

幻舞玲珑公孙离

笔记本：我的第一个笔记本

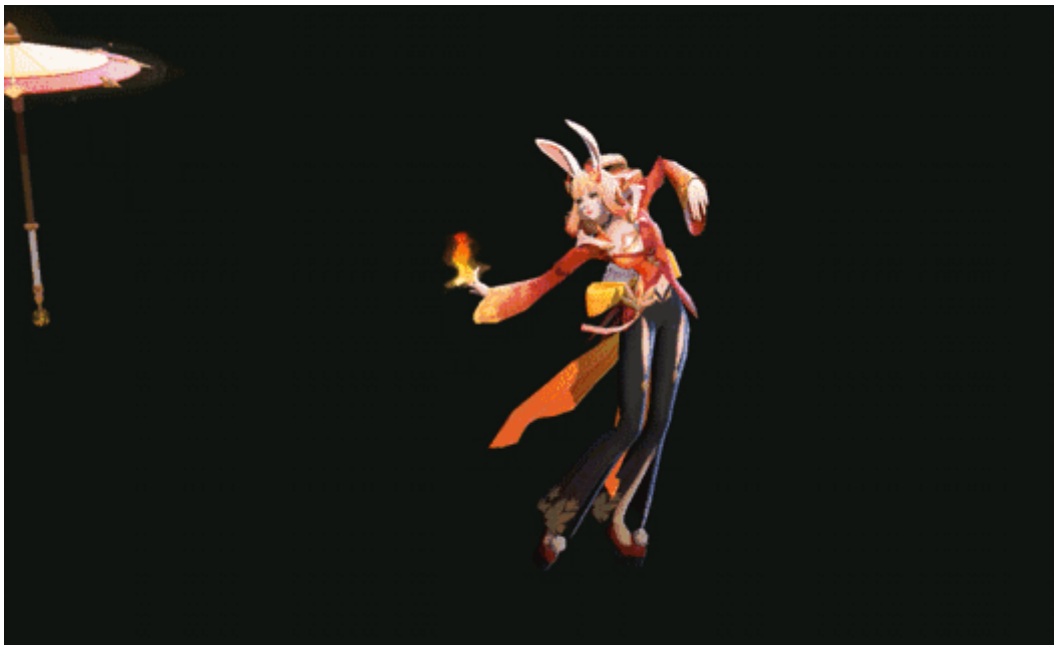
创建时间：2021/12/10 16:37

作者：862274607@qq.com

更新时间：2021/12/11 21:04

URL：<https://baike.baidu.com/item/%E5%85%AC%E5%AD%99%E7%A6%BB/2215863...>

幻舞玲珑公孙离



• 英雄介绍

在此翩翩起舞的，正是我的本命英雄——公孙离

公孙离，是手游《王者荣耀》中的一名射手型英雄角色，拥有很强的敏捷力是她在游戏中重要的体验。她的技能机制就体现了两个字——飘逸

阿离是个被教坊收养的兔子魔种。即便在无比清苦的岁月中，年少的阿离也曾在心里埋下过仰慕的身影和憧憬的对象。而这些成长中的印记，潜移默化地影响着阿离，终于有一天，让她代替了那些曾经离开的人，成为长安舞台上新的焦点。也进入了她们曾经逃离的，那些传说中的位于暗面的世界。

中文名	公孙离	身 高	169 cm
别 名	幻舞玲珑 离 阿离 枫娘 兔子	生 日	1月29日
身 份	长乐坊舞者	定 位	射手
年 龄	17	特 长	突进/收割

• 英雄故事

阿离，认为自己是个幸运的女孩子。

她从一百位孤儿中被选中，从那天起告别孤寒与饥饿，开始慢慢蜕变，直至破茧成蝶。

女孩子们叽叽喳喳讨论过年的新衣时，阿离随着屋檐外飘落的雪变换着舞步。到了长安城的春日，教坊的女孩子们羡慕的看着阿离，光彩夺目的绽放于牡丹花簇拥的庭院里。

成长也拥有了小小的秘密，就像很久很久以前的长亭畔，手持相送的折柳，却无论如何也没有勇气上前，只敢偷偷远眺着仰慕的身影消失于漫长的古道上。

没错，即使是成长在教坊中孤苦无依的女孩子，也有单恋的烦恼，也有追求美好未来的权利。阿离，永远都是努力积极，想让生活变得美好的女孩子。也因为是这样的阿离，所以想为不幸的人们带来幸福，所以羞怯可爱的舞姬阿离，才会是探寻着长安城秘密的阿离。

宵禁开始，达官贵人们的宴会亦进入最热闹的时刻，阿离便开始了任务。冷酷无情的文书，暗含深意的卷宗，关系着许许多多平民和孤儿们命运的奏章，都会被按照指示处理。肆意的欺压者，贪婪的蛀虫，草菅人命的贵族或者因此暴露罪行，或者被揭晓真面目，或者因不当举措得到应有的惩罚，无辜的人们却获得拥有幸福的转机。这是隐藏于暗影中，秘密的正义。

