角色灵根设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 陈磊 | 2021-06-10 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

## Step1 设计目的

## Step2 设计思路

# 名词注解

# 定义

## Step1 五行灵根

* 角色五行灵根属性由5个独立的值组成，分别表示：
  + 金灵根：编号1；
  + 木灵根：编号2；
  + 水灵根：编号3；
  + 火灵根：编号4；
  + 土灵根：编号5；
* 每种灵根的值变化范围均为[0 ~ 100]，且所有灵根值的总和必须等于（=）100点；
* 构成：
  + 编号1：灵根值；
  + 编号2：灵根值；
  + 编号3：灵根值；
  + 编号4：灵根值；
  + 编号5：灵根值；

## Step2 灵根类型

* 定义：根据玩家的**当前五行灵根值分布情况**，确定玩家灵根类型；
  + 类型1：
    - 名称：杂灵根；
    - 要求：角色有3种及以上的灵根值大于（＞）0点；
* 类型2：
  + - 名称：真灵根；
    - 要求：角色**仅有**2种灵根值大于（＞）0点；
  + 类型3：
    - 名称：天灵根；
    - 要求：角色**任意**1种灵根值等于（＝）100点；

# 功能

## Step1 属性影响

* 杂灵根：
* 增加角色的五行抗性属性，增加量通过比例换算公式获得；
* 真灵根：
  + 增加角色的五行抗性属性，增加量通过比例换算公式获得；
  + 提升角色修炼效率，增加量为最大灵根值\*0.1%；
* 天灵根：
  + 增加角色的五行抗性属性，增加量通过比例换算公式获得；
  + 提升角色修炼效率，增加量为最大灵根值\*0.1%；
  + 提升最大灵根值对应五行的技能伤害，固定10%：