物品掉落和拾取

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 修订日期 | 修订内容 | 版本 | 修订人 |
| 2017-01-16 | 创建 | V1.0.0 | Canyang |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

文档定义

|  |  |
| --- | --- |
| 文字颜色 | 定义 |
|  | 已确定内容 |
|  | 待定内容 |
|  | 标注内容 |
|  | 更新内容 |

# 简介

文档描述PVP、PVE杀敌经验分规则。

## 设计目的

使游戏有一个公平且易于理解的经验分配规则。

# 系统详细设计

## 经验分配规则

### 个人杀怪经验获取规则

1. **击杀玩家**

* 根据击杀玩家的等级，通过公式计算得出经验值
* 如果有多个人对目标造成伤害，经验全部给到造成伤害最高的那个人及其队伍
* (旧版：击杀者个人获得：砍死人获得经验=（0.01\*敌人等级^3+0.05\*敌人等级^2+敌人等级+2）\*10)

1. **击杀怪物**

* 怪物配置表中有怪物死亡给出的经验字段。
* 如果有多个人对目标造成伤害，经验全部给到造成经验最高的那个人及其队伍

### 组队分配规则

* 同场景的队友才能共享经验
* 根据同场景中击杀该怪物角色所在队伍中人员数量产出的经验值会有加成

加成公式：队伍总经验=基础值\*（0.7+人数 \* 0.3）

* 得出队伍总经验值后，根据队员等级进行分配，

队员获得经验=队伍总经验\*（该队员等级/队伍总等级）

注：队伍总等级也是该队伍在同场景中所有人员的等级之和

* 根据上述步骤得出队员可获得的经验后，再去执行个人与经验想关的buff加成计算

### 经验加成规则

* 同家族的成员之间组队有经验加成
* 开通vip有组队经验加成
* 使用经验加成药水

都通过经验buff来实现，多个buff可以叠加