

战斗策划

注：数值策划需要修改：对文档内容中所有涉及的数值，结合白模进行测试调整，目前只给出拟定数值。

需要给出具体表格以及给程序和美术的建议；部分表述需要使用ps进行效果展示。

基础规则明确

玩家的操作

玩家的操作包括：

手机：左手拖动摇杆移动，右手点击（或长按）开火；

等级10以后，右手朝对a方向拖动可以冲刺。

等级10以后（点选科技树——经验型炮台分支——5.3.后是等级5以后）新增炮台部署按键。

以及一个大招按键

PC：WASD移动，鼠标左键开火。

等级10以后，右键冲刺（朝鼠标距离上一帧的位置的移动方向）。

等级10以后（点选科技树——经验型炮台分支——5.3.后是等级5以后）新增炮台部署键（F键）。

以及一个大招按键（E键）。

伤害类型：

本游戏分为两种伤害：武器本身的子弹伤害和固定数值伤害。

以下是9种造成伤害的情况：

子弹（武器伤害）：包括角色开枪和炮台输出

环绕物（固定伤害）：包括角色环绕物和冲刺后的回旋斩击（共用科技树——冲刺线——刺客线）、高挽云的咒缚环绕物

召唤物（固定伤害）

冲刺（固定伤害）

火焰（固定伤害）

诅咒（绑定武器的子弹伤害）

藤蔓（固定伤害）

符文（固定伤害）

元素设计

火焰：造成燃烧伤害时叠加一层火焰，持续5秒。每1秒造成10点伤害。火焰可以多次叠加，最多4层。

咒缚：敌人被咒缚后4秒内，受到各类伤害提升10点

藤蔓：可以缠绕住敌人造成强控（具体控制时长取决于不同敌人种类，参考“怪物设计”一栏），使其无法移动和攻击；缠绕时造成30点伤害。

风元素：无特殊效果；部分风元素升级节点可以聚拢敌人，同时风元素升级效果往往伴随移速和闪避的提升。

召唤物设计

召唤物的属性包括：攻击伤害、攻击速度、攻击目标、生命、启动时间、死亡重生时间。

1.小精灵

攻击伤害：200，毒药伤害 $200+50*3$ 。

攻击速度：1下/秒

攻击目标：攻击角色附近的敌人。

生命：30点

启动时间：0秒

死亡重生时间：10秒

2.召唤浮游炮

攻击伤害：100

攻击速度：3下/秒

攻击目标：攻击离角色最近的敌人，其死亡后再攻击下一个

生命：无限（不受伤害）

启动时间：60秒

死亡重生时间：无（不受伤害）

3.小队队员

攻击伤害：魂术火球200点+燃烧效果、360度范围伤害250点、冲刺伤害200点。

攻击速度：魂术火球3秒一个、范围伤害1次/秒（二者互不影响），冲刺为每攻击三次触发一次。

攻击目标：攻击角色附近的敌人。

生命：100

启动时间：3分钟

死亡重生时间：20秒

4.召唤一个火凤凰。

攻击伤害：灼烧3秒，每秒150点伤害，附带燃烧效果，范围为向前的150度大范围扇形；死亡时对周围造成大范围爆炸伤害（500点）。

攻击速度：每隔两秒后进入3秒的灼烧。

攻击目标：攻击角色附近的敌人。

生命：50

启动时间：30秒

死亡重生时间：5秒

5.召唤一个尸佛。（三个佛像出现在升级节点中。要分别解锁。）

攻击伤害：300点范围伤害，钢筋贯穿造成大范围500点伤害

攻击速度：每秒一次，每攻击三次后控制钢筋贯穿附近敌人，持续2秒。

攻击目标：攻击角色附近的敌人。

生命：无限

启动时间：0秒

死亡重生时间：无（不受伤害）

6.小骷髅（亡灵法杖）

攻击伤害：和对应枪械绑定，初始为100点。

攻击速度：1下每秒

生命：10点

启动时间：0秒

死亡重生时间：不重生，直接死亡

攻击目标：攻击角色附近的敌人

武器设计

武器的属性包括：攻击力、攻速、魂术消耗、

魂术条在任何时候都自动回复。如果剩余魂术条不足当前的一发子弹的魂术消耗，则这枚子弹仍将打出，之后魂术条归0。在玩家松开攻击键且魂术条未满时，此时玩家要等到魂术条回复满才可以继续使用攻击（但可以使用冲刺等消耗魂术的攻击方式。）

