# 子弹时间机制

## 设计原由与设计目标

在《灵刃》中，我们同时结合了近战和远程两种攻击机制，而远程攻击在运动稍快的Boss战中由于浮空战斗、弱点连击等机制，也仍然具备相当的地位（在设计理念上，近战远攻的地位本就是对等的）。要求玩家对相对较快运动的Boss弱点进行远程精确瞄准和预判形成较严格的挑战。

为了增强远程射击元素和浮空战斗的易用性，使用子弹时间机制给予玩家更多的瞄准时间，同时也不会降低考虑提前量进行瞄准的乐趣。在操作上降低了门槛，让玩家更容易进入弱点连击等正反馈循环。

## 具体实现

### 子弹时间的触发

目前仅一种触发条件：

* 当玩家从特定的符文上收回飞刀后，使用因此获得的额外跳跃（Jump\_Extra）

（参看：【[*动作次数限制机制.docx*](动作次数限制机制.docx)】）

### 子弹时间的作用形式

子弹时间并不是游戏整体时间全都减缓，而是主角的时间减缓要小于环境及怪物的时间减缓，使主角在子弹时间中获取一定的优势（也就是说，在子弹时间中，主角相对于怪物或者环境来说相对速度变快了，但是实际上却留给玩家更多的反应时间（Time\_Reaction））。这两种时间流速的变化同时开始，同时结束，且持续时间相同。

在参数上设置这两种：

#### 角色时间流速百分比（Main\_Character\_TimeRatio）

#### 环境及怪物时间流速百分比（EnvironmentAndMonster\_TimeRatio）

这两种百分比都是指当前对象的时间流速比正常时间流速的比值。

### 子弹时间的总持续时间

上述两种时间流速的持续时间（Duration）是相同的，而这个持续时间与收刀获得的额外跳跃（Extra\_Jump）的时间一致。

## 用例

【提供一个具体的在游戏中的例子及相关示意图，用具象案例开始讲解设计方案】