

Hypnosis  
「催眠状态」

纸上谈兵」

游戏企划书

2016-08-18



# 企划书目录

一. 整体概述.....	2
1. 企划动机.....	2
2. 特色亮点.....	2
3. 游戏主题.....	2
4. 游戏定位.....	2
二. 游戏模式.....	3
1. 整体游戏模式.....	3
2. 标准对战模式.....	4
3. 拓展对战模式.....	6
4. 多人对战模式.....	7
5. 教学（PVE）模式.....	7
三. 盈利模式.....	7
1. 整体盈利模式.....	7
2. 无交互道具.....	7
3. 对战交互道具.....	8
4. 联动部分.....	8
四. 预期成果.....	8
1. 各界面说明.....	8
2. 逻辑跳转关系.....	10
3. 界面设计图.....	10
4. 人物设计图.....	11
5. 场景设计图.....	11
6. 动画设计图.....	12
7. 加载画面设计图.....	12
8. BGM 与主题曲.....	12
五. 实现方法.....	12
六. 进度规划.....	12
附录.....	13
1. 人物属性.....	13
2. 地图设计.....	20

# 一．整体概述

## 1．企划动机

本游戏是作为《催眠状态》的协同作品，希望能丰富我们出品游戏的范围，同时拓展这一 IP 的广度与深度，因而决定制作的。

本游戏中的主要角色全部来自于《催眠状态》的正作，但在游戏中的教学部分会对人物进行简明扼要的介绍，另外也会有附带的人设介绍，可以供对正作没有了解的玩家使用。

本游戏预计与《催眠状态》正作共同于 2017 年暑期开售，因此，本游戏会在完成核心功能的基础上留有各类补充功能的框架，并以时间为重要因素进行制作。并在后期逐渐补全未能按时完成的各项功能。

另外，本游戏的前身是《催眠状态》的制作人员在制作过程中为缓解疲劳而自行创造的桌面游戏。因此，本游戏的整体风格会偏向于轻松愉快，也在游戏中刻意降低了竞技性，而增强了随机性的乐趣。

\*注：游戏名《催眠状态-纸上谈兵》是暂定名，很大概率会有调整。

## 2．特色亮点

第一，本游戏是一款将战棋与卡牌对战进行结合的游戏。这种游戏模式相对比较新颖，可以吸引对棋牌类游戏有兴趣的玩家。

第二，本游戏是一款双人乃至多人的对战游戏。虽然游戏中竞技性并不凸显，但依然会存在天梯等级之类的竞技系统，可以吸引对竞技类游戏有兴趣的玩家。

第三，本游戏有多种卡牌组合方式与多种地图（游戏模式），这样的多面组合方式可以有效提升游戏的复杂度，而且战棋本身的复杂度就远大于卡牌游戏，因此相信即使我们的卡牌数量远远不如竞品《炉石传说》，但我们的游戏复杂度，或者说耐玩程度，并不会被其拉开太大差距。

第四，本游戏使用了同期制作的《催眠状态》作为 IP，这样可以有效吸引一批喜欢该游戏的玩家。并且，相关的美术与音乐资源的借用可以显著降低游戏的开发周期与开发成本。此外，如果未来我们有意愿制作更多游戏，且本游戏市场反应良好的话，还可以加入更多的其他游戏角色，从而与其他游戏形成良好互动，长久作为运营的一种手段。

