

Magcore 简介

- 一场2-10人的对战. 游戏目的为尽可能占领资源.
- 胜利条件: 尽可能多地占领单元, 占据其他玩家的领地.



概念

- 玩家(Player): 代表程序员参加游戏的代码所获得的唯一ID.
- 单元(Cell): 代表资源的最小单位, 描述一个单元的方式为X,Y坐标.
- 行(Row): Y坐标相同的所有单元构成一行.
- 地图(Map): 一局游戏所有的单元组成一张地图.
- 基地(Base): 基地是玩家的基础领地, 所有基地被其他玩家占领, 被判为负.

规则

- 加入游戏, 会随机分配一个单元作为基地.
- 只能攻击自己领地相邻的单元.
- 占领不同的单元所需要的时间不同. 简单的说, 该单元被占领时间越长, 攻击它的所需时间越短.
- 所有基地被占, 判负. 同时清空所有其他被占单元.

API说明

服务器BaseUrl

<http://106.75.33.221:10001/>

状态说明

- 数据结构概念及状态说明

游戏

- 创建游戏
- 获取游戏列表
- 加入游戏
- 开始游戏
- 获取游戏详细

玩家

- 创建新玩家
- 获取玩家信息

地图

- 获取地图信息
- 攻击单元

In []: