

## Cálculo de Dano em Diablo 4:

### Aprenda a Usar os “Buckets” de Dano

Entender a diferença entre **dano aditivo** e **dano multiplicativo** em *Diablo 4* é essencial para otimizar seu desempenho no jogo.

Muita gente ainda pensa que é só "somar os bônus de dano", mas isso está longe do ideal. O verdadeiro segredo para causar **grandes quantidades de dano** está em **multiplicar** os valores corretamente.

Isso é feito por meio dos chamados “**buckets**” (baldes) de dano:

- Os valores dentro de cada bucket são somados entre si.
- Depois, os diferentes buckets são multiplicados entre si.

Ou seja, ao organizar os bônus corretamente em categorias distintas, você pode alcançar um potencial de dano muito maior do que simplesmente somando tudo em um lugar só.



## Tabela Resumo dos Buckets de Dano – Diablo 4

Seção	Detalhes
<b>Buckets de Dano</b>	
<b>1. Atributos Primários</b>	Inclui Força, Destreza e Inteligência. Afetam o dano geral.
<b>2. Dano Crítico</b>	Aumenta o dano de acertos críticos, essencial para burst. Baseado na sua chance de crítico.
<b>3. Vulnerável</b>	Fornece 20% de dano base a mais, sem precisar de crítico. Presente em algumas habilidades, itens ou glifos.
<b>4. Golpe Brutal</b>	3% de chance de ativar com 50% de dano bônus, escalando com Vida + Fortificação. Alguns itens ou habilidades garantem Golpe Brutal
<b>4. Dano vs. Tipos Específicos de Inimigos</b>	Inclui dano contra inimigos próximos, lentos etc. Soma dentro do bucket.
<b>5. Dano em Condições Específicas</b>	Ex: dano enquanto está saudável ou em forma de lobisomem.
<b>6. Dano com Habilidades Principais</b>	Bônus raros que aumentam habilidades principais. Muito fortes em armas.
<b>7. Modificadores Específicos de Classe</b>	Exclusivos de cada classe. Ex: bônus ao pegar sangue (Necro), bônus ao desviar (Ladino).
<b>8. Outros Modificadores de Dano</b>	Aumentos gerais fora dos outros buckets. Ex: bônus globais do Berserker.
<b>Tipos de Modificadores</b>	
<b>Símbolo</b>	<b>Descrição</b>
+	Soma os bônus dentro do mesmo bucket.
×	Multiplica o total de um bucket ou age como multiplicador global, se for único no bucket.

## Como Interagem os Modificadores

Cenário	Interação
Mesmo Bucket	Modificadores somam. Ex: +100% Dano a Inimigos Próximos + +100% a Inimigos Lentos = +200%.
Buckets Diferentes	Modificadores multiplicam. Ex: +100% Próximos × +100% com Habilidade de Fogo = +300%.
Com Modificador X	Ex: +100% VS Próximos × x10% = +120%. Depois soma com os outros buckets.

---

### Exemplos de Cálculo

Exemplo	Resultado
Mesmo Bucket	+100% a Inimigos Próximos + +100% a Lentos = +200%
Buckets Diferentes	+100% a Inimigos Próximos × +100% com Habilidade de Fogo = +300%
Modificadores Mistos	+100% VS Lentos + +100% VS Atordoados + +100% VS Próximos + x10% VS Próximos = +320%

---

### Observações Importantes

- Os modificadores com **X** não são totalmente multiplicativos **se não estiverem sozinhos no bucket**.
- Eles multiplicam o total do bucket e depois esse valor é somado aos demais.
- Sempre verifique a tooltip no jogo para entender como o bônus está sendo aplicado.

### Identificação dos Buckets de Dano em Diablo 4

Em **Diablo 4**, os bônus de dano são organizados em **categorias**, conhecidas como "**buckets**" (ou "baldes" de dano).

- Os **bônus dentro do mesmo bucket se somam**.
- Os **bônus de buckets diferentes se multiplicam entre si**.

Entender essa estrutura é **fundamental** para **otimizar seu dano** e **criar builds mais eficientes**.

Vamos ver alguns exemplos para entender melhor como isso funciona na prática.

---

### Exemplo 1: Modificadores de Dano no Mesmo Bucket

Imagine que sua build possui:

- **+100% de Dano contra Inimigos Próximos**
- **+100% de Dano contra Inimigos Lentos**

Esses dois bônus fazem parte do **mesmo bucket**, pois são do tipo "**Dano contra tipos de inimigo**".

Como o jogo interpreta:

- $+100\% + +100\% = +200\%$  de dano contra inimigos que sejam **próximos e lentos**.

Ou seja, **os valores se somam** ao invés de multiplicar.

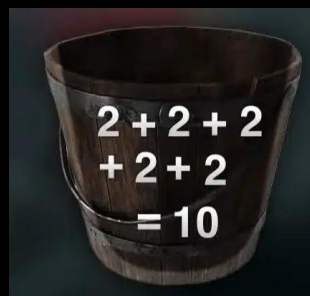


Figura 1-Fonte: lfcarry.com

### Exemplo 2: Modificadores de Dano de Buckets Diferentes

Agora imagine que sua build tem os seguintes bônus:

- **+100% de Dano contra Inimigos Próximos**
- **+100% de Dano com Habilidades de Fogo**

Esses dois bônus pertencem a **buckets diferentes**:

- O primeiro é do bucket "**Dano contra tipos de inimigo**".
- O segundo é do bucket "**Dano com habilidades específicas**".

Como o jogo interpreta:

- Os dois bônus **se multiplicam entre si**, e não apenas somam.

Resultado:

- $+100\% \times +100\% = +300\%$  de dano total quando você usar uma habilidade de fogo contra um inimigo próximo.

Ou seja, combinar **bônus de buckets diferentes** é a chave para **explodir o dano** na sua build.

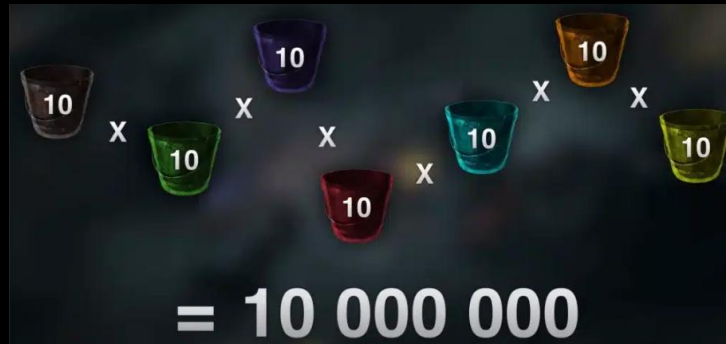

$$10 \times 10 \times 10 \times 10 \times 10 \times 10 \times 10 = 10\,000\,000$$

Figura 2-Fonte: lfcarry.com

**Importante:**

Os exemplos apresentados aqui são **simplificados**. As mecânicas reais do jogo podem envolver **interações mais complexas e variações específicas**, dependendo da sua classe, equipamentos e habilidades. Podem variar ao longo das temporadas.

