**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 |
| 2015/12/14 | 2.3 | Update | 户张洋 | 更新设计 |

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【战斗设计文档】。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、基础击退值。**

**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。

**基础击退值**：武器的基础击退值。每1点击退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。

## 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

强化是武器的特殊养成机制。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。这一机制使得武器寿命延长，每一把各具特色的武器都可以用到游戏后期，不必因为心爱的武器能力不足而忍痛放弃。

·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。根据流程的进度解锁不同强度的强化石。每一级的强化石都可以使得武器的强度得以适应当前进度。同时，强化石的数量有限，使得武器的选择要十分慎重。

### 2.3.2 武器连击

当武器命中敌方时，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5次（第一次命中时也计算为一次）。

若选择“继续连击”，则玩家回到时间轴1点继续使用该技能攻击该目标。

若选择“放弃连击” ，或连击未命中，则退出“连击模式”，进入后摇阶段。

若在连击过程中受到攻击，则强制退出“连击模式”，进入后摇阶段，并且此次受到的伤害X2。

·存在不限制连击次数的技能，但其连击收益可能逐次递减。

### 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，一定会被打断（即至少回到1点）。

# 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、基础击退值。**

**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。

**基础击退值**：法术的基础击退值。每1点击退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，只要拥有对应的法术书并且满足使用条件便可使用，故也没有“当前装备的法术书”这一概念。

法术技能需要消耗灵气值，但没有后摇时间。

## 3.2法术分类及特性

法术按照属性分为灵属性、阴属性、阳属性三类。按照威力强弱（或掌握法术的难度），分为（学徒、熟练、专家、贤者）四阶。

**灵属性**：纯净的灵气之力。虽然没有太多的特殊效果，但杀伤力通常很强，吟唱时间也是同比最长的。

**阴属性**：混合了世间阴气的灵气之力。时常附带冰、地等属性。施法速度相对较快，但威力也对应较弱。常有削弱敌方的特殊效果。

**阳属性**：混合了时间阳气的灵气之力。时常附带火、雷等属性。施法速度和威力都在灵属性和阴属性之间。常有增益我方的特殊效果。

## 3.3法术特殊玩法

### 2.3.1 法术炼化

炼化是法术的特殊养成机制。可将两本低级法术书转化成一本高级法术书。具体炼化规则如下：

1.同种+同种 = 同种；中+阴 = 阴；中+阳 = 阳；阴+阳 = 中。

2.同属性同种法术，炼化成高级同属性法术A。

3.同属性异种法术，炼化成高级同属性法术B。

4.异属性法术，炼化成高级法术C。

5.存在特殊炼化，不遵循上述规则2、3、4，生成特殊法术。

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。一些珍稀途径合成的法术加强玩家的追求动力。

### 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”，则以当前威力等级释放法术，并回到时间轴0点继续行动。

若在吟唱过程中受到攻击，则一定会被打断（即至少回到1点）。

·存在不限制吟唱次数的技能，但其吟唱难度可能逐次递增。

# 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。