装备生成设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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

## 设计目的

## 设计思路

# 名词注解

# 系统概括

* 输入装备识别码，根据规则为装备属性赋值，输出装备对象由服务器进行保存和使用；
* 仅适用于游戏中由系统新生成的装备，例如：掉落、购买、制造；



# 生成内容

## 装备序列号

* Step1：生成该装备的唯一序列号；

\*注意：该编号要包含服务器信息，便于查找或合服（区）操作；

* Step2：记录结果；

## 装备编号

* Step1：记录装备的配置编号；

## 品阶

* Step1：根据装备品阶参数决定，若参数值为0【→Step2】，若参数非0，则使用该品阶【→Step4】；
* Step2：根据掉落/锻造的生成配置，获得装备的品阶范围；
* Step3：根据品阶权重，从范围内随机得到一个品阶并赋予给该装备；
* Step4：记录结果；

## 基础属性

* Step1：从装备配置表获得基础属性编号和值；
* Step2：根据品阶系数和装备系数、修改基础属性值；
* Step3：记录结果；

## 附加属性

* Step1：根据装备品阶确定附加属性数目上限：
  + 凡阶（白）：附加属性0，最大稀有属性0；
  + 黄阶（绿）：附加属性1，最大稀有属性0；
  + 玄阶（蓝）：附加属性2，最大稀有属性0；
  + 地阶（紫）：附加属性3，最大稀有属性1；
  + 天阶（金）：附加属性4，最大稀有属性1；
  + 圣阶（红）：附加属性5，最大稀有属性2；
* Step2：从装备编号对应的附加属性库中，随机出附加属性，数目达到上限后停止随机；
  + 附加属性库说明：
    - 属性条目的随机条件包含最小等级（指装备等级）、最小品阶（指装备品阶），必须满足以上条件才可加入到随机范围中；
    - 附加属性分为普通属性和稀有属性，普通属性没有限制，稀有属性条目数必须≤品阶要求数；
* Step3：根据品阶系数和装备系数，修改随机出的附加属性的属性值；
* Step4：记录结果；

## 词缀属性

* Step1：从装备配置表获得词缀类型和词缀编号；
* Step2：记录结果；

## 法宝技能（仅武器）

* Step1：仅武器部位装备生成；
* Step2：从装备配置表获得技能编号；
* Step3：记录结果；

## 套装属性

* Step1：从装备配置表获得套装编号；
* Step2：记录结果；

## 耐久值（仅武器）

* Step1：通过掉落/锻造新生成的武器，默认耐久值为100（最大值）；
* Step2：记录结果；

## 强化等级（必须）

* Step1：通过掉落/锻造新生成的武器，默认强化等级为0级；
* Step2：记录结果；

## 锻造者（仅锻造生成）

* Step1：将锻造者游戏昵称保存到装备中；
* Step2：记录结果；

# 生成流程



# 相关配置

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 中文 | 配置表 | 字段名 | 备注 |
| 装备编号 | Item | ID |  |
| 品阶 | Item | Rare | 0表示随机生成品阶，仅对装备有效 |
| 主属性类型 | EquipMainAttr | AttrType |  |
| 主属性值 | EquipMainAttr | ValueEHLv0 |  |
| 随机副属性库 | SubAttrRandomLab | AttrDB |  |
| 随机副属性值 | SubAttrTable |  | 根据随机属性类型查找对应字段 |
| 技能编号 | Equipment | SkillId |  |
| 固定词缀 | Equipment | SpEffect1、SpEffect2 |  |
| 随机词缀 | Equipment | SpEffect3 |  |
| 品阶系数 | GameSystemControl | R1、  R2、  R3、  R4、  R5、  R6 | 凡  黄  玄  地  天  圣 |
| 装备系数 | Equipment | AttrRatio | 1表示100% |