Sumário

ANÁLISE GERAL EQUIPAMENTOS EPIC SEVEN 2
STATUS E ROLLS 3
ATRIBUTOS NOS SUBS VS MANS STATUS 4
COMO SABER SE O ITEM UPOU BEM 5
COLAR e BUILDS PARA DPS 6
Exemplo ML Vildred: 6
Colar de Atk 6
Colar Dano Crítico 7
COLAR DE CHANCE CRÍTICA 7
BRUISER DANO COM BASE EM HP 7
Exemplo Alencia: 7
Set speed e Colar de hp 7
Set Speed e Colar Dano Crítico 7
Set Dano Crítico e Colar de HP 8
Set de HP x 2 e Colar de Dano Crítico 8
BRUISER DANO COM BASE EM ATK (Contra Ataque Set): 8
Exemplo Ravi: 9
Set de Contra – Atk 9
Status dos itens para Ravi Fire 9
BRUISER DANO EM ATK COM DEFICIÊNCIA DE DEF: 9
Exemplo SSB: 10
SSB Bruiser Dano Set Speed 10
Itens para SSB Bruiser ATK 10
Exemplo Violet – Roubo de vida: 11
Ml Violet set roubo de vida 11
BUILD TANKS, SUPORTES E SEMELHANTES: 11
ML Basar set de Speed e imunidade 12
Destina Set speed e imunidade 12
Kitty set speed e imunidade com artefato Luva - 60% resiste 13
SET DE RESISTENCIA + IMUNIDADE 13
Ray set 2 x resistência e imunidade 13
BUILD SIMPLES HP, DEF E SPEED: 13
HERÓIS DE EFICÁCIA/SPEED: 14
SPEED MÍNIMOS E MÁXIMOS 14

ANÁLISE GERAL EQUIPAMENTOS EPIC SEVEN

O Epic Seven como creio que a maioria dos jogadores concordam tem certa dificuldade na questão de build dos heróis da maneira ideal, para alguns isso seria um defeito para outro é o que torna o jogo mais competitivo, divertido e prazeroso.

Isso acaba sendo complicado para os novatos pois não existe um parâmetro ou maneira específica para entender como deve ser aplicado seu recurso, quais equipamentos upar e como combinar os equipamentos para atingir os status mínimos que o boneco precisa.

Por causa dessa dificuldade decidi tentar analisar os itens e seus rolls para tem um entendimento mais completo de como posso melhor combiná-los.

Quando procuramos dentro da Web sobre equipamentos existem vários sites que demonstram o que é padrão de vim em cada parte como seus rolls máximos e mínimos. Portanto precisamos entender o básico antes de criar dados e analisá-los.

Figura 1: https://gamepress.gg/epicseven/equipment-guide

1. Entender o que pode vim de Status em cada parte dos equipamentos, nunca teremos Mans Status com subs status iguais (ex: Atk% com Atk% ou Atk com Atk).
2. alguns itens não irão vim alguns subs:
   Arma não vem Def ou Def%.
   Peitoral não vem Atk% ou Atk.

Saber isso é importante pois no momento em que você estiver upando os itens conseguirá saber em determinadas situações em que os itens esteja faltando um status especifico quais outros itens você terá para tentar compensar a falta para complementar a build dos heróis.

STATUS E ROLLS

A variação de min e max dos rolls referentes aos tier de equips é o que mais dificulta a build dos bonecos, porém saber a variação é o mínimo para aprender sobre como combinar os equipamentos por isso busquei entender qual o máximo de subs que conseguimos pegar nos itens.

Item épico 88-? Max Subs	Sub perfeito	x6 (1+ 5 rolls)
Crit Dmg	8%	48%
Crit CC	6%	36%
Speed	4 ou 5	24 ou 25
ATK	9%	54%
Def	9%	54%
HP	9%	54%
Eff	9%	54%
Res	9%	54%

Para aprender como combinar os itens primeiro vamos entender o que a ideia de um item perfeito daria de atributos em um equipamento.

Na tabela acima percebemos algumas questões relevantes que para nos jogadores com mais tempo de epic seven ao compararmos com nossos itens é notável que é bem complicado retirar valores máximo de um sub específico em um item.

