

《崩坏.星穹铁道》 - 【模拟宇宙】 DLC 策划案

2024.10.9 盛浩伦

目录

[0.修改列表](#)

[1.玩法概述](#)

- 1.1 设计目标
- 1.2 设计思路
- 1.3 玩法简介
- 1.4 玩法核心
- 1.5 玩法框架
- 1.6 系统框架

[2.玩法设计](#)

- 2.1 玩法流程图
- 2.2 玩法入口与玩法主界面
 - 2.2.1 玩法开启条件
 - 2.2.2 玩法入口
 - 2.2.3 玩法主界面
- 2.3 准备阶段
 - 2.3.1 难度选择
 - 2.3.2 角色招募与配队
 - 2.3.2.1 招募规则
 - 2.3.2.2 角色招募界面
 - 2.3.2.3 角色选择界面
 - 2.3.2.4 配队界面
- 2.4 局内阶段
 - 2.4.1 初始 buff
 - 2.4.2 局内游戏界面
 - 2.4.3 关卡地图
 - 2.4.3.1 通关规则
 - 2.4.3.2 关卡时长
 - 2.4.3.3 关卡地图设计
 - 2.4.4 战斗类区域
 - 2.4.4.1 战斗规则
 - 2.4.4.2 分类
 - 2.4.5 非战斗类区域
 - 2.4.5.1 事件区域
 - 2.4.5.2 冒险区域
 - 2.4.5.3 奖励区域
 - 2.4.5.4 商店区域
 - 2.4.6 关卡道具
 - 2.4.6.1 祝福
 - 2.4.6.2 奇物

- 2.4.6.3 击破物
- 2.4.6.4 招募券
- 2.4.6.5 宇宙碎片
- 2.4.6.6 装置

2.5 通关结算

- 2.5.1 退出游戏
- 2.5.2 通关奖励
- 2.5.3 结算界面

3.其他系统

3.1 伙伴日记（局外增益系统）

- 3.1.1 系统说明
- 3.1.2 系统入口
- 3.1.3 系统界面

3.2 图鉴

- 3.2.1 系统说明
- 3.2.2 系统入口
- 3.2.3 系统界面

3.3 开拓秘闻

- 3.3.1 系统说明
- 3.3.2 系统入口
- 3.3.3 系统界面

3.4 玩法奖励

- 3.4.1 系统说明
- 3.4.2 系统入口
- 3.4.3 系统界面

4.资源需求

0. 修改列表

创建者	修改者	修改时间	修改内容
Sheng Haolun		2024-9-21	创建文档
	Sheng Haolun	2024-9-22	组织文档大纲
	~	2024-9-23	补充设计概述
	~	2024-9-24	补充玩法准备阶段的内容
	~	2024-9-25	捋顺局内阶段设计思路
	~	2024-9-26	归纳完善关卡地图，区域，战斗内容
	~	2024-9-27	补充所有关卡道具设定
	~	2024-9-28	补充局外增益，检查整体框架
	Sheng Haolun	2024-10-7	补充所有 UI 设计说明
	Sheng Haolun	2024-10-9	文案整体查缺补漏

1. 玩法概述

1.1 设计目标

此次设计旨在探索模拟宇宙中值得挖掘的元素与机制, 为模拟宇宙未来的更新提供新的玩法方案。同时，在《模拟宇宙拆解案》中我曾通过分析拆解列出了现状存在的问题和优化概述（[详情见模拟宇宙拆解案](#)）。此策划案将尝试将抽象的观点具体化，并落实到新的玩法中。

1.2 设计思路

- 本次设计将模拟宇宙出现的所有游戏元素按游戏流程一一解构，并按照定义将其归为几类：
- 1. 通过类中已有的具体元素的描述总结出类的底层设计思路，了解旧玩法中都涵盖了哪些方向。（如：[祝福效果的设计可分为攻击向加成和防御向加成，攻击向又针对攻击类型进一步细分](#)）
 - 2. 类比设计思路进行头脑风暴，设想更多的可能发展方向。**这一步找到了此次玩法的主要核心：角色与配队系统。**（[详见 1.4 玩法核心](#)）
 - 4. 将新设计方向与拆解案中总结的几个优化方面相联系，判断哪些能有效地实施优化。
 - 5. 尝试将其他的发展方向与设计核心相关联。高关联度的将归纳进玩法系统，低关联度的酌情舍弃

