

《王者荣耀》S30赛季明日更新 白起、貂蝉等英雄技能再加强

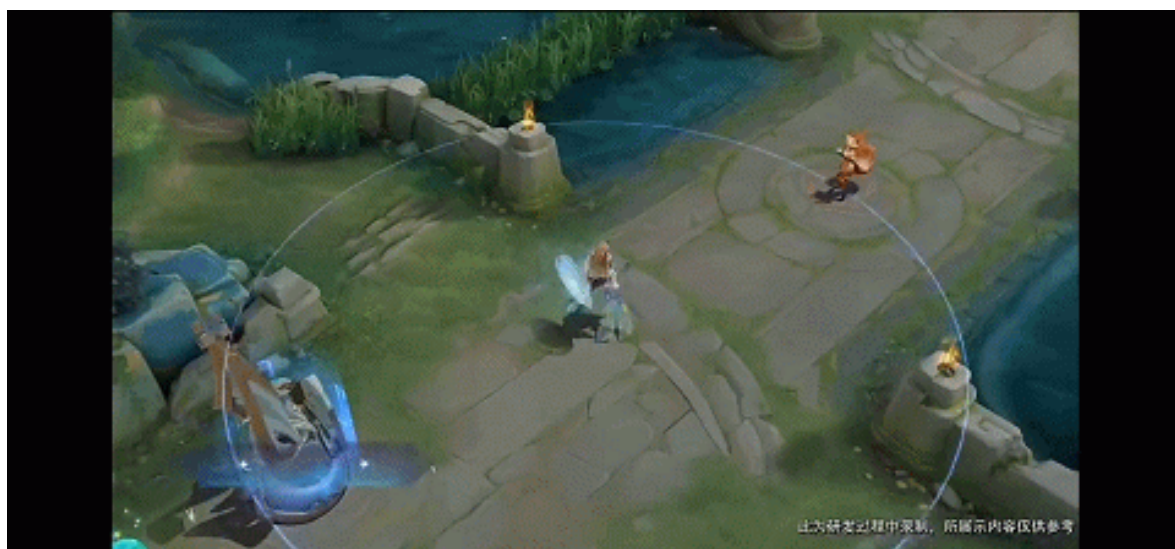
据悉，《王者荣耀》S30赛季将于1月3日正式更新，官方发布了更新公告，宣布将会在23点30分禁止PVP，直到1月3日早上7点半才会更新完毕。



其中，除了会上线新英雄莱西奥之外，还对野区，攻速阈值，兵线和英雄进行了多方面的改动。此外，海月的新皮肤“幻泉雾影”也会在1月6日上架，首周价格为60，也可以通过碎片商城换取。



海报相当好看，以下是技能特效。



OK，回归正题。

其实，大部分的环境变动，我之前都详细分析过了，今天，则重点聊聊英雄调整。

项羽

被动：效果优化：低于30%生命时直接触发
低于30%生命时并受到攻击时触发，同时修复冷却计时器异常的问题

三技能：霸王斩施法过程项羽获得“不屈”效果，“不屈”效果持续期间项羽不会阵亡

【解读】先给大家说一则坏消息，项羽的专精装取消上线了。

这就相当尴尬了，我个人觉得项羽的专精装还是设计得相当成功的，可玩性很高，也不超标，可惜了。

而S30赛季将会对项羽的被动进行优化，就是开大的期间不会死亡，自带名刀的效果，保证项羽必定能开出大招。

算是一次中小幅度的加强，要是跟专精装搭配在一起，就很强，毕竟专精装是战士路线，项羽有多件输出装可以撑爆发，让大招的伤害毁天灭地。

然而，尴尬的是，专精装不上线了，导致项羽出输出装的性价比大打折扣，如此一来，即便能稳定开出大招，也未必能起到很好的效果。

白起

一技能：被动效果：受到野怪伤害时反击概率20%
50%，同时缩短再次反击间隔时间

【解读】白起在受到野怪伤害时，被动的反击概率提升至50%，“电风扇”的触发间隔也会缩短，使得白起的刷野能力有所质变。

算是一次中大幅度的加强，毕竟S30赛季还同步加强了红莲斗篷和霸者重装，使得白起拥有了更高的伤害，坦度和机动性，让他走“边惩流”路线时，拥有更强的压制力。

至于打野位的白起，我也在抢先服里测试过一局。

怎么说呢，刷野确实不慢，前期的“出山”速度也跟大部分打野差不多，不过，就是太依赖大招了，再加上跑图比较慢，导致抓人不是特别好

抓。

只能说未来可期，期待正式服可以开发出打野白起的专属出装与套路，刚上线时，还是建议大家玩“边惩流”，出疾步之靴。

貂蝉

基础属性：基础移速：350 360

二技能：技能伤害：140 (+15/Lv) (+0.24Ap)
140 (+15/Lv) (+0.28Ap)

