乱斗英雄战斗规则与流程设计V1.0

版本控制

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文档状态： | 项目名称： | 《乱斗英雄》战斗战斗规则与流程设计文档 |
| [√] **草稿**  [ ] **正式发布**  [ ] **正在修改**  [ ] **注销** | 当前版本： | 1.0 |
| 撰 写 人： | 刘俊清 |
| 负 责 人： | 刘俊清 |
| 创建日期： | 2014/12/19 |
| 完成日期： |  |
| 文 件 名： | 《乱斗英雄》战斗战斗规则与流程设计文档 |

版本历史

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **版本** | **作者** | **审核人** | **版本内容** | **字体** | **日期** |
| 1 | 1.0 | 刘俊清 |  | 战斗表现 |  | 2014/12/19 |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

战斗规则与流程设计

V0.2

目录

[目录 1](#_Toc2429)

[1. 基本规则 2](#_Toc4007)

[2. 上阵英雄与上阵辅助召唤英雄 3](#_Toc24748)

[3. 战斗流程 3](#_Toc6532)

[3.1. 战场初始化 3](#_Toc10229)

[3.2. 召唤判定 3](#_Toc23460)

[3.3. 召唤英雄 4](#_Toc17856)

[3.4. 次回合攻击 4](#_Toc20837)

[3.5. 第三回合及以后 5](#_Toc1082)

*[3.6. 僵局应对（待定）](#_Toc3935)* [5](#_Toc3935)

[4. 伤害计算 5](#_Toc21560)

[4.1． 普攻伤害 5](#_Toc8002)

[4.2. 技能伤害 6](#_Toc19472)

[5. 战斗表现 6](#_Toc19412)

# 基本规则

* 本游戏的战斗采用即时战斗制，即由战斗的双方在自由活动时只要对方在攻击方攻击范围内就可以被攻击到，攻击范围分远程和近程两类，分别有最佳攻击范围（详见战斗表现文档）。
* 每个玩家可拥有4位上阵英雄，分别为1位主上阵英雄，3位辅助召唤英雄。每次开战前选定以为上阵英雄（即单局内不可随意更改）。3位辅助召唤英雄（可短时间内帮助上阵英雄作战）。
* 战斗开始后，玩家按照角色自身属性选择适当的攻击范围进行攻击，当玩家角色释放技能时（包括普通技能）不播放受击动画。
* 在战斗中玩家可在辅助召唤英雄的CD满之后，召唤出开战前选好的辅助召唤英雄助战（助战时间限定为5秒钟）。

# 上阵英雄与上阵辅助召唤英雄

* 最多可派遣4位英雄上阵，一位主战，三位辅助。
* 当玩家进入游戏战斗画面时，只显示主战上阵英雄，辅助召唤英雄需要召唤。每个职业都有自己对应的攻击范围（弹道射程）。
* 每次限定只能召唤1位上阵辅助召唤英雄。

# 战斗流程

## 战场初始化

战场初始化主要是为了确定双方的攻击值和防御值，

战斗初始化上阵参战英雄的攻击值总和必须大于敌方攻击值总和。如在战局内每个节点未召唤辅助英雄参战，会导致主战英雄受到额外的伤害，即本场战斗英雄死亡可能存在死亡的可能（根据敌我总数据的差别而定）。

## 召唤判定

1. 首先，召唤辅助英雄能否上阵是取决于当前战局的召唤值（单局内使用后不可恢复召唤值）；
2. 每个英雄所需的召唤值不同，每场战斗前需看清当前战场给出的召唤值来判定派遣相应数值的英雄，系统可自动给出推荐的上阵英雄（即一键上阵）；
3. 主上阵英雄不需要召唤值；

## 召唤英雄

1. 召唤英雄是帮助上阵英雄攻击的主战单位，玩家不能对其进行操作；
2. 召唤英雄上阵时间限定为10秒钟，上阵后会释放一个技能攻击，然后再释放几个普通攻击，最后在限定的10秒钟结束前会再释放一次技能攻击。

先攻值低的一方在本回合攻击，攻击流程同上。

## 召唤顺序

召唤顺序不固定，由玩家来决定。

## *僵局应对（待定）*

# 伤害计算

## 4.1． 普攻伤害

普攻的伤害计算方法为：

* 角色普通攻击时，其攻击力=上阵英雄攻击力之和-本轮施放技能角色的攻击力。
* 角色被攻击时，只有上阵的主战英雄显示掉血，全局减伤系数由全体角色的减伤等级之和决定，其作用上限为50%，然后将伤害平均分摊到到每个角色身上，分摊完毕再计算每个角色的防御力，即：单个角色承受伤害=（本排伤害/角色个数）-角色防御力；
* 如单个角色承受伤害<=角色防御力，则一律扣血1点。

## 4.2. 技能伤害

技能伤害与普攻的计算方式类似，不同点是：

* 技能伤害的数值只与技能施放者的属性有关；
* 技能伤害为固定值伤害，不参与伤害公式的计算；不可被减伤，不可被分担。
* 对于一些特殊的技能，会给与全局减伤系数修正，类似与破防效果，降低全局减伤系数；
* 对于AOE技能，则在技能属性中标明本技能的伤害值；

# 战斗表现

* 见如下文档：

