|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 日期 | 人员 | 说明 |
| 1.0 | 2019-05-06 | 杨仕原 | 初稿 |

专属兵种

# 设计目的

设立新兵种

原高阶兵种尚未普及，不再继续往上拓展，改为向外延伸。

培养玩家专属兵种，增加玩家代入感。

需要新坑和新玩法同步完成，程序工作量较大。

# 界面交互

在主界面下方增加【练兵】按钮，原【探险】按钮删除，相关功能关闭。

点击练兵按钮打开下方界面



点击兵种训练开始进行兵种训练。

点击寻访名士可以进行名士的抽取。

点击兵种管理可以对已经训练完毕的兵种进行操作（删除/招募）

点击名士一览可以查看自己当前拥有的名士及详情

在军营界面新增第四个分页，用于放置玩家培养出来的新兵种。

初始每个玩家只有一个新兵种槽，可以花费元宝扩展，暂时允许最多10个新兵种槽。

其中6个新槽可以通过元宝解锁，另外3个需要达成特定训练目标才会解锁。

玩家可以在军营招募训练出来的新兵种，训练新兵种消耗兵符（专属兵符）和资源。

# 寻访名士

点击寻访名士后打开寻访名士界面。（实质为一个抽卡系统）

玩家可以花费元宝寻访名士。

## 公示概率

|  |  |
| --- | --- |
| 名士品质 | 概率 |
| 道具 | 49% |
| 1星 | 36% |
| 2星 | 12% |
| 3星 | 3% |

每次寻访可以累计一点机缘点，机缘点达到50点时，寻访必定获得3星名士。

玩家每天可以进行一次礼金寻访，消耗礼金1200。

寻访定价暂定10RMB/抽（充值返利），元宝消耗1200/抽

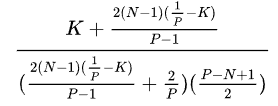
## 实际概率

当前机缘点为N，保底获取3星的机缘点为P，N=1时的首轮概率为K，实际获得3星概率为X

※注：N包含玩家本次抽取。即玩家第一次抽就记为1，而不是0.

P=50

K=0.80%

X=

X=(K+2\*(N-1)\*(1/P-K)/(P-1))/((2\*(N-1)\*(1/P-K)/(P-1)+2/P)\*((P-N+1)/2))

实际概率表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名士品质 | 概率（X<15%） | 概率（15%<=X<51%） | 概率（X>=51%） |
| 道具 | 49% | 49% | 100%-X |
| 1星 | 36% | 51%-X | 0% |
| 2星 | 15%-X | 0% | 0% |
| 3星 | X | X | X |

概率精确到小数点后两位，即1~10000取随机。

## 名士

不同的名士具有不同的能力和特性



名士的能力有以下几种

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 能力类型 | 能力描述 | 触发条件 |
| 军演类 | 部队进行军演时，对敌方造成X倍步兵/骑兵/器械攻击伤害。 | 主动能力，在军演时选择使用 |
| 辅助类 | 部队休整时，以n%的概率是本次休整恢复的体力额外增加X点 | 休整时概率触发 |
| 部队操练时，以n%的概率使本次操练的失败几率减少X% | 操练时触发 |
| 部队培训时，以n%的概率使本次培训的失败几率减少X% | 培训时触发 |
| 部队操练时，以n%的概率使本次操练消耗的体力减少X点 | 操练时触发 |
| 部队培训时，以n%的概率使本次培训消耗的体力减少X点 | 培训时触发 |
| 加成类 | 自身停留在XX地点时，部队在XX地点操练/培训额外获得攻击/防御/生命/特性点X点加成 | 满足条件生效 |

名士的特性有以下几种

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性类型 | 特性描述 | 触发条件 | 触发概率 | 特性点消耗 |
| 加成类 | 部队的攻击/防御/生命上限增加X点 | 学习后生效 | 学习后生效 | 40/50 |
| 战斗类 | 部队对步兵/骑兵/器械的伤害提升X% | N回合以前 | 20% | 30/40 |
| N回合以后 | 40% | 30/40 |
| 剩余兵力超过X% | 30% | 40/50 |
| 剩余兵力不足X% | 30% | 40/50 |
|  |  |  |
| 军演类 | 军演主动能力，对敌方造成X倍步兵/骑兵/器械伤害 | 军演时 | 学习后生效 | 30/50 |

