**游戏功能说明**

游戏的核心玩法是通过投注怪物队伍赢取金币，从而在排行榜上获得更高排名。

每天早上6:00到晚上24:00是游戏的比赛时间，在此段时间每10分钟会进行一场比赛，一天共会进行108场。所有玩家看到的同一时间段的比赛，都是一模一样的。

每段时间的前8分钟是投注时间，在这段时间内玩家可选择队伍进行投注。后2分钟是正式比赛时间，两队怪物会进行对战决出胜负。如果玩家投注的队伍赢得胜利，则会收回成本并赢得奖金。

## 投注页



投注页的怪物会随机冒泡说话，增加趣味性。

玩家在投注时间内可观察双方队伍的出战顺序和怪物详情进行分析判断，选出认为会获胜的一队进行投注。如果没信心，也可以不进行投注，等待下一场比赛再做决定。

怪物的出战顺序为其面朝方向，排第一的首先出战。其中屏幕上方的为队伍1，出战方向为从左到右；屏幕上方的为队伍2，出战方向为从右到左

玩家可点击怪物查详情

## **投注玩法**



1、游戏共有4个档位可以投注，分别是1金币，10金币，100金币和1000金币

2、玩家可重复点击某一档位进行投注，但每队的投注上限是10000金币

3、玩家投注后，投注队伍会随机说一段话进行反馈，投注越多，说话的人次和机率越大

4、被投注队伍会根据投注金额提升战力，总投注金额越高，战力提升越大

5、投注的赔率会因为两队的投注金额比例发生变化，差别越大赔率也相差越大。赔率大的话，获胜后取得的金币收益也越大

6、总的来说，投注多的一队赔率会变低，但战力会变高，赢面更大

## 怪物详情



每个怪物会有种族属性，种族间存在着相克关系，克制方攻击被克制方时，攻击会有所增强；被克制方攻击克制方时，攻击会被削弱。种族间的相克关系如下：

技能：每个怪物的特有的，也是与其它怪物有具大差别的部分。其中有部分技有会与战力挂钩，有些则不会，具体每个怪物的技能可看后面附件

费用：这个属于隐藏属性，每个队伍的怪物费用加起来是一样的

血量：代表怪物的生命值。当血量降为为0时，该怪物死亡

防御：能减少每次敌方怪物对其攻击造成的伤害，每点防御能降低1%的伤害

移动速度：数值越大，移动越快

攻击力：数值越大，对敌方怪物的伤害越大，这个属性受种族克制影响

攻击间隔：每次攻击的出手间隔时间，单位是秒

攻击距离：攻击发出时与敌人的最大距离，怪物会自动攻击攻击距离内最近的敌人

技能间隔：怪物所拥有技能的触发时间间隔，这个与怪物的具体技能有关，不是必有

## 战斗过程如下



1、双方队伍第一人出战，从各自出生点出发，并向对方出生点移动，同时下方列表中对应的头像就会被点亮。如果双方接触，就会产生战斗

2、第一人出战2秒后，第二人接着出战。按此规律，双方每隔2秒出战1个怪物，直到队伍内所有怪物全部出战

3、每个怪物都有自身攻击距离，只要攻击距离内有敌人，就会对击发动攻击，并根据双方攻防属性进行运算判断，对敌人造成伤害，减去对方生命值。当一方生命值被扣为0，则被判断死亡，被移出战场,同时下方列表中对应的头像会暗掉。

