**系统主要框架介绍**

2018.07.02 何超乐

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 维护人员 | 维护时间 | 维护内容 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

[一、 系统介绍 1](#_Toc518313701)

[二、 系统内容 3](#_Toc518313702)

[1. PVE玩法简介 3](#_Toc518313703)

[2. PVP玩法简介 3](#_Toc518313704)

[3. 活动系统简介 3](#_Toc518313705)

[4. 卡牌系统简介 3](#_Toc518313706)

[5. 道具系统简介 3](#_Toc518313707)

[6. 商城系统简介 3](#_Toc518313708)

[7. 人物系统简介 4](#_Toc518313709)

[三、 游戏界面布局 5](#_Toc518313710)

# 系统介绍

关于游戏中主要的系统框架内容进行介绍



# 系统内容

## PVE玩法简介

1. 游戏中主要玩法和主要的资源产出来源
2. 包含道馆挑战（关卡挑战）和迷宫挑战（迷宫探索）两种玩法
3. 负责产出游戏中最主要的金币资源以及部分精灵卡的获取

## PVP玩法简介

1. 玩家异步对战的游戏玩法
2. 游戏中部分钻石产出的途径
3. 游戏中部分顶级卡牌产出的途径

## 活动系统简介

1. 游戏中主要的资源产出来源
2. 负责游戏中所有资源的整体调控
3. 游戏滚服玩法的重要支持

## 卡牌系统简介

1. 游戏核心的玩法支撑
2. 包含卡牌升级，碎片合成，mega进化等几个主要系统模块
3. 游戏中主要的养成内容

## 道具系统简介

1. 游戏中的次要养成内容
2. 包含符文获取，符文强化两个模块
3. 是卡牌玩法的重要辅助手段
4. 搭配不同的卡牌组合可以发挥不同的效果

## 商城系统简介

1. 游戏主要的收入途径
2. 游戏高级卡牌的主要获取途径
3. 需要搭配活动系统使用

## 人物系统简介

1. 影响部分玩家的战斗属性
2. 玩家养成过程中的附属系统

# 游戏界面布局



