将领系统

1. 概述

将领是用户可操作的唯一战斗单位，每个将领可以带一个兵种，并且兵种跟将领的关系可以修改，每个将领可以带某一数量的士兵，升级装备或者升级人物的时候会增加士兵的数量

1. 获取方式

可以通过活动，集市，决斗模式的战斗等

1. 天赋技能（暂无）

每个将领有可能会拥有自己的技能，技能都是跟人物的历史存在感相关的

比如：

吕布：无敌 增加全部部队攻击力的2%

张飞：狂化 增加全部部队的攻击力2%

黄忠：神射 增加所有弓兵部队2%的攻击力

曹仁：坚守 增加所有部队2%的防御力等

天赋技能可以通过非常少的途径获得，然后可以给将领学习，学习的时候会覆盖掉之前的天赋技能

1. 将领普通技能

每个将领都有1个被动技能，3个主动技能，不同的兵种的技能不同

每次能量满了之后会触发这个将领的主动技能

1. 兵种切换（暂无）

兵种切换可以通过道具实现，但是每个将领的可以切换的种类不同，比如张飞不能切换到弓兵等（按照史实的记录进行规划）

兵种切换的道具的获得也是非常苛刻的

六、 将领暴击技能（暂无）

暴击技能就是将领的兵种的技能，在百分比的概率下触发技能，然后触发兵种的技能对对方造成伤害

七、属性

攻击力

防御力

士兵数

八、装备（equip.xml）

铠甲：增加全部部队的防御力的装备，通过升级可以获得更高的防御力

武器：增加全部部队的攻击力的装备，通过升级可以获得更高的攻击力

兵符：增量带领士兵的数量