逐舟歌人符文技能文档表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 修改人 | 修改日期 | 修改内容 |
| 素素乌拉拉 | 2021/3/31 | 创建文档 |
|  |  |  |

一、设计目的

设计基础的6个技能和带有8个符文技能，丰富游戏战斗过程，增加策略性

二、详细设计

1、基础技能：

(1) 功能：以基本的伤害和防御能力为主

(2) 使用条件：当玩家没有装备对应的符文时，以对应方式消除魔法球，自动释放基础技能。

2、符文技能：

(1) 功能：在基本的伤害和防御能力上，提供build构建，每种符文搭配各有所长，使玩家能够在给定的流派中选择某种流派通关游戏。

(2) 使用条件：玩家装备相应符文时，使用对应的消除方式，更改技能形态。

(3) 设计思路：共有4个符文槽，以3+1和2+2的效用为主去构建build

3、详细技能组：

(1) 基本攻击技能：

<1> 1消进攻球：对敌方单体造成x%×基本攻击力点伤害

<2> 2消进攻球：对敌方单体造成y%×基本攻击力点伤害，并造成2回合易伤

<3> 3消进攻球：对敌方全体造成z%×基本攻击力点伤害

(2) 基本防御技能：

<1> 1消防守球：对自身堆叠i%×最大生命值的护盾

<2> 2消防守球：对自身堆叠j%×基本攻击力的护盾

<3> 3消防守球：恢复自身k%×基本攻击力的生命值

(3) 符文组1：怒涛、惊雷、太乙

<1> 设计思路：以AOE和减缓敌方行动力为主。多次消除可以使敌方难以释放技能，并且可在敌方行动力叠高时进行斩杀。

<2> 具体设计：

惊雷：2消进攻球，对选中的敌方目标造成敌方剩余回合数 × K × 基本功力 × J点伤害，对剩余的其它目标造成该伤害x%点的伤害。

太乙：2消防守球，对自身堆叠j%×基本攻击力的护盾，并且获得太乙buff两回合。太乙buff：自身受到攻击时，伤害来源下次攻击需要的回合+1。

怒涛：4消进攻球，对敌方全体造成k%×基本攻击力的伤害，并且首要目标的攻击回合+2，其余所有目标+1

(4) 符文组2：沉金、磐岩、圣阳

<1> 设计思路：以堆叠护盾为主，较为安全稳定，并且可以消耗护盾进行反击。

<2> 具体设计

沉金：1消进攻球，对指定目标造成=自身护盾×K点伤害

磐岩：2消防守球，

圣阳：4消防守球，堆叠护盾至满，

(5) 符文散件：烈焰，灵木

<1> 设计思路：以堆叠持续伤害buff为主

<2> 具体设计

烈焰：对选中目标施加三回合的燃烧效果

灵木：对选中目标施加三回合的束缚效果

三、技能详细逻辑

1. 技能表格变量及结构

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 变量表头 | 变量名称 | 数据类型 | 描述 |
| 技能ID | SkillID | INT | 技能ID，标识技能的唯一数字 |
| 技能作用目标 | SkillGoal | INT | 表明技能是自己用，还是敌对用 |
| 图标是否在前端显示 | IsShowInClient | BOOL | 如果不显示那就没有说明，显示就需要说明，也会显示图标。 |
| 技能说明 | SkillIntroduction | String | 技能buff效果的说明 |
| Buff效果1 | CriticalAdded | INT | 符文为玩家提供的暴击率 |
| Buff效果2 | AgileAdded | INT | 符文为玩家提供的闪避率 |
| Buff效果3 | ShieldAdded | INT | 符文为玩家提供的护盾收益 |
|  |  |  |  |

1. 技能buff表格变量及结构

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 变量表头 | 变量名称 | 数据类型 | 描述 |
| BuffID | BuffID | INT | buffID，标识buff的唯一数字 |
| 技能作用目标 | SkillGoal | INT | 表明技能是自己用，还是敌对用 |
| 图标是否在前端显示 | IsShowInClient | BOOL | 如果不显示那就没有说明，显示就需要说明，也会显示图标。 |
| 技能说明 | SkillIntroduction | String | 技能buff效果的说明 |
| Buff效果1 | CriticalAdded | INT | 符文为玩家提供的暴击率 |
| Buff效果2 | AgileAdded | INT | 符文为玩家提供的闪避率 |
| Buff效果3 | ShieldAdded | INT | 符文为玩家提供的护盾收益 |
|  |  |  |  |