

目录

1. 伤害	1
1.1. 基础原始属性	1
1.2. 武器系数	4
1.3. 熟练度	4
1.4. 中间导出属性	5
1.5. 输出	7
1.5.1. 主动技能	9
1.5.2. 持续伤害	9
1.5.3. 魂武器召唤兽伤害	10
1.6. 等级压制最终伤害系数	11
1.7. 防御率无视	13
1.8. 怪物属性抗性	13
1.9. 星之力地图	14
1.10. 神秘力量地图	15

2. 异常状态抗性	16
3. 暴击率与暴击伤害	17
3.1. 暴击率	17
3.2. 暴击伤害	18
4. 攻击延迟	18
5. 束缚技能持续时间	19
6. 技能持续时间与冷却减少	20
7. 防御力	21
8. 怪物的伤害	22
8.1. 地图伤害系数	23
9. 怪物 HP	24
10. 经验	29
10.1. 等级因数	29
10.2. 诅咒符文	31

10.3.	组队经验	31
10.4.	经验倍化	33
10.5.	连续击杀、多连杀	33
10.5.1.	连续击杀	33
10.5.2.	多连杀	34
10.6.	死亡时经验减少	35
11.	冒险币掉落	35
11.1.	等级惩罚	36
11.2.	组队冒险币分割	39
12.	掉落率增益	39

这段内容包含游戏内的各种内容和表格。

计算时请注意：

公式结果的一切小数都直接抹掉小数部分，而非四舍五入（比如 96.12 和 96.736 点伤害有效部分都是 96）。在比较武器攻击和和主属性的时候至关重要。这条对防御无视和回避率无效。

熟练度采用小数计算，如果没有熟练度技能，使用初始熟练度。如果有熟练度技能就加在初始熟练度上（比如 0.3）

1. 伤害

伤害组成很复杂

1.1. 基础原始属性

物攻和：

$$\lfloor (\text{PhyAttack} + \text{BonusPhyAttack}) \times (1 + \text{PhyAttack\%}) + \text{FinalPhyAttack} \rfloor$$

魔攻和：

$$\lfloor (\text{MagAttack} + \text{BonusMagAttack}) \times (1 + \text{MagAttack\%}) + \text{FinalMagAttack} \rfloor$$

力量和:

$$\lfloor [BaseSTR \times (1 + AP\%) + BonusSTR] \times (1 + STR\% + AllStat\%) + FinalSTR \rfloor$$

敏捷和:

$$\lfloor [BaseDEX \times (1 + AP\%) + BonusDEX] \times (1 + DEX\% + AllStat\%) + FinalDEX \rfloor$$

智力和:

$$\lfloor [BaseINT \times (1 + AP\%) + BonusINT] \times (1 + INT\% + AllStat\%) + FinalINT \rfloor$$

运气和:

$$\lfloor [BaseLUK \times (1 + AP\%) + BonusLUK] \times (1 + LUK\% + AllStat\%) + FinalLUK \rfloor$$

总 HP (阴阳师、恶魔复仇者见下):

$$\lfloor (BaseHP + BonusHP) \times (1 + HP\%) \rfloor + FinalHP$$

BonusHP 包含全部数值型 HP 加成 (除神秘徽章外, 神秘徽章不属于 BonusHP 更不属于 EquipHP)

阴阳师总 HP:

$$\lfloor (BaseHP + BonusHP + EquipMP) \times (1 + HP\%) \rfloor + FinalHP$$

只有装备上附加的数值型 MP 加成生效, 百分比加成 MP% 不会影响 HP

恶魔复仇者总 HP:

$$\left\lfloor \left[\text{BaseHP} + \text{BonusHP} - \frac{\text{EquipHP}}{2} \right] \times (1 + \text{HP}\%) \right\rfloor + \text{FinalHP}$$

EquipHP 只计算装备上附加的数值型 HP

最大显示面板伤害:

99,999,999 ~ 99,999,999

最终伤害百分比和:

$$100 \times [(1 + \text{Final}\%_1) \times (1 + \text{Final}\%_2) \times \dots]$$

备注:

百分比采用小数计算

AllStat%不包含 AP% (如冒险岛勇士)

每次计算完百分比加成后，属性向下取整 (公式中的 $\lfloor x \rfloor$)

FinalStat 包含：内在能力、冒险岛联盟攻击队员效果、超级属性、神秘徽章。其余则视为 BonusStat

FinalAttack 包含：内在能力 “每 xx 级提升 1 攻击”、阴阳师 “五行的加持” (每 700HP 加 1 魔攻)。其余则视为 BonusAttack。需要注意的是：内在能力 “攻击力增加 xx” 受百分比影响，因此应视为 BonusAttack

最终伤害 FinalDamage%没有数量限制

1.2. 武器系数

单手剑	1.200
双手剑	1.340
单手斧	1.200
双手斧	1.340
单手钝器	1.200
双手钝器	1.340
枪	1.490
矛	1.490
亡命剑	1.300
武士刀	1.250
太刀	1.340
大剑	1.490
机甲手枪	1.700

短杖	1.000
长杖	1.000
双头杖	1.200
折扇	1.350
ESP 限制器	1.200
驯兽魔法棒	1.340
魔力手套	1.200

拳套	1.750
短刀	1.300
刀	1.300
手杖	1.300
能量剑	1.125
锁链	

短枪	1.500
指节	1.700
手持火炮	1.500
灵魂手铳	1.700

备注:

英雄武器系数额外加 0.1

冒险家魔法师、炎术士武器系数额外加 0.2

1.3. 熟练度

物理系近战: 20% + SkillMastery

物理系远程: $15\% + \text{SkillMastery}$

魔法系: $25\% + \text{SkillMastery}$

熟练度上限是 99%

1.4. 中间导出属性

属性和 (恶魔复仇者除外):

$$\text{PrimaryStat} \times 4 + \text{SecondaryStat}$$

属性和 (恶魔复仇者):

$$\left\lfloor \frac{\text{BaseMaxHP}}{3.5} \right\rfloor + 0.8 \times \left\lfloor \text{TrueMaxHp} - \frac{\text{BaseMaxHP}}{3.5} \right\rfloor + \text{STR}$$

备注:

BaseMaxHP 只计入 AP 加点的部分，所有的百分比和其他加成均不计入

TrueMaxHP 不受 500,000 点 HP 上限限制。超过 500,000 上限后，鼠标移到属性面板的 HP 部分上可以看到 TrueMaxHP

换言之 AP 加点的 HP 价值是其他 HP 来源的 1.25 倍。不过公式中这两部分求和前都会向下取整（就是说 1~3 点 HP 的差别可能完全不影响伤害，而且整两部分取整的零头也不会加到一起）

一般来说，恶魔复仇者如果把全部 AP 加到 HP 上，BaseMaxHP 如下：

一转: $220 + 90 \times \text{Level}$

二转: $395 + 90 \times \text{Level}$

三转: $470 + 90 \times \text{Level}$

四/五转: $545 + 90 \times \text{Level}$

主属性副属性列表:

