# 副本玩法

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 修订日期 | 修订内容 | 版本 | 修订人 |
| 2017-06-13 | 创建 | V1.0.0 | jockerliang |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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 |

## 简介

增加副本玩法类型，如守护NPC、多怪副本、多波怪副本

## 设计目的

丰富副本玩法

## 设计思路

守护NPC作为特殊副本单独制作

多怪副本采用野外地图场景镜头

多波怪副本分为两种：一种是必须杀死所有波次的怪物就算胜利的常规副本；一种是副本时间结束就算胜利的资源副本

## 玩法规则

**守护NPC**

### 玩法目的

用于实现“守护城镇”的活动副本玩法

### 规则描述

1. 限定时间内保证NPC的存活
2. 指定某个ID的NPC存活
3. 怪物都朝着NPC攻击
4. NPC死亡，游戏失败
5. 玩家死亡，退出副本
6. 时间到，游戏胜利

**多怪副本**

### 玩法目的

用于实现“决战BOSS”这类多个怪物的副本

### 规则描述

1. 场景中同时出现多个怪物
2. 镜头采用野外场景镜头
3. 击杀所有怪物，游戏胜利
4. 时间到或玩家死亡，则退出副本

**多波怪副本**

### 玩法目的

用于实现“金币副本”、“经验副本”等资源副本，限定时间内杀怪越多奖励越多；

用于合理配置副本怪物的出现与搭配

### 常规副本

1. 副本分多波次怪物，所有怪物死亡，游戏胜利
2. 时间结束或玩家死亡，退出副本

### 经验副本/金币副本

1. 副本分多波次刷怪
2. 场景内展示当前怪物波数
3. 时间结束，游戏胜利，展示玩家当前波数
4. 玩家死亡，退出副本
5. 特殊的，所有波次怪物都死亡，但时间未结束，游戏胜利，展示玩家当前波数

### 刷怪规则

1. 当副本类型为多波怪副本时，读取刷怪波次表
2. 副本ID：副本的唯一ID
3. 波次：按顺序刷怪，只有前一波怪物死亡才会刷出下一波怪。当所有波次怪物都死亡，游戏胜利
4. 刷怪点：对应怪物刷新表的刷新点ID，可填多个刷新点ID，此时同时刷出这些刷新点怪物



### 副本界面