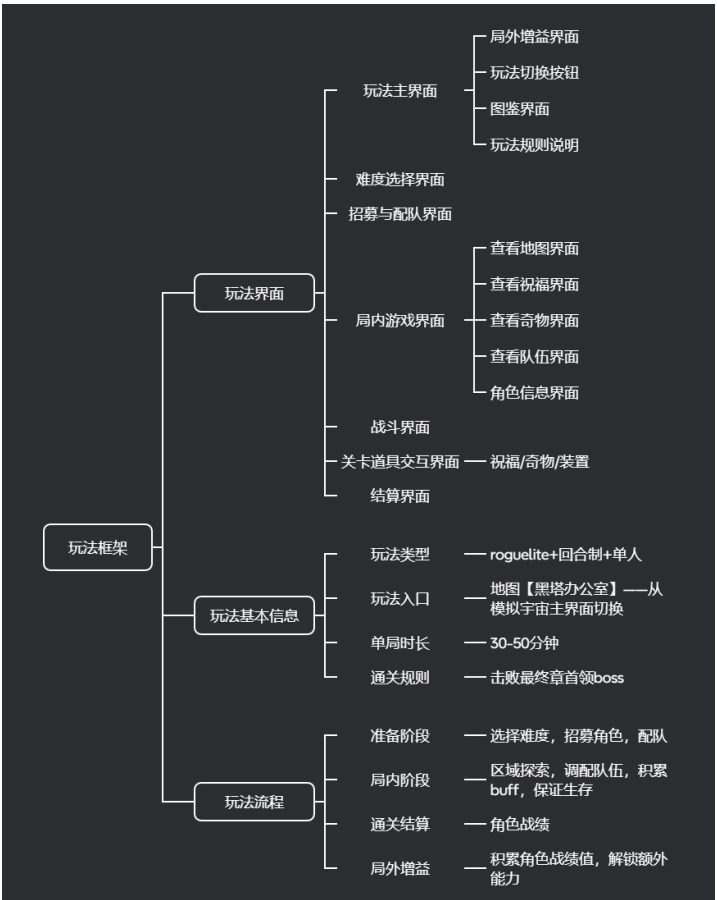
具体归纳过程如图所示：

通过随机招募角色的方式组成出战队伍进入关卡，在随机生成的地图中抉择探索区域，并最终战胜关底 boss 完成关卡。

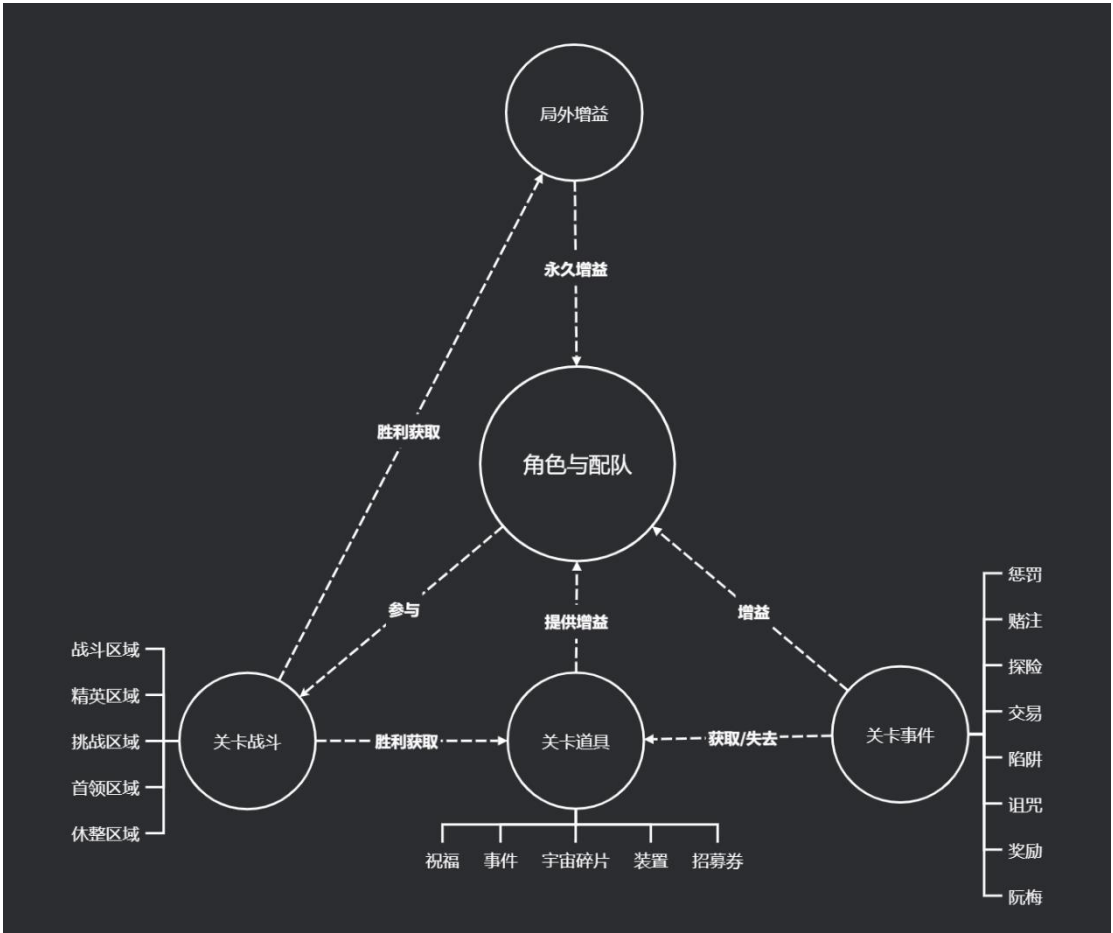
1.4 设计核心

- 1. 此次玩法以“角色”与“配队选择”为设计主题，将角色也当作随机元素。不同于旧模式的自主配队，玩家将根据随机到的角色临时配队。
- 2. 局内游玩阶段将从增益，战斗，关卡三方面围绕主题修改规则：新增益（以奇物为主）将围绕角色自身的特性（如属性，命途，派系）设计作用效果；战斗规则在保持原规则的基础上增加额外机制，促进玩家根据机制更换配队思路以完成战斗；地图关卡设计上实现战斗区域的多样化，将其按不同的战斗机制进行细化分类。
- 3. 注重局内 buff（以奇物为主）的联动性设计。
- 4. 该玩法使游戏体验不受玩家角色养成程度的影响，将不同层级的玩家平齐，且减少“被动副本”的体验。
- 5. 鉴于玩法核心极其相似，本案将着重参考《明日方舟》的肉鸽玩法，尝试将其设计亮点融入模拟宇宙中。

