

# <SSR>世界状态(全服进度)基础功能

## 设计目的

- 1. 通过在服务器统计记录一些关键信息，表征服务器在某方面的进度或整体性特征，为其它系统玩法提供支持(如天下大势)，  
例如：服务器中x级别的玩家达到y个 → 进入青铜时代
- 2. 实现一些基础的世界状态类型 ,如：
  - a. 主lv → 服务器开服达到x天
  - b. 发展lv → 服务器中达到x级别的玩家达到y个
  - c. 付费lv → 服务器中累积充值x的玩家达到y个
- 3. 实现世界状态对玩家行为反馈的影响：
  - a. 添加ItemGroupFix表
  - b. ItemGroup表加列配置对ItemGroupFix的引用

## 世界状态配置表结构

- 1. <新增> 世界状态定义表
  - a. 表名：WorldCondition.csv
  - b. 结构：

Index	中文字段名	英文字段名	字段类型	字段说明	缺省
1	Id	Id	int	关键字，程序引用， 引用列名： ref@WorldCondition	
2	StringId	StringId	ref_string	关键字，策划引用， 引用列名： ref@WorldCondition	
3	注释	Note	string	策划用	
4	世界状态type	WorldConditionType	enum@WorldConditionType	世界状态type，作为 引用Key 0- WorldCondition_Main - 主lv 1- WorldCondition_Dev - 发展lv 2- WorldCondition_Pay - 付费lv	
5	世界状态等级	WorldConditionLv	int	世界状态等级	
6	最小开服天数	MinWorldDays	int	min ≤ 服务器开服自 然日 ≤ max	Null-不需求
7	最大开服天数	MaxWorldDays	int	min ≤ 服务器开服自 然日 ≤ max	Null-不需求
8	最小玩家等级	MinPlayerLv	int	min ≤ 玩家等级 ≤ max	Null-不需求
9	最大玩家等级	MaxPlayerLv	int	min ≤ 玩家等级 ≤ max	Null-不需求
10	关键道具组	ItemGroupKey	ref@ItemGroup	玩家拥有道具满足 ItemGroupKey的要求	Null-不需求

Index	中文字段名	英文字段名	字段类型	字段说明	缺省
11	最小玩家数量	MinPlayerNum	int	min ≤ 玩家数量 ≤ max	Null-不需求
12	最大玩家数量	MaxPlayerNum	int	min ≤ 玩家数量 ≤ max	Null-不需求
13	玩家标准等级	PlayerStandLv	int	当前世界状态下玩家的标准等级	
14	玩家标准战力	PlayerStandPower	int	当前世界状态下玩家的标准战力	
15	玩家标准付费	PlayerStandPay	int	当前世界状态下玩家的标准付费	

## 2. <新增> 道具组修正表

a. 表名：ItemGroupFix.csv

b. 结构：

Index	中文字段名	英文字段名	字段类型	字段说明
1	Id	Id	int	关键字，程序引用，引用列名：ref@ItemGroupFix
2	StringID	StringId	ref_string	关键字，策划引用，引用列名：ref@ItemGroupFix
3	注释	Note	string	策划用
4	修正类型	FixType	enum@FixType	道具组修正类型 0- LvFixId - 根据玩家等级修正id 1- PowerFixId - 根据玩家战力修正id 2- PayFixId - 根据玩家付费修正id
5	世界状态type	WorldConditionType	enum@WorldConditionType	世界状态type，作为引用Key 0- WorldCondition_Main - 主lv 1- WorldCondition_Dev - 发展lv 2- WorldCondition_Pay - 付费lv
6	进度1	<b>Proportion1</b>	float	玩家数值/标准数值 ≤ Proportion1
7	进度1修正id	fixId1	ref@ItemGroup	满足进度1时的修正id
8	进度2	<b>Proportion2</b>	float	Proportion1 < 玩家数值/标准数值 ≤ Proportion2
9	进度2修正id	fixId2	ref@ItemGroup	满足进度2时的修正id
10	进度3	<b>Proportion3</b>	float	Proportion2 < 玩家数值/标准数值 ≤ Proportion3
11	进度3修正id	fixId1	ref@ItemGroup	满足进度1时的修正id

## 3. <加列>ItemGroup表支持根据世界等级修改

a. 表名：ItemGroup.csv

b. 结构添加1列引用ItemGroupFix表：

Index	中文字段名	英文字段名	字段类型	字段说明
...				
	修正规则	FixRule	ref@ItemGroupFix	道具组修正规则

