

版权声明

本书版权为IDCK所有，其内容本是专为雪喵提升红色警戒2PVP水平所用，但由于其弃坑并且无法挽回，故此向所有想要学习红色警戒2原版PVP的玩家开放。本书所涉及的红色警戒2相关内容均已经过本人求证，尚未求证内容会在文中着重标出。本书欢迎任何人转发，但请标明出处。未经作者本人许可，任何人不得用任何方式删减本书文字和图片，不得以任何方式二次发表或更改著作人。如需作其他用途，须事先联系作者。

地址：河北省石家庄市正定县府西街2号中国建设银行

邮编：050800

QQ:1223458129

QQ群：810913983

B站：[一只不爱做梦的青凰的个人空间-一只不爱做梦的青凰个人主页-哔哩哔哩视频 \(bilibili.com\)](#)

前言

随着时间发展，国内的红色警戒2水平逐步提升，在红警2刚发布的早期时间，国内的PVP水平很高，虽然由于早期的技术垄断差点导致彻底断代，但是后续的玩家们慢慢解开了关键节点并超过了早期的玩家水平。本书中所提到的军衔等级，均按照可爱战队目前最新的军衔评定标准撰写，本书全文均由IDCK一人编写完成，但是在早期游戏探索过程中也得到了很多高手的反馈，尤其体现在战术、操作、发展和游戏理解上。

在此尤其感谢：可爱大蚂蚁、浅梦、土豆、牛弟、拉里、紫源、菜单、矿场、小黑、小奈、破百运、超人、255、羊毛、藏龙、威龙、逍遥、f1y、狸喵、94、假牙西、阿夫赛、拉尔、铯大师、高科、大屁股、hao7、帅胖、神6、橙汁、星期一、天煞、冰块、topo、85hui、二文、829、万哥、影子、关中小旭、星星、逍遥客等一众高手在我进入PVP后对我水平的增长所带来的帮助。在此，再次向各位表示衷心的感谢。

同时感谢菜羊羊无偿校稿（虽然本书也是无偿编写）。

本书的编写凝聚了这些年来红色警戒2原版PVP的精华内容，在讲述PVP的同时也会对整个游戏进行底层剖析，针对于涉及PVP的部分会着重讲解，但由于编写时间紧迫，且所有编写工作均由作者一人完成，内容若有疏漏和不妥之处恳请各位读者批评指正。后续，我将根据反馈来确认内容是否需要更正，并对本书内容进行补充和更新。

编者：IDCK

校稿人：菜羊羊

2023年10月14日

红色警戒2原版PVP必修一

目录

第一部分 游戏基础认知

- 第一章 游戏介绍
- 第二章 原版PVP历史梗概
- 第三章 游戏机制的简单讲解
 - 第一节 快捷键
 - 第二节 游戏分辨率
 - 第三节 鼠标基础设置
 - 第四节 键盘操作方式
 - 第五节 游戏卡顿相关内容
- 第四章 关于进入PVP，你需要了解的内容
 - 第一节 如何正确退出游戏
 - 第二节 如何正确地提高游戏水平
 - 第三节 如何做一个有礼貌的人

- 第四节 红警战队怎么加

第二部分 建筑摆位、操作和发展

- 第一章 建筑摆位

- 第一节 什么叫摆位
- 第二节 摆位的一些细节
- 第三节 怎么判断能不能放下建筑
- 第四节 背部悬崖怎么延伸
- 第五节 如何规划建筑顺序

- 第二章 基础的操作

- 第一节 操作是什么
- 第二节 基础坦克操作
- 第三节 进阶操作
- 第四节 分兵

- 第三章 发展

- 第一节 分牛
- 第二节 预判经济走向
- 第三节 怎么判断敌方经济

- 第四章 怎么简化操作

第三部分 总结

第一部分 游戏基础认知

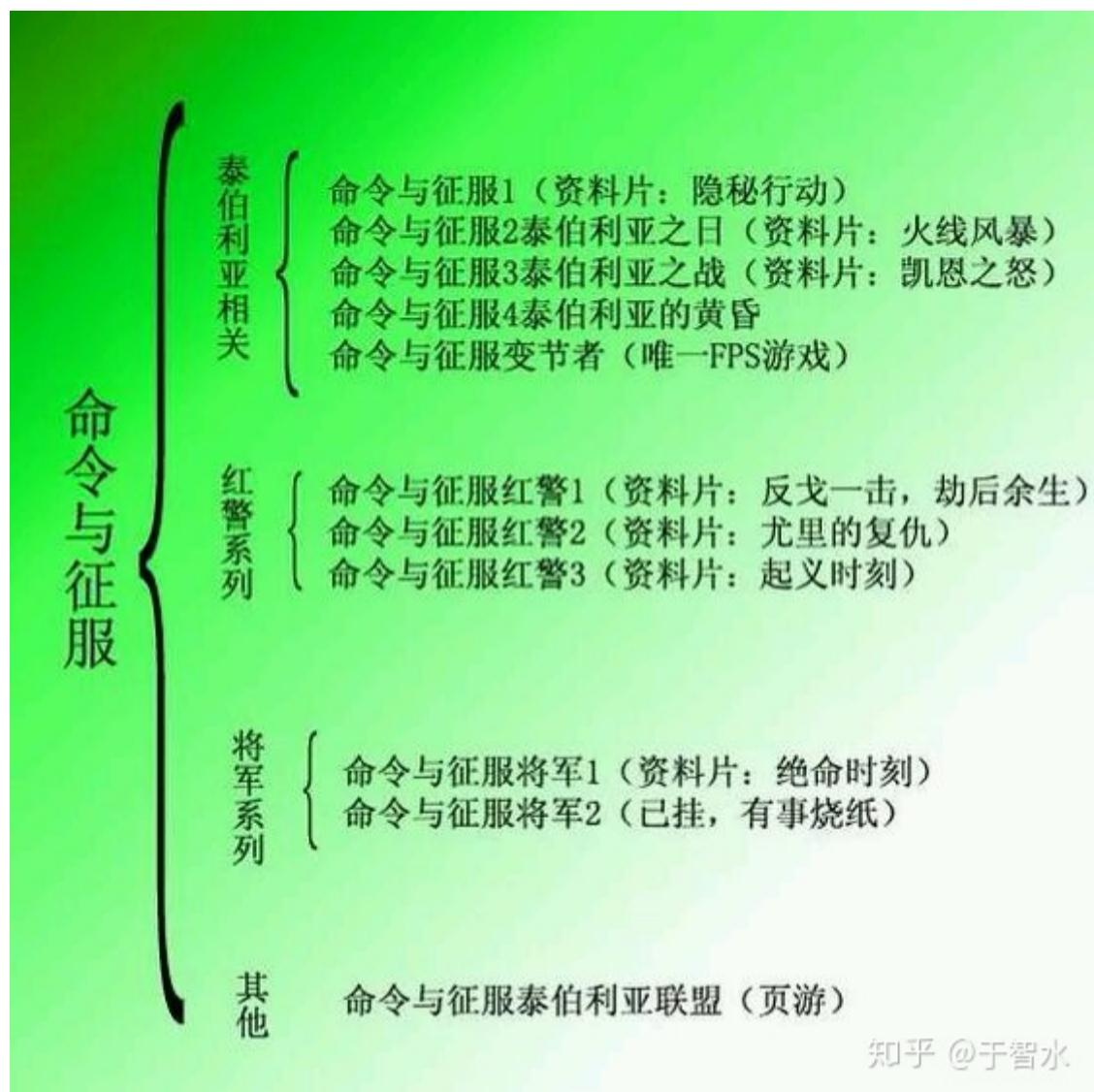
本篇将着重介绍红色警戒2原版的一些基础事项，内容主要偏向于对原版PVP的基础认知。

第一章 游戏介绍

红色警戒2，是属于红色警戒系列的第二部作品。

以下内容来自于红色警戒2吧置顶帖：[【吧规】红色警戒吧 吧务管理规定 v20210826红色警戒吧百度贴吧 \(baidu.com\)](#)

命令与征服（英语：Command & Conquer，简称CNC或C&C）是由美国Westwood工作室和艺电公司（EA）发行的一系列即时战略游戏及三款第一人称射击游戏。除PC平台外，本系列部分游戏也有MAC版、iOS HD版、塞班系统Java版、PS版等。另有页游《命令与征服：泰伯利亚联盟》和手游《命令与征服：宿敌》。



知乎 @于智水

命令与征服系列包含三个子系列：命令与征服正传、红色警戒系列、将军系列。

命令与征服系列正传以神秘的“泰伯利亚矿石”与兄弟会首脑“凯恩”为线索讲述故事。

命令与征服系列最新官方作品为EA官方手游“命令与征服：宿敌”。

命令与征服：红色警戒系列为命令与征服的外传。初代作品《命令与征服：红色警戒》（红警1、红警95）的苏军胜利结局解释了命令与征服1（泰伯利亚黎明）主角凯恩的来历，故将之视为命令与征服1的前传。后续的《红色警戒》系列作品延续了红色警戒1的剧情，脱离泰伯利亚世界观，叙述了盟军和苏军架空历史的魔幻大战。

命令与征服：将军同样是命令与征服的外传。该款游戏在2003年被有关部门封禁。

被封杀的是将军系列，而不是红色警戒。

更详细的介绍可参考百科：[命令与征服：红色警戒2_百度百科 \(baidu.com\)](#)

2000年E3游戏展红色警戒2参展录像：<https://www.bilibili.com/video/BV1G4411K76o?t=704.9&p=2>

尤里演员-Udo Kier (尤杜·奇尔) 采访视频：[\[4K60帧\]超清典藏版片段\(一\) 尤里采访录像 德国人扮演的苏联恶人才是最狠的！哔哩哔哩bilibili命令与征服](#)

谭雅演员-凯丽·沃罗尔采访视频：[\[4K60帧\]超清典藏版片段\(二\) 谭雅采访录像 俊俏女神俏皮整活_命令与征服 \(bilibili.com\)](#)

【燎原之火】特邀嘉宾-索菲亚中尉-亚历山德拉·卡尼亞克：[【燎原之火】特邀嘉宾访谈录 - 索菲亚中尉：亚历山德拉·卡尼亞克_单机游戏热门视频 \(bilibili.com\)](#)

【燎原之火】特邀嘉宾访谈录-伊娃中尉-雅典娜·梅西：[【燎原之火】特邀嘉宾访谈录 - 伊娃中尉：雅典娜·梅西哔哩哔哩bilibili命令与征服](#)

西木工作室采访录像-原版：[\[4K60帧\]超清典藏版片段\(三\) 西木工作室采访录像 游戏背后的功臣_命令与征服 \(bilibili.com\)](#)

西木工作室采访录像-尤里的复仇：[你绝对没有看过的采访视频 - 红警2资料片：尤里的复仇 幕后采访视频_单机游戏热门视频 \(bilibili.com\)](#)

第二章 原版PVP历史梗概

红色警戒2的发行赶上了国内互联网发展的早期，于是在国内有了非常广阔的市场，国内也因其广阔的市场而涌起了一大批PVP玩家，最早有的玩家聚集地为cn对战平台，但是由于其服务器不稳定，经常被攻击，所以有很多玩家出走海外，去到了当时刚刚继承西木官方天梯的xwis平台（在国内也被称为xcl或者官网）与外国高手进行竞技，由于其继承于西木的官方天梯，所以整体建设相对完善，不仅有着天梯实时排行榜，更有大量比赛在论坛上举办，所以吸引了很多国内玩家前往。

历代天梯排行榜前十: [Hall of Fame - Red Alert 2 - XWIS](#)

国内的cn平台(后更名为互动游戏平台)由于服务器经常遭受攻击,在其更换服务器后才趋于稳定,后续则吸引了大量红警2玩家前来,各大战队也在其论坛留下了大量的互动贴,很多早期的选手资料也都能从这里找到,但是可惜的是爱拍视频关闭其服务器后,大量视频已无法找回,很多帖子已经是仅能留作纪念。

互动论坛链接: [红色警戒 - 互动游戏对战平台官网 - Fxt365.Com](#)

