

《洛克王国》精灵旅行系统策划案

版本：V3.0

设计目标：基于洛克王国精灵生态，扩展轻社交、精灵展示与离线养成体验

1. 系统概述

精灵旅行系统是基于《洛克王国》精灵养成生态设计的轻社交扩展系统。玩家可派遣空闲精灵外出旅行，旅行中的精灵有概率出现在好友或陌生玩家的地图场景中。目标玩家可对来访精灵进行拍照、留言、喂食等轻互动行为。旅行结束后，精灵主人可查看精灵带回的照片、留言和喂食记录，并领取旅行奖励。

本系统的核心体验不是单纯挂机收益，而是通过“精灵出门旅行—被其他玩家看到—带回互动记录”的方式，让玩家获得轻量社交反馈、精灵展示满足和离线成长收益。

系统目标优先级为：

轻社交 > 精灵展示 > 离线养成。

其中，轻社交是核心目标；精灵展示是强化动机；离线养成是参与诱因。

2. 设计背景

《洛克王国》的核心体验围绕精灵收集、培养、战斗和展示展开。玩家在长期游玩中

会积累大量精灵，但许多精灵在非战斗状态下缺少展示和互动场景。当前精灵价值更多集中在战斗强度、收藏稀有度和养成进度上，社交层面的展示反馈相对有限。

精灵旅行系统希望解决以下问题：

第一，给非上阵精灵提供新的使用场景。

第二，让玩家的稀有精灵、强力精灵或特殊外观精灵获得展示机会。

第三，通过他人拍照、留言、喂食等轻互动，强化玩家之间的低压力社交。

第四，通过旅行奖励提供基础参与动力，但避免离线收益压过社交体验。

第五，为后续活动、任务、精灵主题运营提供可扩展接口。

3. 系统定位

精灵旅行系统是一个以轻社交为核心、精灵展示为强化、离线养成为辅助的扩展系统。

系统通过“玩家派遣精灵旅行”的行为，将空闲精灵投放到好友或陌生玩家的地图中，使其他玩家能够进行拍照、留言、喂食等互动。精灵旅行结束后，主人可查看旅途中收到的互动内容，并领取对应奖励。

本系统主要服务三类玩家：

第一类是轻社交玩家。

这类玩家愿意与其他玩家产生低压力互动，但不一定愿意进行强绑定社交。精灵旅行提供了留言、拍照、喂食等轻行为，不要求双方实时在线，也不要求长期关系维护。

第二类是精灵展示型玩家。

这类玩家喜欢展示稀有精灵、强力精灵或特殊外观精灵。旅行系统让精灵有机会出现在他人地图中，被他人看到和互动，从而满足展示和荣誉感。

第三类是养成型玩家。

这类玩家关注精灵培养和资源积累。旅行系统提供一定离线经验和道具奖励，使他们有理由持续使用系统，但奖励强度不应超过核心养成玩法。

4. 设计目标

4.1 体验目标

让玩家感受到“我的精灵出去旅行被其他玩家看见了”。

玩家在旅行结束后，不只是领取奖励，还能看到其他玩家留下的照片和留言，从而形成回流期待。

4.2 社交目标

提供低门槛、低压力、非强制的异步社交体验。

玩家不需要实时组队，也不需要添加好友，就可以通过来访精灵产生轻互动。

4.3 展示目标

让玩家愿意派出自己喜欢、稀有或具有代表性的精灵，使精灵从“背包资产”转化为“可展示内容”。

4.4 养成目标

提供基础离线收益，使系统具备稳定使用理由。但奖励强度控制在辅助层级，避免玩家只为了挂机收益使用系统。

4.5 运营目标

为节日活动、精灵主题活动、好友召回、旅行图鉴、限定纪念物等后续内容提供扩展空间。

5. 解锁条件

精灵旅行系统为等级解锁系统。

玩家等级达到 30 级后，解锁精灵旅行功能。

未解锁时，精灵手册中的旅行入口置灰显示。玩家点击后提示：

“玩家等级达到 30 级后解锁精灵旅行功能。”

