属性&伤害计算流程

## 一级属性：

* 力量：物攻（1）、生命值（4）
* 智慧：法攻（1）、法力值（2）
* 耐力：物防（1）、生命值（10）
* 灵力：法防（1）、法力值（5）
* 幸运：暴击（2）、韧性（2）

## 二级属性：

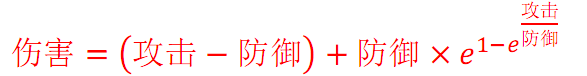
* 生命值：角色存活能力，为零时角色死亡
* 法力值：影响技能续航
* 物攻：用于战士系伤害计算
* 法攻：用于法师及巫师系伤害计算
* 物防：抵抗物理攻击
* 法防：抵抗法术攻击
* 暴击：提高会心一击几率
* 韧性：降低会心一击几率

## 附加属性：

* 伤害加深：按比例提高伤害（千分比）
* 伤害减免：按比例降低伤害（千分比）
* 暴击伤害率：触发暴击时计算进去（千分比）
* 攻击速度：影响攻击频率
* 移动速度：人物的移动速度

## 战斗计算流程

1. 基础伤害计算
2. 伤害计算公式



1. 技能计算

* 技能伤害=普攻伤害\*技能系数1+技能系数2

1. 暴击判定

* 如果：（（A暴击-B韧性）/1000）>（0-1）之间的随机值
* 则：判定为暴击，否则为正常伤害
* 暴击伤害=初始伤害\*暴击伤害率

1. 伤害加深&减免计算

* 上面得出的伤害值\*（1000+A伤害加深-B伤害减免）/1000 \* 100%

1. 最终伤害

* 最终伤害在计算出的伤害值的80%-120%之间随机取值

## 战斗力计算公式

1. 基础战斗力：

* 10\*(生命值\*0.1/（1-伤害减免值\*0.001）+法力值\*0.1+（物攻+法功）\*（1+伤害加深值\*0.001）\*（1+技能等级之和\*0.01）+物防+法防+暴击+韧性)

2、装备评分：

* 1）最大HP \* 1
* 3）最大MP \*1
* 5）物理攻击\*10
* 7）法术攻击\*10
* 9）物理防御\*10
* 11）法术防御\*10
* 13）暴击\*10
* 15）韧性\*10
* 伤害加深\*0.5
* 伤害减免\*0.5
* 伤害暴击\*0.2
* 力量\*14
* 智慧\*12
* 耐力\*20
* 灵力\*15
* 幸运\*40

## 飘字显示处理

玩家

1、回血技能

* 施法者及其队友
* 自己及自己队友

2、伤害技能

* 施法者及其队友
* 自己及自己队友

3、回血buff

* 施法者及其队友
* 自己及自己队友

4、掉血buff

* 施法者及其队友
* 自己及自己队友

怪物

1、回血技能

* 所有人

2、伤害技能

* 施法者及其队友

3、回血buff

* 所有人

4、掉血buff

* 施法者及队友