1.普通枪

一般的枪。

攻击力：100

攻速：2下每秒

魂术消耗：18点每次

2.环绕物

环绕物子弹在其它环绕物内侧，便于区别。子弹伤害、射速、数量对应环绕物伤害、旋转速度和环绕物数量。选择该武器时，初始环绕物增加两个。

攻击力：150

攻速：0.5圈/秒

魂术消耗：20点每秒。

3.投掷物

该类投掷物会在落地后造成一次性范围伤害。选择该武器时，投掷物初始数量为1个。

攻击力：100

攻速：0.8下/秒（5秒投掷四次）

魂术消耗：30点每次

4.亡灵法杖（召唤物）

子弹伤害影响召唤物伤害，子弹射速影响召唤速度，子弹数量影响生成数量。

攻击力：100

射速：0.2个每秒

魂术消耗：40点每次

5.霰弹枪

霰弹枪可以对近程敌人造成扇形范围伤害，在攻击范围内的敌人都受到相同的伤害（等同于枪械攻击力伤害）

攻击力：400

射速：2下每秒

魂术消耗：20点每次

6.狙击枪

狙击枪有极远的攻击范围和极高的攻击力，但攻速慢。狙击枪初始穿透力为1。

攻击力：800

射速：0.5下每秒

魂术消耗：30点每次

7.嗜血术

可以进行中距离攻击，有极小的概率（0.25%）回血。

攻击力：100

攻速：2下每秒

魂术消耗：20点每次

8.飞刀

移动速度+20%，能发射快速解决敌人的飞刀。

攻击力：60

攻速：4下每秒

魂术消耗：14点每次

角色设计

每个角色都有被动技能和hp两种属性。选择不同的角色对应的角色特有的科技树也不同，具体参考下面的科技树设计一栏。

红袖

被动技能：经验获取增加20%。

hp：4

方耀辉

被动技能：每射击4次，发射一次空气拳，对沿路的敌人造成打击。

hp：3

高挽云

被动技能：被咒缚的敌人会吸收接下来四秒内的伤害（上限300点），并在结束时受到三倍的伤害。

hp：3

凌一

被动技能：敌人在燃烧状态下死亡时，将会对周围造成50点爆炸伤害。

hp：4

仇亚

被动技能：召唤物的初始生命和攻击力提升40%

hp：3

敌人设计

基础的属性包括：血量、攻击力、攻击方式、控制时长、出现地图、经验掉落数量等。不同的地图中，小怪的属性都一样，但是特殊怪和boss有差异。

在0难度下，所有怪物对角色造成伤害（攻击力）均为1。难度提高后可以适当提高部分怪物的攻击力。

有关出现地图的标号，需要参考“关卡设计（地图设计）文档”。

普通怪

1.小恶灵

攻击：1

hp：220（普通枪一枪100时，三枪打死，稍微加一点攻击，就是两枪打死）

攻击方式：朝玩家移动，碰撞到玩家时造成伤害。

控制时长：2秒。

出现地图：所有

经验掉落数量：1

2.突刺恶灵

攻击：1

hp：120（任何武器至多2下点死）

攻击方式：靠近后向角色所在位置突刺，并提前1秒（1秒前摇）显示突刺的轨迹。

控制时长：2秒。

出现地图：所有

经验掉落数量：2

3.巨型恶灵

攻击：1

hp：1000（设计目的是，不升级输出选项的情况下一梭子打不死，两梭子打死；升级输出选项后一梭子可以打死。告诉玩家提高输出才是王道）

攻击方式：朝玩家移动，碰到玩家后造成伤害

控制时长：1秒

出现地图：所有

经验掉落：5

精英怪

注：设计不同地图的精英怪的目的，不是说需要特定的升级路径才能打过，而不用这条路径就无法通关。其目的在于打造差异化的场景和敌人，使玩家做出不同的决策，获得不同的体验。玩家可以用不同的走位方式来应对精英怪，但是玩家无论持有什么升级路径都可以合理应对，而不是让玩家产生“在这个地图中选择这个升级路径更合理”或者“这把遇到这个地图但是我升级路径不与之匹配，我是不是该立刻重开”这样的想法。

1.枪械恶灵

攻击：1

hp：300

攻击方式：朝玩家移动，碰到玩家后造成伤害；可以朝角色发射远程子弹，但是攻速很慢。（两种方式造成伤害均为攻击伤害。）

控制时长：2秒

出现地图：2-1、3-1、3-2、3-3

经验掉落：3

2.投掷恶灵

攻击：1

hp：300

攻击方式：朝玩家移动，碰到玩家后造成伤害；可以朝角色发射远程投掷物，对一个小范围区域内的玩家造成伤害。

控制时长：2秒

出现地图：2-2、3-1、3-2、3-3

经验掉落：3

3.自爆恶灵

攻击：1

hp：700（稍微难以打死，这样玩家可以及时远离自爆恶灵。）

攻击方式：朝玩家移动，碰到玩家后造成伤害；死亡后造成小范围自爆。

控制时长：2秒

出现地图：2-3、3-1、3-2、3-3

经验掉落：4

4.北极狼

攻击：1

hp：800

攻击方式：朝玩家移动，碰到玩家后造成伤害；在冻原风暴开始时获得一次朝着玩家冲刺的机会。（鼓励玩家通过冲刺躲避。玩家可以只使用一个冲刺躲避，当玩家移速很高时，可以直接移动躲避。），冲刺结束后恢复正常寻敌状态，不受冻原风暴影响。

控制时长：2秒

出现地图：2-1

经验掉落：3

5.机械跳跳机

该恶灵与其它恶灵之间可以重叠（且其在canvas靠近玩家的层级）。

攻击：1

hp：1500（很难打死，但是鼓励玩家通过走位，将该怪物聚集到激光即将发射的区域，利用机制打死。玩家发育起来以后当然也可以暴力打死，我们不排除这一点。）

攻击方式：每次攻击时，跳跃到玩家当前的位置，对该区域造成小范围伤害。跳跃有1秒的前摇（玩家可以利用这段时间躲避）

（攻速：每3秒攻击一次）

控制时长：0秒（不受控制，这样玩家可以更方便利用机制。）

出现地图：2-2

经验掉落：3

6.厉鬼

攻击：不攻击

hp：400

攻击方式：不攻击，但是会远程吸取玩家的魂术条（每秒5点），加快其消耗速度。（魂术条归0到回复满时不吸取）。

控制时长：5秒

出现地图：2-3

经验掉落：3

7.史莱姆

攻击：1

hp：800

攻击方式：碰撞到时造成攻击伤害。

死亡后生成一滩持续5秒的毒水。如果玩家踩到毒水则会对玩家的一点生命进行标记（可叠加），持续30秒。在做持续时间内，玩家受到伤害时，扣减生命值=受到伤害+被标记的生命值。

控制时长：5秒

经验掉落：3

出现地图：3-2

Boss

所有boss默认免疫所有控制和击退效果。

1-1.水晶虫

招式1：向四周发射激光（四个方向互相垂直，但是不一定直接对准角色发射，而是随机选定的朝向），并且不断逆时针旋转。旋转速度需确定。激光照射到角色时造成攻击力伤害。

前摇：1秒

后摇：0秒

招式2：（难7后）朝角色进行远距离冲刺，造成攻击力伤害。

前摇：1秒

后摇：0秒

攻击力：1。

hp：8000（大约30秒击杀）

招式发动频率（间隔）：4秒

招式发动顺序：随机

经验掉落：100（将直接给到角色）

1-2.磐石恶灵

招式1：石柱坠落

开始此招式后，每秒向玩家当前位置发射石柱，一共三个，每两个之间间隔0.5秒。石柱对当前的位置造成范围伤害。坠落的石柱可以形成障碍物，抵挡boss的攻击。再次发动招式1时，上一次的石柱将被清除。

前摇：1.5秒

后摇：0秒

招式2：（难7后）冲击波

该招式在招式1后发动。从自身开始向外发射逐渐扩大的圆圈冲击波（实际制作时可以用分布密集的360度子弹射击代替），对碰到的敌人造成伤害。玩家可以站在草丛中、石柱后，或者直接利用冲刺的无敌躲避（如果玩家点了科技树对应节点的话）

前摇：2秒

后摇：0秒

攻击力：1。

hp：8000

招式发动频率（间隔）：4秒

招式发动顺序：

难度七前：只发动招式1。

难度七后：先招式1，后招式2，以此循环。

经验掉落：100（将直接给到角色）

1-3.幻影双姝（双子boss）

招式1：三连冲刺

开始此招式后，每个人都连续进行三次冲刺；每次冲刺会标明冲刺方向和距离。对碰撞到的角色造成攻击伤害。

冲刺前摇：1秒。

后摇：0秒

招式2：（难7后）纳命魂

向玩家发射一条锁链，攻击沿路的玩家。

前摇：1秒

后摇：0秒

招式3：彼岸双生

当boss中任何一个人死去后，另一个boss会进入狂暴状态：招式1的前摇缩短20%（0.8秒），招式二变为同时发射三道锁链（成爪型，中间的锁链对准角色当前位置发出）。且招式发动频率大幅加快（缩短50%，即2秒）。

