**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 |
| 2015/11/8 | 1.4 | Update | 张殊瑞 | 完善技能树 |
| 2015/12/13 | 1.5 | Update | 张殊瑞 | 完善技能树 |

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，或者直接影响属性本身。

**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。

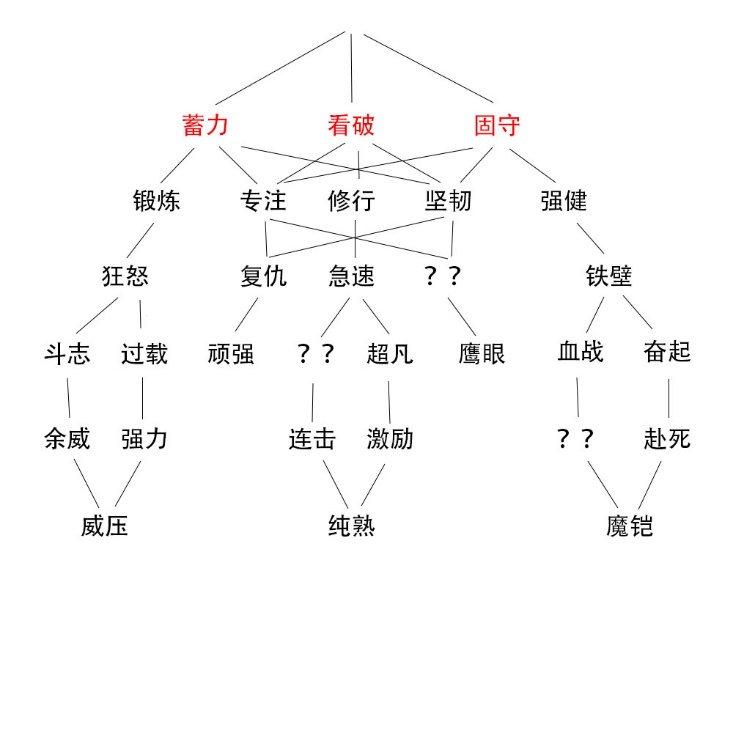
**运气**：人品天注定，除特殊事件外无法成长。

**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

### 3.1 男主角天赋树



【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）。

【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。

【固守】：获得【固守】策略，总是可以使用。若本回合受伤，则下回合强韧增加10%/级。

【锻炼】：力量成长率 + 10%/级。

【专注】：技巧对命中率、回避率的影响 + 10 %/级。

【修行】：敏捷成长率 + 5%/级，技巧成长率+5%/级。

【坚韧】：强韧成长率 + 10%/级。

【强健】：生命成长率 + 10%/级。

【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。

【复仇】：每当受到伤害时，获得【复仇】效果，下次对敌人的伤害提升10%/级。

【急速】：每当该回合未受伤时，下回合敏捷上限提升10%/级。

【？？3-4】：暴击几率提升5%/级

【铁壁】：当守护队友时，受到的伤害减少20%/级。

【斗志】：每当拥有【狂怒】效果，技巧上限提升10%/级。

【过载】：提升力量上限%10/级。

【顽强】：每当拥有【复仇】效果，每回合多回复10%的生命/级。

【？？4-4】：闪避成功时，有15%/级的几率在下回合获得【看破】。

【超凡】：提升敏捷上限%5/级，技巧上限%5/级。

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

【血战】：生命值低于50%时，每回合多回复10%/级的生命。

【奋起】：当受到伤害时，获得【奋起】效果，下回合受到的伤害减少10%/级。

【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%。

【强力】：【蓄力】造成的伤害倍数变为（3+0.1/级）。

【连击】：攻击有15%/级的几率发动连击。

【激励】：每当受到伤害时，有15%/级的几率在本回合使敏捷上限增加10%。

【？？5-5】：遭受防御反击时，有15%/级的几率再发动防御反击。

【赴死】：当拥有【奋起】效果时守护队友，有15%/级的几率免伤。

【威压】：获得最高层【狂怒】效果，下一次攻击对所有敌人造成伤害。

【纯熟】：接下来的三个回合的攻击必定命中且必定暴击。

【魔铠】：完全免疫伤害3回合。

### 3.1.4 女主角天赋树

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

LV1-1【聪慧】：灵力成长率 + 10%/级。

LV1-2【？？】灵力对攻击力的影响+5%/级。

LV2【注灵】：获得【注灵】策略，总是可以使用。若本回合未受伤，下回合造成的法术伤害\*（2 + 0.1/级）/级。

LV3-1【灵动】：当使用法术造成伤害时，获得一层【灵动】效果。（同【狂怒】）

LV3-2【灵敏】：敏捷、技巧成长率提高5%/级。

LV4-1【？？】：提高灵力上限10%/级。

LV4-2【？？】：每当该回合未受伤时，下回合敏捷上限提升10%/级。

LV4-3【？？】：技巧对暴击率的影响 + 10 %/级。暴击造成的额外伤害 + 10%/级。

LV5-1【？？】：当拥有【注灵】效果时，法术可多指定（技能等级？）个目标。

LV5-2【？？】：每拥有一层【灵动】效果，法术造成的伤害增加（10% + 10%/级）。

LV6【灵爆】：立即获得最高层【灵动】效果，下一次攻击对所有敌人造成伤害。

### 3.1.5 女主角天赋树——辅助向

本天赋主要build属性为生命。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。

LV1-1【？？】：生命成长率 + 10%/级。

LV1-2【？？】：灵力成长率+10%/级。

LV2【固灵】：获得【固灵】策略，总是可以使用。若本回合我方有人受伤，下回合提高受伤角色强韧上限10%/级。

LV3-1【？？】：辅助法术法力消耗降低10%/级。

LV3-2【？？】：辅助法术造成的效果提高15%/级。

LV4-1【？？】：【固灵】效果同时提高受伤角色敏捷上限。

LV4-2【？？】：【固灵】效果同时提高受伤角色力量上限。

LV4-3【？？】：【固灵】效果同时提高受伤角色技巧上限

LV5-1【？？】：若使用【固灵】回合我方无人受伤，则下回合提高所有角色力量上限10%/级。

LV5-2【？？】：受到伤害时，有15%/级的几率向对方立即施放随机debuff法术。

LV6【？？】：全员立即获得三回合【固灵】效果。

### 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【运灵】：获得【运灵】策略，总是可以使用。下回合洞察上限增加50%/级。

LV2-2【？？】：获得【？？】策略，总是可以使用。下回合采用语言策略时，成功率增加20%/级。

LV3-1【？？】：当使用策略成功时获得强韧上限+10%/级。

LV3-2【？？】：获得【？？】策略，有【？？】效果时可以使用。下回合所有策略成功率增加20%/级。

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 技能点的获取

每位主角只能选择一颗技能树，在创建人物时决定。

技能树上的每个技能需要1点技能点。每个技能可以升到10级。

技能点在\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_时获取。

# 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** | **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。

## 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±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”