**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 |

**1.0**

**王忆飞**

**2012-10-21**

目录

[目录 2](#_Toc338599154)

[一、 概述 3](#_Toc338599155)

[1.1用户情景 3](#_Toc338599156)

[1.2名词解释 3](#_Toc338599157)

[二、 规则 3](#_Toc338599158)

[2.1技能触发条件 3](#_Toc338599159)

[2.2技能属性 3](#_Toc338599160)

[2.2.1技能名 3](#_Toc338599161)

[2.2.2 适合兵种 4](#_Toc338599162)

[2.2.3技能额外攻击力 4](#_Toc338599163)

[2.2.4冷却时间 4](#_Toc338599164)

[2.2.5攻击范围 4](#_Toc338599165)

[2.2.6效果范围 4](#_Toc338599166)

[三、 扩展 4](#_Toc338599167)

# 概述

## 1.1用户情景

说明规则

1. 玩家可以通过猎魂系统（类似猎命系统）获得武魂（类似命格）。
2. 一个武魂就是一个技能，武魂可以装备在武将或者玩家自己身上，使其获得技能使用权。
3. 技能可以通过武魂升级而升级，获得更好的技能效果。（类似神仙道命格升级）
4. 根据玩家或武将等级的成长，能够装备的技能数量会增加。
5. 装备的技能越多，技能触发的概率越大。

## 1.2名词解释

说明规则

猎魂系统：神仙道的猎命。

武魂：命格。

# 规则

## 2.1技能触发条件

说明规则

1. 玩家每装备一个技能，就多5%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。
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，技能范围，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。