人物数值：

【一级属性】

生命值：降低到0以下则死亡 上限【300-700】

饥饿值：降低到0以下则按照一定速率降低生命值 上限【100】

闪避率： 闪避率 = 1\*敏捷

魔法抗性： 魔法抗性 = 1\*魔力

物理抗性： 物理抗性 = 1\*力量

物理攻击： 装备的攻击力提升 + 标签的攻击力提升

法术强度： 装备的法强提升 + 标签的法强提升

标签对于数值的影响有两种，一种影响三围，一种直接提升或者降低你的攻击力，法强提升。（这也就意味着我们目前没有办法成倍的改变物理抗性、魔法抗性等）

魔法抗性和物理抗性都不是先天的数据，而是由你的魔力和力量影响的，玩家初始魔法抗性和物理抗性，闪避率均为0，根据魔力、力量和敏捷1比1获得。

举例，在初始化人物的时候，会给予玩家30个点数可供选择，加到科技、魔力、力量、敏捷四个属性上，如玩家希望发展到力量分支上，如选择【科技 5 -- 力量 20 -- 敏捷5 】，然后加入根据玩家选择出来的种族，比如兽人族，先天具有【力量 5 敏捷 5】（这个数值也是随机的，但是不同的种族会有不同的差异，如兽人先天力量和敏捷比较强），相加可以得到总的【科技 5-力量 25-敏捷 10-魔力 0】。

根据四个基础属性，可以计算得出玩家当前人物的物理抗性为25，魔法抗性为0，移动速度比普通的移动速度获得了一定的提升。

玩家可以装备护甲，饰品以及武器，装备（除了一些非常特殊的效果意外）和标签可以改变玩家的生命值，魔力，力量，敏捷，智力，闪避率，物理抗性，魔法抗性，物理攻击，法术强度。

那么结算顺序为-【魔力/力量/敏捷/智力】->【闪避率/物理抗性/魔法抗性】->【物理攻击/法术强度】

然后最终使用上面的8个参数对于每个动作的最终伤害进行计算。

【二级属性】

敏捷：更容易闪避攻击，逃跑的成功概率更高，在小地图中的移动速度更高，同时你使用消耗弹药类攻击的时候也变得更加精准致命【0-100】

科技：允许玩家制造更高级的科技物品【0-100】

魔力：允许玩家掌握更强大的魔咒，你的法术更加毁天灭地，同时增加你的魔法抗性【0-100】

力量：允许玩家掌握更强大的剑技，你的剑技更加难以抵挡，同时增加你的物理抗性【0-100】

每当用对应武器击杀1个敌人成长1点对应的敏捷-魔力-力量（或者没使用对应的技能进行成长，我们可以后期进行调整），在20/40/60/80/100时获得不同的标签，每制作一个物品使你的科技增长一点：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 科技 | 魔力 | 力量 | 敏捷 |
| 20 | 学者 | 魔法学徒 | 勇者 | 潜行者 |
| 40 | 教授 | 魔法师 | 游侠 | 斥候 |
| 60 | 科学家 | 贤者 | 征服者 | 刺客 |
| 80 | 沉思者 | 预言家 | 剑圣 | 猎魔人 |
| 100 | 规则观测者 | 圣贤 | 战神 | 影舞者 |

