NPC交互设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 陈磊 | 2020-6-30 |
| V1.1 | *修改* | 陈磊 | 2020-10-26 |
| V1.2 | *修改* | 周长勇 | 2021-2-1 |
| V1.3 | *修改* | 雷孟侚 | 2021-2-5 |
| V1.4 | *修改* | 陈磊 | 2021-3-3 |
| V1.5 | *修改* | 陈磊 | 2021-3-8 |
| V1.6 | *修改* | 陈磊 | 2022-10-11 |
|  |  |  |  |

# 设计目的

## 设计目的

## 设计思路

# 名词注解

# 交互操作

## 交互条件

* 条件1：NPC开启了交互功能；
* 条件2：NPC与玩家处于非敌对状态；

## 交互范围

* 定义：以NPC当前坐标为圆心的圆形范围；
* 范围：通过配置获得半径；

## 交互操作

* 操作方式：
  + Step1：玩家点击满足交互条件的NPC对象；
  + Step2：当玩家进入到NPC交互范围内时，暂停NPC行为，并将NPC面向玩家；
  + Step3：隐藏主界面下方UI，弹出交互菜单；

# 交互内容

## 交互菜单

图示

描述已自动生成

## 交谈

* 显示：交互开始时，默认显示；
* 持续时间： 5秒；
* 刷新闲谈：
  + 闲谈消失后10秒，再次刷新闲谈；
  + 玩家点击NPC，立刻刷新闲谈；

图示

描述已自动生成

* 内容：闲谈内容仅能由一句话组成，不可多段组成；
* 选择：可配置多个闲谈对话，程序随机选择；
* 未配置：若未配置闲谈对话，则不会弹出；

## 查看

* 查看该NPC的详细信息；
* 显示内容：
  + 境界等级；
  + 好感度等级；
  + 势力归属；
  + 性格归属；
* 显示方式：

图片包含 图标

描述已自动生成

* 返回方式：点击返回键，返回到主菜单；

## 切磋

* 与该NPC进入战斗；
* 战前喊话：
  + 若该NPC配置了战前喊话，则先弹出文本，结束后再进入战斗；
  + 玩家点击屏幕可以跳过该阶段；

图示

描述已自动生成

## 任务

* 显示内容：
  + 切换至任务菜单；
* 任务菜单：
  + 名称：显示任务名；
  + 标记：
    - 可接取的任务：黄色叹号表示；
    - 未完成的任务：灰色问号表示；
    - 已完成的任务：黄色问号表示；
  + 操作：
    - 单页最多显示4条，可下拉划动；
* 任务交互弹出规则：
  + - 参考《修仙项目-任务流程演示-陈磊》；

图示

描述已自动生成

图示

描述已自动生成

## 商店

* 请参考《商店系统设定》文档；

## 当铺

* 请参考《商店系统设定》文档；