# 开箱表现与设置

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 日期 | 内容 | 作者 |
| 1.0 | 2025/3/4 | 设定主界面的开箱表现方式和开箱设定 | MC |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[开箱表现与设置 1](#_Toc16412)

[一、 设计目的 2](#_Toc17046)

[二、 系统概述 2](#_Toc125)

[三、 实现目的 2](#_Toc22838)

[3.1开箱的表现形式 2](#_Toc12399)

[3.2开箱获取装备后的情况定义 4](#_Toc31878)

[3.2.1装备&道具详情页定义 4](#_Toc300)

[3.2.2开箱过程定义 5](#_Toc24041)

[3.2.3点击装备图标后的详情页显示 6](#_Toc22356)

[3.3宝箱升级操作设定 8](#_Toc3363)

[3.3.1 宝箱的操作定义 8](#_Toc21168)

[3.3.2 宝箱设置界面 9](#_Toc9607)

[3.3.3 宝箱升级界面 10](#_Toc31033)

[四、 流程图 12](#_Toc13680)

## 设计目的

1. 设定主界面的开箱表现方式和开箱操作设定。
2. 提供一个游戏内的特色玩法模块。

## 系统概述

1. 对主界面的开箱方式进行设计，借鉴现在的开箱like游戏，通过玩家在游戏内获取开箱次数的方式直接开箱子获取装备。
2. 箱子作为装备的大量获取来源，开箱获取的装备带有等级和职业限制，通过当前角色的等级来确定当前可以开出来的装备等级，并通过不同等级中装备的品质几率配置来最终确定所获得装备的品质以及属性。
3. 针对每一个等级段的装备，只配置最低品质的装备属性，通过品质系数的方式来确定最终所随机到的装备的基础数值。
4. 箱子本身可以进行升级操作，升级之后箱子开箱数量还有可开出的装备品质几率均会有所提升。
5. 通过箱子开启获得的装备均不会进入角色包裹，且如果玩家在开出装备之后没有进行对应的操作（回收or穿戴），则会一直保存装备的开启状态，即使重新登录也要自动弹出上次离线前的开启结果状态。

## 实现目的

### 3.1开箱的表现形式

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 如上图的红框区域，即为常驻的开箱玩法模块表现形式：   1. 该宝箱为一个可以点击的按钮，点击之后随机获取装备。 2. 宝箱按钮上会显示宝箱的数量，如果宝箱数量为0，则点击按钮之后给出飘字提示：宝箱数量不足！反之，则进行开宝箱的操作。 3. 每天开箱次数有上限设定，上限可以通过付费途径进行提升。 |

### 3.2开箱获取装备后的情况定义

#### 3.2.1装备&道具详情页定义

|  |  |
| --- | --- |
|  | 如左图所示，为游戏内点击道具图标之后详情页的最长形态：   1. 装备才会有各种属性的展示，前期不会出现套装，但需要预留套装的显示区域，如果过长，则可以将套装效果的区域做成可上下拖动的。 2. 只有装备才有是否穿戴标志的显示。   说明：装备详情页就按照现有模板的显示即可，此处只是为了定义不同属性的展示区域。 |
|  | 如左图所示，为一些特殊的类装备道具的详情页内容，如宝石或者宠物装备这种。 |
|  | 如左图所示，为通用道具的详情页内容。 |

#### 3.2.2开箱过程定义

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 如上两图所示，为点击or自动开箱子之后，获得装备的界面表现：   1. 装备图标上需要有战力升降的箭头表示；同时需要显示装备的等级、品质、职业（如果不好处理，则只显示装备图标即可）。 2. 特别说明：如果是只有一件装备，则在图标展示之后停留0.5秒，自动弹出对应装备的详情页对比。 3. 一次性开出多件装备的情况下，不会自动弹出装备详情页，需要玩家手动点击。 4. 点击一键回收可以直接将当前装备进行回收操作。 |

