# 职业

## 无畏战神

### 初始属性

生命：80 魔法：10 物理攻击：12 魔法攻击：4 物理防御：5 魔法防御：2

### 每级成长属性

生命：10 魔法：2 物理攻击：7 魔法攻击：2 物理防御：3 魔法防御：1

### 天赋

初始天赋 熟练战斗：每三次造成物理类型的伤害都为会自身附加一层无畏，每层会使自身的物理攻击提升4点，最多叠加3层。

8级天赋 电刑：每当造成魔法伤害时，会对对手造成额外的当前生命值2%的真实伤害

8级天赋 无畏精通：每层无畏会提升8点物理攻击而不是4点

8级天赋 铜墙铁壁：每次收到伤害会提升自身3点物理防御与魔法防御

12级天赋 复苏之风：每场战斗开始时，若你的生命低于最大生命值的50%，则将生命恢复到最大生命的50%。

12级天赋 巨龙之力：如果你造成的一次伤害超过敌方最大生命的15%，你会回复自身最大生命的15%。

12级天赋 魔法训练：减少受到法术伤害的25%

## 元素法师

### 初始属性

生命：65 魔法：25 物理攻击：6 魔法攻击：10 物理防御：3 魔法防御：3

### 每级成长属性

生命：8 魔法：5 物理攻击：3 魔法攻击：4 物理防御：2 魔法防御：3

### 天赋

初始天赋 元素强化：元素类技能会造成额外10%的伤害

8级天赋 元素精通：元素类技能会造成额外10%的伤害

8级天赋 巫术时刻：减少所有技能1点魔法消耗

8级天赋 恶魔授命：每次消耗魔法时会回复此次魔法消耗一半的生命值

12级天赋 元素大师：元素类技能会造成额外15的伤害%

12级天赋 魔法传承：每释放三次技能后会获得一层启迪

12级天赋 恶魔附身：每当你受到致命伤害时，会抵御这次伤害并回复25%的最大生命和法力，触发优先级高于不死

# 状态

状态分为三种模式，按次消耗T，常驻C，回合消耗R

状态可以被驱散

## Buff

集中T：下一次技能会造成额外30%的伤害

启迪T：下一个技能改为无消耗

护盾T：抵消下一次伤害

咒刃T：下一次造成的伤害会额外造成对方当前生命5%的真实伤害

狂怒C：提升自身造成所有伤害的5%，最多保留10层

石肤C：降低自身受到所有伤害的5%，最多保留10层

不死C：收到致命伤害时会保留1点生命值，最多保留1层

吸血T：下一次造成的伤害会回复此次伤害10%的生命值

神佑T：下一次受到的伤害将会回复此次伤害50%的血量

精湛C：忽视对手5%的所有抗性，最多保留10层

反击T：受到伤害时将对对方造成一次60%的物理伤害

## Debuff

易伤T：下一次受到的伤害提升30%

脆弱T：下一次受到伤害时会额外受到5%最大生命值的真实伤害

涣散T：下一次造成的伤害降低30%

虚弱T：下一次技能释放消耗翻倍

燃烧R：每回合开始时受到当前生命2%的伤害

寒冷C：受到所有元素类技能额外5%的伤害，最多保留10层

重伤R：回复生命的效果将降低50%

凋零T：下一次回复生命的效果无效

流血R：释放技能时会对自身造成3点真实伤害

萎靡C：造成的所有伤害降低5%，最多保留10层

冰冻R：下回合无法行动

# 技能

## 无畏战神

# 宝物

## 普通宝物

普通宝物可以通过击杀怪物，开启事件，商店购买获得

### 生锈的铁锤

增加8点物理攻击力

### 学徒木杖

增加6点法术攻击力

### 新兵盾牌

增加5点物理防御力

### 魔法硬币

增加5点法术防御力

### 不息烈焰

增加1点火焰之力

### 纯净之瓶

增加1点纯净之力

### 乌鸦披风

增加1点暗影之力

### 太阳挂坠

增加1点神圣之力

### 草莓

增加15点生命上限

### 油桃

增加8点魔法上限

### 电磁脉冲器

每次造成伤害时，额外对对手造成1点真实伤害

### 火狐面罩

每次造成伤害时，回复自身1点生命值

