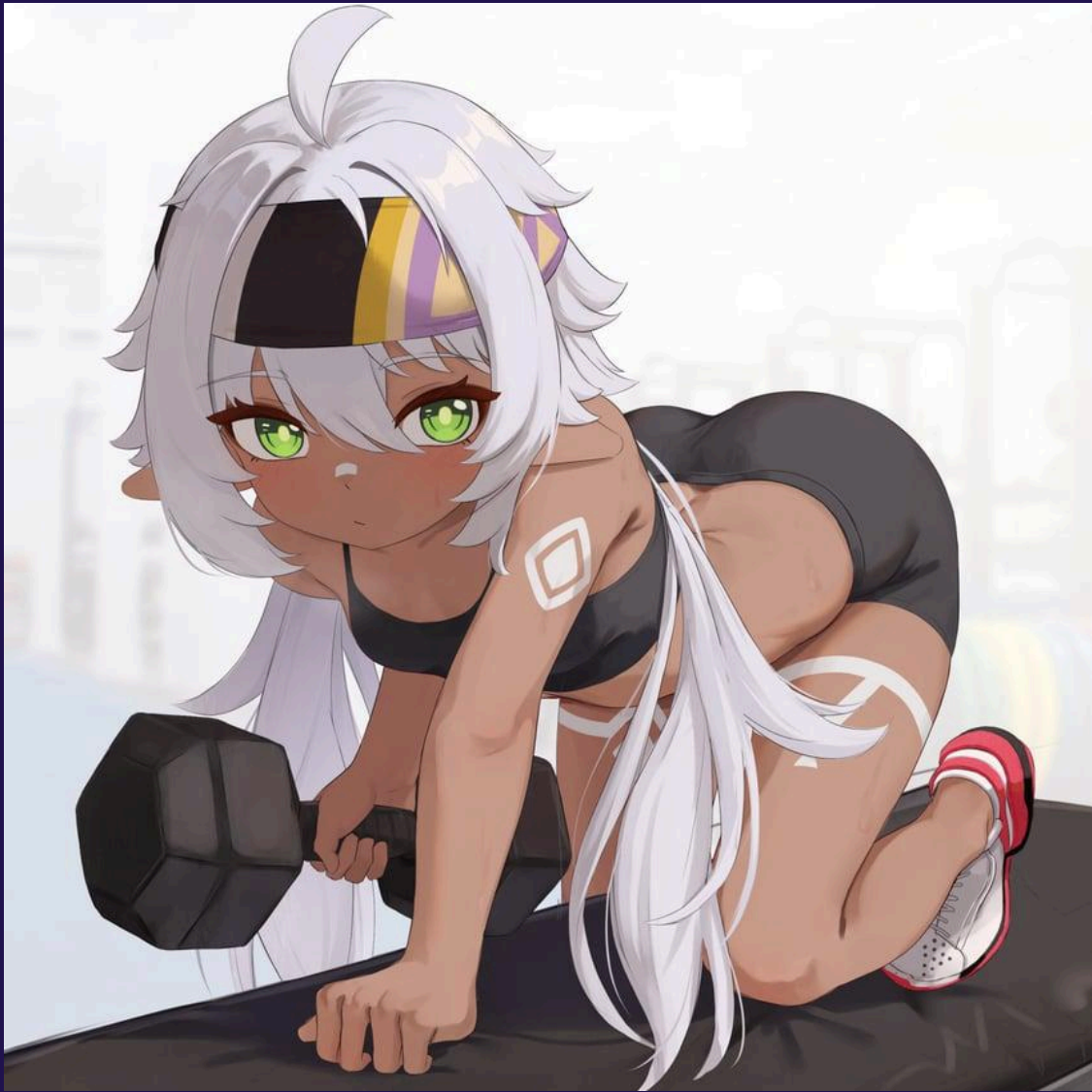


Инфа по Иансан



By ange1o5

Иансан TLDR?

Иансан - флэт ATK баффер (как Бенетт и Сара), что носит Скролл. Работает без кружка, но требует, чтобы персонаж

на поле активно перемещался для поддержания полного баффа.

