**CRG战斗系统设计文档**

文档更新记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 时间 | 版本号 | 状态 | 撰写人 | 记录 |
| 2015/7/24 | 1.0 | Draft | 户张洋 | 编写大纲 |
| 2015/7/27 | 1.1 | Update | 户张洋 | 根据7.26讨论进行修改 |
| 2015/8/9 | 2.0 | Update | 张殊瑞 | 拆分、修改文档 |

目录

[1 概述 3](#_Toc426890776)

[详细设计 3](#_Toc426890777)

[数据与属性设计 3](#_Toc426890778)

[人物的基本属性 3](#_Toc426890779)

[技能设定 4](#_Toc426890780)

[装备设定 4](#_Toc426890781)

[物品设定 4](#_Toc426890782)

[战斗模式设计 4](#_Toc426890783)

[整体战斗模式 4](#_Toc426890784)

[玩家行动设计 5](#_Toc426890785)

[特殊状态 5](#_Toc426890786)

# 概述

战斗系统是游戏的核心玩法之一，本游戏的战斗是基于回合制的文字战斗系统、是集趣味性与刺激性于一体的战斗系统，希望带给玩家畅快又紧张的战斗体验。

其中趣味性主要靠战斗中丰富的战斗元素体现。主要包括：简单易于上手的战斗规则、多样的武器与魔法和其衍生出的攻击方式、多样的战斗中道具以及由文字战斗特性带来的战斗策略的多样性；

其中刺激性体现在RogueLike类型游戏天然的难度与紧张感和由隐藏要素带来的未知感。

从游戏时间与游戏体验的角度来看，战斗的节奏整体是较快的，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长，控制在20~30回合内为宜。

本设计文档将从战斗流程、人物的行动、人物的状态等几方面进行描述与设计。

# 1战斗流程

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。



# 2人物的行动

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】

# 3人物的状态

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。