# 元素技能

## 设计目的

* 游戏一大亮点为元素组合可以改变攻击方式，不同的攻击方式有着不同的特点
* 元素两两组合大大增加游戏可玩性和玩家的探索欲望

## 元素效果

1. 地图上分有4种元素碎片，分别为火、水、雷、土
2. 角色在经过时自动拾取这些碎片
3. 碎片拾取后会增加对应元素的经验值，当经验值到达100%的时候该元素升级
4. 元素升级之后玩家可以选择这种元素进行攻击获得更多的攻击方式
5. 每种元素升级在选中该元素时角色属性也会得到加强
6. 火：攻击力
7. 水： HP
8. 雷：减少攻击CD
9. 土：防御力

## 3.技能属性构成

* 技能伤害：可以减少击中目标的HP(扣除目标防御值后)
* 技能射程：控制技能飞出的最远距离
* 技能范围：控制技能AOE的范围大小
* 技能碰撞：控制技能是否可以穿透障碍和其他玩家
* 技能射速：控制技能在空中飞行的速度
* 技能CD：控制2次技能之间的施法间隔
* 技能组合：控制元素组合出来的技能

## 4.技能分类

* 初始技能

1. 角色在初始的时候元素等级为0，所以使用普通的光球进行攻击，光球直线攻击碰到目标后造成伤害

* 基础技能

1. 现在游戏中设定4种基础元素，分别为：火、水、雷、土
2. 玩家搜集元素碎片使元素升级，当第一个元素升级时玩家默认使用这个元素进行攻击 ，当 第二个不同元素升级时，默认使用这个元素组合进行攻击
3. 玩家也可以在组合元素时选择相同的元素

* 元素组合

1. 元素在组合是只看组合的种类，不分元素组合的先后，也就是说“火和水”与“水和火”组合出来的技能是一样的
2. 元素现在可以组合出六种技能

## 5.技能分类

1. 魔法球：从角色正前方射出光球，光球直线飞行，触碰到的第一个目标造成伤害并消失，不可以穿透障碍
2. 火元素：从角色正前方发射出火球，直线飞行，触碰到第一个目标或者障碍或者飞到尽头造成小范围爆炸
3. 水元素：从角色正前方发射水球，弧形飞行一段距离，触碰到第一个目标或者障碍或者尽头时水球爆炸，可以将周围敌人退敌一小段距离
4. 雷元素：从角色正前方发射一道雷电，雷电向前发射持续2秒左右，可以穿透目标和障碍，并对触碰到的目标持续造成伤害
5. 土元素：从角色正前方滚出一颗石头，石头沿地面向前翻滚2秒，当滚石触碰到障碍和目标时会继续向前翻滚，并可以对目标造成多次伤害
6. 火和水：持续向正前方喷射短距离蒸汽，对触碰到的所有目标造成伤害，不可穿透障碍
7. 火和雷：向正前方发射一枚雷电大火球，触碰到一个目标或者障碍或者飞行尽头造成大范围爆炸
8. 火和土：向正前方召唤一枚陨石，损失从天而降对目标点造成范围伤害，可以穿透障碍
9. 水和雷：以玩家为中心，周围落下雷电，造成范围伤害，可以穿透障碍，进入技能范围内的目标每秒受到伤害
10. 水和土：角色正前方出现一个区域造成旋涡泥石流，对范围内的目标造成伤害，可以穿墙
11. 雷和土：从角色脚下召唤雷系突石，突石直线突进到最大距离后停下，可以穿透障碍，沿路对所有目标造成伤害