Базовые статы

❤️ 10657 🗡️ 257 🛡️ 638 **АТК +24.0%**

АТК% в возвышении - хороший стат, поскольку ее бафф скейлится именно от её атаки (не от базовой, как у Бенетта и Сары). Также у неё есть незначительный хил, что тоже скейлится от АТК.

Обычные атаки

Тут всё как всегда за исключением одной фишки:

Lv10	▲	▼
1-Hit DMG		92.8591%
2-Hit DMG		84.5342%
3-Hit DMG		127.279%
Charged Attack DMG		198.22%
Swift Stormflight DMG		166.43%
Charged Attack & Swift Stormflight Stamina Cost		25
Plunge DMG		126.378%
Low/High Plunge DMG		252.7025%/315.639%

Если она в состоянии НД, то зарядка может нанести особую атаку, что ударит электро уроном в хар-кой НД. Просто дополнительный источник электро аппликации (для Скролла или перегрузки с Шеврёз и двумя пиро), если ешки и улыты вдруг было недостаточно (Иансан не

наносит урона из вне поля). Также эта штука триггерит её А1.

Элементальный навык

Дешается вперед, нанося врагам электро урон с хар-кой НД. При этом восполняет **54** очка НД (максимум) и заходит в стойку НД. В течении 5ти секунд после применения, Иансан может сделать особую чарджу без поглощения стамины, сделав обвчную атаку.

Стойка НД

- Поглощает очки НД в количестве 6ти за секунду.
- Увеличивает скорость перемещения Иансан.
- При задержании спринта быстро бегаает, поглощая НД быстрее (бесполезно в бою, чисто для эксплоринга).

Взрыв Стихий



Делает топ-топ, нанося одну большую инстанцию электро урона с харкой НД. Далее восстанавливает 15 очков НД и заходит в стойку НД, если еще не в ней. Также призывает **Kinetic Energy Scale** (далее называть это буду **хрень**).

Откат **18**, стоимость **70**.

Хрень

Следует за активным персонажем и баффает его ATK в зависимости количества НД Иансан:

- Если НД < 42, хрень баффнет атаки на 0.5% ATK Иансан за каждое очко НД (слабый бафф).
- Если НД >= 42, хрень баффает атаки на 27% ATK Иансан (сильный бафф).

Кап атаки, что раздает хрень - 690 на 10м уровне и 810 на 13м. Это значит, что сильный бафф достигает капа на 3000 общей атаки (2555 на 10м уровне, да, эти 27% похоже не растут с уровнями талантов), считая бафф с А1. Другие баффы считать бессмысленно, поскольку в геншине действует принцип “бафф не может баффнуть бафф”. Тем не менее, Иансан можно собрать больше атаки, чтобы бафф был больше, если он слабый.

Однако, вы наверное заметили, что если взять поглощение НД Иансан (6 в секунду), то хрень вместе в баффом продержится всего 9 секунд (хотя максимум хрень может просуществовать 12), а сильный бафф будет длиться так и вовсе чуть больше, чем 2 секунды. Именно поэтому у Иансан есть дополнительные источники очков НД. В частности, каждую секунду, хрень отслеживает все движения активного персонажа (если это не Иансан) по всем осям и конвертирует их в НД в пропорции 0.67 очков НД на метр.

