

Sheet1

ダメージ計算シート 種族・属性補正編

参考値

	AT	対 閻				対 鋼				属性補正分			
		実数値		倍率		実数値		倍率		実数値		倍率	
種族有利	2040	4846	6753	2.38	3.31	3939	5845	1.93	2.87	907	908	0.44	0.45
種族不利	2461	4879	6676	1.98	2.71	3575	5372	1.45	2.18	1304	1304	0.53	0.53
種族一致	364	717	986	1.97	2.71	555	828	1.52	2.27	162	158	0.45	0.43

以下計算

とりあえず机上の空論

属性有利

理論上	AT	x	n	x	種族	x	倍率	+	属性				
検算	2040	x	n	x	s	x	1.5	+	0.445A				
nとs抜き計算	2040	x	1	x	1	x	1.5	+	907.8	=	3968		
									実数値	-属性	=	5845	
差の倍率	5845	÷	3060	=	1.91								
そのまま検算	2040	x	1.91	(←n・s)		x	1.5	+	907.8	=	6753		

理論上	AT	x	n	x	種族	x	倍率	+	属性				
検算	2461	x	n	x	s	x	1.5	+	0.53A				
nとs抜き計算	2461	x	1	x	1	x	1.5	+	1304	=	4996		
									実数値	-属性	=	5372	
差の倍率	5372	÷	3692	=	1.46								
そのまま検算	2461	x	1.46	(←n・s)		x	1.5	+	1304	=	6676		

理論上	AT	x	n	x	種族	x	倍率	+	属性				
検算	364	x	n	x	s	x	1.5	+	0.44A				
nとs抜き計算	364	x	1	x	1	x	1.5	+	160.2	=	706.2		
									実数値	-属性	=	825.8	
差の倍率	825.8	÷	546	=	1.51								
そのまま検算	364	x	1.51	(←n・s)		x	1.5	+	160.2	=	986		

属性不利

理論上	AT	x	n	x	種族	x	倍率	+	属性				
検算	2040	x	n	x	s	x	1.5	+	0				
nとs抜き計算	2040	x	1	x	1	x	1.5	+	0	=	3060		
									実数値	5372			
差の倍率	5372	÷	3060	=	1.76								
そのまま検算	2040	x	1.76	(←n・s)		x	1.5	+	0	=	5372		

理論上	AT	x	n	x	種族	x	倍率	+	属性				
検算	2461	x	n	x	s	x	1.5	+	0				
nとs抜き計算	2461	x	1	x	1	x	1.5	+	0	=	3692		
									実数値	5372			
差の倍率	5372	÷	3692	=	1.46								
そのまま検算	2461	x	1.46	(←n・s)		x	1.5	+	0	=	5372		

Sheet1

理論上	AT	x	n	x	種族	x	倍率	+	属性	
検算	364	x	n	x	s	x	1.5	+	0	
nとs抜き計算	364	x	1	x	1	x	1.5	+	0	= 546
										実数値 828
差の倍率	828	÷	546	=	1.52					
そのまま検算	364	x	1.52 (←n・s)			x	1.5	+	0	= 828

nとsまとめ	属性○	属性X	
種族有利	1.91	1.76	←光のアトリデータ関連かも。
種族不利	1.46	1.46	
種族一致	1.51	1.52	←多分誤差

ここまでまとめ

- ・属性は有利な時だけ補正値が後から乗る
 - ・種族補正は不利、一致は微妙な差。有利は大きい。
 - ・属性アトリEXPボーナスは先に乗る模様
- ※なお、属性アトリEXPは種族有利の時にしか溜まらないので、もしかすると効果が出るのも種族有利だけの可能性が高い