

原神数值养成分析

前言：

该文档的目标：通过对角色基础属性的进行**数值分配** (数值之间有约束条件有公式) 计算出**不同定位角色在特定的环境下**使得其在**5min**的时间内的**伤害值达到最大**

需要考虑到问题：

1.如何进行元素属性的搭配 (元素属性有：雷、火、冰、水、风、岩. 即选择那几个元素反应作为输出补充)

2.选择哪一属性为主C

3.队伍是需要物理输出还是元素输出

4.是否需要频繁切换角色(队伍里有4个角色，角色只能在场一个)

一、基础属性

- 生命 (HP)
- 攻击力(ATK)
- 防御力(DEF)
- 元素精通(ELemental Mastery)
- 体力(Max Stamina)
- 暴击率(crit rate)
- 暴击伤害(critical damage)
- 治疗加成
- 元素充能
- 元素伤害加成(Elemental damage addition)
- 其他辅助功能

1.属性分类

伤害属性

攻击力、暴击伤害、暴击率、元素伤害加成、元素充能、元素精通

防御属性

生命值、防御力、体力

辅助属性

治疗加成、元素精通、元素充能、其他辅助功能

2.角色定位

主C角色：队伍的主要伤害提供点. 尽可能提高**伤害属性**.

副C角色：队伍第二强力输出点. 当主C角色还未成型时，可以作为补充输出的点. 可以选择 **伤害+其他** (具体搭配需要按角色、现有武器、刷到的圣遗物、现有升**级材料而定**)

辅助角色：一般为挂元素的工具角色或者具有为其他角色进行伤害属性或直接伤害加成，或者有聚怪的能力，例如：温蒂、砂糖. 尽量选择**辅助属性**，聚怪角色**尽可能提高元素精通**(因为风属性能同时发生多种元素反应造成巨额元素反应伤害)