1.5 玩法框架

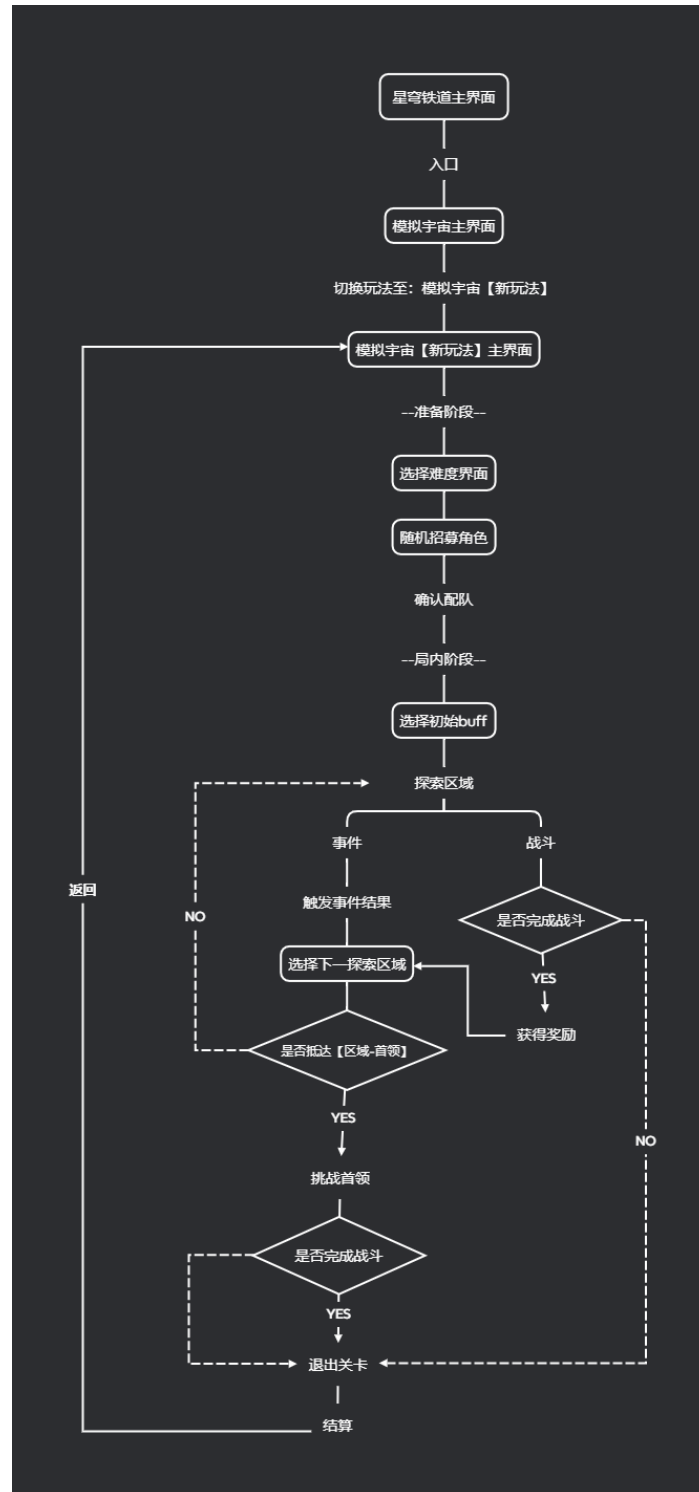


1.6 系统框架



2. 玩法设计

2.1 玩法流程图



2.2 玩法入口与玩法主界面

2.2.1 玩法开启条件

玩家开拓等级达 13 级，通过完成相关支线任务后开启。

2.2.2 玩法入口

■ 进入模拟宇宙主界面

方法一：打开地图——空间站【黑塔】——主控舱段——找到【黑塔的办公室】点击传送——传送至【黑塔的办公室】地图——与黑塔旁的装置交互



方法二：游戏主界面找到【指南】图标——模拟宇宙界面——选择【模拟宇宙】点击传送按钮直接进入模拟宇宙主界面



■ 从模拟宇宙主界面跳转至扩展装置界面



跳转按钮 (button): 由跳转 icon+文本组成; 点击后跳转至扩展装置界面。

■ 从扩展装置界面跳转至新玩法主界面



跳转按钮 (button): 弧形拉条样式, 玩家可拖动拉条切换玩法; 每个玩法 UI 由“玩法名称”+ 代表玩法主界面的图片组成; 点击图片即可进入玩法主界面。(详见本案 2.2.3 玩法主界面)

2.2.3 玩法主界面

该界面延用寰宇蝗灾的 UI 设计, 在其基础上进行局部修改



1. 界面名称: 由模拟宇宙 icon 及“模拟宇宙”标题组成
2. 规则说明 (button): 点击后打开浮窗, 展示玩法规则, 奖励规则等信息
3. 伙伴日记 (button): 局外增益系统, 由 icon+“交互界面名称”组成; 名称下记录玩家解锁进度: 已解锁数量/总数量。点击后打开局外增益系统界面 (详见本案 3.2 局外增益系统界面)
4. 图鉴 (button): UI 布局同“伙伴日记”。点击后打开图鉴界面, 展示玩家在关卡中收集的关卡道具。界面同模拟宇宙原玩法图鉴布局。(详见“【模拟宇宙】玩法拆解“文案”)
5. 开拓秘闻 (button): UI 布局同“伙伴日记”。点击后打开秘闻界面, 展示玩家在关卡通关篇章后触发的剧情文本。界面同模拟宇宙原玩法图鉴布局。(详见“【模拟宇宙】玩法拆解“文案”)
6. 玩法奖励 (button): 由 icon+“交互名称”组成; 点击后打开奖励界面, 展示奖励获取所需条件, 奖励内容, 解锁奖励数量。界面同模拟宇宙原玩法图鉴布局。(详见“【模拟宇宙】玩法拆解“文案”)
7. 开始探索 (button): 由三角形 icon 中嵌套“开始探索”文本组成; 点击后跳转至难度

选择界面 (详见 2.3.1 难度选择)

2.3 准备阶段

2.3.1 难度选择

玩家可选择不同的玩法难度，难度将影响敌人等级及通关奖励



该界面复用模拟宇宙旧玩法难度选择界面，(前 1~6 详见"【模拟宇宙】玩法拆解"文案)

7. 招募角色 (button)：由长条圆角按钮+文字居中组成；点击后跳转至角色招募界面 (详见本案 2.3.2 角色招募与配队)

2.3.2 角色招募与配队

2.3.2.1 招募规则

玩家从角色库中按照招募规则随机招募角色作为初始角色出战，并完成配队。该模块涉及以下名词与规则：

- **角色库**：包含星铁中开放的所有角色（角色库需记录角色的属性，命途，派系信息，以备随机时使用）；角色等级统一为 80 级，根据系统设计佩戴指定的光锥，圣遗物。
- **队伍**：被招募的角色将进入队伍。在局内阶段玩家可随时打开队伍更换出战角色
- **出战角色**：指参与战斗的角色。玩家可从队伍中指派角色为出战角色。出战角色数量 ≥ 1 且 ≤ 4 。
- **招募规则**：(注：参考明日方舟的招募系统)
 - 1) 系统随机抽取一种角色特征（属性/命途/派系），玩家从符合该角色特征的角色中自选一位加入队伍。以上行为视为一轮招募。
 - 2) 玩家最多有四轮招募机会。若在某一轮招募后玩家当前【帮助】值为 0，则后续招募卡片暗化处理，并显示无法招募。
 - 3) 在满足出战角色数量的前提下，玩家可选择放弃抽取机会，放弃将获得 m 个宇宙碎片。
- **【帮助】**：(注：参考明日方舟的【希望】)

玩家每招募一个五星角色需消耗 2 点帮助，每抽取一个四星角色消耗 1 点帮助。玩家帮助值最多为 6 点。帮助值在后续进入关卡后依然有用





(图标与截图取自明日方舟，作为 UI 参考意向)

2.3.2.2 角色招募界面

进入该界面，玩家从符合系统随机的角色特征的角色中招募一位加入队伍。最多 4 轮



角色招募界面

1. 界面名称：由新玩法 icon 及“玩法名称”文本组成
2. 帮助值：【帮助】icon+数字展示玩家消耗的帮助值/最大帮助值；icon 为 button，点击后出现浮窗提供对【帮助】的解释说明（界面略）
3. 宇宙碎片：UI 同帮助值；展示玩家当前所得宇宙碎片数量，起始为 0
4. 返回键（button）：icon；点击后返回上一界面（难度选择界面）
5. 招募卡片：标注此次招募的轮次，位于招募卡片的正上方；卡片由角色特性的 icon+招募卡片名称+卡片效果说明组成；
6. 选择的角色（button）：玩家未招募时，圆圈无填充。点击圆圈后跳转至角色选择界面；当玩家在确定招募角色后，将在圆圈处填充所选角色立绘。点击角色立绘后，将跳转至角色选择界面
7. 放弃招募（button）：icon+文本；点击后将返还宇宙碎片。（3 的数字将发生变化）
8. 无法招募：根据招募规则第 2 条，招募卡片将进行暗化处理并且无法交互
9. 完成招募（button）：点击后将确定此次招募角色，界面跳转至配队界面（详见本案 2.3.2.4 配队界面）

2.3.2.3 角色选择界面

该界面参考明日方舟的角色助战界面，本案仅解释 UI 整体布局。具体内容需进一步细化。



角色选择界面

1. 角色信息栏：展示角色的特性（属性/派系/命途）和技能；无角色被选中时该部分空白
2. 帮助值（button）：展示玩家当前消耗帮助值/总帮助值（交互与角色招募界面的相同）
3. 返回键（button）：点击后返回上一界面（角色招募界面）（交互与角色招募界面的相同）
4. 角色列表：展示当前特性下的所有角色，每个角色用一个图框展示：角色名称，角色立绘，角色星级，角色等级，属性，命途，派系，招募所需帮助值；角色图框为一个 button，点击图框后将在角色信息栏展示角色信息，且所选角色图框边缘高亮处理。玩家当前消耗帮助值数字需对应所选角色增加/减少。
5. 已选角色数：展示当前玩家队伍中角色数量
6. 确认键（button）：点击后将确认此次招募；界面跳转至角色招募界面

2.3.2.4 配队界面

该界面展示所选难度，敌人信息以及出战角色；玩家在此界面从队伍中选择出战角色后即可开始游戏



该界面复用模拟宇宙旧玩法角色选择界面，（详见“【模拟宇宙】玩法拆解”文案）

3. 队伍列表：只展示玩家在上一步招募到的角色。

2.4 局内阶段

2.4.1 初始 buff

给予三种与获取关卡道具有关的 buff，玩家从中选择一个。



该部分复用模拟宇宙旧玩法难度选择界面，仅在 buff 内容和名称上做修改。

2.4.2 局内游戏界面



该部分复用模拟宇宙旧玩法局内游戏界面，仅在左上角的展示内容上做修改。

1. 该部分需包括：
 - 1) 教学指引 (button): icon; 点击后跳转至教学界面 (复用模拟宇宙旧玩法), 解释游戏名词及操作
 - 2) 关卡道具 (button): icon; 点击后跳转至道具关卡界面, 展示玩家当前获得的祝福, 奇物 (复用模拟宇宙旧玩法)
 - 3) 地图 (button): icon; 点击后跳转至地图界面, 展示关卡地图, 玩家当前位置, 区域等信息 (复用模拟宇宙旧玩法)
 - 4) 展示当前获取招募券的数量: icon+获取数量
 - 5) 展示当前获取帮助值的数量: icon+当前消耗量/总量
 - 6) 展示当前获取宇宙碎片的数量: icon+获取数量

2.4.3 关卡地图

2.4.3.1 通关规则

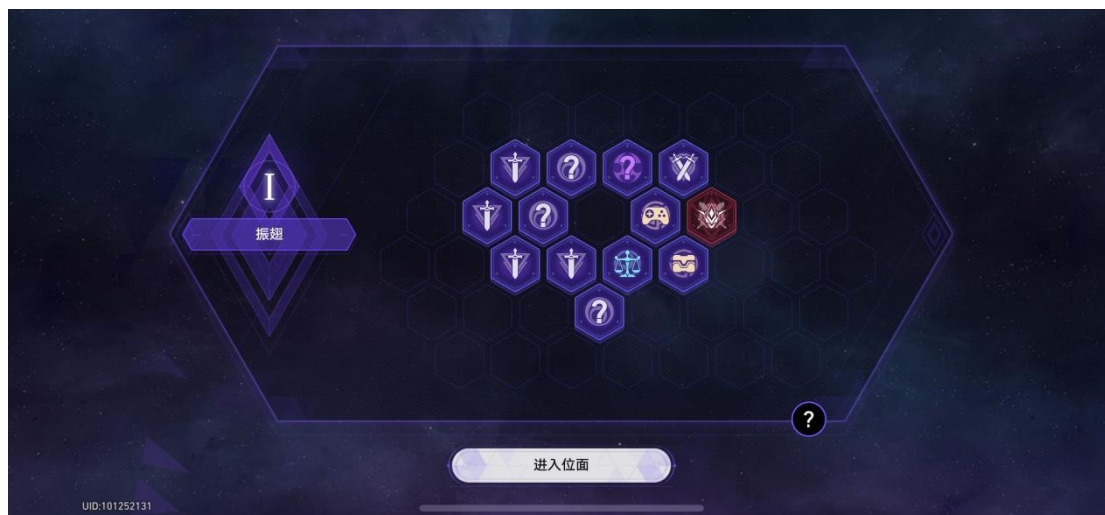
探索区域直至进入最终章节的首领区域并击败首领敌人视为本次游戏通关。区域终点将开启传送门, 交互传送门即可退出该玩法。

2.4.3.2 关卡时长

30~50 分钟

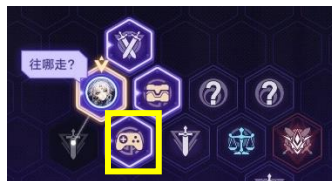
2.4.3.3 关卡地图

1. **整体布局:** 整局游戏共 3 个章节, 每个章节生成一个指定尺寸的关卡地图。地图由数个六边形的格子边与边相邻构成。玩家开启章节时, 系统根据区域种类库为每一个格子随机填充一个区域。(详见 2.4.4 战斗类区域和 2.4.5 非战斗类区域)。玩家起始点位于地图最左边的格子, 终点位于最右边的格子。

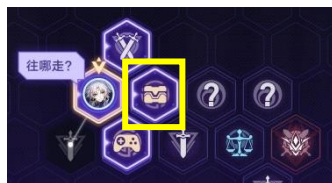


地图沿用模拟宇宙【寰宇蝗灾】和【黄金与机械】的布局, 整体 UI 布局不变, 后续仅对关卡名称等细节进行修改。

2. **地图尺寸:** 保证玩家在整局游戏中最少探索区域总数在 12 个。其中 2 章节地图格子总数明显多于 1, 3 章节。(注: 需根据游戏要求时长进一步确定)
3. **探索规则:**
 - 除特定道具效果外, 玩家每次只能选择与当前区域的边相邻的区域进行探索。
 - 玩家探索完当前区域后, 其左侧区域进行坍缩, 不可进入。



- 玩家探索完当前区域后，将下一步可以探索的区域高亮显示。玩家需要点击想要探索的区域以进入区域



- 玩家每探索一个区域将产生一格【压力值】，当压力值达到 p 值，当前剩余未探索区域位置打乱 1 次，【压力值】清零。（此方式目的使地图中剩余区域数量和种类保持不变，仅对区域位置进行随机）。



4. 关卡路线：

关卡的起点区域与终点区域位置确定。从起点至终点的路线将由玩家自行决定。

5. 区域关卡：

- 每进入一个区域都从地图类中随机选取一个风格进行生成（风格皆截取自星穹铁道的箱庭世界），地图根据不同的区域呈现的关卡布局也略有不同；（详见 2.4.4 战斗类区域和 2.4.5 非战斗类区域）
- 每探索完一个区域都会在当前区域关卡终点生成传送门，点击交互后跳转至地图界面



（注：该玩法下，传送门只显示模型，不显示下一个探索区域的文字与图标，下一探索区域需由玩家在地图界面确定）

2.4.4 战斗类区域

该类区域仅能触发与战斗相关的行为。

2.4.4.1 战斗规则：

战斗规则继承星铁的回合制战斗流程，即在关卡中遇到敌人，攻击触发战斗，进入战斗（回合制玩法），结束战斗。除此之外，新玩法的战斗类区域还添加了额外的加强敌方的机制以及完成胜利的条件。



