


特殊提示：25 分钟之内到达 16 层神秘老人处可解锁 22—24 层，可在游戏的一开始就把电脑系统时间往前调几个小时，就可放心慢慢玩。已经过了 25 分钟再改不行。


## 怪物数值

1—16 层(主要按照防御排序，攻击其次)

	名称 生命	绿头怪 50	攻击 防御	20 1	金·经 损失	1·1 0
	名称 生命	红头怪 70	攻击 防御	15 2	金·经 损失	2·2 0
	名称 生命	小蝙蝠 100	攻击 防御	20 5	金·经 损失	3·3 0
	名称 生命	骷髅人 110	攻击 防御	25 5	金·经 损失	5·4 0
	名称 生命	青头怪 200	攻击 防御	35 10	金·经 损失	5·5 0
	名称 生命	骷髅士兵 150	攻击 防御	40 20	金·经 损失	8·6 0
	名称 生命	初级法师 125	攻击 防御	50 25	金·经 损失	10·7 0
	名称 生命	大蝙蝠 150	攻击 防御	65 30	金·经 损失	10·8 0
	名称 生命	兽面人 300	攻击 防御	75 45	金·经 损失	13·10 0
	名称 生命	骷髅队长 400	攻击 防御	90 50	金·经 损失	15·12 0
	名称 生命	石头怪人 500	攻击 防御	115 65	金·经 损失	15·15 0
	名称 生命	麻衣法师 250	攻击 防御	120 70	金·经 损失	20·17 100

	名称	初级卫兵	攻击	150	金·经	22·19
	生命	450	防御	90	损失	0

	名称	红蝙蝠	攻击	160	金·经	25·20
	生命	550	防御	90	损失	0

	名称	高级法师	攻击	200	金·经	30·25
	生命	100	防御	110	损失	0

	名称	怪王	攻击	250	金·经	32·30
	生命	700	防御	125	损失	0

	名称	白衣武士	攻击	300	金·经	40·35
	生命	1300	防御	150	损失	25325

	名称	金卫士	攻击	350	金·经	45·40
	生命	850	防御	200	损失	0

	名称	红衣法师	攻击	400	金·经	47·45
	生命	500	防御	260	损失	300

	名称	兽面武士	攻击	450	金·经	50·50
	生命	900	防御	330	损失	0

	名称	冥卫兵	攻击	500	金·经	55·55
	生命	1250	防御	400	损失	0

	名称	高级卫兵	攻击	560	金·经	60·60
	生命	1500	防御	460	损失	0

	名称	双手剑士	攻击	620	金·经	65·75
	生命	1200	防御	520	损失	0

	名称	冥战士	攻击	680	金·经	70·65
	生命	2000	防御	590	损失	0

	名称	金队长	攻击	750	金·经	77·70
	生命	900	防御	650	损失	0

	名称	灵法师	攻击	830	金·经	80·70
	生命	1500	防御	730	损失	33733

	名称	冥队长	攻击	900	金·经	84·75
	生命	2500	防御	850	损失	0

	名称	灵武士	攻击	980	金·经	88·75
	生命	1200	防御	900	损失	0

	名称	红衣魔王	攻击	1000	金·经	100·100
	生命	15000	防御	1000	损失	0

（从 17 层开始出现怪物强化的情况，并且前面层没有清掉的对应怪物数值同样强化至这一层的水平，比如 17 层的冥队长和灵武士与之前的相比数值提高不少，包括前面层没有清掉的冥队长和灵武士数值同样强化到 17 层的数值的水平。当然，经验金币也全都会增加）

