

游戏简介：

暂定主题：一个塔和兵的游戏

各个势力（势力）通过各自原先拥有的塔们进行较量，广泛征兵、善用策略、强化科技，利用塔和兵线进行一系列的攻守较量，在一定回合率先占领所有塔则获得胜利。

本游戏改编自游戏《Tentacle Wars》（4399 细菌大战，手机上有相应游戏）。

规则简介：

1. 塔

每个势力都由一定的塔组成。

每个塔都有自己的兵力值，并随着回合数的推移进行回复，直至到达上限，给玩家的数值转化为整数（内部为浮点数）。该上限由每局游戏开始时给出，每个塔的上限值由开始时给出（最大为 200）。

当塔的兵力值（不包括伸出去的兵线的兵力）增加或减少到一定程度时，塔的种类将发生变化。越高级的塔能够伸出的兵线数量越多。

//名称还需要设定

种类	兵力	最大兵线	基础回复速度
Lv1	$N < 10$	1	1/回合
Lv2	$10 \leq N < 40$	2	1.5/回合
Lv3	$40 \leq N < 80$	2	2/回合
Lv4	$80 \leq N < 150$	3	2.5/回合
Lv5	$150 \leq N \leq 200$	3	3/回合

塔不可移动，攻击方式为伸出“兵线”。

当塔的兵力值降至 0 时，该塔被其他势力所攻占。当一个势力的所有失去其所掌控的所有塔时，该势力即宣告灭亡。

2. 兵线

兵线是塔的攻击和防御方式。

塔的种类决定了其能伸出的兵线数量（见上表）。如果某个塔的当前兵线数小于其最大值，则该塔可以选择某个其他塔（己势力、他势力或中立均可）为目标伸

出兵线。伸出速率为 (3 个兵力 / 回合) 根据兵线的长度, 源塔需要在兵线上投入相应的兵力值, (消耗量 = 距离 / 10)。若在伸出兵线的途中源塔的兵力值降至 0, 无法为该兵线继续提供兵力, 则该兵线强制返回 (前提是此时源塔没有被其他势力攻下)。

在兵线伸出途中, 其归属势力可以在任意回合中断并使其返回源塔 (判定为一次“切断”)。而若目标势力为其他势力, 并也向该源塔伸出兵线, 则两根兵线将形成“对峙”局面。如果兵线其他兵线形成“对峙”, 则两条兵线的交界点将移动到两个塔的中间点。

### 3. 消耗判定

当兵线的对面存在目标时, 源塔将稳定地通过该兵线向目标传输兵力。

基础速率: 当只有一条兵线时, 基础速率为基础再生速率; 2 条每条为  $0.8 \times$  基础再生; 3 条每条为  $0.6 \times$  基础再生。

实际消耗速率分为下面三种情况:

- a) 支援: 目标为己方塔, 兵线消耗速率和目标资源增加速率均为基础速率。
- b) 对抗: 目标为对方兵线, 两个兵线的消耗速率均为两者 (基础速率\*对抗伤害倍率[见 4.塔策略])中的较大值。
- c) 压制: 目标为对方塔。兵线消耗速率为基础速率, 对方塔的减少速率为(基础速率\*压制伤害倍率[见 4.塔策略])

### 4. 塔策略

#### a) 策略简介

每个塔都有策略属性。初始所有塔的策略为 **Normal**, 进阶策略有 **Attack**, **Defense**, **Grow** 三种。

- **Normal**: 初始策略, 各项属性均较差, 应尽快升级成进阶状态。
- **Attack**: 攻击策略, 攻击相关属性较强, 对 N 和 G 造成的伤害巨大, 但是害怕 D 策略对手。
- **Defence**: 防守策略, 主要用于抵抗 A 策略的进攻, 再生速率降低, 不适合进行攻击。
- **Grow**: 发展策略, 再生速率增加, 但是很害怕 A 的进攻。

