

# Hi-Fi Rush 成就系统

## 概述

成就系统允许玩家在游戏中解锁成就和平台上的成就（如 Steam）。当满足成就的条件时，会在游戏服务器上解锁。

成就系统支持以下类型的成就：

## 基本成就

*解锁逻辑：*

- 成就使用 1 条或多条规则来确定是否应解锁成就。
- 规则使用多个游戏统计信息之一来跟踪其完成情况。
- 统计值相加，并与规则目标值进行比较。
- 如果总和值大于目标值，则规则完成。
- 完成所需数量的规则后，成就将解锁。

*获得/解锁：*

- 可以获得成就分数。
- 可以获得奖励。

*UI：*

- 显示解锁通知。
- 有标题和说明。

## 连续成就

例如：1) 杀死 10 个机器人，2) 杀死 200 个机器人

*解锁逻辑：*

- 等级按顺序解锁，一旦所有等级完成，连续的一组成就会标记为已解锁。

*UI：*

- 显示解锁通知。

- 有标题和说明。
- 描述中的标记将替换为活动层的目标值。
- 在菜单中，如果所有层都已完成，则显示当前处于的层或是最后一层。

## 成就等级

处理连续成就的单个层的解锁的成就，只能是单个连续成就的一部分。

*获得/解锁:*

成就使用 1 条或多条规则来确定是否应解锁成就。

规则使用多个游戏统计信息之一来跟踪其完成情况。

统计值相加，并与规则目标值进行比较。

- 如果总和值大于目标值，则规则完成。
- 完成所需数量的规则后，成就将解锁。

*UI:*

- 显示解锁通知
- 使用拥有分层成就的标题和描述。

## 收藏成就

例如 PS4 奖杯系统的白金奖杯

*解锁逻辑:*

成就跟随 1 个或多个成就和/或成就等级。

解锁所有跟随的成就后，收藏成就将解锁。

*获得/解锁:*

可以获得成就分数。

可以获得奖励。

*UI:*

- 显示解锁通知。
- 有标题和说明。

# 成就逻辑

基本成就类型使用一组规则来控制解锁逻辑。

成就规则使用游戏统计信息来了解它是否应该解锁。规则可以指定要求和并与目标值进行比较的 1 个或多个统计信息。如果统计数据的总值大于或等于目标，则规则已完成。

成就可以有 1 条或多条规则，这些规则的目标数量需要完成才能解锁。

默认情况下，成就也可以隐藏。如果默认情况下隐藏，则可以将一组规则定义为显示条件。

成就也可能失败。失败条件还使用规则系统来定义成就的失败方式。一旦不再满足失败规则，成就将被重置。

解锁成就后，可以授予以下内容：

- 奖励。
- 成就分数。

成就可以标记为“需要声明”。设置此设置后，一旦满足解锁条件，成就将变得可领取。一旦领取，成就将被完全解锁，所有奖励、分数等都将被授予。

