**符文系统文档**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本号** | **完成人** | **完成时间** | **完成内容** |
| **1.1.0.0** | 彭京鑫 | 2016/12/2 | 创建文档 |

# 前言

## 设计目的

### 增加符文系统。

# 符文系统规则

## 说明

* 新增符文系统，在背包界面中查看。
* 符文根据效果分为3种：攻击符文，防御符文，辅助符文。
* 不同的符文对应不同的符文位置。
* 符文可以根据掉落、商城获得。

## 界面

### 

* 在背包界面新增一个符文页签。
* 如效果图所示，左边为符文装备区，右边为符文背包区和下方的符文合成按钮。
* 符文装备区为分6个符文装备位置以及下方的符文属性展示。
* 6个符文装备位置分别对应不同的符文。
* 1、2号位置对应攻击类符文。
* 3、4号位置对应防御类符文。
* 5、6号位置对应辅助类符文。
* 符文属性展示显示已装备符文增加的属性。
* UI：装备位底框颜色不相同，按类型区分颜色，符文类型颜色也不相同，请参考LOL符文系统。
* 
* 点击装备的符文会弹出符文Tips，Tips除了物品属性之外，还有卸下的按钮，同已装备Tips。
* 右侧的符文背包区显示规则和排列规则和背包相同。
* 符文不在背包内显示，只在符文背包里显示。（待议）
* 相同类型相同等级的符文可以堆叠。
* 点击符文背包内符文，弹出符文Tips，有合成按键，点击合成弹出合成界面（合成界面需要新做一个）。
* 
* 点击符文合成时判断点击的符文等级，小于4级符文则不显示标红的ICON以及提示文字。
* 点击合成时若低级符文数量不足3个，则弹出文字提示：“符文数量不足”
* 合成大于等于4级符文时，显示幸运星ICON（右下角显示数量），同时显示标红的提示文字。
* 合成大于等于4级符文时，除了需要判断低级符文数量是否满足3个，还要判断幸运星是否符合合成数量，不满足则弹出文字提示：“幸运星不足”
* 符文可以合成，合成规则为同级3个合成一个高一级符文。
* 符文最高10级。
* 4级以上符文合成需要消耗物品-幸运星，4-6级需要消耗1个，7-9级需要消耗2个，10级需要消耗4个，合成概率为100%。

## 配置

* 符文一共分为攻击类、防御类、辅助类3种。
* 攻击类一共3个符文，增加物理攻击、增加精神、增加敏捷。
* 防御类一共3个符文，增加物理防御，增加魔法防御、增加生命
* 辅助类一共2个符文，增加回复、增加魔法。
* 符文增加的是2级属性，效果同装备相同。
* 符文一共10级。
* 符文可以出售。
* 符文配置在item表中，新增符文类型以及符文种类，可堆叠。
* 需要消耗的物品ID和需求等级、数量配置在脚本中。