

操作教程

开始

输入一个正整数来选择难度

首先，你需要输入你的名字。

你会在200~300随机抽取一个血量。 30~50抽取初始攻击与防御力

指令

注意不要多打空格!!!

- show 展示你的个人信息
- kill 自杀
- heal 使用一瓶药，治疗40%生命值，不能超过上限
- go 走向下一个事件

- 1.走到篝火，回满所有血。获得五瓶药。概率0.2
- 2.刷一个怪 概率0.5
- 3.刷一个随机装备 概率0.3

- arm +编号 使用对应数字武器
- equip + 编号 使用对应数字防具
- pack 展示你的背包物品

战斗

指令

- tap 轻击
- smash 重击
- parry 弹反
- heal 喝药
- info 查看敌人信息
- show 查看自己信息

敌人生成

生命 (10~100) *level2*

攻击 (10~50) *level2* 防御 (10~30) *level2*

伤害计算

简单来说，就是类似剪刀石头布的机制

	轻击/tap	重击/smash	弹反/parry
轻击/tap	造成1.0伤害	造成1.5伤害	造成0.0伤害
重击/smash	造成0.1伤害	造成1.5伤害	造成1.0伤害
弹反/parry	造成3.0伤害	造成0伤害	造成0伤害

护甲计算

类似英雄联盟的算法。受伤率 = $100 / (100 + \text{护甲})$

得分

根据敌人强度和战斗速度得分。

特性

只要击杀了敌人就不会死亡

装备

武器

攻击力: $30 + (0 \sim 20) * \text{level}$ 防御力: $(0 \sim 20) * \text{level}$

防具

四种类型，

- 头盔
- 胸甲
- 臂甲
- 腿甲 防御力从 $(5 \sim 15) * \text{level}$ 取

等级

等级导致属性和获得装备增强，敌人也会增强

属性

生命，攻击，防御 + $(0 \sim 30)$