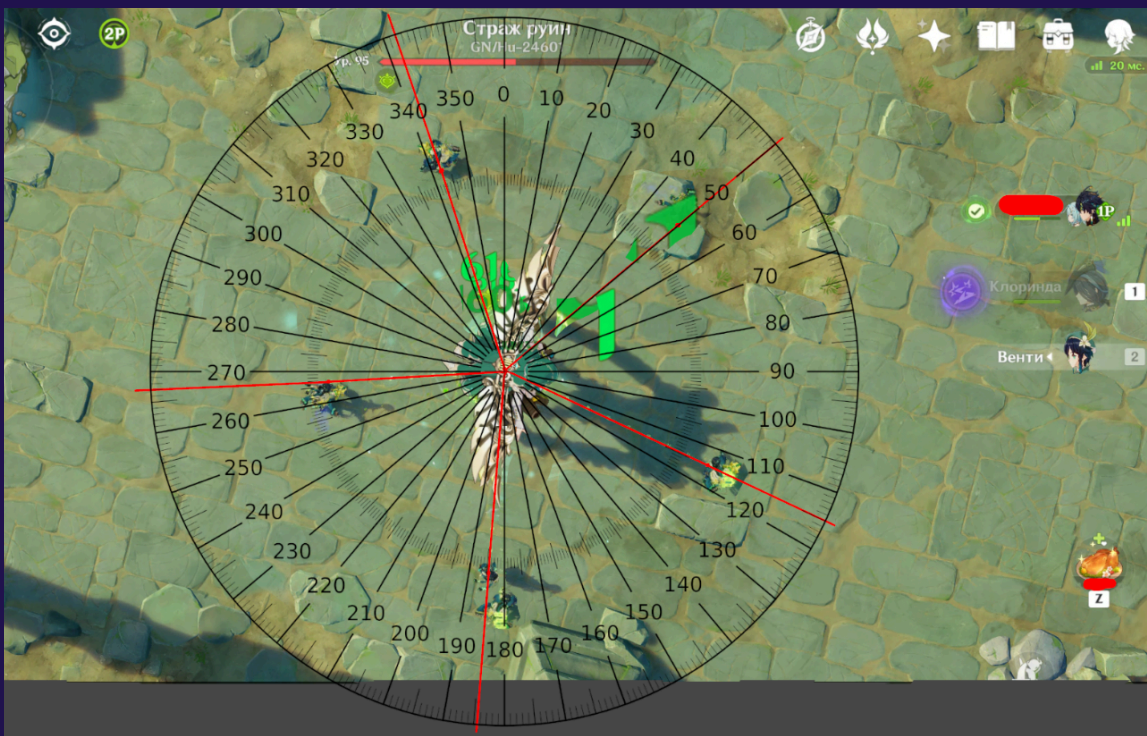
- Хрень пропадёт, когда очки НД Иансан закончатся, и она выйдет со стойки НД.
- Если хрень пропадает (по истечению 12ти секунд или 1 секунды после выхода из боя), Иансан выходит из стойки НД.

- Стойка НД Иансан не закончиться при свапе, если хрень активна.

0.67 очков НД на метр???

Пускай это не указывается в описании, в игре есть единицы измерения для расстояния - метры или просто юниты (единицы). Например, радиус круга Бенетта - 6 метров. Таким образом, если персонаж пробежит по диаметру круга Бенетта - это 12 метров или же 8.04 очка НД для Иансан.

Пример сложнее:



Допустим, длина нитки Кинича 5 метров (на самом она меняет свою длину без причины как ебанутая по ходу вращения, но давайте представим, что Кинич движется по окружности). Когда Кинич дает Н1 (что занимает где-то секунду), он может преодолеть

$342-267=75$ градусной дистанции, что в метрах $75 * \pi * 5 / 180 = 6.545$ или 4.38 очков НД для Иансан. Если Кинич сделает полный оборот, то это $31.415 * 0.67 = 21$ очков НД для Иансан. Думаю, суть понятна.

Менее важно, но **хрень** очень чувствительная и считает движение даже если персонаж находится в анимации улыты, айдл анимации и даже если просто стоит. Также движением считается свап. При чем разные свапы дают разное количество НД для Иансан. Зависит от того, с какой модельки на какую свап и что делал персонаж, с которого произошел свап.

Однако, во всех этих случаях очки НД, что получает Иансан, почти не значительны. Тем не менее, это важно для её первой пассивки возвышения.

A1



После использования особой чарджи на 15 секунд или до окончания стойки НД:

- Иансан получает 20% АТК.
- Каждый раз когда Иансан получает очки НД через **хрень** (а получает она их всегда, потому что читай выше), она также получает 1 доп. очко НД.
- Если активный персонаж при этом поглощает или генерирует очки НД, следующий тик хрени принесет 4 доп. очка НД вместо одного. Работает раз в 2.8 сек.

Замечание: 3й пункт гарантированно срабатывает как минимум 1 раз, потому что он также работает на саму Иансан, пока она на поле.

