**技能系统**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **创建人名** | **修改人名** | **时间** | **修改内容** |
| 李孝仁 |  |  |  |

# 前言

## 设计目的

* 描述游戏战斗规则

# 规范

* 文档中涉及NPC对话，或者需要进入游戏的文字说明，用橙色字表示。
* 写给程序看的特殊说明或者一些解释用绿色字表示。
* 文档最后一次修改的内容用黄色背景颜色表示。

# 正文

## 概述

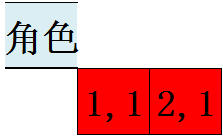
* 技能是指角色拥有的特殊的能力，如：
* 不同的攻击方式
* 治疗能力
* 改变其他状态的能力等等

## 技能类型

* 每个角色有四种技能类型。
* 普通攻击——默认的攻击类型。
* 爆发技能——当能量储满之后释放的技能。
* 大招——玩家使用能量豆主动触发的技能。
* 被动技能——被动触发的技能。

## 技能参数

* 技能动作：技能的动作ID。
* 技能特效：技能的特效ID。
* 目标类型：决定技能对敌人或者己方英雄产生作用。
* 触发类型：默认触发，能量触发，能量豆触发，被动触发。
* 技能区域：区域ID。
* 区域表达方式：相对于当前位置的偏移。
* （1,1）,（2,1）表示这个技能的区域为：



* 技能效果：表示技能效果类型的ID。

## 效果类型

### 作用方式

* 直接效果：技能命中后直接结算。
* 持续效果：每个结算周期结算。
* 结算周期：一般为1回合。

### 作用类型

* 伤害：HP降低。
* 回复：HP增加。
* 击退：相对于攻击者后退一定格数。如果有单位阻挡则停止后退。
* 增加移动速度：移动格数增加。
* 眩晕：无法移动，无法攻击。
* 定身，可以移动，无法攻击。
* 加攻：攻击力增加。
* 加防：防御力增加。
* 加暴击：增加暴击几率。
* 加暴伤：增加暴击伤害。
* 加攻击次数：每回合攻击两次。