傀儡系统

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **日期** |
| V1.0 | *建档* | 芦成 | 2021-8-16 |
| V1.1 | *修改补充* | 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
* 消耗玩家资源的途径之一
* 可用于玩家之间进行交易的道具

# 傀儡属性

## 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；

# 获取方式

## Step1 炼制

* 通过傀儡炼制功能获得；
* 获取流程：
  + 根据炼制配方，生产对应的傀儡单位，添加到玩家傀儡袋中；

# 查看方式

## Step1 傀儡袋查看

* 详细请参考《修仙项目-傀儡袋功能-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

图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成