

BaseXXX 基础类属性

范围：

基础血量BaseHpMax；
基础物理攻击力BasePhysicalAttack；
基础魔法攻击力BaseMagicalAttack；
基础物理防御力BasePhysicalDefence；
基础魔法防御力BaseMagicalDefence

格式：字段值>0;

来源：由RoleAttributes表初始化；

用途：若干；

BaseXXXPer 基础类加成属性

范围：

基础血量BaseHpMaxPer；
基础物理攻击力BasePhysicalAttackPer；
基础魔法攻击力BaseMagicalAttackPer；
基础物理防御力BasePhysicalDefencePer；
基础魔法防御力BaseMagicalDefencePer

格式：字段值>0;

来源：由RoleAttributes表初始化；

用途：若干；

ComboXXX 加成后属性

范围：

加成后血量ComboHpMax；
加成后物理攻击力ComboPhysicalAttack；
加成后魔法攻击力ComboMagicalAttack；
加成后物理防御力ComboPhysicalDefence；
加成后魔法防御力ComboMagicalDefence；

格式：字段值>0;

来源：通过公式，例如：

$$\text{ComboHpMax} = \text{BaseHpMax}(1 + \text{BaseHpMaxPer}) + \text{ExtraValue} ;$$

用途：若干；

CurXXX 当前类属性

范围：

当前血量 CurHp；

当前蓝量 CurPower；

当前霸体值 CurArmorValue；

当前连击数 CurComboCount；

CurHp 当前血量值

格式：范围 $0 < \text{CurHP} < \text{ComBoHpMax}$

初始化：

PC或NPC进入场景时，自动将CurHP初始化为ComBoHpMax；

说明：a. 当最大值属性ComBoHpMax增大X值时，CurHP也需要增大X值；

b. 当最大值属性ComBoHpMax减少X值时，CurHP无变化，但要保证不能大于减少后的ComBoHpMax；

CurPower 当前蓝量

格式：范围 $0 < \text{CurPower} < \text{SecPowerMax}$

初始化：

PC或NPC进入场景时，自动将CurPower初始化为0；

获取方式：

a. 施放技能时，可以获取到技能配置字段PowerGet字段等同的蓝量值；

消耗方式：

a. 施放技能时，会消耗掉技能配置字段PowerConsume字段等同的蓝量值；

CurArmorValue 当前霸体值

格式：范围 $\text{CurArmorValue} > 0$

初始化：

NPC进入场景时，自动将CurArmorValue初始化为0；

获取方式：

a. 当NPC进入场景时，自动将CurArmorValue初始化为配置值；(召唤单位霸体值固定为0)；

b. 每秒钟，NPC都会回复属性值EBattleAttrId.SecArmorRecoverRate的霸体值；

c. 当NPC霸体值为0进入麻痹状态，状态结束时会将霸体值重置为最大；

消耗方式：

a. 当NPC本身配有霸体值，且其当前霸体值大于0时，其受击时没有受击表现；当NPC本身配有霸体值，且其当前霸体值小于等于0时，其将处于麻痹状态；

b. 当技能带有霸体伤害时，对受击单位的霸体伤害值为：

$\text{EBattleAttrId.SkillBaseArmorDamage} * (1 + \text{EBattleAttrId.SpeArmorDamagePercent} * 0.01)$

(上述公式以攻击方属性计算)

CurComboCount 当前连击数

含义：

当两次攻击间隔不超过2.5S时，视为连击，连击数加1，超过则连击数清0；（2.5S是客户端写死的值）

SecXXX 次级属性

范围：

SecCriticalRating = SecAttrStart,	// 暴击概率	全局万分比
SecCriticalResistRating = 202,	// 暴击抵抗概率	全局万分比
SecCriticalDmgAddRating = 203,	// 暴击加成	全局万分比
SecCriticalDmgReduceRating = 204,	// 暴击减免	全局万分比
SecDamageAddRating = 205,	// 伤害加成	全局万分比
SecDamageReduceRating = 206,	// 伤害减免	全局万分比
SecHealRating = 207,	// Heal加成	全局万分比
SecPowerMax = 208,	// Power Max	十分比
SecArmor = 209,	// 初始霸体值（目前只有怪物用）	
SecArmorRecoverRate = 210,	// 霸体恢复值	

