灵宠系统

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **日期** |
| V1.0 | *建档* | 芦成 | 2021-8-16 |
| V1.1 | *补充文档* | 周子福 | 2021-9-6 |
| V1.2 | *补充文档* | 陈磊 | 2022-1-5 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 目标与概述

## Step1 设计目的

## Step2 设计思路

* 作为玩家战斗的协助单位
* 游戏养成类内容之一
* 对玩家的任务、突破等玩法产生帮助

# 宠物属性

## Step1 基础属性

* 图标：静态图片；
* 品质：同游戏品质分类；
* 容量：背包占用量；
* 年龄：灵兽当前年龄；
* 寿元：灵兽最大年龄；
* 形象：灵兽动画文件；
* 名称：灵兽名称；
* 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

* 化形：人型动画文件；

# 获取方式

## Step1 捕捉

* 通过战斗捕捉功能获得；
* 获取流程：
  + 根据捕捉对象查找对应的灵兽模板，生成新单位，添加到玩家灵兽袋中；
  + 生成时，需将捕捉对象的额外属性拷贝给新单位；

# 查看方式

## Step1 灵兽袋查看

* 详细请参考《修仙项目-灵兽袋功能-陈磊》；

# 养成方式

暂无；

# 战斗方式

## Step1 召唤灵兽

* 玩家在战斗中，通过“召唤”行为，选择要使用的灵兽；
* 排列顺序：品质＞境界等级＞肉体强度＞生命＞蛮力攻击＞灵力攻击降序排列

