# 游戏计算公式

## 一、物理攻击的伤害计算

gain->gain\_hp = -((cur\_actor->level + 25 + (cur\_power - oppo\_defence) / 2)  
   
基础伤害 = 攻击方当前等级 + 25 + （攻击方当前攻击力 - 被攻击方当前防御力） /  2

## 二、法术伤害的计算公式

base\_hp\_hurt = ((cur\_intellegence - oppo\_intellegence) / 3 + cur\_actor->level + 25)  
  
基础伤害 = （攻击方精神力 - 防御方精神力） / 3 + 攻击方等级 + 25  
  
这是法术伤害的计算公式，所有法术的伤害，还要根据这个数字，乘以dic\_skill里的hurt\_num系数，然后再计算各种加成系数。

谍报，seid 3，被攻击方损失的MP，遵循本公式。攻击方获得的MP=被攻击方损失的MP

{dic\_skill里的hurt\_num系数，在谍报中不起作用（系统都认为是100%）}

## 三、攻击命中率

X = 攻击方爆发力值； Y = 被攻击方爆发力值  
X > Y :  基础命中率 = X \* 10 / Y + 80；  
X <= Y：基础命中率 = X \* 60 / Y + 30；  
  
终命中率 =  基础命中率 \* （地形加成+天气加成+。。。）

## 四、法术命中率

X1 = 攻击方精神力值； Y1 = 被攻击方精神力值  
X2 = 攻击方士气值； Y2 = 被攻击方士气值  
X = X1 + X2;   Y = Y1 + Y2;  
X > Y :  基础命中率 = X \* 10 / Y + 80；  
X <= Y：基础命中率 = X \* 60 / Y + 30；  
  
最终命中率 =  基础命中率 \* （地形加成+天气加成+。。。） \* 技能mark\_num / 100;

## 五、计算debuff持续多少回合

1：一旦debuff命中，命中的那个回合作为第一个，前3个回合debuff是否会消失的可能新都是0%。就是一定会至少持续3个回合。

2：第4个回合开始，计算受到debuff人物的当前士气值。这个值作为百分数概率，来决定debuff是否消失。这个值小于5时，就计为5；大于50时就计为50。也就是说，最大是50%的概率消失debuff。

3：debuff一旦消失，就不再做计算概率了。

## 六、计算buff持续多少回合

1：一旦buff命中，命中的那个回合作为第一个，前3个回合buff是否会消失的可能新都是0%。就是一定会至少持续3个回合。

2：第4个回合开始，计算受到buff人物的当前士气值。这个（30-这个值）作为百分数概率，来决定debuff是否消失。这个值小于5时（包括负数），就计为5；大于50时就计为50（其实最大是30）。也就是说，最大是30%的概率消失buff。

3：buff一旦消失，就不再做计算概率了。

## 七、计算中毒混乱等状态持续多少回合

1：一旦状态命中，第一个回合开始，计算受到状态人物的当前士气值。这个值作为百分数概率，来决定状态是否消失。这个值小于5时，就计为5；大于50时就计为50。也就是说，最大是50%的概率消失状态。

2：状态一旦消失，就不再做计算概率了。

## 八、暴击的伤害计算

1、士气比=我军士气/敌军士气

（士气比只能是整数，数值以整数位准，小数不算。）

当士气比>=3时，暴击率为100%

当士气比=2时，暴击率为（80x士气比-140）%

当士气比=1时，暴击率为（18x士气比-16）%

当士气比=0时，暴击率为1%

2、当引擎随机数（百分比）>暴击率，不能触发暴击

3、暴击增加的伤害=预览伤害x50%

（预览伤害即，游戏中点攻击后，出现在敌方头顶的红色血条）