DNF 改进建议

# 副本机制

## 避免单纯的固定机制

后期版本中，高难度敌方的攻略遵循着等待特定机制结束——有限时间输出——再次等待机制的模式，该模式下对爆发输出的要求较高而对辅助、控场等辅助定位属性要求较低，无形中提升了入门门槛。

## 提升精英敌方的攻略策略性

除了较为单纯的防御加成外，应当使得精英怪在一定条件下可以被控制类技能所控制，进而为组队队友提供输出机会，避免当前的唯伤害至上原则。

## 降低战斗的重复性

为了控制玩家产出、延长游戏寿命，大量属性提升途径需要玩家进行大量重复的战斗，而这些战斗无法自动进行，这种相对枯燥的过程对轻度玩家较为不友好且降低了战斗的乐趣。可以为此类需要重复挑战的副本设定一定的减负机制，降低可通关玩家的时间成本。

## 降低高难度副本准入门槛

高难度副本的回报丰厚但相对门槛较高，对轻度玩家来说进团门槛已经难以迅速达成，在之后的大型团本中应当适度照顾轻度用户，提供一些门槛较低、影响较小的部分供其挑战，使其能够逐渐加入到高难度副本的核心成员之中。

# 职业设定

## 差异化职业定位

随着游戏节奏的加快，部分需要较长时间才能完成输出的续航类职业逐渐无法适应快节奏的战斗，而部分技能释放速度快、移动速度快的职业则居于优势地位，为了避免职业定位的同质化，可以为部分慢节奏职业提供一些能够降低攻略门槛的机制，如延长敌方陷入可破防时间或一定程度阻碍敌方进入无敌状态的功能。

## 鼓励职业配合战斗

由于过于强调输出的重要性，不同职业间的紧密配合要求逐渐削弱，从而导致了多数辅助控制类职业不能在团队战斗中体现自身重要性。通过加强职业的功能性和副本战斗方式的多样性，能够一定程度缓解职业的唯伤害现象，为多数当前难以达到攻略门槛的玩家提供利用配合完成战斗的机会。

## 提升辅助输出的重要性

此类职业定位往往为能够对敌方施加各类控制并为队友提供输出空间，而较为简单的敌方运动状态降低了此类职业的价值，通过各类软性控制对敌方的压制，可以降低攻略难度，使得此类职业在中低端团本队伍中取得一定优势。

# 技能机制

## 技能定位多样化

不同职业的技能风格进行区分，并按照不同职业定位为其设定一些符合其自身定位的技能，利用不同定位技能的不同属性，使得技能的多样化程度增强，避免当前的拼脱手、拼爆发、拼范围的比拼。

## 控制技能的生效范围

过于巨大的技能范围虽然降低了过图难度并提升了战斗效率，但是对于玩家自身战斗技巧的考验相对而言有一定的降低。应当限制一些高输出技能的范围并鼓励利用聚拢类技能以实现输出的效率最大化。

## 降低技能的重复输入负担

在实际战斗中，虽然技能的释放顺序会发生变化，但是连招的流程是大致确定的，应当引入常规MMO中的一键宏施法等机制降低玩家在常规低难度地图中的频繁操作问题和高难度副本下手搓技能速度较慢的问题，同时加入非快捷键技能的冷却提示功能，进一步降低战斗中获取信息的难度。