

# 神兵特性浅析

\*本攻略只是大致定性分析神兵特性对于实战的影响，并不介绍具体的公式，具体公式可以在其他计算表中自行查看。

神兵特性即将实装 PVP，为了更好地理解神兵特性，本文分析了不同类型神兵特性对于 PVP 实战的影响。如有错误，欢迎讨论、指正。

由于基础公式即将修改，神兵特性也尚未稳定，本文随时有可能过时。更新随缘。

## 一、特性介绍

不同特性对于自身属性增益的方向不同，但是为了对他们进行比较，需要将其归为同一维度下，本文将所有神兵特性带来的收益归为自身秒伤的提升或对方秒伤的下降（这里的秒伤是指单位时间内的气血伤害）。此外本文中所有神兵的淬炼次数都是 300 次。

目前已有的神兵特性有以下几种类型：

- （1） 增加命中力：直接增加面板命中，通过命中率的增加，可以直接提升自身秒伤。
- （2） 增加攻击力：直接增加面板攻击，通过气血攻击的增加，可以直接提升自身秒伤。
- （3） 增加闪避力：直接增加面板闪避，通过降低对方命中率，可以直接降低对方秒伤。
- （4） 增加招架力：直接增加面板招架，通过降低对方命中率，可以直接降低对方秒伤。
- （5） 增加自身攻速：直接增加自身秒伤，与主动技能降低攻速不同，即使是在空内的情况下，增加自身攻速仍会被触发，因此神兵特性的增加攻速是比主动技能的增加攻速效果要好很多的。与攻速有关的神兵特性这一条均成立，后面不再赘述。

- (6) 额外伤害：直接伤害，可以换算增加自身的秒伤。
- (7) 招架后附加伤害：直接增加自身秒伤。
- (8) 锐劲伤害：直接伤害，可以换算增加自身的秒伤。
- (9) 钝劲伤害：直接伤害，可以换算增加自身的秒伤。
- (10) 明劲伤害：同上。
- (11) 增加神兵伤害力：直接增加自身秒伤。由于公式的机制，武器的伤害力是 1 点当 2 点用的，例如 20 伤害力的武器在实战中发挥的作用是 40。
- (12) 命中降低对方攻速：直接降低对方秒伤。
- (13) 命中降低对方防御：直接增加自身秒伤。
- (14) 命中降低招架：直接增加自身秒伤。
- (15) 命中降低闪避：直接增加自身秒伤。
- (16) 命中降低对方攻击：直接降低对方秒伤。
- (17) 命中降低对方命中力：直接降低对方秒伤。
- (18) 命中回复内力：与内力相关的神兵特性不是很好换算为对于秒伤的提升。在之前的《经脉固本加点个人理解》中，提出了一种粗略的对比方式。但是神兵回内或消内是一个动态的过程，尤其是回内特性，每次命中都会对后面的战斗起到非常重大的影响，回复的内力可以用于释放重要的主动，也可以用于恢复或平 A，只计算平 A 的话意义不大，因此本文不考虑内力类特性的影响。
- (19) 命中消去内力：同上。
- (20) 减少内力消耗：同上。
- (21) 命中回血：间接降低对方秒伤。
- (22) 定身：效果与降低对方攻速类似，降低了对方的秒伤。

(23) 截脉：功能性特性，无法比较。

## 二、模型介绍

我们首先建立两个相同属性的木人：

先天属性		武学等级	
先天臂力	80	武学等级	1000
先天身法	80	内功等级	1000
先天根骨	120	轻功等级	1000
基本功等级		招架等级	1000
基本拳脚等级	1000	其他属性	
基本轻功等级	1000	人物经验	8 亿
基本内功等级	1000	人物年龄	100
基本招架等级	1000	武器伤害	460
对应武器基本功等级	1000	容貌	900