### 名士表

名士单独配表

|  |  |
| --- | --- |
| 字段 | 说明 |
| Mid | 名士的id |
| Name | 名士的名字 |
| Quality | 名士的稀有度 |
| Picture | 名士对应的图片 |
| Bubing\_base | 名士的基础步兵攻击属性 |
| Qibing\_base | 名士的基础骑兵攻击属性 |
| Qixie\_base | 名士的基础器械攻击属性 |
| Defence\_base | 名士的基础防御属性 |
| Bubing\_growup | 名士的步兵攻击属性成长 |
| Qibing\_growup | 名士的骑兵攻击属性成长 |
| Qixie\_growup | 名士的器械攻击属性成长 |
| Defence\_growup | 名士的防御属性成长 |
| Skill | 名士的特性id和特性盘位置，用|间隔 |
| Ability | 名士的能力id，用|间隔 |
| Story | 名士携带的事件id |

### 特性表

所有特性单独配表

|  |  |
| --- | --- |
| 字段 | 说明 |
| Skill\_id | 特性id |
| Name | 特性的名称 |
| Intro | 特性说明，也是用于展示给玩家看的文字内容 |
| Effect | 特性效果 |
| Pre\_condition | 特性触发条件 |
| Probability | 特性触发概率 |
| Cost | 特性学习消耗 |
| Special | 是否是3星名士特殊特性 |
| Sp\_condition | 解锁该特性的前置事件，记录story\_id |

### 能力表

所有能力单独配表

|  |  |
| --- | --- |
| 字段 | 说明 |
| Ability\_id | 能力id |
| Name | 能力名称 |
| Intro | 能力说明，也是用于展示给玩家看的文字内容 |
| Effect | 能力各级对应的效果 |
| Pre\_condition | 能力触发条件 |
| Limit | 每局战斗允许触发的最大次数 |
| Lv1 | 能力等级1所需名士等级 |
| Lv2 | 能力等级2所需名士等级 |
| Lv3 | 能力等级3所需名士等级 |
| Lv4 | 能力等级4所需名士等级 |
| Lv5 | 能力等级5所需名士等级 |
| Lv6 | 能力等级6所需名士等级 |

### 事件表

名士事件单独配表

|  |  |
| --- | --- |
| 字段 | 说明 |
| Story\_id | 事件id |
| Pre\_season | 触发该事件的前提季度 |
| Pre\_act | 触发该事件的前提行动（操练/培训/军演） |
| Pre\_feel | 触发该事件的前提羁绊值 |
| Probability | 满足前提条件后触发该事件的概率 |
| Intro | 事件的文本描述，用于显示给玩家看 |
| Bubing | 事件加成的步兵攻击属性 |
| qibing | 事件加成的骑兵攻击属性 |
| qixie | 事件加成的器械攻击属性 |
| defence | 事件加成的防御属性 |
| Hp | 事件加成的生命值属性 |
| sp | 事件加成的特性点属性 |
| Renown | 事件加成的知名度属性 |

