**西游记OL服务器**

**摇钱树活动设计方案**

版本1.0

蓝港在线（北京）科技有限公司

**签 署**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 撰 稿 人 | 马喆 | 撰稿时间 | 2010-8-25 |
| 编写说明 |  | | |
| 签 字 |  | | |
| 文件状态 | [ ]草稿 [√]正式发布 [ ]正在修改 | | |
|  | | | |
| 评审人 | 评审意见 | 评审时间 | 签 字 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  | | | |
| 审 批 人 |  | 审批时间 |  |
| 审批意见 |  | | |
| 签 字 |  | | |

# 写在前面：

## 编写目的

为响应十一活动，拉动峰值和均值在线，特根据摇钱树需求文档，设计此解决方案，以指导并方便此活动的开发工作。

## 参考文档

《西游记\_摇钱树V1 0.doc》

# 活动功能划分



|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 功能说明 |
| 获取仙露 | 玩家通过打怪，交易等方法获取仙露 |
| 购买晶瓶 | 玩家通过在NPC散财童子处花费非绑定金购买 |
| 仙露合成 | 玩家到NPC散财童子处合成仙露  合成规则：  1、5个小瓶仙露+1个晶玉瓶（中），可以合成一个中瓶仙露。  2、5个中瓶仙露+1个晶玉瓶（大），可以合成一个大瓶仙露。 |
| 上缴仙露 | 玩家点击摇钱树树苗，可以上缴仙露。  限制条件：   1. 每次只能上缴1瓶。   上缴奖励：   1. 每个玩家，每次活动前50瓶仙露上缴者可获得经验奖励，同时提高摇钱树成长度 2. 每个玩家，每次活动50瓶后上缴仙露，提高摇钱树成长度，但不再获取经验奖励   经验奖励：   * 1个小瓶仙露，奖励经验为：1倍基础经验奖励 * 1个中瓶仙露，奖励经验为：10倍基础经验奖励 * 1个大瓶仙露，奖励经验为：100倍基础经验奖励   摇钱树成长度：   * 1个小瓶仙露，成长度增长为：1倍基础成长度 * 1个中瓶仙露，成长度增长为：10倍基础成长度 * 1个大瓶仙露，成长度增长为：100倍基础成长度   玩家贡献度：  同玩摇钱树成长度 |
| 活动开始 | 根据活动要求在特定周期，特定时间创建相应的NPC，并开启活动。 |
| 活动结束 | 根据活动要求在特定周期，特定时间销毁相应的NPC结束活动 |
| 活动结算 | 根据《西游记\_摇钱树V1 0.doc》设计要求，在进入活动结算后，根据摇钱树的成长度，已经阵营排名。给与阵营玩家相应的宝物，称号已经多倍经验奖励。  活动结算条件：   1. 活动时间结束。 2. 阵营玩家的摇钱树成长度达到第4阶段。 |
| 活动公告 | 根据《西游记\_摇钱树V1 0.doc》设计要求，在活动不同时期向玩家提示相应的活动进展情况。详见《西游记\_摇钱树V1 0.doc》中活动流程的第8，12节。 |
| 阵营排名 | 根据各个阵营摇钱树的成长度，列出各个阵营的排名。 |
| 贡献排名 | 根据阵营中玩家的贡献度，列出玩家的贡献排名。 |

