|  |
| --- |
| **角色技能** |
|  |

| 日期 | | 作者 | | 版本 | 修订内容 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | |  |  |
| **2014-6-16** | | | **张俊伟** | **1.0** | **初稿** |

## 技能的种类

技能可以分为两类：主动技能和被动技能。

* + 主动技能：在游戏可以通过点击技能按钮自主释放的技能。
  + 被动技能：不需要自主释放，只需要携带便自动生效的技能。
* **主动技能**
  + 触发条件
    - 点击触发
    - 敌人进入攻击判定范围
  + 功能分类
* 效果持续一段时间
  + 禁止攻击（敌方/本队）
    - 说明：禁止一切攻击行为，包括散布道具、使用技能、加血等。
  + 改变攻击力（本队）
    - 说明：改变角色的基础攻击力。
  + 改变移动速度（敌方/己方/本队）
    - 说明：改变角色的基础移动速度。
  + 改变攻击速度（敌方/己方/本队）
    - 说明：改变角色的基础攻击速度（减少/增加角色的攻击冷却时间）。
  + 持续改变血量（百分比/绝对值）
    - 说明：
      * 每隔几秒增加或减少一定血量。
      * 如果改变类型是百分比，按照角色的基础血量计算。
      * 如果是增加血量，回复效果不会因为角色血量已满而消失。
      * 如果是减少血量，绝对值减血会导致玩家死亡。而百分比减血不会导致玩家死亡，最多血量减为1。
  + 瞬间改变血量（本队）（绝对值/百分比）
    - 说明
      * 改变现有血量。
      * 如果绝对值瞬间减血，判断血量是否符合减血标准，最低减为1。
  + 将队员NPC和道具吸引到队长处
    - 说明：类似nimble quest里的磁铁功能。
  + 无敌
    - 说明：
      * 无法被攻击伤害，且碰撞不会死亡。
  + 使队伍无法移动（敌方/友方）
    - 说明：使队伍停止移动。
  + 释放屏幕效果
    - 说明：在玩家屏幕上随机/指定播放一个/多个效果效果。用于遮挡玩家视线。
* 作用目标
  + 自身队伍
  + 敌方队伍
  + 范围内的队员NPC和道具
  + 队长
  + 玩家屏幕
  + 按照伤害效果分：
* 瞬间伤害型：范围内瞬间受到一次性的伤害。
* 持续伤害型：范围内的队伍持续受到伤害。
* 无伤害型：此类的技能通常附带特殊效果。
* **被动技能**
  + 触发条件
    - 持续触发
    - 进入范围触发
    - 所有者关系触发
    - 队伍中的队员种类及个数触发
  + 功能分类
* 效果一直持续
  + 光环
    - 说明：
      * 在以队长为圆心的一个圆形范围内产生功能效果。
      * 光环会随队长位置变化而进行移动。
      * 凡进入范围内的友方队伍均获得该效果。
      * 离开光环范围的友方队伍自动移除该效果。
      * 光环不会对敌方单位造成影响。
  + 改变攻击力
    - 说明：改变角色基础攻击力。
  + 改变血量
    - 说明：改变角色的基础血量。
  + 改变攻击速度
    - 说明：改变角色的基础攻击速度（减少/增加角色的攻击冷却时间）。
  + 改变移动速度
    - 说明：改变角色的基础移动速度。
  + 改变攻击范围
    - * 说明：改变角色的攻击范围。
  + 改变攻击判定范围
    - * 说明：改变角色的攻击判定范围。
  + 改变特效颜色
    - 说明：改变角色的攻击特效颜色。
  + 改变掉落几率
    - 说明：
      * 改变某一种东西的掉落几率。
      * 判定要求：必须是携带此功能的角色击杀物件或NPC掉落几率还会改变。
  + 作用目标
    - 自身队伍中的特定角色的属性。
    - 属于自身的攻击型地图物件。
    - 掉落几率。
    - 自身队伍。
* 按照被动效果分：
* 光环型：范围的己方都会受到影响。
* 所有者增益型：属于某一玩家的地图物件或NPC都会收到影响。
* 数量增益型：需要根据队员数量触发被动技能。
* 影响几率型：影响掉落几率。
* 改变特效型：改变特效颜色或模型。

