玩法调整

# 目的

1. 改变战斗的战斗节奏，在游戏中提供阶段性的刺激
2. 给玩家带来波动的情绪起伏

# 新手教程

核心玩法没确认，新手教程先屏蔽不用。

# 大乱斗调整

## 地图调整

1. 资源配置调整，地面不再刷出分数水晶和技能道具。
2. 玩家数量下调，离线模式和大乱斗模式的玩家最多减少至六名。
3. 新增野怪--企鹅，在战场上保持数量固定，死亡后掉落分数水晶。

## 技能和道具

### 刷新机制

#### 地点

地图五个祭坛点，分别位于中央和四个角落。

#### 时间

固定时间刷新道具。

道具持续时间无限。

#### 数量

每个祭坛只刷新一个道具。

#### 特殊规则

血瓶的回复量上调，回复100%生命。

雪怪所在祭坛无法刷出道具。

已有道具的祭坛无法刷出新道具。

### 技能调整

#### 获得方式

战场内拾取，每人每次最多携带一个技能。

已有技能时，无法拾取其他技能道具。

#### 技能等级

技能等级根据拾取技能时的时间决定。

战斗开始后的0~3分钟，3~6分钟，6~8分钟分别拾取的技能等级是1，2，3级。

当拾取的技能与自己携带的技能相同时，高等级技能替换掉低等级技能。

#### 释放

一次性使用，使用后消失。

死亡后当前携带的技能消失。

#### 技能效果

威力加强，释放距离和作用范围上调。

技能使用后，技能栏留空。

## 怪物

1. 新增野怪，企鹅。
2. 企鹅之间无法互相攻击。
3. 企鹅只攻击玩家操作的角色。
4. 企鹅不攻击雪怪。
5. 企鹅之间不会造成伤害。
6. 企鹅和雪怪之间不会造成伤害。

### 小怪分类

#### 大企鹅

体型较大，视野范围较大，属性与其他企鹅对比较高。

领地意识，在巡逻范围内出现敌人主动攻击。

#### 中等企鹅

会反击，不主动攻击敌人。

对攻击自己的角色进行反击。

#### 小企鹅

不会反击，受到攻击后逃离攻击者。

与攻击自己的敌人拉开固定5m距离。

### 企鹅通用行为

#### 出生

随机地点，战场上始终保持20只企鹅怪存活。

出生后默认进入巡逻状态，根据企鹅的行为逻辑进行状态切换。

#### 巡逻

以自身为圆心，在一定范围内随机行走或停止。

行走和停止的概率由表中配置。

停止的时间不定，由表中的最小值和最大值之间随机。

##### 进入战斗

1. 大企鹅，在一定范围内出现敌人后主动进攻，优先进攻最近的玩家角色。
2. 中等企鹅，被攻击后反击最近的玩家角色。
3. 小企鹅，被攻击后跑向最近的大企鹅身边。

##### 脱战

在战斗状态下，数秒内未收到伤害且没有造成伤害，即脱离战斗，回到巡逻状态。

和某一玩家进入交战状态后，除非脱战，否则不会更换进攻对象。

玩家变身雪人后，企鹅不再将其作为攻击对象。

## 野怪相关UI

### 企鹅击杀玩家

玩家死亡后的复活界面，隐藏头像，只显示玩家被XXX击败了。

### 玩家击杀企鹅

无任何战场消息。

### 企鹅血条

模型头顶上有血条和名字，规则沿用原有的血条规则。

企鹅死亡时，血条和名字立即消失。

### 企鹅死亡

企鹅死亡时，立即掉落物品。

## AI行为

1. AI模拟的玩家拥有高度智能，仅存在属性差异
2. 行为的优先级通过表中配置权重决定
3. 相同优先级行为等概率执行其中一条

### 生存

1. AI需要判断自身是否出于陨石范围内，如果有变雪人技能可用，则使用变雪人，否则想陨石范围外跑动
2. AI在生命百分比低于一定值
   1. 变雪人技能可用，一定概率变为雪人规避伤害
   2. 变雪人技能在冷却阶段，一定几率进入逃跑状态，此时AI不会进行攻击，只会盲目随机跑动
3. AI在某AOE伤害范围内，AI会向技能范围外移动

### 地图事件

1. 战场刷新技能道具时，前往最近的技能道具祭坛拾取道具
2. 雪怪诞生后，前往雪怪处，攻击雪怪

### 攻击

1. 攻击射程内的最近敌人
2. 优先攻击视野内生命值最低的其他玩家

# 团队模式

1. 改为3人一队，其他玩法与大乱斗保持一致。
2. 玩家出生点随机配置，不需要固定在角落。
3. 团队总分较高的队伍获胜。

# 无尽模式

由离线模式修改，玩法替换。玩家在此模式下死亡就结算最终得分，以死亡时的得分来进行奖励发放和世界排行。

1. 取消每一局的战斗时间限制，不再有倒计时。
2. 地图不变。
3. 地图资源的配置与大乱斗保持一致。
4. 其他5名玩家都由电脑AI控制。
5. AI模拟的玩家每次死亡后属性会逐渐提升。
6. AI主动寻找并进攻玩家。
7. 得分高低影响最终获得的宝箱品质。
8. 此模式下，结束获得的宝箱可立即打开。
9. 玩家最终得分上传到世界服务器记录。

# pve天赋（后续添加）

仅在离线无尽模式下生效。

