# 自动战斗

# 基础规则

1. 自动锁定

* 开启自动战斗后，玩家所处一屏范围内有怪物的情况下，自动锁定就近的怪物进行攻击；
* 玩家所处一屏范围内有BOSS和小怪的情况下，锁定距离最近的BOSS或小怪
* 一屏范围内没有任何怪物的情况下开启自动巡怪；

1. 自动攻击

* 自动释放技能对已锁定的怪物、BOSS；
* 自动攻击状态下各职业释放技能：
* 战士自动攻击技能：战士剑术、刺杀、半月、野蛮冲撞、烈火；
* 法师自动攻击技能：火球、魔法盾、雷电术、冰咆哮、抗拒火环；
* 道士自动攻击技能：幽灵盾、神兽召唤、灵魂火符、施毒术、回春术；
* 技能释放顺序和判定条件
* 战士技能释放顺序：刺杀--半月--野蛮冲撞--烈火
* 法师技能释放顺序：魔法盾——雷电术--冰咆哮--抗拒火环
* 道士技能释放顺序：神圣战甲——神兽召唤——群毒——火符——回春术
* 魔法盾、神圣战甲、神兽召唤属于持续性技能，技能失效后（没有魔法盾、没有幽灵盾、没有神兽或神兽死亡都判定为技能失效）默认自动释放；
* 魔法盾只有在法师受到伤害时才会释放，盾被打破后，如果没有继续受到攻击则释放，受到攻击自动释放
* 神兽召唤切换地图会消失，道士立即重新召唤
* 回春术：
* 当玩家有角色受伤时，道士停止攻击，释放回春术给受伤的角色，回春术属于持续性技能，当技能失效，默认自动释放
* 当有两个角色受伤时，回春术释放给当前被怪物攻击的角色
* 除了剑术与火球、火符外，其余技能都存在冷却时间，切换地图技能冷却时间重置技能冷却时间结束后，自动释放技能

1. 自动巡怪

* 自动寻找当前一屏范围内的怪物进行攻击；
* 如果一屏范围内没有怪物，自动寻找当前地图内可攻击怪物；

# 自动拾取

* 自动拾取功能默认开启
* 自动拾取包括：装备、金币、材料、道具；
* 拥有物品归属权之后，拾取物品优先级：优先拾取最近的物品