结算公式 （初定）

战斗值公式=恢复值+攻击力+生命值+防御力

战斗结算公式：攻击对敌方造成伤害=攻击力\*comb加成\*技能百分比加成-敌方防御力 （结果小于零则，攻击无效）

Comb加成：没有击中任何加成球 combo 0 加成百分比 0%

击中一个加成球 combo 0 加成百分比 100%

击中两个加成球 combo 1 加成百分比 110%

击中三个加成球 combo 2 加成百分比 120%

击中四个加成球 combo 3 加成百分比 130%

击中五个加成球 combo 4 加成百分比 140%

以此类推

最高combo 为10（或者不设定上限，此处需测试而定）

击中相生球 获得恢复 恢复生命值=击中相生球combo数\*恢复值

相生comb加成同上表

技能类型

普通攻击:根据玩家回合内吞噬球的数量决定对地方造成伤害

技能攻击：

1. 固定伤害技能，玩家点击技能后 直接对敌方造成固定伤害。和吞噬台球数量无关。一些技能会改变自身状态

1不改变自己状态

金钱投掷

金属爆破

地震

2改变自己状态

发芽

巨木降临

阳光普照

3改变敌方状态

灼烧

喷射火焰

火焰箭

1. 陷阱技能：转换场景内元素变为陷阱（可移动），敌方触碰到陷阱后发动。陷阱发动后场景内所有其他己方陷阱消失。

金钱炸弹

森林瞬起

水泡

终极水柱

火焰漩涡

1. Buff类技能：玩家使用后，将获得一定buff，如弹中敌方玩家球后获得额外动能加成，有的技能会给己方buff 敌方debuff。

金属音

海啸

燃烧灭却

挖洞

土流大河

1. 技能系数加成类技能：玩家点击技能后。攻击对敌方造成伤害=攻击力\*comb加成\*技能百分比加成-敌方防御力 （结果小于零则，攻击无效），有的技能会改变敌方状态

1不改变敌方状态

破灭之愿

木龙冲击

地裂

2改变敌方状态

水花