

「热血传奇」——三职业技能数据详解

2018-11-20 由我们的传奇人生 发表于游戏

大家好，我是江湖君。听江湖君聊一通，游戏更轻松。

前几天一直在做各版本单机传奇/传世测试，好几天没有和大家聊天了，今天给大家聊点“干”的，那就是热血传奇三职业技能数据的详解：例如属性和施毒术的关系？爆裂火焰究竟是不是被遗忘的大杀技？等等.....

习惯了华丽的流星火雨噬血术，

你可还记得曾经朴素的灵魂火符？

雪花般的冰咆哮？

可还记得他们的功效？

让我们一起来点点回忆~



战士篇：

基础剑术：根据修炼等级不同，攻击命中率将会得到提高。

	Lv. 1：可以在第 7 级开始修炼.
	Lv. 2：可以在第 11 级开始修炼.
	Lv. 3：可以在第 16 级开始修炼.

头条 @我们的传奇人生

基础剑术

提高准确的技能，3 级练满后,把没准确的战士的准确提升到 14 点

攻杀剑术 : 根据修炼等级的不同，攻击命中率和破坏力将会得到提高。	
	Lv. 1 : 可以在第 19 级开始修炼.
	Lv. 2 : 可以在第 22 级开始修炼.
	Lv. 3 : 可以在第 24 级开始修炼.

头条 @我们的传奇人生

攻杀剑术

兼备了 2 个作用

作用 1:提升准确,每修炼一级,提升一点准确

作用 2:在使用出攻杀的那一次攻击中，在本次发挥的攻击的基础上,额外再增加 8 点伤害.加入你是攻击 100 幸运 9,那用出的攻杀绝对是 108 点伤害值,假如不是幸运 9,那伤害值就是你在你的攻击浮动范围内随机浮动的那个数值+上 8 点.这也就是为什么有的人在练功房测试，发现攻击高于自身攻击,不知道道理的原因了.

误区 1:这个很有历史了，很多人认为攻杀是让你这次攻击发挥上限,有点类似幸运 9 的作用,其实是没有依据的。

刺杀剑术 : 根据修炼等级的不同，破坏力将会得到提高。	
	Lv. 1 : 可以在第 25 级开始修炼.
	Lv. 2 : 可以在第 27 级开始修炼.
	Lv. 3 : 可以在第 29 级开始修炼. 距离1与距离2的攻击破坏力相等.

头条 @我们的传奇人生

刺杀剑术

这个技能其实很简单,就是让战士的攻击从一个格位,增加到两个格位,而且第 2 个格位的攻击和正常攻击有所区别,在很多时候能有特殊用处,有那么点破防的感觉,而且法师的盾在战士刺杀面前就是摆设

当 3 级修炼满以后,第 2 个的攻击就和第一个的攻击杀伤力是一样的了

半月弯刀：作为一种远古的剑法，它能够使用劲气和快速移动的宝剑同时攻击环绕英雄的所有敌人。



Lv. 1：可以在第 28 级开始修炼.

Lv. 2：可以在第 31 级开始修炼.

Lv. 3：可以在第 34 级开始修炼.

头条 @我们的传奇人生

半月弯刀

半月弯刀主要是练级时候用的多,使用半月的时候,正面攻击和普通攻击没区别,关键就是侧面攻击了,首先他的攻击类型有点类似刺杀第 2 格

至于侧面攻击的威力如何计算的呢?下面是一组测试数据

一律用幸运 9 战士测试,道士防御 0

幸运 9 时候,当攻击固定时候,边锋每次伤害也固定

第一次攻击力 50,掉 19 血

第二次攻击力 40,掉 15 血

第三次攻击力 30,掉 12 血

基本上来讲,边锋的攻击是正面攻击的 38%,左右

野蛮冲撞：能够用肩膀把敌人撞开，如果撞到障碍物将会对自己造成伤害。



Lv. 1：可以在第 30 级开始修炼.

