# 操作方式

* 点击：移动到该位置，自动攻击该方向的敌人
* 连续点击：朝该方向翻滚。成功躲避技能时会使出“反击技”
* 按住：朝该方向蓄力技。
* 划动：朝划动方向使用“必杀技”。
* 点击符纸按钮：使用符咒。
* 点击昏迷状态的怪物：对该怪物使用处决技。

# **技能类型**

**翻滚**：朝某个方向快速移动，并获得短暂的无敌时间。

暂定：翻滚操作无CD，无消耗。视实际效果也许有变。

**反击技**：通过翻滚躲避技能时会触发反击技能。

触发条件：当角色与怪物的技能碰撞时，判断角色是否处于无敌状态，如果是则判定 触发反击技。

消耗：无

根据武器决定技能。

角色在使用反击技时不受其他操作控制，同时也是无敌的，直到该技能结束。

设计意图：玩家操作的奖励，鼓励玩家进行闪避反击的操作。

设计要点：

避免反击技形成过多位移，造成角色在释放完反击技后反而处于不利的局面。

突出“刺杀”的感觉，通常为单体。但也不绝对，依照具体角色、武器的风格进行设计。

**蓄力技**：通过蓄力操作使用的技能。

* 触发条件：玩家按住屏幕0.5秒（暂定）后判定进入蓄力状态。蓄力状态下积累蓄力值， 按住位置松开时结束蓄力状态，蓄力值清空。当蓄力值达到满蓄力值时释放蓄力技，并解除蓄力状态、清空蓄力值。
* 消耗：无
* 根据武器决定技能。
* 在蓄力状态下，受到攻击即刻解除蓄力状态、并清空蓄力值。
* 蓄力值积累的速度，即蓄力速度，这个值并非不变的，例如可能会有提高蓄力速度buff 的设计。
* 表现上：如果我们能用清晰的特效来表现蓄力的阶段；如：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 蓄力0%~50% | 蓄力50%~99% | 蓄力完成 |
| 身上特效：淡蓝色 | 黄色 | 红色 |

如

如果这种表现方法不够清晰明了，或者效果不好，也可以采用夏侯惇的做法： 用一个蓄力条来解决问题。

* 设计意图：丰富操作方式，突出武器特征。
* 设计要点：收益比普通攻击高，比“符咒”和“必杀技”要低。是玩家经常会去使用的技能，因此要简单实用。

**必杀技**：通过划动操作来触发的技能。

* 触发条件：当实用划动操作时。
* 消耗：必杀值

无须赘述，通过击杀怪物的方式积累必杀值。

* 根据武器决定技能。
* 在必杀技表演阶段，角色自身是无敌的，其他怪物停止行动（动画持续播放，但速率有可能降低）。
* 设计意图：调节节奏，情绪释放。
* 设计要点：

1. 收益最高的一种技能，毫无疑问要以大范围高伤害为主。
2. 特效动作怎么炫酷怎么来，突出武器最核心的特征。

* 无责任脑洞：

关于必杀技特有操作的延伸：是否可以加入不同必杀技的不同操作方式。如：

轩辕剑：类似切水果的操作，切得次数越多伤害越大。

乾坤锤：连续点击屏幕上的提示的按钮，一段时间内点击次数越高伤害越大。

看具体的武器设定，如果能设计出简单、有特色、有趣的操作方法，可以一试。

**符咒**：通过符纸按钮进入“画符”的状态，在屏幕中的“符纸”重画图案，根据图案释放相 应技能。

* 触发方式：

1. 点击右下角的符纸按钮，呼出符纸界面，此时游戏暂停。
2. 在符纸中绘制图案，当绘图范围内1.5秒内没有操作，则视绘图完成。根据绘制 的图案识别出对应的技能。
3. 使用对应的符咒技能，视技能释放形式不同，这一步的情况也有所不同。
   * 1. 自动释放，即绘制完成后自动释放了技能。通常为无脑AOE或是加增益buff的技能。
     2. 手动释放，绘制完成后仍需玩家进行操作。通常为需要指定方向、位置的技能。

* 每种符咒技能均有一个“标准图样”，玩家可以在技能界面中查看。即把玩家绘制的图案与玩家所有的符咒技能的“标准图样”进行对比，相似度（重合率）最高的那个即为要释放的技能。只是提供一个思路，目前尚且不知道这种图像对比的算法逻辑，亮爷可以研究下。
* 消耗：符纸
* 每使用一次符咒技能消耗一张符纸，符纸可以通过关卡中拾取或补给点进行补充，有数量上限。
* 根据角色决定技能，即每个角色有固定可学的几种符咒技。
* 符咒技能不设置CD。
* 设计意图：丰富操作方式，调节节奏，提供一种稳定的输出途径。
* 设计要点：

1. 收益较高，但比不上必杀技。
2. 类似于“法术”的技能，与武器的关系不大。
3. 符咒的“图样”要简洁，区分度高。一来不容易记错，二来要尽可能避免识别错误造成的误操作。

**处决技**：通过点击处于“昏迷”状态的怪物使用的技能。

* 昏迷状态：即怪物有“昏迷值”和“昏迷阈值”。玩家对怪物的攻击会积累怪物的昏迷值，当怪物昏迷值>=其昏迷阈值时即判定该怪物进入“昏迷”状态。
* 昏迷值随时间缓慢减少，减少的速度即：昏迷抗性。（每秒降低昏迷值）
* 暂定昏迷状态持续8秒，8秒后结束昏迷状态，昏迷值清空。
* 要注意的是：昏迷状态的时间计算受游戏暂停、技能造成的时间速率减慢的影响。
* 不同怪物的昏迷抗性、昏迷阈值不同；不同技能造成的昏迷值也不同。
* 触发条件：

点击昏迷的怪物

是否在处决范围内

触发处决技

朝怪物方向行走

是

否

* 处决范围：根据武器不同，处决技的处决范围也不同。举例来说，近战武器与中程的锁链、鞭子等武器肯定是不同的。
* 消耗：无
* 根据武器决定技能。
* 在处决技阶段，角色自身是无敌的，其他怪物停止行动。通常伴随着镜头变化。
* 设计意图：丰富操作，调整战斗节奏，操作的奖励。
* 设计要点：

1. 收益高，提供一个击杀高血量的精英怪的捷径。
2. 所谓处决技，就是终结单体怪物的技能，视觉效果上突出的是快和狠。
3. 要找到合适的镜头，画面聚焦敌我两人。