

# 基础逻辑

撰写人：朱善哲

小组成员：马楷恒、王晟宇、李畅锦

2024 年 9 月

## 1 敌我双方基础属性

### 1.1 敌方

- 生命值
- 攻击力
- 防御力
- 法抗
- 移动速度
- 所需阻挡
- 伤害类型（物理/法术/真实）
- 攻击方式（近战/远程）
- 攻击间隔（攻击速度）
- 移动方式（地面/飞行）

## 1.2 我方

- 生命值
- 攻击力
- 防御力
- 法抗
- 伤害类型（物理/法术/真实）
- 攻击方式（近战/远程）
- 部署地块（地面/高台）
- 攻击间隔（攻击速度）
- 部署费用
- 再部署时间
- 阻挡数

## 2 战斗逻辑

### 2.1 伤害计算原理

#### 2.1.1 物理伤害端

直接减法计算，由攻击者的攻击力减去受击者的防御力，差值为被攻击者受到的伤害；若攻击者攻击力小于受击者防御力，则受击者受到 5% 攻击力的保底伤害

#### 2.1.2 法术伤害端

作乘法运算，由攻击者的攻击力乘以  $(100 - \text{受击者法抗})\%$

### 2.1.3 真实伤害端

不进行任何伤害的一级计算

### 2.1.4 增伤与减伤计算

若有指定伤害类型增伤与减伤，则在进行相应类型的一级计算（真实伤害除外）后乘以增伤或者减伤百分比；若无指定伤害类型，则对所有类型伤害进行一级计算（真实伤害除外）后乘以增伤或者减伤百分比

## 2.2 敌方单位运动逻辑

以敌方单位中心点坐标作为判定标准，沿初设路线运动；若初设路线被阻拦，则改变路径，沿自身到防守点最短路线行进

## 2.3 攻击锁定、判定原理

### 2.3.1 索敌机制

我方与敌方近战单位与远程单位优先攻击攻击范围内优先级最高单位

若有多个敌方单位优先级相同，则随机攻击

我方治疗单位优先治疗攻击范围中血量最低单位，不受到其他索敌机制影响

## 2.4 攻击优先级

我方单位：阻挡 > 特殊索敌机制（如优先攻击飞行单位）> 具有嘲讽  
敌方单位 > 剩余路径最短

敌方单位：阻挡 > 特殊索敌机制（如攻击防御最低单位）> 具有嘲讽  
我方单位 > 最后部署单位（打多单位依次选定最后若干部署单位）

### 2.4.1 判定机制

若为近战攻击，则在攻击范围有可攻击目标后直接进行攻击、伤害结算；若为远程攻击，则在攻击范围有可攻击目标后释放攻击物，当攻击物到

达目标中心后消失，再进行伤害结算、后续反馈结算，若在攻击物飞行过程中目标消失则攻击物直接消失，不进行后续反馈结算

若攻击为范围伤害，则范围内敌方单位同步进行结算

地面单位与高台单位以单位中心点为判定标准，飞行单位以单位中心点在地面投影为判定点，格子边缘隶属于共享格子边缘的两格，但对相同伤害不进行两次判定结算

## 2.5 攻击速度、攻击间隔计算

敌我单位具有基础攻击间隔，基础攻击速度（默认 100），实战中攻击间隔 = 基础攻击间隔 / (100 + 攻击速度加成)，转化为帧数四舍五入

如：我方单位基础攻击间隔 = 1.5s，若受到 buff 攻速提高 50，则实际攻击间隔为 1s；若受到 debuff 攻速降低 50，则实际攻击间隔为 3s

两次攻击之间间隔按上一次攻击结束时状态决定，即不受间隔期间攻速 buff 与 debuff 影响

## 2.6 部署、撤退与费用回复

部署我方单位时会显示可部署地块，将其拖拽至可部署地块后还需要选择朝向（上下左右）

部署我方单位需要花费一定费用，费用一般会自然回复（30 帧一点），若环境有降低费用回复效果则再进行乘算，如：若有 -75% 费用回复效果，则费用自然回复为 120 帧一点

可对已部署的我放单位进行撤退，若撤退则我方单位进入待部署区，开始再部署读秒，同时若是第二次部署，部署费用变为原部署费用的 1.5 倍，若为第三次及以后部署，部署费用变为原部署费用的 2 倍

## 2.7 阻挡逻辑

敌方地面单位只可被可阻挡数  $\geq$  所需阻挡数的我方单位阻挡，若被阻挡则无法继续前进。

若在移动过程中被阻挡，则以单位中心为判定点，未行进半格或者正

好半格的中心后退至格子边缘被阻挡，行进超过半格的中心前进到格子边缘被阻挡

## **2.8 敌方单位入点**

敌方单位中心判定点进入防守点格子内（即到达格子边缘且未被阻挡或者控制在原地）即为入点

## **2.9 时间流逝**

正常 1s 流失 30 帧，场内费用回复、技能技力回复、攻击间隔、移动速度等都换算为帧数，若切换为逐帧模式，则 1s 流失 1 帧