# 技能合成规则

## 综述

技能合成是游戏玩法中的核心系统。总体设计上有三个原则：

1. 符合玩家预期

1.1 投入某个元素的材料则有更大几率出现那个元素的技能

1.2 投入高级材料，或者投入材料数量多，会产出高级技能

1. 有一定的随机性
2. 有一定的惊喜

## 合成规则

1. 怪物有可能掉落原料。

1.1 原料本身含有1-n种元素，每种元素会占一个比例。比如怪物史莱姆会掉落原料粘稠的液体，它由70%的水元素和30%的暗元素组成。

1.2 原料同时也含有能量点，比如粘稠的液体的能量点为10。另外一个怪物高阶火灵掉落原料火焰结晶，它由100%火元素组成，能量点为20。

1. 将所用到的材料混合在一起。

2.1 按照以下规则获得元素权重：

以1份粘稠的液体和1份火焰结晶为例，其中的元素占比权重为：

水：10 \* 70% = 7

暗：10 \* 30% = 3

火：20 \* 100% = 20

2.2 将所有原料的能量点加在一起获得总能量点

以1份粘稠的液体和1份火焰结晶为例，总能量点=10+20=30

1. 随机投骰子三次，根据元素占比权重获得三个元素，并按照以下顺序对元素进行排列：

光->暗->金->木->水->火->土

如果以上述原料为例，则有很大概率获得组合（水火火），有极小概率获得（暗暗暗）。

1. 根据原料总能量点得到当前技能的能级。例如，15以下为能级1，15-30为能级2，30以上为能级3。
2. 使用元素组合+能级组成联合键值，查技能合成表。技能合成表结构如下图所示：



其中技能池内为技能ID

1. 根据技能池和权重池再进行一次随机，得到最终技能。