各种状态问题+装备合成技能（xiaoyao转载，晨风补充）

和等级有关的属性分别有生命，法力，防御，格挡，洞察，反击，反馈，魔命，致命  
生命，每一等级提供40血  
法力，每一等级提高10魔  
防御，计算公式为防御/（敌等级+敌传奇等级）×2/300  
格挡，计算公式为格挡/（敌等级+敌传奇等级）×7%  
洞察，计算公式为洞察/（敌等级+敌传奇等级）×7%  
反击，计算公式为反击/（敌等级+敌传奇等级）×7%  
反馈，计算公式为反馈/（敌等级+敌传奇等级）× 7%  
魔命，计算公式为魔法命中/（敌等级+敌传奇等级）×10%  
致命，计算公式为致命/（敌等级+敌传奇等级）×15%  
以上数据均为取整的百分比数据（即30.13%为30%，46.98%为46%，小数点后位数直接舍去）  
所有数据（其实只有生命和法力）均享受自身%的提升

申明、本次条目推翻之前版本部分言论   
1) 暴击伤害是1.5倍并非2倍   
2) 同时处于“虚弱”“流血”状态，减免效果变为之前的25％，数值不变   
3) 每点敏捷增加1破甲，每点力量增加0.1伤免，每点智力增加0.1状态抵抗   
4) 闪避与命中：当人物命中超出目标闪避100点，则100％命中   
5)   
魔法命中率计算公式： （魔法命中/目标等级）\*10％   
防御减伤效果计算公式：（防御/目标等级）\*0.667％   
致命点致命率计算公式：（致命点/目标等级）\*15％   
格挡格挡率计算公式： （格挡/目标等级）\*7％   
6) “力量增加15％”这种主属性提升效果，只计算人物基础数值、被动技能技能数值、称号以及\*\*数值   
7) “命中增加30％”这种二级属性提升效果，计算装备数值和宝石   
8) 战斗中，有关百分比的技能基本都是“指数叠加”，包括魔力增幅，魔化武器，三寸真元劲，还有已经被和谐掉的战斗怒吼。参见【6楼】关于指数叠加的资料   
9) 如上条，因为指数叠加的原因，像魔力增幅20级（30％，3回合）第十回合能达到300％的魔法攻击力，魔化武器20级（20％，4回合）第十回合能达到270％的物理攻击力。参见【6楼】关于指数叠加的资料   
10) 实际上两个“女妖之嚎21级”并不能完全清除目标的状态抵抗   
11) 两个甚至更多个解除魔法并不会增加封魔成功率，不如放两个破蛋怒吼实在- -   
12) 魔化小妞-卡莲娜，是穿刺攻击类型。尽管拿的是刀   
13) 空手普通攻击类型为劈砍攻击   
14) 攻击处于“定身”状态下的目标时，不会受到该目标的反击/魔法反馈   
15) 处于“魔免”状态下，不会受到魔法反馈；处于“物免”情况下，不会受到反击   
16) 名称相同的状态，在状态栏不会重复显示。   
17) 狭义熊猫的拔筷相助，说明介绍持续2回合，其实只持续一个回合。亲测。   
18) 守护熊猫拥有5599特权，就是说不管什么品质的守护熊猫，天赋技能都能到5   
19) 少女的自动技能-招雷，单人竞技情况下，根据所处的左右位置，会出现打人/打宠不统一现象。   
20) 苍鹰/鹰王的背后偷袭是单体祝福技能，抵抗无效，魔免无效，物免无效，幻影无效，甚至无敌状态也无效，是一个释放成功就无法阻止的伤害，也是世界OL里唯一一种无法阻止的伤害

技能点计算公式：S=5×N×（N-1）+10

(同等级宠物比人物少10技能点)

