|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **属性名称** | **属性描述** | **初始属性值** |
| **攻击 （伤害）** | 可分配属性点直接影响玩家的伤害输出攻击越高 伤害越大。 | 40 |
| **体质 （防御&血量）** | 可分配属性点直接影响玩家的防御 （间接影响玩家血量值） | 40 |
| **灵力 （速度&灵值）** | 可分配属性点直接影响玩家的出手先后顺序 (间接影响玩家灵值) | 40 |
| **幸运 （暴击率）** | 不可分配属性点 直接影响暴击率（1.5倍的普通伤害）随着角色胜率的增加，暴击率也会随之增加。 | 40 |
| **血值 （H P ）** | 角色血量，通过等级和体魄来增长 | 500 |
| **灵值 （M P）** | 角色灵力值，通过敏捷和等级来增长 | 100 |
| **能量值（Pow）** | 根据玩家所受伤害来设定的 伤害满足条件后 通过pow释放出特有技能 | 0 |

|  |  |
| --- | --- |
| **普通攻击伤害值** | **公式计算** |
| **A攻击B or B攻击A** | **伤害值=(A攻/2)-(B防/4)** |
| **技能必杀伤害** | **伤害X3 每个英雄都有一个特定的技能，当玩家的灵力值** |
| **减伤** | **伤害/4 随着衣服的强化等级提升概率增加** |

|  |  |
| --- | --- |
| **体质 （防御&血量）** | **公式计算** |
| **体质 （防御&血量）** | **1体质=1防御=3血量值** |

|  |  |
| --- | --- |
| **灵力（速度&灵值）** | **公式计算** |
| **灵力 （速度&灵值）** | **1敏捷=2速度=1灵值** |

|  |  |
| --- | --- |
| **暴击率** | **公式计算** |
| **暴击率** | **暴击率=1/5\*角色胜率 （会随着胜率的升降而改变）** |

**2.等级与经验的设定（满级45级）**

**1-20级，每升一级经验值是上一级别1.5倍，20-40级，每升一级经验值是上一级别1.25倍**

**40-45级，每升一级经验值是上一级别1.125倍**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **等级** | **经验** | **等级** | **经验** | **等级** | **经验** |
| **1** | **0** | **21** | **185111** | **41** | **14450257** |
| **2** | **100** | **22** | **231389** | **42** | **16256540** |
| **3** | **150** | **23** | **289236** | **43** | **18288607** |
| **4** | **225** | **24** | **361545** | **44** | **20574683** |
| **5** | **338** | **25** | **451932** | **45** | **23146518** |
| **6** | **507** | **26** | **564915** |  |  |
| **7** | **761** | **27** | **706143** |  |  |
| **8** | **1141** | **28** | **882679** |  |  |
| **9** | **1712** | **29** | **1103349** |  |  |
| **10** | **2568** | **30** | **1379186** |  |  |
| **11** | **3852** | **31** | **1723983** |  |  |
| **12** | **5778** | **32** | **2154979** |  |  |
| **13** | **8667** | **33** | **2693723** |  |  |
| **14** | **13001** | **34** | **3367154** |  |  |
| **15** | **19501** | **35** | **4208943** |  |  |
| **16** | **29252** | **36** | **5261178** |  |  |
| **17** | **43878** | **37** | **6576473** |  |  |
| **18** | **65817** | **38** | **8220591** |  |  |
| **19** | **98726** | **39** | **10275739** |  |  |
| **20** | **148089** | **40** | **12844673** |  |  |

**3.武器强化设定**

**在设置武器强化之前，我先说一下死神中的武器：死神中的武器都是分为三个状态的**

1. **：普通状态**
2. **：始解状态**
3. **：卍解状态**

**这三种状态分别代表着三个级别的玩家：普通玩家，RMB玩家，超级RMB玩家，当然普通玩家也可以达到超级玩家的水准，但这必须要消耗大量的时间和精力,不可否认武器强化这一块是一个很重要的收费点,所以这三个状态必须要有一定的差距。**

**通过协商,最终得出结论：**

**武器强化最高等级为45级**

1. **：普通状态（武器强化1~ 30，蓝色）**
2. **：始解状态（武器强化30~40, 紫色）**
3. **：卍解状态（武器强化40~45, 橙色）**

**如图，武器强化影响到的是角色的三个属性**

****

**角色的三个属性会随着武器强化而提高，并且三个层次的武器所带来的提升程度是不同的，下面要逐一分析：**

1. **：普通状态（武器强化1~ 30，蓝色）**

**英雄攻击力 武器每强化一级该属性增加10点 武器强化到30后增加300点攻击力**

**武器暴击率 武器每强化一级该属性增加0.1% 武器强化到30后增加3% 的暴击率**

**影响灵力值 武器每强化一级该属性增加10点 武器强化到30后增加300点灵力值**

1. **：始解状态（武器强化30~40, 紫色）**

**英雄攻击力 武器每强化一级该属性增加15点 武器强化到40后增加450点攻击力**

**武器暴击率 武器每强化一级该属性增加0.2% 武器强化到40后增加5% 的暴击率**

**影响灵力值 武器每强化一级该属性增加15点 武器强化到40后增加450点灵力值**

1. **：卍解状态（武器强化40~45, 橙色）**

**英雄攻击力 武器每强化一级该属性增加30点 武器强化到50后增加600点攻击力**

**武器暴击率 武器每强化一级该属性增加0.5% 武器强化到50后增加7.5% 的暴击率**

**影响灵力值 武器每强化一级该属性增加30点 武器强化到50后增加600点灵力值**