主角所应包含的能力

移动←，→

跳跃 space ↑

攻击x X

防御c A

冲刺z B

物品v Y

技能栏asdf LT LB RT RB

后撤步 后+冲刺

移动至下层 ↓+跳跃

封印 攻击+防御

强化攻击 长按攻击

角色属性

物理伤害

魔法攻击

物理抗性

魔法抗性

生命值

魔法值

体力值

1. 普通攻击
2. 闪避或冲刺
3. 释放技能
4. 防御（防御消耗的体力值小于冲刺或闪避）
5. 体力值较低时降低角色的霸体值（攻击可否削弱体力值？）

融合率：神力与肉体的结合程度，

融合率、霸体、冲击、硬直、不良硬直状态的探究

1. 霸体值：可以耐受冲击的能力，当伤害的冲击高于霸体值时，角色进入极短的僵直状态

Or当冲击力累积将霸体值削减至0时（霸体值不为负数），角色进入硬直状态（小硬直），且一小段时间内未收到攻击后霸体值立即回复

1. 融合率：魔法伤害可以降低敌人的融合率，当融合率降为0时（融合率不为负数）角色进入一段较长的硬直状态或倒地（大硬直），且进入虚弱状态所受物理伤害增加（护甲削弱or物理伤害造成真实伤害），虚弱状态结束后角色的融合率立即回复
2. 融合率的计算：物理伤害与魔法伤害在造成血量下降的同时会削减角色的融合率，且魔法伤害造成1.5倍融合率的下降。（魔法伤害高）

体力值设置的好处：防止敌人在低韧性值情况下被玩家无限连段无法恢复韧性

Source：[【艾尔登法环】硬直机制的个人理解\_单机游戏热门视频 (bilibili.com)](https://www.bilibili.com/video/BV1JF411x7dH)

融合度可以借鉴仁王2的妖力机制

Source：[《仁王2》以“妖力”为核心的全面进化 (baidu.com)](https://baijiahao.baidu.com/s?id=1674642854635372078&wfr=spider&for=pc)

关注点：妖力的作用，妖反，妖力与技能释放之间的关系

可否将体力值、魔法值与融合率结合？？：

更简洁的数值与UI

更符合神的这一设定

更多样的战术选择

战斗中数值的分配（攻防一体）

装备属性

物攻

魔攻

冲击

攻击速度

词条

消耗体力值

技能属性：

1. 技能伤害类型：魔法、物理、混合
2. Cd
3. 技能伤害数值
4. 冲击
5. 技能词条
6. 消耗：法力值、血量（部分）、体力值

攻击流程：

1. 受到攻击
2. 施加状态
3. 结算霸体值（检测是否=0）；结算融合率（检测是否=0）
4. 进入状态判定
   1. 霸体＞冲击，融合率＞0：不触发硬直判定
   2. 霸体＜冲击，融合率＞0：触发僵直
   3. 霸体＞冲击，融合率=0：触发大硬直
   4. 小硬直过程中，融合率=0：触发大硬直
   5. 大硬直过程中，霸体值=0：持续保持“霸体值=0”的状态，但不触发小硬直
5. 结算伤害

伤害的结算公式：

物理攻击与魔法攻击各自造成一次伤害（当敌人为虚弱状态时，敌人所收到物理伤害上升）

触发词条效果（普攻相关）

结算词条伤害

物伤+魔伤+词条伤害=本次攻击中伤害

经济系统

游戏中只有一种货币：神力

利用神力可以

1. 提升自身属性
2. 学习和升级技能
3. 升级装备
4. 在地图中购买或解锁一些物品

神力获得途径

1. 通关后获得神力
2. 分解物品（装备或道具）
3. 击杀部分怪物获得

普攻的设计

1. 每次攻击会不会产生不同的伤害（随机浮动或者固定值）
   1. 一套攻击动作内最后一次攻击前的攻击动作有5%的伤害浮动
   2. 一套攻击动作内最后一次攻击造成1.1倍伤害
   3. 所造成的的冲击数值提升
2. 一套攻击中最后一下攻击会不会附带特殊效果
   1. 部分装备或者技能会是最后一击附带效果或触发效果
3. 重击的作用
   1. 1.2倍伤害
   2. 效果等同最后一击
   3. 可以触发一些技能或装备效果
   4. 更高的冲击数值