技能所需：N×5＝所需技能点，跨职翻倍

宠物技能书所需技能点：

1级:140

2级:150

3级:160

4级:170

5级:180

6级:190

7级:200

8级:210

9级:220

以140技能点为底，每升一级所需技能点+10

宠物技能书:1-6级所需技能点：990

宠物技能书:1-9级所需技能点：1620

Debuff  
1） 中毒，自动回蓝、法力吸收无效；受到法力恢复（吃蓝，技能加蓝）效果减半  
2） 火烧，自动回血、生命吸收无效；受到生命恢复（吃红，技能加血）效果减半  
3） 封魔，无法使用诅咒、魔法、祝福、物理技能  
4） 禁言，无法使用诅咒、魔法、祝福技能  
5） 禁技，无法使用物理技能  
6） 定身  
1） 人物无法施放逃跑之外的任何指令，npc不会逃跑  
2） 自动技能释放无效  
3） 反击/魔法反馈不会被触发   
7） 混乱（非官方）  
1） 自动技能一定几率释放失败  
2） 主动技能有一定几率变为普通攻击，随机目标  
3） 释放成功的技能目标变为随机，敌我判断，遵守技能目标限制  
8） 虚弱  
1） 所受伤害增加20％（固定扣血不加）  
2） 每点伤害减免效果变为0.05（正常为0.1），数值不变  
9） 流血  
1） 自动回血无效  
2） 所受伤害增加10％（固定扣血不加）  
3） 每点伤害减免效果变为0.05（正常为0.1），数值不变  
Buff  
10）魔免，受到的魔攻、诅咒、魔法反馈无效  
11）物免，受到的物攻、反击无效  
12）幻影，受到的群体物攻、祝福无效  
13）全减益免疫，无法添加debuff  
14）无敌  
1）受到的魔法、物理、诅咒攻击无效  
2）无法添加任何其他状态（除祝福类清增技能附带的状态）  
3）可以添加无属性的祝福属性  
4）可以死亡  
其他未记录的均为无效果状态，只有占状态栏的作用

首先，人物有6个状态栏，3个buff栏和3个debuff栏，当第4个状态的来临，会从下向上挤掉一个状态。   
这里用虚弱做例子：

1）“无状态属性”介绍   
这条属性不占状态栏，在持续回合内可以无限叠加。   
如下图，魔化武器20级，3个“无状态属性”

魔化武器20在4回合内可以叠加4次。即：20次攻击次数，106％穿刺和劈砍攻击次提升。   
2）“有状态属性”介绍   
这条属性需要占一个buff栏或者debuff栏，因为不管哪种状态栏都只有3个，所以全部状态只能叠加3次。   
如下图花莲妙法21级，两个“有属性状态”

使用两次“花莲妙法”后，有4个buff，人物只能有3个buff，取后3个buff，即“全减益免疫，持续回魔，全减益免疫”对应效果为生命+2200\*2，法力+550。

3）挤状态的实验   
【实验1】   
测试1：对一个无状态目标使用华莲，那么目标的状态为：  
Buff1：持续回蓝（法力加550）  
Buff2：全减益免疫（生命加2200）  
Buff3：空  
测试2：对该目标再次使用华莲，那么第一条状态被挤掉（从下往上塞状态）：  
Buff1：全减益免疫（生命加2200）  
Buff2：持续回蓝（法力加550）  
Buff3：全减益免疫（生命加2200）  
提醒：系统设定，重复的状态虽然不会显示，但是还是占着这个状态栏，并且效果有效。

测试3：对该目标使用“反魔力场”，那么状态继续挤掉：  
Buff1：持续回蓝（法力加550）  
Buff2：全减益免疫（生命加2200）  
Buff3：魔免（魔法免疫）   
由此可见，花莲妙法清反魔的谣言是假的。