A4

Когда участники команды триггерят вспышку НД, то на 10 секунд:

- Если Иансан получает хотя бы 1 очко НД, то она вылечит активного персонажа на 60% от АТК.
Работает раз в 2.8 сек.

Энерготребования

160 и выше, очень зависит от пачки, врагов и консты Иансан. Лучшая опция - это трипл АТК билд с подстатами и копьем на восстанову. Этого должно быть достаточно.

Приоритет прокачки кнопок

Ульта должна быть 13го. На остальное пофиг.

Созвездия

Созвездие	Краткое описание
C1	Когда Иансан в бою и находится в стойке НД, она восстановит 15 энергии на каждые 6 очков НД, которые она потребляет. Работает раз в 18 с.
C2	После использования ульты Иансан, сразу же активирует А1. Пока А1 активна, он-филдер получает 30% АТК.
C3	+3 к ешке
C4	Пока хрень активна, Иансан сможет получить до двух стakov C4, когда участники команды (кроме Иансан) используют ульту. Каждый раз когда Иансан получает очки НД через хрень (срабатывает А1), Иансан восстанавливает 4 доп. очка НД, поглощая стак C4. Если очки ушли в оверкап, то она восстановит 50% от оверкапа (с округлением вниз) при следующем тике хрени.

C5	+3 к ульте
C6	Длительность хрени 12 -> 15 сек. Когда Иансан восстанавливает очки НД и если произошел оверкап, то активный персонаж баффнется на 25% ДМГ бонуса.

Все созвездия очень полезные. С6 очень желательна.

Персонажи, лучше всего синергирующиеся с Иансан.

Синергия персонажей в зависимости от того, как много они двигаются и какого аптайма требуют.

Могут держать сильный бафф		⚙️ ^ ⚙️ v
Нормально держат сильный бафф, но нужно С4, чтобы был 100% аптайм		⚙️ ^ ⚙️ v
С С4 okay, но аптайм уже зависит себе		⚙️ ^ ⚙️ v
Плохая синергия		⚙️ ^ ⚙️ v
НЕТ		⚙️ ^ ⚙️ v

Пояснения за неочевидные:

- Дилук предполагается в планж.
- Клоринда очень подвижная + у неё короткий аптайм (бафф не успеет иссякнуть). Кецин по тем же причинам.

- Хутао, если отменять не сразу. Также часто с Хутао идет Елан, возможно Казах, они помогут держат бафф Иансан на фуле до выхода Тао. Также Тао хочет Бенетта, но из-за сильного хила он с ней не так хорош. У Иансан же хил слабый и почти не мешает находиться на ниже 50% ХП.
- Шилонен лишняя. Просто нормально поддерживает по аналогии с Елан/Казухой.
- Аяка и Сянка снеспотят сразу, пока бафф еще не иссяк.
- Далее идут опции, которые могут лишь дешаться + что-то еще. Например у Арлекино есть трекинг врагов, а у Ёимии анимации атак.
- Лучники двигаются медленно, пока заряжаются.
- Далее идут те, что ЛИШЬ дешаются или дешаются слабо.
- Сайнеру так и вообще атака не сильно нужна.

Оружия



Без комментариев.

Фавдж



**Высокая база и восст.
подстат**

Палки с хорошими стататами
(высокая база, восст в подстате).



Сумеровское крафтовое

Если с Киничем.



5* палка

Палки на урон никто не отменял, хоть его и немного, но он все еще есть.

Артефакты

Сеты



Можно и другие работающие саппорт сеты по типу Знати, Инструктора или Петры, если есть более хороший носитель Скролла.

Основные статы



АТК/Восст Часы (но лучше АТК)



