서포터 빌드:

**어떠한 업그레이드를 하더라도, 모든 아군 유닛의 공격력, 체력이 10%씩 증가합니다.**

강력한 스펙의 유닛들과, 유닛들을 보조해주는 마왕의 역할에 중심을 둔 특성들입니다.

(불가) : 이 표시가 붙은 건 만들지 마세요

일반 특성:

치유의 손길:

아군을 치유하는 능력이 있는 <의무병> 하수인 선택 가능.

마왕의 손길:

E: 재생 스킬을 사용할 때 주위 하수인의 체력 또한 회복시킵니다.

진출:

<보병>의 기본 이동속도가 증가합니다.

저격:

<궁병>의 기본 사정거리가 증가합니다.

영원한 시종:

주변에서 쓰러진 하수인은 일정 확률로 죽는 대신 언데드로 변합니다.

죽음의 분노:

체력이 10 이하인 하수인의 공격력이 크게 증가합니다.

(ex) 언데드는 체력이 매우 낮으므로 상시적용)

서리:

파이어볼 스킬이 서리로 대체됩니다.

서리: cooldown 8s

얼음 공을 쏘아 대상 지역에 있는 적을 전부 얼립니다. (만들려면 스턴으로 바꿀 것)

영원한 진군:

언데드의 이동속도가 크게 증가합니다.

트롤:

빠른 체력재생을 보유한 <트롤> 하수인 선택 가능.

사악한 치유:

<보병> 유닛이 죽으면, <보병>을 제외한 주변 하수인과 마왕의 체력을 회복시킵니다.

폭탄병:

공격 시 광역 피해를 가하는 <폭탄병> 유닛 선택 가능.

궁극기:

악마의 서::

모든 스킬의 쿨다운이 30% 감소합니다.

스킬을 사용할 때마다, 언데드 하나를 소환합니다.

사악한 용:

매 스테이지마다 용 하나를 가지고 시작합니다.

리치:

매 스테이지마다 리치를 가지고 시작합니다.

근접 전사 빌드

**모든 업그레이드는 마왕 본인의 체력과 공격력 +10%의 효과를 포함하고 있습니다.**

마왕 본인의 전투와 그를 보조해 줄 수 있는 아군 유닛들의 언락에 초점을 맞춘 특성들입니다.

일반 특성:

방패병:

체력이 많고 적을 가끔씩 기절시키는 <방패병> 하수인 선택 가능

회전격

회전격 스킬을 추가합니다.

회전격: cooldown 8s

주변 모든 적에게 지속적으로 피해를 줍니다.

바람의 가호

마왕의 이동속도가 증가합니다.

해골 기수

살아있는 동안 근처에 마왕이 있다면 기본공격에 고정피해를 추가시켜 주는 <해골 기수> 하수인을 선택할 수 있음.

용암 방패:

E: 재생 스킬에 추가 효과를 부여합니다.

용암 방패: 1초간 받는 모든 피해가 크게 감소합니다.

박살내기:

마왕이 기절한 대상에게 기본공격을 하면, 큰 추가 피해를 입힙니다.

강렬한 강타:

대지 강타 스킬에 잠깐의 기절이 추가됩니다.

광역 강타:

대지 강타 스킬의 범위가 증가합니다.

궁극 특성

지진

지진 스킬을 추가합니다.

지진: cooldown 16s:

맵 전체에 있는 적을 잠시 느리게 만들며, 모두에게 피해를 가합니다.

새끼 악마

스테이지를 새끼 악마 한 마리와 함께 시작합니다. 이 새끼 악마는 마왕의 공격력을 그대로 따라갑니다.

마법사 빌드:

**모든 업그레이드는 스킬 피해량 +10%를 포함하고 있습니다.**

플레이어의 스킬을 사용한 전투에 초점을 맞춘 특성들입니다.

대인 지뢰

파이어볼 스킬에 추가 효과를 부여합니다.

파이어볼 스킬이 밟으면 터지는 지뢰 여러 개를 대상 지역에 남깁니다.

무장해제

스킬이 적에게 적중할 때마다, 적의 방어력을 낮춥니다. 중첩됩니다.

