## 噬血代码全BOSS、常规敌人抗性一览【v1.53 2020/8/16】

前言



本全BOSS、常規級人抗性未参与制定人员如下, 感謝Eugeization (BiLiBiLiUID 10722268) 提供的官方攻略本部分本篇BOSS及常規故人的数据 感謝Eugeization (BiLiBiLiUID 92473742) 的测试技术指导和提供的部分—周目BOSS数据 由尤利西斯 (BiLiBiLiUID 3644108)、问道:inger (BiLiBiLiUID 1497949) 完成主要的的SS、有提及人数据测试和校对 游戏版本: v1.53 狂雷皇帝 2020/8/16 阅道:inger、尤利西斯修订(重制全BOSS、全敌人抗性表,新增概念介绍,新增BOSS韧性恢复时间和倒地槽数据)

719 <b>(6.2</b>											
对象 名词	BOSS	常規敌人									
异常耐受槽	无论是BOSS、常规放人还是玩客角色的异常状态抗性,其实质均为自身所能承受的异常属性值累积上限,更准确的表达即异常耐受槽, 当累的饲养溶病性抗达到异常耐受槽上限时,个体使会进入对应的异常状态。 BOSS与常规放入上异常环龙上主要有两个区别。 中毒效果上,BOSS进入一次中毒状态会受到0.5%40局头生命值的害。你还在复和狂雷皇帝为特例,而常规放人为5%410。 僵直效果上,BOSS进入一次便直状态后会短时间内无法行动住由玩家攻击,而常规敌人在僵负状态下和玩家角色一样。被攻击一次使会解除僵直状态。 注:异常耐受槽累积的异常属性值每秒消退途后,玩家通过武震发击累积敌力单位异常都受槽时,累积量基于武震面板上的异常属性值。武器类型和抵式、不同武器抵式具备不同的异常付与倍率。										
韧性槽	BOSS初始制性槽为满上限的状态。当玩家通过攻击将其削減至0及以下时, BOSS进入一次削韧硬直状态(BOSS以有一种硬直效果)、制性槽恢复至满上限的状态 (上限不变)。 一般前言,在BOSSI的制硬直期间,玩家的攻击无法对BOSS产生削制。	常规故人初始初性槽为滴上限的状态,当玩家通过攻击将敌方单位初性槽削减至0及以下时, 敌方单位根据京家最后一次攻击的冲击力表现对应的吸重点效果,初性槽恢复至高上限的状态。 常规故人具卷的SS所没有的微变槽,当然方单位因所逐攻击进入槽效本部与金是扑倒性槽上限, 不同类型的敌人提升的關度方间(例如忘我士庆提升100%,女王实民提升20%) 是一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个									
韧性恢复时间	无论是BDSS还是常规敌人。若在一段时间内钢性槽未受到倒减,会瞬间恢复钢性槽至满上限,韧性恢复时间指的是这段未受到削钢的时间段长度。										
弹反与背刺	BOSS不可背别,无法吸血处决(白氨狂战士、神骸件倡本质并非BOSS简是常规放人); BOSS可能存在可夠反相式,但确反后无法吸血处决。可获取疾血相提升突血上限。 U及造成增度使其水差。该使复数集与制制造的的重复效果。 任期时推补全因增定发生变化。 一般而言,在BOSS增水度重制则。 现象的处击方法对BOSS产生削制。	绝大多数常规放人都可以通过弹反和背侧进行吸血处决。 但凡可背刺的放入都可以弹反。可弹反的放入不一定可以背刺(如吸血,煅、神骸伴侣)。 弹反处决放力难位后,成力难论的勃性槽不会恢复,保留处决前的状态。 但在其起身硬直期间,玩家的攻击无法对其产生削韧。									
霸体状态	无论是BOSS还是常规敌人,均可能存在霸体表达的招式,期间玩家的攻击无法对其产生的	生削韧,也就无法使其进入削韧硬直状态,敌方单位发动霸体招式期间称其处于霸体状态。									
伪霸体状态	伪需体状态										
BOSS开场和转阶段											
BOSE在战斗开场(部分BOSS无开场功而)和转阶段期间会获得高额减伤,且玩家的攻击无法对其产生削制。											

