你的鳳凰去牽制飛螳，讓他無法跟你換家的。

(PW) [Hero vs Curious on 鋼鐵都城](#) from GSL 2012 S2.

[MC vs Stephano on 斷葬之谷](#) from IPL Flight Club.

[Hero vs Stephano on 斷葬之谷](#) from EGMC.

對速飛螳的科技選擇:雙/三 VS

另一種不常見的防飛螳打法是下兩三個 VS，這是建立在你有三礦營運的狀況下並且你第一時間偵查到他下飛龍塔才可以選擇的打法。

[Puzzle vs Targa on 破曉](#) from NASL.

[Sase vs Leenock on 斷葬之谷](#) from MLG Spring Championship.

蟲族的後續

這裡是蟲族出飛螳後常見的後續打法。

毒爆

面對毒爆很重要的一點你需要保存你前期出的哨兵，當沒有哨兵的力場，毒爆是非常可怕的。你需要分辨出他是要靠毒爆打到底或著是只是用毒爆來過度大龍或雷獸前的空窗期。

如果是第一個狀況，那你需要好好守著你的三礦，並且在適當的時候進行反擊。重點是選擇在窄口交戰，這些你不需要花很多立場的地方

那如果是第二的話那你就需要馬上前壓試著不要讓他活到那時候。

請參考 3.2.7 來得到更多防毒爆的資訊。

感染/地刺/大龍

媽媽船是你的好朋友，如果你的對手選擇這套後續，他大概不會有太多的飛螳。所以你可以貪一點，比平常快地去開出自己的四礦。

應對方式請參考 4.2

蟑螂

跟轉毒爆一樣，通常是他的飛螳造成你很大傷害他才會選擇這打法想要一波幹死你。

這時候請堅守自己的三礦，直到你確定你的部隊可以擊潰他的部隊。

當你推出去並擊潰他的部隊後，他是沒有辦法再轉出其他兵種或是再聚集一波蟑螂的。

你的部隊需要配一些不朽，他們花你比較少瓦斯，對蟑螂的效果也很好。

更多飛螳

請在你基地和礦區海光炮，並且確保你有夠多的 HT 在某個基地做防守。

你可以用媽媽船來 Recall 你的部隊回家，但大量光炮和 HT 也可以有效的防守。

雷獸

這通常只有在虐菜的時候才會這樣出。

其他重點

1. 面對飛螳和狗你的攻防請記得要提。喔對了，還有護盾。請記得讓你的 BF 一直保持在運作並且加速的狀態下。
2. 持續擴展你的礦區，你不能因為你有三礦就滿足。當你安全的開出三礦，就想辦法安全的開出四礦。
3. 當用閃追去打飛螳時，請不要跳到他們面前，用走的。只有在它們要逃的時候才用跳的。
4. 請花光你的晶礦，至少下 12 個 BG，三礦大概要有 16 個 BG。隨時下 BE 讓你不會卡人口，也不要單水晶支撐一堆建築物的狀況。
5. 不要把重要的科技建築擺在基地的邊邊。
6. 不要因為被飛螳亂到崩潰就腦衝換家，這是不智的選擇。請保持冷靜做出正確的應對。
7. 一個放閃電的重點，請確保你有放中在它們身上(對它們地上的陰影放)。這可能特效要開高一點比較好。

3.2.9 狗/感染，龜大龍(速三本)

速三本現在也是個流行的打法，看到他感染巢好後馬上升三本就可以確定他是這種打法。這打法的大龍大概會在 15 分左右出來，所以你需要在這段時間準備好一切你該有的科技和單位。

面對其他打法你都需要根據情況去判斷你該出巨象或是 HT，但面對這種速三本的打法你可以自由選擇，巨象的好處是他可以幫你清地面的部隊讓你的閃追去點大龍，而 HT 的好處是你可以多線稜鏡騷擾和合成白球。

兩種選擇都很好，更多資訊我們會在 4.2.1 做出說明。

當然你可以選擇在 13:00-15:00 這之間去打他一個空窗期，這通常是三礦的一波，你的農民會停在 66，更多資訊我們會在 4.2.2 做出說明。請搭配 vods 來看這種打法。

(PW) [Ace vs Bbongbbong on 雲之國度](#) from GSL 2012 S3. 運用 HT 為主的部隊很好的一個範例。

(PW) [Crank vs Freaky on 斷葬之谷](#) from GSTL 2012 S2. 運用巨象為主部隊的反應。

4 大後期

一開始就有講過，所謂的大後期是指 Z 已經衝到了三本科技。這並沒有一個所謂固定的時間，因為每一場 PVZ 戰況都是很不一樣的，但大龍最早可以在 15 分左右出來而雷獸再早也會比 15 分慢不少。

當 Z 到了三本科技，他們的科技已經全部打開並且可以自由選擇要出什麼兵種，雖然如此 PVZ 你還是很少會看到雷獸的，大後期更常見的還是大龍/感染/腐飛/地刺/孢子爬行蟲的組合。雖然大後期 Z 的打法選擇很多變，但這邊僅會以面對雷獸和大龍這兩種單為為主來講解。

4.2 面對大龍

4.2.1 事先準備

當你在後期想要面對大龍，你必需要先做到以下這些事情。

閃追

你需要可以直接攻擊大龍的單位，閃追就是你的答案。如果人家大龍出來了你卻沒有閃追，那我只能說你程度太差了。

所有 AOE 單位

雖然 HT 的閃電很好用，但要面對大龍你還是需要巨像和白球幫忙清理地面部隊。

攻防升級

面對地面部隊你的防和護盾的升級相對沒那麼重要，因為你可以靠力場。但面對大龍，力場可以說是完全沒用，你需要操作你的閃追去點大龍。這樣一來你的防和護盾的升級就會影響戰局非常多了。

在大龍還沒這麼流行的被使用前，Huk 就會下雙 BF 來升級地面的攻防和護盾。

[Huk vs Morrow on 大都會](#) from WCG 2011

這告訴了各位面對大龍，防和護盾的重要。雖然攻防很重要，但不要過度的把所有資源都拿來投注在這上面，你其他該升級的科技也是很重要的。

但當你的部隊還沒有 3 攻 1 防之前，你的 BF 只要有在運轉，就應該要一直有加速。

4.2.2 前壓的時機

抓 Z 在三本科技完成前的空窗期是一位優秀選手該做的事情，下面有一些

指導來教你要怎麼去抓到這個 timing。

火力偵查

如果你前期跟 Z 沒有甚麼太大的交戰，那你在 15 分左右去進行火力偵查通常都會知道 Z 是不是已經要出大龍了，但如果前期你們有大量的換兵，那 Z 出大龍的時間有可能會到 25 分才出來，這種就很難判斷了。你的火力偵查應該要知道 Z 是不是已經開始變三本，空中有沒有腐非在飛，大龍塔開始變了沒。

下面有一些參考的時間。

1. 感染巢的完成時間:50 秒，也就是說如果你偵查到他剛下感染蟲巢，那你最快會在 4 分 44 秒後看到大龍。
2. 二本升三本的時間:100 秒，所以最快會在 3 分 54 秒後看到大龍。
3. 飛龍塔變大龍塔的時間:100 秒，最快會在 2:14 秒後看到大龍。
4. 腐飛變大龍的時間:34 秒。

運用以上的資訊去判斷 Z 多久後會有大龍，然後看一下你的部隊，你覺得你的部隊有辦法在大龍變出來前把他打殘嗎？又或著是可以頂著大龍把他打殘呢？如果可以，就去吧。

當你偵查到 Z 升了三本，馬上判斷一下最佳的進攻地點是哪裡。接著你要決定你想要跟他打到後期，出媽媽船來跟他的無敵組合抗衡，還是想要抓緊他的空窗期打他一波。

如果是後者，那你需要馬上補下大量 BG 準備打一波，VR 出個稜鏡來幫助你傳兵。

尤其是對那種速三本的，請把你的農民停在 67，然後你要有約 10-14 個 BG。

如果你看到對手的大龍出來了也不要灰心，所謂無敵組合是大龍/感染/地刺。只要他沒有三種都有，那你還是有希望的。

展開你的部隊

當你面對大量地刺時請把你的部隊散開，跟面對蟑螂/刺蛇的狀況相反。把部隊散成扇形可以幫助你面對地刺跟感染。面對感染要散部隊我想已經是基本常識了，不外乎就是減少一個 Fungal 可以定住的部隊量。

[Puzzle vs True on 雲國](#) from GSL

這個 VOD 告訴了你面對地刺跟感染散部隊的重要性。

巨象一波

巨象的這波 Timing 通常也就是三礦滿營運後的一個 timing，巨象可以說是一個很萬用的單位，不管你的開局怎麼選擇，你都可以出到巨象的，而且巨象對 Z 三本前的兵種都很好用。但這波跟其他的一波比起來算是比較慢的。你推出去的時候 Z 的大龍塔通常已經變好了，但巨象在面對地刺陣和感染以及大量的狗還是有非常好的效果。

除了進攻時機外，巨象的數量對你這波的成敗也有很大的影響。在職業比賽裡，這波推出去大概都是 3-4 個巨象。根據我們統計職業選手的比賽，3 巨象壓出去成功的場次大概是一半，而 4 巨象推出去則幾乎沒有失敗過。但困難的點在於你需要有良好的營運，例如很早的三礦以及很快的科技，又或著是你前期給予 Z 足夠的傷害讓他在 12 分之前都還沒有升到三本。

很多選手在中期面對 Z 時喜歡出大量衝鋒狂配上白球，這個組合比起閃追猛很多。

但你一旦選擇這種打法，你就給了自己時間的壓力。只要讓 Z 守到大龍出來，你將會因為無法抗衡他的大龍而敗陣下來。

[MC vs DRG on 鋼鐵都城](#) from MLG Spring Arena II. 藏起了自己的巨象，在 13:30 推出去，DRG 是一個速三本的打法。

[Naniwa vs Slivko on 鋼鐵都城](#) from Dreamhack Summer 2012.

