武将

### 概述

### 武将晋升

* 消耗魂魄或武将卡晋升获得新的能力或技能

### 武将职业

* 七杀：搅乱世界之贼（怒气型）
* 该类武将拥有血条和怒气条
* 初始怒气条上限为100
* 当怒气条攒满时，下次出手可释放怒气技能
* 怒气可通过攻击和受到攻击获得一定百分比
* 攻击获得百分之20怒气，每次被击获得百分之10怒气（通用）
* 受到武将晋升能力或装备影响获得怒气的量不同
* 破军：纵横天下之将（血条型）
* 该类英雄仅拥有血条
* 释放技能无消耗或消耗血量
* 当消耗血量释放技能时拥有保护限制，百分之X血量以下时将不会释放此类技能
* 技能拥有CD及优先级
* 贪狼：奸险诡诈之士（法力型）
* 该类英雄拥有血条和法力条
* 英雄进入战斗时法力值满
* 英雄释放技能需要消耗法力，每个技能拥有CD
* 技能拥有优先级
* 拥有法力回复属性
* 当法力不足以释放技能时，只能进行普通攻击

### 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，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
* 天命技能的释放优先级小于绝技，大于普通攻击

### 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

### 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
  + 抗暴
  + 暴击伤害
  + 暴击伤害减免
  + 治疗比率
  + 被治疗率
  + 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）