1）神马是“线性叠加”、“指数叠加”？   
“线性叠加”就是指仅在基础数据上进行增幅。   
“指数叠加”就是在目前数值上进行叠加，听不懂？“利滚利”就是指数叠加。   
2）关于战斗怒吼被和谐的真正原因   
作者：蜡笔   
自从有人爆出用了战斗怒吼打黑龙33W+之后，就陆续有人使用战斗怒吼打出了66W，132W伤害种种。后来老雷更新了，增强21级战斗怒吼，增加属性增加状态。此后，一代神技落寞了。  
其实从老雷对天神叠加的态度不难看出，没状态的你随便叠，我是允许的，因为回蓝他设置了上限。有状态的叠加也不担心，一次最多3个状态，持续100回合但你也只能拥有3个状态，增幅还是有上限。然后增幅0.4以下（即40%加成）的增幅技能也随便叠加，叠多了也是有个瓶颈的。  
可是，增幅一旦超过0.5以上（即50%加成以上），加成可以达到无限大（至少30回合内是一直增加的）。  
对于持续3回合的增幅技能来说，如果增幅0.1，基本最后增加到137%；如果增幅0.3，最后约增加到327%；如果增幅0.4，最后约增加到680%；一旦增幅达到0.5，30回合后会增加到3000%……何等恐怖  
在战斗怒吼没有和谐的时候，平均一回合增幅0.92，持续3回合，大约7回合达到480倍伤害，夸张了点吧……如果继续叠加，可以在最后一回合直接秒杀所有boss，26回合会有15W倍伤害……就算劈防爆表，伤免爆表，20000劈砍也能打出2亿伤害。学过计算机的应该知道有时候数据过大会产生什么情况吧，我也不懂咧   
相比原来刚出贤者的祝福，那个真是小巫见大巫了。现在也都是和谐了。和谐世界，和谐社会。  
至于其他单体可叠加技能估计是不会被和谐了，毕竟50%的无状态增幅技能还没有吧   
3）详细解读世界ol中的叠加公式   
作者：蜡笔   
这次拿出3个技能作分析  
①修真的专属：天神附体（21级）  
效果：自身 祝福 法力护盾+65% 伤害减免+400 每回合自动恢复法力+65% 持续3回合  
②法师的自动：魔法增幅（20级）  
效果：自身 祝福 魔法攻击力+30%，免疫禁言 每回合自动恢复法力+240 持续3回合  
③侠客的自动：三寸真元劲（21级）  
效果：自身 祝福 穿刺攻击力+2000 破甲+3200 穿刺攻击力+21%，免疫封技 持续3回合   
首先是天神附体，这个技能最好测试，因为稳定，不管打多少次，基础值都是固定的，后面变化也是固定的。  
天神附体增加每回合的自动回蓝量，当前回合使用，下一回合才生效，然后持续三回合（实际本回合已经算持续一回合了）   
初始回蓝：1214  
第一回合：  
回合开始：回蓝1214  
自动阶段：天神增加基础回蓝65%，即增加量为a=1214\*65%=789，持续3回合  
\*此时回蓝量=1214+789（持续3回合）=2003  
第二回合  
回合开始：回蓝2003  
自动阶段：天神增加基础回蓝65%，即增加量为b=2003\*65%=1301，持续3回合  
\*此时回蓝量=1214+789（持续2回合）+1301（持续3回合）=3304  
第三回合  
回合开始：回蓝3304  
自动阶段：天神增加基础回蓝65%，即增加量为b=3304\*65%=2147，持续3回合  
\*此时回蓝量=1214+789（持续1回合）+1301（持续2回合）+2147（持续3回合）=5451   
重点来了  
第四回合  
此时第一回合增加的789回蓝已经结束持续  
此时回蓝量变成了1214+1301（持续1回合）+2147（持续2回合）=4661  
回合开始：回蓝4661  
自动阶段：天神增加基础回蓝65%，即增加量为4661\*65%=3029，持续3回合  
\*此时回蓝量=1214+1301（持续1回合）+2147（持续2回合）+3029（持续3回合）=7690   
综上，天神回蓝量的增加分成2块，自身回蓝，增加回蓝  
每回合的增加回蓝都是回合开始阶段的回蓝量乘于增加率，持续3回合，在3回合后消失   
下面是魔法增幅   
初始魔攻：20098  
第一回合：  
回合开始：魔攻20098  
自动阶段：魔增增加基础魔攻30%，即增加量为20098\*30%=6029，持续3回合  
\*此时魔攻=20098+6029（持续3回合）=26127  
第二回合  
回合开始：魔攻26127  
自动阶段：魔增增加基础魔攻30%，即增加量为26127\*30%=7838，持续3回合  
\*此时魔攻=20098+6029（持续2回合）+7838（持续3回合）=33965  
第三回合  
回合开始：魔攻33965  
自动阶段：魔增增加基础魔攻30%，即增加量为33965\*30%=10189，持续3回合  
\*此时魔攻=20098+6029（持续1回合）+7838（持续2回合）+10189（持续3回合）=44154  
第四回合  
此时第一回合增加的6029魔攻已经结束持续  
此时魔攻变成了20098+7838（持续1回合）+10189（持续2回合）=38125  
回合开始：魔攻38125  
自动阶段：魔增增加基础魔攻30%，即增加量为38125\*30%=11437，持续3回合  
\*此时魔攻=20098+7838（持续1回合）+10189（持续2回合）+11437（持续3回合）=49562  
……  
最后伤害稳定在6W5   
三寸略。   
最后给出一个结论，魔化武器在劈穿攻击加成方面远胜伏虎三寸，而且魔化还有攻次加成。三寸则强在有破甲。   
Ps、3寸的被吞了，计算公式是（a+2000）\*1.21。

