战斗系统

战斗系统的结算机制：由于在战斗中，有很多的数值，以及需要结算的物品，故将战斗中的结算机制分为以下几个部分：

战斗开始前的结算：有的装备可以在战斗开始前对某些状态产生影响【当你装备此武器时，在游戏开始时将对手的生命值设为原来的一半】

战斗中的计算：有的装备可以在战斗中附加效果，如【超过6回合后消灭玩家】

战斗结束后的结算：有的装备可以在战斗结束后对某些状态产生影响，如【消灭一个敌人增加一点额外的力量】

战斗的计算过程

三个阶段-【进攻动作选择】-【防御动作选择】-【回合结果产生】

对于每一个动作而言，他对应一个或者多个的攻击类别，根据攻击类别可以产生若干个对应的防御的动作选择，比如刀剑类可以躲闪，子弹类可以子弹时间等等，但是这样有一个问题是具体的结算方式要怎么办，对于防御动作而言，我们每一个动作有若干个结果，举例，如防御动作：后空翻闪躲，产生两个结果：结果1躲开了，结果2没有躲开依然被命中了。

我们如果希望这个动作躲开的可能性会大一点，那么我们为“躲开了”设置一个结果系数50，为“被命中了”设置一个结果系数30，然后最终计算他们的成功值的时候，我们还需要考虑被攻击者的敏捷，武器的命中系数，攻击动作的命中系数。

目前设置的方法是：

结果成功值 = 结果系数-敏捷参数\*被攻击者的敏捷+命中参数\*武器的命中系数+攻击参数\*攻击动作的命中系数

这里结果系数-敏捷系数-命中参数-攻击参数与该结果的数值有关

举个例子：

A结果-命中 系数50 B结果-miss 系数30

结果A的三个参数均为1，攻击者的敏捷，武器的命中，动作的命中均为20

A ：躲避失败 50 - 1 \* 20 + 1 \* 20 + 1 \* 20

B ： 躲避成功 50 - 0 \* 20 + 0 \* 20 + 0 \* 20

具体的战斗流程：

1. 生成随机选项（攻击动作）。

选项会从一个池子中进行随机选择，池子中的动作由基础动作，玩家装备（道具）动作，玩家标签动作，对特定敌人的特定动作，以及在特定场景下的动作组成。

其中不同动作出现的概率可能不同，并且概率还取决于玩家当前的状态，比如低血量状态下逃跑动作出现概率较高（或者适中出现），一些大招（？）出现的概率较低，角色被洒了油之后下回合点火的概率巨高。

2. 玩家选择选项。

3. 基于玩家所选择的攻击动作的类型，敌人会生成相应的防御选项。

攻击动作的类型暂为刀剑，拳脚，魔法，远程及特殊。敌人的防御选项也会从一个池子中随机选择产生，池子中的防御动作为攻击动作类型所对应的所有防御选项。其中会有一些防御选项有相应的前提条件，例如持盾防御需要角色装备有盾牌，若没有，该防御选项将不会被添加到池子。

4. 敌人AI将选择其中一个选项。

在Demo中敌人AI选择防御动作的方式为简单的随机选择。

在未来，可以通过量化的方式来构建敌人AI，例如好斗值（madness），对物理/魔法攻击的偏好值等的一些设定。

5. 根据所选择的攻击和防御选项，计算对应的伤害结果。

在Demo中，伤害结果仅包含两种，攻击成功和攻击失败，攻击成功的概率又攻击方式，防御方式，玩家和敌人的属性，以及其他环境因素共同控制。

在未来，结果可能包含多种，例如攻击成功，攻击失败，攻击被抵御部分等。不同的结果有不同的概率，又攻击方式，防御方式，玩家和敌人的属性，以及其他环境因素共同控制。

6. 生成对应的文本。

这里生成的文本共三条。敌人的防御方式，敌人的防御结果及玩家的攻击结果。

根据结果的不同，生成的文本也不同。

战斗中的选项都可能在下列属性/游戏机制上产生影响（或受这些的影响）：

* 对与敌我的整体的攻击的增幅/削弱【有持续时间-按照回合计算】
* 对下次攻击产生影响：【选项上的：比如固定刷出一个特殊的攻击模式/数据上的：增幅-削弱你下一次的攻击】
* 对于整体的属性产生影响【智力/力量等等】
* 控制效果【冻结/眩晕】-跳过对手的回合
* 持续伤害效果【燃烧/毒素】-每个回合固定的/随机造成多少点伤害
* 逃跑【与敏捷值有关】