

# Fate Undefined 用 户 手 册



制作人员：朱晨畅

陈德政

罗吕根

韩昌佑

版本号：1.0.0beta

日 期：2015/6/12

# 目 录

## 一、 软件综述

|                  |   |
|------------------|---|
| 1.1 软件介绍.....    | 3 |
| 1.2 软硬件环境要求..... | 3 |

## 二、 访问软件

|               |   |
|---------------|---|
| 2.1 安装软件..... | 3 |
| 2.2 启动软件..... | 5 |

## 三、 软件操作指南

|                 |    |
|-----------------|----|
| 3.1 图形界面介绍..... | 5  |
| 3.2 名词解释.....   | 9  |
| 3.3 玩法简介.....   | 10 |
| 3.4 设定介绍.....   | 11 |

## 四、 版权说明

# 一、软件综述

## 1.1 软件介绍

Fate/undefined 是一款平面战旗类游戏。这款游戏将型月世界观中的第五次圣杯战争作为背景，参照 DND 3R 设定集对比 Fate 系列的设定进行了一定的二次创作，双方各操纵 6 枚棋子在棋盘上厮杀，以对方全灭作为胜利条件。

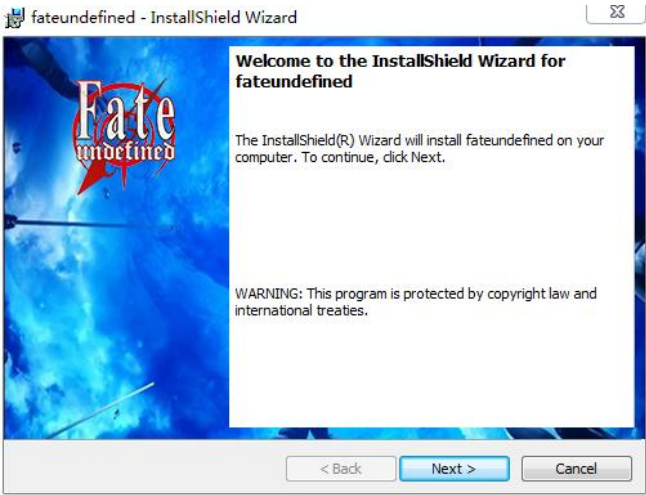
## 1.2 软硬件环境要求

|        |                 |       |                |
|--------|-----------------|-------|----------------|
| 系统环境   | 64 位 Win xp 及以上 | 软件安装包 |                |
| 所需硬盘空间 |                 | 推荐配置  | core 2 及以上 CPU |

