任务系统设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 陈磊 | 2020-8-6 |
| V1.1 | *补完* | 周长勇 | 2020-9-28 |
| V1.2 | *修改* | 陈磊 | 2020-11-9 |
| V1.3 | *修改* | 陈磊 | 2020-11-30 |
| V1.4 | *增加道具兑换类型任务* | 周长勇 | 2021-2-1 |
| V1.5 | *修改* | 陈磊 | 2021-10-9 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 任务系统

## Step1 执行流程



## Step2 交互流程



## Step3 任务分类

* 主线任务：每名玩家在游戏中只可完成一次，无法放弃任务；
* 支线任务：每名玩家在游戏中只可完成一次，允许放弃；
* 日常任务：每日允许完成1次，此时重置次数，若剩余次日不会累积，允许放弃；
* 重复任务：每个任务拥有完成上限，

# 任务接取

## Step1 接取条件

* 条件功能：
  + 玩家必须在满足任务接取条件时，才可在游戏内查看到任务接取提示；
  + 条件为空时，表示没有接取限制；
* 条件内容：
  + 1.未接取任务：检索状态为【未接取】的任务ID；
  + 3.已完成任务：检索状态为【已完成】的任务ID；
  + 5.当前天气是：当前地图是指定天气；
  + 6.当前天气不是：当前地图不是指定天气；
  + 7.时辰区间是：当前游戏时间在该区间内；
* 数量条件：
  + 条件数量为0时，表示满足任意条件即可接取；
  + 条件数量为X（≥1），表示所有条件至少满足X个才可接取；

## Step2 接取方式

* 方式1：NPC接取
  + 角色：必须为**剧情NPC**；
  + 地图：指定该NPC必须存在于哪张地图中时才可接取，其他地图时无效；
* 方式2：服务器自动添加
  + 由服务器控制，自动给玩家添加任务；

## Step3 接取确认

* 根据任务配置，设置该任务接取前是否需要弹出确认弹窗；
* 弹窗内容：
  + 确认信息文本；
  + 确认按钮：点击后，关闭弹窗，接取该任务；
  + 取消按钮：点击后，关闭弹窗；

## Step4 接取提示

* 任务确认接受后，根据配置控制，显示接取提示信息；
* 接取提示在主界面自动弹出、消失，不受玩家行为影响；

## Step5 接取上限

* 最多可接取40个，超过该上限无法接取新任务；

# 任务（完成）目标

## Step1 与NPC对话

* 目标条件：满足下列条件时，与交互NPC对话；
* 条件内容：
  + 无：未配置任何条件；
  + 属性：指定属性达到要求；
  + 道具：背包中拥有指定道具；
  + 装备：穿戴了指定装备；

## Step2 与NPC战斗

* 目标条件：与指定NPC进行一次的战斗，不计胜负；

## Step3 战胜NPC

* 目标条件：与指定NPC进行一次的战斗，必须胜利；

## Step4 击杀NPC

* 目标条件：在NPC重伤时，选择击杀；

## Step6 获得足够数量的道具

* 目标条件：背包中拥有指定数量的指定道具；

## Step7 指定境界

* 目标条件：玩家最高功法等级达到指定级数；

## Step8 时间要求

* 目标条件：任务仅在时限内有效；

## Step9 属性要求

* 目标条件：玩家的指定属性达到指定数值；

## Step10 交付道具

* 目标条件：交付给NPC指定道具；
* 交付窗口：窗口显示将交付道具名、ICON、持有道具数量/任务需求数量与确定按钮；
* 窗口交互：
  + 若道具数量满足，点击确定后关闭所有窗口，播放完成对话；
  + 若道具数量不足，点击确定后弹出提示“道具数量不足”，关闭所有窗口；
  + 点击取消关闭交付道具窗口，重新打开任务列表；

