读文笔记。 原文：<http://primera.e-sim.org/eqInfo.html>

如有错误请大佬们指正。

# 战场获得装备：

战场掉落装备取决于战场打枪总数，打枪越多掉落越多。

（并不是取决于战场总伤害）

Q5分配给BH

Q4分配给前三

Q3分配给前十

Q2和Q1分配给所有参与者

# 飞行获得装备：

临海地区 - 裤子

其他地区 - 鞋子

获得装备几率为2%-3%

装备80%几率为Q1，16%几率为Q2，4%几率为Q3

机票等级越高，获得装备概率越低

# 合成装备：

需要3个相同品质的装备，合成几率按照装备类型比例

（个人认为应该属于玄学）

# 分解装备：

原装备会被分解为低一级的两件装备，其中一件装备类型与原装备相同，另一件装备的类型随机生成，各种装备可能分解出的装备类型如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **分解装备** | **高概率** | **中概率** | **低概率** |
| **头盔** | 头盔, 眼镜 | 武器, 副手 | 作战靴 |
| **眼镜** | 眼镜 | 武器, 头盔, 副手 | 作战裤 |
| **盔甲** |  | 盔甲, 作战裤, 眼镜, 武器, 副手 | 头盔, 幸运符 |
| **武器** | 武器, 眼镜 | 头盔, 副手 |  |
| **副手** | 副手 | 眼镜, 武器, 作战裤 | 头盔, 幸运符, 作战靴 |
| **作战裤** | 眼镜, 副手, 武器 | 作战裤 | 盔甲, 幸运符 |
| **作战靴** | 作战靴 | 副手, 武器, 作战裤 | 头盔 |
| **幸运符** |  | 头盔, 眼镜, 盔甲, 武器, 副手, 作战裤, 作战靴, 幸运符 |  |

所以我们能得到用分解出新装备的优先方法：（被分解装备排除同种装备和幸运符）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **需要得到的装备** | **高概率** | **中概率** | **低概率** |
| **头盔** |  | 武器、眼镜 | 作战靴、盔甲、副手 |
| **眼镜** | 头盔、武器、作战裤 | 副手、盔甲 |  |
| **盔甲** |  |  | 作战裤 |
| **武器** | 作战裤 | 头盔、眼镜、副手、作战靴、盔甲 |  |
| **副手** | 作战裤 | 头盔、武器、眼镜、作战靴、盔甲 |  |
| **作战裤** |  | 副手、作战靴、盔甲 | 眼镜 |
| **作战靴** |  |  | 头盔、副手 |
| **幸运符** |  |  | 作战裤、盔甲、副手 |

# 属性：

提高经济技能（Economic skill increase）、提高减少五连手枪消耗几率（less weapons per berserk）和提高获得一支手枪概率（find a weapon）的装备装配后不会立即生效！

24小时后 25% 的属性生效

48小时后 50% 的属性生效

72小时后 100% 的属性生效

提高无损耗体力飞行几率（Chance for free flight）装备后在 24小时 后生效

（经个人验证，Chance for free flight译文有误，不是“免体力飞行”而是“免机票飞行”，但这里还是统一用原译文以避免混乱）

装备属性范围：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **提高经济技能** | **提高无损耗**  **体力飞行几率** | **减少失误率**  **（减少打空率）** | **增加暴击率** | **增加闪避率**  **（提高免伤率）** | **增加伤害** | **增加最大伤害** | **增加力量** | **增加伤害点** | **提高减少五连**  **手枪消耗几率** | **提高获得**  **一支手枪概率** |
|  | **Economic**  **skill**  **increase** | **increase chance**  **for free flight** | **reduce**  **miss**  **chance** | **Increase**  **critical**  **chance** | **Increase**  **chance to**  **avoid damage** | **increase**  **damage** | **Increase**  **maximum**  **damage** | **increase**  **strength** | **increase**  **hit** | **less weapons**  **per berserk** | **chance to**  **find**  **a weapon** |
| **Q1** | 0.1-0.2 | 0.5-1.0 % | 0.0-1.5 % | 0.0-1.0 % | 0.0-1.0 % | 0.0-1.0 % | 0.0-2.0 % | 10-16 | 20-40 | 3.0-4.0 % | 2.0-2.5 % |
| **Q2** | 0.2-0.4 | 1.0-1.5 % | 1.5-3.0 % | 1.0-2.0 % | 1.0-2.0 % | 1.0-2.0 % | 2.0-4.0 % | 16-20 | 40-50 | 4.0-5.0 % | 2.5-3.0 % |
| **Q3** | 0.4-0.6 | 1.5-2.0 % | 3.0-4.5 % | 2.0-3.0 % | 2.0-3.0 % | 2.0-3.0 % | 4.0-6.0 % | 20-24 | 50-60 | 5.0-6.0 % | 3.0-3.5 % |
| **Q4** | 0.6-0.8 | 2.0-3.0 % | 4.5-6.0 % | 3.0-4.0 % | 3.0-4.0 % | 3.0-4.0 % | 6.0-8.0 % | 24-28 | 60-70 | 6.0-7.0 % | 3.5-4.0 % |
| **Q5** | 0.8-1.1 | 3.0-4.0 % | 6.0-7.5 % | 4.0-6.0 % | 4.0-6.0 % | 4.0-6.0 % | 8.0-12.0 % | 28-40 | 70-90 | 7.0-8.0 % | 4.0-4.5 % |
| **Q6** | 1.1-1.4 | 4.0-5.5 % | 7.5-9.0 % | 6.0-8.0 % | 6.0-8.0 % | 6.0-8.0 % | 12.0-16.0 % | 40-60 | 90-130 | 8.0-10.0 % | 4.5-5.0 % |
| **属性基础值** | 0 | 5 | 12.5 | 12.5 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 5 |
| **属性上限/下限** | 10 | 25 | 0 | 40 | 40 | — | — | — | — | 40 | 40 |

