

《塞尔达传说:荒野之息》料理与药剂效果数据 设定说明

1. **主题**: 这篇解析不考虑料理的外观, 只考虑效果。看完之后 95%的情况下你是能直接做出你想要的效果的。(料理系统顿时索然无味)
2. **索引**: 一 设定说明, 二 前缀效果说明, 三 效果数据计算表, 四 各耐力素材测量+举例如何计算效果, 五&六 常用的各种效果料理、药剂配方组合
3. **素材**: 在荒野之息里, 素材按组合可以分成: **料理素材**、**药剂素材**、**怪物素材**; 按有没有效果作用分: **效果素材**、**无效果素材**; 此外还有**特殊素材**。

料理素材可以单独制作, **药剂素材必须和怪物素材一起用**(可以加入料理素材); **带有效果说明的就是效果素材**; **特殊素材**可视为料理素材。

4. **药剂与料理**: 料理可以混进药剂里当辅料, 药剂主要成分: **药剂素材+怪物素材**。多种效果混一起会直接失败(马赛克), 而不像料理会出现无效果食物。
5. **药剂的优点**: 就是怪物素材对时间的**加成很高可重复叠加**, 而且容易获得(相对又贵、时间又短的料理无效果素材而言), **不像料理无效果素材重复只有 30 秒加成**。
6. **药剂的缺点**: 有些效果的等级**不好堆起来**(加起来的总效果值低), 而且最少需要一个怪物素材, 和料理相比直接少掉一个效果素材份额。
7. **制作时的机率事件**: 在制作的时候有机率会听到**特殊 BGM**, 做出来的料理就是“**稀有**”(别问我有**史诗**、**传说**), 会有额外的加成。

加成有三种“**持续时间+5 分钟**、**额外+3♥**、**效果等级+1**”。在**血月**期间制作, **100%** 是“稀有”。

血月会在晚上 11 到凌晨 1 点期间出现, 只要空中有**黑灰**时制作就是 100% 是“稀有”。建议从晚上 10 点看看月亮是不是变红了, 提前做好准备。

制作过程的时间是暂停的, 做好后, 关窗口一瞬间马上打开背包(减少血月期间的时间浪费), 以获取更多制作次数。

8. **特殊素材**: **龙角**: 效果时间直接变成 30 分钟(最大值);

怪物萃取: 效果时间随机为 30 秒、10 分钟、30 分钟, 有机率**惩罚为最低效果等级、最低血量回复**。

本篇解析重点在料理与药剂的效果等级与持续时间做了详细的测量, 而耐力目前没办法 100%测试出准确的数值(90%算是有了, 够用了)。

血量 99%情况下是煮熟后血量回复♥x2。有额外生命加成♥的, 就是直接回满♥再加上额外生命♥, 多个素材的额外生命♥直接相加。

辅助命的我碰上料理药剂系统一发不可收拾, 沉迷炼药, 无心救公主。一直想找相关的攻略, 但是一直没看到系统的介绍。后来我看到了 [Toriyaki 的 料理笔记!](#), 料理效果计算解释很清楚, 但是不够全, 也没有药剂方面的, 我觉得我可以补完它。然后参考他的计量方法, 开始测量素材效果、时间。结果测到 80%左右发现已经有人测过全素材时间了……[supernichao 的 全素材列表](#)。参考这两篇提供的信息, 加上我自己的查询&测量&修改&补完, 总算是完成了这一篇解析。

感谢各位的补充和意见 [塞尔达传说吧: 摩尔庄园骑士、磁湖一畔、水灵加加、clf1990x、科大一只狍、蝉长鸣、宝宝奶昔](#); 网友: [jukechou](#)、[乌鸦](#);

