由于双方视野的开放，兹吒助对于人类如何败在灰白色Zerg手下的经过一清二楚，他不由得对Zerg的这位老谋深算的主宰充满了敬意。他不想重蹈人类的覆辙，现在所要做的事情是彻底限制灰白色Zerg以及现在可能已经恢复战争能力的古褐色Zerg的活动范围，防止虫族游记战的再度重演。

兹吒助的来自高傲的Protoss族的小心谨慎的作风，使他开始实行耗资巨大，缓慢而有效的防御式进军。他准备一方面满天遍野地放置到处流动的隐形的观察船Observer进行监视，然后又在每一个敏感的路口和狭窄地区建立强大的光子炮塔阵，逐渐扩大地界和驻防范围，另一方面，侦察每一片储量丰富的矽晶矿区，防止虫族扩大矽晶的拥有量。

他的策略显然产生了效果，在经过短暂的几次小规模交锋后，两个Zerg族也开始了这种逐步扩张，遍地开花的土地抢夺战略。当双方的边境线越来越接近的时候，一触即发的最后战争的味道越来越浓厚了。

不过，这场高得行星上三个种族形成的两个对峙的军事集团间的最后大决战兵没有打响，谁都没有想到最后的结局会是那样的不真实和不公平。

研究星际军事史的专家们对于不平衡的峙强凌弱的战争是不屑一顾的，他们认为历史的机遇给与了交战的三个种族相当的平衡，以至谁也不能占到绝对上风。虫族的兵力弱小，但产兵速度极快，机动性强，容易形成局部以多打少的作风;神族的兵力是最强大，高科技产生的战法也多，但昂贵兼形成兵力的速度缓慢，容易形成精巧细致的高科技战;而人类则介乎于两者之间，但兵种的互补性相当强，兵力形成速度快于神族，既可打人海战术也可以玩弄高科技。

当以上平衡被打破的时候，再谈论所谓战略或战术上的问题就毫无必要了。所以后世对于高得星球上的战争基本就研究到黑星帝国部队降临前，以至在黑星帝国部队出现后形成的一打四的压倒性局面，只是在12岁以下的男孩子群中才会被说得眉飞色舞。

神海这个定义就是来自于黑星帝国部队入侵高得行星的方式Protoss的兵力昂贵，对于原先在这里作战的兹吒助而言，要形成神海这样的攻击方式，除非他已经拥有相当多的金钱，或者根本他的金钱就是用不完了。

黑星大帝正是处在这种有能力使用神海战术的地位。在发现了兹吒助的踪迹后，他派遣了一支小分队到了高得星球上，这支小分队的任务并不采矿，而是在完全没有经济压力的情况下，开始在这个星球的另一端悄悄地建立运送步兵的星门Gateway和运送空军的星门Stargate

他们一共建立了20个Gateway和10个Stargate然后从这些星门中开始源源不断地涌出大量的Dragoon和Carrier这两种帝国皇家军队的主力部队。当他们在很短时间内积累了数以百计的Dragoon和二十多艘Carrier的时候，这支足以令风云变色的超强大武装开始横扫全球，他们的目标是消灭兹吒助和在这个星球上的所有生命。

Protoss帝国军同时向四个方向涌去。

From:
https://wiki.hzl.im/ - **HZL's WIKI**

Permanent link:
https://wiki.hzl.im/doku.php?id=%E5%B0%8F%E8%AA%AA:%E8%A1%80%E6%9F%93%E7%9A%84%E5%9B%BE%E8%85%BE:%E7%AC%AC%E4%BA%8C%E5%5D%81%E4%B8%89%E7%AB%A0&rev=1377673647

Last update: **2020/07/15 12:28**