|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 日期 | 创建者 | 修正内容 |
| 2014/05/20 | 陈天华 | 创建文档 |
| 2014/5/27 | 陈天华 | 修改2.1处的能量规则及7.4.7的夺取能量规则 |
| 2014/5/30 | 陈天华 | 修改单屏总格数 |
|  |  |  |

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技能的数据与战斗技能规则
   1. 名词解释
      1. 主动技能
         1. 需要消耗能量才能释放的技能在下文中我们统称主动技能
      2. 被动技能
         1. 无需消耗能量即可释放的技能在下文中我们统称被动技能
      3. 普通攻击
         1. 普通攻击特指每个角色第一个被动技能，即角色出生时所携带的那个被动技能
      4. 格子
         1. 技能的攻击范围的计量单位
         2. 以960\*640的屏幕为标准，一屏24格
         3. 每一格宽40像素
      5. 阵营
         1. 整个战场的角色分为敌方和己方两组队伍
         2. 己方为不可攻击的角色
         3. 敌方为可攻击的角色
2. 技能的使用条件
   1. 能量
      1. 能量的作用
         1. 战斗中敌我双方角色需消耗能量来释放主动技能
         2. 每个主动技能消耗的能量数值不同
      2. 获得方式
         1. 在战斗过程中任意一方的角色击杀敌方角色时几率掉落能量豆
            1. 有多种能量豆，不同的能量豆增加的能量值不同
            2. 每个能量豆掉落后有N秒的停留时间

若N小于1，则己方自动拾取能量豆，己方能量增加

在停留时间内己方可手动拾取能量豆

在停留时间内敌方可使用技能夺取能量豆

* + - 1. 使用技能恢复
      2. 使用技能夺取敌方未拾取的能量
  1. 技能冷却时间
     + 1. 技能的冷却时间是为限制玩家在一定时间内使用技能的次数而设定的一个数值
       2. 每个被动技能都有冷却时间，该数值读表获得
       3. 每个被动技能使用后均会进入冷却状态
          1. 若技能处于冷却状态，则该技能无法使用
       4. 每个被动技能使用后会均打开一个计时器
          1. 该计时器用于控制冷却状态的寿命，若计时器归零则冷却状态被清除
  2. 公共冷却时间
     + 1. 技能分组，每个被动技能都有一个技能分组标识
       2. 若释放处于同一技能分组的任意技能，则将产生一个公共冷却状态
          1. 若玩家使用任意被动技能并产生了公共冷却状态，则此时与该技能同组的技能均无法释放
       3. 每个技能分组都有一个属于自己的计时器
          1. 该计时器用于控制公共冷却状态的寿命，若技能分组的计时器归零，则该技能分组的公共冷却状态被清除

1. 施法目标的选择
   1. 技能的生效范围
      1. 己方阵营
         1. 自身，以施法者自身为目标
         2. 我方，以己方队伍中的所有角色为目标，可通过表来控制实际影响的人数，最少1人最多5人
      2. 敌方阵营
         1. 近战
            1. 即以一格内的一名敌方角色为目标进行攻击
            2. 同时对与之相邻的N名敌方角色有效（通过填表控制影响人数）
         2. 爆发
            1. 即以一名敌方角色为目标进行攻击，并对特定战斗位置的敌人造成影响
            2. 通过表来控制对哪些战斗位置的敌方角色造成影响及每个战斗位置影响几名角色
         3. 射击
            1. 即以一定格数内的N名敌方角色为目标进行攻击
            2. 通过填表控制格数范围及子弹数量

子弹数量决定攻击次数

* + - 1. 弹射
         1. 根据弹射次数以敌方所有角色为目标依次攻击，直到弹射次数耗尽
      2. 穿透
         1. 对一定格数内的所有敌方角色有效，（通过填表控制格数范围）
  1. 目标的选择策略
     1. 普通
        1. 随机选取若干对象，每个对象生效一次
     2. 随机选择
        1. 随机选取特定数量的目标
        2. 每个目标可生效多次
     3. 最弱优先
        1. 将生效范围内的目标生命排序，并优先选择生命低的目标
     4. 最强优先
        1. 将生效范围内的目标生命排序，并优先选择生命高的目标
     5. 最近优先
        1. 优先选择离自己最近的目标
     6. 最远优先
        1. 优先选择离自己最远的目标

