

游戏概述

游戏宗旨

为程序员(拥有Github账号)开辟一个特色江湖世界，在江湖世界中进行冒险、对战、趣味Coding训练、交友等活动。

游戏特色

GitHubRiverLake是一款2D网页型RPG游戏，玩家在游戏中的人物与其Github账号绑定。其Github账号信息将直接决定人物属性及所拥有的武功。

基础系统

人物

基本信息

1. 昵称: Github昵称
 - 可有行走江湖的自定义绰号
2. 性别: 随机生成
 - 可以购买转性道具，进行转性
 - 转性道具将根据整个江湖的男女比进行不定期上架，维持男女比在0.4~0.6之间
 - 转性过于频繁将变为人妖
3. 经验值: 初始由Repository数, commit数, 粉丝数决定
 - $初始经验值 = \sum (repo * commit) * B + followers * C$
 - 玩家每次登陆江湖，系统都将检查他的Github账号，将新动态转化为新的经验值加入其原值中。所以我们需要记录其上次登陆时候的github状态，以便核对。
 - 在游戏过程中，玩家同样可以获得经验值，这里的经验值多少将决定我们游戏的整体受众。通过游戏获得的经验值将另行累加并加入总经验值中。
 - 综上，玩家经验值=每次登陆时进行check后的经验值+在游戏中获得的累积经验值
4. 等级: 由经验值决定
 - 等级暂时设为160级封顶，初始为0级
 - 升级所需经验值
 - 1-20级: 每级32点经验 640
 - 31-40级: 每级64点经验 640+640=1280
 - 41-50级: 每级128点经验 1280+1280=2560
 - 51-60级: 每级256点经验 2560+2560=5120
 - 61-70级: 每级512点经验 5120+5120=10240
 - 71-80级: 每级1024点经验 10240+10240=20480
 - 81-90级: 每级2048点经验 20480+20480=40960
 - 91-100级: 每级4096点经验 40960+40960=81920
 - 101-110级: 每级8192点经验 81920+81920=163840
 - 111-120级: 每级16384点经验 163840+163840=327680
 - 121-130级: 每级32768点经验 327680+327680=655360
 - 131-140级: 每级65536点经验 655360+655360=1310720
 - 141-150级: 每级131072点经验 1310720+1310720=2621440
 - 151-160级: 每级262144点经验 2621440+2621440=5242880
 - 每升一级玩家可获得10个属性点，自由分配给六个战斗属性，后文详述
5. 门派: 初始为所在单位
 - 进阶版: 进行**标签传播算法**，标签为门派
 - 当江湖威望达到一定值WEIWANG_LIMIT1时，可以自立门派或者参与掌门竞选
 - 当江湖德望达到一定值DEWANG_LIMIT1时，可以转投别的门派
6. 江湖威望: 初始由粉丝数决定，数值为 粉丝数*系数A
 - 进阶版: 进行一次**Pagerank**，Pagerank值*系数A
 - 可设立威望排行榜及威望奖励
7. 江湖德望: 初始由following数决定，数值为 Following*系数A
 - 可设立德望排行榜及德望奖励

战斗信息

1. 六维属性: 体力、内力、攻击、防御、敏捷、爆发。
2. 初始点数为20, 20, 10, 10, 0, 0。
3. 敏捷与爆发均有上限。
4. 通过升级或者别的路径可以获得属性点，重置需要特殊重置道具,见商店系统。
5. 战斗各项数值

- 体力值：体力 * 系数HEALTH + 其他加成
- 内力值：内力 * 系数POWER + 其他加成
- 攻击值：攻击 * 系数FIGHT + 其他加成
- 防御值：防御 * 系数FIGHT + 其他加成
- 闪避率：敏捷 * 系数QUICK * 100% + 其他加成
- 暴击率：分为三种
 - 普通：额外50%的伤害 几率 = 爆发 * 系数BOOM * 100% + 其他加成
 - 超暴击：额外100%的伤害 几率 = 普通几率 / 10
 - 超炮击：额外200%的伤害 几率 = 普通几率 / 50

武功

1. 原则上一种编程语言代表一种武功，但我们选取较常用的12种语言作为主要武功，另外设第十三门武功以备后续加入，暂名为“奇门遁甲”。
2. 每门武功有其对应层数，代表玩家对该武功的掌握程度，达到一定层数可以解锁对应新招式。
3. 每门武功层数由其**熟练点**决定。所以共有12种熟练点，当然可以有第13种奇门遁甲熟练点，也可以是万能熟练点。
4. 熟练点：***Github上对应语言的项目数 * 5 + 游戏中获得点数***
5. 上公式中的系数5暂且作为初值，后期我们可以**根据该项目的大小及个人工作占比来决定动态系数**
6. 每门武功的熟练点数暂定不会消耗和减少，也即不会因为你对某个语言变得生疏而导致游戏中你的武功生疏。
7. 玩家每获得一个武功的熟练点，即可同时获得一个对应的武功招式点。招式点将用于对武功招式的升级。

熟练点与层次

若玩家没有对应的语言项目，则初始为0层次。

1. 32层级别武功：C,C++,Java
 - 1-4层：每层需5熟练点 20
 - 5-8层：每层需10熟练点 20+40=60
 - 8-12层：每层需20熟练点 60+80=140
 - 13-16层：每层需40熟练点 140+160=300
 - 17-24层：每层需60熟练点 300+480=780
 - 25-32层：每层需100熟练点 780+800=1580
2. 16层级别武功：C#,Python,PHP
 - 1-4层：每层需10熟练点 40
 - 5-8层：每层需30熟练点 40+120=160
 - 8-12层：每层需80熟练点 160+320=480
 - 13-16层：每层需120熟练点 480+480=960
3. 8层级别武功：JavaScript,Perl,Pascal,Ruby
 - 1-2层：每层需20熟练点 40
 - 3-4层：每层需40熟练点 40+80=120
 - 5-6层：每层需100熟练点 120+200=320
 - 7-8层：每层需200熟练点 320+400=720
4. 4层级别武功：Swift,Matlab
 - 1层：每层需30熟练点 30
 - 2层：每层需100熟练点 30+100=130
 - 3层：每层需200熟练点 130+200=330
 - 4层：每层需300熟练点 330+300=630

武功与招式

1. C：天下武功，唯快不破
 - 空指针攻击
2. C++：速度与力量的完美结合
 - 多重父类衣钵
3. Java：天下元气皆可用
 - 垃圾剥离之术
 - Java女神的宽恕
4. C#：微软帝国开创神功
 -
5. Python：为自由而战
 - PY交易
 - 进击的巨蟒
 - 死亡缠绕
 - 巨莽之怒
6. PHP：江湖中最好的武功
 - 巨象践踏
 - 南蛮入侵
7. JavaScript:动态之王
 -
8. Perl:梦幻的集大成

-
- 9. Pascal:严谨让你无敌
 - 压强致敬
- 10. Ruby:红宝石的诱惑
 - 红宝石的暴击
 - 红宝石龟派气功
 - 红宝石元气弹
- 11. Swift:We are never going back to Objective-C.
 - 乔帮主的宽恕
- 12. Matlab:力量源于矩阵
 - 降维打击

装备

战斗

娱乐系统

竞技

冒险

交友

商店

附录

常数一览

1. A
2. B
3. C
4. WEIWANG_LIMIT1
5. DEWANG_LIMIT1
6. HEALTH
7. POWER
8. FIGHT
9. QUICK
10. BOOM