阿离从没失手过，因为伙伴们协助着她。大吉大利的日子，指令按时到达；琵琶声指引着穿梭的方向；待在“棋盘格子”的方寸间，就不会有人察觉到她的存在。唯独有一次，几乎以为自己会暴露。那是某位尚书款待下属们的筵席，怀揣调换后的文书回到筵席时，颓丧家伙拉住了她的衣袖。

“跳支舞吧，一百两。”

阿离生气极了，不仅是登徒子，还是个不懂规矩的登徒子。可青年眼里痛苦那样明显，他要丢掉这用血汗换来的一百两，然后干点什么吧。

“一百两银子可不配让我跳舞。”她故意摆出高傲的样子，斜看着土里土气的青年：“只够打赌玩儿。如果你猜中我三件事，我就为你跳舞。如果我猜中你三件事，你就得交出银子，然后作为随从护送我回家。”

天明宵禁解除的时候，青年交出一百两银子，并且护送阿离回教坊。彼时，阿离已经知道了所有的故事：被隐瞒的袭击，被宣布为叛徒的长官，被无视的求援，以及想要讨还的公道。于是首领许可下，名叫“虎”的青年也成为他们中的一员。

阿离，就是这样体贴、善良又聪颖的女孩子。但虎让她有点伤感的回忆起心中的小秘密。长亭外的古道，通往遥远又遥远的长城和大漠。巍峨，古老的奇迹，谁建造了它？谁守望着它？谁向往着它？谁又终有一天，会从它身边再沿着古道归来呢？

终究会重逢吧？那时候，要以更美丽的模样出现你眼前。阿离暗暗下定决心。

花绽放于长安的春日，温暖又幸福。

• 能力设定

属性设定

属性	星数
生存能力	★★
攻击伤害	★★★★★★★
技能效果	★★★
上手难度	★★★★★★★

技能设定

技能名称	技能介绍	技能图标	技能效果
晚云落（被动）	冷却值：0 消耗：0 被动：阿离的普攻伤害会为目标叠加枫之印记，每四层印记触发一次爆炸（并叠加新的印记），对周围敌人造成200（+60%物理加成）点法术伤害；释放技能或收回纸伞后阿离的普通攻击将会额外投掷一枚飞镖造成30%物理加成点物理伤害；阿离能够在释放技能后再次使用技能回归到纸伞的位置；当阿离手中没有纸伞时，自身移动速度提升50点与基础攻击间隔缩短20%。		
岑中归月（一技能）	冷却值：10/9.4/8.8/8.2/7.6/7消耗：50 阿离向指定方向瞬步，并将纸伞留在原地（如果纸伞在阿离手中）。		
霜叶舞（二技能）	冷却值：12 消耗：60 阿离旋转起操控纸伞飞旋（如果纸伞在阿离手中），击落飞行物对范围内敌人造成两段打击每段造成200/240/280/320/360/400（+65%物理加成）点法术伤害。		
孤鹜断霞（三技能）	冷却值：30/25/20 消耗：90		

	阿离击退前方的敌人，造成250/375/500（+80%物理加成）点法术伤害，并将纸伞向指定方向掷出（如果纸伞在阿离手中）。		
--	--	--	---

• 玩法分析

- 一技能：阿离每次释放技能下次普通攻击可叠加2个印记，通过不断的释放技能快速累积标记即可打出爆炸伤害。
- 二技能：快速位移技能，即可留作生存手段，亦可先手打出小爆发。
- 三技能：需要注意纸伞将做圆周飞行，配合走位，可移动超乎想象的距离，进一步的增加了阿离的灵活性，并且击落飞行物将会保证阿离一定的生存空间。
- 四技能：掷出纸伞距离比较远，可在作逃脱或跨地形作战时使用，并且纸伞不在手中时，也可击退敌人并造成伤害。

己方使用

阿离手持纸伞时，技能可连续释放两次，在短时间内让敌人叠满4次印记，打出爆发伤害

阿离不同的技能对纸伞的位置影响是不同的，释放技能时尽量考虑纸伞将来的轨迹

敌方使用

- 纸伞的轨迹大概可以判断阿离的想法，提前预判即可防范于未然
- 公孙离再是灵活也无法避免其脆弱怕控的本质，选取英雄时需要考虑对其的限制能力

• 基础篇

- 1.铭文及出装的选择
- 2.召唤师技能的选择
- 3.英雄技能的全面解析
- 4.阵容的搭配及克制关系

1.铭文及出装的选择
在铭文方面，绿色鹰眼是所有物理输出英雄的标配无需讨论。蓝色铭文推荐5夺萃5狩猎或是3夺萃7狩猎，个人不推荐10狩猎，因为公孙离并不适合出泣血之刃，单靠末世的吸血在续航方面实在差了些。另外同样也不推荐10夺萃，因为即使总有3个位移技能，作为一个灵活型的射手也必须要有了一定的移速支撑，同时移速属性在一定程度上也关系到打钱的速度。

