

DOTA2 久远扫盲系列精品教学之手把手教你滚雪球——前期基础运营攻略

前排提醒：

1. 本攻略极其硬核，有大量文字说明，万字起步，极长！但是我保证肯看下去一定能获得大量收获！
2. 本攻略为中期运营攻略，关于边路开局对线和前期运营的两贴已经完结。如涉及到我在前两贴中写过的内容，如兵线和一塔的概念等，我会默认看帖玩家已经掌握。如看帖者未掌握，请直接点我发帖记录去前两贴中查询相应概念。
3. 本攻略为基础运营攻略，只讲6500分及以下路人局的前期常见基础运营思路和理解。高分首页局的复杂运营变招乃至职业局高端战术一概不讲（太多太复杂不可能讲完或者讲清楚，有的我自己未必都能get到点）。不过任何高端战术都来源于洞悉最基础的运营思路产生的延伸。如果大家确实掌握了这些基础，那么在之后OB首页局和职业比赛的时候应该也能比之前更为清楚地看懂高端选手的一些行为背后的意义吧。
4. 扫盲式教学指的是我直接给出中期运营所接触到的大部分概念的定义，并且直接再现由了解基本定义--思考定义的实质--根据实质做出对应运营举动的思考过程，帮助大家得出整个运营是怎么来的，而不是强行把如何去做硬塞进脑子。硬塞的遥控教学不知含义，记不到两天必全部忘光，我非常清楚。所以本攻略的适用时效仍然非常久。尽管可能攻略出了不久后版本就会更新，但是如果掌握了思考的方式，那么无论版本怎么改动，你应该都可以第一时间得出新版本属于自己的运营思路。
5. 本攻略受众为想提升运营水平的所有位置选手。只要你可以打字或者有麦，团队不知道的决策你就可以主动接管指挥。一个思路清晰的团队大脑能在配合不那么默契的路人局中起到至关重要的作用。我仍然可以保证如果你将贴内给出的定义全部记住并能贯彻到实战中，那你的中期运营保底6000分水平。
6. **注意！为了保证全版本通用，本攻略中的所有关于英雄和装备的具体例子均是辅助理解概念，千万不要带入当前版本照抄！比如我举例用了夜魔和luna想说明某些观点，不代表这些英雄在当前版本中就非常强力！请只将例子作为辅助理解使用，结合当前版本做出自己的选择。例子可能会过时，但是理念和思路永不过时**

一、前言---运营和节奏

上一篇攻略用了两万多字写了边路对线，写了很多，我知道大家看的也很累。

但是残酷的是，对线毕竟只占前5分钟。低分对10分钟线本质是对第一个晚上能做的事缺乏认识，所以只能栓在线上舒适区。

一个打的优秀的对线可以帮你取得先机，但仅靠对线取得胜利无疑为时过早。有的英雄对线强力可以轻易压制对面，但是更多的英雄会在之后的时间里发挥出他的强大作用。只要他们能发挥自己的作用，显然你前期通过对线带来的优势可能会在对面的一波完美团、一波拖节奏、或者一个肉山盾下荡然无存。

所以除非对面对线对不到5分钟不想玩了直接敲基地，你仍然得通过后续的一系列运营来为团队创造胜机。

什么是运营？ 运营就是贯彻你这边5个英雄的特色。

极限发挥英雄优点导致团队在某一时间的强势之处，同时规避英雄短板导致团队在某一时间的弱势之处，就是运营。

所以一个思路清晰的运营自然可以化劣为优，化优为胜。

很多人都喜欢说节奏这个词。几乎我认识的所有人都在说节奏。什么带节奏起节奏 有节奏没节奏，打架节奏刷钱节奏，满屏都是节奏。

但是我现在直接了当地问节奏是什么，可能绝大部分人都答不上来。

很多人喜欢说起节奏带节奏对吧。如果你的英雄在最该打钱的时候瞎jb乱跑，折腾两分钟，哪怕杀了两个酱油，结果塔没拔钱没打，对面大哥刷的开心，你这边穷的要死，不好意思你这叫没节奏，叫不带脑子。

如果你的英雄在此刻的最优解是打钱。那么你哪怕这段时间一波团都不去，队友崩的吗都不认识，但是只要你保证最大化获取了经济，那你就是有节奏。队友崩是队友nt运营的问题，只要你思路清晰，你在贯彻自己的思路，你就不必有心理压力。

所以节奏是什么？节奏就是在最合适的时间，干最合适的事。

一个英雄此时该打钱，那么他只要能打钱，就是有节奏。

一个英雄此时该拔塔，那么只要拔掉塔，就是有节奏。

一个英雄此时该带队压图，那么只要你开5逮死对面的核心并占住对面野区，就是有节奏。

那我们如何得出什么时候有什么样的节奏，并且如何对此进行运营呢？

这就是我接下来要写的内容。

二、夜晚

路人常抱怨的第一句“地图一片黑”通常出现在第一个夜晚。所有友方单位视野大幅减小，除特定英雄外，大部分英雄的视野由1800码大幅缩短到800码。漆黑的地图带来了更明显的压力和不安全感，使游走更加容易，防守更加困难。

对线随着夜晚的开始而结束。之后是发育、游走、推进的时间。也就是运营的时间。

俗话说天黑好办事。夜晚意味着在这5分钟的时间内利用视野缩减可以干很多事，包括点眼、偷眼（到敌方腹地做眼）、游边、包中、抢F，拿莲花，集合开5等等等等。

夜晚区分开了对线期和前期。5分钟夜晚的来临，意味着对线运营基本结束，前期运营开始了。

三、二号位运营思路

3.1 概况

通常中路的第一个线眼是在开局出兵前就插下。**假眼持续6分钟，所以如果没被对面排掉，5分钟入夜几十秒后也会自然消失。**

此时的中路危机四伏，此时己方站在中路高坡看不到对面的高坡。**这意味着对方辅助甚至不用开5就可以轻易地从中路两边河道动中，而对方中一塔旁的TP也不会被看见（白天需要T塔后树林绕一下防被看到）。**

而若中单到6拥有强力大招的同时获得了状态符，中单才会选择游走（仅限路人，比赛时中单有时会牺牲个人利益强行找机会动手换取团队利益，但是路人不建议这么做，因为你很可能找不到2个如此配合你想法的路人辅助）。此时对面有河道保护眼能看到中单移动，若没有功能符，中单去边路的游走效率就会很低。路人一定要记住有F动的才有效率。

