# 英雄棋士团（角色系统）



游戏策划

钱雨辰

2021年2月16日

# 目录

[英雄棋士团（角色系统） 1](#_Toc64362486)

[目录 2](#_Toc64362487)

[操作日志 3](#_Toc64362488)

[一、角色系统 3](#_Toc64362489)

[1. 英雄系统 3](#_Toc64362490)

[1.1 种族分类 3](#_Toc64362491)

[1.2 英雄品质分类 4](#_Toc64362492)

[1.3 英雄定位 5](#_Toc64362493)

[1.3.1 定位切换 6](#_Toc64362494)

[1.3.2 职业克制 6](#_Toc64362495)

[1.3.2 职业攻击范围示意图 7](#_Toc64362496)

[1.4 英雄队伍职责 8](#_Toc64362497)

[1.5 英雄类型分类 8](#_Toc64362498)

[1.6 英雄属性 8](#_Toc64362499)

[1.6.1 属性种类 8](#_Toc64362500)

[1.6.2 属性等级 9](#_Toc64362501)

[1.6.3 英雄升级 9](#_Toc64362502)

[1.6.4 英雄等级重置 10](#_Toc64362503)

[1.7 英雄查看 10](#_Toc64362504)

[1.8 英雄进阶系统 11](#_Toc64362505)

[1.9 英雄技能系统 11](#_Toc64362506)

[1.10 英雄评论系统 13](#_Toc64362507)

[2. 装备系统 14](#_Toc64362508)

[2.1 装备种类 14](#_Toc64362509)

[2.1 装备进阶 14](#_Toc64362510)

[2.2 装备技能 15](#_Toc64362511)

[2.3 装备更换与锁定 15](#_Toc64362512)

[2.4 装备查找 16](#_Toc64362513)

# 操作日志

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内容 | 备注 | 人员 | 日期 |
| 1 | 创建文档 |  | 钱雨辰 | 20210216 |
| 2 |  |  |  |  |