如果发现错误, 身患强迫症而且够闲的话(我们可以互♀相♀认♀识♀一下), 请发邮件到 tjxgame@outlook.com。

各料理、药剂素材 前缀效果说明

《塞尔达传说 荒野之息》中，有大部分素材都只是前缀不同来加以区分，前缀代表了效果分类，只有少部分素材是完全没有前缀的独立的名字。

因为有不同的翻译，也为了节省版面。本文会使用前缀+素材类型来进行叙述。最优方法是请[直接看描述来判断效果种类](#)。

本文所用前缀的代称	官方中文前缀	英文前缀	日文前缀	实际效果
速度	速速	Hasty	ゴーゴー	移动速度加成
攻击	大剑	Mighty	ツルギ	攻击力加成
防御	铠甲	Tough	ヨロイ	防御力加成
消暑	冰凉/冰冷	Chilly	ヒンヤリ	抗高温加成
御寒	暖暖	Spicy	ポカポカ	抗寒冷加成
避雷	酥麻	Electro	ビリビリ	抗电击加成
潜行	静静	Sneaky	シノビ	潜行能力加成
防火	耐火	Fireproof	ヒケシ	火山防火加成
耐力	精力	Energizing	ガンバリ	耐力回复
毅力	毅力	Enduring	ガッツ	额外耐力(黄色耐力)
生命/黄心	生命	Hearty	マックス	额外生命(黄色心)

各料理、药剂素材效果数据 计算表

	各料理素材增加的效果值						各药剂素材增加的效果值				
	水果	蘑菇	植物	鱼(鳊/鲤)	海鱼(鲷)	螃蟹	蜥蜴	蜻蜓	蝴蝶	甲虫	其他
攻击	香蕉 2	2	1	鲤鱼 2	3	2	-	-	-	1	-
防御	-	2	南瓜 2 1	鲤鱼 2	3	2	-	-	-	1	-
速度	莲蓬 2	1	胡萝卜 1 紫罗兰 2	-	-	-	1	-	-	-	青蛙 2
消暑	西瓜 1	2	1	鳊鱼 3	-	-	-	2	1	-	-
御寒	辣椒 1	2	1	鳊鱼 3	-	-	-	2	1	-	-
避雷	1	2	1	鳊鱼 3	-	-	-	2	1	-	-
潜行	-	2	蓝铃 1 静姬 3	蜗牛 1 鳊鱼 2	-	-	-	-	-	-	萤火虫 1
防火	-	-	-	-	-	-	1	-	2	-	-

各效果等级所需的效果值			
	等级 1	等级 2	等级 3
攻击、防御、速度	1	5	7
消暑、御寒	1	6	-
避雷	1	4	6
潜行	1	6	9
防火	1	7	-

每份无效果料理素材	秒
肉、鱼、水果、蘑菇、植物	30*
小鸟坚果	40*
橡实	50*
大米、小麦、盐	60*
牛奶、黄油、蔗糖	80*
鸟蛋、香料	90*

每份特殊素材	秒
怪物萃取	随机
星之碎片	30*
龙鳞	90*
龙爪	210*
龙牙	630*
龙角	1800

每份效果素材提供的时间	秒
攻击、防御	50
速度	60
潜行	120
消暑、御寒、避雷、防火	150

每份怪物素材提供的时间	秒
角/翼/指甲/触手/气球/果冻/妖精/螺丝/弹簧	70
牙/爪/蹄/鳍/属性翼/属性果冻/章鱼眼球/齿轮/轴	110
肝/尾巴/蝙蝠眼球/核心	190

“*”表示该素材的后续添加只提供 30 秒收益，红色一般没人会拿来作药的吧……

全耐力素材 测量表

数量	耐力蘑菇(绿色)	耐力蟋蟀	蜂蜜	耐力螃蟹(灰色)	耐力鲈鱼(红绿)	耐力甲虫(黄色)	毅力蘑菇(黄色)	毅力萝卜(黄色)	毅力青蛙(棕色)
1	0.2 (0.20)	0.2 (0.20)	0.4 (0.40)	0.4 (0.40)	1 (1.00)	1.6 (1.60)	3+0.2 (3.20)	3+0.2 (3.20)	4♥+3+0.2 (3.20)
2	0.4 (0.20)	0.4 (0.20)	1 (0.50)	1 (0.50)	2.2 (1.10)	3 (1.50)	3+0.2 (1.60)	3+0.8 (1.90)	8♥+3+0.4 (1.70)
3	0.8 (0.26)	0.8 (0.26)	1.6 (0.53)	1.6 (0.53)	3 (1.00)	3 (1.00)	3+0.2 (0.94)	3+1.2 (1.40)	12♥+3+0.6 (1.20)
4	1 (0.25)	1 (0.25)	2.2 (0.55)	2.2 (0.55)	3 (0.75)	3 (0.75)	3+0.4 (0.85)	3+1.6 (1.15)	16♥+3+0.8 (0.95)
5	1.4 (0.28)	-	2.8 (0.56)	2.8 (0.56)	3 (0.60)	-	3+0.4 (0.68)	3+2.0 (1.00)	-
推荐组合	3 = 0.8 5 = 1.4	3 = 0.8	4 = 2.2 5 = 2.8	4 = 2.2 5 = 2.8	1+1 耐力菇 = 1.4	1+1 怪物素材 = 1.6	1 = 3+0.2	1 = 3+0.2	1 = 4♥+3+0.2