4、如果满足技能发动条件，则该怪物会发动技能，具体技能效果会因为怪物不同而不一样。

5、当其中一方队伍全部阵亡，则会进入结算，仍留在场上的队伍取得本场所比赛胜利

6、当其中一方有任意怪物穿过对方出生点，也会进入结算，穿过出生点的一生取得胜利

7、如果双方同时全部死亡，就会进入结算，本场比赛无人取得胜利，平局收场

8、当99秒比赛计时结束，也会进入结算，双方平手

在比赛过程中，玩家可点击下方头像查看怪物详情

## 结算





结算包含以下多种情况：

1、玩家有投注，并且投注队伍取得了胜利，则显示对战胜利，并显示赢了的队伍给自己带来的收益

2、玩家有投注，但投注队伍失败了，则显示失败界面

3、玩家对两队都有投注，则显示取得胜利的队伍和对就队伍赢取的奖金

4、玩家有投注，但对战结果是平局，则显示失败界面，并提示双方平手，庄家通吃

5、玩家在这一轮中没有投注，则显示赢得胜利的队伍名称

当结算产生时，如果战斗时间仍未结束，则玩家还会停留在对战界面。这时玩家有两个选择

1、等待，直到战斗时间结束，就会直接进行下一场的投注

2、再次查看战斗回放，分析思考，总结经验。当战斗时间结束后，也会直接进行下一场的投注

## 日志



玩家所参与的投注场次，都会记录在日志列表中，玩家可通过查看记录，知道自己每一场的收益情况，并有入口查看对应场次的PK过程。每个对战记录都包含以下内容

1、双方的投注总金额

2、双方的战力加成比例

3、我对每一队的投注情况

4、对战的最终结果，包括胜利，失败和平手

5、终合所有的投注情况，我在这次投注中取得的最终成绩

6、查看比赛录像的入口。

日志记录只保存最近的20条

## 更多金币



除了通过比赛或得奖金，玩家可在这个界面中获得更多额外金币。获得金币的方式分为以下几种

1、每日等陆获得1000金币

2、在线金币，登录后5分钟获得100金币，30分钟再获得200，1小时再获得300，2小时再获得400，3小时再获得500，这部分累计产出金币1500

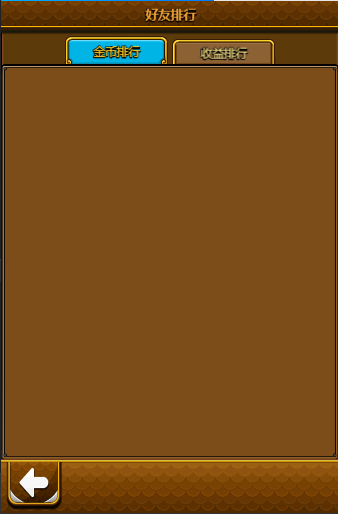
3、分享金币，分享给好友后可获得100金币

4、邀请金币，邀请第一个新玩家进入可获得500，第二个1000，第三个1500，以此类推，上不封顶

5、看广告获得金币，每看一次可获得200金币，最多可观看3次

6、小游戏获得金币，在小游戏中赢取金币，每次获得金币与玩家游戏表现有关

## 排行



此界面列出了玩家好友间的游戏排名，共有3个榜单

1、金币榜：根据玩家当前金币数量进行排名

2、收益榜：每次玩家赢得金币都会在这个榜单中累计，只增不减，按总赢取的金币进行排名

3、胜率榜：玩家投注次数达到10次后才会解锁并进榜，如果玩家投注后赢得的金币扣除投入金币后还有盈余，则算玩家获胜。这个榜单是根据玩家获胜次数和总场数的比例进行排名的。

