**数值基础**

策划 韦一鸣

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 版本 | 内容 | 日期 |
| V1.0 | 建立文档 | 2013/9/15 |
| V1.1 | 增加属性伤害 | 2013/10/20 |

目录

[1. 基础属性 3](#_Toc370249955)

[1.1.玩家属性 3](#_Toc370249956)

[1.2.英雄卡属性 3](#_Toc370249957)

[1.3.英灵卡属性 4](#_Toc370249958)

[2. 战斗属性 4](#_Toc370249959)

[2.1.攻击力 4](#_Toc370249960)

[2.2.血量 4](#_Toc370249961)

[2.3.属性强化 4](#_Toc370249962)

[2.4.属性抗性 5](#_Toc370249963)

[3．伤害计算 5](#_Toc370249964)

[3.1.普攻伤害 5](#_Toc370249965)

[3.2.技能伤害 5](#_Toc370249966)

[3.2.1.固定伤害 5](#_Toc370249967)

[3.2.2.百分比伤害 5](#_Toc370249968)

[3.2.3.异常伤害 5](#_Toc370249969)

[3.3.治疗 6](#_Toc370249970)

# 基础属性

## 1.1.玩家属性

玩家的属性主要有：

·经验值：当经验值满足升级条件后，玩家可以提升等级。

·等级：玩家的等级，等级会影响玩家的体力、精力值上限以及卡组中卡牌的数量。

·体力：玩家通关副本关卡需要消耗相应的体力。可以通过购买，升级以及等待回复。

·精力：玩家参与活动关卡需要消耗相应的精力。可以通过购买，升级以及等待回复。

·牌组数：玩家可以配置多个牌组，然后选择相应的牌组出战，牌组数量与玩家的等级相关。

·卡组数量：一个牌组中可以配置的卡牌数量，卡组数量与玩家的等级相关。

·VIP等级：玩家可以通过充值提升VIP等级。VIP等级会有对应的VIP特权。

·姓名：玩家姓名在玩家进入游戏后有玩家自行选择或输入。

·ID：每个玩家特有的id号，为每个玩家特有的标识。

## 1.2.英雄卡属性

英雄卡的属性主要有：

·种族：表示该英雄所属的种族。

·等级：英雄卡可以通过吞噬其它的卡牌进行升级。

·攻击力：英雄卡的攻击力。

·血量：英雄卡的血量。

·天赋：英雄特有的天赋技能。

·稀有度：稀有度用星级表示，稀有度决定卡牌的成长及基础属性，目前稀有度为1星至5星。

·品质：品质用字母表示，分为SSS,SS,S,A,B,C,D七个品质。

·属性强化：英雄的固有属性，同时也是与之一起上阵的英灵的属性强化，属性强化会对伤害有增幅。可以通过宝石等系统进行增幅，此增幅只生效与目标英雄。

·属性抗性：英雄的固有属性，同时也是与之一起上阵的英灵的属性抗性，属性抗性会对伤害有减幅。可以通过宝石等系统进行强化，此强化只生效与目标英雄。

## 1.3.英灵卡属性

英灵卡的属性主要有：

·种族：表示该英雄所属的种族。

·等级：英灵卡可以通过吞噬其它的卡牌进行升级。

·攻击力：英灵卡的攻击力。

·血量：英灵卡的血量。

·异能：英灵特有的天赋技能。

·稀有度：稀有度用星级表示，稀有度决定卡牌的成长及基础属性，目前稀有度为1星至5星。

·品质：品质用字母表示，分为SSS,SS,S,A,B,C,D七个品质。

# 战斗属性

## 2.1.攻击力

攻击力：

ATK即卡牌的攻击力，攻击力与卡牌的等级相关

ATK=K\*（LV-1）+A

其中K为成长系数，LV为卡牌的等级，A为初始攻击

## 2.2.血量

血量：

HP即卡牌的血量，卡牌的血量与卡牌的等级相关

HP=K\*（LV-1）+A

其中K为成长系数，LV为卡牌的等级，A为初始血量

## 2.3.属性强化

属性强化：

PE即英雄卡的属性强化，属性强化和英雄卡的属性相关，在后续开发的功能中将会有增幅属性强化的系统。

## 2.4.属性抗性

属性抗性：

PD即英雄卡的属性抗性，属性抗性和英雄卡的属性相关，在后续开发的功能中将会有强化属性抗性的系统。

在这个游戏系统中，概率性属性将被弱化和固定，游戏中只存在暴击属性，且该属性固定为10%。

# 3．伤害计算

## 3.1.普攻伤害

普通伤害即卡牌使用普通攻击能够造成的伤害

DAMP=ATK \* ( 1 + ( K1\* PETEM - K2 \* PDTEM) / 100 ) ( 1 + BUFF% - DEBUFF% )

·其中ATK为卡牌的攻击力

·K1为属性强化的系数，K2为属性抗性的系数。

·PETEM为造成伤害时刻的属性强化，PDTEM为造成伤害是可的属性抗性

·BUFF%为造成伤害时刻的伤害提升效果，DEBUFF%为造成伤害时刻的伤害减免效果。

## 3.2.技能伤害

技能伤害分为固定伤害，百分比伤害和异常伤害。

### 3.2.1.固定伤害

固定伤害即ATK=技能伤害的数值

例如：对目标造成200点伤害。

### 3.2.2.百分比伤害

百分比伤害即ATK=卡牌攻击力

例如：对范围内敌人造成200%伤害

### 3.2.3.异常伤害

异常伤害不受属性强化，属性抗性，伤害提升，伤害减免的影响，伤害即等于其异常效果

例如：目标敌人血量每秒减少200，持续3秒。

## 3.3.治疗

CURE=ATK\*( 1 + BUFF% - DEBUFF% )

·其中ATK为卡牌的攻击力

·BUFF%为造成治疗时刻的治疗提升效果，DEBUFF%为造成治疗时刻的治疗减免效果。

特别的，普攻伤害，固定技能伤害，百分比技能伤害，治疗，都会产生暴击，暴击效果为正常伤害的1.5倍。异常伤害不会产生暴击。

伤害存在浮动，浮动为±20%。

**PS:当不存在属性相克时，公式中的属性部分不生效。**