

《西境余火》活动设计文档

《明日方舟》活动关卡设计

一、活动概述

活动名称	西境余火
时间线	紧接《不义之财》故事之后
主要角色	杰西、行民、西境拓荒者
核心主	西部拓荒 / 淘金与资源争夺 / 企业剥削
模	8 主线 + 8 EX（均含突袭）+ 2 INST
关卡顺序	INST-1 → 1 → 2 → INST-2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8 → EX-1 ~ EX-8
机制引入顺序	先引入补给点与驮兽，再引入源石矿、矿车与轨道
Boss	“套索”西拉斯 西境拓荒者袖

活动发生在哥伦比亚西境。杰西卡在离开黑钢国际与家族后，跟随镇民继续向西。源石矿脉吸引了拓荒者、感染者、破产迁徙者与外来移民，不同群体围绕生存空间、资源与身份产生冲突；随着剧情推进，矛盾逐渐从社群之间的对立转向拓荒者与大型企业之间的资源矛盾。

二、剧情

1. 西行与背景设定

- 《不义之财》之后，杰西卡离开黑钢国际与家族，跟随镇民继续向哥伦比亚西部前进。
- 哥伦比亚拓地者后裔继续向西部和地下深处开拓新的源石矿藏。
- 部分因交不起保费的感染者被驱逐至西部，与普通破产迁徙者一同参与拓荒；一些从别国而来的拓荒者也被财富和地位吸引至此。
- 拓荒社群内部的矛盾起初表现为不同文化、身份与利益群体之间的冲突，而这些冲突背后长期受到大型企业的操纵。

2. 社群冲突与关系缓和

- 故事前期，杰西卡跟随的镇民与当地拓荒者社群发生冲突。感染者群体同时承受社会歧视与廉价劳动力剥削，成为矛盾中的主要牺牲者之一。
- 随着一次次交涉与共同经历，镇民与部分拓荒者之间的关系逐渐缓和，杰西卡也开始理解当地拓荒者的生存处境。

3. 幕后操纵

- 大型企业长期隐藏在冲突背后，通过散布谣言、挑拨本地与外来拓荒者、提供奖励诱导资源争夺等方式持续放大群体矛盾。
- 企业控制补给点、驮兽、矿车等资源的分配，使不同拓荒群体相互争夺；底层拓荒者却在长期依赖中将这些企业视为“救命恩人”。
- 随着调查深入，杰西卡逐渐发现各群体之间的矛盾背后存在同一只“看不见的手”，资源也在冲突中不断被转移到大企业手中。

4. 联合反抗与 Boss 冲突

- 杰西卡、镇民与一部分愿意改变的拓荒者逐渐形成共同阵线，开始反抗企业对西境资源与秩序的控制。
- 拓荒者领袖“套索”西拉斯仍坚持原有立场，不愿接受杰西卡提出的改变，最终与杰西卡一方发生正面冲突。
- Boss 战结束后，西拉斯承认杰西卡的判断是正确的，停止与镇民和反抗者对立，并选择与他们共同面对企业。
- 这场胜利并没有立即改变西境的资源结构，只换来企业对当地待遇的有限改善；但原本互相敌视的群体开始真正站到一起。

三、关卡机制

1. 补给点与强化 Buff

- 敌人或驮兽进入补给点地块 0.25 秒后获得 1 层强化 Buff。
- 单位持续停留在补给点上时，如果强化 Buff 被消耗，则 0.25 秒后重新获得。
- 强化 Buff 只有一种类型；强化层数用于驱动不同敌人的强化普攻或特殊行为。
- 驮兽在补给点上享受约 80% 的伤害减免，并可携带至多 3 层强化 Buff；超过 3 层的部分不计。
- 敌人登上驮兽后：原有路径不变，移动速度与生命值提升，并可使用驮兽携带的全部强化普攻。

