

MM3各类公式

角色升级法则

本节为各角色在升级时，各项能力提升的公式。

- 调整值=当前LV×增加率+初期值
- 上升值=调整值-当前能力值（在0至该值范围内随机取值）
- 最低值=当前LV×增加率×0.7+初期值（上一次升级后，若能力未达最低值，则会在下一次升级中进行修正）

能力	项目	主人公	猎人	机械师	士兵	护士	摔角手	艺术家	犬
HP	初期值	1000	110	95	130	90	150	100	120
	增加率	70	50	40	65	42	75	45	65
战斗LV	初期值	1	1	1	1	1	1	1	1
	增加率	1.41	1.42	1.24	1.65	1.32	1.52	1.32	1.52
驾驶LV	初期值	1	1	1	1	1	1	1	1
	增加率	1.52	1.52	1.32	1.04	1.16	1.1	1.32	0
腕力	初期值	50	10	7	15	8	18	9	14
	增加率	3	2.58	2.02	4.25	2.22	6.83	2.27	3.64
体力	初期值	50	10	8	15	9	17	9	14
	增加率	3	2.58	2.53	4.25	2.37	4.64	2.42	4.05
敏捷	初期值	50	12	9	11	14	6	9	15
	增加率	3.98	4.47	3.19	4.25	4.64	1.82	3.19	5.1

战斗相关

回避成功率

角色	追加条件	成功率
玩家	下车	约3%
	乘车（无“身交わし”特性）	约0.8%
	乘车（有“身交わし”特性）	约3%
怪物	地上	约3%
	空中	约12.5%

普通状态下，致命一击的发生率约为4%。

战车装备破损概率

在SP为0的状态下

损坏概率=伤害值÷(装备防御力×1.25)

From:

<http://zzjb.com/> - 重装机兵专题站

Permanent link:

<http://zzjb.com/formula/mm3>

Last update: **2012/09/16 22:10**

