转载注明NGA论坛EternaLCastLing原创.  
  
先谢谢在这个帖子回复的朋友[<http://bbs.nga.cn/read.php?tid=10773831>]  
大家的的回复我都有认真去看，希望这篇攻略有大家希望看到的内容。  
  
**写在前面**  
0.  实战视频分析年后会补上。  
1.  这篇攻略来源于楼主美服单排从5K打到6K分的心得。  
2.  攻略的主要目的是方便大家“姜硬”地复制这种打法。  
3.  推荐一周目之后快速看一遍红字，不建议一周目只看红字的重点。  
4.  第一次写攻略，希望大家能多给一些建议，留言私信都可以。

**英雄介绍**  
对于这个英雄完全不了解的水友, 建议去斧王岛单机玩一下, 技能这个东西听我在这凭空吹B不如自己用一用实在。

**关于技能/属性(先说几个真正有用的细节)**  
1.光法的初始移动速度是335，全Dota最快，基本上你可以认为你出门比别人多一双400块的草鞋(+45移动速度)。(顺带一提，与这个糟老头并列最快的是萌妹子小鹿。)  
除了移动速度，光法的各项属性平平，基本可以理解和大多数智力英雄一样，比较脆。  
  
2.**技能1:冲击波**  
  
冲击波提供高空视野，蓄力最开始时不提供视野,蓄力时间越长提供的视野越远. 视野宽度为恒定的375, 长度最长能到蓄力点前方的1750距离, 蓄力过程中每0.5秒多提供1格额外视野,每格视野持续约10秒. 这个细节主要用于反高台眼和发现藏在树林里的人.  
  
光法的25及天赋有一个是增加200点伤害/治疗，根据liquidpedia上的说法，即使你放冲击波不蓄力(秒波)也会有200点伤害/治疗，没有验证，因为从来不加这个天赋, 后面会说.  
  
关于装备阿哈利姆神杖(A杖)之后的效果：  
I.  你的1技能(冲击波)不需要持续施法(不知道这个效果的水友建议单机测试。)  
II.  你的冲击波将会有一个治疗效果，治疗量和伤害量一样。  
III. 装备A杖时使用冲击波, 此时丢下A杖, 冲击波会自动释放. 丢A杖加蓝时请考虑这一点.  
  
3. **技能2:法力流失**  
  
不久前的一个版本把魔法消耗提高到了150.  
每一级的法力流失效果是一样的(每100距离流失5%的魔法， 需要2000距离的位移才能把满魔英雄的魔法流失光。眩晕时间，施法距离，持续时间随等级提升而提升。)  
瞬间位移超过300的距离将不会有法力流失效果(以前liquidpedia上有写,写攻略的时候没找到.) 敌法师和女王的跳不会触发法力流失, 移动速度再快(除了理论上的血魔)都不能避免法力流失效果, 常见的对局有伐木机的钩树技能.  
  
法力流失对无敌单位无效(蓝猫大招), 但是无敌之后身上仍然有法力流失效果.  
  
眩晕的触发条件是法力流失debuff存在时魔法值变为0, 可以用别的技能强制触发这个眩晕. 即使被法力流失的英雄不移动,我方敌法师依然可以通过削蓝可以触发眩晕. 自己中了法力流失差一点魔法TP,等了1秒正好有75点魔TP会触发眩晕(血崩). 蓝猫飞没蓝会不会晕的问题,真不知道。  
  
4. **技能3: 查克拉魔法**  
  
增加魔法的同时增加魔法上限. 所以满魔可以提前给自己用这个技能, 并且这个技能可以增加黑鸟发球的伤害,因为增加了蓝上限.  
被释放查克拉魔法的英雄使用的下一个技能会减少3/4/5/6s的CD, 敌法师虚空2连跳, 伐木机反复横跳, 锤子接锤子等等都是因为这个效果.  
即使有这个技能,后期你依然会缺蓝，对，这个技能加很多蓝,但是请相信我，实战中，你会缺蓝的.  
  
5. **技能4：灵魂形态(大招)**  
  
不学大招的情况下装备A杖没有任何效果。  
即使装备了A杖也有加2，3级大招的必要，因为升级大招会降低召回和致盲之光的CD以及召回的延迟。  
  
6. **技能5：召回(大招/A杖附带技能)**  
  
被召回单位受到英雄伤害时，召回效果会被打断。  
这个技能受到禁用友方帮助的影响，如果召回点了一个禁用帮助的英雄，会召回离他最近的友方英雄，被队友报复社会的时候注意这一点。  
  
7.**技能6：致盲之光**  
  
击退距离为恒定的525，不管被击退的敌方英雄处在致盲之光的什么位置。  
配合法力流失，敌方英雄会损失大约25%的魔法。  
  
8.**A杖**  
装备A杖后白天有高空视野，白天有高空视野，白天有高空视野。  
  
这里对比一下暗夜魔王的A杖，就视野的角度来说，晚上的夜魔>白天的光法，因为晚上夜魔的视野范围大于大多数英雄，也就是说在没有任何视野阻碍的平地上，夜魔可以先看到你，而你却看不到夜魔，这一点光法不行。  
  
