**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 |

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。

**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。

**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】。**

## 2.2武器分类及特性

TODO:以下全部重新设计，武器分类和每类武器特性。武器的详细设计直接填写EXCEL表格。

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武器特殊玩法

可考虑设计一个QTE机制，如：使用武器攻击的一瞬间会出现一个QTE，如果成功则会暴击，等。

# 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。【而是通过切换属性来使用不同属性的法术书？待设计】但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【甚至特定BUFF】。**

## 3.2法术分类及特性

TODO：设计法术分类和每个分类的特性。具体实例填写EXCEL表。

## 3.3法术特殊玩法

可考虑设计一个QTE机制，如：选择法术后按下进行吟唱，放开则可提前释放，但威力减弱。吟唱时被打断则可重新选择法术。

# 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。