技能实现逻辑

# 文档说明

# 设计目的

设计一个简单的技能系统拥有一定的技能搭配。

将随机性放置到宝石消除的玩法之中。

# 开发需求

## 技能基本规则

**技能回合**：技能持续效果的回合计算方法

* 我方回合：我方施展一个完整技能算一回合
* 敌方回合：敌方施展一个完整技能算一回合
* 基本回合：我方施展or敌方施展一次完整技能算一回合

**基础效果**：技能所能造成的最基本的效果，这个效果会根据伤害结算规则受到玩家属性影响

**附加效果**：技能所能造成的附加效果，这个效果受到玩家属性影响的规则比较特殊将在效果中详细描述

**单体技能**：对单一角色生效的技能，有详细的技能目标选择逻辑（待增加）

* 随机一方单体：随机选择一方中的任意存活角色

**全体技能**：对一方全体角色生效的技能，技能目标选择逻辑为一方全体角色存活角色

## 技能效果

### 单体攻击力：

对敌方单人角色造成生命值损失，属于基础效果

**书写规则**： 造成X%的角色技能攻击力附加Y的攻击力

其中X,Y为变量，由策划根据不同技能进行配置

### 单体治疗

对友方单人角色造成生命值回复，属于基础效果

**书写规则**：造成X%的角色技能攻击力附加Y的生命值回复

其中X,Y为变量，由策划根据不同技能进行配置

### 单体技能防御力下降

对敌方单人角色造成技能防御力下降，属于基础效果

**书写规则**：造成X%的技能防御力下降

其中X为变量，效果最多将技能防御力降低为零

**雷同效果**：

单体技能防御力上升

单体技能攻击力下降

单体技能攻击力上升

单体绝技防御力下降

单体绝技防御力上升

单体绝技攻击力下降

单体绝技攻击力上升

### 单体中毒效果

对敌方单体角色造成回合持续伤害效果，属于附加效果

**书写规则**：每基础回合造成X的毒性伤害

其中X为变量，由策划进行配置

**特殊规则**：中毒效果所造成的伤害不完全计算敌方角色的技能防御力以及绝技防御力

* 普通技能的中毒效果最终伤害 = X – **FDEF(**最终技能防御力)\*0.1**\*( 1 – DRR**减伤率**+ ADR**额外伤害率**)**
* 绝技技能的中毒效果最终伤害 = X – **FMDEF(**最终绝技防御力)\*0.1 **\*( 1 – DRR**减伤率**+ ADR**额外伤害率**)**
* 伤害最小值为1，数值将向上取整
* 中毒效果计算伤害加深，以及减伤效果

### 神圣伤害

对敌方角色造成伤害，不计算敌方角色的防御力，属于附加效果

**书写规则**：对敌方角色造成X点的神圣伤害

其中X为变量，由策划进行配置

**特殊规则**：神圣伤害不计算敌方技能防御力，敌方绝技防御力，敌方伤害减免，我方伤害增益

### 吸血效果

将对敌方角色造成的伤害值折算成我方角色的生命回复值，属于附加效果

**书写规则**：可吸取造成伤害的X%

其中X为变量，由策划进行配置

**特殊规则**：吸血效果只计算基础效果，不计算附加效果所造成的伤害

### 反伤效果

敌方角色对我方造成伤害后，立刻反馈X%的伤害值，属于附加效果

**书写规则**：反射收到伤害的X%

其中X为变量，有策划进行配置

**特殊规则**：反伤效果只计算基础效果，不计算附加效果所造成的伤害

### 伤害加深效果

角色所受到的伤害值提升X%，属于附加效果

**书写规则**：使对方角色收到伤害效果提升X%

其中X为变量，有策划进行配置

**特殊规则**：伤害加深效果只加深基础效果，结算公式请参考战场结算公式

**雷同效果**：

伤害减少效果

### 技能反弹

将角色收到的技能的全部效果全部反弹给对方

**书写规则**：将技能效果反弹给对方

**特殊规则**：技能反弹不能反弹对方技能反弹的效果

### 伤害反弹

将角色受到的伤害全部反弹给对方

**书写规则**：反弹受到的技能伤害

**特殊规则**：伤害反弹不会反弹Debuff，所以不会反弹中毒效果所带来的伤害

反弹伤害，反弹全额伤害，只受减伤效果影响

### 异常状态消除

驱除角色的Debuff

**书写规则**：驱除角色的全部Debuff

### 增益状态消除

驱除角色的buff

**书写规则**：驱除角色buff

**特殊规则**：只有战场内产生的buff才会被驱除，在战场外带入战场内的Buff不会被驱除

### 异常状态免疫

角色不受异常状态的影响

**书写规则**：角色免疫所有异常状态或则部分异常状态

## 技能结算逻辑

