# 默认枪械替换

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 修订人 | 时间 | 修订内容 | 版本 |
| 袁奕盛 | 2016-3-4 | 确定默认枪械替换规则 | V0.01 |

# 1定义

为了避免玩家在游戏中出现子弹耗尽后、无法输出枪械伤害。玩家在携带的枪械子弹耗尽后、给玩家自动换上一把默认的枪械技能替换原先的枪械。

# 2默认枪械的替换

玩家当前携带的枪械子弹耗尽后会替换成默认枪械以保证。

玩家点击射击按钮→枪械子弹数和弹夹数都为0→自动替换默认枪械技能→射击

方案一：程序直接读取默认枪械（初始枪械）的技能ID30000（策划不用额外配置、默认枪械技能无法）

方案二：读取角色出生的默认枪械技能配置（可以更改技能、默认枪械和角色出生时的枪械绑定）。

备注：射击触发替换、自动替换、无需替换动作、替换无需CD。

# 3携带枪械的换回

玩家使用默认枪械、拾取弹夹时、默认枪械替换回原先玩家携带的枪械。

默认枪械→拾取弹夹→换回原先携带的枪械

备注：拾取弹夹道具触发携带枪械换回、自动换回、替换无需CD

# 4界面交互

当携带枪械替换成默认枪械时、枪械图标上增加一个致灰的特效。默认枪械替换回携带枪械时、致灰特效消失。

