**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 |

目录

[1概述 3](#_Toc428713685)

[2基本属性 3](#_Toc428713686)

[2属性的改变 4](#_Toc428713687)

[3天赋 4](#_Toc428713688)

[4性格 5](#_Toc428713689)

# 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、属性的改变、天赋、性格等方面进行阐述。

# 2基本属性

**天赋**：固有属性。选1择不同的天赋会导致不同的技能路线，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。当我方全队生命值为0时战斗失败，当敌方全队生命值为0时战斗成功。战斗之后，生命值不会恢复，但在到达“营火”后，生命值会恢复到最大值。如果我方有一名角色在濒死时战斗胜利，则其HP恢复到1。

**力量/灵力**：决定玩家的物理攻击力/法术攻击力，某些武器有力量要求。某些法术有灵力要求。

**敏捷**：在战斗中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**：决定玩家的物理防御力，并影响玩家的负重。

**洞察**：决定玩家的法术防御力，并影响玩家的是否能够发现敌人。

**技巧**：决定玩家的命中率、回避率以及暴击率。

**运气**：决定各类随机事件的出现率。小范围影响命中率、回避率、暴击率。

**口才**：决定战斗中人物说服、挑衅等策略的成功率，以及对话时是否出现特定选项，以及砍价是否成功等。

# 2属性的改变

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。

**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天赋

天赋是人物的固有属性，在建立人物时决定。天赋影响到人物的技能树、各属性的成长能力、以及天赋独有的能力等。

大叔天赋：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **天赋名称** | **技能树** | **生命** | **力量** | **敏捷** | **强韧** | **洞察** | **技巧** | **运气** | **口才** |
| 钢筋铁骨 |  | ＋ | ／ | － | ＋ | ／ | － | ／ | ／ |
| 力大无穷 |  | ／ | ＋ | ／ | ＋ | ／ | － | ／ | － |

萝莉天赋：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **天赋名称** | **技能树** | **生命** | **灵力** | **敏捷** | **强韧** | **洞察** | **技巧** | **运气** | **口才** |
| 弱不禁风 |  | － | ＋ | ／ | —— | ／ | ＋＋ | ／ | ／ |
| 秀外慧中 |  | ／ | ／ | － | － | ＋ | ／ | ／ | ＋ |
| 聪明伶俐 |  | － | ＋ | － | － | ＋ | ＋ | － | ＋ |

共有天赋：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **天赋名称** | **技能树** | **生命** | **力／灵** | **敏捷** | **强韧** | **洞察** | **技巧** | **运气** | **口才** |
| 侠肝义胆 |  | ／ | ＋ | ／ | ＋ | ／ | － | ／ | － |
| 身法矫健 |  | － | － | ＋ | － | ＋ | ＋ | ／ | ／ |
| 机敏过人 |  | ／ | － | ＋ | － | ／ | ／ | ／ | ＋ |
| 料事如神 |  | ／ | － | － | ／ | ＋ | ／ | ＋ | ／ |
| 智勇双全 |  | － | ＋ | ／ | － | ＋ | ／ | － | ＋ |
| 光说不练 |  | ／ | ／ | － | ／ | ／ | － | ／ | ＋＋ |
| 思维迟钝 |  | ／ | ／ | ／ | ＋ | － | － | ＋＋ | － |

# 4性格

## 4.1性格

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%。 ++表示对应属性值+ 25%。 --表示对应属性值 - 25%。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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。在玩家做出某种决定或操作时，会对若干对性格进行值的调整。当加值到达某一临界（例：正10或负10），玩家就获得了对应的性格。

举例：玩家对逃跑的怪物进行追杀，此时对“刻薄/宽容”加值到达-10，玩家获得“刻薄”性格。当玩家再进行同样操作时，此值继续变小。若玩家之后进行了很多次的放走怪物的操作，使此值大于-10，玩家失去“刻薄”性格，而当此值达到10时，玩家获得“宽容”性格。