**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 |

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。

# 2武器

武器技能在装备对应武器时可释放。每一种武器有几种不同的攻击方式，并且攻击力、出招速度、消耗不同。

# 3法术

部分人物在拥有相应的“法术书”，或灵力最大值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。