## 3．游戏主题

战棋、卡牌对战、多人对抗、多人协作。

## 4．游戏定位

从游戏分类而言：网络游戏—策略类卡牌游戏。

从销售方式而言：暂定为 Steam 平台在线销售。

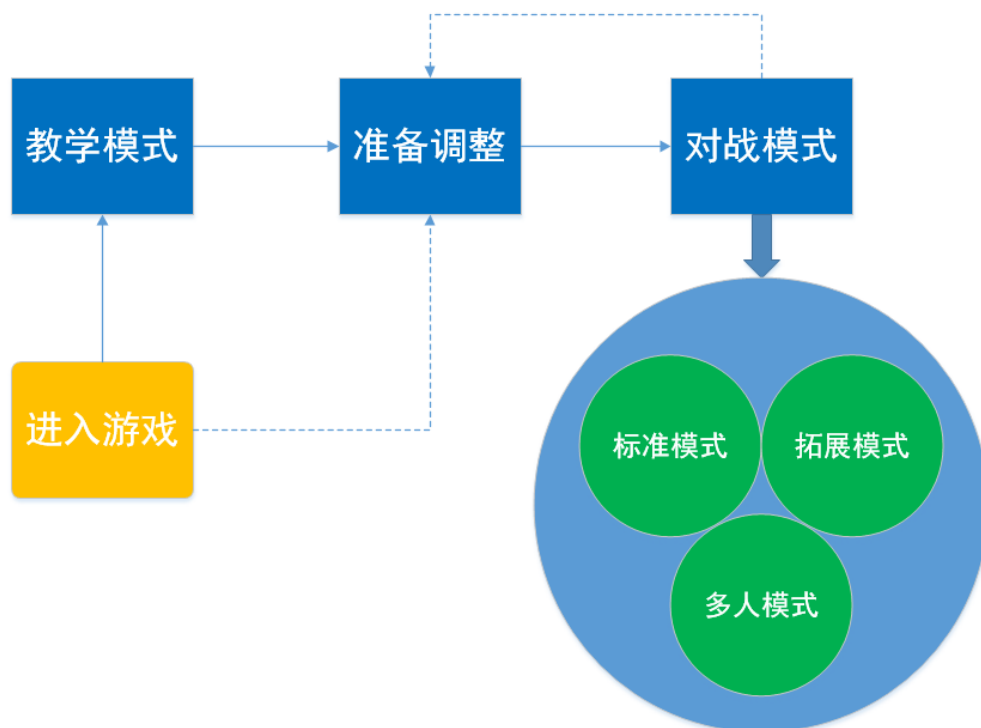
从开发工具而言：使用 Unity 制作。

从设计分类而言：伪 3D 游戏，除了游戏中的棋盘背景外，均为 2D。

## 二．游戏模式

### 1．整体游戏模式

本游戏的大体环节分为教学模式、准备调整、对战模式三部分。其关系如下图所示。（不要再问为什么它这么丑了 π π）



其中，对战模式分为三个子模块，分别为标准对战模式、拓展对战模式、多人对战模式。其相关内容在 2.2-2.4 进行介绍。教学模式的内容在 2.5 进行介绍。

在准备调整环节，我们可以进行以下九种操作：调整卡组、查看任务、阅读人物传记、阅读小彩蛋、商店购买、整理道具、好友管理、设置游戏属性、离开游戏。

我们以此对这九种操作进行解释。

#### 1) 调整卡组 (2)

调整卡组的操作需要玩家能看到各人物（与动作牌）的数值与能力说明、看到人物的立绘图，并且能将该人物添加进入自身的某一个卡组中。同时也能从某一个卡组中删除某位人物或者动作牌。

#### 2) 查看任务 (2)

这一步需要玩家能看到当前的任务与完成情况，同时可以看到一些玩家的成就等其他信息。

#### 3) 阅读人物传记 (3)

这一步需要玩家能点击每个人物标签，并能阅读呈现出的文字与图案。

#### 4) 阅读小彩蛋 (2)

这一步需要玩家能点击各个彩蛋，已获得的彩蛋能阅读呈现出的文字与图案，未获得的彩蛋能看到获得方式。

#### 5) 商店购买 (1)

这一步需要呈现出各类商品，以及玩家当前的虚拟金币数量，玩家能以 Steam 支付和虚拟金币支付的方式购买商品。

#### 6) 整理道具 (1)

这一步需要玩家能看到自身已有的道具（通过不同性质进行分类）。玩家也能在这里打开道具包，获得随机道具。玩家可以点击已有的道具来装备它们。

#### 7) 好友管理 (2)

这一步需要玩家能看到全部好友列表，并选择对应的好友通过 Steam 与其进行交流。也可以邀请好友进行各类对战。同时所有的好友邀请也在这里进行处理。我们也可以在此搜索 Steam 账号添加好友。

#### 8) 设置游戏属性 (3)

这一步玩家可以设置分辨率、音量、是否允许好友邀请与好友对战等。

#### 9) 离开游戏 (3)

这一步玩家可以离开游戏。

在以上九种操作中，其重要程度已经以 1-3 的数字标在后方，1 代表最不重要，3 代表最重要。

## 2. 标准对战模式

在标准对战模式中，每位玩家需要在规定人物使用范围与卡组构成比例范围内组出 45 张牌作为自己的卡组，并随机到该模式的一张地图，在该地图上与一名其他玩家进行对战。

标准对战模式的地图池预计为 5-10 张。玩家不可以指定对战的地图。

在测试阶段，玩家只能使用我们预先组好的一套标准卡组。

以下说明标准对战模式下，本游戏的**基本流程**。

首先本游戏通过随机方式指定两位玩家的先后手。先后手有无特殊的补偿规则，需要经过大量测试后决定，在此暂不考虑，但需要预留出编程空间。

游戏以两个阶段交替进行，为了指代方便，我们将其命名为**选牌阶段**与**对战阶段**。

在**选牌阶段**，每位玩家翻出自身卡组的最上方五张牌，在固定时间 X 内（暂定为 30 秒），在其中按顺序指定 1、2、3 三张牌。（在 30 秒时间内，除非已经点选“确定”，否则随时可以撤销之前的选择，重新选择）未选择的两张牌则弃置。