四巨象在 13:30 推出去，面對速三本，失敗。

[Tear vs Symbol on 斷葬之谷](#) from IPL TAC Serason 3. 14:55 4 巨象推出，面對速三本的打法。

[Alicia vs DRG on 雲國](#) from MLG Spring Championship 2012. 面對慢三本的打法。圖控得很好，無視他的地刺陣。

[Brown vs Zenio on 雲國](#) from IPTL Season 1. 面對慢三本的打法，四巨象推出。

[Creator vs Miya on 雲國](#)

[Hero VS Stephano on 破曉](#) from NASL 3 finals. 16 分 3 巨象推出 面對慢三本。

[Rain vs horror on 歐哈那](#) from WCS Korea. 15:30 三巨象推出 面對慢三本。

[Creator vs Sen on 斷葬之谷](#) from WCS Asia. 14:30 面對速三本以 4 巨象推出去。

[Squirtle vs Miya on 安提卡](#) from GSL 2012 Season 5. 延遲了 Z 的三本，在

15:40 帶著四巨象和衝鋒狂及白球推出去。

不朽/追獵一波

當你對手出大量蟑螂時，這個組合是不錯的選擇。如果你前面成功擋下了 Z 的一波蟑螂壓制，用這組合打回去是很有優勢的。但如果對手是速狗/感染的話用這組合只會被虐的很慘。

[Rain vs Mafia on 破曉](#) from WCS Grand Finals. 稜鏡騷擾轉一波，面對速三本在 13:45 推出去。

[Rain vs Mafia on 破曉](#) from WCS Grand Finals. 稜鏡騷擾轉一波，面對速三本在 14:00 推出去。

[State vs Mafia on 歐哈那](#) Part 1

[State vs Mafia on 歐哈那](#) Part 2 from WCS Grand Finals. 稜鏡騷擾轉一波，13:55 推出去。

[State vs Mafia on 破曉](#) Part 1

[State vs Mafia on 破曉](#) Part 2 from WCS Grand Finals. VR 開礦轉一波，13:50 推出去。

CreatorPrime 加入了 DT 進來這打法，當對手沒有意識到有 DT，沒有反隱單位時那 DT 就可以砍的很開心了。DT 也會讓 Z 被迫在各個礦區補下孢子爬行蟲，減少他用來防守正面的資源。

[Creator vs Idra on 歐哈那](#) from IPL TAC. 15:00 推出去。

[Creator vs Miya on 歐哈那](#) from WCS Asia. 13:35 兩邊部隊交火。

不朽/衝鋒狂/HT 一波

第一個這樣打的是 Sase，後來這個打法也慢慢流行了起來，但在公認頂尖的韓國神族選手中卻沒看到這種打法。不朽/衝鋒狂/HT 這三個單位的搭配彼此掩護了自己的缺點同時面對 Z 各種地面部隊的效果也很好。狂戰當然是拿來打狗的，不朽則是打蟑螂和地刺，HT 則是除了蟑螂外都很好用，像是毒爆，感染，狗和受感染的人類。

這打法最大的問題就是並不是每一種開局都可以轉出這些單位。第一，你 VS 開通常不會太快可以出到 HT，因為 VS 單位搭配巨像的效果更好。第二，你出大量衝鋒狂會讓你在早期面對一波蟑螂的防守很薄弱，所以你必需要要有好的偵查確定對手沒有要用蟑螂進行壓制，如果有的話你就需要多出不朽和出哨兵來

放力場。最後，不朽跟狂戰不能對空，所以對手速飛螳你就可以速 GG 了。

但你一旦克服上述這些難關，龜出這一波，那威力也是不容小覷的。

這種前壓你需要對 timing 的掌握更高，清楚自己甚麼時候可以推出去。正常的 Z 會把他的瓦斯花在三個地方，蟑螂、感染、三本。如果 Z 把大量瓦斯花在感染蟲和速三本(11 分鐘三本)，他不會有足夠的氣出大量蟑螂進行防守，他只能出大量狗和地刺。這段時間到他大龍塔完成前，就是你的 timing。狂戰跟不朽打狗和地刺很好用，而狂戰是輕甲，感染的 Fungal 對他們的傷害也比較低，加上狂戰又會自動衝鋒去打感染。但如果 Z 中期選擇出大量蟑螂來壓制，那你就該好好防守同時用稜鏡去對他進行騷擾，等待他要轉大龍的 timing。他花大量瓦斯在蟑螂上會讓他感染的量不會太多。

跟前面用巨像推出那波不一樣，你不會有多少追獵，所以你的對空能力很差。

所以最慢在你要推出前請研發閃現，準備面對他隨時會出來的大龍。

如果你這波消耗掉他大量地面部隊和感染蟲的數量，你是可以現傳有閃現的追獵頂著少量大龍繼續打下去的。但如果對手在你的部隊造成傷害前就轉出了大龍，那你只能選擇撤退準備出媽媽船，同時用稜鏡繼續去騷擾。閃電/三防狂戰/閃追/白球是可以頂 6-8 大龍的部隊，但一旦大龍數量太多，你還是只能靠媽媽船了。

即使你在他大龍前把他打得半殘，但只要大龍出來，你這波部隊還是很難直接把他帶走的，你還是會需要出媽媽船。但主動權會在你這邊，你可以打得更積極些，你的稜鏡騷擾也會更有效。同時你的經濟是比較好的，你可以用那些便宜的狂戰去跟他換兵，只要他的大龍跑出了感染和地刺的保護範圍，也可以用閃追過去跟他換兵，前線在換兵的同時不要忘了用稜鏡在他家做騷擾，最好是可以打掉他的科技建築。

[Saase VS Sleep on 鋼鐵都城](#) from MLG Spring Championship 2012, Set 3.

VR 開礦轉不朽/狂戰/HT 前壓，15:00 推出去。

[Sase vs Dimaga on 鋼鐵都城](#) from HSC V. VR 開礦轉不朽/狂戰/HT 前壓。15:00 帶著巨像幻象出門。

閃追一波

純閃追這個打法，只能在那些你不用靠不朽就能防下前期蟑螂壓制的地圖才可以使用。

對，基本上只有斷葬之谷才可以用。斷葬之谷這張圖 Z 很難用地刺來集中防守，所以純閃追是可以很強的。只有靠完美的偵查和小狗的攻防很快加上感染才可以守住這波。

(PW) [Seed vs Violet on 斷葬之谷](#) from GSL S3 2012. 14:25 滿人口追獵打出去。

4.2.3 稜鏡騷擾

稜鏡騷擾在 PvZ 的後期是非常重要的一个關鍵，像 Hero、Ace、Squirtle 他們有幾場下 VB 都只是為了提升稜鏡的速度而一隻巨象都沒出的。稜鏡騷擾並沒有一個特定的時間，你想到就可以去做，最重要的是要持續的做下去。提過速的稜鏡的機動性跟 Z 後期的主要兵種是不能比的，像大龍和感染速度都很慢，而在這種後期 Z 應該是不會有多少蟑螂和狗的，成功的稜鏡騷擾可以去 Z 更被動。

PVZ 的稜鏡騷擾就像 TVP 的空降一樣，你需要打個多線，如果只有單純的一個稜鏡騷擾，Z 是很好防的。這點請把他牢牢記住，至少要有兩船的稜鏡同時去進行騷擾，或著是正面推進給壓力，稜鏡在戰線後騷擾。

如果可以的話，請把 Z 在外面的王蟲都清掉，並且把蟲苔能清的也都清一清。讓 Z 對地圖的掌握度下降到最低，你的稜鏡騷擾越容易成功。

稜鏡裡面先裝好單位，可以是哨兵，狂戰或著是不朽，這些在後期較無用的單位。

趁著這個機會清人口，哨兵還是有封斜坡的能力，這還是可以搭配使用的。不朽可以拿來打像大龍塔這種重要的建築，而後期 Z 基本上不會有多少蟑螂，不朽也沒甚麼太大的用處了，趁這個機會把人口清掉同時又做出最大的貢獻。

空投閃電也是很有用，你可以空降在礦區後面，比較不會被地刺打到的地方。空投閃電用得好，造成的傷害會比你傳兩輪狂戰還高。

隱刀騷擾也不錯，但還是老話一句，DT 塔和 DT 會花你大量的瓦斯和晶礦，如果對手的紀律性不錯，你沒造成足夠的傷害就是虧了。

[Squirtle vs Ret on 鋼鐵都城](#) from Red Bull Battlegrounds.

Squirtle 靠著稜鏡騷擾逆轉局勢

[Squirtle vs Stephano on 斷葬之谷](#) from Red Bull Battlegrounds.

