|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 初始为<飞行>状态，低于一定比例生命值时解除<飞行>状态;  当移动到地图左侧一列时自行解除<飞行>状态，并将当前生命值同步为解除<飞行>状态时的临界点（如下备注），并且立即触发猫。  *<飞行>：获得100%的移动速度加成，不受陆地子弹的攻击，也不会被陆地卡片阻挡。* | | | |
| 名称 | 滑翔鼠 | 废品飞兵鼠 | 空爆鼠 | 僵尸滑翔鼠 |
| 编号 | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 150 | 450 | 1000 | 300 |
| 解除<飞行>状态的生命值临界值 | <=93.4%(140) | <=66.7%(300) | <=50.0%(500) | <=66.7%(200) |
| 名称 | 僵尸废品飞兵鼠 | 僵尸空爆鼠 | 机械举旗鼠 |  |
| 编号 | 4 | 5 | 6 |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 725 | 1800 | 2340 |  |
| 解除<飞行>状态的生命值临界值 | <=62.1%(450) | <=50.0%(900) | <=56.5%(1320) |  |
| 备注 |  |  | 免疫炸弹直接秒杀效果 |  |

# 表6 基础空军

# 表27 非主流鼠

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 初始获得90%减伤 基础攻击力：2.5（正常老鼠10）  移动速度为标准移动速度，但是自身永久获得200%移动速度（所以最终是3倍标准移动速度）。 能够在<移动态>和<闪避态>之间切换 <移动态>：以当前移动速度正常前进，非被阻挡状态下当有子弹接近时会切换为<闪避态> <闪避态>：回避一切子弹，但无法闪避AOE效果，移动方式切换为每完成一次闪避动作向前位移一小段距离（=(当前标准移动速度值/12)格，即正常情况下的1/4格），并且增加下次攻击伤害200%（最多叠加至1900%），攻击伤害加成会在一次攻击后清空，但同时也会损失10%减伤（最多降至0%），若阻挡范围内有可阻挡目标则立即结束<闪避态>。 *当被阻挡时无法切换至<闪避态>。* | | | |
| 名称 | 非主流鼠 | 僵尸非主流鼠 |  |  |
| 编号 | 0 | 1 |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 200 | 400 |  |  |

# 表28 机械蜂箱鼠

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 基础移速：2.0  攻击方式分为近战攻击与远程攻击，两种攻击方式共享同一个攻击计时器，且该攻击计时器记录的是远程攻击的CD  两种攻击同时只能存在一个，且不能相互打断  当处于非阻挡状态时，只要攻击计时器好了就会使用以自身行为中心范围为三行的直线子弹攻击，每发子弹的伤害等于自身的攻击力  若在非远程攻击时刻处于阻挡状态，那么会立即刷新攻击计时器，然后进入近战攻击，近战攻击下每帧对阻挡者造成自身攻击力的伤害，每当退出近战攻击状态时，也会立即刷新攻击计时器并立即进行一次远程攻击。 | | | |
| 名称 | 机械蜂箱鼠 |  |  |  |
| 编号 | 0 |  |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 5400 |  |  |  |