

原神伤害计算器 v1.0

By Mr. AgNO3

攻击力

暴击率 %

暴击伤害 %

伤害加成 %

技能倍率 %

怪物抗性 % (留空默认10)

角色等级 怪物等级

计算

计算结果. 只计算理论伤害等级填0

启动程序如图.

前三项数值在人物界面查看。(按 C)

第四项伤害加成比较分散, 难以统计, 建议实际战斗中按 C 查看, 并加上武器特效, 天赋技能等。游戏中的所有加伤属性按加法计算。



怪物抗性.jpg

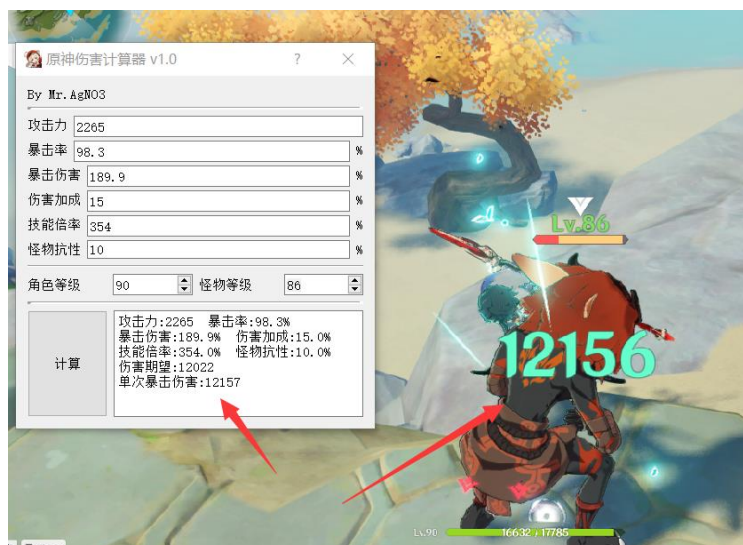
怪物抗性可在

中查看。图源 B 站 UP 主卡特亚的视频。

游戏中所有减抗也是按加减法计算。

等级对伤害的影响:

实际伤害 = $(100 + \text{角色等级}) / (200 + \text{角色等级} + \text{怪物等级}) \times \text{理论伤害}$



伤害期望 = 攻击值 * 暴击期望 * 伤害加成 * 技能倍率
在长流程输出中可以以伤害期望为标准。

原神伤害计算器 v1.0

By Mr. AgNO3

攻击力

1+1+1+100+2*1000

暴击率

max(10, 20, 30, 40, 98.99999)

%

暴击伤害

len('123')

%

伤害加成

9/9+9%2+sqrt(16)

%

技能倍率

100

%

怪物抗性

留空默认10

%

角色等级

0

怪物等级

0

计算

攻击力:2103 暴击率:99.0%
暴击伤害:3.0% 伤害加成:6.0%
技能倍率:100.0% 怪物抗性:10.0%

伤害期望:2066
单次暴击伤害:2066

Python 实现，可使用部分 Python 函

数。(不会也没事，正常用一样)

感谢使用