**Light in the Dark技能設定修改意見**

player對於skill要求首重實用性、次重華麗度。

原版的skill設定操作繁瑣、實用性不明，撿拾相對應原色能量限定條件不利遊玩性，提出以下修改意見。

**戰鬥導入護盾值設定**

//BOSS從不可攻擊修正為極高的護盾值；中階mob為保有一定程度的護盾值，BOSS可以被一閃，但扣除的是護盾值，當護盾值歸零才進入HP削減，不過BOSS的高HP設定，需要被數波次一閃才能大量削血

持有護盾值的mob在被一閃攻擊時，護盾值減少的量是破甲值的量，在護盾值為0之前，一閃攻擊不會削減到mob的HP。由於導入主動技能攻擊，一閃的擴散攻擊功能(連擊)移除。

//一閃攻擊沒有護盾值的mob，為高倍率ATK攻擊，大部分沒有護盾值的mob，HP撐不住一閃攻擊，即可維持原有的戰鬥設定

//主動技能多為高倍率破甲攻擊，可以大量削減mob護盾值

顯示戰鬥主畫面(左上角)狀態列數值**生命值**

//玩家的HP條

新增戰鬥主畫面(左上角)狀態列數值**日曜值**

//日曜值即MP條，該數值可藉由player裝備自動回復，或者打倒mob獲得，player發動skill需要消耗日曜值

修改戰鬥主畫面(右下角)skill列型態

//skill裝備框共有四個(上 左下 右下 中)

三原色改為三個skill裝備框(上 左下 右下)，根據skill裝備畫面更換skill列icon與skill內容。滑鼠點選skill icon，skill icon發光，顯示目前skill icon選擇為該skill icon，按下skill按鈕D，將扣除日曜值並發動該skill，skill icon轉暗顯示冷卻倒數秒數，進入技能冷卻，冷卻結束恢復原有亮度。

//skill icon 對應鍵盤快捷鍵 1(skill裝備框上) 2(skill裝備框左下) 3(skill裝備框右下)，當按下快捷鍵時，skill icon選擇切換至對應的skill icon，並發動該skill

//中間的skill裝備框為時間緩慢，無法透過裝備畫面選單更換，但戰鬥中可點選。以消耗大量日曜值為代價發動，當發動時該skill icon發光並逐漸退色，當光芒消失時該skill停止，對應快捷鍵(研議)。

//另一種模式，中間的skill裝備框為時間緩慢，打倒mob能夠收集能量，當充能充飽時，該skill icon會發光，使用該skill，skill icon的光芒會逐漸消退直到耗盡能量。

1

2 3

新增戰鬥主畫面(左下角)**裝備畫面選單切換按鈕**

//裝備畫面選單切換按鈕，按下後從主畫面進入裝備畫面

//省工的手段：只有在進入戰鬥前的裝備畫面才能更改裝備

新增**遊戲主畫面**

//遊戲主畫面分為左右兩邊，左半邊是人物立像，右半邊是選單

//遊戲主畫面左上角顯示：人物icon，LV，角色名稱，GOLD，太陽石碎片量

//右半邊選單共有三個按鈕：村莊、劇情、裝備 選單



村莊

劇情 裝備

新增**劇情選單**

//點選主畫面**劇情**按鈕進入

//左上角**返回**按鈕，點選可以回到遊戲主畫面

//劇情選單將主畫面切割成三份(左 中 右)，(左)選單為人物選單，一開始只有主角，日後人物擴充

(中)選單為劇情選單，根據人物選單連動，是人物選單的次一層，分為第一章、第二章...so on

(右)劇情主畫面，連動劇情選單，是劇情選單的次一層，佔整體畫面的橫幅7成。畫面基底為地圖，地圖上大致有四個按鈕，點選按鈕進入該劇情，若曾經通過該劇情自動跳過劇情進入劇情戰鬥。

return

左 中 MAP

新增**裝備選單、基礎技能選單、職業技能選單**

//**裝備選單**與劇情選單大同小異

//(中)選單為裝備選單與skill選單，根據人物選單連動。

//(右)裝備選單主畫面，連動裝備選單。選單主畫面分為左右兩半。左半部為人物立繪，右半部又分為上下兩個frame。上部frame顯示人物資訊，下部frame為裝備資訊與裝備控制鈕。