特殊招式，无前后摇

攻击力：1

hp：每个4000。

招式发动频率（间隔）：4秒

招式发动顺序：随机。

经验掉落：100（将直接给到角色）

2-1.雪地傀儡

招式1：召唤群狼

可以召唤8匹北极狼。所有北极狼会被同时召唤。

前摇：1秒

后摇：2秒

招式2：奔凝

朝玩家连续发射3道波，波的判定比较宽。碰到时造成攻击伤害。玩家在冻原风暴中，移速被限制时，可以使用冲刺躲避这些波。

前摇：1.5秒

后摇：0秒

招式3：（难7后）暴风雪召唤

可以立刻召唤持续7秒的冻原风暴。

前摇：0秒

后摇：0秒

攻击力：1

hp：12000。

招式发动频率（间隔）：3秒

招式发动顺序：

难度七前：发动招式1或2，再发动招式2或1（和上一个不同）。以此循环。

难度七后：先发动招式3，之后发动招式1或2，再发动招式2或1（和上一个不同）。以此循环。

经验掉落：240（将直接给到角色）

2-2.机械幽魂

招式1：千钧坠

跳跃到玩家当前所在位置并造成范围伤害。玩家可以站在激光发射的位置引诱它，用激光对其造成大量伤害。（激光对其伤害翻倍）

前摇：1.5秒

后摇：2秒

招式2：陨石召唤

对场地中多个区域召唤陨石（共7枚），造成范围伤害。

前摇：1秒

后摇：0秒

招式3：（难7后）激光

发射一道激光，该激光由近及远慢慢加快。持续2.5秒

前摇：0秒

后摇：0秒

攻击力：1

hp：12000

招式发动频率（间隔）：3秒

招式发动顺序：

难度七前：招式1和招式2循环。

难度七后:先是招式1，之后是招式2或3选一个。

经验掉落：240（将直接给到角色）

2-3.青娥

出现后，场上的绣球改为直接浮现于场景中（而不是由娘子抛出）

招式1：（难7后）生成护盾

生成一个持续6秒的护盾。该护盾在存在期间无敌，但是只能格挡单体的伤害。（若玩家的子弹的穿透力大于等于1；或使用环绕物；或使用带有范围攻击的投掷物、符文、召唤物等，都可以对其本体造成伤害。）

前摇：0秒

后摇：0秒

招式2：红线牵

朝向玩家0.5秒后的位置（预判的位置）发出红线，将玩家拉向自己。不会造成伤害。发出前有特效提示路径。若未能牵引到玩家，则会连续牵引3次

前摇：0.6秒

牵引成功或失败的后摇：0.5秒。（成功则在0.5秒内将玩家拉到boss身边；失败则只有0.5秒拉回丝线的动画）

招式3：红丝镰

紧接在招式2成功拉到玩家后发动。对身边的一定范围区域造成360度旋风斩，造成攻击伤害。

（玩家即便被招式2抓住，也可以立刻向外冲刺以躲避招式3的攻击）

前摇：0.5秒

后摇：1秒

攻击力：1

hp：12000

招式发动频率（间隔）：3秒

招式发动顺序：

难度七前：只发动招式2。如果招式2发动成功（命中角色），则衔接招式3，随后进入发动间隔；如果招式2发动失败（连续3次未能命中角色），则直接进入发动间隔。

难度七后：先是招式1，在发动间隔后是招式2的先后两次发动。如果招式2发动成功（命中角色），则衔接招式3，随后进入发动间隔；如果招式2发动失败（连续3次未能命中角色），则直接进入发动间隔。

经验掉落：240（将直接给到角色）

3-1.双刀恶灵

招式1：隐身袭击

使用招式1时，boss隐身，不会受到角色来源的攻击伤害（包括召唤物等）。boss会在角色周边显形，并对玩家进行近身砍击，玩家只能使用冲刺躲避。在显形的极小段时间内，玩家可以对boss造成伤害。该过程重复4次。

前摇：0.8秒

后摇：0.5秒。

招式2：突然闪现到角色旁边。连续挥舞双刀三次，对周围进行360度攻击，每次攻击的范围扩大。

前摇：0.8秒

第一刀和第二刀之间间隔：0.8秒，第二刀和第三刀之间间隔1.2秒。

招式3：（难7后）剥夺玩家的所有视野，且之后，玩家无法获得视野。只有在发动招式1或2时boss显形一瞬间。

攻击：1

hp：18000

招式发动间隔：取决于呆在迷雾中的时间。屏幕上方出现一个技能条，boss在迷雾中时该条会累积；在玩家以任何手段（自身视野和炮台视野）获取的视野中时会缓慢减少。技能条满时发动招式。

招式发动顺序：不在迷雾中时，技能条每秒减少0.5点。在迷雾中内，技能条每秒恢复1点。技能条总共4点。

技能条满后，发动招式1或招式2。发动后，从最终位置开始向远离角色的方向移动（对于有限大地图，代码逻辑可以为向角色所在象限的对称的那个顶点移动；若boss在非雾区停留超过1秒，则会重复执行这一套逻辑）（该移动速度比角色移动速度要快，具体数值待定）。

难度七后，当血量首次降低至最大生命值的2/5时，使用一次招式3。之后技能条消失，重复上述的流程：每四秒发动一次招式1或2。

经验掉落：400（将直接给到角色）

3-2.弓箭恶灵

招式1：强制缴械

瞄准角色所在位置发射特殊弓箭（投掷物，没有行进间的判定）。弓箭向外扩散一个圆圈（从弓箭位置到全图），对碰到的角色缴械（主武器在15秒内无法使用，但不影响从升级节点获得的环绕物、投掷物、召唤物等），没有伤害。（玩家可以使用冲刺冲过去）

前摇：2秒

后摇：0秒

招式2：以角色当前位置为中心，呈大角度扇形区域发射20支箭矢（速度适中）。玩家需要走位躲过，或直接多次冲刺走出扇形区域。

前摇：1秒。

后摇：1秒。

招式3：同时射出三支特殊箭矢，落地后每两个之间产生持续7秒的激光。（落地位置在玩家的不同方位，具体待定）。（玩家可以使用冲刺的无敌冲出去）

前摇：1.5秒

后摇：1秒

招式4：瞄准角色，射出1支判定范围宽的穿云箭。射出前会有路径的特效。

前摇：2秒

攻击：1

hp：18000

招式发动间隔：3秒

招式发动顺序：

难度七前：选择招式1、2、3的其中一个发动；招式3发动后衔接招式2。

难度七后：选择招式1、2、3、4的其中一个发动；招式3发动后衔接招式2或4。

经验掉落：400（将直接给到角色）

3-3.拳僧

招式1：先后在两个不同的位置朝玩家发射多道慢速拳风（视为大号子弹），随后在第三个位置对玩家发动冲刺（推掌）。（每两个攻击之间间隔1秒）

前摇：0.5秒

后摇：0秒

招式2：立刻双手合十，变为无敌状态；之后30秒内，场上出现很多个（生成速度待定，生成位置待定）的巨型恶灵，当巨型恶灵在拳僧范围内时可以大幅回复血量。当30秒结束时，进入二阶段。

