**场景设计和地图设计**

1. **场景设计**





8. 1. **系统简述**
      1. 整个游戏世界是由许多游戏场景组成的。
      2. 每个游戏场景中包含了若干的ＮＰＣ，每个ＮＰＣ对应着不同的游戏功能。
      3. 每个场景都会划分成若干的格子，玩家在场景中的位置，移动都是由格子数运算记录的。
      4. 当玩家角色接近一个ＮＰＣ，并点击ＮＰＣ时，可以与ＮＰＣ进行互动，触发ＮＰＣ身上的游戏功能。包括：  
         　　任务－接受、完成ＮＰＣ发布的任务。  
         　　商店－购买出售物品。  
         　　跳转－切换场景  
         　　战斗－进行战斗  
         　　家园－前往家园，使用家园功能  
         　　关卡－打开关卡地图，并进入关卡  
         　　　　等等
      5. 场景根据用途与游戏方式分为不同的类型，当玩家进入不同类型的场景时，显示的UI与记录的数据会发生变化。场景分为以下4个类型：  
         　　城市场景－玩家在游戏中主要活动的场景。可以看到其他在同场景中的玩家。在整个世界中有具体的位置。允许玩家使用传送功能进行城市间的传送。  
         　　野外场景-玩家从一个城市移动到另一个城市所需要经过的联络线场景。在野外场景中，玩家只能看到自己和本队伍的玩家。野外场景中会设置怪物。允许玩家不与怪物进行战斗，规避怪物直接经过场景。  
         　　系统场景-游戏中一些系统的所使用的场景。  
         　　关卡场景-关卡场景在整个世界中没有具体的坐标。当玩家进入关卡时会开始记录特殊的关卡数据。关卡中会设置怪物。玩家必须依次击败怪物才能前进。当击败全部怪物时，给予关卡奖励，并自动退出关卡。
      6. 当玩家需要进入一个场景时，会对玩家数据进行判断（如等级，任务，移动时间），如果满足则可以跳转，否则不能跳转。
      7. 当玩家进入一个场景时，如果满足剧情的显示条件则自动播放剧情。播放过的剧情不会再次播放。
      8. 场景组队
         1. 玩家在场景中可以邀请其他玩家进行组队（通过好友列表、点击击场景中玩家形象、点击聊天频道中名称）
         2. 组队后的玩家可以随时点击自己形象，点击自己头像选择退队操作，退出组队。
         3. 组队后，玩家形象进行编组。  
            　　由队长带领其他两名玩家进行场景转换。  
            　　在关卡和野外场景中，由队长带领两名队友进行移动。
         4. 组队后，可以在城市场景中更改队伍的关卡战斗方式。
   2. **场景分类**
9. 场景类型分2大类：场景类和图标
10. 场景类分成4类：场景缩略图，场景背景，场景前景，场景中景
11. 图标类分为4类：关卡地图图标，关卡底图，地点图标，世界底图
12. 预计场景资源总量如下表：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | 场景类型 | 类别 | 数量 | | 场景类 | 缩略图 | 118 | | 场景背景 | 236 | | 场景前景 | 118 | | 场景中景 | 118 | | 图标类 | 关卡地图图标 | 150 | | 关卡底图 | 12 | | 地点图标 | 12 | | 世界地图 | 1 | |

资源属性：

* 场景对象ID（ASce\_ID）

场景资源的唯一ID编号，程序用来识别场景资源。

* 场景资源名称（ASce\_name）

场景资源的中文名称，用于方便识别场景资源。

* 场景地图分类（ASce\_mapclass）

场景资源的地图分类，用于方便识别场景所在图层。

* 场景风格描述（ASce\_style）

场景资源风格描述文字说明，用于美术在制作场景时做参考。

* 场景存储路径（ASce\_path）

场景资源在服务器的相对路径地址，用于加载资源和寻找资源。

* 场景文件名（ASce\_fname）

场景资源的文件名，用于打包场景资源。

* 场景文件名（ASce\_component）

场景资源的元件名，用于后期维护，打包资源等工作的标示。

* 1. **场景显示**

1. 场景缩略图

|  |
| --- |
| E:\work\wgame\trunk\release\arts\场景\艾罗边境\mini\艾罗边境缩略图.png |

1. 场景中间图

|  |
| --- |
| E:\image 2.png |

1. 场景前景图

|  |
| --- |
| E:\image 1.png |

1. 场景背景图

|  |
| --- |
| E:\image 3.png |

1. 世界地图

|  |
| --- |
|  |

1. **关卡设计**









12. 1. **系统简述**
       1. 单人关卡模式
          1. 当玩家单人进入一个关卡类型的场景时，开始根据关卡评价系统，记录玩家相关的关卡数据。
          2. 每个关卡中，都有一个或多个怪物。
          3. 玩家必须依次战胜这些怪物，才可以在关卡中前进。
          4. 当玩家与怪物战斗失败时，玩家在关卡中的位置自动向怪物的左方移动２０格。
          5. 当玩家战胜所有怪物后，玩家完成关卡。根据整个关卡的战斗过程，对玩家进行关卡评分。并给与玩家关卡奖励。
          6. 当玩家进入关卡时，如果产生战斗，则消耗体力。如果未发生战斗就推出关卡，则不消耗体力。
       2. 多人关卡模式
          1. 当玩家组队进入关卡时，关卡模式变为多人关卡模式。（玩家组队在场景中完成）
          2. 多人关卡模式同单人关卡模式一样，需要一次战胜怪物前进。
          3. 当玩家进入关卡时，如果产生战斗，则所有人消耗体力。如果未发生战斗就推出关卡，则不消耗体力。
          4. 关卡模式中的战斗方式为以下两种（在场景中进行选择，关卡中不能改变）：
             1. 轮流制（玩家合作）  
                　　玩家队伍中队员轮流进行战斗。胜利时，由下一名队员进行下次战斗。当战斗失败时，该玩家不能再次参与战斗。
             2. 淘汰制（高能力玩家带低能力玩家）  
                　　玩家队伍中队员依次进行战斗。胜利时，该队员继续挑战下一个怪物。失败后，由下一名玩家接替进行下一次战斗。
    2. **操作流程**



* 1. **界面显示**

1. 关卡标题：显示关卡所在区域
2. 关卡标号：关卡的编号
3. 扫荡按钮：通过的关卡开启扫荡功能，显示扫荡按钮
4. 当前挑战关卡：游戏中关卡的当前进度
5. BOSS关卡：含有BOSS缩略图，标示这个关卡有BOSS存在
6. 未开放关卡：关卡是循序渐进，击破一个关卡开放下一关卡，未开放关卡即之前的关卡没有通过
7. 关闭按钮：关闭关卡界面。