下面是装备合成技能

如无特殊说明最高技能等级均为+10   
-----------   
远古：（可鉴定：感知，命中，穿透，无视洞察，回蓝，法器伤害）   
头：圣灵力魄，不死意志   
肩：精神鞭笞，神学   
衣：炙炎爆裂，神秘咒文   
手：圣灵体魄，法力冲击   
腿：书本知识，不死意志   
-----------  
暗部：(可鉴定：出手，破甲)  
头：基础掌法，乾坤大挪移   
肩：吸星大法，化功大法  
衣：鬼影身法，三寸真元劲，  
手：赤炼神掌，寒冰绵掌   
腰：轩辕惊天诀，万毒心经  
腿：熊象巨力功，快满九字诀，  
鞋：九阴碎骨劲，隐秘步法’空蝉‘  
------------  
蜀山：(可鉴定：出手，躲闪，武伤%，伤害减免，状态抵抗)  
头：逍遥剑法，御剑术  
肩：挽留神剑，般若心经  
衣：九阳神功，压制攻击  
手：回天剑舞七连，先天罡气  
腰：月华乱神剑，天蚕功，  
腿：先天无相神功，伏魔金刚刀，  
鞋：鬼影身法，先风云体术  
----------------  
正气（不全）：(可鉴定： 出手，躲闪，反击，反馈)   
所有技能最高+4，浩然正气+3  
头：浩然正气，虎伏绝刀式，紫电神功，两仪八卦掌，熊象巨力神功，，武当八卦步，金刚不坏体  
肩：浩然正气，般若心经，醉仙望月步，飞天御剑流，基础刀法，乾坤大挪移，天罗地网势  
衣：浩然正气，武当八卦步，金刚不坏，虎伏绝刀式，仙风云体术  
手：浩然正气，降龙伏虎气，三寸真元劲，逍遥剑法，先天罡气，隐秘步法“空蝉”  
腰：浩然正气， 纯阳无极功，飞天御剑流  
腿：浩然正气，武当八卦步，熊象巨力，仙风云体术，虎伏绝刀式，紫电神功，两仪八卦掌   
鞋：浩然正气，鬼影身法，飞天御剑流，纯阳无极功  
-----------------  
50战士：黄金 龙鳞 龙吟  
-----------------  
黄金（不全）：(可鉴定：生命%，力量%，体质%，伤害减免，物理攻击%)   
所有技能最高+4，第六感+3  
头：第六感，冲锋，远程武器专精，英勇打击，  
肩：第六感，斩杀，武器大师，雷霆一击，精确打击  
衣：第六感，精通反击，军事专家，碎骨打击，  
手：第六感，霸王枪法，长柄武器专精，武器娴熟，以静制动，反击风暴，大量装填  
腰：第六感，射击姿态，军事专家，碎骨打击  
腿：第六感，武器大师，战斗怒吼，战术补给，健壮身躯，  
鞋：第六感，霸王枪法，多重射击，武器娴熟，长柄武器装精，  
-------------------  
龙鳞：(可鉴定：生命%，状态抵抗，反馈，反击)  
头：闪避，战神降临，  
肩：防御战术（劈砍），防守反击，  
衣：防御战术（穿刺），攻守兼备  
手：擅长军事防具，条件反射，  
腰：体能训练，战斗怒吼  
腿：健壮身躯，英勇打击  
鞋：战争艺术，反击姿态  
----------------  
龙吟：(可鉴定：生命%，致命%，劈砍攻击%，穿刺攻击%)  
头：武器娴熟，扰乱射击  
肩：精通破甲，大地一击，  
衣：全力防守，擅长军事防具  
手：英勇打击，精通重击  
腰：完全狂暴，战神降临  
腿：舍身一击，破胆怒吼  
鞋：以静制动，冲锋  
------------------  
50法师：黑月 红月 死神  
-------------------  
黑月：(可鉴定：魔攻%，感知%，智力%)  
