**心率系统**

心率系统是一个用来反映角色紧张程度的系统，同时它也有潜力可以代替体力和血量等系统，不过由于心率并不是一个人状态的直接反应，因此在游戏中这个系统将会和体力系统，血量系统，药品系统和伤害系统等系统一起使用。心率系统的主要作用是通过心率的变化反应角色的状态，以及为玩家营造刺激感，让玩家在角色处于高心率时保持紧张状态，增加沉浸感。

心率分为两种类型：状态心率和附加心率

**状态心率：**根据玩家角色所处的环境以及身体状态来决定，状态心率类似于基底。

**附加心率：**附加心率是附加在状态心率上的一种附加值，当触发一个附加心率的条件时心率就会按照附加心率对应的要求在状态心率上加减。附加心率也分为两种类型：致命心率和非致命心率

**致命心率：**这种心率没有上下限限制，也就是说只要触发了增加/减少心率的条件就会将该附加心率在状态心率上加减。而一旦心率因为这个改变进入了会导致角色死亡的区间，角色就有可能死亡。

**非致命心率：**非致命附加心率存在一个上下限，当心率符合上下限条件时心率就会按照附加心率对应的要求在状态心率上加减。**同时，心率每隔一段时间检测一次上限，所以在下一次检测之前如果心率越过了这个阈值，那么在下次检测后心率不再升高，并且缓慢的降到上限。**

**心率的变化应该也为玩家一些状态上的影响**

**状态心率表：**

* 静息状态（60~80）**当角色进入心率低于50时角色跳跃高度降低50%，移动速度降低50%。**
* 紧张状态（80~110）**角色的移动速度提升5%，并且在退出这个状态之前一直维持，此效果不能和战斗或逃跑状态叠加。**
* 战斗或逃跑状态（130-160） **角色的移动速度增加20%，这个状态将持续10秒，10秒之后角色的移动速度降低10%并且在退出战斗或逃跑状态之前一直维持。**

**附加心率表：**

非致命心率：

慢跑（+3/s 上限150）

快速奔跑（+8/s 上限200）

跳跃（+5/次，通过栈来累计慢慢增加 上限200）

深呼吸（-10/次 下限70）

致命心率：

受到攻击（+5/次）

身体处于大出血状态（+10/2s 并且持续出血10秒后-25/2s）

受到跌落伤害（+10/次）

使用肾上腺素针剂（进入战斗或逃跑状态，+50/4s 持续20秒）

使用镇定剂针剂（进入静息状态，-50/4s 持续20秒）**使用镇定剂后在持续时间内移动速度降低15%，跳跃高度降低50%**

**心率在超过220后会开始计时，一旦计时超过15秒角色就会因为心动过速而导致心脏骤停死亡。**

**心率低于45且高于35时会开始计时，如果持续超过15秒角色会因为心动过缓进入半昏迷状态。如果继续持续超过10秒角色就会因为心动过缓死亡。如果心率低于了35则直接因为心动过缓死亡。**

**心率的增减功能由一个独立线程的队列组成，队列每2秒从从其中抽取一个值对心率进行更新。而各种心率变化则由对应的心率改变方法向队列中推入一个心率改变对象，对象包含了心率改变的上下限和改变的数值。**

角色一旦受到敌方角色的攻击如果没有特殊说明将会立刻死亡，此游戏的主角不存在战斗系统。