

---

对于技能和特质的构筑，有一些如下的建议：

### 什么不可以做？

#### 滥强技能：

滥强技能指的是在做技能时，凭空地为出现一些属性增加和效果提升。例如“增加 25% 的力量”，“造成的伤害提升 10%”这类。这是很无趣的做技能的手段。无论是直接写这样的技能，或者把类似的效果加入到特质或者武器，它本质上都是滥强技能。这种技能的设计是没有意义的，因为首先它不会被通过，其次它没有什么值得被作为技能的点。

新手总是趋向做直观上（数字上）强的技能，但它们大多数是不符合规则书，或者不予通过的类型。

当然，如果你执意要做这样的技能，请和主持人商讨。有一种思路是使用技能开启诸如“增加 30%敏捷”之类的状态，但有一个固定的长前摇。

#### 什么不建议做？

---

### 复合效果

很多新手在做技能的时候，会让一个技能拥有很多效果，然后想象自己一个技能毁天灭地的场景。请注意，如果你的技能有多个效果，那么意味着它们会分享你得出的数值总数。也就是每一个效果最终能造成的影响会很小。

---

### 奇怪的效果：我可不可以 XXX？

回答通常是可以的，但是希望你在实践之前想一下，你这样做出来的最终效果，和直接用这个属性打出直接伤害相比，是否更优呢？

例如说，给队友上一个增伤 buff。理论上它的运行逻辑无非是把你得出的数值加到队友头上，然后让队友作为伤害打出去。那这和你直接用伤害打出去相比有何优势呢？

例如说，你想要做流血伤害，中毒伤害。它无非是把你得出的数值总数变成一个每 t 都结算的伤害逐渐全部结算。那这和你直接用伤害打出去相比有何优势呢？

新手总是趋向用更多的步骤完成更少的效果，步骤多看起来炫酷，但和我直接打上一拳并无区别。

---

### 控制效果

不要迷恋控制效果，控制效果在大部分情况下都没什么用，因为它不如直接把伤害打出去。小怪摸一两下就死了，也没有必要用。Boss 通常都会有免疫抗性，不会吃控制。

---

控制效果最有用的情况是 pvp，但就 pvp 的逻辑而言，控制效果也不是总是值得依赖的。在 pvp 中的控制效果属于高风险高回报的技能，它具有很大的收益，但也很容易让你的角色陷入危险。

那么我们要如何设计技能呢？

### 参考规则书和技能案例：

规则书中已经给出了不少优秀的技能设计，每一个技能都有自己独特的运行逻辑。如果你对做技能没有经验，可以阅读一下规则书中的技能案例，然后思考为什么它是优秀的技能设计，它的运行逻辑究竟是什么。

好的技能设计不会绞尽脑汁思考要如何增加我能够运用的数值，而是在有限的数值下，造成意想不到的效果。这便是技能的“机制强度”。一个技能强永远不在它的效果多，数字大（况且数字大的类型是违反规则书的）。技能和白板相比，它特殊的地方就是可以发挥出直接用基础属性无法造成的特殊影响。

### 技能设计思路：

我的技能的最终目的是什么？

无论是什么技能，它最终都有一个目的（当然可能有更多，但是正如前文的复合效果那段一样，并不推荐）。首先先确定该技能的目的。这个技能是要打伤害，治疗，控制敌人，增加护盾，还是其他的什么效果？

在你确认你的技能最终的效果之后，你可以先把这个效果写下来，例如说我想要做一个辅助技能。它的目的是为队友增加一些效果，比如治疗，护盾。我会先写下来我的技能的其中一个目的：

---

为队友治疗

---

我实现目的的手段是什么？

既然我想要为队友增加辅助效果，那么如果我是一个厨师，我就很容易想到我要做饭给队友吃，队友就能获得增益了。我还需要指出我的技能知否进行正常的前摇，如果是瞬发，则我需要指明。那么我就会写下来：

---

烹饪来产生食物，为队友治疗

---

数值是是什么呢？

---

我已经知道了我技能的释放方式：通过该技能的行为，来产生一个食物，队友吃掉之后会获得治疗。接下来我需要做的是分配数值。正如战斗的逻辑那样，你会在一定时间的前摇后产生一个数，这个数就是你可以分配的总效果。假设我希望把全部数值都变成治疗量，并且指明我想要回复队友的体力还是意志：

---

*烹饪来产生食物，为队友治疗。回复目标{影响数值}体力。*

---

那么我们再根据这个思路，再写一个其他的技能：

确认技能目的：

我想要闪现一段距离，随后在原地留下我的分身，我的分身可以攻击（它会模仿我的动作）。这是一个复合技能，拥有三个效果。闪现，分身，模仿攻击。

---

*闪现，创建分身，分身会模仿我的动作，攻击也会造成伤害*

---

实现目的的手段：

看起来上一段描述已经足够全面了。我们再丰富一下设定。我并不希望这个技能瞬发，我希望它是在一段前摇后再释放。我希望我的分身能够欺骗敌人，所以它会有体力。

---

*在前摇后，闪现一段距离，在原地留下分身，分身具有体力值，且会模仿我的动作。分身的攻击会造成伤害*

---

3. 数值分配：

嗯，看起来描述已经非常详细了。我们来看看数值要如何分配。我们知道我们一共有{影响数值}点可以分配。问题在这里，如果我想要闪现{影响数值}的距离，那么我就不能再有有体力的分身，它还能造成伤害。

为了达成我的效果，根据规则书，我要付出等同的代价。我决定通过自我减少{影响数值}量的意志来实现分身。并且，由于我的分身可以造成伤害，为了平衡，我和分身的伤害只能有一个生效。并且，我需要指出哪个伤害来源是有效的：

---

*在前摇后，闪现{影响数值}量的距离，在原地留下分身，减少自己{影响数值}量的意志。分身具有{影响数值}量体力值，且会模仿我的动作。分身的攻击会造成伤害，但我和分身的伤害只有一个真实有效的，我需要*

---

在攻击前摇前指出我和分身中谁的伤害有效

---

这是一个相当复杂的技能，具有三个不同的效果。集移动，欺诈，伤害为一体。在 pvp 中能有巨大的效用。如果敌方并不知道你技能的效果，你确实可以以此来欺骗敌方，并且由于分身也具有伤害，敌人会非常困扰。

那么我们再写一个技能吧！

#### 目的

我想要控制目标，让目标陷入无法行动的状态，并且让目标在信息的判断上出错：

---

控制目标，让目标无法行动，并获得错误的信息

---

#### 手段

我希望让对手陷入沉睡。并且，在他被控制的时候，在睡梦中给予他错误的信息，让他的行动判断出错：

---

让目标陷入沉睡，目标会无法行动。目标不会知道自己陷入沉睡，在目标的睡梦中，将会得到一个我给出的错误的信息，来替代目标得知的我的行动

---

#### 数值

看起来有很长一段，但是却对{影响数值}发挥了全面的使用。根据规则书，我们需要指明该控制效果对方用以抵抗的属性：

---

让目标陷入沉睡，目标会无法行动，持续目标以其教育属性抵抗{目标数值}的时长。目标不会知道自己陷入沉睡，在目标的睡梦中，将会得到一个我给出的错误的信息，来替代目标得知的我的行动

---

当然了，你也可以通过手段推目的。只要确保你的技能描述包含这三个部分，目的，手段，数值，你的技能设计就是完善的。