# 角色属性系统文档

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **作者** | **更新日期** | **更新内容** |
| V0.1 | 张嘉烨 | 2020--5-21 | 创建文档 |

## 文档目的

* 设定角色的基础属性，特殊属性，并设定各种属性之间的克制关系；

## 基础属性

### 体力值

* 体力值包括三点：
* 角色当前体力（血量）：可以用来判断角色在当前战斗中的状态，由上到下分为五个阶段：健康，轻微伤，重度创伤，濒死，死亡；
* 角色的最大体力（血量上限）：可以用来释放技能（魔术师），限制角色恢复血量的上限，参与判断角色当前的身体状态（五项）；
* 角色的体力恢复速度（回血量）：如果角色处于“重度创伤”状态，则按照角色的体力恢复速度回复角色当前体力，直到角色恢复到“轻微伤”状态；
* 角色的最大体力回复速度（状态回复）：在异能者使用技能（消耗最大体力上限）并达到了体力上限的50%时，会激活回复最大体力机制，在最大体力回复的同时，角色当前体力按照百分比回复；

### 技能指示器

* 不同的阵营，与不同的异能属性有着不同的技能指示器，具体请参考《战斗系统文档 - 战斗操作 - 技能释放条件》；

### 攻击范围

* 攻击范围从配置表中读取；
* 攻击范围呈一个类似的圆形，在配置表中需要读取“角色攻击范围”与“角色攻击范围补偿”两个字段；
* 攻击范围补偿模式：表示角色的攻击可以跨越的地形；

### 攻击力属性

* 攻击力是角色在当前状态下的基础攻击力，切均为物理伤害值；
* 当角色装备武器时进行判断：
* 如果使用的武器是枪械类武器，则攻击造成的伤害完全按照武器本身的伤害进行计算；
* 如果使用的武器是非枪械类型，则攻击造成的伤害会计算角色本身属性对于武器伤害的加成；
* 当角色没有装备武器是进行判断：则角色当前的攻击属性为“体术攻击”，造成的伤害类型根据角色自身状态进行判定，造成的伤害数值计算角色本身对于基础攻击力的加成；

### 防御力属性

* 防御力是角色在当前状态下，对于自身受到的伤害的减免数值；
* 基础计算公式为：

**Hm=H-D**

* Hm：角色实际受到的伤害
* H：角色受到的伤害基础值
* D：角色自身的防御力

### 敏捷度属性

* 敏捷度是角色的攻击频率，敏捷度越高，在相同的战场环境中会发动更多次的攻击；
* 敏捷度需要从配置表中读取“角色敏捷度”与“角色敏捷度补偿”两个字段；
* 角色敏捷度补偿机制：在不同的战场环境下，角色的敏捷度基础值各有不同，需要添加补偿值进行计算；
* 角色敏捷度补偿计算公式：

**Am=A+Ac**

* Am：角色实际的敏捷度
* A：角色的基础敏捷度
* Ac：角色的敏捷度补偿
* 敏捷度补偿数值区间为（-∞，∞）;

## 移动距离属性

* 移动距离属性用来计算角色选择移动时的最远移动距离；
* 移动距离需要读配置表中的“角色移动距离”与“角色移动距离补偿”两个字段；
* 角色的移动使用“路线规划”模式，即，不对角色可移动范围进行判断，而是给出最远可以动的格子数量，由玩家对角色的移动路线进行规划；
* 在穿越特殊地块时，可以使用角色移动距离补偿对“通过特殊地块后”或“停留在特殊地块上”时剩余的移动距离进行补偿；
* 补偿分为正面补偿与负面补偿：
* 当角色通过“轻松通过”的地块时，移动距离值不减少；
* 当角色通过“难以翻越”的地块时，移动距离值大量减少；
* 当角色通过“不可跨越”的地块时，路径规划点不会附着；
* 角色移动距离补偿机制：
* 在路线规划中出现“通过”特殊地块时进行判断：
* 角色是否可以通过特殊地块；
* 角色通过特殊地块需要消耗的移动距离数值；
* 角色通过特殊地块之后触发的特殊事件；
* 在路线规划中出现“停留”特殊地块时进行判断：
* 角色是否可以停留在特殊地块上；
* 角色停留在特殊地块上触发的特殊事件；
* 角色可以“通过”或“停留”的特殊地块有些许不同；
* 角色“通过”特殊地块时可触发的特殊事件：
* 受到伤害，属性降低，属性提升，获得减益状态，获得增益状态，产生新的敌人，其他包含在“通过”中的特殊事件。
* 角色“停留”挺熟地块时可出发的特殊事件：
* 包含“通过”的特殊事件之外，还存在：转移，固守，地形变更，其他包含在“停留”中的特殊事件；

### 爱好的事物

* 在宿舍中赠送“礼物”，可以提升角色的好感度；
* 赠送的礼物是“爱好的事物”则会出发“好感度大提升”；
* 角色的爱好只会在触发了一次“好感度大提升”之后才会进行记录；

### 厌恶的事物

* 角色的厌恶只会在触发了一次“反感”之后才会进行记录；
* 赠送的礼物是“厌恶的事物”会触发“反感”；
* 第一次出发反感不会扣除角色好感度；
* 第一次触发“反感”后，只要再次出发“反感”，都会扣除角色的好感度；
* 当角色的好感度降至负值，则改角色无法再被编组；

### 连携攻击指示器

* 连携技能读取配置表，“连携技能”，“连携技能补偿”两个字段；
* 连携技能字段记录角色触发连携技能的条件；
* 连携技能补偿字段记录角色连携技能的基础权值，即连携技能由那一方进行主导，主导一方提供技能类型与形式，辅助一方提供技能属性加成；
* 具体请参考《技能系统文档》；
* 具体请参考《战斗系统文档 - 战斗操作 - 连携技能释放条件》；

## 特殊属性

### 阵营属性

### 异能属性