头：燃烧之手，魔法熟练,，幻影法球  
肩：战斗法师，石肤术  
衣：魔力增幅，幻影法球，  
手：火球术，火墙术，流星爆（2），  
腰：蜘网术，闪光术，  
腿：法术专攻，法术穿透，  
鞋：解除魔法，快速施法，  
-------------------  
红月：(可鉴定：法力护盾，魔命%，法力吸收，生命吸收)  
头：流星爆，魔法飞弹  
肩：魔法熟练，魔法防护  
衣：红月领域，魔法天赋  
手：魔法学识，法杖使用  
腰：连环闪电，冰雪风暴  
腿：红月领域，魔力增幅  
鞋：红月领域，法术强效   
-------------------  
死神：(可鉴定：魔命%，魔攻)  
头：女妖之嚎（14），死亡阵法（14），  
肩：快速施法(14)，混乱术（14），  
衣：死亡一指，律令死亡  
手：石肤术(14)，吸血鬼之触，  
腰：魔宠契约（14），法力燃烧(14)，  
腿；禁言术，死亡一指，  
鞋：剑刃障壁，狂暴术，  
---------------  
50修真：开天 元放 云龙  
------------------  
开天：(可鉴定：法术护盾%，生命上限%，魔法穿透，自动回法)  
头：妙法莲华，元灵归心术  
肩：冰心诀，三花聚顶  
衣：真元归一，真元护体  
手：天师阵术，金刚阵术  
腰：破魔咒，风灵法咒  
腿：阴阳调合，长生术  
鞋：水之阵法，水疗术  
----------------  
元放；(可鉴定：护盾%，生命%，法力，魔命%，魔攻%)  
头；五行真气，火之阵术  
肩；天雷空破，雷灵极电咒  
衣；灵性根基，养生之道，  
手；土灵流沙咒，火灵烈焰咒  
腰；土灵流沙咒，土灵气修炼  
腿；雷灵气修炼，火灵气修炼  
鞋；雷之阵术，五行学术  
----------------  
云龙；(可鉴定：护盾%，法力，生命% ，伤害减免%，状态抵抗%)  
头；除魔法阵，定身咒  
肩；还魂咒，回光调息  
衣；禁言咒，灵兽生存训练  
手；秘传-封魔诀，混乱咒  
腰；无极护盾  
腿；灵兽战斗训练，五气朝元  
鞋；灵兽守护，禁技咒  
----------------  
45史诗：白月 海神 混沌 云霄   
--------------  
白月；(可鉴定：护盾，抵抗)  
头；魔法回路10，快速施法10，魔法学识6  
肩；法力燃烧5，解除魔法5，石肤术5，剑刃障壁5  
衣；法师护甲(20)，护盾术  
手；幻影法球10，解除魔法10  
鞋；缓慢术，加速术  
-------------------  
海神；(可鉴定：躲闪，出手)  
头；战争艺术5，精确打击5，条件反射5，武器娴熟5  
肩；精通重击，攻守兼备，防守反击，钢铁意志  
衣；挫志怒吼(20)  
手；英勇打击10，连续打击10，  
鞋；反击姿态，战斗姿态  
----------------------  
混沌：(可鉴定：破甲，反击)  
头；龙象般若功，先天无相神功  
肩；先天罡气，九阳神功  
衣；三寸真元劲(20)，仙风云体术  
手；化功大法，天魔邪刀追魂贰式  
鞋；醉仙望月步，武当八卦步  
----------------------  
云霄；(可鉴定：自动回法，出手)  
头；水疗术，回光调息  
肩；水灵气修炼，土灵气修炼  
衣；游龙身法，圣灵附体  
手；风灵法咒，混乱咒  
鞋；雷之阵术，火之阵术