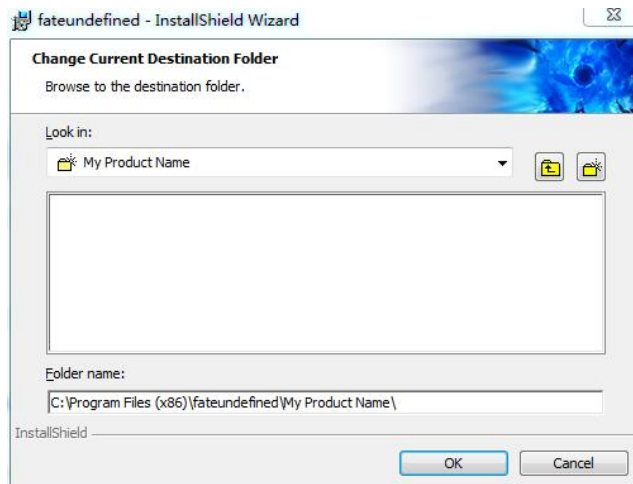
# 二、访问软件

## 2.1 安装软件

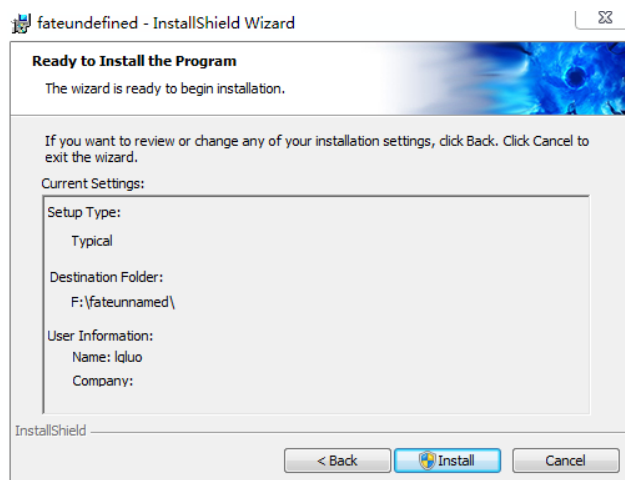
启动安装包进入如下界面：



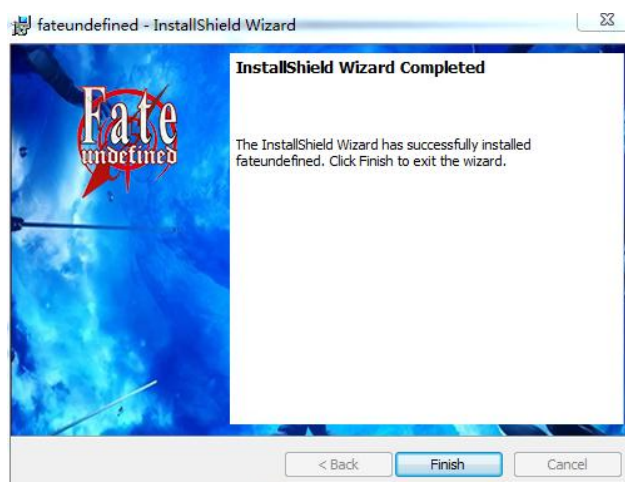
点击 Next，选择安装路径



选择完毕后点击 Next，再选择 install 按钮开始安装



出现如下界面表示安装完毕



此时桌面上会出现游戏的快捷方式



## 2.2 启动软件

点击桌面上的快捷方式或进入安装文件夹点击 exe 文件即可开启 fate undefined。

## 三、 软件操作指南

### 3.1 图形界面介绍

主界面：



主界面上有四个按钮，从左至右分别为 Singleplayer，Multiplayer，Option，Exit，分别对应单人游戏、多人游戏、操作设定和退出游戏，前三个按钮在点击后会跳转至对应界面。左下角为公告栏，当有游戏版本更新等信息时会在左下角显示，如果未连接上服务器也会在左下角显示出来。

左下角显示版本号：

左下角显示未连接：



### Singleplayer:



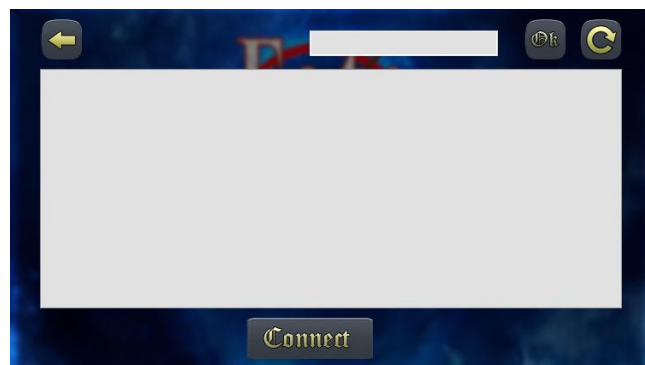
Singleplayer 界面左上角为返回主界面的按钮，下方从左至右分别为 Tutorial，Easy，Normal，Hard，Lunatic，分别对应 AI 难度的练习模式、简单模式、中等模式、困难模式和疯狂模式，点击后会选择对应难度的 AI 进行游戏。

### Multiplayer:



MultiPlayer 界面左上角为返回主界面的按钮，下方从左向右分别为 Online、Offline 模式。Offline 模式即为在同一台电脑上操位玩家的对战，方便只有一台电脑却有两个玩家的对战，点击即进入游戏。Online 模式为网络模式，即寻找在线用户与之对战。