# 活动功能处理流程说明

## 获取仙露

### 流程图：



### 流程说明：

* 玩家通过打怪等形式，通过怪物NPC获得仙露。

### 修改意见：

* 需添加新物品仙露。
* 需修改相应怪物掉落表。

## 购买晶瓶

### 流程图：



### 流程说明：

* 玩家通过在NPC散财童子处花费非绑定金购买。因此也为现有流程，故需要修改相应的配置文件即可。

### 修改意见：

* 需添加新物品晶瓶（中）
* 需添加新物品晶瓶（大）
* 需添加散财童子NPC
* 需配置散财童子NPC，增加商城功能。

## 仙露合成

### 流程图：



### 流程说明：

* 通过讨论，初步决定此功能走现有的兑换流程玩家通过NPC散财童子处缴付相应物品，兑换为相应的新仙露。

### 修改意见

* 需配置散财童子NPC，增加兑换功能。
* 需配置散财童子NPC对应的兑换表。

## 上缴仙露

### 流程图：



### 流程说明：

* 玩家通过上缴接口（客户端->GAME服务器）提交相应上缴物品。
* 服务器计算并记录出相应的玩家贡献度，玩家缴付数，摇钱树的成长度及本阵营缴付数。并根据玩家的缴付物品，玩家缴付数，通过上缴接口（GAME服务器->客户端）返回给玩家相应的奖励。
* 若本阵营缴付数达到100的整数倍，则发送系统公告。并对上缴者给与奖励物品“神奇金叶子”（若玩家包裹未满，则加入包裹，若包裹满，则掉落，并只有上缴者可拾取。并需要提示玩家）
* 若摇钱树成长度达到进级要求，向所有玩家发送摇钱树进级通知。
* 若摇钱树成长度达到公告要求，向所有玩家发送摇钱树成长公告。
* 若摇钱树已经进级到第4等级，进入摇钱树结算流程。

### 修改意见：

* 需添加上缴接口（客户端->GAME服务器）。
* 需添加上缴接口（GAME服务器->客户端）。
* 需添加新NPC摇钱树。
* 需添加缴付物品与奖励对应表。
* 需添加缴付物品与摇钱树成长度对应表。
* 需计算并记录玩家贡献度。
* 需计算并记录玩家缴付数。
* 需计算并记录摇钱树成长度。
* 需记录本阵营缴付数。
* 需添加“神奇金叶之”奖励公告。
* 需添加新物品“神奇金叶子”。
* 需添加“神奇金叶之”掉落提示
* 需添加摇钱树成长阶段与成长度对应表。
* 需添加摇钱树进级通知。
* 需添加摇钱树成长度变化公告。

## 活动开始

### 流程图：



### 流程说明：

* 根据现有活动接口，在活动开始时向GAME服务器发送活动开始消息，并由GAME服务器创建相应的NPC，并通知客户端。

### 修改意见：

* 需修改GATE服务器活动配置表。并添加相应NPC。
* 修改游戏服务器相应活动开始流程，标示摇钱树活动开始。

## 活动结束

### 流程图：



### 流程说明

* 根据现有活动接口，在活动结束时向GAME服务器发送结束消息，并由GAME服务器销毁相应的NPC，并通知客户端。

### 修改意见

* 修改游戏服务器相应活动结束流程，标示摇钱树活动结束。

## 活动结算

### 流程图：



### 流程说明：

* 由GATE服务器向游戏服务器发送活动结算通知（GATE服务器->GAME服务器）。或游戏在计算摇钱树成长度时，在摇钱树成长度达到第4阶段触发活动结算。由GAME服务器向客户端发送活动结算通知（GAME服务器->客户端）。
* 在发送活动结算通知后的第0，10，20分钟向客户端发送活动即将结束公告。
* 在发送活动结算通知后的第30，40，50，60，70分钟时，向客户端发送活动奖励通知（GAME服务器->客户端），客户端根据奖励通知产生金钱雨效果。然后服务器根据摇钱树等级以及宝箱配置，生成宝箱NPC。注：若第二次生成的宝箱NPC前需要将前一次生成的宝箱NPC销毁。
* 向客户端发送摇钱树进级通知，将摇钱树进级到枯萎结算。（此处于2010-8-25与廖晖协商）。
* 给本阵营玩家添加经验奖励。并发送多倍奖励通知（GAME服务器->客户端）
* 对于本阵营贡献度前10名的用户发送称号奖励。
* 在最后一次奖励后10分钟，将残留的宝箱NPC销毁。