解锁后，玩家可在精灵手册界面进入旅行功能。

6. 系统入口

系统入口位于精灵手册界面。

入口名称：精灵旅行。

入口状态包括：

未解锁：入口置灰，点击提示解锁条件。

已解锁：入口正常显示。

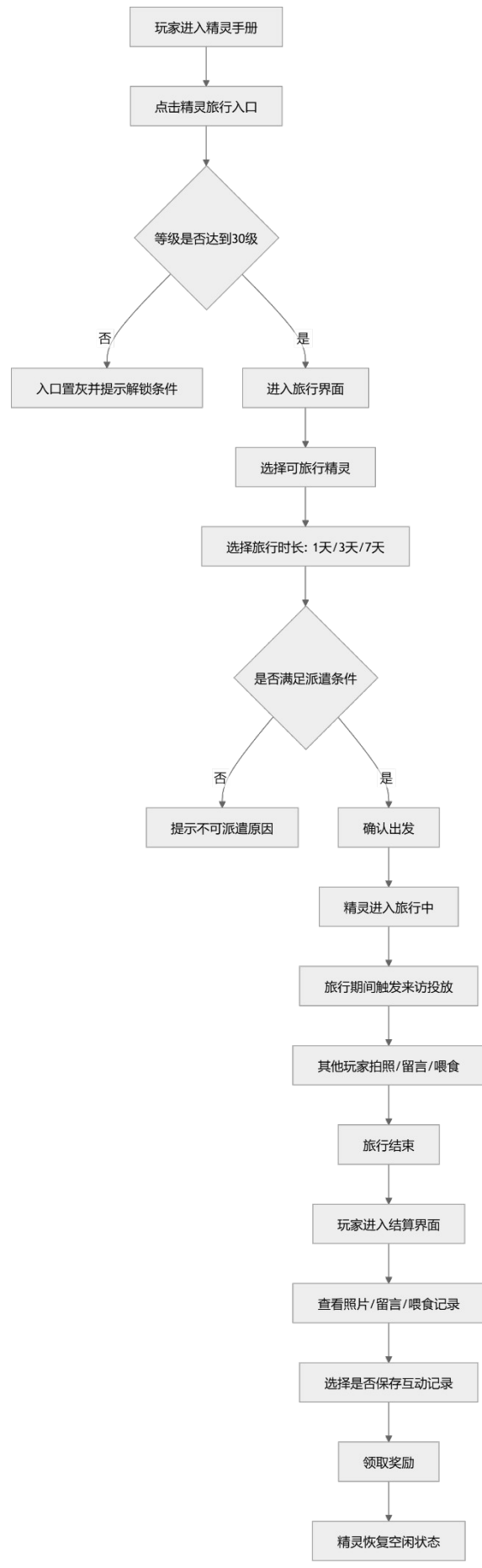
有精灵旅行中：入口显示旅行中状态。

有奖励可领取：入口显示红点提示。

入口红点优先级建议为：

可领取奖励 > 精灵旅行中。

7. 玩家流程



7.1 精灵主人流程

玩家进入精灵手册界面

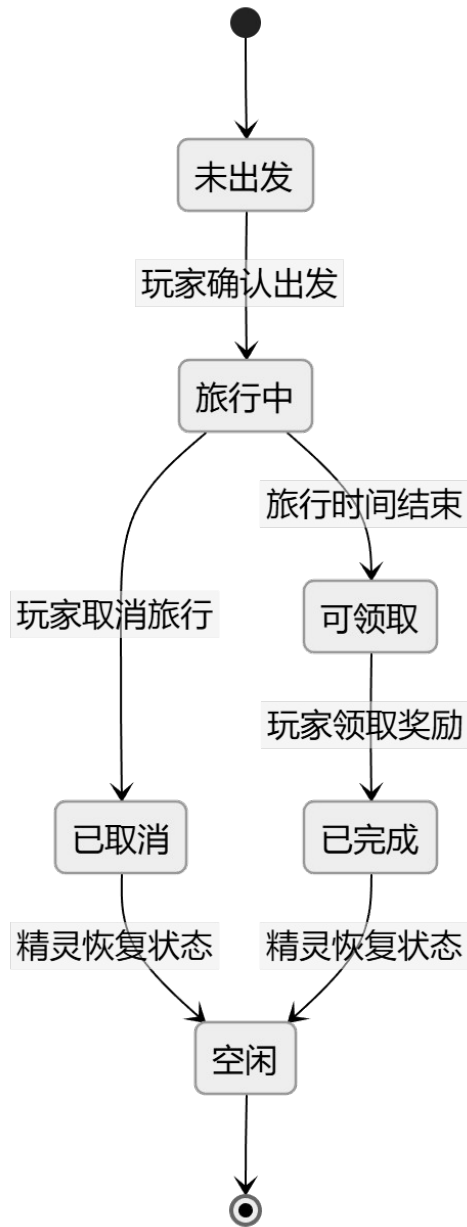
- 点击“精灵旅行”入口
- 查看可旅行精灵列表
- 选择 1 至 5 只空闲精灵
- 选择旅行时长：1 天、3 天、7 天
- 点击确认出发
- 精灵进入旅行状态
- 玩家可在旅行界面查看旅行剩余时间
- 旅行期间，精灵有概率出现在其他玩家地图中
- 其他玩家可对精灵拍照、留言、喂食
- 旅行结束后，玩家收到提示
- 玩家进入旅行结算界面
- 查看照片、留言、喂食记录
- 选择是否保存互动记录
- 点击领取旅行奖励
- 精灵恢复空闲状态

