

词条概要

生存相关 About Survives.....	3
· 武器耐久	
· 工具耐久	
· 生命值	
· 健康值	
· 饱食度	
· 装备	
· 饰品	
· 重生	
· 环境	
· 腐败	
战斗相关 About Battles.....	5
· 战斗	
· 护甲	
· 护甲耐久	
· 减伤	
· 受到伤害	
· 造成伤害	
· 连击	
· 阻滞	
世界相关 About the World.....	7
· 净化	
· 资源	
· 掉落与货币	
· 行商	
· 地图	
· SL 设定	
· 时间	
附录 Appendix.....	9
· 环境词条：感染	

生存相关 About Survives

-武器耐久

每次攻击减少 1 点耐久；耐久度为 0 时武器不会破碎，但无法使用。

-工具耐久

每次执行操作减少对应采集物的耐久；耐久度为 0 时破碎，不可恢复。

-生命值(HP) [Initial:50][Max:120]

每天自然恢复 8%的生命(在起床后结算)随着游戏进程而增加。

生命值低于 30 时，攻击造成的伤害-30%。

-健康值(HE) [Initial:100][Max:100]

随受伤、环境等因素衰减，死亡后减少当前上限的 30%；以此方法减少的上限最低减少至 25。

对于不同层级的健康值

{	生命自然回复量 * 1.5, $HE \geq 90$
	无效果, $50 \leq HE < 90$
	正比于损失的健康值削减生命上限, $0 < HE < 50$
	每现实 1 秒损失 1.66%血量上限[可致死], $HE = 0$

减少的上限可通过梦境之树，追忆之心或睡眠来补充。

梦境之树开启时，在梦境之树附近时，每游戏小时回复 5 点上限；

使用追忆之心直接消灭一个区域污染的同时，也会回复玩家 25 点健康上限；

每在安全状态下在游戏中睡眠 4 个小时，就会回复 1 点上限。

-饱食度(SAT) [Initial:15][Max:20]

饱食度随着时间减少，睡眠所消耗的饱食度减半。

每游戏中 1 小时消耗 1 点饱食度；饱食度满了之后将无法进食回复其他数值。

对于不同层级的饱食度

{	移速 - 15%，但生命自然回复量 * 1.5, $SAT \geq 17$
	无效果, $7 \leq SAT < 17$
	造成的伤害 - 25%, $0 < SAT < 7$
	每现实 1 秒损失当前血量的 2.7%[不可致死], $SAT = 0$

-装备

装备类型分为两大类：

护甲类：甲冑/步履

饰品类：背包/食品袋/圣章

玩家可同时各装备一种甲冑与步履，而三种饰品共享最多三个饰品槽；

可以自行选择装备内容，但背包的上限为一个；

初始仅有一个饰品槽，需要通过游戏进程解锁。

-饰品

饰品分为背包，食品袋与圣章。

背包可以增加可携带物品格数，部分拥有移速惩罚。

食品袋仅可以携带食品，相对背包一般容量更小，不同的食品袋拥有不同的保鲜效果。圣章会给玩家施加不同的效果，多个不同圣章互相配合可能会有意想不到的效果。详情见饰品表。

-重生

每片区域内均有永恒石碑，存储着上一世的记忆。玩家死亡时，其身上的物品将被自动转移至最近点亮的永恒石碑附近。下一次经过时，可以找回前面的记忆与物品。

物品的衰败程度将被保存。

在玩家找回前，将没有背包、U 等内容。

重生点为上一次玩家安全休息过，且未被摧毁的地方。

-环境

玩家会随着周围的环境改变获得不同的增益。详情见环境 Buff 表。

-腐败

食物及部分特殊物品会随着时间逐渐腐烂，腐烂后的数值（对于食物）遵循：

对于生命部分：回血变为原先的五分之一，而扣血变为原来的 2 倍；（原先 HP+5 变为 HP+1;HP-3 变为 HP-6）

对于健康值部分：增加的健康值变成减少原先的二分之一；（原先 HL+4 变为 HL-2）

饱食度不会受到影响。

战斗相关 About Battles

-战斗

遭遇敌对生物后，将自动进入战斗模式（U更改，BGM更替等）。

战斗采用假回合制的即时 QTE(即 ARPG)；玩家的攻击频率取决于其武器的攻击速度。

绝大部分敌人都有其特有的弱点：攻击到弱点将此次攻击转变为完全无视敌人防御的暴击；敌人的弱点出现时，将会有短暂的显示（表现为小型红圈）；结局一达成后将不会再有显示。

