

本文目的为分析经脉固本增加几种属性的最优选择，分析方式为云分析，本身计算结果可能就会有错，而且面对不同的加点、套路结论也会截然不同，在这里只是为大家提供一个思路。

【对比依据】

经脉固本可以增加的属性有：防护力、伤害力、攻击力、防御力、闪躲力、气血上限、内力上限这几种类型。其中：防护力、伤害力、内力上限是不随着人物经验、年龄增加的，攻击力、防御力、闪躲力会随着经验的增加而增加，但增长速度也越来越缓慢，气血上限会随着年龄的增加而增加，而且相较于年龄增加的部分，经脉固本增加的气血较少，只有在初期有一定的提现，因此本文不对气血选择进行讨论。

防护力、伤害力、攻击力、防御力、闪躲力这几种属性直接影响了角色的秒伤（内力上限也影响，只是影响很小，在这里不讨论），或对方的秒伤。定义两个角色秒伤之差为**秒伤差**，两个相同的角色秒伤差为 0，通过经脉固本可以增加自己的秒伤，或者降低对方的秒伤，以达到扩大秒伤差距的效果，**秒伤差**是本文对这几种属性的判断依据。

内力的作用就有点复杂了。内力对攻击力有微弱的影响，不作讨论；内力的主要作用是为释放主动或加力攻击提供所需的内力。本文的处理方式为：首先计算一个简单情况下的平均每秒耗内：包括了满加力情况下每秒出手的耗内，恢复的耗内（5s 一次）与主动技能的耗内（cd 恢复后立即释放，开局释放所有主动）。通过平均每秒耗内、秒伤、恢复回血与主动（本文为护盾），计算出内力耗光时对方的剩余气血。如果此时对方剩余气血已经为 0 了，那么增加内力上限造成的**秒伤差**可以认为是 0；否则再计算剩余空内所需要的时间，将增加的内力上限全部转换为加力出手造成的秒伤，与相同次数不加力出手造成的秒伤之差，看作通过增加内力上限提高的整场的输出。再将这整场提高的输出平坦到每秒，得到每秒增加的

秒伤差，从而统一了和上面几种属性的对比标准。

【对比结果】

先天根骨 160，先天臂力与先天身法为 60。900 点容貌，武器为达摩神禅杖法，轻功为烟云飘渺步法，内功为易筋经神功，招架为烟云飘渺步法。

未空内时：

经验	年龄	增加相应属性提高的秒伤				
		防护力 30	伤害力 30	攻击 300	防御 300	闪避 300
110000000	27	14.60113	5.309501	10.619	29.20225	4.772519
150000000	31	14.55244	5.291795	9.260642	27.78192	4.535818
200000000	37	14.50374	5.274087	9.229651	26.37043	4.304334
1050000000	139	14.17042	5.152879	6.441099	19.3233	2.856825

空内后：

经验	年龄	增加相应属性提高的秒伤				
		防护力 30	伤害力 30	攻击 300	防御 300	闪避 300
110000000	27	11.94638	5.309501	9.291627	14.60113	2.626735
150000000	31	11.90654	5.291795	9.260642	14.55244	2.524928
200000000	37	11.86669	5.274087	9.229651	13.18522	2.420606
1050000000	139	11.59398	5.152879	7.729319	10.30576	1.740493

内力上限的比较结果（增加 900 内力上限时），可以看到空内期比想象中的要晚很多，这主要是因为达摩神禅杖法比较省内，且主动较少（恢复、破壁、旋风腿、金钟罩）。前两行都可以在空内之前解决战斗，但是对于其他的输出武学来说，空内会更提前的到来。

经验	年龄	内力 上限	每秒 耗内	未空内时的秒伤	空内时的秒伤	血量 上限	内力耗 光时间	空内时剩 余血量	空内 时间	增加内力 上限提高 的秒伤
11000 0000	27	4190 0	1585. 657	1883.545 443	1036.68 005	5294 4	52.8487 515	- 2991.288 877	0	0

15000 0000	31	4190 0	1585. 657	1856.097 177	1033.22 3019	5372 4	52.8487 515	- 1114.764 919	0	0
20000 0000	37	4190 0	1585. 657	1832.745 061	1033.72 0956	5519 4	52.8487 515	1288.122 961	1.24 6103	50.14265 725
10500 00000	139	4190 0	1585. 657	1647.633 204	1006.09 9712	1352 64	52.8487 515	88753.11 054	88.2 1502	17.28646 842

最终对比的结果：

	经验	年龄	防护	伤害	攻击	防御	闪避	内力
未空内	110000000	27	0.363636	1	5	1.818182	11.12515	-
未空内	150000000	31	0.363636	1	5.714285	1.904762	11.66668	-
未空内	200000000	37	0.363636	1	5.714286	2	12.25297	3.155449246
未空内	1050000000	139	0.363636	1	7.999999	2.666666	18.03708	8.942622996
空内后	110000000	27	0.444444	1	5.714286	3.636364	20.21331	-
空内后	150000000	31	0.444444	1	5.714285	3.636363	20.9582	-
空内后	200000000	37	0.444445	1	5.714286	4	21.78829	3.155449
空内后	1050000000	139	0.444444	1	6.666666	5	29.60586	8.942623

这里对最终的结果进行一个简单的说明，这里以伤害为基准，其他属性对应的数字代表了1点伤害提高的秒伤差起到了对应属性相应值提高的秒伤差的作用。以第一行为例：1点伤害可以认为等同于0.363636点防护，等同于5点攻击力。结合游戏进行选择时，如果出现了1：伤害+3；2：防御+30；3：防护+2的选择，可以全部换算为某个阶段（自行选择）的伤害力，对应为1：伤害+3；2、伤害+30/1.818182=16；3、伤害+2/0.363636=5.5，最终选择了选项2：防御+30。（是不是和你想象的不一样？）

最终的结果有点违背一直以来的常识，也许计算有误，也许是一直以来的认知有误。可以看到，前面五种属性的比例变化都比较缓慢，但是内力比例的变化速度却非常快，虽然本文算出的内力性价比不高，但是也许内力真的很香。

这里最后计算到了139岁时的情况，到那时游戏可能已经发生了翻天覆地的变化，大家酌情考虑。

欢迎加入放置江湖大玩家交流群 663553792