**选手技能数值设计思路**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编写时间 | 编写人 | 标题 | 说明 |
| 2018-11-30 | 夏俊伯、陈新淼 | 选手技能数值设计思路 | 第一版 |
|  |  |  |  |

注释：每次修改文档之后，最新修改的内容一定要改成“**红色加粗**”五色微软雅黑字体，当前修改之前的内容，变成普通黑色的五号微软雅黑字体。

1. **设计目的；**
2. 通过给选手增加技能，增加游戏的操作感；
3. 通过给选手增加技能，调整游戏的节奏；
4. **设计思路；**
5. 选手的技能，主要是改变英雄的一级属性、二级属性、对应的状态、等等；
6. 通过改变选手拥有攻击技巧、防守技巧、补兵技巧、走位技巧、带线意识、支援意识、团战意识，来给英雄增加对应的一级属性值，使得战斗节奏发生一定的改变；
7. 有些技能是改变选手的其他状态，来改变英雄的二级属性和其他属性，例如：攻击速度、回复英雄一定值的生命、对英雄的；
8. **选手技能在对应位置上的定位；**
9. 技能主要分成影响属性的BUFF和影响伤害的BUFF；
10. 影响属性的BUFF，在各个职位上，如下所示：

* 射手：射手主要是增加自身的攻击力和攻击速度；
* 法师：法师主要是增加自身的攻击力和防御；
* 打野：打野主要是增加自身的防御、攻击力和攻击速度；
* 坦克：坦克主要增加自身防御、攻击力，减少对手的攻击；
* 辅助：辅助主要给自身和队友加血、加攻击、加防御、加攻速、加移动速度，减少对手的攻击、防御、移动速度；

1. 影响伤害的BUFF，如下所示：

* 射手：射手主要是增加自身对敌人的单体伤害；
* 法师：法师主要是增加自身对敌人的单体伤害、对敌人的群体伤害；
* 打野：打野主要是增加自身的单体伤害、对野怪的单体伤害、对敌人的群体伤害；
* 坦克：坦克主要降低自身和队友受到的群体性伤害；
* 辅助：辅助主要是降低自身和队友受到的群体性伤害；

1. **技能的介绍、使用说明；**
2. 属性类BUFF造成的收益为间接性收益，伤害类BUFF造成的收益为直接性收益；
3. 初始开始玩游戏时，每个位置会主动开放4个技能，其他的技能需要通过账号的升级来解锁；
4. 所有的技能只能在比赛中升级，而且最高是5级，全部由系统来自动升级；
5. 点击手机屏幕上对应位置的技能图标，则立即触发该技能，并且释放该技能；
6. 所有的技能都有对应的冷却时间，但是冷却时间的长短各自不同；
7. 叠加使用的技能，在属性上也可以叠加；
8. 使用技能必须消耗对应的士气值；
9. **技能的士气值和冷却时间；**

技能分成影响属性类的和影响伤害类的，会在一定的时间内改变选手的各种技巧、意识，最终改变英雄的属性。选手使用这些技能之后，会获得不同的收益。根绝选手获得的收益，把这些技能分成不同的类型，例如：高风险高收益技能、低风险低收益技能；然后根据这些风险来分配对应的数值。具体的分配规则如下：

1. 在士气值上，高风险高收益技能对应消耗的士气值比较高，而低风险低收益技能对应消耗的士气值比较低；

* 在士气值上，总的士气值是1000，每秒回复125点士气值，则8秒才会从0回满1000点士气值；
* 影响属性型的BUFF，相对影响伤害型的BUFF而言，风险和收益都较低，所以在士气值的消耗上就显得较低；
* 影响伤害型的BUFF，相对影响属性型的BUFF而言，风险和收益都较高，所以在士气值的消耗上就显得较高；
* 满格的士气值，最多可以释放2个技能，

1. 在技能冷却时间上，高风险高收益技能对的冷却时间就长，而低风险低收益技能对应的冷却时间就短；

* 在时间上，由于一场战斗的时长在2~3分钟，平均150秒左右。在技能上，预期平均10秒释放一次技能，玩家一局比赛中，可释放的技能次数，在30次以内，使得技能对战局的影响不是很大；
* 影响属性型的BUFF，冷却时间相对较短。整体平均时间在10秒以内；
* 影响伤害型的BUFF，冷却时间相对较长。整体平均时间在10秒以上；

1. 通过控制士气值的消耗和生存、技能的冷却时间，来双重控制技能的释放间隔，从而控制住技能对战局的影响。
2. **技能对应的属性值；**

技能的属性值，在所有提供战力的属性系统里面，最多占15%。技能对选手对战的影响不宜过大，但也不能没有影响。

1. 影响属性型的技能大多数是单体技能，则这些技能增加的单种属性，在对战玩家的时候，最多增加/减少20%，攻击建筑和野怪的时候，最多增加30%，在控制技能上（当前主要是减少移动速度）最多增加/减少30%；
2. 影响属性型的技能，在相同的属性上，可以叠加，没有上限；
3. 在攻击上，辅助和坦克可以加物理攻击和魔法攻击。法术只能增加魔法攻击，战士、刺客、射手、打野只能增加物理攻击；
4. 在防御上，辅助、坦克、打野可以加物理防御和魔法防御。法术只能增加魔法防御，战士、刺客、射手只能增加物理防御；