SecCriticalRating 暴击率

SecCriticalResistRating 抗暴击率

初始化：

角色进入场景时，由配置表初始化；

召唤角色生成时，其暴击率由Master的暴击率* 召唤继承系数；

角色觉醒等级会对角色的属性进行加成；

访问者会对角色的属性进行加成；

使用方式：

- a. 用攻击者的暴击率（SecCriticalRating 暴击率）减去 受击者的抗暴击率（SecCriticalResistRating 抗暴击率），结果与随机值比较，通过则视为产生暴击；

SecCriticalDmgAddRating 暴击加成率

SecCriticalDmgReduceRating 暴击减伤率

初始化：同SecCriticalRating 暴击率

使用方式：

- a. 获取攻击者暴击加成率 与受击者的暴击减伤率的差值CriticalAddRate;
b.修正CriticalAddRate = Max(0.5f + CriticalAddRate * 0.0001, 0.2f);

c.应用暴击： $\text{RealDmg} = \text{RealDmg} * (1 + \text{CriticalAddRate})$;

SecDamageAddRating 伤害加成率

SecDamageReduceRating 伤害减免率

初始化：同SecCriticalRating 暴击率

使用方式：

a. 获取攻击者伤害加成率 与受击者的伤害减免率的差值 NormalAddRate;

b.修正NormalAddRate = $\text{Max}(1 + \text{NormalAddRate} * 0.0001, 0.2f)$;

c.应用暴击： $\text{RealDmg} = \text{RealDmg} * (1 + \text{NormalAddRate})$;

SecHealRating 治愈加成率

取值范围： $\text{SecHealRating} > -1000$

使用方式：

a.在单位增加当前血量的正常计算逻辑最后，计算SecHealRating对增加值的增益影响，计算方式：

$\text{CurHP} *= (1 + \text{SecHealRating} * 0.0001)$;

b.在单位计算自身受到的伤害转治疗逻辑中，计算SecHealRating对伤害转治疗效果的增益影响，计算方式如下：

吸收的伤害 $\text{deltaAbsorbDmg} = \text{单位吸收的伤害值}$

伤害转治疗率 $\text{absorbDmg2Heal} = \text{单位SpeAbsorbDamage2HealPercent值}$

最终转化的治疗值：

$\text{Value} = \text{deltaAbsorbDmg} * \text{absorbDmg2Heal} * (1 + \text{SecHealRating})$

c.在攻击者吸血计算逻辑中，计算SecHealRating对吸血效果的增益影响，计算方式如下：

单位造成的伤害 Damage ;

单位的吸血系数属性 $\text{SpeHemophagiaPercent}$;

单位吸血量

$= \text{Damage} * (\text{SpeHemophagiaPercent} * 0.01) * (1 + \text{SecHealRating})$

SecPowerMax 最大蓝量

初始化：

1.PC初始化时，会将SecPowerMax属性初始化为RoleAttribute表的，PowerMax配置值；

2.NPC默认初始化为0；

3.召唤单位默认初始化为0；

4.觉醒等级会对SecPowerMax属性有加成；

5.来访者等级会对SecPowerMax属性有加成；

SecArmor **初始霸体值（目前只有怪物用）**

SecArmorRecoverRate **霸体恢复值**

初始化：

初始霸体值由NpcAttributes表的armorValue参数初始化；

霸体恢复值Npc表的armorPara参数List的armorPara[0]初始化；

使用：

NPC会每秒恢复SecArmorRecoverRate的霸体值；

SpeXXX 特殊属性

SpeMoveSpeedFactor , // 移动速度系数 百分比

SpeAbsorbDamage = 302, // 抵挡伤害值

SpeAbsorbDamage2HealPercent = 303, // 转化为治疗系数 百分比

SpeReboundDamagePercent = 304, // 反弹伤害 百分比

SpeShield = 305, // 护盾

SpeHemophagiaPercent = 306, // 吸血系数 百分比

SpeParryAbsorbDamage = 307, // 格挡减伤

SpePowerGetFactor = 308, // 能量获取系数 百分比

SpeArmorDamagePercent = 309, // 破霸体伤害值系数 百分比

SpeBuffGainPercent = 310, // buff增益系数 千分比

SpeMoveSpeedFactor

格式：默认值为1

初始化:

