基础火力值高于关卡下的火力值限制时，则会影响该关卡产生病毒的数量和血量。

公式如下：

病毒血量，病毒数量 = Func1(火力 ，关卡)

Func1

{

R =（火力/关卡.限制火力值）

病毒血量 = 正常病毒血量 \* R

病毒数量 = 正常病毒数量 \* sqrt(R)

}

金币价值 = Func2(病毒血量)