2019年6月19日20:43:10

1.0

游戏人数10

模式FFA

游戏规则

所有玩家互相混战。最后存活的一人获得胜利。

大地图中会有随机出现的道具。拾取道具可以提高玩家的各项能力。

玩家

投雪球Q

投掷一团雪球（弹幕），雪球命中敌人后，为敌人添加一层冰冻减速buff。达到5层后会被冻成雪人。每5秒累加1雪球可用次数。最大10。投掷冷却0.5s。

\*飞行距离1000+智力\*100。

\*角色头上有标识展示buff层数。

\*靠近火堆的时候，每5秒减少1层buff。

踢脚W

可以一脚踢飞周围的玩意。踢飞玩家，雪球，雪人。

\*让雪人变成大雪球状态开始滚动。滚动距离达到3000后，雪球爆炸，对周围造成 100点伤害。

\*让其他玩家被踢飞一段距离。击飞距离=500+力量\*50，飞行0.5s。击晕2s。

挣脱E

雪人或者雪球状态下。按E尝试挣脱。

每次有效挣脱能跟提供20%的挣脱进度。进度每秒衰减5%。达到100%角色脱离雪人状态，或者从雪球中脱离。

\*挣脱成功率=30%+5%\*敏捷。

场景对象

树木

阻挡玩家路径，阻挡雪球，当大雪球撞到则反弹。需要计算好反弹角度。

篝火

玩家可以点燃篝火。点燃的时候自身1s无法行动。

篝火每5秒减少周围一个人1层冰冻buff。

雪球命中篝火则会熄灭篝火。

冰雪精灵

周围600范围的单位收到减速（减少35%移动）。偶尔会出现在场内，并且随机游荡。

木桶

游戏开始就随机散布在地图各地。（木桶数量=玩家数量\*6）

\*可以用Q，W击破，击破后随机掉落神符。10%的概率无东西。

神符

\*本身是一个道具，同类神符只能带一个。最大叠加10。

神符-速

提高10点移动速度。

神符-力

提高1点力量。力量决定踢脚的威力。

神符-敏

提高1点敏捷。

神符-智

提高一点智力。

战斗规则

死亡

死亡后无法复活，视野全开。

道具掉落。

缩圈

战斗中，可用场地会缩小。在圈外的单位生命值每秒丢失10%。

补给

战斗中，每30秒，会有木桶补给随机降落在圈内。补给数量=玩家残余数量\*3。

游戏开始

选择回合数。

回合准备阶段

玩家统一在素质广场等待游戏开始。

玩家部署阶段

由NPC将玩家一个一个踢飞后。统一随机入场。入场后所有玩家，可用雪球数量为0。

结算阶段

在广场显示胜利者。然后进入下一轮。