如果在 30 秒内两位玩家在某时刻均指定完成且点选了“确定”，则直接进入对战阶段。如果在 30 秒内有玩家未完成，则由系统自动补全未点选完成部分，然后强制进入对战阶段。

在**对战阶段**，按照先后手顺序，两位玩家依次进行以下流程（这一流程称为“行动”）：按顺序翻开自己三张牌最上方的一张，按照合法的方式指定这一张的动作（或者点选“放弃”以放弃这一张的效果），指定完毕后点选确定。系统自动结算该动作的效果，之后轮到对方玩家重复这一流程，直到两人的三张牌均被翻开为止。在对战阶段结束后，将双方的三张牌全部弃置。

值得注意的是，这一阶段每人的每张牌的流程（即每行动）需在固定时间 Y 内完成（暂定为 20 秒），如果未能完成，则系统按照“放弃”来进行处理。

以上两个阶段全部完成，称为完成了“一回合”。一回合后，交换两人的先后手顺序，然后进行下一回合，直到决出胜负或 45 张牌全部使用完毕为止。（即，本游戏最多一共进行 9 回合）

以下说明标准对战模式下，本游戏的**地图设置**。

在编写、测试阶段，我们假设仅试用最简单的一张地图：5\*5 一般图。



本地图中没有任何障碍物，两方可以在 5\*5 的空间内符合规则地随意布置棋子。

其中兵的作用，以及未来可以召唤的人物的作用，会在后面卡牌功能部分详细描述。但召唤人物仅仅只能在己方城以上下左右关系所连通的，没有其他物体的方格内进行。举例而言，在初始阶段，我们可以在城的上、左、右三个位置召唤人物，而当召唤在上的时候，由于该人物、士兵和城均实现了连通，那么我们下一次就可以在七个位置选择一个召唤人物了。

双方的城池在初始阶段均有 5 点耐久，随着对方军队的攻打，耐久会逐渐降低。

在未来的其他地图中，可能会改变士兵的位置、数量，战场的尺寸，战场的内容物（比如障碍物、特殊效果触发地等），战场的环境（如各种天气会产生部分特殊影响）等等。

以下说明标准对战模式下，本游戏的**胜负判断**。

在本游戏中，在任意时刻任意一方的城池耐久减至 0 或者 0 以下，则另外一方获得胜利，本局游戏结束。

如果在双方卡牌全部耗尽且并未出现上述情况，则进行判断，如果两方城池耐久不同，则耐久较高的一方获得胜利，本局游戏结束；如果双方城池耐久相同，则认定为本局为平局，游戏结束。

但是，在胜负判断过程中同样需要预留出，如果双方耐久相同，需要比较更细致的内容（如双方人数、哪一方维持较高耐久时间长、哪一方先进入最低耐久等数据），而不是直接判为和局的可能性。

以下说明标准对战模式下，本游戏的**卡牌构成与基本操作方法**。

本游戏的卡牌有以下几种：攻击牌、移动牌、特技牌与人物牌。前三种统称为动作牌。

各类卡牌的数量与人物牌的选择可以在调整卡组部分进行。本游戏应该会有每种牌的上下限规定。但在测试编写阶段，出于简便考虑，我们固定卡组的构成为：16 张攻击牌，12 张移动牌，5 张特技牌与 12 张人物牌。

其中，**攻击牌**的效果是：可以指定我方一名“可以进行攻击”的角色，对其攻击范围内的一名敌方角色进行一次攻击，并执行攻击可能附带的特殊效果与对方角色死亡可能出现的特殊效果（可能出现在攻击效果结算发生前与攻击效果结算后）。

**移动牌**的效果是：可以指定我方一名“可以进行移动”的角色，在其可移动的合法范围内选择一地进行移动，并执行移动可能附带的特殊效果（可能出现在移动效果结算发生前与移动效果结算后）。

**特技牌**的效果是：可以指定我方一名“可以使用特技”的角色，按照其特技效果指定相应的对象，并执行特技中的对应效果。一般情况下，每名角色使用特技后，会自动转为“不可使用特技”，即，每名角色只有一次特技使用机会。并且，士兵没有特技。

**人物牌**的效果是：可以指定一个合法的召唤人物的位置，在该位置召唤该人物，并执行召唤可能附带的特殊效果（可能出现在召唤效果结算发生前与召唤效果结算后）。

值得注意的是，任何牌都不能直接以城池为行动对象，但城池可以作为攻击的目标对象，以及部分特技的目标对象。

以下说明标准对战模式下，本游戏的人物属性。

本游戏中，人物属性有以下几部分构成：**姓名、形象、生命值、召唤特效、死亡特效、行动方式、行动特效、攻击方式、攻击力、攻击特效、特技效果、人物固有属性**。

其中，**姓名**和**形象**不再加以解释。但值得注意的是，按照目前的设定，在本游戏中，每个卡组每种同名角色只能加入一张。同名角色可以有不同的属性，可以根据形象不同进行区分。

**生命值**是角色存在的依据。即生命值降为 0 或 0 以下时，角色会被“击退”，即从战场消失。在“击退”发生时，触发角色的**死亡特效**。在召唤后，首先角色出现在相应位置，将生命值置为其生命值上限，之后触发**召唤特效**。

**行动方式**指角色在移动牌的作用下可以移动到的位置说明。将这些位置去除不合法位置，剩余即为合法位置。在附件 1 的人物属性表中，我们使用了一些简略描述方法，在此进行详细的说明。“1 格”指代的是上下左右四个方向移动一次，换言之，想要移动到“左上方”，则需要角色具有“每次 2 格”的移动属性，才能实现。而“八方向 1 格”，则指代包括左上、右上、左下、右下的八个方向上移动一次。“四斜角位置”则是指仅仅包括左上、右上、左下、右下这四个方位。

**行动特效**在行动的前或后触发，在附件 1 中，已指明是行动前或行动后。之后的**攻击特效**同理。

**攻击方式**指角色在攻击牌的作用下可以攻击到的位置说明。这些位置中可被攻击的敌军存在的位置，即为合法位置。在附件 1 的人物属性表中，我们使用了与行动方式相同的简称方式。

**攻击力**是角色在攻击牌的作用下对指定的攻击对象造成的伤害程度的衡量方式。对方角色的剩余生命值是原有生命值与我方攻击角色的攻击力的差值。剩余生命值为 0 或者 0 以下时，则进行“击退”清算，触发角色的死亡特效。

**特技效果**则是该角色所特有的特技，根据其描述选取响应数量的合法目标对象即可。

**人物固有属性**是该角色只要在场存在，就会发生的效果。

以上通过基本流程、地图设置、胜负判断、卡牌构成与基本操作方法、人物属性五个方面说明了本游戏的基本规则。标准对战模式正是基于这套基本规则进行的游戏模式。

在标准对战模式，每位玩家具有一个积分（或等级、排名等）。当玩家获胜，该积分会上升；当玩家落败，该积分会下降；当玩家平局，该积分不变。在玩家寻找对战玩家时，会优先选择该积分相近的玩家进行匹配。

### 3. 拓展对战模式

在拓展对战模式中，玩家可以选择很多子模式。某些子模式可以使用全部人物，可以有不同的卡组构成比例，可以指定不同的地图进行自由对战。

在本模式中，玩家间的匹配不以积分为依据，而是以尽快匹配原则为依据。

这一模式的建立目的是为本游戏采集数据，方便本游戏进行平衡调整与加入更多内容。而对于玩家，则是一个休闲娱乐模式。

## 4. 多人对战模式

这一部分暂无深入考虑。目前看来四人 2V2 模式与 2 人合作模式有较大的拓展空间。

## 5. 教学 ( PVE ) 模式

主要是进行操作演示与教学，在规则成熟后可以尝试编写 AI，实现 PVE 模式。目前暂时不进行深入考虑。

# 三. 盈利模式

## 1. 整体盈利模式

本游戏由于作为《催眠状态》的协同作品，在起步阶段不打算实现盈利，甚至可以免费下载且不出现内购。即在起步阶段（约三个月内），本游戏预期 0 盈利，仅做导流与扩大宣传之用。

在那之后，如果本游戏得到一定的市场肯定，那么会开始考虑长久运营并开始盈利。但本游戏制作组并不希望通过限制玩家的竞技体验来实现盈利，而是仿照《Dota2》的模式，通过装饰性饰品与剧情、测试人物和地图等环节进行盈利。

本游戏的道具分为三类：饰品、剧情、测试人物与地图。其中，饰品又分为以下两类：无交互性饰品与有交互性饰品。

本游戏的道具入手方式有三种：通过剧情/PVE 获得、通过联动获得、通过购买道具包随机获得。

购买道具包可以通过 Steam 的真实货币方式，也可以使用完成游戏任务获得的虚拟金币的方式。每个道具包可以得到一定数量（暂定为 4）的道具，完全随机，各种道具稀有度不一。

