# 设计目的

丰富战斗中的技能，丰富战斗体验。

# 当前技能

1.额外回旋镖：获取技能后，角色在比赛开始时拥有的回旋镖数量为2。

2.咖啡因加持：角色的移动速度x1.5倍，使用跳跃落地后可以立即再次使用跳跃。

3.横冲穿墙：角色的跳跃技能将可以穿越场景障碍物。如果角色跳跃的落点仍然在障碍物内，则再次释放一个短距离的跳跃，直至落点不在障碍物内后，正常落地。

4.瞬移回旋镖：当场景中存在属于玩家的非持有状态回旋镖时，玩家可以使用跳跃技能传送到该回旋镖所在的位置。场上存在多个可传送的回旋镖时，传送至最先出现在场上的回旋镖。当回旋镖处在无法站立的位置，无法发动传送功能，跳跃键将正常发动跳跃功能。传送落地后，如果玩家与其他角色重合，则该角色挤压死亡。

5.爆炸回旋镖：回旋镖在飞出状态，到达最大飞行时间后，直接进入自由状态，并且开始计时，回旋镖开始闪烁，计时3秒后以回旋镖为中心发生圆形扩散式爆炸，爆炸冲击波半径从0扩散至5，用时0.5秒。爆炸冲击波会被障碍物遮挡。爆炸开始时回旋镖消失，经过3秒后角色持镖数恢复1。

6.多回旋镖：角色投出的飞镖在飞出状态飞行了0.8倍的最大飞行时间时，沿运动方向-90°、-45°、0°、45°、90°分裂出5个回旋镖，每个回旋镖延当前方向进入飞出状态，随后按照回旋镖正常逻辑飞行。另外，只有角色收回5个回旋镖时才能进入持镖状态。已回收回旋镖数量大于0且小于5时，角色手上出现灰色透明回旋镖。

7.回旋火镖：首先回旋镖需要处于攻击激活状态，其次回旋镖与角色的距离大于5，满足以上条件时，回旋镖飞过的轨迹会留下宽度为1的火焰，火焰轨迹持续3秒。接触火焰轨迹的角色会进入燃烧状态。

燃烧状态：进入燃烧状态的角色的移动轨迹会留下与上述相同的火焰轨迹，并在5秒后死亡。站上场景中的冰霜轨迹或冰面（光滑地面）会解除燃烧状态。拥有护盾。火焰轨迹会点燃场景中的特定物体。

8.回旋冰镖：首先回旋镖需要处于攻击激活状态，其次回旋镖与角色的距离大于5，满足以上条件时，回旋镖飞过的轨迹会留下宽度为1的冰霜轨迹，冰霜轨迹持续3秒。接触冰霜轨迹持续2秒后角色进入冰冻状态。

冰冻状态：进入燃冰冻状态的角色，将无法移动和攻击，持续8秒。当角色处于冰冻状态时，如果点击跳跃键，角色将抖动两次，减少1秒的冰冻时间，发动cd为1秒。如果点击近战攻击键，角色将抖动一次，减少0.5秒的冰冻时间，发动cd为0.5秒。如果角色拥有护盾，在冰冻解除后护盾会消失。

~~9.伪装：当角色不进行操作超过1秒，角色将变形为场景中的一个小型障碍物。角色进行任何操作都会解除变形。角色的伪装只改变外形，不改变角色的其他性质。~~

10.护盾：角色将获得一个护盾，抵消一次伤害，抵消伤害后技能消失。护盾消失后，角色将进入2秒的无敌时间，无敌期间角色会闪烁。角色最多只能拥有一个护盾。

11.心灵遥控：当角色发动召回技能时，场景中属于角色的回旋镖会进入遥控状态。处于遥控状态的回旋镖能够以移动摇杆操纵移动，移动逻辑与角色相同，进入遥控状态的回旋镖处于攻击激活状态。离开遥控状态后，回旋镖进入飞回状态。

