# 装备基础定义

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 日期 | 内容 | 作者 |
| 1.0 | 2024/10/28 | 设定装备的部位定义和详情页显示规则 | MC |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

[装备基础定义 1](#_Toc17842)

[一、 设计目的 2](#_Toc12067)

[二、 系统概述 2](#_Toc6798)

[三、 实现方式 3](#_Toc9413)

[3.1 装备详情页定义 3](#_Toc5545)

[3.2 装备基础属性定义 4](#_Toc30105)

[3.3 装备槽位强化属性定义 5](#_Toc23138)

[3.4 装备槽位升星属性定义 5](#_Toc2279)

[3.5 装备随机属性定义 5](#_Toc26283)

[3.6 装备天赋属性定义 6](#_Toc20888)

[3.7 装备合成规则 6](#_Toc918)

[四、 流程图 7](#_Toc22268)

## 设计目的

1. 定义装备的部位和详情页显示内容。

## 系统概述

1. 带有数值承载的装备共分为：武器、衣服、头盔、腰带、戒指\*2、手镯\*2、靴子、项链 10个部位，不同部位的初始基础属性值不同，详见下文定义。
2. 各部位装备只有职业、性别、穿戴的角色等级限制，去除掉原有的负重和攻击力的限制。
3. 各部位装备均有耐久度的概念，具体耐久度的消耗方式详见文档《基础属性定义》。
4. 各部位装备均有品质的概念，品质对应着装备名称的不同颜色区分，依次有{白、绿、蓝、紫、粉、橙、红}七种品质颜色，RGB值依次为：白{246,242,238}，绿{129,218,122}，蓝{136,197,245}，紫{129,218,122}，粉{251,149,250}，橙{241,197,65}，红{248,109,101}。
5. 装备强化和装备升星的属性加成是绑定在装备槽位上，但之后对应的槽位穿戴了装备，强化属性和升星属性的加成才会生效。此设定是为了避开装备的属性继承。
6. 装备洗炼的属性加成则是绑定在具体的装备上。
7. 装备天赋的属性加成以及激活条件是绑定在具体的装备上。
8. 武器祝福的属性加成是绑定在具体的武器装备上。

## 实现方式

### 3.1 装备详情页定义

|  |  |
| --- | --- |
|  | 如左图所示，为点击装备图标之后所弹出的详情页中显示内容的示意图，各编号区域的定义为：   1. 该区域显示当前装备（道具）的名称，名称颜色与其品质颜色保持一致；对于装备而言，如果带有天赋属性，则需要显示在装备名称之后，用中括号括起来，字体颜色同天赋属性颜色保持一致。{颜色示例：【风】、【雨】、【雷】、【电】} 2. 该区域显示当前装备的图标以及穿戴限制： 3. 重量：正常显示，但该属性不生效。 4. 耐久：耐久度定义详见《基础属性》文档。 5. 等级限制：用来显示角色多少级以上可穿戴，如果不满足条件，则数字用红色标注。 6. 职业限制：用来显示穿戴所需要的职业，如果不满足条件，则职业的文字用红色标注。 7. 性别限制：用来显示穿戴所需要的性别，如果不满足条件，则用红色字体标注。 8. 该区域用来显示装备升星的星级，最多显示15颗星，如果没有星级则空着即可。需要注意的是：由于升星是绑定在装备槽位上，所以只有身上已经穿戴的装备且对应槽位已经升星的，才会显示星星。 9. 该区域为装备的基础属性展示区，此处的属性仅显示装备本身的属性、槽位强化的属性加成以及槽位升星的属性加成。其中，强化的属性加成字体颜色固定用蓝色显示；升星的属性加成字体颜色固定用黄色显示。 10. 该区域为装备的随机属性展示区，只有带有随机属性的装备才显示该区域，反之则不显示。随机属性的生成规则详见文档《装备洗炼》。随机属性的文字颜色与其数值分段有关。 11. 该区域为装备的天赋属性展示区，同样的只有带有天赋属性的装备才会显示。 12. 道具说明区域，用来配置对应的文字说明。 |
|  |

### 3.2 装备基础属性定义

|  |  |
| --- | --- |
| 装备部位 | 基础属性定义 |
| 武器 | 初始属性（攻击/魔法/道术固定值）；强化属性（攻击/魔法/道术固定值）；升星属性（对于【初始属性+强化属性】的百分比加成） |
| 衣服 | 初始属性（物防固定值）；强化属性（物防固定值）；升星属性（对于【初始属性+强化属性】的百分比加成） |
| 项链 | 初始属性（攻击/魔法/道术固定值）；强化属性（攻击/魔法/道术固定值）；升星属性（对于【初始属性+强化属性】的百分比加成） |
| 头盔 | 初始属性（魔防固定值）；强化属性（魔防固定值）；升星属性（对于【初始属性+强化属性】的百分比加成） |
| 戒指\*2 | 初始属性（攻击/魔法/道术固定值）；强化属性（攻击/魔法/道术固定值）；升星属性（对于【初始属性+强化属性】的百分比加成） |
| 手镯\*2 | 初始属性（攻击/魔法/道术固定值）；强化属性（攻击/魔法/道术固定值）；升星属性（对于【初始属性+强化属性】的百分比加成） |
| 腰带 | 初始属性（物防固定值）；强化属性（物防固定值）；升星属性（对于【初始属性+强化属性】的百分比加成） |
| 靴子 | 初始属性（魔防固定值）；强化属性（魔防固定值）；升星属性（对于【初始属性+强化属性】的百分比加成） |