## BOSS倒地机制

## ROSSONAT#II dol 手 粉

BOSS朝性槽被削空或倒地槽被累积满时,有时候也不一定会进入硬直状态或倒地状态,因为BOSS的AI可能会判定某招式的表达优先级高于硬直状态和倒地状态,在招式表达结束后或者中途被弹反打新时才会进入相应的状态。

## B0SS的僵直状态

当BOSS仅处于僵直状态时,玩家的攻击可正常对其产生削弱和累积倒地值; 若BOSC在转阶段或倒地状态或额体状态下进入僵度状态,额体相无无法被打断; 若BOSS在转阶段或倒地状态或额体状态下进入僵度状态。偏直体态的持续时间在对此效结构或十分值消退,但期间玩家的攻击无法对其产生削别和累积倒地槽。 当BOSS耐性槽被削空或倒地槽被累积满时,若BOSS正处于僵直状态,会在僵直状态结束后再进入硬直或倒地状态。

SEC.   1906	正文 BOSS																					
A   Section   Control	名	称	1周目	血量	7周目	血量	District.		an ete	DU	元素	抗性					T contracts	韧性槽				1.00
Appell	奥利佛・克木	林斯(一阶段)					0	25	-25	50		冰 70			JHL J. J.	P-2.000				上限1		上限3
Column   C	狂袭毒蝶	(一阶段)	212	99	118	300	-10	0	0	50	20	50	50	/	/	/	360	1500	10s	1500	7500	187500
Section   Column	强欲暴君	(一阶段)	25164		133056		0	0	0	0	30			300	390	270	300	1050	11s	2000		16000
April 1985   1986   1	浸润行刑者	者(一阶段)	229	60	110	380	10	0	25	30	30	30	30	300	250	390	/	1000	11s	1400		8165
Color   Colo	白狼狂战士	上(一阶段)	170	00	673	20	25	25	25	30	50	50	70	/	200	150	200	975	10s			l .
Section   Column	女王骑士	(一阶段)	216	000	790	33	0	0	0	50	30	30	30	420	360	/	360	1080	9s	1700	2550	5737
Section   Column	肋骸继承者	音(一阶段)					0	0	0					450	/	/	450	1200	15s			28800 19200
## 12   19   19   19   19   19   19   19	肺骸继承者(	一阶段本体)					40	20		50	20		30	420	360	270	360	1500	Qe.			47455
## 2000 150 150 150 150 150 150 150 150 150	肺骸继承者	省(二阶段)	300	100			50	30		50	20		30									1996
Color   Colo	金黄猎人(	暴走状态)						20	-10	50	50	20	10	/	_/	/	/	无被	削物	1300		1330
日本語語   日本語語   日本語語   日本語画	爪骸继承者	皆(一阶段)	418	08	123	552		0	10											1450	3335	12006
March   Marc	喉骸继承者	音(一阶段)	581	10	154	140	10	25	10	50	50	30	70	300	450	/	450	1300	10s	1900	2565	4674
Color   Colo	焰炮	随从					25	10	25		70 20		<b>50</b> 30									5400 4390
### (1981)	冰炮随从	(一阶段)					30	15	30													12800
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	火刃	随从					15	15	5													5400
### 1	御堂重藏	(二阶段)	445	50	108	900	35	15	35					450	/	600	450		15s	1900	2850	6413
日本日本日本日本	女王骑士• 再	<b> <b> </b></b>					20	30	20											2000	3000	6750
日本の大工・日本			试炼之均	答29640	试炼之	\$41184				40	30	30	30	300	300	300	300		10s			
中央的に対象	首骸之王 首骸之王 首骸之王	(二阶段) (三阶段) (四阶段)	725	76	152	064	10 20 20	10 20 20	10 20 20	100	50	50	50	/	/	/	/	1400	12s	4000	20000	500000
1987年   19	圣诞者	(头胸)					0	0	0													l
当日日   日本日本	圣诞者	(前脚)	61424		128700		70	75	75	100	100	100	100	/	/	/	/	1800	4s	无法打		ı