这两个木人都只有娇容护体（+300 防护力）与貌似利刃（+300 伤害力）两个经脉天赋，装备武学为：

内功	嫁衣神功
轻功/招架	烟云缥缈步法
输出	统一标准化武学

统一标准化武学是指，以某个顶级剑法（命中正常）为基础模版，前后摇之和为 1.5 的，任何武器类型都能装备的一个武学。

实战中，击打到对方的某些部位会有一定的减伤效果，但是由于两个木人全身都是由木头制成，所以击打不同的部位并不会有减伤效果。

## 三、原理介绍

在开始之前，先介绍一下本文对比的方式。以便于理解，也可以方便其他人在自身加点和武学的基础上自行计算。

首先计算正常 460 伤害神兵下的气血伤害秒伤  $DPS_{original}$ ，由于本文计算的武学前后摇刚好 1 秒出手两次，为了便于其他前后摇的武学可以快速对比，秒伤表示为  $DPS_{original} \times T$ ，其中  $T$  为每秒出手的次数与 1.5 前后摇武学出手次数的倍数，即  $1.5 \div \text{前后摇之和}$ ，此外本文没有考虑神兵重量对于攻速的影响（是否实装尚未可知，况且大家的神兵重量千奇百怪），如果需要的话， $T$  值也要乘上相应的加速或减速系数。例如，素心剑法的前后摇之和为 0.75，那么  $T$  值为 2，也就是说如果懒得自己计算的话，素心剑法的秒伤是  $DPS_{original} \times 2$ ，这当然是极不准确的，但是在之后会有一个类似于差分运算的过程，可以在一定程度上抵消这种粗暴计算方式带来的误差。

对于直接增加面板数值的特性，计算增加在该特性下的秒伤  $DPS_{new} \times T$ ，很显然  $(DPS_{new} - DPS_{original}) \times T$  即为该特性增加的秒伤。

对于降低对方输出的特性，上述式子中的  $T$  应替换为  $T'$ ， $T'$  为对方的  $T$  值。

对于命中后概率生效类的特性，首先要计算该特性出现的时间间隔  $T_b$

$$T_b = \frac{1}{2T} p \sum_{n=1}^{\infty} n(1-p)^{n-1}$$

其中， $p$  是每次命中触发特性的概率乘以自身的命中率。有了时间间隔  $T_b$ ，再结合该特性的持续时间  $T_c$ ，若  $T_b < T_c$ ，就认为该特性可以全程覆盖，即覆盖率  $R=1$ ，否则覆盖率  $R=T_c/T_b$ 。

计算后可以发现，只有当  $p < 0.143$ ，或  $T < 0.5$  左右的时候， $R$  才会小于 100%，换言之，几乎所有概率类的特性都是全程覆盖的。