靠著空降哨兵，把 Stephano 的大龍塔打掉，讓他正面的大龍無法續出數量。而 Stephano 帶著 7000 晶礦死去，他完全忘了下地刺。
(PW) [Ace vs Bbongbbong on 雲之國度](#) from GSL 2012 S3. 稜鏡騷擾用得很棒，帶哨兵、DT、狂戰、HT。

4.2.4 地圖重點

即使在職業級的比賽，選手們也常常犯下選錯礦區的錯誤。當你決定要打營運而不是一波時，你就要考慮到你有可能會面對大龍，那你的四礦就應該要擺在邊邊的礦區而不是在地圖中間的礦區，在地圖中央 Z 把大龍散開來你基本上是無法與之抗衡的。換言之，如果你能抓到大龍要移動到你邊邊的礦區時跟部隊脫節的那瞬間，這很爽，不是嗎？

而當你把四礦下在地圖中間時，這會把你的部隊限制在這裡，要知道面對大龍演變成換家的情況是很常見也是一個策略的，你把礦區開在地圖中間是給行動緩慢的大龍很大的一個方便。就拿破曉來說好了，如果你把四礦開在中間，那當他進攻時，你是不能選擇換家的，因為 Z 是可以很快的回家守的。但你如果把四礦開在最邊邊的那個礦區，Z 要回家的路就太長了，這樣你就可以選擇一個換家。而適合選擇換家的地圖有雲國和祭壇這種很多條路的地圖。

[Hero vs Ret on 破曉](#) from Dreamhack Summer. 這可以說是 P 面對大龍的最佳示範。

本文裡面很多重點在這場比賽都有出現，例如 15 分面對大龍，選擇正確的科技並且多線稜鏡騷擾，並且選擇了正確的四礦位置。

4.2.5 媽媽船/白球的階段

當你選擇跟 Z 打營運，媽媽船就永遠在你的考慮之中，只要你嗅到了一點大龍要出來的味道，你就應該馬上出媽媽船。很多人都以為媽媽船的用處只是放黑洞來讓白球 AOE 值到最大，但他還可以達到嚇阻的功能，媽媽船的存在讓 Z 必需要去散大龍，如此一來你是有機會抓到他那些在感染地刺保護外的大龍的。即使你沒有白球，Z 看到媽媽船還是會想要散大龍，利用這一點去吃掉 Z 的部隊。下面這個範例就是 Z 太害怕媽媽船的黑洞而把他的部隊分開被 P 吃光。

[Hero vs Stephano on 鋼鐵都城](#) from EGMC

[Squirtle vs Ret on 雲國](#) from Red Bull Battlegrounds.

除此之外，黑洞還讓 Z 在行軍時會有所忌憚，他需要隨時去調整大龍的陣型。這會耗去他很多 APM，你可以利用這點在他的各個礦區進行遊走，給予他最大的壓力，在每次行軍都去做這些事，把他搞到崩潰只要他一腦衝你就贏了。

當然你也可以利用讓他疲於奔命這一點用稜鏡在後面騷擾他，讓他更煩。

Z 對黑洞的解法大概就是丟受感染的人類，來讓你的白球無法靠近大龍。這種狀況你還是可以丟黑洞，然後就用 HT 丟閃電吧。

請確保你媽媽船的安全，當你的媽媽船被打掉，Z 就不會再有所忌憚了。

(PW) [Hero vs Leenock on 安提卡船廠](#) from GSL 2012 S4.

(PW) [Squirtle vs Leenock on 雲之國度](#) from GSL 2012 S4.

(PW) [Hero vs SOulkey on 旋風](#) from GSL 2012 S5.

判斷對手的部隊組成

如果可以的話，請去算一下你的對手有多少大龍，從 6 大龍-10 大龍的打法都很不一樣。

而對手有 20 條大龍以上的話代表你需要一個非常非常 Nice 的黑洞才有辦法贏。Z 的地面部隊除了感染蟲以外，都只是要擋你的閃現追獵。大龍配蟑螂會比大龍配速狗來得弱，因為狗的 DPS 比蟑螂高很多。

交戰

盡量選擇在空曠的地方來跟大龍交戰，這讓你容易去吃掉他那些散得太開的大龍。

也會讓大龍沒辦法利用地形吃掉你的追獵，請記得事先散好你的兵避免被一把 Nice Fungal 定到全滅。

換家

面對大龍感染的打法還有一種就是透過多線騷擾和換家，利用騷擾讓 Z 無法出大量的大龍，然後正面部隊跟 Z 玩躲貓貓，這適合在雲國和祭壇這種地圖上使用。

但在破曉這種沒幾條路的不適合了。用你的主力帶著稜鏡來針對 Z 機動性差的這一點去鬧他，適時的使用媽媽船的 Recall 來避免被 fungal 的狀況。

所有的神族選手在面對 Z 都應該要熟悉換家要怎麼打。

你的主力部隊在跟他繞的時候不能夠被消耗太多，一旦你的部隊損耗過大，那你就失去了跟他換家的能力，同時也要面對 Z 的一波強力壓制。用你的 OB 來觀察

大龍的動向，絕對不在不好的地型跟他交戰。

除此之外，還是建議不要真的打成純換家的局面，因為 Z 是可以把他的地刺和孢子塔拔起來跟著部隊走的，這樣你最終還是要面臨他的大部隊。這種時候你通常已經打不贏了。

回傳

回傳是媽媽船的另一個技能，靠著這個技能你能夠把你深入敵陣的兵給安全的傳回來，甚至是被 Fungal 定住的單位也可以。但請記住這個技能只有在媽媽船的 MP 快到 200 才使用，如果因為你用了回傳，然後交戰中沒有 MP 可以放黑洞，那你可能就因為這樣而輸掉了比賽。

4.2.6 航母

目前的事實顯示 PVZ 到後期的時候還是要靠航母的，有些比賽如果 P 沒有出航母是不可能可以贏的。

當 Z 靠著大量地刺在那邊龜感染和大龍時，航母是可以破這個陣的。另外，在某些地圖 Z 甚至會海地刺然後走到你的礦區附近對你做猥褻的動作，你也是可以靠航母來解的。

轉航母

航母不是一個你可以太早出的單位，因為他們除了對大龍有用外，對其他都是一坨。

在轉出航母前，你的部隊組成還是媽媽船跟大量的地面單位。有媽媽船的部隊，Z 如果沒有個 16 隻以上的大龍跟大量感染是很難跟你打的。這讓你有時間去開出新的礦區來準備轉出航母。這時候你應該下至少四個的 VS 跟升級空軍的攻防，同時，你的主力部隊還是要去給予 Z 壓力，並且善用稜鏡在後方騷擾。當你確認你的經濟允許你轉出航母時，就去犧牲你的部隊跟他換兵，騰出人口來出航母。

記得清人口是建立在你讓他付出等量的人口來跟你交換，或著是你自己打掉你的單位。絕對不要盲目的把兵拿去送，這樣你航母還沒轉出來你就被一波統穿了。還有，這樣 Z 也會清楚你的目的，他會知道你是要清人口轉航母。如果你能夠讓他意外的轉出航母，那對這個花大量資源在大龍上的 Z，就很難打了。

航母的交戰

除非你有大量航母，你還是不能去跟大龍感染的組合交戰的。利用你的航母的射程去掩護你的地面單位，說到重點了，你不能盲目的出航母，你還是需要搭配地面單位。純航母對腐飛是非常非常弱的，但如果你有少量的追獵、白球或是 HT，那會讓你的部隊更強大。

跟其餘後期打法一樣，你的媽媽船還是很重要。然後交戰地型一樣重要，絕對

不要在他的地刺可以參與戰鬥的地方交戰。

一樣記得你的部隊的機動性還是比大龍高得多的，出了航母後一樣謹記上面的原則。

主力到處遊走，給 Z 壓力，後方用稜鏡騷擾。

雖然大後期轉出航母是優勢，但航母還是很怕大量的受感染的人類和腐飛以及 Nice Fungal 的，所以關鍵還是在於最後的交戰，這包括了剛剛一直提到的陣型和交戰地點的地型。出航母不是代表你必勝了。

你也許好奇為什麼航母那麼少見。首先，不是每個人都知道航母在後期是有用的。但你可以參考 RP 包裡面 JYP 對 Dimaga 的 RP(on 雙界 from HSC IV)，JYP 如果有出航母的話是可以輕鬆獲勝的。人們很少出航母的原因還是因為他們太少看到職業選手出這個單位，所以對於這個單位的優點和特性都不清楚。

Z 現在很常跳大龍/感染的組合就是要打 P 出航母前的 timing。

PvZ 航母使用的示範

[Naniwa vs Ret on 破曉](#) from Red Bull Lan.

[JYP vs Dimaga on 破曉](#) from Dreamhack Summer.

[Creator vs Sniper on 破曉](#) from TSL4 Qualifiers. 另一種轉航母的理想示範。

[Squirtle vs Coca on 斷葬之谷](#) from IPL Fight Club.

很早很早的出了航母。

(PW) [Crank vs Freaky on 斷葬之谷](#) from GSTL 2012 S2.

