



青岛游戏学院_08 班_Always for L3ZSG 小组.....	2
第一章：概述.....	3
1.1 游戏介绍.....	3
1.2 游戏特色.....	3
1.3 English all says（英文概述）.....	4
1.3.1 The game introduce.....	5
1.3.2Game special features.....	5
第二章：背景故事.....	7
第三章：游戏元素.....	7
3.1 游戏角色.....	7
3.1.1 角色基本属性.....	7
3.1.2 角色基本行为.....	9
3.2 戏主要角色.....	11
3.2.1 主要角色初始值.....	11
3.3.1 角色背景.....	13
第四章 NPC 角色.....	15
4.1 主要 NPC.....	15
4.2 怪物 NPC.....	17
第五章游戏道具.....	23
5.1 装备类道具.....	23
5.1.1 武器类.....	23
5.1.2 防具类.....	43
5.1.3 饰品类.....	58
5.2 使用类道具.....	63
5.2.1 药品料理类.....	63
5.2.2 料理类.....	65
5.2.3 材料类.....	67
5.2.4 道具类.....	68
5.2.5 任务道具.....	71
第六章 实体对象.....	74
第七章 相关公式.....	77
7.1 物理伤害公式.....	77
7.2 魔法伤害公式.....	77
7.3 金钱携带量公式.....	77
7.4 命中的公式.....	77
第八章 技能.....	77
8.1 战斗技能.....	78
8.1.1 物理技能.....	78
8.1.2 魔法技能.....	80
8.1.3 状态技能.....	83
8.1.4 其他技能.....	87
8.2 生活技能.....	88

第九章.等级成长及获得经验计算.....	90
9.1 人物等级成长.....	90
9.2 人物获得经验公式:	91
9.3 召唤兽升级经验.....	92
9.4 召唤兽获得经验公式.....	93
第十章.物品掉落规则.....	93
第十一章.系统.....	93
11.1 聊天系统.....	93
11.1.1 聊天频道.....	93
11.1.2 动作/表情包子.....	94
11.2 好友系统.....	94
11.3 交易系统.....	94
11.3.1 交易界面.....	95
11.3.2 交易界面说明.....	95
11.4 工会系统.....	95
11.4.1.....	95
11.4.2 工会建立.....	96
11.4.3 工会构成.....	96
11.4.4 工会管理权限.....	96
11.4.5 申请加入工会.....	97
11.4.6 退出工会.....	97
11.5 夫妻系统:	97
11.5.1 如何结婚.....	97
11.5.3 离婚流程.....	98
11.5.4 相关说明:	98
11.6 结拜系统.....	98
11.6.1 如何结拜.....	98
11.6.3 散伙流程.....	99
11.6.4 相关说明:	99
11.7 组队系统:	100
11.7.1 入队资格.....	100
11.7.2 离队/转移队长.....	100
11.7.3 队伍命令.....	100
11.7.4: 队伍获益.....	100
11.7.5: 队长.....	100
11.7.6 队内通讯.....	101
第十二章.任务系统:	101
12.1.新手任务.....	101
12.2 主线任务.....	103
第十三章.人工智能.....	105
13.1 低级智能.....	107
13.2 中级智能.....	107
13.3 高级技能.....	108
13.4 BOSS 专属技能.....	108

第十四章.游戏操作.....	108
14.1 鼠标操作.....	108
14.2 键盘操作.....	108
第十五章游戏地图及游戏界面.....	109
15.1.地图.....	109
15.1.1 世界地图（描述）	109
15.1.2 岛屿地图（描述）	110
15.1.3 城市地图（部分描述）	112
15.2 界面.....	115
15.2.1 登陆界面.....	115
15.2.2 创建界面.....	116
15.2.3 游戏界面.....	117
15.2.4 人物物品界面.....	118
15.2.5 人物属性界面.....	119
15.2.6 携带宠物界面.....	120

项目说明

游戏名称	海盗世纪 online	游戏类型	MMORPG
版本	Ver 1.00	辅导教师	姚睿
开始时间	2006.12.16	结束时间	
小组编号	青岛游戏学院_08 班 —Always for L3ZSG 小组	小组组长	李在元 邹雨生.
小组成员	翟浩宇. 钟义鹏. 宋振琨、高文俊		
小组成员及其完成任务			
编写人员姓名		完成主要工作	
李在元	第一章：概述 第三章：游戏元素 第七章：相关公式 第九章：等级成长及 获得经验计算	相关内容章节的编写和整理工作	

