# 技能系统

撰写日期：2015-07-19、撰写人：刘子航

[武将 1](#_Toc424852023)

[1、武将晋升 1](#_Toc424852024)

[2、武将职业 1](#_Toc424852025)

[4、技能分类（详见技能文档） 2](#_Toc424852026)

[3、武将升级 3](#_Toc424852027)

[5、武将属性 4](#_Toc424852028)

[6、武将装备 5](#_Toc424852029)

[7、武将精魄（暂不开放） 6](#_Toc424852030)

[8、武将情缘 6](#_Toc424852031)

# 4、技能分类

* 普通攻击（分物理和法术两种，根据武将特性定死）：每个武将都可以装备1~3类武器，根据武器类别的不同，攻击方式不同
  + 通用型（武器攻击系数高）：装备后普通攻击会攻击最近单体（定义格子的前后距离为4，左右距离为3，最近目标按照定义距离计算）
  + 穿刺型（武器攻击系数中）：装备后普通攻击会攻击竖排2~4人，只会打身后敌人受到伤害依次衰减10%（首个目标按照最近距离计算）
  + 横扫型（武器攻击系数低）：装备后普通攻击会攻击横排2~5人（只能攻击最前排，最前排全部阵亡后攻击第二排，依次类推；按照最近原则选中目标，选中目标后按照攻击范围框定其余目标，优先框定多个目标，当框定目标相同时，以选中目标为中间目标，当数量为偶数时，则目标为中间靠右的目标）
  + 远射型（武器攻击系数高）：装备后普通攻击会攻击最后排单体（按照最近原则选取最后排的目标，最后排全部死亡后选取倒数第二排的目标，依然按照最近原则，以此类推）
  + 粉碎型（武器攻击系数低）：装备后普通攻击会攻击2\*2~3\*3的敌人（以最近原则选定目标，选中目标后按照攻击范围的大小框定其余目标，优先框定多个目标，当框定目标相同时，以选中目标为左下角优先）
  + 传奇类：该类为以上五类武器的拓展，给玩家的表现为以上五类方式，然而攻击方式有所不同，此类武器为大坑，有必要做！
* 绝技（分物理和法术两种，根据武将特性定死）
* 进入回合后且达到绝技释放条件优先释放绝技
* 天命技能
* 属性的累加
* 特殊技能特殊处理
* 在进入回合阶段释放的天命技能，其释放优先级小于绝技，大于普通攻击

# 3、武将升级

* 参战武将可获得经验
* 表现为（当前经验/当前等级经验上限）
* 当前经验达到上限后升级
* 升级后当前经验归0
* 上一级溢出经验不会消失，添加到下一等级的当前经验值中
* 升级后一阶属性不会改变
* 以下二阶属性会成长
* 生命值
* 攻击力
* 物理防御
* 法术防御
* 速度
* 法力值

# 5、武将属性

* 一阶属性：此类属性为定值，不可成长，受天命技能和装备属性加成
  + 力量：影响角色物理防御
  + 智力：影响角色法术防御
  + 体质：影响角色生命值上限
  + 敏捷：英雄角色速度快慢
  + 主属性：每个英雄拥有以上四种属性中的一种为主属性，影响该角色的攻击力
* 二阶属性
  + 生命值
  + 攻击
  + 物理防御
  + 法术防御
  + 速度
  + 命中
  + 闪避
  + 暴击40
  + 抗暴0
  + 暴击伤害150
  + 暴击伤害减免200
  + 治疗比率10
  + 被治疗率20
  + 格挡：触发格挡时伤害减半
  + 破挡
* 特殊属性
  + 怒气值：七杀武将专属
  + 法力值：贪狼武将专属
  + 护盾值：破军武将专属（UI面板不显示，战斗中护盾值在血条值下方，可用来吸收伤害）
* 隐藏属性（可由精魄、武器提供）
  + 最终伤害
  + 最终减免
  + 物理伤害加成
  + 物理伤害减免
  + 法术伤害加成
  + 法术伤害减免

# 6、武将装备

* 每个武将可装备如下装备：
  + 武器：主要提供攻击力（决定武将）
  + 头盔：主要提供法术防御，次要提供生命值
  + 铠甲：主要提供物理防御，次要提供生命值
  + 鞋子：主要提供速度，次要提供生命值
  + 配饰：可同时装备两件，主要提供其余二阶属性或隐藏属性中的几种

# 7、武将精魄（暂不开放）

# 8、武将情缘