

基本设定以 防守方/进攻方 形式给出

v1.3

相对 v1.1 版本的主要改动以 标出

改动说明：

增加道具说明、属性

更新对远程攻击判定的说明

角色增加 ID、是否远程、稀有度属性

攻点 cd 受到角色稀有度影响

工头技能调整，由乘算变为加算

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

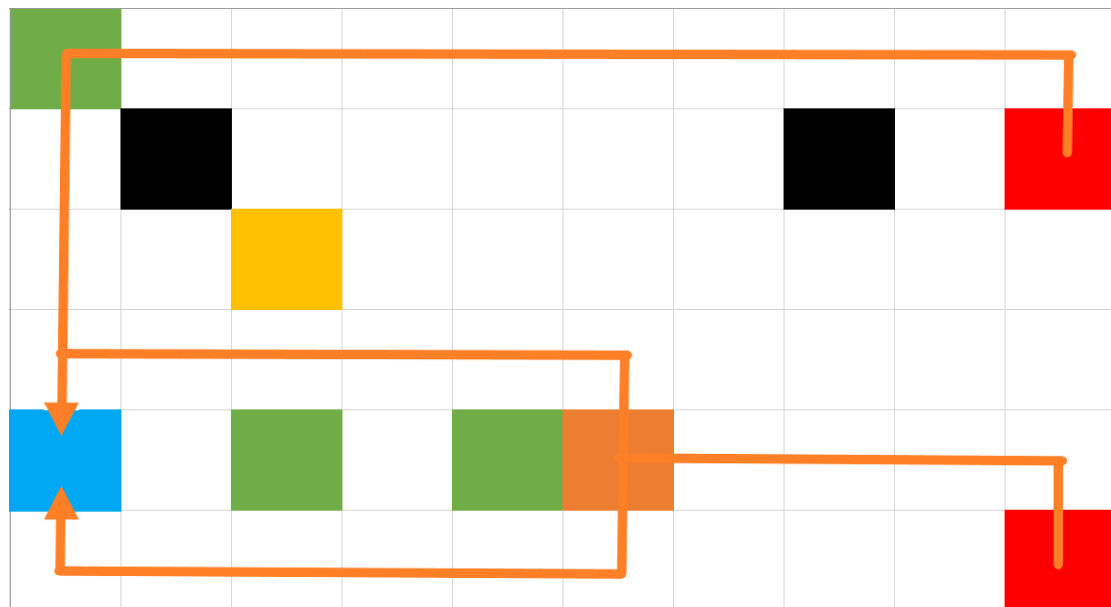
毒：仅攻方

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



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（**主要指仅限**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

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

（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

道具属性

名称

ID

库存

是否指向性（需要选择地块）

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