# 规则策划案

## 规则案概述

该部分为游戏中战斗规则的策划，主要描述战斗所调用的角色与道具系统的资源点，以及系统自身内部的数值与逻辑规则。同时介绍规则所需的美术素材。

## 规则案详述

### 调用资源

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 隶属系统 | 资源 | | | | | | | 简述 |
| 角色系统 | 角色名称 | | | | | | | 玩家定义的角色名称 |
| 基本能力 | | 血量 | | | | | 表示玩家在战斗中所拥有的生命值，若归零则会死亡。使用原素瓶，或在营火处休息可以恢复。 |
| 精力 | | | | | 表示玩家在战斗中所拥有的精力值，进行各种行动时的力量，行动时会减少，但会自动恢复。 |
| 累赘度 | | | | | 表示玩家身上装备重量所造成的影响，主要影响精力回复速度 |
| 强韧度 | | | | | 实际为削韧减免，决定玩家硬直程度 |
| 力气 | | | | | 使用强力重量级武器的必需能力值，会提高使用武器的攻击力，也会影响火属性防御力。 |
| 敏捷 | | | | | 使用难以操作武器的必需能力值，会提高使用的武器的攻击力、法术的咏唱速度，与坠落时的减伤率。 |
| 可否背刺 | | | | | 决定角色是否可以被背刺 |
| 防御力 | | 物理 | | | | | 玩家自身对物理伤害的减免值 |
| 防打击 | | | | | 在减免物理伤害后，玩家对打击类伤害的减免值。 |
| 防斩击 | | | | | 在减免物理伤害后，玩家对斩击类伤害的减免值。 |
| 防突刺 | | | | | 在减免物理伤害后，玩家对突刺类伤害的减免值。 |
| 魔力 | | | | | 玩家自身对魔法伤害的减免值 |
| 火 | | | | | 玩家自身对火属性伤害的减免值 |
| 雷 | | | | | 玩家自身对雷属性伤害的减免值 |
| 暗 | | | | | 玩家自身对暗属性伤害的减免值 |
| 抵抗力 | | 出血 | | | | | 玩家自身承受出血伤害的上限值 |
| 毒 | | | | | 玩家自身承受毒伤害的上限值 |
| 寒气 | | | | | 玩家自身承受寒气伤害的上限值 |
| 咒死 | | | | | 玩家自身承受咒死伤害的上限值 |
| 精力回复速度 | | | | | | | 玩家精力回复的速度 |
|  | 非战斗动画 | | | 翻滚动画 | | | | 角色翻滚的动画，详细参数见《角色系统策划案》 |
|  | 死亡动画 | | | | 角色死亡的动画，详细参数见《角色系统策划案》 |
| 道具系统 | 武器 | 攻击力 | | | 打击 | | | 武器的打击攻击力 |
| 斩击 | | | 武器的斩击攻击力 |
| 突刺 | | | 武器的突刺攻击力 |
| 魔力 | | | 武器的魔力攻击力 |
| 火 | | | 武器的火属性攻击力 |
| 雷 | | | 武器的雷属性攻击力 |
| 暗 | | | 武器的暗属性攻击力 |
| 致命一击 | | | 武器造成致命一击的伤害系数 |
| 特殊效果 | | | 出血 | | | 攻击时累积出血值，达到阈值后造成一次出血伤害 |
| 中毒 | | | 攻击时累计中毒值，达到阈值后一定时间内持续造成中毒伤害 |
| 冻伤 | | | 攻击时累积冻伤值，达到阈值后造成一次冰冻伤害并一定时间内降低精力回复速度 |
| 咒死 | | | 攻击时咒死冻伤值，达到阈值后造成一次咒死伤害并一定时间内降低精力回复速度 |
| 能力加成 | | | 力气 | | | 力气对武器伤害的加成系数 |
| 敏捷 | | | 敏捷对武器伤害的加成系数 |
| 武器动作 | | | 伤害系数 | 防打击 | | 详见《道具系统策划案》 |
| 防斩击 | | 详见《道具系统策划案》 |
| 防突刺 | | 详见《道具系统策划案》 |
| 魔力 | | 详见《道具系统策划案》 |
| 火 | | 详见《道具系统策划案》 |
| 雷 | | 详见《道具系统策划案》 |
| 暗 | | 详见《道具系统策划案》 |
| 特效系数 | | | 详见《道具系统策划案》 |
| 削韧值 | | | 详见《道具系统策划案》 |
| 判定帧数 | | | 详见《道具系统策划案》 |
| 可否弹反 | | | 详见《道具系统策划案》 |
| 精力值消耗 | | | 详见《道具系统策划案》 |
| 强韧度 | | | 详见《道具系统策划案》 |
| 碰撞块 | 攻击 | | 详见《道具系统策划案》 |
| 非攻击 | 弹反 | 详见《道具系统策划案》 |
| 防具 | 防御力 | | | 防打击 | | | 在减免物理伤害后，装备对打击类伤害的减免值。 |
| 防斩击 | | | 在减免物理伤害后，装备对斩击类伤害的减免值。 |
| 防突刺 | | | 在减免物理伤害后，装备对突刺类伤害的减免值。 |
| 魔力 | | | 装备对魔力伤害的减免值 |
| 火 | | | 装备对火属性伤害的减免值 |
| 雷 | | | 装备对雷属性伤害的减免值 |
| 暗 | | | 装备对暗属性伤害的减免值 |
| 抵抗力 | | | 出血 | | | 装备提供的承受出血伤害的上限值 |
| 毒 | | | 装备提供的承受毒伤害的上限值 |
| 寒气 | | | 装备提供的承受寒气伤害的上限值 |
| 咒死 | | | 装备提供的承受咒死伤害的上限值 |
| 强韧度 | | | 装备提供的强韧度上限值 |
| 道具效果 | | | 增益 | | | 道具所提供的效果，详见《道具系统策划案》-道具效果词条 |

