修炼福地秘境

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 雷孟侚 | 2021-10-13 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

# 名词注解

# 秘境规则

**Step1 定义**

* 随机秘境种类之一，在指定的加成区域范围内进行指定的功法修炼可获得额外加成；
* 加成区域具有灵气总量上限，未达灵气上限前可获得修炼效率加成，到达上限后恢复正常修炼效率；

**Step2 福地属性**

* 灵气上限：该区域提供的灵气总值。
  + 1点灵气提供1点修为值；
* 加成类型：该福地加成的功法类型；
  + 全加成：修炼任意功法获得加成；
  + 属性加成：修炼某一流派的功法获得加成；
  + 五行加成：修炼某一五行的功法获得加成；
  + 种族加成：玩家为某一种族时获得加成；
  + 体质加成（待定）；
  + 指定加成：修炼某一项功法获得加成；
  + 加成值分为%加成和固定值加成，根据配置表进行控制；
  + 区域可拥有多个加成类型；
* 加成计算：
  + 福地内效率=最终效率\*（1+最终%加成）+最终固定值加成；
  + 最终%加成=%加成1+%加成2+%加成3……
  + 最终固定值加成=固定值加成1+固定值加成2+固定值加成3……
  + 最终效率值参考文档《功法修炼设定》；

**Step3 界面操作**

图片包含 日历

描述已自动生成

加成区域

* 触发方式：区域触发（详见文档《场景交互规则》）；
* 玩家移动进入加成区域；
* 执行行为结果：弹出提示（详见文档《场景交互规则》）；
* 注：当玩家处于区域内时，满足加成条件下主动进行修炼均能享受加成；
* 打坐修炼时，左下角区域显示当前加成；
  + 按住图标显示描述，松开隐藏；

图示

描述已自动生成

* 当灵气消耗完毕时，弹出提示告知玩家“此地灵气已被耗尽”；
  + 提示不会中止玩家打坐行为；