职业	主属性	副属性
战士(恶魔复仇者除外)	力量	敏捷
法师	智力	运气
弓手	敏捷	力量
飞侠(侠盗、双刀、魔链影士、尖兵除外)	运气	敏捷
飞侠(侠盗、双刀、魔链影士)	运气	敏捷+力量
海盗(短枪职业、暴莉萌天使)	敏捷	力量
海盗(指节职业、火炮手)	力量	敏捷
恶魔复仇者	HP	力量
尖兵	力量+敏捷+运气	无

伤害范围

真实面板上限:

$$[[\text{Multiplier} \times \text{Stat} \times \text{Attack} \div 100] \times (1 + \text{Final}\%)]$$

真实面板下限:

$$[[[\text{Multiplier} \times \text{Stat} \times \text{Attack} \div 100] \times \text{Mastery}\%] \times (1 + \text{Final}\%)]$$

显示面板上限:

$$[[[\text{Multiplier} \times \text{Stat} \times \text{Attack} \div 100] \times (1 + \text{Damage}\%)] \times (1 + \text{Final}\%)]$$

显示面板下限:

$$\lfloor \lceil \lceil \text{Multiplier} \times \text{Stat} \times \text{Attack} \div 100 \rceil \times (1 + \text{Damage}\%) \rceil \times \text{Mastery}\% \rceil \times (1 + \text{Final}\%) \rfloor$$

备注:

Multiplier 为武器系数，Stat 为属性和，Attack 为攻击力和，Mastery% 为熟练度，Damage% 为总伤害百分比，Final% 为最终伤害百分比

$\lfloor x \rfloor$ 表示对 x 向下取整， $\lceil x \rceil$ 表示对 x 向上取整， $[x]$ 表示对 x 四舍五入

对魔法师，使用魔法攻击力替代物理攻击力计算面板（但是普通攻击时，使用物理攻击力计算）。其他职业使用物理攻击力计算。

攻击力在计算百分比加成后，代入上述面板公式前，向下取整

所有百分比都视为小数

对 BOSS 造成伤害时，使用真实面板上下限，总伤害与 BOSS 伤害加法计算

末日之戒激活时，真实面板上限在计算最终伤害百分比前直接置为 2,000,000

最大能造成的伤害使用真实面板上限的四舍五入的结果，不是原始值，也不是向下取整的值。但最小能造成的伤害则直接使用真实面板下限，不作任何取整

剑豪的技能“防御是最好的攻击”是最终伤害百分比加成（每 1 防御提升 0.005% 最终伤害，上限 49.995%）（并不显示在面板的最终伤害上，但显示在显示面板上限上，显示面板下限还是显示面板上限的 95%，与暴击伤害作加法处理（因此可以视为固化的暴击伤害））

1.5. 输出

名称列表:

AD 为 ActualDamageRange，真实面板范围（中的一个随机值，可能会超过 99,999,999）

TD%为 TotalDamage%, 总伤百分比

BD%为 BOSSDamage%, BOSS 伤害百分比

Final%为最终伤害

CD%为 CriticalDamage%, 暴击伤害 (暴击时在暴击伤害内的随机数, 如果不是暴击则置为 0。持续伤害和召唤兽伤害不会触发暴击)

FDB 为 FinalDamageBoost, 数值型最终伤害加成 (内在能力“防御力的 x%增加伤害”)

MD%为 MonsterDEF%, 怪物防御率

ID%为 IgnorDEF%, 防御率无视 (乘法累计计算, 保留小数)

MR 为 MonsterElementalResistance, 怪物属性抗性

IR%为 IgnorElementalResistance%, 属性抗性降低 (加法累计计算)

备注:

加性技能伤害加成 (通常写作+%或+%p) 与 Skill%相加处理

乘性技能伤害加成视为 TD%, 加在 TD%里 (包括超级技能, 但持续性伤害的超技和分裂伤害类型的超技不在此列)

乘性技能伤害加成中的一部分会独立加成, 视为最终伤害, 计入 Final%。会按照描述的比例加成伤害 (作用在 FDB 之前), 多个最终伤害乘法叠加

FDB 是指在真实造成的伤害上额外附加少量伤害的类型 (内在能力“防御力的 x%增加伤害”), 这些效果在 Final%之后应用

百分比视为小数, 在应用百分比加成后, 应用数值型加成前, 伤害向下取整

同类加成加法叠加 (Final%除外, 乘法叠加)

1.5.1. 主动技能

包含召唤技能（魂武器除外），常驻技能，攻击技能

实际伤害（普通怪物）：

$$(AD \times Skill\% \times (1 + TD\%) \times (1 + CD\%)) \times (1 - (MD\% \times (1 - ID\%))) \times (1 + (MR \times (1 - IR\%))) + FDB$$

实际伤害（BOSS）：

$$(AD \times Skill\% \times (1 + TD\% + BD\%) \times (1 + CD\%)) \times (1 - (MD\% \times (1 - ID\%))) \times (1 + (MR \times (1 - IR\%))) + FDB$$

备注：

普通攻击的 Skill% 值为 1

影分身及其他分身类技能，Skill% 为原始技能的 Skill% 乘上分身的伤害因数

1.5.2. 持续伤害

对普通怪物和 BOSS 造成的伤害相同，会受到魔法无效化、元素抗性以及星之力、神秘力量压制（星之力、神秘力量不足的情况下）的影响，但是不会受到等级压制、熟练度和防御率的影响。不会暴击也不受总伤、BOSS 伤害、最终伤害加成。超级技能里持续伤害的加成是最终伤害加成

实际伤害：

$$ADmax \times Skill\% \times (1 + [MR \times (1 - IR\%)])$$

备注:

如果对应的星之力，神秘力量的数值不够，相应的压制视为负的最终伤害百分比

ADmax 是真实面板最大值（不计最终伤害百分比）

1.5.3. 魂武器召唤兽伤害

对普通怪物和 BOSS 造成的伤害相同，不会暴击也不受总伤、BOSS 伤害、最终伤害加成。但是受 FDB 加成。注意魂武器召唤兽使用旧版的命中率系统

实际伤害：

$$\frac{AD}{1 + Final\%} \times Skill\% \times (1 - [MD\% \times (1 - ID\%)]) \times (1 + [MR \times (1 - IR\%)]) + FDB$$