早期高手记录贴: [MbzRa2: 记录那些RA2先辈们以及那些帮助我游戏成长的哥哥姐姐们 - 红色警戒原版 - 互动游戏对战平台官网 - Fxt365.Com](#)

虽然在早期各种高手频出,但是由于交流上有壁垒,各大战队更是都有自己的所谓不外传的战术和技术贴,直接导致了因为生活原因高手全部隐退后,战术和技术贴几乎全部失传,高手甚至几乎断代。早期的各大战队在管理层和高手隐退后,留下的人重新组成了一个现在大家比较熟悉的战队——魔鬼战队。

自2010年开始,魔鬼战队一家独大,魔鬼四大天王:97、哦花、毁灭、蓝天也被当时的玩家熟知,包括现在在抖音的红警老撕鸡,其本人是魔鬼战队的星期系列老大——星期一,一手冰天法国哪怕在现在都是师长甚至强师水平。

由于历史战报等内容太多,大家可自行前往相关记录网站查看,这里不再赘述,仅附上历届比赛奖牌榜(此图由飞部制作)

红警2原版历届比赛情况: [大公开! 倾亲奉献! 红色警戒2 \(原版\) 历届比赛资料大展示! - 哔哩哔哩 \(bilibili.com\)](#)

红色警戒2擂台赛官网: [红色警戒2擂台联赛 - 官方网站 \(zhengikkyu.com\)](#)

红色警戒2（原版）历届比赛奖牌榜

年份	赛事	冠军	亚军	季军	殿军
2002	游侠杯	tntMb			
2003	互动杯	V_GOSTE	V_dudu		
2004	互动杯	REDYURI	小微风		
2005	CRU杯2v2	CRU_115/CRU_CPEI	hick_loen/hick_123i		
2006	互动杯2v2	BW_Lin B/BW_D3 (队伍6人)	V_dudu/V_erri (队伍6人)		
	浩方丰泽杯	MBZD2	DTike		
2007	ACE队内赛	ACE_TITI	ACE_POOD		
	冰天王	MBZD3	Lin B	MBZD9	BW_炮王810
	全能王	Lin B	MBZD2		
2008	冰天王	MBZD3	Lin B	MBZD5	
	全能王	MBZD2	V_erri		
2009	冰天王	MBZD5	MBZD3		
	全能王	MBZD2	哦花		
2010	冰天王	寒光97	WM_302		
	全能王	MBZD2	V_erri		
2011	冰天王	CRU_16号爱人	WM_302	哦花	
	全能王	MBZD2	V_erri		
	国际2V2比赛	showtime组合	WM_302/HBK08		
2012	冰天王	寒光97	月亮3	MG-tyrant	(无)
	全能王	MBZD2	V_erri		
2013	冰天王	月亮3	寒光97	哦花	
	全能王	jayaxi	月亮3		
2014	冰天王	月亮3	寒光97	哦花	芒果
	全能王	月亮3	HBK08	野战-NO7、超人(四强)	
2015	冰天王	月亮3	HBK08	月亮5	胧
	全能王	月亮3	藏龙	WD255	超人
2016	战队联赛	月亮3/芒果/逍遥	08/jayaxi/MBZD2		
	名人高手邀请赛	月亮3	HBK08	藏龙	MBZD2
	熊猫杯冰天王	月亮3	HBK08	jayaxi	寒光97
	斗鱼杯冰天王	芒果	藏龙	国际_凯文	WD255
	世界锦标赛	月亮3	HBK08	MBZD2	国际_Max
	炮王争霸赛	月亮3	HBK08	芒果	MBZD2
	2v2比赛	HBK08/jayaxi	月亮12/CRU_003		
	斗鱼杯全能王	月亮3	藏龙	芒果	WD255
	熊猫杯全能王	月亮3	芒果		
2017	2v2比赛	HBK08/光辉			
	冰天王	jayaxi	藏龙	寒光97	芒果
	全能王	HBK08	jayaxi	藏龙	土豆
2018	冰天王	月亮3	HBK08	藏龙	jayaxi
	第一届玛尔扎哈明星赛	藏龙	94	土豆	高科
	全能王	HBK08	土豆	高科	jayaxi
2019	2V2全能赛(随机队友)	土豆	HBK08	MBZD2	829
	冰天王	829	HBK08	藏龙	寒光97
	封神冰天赛	829	藏龙	芒果	jayaxi
	第二届玛尔扎哈明星赛	藏龙	土豆	94	WD255
	全能王	藏龙	jayaxi	HBK08	85hui
2020	冰天王	威龙	战鹰	829	藏龙
	海王争霸赛	土豆	HBK08		
	第一届大鱼混战王	藏龙	829	WD255	
	大鱼杯3V3	829/半城/牛弟	土豆/羊毛/冰魄	HBK08/蚂蚁/时光	月亮3/最菜/光辉
	全能王	829	85hui	jayaxi	255
2021	冰天王	威龙	829	藏龙	扛把子
	CNC国际赛	威龙	胧	85hui	土豆
	Bilibili锦标赛	威龙	藏龙	829	94
	第二届大鱼混战王	蚂蚁	829	月亮3	小杰
	大鱼杯战队联赛	255/藏龙/85hui	月亮3/芒果/小杰	jayaxi/HBK08/羊毛	胧/sy/半城

	全能王	威龙	藏龙	土豆	蚂蚁
2022	新年邀请赛	威龙	土豆	蚂蚁、御坂（四强）	
	巅峰杯	威龙	土豆	藏龙	蚂蚁
	第一届风云杯2V2	土豆/蚂蚁	829/85hui	威龙/藏龙	紫源/sy
	CNC国际赛	威龙	国际_凯文	国际_Tokai	藏龙
	冰天王	威龙	战鹰	829	藏龙
	单挑王	威龙	土豆	蚂蚁	94
	第三届大鱼混战王	土豆	829	WD255	蚂蚁
	第二届风云杯2V2	藏龙/土豆	威龙/829	紫源/sy	缘墨/五猫
	第一届开拓者（新图赛）	威龙	土豆	藏龙	国际_凯文
2023	全能王	威龙	土豆	蚂蚁	国际_凯文
	第二届开拓者（新图赛）	土豆	蚂蚁	藏龙	829
	冰天王	威龙	85hui	藏龙	829
	江南杯	威龙	土豆	85hui	国际_Tokai
备注	第三届风云杯2V2	土豆/蚂蚁	藏龙/85hui	橙汁/wowo	圈/199
	1. 资料整理：飞部 jayaxi 奥特曼。 2. 空白处为资料暂缺。 3. （无）：表明该次比赛无此名次或该名次被取消。 4. 季军与殿军位置合并标四强，即为该次比赛未分季军与殿军。 5. 本表仅供红警爱好者参考，不负任何责任。	资料截止日期 2023.10.7	制表人 飞部773		

