

13.3版本更新：龙王重做归来 LPL或迎来野核硬辅版本

今日LOL官网更新英雄联盟13.3的版本更新公告，龙王重做归来，野区多维度调整，包括饰品眼前期CD缩短，防御塔伤害提升，野区金币调整。其他的还有韧性系统调整，安妮的E技能和提伯斯加强，奎桑提多个技能数值遭削弱，卡萨丁E、R削弱，锤石、牛头、泰坦等硬辅加强！

原文如下：

LOL将在2月14日凌晨1点开始全区停机维护(请注意：2月14日0点将关闭排位赛入口，不会影响正在进行的排位赛)发布13.3版本，预计停机时间为1:00-12:00。对于在停机期间结束的活动，其实际结束时间也将提前至停机维护开始时，敬请留意

请各位准备好迎接一个超脱凡尘的版本，因为群星已经列阵，而奥瑞利安·索尔更新已经到来!

等等，还有更多!这个版本还有让尾巴100%蓬松的阿狸美术更新，增强了一些处于困境的近战辅助，削弱了一些诸如【黯影阔剑】和【辉耀美德】等人气装备，打扫了韧性系统。和往常一样，感谢阅读，峡谷见!

云顶之弈版本公告在此!

版本要闻

13.3 版本公告

削弱



增强



调整



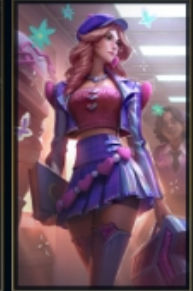
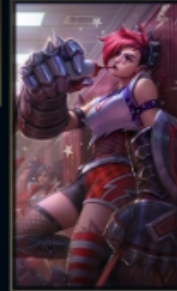
标识含义



系统



+ 新皮肤





铸星龙王 奥瑞利安·索尔

全面更新，多个技能得到调整。

“奥瑞利安·索尔的全面更新在此。《英雄联盟》团队希望大家能享受他的星界成长性、全新且改良过的技能，以及绝对令人惊叹的终极技能！”



被动 - 星海焕然

奥瑞利安·索尔的伤害型技能会将敌人化为星尘，星尘可用来永久增强他的每个技能。

Q - 星河冲荡：Q爆发造成额外的 $(0.031 \times \text{星尘层数})\%$ 最大生命值的魔法伤害

W - 星穹流丽：基于星尘层数提升最大飞行距离

E - 星芒凝汇：提升区域范围和处决阈值

R - 星天 / 落瀑：提升区域范围



Q - 星河冲荡

法力消耗：每秒45/50/55/60/65法力

冷却时间：3秒

完整技能描述：奥瑞利安·索尔喷吐星焰，至多持续(3.25/3.25/3.25/3.25/9999)秒，每秒对首个命中的敌人造成

$(15/25/35/45/55 + 30 - 90 \text{ (基于等级)} + 60\% \text{法术强度})$ 魔法伤害并对附近的敌人们造成50%此伤害。对相同敌人每进行一整秒的吐息，就会造成一次爆发性的 $(40/50/60/70/80 + 20 - 40 \text{ (基于等级)} + 50\% \text{法术强度})$ 魔法伤害外加 $(0.031 \times \text{星尘层数})\%$ 最大生命值的魔法伤害，并且如果这个敌人是英雄，还会吸收1星尘。这个技能的距离是750 - 920 (基于等级)。百分比伤害对野怪的上限为300魔法伤害。



W - 星穹流丽

法力消耗：80/85/90/95/100法力

冷却时间：22/20.5/19/17.5/16秒

完整技能描述：奥瑞利安·索尔向一个方向飞行。在飞行时，Q星河冲荡没有冷却时间，没有最大引导时长，并且它的固定伤害提升14%/15.5%/17%/18.5%/20%。参与击杀那些在3秒内被你造成过伤害的英雄后，会返还这个技能90%的冷却时间。再次施放W星穹流丽会提前结束飞行。在飞行时施放Q星河冲荡会使飞行速度降低50%。飞行速度是 $335 + 100\%$ 移动速度。



