

行动值的理解

战场的行动力

- 任何军事操作都需要消耗行动力
- 行动力会随时间而增长
- 行动力有最高上限,达到最高上限则不再增长
- 行动力可以兑换资源及其他内容

一个军事单位攻击另外单位的限制

- 战场行动力 每一次的攻击均消耗战场行动力
- 攻击距离
- 所拥有弹药数量
 - 普通攻击弹药
 - 特殊弹药N
- 攻击时间间隔 根据攻击武器的不同,其间隔CD时间不同

举例说明, 一条驱逐舰, 可以拥有多个武器

- 主舰炮 两发, 消耗普通弹药, 时间间隔1分钟填充弹药。消耗行动点1
- 辅助舰炮 四发, 消耗普通弹药, 时间间隔1分钟填充弹药。消耗行动点1
- 鱼雷 两枚, 时间间隔1分钟, 行动点1。特殊弹药共四枚
- 防空炮 四发, 时间间隔2分钟填充弹药。消耗行动点1
- 深水炸弹 两枚, 时间间隔1分钟, 共六枚
- 特殊技能
 - 声纳
 - 维修
 - 灭火
 - 烟雾
 - 等等

攻击模式

- 持续普通攻击 每次攻击受限于
 - 行动力
 - 弹药数
 - CD间隔
- 选择攻击方式, 只攻击一次