伤害计算

一.战斗属性

判定属性：**暴击率，命中率，闪避率**

运算属性：**攻击，生命，速度**

说明：

1. 基于兵种互克关系的暴击判定：

当兵种A克制兵种B时，进行暴击判定，暴击率读取相应NPC配置；即当两兵种间不存在克制关系时，暴击不生效；暴击成功，基础伤害\*固定倍率；

2. 基于命中率与闪避率的判定，简单计算方式：**实际命中率=己方命中率-目标闪避率；**

3. 关于判定流程，**优先判定是否命中→基础伤害→是否暴击→暴击伤害→结算吸血**（如果有吸血效果）；

4. 关于治疗，不需要进行暴击判定；

5. 任何计算开始前，被控制（眩晕，迷惑等）时间内，略过计算流程；控制效果的命中同伤害命中同时计算，共同生效；

6. 攻击，生命，直接参与基础伤害计算流程，关于**速度定义**：10秒内单位可释放技能次数；

二.计算方式

1.生命=所有参战单位生命之和+天赋附加生命值；

2.伤害=各单位独立计算：Int【（兵种自身攻击+强化值+天赋附加攻击值）\*技能系数\*暴击倍率】（如果暴击）-目标伤害减免值；

3.如果出现伤害<=0时，取-1；

4.治疗=兵种自身攻击+强化值+天赋附加攻击值；

5.吸血效果值=伤害\*吸血比例