背包系统与物品

1. 物品说明
2. 背包系统
3. 物品数据表
4. 物品说明
   1. 简介

物品是一种可通过掉落获取的游戏元素，基于可以角色使用。可以通过掉落、任务、探索、成就等途径获取。

* 1. 分类
* 消耗品
  + 消耗品通常用于恢复、改变角色自身属性、增加buff等
  + 使用后会被消耗
  + 消耗品使用时至少有一个特效
* 材料
  + 材料通常用于合成物、任务、兑换物品等
  + 使用后会被消耗
* 功能物品
  + 功能物品至少包含一个角色动画动作
  + 功能物品通常带有冷却时间
  + 使用时不会被消耗

1.3使用方式

* 消耗品与功能物品可以直接使用
* 材料需要通过其他途径使用

1. 背包系统

2.1 简介

* 背包可以存放各种类型的物品
* 玩家背包容量有一个的上限值，该值与魔法量相关
* 每个物品以负重的形式占用背包容量
* 背包中物品分为：装备中、存放中
* 装备中的物品可以通过1~0快捷键使用
* 背包道具的数据表是基于角色的，也就是切换的角色道具数据表互相独立

2.2 UI

2.2.1占用负重

-使用中物品：不占用任何负重

-功能物品：平均值是消耗品的10倍

-消耗品：平均值是一个魔杖魔法量的1/100

-材料：平均值是消耗品的1/10倍

2.2.2占用格子

-消耗品:同名消耗品叠加存放，最大数量为99

-材料:同名材料叠加存放，最大数量为999

-功能物品:每个功能物品分开存放

2.2.3UI文档

[物件链接](../UI/UI页文档.xlsx)

2.3 关于其他背包扩展方式

可以通过随从或特殊功能道具获得临时背包空间

三、物品数据表

|  |  |
| --- | --- |
| 字段名 | 作用 |
| name | 物品的名字 |
| id | 物品的ID |
| type | 物品的类型 |
| explain | 物品的说明 |
| functionSetting | 物品的功能设置 |
| picture | 物品的图片 |