

## 萌新攻略之——

### 你的平 A 输出和什么有关？

\*本攻略只是大致定性分析人物属性对于输出的影响，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。

本文主要介绍不同属性、武学系数对于实战输出的影响。如有错误，欢迎讨论、指正。

自身打出的伤害受到武学、武器、经脉天赋、臂力、根骨、人物经验等因素的影响，以及对方的招架武学、身法、经脉天赋、人物经验等因素的影响。本文的主要目的就是为了定性分析这些因素对于输出的影响程度。需要注意的是，本文只讨论单次出手（消耗一次体力值）的输出，因此命中、攻速、前后摇不在本文的讨论范围之内。

#### 一、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	60	武学等级	1000
先天身法	60	内功等级	1000
先天根骨	160	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	101204807
基本内功等级	1000	人物年龄	30
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

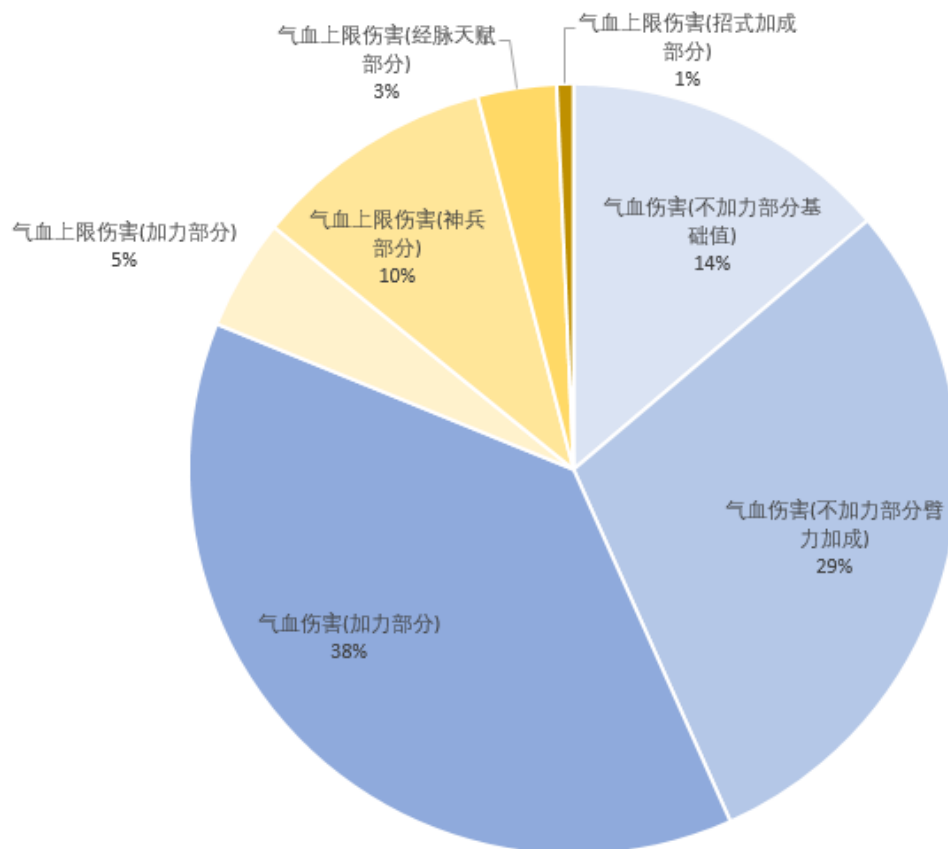
实战中，击打到对方的某些部位会有一定的减伤效果，但是由于两个木人全身都是由木头制成，所以击打不同的部位并不会有减伤效果。

#### 二、名词解释

打在对方身上的气血伤害分为两部分：「气血攻击伤害」和「气血上限攻击伤害」。

其中「气血攻击伤害」会受到对方面板「防御力」的减伤，「气血上限攻击伤害」会收到对方面板「防护力」的减伤。

继续细分的话伤害还有很多组成部分，以独孤九剑为例，每次出手造成的气血伤害如下：



其中，蓝色部分属于「气血攻击伤害」，黄色部分属于「气血上限攻击伤害」。各个部分仅受到以下因素的影响：

#### (1) 气血伤害(不加力部分基础值)

- 部分面板攻击力（受武学**攻击系数**、武学有效等级、内力上限、人物经验的影响）；
- 武学**招式攻击系数**；
- 武学**伤害系数**；
- 对方面板防御力（受招架武学**防御系数**、有效身法、招架有效等级、人物经验的影响）

