

DOTA2久远扫盲系列精品教学之手把手教你出装——久远Vortex扫盲式出装思路解析

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. 本攻略为装备理念解析，关于边路开局对线、前期运营、中期攻略三篇大型攻略贴已经完结。如涉及到我在前三篇中写过的内容，如兵线和一塔的概念等，我会默认玩家已经掌握。如未掌握，请直接去前三篇中查询相应概念。
3. 扫盲式解析指的是我直接给出涉及出装基本思路概念的定义，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，帮助大家得出整个概念是怎么来的，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正确出装思路。
4. **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

根据大量复盘教学案例的总结，一个中低分段的玩家，并不是缺点子。群众的智慧是无限的。每个分段玩家的新想法新点子层出不穷，所以一些高分和职业选手也会去社区获得灵感，包括以前话题度拉满的4挂件光法和3天鹰SA就是很典型的例子。

但是光有灵感和点子显然是不够的。要知道，世上最不缺的就是创意。能将其付诸实践到具体对局中并且打出效果，甚至构成普适套路的，才是真正有效的科研。最典型的就是装备。

我在给人教学时，碰到的最多的问题就是这类：XXX出XXX装备好不好啊？新版本XXX感觉好强，配这个更强！乍一看我可以直接回答好或是不好解决问题。

但是，重点根本不在这里。

我教学下来发现相当一部分普通玩家都存在这样的理解方式：把装备简单地和英雄连线，单纯就看效果如何，最后得出结论：xxx出xxx好用还是不好用。

这样显然理解就没有到位。因为装备的选择显然不止局限于看面板+连连看。

这也是我出这篇攻略的目的：帮助大家得出一个基础的装备选择理念。清楚了理念，那么之后类似的出装问题，包括科研新套路新想法，一概可以利用概念去判断。

这些话有的人听的可能云里雾里，没关系全篇看完就知道我什么意思了。

想进一步问我问题的或者想找我一对一复盘教学的可以加我的群255742091。一对一复盘时间一小时起步而且非常累，所以我会收点辛苦费，不过我原则是先教后钱，无提升不收，所以放心就完事了。

二、装备面板解析

2.1 面板属性

很多人不知道三围加的属性在哪看，我这里提一下，就是随便点一个英雄，在那个英雄界面点最右边的关于，然后把鼠标移到初始三围那里，就能看到三围加的具体属性了。

- 力量增加血量和回血；
- 敏捷加攻速和护甲；
- 智力加蓝量回蓝和魔抗。
- 主属性一比一加攻击。
- 全才英雄全属性 $\times 0.7$ 加攻击。

三围增加的最主要的属性除了攻击外就是血量和蓝量。一点力量增加22血，一点智力增加12蓝。

树枝作为dota最便宜的装备，一个树枝只给你1点全属性还占格子，可以说非常辣鸡。但是只要你买了3个树枝，你就会发现，你撑了3点力量即可获得60血，也就是多抗一次平A或者抗大半个1级技能伤害。撑了3点智力即可获得36蓝，也就是三分之一个1级技能，部分蓝耗少的这是二分之一。同时还有3点攻击。其中1个树枝可以吃，2个可以合魔棒。

对于全才英雄来说，3点全属性可以达到 $3 \times 3 \times 0.7$ 也就是6攻击往上，哪怕之后版本倍率调低也远比3多，所以收益更是巨大。

是不是就正常起来了？这也就是对线期撑属性的含义。实打实地在前期把自己的经济即时转化成战斗力。

举个例子，为什么三号位出到双护腕，对面5就耗不动了？

力量3号位混线的双护腕加成是16攻击，220血，2.5回血。lich2级的v税后150伤害并且配合减速可以2人追A，所以lich对线消耗比较强力。

我们拿夜魔这种白板3当例子，3级夜魔裸装758血，秒回4.8。Lich冰+A3轮夜魔就半血得爬回去缩着了，再敢上线补刀可能就得出事。但是我们把双护腕加上去，血量1000左右秒回8点左右。同时拥有80以上的攻击，还吃近战补刀斧加成。夜魔在不吃树的情况下只需要20秒就回复一个v的伤害量，吃了树仅需10秒。同时夜魔还拥有1000的血。那么lich得冰多少下才能对夜魔造成威胁呢？

