# 灵珠系统与灵珠副本

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 日期 | 内容 | 作者 |
| 1.0 | 2024/11/19 | 设定灵珠系统的玩法规则和灵珠副本的战斗规则 | MC |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[灵珠系统与灵珠副本 1](#_Toc15064)

[一、 设计目的 2](#_Toc20652)

[二、 系统概述 2](#_Toc22952)

[三、 实现方式 3](#_Toc2171)

[3.1 灵珠系统入口与界面 3](#_Toc25374)

[3.1.1 灵珠装备详情页 4](#_Toc4239)

[3.2 灵珠强化 5](#_Toc14368)

[3.3 灵珠副本 6](#_Toc14833)

[3.3.1 灵珠副本内定义 8](#_Toc29284)

[3.3.2 灵珠副本结算设定 9](#_Toc22790)

[四、 流程图 11](#_Toc22557)

[4.1 灵珠副本挑战流程 11](#_Toc22803)

## 设计目的

1. 提供灵珠的养成系统，拓展玩家游戏内的数值追求深度。
2. 提供灵珠首领副本的抢夺玩法，增强行会间成员的互助与敌对玩家之间的竞争。

## 系统概述

1. 灵珠系统定义为角色的第二套死亡不会爆落的副装备，也遵循角色装备的穿戴、卸下、替换等操作。
2. 灵珠一共分为12类，按照12生肖的名称来命名，每一类都分为7个品质（白~红），每个品质都含有3个星级。例如：鼠灵珠·白1星；鼠灵珠·白2星；鼠灵珠·白3星。灵珠之间无法进行合成，只能通过替换的操作来进行属性的提升。
3. 装备灵珠的槽位也可以通过NPC处进行强化，强化逻辑同装备的强化，即：只有对应槽位上穿戴了灵珠之后，该槽位的强化数值才能生效。
4. 不同种类、星级的灵珠所提供的属性也不同，但需要支持带有上下限的属性。相同品质、相同星级的灵珠穿戴在槽位上之后可以激活额外的套装属性，具体属性通过配置读取。
5. 灵珠副本为多人副本，副本内将会定时刷新一只boss，boss击杀后可以获得对应的副本奖励结算。副本的结算归属采用最后一刀击杀原则；战斗过程中的boss归属则采用仇恨机制原则（即当前boss攻击谁，谁占有boss）。
6. 灵珠副本内死亡可以消耗金币进行原地复活，但复活具有倒计时限制，倒计时结束前未复活的则在倒计时结束后自动返回安全区。如果在副本首领未被击杀的情况下退出了副本，则所有的灵珠副本将进入挑战冷却倒计时（10秒）。
7. 灵珠副本内进行死亡复活所消耗的金币，随着次数的增加而递增，具体数量通过配置读取。每次退出副本之后，金币消耗进行重置。
8. 灵珠副本内可以通过快捷按钮一键向当前的行会频道发送邀请链接，当前在线的行会成员均可以看到，并且可以点击链接直接进入到灵珠副本（只有副本进入条件满足才行）。
9. 灵珠副本内为行会战斗模式，除了本行会的成员，其他的玩家均为敌对玩家。且只要本行会的成员有一个获得了副本的结算奖励，则本次一起参与挑战的玩家均会获得副本的结算奖励。
10. 灵珠副本的进入限制有每日次数上限和角色战力要求两个条件，只有二者均满足才能进入副本。

## 实现方式

### 3.1 灵珠系统入口与界面

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|  | 如左图所示，为点击安全区中NPC“灵珠尊者”之后打开的对话框界面：   1. 界面提示语文字内容如图所示。 2. 点击“灵珠宝盒”按钮打开灵珠的穿戴详情界面。 3. 点击“灵珠强化”按钮则打开灵珠的强化操作界面。 |
|  | 如左图所示，为“灵珠宝盒”界面   1. 该界面打开的同时需要在旁边打开12生肖的穿戴界面。 2. 点击“全部卸下”则将当前已经穿戴的灵珠全部卸下到角色包裹。 3. 点击“快捷穿戴”则自动将当前所持有的同槽位最高品质和星级的灵珠进行穿戴替换。 4. 点击“灵珠回收”则打开灵珠回收的功能界面，详见下文所述。 |
|  | 如左图所示，为灵珠回收的界面：   1. 界面提示语内容如图所示。 2. 该界面的所有勾选项均为多选，默认的勾选内容如图所示。 3. 勾选了对应的自动回收选项之后，则在玩家获得了对应的灵珠之后就会自动将其分解。 4. 保留比已穿戴灵珠好的灵珠选项意思为即使勾选了对应品质的灵珠自动分解，但如果所获得的灵珠比当前已穿戴的好（品质高&星级高），则也不会自动分解。 |

