

# 场景交互规则

版本	内容	负责人	修改日期
V1.0	建立	雷孟恂	2021-02-04
V1.1	内容优化	雷孟恂	2021-02-25
V1.2	内容删改	雷孟恂	2021-03-15
V1.3	内容优化	雷孟恂	2021-10-14

## 一、设计目的

当前版本开发内容：（标红为当前版本需开发内容）

内容分类		内容描述
交互对象	采集拾取类	
	机关类	
	调查类	
交互行为	交互触发	点击触发，区域触发
	交互条件	
	交互执行	瞬间执行，延时执行
	交互次数	
	交互结果	道具变更，触发玩法，弹出提示，状态变更（消除）
	多交互行为	
多人交互规则当前版本暂不开发		

## 二、名词注解

## 三、交互对象

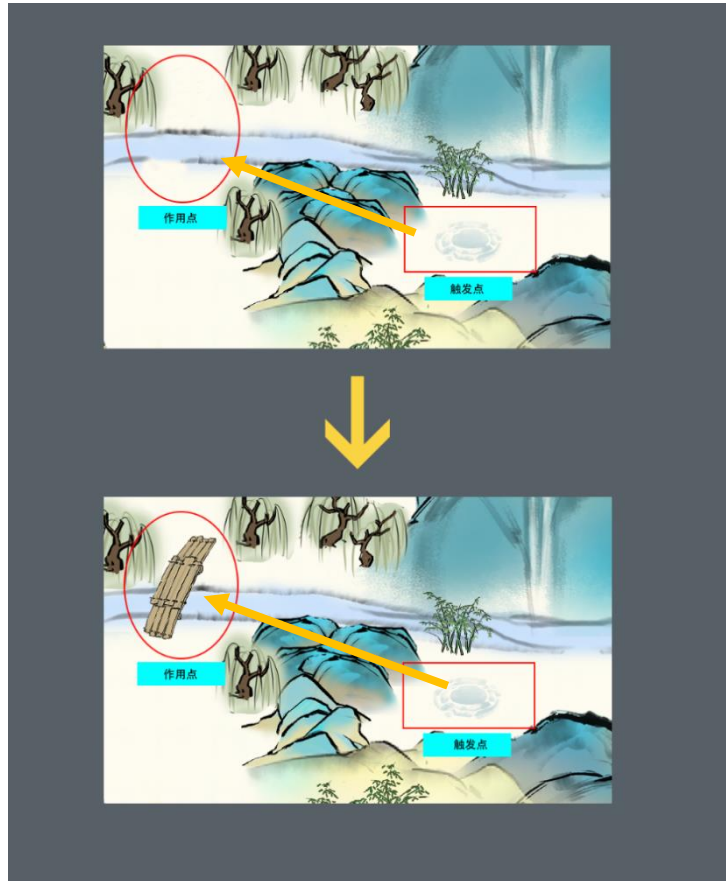
## Step1 采集拾取类

- 互动可获取道具，包括采集材料和宝箱；
  - 获得道具后弹出通用道具获取弹窗；
- 交互效果（当前版本采用获取道具统一的弹窗）：



## Step2 机关类

- 机关由触发点和作用点两个部分组成，与触发点进行交互会同时对触发点与作用点产生行为结果；
  - 触发点可指定多个作用点，作用点可受多个触发点影响；
- 生成地点：在预设的固定点位上生成对象；
- 交互效果：



### ➤ Step3 调查类

- 用于获取游戏内信息提示或触发事件剧情；
- 生成地点：在预设的固定点位上生成对象；
- 交互效果：



## 四、交互行为

---

### Step1 交互触发

➤ 点击触发：

- 触发方式：点击对象 icon 触发；
- 注：若玩家与对象的距离大于 50px，则寻路移动至对象旁边再触发；



➤ 区域触发：

- 触发方式：进入对象触发区域即可触发；
- 注：玩家从进入触发区域到离开触发区域前只计算 1 次触发行为；



### Step2 交互条件

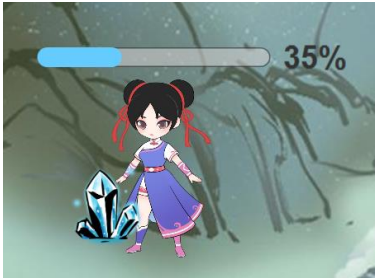
➤ 条件类型：

- 持有道具：要求玩家需持有某种道具才可互动；
  - 玩家境界：要求玩家高于某个境界等级才可互动；
- 当玩家不满足某种条件时进行交互，弹出提示告知玩家；
- 提示内容可根据配置表进行控制；

### Step3 交互执行

➤ 瞬间执行：触发之后立即产生行为结果；

- 延时执行：触发后进入读条状态并播放读条动画。读条结束后，产生行为结果；
  - 读条时间：根据配置表进行控制；
  - 读条状态可被打断，打断后与对象再次交互需要重新读条；
  - 打断方式：
    - ◆ 通用：进入战斗；
    - ◆ 点击触发：点击屏幕移动时；
    - ◆ 区域触发：当玩家坐标离开触发区域时；
  - 通用动画：
    - ◆ 与不同的对象互动播放不同的动画（待定）；



## Step4 交互结果

- 结果类型：

结果类型	描述
道具变更	获得/消耗对应数量的某种道具
属性变更	角色某项属性增加或减少
显示提示	UI 显示提示信息
获得 buff/debuff	使地图内指定的对象获得一个 Buff/debuff
触发战斗	进入战斗
传送	将玩家传送至目标地图的指定坐标
生成	在指定坐标生成一个指定的对象
触发玩法（待定）	详见文档《秘境关卡元素》
状态变更	控制对象的状态发生改变

- 对象状态变更效果：

变更效果	功能描述	例
消除	使对象从地图上消除	采集物，障碍
位移	使对象的位置发生变化	浮台
旋转	使对象的角度发生变化	桥
转换	使目标在多种状态下按照顺序切换	门
重置	使目标恢复到初始状态	机关重置

- 注：交互行为可触发多个行为结果，在与对象交互时按照优先级依次触发；
  - 触发优先级：  
~~显示提示>道具变更>属性变更>获得 buff>生成>状态变更>触发战斗~~；  
根据配置表数组顺序进行执行；

## Step5 交互次数

- 可交互次数根据配置表进行控制；
- 当交互次数使用完毕时，对象变为不可交互；

## Step6 多交互行为

- 仅点击触发方式拥有多交互行为；
- 同一对象最多拥有 3 个交互行为；
- 交互流程：
  - 点击对象后弹出行为选择按钮；
  - 点击任意行为按钮；
  - 执行对应行为结果；



- 多交互行为的交互次数统一计算；

## 五、多人交互规则

---

### Step1 多人交互

- 根据对象类型，有如下效果：

- 采集类：
  - ◆ 若为宝箱，拾取规则详见《道具掉落系统》文档；
  - ◆ 若为采集物，采取先到先得原则；
- 机关类：
  - ◆ 点击触发：弹出系统提示“该物品正被使用”；
  - ◆ 区域触发：无影响，不会再次触发效果；
- 调查类：无；