

【互搏机制更新】

(前两页内容比较繁杂，懒得看可以直接跳到第三页看结论)

0. 在讲更新之前，首先明确一些基础概念，避免歧义。请看下图



名字下方第一行是血条，第二行是内力条，第三行是体力条。

血条由两个部分组成，当前气血 / 当前气血上限。

内力条同样，当前内力 / 当前内力上限

体力条满值 100，随时间恢复，恢复满之后出手攻击。

1. 伤害组成部分

$$\text{总伤害} = \text{气血部分伤害} + \text{气血上限伤害}$$

下面有请嘉宾申屠少侠，帮助我们更好的理解这个公式：



左图和右图分别是申屠少侠受到一次攻击前后的状态，通过观察可以发现，受击之后申屠少侠的当前气血减少了 869，当前气血上限减少了 186。

这里，**总伤害**对应气血减少量，也就是我们看到的伤害数字 869，**气血上限伤害**对应气血上限减少量，即 186，**气血部分伤害** = 869 - 186 = 683。

可以看出，**气血上限伤害**不仅可以对减少对方的气血上限，同时也是**总伤害**的组成部分，减少对方的气血。这就是为什么神兵伤害力、高容貌的娇容护体和貌似利刃等因素对平 A 伤害影响很大。

一个极端的例子，重光 NPC 卡米尔的武学月光剑非常特殊，招式攻击系数全都为-1，导致**气血部分伤害**几乎为 0，**总伤害**几乎全部来自于**气血上限伤害**，这就是通常所说“卡米尔的武学只打气血上限”的原因。

2. 互搏伤害组成部分

上面是用兵器武学作为例子，而互搏的伤害机制又稍有不同。我们知道互搏是使用主手的武学系数，每次攻击随机抽取主手副手各一个招式，按一定比例组合起来计算伤害。其中副手招式只有招式攻击系数和招式伤害系数会被用到。所以，上面公式中的**气血部分伤害**和**气血上限伤害**都是由主副手按一定比例构成。

定义：

主手气血部分伤害 = 主手系数 组合 主手招式攻击系数 计算得到**气血部分伤害**

副手气血部分伤害 = 主手系数 组合 副手招式攻击系数 计算得到**气血部分伤害**

主手气血上限伤害 = 主手系数 组合 主手招式伤害系数 计算得到**气血上限伤害**

副手气血上限伤害 = 主手系数 组合 副手招式伤害系数 计算得到**气血上限伤害**

公式：

气血部分伤害 = (主手**气血部分伤害** + 副手**气血部分伤害**) × 0.8

气血上限伤害 = (主手**气血上限伤害** + 副手**气血上限伤害**) × 0.6

此公式依然成立：

总伤害 = **气血部分伤害** + **气血上限伤害**

3. 自创互搏机制更新

本次更新引入了一个变量，自创伤害修正系数：

自创伤害修正系数 = $0.2 + \min(\text{主手招式消耗体力}/\text{副手招式消耗体力}, 1) \times 0.8$

其中 min 代表取括号中两个数的最小值。招式消耗体力的意思是攻击时消耗体力条的数值，体力条满值为 100。

招式消耗体力 = $(\text{招式前摇} + \text{招式后摇}) \times 100 \div 3$

例如黯然消魂掌招式前摇 0.55，招式后摇 0.95，所有招式前后摇都相同。所以招式消耗体力为 $(0.55 + 0.95) \times 100 \div 3 = 50$ ，每次攻击刚好消耗一半体力条。

对于自创副手，招式前摇固定为 0.1，招式后摇为消耗*0.01。自创招式初始消耗都为 140，加上词缀的影响数值即为最终的消耗。

说了这么多，终于说到重点了，本次更新修改了自创武学作为副手时的伤害公式
原公式：

气血部分伤害 = (主手**气血部分伤害** + 副手**气血部分伤害**) × 0.8

气血上限伤害 = (主手**气血上限伤害** + 副手**气血上限伤害**) × 0.6

现公式：

气血部分伤害 = (主手**气血部分伤害** + 自创伤害修正系数 × 副手**气血部分伤害**) × 0.8

气血上限伤害 = (主手**气血上限伤害** + 自创伤害修正系数 × 副手**气血上限伤害**) × 0.6

公式改动分析：

本次更新对不同主手和不同自创副手，影响均有不同。新引入的自创伤害修正系数，与主手副手的招式消耗体力直接相关，意味着**主手攻速越快，自创副手招式的消耗越高，受到的影响越大。**