### Online:



进入 Online 模式界面后，首先需要在左上角的文本框中输入自己的名字，点击 **ok** 按钮

则向服务器发送自己的名字，若名字有效则会返回提示，如果和其他人重复则会返回名字重复的提示，若无任何反应则是网络异常未连接上服务器。当名字有效后会收到在线用户的列表显示在下方。若之前已经输入过名字，再进入时重新输入名字自己的用户名还是不会变。自己输入名字有效后若点击右上方的刷新按钮则会刷新在线用户列表。

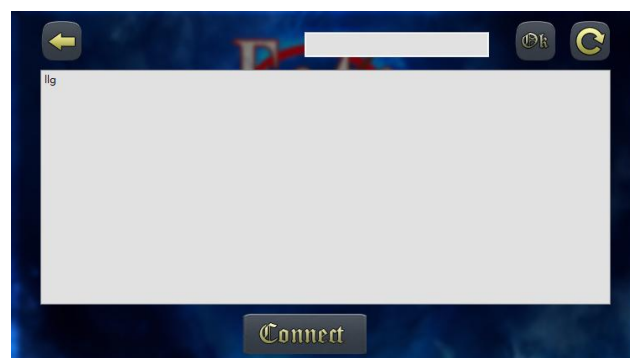
输入的名字有效：



输入的名字已经存在：



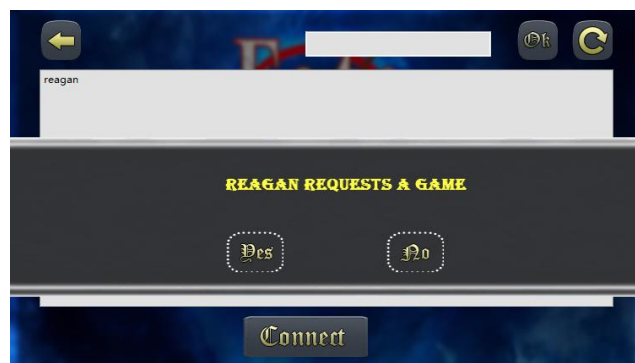
用户列表中显示在线用户：



点击列表中的某位在线用户，再点击 **connect** 便会向对方发送游戏申请，对方收到后会显示出一个 Dialog 提示。

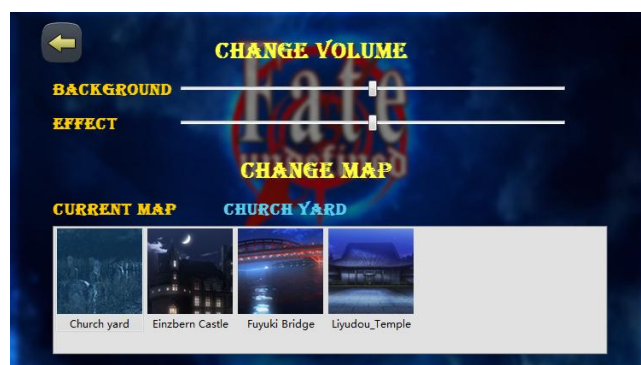
收到玩家 Reagan 的邀请：





点击 YES 后双方即可开始对战，点击 NO 则双方都无法开战。

### Option:



Option 界面左上角为返回主界面的按钮，音量调整区域中拥有两个滑条，分别对应背景音乐和效果音。地图选择中 Current Map 显示当前选择的地图名字，下方可以选择地图。

### 游戏内界面:



游戏内界面有黄蓝框的棋子分别为双方的 6 枚棋子。WASD 或是鼠标左键拖拽都可以移动界面。上方左侧 Main Menu 按钮可以调出**游戏内操作面板**，中间游戏图标按钮可以调出**状态栏**。

### 游戏内操作面板:





游戏内操作面板提供了游戏背景音量调整和效果音量调整，与 Option 界面的音量调整区域作用相同。下方 resume 按钮取消操作面板返回当前游戏，Quit 表示放弃游戏返回主界面。

状态栏：



状态栏中包含双方棋子的许多信息，从上至下为先攻队列，黄框表示当前行动的棋子，HP 与 EX 分别表示该棋子当前 HP 与 EX 技能的情况，最上方 Round 提示当前轮数。

