

首先，给出公式：

伤害=攻击力*伤害倍率*(1+伤害加成)*(1+暴击伤害)*增幅反应总倍率*防御减免*抗性减免

（本文只会详解攻击区、增伤区、暴击区，因为其他的部分游戏中很少出现，基本可以认为是高收益又难稀释的乘区）

（1）攻击力计算公式为：

总攻击力=白字+绿字=(人攻+武攻)×(1+百攻之和)+固攻之和

基础攻击力=白字=人物攻击力+武器攻击力

额外攻击力=绿字=基础攻击力×圣遗物攻击力百分比之和+其余固定攻击力之和

其中额外攻击力受到角色突破加成，角色天赋，角色命座，武器副词条，武器特效，圣遗物主词条，圣遗物副词条，圣遗物套装效果影响

（2）增伤：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（前提是已触发对应条件）

（3）暴击区：

伤害中，如果触发了暴击，暴击后伤害为：

暴击后伤害=原伤害*(1+暴击伤害)

对于不确定暴击率和暴击伤害的收益，其期望收益公式为

暴击收益=1+暴击率*暴击伤害

本文章受米游社@白猫大人影响较大，基本属于对其《原神伤害论》个人理解在表达，最后引用白猫大人的伤害公式结尾：

期望DPS=((人物攻击力+武器攻击力)*(1+百分比攻击力)+固定攻击力)*(技能倍率*(1+倍率乘区提升))*(1+各伤害加成数值之和)(1+暴击率*暴击伤害)*反应基础倍率*

$(1 + (2.78 * \text{精通}) / (\text{精通} + 1400) + \text{反应系数提高}) * ((\text{角色等级} + 100) / ((1 - \text{无视防御效果}) * (1 - \text{防御减免效果} + \text{防御增加效果}) * (\text{怪物等级} + 100) + \text{角色等级} + 100)) * (\text{抗性区收益} [1 / (1 + 4R) \text{ if } > 75\%, 1 - R \text{ if } 75\% > R > 0, 1 - R / 2 \text{ if } 0 > R]) * \text{攻击速度}$

@米游社白猫大人 感谢！