# 游戏内道具规则

## 简介

道具的基本规则包括：

道具的获得与使用

道具的分类

道具的作用效果

道具的刷新

其他需求

## 具体规则

### 道具的获得与使用

#### 道具的获得

地图上会随机刷新道具，且道具有各自的大小，当判定角色与道具接触（距离小于半径之和）时，即可获得该道具，获得后道具会立即从地图上消失。

#### 道具的使用

道具的使用是实时的，获得即代表使用该道具，且没有使用间隔一说。

### 道具的分类

游戏内道具暂时可分为两类，一类称之为状态类，一类则为积分类。

#### 状态类道具

状态类道具暂定5种：问号、磁铁、传送门、加速、保护罩。

使用后可以获得一定的状态（传送门的状态并非针对角色，而是地图）

多为丰富游戏内玩法设计。

#### 积分类道具

积分类道具暂定为3种：普通能量点、稀有能量点与糖果。

使用后角色可以获得一定的积分。

### 道具的作用效果

描述道具的具体效果，持续时间等。

角色使用该道具后，根据对应的效果表中效果，触发相应的状态。

#### 状态类道具

所有的状态类道具获得时会在一个地上产生一个向上的漩涡 动画，同时会在界面左侧显示道具名称与剩余时间（两行显示）。

状态类道具的效果在同一时间只能有一个生效，再次获得会导致前者的状态被替换。

状态类道具的大小是统一的，未触发时均为

**问号：**角色使用后，对于其他角色将隐藏自己的职业，持续时间10秒，当接近可击杀职业一个最大冲刺距离时，对方身上会显示害怕的UI。

显示效果：角色变成问号，对方角色头顶出现对话框，显示害怕表情。

**磁铁：**角色使用后，判定区域的半径将延伸至2个基础边长，持续时间10秒。

显示效果：角色周围出现浅蓝色的漩涡。

**传送门：**角色使用后，将在原地出现一个传送门入口，随机在另外一个非障碍物和人物的地点出现一个传送门出口，持续10秒，判定区域的半径为1个基础边长，传送判定为角色圆心进入传送门判定区域。玩家在传送后会随机出现在传送门出口附近，不会与任何角色与障碍物有接触。

显示效果：地上出现两个传送门，区分入口和出口。

**加速：**角色使用后，将会获得持续5秒的加速效果，不消耗体力，此时加速按钮不可用。

显示效果：与加速相同，同时加速按钮变灰。

**保护罩：**角色使用后，将会获得持续5秒的保护效果，类似复活后与游戏刚开始的阶段，此时不可杀人&不可被击杀。

显示效果：与安全期的保护罩相同。

#### 积分类道具

所有积分类道具都会在获得后给予积分与体力奖励。

积分类道具没有持续时间，使用后体力与积分即刻增加。

积分类道具在积分文档中有详细说明，这里会介绍积分道具获得时的表现形式。

**普通能量点：**角色获得后，立即增加20点积分和10点体力。

显示效果：普通能量点获得后，分解为粒子向上消失。

**稀有能量点**：角色获得后，立即增加200积分与10点体力。

显示效果：稀有能量点获得后，分解为粒子飞入角色身体。

**糖果：**角色获得后，立即增加60积分与10点体力。

显示效果：糖果获得后，分解为粒子飞入角色身体。

### 道具的刷新

道具的刷新机制根据道具的不同而改变，通用的刷新判定时间为30秒。

#### 状态类道具

状态类道具会给出固定的20个刷新点，而同一时间内地图上未触发的状态道具保持在5个，随机刷新在这些刷新点。

刷新不会影响之前未被触发的道具。

#### 积分类道具

详见积分文档

### 其他需求

暂缺