1.NPC或PC初始化时，会SpeMoveSpeedFactor属性初始化为1

2.Buff里可以根据叠加层数，修改SpeMoveSpeedFactor属性；

SpeAbsorbDamage 吸收伤害值

格式化：默认为0

初始化：

1.只能通过Buff初始化，由Buff的配置字段absorbPara1字段初始化，并受Buff增益系数属性的影响，不受Buff叠加层数的影响；

使用：

在计算伤害时，可吸收伤害（可将其转换为治疗）；

SpeAbsorbDamage2HealPercent 吸收的伤害转治疗系数

格式化：默认为0

初始化：

1.只能通过Buff初始化，由Buff的配置字段absorbPara2字段初始化，并受Buff增益系数属性的影响，不受Buff叠加层数的影响；

使用：

根据吸收的伤害值，转换为治疗，增加角色当前血量；

设单位M受伤害之前的SpeAbsorbDamage属性值为500；

受伤害之后的SpeAbsorbDamage属性值为200；

则M吸收的伤害量 $\text{AbsorbDmg} = 300$;

则最终转为治疗的血量:

$$\text{Finalvalue} = \text{AbsorbDmg} * \text{SpeAbsorbDamage2HealPercent} * 0.01 * (1 + \text{治疗增益系数} * 0.0001)$$

SpeReboundDamagePercent 反弹伤害

格式化：默认为0

初始化：

1.只能通过Buff初始化，由Buff的配置字段reboundPara字段初始化，并受Buff增益系数属性和 Buff叠加层数的影响；

使用：

根据单位M自身受到的伤害值，按SpeReboundDamagePercent属性的比率反弹伤害，并将伤害应用到**攻击者所属主人**的身上；

SpeShield 护盾减伤

格式化：默认为0

初始化：

1.只能通过Buff初始化，由Buff的配置字段shieldPara字段初始化，并受Buff增益系数属性的影响，不受 Buff叠加层数的影响；

使用：

在计算伤害时，可减免与属性值等量的伤害；

SpeHemophagiaPercent 吸血系数

格式化：默认为0

初始化：

1.只能通过Buff初始化，由Buff的配置字段vampPara字段初始化，并受Buff增益系数属性和 Buff叠加层数的影响；

使用：

攻击者M根据造成的伤害值，进行吸血，增加自身当前血量；

设定M造成的伤害为atkDmg

则M吸血量为:

$$\text{Finalvalue} = \text{atkDmg} * \text{SpeHemophagiaPercent} * 0.01 * (1 + \text{治疗增益系数} * 0.0001)$$

SpeParryAbsorbDamage 格挡减伤（格挡技能专用）

初始化：

只能通过Buff为该属性初始化，由Buff的配置字段parryPara字段初始化，不受Buff增益系数属性，只受Buff叠加层数的影响；

（此种Buff，只有格挡技能才会添加）

使用：

- 1.此格挡减伤只对技能伤害和飞弹伤害有效，对Buff伤害无效；
- 2.若该格挡技能配置了只能格挡来自前方的伤害，则攻击必须来自受击者的前方才可以格挡；

计算方式：

- 1.设格挡前技能的伤害为BeforeDmg，
格挡后技能的伤害为AfterDmg，
受击者的SpeParryAbsorbDamage属性值 ParryValue;
2. 设A为数值 ParryValue的首位大小，int型；（ $A \geq 1$ 且 $A \leq 9$ ）
B为数值 ParryValue的其余位大小，int型；

在与策划协商一致后，

规定A为减伤类型参数，取值范围是1或者2, 1代表按固定值减伤，2代表按比例减伤；

规定B为类型补充参数，若 $A=1$ ，则固定减伤B数值；若 $A=2$ ，则B代表减伤比率（约定B不超过两位，范围为00-99）

- 3, 若 $A=1$ ，则 $\text{AfterDmg} = \text{BeforeDmg} - B$ ；
若 $A=2$ ，则 $\text{AfterDmg} = \text{BeforeDmg} - \text{Before} * (1 - B * 0.01)$;

SpeParryDamgeValue //格挡减伤固定值

SpeParyDamgePercent //格挡减伤比率 百分比

1.只能通过Buff为该属性初始化，由Buff的配置字段parryPara字段初始化，在解析表时，会自动将parryPara字段解析成以上两个属性

2. 其不受Buff增益系数属性；

3. 其受Buff叠加层数的影响；

（此种Buff，只有格挡技能才会添加）

parrryPara字段解析方法：

设A为数值 parrryPara的首位大小，int型；（ $A=1 \parallel A=2$ ）

B为数值 parrryPara的其余位大小，int型；

规定A为减伤类型参数，取值范围是1或者2, 1代表按固定值减伤，2代表按比例减伤；

规定B为类型补充参数，若A=1，则将B赋值给SpeParryDamgeValue属性，应用Buff时的效果是固定减伤B数值；若A=2，则B（百分比）赋值SpeParyDamgePercent 属性，应用Buff时的效果是减伤B比率伤害（约定B不超过两位，范围为00-99）

