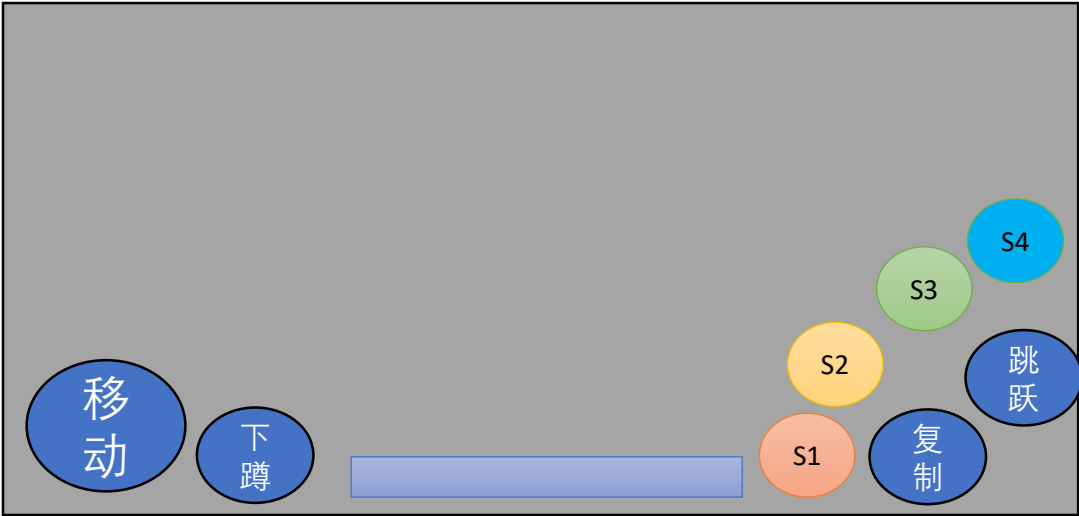
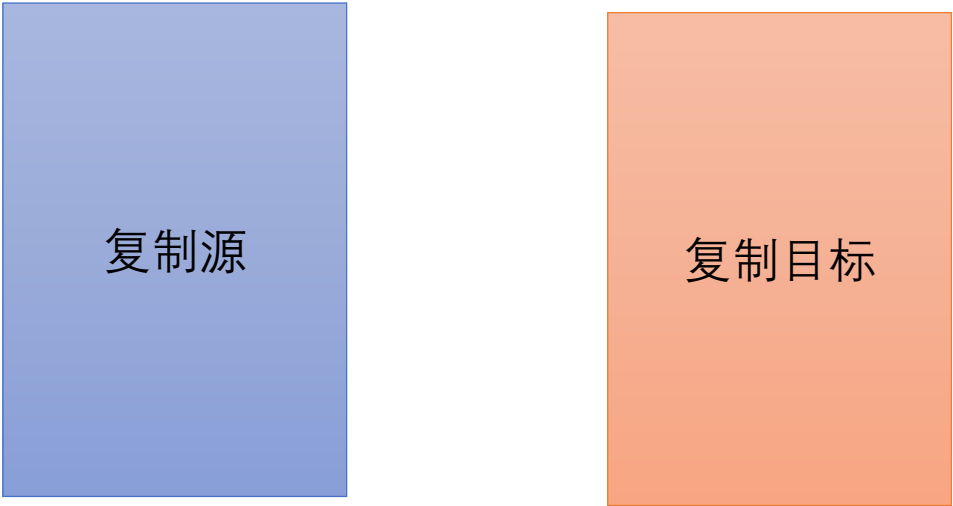
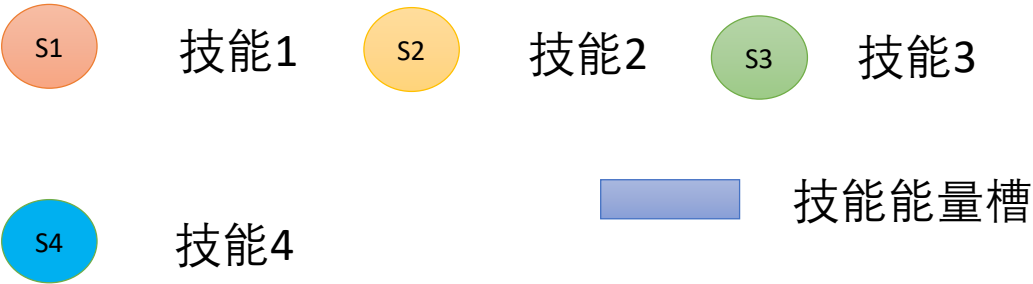