### 3.2 名词解释

|    |  |
|----|--|
| 骰子 | 投骰子（Dice）是用类似“3d4+3”的公式来描述的，它表示“投了 3 个四面骰并加 3”（结果是 6 至 15 间的一个数）。第一个数字告诉你投几个骰子（Dice Number）。紧跟在“d”后面的数字告诉你使用的骰子类型（Dice Type）。后面任何的数字表明结果中将要加上或减去的数值。 |
|----|--|

|       |   |
|-------|---|
| 攻击加值  | 在攻击检定中使用的加值（Attack Bonus，AB）。   |
| 攻击检定  | 一次攻击检定代表人物在该轮中自己行动时试图攻击对手一次。当作攻击检定时，你要投一个 d20 并且加上攻击加值。如果结果大于等于对手的防御等级，那么命中了对手，并造成伤害。攻击检定时自然骰结果为 1（d20 投出 1）视为失手。   |
| 伤害    | 当命中成功时即造成伤害（Damage）。依照使用的武器类型与属性伤害（Ability Bonus）决定伤害数。有时你会造成重击伤害，此时需要做多次伤害掷骰（每次加上所有调整值），然后将结果合计。   |
| 防御等级  | 防御等级（Armor Class，AC）代表对手能伤害到你的困难度。即对手要攻击到你需要的最低命中检定值。   |
| 生命值   | 每当受到伤害时，将其生命值（Hit Points，HP）扣除与伤害相同的数值。生命值大于 0 代表依然存活，当 HP 小于等于 0 时代表死亡。  |
| 速度    | 速度（Speed）代表一轮内能够移动的距离。在计算距离时，横向与纵向每跨越一格视为 1 距离，沿对角线每跨越一格视为 1.5 距离。  |
| 先攻加值  | 在先攻检定中使用的加值（Initiative）。  |
| 先攻检定  | 在新的一轮开始时，所有参与作战者都要做一次先攻检定。投一个 d20 并且加上先攻加值作为先攻检定结果。之后人物按照检定结果从高到低的顺序行动。如果两个或者更多的作战者有相同的先攻顺序，那么有较高先攻加值的作战者先行动。如果还是相同，那么采用新一轮开始时双方玩家的对抗检定决定谁的人物先行动。   |
| 攻击范围  | 当一名人物与对方的距离小于攻击范围（Range Increment）时，人物可以对这名对象进行攻击。  |
| 重击    | 当你做攻击检定获得自然骰 20（d20 获得 20），你将获得一个重击威胁。这一击有可能成为一个重击（Critical Hit，CH）。为了判断该攻击是否是重击，你必须立刻再做一次重击检定，即另外一次攻击检定，所有攻击修正都和之前攻击的修正相同。如果这次重击检定的结果大于或等于对方的防御等级，你这一击就是重击。重击意味着你可以再投一次或更多次伤害，这些伤害都有所有正常的伤害加值和伤害检定。注意：重击并不代表命中。如果重击时攻击检定并没有超过对方的防御等级，那么这一次依然是失手。 |
| 重击范围  | 一般情况下重击范围（Critical Hit Range，CHR）为 1，此时攻击检定的自然骰 20 才能获得重击威胁。重击范围大于 1 意味着人物可以在更低自然骰的情况下获得重击威胁。   |
| 重击倍数  | 一般情况下重击倍数（Critical Hit Bonus，CHB）为 2，这意味着重击时可以再投一次伤害加入总伤害。重击倍数更高意味着重击时可以投更多次伤害加入总伤害。  |
| Ex 技能 | Ex 技能（Ultimate Skill）是每个人物特有的能力，其具体效果根据人物特性而不同。   |
| 行动轮   | 每人每轮有一次行动的机会，这个机会被称为行动轮。在一个行动轮中，一个人物可以进行一次移动动作和一次攻击动作。有些人物的大招需要消耗整个行动轮，而有些人物的大招只需要消耗攻击动作，有些人物甚至不需要动作  |