而红色铭文的选择相对多样，目前主流的三个红色铭文分别是红月、无双、祸源。我自己带的是5红月5无双，有些大神带的红月多一些或者带无双祸源都没什么问题，主要看个人感觉。

接下来说出装，我先把我的出装贴出来吧，然后再逐个分析

优势/均势:攻速鞋、末世、无尽、穿云弓、破晓、电刀、名刀

劣势：攻速鞋、末世、无尽、穿云弓、逐日之弓、破晓、名刀

首先，攻速鞋对于每个射手来说都是第一选择。而在这个连后羿鲁班都不再出末世的版本，末世这件装备对于马可波罗和公孙离仍是不可或缺的存在。对于公孙离来说，出末世的原因就在于这个英雄需要大量的攻速，但本身却没有后羿狄仁杰那样自带增加攻速的被动，这就使得公孙离的装备格子里容不下泣血之刃（包括制裁）这件装备，如此一来增加续航能力的唯一选择就只剩下末世，并且末世本身的被动技能也是很契合公孙离

有了攻速鞋和末世，再加上自带的铭文，此时我们的攻速已经差强人意，于是选择无尽大幅度增加输出，然后补上穿云弓这件实惠的穿透装

装备出到这里，优势和劣势的差别开始显现出来，在优势局，我们自身包括队友的经济应该是领先对面，即使是均势局，队友的经济基本与对方持平，但我们作为射手必须是团队经济第一或者第二的位置，再加上自身的高机动性，使得生存能力有一定的保障，所以选择合成破晓进一步提高输出能力

而在劣势局，即使总有强大的机动性，但在经济落后的情况下被对方刺客秒杀或者被坦克控制的风险也是很大的，因此我们选择逐日之弓这件装备，团战开始时在逐日之弓的持续时间内把自己当作一个站桩射手进行输出。

逐日之弓仅有5秒，在持续时间结束后依然要回复相对较近的射程与地方搏斗，但这5秒时间却弥足珍贵。

原因是，在开启逐日之弓的时候，由于射程较长，距离团战中心较远，很少有刺客在队友无法提供帮助的情况下直接强杀掉公孙离，这就让对方的刺客陷入了两难的境地——直接加入团战，则暴露了自己，再想切掉公孙离就是难上加难。而如果一直等到逐日之弓的持续时间结束，则让队友（对我方来说是敌人）陷入4打5的局面，团战很可能被打崩

再分享两个出装的小技巧

1.最后一件装备即使存够了1750块也可以先*****刃，留着等钱攒够了卖了买复活甲，如果打团前没攒够则直接合成名刀

2.钱够的情况下逐日之弓用完可以直接换电刀或其他装备，提前设置好预购只需要差不多半秒时间

2.召唤师技能的选择

首先明确一点，s15赛季以来惩戒打野路线已经彻底淡出了我们的视野，楼主赛季初试图继续走野区被打的满头包

接下来说闪现和净化

召唤师技能绝大部分情况下我会选择净化，除非对面的阵容完全没有控制。虽然闪现几乎所有人都可以带，毕竟任何英雄都不会嫌位移多，但能跳的前提是不被控。有时候你有再多的位移，也逃不开敌方的一个控制。有些人觉得2技能可以挡弹道，且不说你只有一个2技能，很多控制是不能被挡的。从另一个角度来说，净化还能提高你的容错率，就算给你10个位移，当你遇到白起的草丛大，不知火舞的闪现一套无缝连，以及各种避无可避的控制，你就会知道净化的重要性

3.英雄技能的全面解析

被动

被动技能是公孙离线上压制力的来源，也是前中期的主要输出手段，在前期通过1技能可以快速叠满4层被动来消耗对面，哪怕没有叠满，在头上顶着两三层被动的情况下也很少有英雄会主动走进公孙离的攻击范围内强行补兵，从而使我们可以很容易拿到线权

另一方面，由于有些被动的存在，使得我们可以没必要过于吝啬cd看起来很长的主动技能。楼主就经常会拿大招和1技能来赶路，随便打几个小兵野怪就会发现cd又好了

还没完，继续说被动

我们可以看到公孙离的被动共有4个属性，分别是法术伤害、减cd、增加移速、缩短基础攻击间隔，接下来我们说后两个属性

首先是加移速，这方面没有过多可以说的内容，主要是两点：第一，赶路时可以通过把伞丢出去来加快速度，需要注意的是手里最好留一个技能，以防被抓。第二，后期经济溢出的情况下，可以把攻速鞋换成电刀，两者都是有30%的攻速加成，且电刀8%的移速加成加上我们的被动技能，

可以抵上鞋子的移速属性，也就是说我们后期把鞋子换成电刀可以白嫖整整20%的暴击率以及一个输出不低的被动技能，非常的划算

基础攻击间隔

有些人可能不理解什么叫做基础攻击间隔。我们可以注意到游戏内的攻速都是以百分数来表示，而基础攻击间隔就是指一个英雄在0%攻速时的攻击频率。如果不理解的话我来举一个例子。