17 层

	名称	影子战士	攻击	1150	金·经	92·80
	生命	3100	防御	1050	损失	0

	名称	冥队长	攻击	1200	金·经	112·100
	生命	3333	防御	1133	损失	0

	名称	灵武士	攻击	1306	金·经	117·100
	生命	1600	防御	1200	损失	0

19 层

	名称	红衣魔王	攻击	1333	金·经	133·133
	生命	20000	防御	1333	损失	0

	名称	冥灵魔王	攻击	1700	金·经	250·220
	生命	30000	防御	1500	损失	0

20 层

	名称	白衣武士	攻击	300	金·经	40·35
	生命	1300	防御	150	损失	17117

	名称	影子战士	攻击	1150	金·经	92·80
	生命	3100	防御	1050	损失	0

	名称	冥队长	攻击	1200	金·经	112·100
	生命	3333	防御	1133	损失	0

	名称	灵武士	攻击	1306	金·经	117·100
	生命	1600	防御	1200	损失	0

21

	名称	灵法师	攻击	1106	金·经	106·93
	生命	2000	防御	973	损失	22656

	名称	冥灵魔王	攻击	2550	金·经	312 · 275
	生命	45000	防御	2250	损失	0

22 层


	名称	灵武士	攻击	2612	金·经	146 · 125
	生命	2400	防御	2400	损失	0

（击杀 21 层魔王后，不仅灵武士灵法师冥灵魔王数值翻倍，连前面红衣魔王冥队长也翻倍了，如果之前没有解决它们

	名称	红衣魔王	攻击	2666	金·经	166 · 166
	生命	30000	防御	2666	损失	0

	名称	冥队长	攻击	2400	金·经	140 · 125
	生命	4999	防御	2266	损失	0

23 层

	名称	灵法师	攻击	2212	金·经	132 · 116
	生命	3000	防御	1946	损失	10069

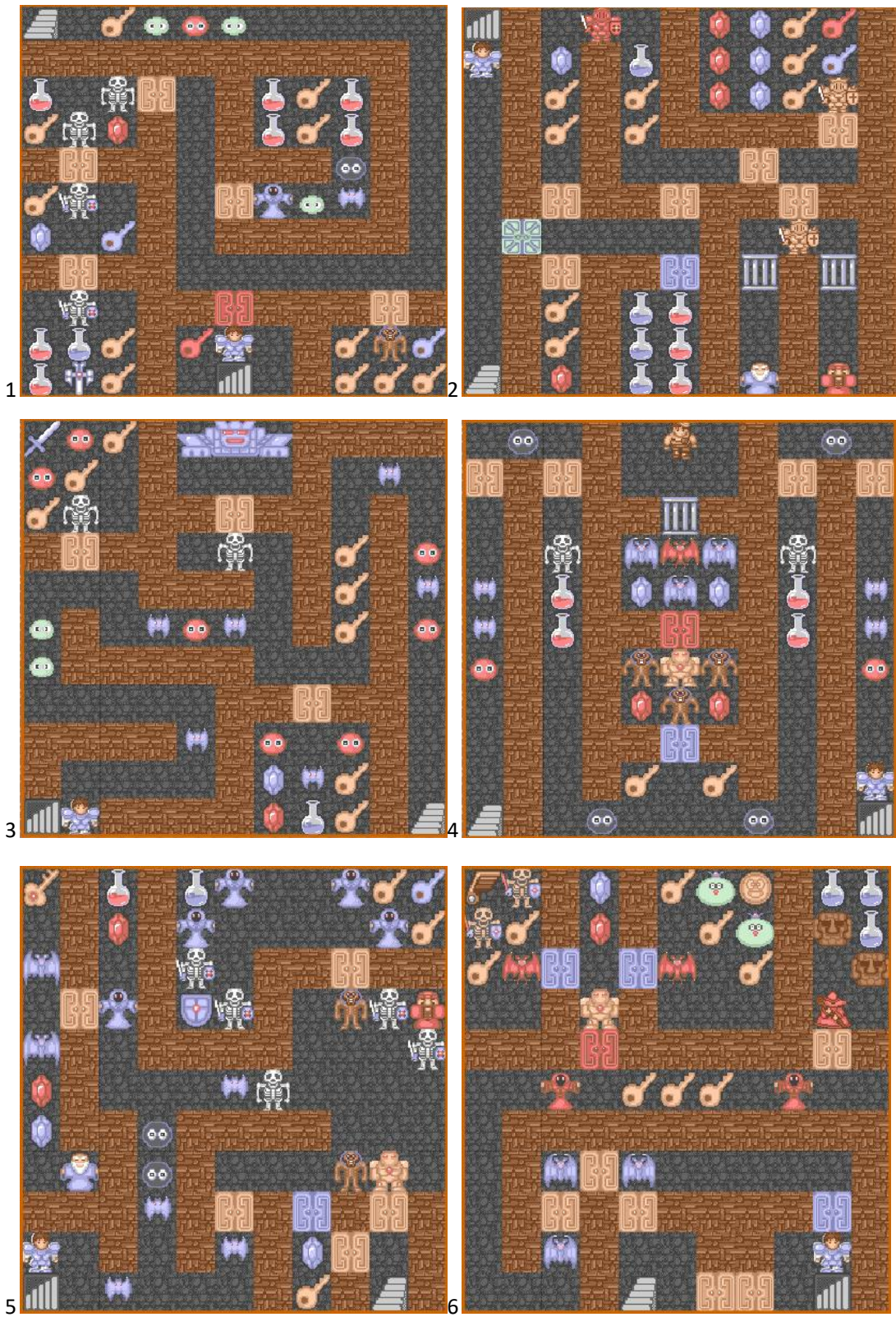
	名称	灵武士	攻击	2612	金·经	146 · 125
	生命	2400	防御	2400	损失	0

