**CRG装备与技能设计文档**

文档更新记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 时间 | 版本号 | 状态 | 撰写人 | 记录 |
| 2015/8/9 | 1.0 | Draft | 张殊瑞 | 建立文档 |
| 2015/8/16 | 1.1 | Update | 户张洋 | 更新技能属性 |

目录

[1概述 3](#_Toc426894893)

[2武器 3](#_Toc426894894)

[3法术 3](#_Toc426894895)

[4饰品 3](#_Toc426894896)

[5天赋技能 3](#_Toc426894897)

# 1概述

装备与技能是游戏重要的构成元素，丰富了游戏的内容，增加了游戏的趣味性。多种多样的装备与技能构建了一个丰富多彩的游戏世界。

本文主要从武器、法术、饰品、天赋技能这几点进行阐述。

通常来说，影响一个技能优劣的主要因素有：

攻击力：技能的攻击力。

前摇时间：即从决定出招到出招需要经历的准备时间。

后摇时间：即出招后所不能行动的时间。

冷却时间：即出招后，要再次出同样的招数所需要的回合数。

技能BUFF：出招后，对自身和地方所造成的除伤害数值外的其它影响，可能为正面或负面的。

# 2武器

武器技能在装备对应武器时可释放。一般的武器具有轻攻击、重攻击两种攻击模式。当某类武器的使用次数达到一定程度后，更可以使用此类武器的高级技能。【注：某些高级武器虽然是同一类型，但其特殊技可能会有变化】

武器的种类大致分为以下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 类型 | 轻攻击 | 重攻击 | 特殊技 |
| 短剑（匕首） | 单手戳刺：攻击力低，前摇短，后摇短，冷却短 | 背刺：攻击力中，前摇中，后摇短，冷却中 | 连续突刺：攻击力中，前摇长，后摇短，冷却长 |
| 长剑 | 双手戳刺：攻击力中低，前摇短，后摇中，冷却短 | 连续突刺：攻击力中，前摇长，后摇短，冷却长 | 连环斩：攻击力中高：前摇短，后摇长，冷却长 |
| 刀 | 平斩：攻击力中低，前摇短，后摇短，冷却短 | 纵劈：攻击力中，前摇中，后摇中，冷却中 | 居合：可触发防御反击，攻击力中高，前摇长，后摇中，冷却长 |
| 枪 |  |  |  |
| 斧 |  |  |  |
| 弓 | 连发射击：攻击力中高，前摇中，后摇长，冷却中 | 精确射击：攻击力高，前摇极长，后摇中，冷却短 | 多重射击：同时攻击全部敌人，攻击力中低，前摇长，后摇短，冷却中； |

# 3法术

在拥有相应的“法术书”，或某些属性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。

# 4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。

# 5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。