

王者荣耀

(属性和公式分析)

2016-3-11

zengfeng75@qq.com

<http://blog.ihaiu.com>

属性—法术攻击&物理攻击

<https://zhidao.baidu.com/question/649600925968206565.html>

法术攻击：就是技能伤害，释放一个技能就会有攻击伤害。

物理攻击：就是不用技能,直接攻击的伤害。比如：平A就会产生很大的伤害。

属性—物理防御&法术防御

<https://tieba.baidu.com/p/4820229976>
<http://zhuanqu.candou.com/wzry/730108.shtml>
http://lol.ahgame.com/gonglue/20151226138995_2.shtml

防御的目的是用来减伤。

减伤公式

减伤比 = 护甲魔抗值 / (护甲魔抗值 + 防溢出定值)

王者荣耀 防溢出定值=600

英雄联盟 防溢出定值=100

假设：护甲=100，攻击=200；

减伤比 = $100 / (100 + 600) = 0.14$ ；

实际伤害 = $200 * (1 - 0.14) = 172$ ；

抵消伤害 = $200 * 0.14 = 28$ ；

属性——物理防御率&法术防御率

<https://zhidao.baidu.com/question/1673075515688992427.html>

减伤害的百分比。

减伤公式 = 攻击 * (1 - 防御率) ;

假设： 防御方 物理防御率 = 20%;

攻击方 物理攻击 = 100;

减伤害 = $100 * 0.2 = 20$;

实际伤害 = $100 * (1 - 0.2) = 80$;

属性—物理穿透&法术穿透

<http://www.guopan.cn/yxzj/72822.html>

在王者荣耀中有坦克英雄，坦克英雄防御能力非常强，血量也高。对付这样的英雄不出物理穿透是不行的，物理穿透就是可以穿透敌人的物理防御，物理穿透越高，无视敌人的防御也就会越高。记住，打坦克破甲弓这个装备是必出的哦！

防御方防御公式 = 防御方物理防御 - 攻击方物理穿透；

假设：攻击方物理穿透=60；

防御方物理防御=100；

那么就可以无视对方60的防御，对方只有40的防御起作用。

如果物理穿透大于物理防御，最后的防御是0，不后小于0。

法术穿透同理。

属性——物理穿透率&法术穿透率

<http://www.guopan.cn/yxzj/72822.html>

<http://www.97973.com/mggl/2016-04-23/ifxrpvea1127610.shtml>

无视对方物理穿透率的物理防御

防御方防御公式 = 防御方物理防御 - 防御方物理防御 * 攻击方物理穿透率；

假设：攻击方 物理穿透率=40%；

防御方 物理防御 = 100；

无视防御 = $100 * 0.4 = 40$ ；

有效防御 = $100 - 100 * 0.4 = 60$ ；

对方物理防御越高，就越值。

法术穿透同理

属性——暴击率&暴击效果

<http://www.97973.com/mggl/2016-03-15/ifaxhmv2470013.shtml?from=wap>

王者荣耀暴击率是什么意思：

其实暴击率非常的好理解，暴击率指的就是暴击触发的概率，比如我们拥有50%的暴击率，也就是说我们基本每两次就会触发一次暴击，这就是暴击率的作用。

王者荣耀暴击率和暴击效果区别：

暴击率和暴击效果是不同的哦，暴击率上面已经说了是触发的概率，而且暴击效果指的是暴击后的伤害比例，没有暴击效果的情况下我们的暴击伤害只能够翻一倍，而有暴击效果的情况下暴击伤害明显要高出很多哦。

多少次攻击出现一次暴击 = $1 / \text{暴击率}$ ；

输出伤害 = 攻击伤害 * $(2 + \text{暴击效果})$ ；

属性--吸血

<http://www.18183.com/yxzjol/201601/517898.html>

吸血指的对敌人造成伤害时，根据对敌人造成伤害量按吸血比例转化为自身生命值(受范围衰减机制影响)。

吸血区分攻击的作用类型，物理伤害对应物理吸血，包括普通攻击、物理伤害技能！

英雄吸血限制：

由于吸血效果都受范围衰减机制的影响。衰减机制根据普攻、技能的范围发挥本来吸血100%/50%/35%的效果，共三档。

如远程英雄的普攻，由于都是单体生效，范围小，所以定义为100%档，发挥同面板一样的吸血效果。

而近战英雄，普攻多是范围伤害，所以都被划分到了50%档，即只发挥了面板吸血效果一半。

吸血公式 = 对敌方造成的伤害 * 吸血百分比 * 限制比值；

属性--攻速加成

提升平A攻击速度。上限200%

攻击速度 = 1 * (1 + 攻速加成) ;

攻击cd = 英雄攻击CD * (1 / 攻击速度) ;