打起来你就会发现，夜魔出到双护腕，Lich或者萨尔之类消耗5就耗不动了。

所以虽然护腕不加魔抗了，相当一部分3号位还是会选择双护腕混线。这就是撑属性带来的最直观的收益：和英雄的基础属性叠加后量变产生质变，超过了对面的消耗能力。

至于现在新的全才类型，给撑属性这个概念大升了一下级。增加多个属性的装备带来的攻击收益远大于3围英雄，所以撑属性成为了一个更为热门的通解。全才无脑撑肯定不会亏。

但是我们的核心逻辑是，**撑属性是前期最直观的把身上的每一分钱变成战斗力的方式**。毕竟钱放在身上不会给你带来任何提升。代价就是，大部分属性小件只有前期有用并且大部分无上级合成，只能卖掉。

2.2 抗性

魔抗装就那几个不谈了，该出就得出，这里主要谈护甲。护甲的计算公式我记得之前有人整理过，我这里也不会搞那么高深的东西。只需要记住大概就行了。

0甲0减伤；

2甲10%减伤；

4甲20%减伤；

6甲25%减伤；

8甲32%减伤。

一般英雄攻击是五六十，所以4甲英雄比0甲每下平A能多抗10点左右。

这就是指环/锁子甲/盾牌的作用。你可以粗略地估计成撑到5甲以上每下平A减十几点伤害。同时近战自带伤害格挡。

这个数值不需要很精确，只要能实战中大概估出来，疼不疼心里有数就行了。版本更新的数值改动是让你去重新去改变之前估的感觉。

出门少于4甲的英雄，并且对面对线平A频繁，指环就是你的高优先级选项之一了。如果你想出骨灰长盾之流，先出指环撑甲比你攒大的收益更高。

2.3 装备面板和英雄技能的对比

我经常看到这样的言论：XXX技能甚至没有XXX低价装备加的多，真是废物啊！

我们来造句：luna光环1级只加3攻击，甚至不如450块钱买个爪子，真是废物啊！

或者：VS光环1级只加11%攻击，也就是6点左右，甚至不如450块钱买个爪子，真是废物啊！

再比如拿PA大招和大炮比，闪避和蝴蝶比，或者拿晕锤和大鱼被动比等等，最后得出结论PA废物或者大炮蝴蝶废物。

还有当年贴吧社区评价老版本小骷髅的一个非常盛行的理论：小骷髅扫射加攻速，法球加攻击，大招加血加攻击。那么小骷髅的每个技能都可以通过花钱买装备完美代替，所以小骷髅后期就是废物。

这种思想简直令人窒息。因为我们知道，常规luna1级点光环。Vs6级前肯定有一个点给光环。小骷髅并不弱，PA那条简直不知所云。

我们得清楚一个概念。

英雄自带的技能就是英雄本身的特色，是你已有的资源。我们是**根据英雄特色和装备的相性**去选择装备和加点。

luna的第一波兵优势点就是边路两个人各加3攻击方便A人补刀。所以LUNA在自家5可以稳定抢远程兵的情况下1级是会点光环的。

同时辅助VS和大哥VS都不可能去花钱买爪子，同时4级点2级波的收益太低，一般会补一级光环。至于拿PA和大炮蝴蝶比之类的理论，用脚趾头想都知道，你的大炮和蝴蝶10分钟前就能拿出来吗？虽然

机制相同，但是早期即可免费获得的高额暴击和闪避已经成了PA这个英雄的特色。

说这些是想表达什么？装备并不能代替英雄特色的技能。而装备的选择条件之一就是根据英雄特色进行强化或者补短。紫猫有技能增强但是还不够强怎么办，现在紫猫还出对剑就是这个道理。这是进一步强化。pa有暴击有攻速但是缺输出环境，所以我们点bkb晕锤a杖增加pa的输出环境，这是补短。

三、装备价格解析

3.1 装备原价和积攒价格

这是我平时最常用的一个理念，这里我分享给大家，不知道有没有人和我想法一致。

原价就是装备写着的价格。那么积攒价格是什么意思？

我是一个3号位，我用前几分钟补刀钱买了个治疗指环，这个指环帮我减轻了很多对线压力，让我成功站住了线。此时我想出先锋盾。先锋盾价格是1825，多的1000块钱我花了几分钟功夫打钱攒了出来。

治疗指环是你的对线装，是你对线规划时已经想好必出的东西，给你带来了线段的实质收益。至于我要出的先锋盾是它的上级合成，还需要一个1000的活力球。所以如果我要出先锋盾，因为治疗指环我对线已经买了，我只需要专门占线打野攒1000块钱。所以先锋盾对我来说是1000块钱，而不是1825。