おからサード (全球の)	劫火骑士王	(一阶段头)					23	12	7													
株式製工工作開発性	劫火騎士王	(一阶段腿)																				
(株式東京 1 年 1 日本	劫火騎士王	(一阶段尾)					65	55		130	170	130	70	/	/	520	/	1650	10s	3800	5700	12825
株式田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田	劫火骑士王(二	阶段右臂、腹)	1230	006	299	199			20					1								
機能を受ける	劫火骑士王(	二阶段左臂)								130	170	130										
新元文化   1982   1982   1982   1982   1982   1983	冰花女	皇(头)					15	10	10	40	7.5	100		1050	/	/	/	1450	Re			
日本語の日本、新年日			难月	更0	难度	10								/	/	,	/		/	存在		机制
11/10日   24502   20   20   20   20   20   20   20	狂雷皇帝(头	、黑色躯干)					10	10	0	50	50	0			,							
接近上生存在2月間前の中、対対に対していまった。     日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日														900	/	/	/	1500	4s			
172				强欲暴君	一阶段期间															类似象鼻	非徊者),	
大き物態機素を	注2	2:		白狼狂战	士实为常规															以弹反处	· , 中 和 背 刺 。	
	注3	3:																				
	大士朋報	3班承石						金黄猎	人第一次	进入暴走状	态前的状:	を称为通常	状态,期间	可正常作	減其韧性相	曹和累积倒	地槽:					
(15.5				暴走岩	<b>大</b> 态结束时	第一次 星制倒地5:	(进入暴走 s, 随即进	状态后, 金	黄猎人在	此后整场占	战斗中再也	无法被玩?	以 击打出	倒地状态,	期间玩家	的攻击无法	大对其产生	削韧,持续 差)后再次:	₹40s; 讲入暴走お	(杰,依此	循环。	
	人 1 並	N.W./																			/II-1 v	
语:					神骸佯	侣实为常规	見敌人而非	BOSS,并不 作为常规	下具备BOSS 敌人她不。	S特性,因	比她在僵直	【状态下被 遊組, 玩家	攻击一次就 (的攻击只能	会解除僵	直状态,也 百和大硬面	不具备倒地	也槽,可以	,弹反,但不	下可处决和	背刺:		
注訴	Х/111	EATT III																				
(等次は十年的では一一次に企。当他的信仰無難が出現に、では、日本の時間の対象に対象によった。当他的信仰無難が出現に、では、日本の時間のは、不安を見る他との情報をあった。								游炮会发动	力炼血为冰	(花女皇提)	供寒冰武器	和钢铁意	志, 蓝色浮	游炮会发	动炼血释放	场地法术,	二阶段冰					
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	关于冰	花女皇	(每次战斗开始时仅限一次机会,当使用焰剑旋舞同时命中冰花女皇头部和任意浮游炮时,冰花女皇必然进入倒地状态)冰花女皇进入倒地状态时,浮游炮会随同坠落;																			
注7.			浮游炮飘浮时无法锁定,仅在坠落时可以锁定,浮游炮血槽未被清空时坠落在地修复时间较短(5s)。血槽被清空后坠落在地修复时间较长(16s)。																			
安子甘富皇帝			社由皇帝对毒有转炼制性,中籍效果为0、325%3(一般情形为05S0,5%30, 常规数人3%40); 狂雷皇帝存在受击充机刺,一种段每5hits充能等级提升1级,二阶段从繁色充能至蓝色需由its,从蓝色充能至蓝色需6hits; 一般身东能等级较少为里色—要色-黄色。一阶身东能够级校少大學色黄色4年。																			
在総会の日産の関係を持たしています。			充能等级为蓝色和红色时,托雷皇帝大生和江文兰连续转22次,紫色时只有1次; 充能等级为红色时,托雷皇帝联子自身麻痹到印,原服阳汉得到强化度阳极心地长延长、速度加快、阴平的走到定)。新增全场地散布雷场的招式,																			
名称   物理試性   元素技性   名称   物理試性   元素技性   名称   物理試性   元素技性   日本   元素技性   日本   日本   日本   日本   日本   日本   日本   日			\$1: C	2自老沿右				充能	等级可通	过削韧硬直	[、弹反硬	直和倒地質	任,在硬王	<b>互期间狂</b> 雷	皇帝受到理	女击不会充	能:				- 65 (G) (H) (R) (	ol .
