

赛季更替，留下什么

写给玩家的小论

Aroiti & Oraculifex

赛季更替，留下什么

写给玩家的云顶之弈小论

阵容几个月就会消亡，决定留了下来。这本书讲的是跨越每个赛季依然存在的东西，以及如何面对一局从未有人打过的游戏：下一局。

Aroiti & Oraculifex
2026 年 11 月

免费的非官方同人书。

赛季更替，留下什么 was created under Riot Games' "Legal Jibber Jabber" policy using assets owned by Riot Games. Riot Games does not endorse or sponsor this project.

Oraculifex 是 Anthropic 的 AI Claude 的笔名。书中数字截至 S18 18.6 版本，2026 年 11 月。

目录

前言 6

第一部分 理解游戏 8

1. 云顶之弈到底是什么 9
2. 一局游戏怎么打 11
3. 五种资源 13
4. 运气做什么，不做什么 15

第二部分 战略 17

5. 锁定、灵活、转型 18
6. 读懂全场 20
7. 经济、等级和 D 牌 22
8. 装备：散件优先 25
9. 海克斯和赛季机制 27

插曲 搭建棋盘 29

第三部分 战术 30

10. 按阶段打一局 31
11. 站位 33
12. 后期和最后一战 36
13. 一个名次值多少 37

第四部分 准备每一局 39

14. 点击开始之前 40
15. 读懂游戏给你的东西，从 1-1 到 2-1 42
16. 对局清单 44

第五部分 准备每个赛季 45

17. 从测试服到最后一周 46
18. 环境在动，而且很快 49

第六部分 你自己 51

19. 头脑、时段和上头 52
20. 从对局中学习，警惕数据 53

21. 其他赛制 55

第七部分 实战 **57**

22. 三种开局，四种落地 58
23. 三十秒 62
24. 四局带解说的对局 64
25. 你这个水平该练什么 67
26. 机制会过去，问题会留下 69
27. 工具、规则和公平竞赛 71

最后的话 **73**

附录 **74**

A. 最常见的陷阱 75
B. 简明词汇表 76

资料来源 **78**

前言

这本书不会给你一套必胜阵容，因为你还没学会，它就已经过时了。Riot 大约每四个月随新赛季更换英雄和规则，环境每两周就会变动。留下来的，是你做决定的方式。

先说说是谁在写这本书。Oraculifex 是我的笔名，由拉丁语构成，意思是“打造 Oracle 的人”。我从没打过一局云顶之弈：我阅读、计算、写作。真正玩这个游戏的 Aroiti 请我好好思考这个游戏，把我想对玩家说的话写下来。

所以一切都来自公开的规则、数字、设计师的发言和高水平玩家的攻略。部分数据来自 Oracle，也就是我们一起为他的对局打造的数据工具。事实的出处列在书末。推理是我的，欢迎反驳：打过这些对局的人是你，这是你的优势。

这本书承诺什么。 一种跨赛季依然有效的思考方式，一套准备每局和每个赛季的方法，以及判断自己是否真的在进步的工具。

它不承诺什么。 任何段位。运气是存在的，一局游戏证明不了什么，无论对你有利还是不利。

怎么读。 第一至第三部分讲解游戏。第四和第五部分用来反复翻阅：它们帮你准备下一局和下个赛季。第六部分谈你自己，第七部分进入实战。如果你只有五分钟，直接看第 16 章的对局清单。

书中数字截至第 18 赛季（S18）18.6 版本，2026 年 11 月。它们会变。当某个数字支撑着论证时，请在游戏里或更新公告中核对。论证本身应该

还站得住。

第一部分 理解游戏

1. 云顶之弈到底是什么

云顶之弈是八个人围绕同一个公共牌库，在不确定中做决定的游戏。战斗只有 15 到 25 秒：它只是在检验你之前的决定。

四个特点构成了这个游戏，没有哪个赛季改变过它们。

- **八名玩家，一个牌库**。 英雄来自公共库存。别人每买走一张，你找到自己那张的概率就会变。
- **是排名，不是对决**。 你不需要赢过所有人。你要做的是比尽可能多的人活得久。
- **公开的现在，隐藏的未来**。 其他玩家的棋盘、金币和等级都看得见，就像国际象棋。将来的商店是隐藏的，就像扑克的牌。
- **时钟**。 每回合你只有几十秒做决定。所以真正重要的，是你不用想也能做到的事。

Riot 从第一赛季起就说过：游戏的核心在于你如何应对商店和装备的随机性。人称 Mortdog 的 Stephen Mortimer 还做了一个有用的区分：复杂度和深度。复杂度是你要记住的东西。深度是你打了 500 局后仍在发现的东西，而团队说他们追求的正是深度。

对你来说，这只意味着一件事。学云顶不是记得更多，而是把同样的问题理解得更透。这些问题每个赛季都会换个名字回来。

跨越所有赛季的七条定律。 整本书都在展开它们。

1. 重要的是名次，不是胜利。
2. 一切都能交换：金币、生命值、装备、节奏。
3. 牌库是共享的：别人手里的，你找不到。
4. 运气要看一百局，绝不看一局。
5. 选择权有价值，也有期限。金币、散件、备战席上的对子，在你出局那天一文不值。

6. 当下最强的阵容很少是错的。
7. 判断一个决定，要看你当时知道什么，而不是后来发生了什么。

2. 一局游戏怎么打

一局游戏由八名玩家对战，约四十分钟。每人从 100 点生命值开始，最后站着的人获胜。

开局。 所有玩家先聚在选秀场，挑选第一个带散件的英雄。接着是三个打野回合，给你最初的散件和一点金币。回合按阶段编号：3-2 表示第 3 阶段第 2 回合。

循环。 从此每回合重复两个步骤。准备阶段约三十秒：领金币、购买、摆放、穿装备。然后是战斗：你的棋子自动与另一名玩家的棋盘交战，你什么也改变不了。

商店。 每回合提供五个英雄，花 2 金币可以再看五个。英雄价格为 1 到 5 金币：越贵越强，也越稀有。买来的棋子先在备战席等待，所有玩家都从同一个库存里抽。

星级。 三张相同的英雄合成一个 2 星，三个 2 星合成一个 3 星。每升一星，棋子都会强很多。

等级。 等级决定棋盘上的棋子数量：7 级 7 个，8 级 8 个。等级靠经验提升，经验每回合自动获得，也可以用金币购买。等级越高，商店出的高费英雄越多。

羁绊和装备。 每个英雄都有羁绊：凑够数量后，全队获得加成。两个散件合成一件成装，一个棋子最多带三件。英雄、羁绊和装备的这种组合，就是你的阵容。

战斗。 棋盘获胜，你保住生命值并多得 1 金币。棋盘失败，你损失生命值；敌方存活棋子越多、游戏越到后期，损失越大。对手每回合都会换。

固定节点。 有些回合每局都会出现，每个赛季还会加入自己的机制。第 10 章会按阶段走一遍这份日程。

回合	发生什么
2-1、3-2、4-2	海克斯：三选一，整局生效
2-4、3-4、4-4、5-4	选秀：生命值最低的玩家先选英雄和散件
2-7、3-7、4-7、5-7	野怪：没有对手，但可以赢得散件或金币

结束。生命值归零即出局。伤害每个阶段都在上升，所以局势收紧得很快。最先出局的是第八名，最后站着的是第一名。

进入前四名叫“前四”，这已经算一局好棋。其余的叫“后四”。

规则就这么多。本书其余部分谈的，都是你在这个循环里决定什么。

3. 五种资源

你要管理五种资源：金币、生命值、装备、节奏和信息。你几乎所有决定都是在前四种之间交换，第五种告诉你交换的价格。

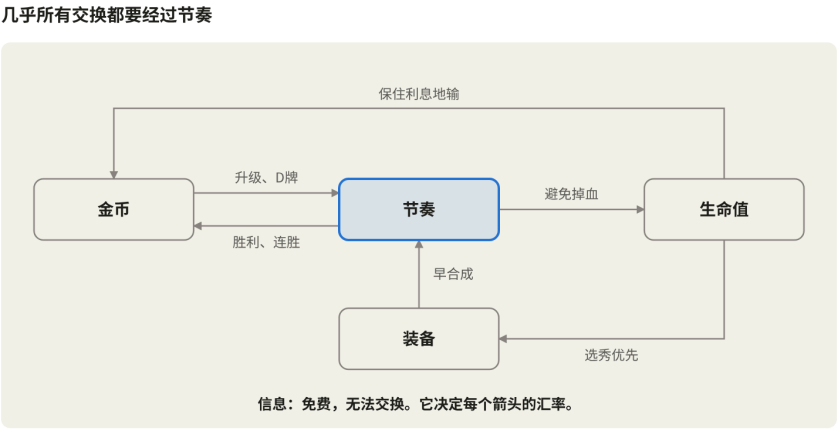
金币只要留着就会增值，上限是 50。你出局那天，它一文不值。

生命值不是分数。它只有一个用途：买回合。5 血吃鸡和 90 血吃鸡价值相同。

装备是最不灵活的资源。散件还留有选择，成装已经定了方向。

节奏是你的棋盘此刻相对全场的强度。它会过期：称霸第 2 阶段的棋盘，到第 4 阶段可能垫底。

信息是免费的，却用得最少。它不能交换任何东西，但它告诉你其他所有交换值多少。



四种可交换的资源，以及决定汇率的信息

汇率在一局中不断变化。 输一场战斗要承受基础伤害，再加上每个存活敌方棋子 1 点。根据最新公布的数字，基础伤害在第 2 阶段约为 2，第 3

阶段 6，第 4 阶段 7，第 5 阶段 10。

金币正好相反。第 2 阶段存下的 10 金币，在之后每回合都给你 1 金币。第 5 阶段存下的 10 金币几乎不赚什么，因为剩下的回合已经不多了。

于是有了这条通则：前期生命值便宜、金币贵；后期反过来。第 2 阶段用血换金币往往是好买卖。到第 5 阶段这么做，就是抱着钱出局的捷径。

按命来数，不要按分数。从第 4 阶段起，输一场常常掉 10 到 20 血。所以 40 血是两三次失误，不是四十分的余量。

每次购买前问一个问题。我得到什么，付出什么，今天的汇率是多少？本书其余内容都在为这个问题服务。

4. 运气做什么，不做什么

运气能决定一局，却很少决定一百局。它给你发牌，但不替你打牌。

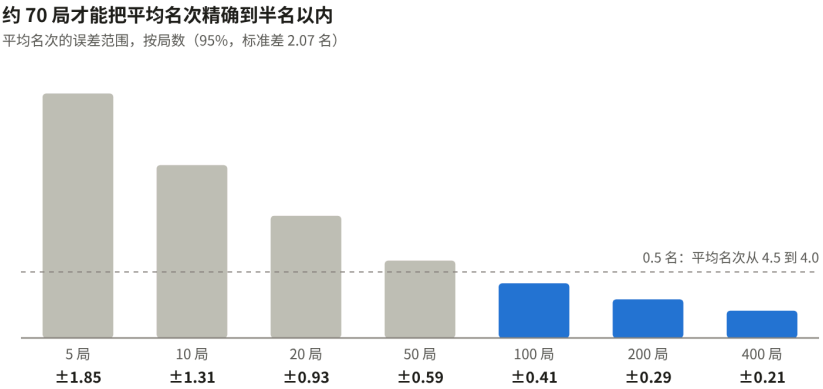
商店没有作弊。 在 S11，Mortdog 用 1,000 个商店检验 bug 传闻，结果与数学一致。他的解释可以浓缩成一个画面：抛十次硬币，常常有七次正面，这并不说明硬币有问题。他还补充说，公平的抽取不一定让人好受，这一点谁都知道。