命中率（最大 100%）

$$100 - 2 \times (CharacterLevel - MonsterLevel)$$

1.6. 等级压制最终伤害系数

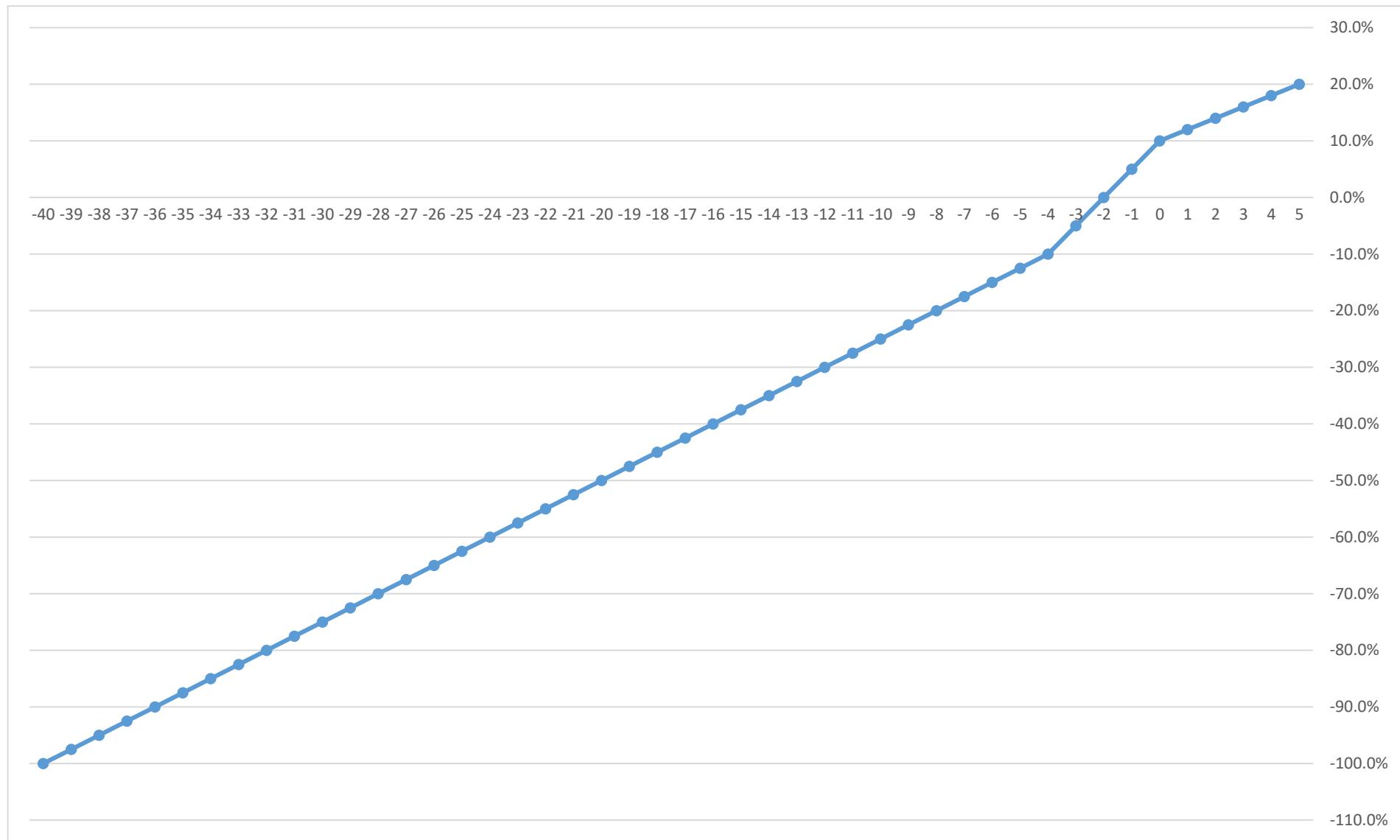
5	20.0%
4	18.0%
3	16.0%
2	14.0%
1	12.0%
0	10.0%
-1	5.0%
-2	0.0%
-3	-5.0%
-4	-10.0%

-5	-12.5%
-6	-15.0%
-7	-17.5%
-8	-20.0%
-9	-22.5%
-10	-25.0%
-11	-27.5%
-12	-30.0%
-13	-32.5%
-14	-35.0%

-15	-37.5%
-16	-40.0%
-17	-42.5%
-18	-45.0%
-19	-47.5%
-20	-50.0%
-21	-52.5%
-22	-55.0%
-23	-57.5%
-24	-60.0%

-25	-62.5%
-26	-65.0%
-27	-67.5%
-28	-70.0%
-29	-72.5%
-30	-75.0%
-31	-77.5%
-32	-80.0%
-33	-82.5%
-34	-85.0%

-35	-87.5%
-36	-90.0%
-37	-92.5%
-38	-95.0%
-39	-97.5%
-40	-100.0%



1.7. 防御率无视

显示值 (百分比):

$$100 - \lceil 100 \times (1 - ID\%_1) \times (1 - ID\%_2) \times \dots \rceil$$

真实值 (百分比):

$$100 - (100 \times (1 - ID\%_1) \times (1 - ID\%_2) \times \dots)$$

无视防御条目没有上限，每个无视防御条目单独计算。举例来说，如果武器有多条无视防御，是分别带入到多个 ID% 中，而非先求和再一起带入到一个 ID% 中。

备注：

面板显示值是向上取过整的，而在计算伤害时，真实值不会经过取整

1.8. 怪物属性抗性

有些怪物会有特定的属性对应抗性或弱性。物理也是一种属性。通常来说大多数 BOSS 都有全属性抗性

类型	MR
弱性	0.5
普通	0.0
抗性	-0.5
免疫	-1.0

1.9. 星之力地图

当地图有星之力限制时，如果没有达到星之力的要求，将根据和星之力要求的差距多少来降低伤害

星之力下限	星之力上限	伤害比例
0%	9%	0%
10%	29%	10%
30%	49%	30%
50%	69%	50%
70%	99%	70%
100%	~	100%

备注：

百分比计算向下取整

星之力可以通过星之力强化提升

除套服外每 1 级强化加 1 点星之力

套服每 1 级强化加 2 点星之力

强化上限受装备类型与等级限制，此外不同服务器也有所不同

装备等级	非极真装备	极真装备
0-95	5	3
96-107	8	5
108-117	10	8
118-127	15	10
128-137	20	12
138+	25	15

1.10. 神秘力量地图

当地图有神秘力量限制时，将根据和神秘力量要求的差距来调整伤害

神秘力量下限	神秘力量上限	伤害比例
0%	9%	10%
10%	29%	30%
30%	49%	60%
50%	69%	70%
70%	99%	80%
100%	124%	100%
125%	149%	110%
150%	~	150%

备注：

百分比计算向下取整

神秘力量可以通过装备神秘徽章获取。神秘徽章初始（1级）有30点神秘力量，最多可以提升到20级，每次升级需要同样的神秘徽章，支付冒险币即可升级。每次升级增加10点神秘力量

升级所需神秘徽章数:

$$\text{SymbolLevel}^2 + 11$$

升级所需冒险币:

$$12440000 + 6600000 \times \text{SymbolLevel}$$

SymbolLevel 为当前神秘徽章等级

等级	所需徽章	所需冒险币
1	12	19,040,000
2	15	25,640,000
3	20	32,240,000
4	27	38,840,000
5	36	45,440,000