### 商人背包

获得200金币

### 精灵魔方

当你打空技能槽时，额外启动一个技能，每回合最多触发一次

### 蓝宝石之冠

所有技能的魔法消耗减1

### 多彩项链

所有元素属性增加一点

### 小型飞刀

普通攻击提升10%的伤害

### 骷髅吊坠

收到攻击时会召唤一个骷髅士兵，对对方造成10%的物理伤害

### 巨龙法杖

对具有燃烧的敌人造成额外15%的伤害

### 齿轮项链

如果连续释放三次同样的技能，会回复自身最大生命的20%

### 南瓜法杖

如果连续释放三个同系技能，会回复自身最大法力的20%

### 鲜血沙漏

每个你的回合开始时对地方造成4点真实伤害，并回复自身4点生命值

### 奇怪的南瓜

对手对你造成的伤害不会超过最大生命的30%

### 恶魔之瞳

连续释放两个释放暗影系技能时会额外提升自身6点法术强度，每场战斗最多触发三次

### 凤凰羽

连续释放两个火焰系技能时会提升自身8点物理攻击力，每场战斗最多触发三次

### 稳定的炸药

对拥有燃烧状态的敌人额外造成10%的伤害

### 鲜血符石

回复生命效果提升20%

### 淬毒之刃

如果一次性对敌人造成超过敌人最大生命10%的伤害，给与敌人一层涣散

### 炼金师的药剂

每场战斗会抵御第一次受到的debuff效果

### 石匠的工具

战斗开始获得两层精湛

### 公主的晚礼服

每个回合开始时获得一层集中

### 巫婆的扫帚

每当你消耗魔法值时，回复此次魔法值消耗一半的生命值，最大5点

### 马鞭

如果你连续释放了两个无消耗技能，额外启动一个技能

### 机关弩箭

每当你启动一个技能，对对手造成5点真实伤害

### 酋长皇冠

每当你对对手施加一个debuff，都会同时对对手造成3点真实伤害

## 稀有宝物

稀有宝物可以通过击杀Boss，隐藏怪物获得

### 大法师的日记

每当你启动一个技能，获得一层咒刃

### 被遗忘的秘籍

造成伤害后，若对手生命值低于最大生命的15%，则直接斩杀对手

### 神秘令牌

每回合的释放第一个技能后，额外启动一个技能

### 魔法钥匙

所有元素属性增加2点

### 防毒面具

连续释放三个同系技能，随机驱散自身一种debuff

### 魔王时钟

每当你丢弃一个技能后，启动一个技能，每回合最多触发一次

### 熔岩汤匙

每场战斗开始时，给与对手三层燃烧

### 生锈的锁

每当你受到超过最大生命值25%的伤害后，获得一层护盾

### 绷带

受到技能伤害后，回复此次伤害的15%的生命值

### 水晶手套

连续释放两个水系技能后，额外启动一个技能

### 阿波罗神杖

连续释放两个神圣系技能后，恢复最大生命的5%

## 特殊宝物

特殊宝物只能通过事件获得

### 记账本

在商人处购买物品获得20%的折扣

### 保险箱

获得400金币

### 宝石袋

战斗奖励金钱增加20%

### 牛魔王皮甲

增加10点物理防御与10点法术防御

### 油乎乎的灯

增加1点物理攻击力与1点法术攻击力

### 长者之镜

当你的生命降低到最大生命的10%以下时，恢复20%的最大生命

### 金斧头

增加1点火焰之力，10点物理攻击力

### 芭蕉扇

每场战斗开始时，给与对手三层燃烧

# 战斗

## 伤害类型

伤害类型分为物理伤害，法术伤害和真实伤害，

物理和法术伤害结果考虑宝物和天赋加成

真实伤害为生命移除，不受任何属性，状态，宝物的加成。

## 技能伤害计算方式

技能伤害=

（（物理攻击-对手物理防御\*（1-忽视敌方防御系数））\* （基础技能系数+额外技能系数））

\*（额外伤害系数+状态增伤系数-状态减伤系数-对手额外伤害降低系数

+（元素值-对所有元素值）\*元素伤害系数）

+（额外伤害-额外抵挡伤害）

