**单人秘境-迷阵辅助系统**

**更新日志**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **更新日期** | **行为人** | **更新内容** |
| V0.1 | 2021-10-13 | 周子福 | 【提审版本】思路确定、设定初版 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**文档版本规范**

版本号初定V0.1，每一修改递进0.01，审核后定版为V1.0，即其他部门首次接到的文档一定为V1.0，定版后更新在版本号递进0.01

**文档文字对应设定**

|  |  |
| --- | --- |
| **文字** | **表示** |
| 黑色 | 确定处理的部分 |
| **~~划掉~~** | 暂不处理的部分 |
| **绿色** | 本次更新的部分 |
| **红色** | 重点注意的内容 |
| *倾斜* | 解释说明的内容 |

目录

[1. 设计目的 2](#_Toc85048427)

[2. 系统简介 2](#_Toc85048428)

[3. 数据库相关 3](#_Toc85048429)

[4. 具体界面 3](#_Toc85048430)

[4.1. 迷阵系统 3](#_Toc85048431)

[4.2. 迷阵辅助系统 4](#_Toc85048432)

[5. 指路灯需求 5](#_Toc85048433)

[6. 美术需求 5](#_Toc85048434)

# 设计目的

1. 丰富单人随机秘境玩法

# 系统简介

1. 迷阵系统：
   * 场景内会分多个区域，这些区域之间不相连，只能通过传送点进行传送
   * 每个区域有多个传送点，只有正确的传送点能够传送到下个区域，进入错误的传送点会回到出生点
   * 每个传送点边上会有一盏指路灯，当玩家进入的传送点是错误的传送点，则灯会熄灭
2. 指路灯：不一定是灯的形象，但是会有两种状态，用来让玩家区分进入的是否正确

# 数据库相关

暂略

# 具体界面

## 迷阵系统

图片包含 图示

描述已自动生成

1. 场景地图需要分成几个区域，每个区域会有多个明显的路口
2. 每个路口配置传送点，传送目的地是下一个区域或者场景出生点
3. 该功能使用当前的传送逻辑即可实现

## 迷阵辅助系统

地图

描述已自动生成

1. 该系统为迷阵辅助功能，用于告知玩家该传送点是否正确
2. 所有场景地图中的传送点可以配置是否有该辅助系统
   * 是：则开启该辅助系统
   * 否：则关闭该辅助系统
   * 默认配置为否
3. 开启辅助系统后，可以配置指路灯的ID（指路灯可能形象不一致）
   * 可配置指路灯的坐标点，方便策划调整指路灯的位置
   * 可配置该传送阵是否改变：
     + 是，则会改变指路灯的外观
     + 否，则不改变指路灯的外观
     + 默认配置为否

电脑萤幕截图

描述已自动生成

# 指路灯需求

1. 指路灯为无属性对象，该类型有两个外观，一个为默认外观，一个为改变后的外观
2. 是否会改变外观根据迷阵辅助系统中的配置来判断

# 美术需求