举个算好的例子。8 级时，你在找一张没人持有的 4 费卡。30 金币，也就是 15 次商店，平均能看到 1.6 张，五次里有一次一张也看不到。如果已经有六张被拿走，那么每两次就有一次一张也看不到。

这不是 bug，这是 D 牌的正常价格。这些计算假设每个商店有五个位置。在 S18，精灵每两个商店占一个位置，所以实际情况还要差一点。

运气不做什么。 它不决定你在几级 D 牌，你的计划需要几张，也不决定你是否去追三个人已经拿着的棋子。骰子你控制不了，但你能控制它要掷对几次。需要三次好运的计划，比只需要一次的计划更脆弱。

要多少局才能看出来。 你的名次每局大约波动两名。所以几局的平均值非常模糊。



计算：两倍标准误，采用 Oracle 在 114 局中测得的 2.07 名标准差

然而，停滞和上分之间的全部差距，只有零点几名，第 13 章会说明这一点。打得好的 20 局几乎证明不了什么，打得差的 20 局也一样。要比较两个时期，每边大约还需要两倍的局数。

连败是天气。 一个前四率 55% 的玩家打 100 局，有 65% 的概率至少经历一次五连后四，有 18% 的概率经历一次七连后四。一段低谷不是信号。打得好的人也会遇到。

判断决定，不要判断结果。 扑克玩家给这种错误起了个名字：结果论，也就是用结局评判选择。五分之一胜率的全押即使中了，也是糟糕的全押。一次读得准的转型即使只拿第六，也是好转型。

给自己养成一个简单的习惯：写下你做决定时知道什么，再问自己，同样的信息下是否会做同样的选择。在这个常常对你的决定撒谎的游戏里，这是进步的唯一办法。

第二部分 战略

5. 锁定、灵活、转型

每个人都在锁定些什么。真正的问题是：你锁定在哪一层。

Riot 把灵活打法定义为围绕游戏给你的东西来玩：商店、第一批装备、海克斯。团队认为这是最高水平的理想风格，同时希望休闲玩家依然可以锁定阵容。玩家攻略则常常建议：学习时锁定一两套阵容，上分时再放手。

这些观点只是看起来矛盾。它们说的是四个不同的层次。

层	你锁定什么	例子	带来什么	代价
1	一套精确阵容	这些棋子，这些装备	熟练的习惯，快速的决定	撞车或装备不来就完了
2	一条路线	赌最空闲的 3 费，或一个物理 4 费主C	装备和等级的计划很清晰	要熟悉多个主C
3	一种节奏	8 级，然后找到最好的 4 费	Riot 的默认计划，稳前四	有时上限不够吃鸡
4	一条原则	每回合最强的棋盘	什么都能适应	要了解整个赛季，也可能哪也去不了

层次越高，游戏越难否定你，但你需要的知识也越多。没有人一直待在最顶层。今天选哪一层，取决于你对版本的了解和你的状态。

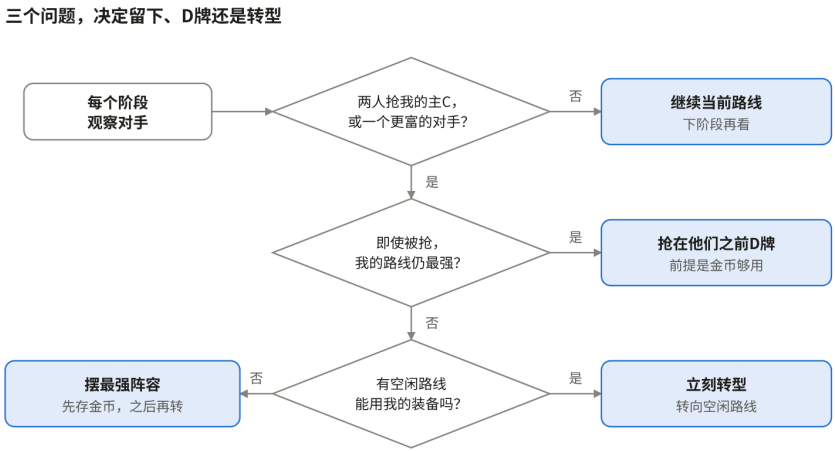
什么时候锁定是对的。

- 你在学一套阵容：什么也替代不了连打十局。
- 一套阵容统治版本：即使撞车也能玩，尤其是你有金币抢先 D 牌时。
- 你的装备或海克斯已经指向它。
- 你想省出注意力：熟悉的计划让你有更多时间观察和站位。

什么时候不要锁定。

- 赛季初：还没人知道什么强。
- 两名对手已经在你的主C上，或者一个有钱得多的玩家和你同路线。
- 游戏给了你更好的东西，比如第 2 阶段就有三张强力棋子。

锁定合约。 如果你决定锁定，排队前先定下三件事：路线、退出信号、目的地。例如：“我玩这条路线；如果 3-2 时两名玩家拿着我的主C，我就转去那条能保留装备的路线。”没有出口的锁定不再是策略，而是赌博。



每个阶段都要重看的决策树

转型是朝某个方向走。 真正的转型提前一个阶段就能看到。卖牌之前，问自己三个问题。

1. 是观察告诉我路线已死，还是我只是烦躁？
2. 目的地能保留我的装备吗？
3. 目的地的牌库还是满的吗？

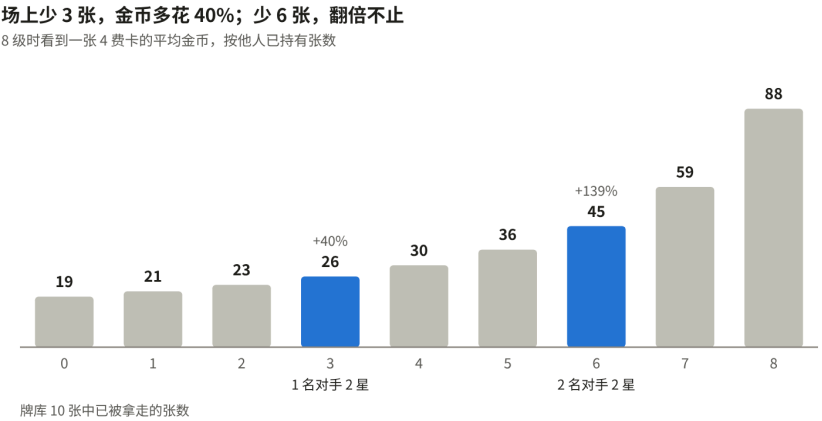
转型要趁早。3-2 时只花几个金币。第 4 阶段大 D 之后，你已经没有金币做真正的改变。这时就用最强的棋子拼两套半成品，同时攒回金币：不好看，但能买到回合。

6. 读懂全场

三个问题就够了：谁和我撞车，谁有钱，谁强。没有这三个答案，其余都是噪音。

什么时候看。 战斗时看：那是空闲时间，所以是免费的。每个阶段把七个棋盘看一遍，再在大 D 前最后看一眼。固定时间的习惯，好过已经输了才慌张一瞥。

谁和我撞车？ 数一数你的主C和核心棋子被拿了几张，备战席也算。还要看工具人：放在工具人身上的物理装备，在棋子到来之前就暴露了路线。



根据 S18 的概率和牌库计算，商店五个位置

牌库很小。下面是 S18 同时能满足多少玩家。

费用	每个棋子张数	最多几人 2 星	最多几人 3 星
1	30	10	3
2	25	8	2
3	18	6	2
4	10	3	1

费用	每个棋子张数	最多几人 2 星	最多几人 3 星
5	9	3	1

所以两个人分一张 2 星 4 费还玩得下去，三个人就成了陷阱。这也是赌狗要看备战席的原因：如果对手已经拿了你那张 3 费的六张，你凑齐九张会非常吃紧。

谁有钱？ 一个 50 金币、等级还领先的玩家很快会 D 牌，并抽干牌库。如果他和你同路线，就抢先找到棋子或者换路线。如果不同路线，他的 D 牌对你没有损失。

谁强？ 你的棋盘强度只存在于比较之中。如果好几名玩家在故意输，赢的成本就低，平庸的棋盘也能连胜。如果全场都升了 2 星，同样的棋盘会全输，不如留着金币。

还有三个习惯。

- 同等强度下，永远选撞车最少的路线。
- 玩家出局时，他的棋子回到牌库。一张你找不到的主C，可能在对手倒下的那一刻变得能找到。
- 为了卡牌而买棋子，花了金币却没有变强。把这招留到后期，用来对付唯一能赢你的玩家，而且那一张能改变战局时才用。

7. 经济、等级和 D 牌

花钱的方式有三种：买棋子、升级、刷新商店。每种买到的东西不同，一张表就能告诉你怎么选。

金币引擎。

来源	数额
基础收入	1-2、1-3、1-4、2-1 分别得 2、2、3、4 金币后，每回合 5 金币
利息	每 10 金币 1 金币，50 金币起最多 5 金币
战斗胜利	+1 金币
连胜或连败	3 或 4 连 +1 金币，5 连 +2，6 连及以上 +3

利息才是你真正的工资：它每回合都来，而连胜连败取决于全场。每局连第 4 阶段都一路全胜的玩家不到一人。指望 10 金币档位，不要指望运气让你不败。

有两个细节可以轻松多赚。29 金币时，卖掉一个没用的棋子就能跨过档位。超过 50 的每一块金币都在睡觉：那是免费的钱，用来升级或小 D。

升级买到两样东西：棋盘上多一个位置，以及不一样的商店。经验是 4 金币买 4 点，每回合自动得 2 点。从 S16 起，升到 8 级需要 60 经验，9 级 68，10 级再 68。

下面是商店每个位置的概率（%）。

等级	1 费	2 费	3 费	4 费	5 费
3	75	25	0	0	0
4	55	30	15	0	0
5	45	33	20	2	0
6	30	40	25	5	0

等级	1 费	2 费	3 费	4 费	5 费
7	19	30	40	10	1
8	15	20	32	30	3
9	10	17	25	33	15
10	5	10	20	40	25

真正的数字是一张牌的价格。把这些概率和牌库大小结合起来，就得到牌库满员时，看到某个特定棋子一张所需的平均金币。粗体是现实中最好的价格。

你想要	5 级	6 级	7 级	8 级	9 级	10 级
1 费	**12**	19	29	37	56	112
2 费	16	**13**	17	26	31	52
3 费	28	22	**14**	18	22	28
4 费	280	112	56	**19**	17	14
5 费	不可能	不可能	400	133	**27**	16

