# 装备系统基础定义

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **日期** | **内容** | **作者** |
| **1.0** | 2023/08/18 | 定义普通装备和藏品装备的显示异同以及升级规则 | 马超 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[装备系统基础定义 1](#_Toc9026)

[一、 设计目的 2](#_Toc24958)

[二、 系统概述 2](#_Toc29743)

[三、 实现方式 3](#_Toc4192)

[3.1 装备部位及属性定义 3](#_Toc18867)

[3.2 装备品质定义 3](#_Toc5109)

[3.2.1颜色定义 3](#_Toc12976)

[3.2.2表现方式 4](#_Toc32106)

[3.3 装备存放设定 10](#_Toc2599)

[3.4 装备的划分规则 11](#_Toc14371)

[3.5 装备的成长方式 12](#_Toc8391)

[四、 流程图 12](#_Toc383)

## 设计目的

1. 在当前游戏基础上定义游戏中普通装备和藏品装备的显示异同。
2. 梳理装备的品质概念，并对品质的提升途径进行定义。
3. 梳理装备和藏品装备的存放异同以及操作差别。

## 系统概述

1. 带有战斗属性的装备共分为10个部位（表现在纸娃娃界面对应着10个槽位），分别为：武器、项链、左戒指、右戒指、左手镯、右手镯、头盔、腰带、鞋子、衣服。布局如下图所示，

|  |
| --- |
| 角色装备基础 |

1. 装备具有使用等级、职业、性别的穿戴限制，只有满足所有穿戴条件才能成功装备。
2. 装备基础属性共有：物理攻击、魔法攻击、物理防御、魔法防御四种，且该四种属性具有最大值和最小值的设定，两者之间的比例系数支持配置。对于一件特定的装备，其最大具有的装备基础属性数量为4种，即在其详情页上最多显示4行基础属性。
3. 装备共分为7种品质，用｛白绿蓝紫粉橙红｝7种颜色来代表7种品质，白色为最低品质，红色为最高品质。即：从界面表现上，对应品质的装备其名称颜色、图标边框颜色均需要和其品质颜色保持一致。装备品质可以通过装备合成来进行更改。

## 实现方式

### 装备部位及属性定义

说明：此处所说的装备均指带有属性数值的装备，不包括消耗类道具（如道士符、毒等）。

10件装备的名称及其所含有的属性定义如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **部位名称** | **分类** | **基础属性** |
| 武器 | 攻击装 | 物理攻击OR法术攻击OR道术攻击 |
| 项链 | 物理攻击OR法术攻击OR道术攻击 |
| 手镯(2件) | 物理攻击OR法术攻击OR道术攻击 |
| 戒指(2件) | 物理攻击OR法术攻击OR道术攻击 |
| 衣服 | 物防装 | 物理防御 |
| 头盔 | 物理防御 |
| 鞋子 | 魔防装 | 魔法防御 |
| 腰带 | 魔法防御 |

说明：

1. 血量和魔法值属性的产出目前只有角色升级和护卫升级两种途径。
2. 基础属性是指装备必然带有的属性。每件装备的数值从item表格配置读取。
3. 部分藏品装备在掉落或者合成获取时会有极品属性的随机生成。

### 装备品质定义

除了前期的几套装备之外所有部位的装备均有｛白绿蓝紫粉橙红｝7种品质颜色，品质颜色不仅在名称、icon底色、icon边框上有体现，同样也体现在基础数值以及极品属性数值上。

#### 3.2.1颜色定义

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号定义** | **颜色** | **RGB值** |
| 1：白色 |  | ｛255，255，255｝ |
| 2：绿色 |  | ｛51，204，51｝ |
| 3：蓝色 |  | ｛0，176，240｝ |
| 4：紫色 |  | ｛232，102，179｝ |
| 5：粉色 |  | {115，70，175} |
| 6：橙色 |  | ｛255，192，0｝ |
| 7：红色 |  | {255，0，0} |

