死亡设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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

# 死亡方式

## Step1 兵解

* 触发条件：
  + 在重伤状态下战斗，并战败；
  + 使用道具【兵解符】；
* 效果：结束战斗后，角色的元神脱离肉体，需要夺舍新的肉身；

## Step2 坐化

* 触发条件：角色年龄大于寿元；
* 效果：
  + 轮回转世：角色的元神脱离肉体，前往轮回殿进行轮回；
  + 传承衣钵：角色选定子嗣，将所有道具、功法都继承给子嗣；

# 重生方式

## Step1 轮回

* 玩家在轮回殿，可选择将部分道具、部分功法进行封存，然后进入轮回池，重新创建角色；
* 新角色进入游戏后，可获得专属任务，寻回前世记忆，完成后可获得轮回殿中封存的物品和并且获得大量修为；

## Step2 传承

* 使用角色的子嗣重新开启游戏；
* 保留子嗣培养的能力值（详细参考子嗣系统）；
* 子嗣可获得专属任务，完成后可继承其父（母）的全部道具、功法；

## Step3 夺舍

* 角色随机获得一个新的肉体；
* 角色的种族、性别、道具、功法将会保留；
* 角色随机获得新的体质、灵根属性；
* 角色的一级属性、境界修为、阅历按比例降低；

## Step4 重生

* 魂器：
  + 角色需消耗自身神识上限（永久），将其注入特定法器中，进行保存（存档），此法器简称为魂器；
  + 魂器是唯一道具，角色不可同时拥有多个魂器；
* 重生：若玩家拥有魂器，则可在兵解后，利用魂器重铸肉身，获得重生，但每次会销毁掉一个魂器；