# 技能在战斗中的作用

## 设计目的

可重玩性(Game Loop Design)：在每次战斗中，技能组合都能起到关键性的作用，并且可以支撑起足够多的趣味性玩法。

技能和地形的关联作用

## 技能施放时机

投掷回旋镖时施放：分为投掷击中和投掷路径

跳跃时施放

近战攻击时施放

行走时施放

## 技能获得方式

战场中拾取

敌人死亡掉落

进入战场前携带：战斗前的策略性

多回合战斗间隙购买或选择：战斗间隙的策略性

## 技能作用方式

投掷回旋镖的目标点

投掷回旋镖的轨迹路线

## 技能组合Combo设计

# 具体技能设计

设计思路：增加战场的混乱性；针对三个操作进行展开；各种条件（击中、击杀）触发；视野相关；位移相关。

1. 缴械回旋镖：可以击落敌人手中的一把回旋镖。
2. 击晕回旋镖：投掷可以击晕敌人N秒。
3. 真视：可以看见所有的隐形单位。
4. 召唤幻影：击中敌人后，立刻召唤一个幻影，会追击敌人。
5. 行走产生火焰或冰的轨迹（跳跃也算），自己免疫，总长度有限制。
6. 死亡炸弹，死亡陷阱：死亡后在原地召唤一个炸弹或陷阱，延迟生效。
7. 淬毒：造成定量的持续伤害。
8. 减速Debuff：降低攻击速度和移动速度。
9. 穿墙回旋镖
10. 跟踪回旋镖：投掷有跟踪效果。
11. 提升射程：可以有多级效果。
12. 提升攻击力：可以有多级效果。
13. 提升血量最大值：可以有多级效果。
14. 背刺伤害提升
15. 吸血
16. 重生：死后立刻复活，并拥有X%的血量。
17. 旋转盾牌：盾牌旋转的碰撞体积上，可以抵挡攻击。
18. 无敌星星：每隔N秒产生一个抵挡任何攻击的防护罩。
19. 旋转火球：
20. 旋转毒球：
21. 旋转冰球：
22. 刃甲：别人对主角造成伤害自己也会受到N%的伤害。
23. 愤怒：血量越少，攻击越高。

# 技能CD展示



对于有CD的技能，在投掷按钮周围展示小图标，并显示CD进度。

# 角色被动技能备忘

1. 附加DEBUFF：减速、无法恢复护盾DEBUFF、范围减速地带。
2. 穿透障碍回旋镖：飞出飞回不受障碍限制。
3. 弹射回旋镖：增加弹力，减少弹射阻碍，更易回收。
4. 跳跃附带伤害：跳跃可以附带一个圆形范围伤害。
5. 跳跃后隐身一段时间，有CD。
6. 击杀敌人后，立刻获得一个护盾。
7. 屠夫钩子回旋镖：可以把敌人钩到自己身前。
8. 弓箭塔：扔出回旋镖的地方可以召唤一座弓箭塔，会自动攻击一定范围内的敌人，有延迟，有CD。
9. 双曲分裂回旋镖：回旋镖的飞行路径是两条曲线，有一个收回就算收回成功。
10. 陷阱回旋镖：回旋镖飞行到目标点后，会放下一个陷阱，有敌人进入后会束缚敌人N秒。
11. 地雷回旋镖：回旋镖飞行到目标点后，会放下一个地雷，延迟生效，地雷会造成伤害，并且造成眩晕N秒或击退。整局比赛限制总个数
12. 召唤迷雾：召唤一个迷雾区域，和草丛类似。
13. 刃甲：受到攻击反弹一次伤害，但是自己也会受伤。
14. ~~穿透回旋镖：回旋镖击中敌人后可以穿透敌人继续往前飞行。~~
15. 分身：投掷时触发，在旁边创造一个分身，持续一段时间，分身和主体同步行动。
16. 创造阻挡：回旋镖飞行到目标点后，会创造一个可以被破坏的阻挡。
17. 多重回旋镖：快速投掷出3个回旋镖。
18. 创造队友隐形区域：回旋镖飞行到目标点后，会创造一个圆形区域，在该区域内的队友能隐形。