**战斗机制**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **创建人名** | **修改人名** | **时间** | **修改内容** |
| 李孝仁 |  |  |  |

# 前言

## 设计目的

* 描述游戏基本流程。

# 规范

* 文档中涉及NPC对话，或者需要进入游戏的文字说明，用橙色字表示。
* 写给程序看的特殊说明或者一些解释用绿色字表示。
* 文档最后一次修改的内容用黄色背景颜色表示。

# 正文

## 连击机制

* 玩家英雄每次伤害一个敌方单位，增加1连击次数。
* 当怪物伤害一个玩家单位，连击次数重置为0。

## 伤害机制

* 当伤害技能命中单位后，对单位造成一定的伤害。
* 造成的伤害量遵循伤害公式。
* 伤害=物理攻击力\*技能系数-物理防御力（暂定）
* 如果暴击，伤害翻倍。
* 暴击几率根据每个技能而定。