功能名称

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **修订日期** | **修订内容** | **修订版本** | **修订人** |
| 2014.10.14 | 创建 | V1.0 | 葱头 |
| … | … | … | … |
|  |  |  |  |

[1. 需求目的 2](#_Toc346529000)

[2. 需求流程 2](#_Toc346529001)

[2.1需求List 2](#_Toc346529002)

[2.2流程图 2](#_Toc346529003)

[3. 需求拆解 2](#_Toc346529004)

[3.1方案一 2](#_Toc346529005)

[3.2方案二 2](#_Toc346529006)

[3.3需求3 3](#_Toc346529007)

[4. 公式汇总 3](#_Toc346529008)

[5. 数据需求 3](#_Toc346529009)

1. 需求目的

* 设计思路：
* 1、翅膀属于外观展现物品，具有炫耀性，同时具有稀有性。

设计点：

a、属性与翅膀外观分离，翅膀外观基本通过运营活动活动。普通玩家即时再花时间也不可能获得高级翅膀（基本需要花钱，至于花多少钱待定。）但普通玩家可以追求翅膀属性，理论上通过时间的积累单纯属性方面可以做到与rmb玩家一样。

b、为了加强翅膀的特殊性，稀有性，引入翅膀特殊技能概念（每个翅膀的技能不一样），高级翅膀当然技能更高级，花钱不仅仅只是为了买翅膀外观，同时是为了获得那特殊的技能。

2、丰富系统的追求，引入翅膀通用技能概念。玩家可以通过不断升级翅膀，激活翅膀通用技能，同时通用技能可以升级，

1. 需求流程

2.1需求List

|  |  |
| --- | --- |
| 需求名称 | 描述 |
| 需求1 | 需求描述1 |
| 需求2 | 需求描述2 |
| 需求3 | 需求描述3 |
| …. | …. |

2.2流程图

此处流程图为整个功能框架流程图

1. 需求拆解

3.1方案一

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 仙羽系统  简单介绍：   1. 玩家拥有翅膀之魂类似的东西， 2. 翅膀之魂有10阶，每阶10级。升级，升阶可以获得属性 3. 翅膀之魂强化到2,4,6阶可以激活新的翅膀，1,3,5,6,9,10阶可以获得翅膀通用技能 4. 其余翅膀充值及运营活动获得。 5. 翅膀进阶采用“祝福值形式”。即每10级后需要进阶的时候需要收集其他材料，每次都有概率进阶，祝福值满一定进阶。 |
| 功能描述 | 界面参考：    （备注：此界面同目前版本坐骑系统，成长方式也与坐骑系统一样） |
| 输入/前置条件 | 界面操作：  1、仙羽系统按照等级开启，暂定35级。（具体配置）  2、点击主界面“仙羽”按钮，（该按钮开启后放置坐骑按钮右边）进入该界面。  3、进入界面后默认显示当前佩戴的仙羽，  4、界面下方分别显示“进阶翅膀”与“活动翅膀”，当显示不下时有“翻页按钮”。  5、被选择的翅膀被展现出翅膀效果，同时被选择栏有“选择特效框”。  6、每次消耗材料获得经验，有actiontip“获得xxx经验” |
| 逻辑流程 | 逻辑规则：   1. 每个翅膀都有激活条件，激活条件分为：1、翅膀等价激活，2、活动途径激活 2. 玩家开始拥有一个羽翼之魂，羽翼之魂每升10级可以进阶一次，暂定玩家羽翼之魂有10阶。 3. 暂定：当玩家羽翼之魂到达3,6,9阶时可以激活翅膀。 4. 升级，进阶翅膀可以获得属性：普攻，技攻，普防，技防，暴击，暴击抵抗，破甲，免伤等属性。 5. 每级需要的经验，消耗的材料数目及消耗材料得到的经验配置。 6. 每次消耗材料获得的经验有可能不一样（配置） |
| 补充说明 |  |

3.2方案2（略）

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 方案2  简单介绍：   1. 一共有绿，蓝，紫，金，暗金，红等品质翅膀 2. 每个翅膀都有独立的强化成长，即每个翅膀都可以强化到15级 3. 每个翅膀在10级的时候都可以进阶到下一个翅膀，需要特殊材料。（相同翅膀一枚，无需强化） 4. 每次进阶会降低翅膀等级5级，属性不会降低。（保证下一个翅膀的+10属性高于上一个翅膀+15） 5. 玩家打副本掉落绿色，蓝色，紫色羽毛，金色，暗金羽毛需要充值途径，羽毛可以兑换翅膀和强化材料（回收保值） |
| 功能描述 | 界面参考： |
| 输入/前置条件 |  |
| 逻辑流程 | 系统介绍：   1. 暂定需求5个翅膀，绿，蓝，紫，金（普通玩家最高阶段），暗金（rmb玩家） 2. 每个翅膀都可以强化到15级。 3. 低级翅膀可以进阶为高级翅膀，进阶会掉落等级5级。暂定。 4. 同时规定翅膀需要至少到10级才能进阶。 5. 无尽副本掉落翅膀碎片（绿色，蓝色，紫色）。金色碎片运营活动掉落。碎片可以兑换对应的翅膀。 6. 翅膀需要同类型翅膀材料进阶为高级翅膀。 |
| 补充说明 | 补充说明1. |

3.3仙羽技能

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 仙羽技能 |
| 功能描述 | 界面参考： |
| 输入/前置条件 | 界面操作：   1. 玩家可以选择对应的仙羽技能进行升级 2. 每升1级可以获得部分属性 |
| 逻辑流程 | 1. 暂定6个仙羽通用技能 2. 每个仙羽技能通过仙羽等级自动激活，暂定1,3,5,7,8,9激活对应仙羽技能 3. 每个仙羽技能分为10层，每层有10星。点亮每个星可以获得部分属性。每升1层，仙羽技能效果变化一次。 |
| 补充说明 |  |

1. 翅膀特殊技能与通用技能

|  |  |
| --- | --- |
| 公式名称 | 详细说明 |
| 某某功能公式 | 15级 |
| 通用技能： | 1. 冲刺---可以获得冲刺技能，升级可以增加冲刺距离（待定） 2. 急速冷却—使翅膀冲刺技能减少固定时间 3. 虎袭---玩家在冲刺过程，可以击退敌人，同时保持无敌 4. 护体---被动降低伤害 5. 本源—被动提升伤害 6. 涅槃—受到致命伤害时会形成护盾。 |
| 特殊技能： | 1. 烈焰----冲刺中会释放冲级波 2. 猛龙—冲刺后直接使敌人进入眩晕状态 3. 狂暴—冲刺后有概率进入暴走状态 4. 玄武—冲刺后会形成护盾持续10秒 5. 火雨—冲刺后从后面掉落火雨 6. 天雷---冲刺后有天雷出现 7. 漩涡—冲刺后形成漩涡 |
| 功能3 | * 功能3公式1 |

1. 数据需求

特别针对已上线项目，每次进行功能设计时，需要提出对应功能点的统计数据需求，以完成对功能的品质评估。