

游戏架构

卡牌简介

星级	每张卡都有1-5, 5个星级。初步计划50种卡，即总共250张卡，怪物卡不包括在内。
等级	卡牌通过吞噬其他卡牌以及消耗铜板来提升等级。不同星级卡，升级上限不同，5星卡最高等级60级。
属性	基本属性：攻击力和生命值，这是每一张卡都具备的属性，和星级等级无关。
	主动技能：3星以及以上的卡，拥有1个主动技能，通过概率触发。技能类型分为单体攻击，AOE攻击，治疗3类 技能效果：造成普通攻击额外的百分比伤害，治疗则是加血。卡牌攻击每次或者普通攻击，或者触发技能。 升级方式：通过消耗技能点来升级，每个技能最高等级5级。星级不同，升级所消耗的技能点不同。
	被动技能：3星以及以上的卡，拥有被动技能。3星1个，4星2个，5星3个。该效果可以用来洗炼。 技能效果：分为提高暴击率，提高闪避率，提高生命值，提高攻击力，降低伤害5种。每种最高加成为10%。 表现形式：每张卡在获得之时，技能效果是从这5种里面随机出来的。玩家之后可以根据自己喜好进行洗炼。
	仙丹培养：玩家可以将不需要的卡牌投入炼丹炉进行熔炼，获得仙丹，仙丹可对攻击力或生命值进行加成。 加成效果：每1点仙丹可提升1点攻击或者3点生命。 加成上限：卡牌星级不同，可消耗的仙丹上限不同，星级越高，上限越高。5星最高可消耗9000点仙丹来加成。
	卡牌组合：3星只有1个组合属性。组合只为主体卡牌提供加成。4星有2个，1个新组合+3星组合，5星3个。 星级加成：组合对象卡牌中，如果是4星卡或者5星卡，则会获得额外的百分比属性加成。 星级组合：3星只有1个组合，4星有2个组合，包含3星组合，5星有3个组合，包含3星和4星阶级时候的组合。 组合效果：为主体卡牌提供额外的攻击力，或者生命值的额外百分比加成。限于攻击力或生命值这两种。

历程

任务	消耗	体力值（升级自动回满）	备注： 1：角色满级100. 预计最快满级时间100天左右。 2：任务数量大约500个，全部通关后升到95级。 3：玩家大概从30级开始体力出现不足。玩家体力上限根据等级分几个阶段变化，但不会每级都化。 4：玩家每通关一个任务大关后，便可进行扫荡，来免费获取额外的经验和金钱。 5：玩家通关第一个任务大关后，可参与摸一摸功能——通过点击图标，可概率获取各种奖励。
	产出	铜板+少量元宝 角色经验 低级卡+少量中级卡	
	表现形式	闯关卡，战斗类似MT	
精英关卡	消耗	无消耗，到达对应等级即可参与	备注： 1：精英关卡重点产出技能点，技能点用来升级技能等级。 2：精英关卡是展示玩家PVE能力的地方，到达指定等级—30即可参与。 3：参与本身无消耗，只要自身能力强，便可一直打下去。 4：玩家每日可对已通关的关卡进行扫荡，快捷获取对应的奖励。 5：所有战斗均采用类似MT的表现形式。
	产出	技能点 少量铜板 少量角色经验	
	表现形式	爬塔的形式，类似神仙道的六道	
竞技场	消耗	无消耗	备注： 1：竞技场会在玩家达到一定等级开放。 2：竞技场参与本身没有消耗。但每日可获得奖励的次数有限制。 3：用光可获得奖励次数之后，可继续无限制参与挑战，但不再获得任何奖励。 4：竞技场重点产出荣誉点，荣誉点累计到一定数量，可晋升自己的竞技称号。 5：竞技称号对玩家所有上阵卡牌的生命值以及攻击力提供百分比加成。
	产出	荣誉点 少量铜板 少量角色经验	
	竞技模式	直线上升，只可挑战强者	

追求

卡牌升级	通过吞噬其他卡牌来升级，不同星级的卡，升级上限不同。升级还需要消耗大量铜板。 卡牌升级，可提升卡牌的攻击力和生命值。
卡牌组合	卡牌组合可提供不俗的能力加成。这是玩家基本属性之外的一个高端追求。玩家可通过卡牌碎片兑换喜欢的卡
技能升级	卡牌最高5星。3星以及以上的每张卡都有一个战斗时概率性触发的技能。该技能升级需要消耗技能点。 技能升级，可提升卡牌的攻击力百分比加成。等级越高，星级越高，百分比加成越高。
技能洗炼	3星以及以上的卡会拥有被动技能。3星一个，4星2个，5星3个。 被动技能会对卡附加额外类型的属性百分比加成。玩家可根据喜好洗炼不同的属性，追求最高百分比加成
属性培养	玩家可以将不需要的卡牌让如炼丹炉进行熔炼，获得仙丹，仙丹可对卡牌的攻击力或生命值进行加成。 每1点仙丹可提升1点攻击或者3点生命。卡牌星级不同，可消耗的仙丹上限不同，星级越高，上限越高。
星级进阶	3星和4星的满级卡，可进阶星级。进阶需要消耗对应星级的卡牌，进阶为概率进阶，同时消耗一定铜板。 每张3星卡可增加5%的进阶成功率，最高100%成功。每张4星增加3%，最高成功率60%。
元神培养	PVE战斗可获得灵气，玩家从专门的灵气采集界面，可获得灵气， 灵气可用来培养元神，提升其等级 元神可提升全体上阵卡牌基础攻击和生命，同时在一定条件下，触发元神之怒这个概率性属性加成效果。

经济

元宝	玩家充值人民币，获得元宝，系统本身也产出少量的元宝 元宝可兑换铜板，铜板不可兑换为元宝。元宝大幅提升玩家的成长速度
铜板	系统产出铜板，铜板为游戏货币，进行大部分的日常游戏行为消耗 元宝兑换铜板——铜板进行游戏行为消耗——铜板不足，继续兑换——元宝不足，充值

交互

竞技	竞技为游戏内交互的主要方式，以及主要的PVP成就展示平台，也是重度玩家刘在游戏里的一个核心动力 该交互为轻度交互，异步交互
好友	玩家可通过竞技进行挑战，也可以将对方加为好友。 好友系统为游戏内主要的活力值产出系统，通过简单交互行为可获得此资源。活力值可代替元宝进行抽卡。