# 一、角色系统

## 1. 英雄系统

### 种族分类

所有英雄被分为五大种族

人族  精灵族 恶魔族 不死族 中立英雄

人族特性：防御高，血量越低耐性越强，适合团队作战

精灵族特性：速度高，爆发高，回复能力强

恶魔族特性：攻击高，魔抗高，个体特征强

不死族特性：血量高，能重生，夜间优势大

中立英雄特性：成长难度低，属性平衡

### 英雄品质分类

所有英雄被分为7个等级

N级（灰色）：普通级 

R级（绿色）：稀有级 

SR级（蓝色）：精英级 

SSR级（紫色）：传说级，可以觉醒对应SSR的天赋技能 

UR级（金色）：神话级，可以觉醒对应UR的天赋技能 

ER级（橘黄色）：错误级，可以觉醒对应ER的天赋技能 

BR级（红色）：系统级，可以觉醒对应BR的天赋技能 

**稀有度提升方式：**

N卡：一张N卡需要消耗另外两张同名N卡进阶成为R卡。

R卡：一张R卡需要消耗3张同名R卡进阶成为SR卡。

SR卡：一张SR卡需要消耗另外一张同名SR卡和任意两张SR卡进阶为SSR卡。

SSR卡：一张SSR卡需要消耗另外一张同名SSR卡和另外一张任意SSR卡进阶成为UR卡。

UR卡：一张UR卡需要消耗另外一张同名UR卡和任意一张UR卡进阶成为ER卡。

ER卡：一张ER卡需要消耗另外两张同名UR卡进阶成为BR卡。

BR卡：进阶加星，无更高级别。

### 英雄定位

所有英雄被分为6种定位

战士  法师  炮手  刺客 

战车  骑士 

战士特性：虽然行动缓慢，但击杀敌方会越战越勇

法师特性：远程法术输出职业，比较稀有的特殊职业

炮手特性：有效的远程消耗职业，一旦近战将失去它的优势

战车特性：移动距离远，爆发高，但是只能直线移动

骑士特性：两段移动使得骑士非常灵活，但是他的范围伤害只有击中敌人才会触发

刺客特性：移动范围大，击杀敌人后会进入隐形

#### 1.3.1 定位切换



每个英雄分为单职业与多职业

单职业：此英雄单位只有一种职业，例如刺客

多职业；此英雄单位有一种以上职业，例如刺客或战车

多职业英雄可以在不同职业间切换

#### 1.3.2 职业克制



不同职业之间存在克制关系，克制方可对被克制方造成额外35%的伤害

炮手克制法师，战士克制刺客，骑士与战车互相克制，刺客克制炮手，法师克制战士

#### 1.3.2 职业攻击范围示意图

刺客示意图：

战士示意图：

炮手示意图：

法师示意图：

骑士示意图：

战车示意图：

绿色方框为“可移动位置”，红色标志为“可进攻目标”

### 英雄队伍职责

所有英雄的职责被分成6个种类

肉盾  输出  群攻  辅助  爆发  法伤 

### 英雄类型分类

所有英雄被分为4大类

主角：本游戏主线人物 

英雄：所有英雄单位 

神：神魔单位 

龙：龙族单位 

### 英雄属性

#### 1.6.1 属性种类



等级：当前英雄等级

生命：基本生命值

攻击：基本伤害值

防御：每点防御减少1点受到的物理伤害

魔抗：每点魔抗减少1点受到的法术伤害

速度：提高暴击几率，暴击率 = 5 + 3 \* （（sqrt（我方速度）-sqrt（敌人速度））

平均速度影响开局先后手

#### 1.6.2 属性等级



五角星属性图：分别代表生命，攻击，速度，魔抗，防御

属性等级（从低到高排列）：A+，A，A-，B+，B，B-，C+，C，C-，D

#### 1.6.3 英雄升级



升级英雄可以全面提升英雄每项属性的数值

需要消耗金币和面包

#### 1.6.4 英雄等级重置



可重置此英雄等级，需要消耗钻石

### 英雄查看

点击“查看“按钮可观察此英雄完整画像 

 

### 英雄进阶系统



英雄进阶系统可提升英雄的属性，品质，开启新觉醒技能

进阶需要消耗一定数量符合条件的英雄碎片，消耗数量随品质升高而增加（进阶详情见“稀有度提升方式”）

**多余碎片转化规则：**英雄品质提升至红色BR后，多余的碎片可以转化为所选种族相同初始稀有度随机英雄的碎片

### 英雄技能系统

 ：技能名称 + 技能等级

：技能名称 + 技能关键数值

：英雄主动技能，其余为被动技能

：此技能未解锁，其余为已解锁技能

**技能突破：**

****

可解锁技能/提升技能等级/提升技能关键数值

需要消耗金币和角色素材

### 英雄评论系统



可查看玩家对此英雄的整体评价，方便新手玩家参考以及考虑是否培养此英雄

： 分数（1-10分）

：星级推荐（1-5星）

：热评

：对此评论点赞数

## 2. 装备系统

### 2.1 装备种类



装备分五栏，左一代表进攻性装备，左二代表防御性装备，左三是特殊装备，右一是纹章，右二是称号。



进攻性装备：弓箭，长枪，长剑，爪子，法杖，魔法书

防御性装备：盔甲，盾牌，长袍，戒指

特殊装备：BR品质专属装备（部分英雄可开启）

纹章：人族纹章，不死族纹章，精灵族纹章，恶魔族纹章

称号：英雄特殊称号

**装备稀有度参考英雄稀有度**

### 2.1 装备进阶

 武器和纹章可进阶将神话级的装备以及符文升阶至系统级，需要满星满强化

### 2.2 装备技能



每个装备都有特殊的技能，具体内容可参考英雄技能

### 2.3 装备更换与锁定



左上角是装备锁，被锁上的装备无法被分解

玩家可通过“脱下“和”更换“替换装备

### 2.4 装备查找



：玩家可通过此按钮查找装备，查找方式为装备技能索引