秘境关卡内容

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 雷孟侚 | 2021-10-22 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

# 名词注解

# 单人随机秘境

## Step1 秘境类型

* 采药副本；
  + 环境包装：药园林地；
  + 主要玩法：采集，采药玩法（详情参考文档《采药小游戏》）；
  + 内容产出：炼丹材料，制傀材料，灵植；
* 采矿副本；
  + 环境包装：矿洞；
  + 主要玩法：采集，采矿玩法（待定）；
  + 内容产出：炼器材料；
* 制符副本；
  + 环境包装：门派遗址；
  + 主要玩法：采集，画符玩法（详情参考文档《画符小游戏》）；
  + 内容产出：符箓，制符材料；
* 制傀副本：
  + 环境包装：隐秘工坊；
  + 主要玩法：战斗，合成傀儡小游戏（待定）；
  + 内容产出：傀儡材料，灵石，成品傀儡；
* 灵兽副本：
  + 环境包装：妖兽巢穴；
  + 主要玩法：战斗，抓宠；
  + 内容产出：野兽材料（炼器，制符，炼丹），宠物培养道具，灵兽宠物；
* 探索副本：
  + 环境包装：遗弃洞府；
  + 主要玩法：战斗，机关解谜；
  + 内容产出：法宝，灵石，配方；

## Step2 秘境对象生成

* 生成时间：进入秘境时生成；
  + 当玩家离开秘境后销毁秘境内对象；
* 生成方式：
  + 固定点生成：在预设的点位上生成对象，通过配置表进行控制；
  + 随机点生成：在生成区域内随机选择一个坐标生成，通过配置表进行控制；

# 单人固定秘境

## Step1 秘境对象刷新

* 生成时间：玩家进入秘境时生成；
* 生成方式：
  + 预设点位：用于放置对象的坐标点列表，通过配置表进行控制；
  + 固定对象生成：在预设点位上生成对象，通过配置表进行控制；
  + 随机对象生成：预设点位随机选择一个生成，通过配置表进行控制；
  + 固定对象与随机对象共用预设点位，
* 刷新时间：每日凌晨5点；
* 刷新对象：根据配置表进行控制，【是否刷新】字段为【是】的对象；
* 数据保存：每个玩家单独记录；
  + 场景对象互动状态，互动次数；
  + NPC互动状态；

## Step2 秘境探索度

* 详细参考文档《秘境探索度》；

# 多人随机秘境

当前版本暂不开发；

# 特殊稀有秘境

当前版本暂不开发；