所以这时候的发育中单通常都不会选择继续拼刀而是点眼+推线打野。推塔中单则会配合5分钟刷出的第一辆车尝试磨对面一塔的血量。龙骑骨法这种英雄都是找机会就磨塔，而DP这种拥有CD极长的推塔技能的英雄则不一定到6直接开大逼中，除非对方中单T了边路短时间内无法回来。（车子，尤其是边路车子在后面大节说边路时会着重提及）

3.2 中路视野

中路5分钟的线眼和开局的并无差异，顶多插的稍微偏一点。路人一般都是中单自己5分钟看眼快消了趁天黑对面看不到己方河道高坡赶紧补插一个。

请注意，这个补的眼很容易被对面还未消失的眼看到，或者对方通过看到你物品栏中眼消失判断你插眼的位置。

而5分钟不同于开局，酱油已经有充足的资金购买数个真眼。如果酱油铁了心中路两边一边一个真眼，那你补的线眼大概率会被排掉，对面肯定是赚的。

所以如果你想稳定保证中路的视野，那就沟通酱油帮你包后插。而如果你对一中塔有想法，那么甚至可以让酱油摸黑插在塔后。塔后眼可以稳定看到中路的人数和的动向，从而判断对方中路分配的战斗力。

3.3 发育

一个中单，对线打不过对面，丢人吗？

有人觉得很丢人，有的人看到中路被单杀直接俩信号+个漂亮就发过去了。

打不过分两种，一种是英雄克制，一种是技不如人。

单杀分两种，一种是两边激情互拼结果对面以微弱优势取胜。还有也是技不如人被暴打。

当然无论哪种情况己方中单都很亏。队友会嘲讽好像也很有道理，占据了道德制高点。你菜还点什么是吧。

但是。单杀对面的万古中单，又会被超凡乃至冠绝几千名的中单打爆。几千名的中单排到500名的中单对线会大劣。

那我类推一下，500名的中单排到对面是maybe是不是可以直接拔线下一把了？我是不是也可以说，你菜玩什么中单？

永远有比你厉害得多的中单。

那以后是不是所有人中路打不过就直接下一把了，一把5分钟实锤快餐游戏是吧，这还是dota吗？对线被单杀永远都不可能直接导致输掉比赛。

对线技不如人或者英雄克制导致劣势，显得你之后的处理方式更为宝贵。

这里请大家一定要记住：

每个英雄，无论他水平有多么高，他在一分钟能单机获取的经济总量是有上限的。你天梯一万分能让中路一分钟刷3波兵线出来吗？还是能让1分钟一个野点刷两拨野？（屯野是把前几分钟无法利用的野区资源给储存起来，并不是凭空创造资源）

所以，哪怕你线劣，那么也只是将这个上限打了个折扣。而对方在无法击杀你的情况下如果持续压制，其实是一个亏损自身经济的做法。所以这时候尽可能把每分钟的钱吃掉，去旁边把能打的野打了，那么怎么着都有一个保本的钱。被单杀数次是你的对线能力可能出现了巨大问题，只要不死什么都好说。

你可以尝试去和队友换线，这自然不错，如果队友也没法换，那就老老实实吃到保本经济就好。

尝试去K头，去拿队友的资源。你是2号位，团队需要为中路的艰难让出一些资源。这不叫毒瘤。毒瘤是拿钱不办事，如果你崩了还不吃钱，那么整局隐形，队友倒是不会骂你毒瘤，但是他们会骂你别的一些更狠的内容（笑）

用一切手段获取资源度过艰难期，如果中路打不了，能混就混，哪怕拿不到钱也尽量不要死！灰屏读秒是实打实的0经验获取，死一次读秒+前后路程就是1分钟，一个核心吃不起死亡带来的损失。

3.4 如何游走——“带节奏”

对大部分人来说路人中单到边路游走打架就算支援了，杀不杀的掉不管，打架打成什么结果也不管，中单只要去了，就进行了“带节奏”。这个中单就不是喊半天不动的毒瘤中单，是会“带节奏”的团队中单。这样的中单必能在前期就能带领团队走向胜利！

好，这个想法我们先按下不表。我们先来理一理中单去边路游走这个行为在不同情况下能得到的一些结果：

- 中单跑去劣势路配合34杀人拿塔，期间收获人头，1波半兵线和大野点，之后TP回中收线，用时一般1分半左右
- 中单跑去边路配合34或者15杀人，没有人头，塔拿不掉，收了大野点TP回中收线，用时一般1分钟左右
- 中单跑去边路，但是对面信息足够防守到位，中单蹲了一会无功而返，再走回中路收线或者走到野区打野，用时1分钟左右
- 中单跑去劣势路和对面对拉锯战，状态打完才换了1个人头甚至人头都没，TP蓝都没了，被迫走回家中单跑去优势路和对面对拉锯战，状态打完把对面打退，结果无法TP回中，1号位又不肯去中换线。
- 于是中单要么抢优势路的野点和兵线和1号位发生矛盾，要么走回家T出来，用时2分半乃至3分钟中单跑去边路无脑冲阵，被对面下来支援的中单击杀，复活30秒后T出来收线则用时1分钟左右。若此时中单是TP边路冲阵而死，则会花费两分钟以上。

我列举了中单支援的一些可能情况，当然全部列出肯定不可能。可以看到，中单无论怎么动，都有至少1分钟以上的游走时间，若发生遭遇战或者不幸被击杀可能达到2-3分钟之久。

上一小节我才说过一个中单在5分钟之后可以通过线野双收来达到自己的最大经济获取量。

那么，既然你花费了本来用于线野双收的1-3分钟的时间，也就是浪费了这段时间你可以获得的经济，那么你的游走一定取得了和线野双收相匹配的辉煌战果吧？

如果是这样，那确实无可指摘。

在第一例中，一个中单收获了人头，拔掉了优一塔，收到了线，还打了波大野点，最后还能回中继续收线，毋庸置疑收益爆炸。这也是中单游走最想看到的结果。

而在其他例子中，中单的游走收益可并没有梦中那么完美。要么人头被抢，要么状态打完无法进野，要么无功而返，被迫千里回泉，甚至直接去世。

而大家路人排到的中单或者自己玩的中单，游走是第一例结果的局应该比较少吧。

所以我们可以因此得出：在对方边路并非弱到一游就崩的情况下，中单的游走收益是不稳定的。所以中单的游走相当于用自己1-3分钟的个人发育收益换取一个下限和上限波动较大的不稳定收益，并伴随着可能的团队收益。