### 自系统资源

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 资源 | | 简述 |
| 战斗攻击力 | 打击 | 战斗过程中角色的打击攻击力总值 |
| 斩击 | 战斗过程中角色的斩击攻击力总值 |
| 突刺 | 战斗过程中角色的突刺攻击力总值 |
| 魔力 | 战斗过程中角色的魔力攻击力总值 |
| 火 | 战斗过程中角色的火属性攻击力总值 |
| 雷 | 战斗过程中角色的雷属性攻击力总值 |
| 暗 | 战斗过程中角色的暗属性攻击力总值 |
| 战斗防御力 | 物理 | 战斗过程中角色的物理防御力总值 |
| 防打击 | 战斗过程中角色在承受物理攻击同时，对打击类伤害的防御力总值 |
| 防斩击 | 战斗过程中角色在承受物理攻击同时，对斩击类伤害的防御力总值 |
| 防突刺 | 战斗过程中角色在承受物理攻击同时，对突刺类伤害的防御力总值 |
| 魔力 | 战斗过程中角色的魔力防御力总值 |
| 火 | 战斗过程中角色的火属性防御力总值 |
| 雷 | 战斗过程中角色的雷属性防御力总值 |
| 暗 | 战斗过程中角色的暗属性防御力总值 |
| 精力值回复速度 | | 角色精力值回复速度 |
| 伤害值 | 物理 | 战斗过程中角色的物理伤害总值 |
| 魔力 | 战斗过程中角色的魔力伤害总值 |
| 火 | 战斗过程中角色的火属性伤害总值 |
| 雷 | 战斗过程中角色的雷属性伤害总值 |
| 暗 | 战斗过程中角色的暗属性伤害总值 |
| 致命一击 | 战斗过程中角色造成致命一击时的伤害总值 |
| 特殊效果 | 出血累积值 | 战斗过程中造成的出血伤害的累积值 |
| 中毒累积值 | 战斗过程中造成的中毒伤害的累积值 |
| 冻伤累积值 | 战斗过程中造成的冻伤伤害的累积值 |
| 战斗抵抗力 | 出血 | 战斗过程中角色承受出血伤害的上限值 |
| 毒 | 战斗过程中角色承受出血伤害的上限值 |
| 寒气 | 战斗过程中角色承受出血伤害的上限值 |
| 咒死 | 战斗过程中角色承受出血伤害的上限值 |
| 强韧度 | 战斗过程中角色的强韧度上限值 |
| 特殊伤害率 | 出血伤害率 | 战斗过程中角色受到的出血伤害的比率，详细比率参见《特殊伤害率表》 |
| 毒伤害率 | 战斗过程中角色受到的毒伤害的比率，详细比率参见《特殊伤害率表》 |
| 寒气伤害率 | 战斗过程中角色受到的寒气伤害的比率，详细比率参见《特殊伤害率表》 |
| 咒死率 | 战斗过程中角色受到的咒死伤害的比率，详细比率参见《特殊伤害率表》 |
| 特殊伤害 | 出血伤害 | 战斗过程中角色收到的出血伤害值 |
| 毒伤害 | 战斗过程中角色收到的毒伤害值 |
| 寒气伤害 | 战斗过程中角色收到的寒气伤害值 |
| 咒死 | 战斗过程中角色收到的咒死伤害值 |

