《XY》-防御塔策划案

# 修改记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 修改日期 | 修改人 | 修改完成日期 | 备注 |
| 1 | 2017.4.6 | 夏柯 | 2017.4.6 | 初步完成 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# 功能目的

1. 增加战斗的策略性。

# 实现思路

1. 充能；
2. 建筑的攻击范围；

# 具体介绍

###### 外观效果图

 路径\hd\skeleton\534.png

 路径\hd\skeleton\536.png

###### 界面



防御性建筑

攻击范围（地面红色显示）

 数字表示已充能次数，右上角为充能一次的倒计时

###### 细则介绍

1. 两个防御塔固定在地图的右侧（如上图所示），有生命值和攻击力两个属性。
2. 防御塔为AOE范围伤害，若玩家站在防御塔的范围内，消耗一次能量并触发防御塔效果（有能量的前提下），攻击范围地面红色提示，3秒后打出伤害。
3. 防御塔最大能够充能3次，能量使用之后自动进入充能阶段，30S恢复一次能量。
4. 副本开始，能量为3次（满）。

# 程序要求

1. 防御塔充能。
2. 防御塔释放AOE。

# 测试重点

1. 测试防御塔的充能是否正确显示。
2. 测试防御塔的AOE的触发与伤害效果。