阵营BUFF效果

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 修改时间 | 修订人 | 备注 |
| V0..1 | 2021-11-29 | 周志明 | 创建文档 |
| V0..2 | 2022-2-9 | 周志明 | 结构性重构 |

## 概述

* 本文主要介绍同阵营角色同时上阵时产生额外效果的界面展示
* 该界面为一个弹窗

## 种族介绍



【种族相克表】

* 本游戏共有7个种族，采用4+2+1的结构
* 常规4 种族，互相克制【type = 1/2/3/4】
* 两个互相克制种族【type = 5/6】
* 一个特别独立种族【type = 7】

## 界面

* 界面入口在布阵界面和战斗界面左上角，点击后弹出

  
【战斗BUFF界面展示图】



【区域图】

|  |
| --- |
| 为了更清晰的说明展示逻辑，将界面单独展示并标明区域，该区域只是为了进行文案说明  1 = 红色区域  2 = 绿色区域  3 = 蓝色区域 (上阵邪恶阵营的单位) |

* 在【战斗BUFF界面展示图】中左上角图片为激活效果展示图

1.按照不同的激活条件展示不同的图形效果

2.该展示图在布阵界面和战斗界面等均会显示

3.点击后显示如【战斗BUFF界面展示图】所示的弹窗

* 激活

1.上阵的同种族的数量决定了激活哪一/几种BUFF效果

2.蓝色区域只有type =6上阵时才可以激活（按照上阵数量不同激活的效果不同）

3.只有type =1\2\3\4\5\7上阵数量可激活红色区域的BUFF效果（不同上阵数量和组合可激活不同的效果）

※关于种族5对于上阵种族数量的特别说明：种族5在该系统中的作用是：5可视为除6之外的任意种族英雄用于组成阵型

* 展示（包含入口图和弹窗内的效果图）

1.当满足激活条件时，才显示激活的美术效果

2.显示的方式需要对称的显示方式，待美术出图后再行确定显示逻辑

* 当条件满足时，红色区域哪些是变化的？

1.左侧图形按照激活情形变化

2.整个模块被激活时，边缘显示高亮效果，如上图所示

* 当条件满足时，绿色区域哪些是变化的？

1.不变化，只是纯文本展示，5可视为除6之外的任意种族英雄用于组成阵型；文本读取Language表tid#CampBuff\_5

* 当条件满足时，蓝色区域哪些是变化的？

1.满足条件的当前条目文字变色显示

* 红色区域在满足条件激活时是什么样子？

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 档位 | 条件 | 效果 | 展示效果 |
| 1  （3） | 上阵同种族的3名英雄，使所有友军获得强大的属性加成  【读取tid#CampBuff\_3Same】 | 攻击+xx  生命+xx  读取tid#CampBuff\_Atk  tid#CampBuff\_HP  配置中读参 |  |
| 2  （3+2） | 上阵同种族的3名英雄和另一种族的2名英雄，使所有友军获得强大的属性加成【读取tid#CampBuff\_32】 |  |
| 3  （4） | 上阵同种族的4名英雄，使所有友军获得强大的属性加成  【读取tid#CampBuff\_4Same】 |  |
| 4  （5） | 上阵同种族的5名英雄，使所有友军获得强大的属性加成  【读取tid#CampBuff\_5Same】 |  |

* 激活的档位

1.需保证激活的是最高的档位，即获得的是最高的数值加成

* 蓝色区域的满足条件激活时是什么样子？



【激活展示】

1.文字变色（RGB由美术提供）

2.说明文字：读取Language表tid#CampBuff\_6Tips

2.效果中文

①tid#CampBuff\_1More

②tid#CampBuff\_2More

③tid#CampBuff\_3More

④tid#CampBuff\_4More

⑤tid#CampBuff\_56