技能系统

**版本及更新记录**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 版本号及完成时间 | 该版本作者 | 该版本更新内容提要 |
| Version 1.0：2016-11-15 | 薛莲 | 建立文档基础框架 |

**文档目录**

目录

[一、 系统定位 1](#_Toc469324446)

[二、 系统内容 1](#_Toc469324447)

[1.技能的作用 1](#_Toc469324448)

[2.技能的分类 1](#_Toc469324449)

[3.技能的等级 4](#_Toc469324450)

[4.技能的学习 5](#_Toc469324451)

[5.技能的升级 8](#_Toc469324452)

[6.技能的重置 10](#_Toc469324453)

[7.技能的使用 11](#_Toc469324454)

[8.技能的数量 15](#_Toc469324455)

# 系统定位

技能系统的出现是为了给枯燥的打怪带来丰富的玩法，更是玩点的承载体。

技能可以让玩家对游戏的战斗系统深入思考儿减缓游戏长时间打怪所带来的疲劳感。

# 系统内容

## 1.技能的作用

玩家可以使用技能对自身造成有利效果，对敌人造成不利效果。

通过使用技能增强玩家的自我能力，玩家在通关过程中更能获得快感。

## 2.技能的分类

技能系统的技能分为三二大模块。

主动技能、被动技能、特殊技能。

三二个模块技能分别有6个，共18个技能。共有12个技能。

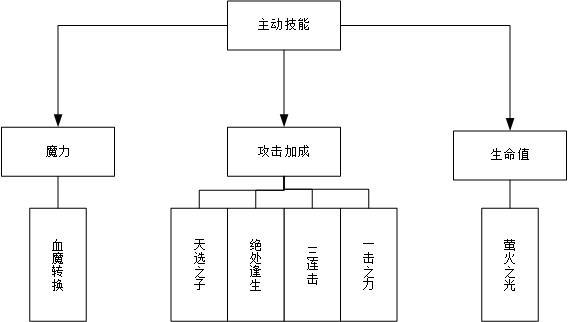
玩家可以通过点击屏幕对应按钮释放技能。

###### 2.1主动技能

主动技能为玩家可以在战斗过程中主动释放的技能。

主动技能以攻击加成为主，以辅助技能为辅。一共有6个技能。

主动技能说明如下图所示：



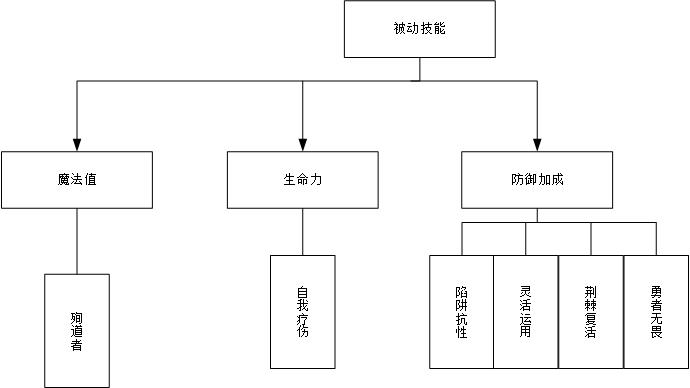
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | 技能效果说明 | 技能定位 | 释放者 | 使用要求 |
| 天选之子 | 攻击将目标击晕X回合，当血量低于30%时，有几率秒杀（对BOSS无效 | 攻击加成 | 玩家 | 进战 |
| 绝处逢生 | 大量提高攻击上限，但是会造成自身生命值损害 | 攻击加成 | 玩家 | 进战 |
| 一击之力 | 攻击伤害提高，升级加百分比，有几率降低目标攻速 | 攻击加成 | 玩家 | 进战 |
| 三连击 | 快速攻击三次 | 攻击加成 | 玩家 | 进战 |
| 血魔转换 | 在身体周围获得一个磁场，在磁场吸收怪物伤害并随机转化为魔法值 | 魔力 | 玩家 | 进战 |
| 萤火之光 | 一次性恢复大量血量 | 生命值 | 玩家 | 脱战 |

