**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 |
| 2015/12/13 | 2.0 | Refactor | 户张洋 | 重新整理文档 |
| 2015/12/22 | 2.1 | Update | 户张洋 | 更新高阶属性计算公式 |
| 2016/01/04 | 2.2 | Update | 户张洋 | 重新整理技能树 |

目录

[1概述 3](#_Toc439698412)

[2基本属性 3](#_Toc439698413)

[2.1 基本属性的设计 3](#_Toc439698414)

[2.2 基本属性的数值范围 3](#_Toc439698415)

[2.3 基本属性的成长方式 4](#_Toc439698416)

[3高阶属性 4](#_Toc439698417)

[3.1 高阶属性的设计 4](#_Toc439698418)

[3.2 高阶属性的计算公式 5](#_Toc439698419)

[4技能树 7](#_Toc439698420)

[4.1 男主角技能树 7](#_Toc439698421)

[4.2 女主角技能树 8](#_Toc439698422)

[4.3 技能点的获取 10](#_Toc439698423)

[5性格 10](#_Toc439698424)

[5.1性格的设计 10](#_Toc439698425)

[5.2性格的形成 11](#_Toc439698426)

# 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、高阶属性、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

人物属性分为基本属性和高阶属性，其中基本属性是玩家可以直接成长的属性，也会对高阶属性产生影响，并且不受战斗外因素影响。本游戏中人物（玩家和敌人）的基本属性分为以下8条：

**体力**：存活的能力。决定玩家的生命值。

**力量/灵力**：挥舞武器/操纵灵气的能力。决定玩家的攻击力，以及是否能够使用某些技能。

**敏捷**：在战场上行动的能力。决定玩家在时间轴上的行动速度，以及是否能够使用某些技能。

**强韧**：抵抗伤害的能力。决定玩家的免伤率与负重。

**技巧**：对动作的执行力。决定玩家的命中率与回避率。

**口才**：表达自己意见的能力。决定部分策略的成功率，并影响某些战斗外事件。

**洞察**：洞悉身边形势的能力。决定部分策略的成功率，并影响某些战斗外事件。

**幸运**：一个神秘的数字。影响几乎一切概率事件。

## 2.2 基本属性的数值范围

各项基本属性数值设计，以普通成年男性的数值（未成长）为10，且人类极限为99为基准；世间万物的极限值可设定为250。依据人物特性，初始值会在10左右小范围波动。

并且，在设定公式时应考虑，数值与能力的关系并非线性对应，即攻击力100的人造成的伤害并不会比攻击力10的人高十倍，速度20的人也不会比速度40的人整整慢一倍。

## 2.3 基本属性的成长方式

影响基本属性的因素有：人物原始属性、饰品、性格系统等。其中，人物原始属性的成长由传统RPG游戏中每个的经验值系统来设定。人物战斗胜利（无论是全灭怪物还是说服对手）会获得经验值，从而升级。每升1级，获得3点基本属性点数，可分配在基本属性上。人物等级上限为99，单个基本属性上限为99。

在人物第一次登场时，其初始等级为1，全部属性为10。并提供5点基本属性点数供自由分配。

# 3高阶属性

## 3.1 高阶属性的设计

人物的高阶属性影响因素有：基本属性、武器法术、道具、场上BUFF等。即，高阶属性只受战场内动态因素影响，不受战场外任何因素影响。人物的高阶属性有：

生命值/灵气值：衡量人物生命值的属性，见战斗文档2.2 生命值系统。

攻击力：攻击对敌人造成伤害的能力。

免伤率：抵消敌人伤害的能力。

时间轴速度：在时间轴A段前进的速度。

前摇速度：在时间轴B段前进的速度。

后摇时间：行动后在0点停留的时间。

命中率：击中敌人的概率。

回避率：躲避攻击的概率。

## 3.2 高阶属性的计算公式

注：

1. 这里的全部公式均不考虑BUFF或饰品所带来的增益效果。
2. 带\*的为非面板高阶属性，而是与其相关的战斗计算公式。

**生命值公式：**

生命型：5 \* [体力] ^ 1.3。

灵气型：3 \* [体力] ^ 1.5

混合型：4 \* [体力] ^ 1.4

解释：初始生命（体力10）较为相近，都在100左右。考虑到灵气型角色要大量释放法术，其成长速度要高于生命型角色。当体力99时，生命型角色的生命值在2000左右，灵气型角色的生命值在3000左右。BOSS最多可达近万的生命值。

**速度公式：**80 \* lg \* [敏捷]。

解释：时间轴最大值为10000，其中0~8000的部分的前进速度是由本公式决定的。这里的值指的是每一帧（1/60秒）在角色在时间轴上前进的距离。因为时间轴战斗中速度是十分关键的属性，为了避免后期速度差造成的战力差距过大，步进差距前大后小，初始值为80（速度10，约10s到达选择点），终极值为160（速度99，约5s到达选择点），极限值为192（速度255，约4s到达选择点）。

