角色渡劫设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 陈磊 | 2021-06-21 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

## Step1 设计目的

## Step2 设计思路

# 名词注解

资质：根据玩家渡劫时的功法品阶、灵根类型、体质品阶，综合评判出的数值；

# 渡劫

## Step1 渡劫定义

* 劫是由系统对玩家发起一种特殊挑战，用于检验玩家的战斗力水平；
* 劫固定以雷云（或其简单变化）形象出现，所以也可称为雷劫；
* 劫会对玩家发动多波攻击，最少为3波，最多为9波，并且伤害强度会随波次递增；
* 玩家的【资质】水平决定了遭遇雷劫的最大波次，资质越强的人，波次也越多；
* 劫的每波攻击都有时间限制，玩家无论用何种方式，只要保证自身在劫的攻击中不阵亡即为成功，该过程也被称为渡劫；
* 渡劫成功后，玩家会获得对应的属性提升奖励；

## Step2 劫种类

* 大天劫：仅在玩家要进行大境界突破时，必定要挑战的雷劫，称为大天劫；
* 小天劫：从玩家达化神期初期一层开始，每过一段时间，就要遭遇一次雷劫，此劫被称为小天劫；

## Step3 表现方式

* 雷劫的表现方式分为两种，场景形态和战斗形态；
* 场景形态是在主场景中，在玩家角色头顶生成雷云，跟随并攻击玩家，此时它没有血量，无法被选中；
* 战斗形态是在战斗场景，添加在敌方阵营中，以一个雷云形象或数个雷兽形象攻击玩家，此时它具有血量，可以被选中攻击；

## Step4 渡劫过程

* 雷劫出现分为两个阶段，警示阶段和攻击阶段；
* 警示阶段告知玩家该雷劫强度和攻击倒计时，同时询问玩家是否要与雷劫进行对战；
* 若不选择对战，则雷劫以场景形态出现。若选择对战，则雷劫以战斗形态出现；
* 倒计时结束后，自动跳转到攻击阶段则，该阶段将根据玩家之前的选择，出现对应的雷劫；

## Step5 特殊规则

* 当玩家在室内场景时，不会触发雷劫，等待玩家进入到室外场景时，立即触发；
* 从雷劫出现开始，玩家将禁止离开当前地图，并无法与任何NPC进行交互；
* 若在雷劫警示阶段玩家与其他玩家、NPC触发了战斗，则在对战中，将会有随机雷电攻击，攻击全体角色；
* 当雷劫进入攻击阶段，玩家将无法再移动、攻击、被攻击、与其他人交互，直到本波攻击结束；

# 雷劫强度

## Step1 资质评定

* 根据下表计算出玩家的资质得分：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **功法资质** | | **灵根资质** | | **体质资质** | |
| **功法** | **功法资质分** | **灵根** | **灵根资质分** | **体质** | **体质资质分** |
| 黄 | 10 | 杂灵根 | 10 | 黄 | 10 |
| 玄 | 20 | 纯灵根 | 20 | 玄 | 10 |
| 地 | 30 | 变异灵根 | 25 | 地 | 15 |
| 天 | 40 |  |  | 天 | 20 |
| 圣 | 50 |  |  | 圣 | 25 |

* 根据得分计算出玩家资质等级以及渡劫对应波次：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **修炼资质评定** | | **渡劫影响** | |
| 资质类型 | 资质分 | 雷劫波次 | 渡劫奖励 |
| 普通修士 | (30,75] | 3 | 第1档属性 |
| 百年一遇天才 | (75,80] | 7 | 第2档属性 |
| 千年一遇天才 | (80,85] | 8 | 第3档属性 |
| 万年一遇天才 | (85,90] | 9 | 第4档属性 |
| 十万年一遇天才 | (90,100] | 10 | 第5档属性 |

## Step2 波次强度

|  |  |
| --- | --- |
| **雷劫波次** | **雷劫形象** |
| 第1波雷劫 | 普通雷劫 |
| 第2波雷劫 | 普通雷劫 |
| 第3波雷劫 | 普通雷劫 |
| 第4波雷劫 | 普通雷劫 |
| 第5波雷劫 | 普通雷劫 |
| 第6波雷劫 | 黑色雷劫 |
| 第7波雷劫 | 五色雷劫 |
| 第8波雷劫 | 法宝雷劫(雷劫化法宝虚影攻击) |
| 第9波雷劫 | 古神雷劫(雷劫化古神虚影攻击) |