4月26日改动：由于游戏模式改动，删除所有增益类魔法以及BUFF剩余时间，新增天赋魔法设计板块

**Tower:**

属性：生命值：所有玩家共享，降为0游戏失败，塔进入摧毁状态

魔法值：玩家进行一切动作的基础，杀死怪物可以获得，也可自动回复

层数：塔的层数，影响容纳的士兵数量

护甲：可以减免来自怪物的伤害，由天赋、魔法等增加（防护类魔法待定）

（每层可否容纳士兵的属性，待讨论）

状态：正常：游戏开始后的正常状态

摧毁：共有生命值降为0后所有玩家的塔进入摧毁状态，此时游戏进入结束状态

**Solder:**

属性：攻击力：每击对怪物造成的伤害

攻击速度：两次攻击的时间间隔

射程：可以攻击到的最远距离

攻击属性：攻击附带的属性（属性攻击系统待定）

防御属性：自身的属性（决定可以受到的魔法类型）

范围：每次攻击可以影响到的范围（群体攻击）

DEBUFF剩余时间：受到特定怪物魔法后DEBUFF剩余时间（弱化类攻击待定）

状态：被冰冻：该士兵暂时停止一切动作

被石化：同上

被麻痹：同上

**Monster:**

属性：生命值：降为0后怪物进入死亡状态

攻击力：撞击塔后的伤害力

护甲：减免受到的物理伤害

魔抗：减免受到的魔法伤害

防御属性：自身的属性（影响受到属性攻击的攻击力）

移动速度：怪物的移动速度

魔法含量：死亡后玩家可获得的魔法值

DEBUFF剩余时间：减益魔法的剩余时间（怪物增益魔法待定）

状态：正常：正常态怪物，自出生后处于的状态

死亡：生命值降为0后进入的状态，使玩家获得自身魔法含量后消失

灼烧：自身开始燃烧，每秒造成伤害，火防御属性的怪物免疫此状态

冰霜：自身降低移动速度，冰防御属性的怪物免疫此状态

触电：每次受到攻击会额外收到X点闪电伤害

石化：移动不能

种类：弱小：最初的怪物类型，普通的移动速度，低攻击力，0护甲0魔抗，无属性

属性怪物类型，常身能力及附加效果。元素法师将不能使用弓箭攻击。 快速：弱小的速度强化版，快速移动速度，低攻击力，0护甲0魔抗，无属性

强壮：生命护甲强化版，缓慢的移动速度，稍低攻击力，高护甲高生命，0魔抗

危险：攻击力强化版，普通的移动速度，高攻击，稍低生命和护甲，0魔抗

祭祀：辅助技能型，普通的移动速度，低攻击力，稍低生命和护甲，高魔抗

骑士：强力单位，快速 的移动速度，高攻击力，高生命，一般护甲魔抗

【以下元素类怪物视内容多少可定为扩展版内容】

火系：普通速度，高攻击，一般生命、护甲、魔抗，火属性

冰系：有冰封技能，低攻击，低生命，一般护甲，高魔抗，冰属性

风系：天气魔法，低攻击，低生命，低护甲，高魔抗，风属性

雷系：麻痹魔法，中等攻击，低生命，低护甲，高魔抗，雷属性

土系：石化魔法，低攻击，高生命，高护甲，高魔抗，土属性

每个种类怪物需要一种形象，移动动作，被攻击动作，攻击转身动作，死亡动作，以及四种状态动画（触电，灼烧，冰霜，石化）

**Magic & Talent**

根据新的操作模式，天赋部分计划参考魔兽世界新天赋的专精系统。第一次进入选择天赋界面将先让玩家选择专精方向：

**战斗法师**：可以获得一个长CD威力大的全屏技能，以及各种短CD的弓箭附加类技能。天

赋主要为强化射击能力以及弓箭附加技能。战斗法师将不能使用手势技能

**元素法师**：可以获得一个长CD威力大的全屏技能，以及各种短CD的手势魔法技能。天赋主要为强化手势技能的自身能力及附加效果。元素法师将不能使用弓箭攻击

额外创意：天气魔法，例如将风系魔法作为天气魔法，发动后可以给当前游戏窗口施加风级

影响射程，移动速度等