基础属性定义

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本号** | **日期** | **说明** | **作者** |
| **1.0** | 2024/10/24 | 对游戏内基础战斗属性进行定义 | 马超 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

[基础属性定义 1](#_Toc11750)

[属性分类及定义 2](#_Toc26966)

[伤害值 2](#_Toc32716)

[攻击力 3](#_Toc29900)

[防御力 4](#_Toc29848)

[生命值 5](#_Toc253)

[魔法值 5](#_Toc32734)

[命中率 6](#_Toc190)

[暴击率 6](#_Toc2178)

[幸运值 7](#_Toc2364)

[仇恨值 7](#_Toc22897)

[耐久度 8](#_Toc25174)

[体力值 8](#_Toc18703)

[击倒率 8](#_Toc1755)

[加成属性计算 9](#_Toc21757)

[战斗流程图 10](#_Toc31668)

## 属性分类及定义

|  |  |
| --- | --- |
| **面板属性** | **属性说明** |
| **物理攻击** | 战士、刺客职业的面板攻击力，有数值的上下限。 |
| **魔法攻击** | 法师职业的面板攻击力，有数值的上下限。 |
| **道术攻击** | 道士职业的面板攻击力，有数值的上下限。 |
| **生命值** | 角色生命值为0即判定死亡 |
| **魔法值** | 释放技能所消耗的数值，魔法值为0则无法释放技能 |
| **物理防御** | 对抗属性为物理攻击，即只针对物攻属性进行攻防计算，有数值的上下限。 |
| **魔法防御** | 对抗属性为魔法攻击和道术攻击，即针对魔法、道术攻击进行攻防计算，有数值的上下限。 |
| **闪避值** | 参与命中率的计算 |
| **命中值** | 参与命中率的计算 |
| **幸运值** | 用于判定一次攻击取到攻击力上限值的几率，计算方式[点击这里](#_幸运值&诅咒值)。 |
| **暴击值** | 参与暴击率的计算 |
| **韧性值** | 参与暴击率的计算 |
| **攻击速度** | 用于衡量三职业每次普通攻击的间隔，以毫秒为单位 |
| **施法速度** | 用于衡量三职业每次释放技能的间隔，以毫秒为单位 |
| **仇恨值** | 为角色击杀其他玩家之后所累计的PK值，定义和计算方式[点击这里](#_仇恨值)。 |
| **耐久度** | 为装备道具的使用损耗值，具体计算方式点击这里。 |
| **击退值** | 参与击退率的计算，用于判定当前攻击是否会将当前角色击退1米。 |
| **抗击退值** | 击退值的对抗属性，参与击退率的计算。 |
| **对怪增伤固定值** | 在所攻击目标为怪物时，不经攻防计算，直接在最终伤害值上增加的固定值。 |
| **对人增伤固定值** | 在所攻击目标为角色时，不经攻防计算，直接在最终伤害值上增加的固定值。 |
| **对怪增伤百分比** | 在所攻击目标为怪物时，不经攻防计算，直接在最终伤害值上进行百分比加成的数值。 |
| **对人增伤百分比** | 在所攻击目标为角色时，不经攻防计算，直接在最终伤害值上进行百分比加成的数值。 |
| **最终增伤固定值** | 针对所有目标，不经攻防计算，直接在最终伤害值上增加的固定值。 |
| **最终增伤百分比** | 针对所有目标，不经攻防计算，直接在最终伤害值上进行百分比加成的数值。 |
| **暴击伤害百分比** | 指在打出暴击效果时，在当前伤害基础上额外提升的百分比暴击伤害，初始数值为15%。 |
| **对怪减伤百分比** | 在受到怪物目标的攻击时，自身所承受伤害降低的百分比数值。 |
| **对人减伤百分比** | 在受到角色目标的攻击时，自身所承受伤害降低的百分比数值。 |
| **最终减伤百分比** | 在受到所有目标的攻击时，自身所承受伤害降低的百分比数值。 |

### ****伤害值****

**伤害值产出途径：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **产出途径** | **数值类型** | **备注** |
| ****普通攻击**** | **攻防计算结果** |  |
| ****技能生成**** | **固定值&百分比** |  |
| ****Buff状态、道具附加**** | **固定值or百分比** | **道具包含装备** |