#### 3.2.3点击装备图标后的详情页显示

|  |  |
| --- | --- |
|  | 如左图所示，如果角色当前槽位上并没有穿戴装备，则在获得新的装备时，仅需要显示该新获取装备的详情页即可。 |
|  | |
|  | |
| 如上两图所示，为点击开箱所获得装备的图标之后所弹出的对比详情页信息：   1. 如果角色当前身上尚未穿戴对应装备，则只需要显示新获得的装备详情页即可。 2. 如果已经穿戴了装备，则需要把已穿戴（左侧显示）和新获得（右侧显示）加上“穿戴中”和“新获得”的字样加以区分，同时，新获得的装备具有操作按钮{穿戴&回收}。 3. 需要在新获得的装备详情页上显示战力的提升或者下降的箭头以及对应数值。 | |

### 3.3宝箱升级操作设定

#### 3.3.1 宝箱的操作定义

|  |  |
| --- | --- |
|  | 如左图所示，在宝箱按钮的下方依次显示：   1. 设置按钮：点击之后可以打开设置界面，详见下文描述。 2. 数量增减按钮：用来控制宝箱每开一次可以同时获得多少装备的设置。 3. 等级按钮：按钮上会显示当前宝箱的等级，点击按钮可以打开宝箱升级界面。 |
|  | |
| 如上图所示，在宝箱按钮的下方依次显示：   1. 自动按钮：点击之后可以打开设置界面，详见下文描述。 2. 数量增减按钮：用来控制宝箱每开一次可以同时获得多少装备的设置。 3. 等级按钮：按钮上会显示当前宝箱的等级，点击按钮可以打开宝箱升级界面。 | |

#### 3.3.2 宝箱设置界面

|  |  |
| --- | --- |
|  | 如左图所示，为点击“加速”按钮之后所弹出的设置界面：   1. 标题：开箱设置。点击关闭按钮可以关闭界面。 2. 基础设置：共有三个勾选条件{装备品质、装备等级、职业限制}，默认勾选品质，满足勾选条件的装备会保留。 3. 高级设置：共有4个勾选条件如图所示，默认勾选前两个，用于在自动开箱过程中停止自动操作的设定。 4. 回收设置：默认勾选，不满足基础设置和高级设置的装备从宝箱中获取之后将会自动回收。 5. 特别说明：设置功能即为自动开箱的功能，功能一旦开启只要打开了设置界面并保存宝箱就会自动开启，不需要玩家点击宝箱手动开。每次上线默认宝箱是不会自动开的，需要玩家点击设置按钮。 6. 该设置仅针对开箱子这个途径，不对其他获取装备的途径生效。 7. 点击“保留设置”按钮或者关闭按钮均为保留操作，关闭界面，开始自动开箱。 |

#### 3.3.3 宝箱升级界面

|  |  |
| --- | --- |
|  | 如图所示，为点击等级按钮之后所弹出的宝箱升级界面：   1. 界面标题：宝箱升级，点击关闭按钮可以关闭该界面。 2. 升级档次以及升级内容如图所示，第一阶段装备分为8中品质，后面的几率为开出对应品质装备的几率。 3. 开箱上限即为开一次宝箱最多能开多少个宝箱的数量上限。默认每次上限设置为最高，但玩家可以手动调整。 4. 升级耗时，用来展示宝箱升级所需要的时间；升级消耗用来展示宝箱当前升级所需要消耗的物品和数量（数量不足时用红色显示）。 5. 升级按钮：点击之后，如果满足消耗条件，则进入升级中状态；反之则弹出通用的道具不足提示框。 |
|  | 如左图所示，为升级中状态，与上图的区别在于：   1. 此处的升级耗时将开始倒计时的显示。 2. 加速消耗：用来显示跳过倒计时所需要的道具数量，该数量随着倒计时的变化而变化，通过，每分钟需要多少个道具来进行动态计算。 3. 加速按钮：点击之后消耗道具进行时间的减少，如果道具数量不足，则弹出通用的物品不足提示框。 |
|  | 如左图所示，为通用的物品不足提示框：   1. 提示框文字内容如图所示，点击关闭按钮或者取消按钮直接关闭该提示框。 2. 点击确定按钮则跳转到对应的功能界面。 |

## 流程图