## 名士培养

名士可以升级。

名士升级会按成长提升名士的各项属性（步兵攻击，骑兵攻击，器械攻击，防御）

名士升级会提升名士携带的能力等级

名士升级消耗训练卡

训练卡通过兵种训练结算获得。

训练卡可以通过活动/充值获取

## 名士突破

名士可以突破。

寻访到同名名士后，同名名士将会自动进行突破。

名士突破后会解锁新的特性

名士突破后会提升名士等级上限，每次突破增加5级等级上限

每个名士最多突破4次。

## 等级上限

不同星级名士拥有不同的等级上限

初始名士初始等级上限10级，无法突破，满级10级

1星名士初始等级上限40级，满突破4次后等级上限60级

2星名士初始等级上限50级，满突破4次后等级上限70级

3星名士初始等级上限60级，满突破4次后等级上限80级

## 特性盘

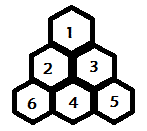
不同星级的名士拥有不同的特性盘

特性盘用于兵种训练时提供给玩家进行学习。

只有学习了前面的特性，才允许学习后续相邻的特性。（例如，学习2号位和3号位的特性需要先学习1号位的特性，学习4号位特性需要先学习2号位或3号位特性）

学习的战斗类特性不仅会在军演中生效，同时也会在生成兵种后，在军队战中生效。

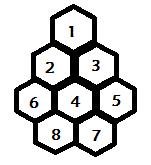
### 1星名士特性盘



初始解锁1,2,3,4特性盘特性，1星名士突破2次后解锁5号位，突破4次后解锁6号位特性。

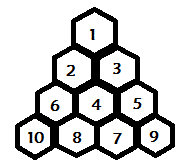
注：初始名士，只有1,2,3三个特性盘。

### 2星名士特性盘



初始解锁1,2,3,4特性盘特性，2星名士突破1次后解锁5号位，突破2次后解锁6号位，突破3次后解锁7号位，突破4次后解锁8号位特性。

### 3星名士特性盘



初始解锁1,2,3,4,7特性盘，3星名士突破1次解锁5号位，突破2次解锁6号位，突破三次解锁9号位，突破4次解锁10号位。

8号位是3星名士特殊特性位，触发该名士对应的某个事件后解锁。

## 名士归隐

名士满突破后，再次寻访到同名的名士，将会转换成道具：名士谏言，一定数量的名士谏言可以用于兑换通用突破材料，寻访令牌，训练卡等道具。

## 玩家的初始名士

每名玩家初始都会拥有4名名士

同时，玩家第一次点开练兵界面，将会引导玩家进行一次寻访，玩家首次寻访必定获得一名2星名士。

即所有玩家初始拥有4名初始1星名士和一名寻访的随机2星名士。

### 初始名士详情

|  |  |
| --- | --- |
| 字段 | 详情 |
| Mid | 1 |
| Name | 【躬耕南阳】诸葛亮 |
| Quality | 0（初始） |
| Picture | 1 |
| Bubing\_base | 24 |
| Qibing\_base | 16 |
| Qixie\_base | 32 |
| Defence\_base | 12 |
| Bubing\_growup | 4 |
| Qibing\_growup | 2.66667 |
| Qixie\_growup | 5.33333 |
| Defence\_growup | 2 |
| Skill | 特性1：对器械伤害提升1%[条件：诸葛亮][概率：10%][最大次数：1次]  特性2：对器械伤害提升1%[条件：诸葛亮][概率：20%][最大次数：1次]  特性3：器械攻击Ⅱ：造成1.5倍器械伤害[军演] |
| Ability | 能力1：器械攻击Ⅱ：造成1.5倍器械伤害[军演]  能力2：名士的羁绊Lv.1：开始训练时初始羁绊+5  能力3：器械特训精通Lv.2(10级习得)：一起进行器械特训时，器械攻击额外+2 |
| Story | 躬耕南阳：任意季度部队休整时50%概率触发，部队器械攻击+5，特性点+5，生命值+10 |

|  |  |
| --- | --- |
| 字段 | 详情 |
| Mid | 2 |
| Name | 【归隐山林】司马徽 |
| Quality | 0（初始） |
| Picture | 2 |
| Bubing\_base | 24 |
| Qibing\_base | 24 |
| Qixie\_base | 24 |
| Defence\_base | 12 |
| Bubing\_growup | 4 |
| Qibing\_growup | 4 |
| Qixie\_growup | 4 |
| Defence\_growup | 2 |
| Skill | 特性1：受到伤害降低1%[条件：司马徽][概率：10%][最大次数：1次]  特性2：受到伤害降低1%[条件：司马徽][概率：20%][最大次数：1次]  特性3：快速包扎Ⅱ：恢复10%生命值[军演] |
| Ability | 能力1：器械攻击Ⅱ：造成1.5倍器械伤害[军演]  能力2：名士的羁绊Lv.1：开始训练时初始羁绊+5  能力3：阵型专精Lv.2(10级习得)：一起进行部队阵型研究时，部队生命值额外+2 |
| Story | 归隐山林：任意季度部队休整时50%概率触发，部队特性点+10，生命值+10 |

|  |  |
| --- | --- |
| 字段 | 详情 |
| Mid | 3 |
| Name | 【默默无言】徐庶 |
| Quality | 0（初始） |
| Picture | 3 |
| Bubing\_base | 32 |
| Qibing\_base | 24 |
| Qixie\_base | 16 |
| Defence\_base | 12 |
| Bubing\_growup | 5.33333 |
| Qibing\_growup | 4 |
| Qixie\_growup | 2.66667 |
| Defence\_growup | 2 |
| Skill | 特性1：对步兵伤害提升1%[条件：徐庶][概率：10%][最大次数：1次]  特性2：对步兵伤害提升1%[条件：徐庶][概率：20%][最大次数：1次]  特性3：步兵攻击Ⅱ：造成1.5倍步兵伤害[军演] |
| Ability | 能力1：步兵攻击Ⅱ：造成1.5倍步兵伤害[军演]  能力2：名士的羁绊Lv.1：开始训练时初始羁绊+5  能力3：步兵特训精通Lv.2(10级习得)：一起进行步兵特训时，步兵攻击额外+2 |
| Story | 默默无言：任意季度部队休整时50%概率触发，部队步兵攻击+5，特性点+5，生命值+10 |

