DNF 技能系统

目录

[DNF 技能系统 1](#_Toc74315938)

[1 设计目的 4](#_Toc74315939)

[1.1 养成 4](#_Toc74315940)

[1.1.1 职业特色 4](#_Toc74315941)

[1.1.2 职业养成成本 4](#_Toc74315942)

[1.2 战斗 5](#_Toc74315943)

[1.2.1 职业定位 5](#_Toc74315944)

[1.2.2 职业配合 5](#_Toc74315945)

[1.2.3 副本机制 5](#_Toc74315946)

[1.3 社交 5](#_Toc74315947)

[1.3.1 职业搭配 5](#_Toc74315948)

[1.3.2 职业合作 6](#_Toc74315949)

[1.3.3 职业炫耀 6](#_Toc74315950)

[1.4 经济 6](#_Toc74315951)

[1.4.1 属性提升 6](#_Toc74315952)

[1.4.2 养成消耗 6](#_Toc74315953)

[2 基本属性 7](#_Toc74315954)

[2.1 技能等级 7](#_Toc74315955)

[2.1.1 技能静态等级 7](#_Toc74315956)

[2.1.2 技能释放等级 7](#_Toc74315957)

[2.2 技能伤害 7](#_Toc74315958)

[2.2.1 伤害类型 7](#_Toc74315959)

[2.2.2 伤害大小 7](#_Toc74315960)

[2.2.3 伤害影响因素 8](#_Toc74315961)

[2.3 生效方式 8](#_Toc74315962)

[2.3.1 生效条件 8](#_Toc74315963)

[2.3.2 生效形态 8](#_Toc74315964)

[2.4 技能形态 9](#_Toc74315965)

[2.4.1 攻击范围 9](#_Toc74315966)

[2.4.2 攻击频率 9](#_Toc74315967)

[2.4.3 消耗时间 9](#_Toc74315968)

[2.4.4 存在时间 9](#_Toc74315969)

[2.5 冷却时间 9](#_Toc74315970)

[2.6 技能释放消耗 10](#_Toc74315971)

[2.6.1 法力点数 10](#_Toc74315972)

[2.6.2 其他材料 10](#_Toc74315973)

[2.6.3 时间 10](#_Toc74315974)

[3 技能获取 10](#_Toc74315975)

[3.1 获取方式 10](#_Toc74315976)

[3.2 获取限制 10](#_Toc74315977)

[3.2.1 等级限制 11](#_Toc74315978)

[3.2.2 点数限制 11](#_Toc74315979)

[3.2.3 前置技能限制 11](#_Toc74315980)

[3.2.4 职业限制 11](#_Toc74315981)

[4 技能配合 11](#_Toc74315982)

[4.1 技能释放顺序 11](#_Toc74315983)

[4.2 组队技能搭配 11](#_Toc74315984)

[5 技能成长 12](#_Toc74315985)

[5.1 基础属性 12](#_Toc74315986)

[5.1.1 伤害大小 12](#_Toc74315987)

[5.1.2 作用范围 12](#_Toc74315988)

[5.1.3 BUFF/DEBUFF等级 12](#_Toc74315989)

[5.2 技能形态变化 12](#_Toc74315990)

[5.2.1 攻击动作 12](#_Toc74315991)

[5.2.2 多段判定 13](#_Toc74315992)

[5.2.3 攻击途径 13](#_Toc74315993)

[6 存在问题 13](#_Toc74315994)

[6.1 技能释放 13](#_Toc74315995)

[6.1.1 技能总量多 13](#_Toc74315996)

[6.1.2 快捷键数量少 13](#_Toc74315997)

[6.2 技能成长 13](#_Toc74315998)

[6.2.1 技能形态 14](#_Toc74315999)

[6.3 职业特色 14](#_Toc74316000)

[6.3.1 部分职业上手难度高 14](#_Toc74316001)

[6.3.2 职业分布不平衡 14](#_Toc74316002)

[6.3.3 部分职业单刷能力过低 14](#_Toc74316003)

[7 改进建议 15](#_Toc74316004)

[7.1 降低技能释放复杂度 15](#_Toc74316005)

[7.2 凸显技能差异 15](#_Toc74316006)

[7.3 体现职业多样性 15](#_Toc74316007)

# 设计目的

## 养成

### 职业特色

不同类型的职业具有其自身特色，在优势距离、职业定位、职业操作难度和上下限等要素上具有显著的差异，利用职业特色的设计，可以体现游戏的多样性并鼓励玩家尝试更多的职业类型，进一步延缓游戏内容的消耗速度。不同定位的职业进行组队战斗时能够发挥更强的战斗力，进而提升社交属性。

