技能策划文档

# 简介

1.技能分为种族技能和修炼技能。

2.每个种族有5种攻击技能、1种防御技能。

3.修炼是通用技能，所有种族都能学习。

# 人族攻击技能

## 单体物理攻击

|  |  |
| --- | --- |
| 技能描述 | 连续攻击对方3次，使用后需休息一回合，休息时不能使用战斗指令，也不会受封类法术影响；物理法术防御降低为正常状态的80%；防御技能不受影响。 |
| 增加属性 | 1. 增加伤害，每学习一级增加2.5+0.014\*技能等级点伤害，第一级额外增加20点伤害。  2.增加命中， 每学习一级增加1.01+0.02\*技能等级点命中。  例：累计计算公式2.5\*技能等级+0.014\*（技能等级^2+技能等级）/2 |
| 消耗 | 无 |
| 效果 |  |
| 人数 | 1 |
| 计算公式 | 第一次攻击：  减少血量=（（5D等级+命中/3+伤害+1D(力量0~5%)）\*70%-（对象防御+对象技能防御））\*暴击  第二次攻击：  减少血量=（（5D等级+命中/3+伤害+1D(力量0~5%)）\*80%-（对象防御+对象技能防御））\*暴击  第三次攻击：  减少血量=（（5D等级+命中/3+伤害+1D(力量0~5%)）\*100%-（对象防御+对象技能防御））\*暴击 |
| 持续回合 | 攻击1回合、休息1回合。 |
| 命中几率 | 触发后命中几率100% |

## 物攻控

|  |  |
| --- | --- |
| 技能描述 | 令对手一定回合无法使用物理攻击，并减少物理防御力 |
| 增加属性 | 无 |
| 消耗 | 60点魔法 |
| 效果 | 1.有效回合内减少20%物理防御  2.有效回合内不能使用物理攻击 |
| 人数 | 1 |
| 计算公式 |  |
| 持续回合 | (技能等级-对手等级)/10+技能等级/50+2，最高4回合 |
| 命中几率 | （技能等级-对手等级）\*2%+1d(5%~80%） |

## 法攻控

|  |  |
| --- | --- |
| 技能描述 | 令对手一定回合无法使用法术攻击，并减少法术防御力 |
| 增加属性 | 无 |
| 消耗 | 60点魔法 |
| 效果 | 1. 有效回合内减30%法术防御。  2.有效回合内不能使用法术攻击。 |
| 人数 | 1 |
| 计算公式 |  |
| 持续回合 | (技能等级-对手等级)/10+技能等级/50+2，最高4回合 |
| 命中几率 | （技能等级-对手等级）\*2%+1d(5%~80%） |

## 加蓝

|  |  |
| --- | --- |
| 技能描述 | 一定回合内补充自己和队友的魔法，血量小于50无法使用此技能。 |
| 增加属性 | 增加灵力，每升一级增加0.5+0.009\*技能等级点灵力 |
| 消耗 | 30点血 |
| 效果 | 增加魔法值 |
| 人数 | 1 |
| 计算公式 | 技能等级/2+10 |
| 持续回合 | (技能等级-对象等级)/5+技能等级/50，最高10回合 |
| 命中几率 | 100% |

## 单加血

|  |  |
| --- | --- |
| 技能描述 | 使用后可以恢复自身和队友的气血 |
| 增加属性 | 增加躲避，每升一级增加2.01+0.02\*技能等级点躲避 |
| 消耗 | 50点魔法 |
| 效果 |  |
| 人数 | 1 |
| 计算公式 | （技能等级\*4.5+（命中/3+伤害）\*2/3+灵力\*2/3）\*暴击 |
| 持续回合 | 1 |
| 命中几率 | 100% |

# 人族防御技能

## 反击

|  |  |
| --- | --- |
| 技能描述 | 受到物理攻击时有一定的几率自动反击，反击的伤害与正常攻击相同，人物死亡后无法生效。 |
| 增加属性 | 增加防御，每升一级增加1+0.014\*技能等级点防御。 |
| 消耗 | 无 |
| 效果 |  |
| 人数 | 1 |
| 计算公式 |  |
| 持续回合 |  |
| 命中几率 | 与普通攻击命中几率相同 |

# 仙族攻击技能

## 单体法术攻击

|  |  |
| --- | --- |
| 技能描述 | 施展法术攻击对方单人 |
| 增加属性 | 每升一级增加2.01+0.02\*技能等级点伤害，第一级额外增加25点。 |
| 消耗 | 30点魔法 |
| 效果 |  |
| 人数 |  |
| 计算公式 | （技能等级\*2.5+（1d（灵力95%~105%）-对手灵力）+伤害\*30%）\*暴击。 |
| 持续回合 |  |
| 命中几率 | 100% |

## 群体法术攻击

|  |  |
| --- | --- |
| 技能描述 | 施展法术攻击对方，技能达到一定等级后可攻击多人 |
| 增加属性 | 每升一级增加0.5+0.009\*技能等级点灵力。 |
| 消耗 | 攻击对象数量\*20点魔法 |
| 效果 |  |
| 人数 | 每增加25级增加1个攻击对象。 |
| 计算公式 | （技能等级\*2.0+（1d（灵力95%~105%）-对手灵力）+伤害\*30%）\*（1-(攻击人数-1）/20）\*暴击。 |
| 持续回合 |  |
| 命中几率 | 100% |

