武将升品系统

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 时间 | 更新内容 | 更新人员 | 备注 |
| 2016-07-20 | 升品系统设定 | 高翔 | 基本框架设定 |

**目录**

[聊天系统 1](#_Toc436064110)

[1 系统简介 3](#_Toc436064111)

[2 设计目的 3](#_Toc436064112)

[3 详细设计 4](#_Toc436064113)

[3.1 进入方式 4](#_Toc436064114)

[3.2 基本信息 5](#_Toc436064115)

[3.3 世界聊天 6](#_Toc436064116)

[3.4 军团聊天 7](#_Toc436064117)

[3.5 喊话聊天 7](#_Toc436064118)

[3.6 特殊聊天 7](#_Toc436064119)

[3.7 显示规则 7](#_Toc436064120)

# 系统简介

升品是强化武将的主要途径之一。

# 设计目的

1. 将武将培养的追求目标统一为品质提升。
2. 武将培养提供一种新方式给玩家追求。
3. 解决熔炼值没有什么追求感的问题。

# 详细设计

## 3.1 进入方式

进入武将升品系统有以下方式：

通过武将功能面板的官阶称号按钮：

## 3.2 基本信息

打开界面后会展示如下信息： 

## 3.3 称号类型

称号显示的为当前武将位置的称号，称号有以下几种：

|  |  |
| --- | --- |
| 等级 | 称号 |
| 1 | 战将 |
| 2 | 良将 |
| 3 | 猛将 |
| 4 | 名将 |
| 5 | 神将 |

## 3.4 星级类型

星级显示的为当前称号的星级：

|  |  |
| --- | --- |
| 称号 | 星级 |
| 战将 | 无星级 |
| 良将 | 最高1星 |
| 猛将 | 最高2星 |
| 名将 | 最高3星 |
| 神将 | 最高3星 |

## 3.5 品质提升

点击武将升品按钮即可进行升品，升品需要达成以下提交，并消耗一定的材料才可提升。

### 3.5.1品质提升条件

|  |  |
| --- | --- |
| 条件名称 | 条件达成 |
| 武将等级 | 武将等级达到一定等级（需要配置）  不同品级需要条件不同（需要配置） |
| 武将突破 | 武将突破达到一定级别（需要配置）  不同品级需要条件不同（需要配置） |
| 小兵进阶 | 小兵进阶达到一定级别（需要配置）  不同品级需要条件不同（需要配置） |

如果有任意一条条件没达成则按钮显示为灰色，点击时依次判断武将等级、武将突破、小兵进阶是否符合条件。

如果不符合条件则该条件的字，如图所示红框中的文字

变大变红闪两下，停留一段时间缩小变回原样

### 3.5.2品质提升消耗

|  |  |
| --- | --- |
| 消耗货币 | 消耗值 |
| 熔炼值 | 不同品级消耗熔炼值不同（需要配置） |

点击升品按钮时，如果熔炼值不够则弹出获取途径。

### 3.5.3品质提升规则

品质依次由低到高提升

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 等级 | 称号 | 星级 |
| 1 | 战将 | 无星级 |
| 2 | 良将 | 无星级 |
| 3 | 良将 | ★ |
| 4 | 猛将 | 无星级 |
| 5 | 猛将 | ★ |
| 6 | 猛将 | ★★ |
| 7 | 名将 | 无星级 |
| 8 | 名将 | ★ |
| 9 | 名将 | ★★ |
| 10 | 名将 | ★★★ |
| 11 | 神将 | 无星级 |
| 12 | 神将 | ★ |
| 13 | 神将 | ★★ |
| 14 | 神将 | ★★★ |

### 3.5.4品质提升效果

|  |  |
| --- | --- |
| 效果类型 | 效果描述 |
| 攻击 | 攻击增加一定数值（需要配置） |
| 生命 | 生命增加一定数值（需要配置） |
| 物防 | 物防增加一定数值（需要配置） |
| 法防 | 法防增加一定数值（需要配置） |
| 武将突破 | 突破等级上限增至一定级数（需要配置）  不同品级产生效果不同（需要配置） |
| 小兵进阶 | 进阶等级上限增至一定级数（需要配置）  不同品级产生效果不同（需要配置） |

### 3.5.5品质提升表现

参考视频——武将升品.mp4

最后停留画面



## 3.6 特效需求

依照视频——武将升品.mp4的节奏改成适合我们的特效。