Player base stat:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Health | Mana | Str, Agi, Int, Wit, Vit | Damage | Armor | Crit chance/Crit damage | Health regen | Mana regen |
| Base stat | 100 | 100 | 10 | 10 | 0 | 5-150% | 0.5 | 1 |

1 Str = 2 damage + 2% crit damage (damage chỉ tính nếu dùng kiếm)

1 Agi = 2 damage + 1% crit chance (damage chỉ tính nếu dùng cung)

1 Int = 2 damage + 0.5 mana regen (damage chỉ tính nếu dùng trượng)

1 Vit = 10 máu + 1 hunger/stamina/sanity

1 Wis = 10 mana + 1 damage

Level tối đa của player 20. Mỗi 1 cấp sẽ + 2 điểm vào stat và +1 vào skill tree.

Trang bị:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Stat type | Base gold value | Base stat value |
| Kiếm (10 asset) | Damage & crit damage | 50 | 10 & 1 |
| Cung (10 asset) | Damage & crit chance | 50 | 10 & 0.5 |
| Trượng (10 asset) | Damage & mana regen | 50 | 10 & 0.5 |
| Nón (30 asset chia cho 3 class)  Warrior – archer - wizard | Armor & mana | 25 | Warrior: 3 & 1  Archer: 2 & 2  Wizard: 1 & 3 |
| Áo (30 asset chia cho 3 class)  Warrior – archer - wizard | Armor & mana | 50 | Warrior: 5 & 3  Archer: 4 & 4  Wizard: 3 & 5 |
| Quần (30 asset chia cho 3 class)  Warrior – archer - wizard | Armor & mana | 50 | Warrior: 5 & 3  Archer: 4 & 4  Wizard: 3 & 5 |
| Giày (30 asset chia cho 3 class)  Warrior – archer - wizard | Armor & mana | 25 | Warrior: 3 & 1  Archer: 2 & 2  Wizard: 1 & 3 |
| Vòng cổ (20 asset) | Health | 40 | 2% |
| Nhẫn (20 asset) | Health | 30 | 10 |

Stat tại level thứ n:



Base stat là base stat value

Growth là 0.15 (15% mỗi cấp)

Công thức sát thương (tham khảo):

A black background with white text

AI-generated content may be incorrect.

\* Vũ khí của từng class chỉ có thể được equip bởi nhân vật class đó.

\* Boss khu vực sẽ luôn rơi ra vật phẩm mà class người chơi dùng được (cùng class) ở rarity cao nhất của khu vực đó. Vật phẩm rơi ra sẽ = level player +-1. Chỉ trang bị được trang bị có level <= level player:

\* Tỉ lệ level trang bị so với player khi drop: 70% = cấp, 20% > 1 cấp, 10% < 1 cấp. Lưu ý khi player ở level 1 và level 20 (min và max)

\* Bảng list các dòng (cần tìm hiểu thêm về thông số game để balance, nên có thêm range cho từng dòng?)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | Uncommon | Rare | Epic | Legendary | | | |
| Số lượng dòng ngẫu nhiên | | | 1 | 2 | 3 | 4 | | | |
|  | BÊN DƯỚI LÀ DÒNG NÀO SẼ + BAO NHIÊU Ở RARITY NÀO | | | | | |  |  |  |
| Str | | | 1 | 2 | 3 | 5 | | | |
| Agi | | | 1 | 2 | 3 | 5 | | | |
| Int | | | 1 | 2 | 3 | 5 | | | |
| Vit | | | 1 | 2 | 3 | 5 | | | |
| Wis | | | 1 | 2 | 3 | 5 | | | |
| Health | | | 10 | 20 | 40 | 70 | | | |
| Mana | | | 10 | 20 | 40 | 70 | | | |
| Armor | | | 2 | 3 | 5 | 8 | | | |
| Base damage | | | 3 | 5 | 10 | 17 | | | |
| Crit chance | | | 2 | 4 | 7 | 10 | | | |
| Crit damage | | | 5 | 10 | 20 | 30 | | | |
| Health regen | | | 0.5 | 1 | 1.5 | 2.5 | | | |
| Mana regen | | | 1 | 2 | 4 | 7 | | | |
|  |  | BÊN DƯỚI DÙNG ĐỂ TÍNH GIÁ TIỀN KHI BÁN CỦA VẬT PHẨM (Common là 1) | | | | | |  |  |
| Rarity value | | | 1.5 | 2.5 | 4 | 6 | | | |

Vd: đồ legendary ra Str, Wis, Crit chance, Health regen thì chỉ số lần lượt là 5, 5, 10, 2.5

 Tức giá trị tiền tăng 10% mỗi cấp. Làm tròn tới số nguyên gần nhất

\* Khi drop đồ, tỉ lệ độ hiếm và giới hạn lvl khác nhau tùy theo khu vực. (ưu tiên level player)

If (playerLevel thuộc areaLevel) => equimentLevel = +-1 PlayerLevel

If (playerLevel < areaLevel) => equimentLevel = arenaLevelMin

If (playerLevel > areaLevel) => equimentLevel = arenaLevelMax

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Common | Uncommon | Rare | Epic | Legendary | Level trang bị |
| Khu vực 1 | 85% | 10% | 5% | 0% | 0% | 1-4 |
| Khu vực 2 | 55% | 30% | 12% | 3% | 0% | 5-7 |
| Khu vực 3 | 30% | 40% | 20% | 8% | 2% | 8-10 |
| Khu vực 4 | 20% | 35% | 30% | 11% | 4% | 11-13 |
| Khu vực 5 | 10% | 25% | 40% | 15% | 7% | 14-16 |
| Khu vực 6 | 5% | 15% | 35% | 30% | 10% | 17-20 |

\* Dùng itemm asset nào cho khu vực nào đã phân sẵn. Asset không ảnh hưởng đến thuộc tính của trang bị mà chỉ là cosmetic.