遭遇敌人



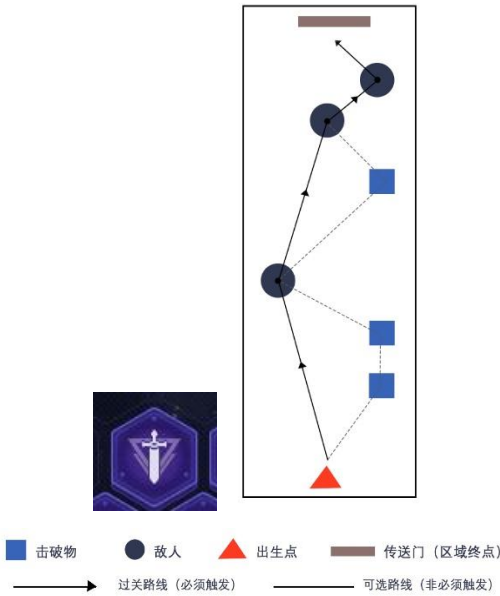
触发战斗



进入战斗

2.4.4.2 分类

1. 战斗区域：



- 该区域中将生成【普通】类敌人，敌人数量为 2~3 波（随机生成 2~3 只敌人散落在关卡中，每触发 1 只即为 1 波战斗）。当角色击打到敌人或被敌人击打到时触发正式战斗。（注：模拟宇宙敌人类型分为普通/精英/首领，复用模拟宇宙旧玩法，详见“【模拟宇宙】玩法拆解文案”）
- 每完成一波胜利，玩家将触发【祝福选择】（详见 2.4.6.1 祝福）。若玩家在战斗中出战角色全部阵亡（指当前生命值为 0，陷入无法战斗状态），则直接退出玩法进行结算。

2. 精英区域：



- 该区域中将生成 1 波【精英】类敌人。当角色击打到敌人或被敌人击打到时触发正式战斗。
- 战斗开始前，系统先随机生成三个【削弱】，玩家需从中选择一个后再进行回合制战斗。【削弱】效果将展示在战斗界面中。
- 【削弱】：为此次战斗添加额外的战斗效果，如为敌方单位施加 buff。战斗胜利后玩家将根据所选的【削弱】获取不同程度的【帮助】值。该效果仅在当前战斗有效。
(注：在星铁的活动中出现过类似的设计，可供参考)
- 每完成一波胜利，玩家将触发【祝福选择】（详见 3.4.5.1）并获得【帮助】值。若玩家在战斗中出战角色全部阵亡（指当前生命值为 0，陷入无法战斗状态），则直接退出玩法进行结算。

3. 挑战区域：



- 该区域中生成 1 只【精英】类敌人。当角色击打到敌人时触发正式战斗。
- 战斗开始前，玩家需触发【规则装置】（详见 2.4.6.6 装置），交互后系统先随机生成三个【挑战】，玩家需从中选择一个后再进行战斗。【挑战】效果将展示在战斗界面中。
【挑战】：指定本次战斗的胜利条件，玩家需满足胜利条件才可视为获胜。该效果仅在当前战斗有效。
- 完成挑战后玩家将获得 1 张【招募券】（详见 2.4.6.4 招募券）；挑战失败将选择一位出战

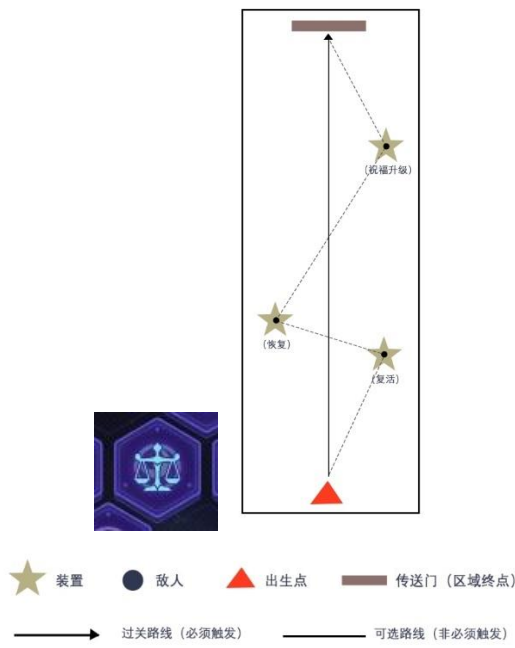
角色离开队伍。

4. 首领区域



- 该区域中生成 1 只【首领】类敌人。当角色击打到敌人时触发正式战斗。
- 该区域必出现在每个地图篇章的最后一格，为地图终点
- 战斗胜利后视为本章节通关或本局游戏通关。若玩家在战斗中出战角色全部阵亡（指当前生命值为 0，陷入无法战斗状态），则直接退出玩法进行结算。

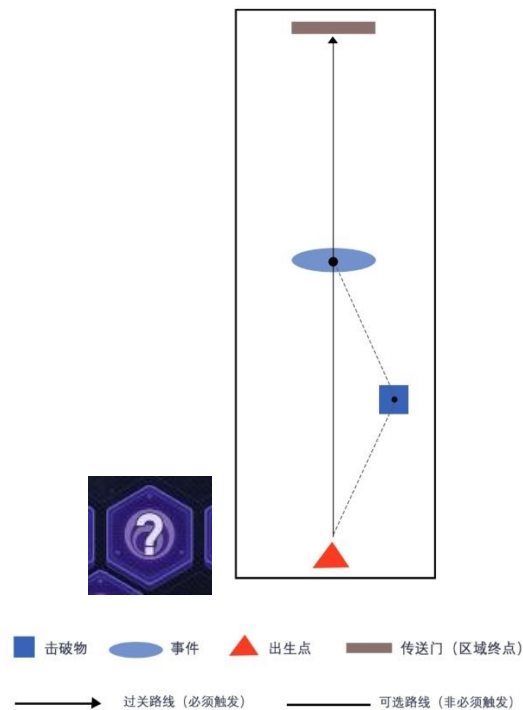
5. 休整区域



- 该区域生成 1 个恢复装置，1 个祝福升级装置，1 个复活装置。（详见 2.4.6.6 装置）
- 该区域必出现在首领区域之前，且与首领区域相邻。

2.4.5 非战斗类区域

2.4.5.1 事件区域



1. 该类区域仅触发随机的，给玩家提供奖惩的事件行为，事件具体类型在玩家进入区域前不可见。
2. 事件奖励与惩罚代指玩法中一切资源的得失（如：角色，角色数值，关卡道具）
3. 事件带有 1-4 个选项，玩家选择后将产生不同奖惩结果。小部分事件的惩罚将触发战斗，角色死亡将视为该局游戏失败（参照区域-战斗）。

