**详细规则文档**

1. **卡牌升级经验**

所有卡牌的升级均分为A、B、C 3种类型

A类型：用于较低级卡牌

经验公式：Mathf.FloorToInt(targetLevel \* targetLevel \* 4) + 400

B类型：用于较高级卡牌

经验公式：Mathf.FloorToInt(targetLevel \* targetLevel \* 4.4f) + 560

C类型：用于神类卡牌

经验公式：Mathf.FloorToInt(targetLevel \* targetLevel \* 12) + 610

1. **玩家升级经验**

玩家升级经验公式：Mathf.FloorToInt(targetLevel \* targetLevel \* 14.6f) + 2100

1. **体力恢复**

每10分钟恢复1点体力

1. **体力上限成长公式**

体力上限 = Mathf.FloorToInt(20 + Level / 2.2f)

1. **好友上限成长公式**

好友上限 = Mathf.Min(Mathf.FloorToInt(30 + Level / 4), 50) + 5 \* 好友上限扩充次数

1. **伤害计算公式**

Mathf.CeilToInt((攻击力 \* 4 – 敌防御力 \* 2) \* 技能倍率) + 固定伤害

若属性相克则伤害\*2

伤害离散度+-5%

若伤害小于1，修正为1

1. **军营上限**

军营上限 = 20 + 5 \* 军营上限扩充次数

1. **关卡生成规则**
2. **抽卡规则**