招式3：在角色身边召唤5个小佛，对其进行小型的推掌冲刺（角色碰到小佛本身也会受到伤害）。最后衔接本体的三拳（爪字型，同时发出）。之后立刻闪现到另一个位置。

招式4：立刻无敌，喝醉酒进入狂暴模式，之后解除无敌。效果为：小幅度减少招式3的攻击间隔，同时推掌改为2次。

攻击力：1

hp：18000

招式发动频率：4.5秒

招式发动顺序：

在一阶段（前半血）时一直发动招式1。半血时发动招式2。难度七前，二阶段只发动招式3；难度七后，

2/3血量时就进入二阶段发动招式3，达到最后1/3的血量时，发动一次招式4，之后只用招式3。

经验掉落：400（将直接给到角色）

阎王（独立于所有敌人的特殊敌人）

该BOSS具有特殊机制：

- 1.出现时机：在最初玩家的每一局（无论任何局外难度）中，当玩家打通第三章的BOSS后，获得其经验，之后阎王出现。当阎王死亡后，之后的所有对局中都不会出现该BOSS。
- 2.特殊血量继承：玩家在当前局中对阎王造成的伤害将会继承到下一局中。
- 3.每次玩家面对阎王时，阎王都会有话要说，前十次每次都不一样；最后打死时也不一样。死亡后，再次进入对局，将会展现剧情杀阎王的画面。最后进入文案设计案中“主线剧情”的“后记”中。

招式1：快速移动到角色附近，连续使用三道鬼手，每一个都以阎王和角色当前位置为直线，从左180度画弧线，之后是右180度和左180度。（具体如图）

前摇：1.2秒

每次攻击间隔：0.8秒

招式2：放出三波炸药（几乎覆盖全屏），之后一波一波引爆。（引爆前有提示特效）

前摇：0秒

每波释放间隔：0.8秒

引爆间隔：1.2秒

招式3：直线冲刺，冲刺完后在小范围内360度释放鬼手，造成范围伤害。

招式4：召唤一个第一章的boss,该boss具有和本难度相同的属性。

攻击：1

hp：150000（15w）

招式发动间隔：2秒

招式发动顺序：招式1、2、3中任选一个发动。每失去10000（1w）点血量，就发动一次招式4。

地图设计

地图的设计追求：机制简明扼要，因为玩家会把重心放在构筑和弹幕躲避上。玩家容易看懂机制，且便于上手利用其机制；玩家可以不在乎机制，但是是否利用会有不同的游戏体验。

玩家可以探索部分隐藏区域，获得加成。

任何地图中都有三处隐藏区域，它们会随机刷新在地图边界处。需要玩家紧贴墙壁才可以触发。内部有隐藏奖励，具体隐藏奖励参考下面“隐藏奖励”内容。

刷怪点在每张地图中都固定。

一共三章，每章三份地图。第一章的地图为对玩家的全部有利的机制。第二章地图为对玩家和对敌人都不利。第三章仅对玩家不利。

1-1.矿脉

有限大矩形地图，中间存在多个稀疏排列的支柱（略粗于角色本身大小），玩家可以利用其躲避弹幕。

地图中有5处矿脉，用各种攻击方式造成伤害后，可以获取大量经验（当前等级的40%）。

出怪：普通怪1、2、3。

1-2.山地

山地内有多处草丛。玩家躲在其中时，敌人不会去寻找玩家，敌人的远程攻击也对玩家无效。玩家此时可以等待魂术条和大招条回复满再出去。

山地里可以采花，也会给玩家经验，不过总和没有矿脉这张地图给的多。

出怪：普通怪1、2、3。

1-3.会馆

在会馆内进行作战。

玩家可以利用地图中的屏风来躲避弹幕。屏风是单向的，我们可以站在屏风后面向敌人开枪。

场景中有三座小佛（位置随机）。玩家可以通过在小佛附近击杀敌人的方式为佛像充能（每个需要20个敌人），充能满后小佛会给予大量经验，并协助对敌人进行远程攻击。

（三个佛像需尽快激活，因为我们的目的是让玩家有新体验，而不是限制玩家只能在它们身边作战；玩家如果觉得困难，可以退守到佛像旁边进行抵御和反攻。）

出怪：普通怪1、2、3。

2-1.雪原

地图内存在冻原风暴，会定期咆哮并停歇（每20秒咆哮7秒）。它会对玩家有一个降低移动速度的机制。

同时，风暴会冰冻所有敌人。在风暴期间，角色碰到敌人不会受到伤害。（给玩家时停输出的机会。同时也可以控制玩家的节奏减慢，形成快——慢——快的循环，使得玩家更有操纵的沉浸感。）

出怪：普通怪1、2、3、精英怪1、4

2.2.机械遗迹

场地中出现定期发射的激光，照射到玩家时扣减1点血量，照射到敌人时造成1500点伤害。玩家可以通过走位、冲刺等手段规避这个激光，也可以利用该激光引诱并击杀敌人。

出怪：普通怪1、2、3、精英怪2、5

2.3.岳城

场地中央有女人抛绣球，绣球在地上可以生成一个大范围区域，角色在该区域内时，任何操作都不消耗魂术条。不过自身移动速度变慢。（鼓励玩家使用冲刺躲避攻击）

出怪：普通怪1、2、3、精英怪3、6

3.1.迷雾

地图内玩家的能见度有限，不过炮台可以用于开阔视野。

玩家在开启大招时可以短暂获得屏幕内全部视野的效果，随后视野逐渐缩小到原来大小。

玩家进行冲刺、使用符文或开枪时，屏幕内的视野可以小幅度扩大。这种扩大可以累加。

最后如果在这个地图中面对阎王，则迷雾消失。

出怪：普通怪1、2、3、精英怪1、2、3

3.2.沼泽

地图上有不少减速区域（相对的，是恶灵的加速区域）。玩家可以绕行。

（该区域内可以出现留下毒水的恶灵，碰到后会给玩家上毒，若在20秒内受到伤害，则会额外扣减一点血量。玩家可以选择是否跨过毒水的包围，跨过后玩家可以获取圈外的经验，但对于玩家的走位和躲闪有更大的考验）

