属性和伤害公式

# 属性枚举

#### 生命值上限HP和当前生命值CurrentHP

HP生命上限固定值，由【玩家当前养成状态+养成表格静态数据】和【战中BUFF】计算而来；

HP\_ExtraPer生命上限百分比，对HP生效

CurrentHP初始化时=MaxHP，战斗开始后，除了特殊技能逻辑外，各项伤害结算均修改CurrentHP，当CurrentHP=0，判定该对象死亡

#### 攻击力Att

Att攻击力的固定值，

Att\_ExtraPer攻击力百分比，对Att生效

攻击力来自各养成系统，主要是武器，具体生效方式详见伤害计算流程部分

#### 移动速度Speed

人物有初始移速，可被技能影响，

#### 视野Vision

人物能够看到敌人的距离，只有看到了敌人才能进行攻击，技能可以影响人物的视野

# 属性计算

## 最终生命上限



## 最终攻击



# 伤害公式

用简单的减法公式，而且因为没有防御，什么闪避暴击等，所以伤害就攻击和技能伤害系数

