

更新记录：伤害倍数公式错误

【防御增益减益机制更新】

现在加防减防也影响主动的伤害。主动效果的最终伤害为：

$$\text{原伤害} \times \text{伤害倍数}$$

伤害倍数=1+自身攻击增益/减益倍数-对方防御增益/减益倍数，但是必须在 0.2-5 之间

例如开启九重嫁衣后，自身攻击增益倍数为 1.84，对九重护心诀防御提升效果下的对手释放主动，最终造成的伤害为：原伤害×(1.84-1.5)。

普通气血攻击受加防减防影响的机制同样变化了。之前的机制为：

$$\text{气血伤害} = \text{原气血伤害} \times \text{攻击增益/减益伤害倍数} \div \text{防御增益/减益伤害倍数}$$

现在机制为：

$$\text{气血伤害} = \text{原气血伤害} \times \text{伤害倍数}$$

伤害倍数=1+自身攻击增益/减益倍数-对方防御增益/减益倍数，但是必须在 0.2-5 之间

总结来看，不像之前相同数值的防御 debuff 比攻击 buff 效果更好；防御 buff 比攻击 debuff 效果更差，目前的攻击 buff/debuff 和防御 buff/debuff 处于一个平等地位。

【攻速增益减益机制更新】

攻速增益减益目前加入了上下限的限值，最大不超过 5，最低不超过 0.2（不会有减攻速条的情况发生了）。

【面板攻击力公式更新】

目前臂力对加力攻击力也有加成了。具体加成可以看作每增加一点有效臂力，都增加了 0.2%的加力攻击力。也可以看成，在加力值不变的情况下，额外增加了 0.2%的加力。

欢迎加入放置江湖大玩家交流群 663553792