|  |
| --- |
| 经验系统 |

| 日期 | | 作者 | | 版本 | 修订内容 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | |  |  |
| 2014-6-16 | | | 张俊伟 | 1.0 | 初稿 |

## 描述

* 经验的多少决定了角色、技能的开启。
* 随着经验的不断增长，玩家可以获得相应的称号。
* 随着经验的增长，玩家还可以获得相应的成就。

## 相关系统

* 角色系统：随着经验的增加，可以解锁更多的角色。
* 关卡系统：玩家通过打关卡地图是获得经验的最常用途径。
* 技能系统：随着经验的增加，可以解锁更多的技能。。
* 成就系统：经验多少可以获得相应的成就。
* 活动系统；活动是获得经验的另外一种途径。
* VIP系统：VIP系统会影响经验的获得情况。

# 详细内容

## 经验的获得方式

* **通过进行游戏获得**
  + 游戏中获得：在游戏中通过游戏过程从而获得的经验
    - 如：击杀怪物，击杀BOSS等目标等等
* **通过活动获得**
  + 活动任务获得：通过完成活动中的任务条件，就会获得一定的经验。
  + 上线奖励：完成活动中的上线、连续登陆条件，就会获得一定的经验。
  + 初期赠与：游戏初期给予玩家礼包。可以是双倍形式也可以是其他形式。
  + 特殊活动赠与：节日或特殊日子给予的经验加成或直接赠与。
* **消费获得**
  + VIP：玩家购买VIP后获得的经验加成。
  + 双倍道具：玩家购买双倍经验道具给予的经验加成。
* **特殊条件获得**
  + 成就：完成特定成就后，给予一定的经验奖励。

## 经验与级别

* 游戏中分为30个级别，每个等级对应一定的经验。
* 玩家通过游戏获得经验，当到达一定的数量后就会提升等级
* 提升后，经验从0开始重新计算。
* 到达一定的级别，会获得相应的成就与称号。
* 当升级后
  + 等级提升，等级数字+1
  + 大厅显示的经验进度归零。重新开始该级别的计算。

## 经验与开放条件



## 经验的计算方法

基础公式： 1000\*(A2-1)\*(A2-1)

基础经验折线图

|  |
| --- |
| 基础算法：  （每场平均300经验+各种加成300经验）\*每天2小时游戏时间约10场=约6000经验 |
| 6000经验\*120天（4个月）=720000经验 |
| 升满30等级所需经验841000经验 |
| 合计约1400场达到升满30等级 |
| 预留经验=总经验-战斗中获得的经验=841000-720000=121000可供活动任务使用 |

# 美术支持内容

* 经验等级的图标

# 程序支持内容

* 将经验规则加入游戏

# 测试用例

## 正常用例

* 经验获得正确。

# 定稿美术资源展示