角色恢复修炼系统

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 雷孟侚 | 2021-01-05 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

## Step1 设计目的

## Step2 设计思路

# 名词注解

# 恢复打坐

## Step1 恢复操作

* 点击打坐按钮，选择恢复，人物切换为打坐动画，同时显示恢复面板；



* 恢复可以在任意地点进行；
* 玩家进行恢复时，每秒固定回复生命、灵力、神识、体能值
* 处于恢复状态的角色无法进行移动，但可以进行面板查看、聊天组队等行为
* 若玩家四项状态均为满，则无法进行恢复操作，此时玩家点击恢复弹出tips提示玩家状态已满。

## Step2 恢复结算

* 当玩家的生命、灵力、神识、体能均达到上限时，自动中止恢复操作并弹出结算面板
* 玩家也可点击右下角按钮主动中止恢复操作
* 结算面板的伤势描述会根据玩家当前生命进行判定变化：

若生命<50%,描述为：略微减轻

若50%≤生命<100%,描述为：有所好转

若生命=100%，描述为完全治愈

## Step3 离线恢复

* 离线判断：根据玩家离线时的状态处理，维持角色恢复行为
* 上线判断：玩家再次上线后，自动弹出离线恢复信息；
* 保持行为：若玩家四项属性未满，则继续维持恢复的行为；若玩家四项属性已满，则中止恢复行为并弹出结算弹窗。

## Step4 恢复效率

* 暂定为每项属性每秒回复10点