对于生效后的特性，依据类型也可以分别换算为秒伤的增加或减少，在这里不再赘述。

#### 四、特性类型对比

本章对所有特性进行换算，可能会有些难懂，欢迎大家和我一起讨论。

(1) 增加命中力：每增加 100 点命中力，秒伤增加 0.207276T。

(2) 增加攻击力：每增加 100 点攻击力，秒伤增加 1.75081T。

- (3) 增加闪避力：每增加 100 点闪避力，对方秒伤降低  $0.72842T^{\circ}$ 。
- (4) 增加招架力：每增加 100 点招架力，对方秒伤降低  $0.72842T^{\circ}$ 。
- (5) 命中增加自身攻速：每增加 1%攻速，秒伤增加  $20.53701TR$ 。该特性的  $R=1.7508T$ ，也就是说，在  $T>0.571167$  的情况下， $R$  均为 100%，最终秒伤增加  $20.53701(T>0.571167)$ 或  $35.956197TT^{\circ}(T\leq 0.571167)$ ，由于  $T>0.571167$  的武学并不多，因此后面只要是类似的情况，均将  $R$  视为 100%。
- (6) 额外伤害（直接）：每 1 点直接伤害，秒伤增加  $1.7508T$ 。
- (7) 额外伤害（持续）：该效果也比较特殊，本应 2 秒触发一次的伤害，若多次被重复触发，则触发间隔就会大大缩短，除软剑外，该特性的  $T_b=1.427919/T$ ，即每隔  $1.427919/T$  秒额外伤害就会触发一次。每 1 点持续伤害，秒伤增加  $T/1.427919$ 。对于软剑而言，该特性的  $T_b=2.28467/T$ ，即每隔  $2.28467/T$  秒额外伤害就会触发一次。每 1 点持续伤害，秒伤增加  $T/2.28467$ 。
- (8) 招架后附加伤害：招架后每 1 点伤害，秒伤增加  $0.0652T$ 。
- (9) 锐劲伤害：每 1 点直接伤害，秒伤增加  $1.7508T$ 。
- (10) 钝劲伤害：每 1 点直接伤害，秒伤增加  $1.7508T$ 。
- (11) 明劲伤害：每 1 点直接伤害，秒伤增加  $1.7508T$ 。
- (12) 增加神兵伤害力：每 1 点伤害力，秒伤增加  $0.5252431T$ 。
- (13) 命中降低对方攻速：每降低 1%攻速，对方秒伤降低  $20.53701T^{\circ}R$ 。该特性的  $R$  并不相同，但是正常情况下均为 100%，即秒伤降低  $20.53701T^{\circ}$ 。
- (14) 命中降低对方防御：每降低 1%防御，秒伤增加  $20.53701TR$ 。该特性的  $R$  正常情况下均为 100%，即秒伤增加  $20.53701T$ 。
- (15) 命中降低招架：每降低 1%招架，秒伤增加  $0.73805TR$ 。该特性的  $R$  正

常情况下均为 100%，即秒伤增加  $0.73805T$ 。

(24) 命中降低闪避：每降低 1%闪避，秒伤增加  $0.73805TR$ 。该特性的  $R$  正常情况下均为 100%，即秒伤增加  $0.73805T$ 。

(16) 命中降低对方攻击：每降低 1%攻击，对方秒伤降低  $20.53701T^*R$ 。该特性的  $R$  并不相同，但是正常情况下均为 100%，即秒伤降低  $20.53701T^*$ 。

(17) 命中降低对方命中力：每降低 1%命中力，对方秒伤降低  $2.5814T^*R$ 。该特性的  $R$  正常情况下均为 100%，即秒伤增加  $2.5814T^*$ 。

(18) 命中回血：每回复 1 点气血，等同于对方秒伤降低  $1.7508T$ ，注意这里虽然是降低对方的秒伤，但是攻速倍数  $T$  应该是自己的。

(19) 定身：定身的效果很特殊，也只有一种，触发概率为 14%，虽然值得用的鞭法目前只有软红蛛索，但这里为了保持一致，仍然使用之前的武学模版。由于触发概率不高，并且持续时间很短（基本是打一下就醒），所以其持续时间  $T_c$  等价于下面的式子

$$T_c = \frac{1}{2T} + \text{对面被定身时体力条位置} * 2$$

对面被定身时体力条位置取平均值 0.5，则改特性的持续时间为  $\frac{1}{2T} + 1$ ， $R=24\%+12\%/T$ ，将该效果等价于减速时，可以看作对面有  $R=24\%+12\%/T$  的时间是体力条停止的，也就是减速了  $R=24\%+12\%/T$ ，等同于对方秒伤降低  $492.888T^*+246.444T^*/T$ 。

## 五、神兵类型对比

根据上一章得到的结果，结合神兵本身的实际特性，本章对神兵特性带来的秒伤收益进行总结。下表中正数表示自身秒伤增加，负数表示对方秒伤减少。

由于大家加点不同，神兵特性的加成值也不会相同，如需自己计算，只需要按比例改变秒伤即可。

◆ 长剑

特性效果	数值	秒伤变化
增加命中力	13060	27.07T
增加攻击力	3820	66.88T
持续伤害	420	210.09T
合计		304.04T

◆ 短剑

特性效果	数值	秒伤变化
增加闪避力	3980	-28.99T'
命中降低对方攻速	15%	-308.06T'
持续伤害	12%	246.44T
合计		246.44T+337.05T'