E - 星芒凝汇

法力消耗：60/70/80/90/100法力

冷却时间：12/11.5/11/10.5/10秒

完整技能描述：奥瑞利安·索尔召唤一个黑洞，对敌人们每秒造成 $(10/15/20/25/30 + 40\% \text{法术强度})$ 魔法伤害并缓慢地将他们拉拽向黑洞的中心，持续5秒。黑洞中心的敌人一旦低于 $(5 + 2.6\% \text{星尘层数})\%$ 最大生命值就会立刻阵亡。每有一名敌人在黑洞中阵亡，以及一名敌方英雄在黑洞中每被困住一秒，黑洞就会吸收星尘。这个技能的施放距离为750 - 920 (基于等级)。黑洞中的小兵和野怪拥有0移动速度。(英雄们每秒提供1星尘。阵亡于黑洞中的单位们提供的星尘：史诗级野怪为10星尘，英雄和大型野怪为5星尘，攻城兵为3星尘，小兵和小型野怪为1星尘。)



R - 星落 / 天瀑

法力消耗：100法力

冷却时间：120/110/100秒

星落：奥瑞利安·索尔从诸天摘取一颗巨型星星并将其砸入大地中，对敌人造成 $(150/250/350 + 65\% \text{法术强度})$ 魔法伤害、1.25秒晕眩并且每命中一名英雄就会吸收5星尘。

天瀑：收集75星尘时会使下一个星落转变为天瀑。奥瑞利安·索尔从宇宙中拖来一个星座的怒火，在一个更大的区域造成 $(187.5/312.5/437.5 + 81.25\% \text{法术强度})$ 魔法伤害，对命中的敌人们造成1.25秒击飞，并释放一道巨型冲击波，对英雄和史诗级野怪造成 $(150/250/350 + 65\% \text{法术强度})$ 魔法伤害并对命中的所有敌人造成持续1秒的75%减速。



殇之木乃伊 阿木木

Q法力消耗提升。E基础伤害降低。

“ 《英雄联盟》团队在上个赛季的末期调整了阿木木，因此这个殇之木乃伊可以与全新的灵兽同伴们一起找朋友了。不过，他在打野位和辅助位上找到的朋友似乎过多了，因此《英雄联盟》团队把这2个位置的阿木木都进行了削弱。”



Q - 绷带牵引

法力消耗：40/45/50/55/60→45/50/55/60/65



E - 阿木木的愤怒

伤害：80/110/140/170/200 (+50%法术强度)→65/100/135/170/205 (+50%法术强度)



黑暗之女 安妮

被动会在重生时完全充能。E护盾值提升，冷却时间缩短，回敬伤害和条件调整。R提伯斯的生命值、护甲、魔抗和移动速度提升。

“安妮难以取得胜利，即使是在对阵那些她应该好打对手时。《英雄联盟》团队正在给这位元老英雄一些急需的品质级增强，增强对象是她的熔岩护盾和被动，并提升了提伯斯在后期战斗时的耐久度。这些改动的目的，是在不增强她的前置爆发伤害的前提下对她进行增强，但《英雄联盟》团队会持续保持关注，来确保这些改动能让她的实力得以发挥。”



被动 - 嗜火

第一团火：安妮将在游戏开始时和在她重生时使她的被动完全充能



E - 熔岩护盾

护盾值：40/85/130/175/220 (+35%法术强度)→60/100/140/180/220 (+55%法术强度)

冷却时间：14/13/12/11/10秒→12/11/10/9/8秒

回敬魔法伤害：20/30/40/50/60 (+20%法术强度)→30/45/60/75/90 (+40%法术强度)

新增回敬魔法伤害条件：当【熔岩护盾】处于激活状态时，敌人在用普攻命中护盾时会受到魔法伤害→当【熔岩护盾】处于激活状态时，敌人在用普攻和技能命中护盾时会受到魔法伤害

新增回敬魔法伤害详情：【熔岩护盾】在每个护盾周期内仅会对每个目标造成一次伤害。(备注：提伯斯的复制护盾会被算为一个新的护盾，并且能在每个护盾周期内会对每个目标造成一次伤害)



R - 提伯斯之怒

提伯斯的生命值：1300/2200/3100→1300/2200/3100 (+75%法术强度)

提伯斯的双抗：30/60/90 护甲和魔抗→30/60/90 (+5%法术强度) 护甲和魔抗

提伯斯的移动速度：全等级350→350/375/400



德玛西亚皇子 嘉文四世

基础护甲提升，W冷却时间缩短，护盾值现在受益于攻击力，护盾时长缩短。

“【黄金圣盾】并不是英雄联盟历史上最闪耀的技能(尽管这个名字可能会产生误导)。嘉文的W是故意被维持在表现略微乏力的程度上的，因为它在职业比赛中对于低经济打野来说是一个出色的防御技能。然而，由于耐久度更新嘉文需要充当一个对后排有足够威慑力的角色，所以《英雄联盟》团队正在加强他的护盾以奖励他的更偏攻击力的出装流派。”

