v0.1-50516更新说明：

**现在可以修改英雄的技能逻辑了，修改英雄基本没什么限制了**

波林↑：

**装弹时间 3.5 → 3 秒 ↓**

**地雷 冷却时间 4 → 3 秒 ↓**

**火男↑：**

**烈焰翻滚 造成 2 秒 燃烧效果 #**

**烈焰冲击 造成 2 秒 燃烧效果 #**

**每秒 5 点真伤，共 10 点**

v0.1-50517更新说明：

**一代所有英雄获得的经验大幅增加（7.5倍），以降低与二代三代的差距（后面会将一代英雄改成局外升级，然后再看看能不能增加开关，自由调整一到三代局内还是局外升级。想先把精力放到英雄上）**

**小公主↑：**

**多重射击 发射箭矢数量 5 / 7 / 9 → 7 / 10 / 13 支 ↑**

**大锤↑：**

**重锤强击 眩晕时间 0.75 → 1 秒 ↑**

**波林↑：**

**焦油 减速效果 25 → 40 % ↑**

**钢锯↑：**

**致命电钻 冷却时间 36 / 31 / 26 → 30 / 26 / 22 秒 ↓**

v0.1-50518更新说明：

**优化代码，以便英雄调用新增的函数。**

**小公主=：**

**多重射击 伤害类型 真伤 → 法伤 ↓**

**多重射击 发射箭矢数量 7 / 10 / 13 → 9 / 12 / 15支 ↑**

**波林↓：**

**焦油 减速效果 40 → 33 % ↓**

**迪纳斯=：**

**投石弹幕 还原为原版**

**弹幕数量 3 / 5 / 7 → 6 / 10 / 14 ↑**

**雷神↑：**

**连锁闪电 连锁伤害 40 → 80 点真伤 ↑**

**雷暴 眩晕时间 3 / 4 / 6 → 4 / 6 / 7.3 秒 ↑**

**Bug修复：**

**修复进入游戏后立刻切换地图，导致无法进入关卡的bug**

v0.1-50518fix更新说明：

**Bug修复：**

**修复一代小公主与三代小公主冲突的问题**

V0.2-50520更新说明：

沙王↑：

**移动速度 2.2 → 2.6 ↑**

**反伤 10 / 30 / 60 → 30 / 50 / 80 % ↑**

兽王↑：

**鞭挞 流血效果**

**每秒 3 / 5 / 7 点真伤，持续 3 → 6 秒，共 10 / 15 / 20 → 20 / 30 / 40 点 ↑**

**黑棘船长**↑：

**偷钱数量 4-5 → 5-7 块 ↑**

**大法师**↑：

**奥术专注 伤害加成 2 / 6 / 12 → 4 / 6 / 24 点 ↑**

V0.2-50521更新说明：

**鬼侍**↑：

**灭魂斩 秒杀概率 10 / 15 / 20 → 25 / 35 / 45 % ↑**

沙王=：

**反伤 30 / 50 / 80 → 10 / 30 / 60 % ↓**

**坚韧 使沙王获得死亡骑士光环 #**

V0.2-50522更新说明：

**钢锯**↑：

**不会对血量小于 300 的单位释放致命电钻 #**

**鬼侍**↑：

**灭魂斩 秒杀概率 25 / 35 / 45 → 25 / 35 / 50 % ↑**

**灭魂斩只能秒杀 2000 血量以下的单位 #**

**不会对血量小于 150 的单位释放灭魂斩 #**

**沙塔↑：**

**自爆 伤害 100 / 160 / 220 → 150 / 240 / 330 点真伤 ↑**

V0.3-50525更新说明：

**火男**↑：

**移动速度 3 → 3.4 ↑**

**阿什比特↑：  
火焰迷雾 减速的同时造成 3 秒 燃烧 效果 #**

**每秒 2 / 6 / 10 点真伤，共 6 / 18 / 30 点**

**Bug修复：**

**修复钢锯与鬼侍根据血量上限秒杀，而不是当前血量的问题**

V0.3-50527更新说明：

