# 魔方阵功能

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 日期 | 内容 | 作者 |
| 1.0 | 2024/10/22 | 设定魔方阵功能的基础玩法与操作规则 | 马超 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[魔方阵功能 1](#_Toc19581)

[一、 设计目的 2](#_Toc28730)

[二、 方案概述 2](#_Toc5319)

[三、 实现方式 3](#_Toc17410)

[3.1 功能入口设定 3](#_Toc15135)

[3.2 魔方阵功能界面 4](#_Toc29962)

[3.2.1 进入条件不足时的界面显示 5](#_Toc8309)

[3.2.2 魔方阵层数未解锁时界面显示 6](#_Toc11742)

[3.3 魔方阵大厅界面 6](#_Toc17689)

[3.3.1 魔方阵护卫操作界面 7](#_Toc13750)

[3.3.2 特技护卫等级界面 8](#_Toc8927)

[3.3.3 特技护卫离线收益界面 9](#_Toc14482)

[3.3.4 特技护卫特技解锁界面 10](#_Toc20832)

[3.4 魔方阵副本内界面 11](#_Toc25841)

[3.4.1 点击退出按钮的弹框提示 12](#_Toc3391)

[3.4.2 传送按钮冷却状态定义 13](#_Toc13443)

[3.4.3 副本内增加时间操作定义 13](#_Toc17052)

[3.4.4 副本内死亡的处理 15](#_Toc8018)

[四、 流程图 16](#_Toc31772)

[4.1 魔方阵进入流程 16](#_Toc13611)

## 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. 去除游戏内主城安全区边缘一圈的各种副本进入入口，用魔方阵一个副本入口取而代之。
2. 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，且副本内为多人副本，非单人副本。
3. 魔方阵的副本按照产出内容不同分为多种：经验本、金币本、铁矿本、技能养成本、魔物本、首领本、采集本、挖矿本等，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。
4. 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。
5. 魔方阵大厅中会设定有互相升级限制关系的NPC，类似于SLG游戏中的建筑，通过玩家的升级来提升属性和离线产出道具资源。其中部分NPC有一定的解锁门槛。

## 实现方式

### 功能入口设定

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 如上两图所示，图1中将去掉主城安全区中各种养成线辅助型资源副本的传送入口，只保留一个魔方阵的统一传送入口；图2为点击了传送入口之后所进入的魔方阵大厅，其中：   1. 魔方阵大厅是一个单人性质的过度性质副本，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. 魔方阵大厅中将会分布几个可以升级的NPC人形建筑，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. 魔方阵大厅中点击“魔方阵”按钮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

在魔方阵大厅中点击“魔方阵”按钮可以直接打开魔方阵功能界面，可在该界面上查看进入条件和掉落预览。

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，为打开的魔方阵功能界面：   1. 界面上端通用控件处显示内容从左到右依次为：关闭按钮、系统名称、持有金币数量、持有魔方阵积分数量、持有游戏准代币数量（预留）。 2. 界面左侧为不同等级段的魔方阵层级列表，默认打开界面选择第一个，列表支持上下拖动。 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，则正常显示列表，反之，则需要以锁定+遮罩的形式表现，并在条框按钮上红色字体显示开启所需要的角色等级。 4. 选择了对应的魔方阵副本之后，界面右侧将会显示如下内容： 5. 该层的终极boss信息，指的是魔方阵该层所有副本会出现的最高属性boss。 6. 进入副本所需要的战力条件显示，如果满足则正常字体颜色，反之，则数字红色显示。 7. 掉落物品预览：主要展示该层所有副本主要的产出内容，点击道具图标可以弹出道具详情页，支持左右拖动查看。 8. 今日可挑战次数：显示方式为{今日剩余次数/今日总次数}，后面的“加号”按钮点击之后可以弹出购买次数的提示框，详见下文所述。 9. **挑战按钮**：如果满足进入条件，则点击挑战按钮之后将直接传送进入具体的副本；反之，则给出弹框提示{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} |

#### 进入条件不足时的界面显示

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，为战力不满足需求时的界面显示，战力需求数字红色标注，此时点击“挑战”按钮给出飘字提示：战力不足，请提升后再来挑战！ |
|  |
| 如上图所示，为今日可挑战次数为0时的购买提示，同样的，如果今日可挑战次数为0，则数字0需要红色显示，此时“挑战”按钮为不可点击状态。  玩家点击挑战次数之后的加号按钮可以弹出次数购买的提示框，提示框内容如上图所示，每日的可购买次数需要配置，达到可购买次数上限之后，再点击“确定”按钮则直接给出飘字提示：今日可购买次数已经达到上限！反之，则扣除对应所需货币，增加1次挑战次数。 |

#### 魔方阵层数未解锁时界面显示

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，没有解锁的魔方阵条框按钮也是可以点击选择的，选择之后右侧的界面显示内容为对应层的内容，有区别的点在于：“挑战”按钮以文字“角色X级解锁”取代。  需要注意的是：不管是哪个魔方阵层，右侧所显示的今日可挑战次数是共享的，不是独立的，即不管玩家选择挑战哪一层，都会扣除统一的今日可挑战次数。 |