绿色数字 代表回复的耐力圈数。耐力的圈每圈可以分成 5 个档，每档 72°。一圈算成 1 的话，每档就是 0.2，最多 3 圈绿条。(括号是每份收益)

橙色数字 代表回复的额外耐力圈数，额外最多 2 圈黄条。(用黄色我怕你们看瞎眼，你们连黄字都看不清)

灰色底纹 代表不推荐这样组合。

从上方测量表的计算可以看出来，耐力回复效果的叠加并不是单纯的线性关系。

内部的数值计算最小单体应该并不是基于“72° 每档 0.2”来计算，只是显示成 5 个区段而已。

以速度药剂配方来举例如何计算效果

速度青蛙(速度效果 2 +60s) + 速度蜥蜴(速度效果 1 +60s)*3 +肝(+190s) = 2 级速度 7:10 (速度效果 5 +430s)

速度青蛙(速度效果 2 +60s)*3+ 速度菇(速度效果 1 +60s +0.5♥) +蝙蝠眼球(+190s) = 3 级速度 7:10 +1♥ (速度效果 7 +430s +1♥)

莲蓬(速度效果 2 +60s +0.5♥)*3 + 速度菇(速度效果 1 +60s +0.5♥) = 3 级速度 4:00 +4♥ (速度效果 7 +240s +4♥)

莲蓬(速度效果 2 +60s +0.5♥)*3 + 速度蜥蜴(速度效果 1 +60s) +尾巴(+190s) = 3 级速度 7:10 +3♥ (速度效果 7 +240s +3♥)

迅捷紫罗兰(速度效果 2 +60s)*4 +龙角(+1800s) = 3 级速度 30:00 (速度效果 8 +2040s)

常用的各种效果料理、药剂配方组合（一）

再次提醒：在有 蜥蜴/昆虫/青蛙 等药剂素材的情况下，才能加入怪物素材； / 代表是用相同的前缀；我只写效果等级了，额外的血量回复我就不写了（写不下……）；

速度蜥蜴/菇/萝卜(速度 1)*3 + 速度青蛙、莲子、紫罗兰 (速度 2) + 怪物素材(影响持续时间) = 2 级速度 (1*3+2=速度效果 5)

速度蜥蜴/菇/萝卜(速度 1) + 速度青蛙、莲子、紫罗兰 (速度 2)*3 + 怪物素材(影响持续时间) = 3 级速度 (1+2*3=速度效果 7)

攻击甲虫/植物 (攻击 1) + 攻击蘑菇/鲤鱼/螃蟹、香蕉 (攻击 2)*2 + 怪物素材(影响持续时间) = 2 级攻击 (1+2*2=攻击效果 5)

攻击甲虫/植物 (攻击 1) + 攻击蘑菇/鲤鱼/螃蟹、香蕉 (攻击 2)*3 + 怪物素材(影响持续时间) = 3 级攻击 (1+2*3=攻击效果 7)

攻击甲虫/植物 (攻击 1) + 攻击鲷鱼 (攻击 3)*2 + 怪物素材(影响持续时间) = 3 级攻击 (1+3*2=攻击效果 7)

防御甲虫/植物 (防御 1) + 防御蘑菇/鲤鱼/螃蟹、南瓜 (防御 2)*2 + 怪物素材(影响持续时间) = 2 级防御 (1+2*2=防御效果 5)

