职业系统设计

1. **文档控制**

**Create** - 创建 **Update** - 更改更新 **Delete** - 删除

| 日期 | 更新人 | 版本 | 变更类型（C\*U\*D） | 备注 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| 2016-10-27 | 陈以恒 | 0.1 | Create | 基础职业 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

[职业系统设计 1](#_Toc381)

[1. 概述 2](#_Toc32307)

[2. 职业系统挂钩系统 2](#_Toc27429)

# 概述

1. 职业相关规则

职业分为六大基础职业，分别为：游侠（战士），佣兵（骑士），猎人（弓手），斥候（刺客），初级元素师（法师），僧侣（牧师）。

每个职业基本分为八个阶段，而在其中有分支职业可供选择。

1. 职业武器

前期职业没有明显的武器划分，不过有六种职业武器划分可供参考，后期根据职业深度，会有专属职业武器出现，并且向上兼容。

1. 职业技能

职业技能分为三个板块，主动技能，被动技能，觉醒技能

# 职业系统关联系统

1. 职业武器系统
2. 职业技能系统

注：详细列表见职业表