

# 游戏名称

---

和平大乱斗

## 游戏流程

---

- 玩家在一个乱战地图中出生，每个人都各自为战；所有玩家都可以在被击败后重新复活，不过复活时间会越来越长。
- 每位玩家在最开始的时候都有相同的属性（体型、速度、生命值等）；随着玩家击杀其他玩家，玩家的属性会随之增长；反之如果玩家被击败，其属性也会降低，当降低到初始生命的 60% 时，玩家再次被击败降低复活后的生命值上限。
- 玩家可以在地面上拾取武器，武器会随着游戏的进度而改变。
- 在游戏开始的一定准备时间后，会有一个安全区缓慢的刷新。在安全区内，玩家可以随意跑动或者射击；在安全区外，每秒玩家都会损失一定体型或者属性来减免伤害，当玩家体型变为初始大小的 60% 时，玩家开始损失血量。当玩家血量降为 0 的时候，玩家失败。
- 安全区减小玩家体型或属性的速率会随着时间逐渐增加。
- 每位玩家都装有技能：**蓄力轰击**，该技能会将面前 3 米内的敌人轰退一定距离，这个轰退的距离会随着体型的增大（或者蓄力的力度）而变远。
- 在达到规定游戏时间后，按照玩家的**体型**进行得分计算。

## 场景内BUFF

---

- 体型增大 buff：可以增大玩家的体型 5%，且是永久性的，时效 无
- 体型减小 buff：让玩家的体型减小，这个过程是一个伪装，不是永久性的，在一段时间后玩家体型会恢复成原来的样子，如果在此期间被击败，那么复活后的属性还是按照原来大小进行减小，时效 20s
- 伤害增加 buff：攻击其他人的伤害会增加 30%，时效 12s
- 护盾 buff：玩家会获得一个额外的护盾，该值可以帮助玩家抵御安全区外的伤害，时效 10s
- 毒抗增加 buff：让安全区外的伤害减免 35%，时效 10s
- 速度增加 buff：让玩家的速度增加 25%，时效 15s
- 冷却缩短 buff：让玩家的技能冷却缩短 75%

## 属性提升

---

- 当玩家击败属性 小于 自己的其他玩家，玩家只能获取 固定值 的属性提升
- 当玩家击败属性 等于 自己的其他玩家，玩家可以获取除 固定值 之外的属性提升
- 当玩家击败属性 大于 自己的其他玩家，玩家可以获取除 固定值 之外的属性提升，再加上击败玩家跟当前玩家属性值差值的 60% 属性提升
- 固定值：10%

# 地图设计

---

地图中多有障碍物，以城区为主要参考。