**幻影↑：**

**分身 近战攻击 造成 2 秒 中毒 效果 #**

**每秒 12 点毒伤，共 24 点**

**黑棘船长**↑：

**赏金猎人 范围 140 → 200 码 ↑**

**被影响的单位脚下会显示绿色光环 #**

**阿什比特↑：  
远程攻击 逻辑 攻击随机敌人 → 攻击第一个敌人**

**库绍↑：**

**血量 220~400 → 370~550 点 ↑**

**回血 23~36 → 38~51 点/次 ↑**

**拦截范围 100 → 83 码 ↓**

**虎形拳 当目标伤害乘数小于 0.0035 → 0.09 时秒杀目标（需要攻击大约30下） ↑**

**鹤形拳 冷却时间 0 → 2 秒 ↑**

**所有虚弱效果降低 2.5 %**

**卡兹=：**

**死亡迷宫 卡兹距离终点小于 100 → 400码时无法释放 ↑**

**猴神↑：  
近战攻击 造成 破甲 效果 #**

**每次降低 3 点物理护甲**

**Bug修复：**

**修复沙王的光环显示在脸上的问题**

V0.3-50529更新说明：

**卡兹=：**

**野蛮冲撞 突进距离 150-500 → 150-250 码 ↓**

**野蛮冲撞**

**伤害 10-20 / 15-35 / 20-50 → 20-40 / 30-70 / 40-100 点物伤 ↑**

**艾莉丹↑：**

**箭靶 增加伤害 0.75 / 1 / 1.25 → 0.75 / 1 / 1.3 点/层 ↑**

**叠加最大层数 18 / 24 / 30 → 15 / 20 / 25 层 ↓**

**叠加到 22 → 18 层时远程攻击变为 法伤 #**

V0.3-50530更新说明：

**艾莉丹↑：**

**凌空飞箭 伤害 5-9 → 10-14 点物伤 ↑**

**凌空飞箭 发射箭矢数量 8 / 15 / 20 → 11 / 15 / 18 支 ↓**

**箭靶 增加伤害 0.75 / 1 / 1.3 → 1 / 1.25 / 1.5 点/层 ↑**

**叠加最大层数 15 / 20 / 25 → 10 / 15 / 25 层 ↓**

**叠加到 18 → 7 / 11 / 14 层时远程攻击变为 法伤 #**

**万箭齐发 冷却时间 30 → 25 秒 ↓**

V0.3-50531更新说明：

**兽王↑：**

**野猪守卫 近战攻击 造成 6 秒 流血 效果 #**

**数值同鞭挞**

**鞭挞 流血 伤害 每秒 3 / 5 / 7 → 2 / 6 / 12 点，共 20 / 30 / 40 →12 / 32 / 72点 ↑**

**埃里汎↑：**

**闪电箭 伤害 40-80 / 100-180 / 180-340 → 60-100 / 140-220 / 240-400 点真伤 ↑**

**冰封囚牢 冰冻时间 2 / 4 / 6 → 4 / 6 / 8 秒 ↑**

V0.4-50602更新说明：

**水晶人↑：**

**水晶尖刺 伤害 300 / 400 / 800 / 1200 → 800 / 1000 / 1200 / 1400 点真伤 ↑**

V0.4-50606更新说明：

**石巨人↑：**

**拦截范围 70 → 85 码 ↑**

**猴神=：**

**破甲 每次降低 3 → 2 点物理护甲 ↓**

**回旋打击 冷却时间 10 → 12 秒 ↑**

**回旋打击 造成 破甲 效果 #**

**每次降低 2 点物理护甲**

**铁棒连击 冷却时间 8 → 10 秒 ↑**

**铁棒连击 造成 破甲 效果 #**

**每次降低 2 点物理护甲**

**封印猴掌 冷却时间 10 → 14 秒 ↑**

**封印猴掌 眩晕时间 4 / 6 / 8 → 4 / 5 / 7 秒 ↓**

**神怒 