武器系统设计

1. **文档控制**

**Create** - 创建 **Update** - 更改更新 **Delete** - 删除

| 日期 | 更新人 | 版本 | 变更类型（C\*U\*D） | 备注 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| 2016-11-30 | 陈以恒 | 0.1 | Create | 游侠武器 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

[职业系统设计 1](#_Toc4133)

[1. 概述 2](#_Toc9499)

[2. 职业相关规则 2](#_Toc22215)

# 概述

1. 职业武器装备相关规则

职业武器装备分为六大基础类，分别为：游侠，佣兵，猎人，斥候，初级元素师，僧侣。（武器视情况通用）

每个职业基本分为十个装备栏，不论先后按顺序排布为：主手武器，副手武器，头盔，盔甲，腿甲，鞋，臂甲，手套，项链，指环。

可以双持的的职业，按照其双持规则可以双持单手类相应武器（如战斧双持职业，可以拿两把单手战斧）

装备隐藏属性有两种，分为：可在商店购买的，和可通过锻造得到的，两者不可兼容

# 职业武器装备系统关联系统

武器的类别会按照职业来分类，高阶职业允许使用低阶职业的武器，而低阶职业不能使用高阶职业的武器，职业对武器有向下兼容的关系，保证不会发生转职时没有武器可以装备的问题（道具视情况同理）