

新挂机收益模型秉承了新策划的特点：简单粗暴，没有那么多拐弯抹角，下面对新挂机与历练收益的更新进行简单的解析。本次挂机与历练收益仅仅修改了经验部分，潜能与碎银仍然使用老的公式。

【懒得看下面】

1、在保家之前，人物等级越低，评价越高，收益就越高。但是由于人物等级影响了评价等级，总体上人物等级越高，收益仍然更高。前面那句话主要是说，现在的速转收益更大了。

2、福缘依旧是越高越好，之前的福缘影响了收益的上限和收益的稳定性，现在的福缘只影响收益的倍数。

3、由于有最高挂机收益的存在，评价上升达到一定程度后，将不再影响收益。

【收益公式解析】

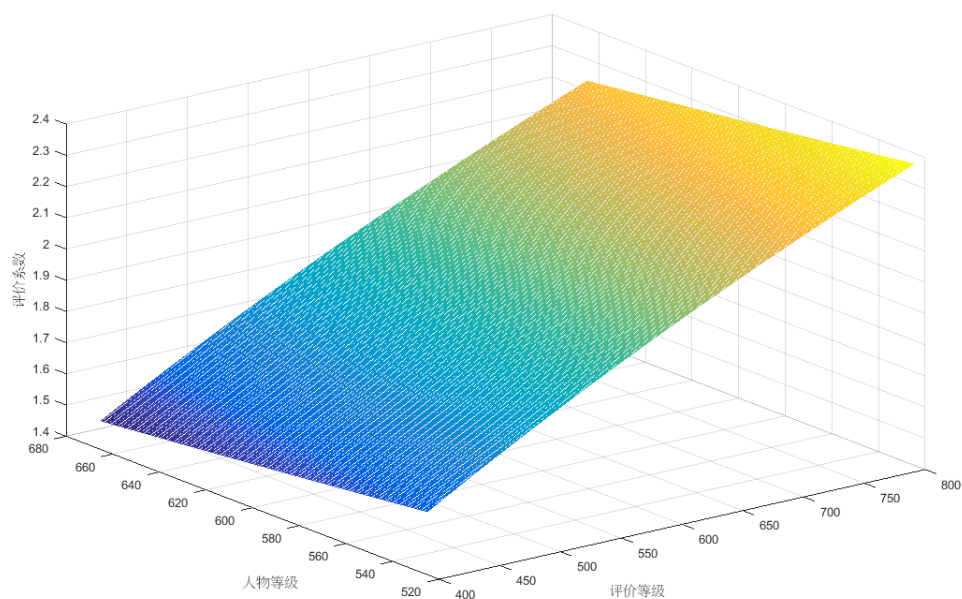
1、从戏院唱戏任务开始到保家卫国任务之前，影响经验收益的成份分为四类：

(1) 基础系数

基础系数至于任务类型有关，是固定的一个值。

(2) 评价等级系数

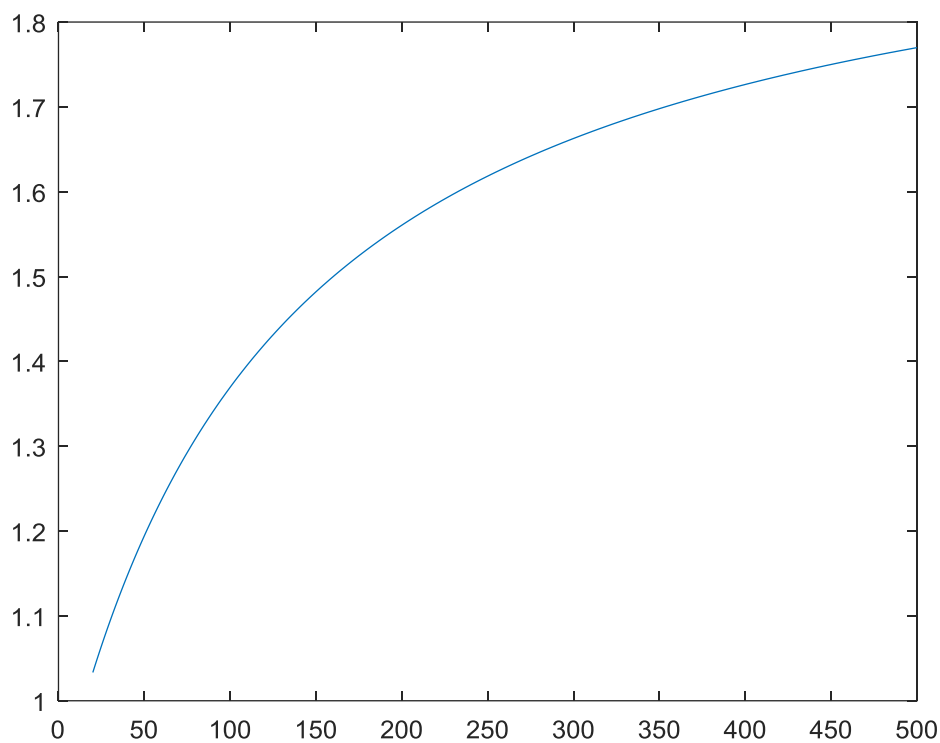
假设评价等级为 x ，人物等级为 k ，评价等级系数 y 是一个 $y = \frac{ax+b}{x+k+c}$ 的模型，也就是说，人物等级越低、评价等级越高时，评价系数就越高。这对于速转的玩家来说是一个非常有利的消息。不同任务 a 、 b 、 c 的值不同。以护送军机阶段为例，评价等级系数随着评价等级、人物等级的变化而变化的图像为：