冷却时间 40 → 45 秒 ↑**

**神怒 只有分身可以释放 #**

**神性 召唤一个 属性完全相同 的分身 #**

**冷却时间 55 秒，持续时间 40 / 50 / 60 秒**

**浮士德↑：**

**移动速度 6 → 4.5 ↓**

**传送符文 传送后释放 封印符文 #**

**封印符文 龙焰每秒 9 / 15 / 21 → 10 / 13 / 17 点真伤，共 108 / 180 / 252 → 120 / 160 / 200 点 ↓**

**迪纳斯↑：**

**使所有防御塔降价 10 块 #**

**迪纳斯王子↑：**

**提前召唤敌人获得金币 25 → 35 块 ↑**

**幻影↑：**

**近战攻击 造成 2 秒 中毒 效果 #**

**每秒 18 点毒伤，共 36 点**

**远程攻击 造成 2 秒 中毒 效果 #**

**每秒 18 点毒伤，共 36 点**

**分身 近战攻击 中毒每秒 12 → 18点毒伤，共 24 → 36点 ↑**

**黑棘船长↑：**

**偷钱数量 5-7 → 4-6 块 ↓**

**赏金猎人 爆炸酒桶，克拉肯之怒，近战攻击 攻击敌人使其赏金增加 1 / 1.5 / 2 块 #**

**不可叠加，但可与 赏金猎人 乘算**

**维兹南↑：**

**传送 最小距离 100 → 55 码 ↓**

**拦截范围 55 → 30 码 ↓**

**凤凰↑：**

**献祭 使凤凰每秒损失 10 / 15 / 30 点血量 #**

**Bug修复：**

1. **修复新建存档蓝屏的问题**
2. **修复局内召唤英雄没有补强的问题**

V0.4-50608更新说明：

**石巨人↑：**

**铁石心肠 增加血量 50 / 150 / 300 → 100 / 200 / 300 点 ↑**

**地震 锤地次数 4 / 6 / 8 → 6 / 8 / 10 次 ↑**

**水晶之拳 伤害 60 / 120 / 180 → 100 / 180 / 240 点 ↑**

**浮士德↓：**

**远程 伤害 36-56 ~ 100-152 → 40-56 ~ 88-140 点真伤 ↓**

**（9-14 ~ 25-38 \* 4 → 10-14 ~ 22-35 \* 4）**

**狮人↑：**

**狮王怒吼 每次释放后损失 100 / 150 / 200 血量，然后恢复已损失血量的 10 / 20 / 30 % #**

**狮群 可攻击飞行单位 #**

**库绍↑：**

**龙形拳 攻击范围 50 → 75 码 ↑**

**豹形拳 攻击次数 3 / 5 / 7 → 4 / 7 / 10 次 ↑**

**凤凰↓：**

**血量 150 ~ 330 → 250 ~ 400 点 ↑**

V0.5-506012更新说明：

**为单独修改动画速度增加支持。**

**库绍↑：**

**龙形拳 动画时长 1 → 0.75 倍 ↓**

**龙形拳** **伤害 25-75 / 40-120 / 80-160 → 50-90 / 80-160 / 120-240 点真伤**

**豹形拳 动画时长 1 → 0.75 倍 ↓**

**豹形拳 攻击范围 100 → 175 码 ↑**

**豹形拳 攻击次数 4 / 7 / 10 → 6 / 9 / 12 次 ↑**

**鹤形拳 动画时长 1 → 0.75 倍 ↓**

**大法师↑：**

**远程攻击 动画时长 1 → 0.75 倍 ↓**

**传送 最小距离 100 → 75 码 ↓**

**传送 动画时长 1 → 0.75 倍 ↓**

**奥术瓦解 攻击范围 100 → 190 码 ↑**

**奥术瓦解 动画时长 1 → 0.75 倍 ↓**

**Bug修复：**

1. **修复局内召唤的一代英雄无法释放一技能的问题**