## 虚弱

|  |  |
| --- | --- |
| 技能描述 | 施展法术攻击对方，每回合减少对手气血。 |
| 增加属性 |  |
| 消耗 | 50点魔法 |
| 效果 | 1.击中目标后在有效回合内降低目标30%的物理伤害和法术伤害。  2. 减血：技能等级+25 |
| 人数 |  |
| 计算公式 |  |
| 持续回合 | (技能等级-对手等级)/10+技能等级/50+2，最高4回合 |
| 命中几率 | （技能等级-对手等级）\*2%+1d(20%~80%） |

## 群加血

|  |  |
| --- | --- |
| 技能描述 | 使用后可以恢复多人的气血 |
| 增加属性 |  |
| 消耗 | 100点魔法 |
| 效果 |  |
| 人数 | 每30级增加一人,第一级1人. |
| 计算公式 | （技能等级\*3+（命中/3+伤害）\*1/3+灵力\*1/3）\*(1-(人数-1)/20)\*暴击 |
| 持续回合 | 1 |
| 命中几率 | 100% |

## 群加伤害

|  |  |
| --- | --- |
| 技能描述 | 战斗中临时提高自己或队友的伤害力，技能等级较高后可作用于多人。 |
| 增加属性 | 增加躲避：每升一级增加2.01+0.02\*技能等级 |
| 消耗 | 每加1人消耗30点魔法。 |
| 效果 | 增加技能等级/4点伤害 |
| 人数 | 每30级增加1人，第一级1人 |
| 计算公式 |  |
| 持续回合 | (技能等级-对手等级)/10+技能等级/50+2，最高4回合 |
| 命中几率 | 100% |

# 仙族防御技能

## 招架

|  |  |
| --- | --- |
| 技能描述 | 受到攻击后有一定的几率降低所受伤害。 |
| 增加属性 | 增加防御：每升一级增加1+0.014\*技能等级点防御。 |
| 消耗 |  |
| 效果 | 物理攻击降低30%，法术攻击降低50% |
| 人数 |  |
| 计算公式 |  |
| 持续回合 |  |
| 命中几率 |  |

# 魔族攻击技能

## 单体攻击

|  |  |
| --- | --- |
| 技能描述 | 以高于平时的伤害力攻击对方单人 |
| 增加属性 | 增加伤害：每升一级增加2.02+0.01\*技能等级点伤害。 |
| 消耗 | 30点魔法 |
| 效果 | 增加5%的攻击力，忽视对手30%防御力。 |
| 人数 | 1 |
| 计算公式 | （（5D等级+命中/3+伤害+1D(力量0~5%)）\*105%-（对象防御+对象技能防御）\*70%）\*暴击 |
| 持续回合 | 1 |
| 命中几率 | 100% |

## 群体攻击

|  |  |
| --- | --- |
| 技能描述 | 攻击对方多人，使用后需要休息1回合 |
| 增加属性 |  |
| 消耗 | 每攻击一人消耗30点魔法。 |
| 效果 | 增加5%的攻击力。 |
| 人数 | 第一级攻击1人，每升30级增加1人。 |
| 计算公式 | （（5D等级+命中/3+伤害+1D(力量0~5%)）\*105%-（对象防御+对象技能防御））\*暴击 |
| 持续回合 | 攻击1回合，休息1回合 |
| 命中几率 | 100% |

## 解除控

|  |  |
| --- | --- |
| 技能描述 | 可以解除物攻控、法功控、虚弱的技能效果。 |
| 增加属性 | 增加躲避：每升一级增加2.01+0.02\*技能等级点躲避 |
| 消耗 | 50点魔法 |
| 效果 |  |
| 人数 |  |
| 计算公式 |  |
| 持续回合 |  |
| 命中几率 | （技能等级-对手等级）\*2%+1d(50%~80%） |

## 复活

|  |  |
| --- | --- |
| 技能描述 | 使用后可以复活已经死亡的队友 |
| 增加属性 |  |
| 消耗 | 150点魔法 |
| 效果 | 复活并回复血量 |
| 人数 |  |
| 计算公式 | （技能等级\*3+（命中/3+伤害）\*1/6+灵力\*1/6） |
| 持续回合 |  |
| 命中几率 |  |

## 群加灵

|  |  |
| --- | --- |
| 技能描述 | 战斗中临时提高自己或队友的灵力，技能等级较高后可作用于多人。 |
| 增加属性 | 增加灵力：每升一级增加0.5+0.009\*技能等级 |
| 消耗 | 每加1人消耗30点魔法。 |
| 效果 | 增加技能等级/4点灵力 |
| 人数 | 每30级增加1人，第一级1人 |
| 计算公式 |  |
| 持续回合 | (技能等级-对手等级)/10+技能等级/50+2，最高4回合 |
| 命中几率 | 100% |

# 魔族防御技能

## 反震

|  |  |
| --- | --- |
| 技能描述 | 受到物理攻击时有一定的几率造成反震，反震的伤害与受到的攻击伤害相同，人物死亡后无法生效。 |
| 增加属性 | 增加防御：每升一级增加1+0.014\*技能等级点防御。 |
| 消耗 |  |
| 效果 | 自身受到伤害的100%反震给对手。 |
| 人数 |  |
| 计算公式 |  |
| 持续回合 |  |
| 命中几率 |  |