

【修改内容】

体力恢复速度表格有两列写反了。

体力恢复速度表格忘记加后天身法了。

【内力上限】

原本公式：

$$\text{内力上限} = (\text{基本内功等级} * 10) * (2 + (0.01 * \text{有效根骨}))$$

现公式：

$$\begin{aligned} \text{内力上限} = & (\text{基本内功等级} * 10) * (2 + (0.01 * \text{有效根骨} + 0.003 * \text{有效臂力} \\ & + 0.003 * \text{有效身法})) \end{aligned}$$

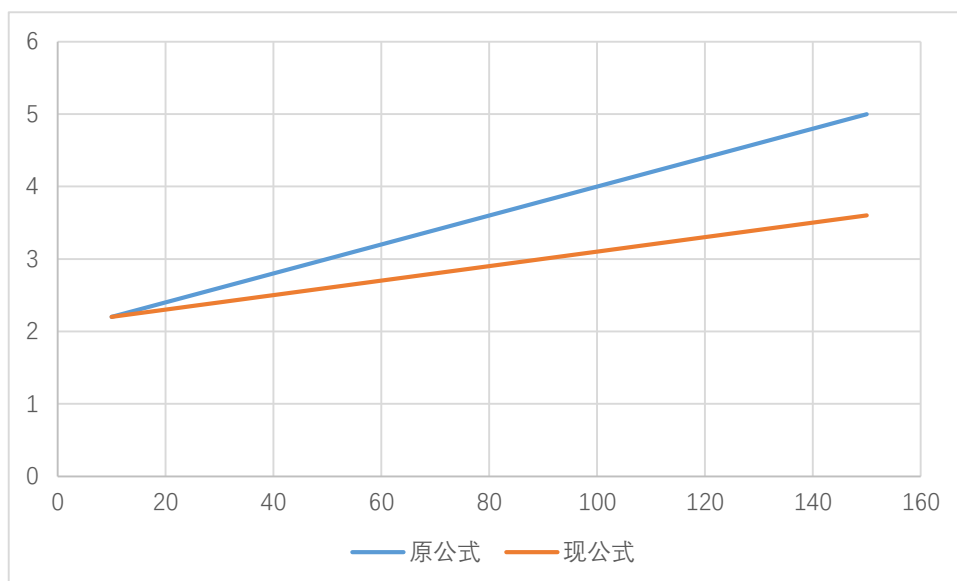
也就是说，在 1000 级基本功的情况下，每 1 点先天臂力或或先天身法提供了 30 点内力上限，每 1 点先天根骨提供了 100 点内力上限。

【面板闪避】

$$\begin{aligned} \text{原本公式：闪避力} = & (\text{轻功有效等级} * 0.01 * \text{闪避系数} + 10 + 0.2 * \sqrt{\text{经验}}) * \\ & (1 + 0.02 * \text{有效身法}) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{现公式：闪避力} = & (\text{轻功有效等级} * 0.01 * \text{闪避系数} + 10 + 0.2 * \sqrt{\text{经验}}) * (1.6 + \\ & 0.01 * \text{有效身法}) \end{aligned}$$

