**小地图**

**更新日志**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **更新日期** | **行为人** | **更新内容** |
| V0.1 | 2022-01-10 | 周子福 | 【提审版本】思路确定、设定初版 |
| V0.2 | 2022-01-11 | 周子福 | 【提审版本】优化场景列表显示 |
| V0.3 | 2022-01-11 | 周子福 | 【定版】思路确定、确定版本 |
| V0.4 | 2022-01-20 | 周子福 | 修改筛选列表相关 |

**文档版本规范**

版本号初定V0.1，每一修改递进0.01，审核后定版为V1.0，即其他部门首次接到的文档一定为V1.0，定版后更新在版本号递进0.01

**文档文字对应设定**

|  |  |
| --- | --- |
| **文字** | **表示** |
| 黑色 | 确定处理的部分 |
| **划掉** | 暂不处理的部分 |
| 黄底 | 本次更新的部分 |
| **红色** | 重点注意的内容 |
| *倾斜* | 解释说明的内容 |

目录

[1. 设计目的 2](#_Toc93585610)

[2. 系统简介 2](#_Toc93585611)

[3. 数据库相关 3](#_Toc93585612)

[4. 具体界面 4](#_Toc93585613)

[4.1. 小地图 4](#_Toc93585614)

[4.2. 地图界面 5](#_Toc93585615)

[4.3. 场景窗口 6](#_Toc93585616)

[4.4. 全景窗口 9](#_Toc93585617)

[5. 美术需求 10](#_Toc93585618)

# 设计目的

1. 方便玩家查看自己当前位置，以及查看NPC位置等

# 系统简介

1. 小地图：位于界面右上角，以玩家为圆心展示当前场景一定范围内的视野
   * 点击小地图能够打开地图详情
   * 部分地图内无法查看小地图——是否能够查看小地图需要提供配置
   * 小地图范围内展示内容包括：玩家自身、NPC、~~队友~~
2. 地图详情：地图详情界面包括详情窗口，全景窗口
   * 详情窗口：展示地图细节
   * 全景窗口：展示地图全景
3. 大世界地图：指大世界地图
   * 根据玩家在大世界中所在位置，在大世界地图中用边框选中一定范围
4. 区域地图：区域地图不是场景地图，区域地图内包含了多个场景地图
5. 场景地图：指灵鼎村之类的场景地图
   * 打开地图详情界面后，默认展示当前场景地图
   * 点击场景地图详情上任意位置，玩家角色将移动至点击的位置
     + 通过地图详情移动时，场景中的玩家形象也会同步移动
       - 当玩家在队伍中时，地图详情上同步队友的移动状态
       - 移动规则与当前场景上的移动规则不变
     + 当玩家移动至传送区域触发传送时，自动关闭地图详情界面
   * 玩家打开地图界面后，场景地图默认以玩家所在的位置为中心进行展示
6. 小型地图：小型地图一般为室内、山洞等地图，小型地图一定挂在三级地图之下
7. 区域地标：区域地图在大世界地图上的展示，点击区域地标打开区域地图
   * 每个大世界的区域地标读取大世界表获得
8. 角色标识：地图内的NPC和对象会根据功能用不同的标识展示——每个NPC和对象使用的标识需要提供配置
   * 可以通过筛选按钮对角色标识进行筛选

# 数据库相关

暂略

# 具体界面

## 小地图

图示

描述已自动生成

1. 小地图以玩家当前所在位置为圆心，展示一定范围的地图详情
   * 点击小地图打开地图界面
   * 当玩家移动到地图边缘时，小地图范围不会超过地图边缘
2. ~~小地图窗口内展示的NPC标识与场景窗口内展示的内容相同，仅以下内容做不同处理~~
   * ~~传送阵：小地图内所有的传送阵都用表示~~
3. 小地图上的NPC用对应的标识显示
4. 当地图配置为禁止查看小地图时，点击小地图弹出提示“无法探查当前场景”

## 地图界面

电脑萤幕画面

中度可信度描述已自动生成

1. 标题：标题文本读取文本表配置



1. 返回：点击【返回】按钮直接关闭地图详情

卡通人物

描述已自动生成

## 场景窗口

日历, 地图

描述已自动生成

1. 打开地图界面，默认显示玩家当前所在场景的地图
   * 窗口展示默认以玩家当前所在位置为中心
   * 窗口内能够滑动地图其他地方
     + 滑动不会滑到地图边缘外面
2. 场景名称：显示当前查看的场景名称



* + 场景名称可点击，点击后打开场景列表

1. 场景列表：点击列表外的空白区域，关闭场景列表

文本

低可信度描述已自动生成图示

中度可信度描述已自动生成

* + 一级列表读取WorldControl表获取，场景名称读取字段Name获得
  + 打开场景列表后默认选中当前所在的地图
    - 当前所在场景存在下级地图时，选中时默认不会展开列表
      * 例：玩家在羲和神州时，默认选中羲和神州，并且不展开羲和神州的区域列表
    - 当前场景有上级地图时，选中时默认展开对应的场景列表
      * 例：玩家在灵鼎村，灵鼎村归属于羲和神州-浴月郡，打开列表后默认显示为羲和神州-浴月郡-灵鼎村，如下图所示