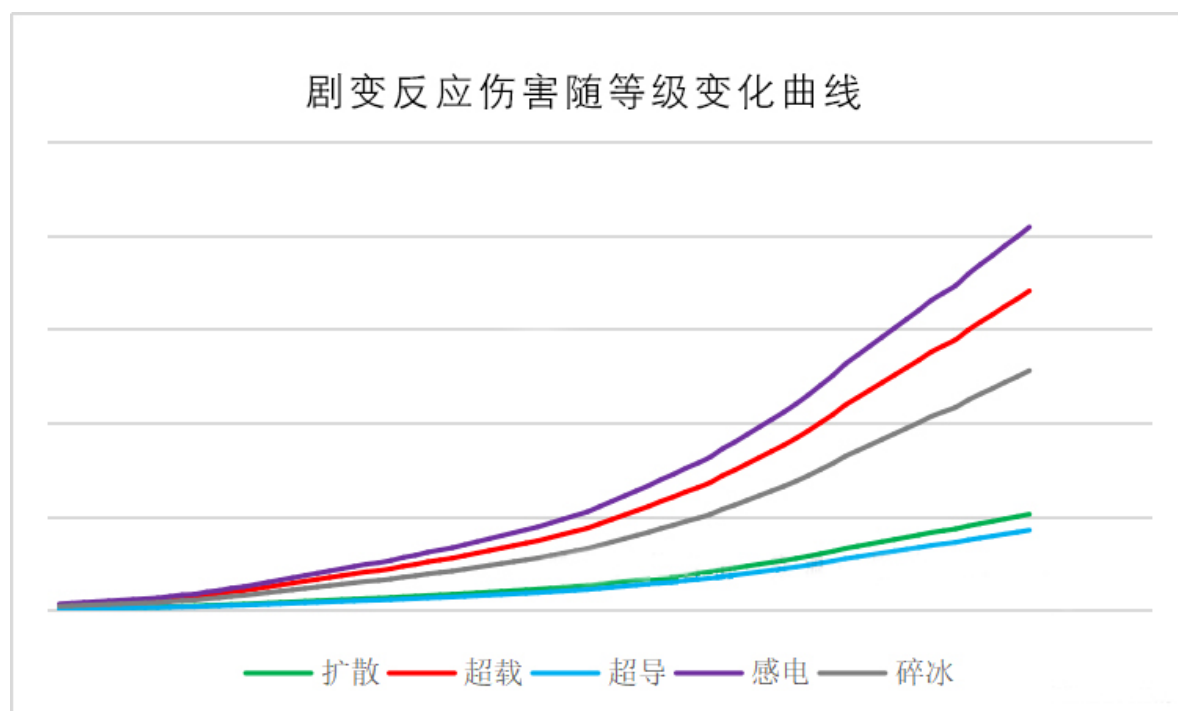
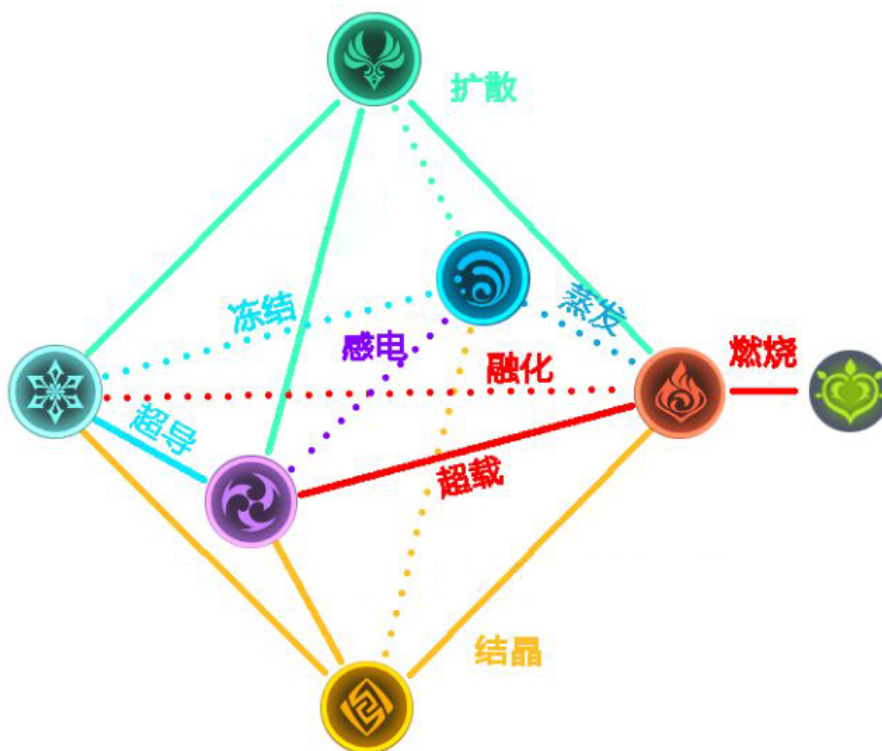
奶妈/爸角色：具有群体回血(回复生命值)的角色. 一般尽量提高奶量加成属性(不同的角色奶量计算公式不同)

3.伤害分类

物理伤害：一般为弓箭角色、长枪、单手剑双手剑角色，代表角色：主C雷泽、主C皇女(非谢尔)、副C七七

元素伤害：一般为法典角色、弓箭角色、大剑角色、单手剑，代表角色：主C可莉、主C凝光、主C卢老爷(迪卢克)、主C公子、主C刻晴、副C皇女)

元素反应伤害：超载、感电、超导、融化、蒸发、冰冻、结晶、扩散



伤害比例：超导：扩散：碎冰：超载：感电 = 1：1.2：3：4：4.8

sp:

- 感电会造成二次伤害
- 超载会产生AOE和爆炸
- 碎冰会解除冰冻效果
- 超导会降低目标40%物理防御
- 扩散产生的元素结晶最多
- 结晶提供护盾和元素充能

增幅反应

- 水--火：2.0
- 火--水：1.5
- 火--冰：2.0
- 冰--火：1.5

4.武器分类

武器\属性 加成 类别	攻击力 +暴击	攻击力 +爆伤	攻击力 +被伤	攻击力 +元充	攻击力 +元精	攻击力+物 伤+回复	攻击力 +生命
双手剑			古华	祭礼			
单手剑				祭礼、 西风		风鹰	
长枪							
弓箭							
法典	四风				万国 图、祭 礼		讨龙

5.圣遗物分类

套装\属性	攻击力 (ATK)	暴击 (CR)	爆伤 (CD)	元伤 (EDA)	元 充	元 精	生命 (HP)	防御 (DEF)
角斗								
乐团								
宗室								
火套(魔女)								
雷套(雷怒)								
风套(翠绿)								
岩套(古岩)								
染血								