只改变了身法的加倍系数，1000 级基本功，1000 级轻功的前提下，身法加点的影响倍数具体可以看下图

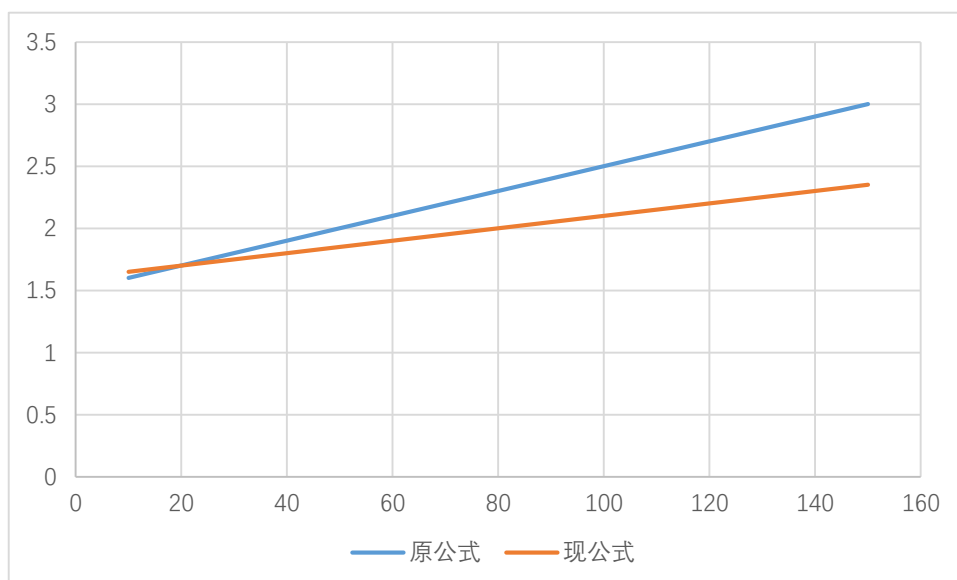


【面板防御】

原本公式：防御力 = $(5 * \text{招架有效等级} * \frac{\text{防御系数}}{120} + \text{经验}^{0.4} + 10) * (1 + \frac{\text{有效身法}}{100})$

现公式：防御力 = $(5 * \text{招架有效等级} * \frac{\text{防御系数}}{120} + \text{经验}^{0.4} + 10) * (1.35 + \frac{\text{有效身法}}{200})$

只改变了身法的加倍系数，1000 级基本功，1000 级轻功的前提下，身法加点的影响倍数具体可以看下图



【体力恢复速度】

原本公式：体力恢复速度 = $\min(\frac{(\text{有效身法} + 208) * (\text{轻功攻速系数} + 230)}{1000}, 100)$

现公式：体力恢复速度 = $\min(\frac{(\text{有效身法} + 550) * (\text{轻功攻速系数} + 80)}{1140}, 150)$

体力恢复速度就是体力条（战斗界面最下方的黄条）增长的速度。现在即使是 100 攻速系数的轻功，想要达到攻速上限也要 350 点先天身法。攻速系数变得比以前更有用了。

轻功系数 100		轻功系数 95		轻功系数 90		轻功系数 85	
先天身法	体力恢复速度	先天身法	体力恢复速度	先天身法	体力恢复速度	先天身法	体力恢复速度
10	96.31578947	10	93.64035088	10	90.96491228	10	88.28947368
20	97.89473684	20	95.1754386	20	92.45614035	20	89.73684211
30	99.47368421	30	96.71052632	30	93.94736842	30	91.18421053
40	101.0526316	40	98.24561404	40	95.43859649	40	92.63157895
50	102.6315789	50	99.78070175	50	96.92982456	50	94.07894737
60	104.2105263	60	101.3157895	60	98.42105263	60	95.52631579
70	105.7894737	70	102.8508772	70	99.9122807	70	96.97368421
80	107.3684211	80	104.3859649	80	101.4035088	80	98.42105263
90	108.9473684	90	105.9210526	90	102.8947368	90	99.86842105
100	110.5263158	100	107.4561404	100	104.3859649	100	101.3157895
110	112.1052632	110	108.9912281	110	105.877193	110	102.7631579
120	113.6842105	120	110.5263158	120	107.3684211	120	104.2105263
130	115.2631579	130	112.0614035	130	108.8596491	130	105.6578947
140	116.8421053	140	113.5964912	140	110.3508772	140	107.1052632
150	118.4210526	150	115.1315789	150	111.8421053	150	108.5526316

【武器重量影响攻速】

原本影响范围：

范围	攻速影响	影响上限
有效臂力 \leq 重量/2	-重量/100	-0.6
重量/2<有效臂力 \leq 重量	-重量/200	-0.3
重量<有效臂力 \leq 重量*2	-重量/100	-0.15
2*重量<有效臂力 \leq 5*重量	-重量/100	-0.1
5*重量<有效臂力 \leq 10*重量	0	0
有效臂力>10*重量	重量/50	0.2

现在影响范围：

范围	攻速影响	影响上限
有效臂力 \leq 重量/2	-重量/100	-0.2
重量/2<有效臂力 \leq 重量	-重量/200	-0.15
重量<有效臂力 \leq 重量*2	-重量/100	-0.1
2*重量<有效臂力 \leq 5*重量	-重量/100	-0.05
5*重量<有效臂力 \leq 10*重量	0	0
有效臂力>10*重量	重量/50	0.2

【其他】

洗髓丹的洗点上限依旧为 30。

欢迎 GG 大玩家服的各位大侠加入放置江湖大玩家交流群 663553792