顺带一提，夜魔这个英雄的确针对光法。什么？你要选夜魔针对光法？不不不，我是说夜魔在我一队基本没赢过，夜魔在我对面目前我还没输过，毕竟夜魔这个英雄当前版本弱。

**英雄定位**  
5号位，可以1保4的那种5号位，因为冲击波和查克拉魔法这2个技能的存在，光之守卫在大多数情况不会在经济上血崩。  
适合什么阵容？1手光法没毛病好吗？RUA！就是这么自信！5号位一选特别合理！搭配阵容交给队友去吧。(其实下文有说阵容的问题。)

**加点以及天赋**  
大多数情况下，在前30秒你应该选择不加技能，反正你也不会用任何技能。  
加点有2个思路，一种是卡师傅的前期法力流失/查克拉魔法对点(法力流失会主加，但是只加3级。)，一种是国士无双的推波/查克拉魔法对点。  
我采用的是国士无双的加点，我对加点的选择来源于Blitz(苏美尔出现之前，欧美著名的蓝猫王，至少2年前就是7K分了)做的一个如何上分的视频中的理念，视频中Blitz主要说的是很多水友告诉他排到的路人太坑，自己20杀1死10助攻这样的数据都输了(reddit日常，你们懂的。)，Blitz就找了一个水友的战绩看了一下，这个水友最近10局只有1局是这个数据，还有0杀9死躺赢的局，然而水友们是不会提这种局的。Blitz说如果你的情况也是这样的，他要告诉你，你的20杀1死10助攻不说明任何问题，你的那一局完全是运气好，你不知道如何在你的分数段打出20杀1死10助攻的数据，如果你知道，你就应该能在大多数局中打出这样的数据。你改变不了队友，你的队友可能今天心情不好，随机了不会玩的英雄，这都不是你能改变的，你能做到的是让自己的发挥稳定，队友给力的时候你的打钱速度稳定，队友坑的时候，你就不能保证稳定的经济收入，那不能叫稳定，这样会让你输掉一半的局，使你停留在自己的分数段。  
  
那么为什么我选择国士无双的加点呢。主要原因就是稳定，gank的不稳定性太高，你能保证每一局都开局成功游走中路吗？你能保证优势路3个人一定能击杀对面劣势路吗？如果不能，那么你就会遇到很多的崩盘局，因为法力流失作为一个软控，不能让你在团战中一波翻盘，不能帮你守塔，不能帮你刷。而且这个技能1级的施法距离比较近，光法是个脆皮，不要认为对面你可以跑进去放个法力流失再堂而皇之地跑出来。大概在这个技能上投入3个技能点才能让你远距离反复释放法力流失这个技能。3个技能点，会让你的满级冲击波时间拖后3级(光法20%经验加成天赋在15级可以点出)。  
  
反观冲击波，简单粗暴，顺风掩护推进，逆风守塔，刷线，刷野。刷的兵多，等级就会高，主冲击波的光法肯定比主法力流失的光法先到6级，到了6级，再逆风我都能开大守塔。说到底，还是那2个字，稳定。不管再劣势，我的光法都能在25分钟左右拿出A杖微光。大多数时候我的等级都会是双方4个辅助中最高的，即使对方土猫王杀崩了我方中路，我们2：9逆风开局，依旧如此。  
  
所以我们采用的加点是  
冲击波，查克拉，查克拉，冲击波，查克拉，大招，冲击波，查克拉，冲击波，法力流失，法力流失，大招，法力流失，法力流失，之后再点天赋。  
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14.  
  
注意6级的时候我选择了2级冲击波，3级查克拉魔法，1级大招的加点。7分半之前的远程兵都是可以用2级冲击波打死的，所以我只学了2级冲击波，学大招的原因为大招附带了1个效果，2个技能，效果是冲击波不需我们本人站在那施法，2个技能是致盲之光，召回。这里我们最需要的是致盲之光，我们的强势期是A杖之后的所有白天，之前我们要尽量避免55开及不利于我们的团战，致盲之光80%的miss不说，500+距离的击退就是一句“滚！过一会儿再来找我们团。”，15分钟甚至20分钟前，对方没有BKB，这个技能简直无敌。7级学冲击波的原因就是上面说的，7：30之后的远程兵就不能被2级冲击波杀死了。8级学查克拉的原因是，8级不管是4级冲击波还是4级查克拉都是2个冲击波收一波兵，记得要先给自己查克拉魔法(前面提过了查克拉魔法减少下个技能释放的CD，并且增加魔法上限，不会因为满魔浪费)，这样2个波之间不会有CD，4级冲击波的问题是会出现近战兵都1丝血，被己方近战兵A死，所以你3级冲击波，第一个波蓄满，敌方近战兵剩下100多一点血，第二个波蓄1秒，你就近战兵全收了。这么说不是3级波就够了吗？你为什么不早点补法力流失，增加打团能力。道理是这个道理，4级波蓄满有一个白马冲出去的特效，只有4级有！(其实是你开大放冲击波带线很多时候没有放第二个波的机会，你在第一个波释放之前就TP走了。)  
  
