

精英化系统

系统的目标

- 允许玩家将干员提升到更高级别
- 解锁与提升干员的属性和技能
- 消耗一定量玩家的资源，进而增加游戏时长
- 给予玩家战力大幅提升的正反馈
- 增加操控角色的战略性

概述

精英化系统是明日方舟养成系统中的一部分，消耗玩家的游玩时间，增加养成目标，提高养成体验。

明日方舟内的干员分为六个星级，由一星至六星，星级定义了干员在游戏内的强度最大可达上限，星级越高，强度上限越高，消耗游戏时长越久。作为养成系统的一部分，精英化系统可以对玩家的养成速度做出一定限制，使玩家在一定时长范围内只能到达那个等级区间的上限，而不能到达游戏全局等级上限，可以控制处于前期的玩家的发育，也可以使处于后期、资源溢出的玩家做出一定的消耗资源。在养成系统的基础上，精英化系统拥有更进一步的专属材料，无法在其他关卡中获取，这一部分专属材料可以稳定拉长游戏时间。

精英化和星级

概述

精英化是养成系统的一部分。所有干员都需要进行养成，而精英化是**大部分**高星级干员的养成进度限制功能。

精英化

对于所有干员，精英化之后会：

- 提高属性上限
- 解锁新的天赋

- 解锁新的技能
- 提高部署费用

星级

每位干员基于星级的不同，精英化的条件也不同。星级越高，精英化条件越复杂，即消耗时长越多，强度提升更多。

1、2星级的干员无法进行精英化，天然限制了最高属性，较低的属性不适用大多数关卡，但可以帮助资源匮乏的前期玩家快速成型队伍，便于养成。

3星级的干员可以进行一次精英化（精一），仅需消耗前期最易得的游戏货币，3星干员的属性值在消耗前期获得的资源后可以平稳帮助玩家通关，并且促进玩家对养成系统的认知。

从4星级开始的干员都可以进行两次精英化（精一、精二）。从4星以上的干员开始，养成都需要消耗大量资源，对应游戏中期开始的长期养成线，此时会出现大量的材料要求，而玩家的每日获取材料上限受到体力系统（理智）的限制，可以促进玩家对于体力的消费，此时可以售卖能够增加每日资源获取量的月卡，多出的获取上限可以加速玩家的发育，但也会过快消耗游戏内容，需要进行内容补充。

5、6星的干员会比4星干员消耗额外的专属材料“芯片助剂”，这一部分可以再次进行额外消耗。

需求和目标

- 允许玩家将干员提升到更高级别
- 解锁与提升干员的属性和技能
- 消耗一定量玩家的资源，进而增加游戏时长
- 给予玩家战力大幅提升的正反馈
- 为干员养成系统的曲线添加波点
- 增加操控角色的战略性

精英化系统消耗

- 干员精英化后，无法退回到精英化前
- 消耗的材料无法返回
- 干员会被永久精英化，无法再次获取非精英化的相同干员
- 新获取的相同干员不会影响精英化等级

系统流程

1, 2星干员

无法精英化，UI处点击后显示“当前角色已达最大精英阶段”

3星干员

可以精英化一次。

未精英化时，UI处点击后显示所需的材料。

精英化一次后，播放动画，并且干员的属性变动。

4星及以上干员

可以精英化两次。

未精英化时，UI处点击后显示所需的材料。

精英化一次后，播放动画，并且干员的属性变动。

精英化两次后，播放动画，干员的属性和外观都会变动，并且解锁部分干员密录（剧情系统）。

可用性条件

干员的精英化只在特定条件下可以进行。通过规划干员的能力，策划可以决定精英化系统的设置与否。

- 干员达到当前阶段满级
- 玩家有足够的必要资源
- 干员未达到最大精英化阶段

以上条件必须全部同时满足。

每个条件的连接应该用AND，而非OR。

不允许有NOT的出现。

玩家体验

概述

精英化系统可以分为三层，每层都与系统产生的不同活动相关联，实现不同目标。

基础层

精英化系统的UI不会在前期流程中突出展示。当玩家将干员升至当前阶段满级时，会提示继续精英化以提升等级。玩家到达一定进度后一定会见到此UI。主要目的是展现精英化系统的作用，能够提升属性。

中间层

随着上场干员强度的增加，精英化所需的材料也会增加。部分强力干员的关键天赋和技能都被制作到靠后的阶段，达到阶段需要消耗大量材料，可以有效延长游玩时间。

末期层

玩家的材料大部分情况已经可以保证新获得的干员立刻精英化并上手使用，此时需要更多的限制手段来延长干员的养成线。基于此需求出现专精系统。

玩家获得

提升精英化阶段后给予玩家的反馈

- 干员属性提升
- 干员等级上限提升
- 播放干员精英化动画（如果干员为精二，此时会更换皮肤）
- 提升技能等级上限（精一四级，精二七级以及专精系统）
- 改变干员攻击范围（四星以上干员精一）
- 解锁模组系统（精二60级）
- 干员消耗费用增加