**称号系统**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 修订日期 | 修订内容 | 版本 | 修订人 |
| 2015/4/15 | 创建文档 | 1.00 | 钱宏敏 |
| 2015/4/23 | [1：增加称号功能开启。做好系统引导](#_称号系统开启引导)  2：[配置增加称号颜色配置。](#_称号的展示)  3、[增加称号卸下说明。](#_卸下称号) | 1.10 | 钱宏敏 |
| 2015/4/23 | 1、调整卸下按钮的位置。 | 1.11 | 钱宏敏 |
| 2015/4/23 | 1、增加【使用】和【卸下】按钮显示隐藏说明。 | 1.12 | 钱宏敏 |
| 2015/4/28 | 1、优化称号排序和配置方案。 | 1.13 | 钱宏敏 |
| 2015/5/14 | 1、[补充物品使用后获得称号逻辑说明](#补充物品使用后获得称号逻辑说明)  2、[增加称号重复领取判断说明](#_称号获取失败处理) | 1.20 | 钱宏敏 |
| 2015/5/19 | 称号优化：  1、[未开启称号系统时，隐藏称号的界面。](#_称号系统开启引导)  2、[取消选中时，显示操作按钮，当鼠标悬停在称号上就显示 操作按钮。](#_装备称号) | 1.21 | 钱宏敏 |

文档定义

|  |  |
| --- | --- |
| 文字颜色 | 定义 |
|  | 已确定 |
|  | 待定部分 |
|  | 标注部分 |
|  | 更新部分 |

**关 键 词：** 称号：玩家在游戏中获得的头衔。

**摘 要：** 称号的获得、使用和效果。

**缩略语清单：**

模板 ——策划方案设计的公用母板

目录

[1. 简介 1](#_Toc419818558)

[1.1. 设计目的 1](#_Toc419818559)

[1.2. 系统概述 1](#_Toc419818560)

[2. 系统详细设计 2](#_Toc419818561)

[2.1. 称号说明 2](#_Toc419818562)

[2.1.1. 称号的展示 2](#_Toc419818563)

[2.1.2. 称号属性 3](#_Toc419818564)

[2.1.3. 称号配置说明 4](#_Toc419818565)

[2.2. 称号获得 5](#_Toc419818566)

[2.2.1. 称号来源 5](#_Toc419818567)

[2.2.2. 获得条件 5](#_Toc419818568)

[2.2.3. 称号系统开启引导 5](#_Toc419818569)

[2.2.4. 称号获取失败处理 7](#_Toc419818570)

[2.3. 装备称号 7](#_Toc419818571)

[2.3.1. 装备称号 7](#_Toc419818572)

[2.3.2. 卸下称号 8](#_Toc419818573)

[3. 收费策略 9](#_Toc419818574)

[4. 数据表需求 10](#_Toc419818575)

[5. 美术资源需求 11](#_Toc419818576)

[6. 统计需求 12](#_Toc419818577)

[7. 其他 13](#_Toc419818578)

# 简介

称号是玩家在游戏中通过完成某写行为，获得的相应的头衔。头衔显示在角色名称之上，玩家可以随意更换已经获得的头衔。并且称号还能够为玩家增加一定的属性值。

## 设计目的

* 为世界事件增加称号头衔。
* 增加游戏内容，丰富游戏玩法。

## 系统概述

* 在游戏中增加称号获得的相应条件。当玩家满足条件时，既可以获得相应的称号。
  + 玩家获得称号后可以在称号界面下进行选择，装备。
  + 称号带有一定的属性，玩家装备称号后能够获得相应的属性加成。

# 系统详细设计

## 称号说明

* 称号是玩家在游戏中通过达成某些条件，获得的头衔。
  + 称号可以显示在角色名称之上。
  + 称号可以为角色增加相应的属性加成。

### 称号的展示

* 称号显示在角色名称之上，如图（1）所示：
  + 如果玩家当前有加入门派，称号这显示在门派之上。



图（1）

* + 显示字体颜色需要可以在称号的配置表中自行定义。
  + 定义方法同任务文本中修改任务描述配置相同。具体参考任务配置。
* 称号能够在角色界面下的角色信息中查看。如图（2）所示：



图（2）

* 点击人物界面下的标签页——称号，可以切换到角色称号界面。
  + 称号界面分成两个部分显示。如图（2）所示：
    - 上面一部分为当前玩家获得的所有称号。
      * 称号按称号的名称首字母排列。
      * 若名称首字母相同根据玩家获得的称号ID序列有大到小进行排列。
      * 玩家当前正在使用的称号排在第一位。
      * 鼠标移动到称号名称上显示对应的tooltips，如图（2）右边所示。
    - 下面一部分为当前玩家正在使用的称号。
      * 显示出玩家当前装备的称号名称和称号对应的属性值，及称号说明。
      * 若玩家当前没有装备称号，这下一部分显示信息为空。

### 称号属性

* 每个称号可以为玩家增加一定的属性值。
  + 玩家在获得该称号的时候，才能激活属性，才能为玩家角色提供加成。
* 称号增加属性包括以下内容：
  + 力量（增加角色物理攻击力、少量生命值）
  + 体质（增加角色生命值，少量物理防御）
  + 敏捷（增加物理攻击暴击几率）
  + 智慧（增加法术攻击力、法术攻击暴击几率）
  + 意志（增加法术值、法术防御力）
  + 物理攻击点数
  + 物理攻击百分比
  + 物理防御点数
  + 物理防御百分比
  + 法术攻击点数
  + 法术攻击百分比
  + 法术防御点数
  + 法术防御百分比
  + 生命值上限点数
  + 生命值上限百分比
  + 法力值上限点数
  + 法力值上限百分比
  + 伤害吸收点数
  + 伤害吸收百分比
  + 暴击值
  + 命中值
  + 躲闪值
  + 以及相关元素伤害类型。

