|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| IMG_256 | Andy IMG_2573-6  Andy | 没有日常能力。 IMG_256**超修复**-所有单位HP+2。 IMG_259**超升级**-所有单位HP+5，攻击+10%，移动+1。 |
| IMG_261 | Hachi IMG_2623-5  九折男 | 所有单位建造费用-10%。 IMG_256**以物易物**-所有单位建造费用-50%。 IMG_264**商人联盟**-所有单位建造费用-50%，陆军可以从城市部署。 |
| IMG_266 | Jake IMG_2673-6  平原男 | 所有单位（包括空军）在平原上攻击+10%。 IMG_256**击倒**-地面远程单位射程+1，平原加成增加到120%。 IMG_269**块岩**-地面远程单位射程+1，平原加成增加到140%，机械移动+2。 |
| IMG_271 | Max IMG_2723-6  Max | 近战单位攻击+20%。远程单位攻击-10%，并且射程-1。 IMG_256**马克斯力-**近战单位移动+1，攻击增加到130%。 IMG_274**最大爆破-**近战单位移动+2，攻击增加到150%。 |
| IMG_276 | Nell IMG_2773-6  幸运女 | 攻击时运气范围是0~+19%。 IMG_256**幸运星**-运气范围提高到0~+59%。 IMG_279**幸运女神**-运气范围提高到0~+99%。 |
| IMG_281 | Rachel IMG_2823-6  三蛋女 | 单位修理时HP额外+1（承担费用）（修理船仍为1）。 IMG_256**幸运少女**-运气范围提高到0~+39%。 IMG_284**掩护射击-**发射三枚范围为2的导弹，造成3HP的伤害（至少为0.1HP）。打击敌军顺序为：步兵HP之和最高→单位总价值最高→单位HP之和最高。 |
| IMG_286 | Sami IMG_2873-8  步兵女 | 步兵攻击+30%，占领速度+50%（向下取整）。其他近战单位攻击-10%。运输单位移动+1。 IMG_256**双时间-**步兵移动+1，攻击增加到150%。 IMG_289**胜利进行曲-**步兵移动+2，攻击增加到170%。步兵可以立即占领建筑物（即使是1HP）。 |
| IMG_291 | Colin IMG_2922-6  Colin | 所有单位建造费用-20%，但是攻击-10%。 IMG_256**淘金热**--资金变为1.5倍。 IMG_294**金钱的力量-**所有单位攻击增加（3×资金/ 1000）%。 |
| IMG_296 | Grit IMG_2973-6  远程男 | 远程单位射程+1并且攻击+20%。近战单位攻击- 20%（步兵正常）。 IMG_256**狙击攻击--**远程单位射程额外+1，攻击增加到140%。 IMG_299**超级鹬-**远程单位射程额外+2，攻击增加到140%。 |
| IMG_301 | Olaf IMG_3023-7  雪人 | 不受雪天的影响，但雨天对他的影响就像雪天对其他人一样。 IMG_256**暴风雪-**把天气变为雪天，持续一天。 IMG_304**冬季狂怒-**所有敌军单位-2HP（至少为0.1HP）。把天气变为雪天，持续一天。 |
| IMG_306 | Sasha IMG_3072-6  萨沙 | 每个建筑物额外获得100的收入。（实验室和指令塔不包括在内。） IMG_256**市场崩溃**--每5000元资金减少敌军能量槽10%。 IMG_309**战争债券**-攻击敌军单位时，获得所造成伤害50%的资金。 |
| IMG_311 | Drake IMG_3124-7  海军男 | 海军单位移动+1，防御+25%。空军单位攻击-20%。不受雨天影响（除了视野）。在天气随机时增加雨天概率。 IMG_256**海啸-**所有敌军单位-1HP（至少为0.1HP），燃料减半。 IMG_314**台风-**所有敌军单位-2HP（至少为0.1HP），燃料减半。把天气变为雨天，持续一天。 |
| IMG_316 | Eagle IMG_3173-9  再动男 | 空军单位攻击+15%，防御+10%，每天燃料消耗-2。海军单位攻击-30%。 IMG_256**雷电驱动**-空军单位的攻击和防御增加到120%。 IMG_319**雷击**-空军单位的攻击和防御增加到120%。所有除步兵外的单位可以再次移动和攻击，即便是本回合新建造的（所以请移动后再使用此技能！）. |
| IMG_321 | Javier IMG_3223-6  塔王 | 所有单位远程防御+20%。己方每个指令塔使所有单位防御+10%。 IMG_256**塔式盾构-**远程防御增加到140%。指令塔的加成变为原来的两倍。 IMG_324**权力之塔-**远程防御增加到160%。指令塔的加成变为原来的三倍。 |
| IMG_326 | Jess  IMG_3273-6  机械女 | 机械+10%攻击，但所有其他单位（包括步兵）-10%攻击。 IMG_256**涡轮增压**-机械移动+1，攻击增加到120%。所有单位补给燃料和弹药。 IMG_329**超速行驶**-机械移动+2，攻击增加到140%。所有单位补给燃料和弹药。 |
| IMG_331 | Grimm IMG_3323-6  暴力男 | 所有单位攻击+30%，但是防御-20%。 IMG_256**笨拙的人**-所有单位的攻击增加到150%。 IMG_334**牧草制造者**-所有单位的攻击增加到180%。 |
