

へブバン便利Tools

ダメージ計算ツ

SP/ODシミュレ

スタイル所持率チェッ

アーツデッキ画像

キャラ管理ツ

このサイトにつ

部隊選択

0 1 2 3 4 5 6 7 8

全て外す

一括設定

生成

ルール

いて

スタイル/攻撃スキル/敵選択時に最適スキルを自動選択する

Reset, 清空
全部角色

スタイル

リセット

限界突破

2 4 2 4 2 3

力 410 550 400 600 400 400

器用さ

544 550 400 600 400 400

体力

400 400 400 400 400 400

精神

400 400 400 400 400 400

知性

400 720 999 720 400 999

運

400 720 400 720 400 400

宝珠Lv

5 5 5 5 5 5

トークン

0 0 0 0 0 0

消費SP

0 0 0 0 0 0

Token数,
Token C和
光白河3突
被动相关

攻撃

トゥルー・アイシクル(4Hit) Lv 10 突 氷 単体

☒ EXスキル以外を非表示にする

选择用于输出的技能, 下面
这个EX blabla如果勾选就只
会显示角色EX技能。

デバフ

弱点区

可以统一输入
所有角色练度
(基本不会用)

宝珠BOSS

积分挑战

棱镜战

活动棱镜战

活动隐藏BOSS

自由设定

コンテンツ情報

スコアアタック

#70 ハウリングクラブ

1体

異時層

2週目

ターン数

1

Lv

時計塔(N)

時計塔(H)

宝珠の迷宮

スコアアタック

プリズムバトル

イベントプリズム

恒星掃戦線

イベント隠しボス

時の修練場

制圧戦

自由入力

斬

突

打

無

火

水

雷

光

闇

100

100

100

100

100

100

250

100

打分期数

回数

DP 1,744,600

HP 14,815,350

0%

100%

コンテンツ情報

異時層

デススラッグ (第1形態)

1体

他部隊選択

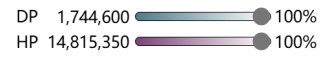
部隊1

夢の泪

5

当选择异时层的时候可以通过选择两个队伍来继承另一个队伍的buff或者debuff

DP一般情况是默认清空，如果计算打盾伤害需要手动把盾拉到100%



クリティカル	耐性ダウン2	無し	
	クリティカル率UP1	無し	
	クリティカル率UP2	無し	
	クリダメUP1	無し	
	クリダメUP2	無し	
	属性クリ率UP1	無し	
	属性クリ率UP2	無し	
	属性クリダメUP1	無し	
フィールド	フィールド	無し	
	チャージ	無し	
アビリティ	攻撃者	ゆり: 氷の強威 (氷属性のスキル攻撃力+25%)	
	前衛		
	後衛		
パッシブ	全体	<input checked="" type="checkbox"/> めぐみ: 侵食 (自身がかけた防御力ダウンの効果量+25%) <input checked="" type="checkbox"/> タマ: 万物の波動 (スキル攻撃力を常時+8%)	
		<input type="checkbox"/> めぐみ: メディテーション (自身が展開する属性強化フィールドの効果+15%) <input type="checkbox"/> 月歌: 紡がれた記憶 (自身の全能力が上がる(+20))	

普通暴击率

普通暴伤

属性暴击率

属性暴伤

场地

充能

<<注意事項>>

・闘志/厄/ハッキングは、バフ/デバフ効果量に影響を与えません。

・+ + + バフ/デバフ効果量に影響！キオ

被动技能

以冰队为例

部隊選択

0
1
2
3
4
5
6
7
8

スタイル

リセット

限界突破	0	1	2	3	4	5
力	3	3	3	3	3	3
器用さ	999	400	400	400	400	410
体力	400	400	400	400	400	544
精神	400	400	400	400	400	400
知性	400	999	999	999	600	400
運	400	400	999	999	400	400
宝珠Lv	5	5	5	5	5	5
トークン	0	0	0	0	0	0
消費SP	25	38	42	52	21	0

攻撃

Lv 10
斬
氷
単体

☒ EXスキル以外を非表示にする

自身のDP

150%

コンテンツ情報

#70 ハウリングクラブ
1体

1週目
2週目
ターン数 11
Lv

150

☒ 全属性弱点追加、ODゲージ200%減少(グレード:10)

☒ 味方のDP回復量40%ダウン(グレード:10)

☒ Healerのスキル使用回数2回(グレード:15)

☒ 属性強化フィールド展開中はOD+5%(グレード:0)

ボーナス(ステータスは自動的に加算されます)

