技能系统

一， 技能类型：

1，伤害类

1）百分比伤害.

例子：对敌方单体单位造成200%攻击伤害,

2）固定伤害.

例子：对敌方单体单位造成1000点伤害,

3）持续百分比伤害

例子：对敌方单体造成每1秒造成20%攻击伤害

4）持续固定伤害

例子：每1秒造成200点伤害

5）百分比伤害.

例子：减少敌方单体20%最大生命值.

比如说，敌方最大生命值是1000血，这个技能可以扣掉200血.

2，异常状态

1）眩晕

不能攻击和移动

2）定身

可以攻击，不能移动

3）减速（移速）

移动速度降低

4）反间

使敌方单位变成我方单位.

5）受到伤害增加.

敌方单体受到的伤害增加.

6)减少百分比攻击力

3，状态类

1),增伤

我方单体造成的最终伤害增加.

2)，减伤

我方单体受到的最终伤害减少.

3)，攻击增加百分比

我方单位增加百分比攻击力.

比如：我方单位攻击力有1000，增加50%攻击力，那么有1500攻击力.

4)，防御增加百分比

我方单位增加百分比防御

比如：我方单位防御有100，增加50%防御，那么有150防御

5).增加攻击力.

比如我，我方单位有攻击200点，增加300点攻击，就有500点攻击.’

6)，增防御力.

同上.

7），吸收伤害.

单体吸收N点伤害.

我方全体吸收N点伤害.

范围内的我方单位吸收N点伤害.

4，恢复类（和伤害类相反）

1）恢复固定生命值

2）恢复百分比攻击的生命值

3）恢复百分比最大生命值

4）持续恢复生命值.

5，被动类

技能永久存在英雄身上.

1)被动百分比减伤

2)被动吸血

将伤害的百分比转化为生命值

3)被动复活

死亡N秒后再次复活

4）被动暴击

造成的伤害翻倍.

6，光环类

1，攻击光环

我方全体单位增加百分比攻击力

2，防御光环

我方全体增加固定防御力

3，吸血光环

我方全体拥有吸血效果

4，减血光环

1）敌方全体每N秒减少XX点伤害

2）敌方全体每N秒减少N%点最大生命值.

二，技能对象  
1，敌方单体

2，敌方全部单位

3，直线型

参数：直线距离。

4，圆形

参数：圆形半径

5，扇形

参数：扇形扩散范围

三，技能触发条件

1，回合开始

2，受到伤害

3，攻击触发

4，死亡触发

5,

四，技能施法范围

近身:

远程:

参数：半径.

五，技能持续时间

参数:秒

被动：永久

六，技能冷却时间

参数：秒