**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 |
| 2015/9/7 | 1.4 | Update | 户张洋 | 按照9/5讨论情况整理 |
| 2015/9/8 | 1.5 | Update | 户张洋 | BUFF补充 |

目录

[1概述 4](#_Toc429397714)

[2武器 4](#_Toc429397715)

[2.1 武器的基本属性 4](#_Toc429397716)

[2.1.1 基础攻击力 4](#_Toc429397717)

[2.1.2 基础速度 4](#_Toc429397718)

[2.1.3 基础命中率 4](#_Toc429397719)

[2.1.4 基础暴击率 4](#_Toc429397720)

[2.2.5 属性要求 5](#_Toc429397721)

[2.2 武器分类 5](#_Toc429397722)

[2.3 武器详细设计 5](#_Toc429397723)

[3法术 6](#_Toc429397724)

[4饰品 7](#_Toc429397725)

[5 道具 7](#_Toc429397726)

[6技能 7](#_Toc429397727)

[6.1技能的基本属性 7](#_Toc429397728)

[6.1.1 攻击力修正 7](#_Toc429397729)

[6.1.2 命中率修正 7](#_Toc429397730)

[6.1.3 暴击率修正 7](#_Toc429397731)

[6.1.4 前摇速度修正 8](#_Toc429397732)

[6.1.5 后摇速度修正 8](#_Toc429397733)

[6.1.6 对象类型 8](#_Toc429397734)

[6.1.7 冷却回合 8](#_Toc429397735)

[6.2 技能的特殊效果 8](#_Toc429397736)

[7 BUFF 8](#_Toc429397737)

[7.1 技能特效 8](#_Toc429397738)

[7.2 道具特效 9](#_Toc429397739)

[7.3 异常状态 9](#_Toc429397740)

# 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、技能这几点进行阐述。

# 2武器

## 2.1 武器的基本属性

武器的基本属性包括：**基础攻击力、基础速度、基础命中率、基础暴击率**

**属性要求。**

### 2.1.1 基础攻击力

武器造成的基础伤害，使用区间数值（如：4~8）表示。最终效果还要受到技能修正和人物属性的影响。

### 2.1.2 基础速度

武器的基础攻击速度。以100为基准。最终效果还要受到技能修正和人物属性的影响。

### 2.1.3 基础命中率

武器的基础命中率。以100为基准。最终效果还要受到技能修正和人物属性的影响。

### 2.1.4 基础暴击率

武器的基础暴击率。以100为基准（代表1%的暴击率）。最终效果还要受到技能修正和人物属性的影响。

### 2.2.5 属性要求

武器对力量和（或）敏捷的要求。不符合最低要求的武器将无法装备使用。达到某些隐藏条件则可解锁额外技能。

## 2.2 武器分类

TODO:以下全部重新设计，武器分类和每类武器特性。

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； |

## 2.3 武器详细设计

TODO:以下全部重新设计，每类武器给出两个具有不同特殊技的实例。

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。

TODO：设计法术属性分类等，要求同武器。不一定要按照上述。

# 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。

TODO：设定暂缓。

# 5 道具

TODO：设计道具分类。请注意目前只准备有“元素瓶”这一种恢复道具。

# 6技能

## 6.1技能的基本属性

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**。

### 6.1.1 攻击力修正

技能对基础攻击力的修正值，以1为基准值。

### 6.1.2 命中率修正

技能对基础命中率的修正值，以1为基准值。

### 6.1.3 暴击率修正

技能对基础暴击率的修正值，以1为基准值。

### 6.1.4 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。

### 6.1.5 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。

### 6.1.6 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。

### 6.1.7 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。

### 6.1.8 冷却回合

使用技能后，再次使用需要间隔的回合数。暂缓设计。

## 6.2 技能的特殊效果

某些技能可能产生特殊效果。详见 6.1.

# 7 BUFF

TODO：请整理如下内容成表。

## 7.1 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 |

## 7.2 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 |

## 7.3 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 |