游戏基础设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *创建* | 陈磊 | 2020-08-03 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

# 名词注解

# 游戏内时间

## Step1 时间设定

* 作用：将现实时间转换为游戏内时间，游戏中某些特殊行为必须在指定的时间段内才可执行；
* 转换规则：服务器0点为游戏时间0点，服务器每150秒为游戏中1时辰（2小时）；

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **子时** | **丑时** | **寅时** | **卯时** | **辰时** | **巳时** |
| 23:00-00:59 | 01:00-02:59 | 03:00-04:59 | 05:00-06:59 | 07:00-08:59 | 09:00-10:59 |
| **午时** | **未时** | **申时** | **酉时** | **戌时** | **亥时** |
| 11:00-12:59 | 13:00-14:59 | 15:00-16:59 | 17:00-18:59 | 19:00-20:59 | 21:00-22:59 |

* 显示方式：在主界面中显示中文时辰名称；

## Step2 白天与夜晚

* 白天：辰时开始→酉时结束
* 夜晚：戌时开始→卯时结束

## Step3 战斗场景时间变化

* 战斗场景分为室内和室外两个种；
  + 室外场景：
    - 根据进战前的主场景白昼时间，保留相同的场景氛围色变化，改变战斗场景的氛围色；
    - 战斗中不再受时间变化影响；
    - 结束战斗返回主场景后，恢复时间和渲染色变化；
  + 室内场景**（待审核）**：
    - 室内场景拥有自身的默认氛围色，例如洞窟内、墓穴内等；
    - 进入战斗时，不受时间的影响，不改变氛围色；

# 角色状态变更

## Step1 变更装备设定

* 影响：所有因玩家变更装备导致角色属性当前值和上限值都发生的情况；
* 原则：客户端与服务器分别计算，最终以服务器计算结果为准；
* 客户端计算方式：
* 记录玩家当前值A0（备份值，仅在打开界面时记录）、A1和最大值M1；
* 玩家变更装备后，若M1＜M2，且M2＞A0，则A1=A0，M1=M2；

若M1＜M2，且M2≤A0，则A1=M2，M1=M2；

若M1≥M2，且A1＞M2，则将A1=M2、M1=M2；

若M1≥M2，且A1≤M2，则保持A1不变，M1=M2；

* 服务器计算方式：
  + 记录玩家当前值A1和最大值M1；
  + 玩家变更装备后，若M1＜M2，则保持A1不变，M1=M2；

若M1≥M2，且A1＞M2，则将A1=M2、M1=M2；

若M1≥M2，且A1≤M2，则保持A1不变，M1=M2；