◆ 软剑

特性效果	数值	秒伤变化
增加命中力	13060	27.07T
持续伤害	590	258.24T
命中增加攻速	25%	513.43T
合计		798.74T

◆ 重剑

特性效果	数值	秒伤变化
招架造成额外伤害	804	52.42T
增加神兵伤害力	113	59.35T
命中回复内力	353	/
合计		111.77T

◆ 刺剑

特性效果	数值	秒伤变化
命中降低招架	35%	25.83T
锐劲伤害	403	705.57T
消去内力	373	/
合计		731.40T

◆ 长刀

特性效果	数值	秒伤变化
增加命中力	13060	27.07T
增加神兵伤害力	276	144.96T
增加攻击力	7100	124.31T
合计		296.34T



◆ 大环刀

特性效果	数值	秒伤变化
命中降低对方命中	26%	-67.12T'
命中降低对方攻击	10%	-205.37T'
命中回复生命	185.25	-324.34T
合计		272.49T'+324.34T

◆ 短刀

特性效果	数值	秒伤变化
增加闪避力	3980	-28.99T'
额外伤害	250	437.7T
命中降低攻速	16%	-328.59T'
合计		437.7T+357.58T'

◆ 弯刀

特性效果	数值	秒伤变化
命中降低目标招架	15%	11.07T
增加攻击力	4490	78.26T
额外伤害	274	479.72T
合计		509.05T

◆ 双刃斧

特性效果	数值	秒伤变化
招架造成额外伤害	445	20.01T
命中降低对方攻速	20%	-410.74T'
钝劲伤害	375	656.55T
合计		685.56T+410.74T'

◆ 长棍

特性效果	数值	秒伤变化
增加招架力	8000	-58.27T'
增加神兵伤害力	353	185.40T
增加攻击力	11210	196.27T
合计		381.67T+58.27T'

◆ 狼牙棒

特性效果	数值	秒伤变化
命中降低对方命中	26%	-67.12T'
持续伤害	300	428.38T
命中降低对方攻击	15%	-308.06T'
合计		428.38T+375.18T'

◆ 三节棍

特性效果	数值	秒伤变化
招架造成额外伤害	445	20.01T
增加神兵伤害力	353	185.40T
减少内力消耗	60%	/
合计		205.41T

◆ 长枪

特性效果	数值	秒伤变化
命中降低对方闪避	20%	14.761T
增加神兵伤害力	353	185.40T
命中回复生命	332	-581.27T
合计		200.16T+581.27T

◆ 战戟

特性效果	数值	秒伤变化
增加攻击力	3650	63.90T
明劲伤害	220	385.18T
命中降低对方防御	20%	410.74T
合计		859.82T

◆ 长鞭

特性效果	数值	秒伤变化
招架造成额外伤害	708	31.84T
持续伤害	195	136.56T
命中降低对方攻击	15%	-308.05T'
合计		168.40T+308.05T'

◆ 软鞭

特性效果	数值	秒伤变化
招架造成额外伤害	464	20.87T
命中降低对方攻击	15%	-308.05T'
命中回复内力	264	/
合计		20.87T+308.05T'

◆ 九节鞭

特性效果	数值	秒伤变化
命中降低对方招架	15%	11.07T
增加攻击力	7100	124.31T
额外伤害	381	667.05T
合计		802.43T

◆ 杆子鞭

特性效果	数值	秒伤变化
命中降低对方招架	35%	25.83T
增加招架力	8400	-61.19T'
命中降低对方攻击	20%	-410.73T'
合计		25.83T+471.92T'