假设一个英雄在0攻速时，每次攻击需要1秒的间隔，那么他的基础攻击间隔就是1，而当他有50%的攻速时，攻击一次所需要的时间则变为1（基础攻击间隔）÷1.5（攻速加成），以此类推，攻速达到100%时，攻击频率则为（1/2）秒/次

而公孙离离伞时基础攻击间隔降低20%，也就是说如果原本的基础攻击间隔为1，那么缩短20%就是0.8。也就是说假设公孙离的基础攻击间隔为1，那么同样在100%攻速的情况下，有伞的公孙离攻击频率为0.5秒/次，而离伞的公孙离攻击频率为0.4秒/次。所以在farm及团战的时候应尽量保证伞不在手里，以提高输出效率。

当然，基础攻击间隔为1是我的假设，到底具体是多少我也没有测试过。需要注意的是每个英雄的基础攻击间隔都是不一样的，这也就是为什么同样的面板你会觉得不同的英雄攻速却不一样

补充一点，这个游戏有攻速阈值的设定，也就是说当你的攻速数值在特定区间内变化的时候，实际攻击频率却不会相应变化。不过这个影响不大，在实战中攻速会受到很多因素的影响，比如队友的极影，敌方的不详/冰盾，以及各种加减攻速的技能。我自己是没有特意去卡某个攻速阈值的

1技能

最为灵活的一个技能，也是使用频率最高的技能，与2、3技能相比，特点是可控性高，立即生效，冷却时间相对较短。

通过1技能我们可以有效的对敌人进行消耗，在线上使用1技能突进后a出被动，此时观察敌方的反应：

若敌方后退，则依靠被动的50点移速进行追击，最大限度地消耗敌人的血量，以创造单杀机会，或是把敌人逼回泉水，注意在技能持续时间快要结束时回伞。

若敌方往你脸上冲，则马上回伞，a出被动然后马上开启2技能，看情况选择走路或是使用2技能第二段撤退。这一套打完敌方英雄吃了你被动伤害+2技能伤害+至少4次平a。

这里仅介绍1技能最基础的用法，更多技巧我将会在进阶篇跟大家分享

2技能

2技能是三个主动技能中功能性最强的一个技能，集位移、伤害、挡弹道于一身。

在s15赛季更新前我看了官方的英雄调整公告，对马可波罗、公孙离、成吉思汗三位英雄进行了加强。马可波罗的加强有目共睹，攻击小兵直接叠加五层被动效果，同时被动伤害加倍，可谓史诗级加强。成吉思汗的调整使得他几乎全程具有被动的加速效果，灵活性大大提升。而公孙离却只加强了2技能的伤害，并且幅度并没有达到我心中的预期。楼主曾预言s15必定是马可波罗的天下，成吉思汗则需要观察，而公孙离的加强则无关痛痒.....

事实证明我错了，在这个赛季，我能很明显的感觉到2技能的加强所带来的影响，它已经成为了一个强力的补输出技能。

2技能最大的缺点在于它的不可控性，毕竟必须依靠连点两下2技能来逃生的情况并不多见。但瑕不掩瑜，在我看来，2技能仍然是一个非常优秀的技能。

它的主要使用方法有两个，第一是为自己增加生存的保障。众所周知，打李白要会蹲他的影子，打公孙离则需要蹲伞，而相对于13技能的伞，2技能飞出去的伞是很难蹲的，因为它时时刻刻在运

动，经常还会跨过地形。同时，2技能的距离非常远，若敌人夹在公孙离和伞的中间，往往会不知道该往哪里走。另外，当伞飞到敌人身后时，如果他不注意防范，我们可以打出23连招，把敌人推向自己一方，这个技巧在实战中是很常用也是很厉害的一招

第二，2技能的范围可以说是非常大，在我们可以利用2技能的效果去挡掉一些关键的敌方技能，如诸葛亮的13，干将的飞剑，为自己或队友争取生存的机会。

我这里推荐大家在打架的时候，不论是单打独斗还是团战，在1技能回伞后立刻使用2技能。一来刚使用玩1技能，我们的机动性大大下降，需要随时准备2技能的位移，二来保持伞不在手中，提高我们的输出效率

3技能

公孙离的3技能作为大招来说并不像白起李白等英雄的大招那么具有标志性，更像是与12技能平起平坐的存在。

关于这个技能我主要向大家推荐两个技巧。

第一是伞在手中的情况下，近身后使用大招将敌人推开，这样会使敌人陷入进退两难的境地。进则我们一边后退一边平a，等快被摸到了再回伞a出被动再使用1技能追击；退则直接回伞追击，看情况使用1技能或2技能。而近身的方法则主要靠2技能绕到对方身后。

第二，适用于敌人靠近地形的情况下，把自己当成达摩玩。一般是使用1技能调整位置，a一下然后用大招把敌人推上墙壁输出，然后再回伞2技能。这招在打团的时候尤其厉害，如果有这样一个机会控到对方3个人以上，队友能跟上这波基本就稳了

