# 跨服竞技场功能

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 日期 | 内容 | 作者 |
| 1.0 | 20230818 | 设定跨服竞技场相关玩法的规则和表现 | 马超 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[竞技场功能 1](#_Toc30096)

[一、 设计目的 2](#_Toc25367)

[二、 方案概述 2](#_Toc17610)

[三、 实现方式 2](#_Toc8585)

[4.1 竞技场功能入口 2](#_Toc17336)

[4.2 个人挑战赛 3](#_Toc14870)

[4.2.1 玩法说明 3](#_Toc28072)

[4.2.2 功能界面 4](#_Toc18084)

[4.2.3 无上季榜首的界面显示 5](#_Toc31116)

[4.2.4 购买次数相关界面展示 5](#_Toc7281)

[4.2.5 非挑战时间的界面显示 7](#_Toc24922)

[4.2.6 称号查看界面 8](#_Toc10374)

[4.2.7 榜单查看界面 8](#_Toc30010)

[4.2.8 匹配过程界面 9](#_Toc15527)

[4.2.9 竞技场副本 10](#_Toc24881)

[4.2.10 胜负判定规则 10](#_Toc14543)

[4.2.11 胜负结算界面 11](#_Toc309)

[4.3 胜点商城 11](#_Toc7542)

[4.3.1 胜点商城功能界面 12](#_Toc32456)

[4.3.2 兑换时的二次确认提示 13](#_Toc13629)

[4.3.3 胜点数量不足时的提示框 13](#_Toc19602)

[四、 流程图 14](#_Toc14506)

[4.1 个人挑战赛匹配规则流程图 14](#_Toc30602)

## 设计目的

1. 提供一个玩家可以无负担进行实力比拼的功能集合模块。
2. 通过玩家之间的战绩对比和奖励分层，让玩家之间有互相竞争的意愿。通过赛季制的方式，打破排名的永久性从而调动玩家的参与积极性。
3. 设定胜点的数值货币，用于玩家的PVP玩法多目标奖励的兑换。
4. 作为稀有物品（藏品）的有门槛投放途径之一，防止工作室的打金行为泛滥。

## 方案概述

1. 竞技场玩法的核心匹配机制在于对在线且在匹配过程中的玩家按照不同PVP玩法的匹配规则进行实时在线匹配，匹配成功之后即可进入独立的副本进行比拼。
2. 所有竞技场的PK玩法中，玩家死亡均无任何惩罚，即没有红名爆装，没有仇恨值增加等，且进入竞技场之后会依据当前PK玩法的组织形式，自动将玩家的战斗模式设置成为“全体”、“队伍”或者“行会”等，退出副本之后则会恢复进入前的战斗模式。
3. 所有竞技场的PK玩法中，玩家在进入之前的战斗状态，例如各种buff和debuff等均不会带入到竞技场的副本中，只有竞技场的战斗结束之后，才会恢复进入前的buff状态（前提是该buff状态还在持续时间内，在竞技场中消耗的时间也会计入持续时间）。
4. 竞技场玩法分为：个人挑战赛，三人擂台赛，红蓝对抗赛，多人大乱斗，夺旗挑战赛等多种玩法，不同玩法的规则和设定详见下文对应章节所述。
5. 竞技场中还包括胜点商城，主要用来供玩家使用胜点来兑换各种道具或者稀有装备（or藏品）。

## 实现方式

### 竞技场功能入口

竞技场功能的入口位于主界面的上方按钮列表之中，如下图红框中所示

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，点击红框中按钮即可进入到竞技场功能界面，且每次打开时均会显示默认的功能页签“个人挑战赛”。 |

### 个人挑战赛

#### 玩法说明

1. 个人挑战赛是需要跨服进行实时在线玩家匹配的PVP玩法。
2. 每天有匹配挑战次数的上限设定，消耗完之后可以使用游戏内的代充值货币“龙币”进行次数购买，但也有可购买次数的上限设定。
3. 匹配成功的玩家将会被拉入特定的PK副本进行战斗，战斗有倒计时限制，按照设定的胜负判定规则进行胜负判定，并依据战斗结果进行单次奖励的结算。
4. 个人挑战赛是以一个月为时间单位的挑战赛制，赛季结束之后，该赛季的排名将会清空，但已经结算给玩家的奖励，包括胜点数量不会清空。
5. 个人挑战赛的胜场排名在整个赛季期间均会实时动态更新，每天的挑战时间结束之后，会依据当前的排名情况进行排名奖励的发放，该奖励通过邮件发放。
6. 整个赛季结束之后，会依据总排名进行称号的发放和赛季终极奖励的发放，同样的以邮件进行发放。
7. 个人挑战赛每天都有可匹配挑战的时间段，只有在该时间段内才能进行匹配挑战，反之则无法进行。

