**CRG人物属性设计文档**

文档更新记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 时间 | 版本号 | 状态 | 撰写人 | 记录 |
| 2015/8/9 | 1.0 | Draft | 张殊瑞 | 撰写文档 |
| 2015/8/13 | 1.1 | Update | 户张洋 | 细化文档 |
| 2015/8/30 | 1.2 | Update | 张殊瑞 | 细化文档 |
| 2015/10/26 | 1.3 | Update | 户张洋 | 根据张殊瑞策划整理文档、撰写技能树部分初稿 |

目录

[1概述 3](#_Toc433632827)

[2基本属性 3](#_Toc433632828)

[2.1 基本属性的设计 3](#_Toc433632829)

[2.2 基本属性的成长 3](#_Toc433632830)

[3技能树 4](#_Toc433632831)

[3.1 技能树的设计 4](#_Toc433632832)

[3.1.1 男主角天赋树——力量向 4](#_Toc433632833)

[3.1.2 男主角天赋树——敏捷向 4](#_Toc433632834)

[3.1.3 男主角天赋树——防御向 4](#_Toc433632835)

[3.1.4 女主角天赋树——输出向 5](#_Toc433632836)

[3.1.5 女主角天赋树——辅助向 5](#_Toc433632837)

[3.1.6 女主角天赋树——策略向 5](#_Toc433632838)

[3.2 技能点的获取 5](#_Toc433632839)

[4性格 5](#_Toc433632840)

[4.1性格的设计 5](#_Toc433632841)

[4.2性格的形成 6](#_Toc433632842)

# 1概述

人物属性是游戏基本的构成元素。在游戏中，人物的属性决定了人物在游戏中的一切活动。

本设计文档将从人物的基本属性、技能树系统、性格系统等方面进行阐述。

# 2基本属性

## 2.1 基本属性的设计

**技能树**：固有属性。主角可以在多支技能树中进行选择，从而改变人物成长方向，甚至可能在战斗或冒险中出现某些独有选项。天赋的详细设计见3.

**性格**：固有属性。不同的性格拥有不同的能力增减，并决定某些选项的出现几率。性格可能根据玩家在游戏中的选项倾向而做出变化。性格并不是单一属性，而是由几个子属性中最为突出的属性而决定。性格的详细设计见4.

**战斗类型**：固有属性。大叔为物理型，只能使用物理攻击。萝莉为法术型，只能使用法术攻击。敌方存在物理型、法术型和能够同时使用物理攻击和法术攻击的角色。

**生命**：玩家的生命值，具有最大值和当前值。

**力量/灵力**：决定玩家的攻击力，并决定能否使用某些武器或法术。

**敏捷**：决定玩家在时间轴上行动的速度，并决定能否使用某些武器或法术。

**强韧**：决定玩家的防御力（免伤率），并影响玩家的负重。

**技巧**：决定玩家的命中率、回避率以及暴击率。

**洞察**：决定某些策略的成功率，并影响某些战斗外事件。

**口才**：决定某些策略的成功率，并影响某些战斗外事件。

**运气**：对各类随机事件的几率都有微妙的影响。

## 2.2 基本属性的成长

人物没有等级概念，所有基本属性的成长除了在地图上触发一些特定事件来直接成长外，其余均通过“使用”或“历练”而成长。

注意：选择不同技能树，或某些特殊的事件会影响属性的成长率，甚至直接影响属性本身。

**生命**：与当前生命值有关。当生命大于80%时成长缓慢，当生命少于20%时成长较快。

**力量/灵力**：通过对敌方造成伤害而成长。伤害值越多，成长越快。

**敏捷**：通过累计战斗回合数而成长。

**强韧：**通过抵挡敌方物理攻击，以及负重来成长。抵挡伤害越多、负重越多，成长越快。

**洞察**：通过抵挡敌方法术攻击，以及发现敌人来成长。与强韧类似。

**技巧**：成功回避、造成暴击后成长。

**运气**：人品天注定，除特殊事件外无法成长。

**口才**：成功说服、挑衅、砍价等事件时成长。

# 3技能树

## 3.1 技能树的设计

技能树分为6层，从下到上。每一颗技能树有10种技能选择。从第二层起，每投入5点技能点，开启下一层技能。每一层技能有1~3个。6层技能类型从下到上分别为：成长强化、主动技能、被动强化、成长强化V2、被动强化V2（或主动技能强化）、终极技能。

### 3.1.1 男主角天赋树——力量向

本天赋树主要build属性为力量、次要build属性为生命、技巧。成型后具有压倒性的攻击力的同时，其余能力也较为均衡，不落下风。

LV1【锻炼】：力量成长率 + 10%/级。

LV2【蓄力】：获得【蓄力】策略，总是可以使用。若该回合未受伤，下回合造成的伤害 \* （2 + 0.1/级）。

LV3-1【狂怒】：当使用攻击性技能对敌人造成伤害时，获得一层“狂怒”，下一次对敌人的伤害提升10%/层。最大获得（技能等级）层狂怒。未使用攻击性技能时“狂怒”层数清空。

