**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 |

目录

[1概述 3](#_Toc426894106)

[2基本属性 3](#_Toc426894107)

[2属性的改变 4](#_Toc426894108)

[3天赋 4](#_Toc426894109)

[4性格 4](#_Toc426894110)

# 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。

**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。

**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。

**灵力**：类似于一种法力值+护盾的设定，具有最大值和当前值。在游戏中，只有部分人物会使用法术（如我方只有女主角会使用）。在承受敌方法术攻击时，灵力值会下降，若在灵力值为0时再次受到攻击，则会大量损失生命。灵力值会在每回合自动回复，且其高低影响法术攻击力。某些武器有灵力要求。

**力量**：决定玩家的攻击力，某些武器有力量要求。

**技巧**：决定玩家的命中率，某些武器有技巧要求。

**敏捷**：决定玩家的回避率，以及在时间轴上行动的速度。

**强韧**：决定玩家的防御力，影响玩家的负重。

**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、速度、防御力。

**口才**：决定人物能否主导与其他角色的谈话，影响到能否说服别人、能否砍价成功等事件。

**洞察力**：决定人物能否及时发现敌人。

# 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**：通过被攻击而成长

# 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。

# 4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。