装备养成设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *装备框架重构* | 陈磊 | 2022-8-15 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

## Step1 设计目的

## Step2 设计思路

# 名词注解

# 系统概括

* 装备通用养成功能包括：
  + 强化；
  + 洗炼；
  + 炼化；
  + 晋升；
* 每个功能结果独立计算，功能之间不产生耦合；
* 养成对象必须是实例化装备；



# 强化

## Step1 养成方式

* 消耗材料与货币，有概率提升装备的强化等级；

## Step2 影响范围

* 装备基础属性值；

## Step3 加成公式

* 待数值讨论……

# 洗炼

## Step1 养成方式

* 消耗货币，重生生成装备的附加属性，覆盖原属性；

## Step2 影响范围

* 装备附加属性编号+属性值；

# 炼化

## Step1 养成方式

* 消耗材料和货币，为装备添加新的词缀效果，覆盖原词缀；

## Step2 影响范围

* 装备附加词缀效果；

# 晋升

## Step1 养成方式

* 消耗养成装备、材料和货币，产出一件指定新装备；

## Step2 影响范围

* 无；