|  |  |
| --- | --- |
| 字段 | 详情 |
| Mid | 4 |
| Name | 【声名未显】庞统 |
| Quality | 0（初始） |
| Picture | 3 |
| Bubing\_base | 16 |
| Qibing\_base | 32 |
| Qixie\_base | 24 |
| Defence\_base | 12 |
| Bubing\_growup | 2.66667 |
| Qibing\_growup | 5.33333 |
| Qixie\_growup | 4 |
| Defence\_growup | 2 |
| Skill | 特性1：对骑兵伤害提升1%[条件：徐庶][概率：10%][最大次数：1次]  特性2：对骑兵伤害提升1%[条件：徐庶][概率：20%][最大次数：1次]  特性3：骑兵攻击Ⅱ：造成1.5倍骑兵伤害[军演] |
| Ability | 能力1：骑兵攻击Ⅱ：造成1.5倍骑兵伤害[军演]  能力2：名士的羁绊Lv.1：开始训练时初始羁绊+5  能力3：骑兵特训精通Lv.2(10级习得)：一起进行骑兵特训时，骑兵攻击额外+2 |
| Story | 声名未显：任意季度部队休整时50%概率触发，部队骑兵攻击+5，特性点+5，生命值+10 |

# 兵种训练

## 训练准备

点击兵种训练后打开训练准备界面

训练准备界面需要玩家选择帮助训练的5名名士，以及携带的道具。

每次最多携带三种道具（可以不携带道具）



准备完毕后，点击开始训练正式进行兵种训练。

## 训练界面

### 训练主体界面



### 训练日程界面



### 部队数值

|  |  |
| --- | --- |
| 部队属性 | 说明 |
| 步兵攻击 | 攻击敌军步兵方阵时使用的攻击属性，当该属性最高时，玩家最终生成的兵种类型为步兵，该属性初始上限500 |
| 骑兵攻击 | 攻击敌军骑兵方阵时使用的攻击属性，当该属性最高时，玩家最终生成的兵种类型为骑兵，该属性初始上限500 |
| 器械攻击 | 攻击敌军器械方阵时使用的攻击属性，当该属性最高时，玩家最终生成的兵种类型为器械，该属性初始上限500 |
| 防御 | 兵种的防御属性，该属性初始上限250，玩家最终生成兵种时，根据选择的兵种攻击方式，该数值会有所变动 |
| 生命值 | 兵种的生命值，该属性初始上限500，玩家最终生成兵种时，根据选择的兵种攻击方式，该数值会有所变动 |
| 特性点 | 训练时产生的点数，用于学习特性，该属性没有上限 |
| 知名度 | 训练时产生的数值，用于判断是否允许部队进入下一季度训练的数值。最终生成兵种时，按一定比例转换为特性点，该属性没有上限 |

## 训练流程

玩家一共需要经历四个季度，一年的时间去训练一个兵种。

每个季度分8周，8周的训练项目安排完后，当前季度结束。

每个季度结束时会有一个知名度目标，达成目标才能继续下一个季度的训练，否则直接结算这个兵种当前的训练进度。

玩家每周可以选择一项任务执行

|  |  |
| --- | --- |
| 执行任务 | 效果说明 |
| 部队操练 | 消耗体力，大量增加部队的攻击/防御，少量增加特性点，知名度 |
| 部队培训 | 消耗体力，大量增加部队的生命/特性点，少量增加部队攻击/防御，知名度 |
| 部队军演 | 消耗体力，少量增加部队的攻击/防御/生命，大量提升部队知名度 |
| 部队休整 | 恢复部队体力 |

