**《乱轰三国志》版本报告**

报告提交：陈根

编写时间：2017-06-22

目录

[1 基本信息 3](#_Toc485929271)

[2 更新内容 3](#_Toc485929272)

[2.1 新增和优化内容 3](#_Toc485929273)

[2.2 修复内容 3](#_Toc485929274)

[3 测试结果 3](#_Toc485929275)

[4 存在问题 4](#_Toc485929276)

# 1 基本信息

|  |  |
| --- | --- |
| 版本信息 | 乱轰三国志-国内 |
| 版本号 | 未定 |
| 更新日期 | 2017-06-22 |
| 测试成员 | 陈根、李晶 |

# 2 更新内容

## 2.1 新增和优化内容

1. 新增酒馆活动
2. 新增九宫格活动
3. 千里走单骑系统增加到2700里
4. 城防守卫战系统增加鸿蒙难度
5. 马厩系统增加一键驯马功能
6. 跑商到达目标城市后，主城的入口按钮增加红点显示
7. 天下武斗系统增加积分获得，排名在奖牌相同时取积分高的在前
8. 组队boss普通难度和精英难度的攻击冷却时间分开计算
9. 团战战斗攻击平局后，攻击方不在死亡，保留结算时血量
10. 军团内的信息红点取消显示
11. 军团副本有宝箱可领取时，军团副本标签显示小红点
12. 演武商店兑换武将增加二次确认提示
13. 使用名将录兑换武将增加二次确认提示
14. 暗改：无畏和顽强效果减弱（不对外）

## 2.2 修复内容

1. 修复战斗玩家主动退出时出现“战斗时间异常，请重新登录”的问题
2. 修复进入天下武斗系统后，打开情报后显示为空的问题

# 3 测试结果

本次更新主要是以优化游戏功能为主，移植了2个日本版本的活动，增加了100里千里副本，城防守卫战副本增加了鸿蒙难度。

目前九宫格活动还存在一些显示问题，需要进一步修改，需要等修改完后进一步测试后才可以发布到外网

前版本遗留问题：

1. 演武试练军粮不足5点时，战斗中重开会弹出购买军粮的界面
2. 战斗中边界问题，例如：陵墓战斗中NPC被推到边界后不会NPC施放大招，千里战斗中赵云将NPC推到边界后NPC不在施放大招
3. 州郡，陵墓，战斗未检测上阵武将未满的情况
4. 群斗场景出现转圈的情况，会出现满屏玩家的情况
5. 组队BOSS的血条存在提前结束问题，比如黄忠大招击杀NPC血量溢出，会造成BOSS总血条提前结束的问题
6. 寻龙活动点击抽一次后，还未获得奖励前，关闭寻龙界面会造成游戏客户端卡住的问题

# 4 存在问题

1. 研发版本过程需要严格把控好时间，避免出现临近更新测试需求批量提交的现象
2. 游戏质量需要策划把关，解决游戏品质不足的地方。