7.2 目标玩家流程

目标玩家加载地图

- 系统按概率判断是否触发来访精灵
 - 若触发成功，地图中出现来访精灵
 - 玩家点击来访精灵
 - 打开来访精灵互动界面
 - 玩家可查看精灵基础展示信息
 - 玩家选择拍照、留言或喂食
 - 拍照和留言提交审核
 - 喂食消耗经验果实
 - 互动记录上传至该精灵旅行行李包
 - 目标玩家继续正常游玩
-

8. 核心规则



8.1 旅行派遣规则

触发条件：

玩家在精灵旅行界面选择精灵并点击“出发”。

系统判断：

1. 玩家等级是否达到 30 级。

2. 所选精灵是否为空闲状态。
3. 所选精灵是否未处于世界队伍中。
4. 所选精灵是否未处于其他派遣状态。
5. 当前旅行中精灵数量 + 本次选择精灵数量是否小于或等于 5。
6. 玩家是否已选择旅行时长。

执行结果：

若条件满足，系统创建旅行记录。所选精灵进入旅行状态，并根据玩家选择记录旅行开始时间、旅行结束时间和旅行时长。

异常情况：

若精灵处于世界队伍中，则提示“该精灵正在队伍中，无法旅行”。

若精灵已处于派遣状态，则提示“该精灵当前无法旅行”。

若旅行精灵数量超过上限，则提示“精灵旅行数量已达上限”。

若玩家未选择旅行时长，则确认按钮不可点击。

8.2 旅行时长规则

触发条件：

玩家在旅行派遣界面选择旅行时长。

系统判断：

1. 当前可选旅行时长是否为 1 天、3 天、7 天。
2. 玩家是否已选择至少 1 只可旅行精灵。
3. 当前旅行时长是否可用于本次派遣。
4. 是否存在活动加成影响旅行时长或奖励。

执行结果：

系统在界面中预览对应旅行结束时间和基础奖励信息。玩家点击确认出发后，旅行时长写入旅行记录。

旅行时长包括：

- 1 天：短周期旅行，反馈速度快。
- 3 天：中周期旅行，奖励倍率更高。
- 7 天：长周期旅行，适合长期展示和较高奖励。

异常情况：

若玩家在确认前退出界面，则不创建旅行记录。

若旅行时长配置异常，则默认不可选择。

若活动期间存在特殊时长规则，则以活动配置为准。

8.3 精灵投放规则

触发条件：

目标玩家加载地图时，系统触发来访精灵概率判断。

投放触发方式：

地图加载后概率触发，基础触发概率为 10%。

每日触发上限：

每名目标玩家每天最多触发 5 次来访精灵事件。

系统判断：

1. 目标玩家是否已解锁精灵旅行互动功能。
2. 目标玩家当日来访精灵触发次数是否小于 5 次。
3. 目标玩家是否允许陌生精灵来访。
4. 目标玩家是否屏蔽了对应精灵主人。
5. 精灵主人是否屏蔽了目标玩家。
6. 是否存在正在旅行中的可投放精灵。
7. 目标玩家当前地图是否允许刷新来访精灵。
8. 当前地图中来访精灵数量是否未达到上限。