同理，我对线为了回蓝舒服买了个王者之戒当基础装，之后如果我想合纷争，我得打出王冠和卷轴的1100块钱。我买王者之戒并不是为了合纷争而是为了前期回蓝。所以纷争对我来说是1100块钱而不是1525。

所以先锋盾的积攒价格是1000，纷争的积攒价格是1100。

装备的积攒价格等于原价减去对线对你有提升的合成件价格，就是你需要为此专门打多少钱。

这有什么意义呢？

1. 这代表着装备平滑程度。**越平滑的装备，积攒价格就越低。**

最最典型的代表就是7.33版本3号位全民先锋盾接玲珑心。因为先锋盾作为一件对线装备在改动前居然拆解后能完全融入玲珑心当中，没有任何经济的冗余，所以玲珑心的积攒价格被直接压了两千块钱，导致10分钟出头就能做出来，强度过于爆炸结果就是大行其道。

另一个典型代表挂坠。我玩辅助经常出。大魔棒对线常出吧？秘法常出吧？毛毛帽我个人经常出一个甚至更多来撑血。那么我只需要在这么一些有战斗力的基础装上攒900块钱即可合成挂坠。那么我只需要打900块钱满足挂坠的积攒价格即可。

2. 让你估价更顺畅。我差500先锋盾我可以轻松估出来1分多钟搞定，但是如果我对线没买指环，差1500块钱先锋盾就估不出时间了。我可能会参团，可能会换线，可能被抓，可能种种原因打不到钱，不稳定指数直线上升。

平滑的装备更能随着时间稳定强化自己，而一些强力大件的硬伤就在于积攒价格过高导致钱全部烂在手里没有任何提升。

3.2 泡沫经济

之前复盘教学碰到一个幻影长矛手和一个PA，都是问我为什么20多分钟无解肥团接不过对面。我一看，猴子20分钟出头经济已经达到了一万三，对面最肥的才1万。但是这猴子是30分身，然后身上存了4500块钱。一直存了三四分钟，中间死了两次，最后全款买出冰眼，发现已经站不住了。

PA更特殊，20分钟狂战暗灭BKB。但是一波团BKB还没到就开打，连人带运BKB的鸟一同死了。BKB烂在乌里拖了3分多钟，等鸟活了发现打不过了。

他们真的无解肥吗？真的无解肥。但是，有战斗力吗？

这就是泡沫经济。**在你将目标大件送到身上前，你身上的存款对你没有任何提升。**所以你的实际战斗力经济是你的面板经济扣掉你的泡沫经济。这个猴子和这个PA都得被扣掉四千多块钱的泡沫经济。再一看经济图，好家伙已经比对面穷不少了。

肥只是表象。将经济迅速转化成战斗力才是实打实的提升。那么如果我大件就是需要憋半天钱怎么办？很简单啊，不接团等关键装到手再打啊。就这么简单的道理，我已经看到相当多的人中枪了。

同理，装备买了不用也是泡沫经济。撒旦不开，bkb不开，钱扣掉后你真的还是无解肥吗？

3.3 平滑的局限--多小件的弊端

既然我写了要将经济迅速转化成战斗力，那么我堆小件高效转化是不是我就很强了呢？虽然包括我最近科研成果在内有堆小件的打法，但是显然总体来说并不是如此。

著名主播郑翔有云，我先出夜叉再出狂战，那么我出到狂战的时候就多了把夜叉了。显然这话纯nt。不谈这话的逻辑，我们来思考一下，同样是夜叉狂战，先出夜叉再出狂战，和先出狂战再出夜叉，最后需要的时间相同吗？很显然先出狂战再出夜叉快不少。

狂战是打钱装，出到打钱装后一些英雄尤其是敌法的打钱能力质变，夜叉的2000块钱就是信手拈来。所以，狂战此时虽然是一个不平滑的大件，但是他是一些英雄前期的关键装，是你的目标。狂战极其不平滑，所以更需要集中前期能获得的大部分经济赶紧做出确保自己的打钱效率，而大量平滑的小件反而会拖慢你做出关键装的时间。

如果你觉得狂战比较不典型，我们换一件，比如电锤。众所周知电锤的散件都是five，标枪只有配特定英雄才有较好效果。一个正常经济的1号位大圣，对线先买了个大毒球，然后买了个猎鹰刀，接着点了假腿，最后再出电锤，你们觉得电锤多少分钟才能出的来？很有可能电锤本来11-12分钟就有了，硬是给小件拖到了15分钟以后。