复制：



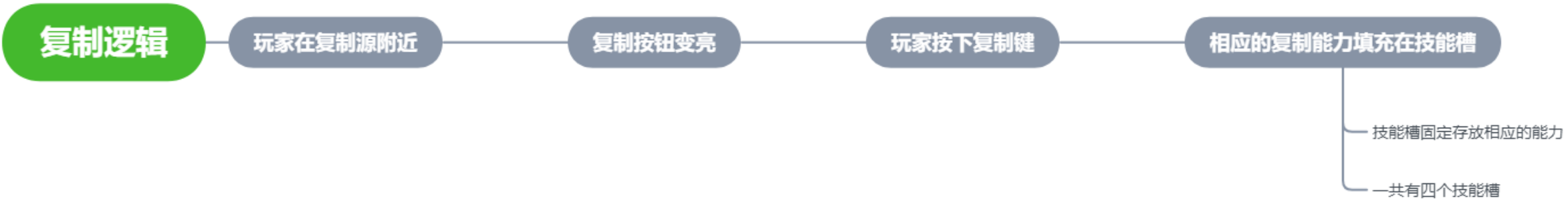
用户界面



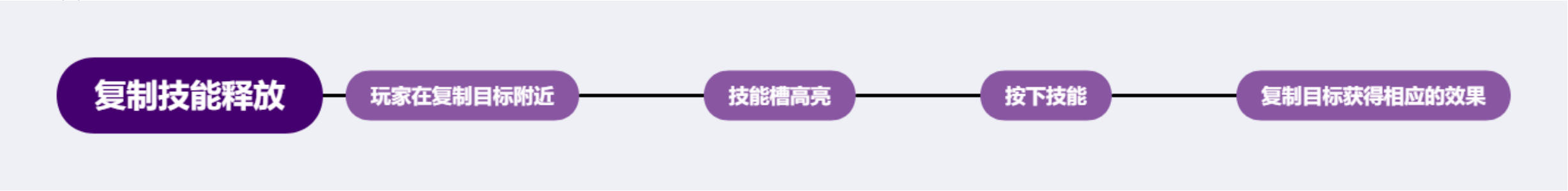
复制源包含了所有的可以被复制的能力，而复制目标是可被赋予能力的物体。

左图为玩家有的游戏界面，右边是复制源和复制目标，玩家通过从复制源取得相应的能力，保存在技能槽中，之后可以将能力赋予复制目标，帮助玩家解决游戏中遇到的困难。

复制逻辑：



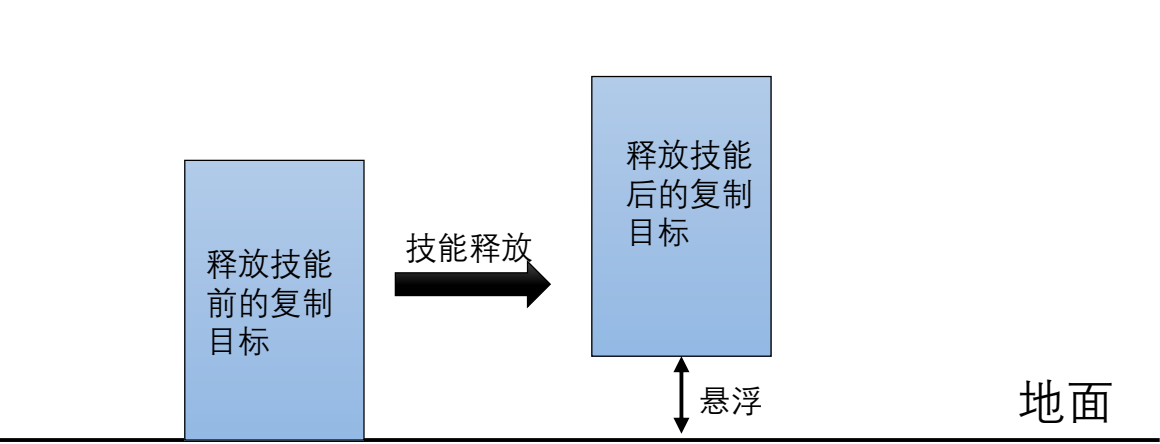
技能释放逻辑：



