《精灵战争》系统规则说明

**战斗系统：**

游戏核心系统，玩家主要行为系统。

核心体验为敌方会攻击的魂斗罗推关游戏。

1、基本规则：

1. 通过主界面森林推关、主界面训练场推关、挑战其他玩家开启。
2. 战斗双方列在地图中，一左一右，左边为玩家自己一方。
3. 双方分别向对方方向前进并攻击，当一方攻入另一方地图的边缘后胜利。
4. 一场战斗中，我方最多可有3个精灵上场，敌方有N个。

2、相关元素：

1. 主精灵：

主精灵为战斗的主体精灵，分为两个形态；

大地形态——可以通过它出兵，不能移动，可以通过上面的主炮进行攻击；

精灵形态——可以移动，可以释放其携带的技能，不能出兵；

1. 辅助精灵：

本次战斗，除了主精灵以外，还可以选择最多2个其他的精灵作为辅助精灵。

辅助精灵为AI控制的角色，拥有几种个性AI，包括侵略、保守、防御。

侵略——长驱直入，一往直前的冲入敌方阵地；

保守——被动型，不被攻击不还手，跟着大部队走；

防御——优先保护主精灵，优先攻击攻击主精灵的敌人。

精灵被击杀后，会有一定的复活时间（20~30S），此时精灵功能丧失。

（可以通过使用宝石立即复活主精灵。）

精灵属性：

1. LV，等级提升则HP、Att和Def提升，
2. 稀有度（决定到下一等级的exp、HP、Att、Def，决定携带技能强弱），
3. HP，
4. Att = 攻击力，
5. Def = 同等级时降低对方1攻击力，
6. CritRate = %暴击率，暴击2倍伤害，默认为0，
7. AIType，辅助ai类型。
8. 士兵：

由战斗推关获得，在战斗中即时花费能量来生产的单位，廉价，大量，可以通过平常时间培养来提升能力，并在对战中大量生产来攻击对方。

士兵AI——优先攻击敌对士兵，若视野内无敌对士兵，优先攻击先看到的精灵；

士兵攻防——每个士兵用于一种武器和一种护甲，

攻击伤害根据攻击方武器类型和防守方护甲类型进行计算，对应效果如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 轻甲（防御） | 中甲（防御） | 重甲（防御） |
| 轻武器（攻击） | 100% | 150% | 50% |
| 中型武器（攻击） | 50% | 100% | 150% |
| 重武器（攻击） | 150% | 50% | 100% |

士兵可以升级，升级在士兵界面使用魔力升级；升级后，士兵的各项属性均会被加强。

士兵可以进化成更强类型的士兵，每进入一片森林可以进行一次进化。

属性：

1. LV
2. HP，
3. Speed = 每S移动距离；
4. Att = 攻击力，
5. Def = 防御力，
6. ArmorType = 护甲类型（见上表）
7. WeaponType = 武器类型（见上表）
8. 技能：

被动技能不能释放，用于增强战斗中的各个属性，最多2个；主动技能可以释放，用于在战斗中施放获得各种特别效果，最多2个。

被动技能根据效果可分为几个类别：

增加精灵形态时的属性

增加大地形态时的属性

增加战斗中士兵的属性

技能无法升级，无法改变，从该精灵出生时即绑定。

主动施放将会显示在战斗主画面中供玩家点击，会有冷却时间。

3、配置需求：

双方进入战斗时，主精灵的初始位置，主精灵周围带有的初始士兵种类和数量；

地图的总长度；

地图中指定位置拥有哪些士兵或精灵。

**魔力采集系统（农场系统）：（已完成，暂略）**

**精灵系统（精灵培养）：**

**士兵系统（士兵培养）：**

**天赋系统（科技树）：（一大部分完成，暂略）**

**成就系统：**

**玩家间挑战系统：**