结果就是这个大圣的整体出装时间全部延后，最后一穷到底。

小件虽好，但得适量。**尤其是对1号位来说，分配1000左右经济足矣。**为了所谓的平滑去拖慢关键装速度，无疑饮鸩止渴。

四、装备时间分析

这是低分段的最重灾区。无数逆天选择、诡异出装和绝望局势均来源于此。每一件装备都得花费资金去投入其中。而投入的金钱是你要花时间获得的。所以你在当前时间的出装直接影响了整个时间段的运营。

4.1 装备时间范围

我在第二篇前期运营的3.3中花了大篇幅强调了一点：

每个英雄，无论他水平有多么高，在不考虑人头等特殊情况下，他在一分钟能获取的经济总量是有上限的。所以，他在每一个时间段，你能支配的金钱总量会大概处在一个固定的范围内。

既然时间就是金钱嘛，那么简单代换一下，他做出一件装备需要等待的时间范围也是可以判断的。

一个敌法或者PA，14-15分钟做出狂战比较正常，12-13分钟是较肥到无解肥。但是如果18分钟以后才有狂战，那么他的打钱运营一定有极大问题。狂战对这些英雄的时间范围就是14-16分钟。因为狂战是打钱装，狂战每早一分钟，所有后续出装都会早一分钟。但是相应地，狂战每晚一分钟，他的所有后续出装全部至少往后拖一分钟。更别说时间越迟，对面就越强，对面针对你的方法就越多，或者你的打钱环境就会越来越恶劣。所以晚的可能不止一分钟。

中路第一件选择紫苑的英雄，13-14分钟做出假腿紫苑比较正常，11分钟假腿紫苑算无解肥，但是如果17分钟以后才有紫苑，那他要么是被针对的崩中崩，要么也是打钱运营出了极大问题。

紫苑对这些英雄的时间范围是14分钟左右。因为紫苑是强节奏装，和这些英雄的发力点直接挂钩，所以每早一分钟都强一档。那么相反地，每晚一分钟就会弱一档。到你17分钟后慢吞吞把紫苑点出来，对面早就有应对措施了。一拳打钢板上你怎么赢呢？

所以一些英雄的固定装备一定要在固定时间范围内甚至更早做出，才能稳定地发挥这个英雄的特点。这也是很多人赢不了的一个重要原因。来找我复盘，我第一眼一看出装没问题比较正常，然后点进去一

看关键装平均慢个3分钟往上走。

你要让关键装稳定在固定时间做出，你就是乱杀。可能低分段大家都做不到，那么你做到了，你就是最亮的星。

那么有人说不会打钱没这个经济怎么办？单机打钱和你走路补刀是一个层级的基础内容，不需要思考，会就是会，不会就是不会。

前期运营有打钱分析，中期运营有打钱路线，赶紧去补课好吧。

4.2 根据时间段局势选择装备

刚才我已经说过，在每一个时间段，你能支配的金钱总量会大概处在一个固定的范围内。既然你把这些时间打出的金钱分配给了一件装备，那么意味着你就不能分配给其他装备了。那么很显然需要把钱用在刀刃上。保证买出的装备确定正好贴合于这段时间你的整体运营或者团队的整体运营。

相反地，如果你买出的装备不贴合你当前时间段的需求，那么你在这个装备上花的钱直接全部变成了泡沫经济。上文我说过，泡沫经济直接从你的面板经济里扣掉。这时候再一看，你已经穷得叮当响了。

一个3号位龙骑，12分钟队伍需要压制对面，但是对面逃生强力，我方有控但是极度缺先手，非常需要龙骑跳刀先手开团让队友接技能。如果我把跳刀的钱扔给了同为2200块钱的点金，结果就是全队挂机罚站一个人逮不死。等龙骑17分钟再做出跳刀对面大哥已经刷的盆满钵满。看似跳刀就晚了一会，但是实际上直接葬送了5分钟的压制运营。那你怎么赢呢？

一个4号位POM，15分钟很肥身上有小骨灰+2000块钱。对面白牛剑圣蓝猫斧王。蓝猫已有紫苑。刚好够钱大骨灰耶！直接买出，爽！吹风拖到了25分钟以后，期间死个七八次我都算你少的。处理不了白牛斧王，躲不了剑圣蓝猫。人形提款机是吧。

