战斗

1. 概述

玩家通过布阵，然后按照阵型的攻击先后顺序进行战斗等

1. 布阵

阵为一个3\*3的矩阵，将领可以部署在9个位置中的任何一个

1. 规则

战斗规则

首先是对方双方战力，假设A>B

则A方的弓箭手开始攻击，然后是B方的，

然后开始正常的攻击，首先攻击对面竖排的第一个，第二个，第三方，如果竖排都没有的话，攻击旁边排的，

每次攻击的时候都需要判断是否能释放技能

最终计算结果，战损等等

1. 战斗结果
2. 获得一定的经验值和金币等等资源
3. 可以获得一次击杀称号
4. 可以概率性击伤对方的武将