**无尽勇者传说**

策划方案

[一、 世界观 2](#_Toc29202)

[二、 佣兵团 5](#_Toc28587)

[三、 职业 6](#_Toc22270)

[四、 道具装备 7](#_Toc2140)

[五、 冒险 8](#_Toc26418)

[六、 战斗 10](#_Toc14098)

一、世界观

**起源**

远古时期，创世之神芬佐妮（Funazoni）用自己的一滴泪水创造了一个蔚蓝的球体，而恰逢其时，生命之树的一颗种子落入了这枚水球中，这便是我们所处的这个世界的雏型。千万年之后，生命树之种化为了一片陆地，并孕育出各种各样的生物。

后世人将这片大陆称为多伦埃达（Diolen Aiuda）（古语）意为“被神眷顾的土地”

**人类**

在各种生物族群中，有一类相对弱小的生物，他们为了生存脱离了黑暗，不再害怕光明。他们学会了保存火种，学会了使用工具，这便是后来的人类。

**精灵**

精灵是最受生命树之种青睐的种族，所以他们热爱自然。精灵族人长得非常美丽。他们性情温良，不喜欢热闹与争端。与生俱来的能力让他们能和树木花草、游鱼飞鸟彼此沟通。

**矮人**

矮人是勤劳的工作者和杰出的工匠，他们通过奇妙的构想和先进的科技，创造出很多足以与魔法相匹敌的武器。矮人们不善与人交际，同时拥有冲动易怒的特点，但是只要与他们交上了朋友，那么他们将全心全意维护这份友谊。

**龙族**

上古时期与众神共存的种族，不知因何来到这个世界上，它们贪婪且高傲，从不与任何非同类进行沟通。

**娜迦/鲛人**

海中的智慧生物，他们上半身进化如人，而为了更好的在海中生存，下半身依然保持鱼和蛇的形状。娜迦族人身蛇尾，外貌美艳但性情凶恶，通常会对落入海中的异族大肆杀戮。鲛人族人身鱼尾，外貌柔美性情温顺。南海地区常流传着落难渔民被鲛人拯救的故事。

娜迦、鲛人两族互为死敌，相互间争斗不休。

**黑暗降临**

当人们安居乐业之时，天空突然出现了巨大的黑色旋涡，充斥着黑暗与暴虐的气息从中散发出来，沾染了黑暗气息的人和动物纷纷变成各种各样的妖兽，数不尽的魔物在人间肆虐。

**黑暗君主**

第三次众神之战中，黑暗之神莫特苏拉（Motsura）成为了失败者，他急需找到一个居所恢复力量，这个世界上的众多生物的灵魂，在莫特苏拉的眼中，是再鲜美不过的美味。

**五英雄的传说**

黑暗军团带来的灾难整整持续了300多年，最终以多伦埃达大陆联军的胜利告终，大陆上的五位至强者联手封印了魔军进入人间的通道。后世人将他们成为【五英雄】

**第二次黑暗入侵与黑暗信徒**

*前1600年*

莫特苏拉与他的黑暗军团再次卷土重来，黑暗浪潮席卷大地，繁华的都市为之毁灭。而多伦埃达大陆之中也出现了黑暗君主的追随者，他们放弃光明，信奉黑暗，并操控着黑暗与死亡的法术。

**八勇士** *前1600年-前1200年*

邪恶终究不能战胜胜利，在黑暗军团占领几乎整个大陆的情况下，人们也未曾放弃过希望，在他们当中，最英勇善战的七位英雄，被人们称为【八勇士】，他们联手制订了反攻计划，一步步削弱魔军势力，最终将魔王重新封印，人间重归光明。

**灭法浪潮** *前1200年*

饱受苦难的人们将矛头指向了法师们，使用及研习黑暗魔法的法师纷纷被处以火刑，其中不乏无辜受累者。最终一部分法师聚集在一起，在南方偏远之地建立起自己的王国，也就是后来的法师之城赛博内沃依玛(Sapernen Voima)，另一部分法师则开始漫长的旅途，冒死穿越天空之山，向东方未知之地出发。