第三章 游戏机制的简单讲解

本章将会着重介绍一些开始PVP前所需要了解的内容，方便在开始PVP后大家的水平提升。

第一节 快捷键



游戏官方所提供的快捷键如上图所示，常用的快捷键并不多，指法等内容将会在后续章节详细讲解，这里仅讲解如何改键。

关于游戏改键，仅推荐在游戏内改键，流程如下：

1. 进入游戏，找到右上角按钮并点击



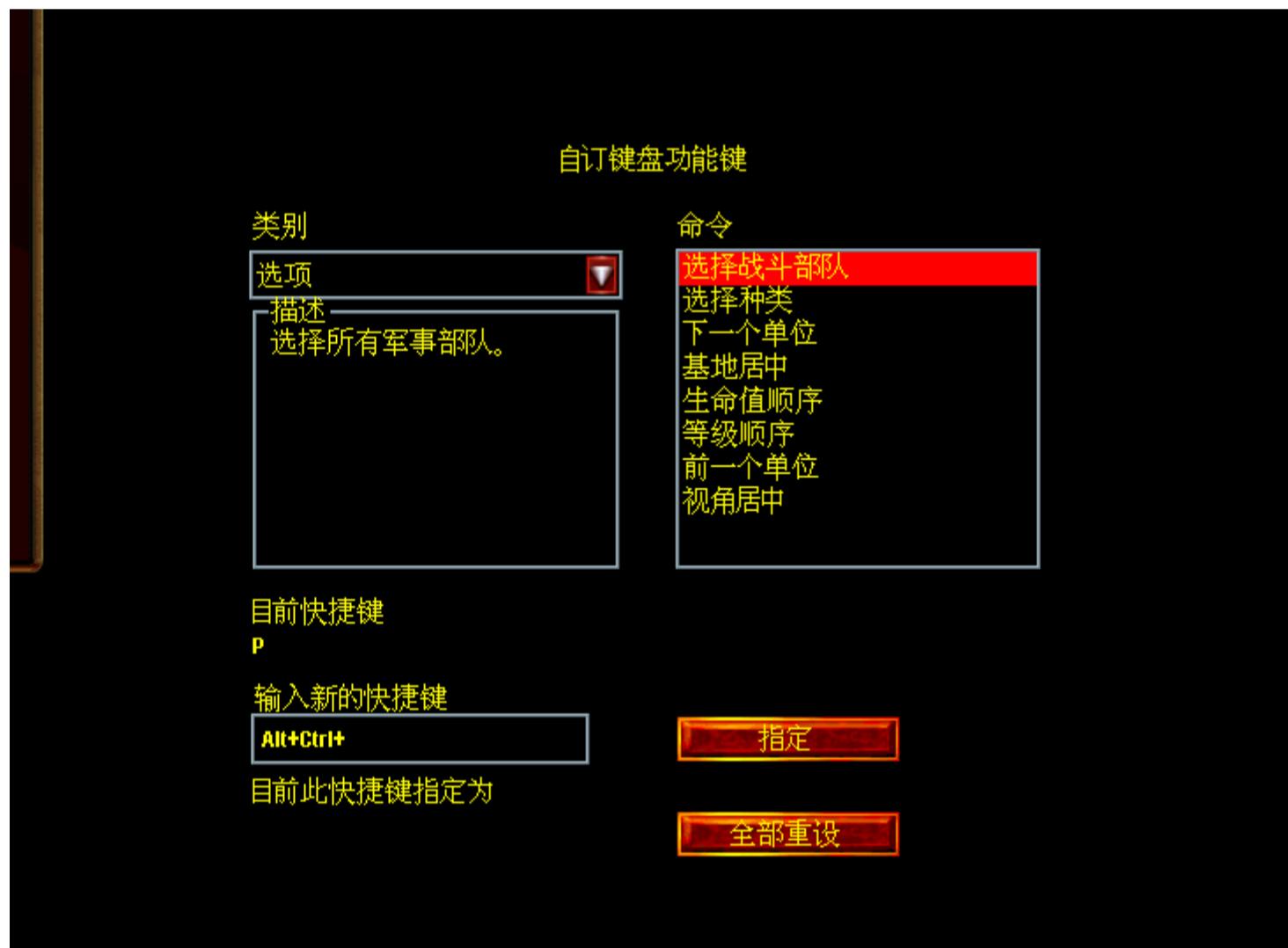
2. 在右列选择游戏控制



3. 选择键盘



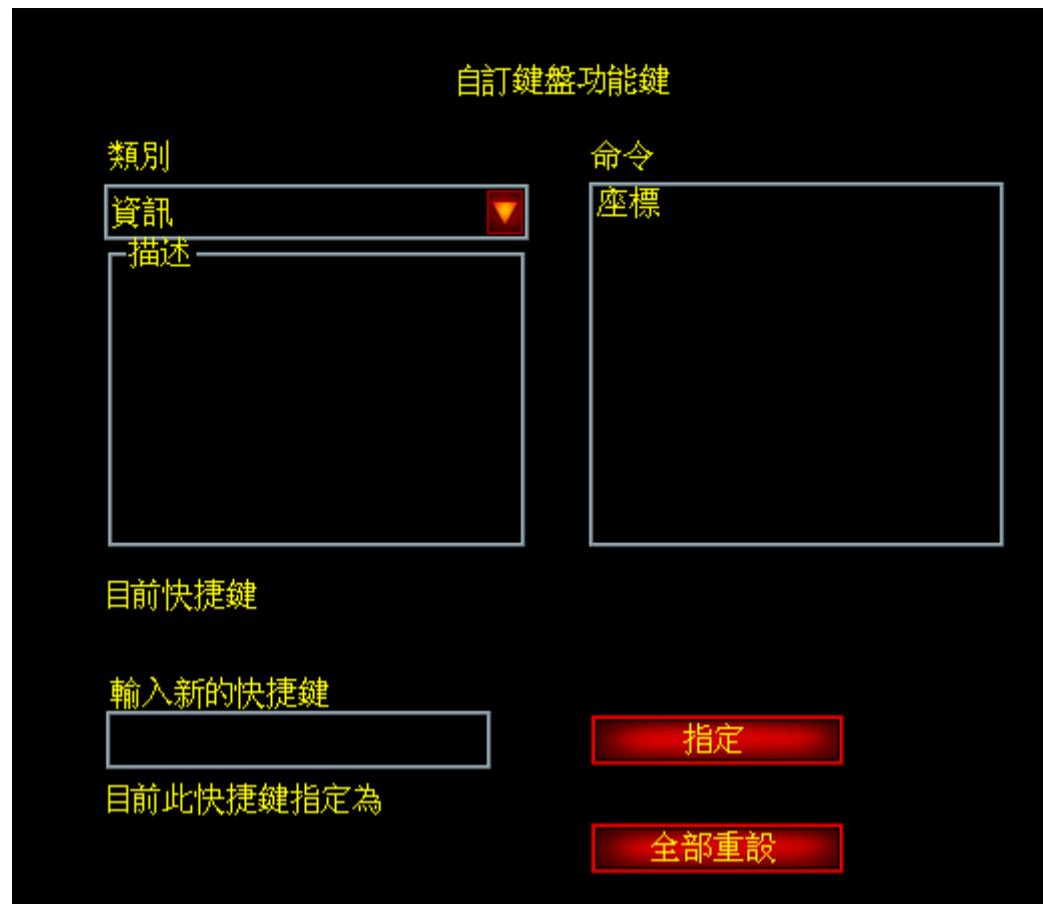
4. 在屏幕正中间就是改键界面了



5. 这里注意输入法改成英文，否则游戏会读取不到输入的快捷键。

6. 推荐将维修和变卖改成A、C、F、~、V其中的两个，否则每次修或卖东西的时候左手不仅要跨过半个键盘，还非常容易按错。

关于改键，有几个比较特殊的设置需要大家了解，一个是资讯类别中的坐标



一个是队伍类别中的将x队置中



我们先说坐标，将坐标随便设置一个快捷键，打开它，我们就会在游戏中的鼠标下方得到这个东西。



这个数字就是鼠标所指的地方的数字坐标是多少，那么根据这个，你想到了什么呢？

没错，它可以直观地标注油井和路口的位置，哪怕是在未探开图的情况下，这个坐标仍然会显示。



那么设想一下，我们要打某张图，我们提前记下了这张图的油井坐标和某个及其容易守图的路口的坐标，我们是不是就能一步到位呢？

而事实就是这样！一个小小的快捷键，能帮助我们在探开图前就直接将所有重要的地方全部标注出来，帮助我们一步到位，而我们仅需要做的，就是拿张纸，把坐标记下来，放在屏幕前即可。

另一个将x队置中，它带来的是一个全新的操作体系，虽然说红警2的诞生时间非常早，但是其真真正正的做到了其他RTS游戏所没有的快捷键上的创新。众所周知，正常的选择部队编号的时候，需要连续按两下才会跳转到部队置中的视角，第一下是选中，第二下才是跳转。但是如果你注意到了这个快捷键，恭喜你踏入了新世界的大门，这一个快捷键集合了选中编队并跳转到部队置中的视角两个功能，也就是说你可以省下按第二下那零点几秒的时间，在这段时间内直接操作部队，更快的分兵操作，更多的反应时间，善用它，你的分兵操作将会更加犀利！

与第二个快捷键相辅相成的还有一件事：一套全新的操作体系，这一套体系的创造者是YR的要塞流创始人——高科。

高科的故事可能如今大部分人并不清楚，我在这里简单描述一下高科的故事：

在某次原版的冰天赞助赛上，高科以强悍的发展一度将比分拉开5分，但是随后高科的对手发现了高科分兵很弱，于是在接下来的对局中利用三线成功完成翻盘，最终以1分的差距险胜高科。然后高科练了一个晚上的分兵，在第二天晚上，还是冰天赞助，还是相同的对手，这一次不仅仅是强悍的发展，更是比对手更强的三线分兵完全碾压了对手，将包括选手、解说和观众在内的所有人全都打懵了，因为就在24小时前，高科的分兵还仅仅停留在双线，一天的时间，达到了完美三线的水平，这是当时所有人都始料未及的情况。再后来，2018全能王，高科更是一度打到了决赛，但是由于学业问题不得不弃权，那是高科在原版最强的一年；再后来，高科在YR中创造了要塞流打法，甚至一度将YR的盟军强度抬高压过了苏军；再后来高科去打了星际，4500分的大师人族；再后来，一名叫大屁股的加拿大华裔玩家学了高科的要塞流，第一次参赛，就在老外的YR比赛中以接近碾压的姿势打懵了一众玩苏军的老外，逼的老外不得不学尤里去反制。再后来，就到了现在，高科依旧是YR的大将，原版的强军。

如果你苦于分兵的操作速度不够快，苦于你最强的分兵无法再进一步，那么不妨试试这一套操作体系，具体内容如下：

将编队置中的快捷键改成选择部队的快捷键。

这样会带来什么？

选一次编队，就会跳转至其所在位置，并且居于屏幕中央。

它有弊端吗？

有，缺点就是如果你经常用编号选中部队，然后取消选中，再用编号选中，你的屏幕会非常不稳，不利于观察敌方动向，而且可能会把你自己晃晕。

它的优点是什么？

可以在原有的双线上进化出三线。让你的分兵更进一步，如果你的分兵本来就足够强劲，甚至能靠分兵升段。

那么它是怎么做到的？

已知：每一次都会直接跳转至分兵视角，且单位处于屏幕中央。

问：如何快速操作分兵走到自己想要下一步走到的位置？

此题答案放在后续的进阶操作篇章，大家可以先进行思考。

第二节 游戏分辨率

如果要说到这个游戏最不公平的一点，那就是分辨率，高分辨率会比低分辨率看到更广阔的视野，其他游戏都是锁定画面大小（尤其体现在英雄联盟将无限视距判定为外挂），但红警2不是，其分辨率大小直接影响一个屏幕下的视野大小，具体内容如下列图所示：

