# 任务

<任务列表>，<接任务>，<任务引导>，<立即完成>，<任务提醒>

## **任务分类**

主线任务，支线任务，日常任务。

## **任务列表UI内容**

一级菜单图标>主线，支线，日常

左侧>任务标题，引导按钮

右侧>任务名称，任务描述，任务委托人，任务条件（文字描述，图标显示，数字）任务奖励（图标+数字），小提示内容，立即完成按钮。

## **接任务**

### 接任务方式

点击场景中头顶感叹号的NPC。跳出任务描述框，点击接受后，任务归入任务列表。NPC头顶感叹号消失。

点击大叉，不接受任务。NPC头顶感叹号不消失。

感叹号表现为>金色为主线任务，蓝色为支线任务。

Ps:在大地图中，所在场景有任务时，场景图标显示感叹号。比如矮人矿洞的场景有任务时，在地图上就可以看到矮人矿洞的图标上有个感叹号。

感叹号优先显示金色即主线任务，其次为蓝色即支线任务。

### 感叹号出现条件

1. 小店等级
2. 冒险等级
3. 完成某个npc对白
4. 完成指定脚本剧情
5. 完成某个任务后
6. 接受某个任务后
7. 进入新的场景

日常任务，准点自动更新。（之前数据不保留）

剧情结束后，自动获得任务。（放完剧情，任务列表增加任务）

### 接受任务框的信息

1. 任务给予人头像
2. 任务条件
3. 任务标题
4. 任务内容
5. 任务奖励
6. 接受按钮
7. 右上角大叉关闭按钮

# **任务种类**

1. **消灭目标怪数量（带引导）>这里的目标怪数量指战斗中的怪数量。**
2. **消灭目标boss数量（带引导）>这里的目标怪数量指战斗中的怪数量。**
3. **首次进入某个副本（带引导）>根据场景id**
4. 采集目标任务道具数量（按个数）
5. **和某人对话（需要增加npc名字，任务语泡）**
6. **道具数量（扣除）**
7. **获得金币数量（只算增加部分）**
8. **合成收获目标道具数量**
9. **合成收获道具次数（带引导）**
10. **使用目标物品次数（带引导）**
11. 战斗胜利次数
12. 扩店等级**（带引导）**
13. 雇佣佣兵（分职业和属性）**（带引导）**
14. 访问好友次数
15. 占领好友村子
16. 完成订单数量
17. 学习一次目标合成术**（带引导）**
18. 放置一次工作台，装饰**（带引导）**
19. 移动一次工作台，装饰**（带引导）**
20. 更换一次技能**（带引导）**
21. 换一次装备**（带引导）**
22. 发布一次礼物愿望
23. 赠送好友一次礼物

# 任务完成

任务条件满足后，自动弹出任务奖励窗口，点击确定后，领取奖励。（手动领取，待定）

列表中该条任务信息消失。

奖励面板内容>任务名称，任务说明。委托人答谢内容，委托人头像。奖励内容和图标。

# 任务立即完成

任务分为可立即完成和不可立即完成。

立即完成按钮，点击后直接跳出奖励窗口（不弹出窗口，飘字提醒）。（此操作扣除，一个或多个任务卷轴道具）（任务列表不关闭）

道具不足时，点击立即完成，弹出快速购买框。

# 任务引导

在任务列表中，带有引导功能的任务，任务旁会有一个引导按钮。

点击该按钮，系统用箭头的方式指引用户去完成该任务的必要操作。

在该任务完成之前，引导按钮始终存在。

如果引导进行了一半，用户中断了引导。那么引导箭头消失，用户需要重新点击引导按钮开始引导。

判断人物位置显示任务引导。

# 任务提醒

接到新任务后，任务图标上的数字+1，同时箭头指向任务图标，“提示任务更新”。>点击任务图标后，提醒消失。

同时任务列表中，任务标题前增加new字样，点击标题后，new消失。