等级	所需徽章	所需冒险币
6	47	52,040,000
7	60	58,640,000
8	75	65,240,000
9	92	71,840,000
10	111	78,440,000

等级	所需徽章	所需冒险币
11	132	85,040,000
12	155	91,640,000
13	180	98,240,000
14	207	104,840,000
15	236	111,440,000

等级	所需徽章	所需冒险币
16	267	118,040,000
17	300	124,640,000
18	335	131,240,000
19	372	137,840,000
20	411	144,440,000

2. 异常状态抗性

异常状态抗性可以降低异常状态持续时间。抗性越高，减少率越高，持续时间越短

异常状态时间减少率:

$$\lfloor 28 \times \log_{10} \text{Resist} \rfloor + 1$$

备注:

异常状态持续时间不会向下取整，所以多 1 个百分点的减少率也会有效果，即使减少的时间可能不到 1 秒

状态抗性	减少率
1	1%
2	9%
3	14%
4	17%
5	20%
6	22%
7	24%
8	26%
9	27%
10	29%

状态抗性	减少率
11	30%
12	31%
13	32%
14	33%
16	34%
17	35%
18	36%
20	37%
21	38%
23	39%

状态抗性	减少率
25	40%
27	41%
30	42%
32	43%
35	44%
38	45%
41	46%
44	47%
48	48%
52	49%

状态抗性	减少率
57	50%
62	51%
67	52%
72	53%
79	54%
85	55%
93	56%
100	57%
109	58%
118	59%

状态抗性	减少率
128	60%
139	61%
151	62%
164	63%
178	64%
194	65%
210	66%
228	67%
248	68%
269	69%

状态抗性	减少率
292	70%
317	71%
344	72%
373	73%
405	74%
440	75%
478	76%

3. 暴击率与暴击伤害

3.1. 暴击率

暴击轮换之戒将直接修改暴击率。对恶魔复仇者应用时使用加的 HP 点数，对尖兵应用时只使用运气值。因此 1/2 级的暴击轮换戒指需要 219 级（全部 AP 加到主属性上）才能获得 100% 暴击率（尖兵除外，除非只加运气）。3/4 级的暴击轮换之戒则需要 197 级

3.2. 暴击伤害

最小暴击伤害百分比:

$$20 + \text{CriticalDamage\%}$$

最大暴击伤害百分比:

$$50 + \text{CriticalDamage\%}$$

备注:

CriticalDamage%为暴击伤害百分比

4. 攻击延迟

攻击延迟受到武器攻击速度的影响。攻击速度范围为 2~9 (比较快 2、3，快 4、5，普通 6，慢 7、8，比较慢 9)。注意同类武器也可能有不同的攻击速度。为了避免误解，这个名称实际上应该称为“攻击延迟级别”，因为数值越小的攻击速度意味着更快的攻击速度

备注:

攻击速度最小为 2

攻击延迟 (毫秒单位):

$$30 \times [\text{BaseDelay} \times (10 + \text{AttackDelayLevel}) / 480]$$

备注:

BaseDelay 为技能基础延迟, AttackDelayLevel 为攻击速度

某些技能不会受到攻速影响, 比如常见的暴风系 (RapidAttack) 技能 (这类技能有固定的延迟)

普通攻击也会受到攻速的影响

5. 束缚技能持续时间

根据束缚技能造成的伤害, 束缚技能持续时间不同。束缚时间的最低值由技能等级确定 (最大 10 秒), 基于束缚技能造成的伤害可以额外延长至多 100% 的持续时间

束缚技能延长百分比 (最大 100%):

$$\frac{\text{BindDamage}}{\text{MonsterHP}} \times 1000$$

备注:

BindDamage 为束缚技能本身的伤害, MonsterHP 为被束缚怪物总血量。公式结果为百分点

同一只怪物每 90 秒只能被可以延长时间的束缚技能束缚一次。但是阴阳师的“退魔流星符”、“一鬼踏歼”, 神之子的“暴击束缚”有自己的独立的冷却时间。

6. 技能持续时间与冷却减少

增益持续时间:

$$(BaseDuration + HyperDuration) \times (1 + Buff\%)$$

备注:

BaseDuration 为技能基础持续时间, HyperDuration 为技能超级技能加成持续时间, Buff% 为增益持续时间加成

Buff% 加性叠加, 以小数形式代入公式

Buff% 对五转技能、超级技能、橡果侦探团戒指以及其他明确说明的技能无效

召唤兽持续时间:

$$(BaseDuration + HyperDuration) \times (1 + Summon\%)$$

备注:

Summon% 为召唤兽持续时间加成。其余逻辑与增益完全相同

Summon% 对五转技能无效

技能冷却时间:

$$BaseCooldown \times (1 - CDR\%) - PotentialCDR$$

备注:

BaseCooldown 为技能基础冷却时间, CDR% 为百分比冷却减少率, PotentialCDR 为潜能冷却减少量 (SS 级帽子潜能及附加潜能)

冷却时间 (在计算 CDR% 后) 不大于 5.000 秒的情况下, PotentialCDR 不会应用

如果 BaseCooldown (即应用 CDR% 前) 在 5.001 到 9.999 秒的范围内, 每条 PotentialCDR 将被转换为 5% 的 CDR% (多条 PotentialCDR 求和后应用在 BaseCooldown 上)。PotentialCDR 来源的 CDR% 最多减少到 5 秒 (其他来源的没有这个限制)

7. 防御力

防御力:

$$[1.5 \times \text{STR} + 0.4 \times \text{DEX} + 0.4 \times \text{LUK} + \text{EquipDEF} + \text{SkillDEF}] \times (1 + \text{DEF}\%)$$

备注:

EquipDEF 为装备提供的数值型防御力加成, SkillDEF 为技能提供的数值型防御力加成, DEF% 为百分比防御力加成

DEF 加法叠加, 以小数形式代入公式

8.怪物的伤害

最小伤害:

$$A \times (MonsterATT - B \times DEF) \times 0.85$$

最大伤害:

$$A \times (MonsterATT - B \times DEF)$$

备注:

A、B 的值见下表。MonsterATT 为怪物攻击力，DEF 为角色防御力

$B \times DEF$ 最大不超过 MonsterATT 的 80%

伤害公式对百分比伤害攻击无效

当防御力高到即使怪物等级压制防御也只受到最小伤害时，压制就会像不存在一样

除此之外还有两类减伤机制：伤害减少和伤害吸收（注：不要指望游戏内的翻译。同时此处不讨论对百分比伤害有效的减伤（即百分比减伤））

伤害减少：只对浮动型伤害有效（即对固定点数的伤害无效），**俗称伪减伤**

伤害吸收：对除百分比伤害外的全部伤害有效，**俗称真减伤**

技能和装备提供的这两种减伤在常规防御减伤结算后再结算。两类减伤同类内部加法叠加后，二者之和乘法叠加

等级差	A 值
10 ~	0.775
9	0.7825
8	0.79
7	0.7925
6	0.805
5	0.8125
4	0.82
3	0.8275
2	0.835
1	0.8425
-15 0	0.85
-20 -16	0.8575
-25 -21	0.865
-30 -26	0.8725
~ -31	0.88

