

伤害乘区

AE(基础伤害区+激化加成值): (攻击区×倍率区+激化区)

DB(增伤区) **CD**(暴击区) **ER**(增幅区) **DF**(防御区) **RT**(抗性区)

注: 乘区不考虑剧变和碰撞伤害; 激化区和增幅区只能同时存在一种

AE: $A \times D + E$

A: 总攻击力=白字+绿字=(人物攻击力+武器攻击力)×(1+百分比攻击力)+固定攻击力

D: 伤害倍率=技能倍率×(1+倍率提升)

E: 激化反应加成值=等级系数×类型系数×(1+精通提升+伤害提升提高)

注: **A:** 基础攻击力=白字=人攻+武攻 额外攻击力=绿字=基础攻击力×百攻之和+固攻之和

D: 同乘区一直都是加法, 除了基础攻击区是攻击乘倍率, 目前提升倍率区的只有行秋四命和腐殖之剑(来源米游社洛清梦, ID: 307612187)

E: 等级系数: 常量, 90级为1446.85 类型系数: 蔓激化1.25, 超激化1.15

精通提升: $\frac{5 \cdot EM}{EM + 1200}$ 伤害提升提高: 实际百分比(一般出现在圣遗物4件套效果里)

DB: 伤害加成系数=1+各伤害加成数值之和

注: 各伤害加成数值之和=元素/物理伤害加成+对元素影响下的敌人伤害提高+造成伤害提高+元素爆发/元素战技/普攻/重击伤害提高等等。

CD: 1+暴伤

注: 考虑均伤, 则为1+暴击×暴伤

ER: 增幅反应总倍率=反应基础倍率×(1+精通提升+反应系数提高)

注: 反应基础倍率: 水火蒸发2.0, 火水蒸发1.5, 火冰融化2.0, 冰火融化1.5.

精通提升: $\frac{2.78 \cdot EM}{EM + 1400}$ 反应系数提高: 实际百分比(一般出现在圣遗物4件套效果里)

DF: $\frac{\text{人物等级} + 100}{(\text{人等} + 100) + (1 - \text{穿防}\%) \times (1 - \text{减防}\% + \text{增防}\%) \times (\text{怪等} + 100)}$

注: 减防: 降低敌人防御(可莉二命) 穿防: 无视防御(雷电将军二命)

RT: $RT = \begin{cases} \frac{1}{1+4R}, 75\% < R \\ 1-R, 0 \leq R \leq 75\% \\ 1-\frac{R}{2}, R < 0 \end{cases} \quad (R: \text{抗性})$

注: 比如甘雨一命降低敌人冰抗15%, 假如对10%抗性敌人, 降低后敌人抗性为-5%

剧变不在本文考虑范围内, 仅列出计算方法(因为我不怎么玩)

剧变伤害=等级系数×抗性承伤×反应基础倍率×(1+精通提升+反应伤害提升)

剧变反应的伤害计算中涉及的乘区没有防御力、伤害加成、攻击力等

等级系数为常量, 90级为1446.85。

其中反应基础倍率以超导的两倍为基准值, 为固定值, 等级系数为常数。

反应基础倍率: 超导0.5: 扩散0.6: 碎冰1.5: 超载2: 感电1.2: 绽放2: 烈绽放3: 超绽放3: 燃烧0.25

精通提升=(16×精通)/(精通+2000)

反应伤害提升为实际百分比(一般出现在圣遗物4件套效果里)

参考文献:

<https://www.miyoushe.com/ys/article/29805188> 《伤害乘区论》3.1 黄金的梦乡!