

行者属性最大值

等级(LV)	能量(MP)	攻击力(ATK)	攻击速度(Speed)	视野(View)
	1000	4000	6s一次	80
			6	80

塔属性最大值

基础生命值	附加生命值	HP	信标数量	被伤害值(权重)
8000	最大2000		N	
8000	20 * n		n	

信标属性最大值

生命(HP)	能量(MP)	敏捷(Agility)	补给力(Supply)
1	一天	使得命中率2%	5秒1滴血
1	100	0.02	0.2

行者攻击模型

行者个数	ATK	攻击系数(K1)	单位基础伤害	杀害信标个数	消耗MP	其他条件
1	4000	0.02	80	信标敏捷 × 信标数量	10	视野内

信标补给塔模型

信标数量	时间(s)	补给量(HP+)	其他条件
1	1	0.2	当补给完成时，塔的被伤害值清零

信标生成能量模型

时间(h)	生成能量(MP+)
1	4

获取信标的能量

条件
视野内

远程激活信标

消耗自己的MP
50

放置信标

消耗自己的MP	其他条件
50	视野内

自动恢复能量模型

时间(h)	生成能量(MP+)
1	50

运动量生成模型

时间	路程	运动量
30	5	1

移动恢复能量模型

运动量	生成能量(MP+)
1	500

塔重建模型

新占有者	新生命值
MAX(被伤害)	MAX基础生命值 * 50%