渐行渐远的辉耀

■ 文/流刃若七

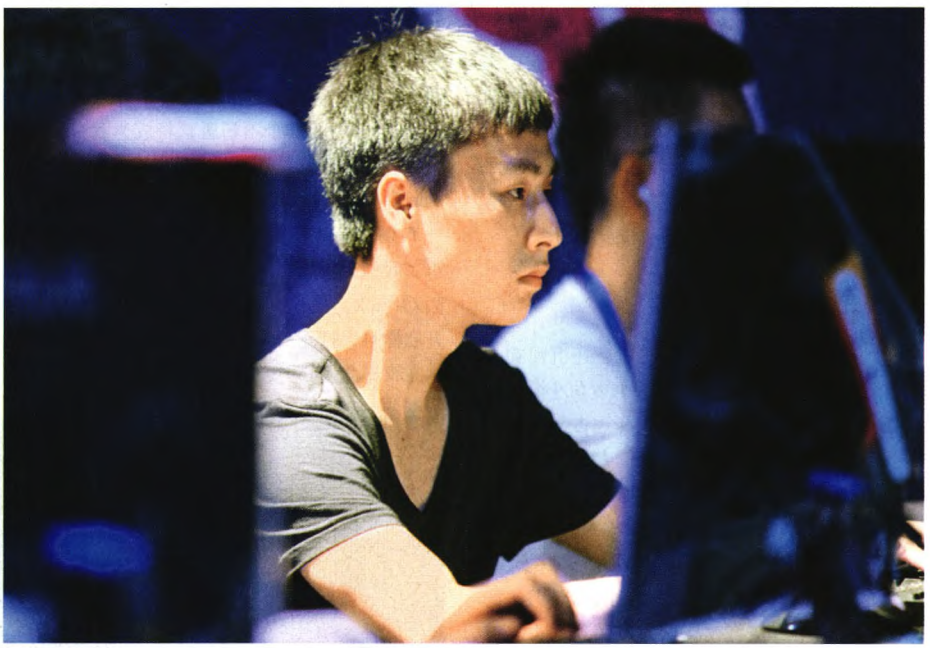
Hello 各位读者大家好，《小七专栏》又与大家见面啦。在每期杂志中，《小七专栏》都会与大家探讨当今 DotA 界最流行、最有趣、最实际的话题，如果大家有什么想法，欢迎来信到编辑部与我们讨论，如果你有想讨论的话题，也可以来信到编辑部。

话说天下大势，合久必分，分久必合。DotA 自然也不例外，如果把 DotA 按时间分为近代和当代，概括来说近代 DotA 的关键字是“保后”，而现代 DotA 的关键字却是“多核打架”。与之相应，现代 Carry 的打法往往是先堆小件抱团打架，中期依靠前期打架的积累做出 BKB 为己方团战奠定稳定输出点。曾经的四人队友抱团防守，一个后期找线刷钱的战术使用率越来越低。而四保一曾经代表的代表道具——后期刷钱和输出之梦想的辉耀也跌落神坛，出场率陡降，据著名网站 dotAbuff 的统计，辉耀本月的出场次数仅为 1982194 次，排名全道具榜的第 84 位，而第一的假腿出场次数达到了惊人的 52639839 次。

不是冤家不聚首

7月9号-14号，ECL红牛电子竞技冠军联赛在北京石景山盛大举行，八支通过线上预选的一流强队和受邀的S级DOTA2战队一同出现在ECL2013 DOTA2赛季线下决赛现场，他们共同为DOTA2爱好者们上演了一场场饕餮盛宴，有趣的是有一队老冤家又出现在了同一个舞台上，那就是来自EM战队的大马名将papaxiong和来自VG战队的ZSMJ。

说起ZSMJ大家自然万分熟悉，从真三饭团战队转入DotA后迅速崭露头角，圣剑翻盘，7分钟辉耀等经典比赛都是他的拿手好戏，也是因为他强大的Farm能力和拯救世界的霸气让她与B神、Zhou神合称中国三大C。至于papaxiong，可能有些玩DotA较晚的朋友不熟悉，但是看一下我下面这张图相信大家都会懂。



