**职业设计**

# 设计概述

目前计划先搞9个职业

板甲：战士、骑士

锁甲：萨满、猎人

皮甲：德鲁伊、盗贼

布甲：法师、牧师、术士

# 影响点

1、技能设计时考虑职业，每个职业的会员只能拥有对应职业的技能或者少部分通用技能。会员设计的时候尽量符合某个天赋，比如某个会员是法师，给他配的技能都是火法的，但是不显示天赋。

2、套装归属于职业，为了降低工作量职业套装不分天赋。

3、会员管理界面会员名字、战斗界面文字播报等场景会员名称根据职业显示颜色。