以力道 2300（强劲），消耗 190（大量）的自创副手招式为例，对手防御力取 22000。为简化计算，暂时忽略占比不高的**气血上限伤害**。

当主手是黯然消魂掌时，自创伤害修正系数 = 0.8，**气血部分伤害**降幅约为 17.2%

当主手是天魔指时，自创伤害修正系数 = 0.64，**气血部分伤害**降幅约为 31.6%

当主手是如影随形腿时，自创伤害修正系数 = 0.56，**气血部分伤害**降幅约为 38.6%

大部分常规主手前后摇之和都是 1.5 左右，跟黯然消魂掌相近。此外，**主手拳脚伤害越低，伤害越依赖副手，受到的影响也会越大。**（如影随形腿简直是完美中枪）

同时也意味着自创副手需要在追求力道的基础上尽可能降低消耗。

以力道 2300（强劲），消耗 190（大量）的自创副手招式为模板，计算削弱之后的拳脚秒伤：

（注意！此数值仅代表当前条件下的伤害，条件不同伤害也不同，数值仅供参考！）

（注意！实际战斗中会有招式和部位的波动，通常认为秒伤差距不大的拳脚实战中没有明显差距，请不要过分关注微小差距下的名次！）

10体力实际命中	备注	门派
8380.72594	天魔指	日月神教
8112.903279	清平指	天竞门
7479.967113	无相劫指	少林
7458.344784	火焰刀	雪山寺
7346.319504	六脉神剑	大理
7337.982147	降龙十八掌	丐帮
7128.082955	西域铁箠音	白驼山
7001.063283	昆仑掌	昆仑
6986.789253	铁掌掌法	铁掌帮
6985.723806	玄天冰蚕掌	星宿
6910.467985	九天翔龙腿	江湖
6886.963263	一阳指	大理
6847.63704	千蛛万毒手	五毒教
6846.732653	化星功	崆峒
6807.028767	揽夜神掌	永夜楼
6803.456116	黯然消魂掌	古墓
6743.954636	七星星移手	姑苏慕容
6705.721581	九阳神功	明教
6700.829274	八极拳	官府
6699.536767	如影随形腿	少林
6698.933449	弹指神通	桃花岛
6479.620717	幽冥鬼爪	灵鹫宫
6478.15545	灵犀一指	江湖
6460.202465	天残腿法	江湖
6449.39928	太阳神抓	幽冥教
6431.767286	生死搏	华山
6430.235614	玄冥神掌	江湖
6425.82024	赤练神掌	五毒教
6403.20193	九阴白骨爪	峨眉
6354.071327	白猿通背拳	江湖
6252.719199	三花聚顶掌	全真教
5808.870321	太玄功	侠客岛
5594.592143	倚天屠龙功	武当

同等条件下加速九节鞭九龙的秒伤是 5800，只跟太玄差不多.....可以看出虽然自创削弱幅度并不算小，但还是领先顶级兵器很多，武学平衡还有很长的路要走。

4. 附录：自创武学转化为常规武学算法

攻击系数	伤害率	命中系数
10	10	10
加力攻击系数	加力伤害系数	招式攻击系数
10	10	力道*0.005
招式附加伤害	招式命中系数	招式前摇
重伤	命中*0.015	0.1
招式后摇	招架系数	防御系数
消耗*0.01	90	87

以下内容来自于放置咸鱼交流群 大鲸鱼，感谢！

5. 附录：招式描述.png

文件见压缩包

6. 附录：自创招式模板.xlsx

文件见压缩包

以下内容来自于放置咸鱼交流群 烤架上的可达，感谢！

7. 附录：自创招式模板-可达精修版.xlsx

文件见压缩包

【武学更新】

优化了海鲸帮门派武学《春风快意刀》的武学站立动画。

提升天龙寺门派内功《生灭功》特殊招式“离相寂灭”内力恢复量。

提升了天竞门门派琴类兵器武学《断指离弦琴》特殊招式“曲高和寡”的未满足内力低条件时的实际外功伤害，并降低了更高伤害的内功值需求。

除了海鲸获得史诗级加强之外，天龙和天竞调整幅度都很小，基本没什么变化，具体系数可以看主动查询表：

主动技能的详细公式和各重数的效果可以到放置江湖主动查询表查询：

<https://fzjhactive.gitee.io/index.html>

终南山后，活死人墓。神雕侠侣，绝迹江湖