# 战斗系统

## 战斗流程

**第一步 建立角色攻击顺序列表**

1. 双方战斗开始
2. 计算阵型带来的影响，现阶段阵型只增加先攻值。

先攻值：是指PVP时，用来判断双方先手的数值，值大的先出手（先手有优势）。（副本玩家先出手不判断先攻值）

先攻值的计算方法：

|  |
| --- |
| 先攻值 |
| 个人先攻=角色等级\*5+命力/40+装备+（武力+法术+绝技）/3 |
| 队伍先攻=上阵人数先攻总和+阵型等级\*4000 |
| 蓝装每升一个级别，先攻增加10点(降魔青铜1不加,霸者加10点,以此类推),每强化一次,先攻增加1点。 |
| 紫装每升一个级别,先攻增加20点(逍遥青铜1不加,朱雀加20点,以此类推),每强化一次,先攻增加2点 |

1. 根据阵型判断各自的攻击顺序，判断规则如下表格：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | **7** | **4** | **1** | | **8** | 5 | 2 | | **9** | 6 | 3 | |

表格1-9代表攻击顺序

1. 列表双方攻击顺序，首先用先攻值判断最先攻击的一方，然后根据阵型判断最先出手的角色，然后另一方攻击，另一方根据阵型判断最先出手的角色，之后双方按此规则顺序攻击。

**第二步 角色攻击前处理**

1. **角色异常状态处理**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | **异常状态** | **处理方式** | | **中毒** | **总血量减10%，角色死亡中断攻击** | | **眩晕** | **中断这次攻击，眩晕状态结束** | | **其他** | **根据需求而定** | |

1. **判断角色攻击对象，规则：**
   1. **角色都是从左到右攻击。**
   2. **角色在上排，攻击顺序是从上到下。**
   3. **角色在中间，攻击顺序是从中间然后是上排最后是下排。**
   4. **角色在下排，攻击顺序是从下到上。**
2. 判断角色怒气，100怒气使用绝技公式，不足100使用普通攻击公式，怒气清零

**第三步 攻击计算公式确认**

1. 判断攻击是否命中，命中继续，没命中中断流程，进入下回合
2. 判断攻击是否暴击，判断攻击是否格挡，如果格挡再判断是否反击（反击必中）
3. 普通攻击伤害公式

|  |  |
| --- | --- |
| 攻击类型 | 基础伤害公式 |
| 物理系 | 伤害=攻击方普通攻击力-防御方普通防御力 |
| 法术系 | 伤害=攻击方法术攻击力-防御方法术防御力 |
| 攻击类型 | 暴击伤害公式 |
| 物理系 | 伤害=（攻击方普通攻击力-防御方普通防御力）\*1.5 |
| 法术系 | 伤害=（攻击方法术攻击力-防御方法术防御力）\*1.5 |

格挡情况

最终伤害=伤害\*0.5

物理克制法系

物理对法系造成1.5倍伤害

1. 绝技伤害公式

[见数值表，技能属性栏目](../数值文档（神仙道）/网页游戏数值SVN整理第一版.xlsx)

1. 反击伤害公式

反击伤害=最终伤害\*0.5

**第四步 伤害阶段**

1. 计算最终伤害，暴击，格挡，物理法系克制3项
2. 角色血量减少，判断角色是否死亡，角色死亡从顺序列表中删除
3. 次步骤命中，所以双方怒气增加25点
4. 进入下一回合

**第五步 循环**

1. 循环上述步骤
2. 循环直到一方角色全部阵亡
3. 角色全部死亡一方失败，另一方胜利
4. 战斗结束，奖励结算

**第六步 封包发送给客户端播放动画**