### 修改意见：

* 需添加活动结算通知（GATE服务器->GAME服务器）
* 需添加活动结算通知（GAME服务器->客户端）（注：可与摇钱树进级通知共用）。
* 添加活动即将结束公告。
* 添加摇钱树奖励通知（GAME服务器->客户端）。
* 在地图上配置相应宝箱NPC（注：宝箱NPC需要配置成在用户拾取后重新刷出的类型）
* 需添加多倍奖励通知（GAME服务器->客户端）
* 添加不同宝箱等级与配置的宝箱NPC对应表。

## 活动公告

### 流程图：



### 流程说明：

* 在活动开始后N时间后，客户端向服务器发送阵营排名请求（客户端->GAME服务器）。
* GAME服务器向GATE服务器发送阵营排名请求（GAME服务器->GATE服务器）。
* GATE服务器返回阵营排名请求（GATE服务器->GAME服务器）
* GAME服务器向客户端发送阵营排名请求（GAME服务器->客户端）
* 客户提示阵营排名公告
* 在摇钱树不为第4阶段的情况下，在活动结束前N1，N2时间公告活动即将结束。

### 修改意见：

* 添加阵营排名请求（客户端->GAME服务器）
* 添加阵营排名请求（GAME服务器->客户端）
* 添加阵营排名请求（GAME服务器->GATE服务器）
* 添加阵营排名请求（GATE服务器->GAME服务器）

## 阵营排名

### 流程图：



### 流程说明：

* 在活动开始后N时间后，客户端向服务器发送阵营排名请求（客户端->GAME服务器）。
* GAME服务器向GATE服务器发送阵营排名请求（GAME服务器->GATE服务器）。
* GATE服务器返回阵营排名请求（GATE服务器->GAME服务器）
* GAME服务器向客户端发送阵营排名请求（GAME服务器->客户端）
* 客户端显示阵营排名

### 修改意见：

* 添加阵营排名请求（客户端->GAME服务器）
* 添加阵营排名请求（GAME服务器->客户端）
* 添加阵营排名请求（GAME服务器->GATE服务器）
* 添加阵营排名请求（GATE服务器->GAME服务器）加获取阵营排名请求。

## 贡献排名

### 流程图：



### 流程说明：

* 客户端发送请求排行榜请求。
* GAME服务器根据排名情况下发排名列表。

### 修改意见：

* 需修改现有排行榜系统，支持贡献度排名。

# 修改汇总：

## 需添加的物品与NPC：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 类型 | 配置修改位置 | 备注 |
| 仙露 | 物品 | 怪物掉落表 |  |
| 晶玉瓶（中） | 物品 | 散财童子NPC出售物品表 |  |
| 晶玉瓶（大） | 物品 | 散财童子NPC出售物品表 |  |
| 神奇金叶之 | 物品 |  |  |
| 摇钱树 | NPC | 地图 |  |
| 散财童子 | NPC | 地图 |  |
| 白色宝箱 | NPC | 地图 | 需配置物品掉落表 |
| 蓝色宝箱 | NPC | 地图 | 需配置物品掉落表 |
| 紫色宝箱 | NPC | 地图 | 需配置物品掉落表 |
| 金色宝箱 | NPC | 地图 | 需配置物品掉落表 |

## 需修改的现有配置

* 怪物掉落表
* 散财童子NPC对应的兑换表
* 上缴物品与经验奖励对照表
* 上缴物品与摇钱树成长度对照表
* 摇钱树成长阶段与成长度对照表
* 摇钱树成长阶段与宝箱类型对照表
* 宝箱类型与宝箱NPC对照表

