**战前数据准备**

**属性核算：详见角色属性说明excel文件，每一项属性进行相应的加总、加成计算。**

**战前数据转化**

**f（玩家等级） 算法为读表（TableLevel）进行匹配**

**中文字为**

|  |  |
| --- | --- |
| 火积蓄上限 | 角色自身火积蓄上限 |
| 冰积蓄上限 | 角色自身冰积蓄上限 |
| 雷积蓄上限 | 角色自身雷积蓄上限 |
| 火积蓄恢复速度 | 角色自身火积蓄恢复速度 |
| 冰积蓄恢复速度 | 角色自身冰积蓄恢复速度 |
| 雷积蓄恢复速度 | 角色自身雷积蓄恢复速度 |
| deBuff持续时间缩短比率 |  |

debuff实际时间=debuff原有时间\*（1- deBuff持续时间缩短比率）

**战中计算**

1. 闪避

技能击中目标，优先判定是否闪避，通过被攻击方闪避率计算。

如果闪避成功，本次攻击帧事件不产生任何影响。

闪避率=

如果未闪避，正常计算伤害，才考虑是否格挡、暴击

2.格挡

是否格挡判定。

格挡率=

格挡值=

被攻击方格挡 \* BlockByBlock+ 被攻击方防御力 \* BlockByDefence + BlockValueMin

3.暴击

如果发生格挡，则一定没有暴击。暴击修正值为1

是否暴击判定。

修正后攻击方暴击几率 =

本次暴击率=

如果发生暴击，

修正后攻击方暴击伤害=

暴击修正值为：

（1

如果没发生暴击，暴击修正值为1。

4.伤害公式

修正后被攻击方防御力=

一次技能、普通攻击伤害帧所产生的普通伤害=

被格挡后为负数或0时，防御方掉血0点，不显示掉血数字。

此结果计算完成之后，再考虑buff雷属性的加成。

最终计算结果向上取整。

5.吸血

吸血量：

攻击方吸血比率=

本次最终伤害 \* 攻击方吸血比率

吸血值最终结果向上取整

6.自动回血

每秒恢复的血量：

角色不受到任何伤害 (LifeRecoverTime) 秒后，每秒触发一次，恢复”每秒恢复的血量”的值。

结果向上取整，为0时不显示。

7.恢复血量

直接一次性恢复血量的技能

直接恢复的血量=

8.实体相关计算规则

实体攻击造成的伤害为实体技能表中固定伤害值，不考虑防御属性。

实体攻击造成的属性积蓄为实体技能表中属性值，不考虑实体自身其他属性。

实体被攻击一次只掉一滴血。

实体不会中各种buff。

**属性攻击积蓄计算：**

三种属性分别计算。

1.角色普通攻击触发的属性攻击

普通攻击每一次伤害帧只会触发一种属性

普通攻击每一次伤害帧每一种属性的

普通攻击一次触发对应属性积蓄值 =

2.一般技能所触发的属性攻击

技能命中后，所带属性必定触发

技能一次伤害帧所触发对应属性积蓄值 =

技能本身属性积蓄值

**输出特效表现**

被攻击方

闪避时：闪避特效 闪避音效

命中时受击特效：普通受击特效 火属性受击特效 冰属性受击特效 雷属性受击特效 命中音效

格挡时：格挡特效 格挡音效

被暴击时：暴击减血特效 特殊字体

攻击方 暴击时 暴击特效 暴击音效

**怒气值积攒**

怒气值上限值是固定

[攻击者]

角色普通攻击每命中一个敌人一次，角色获得怒气值

角色技能每命中一个敌人一次，角色获得怒气值

[被攻击者]

角色被攻击一次获得怒气值= BeatenAngerSpeed \* 怒气积攒速率

角色被伤害型buff造成一次伤害，获得怒气值 = BuffAngerSpeed \* 怒气积攒速率

释放完成一次后清零。

角色释放怒气技能不会获得怒气。

被怒气技能命中会获得怒气。