优先学2级大是因为致盲之光减CD很有用，1级大团战很难放出2个致盲之光，前面我们也说了，没有BKB的时候这个技能强无敌，在对方BKB之前抓紧时间多放几次。  
  
关于为什么不点天赋。  
先看一下天赋树(没开客户端，客户端要更新小蓝本，我的流量啊。。这是liquidpedia上找的数据)：  
10级： 20移动速度 VS 6点力量  
15级：减少25秒复活时间 VS 20 %经验获取  
20级：7点护甲 VS 10%魔抗  
25级：+200致盲之光伤害/治疗 VS +300施法距离  
  
光法的10级天赋比较一般，移动速度加的太少，我们不缺这点移动速度，不用我说大家也知道这个英雄出绿鞋，跑得飞起。力量还是不错的，不过加了你还是脆，团战生存靠站位，道具和技能施放。多点一点法力流失增加持续时间/眩晕时间/施法距离更加理想。  
  
我的天赋选择是6点力量，25秒复活时间，7点护甲/10%魔抗看阵容(都很一般，多数情况随便点一个)，300施法距离。  
  
10级天赋：20移动速度真的只值200金，6点力量是300金～(移动速度加的真的太少，我们本身跑的快。)  
15级天赋：可能会比较有争议，这2个天赋都太好了，有人会觉得顺风加经验，逆风点复活。你这么想一下，你如果死1次，少25秒复活时间，最合算的情况是正好不用买活，只要一次你这个天赋就比另一个值了，最坏情况是你点出这个减复活时间天赋之后的每一次阵亡，你都买活了，你这个天赋白点，朋友。。你打过这种局吗。。。你总得有几次没钱买活吧。折中的情况，也是大多数情况，你点出这个天赋，你就是早活了25秒，死个酱油，无伤大雅。如果你每局有2次这种情况，那么你多玩了50秒啊！！！少吃2个死灵法师大啊！每个25秒，以光法的实力，多刷2波兵/野不过分吧，多刷的这些兵/野，是不是变相加经验！你打得好一点是不是能把兵线向前推2个塔的距离，战略意义是不是打出来了。推线的意义后面会详细说。  
20级天赋：注意一下你上一次怎么死的吧，被物理打死就加护甲，不然就加魔抗，毕竟不明AOE防不胜防，不过这个天赋要20级，加的数值很少，真的蛮差的。  
25级天赋：打不到25级，我点过不到5次，都是点了+300施法距离，主要是为了致盲之光的施法距离，方便把施法点放在别人身后，这样能把他们弹回来。如果你能把2个人弹走，2个人弹回来，他们之间就隔了1000+的距离，你们就可以各个击破了。另外一个天赋上面提了，秒波也有200伤害/治疗加成，不增加最大蓄力时间，没有点过，晚上没用，冲击波很难放到人，白天多一个梅肯治疗量，看上去还行。实践次数太少，不多作评论，推荐+300施法距离。

**装备**  
包鸡包眼，本职工作。  
第一件之前：先出个绿鞋压压惊，理由？续航([<https://www.dotabuff.com/heroes/keeper-of-the-light>]，我相信群众)  
第一件：微光披风，如果对面有大鱼，赏金，或者己方有POM，隐刺这种，或者对方有发条，先出推推。理由：OB对黑6K+的局隐身等于无敌，你还等什么？我的实践经验是95%的局你第一次用就是无敌，之后每次都有50%的可能隐身等于无敌。你要知道，大哥基本上是不带粉的，而辅助经常跟不上大哥的步伐，隐身等于无敌没有毛病啊！  
第二件：A杖+宝石，如果对面没有长距离先手(距离大于等于大鱼跳踩的就算长距离)，可以跳过微光披风，直接A杖。你分数比对面高很多，也可以直接A杖，我比你高500分你凭什么单杀我？  
第三件：推推棒，很好用的道具，救自己，救队友，还能配合法力流失。不知道多少人在我面前TP，打出“技不如人，甘拜下风”，被我法力流失+推推+致盲之光留下来。  
第四件：玲珑心或者莲花球。早期我在打光法的时候会使用玲珑心，因为当你开始考虑第四件道具的选择时，钱已经开始不是问题了，光法刷得快，我们团战站位靠后不容易死，很容易肥，减CD对于不论是法力流失还是致盲之光都是极好的，关键是后期BKB时间短，你盯着个对面一个英雄施放法力流失，玲珑心减CD加上查克拉魔法减CD，你可以无缝晕对面6秒。现在玲珑心没有回魔了，后期阵地战时间长了，魔法跟不上，你的冲击波是不能停的，虽然很难造成伤害(毕竟蓄力很蠢)，但是治疗和掩护队友的作用相当巨大，1个查克拉魔法能勉强支撑2个冲击波，你还想多放法力流失(4级距离超远，很容易放到。)，放完法力流失你还要用致盲之光推他一下，队友还问你要魔法，真心魔法不够用。对比减CD，莲花球主动效果就更加实用了。对抗大鱼人电灯，这种技能，莲花球的技能会很好用。即使对面没有值得莲花去解的技能，后期也很可能有羊刀，并且最关键的是对面会出莲花球针对你。不要出吹风打光法，控自己2.5秒，落地又被上了一个新的法力流失，我们的查克拉魔法减CD的。莲花球解了法力流失之后，之后的6秒光法都会很不愿意给你再上一个法力流失，毕竟光法全dota跑步速度第一，这是我们打团调整站位的资本，被上一个法力流失真是酸爽，但是你如果有莲花球，你就可以自己把自己的法力流失解掉。(举个例子，你给对方伐木机上了法力流失，他第一时间用莲花解掉了，过了4秒(10秒-6秒查克拉魔法减CD)，你要给他上第二个法力流失的时候，你会被伐木机的莲花反弹一个法力流失，持续8秒，这个时候你就可以把这个状态用自己的莲花解掉。也有伐木机会套了莲花冲脸，这个时候你第一时间给他加一个法力流失，再把自己被反弹的法力流失用莲花解掉，他的莲花就白出了。)