最终伤害为计算天赋与宝物加成后的结果

## 状态伤害计算方式

状态伤害一律视为真实伤害

## 技能槽

默认拥有5个技能槽，每回合开始时随机填满所有技能槽，已有技能的槽位不再变化

## 技能释放方式

点击后打出技能，并记录到技能连击槽中，技能可以右键丢弃，不丢弃的技能可以保留到下回合。

启动技能的效果为随意将一个技能填至任意空技能槽中，如果没有空技能槽，则无法启动技能

## 技能连击

释放技能会将技能添加到连击槽中，连续释放某几个特定技能可以触发连击效果。

触发连击效果后清空所有连击槽，连击槽若达到三个后还没有触发连击效果，则清空连击技能槽

连击技能槽有四个槽位

连击技能槽不影响宝物触发效果

游戏内有隐藏组合技

低级组合技为三个技能，高级组合技为四个技能

# 事件

## 事件类型

### 战斗：普通怪物

触发几率45%

战斗结束获得经验值，金币，12%几率掉落宝物，5%掉落一本稀有技能，45%掉落三本普通技能

### 战斗：精英怪物

触发几率14%

战斗结束获得中量经验值，中量金币，100%掉落一件普通宝物，80%掉落三本普通技能书，

20%掉落一本稀有技能书，随机增加一点元素属性

### 战斗：稀有怪物

触发几率4%

战斗结束获得经验值，大量金币，100掉落一件特殊宝物或稀有宝物，100%掉落三本稀有技能书，随机增加三点元素属性

### 战斗：BOSS

战斗结束获得大量经验值，中量金币，100%掉落一件稀有宝物，100%掉落三本稀有技能书三选1

随机增加两点元素属性

### 商人

触发几率8%

随机刷新一件宝物以及三本技能书，或者100金币升级一个指定技能，但是只能购买其中一样。

购买宝物或者技能书后，有30%的几率额外增加任意1点元素之力

### 宝箱

触发几率5%

获得一件普通宝物

### 随机事件

触发几率18%

触发随机事件

### 酒馆

触发几率7%

免费回复25%最大生命值与25%最大法力值

50金币回复50%最大生命值与50%最大法力值，并有几率获得酒馆老板的馈赠

100金币升级一个指定技能

## 随机事件

### 苹果树

0-40

回复40点生命值与10点魔法值

### 捕兽夹

0-40

33%的几率损失30点生命值，67的几率增加5点物理防御力

### 游荡学者

0-40

讨教 随机升级一个技能

抢劫 33%损失当前生命值40%，67%获得120金币

### 迷路的少女

0-40

80金币资助回家，并永久增加一点纯净之力

### 迷路的少女2

40-80 前提是完成迷路的小女孩事件

120金币资助回家，并永久增加两点纯净之力

### 遇到商队

60-100

游戏胜利，前提是完成迷路的小女孩2

跟随经商 给与500金币，游戏胜利

购买宝物 给与150金币，获得一件普通宝物

### 诡异的宝箱

0-100

打开有50%几率损失50金币，50%几率获得一件普通宝物

### 浑身恶臭的乞丐

0-40

给与50金币

随机获得以下效果，增加一点神圣之力，随机升级一个技能，生命值回复100%

### 恶犬袭击

0-40

搏斗 损失20%当前生命

逃跑 损失30%当前魔法

求救 损失50金币

### 无人看守的墓地

40-80

挖坟 获得一件普通宝物，扣除最大生命值40%

跪拜 增加一点暗影之力

### 污浊的河流

40-80

绕过 损失当前生命值和魔法值的10%

强行走过 损失当前生命值和魔法值的20%，有几率发现一件稀有宝物

如果帮助过乞丐，则无风险度过，并获得100金币

### 燃烧的精灵

0-100

触摸 获得一点火焰之力

捕捉 百分之50%几率获得三点火焰之力，百分之50几率损失当前生命值30%

### 精灵训练师

60-100

交流 如果捕捉过燃烧的精灵，获得人物经验300，并随机升级一个技能

