# 装备系统

## 一、系统概述

玩家通过游戏获得会获得装备，装备可养成。

## 二、系统详述

### 1、分类

装备分为：神器、和普通装备2种类

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 神器 | 普通装备 |
| 使用对象 | 主角 | 英雄 |
| 个数限制 | 若干个，按神器总数量而定 | 限定个数 |
| 收集消耗 | 资源“宝物” | 关卡掉落 |
| 养成消耗 | 资源“宝物” | 资源“金币” |
| 重铸消耗 | 资源“钻石” | 无此功能 |
| 效果类型 | 全局属性效果，如全体英雄秒伤+5% | 所属英雄有效果增益，如秒伤+50点 |
| 效果数量 | 2条 | 1条 |

### 2、神器

神器为主角专属的装备，当玩家在游戏中通关关卡或钻石购买资源“宝物”后，可制作神器。

神器可以通过升级提高属性加成比例，同时也可以使用重铸功能：消耗钻石，返还资源“宝物”来销毁已拥有的神器。

主角转生后，神器保留不变更。

#### a.神器购买

神器购买按照已拥有神器数量使价格递增。每次购买完神器后，随机出下一个神器。所以神器没有没够价格的属性。购买价格为单独的json，按照当前个数递增排序。玩家购买该神器后，会将购买价格储存该神器属性内，以便使用重铸功能时调用。

（CP可选择使用填写json表或使用公式两种方法实现购买价格配置。）

#### b.神器升级

神器购买后，可使用资源“宝物”可以升级。升级消耗配置equips.json表内。

#### c.神器重铸

神器购买后，可选择消耗钻石重铸该神器，调用并返还等额的购买时所消耗的资源“宝物”。重铸价格按照该玩家累计已重铸神器个数递增。与神器购买价格一样，填写在单独json内。

（CP可选择填写json数据表或使用公式两种方法实现重铸价格配置。）

### 3、装备

装备为非主角的其他英雄所拥有的装备，通过通关关卡可获得装备。

装备可通过升级提高属性加成。升级时消耗金币。

主角转生后，所有英雄的装备销毁，重新回到初始化。

#### a.装备所属

每件装备都一一对应所属英雄，所以当已获得英雄后，获得装备则有效果提升；未获得该英雄时，则获得装备没有属性提升，直至获得该英雄。

#### b.装备获得

装备通过通关关卡获得。奖励配置在stages.json的关卡掉落内。

#### c.装备升级

装备升级消耗金币，升级获得该装备的属性提升。升级价格配置在equips.json的等级数据内，每件装备的每个等级价格单独配置。

*综合 以上所述：神器、装备其实本质都是装备，因为所属角色不同，导致神器和装备在购买、升级、属性等各方面略有差异。*