## 休战界面



每天的晚上24:00点到第二天早上的6:00是休战时间，在此期间玩家不能进行投注，也不会有比赛发生。

在界面上部分表现为随机一个怪物在行走，如果玩家点击屏幕，他会随机说一句话

界面下部分列出了游戏中的所有怪物，玩家可点击进行详情查看

## 关卡解迷



在这个模块中，需要玩家从可选怪物中选出若干怪物组成队伍去挑战系统的队伍，挑战成功后可获得金币奖励，并进入下一关。

游戏挑战规则：

1、系统怪物队列由系统根据关卡生成，根据生成怪物强度，结出玩家可使用的费用

2、玩家需从30个系统给出的怪物中组合自己的队伍，每个怪物都有出战费总，队伍的总费用不能超出要求费用

3、玩家队伍怪物数量上限为10个

4、玩家点击下方列表即可上阵怪物，点击上阵怪物可使怪物下阵，长按可查看怪物详情

5、玩家点击出战按钮即可开始战斗，战斗规则与投注中的战斗一致

6、战斗胜利后玩家可获得金币奖励，数量与关卡挂钩

7、玩家战斗失败可重复挑战，没有任何损伤失

8、玩家也可使用提示功能，在缴纳一定金币后可获得通关队伍提示

## 所有怪物属性

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 雷电法师 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 释放雷电之力伤害#1个敌人,造成$2点伤害 | | |
| 类型 | 1 | 攻击距离 | 190 |
| 攻击力 | 30 | 召唤花费 | 4 |
| 生命值 | 50 | 技能CD | 6 |
| 速度 | 35 | 技能参数1 | 3 |
| 防御 | 0 | 技能参数2 | 20 |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 幻影剌客 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 精通幻影身法，有#1%机率闪避敌人的普通攻击 | | |
| 类型 | 1 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 90 | 召唤花费 | 3 |
| 生命值 | 35 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 80 | 技能参数1 | 70 |
| 防御 | 0 | 技能参数2 |  |
| 攻击间隔 | 0.8 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 宝石狂徒 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 扔出的飞锤能对敌人造成#1次伤害 | | |
| 类型 | 1 | 攻击距离 | 70 |
| 攻击力 | 10 | 召唤花费 | 2 |
| 生命值 | 60 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 46 | 技能参数1 | 3 |
| 防御 | 0 | 技能参数2 |  |
| 攻击间隔 | 0.9 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 矿工 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 攻击中有#1%机率使目标眩晕#2秒 | | |
| 类型 | 1 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 10 | 召唤花费 | 1 |
| 生命值 | 60 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 55 | 技能参数1 | 50 |
| 防御 | 0 | 技能参数2 | 1 |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 重装撕裂者 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 攻击时有#1%机率对目标造成#2%的暴击伤害 | | |
| 类型 | 1 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 60 | 召唤花费 | 8 |
| 生命值 | 550 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 30 | 技能参数1 | 50 |
| 防御 | 20 | 技能参数2 | 200 |
| 攻击间隔 | 1.2 | 技能参数3 | 0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 狂战士 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 攻击时对#2距离内的所有敌方单位造成#1%的溅射伤害 | | |
| 类型 | 1 | 攻击距离 | 5 |
| 攻击力 | 55 | 召唤花费 | 6 |
| 生命值 | 400 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 39 | 技能参数1 | 50 |
| 防御 | 0 | 技能参数2 | 50 |
| 攻击间隔 | 1.3 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 斧王 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 当自己血量少于#1%时，每一次攻击都能造成#2%伤害 | | |
| 类型 | 1 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 50 | 召唤花费 | 6 |
| 生命值 | 450 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 45 | 技能参数1 | 50 |
| 防御 | 5 | 技能参数2 | 200 |
| 攻击间隔 | 0.8 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 掌旗使 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 战鼓光环的作用下，能使所有的已方单位增加#1%攻击力 | | |
| 类型 | 1 | 攻击距离 | 10 |
| 攻击力 | 35 | 召唤花费 | 9 |
| 生命值 | 600 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 50 | 技能参数1 | 30 |
| 防御 | 10 | 技能参数2 |  |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 巫医 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 无法攻击敌人，每次施法可为目标队友回复$1点生命值 | | |
| 类型 | 1 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 0 | 召唤花费 | 9 |
| 生命值 | 400 | 技能CD | 1.1 |
| 速度 | 45 | 技能参数1 | 80 |
| 防御 | 0 | 技能参数2 |  |
| 攻击间隔 | 1.1 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 蛮荒兽人 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 可免疫所有的负面技能和状态 | | |
| 类型 | 1 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 50 | 召唤花费 | 8 |
| 生命值 | 820 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 40 | 技能参数1 |  |
| 防御 | 10 | 技能参数2 |  |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 推车兽人 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 一直冲向终点，且对#1范围内的所有敌人,造成$2点每秒的伤害 | | |
| 类型 | 1 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 0 | 召唤花费 | 7 |
| 生命值 | 400 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 20 | 技能参数1 | 150 |