文本, 白板

描述已自动生成

* + 点击选项后，判断该选项是否存在下级地图
    - 是，则判断该选项是否是场景地图，并修改列表状态（展开变为合上，合上变为展开）
      * 是，则判断与当前地图是否一致
        + 是，则地图不变
        + 否，则打开对应地图
      * 否，则地图不变
    - 否，则判断与当前地图是否一致
      * 是，则地图不变
      * 否，则打开对应地图
  + 展开列表时，关闭其他同级选项
  + ~~当前层级关系为：大世界列表-区域列表-场景列表-室内列表~~
    - ~~暂定最多为4层关系~~
  + 【返回当前】按钮，判断玩家是否正位于当前查看的地图
    - 是，则隐藏该按钮
    - 否，则显示该按钮，按钮点击后，判断玩家所在场景，跳转会对应的地图

1. 移动：点击地图后，玩家会移动对应的区域
   * 需要判断该区域是否可前往
   * 当玩家触发停止移动的事件时，关闭地图界面
   * 行走路径的规则与场景中移动的路径相同
   * 无法跨地图移动
2. 筛选列表：

图片包含 图标

描述已自动生成

* + 读取配置显示所有可筛选标志
    - 当筛选类型大于12个时，筛选列表可以左右滑动
    - 当前暂定4种类型
  + 在小地图中显示的NPC标志默认为选中状态
    - 取消选中后，地图上的NPC标志也会被隐藏掉
  + 小地图中未显示的NPC标志默认为非选中状态
    - 该类型的标志无法被选中，点击弹出提示“当前地图不存在该类型NPC”

1. 地图内容：地图内展示角色标识，暂定为NPC、自身~~、队友、对象~~
   * 大世界地图读取配置展示所有的区域地标，点击区域地标打开对应的场景地图
   * 大世界地图中只显示玩家标识，展示玩家当前所在位置
   * 仅配置了标识的角色会显示在地图中
     + NPC分为剧情NPC、随机NPC，两种NPC在地图中是否显示标识需要提供配置
       - 剧情NPC的标识读取Npc表字段NPCMark获取，当配置为空时，地图中不显示该标识
       - 随机NPC的标识读取WorldNPC表字段NPCMark获取，当配置为空时，地图中不显示该标识
       - NPC位置通过MapInfo表获取
       - 剧情NPC通过MapInfo表读取位置，而随机NPC坐标通过服务器获取
       - 随机NPC被击杀后，地图上对应的角色标识消失
   * 查看当前场景地图时，显示当前场景内所有的角色
     + 已死亡消失的NPC~~、被消除的对象~~不显示在地图内
   * 查看其他场景地图时，显示剧情NPC和对象即可
   * NPC：根据NPC的功能用不同的标识来表示——NPC标识需要提供配置
     + 暂定标识：商人图标

       描述已自动生成、入门图片包含 桌子, 杯子, 电脑, 游戏机

       描述已自动生成、当铺图片包含 标志, 照片, 食物, 街道

       描述已自动生成、BOSS图片包含 图标

       描述已自动生成
   * 自身：表示玩家自身当前所在位置
   * 队友：表示队友所在的位置
   * ~~对象：根据对象的功能用不同的标识来表示——对象标识需要提供配置~~
     + ~~当对象在地图上被消除，小地图上隐藏该标识~~
     + ~~暂定标识：草药卡通人物

       低可信度描述已自动生成、矿石图片包含 物体, 监控, 黑暗, 屏幕

       描述已自动生成、机关卡通人物

       中度可信度描述已自动生成~~
2. 传送区：场景窗口中传送区显示地点名称，点击名称后切换到对应场景地图，场景名称显示根据切换后的地图改变



## 全景窗口

墙上有涂鸦

中度可信度描述已自动生成

1. 打开地图界面，默认显示玩家当前地图的全景图
   * 当玩家切换地图后，全景窗口内的内容也跟着改变
   * 全景窗口中不展示角色标识
2. 全景窗口会将整个地图缩小放到全景窗口内
3. 位置框：根据玩家在大世界中的位置用白框圈出玩家所在位置

游戏的截图

中度可信度描述已自动生成

* + 根据小地图图片大小计算与地图原尺寸大小的比例，以及场景窗口展示区域计算出位置框大小
  + 场景窗口展示的区域与位置框的位置要相对应
    - 当玩家滑动场景窗口查看地图时，位置框随着发生改变
      * 位置框选中的范围与场景窗口展示的范围相对应，以场景窗口中心的坐标点为中心
    - 当玩家滑动位置框时，场景窗口内的内容跟着移动

# 美术需求