秘境入口设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 雷孟侚 | 2021-6-2 |
| V1.1 | *内容增改* | 雷孟侚 | 2021-7-10 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

## Step1 设计目的

## Step2 设计思路

# 名词注解

# 秘境入口属性

## Step1 入口类型

* 固定秘境：入口点分布在区域地图中，秘境地图仅能单人探索；
* 单人秘境：入口点分布在世界地图中，秘境地图内容随机生成；
  + 内容类型：
    - 探索点：交互后直接获得固定产出；
    - 普通秘境：玩家将传送至秘境地图，探索结束后可获得指定产出；
    - 洞天秘境：同普通秘境，但产出价值更高；
* 多人秘境：入口点分布在世界地图中，秘境可组队进行探索；
* 稀有秘境：入口点分布在世界地图中，秘境内容不固定；

## Step2 秘境人数

* 单人秘境：仅允许单人进入；
* 多人秘境：允许单人进入也可组队进入；

## Step3 生成条件

* 任务开启：
  + 仅当玩家完成指定项任务后，才可开启秘境；
  + 若没有设置任务，则默认开启；
* 服务器开启：
  + 根据服务器控制秘境入口的开启状态；

## Step4 持续状态

* 永久：开启后不再关闭；
* 定时：仅在指定时段内开启，超出时段后消失；
  + 时辰指定：根据游戏内时辰进行判断；
  + 现实指定：根据现实时间进行判断；
* 状态：仅在秘境未完成探索时开启，探索完毕后消失；

# 固定秘境

## Step1 生成规则

* 读取秘境坐标表，筛出坐标类型为固定秘境坐标的条目；
* 检测条目对应的秘境表条目并判断其生成条件；
* 满足生成条件后在地图上生成该秘境入口；

## Step2 入口交互

* 交互流程：
  + 玩家在地图上点击固定秘境，传送至秘境入口区域；
  + 入口区域内靠近秘境内部入口，弹出秘境介绍；
  + 玩家点击【进入】，
    - 若玩家满足进入条件，则传送进副本区域；
    - 若玩家不满足条件，则弹出提示告知玩家；
* 进入条件：
  + 玩家等级：要求玩家的等级必须大于等于某个境界；
  + 道具消耗：进入秘境需要使用某种道具；
* UI显示：

图形用户界面, 网站

描述已自动生成

* UI内容：
  + - 推荐境界：该秘境要求的玩家境界等级；
      * 当玩家境界等级大于等于推荐境界时，UI背景以绿色显示；



* + - * 当玩家境界等级小于推荐境界时，UI背景以红色显示；

图片包含 图标

描述已自动生成

* + - 消耗道具：显示进入该秘境需要消耗的道具类型和数量，可以为空；
      * 若道具需求为空，则显示无；
      * 若玩家持有道具数量小于需求值，则以红色数字显示；



* + - 可能掉落：展示副本产出内容，在该秘境内通过探索，杀怪可能获得到的道具品类；

## Step3 重置规则

* 重置时间：每日早上5点；
* 重置内容：刷新秘境内容；

# 单人随机秘境

## Step1 探索点生成

* 生成控制：服务器对每个玩家单独控制随机生成；
* 生成规则：
  + 每个世界区域内单独生成；
  + 生成CD：10分钟；
  + 读取大世界控制表，提取出所有的探索坐标；
  + 随机选取1个空的探索坐标生成探索点并记录；
  + 玩家与探索点互动后，将该处记录清空；
  + 当所有探索坐标均已记录探索点时，停止生成；

## Step2 秘境生成

* 生成控制：服务器对每个玩家单独控制随机生成；
* 生成流程：



* 筛选规则：
  + 清空昨日秘境列表；
  + 读取秘境表中随机单人类型的条目进行筛选；
  + 筛选数量：20个/世界区域；
  + 每区域内境界等级前/中/后/巅各5个；
  + 每个境界等级内常规\*4，洞天\*1；
* 生成时间：上午5点，下午2点；
* 生成位置：所有探索坐标随机挑选；
* 随机秘境与探索点共用坐标，若生成位置有已生成的探索点，则覆盖；
* 随机单人秘境为一次性，玩家进入退出后，清除该处的随机秘境入口；
* 当玩家完成当天所有探索次数后，清空地图上所有秘境入口（当前为10次/天）；

