# 零式梦幻乐园缇亚拉 残梦之章4

修改列表

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 内容 |
| 2022.6.9 | 创建文档 |
|  |  |

# 关卡相关背景资料

## 1.1 关卡名称

关卡名为**零式梦幻乐园缇亚拉 残梦之章4。**设定为梦幻乐园Raid系列的第12个副本。

## 1.2 关卡类型

本关卡为基于FF14的PVE副本系统而设计的一个8人用高难度boss战。难度设定大致为零式4层的难度。

## 1.3 关卡规则

8名玩家一边躲避及处理boss机制一边输出，在时间限制内击杀boss则挑战成功。

若8人全部死亡或到达时间限制则副本从头开始。

## 1.4 关卡背景设计

关卡机制设计以童话、游乐园为主题。

boss名：缇亚拉（Tiera、ティエラ）。

## 1.5 关卡场地等

场地为圆形，四周没有护栏，玩家角色掉落场边即死亡。

场地半径r为15m。

Boss可移动，目标圈半径3m。

# 关卡机制设计及攻略

## 2.1 boss独立技能机制介绍

### 2.1.1 魔笛

*（二连死刑，换T或无敌处理）*

Boss读条**魔笛**，读条时间5s。

读条结束时boss对当前第一仇恨目标进行单体高伤害魔法攻击。伤害大约为坦克血量上限的125%，同时附加**猎物标记**debuff。

2s后，boss召唤鼠群再次对当前第一仇恨目标进行单体高伤害魔法攻击，伤害大约为坦克血量上限的125%。（鼠群仅为攻击特效）

### 2.1.2 急急如律令

*（全体魔法AOE）*

Boss读条**急急如律令**，读条时间5s。

读条结束时boss对所有玩家造成魔法伤害。伤害大约为血量上限的100%。（若无特殊说明则血量上限指的都是非坦克职能的血量上限，下同。）

### 2.1.3 幻惑圆舞曲

*（钢铁）*

Boss读条**幻惑圆舞曲**，读条时间5s。

读条结束时，boss对以自身为圆心，5m为半径的圆形区域造成AOE魔法伤害。

伤害大约为血量上限的85%，同时受到伤害的玩家会被赋予**伤害降低**、**治疗效果降低**debuff。

### 2.1.4 迷乱奏鸣曲

*（月环）*

Boss读条**迷乱奏鸣曲**，读条时间5s。

读条结束时，boss对以自身为圆心，5m为内径，15m为外径的环形区域造成AOE魔法伤害。

伤害大约为血量上限的85%，同时受到伤害的玩家会被赋予**伤害降低**、**治疗效果降低**debuff。

### 2.1.5 幻惑二重奏

*（先钢铁后月环）*

Boss读条**幻惑二重奏**，读条时间5s。

读条结束时，boss释放**幻惑圆舞曲**，1s后紧接释放**迷乱奏鸣曲。**

### 2.1.6 迷乱二重奏

*（先月环后钢铁）*

Boss读条**迷乱二重奏**，读条时间5s。

读条结束时，boss释放**迷乱奏鸣曲**，1s后紧接释放**幻惑圆舞曲。**

## 2.2 boss复合技能机制介绍

### 2.2.1 黎明过山车

#### 2.2.1.1 机制内容说明

Boss读条**黎明过山车**，读条时间5s。

读条结束后，boss瞬移到场地中央，变得不可选中。同时随机五名玩家角色头上出现1-5的序号标记。序号标记出现约10s后，依次对被点名的玩家造成小范围圆形AOE，伤害大约为血量上限的15%，并在玩家所在位置留下对应序号的传送门。两传送门距离若小于14m则连线并爆炸团灭。