#### 功能界面

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，点击竞技场功能按钮之后，默认打开的页签功能即为：个人挑战赛。   1. 界面上方依次为：关闭按钮，功能名称，持有金币数量，持有龙币数量，胜点数量，规则说明（点击之后打开规则说明弹框）。 2. 左侧为功能页签，每次打开竞技场功能后，默认均为第一个页签“个人挑战赛”为选中界面。 3. 活动时间：用来显示当前赛季的开始和结束时间，以及每天可挑战的时间段，支持配置。 4. 活动简介：用来说明玩法的基础规则，最多需要支持两行中文的显示，支持配置。 5. 上季榜首：用来展示上一个赛季的排行榜第一的玩家纸娃娃形象（如果有元神效果也需要展示），玩家的名称前面需要带上区服编号。点击“观察玩家”按钮可在当前界面之上弹出观察界面。如果没有上季榜首玩家，则界面显示见下文描述。 6. 开始匹配按钮：如果处于可点击状态，则点击之后会在当前界面上弹出匹配过程弹框，见下文描述。如果为不可匹配状态，则显示方式见下文描述。 7. 今日剩余次数显示：初始每天可挑战次数为10次，每天0点重置。 8. 加号按钮：点击之后可以弹出次数购买的弹框，详见下文所述。 9. 胜者奖励：用来展示每次匹配获胜一方可能获得的奖励，道具图标需要支持点击弹出详情页，以及左右滑动。 10. 赛季称号：用来展示当前赛季结束之后，第一名可以拿到的称号奖励，点击“属性查看”之后可以弹出称号的属性查看页面。 11. 赛季胜场排名：按照胜场数量进行排名，界面常在展示的为排名前三名的玩家以及当前玩家。点击“更多排名”则可以在当前界面上弹出前100名的榜单页面。 |

#### 无上季榜首的界面显示

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，如果没有上季榜首，则角色名称位置显示空缺，同时“观察玩家”按钮也隐去。  纸娃娃展示界面显示文字：虚位以待。 |

#### 购买次数相关界面展示

|  |
| --- |
|  |
| 如上图为当日剩余次数为0时的界面显示，此时“开启匹配”按钮为不可点击状态，且数字0需要红色标注。 |
|  |
| 如上图为点击加号按钮之后弹出的次数购买弹出框：   1. 默认购买次数为1，玩家可以点击减号和加号进行次数的减少和增加，也可以直接点击输入框进行输入，最大可输入次数为10，超出数字均显示为10，且如果次数为1，则建号按钮不可点击，次数超过10则加号按钮不可点击。 2. 需要消耗的货币为游戏内代充值货币龙币，每次购买需要消耗的数量支持配置。 3. 今日还可可购买的次数显示，每次玩家购买成功之后进行刷新。 4. 取消和关闭按钮，点击之后关闭弹出框，不做操作响应。 5. 确定按钮，点击之后，扣除对应货币，增加所购买的次数。 |
|  |
| 如上图所示，如果购买次数时，持有的龙币数量不足，则需要直接弹出上图提示框，点击取消或者关闭按钮，则直接关闭弹出框，点击确定，则跳转倒游戏的代币兑换界面。 |
|  |
| 如上图所示，为今日可购买次数为0时的界面显示，数字0需要红色标注，此时如果点击确定按钮，则直接给出飘字提示：今日可购买次数已达上限！ |

#### 非挑战时间的界面显示

|  |
| --- |
|  |
| 如果个人挑战赛处于赛季未开始，或者每天的不可挑战时间段，则界面显示如上图，在匹配按钮位置显示一行文字：当前未休赛期间。 |

#### 称号查看界面

|  |
| --- |
|  |
| 如上图为点击“属性查看”按钮之后在当前界面上弹出的属性查看界面，界面显示内容如图所示，点击关闭按钮可以关闭该弹出框。界面支持上下拖动和文字内容的可配置。 |

#### 榜单查看界面

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，点击“更多排名”之后，可在当前界面上弹出上图界面，界面支持上下拖动。   1. 榜单只显示前100名，不显示自己的排名。 2. 每一行显示：排名，[区服编号]角色名称，胜场数，每日奖励内容（图标+数量，支持点击查看）。 3. 点击关闭按钮可关闭该弹出框。 |

#### 匹配过程界面

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，玩家如果匹配条件满足，则点击开启匹配之后在当前界面上弹出如上展示框   1. 左侧固定为当前角色，显示其区服、角色名、角色头像、等级信息。 2. 右侧为当前匹配的角色，在匹配过程中，需要有一直滚动的动画过程，直到匹配成功之后才会最终固定展示。若匹配成功，则如下图所示。 3. 匹配剩余时间：用来倒计时显示当前匹配时间还剩余多久。 4. 停止匹配按钮，点击之后，回到下层界面。 |
|  |
| 如上图，匹配成功的特效播放完之后（大约1秒左右），就开始读条进入竞技场地图，如果在进入到地图之前掉线，则本次匹配不成功，次数不扣除。 |

