**个人PVP活动**

1. PVP场景入口：玩家可以通过和NPC对话进入PVP场景，对话完实现询问框：是否进入PK场景，进入后可以随意PK，失败后将掉落xxx道具。确定则进入，取消则返回
2. 在指定类型的场景中，点击玩家头上的菜单中出现PK选项。点击PK按钮可以直接跟对方直接进入战斗。如果不是在指定类型场景，点击PK按钮提示：只有在PK场景中才能PK。如果对方正在战斗中，点击PK按钮提示：对方正在战斗，不能PK。此场景中战斗时可以携带伙伴的
3. 每个PK场景都会划分等级段，例如：10-20级，20-30级，玩家进入这个场景中的时候，会根据玩家的等级将玩家传送如对应等级的副本场景中，在这里他只能遇到对应等级的其他玩家。但是如果在这个场景中升级，不会被踢出场景，只是下次进入时不能进
4. 场景中定时会在场景中的随机位置刷新宝箱，每次刷新20个。刷新宝箱时发系统公告，滚屏提示玩家在xx场景刷新了xx宝箱。并且在活动开启时弹框询问玩家是否参加活动，点击确定传送到该场景的指定位置。玩家点击宝箱会获得道具。点击后宝箱消失。当两个人点击一个宝箱，如果第二个人触发获得道具事件之前这个宝箱已经被其他玩家点击了，则提示：这个宝箱已经被别人抢走了。如果背包已满，点击宝箱时提示：您的背包已满，不能开启宝箱。宝箱不消失
5. 这个场景只能单人进入，组队状态下点击进入，提示：不能组队进入这个场景。在这个场景中也不能使用组队相关的功能：点击组队按钮时提示：这个场景不能组队。点击聊天框中的快捷加入队伍提示：这个场景不能组队。被别人邀请时点加入队伍提示：这个场景不能组队
6. 增加一个新的道具类型，在PK场景中PK后，失败的人身上如果有这种道具，有概率掉落给胜利一方。这种道具不能存入仓库，不能在拍卖行出售。积攒够了数量后可以换取或者合成对应的道具，换了之后的道具可以存仓库或者出售。在该场景中获得或者掉落任何道具将给予浮字提示：恭喜您获得了xxx/很遗憾，您掉落了xxx。（如果获胜一方背包满了，则不能获得道具，系统提示：由于您的背包已满，不能获得xxx）
7. 场景全天都可以进入，但是只有活动时间才会刷新宝箱，玩家可以在非活动时间进入场景随意PK，PK输的一方也会概率掉落指定类型道具

**组队PVP活动**

1. 组队PVP场景入口也是通过NPC进入，和个人PVP是两个NPC。逻辑同上
2. 组队PVP场景必须组队才能进入，只要有队伍即可进入，不限制队伍人数，单人队伍也可以进入场景。没有队伍的玩家点击进入提示：这个场景只能组队进入。如果队伍中有暂离的队员也不能进入场景，提示：队伍中有暂离的队员，不能进入。进入场景后所有跟组队相关的功能不能使用。
3. 在活动时间内，场景中每个几分钟会刷新一批BOSS，点击BOSS会进入战斗（只有队长或者暂离以后可以点击BOSS进入战斗），如果BOSS正在战斗中，点击后会提示：他正在战斗中……。击杀BOSS后BOSS消失。战斗失败BOSS不消失
4. 两个队伍PK的时候，输的一方的队伍中每个人有个概率掉落指定类型道具，掉落的道具会随机分配个对方的每个玩家。如果一个角色已经获得一个道具，则第二个道具将不会分配给他，直到每个人都分配到了一个，再开始重新随机分配
5. 其他逻辑和个人PVP相同