# 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/【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/【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**（向上取整）**

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**

其中，碎片成长系数默认为0.2，配在常量表中

每次升级后，进度重新从0开始

* 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

* 关卡星级评定

通关结算时，根据过关时的剩余血量百分比来进行星级评价

**90%（含）以上：3星**

**60%（含）~90%（不含）：2星**

**60%（不含）以下：1星**

* 关卡结算积分

**结算积分=（游戏中获得的积分+关卡基础分）\*（1+该角色剩余血量/该角色的总血量）**

关卡基础分配在关卡表中

* 体力相关设定

**体力上限：固定100，到达上限后不会继续恢复**

**关卡消耗：6/次**

**体力恢复：1点/6分钟**

* 关卡掉落

每个关卡掉落道具奖励的概率为**30%**，这个值配在常量表中，方便修改

# 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（效果和持续时间和用咖啡豆一样）

* 受伤时（扣血），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%，该效果不可叠加；每30秒触发1次，触发后开始CD倒计时；飞过障碍也算

* 受伤时，有几率触发护盾

触发几率5%，护盾能够吸收**（1x当前等级）% 最大生命值**的伤害，持续5秒；5秒内，若伤害超过，则护盾消失；护盾效果不叠加

* 增加关卡掉落

被动提升关卡道具掉率几率10%

# 随机效果

* 飞艇

能够飞过障碍，不需要跳跃，持续5秒，效果在消失时，刚好移动到障碍上，视为正常通过

* 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

* 四叶草

获得后，即时增加角色幸运率50%，持续5秒

* 绷带

获得后，持续恢复角色生命，每秒恢复 最大生命的**（0.5\*关卡难度系数）%+300**，持续5秒，过程中受伤会被打断恢复

* 雨伞

获得后，生成护盾，吸收 **10%的最大生命值+300\*关卡难度系数** 的伤害，持续5秒；若5秒内伤害超出，则护盾消失

* 安全头盔

获得后，即时增加角色的免伤率50%，持续5秒

* 汽水

获得后，获得无敌状态，不会损失生命，可直接通过障碍，持续5秒，效果在消失时，刚好移动到障碍上，视为正常通过