邹雨生	第二章：游戏背景 第六章：实体对象 第十一章：游戏系统	相关内容章节的编写和整理工作
翟浩宇	第四章：NPC 角色 第八章：技能 第十二章：任务系统	相关内容章节的编写和整理工作
钟义鹏	第五章：装备类道具 第十三章：人工智能	相关内容章节的编写和整理工作
宋振琨、高文俊	第十章：物品掉落 第十四章：游戏操作 第十五章：游戏界面	相关内容章节的编写和整理工作
友情帮助		

第一章：概述

1.1 游戏介绍

游戏名称：海盗世纪 online

游戏题材：幻想冒险

游戏风格：2D 贴图 Q 版人物造型 3D 战斗场景

游戏视角：45 度视角

游戏类型：MMORPG

运行环境：Microsoft Windows 2000/XP 简体中文版

开发工具：待定

操作方式：鼠标，键盘

战斗模式：回合制

游戏面向年龄群体：16 岁以上群体

1.2 游戏特色

进入《海盗世纪 online》时，玩家需要根据自己的喜好选择角色人物和性别。玩家控制角色人物在完成选择职业包括“剑士、格斗士、弓箭手、盗贼魔术师、巫咒师、医师、舞者”8 种职业和角色初试携带的“金、木、水、火、土（暗、光属性只能通过任务获得）7 中属

性宝石后会有 20 点潜力值让大家分配到“体力、力量、耐力、敏捷、魔法”5 个属性中作出搭配，会带给玩家更多的游戏体验和玩法。

在进入游戏后，玩家都会出生在位于东海大陆库鲁克米亚群岛的梅阁镇，玩家会在梅阁镇里根据自己的喜好对职业的技能作出选学，每个职业都会有专属技能，其他职业将无法学习，每个角色职业会有 10 个技能位置，玩家可任意删除学习（辅助技能不考虑在内）通过老船长提示的新手任务对游戏操作、快捷键的使用有所了解。在游戏玩家当达到某中等级的要求后，可以进行专职，专职后的角色可以使用更高的武器装备、宠物及任务，丰富玩家的对游戏的体验和玩法。

《海盗世纪 online》针对不同玩家交际需求设计了众多的互动功能，包括设计方便的好友名片、实时聊天功能，玩家之间的交易功能，家族系统、夫妻系统、结拜系统以及游戏行会的创建等。

《海盗世纪 online》在游戏战斗系统上采用了“回合制策略模式”给玩家再制定战术和策略上留有时间，脱离 3D 游戏烦琐的操作，更适合大多数玩家的口味。连级方面可以通过单人或者组队方式获得经验，或者闲暇之余约好友，完成游戏里为大家准备的丰富多才的任务得到稀奇特殊的游戏道具和称谓。

全新理念的回合制战斗，在玩家对战斗作出选择后，不在是单纯的敌动回合或己动回合，而是乱入方式完家在攻击敌人的同时也会有敌人再同时攻击玩家，使战斗更加刺激好玩。

《海盗世纪 online》在组队上跳出阵法局限，玩家可以选择人宠站位位置，也可以自由排列自己的位置创造自己的独特魅力，彻底发挥玩家的想象空间。从而大大增加了游戏的耐玩度，并且使玩家在游戏中可以体验独特阵容独特魅力。

《海盗世纪 online》除了在打怪时会有几率得到物品，通过商店的贩卖换取游戏币也可以通过学习辅助技能得到游戏币。在辅助技能上设计有，制作技能，采集技能，料理技能，玩家可以通过对技能的学习，满足武器装备、任务连级的消耗品和贩卖换取收入的手段，也是玩家赚取游戏币的来源途径之一。

《海盗世纪 online》在丰富的主线任务之外还有许多的支线任务，副本任务和即时的系统任务，调动玩家积极性，使玩家最大限度的得到游戏的乐趣。找到除连级以外的丰富游戏体验。玩家可以通过财富，地位，权利在四大海路岛屿上，建设自己的乐园，帮派，家族，甚至通过任务、打怪到游戏中难得的藏宝图，进行探险或寻取宝藏。