出怪：普通怪1、2、3、精英怪1、2、3、7。

3.3.虚空回廊

地图中出现多个“不稳定奇点”，玩家碰到时会造成伤害。这些不稳定奇点可以移动到别的位置，移动前会告知玩家下一个移动的位置。玩家无法销毁这些奇点。

出怪：普通怪1、2、3、精英怪1、2、3。

地图隐藏奖励

1.一处矿脉。

2.一个炮台球，玩家获得后可以立刻刷新炮台。

3.一个佛币。佛币可以给予你临时生命。可叠加。

4.直接获得少量游戏币。

5.放出三个巨型恶灵。

难度设计

局外难度设计

选择更高的难度可以获得更丰富的游戏代币奖励：每一级加10%，最后五个等级加15%。

每一个难度都继承前面所有难度的debuff词条。

难度0：无额外加成

难度1：精英敌人出现更频繁。

难度2：每张地图可探索的隐藏区域减少一个。

难度3：BOSS的血量增加20%（阎王除外）

难度4：普通敌人的移动速度加快20%。

难度5：你的炮台攻击速度降低20%。

难度6：玩家只能选择不超过2位角色进行接替作战。

难度7：所有boss解锁新的攻击招式。（阎王除外）

难度8：角色每次升级时，升级的选项额外减少1个。

难度9：boss将额外造成1点伤害（阎王除外）

难度10：精英怪将额外造成1点伤害。

难度11：经验获取减少20%，矿脉将给予更少的经验。

难度12：敌人出现数量小幅度增加。

难度13：所有敌人血量增加20%（阎王除外）

难度14：角色每次升级时，升级的选项额外减少1个。

难度15：玩家不能选择角色进行接替作战。

局内跨地图难度设计（预言）

当玩家进入每张地图之前，都会先在未来佛前进行预言。（未来佛：“您认为，我需要给他们预言什么？”）玩家可以选择其中一个预言（本章地图的加成效果）。

佛币可以用来升级这三个预言，升级后给予一次刷新效果。升级后的预言可以获得更好的正面buff效果。（多次刷新后效果叠加）

（一共可选择2个预言，每一个都是负面buff加上正面buff，2个预言为从下面的12个中选择一个。括号内为有1枚或2枚佛币的效果）

设计目的：重点围绕输出与生存二者的取舍，以及不同流派的选择。

1. 环绕物数量加1（2，2），环绕物伤害增加100（130，200）点。但角色体型略微增大，更容易受到伤害。
2. 你的召唤物攻击速度+50（65，80）%，攻击力+50（75，100）%，但移动速度降低20%。
3. 你的冲刺距离增加（翻倍，三倍），冲刺伤害增加100（150，200）点，闪避率增加20%，但你的佛币不再能够格挡伤害，之后也无法获取佛币。
4. 你可以额外拥有一个护盾抵挡所有伤害，该护盾每90（60，40）秒刷新一次（护盾状态下受伤可触发伤害效果）。但角色的子弹穿透力-1（若为0则依旧为0）。
5. 当你持有佛币时，你的所有伤害+10（18，30）点。但是当你未持有佛币时，你的闪避率降低20%。
6. 你的每个投掷物落地后，可以向外发射4（6，10）枚子弹碎片。但是冲刺cd延长1.5秒。
7. 你的炮台cd减少25（35，45）s，但你造成的所有伤害减少10点。
8. 你任何行动不再消耗魂术条（同时子弹射速增加20%，45%），但经验拾取范围降低30%（玩家需要权衡是尽量开火还是开火后快速跑图收集经验）
9. boss和阎王将额外受到15点（25，40）伤害，但是所有普通怪和精英怪受到伤害减少20点。
10. 你接力的角色的子弹伤害+20%（30，50），但是你将丧失所有回复生命的手段（包括复活）
11. 角色最大生命上限+3（4，5），恢复3（4，5）点生命，但普通敌人出现数量大幅增加。
12. 经验获取增加30%（40%，60%），但是角色的可选择升级节点减1。