分辨率：800*600



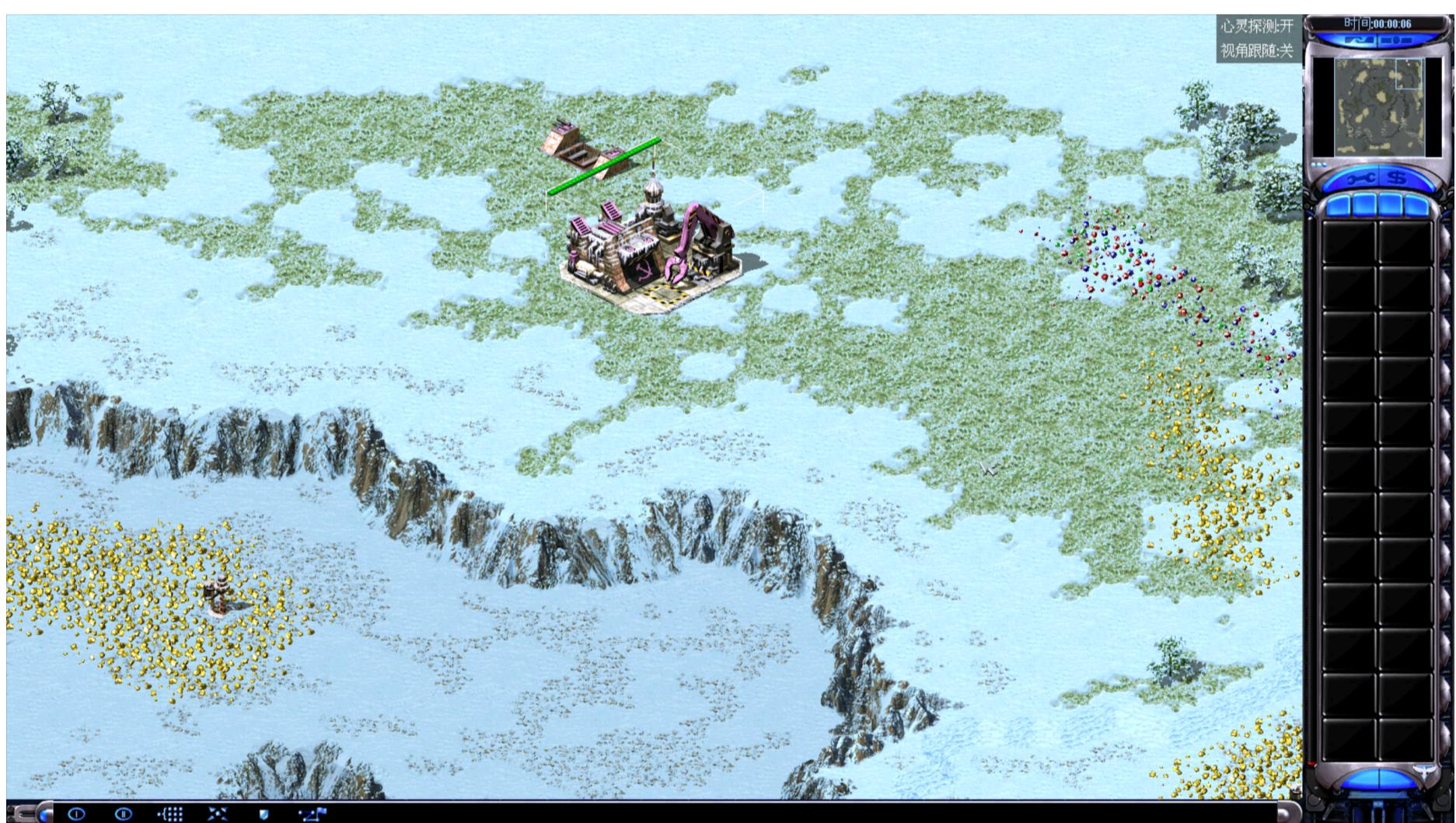
分辨率: 1024*768



分辨率: 1366*768



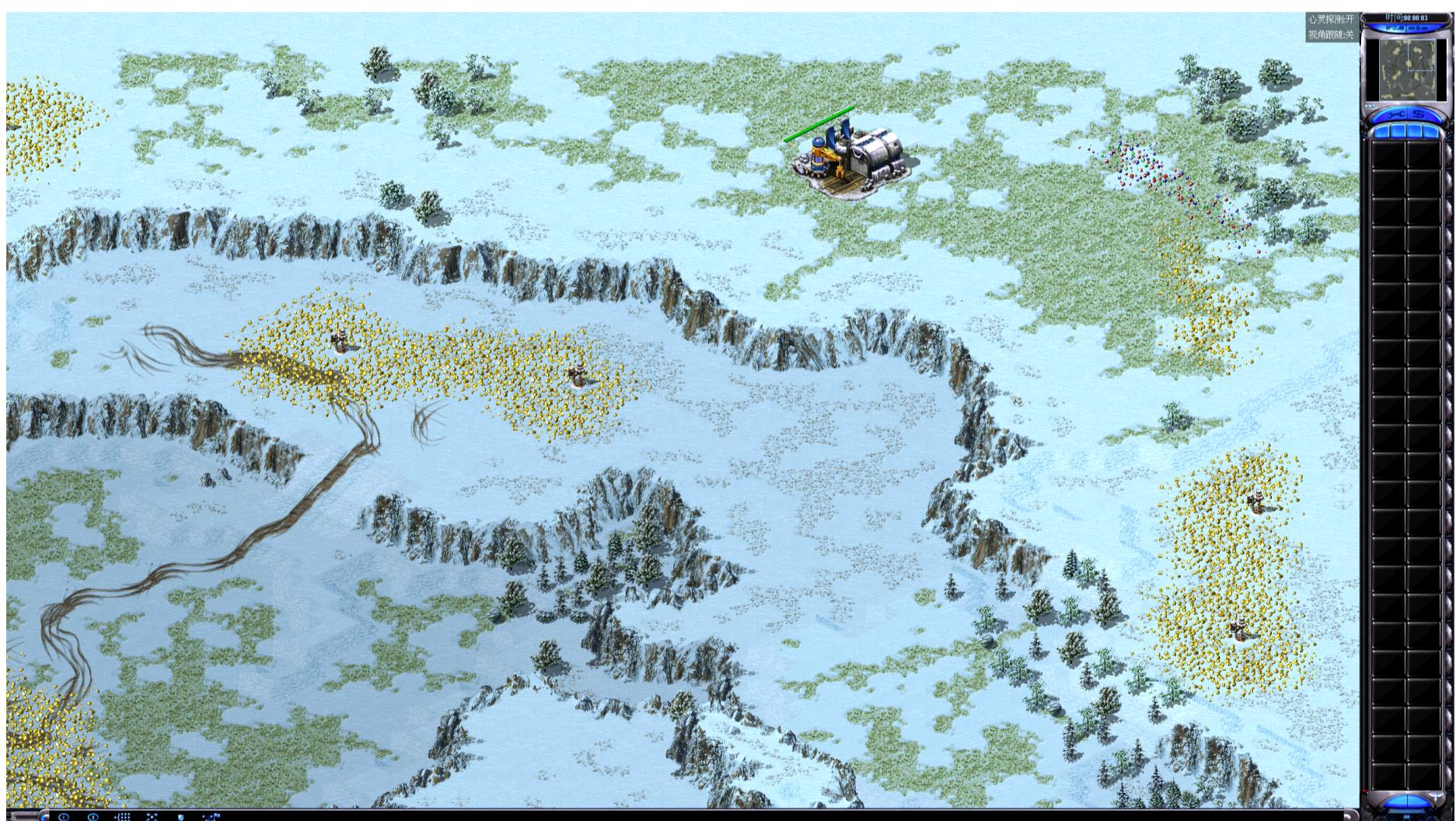
分辨率: 1600*900



分辨率: 1920*1080



分辨率：2560*1440



更多关于分辨率的展示内容请移步视频：[给我7分钟，让你怀疑童年玩的是假红警哔哩哔哩bilibili](#)

高分辨率的优点：能看到更多的画面，不怕分兵。但是缺点也很明显：同样的显示器下，分辨率越高单位在屏幕上显示的越小。

于是我总结了适合于各类大小屏幕的分辨率供大家参考

标准笔记本屏幕—15.6寸：1920*1080

台式电脑屏幕—23寸：1920*1080

台式电脑屏幕—25寸：1920*1080 或 2560*1440

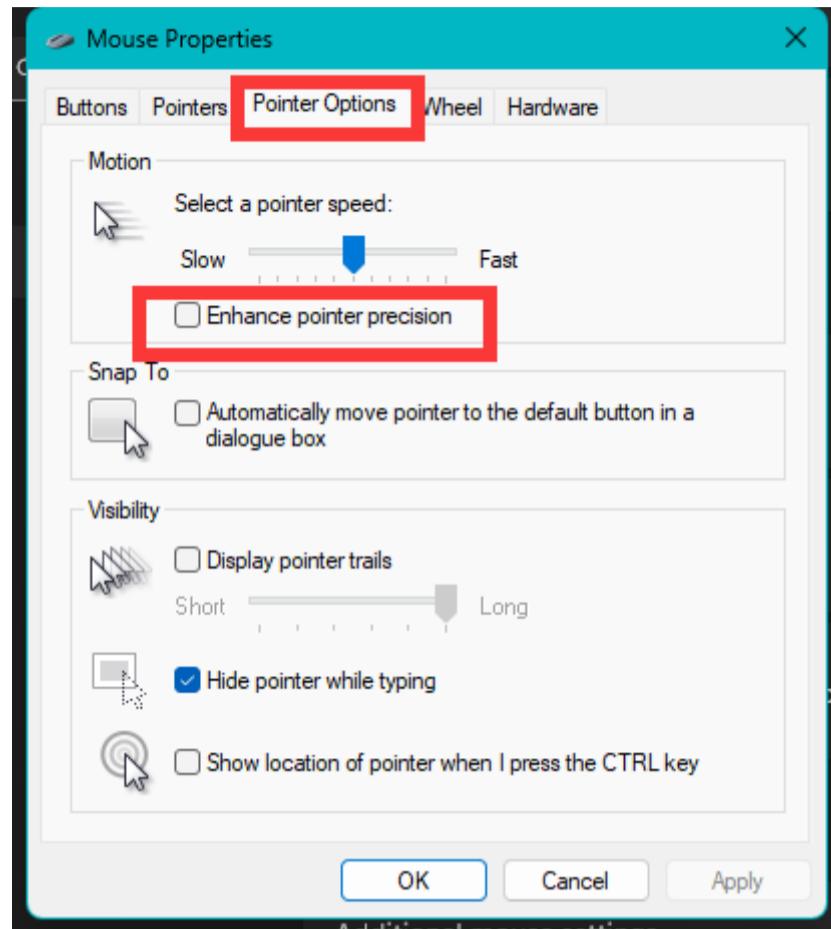
台式电脑屏幕—27寸：2560*1440

台式电脑屏幕—32寸：2560*1440

分辨率高于2K，也就是高于2560*1440时，会不匹配很多地图，所以我的推荐仅到2K。

第三节 鼠标基础设置

可能很多人会疑惑，鼠标还有什么特殊设置吗？其实是有的。大部分人可能并不知道这样一个系统选项：**提高鼠标精准度**



注意！这一项并不是推荐打开，而是推荐关闭！！！具体原因请自行观看视频，文字版描述并不能做到非常清晰。

[为什么一定要关闭 提高鼠标指针精确度_电子竞技热门视频 \(bilibili.com\)](#)

第四节 键盘操作方式

本节仅做外接键盘的操作方式，笔记本键盘请根据具体情况自行修改

手掌放置位置：左手手掌放在键盘上，小指、无名指、中指和食指，依次放在QWER四个键上，大拇指自然地放在空格上，手掌左侧边缘轻轻放在键盘左下角的Ctrl上，手背向上弓起。

操作方法如下：

编队：手掌掌根向左下侧压，按下Ctrl，手指上移到数字按钮，同时按下对数字键，编好队后恢复姿势。

选队：手指上移到对应数字键，按下即可。

碾压：大拇指指向手掌内弯曲，按下Alt。

路径：手掌向左侧移，食指按住Z 或者 大拇指指向内弯曲，按住Z（此方法可以大拇指同时按住Z和Alt进行路径碾压）。

修卖：根据自行修改的键位移动对应的手指即可。

第五节 游戏卡顿相关内容

红色警戒2的卡顿有三种形式：

1. 网络卡顿：主要由网络丢包引起，也就是说你的网太卡了，要换网。
2. 电脑卡顿：关于这个无话可说，如果真的是电脑卡，那说明你的电脑该清灰或者换了。（另外建议研究下电脑是哪个坑挖出来的，跑红警2都卡）
3. 补丁错误：众所周知，红警2由于年代太老，在win7之后的系统上甚至无法正常运行，所以需要给游戏加补丁。

首先，在讨论卡顿类型之前，我们需要明确红色警戒2是如何在网络中运行的，这样才能真正地了解游戏为什么会因为这些卡顿。这里就不讲解服务器的原理了，我直接列出来游戏卡顿的真正原因：**因为红色警戒2是一个帧同步游戏。**

何为帧同步游戏，我简单做个解释。红色警戒2的一切游戏运行机制，全部建立在连续的游戏帧画面上，它不像CSGO和英雄联盟那样每个人有着不同的延迟，**红色警戒2的操作延迟和游戏帧数取决于最卡的那个人！**

所以这就是为什么高手都烦卡逼，红色警戒2的操作延迟取决于平台在服务器上设置的初始值，然而一个卡的玩家就会无限拉大这个值，本来是0.1秒的操作延迟，可能会直接放大到0.5秒，甚至会放大到1秒。而且由于红色警戒2是一个单逻辑线程的帧同步游戏，在上一帧进入下一帧的时候会有很小的一段时间无法接收玩家的操作，而游戏卡顿所造成的卡帧则会将这段无法接收玩家操作的时间无限地放大，如果你恰好在卡帧的这一瞬间做出了操作，那么无论你操作多少次，游戏都会吞掉你在这期间的所有操作！这对于操作强的高手是非常致命的！

那什么情况是卡帧呢？简而言之就是游戏一直保持一个画面不动。但是卡帧的情况在平台方面是完全不可控的，而且是没有规律的，和一个网络非常差的人打的时候，两次卡帧之间的时间是完全随机的，所以你的操作随时都可能会被吞掉。**所以再看到有人说：“你卡他也卡，他能打你不能打？”的时候，你可以完全将它判断为一个什么都不懂还要喊得非常大声的云玩家来说。**

详细解释帧同步游戏机制的帖子：[【网络同步】浅析帧同步和状态同步 - 知乎 \(zhihu.com\)](#)

简要地说完了游戏是怎样在网络中运行的，接下来我来讲解一下三种卡顿的原因和判断方法。

网络卡顿

这个很好判断，上面描述的卡帧，画面不规则卡顿、操作延迟明显变高的情况，就是网络卡顿，目前除了换网无解，如果你能忍受你的操作随时可能会被吞掉一个，那么你也可以在对面网非常卡的情况下玩的很开心。

判断方法：不规则的画面卡顿。此时右键晃动屏幕，若画面不连续，则是自己卡。

电脑卡顿

这个也很好判断，玩家在网络对战的时候，如果是某个玩家的电脑无法满足红色警戒2的运行条件，那么游戏会表现为帧数低，但是帧数会稳定在某个数值附近非常稳定，并不会时不时卡顿。（话说现在真的还有打不动红警2的电脑吗？）

判断方法：帧数稳定但是数值很低。此时右键晃动屏幕，若画面移动非常慢，则是自己卡。

补丁错误

打错或没有打游戏补丁的游戏卡顿表现基本上是上面两个的结合体。其表现形式为随机卡帧+帧数低，但是操作延迟并不会变高（卡帧吞操作的情况依旧在）。不过现在的平台都是自动设置游戏补丁，存于此问题的玩家应该不多。

判断方法：不规则的画面卡顿+帧数低。此时右键晃动屏幕，存在画面不连续的同时很慢，则是自己没有设置好游戏补丁

第四章 关于进入PVP，你需要了解的内容

每个玩家都应该掌握的必修课

第一节 如何正确退出游戏

为什么这一段要拎出来讲呢？因为现在的大部分人不会退游戏。

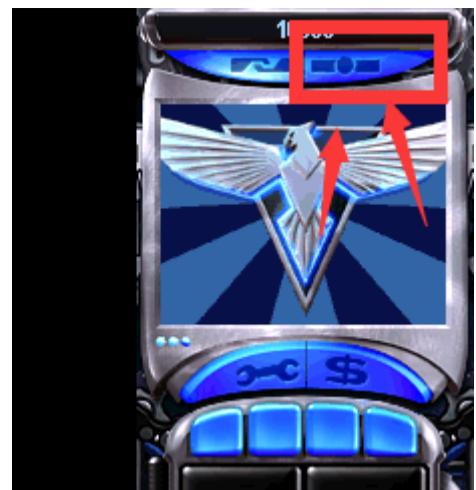
如果你退游戏不是鼠标点击游戏内的退出按钮，那么你就不会正确退出游戏！

如果你经常打混战，你就会经常碰到下面这种情况：游戏画面卡一下，然后左上角显示：xxx退出游戏，同时游戏恢复正常速度。这就是典型的不会正确退出游戏所带来的游戏卡顿问题。如果同时有很多人这样退出，游戏大概率会被卡顿到崩溃。

如果你经常看高手1v1，那么你会发现，输的一方在退出游戏的时候，游戏依然非常流畅，而且左上角也只会显示：xxx被击败了，而不会显示：xxx退出游戏。这就是会正确退出游戏的人与不会正确退出游戏的人的区别。