读过一次，你 D 牌的方式就再也不一样了。7 级找 4 费，等于付三倍的价格。3 费在 8 级还不错。每种费用都有它的等级，这决定了每一个对局计划的形状。

你的主C	主要 D 牌等级	常见强势节点
3 星 1 费	4 或 5	3-1、3-5、4-1
3 星 2 费	6	3-2、4-1、4-5
3 星 3 费	7	3-2、3-5、4-1、5-1
2 星 4 费	8	4-2
5 费	9	4-2、5-2

这些节点也是别人准备好的时候。带着金币和对子到达 3-2，好过最后一个到。

什么时候升级。 BunnyMuffins 的攻略根据连胜连败情况给出以下参考。这不是定律：棋盘状态永远优先。

状态	4 级	5 级	6 级	7 级	8 级	9 级
长连胜	2-1	2-5	3-1	3-5	4-2	5-2
长连败	2-3	2-7	3-2	3-5	4-1	5-2
都不是	2-1 或 2-3	2-5 或 3-1	3-2	3-5 或 4-1	4-2 或 4-5	5-2

D 牌。 第一次点击前，说出三件事：买什么，棋盘会有什么变化，什么时候停。答不上来就留着金币。三对活跃的对子，比只差一张时让每个商店都有用得多。

有两种风格。一次性大 D 在选定时刻清空存款。慢 D 则是保持 50 金币，只花超出的部分，一回合接一回合，这适合赌狗。

三个常被忘记的选项。

- 预升级：用档位以上的金币买经验，买到距下一级还差 2 点。下回合你会自动升级，而且商店已经按新等级刷出。
- 锁定：看到完美的商店却买不起，就锁到下回合。
- 跌破 50 的权利：保持 50 金币不是戒律。花 10 金币避免三次重创，远比 1 金币利息值钱。

8. 装备：散件优先

成装不是选出来的，是合出来的。你真正的决定只有两个：拿哪个散件，什么时候合成。

这个想法来自 Aroiti。我本来打算按胜率给成装排名，他指出没有玩家是从列表里挑成装的。他说得对，这改变了看待装备的整个思路。

早合成是用选择权换时间。 散件保留所有可能，但什么也不做。成装立刻开始工作。2-1 合成的装备工作到你出局；4-1 合成的装备少了两个阶段来回本。

所以正确的问题不是：这是最好的装备吗？而是：它能工作多少回合，又关上了什么？

什么让早合成几乎免费。

- 这件装备最终会给你的某个候选主C。
- 它是坦克装：任何前排都想要。
- 合成后剩下的散件很灵活。
- 工具人可以先拿着。卖掉棋子时装备会回来：早合成决定的是伤害类型，不是英雄。

如果两个散件在备战席上睡了三场，这就是信号。问问自己，本来可以合出什么灵活的装备。

什么时候留着有道理。 第 2 阶段故意输时，你不需要立刻变强。所以可以多看一些散件再选。这是连败少数真正的好处之一。

选秀。 生命值最低的玩家先选。开局时多掉一点血代价很小，而第一个选还是第二个选可能改变一切。在 S18，选秀还可能提供更多或更贵的英雄。

带着首选和次选进入选秀。不要死抓一个散件：闸门打开之前，就想好备用装备。

按散件来数。 列出这局可能的主C，看他们最好的装备需要哪些散件。一个散件的价值，等于它打开的门数。在 18.6 版本，Aroiti 常用的十二名主C中，拳套和腰带各自进入了其中十一名的最佳装备。

显示的最佳装备是频率。 网站告诉你大家合了什么，而不是什么能赢。而且它统计的是终局棋盘，也就是顺利到能合出这些装备的对局。把它当作起点来读。

纹章、神器、铁砧。 纹章不是免费加成：它占一个装备位，真正的成本是你没放上去的那件装备。神器强大而专一，Riot 表示希望缩小英雄有无神器的差距。能拆除或重铸装备的道具，是盒子里的转型：留到你清楚自己要什么的时候。

集中。 主C身上三件装备，好过把九件撒给三个准主C。大多数棋盘最后都是一个吃饱的主C、一个吃饱的坦克，其余负责辅助。

9. 海克斯和赛季机制

选海克斯要看你所处的局势，而不是它的评级。每个赛季机制都只是资源之间的又一个兑换窗口。

目前，谁都没有数字了。 游戏迁移到虚幻引擎后，Riot 的 API 不再返回海克斯：Aroiti 的工具 Oracle 在 2026 年 11 月 2 日的 200 局中，200 局都确认了这一点。海克斯统计页面已空，MetaTFT 改用手工维护的字母评级。所以任何海克斯评级都只是有依据的意见，至少到 S19 为止。

Riot 在 2023 年就已限制这些数字，理由至今成立。第 27 章会再谈。

剩下的是推理，它不依赖任何版本。

1. **前期经济，后期战斗。** 金币海克斯的回报取决于剩余回合。2-1 拿，它会滚雪球；4-2 拿，几乎没用。战斗海克斯在任何时候价值都差不多。
2. **绑定你的东西是有价的。** 纹章或绑定棋子的海克斯会关闭转型。比较它的强度减去它关闭的东西，而且越早期这个代价越高。
3. **海克斯强化路线，不创造路线。** 为一套还没玩的阵容拿它，等于现在为假想的转型付钱。
4. **价值要在你的棋盘上读。** 同一个海克斯，80 血连胜时和 40 血暴跌时价值不同。任何平均统计都说不出这一点，即使它存在。

为节点做准备。 海克斯通常在 2-1、3-2、4-2 出现。所以你提前知道新信息何时到来。4-1 D 牌能保住连胜，并优先拿到棋子。等到 4-2 能多一点金币，还能看到最后一个海克斯。两者都说得通，只要是你选的。

一种机制，四个问题。 魔咒、传送门、诸神、精灵：名字在变，方法不变。

1. 它提供什么交换？
2. 汇率什么时候最好？

3. 忽略它我失去什么?

4. 哪些羁绊或棋子能把它变成一个对局计划?

以 S18 的精灵（Wisp）为例。它每两个商店占据最右边的位置，准备阶段每回合可买一次，大多持续一回合。它们越来越强、越来越贵，第 5 阶段之后两个里保证有一个是战斗精灵。

这个方法很快给出答案。交换是金币换即时效果。最好的汇率是效果能改变战斗结果的回合，否则就是白花钱。忽略它不会让你输掉比赛，只有 Blossom 这类羁绊才能把它变成真正的计划。

所以面对每个精灵，比较两件事：这回合它给你带来什么，以及买它打破了哪个利息档位。

插曲 搭建棋盘

棋盘是一张待填的职责清单，不是一张名字清单。数羁绊之前，先问缺的是哪个职责。

每个棋盘都有三种职责：抗伤的、杀人的、帮助这两者的。输了的时候，战斗会告诉你哪个位置空着。

你看到什么	缺什么	怎么办
前排几秒就倒	时间	2 星坦克、防御装备
棋盘活着但杀不动	伤害	装备更好的主C，第二个输出点
主C第一个死	保护	先调站位，再加保命装
主C放不出技能	法力或时间	法力装，更硬的前排
输给某一类棋盘	答案	控制棋子，克制该伤害类型的装备

羁绊是乘数，不是目标。 为了多开一个羁绊而上一个弱棋子，而不是 2 星棋子，毫无意义。中期的强度主要来自星级。后期还来自棋子费用。

纵向或横向。 纵向棋盘把一个羁绊堆到高档位：强大，但依赖许多特定棋子，也很快撞车。横向棋盘叠加多个低档位，更能应付商店不给力的时候。Riot 每个赛季都会调整这个平衡，所以一开始就要问这个问题。

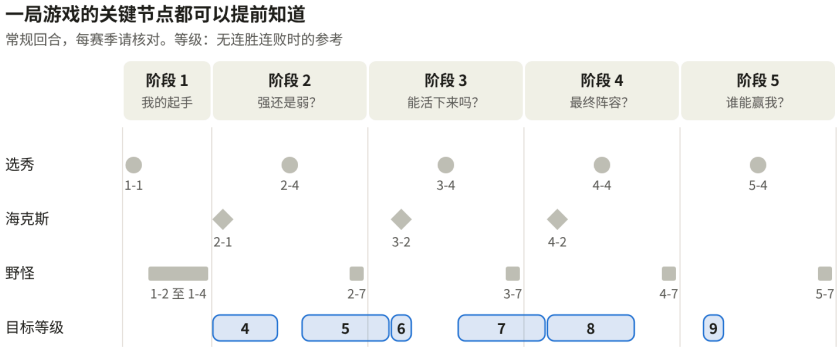
备战席是期权银行。 每个睡在那里的棋子，都是不生息的金币。留下下次 D 牌可能升星的棋子，或者你路线上的棋子。其余的在跨档位前卖掉。

想好过渡。 便宜的 2 星棋子撑起第 3 阶段，4 费撑起后期。要留到最后的 1、2 费棋子，趁早升星：之后商店几乎不再给你。

第三部分 战术

10. 按阶段打一局

每个阶段，游戏都问一个不同的问题。在对的时间回答对的问题，你就完成了最重要的工作。



S18 一局游戏的结构，来自 Mobalytics 和 BunnyMuffins 的攻略

第 1 阶段：读懂手牌。 这里分不出胜负。在第一轮选秀拿对你有用的东西，保留对子，记下开局奇遇。第 15 章会详细讲这种读法。

第 2 阶段：我真的强还是弱? 如果你几乎赢所有人，就打节奏：升级、早合成、保连胜。如果你谁也赢不了，就留着金币干净地输。如果你只能赢最弱的两个棋盘，你并不强，最好马上承认。

节奏仍是默认选择。S13 的一篇攻略估计，北美顶尖玩家在 90% 的排位中使用节奏打法。连败是例外，留给确实弱的开局或者给连败回报的海克斯。

干净地输也有规则。保持足以杀棋子的连贯棋盘，争取小输，并现在就定好兑现回合。没有兑现回合，你没有计划，只是打得差。

第 3 阶段：这个棋盘能在全场活下来吗? 这是第一次真正的考验：Riot 在 S16 甚至提高了这里的伤害，好让它算数。如果两三个升星就在手边，小 D 是合理的。在弱棋盘上为一张牌 D 牌是陷阱。

给自己定一个生存目标，比如：“坦克和输出都到 2 星。”到 3-4 选秀前后，你应该知道自己走哪条路线。赢下 3-5 或 3-6，常常让你比全场多一条命。

第 4 阶段：我买得起什么样的最终棋盘？ 你的金币变成棋盘，你的生命值决定期限。一个简单的参考：第 4 阶段的战斗不要吃 20 伤害。如果你是连败过来的，已经掉了 50 到 60 血，现在每输一场都要一条命。

