**主线秘境系统**

**更新日志**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **更新日期** | **行为人** | **更新内容** |
| V0.1 | 2021-11-02 | 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、退出等相关逻辑 |
| V0.3 | 2021-11-17 | 周子福 | 【提审版本】新增次数重置类型 |

**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 |

目录

[1. 设计目的 2](#_Toc86853663)

[2. 系统简介 2](#_Toc86853664)

[3. 数据库相关 4](#_Toc86853665)

[4. 具体界面 5](#_Toc86853666)

[4.1. 秘境入口界面 5](#_Toc86853667)

[4.2. 秘境生成规则 9](#_Toc86853668)

[4.3. 秘境断线重连 9](#_Toc86853669)

[4.4. 秘境重置规则 12](#_Toc86853670)

[4.5. 秘境退出规则 10](#_Toc86853671)

[5. 美术需求 15](#_Toc86853672)

# 设计目的

# 系统简介

1. 游戏提供的合作探索玩法之一，也是游戏核心稀有材料的产出途径；

# 秘境设定

1. 进入方式：
   * 玩家必须处于组队状态；
   * 当队员（除队长）全部点击准备后，由队长触发秘境；
   * 队长点击进入按钮后，检验所有玩家是否满足进入条件；
   * 检验成功后，将所有玩家传送至秘境中；
2. 进入条件：
   * 等级条件：
     + 队伍内所有玩家等级必须≥要求等级；
     + 此条件不可为空；
   * 道具条件：
     + 玩家的当前背包中必须拥有该道具至少N个；
     + 可以为空，表示不消耗道具；
   * 次数条件：
     + 该秘境的可进入次数必须＞0；
     + 可以为空，表示没有次数上限；
3. 进入消耗：
   * 道具：玩家进入后，自动消耗秘境指定的道具N个；
   * 次数：玩家进入后，自动消耗该类秘境的可进入次数1次；
4. 匹配玩家：
   * 选择匹配组队的玩家会在90s内与其他当前匹配玩家进行组队；
   * 超过90s后，由系统机器人自动填满空缺位，保证队伍满员；
5. 探索方式：
   * 击败秘境中的指定Boss，视为完成1次秘境探索，每个秘境单独统计；
   * 若设置了多个Boss，则必须一次挑战中全部击败，才视为完成；
6. 进度记录：
   * 每名玩家都会存储该类秘境的进度存档，它包含秘境中敌人死亡，道具拾取，机关状态；
   * 当玩家进入秘境时，将根据该存档生成秘境；
   * 若队伍中出现进度存档不相同时，选用其中进度量最少的来创建秘境，但不会改变其他玩家已有的进度；
   * 在探索过程中，对有进度的玩家，击杀重复的敌人、拾取重复的道具，都不会获得任何奖励；
   * 进度存档只能通过重置来清空；
7. 退出方式：
   * 出口：
     + 角色移动到退出点时，弹出离开提示窗；

卡通人物

低可信度描述已自动生成

* + - 点击【确定】按钮后，则返回秘境入口位置
    - 点击【取消】按钮，则关闭弹窗；

文本, 白板

描述已自动生成

* + 退出按钮：
    - 当玩家完成了秘境探索，则在主界面上显示【离开】按钮；
    - 点击后，弹出离开提示窗；
      * 点击【确定】按钮后，则返回秘境入口位置
      * 点击【取消】按钮，则关闭弹窗；

文本, 白板

描述已自动生成

1. 秘境重置：
   * 方式1：
     + 玩家进入秘境前，手动点击重置按钮，清空进度记录；
     + 重置有次数限制，若已为0，则无法重置；
     + 重置次数可根据不同秘境单独配置；
   * 方式2：
     + 秘境在服务器指定重置时间，自动重置；
     + 该重置不影响当前在秘境中的玩家，必须等到玩家退出秘境再生效；
2. 离线重连：
   * 玩家在秘境中离线，且超过20分钟以上，将被移除队伍，并移出秘境；
   * 将移除玩家放置到进入秘境前的位置；

# 具体界面

图片包含 图形用户界面

描述已自动生成

概念图

1. 秘境名称：
   * 固定配置，字段：Name；
   * 最大8个中文字符；
   * 不能为空；
2. 等级要求：
   * 固定配置，字段：LevelRequire；
   * 显示对应等级文本（不需显示层级）；
   * 若玩家满足条件，则该文本用蓝色标识，未满足则为红色表示；
   * 不能为空；
3. 背景故事：
   * 固定配置，字段：Describe；
   * 最大60个中文字符；
   * 可以为空；
4. 可能获得：
   * 固定配置，字段：PlanesOut；
   * 显示秘境的主要产出，包括图标及品质，点击图标弹出该道具详细面板；
   * 可以为空；
5. 副本进度：
   * 根据玩家的进度记录，计算出占总进度的百分比；
6. 剩余次数：
   * 显示该玩家允许手动重置的剩余次数；
7. 进入消耗：
   * 道具：
     + 显示格式为A/B，A为玩家当前拥有道具，B为消耗的道具；
     + 当A＜B时，A文本字色变为红色；
     + 当消耗设置为空时，则隐藏UI显示；
   * 免费进入：待补充……；
8. 进入按钮：
   * 点击【进入】按钮，依次检查玩家的进入条件；
   * 若条件不满足，则弹出以下文本提示：
     + 等级不满足：“【玩家名】境界不足，无法进入”；
     + 道具不满足：【玩家名】缺少【道具名】，无法进入；

\*此信息依次显示，且同步给全队玩家；

* + 进入按钮必须在队长状态下有效，否则提示“必须由队长点击进入”；
  + 点击进入按钮，设置2s的点击间隔；

1. 重置按钮：
   * 点击【重置】按钮，判断逻辑如下



* + 弹出次数不足提示：“当前完成次数不足，无法重置”；
  + 弹出尚未探索提示：“当前秘境还尚未探索”；
  + 确认面板：

文本, 白板

描述已自动生成

* + 重置按钮必须在非组队状态下有效，否则提示“队伍中无法重置，请离开队伍后再重置”；
  + 点击重置按钮，设置2s的点击间隔；

1. 关闭界面：
   * 点击屏幕中任意空白区域，可关闭信息界面；