天象系统设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 雷孟侚 | 2021-08-09 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

# 名词注解

# 天象属性

## Step1 天象类型

* 概述：天象为大世界天空显示效果，可分为以下几种类型：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 天象类型 | | 天象组件 | 备注 |
| 动态天象 | 通常天象 | 天空盒 | 标红为当前版本需要开发 |
| 特殊天象 | 云层 |  |
| 固有天象 |  | 天空盒 |  |
|  | 云层 |  |

* 动态天象：全局显示，随时辰而发生变化，具体细分为通常天象和特殊天象；
  + 通常天象：默认天象，根据时辰显示白天和黑夜两种；
  + 特殊天象：根据生成规则不定时出现的天象；
* 固有天象：某些地图区域局部显示的天象，进入预设区域范围后显示；

## Step2 显示优先级

* 动态天象：优先级低；
* 固有天象：优先级高，处于固有天象区域内优先显示，不受动态天象变化影响；

# 动态天象

## Step1 天象生成

* 生成控制：动态天象由服务器统一控制生成，每个大世界地图单独控制；
* 生成数量：2~3个/游戏天（1小时）/每大世界；
* 持续时间：1个时辰（5分钟）/个；
* 生成流程：
  + 每日5点重置后，服务器根据生成规则形成天象预报表；
  + 每个大世界各生成一张天象预报表；
  + 客户端依据天象预报表生成天象；
* 生成规则：
  + 每个游戏天内十二时辰随机挑选2~3个时辰为特殊天象；
  + 读取大世界控制表，从特殊天象库中依次随机roll取时辰对应的特殊天象；
  + 剩余时辰为通常天象，卯时~酉时显示白天天象，戌时~寅时显示黑夜天象；
  + 筛选二十四个游戏天形成当日的天象预报表；

## Step2 UI表现

* 天象预报展示：

后续时辰天象

卡通人物

中度可信度描述已自动生成

当前天象

* + 根据每日天象预报表对应生成天象图标顺序，随时辰滚动显示当前的天象；

## Step3 秘境生成

* 当前天象为特殊天象时，在大世界地图上生成随机多人稀有秘境；
* 每种特殊天象对应一种随机多人稀有秘境，对应关系参考配置表；
* 持续时间：直到当前天象结束；
* 注：若连续多个时辰为特殊天象且为同一种天象，切换时辰时无需重新生成；
* 若为连续不同的特殊天象，则时辰切换时正常生成对应的秘境入口；

## Step4 场景表现

* 当前大世界转换为特殊天象时，场景会出现对应的显示效果提示：
* 天空遮罩：处于区域地图内，画面上方会显示对应天象的效果遮罩；

图片包含 游戏机

描述已自动生成图片包含 飞机, 大, 飞行, 男人

描述已自动生成图片包含 男人, 女人, 站

描述已自动生成

## Step5 特殊天象示例

* 血月当空：

夜晚的星空

中度可信度描述已自动生成

* 空间裂隙：



* 九星连珠：



* 长虹贯日：

山上有许多云

描述已自动生成

* 二分阴阳，日月同辉：

山上有许多云

描述已自动生成

# 固有天象

## Step1 显示规则

* 玩家进入检测范围内，直接更改大世界天空盒为对应固定天象；
  + 检测范围由配置表进行控制；

# 天象配置属性

## Step1 配置参数

* 大世界控制表：
  + 特殊天象库：筛选特殊天象的列表；
    - 天象ID；
    - 天象资源；
  + 动态对象地标：
    - 位置编号；
    - 起始坐标；
    - 终点坐标；
* 大世界事件表：
  + 移动速度；
  + 传送ID；