

## LOL13.3版本改动详情：坦克辅助改动 打野Gank改动

2月1日讯今日，召唤师峡谷首席游戏玩法设计师Riot Phroxzon公布了13.3版本改动前瞻。削弱打野Gank，加强了泰坦、牛头，削弱阿木木、卡萨丁、奎桑提。



Riot Phroxzon：“我们取消了对潘森，锤石，以及派克的改动，以免对版本造成过多的影响，希望在13.2版本对于重伤和护阵师的改动后，不让版本的改变过大。野区的改动是为了削弱gank（点心对gank有利，让越塔变得风险更大了一些），以及用经济换取了一些经验值（打野更想要经验值）。”

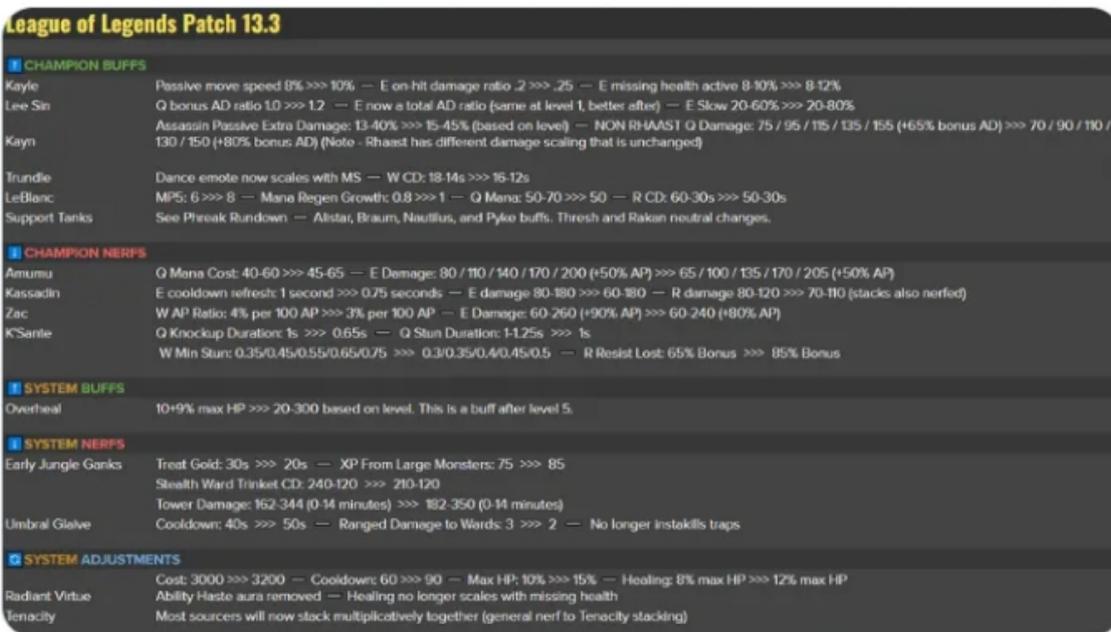


Matt Leung-Harrison  
@RiotPhroxzon



Pulled back Pantheon, Thresh & Pyke in order to not creep too much damage and being careful not to over-swing after 13.2 GW and Enchanter changes.

Jungle changes aim to nerf ganking (treats benefit ganking, making dives a bit riskier) & trading gold for XP (junglers pref XP).



9:30 AM · Feb 1, 2023 · 44.4K Views

## 英雄增强

天使：

被动提供的移动速度从9%变为10%；E技能的伤害加成从0.2变为0.25；E技能造成的已损失生命值伤害加成从8%-10%变为8%-12%；

盲僧：

Q技能的额外攻击力加成从1变为1.2；E技能现在有了全新的AD加成（一级时相同，之后会更高）；E技能提供的减速从20%-60%变为20%-80%；

### 凯隐：

刺客形态被动的额外伤害从13%-40%变为15%-45%（基于等级）；暗裔形态的Q技能伤害从75/95/115/135/155+65%额外AD变为70/90/110/130/150+85%额外AD