原来papaxiong就是2009年SMM马甲哥成名战那个惊天一吼横刀夺走ZSMJ遗物的兽王！这也成就了ZSMJ 7分钟遗物的佳话。如今四年已经过去，两人相遇的战场从DotA换到了DOTA2，这场景不仅令人嗟叹不已。版本的节奏也早已翻天覆地，早已不是当年他们站在巅峰时所熟悉的那个“别打，等我辉耀”时代。

更落寞的是，当年papaxiong和马甲哥所围绕他进行争夺的那令人魂萦梦绕的辉耀，在如今的赛场上几乎无人问津，最近的大型比赛上几乎没有任何英雄选择辉耀，就连辉耀的老情人幽鬼和幻影长矛手甚至都优先选择了散失，这一曾经一出就代表Carry战斗力初步成型的神器，怎么就变成食之无味弃之可惜的鸡肋道具了呢？今天，就让我们来从头聊聊。

辉耀介绍

辉耀：一把拥有耀眼光芒灼烧效果的神圣武器，能让敌人化为灰烬。

责任编辑：尼滂
EA_pinkice@126.com

价格：3800+1350=5150

主动：点击开启或关闭辉耀灼烧

被动：辉耀灼烧，每秒对650范围内敌军造成50点的伤害。增加60点攻击力。

有网友撰文赞辉耀特点曰：然辉耀者，以其执念，照射四野，非吾之友，皆灼而伤之。无需近身以命相搏，只需紧随相逼，敌人自溃耳。当适时，有英雄名曰幽鬼，手持此物，幻化分身，乱敌之阵，兼其荒芜折射之天赋，军中杀将，如若无人，敌人闻之丧胆；有豪杰名曰刚背，得辉耀之助，以其后背之刚，虽为众人追杀而无惧，终于三里之外全歼尾行之徒，一战扬名；更有炼金魂守之辈，得辉耀之威，扬辉耀之势，搜刮野区以敛财，扫荡战场以致富，而后以神装出山，使敌望之披靡，卸甲以降。以致有云，裸而得辉耀，以救天下。一时风头，时无更盛。

CW里以辉耀为核心装备的英雄归类&原因解析。

类型一：幽鬼，幻影长矛手。

分身可以继承辉耀的被动灼伤效果，幽鬼开大的稳定伤害和猴子多分身的无限输出都是他们和辉耀配合的Imba之处。

另外一个出辉耀的原因是这两个英雄首先是DotA最需求装备的几个后期之一，也是拥有神装之后最强的一批，而没有任何刷钱技能的他们如果有了一把辉耀，那刷钱速度自然是杠杠的！

说到幽鬼出辉耀笔者这里想和大家分享一个笑话，高中那时候我们读的是省重点高中，管理非常严格，没有任何时间上网，在没有网络的条件下我们唯一接触和了解DotA的途径就是阅读《电子竞技》杂志上面的DotA攻略。那时候杂志的主要内容还是以War3为主，DotA内容不多。在玩过极少的几盘和看了很多攻略之后，同学问了我一个很有深度的问题，幽鬼为什么要出辉耀呢？当时我还是一个菜鸟，但是在同学面前当然不能丢了面子，于是我就对着辉耀的技能介绍苦思冥想了很久，最后我想了一个当时觉得非常靠谱答案，“你看哈，这个幽鬼的分身能继承辉耀的伤害，那么你想想，幽鬼一个大，一个辉耀45点伤害，5个分身加1个主身，每秒快300点伤害，这么叼当然要出辉耀？”说的我同学频频点头，现在看来自然是贻笑大方了。不过笔者倒是蛮怀念那个大家都很菜的年代，那时候DotA对我们来说是一个全新的游戏，每个英雄每个技能每个物品的发现都有惊喜，朋友玩起来无论输赢都非常开心。也希望现在的《电子竞技》的读者们能和我们当年一样享受今天的DotA或者DOTA2。

