角色系统

普遍的角色由两部分组成: 玩家, 伙伴(宠物)

玩家是人类, 宠物一般是某种动物.

玩家不参与战斗, 可以参加游戏内其他活动.

参与战斗的宠物最多5个.

玩家区分职业, 20级选择职业.

1. 市民 金币
2. 猎人 宠物升级速度提高

3.

宠物类型:

|  |  |
| --- | --- |
| 种类 |  |
| 高防, 低攻 | 乌龟, 鳄鱼, 犀牛, 剑龙 |
| 中防, 中攻 | 熊, 猴子 |
| 高攻, 低防 | 狮子, 老虎, 豹子, 霸王龙 |
| 低防, 辅助 | 鸟, 兔子, 狐狸 |

技能:

战斗技能:

1. 普技, 生来具有.

没有CD, 如果没有技能则释放普通攻击.

1. 被动技能, 由玩家搭配.

几乎就是(体力提高x%, 护甲提高x%, 暴击提高x%, 这些…)

无须释放, 进入战斗自动加成.

1. 主动技能. 由玩家搭配.

有CD, CD到了自动释放(群攻, 单攻, buff)

1. 特技.

特别的技能, 每种宠物特有的.

特点

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 动物 | 特点 | 普技 | 特技 |
| 乌龟 | 高防 | 普通攻击 | 盾墙 |
| 鳄鱼 | 高防 | 普通攻击 | 强力攻击 |

技能使用限制:

获得后随意分配. 每种技能只能装填一种.

技能来源:

初始技能在技能商店购买.

后期升级需要材料和等级限制.