**随机事件规则**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *设立文档* | 雷孟侚 | 2021-03-23 |
| V1.2 | *内容增改* | 雷孟侚 | 2021-03-25 |
| V1.3 | *文档合并* | 雷孟侚 | 2021-03-29 |
| V1.4 | *修改* | 陈磊 | 2021-04-06 |
| V1.5 | *修改* | 陈磊 | 2021-05-08 |
|  |  |  |  |

1. **设计目的**
2. **名词注解**

* 【随机事件】指玩家探索过程中，在地图上随机性产生的任务；

1. **随机事件**

## Step1 流程图



## Step2 事件筛选

* 事件触发：
  + 时机：切换地图时；
  + 内容：从该地图的【事件库】中，随机选择事件；
  + 备注：无论此次是否有事件被选中，都算作执行了一次触发；
* 触发冷却：
  + 该地图执行过事件触发后一段时间内，不会再触发，冷却时间（CD）为现实时间8个小时；
  + 玩家停留的地图，其冷却结束时，不会主动刷新事件，之前的事件依然保留；
* 事件记录：
  + 触发的事件将保存在该地图信息中；
  + 冷却结束时，未开启的事件将一同被移除；

## Step3 筛选方式

* 事件条件：
  + 修为等级：玩家的修为等级必须大于或等于该值；
  + 时辰时段：当前游戏时辰必须在此时段内；
  + 可开启数：该事件已开启过的最大次数必须小于或等于该值；
* 事件概率：
  + 概率X需满足：100% ＞ X ＞ 0%；
  + 每个事件的概率单独计算；
* 服务器阈值：
  + 特殊的事件，会设置阈值（每个游戏服单独处理），该服全体玩家本日内可触发该事件的次数不得超过阈值；

## Step4 事件挂载

* 挂载对象：
  + 指定地图中的NPC：
    - 若该NPC因刷新条件等因素，导致没有出现在地图中，则视为设计错误；
  + 挂载到同一个NPC：
    - 若筛选出的多个事件挂载于同一个NPC，则只会从中任意选出一个事件挂载；
    - 未被选中的事件依然被保留，等待NPC未再有挂载事件，且玩家重新进入该地图时，重复上一步操作；

1. **事件流程**

## Step1 流程图



## Step2 开启事件

* 开启方式：仅在玩家和NPC成功交互时开启，若NPC当前为攻击状态，则无法开启；
* 开启效果：玩家与NPC进行交互时，不再弹出交互菜单，而是自动播放事件剧情（同任务对话）；
* 开启完成：事件剧情完成后，将该事件将从NPC身上清除，并将该事件开启次数+1；

## Step3 未开启事件

* 情况：身上挂载了事件的NPC，会在下一次触发筛选时，自动清除事件；

## Step4 事件剧情

* 表现方式：同任务完成对话形式；
* 特殊要求：事件剧情无法跳过；
* 中途离开：玩家与挂载了事件的NPC交互时，既视为事件开启，剧情对话中离开游戏不受影响；

## Step5 任务或奖励流程

* 同任务系统流程；

1. **事件功能参数**

## Step1 配置参数

* Condition：事件可触发的必要条件；
* Events：事件库，包含了该地图所有随机事件，以及触发的概率；
* EventID：事件库中对应事件的ID，可在任务表中查找；
* Pro：事件库中对应事件的概率，区间1%~99%；
* Count：可完成的次数上限；
* Important：全服限制事件；

1. **数据保存**

## Step1 地图保存

* 该地图触发CD；
* 该地图触发事件集；

## Step2 事件保存

* 该事件已开启次数；