**属性设计**

# 设计概述

会员有等级、SP（经验）、HP（血量）、智力、耐力、力量、敏捷几种属性。

设计原则是尽量简单，所以不做能量、MP等属性了。

# 详细设计

## 等级

等级只影响耐力、智力、力量、敏捷。满级暂定100级，初始等级1级。

等级对属性的影响根据会员的稀有度、职业决定，每个会员的设计文档应写清楚各个属性随等级的成长性。

## SP

会员获得足够的经验后自动升级。

升级所需经验计算方法：

Ai表示i级升i+1级需要的经验

A1 = 100

Ai= 1.5 \* Ai-1

可以在要塞、炼金等场合产出出经验药水直接增加一定量的经验。挂机也可以送经验。

## HP

HP = 10 \* 耐力

体现简单原则，不设计护甲之类的减伤属性。

## 耐力

影响HP

## 智力、力量、敏捷

影响技能的伤害或者治疗量等，技能设计的数值应该以这些为基数计算得出。

# 影响点

其他所有系统中会产出与会员相关的奖励的都应该参考这些属性。例如：生产珠宝(珠宝可以镶嵌在装备上提升属性)、装备设计(装备提供的属性加成)、要塞产出经验药水等等……