《卡牌系统设定案》

1. 卡牌和卡组

PVP战斗中使用的卡牌在系统界面《神魔录》中统一展现。点击主界面下方“神魔录”功能按钮，可以打开神魔录界面。

玩家可以编辑并保存5个卡组，每个卡组中包含若干卡牌编号，形成一个战斗序列。在PVP流程中，玩家在战斗开始前选定一个卡组，然后进入PVP战场。在战斗过程中，首先悟空登场，然后由悟空策动各卡牌的施放，玩家无需手动干预。其中英雄卡使用后将在战场上召唤出一个与之对应的虚拟英雄，而法术卡使用后表现为悟空的技能施放。虚拟英雄自身拥有的技能由自己负责施放。

卡包、卡组相关规则包括：

1. 每一种卡牌只能拥有一张，如有多余会自动分解为碎片
2. 一张卡牌放入一个卡组后，不能再次放入其它卡组，除非从先前卡组中删除。
3. 每个卡组中，最多只能包含10张卡牌，并且最多只能包含3张英雄卡。

在点击PVP战斗按钮时，自动展示卡组列表，玩家可以立刻开始战斗，也可以对卡组包含的卡牌进行编辑，或者选择不同的卡组后再进入战斗。

1. 卡牌属性
2. 类别：卡牌分为魔（职业编号1，战士，攻防）、神（职业编号2，法师，控场）、仙（职业编号3，牧师，辅助）、符（职业编号0），其中前三种统称英雄卡，符称为法术卡。
3. 等级：按照步进值逐级提升卡牌数值。使用通用升级碎片可以提升卡牌等级。注：五星卡牌最大可升等级为99级。
4. 星级：解锁卡牌技能，同时决定最大可升等级。星级为1~5星，卡牌刚激活时为1星，拥有一个技能，星级每提升1级，解锁一个新的技能，同时提升最大可升等级。使用专属升星碎片可以提升卡牌等级。
5. 品质：品质共分5档，由低到高分别为：白、绿、蓝、紫、橙。品质影响神卡牌属性初值和步进。使用通用升阶碎片可以提升卡牌品质。
6. 五行属性：分为金木水火土五类。木、水、火循环相克，金、土互克。例如：造成了500点火系伤害，对于木系英雄将造成1.5倍也就是750点伤害，而对于水系英雄将造成0.5倍也就是250点伤害。
7. 相关的系统操作
   1. 激活流程：除了悟空默认激活之外，其余神魔初始处于未激活状态。玩家必须搜集足够的专属升星碎片才能激活神魔。
      1. 神魔界面内，点击神魔头像，打开神魔详细信息面板，点击“激活”按钮进行激活操作。激活完成后，神魔等级为1，星级为1，品质随初始设定。
   2. 升级流程
      1. 神魔详细信息面板上，当神魔已经激活时，“激活”按钮将自动切换为“升级”按钮，点击“升级”按钮进行升级操作。
   3. 升星流程
      1. 神魔详细信息面板上，当升级到达当前星级允许的最大等级时，按钮将自动切换为“升星”按钮，此时点击按钮进行升星。必须升级到当前星级允许的最大等级后才能执行升星操作。
      2. 升星后等级回到1级，最大可升等级提升。
      3. 升星时，如果碎片不足，将引导玩家进入商店刷新碎片。
      4. 有免费三界符抽取次数时，界面悬浮按钮提示用户去抽取碎片。
   4. 进阶流程
      1. 神魔详细信息面板上，当卡牌处于满星、满级状态时，按钮自动切换为“进阶”按钮。点击按钮即可执行进阶操作，进阶成功后，卡牌边框将随之发生变化，属性值也将大幅提升。
      2. 进阶后，卡牌的等级回到1级，最大可升星数提升。
      3. 进阶时，如果碎片不足，将引导玩家进入竞技榜挑战玩家获取碎片。
   5. 获取升级、升星、升阶碎片：
      1. 关卡BOSS随机掉落升级碎片。
      2. 商店随机出售各类升星碎片（金币或者元宝）。商店中的商品列表每4小时更新一次。还可以通过活动直接获得整卡，如果已经有该卡则自动转化为等同于激活所需数量的升星碎片。某些特殊卡牌只能通过活动获得。
      3. PVP战斗中，获得进阶碎片
      4. 通过“三界符系统”获得各类碎片
      5. 通过分段积分排行榜奖励获取碎片，每周活动奖励各不相同。
8. 卡牌和技能配置说明

