回流玩家主线任务链需求分析

## 概述

新增精准回流玩家，提供回流玩家任务链，促使玩家回归。提供两条任务链，三十多条任务，完成单个任务、单个任务链、全部任务都有相应奖励。

## 任务链部分

* 界面内共两条任务链：
  + 畅游小镇任务链：
    - 对应游戏内基础玩法任务。
  + 美妙体验任务链：
    - 对应游戏内新增资源任务。
* 每条任务链都只显示一个已接受的任务。
  + 玩家领取任务1奖励后，界面将隐藏任务1，显示任务2。（任务衔接：不是完成时自动切换，是领取奖励）
* 若玩家完成任务链全部任务后，显示任务部分将显示文字：“已完成全部任务”。



* 如果任务奖励更新，更新后玩家接受的任务显示为更新的奖励。
* 在更新奖励前玩家领取过奖励的任务、已接受的任务奖励仍然为更新前的奖励。
  + 奖励更新前，玩家已领取奖励的任务不会重新显示，玩家不会获得更新过后的已领取的奖励。
  + 已接受的正在进行中的任务，奖励不会更新，玩家界面上显示的奖励和完成这个任务后获得奖励也是更新前的奖励。
  + 已接受可领取的任务，奖励也不会更新，玩家界面上显示的奖励和领取任务奖励仍然是更新前的奖励。
* 如果任务链礼包奖励更新，
  + 玩家已开启的礼包，在玩家重新打开礼包奖励弹框时，礼包奖励内容会刷新为更新的奖励，但玩家不能重复领取更新的奖励；
  + 玩家未开启的礼包，在玩家重新打开礼包奖励弹框时，礼包奖励内容会刷新为更新的奖励，玩家可领取时，可以领取到更新的奖励内容。

## 任务奖励

* 一个活动周期中，单个任务奖励、任务链完成度100%奖励、任务链终极奖励只能领取一次；
* 领奖状态：完成任务前，任务奖励可预览、不可领取，完成任务后，任务奖励变为可领取，由玩家主动领取奖励，领取后状态变为已领取。
* 根据具体任务发放对应奖励，奖励由策划配置，完成前奖励有变化时，以领取时生效的配置为准。此规则作为默认规则，以防有需求变动和意外配置操作；最新方案原则上是不会有这种配置操作的，只有变更期数才会发生奖励变更，变更期数时没领取的和没完成的任务全部作废。
* 发放对象是完成任务的精准回流玩家，领取奖励时进行身份验证；
* 回流中心你界面同时显示三个礼包，礼包分不可领取、可领取、已领取三种状态，并显示相应的tips。
* 玩家可通过点击礼包图标按钮，查看礼包内的奖励：
  + 已领取和未领取的礼包都可以通过点击图标弹出弹框查看礼包内的奖励；
  + 点击后弹出对应礼包奖励查看界面见下图：
    - 玩家未领取，弹框描述为：完成XXXXX可以开启礼包，开启后您将获得礼包内全部奖励
    - 玩家领取时，弹框描述为：恭喜您，完成了本期XXXXX，获得了如下奖励！
    - 玩家领取完，弹框描述为：完成XXXXX可以开启礼包，开启后您将获得礼包内全部奖励



## 任务状态显示

每一条任务的显示格式为：

任务名[任务状态（已完成 或 进行中）]

任务条件描述

* “当前任务”界面内任务按照接受任务先后顺序从上到下显示，完成的显示在上方，而同样是完成的，任务完成时间决定了任务显示顺序，因为它是根据完成先后顺序显示的。
* 任务进度显示，完成度（Y/N），单个任务的记录状态随时刷新。
* 任务名、 和描述等由策划配置在配置文件中；
* “链式任务全部奖励界面”显示该链式任务的全部任务名和对应奖励，包括具体奖励物品和数量
* 服饰类物品仅显示物品名
* 徽章道具类物品显示物品名和物品描述
* 人物经验、GB，仅显示物品名
  1. 回流玩家主线任务链-任务条件
* 系统需要记录回流玩家主线任务链任务的进度：
  + ~~如果~~~~玩家在本次回流期间完成了全部任务链任务，那么玩家下次被系统判定为回流玩家时，任务链的任务仍然为已全部完成状态；~~
  + ~~如果玩家在本次回流期间完成了1条任务链的全部任务，那么玩家下次被系统判定为回流玩家时，任务链的任务仍然为已全部完成状态；~~
  + ~~如果玩家在回流身份消失前未做完全部回流任务链任务，那么玩家下次被系统判定为回流玩家时，仍然显示玩家上次被判定为回流玩家时进行的任务进度。~~
* 每一条主线任务链都需要有一个重复接受、完成的开关，开关是否开启由配置决定，配置需要支持动态生效。
  + 主线任务链任务开关的设计目的是为了更新主线任务链后满足条件的玩家可以重新做新的任务；
  + 当开关开启时，玩家已完成的任务链任务始终保持已完成状态，玩家不可重复接受和完成已完成的任务；（完成只有一次，所以奖励就放在完成里边做）
  + 当开关关闭时，玩家已完成的任务链任务状态将被重置，这一条任务链下的任务可重新接受、完成、获得奖励。
    1. 任务配置结构模板

