## 游戏描述

类auto pets对撞吃鸡游戏，依靠主要玩法拓展模式，丰富游戏单位和套路配合

## 玩法分类

* 竞技场
* 积分排位（八人吃鸡）
* 房间对战

## 玩家

* 每个玩家在每局游戏中有一百点血量，血量归零失败，竞技场为结算淘汰，积分对战为计算排名，竞技场胜利条件为完成十二个胜场，积分对战为吃鸡
* 玩家在战斗回合后如果敌方存在剩余单位，则会根据单位星级对玩家造成对应伤害
* 玩家可以有类似自走棋中的信使单位来进行指代，准备一个小动物即可

## 战斗

* 整体内容是4\*4格子上单位互怼的游戏，整体战场和自走棋类似，我方有4\*4的各自可以利用，准备阶段对方为商店单位可以购买，战斗阶段为敌方单位，整体时间按照回合进行前进
* 每个回合为三个部分，准备阶段，战斗阶段，结算阶段
  + 准备阶段可以购买和卖出单位和道具，可以调整阵型
  + 战斗阶段按照双方阵型进行战斗，分成开幕炮击和近战对撞，战斗开始时先轮番进行炮击，人数多的方面有先手，双方交替轰击，按照从后置前进行炮击（表现为开场的远程攻击），全部单位炮击完成之后进入近战对撞阶段，近战对撞阶段依旧是人数多方先手进攻，双方交替进攻，按照从前置后的单位位置进行攻击，但是近战攻击只能攻击敌方最前排的敌人，如果最前排有复数个则会随机选中一个单位进行撞击
  + 结算阶段是进行扣血和击杀的环节，
* 回合进展
  + 每回合给与玩家10枚金币
  + 购买一个单位需要花费3枚金币，卖出获得1枚金币
  + 购买一个道具需要花费3枚金币，卖出获得1枚金币
  + 游戏每回合经验增加1，可以花费3枚金币购买1点经验
  + 经验达到配置值之后商店会进行升级，总共有六个等级可以提升，不同等级对应不同的商店单位概率
  + 商店每回合会提供5个单位、2个道具进行购买，可以使用1枚金币进行刷新
  + 游戏存在手牌区域，商店区域和战斗区域，商店可以直接拖入手牌或者战场进行购买，手牌可以直接拖入战场上场英雄、装备道具或者商店售卖，战场单位只能拖入商店进行售卖
* 商店
  + 购买和卖出
  + 等级和经验
  + 商店刷新概率
* 战斗公式
  + 剩余单位按照自身等级进行攻击，造成的伤害为所有剩余对方单位的星级之和，直接减法扣除玩家生命
  + 单位战斗在开幕炮击中单位在炮击位置处造成一次炮击攻击的伤害，使用减法移除受伤害敌方单位血量，战斗公式为，如果攻击力小于防御力则为零。
  + 撞击时在对撞回合中单位互相碰撞，互相造成近战攻击的伤害，使用减法移除受伤单位血量，战斗公式为，如果攻击力小于防御力则为零。
* 英雄单位设计
  + 英雄单位是游戏回合中主要买卖和对战的单位，每个单位分成4个属性
    - 最大生命MaxHp，购买时英雄处于最大生命值
    - 当前生命CurHp，受到炮击和近战都会扣除，单位当前生命归零时会死亡（faint）
    - 炮击攻击Range\_Attack，用于计算炮击伤害的攻击力
    - 近战攻击Melee\_Attack，用于计算对撞时的攻击力
    - 防御力Defence，用于计算伤害时进行减免的能力
    - 英雄技能，英雄特定的效果，绝大部分英雄都会携带1-2个效果，效果按照buff和时机进行触发
  + 基础英雄设计逻辑
    - 按照等级设定攻防血，特别的由于有开幕炮击的引入，对撞攻击在属性中的比例需要适当调整
* 道具设计
  + 道具为英雄的装备，能够提供英雄属性加成或者给与特殊技能

## 判定时机

准备阶段

1购买时Buy，购买单位时触发的节点

2登场时Display，放置单位从手牌或者商店进入战斗区域时触发的节点

3卖出时Sell，卖出到商店时触发

4回合开始时Start of Turn，进入准备阶段时触发

5准备阶段结束时End of Turn，准备阶段结束时触发

战斗阶段

1进入战斗时Start of Battle，战斗阶段开始时触发

2炮击时Range Attack，炮击出手前触发

3攻击前Before Attack，攻击出手前触发

4交战时Melee Battle，发生对撞前触发

5击败后Knock Out，自身炮击或者撞击造成对手死亡，自身尚存活时触发

6受到伤害时Hurt，受到伤害判定且血量小于最大血量MaxHp时触发

7死亡时Faint，当前血量归零，移除自身单位后触发

8召唤时Summon，包括登场时、准备阶段和在战斗阶段中出生的召唤物召唤时

9战斗结束时End of Battle，战斗回合结束时，并且单位存活

## buff类型

buff整体为拼凑的方式进行制作

添加buff，移除buff

Buff对应的参数

* 生效时间，比如
* 监控对象，
* 效果，
* 效果中的额外参数

## 单位英雄示例

以下内容描述单位分别为R4M6D0H10表述一个单位的属性模板，其中R4代表炮击攻击力4，M6代表近战攻击6，D0代表防御力0，H10代表最大血量

1. 骷髅士兵，1星，R0M1D0H4，无特殊能力
2. 死灵法师，3星，R4M1D0H8，当友方单位死亡时，在其位置召唤一个骷髅士兵
3. 猎人，2星，R3M2D0H6，登场时召唤一个R2M1D0H2的豪猪伙伴