# 紫宸殿与魔方阵功能

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 日期 | 内容 | 作者 |
| 1.0 | 2024/11/26 | 设定紫宸殿与魔方阵功能的基础玩法与操作规则 | MC |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[紫宸殿与魔方阵功能 1](#_Toc23842)

[一、 设计目的 1](#_Toc14776)

[二、 方案概述 2](#_Toc27587)

[三、 实现方式 2](#_Toc13167)

[3.1 功能入口设定 2](#_Toc25458)

[3.2 魔方阵功能界面 3](#_Toc7426)

[3.2.1 挑战次数购买 4](#_Toc14201)

[3.3 紫宸殿地图详情 4](#_Toc26319)

[3.3.1 紫宸殿护卫NPC操作界面 5](#_Toc8207)

[3.4 魔方阵副本内界面 7](#_Toc5176)

[3.4.1 点击退出按钮的弹框提示 8](#_Toc14060)

[3.4.2 传送按钮冷却状态定义 8](#_Toc29811)

[3.4.3 副本内增加时间操作定义 9](#_Toc8550)

[3.4.4 副本内死亡的处理 10](#_Toc9896)

[四、 流程图 12](#_Toc31875)

[4.1 魔方阵进入流程 12](#_Toc27706)

## 设计目的

1. 将游戏内养成资源的产出途径集成化，减少玩家的操作步骤。
2. 打造集中式的PVE副本体验，作为除了场景打宝之外的每日必做PVE玩法。
3. 建立离线式养成模块，缩短玩家间时间获取资源方式上的差距。

## 方案概述

1. 在安全区中设置两个光圈类的NPC，一个名为：紫宸殿，一个名为：魔方阵。
2. 紫宸殿点击进入之后为一个房间类的小地图，里面放置5个NPC，分别为：武卫，御卫，虎卫，禁卫，宿卫。
3. 紫宸殿的5个NPC均可以进行升级和进阶的操作，并且各自承载了特定道具的离线产出。
4. 魔方阵的传送NPC点击之后会弹出一个通用的NPC对话框，用来展示当前可以进行选择的魔方阵层数，详见下文描述。
5. 魔方阵为一个各种资源产出副本的结合体，不同副本之间的切换通过玩家点击随机按钮进行概率传送（传送按钮有5秒的冷却时间，防快速点击），且副本内为多人副本，非单人副本。
6. 魔方阵的副本按照产出内容不同分为多种：经验本、金币本、采矿本、技能养成本、魔物本、首领本、采集本、宝箱本等，除了获得特定副本的制定资源产出之外还能额外获得魔方阵积分，用来在魔方阵商城中兑换道具。
7. 魔方阵的副本按照PK是否有惩罚的方式分为：可PK副本和不可PK副本，其中可PK副本会正常有PK惩罚和死亡复活设定；不可PK副本则全副本无法PK，为安全区副本。

## 实现方式

### 功能入口设定

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，在安全区中增加2个传送光圈的NPC“魔方阵”和“紫宸殿”，其中：   1. “紫宸殿”点击之后直接进入到一个单人性质的房间地图，相当于一个个人的小房间，可以通过点击“离开”按钮返回到大场景中。 2. “紫宸殿”中将会分布几个可以升级的人形NPC，包装成为护卫，每个护卫NPC点击之后以均会进入到各自的操作界面，详见下文所述。 3. 点击“魔方阵”光圈NPC将会打开魔方阵的功能界面，详见下文所述。 |