4.阵容的搭配及克制关系

最佳队友:刘邦 大乔 太乙

其实这方面并没有太多可以说的，刘邦打团给上大招套上盾，很大程度上可以让公孙离更放心的输出，甚至可以剩下一些技能。注意:同样是套盾瑶并不能代替刘邦，很多时候瑶是给不上大招的，并且盾的厚度方面也差一些，更重要的是刘邦落地后盾依然在公孙离身上，而刘邦本身可以提供一个稳定群控以及帮忙吸收伤害，而瑶无论是功能性（带线）还是坦度或是控制都让人难以接受

大乔：提供无限回城服务，前提是需要一个比较熟练的大乔。路人遇到的大乔经常圈的位置不是太前就是太后，反而加速死亡

太乙:所有射手的好朋友，加快打钱速度，大招提供复活大幅度增加容错率，1技能的控制也可以给我们创造非常良好的输出空间

克制关系

克制:大部分战士坦克，干将 诸葛 上官等弹道技能较多的法师

被克制:高爆发刺客（鸟人 阿轲 猴子），大部分站桩射手，惩戒盘古

需要注意的是，被大部分站桩射手克制并不是说线上打不过他们，而是一旦对方发育成型，在团战中会很难处理，往往输赢就不是我们能掌控的了，而是要看队友刺客的表现

基础篇

1.铭文及出装的选择

2.召唤师技能的选择

3.英雄技能的全面解析

4.阵容的搭配及克制关系

1.铭文及出装的选择

在铭文方面，绿色鹰眼是所有物理输出英雄的标配无需讨论。蓝色铭文推荐5夺萃5狩猎或是3夺萃7狩猎，个人不推荐10狩猎，因为公孙离并不适合出泣血之刃，单靠末世的吸血在续航方面实在差了些。另外同样也不推荐10夺萃，因为即使总有3个位移技能，作为一个灵活型的射手也必须要有一定的移速支撑，同时移速属性在一定程度上也关系到打钱的速度。

而红色铭文的选择相对多样，目前主流的三个红色铭文分别是红月、无双、祸源。我自己带的是5红月5无双，有些大神带的红月多一些或者带无双祸源都没什么问题，主要看个人感觉。

接下来说出装，我先把我的出装贴出来吧，然后再逐个分析

优势/均势:攻速鞋、末世、无尽、穿云弓、破晓、电刀、名刀

劣势：攻速鞋、末世、无尽、穿云弓、逐日之弓、破晓、名刀

首先，攻速鞋对于每个射手来说都是第一选择。而在这个连后羿鲁班都不再出末世的版本，末世这件装备对于马可波罗和公孙离仍是不可或缺的存在。对于公孙离来说，出末世的原因就在于这个英雄需要大量的攻速，但本身却没有后羿狄仁杰那样自带增加攻速的被动，这就使得公孙离的装备格子里容不下泣血之刃（包括制裁）这件装备，如此一来增加续航能力的唯一选择就只剩下末世，并且末世本身的被动技能也是很契合公孙离

有了攻速鞋和末世，再加上自带的铭文，此时我们的攻速已经差强人意，于是选择无尽大幅度增加输出，然后补上穿云弓这件实惠的穿透装

装备出到这里，优势和劣势的差别开始显现出来，在优势局，我们自身包括队友的经济应该是领先对面，即使是均势局，队友的经济基本与对方持平，但我们作为射手必须是团队经济第一或者第二的位置，再加上自身的高机动性，使得生存能力有一定的保障，所以选择合成破晓进一步提高输出能力

而在劣势局，即使总有强大的机动性，但在经济落后的情况下被对方刺客秒杀或者被坦克控制的风险也是很大的，因此我们选择逐日之弓这件装备，团战开始时在逐日之弓的持续时间内把自己当作一个站桩射手进行输出。

逐日之弓仅有5秒，在持续时间结束后依然要回复相对较近的射程与地方搏斗，但这5秒时间却弥足珍贵。

原因是，在开启逐日之弓的时候，由于射程较长，距离团战中心较远，很少有刺客在队友无法提供帮助的情况下直接强杀掉公孙离，这就让对方的刺客陷入了两难的境地——直接加入团战，则暴露了自己，再想切掉公孙离就是难上加难。而如果一直等到逐日之弓的持续时间结束，则让队友（对我方来说是敌人）陷入4打5的局面，团战很可能被打崩

再分享两个出装的小技巧

1.最后一件装备即使存够了1750块也可以先*****刀，留着等钱攒够了卖了买复活甲，如果打团前没攒够则直接合成名刀

2.钱够的情况下逐日之弓用完可以直接换电刀或其他装备，提前设置好预购只需要差不多半秒时间

2.召唤师技能的选择

首先明确一点，s15赛季以来惩戒打野路线已经彻底淡出了我们的视野，楼主赛季初试图继续走野区被打的满头包

接下来说闪现和净化

召唤师技能绝大部分情况下我会选择净化，除非对面的阵容完全没有控制。虽然闪现几乎所有人都可以带，毕竟任何英雄都不会嫌位移多，但能跳的前提是不被控。有时候你有再多的位移，也

