捕捉功能

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **日期** |
| V1.0 | *建档* | 陈磊 | 2021-10-14 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 目标与概述

## Step1 设计目的

## Step2 设计思路

# 功能说明

## Step1 捕捉要求

* 目标：战斗中角色，必须定义有【灵宠】标签；
* 背包：未达到灵宠背包容量上限；

## Step2 捕捉方式

* 选中想要捕捉的目标，点击【捕捉】，选择捕捉方式；
* 捕捉方式：
* 无道具捕捉：默认捕捉；
* 使用道具捕捉：在默认捕捉的基础上，根据附加道具的成功率附加值，并消耗该道具（无论成功失败）；

## Step3 成功率计算

* 基础成功率：默认固定值；
* 等级成功率：根据玩家和目标等级差影响；
* 生命成功率：根据目标生命百分比影响；
* 道具成功率：根据具体道具的成功率影响；
* 成功率 = Min[95，【基础成功率】+【等级成功率】+【生命成功率】+【道具成功率】]；

## Step4 捕捉结果

* 捕捉成功：
* 捕捉的目标判定为死亡，并从战场上消失；
* 战斗结束时（无论胜负）背包中增加灵宠；
* 捕捉失败：
  + 继续战斗；