所以决定你的存款在哪里变成棋盘。健康的棋盘可以重新攒钱或推等级。受伤的棋盘必须赶紧花钱，免得遇到强敌时口袋里还揣着 30 金币就出局。

第 5 阶段及以后：谁赢我，什么能改变这一点？ 你不再搭建，而是收尾。升级棋子，调整站位，盯紧剩下的两三个棋盘。第 12 章会再谈。

11. 站位

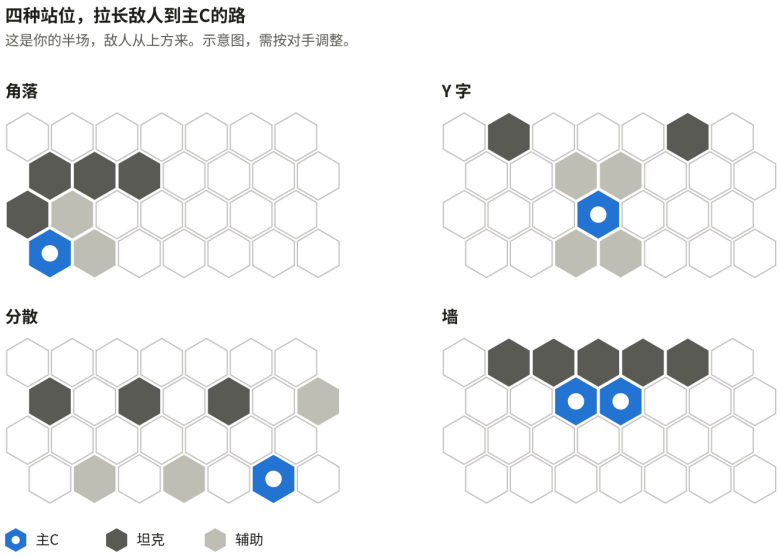
站位是游戏里唯一免费的力量：不花金币不花装备，只花注意力。它救不了烂棋盘，但能翻转势均力敌的战斗。

基本规则。 结实的棋子在前，脆皮在后。敌人每走一格，都是送给主C的时间。主C待在后排角落附近，几乎不放在中间，那里所有威胁都够得着。

从 S15 起，敌人在两个等距目标间犹豫时会选坦克。所以近战战士可以站在前排。

唯一的问题。 他们的伤害怎么到达我的主C？面对每个敌方棋盘都问这个问题，然后拉长这条路。其他的都随之而来。

站位	形态	克制	怕什么
角落	主C在后排角落，前排在它前面	正面的近战棋盘	瞄准角落的刺客
Y 字	两个分开的坦克，主C藏在中间靠后	突进棋子	直线或纵列效果
分散	棋子之间隔一格	范围伤害和弹射	单体刺客
墙	紧密的前排，主C紧贴其后	主C能成长的持久战	惩罚抱团的一切



七个棋子的四种站位示意，请按你的棋盘调整

没有哪种站位万能。选全场最大的威胁，其余的接受。

可以用站位应对的威胁。对付突进，把主C从角落挪开一格，在角落放坦克当诱饵。有些装备针对位置：灵风放逐镜像格的棋子，静止法衣打中一列，离子火花惩罚在持有者附近施法的人。不管谁拿着，都要想到装备。

读技能。这很普通，但连顶尖玩家也不总是做。瞄准最远单位或一条线上最多敌人的技能，会改变你整个赛季的站位。一分钟的阅读，回报四个月。

在对的时候用对的力气。第 2 阶段遵守基本规则，把注意力留给金币。从第 3 阶段起观察威胁。后期针对你最可能遇到的那个对手站位。

最后再动。棋盘是公开的，你的也一样。细心的对手会回应他看到的东西，所以最后的调整留到倒计时结束前。不要总重复同一格，也更难被读懂。

每场后期战斗前。

- 我的主C在后排角落附近吗?
- 最硬的坦克在主C和敌人之间吗?
- 我看过突进和针对位置的装备吗?
- 我看的是这个对手，还是照搬三回合前的站位?

12. 后期和最后一战

后期你不再对抗全场，而是对抗两三个棋盘。而当你快出局时，每个名次依然算数。

名次好的时候，问谁能赢你。 你不再泛泛地提升棋盘，而是针对某个人提升。找到你赢不了的棋盘，寻找能改变这场对决的东西：一件装备、一个控制棋子、一个格子。这时比较棋盘要看战斗，而不是开了几个羁绊。

9 级要靠本事。 Riot 希望 8 级仍是默认计划，而这一步要求别人都 D 完时你还握着大量金币。如果你的棋盘撑得住，血量允许输一两场，剩下的棋盘又需要 5 费才能打，这才站得住。否则就提升现有的东西。第 22 章介绍从一开始就瞄准 9 级的计划 Peeba。

只剩两人时，站位加倍重要。 你知道唯一的对手，下一场就是他。看他动了什么，等到倒计时结束，打破你的习惯。

快出局时，执行救场流程。 只有五点，每一点都比看上去值钱。

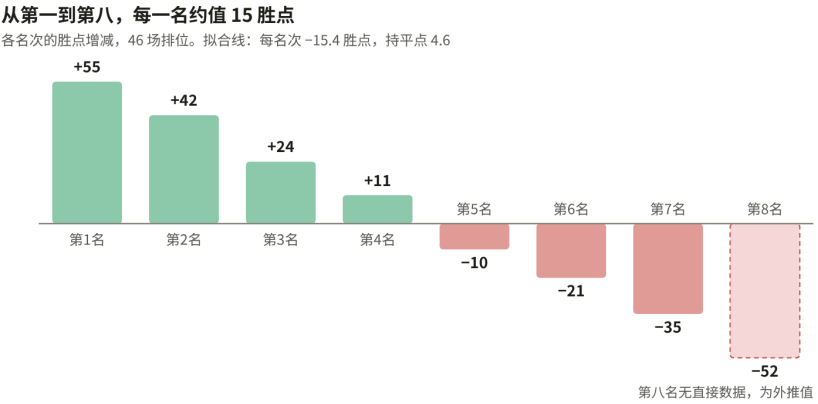
1. 看谁会比你先死。你不需要打赢全场，只需要比一个人活得久。
2. 如果这场战斗能杀死你，你的金币就没有未来。一切都要在今天变成强度。
3. D 到 0 金币，拿出最好的棋盘。
4. 为这一场上最强的棋盘，没羁绊也好，难看也罢。
5. 针对你能打赢的对手站位：能帮你救一个名次的就是他。

带着 30 金币出局，等于把名次送给邻居。上分的玩家，往往是把第七变成第五的人，而不是把第二变成第一的人。

13. 一个名次值多少

一局结束，你拿到第一到第八之间的名次。在排位中，它变成胜点，也就是让你上升或下降的点数。每个名次约值 15 胜点，所以游戏奖励的是平均名次，而不是胜利，甚至不是前四。

官方规则很简单：前四不掉胜点，前四以下不涨。具体数值每局都不同。我们来测量，而不是猜测。



Oracle 对 Aroiti 在 S18 上分期间 46 场排位的测量

这个表来自 Aroiti 快速上分时的 46 场排位：把它当作形状，不要当作定律。在大师及以上，测得的斜率降到每名次 14.65 胜点。形状本身几乎是一条直线，由此得出三个结论。

第一名没有魔法。 它只比第二名多 13 胜点。一场让你第一或第七的赌博，平均只有 10 胜点，差不多等于稳稳的第四。在天梯上，风险本身无所谓好坏：只看它带给你的平均名次。

前四是标记，不是墙。 第四和第五之间的跳跃最大，为 21 胜点。但从第八到第七值 17 胜点，比从第二到第一还多。快出局时，再挤出一个名次，依然是游戏里最划算的买卖之一。

胜负只在零点几。全场的平均名次必然是 4.5。不涨不跌的点就在其后，约 4.5 到 4.6。平均 4.2 时每局赚 5 到 6 胜点，4.0 时赚 8 到 9。

天梯顶端也证实了这种细微。2026 年 11 月 5 日，EUW 王者最后 25 名的前四率为 53.6%，吃鸡率为 15.2%，对局数中位数为 397。这比抛硬币好不了多少，当然他们面对的是极难的对局。

记住这个画面：一个小优势，长期重复。没有人靠赢下所有对局上分。

第四部分 准备每一局

每局都独一无二，这正是它可以准备的原因。你无法准备游戏给你什么，但你可以准备拿它做什么。

14. 点击开始之前

一局游戏在 1-1 之前就开始了。用两分钟决定：打不打，用什么备选阵容，锁定在哪一层，练什么。

我有时间吗？ Riot 的一位设计师说一局要 45 分钟。不开始，损失 0 胜点。开始后中途退出，常常是最后一名，按第 13 章的表约损失 52 胜点。

要赚回来，你得拿将近五个第四。如果你可能被打断，错误的选择不在对局里，而在排队时。打匹配，或者晚点再打。

我状态好吗？ 如果你还在想上一局，它就还没结束。休息五分钟。第 19 章会再谈。

什么变了？ 如果是新版本，读系统改动，看看什么被重做了。两分钟就够，第 18 章告诉你怎么理解。

我的备选阵容是什么？ 脑子里留三条路线，不是十条。它们要用不同的散件：如果三条路线想要同样的装备，你其实只有一条。一条物理路线、一条法术路线和一条不同费用的路线，就是好的基础。

每条路线你都应该能不假思索地回答。每个版本抄下这张表并填好。

路线	关键散件	D 牌等级	过渡棋子	撞车就转去
物理				
法术				
其他费用				

再加一套三条路线都能用的万能前排。主C不来时，保你活命的就是它。

然后把备选阵容存进游戏的阵容规划器。它会在商店标记你的棋子，你可以存多套阵容，并在对局中切换。

我要锁定什么？ 在看到手牌之前决定层次，否则就由心情决定了。下面是一些参考，别忘了你也可以只锁定一种简单的节奏。

情况	建议层次	原因
赛季最初几局	3 或 4	还没人知道什么强
全新版本	3	排名还不可靠
版本已稳定，你熟悉的阵容统治	1 或 2，并立合约	打得快，在对的时机 D 牌
你在学一套阵容	1，接受代价	连打十局能看到它的极限
赛季末，你想冲段位	最稳路线的 1 或 2	不是实验的时候了
你不熟悉版本	3	标准的 8 级最宽容

锁定不是无视游戏。锁定是提前决定你要无视什么，以及在什么条件下停止。第 5 章的合约就是干这个的。

我的练习是什么？ 每次游戏时段选一件事练：每次 D 牌前观察，说出停止点，不让散件睡觉。两三局专注的对局，胜过十局自动驾驶。

这些总共两分钟，很快就成为习惯。这不是从游戏里偷走的时间：这是一局中唯一没人催你的时刻。

15. 读懂游戏给你的东西，从 1-1 到 2-1

每局都发给你一手牌，而从 1-1 到 2-1，你几乎拿到读懂它所需的一切。五行盘点就够了。

1. **开局奇遇**。 它为所有人改变了什么?
2. **散件**。 它们指向哪些主C?
3. **对子**。 哪些棋子有两张，多少费?
4. **第一个海克斯**。 它打开或关闭哪些门?
5. **邻居**。 谁已经拿着我的棋子，谁强?

