**车属性结构**

# 一、概述

1、车的组成部分

2、车的基本属性

3、车的来源

4、车的等级分类（根据现实中的车进行分类）

5、车的控制

# 二、详细说明

## 1、车的组成部分

### A、需要的零件

马达、外壳、玻璃、减震器、转向盘、轮胎、变速器、弹簧、螺丝等。

~~组装规则：~~

~~以发动机为中心，根据发动机属性需求，~~

~~满足组装要求后才可以组装，如：~~

~~组装宝马系列的车需要宝马马达（发动机），~~

~~马达　\*1(马力)（制约最大速度）~~

~~外壳 \* 3(防御)~~

~~玻璃 \*６(防御)~~

~~减震器\*(10--50)（防御）~~

~~转向盘 \*1(冲击力、防御)~~

~~轮胎 \*４(速度)~~

~~变速器　\*1(速度)~~

~~弹簧　\*(10--50)(冲击力）~~

~~螺丝 \*(50--100)(冲击力)~~

### B、组装时主要看马达（发动机）的要求

组装规则：

以发动机为中心，根据发动机属性需求，

满足组装要求后才可以组装，如：

组装宝马系列的车需要宝马发动机，

外壳 \* 3(通用外壳）

玻璃 \*６(通用玻璃)

变速器　\*1(宝马系列变速器)

转向盘 \*1(宝马系列转盘)

轮胎 \*４(通用)

弹簧　\*(40个)(宝马系列）

螺丝 \*(80个)(通用)

减震器\*(30个)（宝马系列）

## 2、车的基本属性

速度—运行中的速度（运动速度最大值，在实际运动中，如果超过这个速度将会损伤车）

马力— 移动物体中增加速度的速率

马力越大，增加速度赶快。

冲击力—对物体造成的伤害（车要有移动才有冲击，对物体才有伤害，速度越大，伤害越大）

防御力—减少伤害

抗损值（HR）—车的受损程度（车损伤到100%时，处于不可用的状态），损伤来自：速度大于最大速度，马力大于最大马力，受到冲击等。

属性之间的关系：

1、速度与马力之间的关系：

没有加马力，移动速度会减少，

相反，加马力后，移动速度会增加

速度 = 马力\* 马力系数 + 向上按下操作（越高级的车，马力系统越大）

2、冲击力和防御的关系

**损伤度 = 防御 - 冲击力**

3、物品受到伤害值的计算：

**车的总冲击力 = 冲击力 + 速度造成的冲击力**

## 3、车的来源

A、通过零部件组装

B、商城购买

C、任务奖励

D、系统赠送

## 4、车的等级分类（根据现实中的车进行分类）及标志

低级（如：比亚迪（A6））

中级（如：丰田（S1））

高级(如：宝马（X5）)

顶级（如：林肯（加长））

每部车都在自己的标志（在显示车的位置上加标志并需要显眼）

## 5、车的控制

### A、上、下、左、右、空格键

上：前进，需要长按，车才可以住前走，没有按下，车则停止运动

下：调头，与还来相反方向运动

左：左转弯，按下时，车向左转

右：右转弯，按下时，车向右转

空格键：增加马力，需要长按，增加车的速度

### B、车的运动方向：

车只能直线运动，长按上键时，车向前运动。碰到物体时，会减少运动速度，

如果没有碰到其他物体可以加一定的速度

## 6、车受到的伤害

### A、受到伤害：损伤值

车库中有车受到操作时，需要提示玩家进行修复，损伤值 = 抗损值时，则车不可以使用。修复需要一定的金币或元宝，损伤值 = 抗损值一样时，修复需要消耗大量的金币或者元宝，受到伤害的车，系统回收时会减少金币的收入

### B、损伤的恢复操作

通过消耗金币或者元宝进行恢复,根据损伤程度，需要的金币或者元宝也不同。

### C、车受到伤害的来源

主要受到伤害来自比赛：

1）、比赛中会碰撞到物品，每一个物品都会对车造成伤害，根据不同的物品对车的伤害也不同

2）、玩家与玩家之间的碰撞也会造成伤害，根据不同的比赛类型，会相应的获得奖励

### ~~D、损伤对车的影响：~~

~~损伤值 = 抗损值时，此车不可以再使用，只到修复为止。~~

## ~~7、车（零部件）的保护膜~~

### ~~A、作用：~~

~~1)、起保护作用~~

~~2)、提高车的属性加成~~

~~不同类型的保护膜有不同的属性加成并起到一定的保护作用，减少车的伤害，保护膜本身也会受到伤害，当保护膜起不到保护做用后，车会受到损伤，有可能会达到报废状态，报废状态的车不可以使用~~

### ~~B、保护膜类型~~

~~1）、速度保护膜，减少速度的伤害~~

~~2）、防御保护膜，减少冲击伤害~~

~~3）、冲击保护膜，减少马力伤害~~

### ~~C、保护膜属性~~

~~保护膜属性：~~

~~耐损度：保护车能承受损伤的总和~~

~~损伤度：保护膜受到的伤害值~~

~~加成：对此类型的保护类型进行加成~~

~~保护膜合成规则：~~

~~转移保护膜的耐损值和加成值，~~

~~由低到高的方向合成~~

~~加成的计算方式为耐损度- 损伤度来计算~~

## 8、车的兑换

兑换规则：

低级车兑换高级车（根据高级车要求，需要不同数量的要求）

如：10辆比亚迪兑换一辆丰田

作用：增加玩家获得高级车的方法。

要求：

1. 数量
2. 马达的最小值的要求