# 锻造室功能

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 日期 | 内容 | 作者 |
| 1.0 | 20230818 | 设定合成系统的基础操作流程和规则 | 马超 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[锻造室功能 1](#_Toc14053)

[一、 设计目的 2](#_Toc26177)

[二、 系统概述 2](#_Toc5535)

[三、 实现方案 2](#_Toc20642)

[3.1 功能入口 2](#_Toc32759)

[3.2 合成功能界面布局 3](#_Toc24013)

[3.2.1 可合成道具为空的界面显示 4](#_Toc6654)

[3.2.2 有选中物品未放置的界面显示 4](#_Toc22723)

[3.2.3 放入一个物品时界面显示 5](#_Toc9497)

[3.2.4 放入2个物品时界面显示 6](#_Toc15895)

[3.2.5 合成手续费不足的显示 6](#_Toc29004)

[3.3 合成结果显示 7](#_Toc13457)

[四、 流程图 9](#_Toc3530)

## 设计目的

1. 提供游戏内具有合成玩法的道具一个统一的操作界面。
2. 提供游戏内藏品的一个进阶和消耗途径。

## 系统概述

1. 角色达到一定等级之后，在角色的主界面功能区UI上会出现“合成”的功能按钮，玩家可以随时进行合成操作。
2. 合成功能目前统一的合成方式为2合1，后续会依据功能开发进度增加3合1或者4合1的合成模式，所以会在功能界面预留切换页签的操作空间。
3. 合成的操作方式流程为：选择要合成的道具---将道具放入合成区域的槽位---所有槽位放满---所需手续费满足---开始合成---结果展示。
4. 需要支持的一点是，如果从角色包裹中对应的道具详情页上“合成”按钮点击后的跳转，则需要直接跳转到对应的操作界面。
5. 所有道具的合成均具有成功几率的设定，成功几率依据不同的道具和不同的合成品质会有不同的配置。
6. 若合成成功，则会弹出合成结果；若合成失败，没有一个得到的物品时，则会显示一个空的结果展示界面。
7. 前期装备的合成分为普通装备的合成和藏品装备的合成，规则统一，但二者是两个操作界面，藏品装备的合成需要额外的界面效果包装来掩饰数据延迟。
8. 只有非穿戴中的装备或者藏品装备才能参与合成。

## 实现方案

### 3.1 功能入口

角色到达配置等级之后，功能按钮区域会出现“合成”的功能界面，可以直接在主UI界面打开合成功能。

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，在主界面的功能按钮区域会在达到对应等级之后显示“合成”功能按钮。 |

### 3.2 合成功能界面布局

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，默认打开该功能界面是没有选中物品的。   1. 界面上方为通用的界面控件{返回按钮；功能名称；持有金币数量；持有游戏代币数量；规则说明} 2. 界面左侧上方有两个下拉的选择框（“品质选择”和“等级选择”），默认选择为“所有物品”，“品质选择”下拉选项有{所有物品；红色品质；橙色品质；粉色品质；紫色品质；蓝色品质；绿色品质；白色品质}，“等级选择”下拉选项有{所有等级；X等级以上...}。下拉选项一旦选择了之后，会对左侧包裹中的道具按照对应条件进行显示。 3. 左侧的包裹为可上下拖动的包裹，包裹格子数量同角色的包裹数量相对应。该包裹中仅仅展示能进行合成的道具，并按照所配置的道具的优先值进行排序。 4. 界面右侧为合成的操作区域，该区域依据所操作阶段不同有不同的展示内容，当前界面为打开该功能界面没有选中任何道具目标时的界面状态。 5. 一共有2个空的槽位用来放置需要合成的道具，只有能一起合成的道具才能一起放在2个槽位上，界面下方的槽位纯展示特效过程用。 6. 若槽位上没有放置任何物品，则界面下端显示文字：请在左侧包裹中选择需要合成的物品。 |