科技树设计

科技树是一个中心点向外伸展的一个圆盘。分为：上1/3圆盘和下2/3圆盘。其中，上三分之一圆盘是特定角色自身的，下面的三分之二圆盘是所有角色通用的。

科技树的每个节点的花费都可以用重置按钮来重置。

注：以下每一个特定的线路中，序号代表层数，数字越小玩家需要优先解锁；同一层中的不同升级节点用2.1.、2.2.等表示。同一层的节点可以都点亮，没有冲突。

一个大类中的不同分支，只可以选择其中一个分支进行升级。（如：炮台线中，选择经验值炮台线升级，就不能升级输出型炮台线的节点，反之亦然。）

共用的科技树

炮台线

1.等级10以后获得一个炮台。（点击按钮启用技能，炮台会放在自身所在位置往上一一点）。

该炮台可以攻击敌人。

炮台在场60秒后结束。部署炮台后100秒，可以再次获得一个炮台。

花费：

（注：炮台默认使用初始武器，但是初始开火速度为其一半。）

2.1.炮台的冷却时间降低至90秒

2.2.炮台的生命值提高80%（是初始的180%）

3.炮台冷却时间降低至85秒；

当角色受到伤害时，若场上有炮台，则所有炮台攻速翻倍，炮台子弹穿透+1，该效果持续10秒钟。若在这10秒内再次受伤，则会刷新持续时间。

经验值炮台线分支

4.炮台可以生产经验值，且角色将会直接获取这些经验。

5.1.炮台的生产效率翻倍（初始的100%）

5.2.炮台的冷却时间降低至72秒

5.3.炮台在等级5即可获取

6.炮台生命值降至0时，会拥有30秒的无敌时间。在此期间可以开炮和获取经验，且攻速和采矿速度翻倍。

输出型炮台线分支

4.炮台在落地后会对周围的怪物造成大量伤害，并且附带击退效果。

5.1.炮台的子弹有20%的概率造成20点燃烧伤害，并叠加1层燃烧层数

5.2.炮台的子弹打中受到诅咒或被藤蔓束缚的敌人时，可以造成额外40点（固定点数）伤害。

5.3.当您在炮台一定距离内时，您可以更快恢复魂术条，射击速度+20%。

6.您获得的所有子弹类加成会被同样应用在炮台上，但炮台的持续时间降低至30秒。

（子弹类加成包括：射击速度线、子弹伤害线、魂术条线、多重子弹线）

（两条线汇聚）

7.当角色受到伤害时，炮台将会立刻刷新。

属性线

1.场上出现符文。角色可以通过靠近符文来触发强大的效果。

2.1.角色初始移动速度提高15%。

2.2.角色的拾取经验范围提高15%。

2.3.角色的魂术条恢复速度提高

3.1.角色在升级时，会额外出现一个升级节点。

3.2.场上更频繁地出现符文。

4.每局游戏获得的游戏代币数量增加15%。

生存线

5.角色获得10%概率的闪避

6.1.角色在游戏开始后获得一点护盾，护盾每四分钟恢复1点，上限为三点。

6.2.角色升级成功后，会发出一道震荡波，清除所有弹幕，并将所有敌人推开。（不造成伤害）

6.3.场上额外出现控制类符文。

7.角色血量+1

输出线

5.角色的子弹有10%的概率造成2倍武器子弹伤害。

6.1.角色的所有伤害+2。

6.2.初始时即可携带“弹夹容量+1”“射速+25%”“换弹速度+20%”的升级节点中的一个进入战斗。

6.3.场上额外出现伤害类符文。

7.角色的生命值在3点及以下时，生命值越低，造成的所有伤害越高（1点生命时所有伤害+10，2点+6，3点+2）

（两条线汇聚）

8.角色击杀一个敌人，有5%的概率获得3点经验。

9.1.角色的子弹散射降低。

9.2.角色的子弹可以将敌人击退得更远。

10.角色受到致命伤时可以复活，将立刻将所有敌人击退（不造成伤害），回复1点血量，且立刻提升一个等级。该效果一局只触发一次。

冲刺线

1.角色在等级10以后解锁冲刺技能。每次冲刺将消耗20%的魂术条，冲刺结束后进入时间为2.5秒的cd

2.1.当你的魂术条不足以支持你进行下一次冲刺时，该次冲刺依然可以成功。

2.2.角色冲刺时消耗的魂术条减少。

3.角色在冲刺时无敌，并可以清除碰到的弹幕。

刺客线

（可以灵活躲弹幕）

4.角色不再进行冲刺，而是改为速度更快的闪现。

5.1.冲刺cd降低1秒（此时为1.5秒）。角色在冲刺时，对沿路的敌人造成100点伤害。

5.2.角色在冲刺后，立刻对周围所有敌人进行一次旋转斩击，造成200%的子弹伤害。

（注：该斩击不会跟随角色移动而移动，而是原地释放。在释放过程中，角色依旧可以移动、开枪等。）

5.3.被冲刺到的敌人会附加上诅咒效果。

6.角色每用冲刺（包括冲刺后的环绕物攻击）攻击到5个敌人，将额外增加冲刺的1%的攻击力。

坦克线

（面对怪海时，可以冲出包围）

4.角色在冲刺时，对碰撞到的敌人造成等同于目前所有子弹的攻击力总和（该条目为冲刺伤害）。但冲刺速度变慢。

5.1.冲刺后，在冲刺的路径上留下火焰，对周围的敌人造成50点燃烧伤害，叠加1层燃烧层数。

5.2.冲刺距离增加，冲刺的判定宽度增加。

5.3.使用冲刺后，你的召唤物接下来的2次攻击力额外提升80%。

6.角色每用冲刺击中100个敌人，可以回复1点生命

（两条线合并）

7.角色冲刺不再消耗魂术条，且冲刺后立刻补满。

特殊角色科技树

红袖

1.经验获取能力额外增加15%

2.角色从每局游戏中获得的游戏代币数量增加15%。

3.角色每杀死500个敌人，可以回复1点生命。

符文线

4.符文生成频率提升。

5.1.触发符文后，在效果结束时有额外20%概率再次触发这个符文

5.2.对符文的拾取范围扩大100%

6.现在，获取符文不会立刻触发，而是积攒起来（上限4个）。你可以主动释放所有符文，并在释放后，根据存储的个数，赋予额外的射击速度加成（15%、30%、45%、60%）

学习线

4.角色的升级节点选项数量额外+1。

5.1.当你将2条升级路径的所有条目点满，你的移动速度+10%，子弹伤害增加6点。

5.2.当你获得了8条不同的升级路径的升级节点，所有伤害增加3点。

6.获得主动技能：立刻向周围挥动3次水袖，攻击范围逐渐扩大，秒杀敌人（BOSS每次受到最大生命值10%的伤害）。该技能需要通过获取经验来攒集释放的能量。

方耀辉

1.移动速度提升15%。

2.每过3秒，即可发出一道龙卷风，造成150点风系伤害。

3.每移动一定距离，投出两个风暴弹（投掷物），每个对敌人造成200点风系伤害。

冲刺线

4.角色的闪避率额外提高15%。当角色的移动速度较快时（高于没有任何局内外加成的初始速度的150%），这个值改为提高25%。

5.1.冲刺后立刻回复40点魂术条。

5.2.冲刺cd减少0.5秒。（此时如果点了冲刺的刺客线5.1，冲刺cd为1秒）

6.获得一个主动技能：立刻朝向最近的敌人进行5次瞬影斩击（若有boss则优先朝向boss），斩击秒杀路径上的敌人，每次攻击对boss造成1000点伤害。该技能可以通过移动距离恢复（冲刺也累积移动距离）。

