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 |
| 2016/03/03 | <1.4> | 完善触碰NPC及高障碍 | 陈稳泽 |
| 2016/03/04 | <1.5> | 新增掉落物美术需求 | 陈稳泽 |
| 2016/03/07 | <1.6> | 修改弹夹美术需求 | 陈稳泽 |
| 2016/03/07 | <1.7> | 新增PVP方案 | 陈稳泽 |
| 2016/03/08 | <1.8> | 修改PVP方案为无限弹夹方案，并完善 | 陈稳泽 |
| 2016/03/08 | <1.9> | 新增无限弹夹关卡策划配置 | 陈稳泽 |

目录

[1. 简介 5](#_Toc445196979)

[1.1 目的 5](#_Toc445196980)

[1.2 范围 5](#_Toc445196981)

[1.3 定义、首字母缩写词和缩略语 5](#_Toc445196982)

[1.4 参考资料 5](#_Toc445196983)

[1.5 概述 5](#_Toc445196984)

[2. 整体说明 5](#_Toc445196985)

[3. 具体需求 5](#_Toc445196986)

[3.1 推图关卡拾取 5](#_Toc445196987)

[3.1.1 定义 5](#_Toc445196988)

[3.1.2 用例 5](#_Toc445196989)

[3.1.2.1 击碎放置物 5](#_Toc445196990)

[3.1.2.2 收集拾取物（拾取物拾取） 6](#_Toc445196991)

[3.1.3 规则和约束 6](#_Toc445196992)

[3.1.3.1 拾取规则 6](#_Toc445196993)

[3.1.3.2 放置物 7](#_Toc445196994)

[3.1.3.3 掉落物 7](#_Toc445196995)

[3.1.3.4 拾取物 7](#_Toc445196996)

[3.1.4 策划配置需求 7](#_Toc445196997)

[3.1.4.1 客户端掉落配置 7](#_Toc445196998)

[3.1.4.2 触碰NPC配置 8](#_Toc445196999)

[3.1.5 美术需求 8](#_Toc445197000)

[3.1.5.1 模型 8](#_Toc445197001)

[3.1.5.2 动作 11](#_Toc445197002)

[3.1.5.3 特效 11](#_Toc445197003)

[3.1.5.4 场景 12](#_Toc445197004)

[3.1.5.5 用户界面 12](#_Toc445197005)

[3.2 玩家补充弹药（无限弹夹关卡 ） 12](#_Toc445197006)

[3.2.1 定义 12](#_Toc445197007)

[3.2.2 用例 13](#_Toc445197008)

[3.2.2.1 射击时耗尽子弹更换弹夹 13](#_Toc445197009)

[3.2.3 规则和约束 14](#_Toc445197010)

[3.2.3.1 无限弹药规则 14](#_Toc445197011)

[3.2.4 策划配置需求 14](#_Toc445197012)

[3.2.4.1 无限弹夹关卡配置 14](#_Toc445197013)

[3.2.5 美术需求 14](#_Toc445197014)

[3.3 关卡高障 14](#_Toc445197015)

[3.3.1 定义 14](#_Toc445197016)

[3.3.2 用例 14](#_Toc445197017)

[3.3.2.1 使用高障碍做掩体 14](#_Toc445197018)

[3.3.2.2 穿过高障碍攻击 15](#_Toc445197019)

[3.3.3 规则 15](#_Toc445197020)

[3.3.4 策划配置需求 15](#_Toc445197021)

[3.3.5 美术需求 15](#_Toc445197022)

[4. 支持信息 15](#_Toc445197023)

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

## 推图关卡拾取

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（scenepropcfg.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

**方案一**

**弹夹箱模型**

* 占地面积：1格（单位：64x64像素）

**弹夹箱外形**

* 描述：画出弹夹箱长方体的外形，箱盖为45度打开状态。
* 弹夹箱外形参考



参考图1



参考图2

**弹夹箱外部纹理**

* 描述：弹夹箱外部纹理军事化风格
* 弹夹箱外部纹理参考：



参考图1



参考图2

**弹夹箱内部**

* 描述：箱子内部画出两排子弹
* 弹夹箱内部参考：



参考图1



参考图2

**子弹**

* 描述：画出子弹的外形
* 子弹外形参考：



**方案二**

**弹夹模型**

* 占地面积：1格（单位每格：64x64像素）
* 弹夹外形
* 描述：为竖立状态，黑色弹夹框里面填充7颗子弹（美术可依旧美观需求增加或减少子弹数），主要参考图1，可参考图2弹夹框。