불태우기

파이어볼에 추가 효과를 부여합니다.

파이어볼에 적중한 적 모두가 일정 시간에 걸쳐 추가 고정피해를 받습니다.

번개

번개 스킬을 추가합니다.

번개: cooldown 8s

대상 지역의 적 6명에게 떨어져 감전시키고 피해를 입히는 번개를 소환합니다.

모순의 갑옷

적에게 피해를 받는다면 잠시 이동속도가 증가합니다.

연쇄번개

마왕의 모든 기본공격이 번개를 발생시키며, 이어져 있는 대상(최대 6명)에게

추가적인 피해를 가합니다.

텔레포트:

텔레포트 스킬을 추가합니다.

텔레포트: cooldown: 6s

마왕이 대상 지역으로 순간이동 합니다.

소멸의 광선:

소멸의 광선 스킬을 추가합니다.

소멸의 광선: cooldown 10s:

마왕이 직선으로 나아가는 광선을 쏴, 적중하는 모든 적에게 피해를 줍니다.

기본적인 책:

모든 스킬 cooldown 감소 +15%

마법사:

광역 공격을 하는 <마법사> 하수인을 선택 가능.

궁극 특성:

메테오:

파이어볼, 대지강타 스킬이 사라집니다.

메테오: 16s,

대상 지역에 메테오를 소환해 큰 피해를 줍니다.

중심부의 적은 더 큰 피해를 받습니다.

필멸의 공포:

스킬에 적중 당한 적이 기절할 확률이 생깁니다.

쇼진의 창:

기본공격을 할 때마다, 모든 스킬의 cooldown이 1초 감소합니다.

불가능한 특성 모음:

지휘: (불가)

하수인 한 명을 자신 주변으로 걸어오게 하는 “지휘” 스킬이 추가됩니다.

종속화: (불가)

주변에서 쓰러진 적은 일정 확률로 죽는 대신 언데드로 변합니다.

쇠약 (불가)

쇠약 스킬을 추가합니다.

쇠약: cooldown 10s:

대상 적을 5초간 둔화 시키고, 공격력과 공격속도를 낮춥니다.

저주화살: (불가)

궁병의 기본공격이 일정시간 지속되는 저주를 부여합니다. 독 피해는 방어를 관통하므로, 방어가 높은 적을 상대로도 효율을 보입니다.

흔들리는 대지 (불가)

Q: 대지 강타 스킬에 맞은 아군의 공격속도가 증가합니다.

합류: (불가)

비 전투 상태인 모든 하수인의 이동속도가 증가합니다.

악마의 깃발: (불가)

악마의 깃발 스킬이 추가됩니다.

악마의 깃발: cooldown: 12s

대상 지역에 깃발을 설치합니다. 깃발 주변의 모든 아군은 공격력과 공격속도에 버프를 받습니다.

치유의 바람: (불가)

치유의 바람 스킬이 추가됩니다.

치유의 바람: cooldown:12s

지역 안의 아군을 지속적으로 치유하는 지역을 생성합니다.

괴상한 바람: (불가)

괴상한 바람 스킬이 추가됩니다.

괴상한 바람: cooltime 10s

대상 적을 가까이 당겨옵니다.

궁극의 서리: 선행조건: “서리” (불가)

서리 스킬이 추가적인 폭발을 일으키며 큰 피해와 기절을 가합니다.

죽음의 문턱:: (불가)

모든 아군이 죽음을 버텨내고 체력 1로 생존할 확률이 생깁니다.

지옥의 지휘: 선행조건: “지휘” (불가)

지휘를 사용한 대상이 걸어오는 대신에 순간이동을 해서 마왕 곁으로 이동합니다. 또한, 대상의 체력을 크게 회복시킵니다.

수확: 재생 스킬을 대체합니다. (불가)

수확: cooldown 12s

가까이에 있는 체력이 40% 이하인 적을 즉시 처치합니다.

체력을 회복합니다.

방어관통: (불가)

마왕의 기본공격이 방어력을 일정 수치만큼 무시합니다.

