战斗逻辑策划文档

# 文档说明

# 开发目的

结合消宝石玩法，设计能够让玩家接受的即时制战场

区别PVP与PVE战场，在主流PVP交互玩法的基础辅助一些简单的PVE特殊战场，丰富游戏玩法。

# 开发需求

战场根据实际需求不同，产生不同的类型，各个类型的具体玩法将有一些不同，但都已消宝石为主要玩法，而各个类型战场的结算方式也不尽相同。

## 战场属性

1. **生命值**

游戏内玩家角色的主要属性之一，分为基础生命值，附加生命值

**基础生命值**：玩家的基本属性，只会通过玩家等级的提升而提升，所有的生命值提升Buff只提升基础生命值

**附加生命值**：通过游戏内的装备，丹药等其他养成手段提升

**基础公式**：**FHP**=最终生命值，**BHP**=基数生命值，**AHP**=附加生命值

**FHP**=**BHP+BHP\*X%+AHP 其中X%为实际的Buff加成数，各个Buff之间以加法公式为主。**

1. **技能攻击**

游戏内玩家角色的主要属性之一，分为基础技能攻击力，附加技能攻击力

**基础技能攻击力**：玩家的基本属性，只会通过玩家的提升而提升，所有的技能攻击力提升Buff只提升基础技能攻击力

**附加技能攻击力**：通过游戏内的装备，丹药等其他养成手段提升

**基础公式**：**FATT** = 最终技能攻击力，**BATT** = 基础技能攻击力 **AATT=**附加技能攻击力

**FATT=BATT+BATT\*X%+AATT其中X%为实际的Buff加成数，各个Buff之间以加法公式为主。**

1. **技能防御**

游戏内玩家角色的主要属性之一，分为基础技能防御力，附加技能防御力

**基础技能防御力**：玩家的基本属性，只会通过玩家的提升而提升，所有防御力提升Buff只提升基础防御力

**附加技能防御力**：通过游戏内的装备，丹药等其他养成手段提升

**基础公式**：**FDEF** = 最终技能防御力，**BDEF** = 基础技能防御力 **ADEF=**附加技能防御力

**FDEF=BDEF+BDEF\*X%+ADEF其中X%为实际的Buff加成数，各个Buff之间以加法公式为主。**

1. **绝技攻击**

游戏内玩家角色的主要属性之一，分为基础绝技攻击力，附加绝技攻击力

**基础绝技攻击力**：玩家的基本属性，只会通过玩家的提升而提升，所有的绝技攻击力提升Buff只提升基础绝技攻击力

**附加绝技攻击力**：通过游戏内的装备，丹药等其他养成手段提升

**基础公式**：**FMATT** = 最终绝技攻击力，**BMATT** = 基础绝技攻击力 **AMATT=**附加绝技攻击力

**FMATT=BMATT+BMATT\*X%+AMATT其中X%为实际的Buff加成数，各个Buff之间以加法公式为主。**

1. **绝技防御**

游戏内玩家角色的主要属性之一，分为基础绝技防御力，附加绝技防御力

**基础绝技防御力**：玩家的基本属性，只会通过玩家的提升而提升，所有绝技防御力提升Buff只提升基础防御力

**附加绝技防御力**：通过游戏内的装备，丹药等其他养成手段提升

**基础公式**：**FMDEF** = 最终绝技防御力，**BMDEF** = 基础绝技防御力 **AMDEF=**附加绝技防御力

**FMDEF=BMDEF+BMDEF\*X%+AMDEF其中X%为实际的Buff加成数，各个Buff之间以加法公式为主。**

1. **附加技能伤害**

只通过技能升级提升的技能属性，其计算方式将在最终伤害计算中详细叙述。

1. **减伤率**

游戏内玩家角色的附加属性之一，初期减伤率为零，只通过养成手段增加，控制玩家受到所有技能攻击后的额外减少伤害的比例，与防御力独立结算。（公式见后文详细规则）

1. **伤害加成**

游戏内玩家角色的附加属性之一，初期伤害加成为零，只通过养成手段与宝石积分压制行为增加，控制玩家受到所有技能攻击后的额外伤害加成的比例，与防御力独立结算。（公式见后文详细规则）