#### 3.2.2表现方式

不同品质的装备在icon以及详情页上的表现效果示意如下：

说明：附加属性和套装属性的部分为预留拓展的区域，前期可以先不用考虑

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **颜色** | **Icon** | **普通装备详情页** | **藏品装备详情页** |
| 白色 | common_frame_05 |  |  |
| 绿色 | common_frame_06 |  |  |
| 蓝色 | common_frame_07 |  |  |
| 紫色 | common_frame_08 |  |  |
| 粉色 | common_frame_09 |  |  |
| 橙色 | common_frame_10 |  |  |
| 红色 | common_frame_11 |  |  |
| 从以上普通装备和藏品装备的详情页对比中可以看到：   1. 藏品装备在普通装备的基础上，图标上多了“藏品”的样章；名称前面多了#+编号；详情页上多了藏品ID的显示。 2. 藏品装备和普通装备在角色包裹中也放在不同的子包裹中，但均可以穿戴使用，且游戏内的数值承载作用一致。 | | | |

### 装备存放设定

角色普通装备和藏品装备在角色的子包裹中会分开存放，且在藏品装备的子包裹中，原来的货币显示区域会替换成为“藏品平台”按钮。

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示：   1. 在当前背包的装备子页签后面增加一个“藏品”页签，用来筛选出已经拥有的藏品装备。 2. 原来显示游戏货币持有的区域，仅在藏品子包裹中替换为“藏品平台”按钮，点击之后可以进行藏品平台的跳转，具体绑定规则待定。 3. 藏品装备在普通装备的基础上会在详情页的操作按钮中多出一个“藏品平台”的按钮，点击之后同样可以进行藏品平台的跳转，具体规则待定。 |

### 装备的划分规则

不管是普通装备还是藏品装备，均按照等级段和品质进行如下的划分

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 装备等级 | 游戏天数/天 | 包含品质 | 是否可合成 | 是否有套装 |
| 1 | 1 | 白 | 否 | 否 |
| 10 | 1 | 白；绿 | 否 | 否 |
| 20 | 1 | 白；绿；蓝 | 否 | 否 |
| 30 | 1 | 白；绿；蓝 | 否 | 否 |
| 40 | 1 | 白；绿；蓝；紫 | 是 | 否 |
| 50 | 2 | 白；绿；蓝；紫 | 是 | 否 |
| 60 | 2.5 | 白；绿；蓝；紫 | 是 | 否 |
| 70 | 3 | 白；绿；蓝；紫；粉 | 是 | 否 |
| 75 | 5 | 白；绿；蓝；紫；粉 | 是 | 否 |
| 80 | 8 | 白；绿；蓝；紫；粉；橙 | 是 | 是 |
| 85 | 12 | 白；绿；蓝；紫；粉；橙 | 是 | 是 |
| 90 | 17 | 白；绿；蓝；紫；粉；橙 | 是 | 是 |
| 95 | 25 | 白；绿；蓝；紫；粉；橙 | 是 | 是 |
| 100 | 35 | 白；绿；蓝；紫；粉；橙 | 是 | 是 |

### 装备的成长方式

装备自身的进阶成长主要通过合成来实现，合成方式为：

1. 两个同等级段的同品质装备可以通过合成生成一个同等级段的高一品质装备，但部位随机。例如：一个40级的白色品质木棒和一个40级的白色品质铁项链可以合成出一个40级的绿色金戒指；有一定的几率（极低）可以获得高一等级段的同品质装备，即可以获得50级的白色品质的除魔腰带。
2. 普通装备在合成时不会生成小极品属性，只有藏品装备才会在掉落获取或者合成生成时一定几率带有小极品属性，且所能生成的小极品数量与品质相关。例如：紫色藏品装备最多带有1条小极品属性；粉色藏品装备最多带有2条小极品属性；橙色最多3条；红色最多4条。
3. 装备除了合成进阶之外，还可以通过强化（有成功几率）、洗炼（只针对小极品属性）、附魔（后期拓展）、套装等方式进行更新和培养。具体规则参看相关文档。

## 流程图

略。