而对路人来说，因为路人水平的不稳定带来的各种不稳定现象，所以中单保持稳定的收益作为团队的基本盘比什么都重要。

所以我们可以在此得出结论。**除非你判断你的游走可以为自己和团队的收益远大于你占线的收益，不然一个路人中单能不动尽量不动。**

创造巨大的收益指：把一条大劣线直接救回正常发育状态、在只靠34拔不掉对面优一塔的情况下稳定拔塔、击杀对方此线上的核心。

更高游走收益指：对面贸然冲塔你TP支援下去就收割两条命、游走目的地有野矿供你获取、自身英雄机动高或者有加速符等高机动神符可以迅速到位，并且杀完人迅速回中继续吃线。

如果边路不好动手，那么不要离开中路。你离开中路等于直接放掉中路一塔起码一半血，同时可能颗粒无收。

你是中单，你是团队的核心和基石。你的经济会高效地转化成很早做出的关键装成为团队最锋利的剑和最坚韧的盾。

你去游走本身就是屈尊放弃稳定收益，如果不能创造相应的战果，即使团队整体上获得了收益，对你个人来说也是血亏。你本该获取的收益被乱跑毁的一干二净。

一个水平较高的中单，能迅速估算出某些情况下的游走收益，判断游走结果对自己的影响，最后作出选择到底动不动。如果大家之前对此一直没有概念，可以尝试着练一练，估一估游走的难度和自己能获得多少经济。估收益的习惯培养起来有助于大家水平层次的提升。

如果实在找不准，那么先通过单机练习搞清楚自己手里的英雄在5-10分钟中路能获得多少的稳定收益，以此为基准作为判断。

切记，**不要被队友嘴里口口声声的“带节奏”迷住双眼开始乱跑。**毕竟，你的队友可能根本不知道这三个字到底是什么意思。是你判断可以动，而不是队友遥控你动。

四、防御塔

一个推塔的游戏，围绕防御塔的运用肯定是游戏的重要一环。

防御塔到底有什么用？就是兵线上立个塔帮忙砸兵，顺道还是个TP点是吗？哦如果推掉全队能拿点蚊子腿钱。

绝大部分人，对塔的作用也是一无所知。

这也是我平时复盘教学较低水平局时最常看到的崩盘情况：杀人打架勤快干个20分钟，对面一座塔没掉。

那么，很明显我需要单对防御塔进行一个扫盲式定义。写的是前期运营，我就只定义3个一塔了。

4.1 优一塔定义

优一塔是守护优势路主野区和小吃街入口的桥头堡，但是，**易攻难守**。

当兵线进入优一塔时，优一塔可将兵线弹出至对面劣一塔门口。

这里既然是5分钟后，优一塔将兵线弹出的意义就是**保证对方必须分出人手来处理劣一塔前的兵线以防止浪费大量线上资源**。

一旦敌方有核心露头处理兵线，就意味着对方不在视野内的人数减少，也意味着己方在主野区打钱的核心更加安全。

如果己方想去主野区抓敌方正在打钱的1号位，但是并没有拔掉对面的优一塔，那么就会出现这样一种尴尬的情况：

己方抓死对面一号位发现兵线已经到了己方劣一塔前，所以在抓死对面后己方核心被迫T回去收线。而对面核心活了继续拍拍屁股出来打钱，此时明牌无TP的核心直接约等于减员，无法再压制对方核心。

如此反复，己方在主野区的抓人效率就会低的离谱。

所以如果不拔优一塔，你就无法对主野区造成有效压制。

而优一塔是三个外塔中最好拔的外塔。

塔后空旷的地带极易被做塔后眼，离和优二塔过远导致若想守塔要么得提前就位罚站，要么得一张一张TP下来葫芦娃救爷爷，t二塔得跑十万八千里，T前哨6秒钟更长。而传送门提供了让对方劣势路全员不靠TP迅速换路多打少拔塔的能力。

所以优一塔易攻难守。

而在入夜后，3号位到6通常会拥有较强的大招。此时己方刷野效率高的大哥会进野发育，不能刷野的大哥在线上极为危险也会选择换路。所以此时的优一塔必然是减员的。

这就是为什么高分桌两边5分钟一到经常互换优势路一塔的原因：都不想守，但是都想拔掉对面一塔打开主野区和小吃街入口。

那就互换吧。

所以，优一塔的重要性和易攻难守的特点导致**前期最迟最迟10分钟出第二辆车时一定要迅速拔掉优一塔**。

4.2 中一塔定义

中一塔是最重要的一塔，是守护己方主野区、三角区、河道F点的扼要关隘。

中一塔一丢，己方将无法稳定控制河道F点。一个装瓶的好F能让对面的中单保持2分钟的主动权。

同时对方开5可以直接从中一塔位置插进两旁的野区。

正常的辅助破雾位是在河道入口附近，这样进野区可以直接包抄到后方直接打你们一个措手不及。

而中一塔的沦陷更是让本来容易压制的主野区成为了去三角区的落脚点---**我们可以在对方主野区开雾，直接从中一塔处横穿马路去三角区。**

所以一旦中一塔丢失，己方的野区防守瞬间千疮百孔。防守方根本不知道敌方会选择哪一条路线进攻，一旦对方大部队不在视野内，野区就会变得非常凶险。大哥不敢打钱，酱油不知道站哪能蹲住。这自然对运营是极大的劣势情形。

而相应地，如果我们能很早拔掉对方的中一塔，那么我就可以有很多种选择方式来压制对方的野区。那中一塔好拔吗？显然不太好拔。离中二塔很近的距离使敌方可以TP2塔安全观望以待时机，中一塔周围的窄地形和大片树林阴影显然看得出易守难攻。酱油蹲在树林里推进方也很难第一时间找出并集火。

所以拔中一塔通常得集合全队之力强行突破，或者杀死对方关键英雄使对方无力守塔：可以是核心，也可以是守塔过于恶心的辅助如光法/剧毒。

这就是首页局乃至职业比赛有时候10分钟出头甚至10分钟不到5个人全部集中到中路强拔对面中一塔的目的：

拔掉，野区就好进了；拔掉，压制就好打了。

路人中一塔拔的早不早和你的压制运营直接相关且极为重要。拔中塔运营我会在之后进行说明。

4.3 劣一塔定义

劣一塔主要的作用是保护三角区和魔方以及附近的F点。劣一塔一掉，劣二塔的TP点已经明显处于三角区后方，那么TP支援就不能第一时间到达三角区。

而同理，劣一塔存在，吃经验符是一个深入敌后的偷窃行为，但是劣一塔一掉，吃对方经验符就会变得安全许多，而经验F附近远古野范围的团也变成了单纯的野团而非塔下团。

劣一塔在33版本中的地形做了巨大改动，周围变成了开阔地形，所以防守方不再拥有地形优势。但是因为劣势路线短，刷出的兵线能快速到达劣一塔处对推塔方造成干扰，所以只要不是强力推塔阵容，3个一塔中仍然劣势路一塔比较难推。

