NPC基础设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 陈磊 | 2020-3-19 |
| V1.1 | *修改* | 陈磊 | 2020-3-25 |
| V1.2 | *修改* | 陈磊 | 2022-10-12 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

## 设计目的

## 设计思路

# 名词注解

# 基础属性

## 编号

* 定义： NPC在游戏的唯一编号，用于进行识别和保存；
* 编号：配置表获得；

## 类型

* 普通：编号1；
* 敌人：编号2；
* 静态：编号3；
* 随机：编号4；
* 活动：编号5；

## 等级

* 默认等级：配置表获得；
* 动态等级：受具体玩法控制，由系统赋予NPC等级；

## 年龄

* 年龄：
  + NPC年龄增长速度与玩家相同；
  + 每个NPC年龄值由系统进行记录；

## 好感

* 好感值范围【-1000 ~ 500】，初始值为0；
* 根据当前好感值，划分为6种阶段：

|  |  |
| --- | --- |
| **好感阶段** | **值** |
| 深仇大恨 | -1 ~ -1000 |
| 萍水相逢 | 0 ~ 100 |
| 泛泛之交 | 100 ~ 200 |
| 利害攸关 | 201 ~ 300 |
| 患难与共 | 301 ~ 400 |
| 亲密无间 | 401 ~ 500 |

# 战斗相关

## 战斗属性

* 战斗属性基础值：通过配置表获得；

## 调整系数

* 战斗属性受难度与风格的调整系数叠加影响；
* 根据敌人难度，对应不同的调整系数；
  + 普通：编号1；
  + 精英：编号2；
  + 头目：编号3；
  + Boss：编号4；
* 根据敌人风格，对应不同的调整系数；
  + 常规型：编号1
  + 攻击型：编号2；
  + 法术型：编号3；
  + 防御型：编号4；
  + ……

## 装备

* 武器：改变角色模型及普攻动作，该信息仅对可替换装备的模型单位有效；

## 主动技能

* 数量不设上限，技能释放逻辑参考战斗说明；

## 被动技能

* 数量不设上限，技能释放逻辑参考战斗说明；

## 掉落奖励

* 根据每个单位配置的掉落表内容进行掉落；

# 功能

## 文字泡；

* 产生条件：
  + 当玩家角色与NPC距离小于200px时，有30%概率产生文字泡；
* 内容：
  + 根据配置随机选择内容文本；
* CD时间：
  + 弹出气泡框后，60s内不会再弹出；

## 交互

* 交互对象：
  + NPC类型必须为非敌人、静态；
* 交互方式：
  + 点击NPC，进入交互范围；
* 内容：
  + 弹出交互内容面板；

## 攻击

* 交互方式：
  + 进入NPC攻击范围；
  + 停止玩家移动；
* 内容：
  + 跳转到战斗界面；
* 交互条件：
  + NPC类型必须为敌人；