#### 灵珠装备详情页

|  |  |
| --- | --- |
|  | 如左图所示，为点击12生肖界面上已经穿戴的灵珠图标之后所弹出的详情页内容：   1. 灵珠名称同其品质颜色。 2. 等级限制为角色达到对应等级才能穿戴的限制。 3. 星级与其名称中的星对应，为灵珠获得时即确定的星星数量。 4. 基础属性为灵珠本身自带的属性。 5. 强化属性为灵珠槽位强化所带来的属性。 6. 套装属性则只针对已经穿戴的灵珠才能判断激活。已激活的属性文字用绿色显示，反之，则用灰色显示。 7. 灵珠的套装属性分为：3、6、9、12四种套装属性，套装属性为累计计算，即如果同时激活了3件套和6件套属性，则当前角色应该把3、6件套的属性都加成，而不是6件套属性覆盖掉3件套属性。 8. 点击卸下按钮则将对应灵珠从槽位上卸下到包裹中。 |
|  | 如左图所示，为点击角色包裹中的灵珠图标之后弹出的详情页：   1. 与身上已穿戴的灵珠不同的是，其套装属性由于没有穿戴所以颜色均为灰色。 2. 操作按钮为“穿戴”，点击之后则将该灵珠穿戴在对应槽位上。 3. 如果对应槽位已经有了灵珠，则“穿戴”按钮显示为“替换”，详见下图所示。 |
|  | 如左图所示，为点击包裹中的灵珠道具，且当前对应槽位已穿戴了灵珠之后所弹出的详情页显示：   1. 左侧显示穿戴中的灵珠；右侧显示当前点击的灵珠。 2. 当前点击的灵珠详情页上的操作按钮变为：替换。点击之后，则替换掉当前穿戴中的灵珠。 |

### 灵珠强化

灵珠强化的操作规则与装备强化相同，均为对槽位进行的强化，只有对应槽位上穿戴了灵珠，则强化属性才会加成到角色身上，反之，则不生效。

|  |  |
| --- | --- |
|  | 如左图所示，为点击“灵珠强化”之后所弹出的第二层界面：   1. 显示内容如图所示，显示的方式和操作逻辑与装备强化相同，不再赘述。 |
|  | 如左图所示，为点击上图中具体的槽位之后，所弹出的对应槽位的强化操作界面：   1. 操作逻辑与显示方式与装备强化相同，不再赘述。 |
|  | 如左图所示，为强化达到当前等级上限时的界面显示方式，与装备强化相同。 |

### 灵珠副本

灵珠副本的打开方式为点击安全区的传送光圈NPC“灵珠副本”之后打开副本进入的界面，如下所述。特别说明：灵珠副本为全服副本，状态为全服玩家均可见且同步的。

|  |  |
| --- | --- |
|  | 如左图所示，点击光圈NPC之后打开的界面：   1. 界面的提示语内容如图所示。 2. 今日可挑战显示今日玩家可以进入的总次数，显示方式为{今日剩余次数/今日次数上限}，每天0点重置。该次数为所有灵珠副本公用的次数。 3. 不同的灵珠副本均显示对应副本的boss名称、奖励介绍和副本状态。 4. 副本状态共有四种：首领复活中、可挑战、角色战力不足、进入冷却。 |
|  | 如左图1阶首领副本所示，当前处于首领复活中状态，该状态为对应副本的首领boss已经被击杀，处于复活倒计时的状态：   1. 倒计时的显示方式为：{分：秒}。 |
|  | 如左图2阶首领副本所示，为当前副本首领处于存活状态下的显示：   1. 只有角色战力满足条件的玩家才会显示挑战按钮，点击挑战按钮之后，如果今日次数不为0，则进入到对应副本，反之，则给出飘字提示：今日次数已用完。 |
|  | 如左图3、4阶首领副本所示，为当前玩家的战力不足以挑战对应副本时的状态显示：   1. 此时副本的状态为显示进入所需要的战力条件。 2. 显示方式为：{所需战力/玩家当前战力}，其中所需战力的数字用红色显示。 |
|  | 如左图所示，为玩家因为特殊原因（掉线、被击杀、主动退出）在副本首领尚未被击杀之后离开了对应副本的显示状态：   1. 所有的副本均显示：进入冷却中，冷却时间为10秒，可以写死。 |