# 装备来源：

|  |  |
| --- | --- |
| **来源** | **装备** |
| 战场掉落 | 副手, 武器配件, 护目镜, 幸运符\* |
| 飞行 | 作战靴, 作战裤 |
| 邀请玩家 | 盔甲 |
| item vendor的拍卖 | 头盔 \*\* |
| 分解 | 所有类型装备, 取决于被分解的装备的类型 |
| 合成 | 被合成的装备的类型 |
| \* 会在特殊场合以低几率掉落（比如服务器重置前的最后一星期？？） | |
| \*\* 在特殊场合下Item Vendor 会出售副手, 武器配件, 护目镜, 作战靴, 作战裤 | |

# 彩装（Sets，暂定名称，方便理解）：

彩装有白装没有的特殊属性，比较罕见，而且合成或分解可能会把彩装变成白装

**属性：**

不同种彩装都有不同的属性列表，有些属性所有装都会有，而有些属性只有少数彩装才能出

彩装属性也是随机的，不过有些彩装的特殊属性产生几率会高一点

**合成：**

每个被合成的装备，它属于哪套彩装，合成结果就 +25% 出这类彩装的几率

也就意味着，即使用三个属于同一套彩装的装备合成，也会有25%几率出白装

**分解：**

分解后的两个装备，第一个有75%几率继承被分解装备的彩装类型

第二个只有25%几率继承

也就意味着，你分解一件彩装，会有18.75%几率出两件同种彩装

62.5%几率出一件同种彩装

18.75%几率没有同种彩装

# 彩装列表：

P.S 下面表格中加“★”号的是装备有可能会出的属性

## 普通装（Standard set，白装）：

最普通的。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **属性** | **头盔** | **眼镜** | **盔甲** | **作战裤** | **作战靴** | **武器** | **副手** | **幸运符** |
| **减少失误率** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |
| **增加暴击率** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |
| **增加最大伤害** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |  |
| **增加伤害** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |  |
| **增加闪避率** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |
| **增加力量** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |  |
| **增加伤害点** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |  |
| **提高经济技能** |  |  |  |  |  |  |  | ★ |
| **提高无损耗体力飞行几率** |  |  |  | ★ | ★ |  |  | ★ |
| **提高减少五连手枪消耗几率** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **提高获得一支手枪概率** |  |  |  |  |  |  |  |  |

## 海盗装（Pirate set）：

“海盗周”的跨海战场，获得几率30%-50%，品质越低获得几率越高

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **属性** | **头盔** | **眼镜** | **盔甲** | **作战裤** | **作战靴** | **武器** | **副手** | **幸运符** |
| **减少失误率** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |
| **增加暴击率** |  |  |  |  |  | ★ | ★ | ★ |
| **增加最大伤害** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |  |
| **增加伤害** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |  |
| **增加闪避率** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |
| **增加力量** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **增加伤害点** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **提高经济技能** | ★ |  | ★ |  |  |  |  | ★ |
| **提高无损耗体力飞行几率** |  |  |  |  |  |  |  | ★ |
| **提高减少五连手枪消耗几率** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **提高获得一支手枪概率** |  |  |  |  |  |  |  |  |

