

# 游戏名称

和平大乱斗

## 游戏流程

- 玩家在一个乱斗地图中出生，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，当降低到初始属性的 **50%** 时，玩家再次被击败就不会降低了。
- 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。
- 在达到规定游戏时间或者击杀超过 **25** 后，按照玩家的**击杀数**计算，击杀数最多者获得 MVP。

## 游戏机制

- 玩家在开始的时候会拥有规定的护甲、头盔和初始武器；
- 玩家可以使用场景上的武器进行更换当前的武器
- 当玩家血量低的时候会过一段时间自动回血（呼吸回血），但是只会回复到最大生命值的 80%
- 当玩家击杀其他玩家的时候会同时增大体型、最大生命值、护甲、速度、跳跃等属性 20%（按照标准属性计算）；当玩家被击杀时，属性减少参考下表

当前属性值	属性减少量
> 3	$2 * 20\% = 40\%$
> 2	$1.5 * 20\% = 30\%$
> 1	$1 * 20\%$
$\leq 1$	$0.5 * 20\% = 10\%$

- 当玩家击杀到25人或时间达到规定时间按击败最多的玩家获胜

## 场景物品

- 武器

- 场景上有许多可以替换的武器Item，玩家可以自己使用替换；当拾取一个武器之后，过一段时间（3s）会重新随机生成一个武器



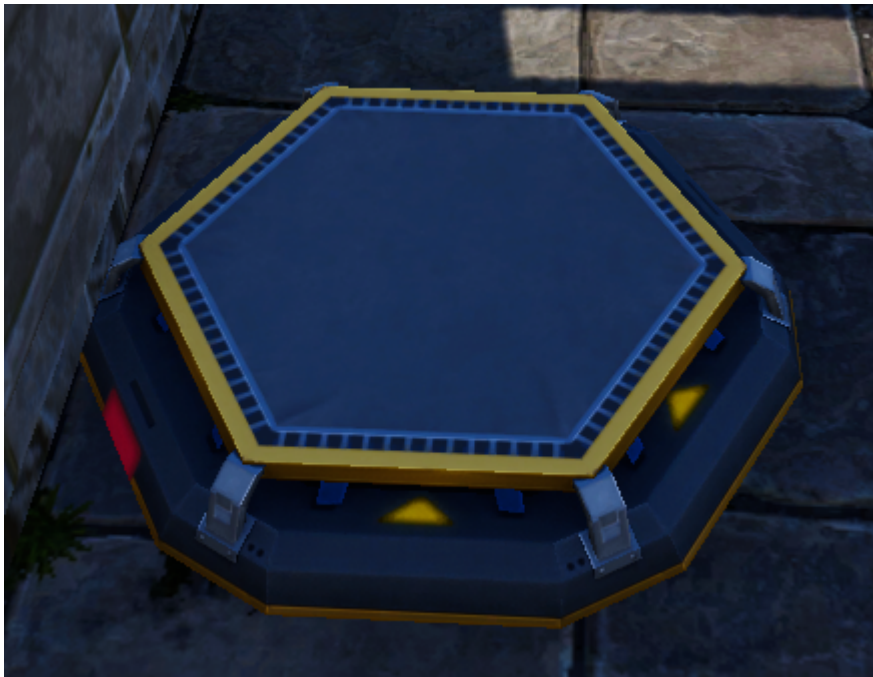
- 药品

- 场景上有一些药品可以用来拾取且会立刻使用到玩家身上，但是需要达到使用药品的要求。比如急救包需要生命值低于 75% 以下才能使用；如果玩家血量低于 75%，将会立刻使用该药品；比如遇到了增加能量值的药品，则会立刻使用。



- 蹦床

- 玩家在蹦床上可以跳到很高的位置



## 地图场景

地图以随机地图的形式进行

### 遗迹地图

采用遗迹为主风格，三层战斗场景增加了作战的多样性。





## 沙漠地图

掩体更少，对抗更为激烈

