**CRG装备与道具设计文档**

文档更新记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 时间 | 版本号 | 状态 | 撰写人 | 记录 |
| 2015/9/28 | 2.0 | Draft | 户张洋 | 拆分文档，更名 |
| 2015/11/6 | 2.1 | Update | 户张洋 | 根据冮一江设计整理文档。初步设计法术部分 |

目录

[1概述 3](#_Toc431227545)

[2武器 3](#_Toc431227546)

[2.1武器的属性 3](#_Toc431227547)

[2.2武器分类及特性 4](#_Toc431227548)

[2.3武器特殊玩法 4](#_Toc431227549)

[3法术 5](#_Toc431227550)

[3.1法术的属性 5](#_Toc431227551)

[3.2法术分类及特性 5](#_Toc431227552)

[3.3法术特殊玩法 5](#_Toc431227553)

[4饰品 6](#_Toc431227554)

[5道具 6](#_Toc431227555)

# 1概述

装备与道具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、道具（即一切能够放进玩家背包中的物品）的分类和属性进行阐述。有关武器法术对应的技能和BUFF请见【技能与策略设计文档】。有关这些物品的获取请见【地图设计文档】。

# 2武器

## 2.1武器的属性

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。**

**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。

**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。

**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。

**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。

每把武器对应三个技能，其中前两个技能为该【类】武器共有，概念上比较类似轻攻击、重攻击。最后一个技能为每个武器独有，具有不同的效果，以及不同的解锁条件【待设计】。

由于武器具有特殊的连击玩法，故武器的暴击率普遍较法术高。

## 2.2武器分类及特性

以下使用数字1~5代表其特性：弱、较弱、中、较强、强。

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 类别 | 攻击力 | 稳定性 | 命中率 | 速度 | 暴击率 | 连击性 | 备注 |
| 短剑 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 低伤害高速度高暴击的武器 |
| 刀 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 伤害略低，速度暴击率略高 |
| 枪 | 3 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 初始能力较弱，但强化收益大 |
| 长剑 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 极其平衡的标杆武器 |
| 斧 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 比长剑伤害更高且稳， 但其它方面弱一些 |
| 锤 | 5 | 4 | 1 | 1 | 5 | 1 | 极端武器，多能全体攻击（横扫） |
| 弓 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 远程武器，特性上和进程武器有所不同 |
| 弩 | 5 | 5 | 5 | 3 | 1 | 2 | 强力但不受人物属性影响的远程武器 |

存在一些不属于上述分类的特殊武器，如：巨剑、钩（甚至空手?）。其所有数值、特性、技能类型都是独立的。

## 2.3武器特殊玩法

### 2.3.1 武器强化

强化是武器的特殊机制。游戏中收集到的武器可以通过素材进行强化，最多可以强化到+5。游戏中的武器品质分为普通武器和特殊武器两种。普通武器使用【普通强化石】进行强化，特殊武器使用【特殊强化石】进行强化。

·强化所提升的属性是要在EXCEL表中分别配出的，即同一个武器的原版到+5是6个不同的装备ID，强化的程序实质即改变其装备ID。这样的好处是，强化可以灵活改变其基础攻击力之外的其它特性。每种武器或者每个等级的强化方向都可以不同。

·强化石在流程中通过击败怪物或地图探索获得。

·强化的比例不宜过高，做到0级也不难用，5级也不逆天。但强化了就是会比不强化的强，这样。如：每级强化提升约5%的性能。

### 2.3.2 武器连击

当造成暴击时，武器技能并不直接造成多倍伤害，而是通过一种QTE机制造成额外的连击。每当一次QTE成功时，追加一次攻击。不同技能的最大连击次数不同，但最多不超过4次（5hit）。

·敌方的武器连击每次成功率为100%、75%、50%、25%，同样也不会超过技能的最大连击数。

·QTE方式为在敌人身上出现箭头，时限内跟随箭头方向滑动即连击成功。时间限制会随着次数上升而缩短，所以QTE难度也会随之上升。

·存在一种特殊QTE，其次数为水果忍者式的内不限联机次数。

# 3法术

## 3.1法术的属性

法术的基本属性包括：**基础攻击力、基础速度、基础命中率、基础暴击率、属性要求。**

**基础攻击力**：法术造成的基础伤害，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。

**基础速度**：法术的基础攻击速度。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。

**基础命中率**：法术的基础命中率。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。

**基础暴击率**：法术的基础暴击率。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。

**属性要求**：法术对灵力和（或）敏捷的要求。不符合最低要求的法术将无法装备使用。

**每个法术只对应一个技能，但法术书在使用中无需切换。**

**法术具有不同的属性，属性之间虽无相生相克，但每种属性却有着自己的特点【待设计】。**

由于法术具有特殊的吟唱玩法，故法术的攻击力普遍明显较武器高。

## 3.2法术分类及特性

法术考虑分为阴、阳、中性三类。

从特性上考虑，阴性法术属于施法速度相对较快，但威力较弱的。特殊效果比较靠近虚弱、减速等对敌方debuff的一类。

阳性法术的特殊效果则比较偏向于增益我方。

中性法术通常没有太多的特殊效果，但由于较为纯净，杀伤力通常很强。

这只是一种思路还需详细设计。

## 3.3法术特殊玩法

### 2.3.1 法术炼化

可将两本（或多本）低级法术书转化成1本高级法术书。

同属性相加仍为该属性。阴+阳=中，中+阴=阴。中+阳=阳。

作用：解决法术书太多后期选不过来的问题。同时，高级的法术书多是要炼化才能得到，通过组合不同效果的法术书可以得到意想不到的结果。

### 2.3.2 法术吟唱

TODO：按住吟唱法术，松开（或达到最大值）释放法术

·吟唱中轮到另一个角色行动怎么办

# 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

在战斗内外提供各种不同效果。

TODO：除元素瓶外，设定暂缓。