2. 源石矿

源石矿拥有我方与敌方两条相互独立的技力槽。两条技力槽满后均不继续溢出，并在各自效果触发后清空。

- 我方技力槽：每秒自然恢复 1 点，上限 40 点；满 40 后可消耗费用开启技能并释放增益，发动后清空。
- 敌方技力槽：源石矿每受到一次普通攻击增加 1 点；受到携带强化 Buff 的攻击时增加 3 点；上限 15 点。满 15 后启动场上所有矿车，随后清空。
- 源石矿可为所有干员提供持续一段时间的技力回复，并为经过的干员提供短暂的防御力、生命值与攻击速度提升。
- 矿车运行周期内，源石矿处于不可被攻击状态；该周期从矿车启动开始，持续至矿车返回其初始止点。

3. 矿车与轨道

- 矿车初始位于靠近红门的轨道止点，初始运行方向朝向靠近蓝门的止点。
- 矿车唯一的正常启动条件为敌方源石矿技力槽达到 15 点。
- 矿车沿固定铁轨运行，到达另一端止点后停留 3 秒，然后自动向反方向返回。
- 铁轨地块禁止干员部署，但敌方单位可以正常行走。
- 矿车的载客检测范围为 5 格：铁轨本格以及上、下、左、右四格。范围内存在多个可上车敌人时，距离矿车最近的敌人优先上车。
- 单辆矿车最多搭载 3 名敌人；满员后，后续敌人忽略矿车并继续沿自身路线前进。
- 敌人通过矿车到达止点后，会在矿车停下所在格下车。部分敌人在到达止点后拥有新的后续路线，该路线会在对应关卡路线图中额外标注。
- 攻击方向判定：若矿车向右运行，则向左的攻击视为反向攻击，向右视为同向攻击，向上或向下视为垂直攻击。其他运行方向按相同逻辑判断。
- 只有反向攻击会累计矿车反向计数；同向与垂直攻击不产生影响。

- 矿车从一个止点前往另一个止点视为一个行程。同一行程内反向攻击计数不会随时间清零；累计受到 8 次反向攻击后，矿车立即改变运行方向。矿车到达任一止点后，当前反向计数清零。

四、敌人机制

1. 强化 Buff 消耗

- 强化 Buff 在敌人发动下一次普通攻击时消耗 1 层。
- 拥有多层强化 Buff 时，可连续发动多次强化普攻。
- 敌人自身携带的强化 Buff 与驮兽携带的强化 Buff 可以叠加。例如敌人自身 1 层 + 驮兽 3 层，可形成共 4 次强化普攻资源。

2. 驮兽骑乘

- 可骑乘敌人与驮兽处于同一格时触发骑乘判定。
- 若多个敌人在相近时间满足条件，以实际运行帧中最先满足条件者为准；若完全同时，则高等级敌人优先。
- 敌人不会为了骑乘驮兽或矿车主动偏离原路径，也不会停下等待载具。
- 骑乘状态可以受到减速效果，但不受眩晕效果。
- 驮兽死亡时，骑乘者掉落在驮兽死亡所在格，不受到额外伤害。
- 驮兽经过补给点后的第一次移动会发动冲刺，优先撞击距离最近且仍能够阻挡它的干员；命中后使该干员眩晕数秒。该冲撞按单目标处理。

3. 机制交互通则

- 仅在具体敌人规则中明确写有“攻击源石矿”时，该敌人才会主动对源石矿执行对应机制；未注明的敌人不会额外扣除我方技力。
- 同类减益效果允许叠加。
- 关卡重新开始时，源石矿技力、矿车位置与方向、驮兽 Buff、敌人 Buff、Boss 状态以及一次性触发机制均恢复至初始状态。
- INST 教学关不简化底层规则，所有机制均按正式关卡规则正常触发。