**精灵的迁移** *前1000年*

灭法浪潮过后没多久，人类各大王国之间开始互相征伐，战火波及到了爱好和平的精灵族人。精灵们被迫放弃故国，穿越幽暗森林，进入到远古丛林之中。自此后，大陆上很难见到精灵族人的出现。

**黑暗教会** *前1000年*

人类的战争给了黑暗信徒们苟延残喘之机，他们躲入了西部的恶灵沼泽之中，那个传说中吞噬了无数人兽的沼泽，正是修炼亡灵法术的天堂，黑暗教会等待着一个重新统治世界的契机。

时至今日，依然遵循着黑暗君主留下的指示的法师们已经寥寥无几，更多的法师或追求力量，或犯下不可饶恕的罪孽从而加入黑暗教会，以求躲避惩罚。这些黑暗法师们从不遵守秩序，以力量为尊，依靠恶灵沼泽的天险横行整个西部地区。

**沼泽矮人**

恶灵沼泽中生活着一群土著，他们身高仅有常人一半，但性情凶恶，喜欢以人肉为食。黑暗教会进入恶灵沼泽之后便以武力收复了这群矮人，并让他们协助自己完成各种破坏活动。

**死灵法师**

死灵法师们是黑暗及亡灵法术的拥护者，为了得到强大的力量，他们心甘情愿的将灵魂献祭给魔鬼。死灵法师拥有一般法师们所没有的强悍体质，并足以与优秀的战士相抗衡，同样的，作为交换，他们失去了人类的情感，并惧怕阳光。终日与亡灵、蛇虫鼠蚁为伍。

**魔物**

黑暗军团入侵时，那些疯狂及暴虐的气息感染者这个世界上的生物，并异变为魔物

**圣堂** *前900年*

有黑暗就有光明，光与暗总是共生而又对立的。一些有识之士已经预见到黑暗教会给人间带来的危害，他们自发组织修习与黑暗对立的光明法术，圣堂的构成以人类为主，却又不属于任何一个人类国家，圣堂的牧师们行走于大陆之上，无偿的帮助那些穷困病痛之人。然而一旦发现黑暗势力的存在，圣堂之中的圣殿骑士们便会以雷霆之势出击，焚烧一切邪恶。

**三大王国** *前500年*

经过漫长的战火，人类势力终于稳定下来，众多小国在战火中灰飞烟灭，最终剩下三大王国，呈三足鼎立之势，而三国也终于厌倦了征战，各自休养生息，但暗地里依然冲突不断。

**西海城**

马尔西宁位于西部沿海位置，北邻恶灵沼泽，长期遭受黑暗教会侵扰。

**雾隐城**

罗默塞安每逢深秋初冬时节，必有大雾，整座城市如同隐没在雾中，因而得名。

**隐修会** *前200年*

隐修会最早出现于西海城，在继位大典上一举刺杀了阿米利亚大公，从而造成西海城将近百年的动乱。此后，隐修会成员不断出没于大陆各处，每次出手必带来一场腥风血雨。他们当中有游侠、有流浪的骑士、有法师，或是军政要人，或平民百姓，总之他们是最为神秘的刺客，也是最危险的存在。

**比艾米罗城**

比艾米罗城亚米利平原之上，是卡欧艾尤帝国的都城，也是整个西陆地区的中心，得天独厚的地理环境为她带来了富饶与繁荣。

**沙之城**

波德巴司位于荒芜沙漠之中，是许多前往沙漠中的探宝者得到补给的最后一站。

**法老王的宝藏**

传说中法老王修建了七座金字塔，并将自己搜刮的珍宝统统埋藏其中。千百年来法老王的陵墓究竟在哪终究没人找到，但探宝者们依然乐此不疲。如果你也感兴趣，可以在沙之城中随便一家商铺，花上几枚银币，就能购买一份所谓的【藏宝图】，至于真假与否，只有天知道。

