**魔法：**

魔法是游戏对怪物进行攻击的唯一手段，游戏的魔法分为金木水火土5系，初始每系拥有1种初始魔法，可以通过各系天赋获得后续高级魔法或强化已有魔法。

**每系魔法都有自己相应的一套玩法，完全不同的系统。**

**魔法列表**

**金：**每投入一点在金系魔法，可以使所有伤害提高0.5%

金系魔法以无视护甲伤害和少量雷电法术为主。金系法术提供一把魔法控制的剑，法术主要以控制剑的行为为主，辅助以雷电法术，大多数法术高伤害，范围小，而且不消耗魔法值，取而代之的是金系特色：锋利度。每次剑的攻击行为都会消耗锋利度，锋利度为0需要施放恢复锋利的魔法。

雷电术

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 300 | 100 | 全屏 | 30s | 初始拥有 |
| 简介：最初级金系法术，可以瞬间对全屏进行高伤害攻击，冷却时间长耗蓝多，属于救场型技能。 | | | | |

利刃：挥砍

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 30 | 5锋利 | xx像素 | 15s | 金系天赋 |
| 简介：天赋习得金系魔法，操控利刃进行指定位置的挥砍动作，造成少量无视护甲的伤害。 | | | | |

利刃：突刺

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 50 | 5锋利 | xx像素 | 30s | 金系天赋 |
| 简介：天赋习得金系魔法，操控利刃进行指定位置的突刺动作，造成大范围较高伤害，且无视护甲，但是磨损稍高。 | | | | |

利刃：银落

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 0 | 35锋利 | xx像素 | 15s | 金系天赋 |
| 简介：天赋习得金系天赋，操控利刃从空中插入指定位置地面，震晕周围敌人3秒，但磨损很高而且需要进行恢复动作。 | | | | |

利刃：拔剑

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 50 | 10锋利 | xx像素 | 1s | 金系天赋 |
| 简介：天赋习得金系天赋，使插入地面的剑重新悬空，扫过周围敌人造成无视护甲的伤害，不进行此操作将使银落的剑无法再受控制。 | | | | |

雷枪术

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 300 | 100 | xx像素 | 15s | 金系天赋 |
| 简介：天赋习得金系天赋，召唤落雷攻击指定范围，范围较小但伤害很高，如果剑插在地面则会使剑导电在其周围造成等量伤害，但会消耗50锋利。 | | | | |

利刃：打磨

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 0 | 300 | 0 | 45s | 金系天赋 |
| 简介：天赋习得金系法术，修复磨损的剑。 | | | | |

**木：**每投入一点天赋在木系魔法，可以使所有技能冷却时间减少0.5%

木系法术以控场和提供BUFF见长，玩家可以选择一种风维持效果，也可以根据需求不同随时更换风，但是同一时间只能吹起一种风。输出方面需要使种植的种子萌发，造成伤害。

小旋风

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 30 | 25 | xx像素 | 10s | 初始拥有 |
| 简介：最初始木系法术，在指定位置招出一股小旋风对周围敌人造成伤害，并使场地风持续时间延长15秒。 | | | | |

呼啸之风

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 0 | 200 | 全屏 | 30s | 木系法术 |
| 简介：天赋习得木系法术，在场上召唤一股强风，使所有怪物在强劲的逆风中行进，降低30%移动速度，种子缓缓增长生命值，持续30秒。 | | | | |

刺骨之风

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 10/s | 200 | 全屏 | 30s | 木系天赋 |
| 简介：天赋习得木系法术，在场上召唤一股寒风，使所有怪物受到刺骨寒风的伤害，种子缓缓增长生命值，持续30秒。 | | | | |

强风冲击

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 50 | 30 | 全屏 | 30s | 木系天赋 |
| 简介：天赋习得木系天赋，召唤强风吹向敌人，对全部敌人造成伤害并将它们吹退xx像素距离。 | | | | |

缠绕之种

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 0 | 50 | （x,x） | 15s | 木系天赋 |
| 简介：天赋习得木系法术，在目标位置种下一棵缠绕之种，当种子生命值满后即可萌发，缠绕周围敌人7秒。 | | | | |

剧毒之种

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 30/s | 50 | （x,x） | 5s | 木系天赋 |
| 简介：天赋习得木系法术，在目标位置种下一棵剧毒之种，当种子生命值满后即可萌发，产生毒雾伤害其中的敌人7秒。 | | | | |

荆棘之种

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 70 | 50 | （x,x） | 10s | 木系天赋 |
| 简介：天赋习得木系法术，在目标位置种下一棵剧毒之种，当种子生命值满后即可萌发，产生荆棘刺伤周围敌人，造成高额伤害。 | | | | |

**水：**每投入一点天赋在水系魔法，所有技能的消耗将减少0.5%

水系魔法的玩法有点类似与“连招”，需要前置的技能为后续技能做好准备，后续技能将造成更大的杀伤或更强的效果，并且可以在一套连招CD时选择另一套连招或自由组合出更加复杂的连招。

冰晶之花

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 30 | 50 | xx像素 | 10s | 初始拥有 |
| 简介：最初级水系法术，在指定位置炸开一朵冰晶之花，对周围敌人造成伤害并减速50%，持续3秒。 | | | | |

降水

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 50 | 30 | xx像素 | 10s | 水系天赋 |
| 简介：天赋习得水系魔法，在指定范围内降下水流冲击敌人，造成50伤害，并在地上留下水潭，持续20秒。 | | | | |

冰结

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 100 | 50 | 水潭范围 | 20s | 水系天赋 |
| 简介：天赋习得水系法术，冻结场上水潭内的所有敌人，造成100伤害，并使敌人冻在原地持续5秒。 | | | | |