规划配置文档，任务条件描述文字和任务需要完成数量等信息从配置文档获得。用于内部计算条件和UI显示。

任务信息包括：归属任务链ID、任务显示名称、任务ID、任务奖励

额外的，任务链和单个任务需要一个标记位标识任务状态，任务链顺序确定方式：id大小！因为有两条任务链，任务链需要一个标记来确定当前正在进行的任务，供UI显示！

* 任务链任务配置

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **任务链ID** | **任务名** | **任务ID** | **任务条件** | **任务奖励** |
| 1 | 一二三 | XXX | 在仙灵幻境内创建1个小队。 | XXXX N个 |
| 1 | 啊啊啊 | XXX | 在仙灵幻境内创建2个小队。 | XXXX N天 |
| 2 | 玩炫舞 | XXX | 在仙灵幻境内创建3个小队。 | XXXX 永久 |
| …… |  |  | 以此类推 |  |

## 任务条件

* 任务条件配置：从配置文件中读取，包括任务ID的映射、任务条件、相应条件完成次数。
* 任务条件与次数不具有随机性，配置固定内容与顺序；
* 精准回流玩家接到每一环任务后，开始计算相应完成条件，条件达成则完成任务；
* 两条任务链并行进行！任务完成条件可能有重叠，但任务ID没有交集；