投放权重：

优先投放好友精灵。若好友池中存在可投放精灵，则优先从好友池中抽取。若好友池

为空，或未命中好友投放，则从陌生玩家旅行精灵池中抽取。

执行结果：

若触发成功，旅行系统生成来访记录，并调用世界 / 地图系统在目标玩家地图中显示

来访精灵。目标玩家可点击该精灵进行互动。

异常情况：

若目标玩家关闭陌生精灵来访，则不从陌生池投放精灵。

若目标玩家当日触发次数已达 5 次，则当日不再触发。

若双方存在屏蔽关系，则不投放该精灵。

若当前地图不支持来访精灵，则本次触发失败。

若无可投放精灵，则本次不生成来访事件。

若世界 / 地图系统生成失败，则本次来访记录不生效。

8.4 来访互动规则

触发条件：

目标玩家在自己的地图中点击来访精灵。

系统判断：

1. 来访精灵是否仍处于有效停留时间内。
2. 目标玩家是否具备互动权限。
3. 目标玩家是否已对该精灵上传过照片。

4. 该精灵本次旅行收集照片数量是否未达到 7 张。
5. 目标玩家是否已对该精灵留言。
6. 该精灵本次旅行被喂食次数是否未达到 20 次。
7. 目标玩家背包中是否拥有可喂食的经验果实。
8. 双方是否不存在屏蔽关系。

执行结果：

目标玩家可对来访精灵进行拍照、留言或喂食。

拍照：目标玩家可为来访精灵拍照。每名玩家对同一只精灵本次旅行最多保留 1 张照片。若重复拍照，则保留最新一张。照片提交审核后，审核通过才会进入精灵旅行记录。

留言：每名玩家对同一只精灵本次旅行最多留言 1 次，提交后不可修改。留言沿用当前系统已有留言规则，并进入审核流程。审核通过后展示给精灵主人。

喂食：目标玩家可消耗经验果实喂食来访精灵。喂食经验不立即生效，而是在精灵旅行结束后统一结算。

异常情况：

若来访精灵已离开，则互动入口关闭。

若照片数量达到 7 张，且该玩家此前未上传照片，则不可继续上传照片。

若玩家重复拍照，则保留最新一张。

若玩家已留言，则留言入口置灰，不可修改。

若留言审核失败，则提示留言未通过审核。

若喂食次数达到 20 次，则喂食按钮置灰。

若玩家没有经验果实，则提示“道具不足”。

若照片或留言审核不通过，则不加入旅行记录。

若背包扣除经验果实失败，则喂食不生效。

8.5 互动内容展示规则

触发条件：

精灵旅行结束后，精灵主人进入旅行结算界面。

系统判断：

1. 本次旅行是否存在通过审核的照片。
2. 本次旅行是否存在通过审核的留言。
3. 本次旅行是否存在喂食记录。
4. 精灵主人是否选择保存互动记录。
5. 当前精灵已保存互动记录数量是否达到 100 条。

展示内容：

留言展示所有通过审核的留言。

留言内容沿用系统已有留言规则。

照片展示所有通过审核且未被覆盖的最新照片。

喂食记录展示喂食玩家昵称、喂食道具和对应经验来源。

玩家信息展示范围：

展示目标玩家昵称。

展示留言内容。

展示照片内容。

展示喂食行为记录。

执行结果：

系统在旅行结算界面展示精灵本次旅行带回的照片、留言和喂食记录。玩家可选择保存互动记录。

异常情况：

若无照片，则显示“本次旅行未带回照片”。

若无留言，则显示“暂无留言”。

若无喂食记录，则不显示额外喂食经验。

若保存记录数量已达到 100 条，则提示“该精灵保存记录已达上限”。

若玩家选择不保存，则旅行结束后不保留本次互动内容。

若内容后续被举报并判定违规，则从保存记录中移除。

8.6 旅行奖励结算规则

触发条件：

精灵旅行结束后，玩家进入旅行结算界面并点击“领取奖励”。

系统判断：

1. 精灵旅行状态是否为“可领取”。
2. 本次旅行奖励是否未领取。
3. 本次旅行是否未被取消。
4. 当前旅行时长是否为 1 天、3 天或 7 天。
5. 背包系统是否可接收道具奖励。
6. 养成系统是否可接收经验奖励。
7. 本次旅行是否存在喂食经验。
8. 是否存在活动奖励加成。

