**怪物经验分配**

* 每只怪物根据等级不同，种类不同会给他们配置对应的经验值，这个经验值作为怪物经验值，将本场战斗中的所有怪物经验相加就是本场战斗可以获得经验。基础经验需要根据人、宠和怪物的等级差距来计算，具体比例见下表：

#### 1. 个人等级和怪物等级差距

* 个人等级和怪物等级相差的越多，经验获得的越少，比例见下表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 战斗等级经验获取比例 | | | |
| 人物-怪物等级差 | 战斗经验比值 | 人物-怪物等级差 | 战斗经验比值 |
| 30 | 0.00% | 2 | 93.33% |
| 29 | 3.33% | 1 | 96.67% |
| 28 | 6.67% | 0 | 100.00% |
| 27 | 10.00% | -1 | 100.00% |
| 26 | 13.33% | -2 | 100.00% |
| 25 | 16.67% | -3 | 100.00% |
| 24 | 20.00% | -4 | 100.00% |
| 23 | 23.33% | -5 | 100.00% |
| 22 | 26.67% | -6 | 63.33% |
| 21 | 30.00% | -7 | 60.00% |
| 20 | 33.33% | -8 | 56.67% |
| 19 | 36.67% | -9 | 53.33% |
| 18 | 40.00% | -10 | 50.00% |
| 17 | 43.33% | -11 | 46.67% |
| 16 | 46.67% | -12 | 43.33% |
| 15 | 50.00% | -13 | 40.00% |
| 14 | 53.33% | -14 | 36.67% |
| 13 | 56.67% | -15 | 33.33% |
| 12 | 60.00% | -16 | 30.00% |
| 11 | 63.33% | -17 | 26.67% |
| 10 | 66.67% | -18 | 23.33% |
| 9 | 70.00% | -19 | 20.00% |
| 8 | 73.33% | -20 | 16.67% |
| 7 | 76.67% | -21 | 13.33% |
| 6 | 80.00% | -22 | 10.00% |
| 5 | 83.33% | -23 | 6.67% |
| 4 | 86.67% | -24 | 3.33% |
| 3 | 90.00% | -25 | 0.00% |
|  |  |  |  |

* 经验值比例计算公式：设a = 自己等级 - 怪物等级
* 如果0 < a < 30, 则：比例 = (30 - a ) / 30
* 如果 -5 <= a <= 0, 则：比例 = 100%
* 如果 -25 < a < -5, 则：比例 = (25 + a) / 30
* 否则 比例 = 0
* 此处需要每只怪物计算一次经验，然后将本场所有怪物算出的经验值相加，就是本场玩家或者宠物获得的基本经验值，然后再根据情况，用这个基本经验值去计算组队和加成的经验。
* 人物和宠物要分开进行计算，就是算两次

#### 2. 组队经验

* 1人，怪物经验值的1.00倍，并除以1人
* 2人，怪物经验值的1.25倍，并除以2人
* 3人，怪物经验值的1.40倍，并除以3人
* 4人，怪物经验值的1.55倍，并除以4人
* 5人，怪物经验值的1.70倍，并除以5人
* 伙伴和队友都算人数，如果玩家自己上场（将所有的伙伴下阵），算1人，将获得更多的经验。玩家携带4个伙伴，算5人。

#### 3. 主角和宠物的经验值分配

* 主角和宠物获得经验值相同，都按照等级去计算获得经验的比例
* 例如：主角30级，宠物30级，他们一场战斗下来获得的经验值应该是相同的

#### 4. 加成

* 双倍经验：玩家每天可以获得1小时的双倍经验时间，这期间玩家战斗获得的人物经验，宠物经验，技能经验都是双倍
* 宠物强化：被动技能，可以增加宠物战斗获得的经验，宠物强化的等级越高，宠物获得的经验加成越多
* 如果不携带宠物，主角可以额外获得20%经验
* 如果带队，可以额外获得7.6%的经验