

# 基本操作

- wasd/↑↓←→
- 控制移动
- shift飞跃
- 空格光球

当然厉害的话可以用屏幕上的按钮玩=w=

其余升级后可以使用的主动技能：

- I键 召唤圣光
- J键 杀死怪物
- K键 怪物感应
- L键 保护之手

# 升级技能项

游戏内技能都是字母图标，技能各自有什么作用查表吧← ←

是否完成	编号	权值	名称	字母	描述	level 0	level 1	level 2	level 3
√	000	30	光圈增大	A	增大光圈的标准大小	100%	120%	140%	160%
√	001	15	光圈变化	B	光圈会缓缓地增大减小	100%	120%	140%	160%
√	002	20	飞跃速度	C	增大在飞跃时的速度	100%	125%		
	0		飞						

√	0 3	8	跃 高 墙	D	能够飞跃过高墙	0	1		
√	0 0 4	2 5	光 球 上 限	E	提升光球的充能上限数	0	1	2	
√	0 0 5	2 5	光 球 时 间	F	提升光球维持的时间	0	1	2	3
√	0 0 6	3 0	村 民 血 量	G	提升村民的血量	1 0 0 %	1 1 5 %	1 3 0 %	1 4 5 %
√	0 0 7	3 5	村 民 反 击	H	村民有一定概率会在血量下降到一半的时候进行反击	0 %	5 %	1 0 %	
√	0 0 8	5	召 唤 圣 光	I	主动技能 - 使地图全亮一段时间（只能使用一次）	0	3		
√	0 0 9	5	杀 死 怪 物	J	主动技能 - 随机杀死当前照亮区域内的一只怪物（只能使用一次）	0	1		
√	0 1 0	1 0	怪 物 感 应	K	主动技能 - 在黑暗地图上显示怪物的位置一段时间（每个夜晚只能使用一次）	0	3		
√	0 1 1	1 5	保 护 之 手	L	主动技能 - 使随机一名村民在一个夜晚内能发光。（只能使用一次）	0	1		
√	0 1 2	3 0	移 动 速	M	增加你的移动速度	1 0 0	1 1 0	1 2 0	1 3 0

			度			%	%	%	%
	0 1 3	--							

## 怪物升级突变项

怪物的属性：基础速度；避光速度；攻击力

每个夜晚过程中，怪物的攻击力和基础速度会逐渐提高，非线性变化，斜率逐渐提高。

每个新夜晚会重置怪物的攻击力和基础速度到原始值，并将原始值提高。

怪物有4方面的突变提升，能否跳劈；能否飞行；速度额外增高；攻击力额外增高。

跳劈就是指怪物的攻击判定半径较大，附近有平民时会直接跳过去。

飞行就是能穿越矮墙。

第n夜	原始基础速度	原始避光速度	原始攻击力	最终基础速度	最终避光速度	最终攻击力	突变几率	怪物数量
1	100	100	100	110	90	110	0%	5
2	100	100	100	125	75	125	0%	-
3	100	100	100	125	75	125	10%	+1
4	110	90	110	135	75	125	20%	-
5	110	90	110	135	75	135	20%	-
6	120	80	120	140	75	140	20%	+1
7	120	80	120	140	70	140	20%	-
8	120	80	120	140	70	150	35%	+1
9	120	80	120	150	70	150	45%	+1
10	120	80	120	150	70	160	55%	-

突变类型	出现几率（权值）	说明
		攻击判定半径变大，附近有平民时会直接闪到平民身上开始攻击。多次

跳劈	20	无视矮墙，无论是发现平民，追平民还是普通移动，都无视矮墙。多次获得此突变无用。
飞行	10	无视矮墙，无论是发现平民，追平民还是普通移动，都无视矮墙。多次获得此突变无用。
额外速度	20	额外的buff，在基础速度的值上乘系数，多个同类突变的加成是加法叠加的。一个是+10%，两个就是+20%。
额外攻击力	20	同上，系数10%

突变是对于每个单独怪物进行判定的，而表1的属性成长是对所有怪物的。

