

技能设定

一、主角技能

注：主角能获得的所有技能都可以叠加使用。

1、形态变化技能

- a) 双重射击：向前同时（并排居中）射出 2 只箭矢。
- b) 连续射击：向前先后射出 2 只箭矢。
- c) 伞形射击：向前两侧（伞形夹角 45° ）同时射出 2 只箭矢。
- d) 反向射击：背后同时射出 1 只箭矢。
- e) 侧面射击：左右两侧（与正前方垂直 90° ）同时各射出一只箭矢。
- f) 穿透：箭矢遇到敌人后不再消失，会继续飞行。

2、数值变化技能

- a) 攻击 1：提升角色 N%的攻击力。
- b) 攻击 2：提升角色 M%的攻击力。
- c) 闪避：提升角色 N%的闪避率。（注：以加法形式增加）
- d) 暴击+爆伤 1：提升角色 N%的暴击率和 X%的暴击伤害。（注：以加法形式增加）
- e) 暴击+爆伤 2：提升角色 M%的暴击率和 Y%的暴击伤害。（注：以加法形式增加）
- f) 攻速提升 1：提升角色 N%的攻击速度。
- g) 攻速提升 2：提升角色 M%的攻击速度。
- h) 生命：提升角色生命上限 N%。
- i) 回复：回复角色生命上限 N%生命值，不会超过上限。

j) 移动：提升角色 N%的移动速度。

3、 debuff 技能：

a) 冰冻：受到攻击的敌人会降低 N%攻击速度和 X%移动速度。

b) 灼烧：受到攻击的敌人会每 0.5 秒减少生命上限 5%的生命值，持续 2 秒。

4、 触发技能：

a) 闪电：受到攻击的敌人会向身旁一定范围内的**所有**敌人发射闪电，减少生命上限 5%的生命值。

b) 嗜血：主角击杀敌人时回复自身生命上限 2%的生命值。

c) 弹射：受到攻击的敌人会向身旁一定范围内的 **1 个**敌人发射 1 只箭矢，造成一次普通伤害。

二、 怪物技能

1、单发：直线移动。

2、抛投型：以抛物线的方式移动，只有落地时会造成伤害。

3、范围覆盖：持续覆盖一定范围的攻击方式，会造成多次伤害。

4、散射：向前方 180°射出众多的子弹。

5、S 型：子弹会以 S 型的移动方式向前进。

6、坠落型：从上方直线坠落到地面。

7、六角形：向身周 360°发射 6 个子弹。

三、技能预警

- 1、直线
- 2、直线范围
- 3、圆形范围

四、其他规则

- 1、debuff 型技能不会叠加但是会刷新持续时间。
- 2、所有技能影响敌方时，两次结算时间为 0.5 秒。
- 3、除非是穿透型技能，否则碰到墙体与对方后都会消失。