Porem analisar o item de forma isolada talvez não seja suficiente então precisamos ver qual o máximo que poderia pegar de cada atributo no conjunto total de 6 peças.

Item épico 88-? Max Subs	Total itens nos subs
Crit Dmg	x6 - 288%
Crit CC	x6 - 216%
Speed	x5 - 120 ou 125
ATK	x4 - 216%
Def	x5 - 270%
HP	x6 - 324%
Eff	x6 - 324%
Res	x6 - 324%

Dentre as diversidades de status existem alguns que tem limite próximo mais fácil de alcançar como chance crítica e dano crítico é relevante aprender isso pois quando combinamos o subs com os respectivos Mans status do lado direito, saber o que deve buscar facilita todo o processo de build dos heróis.

- Limite CC: 100% porem os heróis sempre tem 15% base então excluído arvore o necessário para os DPS é 85% (arvore pode influenciar o valor).
- Limite CDG: 350% porem os heróis tem 150% base sendo necessário no máximo 200%, mas usualmente o ideal necessário é 100% a 150% (arvore pode influenciar o valor).

Assim percebemos de acordo a tabela que é suficientemente possível conseguir os status de CDG e CC só com os subs status dos itens. Isso se aplica da mesma forma a effect e resistência porem no caso

desses 2 atributos é importante analisar que geralmente eles estão alinhados em combinação com outros status, **effect|Speed** e **resiste|Speed|Hp|def** e diferente do CDG e CC fora a arvore esses valores vem zerados nos personagens.

ATRIBUTOS NOS SUBS VS MANS STATUS

Item épico 88-? Max Subs	Colar	Anel	Bota	MAX ATRIBUTO + MANS
Crit Dmg	70%			288 + 70 - 48 = 310%
Crit CC	65%			216 + 65 - 36 = 245%
Speed			45 (melhor)	165 OU 170
ATK	65%	65%		216 + 130 - 108 = 238%
Def	65%	65%		270 + 130 - 108 = 292%
HP		65%		324 + 65 - 54 = 335%
Eff		65%		324 + 65 - 54 = 335%
Res		65%		324 + 65 - 54 = 335%

Para efetivar o conhecimento sobre o comportamento dos Status complementei a análise anterior de somente os subs status junto com a implantação dos Mans status obtido no lado direito dos equipamentos e assim novamente busquei os valores máximo obtidos de cada status atentando a regras dos subs com seus devidos Mans status.

Item épico 88-? Max Subs	DIFERENÇA	LIMITES	OVER STATUS I Somente os subs	OVER STATUS II Subs + Mans status
Crit Dmg	22%	150 (BASE) + 200 = 350%	288 - 200 = 88%	310 - 200 = 110%
Crit CC	29%	15 (BASE) + 85 = 100%	216 -85 = 131%	245 - 85 = 160%
Speed	+ MELHOR	NÃO SE APLICA - QUANTO MAIS MELHOR - NÃO HÁ LIMITE		
ATK	22%			
Def	22%			
HP	11%			
Eff	11%	350%	DE ACORDO ARVORE DE ATRIBUTO DO HEROIS	
Res	11%	350%		

Na análise comparativa acima é possível ver a diferença que pode ser obtida sobre cada tipo de status com a combinação dos mans status do item em contrapartida de obtê-los somente pelos subs status.

Com base nos limites também podemos perceber que ao contrário da opinião comum do jogadores não necessariamente é necessário usa Colar de **CC ou CDG**, pois se pensarmos em utilidade e custo benefício **Hp e Atk** que geralmente são utilizados como multiplicadores de DPS não tem restrição quanto a limites e uma vez que você busque somente **Speed, CC e DMG** nos subs dos itens além de diminuir a quantidade de status necessários você conseguira usá-los tanto para DPS com Base em Atk como dano em Hp.

COMO SABER SE O ITEM UPOU BEM

Para ter uma noção se um item upou bem é necessário saber o máximo que o item pode pegar como descrito nas explicações anteriores acima. Com essa noção básica e com alguns cálculos você consegue definir se o item upou bem mas lembrando que isso pode ser diferente de upar de forma útil.