基础属性

基础护甲：34→36



W - 黄金圣盾

冷却时间：9秒→8秒

护盾值：60/80/100/120/140→60/80/100/120/140 (+ 80%额外攻击力)

护盾时长：5秒→4秒



纳祖芒荣耀 奎桑提

基础生命值提升。Q击飞和晕眩时长缩短。W最小晕眩时长缩短。R额外双抗损失提升。

“ 奎桑提现在拥有的控制效果过于多了，导致他能过于有效地封锁对手们，因此《英雄联盟》团队正在调低他的各个数值，来让他的进攻性降低一些(这些改动应该也能有助于让韧性在对抗这位纳祖芒荣耀时更加有效)。最后，《英雄联盟》团队正在调低他在战斗中开启傲岸雄姿后的的耐久度，来强调他需要使敌人落单。

”

基础属性

成长生命值: 108→114



Q - 无双陀螺

Q3击飞时长: 1秒→0.65秒

Q3晕眩时长: 1~1.25秒→1秒



W - 辟路先锋

最小晕眩时长: 0.35/0.45/0.55/0.65/0.75秒→0.3/0.35/0.4/0.45/0.5秒



R - 傲岸雄姿

双抗损失: 65%额外双抗→85%额外双抗



虚空行者 卡萨丁

E基础伤害降低，来自附近技能施放的冷却缩减降低。R基础伤害降低，每层额外伤害降低。

“ 即使是在上个版本的削弱后，卡萨丁依然还是卡萨赢。这些削弱的目标是他的核心强项之二：他在前期的高效换血能力，以及在后期的刷E能力。因此《英雄联盟》团队将这两个强项都调低了，来帮他重回基准线。”



E - 能量脉冲

基础伤害：80/105/130/155/180 (+ 85%法术强度)→60/90/120/150/180 (+ 85%法术强度)

来自附近技能施放的冷却缩减：1秒→0.75秒



R - 虚空行走

魔法伤害：80/100/120 (+ 40%法术强度) (+ 2%最小法力值)→70/90/110 (+ 40%法术强度) (+ 2%最小法力值)

每层额外伤害：40/50/60 (+ 10%法术强度) (+ 1%最小法力值)→35/45/55 (+ 10%法术强度) (+ 1%最小法力值)



正义天使 凯尔

被动额外移动速度提升。E附加伤害的法强收益提升。

“ 凯尔的后期待感觉稍微欠缺点天使风采，因此《英雄联盟》团队给了她一些水平展现力，来让她变强，尤其是在她的本命玩家们手中。”



被动 - 登神长阶

昂扬状态额外移动速度：8%→10%



E - 星火符刃

被动附加伤害：15/20/25/30/35 (+ 10%额外攻击力) (+ 20%法术强度)→15/20/25/30/35 (+ 10%额外攻击力) (+ 25%法术强度)



诡术妖姬 乐芙兰

法力回复和成长法力回复提升。Q法力消耗现在全等级固定。R前几级的冷却时间缩短。

“ 乐芙兰在所有水平的对局中都处在困境，并且现在她已经不是一个职业联赛常客了，因此《英雄联盟》团队正在让她能够获得更多一些法力值以缓和这种困境。这应该有助于乐芙兰玩家们在较艰苦的对线中找到一些胜机，在更多一些对局中滚起雪球，并让她完成更多一些的清线和耗血。

”

基础属性

法力回复：6→8

成长法力回复：0.8→1



Q - 恶意魔印

法力消耗：50/55/60/65/70→全等级50



R - 故技重施

冷却时间：60/45/30秒→50/40/30秒



盲僧 李青

“ Q攻击力收益提升。E基础伤害降低，减速效果降低。

李青很少能在大众水平的玩家们手中变强，因为他的技能上限太高了。《英雄联盟》团队不想降低他的水平展现力，因此通过在游戏中期给予他更多伤害并在游戏后期提供更多功能性的方式，《英雄联盟》团队希望他即使没有300手速完成回旋踢也能找到胜机。

”



Q - 天音波 / 回音击

天音波物理伤害：55/80/105/130/155 (+ 100%额外攻击力)→55/80/105/130/155 (+ 110%额外攻击力)

回音击最小物理伤害：55/80/105/130/155 (+ 100%额外攻击力)→55/80/105/130/155 (+ 120%额外攻击力) (备注：最大伤害依然是最小伤害的双倍。)