闪避与防御的作用：

1. 闪避为玩家带来的好处
   1. 躲避伤害
   2. 触发某些机制
      1. 完美闪避
      2. 技能或装备效果
   3. 调整站位，以方便释放技能或进攻
2. 防御带来的优势
   1. 防御伤害
   2. 触发某些机制
      1. 令敌方进入大硬直状态
      2. 大幅削弱融合度
      3. 触发技能或装备效果
   3. 触发重击
   4. 相较于闪避防御消耗的体力值较低，但对时机较为把握，提升上限
3. 如何帮助玩家更好的防御
   1. 较为明显的地方动作
   2. 指示器如！等
4. Timing的点
   1. 闪避的timing时间较长
   2. 防御的timing时间较短

体力值的回复以及融合率的获取

1. 体力值回复
   1. 非战斗状态下快速回复（1.5 or n秒内未受到攻击或攻击）
   2. 通过技能、道具装备效果等在战斗中可回复一部分
   3. 封印完成回复部分体力
2. 融合率的获取
   1. 每次攻击可回复少量融合率
   2. 封印完成后回复大量融合率
   3. 通过道具，技能，装备词条回复部分融合率或提升回复效率

封印（处决）的设计

1. 封印敌方获得少量神力
2. 回复部分体力或法力（or融合率）（待定）
3. 触发技能或装备效果
4. 夸张些，暴力些，重要BOSS要出现DNF觉醒式的插画
5. 封印会使玩家产生额外动作，在激烈的战斗中要取舍
6. 在与boss或者精英敌人战斗时，可通过封印削弱敌方融合度上线
7. 如果敌人未被封印，则一段时间后敌人的精神爆炸或者回复部分血量再战（小怪）

封印的触发机制：

* 1. 普通敌人血量跌至0，触发封印，彻底消灭该普通敌人，人类表现为去除其与神的链接（跪地，张大嘴，眼神空洞）
  2. Boss或精英则为当血量降低至一定程度时且由于融合率降为0导致怪物进入“虚弱”状态时可触发怪物的“可被封印状态”

战斗逻辑

1. 鼓励玩家有计划地进攻
   1. 合理分配融合度，体力值
   2. 根据所加点的技能、装备、道具决定自己的战斗方式
   3. 如近战加点可以合理利用躲闪或者防御等动作进行输出
   4. 技能为主的加点可以利用道具降低自己的消耗、cd并提升伤害
2. 根据伤害形式着重强化自己的某些能力
   1. 魔法伤害，可以快速的令敌人进入虚弱状态
   2. 物理伤害，可以在敌人进入虚弱状态后有效地直接削弱敌人血量
   3. 伤害形式并不是极端的堆叠，有时物理高的搭配可以利用一些魔法技能快速地令敌人进入虚弱状态从而进行更有效的输出，而魔攻高度的角色也需要补充一部分物理能力来使得敌人虚弱阶段所受到伤害更高

技能设计：

人格分裂？不同的人格对应不同的技能形态？

街头霸王：魔法伤害

1. 板砖：沉香附魔一块板砖（板砖在手里，有光亮起且会像液体一样流下），连续拍击敌人（多段伤害）附带攻击特效，在敌人身后造成更多伤害
   1. 魔法伤害
   2. 较短cd能够频繁使用，伤害在技能中较低
   3. 近距离
2. 完美闪避时会储存一块板砖，在下次攻击时释放（一段伤害）
3. 瞬身至敌人身后释放该技能
4. 板砖释放后会碎裂对周围造成伤害
5. 刺针：街头格斗的卑劣工具，对敌人造成刺击，对敌方施加“流血”效果
   * 1. 魔法伤害
     2. 流血：每秒造成x伤害，且每层提升n%物理伤害，效果可叠加，持续z秒，每层增加刷新持续时间
     3. 近距离
     4. 中等cd
6. 提升流血效果（伤害，持续时间）
7. 防御成功时对敌方释放一次刺针
8. 该技能变为充能技能
   * 1. 酒瓶：给酒瓶附魔，利用酒瓶敲击敌人头部，令敌方灵魂飞出天灵盖，眩晕敌人
        1. 魔法伤害
        2. Cd较长
        3. 近距离
     2. 释放酒瓶后，后续的n次攻击伤害提升
     3. 喝掉酒瓶里的酒，后续n秒内减伤，效果结束后伤害结算
9. 下位踢击：猛踢敌人下体，造成伤害，敌人无法移动
   * + - 魔法伤害
       - 近距离
       - 中等cd
10. 造成暴击（敌方头顶出现“小鸡”，“蛋碎”的表情气泡），对女性角色无效
11. 使敌人无法转身
12. 闪避可中断当前动作，降低闪避体力消耗，但缩短闪避距离
13. 乘胜追击：对存在debuff的敌人伤害提高
14. 街头霸王：抗性上升

极客：科技武器，传送门，机械，物理伤害

1. 飞弹：施法召唤出传送门