플레이어(초기)

* 체력: 100
* 마력: 10
* 방어력: 4
* 이동 속도: 5
* 노치: 100

플레이어(세 번째 파동 이후)

* 체력: 1000
* 마력: 250
* 방어력: 25
* 이동 속도: 5
* 노치: 200

스켈레톤(검/활)

* 체력: 30
* 공격력: 검의 경우는 15, 활의 경우는 10
* 방어력: 1
* 공격 속도: 검의 경우는 1초, 활의 경우는 2초
* 이동 속도: 5
* 사거리: 검의 경우는 3, 활의 경우는 10
* 노치: 1

드래곤

* 체력: 50
* 공격력: 60 (특수 공격: 30)
* 공격 속도: 3초
* 방어력: 10
* 이동 속도: 5
* 사거리: 5 (특수 공격: 전방 60° 부채꼴로 10)
* 노치: 15
* 특수 공격 확률: 30%

데몬

* 체력: 250
* 공격력: 100
* 공격 속도: 3초
* 방어력: 2
* 이동 속도: 5
* 사거리: 5
* 노치: 50
* 특수 공격 확률: 10%(쿨타임을 무시하고 3번 공격한다.)

일반 병사(검)

* 체력: 30
* 공격력: 10
* 공격 속도: 1.6초
* 방어력: 2
* 이동 속도: 7
* 사거리: 3
* 획득 경험치: 10

사제

* 체력: 20
* 공격력: 10(언데드의 경우 40)
* 공격 속도: 2초
* 방어력: 1
* 이동 속도: 7
* 사거리: 10
* 획득 경험치: 100

기마병

* 체력: 100
* 공격력: 창일 때 60, 활일 때 30
* 공격 속도: 창일 때 2초, 활일 때 1.3초
* 방어력: 3
* 이동 속도: 7
* 사거리: 창일 때 4, 활일 때 10
* 획득 경험치: 200

플레이어 스킬

* 쓰러진 주민 계열, 잡병 계열 유닛을 아군 언데드 유닛으로 보충한다.
  + 50% 확률로 스켈레톤, 50% 확률로 좀비로 부활
  + 스켈레톤의 경우 검을 지닐지 활을 지닐지 또한 50% 확률로 결정
  + 쿨타임: 30초 고정
  + 부활시키는 수는 마력에 의존하며 그 식은 다음과 같다.

10 + 마력/10

* 주위 유닛들의 체력을 회복시킨다.
  + 회복시키는 유닛은 플레이어로부터 가까운 유닛을 우선으로 하며 그 수는 마력에 의존하며 그 식은 다음과 같다.

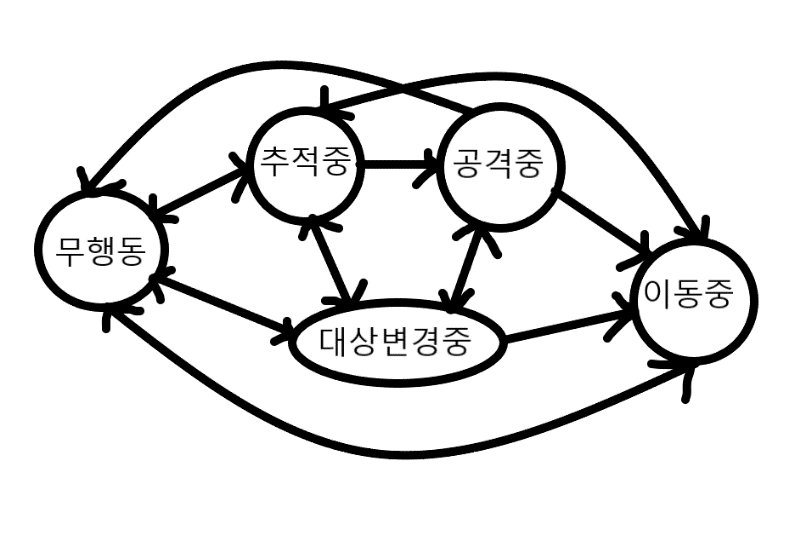
10 + 마력/10

* + 회복시키는 체력은 마력에 의존하며 그 식은 다음과 같다.