E - 天雷破 / 摧筋断骨

总伤害：100/130/160/190/220 (+ 100%额外攻击力)→35/65/95/125/155 (+ 100%总攻击力)

减速效果：20/30/40/50/60%→20/35/50/65/80%



巨魔之王 特朗德尔

W全等级冷却时间缩短。发现了他对舞蹈的热情。

“ 在各种间接影响到他的系统削弱，外加直接影响到他的其它削弱之后，特朗德尔真的感觉不像巨魔之王了。因此《英雄联盟》团队回退了对他W冷却时间的削弱，这样他就更有过往的国王感觉了，而这也是给了他一个跳舞的理由。

”



W - 冰封领域

冷却时间：18/17/16/15/14秒→16/15/14/13/12秒

重要信息

秀出你的舞步!：特朗德尔的舞蹈速度现在会受益于特朗德尔的移动速度。



生化魔人 扎克

W法强收益降低。E法强收益降低。

“ 扎克用橡筋弹弓飞跃成为顶级打野(在别的路也顺便得到了提升)。近期的【恶魔之拥】削弱将他的强度略微降低了，但他比起同位置的其余英雄来说依然表现抢眼。《英雄联盟》团队降低了他的伤害收益率，这样他就要么不得和其他坦克们一样更加依赖队友们打伤害，要么就被迫投入更多到法强装备来对脆皮目标们构成威胁。

”



W - 不稳定物质

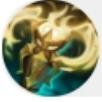
魔法伤害: 35/50/65/80/95 (+ 4/5/6/7/8% (+ 4%每100法术强度) 目标的最大生命值→35/50/65/80/95 (+ 4/5/6/7/8% (+ 3%每100法术强度) 目标的最大生命值



E - 橡筋弹弓

魔法伤害: 60/110/160/210/260 (+90%法术强度)→60/105/150/195/240 (+80%法术强度)

装备与物品



辉耀美德

“【辉耀美德】目前强过头了(即使登场率并没有反映出这一点),由于这件装备的各种优点的模糊程度(因为在你购买一件强大的装备时,你应该会有强大的感觉),它的强大之处确实不太明显。《英雄联盟》团队正在让【辉耀美德】好的一面更加明显和有影响力,同时移除了一些让这件装备有点过头的无关强度。《英雄联盟》团队觉得软辅们已经有丰富的防御型辅助装备了,而【辉耀美德】就是打算给无私的坦克型辅助们用的,而他们则没那么多防御型辅助装备。因此《英雄联盟》团队正在将【辉耀美德】的价值与精打细算获得更多生命值的坦克辅助们联系得更加直接。”

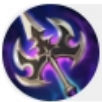
总花费: 3000→3200

被动 - 指引之光 冷却时间: 60秒→90秒

被动 - 指引之光 最大生命值提升: 10%→15%

总治疗效果: 9秒里持续治疗共8~16%最大生命值(备注: 包括治疗增幅被动)⇒ 9秒里持续治疗共12%最大生命值

移除技能急速: 你和1200码内的所有友军获得20非终极技能急速→已被移除



黯影阔剑

“对刺客、辅助、刺客型辅助、尤其是射手型辅助(别再拆这些手无寸铁的守卫了,艾希),【黯影阔剑】目前在封锁敌方视野方面过于高效了。不过《英雄联盟》团队认为这件装备值得占用一个物品栏,因此削弱了它的冷却时间和在摧毁敌方陷阱与视野方面的综合能力。”

冷却时间: 40秒→50秒

更新远程英雄对守卫的伤害已削弱: 当一名携带着【黯影阔剑】的远程英雄攻击一个守卫时将对其造成2真实伤害。(备注: 携带着【黯影阔剑】的近战英雄将依然守卫造成3真实伤害。)

移除陷阱交互: 【黯影阔剑】将不再秒杀陷阱,但依然会使它们显形。

符文



过量治疗

“【过量治疗】对每个人都变得更强了，尤其是对射手们来说，在需要额外耐久度的对局中可以选择带上它了。”

护盾值：10 + 9%最大生命值→20~300基于英雄等级 (备注：对5级之后而言是一次增强)