Item épico 88-? Max Subs	Rolls	Valores máximos Possíveis	% de aproveitamento dos subs
Rolls / valor Max * 100 = %			
Crit Dmg	0	48	0
Crit CC		36	
Speed		24 ou 25	
ATK		54	
Def	7	54	12,96
HP	39	54	72,22
Eff	9	54	16,67
Res	0	54	0
Total % - Max 150%			101,85%

Item épico 88-? Max Subs	Rolls	Valores máximos Possíveis	% de aproveitamento dos subs
Rolls / valor Max * 100 = %			
Crit Dmg	27	48	56,25
Crit CC	6	36	16,67
Speed	11	24 ou 25	45,83
ATK	9	54	16,67
Def	0	54	0
HP		54	
Eff		54	
Res		54	
Total % - Max 150%			135,42%

Item épico 88-? Max Subs	Rolls	Valores máximo Possíveis	% de aproveitamento dos subs
Rolls / valor Max * 100 = %			
Crit Dmg	0	48	0
Crit CC		36	
Speed	9	24 ou 25	37,5
ATK	0	54	0
Def		54	
HP	18	54	33
Eff	20	54	37
Res	17	54	31,48
Total % - Max 150%			139,35%

Item épico 88-? Max Subs	Rolls	Valores máximo Possíveis	% de aproveitamento dos subs
Rolls / valor Max * 100 = %			
Crit Dmg	0	48	0
Crit CC		36	
Speed		24 ou 25	
ATK		54	
Def	20	54	37
HP	17	54	31
Eff	0	54	0
Res		54	
Total % - Max 150%			68,52%

Nos quatros exemplos acima podemos notar que somente um sub específico bem upado não deixa o equipamento excelente e que rolls altos diversificados gera maior aproveitamento do item uma vez que as builds não serão compostas exclusivamente de um atributo.

OBS: ***O MAXIMO É 150% POR QUE VOCE PODE OBTER 100% DE UM ATRIBUTO + 16,66% DOS DEMAIS 3 ATRIBUTOS.***

COLAR e BUILDS PARA DPS

Acredito que com o tempo boa parte dos jogadores notam que para DPS iniciar a build dos heróis pelo colar facilita combinar os equipamentos porem é comumente usado colar de dano crítico e chance crítica, mas será mesmo a melhor alternativa?

- **FULL DPS:** Um Herói que é focado totalmente em status ofensivos e por sua vez tem multiplicadores voltados para Atk,

Exemplo ML Vildred:

HERO		TIPO / STATUS						TOTAL %	OBJETIVO	%
		ATK			ATK	ATK				
A. Vildred		ARMA	HELMO	ARMAD.	COLAR	ANEL	BOTA			
		500			65%	65%				
1283	ATK	14,00%	14,00%	0%	0%		14,00%	1283 + 500 | 65% x 2 + 14% x3 = 172%	4000	172%
150%	CDG	**21,66%**	**21,66%**	**21,66%**	**21,66%**	**21,66%**	**21,66%**	130% / 6 = 21,66%	280%	130%

Tabela 1 Colar de Atk

Max subs de CDG possível em item épico: 48% | 48/2 = 22% > 21,66%, ou seja, não é complicado alcançar esses subs uma vez que ele praticamente se iguala a metade da quantidade possível de se alcançar e que podemos **buscá-los em 6 itens**.

HERO	TIPO / STATUS						TOTAL %	OBJETIVO	%
	ATK			DC	ATK				
A. Vildred	ARMA	HELMO	ARMAD.	COLAR	ANEL	BOTA			
	500			70%	65%				

1283	ATK	**26,75%**	**26,75%**	**0%**	**26,75%**	**0%**	**26,75%**	1283 + 500 | 65% + 26,75% x4 = 172%	4000	172%
150%	CDG	12,00%	12,00%	12,00%	0%	12,00%	12,00%	(130% -70) / 5 = 12%	280%	130%

Tabela 2 Colar Dano Crítico

Max subs de ATK% possível em item épico: 54% | 54/2 = 27% > 26,75%, ou seja, é razoavelmente possível alcançar o valor de ATK% porem diferente do CDG serão **apenas 4 itens** para poder pegar esse valor necessitando de maior sorte com os rolls.

