R\_MAP1 最终面板攻击

R\_MISS1 最终偏离

R\_ST 最终识破

R\_CF1 最终会效

Z\_CF1 最终真实会效

R\_CT1 最终会心

Z\_CF1 最终真实会心

R\_PA1 破防加成

R\_YS1 易伤加成--------- 易伤加成，固定整体加成1.15

GET\_SKT 技能时间

MJ\_1 玳弦秘籍加成--0.12

MJ\_2 剑气秘籍加成--0.1

TZ\_J 套装剑破加成--0.1

CW 橙武加成 -- 0.05

===============

新妆流算法：

剑破期望：Q1

（1.38\*R\_MAP1+256）\*R\_PA1\*（1-R\_MISS1-R\_ST+R\_ST\*0.25+R\_CT1\*（R\_CF1-1））\*R\_YS1\*(1.3+TZ\_J)

玳弦期望：Q2

（0.396\*R\_MAP1+201）\*R\_PA1\*（1-R\_MISS1-R\_ST+R\_ST\*0.25+**GET\_CT(**CT1\_now +0.1**)**\*（**Round\_CF(R\_CF1 +0.1)-1）**）\*R\_YS1\*(1+MJ+CW)\*1.208

急曲期望：Q3

（0.444\*R\_MAP1+312）\*R\_PA1\*（1-R\_MISS1-R\_ST+R\_ST\*0.25+R\_CT1\*（R\_CF1-1））\*R\_YS1

GET\_SKT(0.8)

GET\_SKT(3)

GET\_SKT(1.5)

DPS:

(Q1+Q2\*(12-GET\_SKT(1.5))/GET\_SKT(0.8)+Q3\*12/GET\_SKT(3))/12

新妆流附魔算法：

急曲期望：Q33

（0.592\*R\_MAP1+416）\*R\_PA1\*（1-R\_MISS1-R\_ST+R\_ST\*0.25+R\_CT1\*（R\_CF1-1））\*R\_YS1

DPS:

(Q1+Q2\*(12-GET\_SKT(1.5))/GET\_SKT(0.8)+Q33\*12/GET\_SKT(3))/12

================================================================

玉素流：

剑气期望：W1

（0.87\*R\_MAP1+876）\*R\_PA1\*（1-R\_MISS1-R\_ST+R\_ST\*0.25+（R\_CT1+0.05）\*（R\_CF1-1））\*R\_YS1\*(1.1+MJ\_2)\*1.25

玳弦期望：W2

（0.396\*R\_MAP1+201）\*R\_PA1\*（1-R\_MISS1-R\_ST+R\_ST\*0.25+ **GET\_CT(**CT1\_now +0.1**)**\*（**Round\_CF(R\_CF1 +0.1)-1**））\*R\_YS1\*(1+MJ+CW)\*1.208

1层急曲期望:W3

（0.148\*R\_MAP1+104）\*R\_PA1\*（1-R\_MISS1-R\_ST+R\_ST\*0.25+ **GET\_CT(**CT1\_now +0.1**)**\*（**Round\_CF(R\_CF1 +0.1)-1**））\*R\_YS1

2层急曲期望:W4

（0.296\*R\_MAP1+208）\*R\_PA1\*（1-R\_MISS1-R\_ST+R\_ST\*0.25+ **GET\_CT(**CT1\_now +0.1**)**\*（**Round\_CF(R\_CF1 +0.1)-1**））\*R\_YS1

3层急曲期望:W5

（0.444\*R\_MAP1+312）\*R\_PA1\*（1-R\_MISS1-R\_ST+R\_ST\*0.25+ **GET\_CT(**CT1\_now +0.1**)**\*（**Round\_CF(R\_CF1 +0.1)-1**））\*R\_YS1

爆3层急曲期望:W6

（2.664\*R\_MAP1+1872）\*R\_PA1\*（1-R\_MISS1-R\_ST+R\_ST\*0.25+ **GET\_CT(**CT1\_now +0.1**)**\*（**Round\_CF(R\_CF1 +0.1)-1**））\*R\_YS1

爆4层急曲期望:W7

（3.552\*R\_MAP1+2496）\*R\_PA1\*（1-R\_MISS1-R\_ST+R\_ST\*0.25+ **GET\_CT(**CT1\_now +0.1**)**\*（**Round\_CF(R\_CF1 +0.1)-1**））\*R\_YS1

GET\_SKT(1.5)

GET\_SKT(1)

GET\_SKT(3)

DPS（普通）：

（W1+W2\*9+W3+W4+W6）/（GET\_SKT(3)\*3+GET\_SKT(1.5)）

DPS（附魔）：

（W1+W2\*9+W3+W4+W5+W7）/（GET\_SKT(3)\*4+GET\_SKT(1.5)）