**伤害值结算公式：**

说明：

**暴击增伤比例：指产生暴击之后所增加的伤害百分比，初始值为15%。**

**其他增伤比例：具体包括｛装备属性上的增伤、装备天赋附带增伤、官职的增伤、灵珠属性的增伤、魂石自然属性的增伤、buff增伤等｝**

**增伤固定值：指装备、灵珠、宝石、道具或者buff所提供的增加固定值伤害的数值。**

**减伤比例：指游戏中所有减伤比例数值的简单累加。需要注意的是，有些对人和对怪的减伤需要在受到特定的目标攻击时才会生效。**

### **2.1 普通攻防战斗公式**

**PVP、PVE和EVP均适用：**

说明：

**道术**

### ****攻击力****

攻击力指角色攻击时可以造成的输出，在游戏中，各职业所对应的攻击力属性名称分别为物理攻击（战士、刺客）、魔法攻击（法师）、道术攻击（道士）。

**攻击力产出途径：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **产出途径** | **数值类型** | **备注** |
| **职业初始值** | **固定值** | **具有上下限** |
| **装备初始值** | **固定值** | **具有上下限** |
| **装备强化值** | **固定值** | **装备强化之后增加的数值** |
| **装备强化套装属性** | **固定值** | **各装备强化至特定等级之后激活的属性** |
| **装备极品属性** | **固定值&百分比** | **指极品属性中所生成或洗炼出的固定值或者百分比增加值** |
| **装备天赋属性** | **固定值&百分比** | **指天赋属性中增加的攻击力固定值或者百分比** |
| **装备升星加成** | **百分比** | **针对（装备基础值+强化值）的百分比加成** |
| **灵珠加成** | **固定值** | **指灵珠的属性加成** |
| **魂石加成** | **固定值&百分比** | **指魂石系统的属性加成** |
| **官职加成** | **固定值&百分比** | **指官职系统的属性加成** |
| **护卫加成** | **固定值&百分比** | **指各护卫所提供的属性加成** |
| **技能状态提升** | **固定值&百分比** |  |
| **Buff提升** | **固定值&百分比** | **队友、家族、行会等状态项** |

**计算公式：**

**注：此处所计算的攻击力数值均具有上下限，故需要分别计算上下限的数值总和。**

### ****防御力****

**防御力产出途径：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **产出途径** | **数值类型** | **备注** |
| **职业初始值** | **固定值** | **具有上下限** |
| **装备初始值** | **固定值** | **具有上下限** |
| **装备强化值** | **固定值** | **装备强化之后增加的数值** |
| **装备强化套装属性** | **固定值** | **各装备强化至特定等级之后激活的属性** |
| **装备极品属性** | **固定值&百分比** | **指极品属性中所生成或洗炼出的固定值或者百分比增加值** |
| **装备天赋属性** | **固定值&百分比** | **指天赋属性中增加的攻击力固定值或者百分比** |
| **装备升星加成** | **百分比** | **针对（装备基础值+强化值）的百分比加成** |
| **灵珠加成** | **固定值** | **指灵珠的属性加成** |
| **魂石加成** | **固定值&百分比** | **指魂石系统的属性加成** |
| **官职加成** | **固定值&百分比** | **指官职系统的属性加成** |
| **护卫加成** | **固定值&百分比** | **指各护卫所提供的属性加成** |
| **技能状态提升** | **固定值&百分比** |  |
| **Buff提升** | **固定值&百分比** | **队友、家族、行会等状态项** |

**计算公式：**

**注：此处所计算的防御力数值均具有上下限，故需要分别计算上下限的数值总和。**

### ****生命值****

**生命值产出途径：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **产出途径** | **数值类型** | **备注** |
| **职业初始值** | **固定值** | **具有上下限** |
| **职业成长值** | **固定值** | **具有上下限** |
| **装备极品属性** | **固定值&百分比** | **指极品属性中所生成或洗炼出的固定值或者百分比增加值** |
| **装备天赋属性** | **固定值&百分比** | **指天赋属性中增加的攻击力固定值或者百分比** |
| **灵珠加成** | **固定值** | **指灵珠的属性加成** |
| **魂石加成** | **固定值&百分比** | **指魂石系统的属性加成** |
| **官职加成** | **固定值&百分比** | **指官职系统的属性加成** |
| **护卫加成** | **固定值&百分比** | **指各护卫所提供的属性加成** |
| **技能状态提升** | **固定值&百分比** |  |
| **Buff提升** | **固定值&百分比** | **队友、家族、行会等状态项** |

**计算公式：**

### ****魔法值****

**魔法值产出途径：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **产出途径** | **数值类型** | **备注** |
| **职业初始值** | **固定值** |  |
| **职业成长值** | **固定值** | **指升级所带来的提升** |
| **Buff提升** | **百分比&固定值** | **队友、家族、行会等状态项** |
| **技能提升** | **百分比&固定值** |  |

