# 游戏简介：

暂定主题：大佬Collection

各个院系（院系）通过各自原先拥有的同学们进行较量，将自己的同学们培养成Dalao并把对面的Dalao打成咸鱼，并让其转到本系，重拾Dalao荣光。玩家利用Dalao们进行一系列的攻守较量，在一定回合率先收集所有Dalao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）。每名玩家操控一个院系，每个院系掌握着一定的同学。玩家利用这些同学进行一系列的攻守较量，在一定回合率先完成统一则获得胜利。

# 规则简介：

1. 同学

每个院系都由一定的同学组成。

每个同学都有自己的学力值，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）。该上限由每局游戏开始时给出，每个同学的上限值由开始时给出（最大为200）。

当同学的学力值（不包括伸出去的触手的学力）增加或减少到一定程度时，同学的种类将发生变化。越高级的同学能够伸出的触手数量越多。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 种类 | 学力 | 最大触手 | 回复速度 |
| 咸鱼 | N < 10 | 1 | 1/回合 |
| 学渣 | 10 <= N <40 | 2 | 1.5/回合 |
| 学霸 | 40 <= N < 80 | 2 | 2/回合 |
| Dalao | 80 <= N <150 | 3 | 2.5/回合 |
| Julao | 150 <= N <= 200 | 3 | 3/回合 |

同学不可移动，攻击方式为伸出“触手”。

当同学的学力值降至0时，该同学强制转系（被其他院系所攻占）。当一个院系的所有失去其所掌控的所有同学时，该院系即宣告灭亡。

1. 触手

触手是同学的攻击和防御方式。

同学的种类决定了其能伸出的触手数量（见上表）。如果某个同学的当前触手数小于其最大值，则该同学可以选择某个其他同学（己院系、他院系或中立均可）为目标伸出触手。伸出速率为（3个学力 / 回合）根据触手的长度，源同学需要在触手上投入相应的学力值，(消耗量 = 距离 / 10)。若在伸出触手的途中源同学的学力值降至0，无法为该触手继续提供学力，则该触手强制返回（前提是此时源同学没有被其他院系攻下）。

在触手伸出途中，其归属院系可以在任意回合中断并使其返回源同学（判定为一次“切断”）。而若目标院系为其他院系，并也向该源同学伸出触手，则两根触手将形成“对峙”局面。如果触手到达了目标或与其他触手形成“对峙”，则两条触手将稳定地固定在两个同学的中间点。

源同学将稳定地通过该触手向目标传递学力。当只有一条触手时，传输速度为（学习速率的0.8）；有多条触手时每条触手传输速度为（（学习速率 + 传入速度 \* 0.5） / 触手数量）。目标若为己方院系则增加其学力，为他院系直接攻击其同学时，则对面同学减少速率为（学力传输速率\*1.5），若为对峙局面则双方相互抵消，**这条线上的消耗速率增长为两者传输速率的较大值（其他触手速率不影响）**。

当一个同学学力增长到其最大值时，传输速度变成（增长的速度+传入速度）平分到每条触手上。

1. 切断触手

在每个回合，玩家可以切断其触手。

若触手还未到达目标或者为对峙局面，则判定为该触手的强制回收，源同学增加这条触手的学力。对峙局面时对方的触手将继续完成对源同学的伸出动作。

若触手已经到达目标，进行切断时需要指定其切断位置。处于切断位置前方的学力将迅速传输至目标同学，而处于切断位置后方的学力退回至源同学。前方传输速度：20个/回合。后方传输速度：12个/回合。

1. 占领判定

当一个同学的学力归零时，若其正在遭受其他触手的攻击（直接攻击或者对峙），则该同学归攻击方所有。被占领的同学初始学力值为10 ，其所属的触手也归攻击方所有，并全部退回该同学。

若一个同学被攻下时有多个院系正在对其进行攻击，具体规则如下

* + 1. 如果有且仅有一个院系是在直接对同学进行攻击而不是对峙局面，则该同学归该直接攻击院系所有
    2. 若不满足以上条件，则该同学精神崩溃，归隐山林，判定为中立，学力数为 (10 + 其被攻下之前的触手总学力数 )。

无论什么情况，攻击院系的触手不进行自动切断。

1. 地图其他元素

地图大小预计在X00 \* Y00量级。

* 1. 中立同学

中立同学可能出现在开局时的地图设定，或者多个院系攻下同一个同学是。中立同学也有其对应的学力值，被其他院系占领后成为其初始学力值。除此之外，中立同学存在“占有值”属性。若占有值不属于A院系，则A院系传输至其的学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（暂设为其学力值的1/3），该中立同学则归属于占有值的所属院系。

* 1. 野蛮院系（北大）

野蛮院系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。

* 1. 栅栏

栅栏可能出现在开局时的地图设定，触手不能穿过栅栏。

1. 其他规则（待补充）
   1. 操作数限定

每次进行伸出触手/切断触手/使用被动主动技能时，记为操作数+1。每个回合的操作数不能超过（1+所拥有的同学数/2，向下取整）。操作数之外的指令将被无视。

1. 一些新元素（暂定）

上面的内容均为原游戏基本内容，下面是现在的一些想法/新元素，根据可行性、平衡性、复杂度可以考虑加入，也欢迎提出新脑洞。

* 1. 技能

技能可以分为主动技能和被动技能

主动技能为各院系独有（院系为游戏开始时每个玩家指定），持续性效果无法叠加。

主动技能：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 院系名 | 名字 | 点数 | 效果 |
| XXX航院？ | 紧急部署 | 5 | 将一个同学的学力转移到另一个同学（30以内） |
| 医学 | 张嘴吃药 | 10 | 5回合内学习速率、触手速度、传输速率加倍 |
| 能源 | 能量过载 | 5 | 一个同学学力增加20 |
| XXX? | 体液流动 | 10 | 将一个同学进行移动（距离限制在200之内） |
| 电子 | 无线通信 | 10 | 10回合内可以无视栅栏 |
| 经管 | 有钱能使磨推鬼 | 10 | 5回合内无视操作数限制 |
| 计算机 | 黑客 | 15 | 使目标院系10回合内无法释放技能，回复速率减半 |
| 自动化 | 反馈 | 15 | 指定一条触手，瞬间对其源同学传输触手学力一半的学力 |
| 环境 | 低耗高产 | 10 | 10回合内触手传输不减少源同学学力 |

被动可以提高自身的各种属性：传输速度、回复速度等

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名字 | 点数 | 描述 |
| 繁殖旺盛 | 2/4/6/8/10 | 自动回复倍率变为1.05/1.1/1.15/1.2/1.25 |
| 推进 | 2/4/6/8/10 | 触手延伸速度倍率变为1.1/1.2/1.3/1.4/1.5 |
| 灵巧型 | 3/5/7 | 操作数上限+0.5/+1/+1.5 |
| 同学壁强化 | 2/4/6 | 被直接攻击时减少倍率降为1.4/1.3/1.2 |

* 1. 科创点数

由同学产出。普通同学为其学力成长值的 \* 0.1。特殊同学另外设置。可以提升被动技能和购买主动技能。（可以设置一些特殊同学，学力产能低/学力上限低但科创能力高，形成争夺点）

* 1. 外交

我觉得还是算了。

## Q：

[1]每个同学的上限值和学力恢复速度是否应该相同

[2]根据源同学和目标的不同是否要改变传输速度

应该要改变。集中学力进攻。