**任务系统**

Edition：1.01 潘晓锋 2013年11月19日

**V1.01**更新内容：

1. battle层级的【简单】【中等】【困难】难度属性改设在stage层级上

增加stage的【中等】【困难】难度的开启规则

取消了battle表中的battle\_open\_star限制

1. 增加任务首次通关后，给予剧情奖励功能
2. 玩家战斗获得2，3星评价时获得的奖励经验/金钱百分比改为可配置
3. 开始战斗时，需要预留触发特殊PVP事件接口

**目录**

[**1** **设计目的** 4](#_Toc372642522)

[**2** **概述** 4](#_Toc372642523)

[**3** **名词解释** 4](#_Toc372642524)

[**4** **数据库** 4](#_Toc372642525)

[**4.1** **chapter** 4](#_Toc372642526)

[**4.2** **stage** 4](#_Toc372642527)

[**4.3** **battle** 5](#_Toc372642528)

[**4.4** **user\_stage** 7](#_Toc372642529)

[**4.5** **user\_battle** 7](#_Toc372642530)

[**4.6** **monster\_group** 8](#_Toc372642531)

[**4.7** **user\_status** 8](#_Toc372642532)

[**4.8** **judge\_rule** 9](#_Toc372642533)

[**4.9** **config表** 9](#_Toc372642534)

[**5** **服务端** 10](#_Toc372642535)

[**5.1** **玩家登陆** 10](#_Toc372642536)

[**5.2** **申请战斗** 10](#_Toc372642537)

[**5.3** **战斗流程** 11](#_Toc372642538)

[**5.4** **战斗结束** 11](#_Toc372642539)

[**5.4.1** **战斗评价** 11](#_Toc372642540)

[**5.4.2** **战斗奖励** 12](#_Toc372642541)

[**5.4.3** **解锁处理** 12](#_Toc372642542)

[**6** **客户端** 12](#_Toc372642543)

[**6.1** **主界面显示** 13](#_Toc372642544)

[**6.2** **关卡界面显示** 13](#_Toc372642545)

[**6.2.1** **关卡地图显示** 13](#_Toc372642546)

[**6.2.2** **任务界面显示** 14](#_Toc372642547)

[**6.3** **任务奖励界面** 16](#_Toc372642548)

[**6.4** **剧情奖励界面** 18](#_Toc372642549)

1. **设计目的**

玩家通过关卡任务来进行主线剧情，升级和获得随机掉落的道具。

1. **概述**

玩家可以进入场景，攻打场景中的各个关卡，每个关卡拥有多个任务可供挑战。

关卡中所有的任务分为3个难度，必须在前一个难度全部达成3星完成度的情况下，才能够解锁下一个难度。特定条件下可以解锁隐藏关卡。

每通关一个任务，都会根据通关评价获得金钱和经验的奖励。还有概率掉落一些物品。

1. **名词解释**

**场景：**世界地图上分布着多个场景（chapter）

**关卡：**一个场景中拥有多个关卡（stage）

**任务：**一个关卡中包含多个任务（battle），每个任务有3种难度。

1. **数据库**
   1. **chapter**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号 |
| chapter\_id | int | 场景id |
| chapter\_name | char | 场景名称 |
| chapter\_open\_limit | int | 场景开启前置通关条件，该字段填写battle\_id |

* 1. **stage**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号 |
| chapter\_id | int | 场景id |
| stage\_id | int | 关卡id |
| stage\_name | char | 关卡名称 |
| stage\_description | int | 关卡描述 |
| battle \_limit | int | 关卡开启前置通关条件，该字段填写battle \_id |
| normal\_star\_limit | int | 当玩家在本stage的**简单难度**下所有任务的total\_star达到本字段配置值时，可以解锁该stage的**普通难度** |
| hard\_star\_limit | int | 当玩家在本stage的**普通难度**下所有任务的total\_star达到本字段配置值时，可以解锁该stage的**困难难度** |
| is\_hide | int | 在达成该关卡的通关条件之前，该关卡是否隐藏 |

