怪物掉落相关规则

1、掉落表

掉落掉drop.xlsx记录了一个掉落id可以产生的所有掉落物品种类、一次掉落数量和掉落率。

2、掉落和经验分配规则

经验会根据玩家和怪物的等级差而产生衰减。当玩家和怪物等级差距过大时，从怪物身上获得的经验和掉率都将产生衰减，并且等级差距越大，衰减越大。这个衰减是阶跃式的。

例如表中配置的衰减等级间隔ATTENUATION\_INTERVAL是15级，则45级怪物和60级玩家产生FLOOR((60-45）/15)=1(第一档衰减)，和91级玩家产生FLOOR((91-45)/15)=3(第三档衰减)。

EXP\_ATTENUATION和DROP\_ATTENUATION记录了每一档衰减所带来的经验变化和掉率变化。最左边的参数是第0档，往右分别是第1，2，3……档。如果衰减太严重，超出了参数记录范围，则取最后一档变化。例如100，75，50，25，0的经验衰减，代表45级的角色杀死45级怪物能获得100%经验，60级角色杀死45级怪物能获得75%经验等。物品掉落判定同理，先判定“是否因为等差，导致没有任何掉落”，再进行掉落判断。

多人组队的情况下，当队伍里有玩家杀死怪物，则在怪物经验半径之内的玩家均单独参与经验获得判定（组队没有经验衰减），杀死怪物的玩家单独参与物品获得判定。