御风套【鉴定】第一栏：生命上限/出手 第二栏：法力上限/无视反击 第三栏：空手伤害/强制基础命中率 第四栏：破甲（12最高）

【可合成技能】

每一件御风都能3级合成风之感。

御风护手：熊象巨力功/两仪八卦掌

御风护腰：赤练神掌/金刚不坏神功

御风护腿：逍遥剑法/伏虎绝刀式

御风护额：鬼影身法/飞天御剑流

御风护肩：仙风云体术/轩辕惊天决

御风软甲：先天无相神功/飘雪穿云掌

御风软靴：紫电神功/基础掌法

70传说：日落，天使，黎明，炽天使（14最高）

①日落衣：五气朝元与法术穿透。

日落腰：魔法熟练与雷灵极电咒。

日落鞋：灵兽守护与火灵气修炼。

日落手：金刚法咒与法杖使用。

日落裤：魔法学识与法术辨识。

日落头：五行学术与神秘学。

日落肩：灵性根基与闪光术。

②天使衣：霸体神功。

天使手：狂战怒吼与基础弩法。

天使腿：百毒不侵与天地无情决。

天使肩：御风术与六阳折梅。

天使腰：血雨与摧筋裂骨。

天使鞋：霸气决与诸葛连驽。

天使头：百万狂风与集气爆发。

③黎明衣：灵兽生存训练与土灵气修炼。

黎明肩：心之护盾与魔宠协防穿刺。

黎明头：神学与圣灵体魄。

黎明鞋：长生术与雷灵气修炼。

黎明手：道法自然与魔法反馈。

黎明裤：三花聚顶与魔宠协防[劈砍]。

黎明腰：战斗法师与养生之道。

④炽天使头：无相枪法与无影迷踪。

炽天使手：武圣附体与霸王心经。

炽天使衣：无尽怒火与千叶刀法。

炽天使腰：岳家神枪与傲寒六式。

炽天使肩：沾花刀,铜皮铁骨。

炽天使鞋：无谓冲锋与武魂。

炽天使腿：斩阵刀法与百发百中。

女神之泪头：武器重铸

女神之泪手：雷霆震怒，百万重力

女神之泪衣：巨人之力，将神之躯

女神之泪腰：万弹齐发，精确射击

女神之泪肩：力量歌颂，神工鬼力

女神之泪鞋：灵魂收割，终极爆炸

女神之泪腿：火枪加持，屠狮之力

**装备附带技能**

灵犀之力：自动 敌单体 穿刺

扣除最大法力9% 伤害减免-240，封魔 免伤护盾-1

持续3回合 攻次+3 耗蓝500

上古白羊：灵犀之力9级

自动 敌单体 近身穿刺

1.扣最大法力值9% 2.伤免扣240，封魔 3.扣1盾

持续3回合，攻次+3，耗蓝500

小奶瓶·美羊羊：撒娇诱惑22级

自动 敌6人长方 魔法攻击

1.造成最大生命值15%的伤害，混乱 2.扣除最大法力值15%，禁言 3.扣1盾

持续3回合 攻次+4 耗蓝2800

赤焰朱雀：朱雀焚天22级

自动 敌六人长方 祝福

1.造成最大生命值15%的伤害 2.基础抵抗-15%，封魔 3.扣2盾

持续3回合 耗蓝和耗血各800

飓风狮鹫：邪恶飓风9级

自动 敌六人长方 祝福

1.造成最大生命值9%的伤害 2.基础抵抗-9% 3.扣除最大法力值9%

持续3回合 耗蓝1000

变形金刚·擎天柱：光芒之盾22级

自动 我全体 祝福

1.回复最大生命值18%，全减益免疫 2.回复最大法力值18% 3.免伤护盾+3

持续3回合 耗蓝1800

筋斗云：星流水寒22 自动 敌全体 魔法

扣除最大法力值22%，封魔 基础抵抗-22%，混乱 免伤护盾-3

持续3回合 攻次+3 耗蓝3500

闪电助力：自动 自身 祝福

魔法攻击力+22% 魔命+22% 附带致命+220

持续3回合 耗蓝2000，耗血2000

时空狮鹫： 折翼求生22：被动 致命率15% 命中率15% 无视免伤299

猎魔盘羊：黑色迷雾8级

被动 每回合回蓝800，每回合回血800

喜羊羊：金羊开泰10级

被动

洞察+10% 闪避+10% 基础抵抗+10%

感恩之心22：

无视洞察400

无视免伤400

攻次+3

原核进化22：被动

攻次+2，无视免伤340，命中+340

强暴南瓜 落叶飞舞（18）：被动

无视洞察+180 无视反击+180 无视抵抗+180

三相之力22：被动

无视220洞察 无视220免伤 致命+220

海誓山盟22：被动

敏捷15% 感知15%

无视洞察220

陨星之光9：被动

无视洞察180

无视抵抗180

无视免伤180

武器技能

噤声魔箭（22）：自动 敌六人长方 穿刺

免伤护盾-1，封魔 攻次-6 无视400免伤

持续3回合 攻次+4 耗蓝800

棒棒糖 妖姬惩戒之箭：自动 敌单体 穿刺

造成最大血量15%伤害，封魔 魔命-220 免伤护盾-2

持续3回合 攻次+4 耗蓝800

雀舞 漫天飞舞（2）：

敌十字 劈砍

格挡-33%，定身 闪避-33% 洞察-33%

持续3回合 攻次+4 耗蓝1000 单手刀双持限制

枪王领域22级：被动

无视360反击 无视360免伤 用火枪攻次+2

海克斯科技枪：圣枪洗礼9级

主动 敌6人长方 穿刺

无视1950防御 免伤护盾-2，衰弱 无视440免伤