《海盗世纪 online》的合成系统是游戏的亮点之一，再除宠物、装备、宝石合成之外，新推出宠物武器合成系统，使宠物可以和武器装备合成，使武器装备得到独特的强化并拥有宠物的属性值和能力。

《海盗世纪 online》还加入了“灵魂水晶”和“人宠合一”新奇系统，但需要通过任务来完成。“灵魂水晶”使的魂体激活形式，古时代流传下来的古术，能把亡灵凝聚成的使亡灵协助作战，可以帮助作战，可以凝聚到装备上提高自身能力，拥有等级。不能与宝宝同时出场战斗，即亡灵协助作战，宝宝就不可协助作战。灵魂水晶属于物品装备，作战时不可

更换，不占用宠物栏。“人宠合一”是玩家和宠物达到一定的亲密程度，产生心灵互动，宠物会暂时化为玩家的“影子”激发宠物和角色的强大潜力毁灭技能，会在任务、PK 中发挥强大攻击，但也会有负面影响。

游戏里的战斗和任务地图包括了世界 4 大洋 21 个岛屿 30 个国家（目前已开放 10 个；任务类 5 个），拥有各个的奇特的地貌和梦幻般环境。

游戏模拟了真实的环境和气候机制、在配以欢快奋进的音乐使游戏的世界中，时间和气候是交互轮替的，烘托游戏气氛，使玩家不在只是面对枯燥的游戏画面。

1.3 English all says (英文概述)

1.3.1 The game introduce

Game name: pirate century online

Game subject matter: conceit & brave

Style of the game: 2D block cartoon & 3D fight scene

Visual angle of the game: 45angle

Type of the game: MMORPG

Running environment: WINDOWSXP/2000

Developing instrument: Undetermined

Operation mode: The mouse, the keyboard

Fight mode: bout system

The game faces the age colony: Colony over 16

1.3.2Game special features

Get into 《the pirate century online 》, player demand according to own of love and choose role person and sex. The role person of the player control makes to match in the completion the choice occupation include the "gold, wood, water, fire, soil(dark, light attribute can acquire through a mission)7 in the attribute precious stone future reunion have at 20:00 potential value to let everyone assign" physical strength, strength that 8 kinds of occupations and role first attempt of "sword private, brawl the private, bow and arrow hand, robber magician, sorcery curse teacher, doctor, dancer" take, bear dint, quick in action, sorcery"5 attribute, will bring the player more game experiences and play.

After get into game, the players all will be born to reign in Be located on East China Sea big six database Lu gram the town of Mao Gel of the islands with second rice, the player will

make to choose to learn to the technical ability of occupation according to own favor in the town of Mao Get, each occupations will have particularly office technical ability, other occupations will can't study, each role occupation will have 10 technical ability positions, player can the bowdlerism study(assistance the technical ability take no account of at inside) pass the new hand mission that the old captain hint to operate the game and the usage of fast key have understanding. Can carry on after the game player is to attain some win the request of grade full-time, full-time after of the role can use higher weapon material, pet and mission and enrich a player of to the experience and play of game.

《The pirate century online 》to different player social intercourse need designed numerous of interactive function, include to design convenient good friend name card, solid hour chat function, the bargain function of of player, household system, husband and wife's system, become sworn establish of system and game guild etc..

《The pirate century online 》fought system a top to adopt "turn-based strategy mode" to remake to settle military tactics for player and strategically stay in the game sometimes escape from the 3 D game trivial operation and suit most tastes of players more. Connect the class can pass single perhaps set's brigade method to acquire experience, perhaps spare time invite good friend, complete game inside for everyone prepare of much more abundant just of the mission get rare and special game prop and title.

《The pirate century online 》at set brigade up jump to go to battle a method to limit, the player can choose a person to spoil station position, can also freely arrange an own position to create an own special magic power and thoroughly develop the imagination space of player. Thus and consumedly increased bear of game to play a degree, and made the player be able to experience personally special appearance special magic power in the game.

《The pirate century online 》in addition to willing have several rates to get a product while beat strange, exchanging game currency through a sell of store can also pass a study assistance technical ability to get game currency. The design includes in lending support to technical ability, create technical ability, collect technical ability, deal with technical ability and the player can pass the study toward the technical ability, satisfy the expendable goods that the weapon material, mission connects class and sell means of exchange the income, is also one of the source paths that the player earnings game currency.

