# 通用公式

* 角色生命成长公式

**最终生命=基础生命值x【（当前等级-1）+生命成长系数x当前等级】^0.6 向下取整**

其中，基础生命值和生命成长系数配角色表（下同）

* 角色防御成长公式

**最终防御=基础防御值x【（当前等级-1）x2+防御成长系数x当前等级】^0.6 向下取整**

其中，基础防御值和防御成长系数配角色表（下同）

* 角色运气成长公式

**最终运气=基础运气值x【（当前等级-1）x2+运气成长系数x当前等级】^0.6 向下取整**

其中，基础运气值和运气成长系数配角色表（下同）

* 免伤率

**角色免伤率=最终防御/（期望防御值+免伤成长系数x当前等级）**

其中，期望防御值默认为4000，配在常量表中

免伤成长系数默认为10，配在常量表中

* 幸运率

**角色幸运率=最终运气/（期望运气值+幸运成长系数x当前等级）**

其中，期望运气值默认为100，配在常量表中

幸运成长系数默认为3，配在常量表中

* 关卡掉落扣血公式（仅指没跳过障碍的扣血）

**掉落扣血=扣血基础值\*关卡难度系数\*（1-免伤率）**

其中，扣血基础值默认为300，配在常量表中；关卡难度系数在关卡配置中配置

* 角色升级碎片数量公式

收集获得角色需要对应角色碎片数量默认为10，配在常量表中；

收集到角色后默认等级为1，即Lv1时的碎片需求数量为10

**升到下一级所需的对应角色碎片数量=当前等级所需数量+碎片成长系数x当前等级 向上取整**

其中，碎片成长系数默认为5，配在常量表中

* 关卡结算金币

**结算金币=游戏中获得的金币x关卡的收益率**

关卡收益率配在关卡表中

* 关卡结算积分

**结算积分=游戏中获得的积分+关卡基础分**

关卡基础分配在关卡表中

# 技能效果相关公式（绿色数字部分为可配置项）

* 被动提升自身防御力

提升当前防御力的5%

* 被动提升自身生命

提升当前生命的5%

* 被动提升自身运气

提升当前运气的5%

* 被动提高免伤率

免伤率（当前基础上）提升5%

* 被动提高幸运率

幸运率（当前基础上）提升5%

* 被动提升结算积分

关卡结算积分时，在最终结算的基础上x1.5

* 被动提升结算金币

关卡结算金币时，在最终结算的基础上x1.5

* 死亡（生命为0）时，马上复活并恢复一定生命

恢复最大生命的50%，每次挑战关卡限用1次；复活后持续无敌（和用咖啡豆一样）

* 死亡时，有几率触发飞艇效果

触发几率为5%

* 第5次跳过障碍可以恢复生命

恢复最大生命的5%；每30秒触发1次

# 随机效果

* 飞艇

能够飞过障碍，不需要跳跃，持续5秒

* 炸弹

造成 **250 x当前关卡难度系数x（1-幸运率）** 点伤害

* 下雨

每5秒造成**最大生命2% x（1-免伤率）**点伤害

* 下雪

每秒造成50点伤害，并有5%的几率造成最大生命1%的冰冻伤害

* 被狗咬

造成**100 x当前关卡难度系数x（1-幸运率）** 点伤害，并在接下来的5秒内，每秒造成**最大生命1% x（1-免伤率）**的持续伤害