**技能设定**

Edition：1.00 作者名：潘晓锋,孔庆恺 2013年10月23日

V1.01更新内容：

1. 更新内容
2. 更新内容

**目录**

[**1** **设计目的** 3](#_Toc370345865)

[**2** **概述** 3](#_Toc370345866)

[**3** **名词解释** 3](#_Toc370345867)

[**4** **数据库** 3](#_Toc370345868)

[**4.1** **skill表** 3](#_Toc370345869)

[**5** **服务端** 4](#_Toc370345870)

[**5.1** **被动技能的加载** 5](#_Toc370345871)

[**5.2** **主动技能的释放概率** 5](#_Toc370345872)

[**5.3** **主动技能的伤害** 5](#_Toc370345873)

[**5.4** **BUFF命中的概率** 5](#_Toc370345874)

[**5.5** **BUFF的覆盖规则** 5](#_Toc370345875)

[**6** **客户端** 6](#_Toc370345876)

1. **设计目的**

对游戏中的技能进行规则设定

1. **概述**

游戏中角色可以对多种目标类型释放技能，技能中并附带伤害和一些简单的BUFF状态

1. **名词解释**

无

1. **数据库**
   1. **skill表**

该表用于存放游戏中所有技能，包括角色技能，宝石技能，召唤兽技能都从这张表中调用。（不同等级的技能通过调用这张表的不同技能id来实现）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号 |
| name | char | 技能名称 |
| description | varchar | 技能描述 |
| skill\_type | int | 技能类型  **=1 主动攻击技能**  在出手阶段，可以造成瞬间伤害效果，并且可以附带持续BUFF效果的技能  **=2 主动恢复技能**  在出手阶段，可以造成恢复效果的技能  **=3 永久属性加成技能**  在战斗数据加载阶段，可以对角色造成永久属性影响，并持续整个战斗的技能  **=4 被动触发技能**  在战斗流程中的特定环节，有可能触发的技能 |
| target\_type | int | 技能目标类型  **敌方目标类型（预留ID 1~10）**  =1 敌方正面单体（正面一排不存在敌人时，打下一排）  =2 敌方随机单体  =3 敌方群体  =4 敌方直线（正面一排不存在敌人时，打下一排）  =5 敌方横排（横排指：第1排：2,6号位 第2排：1,4,8号位  第3排：3,7号位 第4排：5号位）  =6 敌方随机  =7 敌方穿越（直接攻击正面一排最后一个敌人。正面一排不存在敌人时，按正常规则打下一排）  **己方目标类型（预留ID 11~20）**  =11 自己  =12 己方群体  =13 己方随机单体 |
| probability | int | 每次出手，释放该技能的概率（0~100） |
| damage\_type | int | 该技能的伤害类型  =1 物理伤害  =2 魔法伤害  =3 瞬间恢复效果 |
| damage\_percent | int | 该技能造成的攻击力 = 角色攻击力\*伤害百分比 |
| skill\_damage\_formula | varchar | 该技能的伤害公式  当该公式未填写时，技能默认造成百分比伤害  当该公式填写时，按公式的描述进行伤害 |
| buff\_type | int | 技能给目标带来buff效果  **持续性BUFF（预留ID 1~10）**  =1 眩晕效果，令目标在n秒内无法行动  =2 中毒效果，令目标每秒受到一次毒伤害，扣除HP上限的x%，持续n秒  =3 混乱效果，令目标n秒内处于混乱状况，随机攻击场上**任意目标**  =4 令目标HP增加x%，，持续n秒  **永久属性加成BUFF（预留ID 11~20）**  =11攻击增强，令目标的攻击力永久增强x%  =12 攻击减弱，令目标的攻击力永久减弱x%  =13 防御增强，令目标的防御力永久增强x%  =14 防御减弱，令目标的防御力永久减弱x%  =15 HP增强，令目标的HP永久增强x%  =16 HP减弱，令目标的HP永久减弱x%  **被动触发技能BUFF（预留ID 21~30）**  =21 复活效果，令目标死亡后有x%概率复活，恢复30%血量  =22 反击效果，令目标有x%概率发动反击 |
| buff\_probability | int | 技能命中目标后，触发buff效果的概率（0~100） |
| param | int | 该参数为buff\_type技能描述中的x值  根据buff\_type不同，x值的含义也不同 |
| work\_time | int | 技能生效的秒数，即buff\_type技能描述中的n值 |

1. **服务端**
   1. **被动技能的加载**

在战斗开始时，优先加载影响角色属性的被动技能（buff\_type4~7）

如本方全体攻击增强20%，自己防御增强50%，敌方全体攻击下降10%等被动技能

* 1. **主动/反击技能的释放概率**
* 当角色发动攻击时，如果角色身上只拥有1个主动技能，则直接按该概率进行随机。

如果角色身上拥有n（n>1）个主动技能，则每个主动技能的发动概率按1-20%\*(n-1) 进行折扣。折扣后如果概率依然超过100%，则超出100%部分的概率将被忽视（优先考虑角色天生拥有的技能）。

* 当角色被攻击时，如果角色身上只拥有1个反击技能，则直接按该反击技能概率进行反击。如果角色身上拥有n（n>1）个反击技能，则发动概率规则同主动技能。
  1. **技能的分类**