*【三级属性】\* （该属性目前不急着制作）*

运气：更容易出现对你有力的结果【在事件系统中】 【0-100】

口才：更容易说服他人 【0-100】

*运气、逃跑以及口才的计算方式：（事件具有初始概率） 最终概率=初始概率\*（运气/口才/敏捷+100）/100 如果大于1则输出1 小于1则正常输出*

【其他数值】

**基础移动速度**：无敏捷、负重效果的移动速度 【100】

*-总移动速度：基础移动速度-0.5\*基础移动速度\*（当前负重总量/负重上限）+ 基础移动速度\*敏捷点数/100*

**负重**：你身上的负重上限，同时记录当前负重总量，负重越高你的移动速度越慢，你无法携带超过你背包上限的物品

*物理伤害公式：攻击的总物理伤害\*100/（100+被攻击者的物理抗性）*

*法术伤害公式：攻击的总魔法伤害\*100/（100+被攻击者魔法抗性）*

*在数值的计算这里，进攻的动作，就决定了这个动作的后果：造成的物理伤害，造成的魔法伤害，精准率等等*

*x：当前力量值*

*y：当前魔法值*

*z：当前敏捷值*

*p：物理攻击*

*q：法术强度*

*i：攻击力系数*

*j：法强系数*

*a：力量加成*

*b：魔法加成*

*c：敏捷加成*

*ps：加成是每个技能（进攻的动作）都是不同的*

*m: 基础物理伤害*

*n：基础魔法伤害*

***技能造成的物理伤害：[1 + a \* x / 100 + b \* y / 100 + c \* z / 100] \* [ m + i\*p]***

***技能造成的魔法伤害：[1 + a \* x / 100 + b \* y / 100 + c \* z / 100] \* [ n + j\*q ]***

*举例 （当前人物 力量-30 科技-30 魔力-30 敏捷-30 攻击力60 法强30）*

*一些进攻的情况：*

*使用长剑进行劈砍*

*使用魔法剑，你的法强和攻击力全都上升了*

*使用魔杖近战挥舞 攻击你的敌人*

*使用魔杖，增幅你的魔咒伤害*

*使用长弓射出魔法箭矢*

*挥舞AK47打击你的敌人*

*使用长弓以及钢箭射击敌人*

*武器/装备具有攻击力和法术强度，魔杖的攻击力可能比较低，但是法术强度对于魔咒的加强非常高*

*例子1-用魔杖痛击你的敌人*

*（该技能属于装备魔杖才有的选项，受力量和敏捷加成,，基础物理伤害50，基础魔法伤害0）*

*技能参数： a=1, b=0, c=0, i=1, j=0*

*该技能造成的物理伤害是 [1+0.3 + 0 + 0] \* [50+1\*60] = 143*

*该技能造成的魔法伤害是 [1+0.3 + 0 + 0] \* [0+0\*30] = 0*

*例子2-使用长弓以及钢箭射击*

*（该技能属于装备长弓才有的选项，受力量和敏捷加成,，基础物理伤害60，基础魔法伤害0）*

*技能参数： a=1, b=0, c=0.5, i=1, j=0*

*该技能造成的物理伤害是 [1+0.3 + 0 + 0.5\*0.3] \* [60+1\*60] = 174*

*该技能造成的魔法伤害是[1+0.3 + 0 + 0.5\*0.3] \* [0+0\*30] = 0*

*例子3-挥舞AK47击打你的敌人（该选项不消耗子弹）*

*技能参数： a=2, b=0, c=0, i=0, j=0*

*该技能造成的物理伤害是 [1+ 2\*0.3 + 0 + 0\*1.3] \* [50+0\*60] = 80*

*该技能造成的魔法伤害是 [1+ 2\*0.3 + 0 + 0\*1.3] \* [0+0\*0] = 0*

*例子4-狂风绝息斩*

*（该技能属于剑技，受力量和敏捷加成,，基础物理伤害50，基础魔法伤害0）*

*技能参数： a=1, b=0, c=0.5, i=1, j=0*

*该技能造成的物理伤害是 [1 + 0.3 + 0 + 0.5\*0.3] \* [50+1\*60] = 159.5*

*该技能造成的魔法伤害是 [1 + 0.3 + 0 + 0.5\*0.3] \* [0+0\*30] = 0*

*例子5-元素巨剑*

*（该技能属于魔法，召唤出一把魔法的巨剑并装备，砍向敌人造成巨大伤害，受力量和魔法加成，基础物理伤害30，基础魔法伤害30）*

*技能参数：a=1,b=1,c=0,i=1,j=1*

*该技能造成的物理伤害是 [1+0.3+0.3+0] \* [30+1\*60] = 144*

*该技能造成的魔法伤害是[1+0.3+0.3+0] \* [30+1\*30] = 96*

*例子6-暴雨连射*

*（该技能属于射击技巧，受物理和敏捷加成，基础物理伤害20，基础魔法伤害0）*

*技能参数：a=0.5,b=0,c=1,i=1,j=0*

*该技能造成的物理伤害是 [1+0.5\*0.3 + 0.3 ] \* [20+1\*60] = 116*

*该技能造成的魔法伤害是[1+0.5\*0.3 + 0.3 ] \* [0+0] = 0*

*例子7-红莲地狱*

*（该技能属于高阶魔法，受魔法加成，基础物理伤害0，基础魔法伤害120）*

*技能参数：a=0,b=2,c=0,i=0,j=0*

*该技能造成的物理伤害是 [1+2\*0.3+0 ] \* [0+0] = 0*

*该技能造成的魔法伤害是 [1+2\*0.3+0 ] \* [120+30] = 240*

*例子8-冰矢术*

*（将寒冰凝结成子弹，填充在你的武器中发射，受魔法和敏捷加成，基础物理伤害20，基础魔法伤害20）*

*技能参数：a=0,b=1,c=1,i=1,j=1*

*该技能造成的物理伤害是 [1+0+0.3+0.3 ] \* [20+60] = 128*

*该技能造成的魔法伤害是 [1+0+0.3+0.3 ] \* [20+30] = 80*

*防御的动作，决定了进攻动作产生的对于玩家双方的影响，比如这次进攻是否生效，是否被隔挡掉，是否被隔挡反击等等，该结算结果受被攻击者的闪避率，武器的命中参数，技能的命中参数，防御的防御参数决定。*

*最终，防御动作产生结果之后，计算造成的真实伤害，这个阶段的结算介入物理抗性，魔法抗性。*

一个方案：

三个属性：

魔力 i

敏捷 j

力量 k

三个类型：

魔法强度 a = 装备魔法强度 + 标签魔法强度

远程强度 b = 装备远程强度（包括子弹/箭矢等） + 标签远程强度

近战强度 c = 装备近战强度 + 标签近战强度

技能加成：

魔力加成 x

敏捷加成 y

力量加成 z

技能基础伤害：

魔法基础伤害 A

远程基础伤害 B

近战基础伤害 C

两个抗性：

魔法抗性 m

物理抗性 n

最终伤害 = (1 + x \* i / 100) \* (A + a) \* 100 / (100 + m) + (1 + y \* j / 100) \* (B + b) \* n + (1 + z \* k / 100) \* (C + c) \* n

最终魔法伤害 = (1 + x \* i / 100) \* (A + a) \* 100 / (100 + m)

最终远程伤害 = (1 + y \* j / 100) \* (B + b) \* 100 / (100 + n)

最终近战伤害 = (1 + z \* k / 100) \* (C + c) \* 100 / (100 + n)

最终伤害等于上面三者只和。