# 设计目的

增强技能的视觉和第一印象感受效果，增加更多吸引眼球和让人眼前一亮的技能。

增加技能的组合效果和组合可能性。

# 技能分类

## 投掷出手-发射子弹

* 子弹数量增加：身后增加、连续两发、侧向增加、同时两发

## 发射弹道

* 折线弹道
* 弹道穿墙
* 增强反弹：反弹后的速度提升，击中人和墙都会反弹

## 发射弹道结束时

* 分裂
* 爆炸
* 停留：并造成圆形伤害，再次点击或倒计时结束后收回

## 子弹击中时

* 击中后分裂数量更多
* 击中后散射

## 返回弹道

* 返回时弹道为弧线
* 钩子：返回弹道可以把目标钩到主角身前，并造成0.5秒眩晕

## 近战攻击

* 可以继承投掷的子弹数量？
* 快速连续攻击N次
* 增加近战的射程

## 跳跃

* 跳跃后加速

## 自身Buff

* 行走可穿墙
* 不死之身：受到一次致死伤害后，保留1点血量，进入N秒CD。在这N秒内可以被杀死。
* 视野放大
* 经验加成冰球
* 周身旋转效果：旋转火球、旋转护盾、旋转冰球
* 无敌星星

## 行走轨迹

* 行走轨迹留下铁钉
* 行走轨迹留下火焰
* 行走轨迹留下冰霜

## 伤害加成

* 当目标火烧、冰冻、流血、毒液Buff下，造成的伤害加成
* 背刺伤害加成

## 召唤宠物

* 待定