**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 |
| 2015/11/19 | 2.2 | Update | 户张洋 | 更新武器部分设计 |

目录

[1概述 3](#_Toc435722437)

[2武器 3](#_Toc435722438)

[2.1武器的属性 3](#_Toc435722439)

[2.2武器分类及特性 4](#_Toc435722440)

[2.3武器特殊玩法 5](#_Toc435722441)

[2.3.1 武器强化 5](#_Toc435722442)

[2.3.2 武器连击 5](#_Toc435722443)

[2.3.3 近战武器与远程武器 5](#_Toc435722444)

[3法术 6](#_Toc435722445)

[3.1法术的属性 6](#_Toc435722446)

[3.2法术分类及特性 6](#_Toc435722447)

[3.3法术特殊玩法 7](#_Toc435722448)

[2.3.1 法术炼化 7](#_Toc435722449)

[2.3.2 法术吟唱 7](#_Toc435722450)

[4饰品 7](#_Toc435722451)

[5道具 8](#_Toc435722452)

# 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、基础打断值。**

**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。

**基础打断值**：武器的基础打断值。每1点打断值表示武器可使人在时间轴上的位置回退整个时间轴长度的1%。

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】。

某些武器还可能具有特殊效果。

## 2.2武器分类及特性

武器分为以下8个大类，具有不同的侧重点。

匕：好用的初级武器，侧重攻击速度。

刀：速度向武器，侧重暴击率与连击能力。

枪：虽然综合能力不是很强，但成长值得期待。打断能力强。

剑：在各方面都极其平衡，命中率更是不俗的标杆武器。稳扎稳打。

斧：伤害较高且极为稳定，是战斗中的强力输出。

锤：极端武器，虽然其余性能都很弱，但是伤害高！伤害高！伤害高！

弓：前摇远高于后摇的远程武器，比弩的命中率、暴击率和打断能力要强。

弩：后摇远高于前摇的远程武器，比弓的攻击力、速度和连击性要略强。

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

使用数字1~5代表不同类别武器在不同方面的性能：弱、较弱、中、较强、强。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 类别 | 攻击力 | 稳定性 | 命中率 | 速度 | 打断能力 | 暴击率 | 连击性 | 总分 |
| 匕 | 1 | 4 | 4 | 5 | 1 | 4 | 4 | 23 |
| 刀 | 2 | 2 | 3 | 4 | 2 | 5 | 5 | 23 |
| 枪 | 3 | 2 | 2 | 2 | 5 | 4 | 2 | 20 |
| 剑 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 23 |
| 斧 | 4 | 5 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 20 |
| 锤 | 5 | 4 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 17 |
| 弓 | 3 | 1 | 4 | 3 | 4 | 4 | 1 | 20 |
| 弩 | 4 | 1 | 3 | 4 | 3 | 1 | 4 | 20 |

## 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，武器并非直接造成多倍伤害，而是进入“连击模式”：玩家可选择“继续连击”或“放弃连击”。“继续连击”的次数由技能决定。不同技能的最大连击次数不同，但一般最多不超过4次（5hit）。

若选择“继续连击”，则玩家回到时间轴1点继续攻击该目标，且必定命中、必定不会暴击。

若选择“放弃连击” （或在连击过程中受到攻击），则退出“连击模式”，进入后摇阶段。

·存在不限制连击次数的技能，但其连击收益可能逐次递减。

·由于连击系统的存在，武器的平均暴击率要比法术高的多。

### 2.3.3 近战武器与远程武器

武器分为近战武器与远程武器两种。标准武器分类中：短剑、刀、枪、长剑、斧、锤为近战武器；弓、弩为远程武器。特殊分类的武器也要标明是近战武器还是远程武器。远程武器的特点如下：

+ 装备远程武器进入战斗时会从时间轴50%的位置开始行动；

+ 远程武器的攻击无法使用“格挡”命令进行防御；

- 无法使用“格挡”防御命令

- 在技能前摇阶段受到近战武器的伤害时，会强制取消已选择的技能。并至少回到1点，重新选择命令。

# 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、基础打断值。**

**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。

**基础打断值**：法术的基础打断值。每1点打断值表示法术可使人在时间轴上的位置回退整个时间轴长度的1%。

每本法术书只对应一个技能，但法术书在使用中无需切换。

## 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。

## 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

·当使用法术时，玩家进入“吟唱状态”：在时间轴上从1按照法术前摇速度前进到2。此时，玩家可选择“继续吟唱”或“释放法术”。 “继续吟唱”的次数由法术书的最大吟唱次数决定。不同法术书的最大吟唱次数不同，类似于技能。

若选择“继续吟唱”，则玩家回到时间轴1点继续吟唱，并使得法术威力上升一级（每级威力的各项性能都有可能不同）。

若选择“释放法术” （或在吟唱过程中受到攻击），则以当前威力等级释放法术，并回到时间轴0点继续行动。

·存在不限制连击次数的技能，但其连击收益可能逐次递减。

·由于吟唱系统的存在，法术的平均攻击力要比武器明显高。

# 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。