# 技能成长系统

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 日期 | 内容 | 作者 |
| 1.0 | 2024/11/1 | 设定技能的升级和进阶操作流程和规则 | 马超 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

[技能成长系统 1](#_Toc26490)

[一、 设计目的 2](#_Toc25747)

[二、 系统概述 2](#_Toc24223)

[三、 实现方式 3](#_Toc19812)

[3.1 功能入口与默认界面显示 3](#_Toc6025)

[3.2 技能升级操作 3](#_Toc11825)

[3.3 技能进阶操作 4](#_Toc8614)

[3.4 技能界面的特殊显示 5](#_Toc7403)

[四、 流程图 6](#_Toc30302)

## 设计目的

1. 加深技能的养成体系，拓展角色的养成空间。
2. 增加消耗类道具的投放和消耗，营造付费空间和目标追求。

## 系统概述

1. 技能的养成方式包括升级和进阶两种，其中升级需要满足角色达到一定的等级，而进阶则需要对应的技能升级达到指定等级。
2. 技能升级需要消耗书页和金币两种道具；技能进阶则需要消耗技能卷轴。
3. 技能最高可升至30级，没升一级都会增加技能的输出或者持续效果；技能进阶最高可升至10阶，每一次进阶都会提升技能的威力。
4. 技能的升级和进阶操作均通过主城安全区的技能大使NPC对话框进行操作，但技能的等级和属性变化需要在技能功能界面上展示。

## 实现方式

### 3.1 功能入口与默认界面显示

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|  | 如上图和左图所示，点击安全区的NPC：技能尊者之后所弹出来的技能操作对话框界面：   1. 界面上方的文字提示显示和内容如图所示。 2. 点击关闭按钮关闭对话框；点击规则说明弹出通用的规则说明对话框。 3. 点击技能升级OR技能进阶则弹出对应的操作对话框，详见下文所述。 |

### 3.2 技能升级操作

|  |  |
| --- | --- |
|  | 如左图所示，为点击“技能升级”之后所弹出的下一层界面：   1. 界面标题为：技能升级；点击关闭按钮或者返回上一层均为关闭当前对话框，显示上一层对话框。 2. 该对话框界面支持上下拖动，如果不支持，则改用其他的支持拖动的界面即可。 3. 界面上显示当前角色的已学会的技能（因为该功能有开启等级，所以不存在打开界面为空的情况）。 4. 每条技能的显示内容如图所示，特别的：如果升级条件不满足，则数字颜色用红色，反之用绿色。 |
|  | 左图为点击指定技能之后的“升级”之后弹出的下一层界面：   1. 界面标题为对应技能的名称，同样的，点击关闭按钮和返回上一层均为关闭当前弹出框，返回上一层界面的操作。 2. 界面上需要显示当前技能等级和效果以及下一等级和效果，排版如图所示。 3. 技能升级需要角色满足一定等级；消耗为书页和金币，同样的，数量不足数字用红色显示，反之用绿色。 4. 点击“提升一级”则进行一次升级操作；点击“提升至顶”则将当前技能升级到可升的最大等级。 |

### 3.3 技能进阶操作

|  |  |
| --- | --- |
|  | 如左图所示，为点击“技能进阶”所打开的操作对话框，布局和显示内容与升级不同的点在于：   1. 界面标题为：技能进阶。 2. 进阶效果如果没有则显示：无。 3. 每个技能所显示的仅为进阶的技能效果。 |
|  | 如左图所示，为点击具体技能的“进阶”之后所弹出的进阶操作对话框，与升级的界面不同点在于：   1. 操作按钮对应换成了：提升一阶和提升至顶。 2. 进阶的限制为对应技能的等级，即，技能升到一定等级才能进阶。 3. 进阶的消耗为技能卷轴和金币。 |

### 3.4 技能界面的特殊显示

|  |  |
| --- | --- |
|  | 如左图所示，打开对应的技能界面时，需要在对应技能的名称后面显示：   1. Lv：代表当前技能的升级等级 2. Stg：代表当前技能的进阶等级。 3. Exp：目前用不到，就用“—”表示即可。 |

## 流程图

