基础属性定义

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本号** | **日期** | **负责人** | **备注** |
| **1.0** | 2023/8/23 | 马超 | 创建文档 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

[基础属性定义 1](#_Toc17121)

[属性分类及定义 1](#_Toc1647)

[伤害值 2](#_Toc23489)

[攻击力 3](#_Toc28936)

[防御力 4](#_Toc20971)

[生命值 4](#_Toc27595)

[法力值 5](#_Toc19586)

[魔躲值（后期投放） 5](#_Toc13192)

[命中率 6](#_Toc26215)

[暴击率 6](#_Toc19364)

[幸运值&诅咒值 7](#_Toc16717)

[加成属性计算 7](#_Toc21350)

[战斗流程图 8](#_Toc23122)

## 属性分类及定义

|  |  |
| --- | --- |
| **面板属性** | **属性说明** |
| **攻击** | 战士职业的面板攻击力 |
| **魔法** | 法师职业的面板攻击力 |
| **道术** | 道士职业的面板攻击力 |
| **生命值** | 角色生命值为0即判定死亡 |
| **法力值** | 释放技能所消耗的数值，法力值为0则无法释放技能 |
| **物防** | 对抗属性为攻击，即只针对攻击属性进行攻防计算。 |
| **魔防** | 对抗属性为魔法和道术，即针对魔法和道术属性进行攻防计算。 |
| **魔躲值** | 影响到法师与道士的技能释放命中率计算，该属性目前不显示和产出。 |
| **闪避值** | 参与命中率的计算（为老传奇敏捷属性的变名） |
| **命中值** | 参与命中率的计算（为老传奇准确属性的变名） |
| **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)。 |
| **诅咒值** | 用于判定一次攻击取到攻击力下限值的几率，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 |
| **对怪增伤** | 只对怪物生效的增伤属性，以百分比方式投放 |
| **对人增伤** | 只对角色生效的增伤属性，以百分比方式投放 |

### ****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**

**其他增伤比例：具体包括｛装备小极品属性上的增伤、武器注灵增伤、buff增伤｝**

**增伤固定值：指道具或者buff所提供的增加固定值伤害的数值，例如：特殊武器所增加的固伤值。**

**减伤比例：指游戏中所有减伤比例数值的简单累加。**

**内功减伤比例：指内功增加的有效的减伤比例。**

#### **普通攻防战斗公式**

**PVP、PVE和EVP均适用：**

说明：

### ****攻击力****

攻击力指角色攻击时可以造成的输出，在游戏中，三个职业所对应的攻击力属性名称分别为攻击（战士）、魔法（法师）、道术（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** |
| **装备强化套装加成** | **百分比** | **装备强化套装的百分比加成基础为（装备初始值+装备强化值）** |
| **装备极品属性** | **固定值** | **指极品属性中所生成或洗炼出的固定值** |
| **装备套装属性** | **固定值** | **指套装属性中增加的攻击力固定值** |
| **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** |
| **宝石固定值** | **固定值** |  |

**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** |
| **装备强化套装加成** | **百分比** | **装备强化套装的百分比加成基础为（装备初始值+装备强化值）** |
| **装备极品属性** | **固定值** | **指极品属性中所生成或洗炼出的固定值** |
| **装备套装属性** | **固定值** | **指套装属性中增加的防御力固定值** |
| **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** |
| **宝石固定值** | **固定值** |  |

**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** | **包括角色升级的数值增加** |
| **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** |
| **装备套装属性** | **固定值&百分比** | **指套装属性中增加的生命值固定值** |
| **技能状态提升** | **固定值&百分比** | **指提升角色生命上限的技能** |
| **Buff提升** | **固定值&百分比** | **队友、家族、行会等状态项** |
| **宝石提升** | **百分比** |  |

**计算公式：**

### ****法力值****

**法力值产出途径：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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** |
| **技能状态提升值** | **百分比** |  |
| **Buff提升** | **百分比&固定值** | **队友、家族、行会等状态项** |

**计算公式：**

### ****魔躲值（后期投放）****

该数值影响到法师和道士职业施法命中率的计算。

**计算公式：**

**设定：**

**施法命中率：**

**目标魔躲值：**

**则有：**

**说明：该施法命中率计算方式仅适用于法师和道士的技能释放命中率计算，战士的技能释放命中率和普通攻击的命中率计算一致。**

### ****命中率****

**命中率（Hitrate）产出途径：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **产出途径** | **数值类型** | **备注** |
| **装备增加** | **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均为普通攻击范畴，战士的技能释放命中率的计算也适用该计算方式。**

### ****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** |
| **装备套装** | **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，假设固定参数为0.2，守方韧性值为0则暴击值理论上限值可配置到134，便于产出配置；考虑到前期的暴击体验，故对抗属性韧性值考虑后期投放。**
2. **暴击伤害比例定为120%，即产生暴击时，在当次普攻伤害的基础上\*1.2，即为最终伤害**

### ****幸运值&诅咒值****

幸运值影响到角色当次攻击力取到上限值的概率；诅咒值为幸运值的对抗属性值，影响到角色当次攻击力取下限值的概率。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **产出途径** | **数值类型** | **备注** |
| **装备增加** | **固定值** |  |

**说明：诅咒值为影响幸运值的负向数值，故不再单独列出。**

**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：**

1. **，，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。**
2. **，，若按照当前的取下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。**

### ****加成属性计算****

1. **全属性百分比加成：游戏内指类似于vip的全属性百分比加成、特殊时装的全属性百分比加成、角色光环的全属性百分比加成以及buff百分比加成，计算如下：**

## 战斗流程图