模仿 获得人物经验200

请教 获得技能三选一

### 焦虑的牧民

0-40

帮助 损失当前生命值15%，获得80金币

### 焦虑的牧民2

40-80

帮助寻找 损失当前生命值20%，增加1点神圣之力

看守奶牛 获得50金币，如果完成过焦虑的牧民，获得特殊宝物牛魔王胸甲

### 牛魔王

60-100

提供线索 获得一点火焰之力

帮忙寻找 损失15点魔法值，获得特殊宝物芭蕉扇

给与胸甲 需要拥有牛魔王胸甲，游戏胜利

### 巫妖

60-100

帮助施法 需要暗影之力大于5点，随机升级两个技能

偷看 暗影之力提升两点

被献祭 需要暗影之力大于等于10点，游戏胜利

### 野蛮人部落

60-100

战斗 百分之40被捕捉，游戏结束。百分之60胜利，获得一件普通宝物，增加一点神圣之力

提供帮助 损失100金币，获得2点纯净之力

### 恐怖暗影

60-100

走进观察 损失50点生命值与30点魔法值

迅速逃跑 50%损失150金币

等待救援 随机降低一点元素属性

### 耀眼的光柱

40-100

触摸左边 50%增加两点神圣之力，50%降低1点神圣之力

触摸中间 增加1点神圣之力

触摸右边 30%所有元素之力提升1点，70%损失2点神圣之力

### 破旧的书包

0-40

技能三选1

### 一把斧头

0-60

捡起带走 获得特殊宝物金斧头， 60%被主人发现，损失30%当前生命值

寻找失主 获得120金币

### 河神

60-100

帮助 消耗10点魔法，提升1点纯净之力

听故事 如果拥有斧头，四大元素之力各提升1点

求助 回复所有魔法值

### 喷泉雕塑

0-60

饮用 回复35点生命值，15点魔法值

装走 提升1点纯净之力

休息 60%遇到志同道合的旅人，随机提升一个技能

### 藏宝图

0-40

寻宝 增加1点火焰之力，获得一件普通宝物

卖给附近的商队 获得180金币

交给附近的寺庙 增加1点神圣之力，随机升级一个技能

### 元素法杖

20-60

尝试施法 如果元素之力总和大于15点，获得随机一件普通宝物

拾取 随机增加一种元素之力1点

摧毁 60%获得120金币

### 倒塌的房屋

0-60

外围搜寻 获得宝物油乎乎的灯

查看有没有被困的人 获得100金币

### 热心的灯神

80-100

变得更强 永久增加15点物理攻击力和法术攻击力

学习经验 随机升级三个技能

给与礼物 需要油乎乎的灯，游戏胜利

## 事件触发机制

每单数十层一定是宝箱

每20层一定是Boss

事件按照触发几率随机生成在列表中

# 游戏计算

## 游戏结束方式

生命值减为0，死亡 事件分-30

击败100层的荒原城主，走出荒原，事件分+150

4大属性全部达到10，成为荒原之主，事件分+100

任意三种稀有技能提升至满级，成立荒原武馆，事件分+100

事件-与商人女儿结婚在荒原经商，事件分+80

事件-在牛魔王的带领下直接走出荒原，事件分+80

事件-被巫妖王献祭，事件分+50

事件-被野人部落捕捉，成为奴隶 事件分-10

事件-跟随商队直接走出荒原，事件分+50

事件-灯神许愿直接走出荒原，事件分+30

## 事件分计算方式

战斗天数，60天以下每天3分，60-80天每天4分，80天至100天每天6分

元素属性 每点元素属性加2分

普通宝物 2分

稀有宝物 3分

特殊宝物 5分

击杀普通怪物 2分

击杀精英怪物 5分

击杀稀有怪物 5分

击杀Boss 8分

等级 2分

获取的金币总和 每100金币1分

## 升级所需经验

0级升1级需要10经验

0-8级每级额外需要12经验

9-12级每级额外需要20经验

13-15级每级额外需要36经验

15级为满级，升级需要9999经验