# 次级功能解锁优化

* 次级功能解锁流程
* 次级功能解锁后，玩家先进入世界地图：
* 在世界地图播放解锁动画。
* 播放完解锁动画后，光点飞向次级功能所在的主功能图标。
* 引导箭头出现并指向次级功能所在的主功能图标。
* 玩家进入主功能图标，引导箭头出现并指向次级功能入口。
* 次级功能解锁后，玩家先进入该次级功能入口所在的页面，能看到次级功能解锁的地方：
* 在主功能图标，次级功能入口处播放次级功能解锁动画。
* 播放完解锁动画后，次级功能入口处播放解锁特效，特效播放完毕后入口由未解锁状态变成解锁状态。
* **花园解锁时，阳台视为该次级功能解锁的主功能图标。**
* 解锁动画只播放一次，在世界地图播放过，主功能图标主页就不播放了。在主功能图标主页播放过，世界地图就不播放了。
* 指引箭头逻辑
* 玩家点击指引箭头指引的位置后，这个位置的指引箭头消失。
* 玩家打开别的状态界面后，指引箭头消失。
* 当已经存在一个指引箭头，但是有新的功能或子功能解锁时，之前的指引箭头消失，箭头出现并指向新解锁的功能或子功能入口
* 当玩家在主功能图标页面同时解锁多个次级功能时，根据解锁等级的先后依次播放解锁动画。所有的解锁动画播放完毕后，箭头出现并指向最后解锁的次级功能入口。
* 美术优化
* 对战中心内的次级功能解锁时，需要显示像事务所模式解锁那样的”NEW”的标签，玩家点击进入一次后，标签消失。
* ”NEW”的标签需要记录在服务器，玩家下线再上线，或者更换设备都会显示。
* 次级功能解锁多个时，每个次级功能入口都会有一个”NEW”。