## 2. 无交互道具

无交互的道具是指不需要和其他玩家产生互动，只需要存储该玩家拥有与否，使用与否即可的道具。

无交互道具有部分饰品与全部剧情。

剧情由于起步阶段事情较多，不确定性较大，暂不进行深入策划。

无交互饰品包括以下几类：载入界面、游戏界面、棋盘背景、一般语音、背景音乐。



但我们会根据情况决定将其中哪些纳入游戏成品中。

其中载入界面是匹配对手时的显示画面，一般应该是各种风格迥异的正作《催眠状态》的衍生 CG 图（同人图）。一般稀有度应较低。

游戏界面是游戏的主界面、在对战时的界面等整体界面的风格。这一饰品不会改变界面的框架设计，仅会改变界面的 UI 美术风格。一般稀有度中等。

棋盘背景是游戏中对战时棋盘的背景 3D 效果，可以有效渲染游戏气氛。一般稀有度较高。

背景音乐是游戏中播放的音乐，这个很可能不会真正纳入饰品范围。如果纳入的话，稀有度中等。

### 3. 对战交互道具

对战交互道具是指需要和对战的玩家产生交互，即如果我方使用了该道具，那么对方也可以看到。

对战交互道具具有部分饰品与全部测试人物与地图。

测试人物与地图在获得后，可以将该人物组入拓展对战模式的卡组中，可以在拓展对战模式选择该地图。这两部分由于需要拓展模式比较完善，因此暂时不予深入考虑。

对战交互饰品包括以下几类：一般语音、角色套装。

但我们会根据情况决定将其中哪些纳入游戏成品中。

一般语音是游戏中非角色的语音部分，比如士兵的语音、自己可使用的语音、游戏的旁白（如果有）。一般稀有度中等。

角色套装是饰品的重头部分，有每个角色的 2D 战棋棋子模型（包括相应的移动、攻击、特技动作）、特技时闪过的 CG、响应操作时的语音。为了保障风格一致，这个整体作为一个套装出售（在未来可根据情况看是否有必要拆开）。角色套装的稀有度波动较大，但应该有很多稀有度很高的套装。

### 4. 联动部分

本游戏可以与正作《催眠状态》产生联动，也可以与线下活动产生联动。

联动可以使玩家获得本游戏的部分道具。线下活动的联动可能是通过激活码进行发放，与正作的联动则是通过 Steam 账户进行对应发放。

## 四. 预期成果

### 1. 各界面说明

本游戏目前主要需要考虑主界面与标准对战模式界面。我们游戏的分辨率暂定为 800\*600。可以暂不考虑 16:9 与 4:3 的差异问题。

主界面需要有 2.1 中描述的各种功能。目前暂时不是设计的重点。

标准对战模式的界面需要比较详细的设计。

在标准对战模式中，我们需要以下几种功能：棋盘相关、社交相关、对战保障相关、渲染气氛相关。

- 1) 棋盘相关的功能：包括棋盘的尺寸、摆放方式，棋盘上棋子的大小、摆放方式，棋盘的交互方式、棋子的交互方式等。

棋盘的尺寸需要考虑可能会出现超过 5\*5 的棋盘，因此需要根据鼠标滑动来调整屏幕显示的棋盘位置。

棋盘的交互方式主要包括在召唤、移动等操作中需要点选棋盘中的特定位置，那么点选后的反馈方式就需要纳入考虑。

棋子的交互方式需要考虑当棋子可以进行攻击或者移动时，如何合理地在棋盘上表现出某种操作的后果。比如，当棋子尝试攻击前方棋子时，预计对方血量的变化应该反馈给玩家。而这样的反馈是在点选该位置后出现还是把鼠标放在该位置就出现则需要进行考量。（但不点选确定则不会实际执行）

- 2) 社交相关的功能：包括个人信息、可以向对方发送的信息的位置、对方向自己发送的信息的显示位置、与好友交流的信息显示方式等。

个人信息包括用户名，当前积分，胜率等信息。

向对方发送的信息只能限制在以下几个方面：问候、称赞、失误、威吓、申请添加好友等。这样处理的目的是为了防止“给支付宝 XXXX 转 5 块钱就认输”之类的消息出现。

