  
  
  
地图类型：对抗

魔兽版本：1.24e

支持人数：1-12

游戏介绍：  
  
     本图为首张死神对抗类全人物音效地图，于2009年发布第一个版本，目前已有7年历史，全图共62个英雄，三百多个技能，看过死神的玩家一定不能错过！  
  
-----死神无级别混战-----  
★全技能属性伤害★  
★首张全英雄独立技能音效死神图★  
★技能模拟死神漫画★  
★跟随死神漫画更新★  
  
游戏特色：  
  
几乎全部伤害型技能都是与属性挂钩的，因此属性的选择和搭配尤为重要。  
不同属性会影响战斗技能的获得和升级：  
力量：致命一击(基础)、重斩(基础)、重击(领悟)、斩杀(领悟)  
速度：闪避(基础)、瞬步(基础)、闪花(领悟)、空蝉(领悟)  
灵力：灵压护体(基础)、休息(基础)、释放灵压(领悟)、鬼道增幅(领悟)

按下←给英雄你的分配一点力量值

按下→给英雄你的分配一点速度值

按下↑给英雄你的分配一点灵力值

输入+满力量给英雄你的分配满力量值

输入+满速度给英雄你的分配满速度值

输入+满灵力给英雄你的分配满灵力值

游戏模式：  
  
娱乐模式：可以选择全部英雄，-r可以随机选择隐藏英雄（包括黑暗店长、神蓝染）  
血战模式：复活时间只有5秒。  
比赛模式：两方阵营的玩家轮流选择英雄。  
洗牌模式：随机打乱玩家所在阵营。  
挑战BOSS模式：当某一方的玩家为数1人，而另一方的玩家数大于等于2人时，一人的一方可以选择神之眼状态的蓝染(比赛时不可用)。神之眼状态下的蓝染被杀死后将会奖励所有玩家双倍金钱。  
挑战魂模式：当某一方的电脑玩家数为1，另一方玩家数大于1时触发该模式，玩家会联手对抗由电脑玩家控制的魂。当玩家数为2时触发简单模式，当玩家数为3或4时触发中等模式，当玩家数为5时触发困难模式。  
难度越高，魂重置技能CD的几率越高，几率分别是15%、25%、35%。  
魂每秒将会获得2金币。  
魂的金钱到达购买物品的价钱时会自动购买物品，在获得专属后将会无冷却时间的解除缚道。  
  
  
  
游戏系统：  
  
新人保护系统：  
  
当你的英雄连续死亡5次，同时你的伤害总量小于20%并且你的杀人总数小于20%时，你会获得新人保护效果，受到伤害降低50%，造成伤害提高50%，当你累计杀死2名玩家后效果消失。井上织姬以及有昭田钵玄不包括在保护范围内。  
  
禁止高手虐人系统：

开启条件：

1.非挑战Boss模式。

2.非比赛模式。

3.A、B两组中每组的玩家数量不少于2个人。

满足以上条件系统会自动开启该模式，在该模式下系统会自动捕捉高手，每6分钟计算一次，如果系统捕捉到了高手在残忍的虐待新手玩家时，系统会削弱高手，使之受到的伤害提高50%，造成的伤害降低50%，5分钟后会自动恢复，主机可以通过F9中的指令打开/关闭该系统。当游戏时间超过30分钟后自动关闭该系统。

爆豆系统：  
  
当你受到伤害或是对敌人造成伤害的时候，就会增长怒气值，右上角出现红心时，按↓暴豆，所有技能伤害会按一定比例提升，持续20秒。红心越多，伤害加成越高。  
  
  
隐藏英雄：  
  
用-r随机或者全体随机模式有一定几率可以使用娱乐英雄，如果不想让对方使用娱乐英雄，可以直接选择娱乐英雄的正常状态。比如不想让对方出现觉醒店长，我方可以直接选择普通状态店长即可(黑白一护可同时存在)，单机模式下可以直接选择娱乐英雄。  
  