## 启示录装（Post Apocalyptic set）：

起义战和内战获得几率5%-10%，“起义周”的起义战和内战战场获得几率50%-75%

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **属性** | **头盔** | **眼镜** | **盔甲** | **作战裤** | **作战靴** | **武器** | **副手** | **幸运符** |
| **减少失误率** |  | ★ |  |  |  |  |  | ★ |
| **增加暴击率** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |
| **增加最大伤害** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |  |
| **增加伤害** |  |  |  |  |  | ★ | ★ |  |
| **增加闪避率** |  |  |  |  |  |  |  | ★ |
| **增加力量** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |  |
| **增加伤害点** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |  |
| **提高经济技能** |  |  |  |  |  |  |  | ★ |
| **提高无损耗体力飞行几率** |  |  |  |  |  |  |  | ★ |
| **提高减少五连手枪消耗几率** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **提高获得一支手枪概率** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |  |

## 未来装（Future set）：

可以从兑换码获得，也可以在任意战场中作为罕见装备掉落（5%几率）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **属性** | **头盔** | **眼镜** | **盔甲** | **作战裤** | **作战靴** | **武器** | **副手** | **幸运符** |
| **减少失误率** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |
| **增加暴击率** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |
| **增加最大伤害** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |  |
| **增加伤害** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |  |
| **增加闪避率** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |
| **增加力量** |  |  |  |  |  | ★ | ★ |  |
| **增加伤害点** |  |  |  |  |  | ★ | ★ |  |
| **提高经济技能** |  |  |  | ★ |  |  |  | ★ |
| **提高无损耗体力飞行几率** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |
| **提高减少五连手枪消耗几率** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |  |
| **提高获得一支手枪概率** |  |  |  |  |  |  |  |  |

## 滑稽装（Funny set）：

飞行和“特殊场合”掉落

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **属性** | **头盔** | **眼镜** | **盔甲** | **作战裤** | **作战靴** | **武器** | **副手** | **幸运符** |
| **减少失误率** |  |  |  |  |  |  |  | ★ |
| **增加暴击率** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |
| **增加最大伤害** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |  |
| **增加伤害** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **增加闪避率** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |
| **增加力量** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **增加伤害点** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **提高经济技能** |  | ★ |  |  |  | ★ | ★ | ★ |
| **提高无损耗体力飞行几率** |  |  |  |  |  |  |  | ★ |
| **提高减少五连手枪消耗几率** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |  |
| **提高获得一支手枪概率** | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |  |

# 图片黑科技：

## 伪造装备



删除最后一个单词则变为无装备。

装备前缀：

|  |  |
| --- | --- |
| ee\_ | Funny Set |
| future\_ | Future Set |
| postapo\_ | Post Apocaliptic Set |
| pirate\_ | Pirate Set |

使用举例：help class equipmentImage future\_pants3

装备图案素材：

<http://cdn.e-sim.org/img/equipmentIcons/equipmentSprite4.png>

## 图片素材（需要更新）

国旗：（包含队伍旗帜和黄金图案）

小图案：<http://cdn.e-sim.org/img/flags-small-6.png>

新的小图案：<http://cdn.e-sim.org/FlagsPackage/SPRITES/SMALL/flagsSprite.png>

中图案：<http://cdn.e-sim.org/img/flags-medium-6.png>

新的中图案：<http://cdn.e-sim.org/FlagsPackage/SPRITES/MEDIUM/flagsSprite.png>

大图案：<http://cdn.e-sim.org/img/flags-big-6.png>

新的大图案：<http://cdn.e-sim.org/FlagsPackage/SPRITES/BIG/flagsSprite.png>

产品：

铁：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/Iron.png>

麦：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/Grain.png>

石油：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/Oil.png>

石头：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/Stone.png>

木材：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/Wood.png>

钻石：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/Diamonds.png>

武器：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/Weapon.png>

房子：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/House.png>

礼物：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/Gift.png>

食物：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/Food.png>

机票：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/Ticket.png>

防御系统：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/Defense%20System.png>

医院：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/Hospital.png>

别墅：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/Estate.png>

产品等级：

Q1：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/q1.png>

Q2：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/q2.png>

Q3：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/q3.png>

Q4：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/q4.png>

Q5：<http://cdn.e-sim.org/img/productIcons/q5.png>

装备：

<http://cdn.e-sim.org/img/equipmentIcons/equipmentSprite4.png>

特殊道具：

医疗包：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/medkit_big.png>

狼吞虎咽（水滴）：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/vacations_big.png>

温泉水疗（雨伞）：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/spa_big.png>

重拳出击（暴击）-1小时：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/painDealer1h_big.png>

重拳出击（暴击）-10小时：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/painDealer10h_big.png>

重拳出击（暴击）-25小时：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/painDealer25h_big.png>

类固醇（拳头）：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/steroids_big.png>

重型坦克（坦克）：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/tank_big.png>

起义猛士（Sewer Guide）：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/resistance_big.png>

保家卫国（Bunker）：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/bunker_big.png>