逃不开敌方的一个控制。有些人觉得2技能可以挡弹道，且不说你只有一个2技能，很多控制是不能被挡的。从另一个角度来说，净化还能提高你的容错率，就算给你10个位移，当你遇到白起的草丛大，不知火舞的闪现一套无缝连，以及各种避无可避的控制，你就会知道净化的重要性

3.英雄技能的全面解析

被动

被动技能是公孙离线上压制力的来源，也是前中期的主要输出手段，在前期通过1技能可以快速叠满4层被动来消耗对面，哪怕没有叠满，在头上顶着两三层被动的情况下也很少有英雄会主动走进公孙离的攻击范围内强行补兵，从而使我们可以很容易拿到线权

另一方面，由于有些被动的存在，使得我们可以没必要过于吝啬cd看起来很长的主动技能。楼主就经常会拿大招和1技能来赶路，随便打几个小兵野怪就会发现cd又好了

还没完，继续说被动

我们可以看到公孙离的被动共有4个属性，分别是法术伤害、减cd、增加移速、缩短基础攻击间隔，接下来我们说后两个属性

首先是加移速，这方面没有过多可以说的内容，主要是两点：第一，赶路时可以通过把伞丢出去来加快速度，需要注意的是手里最好留一个技能，以防被抓。第二，后期经济溢出的情况下，可以把攻速鞋换成电刀，两者都是有30%的攻速加成，且电刀8%的移速加成加上我们的被动技能，可以抵上鞋子的移速属性，也就是说我们后期把鞋子换成电刀可以白嫖整整20%的暴击率以及一个输出不低的被动技能，非常的划算

基础攻击间隔

有些人可能不理解什么叫做基础攻击间隔。我们可以注意到游戏内的攻速都是以百分数来表示，而基础攻击间隔就是指一个英雄在0%攻速时的攻击频率。如果不理解的话我来举一个例子。

假设一个英雄在0攻速时，每次攻击需要1秒的间隔，那么他的基础攻击间隔就是1，而当他有50%的攻速时，攻击一次所需要的时间则变为 $1 \div 1.5$ （基础攻击间隔 \div 攻速加成），以此类推，攻速达到100%时，攻击频率则为 $(1/2)$ 秒/次

而公孙离离伞时基础攻击间隔降低20%，也就是说如果原本的基础攻击间隔为1，那么缩短20%就是0.8。也就是说假设公孙离的基础攻击间隔为1，那么同样在100%攻速的情况下，有伞的公孙离攻击频率为0.5秒/次，而离伞的公孙离攻击频率为0.4秒/次。所以在farm及团战的时候应尽量保证伞不在手里，以提高输出效率。

当然，基础攻击间隔为1是我的假设，到底具体是多少我并没有测试过。需要注意的是每个英雄的基础攻击间隔都是不一样的，这也就是为什么同样的面板你会觉得不同的英雄攻速却不一样

补充一点，这个游戏有攻速阈值的设定，也就是说当你的攻速数值在特定区间内变化的时候，实际攻击频率却不会相应变化。不过这个影响不大，在实战中攻速会受到很多因素的影响，比如队友的极影，敌方的不详/冰盾，以及各种加减攻速的技能。我自己是没有特意去卡某个攻速阈值的

1技能

最为灵活的一个技能，也是使用频率最高的技能，与2、3技能相比，特点是可控性高，立即生效，冷却时间相对较短。

通过1技能我们可以有效的对敌人进行消耗，在线上使用1技能突进后a出被动，此时观察敌方的反应：

若敌方后退，则依靠被动的50点移速进行追击，最大限度地消耗敌人的血量，以创造单杀机会，或是把敌人逼回泉水，注意在技能持续时间快要结束时回伞。

若敌方往你脸上冲，则马上回伞，a出被动然后马上开启2技能，看情况选择走路或是使用2技能第二段撤退。这一套打完敌方英雄吃了你被动伤害+2技能伤害+至少4次平a。

这里仅介绍1技能最基础的用法，更多技巧我将会在进阶篇跟大家分享

2技能

2技能是三个主动技能中功能性最强的一个技能，集位移、伤害、挡弹道于一身。

在s15赛季更新前我看了官方的英雄调整公告，对马可波罗、公孙离、成吉思汗三位英雄进行了加强。马可波罗的加强有目共睹，攻击小兵直接叠加五层被动效果，同时被动伤害加倍，可谓史诗级加强。成吉思汗的调整使得他几乎全程具有被动的加速效果，灵活性大大提升。而公孙离却只加强了2技能的伤害，并且幅度并没有达到我心中的预期。楼主曾预言s15必定是马可波罗的天下，成吉思汗则需要观察，而公孙离的加强则无关痛痒.....

