技能与魔杖系统说明

1. 简述
2. 两者关系
3. 魔杖系统详解
4. 技能系统详解
5. 简述

技能与魔杖是本游戏的特色之一，是玩家角色实力的一部分。根据不同技能和魔杖的搭配，可以使得战斗中灵活多变。

1. 两者关系

* 魔杖和技能都可以增强玩家实力。
* 魔杖的魔法是主动释放的。
* 玩家可以通过各种途径搜集魔杖。
* 魔法的释放通过特殊键或+其他组合键释放。
* 技能是每个角色独有的，根据角色不同技能不同，其都是基本是被动。
* 魔杖可以强化和进阶
* 技能可以通过技能点升级
* 魔杖强化材料可以通过完成任务获得
* 技能点可以通过玩家升级、完成角色任务、以及一些特殊道具获得

对照表：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 魔杖 | 技能 |
| 所属 | 全角色通用  即魔杖解锁后通用 | 每个角色独立  不同角色有不同技能 |
| 提升方式 | 强化、进阶 | 升级 |
| 提升物 | 材料道具 | 技能点 |
| 使用方式 | 特殊键、组合键、条件触发、被动 | 被动，条件触发 |
| 提升物获取途径 | 任务、掉落 | 升级、角色任务、特殊消耗品 |
| 冲突、计算优先级 | 计算顺序：魔杖→技能  即逻辑冲突是技能叠加到魔杖 | |
| 属性影响 | 在基础属性上进行计算 | 在全属性上进行计算 |
| 消耗 | 魔法量 | 无消耗或其他除魔法力外的属性，即属性修改 |
| 获得方式 | 任务、击杀BOSS解锁、探索 | 角色任务获得、技能点解锁技能 |

1. 魔杖系统详解

特别说明

* 魔杖不是装备
* 获得魔杖后只需要通过切换魔杖按钮就可以切换魔杖

参考魔杖系统设定

**[链接](魔杖系统.docx)**

四、技能系统详解

1、技能数量每个角色的技能数量：5~10

2、关于角色技能点

* 角色基础技能点为：等级\*((取整)(等级\*技能提升参数))
* 角色总技能点：基础技能点+任务获取技能点+消耗品获得技能点
* 角色持有技能点：总技能点-消耗技能点

1. 技能解锁、升级

* 解锁与升级所需技能点消耗不同
* 技能等级无上限
* 只有获得了的技能才可以通过消耗技能点解锁
* 每个角色默认有一个已解锁技能