### 3.3 玩法简介

游戏双方各控制 6 枚棋子，通过击杀对方的所有棋子获得胜利。

每轮每个活着的人物拥有一个行动轮。行动轮的先后顺序由先攻决定。在每个行动轮中，人物可以任意选择先移动还是先攻击，或是选择其中一者。

开局时，高亮的棋子表示当前轮到的棋子，若是己方棋子则可以点击，点击后出现操作面板。

操作面板：



操作面板按照图标分别对应攻击、移动、大招、回合结束。

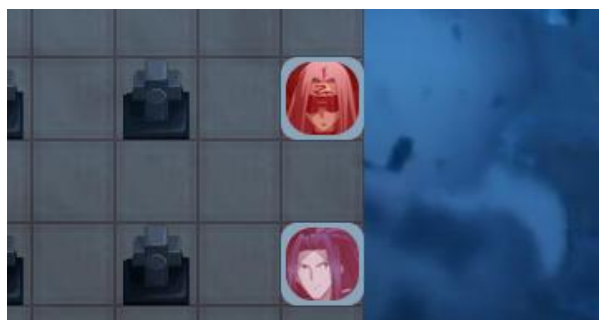
点击移动，则地图上该棋子可以移动的地方会高亮显示，点击该地图块即可移动到该处。

地图上可移动的地方高亮显示：



点击攻击，则在该棋子攻击范围内的棋子会呈现红色，点击呈红色的棋子即可攻击。

处于攻击范围内的棋子被标记为红色：



不同的角色大招的特性不同，被动的大招显示状态始终不变，而主动释放的大招在不能释放时呈现灰色。

**assassin 大招始终不变：**

**archer 释放大招后大招按钮呈现灰色：**



点击右下角的 cancel 按钮表示结束该棋子的回合，进入下一棋子的回合。

点击鼠标右键可以取消移动或者攻击。

【提示:】在 Multiplayer 的 Online 模式下，若中途退出会直接判定对方胜利。  
采取最小的代价击溃对手，获得最终的胜利吧！

### 3.4 设定介绍


本作取材自第五次圣杯战争，即 Fate/Stay Night 时间线的战争。本作采取 6 枚棋子分别代表 Saber、Archer、Rider、Assassin、Caster、Berserker 六位从者（~~Lancer 因自杀不算在内~~）并构建数据和 Ex 技能代表各自的相性克制和特长。

6 枚棋子具体数据如下：

|  |  |
|--|--|
| <div>Saber</div>  | HP:38  |
|  | Initiative:2                                       |
|  | Speed:4  |
|  | Range Increment:1                                  |
|  | AB:8   |
|  | AC:18  |
|  | Ability Bonus:6                                    |
|  | Dice Number:1                                      |
|  | Dice Type:10                                       |
|  | CHR:2  |
|  | CHB:2  |
|  | Ultimate Skill:Excalibur                           |
|  | Ultimate Skill 开启条件：总计造成 30 点以上伤害                  |
| <div>Archer</div>  | Ultimate Skill 使用次数：1                              |
|  | Ultimate Skill 动作消耗：整个行动轮                          |
|  | Ultimate Skill 效果：无视 AC 对一名距离 10 或以内的敌方角色造成 25 点伤害 |
|  |  |
|  | HP:34  |
|  | Initiative:1                                       |

|   |   |
|---|---|
|  | Speed:6   |
|   | Range Increment:10  |
|   | AB:6  |
|   | AC:13   |
|   | Ability Bonus:0   |
|   | Dice Number:1   |
|   | Dice Type:8   |
|   | CHR:1   |
|   | CHB:3   |
|   | Ultimate Skill:武器切换   |
|   | Ultimate Skill 开启条件: 无  |
|   | Ultimate Skill 使用次数: 无限   |
|   | Ultimate Skill 动作消耗: 一回合一次, 但是必须在执行其他动作之前选择切换                   |
|   | Ultimate Skill 效果: 在弓和双刀干将/莫邪之间自由切换, 默认为持弓属性, 当武器变为双刀时改变自身属性如下: |

