**NPC事件系统**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *设立文档* | 罗承艺 | 2022-03-29 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. **设计目的**

为了构建生动的游戏世界，丰富游戏世界观，以NPC、区域场景为事件载体，主要以玩家主动且充分参与为推动力的系统

在该系统中，每个事件载体可抽象理解为一个 自循环的状态机，并且部分事件进度会由概率控制

1. **关键字**

* 事件载体
* 状态机
* 事件进度
* 概率控制

1. **名词解释**

* 【事件挂点】分为NPC、区域场景
* 【触发类型】分为定时事件、场景事件、世界事件、需求事件、随机事件、状态事件
* 【内容类型】交易、对话、杀怪、踩点、成就、运送、保护
* 【生命周期】每个事件都有自己相应的生命周期，事件之间通常都保持相对独立，但会存在特殊的情况，让特定事件发生变化
* 【江湖消息】游戏中由系统控制的消息系统，是事件的一种展现方式，其主要表现形式为 文字消息，有部分会镶嵌有 超链接文本

1. **事件挂点**

* 【NPC】除了各种常规NPC外，还包括但不限于 特定的野外怪物（如：大地图上的随机BOSS、野外随机刷新的特殊采集物 等等）
* 【区域场景】各种秘境、各种迷宫、隐藏地点、隐藏宝箱、隐藏机关 等等

1. **触发类型**

* 【定时事件】游戏时间进行到特定时刻而触发的事件（建议按照游戏内时间来定义，便于统一标准和方便理解与包装）
* 【场景事件】某个特殊场景独有的，进入该场景后才会触发，触发之后被限定只能在该场景范围内完成的事件
* 【世界事件】世界场景中触发的事件，该类事件在游戏世界范围内有效，并且绝大部分的玩家都能不同程度地参与
* 【需求事件】长期挂载在某个事件挂点，常用于展现该事件挂点的符合世界观包装的人设，例如，炼丹师向玩家收购草药，村长让玩家送信 等
* 【随机事件】完全由后台概率随机控制而触发的事件，常用于展现该事件挂点的某些意料之外，情理之中的事情。

例如，隐藏在村子里的 邪修A 图谋村子附近的妖兽首领的幼崽，于是不停怂恿玩家去骚扰妖兽首领（需求事件B），妖兽首领不堪其扰，会有概率带领妖兽族群攻打村子（随机事件C）

* 【状态事件】因事件挂点的状态发生变化而产生的特殊事件，该类事件产生后，往往伴随着另一些事件的结束。

例如，现有 村长甲，有 需求事件A，内容为大量收购玩家的回春丹。在其他事件的影响下，村长甲 被攻破村子的妖兽意外弄死了，则 随机事件-妖兽攻村时 需求事件A结束，村长甲被杀死时，状态事件B产生，其事件挂点为 猎人队长乙，内容为 击败若干妖兽，寻回村长甲的遗物

1. **内容类型**

* 【交易】包括但不限于 出售、收购、有条件赠送、无条件赠送、以物易物 等
* 【对话】与事件主体接触，触发相应的文本对话，通常会对带有选择
* 【杀怪】击杀若干数量的特定的怪物
* 【踩点】前往某个特殊地点，或者途径某些地点
* 【成就】要求玩家的达成某些条件，例如：修为达到化神期以上、成为丹道宗师 等
* 【运送】要求玩家将一些诸如信件、货物、特殊物品交付给另一事件主体
* 【保护】要求玩家保护某个事件主体不被杀死或损坏，例如，宗门长老A拜托玩家带领一些弟子前往山洞试炼，要确保这些弟子的存活；小师妹B要渡雷劫，要求玩家给她护法

1. **事件展现方式**

* 事件 在游戏中的展现方式，除了常规的对话框方式外，还有 江湖消息 这种方式
* 江湖消息，形式上类似于公共聊天框，所有触发类型的事件都可以根据实际需要，在设计与配置时决定是否需要在 江湖消息 中发布消息
* 消息 的基本结构，一般是以下这种形式：【时间】[地点] [人物]【事件简述】(功能超链接)
* 【时间】此要素必有，且按照游戏时间来显示
* [地点] [人物] 2个要素必定有其中之一，可以同时存在
* 【事件简述】要素必有，且期间可以视情况需要镶嵌出现 超链接文本，例如，道具详情(功能超链接) 此要素根据需求，可有可无，一般用于给玩家做选择以及实现传送 等