评价等级系数是有上限的，和之前爆评价的算法基本相同。

(3) 福缘系数

目前版本的福缘不再有上限，设福缘为 x ，福缘系数 y 是一个 $y = \frac{2x+115}{x+130}$ 的模型， $y = \frac{2x+115}{x+130} = 2 \frac{x+115/2}{x+130} = 2 - \frac{145}{x+130}$ ，也就是说这是一个沿 y 轴向上平移、 x 轴向左平移的反比例函数，所有任务的福缘系数公式相同。福缘系数单调递增，但是增长速度会越来越缓慢，并且当福缘 x 趋近于无穷大时，评价等级系数会趋近于 2。在福缘达到 500 时，福缘系数为 1.77。福缘系数随着福缘的变化而变化的图像为：



(4) 随机系数

随机系数是在一个固定范围[0.85,1.15]内随机取值，与人物等级、评价、福缘均无关。

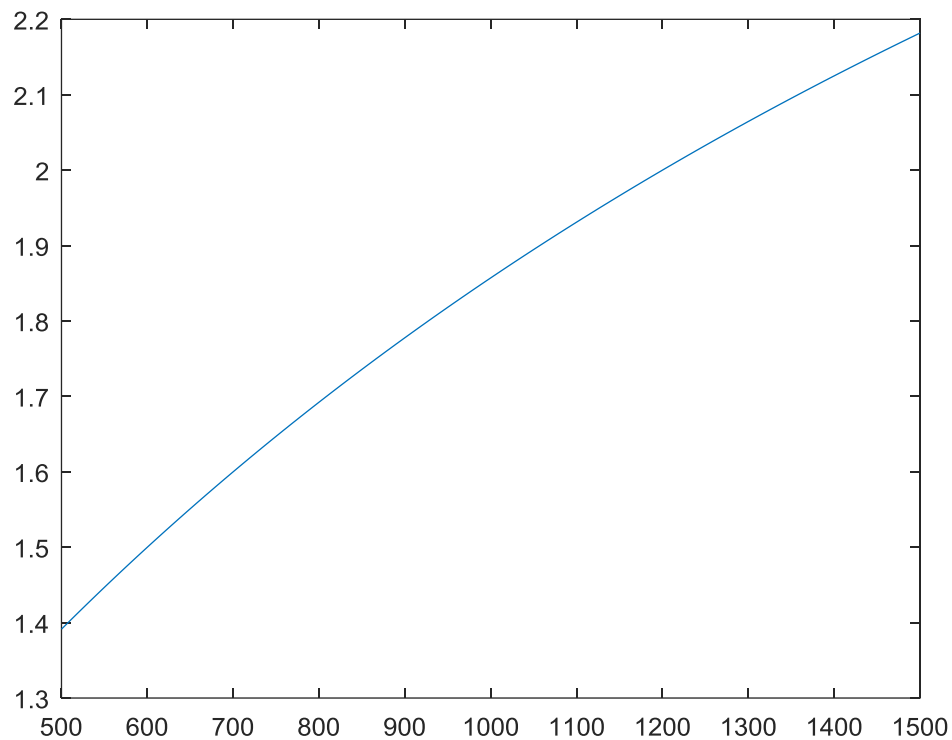
最终的收益公式为：基础系数*评价等级系数*福缘系数*随机系数。

2、保家卫国任务的公式与之前的公式略有不同，即评价等级系数不再考虑人物等级了（因为这个阶段玩家的人物等级往往是远大于评价等级的，这对于想要获得高收益的玩家很不利）。

保家卫国任务的评价等级系数：

假设评价等级为 x ，评价等级系数 y 是一个 $y = \frac{ax+b}{x+c}$ 的模型， $y = \frac{ax+b}{x+c} = a \frac{x+b/a}{x+c} = a + \frac{b-ac}{x+c}$ ，也就是说这是一个沿 y 轴向上平移、 x 轴向左平移的反比例函数，并且单调递增，但

是增长速度会越来越缓慢，并且当 x 趋近于无穷大时，评价等级系数会趋近于 4。保家卫国阶段，评价等级系数随着评价等级的变化而变化的图像为：



3、戏院唱戏任务以前，最终的收益公式为：基础系数*福缘系数*随机系数。

【其他小问题】

Q:门客完成历练任务的收益改变了吗？

A:改了，和自己完成历练任务的经验收益公式一样，只是依旧使用的是门客自身的评价等级。

Q:飞贼天赋修复了吗？

A:没有。目前和之前的飞贼天赋的计算方式都是：挂机 100s 收益*(历练倍数+天赋加成)，

以第 5 次飞贼任务为例,第 5 次飞贼任务的历练倍数为 10,双飞贼天赋的天赋加成为 0.25,
飞贼收益为:挂机 100s 收益*(10+0.25),可以看到飞贼天赋的影响非常低。

Q:长时间离线收益还会飘吗?

A:会飘,不过之前飘的程度和概率与福缘有关,修改之后只和脸有关。同理,之前的历练任务收益飘的程度和概率与福缘有关,修改之后只和脸有关。

挂机与历练收益可以通过《挂机与历练收益计算器 v2.0》进行计算。

欢迎加入放置江湖大玩家交流群 663553792