Lv. 2：可以在第 34 级开始修炼.

Lv. 3：可以在第 39 级开始修炼.

头条 @我们的传奇人生

野蛮冲撞

野蛮没什么好说的,3 级练满后,能撞动前面 2 个比自己等级低的人或者怪,而且是肯定能撞动,没练满的时候,撞的距离近点,而且不是肯定能撞动.有时候撞对方,对方会掉血,战士也可以用这个技能撞墙自杀.这个技能的速度比跑步快,用好了配合跑步,别人就追不上你了.

烈火剑法：能够召唤火精灵附在剑上，从而造成额外伤害。



Lv. 1：可以在第 35 级开始修炼。

Lv. 2：可以在第 37 级开始修炼。

Lv. 3：可以在第 40 级开始修炼。

头条 @我们的传奇人生

烈火剑法

烈火是战士复古传奇中最有杀伤力的技能了，攻击都很高，而且幸运 9，烈火的威力就相当可观了。

其实烈火非常简单，就是本次发挥攻击的 2.55 倍。如果攻击 100 幸运 9，那烈火永远都是 255 的攻击伤害。如果不是幸运 9，那就是随机浮动的攻击值乘以 2.55，最后四舍五入。

误区：烈火不是有些人说的什么魔法攻击，其实带魔法装备并没用，你带了也是发挥出的攻击的 2.55 倍。

道士篇

精神力战法：根据修炼等级的不同，可以提高战斗时的命中率。



Lv. 1：可以在第 9 级开始修炼。

Lv. 2：可以在第 13 级开始修炼。

Lv. 3：可以在第 19 级开始修炼。

头条 @我们的传奇人生

精神力战法

道士提升准确的技能，和基本剑术道理一样，没别的用，3 级修炼满以后道士准确达到 13 点。

施毒术：根据修炼等级的不同，可以延长毒药的有效时间。



Lv. 1：可以在第 14 级开始修炼。

Lv. 2：可以在第 17 级开始修炼。

Lv. 3：可以在第 20 级开始修炼。

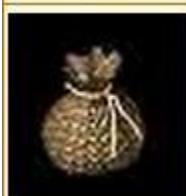
头条 @我们的传奇人生

施毒术



灰色毒粉

中毒的目标将会全身发绿，并且会慢慢失去它的体力。制作这种毒药，需要4片食人树的叶子，1个食人树的果实，和2颗毒蜘蛛的牙齿。每份毒粉可以使用50次。



黄色毒粉

黄色毒粉通过侵蚀目标的武器和防具来减低防御力。毒粉同时还会破坏武器和防具的耐用性。制作这种毒药，需要4片食人树的叶子，1个蝎子的尾巴，以及蛆卵。每份毒粉可以使用50次。

头条@我们的传奇人生

3 级毒修炼满后

1 绿毒:强制持续掉血,大概是每秒掉 4 点血,持续性的(同时也轻微磨损装备持久的),如果是人, 可以喝血补上来,如果是怪,那怪不仅不像原来一样回血,而且还掉,所以杀血多的大怪一定要有绿毒.

2 红毒:红毒就是增加魔法和物理伤害的 20%,例如攻击多方 100 的杀伤力,而对方中了红毒,那他受到伤害就是 120(不过最终掉血数量还是要减去他的防御和魔法防御的).

误区：原来很流行的说法是降低防御多少点，降低魔法防御多少点,盛行了好几年



灵魂火符 : 和火球术一样的远程法术，通过驱使护身符来攻击敌人。

Lv. 1: 可以在第 18 级开始修炼

Lv. 2: 可以在第 21 级开始修炼

Lv. 3: 可以在第 24 级开始修炼

头条@我们的传奇人生

道士的基本和主要攻击技能

翠花，上测试数据！



攻击方道士,幸运 9,受攻击方法师,魔法防御 0

第一次,道 30,掉血始终是 42-43 徘徊

第二次,道 40,掉血始终是 52-53 徘徊

其实传奇有很多技能的发挥系数,不是烈火那样的固定的,是一个很小很小范围内的小浮动,不要怀疑幸运 9,而是魔法本身系数问题

灵魂火符的杀伤就是本次发挥的道术+12 或 13

例如道 70 幸运 9,那他每次火符的威力就是 82 或 83(对方掉血要考虑到魔法防御的问题了)

