

玩家使用LOL战斗系统
进行一局对局

控制界面系统

- 各类声音
- 操作的快捷键
- 各输入设备的速度响应
- 特效效果等显示
- 其余各类设置...
- 满足不同玩家的操作习惯或偏好，对游戏内各元素在可调整范围内调整

交流系统

- 聊天界面
- 连接藏品系统——表情
- 连接成就系统——成就牌
- 标记各类信号完成快速交流——信号标记系统
- 在我有限的游戏理解中，交流系统似乎是一把双刃剑。利：在很多时候能给玩家带来大量的成就感与认同感——次完美团战一次出奇的操作；弊：很多时候会成为消极游戏的导火索，交流会导致更多的矛盾与冲突。但在总体的对比下，利大于弊。

资源系统

- 地图
 - 纺锤形上下方 拉锯可能
 - 充满隘口 草丛 薄墙与厚墙遍布——野区
 - 主要资源区呈坑状 上下各一个——地形
 - 小兵经过的路径 较为空旷 有部分草丛——三条主线
 - 较为空旷——高地
 - 特殊果实 与 传送门
- 兵线
 - 一定时间生成 从基地向各线 数量一致
 - 玩家补兵获取金币——具有经验值与金币
 - 周围有小兵死亡获得经验
 - 有成长性 但显著弱于英雄 略高于建筑
- 建筑
 - 保护野区 规划游戏走向 由地图受限走向不受限——有伤害 有视野
 - 触发更多战斗机会
 - 为了一盘游戏提供玩家成长性的显著反馈——几乎没有成长性 逐渐弱于小兵 所以人机模式下只有小兵也能完成胜利。前期显著强于英雄
 - 防御塔
 - 金币奖励
 - 兵营
 - 若被推倒会在敌方该路线上生成超级兵
 - 基地
 - 负反馈——位置处于最靠近复活泉水之处——推倒即为游戏获胜目标
- 野怪
 - 经验值与金币——基础野怪
 - 对防御塔造成大量伤害——峡谷先锋
 - 地形改变-不同龙魂的地形改变带来不同的地形进而带来不同的战略（例如火龙 更为开阔 触发更多战斗 不易躲避）
 - 小龙
 - 少量属性buff 微量影响——单条小龙
 - 龙魂
 - 团体buff 一定程度影响——小龙龙魂
 - 远古龙龙魂
 - 斩杀效果 结束游戏的强有力buff——远古龙龙魂
 - 大龙
 - 带线推塔的强有力buff——回城特效与小兵增益
 - 团体增益
 - 团体金币
 - 资源投放 按时间规划可能发生的资源争夺战

英雄&技能系统

- 英雄
 - 装备
 - 成长——属性
 - 符文天赋
 - 经验值——等级
- 技能系统
 - 按动作分
 - 读条型
 - 瞬发型
 - 按效果分
 - 伤害型
 - 持续型
 - 瞬间型
 - 控制型
 - 击飞 眩晕 禁锢 沉默
 - 增益型
 - 增加属性 复活 无敌 免控 特效
 - 减益型
 - 减速 减疗 致盲 嘲讽
 - 特殊：偷取技能
 - 按命中类型分
 - 指向性
 - 非指向性
 - 按弹道效果分
 - 弹道类技能
 - 非弹道类技能
 - 按命名分
 - 被动技能
 - 基础技能
 - 终极技能
 - 按范围分
 - 单体类技能
 - 多体类技能
 - 范围型技能
- 技能
 - 一个英雄的一组技能一定程度上各自配合，强化自身其余技能。同时突出该英雄的突出特征与短处——英雄内协调性板
 - 不同英雄的技能组之间存在化学反应，在一组对局中两人或以上的有效配合能发挥1+1>2的效果——英雄间协调性
 - 提升技能参数且升级后不可更改——技能可升级
 - 技能升级方案，又一重趣味性
 - 不同英雄选择不同的装备与天赋方案——技能受属性强化
- 目标：技能系统依附于英雄设计，诠释英雄风格确定英雄大致定位。给予一名英雄基础玩法，也是玩家最大乐趣所在。同时技能机制的多样性给予了玩家操作的空间，能从体验到学习再到一定成就，大幅度提高可玩性

属性系统

- 符文天赋
 - 种类：精密 主宰 巫术 坚决 启迪
 - 系有一个基石符文和三行三列共九个小符文
 - 造成伤害——主系符文——选择一个基石与各行一个小符文
 - 提供BUFF——主系符文——选择一个基石与各行一个小符文
 - 特殊功能——主系符文——选择一个基石与各行一个小符文
 - 英雄选择前准备——符文页
 - 两个小符文——副系符文
 - 策略性——目标：根据不同符文选择 强化不同类型玩法；搭配带来更多可能，根据对局局势选择不同策略
 - 组合趣味性
- 符文天赋
 - 模型与技能效果——皮肤
 - 配音与技能音效——视觉交互
 - 人物动作
 - 等级成长
 - 生命值 生命回复
 - 法力值 法力回复
 - 移动速度
 - 攻击距离
 - 攻击速度
 - 攻击型属性
 - 法强 冷却缩减
 - 护甲穿透 法术穿透
 - 暴击几率 暴击伤害
 - 防御型属性
 - 护甲
 - 魔抗
 - 韧性
 - 功能属性
 - 全能吸血
 - 生命偷取
 - 隐藏属性
 - 模型大小
 - 弹道速度
- 属性系统
 - 区分各类角色与确定角色定位——独特性
 - 承担不同任务——可规划
 - 将经济转化为装备后转化为属性 使得游戏过程能够按照一定节奏规划（资源投放有限转化属性有限）
 - 连接技能系统 将属性转化为伤害

匹配及排位机制系统

- 匹配
 - 1-5人
 - 无分段限制
- 排位
 - 段位 9个大段位
 - 黑铁 黄铜 白银 黄金 铂金 钻石 大师 宗师 王者
 - 级位 前六个段位中有四个级位
 - 单双排——双排段位限制（突出个人能力）——黑铁到钻石——低段位宽松 高段位严格
 - 灵活排位——突出团队配合与非常规阵容搭配——超凡大师及更高——只能单排
 - 钻石以上 需要铂金以上——更为宽松
- 隐藏分与胜率
 - 隐藏分评估玩家整体实力——取决于大量对局的胜负——各模式独立
 - 胜率负责段位的上下——取决于隐藏分——补偿胜率
 - 隐藏分机制：
 - ①为匹配的公平提供更多一层的判断
 - ②当一名玩家挣扎于某一分段则是因为其隐藏分导致胜利与失败加分相抵消，进而进一步使得隐藏分稳定。若想提高段位 不得不提高技术 增加场次
- 挑战
 - 人少时刻
 - 目前没有解决 个人认为当出现隐藏分差距过大的队伍匹配到一起时候（若是为了减少等待时间）①一方遭到碾压 ②弱方有一战之力并意识到敌人强大。对于前者来说 这样造成双方的游戏体验都不佳。则宁愿增加若干分钟的等待时长 也不愿带来15分钟的折磨。对于后者来说，出现在存在差距但不过大的情况，良性压力对于弱势方有刺激作用。
- 定位赛与晋级赛
 - 定位赛
 - 10场 判断排位天梯初始位置
 - 定位结果——对局结果 对手强弱 上赛季排名(若有)
 - 晋级赛
 - 五局三胜制
 - 跨段
 - 跳级与跳段——隐藏分远超所处排名 无益与玩家与环境时发生
 - 降级与衰减
 - 0胜率时连续失败
 - 衰减存在于钻石以上分段
 - 顶尖段位(大师以上)
 - 段位衰减与储存天数——衰减：不活跃排位 减少胜点
 - 储存：进入不活跃状态的天数
 - 计算机制
 - 不再以级位计算 大师开始以0胜点计算
 - 晋级：在该段位达到一定分段 并且超过大区胜率最低的前一段位
 - 降级：在该段位低于一定分段或者低于大区内胜率最低的前一段位
- 赛季与奖励
 - 赛季以年为单位
 - 段位奖励
 - 华甲旗帜与边框
 - 胜利系列皮肤
 - 荣誉奖励
 - 赛段
 - 一个赛季分三个赛段
 - 每次获胜累积积分 赛段奖励
 - 表情 头像 星牌
 - 赛季间隙
 - 季前赛
 - 改变隐藏分
 - 重大内容调整

经济 & 物品系统

- 金币
 - 固定起始金额500
 - 获得途径
 - 补兵
 - 远程14 近战21 炮车60-90 超级兵90-120
 - 辅助装备 补兵共享
 - 击杀
 - 野怪 70-120一组
 - 男爵 全队每人300
 - 基础人头金额300
 - 赏金机制 连续击杀助攻/大量补兵 0-700不等
 - 衰减机制 连续死亡 基础上减为 300-66
 - 助攻——助攻者平摊击杀金额的一半
 - 推倒建筑
 - 塔基础线——一塔 二塔 高地塔 水晶
 - 特殊机制
 - 14分钟镀层
 - 战略点悬赏机制（劣势方）
 - 造成伤害
 - 先攻 三秒内伤害10%
 - 窃法之刃 伤害触发
 - 自然增长——1/s
 - 消耗途径
 - 购买物品
 - 特殊药剂 长时间生效
 - 消耗品
 - 基础药剂 回复HP
 - 真视守卫
- 物品
 - 装备
 - 造成伤害
 - 加速
 - 护盾
 - 免疫
 - 增伤
 - ...
 - 主动效果
 - 短时间BUFF
 - 短时间DeeBUFF
 - 控制
 - 减攻
 - 造成伤害
 - 永久增加自身属性
 - 加法强
 - 加穿透
 - 加速
 - 减疗
 - 减速
 - 条件DeeBUFF
 - 减抗
 - 破盾
 - ...
 - 装备属性
 - 基础装备
 - 传说装备
 - 神活装备——仅能一件
 - 特殊物品——英雄专属
- 连接
 - 系统间连接
 - 金币连接物品系统
 - 物品系统连接属性系统
 - 系统内连接
- 目标
 - 提供简单的小目标+短且快的反馈路径——进行一个基础的补兵动作 吃掉一条线的兵 或是解决一组野怪 交互上看到的是 跳出的金额增加，能够给玩家最快速的反馈。
 - 提供障碍大且复杂的目标+长反馈路径+大的反馈——推塔 破除镀层 击杀大小龙 等大的目标则尽可能地需要队友的协助（也可能可以独自完成）但就更需要战术的制定，例如一个人推塔得合适的时机，适合的能力与一定的勇气
 - 增加可玩性与趣味程度
 - 策略性——资源多样性 获取金币的手段多样
 - 独特性——只有大方向上推荐的出装 却永远没有固定的装备思路；存在最优但无法轻易发现 每个人都可以自己选择