

# 大头战神

## 玩法简述

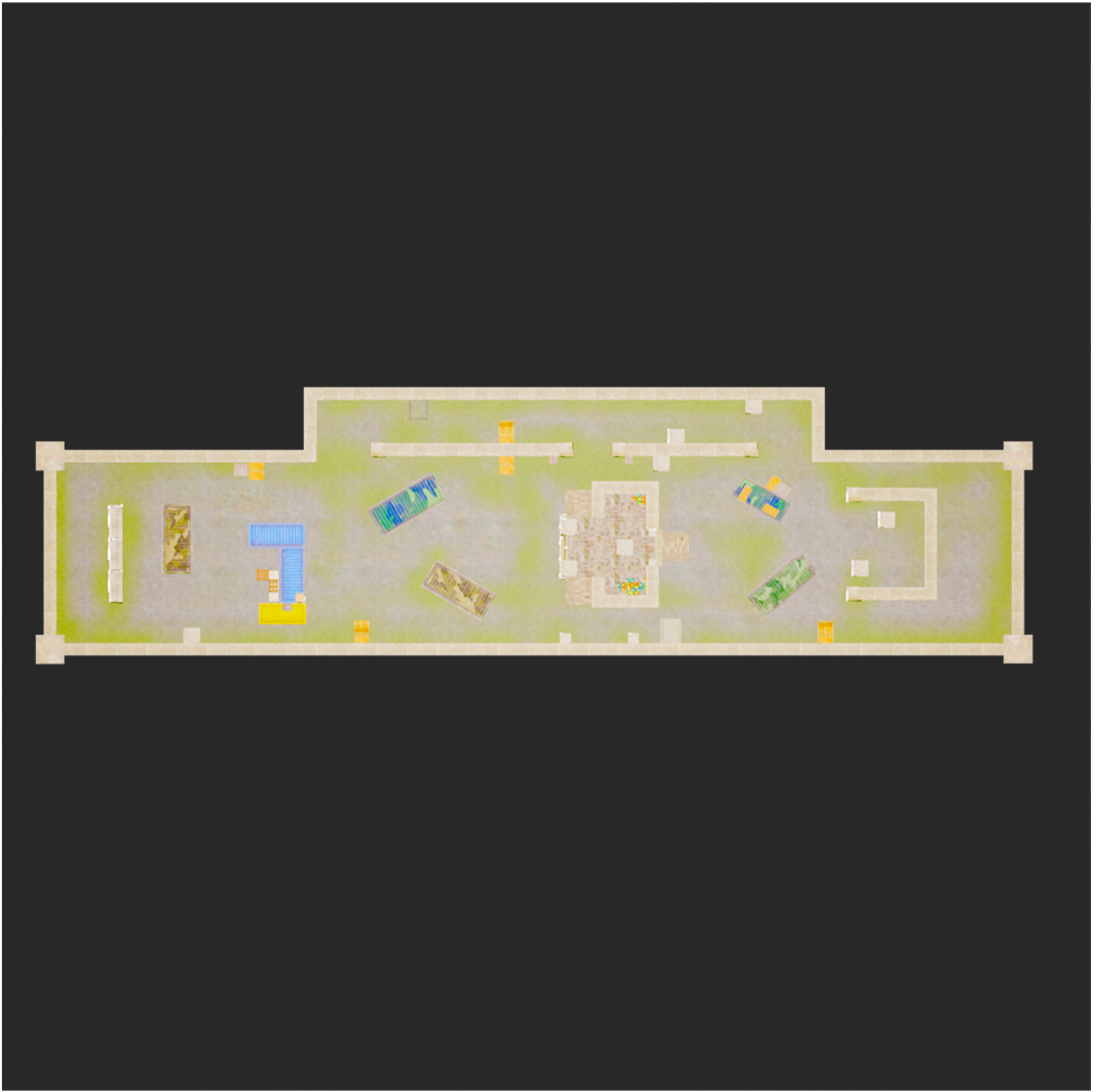
- **玩法参考**: 《生死狙击2》大头英雄模式
- **游戏模式**: 8v8回合制
- **胜利条件**: 3局2胜
- **游戏简述**:
  - 回合内能量积攒阶段玩家无限复活。
  - 玩家在回合内击杀敌方数量越多头会变的越大，血量上限也会随之变多。
  - 回合内决胜时刻时，玩家击杀值达到一定程度可以变身“大头战神”。该时刻玩家无法复活。
  - 决胜时刻最终存活的队伍获得回合胜利。

## 玩法详情

- **补人机制**
  - 为防止难以成局，在准备阶段及后续小段时间内补人
  - 队伍初始4v4，随后准备阶段和局内1分钟内进行补人，补至8v8
- **武器配置**
  - 武器包含非空投武器的常见武器
  - 玩家在重生时可重选武器配置
- **大头战神机制**
  - 变身条件及能量积攒过程
    - 玩家在回合内击杀敌人可获得“大头能量”
    - 当“大头能量”积攒到一定程度会提升“大头等级”
    - 每升一级“大头等级”玩家的头会变大一圈，并且血量上限也会增加
    - 当玩家达到满级且在回合决胜时刻内，玩家可以变身成为大头战神（手动变身，玩家在没点击变身按键之前可以继续使用当前武器）
  - 变身后果
    - 全局暴露位置（全部玩家可以看到大头战神位置）
    - 大头战神可看到敌方所有玩家位置
    - 血量上限变为5200
    - 仅可使用平底锅作为武器
    - 近战伤害1500
    - 投掷平底锅伤害3000
    - 平底锅扔出后3秒重新获得一个平底锅
    - 攻击队友时恢复自己和队友20%血量（每次攻击）
- **回合内阶段**
  - 能量积攒阶段
    - 该阶段玩家无限复活
  - 决胜阶段
    - 回合内存在6名玩家“大头等级”达到满级时或回合剩余3分钟时进入决胜时刻
    - 决胜时刻玩家无法复活
    - 阶段最后存活的队伍获得胜利

## 地图：

- 预计上线前完成2到3张地图
  - 遗迹



- 码头
- 山地