

基本设定以 防守方/进攻方 形式给出

v1.4

相对 v1.3 版本的主要改动以 标出

改动说明：

增加对“轨”的规定（第一页：地图）

增加道具说明（第二页：道具说明）

增加具体道具的设计（第二页：道具设计）

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

地图

攻：起点

守：终点

轨：改变进攻方向，优先级为上左右下，一条路线上至多一个

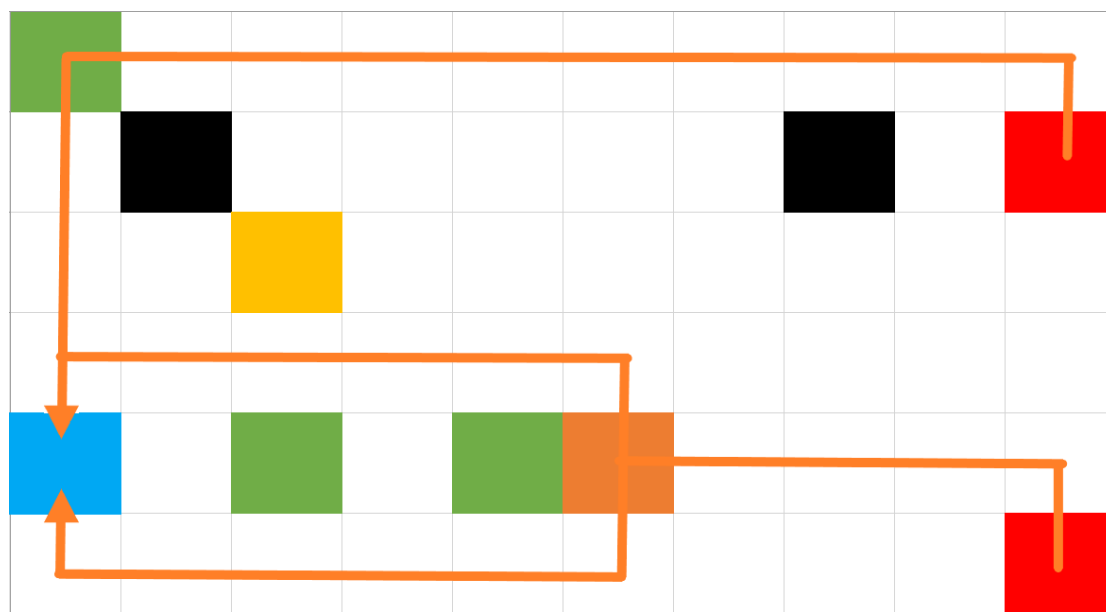
毒：仅攻方

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



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，轨点暂定 1s，攻点 cd 依据品质由高到低依次暂定为 5s，2s，1s

不单独设置子弹类，远程攻击判定方式为（是否是远程加入角色属性中）：角色攻击动作开始，固定时间（暂定 0.2s）后，目标受到伤害。

普通攻击造成伤害 = 攻击 - 防御

技能伤害无视防御

范围中*表示自己，并且角色放置时须设置朝向（仅限防守方）

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

道具说明

基本设定：

（1）需要玩家通过一定渠道获得（如战斗奖励）

（2）在一局游戏中，有使用数量上限，只有拥有该道具且使用次数未到上限时才能成功使用

（3）道具不需要费用，没有 cd

（4）可作用于选定地块或全局（可能包含随机要素，如：对场上随机 2 个角色造成伤害）

（5）两个阵营道具不同，且都不止一种，但两个阵营道具种类数相同

道具属性

名称

ID

库存

是否指向性（需要选择地块）

道具设计

注：守方 5 个，攻方 6 个，各选 3~4 个实现即可，*标注的必须实现

守方

*救护车：撤退一名选定的友方角色，并回复一半费用

胶水：选定一个“轨”地块，使其失效 20s

炮击：随机对两个敌方角色造成 110 点伤害

加急名单：处于冷却中的所有友方角色冷却时间恢复 5s

时光机：游戏进行速度变为一半（时间照常进行），持续 10s

攻方

无差别轰炸：对全地图所有角色造成 40 点伤害

通信干扰：令敌方鼠标左键失灵 5s

兴奋剂：友方角色移动速度提高 25%（不可叠加）

生化病毒：选择指定地块，若地块上存在敌方角色，对其施加 debuff：死亡后复生为感染者角色，血量变为一半，不会移动，否则该地块变为“毒”

低音炮：敌方所有角色 5s 内不能使用技能

科技 X：选定一敌方角色，30s 内限定敌方下次必须放置该角色，该角色 cd 恢复 50%

角色属性

名称
ID
是否远程
//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
稀有度：以颜色表示，从高到低依次为橙、紫、蓝
范围（如何描述便于实现？）
技能

角色

平民（新兵）（基本模板平平无奇）

ID: 1

是否远程：是/ 否

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**

稀有度：蓝

范围

00

***0000**

00

/

技能

无

胖墩（防御特化）

ID: 2

是否远程：否

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

稀有度：紫

范围

*

/

*

技能

无

敢死队（高攻但脆）

ID: 3

是否远程：否

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

稀有度：紫

范围

*00

/

*0

技能

无

药剂师（复活/秒杀）

ID: 4

是否远程：是

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

稀有度：橙

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）

ID: 5

是否远程: -/ 否

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

稀有度: 紫

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提高 20%

/

攻击范围内友军角色攻击力提高 200%，生命值提高 20%

恐怖分子（炸弹）

ID: 6

是否远程: -/ 否

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

稀有度: 橙

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