《xxx》-战斗技能策划案

# 修改记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 修改日期 | 修改人 | 修改完成日期 | 备注 |
| 1 | 2017.3.16 | 成楠 | 2017.3.16 | 初步完成 |
| 2 | 2017.4.1 | 成楠 | 2017.4.1 | 技能修改，新增技能升级 |
|  |  |  |  |  |

# 功能目的

1. 增加战斗的爽快感。
2. 增加战斗的策略性。
3. 利用技能进行人物养成，使玩家获得成长的体验。

# 实现思路

1．每次升级都可以获得一个技能点用来强化技能。

# 功能细则

红字部分为与原来不同的修改部分，判定框均变为长方体,连击系统暂时保留。

1. 每个技能最多强化两次，第一次强化效果，第二次强化伤害。强化伤害的系数可调。
2. 普通攻击：6000,6010,6020 总共三段，每次普通攻击均附带特效hd/battle\_element/spark/spark.plist，判定框与特效位置一致。
3. 人物1三个技能为技能1：人物动画6130\_0，特效动画未位置hd/magic\_weapons/bullet/bul\_5000141/bul\_5000141.plist，特效位于人物脚部，判定框为特效位置，攻击范围扩大（可调），初始无眩晕升级后被攻击的单位眩晕1.5秒，cd10s
4. 技能2：人物动画6210，按照放波攻击即可，未升级时为普通波，直线飞行，攻击到敌人即刻消失，升级后攻击范围增加，飞行速度变快，且攻击到敌人会继续飞行并保持攻击至画面外消失，cd2秒
5. 技能3：人物动画6230\_0,特效动画位置hd/arousal\_skill\_bullet/arousal\_skill\_bullet\_6300026/arousal\_skill\_bullet\_6300026.plist，判定为自动选取最近的视野内3个目标所在位置释放，升级后最近的视野内10个目标所在位置施放，判定框位于特效底部，被击中移动速度减少30%，持续5秒，cd8秒。
6. 人物2技能1：人物动画6100\_2，无特效，判定范围为人物边框，持续2秒，除切换取消和终结技取（不再有切换和终结技）消外无法停止，释放期间可以移动(控制免疫)，升级后，具有吸附敌人的效果（被攻击判定到的怪会保持受伤状态并发生向角色处发生位移）并且移动速度增加30%，cd15s。
7. 技能2：人物动画6130\_1 ，无特效，可以把敌人击飞至2倍角色高度，且滞空时间足够角色跳起衔接技能3，判定位置为人物剑的位置。Cd6s。（重做）

技能2：为开启/关闭型技能，开启时，每秒损失20（可调）点生命，对范围（可调）内敌人造成每秒100点伤害，升级后，不再造成生命损失。

1. 技能3：人物动画6140\_1，，只有人物跳起才可以释放，判定次数2次，第一次为空中旋转时剑的位置，第二次为落地时发生爆炸特效爆炸的位置，被爆炸特效击中的单位会进入持续掉血的状态。CD 10s。（重做，人物动画不变），改为放波，特效位置hd/enemies/enemy\_318/bullet/enemy\_318\_bul\_318001/enemy\_318\_bul\_318001.plist，初始效果与人物1技能2相同，升级后变为范围施放，有多个特效，以面前扇形区域施放。
2. （暂时取消）终结技：人物动画6000，6240\_0,6240\_1,6240\_2，释放时背景消失，命中判定通普通攻击第一段，若第一段命中则播放后续三个动画，若第一段未命中则不会继续播放，能量条归0。

# 逻辑流程图

# 程序要求

# 技能配置表

# 测试重点