# 官职系统

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 日期 | 内容 | 作者 |
| 1.0 | 2024/11/25 | 设定官职系统的表现方式与成长体系 | MC |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[官职系统 1](#_Toc32215)

[一、 设计目的 2](#_Toc9380)

[二、 系统概述 2](#_Toc4881)

[三、 实现方式 2](#_Toc22462)

[3.1 官职界面 2](#_Toc28807)

[3.2官职名称与颜色定义 3](#_Toc28082)

[3.3官职的晋升规则 4](#_Toc27600)

[3.4官职的场景展示 5](#_Toc27653)

[四、 流程图 6](#_Toc10599)

## 设计目的

1. 提供一个场景内玩家可见的称号+数值系统，提供直观的能力对比。
2. 扩展游戏内的长周期数值追求线。

## 系统概述

1. 官职系统通过安全区内的NPC“行赏官”打开功能界面。
2. 官职的提升是通过战功的累积自动提升，无需消耗额外的提升条件；而战功的获取则是通过在游戏内击杀其他玩家之后获得。
3. 角色每天在游戏内通过击杀其他玩家获得战功的数量有上限，一旦超过了上限，则即使击杀了其他玩家也无法获取战功。每天0点进行战功获取上限的重置。
4. 玩家提升官职除了可以永久性的获得攻防血的属性效果之外，还将获得官职压制效果：即攻击比自己官职低的玩家时会额外增伤一定比例。
5. 玩家的官职名称在场景中的角色名称上方进行常驻显示。
6. 不同的官职对应不同的官俸奖励，官俸每天可以领取一次，每天0点进行领取次数的重置。

## 实现方式

### 3.1 官职界面

官职功能界面通过点击安全区NPC“行赏官”打开，如果尚未达到功能的开启等级，则在点击NPC时需要给出系统提示：官职系统XX级开启！

|  |  |
| --- | --- |
|  | 如左图所示，为官职的显示界面：   1. NPC提示文字如图所示。 2. 点击规则说明弹出通用规则说明弹出框。 3. 当前官阶和下一官阶除了显示官阶的名称之外，还会显示对应的属性加成。 4. 战功累积，用来显示当前已累积的战功以及晋升需要的战功，括号里面给玩家计算出晋升还需要的战功数量。 5. 今日可获取战功，用来显示今日已经获得的战功数量以及可获得上限。 6. 领取官俸：点击之后可以领取下方所显示的绑定元宝道具。每天可领取一次，领取之后按钮切换为文字状态，详见下文。 |
|  | 如左图所示，为今日官俸已经领取的界面显示。  特别的，官俸的领取次数每天0点重置，不同官职每天可领取的官俸数量从配置读取。 |
|  | 如左图所示，为官职已经达到最高等级之后的界面显示：  原来显示战功详情的位置以文字显示：您已达到最高官阶。 |

### 3.2官职名称与颜色定义

|  |  |
| --- | --- |
| 官职名称 | 颜色定义 |
| 新兵 | QUALITY\_WHITE = 255 |
| 勇士 | QUALITY\_WHITE = 255 |
| 伍长 | QUALITY\_GREEN = 223 |
| 什长 | QUALITY\_GREEN = 223 |
| 百夫长 | QUALITY\_GREEN = 223 |
| 千夫长 | QUALITY\_GREEN = 223 |
| 校尉 | QUALITY\_BLUE = 154 |
| 都尉 | QUALITY\_BLUE = 154 |
| 司马 | QUALITY\_BLUE = 154 |
| 郡守 | QUALITY\_PURPLE = 241 |
| 侍郎 | QUALITY\_PURPLE = 241 |
| 大夫 | QUALITY\_PURPLE = 241 |
| 上大夫 | QUALITY\_PURPLE = 241 |
| 亚卿 | QUALITY\_PINK = 253 |
| 上卿 | QUALITY\_PINK = 253 |
| 将军 | QUALITY\_PINK = 253 |
| 上将军 | QUALITY\_PINK = 253 |
| 大将军 | QUALITY\_PINK = 253 |
| 相国 | QUALITY\_ORANGE = 116 |
| 至尊 | QUALITY\_RED = 22 |

### 3.3官职的晋升规则

1. 玩家在游戏内击杀其他角色之后会获得固定数量的战功，战功为数值类道具。
2. 每天可以获得的战功数量有上限，通过配置限定，每日0点重置。达到每日上限之后，击杀其他角色将不会再获得战功。
3. 战功累计到一定的数值之后自动晋升为下一个官职，同时下一个官职的战功所需数量需要从0开始计数，已经累积的战功数量将会清空。
4. 不同的官职可以每天领取一次绑定元宝奖励，奖励数量从配置读取。每日0点重置领取次数。.
5. 特别的，如果今日的官俸尚未领取的状态下发生了官职的晋升，则对应的官俸奖励也应该更新为晋升后的官俸奖励。但已经领取的官俸奖励，即使今日发生了官职的晋升，也不会再去补发。

### 3.4官职的场景展示

|  |  |
| --- | --- |
|  | 如左图所示，角色在场景中的头顶依次显示内容为：   1. 血条 2. 角色名称 3. 行会名称 4. 官职名称，特别的，官职名称的文字颜色需要与其官职匹配，详见上文定义。 |

## 流程图

