角色突破说明

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 陈磊 | 2021-04-21 |
| V1.1 | *修改* | 陈磊 | 2021-06-02 |
|  |  |  |  |

# 设计目的

## Step1 设计目的

## Step2 设计思路

# 名词注解

# 突破流程

## Step1突破要求

* 要求：
  + 功法等级经验达到当前等级满值；
  + 功法等级不能为40及其倍数级；

## Step2 过程限制

* 开始突破后，玩家中途取消、离开、断线均视为失败；

## Step3 完成结果

* 成功：
  + 玩家功法等级+1；
* 失败：
  + 扣除该功法当前层级30%的经验；

# 玩法说明

## Step1 定义

* 表现修士通过调用体内灵气，来冲击自身境界上的桎梏，若冲击成功，便可让修为达到更高的层次；

## Step2 操作规则

* 规则：
  + 参考开心消消乐时限玩法规则；
* 连接规则：
  + 三连：横排或竖排有3个同色灵气，优先级2；
  + 四连：横排或竖排有4个同色灵气，优先级3；
  + 五连：横排或竖排有5个同色灵气，优先级5；
  + L型：同色灵气组成了L型，优先级4；
  + T型：同色灵气组成了T型，优先级4；

注\*若同时满足多种，则按照优先级进行顺序判断；

* 补充方式：
  + 灵气补充：所有灵气向下移动补充空位，它们的空位则由新产生的灵气进行补充；
  + 填充优先级：
    - 优先填充同列；
    - 若同列无法继续补充，且旁边列有空位（且保证该空位无法被同列补充）时，则移动到空位列继续补充；
    - 若两边都有空位列，则随机选择一边进行补充；
* 精力限制：
  + 限定玩家的操作总数；
  + 只当成功执行一次消除操作时，才将精力值-1；
* 成败条件：
  + 成功条件：在精力为0前，达到指定分数，立即停止突破；
  + 失败条件：在精力为0时，仍未达到指定分数；

## Step3 灵气

* 编号：
  + 1：金-普通灵气；
  + 2：木-普通灵气；
  + 3：水-普通灵气；
  + 4：火-普通灵气；
  + 5：土-普通灵气；
  + 11：金-精纯灵气；
  + 12：木-精纯灵气；
  + 13：水-精纯灵气；
  + 14：火-精纯灵气；
  + 15：土-精纯灵气；
* 生成：
  + 普通灵气：平均概率，随机生成；
  + 精纯灵气：
    - 在生成普通灵气时，有概率变为精纯灵气；
    - ~~每种属性的变化概率为，Min（15，（X（属性灵根）/ 5））/100；~~
* 分数：
  + 普通灵气：每个普通灵气被吸纳时得1分；
  + 精纯灵气：每个精纯灵气被吸纳时得3分；
* 反馈：
  + 将所有吸收的灵气块缩小到0.1倍大小；
  + 使用曲线全部飞向内世界中心位置，无论位置在哪，都使用0.5秒时间到达；
  + 到达中心位置后，隐藏灵气块，并在内世界播放得分特效；

图片包含 草, 华美, 绿色, 彩色

描述已自动生成

## Step4 心魔

* 编号：
  + 无；
* 心魔作用：
  + 被心魔缠绕的灵气无法被移动和吸收；
* 心魔血量：
  + 心魔血量范围为1~3；
  + 心魔被消除时的血量数与心魔等级数形同；
* 消除心魔方式：
  + 心魔周围有灵气被吸纳时，可同时消除一层心魔；
* 生成数量：
  + 初始生成心魔量X=A+（B+C–D）；
    - A为该关卡基础心魔数，固定心魔血量都为1；
    - B为资质影响的心魔数，数量和等级均有按照资质评价决定；

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **修炼资质评定** | | **突破影响** |
| 资质类型 | 资质分 | 心魔血量 |
| 普通修士 | (30,75] | 1 |
| 百年一遇天才 | (75,80] | 2 |
| 千年一遇天才 | (80,85] | 2 |
| 万年一遇天才 | (85,90] | 2 |
| 十万年一遇天才 | (90,100] | 3 |

* + - C为前一关剩余心魔数+道心影响的心魔数，最小值为0，最大值不限；
    - D为本关已消除心魔数，最小值为0，最大值为B+C；
  + 玩家未过关前，保留本关已消除心魔数D；
  + 玩家过关后，新剩余心魔数=B+C-D，计算结束后再将D清零；
* 生成位置：
  + 炼气期~筑基期，在最外1层随机放置；
  + 结丹期~元婴期，在最外2层随机放置；
  + 化神期~？？？，在最外3层随机放置；

## Step5 特殊效果

* 特殊效果：
  + 精化：
    - 四连时激发；
    - 在玩家最后移动的灵气位置上生成一个同色高级灵气；
  + 冲击：
    - L型/T型激发；
    - 以玩家最后移动的灵气位置上，吸收其3\*3范围内的所有灵气；
  + 漩涡：
    - 五连时激发；
    - 吸收地图内所有同色灵气；

## Step6 关卡地图

* 关卡要求：
  + 统一地图大小为6\*6；

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **0,0** | **0,1** |  |  |  |  |
| **1,0** |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | **4,5** |
|  |  |  |  | **5,4** | **5,5** |

## Step7 界面说明

* 界面构成：
  + 内世界：突破的目标，需要用自身的灵气转化能量构筑内世界；
  + 体内灵气：玩家可操作区，每次只可移动一个灵气；
  + 精力槽：显示玩家剩余操作次数；
  + 得分进度槽：显示玩家已获分数占总分数的比例；
  + 可用道具：待补充……；

背景图案

描述已自动生成

进度槽

可用道具

体内灵气

精力槽

内世界显示

# 难度设定

## Step1 难度划分

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 等级 | 初始精力时间 | 要求分数 |
| 炼气初期1~10层 | 15秒 | 50 |
| 炼气中期1~10层 | 15秒 | 50 |
| 炼气后期1~10层 | 15秒 | 55 |
| 炼气巅峰1~9层 | 15秒 | 55 |
| 筑基初期1~10层 | 18秒 | 60 |
| 筑基中期1~10层 | 18秒 | 90 |
| 筑基后期1~10层 | 18秒 | 100 |
| 筑基巅峰1~9层 | 18秒 | 110 |
| …… | …… | …… |