功法基础设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 陈磊 | 2020-8-10 |
| V1.2 | *增加功法突破说明* | 陈磊 | 2020-9-15 |
| V1.4 | *修改* | 陈磊 | 2021-5-31 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

## 设计目的

## 设计思路

# 名词注解

辅助修炼：角色依靠打坐以外的修炼方式，统称为辅助修炼；

# 固定参数

## 编号（ID）

* 定义：该功法对应各配置表的Key值，该信息主要用于功法的使用、显示和养成逻辑；

## 学习条件

* 角色境界等级：
  + 学习该功法的角色，其境界等级必大于等于（≥）该参数；
  + 参数构成：等级值；
* 性别：
  + 学习该功法的角色，其性别必须等于（=）该参数；
  + 参数构成：性别值；
* 前置功法等级：
  + 值指该功法的角色，必须已经学习了（=）该参数1，并且功法等级也必须大于等于（≥）参数2；
  + 参数构成：功法ID + 等级值；

## 品阶

* 定义：仅可划分为其中1种品阶，该信息主要用于修炼、突破和渡劫逻辑；
  + 凡阶（白）：编号值1；
  + 黄阶（绿）：编号值2；
  + 玄阶（蓝）：编号值3；
  + 地阶（紫）：编号值4；
  + 天阶（金）：编号值5；
  + 圣阶（红）：编号值6；

## 修炼效率

* 定义：表示仅通过打坐修炼该功法时，每秒增加的经验值；
* 要求：
  + 效率值必须大于（＞）0，且为整数；
* 构成：
  + 效率值；

## 契合度

* 定义：表示与五行灵根的契合程度，该信息主要用于打坐修炼逻辑；
* 要求：
  + 契合度范围由0 ~ 100%，其中0表示没有契合，不需表示；
  + 允许同时对多种灵根产生契合，作用效果叠加计算；
* 构成：
  + 五行编号 + 契合值；

## 功法派系

* 定义：仅能划分为其中1种派系，该信息主要用于辅助修炼逻辑；
  + 常规：编号值1；
  + 体修：编号值2；
  + 魔修：编号值3；
  + 鬼修：编号值4；
  + 佛修：编号值5；
  + 剑修：编号值6；
  + 可扩充……
* 构成：
  + 派系编号；

## 自动技能

* 定义：
* 替换角色普通攻击技能，每个功法必须指定1种；
* 构成：
  + 技能编号；

## 被动效果

* 效果属性：
* 可为功法配置0 ~ 4个附加效果；
* 该效果无法被重置、覆盖、移除、转移；
* 构成：
  + 效果编号；
  + 效果编号；
  + ……

# 动态参数

## 等级

* 定义：同角色等级定义，该信息主要用于功法动态参数的计算；
  + 初始等级：根据配置赋值，无配置时，默认为1级；
  + 最高等级：功法允许修炼的等级上限；
* 构成：
  + 等级值；
* 升级逻辑图：

## 经验

* 定义：表示功法修炼的进度，该信息主要用于功法升级的计算；
  + 当前值：
    - 玩家通过修炼累计的经验值；
    - 功法升级时，当前值清零，重新累计；
  + 最大值：
    - 表示功法该等级升级所需的经验值，通过配置表获得；
    - 不同品阶功法的最大值等于（=）配置获取值\*品阶修炼系数；
* 构成：
  + 当前值/最大值；
* 经验获取逻辑图：



## 功法属性

* 定义：
  + 每本功法提供N个战斗基础属性或战斗特殊属性；
  + 提供的属性值随功法等级提升而增加；
* 构成：
  + 属性编号 + 属性值；
  + 属性编号 + 属性值；
  + ……

## 主动技能

* 功法技能：
* 可为功法配置6个以内的主动技能；
* 每个技能必须设置解锁等级，只有功法等级大于等于（≥）技能解锁等级时，才可使用；
* 功法技能无法被重置、覆盖、移除、转移；
* 构成：
  + 技能编号 + 解锁等级；

# 相关配置

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 中文 | 配置表 | 字段名 | 备注 |
| 品质修炼系数 | GameSystemControl | G1、  G2、  G3、  G4、  G5、  G6 | 凡  黄  玄  地  天  圣 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |