

赛博朋克2077

- 个性化系统
 - 捏脸，自定义身材（在游戏里意义不大）
 - 选择性别（某些NPC在攻略时对性别有要求）
 - 服装系统（服装的外貌对游戏无影响）
- 载具系统
 - 个人认为不完善，有很多在CG里内容都没有展示
 - 车辆（唯一实现的
 - 浮空车
 - 地铁
 - 船只
- 成长系统
 - 街头声望
 - 用于解锁某些剧情里的特定选项；某些道具对街头等级也有要求
 - 等级
 - 可获得属性点（用属性点强化后得到数值提高，或者解锁一些特殊能力
 - 肉体
 - 技术能力
 - 反应
 - 智力
 - 镇定
 - 专长
 - 个人认为是游戏里设计最为出色的机制，由此可以与黑客系统、装备系统组合、形成多种玩法流派
 - 肉体
 - 运动
 - 歼灭
 - 斗殴
 - 技术能力
 - 制作
 - 工程
 - 反应
 - 突击
 - 手枪

- 刀剑
 - 智力
 - 入侵协议
 - 快速破解
 - 镇定
 - 忍术
 - 冷血
- 数值（可由装备、等级等）提高
- 感情系统
 - 与多名NPC有好感度关系，在剧情中有选项可以提升好感度，在好感度到达一定程度后可以触发特殊剧情（男女之事或者隐藏结局）
- 经济系统
 - 金钱
 - 来源：任务酬劳、大世界搜刮、敌人尸体上搜刮
 - 解锁任务中的选项
 - 购买道具（武器、弹药、载具
 - 升级素材
 - 来源：大世界收集、购买、由低级素材可合成为高级素材
 - 作用：芯片、插件、武器的制造和升级
- 世界观系统
 - 作品中除主线剧情任务之外，还有很多的细节在说明着游戏的世界观
 - 武器、物品的描述词
 - 收集到的记忆芯片
 - 大世界中随处可见的广告
 - 支线剧情里，多样化的故事走线
- 特色玩法
 - 飙车
 - 黑客入侵
 - 打靶
 - 擂台赛
 - 性偶
 - 超梦
- 装备系统
 - 服饰系统
 - 增加玩家的数值，还可以嵌入插件进一步强化
 - 义体系统

- 强化数值
- 获得特殊机制：比如蓄力跳、二段跳
- 作为义体武器
- 武器系统
 - 品质
 - 不朽：与游戏剧情相关的人物的武器
 - 普通
 - 精良
 - 稀有
 - 史诗
 - 传说
 - 特性
 - 刀剑
 - 可致命并且肢解
 - 钝器
 - 不致命不肢解，但让敌人失去行动能力
 - 动能
 - 子弹可以在表面上反弹
 - 技术
 - 可以充能进行更加强大的射击
 - 智能
 - 通过自导微型射弹跟踪目标
 - 分类
 - 步枪
 - 霰弹枪
 - 狙击步枪
 - 手枪
 - 棍棒
 - 刀剑
 - 基本属性
 - 单次伤害
 - 攻击频率
 - 暴击
 - 暴击率
 - 暴击伤害
 - 爆头伤害倍率

- 充能
 - 充能时间
 - 充能倍率
 - 特效
 - 流血几率
 - 中毒几率
 - 电击几率
 - 燃烧几率
 - 加成伤害
 - 弹跳伤害加成
 - 元素伤害
 - 电子伤害
 - 热能伤害
 - 物理伤害
 - 化学伤害
- 任务系统
 - 人物出身：流浪者、街头小子、公司员工
 - 在故事前期有一段独特的剧情，之后收束到同一世界线，之后的剧情中也会有特殊的选项（但不多）
 - 主线任务
 - 讲述V由无名小卒逐渐成长为夜之城的传奇人物的故事
 - 支线任务
 - 用于推进与其他人物之间的关系；解锁特定主线；补充世界观
 - 委托任务
 - 让玩家更加深入了解夜之城的各个角落
 - 其他任务
- 战斗系统
 - 剧情杀（少见）
 - 潜行暗杀（仅适用于敌人发觉前）
 - 武器击杀
 - $\text{单发子弹伤害} = (\text{元素伤害} * (1 \pm \text{弱点/抗性}) + \text{基础伤害}) * (\text{武器面板爆伤} + \text{人物面板爆伤} + 1) * \text{系数} (\text{根据玩家与敌人的相对等级})$ ——不暴击时爆伤为0
 - 黑客击杀
 - $\text{单次插件攻击} = \text{基础伤害} * \text{爆伤} * (1 \pm \text{弱点/抗性})$ ——不暴击时爆伤为0
- 黑客系统
 - 核心：网络接入仓（本质也为义体的一种）

- 属性
 - 基础RAM
 - 缓冲大小
 - 在入侵敌人网络系统时，有一个防护矩阵，需要在矩阵中按照顺序点击符号解锁，缓冲大小越大，可操作的步数越多
 - 栏位（安装插件
 - 插件
 - 基础伤害
 - 时间
 - 持续时间（可能会给敌人施加DEBUFF
 - 冷却时间
 - 上传时间（某些插件需要时间才能生效
 - RAM消耗

- RAM系统

- 类似于蓝量机制
 - 不同的插件消耗的RAM不同
 - 增强手段
 - 升级相关技能点
 - 换用网络接入仓

- 人物属性

- 进攻

- 此时显示的是手持武器后的加成
 - 与武器的基本属性一致
 - 对特殊敌人伤害加成
 - 威胁为非常高
 - 威胁为严重
 - 威胁为适中

- 护甲

- 护甲
 - 在伤害计算时，每10点护甲能降低1点伤害
- 半伤
 - 半伤概率
 - 半伤强度
- 抗性
 - 热能抗性
 - 电子抗性

- 化学抗性
- 几率
 - 可通过提升肉体等级降低
 - 流血几率
 - 中毒几率
 - 燃烧几率
 - 电击几率
- 减免
 - 爆炸伤害减免
 - 持续性伤害减免
- 生命值
 - 最大生命值
 - 生命回复
 - 战斗中生命恢复（较低
 - 拓展后生命恢复
 - 耐力（用于近战格斗时，防止玩家一昧进攻、防守或躲避
 - 耐力上限
 - 耐力回复速率
 - 攻击时耐力减免
 - RAM
 - 战斗中RAM回复
 - 拓展后RAM回复
 - 最大RAM
- 其他
 - 坠落伤害减免
 - 氧气（用于水下呼吸，比较鸡肋
 - 负重上限(到达上限无法获得新物品，移速受限
 - 移动速度

以上内容整理于 [幕布文档](#)