### 规则模型

#### 数值模型

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 资源 | | 相关资源 | 数值关系 |
|  | 打击 | （角色系统）：能力值  （道具系统-武器）：攻击力\_打击、能力加成  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗攻击力\_打击=f（（能力值\*能力加成+攻击力\_打击）\*道具效果-增益） |
| 斩击 | （角色系统）：能力值  （道具系统-武器）：攻击力\_斩击、能力加成  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗攻击力\_斩击=f（（能力值\*能力加成+攻击力\_斩击）\*道具效果-增益） |
| 突刺 | （角色系统）：能力值  （道具系统-武器）：攻击力\_突刺、能力加成  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗攻击力\_突刺=f（（能力值\*能力加成+攻击力\_突刺）\*道具效果-增益） |
| 魔力 | （角色系统）：能力值  （道具系统-武器）：攻击力\_魔力、能力加成、必须能力值  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗攻击力\_魔力=f（（能力值\*能力加成+攻击力\_魔力）\*道具效果-增益） |
| 火 | （角色系统）：能力值  （道具系统-武器）：攻击力\_火、能力加成、必须能力值  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗攻击力\_火=f（（能力值\*能力加成+攻击力\_火）\*道具效果-增益） |
| 雷 | （角色系统）：能力值  （道具系统-武器）：攻击力\_雷、能力加成、必须能力值  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗攻击力\_雷=f（（能力值\*能力加成+攻击力\_雷）\*道具效果-增益） |
| 暗 | （角色系统）：能力值  （道具系统-武器）：攻击力\_暗、能力加成、必须能力值  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗攻击力\_暗=f（（能力值\*能力加成+攻击力\_暗）\*道具效果-增益） |
| 防打击 | （角色系统）：防御力\_防打击  （道具系统-防具）：防御力\_防打击  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗防御力\_防打击=f（（防御力\_防打击+防御力\_防打击）\*道具效果\_增益） |
| 防斩击 | （角色系统）：防御力\_防斩击  （道具系统-防具）：防御力-防斩击  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗防御力\_防斩击=f（（防御力\_防斩击+防御力\_防斩击）\*道具效果\_增益） |
| 防突刺 | （角色系统）：防御力\_防突刺  （道具系统-防具）：防御力\_防突刺  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗防御力\_防突刺=f（（防御力\_防突刺+防御力\_防突刺）\*道具效果\_增益） |
| 魔力 | （角色系统）：防御力\_魔力  （道具系统-防具）：防御力\_魔力  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗防御力\_魔力=f（（防御力\_魔力+防御力\_魔力）\*道具效果\_增益） |
| 火 | （角色系统）：防御力\_火  （道具系统-防具）：防御力\_火  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗防御力\_火=f（（防御力\_火+防御力\_火）\*道具效果\_增益） |
