Mirror

借鉴《传奇》素材，游戏为挂机类游戏

界面：登陆、选择角色、主界面

主界面：战斗、角色信息、城市

战斗：新手村、比奇、盟重、苍月岛、白日门、封魔谷、魔龙城，特色地图，特权地图

城市：药店、杂货店、皇宫

存档：根据《人物属性表-角色相关字段》的直接字段直接存储。文件扩展名为s1v

详细介绍请看对应的格式描述文档。

职业：战、法、道，但现只开放战

职业代码：战1，法2，道3

升级：见《人物属性表》，每级加5自由属性点。

属性字段及相关计算规则见《人物属性表》

经济：金币(coin)、元宝(gold)

技能：

技能说明：技能伤害=攻击次数\*伤害倍数

战：基础剑术1\*1.2，攻杀剑术1\*2，刺杀剑术1\*3、半月弯刀2\*2、烈火剑法1\*6、逐日剑法3\*2.5、开天斩3\*3

法：

道：

装备：

怪物：见《怪物属性表》。怪物ID共5位。设定见下表

1 00 01

序号

1：普通怪

2：BOSS

地图号—主

战斗设计：

战斗采用回合制，每回合100ms。单次战斗最多100回合，超时判负。

每回合只能进行一个动作。先判断当前血量，小于设定值进行喝药动作，否则进行攻击动作。

战斗胜利，按《怪物属性表》增加对应的经验，以及经验\*0.1的金币，若是boss，再增加经验\*0.01的声望。

战斗失败，经验、金币、声望各扣除10%

若逃跑，则金币扣除30%，声望扣除50%