一个1号位虚空，20多分钟对面TB正常发育分身魔龙枪冰眼，队友输出不够处理TB需要虚空罩大单找TB。而对面控制较少，虚空几乎不担心输出环境。结果是虚空公式化疯脸小电后直接走BKB，然后先手罩住满血TB从头敲到尾，队友技能跟上，发现TB还有四分之一血。完蛋。罩大结束TB直接开无双。

需要你爆输出的时候你走BKB，那作为团队的资源集中点，你的作用显然有限。

而如果虚空觉得输出不够想藏着打残局，那BKB只能说更没有用了。

所以一旦你突发恶疾，**把手头的资金扔给了一个不贴合局势的装备，那等到你发现情况不对急着亡羊补牢时，局势早已无可挽回。**急需大件的经济可不是一两分钟就能补回来的。

4.2+ 性价比

常看社区的人应该都知道社区特别喜欢吹性价比。某一件装备的性价比有多高。所以出他准没错。a性价比完爆b，所以出b非蠢即坏。

我这里只想说，性价比这个出装选择的因素就是纯误导人。为什么？

性价比应该建立在你对装备性能要求的基础上，也就是说，先满足性能要求，再谈价格是否合适。而dota里的每一件装备都有自己独特的用处。

比如我举个输出装选择当例子：打高甲MKB，打闪避MKB，常规爆输出大炮，平滑连击刀对剑，需要闪避蝴蝶，撑血+粘人冰眼，功能性30大电等。（特定装备和特定英雄的化学反应暂且不提）

你非要说大炮性价比高于MKB，出MKB非蠢即坏，或者冰眼性价比完爆蝴蝶，出蝴蝶非蠢即坏，那我只会觉得你有大病。

为什么这节放在4.2里？出装的选择之和当前时间段你根据局势得出的需求有关，和性价比没有一点关系。而不同对局的局势千差万别，我需要出什么我自然会出什么。

当你纯爆输出时，你会去对比大炮和MKB带来的输出如何，最后取你所需。

当你想增加肉度时，你会去对比冰眼和蝴蝶给你带来的肉度，最后取你所需。版更后的美杜莎现在第二件蝴蝶就是闪避的收益高于撑血蓝的肉度收益，但是第二件冰眼仍然可行。

记住一点即可。不要把性价比当做主要因素选择任何一件大件装备。毕竟，一旦脱离了**实际需求**，性价比高出天际也没有任何意义。

五、具体时间段大致装备选择方向

5.1 开局到5分钟

出兵到5分钟为常规意义上的对线期。而小件的作用就是助你平稳度过对线期及之后的一段时间。所以从决策时间开始到上线前的2分多钟时间，是用来给你思考的。通过我第一篇中写到的对位判断和对线运营，去判断对线期我究竟需要什么小件。

小件大概可以分类成**补给，续航，属性，功能**：

- 补给也是装备当然算小件；
- 续航指的是圣殿、护腕、猎鹰、治疗指环等直接增加回血回蓝的小件；
- 属性就是撑面板撑攻击撑护甲；
- 功能就是有特殊作用，比如速骨灰、毒球等。

我们来举一些例子：

1. 我上文提到的劣势路夜魔看到对面是lich保一个发育1比如luna或者SV，一般情况下就会规划双护腕或者单护腕大魔棒打占线。那么他出门可能是6树1补刀斧1魔棒，或者3树等J运药。如果这个夜魔无脑憋相位，憋相位就算了对线500块钱还先买鞋，他可能会被lich冰的马都不认识。红血缩后面，刀不敢补，走位一失误就得去世，请问你哪来的钱相位呢？
2. 现在1号位出门喜欢不带树或者带1组树剩下的全给属性和补刀斧。属性拉满补刀舒适。但是请搞清楚这是自家辅助到位补给带够全程给自家1贴树贴药的情况。你去打单排，你家路人辅助出门药没带够，你未能来得及提醒，你自己还1组树出门，对面稍微有点消耗能力你就会被对面按在地上打。我自己已经打烂无数这种贪b1号位了。

我在第一篇5号位对线的4.2小节中分析过，优势路线长，鸡会在长达40-60秒的时间才能物品运送到身上，并且被截杀的风险很高。一旦红血断药，1号位只能缩后面挂机等J快递到货。如果此时J被截杀，恭喜你这条线你彻底崩了。此时1号位只有两种选择。要么自己死回去，要么让辅助送死后出来带药。无论哪种选择都是无奈之举，并且低分局队友理解不到位非常容易招致队内矛盾。