属性--冷却缩减

提升技能CD速度。上限40%

技能CD = 技能配置CD * (1 - 冷却缩减)

属性--韧性

<http://www.87g.com/wzry/9661.html>

韧性可以减少被控制的时间，1点韧性可以减少1%的不良状态时间。

韧性不能叠加，但是可以和英雄自己的技能叠加。

比如抵抗鞋是35韧性，就是减少35%控制时间。对面晕你1秒实际上你只晕了0.65秒。

被控时间公式 = 控制时间 * (1 - 韧性) ；

属性--狂意

<http://www.139y.com/gl/42403.html>

某些英雄变身用的。

王者荣耀张飞玩法解析：技能分析：普攻能增加狂意值，让张飞能“变身”，变身后普攻能减速，并且增加普攻伤害，非常适合黏住敌人；1技能推开敌人，使刺客等无法贴脸攻击，变身后猛砸地面，造成伤害。2技能可以位移，使没变身时候的张飞有了一个能保护我方输出的技能，变身时能跳跃追击敌人，配合被动不断减速，黏住敌人，推荐主点。大招能使达到狂意顶峰的张飞变身“史前巨兽”，高额的伤害和厚实的护盾，使张飞成为了一个凶悍的“猛兽”。

属性—伤害计算先后顺序

<http://www.97973.com/mggl/2016-04-23/ifxrpvea1127610.shtml>

- 暴击
- 穿透
- 穿透率
- 防御
- 防御率

防溢出定值 = 600;

剩余防御 = (防御 - 穿透) * (1 - 穿透率);

减伤比 = 剩余防御 / (剩余防御 + 防溢出定值);

暴击伤害 = 触发暴击 ? 攻击 * (2 + 暴击效果) : 攻击;

真实伤害 = 暴击伤害 * (1 - 减伤比) * (1 - 防御率);

公式总结

- **真实伤害：**

防溢出定值 = 600；

剩余防御 = (防御 - 穿透) * (1 - 穿透率)；

减伤比 = 剩余防御 / (剩余防御 + 防溢出定值)；

暴击伤害 = 触发暴击 ? 攻击 * (2 + 暴击效果) : 攻击；

真实伤害 = 暴击伤害 * (1 - 减伤比) * (1 - 防御率)；

- 多少次攻击出现一次暴击 = 1 / 暴击率；

- 吸血公式 = 真实伤害 * 吸血百分比 * 限制比值；

- 攻击CD = 英雄配置攻击CD * (1 / (1 + 攻速加成))

- 技能CD = 技能配置CD * (1 - 冷却缩减)

- 被控时间公式 = 控制时间 * (1 - 韧性)；

属性名称	值类型(0具体值 1百分比)	上限	
最大生命	0		最大血量值
最大法力	0		最大蓝值
物理攻击	0		就是不用技能,直接攻击的伤害。比如:平A就会产生很大的伤害
法术攻击	0		就是技能伤害,释放一个技能就会有攻击伤害。
物理防御	0		无视攻击方【物理伤害】= 防御方【物理防御】
法术防御	0		无视攻击方【法术伤害】= 防御方【法术防御】
物理防御率	1		无视攻击方【物理伤害】= 攻击方【物理伤害】* 防御方【物理防御率】
法术防御率	1		无视攻击方【法术伤害】= 攻击方【法术伤害】* 防御方【法术防御率】
移速	0	800	
物理穿透	0		无视防御方【物理防御】= 攻击方【物理穿透】
法术穿透	0		无视防御方【法术防御】= 攻击方【法术穿透】
物理穿透率	1		无视防御方【物理防御】= 防御方【物理防御】*攻击【物理穿透率】
法术穿透率	1		无视防御方【法术防御】= 防御方【法术防御】*攻击【法术穿透率】
攻速加成	1	200%	提升平A的攻击速度,攻击CD = 英雄配置攻击CD * (1 / (1 + 攻速加成))
暴击几率	1	100%	多少次攻击出现一次暴击 = 1 / 暴击率
暴击效果	1	50%	输出伤害 = 攻击伤害 * (2 + 暴击效果)
物理吸血	1	100%	吸血指的对敌人造成伤害时,根据对敌人造成伤害量按吸血比例转化为自身生命值(受范围衰减机制影响)
法术吸血	1	100%	吸血公式 = 对敌方造成的伤害 * 吸血百分比 * 限制比值: (限制法师100%,肉50%,射手35%)
冷却缩减	1	40%	技能CD = 技能配置CD * (1 - 冷却缩减)
攻击范围			
韧性	1		减少被控时间,被控时间公式 = 控制时间 * (1 - 韧性);
每5秒回血	0		
每5秒回蓝	0		
每5秒回狂意	0		张飞变身用的,张飞攻击会正价狂意