#### 竞技场副本

|  |
| --- |
|  |
| 如上图，匹配成功之后，将会将匹配两方玩家拉入到指定地图，在地图的两侧出生区域出现。   1. 进入地图之后，需要有一个全屏遮罩的倒计时3秒时间展示，在此期间，无法进行游戏操作，如果此时有玩家掉线，则按照失败判定，扣除次数。 2. 竞技场副本中，除了：摇杆、攻击键、技能键，离开按钮之外，其余UI按钮均不可点击响应。且进入副本之后，需要自动隐藏左侧任务栏（玩家可以手动点开，但是点击任何按钮均无响应），隐藏界面上方的功能按钮。 3. 进入副本后，攻击目标自动切换为对人，挑战结束之后，则恢复成为进入副本前的状态。 4. 在竞技场副本中，玩家可以点击地面进行移动，但在竞技场中无法进行喝药等操作，进入副本前所带有的buff和debuff效果需要都清空。 5. 在竞技场副本中，套装效果可以正常触发，副本中的战斗模式自动调整为全体。出副本后，恢复成原始的模式。 6. 在PK进行过程中，地图内每隔10秒会在特定区域随机坐标出现buff效果，首先经过buff格子的角色将会获得buff效果，地图内只能存在一种buff，只有上一种buff消失之后，才能10秒倒计时之后随机下一种buff，buff有增加防御、恢复生命、增加攻击力三种，buff效果的持续时间以配置的效果为准，一般不会超过5秒。 |

#### 胜负判定规则

1. PK倒计时5分钟之内，血量为0一方判负；
2. PK倒计时5分钟之内，首先点击离开按钮的一方判负；
3. PK倒计时5分钟结束时，如果仍然没有一方死亡，则剩余血量百分比较低的一方判负；
4. 特别的，如果倒计时5分钟结束时，没有一方死亡，且剩余血量百分比相同，则按照先等级后战力的顺序，判定等级较高或者战力较高的一方为负，如果仍然无法区分胜负，则直接判定对方负。

#### 胜负结算界面

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 如上两图所示，为挑战结束之后，在副本内弹出的结算界面，胜利方和失败方显示不一样的地方有：标题，奖励文字和奖励内容。  该结算界面有倒计时关闭的设定，默认8秒后自动关闭并将玩家拉出竞技场副本，回到个人挑战赛界面。  如果在倒计时结束前，玩家点击“退出挑战按钮”则直接回到个人挑战赛界面。 |

### 胜点商城

胜点主要为在竞技场功能中参加各种PK玩法时所获得的数值类货币，可用来在胜点商城中兑换自己所需要的各种物品或者稀有装备。胜点商城中的物品分为每日刷新、赛季刷新两类，且每一件物品均有个人限购次数和全服限购总次数的设定。

#### 胜点商城功能界面

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，点击“胜点商城”功能页签可以切换到胜点商城功能界面，该模块通过两个横向页签“装备”和“道具”对商城内的物品进行分类。   1. 默认选择的是“装备”页签，物品展示界面支持上下拖动操作。 2. 物品道具图标点击之后可以弹出道具详情页。 3. 物品名称下方的剩余数量指的是全服目前还可以兑换的总量，如果数量为0，则“兑换”按钮变为不可点击状态，且文字显示为：售罄。 4. 兑换按钮上显示兑换一次当前物品所需要的胜点数量，如果持有数量不足，则数字需要用红色标注。 5. 每日限购：显示方式为：今日还可兑换次数/今日可兑换上限次数。如果今日可兑换次数为0，则在玩家点击兑换按钮时需要给出飘字提示：今日兑换次数已达上限。每天0点会重置限购次数。 6. 赛季限购：显示方式为：当前赛季可兑换次数/当前赛季可兑换上限次数。如果赛季可兑换次数为0，则在玩家点击兑换按钮时需要给出飘字提示：当前赛季可兑换次数已达上限。下个赛季开始时会重置限购次数。 7. 胜场解锁物品：指的是当前玩家需要达到一定的胜场数量才能进行兑换操作的物品，达到条件之后会显示正常的兑换按钮和限购次数提示。 |

#### 兑换时的二次确认提示

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，如果玩家满足兑换所需的条件，则在其点击兑换按钮时，需要弹出二次确认没提示框。   1. 默认今日不再提示为不勾选状态，玩家勾选了之后，在当天再次兑换物品时就不再弹出该提示框。每天0点，提示框重置为不勾选状态。 2. 点击关闭按钮或者取消按钮，则关闭提示框，不做操作响应。 3. 点击确定按钮，则扣除对应的胜点道具，获得所兑换的物品，若此时包裹空间不足，则兑换不成功，且需要给出飘字提示：包裹空间不足，请清理之后再操作！ |

#### 胜点数量不足时的提示框

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，如果当玩家点击确定兑换按钮时，当前所持有的胜点数量不满足兑换所需，则需要弹出提示框。   1. 点击关闭或者取消按钮，关闭提示框，不做操作响应。 2. 点击确定按钮，则关闭提示框，切换到“个人挑战赛”功能界面。 |

## 流程图

### 个人挑战赛匹配规则流程图