| 雷 | （角色系统）：防御力\_雷  （道具系统-防具）：防御力\_雷  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗防御力\_雷=f（（防御力\_雷+防御力\_雷）\*道具效果\_增益） |
| 暗 | （角色系统）：防御力\_暗  （道具系统-防具）：防御力\_暗  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗防御力\_暗=f（（防御力\_暗+防御力\_暗）\*道具效果\_增益） |
| 精力值回复速度 | | （角色系统）：精力回复速度、基本能力\_累赘度  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 精力值回复速度=f（精力恢复速度\*基本能力\_累赘度\*（1+道具效果\_增益）） |
|  | 防打击 | （自系统）：战斗防御力\_防打击  免伤系数\_防打击  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗免伤率\_防打击=f（1-1/（1+战斗防御力\_防打击/免伤系数\_防打击）\*（1+道具效果\_增益）） |
| 防斩击 | （自系统）：战斗防御力\_防斩击  免伤系数\_防斩击  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗免伤率\_防斩击=f（1-1/（1+战斗防御力\_防斩击/免伤系数\_防斩击）\*（1+道具效果\_增益）） |
| 防突刺 | （自系统）：战斗防御力\_防突刺  免伤系数\_防突刺  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗免伤率\_防突刺=f（1-1/（1+战斗防御力\_防突刺/免伤系数\_防突刺）\*（1+道具效果\_增益）） |
| 魔力 | （自系统）：战斗防御力\_魔力  免伤系数\_魔力  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗免伤率\_魔力=f（1-1/（1+战斗防御力\_魔力/免伤系数\_魔力）\*（1+道具效果\_增益）） |
| 火 | （自系统）：战斗防御力\_火  免伤系数\_火  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗免伤率\_火=f（1-1/（1+战斗防御力\_火/免伤系数\_火）\*（1+道具效果\_增益）） |
| 雷 | （自系统）：战斗防御力\_雷  免伤系数\_雷  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗免伤率\_雷=f（1-1/（1+战斗防御力\_雷/免伤系数\_雷）\*（1+道具效果\_增益）） |
| 暗 | （自系统）：战斗防御力\_暗  免伤系数\_暗  （道具系统-防具）：道具效果\_增益 | 战斗免伤率\_暗=f（1-1/（1+战斗防御力\_暗/免伤系数\_暗）\*（1+道具效果\_增益）） |
| 伤害值 | 物理 | （自系统）：（自身）战斗攻击力\_物理  （敌人）战斗免伤率\_物理  （道具系统-武器）：武器动作\_伤害系数 | 伤害值\_物理=f（战斗攻击力\_物理\*武器动作\_伤害系数\*（1-战斗免伤率\_物理）） |
| 打击 | （自系统）：（自身）战斗攻击力\_打击  （敌人）战斗免伤率\_防打击  （道具系统-武器）：武器动作\_伤害系数 | 伤害值\_打击=f（战斗攻击力\_打击\*武器动作\_伤害系数\*（1-战斗免伤率\_打击）） |
| 斩击 | （自系统）：（自身）战斗攻击力\_斩击  （敌人）战斗免伤率\_防斩击  （道具系统-武器）：武器动作\_伤害系数 | 伤害值\_斩击=f（战斗攻击力\_斩击\*武器动作\_伤害系数\*（1-战斗免伤率\_斩击）） |
| 突刺 | （自系统）：（自身）战斗攻击力\_突刺  （敌人）战斗免伤率\_防突刺  （道具系统-武器）：武器动作\_伤害系数 | 伤害值\_突刺=f（战斗攻击力\_突刺\*武器动作\_伤害系数\*（1-战斗免伤率\_突刺）） |