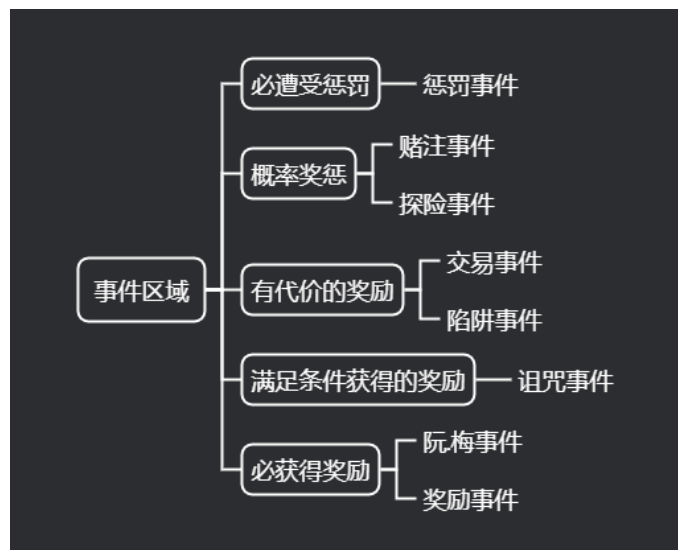


事件关卡模型



事件内容

4. 每个事件都有具体的名称和作用效果，从玩家进入区域的一刻系统即从事件库种随机生成。以下仅根据事件触发后的奖惩效果分成以下子类：



■ 惩罚事件

触发后无条件必得惩罚，惩罚效果随机。事件选项：1 个。

■ 赌注事件

触发后有一定概率（概率显示出来）获得奖励，有概率遭受惩罚。玩家可选择放弃事件。
选项：2 个（包含放弃选项）。

■ 探险事件

先给玩家提供触发效果未知的选项。玩家选择后给予对应奖励或惩罚。事件选项：2~3 个。

■ 交易事件

触发后用已有资源（祝福/奇物/角色等）换取奖励。个别情况有概率换取惩罚。事件选项：2~3 个。

（注：也可设计“用一个角色换取另一个角色”的效果，多贴近玩法核心）

■ 陷阱事件

触发后用角色属性（血量/秘技点/暴击率/攻击力等）换取另一种资源。事件选项：2~3 个。

（注：旧玩法没有该种类事件，有拓展空间）

■ 诅咒事件

触发后先获得一个 debuff，在完成 q 场战斗后变为一个 buff。事件选项：3 个。

（注：旧玩法中该种类事件很少，有拓展空间）

■ 奖励事件

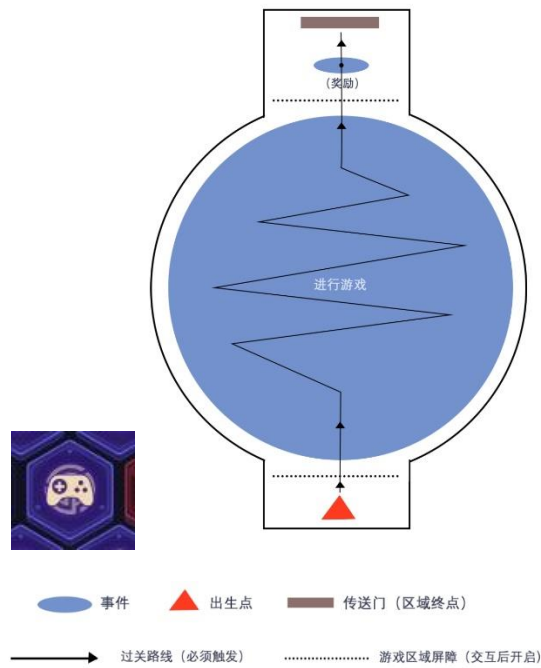
触发后无条件必得奖励，奖励效果随机。事件选项：1~4 个。

■ 阮梅事件（“中奖”事件）

触发后获得极高收益的奖励，将为玩家提供逆风翻盘的可能。但触发概率极低。
事件选项：2 个。

（注：该事件的设计将极大影响玩法阈值，是游戏中决定成败的不稳定因素）

2.4.5.2 冒险区域

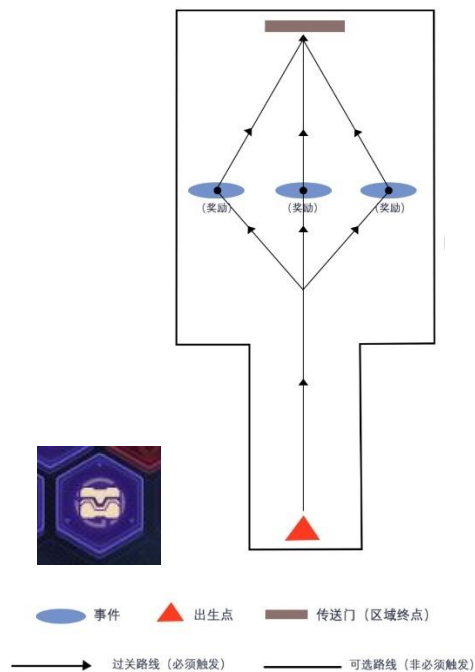


(注：不同小游戏关卡布局不同，此处以“抓扑满”游戏为例)

玩家进入区域后，关卡随机生成一个非战斗性质的小游戏（移植自星铁箱庭中出现过的小型挑战）。玩家完成游戏挑战后获得奖励（奖励事件），挑战失败无惩罚。

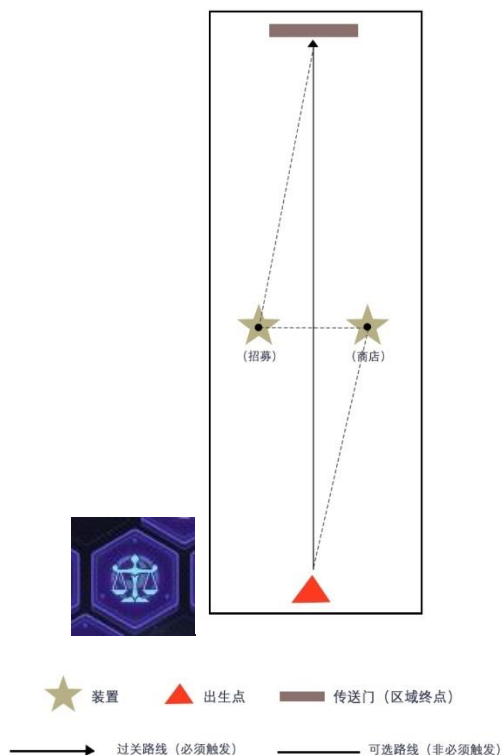
(注：该事件中玩家多需要角色的秘技配合完成挑战，鼓励玩家针对游戏类型更换出战角色)

2.4.5.3 奖励区域



玩家进入区域后，关卡随机生成 3 个奖励事件。玩家从 3 个奖励事件选择 1 个触发

2.4.5.4 商店区域



玩家进入区域后，关卡生成 1 个商店装置和 1 个招募装置（详见 2.4.6.6 装置）。玩家可用宇宙碎片在装置中兑换祝福/奇物或使用招募券招募新角色。

2.4.6 关卡道具

2.4.6.1 祝福



1. 作用：围绕角色特性（属性/命途/派系）在给予战斗之内的增益或额外机制。
(如：雷电石：战斗中使雷属性的出战角色攻击时给敌人附带【引雷】效果，当敌人承载的【引雷】数至 2 点，触发一次【雷袭】，对所有敌人造成其生命值最大值的 10%。)
2. 觉醒效果：只要出战角色满足特定要求后，祝福效果强化。当不满足要求时，强化效果失效。
(如：雷电石：当队伍中存在 3 名及以上雷属性角色，【引雷】替换为【天雷奔涌】，以特定的速度参与回合战斗（提高了引雷的频率且能吃到队友的加速 buff))
3. 获取方式：
 - 战斗胜利：模拟宇宙内，战胜敌人后可以触发一次【祝福选择】：从祝福类中随机生成 3 个祝福，玩家从 3 个祝福中选取 1 个，有 1 次重置机会)。