| 防御 | 6 | 技能参数2 | 15 |
| 攻击间隔 | 0 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 盾卫 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 通过盾牌，反弹#1%的近战伤害给攻击者 | | |
| 类型 | 1 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 20 | 召唤花费 | 10 |
| 生命值 | 780 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 30 | 技能参数1 | 30 |
| 防御 | 40 | 技能参数2 |  |
| 攻击间隔 | 2 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 重装斧卫 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 每次攻击后，都能增加自身#1%的攻击力 | | |
| 类型 | 1 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 45 | 召唤花费 | 7 |
| 生命值 | 500 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 45 | 技能参数1 | 30 |
| 防御 | 10 | 技能参数2 |  |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 毒巫师 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 全身是素，能使目标及攻击自己的近战单位中毒，每秒造成$1伤害，持续#2秒 | | |
| 类型 | 1 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 40 | 召唤花费 | 8 |
| 生命值 | 520 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 42 | 技能参数1 | 35 |
| 防御 | 5 | 技能参数2 | 3 |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 | 0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 铁甲卫士 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 铁甲上的防御魔法能对所有攻击其的所有单位造成$1伤害 | | |
| 类型 | 1 | 攻击距离 | 1 |
| 攻击力 | 75 | 召唤花费 | 75 |
| 生命值 | 600 | 技能CD | 600 |
| 速度 | 44 | 技能参数1 | 44 |
| 防御 | 25 | 技能参数2 | 25 |
| 攻击间隔 | 0.8 | 技能参数3 | 0.8 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 饥饿兽人 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 可快速消耗体内的能量修复自身的伤口，每秒回$1血 | | |
| 类型 | 1 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 80 | 召唤花费 | 14 |
| 生命值 | 1000 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 30 | 技能参数1 | 70 |
| 防御 | 0 | 技能参数2 | 0 |
| 攻击间隔 | 1.8 | 技能参数3 | 14 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 黑耀石菇 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 攻击中有#1%机率使目标眩晕#2秒 | | |
| 类型 | 2 | 攻击距离 | 100 |
| 攻击力 | 10 | 召唤花费 | 3 |
| 生命值 | 35 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 52 | 技能参数1 | 70 |
| 防御 | 3 | 技能参数2 | 1 |
| 攻击间隔 | 0.8 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 碧玉药菇 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 自身散发出的气场能使#1范围内的已方单位，每秒回复$2点生命 | | |
| 类型 | 2 | 攻击距离 | 100 |
| 攻击力 | 10 | 召唤花费 | 2 |
| 生命值 | 50 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 60 | 技能参数1 | 200 |
| 防御 | 0 | 技能参数2 | 10 |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 橙光仙菇 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 对方生命百分比越小，额外附加伤害越大，上限为$1点 | | |
| 类型 | 2 | 攻击距离 | 80 |
| 攻击力 | 12 | 召唤花费 | 3 |
| 生命值 | 40 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 45 | 技能参数1 | 90 |
| 防御 | 7 | 技能参数2 | 0 |
| 攻击间隔 | 1.3 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 蓝瘦香菇 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 使目标减速#1%，持续#2秒 | | |
| 类型 | 2 | 攻击距离 | 70 |
| 攻击力 | 18 | 召唤花费 | 2 |
| 生命值 | 60 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 50 | 技能参数1 | 60 |
| 防御 | 3 | 技能参数2 | 3 |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 炽红花菇 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 召唤一个分身，持续#1秒 | | |
| 类型 | 2 | 攻击距离 | 60 |
| 攻击力 | 20 | 召唤花费 | 2 |
| 生命值 | 50 | 技能CD | 10 |
| 速度 | 55 | 技能参数1 | 20 |
| 防御 | 5 | 技能参数2 |  |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 牛头人 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 具有重生能力，能在首次死亡后#1秒内复活并回满血 | | |
| 类型 | 2 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 60 | 召唤花费 | 7 |
| 生命值 | 340 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 45 | 技能参数1 | 1 |
| 防御 | 10 | 技能参数2 |  |
| 攻击间隔 | 1.2 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 豌豆 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 每隔一定时间能喷出特殊子弹，降低目标#1%的攻击、防御和速度，持续#2秒,可以叠加 | | |
| 类型 | 2 | 攻击距离 | 130 |
| 攻击力 | 30 | 召唤花费 | 6 |
| 生命值 | 140 | 技能CD | 5 |
| 速度 | 52 | 技能参数1 | 20 |
| 防御 | 5 | 技能参数2 | 15 |