| 魔力 | （自系统）：（自身）战斗攻击力\_魔力  （敌人）战斗免伤率\_魔力  （道具系统-武器）：武器动作\_伤害系数 | 伤害值\_魔力=f（战斗攻击力\_魔力\*武器动作\_伤害系数\*（1-战斗免伤率\_魔力）） |
| 火 | （自系统）：（自身）战斗攻击力\_火  （敌人）战斗免伤率\_火  （道具系统-武器）：武器动作\_伤害系数 | 伤害值\_火=f（战斗攻击力\_火\*武器动作\_伤害系数\*（1-战斗免伤率\_火）） |
| 雷 | （自系统）：（自身）战斗攻击力\_雷  （敌人）战斗免伤率\_雷  （道具系统-武器）：武器动作\_伤害系数 | 伤害值\_雷=f（战斗攻击力\_雷\*武器动作\_伤害系数\*（1-战斗免伤率\_雷）） |
| 暗 | （自系统）：（自身）战斗攻击力\_暗  （敌人）战斗免伤率\_暗  （道具系统-武器）：武器动作\_伤害系数 | 伤害值\_暗=f（战斗攻击力\_暗\*武器动作\_伤害系数\*（1-战斗免伤率\_暗）） |
| 致命一击 | （自系统）：伤害值  （道具系统-武器）：攻击力\_致命一击 | 伤害值\_致命一击=f（（伤害值\_打击+伤害值\_斩击+伤害值\_突刺+伤害值\_魔力+伤害值\_火+伤害值\_雷+伤害值\_暗）\*攻击力\_致命一击） |
| 削韧值 | （道具系统\_武器）：武器动作\_削韧值  （道具系统\_防具）：道具效果\_增益 | 伤害值\_削韧值=f（武器动作\_削韧值\*道具效果\_增益） |
| 特殊效果 | 出血累积值 | （道具系统-武器）：特殊效果\_出血  （道具系统-武器）：武器动作\_特效系数  （道具系统\_防具）：道具效果\_增益 | 特殊效果\_出血=f（特殊效果\_出血\*武器动作\_特效系数\*道具效果\_增益） |
| 中毒累积值 | （道具系统-武器）：特殊效果\_中毒  （道具系统-武器）：武器动作\_特效系数  （道具系统\_防具）：道具效果\_增益 | 特殊效果\_中毒=f（特殊效果\_中毒\*武器动作\_特效系数\*道具效果\_增益） |
| 冻伤累积值 | （道具系统-武器）：特殊效果\_冻伤  （道具系统-武器）：武器动作\_特效系数  （道具系统\_防具）：道具效果\_增益 | 特殊效果\_冻伤=f（特殊效果\_冻伤\*武器动作\_特效系数\*道具效果\_增益） |
| 战斗抵抗力 | 出血 | （道具系统\_防具）：抵抗力-出血、道具效果\_增益 | 战斗抵抗力\_出血=f（抵抗力\_出血\*道具效果\_增益） |
| 毒 | （道具系统\_防具）：抵抗力-毒、道具效果\_增益 | 战斗抵抗力\_出血=f（抵抗力\_毒\*道具效果\_增益） |
| 寒气 | （道具系统\_防具）：抵抗力-寒气、道具效果\_增益 | 战斗抵抗力\_出血=f（抵抗力\_寒气\*道具效果\_增益） |
| 咒死 | （道具系统\_防具）：抵抗力-咒死、道具效果\_增益 | 战斗抵抗力\_出血=f（抵抗力\_咒死\*道具效果\_增益） |
| 强韧度 | （角色系统）：基本能力\_强韧度。  （道具系统-武器）：武器动作\_强韧度  （道具系统\_防具）：抵抗力-强韧度、道具效果\_增益 | 战斗抵抗力\_强韧度=f（（基本能力\_强韧度+武器动作\_强韧度+抵抗力\_强韧度）\*道具效果\_增益） |
| 特殊伤害 | 出血伤害 | （角色系统）：基本能力\_血量  （自系统）：特殊伤害率\_出血伤害率 | 特殊伤害\_出血伤害=f（基本能力\_血量\*特殊伤害率\_出血伤害率） |
| 毒伤害 | （角色系统）：基本能力\_血量  （自系统）：特殊伤害率\_毒伤害率 | 特殊伤害\_毒伤害=f（基本能力\_血量\*特殊伤害率\_毒伤害率） |
| 寒气伤害 | （角色系统）：基本能力\_血量  （自系统）：特殊伤害率\_寒气伤害率 | 特殊伤害\_寒气伤害=f（基本能力\_血量\*特殊伤害率\_寒气伤害率） |
| 咒死 | （角色系统）：基本能力\_血量  （自系统）：特殊伤害率\_咒死伤害率 | 特殊伤害\_咒死伤害=f（基本能力\_血量\*特殊伤害率\_咒死伤害率） |