//人物資訊frame又分兩個frame，左半部frame顯示人物資訊，有人名、職業、等級、經驗值、HP、日曜最大值(MP)、。右半部frame顯示人物素質，有**HP自然回復量**、**日曜值自然回復量**、**攻擊(ATK)、防禦(DEF)**、**信仰(INT)**、**迴避(AGL)**、**攻速(attack speed)**、**移速(move speed)**、**攻擊範圍(距離)**、**破甲(Armor Penetration)**

//INT與技能傷害公式、MP回復量正相關；破甲表示普通攻擊削減敵人護盾值的量

//**裝備控制鈕**，共有四顆控制鈕，分別為**武器**、**防具**、**飾品**、**神器**。按下控制鈕跳出控制鈕選單，點選選單內物件，更換成該物件，目前裝備名稱、人物素質資訊跟隨物件改變更新。

retrun



資訊 素質

左 中

目前裝備名稱

裝備按鈕

新增**基礎技能選單、職業技能選單**

//技能選單與裝備選單大同小異

//(中)選單為裝備選單、基礎技能選單與職業技能選單，根據人物選單連動。

//**基礎技能選單**所有角色共用；職業技能選單角色限定；捲動式選單。

基礎技能分為大量的**被動技能**與少量的**主動技能**

//**強化控制鈕**可以升級技能最大等級，最高10級，需要消耗太陽石碎片

// **+ - 控制鈕**可以調整技能等級，被動技能沒有MP消耗問題，主動技能有

//**基礎技能裝備控制鈕**有三項，(左)(中)(右)，點選跳出被動技能選單，顯示當時調整的等級，點選選單內物件(包含職業被動技能)，裝備該被動技能。

//職業技能選單同基礎技能選單，但多為主動技能，各職業有其特色的技能。

//**職業技能裝備控制鈕**有三項，(左)(中)(右)(對應戰鬥主畫面技能列1 2 3 )，點選跳出被動技能選單，顯示當時調整的等級，點選選單內物件(包含基礎主動技能)，裝備該被動技能。

//如果要堅持原色融合產生另一個效果的話，那在職業技能描述上面增添技能融合效果。當使用該技能後，技能冷卻時間內使用另一個技能，則該技能會轉變成融合技能。

LV 技能名稱 +LV- 強化

技能描述，效果描述

基礎技能裝備控制鈕

新增**村莊主畫面**

//(左)**村莊選單，**選單項目有**武器屋**、**酒館**、**同伴**、**劇情回想**、**mob**

//(中)**武器屋選單**，選單項目有**武器**、**防具**、**飾品**，三種選單物件對應右方frame，右方frame為捲動式選單，**選購**按鈕按下跳出詳細裝備**資訊視窗**，視窗內兩個控制按鈕，**返回**、**選購**，選購按鈕按下消耗GOLD。

//(中)**酒館選單**，選單項目有，**閒談**、**任務**

閒談，右方frame為捲動式選單，出現可交談人物，**交談**(同選購)控制鈕按下跳出閒談資訊視窗，視窗內一個控制按鈕，**返回**。

任務，右方frame為捲動式選單，出現每日任務與主線任務，**詳細**(同選購)控制鈕按下跳出任務資訊視窗，視窗內三個控制按鈕，**接受/放棄**，**完成**，**返回**。

//(中)**同伴選單**，項單項目有根據劇情已經成為同伴的角色。右方frame為捲動式選單，出現談話主題，**交談**(同選購)控制鈕按下進入劇情對話。完成劇情對話，該談話主題從捲動式選單當中移除。

//(中)**劇情回想選單**，即劇情選單，只是不會進入戰鬥。

//(中)**mob選單**，右方frame為捲動式選單，出現曾經交戰過的mob列表，**詳細**(同選購)控制鈕按下跳出mob資訊視窗，顯示mob icon、mob素質、mob敘述。視窗內一個控制按鈕，**返回**。

mob素質有**HP**、**ATK**、**命中**、**攻速**、**移速**、**攻擊範圍(距離)**、**護盾值**

裝備名稱 價格 購買

裝備描述，效果描述