等级差	B 值
0	1.00
-1	0.99
-2	0.98
-3	0.97
-4	0.96
-5	0.95
-6	0.94
-7	0.93
-8	0.92
-9	0.91
-10	0.90
-11	0.88
-12	0.86
-13	0.84
-14	0.82
-15	0.80

等级差	B 值
-16	0.78
-17	0.76
-18	0.74
-19	0.72
-20	0.70
-21	0.68
-22	0.66
-23	0.64
-24	0.62
-25	0.60
-26	0.58
-27	0.56
-28	0.54
-29	0.52
-30	0.50

8.1. 地图伤害系数

在星之力和神秘力量地图，怪物造成的伤害（不是怪物的攻击力 MonsterATT）将会基于力量要求的差距在最后倍化

星之力

星之力下限	星之力上限	伤害比例
0%	9%	300%
10%	29%	280%
30%	49%	240%
50%	69%	200%
70%	99%	160%
100%	~	100%

神秘力量

神秘力量下限	神秘力量上限	伤害比例
0%	9%	280%
10%	29%	240%
30%	49%	180%
50%	69%	160%
70%	99%	140%
100%	124%	100%
125%	149%	80%
150%	~	0%

9.怪物 HP

常规怪物有一个基于等级的标准血量

标准血量:

BaselineHP × LevelMultiplier

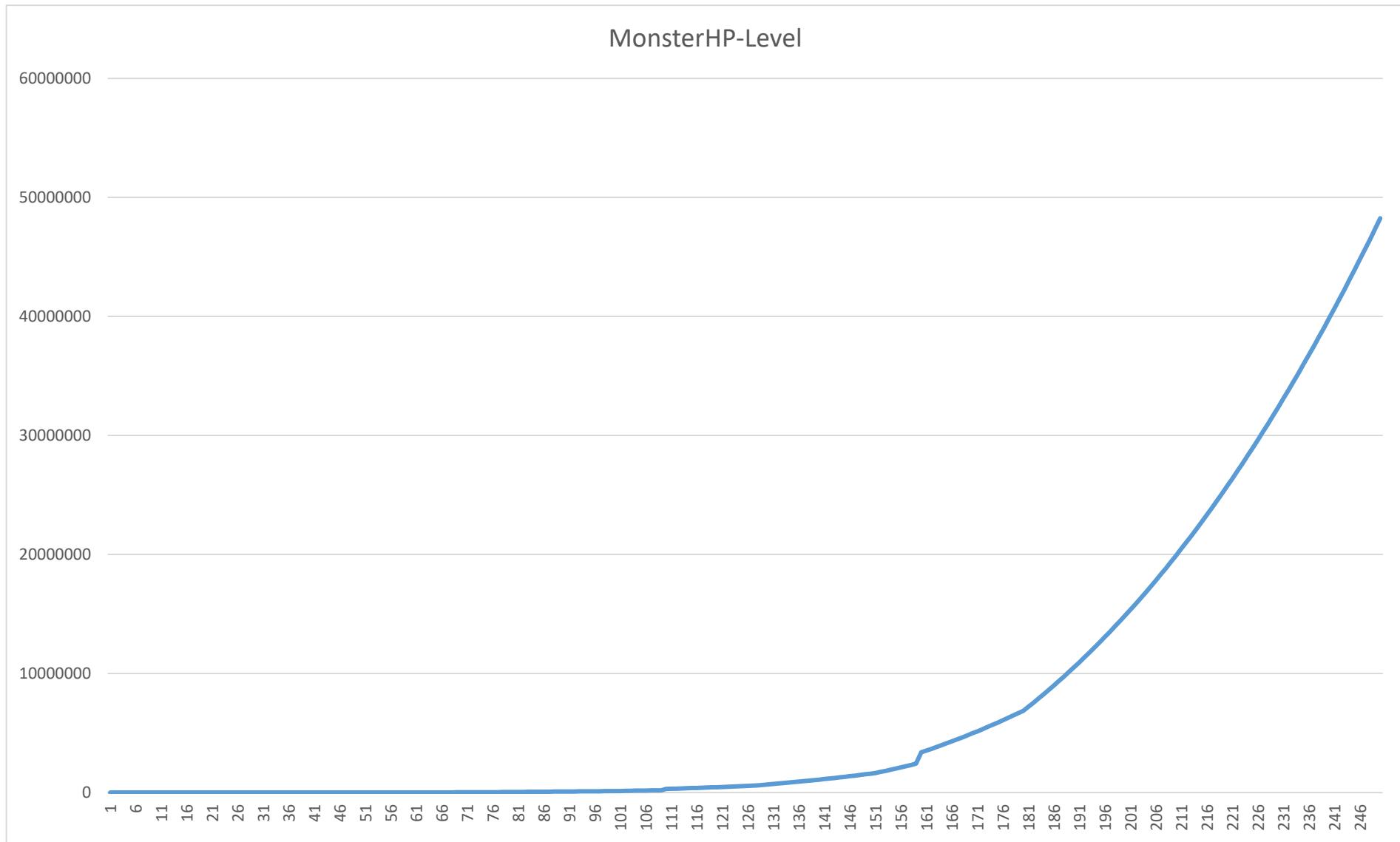
备注:

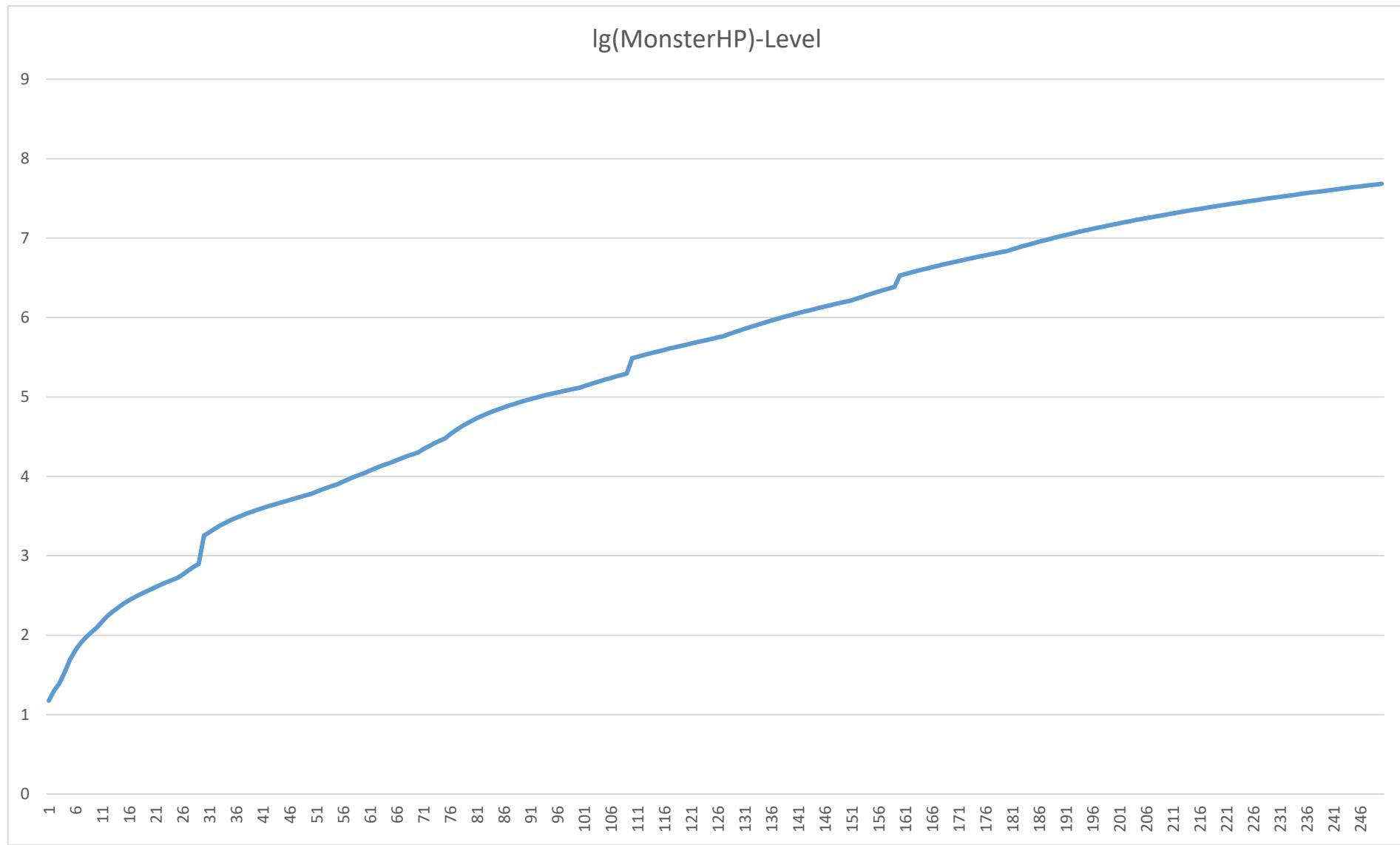
星之力怪物有 5 倍的血量和 3 倍的经验

神秘力量怪物有 3~10 倍的血量和 1.8~3.7 倍的经验

等级下限	等级上限	BaselineHP
1	3	$5 \times \text{Level} + 10$
4	10	$15 \times \text{Level} - 25$
11	20	$25 \times \text{Level} - 125$
21	25	$30 \times \text{Level} - 225$
26	29	$70 \times \text{Level} - 1240$
30	31	$90 \times \text{Level} - 1800$
32	45	$100 \times \text{Level} - 2100$
46	50	$120 \times \text{Level} - 3000$
51	55	$200 \times \text{Level} - 7000$
56	60	$300 \times \text{Level} - 12500$
61	65	$400 \times \text{Level} - 18500$
66	70	$500 \times \text{Level} - 25000$
71	75	$1000 \times \text{Level} - 60000$
76	125	$2000 \times \text{Level} - 135000$
126	127	$2000 \times \text{Level} - 134000$
128	150	$5000 \times \text{Level} - 515000$
151	180	$10000 \times \text{Level} - 1270000$
181	250	$20000 \times \text{Level} - 3070000$

等级下限	等级上限	LevelMultipliers
1	29	1
30	100	2
101	109	$0.01 \times [\text{Level}^2 / 50]$
110	159	$0.015 \times [\text{Level}^2 / 50]$
160	250	$0.02 \times [\text{Level}^2 / 50]$





10. 经验

10.1. 等级因数

因数直接作用于基础经验，即所有经验倍化都会受其影响

40	-30%
39	-29%
38	-28%
37	-27%
36	-26%
35	-25%
34	-24%
33	-23%
32	-22%
31	-21%
30	-20%

29	-19%
28	-18%
27	-17%
26	-16%
25	-15%
24	-14%
23	-13%
22	-12%
21	-11%
20	-5%
19	-5%

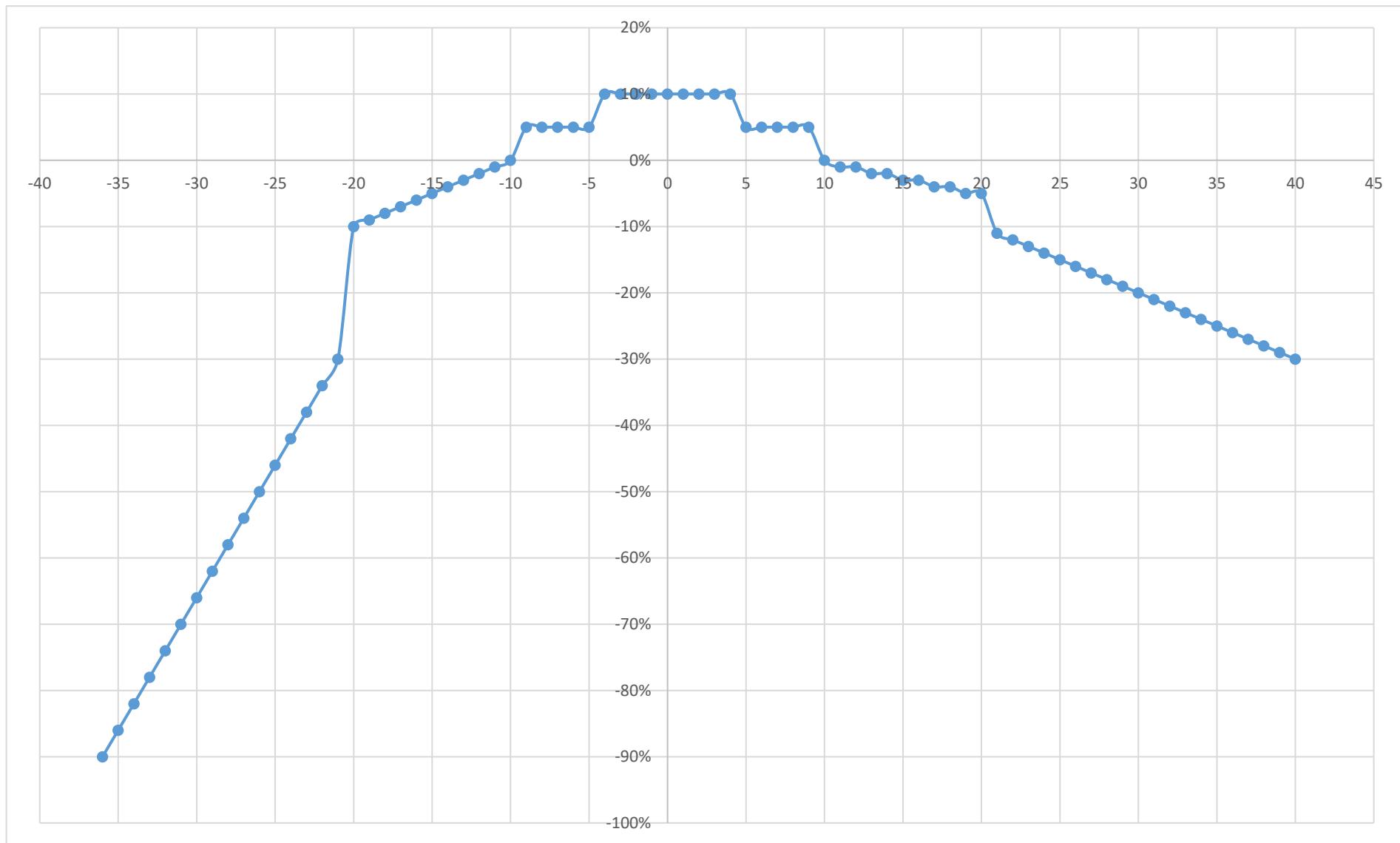
18	-4%
17	-4%
16	-3%
15	-3%
14	-2%
13	-2%
12	-1%
11	-1%
10	0%
9	5%
8	5%