## 任务条件列表：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 新增主线任务链任务 | | | |
| 编号 | 条件文字描述 | 完成条件 | 任务追踪跳转 |
| 1 | 在家园生产N次XX。（Y/N） | 接受任务后，在家园生产指定次数的某种材料。 N可配置。 XX为配置的指定的家园建筑生产材料（阳光、暖阳光、温婉阳光、炙热阳光、矿石、银矿石、黄金矿石、紫金矿石、面包、甜面包、夹心面包、飘香面包、木材、板木材、精品木材、珍贵木材）。 Y为当前生产进度。 | 退出当前场景，进入家园主界面  若玩家本身处于家园内，则点击后无效果 |
| 2 | 家园等级达到N级。（Y/N） | 接受任务后，玩家家园等级达到N级。 若玩家接受任务前家园等级已经达到N级，则**任务自动完成。** | 退出当前场景，进入家园主界面  若玩家本身处于家园内，则点击后无效果 |
| 3 | 在家园升级N次XX建筑。（Y/N） | 接受任务后，玩家升级了N次XX建筑。 N可配置。 XX为配置的指定的家园建筑（别墅、温室、树屋、面包房、工具房）。 | 退出当前场景，进入家园主界面  若玩家本身处于家园内，则点击后无效果 |
| 4 | 在家园合成N个XXXX。（Y/N） | 接受任务后，玩家合成了N次XX珍宝。  N可配置。  XXXX为配置的指定的家园珍宝（例如：墨色珍珠、光子云等）。 | 退出当前场景，进入家园主界面  若玩家本身处于家园内，则点击后无效果 |
| 5 | 在家园使用N次XX。（Y/N） | 接受任务后，在家园使用N次XX道具。 N可配置。 XX为配置的指定的道具（例如：动力药丸、黄金叶等）。 | 退出当前场景，进入家园主界面  若玩家本身处于家园内，则点击后无效果 |
| 6 | 将XX的外观更换为XXXXX。 | 接受任务后，将指定建筑的外观更换为指定的外观。 XX为指定建筑，建筑包括：别墅、花园、水池、神像、宝座、衣橱、舞灵塔、温室、树屋、面包房、工具房、围墙、花坛、路面、路灯、椅子、魔法阵、家园环境 XXXXX为外观名称，配置指定的外观是什么名字就显示什么。  如果已经装扮了这个外观，需要重新再次装扮可以完成 | 退出当前场景，进入家园主界面并打开<外观>    若玩家本身处于家园内，则点击后无效果 |
| 7 | 进行1次布阵。 | 接受任务后，进行1次布阵。 若玩家在接受任务前已经拥有一只宠物战队，也需要再次布阵一次。检测的完成条件判断是玩家在布阵界面点击<确定>或者<X>按钮。 | 退出当前场景，打开布阵界面    若玩家在幸运城主界面，也可以直接弹出 |
| 8 | 提升任意一只宠物的稀有度N次。（Y/N） | 接受任务后，对任意宠物进行提升稀有度操作达到指定次数。 N可配置。 | 打开宠物仓库  若玩家在幸运城主界面，也可以直接弹出 |
| 9 | 在仙灵幻境中和他人切磋N次。（Y/N） | 接受任务后，在仙灵幻境中和他人进行指定次数的切磋。  N可配置。 | 退出当前场景，随机进入一个仙灵幻境场景中  若玩家已经在仙灵幻境频道内，则点击后无效果  如果在跨服社区关闭期间点击GO按钮，不再进入仙灵幻境场景中，直接弹出信息提示框，提示内容：“对不起，跨区广场已关闭，暂时无法进入，再次开启时间请等待官网通知” |
| 10 | 在仙灵幻境的宠物币训练场进行N次挑战。（Y/N） | 接受任务后，在仙灵幻境中挑战指定次数任意宠物战队。挑战成功和失败都可完成任务。  N可配置。  快速挑战/挑战都可以完成。 | 退出当前场景，随机进入一个仙灵幻境场景中，打开宠物币训练场界面  若玩家已经在仙灵幻境频道内，则点击后无效果  如果在宠物币训练场关闭期间，弹出既有提示信息  如果在跨服社区关闭期间点击GO按钮，不再进入仙灵幻境场景中，直接弹出信息提示框，提示内容：“对不起，跨区广场已关闭，暂时无法进入，再次开启时间请等待官网通知” |
| 11 | 在仙灵幻境找到跨服天梯挑战大使，进行N次匹配。（Y/N） | 接受任务后，在仙灵幻境中进行指定次数的天梯匹配战。  N可配置。 | 退出当前场景，随机进入一个仙灵幻境场景中，打开天梯挑战大使界面  若玩家已经在仙灵幻境频道内，则点击后无效果  如果在天梯挑战关闭期间，弹出既有提示信息  如果在跨服社区关闭期间点击GO按钮，不再进入仙灵幻境场景中，直接弹出信息提示框，提示内容：“对不起，跨区广场已关闭，暂时无法进入，再次开启时间请等待官网通知” |
