ID				Melee_1	Melee_2	Melee_3	Melee_4	Ranged_1	Ranged_2	Support_1	
角色定位 Category				Tank	Fighter	Assasin	Fury	Shooter	Mage	Supporter	
使用武器組合 Weapon set				sword + great shield axe + great shield hammar + great shield	1. sword + katana 2. sword + shield 3. spear + shield	1. two knives	great swrod great axe great hammar	1. bow	1. spell (attack)	1. spell (support)	
巨觀面相 細項 單位 View Item Unit			數值 Value								
視覺 Vision	主動攻擊 Active	感知範圍 Range	半徑距離 Distance	米 meter	15 - 20	15 - 20	х	15 - 20	30 - 50	30 - 50	x
			角度 Angle	度 degree	120 - 140	120 - 140	х	120 - 140	120 - 140	120 - 140	x
	被動支援 Assist	感知範圍 Range	半徑距離 Distance	米 meter	5 - 10	10 - 15	х	10 - 15	20 - 30	15 - 20	x
			角度 Angle	度 degree	120 - 140	120 - 140	х	120 - 140	120 - 140	120 - 140	x
聽覺 Hearing	主動尋敵 Active	感知範圍 Range	半徑距離 Distance	米 meter	10	10	10	10	10	10	10
			角度 Angle	度 degree	360	360	360	360	360	360	360
戰鬥空間 Battle area	空間屬性 Property	大小 Size	長 / 寬 Length & width	Voxel Min: 1, Max: 9	2 - 4	2 - 9	1 - 2	4 - 9	4 - 9	4 - 9	1 - 9
作戦位置 Combat position	戰鬥策略 Strategy	一般戰鬥 Normal	光照 Lighting	Min: 0, Max: 1	0 - 1	0 - 1	х	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1
			高度 Height	Min: 0, Max: 9	0 - 5	0 - 5	х	0 - 5	0 - 7	0 - 7	0 - 7
			最佳防守據點 Key defence point	Score	High	Low	х	Medium	Low	Low	Low
		突襲 Assassination	光照 Lighting	Min: 0, Max: 1	x	x	0 - 0.5	х	x	х	x
			高度 Height	Min: 0, Max: 9	x	х	0 - 5	х	х	х	х
		干擾 Interference	光照 Lighting	Min: 0, Max: 1	х	х	х	х	0 - 1	0 - 1	х
			高度 Height	Min: 0, Max: 9	x	х	х	х	7 - 9	0 - 7	х
			可攻擊範疇 Attackable	Voxel 數量 Voxel amount	х	x	х	х	High	High	x

	巨觀面相 View		細項 Item	單位 Unit	數值 Value	
	小獎	消耗型道具 Consumptable	主路線可視程度 Visible @ main path	Score	Medium to High	
	Normal reward		周圍戰力 Power to protect	Score	Low to Medium	
獎勵	好獎 Good reward	引誘型 Allure	主路線可視程度 Visible @ main path	Score	High	
Reward			周圍戰力 Power to protect	Score	Medium to High	
		探索驚喜 Exploration	主路線可視程度 Visible @ main path	Score	Low	
			周圍戰力 Power to protect	Score	Low	