# 殴打小怪兽——泡菜味的塔防游戏

## 战斗基本玩法

每局开始，地图上会出现固定的地图（及线路）和防守目标，防守目标具备一定血量，在受到怪物攻击后会减少直至死亡则游戏失败。怪物会按固定的路线，在固定的回合以一定数量和组合进攻，玩家需要消耗行动点数来召唤英雄入场，英雄可对经过其射程范围内的怪物进攻，对其造成伤害（或附带异常效果），怪物血量为0则为死亡，回合内怪物死亡后回合结束，玩家行动点数更新，玩家继续召唤英雄并在结束后进入下一回合。多个回合后，防守物未被消灭则游戏胜利。英雄死亡回到待召唤列表，可在下回合重置后召唤。

## 场景

* 地图场景设计为7X11个四方形单元格（用户不可见），需要考虑是否设计为六边形组合。
* 怪物路径必会以单元格形式贯通
* 防守物可为一个或多个
* 每个防守物与怪物路径对接
* ~~场景属性（天气地形对英雄和怪物的影响，比如沼泽地减速等）~~
* ~~场景道具（玩家可购买的非英雄操作单位，如放置一个路障或陷阱）~~

## 防守物

为简化，防守物只有血量属性，且每次收到攻击后-1（不考虑攻击力）

## 英雄

**英雄属性**

**等级：**英雄的成长可通过消耗金币完成，越加稀有的英雄，提升等级将消耗更多的金币。（为什么是金币？）英雄最高为60级别，分别在20级、40级、60级进入3个阶段。所以，在关键等级升级时，需要特殊的道具，特殊道具可从关卡中随机掉落。

**攻击：**单次攻击的伤害数值

**防御：**单次攻击的

**HP：**血量

**重击：**攻击判定双倍的概率

**一次攻击判定**：攻击（或2倍）-防御，若结果为负，则完全防御，伤害为0

**单体或范围：**一次攻击一个或多个目标

**攻击速度：**每次攻击的时间间隔

**弹道和攻击范围：**弹道飞行速度（弹道飞行速度要小于攻击速度），直线（起点和终点），扇形，圆心圆，目标点扩散，全屏

**稀有度：**稀有度分铜、银、金、幻金4个稀有度，在其基础上，增加极品（闪）属性，则为闪铜、闪银、闪金、闪幻金。极品属性为，在基础英雄的属性上提高10%（数值待定）

**必要行动点数：**召唤英雄消耗的行动点数，随着军团等级的变化，玩家每回合和使用的行动点数将提升，提升后玩家将可以在回合内召唤更多的英雄入场，也可能召唤更厉害的英雄。比如英雄“xxx”需要消耗5点行动点数，一个1阶的军团每回合只有2个行动点数，那么这个英雄该军团无法召唤

**进化：**英雄分为三个阶段，初阶、中阶、高阶和大师。初阶英雄只有基础技能，中阶可获得其设定的技能1，高阶则可额外获得其技能2，大师级则可大幅提升技能的效果。

**技能：**技能分主动技能与被动技能。主动技能有冷却时间，从战斗开始，如果符合技能释放条件和自动释放，释放后冷却计时，计时结束后判断是否符合释放条件，符合则释放并重复上一过程。被动技能影响英雄的攻击和防御结果，后详见技能表。

一张标准的英雄数据卡

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **弓手** |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## 小怪兽

## 货币、宝石和道具

金币：金币是游戏的基本货币，可用来购买道具和升级军团等级。

## 每日任务、奖励和成就系统

## 物品掉落