# 战斗设计概念文档

1. 属性与技能设计

第一章：

主角属性与成长系统

1. 基础属性

| 属性 | 初始值| 成长公式 | 影响范围 |

|-------------|------------|----------------------------------------------|-------------------------------------------|

| 力量 | 8 | 每级+（自我认知%×0.2） | 物理攻击/破盾效率 |

| 魔力 | 5 | 每级+（理性倾向值×0.5） | 技能伤害/解谜成功率 |

| 敏捷 | 6 | 每级+（混沌倾向值×0.3） | 行动速度/闪避率 |

| 感知 | 10 | 固定（由认知碎片收集数决定）| 发现隐藏线索/暴击率 |

2. 核心参数：自我认知值

-初始值：0%（受洗礼仪式影响）

- 增长方式：

- 解谜揭露真相+5%~15%

- 宽恕正确的敌人+10%

- 击杀无辜NPC-20%

- 阈值效果：

- ≥50%：解锁“质疑”技能树（精神攻击类）

- ≤30%：强制装备“教会枷锁”（属性提升但对话选项受限）

3. 技能树（部分示例）

|技能类型 | 解锁条件 | 效果 |

|----------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------|

| 圣光斩 | 初始 | 对单体造成120%攻击伤害，附加“致盲” |

| 认知过载 | 认知值≥50% | 消耗30%认知值，使敌人下次攻击自伤 |

| 混沌突袭 | 混沌倾向＞60% | 3连击，每次伤害递减但附加随机异常状态|

| 镜面反射 | 收集3块认知碎片 | 将敌方单体技能反弹给施法者 |

精英敌人设计

1. 教会骑士（精英怪）

| 属性 | 数值 | 特殊机制 |

|------------------------|--------------|--------------------------------------------------------------------------|

| 生命值 | 150 | 光属性护盾（需用“质疑”类技能破除） |

| 攻击力 | 18 | 技能“神圣裁决”：对低认知玩家伤害×2 |

| 抗性 | 光+50% | 认知值＜40%时无法被暴击 |

技能

| 信仰冲锋 | 直线AOE，附带击退效果 |

| 认知禁锢 | 封印玩家技能树中最高阶技能3回合 |

谎言藤蔓（环境陷阱）

| \*\*属性\*\* | 数值 | \*\*交互逻辑\*\* |

|--------------|---------|-----------------------------------|

| 生命值 | ∞ | 需用光源调整其影子形态方可通行 |

| 伤害 | 10/秒 | 若携带教会勋章，伤害变为治疗 |

| 弱点 | 火把 | 燃烧后掉落认知碎片（限3次/地图） |

三、东方魔王奥拉（BOSS双形态）

形态1：群体认知投影（黑色野兽）

| \*\*属性\*\* | 数值 | \*\*动态机制\*\* |

|------------------------|---------------|--------------------------------------------------------|

| 生命值 | 300 | 每存活1名村民，防御+5% |

| 攻击力 | 25

| 特殊抗性 | 暗+80% | 光属性攻击使其狂暴（攻击×2，防御-50%）|

阶段技能 | |

| 暗影浪潮 | 全场AOE，伤害=攻击+攻击\*20% |

| 认知吞噬 | 偷取玩家10%认知值转化为自身治疗 |

| 弱点 | 使用“真相之镜”可破除暗影护甲 |

形态2：真实自我（独角兽）

| 属性 | 数值 | 抉择机制 |

|------------------------|--------------|---------------------------------------------------|

| 生命值 | 150 | 若玩家持有全部认知碎片，生命降为50|

| 攻击力 | 0 | 无法主动攻击，每回合为玩家治疗20%HP|

| 特性 | 神圣 | 免疫所有异常状态 |

| 交互选项 | | |

| 宽恕 | 奥拉加入，解锁技能“纯净治愈”（群体治疗） |

| 杀戮 | 获得武器“愚者之刃”（攻击+30%，认知锁定） |

四、属性与叙事的协同设计

隐藏成就：

“走出洞穴”：在不击杀任何幽灵的情况下通关（奖励专属皮肤“觉醒者”）

“共犯”：认知值始终＜30%通关，解锁隐藏嘲讽台词

视觉反馈：

1.主角武器外观随认知值变化：

20%-50%：锈蚀铁剑 → 50%-80%：裂纹水晶剑 → 80%+：无形精神刃

2.奥拉的角在P2阶段显示教会刻印，被攻击时掉落关键记忆碎片

五、数值平衡要点

1. 战斗时长控制：

- 小怪战≤2分钟，BOSS战4-8分钟（含阶段转换动画）

- 认知值每增长20%，玩家伤害+5%但受到教会系敌人伤害+10%

2. 资源投放：

- 认知碎片：每地图隐藏3片，集齐解锁“记忆重构”（重置技能树）

- 教会圣水：恢复50%HP但降低5%认知值，用于高风险策略