图形用户界面, 网站

描述已自动生成

# 交付任务

## Step1 完成方式

* NPC交付
  + 指定角色：固定NPC ID；
  + 指定地图：指定地图 ID，该NPC仅在此地图内有效，不填写则全地图有效；

## Step2 完成提示

* 任务确认完成后，根据配置控制，显示完成提示信息；
* 完成提示在主界面自动弹出、消失，必须在玩家关闭奖励弹窗后显示；

# 任务奖励

## Step1 任务奖励

* 物品奖励：
  + 指定掉落集ID，根据掉落集设定发放奖励；

## Step2 奖励提示

* 奖励弹窗：
  + 显示所有奖励内容及其数量，玩家必须点击确认才可关闭；

# 任务结束操作

## Step1 强制获得新任务

* 自动为玩家添加一个指定的【任务】；
* 若该ID任务玩家已接取、完成，则不再添加；

## Step2 关联任务

* 程序在完成当前任务后，自动执行关联任务的接取对话；

## Step3 传送玩家

* 将玩家传送至指定【地图】及【坐标点】；

# 任务对话

## Step1 组成

* 角色：
  + NPC：必须为剧情NPC；
  + 玩家：当前玩家；
  + 旁白：未再地图中存在的剧情NPC；
* 动作：
  + 播放一次指定NPC的表情动作；
  + 该角色必须在当前场景中；
* 文本：
  + 角色气泡窗中的文本内容；

## Step2 镜头表现

* 镜头拉近：
  + 玩家处于行走状态：镜头放大1.3倍，用时1.3秒；
  + 玩家处于飞行状态：镜头放大1.5倍，用时1.5秒；
* 镜头还原：
  + 结束对话后，镜头还原到距离；

地图

中度可信度描述已自动生成

## Step3 对话文本表现

* 角色气泡：
  + 根据玩家相对
  + 默认向右扩展，若会超出屏幕，则向左显示；
  + 默认向上扩展，若会超出屏幕，则向下显示；

图表, 图示

描述已自动生成

* 旁白气泡：
  + 旁白内容统一显示在屏幕中上方；

地图

中度可信度描述已自动生成

* 继续对话：
  + 玩家点击屏幕可以打断当前文本显示，切换至下一句；

图片包含 地图

描述已自动生成

图示

中度可信度描述已自动生成

* 文本信息：
  + 顶格显示，每行最多显示12个字符，最多显示5行；
  + 文本最少显示3行高度，空余部分留白显示；

图片包含 文本

描述已自动生成

## Step4 播放脚本

* 插入脚本：根据脚本ID，调用对应脚本播放；
* 播放规则：查看《修仙项目-剧情脚本编写规则-陈磊》；

## Step5 跳过对话

* 操作：
  + 单击右上角【跳过对话】按钮；
* 效果：
  + 跳过任务对话环节；

图示

中度可信度描述已自动生成

# 任务引导

## Step1 场景中引导

* NPC任务提示：
  + 有未接取的任务：在关联NPC头顶显示绿色枫叶；
  + 有未完成的任务：在关联NPC头顶显示银色枫叶；
  + 有可交付的任务：在关联NPC头顶显示红色枫叶；

注\*显示优先级红色枫叶＞绿色枫叶＞银色枫叶；

## Step3 任务接取、完成提示

* 接取提示：
  + 获得新任务时，主界面弹出任务获取提示；
* 完成提示：
  + 任务完成时，主界面弹出任务完成提示；

# 任务面板

## Step1 定义

* 用于帮助玩家记录角色任务信息的界面；
* 仅记录所有已接取未交付的任务；

## Step2 子页签

* 页签
  + 主线：所有类型为【主线】的任务信息；
  + 支线：所有类型为【支线】的任务信息；
  + 其他：除【主线】【支线】【活动】的任务信息；
  + 活动：所有类型为【活动】的任务信息；

## Step3 任务信息

* 每个任务独立一个信息块，其内容包含任务名称、类型以及目标的文本说明；
* 普通文本格式，限定10个字符以内；
* 富文本格式，限定10个字符以内，用于表述该任务的目的；
* 富文本格式，限定50个字符以内，表用表述该任务的目的及剧情设定；