**召唤兽系统**

Edition：1.00 潘晓锋 2013年10月30日

V1.01更新内容：

1. 更新内容
2. 更新内容

**目录**

[**1** **设计目的** 3](#_Toc370990649)

[**2** **概述** 3](#_Toc370990650)

[**3** **名词解释** 3](#_Toc370990651)

[**4** **数据库** 3](#_Toc370990652)

[**4.1** **pet表** 3](#_Toc370990653)

[**4.2** **pet\_level表** 4](#_Toc370990654)

[**4.3** **user\_pet表** 4](#_Toc370990655)

[**4.4** **user\_param表** 5](#_Toc370990656)

[**4.5** **battle** 5](#_Toc370990657)

[**5** **服务端** 5](#_Toc370990658)

[**5.1** **召唤兽的获取** 5](#_Toc370990659)

[**5.2** **召唤兽的升级** 5](#_Toc370990660)

[**5.3** **召唤兽的上阵** 5](#_Toc370990661)

[**5.4** **召唤兽的战斗效果** 6](#_Toc370990662)

[**6** **客户端** 6](#_Toc370990663)

1. **设计目的**

增加召唤兽的养成元素

1. **概述**

召唤兽是一种辅助玩家作战的宠物,平常玩家可以通过【培养】功能吃掉其他召唤兽来

增加主召唤兽的属性。

召唤兽拥有以下3个属性：

**生命：**在战斗进行到特定的回合数时，需要比拼场上**角色HP总值**和**召唤兽HP值**

**灵气：**在战斗过程中，召唤兽灵气值的增长速度

**攻击：**召唤兽释放技能时的基础伤害值

1. **名词解释**

无

1. **数据库**
   1. **pet表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号 |
| pet\_type | int | 召唤兽type |
| name | char | 召唤兽名称 |
| element\_type | int | 召唤兽元素种类 |
| rare | int | 召唤兽的稀有度 |
| description | char | 召唤兽描述 |
| hp | int | 召唤兽初始血量 |
| sp | int | 召唤兽初始灵气 |
| atk | int | 召唤兽初始攻击 |
| hp\_grow | int | 召唤兽hp成长 |
| sp\_ grow | int | 召唤兽sp成长 |
| atk\_grow | int | 召唤兽atk成长 |
| skill\_id1 | int | 召唤兽技能id1 |
| skill 1\_open\_level | int | 技能开启等级 |
| cost | int | 该召唤兽技能释放消耗的灵气值 |
| skill\_id2 | int | 召唤兽技能id1 |
| skill 2\_open\_level | int | 技能开启等级 |
| cost | int | 该召唤兽技能释放消耗的灵气值 |
| skill\_id3 | int | 召唤兽技能id1 |
| skill 3\_open\_level | int | 技能开启等级 |
| cost | int | 该召唤兽技能释放消耗的灵气值 |
| skill\_id4 | int | 召唤兽技能id1 |
| skill 4\_open\_level | int | 技能开启等级 |
| cost | int | 该召唤兽技能释放消耗的灵气值 |

* 1. **pet\_level表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号 |
| pet\_level | int | 召唤兽等级 |
| exp | char | 召唤兽升级需要的exp |
| sacrifice\_exp | int | 该等级的召唤兽被祭祀时，可以提供的exp |
| sacrifice\_money | int | 该等级的召唤兽被祭祀时，消耗的金钱 |

* 1. **user\_pet表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号 |
| pet\_id | int | 该召唤兽的实例id |
| user\_id | int | 玩家id，如果该召唤 |
| pet\_type | char | 召唤兽的类型 |
| level | int | 召唤兽当前等级 |
| exp | int | 召唤兽当前经验值 |
| hp | int | 召唤兽当前生命值 |
| sp | int | 召唤兽当前灵气值 |
| atk | int | 召唤兽当前攻击值 |
| skill\_id1 | int | 召唤兽当前拥有的skill技能1 |
| skill\_id2 | int | 召唤兽当前拥有的skill技能2 |
| skill\_id3 | int | 召唤兽当前拥有的skill技能3 |
| skill\_id4 | int | 召唤兽当前拥有的skill技能4 |

* 1. **user\_param表**

user\_param表新增以下字段（黄色字体）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| user\_id | int | 玩家id |
| pet\_bag | int | 玩家召唤兽背包空间 |
| pet\_id | int | 玩家当前上阵的召唤兽id |

* 1. **battle**

battle表新增以下字段（黄色字体）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号（任务id） |
| drop\_pet\_id | int | 该battle掉落召唤兽的id |
| probability | int | 该battle掉落召唤兽的概率（1~100） |