**东陆与西陆**

*前200年*

东西两块大陆中间相隔着高不可攀的天空之山，这座北原人心目中的圣山使东西双方长期以来都不知道彼此的存在。200年前，大航海家琼斯·沃克带领船队穿越大海，来到大陆的另一端，自此神秘的东方古国掀开了她神秘的面纱。地理学家们根据琼斯·沃克的描述，重新绘制了地图，将大陆分为东西两部分，称为东陆及西陆。此后，无数商人冒险家沿着琼斯·沃克开辟的航线向东方进发，两地的交往变得密切起来。

**北原**

北方蛮族居所，北原气候寒冷，终年被雪覆盖，以至于甚少人类居住。因此蛮族生活习性及工具科技均不如大陆人，但严峻的环境磨练出了蛮族人异于常人的体质及过人的战技。据进入北原的探险者所言，蛮人直爽好客，所以即使环境险峻，也有不少商人愿意将日常用品运往北原，换取稀有的魔物材料。

**蛮族**

蛮族人一身古铜色皮肤，肌肉发达，身高一般都达到两米左右。蛮族人讨厌法术，在他们看来这是魔鬼的产物，而在冰天雪地中练就的体质能让他们抵御大多数冰系法术的伤害。蛮族人喜欢用重型武器进行战斗，但即便是空手，他们也能轻易的撕开一些体型相仿的魔兽的躯体。

**蒙利里安**

雪原之城蒙利里安是蛮族王国的都城，相比起城池，蛮族人更喜欢住在帐篷之中，但面对寒冬的暴风雪，显而易见的，城池比帐篷更有用。

**圣山/天空之山**

天空之山是大陆上最高的山峰，并将东西大陆一分为二。山上终年狂风暴雪，从不休止，多年来想要攀登天空之山，一览最高峰顶端景色的冒险者们无不无功而返，或是将性命丢在高峰之上。

在蛮族人心目中，天空之山即是他们的圣山，许多蛮族老者在生命的最后时刻，会独自一人攀上圣山，在他们看来，这是最接近天神的所在。

**南海**

南海是娜迦与鲛人的地界，也有不少当地土著存在，那里的珍珠及香料在大陆是不可多得的奢侈品。多年以来，不知多少追逐利益的商人及其手下水手们葬身大海，尸骨无存。

**机械之城**

维丝塔曼特拉那(Vistun Trana)是工匠与技师的聚集之地，无数能工巧匠们运用自己的智慧将她打造成为一座名符其实的【机械之城】，据传在重重机关守护之下，是无数的珍宝和各种珍奇图纸。

**银色王座**

银座城(Dior Sharorr)是精灵王国的都城，而自精灵迁徙之后，曾经的银色王座荣光不再，成为了森林中魔物的乐园。

**幽暗森林**

以树木密集，阳光不能照射入内而得名，幽暗森林中众多的育母蜘蛛是探险者们极为头疼的存在。

**群星之辉**

伊德丽尔夏塔斯(Idril Stacia)是精灵们新的王国，在穿过幽暗森林之后，进入那一片远古丛林之中，或许有机会能找到精灵王国的大门。

**镜湖**

伊德丽尔夏塔斯旁的湖泊，因湖水清澈，光滑如镜而得名。

**法师之城**

赛博内沃依玛(Sapernen Voima)是西陆法师聚集之地，城内的大藏书馆收集了古往今来各个派系，众多大法师的心得手稿与法术书籍，而城中的双子塔更是西陆顶尖法师的居所。

**云中郡/云端城**

云中郡是东陆第一大国，而她的都城云端城以高耸入云而闻名，传说皇宫大殿之间都能看到白云缭绕，如仙境一般。

**南海郡/南港**

当琼斯·沃克和他那饱受风浪摧残的船队第一次看到陆地时，所有人都兴奋的跳了起来，时至今日，南港每天都会迎来大大小小的各种从西陆来的船队，这个之前名不见经传的小小港口如今已经扩大了十倍有余，隐约已成为南海郡中第一大城市。