| 攻击间隔 | 0.9 | 技能参数3 | 130 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 黑石守卫 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 身体会#1%几率掉下石头，对攻击其的单位造成#2秒眩晕 | | |
| 类型 | 2 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 90 | 召唤花费 | 11 |
| 生命值 | 1500 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 40 | 技能参数1 | 30 |
| 防御 | 15 | 技能参数2 | 1 |
| 攻击间隔 | 2.5 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 橙石守卫 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 使攻击其的所有单位降低#1%防御力，持续#2秒 | | |
| 类型 | 2 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 40 | 召唤花费 | 9 |
| 生命值 | 880 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 45 | 技能参数1 | 25 |
| 防御 | 30 | 技能参数2 | 3 |
| 攻击间隔 | 1.5 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 蓝石守卫 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 冰冻的身体会使攻击它的所有单位减速#1%，持续#2秒 | | |
| 类型 | 2 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 20 | 召唤花费 | 5 |
| 生命值 | 720 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 55 | 技能参数1 | 30 |
| 防御 | 10 | 技能参数2 | 5 |
| 攻击间隔 | 1.3 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 红石守卫 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 死亡后尸体会释放出热量焯烧#1范围内的敌人，每秒造成$2点伤害，持续#3秒 | | |
| 类型 | 2 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 70 | 召唤花费 | 8 |
| 生命值 | 880 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 50 | 技能参数1 | 100 |
| 防御 | 12 | 技能参数2 | 20 |
| 攻击间隔 | 1.6 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 黑色风暴 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 使一个己方单位获得魔免效果并每秒回$2点生命，持续#1秒 | | |
| 类型 | 2 | 攻击距离 | 150 |
| 攻击力 | 55 | 召唤花费 | 9 |
| 生命值 | 400 | 技能CD | 9 |
| 速度 | 60 | 技能参数1 | 20 |
| 防御 | 3 | 技能参数2 | 20 |
| 攻击间隔 | 1.1 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 红色风暴 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 如果攻击杀死了敌人，会使其尸体爆炸，对#1范围内敌方单位造成$2伤害 | | |
| 类型 | 2 | 攻击距离 | 80 |
| 攻击力 | 80 | 召唤花费 | 10 |
| 生命值 | 380 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 65 | 技能参数1 | 50 |
| 防御 | 3 | 技能参数2 | 50 |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 蓝色风暴 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 使一个己方单位加速#1%，持续#2秒 | | |
| 类型 | 2 | 攻击距离 | 100 |
| 攻击力 | 50 | 召唤花费 | 9 |
| 生命值 | 500 | 技能CD | 10 |
| 速度 | 55 | 技能参数1 | 35 |
| 防御 | 3 | 技能参数2 | 30 |
| 攻击间隔 | 0.8 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 橙色风暴 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 使一个己方单位增加#1%防御力，持续#2秒 | | |
| 类型 | 2 | 攻击距离 | 120 |
| 攻击力 | 45 | 召唤花费 | 9 |
| 生命值 | 720 | 技能CD | 8 |
| 速度 | 50 | 技能参数1 | 30 |
| 防御 | 8 | 技能参数2 | 20 |
| 攻击间隔 | 1.3 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 溶岩精灵 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 攻击时对目标#1范围的敌方单位造成$2伤害 | | |
| 类型 | 2 | 攻击距离 | 50 |
| 攻击力 | 90 | 召唤花费 | 13 |
| 生命值 | 400 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 30 | 技能参数1 | 30 |
| 防御 | 10 | 技能参数2 | 90 |
| 攻击间隔 | 2.1 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 黑泥怪 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 冲向目标并自爆，同时使#1范围内敌人晕#2秒 | | |
| 类型 | 3 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 50 | 召唤花费 | 2 |
| 生命值 | 120 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 30 | 技能参数1 | 80 |
| 防御 | 0 | 技能参数2 | 2 |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 橙泥怪 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 冲向目标并自爆，同时降低#1范围内敌人#2%防御力，持续#3秒 | | |
| 类型 | 3 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 30 | 召唤花费 | 2 |
| 生命值 | 80 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 40 | 技能参数1 | 100 |
| 防御 | 5 | 技能参数2 | 50 |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 | 5 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 绿泥怪 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 冲向目标并自爆，同时感染#1范围内敌人，被感染者死后会对周遭敌人造成$2伤害，效果持续#3秒 | | |
| 类型 | 3 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 60 | 召唤花费 | 3 |
| 生命值 | 50 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 50 | 技能参数1 | 100 |