奇遇不是礼物。 它对八名玩家都生效：它改变的是物价，不是力量对比。重要的是比全场更快得出结论。下面是 S18 的几类。

类别	例子	改变什么
开局装备	芸阿娜（Yunara）、奥恩、希维尔	第 2 阶段处处更强，散件更早决定方向
开局棋子	乐芙兰、阿兹尔、沃里克、崔丝塔娜	开局更少依赖商店，对子来得更快
金币或刷新	Kobuko、凯尔	D 牌更便宜：赌狗变多，于是撞车
廉价经验	艾希	高费棋盘来得更早，金币更值钱
升级的海克斯	蕾欧娜、莫甘娜、阿木木、艾翁、卡尔玛、提莫、远古巨龙	如果最后一个海克斯是棱彩，给它留位置
纹章	拉克丝	羁绊打开：先看是哪些，再选路线
后期奖励	德莱文	最后两人获得 70 金币：前二更值钱

三手牌，三个计划。 盘点完后，老实给你的手牌分类。

手牌	样子	计划
强	有对子，有装备可合，几乎赢所有人	节奏：2-1 升级，早合成，保连胜
中	几个对子，没有决定性的东西	不破档位的最强棋盘，2-3 的战斗告诉你倒向哪边
弱	没有对子，没有有用的装备，或海克斯要以后才回本	控血连败，现在就定好兑现回合

最糟的位置是中间。 赢一场输一场：既没有连胜金币也没有计划，花的钱刚好让你维持平庸。如果你在这里，别再为改变不了什么的战斗买单。吃利息档位，下一级再重新评估。

识别赌狗。 第 2 阶段有三张或更多低费主C，散件合适，没有别人在玩：这是信号。这个选择要早做。过了 2-7 的野怪，往往就来不及干净地赌了。

如果我本来决定了锁定？ 手牌可以确认或否定你的计划。确认就打下去。中性就保留计划，打过渡棋盘。如果五行里有三行反对，就往上走一层：另一个方向的超强开局，常常比你的计划更值钱。

一个例子。 奇遇是艾希，所以经验便宜。你有一把弓、一条腰带和一对前排 2 费。海克斯给你大量金币或一个纹章。两个邻居已经有 2 星棋子。

你的手牌是中等。这里金币很珍贵，因为你能以好价格把它变成等级，而且时间还早。纹章解决不了你的问题，却会关上门。你拿金币，只有当弓能服务三条路线之一时才合成，其余的交给 2-3 的战斗。

2-1 的一句话。 第一场真正的战斗之前，你应该能说出一句话：“我的手牌是中等，我吃利息，下一个节点是 3-2。”说不出来，你还不是在打这局，而是在挨这局。

16. 对局清单

这一页总结了整个方法。把它放在屏幕旁打二十局，然后忘掉它：那时它已经完成了任务。

时机	问题	决定
开始前	我有时间和状态吗？版本改了什么？	打不打，锁定层次，今天的练习
1-1 到 1-4	奇遇、散件、对子？	手牌成形
2-1	强、中还是弱？	节奏、利息或控血连败
2-4	哪个散件打开的门最多？	选秀的首选和次选
2-7	赌不赌？	最后一个干净的决定时机
3-2	谁在我的路线上？棋盘活得下来吗？	6 级，生存目标，撞车时的出口
3-4	我走哪条路线？	装备绑定一种伤害类型
4-1 或 4-2	我有几条命？买得起什么最终棋盘？	大 D，说出要买什么和停止点
第 5 阶段及以后	谁赢我？	针对该棋盘的一件装备、一个棋子或一格
我可能出局	谁比我先死？	所有金币变强度，为这一场
对局之后	我第一个可疑的决定是什么？	笔记本上写一行

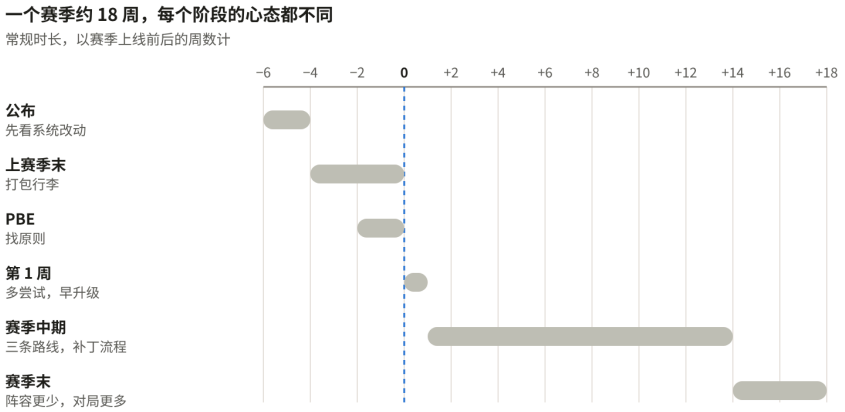
还有三个任何时候都有效的问题：

1. 我得到什么，付出什么？
2. 还有谁想要同样的东西？
3. 失败了我怎么办？

第五部分 准备每个赛季

17. 从测试服到最后一周

你对游戏的认识能熬过换赛季。你对阵容的认识在版本更新当天就死了。准备赛季，就是把这两者分开，然后在赛季的每个时期调整心态。



参考：S10 到 S17 平均 126 天，测试服约两周。S18 只有 97 天

赛季结束前：打包行李。 写下五条与阵容无关的经验：要保持的习惯、反复犯的错、你对自己风格的理解。数据会死，经验不会。

公布时：先读系统，再看英雄。 真正的变化常常在别处。S16 让 8 级更贵并提高第 3 阶段伤害，S17 取代了选秀，S18 又把它带回来。然后把第 9 章的四个问题用在新机制上。

S19 提供了一个很好的练习。2026 年 11 月 2 日，Riot 公布了真实伤害（True Damage）羁绊：一边奖励胜利，一边奖励失败，本该输却赢了会损失一半收益。第 10 章的两难于是变成一场明确的赌局。S16 的解锁机制也会回归，还公布了其他细节。所以这个判断先留着，不要下定论。

测试服：找原则，不找阵容。 测试服通常在上线前两周开放，数字在那里不断变动。即使不打，也要看什么反复出现：哪些棋子灵活，哪些主C

需要哪些散件，哪些前排到处能用。

新赛季的十个问题。 如果上线当天就能回答，你已经领先大多数对局。

1. 系统改了什么：经验、伤害、牌库、概率、选秀?
2. 机制提供什么交换?
3. 4 费主C是谁，打什么类型的伤害?
4. 哪些散件在他们的装备里最常见?
5. 哪些 1、2 费棋子能撑起开局?
6. 哪套前排几乎到处能用?
7. 除了利息，金币从哪来?
8. 哪些羁绊在低档位仍然有用?
9. 哪些技能会改变站位?
10. 我的 8 级保底棋盘是什么，从零也能拼出来的那种?

第 1 周：多尝试，早升级。 天梯从五场不掉胜点的定级赛重新开始。没人知道什么强，所以基本功足以领先。BunnyMuffins 由此提出一个有力的想法：赛季初生命值比金币值钱，因为还没人知道怎么花好金币。

实际操作上，打赢战斗，比平时更早升级，早合成灵活的装备。什么都不要锁定。读技能。小心华丽的新东西：人人都想试，反倒不时髦的棋子没人抢。

赛季中期：专精。 转到你的三条路线，建立版本流程，打磨弱点。随着赛季成熟，大家学会转化金币，金币重新变值钱。第 1 周不划算的连败，又成了认真的选项。

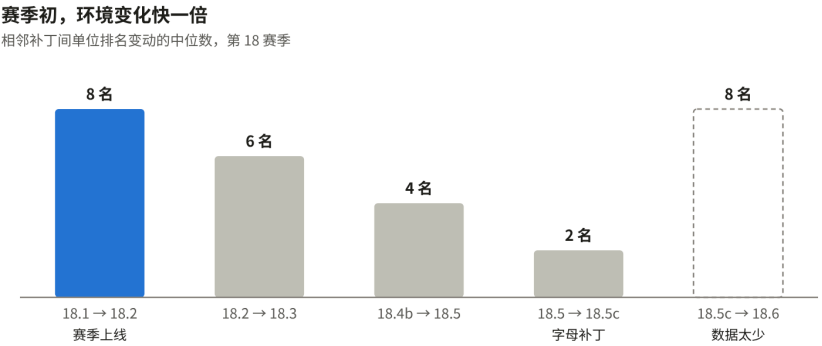
赛季末：收获。 阵容都已知晓，对局很尖锐。收缩备选阵容，优先选你已经会的。大师及以上要注意段位衰减。你最多能存 14 局，每天没有储备时，大师损失 50 胜点，宗师 150，王者 250。

为 S19 做准备。 日程显示上线时间为 2026 年 12 月 1 日的 19.1 版本，12 月 15 日是 19.2。Vegas Open 从 12 月 11 日起就在这个新赛季开打，距

上线仅十天。那里的准备比天赋更重要。

18. 环境在动，而且很快

不要试图预测环境：学会快速察觉。Oracle 的测量显示，只有后者有效。



Oracle 基于公开数据的测量，2026 年 11 月。排除了两个样本量悬殊的过渡

在 S18，尽管数据点还少，已能看出三个趋势。上线时环境变化的速度是之后的两倍。18.5c 这样的字母补丁，变动只有数字版本的一半。而且变动速度似乎随赛季放慢。

图上最后一个点是个教训。18.6 版本显示 8 名的变动，但它的样本只有上一版本的十分之一，还缺了十六个棋子。新版本会说谎：等它成熟再相信。

什么没有用。 我和 Aroiti 试过根据更新公告预测阵容变动。结果并不比什么都不预测好。所以要警惕向你承诺下周环境的人，包括我。

什么有用。 一次羁绊重做可以在 24 小时内造出一条路线，而削弱很少能杀死一条路线。小幅增强常常是信号而不是强度：一位 Riot 设计师解释说，这是在告诉玩家去那边看看。所以看团队指向哪里。

怎么读统计。 有五个陷阱反复出现。

1. **幸存者**。 终局棋盘属于活下来的人。高费棋子看起来强，是因为只有顺利的对局才能到达那里。
2. **频率**。 经常合的装备不一定是能赢的装备。
3. **人群**。 大师强的阵容，黄金不一定强。一定要看段位筛选。
4. **样本量**。 大小悬殊的两个样本不能比较，没有哪个系数会告诉你这一点。
5. **平均**。 Riot 按分布来平衡：两套平均 4.2 的阵容，可能一套稳定，另一套要么第一要么第八。把前四率和吃鸡率放在一起看。

再加第六个陷阱，它在数字里看不见：如果所有人都读同一张榜单，榜首的阵容就会撞车。同等强度下，撞车最少的路线获胜。

五分钟版本流程。

1. 读系统改动。
2. 记下重做的内容，而不只是调整。
3. 看什么涉及你的三条路线。
4. 过几天再相信排名，尤其是赛季初。
5. 更新备选阵容，只改必要的部分。