### 职业养成成本

技能系统依托于角色的养成，不同职业的养成难度和主要养成点各不相同，但总体而言每养成一个较高等级且战力较强的角色需要付出较高的时间和一定的付费额度，玩家为了体验并养成不同角色需要为每个角色投入一定的成本，进而起到了维持用户留存和提升营收的目的。

## 战斗

### 职业定位

不同职业的自身定位不同，大致可分为主c、辅c、辅助3类，各类职业的自身特点不同且各有优缺，在一定的投入下所能表现出的强度也各有不同。通过对职业投入产出的控制，使得各阶层用户都能找到适合自身定位的职业类型，进而降低了游戏门槛。

### 职业配合

在较高难度的副本中，不同定位职业的配合能够显著降低通关难度并提升战斗体验，而操作不同定位职业的玩家能够在同一场战斗中获得不同体验，通常来说，担任核心输出角色的一方需要较高的养成成本和较高的操作难度，在队伍中起着核心作用，而带有辅助性质的控场类和纯辅助类职业的养成门槛相对较低，使得低投入玩家也能获得较为优秀的体验。、

通常来说，每位玩家会培养多个不同定位的不同职业角色来实现大号和小号的互相扶持并逐渐获得加入高难度副本战斗的资格，整体上提升了玩家的在线时长和用户黏度。

### 副本机制

不同副本中的普通怪物、精英怪物、最终BOSS都拥有特点且具有差异化的攻击、防御、移动等机制，而不同职业往往只能在有限的副本内表现出较高的适应度，以远程攻击为主的职业往往难以应对以近距离攻击为主的敌方，以特定属性攻击为主的职业对属性抗性敌方的攻击效果较差，因此在实际的战斗中往往需要玩家组队攻略较难的副本。

## 社交

不同定位的技能往往依附于不同定位的职业，而不同职业的组队战斗提升了整体的社交属性。

### 职业搭配

不同定位职业的合作战斗能够获得更好的效果，通常遵循辅助类职业完成对队友的属性增益和对场上怪物的削弱和控制，并共同完成对敌方的击杀的整体流程，使得单纯高输出职业难以快速消灭频繁移动和攻击的敌方且输出能力较弱的职业能够通过自身的共享加速战斗过程。

### 职业合作

不同职业的合作往往依赖于合适的技能释放时机，配合较为默契的队伍能够利用技能的机制迅速完成道中杂兵的击杀以加速通关，在面对较高难度的精英和BOSS时，技能的配合释放能够实现快速且低消耗的通关。

### 职业炫耀

部分新职业或高强度上限职业的技能具有较高的观赏性，高端玩家在投入较高成本后能够实现少量技能对敌方的击杀进而在视频网站上及游戏内形成一定的炫耀性，能够吸引一般玩家对其操作进行模仿，这种跟风式的行为进一步提升了游戏的趣味性。

## 经济

### 属性提升

技能的伤害与玩家的装备、所使用的消耗品、释放技能时的自身状态等要素联系密切，而伤害的提升可以直观的以玩家的主要属性提升进行反应，一个基本属性较高的角色往往最终战力也较高。为了获取较高的属性，需要消耗大量游戏内货币和充值道具进行提升。

### 养成消耗

角色装备、时装、等级等重要指标的提升需要投入大量的时间、货币，而丰富的职业类型则进一步使其养成消耗扩大，对重度玩家来说，多角色养成需要成倍的消耗。

# 基本属性

技能系统的基本属性包括技能等级、技能伤害、生效方式、技能形态、冷却时间、释放消耗等，玩家通过感受以上属性，能够初步了解技能的特点和释放技巧，从而为其挑战高难度副本和提升自身操作水平提供基础。

## 技能等级

技能的等级高低影响技能的各项属性，而实际上玩家学习的技能等级和实际使用时的等级又会因为所佩戴的装备发生变化，由此衍生出了大量技能等级换装操作，特别是一些长时间生效型技能，采用换装套路能够一定程度提升角色属性，进而提升战斗体验。

### 技能静态等级

此处为玩家所学习的技能的等级，需要消耗一定的技能点数才能进行学习。

### 技能释放等级

技能释放时所判定的等级和少量其他要素相关，如各类装备提供的技能等级修正，而在某些条件下，特点技能等级的提升能够带来较大的收益，因此此类换装技巧也是技能系统的组成部分。

