

# 法师塔（Maga Tower Game）

## 背景

在广阔的像素元宇宙中，三个国家为了争夺土地彼此厮杀。他们建立起法师塔，从大地深处抽取 \$MANA，转化为更多的法师塔，并摧毁对手的法师塔，从而占领更多的土地。

偶尔，法师塔的建造者会得到神启，从而创建出更强大的传奇法师塔，这是这片大陆最强大的武器。它不仅大幅提升了抽取 \$MANA 的速率，并且拥有足以摧毁普通的法师塔的攻击力和抵御四周法师塔攻击的防御力。

某一天，三个国家的国王在睡梦中听见了神的低语 —— 神厌倦了这片大陆连绵的战争，决定进行末日审判，拥有这片大陆最多土地的国家，将会成为这片大陆唯一的主人。

为了生存而燃起的战火，这次将比以往更加激烈。

## 介绍

法师塔是一个基于 ERC721 和 ERC20 的像素对战游戏，每个玩家通过选择不同颜色阵营，采集资源、占领地块、发起进攻。在结算日，占领地块最多阵营会获得额外奖励。

## 代币

游戏支持两种代币，第一种是塔，是 ERC721 代币，有自己的专属图片，符号为 \$Tower；第二种是 Mana，是 ERC20 代币，代表采集的资源。\$Mana 可以用来铸造 \$Tower。

## 规则

游戏在 60 x 60 的方格中进行；游戏分为 3 个阵营，使用不同颜色进行表示。在游戏开放时间内，可以对地块进行建造和摧毁，从而占领地块或者去除对手对地块的占领；占领的地块会产出资源；游戏结束会进行结算，占领地块最多的阵营将会获得额外奖励。

初始 1000 个塔通过 BNB 建造，之后只通过 \$MANA 进行建造。根据游戏进行，建造塔需要的 \$MANA 增加。

铸造 \$TOWER 的时候，有极小几率出现传奇塔。

玩法规则如下：

1. 塔可以持续产生 \$MANA，传奇塔有更高的 \$MANA 产出速率。产出的 \$MANA 会被抽一小部分税，放入最终奖池。
2. 塔放下时有一段保护期，保护期内无法被选定摧毁。保护期结束之后可以召唤产出的 \$MANA，同时塔进入冷却期，冷却期内无法取出 \$MANA。冷却期结束后可以再次召唤。
3. 普通塔可以在任意空的地块放下，或者摧毁己方相邻地块的对手塔。摧毁后，地块成为空白地块。
4. 传奇塔可以在任意非传说塔地块放下，或者摧毁对手的传奇塔。摧毁后，地块成为空白地块。
5. 摧毁塔时候，如果塔内有没有取出的 \$MANA，这部分 \$MANA 将会被最终奖池吸收。
6. 传奇塔替代普通塔的时候，如果塔内有没有取出的 \$MANA，这部分 \$MANA 将会被传奇塔吸收。
7. 最终胜利阵营，按照玩家占据地块权重比例从最终奖池中进行分成，传奇塔有更高的权重系数。