# 技能智能施法方案设计

## 文档记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 时间 | 内容 | 作者 |
| 2.0.1 | 2023-9-22 | 创建文档 | 汪起扬 |

## 设计目的

现技能释放存在一些问题，如：单体指向型技能释放无法用轮盘拖动精确释放；固定范围瞬发技能无法拖动取消等……。  
 基于上述问题，现在此文档做一些设计以优化游戏的技能释放，提升游戏的战斗体验。

## 文档内容

### 功能流程

#### 单体指向型技能：

拖动技能轮盘出现技能指示器：

1. 外围圆圈指示技能释放范围
2. 扇形指示器表示技能大致方向
3. 扇形中间竖线表示技能确切方向
4. 技能现锁定单位身上有一条高亮竖线标识
5. 松手时按照当前锁定单位释放，如无锁定单位则取消提示无施法对象；
6. 拖动到取消施法上则取消技能施法

注：技能锁定优先级如下：

1. 领主
2. 血量值低（如追求进阶可设置内选择血量百分比低或是绝对值低）
3. 距离近

点按技能直接按照当前范围与锁定优先级释放技能

#### 瞬发固定技能

拖动技能轮盘出现技能指示器：

1. 外围圆圈指示技能释放范围
2. 以自身为目标单位时无显示（如Buff、护盾等技能）
3. 松手时释放技能对指示器范围内可生效单位释放技能
4. 拖动到取消施法上则取消技能施法

点按技能直接释放技能

#### 非指向弹道技能

拖动技能轮盘出现技能指示器：

1. 长条形弹道指向技能释放方向
2. 长条形最前端为技能实际生效末端（指示器范围与技能实际生效范围相同）
3. 松手时按照技能指示器方向释放技能
4. 拖动到取消施法上则取消技能施法

点按技能按照技能锁定优先级锁定目标为技能指向释放技能

#### 非指向范围技能

拖动技能轮盘出现技能指示器：

1. 外围圆圈指示技能释放范围
2. 内围跟随手指移动圆圈为技能实际生效范围指示
3. 内围圆圈圆心距离角色最远距离应当与外围圆圈圆周重合
4. 松手时按照当前指示器指示位置释放技能
5. 拖动到取消施法上则取消技能施法

点按技能按照技能锁定优先级锁定目标为技能指向释放技能