所以拔劣一塔的主要想法是获得对方经验F以及对三角区造成压力。所以一般对劣一塔的想法比较靠后，远不如动优一塔的优先级高。偏进攻的团队可以在12-13分钟尝试一下去控经验F。

五、一号位运营思路

既然说完了防御塔 尤其是优势路1塔的定义，那么就可以解锁1号位的运营思路了。

既然优势路一塔易攻难守，那么双方自然会积极地进攻优势路一塔，那么在这片区域打钱显然不能称之为安全。

优势路一塔旁的野区为主野区的1小+1大，而这片区通常被34控制，同时野区的高台只要一个眼就能一览无余。

而传送门旁的1中+1小，因为传送门处于高台无法在野点处观察到，自然也是高危地段。

这两个资源区需要辅助提供视野来解锁，如果没有视野，完全打不了一点。

所以我们要明确一点：强1长时间站优势路线不进野并不是为了保证自己高效获得经济，而是为了压制对面的弱3不给他获取经济。如果纯为了刷，优势路线收益并不高。当然还有种可能是这个1根本打不了野，打野收益还不如上线补那两波兵。

如果是强1还好，起码能稳定收获塔旁边小野和大野的经济同时能压制对面3发育。如果你是弱1，那野点完全被对面控制在手里，那你只能吃对面剩下的残羹冷炙——**仅仅1分钟的那两拨兵可能还不满的线。**

但是再强的1，也架不住对方全队进攻优一塔。如果这次进攻是开5，那么你大概率是要交在这了。

5.1 进野

所以入夜后的1号位，只要你打野效率比较高，必须，马上进野！

代表英雄TBSV小娜迦美杜莎飞机等刷野英雄。我最近帮人复盘的时候经常看到这类英雄5分钟以后还傻愣着站线上待到10分钟，然后纳闷为啥咋这么穷打不到钱。

不管你线优不优，请把这坏毛病改了直接给我进野。

对打远古效率较高的英雄来说，远古>优势路线+小吃街>纯小吃街>>主野区中小野。而通过组合，你可以通过规划打钱路线，刷远古区-去线上把进塔线顶出去,或者远古区-主野区-优势路小吃街，或者远古区打完直接TP换区，保证自己每分钟打到最多的钱。

所以请能高效打远古的英雄直接从优势路一路刷到三角区开始利用远古的资源。一个1号位能否利用远古经济，直接关联的是他打钱是否高效。

注意！能高效打远古指的是关键装已经做出来能迅速打掉，而不是慢慢对着远古野扣。比如SV，开大有疯脸那么可以轻松打远古，但是如果没大没疯脸，去远古效率极其低下，那么仍然不需要远古循环。

而对远古利用效率较低的英雄可以在小吃街通过传送门进行循环。这是打不了远古的英雄效率最高的打钱方式。主野区现在地图巨大野点分散同时离兵线非常遥远，想进行循环非常困难而且非常危险，所以一般是临时打一波，或者从远古区路过中路往主野区走的时候打掉路线上的野点。

至于进野怎么刷效率最快，和我楼上说的抄中单打钱路线一样，直接去首页局抄职业1打钱路线。别人一分钟从哪开始打哪波野刷到哪，一帧一帧抄下来。然后自己开单机熟练，保证把打钱路线变成自己的东西。某些选手玩个C不会打钱，自己无干扰打钱慢的离谱还要把锅甩来甩去，那你真是弟中之弟。

进野后那线咋办呢？

有人问兵线怎么办？兵线进塔再吃。如果你拘泥于兵线，那么对面一旦打算控线拉大（对线后当然也可以拉大控线）那你是打算直接挂机吗？

如果觉得兵线进塔吃会漏或者即使兵线进塔还是很危险，那就放给辅助。

这就是高分常说的放辅助顶烂线。一是护着塔，防止线上没人对面无干扰安逸推掉一塔，二是获取团队弃置资源。

这是站在中单和1号位的角度考虑的东西：着重于最高效率地获取资源，食之无味弃之可惜的资源让辅助去获取。

辅助获取的经济也是你的团队总收益。线被小兵a掉被塔砸掉，那经验和经济就真的是被浪费掉了。

5.2 刷钱路线

因为涉及到版本更新，为了攻略的长久有效我不会放具体的刷钱路线。当年写的教学确实由于小吃街的出现，打钱路线素材全部到点。而不同英雄的打钱路线也不相同，我不可能挨个穷举。

现在早就不是10年前需要上攻略网站翻出装打法的年代了。职业选手比赛直播大家全都能看的一清二楚，直接对着看就行了。

这里讲的是怎么看。

一个职业选手，他玩的这个英雄，为什么在这个时间，从这里开始打钱？然后他走到了哪里，最后一分钟结束的时候他在哪里？

去尝试分析他走的路径，那就是打钱路线。

然后，自己开一把单机试一下。这样的学习方式比你去抄什么出装打法容易记的太多。

不同的核心因为打钱效率不同，自然打钱路线不尽相同。

这里大概区分一下，就是利用远古的效率。

能打远古的英雄，会更为积极的利用三角区。而打远古效率较低的英雄，则会几乎全程在野点-线上循环。

那么，这些英雄，或者说这类英雄的打钱路线，就是你平时正常OB看直播看比赛需要积累的东西，而不是过了就过了。

想玩某个英雄----去ob首页职业局看职业选手怎么走路----自己去单机跟着过一遍，注意一定要单机过一遍！

很多人抗拒单机试路线，觉得这非常low还浪费时间。

我这里只能说，自己亲自过一遍，和用眼睛看一遍相比，完全是两个概念。

玩核的选手，一定要试。

那么有的人就要说了，唉他们刷着刷着就打起来了，跑了，乱走了，我不是不知道打钱路线了吗？

记住，正常路人整个团队的运营就是给1号位拉扯出单机打钱的空间。

而1号位在明确了解了单机如何打钱的情况下，将一部分单机的时间，舍弃，然后去跟团去帮去干事。

换句话说，你不会单机打钱，那么你绝对不会打刷结合。你可能是恰好跑过去，凑热闹打了波赢团，实际上有你没你差不多而你这波团亏了大量的经济。

好像结果还不错，但是一到复盘就原形毕露。

这并不是最优解。你所谓的跟团打架积极可能只是对你拙劣的打钱能力的掩盖。

打钱路线，和单机补刀一样，是游戏最底层最底层的基本功。会就是会，不会就是不会。版本更新后，第一时间需要熟练的就是这个。只有能牢牢地掌握住经济，你才能进行进一步的取舍：我是刷的更贪一点，还是放掉一部分给队友？还是放掉一部分去跟团？