2. **降低关闭补强时的卡顿情况**
3. **修复三代小公主经验条过长的问题的问题**

V0.5-506015更新说明：

**火男↑：**

**燃烧 伤害 5 → 10 点/秒，共 10 → 20 点 ↑**

**烈焰翻滚 释放范围 130 → 170 码 ↑**

**堕天使↑：**

**移动速度 3 → 3.4 ↑**

**远程攻击 动画时长 1 → 0.75 倍 ↓**

**混乱天堂 堕天使 眩晕时间 2 → 3 秒 ↑**

V0.5-506018更新说明：

**将一代英雄经验加成移除，改为局外升级。**

**冰女↓：**

**物理护甲 10~50 → 0~30 点 ↓**

**艾莉丹↑：**

**敏捷游侠 动画时长 1 → 0.75 倍 ↓**

**Bug修复：**

1. **修复动画丢失的问题**

V0.5-50701更新说明：

**圣龙↑：**

**光辉波动 发射数量 5 → 5 / 6 / 8 发 ↑**

**天国裁决 在 55 码内造成150 点范围法伤 #**

**安雅↑：**

**血量 150 ~ 280 → 250 ~ 400 点 ↑**

**迷雾步伐 每次攻击后召唤一只蝙蝠 #**

**银白风暴 伤害频率 0.07 → 0.04 秒/次 ↓**

**黄昏血妖 偷钱概率 100 → 75 % ↓**

**黄昏血妖 偷钱数量 1 / 2 / 3 → 1 / 2 / 2 块 ↓**

**Bug修复：**

1. **修复一代英雄外的英雄经验无法保存的问题**

V0.6-50710更新说明：

为一代与二代单英雄增加闪电作为大招

一代英雄脱战回血从 25 % 降低为 10 % 左右

**敌人血量倍数现在最大可以增加到 3 倍，并且会根据难度增加英雄获得的经验，以及敌人赏金(血量倍数大于等于 2 才会增加赏金)**

**不同难度获得的经验倍数从**

**简单 1.9，普通 1，困难 0.9，不可能 0.9 倍**

**调整为 简单 0.75，普通 1，困难 1.25，不可能 1 倍**

**英雄获得的经验倍数 = 血量倍数 × 0.9 × 当前难度的经验倍数**

**敌人赏金倍数 = 血量倍数 × 0.125 + 1**

优化索敌，现在会提前预判子弹造成的伤害，如果目标即将被子弹击杀，则会直接选择下一个敌人，而不是鞭尸（个别因索敌方法不同而无效，同时发射子弹还是会击中同一个目标）

**大锤↑：**

**增加限定技进入关卡 15 秒后原地创建一个塔位 #**

**只能触发一次**

**波林↓：**

**远程 攻击范围 50-220 → 50-180 码 ↓**

**地雷 冷却时间 3 → 4 秒 ↑**

火男↓：

**血量 400~670 → 380~600 点 ↓**

**迪纳斯国王↑：**

**拦截范围 30 → 10 码**

**使所有防御塔降价 10 → 20 块**

**皇家号令 持续时间 5 / 8 / 11 → 8 / 13 / 17 秒 ↑**

**骨龙=：**

**远程 视野盲区 45 → 25 码 ↓**

**不稳定疾病 尸爆 伤害 30 / 60 / 90 → 15 / 45 / 75 点真伤 ↓**

**艾莉丹↑：**

**远程 攻击范围 67.5-215 → 0-215 码 ↓**

**凌空飞箭** **攻击范围 60-215 → 0-215 码 ↓**

**凌空飞箭 每发间隔 0.1 → 0.05 秒 ↓**

**箭靶 叠加到 7 / 11 / 14 层时 远程攻击 变为 法伤 → 真伤 #**

**双刀跳斩 伤害类型 物伤 → 真伤 ↑**

**凤凰↑：**

**余烬场 冷却时间 18 → 15 秒 ↓**

**浮士德↑：**

**科技 改变现实 使 远程攻击 有 3 % 的概率传送敌人 20 个节点 #**

**龙怒 冷却时间 35 → 