阶段图示如图2-1所示：

待补充

五个传送门位置确定后，boss开始读条**流星群**，读条时间12s。读条过程中玩家角色头上出现不同的点名标记：

**T：**随机一个T被点名**距离衰减**，另一个T无点名。

**D：**四名DPS中随机两人被点名**圆形AOE**（伤害大约为血量上限的85%），另外两人被点名**分摊**（总伤害约为血量上限的180%，2-3人分摊）。圆形AOE和分摊均为魔法伤害并附加3s的**易伤**debuff

**H：**两名H不会被点名标记。

存活人数不足时点名标记随机选择玩家，一个玩家可以被多个点名。

阶段图示如图2-2所示：

待补充

**流星群**读条结束时，玩家点名依次判定。同时传送门之间依次序1→2、2→3、3→4、4→5、5→1有列车驶过（直线AOE，宽10m，伤害为血量上限200%并击退30m，防击退无效）。

阶段图示如图2-3所示：

待补充

流星群及列车判定结束后，boss在中央出现，变得可以选中，同时读条**急急如律令**（详细见2.1.2节）。全体AOE结束后机制结束。

#### 2.2.1.2 机制时间轴

0:00 **黎明过山车**读条开始

0:05 **黎明过山车**读条结束

0:07 boss不可选中，五名玩家角色头上出现1-5的序号标记

0:17 序号1玩家AOE判定，传送门1位置确定

0:18 序号2玩家AOE判定，传送门2位置确定

0:19 序号3玩家AOE判定，传送门3位置确定

0:20 序号4玩家AOE判定，传送门4位置确定

0:21 序号5玩家AOE判定，传送门5位置确定

0:22 **流星群**读条开始，玩家头上出现点名标记

0:32 传送门1-2之间列车驶过

0:33 传送门2-3之间列车驶过

0:34 **流星群**读条结束，玩家点名判定。

0:34 传送门3-4之间列车驶过

0:35 传送门4-5之间列车驶过

0:36 传送门5-1之间列车驶过

0:40 boss重新出现，**急急如律令**读条开始

0:45 **急急如律令**读条结束，伤害判定，黎明过山车机制结束

### 2.2.2 人偶剧场（小红帽）

### 2.2.3 黄昏旋转木马

#### 2.2.3.1 黑塔、白塔与黑白debuff

塔分为黑色塔和白色塔两种，塔从出现到判定有**8s（5s？）**时间。根据机制内容，分别会出现一人塔、二人塔及四人塔。

判定时，若塔里的角色数小于所需人数，则塔爆炸并对所有玩家造成血量上限十倍的伤害。

若角色数大于等于所需人数，则对塔里的角色造成血量上限10%的魔法伤害。随后，根据每个玩家身上的**黑之命运、白之命运**debuff情况进行相应的操作（黑之命运、白之命运以下简称黑、白debuff）：

① 玩家身上没有黑白debuff：赋予玩家本塔对应颜色的debuff，持续40s。

② 玩家身上有黑白debuff且与塔的颜色**不同**：改变玩家身上的debuff颜色，持续时间不变。

③ 玩家身上有黑白debuff且与塔的颜色**相同**：玩家角色立即死亡。

#### 2.2.3.2 机制内容说明

Boss读条**黄昏旋转木马**，读条时间5s。机制全程boss可以选中。

【第一轮塔， 4个一人黑 + 4个一人白】

读条结束后，场地靠中心的八个方向出现四个**黑色塔**及四个**白色塔。**黑白塔交替出现，如下图所示：

待补充

【第二轮塔，与第一次配置完全相同，4个一人黑 + 4个一人白】

第一轮塔判定后，以相同的配置（塔的位置、颜色都相同）在八个方向再出现一次塔。

【第三轮塔，4个远距离引导 + 2个一人黑 + 2个一人白】

第二轮塔判定后，在第二次塔的配置基础上随机减少2个白塔和2个黑塔，即生成2黑2白共4个塔。

同时boss读条**流星群**，读条时间8s，此次流星群为对离boss最远的四名角色造成小范围AOE伤害，附加3s易伤，随后在这四名角色的所在位置生成4个二人塔，塔的颜色与着弹时玩家身上的debuff颜色相同（在下一轮判定）。

