# 副本系统

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 修订日期 | 修订内容 | 版本 | 修订人 |
| 2016-03-28 | 创建 | V1.0.0 | Mita |
| 2017-01-10 | 精简结构 |  |  |
| 2017-07-20 | 补充 |  | Canyang |

文档定义

|  |  |
| --- | --- |
| 文字颜色 | 定义 |
|  | 已确定内容 |
|  | 待定内容 |
|  | 标注内容 |
|  | 更新内容 |

**关键词：** 模板

**摘要：** 本文是副本设计文档

**缩略语清单：**

副本——动态可变的场景，曾经发生过一些事

目录

[副本系统 1](#_Toc488437921)

[1. 简介 1](#_Toc488437922)

[1.1. 背景 1](#_Toc488437923)

[1.2. 设计目的 1](#_Toc488437924)

[1.3. 系统概述 1](#_Toc488437925)

[2. 系统详细设计 2](#_Toc488437926)

[2.1. 激活 2](#_Toc488437927)

[2.1.1. 激活条件 2](#_Toc488437928)

[2.1.2. 激活方式 2](#_Toc488437929)

[2.2. 进入 3](#_Toc488437930)

[2.2.1. 入口 3](#_Toc488437931)

[2.2.2. 进入消耗 3](#_Toc488437932)

[2.2.3. 进入条件 3](#_Toc488437933)

[2.2.4. 进入传送 4](#_Toc488437934)

[2.3. 创建 4](#_Toc488437935)

[2.3.1. 副本怪物 4](#_Toc488437936)

[2.3.2. 刷新方式 4](#_Toc488437937)

[~~2.3.3.~~ ~~刷新表现~~ 5](#_Toc488437938)

[2.3.4. 副本时间 5](#_Toc488437939)

[2.4. 结束（结算界面） 5](#_Toc488437940)

[2.4.1. 胜利条件 5](#_Toc488437941)

[2.4.2. 失败条件 5](#_Toc488437942)

[2.4.3. 奖励获取 6](#_Toc488437943)

[2.4.4. 结束等待阶段 6](#_Toc488437944)

[2.5. 副本关闭 6](#_Toc488437945)

[3. 数据表需求 7](#_Toc488437946)

[4. 美术资源需求 8](#_Toc488437947)

[4.1.1. 组队副本界面 8](#_Toc488437948)

[4.1.2. 结算界面 8](#_Toc488437949)

[5. 统计需求 9](#_Toc488437950)

[6. 其他 10](#_Toc488437951)

# 简介

副本系统是游戏基础系统之一，决定了副本的结构及大多数规则

## 背景

副本系统与怪物系统相关，怪物依赖副本存在

## 设计目的

通过对副本及相关环境的设定让用户体验行为更具备临场感，维持持续的精神关注

## 系统概述

汤谷，上古扶桑巨树所在，十日鸟在其中歇息。幻兽隐藏其中，无穷无尽，只有心智最为坚韧、心胸广阔、实力超群的英雄人物方可勘破。（示例）

# 系统详细设计

## 激活

副本在用户满足一定条件时开启

### 激活条件

**等级条件**

激活副本需要用户达到指定的等级

**~~任务条件~~**

~~激活副本需要用户的任务进度达到一定进度~~

### 激活方式

条件满足时自动激活,表现为对应副本或活动按钮变亮

## 进入

副本在开启后方可进入，且需要满足进入条件

### 入口

【组队副本界面】

组队副本入口位于主城，为传送门之一，行走触碰到传送门区域【以传送门触发逻辑为准】时弹出组队副本界面



【活动副本界面】

活动副本入口，根据具体的活动而不同，有的直接在活动界面的“前往”按钮进入，有的在神境界面开启。通过那些按钮关联副本ID，形成入口。

### 进入消耗

某些特殊副本，例如：神境，进入副本需要消耗特定道具

### 进入条件

进入条件为一个或多个，当存在多个时为“与”关系，需要多个条件都满足方可

当进入人数为队伍（多人）时，需要队伍所有人均满足进入条件

* **单人进入**

单人进入副本时，判断进入条件及消耗条件，满足则允许进入

* + 1条件判断，是否满足进入条件（等级、次数、人数限制）

是，则进入副本

否，则返回提示：“条件XX不足，不能进入副本”

* **组队进入**

组队进入副本时

* + 1身份判断，是否队伍队长

否，则返回提示：“您不是队长，不能开启副本！”

是，则对其他成员进行2条件判断

* + 2条件判断，队伍所有成员是否满足进入条件（等级、次数、人数限制）

是，则进入3，距离判断

否，则返回提示：“玩家XX条件XX不足，不能进入副本”

* + 3距离判断，其他成员距离传送门是否都同一场景

是，则队伍所有人进入副本

否，则返回提示：“玩家XX不在附近，不能进入副本”