持续3回合 攻次+3 耗蓝1000

9级吞噬者法术书：魔化激光9级

主动 敌上下5人 魔法攻击

1.造成最大生命值15%的伤害 2.抵抗-270 3.洞察-270

持续3回合 攻次+4 耗蓝2500 法器限制

天使契约圣戟：七彩琉璃9级

主动 敌单体 近身穿刺

1.目标免伤值-450（无视450免伤） 2.抵抗-240，禁言 3.扣除最大法力值12%

持续4回合 攻次+4 耗蓝600

迅影剑决18：自动 自身 祝福

1.用剑是攻次+7 2.穿刺攻击力+22%，幻影 3.破甲22%

持续5回合

丘比特神箭1：主动 敌十字 穿刺

1. 无视目标+3500点物理防御 2.免伤护盾-2，封魔 无视300免伤

持续2回合 攻次+3 耗蓝800 弓限制

巨石封印9级：主动 敌六人长方 劈砍

1. 无视目标530反击 2.出手速度-33%，封魔 3.无视530免伤

持续4回合 攻次+2 耗蓝1800 重型武器限制

彩虹激光22：主动 敌十字 穿刺

无视目标-22%抵抗率 造成最大生命18%伤害，封魔 免伤护盾-2

持续3回合 攻次+4 耗蓝600

乱剑飞舞（22）：主动 敌六人长方 穿刺

无视目标+3500物理防御 法力-2200，禁言 造成最大生命18%伤害

持续3回合 攻次+4 耗蓝800

天使的裁决22：主动，敌全体 魔法

1. 魔法命中-240，禁言 2.无视280洞察 3.免伤护盾-3

持续2回合 攻次+3 耗蓝5000

新锤子： 主动 敌六人长方 劈砍

1. 命中率-22%，定身 2.无视410免伤 3.免伤护盾-3

持续3回合 攻次+3 耗蓝1000 重型武器限制

放逐之刃 放逐之锋-疾风斩（22）：主动 敌六人长方 劈砍

命中-360，衰弱 附带致命+360 无视450免伤

持续3回合 攻次+3 耗蓝800 重刀限制

引星入命22：主动 敌6人长方 魔法攻击

1. 造成最大生命值15%的伤害
2. 无视目标435免伤
3. 免伤护盾-3

持续3回合 攻次+5 耗蓝3500 法器限制

其他装备：

红月领域20：

自动 敌正方 祝福

1.清楚目标增益状态 2.法力-1000 3.扣除最大法力值11%

持续1回合 耗蓝500

除魔领域（7）：自动 敌十字 祝福

清楚目标增益状态 法力-2200 扣除最大法力值10%

持续2回合 耗蓝3000

镜花水月2级：

主动 自身 祝福

反击+300，幻影 反馈+300

持续2回合 耗蓝300 耗血700 单手剑双持限制

风遁2：主动 自身 祝福

出手+250，禁言 出手+250，物攻无效 出手速度+15%,无敌

持续2回合 耗蓝400

红炎爆剑1：自动 敌十字 穿刺

攻次-6 免伤-300 生命-1000

持续5回合 攻次+4 耗蓝1500

消魔射线：自动 敌当前生命最大者 魔法

法力-570 法力-11%，驱逐

持续5回合，耗蓝1500

激光射线：自动 敌当前生命最大者 魔法

生命-570 生命-11%，驱逐

持续5回合，耗蓝1500

魔力崩溃1：自动 敌正方 祝福

免伤护盾-3 免伤-50，封魔

持续3回合 耗蓝1500

防御崩溃1：自动 敌正方 祝福

抵抗-150，封魔 免伤-150 免伤护盾-1

持续3回合 耗蓝1500

龙纹散华：主动 敌前后两人 祝福

清除目标增益状态 抵抗-300，封魔 无视目标30%抵抗率

持续2回合 耗蓝500

**技能所需黄金**

11级8、12级10、13级15、14级23、15级30（金叶）、16级35、17级35、18级38（可以用书学）、19级45、20级60、21级60、22级100（黄金），跨职业2倍。 金叶86金叶，373金。（魔宠强化20级100金）

1到10级本职：27500；跨职：55000 (贤者、武圣、枪王，本职55000；跨职110000） 技能点： 本职1265，跨值2530

宠物1到10级铜：500、1000、1500 共计27500，

禁咒等15到22：16、18、20、22、24、26、35、40金

11到15:8、10、12、14、16 跨值翻倍

23到32级：45,50,55,60,65,70,75,80,85,90 675 跨值翻倍1350

宠物封印技能1级到9级:140到220技能点

**技能点**

进游戏刚创建完号的时候，每个角色都有两个本职技能和10技能点，共20点，之后每升一级，就会获得上一等级×10的技能点，比如祢现在等级为50级，祢升到51级就会获得500点技能点，根据这个下面可以总结出一个公式，假设祢现在等级为N，总共技能点为S，那么S＝5×N×（N-1）+20 ，技能所需：N×5＝所需技能点，跨职翻倍。这其实就是一个S以0为首项，10为公差的等差数列的前N项和，再加上20点的初始技能点。

