**玩家升级与体力恢复**

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](#_Toc372653046)

[**2** **概述** 3](#_Toc372653047)

[**3** **名词解释** 3](#_Toc372653048)

[**4** **数据库** 3](#_Toc372653049)

[**4.1** **player\_level** 3](#_Toc372653050)

[**4.2** **config** 3](#_Toc372653051)

[**4.3** **user\_param** 4](#_Toc372653052)

[**5** **服务端** 4](#_Toc372653053)

[**5.1** **玩家升级** 4](#_Toc372653054)

[**5.2** **玩家体力/精力恢复** 4](#_Toc372653055)

[**6** **客户端** 5](#_Toc372653056)

[**6.1** **升级界面显示** 5](#_Toc372653057)

[**6.2** **客户端体力/精力的恢复显示** 6](#_Toc372653058)

1. **设计目的**

对玩家的升级与体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. 玩家的体力和精力上限增加

3. 玩家宠物和星灵卡片的等级上限

4. 玩家强化装备的上限等级提升

**玩家体力恢复：**玩家每隔一段时间将恢复一些体力，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 | 玩家当前等级的体力值上限 |
| max energy | int | 玩家当前等级精力值上限 |
| card\_ upgrade\_limit | int | 玩家在当前等级星灵卡牌的等级强化上限 |
| pet\_ upgrade\_limit | int | 玩家在当前等级宠物卡牌的等级强化上限 |
| equip\_upgrade\_limit | int | 玩家在该等级的装备等级强化上限 |
| 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点体力 2. 新增一个type，用于表示多少min恢复1点精力 |
| data | int | min值（分钟） |
| desc | varchar | 该type的文本描述 |

* 1. **user\_param**

新增以下字段

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| move\_recover\_time | int | 上次体力恢复时间 |
| energy\_recover\_time | int | 上次精力恢复时间 |

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。

玩家升级时，自动将玩家的体力和精力值补充到上限值

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. **玩家体力/精力恢复**

体力与精力恢复的规则相同，下面以体力恢复规则为例进行描述

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

每当客户端请求玩家体力数据时，服务端计算如下：

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

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

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

**上次体力恢复时间（新） = 上次体力恢复时间（旧） + 体力恢复点数\*体力恢复时间间隔**

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表相应字段进行升级奖励显示

* 1. **客户端体力/精力的恢复显示**

玩家登陆后，服务端下发玩家的move\_recover\_time, energy\_recover\_time。

客户端根据config表中的体力恢复间隔和精力恢复间隔进行倒计时，自动进行增加显示。（达到玩家体力/精力上限后不再增加）

当体力/精力值在服务端发生变更时，客户端再根据服务端下发的最近数据进行数据同步。