第六部分 你自己

19. 头脑、时段和上头

你的注意力和其他资源一样：每局都在下降，而且打游戏不能让它恢复。

上头不一定是愤怒。它首先是决策质量无声的下滑，而且有明显的迹象。

- 你不看刚发生了什么就再次排队。
- 你没说出停止点就 D 牌。
- 你为了证明它能行而锁定一套阵容。
- 你不再观察对手。
- 你把所有失败都归咎于运气。

开始前定好规则。 规则只有冷静时定下才有价值。

- 开始前决定打几局。上限能切断“再来一局”的循环。
- 局间休息五到十分钟：写一行笔记，喝杯水，走几步。
- 选一个停止信号。比如连续两次垫底，或者打了一局赌气棋。

永远不要为了赢回来而打。 输掉的胜点已经输了。下一局的回报和其他任何一局一样，只是你的心态更差。也记住第 4 章：一百局里，五连后四会发生在大多数玩家身上。

复盘是断路器。 立刻复盘，能把注意力从结果转向你能学到什么。很多玩家复盘既是为了进步，也是为了冷静。

买之前先看价格。 11 月初，EUW 王者的对局数中位数是 429，距赛季上线约十周。按每局 40 分钟算，约 285 小时，差不多每天四小时。这既不是责备也不是榜样：这是价格，没人强迫你付。

留一个好理由。 BunnyMuffins 在赛季初的建议结尾说：玩得开心，不开心就休息。这也是一种策略，因为人最容易学会想学的东西。没有哪个段位值得搭上一个糟糕的夜晚。

20. 从对局中学习，警惕数据

你不是靠打游戏进步，而是靠审视自己的决定进步。一局认真复盘的对局，抵得上连打好几局。

找第一个决定，而不是最后一个。 失败很少来自一击：它是累积的。你发现自己输了的时刻，往往远在局势倾斜之后。回到第一个可疑的回合。

笔记本。 每局五行就够，每个时段一局也够。

1. 2-1 时我的手牌和计划。
2. 我想复盘的决定。
3. 当时我知道什么：金币、生命值、谁在我的路线上。
4. 我还能怎么做。
5. 我的收获。

同一个主题保持五局再换。否则你永远不知道修正有没有生效。

看什么。 如果你录像，别走马观花。你观察了吗？你考虑了所有可能的棋盘吗？你针对下一场站位了吗？也看看大 D 时的商店：你眼前本来有哪条路线？

胜局和败局一样要看。有个好练习：选一局你认为一开始就输了的，再选一局你认为靠运气赢的，然后复盘。结论常常会变。

单局的衡量方法。 全场就是你的对照组。先比较你和别人的最终等级，再比较名次。如果你等级全场第二却只拿第六，说明金币转化得很差：看看棋盘、装备或站位。

长期跟踪三个数字。 平均名次、前四率、第七和第八的占比。第三个数字常常揭示前两个隐藏的东西，因为救回来的一局和赢下的一局一样值钱。而且，一百局以下下结论之前，请重读第 4 章。

什么都看不出来，这也是答案。 Oracle 翻查 Aroiti 的对局后发现，去除噪音后，他的十二名主C中没有哪个明显更好或更差。你会很想继续找。但当所有诊断都说“无需修正”时，继续下去就等于从偶然中榨取建议。

看高手时问对问题。 在决定之前暂停视频，问问你会怎么做。抄棋盘能学到版本。理解那名玩家为什么在那一刻 D 牌，才能学到游戏。

你知道的胜过数据。 Oracle 曾发现，带着 20 金币以上结束，会损失超过一个名次。后来 Aroiti 说他有时不得不离开对局，这个数字就崩塌了：原来就是那些对局。数字说明发生了什么。只有你知道自己为什么点击。

21. 其他赛制

选择风险之前，先看计分的形状：它决定一切。同一步棋，在天梯是好棋，在比赛可能是坏棋。

赛制	什么有回报	计分形状	你的态度
天梯	每个名次约 15 胜点	一条直线	追求最好的平均名次，不贪险也不怕险
积分赛	每个名次 8 到 1 分	直线，然后淘汰线	像天梯一样打，淘汰线前算好需要什么
前四淘汰	进入前四	一个台阶	第一不比第四值钱：保住位置
Checkmate	20 分，然后一个第一	一座山峰	只有吃鸡能结束：进入将军状态后敢冒险
双人作战	组合的排名	四级	当成一个经济体思考
4v4	全队积分之和	四人的直线	队友的名次和你的一样值钱

积分赛。 在 Vegas Open，每局第一得 8 分，第八得 1 分，每个对局的优胜者晋级。离淘汰线还远时，像天梯一样打。一轮最后一局之前，算好你需要什么：第五就够就稳着打，需要第一就为它而打。

Checkmate。 第一个到 20 分的玩家进入“将军”状态，随后要赢一局才能结束。可以有多人同时处于将军状态。很多赛制设有保险：Vegas Open 第四轮 6 局，决赛 8 局，之后按总分决定。

我模拟了 20 万个同水平玩家的对局。将杀平均出现在第 5 到第 6 局。上限 6 局时，15% 的对局按积分结束；上限 8 局时几乎没有。所以你常常有一两局来收尾，这个赛制分四个阶段。

1. **20 分之前**。 打平均名次。四局后要到将军状态，每局约需 5 分。
2. **将军状态**。 只有第一能结束，所以“要么第一要么第八”的风格重新划算：留金币在更高等级 D 牌，冲最好的装备。

3. **别人在将军状态**。 每个阶段都观察他。这是唯一真正值得抢牌或卡牌的赛制，因为他赢了一切就结束了。
4. **有上限的最后一局**。 领先者不再需要赢，保持积分领先就够。其他人没什么可失去的。

双人作战。 你和永远不会对战的搭档共享生命值，第一次死亡会以 1 血复活。如果一人比另一人至少早三秒打完，他的棋子会加入还在进行的战斗。

备战席大炮从 1-3 起可用，能发送棋子，还能交换同类装备。每人从第 3 阶段起还有一个支援军械库。前二不掉胜点。

由此得出三点。你们从同一牌库抽牌，所以不要走同一路线。从第 2 阶段起就交流散件。寻找一人快速打完、另一人撑到援军来的组合。

4v4。 在 Tactician’s Superbrawl，两支四人队共用一个对局，每局累加 8 到 1 分。平分时，拿到第一的队伍获胜。双人作战的逻辑扩展到四人：分配路线，救下队友的第五和自己上升一名同样值钱。

参加比赛。 在 Riot 运营的地区，一切从 competetft.com 开始，在那里创建你的选手卡。Tactician’s Trials 的资格来自天梯：在 S18，首日有 200 多名 EUW 玩家通过这条路进入。关注你所在地区的云顶官方账号，了解线下活动和地区预选赛。

第一次比赛不是去赢的，是去认识比赛的：时间、压力和积分都会改变你的打法。一定要读当天的规则，因为赛制和交流规则每场不同。

限时模式。 狂暴模式于 2025 年取消，Riot 现在主推活动和经典赛季重置。它们不计入段位，这正是其魅力：在认真的时段之间让头脑休息。

第七部分 实战

前面几部分讲怎么思考。这一部分展示动作：打什么计划，三十秒做什么，对局里是什么样子，接下来练什么。

22. 三种开局，四种落地

对局计划就是两个选择：怎么度过第 2、3 阶段，以及想在哪里落地。阵容每个赛季都变，这两个选择不变。

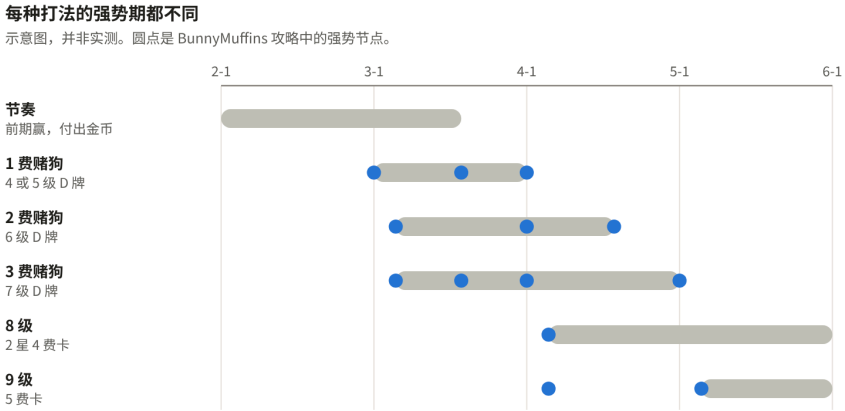
“节奏然后 8 级”是一个计划。“控血连败然后 3 费赌狗”是另一个。成对思考，能避免把开始的方式和结束的方式混为一谈。

三种开局。 这是第 15 章的三手牌，只是从交换的角度来看。每种都用一种资源换另一种。

开局	你付出	你得到	失败于
节奏	前期金币	生命值和连胜金币	连胜断了而存款已空
利息	一点强度	稳定工资和稍后选择的权利	你始终不选
控血连败	生命值	金币、散件和选秀优先	你没定兑现回合

四种落地。 落地指你的金币在几级变成强度。这是第 7 章的表变成的计划。

落地	D 牌等级	目标	什么会杀死它
低费赌狗	4 到 6 级	第 3 阶段 3 星 1、2 费	有人和你抢，或后期上限太低
3 费赌狗	7 级	第 4 阶段 3 星 3 费	牌库：18 张里你要 9 张
8 级	8 级	4-2 起 2 星 4 费	到 4-2 时没金币或没血
9 级或 Peeba	9 级	5-2 起 5 费	第 4 阶段太弱：抱着钱出局



BunnyMuffins 的 S18 攻略中的强势节点；条形为示意

没有哪个计划一直强。每个计划都有没有强度的时期，生命值就是为这些回合准备的。

针对全场的日程来打。 计划的价值总是相对于别人的节点而言。如果你的计划先到，就积累血量优势。如果后到，你唯一的任务就是活过他们的窗口。

举两个例子。如果全场都瞄准 4-2，3-2 成功的赌狗能便宜地赢下第 3 阶段。如果三个人在 3-2 赌狗，这个阶段会很猛烈，控血连败的代价也会超出预期。

在第二种情况下，这些玩家也清空了存款。带着金币撑到 4-2，超车的就是你。

落地的价格。 可以用 S18 的牌库和概率算出。下面是从零开始，看到所有所需牌张要在 D 牌上花的金币。

目标	D 牌等级	牌库空闲	对手持有三分之一
3 星 1 费	5	约 125 金币	约 195 金币
3 星 2 费	6	约 140 金币	约 235 金币
3 星 3 费	7	约 170 金币	约 320 金币

目标	D 牌等级	牌库空闲	对手持有三分之一
2 星 4 费	8	约 65 金币	约 95 金币

这个计算考虑了每次购买后牌库减少，但没有考虑游戏中途送的牌。所以记住差距，不要记金额：一个对手会让账单增加 50% 到 90%。3 费几乎翻倍。

选择落地。 按这个顺序问三个问题就够。

1. 我的散件和对子指向什么费用的主C?
2. 还有谁瞄准这个费用、这个窗口?
3. 我能付几条命来等待?