根据上面这公式，现在假设你想知道64级时候的技能点数，那套进公式就可以算出为20180点技能，这就方便你在点技能时候算好技能点，避免超过不够点。

（同等级，宠物比人物少10点）

还有一个本职技能点的算法就是：假设技能等级学到M级，则本职技能所需技能点＝2.5×M×（M+1）， 跨职双倍 ，所需＝5×M×（M+1）。

以上就是技能点算法的内容了，相信数学好的玩家都知道这些了，但是肯定还有大部分玩家没有注意到的，所以这部分玩家就可以好好的借鉴参考下，希望能帮到大家。。。

★1力量增加3生命，0.1伤免，5劈砍，5穿刺，3破甲。  
★1体质增加6.5生命，0.2伤免，8劈防，8穿防。  
★1敏捷增加3出手，0.2命中，3劈砍，5穿刺，1破甲，0.4躲闪，0.2格挡。  
★1智力增加7.5法力，0.1抵抗，0.1洞察，2法盾，3魔攻，2魔穿，2魔防。  
★1感知增加3.5法力，0.3抵抗，0.2洞察，3法盾，2魔攻，1魔穿，0.4躲闪，1,5出手，4魔防

a=基础武伤，b=实际攻次，c=武伤加成%，x=额外武伤%

伤害=ac\*b=abc

增加1攻次：ac\*（b+1）=abc+ac 

增加x武伤：a（c+x）\*b=abc+abx 

比较式，即c与bx的比较，

设基础武伤2000，一般暴力1.4万武伤，即c=700%

魔化攻次30，设人物本身20攻次，即b=50

即x=7/50=14%

即当x大于14%时，效果比提升1攻次效果好

暴力的实际伤害计算方式是

伤害=(武伤\*攻次+当前回合劈砍/穿刺)\*(100%+0.5倍致命率)\*(敌人负面状态比如虚弱1.2倍，流血1.1倍，两个都有是1.3倍)\*(1-防御值减伤率)\*(1-伤害减免率)\*(实际命中率)\*(1-敌人格挡率)

首先还要强调一个等级压制的问题。

500致命点在86级显然是不满致命的，但是对于大多数日常副本来说由于怪物等级都在70以下，因此还是相当于满致命的。

其次，一个暴力想打出最高伤害，命中无疑非常重要，现在的主流大刀命中都达到了2500+，配合战斗的叠加，可以达到可怕的数值，从而100%命中。

设命中率为42%。

攻次1:42％几率命中，58％命中不了

攻次2:58％×42％=24.4％ 24.4+42％=66.4 100-66.4=32.6％(不命中的概率)

攻次3:32.6％×42％=14％ 用命中率42％+24.4％+14％=80.4％ 19.6%不命中

攻次4：同理

......

**vip**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Vip等级 | 黄金 | 合计 |
| 1 | 500 | 500 |
| 2 | 2000 | 2500 |
| 3 | 4000 | 6500 |
| 4 | 6000 | 12500 |
| 5 | 8000 | 20500 |
| 6 | 15000 | 35500 |
| 7 | 20000 | 55500 |
| 8 | 30000 | 85500 |
| 9 | 45000 | 130500 |

升级到Vip后，时间会重新刷新成30天。

过期4天之后，每天扣1000经验

**金叶→60天统计**：

1.火龙清明植树 70×60=4200

2.世界勋章/骑士勋章/初级勋章/高级勋章 500×6+34×60+100×3+150×4=5940

3. 10个职业金叶任务 10×5×60=3000

4.答题，vip答题 10×60+20×60=1800

5.劫镖（50无双） 15×5×60=4500

6.刑天，小组 30×60=1800

7.挑战任务每天按10小时，40次算 40×3×60=7200

合计：4200+5940+3000+1800+4500+1800+7200=28440

高难勋章兑换的史诗蛋

**勇猛蛋**：熊猫、哈士奇、战鹰、熊猫战士、骷髅战士、黑猫战士、宠物犬、俊介、阿宝、战女仆、战斗猫、熔岩元素、火焰元素、熊猫狂战士、天空战神  
**迅捷蛋**：狩猎猫、侠义熊猫、寒冰元素、猎鹰、仙灵、天空王者、猫女、丛林战鹰  
**睿知蛋**：大地元素、元素领主、守护女仆、萌系女仆、魔法仙灵、冰雪仙灵、朝比奈实玖瑠、骷髅王

以上60%是抄袭的，难得还有人看到这里，最后：副本、PK我觉得就两点：**数据**的对抗和对**几率**的理解，第二点很难控，所以把握好第一点。