功能设计说明书

**屋宇系统**

# 相关信息(Information)

## **项目版本：**

<公司封测/删档内测/公测>

## 文档变更信息：

\***A** – 增加 **M** – 修改 **D** – 删除

| **版本号**  **Version** | **日期**  **Date** | **作者**  **Author** | **A**  **M**  **D** | **变更主要原因描述**  **Brief Description** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 0.1 | <2015-03-03> | 文鸯 | 创建 | 新建文档 |
| <0.2> | <2011-00-00> | < Name> | < > | < TBD > |
| <0.3> | <2011-00-00> | < Name> | < > | < TBD > |
| <Etc.> | <2011-00-00> | < Name> | < > | < TBD > |

## 成员说明：

\*角色 - 在小组担当的职责(负责人/功能策划/执行策划/程序/测试)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **成员**  **Member** | **角 色**  **Roles** | **分工**  **Responsibilities** |
| 文鸯 | 功能策划 | 功能设计&制作 |
| <Name> |  |  |
| <Name> |  |  |

# 详细设计 (Detail Design)

## 功能模块设计:

* <*概述*>

屋宇 三国角色(包括玩家NPC)的家. 自己的空间, 默认登录的系统. 也是玩家与NPC和其它玩家交互的一种途径.

* <*设计目的, 产出, 消耗*>

1.给玩家带来归属感

2.仓库, 存放物品, 金钱.

3.玩家,NPC交互

4.多样性, 可以购买家具, 装扮自己的房间. 消耗钱币.

5.体现出官职的重要性

* <*设计细节*>

每个角色都有一个房间. 分规模(等级).

有佣人. 可以记录来访纪录等.

有空间摆设家具. 会有拜访功能. 拜访时可以发生交流, 喝茶, 设宴. 增加好友度. 好友度达到一定程度可以申请学习技能.

房间内会有左右两个形象, 主人在左边, 客人在右, 进行交流对话, 中间是对话选项.

房间内至少有个仓库, 书案 和 卧床, 可以存放物品. 可以写邮件, 可以使用某些特殊道具, 比如研习<XX冰法>. 可以休息回复体力加3倍, 养伤. 处于受伤生病的状态, 只有床上养伤才可以缓慢恢复健康. 使用药可以快速回复健康.

### 功能细分

#### 规模

房间规模分为0-9级. 官职分为1-9个等级, 空的一级就是士级(隐藏/默认官职), 分别对应. 规模提升, 模型也响应改变, 每一级都默认一个仓库, 规模对应房间仓库容量,金子容量,家具空间. 回复效率(隐藏). 0-50%. 回复效率为回复体力和健康的系数. 如下表. 等级2以上开始有庸人, 等级6以上, 庸人升级为管家形象.

如表:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 规模 | 仓库空间 | 金子上限 | 家具空间 | 回复效率 | 模型 |
| 1 | 8 | 50 | 20 | 0 | 1 |
| 2 | 12 | 100 | 25 | 5 | 2 |
| 3 | 16 | 150 | 30 | 10 | 2 |
| 4 | 20 | 200 | 40 | 15 | 2 |
| 5 | 25 | 250 | 45 | 20 | 2 |
| 6 | 30 | 500 | 50 | 25 | 3 |
| 7 | 40 | 1000 | 55 | 30 | 3 |
| 8 | 45 | 2000 | 60 | 35 | 3 |
| 9 | 60 | 5000 | 80 | 40 | 3 |
| 10 | 100 | 10000 | 100 | 45 | 4 |
|  |  |  |  |  |  |

#### 家具

物品的一种, 不同家具有不同功能, 有的也只有观赏功能.

家具可以购买和出售. 拆毁.

仓库, 书案, 床/榻, 酒具, 茶具(贵族), 投壶等等

#### 仓库/书案/床

这三样 是 房间初始化必带的几样家具. 点击家具弹出功能菜单

仓库, 家居的一种, 可以存放大量道具, 金子.

玩具行囊里面只能放少量道具和金子, 并且玩家由于某些事件(比如死亡), 会扣掉行囊里的金钱和道具. 所以仓库很重要. 而且卖仓库比卖格子更合理.

仓库空间和家具空间是对等的. 仓库占用的空间就是家具空间, 只不过道具只能放仓库,家具空间可以放家具.

每个道具都有占用仓库空间, 放入道具和金子时, 要判断上限.

仓库有 存入道具, 取出道具, 存入金子功能.

书案, 家居的一种. 可以收发邮件

床, 可以恢复健康, 缓慢. 吃药可以提高速度回复.

#### 佣人

佣人, 房间到达二级(做官/购买)后出现.

点击佣人可以弹出功能选项, 来访纪录, 拜访好友, 嘱咐(设置), 装扮房间.

佣人可以升级到管家(根据规模自动升级). 增加设宴功能.

结婚后, 佣人形象 换成对应NPC/角色形象(初始模型)

#### 拜访系统

拜访, 用来增加玩家与玩家/NPC的好友度. 好友度达到一定层度, 可以学习技能, 结义, 结婚.

点击拜访好友. 会列出同一个城市里的, NPC/好友列表/在职官员 这三种满足条件的列表. 点击进行, 进入到对方屋宇. 主人在家显示主人形象. 晚上时间NPC都不见客, 除非好友度满. 对方佣人默认对话, 并且操作列表: 送礼/交谈/留言/赴宴等等.

送礼: 弹出送礼界面, 4个格子, 和文本, 可以在家里坐等一会, 5分钟. 送出的礼物, 一定几率被退回, 玩家可以选择退回/笑纳.

交谈: 请求与屋主交谈, 可选择接受或者拒绝, NPC几率拒绝(好友度).

成功就进入交谈界面, 玩家的多聊天输入框. 有学习, 喝酒, 品茶按钮.

NPC交谈, 聊天框改成NPC默认说的话(按类型 从配置中选则).

留言: 弹出留言界面, 留句话和道具.

学习: 列出玩家/NPC技能列表. 后面有学习按钮.

### 屋宇属性

注意：属性详细设定参见：[..\s属性数值与公式说明文档.docx](../s属性数值与公式说明文档.docx)

#### 侠客名字条目信息

侠客信息界面最上面为侠客的名字条目，包含如下内容：

名字：最多8个中文汉字长度

侠客类型：分为内功和外功两种，决定英雄的伤害类型。

五行：指侠客的五行属性，包含金木土水火。

星级：侠客的基本强弱标志，星级越高表明这个侠客越强。暂时分为1~5星。

##### 基础属性与额外属性的关系

某些额外属性会由基础属性按公式计算得到。

则额外属性的初始属性由2部分组成：配置表的值+基础属性换算值，这是玩家最终看见的侠客初始属性值。

### 相关界面

参见设计文档：<侠客相关界面.vsdx>

#### 侠客总览列表

侠客及信物分页

排序规则

侠客信息界面打开方式

侠客条目

信物条目

#### 侠客信息界面

名字条目

基础属性区域

武功区域

详细属性区域

侠客志区域

功能按钮

#### 侠客结交提示界面

展示性界面

显示所结交侠客的名字，基本属性，资质星级等信息。

# 交互设计 (UE Design)

### 提示反馈

#### 结交侠客

##### 结交成功

弹出侠客详信息界面。