- 事件触发：作为奖励的一种出现在各事件选项中。
- 商店兑换：进入商店区域用宇宙碎片兑换。

2.4.6.2 奇物



- 作用：围绕区域探索给予战斗之外的增益或额外机制。
(如：每次进入区域时获得 75 宇宙碎片；
提高【祝福选择】中出现仙舟派系加成的祝福的概率；
当出战角色中有 4 名巡猎角色，在地图中玩家移动距离由 1 格变为 2 格。(扩大区域选择的范围)
- 合并：个别类型的奇物之间可产生联动。当该类型的奇物集齐后会产生合并效果，获得额外的增强 buff。
(如：当获得所有的【机械齿轮】类奇物，奇物合并成一个，保留原有效果外额外增加【机械革命】：使存护角色的防御力提升，且具有反震效果)
- 获取方式：
 - 战斗胜利：完成除第 3 章节的首领区域的战斗后可获得
 - 事件触发：作为奖励的一种出现在各事件选项中。
 - 商店兑换：进入商店区域用宇宙碎片兑换。

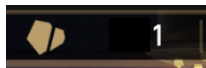
2.4.6.3 击破物



- 作用：出现在关卡区域中，击破后可获得微小奖励。

- 种类：分为蓝色，绿色，普通。击破后分别产生以下效果：回复两个秘技点/恢复全体角色定量百分比的生命值/获得随即区间内的宇宙碎片。三者样式不同，便于区分。不同风格地图下击破物样式不同，下图以‘皮诺康尼’风格为例展示：
- 获取方式：区域中随机生成（数量视区域而定）。

2.4.6.4 招募券



- 作用：用于招募新的角色进入队伍。仅在招募装置中使用。游戏界面需展示玩家已有的数量。
- 获取方式：挑战区域完成战斗后获得

2.4.6.5 宇宙碎片



作用：该玩法的货币，用于局内兑换祝福/奇物/招募券等。

2.4.6.6 装置



恢复装置

复活装置

商店装置

招募装置

规则装置

祝福升级装置

（装置模型需要重新设计，此处仅作意向表达）

- 作用：为指定区域提供相应功能。
- 获取方式：出现在休整，商店区域中
- 分类：
 - 恢复装置：用于恢复角色生命值与秘技点。一局游戏中，装置储存的生命值和秘技点存储量固定，玩家每次使用将永久消耗。当存储量为零将不能为角色提供恢复功能。每局游戏开始时系统自动将存储量回满
 - 复活装置：使陷入无法战斗的角色恢复全部生命值。每复活一个角色需消耗一定的宇宙碎片。次数不限。
 - 商店装置：用于执行商店功能（玩家可用宇宙碎片兑换祝福/奇物）
 - 招募装置：用于执行招募功能（使用招募券招募新角色。）
 - 规则装置：用于挑战区域中生成战斗规则（玩家将从三个战斗规则中选择一个）
 - 祝福升级装置：用于为祝福升级，升级后的祝福将提高增益效果。每个祝福仅限一次。

2.5 通关结算

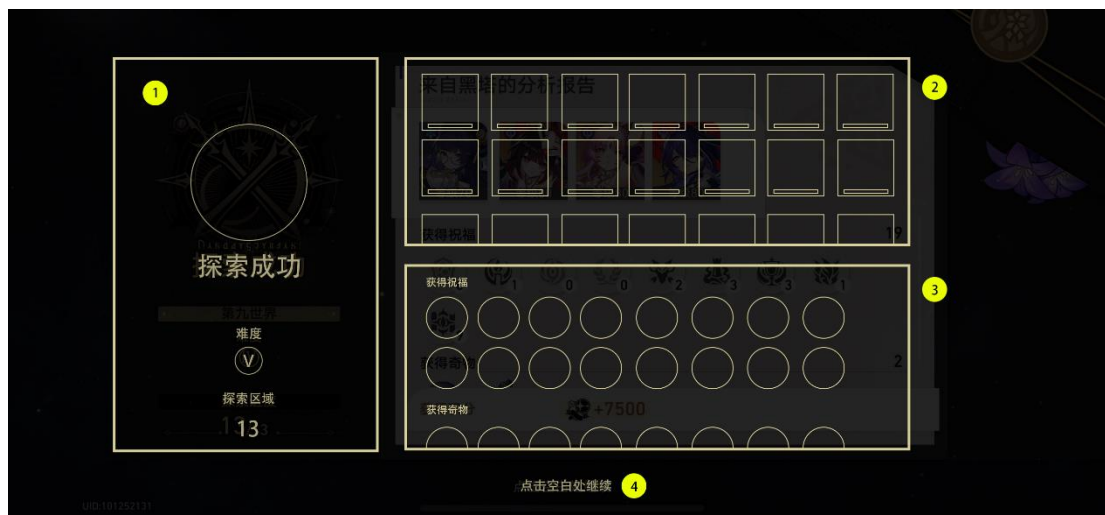
2.5.1 退出游戏

当完成首领区域的战斗后在区域终点生成，交互后开启下一章节。若当前为最终章节的首领区域，与传送门交互后视为本局游戏通关。（注：该传送门模型与 2.4.3.3 中提到的传送门模型相同）

2.5.2 通关奖励

为本局参与战斗的出战角色分别增加一定【战绩】值（详见第 3 章局外增益系统）

2.5.3 结算界面



1. 关卡信息：展示该局关卡选择的难度，探索区域数
2. 角色栏：展示玩家在本局游戏中招募的所有角色，每个角色图框中交代角色立绘及其当前的战绩值；7 个为 1 行，界面只显示 2.5 行，可交互下拉
3. 关卡道具栏：展示玩家在本局游戏中获得的祝福与奇物，每个祝福或奇物用一个圆圈图框表示，里面交代祝福或奇物的图标；8 个为 1 行，界面显示 2.5 行，可交互下拉
4. 返回键：点击界面任意空白处即可退出结算界面。视作本局游戏流程结束

3. 其他系统

3.1 伙伴日记（局外增益系统）

3.1.1 系统规则

1. 该系统界面展示角色库所有角色，每个角色拥有一个战绩槽，初始为 0。每当完成一局游戏，本局参与战斗的出战角色都会获得【战绩值】。
2. 参与一次战斗区域战斗的角色获得 g 点战绩；参与一次挑战/精英区域战斗的角色获得 h 点战绩；参与一次首领区域战斗的角色获得 j 点战绩。 $(j>h>g)$
3. 【觉醒能力】：当角色的战绩值积满，将解锁一个额外的对战斗/关卡探索有利的被动能力。每个角色有独立的被动能力，该能力仅在该玩法内生效。

