宝石

# 系统介绍

1. 宝石在锻造的第二页签；
2. 宝石提升顺序按照顺序武器-武器-头盔-衣服-项链-手镯-手镯-戒指-戒指-武器的顺序循环提升；
3. 宝石是用来提升当前装备槽属性，提升战斗力的；
4. 每个部位初期有四个可激活位，前一个提升到10级自动开启下一个宝石可激活位，每个装备槽，可激活位最多可以镶嵌40个宝石；
5. 三职业角色各走一套宝石系统，玩家可自由选择角色进行宝石等级提升（但提升装备槽位置的顺序是固定的）；
6. 提升宝石需要宝石碎片；
7. 主要产出包括：日常副本、副本挑战、成就历练、商城、活动等；
8. 红点提示：任何一个角色满足宝石升级条件，锻造图标显示小红点，锻造内的宝石页签显示小红点，满足升级条件的角色头上显示小红点；

# 系统界面介绍



1. 锻造标题
2. 三职业角色选择界面，选中有选中框提示，当前背包宝石碎片数量满足升级条件，角色头上有小红点，宝石碎片数量满足哪个角色宝石升级，哪个角色头像上显示小红点；
3. 选中角色的已镶嵌宝石总战斗力只和的显示；
4. 当前默认选中的装备槽位置，有选中框提示，选中框按跟镶嵌顺序走；
5. 已激活的宝石等级，和已激活宝石增加的属性值；
6. 未选中的装备槽，在装备槽右上角显示当前宝石总等级，数字颜色与强化、注灵、精炼做区分；
7. 未激活的宝石状态，呈灰色状，并显示未激活；
8. 当前装备槽升级宝石需求碎片数量在后面，分号前面显示背包内拥有的宝石碎片数量，满足条件数字显示为绿色，不满足条件数字显示为红色；
9. 宝石等级提升按钮，满足条件时自动提升当前装备槽宝石位置等级，不满足条件时，弹出获取道具界面；
10. 宝石页签，选中后有选中效果；
11. 返回按钮，点击后返回主界面

## 获得材料（获取道具）界面



1. 获取道具界面；
2. 材料不足，通过以下方式获得；
3. 宝石碎片图标、名称、单价；
4. 调节购买数量，总价随购买数量变化而变化；
5. 充值和购买按钮，充值直接弹出充值界，

* 购买按钮，当购买的物品总价＞身上拥有元宝数，提示元宝不足；
* 购买按钮，当购买的物品总价≤身上拥有元宝数，直接购买道具，并且发放到背包；

# 数值需求

1. 每个部位基础属性；
2. 升级消耗宝石碎片数；
3. 升级增加属性；
4. 升级增加战斗力；
5. 宝石碎片单价；

# 美术需求

1. 宝石界面；
2. 获得道具界面；