## 技能伤害

技能伤害有伤害类型、最终伤害大小、伤害影响因素等指标。

### 伤害类型

此处可分为物理/魔法伤害，按照计算来源可分为百分比型/固定性，按照伤害属性可分为无属性或带有元素属性伤害，不同类型的伤害组成在面对不同敌方的条件下表现不同，不同类型的伤害的提升难度也不同。

### 伤害大小

最终伤害大小是最为直观的表现方式，而伤害的计算受较多要素的影响，通过各项影响因素对最终伤害进行提升，是玩家在养成过程中较为直观且正向的体验反馈。

### 伤害影响因素

主要的影响因素包括玩家面板属性、怪物属性、战斗中实时BUFF/DEBUFF等，合理的技能释放顺序和玩家间的技能配合能够进一步提升有效输出水平，实现最终的高效通关。

## 生效方式

不同技能的生效条件和生效形态不同，多数技能为玩家主动释放且有一个较短的持续时间，为常规的进攻型技能，同时少量的时间生效型的控场类、状态类、召唤物类技能对整体属性的提升起着较高作用。

### 生效条件

多数为玩家主动释放型，而少数为被动技能，无需释放即可生效。

#### 主动释放型

玩家需要触发技能才能生效，在未发动的情况下不会触发。

#### 被动释放型

无需主动释放即可生效的技能，通常为所有职业共享+少量职业专属被动。

### 生效形态

技能形态较为直观，玩家可通过释放耗时、作用范围、打击频率等方式直观感受。

#### 时间延迟

多数低级技能为瞬间释放型，不具有一个明显的前摇过程，释放后立刻开始生效，但是也能够在进行中被打断。少量高时延型技能需要进行较长时间的准备或较长的生效动作，此类技能需要一个稳定的环境进行释放。

#### 生效时间

触发型技能：此类技能完成后就消失，不会长期在场，大多数技能皆为此类。

时效型技能：除常规BUFF类技能外，部分职业存在着长时间在场的召唤物类技能和其他存在时间较长的技能。

## 技能形态

### 攻击范围

按生效范围可分为单体攻击和区域判定攻击，而AOE技能的生效区域形状也各有不同，常见的判定区域形状为圆形、弧形、长方形等。不同职业的不同区域特征AOE技能使其在不同副本下具有不同的表现。

### 攻击频率

技能通常具有较多的攻击段数判定，且往往在不同时刻和不同区域的判定次数也存在差异。

### 消耗时间

技能的释放存在着前摇、生效、后摇三个主要时间段，在释放技能前需要保证技能不被打断才能顺利释放。

### 存在时间

多数技能为释放后消失，而少数技能为存在一段时间后消失，部分以召唤物形式存在的技能则会在召唤物时间达到上限后或召唤物死亡为存在结束节点。

## 冷却时间

技能的冷却时间受到技能面板冷却、消耗品增幅、指令发出方式等因素的影响，通过规划合理的技能释放时机能够使得技能的总体效用提升。

## 技能释放消耗

技能的释放需要消耗一定的资源，如常见的法力值设定，部分技能消耗特定的材料，如金币和无色晶体。

### 法力点数

早期法力点数的上限较低且恢复较慢，相对较高的技能法力消耗限制了技能的过度滥用，消耗品的紧缺也使得技能不能随意释放，后期法力值的上限提升、恢复增快，其法力值设定已经难以起到限制技能释放频率的作用。