### 魔方阵功能界面

在安全区中点击“魔方阵”光圈NPC可以直接打开魔方阵功能界面，可在该界面上进行挑战和进入的操作。

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，为打开的魔方阵NPC弹框界面：   1. 界面上方的NPC提示语内容如图所示，点击关闭按钮则关闭界面；点击规则说明按钮则弹出通用的规则说明提示框。 2. 界面支持上下翻页，以应对魔方阵层数过多的情况，但每次打开该界面，需要自动定位到当前角色可以挑战的最高层魔方阵所在的那一页。 3. 魔方阵不同层的解锁需要条件为角色的等级，角色等级达到开启条件，则正常显示挑战按钮，反之，则在按钮所在位置上红色字体显示开启所需要的角色等级。 4. 今日可挑战次数：显示方式为{今日剩余次数/今日总次数}，该挑战次数为所有魔方阵共用的次数。 5. **挑战按钮**：如果满足进入所需的条件，则点击挑战按钮之后将直接传送进入具体的副本；反之，则给出系统提示{次数不足则提示进入次数不足}，{战力不满足条件则提示战力需求}。 6. 挑战次数购买：点击之后则打开次数购买的界面，详见下节所述。 |

#### 挑战次数购买

|  |
| --- |
|  |
| 提示框内容如上图所示，每日的可购买次数需要配置。   1. 界面上需要显示今日该角色还可以购买的次数，次数需要依据购买行为进行动态刷新。 2. 购买1次即为点击一次购买消耗对应元宝购买一次；购买全部则为购买所有次数并一次性扣除购买所有次数所需的元宝。 3. 如果今日可购买次数已经为0，则无论点击购买1次还是购买全部均直接给出飘字提示：今日可购买次数已经达到上限！ |

### 紫宸殿地图详情

点击安全区的“紫宸殿”NPC则可以传送到紫宸殿地图，该地图为个人地图，相当于当前玩家的一个独立房间。

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，紫宸殿地图中，界面上会多出来1个按钮：离开，场景中会多出来N个可点击响应的NPC（点击NPC之后就会打开对应的NPC界面）   1. **离开按钮**：点击之后可以离开紫宸殿地图，返回进入时的场景。 2. NPC：紫宸殿地图中的NPC均承载一定的养成功能和操作逻辑，此类NPC在场景中的外形展示、名字颜色以及等级均会按照培养程度产生变化，详见后文描述。特别的，需要在NPC的名字后面添加上其当前的等级。 |

#### 紫宸殿护卫NPC操作界面

点击紫宸殿地图中的护卫NPC，可以直接弹出来对应NPC的功能界面。不同的NPC功能界面的操作逻辑是相同的，只是界面中具体的内容会有所差异，本文将以其中一个NPC作为操作示例，其余NPC的具体操作内容只有属性和养成条件配置上的区别。

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，在护卫的等级界面，所显示的内容有：   1. 当前护卫的名称为界面的标题，点击规则说明则弹出通用的规则说明弹框。 2. **当前护卫等级和属性加成**：用来显示当前护卫的等级（初始1级）和对应等级的属性加成。 3. **下一级信息显示**：用来显示下一级的等级和属性信息 4. **升级条件**：用来显示升级所需要的条件，如果条件不满足，则对应条件的数字红色表示；如果条件满足，则数字颜色用绿色显示。 5. **升级消耗**：用来显示升级所需要消耗的道具资源，同样的，如果持有数量不满足，则数字用红色显示，反之则绿色显示。 6. **升级按钮**：如果升级所需要的条件和道具均满足，则点击升级之后，扣除对应消耗道具，进行护卫的升级操作；反之，则系统提示对应的不满足信息。 7. **当前离线收益**：用来显示当前等级的NPC所产生的离线收益，该离线收益对应NPC的离线道具产出（配置读取），如果NPC升级则离线收益的效率也要实时更新。显示方式为{当前已累积的奖励/可累积的上限}。离线奖励并不会每天清空，如果达到上限一直不领取，则不再会产生离线奖励，直到玩家领取之后，才会开始累积。 8. **一键收取**：点击一键收取按钮之后，将会自动把已经产生的离线奖励发放给玩家，如果包裹空间不足，则系统提示：请整理包裹之后再来领取！如果频繁点击，则系统提示：请10S之后再来领取！ 9. 特别的，此类离线道具的累积纯粹按照服务器的时间来进行累积，和玩家角色是否在线无关；且累积进度满了之后将无法继续累积。 |
|  |
| 如上图所示，每次点击“一键收取”按钮之后，将进入下次收取的冷却倒计时，按钮位置显示下次可收取的时间倒计时，冷却时间固定为30分钟，倒计时为可动态显示的状态。  该设定为：如果当前NPC可以产生离线收益，则在其NPC达到对应等级之后，玩家每隔30分钟可以领取一次离线奖励。 |