* 1. **battle**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号（任务id） |
| chapter\_id | int | 场景id |
| stage\_id | int | 关卡id |
| battle\_type | char | =0 普通关卡  =1 BOSS关卡 （BOSS关卡在客户端界面做特殊表现） |
| battle\_open\_limit | int | 任务开启前置通关条件，该字段填写battle\_id |
| ~~battle\_open\_star~~ | ~~int~~ | ~~任务开启前置通关battle要求的至少达到的星级评价~~  ~~=0获得任意星级评价~~  ~~=1 获得1星评价以上~~  ~~=2获得2星评价以上~~  ~~=3获得3星评价以上~~ |
| battle\_name | int | 该任务的名称 |
| battle\_description | int | 该任务的简介 |
| difficulty | int | 难度 1=简单 2=普通 3=困难 |
| judge\_ rule | int | 该任务的通关的评价标准  1=使用通过时间进行评价  2=使用上阵人数进行评价  3=使用存活人数进行评价 |
| spend\_energy | int | 攻打该任务需要花费的体力 |
| reward\_exp | int | 通关奖励经验 |
| reward\_coin | int | 通关奖励游戏币 |
| fight\_limit | int | 每日攻击限制 |
| battle\_open\_limit | int | 解锁该任务的前置条件 |
| drop\_item\_id1 | int | 掉落物品id1 |
| drop\_probability1 | int | 掉落物品概率1 |
| drop\_item\_id2 | int | 掉落物品id2 |
| drop\_probability2 | int | 掉落物品概率2 |
| drop\_item\_id3 | int | 掉落物品id3 |
| drop\_probability3 | int | 掉落物品概率3 |
| begin\_story | int | 进入战斗剧情id |
| end\_story | int | 结束战斗剧情id |
| monster\_group | int | 怪物的出战阵容，索引到monster\_group表 |

* 1. **user\_stage**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号（任务id） |
| stage\_id | int | 关卡id |
| difficulty | int | 难度 1=简单 2=普通 3=困难 |
| total\_star | int | 玩家在该关卡所有任务累积的总星级评价  =任务1的星级评价+任务2的星级评价+任务3的星级评价….. +任务N的星级评价 |

* 1. **user\_battle**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号（任务id） |
| stage\_id | int | 关卡id |
| difficulty | int | 难度 1=简单 2=普通 3=困难 |
| num | int | 玩家今天攻打该任务的次数 |
| high\_score | int | 玩家攻打该任务的历史最高评价  0=未打过 1=1星评价 2=2星评价 3=3星评价 |
| begin\_story | int | 是否播放过该任务的攻打剧情 |
| end\_story | int | 是否播放过该任务的通关剧情 |
| story\_reward\_card | int | 播放end\_story后，奖励的卡牌id |

* 1. **monster\_group**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号 |
| leader\_id | int | 首领怪物id |
| monster\_id1 | int | 小怪id1 |
| monster\_id2 | int | 小怪id2 |
| monster\_id3 | int | 小怪id3 |
| monster\_id4 | int | 小怪id4 |
| monster\_id5 | int | 小怪id5 |
| monster\_id6 | int | 小怪id6 |
| HP\_param | int | 一个调整参数  比拼HP时，怪物血量\* HP\_param |

* 1. **user\_status**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| user\_id | int | 玩家ID |
| last\_login | int | 玩家最后登陆时间 |

* 1. **judge\_rule**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号 |
| rule\_type | int | 1=使用通过时间进行评价  2=使用上阵人数进行评价  3=使用存活人数进行评价 |
| star\_2 | int | 获得2星评价的标准  type=1时，表示在多少秒外结束任务  type=2时，表示上阵多少人以上结束任务  type=3时，表示存活多少人以上结束任务 |
| star\_3 | int | 获得3星评价的标准  type=1时，表示在多少秒外结束任务  type=2时，表示上阵多少人以上结束任务  type=3时，表示存活多少人以上结束任务 |

