

日期

关于波动三门炮的百科

主要供稿人：小琪 Kiritsugu

其他提供：FD-KISEKI，百度百科

如有任何想要补充，指正，建议的，联系 QQ997178850

第一部分 波动三门炮的基本数据及资料.....	1
第二部分 波动三门炮的特性.....	3
第三部分 波动三门炮的一些使用建议.....	3

第一部分 波动三门炮的基本数据及资料

名称	技能	别称	类型	图示
波动三门炮	-	三门炮	战役建筑	
HP	基础生产时间	价格	科技需求	攻击对象
5000	-	3000	-	对地
伤害类型	伤害输出	弹头速度	平均开火间隔	作用半径
高爆	750	999999	4s	-
射程	伤害衰减	技能有效时间	技能前/后摇	技能 CD
1150	-	-	-	-
两栖	移动攻击	倒退移动	速度	警戒/清雾半径



WELCOME BACK COMMANDER

RAT 社区战斗百科 ratotal.org

-	-	-	-	-	-	1250/1250
碾压/被碾压等级	侧/背面伤害加成	经验基值	高度	步兵压制值		
-	-	-	-	-	-	-
伤害修正比 (%)						
肉搏类	狙击类	枪弹类	机炮类	破片类	火箭类	穿甲类
0	0	100	100	100	100	100
光谱类	电击类	高爆类	榴弹类	鱼雷类	冲击类	镭射类
100	100	125	100	100	100	0

*以上为简化版数据，详细数据参见百科



第二部分 波动三门炮的特性

☀ 1.战役单位

不可建造，伤害爆表，经常用于 MOD 素材或者娱乐图等关卡

☀ 2.转向问题

看似可以 360 度旋转的炮塔其实只能 300 度

(基于客观事实的描述)

☀ 3.EA 的神奇设定

波动三门炮是可以被建筑物阻挡，并且与建筑物的高度大小无关，也就是说一个波动炮和单位之间隔着一个围墙，那么波动炮必须要打掉这个围墙才能攻击围墙后面的单位

第三部分 波动三门炮的一些使用建议

☀ 1.你的就是我的

在一些拥有波动三门炮的对战图中可以用工程师窃取敌方的三门炮进行还击

(实际使用过程中较常用且有效的使用建议)