◆ 链枷

特性效果	数值	秒伤变化
招架造成额外伤害	335	16.07T
定身	14%	-492.888T'-246.444T'/T
截脉	20.83%	/
合计		16.07T+492.888T'+246.444T'/T

◆ 双环

特性效果	数值	秒伤变化
增加闪避力	3980	-28.99T'
命中增加攻速	12%	246.44T
命中降低对方防御	18%	369.67T
合计		616.11T+28.99T'

### ◆ 对剑

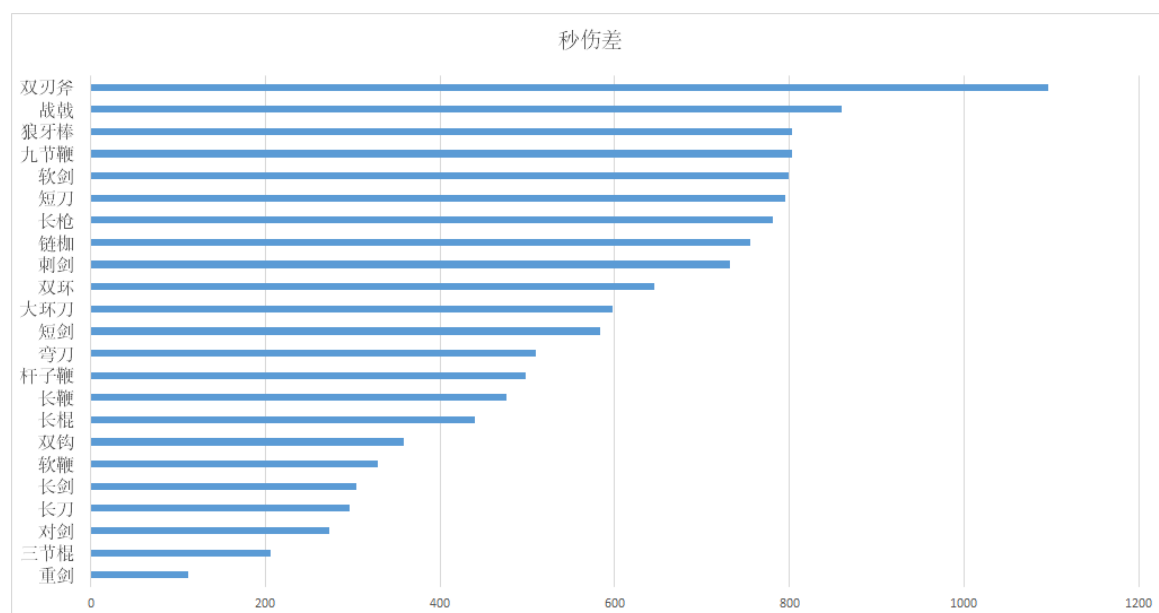
特性效果	数值	秒伤变化
增加命中力	13060	27.07T
命中增加攻速	12%	246.44T
减少内力消耗	50%	/
合计		273.51T

### ◆ 双钩

特性效果	数值	秒伤变化
增加神兵伤害力	113	59.35T
持续伤害	234	163.87T
增加攻击力	7700	134.82T
合计		358.04T

## 六、小结

如果只考虑气血差的话,可以将自己秒伤的增加与对方秒伤的减少共同视为双方秒伤差的增加。并令  $T=T'$ , 那么就可以仅从秒伤的角度对神兵特性进行排序:



当然,只考虑秒伤差是不对的,首先很多神兵特性是具有很高的战略意义的,例如消内、回内、截脉等,此外增益类特性与减益类特性与其他主动之间的联动,伤害力对锐劲的影响,都影响了神兵的最终实战效果。使用不同的武学,面对不同的对手都需要搭配不同的神兵。本文只是从秒伤出发进行简单的介绍。

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,感谢群友对本文提出的帮助