

확인을 위한 기본 데이터

	DMG	DPS	D%	CRIT	CDMG	BA	Buff%	B%	APH	APC	Max	Casts	CPM	Hits	HPM
Sonatina	114.0m	584.8k	0.4	22.3	51.1	2.3	89.5	98.7	-	-	-	258	79.3	363	111.6
Symphonia	30.1m	154.5k	26.4	22.8	48.1		92.6	99.4	528.7k	1.4m	2.5m	21	6.5	57	17.5
Prelude of Storm	21.3m	109.2k	18.7	100.0	100.0		100.0	100.0	21.3m	10.7m	21.3m	2	0.6	1	0.3
Sonic Vibration	15.6m	80.1k	13.7	23.1	41.2	5.8	92.5	100.0	240.2k	867.3k	781.2k	18	5.5	65	20.0
Harp of Rhythm (Summon)	15.3m	78.6k	13.4	22.4	25.9		69.2	97.5	201.6k	1.2m	1.0m	13	4.0	76	23.4
Wind of Music	11.6m	59.3k	10.1	20.5	37.5		86.9	96.3	131.5k	124.4k	312.5k	93	28.6	88	27.1
Splendid Dark Grenade (Bound)	7.4m	37.9k	6.5	16.0	26.0	20.6	86.4	97.4	295.4k	263.7k	710.9k	28	8.6	25	7.7
Heavenly Tune	6.4m	32.9k	5.6	50.0	64.2		100.0	100.0	3.2m	6.4m	4.1m	1	0.3	2	0.6
Weapon Attack	3.0m	15.5k	2.7	8.3	14.2	6.9	63.8	90.4	252.7k	216.6k	430.2k	14	4.3	12	3.7
Rhapsody of Light	1.9m	9.9k	1.7	35.7	47.0		86.6	100.0	69.2k	80.7k	151.8k	24	7.4	28	8.6
Harp of Rhythm	1.3m	6.9k	1.2	11.1	22.9		100.0	100.0	148.7k	267.6k	305.8k	5	1.5	9	2.8
Sound Illusion												12	3.7		
Serenade of Courage												10	3.1		
Guardian Tune												9	2.8		
Stand Up												1	0.3		

Buff% = 공증 가동률

1. 타수 % or 데미지 %

시전횟수 % 아님

	Cast	Buff% 반영		Hlt	Buff% 반영
92.60%	21	19.446	92.60%	57	52.782
100.00%	2	2	100.00%	1	1
92.50%	18	16.65	92.50%	65	60.125
69.20%	13	8.996	69.20%	76	52.592
86.90%	93	80.817	86.90%	88	76.472
86.40%	28	24.192	86.40%	25	21.6
100.00%	1	1	100.00%	2	2
63.80%	14	8.932	63.80%	12	7.656
86.60%	24	20.784	86.60%	28	24.248
100.00%	5	5	100.00%	9	9
합	219	187.817	합	363	307.475
결과		85.76%	결과		84.70%

	D%	Buff% 반영
92.60%	26.4	24.4464
100.00%	18.7	18.7
92.50%	13.7	12.6725
69.20%	13.4	9.2728
86.90%	10.1	8.7769
86.40%	6.5	5.616
100.00%	5.6	5.6
63.80%	2.7	1.7226
86.60%	1.7	1.4722
100.00%	1.2	1.2
합	100	89.4794
결과		89.48%

데미지 %인것 확인 완료

엑셀파일의 예상 조력은 각 버프별로 조력수치에 가동률을 곱해 평균값을 낸 다음 전부 합산하신 것 같습니다. 다만 이러면 전체 조력 수치는 맞지 않게 됩니다.

예를 들어 공증버프의 증가율이 20%, 낙인의 증가율이 10%이고 가동률이 100%라고 계산했을 때 엑셀파일과 같은 방식으로 계산하면 천상의 조력값 $0.2/1.2$ + 낙인의 조력값 $0.1/1.1 = 0.257575..$ 정도가 나오게 되지만, 실제 조력값은 $1.2 * 1.1 = 1.32$ 이므로 $0.32/1.32 = 0.24..$ 가 나옵니다.

이대로면 노초월로도 평균 32%, 초월 포함하면 33~34% 정도가 평균값이라는 의미인데 제 경험상 아무리 생각해도 그럴 리가 없는 것 같아서 계산해 보았습니다.

실제 조력값을 구하려면 공증 증가치 평균값 * 낙인 증가치 평균값 * 아덴 증가치 평균값을 한 다음 나온 값에 조력수치 계산식을 넣어야 할 것 같은데, 첫 번째 게임(엑셀파일상 예상 조력 36.1%)의 경우 제 계산으로는 32% 중반 정도가 나옵니다.

반영하여 내용 수정