**具体操作**  
干货来了！  
**游戏前：**  
先把游戏ID改成"米波王"，头像改成W33。(我在美服上分的ID叫“Meepo Only”，这样对面就可能会帮你BAN掉米波，多次实战结果表明，光法这个冲击波打米波没有用。因为我这个ID，对面还有人曾经1选了伐木机，然后轮到我们1选，我选了光法，然后他骂人了。。。)  
  
**排到了：**  
RD模式。。。  
AP(全阵营选择)模式，对面有绝活米波和哈斯卡，直接BAN了，(最克制光法的3个英雄：己方夜魔>敌方哈斯卡>敌方米波)。如果你不是最高分，1手BAN食尸鬼，强势英雄，自带魔免，致盲之光和法力流失都很难限制他发挥，吃了很多次亏之后我决定1Ban食尸鬼。如果你是最高分，你5800分，平均分5000分这种局，1BAN蓝猫，原因很多，简答地说就是蓝猫切你，你HAO无办法，很多人觉得光法法力流失克制蓝猫，我的实战结果不太好，可能是打得不对。  
选完光法就和队友说”麻烦不要选暗夜魔王，谢谢！“  
如果队友3手选人都没有控制，和队友沟通阵容需要控制。  
出门装的选择是TP，一组真言，一组假眼，动物信使，一组吃树。买完了告诉队友你鸡，眼，真眼都买了，你可以1保4(如果你不希望1保4可以不说。)，这个时候队内氛围会特别好，你懂的。  
不想买TP就买一个净化药水(以后你吃了亏就会买TP了XD, 我因为这个吃了太多次亏了，甚至有直接导致我们优势路崩盘的局，多说了都是泪)。  
  
**街霸载入动画之后：**  
(载入之后要过2秒点物品栏快捷键才有用，有的时候劣势路都冲出去了我才能给他眼，把他叫回来。。。)  
给中单2个吃树，一个假眼，  
给劣势路1个假眼一个真眼。  
自己TP去有优势路1塔，别让对方插眼，看到对方英雄的第一反应是看他身上有没有真假眼。  
如果你没有TP出来，做完以上一些列操作之后，第一时间跑到优势路不让对方插眼，全dota移动速度第一的优势会让你依然比对方劣势路先到，你依然可以不让对面插眼。但是，如果对面是TP出来的，那么你肯定会比他慢，这个时候你被做了视野，但是你不知道，反这个眼就看对线经验了。如果你到的时候他也到了，这么巧！即使你看着他插眼了，也记得30秒之后再反眼，30秒看自己优势路的2波野有没有被封，优先反大野的封野眼。  
然后就是游戏开始前别死。。对面有赏金，隐刺，树精卫士这种，特别小心，你一个人跑出来，大哥/中单在等神符，劣单在插眼另外一个酱油可能在梦游，孤身一人，请务必多加小心。  
没事干的时候快捷购买放上飞行信使，假眼，绿鞋。  
  
**前30秒：**  
1.不要死(不要觉得自己不可能在这个时间段死。)  
2.如果你按照上面的攻略来的话，游戏时间到0：00时，你应该在我方优势路等对面来插眼，你做的很好，继续呆在那。注意你的位置最好是在对方防御塔前，别进入对方防御塔的视野，这个时候对方的兵线来了，如果领头的是近战兵你什么都不需要做，退回边路靠野区一侧的树林里，如果对方的小兵领头的是远程兵，你需要让远程兵A你，直到领头的变成近战兵。(如果对方远程兵先死了，而对方的劣势路是个高分选手，那么你的优势路很可能已经输了一半了。以后如果有机会出一个Carry对线技巧的攻略的话，再详细说明吧。)  
  