光 全能力+30
 闇 全能力+30
 打 全能力+15
 炎 全能力+15

敵情報

全て外す
一括設定
生成
ルール
いて

☒ スタイル/攻撃スキル/敵選択時に最適スキルを自動選択する

	バフ	デバフ	クリティカル	フィールド
攻撃力UP1	つかさ: エンハンス 107.64%			
攻撃力UP2	つかさ: エンハンス 107.64%			
属性攻撃力UP1	つかさ: 涙雨 264.95%			
属性攻撃力UP2	使用不可			
心眼1	かなで: インサイト 59%			
心眼2	かなで: インサイト 59%			
連撃1	月歌: 月光(歌姫の加護) 240%			
連撃2	使用不可			
破壊率UP1	無し			
破壊率UP2	無し			
防御力DOWN1	美也: 御稻荷神話 71.77%			
防御力DOWN2	美也: 御稻荷神話 71.77%			
属性防御力DOWN1	緋雨: アイスグラビトン 49.5%			
属性防御力DOWN2	緋雨: 目覚まし見て氷結 49.5%			
防御力DOWN1(永)	美也: 光芒一閃+ 41.25%			
防御力DOWN2(永)	美也: 光芒一閃+ 41.25%			
属性防御力DOWN1(永)	無し			
属性防御力DOWN2(永)	無し			
脆弱1	美也: 御稻荷神話 66%			
脆弱2	美也: 御稻荷神話 66%			
耐性ダウン1	緋雨: 放課後の淡いスリル 66%			
耐性ダウン2	緋雨: 放課後の淡いスリル 66%			
クリティカル率UP1	月歌: 流れ星に唄えば 100%			
クリティカル率UP2	使用不可			
クリダメUP1	月歌: 流れ星に唄えば 100%			
クリダメUP2	使用不可			
属性クリ率UP1	つかさ: ミラージュ・モーメント 118%			
属性クリ率UP2	使用不可			
属性クリダメUP1	つかさ: ミラージュ・モーメント 90%			
属性クリダメUP2	使用不可			

小奏的DP相关伤害增幅，同样适用于雷吹雪

选择挑战等级

勾选词条

选择强化代表吃了勿忘+

选择强化代表吃了樱花或者月光+

以冰队为例（续）

敵情報

能力値 500
破壊率上限 600
破壊率 600
破壊係数 5

斬 100 突 100 打 11

選択無し
アタック10%
アタック12%
アタック15%
ブレイク10%
ブレイク12%
ブレイク15%
ブラスト10%
ブラスト12%
ブラスト15%

耳环
HP耳环
DP耳环
破坏耳环

是否在OD中（10攻击）

フィールド
フィールド
つかさ: ミラージュ・モーメント 65%
チャージ
チャージ
無し

攻撃者
前衛
後衛
アビリティ
全体
かなで: 氷の波動 (氷属性スキル攻撃力を常時+10%)
緋雨: 氷の波動 (氷属性スキル攻撃力を常時+10%)
美也: 侵食 (自身がかけた防御力ダウンの効果量+25%)
パッシブ
☐ 月歌: 紡がれた記憶 (自身の全能力が上がる(+20))

選択強化代表
吃了勿忘+

他設定

属性リング +4(10%)
ピアス アタック12%
チェーン 銀氷
☒ オーバードライブ
☐ 闘志
☐ 厄
☒ 強ブレイク
士気 0
☐ 永遠なる誓い
☐ オギャリ
☐ ハッキング

属性戒指
Super Break
选了之后自动破坏上限+300

予測スコア

難易度スコア 546,000
☒ ノーブレイクボーナス 145,335
最大ダメージボーナス 1体、1,155,077
(1,145,324 ~ 1,162,983)
ターン数 ×1.19
グレードボーナス ×1.35
最終スコア 2,966,260
(2,950,592 ~ 2,978,961)

Yuki姫の骇入效果
是否有盾分

クリティカル(発生率: 100%)
最終破壊率600%
1,638,491,93!
(1,570,753,45 ~ 1,695,540,74)

通常ダメージ
最終破壊率600%
721,626,440
(649,463,796 ~ 793,789,084)