《The pirate century online 》in abundant main line mission outside still have much branch line mission, duplicate mission and instant of system mission, the transfer player aggressive, make player utmost to get the fun of game. Find out in addition to connecting class enrich game an experience. The player can pass wealth, position, right at four ocean road group of islands up, construct an own paradise, gang, household, even pass mission and beat strange to seldom hide treasure diagram in the game, carry on exploration or look for a treasure to hide.

《The pirate century online 》of synthesize system is a game of a little bit bright a, again in addition to pet, material, the precious stone synthesize and lately release pet weapon to

synthesize system, make the pet be able to synthesize with weapon material and make the weapon material get to enhance specially and own attribute value and ability of pet.

《The pirate century online 》 still joined "soul crystal" with the unusual system of "the person spoil to unite as one", but needed to pass mission to complete. "Soul crystal" yes the soul body activate a form, ancient times generation the ancient Shun which spread down, can work properly Wu to coagulate of make the Wu work properly help battle, can in aid of battle, can coagulate a material on the exaltation oneself ability, hug gradational. Can't appear combat in the meantime with baby, then the Wu works properly help battle and the baby can't help a battle. The soul crystal belongs to a product material, can't replace while battle, don't take up a pet column." The person spoils to unite as one" is player and pet to attain certain intimate degree, creation mind interaction, the pet will temporarily change into the strong potential that" shadow" of player stirs up a pet and role to demolish technical ability, meeting in the mission, PK exertive strong attack, but will also have the Fu noodles the influence.

The combat and the mission map in the game included 4 oceans in the world 21 group of islands 30s national (have already opened 10 currently; Mission 5), own each geezer geography and dreamlike sort environment.

The game imitated the true environment compatibly waits a mechanism, in go together with music which quickly and courageously enters by joys make the world of game, time compatibly waits to hand over to with each other alternate, set off by contrast game atmosphere and make player not at just face lifeless game appearance.

第二章：背景故事

在东海上的法斯迪亚大陆的梅格镇，传说很久很久之前的大陆被东海、南海、西海、北海划分开，但是在四大海洋上所有的大陆都流传着这样一个故事“四大海洋是由南北向的红土大陆隔开，以及东西向伟大航路的海流分割着，世界的宝藏就放在那里。然而只有哥尔·塞德勒得到过它。拥有财富、名誉、势力，拥有整个世界的海贼王哥尔·塞德勒他在临刑前的一句话让人们趋之若鹜奔向大海：“想要我的财富吗！想要的话可以全部给你，去找吧！我把所有的财富都放在那里……”世代继承的意志，时代的浪潮，人们的梦想，这些都是无法阻挡的，只要人们继续追求自由的解答着一切将永远不会停止。于是所有的人们航向“伟大的航路”——ONE PIECE 追求梦想。世界开始迎接大海贼时代的来临……