类型二：地穴编制者蚂蚁，爸爸末日使者，德鲁伊，炼金术士。

把这四个英雄放在一起是因为他们出辉耀还有上面两个英雄所没有的原因，他们在战场的存活时间较长。蚂蚁拥有缩地切入切出战场，还有回到过去救命。末日和炼金的体质和大招让他们的生存不是问题，至于德鲁伊，3000血的小熊表示毫无压力。在这些英雄身上，辉耀输出线性和缓慢的缺点得以克服。

当然这些英雄出辉耀的原因也包括了对刷钱的渴望。最明显的就是炼金这个大刷子...

辉耀的用户也还包括小娜伽大树刚被猪等英雄，但是在现版本主流CW里面这些英雄基本不上场或者上场也不被当作一号位，故这里暂且不作讨论。

6.78辉耀受冷落的原因

我们不妨先看一张图。

这张图是最近比赛ECL上被Pick最多的十五个英雄。

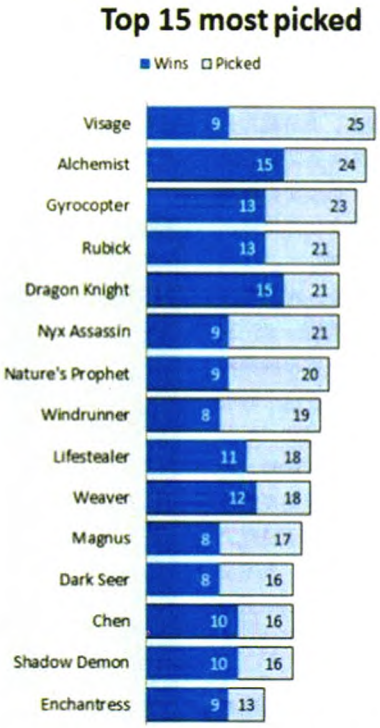
在细化一下，据笔者统计，在ECL上被Pick最多的1号位英雄如下：

. 炼金术士24场、矮人直升机23场、龙骑士21场、食尸鬼18场、蚂蚁18场、敌法师6场、德鲁伊2场、幽鬼2场、山岭巨人1场、混沌骑士1场、幻影刺客1场。

通过这组数据我们不难看出适合出辉耀的英雄Pick较少。幽鬼德鲁伊这两个老牌客户登场只有2场，猴子根本就一场未出现。排名靠前的只有炼金和蚂蚁算是可以出辉耀。这样就算很多逆风局必须依靠辉耀幽鬼翻盘，由于幽鬼登场场次少，这样的局自然就更少。

此外，在DotA中有很多法球冲突，而DOTA2中蚂蚁可以出黯灭（西方队伍蚂蚁的标准套路就是林肯黯灭），吸血更可以和雷神之锤叠加（出电锤效果的那一下没有吸血效果），这让后期有了一个很可怕的选择方案，撒旦+大电锤，这套装备提供Carry的站桩输出能力是无与伦比的。同理，金箍棒也和很多英雄的法球不冲突了，这让很多后期不愿意选择输出缓慢的辉耀，转而选择更有针对性MKB或者大电锤。

为什么炼金和蚂蚁不出辉耀？炼金现在主流出装是狂战或者隐刀二选一，极个别非常逆风的情况下也会选择BKB直接刚正面。隐刀作为DOTA2第一性价比装备集进攻逃跑为一体的道具自然不用说，狂战合成平滑，回血回蓝，价格比辉耀便宜，刷钱还不比辉耀慢。而对蚂蚁来



