# 个人首领与野外首领

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 日期 | 内容 | 作者 |
| 1.0 | 2025/1/12 | 设定个人首领与野外首领的界面表现与副本规则 | MC |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[个人首领与野外首领 1](#_Toc16893)

[一、 设计目的 2](#_Toc22619)

[二、 系统概述 2](#_Toc22764)

[三、 实现方式 3](#_Toc16045)

[3.1 副本入口 3](#_Toc32707)

[3.2 个人首领 4](#_Toc11110)

[3.2.1 次数购买弹框 5](#_Toc18938)

[3.3 野外首领 6](#_Toc32564)

[3.4 副本内机制说明 7](#_Toc3162)

[四、 流程图 8](#_Toc32605)

[4.1 个人副本挑战流程 8](#_Toc13347)

## 设计目的

1. 拓展每日游戏内容，增加装备和道具的投放途径。

## 系统概述

1. 个人首领和野外首领均通过安全区的副本NPC进入，点击副本的光圈之后可以打开对应首领的进入界面。
2. 个人首领为仅供当前玩家挑战的首领副本，每天有挑战次数的限制，次数耗尽之后可以花费元宝进行次数的购买，但同样每日的购买次数也有上限。
3. 野外首领则为多人可以进行抢夺的首领副本，每天没有挑战次数的限制，只要对应的首领刷新了就可以进入挑战。
4. 个人首领副本的首领数量随着当前角色的等级进行逐步的解锁，但玩家只能看到自己能挑战的首领，未达到解锁等级的首领不可见。
5. 野外首领会将所有等级的首领都展示给玩家，但只有达到对应的boss等级才能进入挑战。
6. 个人首领和野外首领的掉落方式均为击杀首领之后的地面爆落，需要玩家自行拾取。其中野外首领的归属同当前系统的既有机制。
7. 个人首领的副本在玩家击杀了首领之后倒计时5分钟需要系统将玩家踢出副本，而野外首领则不需要系统强制踢出玩家。

## 实现方式

### 3.1 副本入口

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，在安全区的附近放置个人首领和野外首领的副本入口NPC，点击之后可以分别打开对应的副本进入界面，详见下文所述。 |

### 3.2 个人首领

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，为点击“个人首领”副本NPC之后弹出的功能界面，该界面支持上下拖动：   1. 界面标题：个人首领。点击规则说明按钮可以弹出通用的规则说明界面；点击关闭按钮则关闭当前界面。 2. 不同等级首领：玩家等级决定了解锁首领的数量，通过配置设定，即，当前玩家所看到的首领列表均为已经解锁的首领，均可以进入挑战。 3. 挑战按钮：点击挑战按钮时，需要先判断当前的挑战次数是否为0，如果为0，则需要弹出通用的提示框告知玩家：当前挑战次数为0。 4. 今日剩余次数显示：每日有挑战次数的上限，通过配置读取。剩余次数为所有首领共用的次数，即不管玩家挑战哪一个首领，只要击杀成功就扣除一次挑战次数。点击加号按钮可以打开次数购买弹框，详见下节所述。 5. 首领状态：首领依据是否被击杀，分为：死亡复活中（倒计时）和可挑战两种状态，其界面显示如上图所示。 |

#### 3.2.1 次数购买弹框

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，为点击加号按钮之后弹出的次数购买界面：   1. 界面标题：购买提示。点击关闭按钮可以关闭该弹框。 2. 今日可购买次数：从配置读取，需要依据玩家购买的情况进行动态刷新。 3. 购买操作：默认显示为1次，可以通过加减按钮进行加1或者减1的操作。点击最小、最大按钮则直接将次数设置为1或者当前可购买的最大次数。 4. 购买所需显示：购买次数需要消耗元宝，每次购买所需要消耗的元宝数量确定，所以当前显示的数量为当前次数所需的总量。 5. 确定购买按钮：点击之后首先判断可购买次数是否满足限制，如果满足，则再判断持有元宝数量是否满足，如果满足则扣除元宝进行次数的发放，反之，则给出通用的系统提示：{今日剩余次数不足！}{元宝数量不足！}。 |

### 3.3 野外首领

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，为点击野外首领的NPC之后弹出的功能界面，与个人首领的不同点在于：   1. 野外首领为公共首领，所以需要在首领名称后面显示其当前的血量，可以定时进行刷新。 2. 野外首领不依据当前玩家的等级进行显示，而是将所有野外首领都展示出来，但能否进入挑战则依据当前玩家的等级进行判定，如果满足挑战等级，则显示：挑战按钮；反之，则显示等级不足的文字。 3. 野外首领死亡之后同样在界面上显示死亡复活的倒计时，显示方式如上图所示。 4. 特别说明：野外首领没有每日挑战次数上限的限制，只要首领刷新了且满足进入等级，就可以进入挑战。但野外首领副本为多人副本，进入副本之后强制将玩家的攻击模式设定为全体。 |

### 3.4 副本内机制说明

|  |
| --- |
| dd0cede93a36c7710a796abaa1d0264 |
| 如上图所示，不管是个人首领还是野外首领，进入挑战之后均会进入到类似于战力首领一样的副本地图中，只不过个人首领为单人的副本；野外首领则为多人的副本：   1. 副本内均只有“离开地图”的按钮操作，点击之后可以离开地图。 2. 副本内死亡同样会弹出死亡复活的弹出框，设定同战力首领副本。 3. 进入到野外首领副本之后，将会强制将玩家的攻击模式设置为全体。 4. 个人首领的次数只有在玩家成功击杀了首领之后才会扣除，并不在进入副本的时候扣除，且需要在首领死亡后5分钟将玩家踢出副本。 |

## 流程图

### 个人副本挑战流程