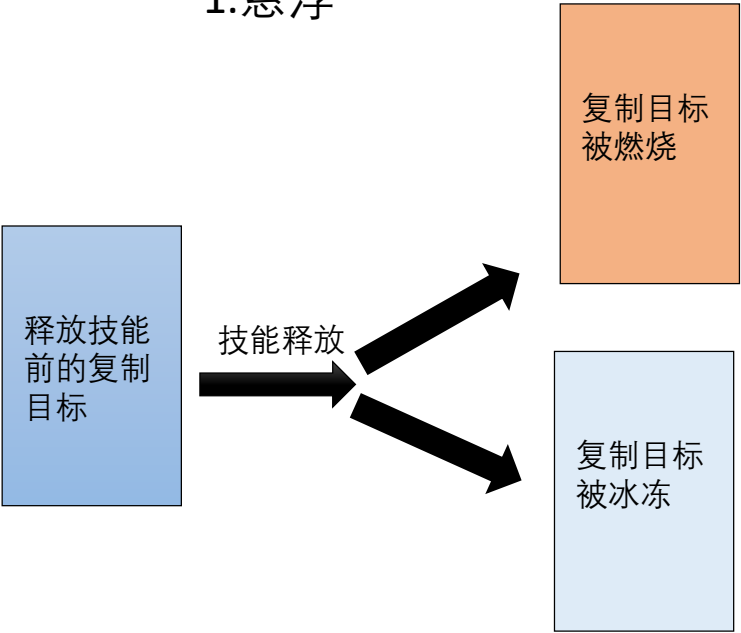
技能槽逻辑：

技能槽的总量为100，每次释放技能后扣除相应的数值（具体能力所消耗的能量后文有给出），在玩家释放完技能5秒后，技能槽缓慢回复，每秒回复2点。

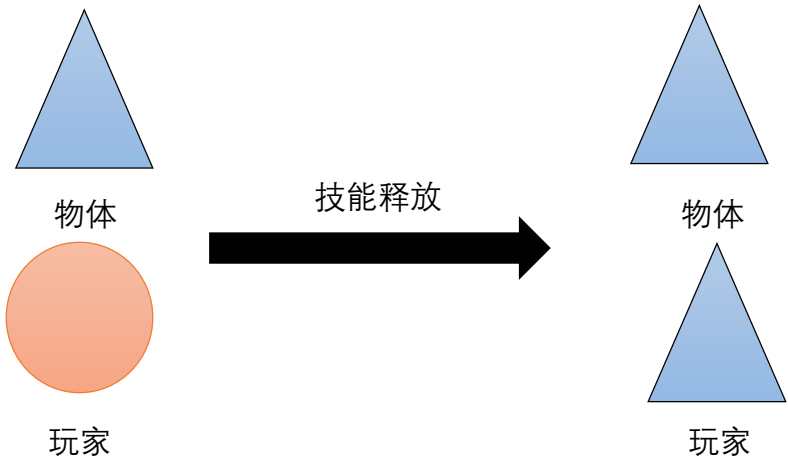
复制能力种类：



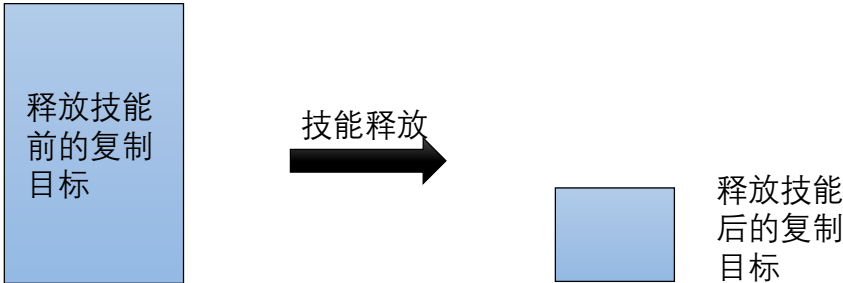
1.悬浮



3.元素能力

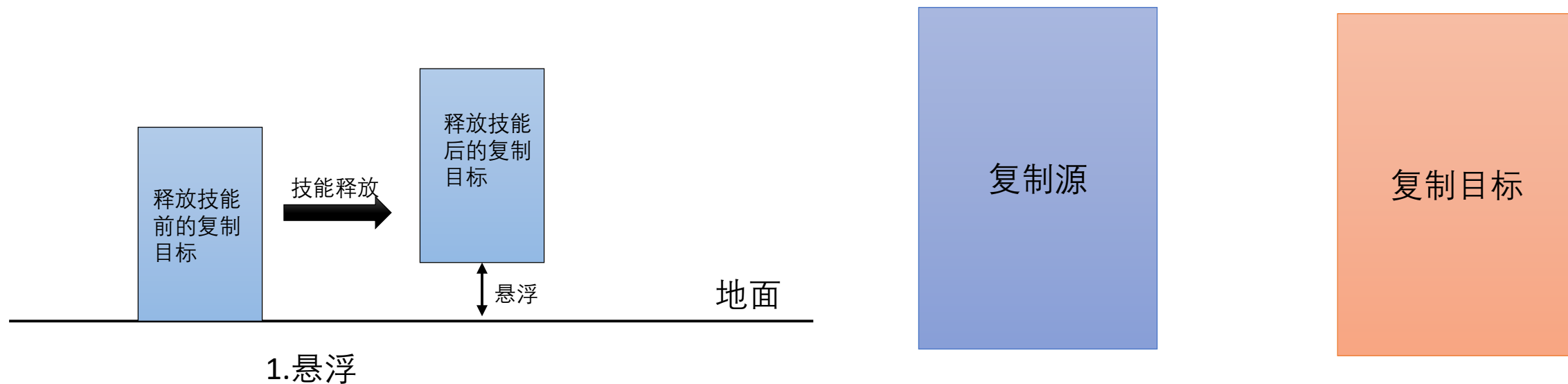


