CM新战斗系统

1、对战简述：

对战以双方出兵对攻对方城堡为目标，城主可以在自己的城堡中使用武器瞄准对方的单位进行打击。

战斗主界面：



2、元素：

* **护甲类型（ArmorType）和伤害类型（DmgType）**——

护甲类型为战斗伤害计算时的最终调整元素。对应效果如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 轻甲 | 中甲 | 重甲 |
| 轻武器 | 125% | 100% | 75% |
| 中型武器 | 75% | 125% | 100% |
| 重武器 | 100% | 75% | 125% |

* **城堡**——

简述：

对战的基地，出兵的起始点，城主的所在位置。

属性：

1. LV
2. HP，
3. Def，
4. 护甲类型（默认为重甲），

规则：

1. 城堡HP为0则战斗失败。
2. 城堡可以使用限时卡片来修改外观和属性；

限时卡片在特殊的充值活动或其他活动中获得，或击败其他领主级关卡后获得。

1. 城堡可以花费能量升级，每集提高少量HP和Def。
2. 对战时，双方城堡之间拥有距离，距离根据城主等级决定：

Dis =100 + lv \* 5 + int(lv/5) \* 50（距离单位100 = 一个屏幕）

1. 城堡可以花费宝石使用修复功能来修复，每次修复花费：

Cost = 本次战斗中修复次数 \* 2

1. 后期补充规则：对战地图中可能拥有多个城堡，中间的城堡默认为其他怪物的城堡；

中间城堡阵营为中立阵营，同时与双方敌对，可被双方攻击，被击毁后，城主可走出占领；

中间城堡出现规则：当城主Lv>=30,60,90时出现1,2,3个。

显示：

|  |  |
| --- | --- |
| 图例 | 说明 |
|  | 城堡图样，上面站着城主。  限时卡片使用后，城堡图样会变化。  城堡被打后，根据血量在数个部位会播放燃烧冒烟的特效。 |
|  | 左下小地图上为城堡缩略图或大本营标示  同时即时显示城堡血量，  城堡受伤时会闪动，  城堡伤害过半后，城堡逐渐变红色。 |

* **城主**——

简述：

由战斗推关中、抽奖中、其他活动及商店特殊商品中获得的游戏主体培养单位。

属性：

1. LV（决定HP、Att、Def属性上限），
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，

规则：

1. 城主放置在城堡上，其HP和Def和城堡相互独立，攻击打到哪里，则伤害计算在哪里（只有城主武器和技能可以同时攻击到城主和城堡，士兵只能攻击到城堡）。
2. 城主可以装备武器来获得攻击对方的强大能力。（其他详见“武器”）
3. 一些城主拥有技能，技能天生存在，可以提升等级来增强效果。（其他详见“技能”）
4. 城主没有护甲类型，受到任何攻击的伤害均为100%。

城主HP为0，则不能继续攻击和施放技能，可以等待一段的复活时间（20S）或者花宝石立即复活。复活花费：Cost = 5

1. 特定情况下，城主可以移动到其他中间城堡内。
2. 城主可以通过吞噬其他城主来获得一定经验后升级。
3. 城主可以出售变现（能量）。
4. 放置城主需要占用城主栏位，玩家初始6个栏位，宝石可开启更多栏位，上限为20个栏位。开启花费=5/栏位
5. 城主可以通过特别的训练关卡来提升自身的HP，Att和Def。

训练关卡：

训练关卡为无限士兵分拨攻城情景，根据坚持的波数来获得奖励；

坚持完第一波，获得一星、获得最低奖励（能力+10%），

坚持完两拨，获得二星、获得一般奖励（能力+20%）；

坚持完最终波，获得三星、获得最高奖励（能力+30%）和额外的城主经验（20%exp）；

过关时，使用能量来发射子弹，每个关卡的子弹拥有一个最低能量，代表该子弹的 攻击力；可以花费额外能量来增加子弹的攻击力；

可以使用宝石发动技能，发动技能不会消耗能量，但技能有冷却时间。

显示：

|  |  |
| --- | --- |
| 图例 | 说明 |
|  | 【主界面】点【城主】，进入  【城主UI】 |
| 界面中左右两格均可以再次点击卸下该城主；  空格子的安放城主流程为：点空格子，空格子亮起，选城主，城主进入亮起的空格子。  可点【取消】来关闭【融合界面】。  城主格满后再次获得城主，弹出【出售/融合提示】；  选【融合】后直接弹【融合界面】  城主融合将消耗大量能量。 | 【城主UI】  点【融合】，进【融合UI】  当前城主进入融合左侧，选择另一城主进入右侧。  点击【融合】左侧城主变为右侧的一部分经验消失。 |

