**固定秘境-探索度系统**

**更新日志**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **更新日期** | **行为人** | **更新内容** |
| V0.1 | 2021-10-13 | 周子福 | 【提审版本】思路确定、设定初版 |
| V0.2 | 2021-10-14 | 周子福 | 【提审版本】增加迷雾解锁方式 |
| V0.3 | 2021-10-15 | 周子福 | 【提审版本】修改探索宝箱UI排版 |

**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 |
| **绿色** | 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](#_Toc85033339)

[2. 系统简介 2](#_Toc85033340)

[3. 数据库相关 3](#_Toc85033341)

[4. 具体界面 3](#_Toc85033342)

[4.1. 探索度系统 3](#_Toc85033343)

[5. 探索任务 6](#_Toc85033344)

[6. 美术需求 7](#_Toc85033345)

# 设计目的

1. 丰富固定秘境玩法

# 系统简介

1. 探索度系统：
   * 仅在固定秘境中配置探索度系统
   * 完成探索任务将增加探索度，探索度达到要求将获得探索奖励
   * 探索奖励能够分多段领取，达到指定的探索度时能够领取奖励
     + 例：一个固定秘境中配置探索度奖励领取条件为50%、80%、100%，达到要求后即可领取奖励
2. 探索任务：
   * 不同的探索任务完成后增加的探索度需要提供配置
   * 每个秘境的探索任务数量需要提供配置
3. 探索任务类型：
   * 采集：采集指定对象
   * 战斗（获胜）：战胜指定对象
   * 解锁迷雾区域：解锁战争迷雾区域

# 数据库相关

暂略

# 具体界面

## 探索度系统

图片包含 图形用户界面

描述已自动生成

1. 当固定秘境内配置探索度系统相关内容时，在屏幕左上角显示探索度及奖励列表
   * 读取配置判断该地图中是否配置了探索度系统
     + 是，则在左上角显示
     + 否，则不显示探索度系统
   * 探索度：该对象是一个按钮，可点击



* + 奖励列表：列表中每个宝箱都是一个按钮，可点击

应用程序

中度可信度描述已自动生成

* + - 宝箱排列顺序为：宝箱从上往下按照探索度从低到高排列

1. 【探索度】按钮： 按钮点击反馈为缩放
   * 点击按钮后判断奖励列表是否展开
     + 是，则关闭探索奖励
     + 否，则展开探索奖励
   * 当探索奖励可领取时，【探索度】按钮左侧会有领取提示
     + 可领取提示：一个宝箱左右抖动
     + 当奖励列表未展开时，才会显示领取提示
     + 当奖励列表展开时，隐藏领取提示
   * 奖励列表展开缩放动画：奖励列表会向上或向下滑动

图片包含 文本

描述已自动生成

1. 奖励列表：
   * 奖励领取条件：满足探索度后，可领取对应档次的奖励
   * 进入固定秘境时对奖励列表默认状态进行判断：判断奖励列表中是否所有奖励都被领取
     + 是，则奖励列表默认隐藏
     + 否，则奖励列表默认展开
   * 宝箱图标表示奖励状态
     + 当奖励不可领取时，宝箱图标为关闭的状态

图片包含 桌子, 站, 显示器, 巴士

描述已自动生成

* + - 当奖励可领取时，宝箱图标会有金色描边，并且左右抖动

卡通人物

中度可信度描述已自动生成

* + - 当奖励已领取时，宝箱图标为打开的状态

盒子里的食物

描述已自动生成

* + 点击宝箱图标：按钮点击反馈为缩放
    - 点击宝箱图标判断宝箱状态
      * 不可领取：弹出奖励内容展示

机器上有数字

低可信度描述已自动生成

* + - * 可领取：点击后成功领取奖励，并弹出获取提示（走通用奖励弹窗）

图片包含 室内, 窗户, 桌子, 照片

描述已自动生成

* + - * 已领取：点击后弹出提示“奖励已领取”

# 探索任务

1. 探索任务：
   * 每个固定秘境的探索任务数量需要提供配置
   * 服务器记录每个固定秘境的探索任务完成状态
     + 探索任务可完成多次，服务器需要记录探索任务的完成次数
     + 探索任务完成次数上限需要提供配置，每次完成任务增加的探索度需要提供配置
     + 达到次数上限后，后续完成任务不再增加探索度
2. 采集：采集物可以直接配置在固定秘境内
   * 任务目标：成功采集1次采集物
     + 对指定采集物进行采集，采集成功后，采集物消失（即采集物死亡不复活）
   * 秘境重置后，重新生成该采集物
3. 战斗：打败秘境内指定对象
   * 任务目标：成功击败1次指定对象
     + 跟秘境内的指定对象进行战斗，战斗必须胜利才记为任务完成，指定对象被击败后，指定对象消失（即指定对象死亡不复活）
   * 秘境重置后，重新生成该对象
4. 解锁迷雾区域：
   * 任务目标：成功解锁1次迷雾区域
     + 迷雾解锁条件类型：达到指定等级，触发指定机关
     + 迷雾解锁方式：自动解锁，角色走进迷雾区域后解锁
     + 解锁动画：迷雾透明度逐渐变为0
   * 迷雾区域解锁成功，秘境重置后不会重置迷雾区域
   * 当迷雾不满足解锁条件时，角色移动至迷雾区域弹出提示框，提示内容根据条件类型显示
     + 指定等级：提示“当前区域过于危险，修为达到XXX才能前往”
     + 触发指定机关：提示“未破解机关，无法前往”
     + 当未满足的解锁条件只有一条时，提示内容显示如下：

图形用户界面, 文本

描述已自动生成

* + - 当未满足的解锁条件只有一条时，提示内容显示如下：

图形用户界面, 文本

描述已自动生成

* + - * 列出所有未满足解锁条件的提示，并且在提示前面增加对应的序号
  + 当迷雾满足解锁条件时，判断该区域的解锁方式
    - 自动解锁：满足解锁条件后，进入该地图时，迷雾默认解锁
    - 角色走进迷雾区域后解锁：满足解锁条件后，进入该地图时，迷雾默认不解锁，必须等玩家角色走进迷雾区域后才会解锁

# 美术需求