3.1.2 系统入口

通过点击新玩法主界面的“伙伴日记”图标进入局外增益系统界面



3.1.3 系统界面

展示在新玩法中每个角色的基本信息及积累的战绩点，以及觉醒能力



1. 界面名称：icon+标题
2. 筛选列表：通过指定角色特性对角色进行筛选。共分为三种：属性，命途，派系；每种分类下以相应的图标竖向排列，界面只展示 5.5 个图标，可交互下滑（图片中以角色命途为例）
3. 角色栏：展示对应筛选规则下符合规则的角色；5 个角色卡片为 1 行，界面共显示 2 行，界面右侧有下拉列表，可交互下滑；先展示 5 星角色，再展示 4 星角色
4. 角色卡片（button）：展示角色的立绘，名字，三种特性，星级，以及战绩点积累情况；若角色解锁觉醒能力，需在卡片中用 UI 标注；点击卡片后跳转至角色介绍界面，介绍角色的技能，觉醒能力说明等（复用模拟宇宙旧玩法）
5. 角色记录：记录已解锁能力的角色数量/总角色数量
6. 返回键（button）交互后返回玩法主界面（2.2.3）

3.2 图鉴

3.2.1 系统说明

展示玩家在当前玩法遇到的祝福，奇物，事件

3.2.2 系统入口

通过点击新玩法主界面的“图鉴”图标进入图鉴界面



3.3.2 系统界面



该系统功能复用模拟宇宙旧玩法，详见“【模拟宇宙】玩法拆解”文案)

3.3 开拓秘闻

3.3.1 系统说明

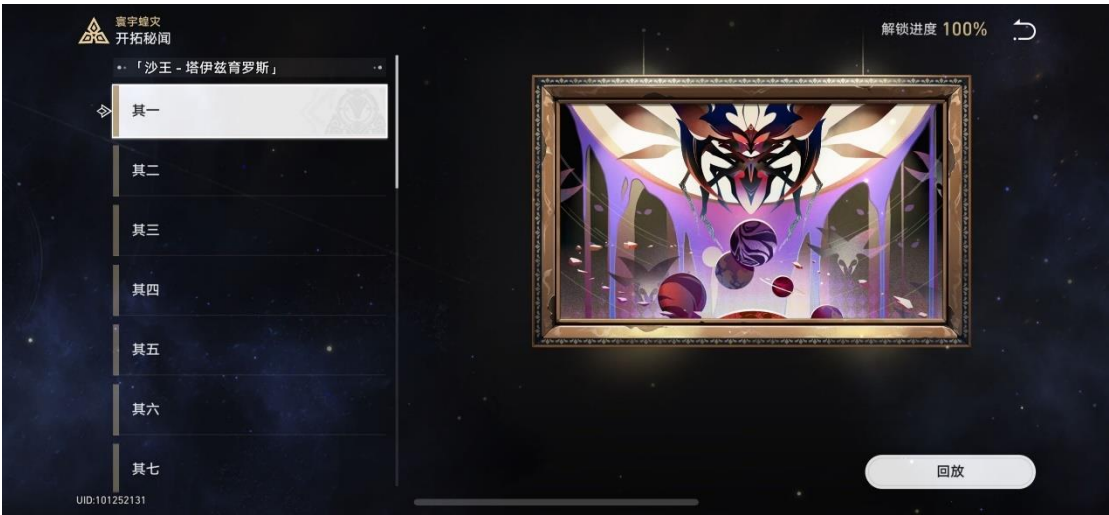
该界面记录玩家在游戏中完成每次章节后触发的剧情文本；

3.3.2 系统入口

通过点击新玩法主界面的“开拓秘闻”图标进入开拓秘闻界面



3.3.3 系统界面



UI 上左侧为剧情章节列表，右侧为剧情对应的图片；同时设有回放 button，点击后可回访剧情交互。（复用模拟宇宙.寰宇蝗灾的秘闻系统）

3.4 玩法奖励

3.4.1 系统说明

该界面提供玩家可挑战的任务，达到任务要求即可获得定量奖励（星琼）

任务内容与游戏中队伍与出战角色有关，将根据内容具体分类。

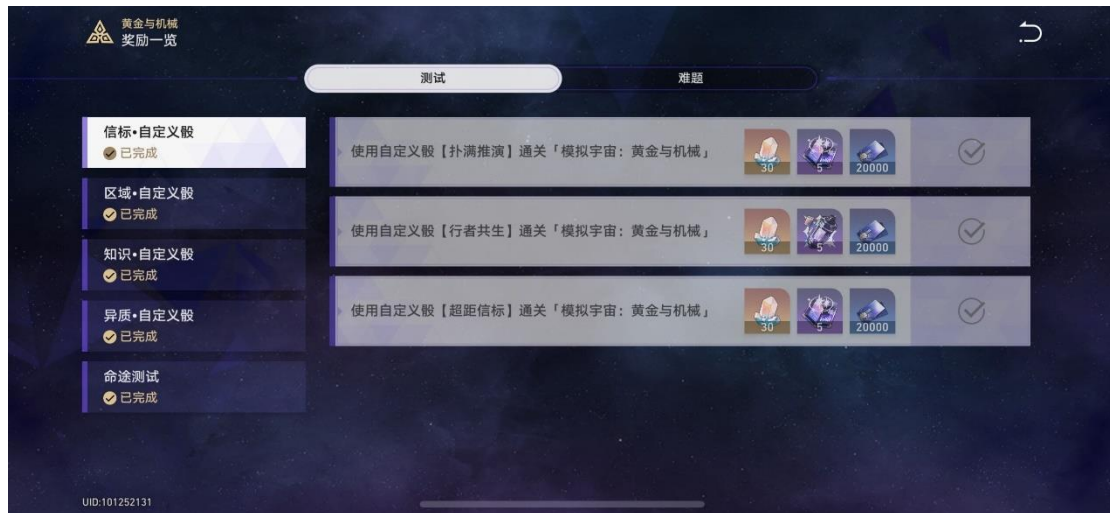
（例如：战斗挑战类：玩家在游戏的首领区域中使用 4 名同协角色作为出战角色并完成胜利）

（例如：招募数量类：玩家在一局游戏中招募的角色总数大于 20）

3.4.2 系统入口

通过点击新玩法主界面的“玩法奖励”图标进入玩法奖励界面

3.4.3 系统界面



1. 界面标题：icon+界面标题文本
2. 任务类型：列表形式展示任务类型名称；若玩家完成该类型下全部任务，在任务类型名称下标注“已完成”
3. 任务信息：展示指定类型下任务的要求及完成后可获得的奖励；玩家满足任务要求时，右侧出现宝箱图标，玩家点击图标可获得奖励；若玩家已获取该任务奖励，将在右侧标注“√”
4. 返回键（button）：点击返回玩法主界面

4. 资源需求

该部分用于实际工作中对接程序与美工任务，此案暂不作考虑。