五、敌人种类

编号	普通敌人	精英版本
1	拓荒猎犬	拓荒猎犬队长
2	荒原驮兽	荒原驮兽队长
3	醉酒拓荒客	醉酒拓荒客队长
4	拓荒唤兽手	拓荒唤兽手队长
5	拓荒刀客	拓荒刀客队长
6	拓荒术师	拓荒术师队长
7	企业督战员	企业督战员队长
8	拓荒盾卫	拓荒盾卫队长

1. 拓荒猎犬

- 物理近战单体伤害。
- 无法登上驮兽或矿车。
- 获得强化 Buff 后，下一次攻击伤害提高。

2. 荒原驮兽

- 物理近战单体伤害。
- 可在补给点补充至多 3 层强化 Buff。
- 无法登上矿车。
- 经过补给点后的第一次移动会发动冲刺，撞击最近且仍可阻挡它的干员，并使其眩晕数秒。

3. 醉酒拓荒客

- 普攻：使用酒瓶砸击，造成物理近战单体伤害。
- 可登上驮兽，无法登上矿车。
- 骑乘驮兽后获得加速效果，移动速度逐渐提升至最大值。
- 超速时可操控驮兽越过第一个阻挡干员，并落到其后一格半处，避免被阻挡。
- 只能被阻挡数 ≥ 2 的干员阻挡，并获得减弱减速效果的 Buff。
- 若第一个干员身后一格存在干员，则使用短弩同时攻击前后两个目标，造成高额物理伤害；若不存在，则继续高速冲刺并持续越过干员。

4. 拓荒唤兽手

- 普攻：弓箭，造成物理远程单体伤害。
- 可登上驮兽，无法登上矿车。
- 获得强化 Buff 后，在最远的召唤补给点生成一头驮兽并立刻让其前进，同时下一次攻击伤害提高。

5. 拓荒刀客

- 普攻：使用小刀，造成物理近战单体伤害。
- 可登上驮兽与矿车。
- 获得强化 Buff 后，强化攻击变为弩箭，造成中距离高伤害物理远程单体攻击。

6. 拓荒术师

- 普攻：远程单体法术攻击。
- 获得强化 Buff 后，强化攻击变为炸弹，造成法术群体伤害；炸弹附着在干员身上后延迟爆炸。
- 无法登上驮兽，可登上矿车。
- 上矿车且拥有强化攻击时，会攻击最近的源石矿地块，命中后减少一定我方技力。

7. 企业督战员

- 高血量、高伤害。
- 普攻：鞭子，造成物理近战单体伤害；攻击距离较远，可攻击高台。
- 获得强化 Buff 后，鞭子变为套索，可套住至多 2 名干员，使其攻击速度下降并眩晕 2 秒；Debuff 持续至企业督战员死亡，攻击伤害改为法术伤害。
- 可登上驮兽与矿车。
- 上矿车后，对矿车经过范围内的干员造成法术伤害。
- 上驮兽后，攻击范围提升，套索可控制至多 3 名干员。

8. 拓荒盾卫

- 普攻：近战物理单体伤害。
- 可登上矿车，无法登上驮兽。
- 获得强化 Buff 后，强化攻击变为三斧投掷，目标为范围内血量最低的 3 名干员或源石矿地块。
- 目标选择时优先攻击源石矿地块；若源石矿地块被击中，则显著增加敌方技力。
- 下矿车后立即获得一次强化普攻。

六、Boss 描述

Boss：“套索”西拉斯

身份：西境拓荒者领袖。剧情前期与杰西卡及镇民立场对立；随着企业操纵逐渐暴露，部分拓荒者开始选择反抗，而西拉斯仍坚持原有立场并最终成为 Boss。战斗结束后，西拉斯承认杰西卡的判断，停止对立。

