**水晶强化文档**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本号** | **完成人** | **完成时间** | **完成内容** |
| **1.1.0.0** | 彭京鑫 | 2017/1/12 | 创建文档 |

# 前言

## 设计目的

### 增加水晶强化系统。

# 水晶强化系统规则

## 说明

* 新增水晶强化系统，共3个主要功能模块：水晶属性置换，水晶升级，水晶属性重置。
* 水晶属性置换，可以自由设定水晶的元素属性。
* 水晶升级，可以给水晶升级，增加玩家二级、三级属性，最高5级。
* 水晶属性重置，可以重新随机水晶的属性。
* 水晶强化系统在45级开放，强化道具为奥谧水晶，获得方式为45级支线任务获得。
* 在只有装备水晶的情况下，水晶强化的属性才会生效。
* 水晶置换消耗钻石公式：20\*2^系数

## 界面

### 

* **水晶升级**
* 水晶初始为1级，每次升级会获得增加一条2级或3级属性，增加的2级或3级属性随机生成，水晶最高为5条属性。
* 生成的属性有5级，分为白绿蓝紫红5个等级，生成的属性等级和该属性的显示颜色一致。
* 每个属性等级有属性生成区间，列如紫色物理攻击，生成区间为300-330.
* 水晶生成的属性可以重复。
* 水晶升级需要消耗水晶碎片和金币。
* 水晶碎片不足弹出文字提示：“水晶碎片不足，请前往购买”
* 金币不足弹出文字提示：“金币不足”
* 水晶升级有成功率，等级越高，成功率越低。
* 水晶升级成功和升级失败都要有界面特效。
* 水晶升级所生成的属性等级最高为蓝色。
* **属性置换**
* 这里属性显示同实时水晶属性。
* 可以对单条属性进行锁定/解锁的操作。
* 锁定的属性不会进行置换。
* 最多锁定当前属性条数-1的属性。
* 点击置换后，没有被锁定的属性会重新随机生成属性。
* 每多锁定一条属性，则置换的所消耗的钻石就会增加。
* 属性随机生成的概率需要进行配置。
* 置换成功要有界面特效，特效效果为属性区刷新的效果。
* 钻石不足时弹出提示：“钻石不足”。
* 在锁定超过规定条数的属性时，弹出文字提示“超过规定锁定数目”
* **~~元素重置~~**
* ~~~~
* ~~美术可以规划下这个界面，如果没有好的方案，左侧放一张奥谧水晶的平面美图~~
* ~~水晶在获得时默认为地5风5属性。~~
* ~~可以对元素属性后面的+ -号进行操作，左侧元素格会有相应的界面表现。~~
* ~~假如填充的元素数已经达到10格，再进行+的操作，则弹出文字提示“元素数恒定为10”~~
* ~~元素数恒定为10，不满足这个数则无法进行重置。~~
* ~~每天可以重置水晶元素5次，第二天刷新。~~
* ~~每次重置费用叠加，第二天清零。~~

## ~~数据配置~~

* ~~所有2级、3级属性共5级的属性数值区间。~~
* ~~水晶每级升级成功率。~~
* ~~水晶升级消耗。~~
* ~~水晶锁定属性消耗。~~
* ~~水晶重置消耗。~~