怪物系统定义文档

# 影响成长属性的因素

1.基本属性

2.怪物的资质

3.怪物成长率

4.怪物的成长属性

# 基本属性

力量，魔力，体质，耐力，敏捷。

## 最低基本属性

宝宝：每个属性的最低值：等级+10

怪物：每个属性的最低值：等级

## 总计基本属性

宝宝：50+怪物等级\*10

怪物：怪物等级\*10

## 怪物属性的分配方法

将属性随机分成5份，再将5份随机分配到5种属性中。

怪物最低基本属性+随机5份属性=怪物总基本属性。

# 资质

怪物的资质分为：体力资质、魔力资质、攻击资质、防御资质、速度资质、躲避资质。

体力资质：用于调整怪物的血量

魔力资质：用于调整怪物的魔法值及灵力值

攻击资质：用于调整怪物的命中和伤害

防御资质：用于调整怪物的防御

速度资质：用于调整怪物的速度

躲避资质：用于调整怪物的躲闪

怪物资质分5阶，生成怪物时每阶资质随机获取。

## 攻击型怪物

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 攻击资质 | 防御资质 | 体力资质 | 魔力资质 | 速度资质 | 躲闪资质 |
| 第一张地图 | 1400 | 1000 | 2000 | 1400 | 1000 | 1000 |
| 升级地图增长公式 | 1400+（地图等级-1）\*10 | 1000+(地图等级-1)\*10 | 2000+（地图等级-1）\*110 | 1400+（地图等级-1）\*60 | 1000+（地图等级-1）\*30 | 1000+（地图等级-1）\*30 |
| 共5阶每降一阶 | -50 | -50 | -50 | -50 | -50 | -50 |

## 防御型怪物

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 攻击资质 | 防御资质 | 体力资质 | 魔力资质 | 速度资质 | 躲闪资质 |
| 第一张地图 | 1100 | 1400 | 3000 | 1500 | 1000 | 1000 |
| 升级地图增长公式 | 1400+（地图等级-1）\*10 | 1000+(地图等级-1)\*10 | 2000+（地图等级-1）\*110 | 1400+（地图等级-1）\*60 | 1000+（地图等级-1）\*30 | 1000+（地图等级-1）\*30 |
| 共5阶每降一阶 | -50 | -50 | -50 | -50 | -50 | -50 |

## 法术型怪物

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 攻击资质 | 防御资质 | 体力资质 | 魔力资质 | 速度资质 | 躲闪资质 |
| 第一张地图 | 1100 | 1100 | 2000 | 1900 | 1000 | 1000 |
| 升级地图增长公式 | 1400+（地图等级-1）\*10 | 1000+(地图等级-1)\*10 | 2000+（地图等级-1）\*110 | 1400+（地图等级-1）\*60 | 1000+（地图等级-1）\*30 | 1000+（地图等级-1）\*30 |
| 共5阶每降一阶 | -50 | -50 | -50 | -50 | -50 | -50 |

# 成长率

用于调整怪物的成长属性。成长率越高，成长属性越高

每降一星,成长减0.012

五星怪物升地图成长计算公式1+0.012\*(地图等级-1)

生成怪物时，成长从5星当中随机获取

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 地图 | 五星 | 四星 | 三星 | 二星 | 一星 |
| 1 | 1 | 0.988 | 0.976 | 0.964 | 0.952 |
| 2 | 1.012 | 1 | 0.988 | 0.976 | 0.964 |
| 3 | 1.024144 | 1.012144 | 1.000144 | 0.988144 | 0.976144 |
| 4 | 1.036434 | 1.024434 | 1.012434 | 1.000434 | 0.988434 |
| 5 | 1.048871 | 1.036871 | 1.024871 | 1.012871 | 1.000871 |
| 6 | 1.061457 | 1.049457 | 1.037457 | 1.025457 | 1.013457 |
| 7 | 1.074195 | 1.062195 | 1.050195 | 1.038195 | 1.026195 |
| 8 | 1.087085 | 1.075085 | 1.063085 | 1.051085 | 1.039085 |
| 9 | 1.10013 | 1.08813 | 1.07613 | 1.06413 | 1.05213 |
| 10 | 1.113332 | 1.101332 | 1.089332 | 1.077332 | 1.065332 |
| 11 | 1.126692 | 1.114692 | 1.102692 | 1.090692 | 1.078692 |
| 12 | 1.140212 | 1.128212 | 1.116212 | 1.104212 | 1.092212 |
| 13 | 1.153895 | 1.141895 | 1.129895 | 1.117895 | 1.105895 |
| 14 | 1.167741 | 1.155741 | 1.143741 | 1.131741 | 1.119741 |
| 15 | 1.181754 | 1.169754 | 1.157754 | 1.145754 | 1.133754 |
| 16 | 1.195935 | 1.183935 | 1.171935 | 1.159935 | 1.147935 |
| 17 | 1.210287 | 1.198287 | 1.186287 | 1.174287 | 1.162287 |
| 18 | 1.22481 | 1.21281 | 1.20081 | 1.18881 | 1.17681 |
| 19 | 1.239508 | 1.227508 | 1.215508 | 1.203508 | 1.191508 |
| 20 | 1.254382 | 1.242382 | 1.230382 | 1.218382 | 1.206382 |

# 成长属性

命中、伤害、魔法、气血、灵力、速度、防御、躲闪

## 计算公式

命中=力量\*2\*成长率+怪物等级\*3.2\*攻击资质/1000\*成长率\*0.95

伤害=力量\*成长率+怪物等级\*3.2\*攻击资质/1000\*成长率\*0.95

魔法=魔力\*3\*成长率+怪物等级\*2\*魔力资质/1000

气血=体质\*6\*成长率+怪物等级\*体力资质/1000

灵力=力量\*0.4+体质\*0.3+魔力\*0.7+耐力\*0.2+怪物等级\*魔力资质/1000

速度=（力量\*0.1+敏捷\*0.7+体质\*0.1+耐力\*0.1）\*速度资质/1000

躲闪=敏捷\*1+怪物等级\*躲闪资质/1000