**玩家升级与行动力恢复**

Edition：1.00 潘晓锋 2013年11月06日

V1.01更新内容：

1. 更新内容
2. 更新内容

**目录**

[**1** **设计目的** 3](#_Toc371524898)

[**2** **概述** 3](#_Toc371524899)

[**3** **名词解释** 3](#_Toc371524900)

[**4** **数据库** 3](#_Toc371524901)

[**4.1** **player\_level** 3](#_Toc371524902)

[**4.2** **config** 4](#_Toc371524903)

[**4.3** **user\_param** 4](#_Toc371524904)

[**5** **服务端** 4](#_Toc371524905)

[**5.1** **玩家升级** 4](#_Toc371524906)

[**5.2** **玩家行动力恢复** 4](#_Toc371524907)

[**6** **客户端** 5](#_Toc371524908)

[**6.1** **升级界面显示** 5](#_Toc371524909)

1. **设计目的**

对玩家的升级与行动力恢复规则做出说明

1. **概述**

**玩家升级：**玩家等级的提升将带来以下效果：

1. 部分系统功能的开放（公会，竞技场等，具体待定）

2. 玩家的行动力上限增加

3. 开启新的阵法位置

4. 玩家强化装备的上限等级提升

**玩家行动力恢复：**玩家每隔一段时间将恢复一些行动力，具体恢复值由表格配置

1. **名词解释**

无

1. **数据库**
   1. **player\_level**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号 |
| level | int | 玩家等级 |
| exp | int | 玩家升级需要的exp |
| maxmove | int | 玩家在当前等级的行动上限值 |
| open\_ position | int | 玩家在当前等级可使用的阵法位置  共8个阵法位置，采用2进制表示  0=未开启 1=开启  例如：11110000 表示开启了1~4号位阵法位置  11111110 表示开启了1~7号位阵法位置 |
| equip\_upgrade\_limit | int | 玩家在该等级的装备升级上限 |
| reward\_money | int | 玩家升级赠送的充值币数量 |

* 1. **config**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号 |
| type | int | 1. 新增一个type，用于表示多少min恢复1点行动力 |
| data | int | min值（分钟） |
| desc | varchar | 该type的文本描述 |

* 1. **user\_param**

新增字段recover\_last\_time

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| recover\_last\_time | int | 上次行动力恢复时间 |

1. **服务端**
   1. **玩家升级**

当玩家结束一场战斗（当前只有任务模块）时，无论是胜利或者失败都会获得一定的**玩家经验值**

此时将玩家获得的exp进行累加，如果满足当前player\_level表的升级条件，则扣除玩家升级需要的exp并让玩家升入下一级并给玩家赠送相应的充值币。

如果玩家当前等级有解锁新功能则通知客户端解锁（具体解锁功能待定）

* 1. **玩家行动力恢复**

玩家在创建角色时，将获得**上次行动力恢复时间**的初始值，即**创建角色时间**

每当客户端请求玩家行动力数据时，服务端计算如下：

1. 将 **客户端请求数据时间 – 上次行动力恢复时间**
2. 然后读取config表中配置的行动力恢复时间间隔，进行以下判断：

* 如果 **客户端请求数据时间–上次行动力恢复时间** < **行动力恢复时间间隔**则不恢复体力，数据不变更
* 如果**客户端请求数据时间–上次行动力恢复时间** >= **行动力恢复时间间隔**

则服务端计算出玩家应该恢复几点体力，并更新数据库中**上次行动力恢复时间**的值

**上次行动力恢复时间（新） = 上次行动力恢复时间（旧） + 行动力恢复点数\*行动力恢复时间间隔**

示例如下：

假设玩家**每隔20分钟**恢复1点体力，则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 客户端请求时间 | 上次恢复体力时间（旧） | 两者间隔 | 恢复体力 | 上次恢复体力时间（新） |
| 12:15 | 12:00 | 15 | 0 | 12:00（不变更） |
| 12:17 | 12:00 | 17 | 0 | 12:00（不变更） |
| 12:35 | 12:00 | 35 | 1 | 12:20 |
| 12:47 | 12:20 | 22 | 1 | 12:40 |
| 13:19 | 12:40 | 39 | 1 | 13:00 |
| 16:55 | 13:00 | 235 | 11 | 16:40 |
| 18:20 | 16:40 | 100 | 5 | 18:20 |
| 23:08 | 18:20 | 288 | 14 | 23:00 |

1. **体力恢复最多只能恢复到该玩家的maxmove值，超过上限则不再回复**
2. **客户端**
   1. **升级界面显示**



玩家升级时，客户端读取player\_level表maxmove, equip\_upgrade\_limit, reward\_money,open\_ position字段进行升级奖励显示