## 对应布怪需求

* 散财童子NPC需配置商场功能
* 散财童子NPC需配置兑换功能
* 地图宝箱NPC配置（宝箱NPC需在玩家开启后自动重刷新）

## 新增通讯协议：

* 上缴接口（客户端->GAME服务器）
* 上缴接口（GAME服务器->客户端）
* 阵营排名请求（客户端->GAME服务器）
* 阵营排名请求（GAME服务器->客户端）
* 阵营排名请求（GAME服务器->GATE服务器）
* 阵营排名请求（GATE服务器->GAME服务器）
* 多倍奖励通知（GAME服务器->客户端）
* 摇钱树进级通知（GAME服务器->客户端）
* 摇钱树奖励通知（GAME服务器->客户端）

## 需修改的公告信息：

* “神奇金叶子”奖励公告

|  |  |
| --- | --- |
| **提示前提** | **系统提示** |
| 浇灌中奖 | 玩家XXX浇灌仙露，幸运地获得了神奇的金叶子的奖励！ |

* 摇钱树成长度公告

|  |  |
| --- | --- |
| **提示前提** | **系统提示** |
| 成长度达到a | 本阵营的摇钱树即将发芽了，快来浇灌仙露吧！ |
| 成长度达到B | 本阵营的摇钱树即将开花了，快来浇灌仙露吧！ |
| 成长度达到C | 本阵营的摇钱树即将成熟了，快来浇灌仙露吧！ |
| 成长度达到D1 | 本阵营的摇钱树即将结果了，快来浇灌仙露吧！ |
| 成长度达到D2 | 本阵营的摇钱树即将结果了，快来浇灌仙露吧！ |
| 成长度达到D3 | 本阵营的摇钱树即将结果了，快来浇灌仙露吧！ |

* 活动即将结束公告

|  |  |
| --- | --- |
| **提示前提** | **系统提示** |
| 阶段开启时 | 公告：30分钟后即将结果 |
| 阶段开启10分钟后 | 公告：20分钟后即将结果 |
| 阶段开启20分钟后 | 公告：10分钟后即将结果 |

* 物品掉落公告

|  |  |
| --- | --- |
| **提示前提** | **系统提示** |
| 阶段开启30分钟后 | 公告：结果、即将掉落奖励 |
| 阶段开启40分钟后 | 公告：结果、即将掉落奖励 |
| 阶段开启50分钟后 | 公告：结果、即将掉落奖励 |
| 阶段开启60分钟后 | 公告：结果、即将掉落奖励 |
| 阶段开启70分钟后 | 公告：结果、即将掉落奖励 |

* 活动结束前提示

|  |  |
| --- | --- |
| **提示前提** | **系统提示** |
| 活动结束前N1分钟 | 最后时限！摇钱树即将在N小时N分钟后消失，快来浇灌仙露吧！ |
| 活动结束前N2分钟 | 最后时限！摇钱树即将在N小时N分钟后消失，快来浇灌仙露吧！ |

* 活动中提示

|  |  |
| --- | --- |
| **提示前提** | **系统提示** |
| 活动N分钟后（或者固定时间点），且阵营排名第1 | 本阵营的摇钱树成长度排名第一了！快来浇灌仙露，使其尽早结果吧！ |
| 活动N分钟后（或者固定时间点），且阵营排名第2 | 本阵营的摇钱树成长度排名第二！快来浇灌仙露，赶超XX阵营（第1）吧！ |
| 活动N分钟后（或者固定时间点），且阵营排名第3 | 本阵营的摇钱树成长度排名第三！快来浇灌仙露，赶超XX阵营（第2）吧！ |
| 活动N分钟后（或者固定时间点），且阵营排名第4 | 本阵营的摇钱树成长度排名第四！快来浇灌仙露，别让其他阵营瞧扁了！ |

* 浇灌提示

|  |  |
| --- | --- |
| **提示前提** | **系统提示** |
| 浇灌成功，前50次 | 摇钱树成长了！你获得了XXX经验奖励和XXX贡献积分！ |
| 浇灌成功，50次以后 | 摇钱树成长了！你获得了XXX经验奖励！ |