* 1. **config表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号 |
| type | int | 1. 新增一个type，用于表示玩家获得2星评价获得的经验百分比 2. 新增一个type，用于表示玩家获得3星评价获得的经验百分比 3. 新增一个type，用于表示玩家战斗失败获得的经验百分比 4. 新增一个type，用于表示玩家获得2星评价获得的金钱百分比 5. 新增一个type，用于表示玩家获得3星评价获得的金钱百分比 6. 新增一个type，用于表示战斗失败获得的金钱百分比 |
| data | int | 百分比的数值 |
| desc | varchar | 该type的文本描述 |

1. **服务端**
   1. **玩家登陆**

当玩家登陆时，根据user\_status表last\_login字段判断上次登陆和本次登陆是否是同一天（本日0:00 - 次日0:00）。

如果不是，说明玩家今天是首次登陆，则将本次登陆时间记录到last\_login字段，并清空user\_battle\_info表中该玩家所有副本的攻打次数。

* 1. **申请战斗**
* 当客户端申请开始某个任务（battle）的战斗时，（需要预留触发特殊PVP事件接口）

服务端需要进行的判断如下：

1. 该玩家是否达到了前置任务的星级评价
2. 是否已经达到了当前任务的每日挑战次数限制
3. 该玩家当前的体力值是否足够

* 满足以上3个条件则服务端操作如下：

1. 扣除玩家在当前任务需要花费的体力值
2. 从battle表中调用该battle对应的monster\_group进入战斗
   1. **战斗流程**

战斗流程参照战斗文档

* 1. **战斗结束**
     1. **战斗评价**

在battle表的judge\_ standard字段中配置每个任务的战斗评价类型

战斗评价流程：

1. 根据该battle的评价类型类型，从judge\_rule表判断玩家是否达到star\_3字段的标准，达到则玩家获得3星评价
2. 如果玩家未达到3星评价标准，则判断玩家是否达到star\_2字段的2星评价标准
3. 如果玩家仍未达到2星评价标准，则默认获得1星评价
4. 将玩家本次战斗获得的评价与user\_battle\_info表中该battle的high\_score字段进行比较。

* 如果高于则更新任务评价，并将该任务的评价更新到user\_stage表玩家在本stage对应difficulty 总评价中
* 若该任务属于**简单难度**（difficulty=1），则判断总评价是否**大等于**stage表中的normal\_star\_limit，是则解锁该stage的**中等难度**
* 若该任务属于**中等难度**（difficulty=2），则判断总评价是否**大等于**stage表中的hard\_star\_limit，是则解锁该stage的**困难难度**
* 不高于则不更新任务评价
  + 1. **战斗奖励**
* 经验和游戏币奖励
* 如果获得1星评价，则根据battle表中的reward\_exp和reward\_coin进行奖励
* 如果**获得2星评价/3星评价/战斗失败** 则根据config表配置的百分比\*该battle的reward\_exp和reward\_coin 进行奖励
* 道具奖励

根据battle表drop\_item\_id1~3中的物品，进行概率随机

相应的drop\_probability1~3采用百分制，根据随机结果进行掉落，如果没有随机到则不掉落

* 卡片奖励

玩家首次播放end\_story剧情的时候，如果有配置story\_reward\_card

则给予玩家1张相应的卡片奖励。如果玩家卡包已满，则提示玩家将卡片放入礼物箱中。

* + 1. **解锁处理**
* 战斗结束后，如果玩家获胜，则该玩家在user\_battle\_info表中对于该任务的攻击次数+1
* **通用解锁规则：**

判断玩家通关该battle后是否满足其他chapter，stage，battle的解锁条件。如果满足则通知客户端进行相应的解锁

* **特殊解锁规则：**

见5.4.1的第4点

1. **客户端**
   1. **主界面显示**

主界面上显示世界地图，世界地图中包含多个场景，示意图如下：



**底图：**显示一张背景为X\*Y的地图（尺寸待定），可以上下或者左右拖动

**场景图片：**在底图上显示各个场景的图片，每个场景图片代表一个chapter

每个场景图片上需要显示该chapter的chapter\_name

* 未开启的场景：未达到chapter开启条件的场景显示锁定状态（图片被灰色蒙版覆盖，并显示锁定标识），点击时提示：“需要通关上一个场景才能解锁该场景”
* 已开启的场景：已开启的场景图片用亮色显示。默认选中玩家当前可选择的chapter\_id最高的场景图片。选中时，场景图片边缘高亮显示，并需要显示选中标识。