| 防御 | 0 | 技能参数2 | 50 |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 | 15 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 骷髅弓箭手 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 每次攻击对目标额外造成$1点真实伤害 | | |
| 类型 | 3 | 攻击距离 | 160 |
| 攻击力 | 10 | 召唤花费 | 2 |
| 生命值 | 10 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 44 | 技能参数1 | 10 |
| 防御 | 0 | 技能参数2 |  |
| 攻击间隔 | 0.7 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 骷髅士兵 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 出战时制造#1个一模一样分身（非召唤物） | | |
| 类型 | 3 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 10 | 召唤花费 | 1 |
| 生命值 | 10 | 技能CD | -1 |
| 速度 | 50 | 技能参数1 | 1 |
| 防御 | 5 | 技能参数2 |  |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 死神 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 如果攻击造成目标死亡，在其尸体上召唤#1个骷髅士兵，持续#2秒 | | |
| 类型 | 3 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 100 | 召唤花费 | 7 |
| 生命值 | 400 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 52 | 技能参数1 | 2 |
| 防御 | 4 | 技能参数2 | 10 |
| 攻击间隔 | 1.3 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 骷髅矿工 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 帽子上附有不知名能量，能为其抵挡#1次伤害 | | |
| 类型 | 3 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 60 | 召唤花费 | 3 |
| 生命值 | 10 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 49 | 技能参数1 | 5 |
| 防御 | 5 | 技能参数2 |  |
| 攻击间隔 | 1.1 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 幽灵 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 攻击相同的目标时，每次伤害为上一次的#1倍 | | |
| 类型 | 3 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 50 | 召唤花费 | 8 |
| 生命值 | 540 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 55 | 技能参数1 | 1.5 |
| 防御 | 8 | 技能参数2 |  |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 亡灵 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 死亡后逸散的能量，能增加已方#1范围内单位#2%攻击力，持续#3秒 | | |
| 类型 | 3 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 45 | 召唤花费 | 8 |
| 生命值 | 500 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 36 | 技能参数1 | 100 |
| 防御 | 3 | 技能参数2 | 100 |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 | 5 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 蓝泥怪 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 冲向目标并自爆，同时降低#1范围内敌人#2%速度，持续#3秒 | | |
| 类型 | 3 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 30 | 召唤花费 | 2 |
| 生命值 | 400 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 20 | 技能参数1 | 100 |
| 防御 | 3 | 技能参数2 | 50 |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 | 5 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 巫妖 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 每次攻击叠加对方生命上限#1%的伤害 | | |
| 类型 | 3 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 20 | 召唤花费 | 10 |
| 生命值 | 550 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 50 | 技能参数1 | 20 |
| 防御 | 5 | 技能参数2 |  |
| 攻击间隔 | 1.2 | 技能参数3 | 0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 红袍怨灵 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 沟通黑暗力量，召唤#1个骷髅士兵到身旁，骷髅士兵存活#2秒 | | |
| 类型 | 3 | 攻击距离 | 100 |
| 攻击力 | 60 | 召唤花费 | 12 |
| 生命值 | 370 | 技能CD | 10 |
| 速度 | 50 | 技能参数1 | 3 |
| 防御 | 3 | 技能参数2 | 10 |
| 攻击间隔 | 0.9 | 技能参数3 | 100 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 木乃伊 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 每次攻击可从对方身上吸取生命力，回复伤害值#1%的生命值 | | |
| 类型 | 3 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 70 | 召唤花费 | 10 |
| 生命值 | 520 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 50 | 技能参数1 | 70 |
| 防御 | 6 | 技能参数2 |  |
| 攻击间隔 | 0.8 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 白袍怨灵 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 沟通黑暗力量，召唤#1个骷髅弓箭手到身旁，骷髅弓箭手存活#2秒 | | |
| 类型 | 3 | 攻击距离 | 100 |
| 攻击力 | 60 | 召唤花费 | 12 |
| 生命值 | 350 | 技能CD | 10 |
| 速度 | 50 | 技能参数1 | 2 |
| 防御 | 3 | 技能参数2 | 7 |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 红泥怪 | | |
| 图片 |  | | |
| 描述 | 冲向目标并自爆，同时使#1范围内敌人中毒，每秒损失$2生命值，持续#3秒 | | |
| 类型 | 3 | 攻击距离 | 0 |
| 攻击力 | 100 | 召唤花费 | 2 |
| 生命值 | 80 | 技能CD | 0 |
| 速度 | 40 | 技能参数1 | 100 |
| 防御 | 0 | 技能参数2 | 10 |
| 攻击间隔 | 1 | 技能参数3 | 5 |