# 目标选择策略

* 普通目标

数值:1

* 我方全体

数值：2

* 目标全体

数值:3

* 目标所在行

数值:4

* 目标所在列

数值:5

* 目标列最后一个人

数值:6

* 后排全体目标

数值：7

* 目标随机一人

数值：8

* 自身

数值：9

* 目标及其周围的人

数值：10

* 随机一人及其周围的人

数值：11

* 目标生命最低的人

数值：12

* 目标生命最高的人

数值：13

* 优先女性角色

数值：14

# 技能效果说明

效果配置由关键字和参数组成，关键字和参数以及参数间都用#分割。

* 执行伤害

关键字: 执行伤害

参数:

1、目标选择策略, int 类型

2、伤害万分比, int 类型

3、伤害加成值,int 类型

* 执行伤害并加状态

关键字: 执行伤害并加状态

参数：

1、目标选择策略, int 类型

2、伤害万分比, int 类型

3、伤害加成值,int 类型

4、状态ID

5、状态概率(可选，不填写则默认为10000)

* 执行伤害并吸血

关键字: 执行伤害并吸血

参数：

1、目标选择策略, int 类型

2、伤害万分比, int 类型

3、伤害加成值,int 类型

4、吸血万份比

* 暴击执行伤害

关键字: 暴击执行伤害

参数:

本次伤害必定暴击

1、目标选择策略, int 类型

2、伤害万分比, int 类型

3、伤害加成值,int 类型

* 多重伤害

关键字: 多重伤害

参数：

1、目标选择策略, int 类型

2、伤害万分比, int 类型

3、伤害加成值,int 类型

4、伤害次数

* 添加状态

关键字: 添加状态

参数：

1、目标选择策略，int类型

2、状态ID,int 类型

3、几率(可选字段,万份比),int 类型

* 按类型随机删除Buff

关键字: 按类型随机删除Buff

参数：

1、目标选择策略, int 类型

2、状态类型

* 低血多倍伤害

关键字: 低血多倍伤害

参数:

1、目标选择策略, int 类型

2、伤害万分比, int 类型

3、伤害加成值,int 类型

4、目标HP条件万份比, int 类型

5、伤害额外加成万份比, int 类型

* 女性多倍伤害

关键字: 女性多倍伤害

参数:

1、目标选择策略, int 类型

2、伤害万分比, int 类型

3、伤害加成值,int 类型

4、女性角色被伤害增加万份比, int类型

* 执行伤害并给女性添加状态

关键字: 执行伤害并给女性添加状态

参数：

1、目标选择策略, int 类型

2、伤害万分比, int 类型

3、伤害加成值,int 类型

4、状态ID

5、状态概率(可选，不填写则默认为10000)

* 低血条件死亡

关键字：低血条件死亡

参数:

1、目标选择策略,int 类型

2、HP万份比条件，int类型

3、死亡概率, int 类型

* 反弹伤害

关键字: 反弹伤害

参数：

1、反弹伤害万份比, int 类型

* 连杀

关键字:连杀

* 复活

关键字:复活

参数:

1、复活次数限制

* 按自身参考属性改变属性

关键字：按自身参考属性改变属性

参数:

1、目标选择策略

2、要修改的属性名字,string 类型，参考EntityProperty.csv

3、属性加成万份比,int 类型

4、属性加成数值，int类型

5、参考属性名字,stirng 类型，参考EntityProperty.csv

具体计算方法:目标属性 + = 施法者的参考属性\* (加成万份比/10000) + 加成值. 这里参考属性取自施法者。状态的施法者为状态添加者。

* 改变属性

关键字: 改变属性

参数:

1、目标选择策略，int类型

2、要修改的属性名字,string类型，参考EntityProperty.csv

3、属性万份比,int 类型

4、属性加成数值，int类型

5、目标属性值下限

6、目标属性值上限

* 按参考属性改变属性

关键字: 按参考属性改变属性

参数：

1、目标选择策略

2、要修改的属性名字,string 类型，参考EntityProperty.csv

3、属性加成万份比,int 类型

4、属性加成数值，int类型

5、参考属性名字,stirng 类型，参考EntityProperty.csv

具体计算方法:目标属性 + = 参考属性\* (加成万份比/10000) + 加成值.

所有属性都取目标身上的数值

* 状态增强

参数:

1、技能ID

2、BUffID

3、增强概率(万分比)

* 属性增强

参数：

1、技能ID

2、要修改的目标属性ID

3、增强数值

4、增强万份比(可选)

* 团队伤害

参数:

1、目标选择策略

2、伤害/治疗万份比

3、伤害/治疗额外值

按照团队战力计算伤害/治疗，战力\*万份比+额外数值 > 0则为治疗，<0则为伤害

* 条件效果

参数:

1、条件名字，目前可用的如下:

暴击、攻击、闪避、抵挡、死亡、间隔回合、击杀、任何人死亡、开始战斗

间隔回合:

参数： 间隔回合数

2、条件触发后执行的效果字符串

* 免疫状态类型

参数:

1、状态类型列表,用#分开

* 回光返照

参数:

1、恢复HP

当被击杀时，恢复的血量

2、触发的效果字符串

* 损失HP增强属性

参数:

1、增强属性名

2、增强参数

* 七星灯

参数:

1、七星灯状态ID

2、七星灯状态消失时执行的效果字符串