

# 塔

撰写人：朱善哲

小组成员：马楷恒、王晟宇、李畅锦、朱博文

2024年9月

## 1 archer\_base

- 攻击力：500
- 伤害类型：物理
- 攻击间隔：1.5
- 部署费用：7
- 再部署时间：10s
- 攻击半径：1.5
- 特性：造成单体物理伤害
- 技能：开启后攻击力+25%,持续20s（技力消耗20，手动开启）

### 1.1 highspeed\_archer

- 攻击力：1000
- 伤害类型：物理
- 攻击间隔：1.0

- 升级费用：10
- 攻击半径：2
- 特性：造成单体物理伤害
- 技能：下次攻击时攻击力提升至140%（技力消耗6，自动开启）

## 1.2 highspeed\_archer+

- 攻击力：1300
- 伤害类型：物理
- 攻击间隔：1.0
- 升级费用：15
- 攻击半径：2
- 特性：造成单体物理伤害
- 技能：下次攻击时攻击力提升至160%（技力消耗5，自动开启）

## 1.3 bomber

- 攻击力：1600
- 伤害类型：物理
- 攻击间隔：2
- 升级费用：16
- 攻击半径：4
- 特性：对目标及周围4格造成物理伤害
- 技能：下次攻击对目标及周围12格造成伤害（技力消耗8，自动开启）

#### 1.4 bomber+

- 攻击力：2000
- 伤害类型：物理
- 攻击间隔：2
- 升级费用：20
- 攻击半径：4
- 特性：对目标及周围4格造成物理伤害
- 技能：停止攻击3s后，对目标及周围12格造成攻击力200%伤害，同时在接下来5s内攻速+30（技力消耗20，手动开启）

#### 1.5 archer

- 攻击力：2400
- 伤害类型：物理
- 攻击间隔：2.5
- 升级费用：18
- 攻击半径：3
- 特性：造成高额单体物理伤害
- 技能：攻击力+20%,持续10s（技力消耗20，手动开启）

#### 1.6 archer+

- 攻击力：2800
- 伤害类型：物理
- 攻击间隔：2.5

- 升级费用：24
- 攻击半径：3
- 特性：造成高额单体物理伤害
- 技能：攻击力+200%,同时攻击附带10%攻击力的真实伤害，持续20s（技力消耗45，手动开启）

## 2 **magician\_base**

- 攻击力：400
- 伤害类型：法术
- 攻击间隔：1.8
- 部署费用：9
- 再部署时间：15s
- 攻击半径：1.5
- 特性：造成单体法术伤害
- 技能：开启后攻击力+20%,持续10s（技力消耗20，手动开启）

### 2.1 **core\_magician**

- 攻击力：700
- 伤害类型：法术
- 攻击间隔：1.6
- 升级费用：12
- 攻击半径：2

- 特性：造成单体法术伤害
- 技能：下次攻击时攻击力提升至160%（技力消耗8，自动开启）

## 2.2 core\_magician+

- 攻击力：1100
- 伤害类型：法术
- 攻击间隔：1.6
- 升级费用：16
- 攻击半径：2
- 特性：造成单体法术伤害
- 技能：攻击范围扩大至3格，攻击力+330%，同时攻击4个目标，持续10s（技力消耗35，手动开启）

## 2.3 diffusive\_magician

- 攻击力：1500
- 伤害类型：法术
- 攻击间隔：2.5
- 升级费用：15
- 攻击半径：4
- 特性：对目标及周围4格造成法术伤害
- 技能：攻速+25，持续10s（技力消耗20，手动开启）

## 2.4 diffusive\_magician+

- 攻击力：2000
- 伤害类型：法术
- 攻击间隔：2
- 升级费用：21
- 攻击半径：4
- 特性：对目标及周围4格造成法术伤害
- 技能：攻击力+220%，停止攻击，攻击范围缩小至3格，每秒攻击范围内所有敌人受到120%攻击力伤害，持续20s（技力消耗40，手动开启）

## 2.5 special\_magician

- 攻击力：1400
- 伤害类型：法术
- 攻击间隔：3.0
- 升级费用：14
- 攻击半径：2
- 特性：造成单体法术伤害，不攻击时每3s攻击力+50%,至多叠加3层，下次攻击后清空层数
- 技能：下次攻击时对对目标及周围4格造成150%法术伤害（技力消耗10，自动开启）

## 2.6 special\_magician+

- 攻击力：1800
- 伤害类型：法术
- 攻击间隔：3.0
- 升级费用：25
- 攻击半径：2
- 特性：造成单体法术伤害，不攻击时每3s攻击力+100%,至多叠加3层，下次攻击后清空层数
- 技能：特性改为不攻击时每1.5s攻击力+150%，攻击无视目标50%法抗，持续15s（技力消耗30，手动开启）

## 3 helper\_base

- 攻击力：250
- 伤害类型：法术
- 攻击间隔：1.8
- 部署费用：5
- 再部署时间：25s
- 攻击半径：1.5
- 特性：造成单体法术伤害
- 技能：开启后攻击力+20%,持续15s（技力消耗30，手动开启）

### 3.1 decelerate\_magician

- 攻击力：400
- 伤害类型：法术
- 攻击间隔：1.9
- 升级费用：9
- 攻击半径：2
- 特性：造成单体法术伤害，同时使目标移速降低40%,持续2s
- 技能：攻击力+25%,攻速+25，同时攻击3个目标，持续15s（技力消耗30，手动开启）

### 3.2 decelerate\_magician+

- 攻击力：600
- 伤害类型：法术
- 攻击间隔：1.9
- 升级费用：16
- 攻击半径：2
- 特性：造成单体法术伤害，造成单体法术伤害，同时使目标移速降低40%,持续2s
- 技能：停止攻击，攻击范围扩大至3格，攻击范围内所有敌人移速降低80%,持续35s（技力消耗60，手动开启）



### 3.3 weaken\_magician

- 攻击力：500
- 伤害类型：法术
- 攻击间隔：1.6
- 升级费用：13
- 攻击半径：3
- 特性：造成单体法术伤害
- 技能：对范围内所有敌人造成一次150%攻击力法术伤害，同时使所有敌人防御力-200（最低为0）,法抗-10,持续10s（技力消耗20，手动开启）

### 3.4 weaken\_magician+

- 攻击力：700
- 伤害类型：法术
- 攻击间隔：1.6
- 升级费用：18
- 攻击半径：3
- 特性：造成单体法术伤害
- 技能：停止攻击，攻击范围扩大至3格，攻击范围内所有敌人防御力降低50%,法抗-40,持续20s（技力消耗60，手动开启）

### 3.5 aggressive\_magician

- 攻击力：450
- 升级费用：8
- 攻击半径：3
- 特性：不攻击,使攻击范围内我方单位（除自己）攻击力+20%自己攻击力
- 技能：攻击力+40%,使攻击范围内我方单位（除自己）攻击力+50%自己攻击力，持续时间无限（技力消耗70，自动开启）

### 3.6 aggressive\_magician+

- 攻击力：650
- 升级费用：14
- 攻击半径：3
- 特性：不攻击,使攻击范围内我方单位（除自己）攻击力+20%自己攻击力
- 技能：攻击范围内我方单位（除自己）攻击力+90%自己攻击力,攻速+50，同时敌方单位每秒受到25%攻击力真实伤害，持续20s（技力消耗40，手动开启）