（注：刺客形态有着不同的伤害成长，所以不会受到影响）；

### 巨魔：

跳舞动作的速率现在随着移速而增加；W技能的冷却时间从18秒-14秒变为16秒-12秒；

### 妖姬：

每五秒蓝量回复从6变为8；成长蓝量回复从0.8变为1；Q技能蓝耗从50-70变为全等级50；R技能冷却时间从60秒-30秒变为50秒-30秒；

辅助坦克：（潘森，派克，和锤石的改动已经被移除）

## 牛头酋长 阿利斯塔

### 被动技能【凯旋怒吼】

治疗自身生命值：23-142（随等级提升）      5%牛头最大生命值（设计师表示改动后相当于加强了40%）

治疗队友生命值：46-284（随等级提升）      6%牛头最大生命值（设计师表示改动后相当于削弱了15%）

### Q 技能【大地粉碎】

法力消耗：55/60/65/70/75      50/55/60/65/70

AP加成：50%      70%

### W 技能【野蛮冲撞】

法力消耗：65/70/75/80/85 50/55/60/65/70

A P加成：70% 90%

E 技能【践踏】

法力消耗：50/60/70/80/90 50/55/60/65/70

A P加成：40% 70%

**弗雷尔卓德之心 布隆**

基础生命回复：1.7/秒 2/秒

基础生命值：610 640

被动技能【震荡猛击】

对同一目标的冷却时间：8/6/4（在1/7/13级时变化） 8/6/4（在1/6/11级时变化）

Q 技能【寒冬之咬】

冷却时间：10/9/8/7/6秒 8/7.5/7/6.5/6秒

**深海泰坦 诺提勒斯**

被动技能【排山倒海】

被动伤害：2+（6\*等级） 8+（6\*等级）

W 技能【泰坦之怒】

法力消耗：80 60

固定护盾值：40/50/60/70/80 50/60/70/80/90

## E 技能【暗流涌动】

技能伤害：55/85/115/145/175+30%法术强度 55/90/125/160/195+50%法术强度

## 英雄削弱

阿木木：Q技能蓝耗从40-60变为45-65；E技能伤害从80/110/140/170/200+50%AP变为65/100/135/170/205+50%AP；

卡萨丁：E技能冷却时间刷新从1秒变为0.75秒；E技能伤害从80-180变为60-180；R技能伤害从80-120百年末70-110（每层也会被削弱）；

扎克：W技能AP加成从每100AP提供4%变为每100AP提供3%；E技能伤害从60-260+90%AP变为60-240+80%AP；

奎桑提：Q技能击飞持续时间从1秒变为0.65秒；Q技能眩晕持续时间从1秒-1.25秒变为全等级1秒；W技能最短的眩晕时间从0.35秒/0.45秒/0.55秒/0.65秒/0.75秒变为0.3秒/0.35秒/0.4秒/0.45秒/0.5秒；R技能失去的双抗从65%额外双抗变为85%额外双抗；

## 机制增强

过量治疗：护盾从10+9%最大生命值变为20-300（基于等级）；从五级开始后这会变成加强；

## 机制削弱

打野的前期Gank：点心金币的刷新时间从30秒变为20秒；从大型野怪身上得到的经验从75变为85；侦察守卫的冷却时间从240秒-120秒变为210秒-120秒；防御塔伤害从1621-344（0-14分钟）变为182-350（0-14分钟）；

暗影阔剑：冷却时间从40秒变为50秒；远程对于眼的伤害从3变为2；普通攻击不再立刻击杀被显形的陷阱；

## 机制调整

辉耀美德：价格从3000变为3200；冷却时间从60秒变为90秒；提供的最大生命值从10%变为15%；提供的治疗从8%最大生命值变为12%最大生命值；提供的技能急速光环被移除；治疗不再和已损失生命值挂钩；

韧性：现在大部分的韧性计算会用乘法进行增加（总体对于韧性叠加的削弱）

League of Legends Patch 13.3	
<b>CHAMPION BUFFS</b>	
Kayle	Passive move speed 8% >>> 10% — E on-hit damage ratio .2 >>> .25 — E missing health active 8-10% >>> 8-12%
Lee Sin	Q bonus AD ratio 1.0 >>> 1.2 — E now a total AD ratio (same at level 1, better after) — E Slow 20-60% >>> 20-80%
Kayn	Assassin Passive Extra Damage: 13-40% >>> 15-45% (based on level) — NON RHAAST Q Damage: 75 / 95 / 115 / 135 / 155 (+65% bonus AD) >>> 70 / 90 / 110 / 130 / 150 (+80% bonus AD) (Note - Rhaast has different damage scaling that is unchanged)
Trundle	Dance emote now scales with MS — W CD: 18-14s >>> 16-12s
LeBlanc	MP5: 6 >>> 8 — Mana Regen Growth: 0.8 >>> 1 — Q Mana: 50-70 >>> 50 — R CD: 60-30s >>> 50-30s
Support Tanks	See Phreak Rundo — Alistar, Braum, Nautilus, and Pyke buffs. Thresh and Rakan neutral changes.
<b>CHAMPION NERFS</b>	
Amumu	Q Mana Cost: 40-60 >>> 45-65 — E Damage: 80 / 110 / 140 / 170 / 200 (+50% AP) >>> 65 / 100 / 135 / 170 / 205 (+50% AP)
Kassadin	E cooldown refresh: 1 second >>> 0.75 seconds — E damage 80-180 >>> 60-180 — R damage 80-120 >>> 70-110 (stacks also nerfed)
Zac	W AP Ratio: 4% per 100 AP >>> 3% per 100 AP — E Damage: 60-260 (+90% AP) >>> 60-240 (+80% AP)
K'Sante	Q Knockup Duration: 1s >>> 0.65s — Q Stun Duration: 1-1.25s >>> 1s W Min Stun: 0.35/0.45/0.55/0.65/0.75 >>> 0.3/0.35/0.4/0.45/0.5 — R Resist Lost: 65% Bonus >>> 85% Bonus
<b>SYSTEM BUFFS</b>	
Overheal	10+9% max HP >>> 20-30% based on level. This is a buff after level 5.
<b>SYSTEM NERFS</b>	
Early Jungle Ganks	Treat Gold: 30s >>> 20s — XP From Large Monsters: 75 >>> 85 Stealth Ward Trinket CD: 240-120 >>> 210-120 Tower Damage: 162-344 (0-14 minutes) >>> 182-350 (0-14 minutes)
Umbral Glaive	Cooldown: 40s >>> 50s — Ranged Damage to Wards: 3 >>> 2 — No longer instakills traps
<b>SYSTEM ADJUSTMENTS</b>	
Radiant Virtue	Cost: 3000 >>> 3200 — Cooldown: 60 >>> 90 — Max HP: 10% >>> 15% — Healing: 8% max HP >>> 12% max HP Ability Haste aura removed — Healing no longer scales with missing health
Tenacity	Most sourcers will now stack multiplicatively together (general nerf to Tenacity stacking)

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16752304606912.html>