近战辅助调整

“现在单排的环境是，远程辅助和近战辅助的比率是2:1，这还算可以。但是在职业环境中，这个比率大于20:1。《英雄联盟》的最佳状态是在场上的英雄丰富多样时，因此《英雄联盟》团队正在加强一些近战辅助以在下路中创造更多的多样性。《英雄联盟》团队致力于长期关注对局中每个位置的玩法健康度，因此，如果这里的改动过于严格或过于温和，《英雄联盟》团队都将根据需要进行跟进。”

牛头酋长 阿利斯塔

被动 - 抓旋球

自我治疗: 23-142 (基于等级) → 5%最大生命值
友方治疗: 46-284 (基于等级) → 6%阵亡英雄的总最大生命值

Q - 大地粉碎

法力消耗: 55/60/65/70/75 → 50/55/60/65/70
魔法伤害: 60/100/140/180/220 (+ 50%法术强度) → 60/100/140/180/220 (+ 70%法术强度)

W - 野蛮冲撞

法力消耗: 55/60/65/70/75 → 50/55/60/65/70
魔法伤害: 55/110/165/220/275 (+ 70%法术强度) → 55/110/165/220/275 (+ 90%法术强度)

E - 铁骑

法力消耗: 50/60/70/80/90 → 50/55/60/65/70
总魔法伤害: 80/110/140/170/200 (+ 40%法术强度) → 80/110/140/170/200 (+ 70%法术强度)

弗雷尔卓德之心 布隆

被动 - 高高猛击

目标免疫时长: 8/6/4秒 (1/7/13级) → 8/6/4 (1/6/11级)

Q - 寒冬之咬

冷却时间: 10/9/8/7/6秒 → 8/7.5/7/6.5/6秒

W - 挺身而出

额外护甲与魔法: 10/14/18/22/26 → 20/25/30/35/40

深海泰坦 诺提勒斯

被动 - 排山倒海

额外伤害: 8-110 (基于等级) → 14-116 (基于等级)

W - 泰坦之怒

法力消耗: 80 → 60
护盾值: 40/50/60/70/80 (+ 8/9/10/11/12%最大生命值) → 50/60/70/80/90 (+ 8/9/10/11/12%最大生命值)

E - 潮流涌动

魔法伤害: 55/85/115/145/175 (+ 30%法术强度) → 55/90/125/160/195 (+ 50%法术强度)

血港鬼影 派克

E - 魅影闪现

被动伤害: 105/135/165/195/225 (+ 100%额外攻击力) → 105/145/185/225/265 (+ 100%额外攻击力)

幻翎 洛

Q - 星光飞锁

冷却时间: 12/11/10/9/8秒 → 11/10/9/8/7秒
法力消耗: 60 → 45
基础治疗效果: 30-115 (基于等级) (+ 55%法术强度) → 40-210 (基于等级) (+ 55%法术强度)

W - 盛大登场

魔法伤害: 70/125/180/235/290 (+ 70%法术强度) → 70/120/170/220/270 (+ 80%法术强度)

魂锁典狱长 锤石

Q - 死亡判决

魔法伤害: 100/140/180/220/260 (+ 50%法术强度) → 100/145/190/235/280 (+ 80%法术强度) (备注: 改完后可以看成是每个灵魂0.8伤害, 除非你带非法强度锤石.....但你得装队友)

W - 魂引之灯

每个灵魂的护盾值: 2 → 1.5

E - 厄运神锤

魔法伤害: 75/110/145/180/215 (+ 40% AP) → 75/110/145/180/215 (+ 60% AP) (备注: 和Q的备注类似, 改完后可以看成是每个灵魂0.6伤害)

韧性

“ 多年以来，韧性的来源已急剧提升。《英雄联盟》团队想精简这些效果的交互方式，作为对一个旧系统的清理，并让系统之间的叠加与否变得清晰一些。通过这些改动，几乎所有的韧性效果都将按乘法叠加(合则减弱)，而不是像之前的系统那样，各种系统有时会叠加得特别好从而让控制效果无效化。

”

相同组的韧性来源将彼此按乘法叠加。（备注：计算方式为 $1 - (1 - \text{同组韧性A}) \times (1 - \text{同组韧性B}) \times (1 - \text{同组韧性C})$ ，以此类推）
不同组的韧性来源将彼此按加法叠加。

A组

- 【装备】水银之靴
- 【装备】厌恨锁链
- 【物品】钢铁合剂
- 【装备】冰脉护手
- 【符文】传说：韧性
- 【符文】坚定
- 【增益】踏苔蜥效果
- 【增益】炼金科技龙增益

