1.攻击速度

攻击速度=武器挂件基本CD-(POWER(能量转换,1/4)\*0.035)

2.武器挂件攻击力计算

武器攻击力=武器伤害/攻击速度\*3\*power(1.01,武器挂件时代等级+战车时代等级)

时代等级:机械=1 激光=2 电磁=3 暗能=4

3.攻击伤害计算

攻击伤害=武器伤害\*power(1.01,武器挂件时代等级+战车时代等级-目标时代等级+目标护甲挂件时代等级) \*(1+(5-Random(11))/100)

4.护盾伤害计算

目标扣除护盾=攻击伤害.

5.耐久伤害计算

目标扣除耐久=攻击伤害\*(1-目标对应免伤)

6.攻击范围

攻击范围= (150+POWER(提供范围,1/4)\*3)\* (1-POWER(挂件基本CD,-2.3))

7.移动速度

移动速度=1.4+ POWER(推进力,1/5)\*0.07

8.战车维护(耐久>0)

1000耐久消耗power(2,战车时代等级-1)暗物质

9.战车维修(耐久==0)

1000耐久消耗power(2,战车时代等级)暗物质

10.战车和挂件回收

回收获得暗物质=(基本暗物质造价/1000+基本氚气造价/100000+强化次数)\*50

11.制造战车挂件

获得声望=暗物造价/1000+氚气造价/100000

12.战车和挂件捐赠

军团获得暗物质: (基本暗物质造价/1000+基本氚气造价/100000+强化次数)\*20

个人获得声望: 基本暗物质造价/1000+基本氚气造价/100000+强化次数

13.物资捐赠

军团获得暗物质=捐赠暗物质数

个人获得声望=捐赠暗物质数/1000

14.战车等级

战车等级=sqrt((总评分-5500)/10);

15.战车总评分

总评分=战车初始评分+所有挂件评分总和+强化增加的能量转换值\*100/30+强化增加的攻击分为值\*100/100+强化增加的耐久值\*100/180+强化增加的能量值\*100/60+强化增加的推进力值\*100/45

16.邮件收费

收取暗物质=寄送金晶/75000+1

收取暗物质=寄送氚气/5000+1

收取暗物质=寄送暗物质/50+1

战车或挂件收取暗物质=价值\*等级\*等级\*0.00002+强化次数\*50

战车名称对应图片

|  |  |
| --- | --- |
| 企业号图纸 | live\_ammunition\_car01 |
| 发现号图纸 | live\_ammunition\_car02 |
| 勇气号图纸 | live\_ammunition\_car03 |
| 奋进号图纸 | Laser\_car01 |
| 思索者号图纸 | Laser\_car02 |
| 引导者号图纸 | Laser\_car03 |
| 先驱者号图纸 | electromagnetic\_car01 |
| 探索者号图纸 | electromagnetic\_car02 |
| 挑战者号图纸 | electromagnetic\_car03 |
| 曙光号图纸 | nuclear\_particle\_car01 |
| 进化号图纸 | nuclear\_particle\_car02 |
| 辉煌号图纸 | nuclear\_particle\_car03 |