暂定事项

注意事项

**玩家可视化与否，即是否在前端显示**

~~deemo不做~~

特殊状态

# 1.单位通用属性要素

* HP(Hit Point)**【可视】**：血量及血量上限，代表一个单位所能承受的伤害，归零为死亡，部分boss技能触发条件与血量挂钩，暂定为int型数值和int型次数的形式~~【后期可能会加入低血量对于人物操作影响要素】。~~
* Mov(Move Speed)**【不可视】**：移动速度，决定单位横向移动速度以及跳跃初速度，暂定为double型数值形式。
* Atk(Attack)**【不可视】**：攻击力及攻击力上限，决定单位单次攻击基础伤害，暂定为int型数值形式。参与Dmg计算
* AtS(Attack Speed)**【不可视】**：单位时间单次攻击速度，根据动作模组相应更改，固定为double型数值形式。
* Def(Defense)**【不可视】**：防御属性及防御力上限，决定单位收到攻击时的伤害减免，暂定为int型数值形式。
* DB(Defense Broken)**【可视】**：防御破坏，决定单位受特定技能及装备效果后的状态，为(0,1)的bool值形式，状态触发后def数值视为无效。
* Dmg(Damege)**【可视】**：伤害，决定单位所造成及所受最终伤害，为double型数值形式，【暂定计算公式为： 】~~【恒定小怪需要至少四次可击杀，BOSS不计算在内】~~【困难模式玩家血条改为次数形式，防御更改为影响次数上限，暂定计算公式： ,每25%血量次数上限+1】
* STN(Stuned)【可视】：眩晕，决定单位受到特定技能或装备攻击影响后的晕眩状态，为(0,1)的bool值形式，触发后为晕眩状态无法进行任何行为。
* Slo(Slowed)【可视】：减速，决定单位受到特定技能或装备攻击影响后的移速减缓状态，为(0,1)的bool值和int型百分比数值形式，触发后暂定减速40%固定值【暂定计算公式： 】

# 2.角色基础属性要素

* SP(Skill Point||Special Point)**【可视】**：技能点，特殊属性，决定特殊技能以及武器道具使用数值，为int型次数形式。
* Str(Strength)**【可视】**：体力，决定单位单位时间内进行持续性攻击，闪避格挡等行为的次数，为int型数值形式。
* Agi(Agility)【**不可视】**：敏捷，决定玩家闪避时无敌帧时长，同时影响闪避行为Str的消耗，暂定为int型百分比数值。【无敌帧基础时长0.2s】
* ~~Crt(Critical)~~**~~【不可视】~~**~~：暴击概率，决定单位单次攻击暴击伤害触发概率，为int型数值形式，【暴击伤害固定为175%】~~
* ~~HgT(HangTime)【不可视】：滞空时间，决定单位跳跃滞空时间，影响二段跳判定，暂定为double型数值形式。~~
* Data(Data)【不可视】：玩家存档相关。

【玩家可控角色不涉及魔力值即MP相关概念】

# BOSS怪物属性要素

* SdP(Shield Point)【可视】：护盾值，决定BOSS单位可抵挡的Dmg伤害，为double型数值形式。【上限不可视】
* TL(TimeLine)【不可视】：时间轴相关。