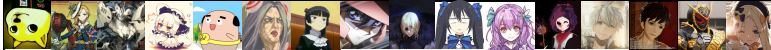


嗜血代码全炼血性能一览【v1.53 2020/8/16】	
前言	
	
本全炼血性能参与制定人员如下：	
感谢贴吧：@素水涵涵、@居阳之痕 @Magilla 提供的早期伤害计算公式，优化后的完整伤害计算公式由 @尤利西斯和@闻道inger 测算并整理	
感谢贴吧：@光羽 @咸鱼翻身266 @LordtheDreaver @黑骑士团 @脑补烈士 @lyosake1984 @底流·流 @时从暗夜 @玲落白夜 提供的部分早期炼血性能数据	
感谢Enginization (BLILBLIUID 1072268) HooJoo823 (贴吧：@兰德兰里) 提供的官方攻略本牙装基本数据用于测试防御型炼血性能	
游戏版本：v1.3 热火骑士王 2020/2/7 闻道 inger (BLILBLIUID 1497949) 修订 (补充修正部分炼血性能描述，补充主动炼血消耗的消耗和 DLC 炼血性能描述)	
游戏版本：v1.4 冰花女生 2020/2/1 尤利西斯 (BLILBLIUID 3024108) 修订 (补充修正部分炼血性能描述，补充DLC2炼血性能描述)	
游戏版本：v1.5 狂雷皇帝 2020/4/13 尤利西斯、闻道 inger 修订 (补充修正部分炼血性能描述，补充DLC3炼血性能描述，新增防御型炼血类别区分)	
游戏版本：v1.53 狂雷皇帝 2020/8/16 闻道 inger、尤利西斯修订 (完全重制炼血性能表，补充修正大部分炼血性能描述，新增炼血使用要求，新增概念介绍，新增伤害型炼血削弱、冲击力表达描述)	
概念	
飞行道具	指通过武器消耗其血释放 (或称为武器射击) (例如刺刀枪射击、冲击波、空之太刀、白狼王大同转着力释放的血流...) 或通过子弹消耗其血释放 (阳法、阴法) 的具备硬直判定的飞行物，特性：触杀一而类增伤炼血 (例如内场公平、血噬) 时，在最早释放的飞行道具命中敌人时，该道具或自身消失无踪。所有已释放的飞行道具均享受硬直一而类增伤炼血加成。
防御型炼血分类	
%	范围
速度倍率、防御倍率	定义
A类	A类内部互相 叠加 ，与所有类别增伤均 叠加
B类	B类内部互相 叠加 ，除与D类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
C类	C类内部互相 叠加 ，除与D类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
D类	D类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
E类	E类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
F类	F类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
G类	G类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
H类	H类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
I类	I类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
J类	J类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
K类	K类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
L类	L类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
M类	M类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
N类	N类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
O类	O类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
P类	P类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
当武器已存在一种元素属性时，后续获得的同元素属性对增伤率会受到 20%惩罚 ，不同元素属性彼此不影响；元素属性类别内部互相 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加	
防御型炼血分类	
%	范围
速度倍率、防御倍率	定义
A类	A类内部互相 叠加 ，与所有类别增伤均 叠加
B类	B类内部互相 叠加 ，除与D类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
C类	C类内部互相 叠加 ，除与D类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
D类	D类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
E类	E类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
F类	F类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
G类	G类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
