“Everlasting-Project”技能策划书

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **作者** | **备注** |
| 20181018\_1802 | 杨晨 | 技能策划初步完成。 |

目录

[“Everlasting-Project”技能策划书 1](#_Toc527648803)

[一．前言 3](#_Toc527648804)

[1.文档用途 3](#_Toc527648805)

[2.文档读者 3](#_Toc527648806)

[3.表述约定 3](#_Toc527648807)

[4.名词说明 3](#_Toc527648808)

[5.相关资料 3](#_Toc527648809)

[二．设计概述 4](#_Toc527648810)

[三．通用技能模型详细设计 5](#_Toc527648811)

[1.直接类型 5](#_Toc527648812)

[1)基本特征 5](#_Toc527648813)

[2)触发特征 6](#_Toc527648814)

[3)物攻特征 6](#_Toc527648815)

[4)魔攻特征 6](#_Toc527648816)

[5)续航特征 6](#_Toc527648817)

[2.持续类型 7](#_Toc527648818)

[1)基本特征 7](#_Toc527648819)

[2)触发特征 7](#_Toc527648820)

[3)速度特征 7](#_Toc527648821)

[4)续航特征 7](#_Toc527648822)

[5)物攻特征 8](#_Toc527648823)

[6)物防特征 8](#_Toc527648824)

[7)魔攻特征 9](#_Toc527648825)

[8)魔防特征 9](#_Toc527648826)

[9)辅助特征 9](#_Toc527648827)

一．前言

1.文档用途

本策划书总体描述了游戏技能的几种类型以及相应的特点，详细阐述了通用技能模型的设计思路以及各项特征的作用。

2.文档读者

本游戏共同的开发者们。

3.表述约定

文中的设计者指的是游戏策划者本人。

4.名词说明

|  |  |
| --- | --- |
| **名词** | **说明** |
| RPG | Role Playing Game，角色扮演游戏。 |
| HP | Hit Point，指游戏中某些角色的生命值。 |
| MP | Mana Point，指游戏中某些角色的法力值。 |

5.相关资料

《“Everlasting-Project”技能设计表》

二．设计概述

为了增强技能的可扩展性，为了后续能够追加更多的新技能，设计者设计了一套通用的技能模型，用来描述技能特征。

通用技能模型包括直接、持续两大类，共计数十种特征，足以描述各种知名RPG中常见的诸如闪电链、冰盾、闪电盾、火墙、闪电风暴、光环、法术结界之类的复杂技能。

设计者目前设计的数百种技能大致可以分为以下几种类型。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **类型** | **说明** | **代表技能** |
| **角色指向型** | 对某个角色使用 | 重击、火球、元素守护、恢复之水 |
| **位置指向型** | 对某个格子使用 | 地裂斩、暴风雪、陨石 |
| **角色持续型** | 附加在角色身上的持续效果 | 冰冷、腐蚀光环、虚弱诅咒、力量祝福 |
| **位置持续型** | 在某些区域持续生效 | 闪电风暴、平静之雨、能量结界 |

具体的技能设计参阅《“Everlasting-Project”技能设计表》。这里对技能表的命名规则做一个说明。名称前带“#”符号的属于需要提供参数的技能；名称前带“\*”符号的属于角色持续型技能；名称前带“$”符号的属于位置持续型技能。

三．通用技能模型详细设计

通用技能模型就是一个技能特征的集合。这些技能特征分为“直接”和“持续”两大类，也可以说是技能的两大分类。一个技能可以拥有多组特征，但不能同时具有“直接”和“持续”两种类型的特征。

像经典的“寒冰箭”（一次直接伤害附加减速持续效果）那样的二元甚至是多元技能该如何用通用技能模型来描述呢？这就需要说一下本模型的触发特征了。无论“直接”还是“持续”类的技能，都可以以一定的方式来触发其他技能。那么寒冰箭就可以用两个技能组合起来描述：一个需要消耗一定法力值等资源的、需要3秒钟施法时间的、成功击中目标（未被完全抵抗）会造成一定量的冰霜伤害的技能，在成功击中目标时，有100%的几率触发一个附加在目标身上的、一定时间内移动速度减少的持续性技能。另外，技能可以多重触发，可以以不同的方式触发多种技能，从而实现对多元技能的描述。

除了特征，技能还有“名称”和“是否可选”这两种最基本的属性。“是否可选”是指玩家在编辑阵容、为角色挑选技能时，是否可以选择当前技能。如果是持续类的技能可选，那么就相当于一个被动技能，自游戏开始时就自动附加在角色身上。对于这类被动技能，设计者通常将它们的持续时间设为无限大，并且不允许被驱散。