2.复制外形



4.变小

复制能力1：悬浮



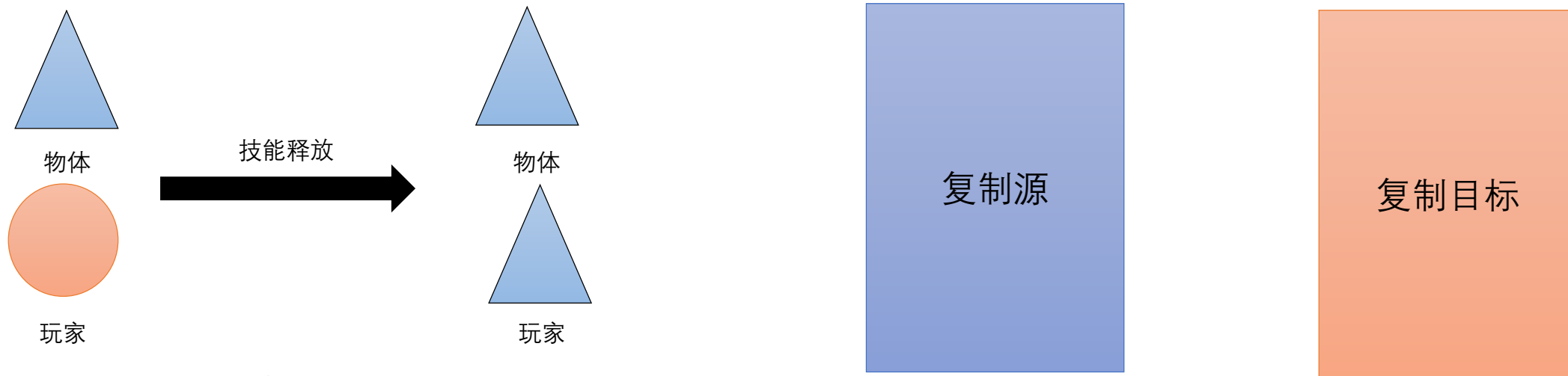
复制逻辑

1. 复制源有闪光特效
2. 玩家在复制源一定范围内，复制按钮变亮
3. 玩家按下复制键后，取得能力，能力被赋值在技能槽S2中
4. 玩家取得能力之后，复制源的特效消失

技能释放逻辑

1. 玩家移动到可以悬浮的物体附近，技能槽S2闪烁（仅仅限于房间1）
2. 玩家按下技能槽1（键盘数字1）后，能量槽扣除20点能量，复制目标沿Z轴移动1.5米
3. 复制目标漂浮5秒后自动下落