执行操练/培训时，加成的属性可能会受到名士能力的影响。

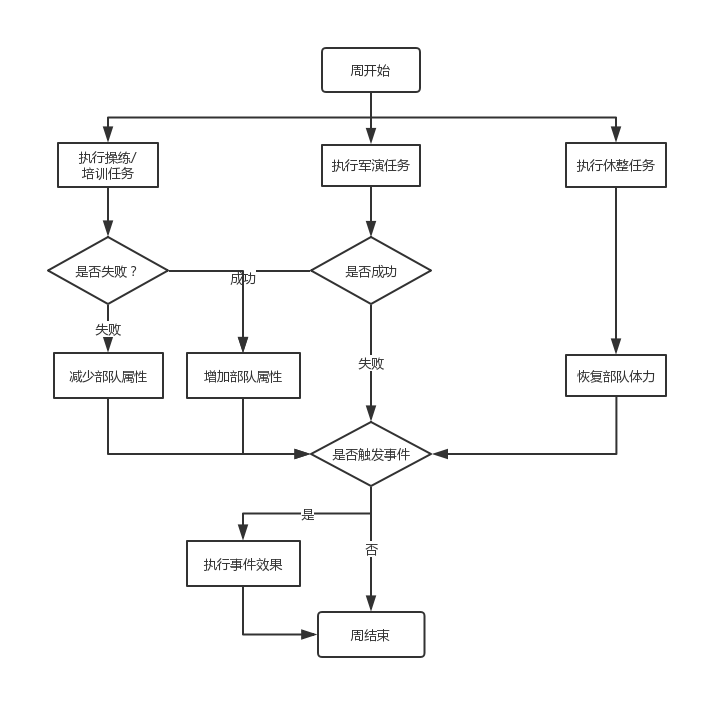
执行操练/培训任务存在失败率，失败的情况下，不增加数值，依然消耗体力。

休整不会失败

军演失败不会被额外扣除属性。

执行任务并处理完属性后，有概率触发事件，触发事件会根据事件随机增加属性，事件执行完毕后，进入下一周。

### 周流程



### 季度流程



## 名士加成

玩家携带的名士每周都会随机分布在操练/培训的各个场地中。

玩家选择有名士出现的对应场地进行操练/培训时，可以获得对应名士部分能力加成效果，同时会增加与该名士的羁绊10点。

名士羁绊超过80点时，名士出现的地点将有概率触发名士指点的额外加成。

此时主体界面左下角的训练日程增加光效，并说明名士指点。

同时日程界面对应的名士头像用黄框圈起来，对应场地出现特殊文字：名士指点！，对应场地的下方加成数值颜色变化，数字加大加粗显示。

## 道具使用

道具分为两类：自动使用和主动使用

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 道具 | 分类 | 效果 |
| 休整类 | 主动使用 | 恢复部队体力 |
| 事件类 | 自动使用 | 某一季度增加触发事件的概率 |
| 羁绊类 | 自动使用 | 增加名士的初始羁绊 |
| 军演类 | 主动使用 | 本周的军演某项属性获得临时提升（提升不会超过属性上限） |
| 训练类 | 自动使用 | 增加操练/培训大成功概率，加成的概率随触发大成功次数增加而降低 |

## 部队军演

### 部队军演界面



左侧显示我军和竞争对手们。

显示部队血条和军演得分。

战斗形象：玩家的哪项类型攻击属性最高，显示的就是哪种类型兵种的形象。例如，玩家的器械攻击属性最高，则显示的形象是器械形象

右侧显示敌军三支部队

敌军三支部队由主力，左翼和右翼组成。各部队左上角有对应标识。

主力，左翼和右翼对应的兵种类型由当周的军演情报决定。

显示敌军部队血条

玩家鼠标挪到敌军方阵上时，显示敌军tips，可以看到具体的血量数值以及其攻击方式。

界面顶部中央显示当前回合数。

界面底部显示玩家可用的名士能力。

### 军演流程

#### 1.选择名士能力

将玩家拥有的军演类名士能力全部洗入一个组中，随机排列后，取出三个能力显示在界面底部。

经过一回合后，空出的能力位将取出一个新的能力进行补充。

当所有能力都被取出过一遍后，将已使用的能力重新洗入，随机排列后，继续取出。

（简而言之，所有军演类能力洗成一副牌，洗牌后摸三张，每打出一张摸一张，牌库摸完了就将弃牌堆洗牌变成新的牌库）

#### 2.选择目标

玩家从显示的三种名士能力中选择一种后，选择目标方阵，即从敌方存活的主力，左翼，右翼部队中选择一支进攻。

#### 3.选择战斗方针

战斗方针将会决定出手顺序以及伤害修正。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 战斗方针 | 出手顺序 | 伤害修正 |
| 突击 | 最先出手 | 伤害1.5倍，每过1回合伤害-0.1倍，最低1倍 |
| 拼杀 | 突击后出手 | 伤害1.4倍，每过1回合伤害-0.05倍，最低1.2倍 |
| 殿后 | 拼杀后出手 | 伤害1.1倍，每过1回合伤害+0.1倍，最高1.4倍 |

