师徒系统

# 师徒学堂场景

从主界面的师徒按钮，点击进去。

每个人都有个自己的学堂领地，点击地板控制自己的人物走动。

## 进入者限制：

自己可以进入。

自己的徒弟可以进入。

自己曾经的徒弟也可以进入，但不能做其他行为。

## 区域：

怪物区

采集区

学堂建筑区

效果如下图（视角稍微高一点），建筑和地板使用原画，人物用模型，整体场景是横版。







## 人物

只要师傅和徒弟在线，他的模型就会显示在学堂自行移动。配表配制几条移动行为，每个模型随机一个。

# 学堂建设

## 建筑

讲堂，教学斋，文庙，御书楼，匠心屋，杂物间

### 讲堂

书院枢纽，控制其他建筑等级的地方。

师傅在此建筑选择各建筑皮肤，和解锁皮肤。

徒弟在此建筑进行学堂评分。

### 教学斋

在此进行各项学堂活动，发起心有灵犀和解惑活动。

### 文庙

师傅每日在此建筑领取每日礼包。随学堂经验增加，激活各个礼包的领取。各个礼包每日只能领取一次。

师傅和徒弟都可在此师徒商店购买物品。师徒商店产出建筑皮肤，和建筑升级的核心材料，以及各项资源。

### 御书楼

此建筑无操作行为，加快师傅击杀怪物和采集速度的地方。

### 匠心屋

师傅和徒弟制作道具的地方。

### 杂物间

存放各类材料的地方

## 建设

### 初始

所有建筑本身都是空的，只有一堆废墟。师傅收集到指定材料后，可以把各个建筑建好。

### 提升建筑等级

师傅可以消耗指定材料和学堂经验提升建筑等级。

讲堂为核心建筑，其他建筑的等级不能超过讲堂等级。

### 建筑效果

|  |  |
| --- | --- |
| 建筑 | 等级提升的效果 |
| 讲堂 | 开放更多皮肤，增加其他建筑的等级上限 |
| 教学斋 | 加快徒弟运输材料速度 |
| 文庙 | 师傅每天奖励提升，并开放更多商店物品购买 |
| 御书楼 | 加快师傅杀怪和采集的速度 |
| 匠心屋 | 增加师傅和徒弟制作道具的速度 |
| 杂物间 | 扩大存放材料的数量 |

## 学堂评分

徒弟可以给师傅评分。总共10颗星。所有徒弟的评分会加在一起，计算平均评分。

已评价了可以修改提交。

每个月1号将清空上一个月的评分。徒弟又可以进行新的月份的评分了。就算脱离师徒关系，本月的评分也依然在。

评分人数大于等于3，且平均评分≥7的情况下，每日文庙奖励有加成。

## 学堂皮肤

玩家在讲堂可以选择各个建筑的皮肤，皮肤通过购买，或者道具激活。

# 材料产生

材料的产生有2个方式：打怪，直接采集

## 打怪

在怪物区域会根据当前学堂等级刷新出来对应级别的怪物

师傅点击会播放一个打怪倒计时沙漏，时间到了，怪物被击杀。

怪物被击杀之后，怪物消失，地上留下怪物产生的材料。例如：骨，皮毛，牙齿，肉，壳。

## 采集材料

采集区随机产生矿石，或植物。

师傅点击采集，播放一个进度条，进度条走完则采集成功。

采集类材料：石料，玉，植物。

## 搬运材料

无论是打怪产生的材料还是采集的材料都需要徒弟才能搬运。

徒弟可以点击这些材料，开始进行自动搬运，搬运到学堂杂物间。

材料如果一段时间没有搬运走，会消失掉。

# 制作道具

## 基础内容

道具根据类型，部分只能师傅做，部分只能徒弟做。

书籍类：只能师傅制作，可以给徒弟使用增加经验。制作消耗木材，皮毛，壳等材料，师傅点击制作，需要等待时间制作完成。

美食类：只能徒弟制作，可以给师傅使用增加学堂经验。制作消耗肉，植物等材料，徒弟点击制作，需要等待时间制作完成。

## 付费项：（需要充值）

师傅购买经验符：

指定徒弟今日接下来10次关卡获得的关卡经验翻倍。（当日不使用失效，只加成10次关卡，每个玩家每天只能生效一次）

徒弟购买束脩：

师傅获得货币，可以在师徒商店购买皮肤，道具。同时，学堂经验增加。

## 次数限制

制作书籍，美食，购买经验符，购买束脩 每天都有对同一个玩家的使用次数限制。每天0点重置。

# 学堂活动

## 心有灵犀（默契答题）

### 步骤：

师傅或徒弟点击活动按钮，发起申请，另一方同意，即开始答题。

任意一方发起答题申请，另一方会在主界面和学堂界面收到一个小申请图标，点开后可选择是否同意答题。点击同意将进入学堂界面。

### 题目：

题目为没有标准答案的题目，例如：

你最喜欢中国古代四大发明的哪个？

造纸术、指南针、火药、印刷术

答案选项随机打乱顺序，师徒两人必须选中同一个答案记1分。没有倒计时，双方选择完答案之后，触发下一题。

### 进度

在答题过程中可以打开私聊进行私聊。

如果答题过程中任意一方下线，或任意一方选择停止答题，将暂停本次答题，本道题也不算。服务器记录当前答题进度，和分数，本日内可以继续。每日0点清空答题进度和分数。（师徒关系终止也将清空两人之间的答题进度和分数）

