# 装备评分与战斗力

1. **装备属性与评分**

**1.装备属性生成规则**

装备的属性分为基础属性和随机属性，其中基础属性和装备的等级、职业、品质有关，随机属性和装备的等级、品质有关。

基础属性直接配置在数据表中，随机属性配置表中会给出最小值和最大值，程序在两值之间进行随机生成一个数值赋给装备，然后生成唯一id放入玩家的背包中。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| id | name | icon | pic | dec | level | profession | type | quality |
| 20001 | 杀猪刀 | 20001 | 20001 | 霸刀武器 | 1 | 1 | 1 | 1 |

Id：装备的编号

Name：装备的名字

Icon：装备的图标

Pic：穿戴在玩家身上的图片资源

Dec：装备的描述，显示在装备详情界面或者介绍界面

Level：装备的等级需求，玩家等级必须达到装备等级才可穿戴

Profession：装备的职业需求，1霸刀2法杖3羽扇

Type：装备的部件类型，1武器2项链3衣服4头盔5手环6戒指

Quality：装备的品质，1白色2绿色3蓝色4紫色5橙色

装备的每个属性都通过三个字段控制，一个控制基础属性，一个控制随机属性的最小值，一个控制随机属性的最大值。

比如生命值这条属性，hp控制装备的基础属性，hp\_min控制随机属性的最小值，hp\_max控制随机属性的最大值。

**2.装备评分规则**

1点攻击=4分

1点生命=1分

1点物防=11分

1点法防=11分

1点命中=3分

1点闪避=13分

1点暴击=9分

1点抗暴=3分

1. **特殊戒指**

四个特殊戒指的属性是固定的，单独配置在一张表中。

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| id | name | icon | dec | level | quality | skill |
| 29001 | 麻痹戒指 | 29001 | 麻痹戒指 | 1 | 5 |  |

Id：戒指编号

Name：戒指名称

Icon：戒指图标

Dec：戒指的描述

Level：戒指的初始等级

Quality：戒指的品质，1白色2绿色3蓝色4紫色5橙色

Skill：读取技能表中的编号，戒指的被动触发效果，初始技能属性

戒指无法更换，但是可以通过突破进行升级，所以戒指有一张突破表，控制戒指的消耗材料、需求等级。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| level | role\_level | mb | fh | hs | sh |
| 1 | 20 | 90001|20 | 90002|20 | 90003|20 | 90004|20 |

Level：戒指的当前等级

Role\_level：需要玩家的等级

Mb：麻痹戒指消耗的材料和数量

Fh：复活戒指消耗的材料和数量

Hs：护身戒指消耗的材料和数量

Sh：伤害戒指消耗的材料和数量

1. **战斗力计算规则**

1点攻击=0.2578

1点生命=0.0652

1点物防=0.7424

1点法防=0.7434

1点命中=0.5

1点闪避=0.5

1点暴击=0.5

1点抗暴=0.5

点一次技能1=8

点一次技能2=40

点一次技能3=80

点一次技能4=120

点一次技能5=160

**注意：战斗力保留小数点，但是不显示在界面上。**