**属性说明与战斗公式**

**目录**

[一、 属性分类 1](#_Toc10680)

[二、 生效方式 3](#_Toc32234)

[1. 判定流程 3](#_Toc21648)

[三、 战斗公式 4](#_Toc16154)

[1. 属性变化公式 4](#_Toc15227)

[2. 闪避属性计算公式 4](#_Toc7936)

[3. 格挡属性计算公式 4](#_Toc11020)

[4. 暴击属性计算公式 4](#_Toc12990)

[5. 最终伤害公式 4](#_Toc20049)

[6. 基础治疗公式 5](#_Toc271)

[7. 吸血属性公式 5](#_Toc16418)

[8. 反伤属性公式 5](#_Toc1520)

[9. 预留 5](#_Toc20639)

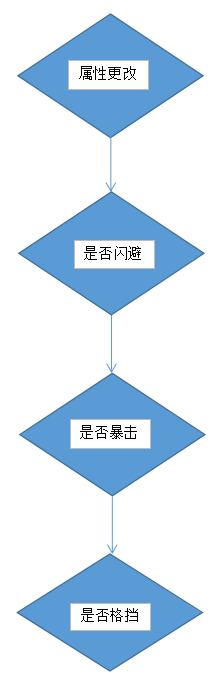
## 属性分类

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 属性类型 | 战斗属性 | 属性缩写 | 值类型 | 说明 | 取值范围 | 默认值 |
| 1 | 基础属性 | 生命 | HP | int | 角色拥有的生命数值，当生命值为零时玩家死亡 | [0,MAXHP] | MAXHP |
| 2 | 最大生命上限 | MAXHP | int | 角色拥有的生命数值上限 | (0,∞） | - |
| 3 | 攻击（力） | ATK | int | 战斗伤害基准值 | [0,∞） | - |
| 4 | 防御（力） | DEF | int | 减法公式，战斗中减免伤害 | [0,∞） | - |
| 5 | 怒气值 | ER | int | 角色拥有的怒气值，达到最大值可以主动释放大招 | [0,MAXER] | - |
| 6 | 最大怒气值 | MAXER | int | 角色拥有的怒气值上限 | (0,∞） | 配置 |
| 7 | 初始怒气 | IER | int | 上场后角色的怒气值，默认为最大怒气值 | [0,MAXER] | MAXER |
| 8 | 高阶属性 | 被击怒气 | ATKER | int | 角色被攻击时所获得的怒气值 | [0,MAXER] | - |
| 9 | 出手怒气 | MER | int | 角色行动时所获得的怒气值 | [0,MAXER] | - |
| 10 | 回怒率 | ERR | double | 角色每秒钟恢复的怒气值=默认值\*（1+回怒率） | [0,1] | - |
| 11 | 暴击率 | CC | double | 提升角色暴击概率 | [0,1] | 0 |
| 12 | 暴击强度 | CRI | double | 增加暴击伤害数值 | [0,1] | 1 |
| 13 | 抗暴率 | RC | double | 减少角色被暴击率 | [0,1] | 0 |
| 14 | 吸血率 | BSR | double | 计算最终伤害后，乘以吸血率即吸血数值，角色获取吸血率后，所有攻击都会吸血 | [0,∞） | 0 |
| 15 | 反伤率 | THN | double | 伤害值\*反伤率=反伤值，收到攻击后会触发反伤 | [0,∞） | 0 |
| 16 | 伤害率 | DE | double | 按照百分比增加伤害 | [0,∞） | 0 |
| 17 | 免伤率 | DIR | double | 按照百分比减少受到的伤害 | [0,1] | 0 |
| 18 | 治疗率 | HEL | double | 作为施法者，在产生治疗效果时，按照百分比增加治疗数值 | [0,1] | 0 |
| 19 | 被治疗率 | HELD | double | 受到治疗效果时增加的治疗数值百分比 | [0,1] | 0 |
| 20 | 格挡率 | BLK | double | 被攻击时，用于判定角色是否能格挡 | [0,1] | 0 |
| 21 | 格挡强度 | BLKI | double | 被攻击时，减少角色最终所受伤害 | [0,1] | 0 |
| 22 | 抗格率 | RBR | double | 攻击时，降低对方格挡的概率 | [0,1] | 0 |
| 23 | 连击率 | COMBO | double | 攻击敌人后，触发普攻连击的概率，连击一定是普攻 | [0,1] | 0 |
| 24 | 反击率 | CATK | double | 收到攻击后，触发反击技的概率，反击一定是普攻 | [0,1] | 0 |
| 25 | 免死率 | AVD | double | 当角色死亡时，有一定几率忽视掉导致死亡的伤害 | [0,1] | 0 |
| 26 | 闪避率 | EVA | double | 当角色受到伤害时，有一定几率躲避伤害及效果 | [0,1] | 0 |
| 27 | 命中率 | ACC | double | 当角色攻击时，造成伤害及效果的概率 | [0,1] | 1 |