1. **宝石积分**

玩家通过消除宝石获得的游戏积分，每场比赛将重新计算

**积分压制：**当玩家积分超过对方1%时，将额外获得一个Buff，那就是伤害加成提升1%

该Buff实时结算，每场比赛清零。

积分压制给予的伤害加成上限为50%，数值去小数取整。

例如：玩家积分比对方高4.5%，则伤害加成提升为4%

1. **各种类型宝石基数**

技能相关属性，暂时未有意义

1. **战斗时间**

在特殊的PVE玩法中会使用到，暂时未有意义

## 角色状态

由技能系统进行阐述

## 战场基本公式

**名词解释**：

**DRR**= Damage reduce rate 减伤率，以加法公式计算所有减伤率Buff

**ADR**= Additional damage rate 额外伤害率，以加法公式计算所有额外伤害率Buff

**ASD**= Additional skill damage 附加技能伤害，伤害技能附加的伤害值

**FATT** = 最终技能攻击力

**FMATT** = 最终绝技攻击力

**FDEF** = 最终技能防御力

**FMDEF** = 最终绝技防御力

**ND** = normal damage 普通技能伤害值

**SD=** Skill damage 绝技伤害值

**基本公式**

**ND普通技能伤害值 = ( FATT – FDEF + ASD )\*( 1 – DRR + ADR )**

**特殊情况：( FATT – FDEF + ASD )\*( 1 – DRR + ADR ) 计算值小于1则默认取1**

SD绝技伤害值 = **( FMATT – FMDEF)\*( 1 – DRR + ADR ) + ASD**

**特殊情况： ( FMATT – FMDEF)\*( 1 – DRR + ADR ) 计算值小于1 则默认取 1**

## 基本战场行为

**释放技能：**满足技能释放条件后，技能将进入技能等待栏，等待释放！该技能前方无等待技能并等待现在释放的技能释放完毕，才进行释放。

**释放绝技：**满足绝技技能释放条件后，绝技将进入技能等待栏，并自动排列在等待技能栏第一位 ( 如果前方有绝技，则排序在该绝技之后 )，等待正在释放的技能释放完毕后，立刻进行释放。

**角色死亡**：当一方角色的实际HP为小于等于零时，则表示该角色死亡。

**我方回合**：我方施展一个完整技能算一回合

**敌方回合**：敌方施展一个完整技能算一回合

**基本回合**：我方施展or敌方施展一次完整技能算一回合

**玩家托管**：使用AI来代替玩家进行模拟消除宝石的操作

## 战斗结算

战斗结束后的胜负结算，以及奖励结算，与战场类型进行挂钩

**战斗胜利or失败**：根据不同战场类型的胜负要求来进行判定，来判断玩家是胜利还是失败。

**战后结算**：根据玩家是胜利or失败进入各自的结算界面

**胜利结算界面**：战斗胜利的结算界面，根据战斗类型不同而不同

**失败结算界面**：战斗失败的结算界面，根据战斗类型不同而不同

**属性奖励**：进行玩家属性的奖励，具体数值由策划进行配置

**物品奖励**：进行游戏道具，物品的奖励，具体物品类型和数量由策划配置（注意物品奖励中任务道具的特殊限制）

**抽卡奖励**：玩家可以进行一次抽卡，具体的物品类型和数量与权重可由策划配置（抽卡奖励的逻辑等待细化）

**中途退出的结算方式**：根据胜负结算，由邮件直接通知。

## 战场AI

将制作不同种类的战场AI，供不同类型的战斗调用，现在暂时会用到消除AI。

## PVP战场-人vs 玩家AI

**战场人数**：战场人数总数为2人，一方为玩家，另一方为由AI控制的其他玩家

**开场准备时间**：玩家进入该中场后，有固定的等待时间，可由策划配置。（现在为3秒）

该阶段玩家不能操作，不能使用道具

**战斗阶段**：等准备阶段过后，进入单人战斗阶段，此时进入单人战斗逻辑，敌方角色为玩家AI

**如何取的胜利**：当一方角色死亡后，则判定另一方胜利，原则上不会出现双方角色同时死亡的情况。此时进入结算阶段。

**AI难度**：AI难度根据使用AI的角色等级进行选择

**道具使用**：该战斗允许使用任何战斗道具，

**战斗时间**：无战斗时间限制，直至一方角色死亡，该战场结束。

**中途退出规则**：判断玩家为负，自动进入结算阶段。

**中途刷新规则**：判断玩家为负，自动进入结算阶段

**单人战斗逻辑**：



## PVP战场-人vs人

## PVE战场-单人 vs AI

## PVE战场-多人 vs AI

## PVP战场-多人 vs 多人