


属性：

	防御塔	基础伤害	攻击速度	攻击范围	特殊能力伤害
1	弓箭手	Lv1: 10 Lv2: 15	Lv1: 1.5s/次 Lv2: 1.0s/次	 Lv1: 3x3 Lv2: 5x5 格	弓箭 对人类 20 对精灵 25
2	投石车	Lv1: 30 Lv2: 40	Lv1: 3s/次 Lv2: 2s/次	Lv1: 5x5 格 Lv2: 6x6 格	- 次三发
3	John Snow	Lv1: 25 Lv2: 35	Lv1: 1.5s/次 Lv2: 0.8s/次	3x3 格 (不会变)	小狼伤害: 60 4下平A发一只
4	卓耿	Lv1: 50 (1+20 对精灵) Lv2: 80 (1+20 对精灵)	Lv1: 4.5s/次 Lv2: 2.5s/次 一次两发	Lv1: 4x4 格 Lv2: 6x6 格	龙火焰伤害 Lv1: 80 (1+20) Lv2: 120 (1+20) (一过)

所有敌人每次计时器结束后的步长均为10，一个方块宽80。

	敌人	生命值	基本速度：计时器	奖励力的金币
1	亡灵士兵	50	每 250ms 走一步	100
2	僵尸人	90	同上	160
3	红女巫	60	每 150ms 走一步	270
4	韦塞里昂	150	每 100ms 走一步	500
5	夜王	500	每 250ms 走一步	召唤士兵间隔: 8s; 2000
6	兰尼斯特士兵	60	同上	150
7	葛雷乔伊士兵	60	每 150ms 走一步	180
8	魔山	500	每 300ms 走一步	600
9	铁君者	550	每 100ms 走一步	2000

补：塔价格：

1：买200；Lv1→Lv2 升级 250；特殊升级 150，出售返还：Lv1 100；Lv2 250。

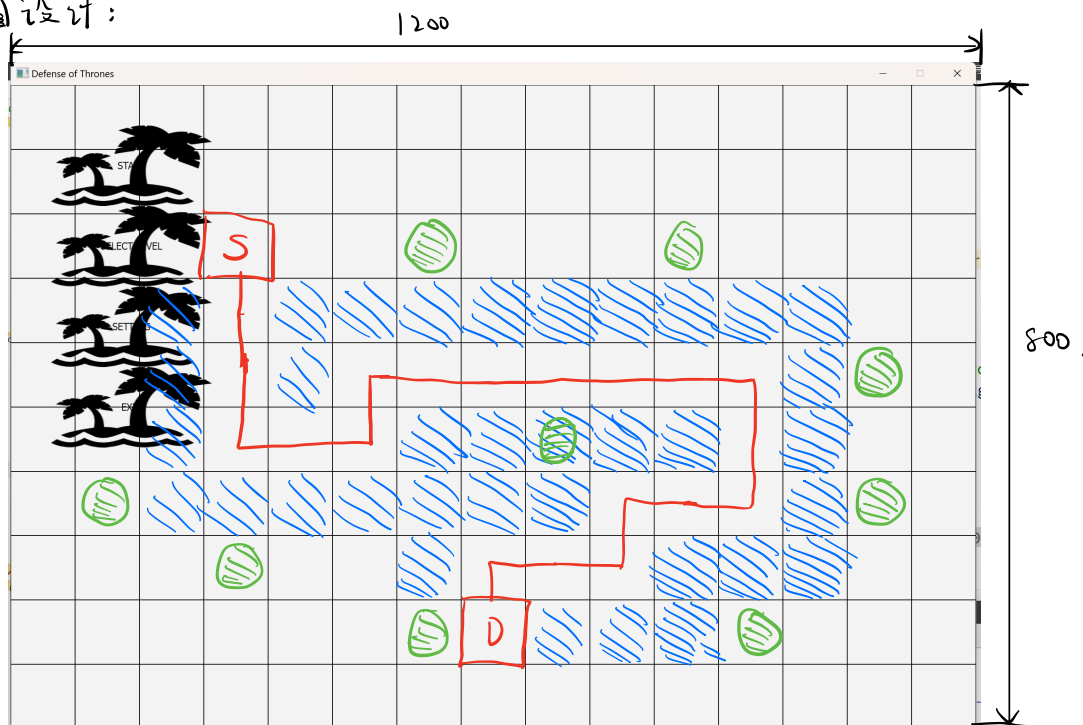
2：买350；Lv1→Lv2 420；特殊升级 600，出售：Lv1 220；Lv2 450

