职业与技能系统

* **修改记录**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 姓名 | 时间 | 内容 |
| cTuo | 2010/8/23 |  |

* 版本1. 0

* **职业系统**

3个种族，2次转职，基础3个职业

如下图：

◇职业设定

妖、魔、人三种职业

妖：敏捷型、法师型

魔：力量型、每捷型

人：力量型、法师型

◇人物属性

人物属性每升1级加几点，系统自动完成。

属性分：智力型、力量型、敏捷型

属性类型是指升级时更偏向于哪种类型

◇人物装备

每个职业可带1个主法宝，主法宝的类型决定技能的使用

同时最多能使用3个辅助法宝

◇人物等级

分几个等级：1-10、11-20、21-30、31-40、41-50

10级进入门派，开始炼气，学习技能

阶段设定：

炼气、筑基、结丹、元婴、化神、炼虚、合体、大乘、渡劫，过了此劫就飞升了

每10级为一个阶段，比如炼气1层，升到10层后突破炼气阶段就变成筑基1层。人物等级不会改变。

◇转职条件

\*50级1转职，100级2转

◇技能设定

基础职业4个技能，1转多4个，2转再多4个（暂定）

* **技能系统**

1、分类

主动和被动

每系技能需拿不同武器使用，每系技能可按“练级型”、“PK型”、“肉盾型”等目的分类。

按类型和武器划分

攻击型

武器1

功法1

技能1-技能4

功法2

…

武器2

功法1

功法2

…

…

辅助型

武器1

…

防御型

…

2、升级

通过打怪获得技能升级“经验”来提升技能等级。

越后面的技能需要的经验越多。

目的：玩家可以学习很多技能，但是每学习一个技能需要花时间去提升技能等级

增加游戏体验

3、技能学习

\*在“门派导师”处理花一定灵石学习

\*更换主法宝时如果类型与原来不同需重新选择功法并修炼技能

4、技能数量

\*共30个职业，每个职业3系技能，每系使用不同武器，每系4个技能。

每个职业12个技能，总共360个技能

\*每系功法数量可扩展，可更换修炼，以便体验更多功法

* **生活技能**
* **辅助法宝技能**

见装备道具表