战斗结算

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 雷孟侚 | 2022-6-22 |
| V1.1 | *添加示意图片，新增战斗回放内容* | 雷孟侚 | 2022-6-28 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

## Step1 设计目的

## Step2 设计思路

# 名词注解

# 结算判定

## Step1 结算时机

* 通用时机：PVE与PVP模式均适用；
  + 当任意一方无存活的作战单位时，进行结算判定；
    - 作战单位统计不包括灵兽和傀儡；
  + 任意一方全体逃跑成功，进行结算判定；
    - PVE单人模式下，我方逃跑默认为全体逃跑；
    - PVE组队模式下，只有队长能发起逃跑；
    - PVP中，每名玩家的逃跑单独计算；
      * 玩家逃跑成功时，该玩家的召唤单位（傀儡，灵兽）同时离开战场，该玩家使用的阵法失效（特殊阵法除外）；
      * 逃跑后的玩家无法再次进入战斗；
* 特殊时机：满足特定的状态时进行结算判定
  + 时机类型（暂定）：
    - 限制时间倒计时结束；
    - 指定的目标阵亡；
    - 指定的目标血量低于百分比；
    - 消灭指定数量的敌人目标；
    - 捕捉到指定的目标；
  + 战斗可同时应用多个特殊时机判定；

## Step2 胜负判定

* 通用判定：PVE与PVP模式均适用；
  + 胜利：我方有存活的作战单位，敌方单位全部阵亡或已逃跑；
  + 失败：我方无存活的作战单位；
  + 逃跑：我方逃跑成功；
* 特殊判定：根据具体特殊条件达成情况进行判定
  + 特殊条件（暂定）：
    - 保护指定的目标存活；
    - 存活超过限定时间；
    - 限定时间未结束；
    - 击败指定的目标；
    - 造成目标指定百分比的血量；
    - 击败指定数量的敌人；
  + 达成指定的特殊条件判定胜利，反之则失败；
  + 战斗可同时应用多个特殊条件；
    - 例：限定时间内，保护指定的目标存活并击败指定数量的敌人；

# 结算内容

## Step1 奖励结算

* 经验奖励： 统计每名玩家击败的所有敌人经验掉落总值，战斗结算时进行统一发放；
  + 玩家携带的所有功法平均分配获得的经验总值；
  + 玩家携带的伙伴和灵兽均能获得同样的经验总值；
  + 组队模式下，每名玩家均能获得同样的经验总值；
  + MVP角色能获得额外20%的经验总值奖励；
* 阅历奖励：统计玩家击败的所有敌人阅历掉落总值，战斗结算时进行统一发放；
  + 组队模式下，每名玩家均能获得同样的阅历总值；
  + MVP角色能获得额外20%的阅历总值奖励；
* 战利品奖励：玩家每击败一名敌人就进行一次掉落判定并记录结果，战斗结算时进行统一发放；
  + 怪物战利品掉落规则参考文档《道具掉落系统》；
    - 组队模式下战利品奖励需执行ROLL点，具体规则同样参考文档；
* 战斗失败或者逃跑无奖励；
* 奖励结算仅适用于PVE模式，PVP不进行奖励结算；

## Step2 数据统计

* 统计角色范围：玩家和伙伴；
  + - 玩家的召唤单位（傀儡，灵兽及其他）数据并入玩家自身数据统计中；
* 通用数据内容：
  + 造成伤害：该角色在战斗中对所有敌人造成的有效伤害；
    - 若玩家对敌人造成最后一击，统计该伤害时扣除溢出部分；
  + 杀敌数：该角色在战斗中对敌人造成最后一击的次数；
  + 助攻数：该角色参与击杀敌人的次数；
    - 对单个敌人造成一次有效伤害视为参与击杀，无时间限制；
  + 治疗量：该角色在战斗中为友方回复的有效治疗总值；
    - 若玩家对友方单次治疗超过血量上限，统计该治疗量时扣除溢出部分；
* BOSS战专属数据：仅BOSS战中进行统计；
  + BOSS伤害：该角色对BOSS造成的有效伤害；
    - 在最后一击之后对BOSS造成的伤害均视为无效伤害；
    - BOSS战统计面板显示内容以BOSS伤害替代造成伤害；
  + BOSS承伤：该角色在BOSS战中承担的伤害；
    - 若BOSS对玩家造成最后一击，统计该伤害时只计算玩家剩余血量部分；
* PVP专属数据：仅PVP中进行统计；
  + 控制数：该玩家对敌人施加有效控制效果的次数；
    - 技能效果每生效一次就计入统计；
    - 若玩家技能同时对多个敌人施加控制效果，则每个生效的敌人单位视为一次；
    - 刷新控制效果持续时间同样视为生效；
* MVP规则：根据数据统计内容计算出MVP玩家；
  + MVP计算仅适用于组队模式；
  + PVE模式：造成伤害最高的玩家为MVP；
  + PVP模式：根据多项战斗数据进行加权计算贡献分，贡献分最高的玩家为MVP
    - 贡献分由杀敌分，控制分，辅助分三个部分组成（具体公式权重待定）；
      * 造成伤害和击杀数影响杀敌分；
      * 控制数影响控制分；
      * 治疗量影响辅助分；

## Step3 战斗回放

* 结算界面点击战斗回放按钮可查看玩家在战斗中行动的流程；
* 战斗回放功能只在BOSS战模式开启；

图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成

# 结算流程

## Step1 结算逻辑

* 战斗满足结算时机，触发战斗结算；
* 服务器根据结算条件判定结果；
* 将结果发送给客户端；
  + 若胜利，发送战斗结果，战利品奖励数据和数据统计内容；
  + 若失败或逃跑，发送战斗结果和数据统计内容；
* 客户端根据结果展示战斗结算画面流程；

## Step2 结算画面

* 战斗胜利，播放角色胜利动画，持续2s；
  + 若战斗结果为失败或逃跑，则跳过播放；
* 播放战斗结果UI动画
  + 战斗胜利，播放胜利UI动画；
  + 战斗失败或逃跑，播放失败UI动画；
* 展示战斗结算界面
  + 经验结算：显示各个玩家获得的经验和阅历奖励；
    - 所有玩家持续播放待机动画；

卡通人物

描述已自动生成

* + - MVP玩家头顶播放特效UI，数值以金色显示；
      * MVP玩家播放一次胜利动画

卡通人物

描述已自动生成

* + - 经验满而升级时，UI显示对应功法的升级动画，玩家身上出现升级特效；

卡通人物

中度可信度描述已自动生成

* + 玩家经验结算完毕后，展示战利品等内容；
  + 结算内容分为三个页签（战利品、数据统计、战斗回放）；
    - 结算默认显示战利品页签；
  + 战利品：
    - 若玩家失败或逃跑，无战利品页签；
    - 若获得稀有道具，该道具播放高亮动画；（具体内容参考文档《道具掉落系统》）
    - 组队模式下，只显示玩家自身获得的奖励；
  + 数据统计：
    - 数据页签界面可左右滑动查看所有类型的数据条目；

图形用户界面

描述已自动生成

* + 战斗回放：

图形用户界面

描述已自动生成

* + 点击确定退出战斗场景返回地图；