### 5.3.1主动攻击技能

在角色/召唤兽的出手阶段，可以造成瞬间伤害效果，并且可以附带持续BUFF效果的技能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **技能属性** | **对应字段** | **技能说明** |
| 目标类型 | target\_type | 目标类型为skill表target\_type中1~13 |
| 释放概率 | probability | 按所填值进行计算 |
| 伤害类型 | damage\_type | =1 物理伤害 =2 魔法伤害 |
| 伤害效果 | damage\_percent | = 角色攻击力\*伤害百分比 |
| 伤害公式 | skill\_damage\_formula | 自定义伤害公式 |
| BUFF效果 | buff\_type | 可以附带id为 1~3的持续性BUFF |
| BUFF概率 | buff\_probability | 命中该buff的概率 |
| BUFF效果参数 | param | 正常计算 |
| BUFF生效时间 | work\_time | buff生效回合数 |
| BUFF叠加规则 | overlap\_group | 按5.5 BUFF覆盖规则进行覆盖 |

### 5.3.2主动恢复技能

在角色/召唤兽的出手阶段，可以造成瞬间恢复效果，并且可以附带持续BUFF效果的技能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **技能属性** | **对应字段** | **技能说明** |
| 目标类型 | target\_type | 目标类型为skill表target\_type中1~7 |
| 释放概率 | probability | 按所填值进行计算 |
| 伤害类型 | damage\_type | =3 恢复HP效果 |
| 伤害效果 | damage\_percent | = 角色恢复HP\*恢复百分比 |
| 伤害公式 | skill\_damage\_formula | 自定义恢复HP公式 |
| BUFF效果 | buff\_type | 可以附带id为 4的持续性BUFF |
| BUFF概率 | buff\_probability | 命中该buff的概率 |
| BUFF效果参数 | param | 正常计算 |
| BUFF生效时间 | work\_time | buff生效回合数 |
| BUFF覆盖规则 | overlap\_group | 按5.5 BUFF覆盖规则进行覆盖 |

在战斗数据加载阶段，可以对角色造成永久属性影响，并持续整个战斗的技能

### 5.3.3永久属性加成BUFF

在战斗数据加载阶段，可以对角色造成永久属性影响，并持续整个战斗的技能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **技能属性** | **对应字段** | **技能说明** |
| 目标类型 | target\_type | 目标类型为skill表target\_type中3,11,12 |
| 释放概率 | probability | 不考虑释放概率，直接100%生效 |
| 伤害类型 | damage\_type | 不造成伤害 |
| 伤害效果 | damage\_percent | 不造成伤害 |
| 伤害公式 | skill\_damage\_formula | 不造成伤害 |
| BUFF效果 | buff\_type | 可以附带id为 11~16的永久性BUFF |
| BUFF概率 | buff\_probability | 不考虑命中概率，直接100%生效 |
| BUFF效果参数 | param | 正常计算 |
| BUFF生效时间 | work\_time | 不考虑生效回合，永久生效 |
| BUFF覆盖规则 | overlap\_group | 按5.5 BUFF覆盖规则进行覆盖 |

### 5.3.4被动触发技能BUFF

在战斗流程中的特定环节，有可能触发的技能，目前只有【复活】和【反击】

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **技能属性** | **对应字段** | **技能说明** |
| 目标类型 | target\_type | 【复活】的target\_type为11 自己  【反击】的target\_type为11 自己 |
| 释放概率 | probability | 按所填值进行计算 |
| 伤害类型 | damage\_type | 【复活】的伤害类型为恢复HP  【反击】=1 物理伤害 =2 魔法伤害 |
| 伤害效果 | damage\_percent | 【复活】恢复自身HP的百分比  【反击】= 角色攻击力\*反击效果百分比 |
| 伤害公式 | skill\_damage\_formula | 【复活】自定义恢复HP的公式  【反击】自定义反击伤害的公式 |
| BUFF效果 | buff\_type | 【复活】不附带BUFF效果  【反击】可附带buff\_type 1~3的持续性效果 |
| BUFF概率 | buff\_probability | 【复活】不附带BUFF效果  【反击】命中该buff的概率 |
| BUFF效果参数 | param | 【复活】不附带BUFF效果  【反击】正常计算 |
| BUFF生效时间 | work\_time | 不考虑生效回合，永久生效 |
| BUFF覆盖规则 | overlap\_group | 按5.5 BUFF覆盖规则进行覆盖 |

* 1. **BUFF命中的概率**

当角色的技能攻击对方（包括多个目标）并携带BUFF效果时，要分别根据buff\_probability分别计算每个命中的目标是否受到BUFF的影响。

例如：攻击方释放了一个群体晕眩技能，60%的BUFF命中率，则对方每个角色都有40%的概率有机会躲过该晕眩技能

* 1. **BUFF的覆盖规则**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Buff类型** | **对应buff\_ type** | **覆盖规则** |
| **持续性BUFF** | =1 眩晕效果  =2 中毒效果  =3 混乱效果  =4 持续恢复HP效果 | * 相同buff\_type情况下，持续时间长的buff覆盖持续时间短的buff * 不同buff\_type情况下，buff互相叠加 |
| **永久属性加成BUFF** | =11攻击增强  =12 攻击减弱  =13 防御增强  =14 防御减弱  =15 HP增强  =16 HP减弱， | 只在战斗数据加载阶段计算这些buff的效果，这些buff可以互相叠加不受限制 |
| **被动触发技能BUFF** | =21 复活效果  =22 反击效果， | 只在特定战斗流程时触发，这些效果可以互相叠加 |

1. **客户端**

技能释放时，读取release\_effect字段中的技能特效，并暂停战斗，播放技能释放动画。

技能命中时，读取hit\_effect字段中的特效