羁绊系统：  
  
1.羁绊系统均为单方向配缘触发。  
2.比赛模式下无法触发羁绊系统。  
3.无论敌我均能触发羁绊。  
4.具体羁绊内容请参见说明文档或到官方论坛查询。  
  
强力AI系统：

1.AI每使用一次技能恢复10%的灵压值。

2.AI不会受到二次瞬步的禁用惩罚。

3.AI目前不能使用变身类型的万解，但连招时的伤害为变身后伤害。

4.AI不用跑到商店旁边就可以进行物品的购买和合成。

5.AI的爆豆效果一直为1.2/1.35/1.5倍。

6.尽情的和小朋友们一起打AI吧！

11平台积分系统：

在11对战平台会开启积分系统，每次参与游戏都会通过积分来累计灵压值，具体计算公式如下：

胜利：200+杀敌数\*10+助攻数\*5+杀虚数\*25

失败：100+杀敌数\* 7+助攻数\*3+杀虚数\*25

逃跑：-200

输入-gg认输，如果本组所有玩家都认输，则比赛结束，认输的玩家不能获得基础灵压分数。

请注意：单机不会计算灵压值和逃跑次数！

鬼道系统：  
  
鬼道伤害=[（鬼道数字/25）+1]\*灵力值  
灵压消耗=鬼道数字\*3  
束缚时间=鬼道数字/10  
缚道施法距离=鬼道数字^2/10+600  
冷却时间=鬼道数字/3+束缚时间|r  
(冷却时间最低不能低于8秒，群体束缚的技能再延长8秒冷却时间，束缚时间最低不能低于2秒，部分技能会根据情况稍作调整)  
  
  
游戏指令：

输入-help显示全部游戏指令

按下←给英雄你的分配一点力量值

按下→给英雄你的分配一点速度值

按下↑给英雄你的分配一点灵力值

按下↓爆豆

输入+满力量给英雄你的分配满力量值

输入+满速度给英雄你的分配满速度值

输入+满灵力给英雄你的分配满灵力值

输入-pon显示杀敌排行

输入-poff关闭杀敌排行

输入-swap X交换英雄(X为玩家的索引号)开始选人后60秒内有效(双方加点后无法换人)。

名字前面添加前缀OB\_默认为观看者

-sc：  比赛模式

-sp：洗牌模式(随机分配玩家)

-bb：血战模式(5秒复活时间)

-spbb或-bbsp：洗牌+血战模式

-1：   查看A组英雄

-2：   查看B组英雄

-swap：交换英雄

-ds：伤害排行榜

-t XX:例如输入-t 3000将视野增大到3000，最多为5000。

主机在电脑选人前输入-cai可以关闭电脑AI，一旦关闭后将无法再打开。

主机输入-mh可以检测一次全图，5分钟冷却时间，注意黑夜时检测全图无效！

主机输入-opk开启"禁止高手虐新手"系统，输入-clk关闭该系统。

主机输入-opx开启"新手保护"系统，输入-clx关闭该系统。

输入-ml显示背景音乐列表，主机输入-ml 数字可以切换背景音乐。

输入-gg认输，如果本组所有玩家都认输，则比赛结束，认输的玩家不能获得基础灵压分数。

输入-kick XXX请求投票玩家XXX认输(XXX为1-12的数字)，如果所有玩家都输入了该指令，则视为该玩家认输，投票结果每5分钟清空一次，比赛模式下该指令无效。

如果英雄出现卡住并且无敌的情况，输入-re可以使英雄在10秒后恢复正常。

输入-c清除屏幕上的文字。  
  
历届混战比赛获奖者：  
  
第一届死神无级别单条比赛  
网通  
冠军:面条  
亚军:逛街小兔  
季军:狂神の翼  
  
  
电信  
冠军:大白 PZMF    
亚军:叛逆  
  
  
第三届死神无级别混战比赛:  
  
  
电信:  
冠军:0.8%Pa(PZMF、YMXL、夜.凄美)  
亚军:甜甜美美帅帅De机动队(甜甜De果果、美美De蛋蛋、帅帅De皮皮)  
  
  
网通:  
冠军:青龙、2.7  
亚军:打开、jess  
  
  
第四届冠军 美美de蛋蛋 小樱 poff  
  
  
第五届冠军 飞哥 春子 死亡D 枫  
  
  
羁绊杯冠军 飞哥 春子 顶尖、鬼流 枫  
  
  
   
   
   
  
   
  
官方QQ群：307592919  
  
鸣谢：

感谢叮叮猫儿制作地形。

感谢所有模型的原创作者。

感谢所有测试人员的辛苦测试。

感谢所有支持此图的玩家。

感谢所有提供QQ群的群主。

感谢飞哥、死亡D、面条、小支、夜.凄美、关、老P、22号球衣、马甲十六、大白、妮露等人的贡献。

感谢所有对本图制作提供过帮助的人。

更新内容：  
  
1.修复了白一护某些技能动作显示问题。  
2.火焚城郭的内圈伤害增强，炎热地狱自身受到的伤害降低为50%。  
3.替换了乱菊的沙球模型。  
4.觉醒白哉吭景爆炸后增加1秒眩晕，修复了断罪之剑有时不攻击的bug。  
5.修复了部分商店点击面积过大的问题。  
6.增加加点提示功能。  
7.新增加4首背景音乐。  
8.其他细节修改。