**\*前摇步进公式：**1/3 \* [武器速度] \* [技能修正]

解释：时间轴上的前摇距离为2000。当武器速度为100，技能修正为1时，对应的前摇时间为1秒。

**\*后摇时间公式：**6000 / [武器速度] \* [技能修正]

解释：时间单位为帧。当武器速度100，技能修正为1时，对应的后摇时间为60帧，即1秒。

**攻击倍率公式：**1 + [力量] / 100

解释：力量与武器伤害不是相加的关系，而是高力量提高伤害，如果力量99则为2倍伤害，BOSS最多更可将伤害提升为3.5倍。这使得武器攻击力的设定更为方便。

**免伤率公式：[**韧性] / 100 + [韧性]。

解释：即伤害 / （1 + [韧性] / 100）。使得韧性变得有用，但不至于效果过强。韧性99可减免一半的伤害，而BOSS最多可减免70%以上。

**\*伤害公式：**武器（法术）基础伤害 \* 技能修正 \* 攻击倍率 \* （1 – 敌方免伤率）若暴击，伤害\*2。

**命中率公式：[**武器命中] \* [技能修正] + [技术] + [幸运] / 9

解释：一般武器的命中率在80左右，而技术提供大量的命中补正。

【注：游戏中幸运提升较为困难，所以除了幸运流派和某些饰品，幸运不会对这些值造成太大影响。】

**回避率公式：**[技术] \* 0.9 + [幸运] / 4.5

解释：技术提供大量回避补正，但不如给命中加成的多，使得命中率不会成为摆设。

**\*真·命中率公式：**己方命中率-敌方闪避率。

**暴击率公式：[**武器暴击] \* [技能修正] / 10 + [技术] / 4.5 + [幸运] / 9

解释：在标准情况下武器自带10%暴击率，外加技术和幸运提供少量暴击率。

**抗暴击率公式：**[技术] / 4.5 + [幸运] / 4.5

解释: 如果技术够高可以完全抵消暴击效果。

**\*真·暴击率公式：**己方暴击率 - 敌方抗暴击率

# 4技能树

## 4.1 男主角技能树

**杀手：**使用短剑系武器的专家。

LV.1：【短剑精通】短剑系武器攻击力 + 10%。

LV.2：【命中要害】短剑系武器的暴击伤害 + 50%。

LV.3：【眼疾手快】短剑系武器的切换攻击必定暴击。

LV.4：【短剑大师】短剑系武器攻击力 + 10%。

LV.5：【锁定】使用短剑系武器时获得【锁定】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。

**刀客：**使用刀系武器的专家。

LV.1：【刀精通】刀系武器攻击力 + 10%。

LV.2：【手起刀落】刀系武器技能连击数+1。

LV.3：【引君入瓮】收刀时的防御反击变为特殊技。

LV.4：【刀大师】刀系武器攻击力 + 10%。

LV.5：【刀光剑影】拔刀攻击的攻击速度 + 100%。

**剑圣：**使用长剑系武器的专家。

LV.1【长剑精通】长剑系武器攻击力+10%，命中率+5%， 暴击率 + 5%。

LV.2【修炼】长剑系武器命中率+5%， 暴击率 + 5%。

LV.3【反戈】持有长剑受到敌人伤害时，获得一层【反戈】，有 + 10%的几率立即反击。最大获得10层【反戈】。反击后【反戈】层数清空。

LV.4【暴击修炼】每层复仇使得反击伤害 + 20%。

LV.5【复仇】使用长剑系武器时获得策略【复仇】，总是可以使用，若下回合受伤，必定以最大层数【反戈】伤害反击，但无论受伤与否【反戈】层数清空。

**勇者：**使用重武器的专家。

LV.1【重武精通】重武器攻击力+10%。

LV.2【挥舞自如】使用重武器时受到的击退减半。

LV.3【狂怒】当使用重武对敌人造成伤害时，获得一层【狂怒】，下一次对敌人的伤害提升10%/层。最大获得10层狂怒。未使用攻击性技能时“狂怒”层数清空。

LV.4【越战越勇】每层狂怒使得重武器命中率+5%。

LV.5【战吼】使用重武器时获得策略【战吼】，总是可以使用，若下回合受伤，狂怒等级提升至最大。

**猎人：**使用弓弩系武器的专家。

LV.1【弓弩精通】弓弩系武器攻击力+10%。

LV.2【先发制人】战斗开始时先进行一次随机目标的轻攻击。

LV.3【鹰眼】必定能够命中瞄准的对象。

LV.4【弓弩大师】弓弩系武器攻击力+10%。

LV.5【有备无患】弓弩系武器弹容 \* 2，且切换到弓弩系武器时自动装填。

**骑士：**使用防御系技能的专家。

LV.1【防御精通】回避率上升5%，受到全部伤害降低5%。

LV.2【贴心队友】守护队友或被队友求助时受到的伤害减半。

LV.3【九死一生】当生命值大于20%且受到致命伤害时至少剩下1HP。

LV.4【反击大师】防御反击伤害上升 200%。

LV.5【固若金汤】获得防御技能【铁壁】，自身速度下降100%，抵挡全队伤害50%。

## 4.2 女主角技能树

**阳之贤者：**使用阳属性法术的专家。

LV.1 【日耀】阳属性法术攻击力上升10%。

