**世界BOSS**

**更新日志**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **更新日期** | **行为人** | **更新内容** |
| V0.1 | 2021-12-29 | 周子福 | 【提审版本】思路确定、设定初版 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**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 |
| 黄底 | 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. 增加玩家探索地图的乐趣；
2. 特定资源的产出途径；

# 系统简介

1. 定义：普通场景较为隐秘的区域中设置的首领NPC，仅供单人主动挑战，提供专属的掉落，通过刷新CD进行控制；
2. 特殊要求：
   * 失败周期内，玩家无法继续挑战该Boss；
   * 各个Boss的周期被单独记录；

# 生成方式

1. 生成位置：区域地图中配置刷新坐标；
2. 生成周期：
   * 胜利周期：指玩家挑战战胜后，Boss从消失到再出现的时间（可配置，不可小于24小时）；
   * 失败周期：指玩家挑战失败后，允许再次进行挑战的时间（默认为20小时）；