二、伤害计算公式

1.物理伤害

伤害期望

$$S_{物} = ATK * (1 + CR * CD)$$

S为伤害，CR为暴击率，CD为暴击额外伤害

2.元素伤害

伤害期望

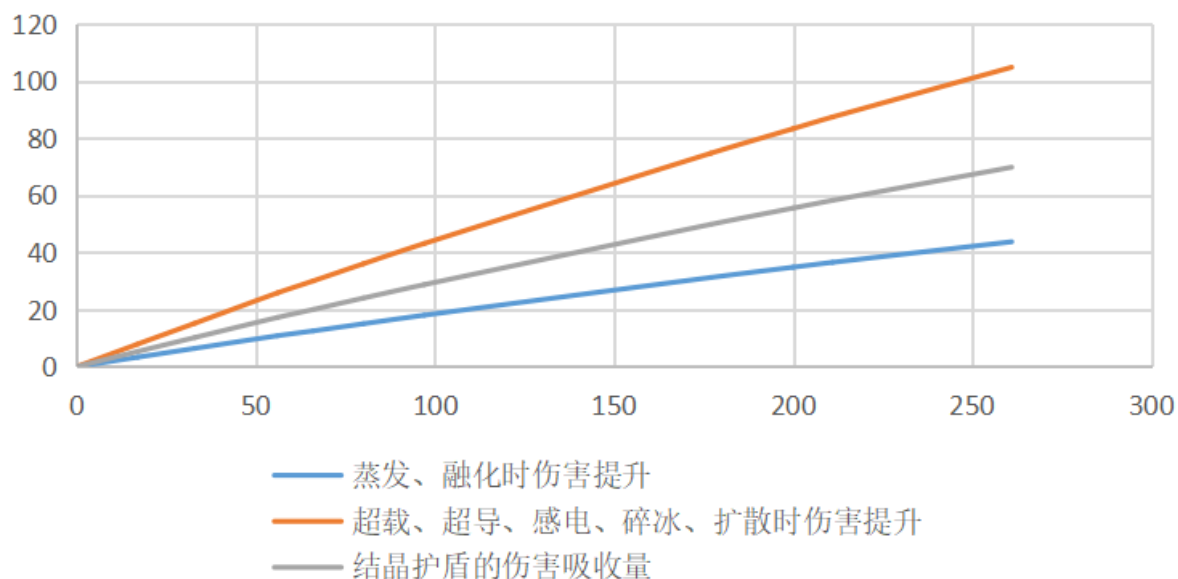
$$S_{元} = ATK * (1 + CR * CD) * EDA$$

EDA为元素伤害加成

3.元素反应伤害

元素精通对元素反应具有加成

元素精通加成随元素精通数值变化曲线



三、圣遗物属性分析

- 攻击力(ATK)
- 暴击率(Crit Rate)
- 暴击伤害(Critical Damage)
- 元素伤害加成(Elemental Damage Addition)
- 元素精通(ELemental Mastery)
- 生命 (HP)
- 治疗加成
- 元素充能
- 防御力(DEF)

1.圣遗物属性分为1个主属性4条副属性

五星圣遗物+20主属性和+0副属性

属性类别	主属性	副属性
攻击力/ATK	311/46.6%	14-18(4.7%-5.8%)
暴击率/CR	31.1%	2.7%-6.2%
暴击伤害/CD	62.2%	6.2%-7.8%
元素伤害加成/EDA	46.6%	无此磁条
元素精通		19-21
元素充能		5.2%
生命值		
防御力		

圣遗物分为花、羽、沙、杯、冠

花：主磁条必为生命值，无需考虑主属性

- 羽：主磁条必为攻击力，无需考虑主属性
- 沙：主磁条为攻击力、元素精通
- 杯：主磁条为攻击力、元素伤害加成
- 冠：主磁条为攻击力、暴击率、暴击伤害、元素精通

四、武器属性分析

sp: 不考虑武器被动效果，只分析武器基本属性

常用80级未突破1精炼武器属性

	攻击力	暴击率	暴击伤害	物理伤害	元素充能	元素精通
狼的末路(五星)	532+65.3%					
试做古华	497+25.1%					
风鹰剑(五星)	590+20%			37.7%		
祭礼单手剑	401				55.9%	
祭礼双手剑	497				27.5%	
西风弓	401				55.9%	
西风大剑	401				55.9%	
西风剑						
绝弦弓	449					151
万国图谱	497					101
流浪乐章	449		50.3%			
祭礼法典	401					201
四风原典	532	30.2%				