阶段图示如下：

待补充

【第四轮塔， 2个二人黑 + 2个二人白】

第三轮塔时生成的4个二人塔判定。

阶段图示如下：

待补充

【第五轮塔， 1个四人黑 + 1个四人白】

第四轮塔判定后，在第四轮塔的配置基础上随机减少1个白塔1个黑塔，剩下的塔变成四人塔，即生成1黑1白共2个塔。

阶段图示如下：

待补充

第五轮塔判定后，玩家两两靠近解除**黑之命运、白之命运**debuff，随后boss读条**急急如律令**（详细见[2.1.2节](#_2.1.2_急急如律令)）。全体AOE结束后机制结束。

#### 2.2.3.2 机制时间轴

0:00 **黄昏旋转木马**读条开始

0:05 **黄昏旋转木马**读条结束，场地八个方向出现【第一轮塔】，4个一人黑 + 4个一人白

0:13 第一轮塔判定，玩家被赋予**黑之命运、白之命运**debuff

0:13 按相同配置出现【第二轮塔】，4个一人黑 + 4个一人白

0:21 第二轮塔判定

0:21 【第三轮塔】在第二次塔的配置基础上随机减少2个白塔和2个黑塔，生成2个一人黑塔 + 2个一人白塔。

0:21 boss开始读条**流星群**

0:29 第三轮塔（2个一人黑 + 2个一人白）判定

0:29 **流星群**读条结束，对离boss最远的四名角色造成小范围AOE伤害，并生成【第四轮塔】2个二人黑 + 2个二人白

0:37 第四轮塔（2个二人黑 + 2个二人白）判定

0:37 【第五轮塔】在第四轮塔的配置基础上随机减少1个白塔和1个黑塔，生成1个四人黑塔 + 1个四人白塔。

0:45 第五轮塔判定

0:45 boss开始读条**急急如律令**

0:50 **急急如律令**读条结束，伤害判定

0:53 **黑之命运、白之命运**debuff倒计时结束（此时仍未解除debuff则玩家死亡）

### 2.2.4 人偶剧场（爱丽丝）

### 2.2.5 梦幻乐园

Boss读条**梦幻乐园**，读条时间5s。

读条结束后，boss瞬移到场地中央，变得不可选中。

本机制分成**列车突进**及**黑白塔**两部分同时进行，具体细则下述。

#### 2.2.5.1 机制内容说明（列车突进）

Boss读条结束时，场地东南西北中随机一个方向外周出现**传送门0**，同时所有玩家角色随机被点名1-8的序号。

一段时间过后，列车由传送门0向1号玩家进行突进，对沿途造成**距离衰减伤害**（物理伤害）,并对受到伤害的玩家附加30s**物理易伤**，伤害判定的同时在1号玩家所在位置留下一个新传送门1。

随后，列车由传送门1向2号玩家进行突进，对沿途造成距离衰减伤害，伤害判定的同时在1号玩家所在位置留下一个新传送门2。

后续3-8号玩家同理。

列车距离衰减伤害细则如下图所示：

待补充

#### 2.2.5.2 机制内容说明（黑白塔）

以**传送门0**的位置为12点，在2点及7点方向各出现1个四人黑塔（黑白塔细则见[2.2.3.1节](#_2.2.3.1_黑塔、白塔与黑白debuff)）。

4s后，在3点及9点方向各出现1个四人白塔。

再4s后，在5点及10点方向各出现1个四人黑塔。

再4s后，在6点及12点方向各出现1个四人白塔。

即每一轮共出现2个四人塔，总共四轮。

塔的配置如下图所示：

待补充

#### 2.2.5.3 机制图示

#### 2.2.5.4 机制时间轴

## 2.3 boss战时间轴