【解读】貂蝉提升了10点基础移速，同时，还增加了0.04Ap的二技能伤害，让貂蝉跑图和打架的能力有所加强。

感觉依旧有点治标不治本，倒不如直接回调被动的减速效果，不说提升至巅峰的90%，到70%也好，让貂蝉即便发育不佳，也可以通过持续减速来粘人，跟队友更好的打配合。

还是那句话，目前的中路环境不需要中核，法师想要热门起来，要么就是手长，要么就是能辅助队友当工具人，而貂蝉两个都不沾边，如果拿不到经济优势的话，一样会很被动。

孙膑

一技能：冷却时间：8(-0.4/Lv) 7(-0.2/Lv)

二技能：冷却时间：12(-0.4/Lv) 11(-0.2/Lv)

二技能：新增效果：返还二技能持续期间英雄消耗的法力值和能量条的50%

【解读】孙膑同时减少了一二技能的1秒基础CD，满级不变，此外，二技能还可以回复队友的50%蓝量和能量条，使得孙膑的前期强度有所质

变。



顺带一提的是，S30赛季还会对星泉进行重塑，改为了可以给队友回血回蓝的效果，如果孙膑前期能裸一件，再去发育路连体的话，就可以较大幅度的提升射手的对线能力，极其容易拿到线权。

再加上S30赛季的坦克集体加强，也让孙膑更容易搭配到一个好的阵容，如此一来，孙膑就相当于吃到了三重版本红利，成为S30赛季的最大“潜力股”之一。

刘邦

专精装（赤霄）：被动-赤炎：对小兵额外造成1%最大生命的法术伤害
对小兵和野怪额外造成1%最大生命的法术伤害

专精装（斩蛇赤霄）：被动-赤炎：对小兵额外造成2%最大生命的法术伤害
对小兵和野怪额外造成2%最大生命的法术伤害

【解读】刘邦的专精装也迎来了加强，可以对野怪造成全额的伤害，保证了自身的刷野刷线效率和持续输出。

曜

三技能：效果优化：新增仅己方可见的落点提示，并提升伤害生效的范围

【解读】曜的大招新增了落点特效，如下图所示。



那个白色的光点，就是曜用大招后的落点，能让玩家更直观的把控到距离，切脆皮时，也只需要让光点跟敌人重叠，即可用大招反踩打爆发，稳定性提升了许多。

最重要的是，光点只有友军可见，敌人是看不到的，非常人性化，相当于减少了曜的操作难度。



此外，在曜的大招还会出现很清晰的伤害范围，让玩家更容易养成肌肉记忆，收割起来更加得心应手。

赵怀真

被动：普攻第一式对非英雄造成2倍伤害 造成1.5倍伤害

一技能：技能伤害：350(+70/Lv)(+0.2Ad) 300 (+70/Lv)(+0.1Ad)

三技能：二段伤害：800(+700/Lv)(+0.2Ad) 800(+750/Lv)

【解读】作为S29赛季末的第一“恶霸”，赵怀真也迎来了降温。

先是下调了首次普攻对野怪和兵线的50%伤害，再降低了一技能的0.1Ad加成，最后还移除了二段大招的Ad加成，使得赵怀真的刷野效率和前期爆发下滑半档。

算是一次中幅度的降温，虽然数值的下滑会让赵怀真更难滚起雪球，但好在机制没有被砍，这就意味着赵怀真的搅局能力还是很突出，开大进场一样可以让对面的双C无比头疼。

另外，此次降温也有可能让辅助赵怀真彻底火起来。

夏侯惇

二技能：新增效果：强化普攻对野怪造成双倍真实伤害

【解读】夏侯惇在使用二技能后，可以获得三次附带真实伤害的普攻，该效果也被加强了，能对野怪造成双倍的伤害。



体验服里的加强数值是2.5倍率，夏侯惇能在1分18秒刷光第一轮的五只野怪（除了“小云中君”），而正式服是2倍率，速度应该会延长5秒左右，速度也是极快的。

再结合上S30赛季对红莲斗篷和霸者重装的加强，如此一来，也让夏侯惇有了走野区的可能性，成为一名能打能抗的蓝领坦野。

牛魔

被动：双抗加成：150(+5/Lv) 110(+8/Lv)