技能配置于skillList中，由技能编号来唯一标识。每个技能拥有技能类型属性，技能类型决定了该技能的基本行为规范，作为硬编码实现，但可以在配置表中设定发动时机、攻击方式等多个变参，以调整其行为模式。

卡牌配置于HeroList中，由卡牌编号来唯一标识。一般来说，英雄卡牌拥有5个技能，随星级提升而逐渐解锁，并且每个技能的威力会随着等级、星级、品质的提升而提升。符文只有一个技能，威力也会随着等级、星级、品质的提升而提升。

首发包括悟空在内的10张英雄卡，以及15张符文，列表如下：

1. 英雄卡列表：
2. 悟空：金系魔将。悟空会自动加入各个编组中，不占据编组的固定名额。他的定位是战队的组织者、技战术的主要策动者，但需要其他队友的配合甚至保护，否则一旦他挂掉，整个战队的战力将大幅下降、从而快速崩溃。
   1. 划地为牢：战吼 光环 提升%d的生命峰值。战吼指登场时发动技能，光环指对全体队友提供持续效果，直至英雄退场。%d指该数值受等级影响。
   2. 缘起性空：重整 变幻出万千分身，对全体敌人造成%d的金系伤害。重整指每次轮到英雄行动时发动。
   3. 火眼金睛：洞察 %d概率打断对方进攻并发起反击。洞察指被敌方英雄单体攻击锁定时发动。
   4. 筋斗云：追击 再次发起攻击。追击指消灭一个敌方英雄后发动。
   5. 救命毫毛：濒死 %d的概率复活并恢复%d的生命峰值。
3. 桃子：木属性仙将
   1. 蟠桃：重整 随机一名友军回复%d生命
   2. 感悟：一个随机战斗属性上升%d
   3. 蟠桃宴：战吼 随机三名友军回复%d生命。
   4. 辟火罩：洞察 打断火系攻击。
   5. 偷师：狂暴 从加害者身上习得一项技能。狂暴是指遭受单体攻击并受到伤害时发动。
4. 蟹将：水属性神将
   1. 混乱：得志 附加混乱。得志指成功命中对方并造成伤害
   2. 毒钳：得志，附加中毒。
   3. 坚甲：每次最多承受生命峰值百分之%d的伤害。
   4. 尖刺：狂暴，反弹所受伤害的百分之%d给加害者。
   5. 血爆：亡语 对敌人造成大量伤害。亡语指自己进入濒死状态时发动。
5. 童女：水属性仙将
   1. 护法：亡语 为悟空追加一把芭蕉扇
   2. 禁锢：重整 对随机1名敌军附加禁锢效果。禁锢指无法主动施法，也无法被治疗和救助。
   3. 飞仙：重整 召唤一名桃子入场
   4. 辟邪：重整 消除一名随机友军的全部负面效果
   5. 精进：战吼 加持 降低自身法术CD的百分之%d
6. 黑熊精：火属性魔将
   1. 暴躁：狂暴 发动反击。
   2. 勇武：狂暴 攻击力上升百分之%d。
   3. 破甲：战吼 加持 无视任何防御技能。
   4. 咆哮：战吼 加持 强制对方攻击自己
   5. 嗜血：得志 将造成的伤害的百分之%转化为自身生命
7. 白骨精：土属性魔将。
   1. 重生：亡语 %d概率原地复活，回复百分之%d生命。
   2. 尸毒：得志 附加中毒
   3. 丧志：得志 附加沮丧。沮丧导致士气持续下降，严重影响攻防能力
   4. 献祭：重整 杀死一名友军，吸收其攻防力
   5. 血咒：重整 满血时可以扣减90%血量，秒杀一名随机敌方英雄
8. 奔波儿灞：木属性魔将
   1. 激昂：重整 满血时3倍攻击力
   2. 奋起：重整 残血时3倍攻击力
   3. 涅槃：回春 攻击力上升。回春指被治疗导致生命回复时发动。
   4. 不屈：狂暴 攻击力上升
   5. 幻象：重整 在随机位置生成一个分身
9. 哪吒：火系神将。高攻高闪，天然免疫debuff
   1. 混天绫：战吼 免疫所有负面魔法
   2. 乾坤圈：战吼 加持 每次命中敌方时必然暴击
   3. 风火轮：战吼 加持 闪避率提升百分之%d。
   4. 火尖枪：重整 枪头喷出大量火焰，对全体敌将造成大量火系伤害
   5. 三头六臂：重整 连续发出三次攻击。
10. 紫金钵：金属性神将
    1. 沮丧：重整 大幅降低全体敌军士气
    2. 恢复：重整 恢复全体友军百分之%d的生命值
    3. 当头棒喝：重整 降低全体敌方当前攻击力的百分之%d
    4. 普渡：重整 提升全体攻击力
    5. 领悟：战吼 加持 降低自身法术CD的百分之%d
11. 东土圣僧：土属性仙将
    1. 妙法莲华：狂暴 全体队友帮助分担伤害。
    2. 锦镧袈裟：狂暴 最多承受50点伤害。
    3. 起死回生：重整 复活一名阵亡的队友。
    4. 九环锡杖：重整 随机%d个队友附加神佑，持续%d回合。神佑指避免负面效果影响。
    5. 紧箍咒：重整 说服一名敌方英雄叛逃至本阵营。

