

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	<div>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。</div> <div>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。</div> <div>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。</div> <div>仙丹培养加成：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。 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。</div> <div>卡牌组合：3星组合为两两组合。组合只为主体卡牌提供加成。4星和5星为三三组合。 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。</div>

历程

任务	<div>消耗</div> <div>产出</div> <div>表现形式</div>	<div>体力值（升级自动回满）</div> <div>铜板+少量元宝</div> <div>角色经验</div> <div>低级卡+少量中级卡</div> <div>闯关卡，战斗类似MT</div>	<div>备注：</div> <div>1：角色满级100. 预计最快满级时间100天左右。</div> <div>2：任务数量大约500个，全部通关后升到95级。</div> <div>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。</div> <div>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。</div> <div>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。</div>
精英关卡	<div>消耗</div> <div>产出</div> <div>表现形式</div>	<div>无消耗，到达对应等级即可参与</div> <div>技能点</div> <div>少量铜板</div> <div>少量角色经验</div> <div>爬塔的形式，类似神仙道的六道</div>	<div>备注：</div> <div>1：精英关卡重点产出技能点，技能点用来升级技能等级。</div> <div>2：精英关卡是展示玩家PVE能力的地方，到达指定等级即可参与。</div> <div>3：参与本身无消耗，只要自身能力强，便可一直打下去。</div> <div>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。</div> <div>5：所有战斗均采用类似MT的表现形式。</div>
竞技场	<div>消耗</div> <div>产出</div> <div>竞技模式</div>	<div>无消耗</div> <div>荣誉点</div> <div>少量铜板</div> <div>少量角色经验</div> <div>直线上升，只可挑战强者</div>	<div>备注：</div> <div>1：竞技场会在玩家达到一定等级开放。</div> <div>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。</div> <div>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。</div> <div>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。</div> <div>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。</div>

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。
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。
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。
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。
竞技称号	竞技产出荣誉点，累积到一定数量，即可进阶自己的战斗称号。
	战斗称号对所有上阵卡牌的攻击力以及生命值，提供百分比属性加成。称号分为10个阶级。

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。