## 生效方式

1. 判定流程

判定生效时，攻击状态的判定流程如图所示：



* 攻击状态使用瀑布判定模式，按顺序判定闪避、暴击、格挡；
* 首先根据闪避率判定是否闪避，判定为闪避时，判定流程结束，未闪避时进行后续判定；
* 未闪避时，判定是否暴击后进入格挡判定；计算最终伤害值；

## 战斗公式

1. 属性变化公式

* 计算多重属性加成时所用
* 所有计算公式带入最终属性再进行计算
* 最终属性 = 属性基础值 \* (1 + Σ百分比修正） + Σ属性固定值修正

1. 闪避属性计算公式

* 实际闪避率= max( 实际闪避概率 = 1- 攻击者.命中率 + 受击方.闪避率，0）
* 实际闪避率≥1,必然闪避，无视攻击方伤害和附带对受击方的效果

1. 格挡属性计算公式

* 实际格挡率= max(受击方.格挡率 - 攻击者.抗格率，0）
* 实际格挡率≥1，造成格挡，具体公式见最终伤害公式

1. 暴击属性计算公式

* 暴击率使用伪随机算法
* 实际暴击率 = 暴击率\*实际出手次数\*非第一次出手概率矫正系数
* 实际暴击率≥1时，该次为暴击

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 举例 |  | 矫正系数 | 0.6 |
|  | 出手次数 | 暴击概率 | 实际暴击率 |
|  | 1 | 0.27 | 0.162 |
|  | 2 | 0.54 | 0.324 |
|  | 3 | 0.81 | 0.486 |
|  | 4 | 1.08 | 0.648 |
|  | 5 | 1.35 | 0.81 |
|  | 6 | 1.62 | 0.972 |
|  | 7 | 1.89 | 1.134 |

* 最终暴击率 = 攻击方.实际暴击率 - 受击方.抗暴率
* 暴击修正系数 = 攻击方.暴击强度

1. 最终伤害公式

* 基础伤害 = （ 攻击方.攻击力 - 防御方.防御力 ）\* 攻击方.技能伤害率
* 总伤害率 = （1 + 攻击方.伤害率 - 防御方.免伤率 )
* 最终伤害 = 上取整[基础伤害 \* 总伤害率 \* 暴击修正系数]
* 格挡下，最终伤害 = 上取整（基础伤害 \* 总伤害率 \* 暴击修正系数）\*（1-格挡强度）
* 保底伤害值 = 攻击方.攻击力 \* 0.05

1. 基础治疗公式

* 最终治疗 = 上取整[治疗方.治疗值 \* （1+治疗方.治疗率) \*（1+被治疗方被治疗率）\* 暴击修正系数]

1. 吸血属性公式

* 吸血效果:角色主动造成的最终伤害会给治疗角色。
* 吸血治疗值 = 最终有效伤害 \* 攻击方.吸血率

1. 反伤属性公式

* 反伤效果:角色受到的最终有效伤害会使攻击者按比例受到伤害。
* 反伤伤害值 = 最终有效伤害 \* 受击方.反伤率

1. 预留

* 克制系数：为职业克制或阵营克制留出接口

存在克制系数时，最终伤害 = 上取整[（基础伤害 \* 总伤害率 \* 暴击修正系数）\*克制系数]