数值设定

文档说明：该文档仅适用于游戏玩法需求中所需要的数值设定，包括人物状态，战绩统计方法，武器攻击范围，武器伤害等。

日期：20150109

**一：人物HP（血量）**

1.1：人物初始HP为100

1.2：人物HP上限为100

1.3：人物HP值小于0时为死亡状态

**二：人物运动【待定】**

2.1：人物跑动速度为2m/s

2.2：人物走动速度为1m/s

2.3：人物蹲走速度为0.5m/s

2.4：人物跳起高度为0.6m，为木箱高度的1.5倍

2.4.1：人物跳起速度将收到U3D引擎自带的重力系统影响【扩展】

2.5：人物使用枪支攻击的后座力方向为子弹飞行反方向【扩展】

2.5.1：自动步枪后座力大小为0.1m;

2.5.2：手枪后座力大小为0.3m;

2.6：人物死亡在原地倒地

**三：人物身体模型【扩展】**

3.1：人物身体简单地分为头部和身躯两部分

3.2：头部受到攻击时，伤害为子弹伤害的1.5倍

3.3：身躯受到攻击时，伤害为子弹伤害的1倍

3.4：炸弹伤害无视部位，造成炸弹的1倍伤害

**四：武器弹药**

4.1：自动步枪初始弹药数为30发

4.2：自动步枪弹药上限为30发

4.3：手枪初始弹药数为18发

4.4：手枪弹药上限为18发

4.5：炸弹的初始量和上限均为1发

4.6：匕首无数量概念，均为一把，不会被消耗【扩展】

4.7：人物死亡，重置弹药数为初始值

**五：武器伤害**（被击中将减少目标对应的HP）

5.1：自动步枪子弹伤害为30

5.2：手枪子弹伤害为50

5.3：炸弹伤害为70

5.4：匕首伤害为20【扩展】

5.5：子弹伤害会随着其速度的变化而变化【扩展，该需求不准备实现】

5.6：子弹的初始速度和加速度【扩展，待定】

**六：随机血药包和弹药包**

6.1：随机血药包补充角色50HP值，不超过上限

6.2：随机弹药包只补充枪支弹药，根据当时角色枪支确定补充数量，不超过上限

6.2.1：补充自动步枪子弹15发

6..2.2：补充手枪子弹9发

6.3：随机事件每两分钟随机触发一次，每次出现三个包（弹药包或者血药包或者两者都有）

6.4：出现的位置为从5个固定位置中随机抽取三个

6.5：出现时，所有人都会收到提示

**七：复活和无敌**

7.1：最开始游戏时，安全区限制时间为10s

7.2：每次死亡后需等待5s才能复活

7.3：复活的无敌时间为3s

**八：战绩**

8.1：死亡，击杀，助攻初始值均为0

8.2：助攻的有效时间为15s（即角色死亡前15s）

8.2：每次死亡，击杀，助攻对应值+1

8.3：KDA的计算方式为KDA=（击杀+助攻）/死亡，保留一位小数，四舍五入

8.4：输出伤害，即玩家对敌方玩家造成的总伤害，不计算炸弹造成的伤害【扩展】

8.5：承受伤害，即玩家自身承受的总伤害，不计算炸弹造成的伤害【扩展】

8.6：恢复血量，即玩家通过血药包恢复的总HP【扩展】

8.7：空弹率，即玩家放空枪/打出的子弹总数\*100%，仅计算枪支武器【扩展】