**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 |
| 2015.10.25 | 1.1 | Update | 户张洋 | 根据冮一江的头脑风暴，更新策略部分 |

目录

[目录 2](#_Toc21436)

[1概述 3](#_Toc28850)

[2技能 3](#_Toc4427)

[3 防御 4](#_Toc21252)

[4 道具 4](#_Toc17792)

[5 策略 5](#_Toc8325)

[6 BUFF 6](#_Toc11195)

[6.1 技能特效 6](#_Toc23100)

[6.2 能力加成 7](#_Toc12160)

[6.3 异常状态 7](#_Toc22987)

# 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？

技能可能附带BUFF，详见6.1。

# 3 防御

本游戏的防御除了其本身具有的特殊效果外，还可以进行。普通的防御分为格挡、躲闪两种。不排除还有其它防御类技能出现的可能。所有防御类技能都附带一个特殊机制，即完美防御，见下。

**格挡**。不会受到暴击，且受到的伤害减少50%，并回复10%生命。

**躲闪**。闪避率+50%，并且进入下一回合时，从时间轴40%的位置开始。

**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。正常情况下：攻击处于1~2之间的玩家会造成双倍时间轴回退），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，将本次应受到的伤害返还50%。

# 4 道具

道具并不是本游戏的设计重点，但要注意的是：“元素瓶”等道具可能是为数不多的恢复方式（在设计技能时避免强大的回复技能以及策略），其它的道具在设计上也要避免出现鸡肋的情况。

**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

策略是战斗中根据实际情况出现的所有不同于技能、防御、道具类的特殊行动的统称。本游戏中的策略多种多样，其出现条件、成功条件不一，其效果也是非常多样，给战斗增色不少。

注：成功几率可能并不固定，某些属性越高，成功率越高。失败时也不一定会受到惩罚，一切都是几率，几率。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 出现条件 | 成功条件 | 成功效果 | 失败惩罚 |
| 逃跑 | 战局不利 | 己方到达时间轴终点 | 战斗结束，但没有任何奖励 | 无 |
| 说服 | 战局有利  对战人类（非BOSS） | 口才 | 战斗结束，获得额外道具 | 敌方被激怒，获得BUFF |
| 降服 | 战局有利  对战怪物（非BOSS） | 力量（灵力） | 战斗结束，获得额外道具 | 敌方被激怒，获得BUFF |
| 守护 | 友方HP不足而自己HP充足 | 无 | 守护方承受对被守护对象的单体攻击 | 无 |
| 求助 | 友方HP充足而自己HP不足 | 无 | 友方承受对被守护对象的单体攻击 | 无 |
| 恐吓 | ？？？ | 洞察 | 使对方逃跑 | 敌方被激怒，获得BUFF |
| 挑衅 | ？？？ | 洞察 | 使对方只使用对自己单体的攻击招式，否则不出招 | 敌方被激怒，获得BUFF |
| ？？ | ？？ | ？？ | ？？ | ？？ |

# 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 |