|  |
| --- |
|  |
| **《中间件》任务系统** |

1. 设计相关
   1. 设计目的

* 设计游戏内的任务系统，增加游戏乐趣、获得经验与阅历的途径。
  1. 概述
* 任务系统包含主线任务、支线任务、精英任务与日常任务。
  1. 用户体验
* 开启地图副本，指引玩家快速融入游戏，了解游戏内容与玩法。

1. 功能需求
   1. 服务端

* 下发任务内容。
* 判断玩家是否满足接受任务或完成任务条件。
* 下发任务自动寻路链接。
  1. 客户端
* 提供任务界面并对任务分类放置，及任务说明；
* 提供任务相关操作。

1. 相关规则

* 游戏中任务类型主要分为：主线任务、支线任务、精英任务和日常任务等四类。
* 接取任务：当玩家达到接取任务条时，可以找对应NPC接取主线、支线和精英任务。日常任务通过主界面中的按钮直接接取，无需通过NPC。
* 任务跟踪：在主界面有任务跟踪模块，显示当前任务进度。点击任务跟踪上的链接，可以自动引导玩家进入任务对应副本。
* 任务完成：在任务跟踪模块，已完成任务显示为绿色。玩家可以点击任务名来自动寻路去找相关NPC完成任务。
  1. 主线任务
* 与剧情相关，在战斗前有故事剧情或过场动画。
* 在未接取主线任务时，无法挑战剧情相关副本。
* 接取主线任务需要玩家达到一定等级。
* 完成主线任务后可以开启游戏一些功能玩法或解锁更高级的城市地图。
* 完成主线任务后奖励大量经验以及金币。
  1. 支线任务
* 支线任务只有在完成相关等级的主线任务才会出现。
* 支线任务内容均为击败一定数量的特定怪物。
* 完成支线任务后可以获得大量的经验及金币奖励。
  1. 精英任务
* 挑战相关剧情副本BOSS后，会触发精英BOSS任务。
* 精英任务内容为击败相关精英BOSS一次。
* 挑战精英BOSS需要打败前面一个精英BOSS一次。
  1. 日常任务
* 指引玩家完成日常操作，给予阅历及奇石奖励。
* 日常任务每日可以完成六次。
* 日常任务分为一星任务、二星任务、三星任务、四星任务、五星任务。根据星级决定难度高低，完成后的奖励后也不同。星级根据概率随机出现。
* 日常任务同时只出现五个，完成后随机在任务库里选择五个任务，星级也随机变化。
* 当刷出五星任务后，在本周内后续的所有日常任务都为五星。持续时间为触发五星开始到周日24：00之前。

1. 任务界面

* 在主界面点击任务栏，弹出任务栏界面。任务分为主线任务、支线任务、精英任务与日常任务。
* 日常任务里可以进行接取和完成任务操作。
* 显示为主线、支线与精英。点击可打开列表，在界面右侧显示任务详细内容。这里可以进行接取任务、放弃任务的操作。
* 在界面右上角有按钮显示任务跟踪，点击后打钩可以再主界面显示任务跟踪。
  1. 接取任务
* 主线、支线与精英接取任务方式相同。
* 点击“接受任务”或者点击任务需求里带下划线的人物名则自动寻路到任务相关NPC。
* 点击【主】背后偷袭（可接）
* 点击“好，我这就去”，接取任务。
  1. 完成任务
* 主线、支线与精英任务完成方式都相同。
* 任务完成后，在任务界面或者任务跟踪点击自动寻路找到相应NPC，
* 可完成任务显示字体为绿色字。
* 点击“不必客气”后完成任务获得奖励。
  1. 日常任务
* 日常任务每次随机刷新五个出来，随机星级。星级越高难度与奖励越高。
* 点击接受任务，开始任务计数。完成后可以领取奖励

1. 任务功能类型
   1. 主线，支线任务

|  |  |
| --- | --- |
| 类型 | 详细 |
| 杀怪 | 需要记录完成任务需要击杀的某种怪物种数量和玩家当前已击杀的数量 |
| 收集物品 | 需要判断玩家完成任务需要的某种物品数量和当前背包+仓库的该种物品数量。 |
| 寻路 | 点击某个具体的NPC对话完成任务 |

5.2每日任务类型

|  |  |
| --- | --- |
| 类型 | 详细 |
| 强化装备 | 需要记录完成任务需要强化装备的次数，和玩家当前完成强化的次数（人物和佣兵的强化都算有效次数） |
| 培养 | 需要判断玩家完成任务需要的培养次数，和玩家当前的培养次数（人物和佣兵的培养都算有效次数） |
| 元宝消费 | 需要判断玩家完成任务需要的元宝消费次数，和玩家当前的消费次数。  完成接此任务后，在游戏内进行一次所有类型的元宝消费都算一个有效次数。 |
| 升级魔术 | 需要判断玩家完成任务需要的魔术升级次数，和玩家当前完成的魔术升级次数。（包括阵法和功法） |
| 通关副本 | 需要判断玩家完成任务需要的通关副本次数，和玩家当前完的通关副本次数。（包括普通副本和英雄副本） |
| 竞技场战斗 | 需要判断玩家完成任务需要完成的竞技场战斗次数，和玩家当前完成的战斗次数（不计算胜负，参加一次算一次有效次数） |
| 多人副本 | 有效次数规则：玩家参加一次多人副本，并且战斗胜利 |
| 庄园种植 | 有效次数规则：玩家在庄园内完成一次种植算一个有效次数 |
| 猎命 | 有效次数规则：玩家完成一次猎命算一个有效次数 |