- **COLAR DE CHANCE CRÍTICA:** *PARA UM **DPS É COMPLETAMENTE DESNECESSARIO UM COLAR DE CC** POIS É MAIS DO QUE SUFICIENTE GARANTIR OS 100% DE CC SOMENTE COM O SUBS. ESSE TIPO DE COLAR SOMENTE SERÁ REALMENTE BENÉFICO PARA HERÓIS COM MECÂNICAS ESPECIFICAS ONDE QUE É NECESSÁRIO SOMENTE O CRÍTICO E NÃO O DANO,* ***EX: FLIDICA/ PUSHERS DE CDOM.***

- **BRUISER DANO COM BASE EM HP:** Esses tipos de heróis têm multiplicadores em Atk e Hp porem os multiplicadores de Hp são mais relevantes na questão dano e de contra partida os deixam mais resistentes.

  SPEED: Bruisers serão mais lentos que um full DPS pois o risco de morte prematura é bem menor, nesse caso é possível maiores variações de builds com diversidades de conjuntos de sets.

  Exemplo Alencia:

HERO		**TIPO / STATUS**						**TOTAL %**	**OBJETIVO**	**%**
ALENCIA		**ARMA**	**HELMO**	**HP ARMAD.**	**HP COLAR**	**HP ANEL**	**BOTA**			
				2700	65%	65%				
7054	HP	10,75%	10,75%	10,75%	0%		10,75%	7054 + 2700 | 65% x 2 + 10,75% x4 = 172%	22000	173%
150%	CDG	**16,66%**	**16,66%**	**16,66%**	**16,66%**	**16,66%**	**16,66%**	100% / 6 = 16,66%	250%	100%

Tabela 3 – Set speed e Colar de hp

Assim como a variante do colar de Atk para esses tipos de Bruisers existe a possibilidade uso de colar de HP. **CDG 16 de 48 = 33,33%** do total possível, ou seja, aumenta a possibilidades de itens para ser upados que por sua vez poderá resultar em maiores números de Heróis equipados.

HERO		**TIPO / STATUS**						**TOTAL %**	**OBJETIVO**	**%**
ALENCIA		**ARMA**	**HELMO**	**HP ARMAD.**	**DC COLAR**	**HP ANEL**	**BOTA**			
				2700	70%	65%				
7054	HP	**21,60%**	**21,60%**	**21,60%**	**21,60%**	**0%**	**21,60%**	7054 + 2700 | 65% + 21,60% x5 = 172%	22000	173%
150%	CDG	6%	6%	6%	0%	6%	6%	30% / 5 = 6%	250%	100%

Tabela 4 – Set Speed e Colar Dano Crítico

HP 21 de 54 = 38,88% do total possível de ser obtido em um item.

Alencia é um Herói que precisa de muitos status, porém HP + CDG é o que possibilita sua fonte de dano, tratando se de um bruiser é necessário criar um planejamento e verificar com qual tipo de colar os seus itens fazem mais sinergia ou definir por qual tipo de colar você quer construir sua build.

- **SET DE DANO CRÍTICO:**

Apesar da rejeição da maioria dos jogadores é suficientemente possível equipar alguns heróis com outros tipos de sets porem é necessário ter um maior conhecimento sobre como o status se comportam e o que será necessário compensar. No caso da Alencia ao utilizar o set de Dano Crítico você retirar parte do valor que buscaria como **Dano Crítico** então nesse caso o **colar de HP** é mais efetivo e direciona uma parte dos subs status para Speed.

HERO		**TIPO / STATUS**						**DC**	106 * 25% = 26,6	**TOTAL / %**	**OBJETIVO**	**%**
ALENCIA		**ARMA**	**HELMO**	**HP ARMAD.**	**HP COLAR**	**HP ANEL**	**BOTA**	**CONJ. SET**	**SPEED A COMPENSAR**			
				2700	65%	65%		40%				
7054	HP	**10,75%**	**10,75%**	**10,75%**	**0%**	**0%**	**10,75%**	**0%**	26,6/5 = 5,32	7054 + 2700 | 65% + 10,75 % x 4 = 173%	22000	173%
150%	CDG	**10%**	**10%**	**10%**	**10%**	**10%**	**10%**	**40%**		60% / 6 = 10%	250%	100%
106	SPEED	5,32	5,32	5,32	5,32	5,32	0%	0%		106 + 26 + 45 = 177	177+	

Tabela 5 - Set Dano Crítico e Colar de HP

Como visto acima o **Set de Dano Crítico aliado ao colar de Hp** na Alencia (ou Bruisers com mesmas características) supre parte dos status que ela necessita isso permite que jogadores que por algum motivo específico fazem B13 não sejam prejudicados pela ausência dos sets do W13.