事实证明我错了，在这个赛季，我能很明显的感觉到2技能的加强所带来的影响，它已经成为了一个强力的补输出技能。

2技能最大的缺点在于它的不可控性，毕竟必须依靠连点两下2技能来逃生的情况并不多见。但瑕不掩瑜，在我看来，2技能仍然是一个非常优秀的技能。

它的主要使用方法有两个，第一是为自己增加生存的保障。众所周知，打李白要会蹲他的影子，打公孙离则需要蹲伞，而相对于13技能的伞，2技能飞出去的伞是很难蹲的，因为它时时刻刻在运动，经常还会跨过地形。同时，2技能的距离非常远，若敌人夹在公孙离和伞的中间，往往会不知道该往哪里走。另外，当伞飞到敌人身后时，如果他不注意防范，我们可以打出23连招，把敌人推向自己一方，这个技巧在实战中是很常用也是很厉害的一招

第二，2技能的范围可以说是非常大，在我们可以利用2技能的效果去挡掉一些关键的敌方技能，如诸葛亮的13，干将的飞剑，为自己或队友争取生存的机会。

我这里推荐大家在打架的时候，不论是单打独斗还是团战，在1技能回伞后立刻使用2技能。一来刚使用玩1技能，我们的机动性大大下降，需要随时准备2技能的位移，二来保持伞不在手中，提高我们的输出效率

3技能

公孙离的3技能作为大招来说并不像白起李白等英雄的大招那么具有标志性，更像是与12技能平起平坐的存在。

关于这个技能我主要向大家推荐两个技巧。

第一是伞在手中的情况下，近身后使用大招将敌人推开，这样会使敌人陷入进退两难的境地。进则我们一边后退一边平a，等快被摸到了再回伞a出被动再使用1技能追击；退则直接回伞追击，看情况使用1技能或2技能。而近身的方法则主要靠2技能绕到对方身后。

第二，适用于敌人靠近地形的情况下，把自己当成达摩玩。一般是使用1技能调整位置，a一下然后用大招把敌人推上墙壁输出，然后再回伞2技能。这招在打团的时候尤其厉害，如果有这样的一个机会控到对方3个人以上，队友能跟上这波基本就稳了

4.阵容的搭配及克制关系

最佳队友:刘邦 大乔 太乙

其实这方面并没有太多可以说的，刘邦打团给上大招套上盾，很大程度上可以让公孙离更放心的输出，甚至可以剩下一些技能。注意:同样是套盾瑶并不能代替刘邦，很多时候瑶是给不上大招的，并且盾的厚度方面也差一些，更重要的是刘邦落地后盾依然在公孙离身上，而刘邦本身可以提供提供一个稳定群控以及帮忙吸收伤害，而瑶无论是功能性（带线）还是坦度或是控制都让人难以接受

大乔：提供无限回城服务，前提是需要一个比较熟练的大乔。路人遇到的大乔经常圈的位置不是太前就是太后，反而加速死亡

太乙:所有射手的好朋友，加快打钱速度，大招提供复活大幅度增加容错率，1技能的控制也可以给我们创造非常良好的输出空间

克制关系

克制:大部分战士坦克，干将 诸葛 上官等弹道技能较多的法师

被克制:高爆发刺客（鸟人 阿轲 猴子），大部分站桩射手，惩戒盘古

需要注意的是，被大部分站桩射手克制并不是说线上打不过他们，而是一旦对方发育成型，在团战中会很难处理，往往输赢就不是我们能掌控的了，而是要看队友刺客的表现

• 铭文搭配

铭文种类	铭文名称	铭文效果
红色铭文	传承	物理攻击力+3.2
绿色铭文	鹰眼	物理攻击力+0.9 物理穿透+6.4
蓝色铭文	隐匿	物理攻击力+1.6 移速+1%

推荐原因：阿离的被动，对于攻击速度的需求较低，优先物理攻击，移动速度依然是不可缺少的特殊属性；通过物理穿透可强化阿离的前期作战能力，使得阿离在前期也会有一定的威胁能力。