**30秒-60秒：**  
30秒检查有没有被封野，如果你按照攻略进行操作的话，你身上应该有一个真眼。  
53秒把大野拉成2波。  
以上2件事最为重要，多打几次就记得了，最开始肯定会A人A着A着发现来不及囤野了。  
  
做这2件事中间空闲的时间有这么几种情况：  
常规情况：劣势路大鱼人一个人，我方是光法加一个Carry。  
你可以去A几下对面劣势路，大概能A3到4下吧，A多了拉不到野，如果你按照之前的攻略进行操作了，对面是没有你们优势路野区视野的，你A完他去拉野，他只能做最坏的打算，就是认定你还藏在树林后要A他，并且因为你没有暴露你的加点，他很可能会认为你加了法力流失。  
  
尼玛，A不过的情况：比如风行者，你选择死亡，不是，我是说你选择挂机，别去A他，你只有2棵吃树(你的Carry主动要打得强势和你一起干的情况除外)。  
  
尼玛，他们要吃人的情况：超级劣势对局，比如对面刚3，第一是不要死，第二是躲起来在树林里推波，最完美的情况是推兵线加波到人(之前说的如果你没有买TP就买小蓝，就是这个原因。)这里给4K分左右的朋友说一下为什么要自己破坏兵线？你打不过他们啊，你一个人保一个小鱼，对面尸王，小黑，术士，小鱼凭什么补刀，混到经验就不错了。你推了兵线，很有可能第一波兵的经验小鱼可以吃到，被反补也是没办法，这个时候你拉打野，53秒正好拉成2波还拉到自己第二波小兵，这波兵经验被野怪反补，敌方第二兵进你们防御塔射程，小鱼至少能补第二波兵是不是颇费！当然这种主C无法对线的情况是不应该发生的，但是路人局这太正常不过了。  
  
卧槽，我们TM也能吃人的情况：不错，有的时候另外一个辅助的确也会来帮你(这种情况真是少，这个版本4号位都是毒瘤，并且毒瘤是他们最正确的打法，我是这么认为的。)，这种情况，你可以考虑一级学法力流失，像大鱼人这种一级法力流失不足以把他蓝消耗光，但是一次不行，还有第二次嘛！诶？你不是说法力流失要3级才能安全的放给别人吗？朋友我们3打1，我光法靠移动速度先手，我站你大鱼脸上你1级踩还能反杀咯？但是记住只加1级法力流失。我们靠移动速度先手，一级就能先手到了，后续加点少点一点查克拉魔法，用魔法的时候省一点，其他加点不变。这么打的结果很可能是大鱼被打去打野了，然后法力流失这个技能就没用了，这也是为什么我经常3人路也不加法力流失的原因，2个酱油光是A也能把他打回野区。  
  
**1:00-3：00：**  
1.拉野，1分15/45秒可以拉小野，记得小野还剩1个的时候去把大野接过来，要让整波兵被野怪反补。但是，推荐直接拉大野，1分23/53秒拉大野。因为拉小野野怪还没死光的时候对面的劣势路可能就会意识到你们拉野了，他就会过来在小野死光的时候把这波兵拉走，你们的兵就不会被大野反补。而拉大野，大野给力啊，统统直接A死，对面劣势路过来也只有反补经验。(是有办法让对面劣势路吃不到反补经验的，这跟你拉大野和拉小野无关，是看你们Carry会不会玩，简单地说是要提前推线，你要做的就是在拉野前告诉队友“我拉野了”，他要是高手就知道你是什么意思。以后有机会讲Carry对线技巧的时候细说。)  
2.2分钟到3分钟这1分钟里不要拉野，因为会影响3：00分钟囤下一波大野。  
3.吃符，在确定自己安全的情况下去吃河道符，自己家赏金符，对方劣势路赏金符，先看小地图，分析阵容再决定吃什么符，能不能贪到去吃对面的符。吃不到就算了，别死。  
4.2：53秒再多囤一波大野，拉野过程中顺便变鸟(3：00分钟)。  
5.3分钟前快捷购买栏的东西按照假眼，鸟，守护指环(绿鞋配件)，TP的顺序购买，你没死过的话钱应该正好够，3分钟之后一旦中路不需要用鸡就运到自己身上。这个假眼给在优势路。防止大哥被干，因为我们马上很可能就要离开优势路了，插个眼祝大哥farm得开心。  
6.另一种选择：你可以选择3分钟的时候不多囤一波打野，如果你这么选择的话，利用1：00-3：00中间的空隙，用冲击波清干净这2波大野，在你拉的那波兵在和大萨特肉搏的时候推波再好不过了，这样的好处是3分钟的时候野怪依旧可以刷新。另一个好处是在对方斧王，蝙蝠这种英雄等级低的时候早点把野清掉，3分钟之后他们一个酱油来劣势路，你的矿可能就被挖了。  
  
