**效果公式规则**

**蓝金敏**

**口过期 口新加**

**对应`tb\_skill\_effect`表中的formula字段。**

* **目标**

**攻击方 actor（自身）**

**防守方 enemy（对方）**

* **变量（延续性效果）适用于buff 与 debuff**

**血量 chaCurrentHp**

**能量 chaCurrentPower**

**总血量 chaTotalHp**

**总能量 chaTotalPower**

**对象类型 figureType**

**物理攻击 physicalAttack**

**魔法攻击 magicAttack**

**角色的物理防御 physicalDefense**

**魔法防御 magicDefense**

**速度 speed**

**反击 squelch**

**破甲 ignore**

**命中 hitRate(以100为基数)**

**暴击 critRate(以100为基数)**

**闪避 dodgeRate(以100为基数)**

**反弹 rebound(按加成算 初始为0)**

**可释放魔法技能 canDoMagicSkill（正常为1）**

**可释放物理技能 canDoPhysicalSkill（正常为1）**

**可进行普通攻击 canDoOrdSkill（正常为1）**

**可否被治疗 canBeTreat（正常为1）**

**可否被攻击 canBeAttacked（正常为1）**

**可否死亡 canDied（是否能死亡 正常为1）**

**被攻击的技能ID skillIDByAttack (普通攻击为 0 )**

**反伤比例 reactionAddition（浮点数，初始为0）**

**等级 chaLevel**

* **变量（即使性效果）适用于技能与Dot、Hot**

**Buff层叠数 stack**

**攻击 attack**

**防御 defense**

**伤害或治疗 damage**

* **效果示例**

**多个效果用“；”分隔，所有标点符号为半角符号。**

* + - **技能效果**

**1.技能最终攻击力为基础攻击的2倍 加 100：**

**attack = attack\*2 + 100**

**2.技能治疗血量300点**

**damage = +300**

**3.技能无视防御**

**defense = 0**

**4.技能对无视20%防御，且最终攻击为基础攻击的1.3倍**

**defense = defense \* (1-0.2); attack = attack\*1.3**

**5 .damage = damage \*1.2**

* **buff效果**

**1.buff提升附带者物理攻击0.2**

**actor['physicalAttack'] = actor['physicalAttack'] \* 1.2**

**2. buff反弹伤害%20**

**actor[' rebound '] = actor[' rebound '] + 0.2**