# 神作（手游）个人追求

目录

[神作（手游）个人追求 1](#_Toc379897069)

[1. 成长的目的 2](#_Toc379897070)

[2. 自身成长 2](#_Toc379897071)

[1.1 初级追求 2](#_Toc379897072)

[1.2 进阶追求 3](#_Toc379897073)

[1.3 终极追求 3](#_Toc379897074)

[3. 装备成长 3](#_Toc379897075)

[3.1 初级追求 3](#_Toc379897076)

[3.2 进阶追求 4](#_Toc379897077)

[3.3 终极追求 4](#_Toc379897078)

[4. 坐骑成长 5](#_Toc379897079)

[4.1 坐骑进阶 5](#_Toc379897080)

[4.2 坐骑装备 5](#_Toc379897081)

[5. 羽翼成长 6](#_Toc379897082)

[5.1 羽翼注灵 6](#_Toc379897083)

[5.2 羽翼强化（和注灵合并为同一个功能） 6](#_Toc379897084)

[5.3 羽翼神佑 6](#_Toc379897085)

[6. 法宝成长（未制作） 6](#_Toc379897086)

[7. 纯付费功能 6](#_Toc379897087)

[7.1 时装 6](#_Toc379897088)

[7.2 属性药 6](#_Toc379897089)

[8. 修改项 6](#_Toc379897090)

程序阅读：黑色字体

删除功能：蓝色字体

美术阅读：红色字体

|  |  |
| --- | --- |
| 撰写策划 | 武文彬 |
| 功能版本 | 第1次 |
| 修改日期 | 2014-2-10 |

## 成长的目的

* 游戏习惯
* 比其他人强的欲望
* 获得更丰富的游戏体验
* 完成一些特定的游戏行为目标

## 自身成长

### 初级追求

#### 等级

* 追求资源：**exp**
* 获得渠道：通过任务、打怪、日常、副本等一系列游戏行为获取。
* 等级好处：装备、道具、技能等的前置门槛
* 等级封印状态下，无法提升角色等级
* 角色等级≥60级，则提升等级行为需要手动操作
* 等级具备排行榜，根据角色等级、到达该等级的时间进行排序
* 目前游戏中具备使用后直接提升角色等级的道具
* 达到指定等级后，角色可以进行转生（未开发功能）

美术需求：

等级的显示位置需配合手游修改

经验的显示位置需配合手游修改

#### 技能

* 追求资源：**真气**
* 技能学习需消耗真气
* 技能的学习与角色职业有关
* 技能的使用需要消耗MP
* 每个职业5个技能（设计修改）
* 技能学习会有提示信息（提示图标需要修改）
* 技能使用需要玩家手动配置（功能修改）

美术需求：

技能界面需要修改为符合手游操作习惯

技能的特效需要修改为符合U3D引擎使用的

### 进阶追求

#### 神功

* 追求资源：**真气**
* 直接提升一级属性

美术需求：

神功界面需要考虑与其他界面进行整合

#### 圣贤路

* 追求资源：**经验**
* 提升装备的效果

美术需求：

圣贤路界面需要考虑与其他界面进行整合

### 终极追求

#### 官衔

* 追求资源：**声望**
* 角色名字前方会有官衔图标
* 官衔能够提升角色的属性
* 玩家可根据官衔的高低，每天领取一定的俸禄
* 声望的获取方式需要调整（修改后，普通声望的获取速度提升）

美术需求：

官衔的界面需要与其他界面整合

角色头顶前方的官衔图标，需要根据实际情况调整

官衔俸禄领取的界面入口需要调整

#### 称号

* 称号的获取方式各不相同
* 头顶所有称号可全部叠加
* 称号具备属性，可提升角色能力
* 所有称号属性可全部叠加

美术需求：

头顶称号的图素是否需要压缩

#### 转生（未开发）

#### 功力（未开发）

## 装备成长

### 初级追求

#### 合成（屏蔽）

* 消耗道具：神兵残魂
* 通过合成提升装备的品质，从而实现对装备基础属性的提升

删除功能：合成功能与升级功能合并

### 3.2 进阶追求

#### 升级

* 消耗道具：**天晶石**
* 获取方式：通过倒计时礼包或商城购买获得
* 通过升级提升装备的可装备等级，及改变外形

修改内容：

天晶石的消耗方式需要修改

大幅提升银币在升级过程中的效果

升级和合成合并成一个功能，合并后的功能会影响到升星的最大星数

装备升级

#### 升星

* 消耗道具：升星石（修改为 仅消费 **银币**完成升星）
* 通过升星提升装备的属性，并赋予装备特效表现

修改内容：

* 升星的最大星数修改为与角色等级挂钩，最大为150星
* 升星的特效表现，需重新定义
  + 原30星的特效分布方案修改
  + 特效资源不再增加
* 每次升星不再消耗道具，仅消耗银币
  + 每次升星操作所需消耗的银币数量与装备等级挂钩
* 升星不再通过进度槽积累，每次直接判断成功
* 增加一键升星的功能，方便角色快速升星