강하: 파이어볼 스킬을 대체합니다. (불가)

강하: cooldown 6s:

대상 지역으로 점프해 이동하며, 착지 지점의 적에게 피해를 입힙니다.

흡혈: (불가)

재생(E) 스킬이 사라집니다.

적에게 입힌 모든 피해의 일정 부분을 체력으로 회복합니다.

광란 (불가)

적을 직접 처치할 때마다 모든 스킬의 cooldown이 일정량 감소합니다.

불멸 (불가)

죽음에 달하는 피해를 받으면, 영구적으로 최대체력을 50% 잃고 되살아납니다.

또한, 이 상태에서는 공격력이 크게 증가합니다.

홀로서기: (불가)

마왕의 반경 내에 하수인이 없으면, 마왕이 큰 공격력 증가를 얻습니다.

생명의 전이: (불가)

적을 직접 처치하면 체력을 회복합니다. 만약 최대체력을 넘어선 회복을 할 경우, 영구적으로 마왕의 체력을 증가시킵니다.

재에서 재로 (불가)

재에서 재로 스킬을 추가합니다.

재에서 재로: cooldown 1s

하수인 하나를 처치하고, 이번 스테이지동안 지속되는 공격력 증가 효과를 얻습니다. 이 효과는 중첩됩니다.

처형식: (불가)

스테이지가 시작하고 첫 기본공격은 적의 체력을 무조건 반으로 깎습니다.

이는 마왕이 12명의 적을 직접 처치한 뒤 재활성화 됩니다.

재에서 죽음으로: 선행조건: 재에서 재로 (불가)

재에서 재로 스킬을 사용할 경우, 하수인 하나를 처치하는 대신 언데드로 되살려냅니다.

대신, 재에서 재로 스킬의 cooldown이 4s로 /증가합니다.

끝의 광란: 선행조건: 광란 (불가)

선택 시 스킬 중 2개가 무작위로 사라집니다.

적을 직접 처치하면 모든 스킬의 cooldown이 초기화됩니다.

불꽃의 길 (불가)

마왕이 이동하는 길에 불꽃 장판이 남으며, 지속적으로 피해를 입힙니다.

하지만, 마왕의 기본 이동속도가 감소합니다.

기선제압 (불가)

스테이지 시작 시 처음 사용하는 스킬의 cooldown을 초기화합니다.

무한의 검 (불가)

무한의 검 스킬을 추가합니다.

무한의 검: cooldown 10s:

대상 적에게 피해를 입힙니다. 적을 처치하면, 영구적으로 피해량이 증가합니다.

불꽃 난사: (불가)

파이어볼에 추가 효과를 부여합니다.

파이어볼을 날리는 위치를 지정할 수 없는 대신, cooldown이 1초로 감소합니다.

기원: (불가)

쿨다운에 들어간 스킬을 사용할 수 있지만,

당겨쓴 시간에 비례해 체력에 피해를 받습니다.

대지의 진격 (불가)

대지 강타 스킬이 앞으로 뻗어 나가며 피해를 줍니다.

약속된 소생: (불가)

약속된 소생 스킬을 추가합니다.

약속된 소생: cooldown 1s

하수인 하나를 처치하고, 다음 스테이지에서 사용할 수 있는 자원을 얻습니다.

마법 반사갑옷: 선행조건: 모순의 갑옷 (불가)

받는 모든 피해의 30%를 되돌려줍니다.

번개의 신: 선행조건: 연쇄번개 (불가)

타격하는 적의 수에 제한이 없어집니다. 또한, 피해량이 증가합니다.

봉인 해제: 선행조건: 보유 스킬 5개 이상 (불가)

스테이지가 시작하면, 보유한 모든 스킬이 무작위로 교체됩니다. 교체되는 스킬은 게임에 존재하는 모든 스킬을 포함합니다.

시간 정지: (불가)

스테이지당 한번 사용 가능한 시간 정지 스킬을 얻습니다.

시간 정지:

모든 적을 5초간 기절 시킵니다.

숨겨진 비밀: 선행조건: 기본적인 책 (불가)

스킬을 사용할 때마다, 주변의 무작위 적 5명을 골라 피해를 입힙니다.