1. 技能的触发
   1. 用户触发
      * 1. 即必须由用户通过UI进行技能释放的触发方式



* 1. 自动触发
     + 1. 即技能无冷却时即可自动进行技能释放的一种触发方式



* 1. 事件触发
     + 1. 即满足特定事件时即可自动释放技能的触发方式，分为下列几种
          1. 角色进场时触发
          2. 角色死亡时触发
          3. 角色使用主动技能时触发
          4. 角色受到攻击时触发
          5. 角色受到伤害时触发

1. 施法类型
   * + 1. 决定技能何时生效
     1. 普通
        1. 施法后立即生效
        2. 可通过表控制施法所需的时间
     2. 引导
        1. 施法后在一定时间内以一定的时间间隔多次生效
           1. 例如，暴风雪释放后每隔**1**秒对敌方角色造成100点伤害，共释放**6**次
        2. 可通过表控制生效间隔与生效次数
     3. 蓄力
        1. 技能释放后进入蓄力阶段
        2. 技能的攻击力随蓄力时间的增长而提高
        3. 蓄力时角色不能移动与攻击
        4. 此时需再次点击释放技能才会生效
        5. 每个技能均有最大蓄力时间
        6. 若最大蓄力时间已满，则技能自动释放
2. 技能生效判定
   1. 是否免疫
      * 1. 若目标携带物理免疫buff则物理伤害类技能无法生效
        2. 若目标携带法术免疫buff则法术伤害类技能无法生效
        3. 若目标携带治疗免疫buff则目标无法被治疗
   2. 是否命中
      * 1. 命中率=（90+攻方等级-防方等级-防方闪避）\*1%
   3. 是否暴击
      * 1. 暴击率=（攻方等级-防方等级+10+暴击率调整指数）\*1%
        2. 最大暴击率为80%
        3. 最小暴击率为1%
        4. 只有攻击类技能才有暴击
   4. 流程图



1. 效果结算
   * + 1. 根据伤害类型、技能效果类型与技能生效类型进行效果结算
   1. 伤害公式
   2. 伤害类型
      1. 魔法
         1. 基础魔法伤害=己方攻击-敌方魔法防御
            1. 最小伤害为1
      2. 物理
         1. 基础物理伤害=己方攻击-敌方物理防御
            1. 最小伤害为1
      3. 无属性
         * 1. 无视防御，只要命中受到伤害
   3. 技能效果类型
      1. 攻击
         1. 普通伤害=基础伤害+基础伤害\*技能给与的伤害加成比例+技能给与的伤害加成实数
         2. 暴击伤害=普通伤害\*2
      2. 蓄力攻击
         1. 普通伤害=基础伤害\*（起始伤害百分比+蓄力时间\*每秒伤害加成百分比+起始加成实数+蓄力时间\*每秒加成实数）
         2. 暴击伤害=普通伤害\*2
      3. 溅射攻击
         1. 普通伤害
            1. 主目标伤害=基础伤害\*主目标伤害加成百分比+主目标加成实数
            2. 副目标伤害=主目标伤害\*副目标衰减指数
         2. 暴击伤害=普通伤害\*2
      4. 治疗
         1. 基础治疗量=角色等级\*等级加成指数
         2. 实际治疗量=基础治疗量+基础治疗量\*治疗量加成百分比+治疗量加成实数
      5. 能量恢复
         1. 为主角恢复的能量值=技能给与的能量恢复实数
      6. 吸取生命
         1. 对敌方角色造成的伤害=目标现有生命值\*技能给与的生命吸取比例
         2. 对自身的治疗量=对敌方角色造成的伤害+技能给与的生命加成实数
      7. 夺取能量
         1. 夺取能量的概念
            1. 使用夺取能量的技能可抢夺敌方在战斗过程中掉落但未拾取的能量豆
         2. 每释放一次技能抢一颗能量豆
   4. 是否产生buff
      * 1. 由表控制是否产生buff
        2. 可填表控制buff的触发几率
   5. 是否产生冷却
      * 1. 只有被动技能会产生冷却状态