**提示相关**

**更新日志**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **更新日期** | **行为人** | **更新内容** |
| V0.1 | 2021-12-09 | 周子福 | 【提审版本】思路确定、设定初版 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**文档版本规范**

版本号初定V0.1，每一修改递进0.01，审核后定版为V1.0，即其他部门首次接到的文档一定为V1.0，定版后更新在版本号递进0.01

**文档文字对应设定**

|  |  |
| --- | --- |
| **文字** | **表示** |
| 黑色 | 确定处理的部分 |
| **~~划掉~~** | 暂不处理的部分 |
| 黄底 | 本次更新的部分 |
| **红色** | 重点注意的内容 |
| *倾斜* | 解释说明的内容 |

目录

[1. 设计目的 2](#_Toc90647196)

[2. 系统简介 2](#_Toc90647197)

[3. 数据库相关 3](#_Toc90647198)

[4. 具体界面 4](#_Toc90647199)

[4.1. 通用奖励弹窗 4](#_Toc90647200)

[4.2. 特写奖励弹窗 6](#_Toc90647201)

[4.3. 飘字提示 9](#_Toc90647202)

[4.4. 宝箱采集 10](#_Toc90647203)

[4.5. 服务器提示 11](#_Toc90647204)

[5. 美术需求 11](#_Toc90647205)

# 设计目的

1. 优化提示，增强玩家获取感以及道具消耗的反馈

# 系统简介

1. 通用奖励提示：获得奖励时弹出通用奖励弹窗
2. 特写奖励提示：获得特殊奖励时，播放对应的动画——是否特殊奖励需要提供配置
   * 当前版本仅战斗结算、采集奖励会播放特写奖励动画，其他功能获得奖励都走通用奖励弹窗
3. 飘字奖励提示：界面右上角处显示，仅显示文本提示
4. 服务器提示：服务器的拦截提示
5. 采集动画：采集对象时播放对应的采集动画
   * 采集不同对象时，采集动画不同——采集动画需要提供配置

# 数据库相关

暂略

# 具体界面

## 通用奖励弹窗

图片包含 地图

描述已自动生成

1. 弹窗动画：

图片包含 桌子, 项目, 蛋糕, 游戏机

描述已自动生成

* + 先弹出奖励弹窗，再一个个弹出奖励图标
    - 每个图标弹出来的时长大致0.35秒，下一个图标在上一个图标开始弹出时延时0.2秒弹出来——弹出时长、延迟时长视实际效果调整
    - 弹出奖励图标的过程中点击屏幕，跳过弹窗动画，直接展示奖励结果
  + 图标弹出来后，做小范围的浮动效果——浮动效果参考轮回功能
    - 弹窗动画播放结束后，点击弹窗外的空白区域关闭弹窗
  + 弹窗大小固定，奖励列表自适应居中对齐
    - 奖励列表每行最多5个道具
    - 奖励默认展示区域最多展示2行加第3行一点点的范围
    - 当奖励数量超过奖励列表展示区域，奖励列表能够上下滑动

1. 奖励排序优先级：品质（红橙紫蓝绿白）＞装备（法宝＞饰品＞其他部位）＞道具（功法＞丹药＞宝箱＞其他）＞等级（高＞低）＞ID（大＞小）

## 特写奖励弹窗

图片包含 室内, 桌子, 汽车, 蓝色

描述已自动生成

1. 特写动画：当前版本特效动画仅在宝箱采集获得道具时播放
   * 特写奖励会从宝箱所在位置移动指定的位置，并且在移动过程中从小变大
   * 特写奖励移动时，奖励会带着拖尾特效
   * 当特写奖励都就位后，非特写奖励通过飘字提示展示出来——飘字样式详见[4.3飘字提示](#_飘字提示)
     + 就位后，特效奖励会做小范围的浮动效果——浮动效果参考轮回功能
   * 所有特写奖励就位后，点击空白区域，所有的奖励汇聚到一个点，化为光效飞向背包图标的开口区域

图片包含 照片, 桌子, 挂, 双

描述已自动生成

* + - 背包的图标需要保证背包开口朝向一致
  + 当背包所在的菜单栏是合拢状态时，光效直接飞到菜单栏位置即可

图片包含 桌子, 室内, 电脑, 笔记本

描述已自动生成

1. 特写奖励展示：特写奖励根据数量居中自适应，一行特写奖励最多5个
   * 特写奖励有多少行就展示多少行
   * 特写奖励达到指定位置后，在奖励上层播放特效
     + 类似于这种卡通人物

       低可信度描述已自动生成
2. 特写奖励判断：指配置了获取特写的道具，该字段当前配置在道具表，建议将该字段修改到掉落集表内
   * 当前版本只有两个地方会用到特写奖励字段：战斗结算、宝箱采集奖励
     + 战斗结算时，奖励道具的获取特写配置为是时，该奖励会放大特写展示
     + 宝箱采集后，奖励道具的获取特写配置为是时，播放特写奖励
3. 特写奖励排序优先级：品质（红橙紫蓝绿白）＞装备（法宝＞饰品＞其他部位）＞道具（功法＞丹药＞宝箱＞其他）＞等级（高＞低）＞ID（大＞小）

## 飘字提示

图片包含 桌子, 照片, 项目, 游戏机

描述已自动生成

1. 飘字文本格式：道具名称+数量增减——示意图写反了
2. 所有的飘字文本右对齐
3. 飘字列表每次展示的条目熟练最多暂定为5个——条目数量需要提供配置
   * 当条目数量大于最多数量时，则上一次的条目展示播放结束后，再播放下一次的条目展示，知道所有条目都播放完毕
   * 当条目未播放完毕时退出游戏，重登后不用再播放该展示
   * 该展示只是展示用的，实际上奖励都已经进入背包了
4. 单条条目展示过程：
   * 条目从透明到实化，同时条目从左向右侧匀速移动——移动速度、移动距离根据实际效果调整
   * 下一条目在上一条目开始出现后延迟0.3秒出现——延迟时间需要提供配置
   * 条目移动到右侧停留0.8秒后，条目从实化变回透明——停留时间根据实际效果调整
5. 飘字层级提示是最高层级

## 宝箱采集配置

电脑游戏画面

低可信度描述已自动生成

1. 宝箱采集分为两个阶段：场景上先播放角色的采集动作，动作结束后播放宝箱采集提示
2. 宝箱采集提示：判断玩家获得的奖励是否包含特写奖励
   * 是，则播放特写建立弹窗
   * 否，则仅播飘字提示即可
3. 宝箱采集配置：
   * 触发执行：读条执行
   * 新增配置：触发动作
     + 该字段可配置为空，配置为空时，触发执行时不播放任何动作
     + 当配置触发动作时，先播放触发动作再执行后续触发效果
       - 当触发执行配置为直接触发时，触发动作只播放一遍
       - 当触发执行配置为读条触发时，读条期间重复播放触发动作，并且在读条时长结束后直接结束动作播放，不管动作是否播放结束
   * 新增配置：获得道具提示类型
     + 通用提示：获得道具时通过奖励弹窗展示
     + 特写提示：获得奖励时播放特写奖励提示

## 服务器提示

1. 服务器提示即原本的提示

电脑萤幕画面

描述已自动生成

# 美术需求