###### 2.2被动技能

被动技能是玩家在闯荡副本之中，系统随机触发的对自身产生良性效果的技能。

被动技能分为近战时触发和脱战后触发两种。共有6种技能

被动技能说明如下图所示：



|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | 技能效果说明 | 技能定位 | 释放者 | 触发要求 |
| 殉道者 | 提高魔法值上限，下次释放魔法技能减少百分比消耗，持续一定回合 | 魔法值 | 系统 | 进战 |
| 自我疗伤 | 战斗结束后恢复一定生命力，等级越高效果越好 | 生命值 | 系统 | 脱战 |
| 陷阱抗性 | 受到所有陷阱伤害降低百分比 | 防御加成 | 系统 | 进战 |
| 灵活运用 | 每次闪避成功，减低敌人一定攻击力，可叠加三次 | 防御加成 | 系统 | 进战 |
| 荆棘复活术 | 反弹一定伤害，有几率眩晕敌人，一定几率复活，复活效果随机 | 防御加成 | 系统 | 进战 |
| 勇者无畏 | 当生命值低于20%时，暴击率提高10%，暴击伤害追加x%，提升等级增加x | 防御加成 | 系统 | 进战 |

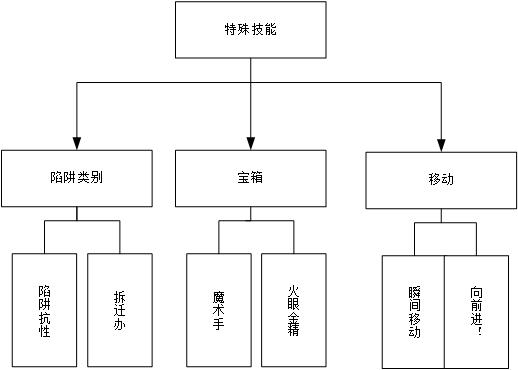
技能具体查看[技能.xlsx](技能.xlsx)

###### 2.3特殊技能

特殊技能是辅助技能，玩家可以脱战后使用。

特殊技能注重的是玩家探索副本的过程，而不是击杀怪物。

特殊技能如下图所示：



|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | 技能效果说明 | 技能定位 | 释放者 | 触发要求 |
| 陷阱抗性 | 受到所有陷阱伤害降低百分比 | 陷阱类别 | 玩家 | 脱战 |
| 拆迁办 | 解除一定格数所有陷阱 | 陷阱类别 | 玩家 | 脱战 |
| 魔术手 | 打开视野范围内指定宝箱数量 | 宝箱 | 玩家 | 脱战 |
| 火眼金睛 | 在地图上一定格数标示出所有宝箱和怪物、解谜物品位置 | 宝箱 | 玩家 | 脱战 |
| 瞬间移动 | 传送到指定格数的任意位置 | 移动 | 玩家 | 脱战 |
| 向前进！ | 快速前进规定格数，前进期间免伤百分比 | 移动 | 玩家 | 进战 |

## 3.技能的等级

角色每升1级可获得3点技能点

每个技能最高等级为10级，每级所需的技能点与技能等级相同

如下表所示：

|  |  |
| --- | --- |
| 技能等级 | 每级所需要的技能点 |
| 1 | 1 |
| 2 | 2 |
| 3 | 3 |
| 4 | 4 |
| 5 | 5 |
| 6 | 6 |
| 7 | 7 |
| 8 | 8 |
| 9 | 9 |
| 10 | 10 |