玩家单击场景图片，进入该场景的关卡地图（场景图片与关卡地图的对应关系直接在客户端ini中配置）。

**装饰图片：**在地图上显示会移动的装饰图片（如云朵）

* 1. **关卡界面显示**
     1. **关卡地图显示**

关卡地图同世界地图一样，可以左右拖动显示。

需要显示底图和关卡图片，关卡图片上显示该stage的stage\_name。

未开启的关卡和已开启的关卡显示规则与世界地图相同。

界面示意图如下：

图中红色框体部分为手机实际显示部分

* 界面包含的控件：左上角返回按钮，左下角玩家名称/等级/体力显示，底部的菜单栏
* 隐藏关卡的图标，在未达成开启条件前不显示
* 进入关卡地图后，服务端需要下发该玩家当前chapter的now\_stage\_id
  + 1. **任务界面显示**

点击关卡地图中的图片控件后，界面显示如下



**关卡标题：**根据stage表中的stage\_name进行显示

关卡标题下显示该stage的任务列表，默认显示玩家当前可挑战的id最大的battle，被选中的battle显示该battle的详细信息，未被选中的battle只显示该任务的标题和锁定标志。

**任务标题：**根据battle表中的battle\_name进行显示，如果battle\_type=1，则在**任务怪物图片**下面特殊显示【BOSS】字样

**任务怪物图片：**显示monster\_group表中leader\_id怪物的头像

**任务难度：**分为简单，普通，困难3个难度。

普通和困难难度默认为锁定状态，解锁条件如下：

* 玩家在该stage简单难度下所有任务的通关评价需要达到stage表normal\_star\_limit字段配置值，才能解锁普通难度。

如果玩家点击锁定的普通难度按钮，则弹出提示框：“当所有简单难度的任务都获得3星评价时，才能解锁普通难度！”

* 玩家在该stage普通难度下所有任务的通关评价需要达到stage表hard\_star\_limit字段配置值，才能解锁困难难度。

如果玩家点击锁定的困难难度按钮，则弹出提示框：“当所有普通难度的任务都获得3星评价时，才能解锁困难难度！”

**通关评价:**读取user\_battle\_info表中的该battle的通关评价，没有则不显示

**挑战次数：**读取user\_battle\_info表中的该battle的num，以及该battle表中该battle 的挑战上限

**锁定标志：**如果该玩家的任务不满足battle\_open\_limit中的条件，即未满足前置通关条件，则该任务显示锁定标志。点击后提示：“需要先通关X任务，才能开启该任务！”

括号内的文字，当有填写具体battle\_open\_star时显示

**任务奖励：**显示battle表中reward\_exp和reward\_coin字段中内容

并显示drop\_item\_id1~3道具的图标

**战斗按钮：**当玩家请求进入任务时，客户端需要判断如下：

1. 当前玩家体力是否足够，如果否则提示：“体力不足，无法进入副本”
2. 当前玩家是否已经达到本日的副本挑战次数上限，如果已达到则提示：“XX任务每天只能挑战X次，本日挑战次数已满请明日再来。”

满足以上条件后客户端发送请求给服务端。

* 1. **任务奖励界面**

当玩家结束任务战斗时，显示任务奖励界面

* 玩家获胜时，界面示意图如下：



如果没有获得道具，则不显示获得道具一栏。

如果获得道具，且玩家背包已满，

**标题：**XX任务名称胜利！

**任务难度：**显示当前battle的难度

**任务评价：**显示本次通关的任务评价

**获得奖励**：根据battle表中的reward\_exp和reward\_coin进行奖励

如果获得2星评价则获得110%的奖励值

如果获得3星评价则获得120%的奖励值

如果战斗失败则获得30%的奖励值

**获得道具：**根据服务端随机结果进行奖励，如果玩家背包栏已满则弹出提示信息：“您的背包已满，已自动将道具奖励放入礼物箱内。”

* 玩家失败时，界面示意图如下：



* 1. **剧情奖励界面**

获得剧情卡片奖励时，界面示意图如下：