- **SET de HP:**

Geralmente no início do game existe um maior uso de set de HP pois ganhamos alguns de forma free porém ao longo do jogo é comum ser priorizado a Hunt do W13 e dessa forma o set fica esquecido mas a depender do Herói existe a possibilidade de usar esse tipo de set.

HERO		**TIPO / STATUS**						**HP x 2**	106 * 25% = 26,6	**TOTAL / %**	**OBJETIVO**	**%**
ALENCIA		**ARMA**	**HELMO**	**HP ARMAD.**	**DC COLAR**	**HP ANEL**	**BOTA**	**CONJ. SET**	**SPEED A COMPENSAR**			
				2700	70%	65%		30%				
7054	HP	**15,60%**	**15,60%**	**15,60%**	**15,60%**	**0%**	**15,60%**	**30%**	26,6/5 = 5,32	7054 + 2700 | 65% + 30% + 15,6% x 5 = 173%	22000	173%
150%	CDG	**6%**	**6%**	**6%**	**0%**	**6%**	**6%**	**0%**		30% / 5 = 6%	250%	100%
106	SPEED	5,32	5,32	5,32	5,32	5,32	0%	0%		106 + 26 + 45 = 177	177+	

Tabela 6 - Set de HP x 2 e Colar de Dano Crítico

- **BRUISER DANO COM BASE EM ATK (Contra Ataque Set):**

Esse tipo de DPS é convencionado Bruiser pois ele é mais útil causando danos e sobrevivendo do que full ofensivo. Na Build do mesmo será preciso Speed Razoável, Hp, Def, Atk% e DC + CC.

Exemplo Ravi:

HERO		TIPO / STATUS						TOTAL %	OBJETIVO	%
		ATK	DEF	HP	ATK	ATK	SPEED			
RAVI		ARMA	HELMO	ARMAD.	COLAR	ANEL	BOTA			
		500	300	2700	65%	65%	45			
7323	**HP**	13,66%	13,66%	13,66%	13,66%	13,66%	13,66%	13,66x6 = 82%	16000	82%
150%	**CDG**	16,66%	16,66%	16,66%	16,66%	16,66%	16,66%	16,66x6 = 100%	250%	100%
657	**DEF**	0%	10,40%	10,40%	10,40%	10,40%	10,40%	10,40*5 = 52,20%	1300	52,20%
102	**Speed**	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	0	102+45+33 = 180	180	
15%	**CC**	14%	14%	14%	14%	14%	14%	14*6= 85%	100%	85%
996	**ATK**	0%							2800	130%

Tabela 7 Set de Contra – Atk

Geralmente esses Dps são buildados de Contra-Atk salvo exceções como a ML Charlote (build complicada, não usei como exemplo) e uma vez que isso não é um atributo e sim um ação necessita de maiores quantidade de atributos.

Demonstração abaixo da % de aproveitamento dos equipamento para deixar uma Ravi Fire conforme tabela descrita acima.

Item épico 88-? Max Subs	Rolls	Valores máximo Possíveis	% de aproveitamento dos subs
Rolls / valor Max * 100 = %			
Crit Dmg	16,66	48	34,71
Crit CC	14	36	38,89
Speed	6,6	24 ou 25	27,50
ATK		54	
Def	10,40	54	19,25
HP	13,66	54	25,29
Eff		54	
Res		54	
Total % - Max 150%			**145,65%**

Tabela 8 - Status dos itens para Ravi Fire

Pode ser bem dificultoso buildar bruiser Dps de Contra-Atk uma vez que serão necessários equipamentos com subs status excelentes e acima podemos ver que será necessária mais diversidade de status que um item comporta. No caso da **ML Ravi** em vez de buscar ATK% você irar procurar HP% e nela você já terá 40% de CC.

IMPORTANTE: NA TABELA ACIMA É MOSTRADO 5 STATUS DE SUBS EM UM ÚNICO ITEM, ISSO NÃO EXISTE NO JOGO POREM COMO OS VALORES NÃO SOBRESSAEM A 150% É SÓ COMPENSAR EM MAIORES QUANTIDADE NOS ITENS.