那么如何正确退出游戏呢？

1. 我们看向右上角的两个按钮中的右边那个按钮。



2. 点击之后我们会看到这样的画面，最下方有一个放弃任务按钮，点击它。



3. 然后我们就会看到有一个退出按钮（联机的时候再退出下方还有一个观战按钮，此处是单机截图），同时屏幕中间还会有退出提示。



4. 此时点击退出，则是正确的退出游戏方式。

如果你入坑对战的时间比较早，或许你还见过下面这两个画面，上为掉线踢人画面，下为游戏BUG/开挂/卡顿所导致的游戏崩溃画面

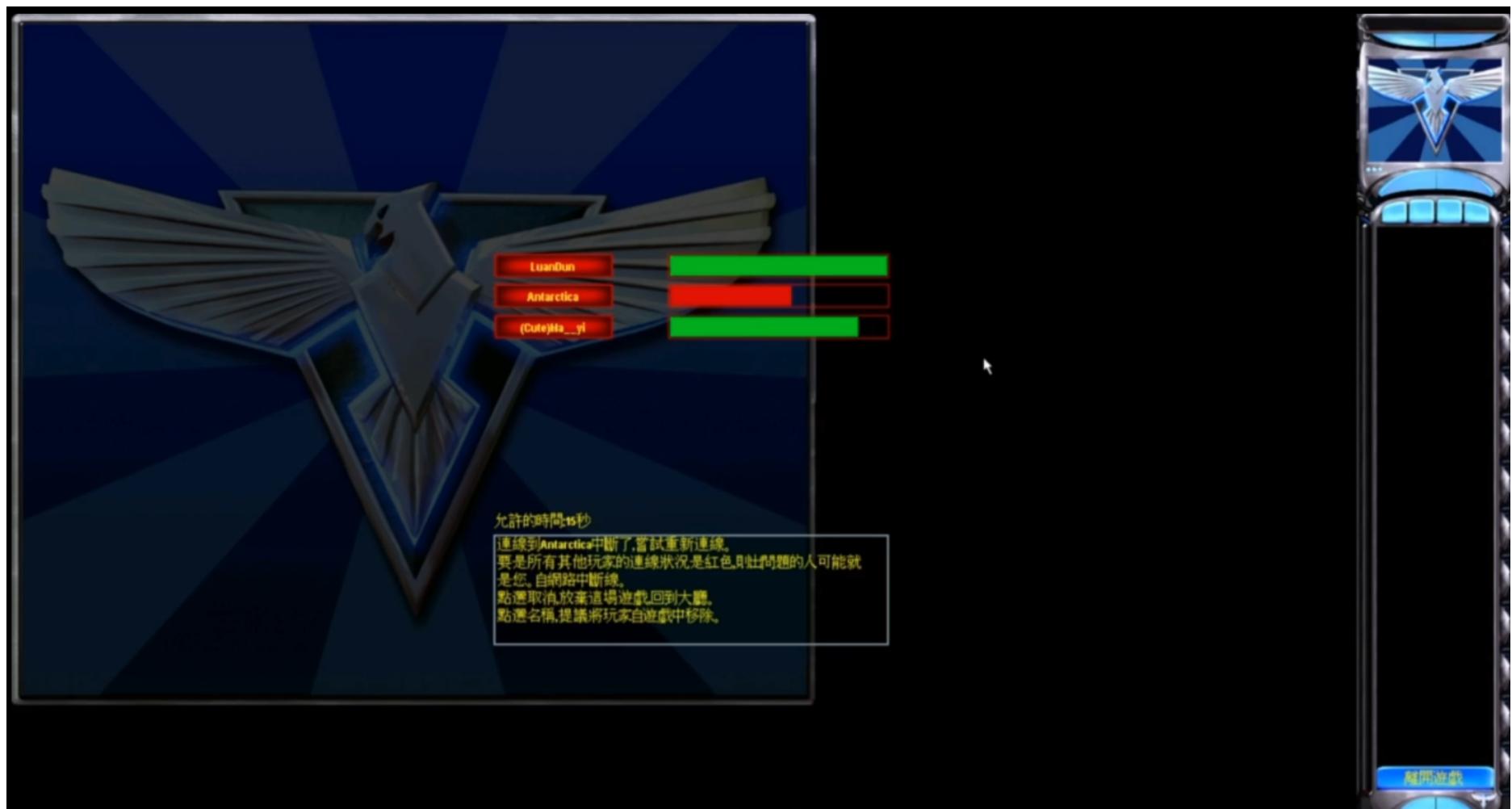


图 @红色警戒吧

那为什么现在看不到这两个画面了呢？因为红警视频的爆火，大量小白玩家进入平台联机，不会退出游戏的人太多了，死了就直接任务管理器退出，导致每退一个人就直接进入踢人界面，每次如果房间内有人不知道怎么踢人，那么就是强制等待45秒甚至更久的时间让系统自动判定玩家断开连接。而且如果这时候有第二个人不想玩了点了右下角的离开游戏，整个游戏就会崩溃，在20年暑假那段时间内，整个红警平台的混战房秩序受到了前所未有的冲击，直接导致了各大主播只能开水友房打混战。否则就是无限循环的开局->打死一家->踢人->游戏崩溃。

后来问题是怎样的解决的呢？平台从游戏入手，直接删掉了投票阶段和重连发生错误这两个页面（真的是拯救了所有喜欢打混战的玩家），于是就变成了现在的样子，不会退游戏的就是卡一下再显示离开游戏。而平行世界也是因为删掉了重连发生错误所导致的本无法正常运行的游戏强制运行下去。

顺便提一句，PVP玩家是非常讨厌不会正常退游戏的玩家的，所以在进入PVP圈子之前，最好养成良好的正确退游戏的习惯。

第二节 如何正确地提高游戏水平

1. 对其他人有礼貌，可以正常交流。
2. 懂得正确退出游戏的方式并坚持使用。
3. 多看视频多思考，哪怕不加战队也会进步很快。
4. 加战队群或者其他红警群找人带你练或者找水平相近的玩家练习。
5. 多参加比赛。

偷是临时突破用的，平时练习最好别偷，否则会导致你的真实水平完全不在你平时所在的档次。

第三节 如何做一个有礼貌的人

网络礼仪：一般行为规则

在互联网上交流时，您应该永远记住，您是在与人交流，而不是仅仅在与计算机或智能手机进行交流。与现实世界一样，在互联网上也必须遵守礼仪规则。因此，网络礼仪对于避免不良后果非常重要。

以下是您在网上交流时应该遵循的 13 条网上行为一般建议。

1. 在网上坚持您在现实生活中遵守的行为准则

在网上交流时，请记住您在日常生活中遵循的礼仪规则。拒绝侮辱、挑衅、威胁或羞辱他人。尊重您聊天对象的意见，表达建设性的批评。请记住，您可能因在网上侮辱他人而被起诉。

2. 网络礼仪：尊重交流对象

当您撰写消息时，请想想计算机后面的人。您不是在与机器交流，而是在与真实的人交流。也请考虑您撰写的内容和撰写方式。因为互联网不会遗忘任何事情！您的消息的屏幕截图或副本很快就会被制作出来，即使您事后删除了您的消息，它仍然存在。

3. 在网上展示您最好的一面

互联网上的交流带有一定的匿名性，在现实生活中与人面对面交谈时，不存在这种情况。通常情况下，这种匿名性导致许多用户的抑制阈值降低，例如，如果您不同意他们的观点，他们就会在网上表现得很粗鲁。

确保您在网上展示出最好的一面。即使您有不同的意见，也要保持友好和尊重。良好的网络礼仪的特点是尊重、礼貌和专业。

提示：一般来说，您应避免完全用大写字母来撰写消息或个别单词 - 即使您想为这部分内容赋予更多的表达。毕竟，互联网上的大写字母意味着大声喊话，这一般被认为是不礼貌的。

4. 先阅读，再提问

您是否对某件事情有疑问？那么，请花时间先仔细阅读前面的讨论帖中给出的回答。很有可能有人已经回答了您的问题。如果您撰写了一个与别人相似的答案，就会向其他聊天参与者表明，您几乎没有关注目前为止所进行的对话。

请记住，网上的对话可能进展得非常快。**因此，在回答或提问之前，必须收集所有信息。**

5. 网络礼仪：注意语法和标点符号

花点时间再次阅读您的回答。检查它们的语法、标点符号以及拼写是否正确。如果对方不得不思索您行文很差的句子以掌握其背后的含义，这个过程会让人非常沮丧。此外，错误的语法会让读者的关注点从您的消息目标上转移。

另一个提示：在撰写消息时，也请始终记得使用适当的敬语和结语格式。这些也是网络礼节的一部分。

6. 尊重他人的隐私

不仅在日常使用网络通信时应遵循这条规则，在工作中也应遵循。在没有得到原发件人许可的情况下，不要转发单独发给您的信息。

互联网上的这一规则也适用于上传和分享有他人存在的照片或视频。在传阅这类私人文件之前，一定要与相关人员核实后再行动。

最后一条同样重要的规则：尊重他人的隐私。

7. 尊重他人的时间和带宽

我们如今生活的世界比我们的父母或祖父母那个年代快很多。信息可以在几秒内发送到世界各地不同的人 - 而且此过程十分轻松。然而，带宽（即线路和通道的信息容量）是有限的。这与人类的情况类似。当您向朋友、同事或上司发送消息时，想想这种有限的信息接收能力。

8. 宽恕他人的错误

每个上网浏览论坛和网络的人都曾经是一名初学者。与其他领域一样，作为一名初学者，您可能会犯错误。在网上交流中，这些错误可能是缺乏礼仪或礼貌的表现。

这些错误往往是拼写错误、赘述的问题或过长的答案。考虑到这一点，您应当宽恕交流对象犯下的错误。如果只是小错误，最好的做法是根本不作任何反应。如果出现重大错误，例如引言错误、只用大写字母书写的消息或缺少语法和标点符号，那么，最好在私信中向对方指出。

9. 网络礼仪：不要滥用您的权力

就像在现实生活中一样，在互联网上，有些人比其他人拥有更多的权力。论坛的版主、公司的专家或系统管理员。如果您比别人拥有更多的权力，则您没有权利滥用这种权力。

不要因为您有技术手段，就去偷窥同事或聊天参与者。例如，系统管理员不应阅读私人电子邮件或了解公司的薪酬结构。

10. 帮助控制激烈谩骂

激烈谩骂是指对某人进行激进个人批评或攻击的消息。在群聊中，激烈的讨论经常会演变成所谓的激烈谩骂。如果您陷入这样的讨论，您应该置身事外。始终记住，在对待他人时应换位思考。脏话不属于网络礼节。

还要记住，互联网上的侮辱和威胁会给您带来法律后果。因此，即使在进行激烈讨论，也不要轻易发表这种评论。相反，请在互联网上展示模范行为。

11. 了解您在网络空间中的位置

在互联网上的不同地方，对网络礼仪的解释有所不同。例如，在电视讨论组中传播流言蜚语是非常正常的。然而，如果您在一个严肃的讨论组中这样做，您会很快让自己变得不受欢迎。因此，您必须知道您在互联网上的位置。

这也意味着，如果您位于一个您不熟悉的新区域，您需要四处看看，了解一下情况。了解此网络区域的其他人是如何相互交流的，并适应他们的习惯。

12. 仇恨言论和网络礼仪

互联网上所谓的仇恨言论是一个日益严重的问题，在社交媒体上尤为如此。它经常出现在照片或帖子下的攻击性评论中。但是，一次又一次地出现了特定行动者开展的一致行动，他们联合起来发动攻势，唯一的目的是传播仇恨言论。社会或宗教边缘群体、外国人或黑人成为了这种行动的受害者，这种情况屡见不鲜。

您能做些什么来对抗仇恨言论？如果您在互联网上遇到这种言论，您应该向网站的提供商举报。通常情况下，您会在社交媒体的帖子下面发现举报选项。提供商在法律上有义务在 24 小时内删除明显非法的内容。

此外，您可以主动接近仇恨言论的传播者，尝试驳倒他们的言论，并随后教育发表言论的当事人。最好是询问他们所谓的“事实”，并采取明确的立场来反对仇恨。将讨论引向更积极的方向。然而，在任何情况下，您都不应该做出仇恨或侮辱的应对。您也可能因此被追究责任。

