

灵魂摆渡（暂定） 开发文档

1. 创意与设定

1.1. 基本设定

1.1.1. 四大元素与四大位面的关系

宙斯执掌着天空，波塞冬执掌海洋，哈迪斯执掌冥界，大地则由女神盖亚亲自掌管。

伟大的先知亚里士多德是最早领悟这件事情意义的凡人。他认识到了这四个彼此关联的世界的本原。亚里士多德将他们分别命名为：气、水、火、土。气是天空的本原，水是海洋的本原，土是大地的本原，火是冥界的本原。气是最轻的，它们构成了广阔的天空；土是最厚重的，它们构成了广袤的大地；水也是沉重的，但它们比土柔弱和活泼，因而流向了大地的空隙，构成了动荡的海洋；而熊熊燃烧的烈火，成为了天空与大地和海洋的交汇所在，构成了永恒的冥界。因此，冥界在天空与大地之间，只不过凡人的眼睛无法看见它们罢了。

亚里士多德之前，人类总是有误解，认为冥界是在地下而非地上。但其实这个认识仔细想一想就明白是不正确的，如果冥界在地下，那么墓地的幽灵就不应该总是漂浮在空中，那些通灵师应该在最幽暗的地穴才能和死者对话，但事实并非如此。

其实只需要看一下火在哪里，冥界在哪里就显而易见了。大家都知道，伟大的普罗米修斯在奥林匹斯山上盗取了火焰，宙斯和波塞冬都对其愤怒不已，唯独哈迪斯对此毫不在意。这正是因为盗取圣火本身就来自于哈迪斯的授意，象征着冥界与大地的联合，这当然是宙斯与波塞冬所不能接受的背叛。