1.直接类型

直接类型的特征通常用来描述技能生效后立即产生的各种效果，共有“基本”、“触发”、“物攻”、“魔攻”、“续航”5个类别。

1)基本特征

|  |  |
| --- | --- |
| **属性名** | **说明** |
| **使用目标** | 通常是对敌方、己方角色，或者地图上的某个格子来施放技能。 |
| **使用距离限制** | 可以理解为射程、施法距离。 |
| **作用范围** | 单体型、直线型、距离范围型技能。 |
| **作用对象** | 技能作用于敌方、己方、双方或者某个格子。 |
| **使用限制条件** | 比如必须使用何种类型的装备、角色某种属性必须达到一定要求才能使用当前技能。 |
| **冷却时间** | 某一技能连续使用2次，必须间隔的最短时间。 |
| **耐力消耗量** | 成功施放技能后，或者引导技能每秒消耗的耐力值。 |
| **MP消耗量** | 成功施放技能后，或者引导技能每秒消耗的MP值。 |
| **元素类型** | 光、暗、水、火。 |
| **时间消耗量** | 成功使用技能后消耗的时间量。瞬发技能时间消耗通常是1秒。 |
| **蓄力时间** | 蓄力型技能的施放准备时间。通常是物理技能。 |
| **施法时间** | 施法型技能的施放准备时间。通常是法术技能。 |
| **引导时间** | 引导型技能的引导持续时间。 |
| **持续时间** | 位置持续型技能的持续时间。 |
| **可否防御** | 使用角色指向型攻击技能时，目标角色是否可以进行防御操作。 |
| **可否阻挡** | 使用角色指向型远程攻击技能时，是否可以被攻击路线上的其他敌方角色阻挡。 |
| **特殊效果** | 用于后续追加一些暂时无法描述的新特征。 |

2)触发特征

|  |  |
| --- | --- |
| **属性名** | **说明** |
| **触发技能** | 触发的其他技能的名称。 |
| **触发参数** | 触发部分技能时，需要提供参数。 |
| **触发方式** | 立即触发、周期性触发、条件性触发等方式。 |
| **触发位置/目标** | 对某个角色、某个格子或某个区域触发技能。 |
| **触发概率** | 技能触发的概率。 |
| **概率类型** | 有独立型、圆桌型概率。圆桌型概率需设定优先级，数字越大级别越高。 |
| **触发限制条件** | 额外的一些限制条件。比如装备、属性、阵营方面的限制。 |

3)物攻特征

|  |  |
| --- | --- |
| **属性名** | **说明** |
| **物理伤害** | 在技能发出角色的物理伤害基础上，按百分比或定值浮动，最终作用于技能承受方。 |
| **命中率** | 在技能发出角色的命中率基础上，按百分比浮动，最终作用于技能承受方。 |
| **物理暴击率** | 在技能发出角色的物理暴击率基础上，按百分比浮动，最终作用于技能承受方。 |
| **物理暴击伤害比** | 在技能发出角色的物理暴击伤害比基础上，按百分比浮动，最终作用于技能承受方。 |
| **忽略护甲值** | 在技能发出角色的忽略护甲值基础上，按定值浮动，最终作用于技能承受方。 |
| **忽略躲闪率** | 在技能发出角色的忽略躲避率基础上，按百分比浮动，最终作用于技能承受方。 |
| **忽略精确格挡率** | 在技能发出角色的忽略精确格挡率基础上，按百分比浮动，最终作用于技能承受方。 |
| **忽略格挡率** | 在技能发出角色的忽略格挡率基础上，按百分比浮动，最终作用于技能承受方。 |

4)魔攻特征

|  |  |
| --- | --- |
| **属性名** | **说明** |
| **标准魔法效果** | 法术技能的标准效果。 |
| **伤害/治疗** | 属于伤害还是治疗型法术。 |
| **魔法暴击率** | 在技能发出角色的魔法暴击率基础上，按百分比浮动，最终作用于技能承受方。 |
| **魔法暴击伤害比** | 在技能发出角色的魔法暴击伤害比基础上，按百分比浮动，最终作用于技能承受方。 |
| **忽略抗性** | 在技能发出角色的忽略抗性基础上，按定值浮动，最终作用于技能承受方。 |

5)续航特征

|  |  |
| --- | --- |
| **属性名** | **说明** |
| **HP值** | 技能承受方的HP值的变动量。 |
| **耐力值** | 技能承受方的耐力值的变动量。 |
| **体能值** | 技能承受方的体能值的变动量。 |
| **MP值** | 技能承受方的MP值的变动量。 |

2.持续类型

持续类型的特征通常用来描述附加在角色身上的、在一定周期内持续产生作用的各种效果，共有“基本”、“触发”、“速度”、“续航”、“物攻”、“物防”、“魔攻”、“魔防”、“辅助”5个类别。

