**单人模式秘境系统**

**更新日志**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **更新日期** | **行为人** | **更新内容** |
| V0.1 | 2021-11-02 | 周子福 | 【提审版本】思路确定、设定初版 |
| V0.2 | 2021-11-09 | 周子福 | 【提审版本】修改重置、退出等相关逻辑 |
| V0.3 | 2021-11-17 | 周子福 | 【提审版本】新增次数重置类型 |

**文档版本规范**

版本号初定V0.1，每一修改递进0.01，审核后定版为V1.0，即其他部门首次接到的文档一定为V1.0，定版后更新在版本号递进0.01

**文档文字对应设定**

|  |  |
| --- | --- |
| **文字** | **表示** |
| 黑色 | 确定处理的部分 |
| **~~划掉~~** | 暂不处理的部分 |
| 黄底 | 本次更新的部分 |
| **红色** | 重点注意的内容 |
| *倾斜* | 解释说明的内容 |

目录

[1. 设计目的 2](#_Toc86853663)

[2. 系统简介 2](#_Toc86853664)

[3. 数据库相关 4](#_Toc86853665)

[4. 具体界面 5](#_Toc86853666)

[4.1. 秘境入口界面 5](#_Toc86853667)

[4.2. 秘境生成规则 9](#_Toc86853668)

[4.3. 秘境断线重连 9](#_Toc86853669)

[4.4. 秘境重置规则 12](#_Toc86853670)

[4.5. 秘境退出规则 10](#_Toc86853671)

[5. 美术需求 15](#_Toc86853672)

# 设计目的

# 系统简介

1. 游戏提供的探索玩法之一，同时是产出养成核心材料的主要途径；

# 秘境设定

1. 进入方式：
   * 玩家触发“秘境入口”时，会自动弹出提示信息，告知玩家秘境相关信息；
   * 待验证玩家满足进入条件，并点击“确认进入”，才可将玩家传送至秘境中；
2. 进入条件：
   * 等级条件：
     + 玩家等级必须≥要求条件；
     + 该条件不可为空；
   * 精力条件：
     + 玩家当前精力必须≥要求精力；
     + 可以为空，表示不消耗精力；
   * 次数条件：
     + 该秘境的允许进入次数必须＞0；
     + 可以为空，表示没有次数上限；
3. 进入消耗：
   * 精力：玩家进入后，自动消耗秘境指定精力值；
   * 次数：玩家进入后，自动将秘境次数-1，每个秘境的次数单独统计；
4. 探索方式：
   * 击败秘境中的指定Boss，视为完成1次秘境探索，每个秘境单独统计；
   * 若设置了多个Boss，则必须一次挑战中全部击败，才视为完成；
5. 退出方式：
   * 出口：
     + 角色移动到退出点时，弹出离开提示窗；

卡通人物

低可信度描述已自动生成

* + - 点击【确定】按钮后，则返回秘境入口位置
    - 点击【取消】按钮，则关闭弹窗；

文本, 白板

描述已自动生成

* + 退出按钮：
    - 当玩家完成了秘境探索，则在主界面上显示【离开】按钮；
    - 点击后，弹出离开提示窗；
      * 点击【确定】按钮后，则返回秘境入口位置
      * 点击【取消】按钮，则关闭弹窗；

文本, 白板

描述已自动生成

1. 扫荡方式：
   * 若该秘境玩家已完成达3次时，则解锁该秘境的扫荡功能；
   * 每次扫荡不但正常消耗【进入消耗】的全部内容，同时还要消耗一个指定扫荡道具，条件不满足时，无法扫荡；
   * 选择扫荡，玩家则不需传入秘境，而直接获得秘境对应奖励；
   * 扫荡同样视为完成1次秘境探索；
2. 离线重连：
   * 若玩家在秘境中离线，且时长超过20分钟，由系统将玩家移出秘境；
   * 将人物放置在进入秘境前的位置；
3. 固定时间重置：
   * 每日5:00，自动重置所有秘境的可进入次数；

# 进入界面

图片包含 图形用户界面

描述已自动生成

概念图

1. 秘境名称：
   * 固定配置，字段：Name；
   * 最大8个中文字符；
   * 不能为空
2. 等级要求：
   * 固定配置，字段：LevelRequire；
   * 显示对应等级文本（不需显示层级）；
   * 若玩家满足条件，则该文本用蓝色标识，未满足则为红色表示；
   * 不能为空；
3. 背景故事：
   * 固定配置，字段：Describe；
   * 最大60个中文字符；
   * 可以为空；
4. 可能获得：
   * 固定配置，字段：PlanesOut；
   * 显示秘境的主要产出，包括图标及品质，点击图标弹出该道具详细面板；
   * 可以为空；
5. 进入消耗：
   * 精力消耗：
     + 固定配置，字段：Endure；
     + 显示格式为A/B，A为玩家当前精力，B为消耗精力
     + 当A＜B时，A文本字色变为红色
     + 当消耗设置为0时，则隐藏该显示
6. 进入按钮：
   * 点击【进入】按钮，依次检查玩家的进入条件；
   * 若条件不满足，则弹出以下提示信息：
     + 等级不满足：“境界不足，无法强行闯入”；
     + 精力不满足：“精力太低，还是回去好好休息”；
     + 道具不满足：“缺少【道具名】，无法进入秘境”；
     + 次数不满足：“挑战次数不足，秘境无法打开”；
   * 该按钮设置2s的点击间隔；
7. 扫荡按钮：
   * 点击【进入】按钮，依次检查玩家的进入条件；
   * 若条件不满足，则弹出以下提示信息：
     + 精力不足：“精力不足”；
     + 道具不足：“缺少【道具名】”；
     + 次数不足：“挑战次数不足”；
     + 扫荡道具不足：“缺少【道具名】”；
   * 该按钮设置2s的点击间隔；
8. 扫荡奖励：
   * 扫荡完成后，弹出奖励列表窗口；
9. 当前精力：
   * 显示玩家的当前精力值，起提示作用；
10. 扫荡道具：
    * 显示玩家剩余的扫荡道具数量，起提示作用；
11. 关闭界面：
    * 点击屏幕中任意空白区域，可关闭信息界面；