

# 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 狙击

- 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：2
- 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 速射手

- 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 速射手 +

- 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 炮手

- 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 炮手 +

- 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 神射手

- 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 神射手 +

- 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 术士

- 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：2
- 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 中坚术士

- 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 中坚术士 +

- 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 扩散术士

- 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 扩散术士 +

- 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 秘术士

- 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 秘术士 +

- 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 辅助

- 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：2
- 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 凝滞师

- 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%（最低为 0.1），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 凝滞师 +

- 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%（最低为 0.1），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 削弱者

- 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 削弱者 +

- 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 吟游者

- 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 吟游者 +

- 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）