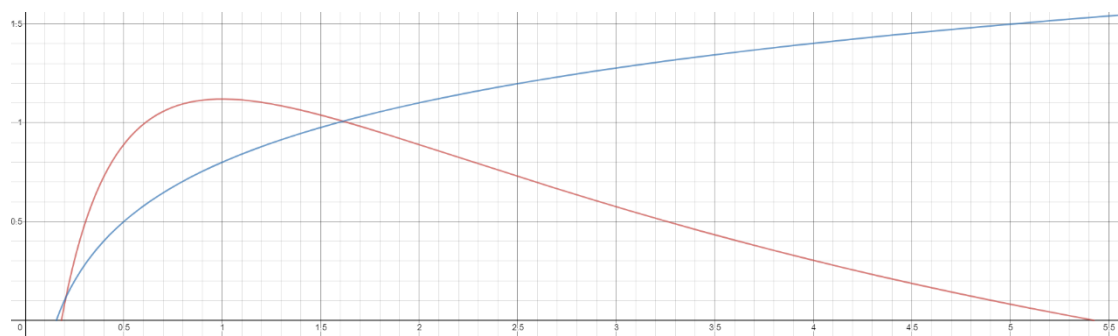


附录四：规则原理及公式

这些公式驱动了游戏，但作为玩家、主持人和作者等都不需要理解它们，列出仅供参考。

年龄修正



*年龄修正图像，红为物理，蓝为思维

物理年龄修正

$$\cos\left(\ln\left(\frac{\text{年龄}}{1.5 * \text{成年年龄}}\right)\right) + 0.12$$

物理年龄修正作用于物理数值

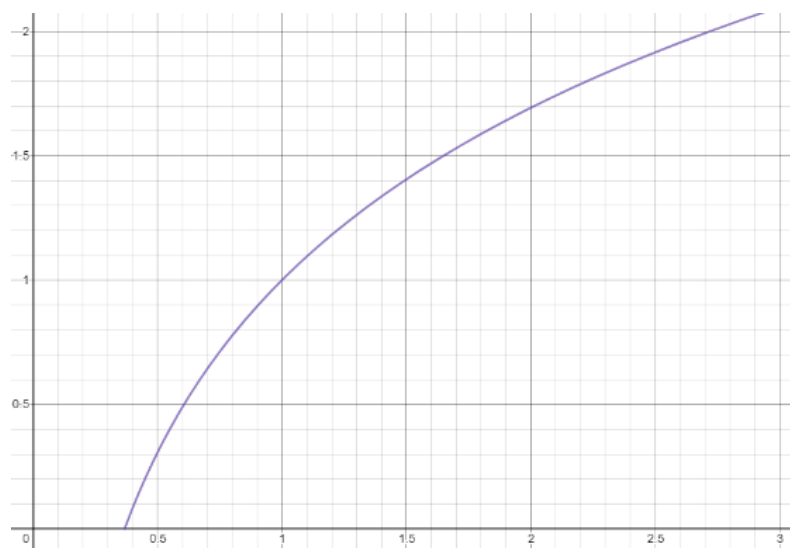
思维年龄修正

$$\log\left(\frac{\text{年龄}}{\text{成年年龄}}\right) + 0.8$$

思维年龄修正作用于思维数值

物理以及思维与该修正相乘即可得到最终参与游戏计算的数值

体型修正



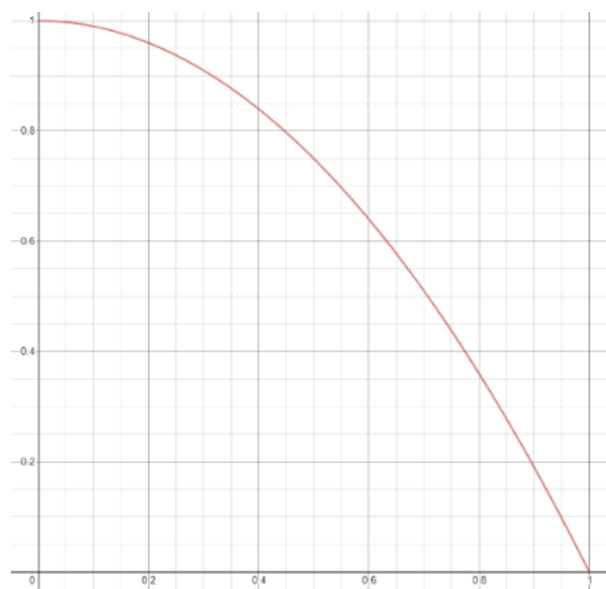
*体型修正图像

$$\ln\left(\frac{\text{体型}}{\text{标准体型}}\right) + 1$$

体型修正作用于体质和力量

体质以及力量与该修正相乘即可得到最终参与游戏计算的数值

负重修正



*负重修正图像

$$-\left(\left(\frac{\text{负重}}{\text{总负重}}\right)^2\right) + 1$$

负重修正作用于敏捷

敏捷与该修正相乘即可得到最终参与游戏计算的数值

现金

现金由资产决定

$$\pm \left(\frac{\text{资产}^4}{10^4} \right)$$

交 涉 战

属性加成

$$(\text{文学} + \text{视觉及表演艺术} + \text{智力}) * \left(1 + \log \left(\frac{\text{思维}}{\text{物理}} \right) \right) * \left(1 + \ln \left(\frac{\text{外貌}}{50} \right) \right)$$

交 涉 战 成 功 率

$$\left(\frac{RP\text{评分} + \text{属性加成}}{10 * \text{对象智力}\%} \right) * \left(1 + \ln \left(\frac{\text{等级}}{\text{对象等级}} \right) \right)$$

前 摇

前摇=(影响数值*20)/相关属性

影响数值=(相关属性/20)*前摇