《xxx》-战斗系统策划案

# 修改记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 修改日期 | 修改人 | 修改完成日期 | 备注 |
| 1 | 2017.3.6 | 成楠 | 2017.3.6 | 初步完成 |
| 2 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# 功能目的

1. 增加战斗的爽快感。
2. 增加战斗的策略性。

# 实现思路

1. 通过“切换”、特殊技取消、终结技取消等增加战斗连招的变化。

# 功能细则

###### 资源介绍

1. 生命值：用于计算角色的生命。
2. 技能值：上限100，初始0，击中目标或被击中时积累，击中一个目标，获得能量2，被击中，获得能量1，满100后可以释放终结技。
3. 技巧值：上限为3，初始为3，使用后随时间上涨。每5s上涨1。

技巧值的效果：

1. 使用“切换”取消时（“切换”见下文），可以强制取消当前特殊技的硬直，消耗技巧值1，人物完成切换形态， 并可继续衔接其他动作。
2. 使用“爆气”，可以使人物获得5s的霸体效果，若在被击中释放爆气：若攻击玩家的是小型怪物或其他玩家，则会把对方弹开；若攻击玩家的是boss怪，则玩家自己会弹开并逃脱攻击。消耗技巧值3，CD一分钟。进入CD后，技巧值的能量条颜色改变。

###### “切换”

每个角色都有两种攻击形态，分别对应角色的两种特性。例如：敏捷的匕首形态和力量的关刀形态。 在不使用技巧值进行combo中的取消时，无需消耗资源即可切换。在“切换取消”中，则如上文设定进行取消。切换特效hd/magic\_weapons/bullet/bul\_5000131/bul\_5000131.plist。

###### 技能类型的设定：

1. 普通技：普通攻击即可自动形成combo。
2. 特殊技：可以取消普通技从而形成combo，同一形态的特定特殊技可以形成combo。仅有CD，不消耗资源。通过“切换取消”可以形成不同形态下特殊技的combo衔接。
3. 终结技：消耗所有技能值，释放终结技，同一人物仅有一个终结技，可以取消所有技能进行combo。

# 逻辑流程图

###### Combo的衔接规则



###### 技巧值使用范例



# 程序要求

1. 连招系统的搭建。
2. 技巧值、技能值、生命值能正常作用。

# 技能配置表

1. 相关的技能、人物不同战斗形态的配置，参考你们拥有的资源，我再进行配置和设计。普通技、特殊技、终结技都会有特定的字段对应。

# 测试重点

1. 测试连招是否能按照设计正确执行。
2. 测试技能值与技巧值是否能正常按照预期增加或减少。
3. 测试战斗系统的流畅度、打击感等是否符合预期要求。