角色年龄系统

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 陈磊 | 2020-6-30 |
| V1.1 | *修改* | 陈磊 | 2021-5-17 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

## Step1 设计目的

## Step2 设计思路

# 名词注解

# 角色年龄

## Step1 初始值

* 玩家初始年龄为16岁；

## Step2 年龄增长

* 角色年龄的增长速度为P1（由策划配置）；
* 角色离线时依然保持P1速度增长；

## Step2 年龄增长

* 每累积增长了1岁，将客户端显示更新；

## Step3 加速增长

* 若玩家在具有【加速】效果的地图中，按指定倍率提高P1的值，直到玩家离开该地图；
* 加速效果对玩家离线同样有效；
* 离线挂机计算说明：
  + 若该地图在玩家离线后消失，则玩家增长值为：

年龄增速\*地图加速\*在该地图停留时间+年龄增速\*1\*（离线总时间-在该地图停留时间）；

# 角色寿元

## Step1 初始值

* 角色境界对应的寿元，通过【境界相关属性表】表中的【寿元】参数定义；

## Step2 寿元增长

* 每当角色大境界等级变更时，重新读取对应寿元值；