一期设定10个英雄，除去1号英雄，其余9个英雄按3、3、3比例分配于魔、神、仙三个职业上。金木水火土五行，每个方向上有两名英雄。

1. 法术卡列表：
2. 三昧真火：攻击系卡牌，重整 造成全体敌人%d的火系伤害
3. 白玉盂儿：攻击系卡牌，重整 倾倒出整条黄河之水，造成全体敌人%d的水系伤害。
4. 紫金铃：攻击系卡牌，此宝共有三个铃铛组成，第一个晃一晃，就有三百丈火光烧人；第二个晃一晃，就有三百丈烟光熏人；第三个晃一晃，就有三百丈黄沙迷人。重整 造成全体敌人%d的土系伤害，附加中毒效果。
5. 阴阳二气瓶：攻击系卡牌，重整 将前排单个敌人收入瓶中，蔓藤缠绕后放出，造成%d的木系伤害。
6. 金铙：攻击系卡牌，重整 攻击前排单一敌人，将其收入金铙中，造成%d的金系伤害后放出。
7. 金刚琢：控制系卡牌。重整 攻击前排单个敌人，造成%d的金系伤害，附加眩晕效果%d回合。
8. 紫金红葫芦：控制系卡牌，重整 随机选择任何单一敌人呼唤其名字，对方不由自主答应，然后将其收到葫芦中、再自葫芦中放出、收归己方所有。
9. 芭蕉扇：控制系卡牌，重整 全体吹飞，附加晕眩效果。
10. 幌金绳：控制系卡牌，重整 捆绑后排单一敌人，放开后附加禁锢效果。
11. 人种袋：控制系卡牌，重整 将全体敌人装入袋中，造成大量土系伤害后放出。
12. 杨柳净瓶：牧师系卡牌，重整 恢复全体友军%d的生命。
13. 宝莲灯：牧师系卡牌，重整 消除全体友军所有负面Buff。
14. 锦襕袈裟：牧师系卡牌，重整 为己方一名随机英雄附加护盾（最多承受50点伤害）
15. 五彩霞衣：牧师系卡牌，重整 为己方一名随机英雄附加尖刺（反弹伤害）。
16. 般若菠萝蜜：牧师系卡牌，重整 施法英雄随机学会一个新的技能，技能等级同卡牌等级。

一期设定中共15个符文，按照5、5、5分配于攻、控、牧三个类别上。

1. 待解决问题
   1. baseValue：利用该字段，解决技能效果随等级提升的问题
   2. 五行属性：金属性英雄发动一个火系法术时，伤害要以火系计算。OK
   3. 原洞察技能的流程，拆分成洞察时发动一个打断技能，洞察作为一个发动时机，而打断成为一个独立的技能，可以在任何时候发动来打断对方技能的施放。