# 元素大作战游戏功能设定

--曾雨佳

本文档以界面逻辑为线索确定游戏中的各种功能设定

## 主界面

匹配机制：现在玩法就一种——个人竞技场

※匹配列表一个玩法一个，凑够10个就直接进入场景

※不用等待所有玩家加载好才开始，有5个人加载好就可以开始游戏

## 玩法介绍

1. 个人竞技场（第一版本玩法）

游戏目标：积分排名第一

游戏玩法：收集与击杀

1. 绝地求生模式（以后拓展）

游戏目标：活到最后

游戏玩法；生存

## 战斗界面

出生复活机制：

※正常复活出生自带3秒无敌

※正常复活的出生点随机

※使用复活药剂复活的有1秒无敌，使用药剂复活的原地复活-买活单场次数最大3次

※死亡后复活需要5秒，死亡后视角为死亡前视角，玩家不能操作移动视角

元素相关机制：

※碎片合成碎片ID/10即为该碎片能合成的元素，合成1级的数量为ITEM表的chipnum

字段

※元素等级没上限

※角色模型放大，放大比例为所有元素等级之和\*3%（系数暂定）

※元素相应属性只有选中的元素属性才会生效

※伤害公式：当技能ID小于2100时技能伤害增幅为1+元素等级/10

当技能ID大于等于2100时技能伤害增幅为1+元素等级之和\*0.75/10

损血量=[(角色攻击力+技能伤害值+元素攻击属性)\*伤害增幅-(敌方护甲+敌方元素防御属性值)]\*n(暴击触发时n=暴击伤害，不触发时n=1)

角色攻击力：PlayerData表 –att字段

技能伤害值：SkillData表 –FlyDamageValue字段

元素攻击属性：ItemsData表 –att字段

敌方护甲：PlayerData表 –def字段

敌方元素防御属性：ItemsData表 – resistdamage字段

暴击伤害：PlayerData表 –critdamage字段

暴击判断：读取PlayerData表 –crit字段 该字段为百分比

特殊说明技能ID小于2100的为单元素技能、ID大于等于2100的为双元素技能

※元素碎片刷新规则：用小格子分割场景可行走区域，最开始开场时有15%的小格子放得有各种碎片，然后每5秒选择5%的空格子填放碎片，最大可填满35%的小格子

※血瓶刷新规则：最开场1%的格子有血瓶，每5s增加1%，最大可填满5%小格子

特殊说明：元素及血瓶刷新规则如上，但具体数值为初版有极大概率修改

特殊说明：血瓶固定百分比回血18%

死亡规则；玩家死亡后元素等级及元素碎片清零，死亡后掉落部分元素碎片和随机掉落血瓶 掉落数量如下

掉落的A元素碎片数=A元素等级\*5

2个血瓶概率15%，1个血瓶概率35%，50%不掉血瓶

掉落的碎片及血瓶掉落在死亡玩家所在周围的小格子中

积分计算公式：A+B

A（自身实力分）= 所有元素等级和\*125

B（击杀分） = 被击杀的玩家的自身实力分\*0.8（也等于被杀玩家所有元素等级和\*100）

B段的计算方式两种，那种方便用那种

特殊说明：玩家自身实力分是随元素等级动态变化的、击杀分是静态增长的，即被击杀后积分A段清零

可使用道具血瓶：道具血瓶在商店可购买，提前购买才能在战斗中使用。每场战斗最多能使用5次，每次恢复的总血量的30%，使用有CD第一次无CD，1—2 需要5s 2—3 需要10s

3—4 需要15s 4—5 需要20s

血瓶定义：带入战场的血瓶是一瓶，单场能使用5次，单场使用后不论剩余几次下场都没有了，得重新购买。

元素附带血量属性：血量的为当前血量的百分比值。例：一级土元素附带3%血量。

当角色血量为1000时，选中土元素后血量为1030；当角色血量为100时，选中元素后血量为103.

3%计算规则，小数出现的情况，下取整。