# 战斗力系统

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **文档编号** | **日期** | **内容** | **作者** |
| **1.0** | 2024/10/24 | 设定战斗力计算方法及界面表现 | 马超 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[战斗力系统 1](#_Toc23138)

[一、 设计目的 2](#_Toc14482)

[二、 设计思路 2](#_Toc19510)

[三、 实现方法 2](#_Toc30880)

[3.1 战斗力算法 2](#_Toc10130)

[3.2 战斗力的界面表现 3](#_Toc32665)

[3.2 战斗力变化的界面表现 4](#_Toc1185)

[3.2.1 战斗力增加 4](#_Toc23325)

[3.3战斗力的角色界面显示 4](#_Toc16413)

## 设计目的

1. 给出战斗力数值的算法，提供给玩家直观的能力衡量参考数值。
2. 设计战斗力数值的界面显示以及发生变化时的界面表现，增加数值成长的概念强度。

## 设计思路

1. 游戏中的战斗力数值为提供给玩家衡量角色实力的参考数值，故其计算方法应唯一。
2. 为保证战斗力数值的实际参考价值，应尽量确保游戏中攻防血的数值产出比例恒定。
3. 战斗力数值发生变化时，场景中或者界面上需要让玩家看到这种变动。
4. 最后需要注意的是，战斗力数值只是一个参考值，游戏中由于技能的手动释放以及玩家的跑位等原因会造成相应的衡量偏差。

## 实现方法

## 3.1 战斗力算法

相关数值定义：

|  |  |
| --- | --- |
| **数值名称** | **说明** |
| 面板主攻击预期值 | 根据角色界面上当前职业对应的攻击属性上下限计算出的预期值 |
| 面板物防预期值 | 根据角色界面上的物防属性上下限计算出的预期值 |
| 面板魔防预期值 | 根据角色界面上的魔防属性上下限计算出的预期值 |
| 防御系数 | 配置参数，用来调节防御值的占比 |
| 面板生命值 | 即为角色界面上的生命值 |
| 有效输出 | 计算结果，用来衡量角色输出能力的值 |
| 有效输出系数 | 配置参数，用来调节有效输出值的占比 |
| 有效生命 | 计算结果，用来衡量角色生存能力的值 |
| 有效生命系数 | 配置参数，用来调节有效生命的占比 |
| 幸运值 | 即为角色界面上的幸运值 |
| 命中值 | 即角色界面上的命中值 |
| 命中系数 | 配置参数，用来调节命中值的价值占比 |
| 闪避值 | 即角色界面上的闪避值 |
| 击退值 | 即为角色界面上的击退值 |
| 击退系数 | 配置参数，用来调节单位击退值所能带来的战力提升 |
| 硬直度 | 即为角色界面上的硬直度 |
| 硬直系数 | 配置参数，用来调节单位硬直度所能带来的战力提升 |
| 闪避系数 | 配置参数，用来调节闪避值的价值占比 |
| 增伤比例 | 指攻防计算之后的结果上增加伤害的百分比 |
| 减伤比例 | 指攻防计算之后的结果上减少伤害的百分比 |
| 技能加成系数 | 针对每个技能手动配置的一个加成系数 |
| 暴击值 | 即为角色界面上的暴击值 |
| 韧性值 | 即为角色的韧性值（目前暂不显示） |
| 暴击系数 | 配置参数，用来调节暴击值的价值占比 |
| 韧性系数 | 配置参数，用来调节韧性值的价值占比 |

设定算法如下：

（说明：参与技能加成效果计算的技能包括所有已经获取或者学会的技能，与是否穿戴使用无关。）

＋击退值×击退系数＋硬直度×硬直系数＋技能加成效果

## 3.2 战斗力的界面表现

战力值在主场景界面的显示位置如下图所示：

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 如上图所示：显示位置在蓝色魔法条下方，显示模式为｛战力：9999999｝。战力数值最多会有7位。 |

## 3.2 战斗力变化的界面表现

当战斗力数值发生变化（只需要在增加的时候表现）时，需要在界面上添加动态效果，该效果应该处于当前界面的最上层。

### 3.2.1 战斗力增加

当战斗力数值增加时，在界面上添加一个战斗力数值增加的效果

## 3.3战斗力的角色界面显示

在角色界面，也需要显示当前角色的战力数值

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，战力显示在角色界面的上方。 |