秘境关卡元素

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 雷孟侚 | 2021-09-26 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

增加探索秘境的趣味性，针对每个类型设计不同的情景小游戏；

# 名词注解

# 随机秘境

## Step1 药园/林地

* 通常玩法：探索采集；
* 产出奖励：
  + 通常奖励：普通药材，灵植，傀儡木材；
  + 稀有奖励：稀有药材，灵植种子，加入多次培养灵植玩法；
* 采集时有概率触发进阶玩法，完成进阶玩法挑战可获得稀有奖励；
* 进阶玩法：
  + 触发后弹出游玩界面，点击屏幕后即可开始；
  + 按住屏幕可控制光标向右移动，松手光标自动向左回落；
  + 当光标处于绿色区域时，进度条持续增长，进度条填充满时挑战成功；
  + 灵植的灵气会随时间逐渐减少，当光标未处于绿色区间时大幅减少；
  + 灵气归零时挑战失败，失败时获取通常奖励；

图形用户界面

中度可信度描述已自动生成

播放运用灵气采集动画

成功进度条

* 特殊炼丹炉：
  + 有概率遇见特殊的炼丹炉，拥有提高成功率的效果；

## Step2 矿洞

* 通常玩法：探索采集，战斗；
* 产出奖励：
  + 通常奖励：普通矿石（采集）；
  + 稀有奖励：稀有矿石（采集），未鉴定矿石，探雷玩法；
* 采集时有概率触发进阶玩法，完成进阶玩法挑战可获得稀有奖励；
* 进阶玩法：
  + 触发后弹出游玩界面，点击屏幕后即可开始；
  + 玩家需在矿石完整度归零前使进度条充满；
  + 光标会在控制条内左右移动，点击后触发判定；
  + 当光标落在绿色区域时，进度条大幅增长，并减少少量完整度；
  + 当光标落在绿色区域外时，减少大量完整度；

图形用户界面

描述已自动生成

成功进度条

* 特殊锻造台：
  + 有概率遇见特殊的锻造台，拥有提高成功率的效果；

## Step3 门派遗址

* 通常玩法：探索解谜；
* 产出奖励：
  + 通常奖励：符箓材料，普通符箓；
  + 稀有奖励：稀有符箓；
* 进阶玩法：
  + 按照图片顺序画出连线图；

形状

描述已自动生成

* 特殊制符台：
  + 有概率遇见特殊的制符台，拥有提高成功率的效果；

## Step4 隐秘工坊

* 通常玩法：战斗，探索解谜；
* 产出奖励：
  + 通常奖励：傀儡零件，灵石；
  + 稀有奖励：傀儡成品；
* 与废弃傀儡互动有概率触发进阶玩法；
* 进阶玩法：
  + 将傀儡零件按照正确的顺序进行拼接；
  + 拼接顺序提示可在场景内探索获得；
  + 身体部件拼接后对傀儡核心注入灵力；
  + 若拼接正确则挑战成功；
  + 若拼接错误则挑战失败；

光盘上有字

中度可信度描述已自动生成

* 特殊傀儡制作台：
  + 有概率遇见特殊的傀儡制作台，拥有提高成功率的效果；

## Step5 妖兽巢穴

* 通常玩法：战斗，驯宠；
* 产出奖励：
  + 通常奖励：兽材（炼器，制符，炼丹），参战宠物额外获得经验，宠物培养道具；
  + 稀有奖励：灵兽宠物；
* 在妖兽巢穴有概率刷新中立的灵兽幼兽，可与幼兽进行互动；
  + 捕捉：强行发生战斗进行捕捉；
    - 对目标使用消耗道具即可进行捕捉，目标血量越低成功率越高；
    - 超过一定回合后未能捕捉成功必定触发灵兽逃跑；
  + 喂养：对目标灵兽进行投食提升好感度；
    - 一次地图探索可对灵兽进行至多5次投食；
    - 灵兽的喜好道具可从游戏内各种渠道获取；
    - 若好感度升满则直接获得该灵兽宠物；
    - 若好感度未满，则可获得其赠与的材料奖励；
    - （待定）考虑累计遇见多次后喂养获得；