### 魔方阵大厅界面

从主城安全区的传送阵首先进入到的是魔方阵大厅，该大厅为个人地图，相当于当前玩家的一个独立房间。

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，魔方阵大厅中，界面上会多出来两个按钮：离开和魔方阵，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**：点击之后可以离开魔方阵大厅，返回进入时的场景。 2. **魔方阵按钮**：点击之后则直接打开魔方阵功能界面，即上一节所描述的界面。 3. NPC：魔方阵大厅中的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。 |

#### 魔方阵护卫操作界面

点击魔方阵大厅中的护卫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的具体操作内容详见其它文档。

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，点击对应的NPC之后，将会弹出功能界面如上图，默认选择左侧第一个页签按钮。界面上端的通用控件内容除了名称之外，均保持一致。持有货币显示三种：金币、游戏代币、魔方阵积分。 |

#### 特技护卫等级界面

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，在护卫的等级界面，右侧操作区域所显示的内容有：   1. **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。 2. **下一级信息显示**：用来显示下一级的等级和属性信息 3. **NPC静态图**：该静态图会和场景中的NPC形象保持一致，会在一定阶段有所变化。 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，同时在条件后添加“前往”按钮，点击之后跳转到对应的功能界面；如果条件满足，则在条件后面用绿色的文字显示“已满足”。 5. **升级所需**：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，反之则正常颜色显示。 6. **升级按钮**：如果升级条件和升级所需都满足，则点击“升级”按钮之后消耗物品进行升级操作；反之，则先判断升级条件是否满足，不满足给出对应的飘字提示；后判断升级所需物品是否满足，不满足弹出对应的获取提示框，如下图所示： |
|  |
| 特别的，有些护卫NPC需要先进行解锁才能进入到升级界面状态，如下图所示：此类NPC需要在满足解锁所需物品时才能正常解锁进入到上面的升级界面状态。 |
|  |

#### 特技护卫离线收益界面

切换到“离线收益”页签，可以打开对应的离线收益界面，所有的护卫NPC均有该界面，只是离线收益的内容不一致。

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，离线收益界面显示的内容有：   1. **当前等级和下一等级的显示**：用来显示当前的护卫等级和下一级的护卫等级。 2. **当前离线收益内容和下一等级的离线收益内容**：用来显示离线收益道具的获取速率，不同NPC配置内容不一致，最多会有两项离线收益道具。 3. **当前累积进度显示**：以进度条的形式来显示当前已经累积的离线道具数量。需要注意的是：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。 4. **收取按钮**：如果按钮处于可点击状态，则点击之后收取当前已经累积的道具（若包裹满则按照现有逻辑处理）；反之，则需要如下图所示显示： |
|  |
| 如上图所示，每次点击“收取”按钮之后，将进入下次收取的冷却倒计时，按钮处于不可点击状态，同时按钮上方显示下次可收取的时间倒计时，时间固定，不同NPC支持配置。  默认首次打开该离线收益界面时，收取按钮不可点击，且开始冷却倒计时。 |

#### 特技护卫特技解锁界面

点击“特技解锁”页签可以切换到特技解锁界面，不同护卫NPC此页签的名称会有所不同，详见不同NPC的界面描述，此处仅以特技护卫进行描述。

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，界面右侧的显示内容有：   1. 当前护卫NPC外观和解锁后的外观显示。 2. 已经解锁的特效描述和下一阶段可解锁的特技效果描述。 3. **解锁条件**：一般会和当前护卫NPC的等级进行绑定，也就是护卫升至一定等级之后，可以解锁特殊效果和特殊外显。同样的，如果条件不满足，数字红色显示，条件后添加“前往”按钮，点击之后跳转对应界面。反之，则正常显示，条件后显示“已满足”字样。 4. **解锁所需**：用来显示解锁所需要的货币，同样的，如果条件不满足，数字用红色显示，点击解锁按钮弹出所需内容不足的提示框，反之则正常显示。 5. **解锁按钮**：若解锁条件和解锁所需内容均满足，则点击之后，进行解锁操作；反之，则先判断解锁条件，后判断解锁所需，并依据不同的判断结果给出对应提示。 |
|  |
| 上图为解锁条件均满足时的界面显示 |
|  |
| 上图为解锁所需条件不满足时的弹框提示，若是解锁条件不满足，则直接给出飘字提示：解锁当前护卫所需的等级条件不足！ |

### 魔方阵副本内界面

若玩家在魔方阵功能界面上点击了“进入”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魔方阵大厅。 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，可以使用加号消耗1次进入次数，然后增加30分钟的持续时间。 |

#### 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，返回到魔方阵大厅。 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。 |

#### 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。 4. **取消按钮**：关闭弹出框，不做操作响应。   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，同时增加放大缩小的动态效果，以达到提醒玩家的目的。 |

#### 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。 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