奖励配置：

- 1 天旅行：基础奖励。
- 3 天旅行：基础奖励的 250%。

7 天旅行：基础奖励的 500%。

基础奖励包括：

经验奖励：按精灵听话等级上限所需经验的一定比例计算。

可可果。

普通咕噜球。

随机咕噜球奖励。

随机咕噜球规则：

随机咕噜球不设置保底。

随机概率不对玩家可见。

随机奖励在结算时由系统根据配置表抽取。

喂食经验规则：

旅行期间他人喂食产生的经验不立即生效。

旅行结束领取奖励时，喂食经验与基础经验统一结算。

旅行系统记录喂食来源与经验值，最终向养成系统发送经验增加请求。

执行结果：

旅行系统根据旅行时长、基础奖励配置、随机奖励配置和喂食记录生成本次旅行奖励。

随后，旅行系统向背包系统发送道具奖励发放请求，向养成系统发送经验增加请求。

奖励发放成功后，旅行状态变更为“已完成”，奖励状态变更为“已领取”，精灵恢

复为空闲状态。

异常情况：

若旅行未结束，则领取按钮不可点击，并显示剩余时间。

若奖励已领取，则领取按钮置灰，不可重复领取。

若背包空间不足，则提示“背包空间不足，请清理后领取”。

若经验结算失败，则本次领取失败，旅行状态保持“可领取”。

若网络异常导致领取失败，则奖励不发放，玩家可重新领取。

若旅行已取消，则不发放旅行奖励。

若活动加成过期，则按系统配置的结算时间规则处理。

8.7 取消旅行规则

触发条件：

玩家在精灵旅行中状态下点击“取消旅行”。

系统判断：

1. 精灵是否处于旅行中。
2. 本次旅行是否尚未完成。
3. 玩家是否确认取消旅行。
4. 本次旅行是否已产生照片、留言或喂食记录。

执行结果：

玩家取消旅行后，本次旅行不发放基础奖励、随机奖励和喂食经验。精灵状态恢复为空闲。

若本次旅行已产生照片、留言或喂食记录，确认取消时提示玩家已存在旅行痕迹，是否继续取消。

异常情况：

若旅行已完成，则不可取消，只能领取结算。

若玩家未确认取消，则维持旅行状态。

8.8 屏蔽与举报规则

触发条件：

玩家在来访精灵、留言记录或旅行记录界面中点击屏蔽或举报入口。

系统判断：

1. 玩家是否具备屏蔽或举报权限。
2. 被屏蔽对象是否为有效玩家。
3. 举报内容是否存在可提交记录。
4. 举报内容是否包含照片、留言或昵称等可审核信息。

执行结果：

玩家可关闭陌生精灵来访。

玩家可屏蔽单个玩家。

玩家可举报留言或照片内容。

被屏蔽玩家的精灵不再投放至该玩家地图。

举报内容提交审核系统处理。

异常情况：

若举报内容已不存在，则提示“内容已失效”。

若玩家重复举报同一内容，则提示“已提交举报”。

若屏蔽失败，则提示操作失败。

若审核判定违规，则对应内容从展示记录中移除。

9. 离线奖励强度控制说明

本系统的目标优先级为轻社交、精灵展示、离线养成。因此离线奖励需要作为参与动机，而不能成为系统的唯一目标。

当前版本采用 1 天、3 天、7 天三档旅行时长，并分别给予基础奖励、250% 奖励和 500% 奖励。该方案保留较强的离线收益刺激，但通过以下方式避免离线养成压过轻社交核心：

