# 设计目的

丰富战斗中的技能，丰富战斗体验。

# 当前技能

-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。

-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。

-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。

-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。

-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。

-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。

-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。

-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。

-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。

-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。

-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。

# 技能设计逻辑

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

附加DEBUFF：减速、无法恢复护盾DEBUFF、

穿透障碍回旋镖

弹射回旋镖：击中玩家后会进行一次弹射

缴械回旋镖：可以击落敌人手中的一把回旋镖

击晕回旋镖：可以击晕敌人N秒

超远射程回旋镖

跳跃附带伤害

跳跃后隐身一段时间，有CD

真视：可以看见所有的隐形单位

击杀敌人后，立刻获得一个护盾

# 技能死亡掉落规则

玩家在比赛中拾取的技能，被击杀的时候，会掉落在死亡地点附近。死亡玩家复活后，会失去所有掉落的技能。掉落的技能可以被场景中的所有玩家重新拾取获得。