13. 公平第一：不要排斥任何人

结论

如果您遵守上述网络礼仪规则，您在日常中的在线交流就不会出现任何问题。

第四节 红警战队怎么加

找相应的群加入即可，作者隶属于可爱战队，担任可爱战队副队长

原版：

擂台联赛：202367734

擂台水友群：699600775

军衔交流赛：679140495

可爱战队：661877274

完美战队：917153579

T18战队：195782921

黑鹰战队：70777576

NSP战队：126412361

阳光战队：19759312

追风战队：909373

繁星战队：254526657

三星猫咪战队：723100636

wo战队：981317419

幻影战队：681320030

野战战队：4952519

轩辕战队：725034367

安徽战队：62308751

东方战队：41306736

IG战队：194653652

猫草战队：721571511

CN战队：47079893

尤复：

RT战队：653488793

鹰眼战队：722235206

起源星战队：1128931603

饭桶战队：963612559

艺术学院：453853887

第二部分 建筑摆位、操作和发展

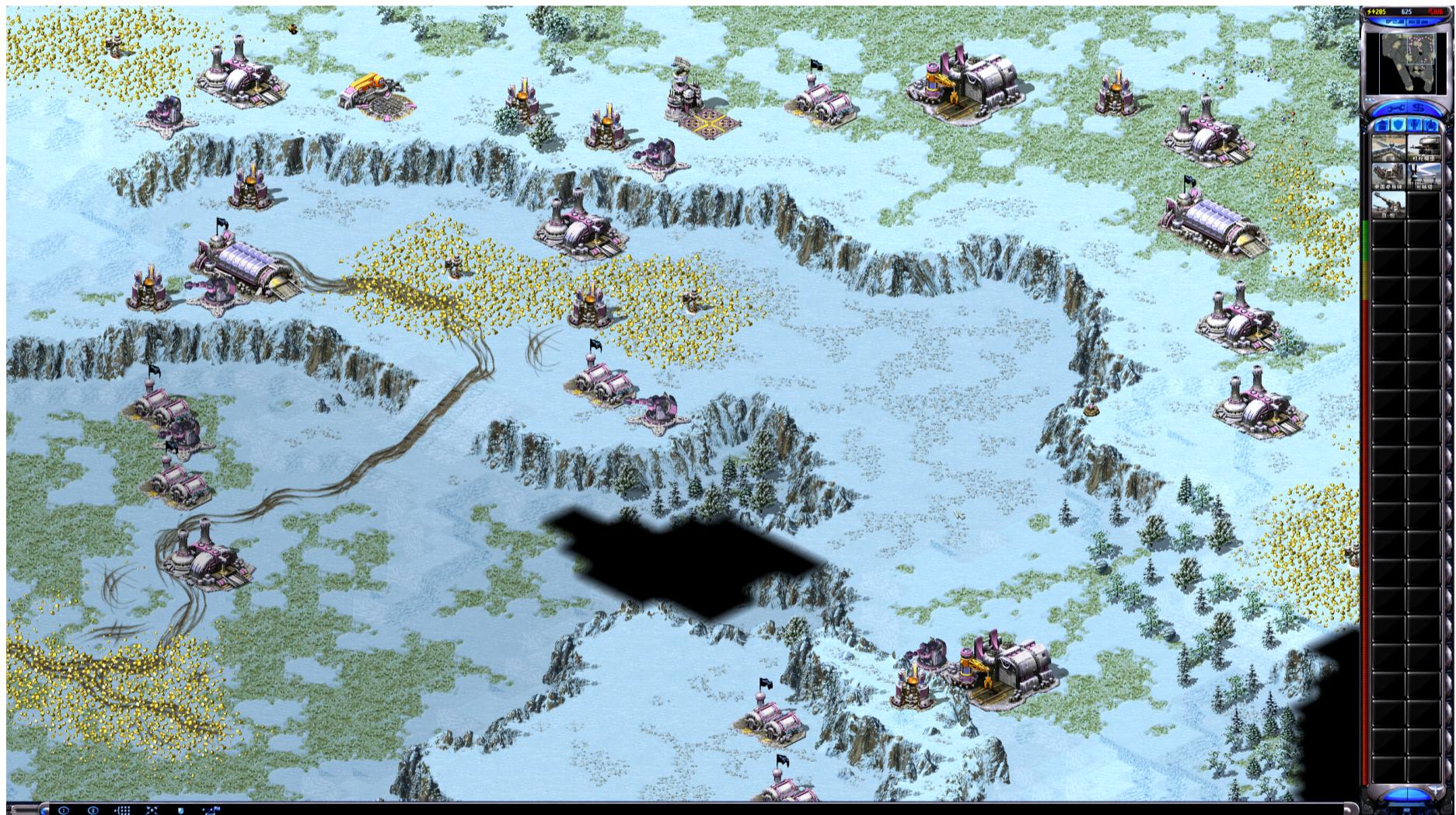
一条腿叫发展，一条腿叫操作，能走多高，能走多远，能跑多快，就看你的两条腿是否协调。

第一章 建筑摆位

摆位犹如呼吸，没有就会要命。

第一节 什么叫摆位

我们先来看几张图





这三张图展示了不同的摆位。

什么？你说第三张图不叫摆位？那我首先得纠正你的思想，只要是建筑放在地图上，那都叫摆位！

摆位的好坏仅仅只针对于同一张地图上对于矿场距离矿区的远近区别所做出的判断，每张地图都有最好的摆位方式，但摆位不能决定你的输赢。

建筑摆位需要你对于地图的元素和矿区分布非常熟悉，需要大量的时间积累，当然，如果你想学得快，最好找点视频看一看，比赛视频，教学视频皆可。

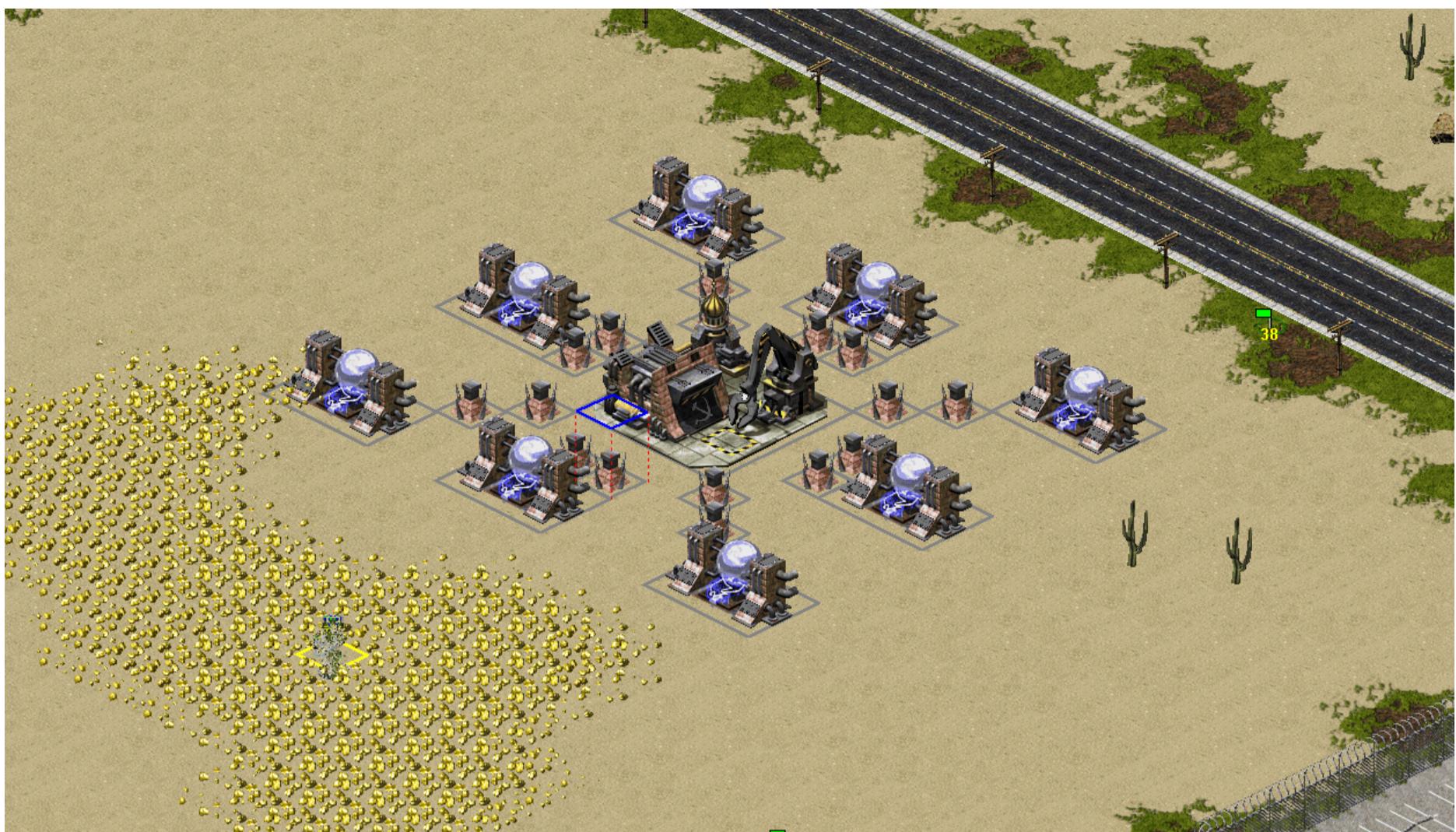
红警2小图极限摆位合集：<https://space.bilibili.com/36994041/channel/detail?sid=349692>

第二节 摆位的一些细节

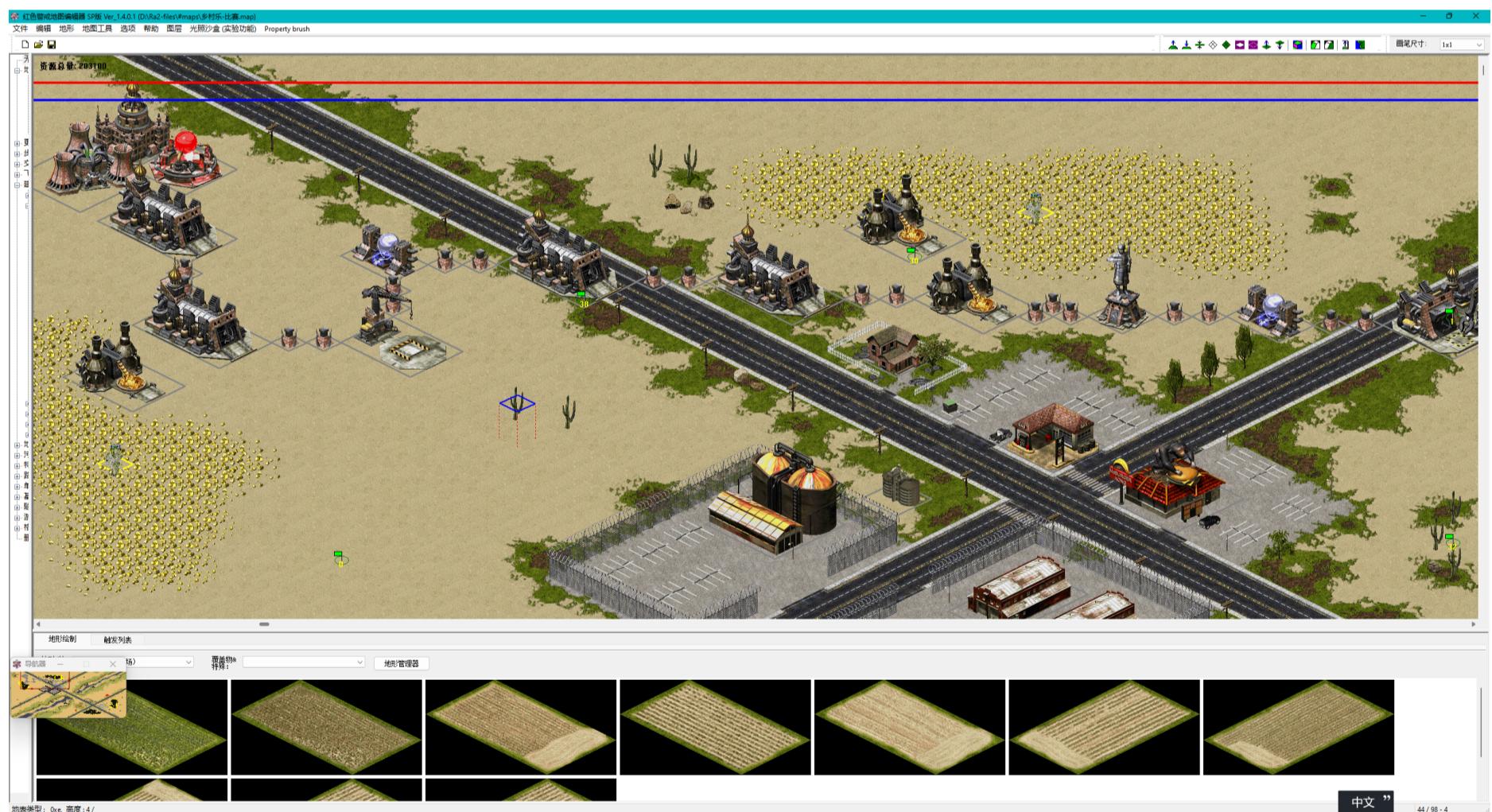
红警2是一个格子游戏，而它的格子并不是与屏幕边缘平行的正方形，因为其固定视角，所以导致了无论在游戏内还是地图编辑器中，格子的形状都是菱形，为了方便直观，接下来我将会用地图编辑器的视角来为大家讲解。