这部分伤害不会受到加力值的影响，**伤害系数**、**攻击系数**、武学**招式攻击系数**起到了比较重要的作用。

#### (2) 气血伤害(不加力部分臂力加成)

- 部分面板攻击力（受有效臂力、武学**攻击系数**、武学有效等级、内力上限、人物经验的影响）；
- 武学**招式攻击系数**；
- 武学**伤害系数**；
- 对方面板防御力（受招架武学**防御系数**、有效身法、招架有效等级、人物经验的影响）

这部分伤害和气血伤害(不加力部分基础值)的计算方式几乎相同，区别只在于这部分的面板攻击力考虑了有效臂力的加成，这也是有效臂力唯一能够影响的部分。

### (3) 气血伤害(加力部分)

- 部分面板攻击力（受武学**加力攻击系数**、武学有效等级、加力值影响）；
- 武学**招式攻击系数**；
- 武学**伤害系数**；
- 对方面板防御力（受招架武学**防御系数**、有效身法、招架有效等级、人物经验的影响）

这部分伤害和气血伤害(不加力部分基础值)的计算方式依旧几乎相同，区别只在于这部分的面板攻击力将武学的**攻击系数**替换为**加力攻击系数**，并且不再考虑内力上限和经验值，而是考虑加力值。

### (4) 气血上限伤害(加力部分)

- 部分面板伤害力（受武学**加力伤害系数**、加力值的影响，即去除经脉加成和神兵加成的那部分伤害力）；
- 对方面板防护力（受有效根骨、经脉加成的影响）

气血上限伤害部分的所有伤害计算都相较于之前的伤害更为简单，各个系数的影响也趋近于成正比比例，下面的上限伤害同理。

### (5) 气血上限伤害(神兵部分)

- 部分面板伤害力（神兵伤害力）；
- 额外计算一次神兵伤害力
- 对方面板防护力（受有效根骨、经脉加成的影响）

由于计算公式的设定，神兵的伤害力在实战中的作用是双倍的（例如，同样属性的两个人，一个人具有经脉属性提供额外的 300 伤害力，另外一个人只需要手持一把 150 伤害的神兵，双方造成的伤害就相同了）

### (6) 气血上限伤害(经脉部分)

- 部分面板伤害力（经脉加成，包括经脉天赋提供的加成）；
- 对方面板防护力（受有效根骨、经脉加成的影响）

### (7) 气血上限伤害(招式加成部分)

- **招式伤害系数**；
- 对方面板防护力（受有效根骨、经脉加成的影响）

下面对刚才提到的与武学相关的几个系数进行一个简单的总结。

#### 1.攻击系数

**攻击系数**影响了不加力部分的面板攻击力。**攻击系数**越高的武学，空内时的输出就越高，受臂力的加成影响也就越大。

#### 2.加力攻击系数

加力攻击系数影响了加力部分的面板攻击力。

攻击系数和加力攻击系数都只影响面板攻击力，这两者数值很高的武学，面板攻击力往往很高，但是由于公式的设定，会有一个部分影响的上限值，注意这个上限只在公式的一部分中起作用。加力攻击系数受加力值的影响，如果需要降加力来打架的话，高加力攻击系数的武学受到的影响会更大。

### 3.伤害系数

伤害系数的作用相当于一个伤害率，对「气血攻击伤害」整体都有影响，对输出的影响较大。

### 4.加力伤害系数

加力伤害系数虽然和伤害系数名字很像，但是此「伤害」非彼「伤害」，这里的伤害指的是伤害力，加力伤害系数和加力值共同作用，影响面板伤害力。与加力攻击系数相同，如果需要降加力来打架的话，高加力伤害系数的武学受到的影响会更大。

