

## 攻速與攻擊力

物體在快速運動時，當人眼所看到的影像消失後，人眼仍能繼續保留約 0.1~0.4 秒左右的圖像，這種現象被稱為視覺暫留現象。電玩遊戲中的動畫，如揮動武器便是原先設定好連續畫面的呈現。

例如，遊戲中呈現一個野蠻人揮動一把斧頭動作，可能需要舉起斧頭 3 個畫面，由上而下揮動斧頭 3 個畫面，收回斧頭 3 個畫面，共 9 個不同的畫面，當 9 個連續畫面結束後，才算完成揮動斧頭的動作，也才會被計算攻擊力。而此遊戲設定電腦處理 25 個畫面需花費 1 秒。

問題 1 (1 分)：

現在有一把需要 9 個畫面才能完成攻擊動作的武器，試問 5 秒內，可完成幾次攻擊？

問題 2 (1 分)：

若 9 個畫面的武器 A 攻擊力為 65，12 個畫面的武器 B 攻擊力為 80，若是怪物血量多達 10000 以上，請問選用何種武器較有效率打擊敵人？請說明理由。

問題 3 (1 分)：

現有 10 個畫面的武器 C 攻擊力為 72，若遊戲設計者希望將一把 15 個畫面的武器 D 設定與 10 個畫面的武器 C 打倒同一個怪物所需時間相同，請問 15 個畫面的武器攻擊力應該設為多少？

問題 4 (1 分)：

承問題 3，你認為攻擊力與所需畫面數目是成正比還是成反比的關係？假設攻擊力為  $y$ ，畫面數為  $x$ ，試寫出其關係式。