战斗

[战斗 1](#_Toc488595281)

[1 战斗准备 2](#_Toc488595282)

[2 回合开始 2](#_Toc488595283)

[3 回合结束 2](#_Toc488595284)

[4 战斗结束条件 2](#_Toc488595285)

[5 伤害 2](#_Toc488595286)

[5.1 命中判断 2](#_Toc488595287)

[5.2 破击判断 2](#_Toc488595288)

[5.3 暴击判断 3](#_Toc488595289)

[5.4 破击&暴击伤害计算 3](#_Toc488595290)

[5.5 最终伤害 3](#_Toc488595291)

[5.6 吸血 3](#_Toc488595292)

[5.7 伤害反弹 3](#_Toc488595293)

[5.8 结算 3](#_Toc488595294)

[5.9 打印战报 3](#_Toc488595295)

<目录自动生成，需要更新时只需要右键点击目录选择更新域即可>

# 战斗准备

战斗开始，双方属性重算，计时器开始计时，双方同时开始积累准备时间。

当准备时间等于某一方速度值时：

若双方均准备好，则随机一方先执行回合。

否则该单位执行回合。

特殊情况说明：若BUFF结算和玩家执行回合处在同一时间，则优先结算BUFF。

# 回合开始

若携带技能，则判断技能是否触发（每个人只能携带1个技能）

若触发技能，则进入技能逻辑

技能逻辑：

需要设计技能逻辑模板，按照模板配置

若未触发技能，则使用普通攻击。

若未携带技能，则直接使用普通攻击。

# 回合结束

一方执行完毕后即结束回合，准备时间清零，重新开始准备。

# 战斗结束条件

1. 有一方生命降低至0则另一方获胜，战斗结束。
2. 战斗时间超过300则战斗平局，结束。

# 伤害

有伤害效果的技能和普通攻击均会进行如下判断，BUFF伤害不会判断。

## 命中判断

1. 随机数：k = rand()%100
2. 若k<（己方命中率-对手闪避率+100）

命中。

1. 若k>=（己方命中率-对手闪避率+100）

不命中，技能或普通攻击不造成任何效果。

## 破击判断

1. 随机数：k = rand()%100
2. 若k<（己方破击率-对手抗破率）

破击。

1. 若k>=（己方破击率-对手抗破率）

不破击。

## 暴击判断

1. 随机数：k = rand()%100
2. 若k<（己方暴击率-对手抗暴率）

暴击。

1. 若k<（己方暴击率-对手抗暴率）

不暴击。

## 破击&暴击伤害计算

伤害计算公式：伤害=己方攻击\*己方攻击/（己方攻击+对方防御）

1. 若本次攻击破击，则计算伤害时将降低对手防御。

对手防御=对手防御\*（0.5－己方破防百分比）

1. 若本次攻击暴击，则造成伤害增加。

伤害=伤害\*（1.5＋己方暴击伤害百分比）

破击和暴击可以同时触发。

## 最终伤害

最终伤害=伤害＋己方直接伤害－对方绝对减伤

## 吸血

吸血值=min（已损失生命值，造成最终伤害\*己方吸血率）

## 伤害反弹

伤害反弹=受到最终伤害\*伤害反弹率

## 结算

每次通过技能、普通攻击、BUFF产生伤害后，都需要判断是否有一方生命小于等于0，若有则战斗结束，另一方获得胜利。

## 打印战报

当有一方攻击造成伤害时，需要打印伤害文字：

【名称1】发动【A】对【名称2】造成【最终伤害】（B）（C）点伤害，D，E，F

1. 技能名：技能名字或普通攻击。
2. 暴击：若触发暴击则显示暴击二字。
3. 破击：若触发破击则显示破击二字。
4. 附加BUFF：使【名称】进入【状态名】状态
5. 吸血：吸取了【吸血值】点生命
6. 伤害反弹：受到【伤害反弹值】点反弹伤害。

当BUFF造成伤害时：

【名称】身上的【BUFF名】生效了，【名称】受到【伤害值】点伤害。