版本历史：

2015.07.24 1.0初版 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。

通灵：类似于一种法力值+法力+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）。在使用法术和承受敌方法术攻击时，通灵值都会下降，而通灵值下降为0后，则会大量损失生命。

A：通灵值会在每回合自动回复；通灵值并不自动回复，只能通过某些特定道具回复；

B：通灵值的高低影响法术攻击力，法术有单独的使用次数；通灵值高低不影响法术攻击力，法术消耗通灵值，只要有蓝就可以放法术；

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。所有点数的成长模式仿老滚。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：

种族。（概念上也可以改为出生、甚至前世等）主角的种族是固定的。当然，也不一定两个都是人类，可能是某种类人，比如神族。不同种族可能拥有不同的能力增减，或拥有种族技能。

性格。不同的性格拥有不同的能力增减，甚至可能决定战斗中的行为。

【脑洞不能了，继续补充吧】

### 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”，或通灵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。

种族技能：根据种族不同而变化的技能，不一定是攻击，可以是辅助等额外效果。并不是总能使用，而是随机（或某种隐性条件触发）出现。

配合技能：男女搭配，放招不累！要小心敌方也会配合哦！

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，且要消耗全部通灵值等）。

### 装备设定

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人。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。

防具：增加防御力，并对属性进行加成。出于工作量的考虑，不应设计太多件防具。而且实话说，防具的概念太过老套，又没有对应的美术支持，可以考虑对其概念进行更改，甚至直接取消。

饰品：属性加成，或增加额外的技能。甚至影响战斗外设定。

【装备的设定考虑还是走简化的路线。如果按传统思路走，属于投入很大但对整体游戏并没有什么卵用的部分。】

### 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：回复生命或通灵值。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。回复通灵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。



行动除了释放技能、使用物品外，还可根据人物数值、性格，战斗场景有着其它特殊的选择。

如：性格胆小的人将会更频繁地出现逃跑选项，而性格勇敢的人则不会逃跑。如果“口才”达到一定值，可尝试说服敌方，避免战斗。在森林中可以选择躲藏来提升回避率等。

### 战斗中的特殊情况

在战斗中，由于场景或技能、道具的使用，人物可能出现一些特殊状态:

愈合：人物在受到轻微损伤时，每回合自动回血。

流血：人物在HP较少时，每回合额外受伤。

沉默：不能释放法术。

中毒：全能力下降，每回合额外受伤。

在泥潭中，人物可能自动进入中毒状态。

在“圣域”中人物的通灵值会大幅上升等。

由于性格、战斗情况的不同，人物可能出现一些特殊情绪：

背水：力量上升，技巧下降。

悲伤：全能力下降。可能由于队友濒死等情况触发。

暴走：全能力上升，但不听指挥随机行动。可能由于队友濒死等情况触发。

这只是举几个例子，具体还需要策划。