## Step6 遗弃洞府

* 通常玩法：探索，机关解谜；
* 产出奖励：
  + 通常奖励：消耗品道具，灵石；
  + 稀有奖励：法宝，配方；
* 进阶玩法：机关
  + 通过机关开启通路；

图表

描述已自动生成图表, 瀑布图

描述已自动生成

机关

## Step7 修炼福地

* 根据强化的功法类型和属性有不同的环境包装；
* 考虑添加种族影响，体质影响；
* 效果：持续时间内进行对应类型的功法修炼可获得额外加成；
  + 持续时间从玩家进入修炼开始计算；
* 玩家进入后弹出系统提示：“此地灵机充沛”；
* 持续时间结束后弹出系统提示：“灵气已被耗尽”；

通过总量控制；

在场景内划定区域；

# 通用玩法元素

## Step1 与NPC结缘

* 随机遇见各种NPC；
  + 与NPC结缘成为道友；
  + 与NPC进行交易；
  + 与NPC战斗杀人夺宝；

## Step5 组合机关

* 组合机关：有多个触发点和作用点，与触发点互动使所有作用点处于正确的状态，即可破解关卡。
* 机关示例：
  + 组合控制：与所有机关互动之后，障碍解除

文本

中度可信度描述已自动生成

## Step2 迷阵

形状

描述已自动生成

初始位置

出口

* 介绍：迷阵由复数张地图组成，每张地图有多个出入口（出口地图除外）；若玩家进入错误的门会回到最初的地图；
* 破阵方式：按照正确的路线行走，即可找到出口。走入即可逃出阵法；
* 失败惩罚：待定；
* 添加场景辅助提示

## Step3 小型禁制（待定）

* 针对场景中的交互对象或地形
* 禁制效果：
  + 道路：无法正常通过
  + 机关/宝箱：无法正常使用/打开

图示

描述已自动生成 图示

描述已自动生成

道路禁制

宝箱禁制

* 破解方式：
  + 与禁制对象互动后弹出对话框

文本

描述已自动生成

* + 法力破解：选择后玩家进入小游戏——法力破解
  + 法力破解玩法：
    - 禁制阵法从内到外被分成数个圆环，阵法周围有八个星门对应八卦。
    - 每次进行游玩时有数个星门激活，玩家需要旋转圆环使激活的星门与中央的太极形成通路。当所有指定星门与太极连成通路时，中央的太极被激活，禁制解除。
    - （待定）玩家每次进行尝试都会持续消耗神识，若神识归零则破除失败。

图片包含 游戏机, 乐高, 玩具, 光盘

描述已自动生成

* + 暴力破解：由系统判定玩家境界是否达标，若达标则破解成功，未达标则失败
  + 失败惩罚：若玩家破解失败，则会执行惩罚，具体内容根据配置表进行控制
    - 无事发生
    - 反噬：玩家受到（生命/灵力/神识）伤害/获得debuff（虚弱等）
    - 自毁：仅限宝箱。禁制所保护的东西从地图上删除

# 固定秘境

## Step1 探索度系统

* 固定秘境副本自带探索任务；
* 完成地图内下列任务均可提升探索度：
  + 采集；
  + 战斗；
  + 破解机关；
  + 战争迷雾；
    - 1.有战争迷雾的区域需要达到指定等级才能够进入；
    - 2.玩家经过战争迷雾所在的区域，就会消散战争迷雾；
* 当探索度满时可获得一次性道具奖励；

## Step2 多人探索

战斗奖励：

* 战斗结束后产出一个宝箱，所有人进行roll点；

# 当前版本关卡开发内容

1.修炼福地

2.探索度系统

3.迷阵

4.常规采集功能

5.常规捕捉功能

6.进阶玩法：

采集玩法；

画符玩法；