# 重生、关卡重载机制

## 设计原由与设计目标

起到切割关卡流程的作用，降低游戏难度。

## 具体实现

### 重生点激活

* 当玩家经过一个未激活的重生点时，该重生点被激活，且记录该重生点为重生位置
* 玩家经过已经激活过的重生点时不会重复激活该重生点
* 玩家经过已激活重生点，系统记录的重生位置替换为本重生点

### 重生

* 玩家死亡后，会在系统记录的重生位置重生
* 玩家重生后HP值回复全满
* 玩家重生后整个关卡重载：全世界怪物刷新，关卡各活动对象重置到初始状态

## 用例

案例：汐

* 未激活重生点



* 激活后重生点



案例：只狼

* 未激活重生点



* 激活后重生点



## 相关文档

<死亡机制.docx>