第一，旅行奖励在旅行结束后统一结算，玩家需要回到旅行结果界面查看照片、留言和喂食记录。奖励领取与社交反馈绑定在同一结算流程中。

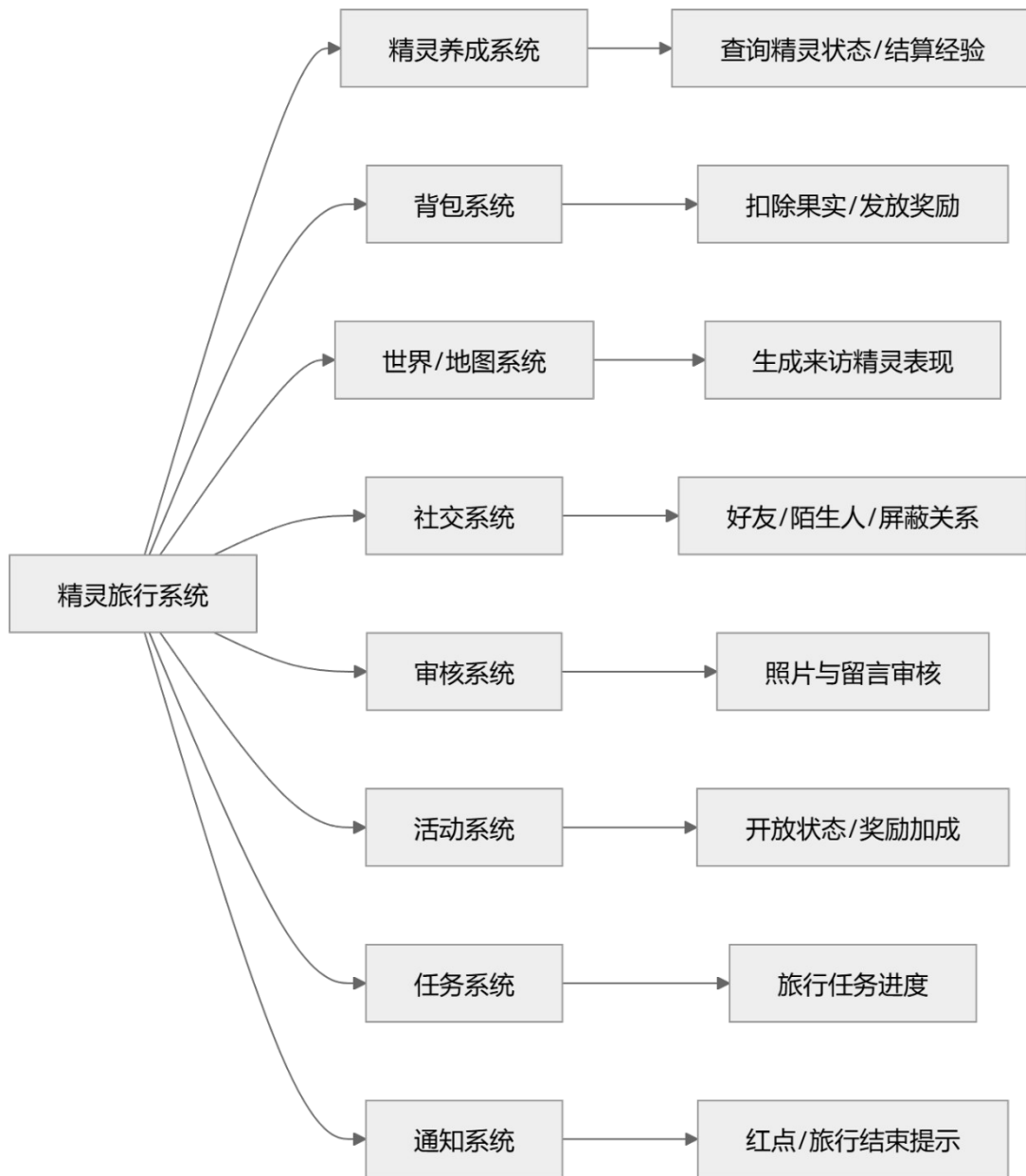
第二，喂食经验来自其他玩家互动，不是纯系统自动产出。玩家想获得更完整的收益，需要精灵被其他玩家看到并互动。