光影伪装（烟雾弹-III +10%）：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/camouflage_third_class_big.png>

红外伪装（烟雾弹-II +20%）：<http://cdn.e-sim.org//img/specialItems/camouflage_second_class_big.png>

树枝伪装（烟雾弹-I +40%）：<http://cdn.e-sim.org//img/specialItems/camouflage_first_class_big.png>

？？绷带-A：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/bandage_a_big.png>

？？绷带-B：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/bandage_b_big.png>

丝绸绷带-C：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/bandage_c_big.png>

？？绷带-D：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/bandage_d_big.png>

符文绷带-E：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/bandage_e_big.png>

？？绷带-F：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/bandage_f_big.png>

buff：

拳头：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/steroids_positive.png>

坦克：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/tank_positive.png>

水滴：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/vacations_positive.png>

雨伞：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/spa_positive.png>

保家卫国：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/bunker_positive.png>

起义猛士：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/resistance_positive.png>

暴击：？？？

烟雾弹：？？？

绷带：？？？

debuff：

拳头：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/steroids_negative.png>

坦克：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/tank_negative.png>

水滴：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/vacations_negative.png>

雨伞：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/spa_negative.png>

保家卫国：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/bunker_negative.png>

起义猛士：<http://cdn.e-sim.org/img/specialItems/resistance_negative.png>

绷带：？？？

首页右上角的加成：

暴击加成：<http://cdn.e-sim.org/img/criticalPromotion.png>

邀请黄金加成：<http://cdn.e-sim.org/img/goldPromotion.png>

伤害加成：<http://cdn.e-sim.org/img/doubleDamage2.png>

会员时间加成：<http://cdn.e-sim.org/img/premiumPromotion4.png>

食物额度加成：？？？

礼物额度加成：？？？

体力加成：？？？

掉落加成：<http://cdn.e-sim.org/img/equipmentPromotion.png>

政治事件：

MPP：<http://cdn.e-sim.org/img/eventIcons/mppIcon.png>

印钞：<http://cdn.e-sim.org/img/eventIcons/printMoneyIcon.png>

捐钱：<http://cdn.e-sim.org/img/eventIcons/donationIcon.png>

弹劾：<http://cdn.e-sim.org/img/eventIcons/impeachIcon.png>

调整税率：<http://cdn.e-sim.org/img/eventIcons/taxIcon.png>

剔除国籍：（服务器无此图标）

放置建筑：<http://cdn.e-sim.org/img/eventIcons/buildIcon.png>

加入联盟：（服务器无此图标）

停火：<http://cdn.e-sim.org/img/eventIcons/peaceIcon.png>

军事事件：

杯赛：<http://cdn.e-sim.org/img/eventIcons/warIcon.png>

宣战：<http://cdn.e-sim.org/img/eventIcons/declareWarIcon.png>

攻击：<http://cdn.e-sim.org//img/eventIcons/attackIcon.png>

占领：<http://cdn.e-sim.org/img/eventIcons/battleLostIcon.png>

守卫：<http://cdn.e-sim.org/img/eventIcons/battleWonIcon.png>

勋章：

无：<http://cdn.e-sim.org/img/medals/emptyMedal.png>

议员章：<http://cdn.e-sim.org/img/medals/congressMedal.png>

总统章：<http://cdn.e-sim.org/img/medals/presidentalMedal.png>

训练章：<http://cdn.e-sim.org/img/medals/superSoldierMedal.png>

邀请章：<http://cdn.e-sim.org/img/medals/societyBuilderMedal.png>

订阅章：<http://cdn.e-sim.org/img/medals/mediaMogulMedal.png>

工作章：<http://cdn.e-sim.org/img/medals/hardWorkerMedal.png>

BH章：<http://cdn.e-sim.org/img/medals/battleHeroMedal.png>

起义章：<http://cdn.e-sim.org/img/medals/resistanceMedal.png>

测试章：<http://cdn.e-sim.org/img/medals/testerMedal.png>

杯赛章：<http://cdn.e-sim.org/img/medals/tournamentMedal.png>

# 链接黑科技（需要更新）：

## 指令

文章投票：（服务器）.e-sim.org/vote.html?id=（文章ID）

加为好友：（服务器）.e-sim.org/friends.html?action=PROPOSE&id=（玩家ID）

添加订阅：（服务器）.e-sim.org/sub.html?id=（报纸ID）

解除订阅：（服务器）.e-sim.org/unsub.html?id=（报纸ID）

## 查询

战场状态：（服务器）.e-sim.org/apiFights.html?battleId=（战场ID）&roundId=（第几回合）

玩家状态：（服务器）.e-sim.org/apiCitizenById.html?id=（玩家ID）