每回預設100，三條血

受到傷害就會消耗（基準值：1）

大部分防禦住攻擊不會消耗

受到破防會消耗（基準值：0.5）

防禦住A技也會消耗（基準值：0.2）

連段修正：

大部分格鬥遊戲都有針對段數多或重複性的連技進行傷害減少的懲罰

傷害最少保留1點

從第二段開始修正

採用公式：

h = 傷害的數值

r = 修正後的乘數

v = 上一個招式修正的乘數

round (h x r) > round (h x r x v) ; r = r x v > round (h x r x v) ; r = r x v > loop…

招式修正數值：

確反：x1.2

C技：x0.8

HC技：x0.9

W技：x0.85

HW技：x0.95

S技：x0.85

HS技：x0.95

A技：不修正，最少保留20%傷害

舉例：

銃刃Ｃ＞Ｃ＞Ｗ＞Ｗ

未修正：

8 > 8 > 12 > 16

連段傷害 = 8 + 8 + 12 + 16 = 44

修正：

8 (8 x 1) > 6 (8 x 1 x 0.8 = 8 x 0.8) > 7 (12 x 1 x 0.8 x 0.8 = 12 x 0.64) > 9 (16 x 1 x 0.8 x 0.8 x 0.85 = 16 x 0.544)

連段傷害：8 + 6 + 7 + 9 = 30

確反修正：

10 (8 x 1.2) > 8 (8 x 1.2 x 0.8 = 8 x 0.96) > 9 (12 x 1.2 x 0.8 x 0.8 = 12 x 0.768) > 10 (16 x 1.2 x 0.8 x 0.8 x 0.85 = 16 x 0.6528)

連段傷害：10 + 8 + 9 + 10 = 37