你不会单机，你就永远不会变式。靠看，你是看不会打刷结合的。打刷结合，本质是单机打钱+-局势理解。

5.3 换线

一旦1号位判断出这把5分钟后待在优势路=坐牢，那肯定是不能继续待在优势路了。

那如果1号位并不能高效打野呢？一刀刀扣野怪也太慢了，那打钱路线肯定是要包含兵线而非远古的。**显然最直观有效的方式就是换条线打钱。**

同时，你优势路坐牢，难道对面优势路就不坐牢了吗？这时候高分1号位，尤其是有能参团大招的1号位比如虚空，会主动tp劣势路找3号位打一波力求拔对面优一塔。这样又压制了对面，又解锁了新的地图：对方主野区。既然我方小吃街和优势路线不好站，那我们去对方小吃街和优势路线刷不就好了吗？

推掉优一塔，不容易死的3号位看情况包中或者去优势路吃资源，1号位就获取了一大片资源区：三角区--劣势路线--对方优一塔旁小吃街野区。

这样你是不是比拴在优势路担惊受怕舒服得多了？

这就是高分局出现率极高的基础运营：互换优一塔--互换主野区。

两边都不想守，两边都想攻。那就互相换掉就好。

换塔换野区是区别高分和低分前期运营水平的重要分水岭。掌握换塔，结合单机稳定的打钱路线，1号位无论如何都不会穷。所以请不要一穷就怪队友，低分局的低压环境1号位无论怎么刷都不可能穷的。多去找找自己的问题，把把怒火倾泻在你这辈子可能都排不到第二次的队友上，要好很多了。

六、5分钟开始的辅助位及3号位运营

之前我们已经写了1号位和2号位前期运营思路。

可以看出，1号位前期运营最重要的就是打钱，一切举动不离高效打钱。2号位前期运营同1号位一样打钱为主，辅以支援游走反哺团队的同时也不落下自己的经济。路人1号位大部分情况下5分钟之后打架来都不来，2号位看情况来，但是不来也是常态。

那么实际上路人盘活全局的运营方向并不以12号位，而是以345为主。

既然一个英雄点出来打3号位，那么这个英雄在前期吃了一定资源，比如到6并有了些基础装备之后，可以成为团队的重要支点：强力的技能、难缠的特点、够硬的身板、快速拔塔等。

那团队的运营肯定是往支点3号位上靠。通常在3号位需要单人补线并没有安全威胁的时候，运营才会往中路2号位上靠。

45号位过了对线期结束了保线后，则会成为团队重要的润滑部分和运营发起者：

他们可以让一条线增加压制的筹码、可以储存团队的经济（屯野）、可以顶住大哥不要的线避免己方资源浪费和塔的血量无意义地被消耗、可以保证团队的安全视野、可以出奇招击杀敌方核心或者点亮敌方核心所在位置方便之后处理等等。

那么接下来我们就开始前期运营中最为重要的部分了。掌握这个部分，345才能把局势牢牢地把握在手里，而非梦游挂机不干人事。

6.1 最被忽视但是最重要的东西——投石车

投石车每5分钟刷出一辆，第一辆投石车5分钟整刷新。我可以说不，6000分以下的几乎所有选手，都对这个投石车没有任何想法。

车子是干嘛用的？钱多一点？很肉打不死？

5分钟的投石车近一千血，魔抗80。车非常肉可以顶一波兵很久，英雄若无特殊技能如POM箭秒车，得A很久很久。这意味着车子可以稳定地存活很久。但是车子被防御塔攻击4次就直接爆炸。所以车子进塔如果没小兵抗住，直接就光速去世。

既然是投石车，那么肯定推塔很有用。直接上定义：车子A兵基本不掉血，但是A一下塔能掉60血，3秒钟A一次。车子攻击范围内有防御塔则不会被勾兵吸引仇恨，只会对塔进行攻击。

这意味着什么？一塔1800血，只需要半分钟也就是一波兵的时间，车子就可以输出掉塔三分之一的血。如果你能保证线在对面塔里两拨兵的时间车子一直在输出，哪怕你没有任何推塔技能，光车子就能拆1200血，再配合英雄和小兵平A，这个塔基本上没爆炸也基本只剩个血皮了。如果你能给车子加攻速或者自带推塔技能，那么一波兵多，对面一塔基本就没了。

所以发现了什么？

并不是一定需要推塔技能。只要保住车子持续输出一分钟以上不被对面塔A掉，就能推掉一塔。所以是不是很多人的理解被刷新了？

接下来的5分钟第一波最主要运营方向就是以这辆刷出的车子为主。

6.2 六分钟最重要的东西：状态符

这里先提一下6分钟是第二个莲花的刷新时间，但是此时对线基本进入尾声，这条线的优势方可以轻松控到莲花，所以实际上没必要放进运营中说。

状态F这个东西，非常的老生常谈。**为什么说最重要，那么自然这个状态F是中单最能打开局面的动点。**绝大部分情况下，路人中路到6了也会优先保证自身站住中路线去稳定发育。但是6分钟的F点给了一个巨大的机会。带着F去边路动一波，然后完事t回中路或者顺势拔塔制造巨大优势。

所以，**辅助在5分钟开始的时间一定要在脑内过一个判定：我是否应该控6分钟的F？**

很多时候辅助站在线上可以进一步保持线的稳定，但是被一个状态F打崩的局面比比皆是。记住，这是一个非常明确的取舍。

你去中一定会放弃一定边路上的优势，你为的是这个状态F带来的巨大不稳定收益。

但是如果你是5分40秒以后才突然想到，然后慌忙去控，那一定是晚了。所以一定是5分钟卡点过一个脑内判定。有没有这个行为直接决定了这段时间运营的差距。

那么怎么动呢？动的前提绝大部分情况下都是保住自己这条线单人能玩，所以通常是拉到野动，这样最起码自家核能吃到一波线。

然后至于你是40秒T中路，还是一路走到F点这个见仁见智，T中打一波可以确保对面中单没状态不敢去单控F点，而走去F点则是单纯的保F，但是无论哪个选择基本上都是跟开雾绑定。中低分可以省掉雾但是得清楚，雾是保证你这波大举动的稳定，不开一定会丧失稳定性。