	名称	冥灵魔王	攻击	3400	金·经	390 · 343
	生命	60000	防御	3000	损失	0

（最终 boss 留个悬念）



各层怪物物品情况







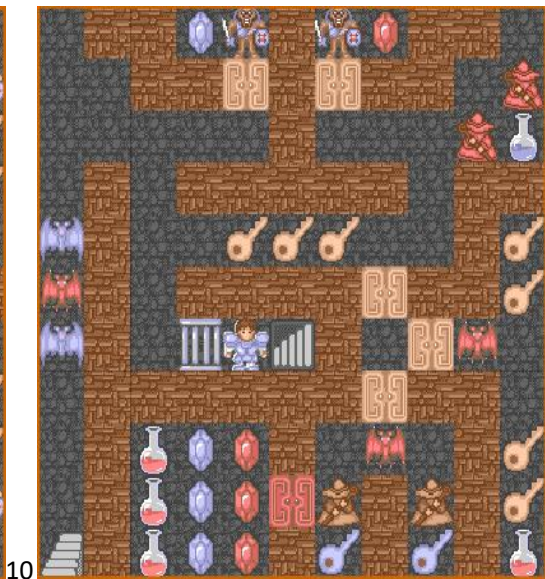
7



8



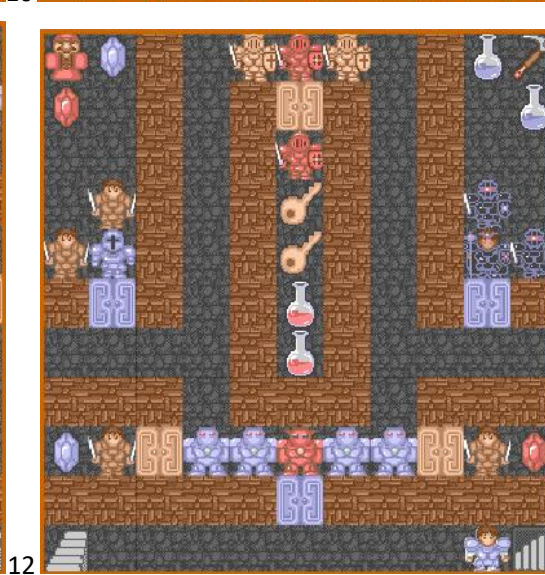
9



10



11



12







19



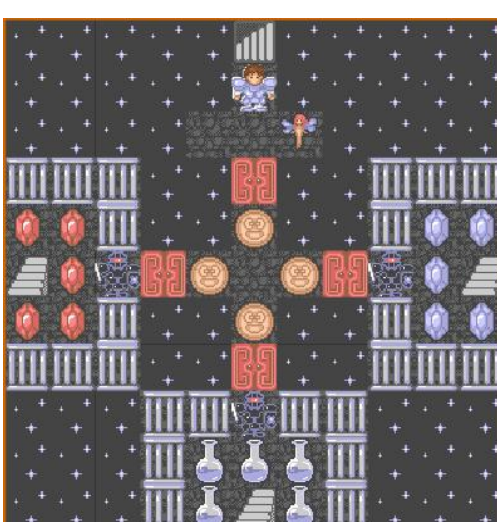
20



21



22



23 左



23 右







23 下

(最终 boss 层留个悬念)