## 4.技能的学习

技能需要学习后使用。

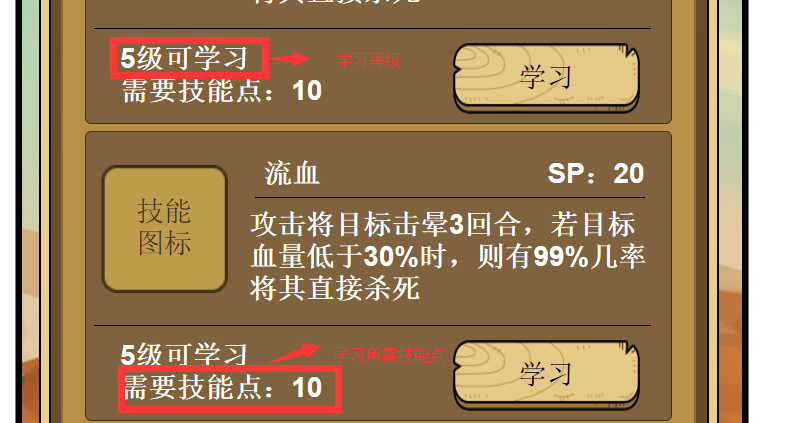
玩家可以学习所有的技能。

1. 玩家点击主界面对应的“技能”功能按钮
2. 玩家进入技能界面
3. 玩家点击其中一个技能标示
4. 此时，界面下方会弹出一个框，框里有对应技能效果介绍以及“学习”按钮
5. 玩家点击“学习”按钮
6. 满足要求“学习”按钮可以点击，玩家学习成功后屏幕中央显示绿色文字“XX技能上升至xx”不满足要求则在屏幕中央显示红色文字“未满足技能学习条件！”，“学习”按钮为灰色，不可点击。
7. 学习成功等级变成“1/10”

* 如果学习条件不足，则整个学习条件的文本显示成红色, 比如:

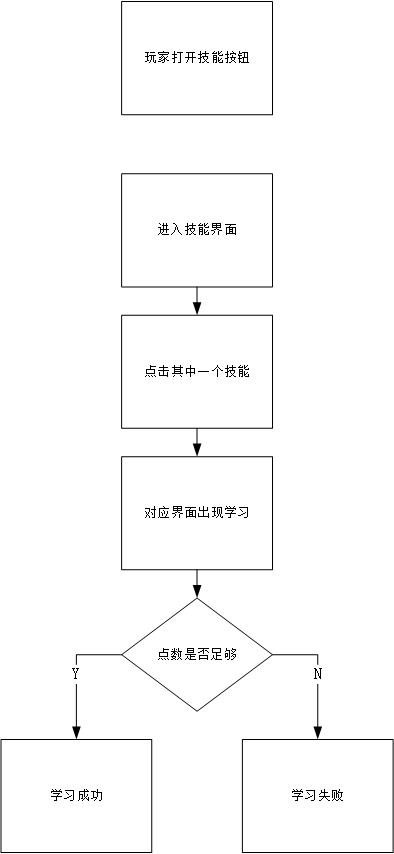
需要技能点10点，但是现在可以用的只有1点,那“需要技能点：10”这个文本就是红色的

* 玩家满足条件即可继续学习，文字也做出相应变化即可。
* 技能学习需要满足对应的条件
* 玩家点击对应按钮即可切换至对应的技能界面，学习相应的技能。



技能学习界面

* 流程：



此图为技能学习的流程图，图中“点数是否足够”为举例，

详细方案见3.1技能学习的条件

###### 3.1技能学习的方式

**方案1：**

玩家使用自身升级所带来的技能点数进行学习。

玩家满足所学技能需要点数就可以学习技能。

* 学习所需要的点数在“学习”按钮下方表示

若玩家没有满足，“学习”按钮为灰色

若玩家强制点击，缺少技能点则在界面中间用红色文字显示“技能点不足！无法学习！”

* 玩家学习技能为免费

###### 3.2技能学习条件

技能的学习需要拥有属性点和角色达到规定等级

例如:

1级一击之力，需要角色1级和技能点N点

2级一击之力，需要角色4级和技能点N点

**方案2：**

玩家使用满足等级以及花费金钱就可以学习对应技能。

* 学习所需要的金钱在“学习”按钮下方表示

若玩家没有满足，“学习”按钮为灰色

若玩家强制点击，则在界面中间用红色文字显示“等级不足！无法学习！”

若是缺少金钱则在界面中间用红色文字显示“金钱不足！无法学习！”