同时如果45同时去中路不仅仅是控F，本身的45联动也是一个比较强力的动点，所以如果看到晚上45全部消失一定要报点。

6.3 七分钟最重要的东西：经验符

在七分钟这个时间点没有任何东西比经验符重要。哪怕你们打了波小团灭但是2个F全让，你别高兴的太早，10分钟你家的45很有可能到不了6，前面贪小利可能得面临着10分钟让波大型哑巴亏。

经验F吃自家的自然不用多说，这里讲下怎么去吃对面的。如果优势路方线非常优大摇大摆去吃了TP走很简单，但是也过于好防。对面6分55弄个控过去你咋都控不到F。同时地点在对方2塔腹地，己方也绝对不会想在那打的太久。

所以最有效的方式是：6分钟动一波 打掉对方45的TP，然后卡点去控。

结合刚刚的6分钟刷F，6-7分钟如果你手里的英雄还有点强度，那么最好去积极求战。我强烈不推荐任何不带目的的无脑打架。你的无脑打架可能不会带来任何收益，但是6-7分钟你哪怕杀不掉人，打一张对面的辅助TP下来支援，那么你的目的马上就有了：为了经验F。

拔塔，控F，你的对线期之后每一次的行动都是为了某些大目标，而不是为了蝇头小利。

6.4 五号位优一塔顶线思路解析

结合上面优一塔的定义，5分钟后优一塔区域会变为易攻难守之地。

如果对方3是发育3，或者己方线上已经积累了巨大优势，那么1能站得住优势路线也不错。

如果客观因素对面线上较强，即使你保线水平足够，大哥线上还是会不舒服，并且这条线在5分钟后就会变成一条烂线：极为危险、收益低下

而此时如果你动，大哥单人混线必坐牢。如果大哥进野你也动，那这条线没人顶，一塔随便就被推掉。

这个时候。一个聪明的5号位要做的事只有一件：精神控制1号位打野或者tp劣势路去，自己顶优势路的烂线。

线被5号位放技能配合塔迅速消耗对方兵线，这样可以使对面的车子暴露在塔的面前。一旦车子被毁，单靠对方无推进能力的3号位，拔优一塔就需要拖好几分钟甚至拖到10分钟的第二辆车了。

如果劣势路或者中路开战了，5号位t劣势路也能迅速支援。

如果自家劣一塔推进效果不好3号位过来优一塔了，你就可以动了。

如何发现对面聚集？那自然优势路有那么一个保护眼。眼只要能看到塔前或者野区对面人靠过来那么这个眼的作用就足够。

点眼的最核心定义：什么地方需要视野就在什么地方点眼。

结果上，大哥成功避免坐牢，你成功获取了团队弃置资源，同时又保证了你作为一个5号位随时可以支援其他路。

最后还能作为可能产生的守塔团的一个重要筹码。辅助提前就位，发现机会，大哥T下，优势路守塔团。

这个5号位，是不是就非常有作用了？又拿了钱又办了人事，是不是就比到处乱跑高端到不知道哪去了？至于如何精神控制一号位，考验的是你的话术和沟通能力。

兄弟这线实在不好打，你看着能不能跟3号位换个线吧/你看着能不能进野吧会舒服一点，这烂线我来顶。

要你家1号位游戏理解实在低下，硬要顶这个烂线坐牢不肯动，5号位请毫无心理压力地放弃这个nt准备开始动。你已经给他提过建议了，你已经仁至义尽了，让他坐牢的不是对面，是他自己。

6.5 拔敌方优一塔运营--三四五联动

6.5.1 三号位视角

玩三号位的人，入夜的一瞬间，就该有一个短时间判断：

- 我这时候算肥还是算穷？
- 我这时候战斗力是否已经足够强到45随便来人就能乱杀对面？
- 能否靠5分钟刷出的车稳定打击甚至拔掉对方优一塔？

如果你偏穷，你想补。那就继续占着线补，或者和我楼上说的那样跟1号位换线去优势路补。一般3号位都够肉，顶着优一塔对面也不好推。这样45解放可以去中路找2打，或者去屯野顶线保证资源不被浪费。

如果你偏肥或者强力，你就直接把45拉过来和自己一起捅对面杀人拿塔即可。

如果你偏肥但是5分钟还是想补一会咋办？教一招，看了就会。

5分18秒自己拉大野，或者让4拉大野，让这波带车的线全部跑到大野点处。你会发现大野点迅速消掉了兵线，但是却打不动车子。而你家的车子因为被拉到了仇恨，会一直去和大野battle。

对面的车子因为没有对应兵线，直接推到了你家劣一塔里。

迅速清掉这波兵，塔a4下处理掉车子。

这说明了什么？这意味着5分钟的车子并不会在30秒之后直接进对面一塔，而对面可以抗兵线的车子被你处理掉了。而只要你将大野打完，车子自然就会回到线上继续推进。

这意味着什么？意味着，你存住了5分钟的车子。如果你想让车子上线，那就把大野清掉即可。这说明了你可以自由操控这辆车子上线的时机。比如到了6分钟，车子还在那A野。6分钟你想推了，大野一清，喊人。

到6拔优一塔是3号位的本职工作之一，具体操作很简单，杀人逼塔，兵线被塔A完了肉身抗几下等到下拨线进塔，车子输出两拨线配合你平A，一塔炸了。

3号位拔这个塔还需要注意什么呢？注意下对面支援。没了。

6.5.2 五号位视角

上一小节我们说的是优势路坐牢五号位顶线的情况。那必然有优势路顺的情况。

1号位站线站的很稳，压住了对面3，对面3迟迟不能到6。这时候5即使在线上也帮不了1号位太多：多a对面几下？还搁着拉野控线？（当然此时可以拉野，主要目的不再是控线而是消兵恶心对面3，但是野点通常容易被大哥打掉，那你拉啥，拉空气吗）

而自家大哥可能刷着刷着看情况就会渐渐刷到野区去。

如果暂时不需要5去顶优势路线，那5自然就可以动了。可以是帮中灌瓶，可以是做眼，可以是去劣势路合体。

帮中运营我们之后说，先说去劣势路。

既然劣一塔狗都不碰，中一塔易守难攻，如果你不想动中路的手或者不好动，那5分钟开始最需要进攻的地方显然就是对方优一塔。

那么这时候你的想法就是你们，尤其是你家3的战斗能力。

- 如果是个夜魔呢？到6有大有一波强力的冲阵，但是夜魔本身不带控制，打起来99%变成绕塔追击，那么对面有没有机会T下来反打？
- 如果是个大屁股呢？大屁股火雨总伤很高，但是留不住人就是白搭。而大屁股前期只有1级圈或者甚至不点圈，控制能力捉急。
- 如果是个斧王呢？斧王战斗力很明显较高，但是要想让斧王走到对面脸上吼到人好像不是一件容易事。