LV.2 【日光】阳属性持续性法术消耗降低20%。

LV.3 【】

LV.4 【】阳属性法术施法速度提高20%。

LV5 【】

**阴之贤者：**使用阴属性法术的专家。

LV.1 【月影】阴属性法术攻击力上升10%。

LV.2 【月光】阴属性持续性法术消耗降低20%。

LV.3 【】

LV.4 【】阴属性法术施法速度提高20%。

LV5 【】

**灵之贤者：**使用灵属性法术的专家。

LV.1 【灵动】灵属性法术攻击力上升10%。

LV.2 【灵爆】灵属性法术蓄力到最大级别时对所有敌人造成伤害。

LV.3 【注灵】获得策略【注灵】，总是可以使用，最多叠加5次。若该回合未受伤，则接下来5次灵属性法术伤害分别提高 50% ~ 10%。

LV.4 【运灵】灵属性法术消耗降低20%。

LV5 【固灵】【注灵】的衰减速度降低50%。

**口才大师：**利用口才的专家。

LV.1【厚颜】总能进行说服。

LV.2【舌战】使用口才类失败时不受惩罚。

LV.3【蛊惑】获得策略【蛊惑】，成功后让对方全体陷入混乱【攻击不能指定目标，随机攻击一名场上队友或者自己】，持续3回合。

LV.4【吝啬】领队时物品交易价值提升50%。

LV.5【攻心】【蛊惑】的持续效果扩大到5回合。

**洞察专家：**利用洞察的专家。

LV.1【脱兔】逃跑总是成功。

LV.2【避险】使用洞察类策略失败时不受惩罚。

LV.3【看破】获得策略【看破】，成功后可永久得知对方生命值、各项基本属性与当前武器、道具。

LV.4【寻宝】领队时掉宝率提升50%。

LV.5【拆招】【看破】成功后对目标使用洞察策略总是成功，对方使用洞察策略总是失败。

**幸运儿：**利用幸运的专家。

LV.1 【幸运眷顾】每5点幸运额外提供1%的闪避、命中与暴击。

LV.2 【幸运策略】每点幸运额外提供1%的策略成功率。

LV.3 【幸运大师】幸运+10。

LV.4 【幸运道具】每点幸运提供1%的几率使用道具时不消耗道具数量。

LV.5 【幸运摇奖】获得策略【摇奖】，总是可以使用，对指定对象随机产生一种主动道具的效果。

## 4.3 技能点的获取

技能点随着相关技能的使用自动获取。男女主角使用不同系的武器/法术/策略/道具/防御技能时，增长对应技能树的经验，一定程度后自动获得该系的更高等级的技能。

杀手：使用短剑系武器。

刀客：使用刀系武器。

剑圣：使用长剑系武器。

勇者：使用重武器。

猎人：使用弓弩武器。

骑士：使用防御技能。

阳之贤者：使用阳属性法术。

阴之贤者：使用阴属性法术。

灵之贤者：使用灵属性法术。

口才大师：使用口才类策略。

洞察专家：使用洞察类策略。

幸运儿：使用道具。

# 5性格

## 5.1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** | **技巧** | **洞察** | **口才** | **运气** |
| **无畏** | **+** |  |  |  | **-** |  |  |  |
| **怯懦** |  |  | **+** | **-** |  |  |  |  |
| **鲁莽** |  | **+** |  |  |  |  | **-** |  |
| **谨慎** | **-** |  |  |  |  | **+** |  |  |
| **精明** |  | **-** |  |  |  |  | **+** |  |
| **愚钝** |  |  |  |  |  | **-** |  | **+** |
| **坚忍** |  |  | **-** | **+** |  |  |  |  |
| **灵巧** |  |  |  |  | **+** |  |  | **-** |

极端性格还可以产生额外效果：

无畏：不能逃跑，但生命值低于20%时有10%几率立即回复到50%。

怯懦：生命值低于50%时有20%几率只能选择逃跑。

鲁莽：每回合有20%几率无法使用策略。

谨慎：每回合有20%几率只能使用策略。

精明：

愚钝：

坚忍：使用“格挡”时，除非HP为1，否则总会剩下至少1点HP。

灵巧：使用“闪避”时，可以在闪避结束后从时间轴50%处开始行动。

## 5.2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±10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±40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。

性格的形成方式如下（注意：同时可以存在多种性格）：

无畏/胆小：在生命值低于20%时赢得战斗/在生命值大于80%时选择逃跑

鲁莽/谨慎：只使用技能赢得战斗/超过80%回合没有使用技能赢得战斗

精明/愚钝：

坚忍/灵巧：在一场战斗中使用了“格挡”并且没有使用“闪避”/在一场战斗中使用了“闪避”并且没有使用“格挡”