

# 王者关键节奏点 & 打法思路

## 一、【前期 (0-4min)】

团队节奏：中/辅gank & 反蹲节奏，射对线发育、野偷野、边路抢河蟹支援：多吃钱 + 少死 + 反小野 + 打对面状态，一切都为控4min暴君做铺垫

| 时间点                             | 关键事件                             | 节奏点                                |
|---------------------------------|----------------------------------|------------------------------------|
| 30s                             | 第1波兵线、红隼刷新、野区刷新                  | 打野偷buff/中单抢线偷猪                     |
| 45s                             | 射辅夺红隼、边路夺赤甲、中辅gank               | 中辅帮gank+争夺红隼赤甲/打野速刷                |
| 1min                            | 第2波兵线、边河蟹刷新、打野出单边野               | 中辅抢中升3/打野吃中or反蹲                    |
| 1min15s                         | 边路争夺河蟹、烈稚、中辅gank                 | 中辅帮gank+争夺河蟹烈稚 / 打野速刷              |
| 1min33s                         | 第3波兵线、对抗路4级线、打野出野区               | 边路抢4+边野2V2，中辅抢线/放线抓边               |
| 2min                            | 第4波兵线，首开野区小野刷新                   | 中/野/辅回中小心被蹲 + 抢中线反小猪               |
| 2min20s                         | 首开野区二轮buff刷新                     | 此时敌方打野掉点，优先反buff                   |
| 2min42s、<br>3min15s、<br>3min48s | 第5、6、7波兵线，双边卡线压制，中野抢中线发育，辅助做河道视野 | 双边补刀+让对面不补刀，中野抢线gank+防被蹲，辅护线照视野补控制 |
| 4min                            | 主宰、暴君刷新，线上出弩车兵                   | 对抗线优，抢传送转下打人数差，限制敌方射手发育，控暴君        |

各角色核心工作：

| 角色 | 核心工作   | 参考指标                |
|----|--|---------------------|
| 边路 | 发育、压制敌方发育；争夺河蟹/赤甲/烈稚；配合队友gank & 防止对方gank       | 憋出第1件大件，对位领先300-500 |
| 打野 | 发育；蹭线（4min前蹭线不吃钱）；偷野/反野；打小规模团；控到第一条暴君          | 0死亡，对位领先300-500     |
| 中单 | 发育、压制敌方发育；抢中路线权；压低敌方中野辅状态；gank打关键伤害            | 高参团率，对位领先300-500    |
| 射手 | 抢线、转线发育or干扰对面发育；争夺红隼/赤甲/烈稚；配合队友gank & 防止对方gank | 憋出第1件大件，对位领先300-500 |
| 辅助 | 观察敌方打野动向；干扰对面打野发育；保双C转线；打小规模团；gank打关键控制        | 高参团率，敢换状态，干扰敌方发育    |

团队关键指标：

- 人头差2-3个 / 至少2路线优 / 控到第一条暴君，哪方就是优势方 [经济领先1k-2k]

二、【中期 (4-10min)】

团队节奏：推塔 / 反野 / 控龙节奏、中路抢中进野、射手转线发育、打野接管边线、辅助看视野开团

| 时间点                          | 关键事件                             | 节奏点   |
|------------------------------|----------------------------------|---|
| 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  | 未控到暴君，优先去对角野区反buff  |
| 4min20s、4min54s、5min27s      | 第8、9、10波兵线，双边卡线压制，抢中轴做节奏，辅助做河道视野 | 双边补刀+让对面不补刀，中辅抢线转线推塔，打野站好点位蹲or反蹲；观察敌方位置打人数差越塔，推双边一塔       |
| 6min-6min10s                 | 四轮buff刷新，打反野节奏                   | 中边野抢线进野区，辅助做好红/蓝背草视野                                      |
| 6min、6min33s、7min06s、7min39s | 第11、12、13、14波兵线，打推塔节奏            | 观察敌方守中能力，如果守线强则压敌方边二塔+半片野区，转线拆中；否则抱团强压越塔，推中路一塔            |
| 8min-8min10s                 | 五轮buff刷新，打反野节奏、第二轮大小龙刷新          | 野边带好边线；如中一塔攻破，则直接进野区反野逼团，团战打赢后推边二塔or拿龙；若中一塔未攻破，则抱团进野蹲对面回防 |
| 8min12s、8min45s、9min18s      | 第15、16、17波兵线，压塔节奏                | 打野吃敌方野区+己方1buff+边线，射手吃红区+中路，中边速清野区+敌方小野，有节奏推平对方边二塔        |
| 9min50s                      | 第18波兵线，过渡节奏                      | 边野优先过暴君远端兵线，为10min黑暗暴君团做铺垫，其他位置回收补状态，此刻一定要注意不要浪！不要浪！不要掉点！ |

各角色核心工作：

| 角色 | 核心工作                                  | 参考指标                                  |
|----|---------------------------------------|---------------------------------------|
| 边路 | 发育、压制敌方发育；推塔反野，压制双C输出环境，干扰打野发育        | 憋出鞋子+三件套，关键群控>关键承伤>关键输出，对位领先1000-2000 |
| 打野 | 压制敌方打野发育；带边线；组织反野节奏；打小规模团；控龙          | 制霸野区，坦野打开团+承伤、野核打输出+收割，对位领先2000-3000  |
| 中单 | 发育、压制敌方发育；抢中路线权；多消耗敌方中野辅状态；团战打关键伤害&控制 | 高参团率，关键群控>关键输出>关键开团，对位领先500-1500      |
| 射手 | 快速发育，保证低死亡率；跟队友节奏，跟团拿资源；注意站位，防止被对方找机会 | 憋出鞋子+三件套、关键输出>关键开团，对位领先1000-2000      |
| 辅助 | 照视野观察敌方打野动向；干扰对面打野发育；保护双C转线；开团手，打关键控制 | 高参团率，关键开团>关键群控/关键治疗/关键护盾>关键承伤，干扰敌方发育  |

