

补充文档：王者时间线与关键节奏点

[前期 (0-4min)]: 对线发育、中/野/辅gank、中/野偷野、边路抢河蟹

- 30s 中路第1波兵线 红隼刷新 野区刷新 (打野偷buff / 中单抢线偷猪)
- 45s 边路二级与河蟹争夺 小心野2级抓边 / 小心中辅gank
- 1min 中路第2波兵线 边路河蟹刷新 打野单边野区刷完 (中路三级团、抢河蟹、反野)
- 1min30s 中路第3波兵线 打野出野区 (发育路小心)
- 1min37s 对抗路四级线交汇 (对抗路节奏 / 打野蹲边抓人 / 中辅抢线支援)
- 2min10s 第4波兵线, 首开野区小野刷新 (中单回中防止被蹲 + 抢线拿河蟹反小猪)
- 2min20s 二轮buff刷新 (若对面打野掉点, 可以反buff)
- 2min42s、3min15s、3min48s 第5、6、7波兵线, 抓紧时间抢中线发育, 辅助记得做视野

备注:

前期谁发育得好 (核心装备先做出来)、谁就是优势方 [经济领先1k-2k]

[中期 (4-10min)]: 反野/压塔/控野/控龙节奏、抢中逼团、射手发育/打野带边/辅助做视野

- 4min-4min10s 三轮buff刷新、野区保护机制消失、防御塔保护消失、大小龙刷新
- 4min20s、4min54s、5min27s 第8、9、10波兵线交汇, 抢中轴做节奏
- 6min-6min10s 四轮buff刷新, 打反野节奏
- 6min、6min33s、7min06s、7min39s 第11、12、13、14波兵线交汇, 压塔节奏
- 8min-8min10s 五轮buff刷新, 打反野节奏、第二轮大小龙刷新 (小龙的控制、野区入侵、外塔推进、兵线运营做好选择)
- 8min12s、8min45s、9min18s 第15、16、17波兵线交汇, 压塔节奏
- 9min50s 边路18波兵线的交汇, 抢远端兵线拿主宰, 此刻一定要注意不要浪! 不要掉点!

备注:

==> **优势方**: 对抗路转发育路 压制射手发育空间 抱团进发育路野区 在抢线推塔和反野上给压力 让对面选择我方反向应对 每波节奏反buff/推塔/拿龙必做其一 减少不必要的掉点

==> **劣势方**: 避战/反蹲/抢发育, 换节奏/偷野/带边线/抱团守野守线/打对面掉点

1.无论反野还是推塔, 时刻注意对面关键人物:

- 反野: 辅助优先控制对面打野 (被控制放不出惩戒)、双C边路优先下守野人的血线、打野优先拼惩戒反野
- 推塔: 辅助找对面打野\边路位置, 保护双C, 对面打野露头优先控打野; 边路进塔护线、卡位置、干扰双C守塔; 法师丢技能打控制/下血线; 射手/打野点塔, 随时准备接团

2.中期滚经济雪球, 经济收益估计公式 (团队视角):

- 反buff = 反2组小野 = 单吃一波线 = 1个人头 \approx 250金币
- 反一片野区 = 反2个buff = 推塔 = 拿小龙 = 2个人头 \approx 500金币
- [理想情况下, 中期反4组野 + 推4座塔 + 控2条龙 + 6个人头 = 经济领先6k-8k]
- 前提是不被对面换节奏, 所以顺风也切记不能掉点, 顺风掉1次点大约损失1k收益

[后期 (10-20min)]: 逼团打大节奏: 野区团、中团、龙团、二塔团、上高地

各位置发育基本成型（10分钟 射手 & 打野至少2-3个大件(经济：7k-9k)，**如果发育过差，多问问自己为什么死那么多次，逆风重点注意自身发育，绝对不要无脑喷队友**）

后期基本节奏（站视野=>抢线权=>进野区=>逼团/打团=>控野拿龙=>破高地）：

- **10min** 暗影暴君/主宰刷新（龙复活刷新时间3min30s 理论上最多有3次拿龙的机会）

****关键词：****龙团的布局 龙的逼团位置 边路线的处理、卡双线、卡三线技巧：中路线先不清，等边路线清完过3s后再清中线，三线齐上、推剩余的二塔和高地、四一分带/抱团抓单、团战的分析/站位/切C

- **10min24s、10min57s、11min30s、12min03s、13min36s、14min09s、14min42s、15min15s、15min48s、15min21s、15min54s、16min27s、17min、18min33s、19min06s、19min39s**