| 12 | 在仙灵幻境找到跨服天梯挑战大使，领取昨日匹配奖励。 | 接受任务后，在仙灵幻境跨服天梯挑战大使处领取1次昨日匹配奖励。 | 退出当前场景，随机进入一个仙灵幻境场景中，打开天梯挑战大使界面  若玩家已经在仙灵幻境频道内，则点击后无效果  如果在天梯挑战关闭期间，弹出既有提示信息  如果在跨服社区关闭期间点击GO按钮，不再进入仙灵幻境场景中，直接弹出信息提示框，提示内容：“对不起，跨区广场已关闭，暂时无法进入，再次开启时间请等待官网通知” |
| 13 | 将任意一只宠物属性洗练N次。 | 接受任务后，进行指定次数的宠物属性洗练。  N可配置。 | 打开宠物仓库  若玩家在幸运城主界面，也可以直接弹出 |
| 14 | 将任意一只宠物饰品升级N次。（Y/N） | 接受任务后，进行指定次数的宠物饰品升级。  随便一种饰品都行。  N可配置。 | 打开宠物仓库  若玩家在幸运城主界面，也可以直接弹出 |
| 15 | 将任意一只宠物天赋技能升级N次。（Y/N） | 接受任务后，进行指定次数的宠物天赋技能升级。  N可配置。 | 打开宠物仓库  若玩家在幸运城主界面，也可以直接弹出 |
| 16 | 增加N次秘境冒险闯关次数。（Y/N） | 接受任务后，在秘境冒险界面点击<增加>按钮，成功消耗指定次数的冒险门票。  N可配置。 | 退出当前场景，进入炫宠擂台主界面 |
| 17 | 在秘境冒险中进行N次冒险。 | 接受任务后，进行N次秘境冒险。  N可配置。  玩家使用正常爬塔、传送、快速冒险都可完成。 | 退出当前场景，进入炫宠擂台主界面 |
| 18 | 进行N次快速冒险。（Y/N） | 接受任务后，在秘境冒险界面使用快速冒险功能冒险指定次数。  N可配置。 | 退出当前场景，进入炫宠擂台主界面 |
| 19 | 进行1次多宠战队跨区爬塔。 | 接受任务后，在仙灵幻境进行1次多宠战队跨区爬塔。  只要当天进入多宠战队跨区爬塔就算完成。 | 退出当前场景，随机进入一个仙灵幻境场景中，打开多宠战队跨区爬塔界面  若玩家已经在仙灵幻境频道内，则点击后无效果  如果在跨服社区关闭期间点击GO按钮，不再进入仙灵幻境场景中，直接弹出信息提示框，提示内容：“对不起，跨区广场已关闭，暂时无法进入，再次开启时间请等待官网通知” |
| 20 | 累计租借N次宠物进行多宠战队跨区爬塔。（Y/N） | 接受任务后，在仙灵幻境多宠战队跨区爬塔时租借他人宠物累计达到指定次数。  N可配置。 | 退出当前场景，随机进入一个仙灵幻境场景中，打开多宠战队跨区爬塔界面  若玩家已经在仙灵幻境频道内，则点击后无效果  如果在跨服社区关闭期间点击GO按钮，不再进入仙灵幻境场景中，直接弹出信息提示框，提示内容：“对不起，跨区广场已关闭，暂时无法进入，再次开启时间请等待官网通知” |
| 21 | 累计采N株药。（Y/N） | 接受任务后，在仙灵幻境采药N次。  这里的采药指的是普通的单人采药，非跑环专用的。  N可配置。 | 退出当前场景，随机进入一个仙灵幻境场景中  若玩家已经在仙灵幻境频道内，则点击后无效果  如果在跨服社区关闭期间点击GO按钮，不再进入仙灵幻境场景中，直接弹出信息提示框，提示内容：“对不起，跨区广场已关闭，暂时无法进入，再次开启时间请等待官网通知” |
| 22 | 在仙灵幻境和某某NPC对话1次。 | 接受任务后，在仙灵幻境中找到指定NPC并和他对话1次。  点击NPC弹出NPC主界面即视为完成。 | 退出当前场景，随机进入一个仙灵幻境场景中  若玩家已经在仙灵幻境频道内，则点击后无效果  如果在跨服社区关闭期间点击GO按钮，不再进入仙灵幻境场景中，直接弹出信息提示框，提示内容：“对不起，跨区广场已关闭，暂时无法进入，再次开启时间请等待官网通知” |
| 23 | 在仙灵幻境中完成1次轻功引导。 | 接受任务后，在仙灵幻境中点击底边栏的<轻功引导>按钮完成一次轻功引导。  只有完成1次轻功引导才算完成。 | 退出当前场景，随机进入一个仙灵幻境场景中  若玩家已经在仙灵幻境频道内，则点击后无效果  如果在跨服社区关闭期间点击GO按钮，不再进入仙灵幻境场景中，直接弹出信息提示框，提示内容：“对不起，跨区广场已关闭，暂时无法进入，再次开启时间请等待官网通知” |
