**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×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： 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： 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:**

**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:** (R：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！