- **BRUISER DANO EM ATK COM DEFICIÊNCIA DE DEF:**

Geralmente esses tipos de bruiser são arqueiros ou ladrão (nesse caso é + comum set de roubo de vida) dos arqueiros o mais conhecidos são SSB e Landy.

Exemplo SSB:

HERO		TIPO / STATUS						TOTAL %	OBJETIVO	%
		ATK	DEF	HP	ATK	ATK	SPEED			
SSB		ARMA	HELMO	ARMAD.	COLAR	ANEL	BOTA			
		500	300	2700	65%	65%	45			
5299	**HP**	15,83%	15,83%	15,83%	15,83%	15,83%	15,83%	15,83x6 = 95%	13000	95%
150%	**CDG**	16,66%	16,66%	16,66%	16,66%	16,66%	16,66%	16,66x6 = 100%	250%	100%
571	**DEF**	0%	11,40%	11,40%	11,40%	11,40%	11,40%	11,40x5 = 57,61%	1200	57,61% = 329
114	**Speed**	0						114+45+28= 187	190	
15%	**CC**	14%	14%	14%	14%	14%	14%	14*6= 85%	100%	85%
1182	**ATK**	0%							3200	130%

Tabela 9 SSB Bruiser Dano Set Speed

Pode parecer difícil deixar SSB assim porem é mais simples que buildar uma Alencia, a dificuldade que ocorre porque os jogadores acreditam que o dano na SSB é melhor com base no drink e dessa forma buscam muito ataque para a Heroína.

Damage Save Compare 1 898

Skill	Critical Hit	Crushing Hit	Normal Hit	Miss
S1	4490	2335	1796	1347
S2	4041	2533	2155	1841
S3	5748	3233	2694	2245

Figura 2 Dano SSB - 3200 Atk + 250 DC - defesa base 1000 sem áureos e adamatine

A cada **1000 de Atk o dano do Drink sobe 281** de dano fixo e com **3000 de Atk a cada 10 de dano critico o dano aumenta em 168 na S3**, ou seja, de maneira geral compensa mais Dano Crítico e o Drink fica de dano complementar.

Item épico 88-? Max Subs	Rolls	Valores máximo Possíveis	% de aproveitamento dos subs
Rolls / valor Max * 100 = %			
Crit Dmg	16,66	48	34,71
Crit CC	14,00	36	38,89
Speed		24 ou 25	
ATK		54	
Def	11,40	54	21
HP	15,83	54	29
Eff		54	
Res		54	
Total % - Max 150%			**124,02%**

Tabela 10 - Itens para SSB Bruiser ATK

Exemplo Violet – Roubo de vida:

HERO		TIPO / STATUS						TOTAL %	OBJETIVO	%
		ATK	DEF	HP	ATK	ATK	SPEED			
Riolet		ARMA	HELMO	ARMAD.	COLAR	ANEL	BOTA			
		500	300	2700	65%	65%	45			
5138	**HP**	13,66%	13,66%	13,66%	13,66%	13,66%	13,66%	13,66% x 6 = 82%	12000	82%
150%	**CDG**	16,66%	16,66%	16,66%	16,66%	16,66%	16,66%	16,66x6 = 100%	250%	100%
522	**DEF**	0%	14,60%	14,60%	14,60%	14,60%	14,60%	14,60*5 = 73%	1200	73% = 378
116	**Speed**	6,5	6,5	6,5	6,5	6,5	6,5	116+45+39= 200	200	
23%	**CC**	12,83%	12,83%	12,83%	12,83%	12,83%	12,83%	12,83*6= 77%	100%	77%
1283	**ATK**	0%							3450	130%

Tabela 11 Ml Violet set roubo de vida

A demonstração acima seria o Riolet ideal mas é bem dificultoso deixá-lo assim, aproximar o máximo possível desse valores já garante um Riolet útil de roubo de vida. Nessa tabela é relevante ressaltar que não consta set de Chance Critica muito menos considera se os atributos dos artefatos.

OBS: Assim como em todas as tabelas mostrada aqui só levei em conta os atributos que podem ser obtidos nos set básicos uma vez que hoje em dia existe variedade de artefatos, set de imunidade, CC e penetração.