1. 基础特性

- 拥有近战与远程两种攻击方式，均可攻击高台。
- 两种攻击均可使用强化普攻。
- Boss 的强化 Buff 上限为 3 层。

2. 偷取强化 Buff

- 定时使用绳套偷取强化 Buff，目标优先级为：距离最近且位于补给点上的驮兽 → 距离最近的无人骑乘驮兽 → 距离最近的补给点。
- 偷取成功后，西拉斯直接补满至 3 层强化 Buff，被偷取目标原有 Buff 清空。
- 若被偷取的驮兽仍停留在补给点上，则按照补给点规则在 0.25 秒后重新获得强化 Buff。

3. 源石矿攻击

- 会攻击源石矿地块，攻击后使范围内干员的攻击速度降低一段时间。

4. 单挑机制

- 定时选择一定范围内费用最高的干员发起单挑。
- 若多个干员费用完全相同，则按照职业优先级选择：近卫 → 狙击 → 重装 → 医疗 → 辅助 → 术师 → 特种 → 召唤物 → 装置 → 先锋。
- 单挑期间，仅 Boss 与被选干员可以互相造成伤害。
- 单挑开始时清除被选干员已有 Buff；单挑期间，被选干员不能获得外部治疗或 Buff，Boss 仍可通过自身机制获得 Buff。
- 被选干员撤退或死亡后，单挑立即结束。
- Boss 每次攻击都会偷取该干员部分攻击力。

