《宠物系统设定案》

1. 宠物系统基础设定

宠物又称PVE伴侣。在PVE战斗中，宠物以飞行姿态悬挂于主角后侧方。当玩家手指点击屏幕时，宠物会根据点击速率而发动相应频率的攻击，从而加速通关节奏。特殊宠物具备自动攻击能力。

宠物状态分为：未激活、已激活、已上场三种。当宠物等级为0时，处于未激活状态。1号宠物等级强制设为1，自动处于激活状态。

宠物战力计算：

1. 基础伤害：初始值 + 步进 \* (等级-1)，配置于pCPetList.power 字段。
2. 达到一定等级开启对应战斗技能（随技能解锁、增加战力的技能。175级之前的技能配置于pCPetList.effectStr 字段，175级之后逢25、1000倍数都会解锁一个技能。战斗技能有别于特殊技能），其中103类型的效果会对基础伤害进行加成。按照基础伤害公式计算出来的数值是比较低的，但是经过103效果幂次方模式的加持，会迅速提升为很高的数值。

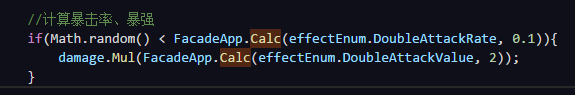
注：要实际测试宠物伤害和主角伤害之间的平衡关系。

注：升级解锁技能时，宠物列表的面板上要播放技能解锁动画

1. 宠物发动点击攻击时有几率发动暴击：
   1. 宠物暴击率：25%，受科技影响:暴击率和
   2. 宠物暴强：10倍伤害，受科技影响

注：暴击和暴强在客户端计算并表现，服务端仅仅在战斗力验证时，考虑到暴击的可能性而适当放宽了尺度，并没有做严格校验。

注：暴击和暴强的存在，要能在当前战力所能到达的临界关卡的通关战斗中，起到临门一脚的作用：爆发了或爆发若干次就过关了，没爆发就差一点儿过不了关，这样才能给玩家意外惊喜。



图示：客户端计算暴击、暴强的代码

1. 宠物特殊技能配置于pCPetList.effect 字段，为宠物提供诸如自动攻击等各具特色的附加技能。只有当前上场宠物的特殊技能才会生效。
2. 宠物列表

目前一共有7只宠物，编号分别为1~7，如下所示：

1. 紫金钵，默认激活的宠物，拟人的紫金钵，在攻击时会有表情，注册账号后免费获得。特殊技能：无
2. 仙石，孕育悟空的石头，带入“原石”概念，制作拟人石人，游戏内商城购买获得。特殊技能：
   1. 对土属性Boss攻击加成
   2. 自动攻击2次/秒；
   3. 提升攻击力和点击攻击力
3. 卷帘大将，沙僧形象，双手持降妖宝杖。游戏内商城购买获得。特殊技能：
   1. 对水属性Boss攻击加成；
   2. 自动攻击3次/秒；
   3. 每逢20关可获得额外的通关奖励；
   4. 主动技能冷却时间减少；
4. 天蓬元帅，八戒形象，大耳扇风（耳朵可夸大），双手持九齿钉耙。游戏内商城购买获得。特殊技能：
   1. 对木属性Boss攻击加成；
   2. 自动攻击3次/秒；
   3. 每逢20关时，通关奖励中获得额外的魂石；
   4. Boss血量下降；
5. 东海太子，东海三太子形象，头戴金冠，身着蟒袍，手持宝剑。游戏内商城购买获得。特殊技能：
   1. 对火属性Boss攻击加成；
   2. 自动攻击3次/秒；
   3. 每逢20关时，通关奖励中获得额外的圣光；
   4. 离线收益提升；
6. 东土圣僧，唐三藏形象，盘腿跌坐，双手合十，口念紧箍咒。游戏内商城购买获得。特殊技能：
   1. 对金属性Boss攻击加成；
   2. 自动攻击3次/秒；
   3. 转生带来的额外攻击力/点击攻击力加成；
   4. 金币消耗下降；
7. 紫霞仙子，《大话西游》内紫霞仙子形象，手持紫青宝剑，攻击姿态。活动奖励。特殊技能：
   1. 对各类属性的Boss攻击加成；
   2. 自动攻击5次/秒；
8. 宠物相关的主要操作
9. 在商城购买宠物。注意该操作是一次性激活而不是购买若干碎片，因此商品类别是3100而不是3000
10. 对宠物执行升级操作，所有的已激活宠物共享同一个等级，也就是说，升级一个宠物，有已激活宠物全部同步升级。宠物升级费用：2\*（1.06^（当前等级-1））
11. 对已激活宠物执行“上场”操作，执行后该宠物将替换之前上场的宠物，出现在战场上。同一时间只能有一只宠物上场。
12. （待定）PVP相关玩法中获取宠物碎片
13. 对未激活的宠物执行激活操作，需要消耗相应的碎片，消耗量配置于pCPetList.chip字段。由于目前缺少掉落碎片的手段，因此本操作暂时无法有效执行。
14. QA环节
15. 验证宠物购买激活流程。
16. 验证宠物切换上场流程。
17. 验证宠物升级、战斗力提升的数值正确性
18. 验证宠物特殊技能是否发挥功效，数值正确性。只有上场宠物的特殊技能才能生效。
19. 验证宠物点击伤害、暴击等战斗实际效果