**Tàu Chiến:**

**Name:**  Tên Tàu

**Description:** Mô tả

**Tier:** Normal-Rare-Epic-Legend  
 **Stats: Nên chọn chỉ số từ 3 số trở lên sẽ dễ tính toán hơn**

Min = chỉ số của tàu khi ở level 1 (vd: level 1 = 500

Max = chỉ số của tàu khi đạt level tối đa (vd: lv 50 = 6000)

* **Hp**: Min =? , Max = ?
* **PAtk**, Min =? , Max = ? sát thương vật lý
* **PDef**, Min =? , Max = ? phòng thủ vật lý
* **Spd**, Min =? , Max = ? Speed, tốc độ đến lượt
* **Eva**, Min =? , Max = ? Evasion, Né tránh, tỉ lệ né tránh đòn tấn công của đối phương
* **Acc**, Min =? , Max = ? Accuracy, Tỉ lệ chính xác để ko bị trượt khi tấn công đối thủ. Chỉ số này sẽ dc dùng để so sánh với Eva

**Tất cả chỉ số sẽ có 1 thuộc tính growth factor**. Chỉ số này sẽ quyết định stats của tàu chiến tăng với tốc độ như thế nào  
VD: HP Min: 500 Max :5000 ,   
**Growth Factor = 1** thì khi up lên mỗi level stats sẽ được chia đều.  
**Growth Factor=0.5** chỉ số sẽ tăng rất nhanh ở những level đầu, càng về sau tăng càng chậm.  
**Growth Factor=1.5** chỉ số tăng chậm ở level đầu, càng về sau tăng càng nhanh

**Growth Factor** nên thống nhất cho tất cả các loại tàu để cân bằng, ko nên mỗi tàu mỗi khác.

**Skills**

Mỗi tàu nên có tối đa 3 skill

**Skill tấn công:**

**Target:** xài skill lên chiếc tàu nào Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

**Attack:** skill sẽ gây damage cho mục tiêu nào Text

Description automatically generated

Chỉ số Attack

**Fix Damage:** Damage cố định của skill (vd :100)

**P.Atk Rate:** tỉ lệ damage của tàu sẽ được cộng vào (Vd: 200% )

**Hit Count**: Số Hit sẽ gây ra cho đối phương

**Skill Buff: có thể có nhiều buff**

**Buff Scope:** Ai được buff/ Nerf **A picture containing graphical user interface

Description automatically generated**

**Type**: Buff/ Nerf

**Attributes**: Tất cả chỉ số nói trên, dựa theo Buff Hoặc Neft sẽ thành dạng buff def hoặc trừ def (ví dụ - 70% def, -50% speed,...) hoặc ( +50% damage, 50% def,....)

**Heals:** Hồi theo % P.Attack của tàu (có thể dùng số âm để tự trừ máu).

**Clear Buffs:** Xoá bỏ hiệu ứng có lợi của target, Random

**Clear Nerf:** Xoá bỏ hiệu ứng có hại của target, Random

**IsStun:** Có gây choáng cho target hay ko

**Apply Turn:** Buff/Nerf tồn tại mấy lượt