师傅在同一时间只能与一个徒弟进行答题，暂停的答题，则不会影响师傅答题。

### 奖励

每天十道题全答完，最终根据分数评判本次获得获得多少奖励。

学堂增加学堂经验，徒弟获得主角经验（根据当前等级，和得分计算）。

## 解惑（脑筋急转弯）

### 步奏：

师傅或徒弟点击活动按钮，发起申请，另一方同意，即开始答题。

任意一方发起答题申请，另一方会在主界面和学堂界面收到一个小申请图标，点开后可选择是否同意答题。点击同意将进入学堂界面。

### 题目：

题目为脑筋急转弯型题目，只需要徒弟选择选项回答。师傅可以同步看到题目，也可以花费金币看答案，来告诉徒弟。

题目举例：

[周瑜](https://www.baidu.com/s?wd=%E5%91%A8%E7%91%9C&tn=SE_PcZhidaonwhc_ngpagmjz&rsv_dl=gh_pc_zhidao)的妈妈姓什么? --纪（既生瑜，何生亮）

### 进度

在答题过程中可以打开私聊进行私聊。

徒弟选择完一题的答案，算完成一道题。答对记1分。服务器记录当前完成题数，和分数。徒弟可以中途暂停答题，徒弟下线也会自动暂停答题。只要答题开始后，师傅在线与否就不影响答题了。

### 奖励

每天十道题全答完，最终根据分数评判本次获得获得多少奖励。

学堂增加学堂经验，师傅获得钻石，徒弟获得主角经验（根据当前等级，和得分计算）。

## 尊师

徒弟找到师傅，点击模型，弹出按钮，尊师一次。师傅必须在线才会有模型显示在师徒学堂。

徒弟获得主角经验，师傅学堂经验。

# 产出

|  |  |
| --- | --- |
| 内容 | 奖励 |
| 讲堂每日礼包 | 师傅获得每日礼包 |
| 怪物击杀，运输 | 学堂经验，材料 |
| 采集材料，运输 | 学堂经验，材料 |
| 制作书籍 | 徒弟使用获得经验 |
| 制作美食 | 师傅使用获得学堂经验 |
| 购买经验符 | 徒弟接下来的10次关卡攻打，经验翻倍 |
| 购买束脩 | 师傅获得特殊货币，可在商店购买学堂皮肤，道具。 |
| 心有灵犀 | 徒弟获得经验，师傅获得学堂经验，和师徒货币可购买资源 |
| 解惑 | 徒弟获得经验，师傅获得学堂经验，钻石 |
| 尊师 | 徒弟获得经验 |

# 师徒基础内容

## 开放师徒系统

玩家达到6级即可作为徒弟拜师

玩家达到30级即可作为师傅收徒

玩家最多同时有3个徒弟

玩家最多同时有1个师傅

## 拜师

### 拜师条件

退出师门间隔时间超过2小时

自身没有师傅

自身达到拜师等级 （5级）

师傅等级-自身等级＞5

师傅达到收徒等级（30级）

师傅徒弟数量未满（最多3个）

以上条件需求全部达到才能拜师

### 操作流程

在师徒聊天频道，点击玩家，弹出信息内，点击“拜师”按钮。或者主动搜索玩家姓名或id，直接发出拜师申请。师傅收到申请，如果同意则成为师徒关系。点同意的时候检测师傅的收徒条件。

## 收徒

### 收徒条件

自身达到收徒等级（30级）

自身等级超过徒弟等级5级

徒弟没有师傅

徒弟达到拜师等级（5级）

徒弟退出师门超过2小时

自身徒弟名额未满（最多3个）

以上条件都满足才能收徒

### 操作流程

在师徒聊天频道，点击玩家，弹出信息内，点击“收徒”按钮。或者主动搜索玩家姓名或id，直接发出收徒申请。徒弟收到申请，徒弟点同意则成为师徒关系。

## 出师门

### 自动出师

出师条件：

师傅等级没有超过徒弟等级5级（师傅等级-徒弟等级≤5）

每次徒弟升级的时候检测，达成条件，自动出师。

用邮件通知师傅和徒弟

### 退出师门

玩家可以手动选择退出师门，退出师门后，解除和师傅的关系。

用邮件通知师傅

### 逐出师门

师傅可以将名下徒弟逐出师门，逐出后，解除和徒弟的关系。

用邮件通知徒弟

## 师徒频道

### 开放

聊天处增加额外标签

玩家等级超过5级才能打开

### 选项

点击玩家发言能额外看到玩家的师道值和（拜师，收徒）按钮