|                   |
|-------------------|
| Speed:8           |
| Range Increment:1 |
| AB:8              |
| Ability Bonus:0   |
| Dice Number:3     |
| Dice Type:4       |
| CHR:2             |
| CHB:2             |

|  |                                   |
|--|-----------------------------------|
| Rider<br> | HP:26                             |
|  | Initiative:4                      |
|  | Speed:6                           |
|  | Range Increment:1                 |
|  | AB:7                              |
|  | AC:15                             |
|  | Ability Bonus:3                   |
|  | Dice Number:2                     |
|  | Dice Type:4                       |
|  | CHR:1                             |
|  | CHB:3                             |
|  | Ultimate Skill:鲜血神殿               |
|  | Ultimate Skill 开启条件: 自身血量在 13 或以下 |
|  | Ultimate Skill 使用次数: 1            |

|                               |
|-------------------------------|
| Ultimate Skill 动作消耗: 一个攻击动作   |
| Ultimate Skill 效果: 令距离 3 或以内不 |

|   |   |
|---|---|
|   | 论敌我的所有棋子（不含自身）进行一次先攻检定，若结果小于 15 则立即死亡（Berserker 依然可以复活）   |
| Assassin<br> | HP:16   |
|   | Initiative:6  |
|   | Speed:6   |
|   | Range Increment:1   |
|   | AB:6  |
|   | AC:15   |
|   | Ability Bonus:2   |
|   | Dice Number:1   |
|   | Dice Type:8   |
|   | CHR:1   |
|   | CHB:3   |
|   | Ultimate Skill:心眼<br>Ultimate Skill 开启条件：无<br>Ultimate Skill 使用次数：无限<br>Ultimate Skill 动作消耗：无<br>Ultimate Skill 效果：在被攻击时有 50%几率将自己的 AC 提高到 30 |

|   |   |
|---|---|
| Caster<br> | HP:11   |
|   | Initiative:0  |
|   | Speed:4   |
|   | Range Increment:100   |
|   | AB:40   |
|   | AC:10   |
|   | Ability Bonus:0   |
|   | Dice Number:1   |
|   | Dice Type:4   |
|   | CHR:0   |
|   | CHB:1   |
|   | Ultimate Skill:伤害减免<br>Ultimate Skill 开启条件：无<br>Ultimate Skill 使用次数：无限<br>Ultimate Skill 动作消耗：无<br>Ultimate Skill 效果：每次受到伤害时可以将伤害降低 2 点（最低为 0）<br><br>Ultimate Skill:任意门<br>Ultimate Skill 开启条件：无<br>Ultimate Skill 使用次数：3<br>Ultimate Skill 动作消耗：整个行动轮 |

|  |  |
|--|--|
|  | Ultimate Skill 效果： 传送至一个距离为 15 以内的可落脚点，可落脚点的定义为进行一次距离为 15 以内的移动所能到达的地方 |
|--|--|

|  |                                  |
|--|----------------------------------|
| Berserker<br> | HP:47                            |
|  | Initiative:5                     |
|  | Speed:8                          |
|  | Range Increment:1                |
|  | AB:9                             |
|  | AC:8                             |
|  | Ability Bonus:7                  |
|  | Dice Number:1                    |
|  | Dice Type:12                     |
|  | CHR:1                            |
|  | CHB:3                            |
|  | Ultimate Skill:十二试炼              |
|  | Ultimate Skill 开启条件: HP<=0 时自动使用 |

Ultimate Skill 使用次数: 1  
 Ultimate Skill 动作消耗: 无  
 Ultimate Skill 效果: 在第一次死亡后 Berserker 其实并未死亡, 可以在两轮之后重新以 HP=15 的状态复活。在复活轮内 Berserker 不会死亡, 每一次致死伤害都会将其血量重置为 15。

## 四、版权说明

本游戏不进行任何商业活动, 不对 Type-Moon 构成侵权。

本游戏归陈德政、韩昌佑、罗吕根、朱晨畅(按拼音先后顺序)所有, 任何仿冒该游戏并进行商业活动的行为须自行承担法律责任。