这时候，45的联动就很有意义。帮助这些各方面差点意思的3打出自己的最理想作用。

45配合开5从三角区直接包优势路找3联动准备叫杀。两个辅助的技能给上，这些比较残念的3号位就能发挥作用了。为什么开5？楼上才放的防守眼位图忘了吗？俩傻子屁颠屁颠眼下跑过去是个人都知道你俩来了杀人，拿塔。

说是四五号位视角，其实主要还是五号位视角。4号位要么一直在线上，要么在中顶线。叫了只要能过去就行了，主体拔塔运营发起者应该是三五。中单通常是看着呼叫当空投支援用，能来肯定容易打，不能来也不是不能打。

如果做不到杀人拿塔，那就继续补吧，45去找中路打。3要是不肯打2也不肯打，那三路都在刷可太蠢了，老老实实多点保护眼挂机吃点零头线钱或者蹲大哥吧。三个人都在刷想必之后一定很肥吧，等关键装再打。

6.6 破优一塔后运营--包中

上面我说了大概破塔的思路，具体怎么去打还得去看具体情况来。

但是最起码的一点就是，无论你怎么运营，最迟都得在10分钟配合第二辆车子把对面的优一塔拔掉。绝大部分路人局最迟拖到第二辆车时一塔是必拔的，拔不掉说明你运营出了大问题，或者你家阵容出了大问题。因为再往后，你要么得拖到15分钟等第三辆车，要么得在10分钟之后再组织大部队去拔优一塔。

一个本来早就该被推掉的一塔，存活了那么久，那这个一塔的作用就已经远超期望了：顶了无数波线，稳定给我方的兵线造成压力，同时使我方入侵野区的效率大大降低。

节奏就是在最合适的时间干最合适的事，所以任何的运营都要加以时间限制。你在5-10分钟就该干完的事，你拖到10分钟甚至15分钟以后去做，你就是有大问题。一个敌法12-13分钟狂战大家都会赞扬，但是他20分钟狂战可能会被喷的妈都不认识。

拔塔也是同理，只不过因为大部分人受水平限制不会注意这一点所以苛责较少罢了。高分局优一塔15分钟不拔这局大概率直接到点，除非你家拔塔能力低下或者战斗力捉急，前期一个能打的都没有，那其实也基本到点了。况且就算阵容不好打，前期开5杀一个然后多打少拔优一塔也不是难事。

那么拔掉优一塔后，会出现什么样的变化呢？

因为拔掉优一塔后核心会去收掉此时过来的下一波兵线，所以兵线会前推到敌方优二塔前，**兵线经过一轮反复推拉后则会稳定在对方二塔前面大概小野处左右的位置（因为兵线并不是同时对位，所以兵线位置会在敌方优势路线上来回移动）。**

同时由于优一塔的丢失，对方丧失了一大部分对主野区的控制能力。**大哥不敢收优势路的线，而若其选择打己方小吃街的野，己方从优一塔传送门位置进攻对方小吃街是一路通途，敌方若无视野保护则大哥凶多吉少。**

所以整个优势路半区在优一塔被拔掉后变得危险了很多。

那么相应地，为了在破优一塔后控制敌方野区，己方的辅助在破塔前通常会在敌方塔后野区点眼。而若破塔后点眼一般配合开5插到深处，因为破塔后直接进野区点容易被敌方的防守眼看到。

点眼的最核心定义：什么地方需要视野就在什么地方点眼。

这里拔完优一塔后如果选择对刷等自家3关键装比如跳刀，或者占住敌方主野区把对面压在三角区的这种小学生都会的操作我就不谈了。

这里着重说一个点就是包中。

经常看主播打首页局的观众可能会听到一个比较常见的词就是包中。

既然是包中不是推中，那肯定就不是走中路兵线正面刚对面中一塔，而是字面意思上“包过去”。中一塔既然易守难攻，那正面对垒显然守方占优势。那只要包到对面后方突袭中路使敌方关键守塔英雄丧失战斗力，显然进攻方就会占先机。通常优一塔拔掉后己方3若有战斗力并不需要刷到关键装才能打，己方会选择在优一塔旁位置开5直接走主野区直插中一塔斜后方。若路径上有敌方一号位那直接宰掉，若一路无

事则会准备突袭中一塔开团杀人拿塔。

包中的优点自然是**打措手不及+较为轻易地消耗大量中塔血量甚至直接拔掉。**

下面说下注意事项：

- 通常3号位得打架强力。比如你带大潮汐包中必见血，但是如果带个刚背包中可能没有任何效果。己方3号位急需关键装，或者己方3号位此时战斗力并不足以支撑中路开团时不包，等3号位打钱。斧王差500跳你不等斧王把跳打出来无脑带着斧王包中，腿着去的斧王几乎帮不上忙亏了大量时间。
- 要保证345破5迅速集火一个导致多打少，毕竟这是塔前攻坚战，要的就是多打少。如果对方买活请迅速权衡利弊是否撤退。
- 自家3号位想刷不肯陪着你去中，不强求！这就是场外因素了，如果你自己并没有充足的把握，不要强行硬着扭他的想法。一旦你这波没打出作用甚至结果较差比如团没打过，那被你遥控的3可能会非常不满乃至给出大量压力。我自己单排有时候会强行指挥包中，至于看得人需不需要强行指挥，那就取决于看得人的游戏理解了。
- 包中并不是一定要3号位去，45两个人也可以开5去包中，但是同样的前提是这两个辅助能有足够的能力配合中单秒人。

6.7 破优一塔后顶劣势路线

上面我说过，破掉优一塔后兵线在对方优势路线徘徊，此时若兵线在原优一塔位置或者更靠前，那么敌方核心是不敢来收的。

但是如果兵线进了敌方二塔就不一样了。敌方为了避免资源浪费必然会排出一个人TP优二塔赶紧利用这些资源，同时塔前线也比较安全，把线顶出去以后再动。

大家都知道TPCD80秒。

这意味着什么？**意味着只要对方tp优二塔收线，那么如果在地图其他任何地方开团，一分半内就等于没他这个人了。同时对方收线时必会暴露位置，你可以很清楚地知道他TP收线了。**