| 24 | 累计在仙灵幻境中划船N次。（Y/N） | 接受任务后，累计在仙灵幻境中划船指定次数。  N可配置。  若服务器重启，玩家累计划船的次数不会清零。 | 退出当前场景，随机进入一个仙灵幻境场景中  若玩家已经在仙灵幻境频道内，则点击后无效果  如果在跨服社区关闭期间点击GO按钮，不再进入仙灵幻境场景中，直接弹出信息提示框，提示内容：“对不起，跨区广场已关闭，暂时无法进入，再次开启时间请等待官网通知” |
| 25 | 在仙灵幻境和他人组队N次。（Y/N） | 接受任务后，在仙灵幻境和他人组队指定次数。  N可配置。  队伍人数至少为2，也就是说玩家必须和他人在一个小队内才可以完成任务。玩家是队长或队员均可。 | 退出当前场景，随机进入一个仙灵幻境场景中  若玩家已经在仙灵幻境频道内，则点击后无效果  如果在跨服社区关闭期间点击GO按钮，不再进入仙灵幻境场景中，直接弹出信息提示框，提示内容：“对不起，跨区广场已关闭，暂时无法进入，再次开启时间请等待官网通知” |
| 26 | 在仙灵幻境内创建1个小队。 | 接受任务后，在仙灵幻境创建1个小队。  必须为玩家主动创建了小队才可完成任务。 | 退出当前场景，随机进入一个仙灵幻境场景中，打开<组队>主界面    若玩家已经在仙灵幻境频道内，则点击后无效果  如果在跨服社区关闭期间点击GO按钮，不再进入仙灵幻境场景中，直接弹出信息提示框，提示内容：“对不起，跨区广场已关闭，暂时无法进入，再次开启时间请等待官网通知” |
| 27 | 登录游戏N天。（Y/N） | 接受任务后，累计登录游戏N天。  N可配置。  若配置为1天，则任务自动完成。  若服务器重启，玩家累计登陆的天数不会清零。 | 点击后无效果 |
| 28 | 在制作工坊使用AAA制作1次XXX。 | 接受任务后，在制作工坊使用某种道具制作1次某种物品。 AAA是物品名，由配置决定，道具为打造素材。  XXX是物品名，由配置决定，由AAA道具打造的物品。 | 退出当前场景，进入幸运城，打开制作工坊主界面  若玩家当前在幸运城内可以直接打开 |
| 29 | 在魔法屋合成N次任意魔法套部件。（Y/N） | 接受任务后，在魔法屋使用指定次数合成功能。  N可配置。  任意一套魔法套、任意部件，是否合成成功都可以完成任务。  玩家升级魔法部件不算完成。 | 退出当前场景，进入幸运城，打开魔法屋主界面  若玩家当前在幸运城内可以直接打开 |
| 30 | 在星光藏宝阁设置1次自选奖池。 | 接受任务后，在星光藏宝阁设置1次自选奖池。  只要玩家打开自选奖池界面，点击确定就算完成。 | 退出当前场景，进入幸运城，打开星光藏宝阁主界面  若玩家当前在幸运城内可以直接打开 |
| 31 | 在星光藏宝阁开启N次。（Y/N） | 接受任务后，在星光藏宝阁抽奖指定次数。  N可配置。  以玩家抽奖时消耗的幻彩钥匙计算次数。 | 退出当前场景，进入幸运城，打开星光藏宝阁主界面  若玩家当前在幸运城内可以直接打开 |
| 32 | 在宠物扭蛋中转一下。 | 接受任务后，在宠物扭蛋中使用<转一下>功能1次。 | 退出当前场景，进入幸运城，打开宠物扭蛋主界面  若玩家当前在幸运城内可以直接打开 |

# 附1：任务条件可做的，和需要确认的

7.将XX的外观更换为XXXXX

再重新装扮即可，这种可重复操作的就没必要自动判断完成吧?

8.建设XX建筑。

处理起来比较麻烦，因为没有建筑id来标识建筑，砍掉

9.进行1次布阵。

点击布阵确定按钮和关闭按钮就会认为一次布阵，不改也算变阵。

CServerPetManager :: HandleCEventSetPetCorpsLineup

27.在仙灵幻境中完成1次轻功引导。

重复引导成功也会通知服务器。

CollectImmortalGoodsGlobalCommunityManager :: HandleCEventCIGRequestTutorialAcceptRewards (

30.累计在仙灵幻境中划船N分钟。（Y/N）

现在没有划船N分钟，只有划船多少次。要做只能参照下面的任务条件

QUEST\_EVENT\_StayInCrossCommunity = 192, // 在跨区社区内累计停留 N 分钟

31.在星光藏宝阁设置1次自选奖池。

"只要玩家打开自选奖池界面，点击确定就算完成。" 只要点击确定服务器就会收到通知，没变也通知。

CUserDefineLotteryProxy :: HandleCEventUserDefineLotterySave