### 魔方阵副本内界面

若玩家在魔方阵功能界面上点击了“挑战”按钮，则会按照所配置的不同魔方阵副本的随机几率进行随机副本传送。进入特定的副本之后，副本内的界面显示如下：

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，界面右侧多了“退出”和“传送”两个按钮，同时按钮下方显示本次在副本内所剩余的时间。   1. **退出按钮**：点击之后给出二次确认提示框，确定玩家是否要退出副本并告知退出后本次时间将清零。 2. **传送按钮**：点击之后将依据随机几率，传送到另外一个副本。 3. **剩余时间**：指本次在副本内还能存在的时间，注意：该时间不会随着副本的切换而重置。剩余时间结束后，玩家角色将自动返回到安全区。 4. **加号按钮：**点击之后可以弹出次数增加的弹出框。魔方阵副本每次进入可以持续30分钟，即每次挑战次数对应30分钟的副本内挑战时间。 |

#### 点击退出按钮的弹框提示

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，点击退出按钮之后需要弹出二次确认提示框。   1. **点击确定**，则清空当前剩余的时间，返回到安全区。 2. **点击取消**，则关闭提示框，不做操作响应。 |

#### 传送按钮冷却状态定义

为了避免玩家误操作和频繁传送，每次点击传送按钮进行传送之后，该按钮将进入5秒的再次点击冷却期。

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，处于冷却期的传送按钮将处于不可点击状态，同时按钮上方显示冷却的时间倒计时。倒计时结束后，按钮恢复正常的可点击状态，倒计时消失。  或者处于冷却状态的按钮每次点击时给出系统提示：X秒后才能再次传送！ |

#### 副本内增加时间操作定义

副本内如果点击剩余时间之后的加号按钮，则可以弹出消耗进入次数增加持续时间的弹出框。

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，弹出该提示框时，界面下需要添加操作遮罩。   1. **默认选项**：消耗1次进入次数直接增加30分钟的剩余时间。 2. **手动选项**：勾选后将在本次登陆持续时间内，每当剩余时间消耗至1分钟时将自动扣除1次进入次数增加30分钟的剩余时间，直到进入次数为0。 3. **确定按钮**：点击确定后，依据已经勾选的选项进行对应操作代表着设置已经生效。 4. **取消按钮**：关闭弹出框，不做操作响应。意味着本次并没有选择任何一种方式进行时间的增加。   需要注意的是：该弹出界面上的两个选项为互斥关系，即只能同时选择1个，默认打开时选择第一个。 |
|  |
| 若剩余时间不足60秒，则时间的数字需要红色显示，如果不能红色显示，则系统提示：您在魔方阵中可以存在的时间仅剩余60秒！ |

#### 副本内死亡的处理

需要说明的是：魔方阵副本内均为多人副本，即玩家每次随机所进入的副本是可以和其他玩家共存的，不同的是，有些魔方阵副本为不可PK副本；有些副本则为可PK副本，具体以地图配置为准。若在副本中，被怪物或者其他玩家击杀，则需要弹出死亡复活的弹出框，如下所示。

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，提示内容如图，弹出此提示框时，下层界面需要添加操作遮罩。   1. **确定按钮**：点击之后则在当前副本的安全出生点复活。魔方阵中复活不再限定次数和消耗，均为免费复活，但复活点位于对应副本的一个复活区域。 2. **退出副本按钮**：点击之后则直接退出副本，返回魔方阵大厅，剩余时间清零。 3. **若未做任何操作**，则在该界面停留120秒之后直接返回游戏主场景（或者踢下线，具体以现有逻辑为准）。 |

## 流程图

### 魔方阵进入流程

