角色分类方面

元素种类：

暗

光

空间

时间

自然

角色类型：前卫，突进，佑导，协助，御行，糜师

输出位：

毁灭：伤害特化，身板脆弱，但伤害突出，玻璃大炮类型角色

猎手：破盾特化，一般技能消耗大CD快，前期极强后期疲软

生存位

前卫：免伤特化，技能一般包括嘲讽，护盾，高额自恢复等

治疗：治疗特化，拥有治疗队友的能力，兼顾低额增伤等

辅助位：

引导：增幅特化，一般技能能够增幅队友，或者弱化敌人，或者润滑队伍循环

关于敌人

韧性：每个敌人都拥有独立的韧性条，使用指定元素的伤害可以破除盾条，盾条破除后，该敌人会降低抗性（30%）并进入狂暴模式（攻击力提升25%-50%不等）【盾条长度为血量的一半，同元素会优先攻击盾条而非血量】