伙伴系统

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **日期** |
| V1.0 | *建档* | 芦成 | 2021-8-9 |
| V1.1 | *补充文档* | 周子福 | 2021-9-6 |
| V1.2 | *补充修改* | 陈磊 | 2022-1-5 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 目标与概述

## Step1 设计目的

## Step2 设计思路

* 作为战斗的核心协助者
* 游戏养成内容之一
* 对玩家的任务、突破等玩法产生帮助
* 影响游戏任务、随机事件、奇遇等内容的触发
* 代替玩家进行挂机/生产行为

# 伙伴属性

## Step1 基础属性

* 品质：同游戏品质分类；
* 年龄：伙伴当前年龄；
* 寿元：伙伴最大年龄；
* 形象：伙伴动画文件；
* 身份：伙伴当前身份编号；
* 名称：伙伴名称；
* 性格：伙伴初始性格值；
* 唯一标识：作为其他系统识别身份的专用编号；
* 基础属性：初始战斗属性值；
* 战斗AI：角色战斗用AI脚本编号；

## Step2 额外属性

* 功法：包含法修、体修、神识功法；
* 装备：包含头部、身体、腰部、脚部、饰品装备总5件；
* 法宝：包含法宝类装备总3件；
* 技能：包含通用类技能总3个；
* 体质：当前体质ID；
* 灵根：当前灵根数值；

## Step3 养成属性

* ~~好感度：默认为0；~~
* ~~结婚：指定结婚对象，0表示未婚；~~
* 副职：
  + 副职类型；
  + 副职等级；
  + 副职经验；
  + 解锁配方；

# 获取方式

## ~~Step1 招募~~

* ~~通过招募玩法获得；~~
* ~~获取流程：~~
  + ~~完成指定的招募条件，详见《修仙项目-招募玩法-陈磊》；~~
  + ~~招募成功时，将招募对象的额外属性和养成属性拷贝给新单位；~~

## ~~Step2 购买~~

* ~~商城/商店购买获得；~~
* ~~获取流程：~~
  + ~~在商城、商店内，直接购买伙伴单位；~~
  + ~~购买成功时，根据对应模板生成新的伙伴单位；~~

# 查看方式

## Step1 伙伴列表查看

* 详细请参考《修仙项目-伙伴列表功能-陈磊》；

# 养成方式

暂无；

# 战斗方式

## Step1 使用伙伴

* 玩家在布阵中，预先将想要上场的伙伴放置到阵型中，之后的战斗中，该伙伴都会直接出战；