**计算公式：**

### ****命中率****

**命中率（Hitrate）产出途径：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **产出途径** | **数值类型** | **备注** |
| **装备极品属性** | **百分比** | **用于装备属性差异化的区分设计** |
| **技能增加** | **百分比** | **用于部分技能的区别设计** |
| **Buff加成** | **百分比** | **用于特色玩法以及成就奖励的加成** |

**计算方法：**

**则PvP、PvE、EvP中，命中率：**

1. **则PvP、PvE、EvP中，命中率：**

**说明：以上所说命中和闪避对普通攻击和技能释放均适用。**

## ****暴击率****

**暴击率（Critrate）产出途径：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **产出途径** | **数值类型** | **备注** |
| **技能提升** | **百分比** | **个别技能差异化** |
| **装备极品属性** | **百分比** |  |
| **Buff提升** | **百分比** |  |

**计算方法：**

**说明：**

1. **k为调节系数，预设值为0.005，固定参数为0.2。**
2. **暴击伤害初始比例定为115%，即产生暴击时，在当次普攻伤害的基础上\*1.15，即为最终伤害。**

## ****幸运值****

幸运值影响到角色当次攻击力取到上限值的概率。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **产出途径** | **数值类型** | **备注** |
| **装备极品属性** | **固定值** | **只有武器可以进行幸运提升** |

**计算方法：**

**设定：**

**面板攻击力上限值：**

**面板攻击力下限值：**

**取上限值几率：**

**取下限值几率：**

**则有：**

**取上限值的几率为：，若按照当前的取上限值几率没能随机选中，则在范围内等概率随机数值。注：该数值范围为闭区间，两端的值在随机范围内。**

## ****仇恨值****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **产出途径** | **数值类型** | **备注** |
| **击杀行为** | **固定值** | **击杀其他玩家后会增加仇恨值** |

**设定：**

**仇恨值的增长机制为每击杀一个玩家，增加10点，最高封顶2000点。**

**仇恨值的区间范围与名称颜色变化为：**

**仇恨值为0，则角色名称为正常白色**

**仇恨值在【1，30】之间，名称为灰色，每次击杀玩家，武器幸运值有5%的几率减1**

**仇恨值在【31，70】之间，名称为淡紫色，每次击杀玩家，武器幸运值有10%几率减1**

**仇恨值在【71，120】之间，名称为粉色，每次击杀玩家，武器幸运值有15%几率减1**

**仇恨值在【121，以上】，名称为红色，每次击杀玩家，武器幸运值有20%几率减1**

**说明：幸运值降低到0之后不再降低。**

**幸运值为玩家在安全区内持续在线每满1分钟扣除1点。**

## ****功勋值****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **产出途径** | **数值类型** | **备注** |
| **击杀行为** | **固定值** | **击杀其他玩家后会增加功勋值** |
| **活动产出** | **固定值** | **参加特定活动之后可以获得大量功勋值** |

**设定：**

**功勋值的设定为每击杀一个玩家，功勋值增加5点，每天通过击杀玩家可获取功勋值的上限为10000点。**

**参加活动获得的一次性大量功勋值不在上述10000点的限制中。**

**功勋值类似于角色的升级经验值，主要用来提升角色的官职等级，无法被消耗使用。**

## ****耐久度****

****定义：****

1. **只针对已经穿戴的装备生效。**
2. **对于{武器、手镯\*2、戒指\*2、项链}6个装备位，每次攻击对目标造成伤害时，有1%的几率从6个部位中等概率随机一个部位，耐久度-1。**
3. **对于{衣服、头盔、腰带、靴子}4个装备位，每次受到目标攻击受到伤害时，有1.5%的几率从4个部位中等概率随机一个部位，耐久度-1。**
4. **耐久度最低为0，对于耐久度为0的装备，其装备所带有的属性将不再生效，但排除掉装备的特殊激活效果属性。**
5. **不同装备部位的耐久度通过配置读取。**

## ****击退率****

**击退率（Hitback）产出途径：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **产出途径** | **数值类型** | **备注** |
| **技能提升** | **百分比** | **个别技能差异化** |
| **装备极品属性** | **百分比** | **通过击退值和抗击退值计算得到** |
| **Buff提升** | **百分比** |  |

**计算方法：**

**说明：**

1. **n为调节系数，预设值为0.005，固定参数为0.1。**
2. **击退的游戏表现为，受击一方有向背面后退一步的动作。**

## 战斗流程图