## 团队关键指标：

- 人头差10+个 / 敌方只剩1-2座二塔 / 至少反掉2-3个buff / 至少2路线优, 哪方就是优势方 [经济领先4k-8k]
- 中一塔是中期必争之地, 10min之前最主要的重点; 一定是破中路一塔; 相反, 逆风方如果能守住中一塔, 则有机会直接一波团变顺风

## 备注：

==> **优势方打法：** 双边互换推塔, 进一步压制射手发育空间; 抱团进野区反野逼团, 在抢线推塔和反野上给足压力; 利用兵线野怪打人数差or状态差, 每波节奏反buff/推塔/拿龙必做其一, 每波团都必须保证是赚的 (同人头数情况下: 射手>打野>边路>中单>辅助), 减少不必要的掉点

==> **劣势方打法：** 避战/反蹲/抢发育, 换塔/偷野/带线拖节奏/抱团守野守线/打人数差, 抓单打掉点

### 1. 无论反野还是推塔, 优先集火对面关键人物：

- 反野: 辅助优先控制打野 (被控制放不出惩戒)、双C边路优先下血线、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, 随时准备开团

### 2. 团队视角下, 中期滚经济雪球, 经济收益估计公式 (注意: 野区资源此消彼长, 收益翻倍)：

- 反1个buff = 反2组小野 = 单吃一路兵线 = 1个人头差  $\approx$  250金币
- 反半片野区 = 反2个buff = 推一座塔 = 控1条龙 = 2个人头差  $\approx$  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】

### 3. 开一个节奏的前提是不被对面换节奏/拖节奏：

- 如果对面边路带线能力/中路守塔能力/野区打架能力/打野支援能力很强, 开每一波节奏点应考虑避免这些隐患, 必要时要权衡用一个节奏点换一个节奏点, 而不是打完一波无脑团直接被对面节奏带崩;

### 4. 顺风滚雪球的过程中, 最忌讳C位被抓掉点：

- 顺风切记切记不能白掉点, C位顺风掉1次点 (对面不掉) 团队整体损失约1k收益; C位稳妥发育 + 围绕C位打团是核心思路 (发育优先级: 射手>打野>边路>中单>辅助)

## 三、【后期 (10-20min)】：

**团队节奏：优势方处理好兵线, 抱团打大节奏：野区团、龙团、二塔团、高地团；团战细节处理**

后期, 各位置发育基本成型 (10分钟顺风方的射手/打野必须至少3个大件 (折合经济: 8k-9k) ), **如果发育过差, 多问问自己为什么死那么多次!**

10分钟逆风方的射手/打野稳住经济, 争取单点对位只落后1k以内, 然后围绕这个点出节奏; **逆风更需要注意自身发育, 射手避战清野区经济不会低! 禁止一逆风就摆烂+喷队友的一切行为!**

**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 (龙刷新时间3min30s 理论上最多有3次拿龙的机会)

**关键词：** 龙团前的布局、边路线的处理、卡双线/三线技巧、压高地塔、四一分带/抱团抓单、团战的分析/站位

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

后期共有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%，此时优势方应尽量本阶段终结比赛，不要给逆风方翻盘的机会；

**备注：后期的龙至关重要、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）

==> **优先级：** 暴君 > 主宰 ==> 优势方优先控暴君 + 守主宰；劣势方优先偷主宰 + 冲暴君

**备注：**

**1. 优势方打龙团：** 切记站好视野避免被抢龙，优先找对面打野的位置，打野注意防一手鲁班/女娲/干将的远程技能，注意分散站位，避免被龙集体拍飞，打完龙记得补状态，没有绝对的机会，不要轻易开/接团

**2. 劣势方打龙团：**

- **如果己方有状态且距离较近：**五人抱团，辅助拿命挤视野，至少能看到对面龙的血条，如果龙血条未过半，辅助要果断干扰敌方打野，边路找双C + 跟控制/伤害，双C输出时注意对方双C+边路；如果龙血条已经过半，任何人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），打野注意找位置进场拼惩戒
- **如果己方没状态或距离较远：**抢中/边线，迅速集合换龙，辅助站好中路视野

**3. 劣势方有条件不要怕打龙团！对面打龙会有很强的debuff！：** 龙坑debuff（实时，持续3s）：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（简记口诀：暴君打团猛，主宰推塔强）：**

**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

**龙buff效果：**

- **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（注意这这里的**免伤**加成！！因此边野该越塔时要果断越塔，关键时刻不能怂！）

## 四、【大后期 (20min+)】

**团队节奏：** 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直接输！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%

**团队关键指标：**

- 大后期一定要围绕着风暴龙团打，利用好兵线牵制打人数差，在迂回的过程中优先蹲人打状态打掉点！打野保证好自己状态！参考上述龙团思路，顺风开龙要谨慎，逆风抢龙不要怂，赢下一把比赛往往就是一条龙的事！！