版本历史：

2015.07.24 1.0初版 户张洋

2015.07.27 1.1根据7.26讨论进行修改 户张洋

# 概述

1. 战斗模块是游戏的核心玩法之一，本游戏的战斗给人的体验应该是丰富、刺激的。这里的刺激感并不像即时战斗那样通过分寸之间的判定来产生，而是通过系统的丰富性给人以未知感而产生（可以考虑诸多的隐藏内容）。战斗系统应该力求易于上手，难于精通。在某些方面大可借鉴前人，这有着给人以熟悉感的好处，而在整体道具、技能等属性的设定上要力求丰富。
2. 从游戏时间与游戏体验的角度来看，战斗的节奏应设计为整体较快的，力求做到普通战斗在3~5回合内结束。BOSS战的回合数也不应过场，控制在20~30回合内为宜。

# 详细设计

## 数据与属性设计

### 人物的基本属性

考虑设计人物的基本属性如下：

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。

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，以及考虑影响玩家的负重等战斗之外的东西。

运气：决定各种奇奇怪怪的事情。考虑对很多东西都造成小范围影响（如命中率，回避率，暴击率等）

【还可以考虑其它属性，或影响战斗外的属性，如口才一类】

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。如，生命值会通过被攻击而成长，如果从残血状态回复过来，则成长的更快。

考虑设计人物不能更改的固有属性如下：

天赋。天赋决定“质变”。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。性格决定“量变”。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。性格可能根据你在游戏中的选项倾向而做出变化。

### 技能设定

武器技能：装备对应武器时可释放。取消平砍的设定，改为一种武器有几种不同的攻击方式，并且攻击力、出招速度、消耗不同。

法术技能：部分人物在拥有相应的“法术书”，或灵力最大值达到特定值后自动习得，或根据种族或剧情需要等情况习得。法术具有隐藏属性（如：金木水火土， 或风林火山阴雷，或地水火风）。属性之间没有相生相克概念，但某些怪物会对某些属性具有特别的抗性或弱点。

天赋技能：根据天赋不同而变化的技能，不一定是攻击，可以是辅助等额外效果。

绝技：绝技是威力强大、效果明显的，但也消耗巨大，并且使用条件较为苛刻（如生命低于10%才可在一场战斗中发动一次，且要消耗全部灵力值等）。也可考虑双人组合技能。

### 装备设定

考虑到工作量和实际意义不大的因素，从传统RPG游戏中去掉“防具”的概念。只保留武器、法术和饰品。

武器：我方男主使用，敌方部分人物使用。武器需要对应的力量/技巧值才可以使用，不同种类的武器对应不同的技能。在战斗中，可以随时切换武器，但切换武器需要1回合的行动。使用不同的武器，立绘上也会有变化。

法术：我方女主使用，敌方部分人物使用。敌方甚至存在同时使用武器和法术的角色。法术不需要能力值，也不需要切换，只要有就可以用。所以，法术的获取应该设定为较困难的。考虑到游戏中具有类元素瓶的设定，恢复类法术应该是极为稀少，且使用次数极少的。使用不同的法术，在特效上会有区别。

饰品：提供少量属性加成，或对某些特定武器、法术或技能有BUFF。

### 物品设定

这里的物品指的是在战斗中可以使用的物品。大致类别设定如下：

回复类：回复生命或灵力值。考虑使用元素瓶的设定，即最大值有限（可在游戏中收集），在营火回复，需要谨慎使用的道具。游戏中最好不存在其它的回复道具。回复灵力值的道具可以适当多一些。

攻击类：对敌方造成大量伤害，或异常状态。这类道具也不要做的太多，否则代替了普通战斗。

BUFF类：增强主角能力，或削弱敌方能力。这一类可以做的非常多样化。

其它类：对战斗有着其它影响，或者能力未知或随机。在物品描述时不说明用途，增加神秘感，然而其实我们也不知道是干啥用的。

## 战斗模式设计

### 整体战斗模式

使用时间轴的概念。所有玩家共用一个时间轴，由速度不同导致行动速度不同。

如图所示，玩家到达时间轴圆圈节点时可以决定行动（如使用道具，释放技能等）。决定后会根据操作的不同，以不同的速度到达时间轴终点。到达终点后，会进行行动，然后回到时间轴的开始处。受到攻击后，会根据受伤的程度从时间轴上回退。



### 玩家行动设计

玩家可以选择的行动初步设计如下：

释放技能：使用武器、法术或天赋技能等。

使用物品：使用消耗品进行攻击、回复、BUFF或实现某些特殊效果。

防御：回复少量生命；更快速地进入下一回合；增加闪避率；如果闪避不能，减少受到的伤害；在某些情况下更可以发动防守反击。总之，防御是一种很有用的战术，而不是传统RPG中的鸡肋。

逃跑：并不总是出现，只当情况不妙的时候（由人物性格决定具体判定），才会出现。如果己方能够先到达时间轴终点，则一定逃跑成功。

说服：说服对方停止战斗。在己方局势占优（如能力值明显高，或对手生命值低）时容易成功。说服成功后除了获得原有的胜利好处外，更可获得额外奖励。但若是说服失败，对方有可能被激怒。

挑衅：对不同的怪会造成不同的影响。同样，也由人物性格与战局决定是否出现。

地形决定的行动：如森林中的“躲藏”，沙漠中的“钻地（？）”等。

【还可以考虑更多行动的可能性】

### 特殊状态

在战斗中，由于技能或道具的使用，也由于性格、战况的影响，人物可能出现一些特殊状态:

愈合：人物在HP大于80%时，每回合自动回血。因为恢复手段受限，所以也要一些机制来给予额外的回复机会

流血：人物在HP少于20%时，每回合额外受伤（但不会死）。所以血少了要尽快回复。

眩晕：在时间轴上的速度下降并跳过一回合。

沉默：不能释放法术。

无力：不能使用物理攻击。

着魔：全能力上升，但不听指挥随机行动。

中毒：全能力下降，每回合额外受伤。

某些地形也会影响人物的能力或状态。