使用：

1.此格挡减伤只对技能伤害和飞弹伤害有效，对Buff伤害无效；

2.若该格挡技能配置了只能格挡来自前方的伤害，则攻击必须来自受击者的前方才可以格挡；

计算方式：

1.应用SpeParryDamgeValue属性：

设格挡前技能的伤害为BeforeDmg，

格挡后技能的伤害为AfterDmg，

受击者的SpeParryDamgeValue属性值 为M；

则 $\text{AfterDmg} = \text{BeforeDmg} - M$ ；

2.应用SpeParyDamgePercent属性：

设格挡前技能的伤害为BeforeDmg，

格挡后技能的伤害为AfterDmg，

受击者的SpeParryDamgeValue属性值 为N；

则 $\text{AfterDmg} = \text{BeforeDmg} * (1 - M * 0.01)$ ；

（正常来说，两个属性不会同时为非0，最多只有一个需要计算）

SpePowerGetFactor 能量获取系数

初始化：

PC初始化时，默认初始化为0；

使用：

在使用技能后，要计算施放技能的蓝量收益时，用这个属性进行收益加成；

$\text{FinalPowerGet} = \text{SkillTemplate.PowerGet} * (1 + \text{SpePowerGetFactor} * 0.01)$

SpeArmorDamagePercent 破霸体伤害值系数

初始化：

PC初始化时，默认初始化为0；

使用：

在使用技能后，要计算对受击者的霸体伤害时，用这个属性进行伤害加成；

设定技能的基础霸体伤害值为：

$\text{ArmorValue} = \text{攻击者的SkillBaseArmorDamage属性值}$

$\text{FinalArmor} = \text{ArmorValue} * (1 + \text{SpeArmorDamagePercent} * 0.01)$

SpeBuffGainPercent Buff增益系数

初始化：

PC初始化时，默认初始化为0，用于对部分属性的增益效果进行效果加成；

影响属性范围：

- 1.所有的基础类属性；
- 2.所有的次级属性；
3. SpeMoveSpeedFactor ; SpeAbsorbDamage:
SpeAbsorbDamage2HealPercent ; SpeReboundDamagePercent:
SpeShield ; SpeHemophagiaPercent:

InsDamageAddPer 伤害加成 千分比

InsDamageReducePer 伤害减免 千分比

初始化：

PC初始化时，默认初始化为0，用于对伤害进行加成/减免效果；

计算公式：

伤害加成：

$AfterValue = BeforeValue * (1 + InsDamageAddPer * 0.001)$ ；

伤害减免

$AfterValue = BeforeValue * (1 - InsDamageReducePer * 0.001)$ ；

SkillBaseDamage 技能固定伤害值

SkillBaseDamageRating 技能基础伤害率 千分比

初始化：

在每次施放技能时，

由SkillHurt表的DamageValue字段对SkillBaseDamage进行初始化；

由SkillHurt表的DamageProportion字段对SkillBaseDamageRating进行初始化；

计算：

设计算前伤害为 BeforeDmg,计算后伤害为AfterDmg

则先计算技能基础伤害率：

$tempDmg = BeforeDmg * SkillBaseDamageRating * 0.001$;

再计算技能固定伤害值：

$AfterDmg = tempDmg + SkillBaseDamage$;

SkillBaseArmorDamage 技能霸体值伤害

初始化：

在每次施放技能时，

由SkillHurt表的DamageValue字段对ArmorDamageValue进行初始化;

计算：

在技能打到受击者后，对受击者扣除SkillBaseArmorDamage 的霸体值，其最终效果值会受到攻击者的**SpeArmorDamagePercent 破霸体伤害值系**属性加成；

SkillBtnDamageRating 技能键位增伤 千分比

初始化：

在初始化PC时，，由被动技能进行初始化；

计算公式：

伤害加成：

$AfterValue = BeforeValue * (1 + SkillBtnDamageRating)$ ；

PgmSneakOrStealthBeDetectedCount 潜行已被多少个人检测到

含义：

记录单位潜行状态被多少个人检测到