### 5.防御系数

防御系数影响面板防御力。

此外的命中系数、招架系数、闪避系数与命中有关，不在本文的讨论范围内。

除了以上的系数外，武学的招式系数也很重要。每个武学都有或多或少的招式，每一招都有不同的系数。下面介绍一下相关的系数。

#### 1.招式攻击系数

招式攻击系数和伤害系数共同作用，对「气血攻击伤害」整体都有影响，对输出的影响较大。

#### 2.招式伤害系数

招式伤害系数影响伤害力。本质上可以看作你的面板伤害力增加了相应的值。

#### 3.招式前/后摇系数

招式前/后摇系数决定了该招式所使用的体力值大小(即战斗界面的黄条)，前后摇越短，相同时间内的输出就越高。

此外的招式命中系数与命中有关，不再本文的讨论范围内。

在本文中，为了简化复杂度，所有武学均认为只有一招，该招的各个系数均为所有招对应系数的平均值。

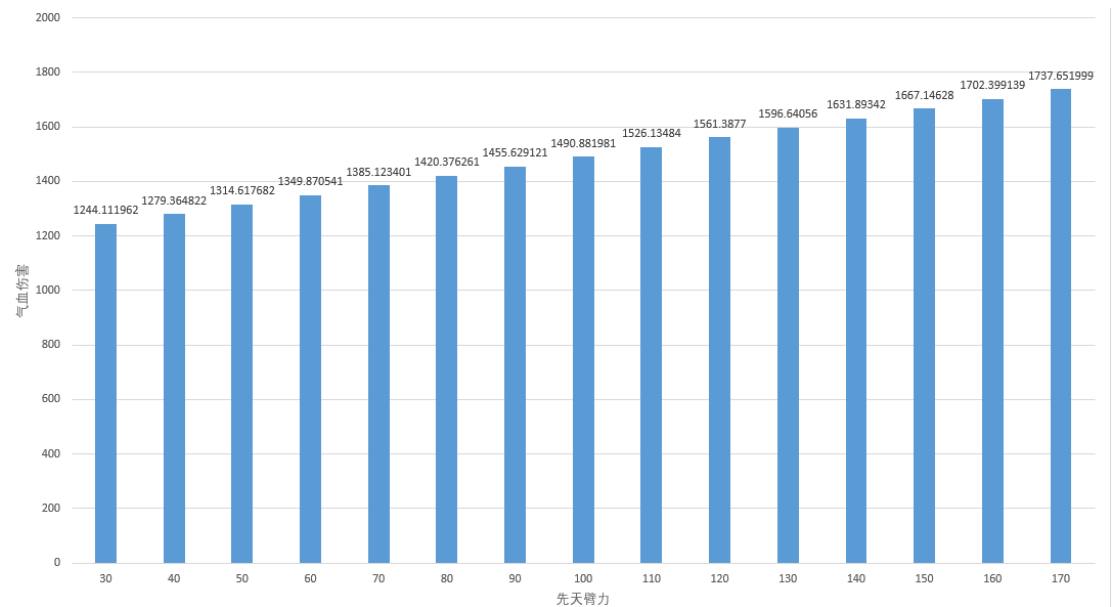
## 三、臂力/身法/根骨对输出的影响

### (1) 臂力

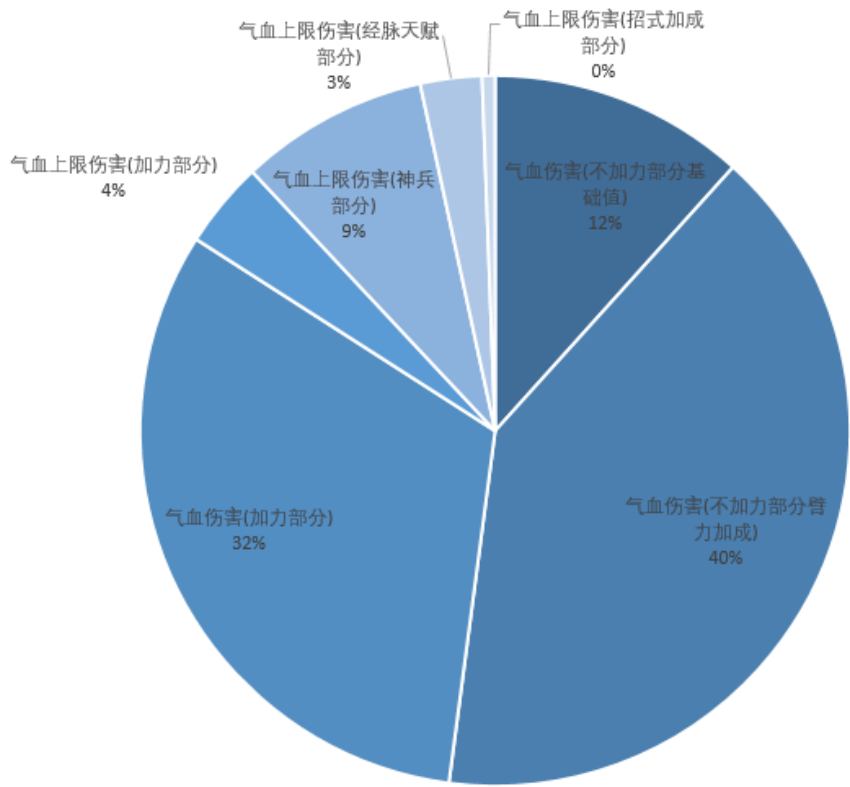
根据名词解释部分的内容，我们已经得知：(有效)臂力的大小只对「气血攻击伤害」

中的「不加力部分」有效。（有效）臂力的作用是在不加力部分的基础值上等比例扩大一定值，因此，高臂力者应优先选择不加力部分基础值较高的武学，不加力部分基础值主要受到武学的攻击系数影响。