2. 框架

2.1. 剧情

游戏的剧情。包括RPG阶段的冒险故事、人物、任务等。

2.1.1. 剧情地图

道路、建筑、可交互的物品等。

2.1.2. 任务

主线和支线任务。

2.1.3. 当前剧情状态

当前主线和支线的任务完成状况，与NPC的友好度，角色的状态，队伍中的物品状态等等。

2.1.4. 剧情组件集

2.2. 剧情单位

2.2.1. 主要角色

游戏中的主要角色。

2.2.1.1. 固定信息

不会随着游戏发展而发生变化的信息。

2.2.1.1.1. 姓名

人物的姓名。

2.2.1.1.2. 描述

人物的简介、生平等。

2.2.1.1.3. 天赋

这里的天赋包括了天赋的描述和天赋所带来的技能树。

2.2.1.1.4. 角色的肖像集

2.2.1.1.5. 角色的动画集

2.2.1.1.6. 角色的初始属性和属性成长

2.2.1.2. 当前信息

会发生变化的人物信息。

2.2.1.2.1. 等级

人物的当前等级。

等级会带来属性的成长变化。不同人物的属性成长有所不同。

目前暂定： $lv=3n+1$ 时，人物获得一个天赋技能点， $lv=3n+2$ 时，人物获得一个职业技能点， $lv=3n+3$ 时，人物获得一个通用技能点。

当总角色数量大于10（暂定）时，等级第11名的角色会自动升级到第10名的等级。

2.2.1.2.2. 当前属性

人物战场外的属性值，包括力量、敏捷、攻击射程等多种。

2.2.1.2.3. 职业

人物的当前职业。包括当前职业所带来的技能树。

2.2.1.2.4. 所选择的通用技能

人物的通用技能。除了天赋技能和职业技能之外，人物还可以选择自己的通用技能，通用技能全部人物均可学习。

2.2.1.2.5. 当前技能树

根据人物的天赋、职业和所选择通用技能最终获得的总技能树。

2.2.1.2.6. 当前技能树的各个节点的选择

技能树的每一个节点均可进行多种选择。节点选择包括属性和技能增强等多种强化方式。通过消耗洗点道具，可以随时在战场之外洗点。

2.2.1.2.7. 经验值

人物的经验值，影响角色等级。

经验值获得修正，等级过高的角色经验值获得会减缓。

2.2.1.2.8. 持有物品

2.2.2. NPC

一些无名无姓，不重要的NPC角色。

2.3. 剧情动作

玩家可以进行的动作。

2.4. 战场

战棋游戏战斗的战场。

2.4.1. 地形

平原、山地等。

2.4.2. 地图

每一个战场的地图。也就是各个地形块的总和。

2.4.3. 初始位置

战场中双方的初始位置。

2.4.4. 战场事件

剧情战斗中特定条件触发的战场事件。

2.5. 战场单位

2.5.1. 战场属性

人物在战场中的属性值，会受到当前状态、地形的影响。

人物的生命值等。

2.5.2. 持有物品

战场中的人物所持有的物品。

有一个隐藏人物仓库，可以存放公有物品。

2.5.2.1. 装备

2.5.2.2. 道具

2.5.3. 状态

被施加的各种状态。

2.5.4. 所处位置

人物在战场中的坐标。会直接导致所处的地形。

2.5.5. 朝向

人物的朝向。

2.5.6. 战场经验

人物在战场上的经验值。

2.6. 战场动作

玩家在战场中可以进行的动作。

2.7. 物品

2.7.1. 装备

2.7.1.1. 装备等级

装备等级影响装备的属性

2.7.1.2. 装备属性

2.7.1.3. 装备特性

2.7.1.4. 装备价格

2.7.1.5. 装备所适用的职业

2.7.1.6. 游戏中的全部装备列表

2.7.2. 道具

2.7.2.1. 对敌军使用的道具

2.7.2.2. 对友军使用的道具

2.7.2.3. 对战场使用道具

2.7.2.4. 游戏中的全部道具列表

2.7.3. 材料

用来合成、强化装备或者合成道具的材料。

2.7.3.1. 材料表

2.7.4. 剧情道具

剧情道具，在剧情中起到特殊作用。

2.7.4.1. 剧情道具表

2.7.5. 金钱

货币。可以买东西。

2.8. 属性

2.8.1. 力量

影响角色的物理输出能力。

2.8.2. 物防

影响角色的物理防御能力。

2.8.3. 魔力

影响角色的魔法输出能力。

2.8.4. 魔防

影响角色的魔法防御能力。

2.8.5. 耐久

影响角色的生命值。

2.8.6. 幸运

影响角色的暴击/被暴击概率。

2.8.7. 灵巧

影响角色的命中/闪避概率。

2.8.8. 速度

影响角色的ATB值增加速度。

2.8.9. 移动

影响角色的行动能力。

2.8.10. 精力/最大精力

角色使用技能需要消耗精力值。每回合固定回复一定的精力值。

2.9. 技能

人物的技能。每一个主要角色的技能树都由天赋技能、职业技能和通用技能共同决定。

2.9.1. 天赋技能

2.9.2. 职业技能

2.9.2.1. 初级职业

擅长某一种特技的职业。

2.9.2.1.1. 战士

皮糙肉厚的战士。拥有强大的近身肉搏能力。

lv2: 奋力一击 降低对手力量*10%物防, 造成120%伤害。

lv5: 获得属性点。

lv8: 致命一击 造成120%伤害, 如果敌人的生命值在50%以下, 额外造成30%伤害。

lv11: 获得属性点。

lv14: 奋力一击额外造成10%伤害/ 致命一击额外造成10%伤害。

lv17: 物理反击。当敌人在战士的射程范围内主动发动攻击(包括施法和技能)时, 战士有几率进行反击。

lv20: 获得属性点。

lv23: 重击。普通攻击有几率击晕敌人。

lv26: 获得属性点。

lv29: 物理反击几率提高/重击几率提高。

2.9.2.1.2. 猎人

可以远距离攻击的射手。具有布置陷阱的能力。

lv2: 精准之箭 必中, 无视攻击距离衰减, 造成100%伤害。

lv5: 获得属性点。

lv8: 猎人陷阱 布置一个陷阱, 进入陷阱的敌人被禁锢, 每回合受到伤害。

lv11: 获得属性点。

lv14: 精准之箭额外造成10%伤害/ 猎人陷阱造成沉默效果。

lv17: 警觉 当敌人行动至猎人周围时, 猎人有几率先发制人发动一次攻击。

lv20: 获得属性点。

lv23: 弱点 猎人对攻击过的敌人有几率发现其弱点, 给与标记, 再次攻击时必暴击, 然后弱点消失。

lv26: 获得属性点。

lv29: 警觉几率提高/弱点几率提高。

2.9.2.1.3. 盗贼

敏捷的刺客。擅长隐藏身形和偷袭。

lv2: 带毒匕首 扔出一把带毒的匕首, 使目标中毒。中毒伤害与灵巧值有关。

lv5: 提高灵巧/速度。

lv8: 背刺 闪烁到目标的背后, 发动攻击, 造成150%伤害。如果目标背后没有可移动的格子则不能发动此技能。

lv11: 提高幸运/移动。

lv14: 提高带毒匕首的伤害/提高背刺的伤害。

2.9.2.1.4. 骑士

拥有领导力的统帅。可以激励周围的队友。

lv2: 激励 激励友军, 使友军获得力量/魔力提升。

lv5: 提高力量/速度。

lv8: 坚定 坚定友军, 使友军获得物防/魔防提升。

lv11: 提高耐久/精力。

lv14: 提高激励的持续时间/坚定的持续时间。

2.9.2.1.5. 死亡骑士

带有恐怖气息的可怕骑士。可以削弱周围的敌人。

lv2: 虚弱 虚弱敌军, 使敌军获得力量/魔力削减。

lv5: 提高力量/速度。

lv8: 威吓 威吓敌军, 使敌军获得物防/魔防削减。

lv11: 提高耐久/精力。

lv14: 提高虚弱的持续时间/威吓的持续时间。

2.9.2.1.6. 魔法师

可以使用伤害以及干扰魔法的法师。

lv2: 魔法箭 对敌人造成魔法伤害

lv5: 提高魔力/速度

lv8:

2.9.2.1.7. 牧师

可以强化和治疗友军的法师。

lv2: 治疗 恢复友军生命值

lv5: 提高魔力/速度

lv8: 驱逐 恢复友军的不良状态并给予少量治疗

lv11: 提高幸运/精力

lv14: 提高治疗效果/减少驱逐的精力消耗

2.9.2.1.8. 术士

通过献祭获得力量的法师, 可以通过献祭完成仪式, 仪式经过一段时间生效, 实现各种各样的效果, 如治疗、伤害、强化、召唤等。

2.9.2.1.9. 德鲁伊

具有召唤野兽、改变地形和自我变身能力的法师。可以变成强大的野兽。

2.9.2.1.10. 亡灵巫师

具有操纵尸体和释放邪恶诅咒的法师。

2.9.2.2. 高级职业

精通某一种特技或者擅长两种特技的职业。

2.9.2.2.1. 高级战士

战士的进阶版。

2.9.2.2.2. 高级猎人

2.9.2.2.3. 高级盗贼

2.9.2.2.4. 高级骑士

2.9.2.2.5. 高级死亡骑士

2.9.2.2.6. 高级魔法师

2.9.2.2.7. 高级牧师

2.9.2.2.8. 高级术士

2.9.2.2.9. 高级德鲁伊

2.9.2.2.10. 高级亡灵巫师

2.9.2.2.11. 战士+猎人

2.9.2.2.12. 战士+盗贼

2.9.2.2.13. 战士+骑士

2.9.2.2.14. 战士+死亡骑士

2.9.2.2.15. 战士+魔法师

2.9.2.2.16. 战士+牧师

2.9.2.2.17. 战士+术士

2.9.2.2.18. 战士+德鲁伊

2.9.2.2.19. 战士+亡灵巫师

2.9.2.2.20. 猎人+盗贼

2.9.2.2.21. 猎人+骑士

2.9.2.2.22. 猎人+死亡骑士

2.9.2.2.23. 猎人+魔法师

2.9.2.2.24. 猎人+牧师

2.9.2.2.25. 猎人+术士

2.9.2.2.26. 猎人+德鲁伊

2.9.2.2.27. 猎人+亡灵巫师

2.9.2.2.28. 盗贼+骑士

2.9.2.2.29. 盗贼+死亡骑士

2.9.2.2.30. 盗贼+魔法师

2.9.2.2.31. 盗贼+牧师

2.9.2.2.32. 盗贼+术士

2.9.2.2.33. 盗贼+德鲁伊

2.9.2.2.34. 盗贼+亡灵巫师

2.9.2.2.35. 骑士+死亡骑士

2.9.2.2.36. 骑士+魔法师

2.9.2.2.37. 骑士+牧师

2.9.2.2.38. 骑士+术士

2.9.2.2.39. 骑士+德鲁伊

2.9.2.2.40. 骑士+亡灵巫师

2.9.2.2.41. 死亡骑士+魔法师

2.9.2.2.42. 死亡骑士+牧师

2.9.2.2.43. 死亡骑士+术士

2.9.2.2.44. 死亡骑士+德鲁伊

2.9.2.2.45. 死亡骑士+亡灵巫师

2.9.2.2.46. 魔法师+牧师

2.9.2.2.47. 魔法师+术士

2.9.2.2.48. 魔法师+德鲁伊

2.9.2.2.49. 魔法师+亡灵巫师

2.9.2.2.50. 牧师+术士

2.9.2.2.51. 牧师+德鲁伊

2.9.2.2.52. 牧师+亡灵巫师

2.9.2.2.53. 术士+德鲁伊

2.9.2.2.54. 术士+亡灵巫师

2.9.2.2.55. 德鲁伊+亡灵巫师

2.9.3. 通用技能

2.9.4. 怪物技能

2.10. 职业树

人物的职业。要升级到高阶职业，会根据当前的属性和职业共同决定。（值得注意的是，属性的成长也和技能树的节点选择有关系。如果技能树洗点后时候不能达到职业对应的属性要求，则不能洗点。

2.11. 计算公式

3. 灵感

角色：

雇佣兵队长：可以在战斗前花费金钱雇佣一定数量的友军雇佣兵。

友军心灵控制者：可以控制辐射范围内的友军。

恢复机制：

如果角色连续三个回合没有受到伤害，就可以进行自然回血。

攻击距离衰减机制：

目标与角色距离越远，命中率和伤害越低。