参考图1



参考图2

**子弹**

* 描述：画出子弹的外形
* 子弹外形参考：



#### 动作

* 暂无

#### 特效

**雷霆射击特效参考美术路径：**

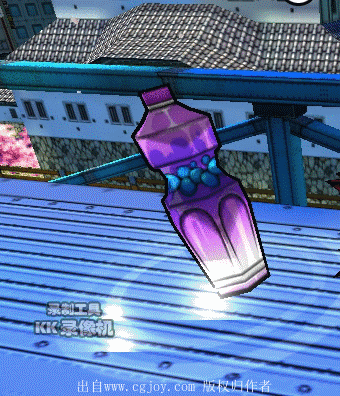
* 金币特效 fx/cfg/npc/ly\_jinbi.eft
* 战魂特效 fx/cfg/npc/ly\_zhanhun.eft
* 经验特效 fx/cfg/npc/jingyan.eft
* 灵力特效 fx/cfg/npc/ly\_lingli.eft

**弹夹箱特效**

* 静止特效：弹夹箱处于静止状态时的特效，以上均参考雷霆射击特效
* 掉落特效：弹夹箱从放置物身上掉落的特效，以上均参考雷霆射击特效
* 消失特效：弹夹箱消失时的特效，以上均参考雷霆射击特效
* 发光特效：弹夹箱外边缘由下至上散发出蓝色的光芒

**参考gif图路径：**

* 外网路径：\\192.168.1.9\tmp\a陈稳泽\KOS弹夹箱特效参考图
* 内网路径：\\192.168.2.2\tmp\a陈稳泽\KOS弹夹箱特效参考图



参考图1

#### 场景

* 暂无

#### 用户界面

* 弹夹槽，描述+图列

## 玩家补充弹药（无限弹夹关卡 ）

### 定义

**佩枪：**玩家进入关卡前可选两支佩枪，战斗时可通过枪械按钮切换。当玩家未选定任何枪械时，游戏将使用默认枪械，并且隐藏枪械按钮。当玩家只选定一支枪械，游戏将隐藏枪械按钮，玩家在战斗中无法切换枪械。

**当前枪械：**佩枪的使用状态，当玩家点击枪械按钮将某支佩枪切换为当前使用的枪支，该枪械为当前枪械。

**备用枪械：**佩枪的使用状态，当玩家点击枪械按钮将某支佩枪由当前使用枪支切换为备用，该枪械为备用枪械。

**弹夹槽：**显示弹夹量和最大弹夹量的UI。

**弹夹量：**当前枪械可用的弹夹数量。玩家可通过拾取关卡内的拾取物和掉落物补充弹夹。

**最大弹夹量：**当前枪械可携带的最大弹夹量。当玩家拾取的弹夹达到最大弹夹量时将不能继续拾取。

**当前弹夹：**当前枪械使用的弹夹，在关卡UI中显示为“当前子弹量/弹夹子弹量”。当前弹夹子弹耗尽后自动更换弹夹，如弹夹耗尽则更换默认枪械。

**当前子弹量：**当前枪械使用的弹夹实际子弹量，即当前弹夹的实际子弹量。

**弹夹子弹量：**当前枪械的弹夹子弹量上限，即当前弹夹最大子弹量。

**默认枪械：**玩家未配置携带枪械或当前弹夹耗尽时自动切换默认枪械，默认枪械不可养成，不在技能面板显示。职业默认技能变量中设定；默认枪械基本属性随角色属性config\script\server\CreateCharTable.lua 服务器配置文件中设定。。

**无限弹夹：**玩家不需要拾取弹药的特定关卡，在枪械弹夹耗尽时游戏为玩家无限自动补充弹夹。特定关卡如下：

**客户端PVE:**

* 守护核能（塔防）
* 部队集训（经验）
* 物资搜寻
* 无尽副本
* 神秘挖宝
* 精英历练

**服务端PVE：**

* 推图噩梦关卡
* 世界BOSS
* 军团BOSS

**离线PVP：**

* 竞技场
* 掠夺

**实时PVP：**

* 拦截物资
* 军团战
* 多人战场

### 用例

#### 射击时耗尽子弹更换弹夹

**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）玩家射击

2）游戏检查当前子弹量为零

3）游戏更换弹夹

4）弹夹更换完成

**扩展:**

3a1）当前枪械弹夹量为零

3a11）游戏自动补满弹夹槽（补充弹夹数量为该枪械的最大弹夹量），提示玩家“自动补充弹夹”

### 规则和约束

#### 无限弹药规则

当前枪械弹夹耗尽时游戏为玩家自动补满弹夹（补充弹夹数量为该枪械的最大弹夹量）

### 策划配置需求

#### 无限弹夹关卡配置

当前雷霆射击所提供的表不足以配置需要无限弹夹的关卡，因此需新增一张表用于配置。

**无限弹夹关卡表**(Unlimited\_clip.xlsx)3个字段

MataID：地图大ID

SceneID：地图小ID

Unlimit：无限弹夹（Type为0时该关卡无限弹夹）

FxID：特效ID

**特效表（elsefx.xlsx）**

* 美术提供装弹的特效路径

### 美术需求

## 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