마력/2

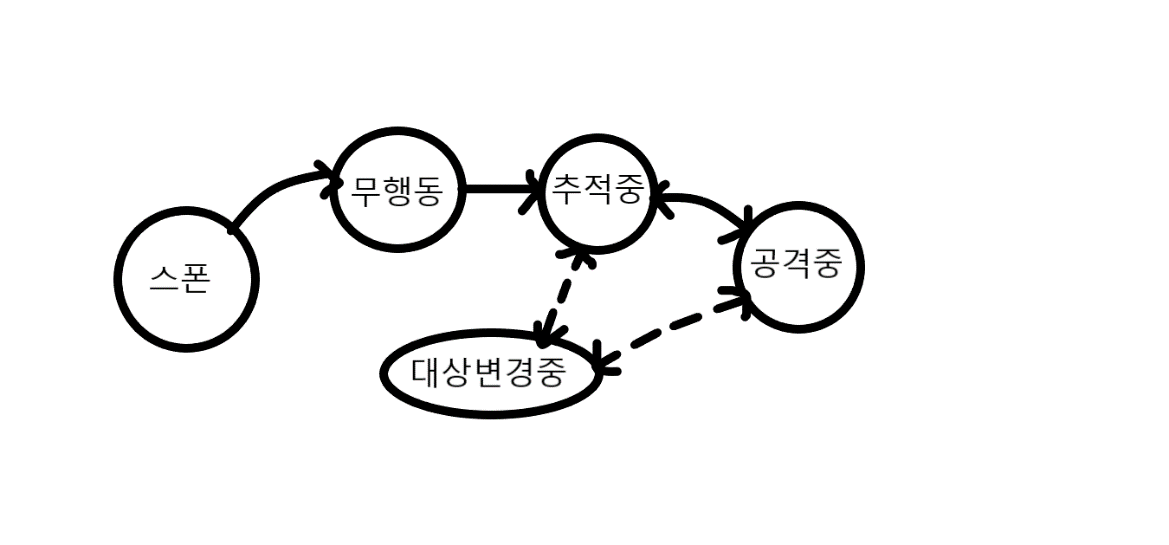
AI 명세(모든 아군 유닛)

* 무행동: 플레이어로부터 반경 15 내에 적이 없으면 동일 범위 내에서 가만히 있는다.
* 추적중: 플레이어로부터 반경 15 내에 적이 있으면 가장 가까운 적에게 접근한다.
* 공격중: 공격이 가능한 가장 먼 거리에서 공격
* 대상변경중: 대상으로 설정된 적 유닛과 같은 종류의 유닛들 중 가장 가까운 대상에 접근. 해당 유닛이 15 내에 없으면 무시.
* 이동중: 플레이어로부터 반경 15 밖으로 떨어지면 플레이어를 향해 이동



AI 명세(적군 잡병/마법 계열 근접(사거리 5 내)/원거리(사거리 5 밖) 유닛)

* 스폰: 스폰 지점에서 임의의 방향으로 15만큼 직선이동
* 무행동: 반경 25 이내에 아군 유닛(플레이어 진영의 유닛)이 없으면 아무 행동을 하지 않음
* 추적중: 반경 25 이내에 아군 유닛(플레이어 진영의 유닛)을 발견하면 가장 가까운 대상에 직선으로 접근
* 공격중: 공격이 가능한 가장 먼 거리에서 공격
* 대상변경중: 아군 유닛(플레이어 진영의 유닛)이 자신을 공격하면 한 번에 한하여 그 대상으로 추적/공격 대상 변경



AI 명세(적군 기마병)

* 스폰: 스폰 지점에서 임의의 방향으로 15만큼 직선이동
* 무행동: 반경 25 이내에 아군 유닛(플레이어 진영의 유닛)이 없으면 아무 행동을 하지 않음
* 추적중: 반경 25 이내에 아군 유닛(플레이어 진영의 유닛)을 발견하면 가장 가까운 대상에 직선으로 접근
* 견제중: 아군 유닛(플레이어 진영의 유닛)이 반경 6 초과일 때 원거리 공격(단, 반경 6 이내에 아군 유닛(플레이어 진영의 유닛)이 없어야 한다. 또한, 견제중 기마병은 위치를 바꾸지 않는다.)
* 공격중: 아군 유닛(플레이어 진영의 유닛)이 반경 6 이하일 때 근거리 공격이 가능한 가장 먼 거리에서 공격
* 대상변경중: 아군 유닛(플레이어 진영의 유닛) 중 가장 가까운 대상으로 공격 대상 변경

