**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 |
| 2015/9/4 | 1.2 | Update | 冮一江 | 设定武器的基本属性 |
| 2015/9/5 | 1.3 | Update | 张殊瑞 | 整理文档结构，完善武器属性 |

目录

[1概述 3](#_Toc429255669)

[2武器 3](#_Toc429255670)

[2.1 武器的基本属性 3](#_Toc429255671)

[2.1.1 武器性质——远程/近战+穿刺/挥砍/钝击的组合。 3](#_Toc429255672)

[2.1.2 射程 4](#_Toc429255673)

[2.1.3 格挡能力 4](#_Toc429255674)

[2.1.4 属性要求 4](#_Toc429255675)

[2.2 招式的基本属性 4](#_Toc429255676)

[2.2.1 攻击力 4](#_Toc429255677)

[2.2.2 速度 5](#_Toc429255678)

[2.2.3 打断能力 5](#_Toc429255679)

[2.2.4 破防能力 5](#_Toc429255680)

[2.2.5 特殊效果 5](#_Toc429255681)

[2.3 武器种类 6](#_Toc429255682)

[2.4 武器列表 7](#_Toc429255683)

[3法术 7](#_Toc429255684)

[4饰品 8](#_Toc429255685)

[5天赋技能 8](#_Toc429255686)

# 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

## 2.1 武器的基本属性

武器的基本属性包括：**武器性质、射程、格挡能力、属性要求。**

### 2.1.1 武器性质——远程/近战+穿刺/挥砍/钝击的组合。

1. 远程/近战：远程武器的特点根据战斗系统是否引入距离因素决定。如引入距离设定，则远程武器可远程攻击；如无距离设定，可取消远程类武器或赋予其共有的特殊性质，如必定先攻、首轮多攻击一次等。
2. 穿刺/挥砍/钝击由于本作不准备引入复杂的盔甲系统，主要影响主角对敌方攻击的效果。根据敌人种类的不同（肉身、轻甲、重装、软体、灵体等）产生不同的有效程度。

TODO：如使用，完善敌人种类及各类型攻击的效果表

DIS：考虑战斗系统的复杂程度，这一属性可全删或部分保留。

### 2.1.2 射程

体现远程武器的射击距离及近战武器的长度。射程能够决定武器的命中率和造成的伤害：距离在射程附近一个区间内正常效果，一定程度内大于或小于这个区间则效果打折扣。

DIS：考虑战斗系统的复杂程度进行取舍。

### 2.1.3 格挡能力

决定“格挡”行动能够带来多少程度的伤害减免。

### 2.1.4 属性要求

未满足武器的属性要求，使用该武器将会承受较大的属性惩罚。

DIS：武器的额外攻击力根据属性补正or武器熟练度提升？

## 2.2 招式的基本属性

招式是武器可以使出的攻击方式，不同武器可能具有同样的招式，但招式的属性值根据武器不同而不同。

招式的基本属性有：**攻击力、速度、打断能力、破防能力、特殊效果**。

### 2.2.1 攻击力

招式造成的基础伤害，大体反映招式的威力（实际战斗中会考虑各种修正）。考虑战斗的复杂程度，可从以下几种表现方式中选其一：

1. 直接数值：6

最简单的表现方式。优点：直接；

1. 区间数值：4-8

优点：随机性；

1. D&D数值：1d12/2d6

意为掷一个骰子结果为1-12中一个随机数，或掷两个结果为1-6的骰子并相加。优点：随机性；一定程度上体现武器特点，如1d12可能是巨剑，波动大也相应容易打出高伤害；2d6是长剑，伤害集中于平均值，相对稳定。

1. 星级表示：★★★☆☆

实际数值类似2），但对玩家而言只能直观看到武器大致威力优劣，从而无需（或者说，无法）考虑具体数值进行更精确的计算。

如选择带有随机性的表示方式，可考虑幸运属性对攻击力造成一定影响。

### 2.2.2 速度

招式攻击速度，体现为时间轴1-2区间（见CRG战斗设计文档）人物行进速度。

### 2.2.3 打断能力

成功命中后，对敌方在时间轴上造成的影响，单位为sec（打断能力为0.5sec的武器命中无格挡的敌方后将使其在时间轴上后退0.5秒）。

### 2.2.4 破防能力

决定当地方使用“格挡”行动时攻击能够无视多少程度的伤害减免。

DIS：格挡与破防两项属性能够增加武器的区分度，并带来一些（有限的）战斗方式的多样性；另一方面，对部分玩家而言会增加战斗系统繁琐程度。酌情取舍。

DIS：关于格挡与破防的进一步设定：攻击格挡者是否能造成其在时间轴上后退，抑或不同武器有格挡上限，当一次格挡期间受到攻击的武器破防能力之和超过这一上限，则进入被破防状态，期间受到较大状态惩罚

### 2.2.5 特殊效果

某些招式存在特殊效果。

**n连发/连击**：每回合（或满足一定条件）可攻击n次。

**群伤**：可同时攻击（距离相近的）多个敌人。

**贯穿**：可同时攻击（如存在二维距离）一条直线上的敌人/（如存在“守护”行动）守护者和被守护者

**乱舞**：不受控制，连续x~y回合攻击（如有距离设定）最近的一个敌人/（无距离设定）随机一个敌人

**蓄力**：每次攻击前/后需要蓄力一回合（蓄力相当于待机or格挡）

**破防**：无视敌方格挡

**瞬杀**：极小概率瞬间秒杀敌人

**吸取**：每次造成伤害恢复一定HP

**猛击**：进一步提升破防能力

**固守**：（武器特性）进一步提升格挡能力/（招式特性）攻击的回合也具有一定格挡能力

**必中**：此次攻击必定命中。

## 2.3 武器种类

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； |

## 2.4 武器列表

巨剑，攻击力20，速度1，打断能力2sec，破防能力3，格挡能力3，特殊效果：无

招式1：斩击，攻击力1x（1倍），速度1x，特殊效果：无

招式2：重击，攻击力1.5x，速度0.75x，特殊效果：猛击

镰钩，攻击力10，速度3，打断能力1sec，破防能力 - ，格挡能力1，特殊效果：破防

招式1：斩击，攻击力1x，速度1x，特殊效果：无（继承武器效果）

※注2：一些招式有属性要求才能使用

居合刀，攻击力13，速度3，打断能力1.3sec，破防能力1.5，格挡能力1.5，特殊效果：无

招式1：斩击，……

招式2（需技巧>25习得）：居合斩，攻击力3x，速度2x，特殊效果：蓄力、破防、必中

※注3：附魔类法术影响的是装备的面板数值，同时其所有招式会继承这些效果。

图穷匕，攻击力1，火焰伤害+2，速度5，打断能力0.5sec，破防能力0.5，格挡能力0.2，特殊效果：2连击，瞬杀，破防，吸血

招式1：斩击，攻击力1x，速度1x，特殊效果：无

招式2（需技巧>25习得）：攻击力1x，速度1x，特殊效果：蓄力、10连击

# 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。