神识探察功能

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *文档建立* | 雷孟侚 | 2021-04-02 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

# 名词注解

# 探察功能

## Step1 解锁

* 解锁等级：玩家修为境界达到筑基期后解锁；

## Step2 效果

* 探察范围：初始范围直径500码。随玩家神识成长扩大范围；
* 探察消耗：每次消耗自身10%的神识值；
* 持续时间：10秒；
* 冷却时间：10秒；

## Step3 使用方式

* 操作：点击界面左下角探察按钮；

# 被探查对象

## Step1 普通NPC

* 显示实力：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 颜色 | 判断区间 | 描述 | 参考 |
| 绿色 | 低于玩家等级20级+ | 实力低于玩家 |  |
| 黄色 | 低于玩家等级20级以内  高于玩家等级20级以内 | 实力与玩家旗鼓相当 |  |
| 红色 | 高于玩家等级20级+ | 实力远高于玩家 |  |

## Step1 普通NPC

* 场景对象：可交互的场景对象，使用淡金色遮罩显示。
  + 包含对象：采集物，机关，宝箱。



* 隐藏对象：在地图上不可见，只有被神识探察到才可见。使用金色光芒显示。



# 界面显示

## Step1 场景表现

* 使用后从玩家向周围扩散出一个圆形特效，2秒后消失（该特效只播放一次）；
* 同时，效果期间，使用者头顶持续显示一个眼睛标志；
* 显示效果仅本人可见；

地图

描述已自动生成

* + 参考效果：



## Step2 按钮CD

* 使用神识探察后按钮进入CD显示状态；

