|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 日期 | 创建者 | 修正内容 |
| 2014/06/05 | 陈天华 | 创建文档 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

目录

[1 注意事项 3](#_Toc388963610)

[1.2 名词解释 3](#_Toc388963611)

[1.2.1 主动技能 3](#_Toc388963612)

[1.2.2 被动技能 3](#_Toc388963613)

[1.2.3 普通攻击 3](#_Toc388963614)

[1.2.4 格子 3](#_Toc388963615)

[1.2.5 阵营 3](#_Toc388963616)

[2 技能的使用条件 3](#_Toc388963617)

[2.1 能量 3](#_Toc388963618)

[2.1.1 能量的作用 3](#_Toc388963619)

[2.1.2 获得方式 3](#_Toc388963624)

[2.2 技能冷却时间 3](#_Toc388963625)

[2.3 公共冷却时间 3](#_Toc388963626)

[3 施法目标的选择 4](#_Toc388963627)

[3.1 技能的生效范围 4](#_Toc388963628)

[3.1.1 己方阵营 4](#_Toc388963629)

[3.1.2 敌方阵营 4](#_Toc388963630)

[3.2 目标的选择策略 4](#_Toc388963631)

[3.2.1 普通 4](#_Toc388963632)

[3.2.2 随机选择 4](#_Toc388963633)

[3.2.3 最弱优先 4](#_Toc388963634)

[3.2.4 最强优先 4](#_Toc388963635)

[3.2.5 最近优先 4](#_Toc388963636)

[3.2.6 最远优先 4](#_Toc388963637)

[4 技能的触发 5](#_Toc388963638)

[4.1 用户触发 5](#_Toc388963639)

[4.2 自动触发 5](#_Toc388963640)

[4.3 事件触发 6](#_Toc388963641)

[5 施法类型 6](#_Toc388963642)

[5.1.2 普通 6](#_Toc388963643)

[5.1.3 引导 6](#_Toc388963644)

[5.1.4 蓄力 6](#_Toc388963645)

[6 技能生效判定 7](#_Toc388963646)

[6.1 是否免疫 7](#_Toc388963647)

[6.2 是否命中 7](#_Toc388963648)

[6.3 是否暴击 7](#_Toc388963649)

[6.4 流程图 7](#_Toc388963650)

[7 效果结算 9](#_Toc388963651)

[7.2 伤害公式 9](#_Toc388963652)

[7.3 伤害类型 9](#_Toc388963653)

[7.3.1 魔法 9](#_Toc388963654)

[7.3.2 物理 9](#_Toc388963655)

[7.3.3 无属性 9](#_Toc388963656)

[7.4 技能效果类型 9](#_Toc388963657)

[7.4.1 攻击 9](#_Toc388963658)

[7.4.2 蓄力攻击 9](#_Toc388963659)

[7.4.3 溅射攻击 9](#_Toc388963660)

[7.4.4 治疗 9](#_Toc388963661)

[7.4.5 能量恢复 9](#_Toc388963662)

[7.4.6 吸取生命 9](#_Toc388963663)

[7.4.7 夺取能量 9](#_Toc388963664)

[7.5 是否产生buff 9](#_Toc388963665)

[7.6 是否产生冷却 10](#_Toc388963666)

1. 注意事项
   * + 1. 该文档仅用于说明战斗Buff的数据与战斗Buff规则
   1. 名词解释
      1. 持续伤害
         1. 就是每隔一定时间受到一次伤害
      2. 持续治疗
         1. 就是每隔一定时间受到一次治疗
2. Buff的获得
   * 1. 使用技能触发
3. Buff的寿命
   * + 1. Buff的寿命决定了buff的生效时间
   1. Buff的寿命类型
      1. 永久
         1. 即拥有此属性的buff永久生效
      2. 计时
         1. 即拥有此属性的buff有一个生效时间
            1. Buff只会在生效时间大于零时产生作用
         2. 若生效时间归零则buff自动移除
4. Buff的移除方式
   * 1. Buff的生效时间归零时buff自动移除
     2. 受到攻击时buff自动移除
     3. 被其他Buff替换
        1. 同名Buff等级高的替换等级低的
     4. 整场战斗结束
        1. 战斗结束后所有战斗buff均失效
5. Buff的基本类型
   * + 1. 用于在结算时根据类型选择相应的结算公式
       2. 分为物理、法术与无属性三个类型
6. Buff的效果类型
   * 1. 持续伤害
        1. 即拥有此属性的buff作用于目标时可使该目标受到持续伤害
     2. 持续治疗
        1. 即拥有此属性的buff作用于目标时可使目标受到持续治疗
     3. 不能移动
        1. 即拥有此属性的buff作用于目标时可使目标无法移动
     4. 不能使用技能
        1. 即拥有此属性的buff作用于目标时可使目标不能使用技能
     5. 治疗无效
        1. 即拥有此属性的buff作用于目标时可使目标在被治疗时使治疗技能无法对自身产生效果
     6. 物理免疫
        1. 即拥有此属性的buff作用于目标时可使目标在受到物理伤害时使物理伤害技能无法对自身产生效果
     7. 法术免疫
        1. 即拥有此属性的buff作用于目标时可使目标在受到法术伤害时使法术伤害技能无法对自身产生效果
     8. 属性调整
        1. 即拥有此属性的buff作用于目标时可使目标的属性产生变化
        2. 可影响的属性包括：攻击力、物理防御、法术防御、暴击、闪避