#### 逻辑模型

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 资源 | | 相关资源 | 逻辑规则 |
| 判定flag | 空闲状态 |  | 如果硬直状态参数、动作状态参数、死亡状态参数都为0，空闲状态参数=1.否则空闲状态参数=0. |
| 硬直状态 | 伤害值\_削韧值、战斗抵抗力\_强韧度 | 如果伤害值\_削韧值-战斗抵抗力\_强韧度<0。硬直状态参数=1。角色判定进入硬直状态，播放硬直动画，动画结束后，硬直状态参数=0。 |
| 动作状态 | 武器动作\_动作参数 | 如果武器动作\_动作参数=1，动作状态参数=1，角色判定进入动作状态。播放动作动画，动画结束后，动作状态参数=0。 |
| 死亡状态 | 基本能力\_血量、动作\_死亡动画 | 如果血量<0，死亡抓过你太参数=1，角色判定进入死亡状态。播放死亡动画，死亡动画播放结束，进入复活界面。死亡状态参数=0。 |
| 精力判定 | 基本能力\_精力、武器动作\_精力值消耗 | 如果武器动作\_精力值消耗-基本能力\_精力<0，精力判定参数=1.判定为精力不能释放动作。 |
| 弹反判定 | 武器动作\_可否弹反 | 弹反判定=武器动作\_可否弹反。如果弹反判定=1，定义动作可被弹反。 |
| 背刺判定 | 基本能力-可否背刺 | 背刺判定=基本能力-可否背刺。如果背刺判定=1，定义角色可被背刺攻击。 |
| 位置判定 |  | 这个还不清楚如何设计 |
| 战斗判定 |  | 进入战斗，战斗判定参数=1. |
| 碰撞判定 | 碰撞块\_攻击、碰撞块\_非攻击 | （攻击者）碰撞块\_攻击与（被攻击者）碰撞块\_非攻击与运算值为真（=1），碰撞判定参数=1，判定为发生碰撞。 |
| 攻击动作 | 判定帧数 |  | 在整个攻击动作播放过程中不接受其他的输入指令，攻击动作中造成伤害的帧区间即为判定帧，详细参数见《道具系统策划案》-攻击动作表。  攻击判定逻辑为：当弹反判定参数=0时，如果碰撞判定参数=1，判定为造成伤害，触发攻击成功事件。 |
| 可否弹反 |  | 可被弹反的攻击动作的弹反判定参数值为1。  弹反判定逻辑为：（攻击者）碰撞块\_攻击与（被攻击者）碰撞块\_非攻击\_弹反与运算值为真（=1），判定为弹反成功，触发弹反成功事件。 |
| 精力值消耗 |  | 攻击动作消耗的精力值，详细参数见《道具系统策划案》-攻击动作表。  每次释放攻击动作，消耗等量精力值。 |
| 操作 | 点击屏幕 | 攻击动作 | 点击屏幕，首先判定空闲状态参数是否=1，若=1，则判定精力判定参数，若精力判定参数=0，则判定攻击动作成功，播放攻击动作。 |
| 左/右滑动屏幕 | 动作\_翻滚动画 | 若战斗判定参数=1，首先判定空闲状态参数是否=1，若=1，则判定精力判定参数，若精力判定参数=0，则判定翻滚动作成功，播放翻滚动画。  若战斗判定参数=0，首先判定空闲状态参数是否=1，若=1，则判定左/右移动动作成功，播放左/右移动动作动画。 |
| 特殊伤害 | 出血伤害 | 特殊效果\_出血累积值、战斗抵抗力\_出血 | 如果特殊效果\_出血累计值-战斗抵抗力\_出血>0，对玩家造成出血伤害， |
| 毒伤害 | 特殊效果\_毒累积值、战斗抵抗力\_毒 | 如果特殊效果\_毒累计值-战斗抵抗力\_出血>0，对玩家造成毒伤害， |
| 寒气伤害 | 特殊效果\_寒气累积值、战斗抵抗力\_寒气 | 如果特殊效果\_寒气累计值-战斗抵抗力\_出血>0，对玩家造成寒气伤害， |
| 咒死 | 特殊效果\_咒死累积值、战斗抵抗力\_咒死 | 如果特殊效果\_咒死累计值-战斗抵抗力\_出血>0，对玩家造成咒死伤害， |

### UI

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| UI | 元素结构 | 操作流程 | 交互响应 | | | |
| 事件 | 动画 | 音效 | 特效 |
| 人物头像 | 可点击按钮 | 点击人物头像，出现系统菜单 | 弹出系统菜单 | 平缓缩放放大 | “叮” | 无 |
| 血量条 | 展示 |  |  | 红色胶状液体感 |  |  |
| 精力条 | 展示 |  |  | 绿色胶状液体感 |  |  |
| 系统菜单 | 界面 | 点击系统菜单中的按钮，触发相应事件 |  |  |  |  |
| 背包 | 可点击按钮 | 位于系统菜单，点击弹出背包界面 | 弹出背包界面 | 平缓缩放放大 | “叮” | 无 |
| 系统设置 | 可点击按钮 | 位于系统菜单，点击弹出系统设置界面 | 弹出系统设置界面 | 平缓缩放放大 | “叮” | 无 |
| 退出游戏 | 可点击按钮 | 位于系统菜单，点击弹出退出游戏提示 | 弹出退出游戏提示 | 平缓缩放放大 | “叮” | 无 |
| 返回按钮 | 可点击按钮 | 位于系统菜单与退出游戏提示界面，点击返回上一页面 | 返回上一页面 | 平缓缩放 | “叮” | 无 |
| 退出游戏提示界面 | 界面 | 点击退出游戏提示界面的按钮，触发相应事件 |  |  |  |  |
| 确定按钮 | 可点击按钮 | 位于退出游戏提示界面，点击退出游戏 | 退出游戏 |  |  |  |
| 读取存档 | 可点击按钮 | 位于死亡界面与系统菜单 | 读取游戏存档 | 平缓缩放放大 | “叮” | 无 |