5. 附錄

5.1 地圖概論

這章的目的是要讓各位玩家充分的了解各地圖的特性，我們不會花太多篇幅來分析每一張圖，但至少會讓你對每張地圖熟悉點，每張圖對於 PvZ 的特性，什麼打法適合這張圖，什麼打法不適合。

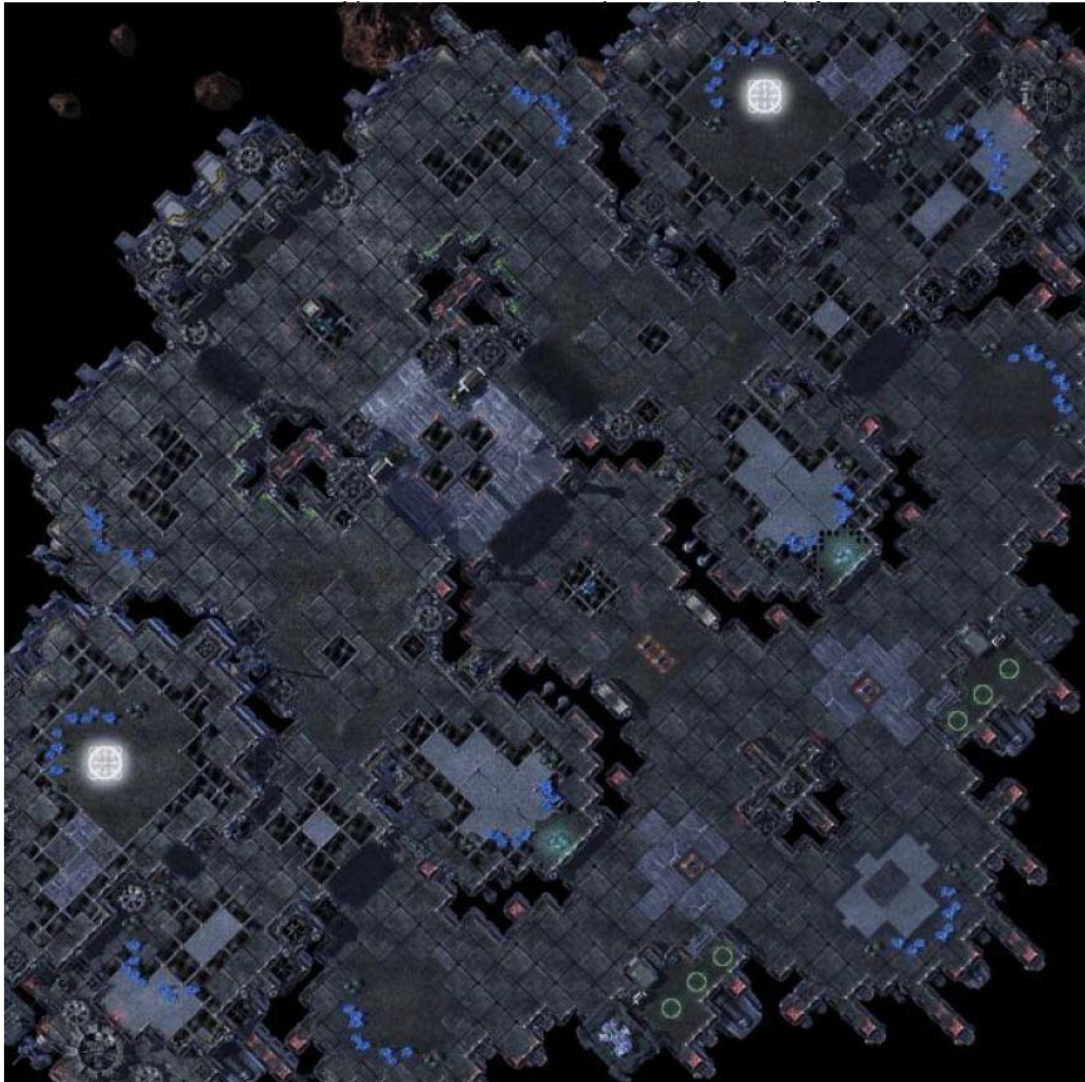
一般來說，以下這幾點是決定這對於 PVZ 是否是平衡的地圖。

1. Z 會喜歡那些可以很簡單開出三礦的地圖，就是不要有石頭的意思。像祭壇，薩爾納佳這種就對 Z 很不利。
2. 那些王蟲可以容易的偵查到 P 二礦瓦斯的開採也是 Z 會喜歡的，像破曉。
3. 可以用地刺同時防守自己四個礦區以上的地圖也會是 Z 喜愛的，像鋼鐵都城，而雲國就不是了。
4. Z 也喜歡很多地方可以繞狗的地圖，像破曉。
5. P 喜歡可以輕鬆用 FFE 開局的圖，像雲國、歐哈那。薩爾納佳就不是。
6. P 喜歡那種主礦後面沒甚麼空中空間給 Z 藏王蟲，或是繞飛膛的圖。像是斷葬，而祭壇就不是了。
7. P 喜歡三礦可以輕鬆開出又不怕蟑螂的地圖，像是那種二礦跟三礦離很近的。例如：雲國、斷葬，還有三礦可以簡單堵口的，像斷葬、而不是船廠。
8. P 也會喜歡二礦往三礦有窄口的圖，這對於有哨兵的一波很有幫助，例如破曉。
9. 那些可以主礦二礦三礦很好一起守的圖 P 也會喜歡，像是斷葬跟雲國。船廠的三礦就太遠了。

每一張圖我們都會針對以下的重點來分析：

- A 容不容易在蟑螂前壓的狀況下開出三礦。 分數 from 1~10
- B 防飛螳容不容易。 分數 from 1~10
- C P 選擇兩礦一波的話的重點。
- D 三礦打 Z 三本前 timing 的重點。
- E 其他。

亞特蘭提斯太空船



6/2012 把時間寫下來是怕地圖之後有做修改。

A: 7/10。首先這張圖還蠻大的，蟑螂前壓威力先減一部分，再來把三礦那邊的口堵住後會讓 Z 只有一個進攻方向，蟑螂沒辦法在你的二礦三礦間遊走。

B: 4/10。因為這張圖太大了，空中空間也很多，飛螳在這張圖可以說是如魚得水，可以騷擾的你很煩。你可以利用這張圖的高能瓦斯來出多一些白球防飛螳。

C. 雙礦一波：這張圖窄口比較少，需要更多的力場，所以這張圖建議打運營。

D. 3 礦前壓：這張圖幾乎都是打三本前的 timing，因為你的三礦跟他的四礦(通常是高能瓦斯那個礦)相對來說比較近，然而，跟 Z 的蟑螂前壓一樣，你只有一條進攻路線，很難同時威脅他的四礦跟三礦。

E. 其他：這張圖很大，所以很多人會用很偷的打法，可以多嘗試用 VS 和稜鏡騷擾。

安提卡船廠



6/2012

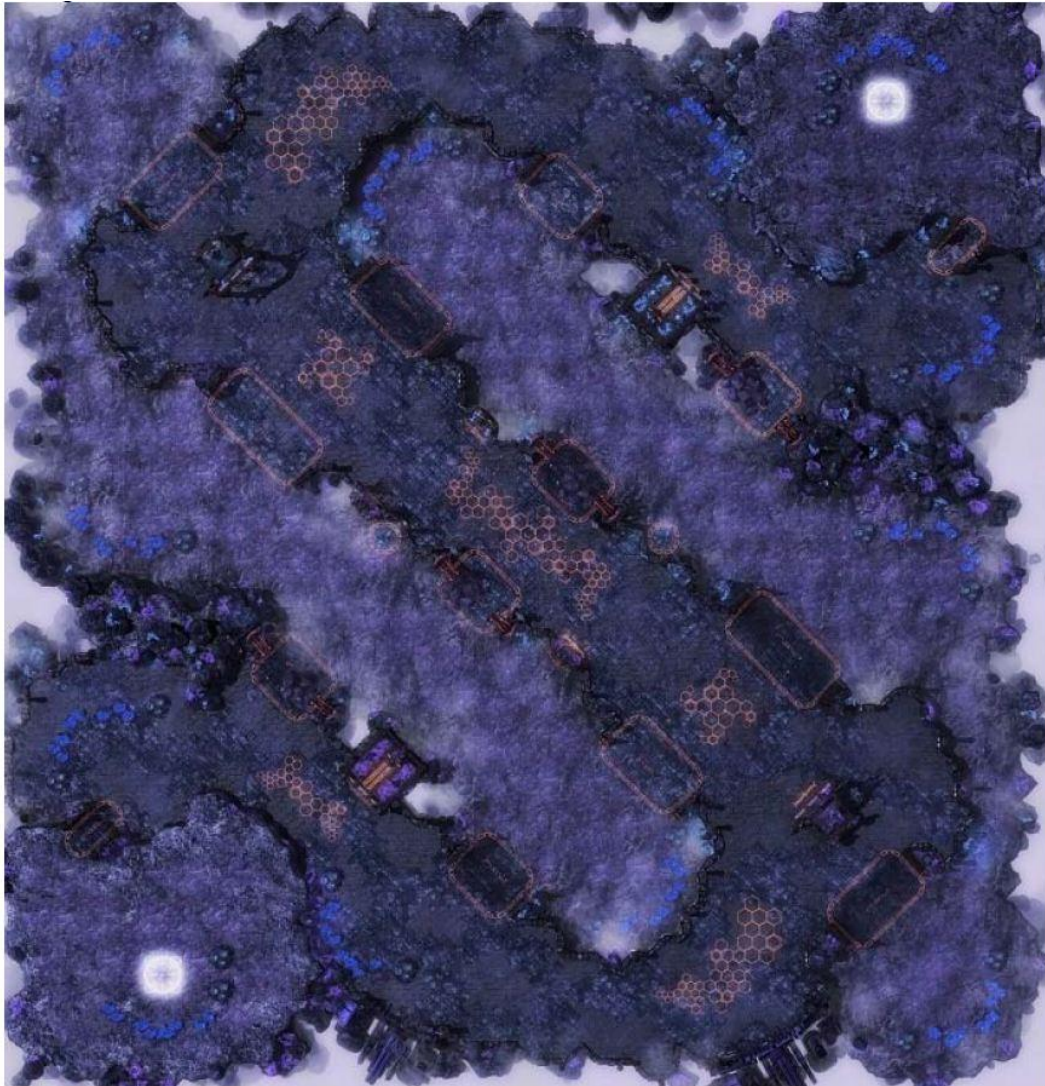
A: 3/10，這張圖的口太大了，要守三礦的話你需要非常多力場，建築學在這張圖上的效益跟其他圖比起來相對低很多，還有這張圖實在太近了。