该阶段同时会展示所有竞争对手选择的战斗方针。

竞争对手的作战方针根据各自的方案随机，竞争对手方案详见竞争对手

#### 4.出手顺序排序

根据玩家选择的战斗方针，和竞争对手的战斗方针，进行出手顺序排序。

排序方法：突击》拼杀》敌军》殿后。玩家和竞争对手方针相同时，玩家排在相同方针的最前面。竞争对手方针相同时，按编号先后顺序排序。

例如：玩家选择拼杀，竞争对手A，C也选择拼杀，竞争对手B选择突击，竞争对手D选择殿后，则最后排序为B》玩家》A》C》敌军主力》敌军右翼》敌军左翼》D

#### 5.按顺序攻击

按照决定好的顺序先后执行攻击。

攻击伤害={玩家对应攻击属性\*2+（所有名士对应攻击属性和+选择的名士能力对应名士的对应攻击属性）\*0.2\*（1+0.1\*经过周数）}\*战斗方针伤害修正\*名士能力倍率

敌军受到伤害=玩家攻击伤害\*2（如果进攻的是对应类型的兵种），进攻的若不是对应类型兵种则受到伤害=玩家伤害

敌军攻击伤害=enemy\_atk

我方/竞争对手防御成功率=防御/500，防御成功率不超过60%

减伤倍率%=防御/10（即300点防御，减伤倍率是30%）

我方/竞争对手受到的伤害=敌军攻击伤害\*（1-减伤倍率）（防御失败，则减伤倍率是0），最终伤害向上取整。

例：夏季（第二季度）第二周军演，第一回合，玩家选择了名士能力：造成2倍步兵攻击伤害，选择了突击骑兵

则攻击伤害={玩家步兵攻击\*2+（所有名士步兵攻击和+选择的能力对应名士步兵攻击）\*0.2\*（1+0.1\*10）}\*1.4\*2

敌方骑兵受到伤害=攻击伤害

（若玩家同样的条件下选择突击步兵，则敌方步兵受到伤害=攻击伤害\*2）

若进行攻击时，原先选择的目标已经阵亡，则随机转移目标。

若敌方主力，左翼，右翼部队均已经阵亡，则军演结束。

若竞争对手阵亡，则本次军演不会再出手造成伤害，且已获得的军演得分清零。

若玩家阵亡，则本次军演视为失败。

#### 6.军演得分

在进行攻击时，同时会进行军演得分计算。

军演得分分为以下三种

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 得分方式 | 说明 | 基础得分 |
| 最高伤害 | 敌方部队阵亡时，对该部队造成的累计伤害最高的 | 10 |
| 伤害贡献 | 对单一部队累计造成的伤害每达到其总血量的30% | 2 |
| 最后一击 | 击杀敌方部队 | 4 |

获得的军演得分=基础得分\*倍率（主力部队倍率2倍，右翼1.5倍，左翼1倍）

竞争对手同样也会获得军演得分，得分规则与玩家相同。

例：玩家对敌方主力部队打出了最后一击，同时这次攻击后，对主力部队的累计伤害超过了主力部队总血量的30%，且对主力部队造成的总伤害最高，那么这一击后，玩家会获得军演得分=最后一击10\*2+伤害贡献2\*2+最后一击4\*2=32分