复制能力2：外形



2.复制外形

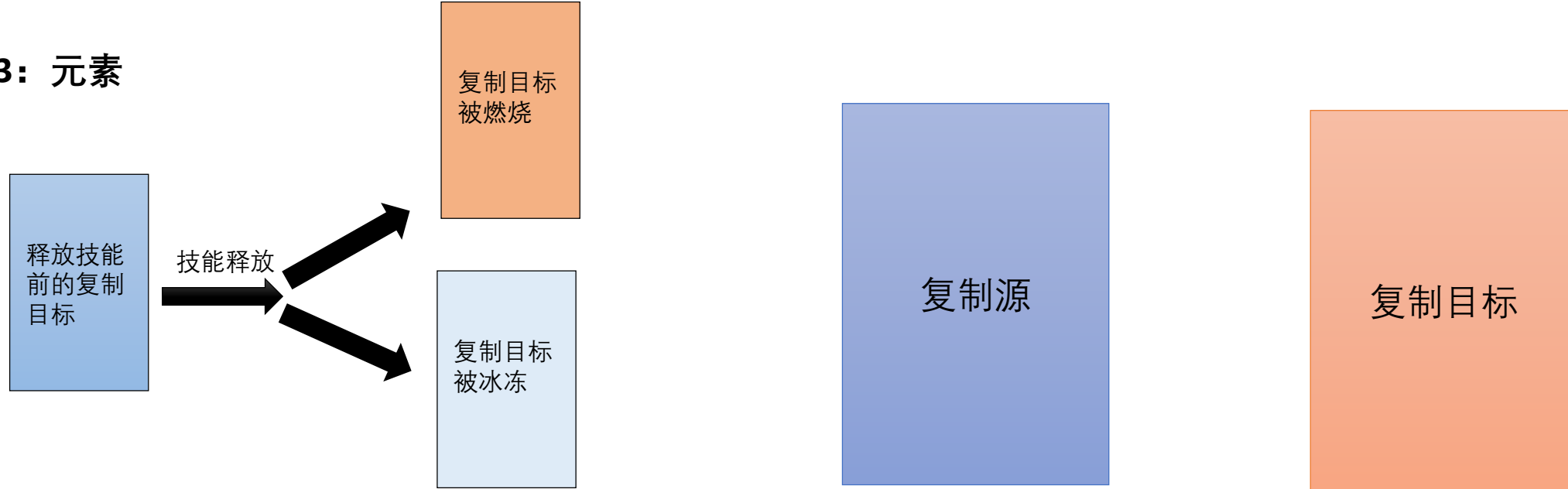
复制逻辑

1. 复制源有闪光特效
2. 玩家在复制源一定范围内，复制按钮变亮
3. 玩家按下复制键后，取得能力，能力被赋值在技能槽S2中
4. 玩家取得能力之后，复制源的特效消失

技能释放逻辑

1. 玩家取得能力后，技能槽2，S3技闪烁
2. 玩家按下技能槽2（键盘数字2）后，能量槽扣除30点能量，技能槽2停止闪烁，玩家变成保安的形象
3. 玩家变成保安形象后，持续10秒，变回原来玩家形象

复制能力3：元素



复制逻辑

3.元素能力

1. 复制源有闪光特效
2. 玩家在复制源一定范围内，复制按钮变亮
3. 玩家按下复制键后，取得能力，能力被赋值在技能槽S3中，燃烧和冰冻占用一个技能槽，在键盘上对应两个按键
4. 玩家取得能力之后，复制源的特效消失

技能释放逻辑：冰冻（燃烧逻辑涉及与敌人互动，等编写敌人AI的时候再具体给出）

1. 玩家移动到可以冰冻的物体附近，技能槽S3闪烁
2. 玩家按下技能槽3（键盘数字3）后，能量槽扣除30点能量，复制目标被添加冰冻特效，与地面摩擦力变为0，可以被玩家推动。
3. 复制目标一直维持冰冻状态，不用恢复。

复制能力2：外形



4. 变小

复制逻辑

1. 复制源有闪光特效
2. 玩家在复制源一定范围内，复制按钮变亮
3. 玩家按下复制键后，取得能力，能力被赋值在技能槽S4中
4. 玩家取得能力之后，复制源的特效消失

技能释放逻辑

1. 玩家取得能力后，技能槽4，S4技闪烁
2. 玩家按下技能槽4（键盘X）后，能量槽扣除40点能量，技能槽4停止闪烁，玩家变小，长宽高均小于等于0.15米，碰撞器大小也要小于0.15米
3. 玩家变小后，持续15秒，变回原来大小