**The King Of The** **巴适游戏BETA11版本策划文案Army**

**――技能大纲**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **制作人** | **内容** | **日期** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 0.1 | 王忆飞 | 起草 | 2012/10/21 |
| 0.2 | 王忆飞 | 修改技能来源 | 2012/10/22 |

**1.0**

**王忆飞**

**2012-10-22**

目录

[目录 2](#_Toc338709601)

[一、 概述 3](#_Toc338709602)

[1.1用户情景 3](#_Toc338709603)

[1.2名词解释 3](#_Toc338709604)

[二、 规则 3](#_Toc338709605)

[2.1技能触发条件 3](#_Toc338709606)

[2.2技能属性 3](#_Toc338709607)

[2.2.1技能名 3](#_Toc338709608)

[2.2.2 适合兵种 4](#_Toc338709609)

[2.2.3技能额外攻击力 4](#_Toc338709610)

[2.2.4冷却时间 4](#_Toc338709611)

[2.2.5攻击范围 4](#_Toc338709612)

[2.2.6效果范围 4](#_Toc338709613)

[三、 扩展 4](#_Toc338709614)

# 概述

## 1.1用户情景

说明规则

1. 每个武将有3-5个技能。
2. 玩家可以升级武将使武将激活技能。
3. 玩家可以与武将培养感情，学习武将已经激活的技能。
4. 玩家最多可学5个技能，按照等级开放技能位。
5. 玩家已经学习的技能可以花费金币遗忘。

## 1.2名词解释

说明规则

待补充

# 规则

## 2.1技能触发条件

说明规则

1. 玩家每学习一个技能，就多8%的技能触发概率。
2. 技能有一个基础触发概率，关联攻防双方的智力与武力。
3. 两个部队碰撞后产生攻击，首先进行技能释放的总概率判断。
4. 若技能判断为释放，则继续在玩家已冷却的技能中选择一个释放。
5. 若技能判断为不释放或者玩家所有技能都在冷却中，则进行普通攻击。

## 2.2技能属性

说明规则

技能属性具有技能名，适合兵种，技能额外攻击力，冷却时间，攻击范围，效果范围，技能品质，技能描述这几个字段。

### 2.2.1技能名

说明规则

1. 最大6个字。

### 2.2.2 适合兵种

说明规则

1. 只有配置中的士兵可以使用的技能。
2. 数据类型应为字符串。
3. 一个技能与适合兵种的关系是一对一或者一对多。
4. 某些技能支持全兵种。

### 2.2.3技能额外攻击力

说明规则

1. 作为技能的攻击力存在的数值。
2. 作用参见伤害统计公式。

### 2.2.4冷却时间

说明规则

1. 冷却时间的单位建议使用一次攻击的时间，也就是虚拟出的回合。
2. 冷却时间中配的值，即是冷却回合数。
3. 冷却中的技能无法释放。

### 2.2.5攻击范围

说明规则

1. 技能的攻击范围，区别于效果范围，攻击范围指的是打到的范围，而效果范围是以释放点为基准，规则内的范围都产生技能效果的定义。
2. DEMO阶段的攻击范围与兵种的攻击范围保持相同。

### 2.2.6效果范围

说明规则

1. 参见攻击范围定义。
2. 需要字符串定义配置。

# 扩展

说明规则

1. 后期一定会加入大量的效果范围模型与攻击范围模型
2. 后期一定会增加技能的类型。