雷霆射击关卡新增需求

需求文档

用于<子系统或特性>

版本 <1.0>

[注：以下提供的模板用于 Rational Unified Process。其中包括用方括号括起来并以蓝色斜体（样式=InfoBlue）显示的文本，它们用于向作者提供指导，在发布此文档之前应该将其删除。按此样式输入的段落将被自动设置为普通样式（样式=Body Text）。]

[要定制 Microsoft Word 中的自动字段（选中时显示灰色背景），请选择 File>Properties，然后将 Title、Subject 和 Company 等字段替换为此文档的相应信息。关闭该对话框后，通过选择 Edit>Select All（或 Ctrl-A）并按 F9，或只是在字段上单击并按 F9，可以在整个文档中更新自动字段。对于页眉和页脚，这一操作必须单独进行。按 Alt-F9，将在显示字段名称和字段内容之间切换。有关字段处理的详细信息，请参见 Word 帮助。]

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **说明** | **作者** |
| 2016/02/29 | <1.0> | 创建本文档，建立初始内容 | 陈稳泽 |
| 2016/03/01 | <1.1> | 补充内容 | 陈稳泽 |
| 2016/03/02 | <1.2> | 完善内容及格式 | 陈稳泽 |
| 2016/03/03 | <1.3> | 新增掉落物策划配置需求 | 陈稳泽 |
| 2016/03/04 | <1.4> | 完善触碰NPC及高障碍 | 陈稳泽 |

目录

[1. 简介 4](#_Toc444793518)

[1.1 目的 4](#_Toc444793519)

[1.2 范围 4](#_Toc444793520)

[1.3 定义、首字母缩写词和缩略语 4](#_Toc444793521)

[1.4 参考资料 4](#_Toc444793522)

[1.5 概述 4](#_Toc444793523)

[2. 整体说明 4](#_Toc444793524)

[3. 具体需求 4](#_Toc444793525)

[3.1 关卡拾取 4](#_Toc444793526)

[3.1.1 定义 4](#_Toc444793527)

[3.1.2 用例 4](#_Toc444793528)

[3.1.2.1 击碎放置物 4](#_Toc444793529)

[3.1.2.2 收集拾取物（拾取物拾取） 5](#_Toc444793530)

[3.1.3 规则和约束 5](#_Toc444793531)

[3.1.3.1 拾取规则 5](#_Toc444793532)

[3.1.3.2 放置物 6](#_Toc444793533)

[3.1.3.3 掉落物 6](#_Toc444793534)

[3.1.3.4 拾取物 6](#_Toc444793535)

[3.1.4 策划配置需求 6](#_Toc444793536)

[3.1.4.1 客户端掉落配置 6](#_Toc444793537)

[3.1.4.2 触碰NPC配置 7](#_Toc444793538)

[3.1.5 美术需求 7](#_Toc444793539)

[3.1.5.1 模型 7](#_Toc444793540)

[3.1.5.2 动作 7](#_Toc444793541)

[3.1.5.3 特效 7](#_Toc444793542)

[3.1.5.4 场景 7](#_Toc444793543)

[3.1.5.5 用户界面 7](#_Toc444793544)

[3.2 关卡高障 7](#_Toc444793545)

[3.2.1 定义 7](#_Toc444793546)

[3.2.2 用例 7](#_Toc444793547)

[3.2.2.1 使用高障碍做掩体 7](#_Toc444793548)

[3.2.2.2 穿过高障碍攻击 8](#_Toc444793549)

[3.2.3 规则 8](#_Toc444793550)

[3.2.4 策划配置需求 8](#_Toc444793551)

[3.2.5 美术需求 8](#_Toc444793552)

[4. 支持信息 8](#_Toc444793553)