英雄名从上至下：死灵龙、炼金、飞机、拉比克、龙骑、小强、先知、风行、食尸鬼、蚂蚁、猛犸、黑暗贤者、chen、暗影恶魔、撼地神牛

endless	11	兽王	0 4 5	54	81	2	213	229
0.0	17	敌法师	1 3 2	2449	282	23	481	492
没有故事的男同学~	15	先知	1 2 3	572	178	0	392	388
内马尔	10	维萨吉	3 6 2	111	39	3	178	170
150买卡贩	9	莱恩	1 4 3	86	15	1	134	141

DK

玩家	等级	英雄	K	D	A	物品	金钱	正补	反补	金钱/分	经验/分
DK.BurNing	19	编织者	6	1	5		4064	233	11	539	587
DK.Super!	18	毁境神蚀者	11	0	3		4349	232	44	572	496
DK.QQQ_	14	末日使者	1	1	11		1887	108	1	376	340
猛男	14	赏金猎人	1	4	3		2067	91	5	305	319
658	13	树精卫士	0	0	8		2519	31	5	218	276

endless	18	先知	4 7 13	4885	185	1	579	518
0.0	17	矮人直升机	7 4 13	4601	184	14	560	481
没有故事的男同学~	16	马格纳斯	5 4 14	2878	95	3	381	409
150买卡贩	14	炼金术士	2 6 15	255	71	1	344	340
内马尔	13	祸乱之源	7 4 10	1499	37	2	327	301

Orange.Neolution Espor

玩家	等级	英雄	K	D	A	物品	金钱	正补	反补	金钱/分	经验/分
Orange.NeoES-Mushi	18	骷髅王	9	6	11		1098	110	8	368	523
MrFly	11	暗影恶魔	2	5	13		318	40	1	175	214
^.^	13	维萨吉	9	4	13		934	30	0	226	281
Poison	17	德鲁伊	5	6	9		1264	180	20	357	447
9696	14	风行者	0	4	15		1052	86	0	243	310

说，前期堆小件打架，中期在BKB或者林肯中选一件作为生存装，后期直接奔向蝴蝶或者金箍棒走输出，最后补一个龙心一锤定音，无论在里面哪个阶段，都很难找出辉耀相比其他道具的竞争力。

问题来了，在辉耀盛行的那个年代，在炼金、幽鬼、猴子、蚂蚁都争先恐后出辉耀的那个年代，其他道具的性价比就不高了吗？除了隐刀有了较大的加强，其他道具都相对没变。而且辉耀还提高了5点的伤害！为什么相对地位就差别了这么多？

我们已经接近事实的真相，让我们继续分析。

笔者认为造成辉耀现在被冷落的根本原因有两点。首先一点就是比赛节奏的加快。我们不妨先看看现在比赛对最佳Carry要求，其实说白了就是一点，全才。前中后期战斗力强，最火的几大Carry 炼金飞机蚂蚁小狗无一不符合这个要求，炼金1级就有控制，飞机甚至说是1级输出最高的Carry毫不过分，而幽鬼猴子这种英雄由于前期战斗力弱上场率就少了很多。而辉耀作为一个非常不平滑的大件明显和这个全期强势的观念冲突，因为要想出辉耀那么就必须有相当的Farm时间，而且死亡掉钱的存在让打架核出3800这个全DotA最贵散件也有点略难。

其次，从前比赛一般时间较长，而现在往往在20分钟左右双方就开始推塔和团战，25-30分钟决定优势和劣势，30-40分钟基本出胜势和败势。辉耀的价格让无论什么Carry在这个时段顶多刚刚做出辉耀或者刷了一小会，这和“好刚用到刀刃上”的资源最大化理念是违背的。对优势方来说，Carry将金钱花到能迅速变现的地方，继续推塔压制对方的活动范围，而不是存上3800+1350等着贬值。而对劣势方来说，先不说3800之前带着这笔巨款的难度和风险，团队更需要的是当前可见的战斗力，3900的BKB可能是更实际的选择。

再次，由于比赛节奏的加快，选手的刷钱速度也有了质一般的提升。从前ZSMJ7分钟3800令人惊叹，现在想想GPM（每分钟获得金钱）也不过是500多，以ECL决赛Orange vs LGD的比赛为例。