暴击时候的伤害
非暴击时候的伤害

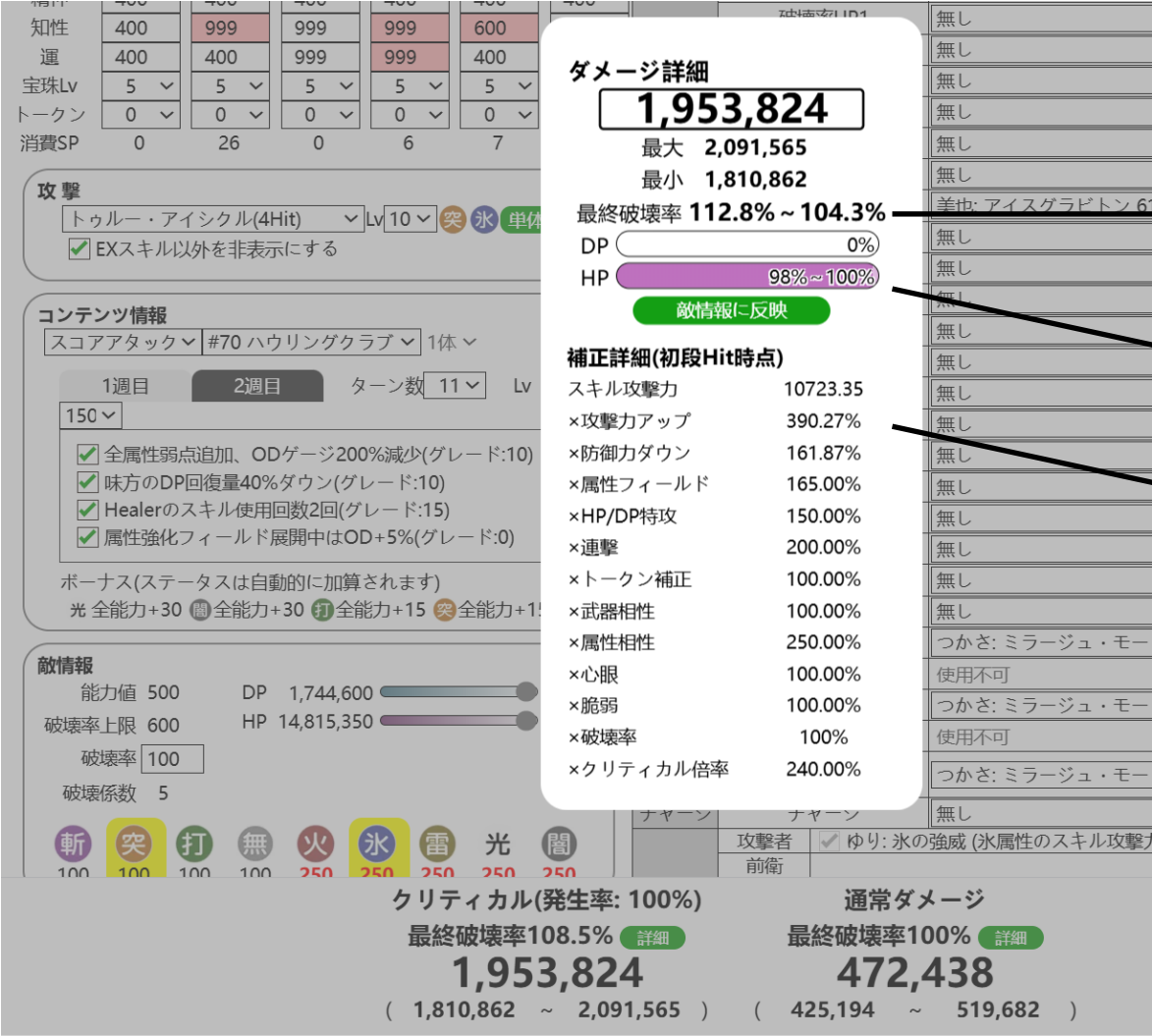
红梢, 暗圣华, SMM等人的士气
预计最终分数

<<注意事項>>
・闘志/厄/ハッキングは、バフ/デバフ効果量に影響を与えません。
・士気は、バフ/デバフ効果量に影響します。
・バフ強化/デバフ強化/桜花の矢によるデバフ強化は、「強化」ボタンで設定してください。
・現在、自動選択、一括選択において単独発動バフが効果量に関わらず優先度が高く表示されています。

花嫁夏洛的结婚
理莎MS的Baboo (30攻击)
斗志和灾厄（一般不需要勾选，自己在属性那里去调整）
不具合/要望受付フォーム

点开详细可以看到具体打了多少百分比的血/盾，还有buff和debuff数值的详情。在检查计算器是否有bug和穿盾杀的时候会有用。（见下一页）

以冰队为例（续）



当有两个破坏率的情况
说明存在浮动卡盾的情况

结合上面破坏率和HP剩
余量可以判断出在低浮
动的时候最后1Hit会卡盾

这个攻击力计算是不包
括耳环的