在其他条件不变的情况下，不同先天臂力对应最终的气血伤害如图所示。



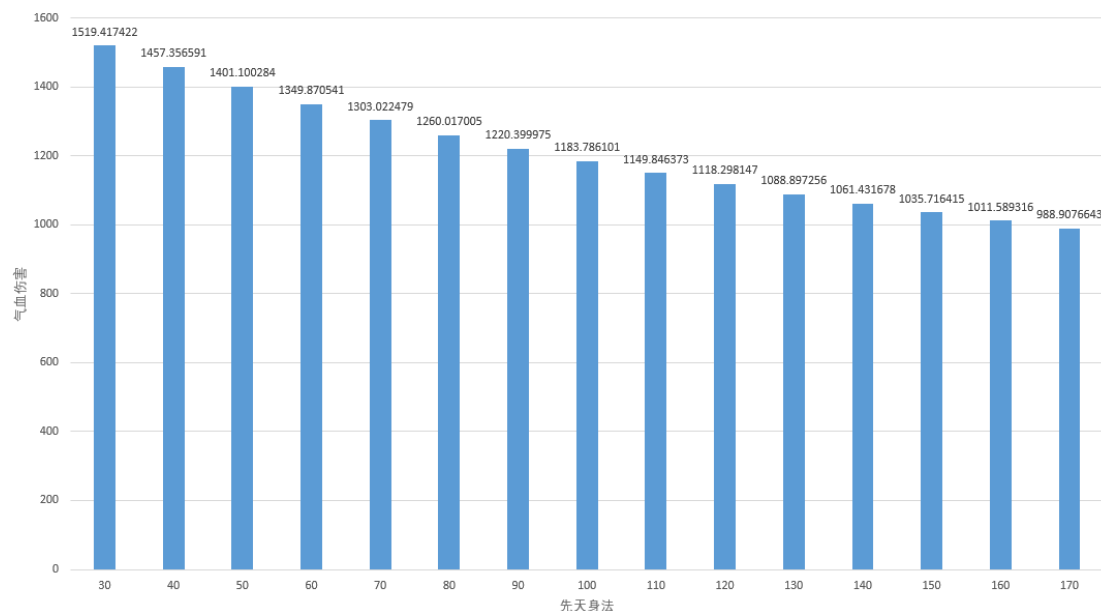
可以看到臂力的影响非常低，这还是在使用独孤九剑这一攻击系数较高武学下的情形。130 臂力下的气血伤害分布图如下。



## （2）身法（作为防御方）

在本文讨论的范围内,身法对基础防御力有等比例加成作用,形成了最终的面板防御力。基础防御力可以分为两大部分,第一部分受到招架武学的有效等级和防御系数影响,第二部分受到人物等级经验的影响。

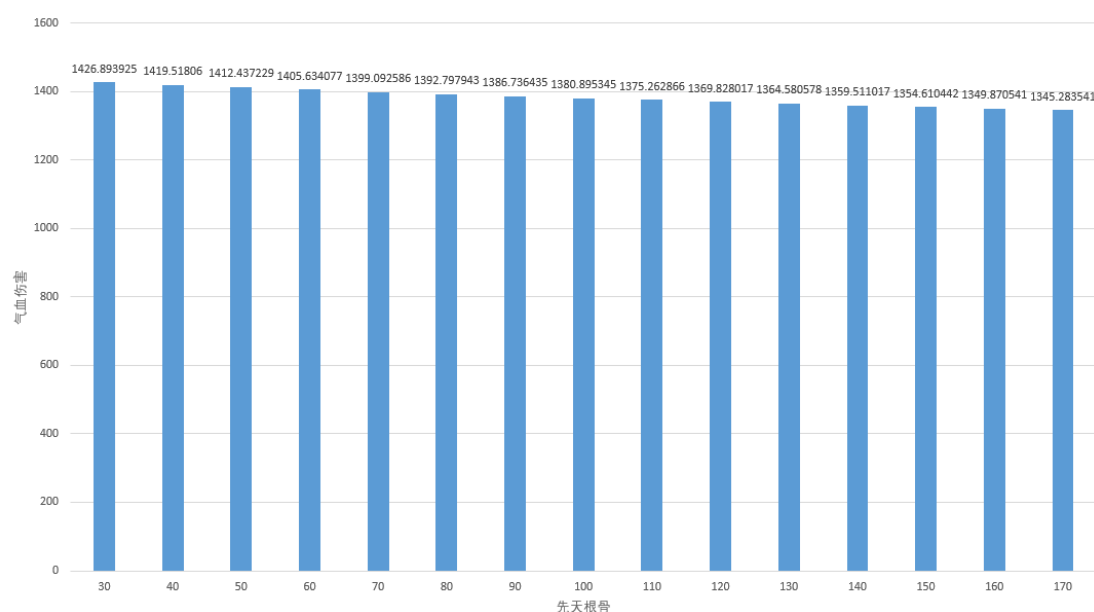
防御力的作用为对敌方造成的气血伤害进行百分比减伤。不同身法下,60 先天臂力的独孤九剑造成的伤害如下:



## （3）根骨（作为防御方）

根骨更多的作用是提供更高的内力上限（间接也影响了一部分的面板伤害力）、气血上限和防护力。

不同先天根骨下,先天身法 60 时,60 先天臂力的独孤九剑造成的伤害如下:



## 四、如何判断一门武学的大致强度

上面都是以独孤九剑为例子进行介绍的,如果萌新们想要从武学系数上判断一门其他武学的输出能力,可以从以下几个方面进行判断:

### 1.攻击系数

这个值越高的武学,面板攻击力就越高,臂力怪通过选择高**攻击系数**武学可以最大化自己的臂力收益。大部分武学**攻击系数**的范围为 60 (基本功)——100 (轮回、轩辕)。

### 2.加力攻击系数

这个值越高的武学,面板攻击力就越高,但是不受先天臂力的影响,一旦空内了,这个系数就没用了。大部分武学**加力攻击系数**的范围为 12 (基本功)——19 (霸王枪)。

### 3.伤害系数

这个值越高的武学,一般来说实战的单次输出气血伤害就越高。大部分武学**伤害系数**的范围为 12 (基本功)——23 (轮回)。

### 4.加力伤害系数

新神兵系统出现以前,这个值越高的武学,打上限的能力就越强,但是神兵的影响力更大。**加力伤害系数**对于输出的提升是线性的,非常容易进行比较。大部分兵器武学的**加力伤害系数**范围为 20 (基本功)——50 (金火如意环)。大部分拳脚武学的**加力伤害系数**范围为 55 (一气功)——90 (六脉神剑)。

### 5.防御系数

这个值越高的武学,挂招架后,别人打自己就越不疼。大部分武学的**防御系数**范围为 50 (基本功)——95 (倚天屠龙功)。

### 6.招式攻击系数

这个值越高的武学,一般来说实战的单次输出气血伤害就越高。对于拳脚来说,这个值越高的武学,就越适合做副手。将每个武学的所有招式进行平均,得到大部分武学的**平均招式攻击系数**范围为 0.3-1.8 (达摩神禅杖)。对于拳脚来说,平均**招式攻击系数**达到 1 以上就可以认为是一个不错的副手。

### 7.招式伤害系数

不同武学的平均**招式伤害系数**差异并不大,在新神兵和经脉天赋的作用下,招式伤害系数的作用更是进一步缩小。大部分武学的平均**招式伤害系数**范围为 20-346 (六脉神剑)。

### 8.招式前/后摇系数

**招式前/后摇系数**和攻速有关,本不在本文的讨论范围内。但在这里仍然简单地说一下。

无论是人还是动物、属性如何,每个角色的体力条(战斗界面气血条下方的黄条)最大值都是固定为 100 的(但是体力条的增长速度受轻功**攻速系数**、有效身法、武器重量与有效臂

力、自身 buff 的影响各不相同), 每次出手扣除  $100 \times (\text{招式前摇系数} + \text{招式后摇系数}) / 3$  的体力值。简单来说前后摇系数越低的武学, 每两次出手之间的间隔就越短。在 pvp 中, **招式前/后摇系数** 对于输出的影响是线性且非常大的, 但也意味着要消耗更多的内力 (与加力值有关)。

此外的**招式命中系数**、武学**命中系数**与命中有关, 不再本文的讨论范围内。

## 五、后记

上面这些系数、属性, 某些武学可能在某些系数上达到了极限, 但是其他方面却有短板, 有的武学虽然每个方面都不能名列前茅, 但是没有短板的系数, 后者可能比前者的输出更高。放置江湖的武学数值系统较为复杂, 很难评判各个武学的优劣, 因此, 本攻略只是为各位不熟悉公式的萌新简单介绍一下平 A 输出与什么有关, 攻略中可能也会有错误, 也欢迎大家多多指出。

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