# 成吉思汗的数值体验

# 战斗公式

先比较一下最常用的减法公式和除法、乘法公式。

减法公式的基本形式是： 伤害 ＝ 攻击 － 防御。这个公式最明显的特点莫过于玩家投入资源到攻击或者是防御，对于最终结果的影响都是等价的，非常容易被玩家所理解，而且攻击和防御属性的成长性非常稳定，一直可以持续到最终。缺点是防御溢出的问题，当玩家的防御力达到同级别怪物的攻击力的时候他就没有任何动力再继续去提升自己的防御力了。

乘法公式的基本形式是：伤害 ＝ 攻击 ＊ （1 － 免伤率）。这个公式最明显的特点是