逐舟歌人符文技能buff配置文档表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 修改人 | 修改日期 | 修改内容 |
| 素素乌拉拉 | 2021/4/01 | 创建文档 |
| 素素乌拉拉 | 2021/4/07 | 增加buff配置表头 |

一、设计目的

完善技能配置表的框架构建，完成游戏的技能编辑系统

二、详细设计

1、已有技能配置总结：

(1) 攻击中即使结算的buff：

<1> 施加buff的buff (群体/单体)

<2> 直接造成伤害的buff (群体/单体)

<3> 直接堆叠护盾的buff (基于最大生命值or基本攻击力)

<4> 直接恢复生命值的buff (基于最大生命值or基本攻击力)

<5> 堆叠易伤buff 受击-1

<6> 增加进攻回合数的buff

<7> 惊雷特殊群体伤害

<8> 攻击后虚弱层数-1 攻击-1

(2) 受击结算的buff

<1> 太乙被动buff

<2> 磐岩免伤buff

<3> 易伤buff层数-1

<4> 荆棘buff

(3) 回合开始时结算的buff

<1> 烈焰buff

<2> 灵木束缚buff

<3> 烈焰buff层数-1

<4> 灵木buff层数-1

<5> 冰冻buff

<6> 冰冻buff层数-1

三、逻辑流程图

以战斗中的1个回合为例：

玩家身上持有buff：太乙被动、磐岩免伤buff，荆棘buff，50点护盾值，虚弱2回合。血量无限，攻击力100点。

怪物身上持有buff：易伤2回合，2层烈焰buff，2层冰冻buff，2层灵木buff。剩余1回合进攻。血量无限，攻击力100点。

1. 玩家释放惊雷进攻球，对怪物进行攻击
   1. 判定玩家buff状态是否持有虚弱buff，有则×虚弱系数
   2. 判定受击小怪是否持有易伤buff，有则×易伤系数
   3. 判定受击小怪的回合数，×技能百分比
   4. 造成伤害，播放特效，自身虚弱层数-1，若为0，状态消失。怪物身上易伤层数-1，若为0，状态消失。
   5. 攻击结束，怪物进攻回合数-1，若为0，怪物进入回合开始阶段。准备开始攻击。
2. 怪物的回合开始阶段
   1. 判定自身是否存在烈焰buff，冰冻buff和灵木buff，若触发，则造成相应效果，并且对应的buff层数-1。若触发伤害导致怪物死亡，则怪物回合直接结束，没有技能释放。
3. 怪物的攻击阶段，对玩家发动了一次普通攻击
   1. 判定玩家身上是否存在荆棘效果，若有，则怪物受到怪物攻击力×荆棘系数，若怪物死亡，则怪物回合直接结束。
   2. 判定玩家身上是否存在磐岩减伤效果，若有，则该次伤害 × （ 1-磐岩免伤百分比系数 ）
   3. 此时攻击对玩家造成伤害，造成最终伤害-护盾值点伤害。
   4. 怪物技能释放完毕，进攻回合数恢复至初始值。
   5. 玩家受到伤害后，判定玩家身上是否存在太乙buff，有则在使怪物进攻剩余回合数+1。
4. 至此，一个完整的进攻过程结算完毕。

四、buff表建立

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 变量表头 | 变量名称 | 数据类型 | 描述 |
| Buff名称 | BuffID | INT | 标识buff的唯一id |
| Buff描述 | BuffDescription | STRING | Buff描述，程序不读 |
| Buff图标 | BuffIcon | STRING | Buff图标 |
| Buff类型 | BuffType | INT | Buff类型，后面单独总结成一个表 |
| Buff初始层数 | BuffStartIndex | INT | 初始叠加层数 |
| Buff消散规则 | BuffDestroy | INT | Buff消失的规则 |
| Buff参数1 | BuffIndex1 | INT | 参数1 |
| Buff参数2 | BuffIndex2 | INT | 参数2 |
| Buff参数3 | BuffIndex3 | INT | 参数3 |
| Buff参数4 | BuffIndex4 | INT | 参数4 |
| Buff参数5 | BuffIndex5 | INT | 参数5 |