АТК Кубок

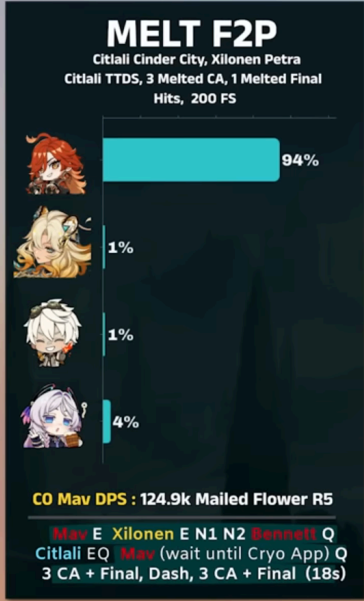


АТК Корона

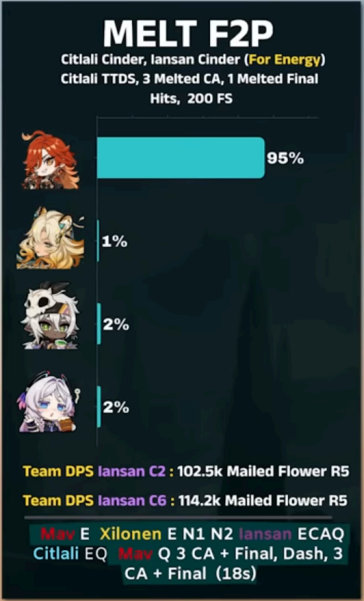
Команды



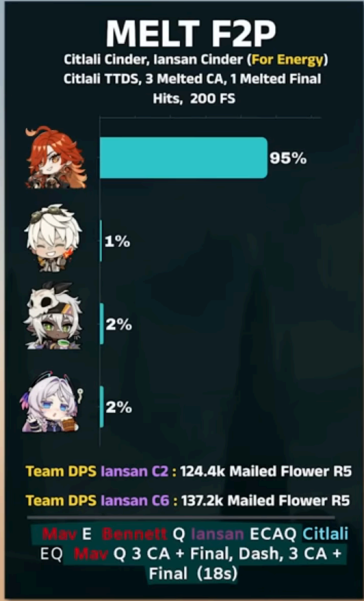
Иансан можно засунуть в любую команду, где нужен Бенетт, но глядя на то, хорошая ли синергия (см. тирлист выше). Очевидно, можно даже засунуть Иансан и Бенетта в одну тиму. Например, для Мавуики это и будет лучшим решением:



no Ian-san

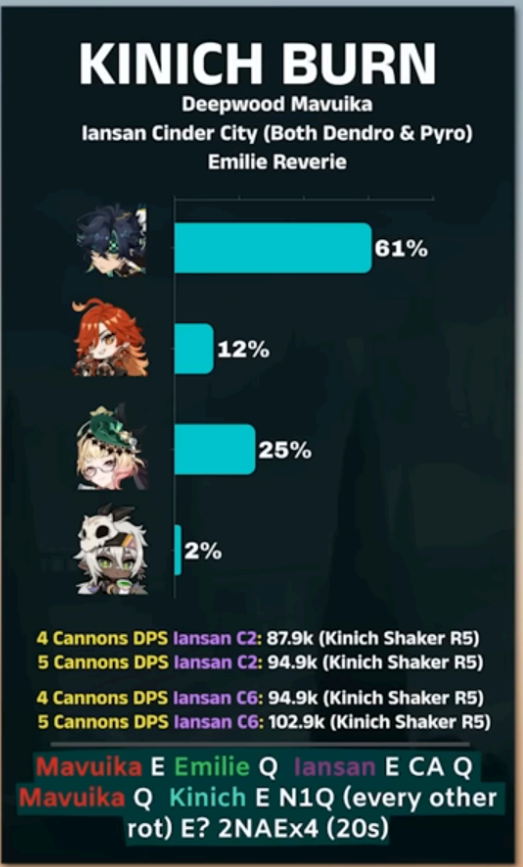
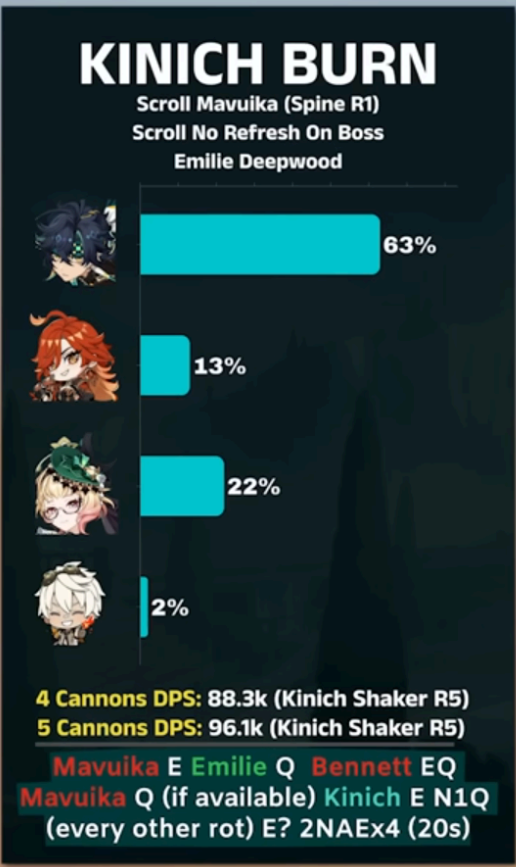