3：买280；Lv1→Lv2 400；特殊升级 400，出售：Lv1 200；Lv2 420

4: 买 500; Lvl \rightarrow Lvl 800; 特殊升级 500 出售: Lvl 250; Lvl 600

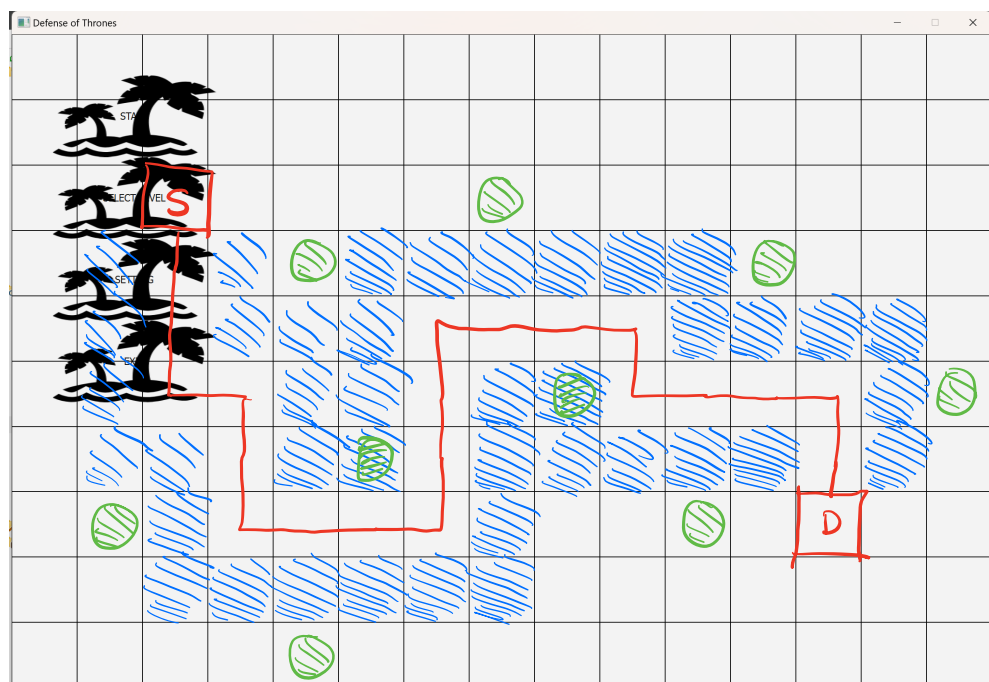
地图设计:

C1:



路程长度: 20 格 (从 S 中心到 D 中心) 初始金币: 1500,
玩家血量: 15 点.

C2:

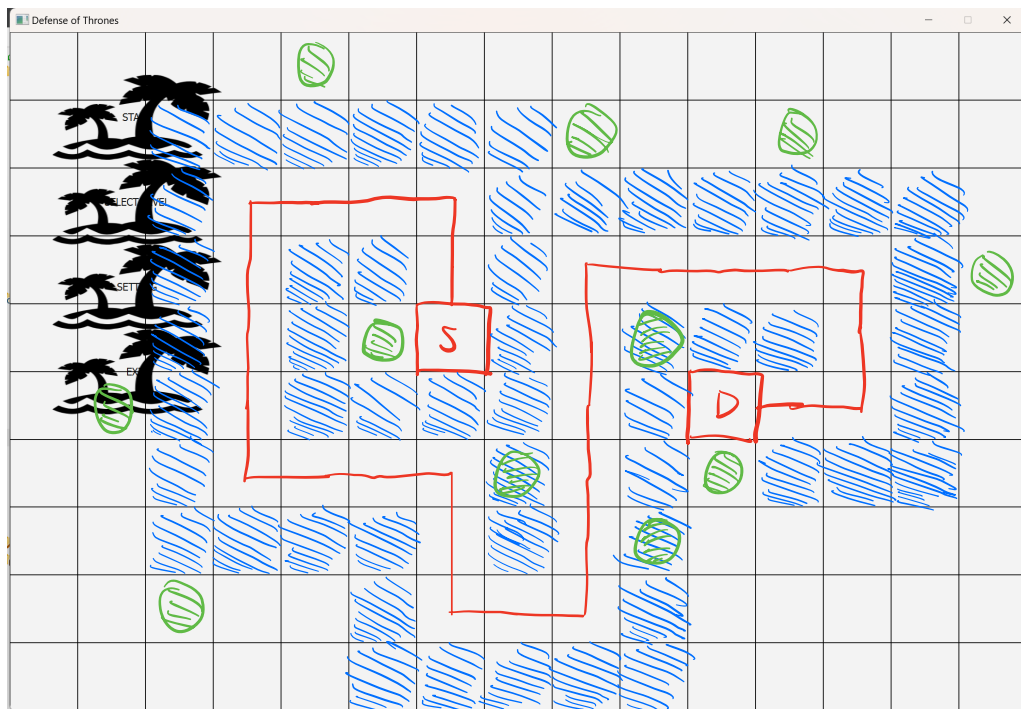


路径长度: 21

初始金币 2100

玩家血量: 15

C3:



路径长度 21

初始金币 1800

玩家血量 10.

红色: 敌人路径

蓝色: 可放置位置

绿色: 障碍物位置