

# 用户手册

游戏运行初始菜单会输出如下信息：

```
Welcome to Gods Fighting!
```

```
Please insert 1, 2 or 3 to choose game mode!
```

```
1, [PVP Mode]-----You can battle with a friend here!
```

```
2, [PVA Mode]-----You can battle with AI here!
```

```
3, [AVA Mode]-----You can test the balance of the characters here!
```

```
Other key to exit the game!
```

此时，若输入 1，则进入 PVP 模式，在此模式中可以与另外一名玩家对战；

若输入 2，则进入 PVA 模式，此模式中你操作玩家 1，玩家 2 由 AI 操作，你与 AI 对战；

若输入 3，则进入 AVA 模式，在此模式中你可以通过 AI 互搏来得到角色平衡性调整建议。

输入其它字符会退出游戏

## PVP 模式

在 PVP 模式中，玩家 1 先选角色，玩家 2 后选角色。角色选择菜单会输出如下信息：

```
P1 please choose your character:
```

```
Insert the number to see more information about the character...
```

```
1: [-Irrawa-]
```

```
2: [-Mew-]
```

```
3: [-Rosie-]
```

```
4: [-Asibi-]
```

输入对应角色的编号（均为正整数），可进一步获得角色的属性信息和介绍，再输入 y 则确定选择此角色，并转而开始玩家 2 的角色选择过程，输入其它信息会返回角色选择菜单。注意，当玩家 1 选择角色后，玩家 2 的可选角色列表中不会再出现玩家 1 选择的角色，所以玩家 1 和

玩家2所面对的角色选择菜单是不同的。例如，玩家1选择Irrawa作为他的角色，玩家2选择Rosie作为他的角色，那么输入流应为：

1 y 2 y

玩家2看到的菜单将是：

P2 please choose your character:

Insert the number to see more information about the character...

1: [-Mew-]

2: [-Rosie-]

3: [-Asibi-]

战斗开始后，窗口将引导玩家选择技能，根据提示，输入技能的编号（技能前标出的正整数）即可。典型的战斗控制菜单信息如下，主要信息由模拟游戏画面表示，战斗流程则以战报的方式传递给玩家：

=====

0。0。0。0。0。0。0。0。0。0。0。0。0。0。0。0。

[Irrawa]

HP:1200 MP:650 ATK:125 DEF:100 SPD:80

Status: {POISONED}

[Mew]

HP:963 MP:975 ATK:100 DEF:100 SPD:100

Status: {AQUA BLAST} {POISONED}

0。0。0。0。0。0。0。0。0。0。0。0。0。0。0。0。

=====

Irrawa's commander, please choose the move...

Irrawa's Move List:

1: [-Aqua Ball-]->Standard move of Irrawa, inflict minor damage and choke the opponent, which lowers the speed.

2: [-Wind Slash-]->Cut the opponent with razor wind, the damage can be doubled in some cases.

- 3: [-Tsunami-]->A deadly attack. Create an aqua bomb on the opponent, which will explode later and deal massive damage.
- 4: [-Rain Of Nayad-]->This comforting rain will continuously boost ther users speed and recover their HP.
- 5: [-Tailwind-]->Randomly remove negative status problems from the user.

本轮对战结束时，系统会提示是否继续玩，若输入字符y或Y，则回到主菜单，否则将退出游戏。

## PVA 模式

PVA模式的角色选择过程与PVP模式相同，唯一区别为p2的角色选择变为玩家为AI选择角色。在战斗过程中，玩家只能操控p1的角色施放技能，p2，即AI，的角色会由计算机自行控制。玩家控制的角色必定会出现在虚拟界面的下端。

## AVA 模式

在AVA模式中，玩家只需选择角色即可，选择方式与以上两种模式相同。第一个选择的角色为你要调查其平衡性的角色，第二个选择的角色为作为调整基准的角色。在本游戏中，推荐使用角色Mew作为角色调平衡的调整基准。系统默认进行50次模拟对战，随后输出建议的调平衡信息。该信息为一个整数，设其为n，代表了系统建议的目标角色的属性调整值为：

$$\Delta H = 10n$$

$$\Delta M = 10n$$

$$\Delta a = n$$

$$\Delta d = n$$

$$\Delta s = n$$

其中 $\Delta H$ 为建议的生命值变化， $\Delta M$ 为建议的魔法值变化， $\Delta a$ 为建议的攻击力变化， $\Delta d$ 为建议的防御力变化， $\Delta s$ 为建议的速度值变化。注意游戏没有开放玩家修改角色属性值的方法，此功能只供提供建议使用。

同时，AVA 模式提供计算结果和中间结果的保存、以及计算结果的输出和 n 的变化序列的输出功能。当AVA模式开始运行时，程序会阶段性地在程序根目录生成并更新“suggested.txt”文件，其中有5项被空格隔开的正整数，代表正在被调平衡的角色的当前初始属性值（分别为初始生命值、初始魔法值、攻击力、防御力和速度）。在程序结束后，会在程序根目录下生成

“**serie.txt**” 文件，其中有换行符隔开的若干个整数，代表  $n$  在上一次计算中的变化曲线。如果想要让被调平衡的角色从某一个属性值开始被调平衡而不是从默认属性值开始，则可以在程序根目录建立或修改 “**suggested.txt**” 文件中的五个正整数，注意格式：必须是在第一行的 5 个正整数，由单个空格隔开。随后，打开程序进入 **AVA** 模式，选择对应的角色，程序便会将该 5 维角色属性读入 **p1**（即要调平衡的角色），直接从此属性开始计算。