#### 7.军演结算

敌方主力，左翼，右翼部队均已经阵亡，则军演结束，进入军演结算。

根据军演得分进行排名，四个季度的常规军演排名前2就算军演合格，可以获得军演奖励。

四个季度结束后，进行的最后两场大型军演（boss战），必须获得第一名才算军演合格。

### 竞争对手&敌方部队

不同军演的竞争对手和敌方部队情况单独配表。

|  |  |
| --- | --- |
| 字段 | 说明 |
| Bid | 军演id，用于标识属于哪个军演 |
| Pre\_condition | 允许参与这个军演的前提条件。 |
| Buff | 军演加成，通过该军演后玩家增加的属性根据该字段计算 |
| Comp1 | 竞争对手1，该字段下存储竞争对手名称 |
| comp1\_atk | 竞争对手1的基础攻击 |
| Comp1\_ex | 代表竞争对手1能对那种类型敌军造成双倍伤害 |
| Comp1\_str | 竞争对手1的进攻策略，进攻策略分为15种，详见进攻策略 |
| Comp1\_hp | 竞争对手1的生命值 |
| Comp1\_def | 竞争对手1的防御 |
| Comp2/3/4/5 | 同comp1同样的字段重复5次，一场军演最多存在5名竞争对手 |
| Enemy1\_hp | 敌军主力部队生命 |
| Enemy1\_atk | 敌军主力部队基础攻击 |
| Enemy1\_skill | 敌军主力部队能力 |
| Enemy2\_hp | 敌军右翼部队生命 |
| Enemy2\_atk | 敌军右翼部队基础攻击 |
| Enemy2\_skill | 敌军右翼部队能力 |
| Enemy3\_hp | 敌军左翼部队生命 |
| Enemy3\_atk | 敌军左翼部队基础攻击 |
| Enemy3\_skill | 敌军左翼部队能力 |

#### 进攻策略

竞争对手的进攻策略

|  |  |
| --- | --- |
| 进攻策略id | 策略详情 |
| 1 | 集中对敌军主力部队输出，主力阵亡后随机选择目标 |
| 2 | 集中对敌军右翼部队输出，右翼阵亡后随机选择目标 |
| 3 | 集中对敌军左翼部队输出，左翼阵亡后随机选择目标 |
| 4 | 集中敌军主力部队输出，主力阵亡后集中右翼输出 |
| 5 | 集中敌军主力部队输出，主力阵亡后集中左翼输出 |
| 6 | 集中敌军右翼部队输出，右翼阵亡后集中主力输出 |
| 7 | 集中敌军右翼部队输出，右翼阵亡后集中左翼输出 |
| 8 | 集中敌军左翼部队输出，左翼阵亡后集中主力输出 |
| 9 | 集中敌军左翼部队输出，左翼阵亡后集中右翼输出 |
| 10 | 按照主力，右翼，左翼的顺序轮换目标 |
| 11 | 按照右翼，左翼，主力的顺序轮换目标 |
| 12 | 按照左翼，主力，右翼的顺序轮换目标 |
| 13 | 按照主力，左翼，右翼的顺序轮换目标 |
| 14 | 按照左翼，右翼，主力的顺序轮换目标 |
| 15 | 按照右翼，主力，左翼的顺序轮换目标 |

#### 竞争对手伤害

军演时，竞争对手每回合选择的战斗方针随机。

竞争对手攻击=comp\_atk\*战斗方针伤害修正

敌军受到的伤害=竞争对手攻击\*2（如果comp\_ex的类型与目标类型匹配）

# 训练结算&兵种生成

最终季结束时，或每一季度结束后知名度未达标时，进入训练结算流程。

1.知名度转化

训练结算的第一步是将玩家的知名度转化为特性点。

转换公式：获得特性点=知名度/100000\*30，结果向下取整

2.最终属性展示&特性点分配

显示玩家训练结束后最终的属性（步兵攻击，骑兵攻击，器械攻击，防御，生命值）

以及剩余特性点，玩家可以在该界面进行最后的特性分配。

分配完特性点后，点击生成兵种弹出提示

剩余X点特性点尚未分配，进入下一步后这些特性点将会清除，是否确认进入下一步？

玩家确认后进入下一步。

3.选择攻击方式，确认兵种类型。

玩家可以在最后的界面选择生成的兵种类型以及攻击方式

|  |  |
| --- | --- |
| 兵种类型 | 属性生成 |
| 步兵近战 | 兵种攻击=（步兵攻击\*3+骑兵攻击+器械攻击）/5，人口=6，速度=300，射程=60，生命=生命值\*1.6，防御=防御，负重=60 |
| 步兵远程 | 兵种攻击=（步兵攻击\*3+骑兵攻击+器械攻击）/5，人口=6，速度=240，射程=1250，生命=生命值，防御=防御\*0.8，负重=60 |
| 骑兵近战 | 兵种攻击=（步兵攻击+骑兵攻击\*3+器械攻击）/5，人口=6，速度=800，射程=70，生命=生命值\*1.55，防御=防御\*1.1，负重=60 |
| 骑兵远程 | 兵种攻击=（步兵攻击+骑兵攻击\*3+器械攻击）/5，人口=6，速度=500，射程=900，生命=生命值，防御=防御\*0.8，负重=60 |
| 器械近战 | 兵种攻击=（步兵攻击+骑兵攻击+器械攻击\*3）/5，人口=6，速度=200，射程=50，生命=生命值\*1.5，防御=防御\*1.2，负重=60 |
| 器械远程 | 兵种攻击=（步兵攻击+骑兵攻击+器械攻击\*3）/5，人口=6，速度=120，射程=1500，生命=生命值，防御=防御\*0.8，负重=60 |