* 玩家两个条件都不满足，优先显示等级提示
* 此方案学习需要花费金币
* 备注

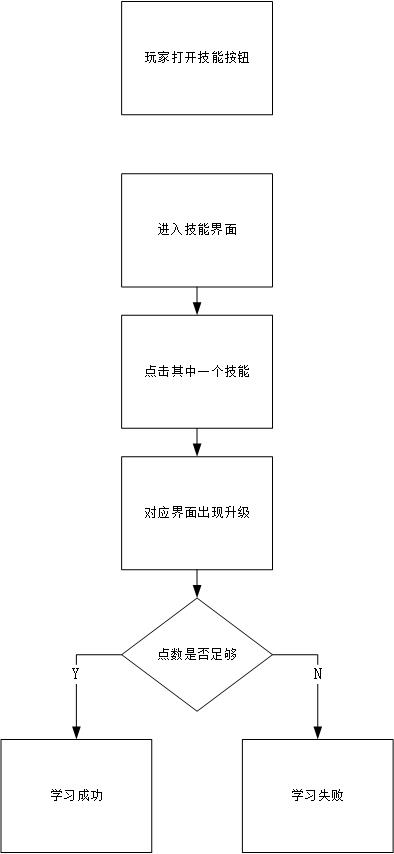
两种方案可供选择

## 5.技能的升级

技能是可以成长的，满级的技能可以为玩家带来更大的方便以及更为爽快的体验。

1. 玩家点击主界面对应的“技能”功能按钮
2. 玩家进入技能界面
3. 玩家点击其中一个技能标示
4. 此时，界面下方会弹出一个框，框里有对应技能效果介绍以及“升级”按钮
5. 玩家点击“升级”按钮
6. 满足要求“升级”按钮可以点击，玩家学习成功后屏幕中央显示绿色文字“XX技能上升至xx”不满足要求则在屏幕中央显示红色文字“未满足技能升级条件！”，“升级”按钮为灰色，不可点击。
7. 学习成功等级变成“2/10”

* 只有学习过的技能才可以进行升级
* 玩家满足条件即可继续升级，文字也做出相应变化即可。
* 技能升级需要满足对应的条件
* 玩家点击对应按钮即可切换至对应的技能界面，升级相应的技能。
* 流程图



此图为技能升级的流程图，图中“点数是否足够”为举例，

详细方案见4.1技能学习的条件

###### 4.1技能升级的方式

**方案1：**

玩家使用自身升级所带来的技能点数和金钱进行升级。

玩家满足所学技能需要点数和金钱就可以升级技能。

* 升级所需要的金钱在“升级”按钮下方表示

若玩家没有满足，“升级”按钮为灰色

若玩家强制点击，缺少技能点则在界面中间用红色文字显示“技能点不足！无法学习！”

若是缺少金钱则在界面中间用红色文字显示“金钱不足！无法学习！”

* 玩家两个条件都不满足，优先显示技能点提示

###### 4.2技能升级条件

技能的升级需要拥有属性点和角色达到规定等级,还需要已经学习上一级的技能

例如:

1级一击之力，需要角色1级和技能点N点

2级一击之力，需要角色4级和技能点N点

**方案2：**

玩家通过对技能的使用来积攒熟练度，通过熟练度以及金钱来进行升级。

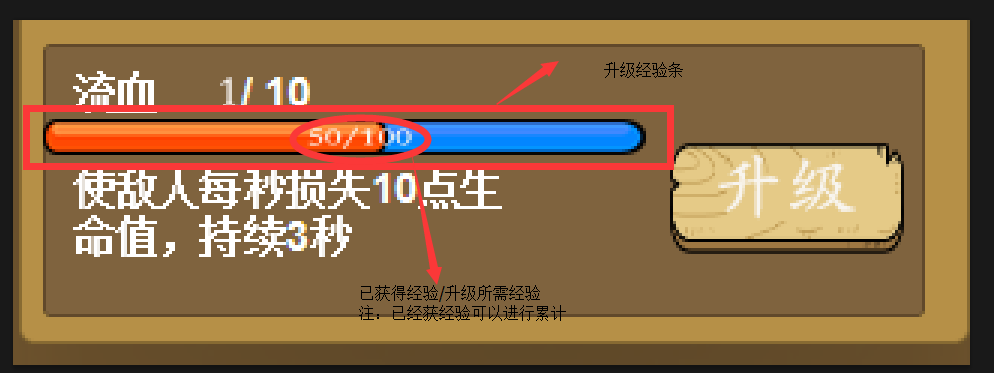
玩家满足技能熟料度和规定金钱，即可进行升级。

* 升级所需要的金钱在“升级”按钮下方表示

若玩家没有满足，“升级”按钮为灰色

若玩家强制点击，缺少技能点则在界面中间用红色文字显示“熟练度不足！无法学习！”

若是缺少金钱则在界面中间用红色文字显示“金钱不足！无法学习！”