LV3-2【复仇】：每当受到伤害时，下次对敌人的伤害提升10%/级。

LV4-1【过载】：提升力量上限10点/级。

LV4-2【？？】：强化生命的技能。

LV4-3【？？】：强化技巧的技能。

LV5-1【余威】：【蓄力】的持续效果额外持续（技能等级）回合，效果每回合递减15%。

LV5-2【？？】：高级被动技能。

LV6【？？】：终极攻击技能。

### 3.1.2 男主角天赋树——敏捷向

本天赋树主要build属性为敏捷、技巧。成型后不仅出招快人一步，并且能够凭借高闪避和暴击，使敌人死无葬身之地。

LV1-1【修行】：敏捷成长率 + 5%/级，技巧成长率+5%/级。

LV1-2【专注】：技巧对命中率、回避率的影响 + 10 %/级。

LV2【看破】：获得【看破】策略，总是可以使用。若该回合未受伤，下回合的攻击必定命中且必定暴击。

LV3-1【？？】：初阶被动技能。

LV3-2【？？】：初阶被动技能。

LV4-1【超凡】：提升敏捷上限5点/级，技巧上限5点/级。

LV4-2【鹰眼】：技巧对暴击率的影响 + 10 %/级。暴击造成的额外伤害 + 10%/级。

LV5-1【？？】：高级被动技能。

LV5-2【？？】：高级被动技能。

LV6【？？】：终极攻击技能。

### 3.1.3 男主角天赋树——防御向

本天赋树主要build属性为生命、强韧。成型后不仅具有强大的自身防御力，光靠防御技能便可独当一面，更可对队友形成强大的保护作用。

LV1-1【？？】：生命成长率 + 10%/级。

LV1-2【坚韧】：强韧成长率 + 10%/级。

LV2【？？】：初级主动技能。

LV3-1【铁壁】：当守护队友时，受到的伤害减少20%/级。

LV3-2【？？】：防御反击造成的伤害 + 20%/级。

LV4-1【？？】：继续强化生命的技能。

LV4-2【？？】：提升强韧上限10点/级。

LV5-1【？？】：高级被动技能。

LV5-2【？？】：高级被动技能。

LV6【？？】：终极防御技能。

### 3.1.4 女主角天赋树——输出向

本天赋树主要build属性为灵力，次要build属性为灵气（生命）、技巧。成型后可利用强大的输出技能对敌人狂轰滥炸。

LV1【？？】：灵力成长率 + 10%/级。

LV2【？？】：初级主动技能。

LV3-1【？？】：初级被动技能。

LV3-2【？？】：初级被动技能。

LV4-1【？？】：继续强化灵力的技能。

LV4-2【？？】：强化灵气的技能。

LV4-3【？？】：强化技巧的技能。

LV5-1【？？】：高级被动技能。

LV5-2【？？】：高级被动技能。

LV6【？？】：终极防御技能。

### 3.1.5 女主角天赋树——辅助向

本天赋主要build属性为灵气（生命）。成型后可利用巨大的灵力上限优势以及辅助技能来改变战局。

LV1【？？】：灵气成长率 + 10%/级。

LV2【？？】：初级主动技能。

LV3-1【？？】：初级被动技能。

LV3-2【？？】：初级被动技能。

LV3-3【？？】：初级被动技能。

LV4-1【？？】：继续强化灵气的技能。

LV4-2【？？】：继续强化灵气的技能。

LV5-1【？？】：主动技能强化。

LV5-2【？？】：高级被动技能。

LV6【？？】：终极辅助技能。

### 3.1.6 女主角天赋树——策略向

本天赋树主要build属性为洞察、口才，次要build属性为运气。成型后虽然法术技能并不出众，却可凭借多样的策略在战斗中巧妙制敌。

LV1【？？】：洞察成长率 + 5%/级，口才成长率 + 5%/级。

LV2-1【？？】：洞察相关初级主动技能。

LV2-2【？？】：口才相关初级主动技能。

LV3【？？】：当使用策略成功时获得某种加成。

LV4-1【？？】：继续强化洞察与口才的技能。

LV4-2【？？】：强化运气的作用。

LV4-3【？？】：强化洞察与口才在策略成功率上的作用。

LV5【？？】：减免使用策略失败时的惩罚。

LV6-1【？？】：终极策略技能。

LV6-2【？？】：终极策略技能。

## 3.2 技能点的其它机制

每位主角只能选择一颗技能树，在创建人物时决定。

玩家在游戏中期根据剧情有一次洗点机会，可以更换技能树。

技能树上的每个技能需要1点技能点。每个技能最大可以升到5级。

人物每提升10点属性，获取1个技能点。

# 4性格

## 4.1性格的设计

性格是人物的固有属性，由人物在游戏中作出的各种选择而动态决定。性格会对人物各属性进行调整。

注：以下+表示对应属性值+10%，-表示对应属性值-10%。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **性格名称** | **生命** | **力量** | **敏捷** | **强韧** | **洞察** | **技巧** | **运气** | **口才** |
| 无畏 | ＋ |  |  | ＋ | － | － |  |  |
| 胆小 | － |  |  | － | ＋ | ＋ |  |  |
| 鲁莽 |  | ＋ |  |  | － |  |  |  |
| 谨慎 |  | － |  |  | ＋ |  |  |  |
| 精明 |  |  |  |  |  |  |  | ＋ |
| 愚钝 |  |  |  |  |  |  |  | － |
| 多疑 |  |  |  |  | ＋ | ＋ |  |  |
| 忠厚 |  |  |  |  | － | － |  |  |
| 宽容 |  |  |  |  |  |  | ＋ |  |
| 刻薄 |  |  |  |  |  |  | － |  |

## 4.2性格的形成

性格两两对应，互为彼此的反面，对应一种性格值的正负。每一种性格值有对应的影响因素，在玩家每次做出对应因素的某种决定或操作时，会对性格值进行1点的加减。当性格值达到±5时，玩家获得LV.1的“XX”性格，对某些属性有积极或消极的轻微（10%）影响。当性格值达到±20时，玩家获得LV.2的“极端XX”性格，对某些属性有较明显（20%）影响，同时还可能产生额外的效果。

注意：每个角色可能同时出现多种性格。

以下列举全部性格的影响因素及其LV.2的额外效果。

无畏/胆小：

鲁莽/谨慎：

精明/愚钝：

多疑/忠厚：

宽容/刻薄：