第三，旅行系统的主要反馈界面优先展示旅行记录、照片、留言和喂食来源，而不是只展示奖励数值。

第四，随机咕噜球无保底且概率不可见，避免玩家将系统主要目标理解为抽奖收益。

第五，精灵投放优先好友，强化熟人社交反馈，而不是纯挂机资源产出。

10. 系统边界



10.1 本系统主责

精灵旅行系统负责：

旅行入口展示。

可旅行精灵筛选展示。

旅行记录创建。

旅行状态管理。

旅行时长记录。

旅行精灵数量限制。

来访投放记录生成。

旅行互动结果收集。

旅行奖励结算流程。

旅行记录展示。

取消旅行处理。

旅行红点提示。

10.2 本系统调用其他系统

调用精灵养成系统：查询精灵状态，结算经验增加。

调用背包系统：扣除喂食果实，发放旅行道具奖励。

调用世界 / 地图系统：在目标玩家地图中显示来访精灵。

调用社交系统：判断好友、陌生人、屏蔽关系。

调用审核系统：审核照片和留言内容。

调用活动系统：判断旅行功能开放状态和活动加成。

调用任务系统：上报旅行相关任务进度。

调用通知系统：推送旅行结束、红点和新互动提示。

10.3 本系统不负责

不负责精灵升级公式。

不负责精灵属性成长。

不负责道具实际存储和堆叠。

不负责好友关系维护。

不负责屏蔽关系底层数据维护。

不负责地图场景表现。

不负责照片和留言审核规则。

不负责活动开放时间配置。

不完成任务生成和任务奖励。

不负责账号登录、断线重连等底层逻辑。

11. UI 需求

界面清单与信息优先级

界面	核心信息	信息优先级
精灵旅行入口	入口状态、红点、旅行中/可领取提示。	可领取奖励 > 新互动 > 旅行中。

精灵选择页	可旅行精灵、不可旅行原因、已选数量、上限提示。	可派遣状态与选择确认。
旅行时长页	1/3/7 天选项、预计返回时间、奖励预览、设计说明。	返回时间和时长定位。
旅行中页	旅行精灵、剩余时间、照片数、留言数、喂食次数、取消按钮。	互动计数与剩余时间。
来访互动页	来访精灵模型、主人昵称、拍照、留言、喂食、屏蔽/举报。	精灵展示与轻互动按钮。
旅行结算页	旅行归来、照片、留言、喂食来源、保存记录、奖励领取。	互动记录优先，奖励次之。