**3：00整：**  
这是一个很关键的时间点，因为第一辆投石车在这个时间走下高地。(PPD教你打辅助里有说：[<http://search.bilibili.com/all?keyword=PPD%20%E8%BE%85%E5%8A%A9>])  
如果你们的优势路推进能力很强(比如剑圣，双头龙，光法3人路)，我强烈建议你们利用这个投石车拿下对方1塔，但是请考虑对方的守塔能力，像虚空，大鱼这种英雄是没有守塔能力的。如果你们是优势路3人的配置，你可能点了一级法力流失，在推进时给对方一个法力流失防止对方劣势路勾兵，但是如果对方有一个酱油POM，那么他们守塔能力会大大增强(神箭可以秒杀投石车)。  
经验告诉我，大多数情况你是不会选择去推塔的，但是如果对方的阵容有缺陷，我强烈建议拿下对方劣势路1塔，建立优势。  
  
具体操作如下：  
3：15秒拉小野，小野是打不过一波兵加投石车的，记住不要接大野过来，这样这波有车的兵会和下一波兵囤积起来，你们2波兵到对方塔下，双方小兵缠斗，在这2波兵被消耗之前，下一波己方小兵也会到达对方塔下。小兵会一直攻击对方小兵，但投石车会有2波兵的时间一直攻击对方防御塔，这部投石车是我们推塔的主力DPS(然而如果对方有POM，你们的主力攻城DPS就秒躺了。。)  
  
反推进：  
对方有可能会在他们的优势路做同样的事，看一下你的物品栏，你现在知道你的这张TP是什么作用了吗？一旦发现对方有推塔的动向，事实上，不管是不是3：00这一波，如果劣势路英雄没有守塔能力，你要提前TP下去，用前期2波大野的等级优势帮助守塔，RUA，光法守塔，不用我多说了吧。当然队友是个劣势路无解肥大屁股，你可能就不用去抢他经验了。  
  
**3：00 - 6：30：**  
6：30，第二辆投石车走下高地，在这个时间点来临之前，你可以继续和优势路大哥推线拉野，扩大优势路经济经验优势。记住囤野时间点前的1分钟内拉野会影响下一波的囤野，因为小兵死得不够快。控控神符，买出绿鞋，没有什么特别要交代的。  
  
需要注意的是如果鸟有空的话，再给自己运一个假眼(钱多就买一组真眼。辅助用鸟的机会不多，你确定对方眼位的时候如果身上没有真眼，就不知道什么时候才有机会来反这个眼了。)，我这个分段在这个时间基本是没有机会给我单独用鸟的，中单用鸟很勤，唯一的机会就是优势路大哥运东西的时候我蹭一波。  
  
事实上我不建议你在6：30的时候利用投石车推塔，因为这个时候对方英雄等级比较高，劣势路有火锅优势，一辆投石车并不能给你们的优势路推进带来特别大的优势。路人局很可能你们的中单龙骑不会来和你们推塔，而敌方中单在你们推塔时TP圣坛你们很可能无法察觉，所以推进很危险。  
  
反推进：记得我刚刚说你要顺便蹭大哥的鸟运一个假眼吗？发现对方要推塔了，提前TP下去，在己方火锅处给眼，防止对方中单/酱油绕后。在保证自己不会被绕后的情况下，你可以放心大胆地守塔了。这个时候你很可能已经6级了，致盲之光可以对你或者你队友的走位失误进行补救。不要吝啬大招，需要开大使用冲击波的时候就用，你可以用1个大招拖延对方将近1分钟的推塔时间，这1分钟，你们的大哥正在无解肥发育，而对方大哥站在你们劣势路塔前，只能收线不能收野。  
  
**6：30 -15：00：**  
我们的强势期是A杖之后的白天，在此之前，我们不打没有把握的团战。你问我什么叫有把握的团战，守塔啊～  
你和高分选手在守塔的上区别不是冲击波这个技能蓄力动作的潇洒程度，大家都一样！最大的区别在于他们能提前就位(TP2塔守1塔，方便中单/大哥第一时间TP1塔大家都懂吧)，小兵还没摸到塔先吃你一波，RUA！如何做到提前就位呢？切屏，对方推塔必然要有兵线，一旦发现对方开始主动推线，你就懂了，确认对方要推进(双酱油和大哥一起在A兵，他们下一波兵有车，就是要推塔啊！)你提前TP下去，先做视野，然后提前施放冲击波，切屏这件事这个要练，或者说要养成切屏的习惯，但是非常简单，你不需要每次都切过去，多看小地图，小地图上看见3个英雄堆在兵线那，你再切过去看也来得及。  
  
然后就是推塔，这个我主要看队友什么意思，中单龙骑要推塔，大哥！没有问题！(他顶塔，你推波，收线还没有危险，颇费！开个玩笑，打路人，不要教队友怎么玩，他们打大哥会有自己的节奏，你要顺着他们来。)能拿到任何一个塔都能建立相当巨大的优势。  
  
