**游戏剧情显示**

Edition：1.00 作者名 2010年9月2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](#_Toc371083552)

[**2** **概述** 3](#_Toc371083553)

[**3** **名词解释** 3](#_Toc371083554)

[**4** **数据库** 3](#_Toc371083555)

[**4.1** **travel\_map** 3](#_Toc371083556)

[**4.2** **travel\_dungeon\_map** 4](#_Toc371083557)

[**4.3** **user\_travel\_step表** 4](#_Toc371083558)

[**4.4** **story\_info表** 5](#_Toc371083559)

[**5** **服务端** 5](#_Toc371083560)

[**5.1** **首次进入地图检测** 5](#_Toc371083561)

[**5.2** **首次通关地图检测** 6](#_Toc371083562)

[**6** **客户端** 6](#_Toc371083563)

[**6.1** **剧情触发规则** 6](#_Toc371083564)

[**6.2** **剧情显示规则** 6](#_Toc371083565)

[6.2.1 剧情对白 6](#_Toc371083566)

[6.2.2 过场动画 7](#_Toc371083567)

1. **设计目的**

展示游戏的剧情

1. **概述**

当玩家**首次进入**某个章节前或**首次通关**某个章节后，会播放一段剧情展示画面。

剧情展示画面使用**人物形象**+**文本对话**的方式展示。

1. **名词解释**

无

1. **数据库**
   1. **battle**

在battle表新增begin\_story\_id和end\_story\_id两个字段

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号 |
| begin\_story\_id | int | 第一次进入该battle前触发的剧情id |
| end\_story\_id | int | 第一次完成该battle后触发的剧情id |

* 1. **story\_info表**

新增story\_info静态表，用于存放游戏剧情的配置信息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号 |
| story\_id | int | 剧情id |
| rank | int | 播放的序列 |
| show\_type | int | 1. 背景图片 2. 过场动画 |
| resource\_id | int | 当show\_type为1时，显示过场动画id  当show\_type为2时，显示背景图片id |
| npc\_left\_id | int | 左侧显示的npc的id |
| npc\_right \_id | int | 右侧显示的npc的id |
| npc\_name | char | 当前说话者的名称 |
| speak\_id | int | 当前说话npc的id |
| speak\_text | char | 显示文本 |

1. **服务端**
   1. **首次进入/通关地图检测**

当服务端收到客户端发送的从世界地图进入某个battle战斗的请求时

根据battle表的begin\_story\_id分别查找该玩家在user\_battle中的Begin\_story字段和End\_story字段

值为1表示已播放过剧情，该值为0表示未播放过剧情

* 如果是则不用再显示
* 如果否则服务端通知客户端播放Begin\_story/End\_story剧情，客户端播放完剧情则通知服务端，服务端将Begin\_story/End\_story字段标记为1

1. **客户端**
   1. **剧情触发规则**

以下两种情况将触发游戏剧情的显示：

1. 首次开始battle战斗前
2. 首次battle战斗胜利之后

进入/通关battle剧情播放如果因意外中断，可以在下次进入该流程时重新播放。

* 1. **剧情显示规则**

### 6.2.1 剧情对白

在同个story\_id里面将配置多条记录，根据rank中的记录依次显示剧情

剧情显示的示意图如下：



**背景图片：**story\_info表show\_type =1时，对应resource\_id的图片资源

如果没有背景图片则进入

**人物名称：**读取story\_info表npc\_name字段配置的文本

**人物头像显示：**依次读取story\_info表npc\_left\_id，npc\_middle\_id，npc\_right \_id。这三个字段分别表示左侧NPC头像，中间NPC头像，右侧NPC头像。如果有配置则根据npc的id来显示npc的头像，没有配置则不显示。

speak\_id表示当前说话者的id，其头像图片需要前置并高亮显示。

**人物对白：**读取speak\_text显示的文本

文本显示方式为：从首行开始，游戏剧情文字逐个出现

**下一步：**在右下角显示提示图片，玩家点击界面上任意一个地方进入下一条剧情记录

**跳过：**可以点击右上角的【跳过】按钮，跳过整个story\_id剧情。

### 6.2.2 过场动画

过场动画可以在刚进入剧情时播放，也可以在剧情对白中途播放。

当读取到story\_info表show\_type为2的过场动画时，播放过场动画，此时其后配置的其他NPC对白字段无效。

播放过场动画时，也可以点击右上角的【跳过】按钮，跳过该过场动画。