**单人探索点设定**

**更新日志**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **更新日期** | **行为人** | **更新内容** |
| V0.1 | 2021-11-03 | 周子福 | 【提审版本】思路确定、设定初版 |
| V0.2 | 2021-11-09 | 周子福 | 【提审版本】修改重置相关逻辑 |
|  |  |  |  |

**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 |

# 设计目的

1. 补充单人探索点相关规则与逻辑

# 系统简介

1. 探索点是游戏探索玩法之一，也是游戏产出的一种辅助途径；

# 探索设定

1. 探索点定义：
   * 探索点仅散布在游戏各个大地图中，根据服务器时间周期性生成；
   * 探索点被生成后，在游戏中会播放特效来提醒玩家；
2. 刷新周期：
   * 周期：每1小时刷新一次（可配置）；
   * 数量：每张大地图各点亮2个探索点（数量可配置）；
   * 位置：
     + 每张大地图会预设好至少20个探索点坐标；
     + 每次生成时，从预设点中随机选，以存在的探索点不可覆盖；
     + 该信息非统一控制，玩家各自独立计算和保存；
   * 上限：
     + 每张大地图可保存探索点上限为20个；
     + 任何地图保存的探索点超过上限后，不再生成新的探索点；
3. 触发方式：
   * 玩家主动停留在探索点时自动触发；
4. 触发结果：
   * 系统向玩家推送一个探索事件；
   * 从保存的探索点中移除该点；
5. 探索类型：
   * 普通探索：根据玩家的选择，直接获得奖励，Buff等效果，价值较低；
   * 特殊探索：玩家可选择消耗精力，传送至事件地图中，完成其中事件可获得较稀有奖励；
6. 特殊规则：
   * 每名玩家单日可触发特殊探索上限为10次，达到上限后不再触发特殊探索；
   * 该记录次日5:00重置；

# 探索事件

1. 筛选流程：
   * Step1：根据玩家角色等级选择对应内容库；
   * Step2：根据本日已特殊探索次数的概率影响，选择出特殊类探索or普通类探索；
   * Step3：根据玩家所在地图，移除掉非本地图可触发的探索；
   * Step4：部分探索事件有每日触发次数上限，达到上限后也会被移除；
   * Step5：根据探索事件的独立权重随机选择；
2. 概率影响：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 本日已特殊探索次数 | 特殊探索概率 | 普通探索概率 |
| 0~4 | 90% | 10% |
| 5~9 | 50% | 50% |
| 10~以上 | 0% | 100% |

1. 事件奖励：
   * 奖励内容可包括：物品奖励、赋予状态、给与任务、获得好感；

# 探索界面

图形用户界面

低可信度描述已自动生成

电脑屏幕的照片上有字

低可信度描述已自动生成

参考《鬼谷八荒》

1. 故事图片：
   * 选择对应事件的漫画贴图；
2. 事件内容：
   * 显示事件的文本描述内容；
   * 描述内容可分多段显示，每段最多显示60个中文字符；
   * 玩家可点击屏幕跳过当前段；
3. 互动选项：
   * 描述显示全部结束后，才可弹出选项，最少为1个，最多为4个；
   * 选项类型为：
     + 1类：结束事件（可附带奖励）；
     + 2类：选择分支（会继续播放对应分支的内容）；
     + 3类：传送至地图（附带消耗内容）；
     + 4类：触发战斗（根据战斗结果继续该事件）；