B组

- 【装备效果】密银黎明 主动效果
- 【召唤师技能】净化
- 【模式增益】无限火力/终极魔典的模式增益

C组

- 【技能减益】易碎(奥恩W)
- 【技能增益】勇气(盖伦W)

野区调整

“ 现在，在对打野这个角色定位目前所处的位置以及仍然需要改变的地方(这些大改动很典型)有了一副更加准确的图景后，《英雄联盟》团队有机会让赛季前野区改动落到实处了。《英雄联盟》团队这一次的主要目标是降低前期的GANK/冲塔强度，将一些强度从金币收入转移到打野玩家获得的经验上，并最终减少前期游戏的波动性。

这不是《英雄联盟》团队对野区做出的最后一批跟进改动，因为《英雄联盟》团队还有一些更大的问题想要解决，诸如前期游戏的影响力(尤其是在1~4级)、平衡的英雄续航、野怪耐久度、确保在击杀回报和刷野回报之间达到适度的平衡、以及更多。也就是说，只有当《英雄联盟》团队确信它们是游戏的最佳发展方向时才会发布它们。

金币收入

“ 小点心的收入目前对GANK型英雄的回报要多于对刷野型英雄的回报。理想情况下，这两种风格都应该是可行的，因此《英雄联盟》团队将天平拨到更平衡一点的位置上了。

每个小点心的金币：30 ⇒ 20

带着灵兽同伴时每个野怪营地的经验值：清完一个野怪营地的经验值提升了(5x营地数)经验值

视野

“ 在过去，前期视野已被证明可以防止前期的GANK，尤其是在高端水平的对局中。虽然《英雄联盟》团队不想回到过去那种双方的小地图几乎永远都是全亮的局面，但确实认为前期提供一些额外视野会有助于对目前网正在盛行的前期大量GANK现象起到一些抑制作用。鉴于下路每边有2个玩家，这个改动应该是一种利用双人路独特强项来引入更多视野的稳妥方式。

侦察守卫饰品的冷却时间：240-120 (基于英雄的平均等级) ⇒ 210-120 (基于英雄的平均等级)

GANK成效

“ 与防止前期大量GANK的目的相同，《英雄联盟》团队正在调高前期的防御塔伤害，好让前期冲塔的收益也会伴随着相应级别的风险。温馨提醒，防御塔对相同目标的每次攻击都会使下次攻击的伤害升温40%。

防御塔伤害：162-344 (0-14分钟) ⇒ 182-350 (0-14分钟)

其它改动

“ 与之前赛季相比，灵兽同伴给游戏带来了更多很多的爆发伤害，尤其是对史诗级野怪来说。这导致了这样一种境况：有些英雄从战争迷雾中出现并且其灵兽同伴也一起出现然后获得一次意外的抢野。《英雄联盟》团队认为对史诗级野怪的防守和抢夺理应是尽可能出自本意的，所以在野区中增加了一条规则，以提供一些额外的清晰度。

移除拼惩戒是英雄们的事：灵兽同伴不再对史诗级野怪造成致命伤害，

行为系统

修复了【峡谷之巅】中在击杀大龙后被敌方英雄击杀时无法领取奖励的问题。

品质级改动&BUG修复

视觉更新

调整了英雄的技能特效，包括英雄的技能、击杀特效等，让玩家在游戏中获得更好的视觉体验。

酋长斯中更新进阶改动

【峡谷之巅】模式在10分钟前新增了一组新的英雄选择限制，让玩家在游戏中获得更好的游戏体验。

调整了英雄的技能特效，包括英雄的技能、击杀特效等，让玩家在游戏中获得更好的视觉体验。

英雄选择

调整了英雄的技能特效，包括英雄的技能、击杀特效等，让玩家在游戏中获得更好的视觉体验。

品质级改动

调整了英雄的技能特效，包括英雄的技能、击杀特效等，让玩家在游戏中获得更好的视觉体验。

BUG修正

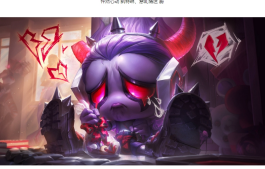
修复了【峡谷之巅】模式中在击杀大龙后无法领取奖励的问题。

BUG修复

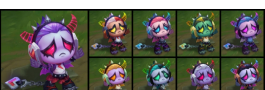
修复了【峡谷之巅】模式中在击杀大龙后无法领取奖励的问题。

即将到来的皮肤和炫彩

以下皮肤将在11月推出：



以下炫彩将在11月推出：



本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16760861818039.html>