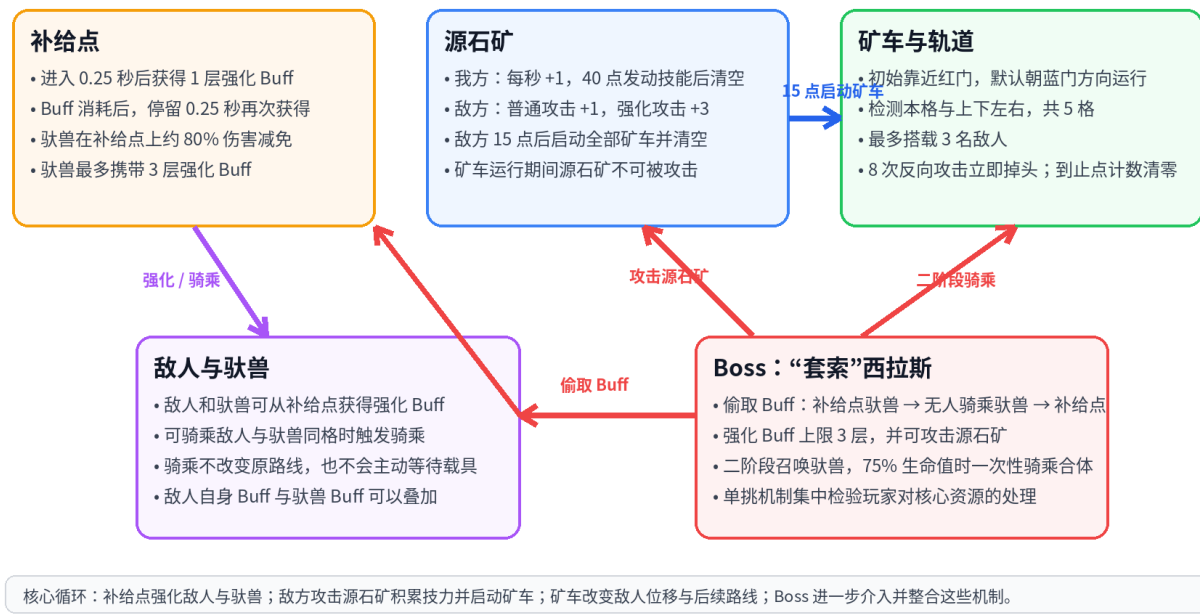
5. 二阶段（死亡后复活）

- 复活后获得短暂无敌。
- 无敌结束瞬间射出 6 发强化普攻，优先平均分配给范围内最多 6 个目标。若目标不足 6 个，剩余攻击继续分配给距离 Boss 最近的目标。例如只有 5 个目标时，5 个目标各承受 1 发，距离最近的目标额外承受 1 发。
- 在若干补给点处召唤驮兽。
- 攻击力与攻击速度提升，偷取强化 Buff 的间隔缩短。
- 当二阶段生命值降至 75% 时，骑乘合体机制每场战斗最多触发一次。若场上存在驮兽，优先选择距离 Boss 最近的驮兽；距离相同时，选择距离红门最近的驮兽。
- 骑乘触发期间，目标驮兽获得临时免伤效果，避免触发过程中被击杀。
- 骑乘完成后，西拉斯与驮兽融为一个单位，原驮兽实体消失；Boss 死亡后，该驮兽也不会重新出现。
- 合体后获得：攻击力提升、生命值提升、移动速度提升，以及无限强化普攻。

七、核心机制关系图

下图汇总补给点、驮兽、源石矿、矿车与 Boss 之间的主要机制联动。

《西境余火》核心机制关系图



八、敌人与关卡机制交互表

普通敌人与队长版本机制一致；队长版本仅进行数值提升。

《西境余火》敌人与关卡机制交互表

普通版与队长版机制完全一致，队长版仅进行数值提升。

单位	补给点 / Buff	骑乘驮兽	乘坐矿车	攻击源石矿	关键交互
拓荒猎犬	可	否	否	否	获得强化后提升下一次攻击伤害
荒原驮兽	可（最多3层）	—	否	否	补给点减伤；离开后首次移动冲刺
醉酒拓荒客	可	可	否	否	骑乘后加速，可越过低阻挡干员
拓荒唤兽手	可	可	否	否	强化后在最近补给点召唤驮兽
拓荒刀客	可	可	可	否	强化后转为中距离高伤害弩箭
拓荒术师	可	否	可	条件	乘矿车且有强化攻击时攻击源石矿
企业督战员	可	可	可	否	矿车范围法伤；驮兽提升套索控制范围
拓荒盾卫	可	否	可	条件	强化攻击优先源石矿；下车获一次强化普攻
“套索”西拉斯	偷取至3层	二阶段条件骑乘	否	可	二阶段75%生命值时一次性骑乘合体

九、地图与地块图例规范

下表为关卡地图中使用的统一地块颜色与符号。具体路线颜色、分支与特殊标记以对应关卡路线图为准。

类型	颜色	说明
蓝门		敌人出生点 / 路线起点
红门		敌人目标点 / 路线终点
可移动可部署地面位		可移动，可部署地面干员
可移动不可部署地面位		可移动，不可部署干员
高台位		可部署高台干员
不可部署不可移动位		不可部署、不可移动
传送点位		以箭头与对应颜色标记传送关系
源石矿地块		源石矿机制地块
矿车 / 铁轨地块		矿车与铁轨机制地块
补给点地块		补给点机制地块
补给点配套建模地块		补给点周边配套建模区域
坑洞地块		不可部署、不可移动；敌人进入后坠落身亡

敌人编号：1 拓荒猎犬；2 荒原驮兽；3 醉酒拓荒客；4 拓荒唤兽手；5 拓荒刀客；6 拓荒术师；7 企业督战员；8 拓荒盾卫。队长版本沿用相同编号体系，在名称后加“队长”。

十、关卡地图与路线图

以下地图来自关卡设计工作表，包含 INST、主线 1-8 与 EX-1 至 EX-8。地图中的路线、地块颜色与机制符号均遵循前述图例。

关卡 INST-1

[illegible]