除了围绕防御塔打团之外，你的另一个任务就是推线，推线，推线！推线=收钱=微光披风(先出暗影护符，暗影护符可以先加给自己，再推波，会进入隐身，冲击波自动释放的那一下不会打破隐身。)！推线除了刷钱，更重要的目的是打出敌方英雄的信息和对防御塔施加压力。由于假眼购买有CD，地图上大多数地方是战争迷雾，在对线期之后，双方的gank型英雄，都开始蠢蠢欲动，而我们作为光法，不擅长gank，我们要做的是避开对方gank型英雄的强势期，也就是不让他们杀人。推线是一个很简单粗暴的手段，兵线越往对方推，你们控制的视野范围就越大，兵线到达对方塔下的时候，对方就不得不回防(gank型英雄希望杀人拿塔，而不是守塔。)。如果对方没有人守塔，那么他们正在策划推进或者gank的意图就很明显，事实上这也是中后期判断对方是否开雾的重要手段。  
那么推哪些路的线呢？所有的线，但是不是所有的线都是你该推的，这个要看阵容，你们优势路sven完全可以自己一个人做到推线，收野，那么你就不该去抢他的钱，你们中单影魔也能在中路做到类似的事。但是你们中单是卡尔，这个英雄出了点金喜欢钻野有没有！中单炼金打不过熊战3分钟就去打野了有没有！TA10分钟左右去收远古了有没有！优势路小鱼到6就去收野了有没有！小骷髅到6开始逛街了有没有！这些线都是我们的钱，我们收的理直气壮！我们收钱的同时，把兵线推到对方塔下，对方TP下来进野区干我们大哥这种事是不是要顶着我们的兵线，蠢不蠢！  
什么你们就是sven影魔的阵容，他们2个还都打的很好，不需要你处理中路和优势路的兵线？那就去恶心对方大哥！劣势路大鱼人6分钟之后拿头占线？快说服他去打野，记得开局你给了他真假眼吗？这个朋友对你印象肯定非常好，好好和他沟通，他会听你的话的。怎么恶心对方大哥？去林子里放冲击波！记得走到劣势路，先插对方野区视野眼，再做坏事，情况一旦不对，直接在林子里TP。  
  
**15:00 - 25:00:**  
前面10分钟怎么打，现在还怎么打。这10分钟是我们出A杖的关键时期，我们不团。这10分钟你要去收线，更加大胆。因为你有微光披风，你更加安全了。无敌TP帅帅帅，天使宝宝爱爱爱！设想你把线带到对方二塔塔下，躲在树林里，对方开雾，酱油恶魔巫师加carry剑圣把你干了，说起来你可能不信，你血赚。。。他们开雾，买粉，2个人专门走上来找你，杀了一个臭酱油，因为兵线在对方2塔下，他们杀了你还不能推塔，更何况他们不见得每次都能杀你吧，我们这个英雄藏在树林(藏在靠地图边缘的树林里，不要在靠野区一侧，容易被找到。)里推波，对面小地图上什么都没有，线就过去了。推线的其他好处在上面已经说了，你带的线都是你们大哥的生存空间，事实上这也是为什么我能在比平均分高500分的情况下靠辅助上分，我的carry可能看小地图看得不如对面carry多，但是对面的gank力量被我处理的兵线狠狠地牵制了。  
  
对了，记得插眼，我们是5号位，我们刷钱但是我们不毒瘤，挑那种你完全不敢带线或者线都带出去的时候去插。还有就是随身带真眼，不要看着对方在你眼上插了假眼才运真眼，我们是辅助，不是什么时候都能用到鸡的。  
  
**25：00 - 30：00：**  
好吧，我承认，我也是不能保证25分钟出出A杖的，有些局，的确会比较难，不说队友，我自己的发挥也不能做到绝对的稳定。这5分钟，是你刷A杖的最后5分钟。  
  
**30：00：**  
终于，我们的强势期来了，我们开始接团甚至主动开团。  
你应该已经有了A杖+微光披风。  
你的下一件装备是宝石。  
如果你还不知道的话，我需要告诉你，A杖光法在白天具有高空视野，冲击波在白天具有治疗效果。  
  
携带宝石后的第一件事是，在确认安全的情况下尽可能地去反眼，如何确认安全？上面的说的推线理念在这里依然适用，只要兵线推过去，可以击杀你的关键英雄露头收线，你就可以放心反眼。再次强调，不安全的时候不要反眼，唯一的例外是，你确定队友在你身边，对面动你手必然团灭(我方抄袭或者沉默有大这种情况。)  
反眼时多看小地图，红点就是对方的眼，只看大地图容易盲人dota。  
  
从现在开始你推线的任务正式结束了，你开始转型成为一个全职臭酱油，你需要跟团。现在有2种情况：  
1.我们优势很大：不要废话，直接上高。我们A杖的治疗，微光披风和致盲之光的双救人，无解上高，没有什么技巧可以说，你只需要做到打字告诉队友：”不要冲，我的冲击波有治疗。“对了，记得挑白天上高。  
  
