主角受到攻击（新）（其实特喵的跟老版一样）

1. boss有3种攻击（青色、红色、黑色）。小怪只有2种。（青色or红色）。当角色受到不同攻击会有不同的判定。
2. 人物应当有1个血条（类似栈）。一种是白色血量、一种是其他颜色血量。其他颜色血量可以标记为红色或者青色（只存在红色、或者青色、不存在红色青色共存）。
3. 人物受到黑色伤害立刻扣对应的数值的血量（如果有红色或者青色的血先扣）。
4. 人物受到红色伤害判定人物当前血量状态，如果有红血会对白色血条进行转化（比如人物有80白20红，受到红30，那么人物变为50白50红）。如果有青血会先对青血进行转化白血，然后有多余的伤害会继续转化白血（比如人物有80白20青，受到红50，那么剩余30白、20红，如果受到10红，那么就会剩余90白10青）。
5. 人物受到青色伤害与红相反（比如人物有80白20红，受到青50，那么剩余30白、20青，如果受到10青，那么就会剩余90白10红）。

主角攻击逻辑(新)

主角有近战与远程2种攻击方式。主角有白、青、红三种攻击状态。主角的攻击状态取决于主角的血量状态。无论近战远程。（

比如主角无其他颜色血量只有白血50,那么主角只能发出白色近战与白色远程攻击。

如果主角有10青 50白，那么主角可以进行青色远程或者青色近战攻击。

如果主角有55白5红，那么主角可以进行红色远程与红色近战攻击。）

主角攻击只存在有基础伤害，近战远程攻击力分开。特殊受伤状态计算与怪物身上。主角的攻击只带着基础伤害（伤害值）与伤害类型（颜色）。

（比如我们标记主角近战攻击力为10，远程攻击力为5。小怪的反色伤害加深为10。

小怪无颜色状态受到白色近战攻击扣10、远程白色攻击扣0（因为小怪不吃白色远程）。

小怪青色状态受到白色近战扣10、远程白色扣0。

小怪青色受到人物红色近战伤害为100（小怪反色伤害加深）,远程红色伤害为50（小怪反色伤害加深））。Boss特殊类型基本只吃虚弱伤害（boss存在虚弱伤害加深）所以一般状态下基本只看攻击类型（颜色）。详细看boss逻辑。

主角的远程攻击会消耗血槽，攻击类型看角色血槽状态，消耗会先消耗有颜色的血量。同时颜色判定看攻击前血条状态。（比如角色现在远程消耗量为10，角色现在有5红血、55白血。角色发动一次远程攻击为红色攻击、血量剩余为50白血。此时再发动远程攻击，攻击为白色攻击剩余血量40白血）。

主角的近战攻击不会消耗血槽，但是攻击颜色看血条状态。（

比如角色有30青血10白，那么主角会发出青色近战，血量剩余30青血10白血。

如果是30红10白，那么主角会发出红色近战，剩余血量30红10白。

如果主角血量为40白血，那么发出白色近战攻击，剩余血量40白血。）