-护甲

护甲分为甲冑与步履。

甲冑的词条仅为防御力，而步履则拥有不同的抗性/移速/特殊效果。

甲冑拥有耐久，遵循护甲耐久公式。

甲冑与步履的详情见表格。

-护甲耐久

每次受击减少一定耐久。遵循以下递推公式：

$$S_f = S_i - e^2\% * S_i$$

例如对于一个起初为 100%耐久的护甲，第一次承伤时耐久会掉至约 96.61%，第十次约为 46.41%，第 20 次 21.54%，第 50 次 2.15%。

-减伤

我方受到的攻击伤害遵循以下公式：

$$D_r = \frac{(S_f + 1) * DEF_{player}}{2}$$

$D_r = D_{reduced}$ 减少的伤害值

DEF_{player} = 我方装备防御值

S_f = 当前装备耐久度

对于防御为 7，当前耐久度为 65%的（实际基本不存在 65%的区间），当次可减伤 5.775，而本次受击后的装备防御耐久将变为约 60.197%，顺推下次减伤为约 5.61。

-受到伤害

自减伤算法得最终受到的敌方伤害为：

$$D_f = D_o - D_r = ATK_{enemy} - \frac{(S_f + 1) * DEF_{player}}{2}$$

$D_f = D_{final}$ 最终减伤

$D_o = D_{original}$ 初始受到伤害

带入减伤词条之例，对于敌人伤害 20 的情况，第一次会受到 14.225 的伤害，第二次会受到 14.39 的伤害。

-造成伤害

对敌人造成的伤害遵循以下公式：

$$A = (ATK_{player} - DEF_{enemy}) * (1 - R_l)$$

ATK_{player} = 武器伤害

DEF_{enemy} = 敌方装备防御值

R_l =Resistance Level 抗性等级

-连击

当一次近战攻击刚好攻击到要害时，会进入短暂的时停模式，在此模式内世界时间流速减半，玩家时间流速不变；

时停模式内，玩家可以再次瞄准对敌人进行一次追加攻击，数值上等同于原先的攻击力，若仍然攻击到要害（两次攻击要害不可相同），则追加攻击也可以无视防御；

时停模式的持续时间是当前武器的单轮攻击冷却；

时停模式内不可切换武器。

-阻滞

对于本身可以破防的情况，使用远程武器命中要害后，敌人会获得一定时间的僵直；

在此期间内，敌方移动速度减慢(-70%)且无法进行攻击；

对于阻滞时长，遵循以下公式：

$$T_{stun} = \sqrt[3]{ATK_{player} - DEF_{enemy} - 0.72817^1}$$

仅限对于本身 HPS 高于 DF，且命中了要害的攻击生效。

对于攻击力比防御力高 1 的，阻滞约持续 0.27 秒；

对于高 5 的：0.98 秒

对于高 10 的：1.43 秒

对于高 55 的：3.07 秒

¹ 0.72817 \approx 1-0.1e

世界相关 About the World

-净化

世界会随着污染逐渐凋零。通过梦境之树，可暂时维持当前的污染程度，减缓污染。(生效时，污染速率变为原先的 10%)