碎冰

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 500 | 200 | 冻结单位 | 40s | 水系天赋 |
| 简介：天赋习得水系法术，粉碎所有场上被冻结的目标，造成极高伤害，但是消耗极大且冷却较长，强力输出技能。 | | | | |

漩涡之力

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 50/s | 100 | 水潭范围 | 20s | 水系天赋 |
| 简介：天赋习得水系法术，在场上水潭中心引发一场漩涡，将周围敌人缓慢拉向中心，并每秒造成伤害（此类伤害无视敌人护甲）。 | | | | |

水龙卷

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 200 | 100 | 漩涡内 | 40s | 水系天赋 |
| 简介：天赋习得水系法术，在正在旋转的漩涡上召唤一道水龙卷，对漩涡范围内的敌人造成大量伤害。 | | | | |

暴雨

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 0 | 100 | 全屏 | 60s | 水系天赋 |
| 简介：天赋习得水系法术，在全场降下大雨，对全屏敌人造成20/s的伤害，持续10秒，并在结束后使全场变为水潭，持续5秒。 | | | | |

**火：**每投入一点天赋在火系魔法，可以使自动回蓝速度提高0.5%

火系独有的“业火”系统，每次施放火系魔法都可以使业火的温度上升，温度越高技能伤害越高，耗蓝也越高，并且可以通过消耗所有的业火温度施放火系终极技能“炼狱火海”，造成的伤害与消耗的温度有关。火系魔法以持续性烧伤魔法为主，此类魔法无视敌人护甲，可以造成可观的伤害。

焚烧

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 10/s | 30 | xx像素 | 15s | 初始拥有 |
| 简介：最初级火系法术，焚烧场上指定位置5秒，所有进入焚烧范围内的敌人每秒受到一定伤害（无视护甲），产生3点温度。 | | | | |

火墙

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 50 | 10 | （x,x） | 10s | 火系天赋 |
| 简介：天赋获得火系魔法，在指定位置召唤一道火墙，持续10秒，对穿过的敌人造成伤害，产生1点温度。 | | | | |

火流星

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 50+5/s | 70 | xx像素 | 20s | 火系天赋 |
| 简介：天赋习得火系法术，降下火流星造成伤害并在地面留下焚烧效果，持续5秒，产生3点温度。 | | | | |

高温爆炸

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 150 | 70 | xx像素 | 20s | 火系天赋 |
| 简介：天赋习得火系法术，使指定地点产生爆炸，对周围敌人造成高额伤害，产生5点温度。 | | | | |

熔岩喷涌

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 50 | 50 | xx像素 | 20s | 火系天赋 |
| 简介：天赋习得火系法术，使指定位置地面喷涌出岩浆，融化周围敌人的护甲持续5秒，并造成伤害，产生5点温度。 | | | | |

炼狱火海

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 与温度有关 | 所有温度 | 全屏 | 0s | 火系天赋 |
| 简介：业火的温度每提高1度，会使火系法术伤害提高1%，蓝耗提高0.5%，消耗全部温度引发炼狱火海，造成一次全屏无视护甲的伤害。 | | | | |

**土：**每投入一点天赋在土系魔法，可以使塔受到的伤害减少1%

拥有硬度平衡系统，最开始场地处于软硬平衡位置，使用石类技能会使场地坚硬度增加，坚硬度越高技能伤害越高，坚硬度达到最大后引发技能“天崩地裂”。使用泥类技能会使场地泥泞度增加，泥泞度越高技能控制效果越好，泥泞度达到最大后引发技能“死亡沼泽”。

陨石（石）

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 10 | 5 | xx像素 | 3s | 初始拥有 |
| 简介：最初级土系法术，在场上指定位置降下陨石，对砸中敌人造成少量伤害，冷却短耗蓝低，使用频率最高的小型技能。产生5硬度。 | | | | |

大地屏障（石）

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 0 | 50 | （x,x） | 15s | 土系天赋 |
| 简介：天赋习得土系法术，使指定地点的地面隆起，形成一道土墙，阻止敌人前进持续3秒。产生10硬度。 | | | | |

巨石穿刺（石）

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 200 | 50 | （x,x） | 20s | 土系天赋 |
| 简介：天赋习得土系法术，使指定地点地下升起巨大石笋，穿刺上面的敌人造成无视护甲的伤害。产生15硬度。 | | | | |

窒息之泥（泥）

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 10 | 5 | （x,x） | 3s | 土系天赋 |
| 简介：天赋习得土系法术，在指定位置落下软泥使敌人短期窒息，造成少量伤害。产生5泥泞。 | | | | |

腐蚀软泥（泥）

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 30/s | 50 | （x,x） | 20s | 土系天赋 |
| 简介：天赋习得土系法术，使指定地点的地面产生带有粘性的软泥，使上面的敌人减速30%，并每秒受到30伤害持续5秒。产生15泥泞。 | | | | |

缚体之泥（泥）

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 0 | 50 | （x,x） | 15s | 土系天赋 |
| 简介：天赋习得土系法术，使指定位置地面上的泥缚住周围的敌人，使其完全不能移动，泥潭持续5秒。产生10泥泞。 | | | | |

天崩地裂

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 500 | 0 | 全屏 | 60s | 土系天赋 |
| 简介：天赋习得土系法术，当硬度达到100时发动，对全场敌人造成高额伤害。在接下来的15秒内泥类技能的控制效果延长50%。 | | | | |

死亡沼泽

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **伤害** | **消耗** | **范围** | **冷却时间** | **获得方式** |
| 30/s | 0 | 全屏 | 60s | 土系天赋 |
| 简介：天赋习得土系法术，当泥泞达到100时发动，使全场变为沼泽，减速所有敌人25%，每秒受到30伤害，并使石类技能伤害增加25%，持续15秒。 | | | | |