**宠物装备文档**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本号** | **完成人** | **完成时间** | **完成内容** |
| **1.1.0.0** | 彭京鑫 | 2017/2/7 | 创建文档 |

# 前言

## 设计目的

### 增加宠物装备系统。

# 宠物装备系统规则

## 说明

* 新增宠物装备系统，增加宠物装备掉落。
* 宠物装备系统，60级开放。
* 宠物装备一共4个位置，头，手，身，脚。
* 宠物装备没有等级要求。
* 宠物装备有品质之分，白，绿，蓝，紫，金。
* 宠物装备属性有一条固定属性，根据品质随机若干条属性。
* 宠物装备属性：头，生命。手，攻击。身，防御。脚，敏捷。
* 品质增加额外条目的属性。
* 白色：无。
* 绿色：0-1。
* 蓝色：1-2。
* 紫色：2-3。
* 金色：3-4。
* 宠物装备增加的属性为2级属性。是否增加3级属性待定。
* 宠物装备获得后在人物背包里显示，可以进行出售，丢弃操作，但是没有装备选项。
* 宠物装备在获得时有一定几率生成套装技能（几率配表获得），品质越高，获得套装技能几率越大，获得的套装技能。
* 宠物装备套装技能在战斗中出现在特殊技能显示栏位内，美术进行设计位置。
* 宠物装备套装技能不会出现在宠物技能界面内。

## 界面

* 
* 左侧是宠物列表。
* 右侧上方是装备区，下方是宠物装备背包。
* 宠物选择方式和宠物其他界面一致，选择左侧宠物列表宠物，右侧宠物信息同步。
* 宠物装备一共有4个位置，分别为头、手、身、脚。
* 宠物装备操作和人物装备操作一致。
* 在宠物背包中点击宠物装备，弹出tips，点击装备，则装备成功。
* 在装备位置点击宠物装备，弹出tips，点击卸下，则装备卸下。
* 在此界面，只可进行装备/卸下操作。
* 在成功装备宠物装备后，右侧的宠物属性要进行相应的变化。
* 宠物装备只有部位要求，没有装备等级要求，无需进行等级判定。
* 宠物装备有套装效果，当装备3件相同套装词缀的宠物装备时，触发装备效果，获得一个额外技能。装备4件相同套装词缀的宠物装备时，获得的一个额外技能则升一级（可视为1个技能2个等级）。
* 触发套装效果后，获得的技能显示在技能触发里，可以点击查看技能tips。
* 宠物装备背包格数和人物背包相同，翻页进行操作（美术设计下背包显示个数以及翻页）。
* 装饰花纹有3种，一种是没有技能，一种是3套装效果，一种是4套装效果。

## 宠物装备tips

### 

* 宠物装备没有耐久，取消修理按键。
* 原来耐久度条显示的地方修改为套装技能显示，最后设计下颜色，突出显示。