# 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

## 技能施放方式

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. 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. 缴械回旋镖：可以击落敌人手中的一把回旋镖。
5. 击晕回旋镖：投掷可以击晕敌人N秒。
6. 跳跃附带伤害：跳跃可以附带一个圆形范围伤害。
7. 跳跃后隐身一段时间，有CD。
8. 真视：可以看见所有的隐形单位。
9. 击杀敌人后，立刻获得一个护盾。
10. 屠夫钩子回旋镖：可以把敌人钩到自己身前。
11. 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。
12. 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。
13. 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。
14. 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
15. 召唤迷雾：召唤一个迷雾区域，和草丛类似。
16. 刃甲：受到攻击反弹一次伤害，但是自己也会受伤。
17. ~~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。~~
18. 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。
19. 召唤幻影：击中敌人后，立刻召唤一个幻影，会追击敌人。
20. 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。
21. 多重回旋镖：快速投掷出3个回旋镖。
22. 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。
23. 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。
24. 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。

# 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。