小八的先知和塞拉的飞机GPM都在550以上。

而刷钱机器炼金或者敌法出场，那GPM更是可怕。

所以主核很快就能达到6神装，而对于这样的比赛节奏来说，格子的质量就非常重要了。开个玩笑来说，贴吧著名的6神装对A理论都见过吧，你见过谁的6神装里面有辉耀的？当然这是针对单挑来说，但对于团战来说，针对对方Carry和反对方Carry的针对是十分重要的。而辉耀除了增加和攻击和范围伤害没有其他特点显得过于平庸，所以相比BKB的必须性，金箍棒针对蝴蝶，撒旦蝴蝶的稳健，辉耀作为神装的竞争性相对差多了。

再说第二点，游戏理念的根本变化。

同样我们先看一张图。

曾经四保一的代表战队DK会拿出这种末日赏金蚂蚁黑鸟大树的标准一保四阵容你敢信吗？而且还能战胜ECL冠军战队LGD。这已经充分说明了当前版本已经不是四保一的年代。主流阵容起码是个双核，没有个三核四核你都不好意思跟人家打招呼。你得琢磨大神们的心理，能刷的起GPM500+的人，根本就不在乎多选几个刷子。我们的原则就是：不能独肥，就要多肥。

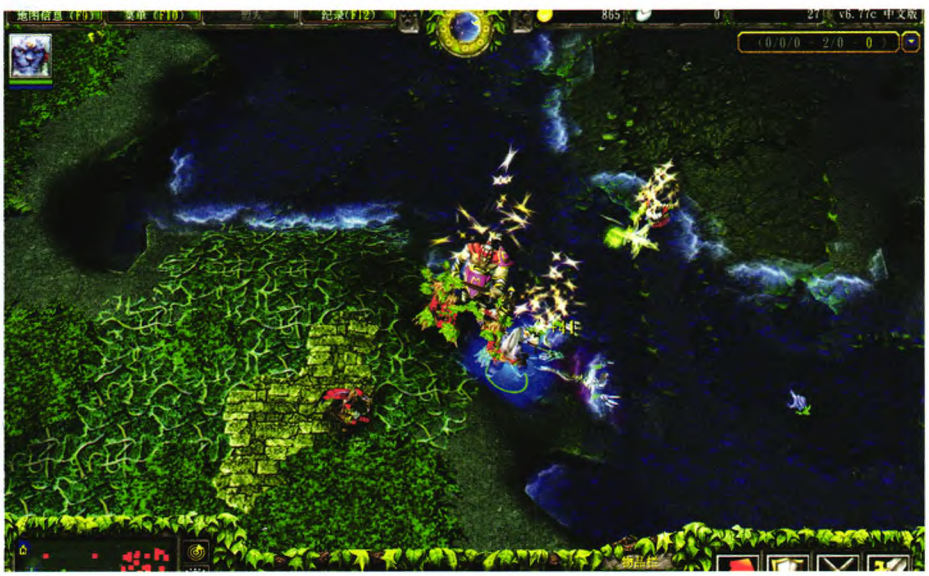
所以为了刷钱而出辉耀的做法既没有市场，也没有前途。因为主核也要让钱让资源给其他副核，没有大量的兵线，投资辉耀的成本无法收回变成新装备的战斗力，辉耀自然不是上上之选。

辉耀还能有第二春吗？

目前来看当前节奏和游戏理念是不可逆的，辉耀高价格和高成本的本质特点难以改变注定让它出场率很难有当年之盛，但并非这件装备就完全无用武之地，当Spec被逼到绝地，当对方有多把跳刀，当有人怀念起那古老的故事：“辉耀在手，天下我有。”

辉耀的时代或许已经结束，但属于DOTA2的辉煌时代，才刚刚开始。

老兵不死。辉耀不亡。



责任编辑：启博
ChinaEA_pinkice@126.com