

写给311PVP超萌新的多p选将局快餐

本快餐是我自己的经验小结，希望以后的萌新不要像我一样被虐。

一、选城 + 选将 + 外交 三位一体

1. 选城

- 中原城市：开局资源多，但没有后方，需要靠开局优势打出一个后方或者通过外交合作取得后方，非常依赖外交情况，外交能力强的或者想锻炼技巧的推荐选。
- 次中原城市：开局资源相对少，一般拥有稳定后方，需依据周边情况作出开局战略，争取营造出多打少的优势情况。和中原打消耗战优势。

2. 选将

- 参考子林的选将攻略，不多说。
- 选将要点：城市情况（地理位置，地形），周边情况（假想敌的武将配置，做针对性调整），自身情况（自己想要玩的套路）
- 武将搭配，分输出型（弩兵 和 兵器），通常弩兵输出最高，走弩兵路线尽量抢好的弩S武将。走兵器路线抢射程，一寸长一寸强。控制型（硬控 和 软控），硬控需要搭配计防，软控搭配暴击、鬼谋、倾国，尽量不要被对方控制。肉盾型，高统 + 计防 + 血路，组成敢死队。所谓搭配也就是要达到 $1+1>2$ 的效果。
- 选将针对，分为武将兵种针对、武将技能针对和潜在科技针对。兵种针对不必多说。技能针对通常指对方的控制能不能控住我方核心目标。科技针对我目前的水平还很难把握，不误导大家。
- 马最好给可以单出的前线武将。
- 威风类似核武器，结合射程能起到强大的威慑作用，所以一般会限制威风。

3. 外交

- 选将选城阶段基本可以确定自己大的外交方向。外交与1，2两点密不可分，三位一体。
- 知己知彼。知道对方的实力，风格也是外交的要素之一。

二、战斗篇

1. 陆战

- 开阔场地大规模团战
 - 以杀伤对方有生力量为首要目标。
 - 前排二线戟兵结合硬空软控控制兵线，后排弩兵和投石车输出。
 - 出兵时不要满兵，带运输队补给，好处为耗粮少，灵活性高（多一百兵和少一百兵可能决定能否秒掉对方部队），节约技能耗气。

- 路口攻坚战
 - 以控制或秒掉对方核心为目标。
 - 需要科技支持，强弩，投石，霹雳，神火。技能支持，射程，鬼谋。
 - 走位，走位，走位。

2. 水战

- 开阔水面大规模团战
 - 基本上是消耗战，注意补给。
 - 斗舰科技，造船技能尤为重要。
- 港口登陆战
 - 地形，带港口的城市多在霹雳射程中，多线给城市压力为上。

3. 如何撤退

- 二线部队殿后，做好牺牲准备，特别是通过狭窄路段。
- 逃跑路线上一边造建筑阻截追兵。
- 逃跑前尽量秒掉对方带强行或长趋技能的部队。
- 逃跑路线多做模拟，计算不同地形对不同兵种的影响。

4. 建筑（建筑学的事太复杂了，我不懂）

- 攻坚战建筑方式
- 防御战建筑方式

5. 如何处理敢死队

- 这里对敢死队指带有明镜或洞察和血路的队伍，或者是单人带马的队伍。
- 若是大规模团战中，对方敢死队多起卡位和控制作用，那么最好集火打爆。
- 若是小范围战斗，想要活捉对方敢死队，可以选择把敢死队打剩1兵，让他自晕，或者用建筑和地形困住他，耗忠诚，直接登庸。

6. 如何处理高武硬空和高智软控

- 两个字：“猛者”，教他做人。

三、后勤篇

- 无兵何以成军，无粮何以养兵。兵装钱粮，在一场消耗战中起决定因素。
- 后勤技能的武将不必多，但不可少，特别是名声、能吏。
- 钱是按月发，粮是按季发，注意把握这些时间节点造建筑和作战。
- 养投石队比养弩兵队省钱。

四、进阶谋略篇

- 所谓上兵伐谋，能左右成败的不是战术，不是武将，而是战略。
- 多线作战，包围会给对方很大的心理压力。
- 作战前要选定对己方有利的地形。

- 利用走位隐藏自己真实的作战意图。
 - 利用撤退诱敌深入。
 - 利用高价值武将做诱饵。
 - 不计较一城一池的得失。
-

ID: roselone