2.我们优势不够大/我们有劣势：这个时候在上高之前你要做这么一件事，注意下一个白天的时间(鼠标移动到游戏界面正上方的时间上会显示还有多久进入黑夜/白天)，准备一个雾在身上在白天还有1分钟到30秒的时候告诉我队友：”还有XX秒白天，我们白天在这开个雾，我可以拉一个人，我A杖随便打“，然后在小地图上ping一下你说的“这”，再alt点一下召回这个技能告诉队友你能拉人。记得和队友沟通，路人局你要开雾大概要等30秒队友才会到齐，大家有自己的思路，但是你提前说了，一般都会听，还有这句”我A杖随便打“一定要打给队友，给队友一种你就是鲷哥的感觉，他们凭什么和我打！  
开雾了，你走前面，友方控制应该和你一起走前面，你开视野，他先手。如果站位不对就告诉队友”XX(比如大鱼人)和我走前面“。记得不要走得太快了，你的移动速度是全dota第一，不是所有carry都有相位夜叉的，另外一个酱油很可能是一手控制，像恶魔巫师这种英雄走得贼慢，所以开雾走走停停等队友是个好习惯。还有一点是白天视野范围大于破雾范围，看到对方如果没有破雾，不急着先手，可以先观望一下。(因为我们是光法，所以没有开雾低地冲高地的问题，我们高空视野。)  
  
开雾杀了人，可肉山可上高，看具体情况。  
  
3.劣势太大  
对。。说了是2点，不过的确还是有3的。  
背水一战没有什么特别的，背靠火锅，注意站位，要注意的是对面一旦冲进来你们的机会就会变得很大，对方不可能所有人都有突进能力，至少2个酱油的身板不支持他们肆无忌惮的冲锋，你要用致盲之光这个技能把敌方盲目突进的英雄和他们还没跟上的英雄弹开，就是之前提到的，让他们相隔1000的距离，逐个击破。  
我打了这么多局只有一局对方上高时我没有A杖(无解肥TA带盾一波)，守第二路的时候我还是装备了A杖，所以你只要按照我说的方法推线，至少你这个点不会在背水一战时太崩。

**克制关系**  
**克制光法的英雄：**  
我方夜魔(白天夜魔SB，晚上光法残疾，真的出现了这种情况光法就不要出A杖了，夜魔的视野压制能力更强。)  
敌方夜魔/露娜(都有强制进入夜晚的技能。)  
敌方哈斯卡(这个SB不需要魔法，而且哈斯卡大招解法力流失和致盲效果。)  
敌方米波(我们的所有技能打他都不理想，冲击波在实战中很不容易打出理想中的伤害。)  
(辅助亚巴顿和全能骑士不是很克制光法，他们的技能施法距离都较短，所以他们的站位会靠近前排核心，你应该很容易就能将法力流失施放到他们身上，他们解了自己身上的状态就不能帮助他们的大哥，而这2个英雄选出来的目的绝不可能是给自己加套子。所以你要做的就是盯着他们放法力流失。)  
  
天梯选人的基本策略就是针对对方已经选出的英雄(你选TK我就选蓝猫这样)，一般来说每一局双方都会有1，2个先选出来的英雄被对方针对，我更希望我方被针对的是我这个5号位，而不是我们的大哥或者中单。  
  
**被光法克制的英雄：**  
1.被冲击波克制的英雄：育母蜘蛛。除此之外，我们的守塔能力克制推进核心。  
  
2.被法力流失克制的英雄：伐木机，骷髅王(注意他25级天赋是大招不耗蓝)，美杜莎，大圣(在树上跳)。除了这几个英雄，近战更容易被释放法力流失(你很难在团战中安全地给对方后排酱油施放法力流失)，跑的快的英雄魔法流失得也越快(狼人，蚂蚁等等)。所有的英雄都需要魔法，你如果能在团战中反复释放法力流失，你会克制所有的英雄。  
  
3.被查克拉魔法克制的英雄：。。。  
  
4.被致盲之光克制的英雄：物理核心，特别是PA，虚空，军团(决斗时只有物理输出)这种纯物理核心。他们没有BKB的时候，致盲之光的80%miss就是要他们的命，你只要记住在虚空放大/军团决斗时再放致盲之光就可以了。  
  
还有一个被致盲之光击退效果克制的英雄---大圣，猴子猴孙。。。还没说完他就被弹出去了。  
  
5.被召回克制的英雄：。。。  
  
6.被A杖高空视野克制的英雄：恩，又是大圣(看！猴挂树上了！弹他下来没有眩晕，不过能把他揪出来就很克制了)  
恩，又是育母蜘蛛(和大圣一个原因)。  
炸弹人，雷埋在哪里都能被我们看到。  
总之喜欢在树林里搞事的都被我们克制，这么说隔壁盖伦也应该被我们克制。  
  
最后，心疼一下大圣。

https://bbs.nga.cn/read.php?&tid=10869279