（注：斩击过程中自身无敌。前两次斩击为单独的，每次斩击后，自身的位置变为斩击结束处的位置；最后三次斩击连续快速对最近的一个敌人（或者boss）释放。）

元素风暴线

4.你所造成的所有元素伤害（火、木、风）都增加30%。

5.1.移动越多的距离将积攒风压值。风压值满时将释放一道龙卷风，对经过路径上所有敌人造成风系伤害。

5.2.捡拾到符文时，立刻释放1道龙卷风和两个风暴弹。

6.获得一个主动技能：可以禁锢所有敌人10秒（包括boss），他们在此期间不能移动和攻击；在此期间造成的所有元素伤害提高20点。

技能cd为70秒。

高挽云

1.携带“子弹额外附带诅咒效果”的升级节点入场

2.被咒缚的敌人，移动速度降低40%。

3.额外获得三个咒缚环绕物。这些环绕物的绕行半径更大，且对碰到的敌人施加咒缚效果。

精英猎手线

4.角色的子弹有额外10%的概率造成3倍的伤害。（这一条叠加于先前的属性线的输出线的5.）

5.1.对精英敌人和boss，咒缚后所受到的攻击额外+10点。

5.2.被咒缚的敌人的吸收伤害上限提高至500点。

6.被动：对被咒缚的敌人造成的伤害将累积，直到咒缚效果结束时对其造成伤害。

获得主动技能：立即对所有被咒缚的敌人结算伤害，并且每个被束缚的敌人都引发伤害为50点的小型咒缚爆炸。（不叠加燃烧层数）

技能 cd 5秒。

咒缚环绕物线

4.所有环绕物的绕行速度提高40%

5.1.当你选择获取环绕物的升级节点时，你会额外获得两个该类型的相同的环绕物

5.2.每拥有一个环绕物，你的子弹的攻击力提高6点。

6.你可以在下面两种模式中主动切换形态：环绕物可以自动脱离轨道攻击远处的敌人；或者，每个环绕物造成的伤害增加12点。（携带此技能时，进入对局默认为第一形态）

凌一

1.携带“子弹额外附带火焰效果”的升级节点入场。

2.每攻击4次后投掷出一个燃烧弹，生成一片燃烧区域，对其中的敌人每秒造成20点火焰伤害，并且叠加一层火焰层数。

3.炮台必然对敌人造成火焰伤害并叠加一层燃烧效果，且每次火焰伤害提高为40点。

凤凰线

4.血量未滿时，若50秒内没有再次受伤，则生命值+1。该能力冷却时间为2分钟。

5.1.场上每有一个人处于燃烧效果中，你将额外获得0.5%的闪避，最高额外获得30%。

5.2.每次冲刺结束后，额外对附近所有敌人造成50点火焰伤害，并额外叠加两层燃烧效果。

6.获得一个主动技能：化身为不死凤凰形态，立即回复1点生命，并在20秒内无敌。技能时间内，冲刺cd降低为0.5秒。该技能有120秒冷却时间。

爆炸线

4.爆炸效果提升：爆炸范围扩大30%，且爆炸伤害提高为80点

5.1.敌人的燃烧层数不会减少，且燃烧层数上限提高4层

5.2.爆炸将对波及到的敌人附加2层燃烧层数。

6.获得一个主动技能：在20秒内，将武器子弹升级为榴弹，对碰到的目标造成子弹伤害+40点爆炸伤害，并且产生爆炸效果。cd为160秒

仇亚

1.携带“子弹额外附带藤蔓效果”入场。

2.通过升级节点获得的召唤物将会额外召唤一个。

3.角色的魂术条回复速度加快50%

召唤线

4.需要等待时间的召唤物，其等待时间减少80%

5.1.召唤物将不再死亡。

5.2.场上每存在一个召唤物，召唤物的攻击力将增加15%。

6.获得主动技能：场上立刻显现出所有召唤物的“虚影”，其属性和本体相同，将与你在技能持续期间并肩作战（相当于两倍的召唤物）；（此时所有召唤物会受到5.2.的影响）

