1.弓箭手CD更改：

将原本的按“场上存在x支箭”来判定CD，改成（再普通不过的）按照冷却时间来判定CD。

即：在射出一支箭后的x时间内，射箭技能处于冷却状态，不得使用。

2.弓箭手攻击时的移动速度更改：

（我之前写的是“因为是瞬发所以不需要减速”，但是测试了下觉得这样太Imba了，而且和攻击动画不符，所以想改需求rua）

弓箭手进行攻击时（即玩家【按住】攻击键时）移动速度减慢，并且无法改变面对方向。表现在动画效果上，就是：弓箭手面对某方向张弓搭箭进行瞄准，一旦瞄准好了（即玩家【松开】攻击键）就射出去，然后恢复正常移动速度并且可以开始转向。

3.一个想法：加入弓箭手蓄力

玩家【按住】攻击键时，移动速度减慢+不可转向（即2写的需求），同时也进入蓄力状态，蓄力越久攻击力越强。

一个想法：统帅值（理解成MP就行）

（出发点：想用这个设定把弓箭手、将军以及后续其他兵种的行动联系在一起）

弓箭手的射箭、将军的普攻和工兵的魔法（工兵还没做但是肯定会有）都会消耗不同数量的统帅值。统帅值不足则无法使用对应技能。

设统帅值为100，则大致情况为——

弓箭手：按下攻击键后马上消耗10点，如果按下并按住（即开始蓄力）则一直继续消耗统帅值，最高消耗30点。

弓箭手自身的cd时间依然存在（因为弓箭手消耗量较小，保留这个cd是为了防止玩家疯狂按攻击键然后弓箭手疯狂连射箭的滑稽状况）

将军：按下攻击键后消耗80点。

（数值目前并不写死，但是希望放在一个很高的水平，希望通过这个设定去限制将军技能的使用频率，甚至以此取代cd时间）

工兵：对应技能消耗对应点数（技能在这里先不列举了）