第三章：游戏元素

3.1 游戏角色

3.1.1 角色基本属性

属性名称：生命值

属性说明：判断角色生存状态的属性；

属性作用：当角色此属性为 0 时，代表角色死亡；

取值范围：角色体力的增加和其他属性、宝石的镶嵌

适用范围：主要角色；

相关说明：角色的生命值与等级和体力相关

属性名称：体力

属性说明：分配此项数值，可增加体力上限

属性作用：更多的生命值体现

取值范围：潜力值分配、宝石的镶嵌

适用范围：主要角色

相关说明：角色的体力与潜力值和等级相关

属性名称：力量

属性说明：分配此项数值，可增加攻击的力量

属性作用：更多的伤害数值

取值范围：潜力值分配、宝石的镶嵌

适用范围：主要角色

相关说明：角色的力量与潜力值和等级相关

属性名称：强度

属性说明：分配此项数值，可增加防御力的提升

属性作用：更强的伤害抵抗

取值范围：潜力值分配、宝石的镶嵌

适用范围：主要角色

相关说明：角色的强度与潜力值和等级相关

属性名称：敏捷

属性说明：分配此项数值，可增加行动速度

属性作用：更快的出手速度

取值范围：潜力值分配、宝石的镶嵌

适用范围：主要角色

相关说明：角色敏捷与潜力值和等级相关

属性名称：魔法

属性说明：分配此项数值，可增加魔法攻击和魔法值

属性作用：更高的精神数值和魔力的提升

取值范围：潜力值分配、宝石的镶嵌

适用范围：主要角色

相关说明：角色的魔法与潜力值和等级相关

属性名称：金钱

属性说明：表示角色拥有金钱的数量

属性作用：游戏中的虚拟货币，钱可以购买道具，装备等等

取值范围：最低值为 0，无最大数值

适用范围：主要角色

相关说明：角色战斗、贩卖道具后系统提供奖励

属性名称：经验获得

属性说明：角色战斗获胜，可以得到的经验值

属性作用：角色战斗获胜后，获得相应的经验值

取值范围：0—99999

适用范围：敌人、BOSS

相关说明：特定的任务、剧情将没有经验奖励。

属性名称：等级

属性说明：表示玩家在游戏中所处的级别

属性作用：表示一个角色的等级

取值范围：1—100

适用范围：游戏中主要角色

相关说明：当经验值累积到一定数值，角色升级

3.1.2 角色基本行为

名称：行走

说明：角色以普通速度移动到鼠标所在位置

公式：无

推算：无

触发：在空白区域点击鼠标左键

名称：站立

说明：玩家没有做出新的行走指令是角色将停留在前一个行走指令下达的地方

公式：无

推算：无

触发：玩家没有做出新的行走指令

使用：非战斗模式时在非战斗区的所有玩家（某些特殊场景除外）

名称：进入战斗模式

说明: 从非战斗模式转换到战斗模式
公式: 无
推算: 无
触发: 随即触发, 平均角色移动 8 个步距遇敌一次
使用: 非战斗模式时在战斗区内行走/游走的网家

名称: 退出战斗模式
说明: 从战斗模式转换到非战斗模式
公式: 无
推算: 无
触发: 战斗模式时, 所有怪物被消灭、所有玩家死亡或逃跑行为成功
使用: 战斗模式时的所有玩家

名称: 战斗规则
说明: 在战斗状态下。角色每回合只能行动一次（攻击、防御、逃跑、物品使用或技能）
公式: 无
推算: 无
触发: 战斗状态中
适用: 所有角色

名称: 普通攻击
说明: 在有武器或无武器模式下攻击所算目标
公式: 无
推算: 无
触发: 战斗模式中, 鼠标左键单击攻击按钮或直接选中目标
适用: 战斗模式中的所有角色

名称: 防御
说明: 角色在当前回合选择防御模式
公式: 物理伤害值降低 80%
推算: 无
触发: 战斗模式中: 鼠标左键单击防御按钮
适用: 战斗模式中的所有角色

名称: 逃跑
说明: 当前回合有一定几率脱离战斗模式, 如失败, 本回合不能行动
公式: 逃跑几率=50%
推算: 无
触发: 战斗模式中, 鼠标左键单击逃跑按钮
适用: 战斗模式中的所有角色

名称: 技能攻击
说明: 用技能攻击所选的目标

公式：物理伤害根据技能效果计算
推算：无
触发：战斗模式中，鼠标左键单击技能按钮
适用：战斗模式下，MP>于所酸技能消耗的 MP 值

名称：魔法攻击
说明：用魔法攻击所选的目标
公式：无
推算：无
触发：战斗模式中：鼠标左键单击魔法按钮
适用：战斗模式下，MP>于所选技能

名称：物理、魔法伤害值
说明：攻击方使用物理、魔法对防御者所造成的血量损伤
公式：物理、魔法伤害=攻击/防御*100
推算：物理、魔法伤害=20/80*100=25
触发：战斗模式下
适用：所有角色

名称：魔法攻击伤害值
说明：攻击方使用魔法攻击对防御者所造成的血量损伤
公式：魔法攻击伤害根据魔法技能效果计算
推算：无
触发：战斗模式下
适用：所有叫色

名称：物理名称机率
说明：攻击方使用物理、魔法使用物理、魔法对防御者所造成的血量损伤几率
公式：物理命中几率=攻击者敏捷/被攻击者敏捷*80%
推算：命中率=30/70*80%=43%
触发：战斗模式下
适用：所有角色

名称：魔法命中几率
说明：攻击方使用魔法攻击使用物理、魔法对防御者所造成的血量损伤的几率
公式：魔法命中几率=100%
推算：无
触发：战斗模式下
适用：所有角色