* 武器——

简述：

城主在战斗中主要使用的攻击手段。

属性：

1. Att
2. Range（射程）
3. 装弹时间（隐含参数，不显示在属性面板上，但在战斗界面中以进度条的方式显示）

暂定为3S。

1. 穿透（直线武器专属，穿透1+0.01=目标后方单位受到Att\*1%点伤害，超过2后可以穿透两个单位，上限5）
2. 溅射（投射武器专属，溅射1+0.01=攻击半径10 1%，上限5）
3. 爆发（喷射武器专属，爆发1+0.01=攻击半径101%，上限5）

规则：

1. 武器分为三类：直线武器、投射武器、喷射武器。
2. 每类武器时代进步后，可通过开启相关天赋来增加一次进化。

进化之后，此武器的Att和Range得到大幅度提升；同时其提升上限也大幅增加。

1. 使用能量可以分别对武器的Att和Range进行提升，直到提升上限。
2. 一个城主固定有一类武器；同时提升此城主的武器也需呀在城主界面进行操作。
3. 高级武器拥有一个**符文**，用来提升该类武器的专属属性。

提升符文方式：

点符文，开启符文炮界面。

符文炮玩法：

从符文炮中随机喷出3~5个符文元素，符文向上飞出屏幕后，在3~5S后落回；

在落回地面爆裂前快速点击，则收集到该符文元素；

符文炮冷却时间10Min，冷却之后又可以开启；

使用钻石可以消除符文炮的冷却时间，消耗Cost=消除冷却次数\*2

符文元素内容：符文exp+XX（蓝色），符文Lvup（紫色），能量+xx（黄色）。

显示：

|  |  |
| --- | --- |
| 图例 | 说明 |
|  | 符文炮UI  其他UI：  结算UI，  显示获得的符文元素图标和数量。  符文升级的动画。  符文获得经验的动画。 |
|  | 武器UI |
| 移动准星，场景随之移动。  弹夹条装满，可以发射（装弹时显示装弹中） | 武器效果  直线武器 |
| 移动准星，场景随之移动。  投射发射之后，炮弹会从城堡处飞出，并飞行一定时间后命中。  飞行时，炮弹位置需要在小地图上移动来标示。  弹夹条装满，可以发射（装弹时显示装弹中） | 武器效果  投射武器 |
| 喷射武器射程只能达到本屏幕，即100单位。  喷射武器可以提升爆发属性来提升攻击范围。  喷射操作为touch并移动，则喷射粒子跟着手指移动；  弹夹条空，无法继续喷射，但弹夹只要有能量随时都可以发射。 | 武器效果  喷射武器 |

* 技能——

规则：

1. 被动技能不能释放，用于增强战斗中的各个属性，城主最多有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，城主最多有1个。

1. 技能根据效果可分为几个类别：

增加城主自身属性

增加城主装备武器的属性

增加战斗中士兵的属性

1. 技能无法升级，无法改变。
2. 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。

* 士兵——

简述：

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。

属性：

1. LV（决定HP，Speed，Att，Def的上限数值。）
2. HP，
3. Speed = 每S移动距离，和城堡距离同单位；
4. Att = 攻击力，
5. Def = 防御力，
6. ArmorType = 护甲类型（该士兵的护甲类型）
7. DmgType = 伤害类型（针对护甲类型调整具体伤害比例）

规则：

1. 根据其伤害类型分三大类：

弓箭手类——轻武器，轻型、中型护甲；

步兵近战类——中型武器，中型、重型护甲；

攻城机械类——重型武器，中型、重型护甲；

炸弹类——中型武器，轻型护甲。

时代进步后，士兵可以进化成更高等级士兵。

士兵可以通过花金币直接强化来提升，提升方式为点属性，扣钱并加数值；

加数值有一定范围，低概率暴击获得范围最顶的效果，此时获得一次免费提升效果。