**CRG技能与策略设计文档**

文档更新记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 时间 | 版本号 | 状态 | 撰写人 | 记录 |
| 2015/9/28 | 1.0 | Draft | 户张洋 | 拆分文档 |

目录

[1概述 3](#_Toc431229875)

[2技能 3](#_Toc431229876)

[3 防御 4](#_Toc431229877)

[4 道具 4](#_Toc431229878)

[5 策略 4](#_Toc431229879)

[6 BUFF 5](#_Toc431229880)

[6.1 技能特效 5](#_Toc431229881)

[6.2 能力加成 5](#_Toc431229882)

[6.3 异常状态 6](#_Toc431229883)

# 1概述

在战斗中，一回合的行动是非常重要的。本文包含了玩家所有的行动可能，与相应后果。在一回合的行动中，玩家可以从以下行动选项中选择一项进行。基本的选择有四种：

**进攻。**使用武器、法术或天赋技能进行攻击性行动。详见【技能】一节。

**防御。**尝试进行格挡、闪避或天赋技能进行防御性行为。防御并不是胆小或鸡肋的行为，而是一种很有用的策略，合适的使用甚至可以扭转战局。详见【防御】一节。

**道具。**使用可消耗的道具进行攻击、回复、BUFF或造成某些特殊效果。详见【道具】一节。

**策略。**根据战场状况随机应变，可能会有奇效。大部分的策略并不总是出现，而是根据人物性格与战局而动态出现。

# 2技能

技能是武器或法术可以使出的攻击方式，不同武器或法术书可能具有同样的技能，但技能的属性值根据武器或法术书的不同而不同。某些天赋也可能带来额外的技能。

技能的基本属性有：**攻击力修正、命中率修正、速度修正、打断能力、对象类型、冷却回合等**。

**攻击力修正**：技能对基础攻击力的修正值，以1为基准值。

**命中率修正**：技能对基础命中率的修正值，以1为基准值。

**暴击率修正**：技能对基础暴击率的修正值，以1为基准值。

**前摇速度修正**：释放技能者在出招前的准备时间，由武器速度和该速度修正值决定，速度越快准备时间越短。以1为基准值。

**后摇速度修正**：释放技能者在出招后的停滞时间，由武器速度和该速度修正值决定，速度越快停滞时间越短。以1为基准值。

**打断能力**：技能对目标时间轴的击退能力。基于伤害和该修正值决定，以1为基准值。

**对象类型：**技能的目标对象类型，我方单体、我方全体、敌方单体、敌方全体、敌我全体等。

**技能属性：** 技能属于物理攻击（或不同种类的武器攻击？），或不同属性的法术攻击。

**冷却回合：**使用技能后，再次使用需要间隔的回合数。此设计是否必要？暂缓。

技能可能附带BUFF，详见6.1。

# 3 防御

**格挡**。大幅增加防御力，并回复少量生命。

**躲闪**。大幅增加闪避几率，并更快速地进入下一回合。

**其它防御技能**。从某些技能树上得到的额外防御技能。待设计。

**完美防御：**防御动作的生效从决定行动开始，到下一次行动前。若在玩家在时间轴1~2之间受到攻击（注意：其它玩家在攻击处于1~2之间的玩家时，并不知道其做出的操作是什么），则会触发完美防御，除完全不受到伤害外，还可追加一次反击。

# 4 道具

**切换武器**。利用该回合的行动机会切换手中的武器。可能触发切换攻击？

**使用“元素瓶”**。将HP恢复至80%。

**使用BUFF类道具**。使自己能力值得到一定程度的暂时提升，或降低敌方能力。解除自身或同伴的异常状态等。待设计。

**使用其它道具**。待设计。

# 5 策略

策略是可扩展性较大的一项行动，有待仔细设计一番。包括策略的出现条件、判定因素、可能后果。

**逃跑**：在战局不利时容易出现，逃跑后将不会获得任何战斗成果。但是，留得青山在，不怕没柴烧。如果己方能够先到达时间轴终点，则一定逃跑成功。

**说服**（对怪物可能是降服/活捉？有点口袋妖怪的捉精灵的感觉）：在己方战局占优时容易出现。成功后可获得较为丰厚的额外奖励。但若是说服失败，对方有可能被激怒。

**挑衅**：对不同的敌人会造成不同的影响，是一把双刃剑。~~除了装B没有什么卵用。~~

其它行动：待设计。

# 6 BUFF

BUFF指的是战斗中一切特殊状态（正面、负面、双刃剑）。

BUFF的基本属性有：**出现概率、目标、持续回合、触发时机、BUFF效果**等。

出现概率：释放技能时，施加该BUFF的概率。

目标：BUFF的作用目标：释放者自身、技能对象、我全体、敌全体、敌我全体等。

持续回合：BUFF的作用持续回合。

触发时机：BUFF的触发时机，请严格填写其触发时机。

BUFF效果：BUFF造成的特殊效果。

以下6.1~6.3只是例子，请重新设计。

## 6.1 技能特效

技能特效指的是随技能带来的瞬时效果。（具有持续能力的特效视为造成异常状态，或获得能力加成。）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 持续时间 | 触发时机 | 效果 |
| 连发 | 瞬时 | 攻击判定后 | 追加1~N次攻击 |
| 破壁 | 瞬时 | 攻击判定前 | 无视对方防御（包括格挡，不包括防反） |
| 必中 | 瞬时 | 攻击判定前 | 无视对方回避（包括闪避，不包括防反） |
| 瞬杀 | 瞬时 | 攻击判定前 | 此次攻击对方必死（BOSS无效） |
| 吸取 | 瞬时 | 攻击判定后 | 吸取伤害的50%回复到自己生命 |
| 固守 | 发动前 | 选择技能后 | 行动前可触发防御反击 |

## 6.2 能力加成

能力加成是指由于技能、道具、装备、战场情况等影响，对（通常是）己方的某些能力的一些持续性提升。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 持续时间 | 触发时机 | 效果 |
| 能力上升 | N回合 | 始终 | 一项或多项基础数值+X |
| 能力倍增 | N回合 | 始终 | 一项或多项基础数值倍增器+X |
| 自愈 | N回合 | 选择行动 | 每回合回复生命 |
| 反戈 | N回合 | 受到攻击 | 受到伤害时反击一次 |

## 6.3 异常状态

异常状态是指由于技能、道具、装备、战场情况等影响，对（通常是）敌方的某些行动和能力的持续性影响，可能是纯负面，也可能是好坏参半的。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 持续时间 | 触发时机 | 效果 |
| 无力 | N回合 | 选择行动 | 不能使用进攻性行动 |
| 愚钝 | N回合 | 选择行动 | 不能使用策略性行动 |
| 亢奋 | N回合 | 始终、选择行动 | 速度上升，但行动选择受到时间限制，超时自动跳过 |
| 眩晕 | N秒 | 始终、受到攻击 | 速度为0 |
| 冰冻 | 直到下次受伤 | 选择行动 | 速度为0直到下次受伤，且受到伤害增加，但不损失时间轴 |
| 烧伤 | N回合 | 选择行动 | 每回合损失生命 |
| 暴走 | N回合 | 始终、选择行动 | 全能力上升，但不听指挥随机行动 |
| 中毒 | N回合 | 始终 | 全能力下降 |