

基本设定以 防守方/进攻方 形式给出

相对上版本的改动以 标出

(1) 费用

初始费用: 40/40

消灭回费: 1/3 (倍率)

时间回费: 0.5/1 (/s)

角色回费: 暂未设计

(2) 角色属性

名称

//等级: 暂不涉及

//阻挡: 无限

攻击

攻击间隔 (s)

//防御: 目前都是 0

生命

速度 (格/s)

费用

冷却时间

范围 (如何描述便于实现?)

技能

(3) 其他

近战单位不单独计算前后摇时间 (包含在攻击间隔中)

攻点, 轨点具有内置 CD, 暂定 1s

远程弹道速度 (是否远程范围中标注): 统一为 4 格/s

普通攻击造成伤害 = 攻击 - 防御

技能伤害无视防御

(4) 角色

平民 (新兵) (基本模板平平无奇)

攻击 10/40

攻击间隔 2/1

防御 0/0

生命 100/120

速度 0/0.2

费用 10

冷却时间 15/10

范围

(远程)

00

*0000

00

/
*
技能
无

胖墩（防御特化）

攻击 5/25
攻击间隔 2/4
防御 0/0
生命 400/400
速度 0/0.1
费用 18
冷却时间 25/25
范围

*
/
*
技能
无

敢死队（高攻但脆）

攻击 20/50
攻击间隔 1/0.5
防御 0
生命 40/40
速度 0/0.4
费用 15
冷却时间 15/10
范围

*00
/
*0
技能
无

药剂师（特种复活/秒杀）

攻击 0/10
攻击间隔-/1
防御 0
生命 50/150
速度 0/0.2
费用 25
冷却时间 80/80
范围

000
0*0
000
/
*0
技能
当攻击范围内友方单位阵亡时，立即复活该单位（冷却时间 120s）
/
当受到攻击时，杀死攻击者（冷却时间 60s）

工头（加攻光环）

攻击 0/30
攻击间隔-/1.5
防御 0
生命 90/240
速度 0/0.25
费用 20
冷却时间 60/30
范围
0000
0*00
0000
/
0
0*0
0
技能
攻击范围内友军角色攻击力和生命值变为 1.2 倍
/
攻击范围内友军角色攻击力变为 3 倍，生命值变为 1.2 倍

恐怖分子（炸弹）

攻击 0/20
攻击间隔-/1
防御 0
生命 200/210
速度 0/0.2
费用 28
冷却时间 120/90
范围
000
0*0
000
/

*

技能

1.5s 后死亡，对攻击范围内敌方单位造成自己当前生命值的伤害

/

死亡后，对十字范围内造成 380 伤害，具体范围如下

0

0*0

0

(5) 地图

攻：起点

守：终点

轨：改变进攻方向，优先级为上左下右

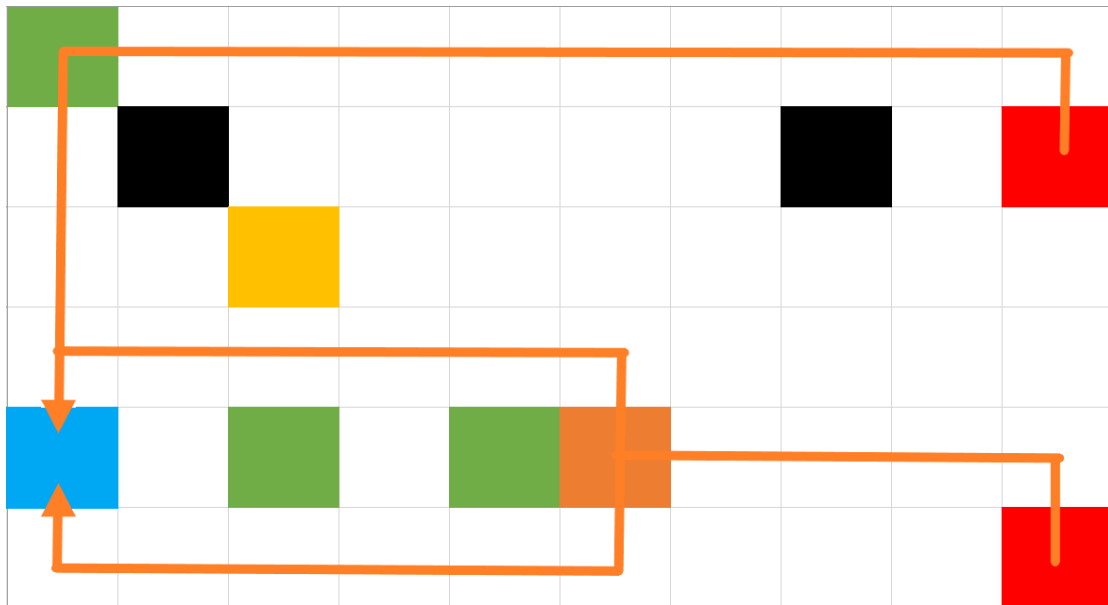
毒：仅攻方

台：仅守方

障：双方都不行

道：双方（未特别说明都是道）

地图大小：6 × 10



(6) 注

以上设计主要关注目标是实现，极大可能出现不平衡情况

角色名字风格较土，属性各项也比较传统，欢迎好提议

范围中*表示自己，并且角色放置时须设置朝向（主要指防守方）