对方给自己发送的信息、与好友交流的信息与对战的进程记录可以考虑放在同一个位置，也就是一个聊天窗口。当然也可以在不同的位置。

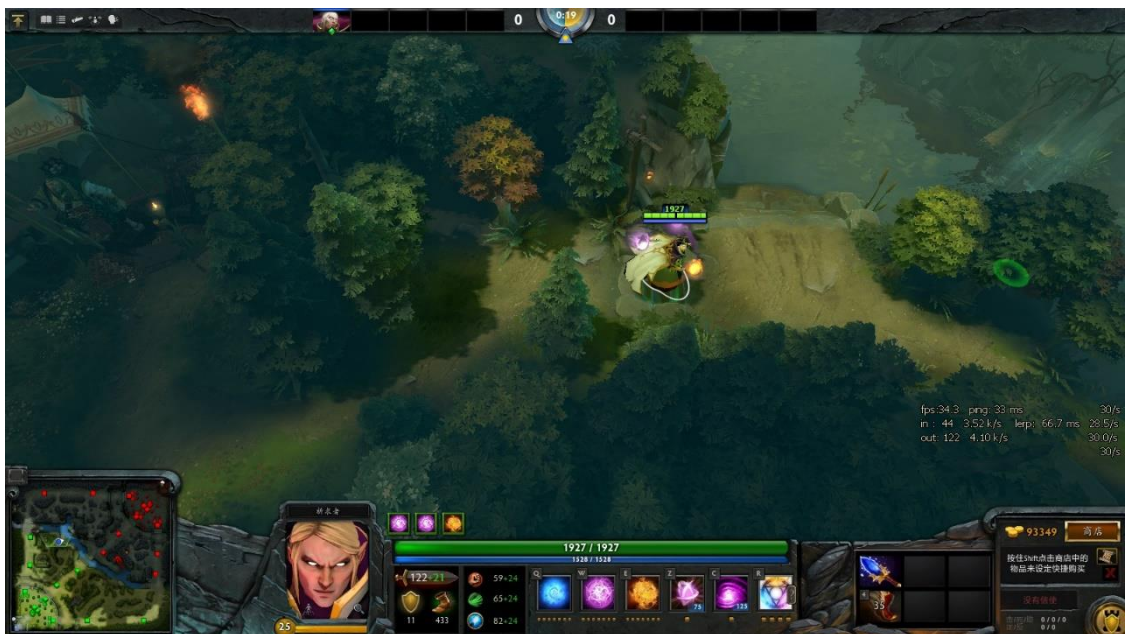
- 3) 对战保障相关的功能：包括对战时间的倒计时、对战进程记录、认输的按钮、确认与取消的按钮、选牌的过程、牌库信息的查看等。

对战时间的倒计时可以通过动画效果（比如烧绳子）、人声倒计时、显示倒计时等各类方式实现。

选牌过程需要考虑和棋盘的关系，比如如果选牌遮挡了棋盘，则需要有一个“显示/隐藏”按钮来让玩家看到棋盘，以作出决策。

牌库信息查看可以看到剩余的角色都有谁（可能是显示几个人头），以及攻击、移动和特技的剩余数量。

- 4) 渲染气氛相关的功能：这部分比较灵活，可以根据情况添加。比如点击棋子可以出现语音，点击场景可以发生互动，切换背景音乐（一般不需要）等。另外，界面的具体风格可以根据饰品不同产生不同感觉，但整体布局不会改变。可以参考以下两图的下边栏的饰品不同造成的差异。（来源《Dota2》）



## 2 . 逻辑跳转关系

目前暂时未涉及其他逻辑关系。从主界面到标准对战模式的逻辑跳转很简单：从主界面点击“标准对战模式”，之后系统开始进行匹配，而玩家画面则显示一张“加载画面”，在匹配完成后，进入游戏，则直接转入标准对战模式的界面。

