

b* 词条定义**: 每31*b* 词条 2 倍伤害期望提升。因此1*b* 词条为 $\sqrt[31]{2}$ 倍伤害期望提升, 而且b* 词条**

数和伤害期望 *D* 成对数和指数的关系, 便于计算与记忆。本文中仅有主词条和套装效果的

圣遗物伤害期望为 $D_{default}$, *b* 词条为0.

$$b = 31 * (\log D - \log D_{default})$$

$$D = 2^{\frac{b}{31}} * D_{default}$$

定义依据: 我希望定义一个*b* 词条, 它可以准确地描述圣遗物词条的提升, 而不受到稀释的

影响。显然, *b* 词条应该被定义成对数形式:

$$b = k * (\log D - \log D_{default})$$

$$D = 2^{\frac{b}{k}} * D_{default}$$

自然, 我们希望比例常数*k*是一个整数, 并且有一定的意义, 这会给计算和记忆带来方便。

于是我便从大家都喜欢的双暴进行取值。

已知双暴从50%/100%到100%/200%几乎没有稀释 (**双暴几乎不稀释公理**), 每1暴击增量

在 $[\frac{2}{3}, \frac{1}{\sqrt{2}}]$ (约[0.666,0.707]) 之间, 这确实是一个很小的范围 (暴率与暴伤配平时, 收益*f*与

权重暴率*CR*的关系为: $f = 1 + \frac{CR^2}{2}$, $\text{相对导数} = \frac{\text{导数}}{\text{原函数}} = \frac{\frac{df}{dCR}}{f} = \frac{CR}{1 + \frac{CR^2}{2}}$)。因此, 一条暴击3.3%

的收益在区间[2.2%, 2.33%]内。又知1*b* 词条的收益为 $\frac{D}{D_{default}} = 2^{\frac{1}{k}} = \sqrt[k]{2}$, 在根指数*k*为整数

的前提下, 只有 $\sqrt[31]{2}$ 在这个范围内.代入得下式:

$$b = 31 * (\log D - \log D_{default})$$

$$D = 2^{\frac{b}{31}} * D_{default}$$

算法根据公认的概率表生成圣遗物, 并模拟多名玩家 (以图中PERSONS数量为准) 进行刷

取。算法对4 + 1套装的处理方式为将所有圣遗物的 $\frac{6}{10}$ 认为是正确的套装, 该处理对于几乎只

刷一个本的情况模拟得较好, 而对副本种类多的模拟程度略差 (想必各位旅行者是比较专一

的吧)。算法为简单的循环一对一比较; 其中每月清空圣遗物背包, 所导致的词条数偏低完

全可以忽略, 根本比不上模拟人数少导致的误差 (实际上很多旅行者确实是这么做的)。

本文仅发布于 bilibili, 未经允许禁止转载。