想要消灭污染，需要利用圣山的追忆之心。

-资源

区域资源刷新时长遵循公式：

$$T = t * (1 + 0.1 e^{(d-d_0)*r} + i_0) \quad \text{within the domain } (d \geq d_0)$$

t = 正常刷新速度

d = 当前天数

d_0 = 开始扩散污染的天数（保护期）

r = 污染速率

i_0 = 初始污染

当 $T \geq 4 * t$ 时（即 $0.1 e^{(d-d_0)*r} + i_0$ 的结果 ≥ 4 时），完全停止正常有机资源刷新。

游戏中每周第一天会结算新的刷新时间，并持续到此周结束。

例如对于 A01[迷失森林]，其污染速率 r 为 9%，初始污染 i_0 为 23%，保护期为 7d，在正常游戏进程内，其完全停止刷新有机资源的时间为 4402 天。

-掉落与货币

游戏内的敌人仅能直接掉落一种货币——弥达(Meeda)。

不同地区敌人可掉落的弥达数不等，而弥达本身的主要用途是和弥托普斯²交换不同的物品。

一般而言，越危险的怪物，所掉落的弥达数就越多。

-行商

游戏内同时只有且仅有一位仅会出现在玩家已经到达过的区域的一些固定安全区域的行商，名为弥托普斯(Meetorpse)。

弥托普斯每次出现时都会携带一些符合玩家当前水平的货物，可以使用弥达购买部分武器/防具/圣章等永久性物品，价格不一。

弥托普斯游戏中每 72 小时刷新一次位置与货物，当玩家在弥托普斯附近时，计时器将不会计时，直到弥托普斯离开玩家视线。

弥托普斯的大致位置可以通过圣章[信号增幅器]获知。

弥托普斯实际上是一台智能机器人，原称[永恒智能伶人造物](P.I.C.A Permanent Intelligent Creation by Anthorora)。

-地图

游戏内自带一个需要通过探索来解锁的地图系统：

点亮一个区域的永恒之石时，会自动解锁一个地图的白模，没有白模则无法绘制任何地图。

游戏角色在安全区域闲置时，会自动开始绘制周边地图（闲置 15 秒无动作）。

² 弥托普斯(Meetorpse)：行商，详见行商词条

在安全时也可以随时开始手动绘制地图。

地图绘制自角色中心向外圆形扩散，中途被打断会保存先前已经绘制好的部分。

-SL 设定

游戏会在每个关键性转折操作，新的一天，以及退出游戏前存档，重新进入游戏时，所有身上的效果等都会保留。选择存档界面可以看到上一次退出游戏时的状态（包含 Buff 图标）。

-时间

游戏时间在正常情况下，现实 1 秒等同于游戏内的 1 分钟，游戏中的一天为 24 小时，约合 24 分钟现实时长。

玩家可以通过睡觉等方式跳过时间。

附录 Appendix

-环境词条：感染

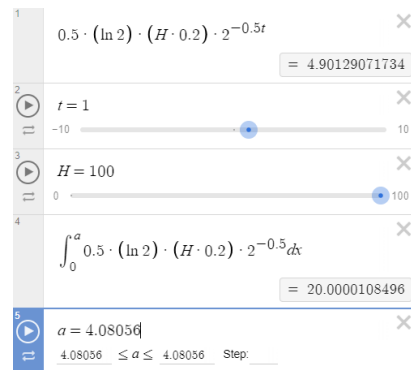
每次获得感染 Buff，都会重置一次健康值计算，后来的感染 Buff 会顶替先前的时间戳。

对于每次更新(暂拟定为 5 帧一更新)感染 Buff 所掉的健康值，遵循以下公式：

$$\Delta HEL_{|\Delta t} = 0.5 * \ln(2) * (HEL_i * 20\%) * 2^{-0.5\Delta t}$$

依此，对于初始健康值为 100，在第 1 秒内时，总计会掉约 490 点健康值；

同时，其会在第 408 秒左右停止损失，此时共计约掉了 20 点健康值，即为 $HEL_i * 20\%$ ；



a 秒内总计掉落遵循 $\int_0^a 0.5 * \ln(2) * (HEL_i * 20\%) * 2^{-0.5}$ ；

当 a 秒内总计掉落等同于 $HEL_i * 20\%$ ，则 a 即为掉落时间。

本质上来说，玩家在短时间内多次受到此类伤害，健康值掉落速率就越快。