而在标准对战模式决出胜负，或者认输后，可以直接退出至主界面。

## 3 . 界面设计图

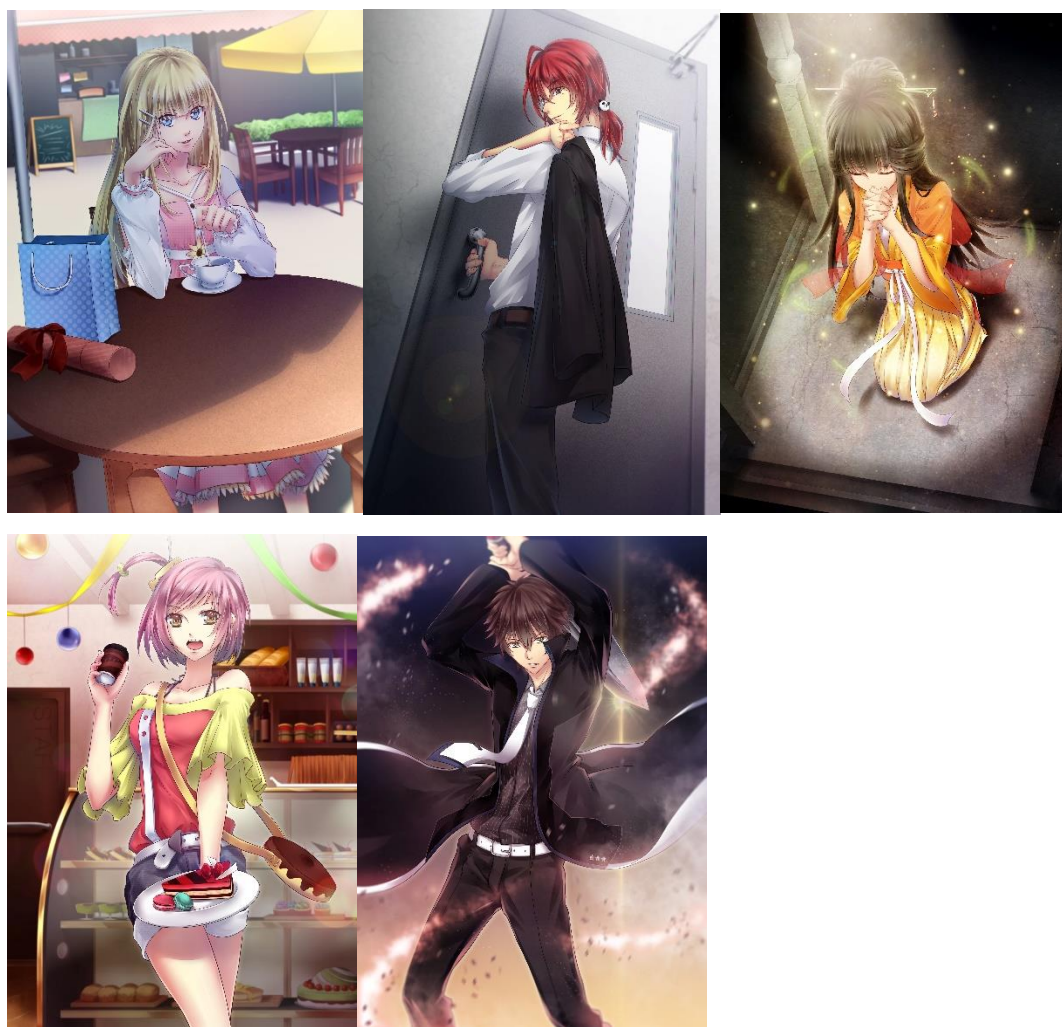
## 4 . 人物设计图

人物设计主要分为三部分：立绘设计、CG 设计与战棋棋子设计。

立绘设计主要用于人物传记，与正作《催眠状态》一样，用以吸引联动玩家。

CG 设计主要用于人物释放特技是闪过，这一组画面需要再进行加工，原先版本的尺寸可能需要有变化。

以下几幅图是原始版本，仅做参考：



战棋棋子设计指在战棋棋盘上的二维动画。棋子需要有一些基本动作，比如被召唤上场、移动、攻击、释放特技、退场等。

每个人物，不同的饰品也会导致棋子与 CG 使用不同的图像，因此整体美工作业量相当大。

## 5 . 场景设计图

由于是 3D 场景，因此目前来看应该是外包解决。



## 6 . 动画设计图

待定。

## 7 . 加载画面设计图

一些厚涂风格的《催眠状态》的同人图（暂定），比如这种：（版权所有三千小纯さん）



## 8 . BGM 与主题曲

暂定沿用《催眠状态》的素材。（因为没钱……）  
当然如果茶壶大大愿意再支援一首，那另当别论。

# 五 . 实现方法

游戏引擎使用 Unity。


网络部分使用 Socket 连接实现。比如，在匹配对手时，存在 A, B 两个服务器。玩家点击“开始匹配”之后，会向服务器 A 发出请求。当服务器 A 找到两个申请，并认为这两个玩家能够进行势均力敌的比赛的时候，会通知服务器 B，新建一场比赛。等到服务器 B 通知服务器 A 比赛建立成功后，服务器 A 会给这两个玩家的客户端发一个比赛编号。之后，玩家程序会根据这个比赛编号向服务器 B 发送信息。

其他部分有待补充。


# 六 . 进度规划

## 附录

### 1. 人物属性

姓名：雨人	生命值：2	攻击力：2	
召唤特效：无	行动方式：1 格	攻击方式：上、左上、右上三格	
死亡特效：无	行动特效：无	攻击特效：无	
人物固有属性：无			
特技：对攻击范围内敌方 1 人（除城池）造成 10 点伤害。 需指定对象：1 人（敌方）。			