特别的，玩家每次打开副本列表界面时，均自动给玩家显示的为其当前所能挑战的最高阶副本那一页。

#### 灵珠副本内定义

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，为进入到对应的灵珠副本内之后的示意图：   1. 灵珠副本没有挑战倒计时的设定，离开副本只有两种情况：主动退出（掉线被动退出、死亡未复活的系统踢出）以及boss被击杀之后的系统踢出。其中主动退出的这种情况下，再次进入副本需要等待进入冷却时间结束。 2. 副本内的左侧有角色列表，其中第1、2位固定显示：当前boss详情和我的角色详情，第3位之后的角色详情则按照距离当前玩家的远近进行显示。 3. 除了我的角色详情以及我的行会成员的详情之外，boss和其他玩家的详情之后均带有“攻击”按钮，点击之后则向该目标发动攻击。 4. 副本右侧有5个按钮： 5. 离开副本（点击之后弹出二次确认提示框，确认离开之后，则退出副本）； 6. 行会求助（点击之后，向行会聊天频道发送文本链接{我在XX阶灵珠副本进行挑战，速来助我一臂之力，立即前往}，行会内的其他玩家点击按钮之后如果满足进入条件，则可以进入到对应灵珠副本）；该按钮有点击的冷却时间（10秒），防止频繁发送消息。特别的，一旦发送消息的玩家离开了灵珠副本，则所发送的文本链接失效，此时其他会员点击文本“立即前往”给出飘字提示：信息已失效。 7. 攻击首领：点击按钮之后则立即攻击首领目标。 8. 攻击敌方：点击按钮之后则立即攻击距离自己较近的敌对目标。在该副本内，所有玩家均为行会攻击模式。 9. 快速复活：按钮下方显示当前复活所需要的金币数量（该数量随着复活次数的递增而增加，重新进入副本后重置），点击该按钮可以原地复活，如果没有角色死亡，则不生效。说明：该按钮的设定是考虑到后续如果带伙伴的情况。 10. 副本内，需要在玩家的名称后面标注当前是谁占有了boss，该占有则按照当前boss攻击谁谁占有的原则。 |
|  |
| 如上图所示，为角色在副本内死亡之后所弹出的死亡复活提示框：   1. 提示框内文字如图所示，其中倒计时需要能够动态计数。 2. 点击立即返回，则退出副本，返回安全区。 3. 点击立即复活，则扣除对应金币，原地复活，如果金币不足，则给出飘字提示：金币不足！。 |

#### 灵珠副本结算设定

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，为灵珠首领被击杀，且自己抢到了击杀归属之后所弹出的副本结算界面：   1. 副本的奖励归属采用最后一刀击杀boss的玩家获得的机制。 2. 副本结算界面所展示的为本次击杀boss所获得的物品，道具名称需要和品质颜色一致，如果走掉落的机制，则需要自动帮玩家拾取掉落然后在结算界面进行展示。 3. 点击确定按钮，则立即返回安全区；反之，则倒计时结束之后返回安全区。 4. 特别的，同行会的成员，只要有一个成员获得了结算奖励，则在结算时仍处于副本中的其他行会成员也会同样获得结算奖励。 5. 特别的，只有玩家获得了结算奖励，副本次数才会扣除1次，反之，其他任何情况都不会扣除副本次数。 |
|  |
| 如上图所示，为本次没有获得击杀归属的玩家所弹出的界面，界面内容如图所示，同样的为点击确定立即返回安全区，反之，则倒计时结束自动返回。 |

## 流程图

### 灵珠副本挑战流程

