人物六維:

* 力量:
  + 提升近距離物理攻擊、近距離暴擊、近距離命中、提升最大生命
* 敏捷:
  + 提升遠距離物理攻擊、遠距離暴擊、遠距離命中，提升迴避值。
  + 提升全域暴擊
* 智慧:
  + 提升魔法攻擊、魔法暴擊、魔法命中、魔法最大值
  + 提升屬性傷害增幅
* 靈巧:
  + 提升迴避值、攻擊速度、暴擊率
  + 提升暴擊抵抗
* 體力:
  + 提升最大生命、生命回復
  + 提升防禦力增幅
  + 提升控制狀態抗性、魔法防禦
  + 提升傷害減緩
* 感知:
  + 提升魔法回復、詠唱速度、相關治癒技能增幅
  + 提升魔法防禦
  + 提升屬性傷害抗性

傷害計算

* 近距離物理攻擊力:
  + 德魯伊:武器攻擊力+副手武器\*0.15+力量\*1.3+等級\*0.3+技能效果
  + 人類:武器攻擊力+副手武器\*0.15+力量\*1.1+等級\*0.25+技能效果
  + 精靈:武器攻擊力+副手武器\*0.15+力量\*1+等級\*0.25+技能效果
* 遠距離物理攻擊力:
  + 德魯伊:武器攻擊力+敏捷\*1.1+等級\*0.3+技能效果
  + 人類:武器攻擊力+敏捷\*1.2+等級\*0.3+技能效果
  + 精靈:武器攻擊力+敏捷\*1.1+等級\*0.25+技能效果
* 魔法攻擊力:
  + 德魯伊:武器攻擊力+智慧\*1+等級\*0.2+技能效果
  + 人類:武器攻擊力+智慧\*1.1+等級\*0.25+技能效果
  + 精靈:武器攻擊力+智慧\*1.2+等級\*0.3+技能效果
* 最大生命值計算:
  + 德魯伊:體力\*1.5+等級\*10.5+力量\*0.25+技能效果
  + 人類:體力\*1.3+等級\*10.3+力量\*0.18+技能效果
  + 精靈:體力\*1.2+等級\*10.2+力量\*0.18+技能效果
* 最大魔力值計算:
  + 德魯伊:智慧\*1.1+等級\*9.8 +技能效果
  + 人類:智慧\*1.35+等級\*10 +技能效果
  + 精靈:智慧\*1.65+等級\*10.4+技能效果
* 防禦值計算:
  + 德魯伊:(裝備防禦力+盾牌防禦力)+體力\*1.1+等級\*0.25 +技能效果
  + 人類:(裝備防禦力+盾牌防禦力)+體力\*1.1+等級\*0.25+技能效果
  + 精靈:(裝備防禦力+盾牌防禦力)+體力\*1.1+等級\*0.25+技能效果
* 迴避值計算:
  + 德魯伊:(裝備迴避值-盾牌防禦力)+敏捷\*1.1+靈巧\*1+技能效果
  + 人類:(裝備迴避值-盾牌防禦力)+敏捷\*1.1+靈巧\*1.1+技能效果
  + 精靈:(裝備迴避值-盾牌防禦力)+敏捷\*1.1+靈巧\*1+技能效果
* 遠距離命中值計算:
  + 德魯伊:武器命中值+敏捷\*0.7+靈巧\*0.6+等級\*1+技能效果
  + 人類:武器命中值+敏捷\*0.8+靈巧\*0.7+等級\*1+技能效果
  + 精靈:武器命中值+敏捷\*0.7+靈巧\*0.6+等級\*1+技能效果
* 近距離命中值計算:
  + 德魯伊:武器命中值+力量\*0.8+靈巧\*0.6+等級\*1+技能效果
  + 人類:武器命中值+力量\*0.75+靈巧\*0.6+等級\*1+技能效果
  + 精靈:武器命中值+力量\*0.7+靈巧\*0.55+等級\*1+技能效果
* 魔法命中值計算:
  + 德魯伊:武器命中值+智慧\*0.7+靈巧\*0.55+等級\*1+技能效果
  + 人類:武器命中值+智慧\*0.75+靈巧\*0.6+等級\*1+技能效果
  + 精靈:武器命中值+智慧\*0.85+靈巧\*0.75+等級\*1+技能效果
* 魔法防禦值計算:
  + 德魯伊:(裝備魔法防禦+盾牌魔法防禦)+感知\*1.2+體力\*0.8+技能效果
  + 人類:(裝備魔法防禦+盾牌魔法防禦)+感知\*1.2+體力\*1+技能效果
  + 精靈:(裝備魔法防禦+盾牌魔法防禦)+感知\*1.5+體力\*1+技能效果
* 傷害減緩計算:
  + 德魯伊:體力\*0.1+技能效果
  + 人類: 體力\*0.1+技能效果
  + 精靈: 體力\*0.1+技能效果
* 屬性傷害增幅計算:
  + 德魯伊: 智慧\*20% +技能效果+裝備效果
  + 人類: 智慧\*25% +技能效果+裝備效果
  + 精靈: 智慧\*35% +技能效果+裝備效果
* 屬性傷害減免計算:
  + 德魯伊: 感知\*15% +技能效果+裝備效果
  + 人類: 感知\*20% +技能效果+裝備效果
  + 精靈: 感知\*28% +技能效果+裝備效果

戰鬥相關計算

* 防禦值減免計算:
  + 0.75\*總防禦/(攻擊方等級+9) = 防禦減免(最高75%)
* 攻擊傷害計算:
  + 攻擊力\*施放技能倍率 = 攻擊傷害
* 受到傷害值計算:
  + 攻擊傷害\*(1-防禦減免值)-傷害減免值 = 受到傷害值(最低為1)
* 屬性相剋:
  + 火 > 土
  + 土 > 水
  + 水 > 風
  + 風 > 土
  + 光暗互剋
* 屬性相剋計算:
  + 攻擊方魔法傷害值\*屬性傷害增幅\*(1-被剋屬性減免)
* 移動速度計算:
  + 速度基準值為1
  + (移動速度基準值+裝備效果+技能效果)\*(1- (2.71828^ −*0.2*))
* 攻擊速度:
  + 武器攻擊速度文字轉換值

1. 快 0.9
2. 偏快 0.8
3. 中等 0.7
4. 偏慢 0.6
5. 慢 0.5
   * 計時器公式

以攻擊速度為 慢 的武器為例子:0.5每秒攻擊0.5下 等於2秒一下所以公式為1/0.5 **(1秒/攻擊速度值)**得出每次攻擊的計時

若空手的情況下 攻速默認為1 一秒一下

* 普通攻擊範圍定義:
  + 近距離: 3 、 遠距離: 8