4.确认最终兵种属性&命名

提供兵种最终属性界面，并允许玩家为该兵种命名，兵种命名只有在该界面有一次命名机会，后续无法修改名字。

5.生成新兵种并发放其他训练奖励

其他训练奖励

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 达成目标 | 奖励等级 | 奖励内容 |
| 知名度默默无闻（小于1000） | 1 |  |
| 知名度小有名气  （1000~10000） | 2 |  |
| 知名度名噪一时  （10000~50000） | 3 |  |
| 知名度声名远播  （50000~100000） | 4 |  |
| 知名度名扬四海  （100000~500000） | 5 |  |
| 知名度举世闻名  （500000~1000000） | 6 |  |
| 知名度三国无双  （大于1000000） | 8 | 特级训练券，寻访令牌 |
| 完成剿灭黄巾军演 | 1 |  |
| 完成诸侯讨董军演 | 2 |  |
| 完成官渡之战军演 | 3 |  |
| 完成五丈原之战军演 | 4 |  |
| 完成赤壁之战军演 | 5 |  |
| 完成赤壁之战决战军演 | 7 | 特级训练券 |
| 虎狼之师（完成赤壁之战决战且知名度50w以上） | 8 | 寻访令牌 |

达成以上条件，即可获得对应的奖励，达成多条条件，可以同时获得多条奖励。

## 专属兵种克制关系

|  |  |
| --- | --- |
| 专属兵种 | 克制关系 |
| 专属步兵近战 | 继承长枪兵克制关系 |
| 专属步兵远程 | 继承弓箭兵克制关系 |
| 专属骑兵近战 | 继承轻骑兵克制关系 |
| 专属骑兵远程 | 继承弓骑兵克制关系 |
| 专属器械近战 | 继承冲车克制关系 |
| 专属器械远程 | 继承床弩克制关系 |

继承上述克制关系的同时，特性的加成也会生效到战斗中。

## 兵种属性平衡

以理论最高属性生成的兵种，不同种类的专属兵种互相对战可以同归于尽

与同人口的3阶兵种玄甲铁骑进行对比，专属兵种略弱于3阶兵种，但专属兵种具有特性优势，后续还可以通过贩卖训练属性上限来加强兵种并增加收入。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 生命 | 攻击 | 防御 | 被攻击多少回合死亡 |
| 玄甲铁骑 | 1040 | 400 | 310 | 3.367 |
| 专属兵种 | 800 | 500 | 250 | 3.250 |

# 具体数值

## 操练数值

操练分为三种：步兵特训，骑兵特训，器械特训

除了冬季结束之后的最终季以外，春夏秋冬四个季度三种操练都可以自由参与。

三种操练分别配表

|  |  |
| --- | --- |
| 字段 | 说明 |
| Level | 对应研究的等级 |
| Infantry | 步兵攻击加成 |
| Cavalry | 骑兵攻击加成 |
| Machine | 器械攻击加成 |
| Defence | 防御加成 |
| HP | 生命值加成 |
| Sp | 特性点加成 |
| Renown | 知名度加成 |

## 培训数值

培训分为三种：部队阵型研究，机动性能研究，器械原理研究

除了冬季结束之后的最终季以外，春夏秋冬四个季度三种培训都可以自由参与。

三种研究分别配表

|  |  |
| --- | --- |
| 字段 | 说明 |
| Level | 对应研究的等级 |
| Infantry | 步兵攻击加成 |
| Cavalry | 骑兵攻击加成 |
| Machine | 器械攻击加成 |
| Defence | 防御加成 |
| HP | 生命值加成 |
| Sp | 特性点加成 |
| Renown | 知名度加成 |

每种培训不同等级对应各自不同的基础加成。

基础加成是玩家进行培训时，进行对应等级对应培训成功后必定会加成的属性数值。

## 军演数值

军演表配置详见[竞争对手](#_竞争对手&敌方部队)

另外需要一张表，用于记录每个季度玩家能参与哪些军演

|  |  |
| --- | --- |
| 字段 | 说明 |
| Season | 代表哪个季度 |
| Bid | 代表这个季度显示哪些军演可以参与 |

该表的bid与军演表的bid对应。