

# Five Elemental Dragon

Polygon

# 这是一款对战、培养、变异的ERC721



生成时随机从五个属性中选择一个  
同时生成head,wing,claw,legs,tail

用于战斗时判定

head=attack

wing=defense

claw=critical

legs=speed

tail=life

# 先攻

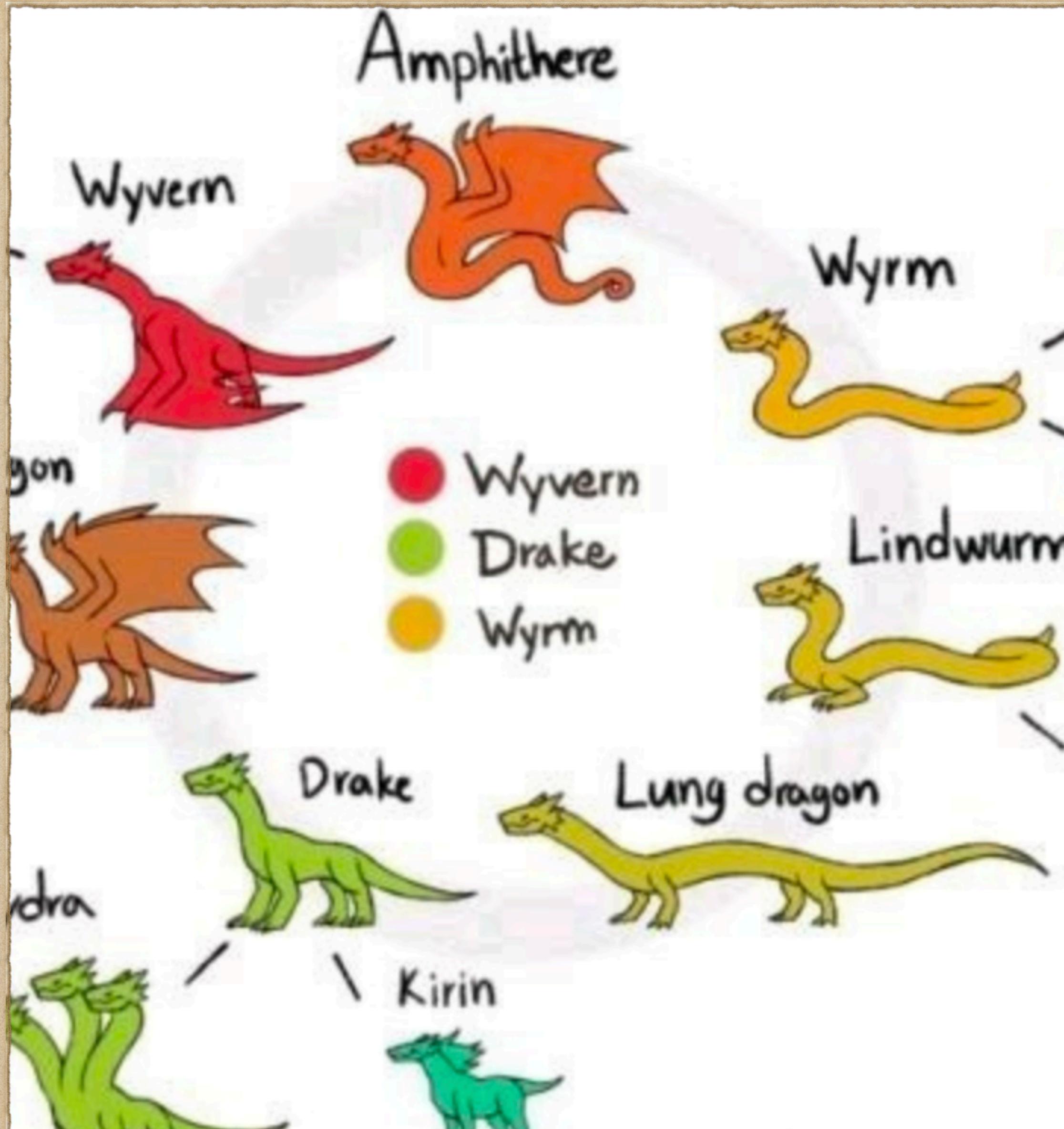


Amphithere会优先其他种族进行攻击，  
其次是Dragon,再是Kirin,  
如果同族战斗，再判定后肢，  
如果都相同就发起者先攻

# 五行属性相生相克

被克制属性会降低防御，  
被生属性会提升攻击力，  
虽然可以通过属性判定自己战斗优  
势，但仍然有其他要素





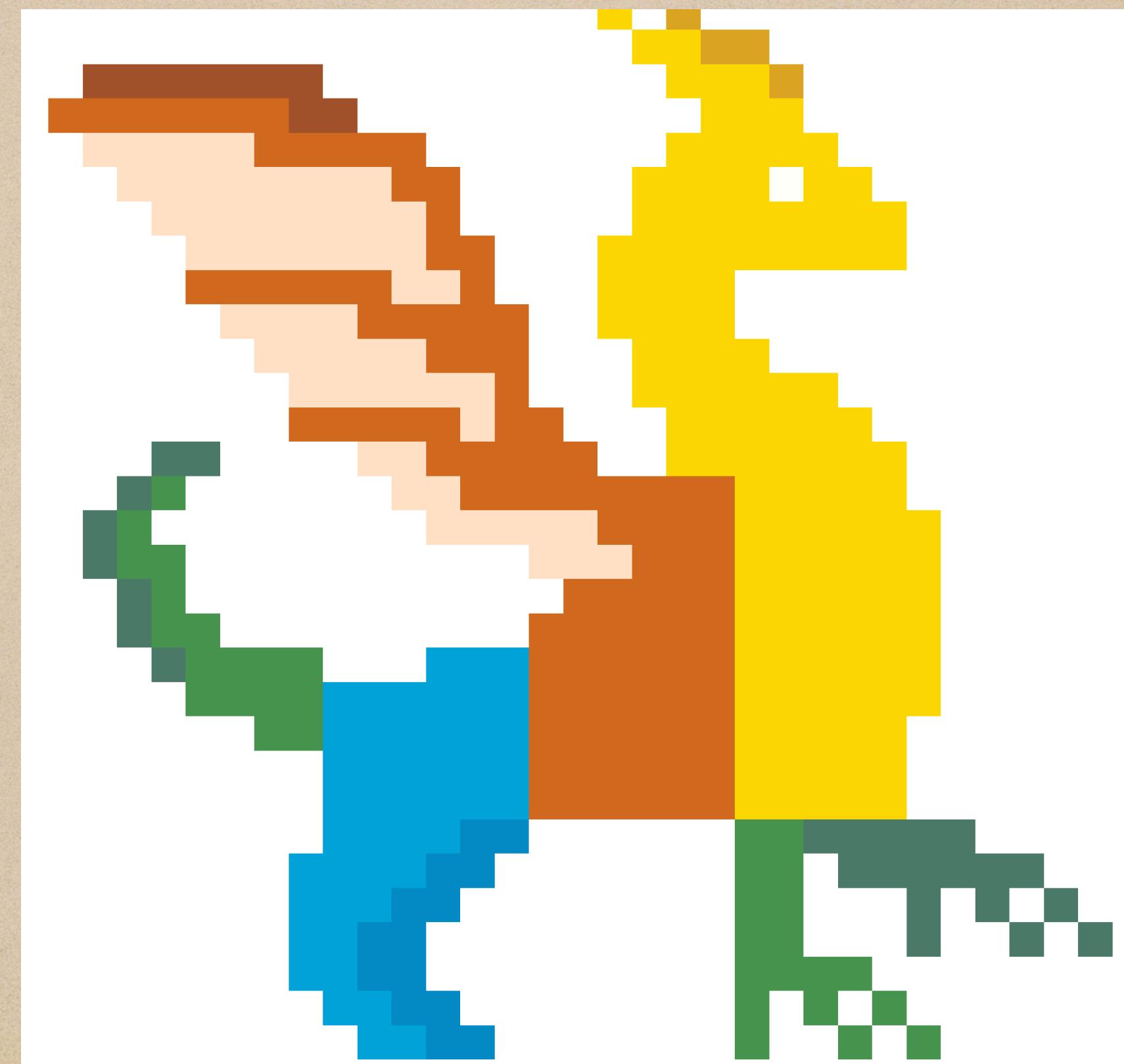
初始种族为Dragon,  
通过变异（战斗升级）变化成其他种族  
  
目前有五个特异种族，  
强化头部的Hydra，  
强化翅膀的Amphithere，  
强化前肢的Kirin，  
强化后肢的Salamander，  
强化尾巴的SeaSerpent  
一旦变异其他种族便无法再成长

# 战斗判定

- ◆ 判定了先后攻，会以回合制的形式交换伤害方。输出一个长度为10的数组，代表双方伤害，要是到了任何一方生命值仍未为0，则判为平局。
- ◆ 伤害会通过属性系数增加攻击力或减少防御力，是否暴击来进行判定。
- ◆ 任何一方生命值为0则战斗结束，输出事件

# FED Plus

- ◆ 设定成ERC1155，通过五种元素来提升部位
- ◆ 不同部位属性不同
- ◆ 如果凑齐3个部位同一属性，把生物确定为该属性，否则为无属性（没有加成）
- ◆ 凑齐5部位统一属性，生物确定为该属性而且加成提高，火+ATK，水+SPD，金+CRI，木+DEF，土+LIFE



# 场地霸占

分为五种场地，可以产出元素，矿山（金），森林（木），海洋（水），火山（火），沼泽（土）。

通过元素提升的部位可以变成该属性

现阶段tokenURI是通过5个部件拼接成SVG导出的base64.

可以继续改造成不同部位不同属性

Thank you