## UI参考

https://modao.cc/app/raLpSVXG52CUWTewBeu9LtqeBLLbjIs

## 大地图设计

内容随机

每个地图块由5个随机节点组成，共10张随机地图块组成一局游戏。

## 元素

普通怪物

精英怪物 击败产出法宝

奇遇 随机奇遇

坊市 商店（增加赌博法宝，赌博卡牌，赌博丹药）

宝箱 获得法宝

**限制：**

0.第一个节点是普通怪

1.前5个节点只会是普通怪或者奇遇

2.总体宝箱个数不会超过6个，每15个节点不会超过2个

3.总体商店个数不会超过6个。每15个节点不会超过2个

4.总体精英怪物不会超过12个。每15个节点不会超过4个

## 开局出生加成选择

随身老爷爷 build提示

初始法宝

卡牌随机变化

卡牌获得

## 最终boss设定

各方天魔对应级别渡劫boss

## 破关

每个地图关底打完boss后触发天劫事件

降下数道雷

每道雷可以选择用生命上限抗

或者用牌抵消等方式

过完天劫获得进阶加成 随机3个 可选