装备基础设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 陈磊 | 2020-6-30 |
| V1.1 | *内容增改* | 雷孟侚 | 2020-9-15 |
| V1.2 | *内容修改* | 陈磊 | 2020-11-26 |
| V2.0 | *装备框架重构* | 陈磊 | 2022-8-15 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

## 设计目的

## 设计思路

# 名词注解

* 战斗基础属性：指游戏中的血量、蓝量、攻击、防御相关的属性；
* 战斗特殊属性：指游戏中的暴击、抗暴、伤害减免、伤害提升等扩展属性；
* 词缀：特殊效果的简称，指在游戏中必须满足特定条件时才可生效的独特能力（技能、Buff等）；

# 固定属性

## 编号（ID）

* 定义：该装备对应各配置表的Key值，该信息主要用于装备的生成、显示和养成逻辑；
* 构成；
  + 装备ID；

## 部位

* 定义：仅能划分为1个部位，该信息主要用于角色穿戴装备逻辑；
* 头部：编号值1；
* 衣服：编号值2；
* 腰带：编号值3；
* 鞋子：编号值4；
* 饰品：编号值5；
* 兵器：编号值6；
* 其他：编号值7；
* 构成；
  + 部位编号；

## 显示方式

* 定义：武器部位的装备必须设置1种穿戴显示方式，该信息主要用于武器模型显示逻辑；
  + 背带式：编号值1；
  + 悬浮式：编号值2；
  + 手握式：编号值3；
* 构成；
  + 显示方式编号；

# 动态属性

## 品阶

* 定义：该信息主要用于装备的生成和显示逻辑；
* 构成；
  + 品阶编号；

## 基础属性

* 基础属性：
* 装备的基础属性仅能有1个；
* 属性内容仅包括战斗基础属性；
* 构成：
  + 属性编号 + 属性值；

## 附加属性

* 附加属性：
* 根据装备品质，可包含多个附加属性；
* 属性内容包括战斗基础属性，战斗特殊属性，技能等级加成，功法等级加成等；
* 构成：
  + 属性编号 + 属性值；
  + 属性编号 + 属性值；
  + ……

## 本命属性

* 本命属性：
* 仅游戏中转化成本命法宝的武器独有，可包含多个本命属性；
* 属性内容包括战斗基础属性，战斗特殊属性，技能等级加成，功法等级加成等；
* 构成：
  + 属性编号 + 属性值；
  + 属性编号 + 属性值；
  + ……

## 效果属性（词缀）

* 效果属性：
* 装备最多可包含2个固有效果和1个附加效果；
  + 固有词缀：此效果无法被重置、覆盖、移除、转移；
  + 附加词缀：此效果允许被重置、覆盖、移除、转移；
* 构成：
  + 类型（固有/附加） + 效果编号；
  + 类型（固有/附加） + 效果编号；
  + ……

## 法宝技能

* 法宝技能：
* 仅武器类装备特有，每件武器必须包含1个技能；
* 法宝技能无法被重置、覆盖、移除、转移；
* 法宝损坏时（耐久度为0），法宝技能无法使用；
* 法宝技能等级由法宝等级决定；
* 构成：
  + 技能编号；

## 套装属性

* 套装属性：
  + 装备可包含最多1个套装组编号；
  + 根据角色当前穿戴的套装数量，计算套装组激活的属性，套装属性/效果仅计算一次（详见套装说明文档）；
* 构成：
  + 套装编号；

## 耐久度

* 耐久：
  + 仅武器类装备特有，表示当前装备的磨损状态；
  + 耐久度上限为100；
  + 耐久度受游戏系统进行增减；
* 构成：
  + 耐久度；

## 锻造者

* 生产玩家名：
  + 将锻造者的游戏昵称保存在其锻造装备上。
  + 角色删除或修改昵称，不影响已存储信息；
* 构成：
  + 角色昵称字符；

## 强化等级

* 强化：
  + 由自然数表示；
  + 默认等级为0，表示未强化，该信息隐藏显示；
  + 等级不为0时，在装备中显示强化等级；
* 构成：
  + 强化等级值；

# 穿戴显示

## 显示方式

* 显示效果：
  + 指定显示玩家武器栏中的某一个武器模型；
  + 根据该武器显示方式字段，将武器模型挂载都角色身上；
    - 背带式：挂载都角色身后；
    - 悬浮式：挂载到角色左上方；
    - 手握式：挂载到角色右手上；

