# 角色数据

**1.角色和id**

游戏内提供三个职业供玩家选择，玩家创建角色时选择的角色为主角；通过伙伴系统解锁的另外另个角色按照顺序分别为伙伴1、伙伴2，三个角色都需要特殊标识（id），战斗逻辑会使用到这部分内容。

主角：首先创建的角色

伙伴1：第二个创建的角色

伙伴2：第三个解锁的角色

Id生成规则：玩家在解锁职业时（包含创建角色），会根据服务器中的角色数量，给与这个角色一个唯一id。初始值为10000，多一个角色，id+1。

比如，玩家是本服第一个创建角色的玩家，则他创建的角色id：10000

比如，玩家在创建第二个角色时，前面已经有了500个角色了，则他的第二个角色id为：10500

主角存在时，伙伴1和伙伴2相当于宠物，跟随主角移动和战斗，战斗界面显示的血量和魔法值也是主角的；主角死亡时，伙伴1充当主角，伙伴2相当于宠物，跟随伙伴1移动和战斗，战斗界面显示的血量和魔法值变为伙伴1的，以此类推。

**2.职业**

游戏内的职业分为霸刀、法杖和羽扇。每个职业都有男、女两个形象供玩家选择（性别不同，属性一致）。

1. **属性**

等级：所有角色共享的属性，即主角多少级，其他伙伴也是多少级。等级影响系统功能的解锁和技能的上限。

生命（hp）：判断角色是否死亡的唯一属性，生命值为0则代表角色死亡。（最大值：999999999999）

攻击（atk）：影响技能的伤害（最大值：999999999999）

物防（pdef）：减免受到的物理技能造成的伤害值（职业：战士造成的伤害）（最大值：999999999999）

法防（mdef）：减免受到的法术技能造成的伤害值（职业：法师和道士造成的伤害）（最大值：999999999999）

命中（rdr）：通过公式会换算成命中率，命中率影响角色的攻击是否造成伤害（最大值：999999999999）

闪避（dr）：通过公式会换算成闪避率，闪避率影响角色是否会被攻击（最大值：999999999999）

暴击（cr）：通过公式会换算成暴击率，暴击率影响角色造成的伤害是否被扩大（最大值：999999999999）

抗暴（rcr）：通过公式换算成抗暴率，抗暴率影响角色是否被暴击（最大值：999999999999）

伤害加深（adddamage）：影响最终的伤害加成多少（非实际伤害，会受到伤害减免效果的影响）

伤害减免（dedamage）：在受到伤害之前，将伤害进行百分比减免，然后才是角色真实受到的伤害

战斗力：分为角色战斗力和玩家战斗力。角色战斗力是角色的总属性和技能通过公式换算成的数值；玩家战斗力是所有角色的战斗力只和。（最大值：99999999）

物理伤害计算公式：(atk\*(1-pdef\_n)\*skill\*(1+cr\_n))\*(1+adddamage)\*(1-dedamage)

法术伤害计算公式：(atk\*(1-mdef\_n)\*skill\*(1+cr\_n))\*(1+adddamage)\*(1-dedamage)

命中率：（rdr\_s-dr\_a）/rdr\_s

暴击率：(cr\_s-rcr\_a)/cr\_s

**4.初始数据和上限**

玩家初始进入游戏后，会有一些物品和钱币。

等级：1级，经验为0

背包基础容量：120

背包容量最大扩展至：500

银子：100000

银子最大数量：999999999

金子：100

金子最大数量：999999999

PK列表：3人

排行榜：读机器人列表

所在关卡：id：1关卡

背包内物品：1级绿色武器一把