

进阶之战

玩法简介

- 游戏类型：TPS（第三人称射击游戏），歼灭模式
- 模式：4V4回合制
- 最大回合数：7回合
- 玩法简介：每回合开始可选择一个增幅，增幅一直保留叠加，玩家可组合各种增幅使其效果指数级增强。
- 胜利条件：优先胜利4局的队伍获胜

玩法细节

- 增幅描述
 - 增幅的获取
 - 每回合开始玩家可从5个增幅中选取一个获得，选取的时间不做限制
 - 不同增幅有着不同等级层数，部分增幅可进行多次选择对其进行增强
 - 增幅的细节

名字	等级1	等级2
多段跳	额外增加1段跳	额外增加1段跳
加速	增加35%移动速度	额外增加30%
增伤	增加40%伤害	额外增加30%
呼吸恢复	每秒恢复6点体力,受到攻击延迟4秒恢复	改为每秒恢复10点，受到攻击延迟1秒恢复
防御强化	增加40%防御	额外增加30%
吸取	吸取受击玩家所受到的伤害70%的体力用来恢复自己	改为提升伤害值50%体力上限（本回合有效）
冰冻伤害	攻击敌方，给予受击玩家冰冻效果 (冰冻1秒，最多叠加4秒，被冰冻玩家移速减少50%)	
跳跃强化	增加100%跳跃初速度	升级后额外增加80%
标记敌人	击中敌方玩家时标记其6秒，被标记的敌人暴露位置，且全队可见。	额外增加4秒
体力上限	增加50点体力上限	升级后额外增加30点
爆炸伤害	爆炸范围2m，中心伤害20，冷却时间1.5秒。	调整为（3m范围，30伤害，1秒冷却）
命不该绝	受到击倒伤害时保留1点体力1次。	额外增加1次
绝地反击	体力百分比越低伤害倍率越高，每失去10%体力增加15%伤害，上限135%.	每档提升22%，且初始为1档，上限220%

- 回合内细节
 - 每回合会进行信号圈缩圈
 - 单局游戏时长最多不超过4分钟，据测试平均不超过2分钟

地图

采用海岛原生地图截取

- 监狱
- G港
- 军事基地
- 钢铁厂
- 水城