表中参数与战斗流程：

默认以下参数和定义：

A．

真实属性（近战、远程杀伤，特殊防御）：不随等级变化

真实属性（生命、近战攻击，近战防御、冲锋、攻击频率等）：计算公式 = 参数+ 参数\*0.2\*（等级/9）[频率为减法]

初始0级，满级9级

B．

体力损耗为：

移动中：每秒 0.01 \* 质量

战斗中：每秒0.1\*质量

C．

体力值消耗过半，除生命护甲外所有真实属性减半。

D．

默认所有近战单位，可攻击横排相邻一格，纵排上下和面前这格的敌人，不自动寻路。

远程可攻击横排射程以内，上下两格的敌人。

E．

近战可一次攻击叠加在攻击范围内的敌人，一次最多三个目标，有限伤害到血量最少的单位，远程最多一个目标。（日后炮要特殊处理，或者新增类型）。

以下是战斗流程，与相关公式：

1. 单次进攻伤害:

物理近战：近战攻击/对方近战防御\*武器杀伤

远程物理：先判断是否miss，然后计算物理杀伤，然后判断是否全额伤害，如果是则再扣0.8倍物理杀伤的血[取整]。

魔法伤害：武器杀伤\*魔法抗性/100

1. 非破甲伤害优先作用于护盾，破甲伤害直接作用于血量。
2. 近战单位接战前，且之前是行走状态，会提前一格向对方冲锋，近战攻击和非破甲武器杀伤都加上冲锋加成的数值，持续3秒。（日后还会有对抗骑兵加成等设定，计算方法一样。）
3. 冲锋的时候，双方参与冲锋单位（同一格子里）质量比一方总和是一方的两倍，参与冲锋的单位，小的一方会被撞倒（不做特效），其后退半格并且2秒内所受到的所有伤害都是破甲伤害。
4. 主城与领主（基地）所受伤害暂不设置特殊算法，直接扣杀伤，领主暂时攻击力为1。