|  |
| --- |
| 角色系统 |

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

## 描述

* + 1. 分为英雄、怪物和BOSS。
    2. 预计第一期开放15个英雄，智力敏捷力量各5人。
    3. 10个小怪，5个BOSS。

## 角色介绍

* + 1. **英雄**
       1. 游戏中提供若干名英雄角色可供选择。
       2. 即玩家角色，可作为BOSS。
    2. **怪物：**
       1. 怪物是关卡中出现的怪物角色，根据关卡的内容设计。
    3. **BOSS**
       1. 每个关卡的最终怪物，属性较高，难以击杀。

## 角色的分类

* + 1. 按攻击类型分：
       1. 近战攻击型：

近战攻击型角色特点：

攻击范围较小。

血量相比远程攻击型角色要多。

生存能力强，比较适合做队长。

* + - * 1. 使用此攻击类型的代表角色有：战士
      1. 远程攻击型

远程攻击型角色特点：

攻击范围适中。

血量相比近战攻击型角色要少。

生存能力低，但攻击覆盖范围广，比较适合做队员。

* + - * 1. 使用此攻击类型的代表角色有：炎魔法师
      1. 治疗型

治疗型角色特点：

会在一定范围内治疗友方队伍和本队队伍成员。

血量适中，介于近战攻击型和远程攻击型之间。

增加队伍的续航能力，延长队伍的生存时间。

* + - * 1. 使用此攻击类型的角色有：牧师
      1. 防御型

防御型角色的特点：

没有攻击力。

血量为所有类型角色中最高的。

生存能力极强，非常适合做队长角色。

* + - * 1. 使用此攻击类型的角色有：保卫者
    1. 按攻击方式分：
       1. 指定单体

向己方/友方/敌方发动单体攻击。

使用此类攻击方式的典型角色：牧师

* + - 1. 指定范围

向范围内的所有敌方发动攻击。

使用此类攻击方式的典型角色：战士

* + - 1. 指定位置

向当前敌方所在的位置发动攻击。此类攻击会在该位置产生范围伤害。

使用此类攻击方式的典型角色：炎魔法师

* + - 1. 指定方向

向当前敌方所在的方向发动攻击。此类攻击会向一个或多个方向射出一枚“子弹”，直到子弹碰触到敌人、地图物件或地图边缘才消失。

使用此类攻击方式的典型角色：弓箭手、召唤师

## 角色属性

* + 1. 角色的基本属性包括：
       1. **角色的血量：**角色的体力值。
       2. **角色的物理攻击力：** 近战攻击力
       3. **角色的物理防御力：**
       4. **角色的魔法攻击力：** 远程魔法攻击
       5. **角色的魔法防御力：**
       6. **角色的攻击速度：** 角色每隔多长时间攻击一次。单位：秒。
       7. **角色的移动速度：** 角色每秒移动的多少像素。单位：像素/秒。
       8. **角色的暴击率：** 高于普通攻击的几率。
       9. **角色的闪避几率：**在战斗过程中有一定的闪避几率，即miss。
       10. **血量回复：**
       11. **角色的攻击范围：**角色发动攻击的区域。
       12. **角色的攻击飞行速度：**远程攻击飞行的速度。单位：像素/秒。

## 角色属性的显示

* + 1. 角色的属性在英雄界面可以查看到详细属性。
    2. 在游戏外，只会显示角色的名称。
    3. 在游戏内，只有血量以血条的形式显示。

## 角色的获得方式

* + 1. **永久角色**
       1. **永久角色：**
          1. 永久角色一般指的是玩家所拥有的角色，通称英雄。
       2. **获得方式：**
          1. 用英雄徽章合成，关卡宝箱掉落。
          2. 关卡，宝箱，活动，等其他渠道有一定几率获得英雄徽章。
          3. 英雄徽章在商店可以依靠金币购买。
          4. 已购买的英雄会自动加入到玩家的英雄列表中。
          5. 玩家还可以通过完成特定活动来获得特定的限定角色。
    2. **拾取角色**
       1. **拾取角色：**
          1. 拾取角色是玩家在游戏中获得的角色，在关卡战斗中掉落，在队伍有空余位置的时候，做临时战斗用，在战斗结束后消失，拾取的角色比玩家角色等级要低。

## 角色的动作

* 1. **角色**
     + 1. 移动，攻击，待机，技能
  2. **怪物**
     + 1. 移动，攻击，待机，技能
  3. **BOSS**
     + 1. 移动,攻击，待机，死亡

## 角色的表现效果

* 1. 攻击表现效果：
     + 1. 攻击效果的表现主要体现在攻击特效上，每种职业的攻击特效依据职业的特点而定
       2. 角色的武器近似、攻击方式近似，可以采用一种特效。
  2. 死亡表现效果：
     + 1. 当角色死亡后，在死亡地点会出现一个墓碑，并有一个灵魂出窍的特效。（需美术确定）
  3. 技能触发效果：
     + 1. 当角色触发功能后，会出现相应的表现效果。**如：**无敌、吸血等

## 角色的攻击及判定攻击方式

* 1. 角色拥有自身的攻击判定范围。
  2. 当敌人进入角色的攻击范围后，角色会自动发起攻击。
  3. 角色会优先攻击第一个进入攻击范围的敌方角色。
  4. 如果一个角色的攻击范围内有多个敌人，则优先攻击离该角色最近的敌方角色。
  5. 每次攻击都会判断离攻击者最近的敌人进行攻击。
  6. 当敌方离开角色的攻击范围后，角色便会停止攻击。
  7. 队伍中每个角色都是独立的，当符合攻击条件时，所有角色都会发动/停止攻击。

## 角色的队长技能

* 1. 玩家可以给角色配置队长技能。
  2. 但在游戏中，只有队伍的队长才能发动该技能。
  3. 队长技能若为被动技能，全员生效。

## 角色音效

* 1. 攻击音效：角色攻击时所附加的音效。（制作时需要美术资源。）
  2. 死亡音效：角色死亡时所附加的音效。（制作时需要美术资源。）
  3. 待机音效：角色待机时所附加的音效（制作时需要美术资源。）
  4. 移动音效：角色移动时所附加的音效。（制作时需要美术资源。）