### 3.3 装备槽位强化属性定义

装备槽位强化系统通过安全区的“装备强化大师”NPC进行操作，具体的操作流程详见文档《装备强化》所定义。此处仅定义装备强化的基础规则：

1. 装备强化，其实是强化的装备槽位，即使当前角色对应的装备槽位上没有穿戴装备，也可以进行强化操作。
2. 装备槽位强化需要消耗强化石和金币两种道具，且不同等级所需要消耗的数量不同。
3. 装备槽位强化到一定等级之后，只有当其槽位上穿戴了装备之后，强化等级所对应的属性提升才会确定。不同品质的装备，即使是相同的强化等级，所增加的强化属性也不同。
4. 装备强化所提升的属性与对应部位的装备保持一致。例如：武器只有攻击类的基础属性，则强化之后带来的属性也是同类属性的固定值提升。
5. 配置层面的需求是：只需要配置基础的不同槽位不同等级的消耗和数值提升。对于不同品质的装备，则按照其品质系数进行提升数值的计算：
6. 白色品质：基础数值\*1
7. 绿色品质：基础数值\*1.25
8. 蓝色品质：基础数值\*1.55
9. 紫色品质：基础数值\*1.95
10. 粉色品质：基础数值\*2.5
11. 橙色品质：基础数值\*3.2
12. 红色品质：基础数值\*5
13. 在装备详情页的基础属性区域，将强化的数值提升单列出来，用蓝色字体表示，不需要与装备基础属性相加。

### 3.4 装备槽位升星属性定义

装备槽位升星系统通过安全区的“装备升星大师”NPC进行操作，具体的操作流程详见文档《装备升星》所定义。此处仅定义装备升星的基础规则：

1. 装备升星所对应的也是装备槽位的升星操作，即将装备槽位升至一定星级之后，如果该槽位上穿戴了装备，则会依据槽位的星级给当前穿戴中的装备进行数值加成。
2. 装备槽位升星最高可以升到15星，升星消耗升星石和金币，有成功几率的设定，成功则升一星级，失败则掉一星级，通过配置来设定几率和是否掉星。
3. 只有当槽位上已经穿戴了装备之后，槽位的星级加成属性才会生效，才能最终计算到角色面板上去。
4. 槽位的升星百分比加成仅针对：当前槽位上穿戴装备的基础值＋当前槽位的强化值。

### 3.5 装备随机属性定义

装备的随机属性生成有两种方式：1是在打怪掉落时，如果装备满足一定的等级和品质，则会有一定几率带有随机属性；2是在装备进行合成时，如果合成出的装备满足一定的等级和品质，则也会有一定几率带有随机属性。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 不同品质装备生成时带有随机属性条数的几率设定 | | | | | |
| 装备品质 | 0条属性 | 1条属性 | 2条属性 | 3条属性 | 4条属性 |
| 紫色 | 95% | 5% |  |  |  |
| 粉色 | 60% | 35% | 5% |  |  |
| 橙色 | 30% | 60% | 8% | 2% |  |
| 红色 | 8% | 40% | 30% | 20% | 2% |

|  |  |
| --- | --- |
| 攻击装备可带属性（武器项链戒指手镯） | 防御装备可带属性（衣服头盔鞋子腰带） |
| 攻击/魔法/道术固定值 | 物防固定值 |
| 攻击/魔法/道术百分比 | 魔防固定值 |
| 对怪增伤固定值 | 物防百分比 |
| 对怪增伤百分比 | 魔防百分比 |
| 对人增伤固定值 | 生命值固定值 |
| 对人增伤百分比 | 生命值百分比 |
| 最终增伤固定值 | 对怪减伤百分比 |
| 最终增伤百分比 | 对人减伤百分比 |
| 暴击值固定值 | 最终减伤百分比 |
| 命中值固定值 | 韧性值固定值 |
| 暴击伤害百分比 | 闪避值固定值 |

### 3.6 装备天赋属性定义

装备天赋属性仅针对特定等级段和品质的装备，在其生成（掉落or合成）时，一定几率带有天赋属性。

|  |  |
| --- | --- |
| 天赋属性 | 属性内容 |
| 【风】 | 攻击速度提升X%，具体数值从所配置范围进行随机。 |
| 【雨】 | 吸血能力提升X%，具体数值从所配置范围进行随机。 |
| 【雷】 | 最终伤害百分比提升X%，具体数值从所配置范围进行随机。 |
| 【电】 | 暴击伤害百分比提升X%，具体数值从所配置范围进行随机。 |

天赋属性只有当角色穿戴了对应装备之后，其所带有的属性才会生效，且一件装备最多只能带有一种天赋属性，如果穿戴了多件带有相同天赋属性的装备，则其天赋属性的数值进行累加；若穿戴了多件带有不同天赋属性的装备，则其天赋属性均生效。

### 3.7 装备合成规则

1. 装备合成通过安全区的合成大师NPC进行操作。
2. 通过将两件相同等级、相同品质的装备通过合成，获得一件高一等级段相同品质的装备，但有一定几率获得高一等级段高一品质的装备。
3. 合成得到的装备也需要按照既定的规则进行随机属性和天赋属性的随机。
4. 装备合成消耗合成石和金币，有成功率的设定，如果失败，则两件装备均销毁；如果成功，则销毁材料装备，获得合成后的装备。

## 流程图

略。