## 程序结构图

## 美术资源表

### 战斗界面



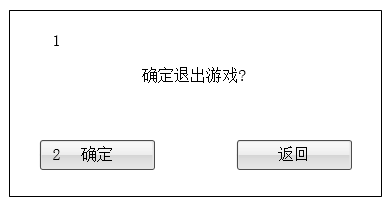
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 简图编号 | 资源 | 风格 | 所处位置 | 图片规格 | 动画要求 | 音效要求 | 特效要求 | 其他 |
| 1 | 角色头像 | 黑暗风、美术决定 | 如图 | R\_5 | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 2 | 角色血量条 | 美术决定 | 如图 | 30\*3 | 红色胶状液体感 | 无 | 无 | 无 |
| 3 | 精力条 | 美术决定 | 如图 | 20\*2 | 绿色胶状液体感 | 无 | 无 | 无 |
| 4 | 角色血量条 | 美术决定 | 如图 | 70\*6 | 红色胶状液体感 | 无 | 无 | 无 |

### 系统菜单



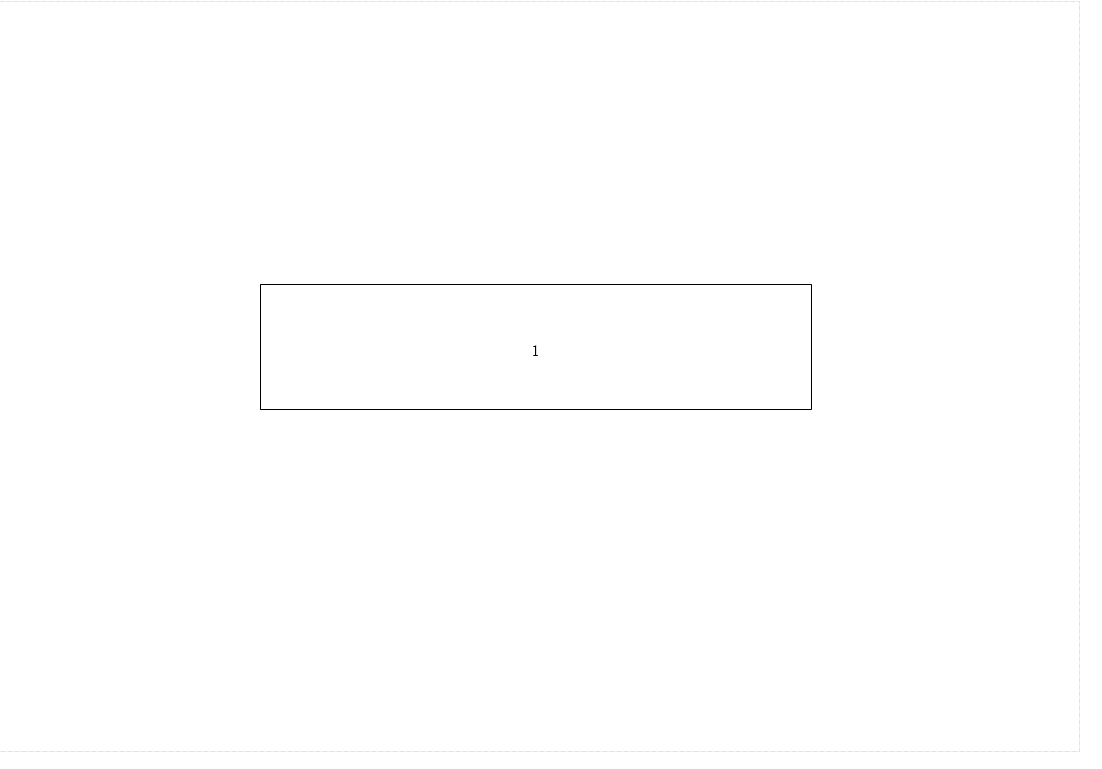
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 简图编号 | 资源 | 风格 | 所处位置 | 图片规格 | 动画要求 | 音效要求 | 特效要求 | 其他 |
| 1 | 界面背景 | 黑暗风、美术决定 | 如图 | 45\*70 |  |  |  |  |
| 2 | 按钮 | 黑暗风、美术决定 | 如图 | 25\*10 | 点击有阴影效果 | “叮” | 无 | 无 |
|  | 字体 | 美术决定 |  |  |  |  |  |  |