### 进入传送

* 副本创建成功后将用户传送进入副本出生点
* 副本结束后将用户传送到回城点，如未配置回城点则传送到进入副本前坐标点
* 指定坐标点按传送规则传送

**传送规则**

随机传送：在副本出生点，1米半径范围内随机多个不同可用点传送

## 创建

副本在符合进入条件的用户请求时创建，创建时生成副本元素

怪物：分波数出现

时间：副本可以存在时间，时间为零时，根据副本类型进行胜负判定并结算

### 副本怪物

怪物刷新为通用事件，与副本相关，可被重复引用，由策划配置

* 一个副本包含多波怪物
* 一波怪物包含多个怪物群
* 一个怪物群包含多只怪物

### 刷新方式

**创建刷新**

每一波包含的信息

刷怪时间、刷怪ID、刷怪点、宝箱ID、宝箱掉落点，是否是最后一波

**刷新时间类型**

* 进入副本后开始计时
* 上一波怪物全部死亡后计时
* 上一波怪物刷新后计时

**刷怪**

* 引用自刷怪表，取到每一群怪物的怪物ID、数量、巡逻半径等信息
* 每一波会刷出多个怪物群，针对每一个怪物群，设置刷怪点

**宝箱**

* 引用自副本奖励表，取到宝箱中包含的奖励物品
* 在对应波次的怪物全部死亡后，掉落在设置好的宝箱掉落点周围
* 根据开启该宝箱玩家的等级，生成对应的奖励

### ~~刷新表现~~

~~生物刷新具有丰富的表现力表现类型包含：~~

**~~怪物动作~~**

~~播放怪物指定的动作~~

### 副本时间

* 副本具有一定的生存时间，由副本脚本指定
* 生存时间到期后会触发副本结束
* 该生存时间原则上不可改变

## 结束（结算界面）

* 副本通用或目标结束条件达成时，均会出发结束副本，结束后用户结算奖励，传出副本
* 目标结束条件可以为1个或多个，当具有多个条件时，多个条件均满足，副本才会结束
* 目标结束条件和结算界面不同副本独立配置

### 胜利条件

* **全部怪死亡**

已经刷新出最后一波怪物，所有怪物死亡，且没有召唤生物处于队列中，判定为玩家胜利

* **副本时间结束**

一些特殊活动副本，例如单人资源本，NPC守护本，在副本时间完结的时候，判定为玩家胜利

### 失败条件

* **副本时间结束**

在限定的副本时间内，未将所有怪物清除，则判定为失败

* **NPC死亡**

**特殊副本**

### 奖励获取

* 每一波怪物全部死亡时，根据进入副本时的玩家数量，在地面随机位置生成相应数量的宝箱。不填宝箱的话，则默认为不需要。
* 玩家可任意选择一个进行开启，每个玩家只能开启一个
* 宝箱在被开启后，根据玩家的等级给予相应的奖励道具
* 开启宝箱时如背包空间不足则改邮件发送。

### 结束等待阶段

* 当副本结束条件达成时，需倒计时60秒后结束副本
* 在结束等待阶段，副本区域变更为无掉落区域
* 等待阶段结束后，执行副本[结束传送](#_结束传送)
* 结束等待阶段表现：界面上显示结束倒计时



## 副本关闭

* **空副本**

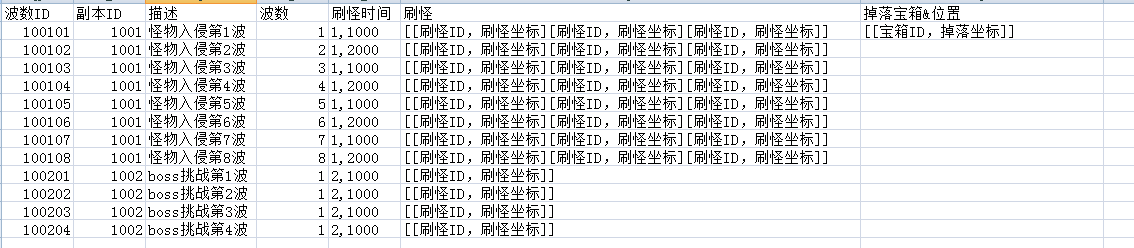
当副本中用户数量为0时，副本关闭

* **等待时间结束**

等待时间结束后关闭副本，将副本中所有滞留的玩家强制传送出副本，随后销毁

# 数据表需求

副本配置表



# 美术资源需求

### 组队副本界面



**副本图标**

副本中怪物半身图

### 结算界面

# 统计需求

数据分析系统，需要提出该系统推出后，需要提取的关键信息

# 其他

若需要音频、或是其他未包含的工作，请在这里列出