共16波兵线做推高地节奏，只要队友不失误，领先8k经济下的胜率为80%

备注：后期龙至关重要、强调几点关于龙团及龙buff的问题：

==> 优势方：主动逼团（野区、高地、龙团）、逼位置压塔、拿暴君控双龙、一龙一高地塔、护线/卡线/排视野/上高、快速排野区、单抓带线边

==> 劣势方：主动避战：速清自家野、兵线（双C）/偷龙换龙（野）、对面带线弱：则带边线/偷野换节奏（边/野）、对面带线强：则挤视野打50团（野区蹲伏、冲正面5打4）

收益换算：暴君收益约为12个人头差、主宰收益约为9个人头差

拿暴君 优先级高于 拿主宰 ==> 优势方优先控暴君守主宰；劣势方优先偷主宰

1.优势方打龙团：切记站好视野避免被抢，重点注意找对面打野的位置，注意防一手鲁班/女娲/干将的远程技能，注意站位分散，避免被集体击飞，打完龙记得补状态，不轻易开/接团

2.劣势方打龙团：（己方有状态且距离较近）：辅助拿命挤视野，至少看到对面龙的血条，如果龙血条未过半，辅助要果断开对面打野，打野/边路找双C + 跟控制/伤害，双C输出时注意对方边路；如果龙血条已经过半，有控制优先控制对方打野（注意龙残血的时候有一段范围击飞，可以以此跟上控制），打野注意绕后拼惩戒 劣势方打龙团（己方没状态或距离较远）：抢中/边线，迅速集合换龙，辅助站中路视野

3.劣势方不要怕接龙团！打龙会有很强的debuff！：降低英雄单位15%的物理和法术输出；降低英雄单位20%的物理和法术防御，效果持续3秒；超大范围击飞控制 双龙羁绊debuff（90s）：获得原初羁绊效果，降低60%的对第二条龙的伤害

4.龙的击败收益（简记：暴君打团，主宰推塔）：

- **暴君：**对英雄造成60(+30*英雄等级)的闪电链法术伤害，对非英雄造成100(+50*英雄等级)的闪电链法术伤害，最多弹射3个目标，冷却时间3秒；额外获得10%的移速加成，脱战后额外增加5%移速（注意这里是增加!伤害!和!移速!）
- **主宰：**本阵营三条路上接下来的2波兵线会被替换为主宰先锋，同时击败暗影主宰的英雄还会获得一个主动技能，使用技能后，一只暗影先锋会从己方水晶出发，迅速掠过一路兵线，瞬间击杀路过的小兵（金币会以原价值150%的总额平分给全队），同时所过之处留下暗影之径，持续60s 暗影之径存在期间，身处暗影之径区域内的己方英雄和其他主宰先锋会额外获得10%免伤和对建筑10%的伤害加成（注意这的!免伤!加成，该越塔时可以越塔）

[大后期 (20min+)] 风暴龙团 – 极致带线/守塔 – 秒换三装 – 围绕核心射手的团战

团战分析和兵线运营至关重要，野区资源节奏和个人节奏几乎为零 风暴龙王刷新：根据阵容特性分析风暴龙团 or 取得团战优势 掌握运线和龙团的主动权

拿风暴龙 / 抢风暴龙 几乎等于最后的 制胜点 / 翻盘点

收益换算：风暴龙收益约为20个人头差

因此没有条件创造条件也要打好一波风暴龙团！白送对面一条风暴龙约等于输，龙血量一半以上优先集火对面双C+打野；龙血量一半以下优先集火对面打野+拼惩戒拼斩杀

打完龙团记得不要着急上，同样回去补状态再运营兵线，稳扎稳打！

备注：风暴龙王debuff： 风暴龙王自带「制裁」效果，被制裁的目标治疗效果会下降90%

风暴龙王buff：

- 1.兵线会被替换为风暴先锋：** 风暴先锋可以对防御塔造成干扰，持续5秒（推塔利器）
- 2.龙王的感电觉醒：** 对身边范围内的敌方单位自动进行雷击，每击造成该单位5%最大生命的真实伤害。这个伤害作用在非英雄单位时伤害会提升至20%；
- 3.龙王的雷电护佑：** 获得20%-50%基于自身最大生命百分比的护盾，这个效果每次脱战都会刷新；从20分钟开始，护盾效果每30s成长一次，每次提升1.5%，成长上限为50%