B: 4/10，雖然這張圖主礦的空中空間不是很多，但跟飛螳比起來你的機動性比較低，無法迅速的在各個礦區遊走，所以空投相對也是不好守。因為要守空投不是只靠閃追光砲就可以搞定，你還需要那些行動不變的單位，像不朽跟狂戰哨兵等等。

C. 雖然這張圖這麼難開三礦打後期，但這張圖打兩礦一波威力很強大，這也解釋了為什麼這張圖出現率還是這麼高。不僅僅是因為這張圖很近，還有只要你把Z三礦的石頭打掉，在那邊進攻，靠著你的力場，Z是幾乎不可能在那邊把你包掉的。

D. 基本上這是你一定會選擇的戰術，因為這張圖四礦不好開。只要你讓Z出了大龍你基本上就是輸了，因為靠著中間的瞭望塔，他可以守好他的每一個礦區。

雲之國度



11/2011

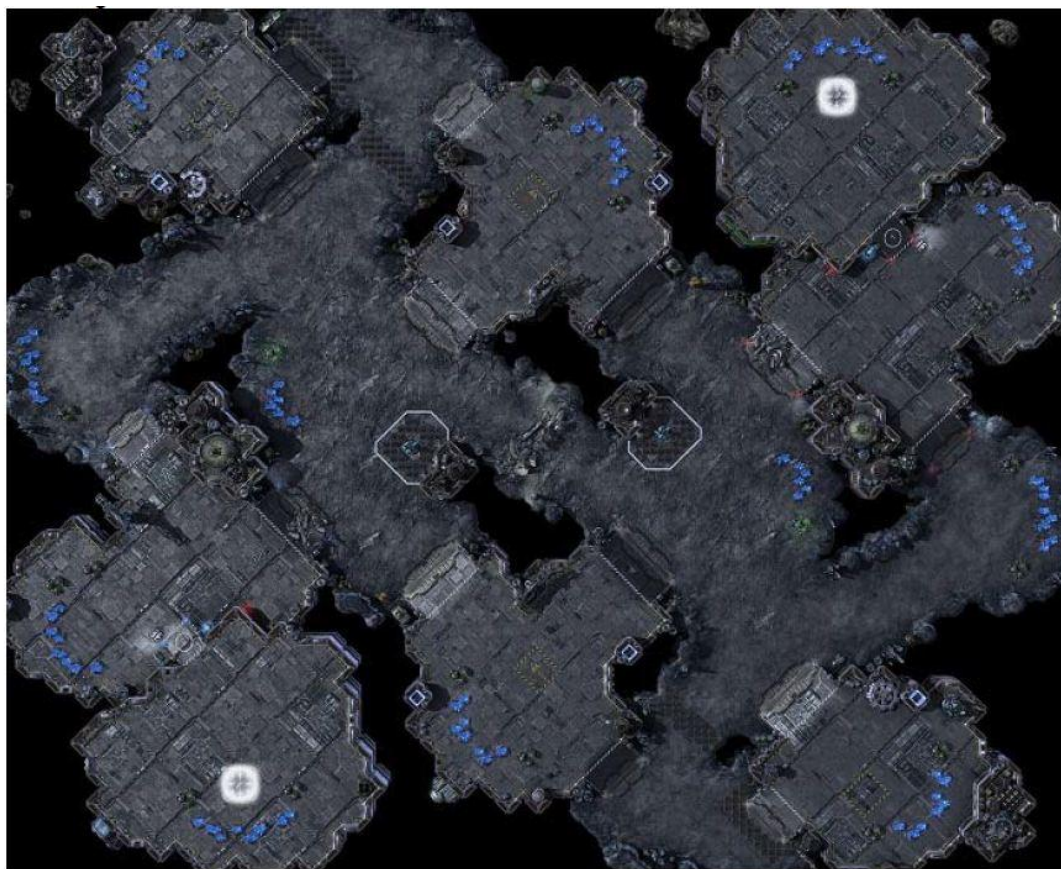
A: 6/10。 這張圖可以用簡單的建築學就把二礦的那個斜坡封死，你也可以輕鬆的在三個礦區間遊走。最大的問題是你的三礦有兩條進攻路線，那裡的建築學不好做。

B: 8/10。 你的主礦沒有多餘的空中空間，你可以輕鬆的在三個礦區遊走。飛螳並不適合這張圖。

C. 你的二礦跟 Z 的三礦還蠻近的，以哨兵為底的一波都蠻有威力的。選擇在 Z 的三礦開戰是較好的選擇，因為你不需要太多力場。

D. 這在這張圖非常適合，因為四礦太寬，他下的地刺你很好解決，而四礦上面還有通道可以讓你繞過他的地刺到他的三礦。只要你抓到他沒寄生王蟲的時間基本上你就贏了。

破曉



8/2011

A: 5/10。這張圖是有辦法在三礦那邊做建築學的，但因為很難在三礦間迅速的遊走，所以Z相對比較有優勢。而且Z的後期進攻路線有兩條，機動性較低的你比較吃虧。

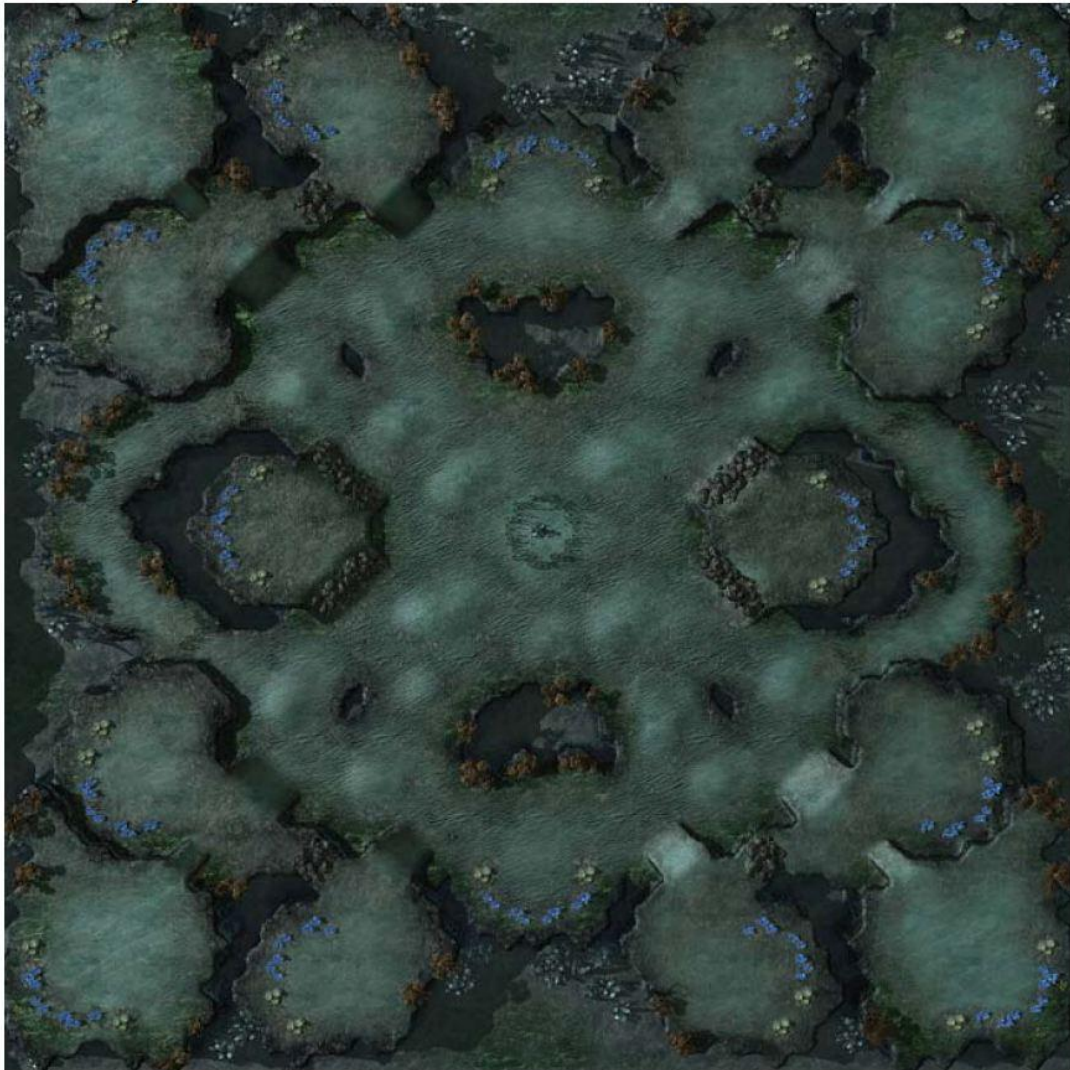
B: 5/10。主礦兩旁和三個礦區間有很多的空中空間，但閃追在這張圖還算有用。整體來說，對雙方來說這張圖對飛螳沒有特別好或特別壞。

C. 這張圖很適合打哨兵為主的兩礦一波，因為三礦往二礦的那個斜坡可以用力場輕鬆的封起來，但這張圖還蠻大的，所以跟其他圖比起來還是稍嫌不好用一點。

D. 因為四礦前面的瞭望塔，Z可以輕鬆的用地刺和感染來做防守，所以這張圖比較難推，但在角落的那個礦區就比較脆弱了。

E. 這張圖打後期對Z比較有利，因為他可以在中間進行防守。

斷葬之谷



12/2012

這張圖速三開對P無壓力，也可以說是P在這張圖的正常開局了。對Z來說他在這張圖也不好偵查你的主礦，因為他必需要穿過你的二礦跟三礦才能到達擬的主礦。所以取消主堡來打一波或是2.2的各種兩礦一波都很好執行。