示意图（绘制结构后由 AI 生成风格界面参考）

UI 图 1：精灵旅行入口 / 精灵选择页
需要展示入口红点、解锁状态、精灵可派遣/不可派遣原因、已选择数量。



UI 图 2：旅行时长选择页

需要展示 1/3/7 天定位差异、预计返回时间、奖励预览、确认出发按钮。



UI 图 3：旅行中状态页

需要展示剩余时间、已收到照片/留言/喂食次数、取消旅行按钮。



UI 图 4：来访精灵互动页

需要展示精灵模型、主人昵称、拍照/留言/喂食、屏蔽/举报入口。



UI 图 5：旅行结算页

重点：互动内容优先展示，奖励作为后续信息出现。



11.1 精灵旅行入口

显示位置：精灵手册界面。

显示内容：旅行入口、红点状态、旅行中提示、可领取提示。

交互：点击进入精灵旅行界面。

11.2 精灵选择界面

显示内容：

可旅行精灵列表。

精灵名称。

精灵等级。

精灵稀有度或展示标签。

当前状态。

是否可派遣。

已选择数量。

旅行数量上限提示。

不可旅行精灵需显示原因，例如：

队伍中。

已旅行中。

派遣中。

状态不可用。

11.3 旅行时长选择界面

显示内容：

1 天、3 天、7 天选项。

预计返回时间。

奖励预览。

旅行说明。

确认出发按钮。

11.4 旅行中界面

显示内容：

当前旅行精灵。

剩余时间。

旅行状态。

已收到照片数量。

已收到留言数量。

已被喂食次数。

取消旅行按钮。

11.5 来访精灵互动界面

显示内容：

来访精灵模型。

精灵名称。

精灵主人昵称。

拍照按钮。

留言按钮。

喂食按钮。

屏蔽 / 举报入口。

11.6 旅行结算界面

显示内容：

旅行归来标题。

基础奖励。

随机奖励。

喂食经验。

照片列表。

留言列表。

喂食记录。

保存记录按钮。

领取奖励按钮。

12. 数据配置字段

12.1 旅行基础配置表

字段建议：

旅行时长 ID

旅行时长名称

旅行持续时间

奖励倍率

是否开放

解锁等级

最大派遣数量

每日触发上限

地图触发概率

是否优先好友

配置备注

12.2 旅行记录表

字段建议：

旅行记录 ID

玩家 ID

精灵 ID

旅行开始时间

旅行结束时间

旅行时长 ID

旅行状态

奖励领取状态

是否取消

照片数量

留言数量

喂食次数

保存记录状态

12.3 来访记录表

字段建议：

来访记录 ID

精灵主人 ID

目标玩家 ID

精灵 ID

触发地图 ID

触发时间

是否互动

互动类型

是否被屏蔽

是否举报

12.4 互动内容表

字段建议：

互动记录 ID

旅行记录 ID

目标玩家 ID

互动类型

照片 ID

留言内容

喂食道具 ID

喂食经验值

审核状态

创建时间

是否保存

12.5 奖励配置表

字段建议：

奖励 ID

旅行时长 ID

基础经验比例

可可果数量

普通咕噜球数量

随机奖励池 ID

奖励倍率

是否受活动加成影响

12.6 随机奖励池表

字段建议：

奖励池 ID

奖励道具 ID

奖励数量

权重 / 概率

是否稀有奖励

是否展示

备注

13. 埋点需求

建议记录以下数据：

旅行入口点击次数。

旅行系统解锁人数。

派遣旅行次数。

不同旅行时长选择占比。

旅行取消次数。

旅行完成次数。

旅行奖励领取次数。

旅行结算界面停留时长。

照片查看次数。

留言查看次数。

保存旅行记录次数。

目标玩家触发来访精灵次数。

来访精灵点击率。

拍照次数。

留言次数。

喂食次数。

屏蔽陌生精灵来访人数。

举报次数。

好友投放占比。

陌生人投放占比。

重点观察指标：

玩家是否只领取奖励而不查看互动内容。

目标玩家是否愿意点击来访精灵。

拍照、留言、喂食三种互动的使用比例。

1/3/7 天旅行是否过度集中。

屏蔽陌生精灵来访比例是否过高。

取消旅行后保存记录的比例。

14. 测试验收点

基础测试：

玩家 30 级前入口是否置灰。

玩家 30 级后是否正常解锁。

可旅行精灵筛选是否正确。

旅行精灵数量上限是否正确。

1 天、3 天、7 天旅行时长是否正确。

旅行开始和结束时间是否正确记录。

旅行状态是否正确切换。

投放测试：

地图加载时是否按 10% 概率触发。

每日触发次数是否不超过 5 次。

是否优先投放好友精灵。

关闭陌生精灵来访后是否不再触发陌生精灵。

屏蔽玩家后是否不再互相投放。

不支持地图是否不会生成来访精灵。

互动测试：

目标玩家是否可以拍照。

重复拍照是否保留最新一张。

照片是否最多 7 张。

每名玩家是否最多留言 1 次。

留言是否不可修改。

审核失败是否提示。

喂食是否扣除经验果实。

喂食次数是否最多 20 次。

喂食经验是否旅行结束后统一结算。

奖励测试：

旅行未结束是否不可领取奖励。

奖励是否不可重复领取。

1 / 3 / 7 天奖励倍率是否正确。

随机咕噜球是否正常抽取。

背包满时是否阻止领取。

经验结算失败时是否保持可领取。

取消旅行后是否不发放奖励。

安全测试：

留言是否进入审核流程。

照片是否进入审核流程。

举报入口是否可用。

违规内容是否可移除。

屏蔽功能是否生效。

15. 风险与优化方向

15.1 离线收益压过轻社交

风险：

如果 7 天 500% 奖励过高，玩家可能只关注收益，不关注照片和留言。

观察方式：

查看旅行结算界面中照片、留言点击率，以及奖励领取后立即退出比例。

优化方向：

降低经验倍率。

提高互动内容展示权重。

增加旅行纪念物等展示型奖励。

让好友互动影响旅行展示，而不是直接大幅提高经验。

15.2 目标玩家没有互动动力

风险：

目标玩家拍照、留言、喂食后没有奖励，可能导致互动率偏低。

观察方式：

查看来访精灵点击率、拍照率、留言率、喂食率。

优化方向：

不一定直接给资源奖励，可以增加轻量反馈，例如互动记录、友善值、旅行图鉴、表情反馈等。但当前版本暂不加入，以避免系统复杂度过高。

15.3 陌生精灵打扰玩家

风险：

陌生精灵频繁出现在地图中，可能影响玩家正常体验。

控制方式：

地图加载触发概率为 10%。

每日触发上限为 5 次。

允许关闭陌生精灵来访。

允许屏蔽单个玩家。

15.4 留言与照片内容安全

风险：

玩家上传内容可能包含违规信息。

控制方式：

照片和留言均采用先审核后展示。

留言沿用系统已有留言规则。

提供举报入口。

违规内容可从保存记录中移除。

15.5 存储压力

风险：

照片、留言、旅行记录长期保存会带来存储压力。

控制方式：

每只精灵最多保存 100 条旅行互动记录。

取消旅行后由玩家主动选择是否保存。

未保存记录可在结算后清理。