1. **服务端**
   1. **召唤兽的获取**

玩家在攻打任务胜利后，根据battle表的drop\_pet\_id和probability进行召唤兽的掉落

如果玩家的召唤兽背包已满，则自动将获取的召唤兽存入礼物箱中

* 1. **召唤兽的培养**

召唤兽通过【培养】吞噬其他召唤兽增加召唤兽的经验值，当达到一定经验值后，召唤兽可以升级。

* 当服务端收到客户端的召唤兽培养请求时，判断如下：

1. 养成的主召唤兽是否已经满级（达到pet\_level表中最大等级记录）
2. 验证该user是否拥有客户端所请求的召唤兽培养材料
3. 玩家的游戏币是否足够

**每只召唤兽材料消耗的游戏币** = pet\_level表中对应等级的sacrifice\_money

**培养消耗的总游戏币** = 所有被祭祀的召唤兽消耗游戏币的总值

* 当满足以上条件时，服务端逻辑如下：

1. 扣除培养需要的材料召唤兽和金钱
2. 增加主召唤兽的exp

**每只召唤兽材料提供的exp** = pet\_level表中对应等级的sacrifice\_exp

**主召唤兽增加的总exp** =所有被祭祀的召唤兽提供的exp总和

* 1. **召唤兽的升级**

召唤兽升级时，扣除召唤兽升级需要的exp并让召唤兽升入下一级

升级时，按该pet\_type对应的hp\_grow,sp\_grow和atk\_grow给该召唤兽增加对应属性。

检查当前召唤兽等级是否达到开启新技能的等级，如果达到则在user\_pet表中增加该skill的记录

* 1. **召唤兽的上阵**

当客户端请求选择某个pet\_id进行出战时，服务端检查该user是否拥有该pet\_id，如果有则将user\_param表中该user的pet\_id进行更新

* 1. **召唤兽的战斗效果**

**生命：**在战斗进行到特定的回合数需要强制结束时，

需要比拼场上**角色HP总值**和user\_pet表的sp值

**灵气：**在战斗过程中，召唤兽灵气值的增长速度 = user\_pet表的sp值

**攻击：**召唤兽释放技能时的基础伤害值，召唤兽技能与角色技能规则相同

**技能：**只有玩家达到相应的skill\_open\_level才开放对应等级的技能供玩家释放。

1. **客户端**
   1. **召唤兽一览界面**

玩家通过点击【召唤兽】按钮（按钮位置待定），进入召唤兽一览界面

界面示意图如下



该界面包含以下控件

**界面标题：**显示“召唤兽培养界面”

**返回按钮：**点击后返回主界面

**数量显示：**显示当前召唤兽数量/召唤兽数量上限

**召唤兽信息：**显示该召唤兽的 图片，等级，名字，相性，HP，攻击，灵气

默认显示3条，可上下拖动显示

**培养按钮：**点击该按钮，判断召唤兽是否已经满达到pet\_level表中的最大等级

* + 如果是则提示：“该召唤兽已经满级，无法培养”
  + 如果否进入召唤兽培养界面

**出战按钮：**点击该按钮向服务端发送召唤兽出战请求。

出战成功后，显示“出战中”。原先出战的召唤兽显示为“出战”按钮。

**技能显示：**显示技能名称和技能图标。第3个技能暂不开放，直接锁定显示。

点击技能，在屏幕下方显示技能说明，之后进行任何操作技能说明都将消失。



## 6.2召唤兽培养界面

在召唤兽一览界面点击【培养】按钮，进入召唤兽培养界面

界面示意图如下：



该界面包含以下控件

**界面标题：**显示“召唤兽培养界面”

**返回按钮：**点击后返回主界面

**数量显示：**显示当前召唤兽数量/召唤兽数量上限

**召唤兽属性显示：**显示该召唤兽的 图片，等级，名字，相性，HP，攻击，灵气

**召唤兽培养显示：**显示召唤兽**培养前**和**培养后**的EXP，LV，HP，攻击，灵气

**素材召唤兽显示：**显示除了培养的主召唤兽之外的其他召唤兽

可上下拖动界面查看，选中的召唤兽蒙上蒙版并显示选中标志

一次性最多选择5张素材，超过则提示“一次培养最多只能选择5张素材”

**素材数量显示：**显示**当前选中的素材数**/**总素材数**

**培养需要金钱：**显示培养需要的游戏币数量

如果培养需要的游戏币数量 大于 玩家拥有数量，则显示为红色字体

**玩家拥有金钱：**显示玩家拥有的游戏币数量

**开始培养按钮：**如果玩家游戏币不够，或玩家没有选择任何素材，则该按钮不可点击。

点击该按钮后，向服务端发送培养召唤兽的请求。

**培养界面表现：**特效表现（待定）

培养成功后，召唤兽培养显示处显示培养后的属性

界面上弹框提示：“培养成功！X召唤兽的等级提升为Y！”

如果等级没有提升则不显示第二句提示文本