## 技能的释放方式

**主动技能的释放方式**

* 玩家需要在角色界面配置好要携带的技能进入游戏。
* 主动型技能需要在游戏中点击技能按钮释放。
  + 操作方式：点击游戏中的技能按钮，抬起按钮，释放技能。
* 释放技能不能自主选择目标。
* 技能的释放为瞬发形式的。
* 技能释放方式
  + 针对队长前方最远位置。
  + 针对队长。
  + 针对最近的敌方单位。
  + 针对整支队伍。
  + 以队长为圆心的一个范围释放，针对范围内所有敌方队伍。
  + 在以队长为圆心的范围内，寻找目标释放
    - 如果范围内有敌方玩家哎，则像最近的地方角色释放。爆炸形式，并产生效果。
    - 如果范围内没有敌方玩家，则向队长前方最远位置释放。爆炸形式，并产生效果。作用于范围内角色或整队。
* 释放后的技能会进入CD冷却。冷却后才可再次释放。
* 攻击型和debuff型技能不会使己方收到伤害。
* 所有技能不会对地图物件生效。
* 攻击优先级为：敌方/友方 ＞ 怪物

**被动技能的释放方式**

* 被动型技能不能主动进行点击释放。
* 被动技能的按钮为灰色的不可点击。
* 技能释放方式
  + 根据队伍中相同角色的数量触发，并对特定角色增加属性。
  + 根据队伍中不同角色的数量触发，并对特定角色增加属性。
  + 以队长为圆心的范围内，作用于己方队伍，包括自身。
  + 针对属于自己的攻击型地图物件。
  + 针对本队的特效颜色。
  + 改变被自己击杀的地图物件所掉落的特定队员的掉落几率。

## 技能的获得

* **技能的开放与玩家的等级是分不开的。**
  + 当玩家达到一定的阶段后，才可以在技能列表中看到解锁的技能。
  + 技能解锁后，才可以通过支付一定的货币来购买该技能。
  + 前期的技能是通过游戏币购买的。后期的继续需要支付一定数量的金币才可以拥有。
  + 一但购买了一个技能，该技能机会永远存在。

## 技能的升级

* **每个技能可以升到10级。**
* **升级技能花费金币，花费在配置文档里面。**
* **技能的级别 < 和角色的级别**

## 技能开放规则

* 技能携带位置有2个技能槽。
* 游戏初期免费开放一个。另外一个可花费少量金钱开启。
* 随着等级的增加，逐渐开放技能槽可见。
* 可见的技能槽为灰色的，不能使用，并标有解锁条件。
* 解锁技能槽后，技能槽才可使用。

## 列表显示规则

* 所有的技能都会显示在列表中，没有达到解锁条件的技能会有解锁条件显示。图标为灰色的。
* 达到解锁条件后，图标变亮。
* 技能在图标变亮后显示购买金额，点击可以购买。
* 列表的技能排列顺序按照技能的ID进行排列，从左至右，从上至下。

## 焦点规则

* + 焦点默认停留在携带区的第一个位置上和列表区的第一个位置上。
  + 当手指点击某一位置时，焦点会移动到该区域位置。
  + 当携带区有空位置时，装备的时候焦点会自动跳转到空位置上。焦点自动向后跳到下个空位置。
  + 滑动操作不会改变焦点位置。

## 操作规则

* + **装备**
    - 选择后，“选择技能”按钮变为“卸下技能”按钮
    - 特殊说明：
      * 如果栏位有空余，而焦点不在空位时，点击装备按钮，焦点自动移动到空位，技能进入空余栏位。
      * 如果栏位已满则替换焦点上的技能。
* **卸下**
  + 1. 在携带区找到一个需要卸下的技能。
  + 2. 点击卸下技能按钮。
  + 3. 卸下后，“卸下技能”按钮变为“装备技能”按钮

## 技能槽

**技能槽的定义**

* + 技能槽为技能的装备槽，只有装备在技能槽里的技能才可以带入游戏。

**技能槽的获得方式**

* + 技能槽初期会赠与玩家一个，后续的技能槽需要通过达到特定的阶段后才会解锁
  + 解锁后的技能需要购买或租赁的形式获得。
  + 游戏开始只能看到一个技能槽，其余技能槽隐藏。
  + 当购买或租赁了新的技能槽后，才可看到新开启的技能槽。

# 程序支持内容

* 技能携带、卸下
* 特定阶段解锁技能。
* 技能正常释放。
* 技能拥有cd。
* 技能可以装备。
* 技能可以携带进入游戏。
* 主动技能和被动技能的区分。

# 测试用例

1. **正常用例**

* 可以正常解锁技能。
* 可以正常装备技能。
* 可以正常将技能带入游戏。
* 可以正常释放技能。

# 定稿美术资源展示