名称			21.8		A LOUI END. C.	- marchael Mari	metil		r to 1 PCS (							- 33-004310	E1	O CHOIM AD	. 1375111	II TA IA		-
大軽(領点が色)	2.	称			ggs site	_			pan.			5	1称		Do to		ggs site					韧性槽
理務収集(衝害)	木桩(据	点沙包)								1		忘却恶鬼	、浴血恶鬼									250
型角を展 (19 所 化十十)	堕落奴隶	k(通常)	-10	-10	-10	0	20	30	20	200		染血	鬼女		-10	10	0	50	30	0	30	300 350
近点社   10   0   0   30   30   30   48.8   40   0   -10   10   30   70   0   50     吸血線(通常)	堕落奴隶(街	舞、枪斗术)	-0		10					250	油力 干落	掠夺者(沙	>冠楼阁, 黄									200 300
現血酸(商名)	忘我士兵	長(白色)								300		焦热	暴徒		0	-10	10	30	70	0	50	350 250
<ul> <li>戦血療(赤犬背)</li> <li>現金藤(天育質)</li> <li>現金藤(天育質)</li> <li>現少園香(c)</li> <li>10</li> <li>0</li> <li>30</li> <li>8</li> <li>65</li> <li>30</li> <li>10</li> <li>女子長兵・再鑑</li> <li>女子長氏・再鑑</li> <li>女子長氏・再鑑</li> <li>女子長氏・再鑑</li> <li>女子長氏・再鑑</li> <li>女子長氏・再鑑</li> <li>25</li> <li>10</li> <li>-25</li> <li>50</li> <li>70</li> <li>20</li> <li>30</li> <li>30</li></ul>	吸血猿	(通常)				30	20	50	30			勇猖	女杰									625 600
押沙最有(他)	吸血猿(み	(年雪狱)	-10	10	0	30	8	65	30	100	女	王尖兵、す	(王尖兵・i	再临								350 400
景密肉枝(陰紅泉海)   25	埋沙愚	者(血)	-10	0	0	30	30	30	50	120		白狐	战士		25	10	-25	50	50	50	50	300 350
景震的技(天平等級)	异常肉块(	冻结灵峰)				30	0	70	30 0	100		浊流贪食 饥鬼	(養光) (凶贼					30 30	<b>50</b> 0	0	70	400 625
象身體報客(中等体型,自色)         -25         10         10         0         30         30         280         沙生强夺着强袭         0         0         25         50         70         0         70         20         70         20         70         20         70         20         70         20         70         20         70         20         70         20         100         70         20         70         20         100         70         20         100         20         100         20         20         20         20         20         20         20         20         20         20         20         20         20         20         20         20         20         100         20         100         20         100         20         100         20         100         20         100         20         100         20         100         20         100         20         20         20         100         20         100         20         20         20         100         20         100         20         20         20         100         20         100         20         20         20         20         20         100 <td>异常肉块( 娑河群(</td> <td>天牢雪狱) 史莱姆)</td> <td>0</td> <td>25</td> <td>0</td> <td>40 30</td> <td>40 30</td> <td>40 30</td> <td>40 30</td> <td></td> <td></td> <td>饥寒凶! 