法宝斗战设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 雷孟侚 | 2022-6-7 |
| V1.1 | *玩法内容修改* | 雷孟侚 | 2022-7-29 |

# 设计目的

## Step1 设计目的

* 增加玩家斗战的趣味程度；
* 还原修仙小说中的法宝对决感受；

# 名词解释

# 玩法内容

## Step1 斗战触发

* 法宝斗战暂定仅在PVP模式中触发；
* 当场上任意一方玩家开始吟唱法宝技能后，短时间内另一方使用法宝技能会触发斗战玩法；
  + 先开始吟唱法宝技能的一方为触发方，后吟唱法宝技能的一方为响应方；
  + 若响应方有多个玩家使用法宝技能，则判定最先使用法宝技能的玩家参与本次法宝斗战,其余玩家正常使用法宝技能；
* 判定时机：触发方的法宝技能吟唱结束前或者开始吟唱后3s内；
* 判定触发斗战后，双方停止技能吟唱判定并直接进入斗战玩法；
  + 进入斗战的双方暂时处于无敌状态并不受任何技能道具效果影响，直到斗战结束；
* 场上可存在多个法宝斗战的情况（待定）；

## Step2 玩法表现

* 玩法界面：
  + 法宝动画：屏幕上半部分播放双方法宝相互碰撞的动画；
  + 玩家信息：展示进行斗战的双方玩家头像和名字；
  + 耐力条：展示双方玩家剩余的耐力值；
  + 对战进度条：根据当前双方操作即时展示游标进度情况；
    - 触发方总在左侧，响应方总在右侧；
  + 注灵区域：玩家进行斗战操作的响应区域；
  + 放弃按钮：玩家主动放弃法宝斗战；
* 界面展示方案：
  + 方案一：隐藏其他内容（下左），专注于斗战；
  + 方案二：覆盖战场（下右），斗战时仍可观察战场情况；

图片包含 风筝, 草, 水, 男人

描述已自动生成 图片包含 草, 足球, 田地, 播放

描述已自动生成

## Step3 玩法规则

* 游标初始位置为对战进度条中央；
* 游标移动：玩家每点击一次注灵区域可使游标向对方终点移动；
  + 每次点击具有0.1s的内置CD；
  + 单次移动距离影响：基础值、克制系数、品质系数、等级系数
    - 基础值可走配置；
    - 克制系数（待定）：与双方法宝类型挂钩，可能存在类型克制的关系。
    - 品质系数：与法宝品质挂钩
    - 等级系数：与法宝等级挂钩
* 进度条长度：由配置表进行控制；
* 耐力值：玩家每次点击均会消耗一定量的耐力值；
  + 当耐力值为空时，玩家点击注灵无效；
  + 耐力值上限取决于玩家灵力与神识上限（转换公式待定）；
* 前后端处理：
  + 双方玩家每点击一次，就进行一次前后端同步
  + 在一次同步内，服务器统计双方玩家发送的移动距离信息；
  + 服务器通过计算得出游标的移动方向和距离，反馈给前端；
  + 客户端收到信息后在界面上展示变化；
  + 需要服务器反作弊控制；

## Step4 结果判定

* 判定时机：当游标到达一边终点、双方耐力值耗尽或任意一方选择放弃，进行结果判定；
  + 若游标位于敌方终点，则判定我方胜利，敌方失败；
  + 若游标位于我方终点，则判定我方失败，敌方胜利；
  + 若双方耐力值耗尽且游标未处于任意一方终点，则判定为平局；
  + 若一方选择放弃，则执行放弃结果；
* 结果影响：
  + 胜利方：释放对应法宝技能；
  + 失败方：
    - 取消法宝技能释放，该技能直接进入轮回；
    - 玩家持有的该法宝其他技能直接进入轮回；
    - 30s内无法再次获取该法宝拥有的所有技能；
    - 己方受到一定量的灵力伤害；
      * 具体数值可走配置；
  + 平局：
    - 取消双方释放的法宝技能，技能直接进入轮回；
    - 双方玩家持有的该法宝其他技能直接进入轮回；
    - 15s内双方无法再次获取该法宝拥有的所有技能；
  + 放弃：
    - 放弃的一方在20s内无法再次获取该法宝拥有的所有技能；
    - 另一方直接释放该法宝技能；