**红胡子海盗**

当东西大陆之间的往来变得密切起来之际，南海上出现了一股海盗势力，他们劫掠过往商船，无恶不作。东西大陆均出动过军队追捕红胡子海盗，却都无功而返。有传言说他与娜迦族之间有些神秘的联系。

**鲛人迁徙**

原本生活在瀛洲的鲛人为何举族迁徙，来到迷失之海，这似乎无人能够答得上来。

二、佣兵团

玩家扮演的是一名佣兵团指挥官的角色，需要合理分配各种不同能力的佣兵进行冒险

**2-1佣兵团属性**

1. 声望：部分任务、角色获取需要声望需求；
2. 货币：你冒险中获得的金币数量；
3. 水晶：你冒险中获得的水晶数量；
4. 道具栏：你冒险中获得的道具；
5. 佣兵数量：你目前拥有的佣兵数，普通佣兵上限为20名，传说佣兵无上限。

**2-2佣兵基础属性**

**力量····**影响事件判定结果，影响战斗武器伤害，计算方式为攻击力\*（1+力量）

**敏捷····**影响事件判定结果，影响敏捷武器伤害，计算方式为攻击力\*（1+敏捷），同时每点敏捷+1速度

**体质····**影响事件判定结果，影响生命值上限，计算方式为基础生命值\*（1+体质）

**精神····**影响事件判定结果，影响法术武器伤害，计算方式为攻击力\*（1+精神）

**技巧····**影响事件判定结果，影响地图事件判定结果，同时每点技巧增加0.1%命中

**幸运····**影响事件判定结果，影响地图事件判定结果，同时每点幸运增加0.1%闪避

* 以上6项属性在生成佣兵时随机产生，取值范围为9~16点，特殊角色根据各自模版生成，佣兵升级后不会提升此6项属性

**2-3佣兵战斗属性**

**攻击力**···影响角色攻击造成的损伤，攻击力会根据装备及技能的影响而进行调整

**防御力**···影响角色被攻击时遭受的伤害，防御力会根据装备及技能的影响而进行调整

**速度**····影响角色出手顺序

**生命值**···决定角色能承受多少攻击，生命值为0则无法战斗

**暴击**····角色打出暴击的几率，直接以百分比呈现

**暴击伤害**··角色打出暴击后造成的伤害倍率，如暴击伤害150%时，最终造成的伤害为正常情况下的1.5倍

**闪避**····角色闪避攻击的几率

**命中**····角色攻击是否失手的保障

**物理、法术、火系、冰系、雷系、毒系增幅**···

影响该类技能或攻击的最终伤害加成，一个攻击可以同时附带多项属性（例：武器为法术攻击，使用了火系技能后会同时附带此2系的标签，并享受对应的加成及受到对应惩罚）

**物理、法术、火系、冰系、雷系、毒系抵抗**···

影响受到该类技能或攻击的最终伤害，该系抵抗高于100%时，攻击无法造成伤害，抵抗可为负值，当为负值时该值算作攻击方增幅

**威胁等级**···角色受到敌方攻击的几率

**连击**···角色普通攻击造成连击的几率，连击伤害为上一击的50%，最多造成3连击（100%+50%+25%伤害）

**反击**···角色受到普通攻击后反击的几率

**治疗效果**···角色使用回复技能后造成的回复量提高

**恢复效果**···角色获得回复后得到的回复量提高

**2-4佣兵其他属性**

**等级**····角色历程的标识，等级越高的角色能力越强

**经验值**···角色升级的计算方式

**2-5初始化角色**

除6项基础属性随机生成外，1级佣兵还拥有以下战斗属性

1. 10点攻击力

2. 100点生命值

3. 5%暴击率

4. 5%闪避

5. 150%暴击伤害

其余未提到属性均按0计算，并按基础属性对各项战斗属性进行加成

三、技能

**3-1技能介绍**

每个佣兵除了自己带有的技能外，还拥有最多5格技能栏可以自由装配技能，技能栏位初始只有1格，佣兵每升5级增加1格，最多20级拥有全部技能栏

**3-2技能学习与使用**

佣兵技能学习需要消耗技能书，除已学会的技能不能重复学习外，无特别学习要求；

每个佣兵最多可以学习30个技能，学满后如需更换，需要先遗忘部分已学会的技能；

已学会的技能需要装配到技能栏上才能生效，同时技能有使用条件，不达到使用条件的技能会以红色显示，并不能装配到技能栏上。已装配的技能如不满足使用条件也会以红色显示，同时即便装备也不生效。