焦热恶</td> <td>賊(冰甲) 棍(蓝火)</td> <td></td> <td>80 10</td> <td><b>60</b> 0</td> <td></td> <td>90 50</td> <td>70 100</td> <td>150 0</td> <td>80 50</td> <td>550</td>	异常肉块( 娑河群(	天牢雪狱) 史莱姆)	0	25	0	40 30	40 30	40 30	40 30			饥寒凶! 焦热恶	賊(冰甲) 棍(蓝火)		80 10	<b>60</b> 0		90 50	70 100	150 0	80 50	550
	象鼻徘徊者(中	等体型,白色)								280	干液	沙尘强夺	者(强袭)	1色)	0		25 25	50 50				520 400
注1. 除吸血線、埋沙晶者、异常肉块和染河群,其余类型放人均拥有爆发槽,在受到一定程度攻击后进入爆发状态。 注2. 异子溶肉块	强欲暴君	目的分身		-25 10 10 0 30 30 30 480 混沌孪生子(空手) 0 -10 <b>25</b> 50 70 20 100 750														750				
语2.         异常肉块液         异常肉块液动指式为需体招式,且在发动期间获得一定程度的减伤。           注3.         ①寒凶贼的冰甲仅可通过火属性攻击破坏。冰甲存在期间,玩家的攻击无法对饥寒凶贼产生削弱。           注4.         若認地孪生子空手形态准备切换成双手剑形态时被背割打断变身动作。它会以空手形态使用双手剑形态的攻击模组,抗性也变为双手剑形态的抗性,且不再会发动变身动作。           新妻         为使于认知放人制性、下列部分武器攻击模组削制能力数据以供参考。           方使于剑管通轻击 (快到、太刀类) (阔剑类) (核扫、突刺类) (核扫、突刺类) (核用、突刺类) (核用、突刺类) (核用、突刺类) (核用、突刺类) (核用、皮刺类) (核用、	注1 关于爆	l: 发状态					除吸	血猿、埋治	少愚者、昇		娑河群, 非				受到一定程	度攻击后)	<b></b>	态。				
注31	注2	2:							异'	常肉块滚动	加式为霸	体招式,且	L在发动期间	可获得一定	程度的减化	hj.					_	
注4:         若混沌孪生子空手形态准备切換成双手劍形态时被骨刺打断变身动作,它会以空手形态使用双手剑形态的攻击模组,抗性也变为双手剑形态的抗性,且不再会发动变身动作。           財法         財法           方便于认知放人韧性,下列部分武器攻击模组削韧能力数据以供参考。           武器模组 (单手剑普遍轻击 (快剑、太刀类) (網封、突刺类) (傾封、突刺类) (核封、突刺类) (核封、突刺类) (核菌、突刺类) (核菌、突刺类) (核菌、突刺类) (核菌、突刺类) (核菌、突刺类) (核菌、突刺类) (核菌、突刺类) (核菌、突刺类) (核菌、突刺类) (大斧普通轻击 (大斧普通轻击 (大斧普通轻击 (大斧普通轻击 (大斧等通轻击 (大斧等通至击 (大斧) (大斧) (大斧) (大斧) (大斧) (大斧) (大斧) (大斧)	注3	3:				-		饥寒凶则	成的冰甲包	又可通过火	属性攻击破	5坏。冰甲	存在期间,	玩家的攻	- - - - - - - - - - - - - - - - - - -	寒凶贼产	生削韧。					
特別	注4	1:		若混	連孪生子9	2手形态准	备切换成为	双手剑形态	时被背刺	打断变身动	)作,它会	以空手形态	使用双手组	到形态的攻	击模组,挂	亢性也变为	双手剑形:	态的抗性,	且不再会知	<b></b> 设动变身动	作。	
武器模组 单手剑普通轻击 条枪普通轻击 (横角大 突刺炎) 破灭刚斧普通轻击 (横角大 突刺炎) 破灭刚斧普通轻击 (横角大 突刺炎) (大蜂普通轻击 大蜂普通轻击 大蜂普通轻击 (大蜂普通轻击 (大蜂																						
(快到、太刀类)		单手剑套通松丰	单毛剑岩	·诵秘丰	谷龄单	重秘主													占額:	工士剑	<b>厨</b> 北	1 大部
		(快剑、太刀类)	(網金	]类)	(横扫、	突刺类)			(转)	圈类)	普通	轻击							普通	重击	- 答与	(重击
完	Da RAUR \1	110	14		10				12			0.72						207	300	- A TU	400	1200