• 英雄皮肤

花间舞

获取方式：288点券

你绝对猜不到，我是在哪片花瓣下舞蹈

外观：都说人家是最漂亮的皮肤呢



蜜橘之夏

级别：浪一夏限定（史诗）

获取方式：限时出售（888点券/首周710点券）

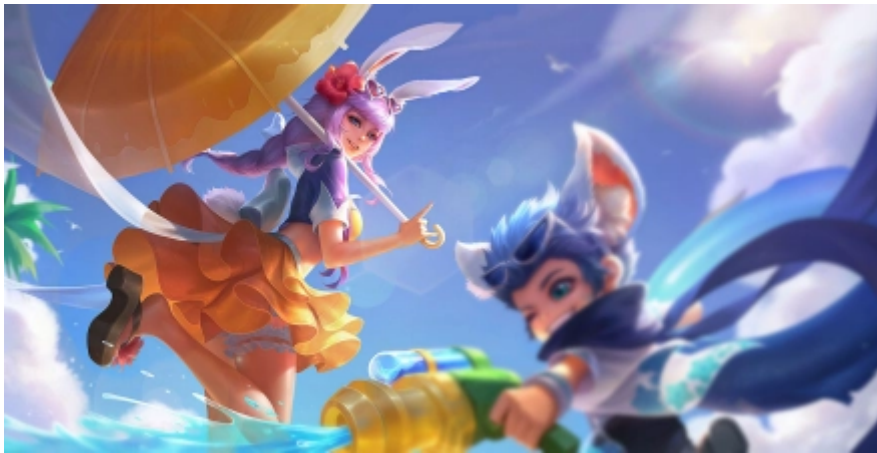
夏天，有半个橘子那么甜

外观：双人同屏动画，夏日踏浪啦

特效：多C多甜蜜，橙汁儿特效来袭

语音：明媚甜蜜的声音

音效：橙汁儿撒动的音效



无限星赏官

级别：史诗

获取价格：888点券

不被定义的才是风格

外观：为舞台而生，无限王者团发起人

特效：时尚前卫的晶格流光特效

语音：自信又闪亮的偶像宣言

音效：无限可能的动感音效

动作捕捉：动作捕捉技术还原流畅的舞姿



折雪灵祝

级别：牛年限定（传说）

获取价格：限时上架，1788点券（首周1430点券）

天文志：天文志系列皮肤同时出场泉水特殊效果

外观：雪霁偏宜瑞霭多，如琼花玉雪一般修眉

特效：白雪纷纷如柳絮因风起的技能特效

回城：新雪初落，于雪与花中翩然回城

休闲动作：灵巧的休闲动作

出生复活：温柔仙气的出生动画

全部展示：祥瑞贺岁，气象万千

头像框：随皮肤附赠同系列头像框

语音：甜美温暖的声音

音效：传统乐器演奏，韵味十足的技能音效



彩蛋花絮

设计思路

公孙离的敏捷是她在游戏中最为核心的体验。为了让阿离的形象更加丰满，我们为她设计了一套独特的闪烁机制。使得她的技能都能将纸伞掷出一段时间，并在回收之前使用

技能跳跃到纸伞的位置。去营造那种，活泼的，灵动的感受。当然对手也可以根据她掷出纸伞的位置和轨迹来提前预判她的行为。我们相信这将是一个很有意思的博弈，无论是队友还是对手都能够通过纸伞的位置判断阿离接下来的行动。但是否能够将阿离逼到必须跳跃到纸伞的位置，或者阿离通过卡CD进行其他的选择，就是游戏过程的变数了。同样的，那些曾经光芒万丈的舞姬姐姐们。也在阿离的战斗技巧中留下了一些痕迹。有心的你们能猜出她是谁么？在前期设计探索中，我们觉得伞会是一个非常有趣的点，结合游戏中灵动的玩法，战斗宛如舞蹈一般美丽轻盈。设计初期，阿离定位是一名17岁的妙龄少女，聪明伶俐，漂亮可爱。我们选择了伞和搭配位移的核心玩法，用枫叶来包装她身上和技能的元素，因为她是尧天组织里的情报特务，伪装下也能自如的进入战斗。伞可以用来遮蔽自己的身躯，顺手拈来一片叶子即可当做锋利的飞镖。所以在局内的游戏体验中，抱着伞的离是静若处子的，而使用伞来进行障眼法的时候，离是动如脱兔的。

公孙离的服装剪裁在设计中有结合现代的制服元素，和唐代的小背心和丝绸相结合，发型也是古风 and 现代的结合，身上再融入了枫叶的元素，再加上和枫叶一样的颜色，塑造出一名耀眼的舞姬。再加上兔子耳朵和尾巴，走起来一晃一晃的，显得更加的可爱。

阿离注定是一位美丽的女孩儿，在舞台的中央，有达官贵人的拥簇，专注于舞蹈，并且执行自己的使命，出淤泥而不染，聪明，机灵，可爱。^[1]

历史原型

由其姓氏、善于舞蹈、台词引用《[剑器行](#)》三者可推知，其人物取材于唐朝舞者[公孙大娘](#)。公孙大娘是[开元盛世](#)时的唐宫的第一舞人。善舞剑器，舞姿惊动天下。以舞《剑器》而闻名于世。她在民间献艺，观者如山，应邀到宫廷表演，无人能比。她的《剑器舞》风靡一时。她在继承传统剑舞的基础上，创造了多种《剑器》舞，如《西河剑器》，《剑器浑脱》等。世事浮云，以公孙娘子盛唐第一的技艺，最终结局却是流落江湖，寂寞而终。然而，她的盖世技艺是与中国历史上的两座文化高峰联系在一起的。正是因为她，我们才有幸看到了草圣张旭的一卷绝妙丹青，才有幸读到了诗圣[杜甫](#)的一首慷慨悲凉的《剑器行》，就连画圣[吴道子](#)也曾通过观赏公孙大娘舞剑，体会用笔之道。成就三圣之道，这位绝代佳人当再不寂寞。