**3-3技能类别**

技能按功能可分为战斗技能、生活技能、被动技能三大类

战斗技能：在战斗中强化角色能力的技能，发动后会有冷却时间

被动技能：装备后即生效的技能，通常会加强角色部分属性或赋予特殊能力

生活技能：对生产物品提供加强的技能

**3-4战斗技能的触发**

战斗技能均有一个触发几率，行动前会判定是否触发，满足条件则释放。判定方式为：触发几率=触发值/（普攻+技能触发值总和）%

例如仅装备突击（触发值10）时，发动几率为：

10/（5+10）%=66%的几率发动突击

技能冷却时不参与判定

普通攻击的触发值额定为5

四、道具装备

**4-1可携带装备**

佣兵可以穿着武器、头部防具、身体防具、脚部防具、戒指、项链共6个装备栏

通常情况下装备对能力并无固定要求，可以任意挑选自己喜欢的装备

**4-2武器**

武器主要提升佣兵的攻击力，武器分为【近战武器】、【远程武器】、【魔法武器】三大类型

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 武器类型 | 武器类别 | | | | |
| 近战武器 | 剑 | 斧 | 长柄 | 匕首 |  |
| 远程武器 | 弓 | 火枪 |  |  |  |
| 魔法武器 | 法杖 |  |  |  |  |

**4-3防具**

防具分为头部防具、身体防具、脚部防具三种，各占1个装备栏

|  |  |
| --- | --- |
| 防具类型 | 作用 |
| 头部防具 | 提升佣兵生命值 |
| 身体防具 | 提升佣兵防御力 |
| 脚部防具 | 提升佣兵速度 |

**4-4项链与戒指**

项链与戒指没有基础属性，换言之，项链及戒指掉落最低品质为绿色

**4-5道具品质**

道具品质分为 白色 （普通）、 绿色 （精巧）、 蓝色 （稀有） 紫色 （卓越）、 橙色 （传说）五种

**4-6装备能力加成**

|  |  |
| --- | --- |
| 白色 | 无特殊加成 |
| 绿色 | 基础属性是白色的1.2倍，带1条魔法属性 |
| 蓝色 | 基础属性是白色的1.5倍，带1-2条魔法属性 |
| 紫色 | 基础属性是白色的2倍，带1-3条魔法属性 |
| 橙色 | 基础属性是白色的2倍，带1-3条魔法属性，带1条装备独有属性 |

**4-7装备道具掉落**

战斗中的装备掉率与战斗怪物相关，与地图怪物等级无关，例如在20~30级怪物区触发70级怪物，那么掉落按70级怪物计算，而不是该地区的怪物等级

冒险获取的装备等级与该冒险地图有关，例如20级副本掉落必定为20级装备

连续任务、特殊任务获取的装备与任务等级有关

**4-8符文**

符文可以镶嵌到武器上，用来增强攻击效果，符文可以拔除以重新镶嵌新的符文，但拔除后原本的符文会毁坏

每把武器最多可镶嵌1枚符文

**4-9材料**

材料可以用于打造武器、防具等，也可以用于制作各种增益道具，不需要的材料可以卖出给商人换取金钱

材料来源于怪物掉落，采集等，部分稀有材料需要通过市场特供物品或开宝箱获取

**4-10任务物品**

任务物品在包裹中有额外栏位放置，以区分普通物品，任务物品用于触发事件，不可出售销毁，任务完成后消耗对应的任务物品。

五、冒险

**5-1冒险开始**

新手指引结束后，正式进入冒险历程，玩家可以选择合适的地图进行冒险，冒险途中会遇到各种事件及战斗

1. 队伍构成：冒险小队最多允许有6名佣兵存在，小队中战斗成员最多允许有3名佣兵存在，同时至少需要1名佣兵才能组成冒险小队，否则不能开始冒险
2. 冒险历程：选取合适地图后小队将开始冒险，同时只要小队组成后，即便在城镇中，冒险也是存在的，换言之，城镇也是冒险地图的一部分

