# 综述

武侠题材的文字类网页游戏。

包含这几个内容：角色成长、战斗、地图行走、任务系统、技能系统、装备&强化系统、

其他支持系统：背包、商城、聊天、好友、

初始先采用小布局，小地图，后续再进行内容扩展。

# 用户系统

暂不考虑多角色，目前一个用户只对应一个角色。

考虑多服务器。用户可以在每个服务器建立一个角色。

为了减少玩家不断在每个服务器创建垃圾角色，对于有帐号的玩家，进入的默认页面是玩家的上一个服务器（并进入角色）；对于没有建立过帐号的玩家，默认进入最新的服务器（新建角色）。

玩家需要从“设置”中回到服务器选择界面。

## 页面模型

### 选择服务器页面

### 新角色页面

# 玩家成长体系

## 玩家属性项

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性名称 | 属性说明 | 备注 |
| 平台相关： | | |
| openID | 与平台进行帐号对应 |  |
| ID |  |  |
| 名字 |  |  |
| 基本信息： | | |
| 等级 |  |  |
| 经验值/上限 |  |  |
| 名声 |  |  |
| 铜币 |  | 游戏币 |
| 金币 |  | 付费货币 |
| 战斗方面： | | |
| 生命值/上限 |  |  |
| 招式 |  | 相当于物理攻击 |
| 内力 |  | 相当于魔法攻击 |
| 身法 |  | 相当于速度 |
| 可分配属性点 | 留给玩家自由分配的属性点 |  |
|  |  |  |

### 属性成长

#### 战斗属性

3项属性的初始值都是20，可以通过升级和加点获得增长

生命值上限的初始值是100，可以通过升级和道具、任务奖励获得增长

#### 生命值

每次升级，增加生命值上限10，增加招式、内力、身法各2点

注：升级不会补满当前生命值

#### 可分配属性点

角色每升一级，获得3点可分配属性点。玩家随时可以把可分配的属性点加到基础属性上。

任务、活动可以奖励可分配属性点。

可分配属性点的初始值是0

### 生命值恢复

生命值作为游戏中的唯一一个进度控制项。可以由时间缓慢恢复，也可以通过道具恢复。

#### 时间恢复

生命值每3分钟恢复1点。直到达到上限

注：不需要即时刷新。

#### 快速恢复

生命值可以通过恢复道具快速恢复。

通过在页面上点击能够进入恢复道具的选择页面。玩家选择具体的道具进行恢复。

## 页面模型

### 玩家属性详情页



这个页面也是进入游戏之后的主页面。

# 地图系统

## 地图结构



采用网状地图结构。玩家在地图中只停留于各个节点，节点称为房间。

从一个节点可以通向其他的节点，在房间的数据配置中进行配置。节点对其他节点的通行是单向的，双向通行以两个节点的相互可通行在数据配置中双方都配置通行来实现。

原则上，节点之间的通行数量没有限制。初期为了方便开发可以设置为最多朝4个房间通行。

注：这里可以先采用配置表的形式配置，但最好可以采用编辑器来进行。

### 地图属性

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性名称 | 属性说明 | 备注 |
| 房间编号 | Id |  |
| 房间名称 | 名字 |  |
| 通向房间 | 指向房间的id | 理论上至少必须有一个 |
| 通向房间 | 指向房间的id |
| 通向房间 | 指向房间的id |
| 通向房间 | 指向房间的id |
| 商店npc编号 | 本房间中存在的商店npc的编号 | 可以没有 |
| 战斗洞窟编号 | 本房间中存在的战斗洞窟的编号 | 可以没有 |
|  |  |  |

初期版本不需要太复杂的设计，除去通行，地图只有两个实际内容：npc和战斗洞窟，并且同一个房间中最多只有一个商店npc，一个战斗洞窟。

商店npc：出售一些物品的npc。初期版本中暂时不需要其他npc。

战斗洞窟：战斗洞窟是一个玩家自己可见的个人副本，入口位于地图中。实际上就是一个具有n个层（最多有20层）的怪物列表。

### 商店npc&商品列表

商店npc本质上就是一个商品列表。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性名称 | 属性说明 | 备注 |
| npc编号 | Id |  |
| npc名称 | 名字 |  |
| 相关描述 |  |  |
| 商品id |  | 理论上至少必须有一个 |
| 商品id |  |
| 商品id |  |
| 商品id |  |
|  |  |  |