众所周知，红色警戒2的建筑延伸范围是2格，所以我们的极限延伸距离如下

PS：围墙标注了2格的距离



很明显，红色警戒2的延伸距离是严格按照格子数量来计算的，那么经过简单的计算我们就可以得出，横向和竖向的延伸距离实际上是 $2\sqrt{2}$ 格，所以在游戏内的实际表现情况来说，横向和竖向延伸是最好的选择。而且由于红色警戒2的建筑在游戏画面中多表现为斜向，所以多利用以下建造方法，可以延伸的更远，并且有着更大的建筑延伸范围，这一点在防守的时候是很有用的。



第三节 怎么判断能不能放下建筑

理论上来说，目前只能依靠经验，因为地图内是无法直观的看到格子的，当然你也可以用之前提到的坐标功能，来数格子。

第四节 背部悬崖怎么延伸

背部悬崖延伸，玩家无法在对局内做到，因为这是看做地图的地图师是否知道怎么做出能延伸的背部悬崖，PVP玩家能做的只有一个一个点位慢慢试。

原理如下，各位看到这里的地图师可以看一下：[关于PVP地图的创作给Modder们的一点小建议 - 哔哩哔哩 \(bilibili.com\)](#)

第五节 如何规划建筑顺序

苏军的开局很固定，这里就简单讲解一下，具体的内容会在必修二中详细讲解

在发展图中的前期建筑顺序如下：

电厂-> 兵营-> 矿场-> 重工-> 二矿-> 电厂-> 维修/重工-> 重工-> 矿场-> 重工

在诸如秘密山谷、拯救行动、大河奔流等战术图的建筑顺序如下：

电厂-> 兵营-> 矿场-> 重工-> 二矿-> 雷达-> 高科-> 核电和铁幕-> 船厂（如果有海战）-> 核弹

苏军的基本模式很简单，爆重就看谁先到5重，铁幕就看谁铁幕用得好，不过本书仅仅作为基础篇，更多细节内容将会在必修二中讲解

第二章 基础的操作

没有相应的操作，再好的发展也如泡沫一般，一戳就碎。

第一节 操作是什么

操作的定义很低，红色警戒2中的操作其实就是移动一下鼠标，按几下编队，点几下屏幕。

所谓的高手的操作也都是建立在这些上面，无非就是结合了自己的意识知道什么时候该操作哪里，而且能够操作得到那里，并且操作很准。我们可以先从最基础的点中一个单位开始，我们不需要什么特殊的练习软件和练习方式，我们可以直接用红色警戒2这个游戏来进行练习。

如果你苦于自己鼠标点不中移动中的蜘蛛，苦于自己的操作不够准确，那么可以按照下面的视频来尝试无成本无需下载其他任何软件也无需打开任何网站的基础的练习

[【红警2小操作】简单方便的点坦克练习方法_命令与征服 \(bilibili.com\)](#)

第二节 基础坦克操作

框选一部分坦克，移动鼠标到你想要坦克移动到的地方，左键点击。

这就是一切的操作基础，无论是分兵、点射、拉队形还是坦克聚团。

结合快捷键，框选中你想要的单位，按下T，就会选中屏幕内同类型的单位。快速按两下T，就会选中全图内同类型的单位。

这就是最基础的部分，接下来我们将会额外拓展一点点关于坦克操作的内容，建议将此基础练熟，然后用上下一小节的内容，操作足够细腻，打到团长甚至旅长也是够用的。

第三节 进阶操作

首先回答之前在快捷键篇章所留下来的问题

如何依托于新的快捷键带来的全新操作体系让分兵更进一步。

已知：每一次都会直接跳转至分兵视角，且单位处于屏幕中央。

问：如何快速操作分兵走到自己想要的位置？

答：先想好分兵移动的方向，鼠标提前放在对应的屏幕边缘，按下编号的同时按下鼠标，切屏和操作均在0.1秒内可实现。

其核心原理就是跳转画面后，单位处于屏幕中央，所以直接操作即可，不会出错。

我们学习了上一节的基础操作，接下来我们来讲解一下高手常用的几个操作

1、进攻前坦克队形

众所周知，坦克走着走着总会走成一条长直线，如果就按照这个队形往上走，那么就是妥妥的一字长蛇送兵阵。至于为什么，我们就用一张简单的图来讲解。



左边1号编队一字排开的坦克是作为进攻方的一字长蛇阵，右边3号编队聚成一团的坦克是作为防守方的坦克。

已知犀牛坦克打犀牛坦克需要6炮，犀牛在进入索敌范围后会优先攻击距离最近的坦克，请问按照这个队形，左方1号编队的坦克理论上需要几辆才能换掉右边聚团的坦克中的一辆坦克？

答：5-6辆甚至更多。因为左方每辆坦克的路径不同，所以可能第一炮打到的坦克也不同，所有右方可能存在均分抗伤害的情况，而右方因为攻击面是一个凹面类扇形的攻击范围，所以每一轮射击都会秒掉左方一辆坦克，左方坦克在被秒之前只能开出一炮，理论上需要6辆坦克走到同一格子内才能打掉一辆坦克，但是实际上并不会，所以在运气比较背的情况下可能需要超过8辆坦克。

具体数学公式可以参考兰彻斯特方程：[战争和游戏的数学：兰彻斯特方程哔哩哔哩bilibili](#)

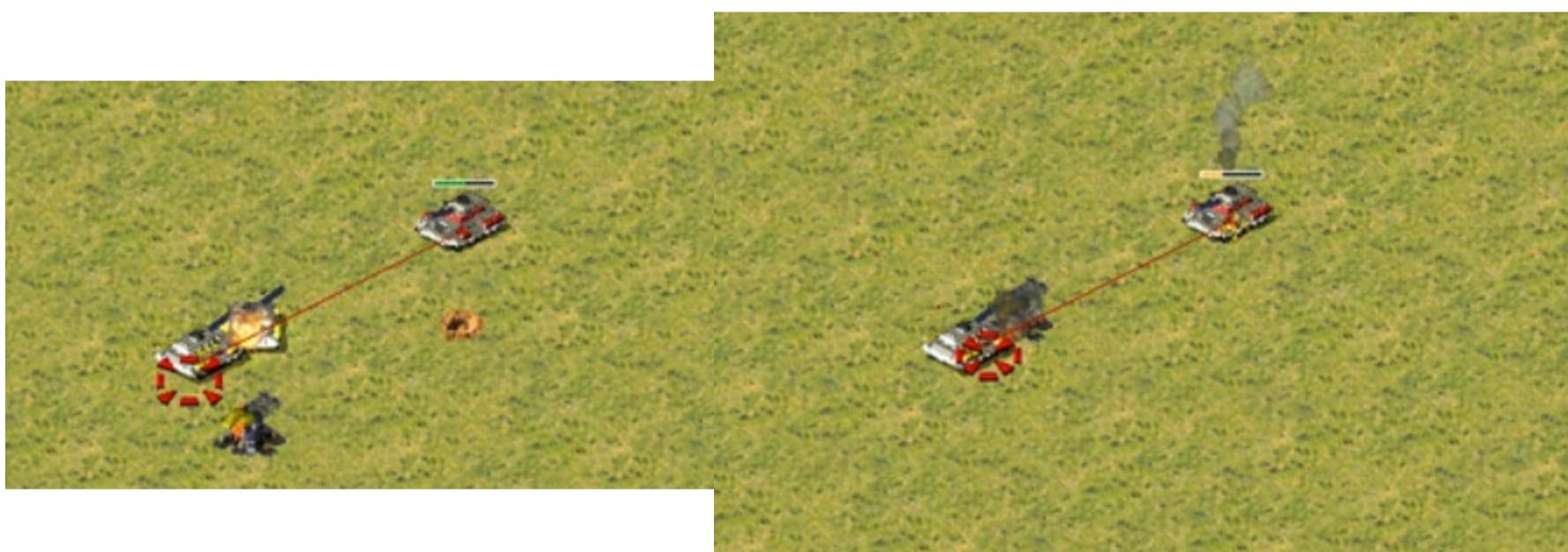
那么正确又快速的又不会耽误太多时间的拉队形技巧是什么呢？

框选前面冒头的坦克，手动拉到侧面，后续坦克会因为前面的坦克往侧边走导致前进路线被堵住从而自动聚团，这时候再按T把全部坦克拉走就行。你会发现这样拉出来的队形又快又好还不会过于影响坦克的行进速度。

2、残血后拉

众所周知，残血只能抗一辆炮的坦克如果打出了3炮，那就是赚的，所以需要血量较多的坦克在前面抗伤害。

其原理是炮弹的抛射体不会越过前方单位直接攻击到被挡住的后方单位上（粗浅理解为高度低过不去就行，ini的内容我懒得讲了），操作也简单，如下图所示：



哪怕前面的坦克都快被打死了，他也打不到躲在后面的坦克，狗也是同理，所以这也是为什么高手都喜欢坦克带狗，不单单是狗可以吸引仇恨抗伤害，位置合理的情况下，狗是能完美挡住炮弹的。

3、实战案例（想不出来更多的了，再多也都是这些操作的变种，我直接放视频了）

[【红警2小操作】快速整理队形（欺骗式拉队形）哔哩哔哩bilibili命令与征服](#)

2019全能王败者组-829 vs 08（一个三星坦克的翻盘）：<https://www.bilibili.com/video/BV137411V7qh?t=1431.5>

[【红警2小操作】蜘蛛斜坡自动躲炮弹_命令与征服（bilibili.com）](#)

第四节 分兵

关于分兵，可能很多人会觉得这个是一个非常难的操作，其实这个操作一点也不难，笔者从2010年开始接触RTS游戏，在2011年参加了War3的WCG比赛，次年参加了SC2的WCG比赛，均拿到过名次。2012年的SC2更是打到了韩服的5000分，再往后发生了一点事，就没再继续了。直到编写此书时（2023年），已经有了13年的RTS游戏经历，分兵在笔者眼里并不是一个很高深的技巧，甚至于笔者最强的就是分兵，刚入坑红警2的PVP时甚至可以做到无编号三线分兵，此专题会在必修二中单独分为一章为大家讲解，这里仅仅为大家做一个入门，虽然入门较为粗浅，不过打到团长够用了。

关于分兵最重要的一点，那就是对于地图的熟悉程度。

为什么这么说，你对于这张地图越熟悉，那么你就会越知道能从哪里走，就拿围攻之都这张图来说，初次见的时候，大部分人都会觉得主要的交战地点是在三个路口处，如果你一旦这么想了，那么你在这张图的后续提升将会非常缓慢甚至彻底走入误区。围攻之都这张图从分兵的角度来说，中间的墙是可以打掉的，那么它就是不存在的，也就是说每个地方都是可以直击对面家里的地方。

