数值说明

# 1.修改记录

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **日期** | **作者** | **内容** |
| **2014-8-1** | 萧南歌 | 创建文档 |
| **2014-11-17** | 萧南歌 | 补充修改N多 |

# 2.目录

目录

[数值说明 1](#_Toc394697431)

[1.修改记录 1](#_Toc394697432)

[2.目录 1](#_Toc394697433)

[3.基本公式 2](#_Toc394697434)

[3.1属性计算公式 2](#_Toc394697435)

[3.2.圆桌理论 2](#_Toc394697436)

[3.3.覆盖率不足100%的特效（会心相关）处理方法 2](#_Toc394697437)

[3.4技能伤害公式 3](#_Toc394697438)

[4.dps计算方法 3](#_Toc394697439)

[4.1循环计算法 3](#_Toc394697440)

[4.2比重计算法 3](#_Toc394697441)

# 3.基本公式

## 3.1属性计算公式

**1.面板攻击=基础攻击\*基础攻击加成+固定攻击**

基础攻击=（人物基础攻击+基础攻击数值加成）\*（1+基础攻击百分比加成）

基础攻击数值加成 st\_buff base\_attack\_num

基础攻击百分比加成 st\_buff base\_attack\_per

固定攻击=基础属性（根骨/元气/身法/力道）\*基础属性攻击加成（读st\_const\_data）

**2.会心=人物会心+会心等级加成/兑换比例+会心加成**

**3.会效=人物会效+会效等级加成/兑换比例+会效加成**

**4.命中=人物命中+命中等级加成/兑换比例+命中加成**

**5.无双=人物无双+无双等级加成/兑换比例+无双加成**

**6.破防加成=[（破防+破防加成）\*（1+破防加成百分比）]/兑换比例**

**7.技能释放时间**

## =ROUNDDOWN[T/0.0625\*1024/ROUNDDOWN((S+S1

## +1024),0),0]\*0.0625

floor( T/0.0625\*1024/floor(S+S1+1024) )\*0.0625

T=技能初始释放时间

S=人物面板加速率（百分比那个）\*1024

S1=st\_buff 加速加成

## 3.2.圆桌理论

技能可能出现MISS、识破、会心、不会心。优先级依次从左到右。

不会心比例+会心比例+识破比例+MISS比例=100%

命中比例=1-MISS比例

识破比例=无双要求-无双

会心比例=min（面板会心+会心加成，1-MISS比例-识破比例）

## 3.3.覆盖率不足100%的特效（会心相关）处理方法

当会心=人物会心+会心等级加成/兑换比例+会心加成≤1-MISS比例-识破比例时，

该特效所加属性=表中数据\*覆盖率，平摊算入总属性中。

当会心=人物会心+会心等级加成/兑换比例+会心加成＞1-MISS比例-识破比例时，

该特效所加属性=未溢出部分属性\*覆盖率，平摊算入总属性中。

## 3.4技能伤害公式

技能伤害=（面板攻击\*技能加成+基础攻击\*技能基础攻击加成+技能固定伤害）\*（1+秘籍伤害加成）\*（1+奇穴伤害加成）

技能期望伤害=技能伤害\*[（会心率\*会效率+不会心+识破率\*0.25]

# 4.dps计算方法

## 4.1循环计算法

Dps=一个循环总伤害/一个循环总时间

St\_dps\_xx中，计算方法字段=1.

一个循环总伤害=∑（技能期望伤害\*技能次数）

一个循环总时间=∑（技能消耗时间\*技能次数）

PS.当计算方法=1时，技能占比字段不生效。

## 4.2比重计算法

Dps=某技能dps/某技能比重

St\_dps\_xx中，计算方法字段=2.

某技能dps=某技能期望伤害/技能消耗时间/技能占比

PS.当计算方法=2时，技能次数字段不生效。

## 4.3比重计算法

St\_dps\_xx中，计算方法字段=3，技能占比、技能次数字段均不生效。

读取st\_dps\_index 暴力指数字段。

Dps=暴力指数\*面板攻击\* [（会心率\*会效率+不会心+识破率\*0.25]