非幸运 9 就是浮动的数+12 或 13 了



幽灵盾和神圣战甲原理一样,每修炼一级,释放时间多 10 秒

具体释放时间是这么个计算公式

$$65 + X * 5$$

其中 X 你本次发挥的道术

加入你是道 60,幸运 9,那 3 级满了以后就是 $65+60*5=365$ 秒的持续时间

如果非幸运 9,那就是浮动的了,不过也不一定是结尾 5

反正就是基础时间是 65 秒,再此之上, 每多发挥 1 点道,多 5 秒

法师篇 (仅提供主要技能数据, 没办法, 偷个懒)

法师技能多, 而且丰富, 复杂, 测试的也比较多

所有技能都是 3 级

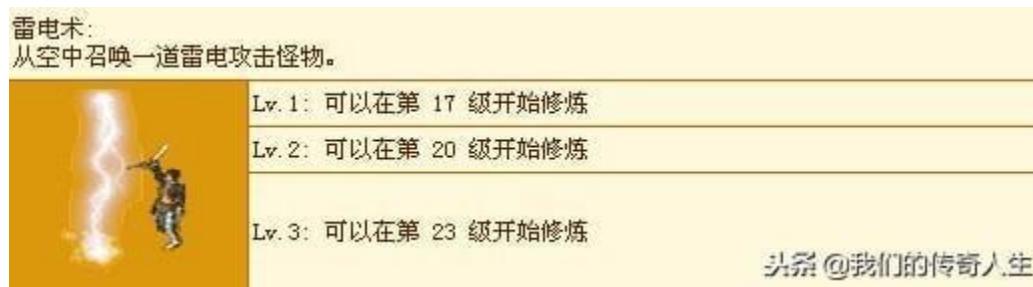
一律是幸运 9 状态下测试

如果相同状态下,每次攻击效果一样, 都测试很多次的,不过只发一次了

如果效果有区别, 我会说的

拿骨玉和血饮幸运 9, 上限一样的情况, 火墙, 冰咆哮等的掉血都完全一样, 真想不通为啥非说幸运 7 魔 12 的血饮比 14 的血饮好用, 尤其是说他的火墙和冰咆哮猛的, 哪来的结论? 如果说躲避? 那么我下面还有组测试就知道他到底破躲避不。