关卡 1

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	
1	黑	浅蓝	浅蓝	黑	浅蓝	红	红		黑	浅蓝	浅蓝	黑	浅蓝	红	红		黑	浅蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝	红	红					
2	浅蓝	浅蓝	黑	灰	灰	灰	灰		浅蓝	浅蓝	黑	灰	灰	灰	灰		浅蓝	浅蓝	黑	浅蓝	灰	灰	灰					
3	灰	灰	灰	灰	粉	灰	灰		灰	灰	灰	灰	粉	灰	灰		灰	灰	灰	灰	粉	灰	灰					
4	灰	灰	灰	灰	粉	粉	灰		灰	灰	黑	粉	粉	灰	灰		灰	灰	灰	浅蓝	粉	粉	灰					
5	灰	浅蓝	灰	灰	灰	灰	灰		灰	浅蓝	灰	灰	灰	灰	灰		灰	浅蓝	灰	灰	灰	灰	灰					
6	蓝	浅蓝	灰	灰	粉	灰	灰		蓝	浅蓝	黑	灰	粉	灰	灰		蓝	浅蓝	黑	灰	粉	灰	灰					
7	黑	黑	黑	黑	粉	黑	红		黑	黑	黑	黑	粉	黑	红		黑	黑	黑	黑	粉	黑	红					
8	Version #1								Version #2								Version #2											
9									右上好像有点空																			
出现敌人：1245																												

出现敌人： 1245

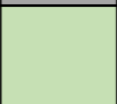
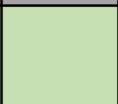
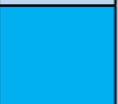
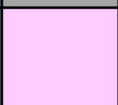
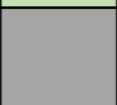
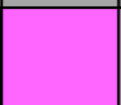
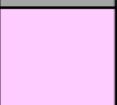
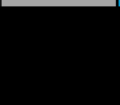
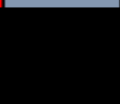
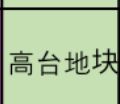
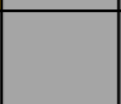
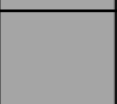
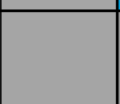
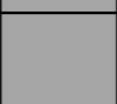
关卡 2

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF
1																																
2																																
3																																
4																																
5																																
6																																
7																																
8	Version #1										Version #2										Version #3											
9																					出现敌人： 1245											

关卡 INST-2

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1										出现敌人：		56
2												
3												
4												
5												
6												
7	Version #1											

关卡 3

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
1													出现敌人：		1456	
2																
3																
4						高台地块										
5																
6																
7	Version #1															

关卡 4

Figure 1 displays three versions of the 'Small Loop' (小回环) and 'Deployable Point' (可部署点位) layout. The layout is represented by a 10x26 grid, where columns are labeled A through AI and rows are numbered 1 to 10. The grid is color-coded: black for obstacles, grey for walls, blue for open space, red for enemy positions, and yellow for deployable points. The three versions are labeled Version #1, Version #2, and Version #3.

关卡 5

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7	Version #1												Version #2												
8													Version #2												
9													Version #2												

出现敌人： 14567

左上可部署地块

关卡 6

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE									
1	黑	红	浅蓝	蓝	浅蓝	蓝	浅蓝	浅蓝	黑	黑	tip:我希望高强度怪在这里罚站，然后通过矿车运过去										黑	红	浅蓝	蓝	浅蓝	蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝	黑	出现敌人：	23568				
2	1	tip	深蓝	灰	灰	灰	浅蓝	浅蓝	灰	黑											1	tip	深蓝	灰	灰	灰	灰	浅蓝	灰	灰	浅蓝	灰	灰	黑						
3	1		深蓝	灰	灰	灰	浅蓝	浅蓝	灰	黑											1		深蓝	灰	灰	灰	灰	浅蓝	灰	灰	浅蓝	灰	灰	黑						
4	1	粉	粉	灰	灰	粉	粉	粉	黑	黑											1	粉	粉	灰	粉	粉	粉	粉	浅蓝											
5	1	灰	浅蓝	灰	深蓝	灰	黄	灰	灰	黑											1	灰	黄	灰	深蓝	灰	浅蓝	灰	灰	黑	黑	黑	黑	黑						
6	1	1	高台地块	1	深蓝	深蓝	浅蓝	浅蓝	深蓝	黑											1	1	高台地块	1	深蓝	浅蓝	浅蓝	黑	深蓝	黑	黑	黑	黑	黑	黑					
7	深蓝	灰	浅蓝	深蓝	红	深蓝	浅蓝	浅蓝	红	黑											深蓝	灰	浅蓝	深蓝	红	深蓝	浅蓝	黑	深蓝	红	黑	黑	黑	黑	黑					
8		浅蓝	浅蓝	浅蓝	黑	浅蓝	浅蓝	浅蓝	黑	黑												浅蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝	浅蓝			
9	Version #1																				Version #1																			