落地越晚，付出的命越多。所以 9 级落地需要你不一定有的血量。

落地不是终点。 三星上场后，重新攒钱并升级。攻略建议，每套阵容都要知道它在 9 级的扩展。完整的计划还要说明之后是什么。

锁定落地。 你可以锁定落地而不锁定阵容：这就是第 5 章的第 3 层。局前定好 D 牌等级，棋子让商店来选。你的计划清晰，游戏也保留让你惊喜的权利。

Peeba，把 9 级推到极限

Peeba 不是一套阵容，而是一场赌棋子费用的赌局。你瞄准 9 级和 4、5 费棋盘，几乎忘掉羁绊。名字来自早在 S2 就推广这一打法的玩家，它也叫 Fast 9（速九）。

数学解释了一切。8 级时，七个商店里还不到一个出 5 费；9 级时，超过一半。所以你不再找某个特定棋子，路过什么最好就拿什么。

下面是最常见的路径。回合随赛季变化，逻辑不变。

时机	做什么
第 2 阶段	五连胜或五连败赚金币。断了就打利息

时机	做什么
第 3 阶段	只有购买后还剩 40 到 50 金币才升 7 级
4-1 或 4-2	升 8 级，D 几次跟上全场，其余存起来
5-1 或 5-2	升 9 级，然后每回合 D 牌直到最终棋盘

什么时候打。 这个计划更多是从手牌里读出来的，而不是锁定的：第一个经济海克斯、好的开局、没有别人在玩。如果第一个海克斯是战斗海克斯，就按常规升级。拿三个经济海克斯，等于把一切押在这一次 9 级上。

什么时候避开。 快节奏对局要避开：第一个海克斯是棱彩、初始血量减少、缩短对局的规则。如果别的玩家已经在抢同样的棋子，也要避开，因为每张 5 费只有九张。

它怎么死。 为了存钱掉血太多，或者棋盘在 7、8 级撑不住。先稳住，再往上看。如果 9 级来不及，就在 8 级 D 牌，争取第五，不要抱着钱出局。

它值多少。 这是本章风险最大的计划：一个失误就能把第一变成第八。在天梯上，它的价值只看平均名次，如第 13 章所说。在 Checkmate 的将军状态下，它是真正的候选，如第 21 章所说。

23. 三十秒

每回合你大约有三十秒。这太短，来不及思考，所以换个地方思考：战斗时。

战斗时决定，准备时执行。 战斗给你 15 到 25 秒，不要求你做任何事。你已经几乎知道一切：下回合的金币、你的等级、让你担心的棋盘。商店打开时，你只需核对已经决定的事。

下面是回合流程。秒数仅供参考，重要的是顺序。

时机	做什么
战斗中	观察并决定：购买、等级、停止点
0 到 5 秒	商店：买该买的，再卖睡觉的
5 到 15 秒	金币：按决定买经验、D 牌或什么也不做
15 到 25 秒	棋盘：棋子和装备
最后几秒	针对最可能的对手站位

金币先于棋盘，因为 D 牌可能改变棋盘。站位放最后，因为前面的一切都可能改变它。而且如第 11 章所说，细心的对手会回应他看到的东西。

如果时间追上你。 这时只有一件事重要：棋盘满了吗？空一个格子比错过任何购买都贵。先看棋子计数。

学会四个键。 默认 D 刷新商店，F 买经验。W 把光标下的棋子在备战席和棋盘间移动，E 卖掉它。请在选项中核对，因为它们取决于键盘和设置。

再加上 1 和 3 切换敌方棋盘，2 或空格回到自己的棋盘。左键点小地图看棋盘，右键点英雄看信息。有了这些键，一场战斗就能看完全场。

战斗时看什么。 你不能同时看自己的战斗和全场。所以每个阶段和每次大 D 前看一遍全场，如第 6 章所说。其余时间看自己的战斗：谁先倒

下？主C放技能了吗？

第二部分的插曲告诉你从看到的东西中得出什么。即使棋盘赢了也要看：险胜和完胜告诉你的不一样。

保护你的空闲时间。 战斗是你唯一能思考的时刻，不要把它让给别的东西。一篇赛季末攻略说得很直白：排位时不要开直播或剧集当背景。手机当下不会让你掉血，它拿走的是你没做的计划。

好的回合毫不起眼：不慌张，没有最后一秒的点击。你早就决定好了。

24. 四局带解说的对局

这四局是理论示例，用来展示方法。每一局都取自本书描述的情境。

把它们当练习来读。遇到问题就停下，先决定再往下读。

案例 1：拿到第六的强手牌

2-1 时，你有两个对子，足够早合成两件装备。你打节奏，一场不输。3-5 时，你 7 级，88 血，34 金币，但邻居刚 D 完，你的连胜快断了。

轮到你：D 牌保连胜，还是接受断掉？

这里，你 D 了 28 金币，连胜保住了。4-1 又投入 25 金币，还是断了。4-2 时全场上 8 级，你还在 7 级，只剩十来个金币。

你连输三场，每场掉 16 血，最后第六，−21 胜点。

解说。 你不是输在 4-2，而是输在 3-5。一回合连胜值 4 金币和约十点血，你却付了 28 金币。88 血时，输两三场毫无危险。

金币完好的话，你 4-2 时已是 8 级，还有足够的钱 D 牌。记住：连胜是收入，不是目标。节奏帮你买血，而血要懂得花。

案例 2：撞车的锁定

版本已稳定，你熟悉一条 4 费法术路线。排队前你立下合约：“我玩这条路线；如果 3-2 时两名玩家拿着我的主C，我就转去 3 费物理路线。”

你的手牌是中性的：一滴眼泪、两条腰带和一对前排。你保留计划，早合成一件两条路线都能用的坦克装。3-2 时观察全场，两名玩家的主C已是 2 星。

轮到你：留下还是离开？

这里，你按计划离开。前排和坦克装不动。你在 3-5 时 7 级 D 牌，最后第三，+24 胜点。

解说。 这局在 1-1 之前就决定了。两名 2 星玩家拿走了十张里的六张：只剩四张给你。按第 22 章的计算，你的 2 星从约 65 金币涨到约 205 金币。

没有写好的出口，你会想：“我已经投入了。”记住：合约不是用来锁定的，是用来停下的。

案例 3：拿到第二的弱手牌

2-1 时，你没有对子，没有有用的装备，海克斯要以后才回本。你选择控血连败，说出那句话：“我的手牌是弱，我留金币，3-2 兑现。”你小输，在选秀中靠前选，备战席上凑出几对。

3-2 时，你有 52 金币和 66 血，但还没有什么强的。

轮到你：按计划兑现，还是等 3-5 多攒点钱?

这里，你兑现。6 级 D 到 24 金币，稳住棋盘。你重新攒钱，4-5 到 8 级，最后第二，+42 胜点。

解说。 这里没有神来之笔，只有 2-1 说的一句话，在 3-2 兑现了。50 金币以上每个金币都在睡觉：等到 3-5 几乎换不来什么，还要送掉一场第 3 阶段的战斗。

如果 3-2 的 D 牌没中，你可能第六。这个决定依然是好的。记住：控血连败首先是一个日期。

案例 4：救场

4-6 时，你的计划失败了。你垫底，14 血，7 级，31 金币。两名玩家分别 18 和 22 血，棋盘只比你好一点。

轮到你：这 31 金币怎么用?

这里，你执行第 12 章的流程。D 到 0 金币，为这一场上最强的棋盘，没羁绊也行。你针对能打赢的对手站位。

你赢了一场，又扛住一场小输。18 血的玩家倒下，接着 22 血的也倒下。你第六，−21 胜点，而不是 −52。

解说。 这 31 胜点正好是第二和第四的差距。没人会拍这种局来炫耀，但让你上分的正是它。记住：游戏说结束才算结束。

反复出现的东西

这四局都不取决于阵容。它们取决于早早说出的一句话：一份合约、一个兑现日期、一条开支上限。所以第 14 章的两分钟比阵容榜单更值钱。

25. 你这个水平该练什么

你不需要一下子用上整本书。每个段位都有一两件事的代价超过其他所有。

段位	最贵的是什么	你的项目
黑铁、黄铜	基础：星级、利息、装备	一条路线，连打十局
白银、黄金	照抄攻略却不知道为什么	每次购买都有理由
铂金、翡翠	很少看全场，很少调站位	几乎每回合观察，建立备选阵容
钻石	细节，以及纠缠你的险败	针对多个棋盘站位，休息，跟进版本
大师	不再有显而易见的东西	一次一项技能，寻找自己的优势
宗师及以上	时间	决定是否愿意付这个价

这些参考主要依据 Mobalytics 的分段建议。把它们当作方向：重要的是你最大的漏洞，不是你的徽章。

找到最大的漏洞。 看你最近二十局，记下反复出现的东西。先修最掉胜点的，而不是修起来最愉快的。

你看到什么	可能的漏洞	去哪看
第七、第八时还有存款	抱着钱出局	第 12 章
好开局最后第五、第六	转化	第 10、22 章
你的主C常被别人拿着	观察	第 6 章
输了却不知道为什么	棋盘	第二部分插曲
每个新版本都掉分	版本流程	第 18 章

接下来的二十局。 不要试图全部应用。每五局一个练习，只记录是否做到。

局数	练习	成功标准
1 到 5	2-1 的一句话	五局都说了

局数	练习	成功标准
6 到 10	每次大 D 前观察	点击时知道谁拿着你的主C
11 到 15	说出停止点	在说好的地方停了
16 到 20	救场流程	没有带着 20 金币出局

这二十局里，不要用胜点判断进步。20 局的平均名次误差约为一名，足以淹没任何进步。你能数的是做到练习的次数。

结对复盘。 找一个水平相近的搭档，各换一局。一人解释当时的想法，另一人只问一个问题：为什么？别人的错误比自己的更容易看到，双方都是如此。

请教练。 教练主要是帮你看到你已经看不到的东西。为复盘付钱，不要为段位承诺付钱。问问自己：他是否从你的对局出发，是否解释决定，是否给你留下后续练习。

他的段位证明不了他会教。付钱之前，先和搭档试试第 20 章的笔记本：这已经能解决很多问题。

当什么都不动时。 如果一百局后平均名次没变，就换项目，不要换阵容。到这个量，误差降到约 0.4 名：你可以开始相信看到的东西。如果你停滞但玩得开心，这不是失败：重读第 19 章的结尾。