Item épico 88-? Max Subs	Rolls	Valores máximo Possíveis	% de aproveitamento dos subs
Rolls / valor Max * 100 = %			
Crit Dmg	16,66	48	34,71
Crit CC	12,83	36	35,64
Speed	6,5	24 ou 25	27,08
ATK		54	
Def	14,60	54	27,04
HP	13,66	54	25,30
Eff		54	
Res		54	
Total % - Max 150%			**149,76%**

Tabela 12 Demonstração intens Riolet roubo de vida

IMPORTANTE: Como exemplos anteriores em que há mais de 4 subs status a divisão só é para efeito de possibilidade de build podendo ser pego mais de um atributo em um item ou não tendo o status desde que seja compensado nos outros itens.

BUILD TANKS, SUPORTES E SEMELHANTES:

A princípio na maioria das vezes os heróis desse estilo de equipamentos são mais fáceis de buildar ou de torna usável, existindo desde o tank de proteção até o DPS. Basicamente não tem muito mistério os status que os mesmo usam são **HP, Def, Speed e/ou resistência**.

- **SET SPEED + IMUNIDADE**

HERO		TIPO / STATUS						TOTAL %	OBJETIVO	%
		ARMA	DEF	HP	HP	RESISTE	SPEED			
ML Basar			HELMO	ARMAD.	COLAR	ANEL	BOTA			
		500	300	2700	65%	65%	45			
4370	**HP**	14,00%	14,00%	14,00%	0,00%	14,00%	14,00%	14x5 + 65 = 135%	13000	135%
0%	**Resiste**	27,00%	27,00%	27,00%	27,00%	0%	27,00%	27x5 + 65 = 200%	200%	200%
652	**DEF**	0%	7,60%	7,60%	7,60%	7,60%	7,60%	7,60*5 = 38%	1200	38% = 248
108	**Speed**	10	10	10	10	10	0	108+27+45+50 = 230	230	

Tabela 13 - ML Basar set de Speed e imunidade

Equipar o ml Basar pode ser um tanto difícil pois ele tem deficiência de status que são necessários para funcionamento de sua mecânica de jogo, a falta de resistência pode dificultar sua montagem porem a DEF e Speed relativamente alta para a classe ajuda a compensar.

A Destina como será apresentado logo abaixo geralmente é utilizada na mesma lógica de mecânica do DJ Basar porem diferente dele tem HP, DEF altos + EE de Resiste % em contra partida tem speed muito baixo.

HERO		TIPO / STATUS						TOTAL %	OBJETIVO	%
		ARMA	DEF	HP	HP	RESISTE	SPEED			
DESTINA			HELMO	ARMAD.	COLAR	ANEL	BOTA			
		500	300	2700	65%	65%	45			
6034	**HP**	11,00%	11,00%	11,00%	0,00%	11,00%	11,00%	11x5 + 65 = 120%	16000	120%
16%	**Resiste**	24,00%	24,00%	24,00%	24,00%	0%	24,00%	24x5 + 16+ 65 = 200%	200%	200%
775	**DEF**	0%	10,80%	10,80%	10,80%	10,80%	10,80%	10,80*5 = 54%	1500	54,38% = 425
89	**Speed**	12,8	12,8	12,8	12,8	12,8	0	89+22+45+64 = 220	220	

Tabela 14 - Destina Set speed e imunidade

Apesar do speed baixo para uma mecânica contra Debuff é necessário que a destina tenha um speed razoável para jogar antes do seu time e puxá-lo.

Item épico 88-? Max Subs	Rolls	Valores máximo Possíveis	% de aproveitamento dos subs
Rolls / valor Max * 100 = %			
Crit Dmg	0	48	0
Crit CC		36	
Speed	10	24 ou 25	41,67
ATK		54	0,00
Def	7,60	54	14,07
HP	14	54	25,93
Eff		54	0
Res	27	54	50,00
Total % - Max 150%			**131,67%**

Tabela 15 - Ml Basar set speed e imunidade

Item épico 88-? Max Subs	Rolls	valores máximo Possíveis	% de aproveitamento dos subs
Rolls / valor Max * 100 = %			
Crit Dmg	0	48	0
Crit CC		36	
Speed	12,8	24 ou 25	53,33
ATK		54	0
Def	10,80	54	20,00
HP	11	54	20,37
Eff		54	0
Res	24	54	44,44
Total % - Max 150%			**138,15%**