no Bennett

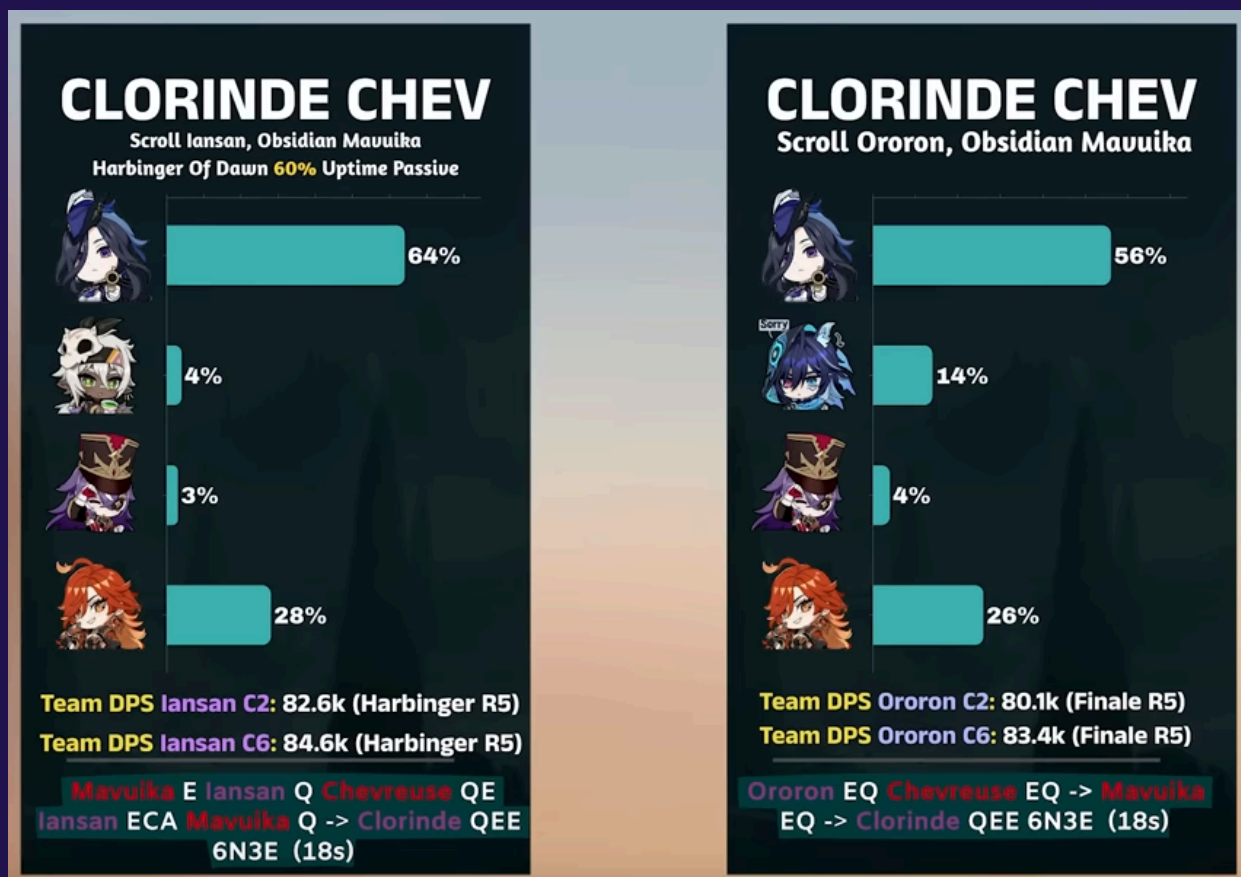


no Xilonen