Z在這張圖基本上選擇不多，Z的前期一波幾乎都很好守，所以Z大概只能速三本出大龍或著是出飛螳或空降來打。

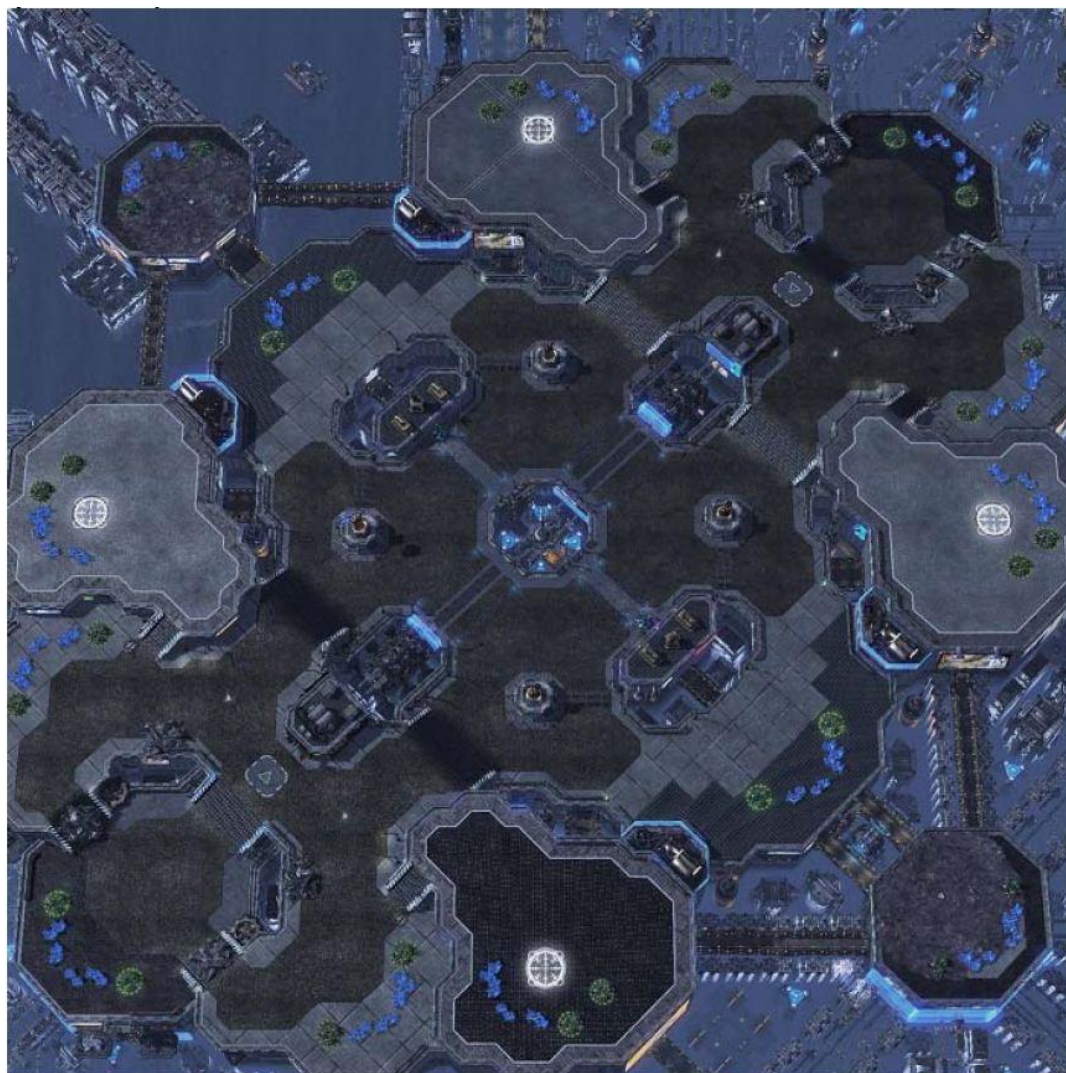
A: 9/10。二礦跟三礦很近，兩個礦區的斜坡口都很窄，所以對P來說是非常好守。

B: 7/10。礦區之間沒有甚麼空中空間加上妳在這三個礦區很好迅速游走，飛螳是相對好防的。

C. 兩礦一波在這圖也很兇狠，尤其是前面介紹那些看不太出來差別的各種一波（因為Z的王蟲不好偵查你的主礦）。但在這張圖P幾乎還是選擇三開比較多。

D. Z需要大量地刺才能涵蓋他的所有礦區。

鋼鐵都城



1/2012

A: 6/10。對你唯一優勢的地方就是這張圖蠻大的，不然你的三礦太空礦，很難守。

B: 4/10。飛螳可以在你的各個礦區遊走，而對你來說礦區彼此都太遠了。

C. 他三礦跟二礦間的石頭非常關鍵，你打過去他沒打掉的話他整個礦區都會掉，但即使打掉了，又多了一個窄口給你放力場。

D. 這張圖這打法不太適合，因為Z有兩個窄口可以選擇進行防守。

E. 這張圖稜鏡開局還蠻常見的，空中近點的話很可能在他沒發現到的情況下成功讓稜鏡在哨兵過去封他主礦斜坡。

F. 你的三礦一波很難成功，而要打一波反擊也不容易。Z在這張圖可以很輕鬆的開出五礦，這強迫你只能出媽媽船或航母來對決他的寄生王蟲。

歐哈那



12/2011

這張圖的二礦非常好做建築學，只需要三個 3*3 的建築就可以封死了。

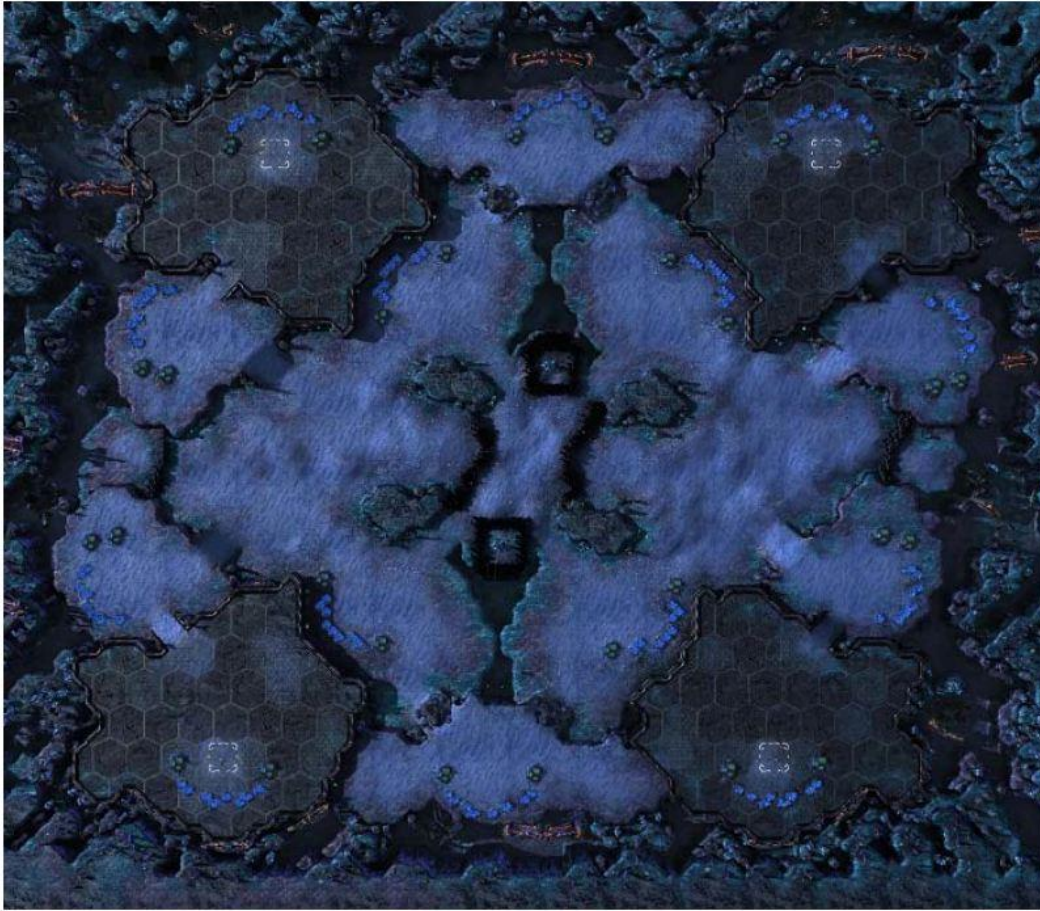
A: 6/10。三礦跟二礦中間有路可以直達，而兩個礦區都很容易做建築學，這張圖三開的打法很常見。