需求文档

# 简介

简介

## 目的

目的

## 范围

范围

## 定义、首字母缩写词和缩略语

定义

## 参考资料

雷霆射击策划及配置文档

## 概述

概述

# 整体说明

说明影响产品及其需求的一般因素。本节并不列出具体的需求，而是提供在第3节中详述的各种需求的背景，以使这些需求便于理解。所包括的内容有：

# 具体需求

## 关卡拾取

该需求主要为满足玩家在关卡内补充弹药拾取弹夹。在条件允许的情况下考虑扩展为掉落任意由策划配置的道具。道具可分为关卡内使用和可携带两大类。

### 定义

**放置物：**关卡内可选取和击碎的静止NPC（移动速度为零），该NPC不包含在击杀数内，该NPC被击杀后随机掉落游戏道具，随机范围及游戏道具由策划在关卡设计期配置。

**掉落物：**关卡内不可选取，不能被玩家攻击的静止NPC（移动速度为零），关卡内放置物被击碎后可随机掉落的游戏道具，该道具可被角色拾取并在关卡内使用，部分掉落物可被带出关卡并存放于玩家背包。例：弹夹，可被拾取用于补充弹药。

**拾取物：**关卡内不可选取，不能被玩家攻击的静止NPC（移动速度为零），策划可配置在关卡内位置，该道具可被角色拾取并在关卡内使用，部分掉落物可被带出关卡并存放于玩家背包。

**拾取：**玩家移动到掉落物位置处自动获取该道具的行为。

**通关击杀数：**关卡通关目标之一，游戏为通关而设定的击杀NPC的累积数量。

### 用例

#### 击碎放置物

**主执行者：**玩家

**范围：**雷霆射击关卡

**层次：**功能级

**前置条件：**玩家点击选取进入副本

**最小保证：**可运行雷霆射击的手机并具备网络环境（移动网络或wifi）

**触发条件：**玩家进入副本

**成功场景：**

1）玩家选取放置物

2）玩家击碎放置物

3）系统控制放置物随机掉落道具

4）玩家拾取掉落物

5）拾取完成

**扩展:**

2a）未能击碎放置物

3a）没有掉落道具

4a）掉落物消失

4a1）掉落物存在时间已到

4a2）掉落物被其他玩家拾取

4b）当前枪械可携带弹夹达到上限拾取无效

#### 收集拾取物（拾取物拾取）

**主执行者：**玩家

**范围：**雷霆射击关卡

**层次：**功能级

**前置条件：**玩家点击选取进入副本

**最小保证：**可运行雷霆射击的手机并具备网络环境（移动网络或wifi）

**触发条件：**玩家进入副本

**成功场景：**

1）玩家靠近拾取物

2）拾取完成

**扩展:**

2a）未能拾取

2a1）被其它玩家拾取

2a2）当前枪械可携带弹夹达到上限拾取无效

### 规则和约束

#### 拾取规则

* 拾取成功后增加当前枪械弹夹量，并在关卡界面UI的空弹槽处增加弹夹
* 当前枪械可携带弹夹达到上限之后拾取无效
* 一次拾取仅且只能拾取一个弹夹。

#### 放置物

* 场景NPC类
* 可锁定
* 玩家可将其击碎
* 击碎后有几率掉落道具
* 不计入通关击杀数量

#### 掉落物

* 游戏道具类
* 不可锁定、不可攻击
* 玩家靠近时可自动拾取
* 某些道具可携带出关卡在玩家背包存放，某些只能在关卡中使用
* 掉落物有存在时间，掉落后开始计时，无存在时间掉落物消失

#### 拾取物

* 游戏道具类
* 不可锁定、不可攻击
* 玩家靠近时可自动拾取
* 某些道具可携带出关卡在背包存放，某些只能在关卡中使用

### 策划配置需求

#### 客户端掉落配置

当前雷霆射击所提供的客户端掉落机制，策划可为关卡内NPC配置4类掉落物，关卡通关时结算掉落数量。

如可利用该机制实现弹夹掉落需要对以下配置表修改：

**客户端掉落表**（client\_drop.xlsx）新增4个字段

* MaxClip：掉落的最大弹夹数量
* MinClip：掉落的最小弹夹数量
* DropClipNpc：可掉落弹夹的NPC的NPCID，可配置多个，以分号分隔
* ClipTime：掉落弹夹的存在时间

**客户端掉落配置表（client\_dropcofig.xlsx）**

* 掉落类型项Type增加值5，表示弹夹
* 字典号项Name填写“弹夹”
* 美术提供弹夹特效路径，填写在FxID项

**玩家其他特效表（elsefx.xlsx）**

* 美术提供弹夹的吸附特效ID和特效文件名

**新增机制**

* 需要准确记录掉落弹夹的数量和拾取数量，并在关卡UI的弹夹槽显示。

#### 触碰NPC配置

当前雷霆射击所提供的触碰NPC机制配置拾取物

**触碰NPC(chupengNPC.xlsx)**

* 场景参数
* 需美术提供特效名
* 吸附对象

**场景属性配置表（sceneprocfg.xlsx）新增addOptType及addOptParam的参数**

* 场景参数
* 触碰NPCID
* 可配置触碰后的事件及事件参数，目前仅支持类型8（触发技能），需新增一种类型9用于弹夹的拾取结果
* 可配置在场景指定位置显示/隐藏道具图标以及数量

### 美术需求

#### 模型

* 弹夹模型，描述+图列

#### 动作

* 弹夹转动动作，描述+视频或动画

#### 特效

* 弹夹发光特效，描述+图列

#### 场景

#### 用户界面

* 弹夹槽，描述+图列

## 关卡高障

### 定义

**高障碍：**不可选取物，普通近战及远程攻击、技能无法穿越高障碍，仅且只有特定枪械攻击可穿越高障碍。

**掩体：**一种军事设施。供使用者隐蔽用的露天工事。如单人掩体、机枪掩体等

### 用例

#### 使用高障碍做掩体

**主执行者：玩家**

**范围：**雷霆射击副本

**层次：**功能级

**前置条件：**玩家进入副本

**最小保证：**可运行雷霆射击的手机并具备网络环境（移动网络或wifi）

**触发条件：**玩家面向高障碍

**主成功场景：**

1）玩家面向高障碍

2）躲避攻击

**扩展:**

**1a）**高障碍被击碎

**1b）**敌对方穿过高障碍

**2a）**可穿越高障碍的攻击

#### 穿过高障碍攻击

**主执行者：**玩家

**范围：**雷霆射击副本

**层次：**功能级

**前置条件：**玩家进入副本

**最小保证：**可运行雷霆射击的手机并具备网络环境（移动网络或wifi）

**触发条件：**玩家面向高障碍

**主成功场景：**

1）玩家面向高障碍

2）使用攻击

**扩展:**

1a）高障碍被击碎

2a）攻击无法穿过高障碍

### 规则

### 策划配置需求

### 美术需求

# 支持信息

支持信息