防御甲虫/植物 (防御 1) + 防御蘑菇/鲤鱼/螃蟹、南瓜 (防御 2)*3 + 怪物素材(影响持续时间) = 3 级防御 (1+2*3=防御效果 7)

防御甲虫/植物 (防御 1) + 防御鲷鱼 (防御 3)*2 + 怪物素材(影响持续时间) = 3 级防御 (1+3*2=防御效果 7)

消暑蜻蜓/蘑菇 (消暑 2) *3 + 怪物素材(影响…) = 2 级消暑 (2*3 =消暑效果 6)

消暑蝴蝶/水果/植物 (消暑 1) + 消暑蜻蜓/蘑菇 (消暑 2) + 消暑鳊鱼 (消暑 3) + 怪物素材(影响…) = 2 级消暑 (1+2+3=消暑效果 6)

消暑鳊鱼 (消暑 3) *2 = 2 级消暑 (3*2 =消暑效果 6)

御寒蜻蜓/蘑菇 (御寒 2) *3 + 怪物素材(影响…) = 2 级御寒 (2*3 =御寒效果 6)

御寒蝴蝶/水果/植物 (御寒 1) + 御寒蜻蜓/蘑菇 (御寒 2) + 御寒鳊鱼 (御寒 3) + 怪物素材(影响…) = 2 级御寒 (1+2+3=御寒效果 6)

御寒鳊鱼 (御寒 3) *2 = 2 级御寒 (3*2 =御寒效果 6)

避雷蜻蜓/蘑菇 (避雷 2) *3 + 怪物素材(影响…) = 3 级避雷 (2*3 =避雷效果 6)

避雷蝴蝶/水果/植物 (避雷 1) + 避雷蜻蜓/蘑菇 (避雷 2) + 避雷鳊鱼 (避雷 3) + 怪物素材(影响…) = 3 级避雷 (1+2+3=避雷效果 6)

避雷鳊鱼 (避雷 3) *2 = 3 级避雷 (3*2 =避雷效果 6)

常用的各种效果料理、药剂配方组合（二）

再次提醒：在有 蜥蜴/昆虫/青蛙 等药剂素材的情况下，才能加怪物素材； / 代表是用相同的前缀；我只写效果等级了，额外的血量回复我就不写了（写不下……）；

潜行田螺、蓝铃、萤火虫（潜行 1）*2 + 潜行蘑菇、潜行鳕鱼（潜行 2）*2 + 怪物素材（影响…） = 2 级潜行（ $1*2+2*2=$ 潜行效果 6）

潜行田螺、蓝铃（潜行 1） + 潜行蘑菇、潜行鳕鱼（潜行 2）*4 = 3 级潜行（ $1+2*4=$ 潜行效果 9）

静谧公主（潜行 3）*3 = 3 级潜行（ $3*3=$ 潜行效果 9）

防火蜥蜴（防火 1） + 防火蝴蝶（防火 2）*3 + 怪物素材（影响持续时间） = 2 级防火（ $1+2*3=$ 防火效果 7）

耐力料理药剂方面的组合，请直接查阅上方的 耐力素材测量表 中的 推荐组合。

关于回复红心（生命回复）的组合没必要提了，开头也说了，煮熟就双倍，没什么好说的。

加黄心（额外生命）的料理，就是红心补满且黄心数量直接叠加，血量上限为 30 颗，所以后期血量够多的情况，黄心素材只用来当满血用的而已。

PS：初始血量 3 ♥，4 个 boss 送 4 ♥，120 个迷宫可以有 30 次血量/耐力加成，在加满 3 圈耐力（10 次加成）的情况下，你的血量能堆到 27 ♥）

额外黄心素材如下，这次就采用官方中文的名字了。

大生命松露 +4♥

生命松露 +1♥

生命榴莲 +4♥

大生命萝卜 +5♥

生命萝卜 +3♥

生命三文鱼 +4♥

生命海螺 +3♥

生命鲈鱼 +2♥

生命蜥蜴 +4♥

不要再无脑堆 5 个素材了，真的很浪费。