《xxx》-PVP系统策划案

# 修改记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 修改日期 | 修改人 | 修改完成日期 | 备注 |
| 1 | 2017.3.8 | 成楠 | 2017.3.8 | 初步完成 |
| 2 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# 功能目的

1. PVP地图设计，提升玩家兴趣。

# 实现思路

1. 通过地图设计，增加团体PVP的操作性和策略性。

# 功能细则

###### 地图概况



###### 规则介绍

1. 获胜条件：“占领”的队伍或者8min内击杀数高的队伍获胜。
2. 战斗时长：8分钟。
3. “占领”：和为可占领区域。其中，占领所需时间为30S，占领时间为1min。占领计时可以累积。可以由另一对再度占领，改变归属权，一旦被占领，游戏结束。如何占领规则详见流程图。
4. 任一被占领后，传送门开启，可以由中间平台传送至上方平台。
5. 平台除非死亡，无法离开。
6. 为陷阱，触碰陷阱每秒失去生命上限20%的生命值。
7. 每占领一个，本队在平台的玩家获得BUFF攻击，防御，生命上限+10%的BUFF，若占领两个，则BUFF效果为30%。
8. 平台最多两队各容纳一人。
9. 均为出生点，其中A点出生3人，B点出生2人，形成总共5V5的战斗。
10. 为加血点，从战斗开始第30S开始刷新血包，每30S刷新一次。获取可以获得回复总生命值50%的效果。若该刷新点血包还未被使用，则不刷新。
11. 跌落平台则自动死亡。
12. 死亡后可以选择复活点，若不选择，则默认复活点为初始出生点，死亡复活时间15S。

# 逻辑流程图

###### 占领相关规则：

以红队占领为例，设定概念：占领值（随便理解成一个变量）。初始为0，-30时红队占领，30时蓝队占领。



###### 占领规则：

设定红占领值，蓝占领值。初始均为0, 60为完成占领。以红队占领为例。



# 程序要求

1. 各规则能正确运作。
2. 战斗系统能正常作用于PVP地图。

# 测试重点

1. 测试各类规则是否能达到预期设定。
2. 测试战斗数值是否异常。