



25.乐园 26.沙上楼阁

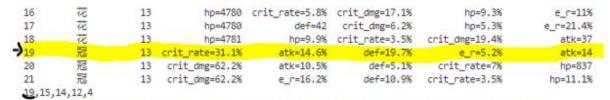
## 使用方法:

[1] 打开 artifacts.xlsx, 录入圣遗物信息(套装序列号参照上方), 效果以格式: {种类}= {加成}. (百分比加成 务必加上%, 数值不需要,不需要任何空格) EX: hp=40% 等于生命+10%. 添加完记得保存

加成种类参照		元素种类对照	
hp	生命值	pyro	火
atk	攻击力	dendro	草
def	防御	hydro	水
e_m	元素精通	cryo	冰
e_r	元素充能	electro	雷
crit_rate	暴击率	anemo	风
crit_dmg	暴击伤害	geo	岩
heal	治疗	physical	物理

[2] 打开 recommendation.py, 在最下方操作区域内("start here"), 填入角色不带任何圣遗物时基本信息(可以 先把当前一套全部放在一个没用过的角色上), 并且在 damage\_dependence 填入伤害取决因素(ex: atk), 因 为有角色伤害完全基于生命值,有角色伤害完全基于攻击力。保存更改并运行本文件。(terminal run "python recommendation.py")

[3] output 为排名前 num 位的圣遗物套装,根据自己喜好选择即可。第一行为圣遗物序号,在 terminal 里 print 出的表格序号为准;第二行为装备此圣遗物的人物数值。注:排名仅供参考,前位不代表伤害高, 只代表期望伤害(expectation)高,欧洲人天生暴击率高可忽略。



{'hp': 18294, 'atk': 1924, 'def': 1221, 'e\_m': 0, 'crit\_rate': 45.4, 'crit\_dmg': 88.1, 'e\_r': 269.9}