1)基本特征

|  |  |
| --- | --- |
| **属性名** | **说明** |
| **增益/减益** | 属于增益还是减益技能。 |
| **持续时间** | 持续效果的作用总时间。 |
| **元素类型** | 光、暗、水、火。 |
| **叠加层数限制** | 角色多次被附加相同的持续效果时的叠加层数限制。 |
| **消耗次数** | 部分技能存在生效次数限制。 |
| **消耗方式** | 技能可消耗次数减少的条件。 |
| **是否昏迷** | 技能持有者是否会进入昏迷状态。 |
| **是否定身** | 技能持有者是否会进入定身状态。 |
| **特殊效果** | 用于后续追加一些暂时无法描述的新特征。 |

2)触发特征

持续型的触发特征与直接型的触发特征完全一致，不再赘述。

3)速度特征

|  |  |
| --- | --- |
| **属性名** | **说明** |
| **移动速度** | 技能持有者的移动速度的变动量。 |
| **行动周期** | 技能持有者的行动周期的变动量。 |

4)续航特征

|  |  |
| --- | --- |
| **属性名** | **说明** |
| **HP值** | 技能持有者的HP值的变动量。 |
| **HP上限** | 技能持有者的HP最大值的变动量。 |
| **耐力值** | 技能持有者的耐力值的变动量。 |
| **耐力值上限** | 技能持有者的耐力最大值的变动量。 |
| **耐力消耗** | 技能持有者的耐力消耗量的变动量。 |
| **耐力回复速度** | 技能持有者的耐力回复速度的变动量。 |
| **体能值** | 技能持有者的体能值的变动量。 |
| **体能值上限** | 技能持有者的体能最大值的变动量。 |
| **MP值** | 技能持有者的MP值的变动量。 |
| **MP上限** | 技能持有者的MP最大值的变动量。 |
| **MP消耗** | 技能持有者的MP消耗量的变动量。 |
| **MP回复速度** | 技能持有者的MP回复速度的变动量。 |

5)物攻特征

|  |  |
| --- | --- |
| **属性名** | **说明** |
| **物理伤害** | 技能持有者的物理伤害的变动量。 |
| **攻击速度** | 技能持有者的攻击速度的变动量。 |
| **命中率** | 技能持有者的命中率的变动量。 |
| **物理暴击率** | 技能持有者的物理暴击率的变动量。 |
| **物理暴击伤害比** | 技能持有者的物理暴击伤害比的变动量。 |
| **忽略护甲值** | 技能持有者的攻击忽略护甲值的变动量。 |
| **忽略躲闪率** | 技能持有者的攻击忽略躲闪率的变动量。 |
| **忽略精确格挡率** | 技能持有者的攻击忽略精确格挡率的变动量。 |
| **忽略格挡率** | 技能持有者的攻击忽略格挡率的变动量。 |
| **射程** | 技能持有者的射程的变动量。 |

6)物防特征

|  |  |
| --- | --- |
| **属性名** | **说明** |
| **受到物理伤害** | 技能持有者受到的物理伤害的变动量。 |
| **护甲** | 技能持有者的护甲值的变动量。 |
| **被命中率** | 技能持有者被命中几率的变动量。 |
| **物理被暴击率** | 技能持有者受到物理攻击时，触发暴击的几率的变动量。 |
| **躲闪率** | 技能持有者躲闪成功几率的变动量。 |
| **精确格挡率** | 技能持有者精确格挡成功几率的变动量。 |
| **格挡率** | 技能持有者格挡成功几率的变动量。 |
| **格挡减伤比** | 技能持有者格挡减伤比率的变动量。 |
| **防御减伤比** | 技能持有者防御减伤比率的变动量。 |

7)魔攻特征

|  |  |
| --- | --- |
| **属性名** | **说明** |
| **魔法强度** | 技能持有者的魔法强度的变动量。 |
| **施法速度** | 技能持有者的施法速度的变动量。 |
| **魔法暴击率** | 技能持有者的魔法暴击率的变动量。 |
| **魔法暴击伤害比** | 技能持有者的魔法暴击伤害比率的变动量。 |
| **忽略抗性** | 技能持有者的忽略元素抗性的变动量。 |

8)魔防特征

|  |  |
| --- | --- |
| **属性名** | **说明** |
| **元素防御属性** | 技能为持有者附加的元素防御属性。 |
| **被击魔法强度** | 技能持有者受到法术攻击时的魔法强度的变动量。 |
| **魔法抑制** | 技能持有者的魔法抑制的变动量。 |
| **魔法被暴击率** | 技能持有者受到魔法攻击时，触发暴击的几率的变动量。 |
| **抗性** | 技能持有者的元素抗性的变动量。 |

9)辅助特征

|  |  |
| --- | --- |
| **属性名** | **说明** |
| **伤害吸收** | 护盾类技能吸收伤害的总量、类型。 |
| **伤害吸收比例** | 护盾类技能吸收伤害的百分比。 |
| **视野** | 技能持有者的视野范围的变动量。 |