# 前言:

目前的伤害类型种类也是越来越多,很多朋友迷迷糊糊难以看清其中的道道.在这里本狐暂且综合所知,总览性地说明一下这部分的内容.权作抛砖引玉.

本狐水平有限,若有谬误,实属正常.请联系本狐进行修正<贴吧ID:深渊狐狸>.

--Mashter.Fox

# 什么是倍化

简单理解可以视作将某个值成倍强化.

而在冒险岛里面.通常是指那些在伤害计算阶段能对面板做乘法来增幅伤害值的参数.

# 倍化的种类

冒险岛的倍化目前通常认为是有四类(除总伤类之外的倍化一般都俗称为独立倍化):

## 爆伤类

显而易见,暴击伤害,通常计算理论伤害时取平均值作为计算值代入计算.

例如:

最小暴伤60%-最大爆伤90%

实际爆伤取值:(60%+90%)/2=75%

## 总伤类

包括3种主要的子类型:

1. 总伤害
2. boss伤
3. 大部分超级技能对技能的强化伤害都属于总伤类.

这些伤害加法取和然后再与其他倍化做乘法.

例如:

boss伤200%,技能总伤60%,超级技能提升20%攻击伤害.

实际总伤类:200%+60%+20%=280%.

## 异伤类

增加对怪物异常状态时的伤害.这种伤害也是和其他倍化做乘法的.

例如:内在:攻击状态异常怪物时伤害+8%

## 终伤类

最终伤害是极为特殊的伤害类型.例如终极斩,交叉锁链.但是多条终伤互相之间也是做乘法的,而不是如同上面几类多条同类型的会做加法.

例如:幻影偷取交叉锁链80%终伤,终极斩40%终伤

实际终伤:(1+80%)\*(1+40%)-1=152% 而不是~~80%+40%=120%.~~

# 倍化作用阶段

在冒险岛里面伤害的计算大概可以分为三个阶段.

## 面板阶段

这个阶段主要由攻击力,属性为基础参数通过面板公式计算出真实面板.

(主属性\*4+副属性)\*攻击力\*1%\*武器系数=真实面板

其中

主属性=基础属性\*(1+潜能百分比总和) + 最终属性加成<角色卡/超级属性/内在属性>

基础属性=装备基础属性值+AP属性值+勇士\*AP属性值+技能被动属性值<包括火炮/剑豪Link>

攻击力=基础攻击\*(1+攻击百分比总和)

而真实面板目前与总伤类的子类<总伤害>做乘法显示在面板上.这通常被称为显性面板.

也即通常所说的水面板.实际伤害计算阶段中,并不是以显性面板为基础参数参与计算的.

而是由真实面板参与下面的伤害计算阶段.

## 伤害阶段

这个阶段是由上个阶段计算出的真实面板为基础参数,与各种倍化进行计算进而得出真实伤害值的过程.

倍化类型主要作用于此阶段.(此处不考虑等级压制伤害增幅)

真实伤害 = 真实面板\*技能伤害百分比\*总伤类\*爆伤类\*异伤类\*{终伤\*n}

在上述过程中

1. 总伤类数值为它的三个子类型之和.
2. 终伤类需要逐条计算,例如若有某技能+40%终伤,而同时该职业另一技能+15%终伤.则在终伤类倍化计算时并不是 \*{100%+(40%+15%)}.而是\* {140%\*115%}.

也即是不同技能的终伤类大部分也是互相乘法的.而不是如总伤类的子类型那样的加法.

## 伤害减免

此阶段为真实伤害参照怪物的防御,属性抗性计算被减免的数值,从而得出实际对怪物的伤害.

伤害减免通常分为两部分

1. 物理<PDr> 魔法<MDr>

分别对应物理伤害的减免和魔法伤害的减免,此类型的防御可以由无视防御来进行突破.从而提升对怪物的实际伤害.

1. 属性抗性

此类型的伤害减免分别针对各职业的攻击技能属性进行减免.分为

冰属性 雷属性 火属性 毒属性 圣属性 暗属性 物理属性

如果怪物具备其中的某些属性的抗性.则会以50%的比值减免相对应属性攻击的伤害.

这也是俗称的物理减半的原因.除魔法师之外.大部分职业都是物理属性.

此部分减免可以由自然力类来进行突破.将自己攻击的部分属性变为无属性,从而不受怪物属性抗性的影响.

# 修改记录：

**<如有错漏内容，请按如下格式在此留下修改记录>**

**日期：2015-8-20**

**修改人：Master.Fox**

**修改内容：修正水面板概念.;**

**日期：2015-8-24**

**修改人：Master.Fox**

**修改内容：修正阶段分类.;**

**日期：2015-9-14**

**修改人：Master.Fox**

**修改内容：新增终伤计算模式.;**

**日期：2016-1-13**

**修改人：Master.Fox**

**修改内容：部分语言修改.;**

**日期：2016-7-18**

**修改人：Master.Fox**

**修改内容：基础属性概念增加;**