Tabela 16 - Destina set speed e imunidade

Diferente dos suportes de cura também há um variante como a **Kitty Clarissa** que basicamente tem várias funções:

HERO		TIPO / STATUS						TOTAL %	OBJETIVO	%
		ARMA	DEF	HP	HP	RESISTE	SPEED			
Kitty Clarissa			HELMO	ARMAD.	COLAR	ANEL	BOTA			
		500	300	2700	65%	65%	45			
5057	**HP**	11,80%	11,80%	11,80%	0,00%	11,80%	11,80%	11,80x5 + 65 = 124%	14000	124%
22% (IM)	**Resiste**	20,60%	20,60%	20,60%	20,60%	0%	20,60%	20,6x5 + 22+ 65+ 60 = 250%	250%	
592	**DEF**	0%	13,60%	13,60%	13,60%	13,60%	13,60%	13,60*5 = 68%	1300	68% = 408
112	**Speed**	11	11	11	11	11	0	112+28+45+55 = 240	240	
18	**Effect**	5,33%	5,33%	5,33%	5,33%	5,33%	5,33%	5,33*6 + 18 = 50%	50%	32%

Tabela 15 - Kitty set speed e imunidade com artefato Luva - 60% resiste

Taxa de aproveitamento dos subs status em um equipamentos para Kitty assim é **141%.**

- **SET DE RESISTENCIA + IMUNIDADE**

Na prática buildar um boneco bem com resistência é complicado pois ele necessita de outros status em conjunto, usar o set de resistência é um estratégia valida uma vez que é comum fazer B13 em busca de itens de contra-ataque etc.

HERO		TIPO / STATUS						RESIST x 2	TOTAL / %	OBJETIVO	%
		ARMA	DEF	HP	HP	RESISTE	BOTA	CONJ. SET			
RAY			HELMO	ARMAD.	COLAR	ANEL					
			300	2700	65%	65%		40%			
4450	HP	13,20%	13,20%	13,20%	13,20%	0%	13,20%	0%	13,20 x 5 + 65 = 1300	13000	131%
30%	RESISTE	23%	23%	23%	23%	0%	23%	40%	23% x 5 + 40 + 30+ 65 = 250%	250%	
110	SPEED	11	11	11	11	11	0	0%	110 + 45 + 55 = 215	210	
665	DEF	0	13,20%	13,20%	13,20%	13,20%	13,20%		13,20 x 5 = 1400	1400	66% = 435

Tabela 16 - Ray set 2 x resistência e imunidade

Taxa de aproveitamento máxima de subs dos itens para um Ray com essa build é **137,30%.**

- **BUILD SIMPLES HP, DEF E SPEED:**

Esse Tipo de build é simples não sendo necessário exemplificação, importante a saber é analisar o status do herói, verificar seu arsenal e estipular a forma que você que usar os componentes suportes de seu time voltado para tank, indo pra speed utilidade ou explorando mecânica própria do herói que podemos ter tank com dano em hp (ML Krau), tank com dano em Def (ML Maya) ou speed, tank utilidade (Fluri,Ras, Diene...).

HERÓIS DE EFICÁCIA/SPEED:

De forma geral as builds mais simples de entender são referentes as esses heróis que basicamente precisaram de speed e eficácia na maioria das vez. Além desses status básicos é comum alguns serem acompanhados de status para tank visando que ele sobreviva mais tempo e encaixe maiores quantidade de Debuff: Cerise, F Tenebria, Flidica (essa usa 100% de CC), etc.

SPEED MÍNIMOS E MÁXIMOS

DADOS					
HEROI		**Set Speed 25%**	**Base + Set**	**+ Bota 45**	**+ Max Subs - 125**
Kayron	129	32,25	161,25	206,25	331,25
Dóris	86	21,5	107,5	152,5	277,50
Diferença	43	10,75	53,75	53,75	53,75
MÉDIA					
53 + 170				**111,5**	
KAYRON	129 + 111 = 240		**DORIS**	86 + 111 = 197	
A Coli	126 + 111 = 237		**ML Krau**	100 + 111 = 211	

Tabela 17-ANALISANDO SPEEDS