### 3.3 终极追求

#### 镶嵌

* 消耗道具：各种不同属性的镶嵌宝石
* 获取方式：挖矿、福袋、特殊活动获得，或商城购买
* 使用效果：通过镶嵌宝石，提升角色的属性，包括1级、2级属性
* 持续追求：宝石可通过合成提升等级，宝石等级越高所带的属性越多

美术需求：

套装的显示方式需要调整为符合手游查看方式

#### 套装

* 全身所有的装备，符合指定的套装条件，可激活套装属性
  + 全身装备达到指定颜色（暂时屏蔽）
  + 全身装备达到指定星级
* 套装属性激活后，可提升角色指定的套装能力
* 套装属性激活后，界面有特殊表现

美术需求：

套装的显示方式需要调整为符合手游查看方式

#### 神器（未开发）

* 仅针对武器的功能
* 整合装备时装功能，同时赋予武器更强的属性

#### 神魂（未开发）

* 针对所有装备的功能
* 参考兵王中的神魂功能，对手机版进行移植

## 坐骑成长

### 坐骑进阶

消耗道具：**坐骑进阶丹**

通过坐骑强化来改变坐骑的外形、属性、附加技能等，祝福值保留，根据vip等级不同，保留的祝福值不同，具体见下表所示：

|  |  |
| --- | --- |
| Vip等级 | 保留祝福百分比 |
| 1 | 30% |
| 2 | 40% |
| 3 | 50% |
| 4 | 60% |
| 5 | 70% |
| 6 | 80% |
| 7 | 85% |
| 8 | 90% |
| 9 | 100% |

### 4.2 坐骑装备

#### 装备强化（和坐骑炼化合并为一个功能）

消耗道具：**银币或元宝（去除纹章升级石）**

通过对坐骑装备的强化，来提升角色的属性，形式已累积经验的方式进行提升，每天可强化的次数固定，可使用银币或元宝进行提升，规则如下：

* 升星最高等级为100星
* 升星只消耗游戏币
* 升星有概率失败，失败不退等，返还部分游戏币或者升级经验
* 增加一键升星功能

#### 装备炼化（暂时屏蔽）

消耗道具：其他坐骑装备

通过对坐骑装备的炼化，来提升角色的属性

## 羽翼成长

### 羽翼注灵

消耗道具：**羽灵**

提升羽翼基础属性，从而提升羽翼的效果

### 5.2 羽翼强化（和注灵合并为同一个功能）

消耗道具：羽石

提升羽翼基础属性，从而提升羽翼的效果，具体规则如下：

* 羽翼强化等级最高为100级
* 羽翼通过培养的方式成长，每培养一次升级几点经验，经验满时升级到下一级
* 羽翼可以用银币或元宝两种方式培养，每天可培养的次数固定（根据vip等级不同，可培养的次数不同）

### 5.3 羽翼神佑

消耗道具：**神谕石**

提升羽翼基础属性，从而提升羽翼的效果（保留原来的玩法）

## 法宝成长（未制作）

## 家族成长

消耗道具：家族资金

提升家族等级可以提升家族技能，家族技能为永久提升自身的基础属性。

## 纯付费功能

### 8.1 时装

消耗道具：**元宝**

时装接口仍旧在人物面板上，点击时装按钮进入时装界面，购买时装获得战0斗属性

### 8.2 属性药

消耗道具：**银币**

消耗药品包括回血，回蓝的补给药剂，提升自身属性的buff药剂，提升打怪经验的buff药剂

## 修改项

**去除：**礼金，绑银，升星宝石，羽灵，成长俸禄，战争俸禄，家族俸禄，纹章升级石，神兵残魂

**保留：**元宝，银币，真气，声望，镶嵌宝石，天晶石，坐骑丹，羽石，神佑宝石

**新增：**待定

游戏内主要消耗的资源改成银币（银币不可交易），每天产少量元宝