姓名：夏芮	生命值：2	攻击力：1
召唤特效：无	行动方式：3 格	攻击方式：1 格
死亡特效：无	行动特效：无	攻击特效：无
人物固有属性：无		
特技：至本回合结束为止，全部我方单位（除城池）受到伤害为0。 无需指定对象。		



姓名：季子	生命值：1	攻击力：1
召唤特效：无	行动方式： 1 格八方向	攻击方式： 1 格八方向
死亡特效：无	行动特效：无	攻击特效：无
人物固有属性：无		
特技：指定 1 敌方单位（除城池），至本回合结束为止，全部敌方行动牌只能以其为第一目标。 需指定对象：1 人（敌方）。		





姓名：楚水	生命值：1	攻击力：1
召唤特效：无	行动方式： 1 格八方向	攻击方式： 2 格
死亡特效：无	行动特效：无	攻击特效：无
人物固有属性：无		
特技：指定 1 敌方单位，对其攻击范围内任意单位（除城池）进行 1 次攻击。 需指定对象：2 人（敌方、任意）。		

姓名：莳萝	生命值：1	攻击力：1	
召唤特效：无	行动方式：1 格	攻击方式： 1 格八方向	
死亡特效：无	行动特效：无	攻击特效：无	
人物固有属性：无			
特技：立即传送至棋盘上任意合法位置。 需指定对象：1 地。			



姓名：叶子	生命值：2	攻击力：1
召唤特效：无	行动方式：2 格	攻击方式： 四斜角位置
死亡特效：无	行动特效：无	攻击特效：无
人物固有属性：无		
特技：让一名角色（除城池）血量恢复至上限。 需指定对象：1 人（任意）。		




姓名：季熙	生命值：3	攻击力：1	
召唤特效：无	行动方式：向四方向中一个方向移动至边界或出现障碍物	攻击方式：1 格	
死亡特效：无	行动特效：后-本回合无法被我方行动牌指定为第一目标	攻击特效：无	
人物固有属性：无			
特技：将攻击范围内任意角色（除城池）移动至该方向最后一个合法位置（如没有，则不移动）。 需指定对象：1 人（任意）。			

姓名：崇	生命值：1	攻击力：1	暂无
召唤特效：无	行动方式：1 格	攻击方式：正前方第一个人（如为城池或我方，则不可攻击）	
死亡特效：无	行动特效：无	攻击特效：无	
人物固有属性：无			
特技：指定四方向中一个方向，该方向上全部敌方角色（除城池）受到1点伤害。 需指定对象：1地。			

姓名：绥	生命值：2	攻击力：1	暂无
召唤特效：无	行动方式： 必须 2 格 （不能 1 格）	攻击方式：1 格	
死亡特效：无	行动特效：无	攻击特效：无	
人物固有属性：无			
特技：对 1 格八方向的所有角色造成 1 点伤害，不分敌我，从正前方开始顺时针结算。 不需指定对象。			

姓名：子书	生命值：1	攻击力：1	暂无
召唤特效：无	行动方式： 1 格八方向	攻击方式：1 格	
死亡特效：无	行动特效：无	攻击特效：该方向下一格如有敌方角色（除城池），受到 1 点伤害	
人物固有属性：无			
特技：使攻击范围内 1 名敌方角色转为我方，但生命值改为 1（生命上限不变）。 需指定对象：1 人（敌方）。			

姓名：磷	生命值：1	攻击力：0	暂无
召唤特效：无	行动方式： 1 格八方向	攻击方式：无	
死亡特效：无	行动特效：无	攻击特效：无	
人物固有属性：1 格范围内我方单位造成的伤害增加 1 点			
特技：使 1 格范围内一名角色（除城池）永久造成伤害增加 1 点。 需指定对象：1 人（任意）。			

姓名：熏秋	生命值：2	攻击力：1	
召唤特效：无	行动方式：1 格	攻击方式：1 格	
死亡特效：无	行动特效：无	攻击特效：无	
人物固有属性：无			
特技：指定场上任一名拥有特技且未使用过特技的角色，使用该角色的特技，该角色不能再使用特技（视为已使用特技）。 需指定对象：若干人（任意）。			

姓名：士兵	生命值：1	攻击力：1	暂无
召唤特效：无	行动方式： 上、左、右	攻击方式：1 格	
死亡特效：无	行动特效：无	攻击特效：当击退单位后，占据该单位的位置	
人物固有属性：无			
特技：无			

## 2 . 地图设计

暂无。