### 退出游戏菜单



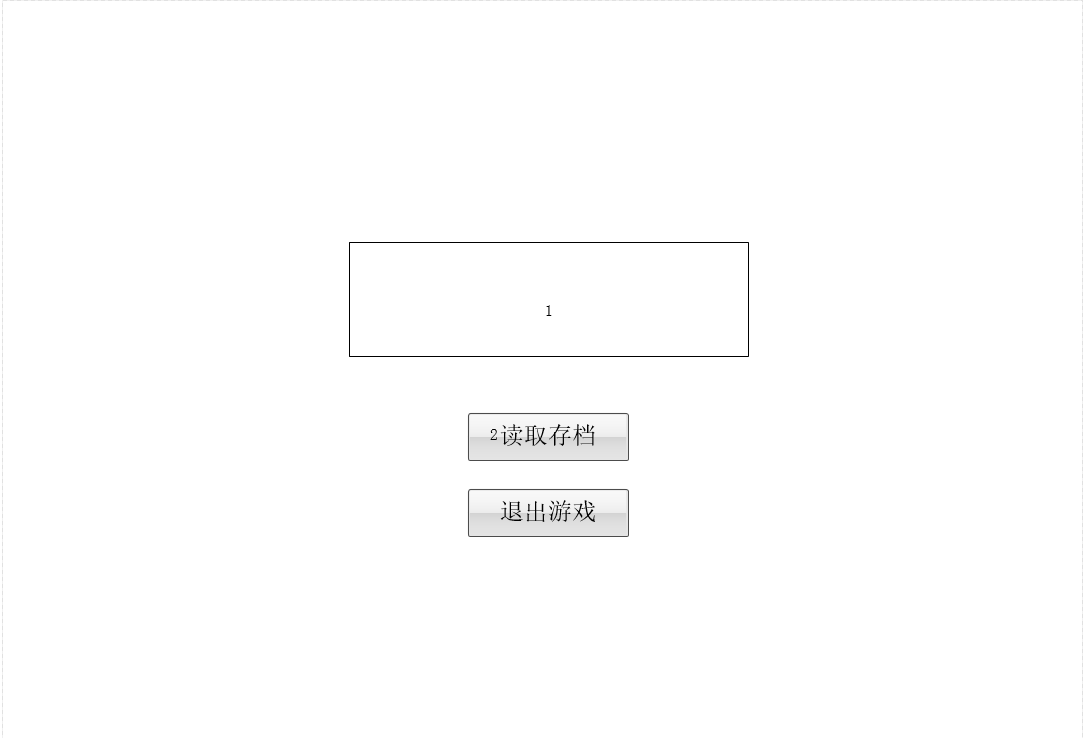
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 简图编号 | 资源 | 风格 | 所处位置 | 图片规格 | 动画要求 | 音效要求 | 特效要求 | 其他 |
| 1 | 界面背景 | 黑暗风、美术决定 | 如图 | 35\*18 |  |  |  |  |
| 2 | 按钮 | 黑暗风、美术决定 | 如图 | 8\*3 | 点击有阴影效果 | “叮” | 无 | 无 |
|  | 字体 | 美术决定 |  |  |  |  |  |  |

### 胜利界面



|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 简图编号 | 资源 | 风格 | 所处位置 | 图片规格 | 动画要求 | 音效要求 | 特效要求 | 其他 |
| 1 | 胜利文字 | 模仿黑魂 | 如图 | 75\*18 |  |  |  |  |

### 死亡界面



|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 简图编号 | 资源 | 风格 | 所处位置 | 图片规格 | 动画要求 | 音效要求 | 特效要求 | 其他 |
| 1 | 死亡文字 | 模仿黑魂 | 如图 | 75\*18 |  |  |  |  |
| 2 | 按钮 | 黑暗风、美术决定 | 如图 | 8\*3 | 点击有阴影效果 | “叮” | 无 | 无 |