#### 3.2.1 可合成道具为空的界面显示

若当前玩家没有任何可以合成的道具或者所筛选的品质下没有可以合成的道具，则界面显示如下：

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，左侧包裹为空，则右侧的界面下方文字显示为：当前包裹中没有可以合成的物品。 |

#### 3.2.2 有选中物品未放置的界面显示

如果左侧包裹中有已经选中的物品但尚未放置到右侧的合成槽位上时，则界面显示如下：

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，所选中的物品边框变为选中状态，同时界面右侧下方显示为：   1. 文字显示为：提示：可以选中左侧道具然后放入右侧槽位中，也可以一键自动放入 2. 一键放入按钮；点击一键放入按钮之后，可以将和当前选中的物品可以合成的物品自动放入，详见下节所述。 3. 再次点击已经选中的物品后，会弹出不带任何功能按钮的道具详情页。 |

#### 3.2.3 放入一个物品时界面显示

若在选中物品的状态下，点击右侧的任一槽位，则会自动放置一个物品到对应的槽位。

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，此时界面的状态变化有如下几点：   1. 左侧包裹中，和当前已经放入槽位的道具无法一起合成的道具均为不可选中状态，表现为图标上带有小锁的图标。 2. 右侧操作界面，已经放到槽位上的道具图标上方会显示一个减号的图标，点击之后可以将已经放在槽位上的道具放回左侧包裹，同时界面状态更新为未放置任何物品时的状态。 3. 提示文字变为：提示：需要上方2个槽位均放满左侧包裹中可放入的物品才能合成。 4. 此时点击一键放入，则仍然可以系统自动放入道具。 |

#### 3.2.4 放入2个物品时界面显示

若将2个槽位均放满，则界面显示如下：

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，为成功放满2个道具之后的界面显示状态，界面变化的内容有：   1. 文字显示区域变为了：合成费用；成功几率。 2. 合成费用：从配置中读取合成1次的费用，然后计算出当前所需的合成费用，消耗的货币通过配置决定，会有金币（普通装备合成使用）和龙币（藏品装备合成使用）两种。 3. 成功几率：从配置中读取当前合成档次的成功几率，若失败，则扣除费用和道具；成功，则扣除费用和道具，同时获得一个更高品质的道具。 4. 全部卸下按钮：点击之后可以将当前所有已经放置的道具放回左侧包裹。 5. 开始合成按钮：点击之后判断当前费用是否满足需求，若不满足则弹出对应的提示框，反之则播放特效，弹出合成界面展示界面。 6. 特别的：如果恰好，左侧的选中装备全部放在了右侧槽位上，那么此时左侧包裹中将没有选中的道具，且其他道具仍然处于不可选择状态。 |

#### 3.2.5 合成手续费不足的显示

目前合成手续费主要有金币和龙币两种，若对应货币不足，则会弹出提示框，如下：

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，合成手续费不足时，数字需要用红色显示。  点击提示框的确定按钮，跳转到游戏道具商城界面（暂定）。  点击取消按钮和关闭按钮则直接关闭提示框。 |

### 3.3 合成结果显示

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
| 如上图1所示，为有合成结果小成的弹框界面；图2为有合成结果大成的弹框界面；图3为没有任何合成结果的弹框界面   1. 小成是指按照合成规则，正常的合成出了同等级段高一品质的装备；大成是指按照合成规则，合成出了高一等级段的同品质装备。大成的结果展示界面特效要与小成不同。 2. 结果的界面上需要添加不同的特效效果，大成、小成、失败均要有直观的感受，藏品合成和普通装备合成的特效持续时间需要有差异化，藏品合成的特效时间要适当加长，具体时间待定。 3. 合成结果界面弹出时，需要添加底层的界面遮罩，只有该弹框自动消失或者手动关闭才能操作界面下内容。 4. 弹出合成结果界面后，此时合成界面状态已经切换到了没有选中任何物品时的状态，此时合成出的装备，则自动放回到左侧的包裹中。 |

## 流程图

略。