角色创建说明

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **日期** |
| V1.0 | *建档* | 陈磊 | 2020-6-16 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计简述

## 设计目的

## 设计思路

# 名词注解

# 首次创建

## 创建流程

* Step1：实时动画【前往轮回门】；

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 镜号 | 内容 | 动作 | 时间 | 备注 |
| 1 | 镜头使用第一人称视角；  匀速向轮回门移动； |  |  |  |
| 2 | 播放台词文本； |  |  |  |
| 3 | 镜头停止移动； |  |  |  |
| 4 | 镜头快速向轮回门拉近；  播放轮回门特效； |  |  |  |

* Step2：种族选择；

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 镜号 | 内容 | 动作 | 时间 | 备注 |
| 1 | 弹出种族气泡；  7秒未操作则重新刷新气泡； |  |  |  |
| 2 | 消除所有气泡 |  |  |  |

* Step3：性别选择；

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 镜号 | 内容 | 动作 | 时间 | 备注 |
| 1 | 弹出种族气泡；  7秒未操作则重新刷新气泡； |  |  |  |
| 2 | 消除所有气泡 |  |  |  |

* Step4：灵根选择；

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 镜号 | 内容 | 动作 | 时间 | 备注 |
| 1 | 弹出种族气泡；  7秒未操作则重新刷新气泡； |  |  |  |
| 2 | 消除所有气泡 |  |  |  |

* Step5：结束动画；

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 镜号 | 内容 | 动作 | 时间 | 备注 |
| 1 | 弹出玩家选择的气泡； |  |  |  |
| 2 | 消除所有气泡； |  |  |  |

## 种族选择

* 记录玩家选择的种族编号：
  + 人类：11；
  + 狐妖：21；
  + 猪妖：22；
  + 树妖：23；
  + 鸡妖：24；
  + 蛇妖：25；

## 性别选择

* 记录玩家选择的性别编号：
  + 男：1；
  + 女：2；

## 灵根选择

* 记录玩家选择的灵根倾向，分为金、木、水、火、土；

## 生成角色

* 种族：玩家选择种族编号；
* 性别：玩家选择性别编号；
* 形象：根据种族、性别，从对应形象库中进行随机选取，组成角色形象，保存该信息；
* 灵根：
* Step1：将玩家选择的灵根倾向，从[33~35]之间随机结果A，作为其灵根值并记录；
* Step2：随机选择一个剩余灵根，从[25~28]之间随机结果B，作为其灵根值并记录；
* Step3：随机选择两个剩余灵根，从（100-A-B）的剩余值中，随机分配它们的灵根值并记录；

注意\*这两个灵根单值均不能大于25；

* 其他：根据种族、性别信息，从配置表中获取；

# 轮回创建