#### b) 策略切换

势力可以切换自己塔的策略, 占用 1 操作数并消耗一定的科技点数。消耗

科技点数如下：

从↓到→	N	A	D	G
N	0	3	3	3
A	2	0	5	5
D	2	5	0	5
G	2	5	5	0

c) 策略参数：

回复倍率（不影响兵线传输）

N	A	D	G
1	1	0.5	1.5

对抗伤害倍率：

从↓到→	N	A	D	G
N	1	1	1	1
A	2	1	1	4
D	1	3	1	1
G	2	1	1	1

压制伤害倍率：（除 D 进攻外均为上表的 1.5 倍）

从↓到→	N	A	D	G
N	1.5	1.5	1.5	1.5
A	3	1.5	1.5	6
D	1	1	1	1
G	3	1.5	1.5	1.5

## 5. 切断兵线

在每个回合，玩家可以切断其兵线。占用 1 操作数。

若兵线还未到达目标或者为对峙局面，则判定为该兵线的回收，源塔增加这条兵线的兵力。传输速度：12 个/回合。对峙局面时对方的兵线将继续完成对源塔的伸出动作。

若兵线已经到达目标，进行切断时需要指定其切断位置。处于切断位置前方的

兵力将迅速传输至目标塔, 而处于切断位置后方的兵力退回至源塔。前方传输速度 : 20 个/回合。后方传输速度 : 12 个/回合。

## 6. 占领判定

当一个塔的兵力归零时, 若其正在遭受其他兵线的攻击 (直接攻击或者对峙), 则该塔归攻击方所有。被占领的塔初始兵力值为 10 , 策略变为 N, 其所属的兵线也归攻击方所有, 并全部判定为在最前方切断。

若一个塔被攻下时有多个势力正在对其进行攻击, 具体规则如下

- i. 如果有且仅有一个势力是在压制而不是对抗局面, 则该塔归该直接攻击势力所有。
- ii. 若不满足以上条件, 则该塔判定为中立, 兵力数为  $(10 + \text{其被攻下之前的兵线总兵力数})$ 。

无论什么情况, 攻击势力的兵线不进行自动切断。

## 7. 地图其他元素

地图大小预计在  $X00 * Y00$  量级。

### a) 中立塔

中立塔可能出现在开局时的地图设定, 或者多个势力攻下同一个塔是。中立塔也有其对应的兵力值, 被其他势力占领后成为其初始兵力值。除此之外, 中立塔存在“占有值”属性。若占有值不属于 A 势力, 则 A 势力传输至其的兵力将首先减少其占有值, 减为 0 之后再增加属于 A 的占有值。当占有值达到某个阈值 (暂设为其兵力值的  $1/3$ ), 该中立塔则归属于占有值的所属势力。

### b) 野蛮势力

野蛮势力可能出现在开局时的地图设定, 由官方代码进行控制, 并在各项属性上进行削弱 (增长速率为普通的  $* 0.5$ ), 防止压着玩家打。

### c) 栅栏

栅栏可能出现在开局时的地图设定, 兵线不能穿过栅栏。

## 8. 其他规则 (待补充)

### a) 操作数限定

每次进行伸出兵线/切断兵线/切换策略/升级能力时, 记为操作数+1。每个回合的操作数不能超过  $(1 + \text{所拥有的塔数}/2, \text{向下取整})$ 。操作数之外的指令将被无视。

9. 其他元素（暂定）

势力属性提升：

名字	消耗点数	描述
征兵（参与兵线结算）	2/4/6/8/10	自动回复倍率变为 1.05/1.1/1.15/1.2/1.25
行军	2/4/6/8/10	兵线延伸速度倍率变为 1.1/1.2/1.3/1.4/1.5
灵巧	3/5/7	操作数上限+0.5/+1/+1.5
城墙	2/4/6	己方被压制结算时压制伤害倍率降为对抗伤害倍率的 1.4/1.3/1.2