## Step3 数据保存

* 探索点生成情况；
* 每日随机秘境列表；
* 每日随机秘境生成情况；

## Step4 入口交互

* 玩家在地图上点击对象，
  + 若为探索点，则直接弹出窗口告知结果；
  + 若为随机秘境，弹出提示是否进入；
* 玩家点击【进入】，则传送进随机秘境中；

## Step5 重置规则

* 重置时间：每日早上5点；
* 重置内容：清空玩家的单人秘境探索次数；
* 注：重置时不清空探索点；

# 多人随机秘境

## Step1 多人秘境生成

* 生成控制：由服务器统一控制刷新位置；
* 固定多人秘境：
  + 生成数量：1个/世界区域；
  + 生成时间：上午5点；
  + 持续时间：全天；
  + 生成流程：
    - 根据筛选规则形成今日多人秘境列表；
    - 读取秘境入口表，每个世界区域随机各挑选1项；
    - 将秘境对应生成在世界区域内的坐标处；
  + 筛选规则：
    - 读取秘境表中随机多人类型的条目进行筛选；
    - 筛选时排除昨日列表内秘境条目；
    - 筛选数量：1个/世界区域；

## Step2 数据保存

* 多人秘境列表；

## Step3 入口交互

* 玩家在地图上点击对象，直接传送进入秘境内入口区域；
* 玩家点击【进入】，则传送进随机秘境中；

## Step5 重置规则

* 重置时间：每日早上5点；
* 重置内容：清空玩家的多人秘境探索次数；

# 特殊稀有秘境

## Step1 秘境生成

* 生成数量：2个；
* 生成时间：根据规则判定；
* 持续时间：30分钟；
* 生成规则：
  + 每日重置后，读取秘境表随机挑选2个特殊稀有秘境；
  + 刷新开始时间：上午时段（5点~12点），下午时段（13点~20点）；
  + 每整点时刻进行一次判定，50%概率判定生成；
    - 若判定生成，则从特殊移动类型坐标中选择1个生成并停止上午时段判定；
    - 若判定未生成，则无事发生；
    - 上午时段12点前均判定未生成，则12点必定生成；
    - 下午时段20点前均判定未生成，则20点必定生成；
  + 生成后，到达持续时间时将秘境入口从地图上移除；

## Step2 数据保存

* 特殊稀有秘境列表及状态；

## Step3 入口交互

* 玩家在地图上靠近秘境触发区域，直接被传送进入秘境；

# 秘境入口配置

## Step1 配置属性

* 秘境表：
  + 生成条件：该入口生成在地图上的条件；
  + 入口类型：该入口的类型；
    - 固定秘境：用于配置固定秘境；
    - 探索点：用于配置常规探索点；
    - 随机单人：用于配置单人随机秘境；
    - 随机多人：用于配置多人随机秘境；
    - 特殊移动：用于配置特殊稀有秘境入口；
  + 传送目标：该入口通往的目标地图点位；
  + 触发区域：以位置坐标为圆心的半径尺寸；
  + 秘境等级：该秘境适合的玩家等级区间；
  + 秘境价值：该秘境的稀有程度；
  + 探索掉落：掉落集，仅探索点使用；
* 秘境坐标表：
  + 坐标类型：
    - 固定秘境坐标；
    - 多人秘境坐标；
    - 探索坐标；
    - 特殊稀有坐标；
  + 对应秘境：仅固定秘境使用，该入口对应的固定秘境；
  + 所在地图：该入口存在的地图ID；
  + 生成坐标：该入口位于地图上的坐标；
  + 终点坐标：移动型入口相关，路径终点坐标；
  + 持续时间：该入口在地图上存在的时间；