3.2 戏主要角色

说明 1：此游戏中，共设有 9 个职业，分别是：剑士、士兵、弓箭手、格斗、盗贼、魔术师、
海盗世纪 ONLINE

巫咒师、医师、舞者。

说明 2：9 个职业各分男，女两类角色，除造型的不同，其他规则相同

说明 3：角色在达到一定级别或转职上会有不同的称谓（代定，补成）

3.2.1 主要角色初始值

职业	初始值	生命值	魔法值	体力	力量	耐力	敏捷	魔法	攻击力	精神力	防御力	速度
剑士	1 级属性点数	144	95	9	15	7	6	3	47	100	29	18
士兵	1 级属性点数	134	96	8	20	4	5	3	58	100	21	16
弓箭手	1 级属性点数	119	106	6	13	9	8	4	42	100	35	21
格斗士	1 级属性点数	148	101	9	12	8	6	4	39	100	32	17

盗贼	1级属性点数	149	98	8	8	5	17	3	30	100	24	37
魔术师	1级属性点数	110	218	6	4	7	5	18	19	100	27	15
巫师	1级属性点数	147	165	11	4	7	6	12	19	100	27	17
医师	1级属性点数	161	132	12	3	12	5	8	17	100	42	15
舞者	1级属性点数	140	166	10	6	5	7	12	24	100	22	18.4

	生命	魔力	攻击	防御	速度	精神
体力	8	1	0.2	0.2	0.1	-0.3
力量	2	2	2.7	0.3	0.2	-0.1
耐力	3	2	0.3	3	0.2	0.2
敏捷	3	2	0.3	0.3	2	-0.1
魔法	1	10	0.2	0.2	0.1	0.8

注：玩家每级会有 5 点潜力值，每次点数的分配会影响玩家属性变化。
角色就职完成后，系统会有 20 点潜力值的奖励。

3.3.1 角色背景

职业:剑士

职业人物代表名称:迪索尔

角色背景:出生在剑术世家. 从小习武, 擅长用剑. 剑剑潇洒无痕

性格特征:年轻气盛, 敢打敢拼, 初生牛犊不怕虎. 习武之人性格豪爽, 朋友众多, 以一柄长剑行走于江湖, 是个锄强扶弱. 行侠仗义的少年英雄。

属性特征:挥动著手中的圣剑, 毫不留情的斩杀所有危害善良的邪恶, 有强大的攻击力, 单体攻击十分强. 以力量为主.

形象特征:20 岁, 乌黑的较长发型, 向后梳起. 黑色犀利的眼睛. 身穿银色盔甲. 宝剑从不离身.

生命值= (体力*8 + 力量*2 + 耐力*3+敏捷*3 + 魔法*1)

魔法值= (体力*1 + 力量*2 + 耐力*2+敏捷*2 + 魔法*10)

职业:格斗士

职业人物代表名称:特姆斯兰

角色背景:出生在贫苦的家庭, 年幼时家乡受到强盗掠夺, 整个村子人都死了, 就他一个活下来了, 立志为整个村子的人报仇, 通过不断勤奋努力最终成为格斗肉搏能手.

性格特征:没有华丽魔法, 多变的武器。出色暴击是空手格斗的最强“不求天下无敌但求无人能欺”一直是格斗家的宗旨.

属性特征:近身肉搏拥有较强的攻击力, 且拥有强大的毅力. 防御力较强。

形象特征:左脸有一条刀疤. 一身短打衣服. 短发, 手带拳击手套.

生命值= (体力*8 + 力量*2 + 耐力*3+敏捷*3 + 魔法*1)

魔法值= (体力*1 + 力量*2 + 耐力*2+敏捷*2 + 魔法*10)

职业:弓箭手

职业人物代表名称:米亚

角色背景:出生在深山之中, 从小与父亲一起在山中狩猎. 得大自然的灵气, 所以更加美丽漂亮. 且有着与年龄不符的狩猎经验.

性格特征:乖巧可人. 性格外向, 喜欢探险.

属性特征:在隐密的地点. 雅的取出箭矢搭在弓上攻击. 狠. 准. 快手起矢出人应声而倒让敌人心畏

形象特征:18 岁, 大眼睛的长发女孩子. 银色皮质铠甲. 背背箭筒, 手里拿者弓箭.