一技能：效果调整：移除减少英雄攻击力/法术攻击力的效果

一技能：新增效果：：新增一技能将对被命中的敌方单位添加一个持续4秒的印记，印记状态的英雄每受到一次普攻会叠一层，最多12层，对标记英雄造成 $40(+4/Lv)(+0.2Ad)+\text{印记层数} \times 20(+2/Lv)(+0.1Ad)$ 的伤害，印记每达到4、8、12层，伤害还将额外增加 $40(+4/Lv)(+0.2Ad)$ 伤害

二技能：手感优化：优化了二技能的使用手感

三技能：手感优化：优化了三技能的使用手感

【解读】牛魔的一技能改为了可以对敌人增伤的效果，此外，还优化了

二三技能的手感，而其中的代价，则是降低被动的前期双抗加成。



以上是新的印记特效，旧版是断剑，而新版则是斧头。

这个全新的机制，主要是为了配合射手，尤其是那些攻速快的射手，如后羿和虞姬，在发育路连体对线时，牛魔能让自家射手换血更占优势，进攻性更强。

相当于转守为攻，让牛魔变成了一名能对后排造成威胁的辅助，而不是像旧版本那样，只能当个控制型沙包。

夏洛特

被动：效果调整：为目标叠加1层7%（+0.7%英雄等级）攻速降低效果，最多叠加7层 为目标叠加1层10%（+1.5%英雄等级），最多叠加2层

被动：效果调整：受到减攻速效果的目标每进行普攻一次移除一层减攻速效果

被动：强化普攻：追击距离提升

一技能（追加技）：手感优化：降低技能僵直效果

二技能：生命回复：27 (+5/Lv) (+0.075Ad)
27 (+5/Lv) (+0.12Ad)

【解读】夏洛特迎来了半重塑，被动的减攻速效果只能叠两层，满级一层可以减31%，相当于是以前的两层效果，不过，敌人在进行一次普攻后，就会移除一层，并不是长时间生效。

同时，夏洛特的手感也得到了优化，二技能的回血能力也提升了0.045Ad。

整体看下来，就是以降温夏洛特的对线能力为代价，去提升她的打团强度，使得她可以瞬间降低敌人的大量攻速，而不是像旧版本那样，需要慢慢叠。



然而，尴尬的事情来了，就是不详征兆也被“史诗级加强”，减攻速效果来到了50%，相当于抢了夏洛特的“生意”，让她的机制优势变得不怎么明显了。

当然，夏洛特也可以选择出不详征兆，再配合上自己的被动，一下子把敌人的攻速减至负值，所以，具体夏洛特的强度会变化多少，还不好说，得看正式服的数据才行。

最后。

盘古的重塑也实装了，大幅度的提升了能量臂的输出（可造成目标最大生命的范围伤害），以下是调整的内容。

被动：盘古斧每次攻击敌方英雄会激活1格能量，满4格后碎裂形成能量臂，能量臂状态下普攻范围更大，伤害更高
被动：盘古斧伤害：2秒内每0.5秒造成目标1.3%~2%最大生命的物理伤害 → 1.0%~1.7%
被动：能量臂伤害：普攻额外造成目标4%~6.8%最大生命的物理伤害
一技能：一技能两段施法方式改为施放1技能后获得一次强化普攻，使用强化普攻会冲向敌人。能量臂状态下只能进行单次冲刺，冲刺后增加攻速，冷却时间减半
一技能：强化普攻伤害：100(+30/Lv)(+0.6Ad) → 100(+20/Lv)(+0.5Ad)
二技能：能量臂状态下使用二技能，新增缴械效果
二技能：技能伤害：200(+30/Lv)(+0.75Ad) → 200(+40/Lv)(+0.50Ad)
三技能：取消蓄力阶段，每次都能劈出5道裂缝（不依赖盘古身边队友数量）
三技能：技能伤害：500(+250/Lv)(+0.90Ad) → 200(+200/Lv)(+0.90Ad)
四技能：删除四技能，改为三技能英雄（盘古斧取消耐久度设定，可以无限使用）

MrPoker

由于盘古的调整，我之前就单独写过文章来分析，所以，这里就不再解读了，感兴趣的同学可以翻翻之前的文章，有新的出装铭文推荐。



本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16726596724717.html>