雷霆射击战斗新增需求

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 | 袁奕盛 |
| 2016/03/01 | <1.1> | 创建本文档，建立初始内容 | 袁奕盛 |
| 2016/03/02 | <1.2> | 创建本文档，建立初始内容 | 袁奕盛 |
| 2016/03/03 | <1.3> | 创建本文档，建立初始内容 | 袁奕盛 |
| 2016/03/04 | <1.4> | 创建本文档，建立初始内容 | 袁奕盛 |

目录

[1. 简介 4](#_Toc445135176)

[1.1 目的 4](#_Toc445135177)

[1.2 范围 4](#_Toc445135178)

[1.3 定义、首字母缩写词和缩略语 4](#_Toc445135179)

[1.4 参考资料 4](#_Toc445135180)

[1.5 概述 4](#_Toc445135181)

[2. 整体说明 4](#_Toc445135182)

[3. 具体需求 4](#_Toc445135183)

[3.1 枪械有限弹药 4](#_Toc445135184)

[3.1.1 定义 4](#_Toc445135185)

[3.1.2 用例 5](#_Toc445135186)

[3.1.2.1 拾取弹夹 5](#_Toc445135187)

[3.1.2.2 射击时更换弹夹 5](#_Toc445135188)

[3.1.2.3 切换枪械 6](#_Toc445135189)

[3.1.3 规则和约束 6](#_Toc445135190)

[3.1.3.1 弹夹更换规则 6](#_Toc445135191)

[3.1.3.2 切换默认枪械规则 6](#_Toc445135192)

[3.1.4 策划配置需求 7](#_Toc445135193)

[3.1.4.1 默认枪械配置 7](#_Toc445135194)

[3.1.4.2 枪械弹夹配置 7](#_Toc445135195)

[3.1.5 美术需求 8](#_Toc445135196)

[3.1.5.1 模型 8](#_Toc445135197)

[3.1.5.2 动作 8](#_Toc445135198)

[3.1.5.3 特效 8](#_Toc445135199)

[3.1.5.4 场景 8](#_Toc445135200)

[3.1.5.5 用户界面 8](#_Toc445135201)

[4. 支持信息 8](#_Toc445135202)

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

## 枪械有限弹药

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

**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。

**弹夹曹：**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。。

### 用例

#### 拾取弹夹

**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）玩家移动靠近掉落物（弹夹）

2）游戏为玩家自动吸附（拾取）弹夹

3）游戏更新弹夹曹的弹夹量

4）拾取完成

**扩展:**

2a）未能拾取

2a1)弹夹量已达到最大弹夹量，提示”你不能携带更多的弹夹”

2a11）拾取失败

2a2）掉落物消失，无法拾取，提示“你拾取的物品不存在”

2a21) 拾取失败

3a）玩家当前枪械为默认枪械

3a1) 游戏自动切换为原佩枪并恢复显示弹夹曹

3a11) 拾取完成

#### 射击时更换弹夹

**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）游戏自动更换默认枪械，隐藏弹夹曹，提示玩家“弹药已耗尽”

3a12) 弹夹更换失败

3a21）当前枪械弹夹为零，玩家点击枪械按钮换枪

3a22) 换枪成功

3a23) 弹夹更换失败

#### 切换枪械

**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）玩家点击枪械按钮

2）游戏将备用枪械更换为当前枪械，备用枪械更换为原佩枪（无论当前枪械是否为默认枪械）

3）游戏更新弹夹曹，显示当前枪械的弹夹量

4) 切换枪械完成

**扩展:**

2a）备用枪械弹夹量为零

2a1）游戏禁止玩家切换枪械，提示玩家“备用枪械弹药已耗尽”

2a11）切换枪械失败

### 规则和约束

#### 弹夹更换规则

* 拾取成功后增加当前枪械弹夹量，并更新关卡的弹夹曹界面
* 当前枪械弹夹量达到上限之后拾取无效并提示玩家
* 一次只能拾取一个弹夹。

#### 切换默认枪械规则

* 玩家角色创建时游戏指定默认枪械
* 默认枪械不可养成，不在技能面板显示
* 当前枪械弹夹耗尽时游戏自动将当前枪械切换为默认枪械
* 当前枪械为默认枪械情况下，玩家成功拾取弹夹时当前枪械自动切换为技能面板设定的佩枪。
* 当前枪械为默认枪械情况下，玩家切换枪械，如备用枪械弹夹也耗尽，则游戏禁止切换。

### 策划配置需求

#### 默认枪械配置

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。

#### 枪械弹夹配置

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

# 支持信息

支持信息