

很多人都知道DOTA里有个“大炮”，攻击力惊人。老话说的好“金箍大炮、轻轻一爆”，带暴击的大炮加上带必中的金箍棒，可以让你输出巨大的伤害。但这个道具是怎么来的，为什么现在名字改叫“代达罗斯之殇”、而大家又还是叫它“大炮”呢？

由于DOTA本身就是一张RPG地图，它不可避免地要带上很多制作者的喜好。而DOTA又经历过漫长的历史变革，所以它里面的物品也千奇百怪、来自许多不同的外部领域。比如可能是使用得最多、无人不知无人不晓的BKB“黑皇杖”，出处是“梦幻之星在线”（Phantasy Star Online，PSO）；散华、夜叉和散夜对剑，也来自PSO；甚至金箍棒，指的也是PSO里的装备而不是孙大圣的武器，虽然PSO设计装备也是参照西游记故事来设计的。

（在PSO里把金箍棒Monkey King Bar升到10级并且和苍黑石Black Blue Stone合成，就会得到“苍黑如意棒”，也就是Black King Bar，BKB）

类似地，DOTA里很多装备名字出自暗黑破坏神。比如鹰歌弓，在DOTA1里它叫“鹰角弓”，而鹰角弓是暗黑里的著名武器。不少人应该知道D2里有一把叫鹰角弓的武器（有时也翻译成“鹰号角”），实际上它在D3和D1里同样有出现，就像“风之力”在暗黑一、二、三代里都有出现一样。又比如“梅希斯特的掠夺”，在DOTA1里它是一把“能劈开整条山脉”的巨斧，可以用来合成魔龙之心、撒旦之邪力等道具，而它的出处也是暗黑破坏神：在暗黑一代里它是最强双手斧、二代三代里同样有出现。

而“大炮”则是暗黑2里的著名武器，一开始叫“暴雪弩炮”，后来国服翻译的人觉得名字太长喊起来费劲，就直接简称“大炮”。它的英文名是“Buriza-do Kyanon”，在暗黑2里它就是这个名字。不过，“Buriza-do Kyanon”为什么是“大炮”呢？其实这是暴雪公司暗地里吐槽日本人，因为在日语发音里几乎不存在单独的英语里的辅音。比如汉语拼音里说的bpmf，我们念波泼摸佛，而日语都没有。

这就造成一个问题，某些词是以辅音结尾，在日语里没办法单独发出来。日本人的解决方案是给它加上一个元音，这样就可以念了。比如“bus”，日本人念成“basu”；“beer”，日本人念“biru”。所以暴雪公司“blizzard”，我们念“bu-li-za-d”，日本人会念成“bu-ri-za-do”（ブリザード；日语没有标“l”这个发音，但他们发“r”时实际上是发“l”的音）；cannon按我们的发音是“ke-no-n”，日语则念成“kya-non”（キャノン）。所以如果要完全按日语读音，这件装备的中文名应该叫“布里撒多-恰农”。不幸的是在这里翻译者很可能眼睛一花，把kya（恰）看成了kay（凯），所以“加农”就变成了“凯南”（从语调来说Kya是阴平声，Kay是上声，相去甚远）。

从发音可以看出它实际上就是用日语来念“Blizzard Cannon”，所以叫它“暴雪弩炮”也就顺理成章了。而因为“暴雪弩炮”名字太长，玩家们就取cannon这个词，直接管它叫“大炮”。

在D2战网早期年代也就是2001~2002年期间，游戏版本是108/109，当时大炮还是比较有市场的。因为流行弓系亚马逊，大炮自带穿刺箭效果而穿刺有Bug、能够反复穿刺。再加上冰冻效果打怪打人都好用，使得在游戏初期拥有大炮成为不少人的梦想。此外，大炮的属性是“可变”的：伤害强化最低150%，最高则可以到200%。200%的极品有不错的价钱，可以值得10个以上SC（一种流行货币），195%的就只能值3~4个，190%以下基本没有交易价值只能自己用。但是新手他不懂这些啊，只知道有个很厉害的装备叫大炮，我拥有大炮=牛逼！所以当时老玩家经常卖低伤大炮给新手、当奸商——用我们当时的话来说叫抓水鱼，也是战网一景。

从实用角度来说，玩家有不少方法可以化解或免疫大炮的冰冻效果。此外，即使+80%攻击速度，由于底子是把巨弩Ballitsa，大炮的攻击速度仍然属于比较慢的那种。这种慢决定了在高端市场里大炮无法立足，109的弓系亚马逊还是要用风之力，大炮亚马逊只配开牛车。

(计算公式为 $Frames = \{256 * (Base + 1) / [(100 + EIAS) / 100 * 256]\} - 1$ ，其中 $EIAS = IAS / (1 + IAS / 120) - WSM + SIAS$ ，IAS是装备加速效果，WSM是武器速度，SIAS是技能加速。简单而言，大炮需要135IAS才能达到11F。暗黑2里1秒是25F，风之力最高可以到8F，也就是1秒大炮会射2次而风之力却能射3次，这就是为什么风之力是顶级武器的原因。不过109之后我就没玩了，所以现在是什么样不太清楚)

话说回来，大炮虽然不及风之力射速快但两者的面板伤害却比较接近：前者上下限比较接近意味着输出稳定，后者上限高等于说结合高爆装可以打大数字。在杀牛这种纯PVE场合并不需要太大数字，所以我们说大炮的实用性、普遍性要比风之力好。这也是为什么很多人都记住了它。或许也正是因为这个原因，它被做到了DOTA里，并且一直是攻击装、输出装的代表。即使在版本已经更新到7.xx的今天，部分角色如Sven、Kunkka等带上大炮仍能打出难以想像的伤害。

不过由于上文所说，大炮原名“布里撒多凯安”也就是“暴雪弩炮”，在DOTA2里显然不能还叫这个带有暴雪商标的名字，所以它被改名为“Daedalus”（代达洛斯）。代达洛斯是古希腊神话里的能工巧匠，他的事迹包括建造了人类历史上第一个迷宫、用自制翅膀从囚禁他的高塔飞走、以蜜糖引诱系了线的蚂蚁的方式将线穿过复杂的贝壳等。

希腊语中“Δαίδαλος”（Daidalos）指“技艺娴熟”，所以这个名字可能代表了当时人们观念里手法最好的人，他的故事也是多人事迹的合集——类似于我国的鲁班。当然这些事迹不全是真的，比如传说鲁班用木头造了个机关鸟，拧上发条后可以自己飞三天三夜不落地（也有说法是动力来自鸟里的老鼠）。从现代科学的角度来看，这应该只是个传说。类似地，代达洛斯自己做翅膀就能飞，而且从希腊飞到西西里岛（意大利），这应该也是假的.....

放在DOTA2里，这个装备叫“代达洛斯”（英文版：Daedalus）可能意思是说这件装备由能工巧匠制成、非常优秀的意思。翻译作“代达罗斯之殇”的原因不明，因为从物品描述等方面完全看不出来这个意思。也许翻译的人看到这个名字时，想起了代达洛斯和他的儿子伊卡洛斯用自制翅膀飞翔、结果伊卡洛斯因为飞得太高翅膀上用来粘羽毛的蜡被烤化，于是掉到海里淹死的故事——这故事的确挺令人悲伤

的，不是吗？但“殇”原义是指未成年就死亡（即我们说的“夭折”），而在神话里真正“殇”了的不是代达洛斯，而是他的儿子伊卡洛斯。

所以这个翻译真的有点不知所云，既不是音译，也不是意译，有点莫名其妙。比起来，还是“大炮”比较通俗易懂啊。