所以这里建议1号位决策时间不买装备，**进游戏看自家5出门装后再买**。反正大部分1号位也不抢F就蹲塔里挂机。装备什么时候买都一样。你是一个LUNA，对面斧王+天怒，算你家酱油3树1药，你还3树2袜1补刀斧吗？老老实实6树带魔棒。打强消耗线多几点属性不会对你带来多大提升，但是一旦构成断药，那有你好受的。

3. 我玩个萨尔正常保线老老实实6树1药2真眼，但是我发现对面是个小花仙保大屁股，对萨尔来说很明显的优势线。对面线上显然消耗能力有限，那我有必要6树1药吗？补给放身上不吃不会给你带来任何提升。我完全可以少到6树甚至3树，之后用慢慢运。多出来的钱我就可以多买点芒果小蓝狂压对面。点个面罩走圣殿，或者点个魔棒慢慢攒点数。

没有万能出装，拒绝教条主义。再公式的出装在实战都会遇到大量变数。对线阵容不同，选择不同，只有适合的才是最好的。

这就是前期小件选择。根据对位判断，在前5分钟做出最合适的出装处理。

5.2 五分钟后第一件关键装规划

五分钟后的第一个晚上这段时间，你应该已经规划好并且做出，或者即将做出你需要的小件了。可能是假腿，可能是猎鹰刀草鞋，可能是双护腕。小件差不多了。你应该为你的第一件装备做准备了。

因为前期大家等级都低，所以普遍资源获取能力都较低。所以前期的钱比后面要金贵的多。所以你的第一件关键装一定要给你带来质的提升。什么叫质的提升，就是让**英雄的某一个能力达到质变**。

LUNA和sv有了疯脸就可以清矿。

蚂蚁风行有了电锤打钱速度加快。

敌法PA有了狂战打钱能力质变。

中单蓝猫QOP可以选择速紫苑起第一波节奏。

10分钟就能速出的大骨灰限制对面特定英雄。

3号位10分钟出头的跳刀带来的强压制。

护阵3号位非常早的第一件团队装比如梅肯带来一个非常强力的逼塔团。

辅助早出的第一件微光推推长盾防住对面强力英雄技能如发条天怒等。

第一件关键装根据英雄不同局势不同自然也不同。团队进攻能力较弱需要等刷，你玩3比如龙骑，迅速做出跳刀然后拔剑四顾心茫然，那显然钱就白花了。这时候出个点金显然更为优秀。但是团队需要你跳刀的时候你点金，你钱也白花了。

前期运营的最重要一环就是能够准确地判断自己第一件关键装是什么，并且能迅速地做出来。

结合上文4.1小节装备时间范围，在正常的时间范围内点出关键装，你这个英雄就能初步称之为正常发挥了。如果你的关键装时间足够早，那你就是团队的优势和发力点所在。

这里我强调两点。

1. 6000分以下玩家我强烈不推荐堆小件。堆多个小件严重拖延第一件关键装速度，搞不清楚堆小件的意义，玩不明白，就是稳定翻车。也许我之后会专门分析如何去堆小件吧。
2. 打钱能力不到位的1号位第一件一定点打钱装。因为你的经济利用率不够，打钱能力不强，还不出打钱装就是会一崩到底。你要么选择去学习提升你的打钱水平，要么第一件直接奔打钱装去。

5.3 前期装备的时效性

我个人理解上一般把**1500块钱作为区分小件和大件的分水岭**。纷争1525，纷争以下为小件，纷争及以上为大件。

可以看到，便宜的大件装备可以在比较早的时间做出，同时能够显著增加自己或者团队的战斗力。

3-4分钟的先锋盾，能让某些英雄对线直接通关，肉到没三个人以上根本无法处理。

10分钟出头的梅肯或挂坠，抬血能抬到1/4甚至1/3，直接盖过对面的斩杀线。

10分钟前的疯脸能让虚空第一个夜晚的大招稳定见血，12分钟的30拍拍猴子让人一头包。

但是你30分钟后还去出梅肯先锋盾连击刀，还厉害吗？梅肯前期能抬1/4的血非常强力，但是到了25分钟往后275血就是对面A一下的事。30分钟后攻速普遍拉上来了，连击刀作用基本不复存在。

一个较便宜的大件也只管10分钟不到的强势期，有时候甚至5分钟都没有。虽然这些装备前期很强，但是上限就在那里。随着时间推移，对面的输出和生存提了上来，这些装备带来的效果就会变得杯水车薪。