**5-2事件组成**

冒险中有各种各样的事件，大致分为以下几种

1. 战斗事件：队伍遭遇战斗，需要战斗成员参与，赢得战斗后获取战利品及经验值，冒险继续进行
2. 采集收集：（野外冒险时触发）队伍搜寻该地区的特产品，采集后可出售换取金钱
3. 进行任务/经商：（城镇冒险时触发）队伍自动接取任务并完成，可获取金钱和名声，可能会遭遇战斗
4. 突发事件：遭遇机关/伏击等，通常会选取队伍一个成员进行判定，失败则遭受惩罚
5. 发现宝藏：队伍发现藏宝地点，通过解除机关或战斗后获得宝物
6. 发现隐藏地点/角色：可以开启新的隐藏地图或者获得新角色

**5-3连续任务**

冒险途中可能接到一些连续任务，完成后获得丰厚的奖励，连续任务过程中小队会按照任务流程行动，直至能力暂时无法完成时终止，同时玩家可以在任务栏中再次继续该任务

1. 小队同一时间只能进行1个连续任务，可在任务栏中设置需要完成的任务
2. 连续任务途中，小队所在地区的正常冒险事件继续进行，但条件冲突时优先触发正在进行中的连续任务事件

**5-4城镇设施**

小队在城镇地图冒险时，可随时通过面板访问以下设施（不影响冒险流程）



1. 冒险者公会
2. 小队中超出数量的佣兵会回到公会，需要替换时可在公会中进行替换
3. 解雇多余的佣兵（传说级别佣兵不能解雇）
4. 雇佣新佣兵
5. 领取任务，每个城市每天会有3-5条任务可供领取，0点后刷新
6. 工坊
7. 合成武器防具（不同城市工坊功能各不相同）
8. 镶嵌/移除符文
9. 交易所
10. 可出售和购买物品，物品出售价格是原价格的20%
11. 可购买品质较好的特供物品，需要消耗魔力水晶，特供物品3小时刷新一次
12. 购买黑市物品（赌博）

**5-5副本**

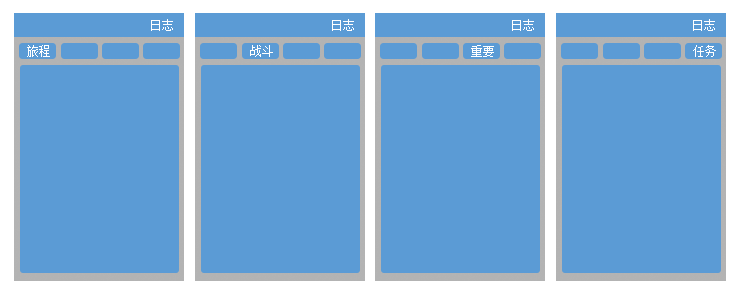
副本是触发了特殊任务或者满足特定条件才能进入的场景，通常伴随丰厚的奖励，但也有可能遇到更强力的怪物。

挂机过程中触发副本事件后会自动进入，并在日志的重要事件栏中保存记录

**5-5冒险日志**

冒险日志是冒险者历程的的一个记录，方便冒险者随时查阅，冒险日志分以下几个部分

1. 旅程：旅程页面详细包含了冒险者旅程的经历，包括场景移动、采集物品、触发战斗、领取交接任务、获得物品等等，旅程信息离线后清空。
2. 战斗：战斗页面即时反映双方战斗过程的记录，以及战利品及经验值获取信息，不触发战斗时则无记录（离线过程中触发的战斗也不会显示记录），战斗信息离线后清空。
3. 重要：重要事件记录了获取橙色物品、触发特殊事件、获得宝箱、进入离开副本场景，获得、解雇佣兵、佣兵基础属性增减等记录，重要事件记录可记录7天内信息，离线不清空，方便随时查阅。
4. 任务：任务记录可以查阅冒险者团队当前已领取的任务，任务以列表方式呈现，点击后可以显示详细说明及任务记录，离线不清空，任务完成或失败后消除该条记录。