### 其他材料

这里指的材料为技能释放时的消耗，通常只有较为高级的技能才会消耗此类材料，且越高级的技能消耗越多。

### 时间

技能的时间消耗为玩家发出技能指令到技能释放结束可以进行其他动作的时间，通过对时间的限制，使得部分技能需要较为苛刻的环境才能释放，避免了无脑放技能的问题。

# 技能获取

为了学习新技能或提升现有技能的等级，需要消耗一定的资源且具有其他限制。

## 获取方式

主动获取方式下，玩家点击相应技能学习按钮即可触发技能的升级/学习，但是受到诸多条件的限制，因而不能随意的选择技能进行学习。

## 获取限制

技能的获取存在大量限制，使得技能的搭配无法过于随意。

### 等级限制

技能的学习通常会标注等级限制，只有达到一定等级才能继续进行学习。部分技能在达到一定

### 点数限制

学习技能会消耗一定的技能点数，当技能点数不足时无法学习，而技能点数的获取总量有限且难度较大，在一定等级时的点数总量有限，因此玩家通常只能选择有限的技能进行学习。

### 前置技能限制

部分高级技能的学习需要一定的前置低级技能等级，这种限制使得一些高等级技能的学习成本更高，提升了高等级技能的稀缺性和重要性。

### 职业限制

技能分为通用性技能和职业专属技能，多数强力技能皆为职业专属技能，通过职业技能对职业特色进行了区服，使得整体职业各具特色。

# 技能配合

技能通常会与普通攻击、其他技能一起形成一定的连续技，在面对特定敌方时技能的释放顺序也会有所不同。

## 技能释放顺序

不同技能间往往具有特定的搭配关系，通过尝试不同的技能释放顺序，能够形成高效且稳定的输出过程，提升战斗效率。

## 组队技能搭配

在组队战斗中，不同定位的职业其技能整体形态也有所差异，可大致区分为BUFF类、控场类、聚拢类、输出类，多数技能同时拥有多个特征但通常突出其中几种，当组队玩家按照较为科学的顺序释放技能时，能够起到最大化输出的效果。

# 技能成长

随着技能的等级提升，其属性也逐渐发生变化，而部分技能的多段形态使得技能的升级效果更加显著，同时有效控制了难度体验的变化。

## 基础属性

### 伤害大小

随着技能等级的提升，伤害大小也随着发生变化，部分技能的收益较高，值得耗费点数学习，而少数低收益技能则通常仅仅会被学习1级以最大化技能点数利用率。

### 作用范围

作用范围越大，对释放的精准度和技能的容错率越有利，随着技能等级的提升，作用范围也越来越大以适应更加高难度的战斗。

### BUFF/DEBUFF等级

部分技能附带一定的特殊状态，能够对己方、敌方造成持续影响，随着技能的等级提升，对应状态的等级也会提升。

## 技能形态变化

部分技能的攻击形态等可见指标会随着技能等级的提升在特定等级发生变化，并且在突破该界限后明显提升其效果。

### 攻击动作

部分技能在达到一定等级后，会追加新的攻击动作，使其技能强度进一步提升。

### 多段判定

随着技能等级的提升，攻击总段数的判定也会发生变化，较高等级的技能在攻击段数增长后，浮空等附加受益也会提升。

### 攻击途径

部分技能在提升等级后，其所拥有的攻击途径也会增加，使得技能的持续打击能力进一步提升

# 存在问题

技能系统早期类似于传统街机类的技能设定，但是较多的技能量、不同职业技能强度差距较大的问题使得部分职业较为冷门且上手难度较高。

## 技能释放

### 技能总量多

每个职业拥有的职业专属主动技能往往超过20个，常用技能也不少于10个，在加上通用型技能，玩家在释放技能时需要进行额外的复杂操作。

### 快捷键数量少

早期版本只有一排快捷释放技能，后期增加到两排，但对应一些需要频繁释放技能的职业来说仍然不够友好。

## 技能成长

多数职业技能成长表现不明显

多数技能的成长是较为连续地发生的，没有较为明显的阶段性变化。

### 技能形态

#### 以AOE为主

大量AOE为主的技能使得技能释放的要求过低，同时大范围群伤模式削弱了在常规地图中通关的乐趣，使得一些以小范围技能为主的职业在后期需要大量重复战斗的副本中有较大的负担。

#### 多数技能的附加效果不明显

随着后期版本玩家总体属性的膨胀，多数BOSS对异常状态的抗性增强，技能的附加效果逐渐让位于输出值的比拼，一些以异常状态、控制敌方为特色的职业强度也因此降低。

## 职业特色

### 部分职业上手难度高

一些技能作用范围小、缺少自保和续航能力的角色在团队副本中的作用逐渐降低，且由于较为复杂的操作难度，其上手难度也较高，部分职业因此较为稀有，一定程度降低了职业的多样性。

### 职业分布不平衡

几个强力职业占比过高而大量弱势职业在团队战斗中缺少作用，使得后期版本变成了几个职业的主场，逐渐僵化的套路也使得对小众职业情有独钟的用户逐渐失去关注热度。

### 部分职业单刷能力过低

部分纯辅助职业早期缺少单刷能力且后期依赖队友实现通关，因此辅助类职业的总量较少且较为稀缺。

# 改进建议

## 降低技能释放复杂度

为了降低用户重复战斗的疲劳性，可以考虑引入技能的一键自动释放功能，提供额外的技能冷却信息，降低玩家在战斗中高频次输入指令的疲劳感。

## 凸显技能差异

随着后期战斗节奏的加快，AOE和位移类技能的优先度显著提升，应对考虑在降低重复战斗次数和提升战斗难度的基础上，使得不同技能皆有使用价值。

## 体现职业多样性

职业配合和副本机制息息相关，各类精英敌方的配置应当避免单纯的走机制后拼输出，而是尽量让各类带有控制型、异常状态型的职业也能参与到高难度的战斗中。