所有商品都是无限出售，所有npc出售的商品价格没有任何不同。Npc之间唯一的差别在于商品列表的内容。

注意：商品价格在道具表中进行记录。

### 战斗洞窟&怪物列表

战斗洞窟本质上就是一个以波次记录的怪物列表。同一个波次中可以包含不同的怪物，一个波次最多只能有3个怪物。一个战斗洞窟最多只有5个波次。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 属性名称 |  | 属性说明 | 备注 |
| 战斗洞窟编号 |  | Id |  |
| 战斗洞窟名称 |  | 名字 |  |
| 相关描述 |  |  |  |
| 第一波怪物 | 怪物id |  | 理论上至少必须有一个 |
| 怪物id |  |
| 怪物id |  |
| 第二波怪物 | 怪物id |  |
| 怪物id |  |
| 怪物id |  |
| 第三波怪物 | 怪物id |  |
| 怪物id |  |
| 怪物id |  |
| 完成奖励 | 道具id |  |  |
|  | 游戏币 |  |  |
|  |  |  |  |

注：前期可以采用配置表的形式进行，后期开发其他游戏的时候最好可以用编辑器的方式进行（允许更多怪物和更多波次）。

完成奖励要完全完成整个战斗洞窟才能获得。

#### 完整性要求

不论上一次离开洞窟在第几波次，每次进入战斗洞窟之后将会从1波次开始打起。

## 页面模型

### 地图房间页面



### 商店页面



注：目前会控制每个npc的商品不超过15个，因此只需要上下翻页，不需要指定页面切换

购买商品不需要进行确定。只需要在页面刷新一句提示语：



### 战斗洞窟页面



完成整个战斗洞窟的时候，页面会提示战斗洞窟完成：



注：完成战斗洞窟最后给与的道具和游戏币是配置的，其中道具固定只有1个。但后续会逐步改为从可掉落列表中随机掉落。

# 战斗系统

标准回合制。自动战斗。

战斗是技能式战斗。玩家的角色从所持的武器所允许触发的技能中按照权重随机选择一个进行攻击。并根据技能的效果计算基本伤害。

战斗的出手顺序由“身法”决定。怪物的“身法”属性在怪物配置表中确定。

在经过被攻击方的防御数值修正后为最终伤害。

## 战斗流程和计算公式

第一版游戏为简单战斗，战斗流程主要为3个大的模块：

注：以后考虑增加战斗模块复杂度的时候，最好以另外制作的方式来进行，每个战斗模式都保留下来作为换皮时候的可选项。



### 优先顺序判定

根据参战方的“身法”数值的高低来确定优先顺序，身法越高越先行动。

### 伤害计算

伤害计算具有以下流程：



#### 招式选择

按武器过滤可选的招式，按照权重从中选择找死

#### 计算闪避

闪避几率 = （防守方身法 - 进攻方身法）\*1%

闪避几率最大为95%，最小为5%

有效闪避则不进入伤害计算

#### 伤害计算

玩家：

有效攻击值 = 武器效果值 \* 招式威力 + 招式追加攻击 + 进攻方招式对应的进攻方玩家属性数值

有效防御值 = 所有装甲效果值 + 进攻方招式对应的防守方玩家属性数值

怪物：

有效攻击值 = 配置的攻击值 + 进攻方招式对应的属性数值

有效防御值 = 配置的防御值 + 进攻方招式对应的属性数值

实际伤害 = 有效攻击值 – 有效防御值

战斗会转入专门的战斗详情页。在战斗详情页显示所有战斗内容，离开则返回原先的页面。

## 页面模型

### 战斗详情页



战斗描述语句是分段显示的。一次显示一句攻击信息。

注：最好能够做到依次自动刷新出战斗描述语句的效果，一句信息之后1秒刷出下一句信息。全部信息完成之后显示完整页面

# 任务系统

任务划分两个大类型：日常任务和剧情任务。二者的区别在于任务是否可以重复出现。

## 任务流程



### 任务发布

暂时只考虑由系统（特定的页面）统一发布任务，以后会逐步扩展为由npc来发布任务。

### 选择任务

任务发布的时候，在所有激活中的任务中进行选择，除去玩家已经接受的任务之外，另外选择5个任务进行发布。

注：任务列表不是每次打开都刷新，而是当每次玩家接受新任务的时候，才会再刷新1个新的任务补充到列表中。

### 接受任务数量限制

只允许玩家同时接受3个任务。已经接受且未完成的任务达到3个的时候，无法接受新的任务，并且会在页面提示接受任务的数量已满。

## 任务数据项

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 数据项 | 数据项说明 | 备注 |
| 任务id | Id |  |
| 任务名 | 名称 |  |
| 任务描述 | 描述 | 100字以内 |
| 前置任务 | 激活条件之一：如果有前置任务，必须先完成前置任务才能激活 | 可以没有 |
| 等级要求 | 激活条件之一：如果有等级要求，必须达到等级才能激活 |  |
| 任务内容 | | |
| 任务类型 | 预留字段，暂时只有一个类型：杀怪 |  |
| 任务目标 | 怪物的id |  |
| 任务目标数量 | 要求击杀怪物的数量 |  |
| 冷却时间 | 用来标记任务间隔多少时间之后会重新刷新。为0则是日常任务 |  |
| 任务奖励 | | |
| 经验值 |  |  |
| 游戏币 |  |  |
| 金币 |  |  |
| 物品 |  |  |
|  |  |  |

