#from:lolicafe Claydog 转载请注明

如有错误,欢迎指正

# 结论:

无视达标情况下,武器纹章副手的潜能选择:att>boss伤

纯att输出是att boss伤混搭的1.1倍左右

# 分析:

## 属性与攻击力

基础面板=[主属性\*4\*(1+主属性%)+副属性\*(1+副属性%)]\*武器系数\*基础att(1+att%)/100

对公式进行化简:基础面板=AP\*ATT

AP=主属性\*4\*(1+主属性%)+副属性\*(1+副属性%)

ATT=基础att(1+att%)

这里计算完美潜能不考虑副属性,没有潜能百分比的情况下主属性四倍副属性,有百分比的情况下只能差的更多.若要计算副属性的话,可以用结合律把副属性单独提出去算.基础主属性记为ap

属性增加一点,面板增加X:

X=4\*1\*(1+ap%)\*att\*(1+att%)

攻击力增加一点,面板增加Y:

Y=4\*ap\*(1+ap%)\*1\*(1+att%)

约分X/Y=att/ap

结论:属性和攻击力的收益跟潜能百分比没有关系,只跟基础值有关系.,基础攻击力<基础属性,所以1点攻击力增加的输出毫无疑问比1点属性多.

## 倍化来源

倍化伤害=基础面板\*(1+总伤%+Boss伤%+技能增伤%+技能强化)\*爆伤\*最终伤害

注:技能增伤类似双弩古老意志这种增加30%的伤害的buff技能;技能增伤是140级以后可以点出的强化伤害10%,20%的被动技能,这个伤害也加在倍化面板上,不影响技能的伤害系数.另外潜能洗出的boss伤比总伤系数打,包括超级技能也是,所以总伤在boss伤面前就是辣鸡.

大致算一下r区一个普通角色的倍化数量:

220级r区加成:110%

武器+超贝:60%

技能增伤:50% (不同职业不同,取一个大致的值)

技能强化:20%

超级技能点:50%

各种link角色卡:50%(白毛10 红毛15 kanna10卡角色卡算15)

(没有计算星岩)

潜能不洗boss伤总伤的情况下基础倍化大约有340左右,可以先记下这个结论

关于爆伤:

* 官方解释:Critical damage increases both your minimum and maximum critical damage. Your critical hits will deal 20%~50% extra damage (with no critical damage), your critical damage will be added to both these values. (e.g. 15% critical damage means your critical hits will do 35%~65% extra damage)
* 最后举的例子是:15%爆伤相当于把初始暴伤从20-50%增加到了35-65%,爆伤可以看成是一个加法final damge

最终伤害:

最终伤害是叠乘的,例如面板15最终伤害,技能30最终伤害,显示在面板上的最终伤害将是1.15\*1.3=1.495

## 攻击力与boss伤的选择

直接算att+12%和boss+40%,其他的潜能只是数值低一点,比例是一样的

基础伤害倍化记为ATT,基础倍化记为AMP

att+12%,伤害增加X:

X=(ATT+12)\*AMP

Boss+40,伤害增加Y:

Y=ATT\*(AMP+40)

X/Y=[(ATT+12)\*AMP]/[ATT\*(AMP+40)]

化简:

X/Y=[1+12/ATT]/[1+40/AMP]

令X/Y=1,即两个潜能作用相等:

ATT=0.3AMP

我们把上面总结的340AMP代入公式可以得到ATT差不多等于100.

也就是att+%堆到100以后boss伤才能超过att的收益

即使武器纹章副手全部洗att也才差不多100的样子,所以att是满足无视前提下的首选

最后计算一下全boss伤和全att的差距,方便计算就都弄成att+12%12%9%,boss伤+40%40%30%好了

极端情况下

att: [100+(12+12+9)\*3]\*att\*(100+340)=88000

boss伤:100\*att\*[100+340+(40+30+30)\*3]=74000

差不多是1.2倍的样子,区别也不是特别大,洗到无视,boss伤,att就留吧,都能用