| IMG_336 | Kanbei IMG_3374-7  K爷 | 所有单位建造费用+20%，但攻击和防御+30%。 IMG_256**士气**-所有单位的攻击增加到140%。 IMG_339**武士精神**-所有单位的攻击增加到140%，防御增加到150%。反击伤害变为1.5倍。 |
| IMG_341 | Sensei IMG_3422-6  SS | 武装直升机攻击+50%，步兵攻击+40%，但所有其他非空军单位攻击-10%。运输单位移动+1。 IMG_256**直升机司令部-**直升机的攻击增加到165%。己方每个空着的城市上生成待命的9HP步兵。 IMG_344**空袭-**直升机的攻击增加到165%。己方每个空着的城市上生成待命的9HP反坦克步兵。 |
| IMG_346 | Sonja IMG_3473-5  视野女 | 单位在雾战中视野+1，反击伤害变为1.5倍。所有单位HP不可见，但是运气不好（运气范围-9%~9%）。 IMG_256**增强视力**-所有单位的视野额外+1，可以看见隐藏在森林和暗礁中的敌军。 IMG_349**反冲撞**-所有单位的视野额外+1，可以看见隐藏在森林和礁石中的敌军。被敌军攻击的单位将率先攻击（即使它会被攻击摧毁）。 |
| IMG_351 | Adder IMG_3522-5  Adder | 没有日常能力。 IMG_256**侧滑**-所有单位移动+1。 IMG_354**响尾蛇**-所有单位移动+2。 |
| IMG_356 | Flak IMG_3573-6  Flak | 攻击时运气范围是-9%到+24%。 IMG_256**蛮力**--运气范围变为-19%~+49%。 IMG_359**野蛮的打击**--运气范围变为-39%~+89%。 |
| IMG_361 | Hawke IMG_3625-9  黑鬼 | 所有单位攻击+10%。 IMG_256**黑潮**-所有单位HP+1，所有敌军单位HP-1（最低为0.1HP）。 IMG_364**黑色风暴-**所有单位HP+2，所有敌军单位HP-2（最低为0.1HP）。 |
| IMG_366 | Jugger IMG_3673-7  运气男 | 攻击时运气范围是-14%~+29%。 IMG_256**超频**--运气范围变为-24%~+54%。 IMG_369**系统崩溃**--运气范围变为-44%~+94%。 |
| IMG_371 | Kindle IMG_3723-6  城市女 | 所有单位（包括空军）在城市（HQ，工厂，机场，港口，城市，实验室，和指令塔）上攻击+40%。 IMG_256**城市枯萎病**-所有敌军单位在城市地形上损失3HP。城市加成增加到180%。 IMG_374**上流社会-**城市加成增加到230%，所有单位的攻击增加3%×拥有城市数。 |
| IMG_376 | Koal IMG_3773-5  公路男 | 所有单位（包括空军）在公路上攻击+10%。 IMG_256**强行行军**-所有单位移动+1，并且公路加成增加到120%。 IMG_379**悲痛的轨迹**-所有单位移动+2，并且公路加成增加到130%。 |
| IMG_381 | Lash IMG_3824-7  地形女 | 每一颗地形星增加单位攻击10%（空军单位不受影响）。 IMG_256**地形战术**-除雪天外，所有地形的移动消耗降低到1。 IMG_384**首要策略-**除雪天外，所有地形的移动消耗降低到1。地形星加倍（攻防）。 |
| IMG_386 | Sturm IMG_3876-10  陨石男 | 除雪天外，所有地形的移动消耗降低到1。单位攻击- 20%，防御+ 20%。 IMG_256**流星撞击-**发射一枚范围为2的导弹，造成4HP的伤害（至少为0.1HP）。导弹以单位价值总和最大的敌军为目标。 IMG_389**流星撞击-**发射一枚范围为2的导弹，造成4HP的伤害（至少为0.1HP）。导弹以单位价值总和最大的敌军为目标。 |
| IMG_391 | Von Bolt IMG_3920-10  VB | 单位攻击+10%，防御+10%。 IMG_393**华侨华人-**发射一枚范围为2的导弹，被击中的敌军下一回合不能行动。导弹以单位价值总和最大的敌军为目标。 |

常规CO分级：

前言

任何形式的CO分级都不可能适应所有的情况，局势的走向，以及CO对地图的依赖性都会影响分级。这个表旨在为CO分级拟出一个良好的出发点。它反映了在常规1V1对战地图（明战，每个城市收入1k，总体上15-22k/每天的收入，每方2-4工厂，普通（指总体的地形星数）的地形，2-3个全部或部分连接的战场，有机场，不以海战为主）上CO间的相对强弱。

CO分级：

Broken（ban级）

Kanbei，Colin，Sensei，Grit，Hachi，Javier（2T+）

1级（Top Tier – 顶级）

Sturm，Von Bolt，Javier（1T），Sasha，Nell

2级（High Tier – 高级）

Hawke ，Eagle，Olaf，Max，lash，Sami，Sonja（雾战）

3级（Mid Tier – 中级）

Andy，Drake，Kindle，Rachel，Grim m（雾战）

4级（Low Tier – 低级）

Jake，Adder，Koal，Jess，Grim m（明战）

5级（Bottom Tier – 杯具级）

Sonja（明战），Javier（0T），Jugger，Flak