幺鸡宝石战场设计文档

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 3/26/2013 | subo | 1.0 |
| 4/13/2013 | subo | 1.1 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

* 文档中的红色文字为需要研究讨论部分
* 战场的战斗为即使触发制，既达到触发条件后角色随即释放技能或产生攻击行为。
* 因改自宝石迷阵玩法，因此当以速度消除及消除流畅度为优先设计基准。

**战场概述**

* 6×6的宝石格子，4种宝石颜色：红，蓝，黄，绿，对应4种属性，4种属性之间存在相克关系。
* 战场以 1 vs 1 为主要表现形式，在一场战斗中可以对战多名敌人，敌人按照顺序轮流出现，而玩家的状态则进行保留，直至该战场结束。（举例：一场战斗中有：A,B,C,D,E 5个敌人 打死A敌人后，B敌人再出现，同时玩家的HP，Buff状态都进行保留。）

**战斗开始**

* 战斗开始倒计时3，2，1 玩家才允许操作，此时锁屏。
* 切换敌人：当一个敌人死亡时，场边再进入下一个敌人，3，2，1倒计时结束后进入战斗。
* 如果有掉落物品，则在KO的同时显示获得的道具。

**普通攻击**

* 每个角色拥有一个普通攻击动作。
* 当玩家每进行一次消除动作后，且没有触发相应技能的情况下，角色会进行一次普通攻击。
* 多次连续消除的普通攻击伤害将积累到一起发出。（等待公式）
* 若是两个角色同时发动普通攻击，相互都产生效果。
* 普通攻击的伤害公式：int{（普通攻击力+消除宝石带来的积分）×（1+宝石向性%）×（1+属性相克%）-普通防御力}

**普通技能释放**

* 玩家的上场队长角色有4个普通技能（对应宝石色总量），和1个好友的普通技能。
* 每个技能的触发对应宝石的一个颜色，当此色的宝石消除量达到定量后技能随即触发。

（暂定）：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **技能名称** | **对应宝石色** | **宝石触发个数** | **蓄力时间** | **技能效果** | **对应美术资源** |
| A | 黄 | 10 | 3s |  |  |
| B | 绿 | 10 | 3s |  |  |
| C | 蓝 | 10 | 3s |  |  |
| D | 红 | 10 | 3s |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

* 举例：一个技能需要在一场战斗中消除10个红色宝石，你已经消除了9个，此时又消除了3个。该技能触发，有10个宝石算作技能触发的消耗量，2个宝石算作该宝石额外的附加效果
* 当你有多个技能同时满足条件，就同时触发，技能动画特效特殊处理。
* 画面要有显示多个技能同时触发的状态。
* 当技能触发后，角色随即进入技能释放倒计时。在倒计时过程中，角色播放蓄力动画，敌人不产生攻击行为。
* 在技能释放倒计时过程中，玩家的一切宝石消除行为都计入对当前蓄力技能的技能效果加成。（等待SM公式）。
* 在技能释放倒计时过程中，玩家的所有宝石消除行为不计入其他技能的触发积累。
* 在技能释放倒计时过程中，玩家的所有宝石消除行为不触发角色的普通攻击。
* 在普通技能释放过程中，宝石消除部分界面进行遮罩，玩家暂时不可进行消除，直到技能攻击结束。
* 在普通技能释放蓄力和释放过程中，特殊技能不可被释放。
* 在PVE中，若是玩家与怪物同时触发技能，则玩家优先释放此技能。
* 技能的伤害公式：int{（技能攻击力+消除宝石带来的积分）×（1+宝石向性%）×（1+属性相克%）-技能防御力}
* 技能的其他效果：int{（技能攻击力+消除宝石带来的积分）×（1+宝石向性%）}（举例，具体可视技能待定）

**特殊技能释放**

* 特殊技能为玩家主动触发(点击技能ICON)。
* 每个角色的每个Avator都会有一个特殊技能，角色当前正在使用的Avator对应角色战场内的特殊技能。
* 当玩家一次有同色四个以上（包括四个）宝石被消除时，为特殊技能增加1+N点释放积攒，当积攒满点后，技能ICON亮起，玩家击释放。
* 特殊技能可累加。既当特殊技能达到一次释放条件后，玩家在消除过程中如达到积点条件，则可继续积攒特殊技能触发次数。（触发次数的增加需要玩家对技能进行升级等操作）
* 在特殊技能释放过程中，玩家不能进行消除操作，且技能动画需要放大播放，直到技能释放结束。

**队友**

* 在玩家没有收集到其他角色的情况下，战斗中没有队友助战。
* 若是玩家在已经收集到队友，则在 战斗中，玩家消除宝石，对应颜色属性的队友可为玩家场上角色单次攻击增加攻击力，同时会有加血量、加防御（时间BUFF）、加闪避（时间BUFF）等效果。

**消除积分公式**

* 一次连续消除的积分计算方式（举例：玩家一次操作带来的所有操作都算在一次连续消除内）
* 基础3个宝石，每个宝石10分，额外每增加一个宝石则每个宝石增加2分

举例：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 消除数量 | 积分 | 总积分 |
| 3 | 3×10 | 30 |
| 4 | 3×10+1×12 | 42 |
| 5 | 3×10+1×12+1×14 | 56 |

**好友**

* 好友的选择机制及产出，详见“”

**PVE怪物**

* 怪物属性及其他详见“”
* 怪物只有普通攻击及一个普通技能，其技能伤害及触发频率由策划后期统一控制。