H类	H类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
I类	I类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
J类	J类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
K类	K类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
L类	L类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
M类	M类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
N类	N类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
O类	O类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
P类	P类内部互相 叠加 ，除与A类增伤 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加
当武器已存在一种元素属性时，后续获得的同元素属性对增伤率会受到 20%惩罚 ，不同元素属性彼此不影响；元素属性类别内部互相 叠加 ，与其他类别增伤均 叠加	
伤害计算公式	
武器近战攻击：	
A类*【(武器基本攻击力+力气、灵巧修正加成攻击力)*B类+BC类+C类+D类】*武器招式伤害倍率*(1-受击对象物理抗性*绝对致命者穿透系数/100)*【1-(武器元素属性攻击倍率-受击对象元素属性抗性)/100】	
武器射击 (无元素属性)：	
A类*【(武器基本攻击力+集中、意志修正加成攻击力)+B类+BC类+C类+D类】*武器招式伤害倍率*(1-受击对象物理抗性*绝对致命者穿透系数/100)	
武器射击 (有元素属性)：	
A类*【(武器基本攻击力+集中、意志修正加成攻击力)+B类+BC类+C类+D类】*武器招式伤害倍率*(1-受击对象物理抗性*绝对致命者穿透系数/100)*【1-(30-受击对象元素属性抗性)/100】	
牙装吸血攻击：	
A类*【(牙装基本吸血攻击力+力气、灵巧修正加成吸血攻击力)*B类+C类+D类】*牙装招式伤害倍率*(1-受击对象物理抗性*绝对致命者穿透系数/100)*【1-(牙装元素属性攻击倍率-受击对象元素属性抗性)/100】	
牙装吸血攻击 (无元素属性)：	
A类*【(牙装基本/属性值+集中/意志修正加成/属性值)*B类+C类+D类】*阳/阴法伤害倍率*(1-受击对象物理抗性*绝对致命者穿透系数/100)	
牙装吸血攻击 (有元素属性)：	
A类*【(牙装基本/属性值+集中/意志修正加成/属性值)*B类+C类+D类】*阳/阴法伤害倍率*(1-受击对象物理抗性*绝对致命者穿透系数/100)*【1-(30-受击对象元素属性抗性)/100】	
注1：攻击对象物理抗性为正值时绝对致命者穿透系数为 1/4，为负时穿透系数为 4	
注2：游戏内武器攻击力面板显示的加成面板为力气、灵巧修正加成面板，【武器基本+力气/灵巧修正】称为武器近战面板；集中、意志修正加成面板不显示，【武器基本+集中/意志修正】称为武器射击面板；	
注3：力气、灵巧、集中和意志的修正效果取决于武器/牙装对应基本面板，对应修正等级、人物等级、血码对应能力等级；体质和耐力对牙装物理和元素抗性的修正效果为基于对应能力等级提升固定值；	
注4：特殊条件下，只有对应的面板享受受特殊的效果 50%减血时面板提升效果，由炼血产生的加成面板不享受该效果；	
举例1：落日剑锋*10【基本攻击力411、加成攻击力411、加成攻击力411*150%*154】，再发动内场突穿【基本攻击力411、加成攻击力411、加成攻击力411*150%*154*300*920】；	
举例2：落日剑锋*10【基本攻击力411、加成攻击力411、加成攻击力411*150%*154】，再发动突穿【基本攻击力411、加成攻击力411、加成攻击力411*150%*154*300*920】；	
发动生存本能后亡地爪牙*10【基本攻击力411、加成攻击力411、加成攻击力411*150%*154】，再发动突穿【基本攻击力411、加成攻击力411、加成攻击力411*150%*154*300*920】；	
炼血栏位	
嗜血代码中主动是嗜血主玩家，NPC是协助者玩家，均拥有6层炼血栏位，在每层炼血栏位中相同的炼血只能存在一个，若发动的炼血会重置先发动的同一炼血的持续时间。	
栏位名称	定义
主动炼血	指个体自主发动的炼血，例如御命之能、强化意志、意志集中、忘却痛苦、御命意志等等
被动炼血	指其他个体发动的令自身承受的炼血，例如御命之能、忘却痛苦、御命意志等等
道具炼血	指个体自主使用的道具，例如中毒、忘却痛苦等等
环境炼血	指通过武器重要力发动的炼血，例如忘却痛苦、忘却痛苦、忘却痛苦等等
属性炼血	指通过武器重要力发动的炼血，例如忘却痛苦、忘却痛苦、忘却痛苦等等
爆发炼血	指通过武器重要力发动的炼血，例如忘却痛苦、忘却痛苦、忘却痛苦等等
削弱与冲击力	
玩家武器、牙装发动的攻击和攻击型炼血命中敌人均会产生削弱 (存在极早期0削弱情形，即如非爆发状态下的特殊重击、连解破)。常规敌人的削弱程度直至0及以下时产生硬直效果并恢复韧性槽，注：部分敌人招式存在霸体效果 (例如霸体巨刃、非霸体巨刃)，敌人存在正负抗性霸体效果，玩家的攻击将无法对其造成削弱效果，即硬直的霸体空档和霸体，但霸体在敌人霸体结束后再次攻击才能产生硬直效果。	

[illegible]

[illegible]

[illegible]