这时候如果去找对面开团，是不是必定多打少？对方收线英雄--有时是核心英雄--必不可能出现在这次团战。他被拴在了优二塔旁，比死了还难受。

如果对面宁愿要运营都不肯回防，或者都没TP无法回防，如果自家有个推塔机器，不好意思你家二塔直接没了。

所以把兵线顶到敌方二塔门口，既可以获得兵线资源，又可以逼对面回防导致战力减员，某些情况下甚至能仅凭一人对敌方二塔造成巨大威胁。

自家大哥一般是要打野的，在地图边缘的线通常是不顶的，并不进打钱路线并且比较危险。那么顶这个线的任务一般都是交到了4的手里。

你不是想吃资源吗？你不是想打钱吗？好，这么一条肥线，你可以随便收。

很显然通过顶线，4号位在保证自己肥的同时还限制了对面。**同时对面是TPcd，4号位作为主动顶线方TP可没有CD，4号位可以直接回去参团。**

所以为什么首页局4号位经常站在一条对方没有一塔的线上打钱，我们可以理解了。

这不是毒瘤，相反这反而很团队。毒瘤是从大哥手里抢钱，而这种行为是获取弃置资源的同时牵扯住了敌方战力。

如果你想玩4上分，一定要打肥自己。如何打肥自己？顶线。

当然如果大哥就在这条线上打钱你还当面顶线就是毒瘤了，尽量避开核心刷钱区域，去鸟不拉屎的地方顶。

6.8 五分钟后的辅助游走

让我们把时间倒回到5分钟入夜时。

如果边路机会不多，辅助待在边路也不能帮上太多忙，那么游走就是一个可考虑的选项了。

游走这个东西没有一个稳定公式化的模板，**因为游走本身就有强随机性**。可能你们收获颇丰，可能你连着你家中单一起去世。有些东西不是我用文字就能概括表达的，要结合具体阵容，具体局势发展方向，眼位，中单水平，英雄特质，是否叫的动人等等不确定因素。

你的选项大部分是跟着时间走的，但是一定要提前1分钟想好！

比如大家都知道6分钟控F，那你入夜的时候就得想清楚F去不去，好不好控，F点团是否能接。

大家都知道7分钟吃经验F，那么你深入敌后还是稳保自家？F点一打一赚不赚抢不抢得到？能不能带人蹲过来偷F的对面辅助？

我想去帮中单杀一波中路，中单是否认同？这波击杀稳不稳定？能否跟自家中单统一意见？自家中单不想杀对面想打野，你蹲中路蹲半天发现中单进野了，那你也有点搞笑。

还有一种情况是中单是个强推塔英雄，比如骨法dp龙骑到6想直接强逼对面中一塔，这样请辅助直接tp中路站中单旁边捧人场护着中单推塔即可。

七、屯矿和矿团

屯矿我这里大概提下。普通野点一般遵循路过到时间就屯的原则就行。或者自家大哥是美杜莎SV这种屯矿收益极高的英雄，你可以专程去屯。对面有类似英雄，就按我上一节的路线在5分钟后去封远古。一般不用急着5分钟前封，白天容易被看到，并且前5分钟都在线上也没人去屯远古。

拉野时间我就不放了。说实话自己单机去试两遍怎么拉野，比我在这里长篇大论再贴一大堆拉野教程要好得多。自己亲手去做成了，记忆一定是最为深刻的。

接下来就是想办法发现对方是否屯矿，然后双方围绕矿点进行野团。前期阵容战斗力不行，屯矿不要屯太多。抢矿的本质是逼团，你不来就抢你矿，你来护就打。如果团接不过，你就会给对方创造大笔收入。

打矿团的时候记得就地点高台假眼创造视野优势。

八、结语

帖子开头我预计得两周才能写差不多，结果还是爆肝一周内写完了。截至此处共16650字。

未看第一篇的记得去看。

因为是运营，远比对线难写，如何分小节属实令人折磨。所以花了不少精力。

虽然很累，但是写的时候还是挺惬意的。

整篇看完的观众可能会注意到，我一直在写几号位该怎么做，而非具体到特定英雄。

说到底，运营就是由大方向到具体行为的思路。根据己方阵容的大致特点给出一个大概的运营框架，然后再细化到每个英雄的独特之处。

阵容推塔点可能是龙骑，可能是TA，可能是骨法。核心可能是打架核比如30拍拍，可能是刷核比如SV。可能偏小规模作战，可能偏抱团多人压制等等。

大致清楚了运营方向，再把英雄特点往里面填。

我不会和其他搞教学的一样去遥控大家：这把你玩这个英雄这里该干嘛，那里该干嘛。大家的分段不同，层次不同，阵容不同，具体局势发展方向不同。仅仅给出一个限死的框架照着抄，可能下一把就是截然不同的情况。你不是我，你不知道怎么处理这一把之外的情况。你只能两眼一抹黑。

我想写的是一个整体的运营思路过程，然后大家根据结合这个思考模式，结合具体玩的英雄，队友的英雄，再分类细化。最后得出属于自己的运营方式。

很多人觉得，我不厉害是因为我的操作不如别人，他们操作好多细节，好硬核好nb，我做不到。DOTA真的是一个吃操作的游戏吗？玩个蓝胖骷髅王就两个技能，点到人就能放到，真的吃操作吗？那

为什么高分和低分的这些英雄水平差距还是大到离谱？

哪怕是所谓的复杂操作英雄，斧王岛练一个月保你熟的不能再熟。差距最终还是体现在理解层次上。所以这也是为什么我写这两个加起来五万字的教学的原因。

放眼全网，真正去教你运营理解的帖子几乎不存在。大部分攻略仍然拘泥于技术层面：这英雄该怎么玩，怎么出装怎么加点。然后你学会的只有这一个英雄的死套路打法。

你会玩蓝猫，你就不会玩火猫了吗？你会玩人马，你就不会玩大鱼了吗？找出英雄的共性，通过结合自己共性的运营理解，再得出特定英雄的思路。举一反三，这才是最有成效的提升方向。

最后，这只是前期基础运营扫盲攻略。复杂的我一概没写，也写不了。局势错综复杂，水平层次不齐。说到最后确实只能用3个字概括：看着打。如何应对复杂局面去“看着打”，才是选手真正水平的体现。

我希望看贴的选手不是无脑抄，而是真正意义上把我写的东西去思考去实践，结合成属于自己的运营思路。授人以鱼不如授人以渔。

完贴如有疑问可以直接回帖大胆问出来，问题藏着永远都不会解决，问出来才能解决。我会一直在贴里回答大家的疑问。如果想进一步提问或者想找我一对一复盘的可以加我QQ群255742091找我私聊。

那么就写到这里吧，能耐住性子看到这的人我敢保证你的水平肯定提升了不少。我已经尽力去写了，接下来的提升靠你们自己了。