* 玩家两个条件都不满足，优先显示熟练度提示
* 已获得熟练度可以进行累计
* 玩家可以点击对应技能显示熟练度。

图中为经验显示位置

获得多少经验就用红色填充，当获得经验满足升级要求，红色完全覆盖蓝色条，条框周围有明亮的光效流动

* 备注

两种方案可供选择

## 6.技能的重置

玩家在学习技能之后，不满意自身学习的技能，也不想花大价钱买可以重置所有属性点的物品。

可以选择花费钻石对单个技能的重置

* 玩家若是没有足够的钻石，系统在屏幕中央用红色文字提示“钻石不足，无法重置”

## 7.技能的使用

技能只能在副本中使用。

技能释放者分为玩家释放以及系统释放。

在玩家能主动释放的技能又分为进战后使用和脱战后使用。

玩家使用技能后，会在玩家头像下方显示玩家当前状态以及所获得的BUFF.

* 对于玩家的buff和debuff，这个是玩家使用技能或被攻击的时候，只有产生才会显示
* 技能图标下方会有消耗对应数值的魔力表示

技能Buff表现动画：

* 灵活技能BUFF表现： 持续回合内，头像下面用“奔跑的人”类图标表示，并在“奔跑的人”右下角显示效果回合数
* 战意高昂BUFF表现： 持续回合内，头像下面用“一个骑士拿着一把剑立着”类图标表示，并在“一个骑士拿着一把剑立着”右下角显示效果回合数
* 陷阱克星BUFF表现： 持续回合内，头像下面用“鞋子”类图标表示，并在“鞋子”右下角显示效果回合数
* 转移装甲BUFF表现： 持续回合内，头像下面用“护甲”类图标表示，并在“护甲”右下角显示效果回合数
* 勇者无畏BUFF表现： 持续回合内，头像下面用“一个人示威”类图标表示，并在“一个人示威”右下角显示效果回合数
* 一击之力BUFF表现： 全身围绕金光加持，并伴有“噌！”的声音
* 致命一击BUFF表现： 目标头上有眩晕的圈，并有几个小星星
* 绝处逢生BUFF表现： 全身围绕金光加持
* 迎头痛击BUFF表现： 此技能造成的伤害用比普通大写字体的大2号表示伤害值
* 离子护盾BUFF表现: 角色周围有一层半透明轻薄的气泡护盾

如下图所示：



BUFF位置如下图示：



###### **5.1技能的冷却**

**方案1：**

技能使用后需要一定的冷却时间，技能冷却时间玩家可以点击技能，但是无法获得对应的效果。

冷却时间结束可以再次使用技能。

**方案2：**

技能使用后需要一定的冷却时间，技能冷却时间玩家可以点击技能，但是会提示“技能尚未冷却”但是无法获得对应的效果。

技能CD在战斗结束后立即清除

* 备注：

冷却动画美术自定.。

例如：

方案1：技能进入冷却之后，上面覆盖一层灰色遮盖物，从下倒上消失，冷却结束后技能周边有金色光圈闪烁1S，提示玩家可以使用



技能冷却表现动画

![C:\Users\yl\Desktop\I$](`5QU1EPUN${HR{E8CH7.png](data:image/png;base64,)

冷却结束后状态

技能周边有金色光圈闪烁



可以使用的状态

方案2：

采用倒计时冷却，数字在技能ICON表示。冷却时进入到处状态，冷却结束后恢复原状。

###### 5.2进战后使用技能

玩家进入副本，点击怪物进行攻击，会弹出进入战斗方能使用的技能，玩家点击释放技能，获得技能效果。

* 进入战斗后，不会显示脱战后能使用的技能框，只显示近战后技能框以及物品框



图中所示为进站后玩家能释放技能的的位置

###### 5.3脱战后使用技能

玩家进入副本之后，不攻击怪物，或者战斗结束进入脱战状态。

进入脱战状态玩家可以点击脱战后的才会出现的技能框，点击释放技能，获得技能效果。

* 只有在脱战状态脱战技能才会出现，进入战斗后消失，替换为近战技能框



脱战后技能技能框显示位置

## 8.技能的数量

此处所表达的技能数量，是指是否规定玩家进入副本能带多少技能。

**方案1：**

玩家可以携带所有自己已学习过的技能。

**方案2：**

玩家只能携带规定数量的技能。