**一、数据获取**

【注】：以下描述中“值”属性都是战斗属性。

1、攻击方属性：

（1）、攻击值、精准值、暴击概率、暴击增伤、破防值；

（2）、所使用技能的伤害倍率、元素属性对应的元素增伤；

（3）、额外增伤。

2、防守方属性：

（1）、防御值、躲避值、韧性概率、韧性减免；

（2）、与攻击方输出伤害元素对应的元素抗性；

（3）、额外减伤。

3、其他

暂无。

**二、技能输出**

攻击方释放某攻击型技能时，其输出伤害数量的计算方式为：

其中：

1、攻击方某指定属性值：在技能Hit表中通过填写属性ID来引用；

2、攻击方技能伤害倍率、攻击方技能基础伤害值：都是技能等级的函数，以词缀ID的形式填写在技能Hit表内；

3、修正系数1、修正系数2：万分比整型。直接填写在技能Hit表内。

**三、技能伤害结算**

1、计算精准效果，获取精准效果的整数部分和小数部分，即，。例如，则，。其中为“确定攻击倍率”，为“概率攻击倍率”，两者确定出一个精准倍率。

例如，当时，如果，则；否则。

如果，则整体表现为丢失，无伤害。

2、实际暴击增伤；

3、实际韧性减伤；

4、攻击方实际输出伤害：

5、技能造成伤害的计算方法为：

6、整数化修饰（向上取整）：

7、对“独立类加成伤害百分比”的备注：

**四、DOT或HOT类计算方法**

该类数值采用Buff来实现，对应使用Buffer表内的如下几个字段——dot\_element、dot\_type、dot\_value、current\_health\_type、current\_health。根据dot\_element的类型来决定是“真实伤害或治疗”还是“非真实伤害”。其中：

（1）真实伤害或治疗：计算出来的值直接作用于目标的当前剩余生命值上，不受任何其他因素（包括但不限于精准闪避、暴击韧性、防御破甲、元素增减伤等）影响；

（2）非真实伤害：本质上是属于技能伤害，也就是说前面的技能伤害结算流程同样适用于该类型，即受到精准闪避、暴击韧性、防御破甲、元素增减伤等因素影响。具体计算公式为：

获得以上结果后，继续（三、4）（三、5）（三、6），得到被攻击方的生命损失。