关卡 7

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1												出现敌人：		5678	
2															
3															
4			rail	rail											
5															
6															
7															
8															
9	Version #1														
10	左上可部署地块团疑似没用														

关卡 8

Three maps showing different versions of a game level. The maps are labeled "Version #1", "Version #2", and "Version #2". The maps show a top-down view of a level with various terrain types (black, grey, light blue, green, yellow, red) and obstacles (black squares). The maps are labeled "Version #1", "Version #2", and "Version #2". The rightmost map also includes a text box indicating "出现敌人： 12345678".

关卡 EX-1

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1																										
2																										
3																										
4																										
5																										
6																										
7																										
8																										
9	Version #1											Version #2														
10																										
11	突袭效果：我方干员防御力大幅度降低																									

出现敌人： 9, 10, 11, 12, 13

关卡 EX-2

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									

出现敌人：9, 10, 13, 14

突袭效果：敌方单位攻击力提升。

关卡 EX-3

[illegible]

关卡 EX-4

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC		
1																															
2																															
3																															
4																															
5																															
6																															
7																															
8																															
9	Version #1												Version #1																		
10																															
11	突袭效果：大兵和重装单位重力提升，攻击范围增加，攻击力提升。																														

出现敌人： 9 , 10 , 13 , 14 , 16

关卡 EX-5

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
1												出现敌人： 9 , 10 , 11 , 12 , 13 , 15					
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9	Version #1																
10																	
11	突袭效果：所有补给位初始增加一只驮兽。																

关卡 EX-6

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1											出现敌人： 10，13，14，15，16					
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9	Version #1															
10																
11	突袭效果：战场中的四个位置无法部署我方干员。															

关卡 EX-7

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	A
1																															
2																															
3																															
4																															
5																															
6																															
7																															
8																															
9																															
10																															

Version #1

Version #1

出现敌人：10, 11, 12, 13, 14, 15, 16

突袭效果：所有敌人的移动速度提升。

关卡 EX-8

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA
1																											
2	-->																										
3																											
4	-->																										
5																											
6																											
7																											
8																											
9																											
10																											
11																											
12																											

Version #1

突袭效果：可携带干员不超过10。

	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA
1															
2	-->														
3															
4	-->														
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															

Version #1

出现敌人： 9到16

十一、美术与视觉方向

活动整体视觉以哥伦比亚西境的荒漠拓荒环境为基础，参考经典美国西部与淘金时代的视觉语言，并结合《明日方舟》的源石工业设定。

- 环境关键词：荒漠、西部边境、矿区、铁轨、木质营地、简易补给站、源石矿脉与工业设施。
- 视觉重点：让补给点、源石矿、矿车与铁轨在场景中具有清晰辨识度，使机制地块在不脱离环境风格的前提下保持可读性。
- 叙事氛围：从拓荒者之间的资源争夺逐渐过渡到企业控制与联合反抗，场景可从零散营地、矿区与运输设施逐渐转向企业影响更明显的区域。
- 参考方向：美国西部拓荒、淘金与荒漠公路片氛围；整体基调偏粗粝、干燥、实用主义，避免过度华丽。