装备系统：

简介：略

掉落来源： 暂定通关后随机掉落。

基础设定：

1. 装备有X个部位。
2. 装备基础构建只有主词条，其余通过扩展方式进行添加【例如词条拼图功能等】。
3. 每个部位有通用词条和专属部位词条，不可重复，且是随机值【范围取值】。
4. 装备有品阶，品阶主要影响主词条的倍率。【例如随机出来的值是10，5级品阶发挥是150%，最终结果为15，品阶是1】，越高难度品阶越好。

主属性词条真实属性计算方式:

真实值 = 随机值\*品质提升率\*强化值

例如 : 随机值 为 【暴击10%】 品质为 【5[150%]】 强化值为【10[110%]】

真实值 = 10\*1.5\*1.1 = 16.5%

其余词条按照词条扩展中进行计算。

进阶设定

1. 装备强化......
2. 装备分解......
3. 装备主词条洗练.......
4. 待补充.......

程序补充：

1. 属性之间通过设置可用区间进行关联：

例如 头的属性来源 = 公共属性+头部专用属性

其他部位一样





1. 词条数量和概率是用于设置当前此装备会出现几条个词条和出现概率【例如下面配置是出现2个词条的概率为70% 出现3个词条的概率为30%】