这一点我一直以为是常识不用特地提醒，直到我复盘看到了一大批这么干的人。30分钟补梅肯，40分钟补对剑。

毕竟我帖子面向全分段，我单独开一小节提醒一下，有则改之无则加勉吧。

5.4 装备的出题和解题

这是装备选择的两个考虑因素：如何去通过某些装备把问题扔给对面，或者如何通过装备去解决对面带来的问题。

你家一个隐身没有，你点了微光或者隐刀，对面就得专门花钱占格子带粉来针对你的隐身装备。对面不肯带，那自然隐身等于无敌。

你是一个强大的反手辅助比如神谕毒狗，对面非常需要秒你才能打赢团。结果你微光盘子，对面一头包只能花大价钱走否决应对。

你就是在给对面出题。而对面就是在解题。

5.4.1 出题

绝大部分的装备timing都是这个理念。我出到XXX装备你第一时间处理不了，等到你能处理的时候我已经累积了足够的优势了。

我出什么装备对面自然不清楚，所以对面需要看到，并且之后花时间做出针对装。那么这段时间我的装备自然带来了强势期。

这就衍生出了全款装备的杀招打法：对面看你身上一个斧头一个锤子，自然会估出你BKB需要多久。但是如果你什么都没买，对面根本不知道你要出什么。如果你不是特别需要那点属性，或者你不是常规出这件装备的英雄，一些装备是可以全款买的。比如紫苑，比如BKB。

关键装全款到手直接开5叫杀，对面猝不及防。这就是一种比较强力的出题法。

不同的英雄阵容局势，出题方法自然也不同。**思考最适合的出装路线，迫使对面跟着你的思路走**，自然就更容易取胜。

5.4.2 解题

相应地，如果你能够**预判或者第一时间发现对面关键装带来的问题，并且尽可能迅速地作出应对措施**，那么对面一拳打在棉花上，自然就没那么强势了。

什么吹风克紫苑，否决克盘子这种正常人都知道的例子我们就不举了。来举点正常人不会去注意的。对面无隐身技能，冰女一个绿鞋憋了半天没出装备，于是我备了一个粉。或者我在主要战场提前插了一个真眼。不是排眼位。就是团队脚下。冰女可能出微光，也可能不出。我不清楚，所以我花80块钱或者1个真眼位买了个保险。

这就是一个比较明显的解题思路。我预判战场上可能突然出现的隐身。

所以辅助有时候身上会带个粉，乍一看无意义，实际上就是防对面微光或者隐刀第一波。

高分局读装备是非常重要的一个能力。反应越快甚至提前反应，效果自然就越好。

出题和解题，就是博弈。低分不是特别明显，因为大家思路都不清晰。越往高分打，这种情况就会越来越普遍。

例子只是做一个引入并不能涵盖全面。请大家结合自己实际情况多去培养这种思路，水平提升就会非常迅速。

六、误区装备分析

注意！本节讲述的是装备本身特点的分析，不是装备推荐！不同版本装备的强度一直在变，重要的是分析装备的理念而不是抄出装！

6.1 梅肯

理解重灾区之一，很多人觉得梅肯因为是团队回血所以是续航装。

想想也知道，梅肯光环辣鸡，并且主动65秒CD直逼一个常规大招，怎么都不至于往续航上靠。

梅肯的意义在于抬血，换句话说就是让你或者你的队友血条加一截。

很明显，这个血条加一截会直接越过对面某个时间段的斩杀线让对面输出不够秒人。

所以梅肯单拿出来是一件很明显的反手护阵装，主要的意义在于造成对面血量误判。类似装备对比应该大魔棒（仅限自己）和挂坠。

当然如果纯推进阵容分配下的梅肯就算的上续航装了，但是这版本哪有纯推进阵容啊。

6.2 陨星锤

很多人觉得锤子局限性很大，就是你技能必须得和锤子配，配不了就不可能出锤子。

但是很明显我们能看到一锤一波线。这对缺乏AOE清线和推塔能力的英雄来说作用巨大，相当于直接补了2个短板。同时锤子6.5的回血和2.5的回蓝也是很不错的续航。

所以锤子即使不拿出来接任何技能也是一件优秀的打钱和推线装备。

类似装备对比是电锤和点金。锤子相比这两个的优势在于可能英雄平A效率低下不适合电锤，比如天怒小强。或者缺乏AOE清线能力，比如bane。

当然如果你的英雄正好还能拿来接技能，或者接队友的技能，那锤子的作用就会进一步提升。

6.3 法师克星

很多人还是搞不清楚这个装备的定位。这件装备是一件进攻性肉装。

什么叫进攻性肉装？就是你拱脸拱的越狠，反而越肉。

35技能伤害降低刮到对面最有输出的英雄，就相当于你提升了自己甚至全队的肉度。如果对面是单核，那可能直接导致对面输出不足无力迎战。同时平A特效可以被各种攻击技能打出，比如无影拳等。