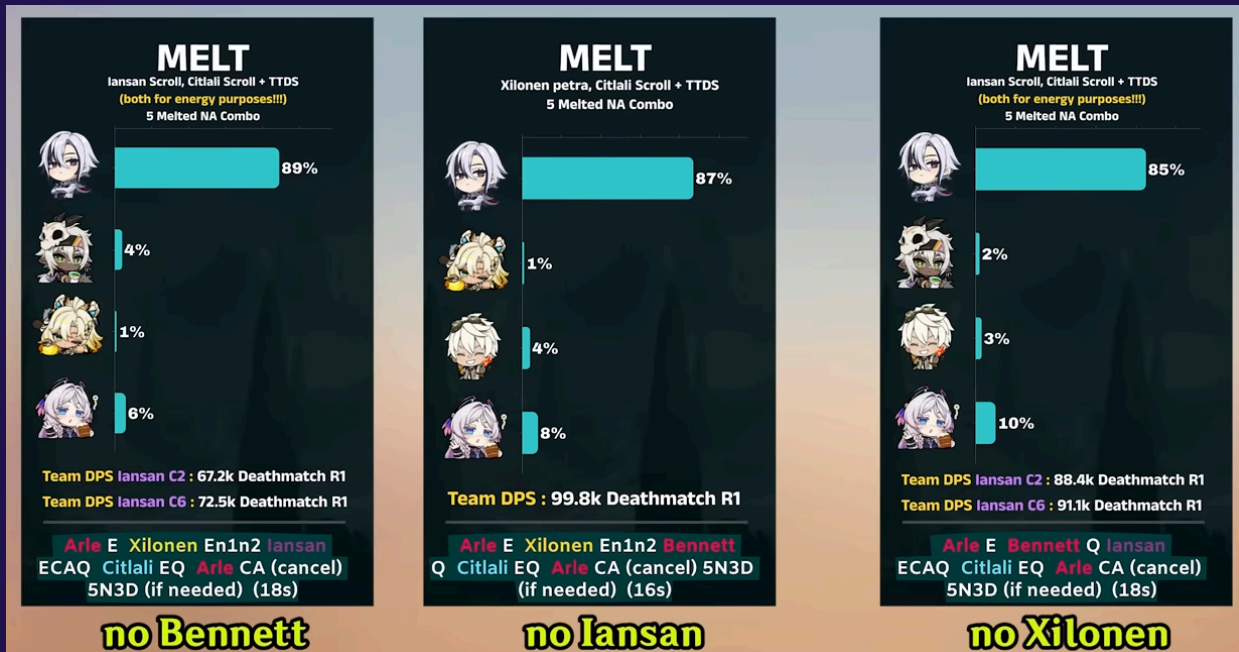
Вот примеры урона других пачек с Иансан и без:



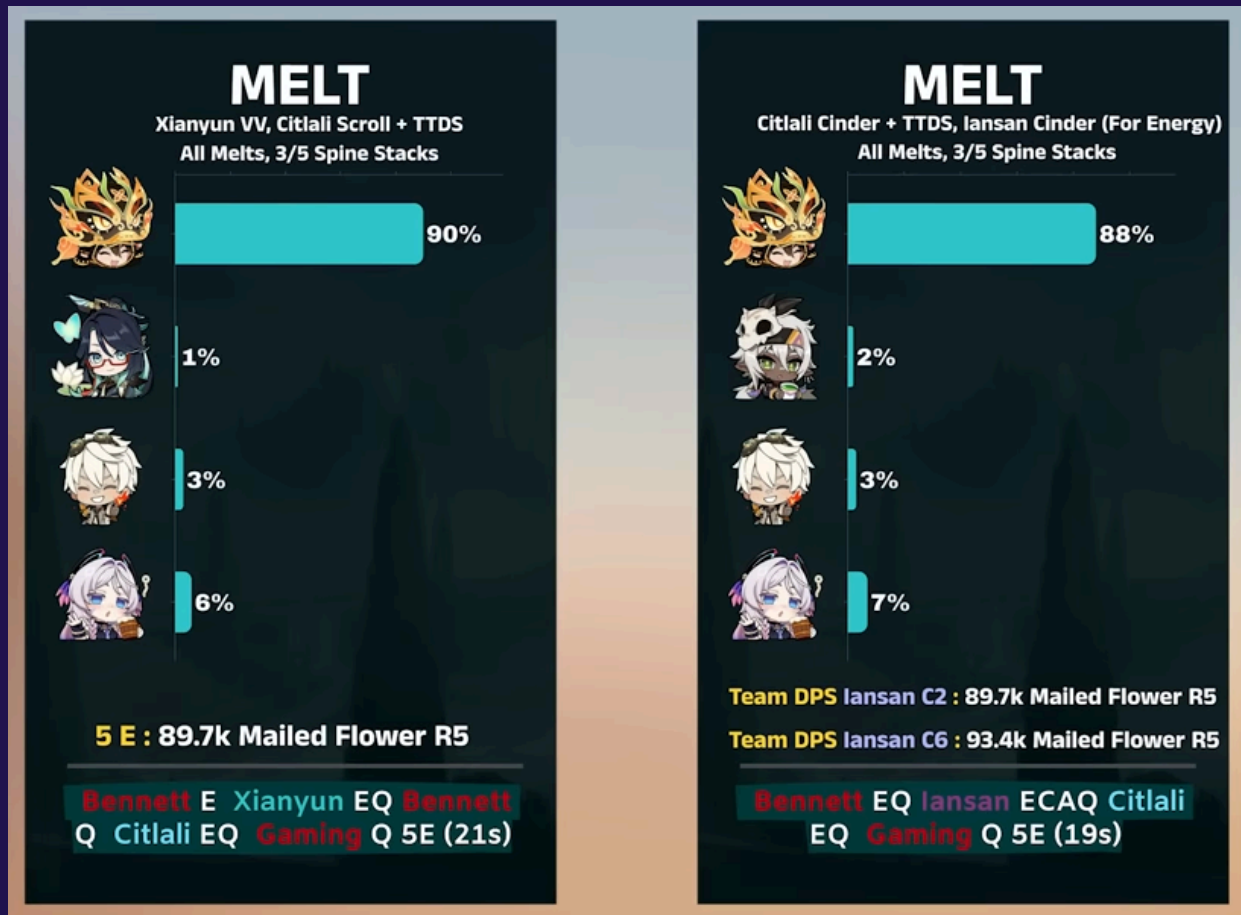
Для Кинича Иансан на С2 конкурирует с Бенеттом, а на С6 может обогнать. Кинич также ценит то, что он теперь не привязан к кругу, однако это идёт ценой значительно меньшего хила.



Клоринда довольно хороша с Иансан, как уже упоминалось. Ей не нужен хил, она много двигается, а также она занимает мало времени на поле.



Аналогично Арлекино не нужен хил, однако она двигается меньше, а также Иансан заставляет делать 18ти секундную ротацию, вместо 16ти секундной с Бенеттом, что сказывается на ДПС.



Для Камина Иансан конкурирует с Сяньюнь на С2, и аутдпсит на С6. Увы для Сяньюнь.

Выводы

Иансан довольно сильный саппорт, который заливает самое большое количество статов среди четверок.

Однако, это идёт ценой ограничений таких как необходимость двигаться и слабый сусейн (тем не менее, это лучше, чем ничего). Есть и позитивные аспекты в виде того, что баффы никак не привязаны к кругу.

В целом, Иансан занимает место Бенетта для Натлан чаров, отсекая его саппортить более старым чарам по типу Лини и Райден, которым очень тяжело без Бенетта. Не смотря на то, что Иансан сейчас находится довольно в хорошей позиции, являясь частью самой сильной пачки в игре, её актуальность всё еще может упасть, если разработчики сфокусируются на чем-то другом. В то же время Бенетт как был, так и остается универсальным.

Источники:
TGS ([x.com/GenshinTgs](https://tgs.com/GenshinTgs))