一般攻击对象都是不带装备, 魔法防御 0 的战士



雷电的攻击系数因为是个小的浮动范围, 所以我就没弄图了, 把测试数据发一下

每组 10 次, 发的顺序不是我测试时候的顺序, 而是我为了给大家直观, 重新排列了一下

魔法 50 的时候 杀伤力分别是: 77 78 79 79 79 80 80 83 85 90

魔法 40 的时候 杀伤力分别是: 68 68 71 75 77 77 79 79 80 81

魔法 30 的时候 杀伤力分别是: 60 61 63 63 65 67 69 69 70 71

魔法 7 的时候 杀伤力分别是: 32 33 33 35 37 39 43 44 44 45 45

实在是太不好算了, 唯一一个算不出十分准确答案的, 只能给个大概的了

基本上是: 33+上发挥的魔法力, 然后在这个得出的数值上下有个浮动范围

爆裂火焰：

一种能够产生高热火焰的法术。这种魔法能够迅速抽干空气中的氧气，使敌人窒息而受到损伤。这种法术的攻击范围可以达到3X3。



Lv. 1：可以在第 22 级开始修炼

Lv. 2：可以在第 27 级开始修炼

Lv. 3：可以在第 31 级开始修炼

头条 @我们的传奇人生

爆裂火焰

魔法 50 杀伤力 65

魔法 60 杀伤力 75

爆裂火焰攻击很简单,可以很明显看出来,杀伤力就是你发挥的魔法+15

例如 50 点魔法,那就是 $50+15=65$ 。爆裂火焰确实能使怪物短暂定住, 逃生或升级都可以。

火墙：

通过在地面上产生一条火墙, 使踏入的敌人受到伤害。火墙中的温度非常之高, 以至于所有受到攻击的生物都将受到平常两到三倍强的伤害。该魔法的攻击范围是2X2。随着训练等级的提高, 火墙的燃烧时间也将会延长。



Lv. 1：可以在第 24 级开始修炼

Lv. 2：可以在第 29 级开始修炼

Lv. 3：可以在第 33 级开始修炼

头条 @我们的传奇人生

火墙

魔法 60 杀伤力 67

魔法 50 杀伤力 57

火墙攻击很简单,可以很明显看出来,杀伤力就是你发挥的魔法+7

例如 50 点魔法,那就是 $50+7=57$ 。但是火墙有一个最大的优势: 每移动一次就会受到一次攻击伤害。这就意味着, 相同的时间内, 移动的次数越多, 就会受到更多次的攻击。这个大家去石墓里找恶蛆测试就能有很直观的感觉, 一群怪物, 恶蛆总是现在火墙里挂掉。

疾光电影：

一种放出积蓄的光的威力的魔法，使用时能够打出一条耀眼强光，使所有波及的物体受伤。



Lv. 1：可以在第 26 级开始修炼

Lv. 2：可以在第 29 级开始修炼

Lv. 3：可以在第 32 级开始修炼

来源 @我们的传奇人生

疾光电影

魔法 7 杀伤力 48

魔法 30 杀伤力 82

魔法 40 杀伤力 98

魔法 50 杀伤力 112

魔法 60 杀伤力 128

魔法 63 杀伤力 132

经过反复试验,发现激光的数据很怪,他既不是浮动的,而测试他的系数又没法很精确,不过我最后计算出的公式,基本能让杀伤力大多情况是对的,个别时候的误差控制在 2 点以内了

公式为

$$38 + X * 1.49$$

例如魔法 63 的时候杀伤力为 $38 + 63 * 1.49 = 38 + 93.87 = 131.87$, 四舍五入后是 132

这是 pk 神技噢~

	魔法盾 : 可以产生一个魔法盾来减低物理攻击和魔法攻击对施法者的伤害。
	Lv. 1 : 可以在第 31 级开始修炼
	Lv. 2 : 可以在第 34 级开始修炼
	Lv. 3 : 可以在第 38 级开始修炼
	Lv. 4 : 可以在第 47 级开始修炼

[头条 @我们的传奇人生](#)

蛋壳

都是道士砍开盾法师

道士带了准确了,不会砍空

法师不穿东西, 防御 0

道士穿的幸运 9

测试 1, 攻击 60 掉血 24 均取测试平均值

测试 2, 攻击 50 掉血 20

测试 3, 攻击 40 掉血 16

测试 4, 道士用火符攻击(魔法攻击)

根据之前的测试, 不开盾应该掉的血是 52-53

开盾后, 掉血为 21

结论, 3 级盾的作用并不是有些人说的能当多少的防御, 而是抵消 60% 的伤害, 让实际伤害值为受到攻击的 40%

	冰咆哮 : 这个法术召唤强力的暴风雪, 可以极大的伤害法术区域内的任何生物。
	Lv. 1 : 可以在第 35 级开始修炼
	Lv. 2 : 可以在第 37 级开始修炼
	Lv. 3 : 可以在第 40 级开始修炼

[头条 @我们的传奇人生](#)

魔法 30 杀伤力 57

魔法 40 杀伤力 67

魔法 50 杀伤力 77

冰咆哮攻击很简单,可以很明显看出来,杀伤力就是你发挥的魔法+27

例如 50 点魔法,那就是 $50+27=77$