6.4 微光

微光的隐身救人过于亮眼，所以相当一部分人忽略了他的高额魔抗加成，较短的CD也适合打反复切入。你不仅仅可以给被集火的队友套上去救人，还可以给套上去走脸给视野给信息给先手。

6.5 BKB

装备理解最大灾区。我强调一点，BKB只加你的输出环境。你技能都放不出来就死，进场被控到死，或者对面技能过于针对，那确实得BKB。

但是，BKB不加你的任何输出。4000块钱的大件，如果你觉得锤子和斧头那点攻击也算加输出那你开心就好。

结合4.2小节分析，同一时间你买了BKB你就不再可能够钱做出其他输出装。所以在团队急缺输出打开局面的情况下，走BKB无疑南辕北辙。

BKB凸显在稳健，而并非所有局的唯一解。一些貌似强大的技能可以被你的切入水平规避掉。

对面有小Y控制拉满，所以你必须迅速早出BKB吗？你是不是更应该第一轮找到这种辅助的位置再上呢？

另外两边物理核菜刀对砍BKB提升极为有限。开着BKB被当场撸死的人也太多了。

别神化BKB了。

6.6 蝴蝶

社区经验包，性价比论战常客，《蝴蝶性价比太低，出蝴蝶非蠢即坏》。

蝴蝶就不能单用输出装的视角来看。只有两个大件装备有闪避，天堂和蝴蝶。天堂不加任何输出，所以加输出的闪避装只有蝴蝶一件。

高达三分之一的闪避任何物理核都不能忽视，所以如果你想通过物理手段处理拥有蝴蝶的核心，必须去做出应对装MKB。

你要MKB你得去刷啊，5000块钱呢，没个好几分钟整不出来吧。

那么蝴蝶在对方做出MKB之前的这段时间就享有着绝对强力的统治地位。

是不是既视感很强烈？5.4.2.小节我才写过装备的出题对吧。所以蝴蝶是敏核给敌方物理核的出题装。在较早的时间段做出蝴蝶，把问题全部丢给对手，逼着对面拖时间做MKB。如果对方核心无法做出MKB

或者做MKB收益非常低，那蝴蝶的强大毋庸置疑。

对于美杜莎来说，蝴蝶有着特殊的意义。闪避先于魔法盾减伤结算，而魔法盾的减伤不计算护甲和魔抗，所以美杜莎只能通过撑血蓝和闪避来增加肉度。蝴蝶对敏核美杜莎来说是一件非常优质的生存装。

七、结语

本来想着写全装备的个人理解，想了想每个装备都能写一堆，工作量太大还是算了。

当然，我写的是一个整体的理解思路。我不太可能举太多面面俱到的例子。有些实际局确实不太好判断。如无法判断，可以直接来问我。我帮你判断。出装真的很难吗？只要略加思考，权衡利弊，自然可以较明确地得出一个比较适合的出装。

既然不难为什么还有那么多诡异出装呢？

所以很多低分选手到底缺的是什么？缺的就是思考。

因为不去思考，所以出装跟着毫无章法的感觉走。

因为不去思考，所以高分出什么就跟着抄什么，输了就甩锅给装备。

因为不去思考，所以不知变通，深陷教条主义。

所以，要提升理解，真的很难吗？说到底，还是看自己的态度。

多去看，多去想，多去思考意义，找出自己思路的漏洞。

习惯培养了起来，那么自然提升就是迅速的。

这是无脑堆多少把场次都做不到的提升。

那么装备教学到这里就结束了啊。看完有问题一定要及时问，问题藏着永远不会解决，我有问必答。

想进一步问详细问题的可以加我的群255742091。想找我一对一复盘教学的私聊我即可。

原则上先教后钱的我目前还没碰到一个跑路的，只能说兄弟们都很诚心好吧。你敢诚心学，我就敢诚心教。

那么我是久远，我们下篇攻略再见~