# 战力首领

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 日期 | 内容 | 作者 |
| 1.0 | 2024/11/28 | 设定战力首领的触发规则与挑战方式 | 马超 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[战力首领 1](#_Toc8167)

[一、 设计目的 2](#_Toc16410)

[二、 系统概述 2](#_Toc4743)

[三、 实现方式 3](#_Toc8033)

[3.1 战力首领常驻显示界面 3](#_Toc21732)

[3.1.1 战力首领触发规则 4](#_Toc9940)

[3.2 战力首领副本 5](#_Toc1414)

[3.2.1 副本内的相关提示 6](#_Toc10268)

[3.3 聊天框的快速链接 7](#_Toc4039)

[四、 流程图 8](#_Toc2100)

## 设计目的

1. 提供一个可以让全服战力相差不大的角色进行实力验证的途径。
2. 给日常的大场景挂机杀怪增加一些触发性元素，避免玩家无聊的挂机。

## 系统概述

1. 战力首领为触发性的首领，通过玩家在大场景中击杀怪物按照一定几率进行触发，但有每天的触发次数上限，达到上限之后将不再触发。
2. 战力首领一旦触发之后，会给触发者5秒的专属时间，在该段时间内，全服其他玩家无法看到该战力首领的任何信息，此设计为确保触发者可以进入副本。
3. 战力首领的挑战场所为一个最多容纳5个玩家的小型地图副本，该副本内所有玩家的攻击模式强制设置为全体，最后一刀击杀战力首领的玩家获得结算奖励。
4. 战力首领触发之后5秒，将会向全服满足挑战条件的其他玩家发送聊天频道的快速链接以及其“首领尊者”界面的挑战信息。
5. 除了触发者，其他玩家均可以通过安全区的“战力尊者”NPC进行动态的查看当前其可以进行挑战的战力首领，但其能看到的战力首领均为与其战力相差在一定范围内的其他玩家所触发的首领，具体规则详见下文所述。
6. 战力首领的地图最多可进入5个玩家，满员之后其他玩家将无法进入，特别的，如果战力首领的血量低于一定百分比了，则为了保障已经挑战了很久的玩家的利益，此情况下，副本外的玩家也无法进入该副本。
7. 战力首领地图内，玩家死亡也可以消耗金币进行复活，但随着复活次数的增加，所消耗的金币的数量也会有增加。
8. 每个玩家每天可触发的次数有上限，其挑战战力首领可获得奖励的次数同样有上限。可获得奖励的次数达到上限之后，玩家还可以进入战力首领副本进行挑战，通过击杀其他玩家来获得功勋，但已经无法获得挑战奖励。

## 实现方式

### 3.1 战力首领常驻显示界面

在安全区放置NPC“首领尊者”，点击之后可以打开当前全服上可以进行挑战的战力首领的信息界面，详见下图：

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| 如上图所示，界面显示信息有：   1. NPC的提示文字内容如图所示。 2. 今日可获得奖励：显示方式为{可获得次数/上限次数}，该设定意思为玩家每天有挑战成功之后获得奖励的次数上限，达到上限之后，即使成功击杀了战力首领，也无法继续获得结算奖励。 3. 首领发现者：用来显示触发该战力首领的玩家的名称以及其战力信息。 4. 首领血量剩余：用来显示当前战力首领的实时剩余血量百分比。一旦该首领的血量低于30%，则该首领副本的挑战按钮消失，取而代之的为：首领血量过低无法进入的提示文字。 5. 奖励介绍：纯文本显示内容，如图所示。 6. 副本人数：显示方式为{当前人数/人数上限}，如果副本人数已经达到上限，则玩家点击挑战按钮，给出系统提示：副本已满员！ 7. 上一页和下一页：用来进行多页情况下的页面切换。 8. 规则说明：点击打开通用的规则说明详情页。 | |
|  | 如左图所示，如果当前全服没有可以挑战的战力首领，则界面只需要显示如图所示的一行文字。 |

#### 3.1.1 战力首领触发规则

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，为玩家在大场景中击杀怪物之后，如果几率命中触发了战力首领之后的弹框。   1. 战力首领的触发几率按照所击杀的怪物类别不同而不同，例如：击杀普通怪物之后的触发几率为1/1000，击杀精英怪物之后的触发几率为1/100，击杀boss之后的触发几率为1/5，具体从配置读取。 2. 战力首领一旦触发之后，则触发者享有5秒的排他性时间用来决定是否马上进入挑战，该5秒时间内，其他玩家无法获知该战力首领的信息（即聊天频道看不到链接，首领尊者界面看不到该战力首领），5秒时间之后，则向全服发送聊天频道的快速进入链接，同时，其他满足挑战条件的玩家打开首领尊者界面之后可以看到该战力首领的信息。 3. 战力首领能否被其他玩家看到，完全取决于与触发者的战力差距，即：只有与触发者战力相差在一定范围内的玩家才能看到所触发的战力首领。 4. 战力的匹配规则按照逐级放大的原则进行，例如：当前触发者的战力为2万，则首先从[低于2万1%，高于2万1%]战力范围内且在线的玩家中进行信息的推送（即满足该战力范围的在线玩家可以看到聊天频道的快速链接和首领尊者界面的战力首领信息）。 5. 如果上一步中没有满足条件的玩家，则将百分比调整为2%进行搜索和信息推送，直到至少有5个玩家满足条件，则搜索结束。 6. 特别的，如果百分比调整到了10%仍然没有满足条件的玩家，则搜索结束，该战力首领就只有触发者才能看到。 7. 对于触发者而言，除非其手动关闭了触发战力首领的提示框，否则该提示框会一直存在。但其在点击“立即进入”按钮之后，除非其仍然在5秒独享时间内，可以直接进入，反之，也需要判断是否满足进入条件。 |

### 3.2 战力首领副本

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，为进入战力首领副本之后的界面示意图：   1. 该副本与灵珠副本的显示方式基本一致，所不同的在于界面右侧仅保留了一个离开副本的按钮，点击离开副本之后也需要弹出二次确认提示框进行提示。如下图所示。 |
|  |

#### 3.2.1 副本内的相关提示

|  |  |
| --- | --- |
|  | 如左图所示，为副本内死亡的复活提示框，与灵珠首领副本的相同。 |
|  | 如左图所示，为成功击杀了战力首领的玩家所弹出的挑战成功结算框。与灵珠首领副本相同。 |
|  | 如左图所示，未能击杀战力首领的玩家所弹出的抢夺失败结算框。 |
|  | 如左图所示，为抢到了战力首领的归属并击杀，但今日可获得奖励已经达到上限的玩家所弹出的结算框。 |
|  | 如左图所示，为战力首领尚未被击杀前手动点击离开副本所弹出的二次确认提示框。  特别的，由于点击了游戏其他会导致离开副本的按钮时，也同样弹出该提示框。 |

### 3.3 聊天框的快速链接

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，如果有玩家触发了战力首领，则向当前全服满足战力条件的玩家发送该快速链接，其他玩家可以点击“立即前往”快速进入到对应的战力首领副本，但前提是满足了副本的进入条件，反之，则给出对应的系统提示，例如{副本已满员！首领血量过低无法进入！首领已被击杀！} |

## 流程图

