

大家好我是程咬金，在王者荣耀中，控制是非常重要的因素，不论是单挑还是打团，开团还是收割，有控制都能事半功倍，然而有些英雄的属性分配太过极端，用控制来换取了一些看似很强大的技能机制，但换来的是一旦这个强弱点被拿捏，基本上就没啥用了。



你能想到我说的是谁吗？没错，他就是程咬金，自身唯一的控制是一个小减速，没有任何硬控，作为坦克貌似伤害不俗，但代价是濒死的低血状态，因此我才说他的技能机制比较极端。

程咬金用控制换来了什么？

回血，高额的回血，的确，在王者荣耀中，生命值就是一切，程咬金技能全部耗血，但也同时会回血，大招一开，作为一个全肉的坦克，在不死鸟之眼的加持下相当于有了两管血量，搭配上一个较远距离的位移，让程咬金很难被抓死。



但他也有着作为坦克英雄的难言之隐，空有一身的坦度，却很难成为团战的正面前排，他的技能机制很适合用来打骚扰，比如反野，勾引后排，但是却没有匹配相应的其他能力，比如快速刷野，对后排英雄除了位置上的干扰，伤害他有，但血量越低，伤害越高，使得他的输出条件非常苛刻，一个不慎，为了追求高伤害，就被集火带走。

最大的优势却很容易被克制

程咬金最大的优势就是大招的高效率回血，这一个机制使然，搭配2技能的跳墙机制，导致想走很难被留下，然而重伤装备的存在，也使得程咬金的名门被完美拿捏，只要出现重伤装备，那么程咬金的优势全无，成了不能开团，也不能当前排的虚肉。



简单做个对比，同为坦克，廉颇拥有除却压制技能外，没有人能阻挡他把控制打出来，哪怕因为怒气没攒满导致很吃，依然能把自身的优势和作用发挥出来。

同为坦克，白起拥有无与伦比的嘲讽机制，刘邦能对c位做到极致的保护，项羽能把肉字发挥到极致。

程咬金，你会什么？答：“我能挨揍和撩闲”。

程咬金是否要调整？

目前程咬金的数据是很难看的，虽然胜率不算太低，但出场率已经跌到了谷底，不给他增加一些机制，或者进行调整，真的很难玩，空有典藏皮肤，却很难拿出来，这也真的挺难受的。



既然最大的优势可以被轻松克制，那么何不把属性拆分，让他更均衡呢？1技能空有独特的跳墙机制，如果能加上哪怕0.5秒的击飞，相信程咬金也不至于如此不堪，大招开启过程，增加一些免伤，也不至于在碰到制裁的时候回血只是摆设，而作为代价，略微降低一些回复量，我就不信平衡不好。

程咬金的特性并没有发挥出来



他的技能机制太老了，也太单调，这样的英雄谈不上什么上限，最合理的玩法是利用灵活性和高坦度去进行野区骚扰，但这方面暗信可比程咬金玩得溜，程咬金清野效率太低，导致偷个buff也比别的英雄慢，自身最大的优势还能被装备克制，因此他在团队中的定位其实是很模糊的。

那么你觉得这个英雄是否需要加强，又要从哪个方向加强呢？