B: 4/10。三個礦區的空中空間都不少。

C. Z 四礦旁邊的那個岩石在兩礦一波扮演很重要的角色，不管是部隊或水晶的那個位置 Z 都沒有辦法跟你打。

D. 因為 Z 的三礦有兩個進攻方向，所以你至少可以延遲他的四礦。但 Z 的一波繞狗反打在這張圖也是很常見的。

夏庫拉斯高原



10/2010

這張圖的二礦也是非常好堵，一樣三個 3*3 的建築就可以堵死，對 Z 來說在這張圖打一波等於自殺。

A: 3/10。兩個三礦都很難防，需要非常大量的力場，三礦跟二礦都不近，並不好守。

B: 4/10。因為三礦不好防，所以跟其他地圖比起來飛螳也更不好防一點。

C. 這張圖可以用的兩礦一波非常多種，基本上只要你的哨兵進入了他的三礦，那他的三礦就必掉了。稜鏡載哨兵封斜坡在這張圖也蠻常見的，還有閃追或巨像一波等等都是可行的。

D. 對 Z 來說算好防，因為就一個進攻方向，地刺跟感染擺好就可以守了。

E. 因為你的三礦跟主礦差了兩層樓，所以巨像必需要先走到二礦才能回到主礦。

旋風



5/2012

A: 5/10。 這張圖非常非常大，正常的三礦又非常的廣你很難有很好的建築學。 蟑螂/狗的一波前壓在這張圖很常看到，三礦需要有幾個光砲配上你的部隊防守。 二礦則是 1-2 哨兵加上一些不朽。

B: 3/10。 一樣這張圖太大了，非常適合飛螳。而三礦跟主礦間你的閃追沒辦法跳。

C. 太遠的距離讓不朽或 VS 的一波出現很多問題，而因為口太寬所以哨兵為主的一波也沒有很大的效率。所以在這張圖比較常看到的還是打後期。

D. Z 在這張圖幾乎都會出飛螳，所以這波你很難打出去。但如果 Z 是選擇出感染的話你就有機會了，因為三礦和四礦有很多路，所以 Z 沒辦法有足夠的地刺來防守。

E. 因為這張圖很大，代表 Z 出寄生王蟲後你還有時間可以轉出空軍應對。而因為主礦的腹地很大，稜鏡騷擾也可以達到不錯的效果。

5.2 PvZ 的歷史

7/27/2010

自由之翼上市

整個 2010:單礦一波

整個 2010 幾乎都是單礦一波，因為早期的地圖二礦是很難防守的。那時候空間之門的研發時間也還沒增加，所以 P 的單礦一波是很強勢的。Z 對於守 P 的一波也還沒發展一套成熟的打法。

10/14/2010:Patch 1.1.2

被感染定住後不能閃現了。

蟑螂的射程 3-->4。

那時候 Fungal 對戰局幾乎是沒有影響的，甚至大量閃追也不常出現。

蟑螂射程的增加一度讓 FFE 開礦看起來像是不可能的任務，但我們都知道，其實是沒有影響的。

2010-2011 的早期:Z 的理解是雙噴。

那時候 Z 的理解是出雙噴，然後出腐飛來打巨象。當初地圖小，刺蛇的短腿相對影響不大。那時大家都認為 Z 的三本是吉祥物，感染也很弱。

2010 晚期:3BG 開礦

在第二屆 GSL 公開賽那時候，3BG 雙開是 P 的一套標準打法。出一堆哨兵來進行二礦的防守。

2010 晚期:3BG 前壓

這打法或是兩礦一波都是建立在選手還沒有理解兩礦要怎麼防守的前提下產生的，Nony、Huk 當時都是這種打法的代表。

2011 晚期到 2012 早期:FFE 開始流行

雖然 Ace 跟 TT1 在 2011 晚期開始在每張特定地圖用這打法，但這打法當時並沒有馬上流行。但在後來的地圖對這套開局越來越友善後，這打法幾乎是每場都會看到了。

1/10/2011:Patch 1.2.0

鳳凰建造時間從 45 秒降到 35 秒。

VS 開開始流行，這讓神族選手開始多用鳳凰進行騷擾。

2011 早期:VS 開變成標準打法

頂尖選手在 2010 晚期到 2011 早期很常使用 VS 的打法，因為他不只能夠防偵查還能有效進行騷擾。當時 MC 用這套打法幫助他得到了 GSL 的冠軍。即使到今天 VS 還是非常常見。

2011 早期到 2012 中期:兩礦一波

FFE 轉兩礦一波已經流行很久了，當時可以說最頂尖的神族選手--HongunPrime--總是能夠展現他強大的閃追或是 VS 單位的操作給大家看。但現在三礦營運的打法更為流行了。

3/23/2011:Patch 1.3.0

感染的 Fungal 定住時間從 8 秒減為 4 秒，對重甲傷害+30%。

這可以說是神族最黑暗的時代，感染從只能蠕動變成 P 看到就怕。

只要連續放三次 Fungal 神族的部隊就可以說是崩壞了。

當時兩礦感染的打法很流行，而受感染的人類後來也有人使用得很好。

像是 DRG 跟 Monster。

4/28/2011:Losiria 的蟑螂狗一波嚴重威脅 P 的 3BG 開礦

[Losiria vs Alicia on Termius SE](#) from GSL 2011 May.

[Losiria vs Alicia on 大都會](#) from GSL 2011 May.

Losiria 用了兩場這種打法直接把 Alicia 帶走，在那後來的幾個月，不管是天梯或是比賽這打法都很流行。後來 P 的理解開始出現改變，加速空門好像沒甚麼

用應該用力場跟建築學來防守。這也是為什麼 3BG 開礦後來消失了。

5/2011:單 BG 開礦

因為蟑螂狗一波這個打法崛起，P 出現了單 BG 開礦的開局。一開始是 MC 在用的，後來發展了接 DT 或 VS 的後續打法。

5/10/2011:Patch 1.3.3

空門研發從 140 秒增加到 160 秒。

BG 產哨兵的時間從 42 秒降為 37 秒。

這改變影響最大的其實是 PVP，PvZ 倒是還好。然而，這真的宣判了 3BG 開礦死刑。但也出現了 P 假開二礦真 4BG 的打法。

2011 的暑假:FFE vs Z 三開變標準打法

2011 的暑假開始，這打法開始固定了，一直到現在還是主流。

2011 秋天:飛螳打法出現

不管是兩礦飛螳或是三礦飛螳，這時候都開始流行。這會流行起來可以說是因為地圖變大，飛螳的價值出現，加上 P 這時候很不會防飛螳。

11/20/2011:小李的蟑螂/狗一波

[小李 vs Naniwa from MLG Providence, Grand Finals.](#)

2011 的 MLG 冠軍邀請賽，聚集了非常多知名選手。小李在決賽用這招把 FFE 開的 Naniwa 打成智障，奪下了冠軍。這打法在後來的幾個月也相當流行。

9/20/2011:Patch 1.4.0

閃現研發時間從 110 秒增加到 140 秒。

稜鏡的護盾從 40 增加為到 100。

Fungal 的傷害從 36(重甲+30%)改為 30(重甲 40)。

神經寄生的範圍 9 改成 7。

閃現的調整並沒有改變多少 PvZ 的打法，只有單礦閃追一波才有受到影響。

而稜鏡護盾的增加讓 P 能更有效率的騷擾，感染的削弱讓他沒有那麼的 OP，可以寄生 P 所有的單位。這導致了 Z 的兩礦感染打法消失，但 Yugioh、Life 和

Suhoshin 偶爾還是有用。

2011 晚期:大龍開始流行

Z 這時候開始學會怎麼活到後期，然後出大龍來對抗你的軍隊。
現在甚至有選手速衝三本出大龍的。

FFE 接 4BG 帶一攻的打法開始流行

因為這打法很難被偵查出來，可以給 Z 很大的傷害，所以這打法開始流行。
是 Hero 把這招打出名堂的，但把這招發揚光大的卻是 MC。但 Z 後來也出現了應對的方法，7 分下蟑螂巢或是速狗開來干擾。

2012 早期:媽媽船 VS 大龍

雖然有些先知像 Kiwikaki 很早就有出媽媽船，但這時候選手才知道面對感染和大龍的部隊，黑洞+白球是唯一解法。在那之後的幾個月，媽媽船都越來越早出現。

2/21/2012:Patch 1.4.3

鳳凰出現了新的科技，射程+2。
當時 P 對飛螳苦手，暴雪決定增加這個科技讓 P 有辦法面對飛螳。
這樣 VS 開對飛螳的壓制力更高，也因為這樣 Z 也比較少選擇出飛螳了。

2012 早期:Stephano 的蟑螂

Stephano 秀了新的流程來很早的爆出 200 人口蟑螂，在他的直播裡面記錄是 10:50 秒。
這個流程導致了 PVZ 很多的改變，後來 P 一直修正流程來對抗這招，才發展到了本篇介紹的這些打法。

2012 暑假到現在:萬惡三不朽

這打法受到很多批評，很多人說這招根本不需要甚麼技巧，對 Z 很不公平。
甚至 Z 知道你要這樣打，他沒有完美應對及操作還是守不住。
即使到現在，這招的勝率還是很高，也沒有要下降的意思。

2012 暑假:後期出航母

這時候選手開始覺得出航母來對抗感染跟大龍是最佳解法。LiquidHer0 是第一個用這打法的選手。

2012 暑假:新開局

5/10/2012:Patch 1.4.3 平衡調整

ob 建造時間從 40 秒縮為 30 秒。

王蟲速度從 0.4687 增加為 0.586，快了 1/4。

媽媽對地攻擊射程從 3 增加到 5。

這對 PVZ 的影響也沒那麼大，好處是 Z 的王蟲可以偵察到更多細節。所以 Z 會擺 3 個王蟲在 P 基地邊邊而不是 2 個了。Probe 的偵察則因為媽媽的射程而變困難。OB 的建造時間也讓 VR 開三礦的打法更有價值。

