**任务系统**

10. 1. **系统简述**
       1. 通过“事件”来组成任务。
       2. 通过完成“事件”来改变任务状态。
       3. 通过“任务状态”的改变决定是否对数值结果进行记录。
       4. 通过“任务条件”决定记录什么数值结果。
       5. 通过对数值结果的刷新来实现在限制内完成任务。
       6. 通过数值结果与条件进行判断是否完成任务。
       7. 通过完成任务，给予任务奖励。
       8. 通过“任务记录”来记录任务是否完成。实现任务对玩家游戏过程监控，奖励，引导的功能。
    2. **任务分类**
    3. 活动任务

活动任务分为：限时活动任务和无限时活动任务

* 1. 日常任务

日常分为5个阶段，以这五个阶段来判断玩家每日的活跃度，每完成一个阶段玩家将获得奖励，奖励是越来越好。

* 1. 剧情（主线）任务

游戏的剧情任务，描述整个游戏的世界观、故事等

* 1. 声望（阅历）任务

声望是游戏中被严格限制的一种资源，通过声望任务可以获得少量声望，作为游戏的控制环节，让非人民币逐渐成长。

* 1. 公会任务

公会任务首先影响公会等级，公会成员参与任务会获得更多的奖励，鼓励游戏中的公会交互，曾强游戏的网络性，交互性，提升游戏的人气。

* 1. **任务界面与各类任务介绍**

1. 活动任务界面
   1. 活动任务：官方充值活动，每日限时活动，节日活动
   2. 活动任务一般都有一定的时效性，时间被严格的控制，一旦时间到时，活动都将关闭，未完成的活动，全部按失败处理。



1. 日常任务界面
   1. 日常任务，类似七国争霸中的每日活跃度奖励，玩家在游戏中可以做各种各样的任务，然后活跃度不断增长，当达到10,30,50,80,100点时，都会获得相应的奖励。
   2. 日常任务的奖励越来越好，最后会给玩家一些游戏中的稀有物品作为奖励
   3. 设计目的，这个日常任务可以吸引玩家不断的登陆游戏，而且因为奖励的不同，玩家必须在游戏中有一些过程之后才有奖励，增加了游戏的活跃程度
   4. 在一周中获得的奖励，都不是相同的，这些平常不常见的稀有道具，玩家获得之后。玩家通过使用、查看道具，对游戏系统会有更加深入的了解



1. 主线任务（剧情任务）界面
   1. 主线任务，描述剧情的任务，主要游戏的故事框架在此展开。
   2. 主线任务定位都是比较简单的任务，休闲玩家也可以很容易的通过。
   3. 主线任务在游戏的30级以下时期是游戏经验获得主要方式。
   4. 通过主线任务把《玫瑰大陆》世界观构架出来，让玩家有代入感。



1. 声望任务界面
   1. 声望任务是休闲玩家获得声望点的重要途径之一。
   2. 声望任务因为难度不一，所以玩家可以免费刷新3次。
   3. 声望任务一天最多可以进行6次



1. 公会任务界面
   1. 公会任务设计目的是为了增加游戏中的交互性，所以公会任务一般是由2人以上的公会成员组成，合作完成一些简单的任务。
   2. 公会任务首先可以提升公会经验，公会成员完成的公会任务越多，公会等级提升的越快。
   3. 公会任务会奖励一些特有的物品，用来鼓励玩家积极参加公会任务



* 1. **操作流程**