7	5%
6	5%
5	5%
4	10%
3	10%
2	10%
1	10%
0	10%
-1	10%
-2	10%
-3	10%

-4	10%
-5	5%
-6	5%
-7	5%
-8	5%
-9	5%
-10	0%
-11	-1%
-12	-2%
-13	-3%
-14	-4%

-15	-5%
-16	-6%
-17	-7%
-18	-8%
-19	-9%
-20	-10%
-21	-30%
-22	-34%
-23	-38%
-24	-42%
-25	-46%

-26	-50%
-27	-54%
-28	-58%
-29	-62%
-30	-66%
-31	-70%
-32	-74%
-33	-78%
-34	-82%
-35	-86%
-36	-90%



10.2. 诅咒符文

符文或诱饵在召唤后 5 分钟内没有激活，将会引起最终经验惩罚。但以下的例外情况你可以免受惩罚：

已经激活了一个符文或诱饵，并且处于激活的冷却期间内

地图中的一个诱饵在之前的 5 分钟内已经被激活过（即使还有其他诱饵在地图中，每次激活诱饵时计时器都会被重置为 0）

最终经验惩罚如下（连击珠也会受影响）：

1 阶段 (5:00~9:59): -50%

2 阶段 (10:00~14:59): -65%

3 阶段 (15:00~19:59): -80%

4 阶段 (20:00~): -100%

10.3. 组队经验

组队基础经验（有经验为前提）：

$$\left[\text{MonsterEXP} \times \left(0.2 \times \frac{\text{DamageDealt}}{\text{MonsterHP}} + 0.8 \times \frac{\text{Level}}{\text{PartyLevel}} \right) \right]$$

组队奖励经验：

$$[\text{ReceivedMonsterEXP} \times \text{PartyBonusMultiplier}] + 1$$

备注：

MonsterEXP 为怪物经验、DamageDealt 为角色对怪物造成的伤害，Level 为角色等级，PartyLevel 为组队等级，ReceivedMonsterEXP 为组队基础经验，PartyBonusMultiplier 为组队奖励系数

PartyBonusMultiplier 见下表

怪物 0 血之后溢出的伤害不计入

有经验队员是指组队打死怪物后能获得经验的队员（注意：组队最大等级差 40 级（不含）以上时例外）

攻击队员是指组队内打同一只怪物的队员，该怪物的经验会有额外加成

除自身之外，每有 1 名主教在队伍中，PartyBonusMultiplier 额外加上 20%（最大叠加 3 层，即+60%）

有经验队员数	1 攻击队员	2 攻击队员	3 攻击队员
1	0%	N/A	N/A
2	25%	35%	N/A
3	55%	65%	75%
4	90%	100%	110%
5	130%	140%	150%
6	175%	185%	195%

有经验条件

组队等级是计算所有有效队员的等级之和，无效队员不会计入组队等级也不会有经验。有效队员必须至少满足以下一个条件：

对怪物造成伤害

在怪物等级上下 5 级范围内

在同时满足以上两条的队友等级上下 5 级范围内

此外，以下要求必须全部满足：

组队内最大等级差不超过 40 级。否则经验只按照造成的伤害分，而且没有组队奖励经验

队员必须处于战斗状态，如果在非战斗状态超过 5 秒（5 秒不攻击则由战斗状态切换为非战斗状态），将无法获得经验。以下动作将被计入战斗状态（只是走路不会计入战斗状态）：

使用增益技能

攻击（无论是否打到怪物，召唤兽攻击无效）

被怪物打到 (无论是否被打掉血或是闪避)、中毒

10.4. 经验倍化

加性增益在百分比增益之后结算

百分比增益分为三类: 现金商城道具 (只应用最高)、免费道具 (只应用最高)、服务器活动。三者可以叠乘

加性增益中, 联盟与角色卡增益先求和再取整

但是药水、增益技能、装备提供的增益分别独自取整, 可能会使得你大概多获得 3 点经验

如果一个怪物提供的经验不够每条增益达到 1 点, 每条还是会至少给 1 点经验

多连杀和燃烧区域的经验增益是取下整而非四舍五入

10.5. 连续击杀、多连杀

10.5.1. 连续击杀

当你快速击杀多个怪物时将触发连续击杀。自你杀死第一只怪物 10 秒内杀死第二只怪物时激活该系统, 并依次增加计数。每当连击计数达到 50 时, 怪物死亡的位置召唤出连击珠。最大显示连续击杀计数为 9999, 但是显示 9999 连击后, 每 50 连击还会继续召唤出连击珠。连击珠经验由连击珠和该地图常规怪物的最低等级的标准经验值 (具体公式尚未得出) 所决定的, 也就是说, 如果在有两个不同等级怪物的地图刷怪, 连击珠的经验是基于其中较低等级的标准经验值计算的。注意, 连击珠经验与怪物本身的经验、狩猎难度无关, 因此在星之力地图和某些特别强化过怪物的地图刷怪收益会大大减少。此外, 在吃掉连击珠之后的 5 秒内将得到最大移动速度和跳跃力的增益

连击数	相对标准经验的倍率	颜色
50	500%(每连击 10%)	蓝
350	700%(每连击 14%)	紫
750	1000%(每连击 20%)	红
2000	1100%(每连击 22%)	金

备注:

战神 link “连击优势”对连击珠是百分比增益

即便触发多连杀，仍然只能得到同样的连续击杀奖励经验，就好像每一次只击杀了一只怪物一样。因此在假定刷怪效率相同的前提下，多连杀是很不值得的。

10.5.2. 多连杀

当一个技能动作击杀 3 个或以上怪物时，触发多连杀。从 3 只到 10+只怪物不等。通过多连杀可以获得经验增益，增益基于多连杀数每次独立计算

多连杀数	每只怪物增益
3	1.0%
4	2.0%
5	3.0%
6	3.3%
7	3.6%
8	3.9%
9	4.2%
10	4.5%

10.6. 死亡时经验减少

最终经验减少百分点:

$$\text{BasicLoss} \times (1 - \text{ReduceLoss}\%)$$

备注:

BasicLoss 为倾向领袖气质提供的基础经验减少比率, ReduceLoss% 为其他来源的经验减少增益

11. 冒险币掉落

怪物会掉落不同数量的冒险币。在爆冒险币的前提下, 怪物等级越高, 冒险币越多

最小基础冒险币:

$$6 \times \text{MonsterLevel}$$

最大基础冒险币:

$$9 \times \text{MonsterLevel}$$

备注:

MonsterLevel 为怪物等级

不同数量的金币会以不同图标表示:

铜板: 10~49

金币: 50~99

钱沓: 100~999

金沙: 1000~50000

11.1. 等级惩罚

基于角色和怪物的等级差, 冒险币的数量会发生变化。这个因数在结算冒险币掉落的最后阶段进行结算

等级惩罚基于造成最大伤害的角色的等级进行结算

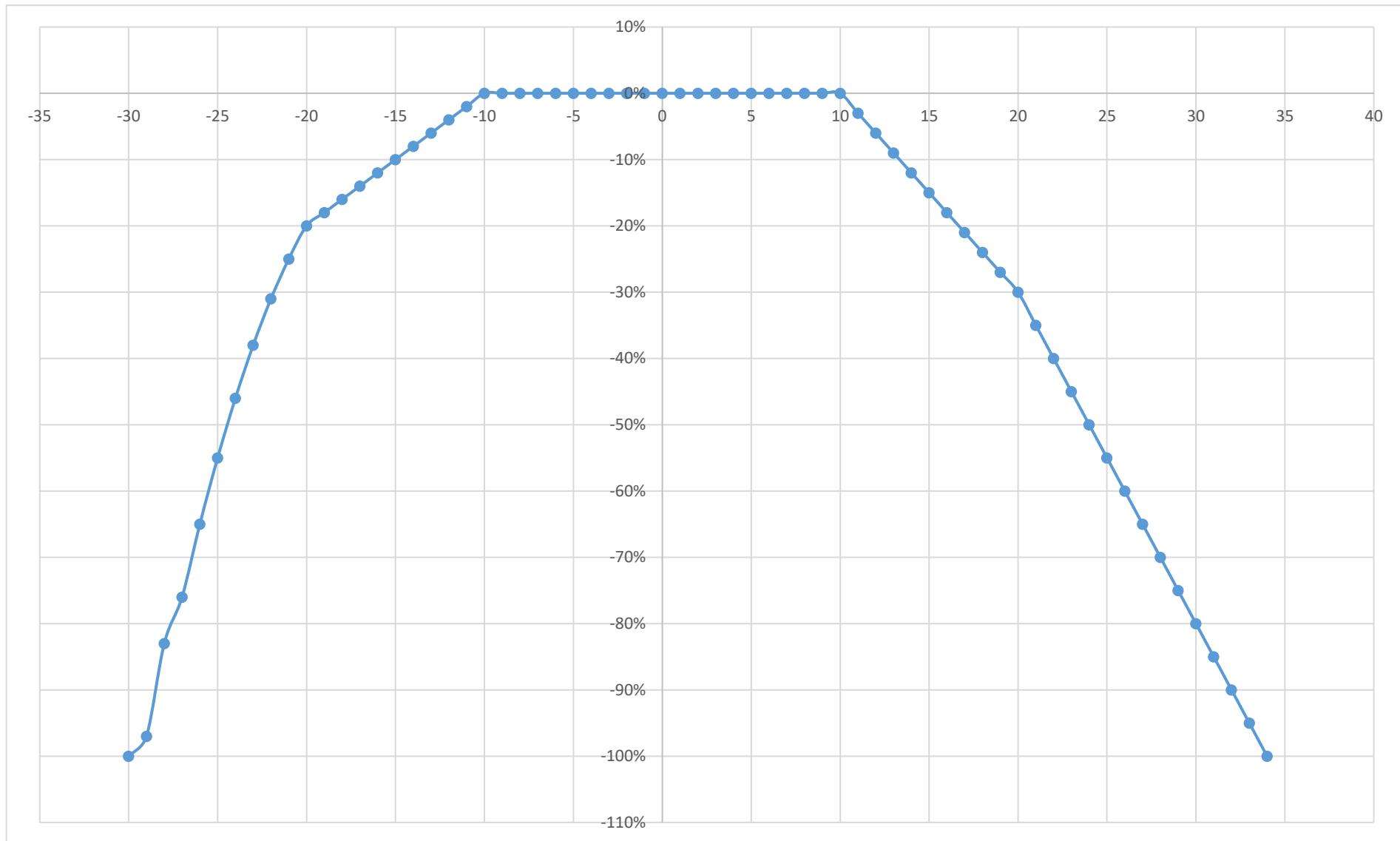
34	-100%
33	-95%
32	-90%
31	-85%
30	-80%
29	-75%
28	-70%
27	-65%
26	-60%
25	-55%
24	-50%
23	-45%
22	-40%

21	-35%
20	-30%
19	-27%
18	-24%
17	-21%
16	-18%
15	-15%
14	-12%
13	-9%
12	-6%
11	-3%
10	0%
9	0%

8	0%
7	0%
6	0%
5	0%
4	0%
3	0%
2	0%
1	0%
0	0%
-1	0%
-2	0%
-3	0%
-4	0%

-5	0%
-6	0%
-7	0%
-8	0%
-9	0%
-10	0%
-11	-2%
-12	-4%
-13	-6%
-14	-8%
-15	-10%
-16	-12%
-17	-14%

-18	-16%
-19	-18%
-20	-20%
-21	-25%
-22	-31%
-23	-38%
-24	-46%
-25	-55%
-26	-65%
-27	-76%
-28	-83%
-29	-97%
-30	-100%



11.2. 组队冒险币分割

组队时，冒险币会按以下方式分配

捡取人：

$$\text{BaseMesos} \times \left(0.2 + \frac{0.8}{\text{PartySize}} \right)$$

队友：

$$\text{BaseMesos} \times \frac{0.8}{\text{PartySize}}$$

备注：

BaseMesos 为经过增益倍化和等级惩罚结算后的基础冒险币，PartySize 为在同一地图内活着的队友（无等级限制）

12. 掉落率增益

掉落率增益提升了物品的爆率。但是对于某些道具，例如核心宝石、神秘徽章、任务道具以及某些 boss 产物，掉落率增益提升要打半折。

掉落率同样受到诅咒符文的影响，惩罚力度与经验相同