冒险日志界面

**5-7离线**

用户离线后游戏停止运行，并保存当前地图记录，当用户再次上线时根据离线时间计算收益，离线时间大于24小时的仅计算24小时收益，以免数据过多影响系统正常运作。

获得的收益有：本地图特产、金币、队伍成员经验值等

六、战斗

冒险途中会遭遇战斗，此时设定好的战斗阵容会出现与敌人交锋，并依据战斗结果来获得奖励或遭受惩罚

**6-1出战人数**

战斗中可登场最多4名角色，其中3名角色担任战斗位置，1名角色担任辅助位置

辅助位角色不参与战斗，但会对敌人造成削弱或对己方进行增强

敌方登场最多3名角色，无辅助位置

**6-2战斗技能**

每个角色可以装备2项战斗技能，在战斗中达成技能后则触发，未装备的技能即便学习后也不能在战斗中触发。部分技能有触发间隔时间，简称为CD，技能处于CD时间内时不参与触发判定

**6-3战斗天赋**

只要是角色拥有战斗相关的天赋，则必定生效，无需装备，部分天赋在一场战斗中有生效次数的限定，达到上限后则无法再次生效

**6-4战斗序列**

1. 行动序列

战斗双方比较速度，速度高者优先行动几率高，行动完毕后等待下一个单位行动

行动优先级计算方式：

单位优先几率=（单位速度值/场上人员速度总和）%

例：

己方角色A（速度50），角色B（速度60）；敌方角色A（速度80），敌方角色B（速度30）

本轮战斗开始后

己方角色A的行动几率为（50/（50+60+80+30））% = 22%，即己方角色A有22%几率优先出手

敌方角色A的行动几率为（50/（50+60+80+30））% = 36%，即敌方角色A有36%几率优先出手

假设敌方角色A第一个出手后，再次进行判定

己方角色A（速度50），角色B（速度60）；敌方角色A（已行动），敌方角色B（速度30）

己方角色A第行动的几率为：（50/（50+60+30））% = 35%

即己方角色A有35%几率在余下3人中优先出手

当所有单位行动完毕后，本轮战斗结束，下一轮再次回到开始进行比较

场中有单位无法行动时，该单位依旧参与判定，但行动会根据所遭受的状态受到限制，角色重伤后不参与判定，直至其被救起后的下一轮为止

1. 特殊行动序列

部分技能发动后有优先行动判断，判定方式如下

优先行动：技能带有【疾速】效果的，多个带有【疾速】的角色首先判断他们之间的行动顺序

正常行动：按照正常行动序列开始判定

缓慢行动：技能带有【缓速】或是BUFF中带有【缓速】效果的，在正常行动序列完毕后才判断行动

1. 行为判定

角色达成行动条件后，判定其接下来的行为，判定流程如下：



1. 威胁等级机制

敌我双方都存在威胁等级属性，威胁等级越高受到攻击几率越大，威胁等级会根据装备及技能有所变动

威胁等级判断方式：

单位受攻击几率=（单位威胁等级/己方人员威胁等级总和）%

与行动计算不同的是，只要角色不是重伤状态，那么威胁等级永远存在，即便角色已经遭受攻击。

刺客的隐匿等技能只是将自己威胁等级降为0，但威胁等级依旧存在

**6-5胜负判定**

1. 战斗双方任何一方全灭，则对方获胜
2. 若存在双方同时全灭的情况，则玩家方获胜
3. 战斗获胜后获得奖励，失败则无奖励

**6-6战斗失败处理**

任务过程中战斗失败，则任务失败，根据任务设置接受惩罚

地图遭遇战连续失败3次后，队伍随机移动到适合等级的地图继续冒险

THE END