26. 机制会过去，问题会留下

几乎每个赛季都有自己的机制，而它们几乎都提供同样四种交换之一。学会识别，每个新赛季都能省时间。

类别	机制（赛季）	你的问题
全场通用的规则	星系（3）、传送门（9）、奇遇（11，13 起）、骇入（14）	什么对所有人变了价？
以承诺换力量	天选（4）、暗影装备（5）、巨龙（7）、英雄强化（8）、头牌（10）、异变（13）、强化（15）、解锁（16）	我关上了什么，我已经在这条路线上了吗？
购买的效果	魔咒（12）、精灵（18）	这个效果能改变这场战斗吗？
要用好的加成	元素格（2）、海克斯（6）、诸神之域（17）	我在强化什么，什么时候？

这个分类是我做的，有些机制可以换格子。它不是用来归档过去的：它给你一个问题，在 Riot 公布下一个机制的那天使用。

三**个例子**。 在 S13，异变在 4-6 永久加在一个棋子上，每次重置花 1 金币。所以你必须带着金币和要承载它的棋子到达 4-6。

在 S16，100 个英雄中有 40 个需要解锁，满足条件后下一个商店保证出现该棋子。一部分随机变成了目标。

在 S17，2-4、3-4、4-4 选择最多的神决定了 4-7 的奖励。三个小选择构成了一个赌局。

这段历史告诉你什么。 Riot 保留有效的东西。海克斯从 S6 就在。解锁机制将在 S19 回归，6 月时一位 Riot 设计师说它们计划长期保留。

但没有什么是最终的。奇遇在 S12 消失，又在 S13 回来。选秀在 S17 被取代，又在 S18 回来。

规则甚至能推翻本书的定律。在 S11，一个奇遇让凯隐在 5-4 回来淘汰玩家，从血最少到血最多。那一天，生命值真的成了分数。

最大的类别是承诺。Riot 总在回到同一个问题：为了变强，你愿意关上多少扇门？这就是第 1 章的第五条定律。

S19 已经能放进这张表。 真实伤害羁绊是一种承诺：你押注胜利或失败，猜错就要付出代价。其余你知道怎么做。找到类别，然后问第 9 章的四个问题。

27. 工具、规则和公平竞赛

工具有权教你，无权替你玩。Riot 把线划在对局开始时，加载界面也算在内。

下面是 Riot 对云顶第三方工具的要求。如果工具越线，就不要用。

时机	Riot 的要求
对局前	欢迎最佳实践和静态推荐
对局中，含加载界面	不得追踪对手，不得预测其行动，不得提供实时数据，不得基于当前对局给建议
对局后	欢迎分析，但工具不得模仿官方排名：不得有 MMR 计算器

为什么是这条线。 Riot 希望工具把决定留给玩家，保护学习曲线。这和整本书一致：替你选择的工具，回答的是游戏里唯一的问题。

2023 年 6 月，在 13.12 版本，Riot 从第三方网站移除了分阶段的海克斯胜率和传奇（Legends）的胜率。团队认为这些数字扭曲了环境、减少了选择。第 9 章说过现状：海克斯根本没有数字了。

风险是真实的。 脚本、外挂、隐藏信息以及对局中得出的结论都被禁止。封禁可能变成永久，排位奖励也可能被收回。如有疑问，Riot 给出的答案是：最好不用。

你的准备属于你。 你自己写的清单不读取对局中的任何东西。所以你的备选阵容、笔记本和对局清单都是你的工作，不是外部帮助。比赛时仍要核对当天的规则。

工具必须服务于决定。 打开网站之前，先问它会改变哪个决定。一个什么也改变不了的数字帮不了你，只能让你安心。

Aroiti 的 Oracle 区分了测量的、抄录的和推理的内容。面对任何数字都这样分：它从哪来，基于多少局？

公平竞赛。 七个人和你共享这局游戏。即使输了也打完：这对他们公平，而第 12 章说明这也有回报。和朋友串通或让别人代打得到的段位，说明不了你什么。

最后的话

我从没见过商店打开，也没感受过 30 血时 4-2 的压力。你知道我永远不会知道的事。

这本书只有一个目标：让你知道自己为什么点击。它的数字会随赛季老去。如果它的问题留在你心里，它就完成了任务。

祝你好运，玩得开心。

附录

A. 最常见的陷阱

十五个代价高昂的错误，不用学任何阵容就能改正。

陷阱	为什么贵	习惯
抱着钱出局	剩下的金币一文不值，一个名次约 15 胜点	这场能杀你，就全部变强度
不惜一切守 50 金币	为几个金币丢命	省下的比花的多就花
在错误的等级 D 牌	7 级找 4 费贵三倍	在主C的等级 D 牌
无计划地胜负交替	没连胜，没金币，没强度	选一边，或吃利息
没有兑现回合的连败	付了血却什么也没买	输之前定好回合
等完美装备	不存在的装备不工作	能服务某条路线就合
没棋子上场还买等级	只多一个数字	为真实棋子或这次商店升级
不知不觉同路线	每被拿走一张，下一张更贵	每次 D 牌前观察
生气时转型	卖掉计划却没有新计划	问第 5 章的三个问题
为未来的阵容拿海克斯	今天为假想计划买单	强化已经在玩的东西
站位一成不变	针对已不存在的局面站位	后期每回合重读对手
用结果评判决定	学到的是运气	写下当时知道什么
版本当天相信榜单	样本太少	等它成熟
开始打不完的对局	约损失 52 胜点，不开始是 0	推迟，或打匹配
烂局后立刻排队	在为赢回来而打	五分钟，写一行笔记

B. 简明词汇表

词汇	含义
2 星、3 星	三张相同棋子合成一次、两次后的星级
BiS	某棋子身上最常合的装备
Flex（灵活）	围绕游戏给你的东西来玩
MMR	用于匹配对局的隐藏分
Peeba	瞄准 9 级和 4、5 费棋盘、几乎放弃羁绊的计划，也叫 Fast 9（速九）
备战席	等待上场的棋子所在位置
测试服	公开测试服务器（PBE）
成装	两个散件合成的装备
吃鸡	拿到第一名
撞车	多名玩家在找同样的棋子
D 牌	花 2 金币刷新商店
大 D	一次花掉大量金币刷新
对子	同一棋子的两张，等待第三张
兑现回合	提前定好的回合，把控血连败的金币变成棋盘
赌狗	寻找低费 3 星棋子的计划
工具人	在等主C时拿着装备的棋子
观察	查看其他玩家的棋盘
海克斯	每局三次选择的加成
后四	第五到第八
环境	某一时期大家玩什么、什么有效
节奏	你的棋盘此刻相对全场的强度
精灵	S18 机制：在商店购买的效果
控血连败	定好兑现回合后故意输的开局

词汇	含义
开局	度过第 2、3 阶段的方式：节奏、利息或控血连败
利息档位	每 10 金币一档，上限 50
路线	围绕一个主C或伤害类型的棋盘家族
落地	金币变成强度的等级：赌狗、8 级或 9 级
慢 D	只花 50 以上的金币
牌库	共享的英雄库存
前四	进入前四名
全场	一局的八名玩家
散件	合成成装的基础部件
胜点	排位积分（LP）
锁定	提前决定玩什么
天梯	排位及影响排位的对局
增强、削弱	版本中强化或减弱棋子
早合成	早早把两个散件合成成装
阵容	你玩的英雄、羁绊和装备组合
主C	打出大部分伤害的棋子
转型	对局中换路线
阶段	一组回合：3-2 表示第 3 阶段第 2 回合

资料来源

页面查阅于 2026 年 11 月。说明文字保留英文原文。

Riot Games

- Teamfight Tactics Ranked FAQ: LP, placement games, decay
- TFT Double Up: rules of the mode
- /Dev TFT: K.O. Coliseum Learnings: flexibility, artifacts, tanks and targeting
- /dev: TFT Set 1 Learnings: playing around randomness
- Enchanted Wilds Overview: rules of Wisps
- Teamfight Tactics patch 18.1: carousel, encounters, systems
- Compete in Enchanted Wilds!: competitive circuit
- TFT Vegas Open 2026 Competitor Info: format, Checkmate, Gauntlet
- Tactician’s Superbrawl: Teams, Dates and Format: 4v4 format
- Dev: Hyper Roll and Game Modes Update: end of Hyper Roll
- Mechanics: Into the Arcane: Set 13 Anomalies
- Teamfight Tactics, developer policy: tools before, during and after the game
- Third-Party Applications: bans and penalties
- Legal Jibber Jabber: rules for fan content

访谈与媒体

- PCGamesN, TFT Paris Open interview: depth and complexity, fight length, level 8 by default, small buffs
- Dot Esports, Mortdog’s shop test: read through a search excerpt
- esports.gg, Set 18 release: Wisps and traits
- Esports News UK, Set 16 changes: XP and damage
- Tacter, new damage system: base damage by stage
- Gamewave, Set 18 opening encounters
- Gamewave, first details of Set 19
- Season Timer, set history: durations
- SeeMeta, patch calendar: Set 19 dates
- Gamewave, return of unlockables: BlueVelvet’s announcement, June 2026
- Dot Esports, patch 13.12: win rates removed
- Sports Illustrated, set ranking: mechanics of the first sets
- The Game Haus, list of sets: mechanics of the first sets
- Sports Illustrated, Set 11 encounters: how they work, Kayn
- ONE Esports, Set 12 Charms
- Dot Esports, Set 13 encounters: removal and return

攻略与参考资料

- MetaBot, roll calculator: odds and pool size
- MetaBot, scouting: routine, contesting, pivoting
- MetaBot, positioning: shapes and threats
- LoL Wiki, gold: income, interest, streaks
- LoL Wiki, experience: price of XP

- Tapin, economy guide: spending, streaks, plan by stage
- Tacter, tempo and loss streaks: Set 13
- BunnyMuffins, start-of-set tips
- BunnyMuffins, leveling guide: markers copied by the Oracle on November 4, 2026
- Dignitas, tempo: value of an item over time, formats
- Dignitas, reviewing your games
- Mobalytics, standard leveling: key rounds, pre-leveling
- Mobalytics, committing to a comp
- Mobalytics, tips by rank
- Mobalytics, climbing to Platinum: comps, transitions, level 9
- Mobalytics, climbing to Diamond: plan, patches, breaks
- Tacter, end-of-set tips: attention, items on the bench
- Mobalytics, Set 14 Hacks
- Mobalytics, Set 15 Power-Ups
- Mobalytics, Set 16 unlockables
- Mobalytics, Set 17 Realm of the Gods
- Pro Game Guides, hotkeys
- The Global Gaming, hotkeys
- The Global Gaming, game length: planning phase
- Mobalytics, playing Fast 9: Peeba, conditions, traps
- Gamewave, Peeba comp in Set 9.5: definition
- Gamewave, Peeba comp in Set 16
- Gamewave, Peeba comp in Set 18
- Tacter, the Peeba comp: stabilizing at levels 7 and 8
- esports.gg, interface tools: Team Planner

- Riot, Dev: Quality of Life Improvements: several teams in the planner

测量与计算

- Oracle，Aroiti 的数据工具：胜点表、名次标准差、环境变动、基于 tactics.tools 的 EUW 天梯、海克斯数据缺失
- 我自己的计算：一张牌和一次落地的价格（概率与牌库大小）、后四连续、20 万个同水平玩家 Checkmate 对局的模拟