2012 秋天到現在:速三本變標準打法

現在 P 幾乎可以守住 Z 中期的一波，所以這打法變成是最佳策略了。

2012 晚秋到現在:三礦一波

因為大龍實在很難解，P 現在很常用三礦一波去抓三本前的 timing。

未來的打法:速三開 v. s. 單 BG

雖然這類打法現在已經很常見，但對 P 來說，你還是有很多種後續選擇像是速三開或是接 VR 等等。對 Z 來說你該學著要怎麼偷到一個極致確又能夠不怕一波打死。

未來的打法:航母的加強

雖然現在很多選手都覺得航母是後期的解，但整個流程還是沒有打出來。每個選手每場比賽出航母的時間都不一樣，好像都是想到才出。而且有些職業選手出航母也犯了一些錯，像是沒有出足夠的 HT，或是在不正確的位置交戰。

未來的打法:蟲心

當然，蟲心一出，我們寫的基本上就都沒用了。
(怎麼有點悲傷... 因為我翻的也沒用了)

5.3 Replays

[Replays 下載](#)

A 有趣的統計

有趣的統計：在這篇被提到的選手及次數

Liquid' Her0: 43

Creator: 38

Rain: 36

MC: 34

Parting: 33

Seed: 24

Squirtle: 23

Oz: 13

Sase: 11

Puzzle: 11

JYP: 9

Younghwa: 8

Alicia: 7

Genius: 7

hero[join]: 7

Tear: 6

Brown: 6

Naniwa: 5

San: 5

Ace: 4

Huk: 4

Mana: 4

State: 4

Crank: 3

Cruncher: 3

Vampire: 3
Jangbi: 3
Babyknight: 2
Finale: 2
First: 2
Grubby: 2
Insur: 1
Tails: 1
Sage: 1
Tassadar: 1
Titan: 1
TT1: 1

Maps: 這篇提到的地圖及次數

破曉: 94
斷葬之谷: 64
雲之國度: 57
歐哈娜: 49
安提卡船廠: 35
鋼鐵都城: 29
旋風: 14
亞特蘭提斯太空船: 12
深海之城: 7
夏庫拉斯高原: 6
雙界: 4
貝爾石遺跡: 3
塔達利姆祭壇: 3
終點站: 2
貝爾石海岸: 1
大都會: 1
薩爾納加洞穴: 1

聯賽: 這篇提到的聯賽及次數

GSL: 104
WCS: 80
MLG: 37
GSTL: 36
IPL/IPTL: 32
HSC: 17
NASL: 16

Dreamhack: 14

TSL4: 10

OSL: 7

EGMC: 4

IEM: 3

蟲族單位：這篇提到的蟲族單位及次數

速狗: 313

蟑螂: 301

飛螳(飛龍): 211

寄生王蟲(大龍): 162

感染蟲: 124

毒爆蟲: 83

王蟲: 48

刺蛇: 39

后蟲(媽媽): 36

工兵: 35

雷獸(大牛): 31

腐化飛蟲(腐飛): 28

受感染的人類: 3

監察王蟲: 3

神族單位：這篇提到的神族單位及次數

追獵者: 227

狂戰/衝鋒狂: 201

不朽者: 149

巨象(像): 130

工兵: 109

哨兵: 103

傳輸稜鏡: 95

高階聖堂武士: 81

鳳凰: 66

觀察者/Ob: 66

虛空: 66

白球/執政官: 55

聖母艦(媽媽船): 40

航母: 39

暗影聖堂武士/隱刀: 39

魔法技能：這篇提到的技能及次數

閃現: 116

力場: 63

星空加速: 49

衝鋒: 17

衝鋒: 16

真菌增生(Fungal): 12

神經寄生: 2

建築: 這篇提到的建築及次數

傳送門(BG): 236

機械製造廠(VR): 186

光炮: 152

星際之門(VS): 138

水晶: 103

星核(BN): 98

暮光議會(VC): 89

蟲巢(三本): 86

孵化池(狗池): 81

孵化所(BH): 72

冶煉廠(BF): 67

機械控制核心(BY): 62

脊刺爬行蟲(地刺): 51

蟲穴(二本): 22

飛龍塔: 19

孢子爬行蟲: 16

黑暗聖殿(VD): 10

感染蟲巢: 5

聖堂文庫(VT): 3

雜項: 其他提到的一些雜項及次數

蟲族: 456

一波: 236

三礦: 184

神族: 148

進攻時機: 140

前壓: 136

二礦: 114

營運: 107

經濟: 90

應變: 85

騷擾: 83

偵查： 81
標準： 72
升級： 67
安全： 46
開礦： 47
防守： 48
快攻： 44
侵略性： 39
傳送們： 38
目前流行： 22
操作： 19
太偷： 18
重要的比賽： 13

B 感謝

Project Manager

monk

Writers

Alejandrisha: *FFE*.

CecilSunkure: *Gateway Core Expands, Gateway Nexus Expands, Map Considerations.*

monk.: *Early Game Introductions, Gateway Core Expands, Stargate Builds, Mid-game Considerations and Zerg Strategies, Late Game, Map Considerations, History.*

rsvp: *FFE, Stargate builds, Fast Third builds, 2 base Zerg builds.*

Teoita: *FFE, Gateway Nexus Builds, Other One-Base Builds, Robotics Builds, +1 Four Gate Builds,*

Two Base All-ins, Map Considerations.

Formatting

wolfwood

Finding VODs and VOD Links

Blazinghand, monk, Teoita

Replays

Teoita

Screenshots

Teoita, rsvp

Editing and Peer-Review

monk, Teoita, wolfwood

PDF File

Teoita, wolfwood, with technical support by Matteoitalia (from *stackoverflow.net*)

TL Production Support

Waxangel

Banner Graphic

Shirosagi, Lip the Pencilboy, Raihn

Special Thanks to the Following People for Suggestions

Plexa, Probel, coLRyze, vaderseven

We borrowed heavily on the following guides written by our writers:

- *PvZ: 1 Assim 1 Gate FE* by CecilSunkure
- *Protoss FAQs* by monk
- *PvZ: Macro PvZ and How to Take a Third* by monk
- *PvZ: Dealing with Mutalisks* by rsvp

The following works by other writers were also referenced in this guide:

- *PvZ: One Base Robo* by Lobber
- *PvZ: Robo Turtle* by EmpireMista

For more content from the main contributors of this guide see the following links:

content by monk., 10

- *PvP: An Overview/Spectating PvP*
- *PvP: MC defensive 3 Gate*
- *PvP: Rain vs Parting OSL Analysis*
- *PvP: Robo Twilight Style*
- *PvT: CreatorPrime PvT*
- *PvT: Creator vs Sting TSLA Analysis*
- *PvT: MC's 1 Gate expand*
- *PvZ: Creator vs Life TSLA Analysis*
- *PvZ: Lessons learned from Brown vs Losira*
- *PvZ: Macro PvZ and How to Take a Third*

content by Alejandrisha, 14

- *PvP: [GSL]Group H Analysis*
- *PvP: 1 Gate expand*
- *PvP: 4 Gate is dead: 1 gate and 2 gate builds that don't lose to 4gate*
- *PvP: 4 Gate, why you should never lose to it...*
- *PvP: 11 Gate: The Tin Man*
- *PvT: 3 Gate Stalker Sentry Press*
- *PvT: 16 Nexus: A Second Look*
- *PvT: Got Balls? 15 Nexus into Speed Prism Colossus*
- *PvT: HuK! 20 food 1 Gate FE*
- *PvT: Learning from a Bad Game #1*

- *PvT: Warp Prism 4 Gate*
- *PvZ: 3 Base 3 Colossus*
- *PvZ: HerOic FFE*
- *PvZ: Small Timing Attack Thread*
- *Screen Hotkeys: An Easy Way to Improve*

content by CecilSunkure, 16

- *PvP: 2 Warpgate Rush (Fake 4Gate)*
- *PvP: 3 Stalker Robo*
- *PvP: Adel' s No Gas PvP*
- *PvP: DT FE (Chargelot Archon)*
- *PvP: DT -> Chargelot/Archon*
- *PvP: Modern 3 Stalker*
- *PvP: Twilight Council PvP*
- *PvT: 2 Gate Fast Obs*
- *PvT: 3 Gate Aggressive Expo*
- *PvZ: 1 Assimilator 1 Gate FE*
- *PvZ: CvZ: Immortal/Stalker/Templar*
- *30 Minutes of Micro !*
- *BW Music -> SC2 Replacement*
- *How to Improve Efficiently at SC2*
- *Underused Tactic in Lower Leagues*
- *Want to Program Videogames?*

content by rsvp, 1

- *PvZ: Dealing with Muta*

content by Teoita, 2

- *PvT: Startale 2 Base Templar*
- *TL Knowhow: Beginner Guitar*

content by Blazinghand, 8

- *Guide: Blazinghand' s Thorship TvZ*
- *Guide: Defending Worker Rush*
- *Guide: TvP 1 Rax Concussive FE*
- *Guide: TvP 2 Rax*
- *Guide: Writing Build Order Guides*
- *Hype: Almost There*
- *Hype: Hack' s Pride*
- *Hype: The Stuff of Champions*

content by wolfwood, 8(1)

- *케이텍 KTM9500+ Evaluation*

- *An Overview of Mouse Technology*
- *Artisan Hien and Hayate [L Soft] Pics and Review*
- *BBCode on TeamLiquid.net: A Content Creators Guide*
- *Of EPS-ports and Graphics*
- *Roccat Pyra Review*
- *SC2 LR Resources **
- *Tt esports Azurues mini Evaluation*
- *WoL Openings/Timings*

**major contribution or update onl*

C 更新日誌

2012.12.19 System.out.println("Hello World");