技能时长20s，cd 120s。

藤蔓线

4.如果怪物同时受到燃烧效果和藤蔓效果，将会造成额外的100点伤害。（该效果可以对同一个敌人多次触发）

5.1.每隔5秒，向敌人发射三道荆棘（中间的荆棘瞄准敌人射出，其它两道在这一道荆棘的两侧固定角度），对直线路径的敌人造成150点伤害以及藤蔓束缚效果。

5.2.藤蔓的束缚时间和伤害翻倍。

6.获得主动技能：立刻对场上所有被藤蔓束缚的人转换为友军，帮助攻击敌人。该效果持续10秒。

你的生命越低，冷却时间越短。

cd 30~60s

升级路径设计

升级节点的获取方式是通过角色收集打怪掉落的经验点，达到下一个等级时解锁。

每一个升级路径都有5个节点，且一共分为3层：第一层一个，第二层2个，第三层两个。

第一次升级时，玩家只可以选择多条升级路径中，路径第一层的节点。

只有解锁上一层的至少一个节点，才可以解锁下一层的节点（中的任意一个）。

1.子弹类（4条路径）

1.射击速度：

1.子弹射击速度+20%。

2.1.子弹射击速度+10%，魂术条上限提升40%

2.2.每隔20秒子弹射击速度+5%（上限50%）；损失生命值时，该效果立刻重置。

3.1.子弹射击速度+25%，子弹穿透+1。

3.2.每拥有火/咒缚/藤蔓中的一种元素效果，子弹射击速度提升15%，魂术条提升25%

2.子弹伤害

1.子弹伤害+45%

2.1.子弹穿透+1，子弹有额外10%的概率造成额外100%的伤害

2.2.子弹击退效果+30%，伤害+30%

3.1.冲刺后的3秒内，子弹伤害+60%，子弹穿透+1。冲刺15次后，该效果常驻。

3.2.子弹伤害+30%，子弹可以触发其碰到的符文。（这里如果在科技树中点了红袖符文线的大招，将把符文收归到大招中。）

3.魂术条线

1.魂术条上限提高10%，恢复速度+20%。

2.1.移动速度加成越高，魂术条恢复速度越快。

2.2.魂术条恢复速度加快。每获得一个符文，你的魂术条上限永久+3%，最高+60%。

3.1.每拥有一个环绕物或投掷物，你的子弹的魂术条消耗-1（需要确定子弹初始魂术消耗的数值）

3.2.子弹额外造成80%的伤害，但你的子弹对魂术的消耗额外+2。

4.多重子弹线

1.向前方额外射出一发子弹。

2.1.向两侧各射出1发子弹

2.2.向身后射出2发子弹

3.1.每射击6次，向周围射出8发子弹

3.2.你的子弹数量翻倍（不包括3.1.中的子弹），但是子弹攻击力-15%

2.环绕物流派（2条路径）

多种环绕物：不同属性的魂术球、高挽云的咒缚环绕物（数量、攻击力）

环绕物可以造成击退。

1.环绕物伤害线

1.环绕物数量+3，每个环绕物造成20点伤害

2.1.环绕物造成的基础伤害增加8点，环绕物数量+1

2.2.（拥有该升级节点之后）每击杀25个敌人，环绕物伤害+1%。（没有上限）

3.1.每拥有3个环绕物，你向前射出的子弹将会增加1发（最多向前射出6发子弹）

3.2.每拥有火/咒缚/藤蔓中的一种元素效果，可以获得对应的环绕物2个；该环绕物会造成20点伤害和对应效果。

2.环绕物属性线

1.环绕物绕行速度加快30%。

2.1.环绕物数量+1，绕行速度加快20%。

2.2.环绕物的体积增大40%，绕行半径增大30%

3.1.额外获得2个护盾环绕物，可以阻挡远程攻击。

3.2.环绕物数量加一。你的子弹伤害越高，环绕物伤害越高。

3.元素流派（3条）

1.火焰线

1.子弹额外附带火焰效果，对碰到的敌人附加1层燃烧。

2.1.燃烧层数持续时间增加2秒，每层的燃烧伤害+20%

2.2.燃烧层数上限+2，燃烧造成的伤害每0.8秒结算一次。

3.1.你身边生成一个火焰领域，区域内的敌人每秒受到30点伤害，且每秒附加1层燃烧效果。

3.2.半分钟后会孵化一个召唤物：火凤凰。每隔2秒，对一片敌人灼烧三秒，造成伤害和每秒1层的燃烧效果。

凤凰死亡时造成大范围爆炸伤害。

2.咒缚线

1.子弹额外附带咒缚效果，对碰到的敌人施加咒缚。

2.1.敌人被咒缚时，受到的各类伤害额外提升5点。结算时间减少1秒。

2.2.你将获得一个法身佛像。它有什么用呢？我不知道。（在不同的升级路径下，集齐三个佛像，可以召唤强力的尸佛）

3.1.每使用咒缚杀死300个敌人，回复1点血量。

3.2.当被咒缚的敌人受到伤害超过其最大生命值70%时，将直接斩杀。（对boss无效）

3.藤蔓线

1.子弹附带藤蔓效果，对碰到的敌人施加缠绕。

2.1.每射击6次，向敌人发射三道荆棘（中间的荆棘瞄准敌人射出，其它两道在这一道荆棘的两侧固定角度），对直线路径的敌人造成50点伤害以及藤蔓束缚效果。

2.2.移动速度+20%。你身后的路径将铺上荆棘，对经过的敌人施加藤蔓效果；荆棘持续8秒。

3.1.你的藤蔓伤害增加，控制时间增加1秒。

3.2.场上每有一个被藤蔓控制的敌人，你的子弹伤害增加3点。

4.风元素线

1.在你脚下创造一片持续6秒的龙卷风，对周围所有敌人每秒造成100点风系伤害。

2.1.闪避率+10%。现在，你成功闪避时，你会在不扣血的情况下判定为受伤，并触发相关被动。

2.2.龙卷风的半径扩大，每秒造成130点伤害。

3.1.你的炮台下也会每6秒生成一个龙卷风。

3.2.龙卷风每秒造成150点伤害。当你处在龙卷风的范围中时，闪避率+20%。

4.召唤师（2条）

1.基础召唤线

1.召唤3只小树灵，可以和你一起作战。

2.1.召唤两个浮游炮，它们不会受到攻击。浮游炮需要1分钟的准备时间。

2.2.你的召唤物的攻击力+30%，攻击速度+20%。

3.1.额外召唤一个小树灵；小树灵现在可以吐出毒液（投掷物，无元素效果），对区域内所有敌人造成持续伤害。

3.2.浮游炮连续攻击同一个目标时，攻击力逐渐提升，每次攻击+15%，最多叠加20次。

2.进阶召唤线

1.召唤两个小队队员，发出魂术火球，对经过的敌人造成伤害和1层燃烧效果。小队队员需要3分钟的等待时间。

2.1.所有召唤物的死亡重生时间减半，生命值+50%。

2.2.每个召唤物每杀死10个敌人，提升1%的攻击速度，最高+70%。

3.1.小队队员可以进行近战攻击，造成范围伤害。

3.2.小队队员每攻击三次可以向敌人进行冲刺；冲刺时无敌，且对碰到的敌人造成伤害。

5.属性流（5条）

1.移动速度线

1.你的移动速度+20%

2.1.移动速度+10%，子弹伤害+5点。

2.2.你将会获得一个报身佛。它有什么用呢？我不知道。

3.1.冲刺后会生成一个残影。残影存在3秒，使用你现有的武器和子弹类加成来造成伤害。

3.2.移动速度+20%，。你的角色的受击判定缩小为一个点，更不容易受到伤害。

2.拾取线

1.经验拾取范围+40%

2.1.拾取范围提高10%，游戏结束后，你获得的游戏代币增加。

2.2.拾取经验范围提高30%，射击速度+20%。

3.1.拾取的每个经验都

可以转化为一枚子弹射出。（炮台提供的经验不算在内）

3.2.拾取经验可以给炮台进行极微量的充能，降低其冷却时间。

3.生命卖血线

1.角色受到伤害后，射击速度+50%，子弹伤害+50，持续20秒，再次受伤时刷新持续时间。

2.1.角色生命上限+1，回复一点血量。

2.2.受到伤害后，你所造成的所有伤害+10，持续20秒。

3.1.角色生命上限+1，回复所有血量。

3.2.每击杀500个敌人，提高一点生命上限并回复一点血量。

4.投掷物线

1.你每秒可以额外投掷1个投掷物。你的投掷物伤害范围扩大50%。

2.1.投掷物数量+1，所有投掷物伤害增加50点。

2.2.你将获得一个应身佛。它有什么用呢？我不知道。

3.1.投掷物伤害范围+25%。

每10秒将投掷出一个持续8秒的增益图腾，范围内敌人无法进行远程攻击或使用特殊技能，并持续造成伤害。

3.2.投掷物伤害+15%。投掷速度+15%。

每10秒将投掷出一个持续8秒的风暴图腾，对范围内敌人释放龙卷风造成拉扯，并持续造成风系伤害。

6.符文流（1条）

符文包括：炸弹（火、诅咒、藤蔓、风）、投掷物（火、诅咒、藤蔓、风）、激光（火、诅咒、藤蔓、风），其中，火和诅咒被划定为伤害类符文，藤蔓和风被划定为控制类符文。

炸弹：瞬间造成200点伤害，风元素可以大力推开所有怪物。

投掷物：对敌人造成范围伤害，风元素可以吸住怪物

激光：火焰喷射、毒刺、风压炮、符咒压制。

1.符文线

1.符文伤害提高。

2.1.获取符文后10秒内，攻速提高

2.2.符文的拾取范围增加，伤害提高

3.1.获取符文时，立刻降低周围所有敌人80%的血量，BOSS只降低1%。

3.2.获取符文后自身获得一个虚空护盾，可以抵挡一次远程伤害，但不能抵挡碰撞伤害。

7.特殊节点

特殊节点需要点亮某些节点才可以触发。

1.（子弹类魂术条2.2.+符文线2.1.）魂术条和符文

魂术条上限大幅增加，魂术恢复速度加快。

当魂术条充足时，拾取符文可以消耗10点魂术造成大量伤害。

2.（多重子弹线2.1.+射击速度2.1.）弹雨

向前射出的子弹+1，向两侧射出的子弹+1，向后射出的子弹+1，但子弹攻击力降低10%。

3.（子弹伤害2.2.+咒缚线2.1.）咒缚强化

被咒缚的敌人将每秒受到20点无来源伤害。

4.（子弹伤害2.1.+射击速度3.1.）顶级穿透

子弹穿透+1，子弹击退效果+50%

5.（环绕物伤害线2.2.+咒缚线3.1.）boss特化

每5秒，立刻对一个boss造成10%最大生命值的伤害。

6.（火焰线2.1.+生命卖血线2.1.）太阳神

角色生命上限+2，回复1点血量。角色生命上限越高，造成的燃烧伤害越高。

7.（藤蔓线2.1.+基础召唤线2.2.）召唤荆棘线

你的所有召唤物，每4秒可以朝敌人发射一道荆棘。

8.（移动速度线2.1.+风元素线2.1.）

魂术条恢复速度+15%，移动速度+15%

闪避成功时，将恢复一点血量。

9.（火焰线1+藤蔓线1）元素线

所有元素造成的伤害（火、木、风）+30%。

10.（环绕物属性线2.1.+投掷物线2.1.）全能提升线

角色环绕物+1，投掷物+1，子弹伤害+10%，子弹射击速度+10%。

11. (生命卖血线2.2.+移动速度线1)

子弹伤害+10%，你的受击判定缩小为一个点。

12. (符文线2.2.+拾取线2.2.)

符文拾取范围扩大20%，符文有额外20%的概率再次发动

13. (基础召唤物2.2.+进阶召唤物2.2.)

召唤物伤害+30%，攻击速度+30%，召唤物血量+60%。

战斗数值和节奏设计

全流程过程设计