
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	8
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	17
3. 暴击率与暴击伤害	18
3.1. 暴击率	18

3.2. 暴击伤害.....	18
4. 攻击延迟.....	19

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：

$$[(\text{PhyAttack} + \text{BonusPhyAttack}) \times (1 + \text{PhyAttack}\%) + \text{FinalPhyAttack}]$$

魔攻和：

$$[(\text{MagAttack} + \text{BonusMagAttack}) \times (1 + \text{MagAttack}\%) + \text{FinalMagAttack}]$$

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：

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

显示面板下限：

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

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：

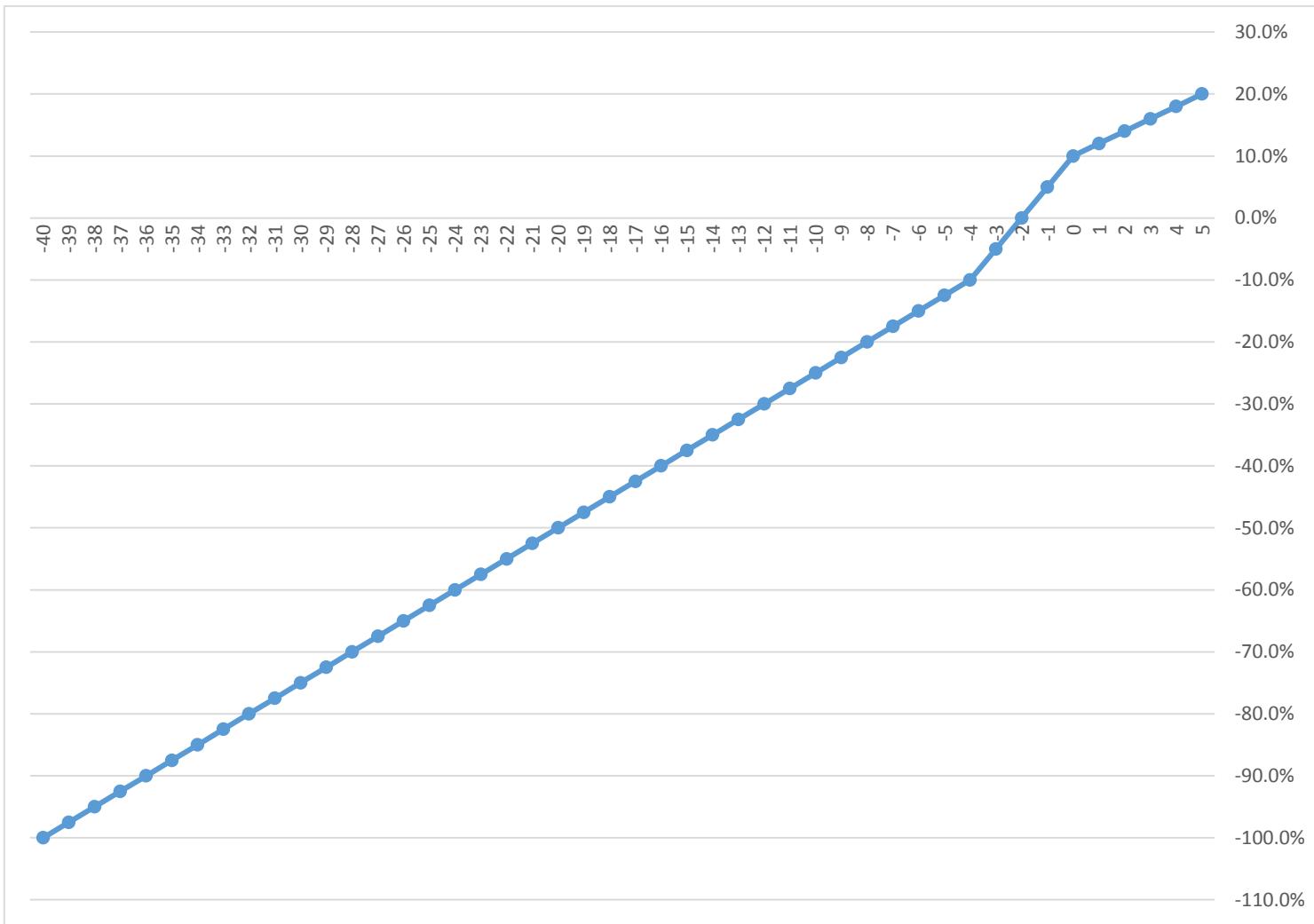
$$\frac{AD}{1 + Final\%} \times Skill\% \times (1 - [MD\% \times (1 - ID\%)]) \times (1 + [MR \times (1 - IR\%)]) + FDB$$

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):

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

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% 中的，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

减少率：

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

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：

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

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):

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

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