33 秒 ↓**

**骨龙↑：**

**尸爆 伤害范围 60 → 75 码 ↑**

**尸爆 伤害 10-20 → 25 点炮伤 ↑**

**疫病灾星 可攻击 飞行 敌人 #**

**爆发感染 可攻击 飞行 敌人 #**

**爆发感染 魔法弹发射数量 9 / 11 / 13 → 9 / 13 / 15 发 ↑**

**化骨为龙 叉骨 攻击速度 0.8 → 0.7 秒/次 ↓**

**化骨为龙 叉骨 血量 100 / 120 / 150 / 180 → 200 / 240 / 300 / 360 点 ↑**

**木龙↑：**

**远程 攻击逻辑 随机 → 第一个**

**远程 y轴视野 30 → 140 码 ↑**

**岩浆怪↑：**

**双重麻烦 冷却时间 20 → 15 秒 ↓**

**狂野喷发 可攻击飞行敌人 #**

**愤怒爆发 击中英雄后的火球 扩散范围 100-400 → 50-250 码 ↓**

**蛛后↑：**

**物理护甲 15~30 → 18~35 点 ↑**

**传送 动画时长 1 → 0.6 倍 ↓**

**传送 延迟 1 → 0.5 秒 ↓**

**传送 最小距离 220 → 80 码 ↓**

**驭蛛威影 动画时长 1 → 0.79 倍 ↓**

**猎手呼唤 持续时间 5 / 7 / 8 / 10 → 7 / 8 / 10 / 12 秒 ↑**

**猎手呼唤 眩晕概率 15 → 25 % ↑**

**Bug修复：**

1. **修复一代鬼侍，钢锯 1 级时攻击卡死的问题**
2. **修复没有打修改补丁时使用一代英雄进入游戏，再打上补丁开启补强一代英雄局外等级丢失的问题**
3. **修复三代莉恩普攻有时没有伤害的问题**

V0.6-50711更新说明：

英雄殿堂增加作弊按钮，升级当前英雄 1 级

位于英雄殿堂左上角

索敌优化改为递归索敌，如果第二个目标也濒死，将会寻找第三个目标，此后同理（为了性能最多递归 4 次）

索敌优化现可对法师塔有效

**Bug修复：**

1. **修复一代英雄等级丢失的问题**

V0.6-50712更新说明：

索敌优化 如果有另一个单位也选择当前目标，将会预判这个单位的伤害，如果目标濒死则选择下一个目标

V0.6-50727更新说明：

**火龙↑：**

**炽热龙息 伤害 48 / 62 / 86 → 28 / 42 / 56 点真伤 ↓**

**炽热龙息 伤害范围 60 → 90 码 ↑**

**魔龙盛宴 冷却时间 30 → 35 秒 ↑**

**野火弹幕 火球 伤害 65 → 55 点真伤 ↓**

**灼炎 被灼烧的敌人每 1 秒将自身的灼炎效果传播给 75 码的一个敌人 #**

**沙塔↑：**

**血量 220~400 → 100~190 点 ↓**

**能量镖刃 弹射 概率 30 / 40 / 50 → 70 / 80 / 85 % ↑**

**能量镖刃 发射数量 2 → 1 个 ↓**

**净化协议 持续时间 2 / 4 / 6 → 无限 秒 ↑**

**净化协议 伤害 64 → 20 / 40 / 45 点真伤/秒 ↓**

**净化协议 改为鼠标操控 跟随光标移动 #**

**净化协议 改为限定技 仅开局释放一次 #**

**母星劫持 冷却时间 25 → 40 秒 ↑**

**母星劫持 改为鼠标操控 右键释放，沙塔无法主动释放 #**

**冷却完毕无人机将会变成紫色**

V0.6-50727fix更新说明：

**Bug修复：**

1. **修复进入游戏报错的问题**

V0.6-50829更新说明：

**Bug修复：**

1. **修复巨蟹脱战无法回血的问题**
2. **修复电击手 1 级攻击卡死的问题**
3. **修复四代英雄无法进入五代关卡的问题**

V0.7-51021fix更新说明：

**重新修改土木人与毒液**