### 称号配置说明

* 属性ID对应配置如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段名称 | 字段说明 | 备注 |
| 称号ID |  |  |
| 称号名称 |  |  |
| 使用等级 |  |  |
| 效果1 |  |  |
| 效果2 |  |  |
| 效果3 |  |  |
| 效果4 |  |  |
| 效果5 |  |  |
| 效果6 |  |  |
| 效果7 |  |  |
| 效果8 |  |  |
| 效果描述 |  |  |
| 称号说明 |  |  |

* 通过在配置表中输入相应的颜色代码，来改变称号的名称。
  + 称号名称的可以使用的字符数需要增大。以便输入想要的颜色代码。

## 称号获得

### 称号来源

* 称号可以通过奖励获得
  + 称号可以通过任务奖励获得。
    - 增加一个新的任务奖励类型。奖励类型为6。
    - 奖励参数对应称号的ID。
  + 成功可以通过世界事件奖励获得。
    - 同任务奖励。
* 称号可以通过使用物品获得。
  + 在物品的作用ID中增加一个类型为获得称号的类型。
  + 填入指定的称号ID。
  + 使用该物品后就可以直接获得指定的称号。
    - 右键点击在包裹中的物品图标使用物品。
    - 使用物品判断玩家当前是否已经拥有该称号。
    - 若玩家还没有拥有该称号，则将该称号添加到添加到称号列表中。
    - 玩家可以直接在称号列表中查看称号。
* 称号获得相关逻辑处理。
  + 称号不能重复获得：相同称号ID的称号每个玩家只能拥有一个。
* 获得称号提示。
  + 玩家获得称号增加提示：恭喜你，获得称号：XXXXX。

### 获得条件

* 奖励获得条件包括以下几点：
  + 增加等级限制。
    - 即玩家等级必须大于等级配置的使用等级，才能装备称号。
* 主要表现在物品获得称号中的物品使用等级。

### 称号系统开启引导

* 玩家未获得称号时，在人物界面下不显示称号的页签。玩家在人物界面下无法查看称号界面。
  + 当玩家获得第一个称号时，在主界面的人物信息按钮，闪烁提示。如图（3）所示：



图（3）

* + 玩家点击进入后，界面直接跳转到称号界面下。
    - 首次开启称号是点击进入称号界面，非首次开启，进入默认页签。
  + 进入称号界面在第一个称号处提示：点击使用称号。如图（4）所示：



图（4）

* + 点击称号后，显示出【使用】按钮，提示：点击按钮，使用称号。如图（5）所示：



图（5）

* + 点击后装备该称号，完成引导。
  + 该引导只引导一次，玩家完成引导之后，便不在触发。
    - 若该应当与官职引导同时触发，则优先引导称号，在引导官职。
  + 使用后的称号，高亮显示，与其他称号区别开。如图（6）所示：



图（6）

### 称号获取失败处理

* 奖励领取失败处理：
  + 当玩家已经获得该称号时，再次通过任务或者其他途径获得该称号时，获取称号失败。
    - 提示：你已经拥有该称号，无法再次领取该称号。
* 使用道具失败：
  + 当玩家已经获得该称号时，再次通过任务或者其他途径获得该称号时，获取称号失败。
    - 提示：你已经拥有该称号，无法使用该物品。
    - 道具保留。

## 装备称号

### 装备称号

* 玩家获得的称号，会显示在角色界面的称号列表中。
  + 在鼠标悬停在称号列表中的称号上，称号后面会显示出一个【使用】按钮。
    - ~~【使用】按钮必须在玩家选择了称号后，才显示出来。~~
  + 该称号必须是玩家当前已经获得称号。
  + 该称号为非玩家当前装备的称号。
  + 点击【使用】按钮后，装备该称号。
    - 装备称号时需要判断当前玩家当前等级是否足够。
    - 若玩家当前等级不足，提示：等级不足，无法使用该称号。
    - 玩家不能同时装备多个称号。
    - 装备成功后，提示：使用称号XXX成功，获得XX + 1。
      * 提示信息中增加的属性值，直接读取称号配置中的属性描述。

### 卸下称号

* 当玩家装备了某个指定的称号后，在称号界面下方显示。相关信息。
  + 显示同时称号旁边的【使用】按钮变成【卸下】按钮。如图（7）所示：



图（7）

* + - ~~鼠标悬停在按钮上，增加tooltips说明：卸下称号~~。
    - ~~玩家未选中已经装备的称号时，【卸下】按钮隐藏，不显示。~~
    - 鼠标悬停在称号上，显示出【卸下】按钮。
  + 点击按钮，可以卸下当前正在使用的称号。
    - 未装备称号时，【卸下】按钮不显示。
  + 卸下称号后，当前称号栏中显示内容为空。

# 收费策略

先确定此系统在所有收费体系中的收入占比与收入预期，描述玩家的付费体验

之后设计具体的付费道具

# 数据表需求

# 美术资源需求

描述文档模块2实现需要的所有的美术资源，美术资源需求对应专用的模板

# 统计需求

数据分析系统，需要提出该系统推出后，需要提取的关键信息

# 其他

若需要音频、或是其他未包含的工作，请在这里列出