如果你的坦克压在地图的一角打墙，另一队坦克从地图的对角同时打墙，无论水平高低，对方的注意力基本上都是放在你正在打墙的主力上，另一边同时响起的打墙的声音也不会让对方起疑，那么另一边的坦克就可以直接进去对方的家里，只要打到一个关键的东西那就是赚的，打到了关键的东西也不要贪，在对方坦克回援后，自己的坦克被包围之前快速撤离，这就可以算得上完美分兵。



那么在上述的情况下，我们做到了哪几点？

- 吸引对方的注意力。
- 在吸引对方注意力的同时分出少量坦克。
- 主力进行操作让对方的视角不敢走开（可以路径）。
- 在对方没有反应过来的时间迅速进行突破。
- 打到了关键东西但是自己没有什么损失，是净赚。

实战视频如下：

[【红警2小操作】对局内有效分兵哔哩哔哩bilibili命令与征服_技巧](#)

创造时机可以是任何操作，比如笔者领悟的法国换家是怎么换的，以及为什么伊拉克破法，全部犀牛进攻时为什么家里要出蜘蛛。



一只不爱做梦的青凰 Lv6

原创作品

法国拉二基地开矿这个，可以从最基础的开始，拿视频里的2号位举例：



如果想要拉基地从小岛悬崖上延伸过去，那么所有坦克主力拉到中间，再拉到左中路口，飞兵同时在小岛晃一圈再过去，等到对方的所有坦克都动起来之后，他的视角肯定是在左中的，这会就可以拉基地去小岛外侧了，这是最基础也是最简单的，单线就能做到。

再进阶的就是双线，在对面进攻的时候，你在防守的同时拉基地出去开矿

再进阶一点，那就是你坦克进对面家绕圈的同时拉基地开矿

以此基础上再进阶一点，对面拉基地开矿的时间，他的视角一定是在要开的那片矿区，这时候坦克去对手开矿点的另一边远点偷东西，对手反应过来的时候已经是只能去补救了，同时再加上飞兵去另一边偷刚开的矿区，基地再前拉开矿，同时三线进行，这对于伊拉克是很致命的打击，因为它从第一波开始就是被动的，如果在这个基础上你还能分兵，那伊拉克没个真三线功底是绝对挡不住的。

以上这些就完全看临场反应了，纯纯的对局数量堆起来的，没什么捷径可走，还是要多玩

2023-08-26 21:23 ⏺ 2 回复

hao77777777 Lv6 大爱学姐o(≧▽≦)ツ

2023-08-26 22:11 ⏺ 回复

我喜欢吃香菇滑鸡饭 Lv5 学到了，最近法国一直挨打，看了这个感觉很有道理

2023-08-26 21:43 ⏺ 回复

接下来就不再详细展开了，因为只有操作是走不远的，操作的真正展现是建立在优秀的发展或被打掉基地后的绝地反击上的。

当然，如果有发展基础想要在分兵上更进一步的，我这里有两个视频供您参考。

[【红警2小操作】简单的一线变三线哔哩哔哩bilibili命令与征服_技巧](#)

[【红警2小操作】如何让你的分兵永远多一线_单机游戏热门视频 \(bilibili.com\)](#)

还有一篇关于分兵的文章，此文得出自作者之手，而是一位老玩家编写的，主要详细描述了分兵的选择和时机：[红色警戒2远古大神DT_IKE：分兵技巧 - 哔哩哔哩 \(bilibili.com\)](#)

第三章 发展

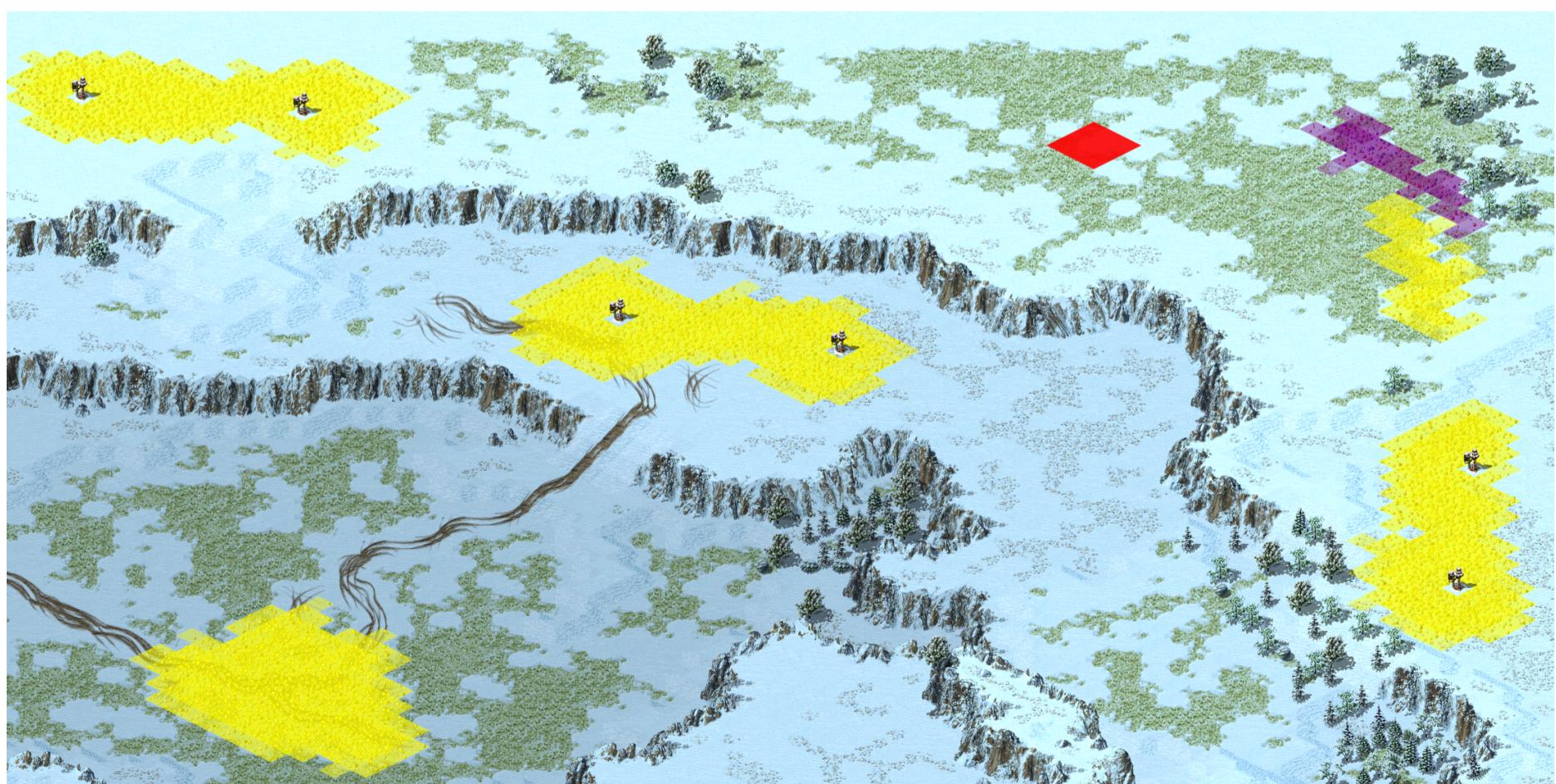
一切都是建立在发展上，没有发展，不可能继续向上。

第一节 分牛

分牛的概念很简单，根据每一片矿区的大小和矿区分配相应的牛车数量。

那么该怎么去看呢？

以冰天为例，按照目前的极限发展来看，一片矿区可以分到3-4牛，因为其矿区大小基本相等，所以一个矿场管一片矿区，每个大矿区3-4牛是非常合理的分布，这里涉及到牛车吃矿会越吃越远以及牛车排队倒矿的问题。少了，经济效益达不到最高；多了，则会出现排队倒矿导致经济收入不稳定。我们可以大致按照这样的矿区大小来判断需要几牛，后续遇到具体的地图我会再具体进行剖析，这一点同样会在必修二中进行讲解。这里我们就先按照冰天的矿区大小来对比，这个判断技巧用到团长左右是没有问题的。



如果没有高手的经济掌控力，不要轻易尝试一片矿区5-6牛，这样会经常出现牛车排队倒矿的情况，总的算下来甚至不如4牛的效率高，那么什么是经济掌控力，这里先留作悬念，我会在下一节的末尾讲解。

第二节 预判经济走向

开局的经济我想大家都会判断，第二车和第四车宝石手动倒矿的情况下是不会卡钱的。

我们首先定义一个概念：那就是牛车从采矿到倒矿玩家获得钱的这一轮时间，我们称之为一个周期。

问题主要集中在新矿区需要牛车转矿区的时间，在这个期间，如果你的手里只有2000左右，大规模拉牛去新矿区是绝对卡钱的，这种情况下最好是两牛两牛拉，现在的地图牛车转矿区的时间基本上等于牛车吃一车矿的时间，我们简单换算一下，那么就是在牛车转矿区的期间，这些牛车是浪费了一个周期的时间没有给我们带来收益，再加上这期间一直在花钱，如果手里没有余钱就开始大规模转移牛车，那么很大概率就会是卡钱卡死。

于是我们需要在牛车转矿区的时间来临之前尽可能保证手里有更多的余钱，也就是这段时间需要大规模的手牛操作。

那么这就是我们这一局游戏最基础的经济走向，也是很多玩家不知道怎么去提升发展的点，尝试去有意识地做，你会发现你的发展提升的速度很快，对于经济的一些细节方面理解会更深。这里仅仅是浅尝辄止，在必修二中，我会更加详细地介绍。

什么叫做经济掌控力？

- 牛车不会排队倒矿。
- 牛车在矿区上的分布合理，不会全在近端或全在远端。
- 开新矿区后及时将多余的牛车分出去，避免排队倒矿。
- 不会大量牛车聚集在一小片矿区上。

以上几点看似简单，但是在实战中，我们面临着分兵或单线的压力，同时需要面对2-3片矿区甚至更多，如果你能保证每片矿区都能做到以上几点，那么你的发展至少是旅长，等经验积累足够之后就可以冲击师长。

第三节 怎么判断敌方经济

如果你能够基础地判断自己的经济走向了，那么我们完全可以套用在敌方的经济走向上。

首先是它转矿的时间，如果大规模地进行牛车的转矿区，那么他的经济是不足以支撑出坦克的同时爆狗的，在对峙的情况下完全可以出一波狗上去白嫖，如果他爆狗，那后果就是卡钱，紧接着的后果就是坦克出不来，因为牛车转矿后需要两个周期的时间才能带来收益，那么在这两个周期大约30秒的时间内，已经足够你打死对方了。

这就是最基础的根据自己所掌握的内容去判断敌方经济的一个例子。

如果你有更好的判断自己经济走向的方式，不妨去想一想它们的表现形式是什么，那么你就可以尝试在敌方表现出这些情况的时候去压制去骚扰敌方，这才是你自己的风格，更适合于你自己的方式，而不是在这里看我列的一大堆例子结果最后什么都没学会。

第四节 怎么简化操作

这里就不再大篇幅赘述了，其实简化操作最重要的就是先放慢你的操作速度，让以前几次操作才能做到的东西缩放到一两次就能做到后，再把速度提上去，然后你就会发现你的操作提升了好几个档次。

[【红警2小操作】如何简化你的操作_命令与征服 \(bilibili.com\)](#)

第三部分 总结

在这本必修一中，我基本总结了从新人到团旅段所需要或者可以继续拓展的东西，虽然编写的时间很短，但是我已经尽可能地将我所明白的最基础的怎么去打好一局PVP游戏的内容展示了出来，后续的必修二我将会去细剖更多的内容，理论上的知识储备我有信心不输给任何一个人，而且我也已经基本验证了我的理论内容，很多与威龙的发展和操作是基本相同的，我本人因为已经工作没有更多的时间去提升了，我会将一条成体系的提升道路留在这里，我希望，会出现第二个威龙。