元素战斗系统相关数值设计

文档制作者：曾雨佳

制作时间：2017.7.18

伤害计算：

（角色攻击力+技能伤害值+附加攻击属性元素的附加属性和）\*技能增幅-敌方护甲总值

技能增幅：

单技能增幅：1+元素等级/10

双技能增幅：1+元素等级之和\*0.75/10

伤害数值控制效果：最大伤害无法一下秒杀初级玩家（但伤害会很可观-最大伤害可能为全血的75%左右）

公式理解：

1. 因为元素只有在选中时所附带的属性才有作用，所以在伤害值上附加攻击属性的元素是关键元素，不建议过高成长，初始为10点；
2. 伤害值增幅效果使得前期防御属性性价比高过后期，做平衡后防御属性单级13
3. 在第一版的数值体系下的防御属性有HP和防御值，综合防御属性性价比略高于攻击属性

角色初始标准属性：att=150 def=50 hp=1500 movespeed=3.5(according to de real battlefield) crit=0

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 初始技 | att=120 | bulletspeed=4 | skillbuff=none | area=5(距离) 1(宽度) |

白板技能8下打标准角色、单元素伤害最高技能1级需7下

技能弹道移速最低与角色移速相等。

元素等级成长无实际上限，但设计上限为10(单元素最高等级)

游戏时长：单局设定5到10分钟。(时长尽可能往5分钟看齐)

战斗过程中战斗信息显示不会有具体损血数值显示