### 任务激活条件

暂时只有两个条件：等级、前置任务。

以后会考虑增加更多的激活条件。

### 任务奖励道具

暂时考虑为只奖励一个道具。以后会考虑奖励多种、多个道具。

## 页面模型

### 任务列表页

显示所有可以接受的任务。

已经完成的任务不进行显示。没有达到任务激活条件的任务不进行显示。

已经接受的任务仍然会显示，并标记进行状态，已经满足要求的标记为“完成任务”，点击则领取奖励。



提交任务不会有新的页面，而是在任务列表页中以提示的形式显示奖励。



### 任务详情页



注意：任务目标提示中，搜索能够出现怪物的战斗洞窟，随机选择一个进行展示

# 装备&装备强化

## 装备数据项

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 数据项 | 数据项说明 | 备注 |
| 装备id | Id |  |
| 装备名称 | 名字 |  |
| 装备描述 | 描述 | 100字以内 |
| 装备属性 | | |
| 装备部位 |  |  |
| 子类型 |  |  |
| 效果数值 | 实际应用时候的效果 |  |
| 效果数值名称 | 显示效果数值的时候所需要的文字内容 |  |
|  |  |  |
| 耐久度 | 能够使用的次数 |  |
| 修理参数 | 修理装备时，每1点耐久度所需的费用 |  |
|  | | |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

注：出售价格和购买价格在商品表配置中

### 效果数值和名称

暂时只考虑一件装备只有一个效果，因此直接使用一个数值代替。

以后会考虑为多个效果数值。

效果数值的名称用来做应用于不同主题游戏时候的文字显示。

## 其他装备规则

### 装备穿戴

装备总共有4个穿戴部位：武器、头部、身体、鞋子。

每个穿戴部位只能穿戴一件装备。

穿戴装备的时候，如果对应的部位已经有装备了，自动进行更换。

### 装备耐久消耗和修理

#### 耐久度消耗

每次进入战斗，消耗身上所有装备1点耐久度。不论战斗过程和结果。

#### 装备修理

装备耐久度低于最大值的时候，可以进行修理。

修理费用 = 需要修复的耐久度 \* 修理参数

装备修理为一次性修理到100%耐久度，只有当玩家能够支付装备修理的所有费用的时候才能进行修理。

## 页面模型

### 装备页面



### 修理界面



# 其他内容

## 背包和道具

### 背包

背包分为两个子类型：装备背包、药品背包、杂物背包。

装备不能叠加。并且装备背包的容量限制为99。达到限制之后无法获得装备。

除装备之外，玩家持有的同种道具允许叠加数量到999，之后不能在购买和掉落获得

考虑到药品和杂物的道具数量种类有限，玩家的药品和杂物背包不需要设置上限。

背包中存放装备、药品、杂物等，统称为道具。

道具只能出售和使用，不能丢弃。

#### 道具使用

在背包的道具列表页面即可使用道具。

注：背包的道具列表页面也会显示道具的主要效果。

#### 道具出售

玩家在任何时候打开背包都能够出售道具（在查看道具详情的时候）。

### 页面模型

#### 背包页面-道具列表页面

注意在不同的子类型页面，操作按钮不一样



注意：装备列表的效果数值显示是以相对于玩家身上穿戴的装备的变化值的显示。

例如：玩家穿戴的武器是攻击力99，则背包中攻击力100的武器显示的效果数值是+1

#### 道具详情页面



注意：“使用”功能根据道具类型而不同，对于装备是穿戴，对于药品是使用，对于杂物则是无法点击的“使用”（纯文字）

注意：装备的详情中同时显示原始值和相对值。

注意：对于装备显示耐久度，对于其他物品显示剩余数量

#### 道具使用反馈页

使用/出售道具之后，在原页面进行文字提示反馈。



注意：反馈提示语中的效果值，装备为相对值，药品是恢复的实际点数，出售杂物是总金额

注意：当更换装备出现负值（穿戴了一个更差的装备），提供一个“撤销”功能，可以换回之前的装备。如果穿戴的是更好的装备，不出现这个功能。

### 道具表

后台使用的配置表。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 数据项 | 数据项说明 | 备注 |
| 道具id | Id |  |
| 道具名称 |  |  |
| 道具描述 |  |  |
| 效果配置 | | |
| 效果类型 | 指定效果的类型 |  |
| 效果名称 |  |  |
| 效果数值 |  |  |
| 商品配置 | | |
| 购买价格 |  |  |
| 出售价格 |  |  |
|  |  |  |

注意：暂时先只有单一效果，所以先以类型的方式配置

## 商城和充值

### 商城

### 充值

## 聊天频道

注：网页聊天不需要实时聊天。只需要提供刷新按钮，让玩家能够刷新最近的聊天信息。

## 好友系统

## 邮件系统

### 系统邮件

### 好友邮件