生命值= (体力*8 + 力量*2 + 耐力*3+敏捷*3 + 魔法*1)

魔法值= (体力*1 + 力量*2 + 耐力*2+敏捷*2 + 魔法*10)

职业:盗贼

职业人物代表名称:雷特

角色背景:以偷盗为生的神秘人物, 以盗墓盗宝为生. 行踪飘忽不定.

性格特点:独来独往, 孤僻, 少言寡语.

属性特征:非常酷, 如 BOSS 一般. 以速度力量的平衡为主. 有较高的暗杀攻击成功率. 精通使用各种暗器.

形象特征:带着面罩, 一身黑装. 腰间绑有锦囊. 内有各种暗器.

生命值= (体力*8 + 力量*2 + 耐力*3+敏捷*3 + 魔法*1)

魔法值= (体力*1 + 力量*2 + 耐力*2+敏捷*2 + 魔法*10)

职业:魔法师

职业人物代表名称:亚斯蒂

角色背景:从小被人收养. 天生拥有与常人不同的灵性. 喜欢研究魔法. 钻研各种法术.

性格特点:儒雅中透着一股英气. 潇洒而不失稳重.

属性特征:以魔力为主. 吟唱着古老的咒文, 释放出强大的精神力, 以毁灭性的魔法将眼前的敌人带入死亡的地狱.

形象特征:22 岁. 手握法杖. 腰间带有小包. 收藏着各种魔法书籍及魔法药.

生命值= (体力*8 + 力量*2 + 耐力*3+敏捷*3 + 魔法*1)

魔法值= (体力*1 + 力量*2 + 耐力*2+敏捷*2 + 魔法*10)

职业:巫咒师

职业人物代表名称:代斯宾

角色背景:迷一般的身世. 被异族人收养. 学会了各种咒语. 将魔力注入到自己的体内. 笑看着敌人精疲力尽的一个一个倒下

性格特点:高傲. 冷酷. 孤独.

属性特征:以魔力为主. 使用强大的咒语诅咒攻击敌人还可以解除队友的不良状态

形象特征:24 岁. 前发遮住了双眼. 穿着受到强大咒语庇护的巫师装. 圆头皮鞋. 手持骷髅水晶球.

生命值= (体力*8 + 力量*2 + 耐力*3+敏捷*3 + 魔法*1)

魔法值= (体力*1 + 力量*2 + 耐力*2+敏捷*2 + 魔法*10)

职业:医师

职业人物代表名称:单德

角色背景:从小就在教会工作. 救济民生. 喜欢医术为此钻研. 立志成位一名合格的医师.

性格特点:善良, 乐于助人.

属性特征:默念着回复体力的神圣咒文. 让身受重伤的队友重新站起来. 永远在后面支持着队友. 只要自己还能战斗. 就不能舍战友而去

形象特征:手持竖琴. 文雅. 大方衣着古朴的神甫服装, 胸前带者十字会标

生命值= (体力*8 + 力量*2 + 耐力*3+敏捷*3 + 魔法*1)

魔法值= (体力*1 + 力量*2 + 耐力*2+敏捷*2 + 魔法*10)

职业:舞者

职业人物代表名称:西斯兰

角色背景:从小喜爱跳舞. 经过多年的学习, 自创了舞学.

性格特点:爱美. 自恋. 拥有激情

属性特征:舞者平时也经常和勇士们一同出外探险使用各种舞蹈使人产生幻觉. 让敌人失去能力. 有可能使对方心失神忘记攻击.

形象特征:美丽漂亮女孩. 一身华丽的印度舞装. 裸露腰部再跳舞的时候更现性感系 MM 风范

生命值= (体力*8 +力量*2 +耐力*3+敏捷*3 + 魔法*1)

魔法值= (体力*1 +力量*2 +耐力*2+敏捷*2 + 魔法*10)

职业:士兵

职业人物代表名称:克劳萨

角色背景:19岁的他当过海军,因不满海军高额的税率和制度,愤然离开海军,后加入海盗团,变的很冷漠

属性特征:挥舞著明晃晃的大斧,以超强重力横扫著一群一群的敌人

形象特征:19岁的少年,以为当过海军,所以体格强壮,额头的斜十字刀疤,是在训练中留下赤裸上身,下身穿军裤,脚穿军靴,最喜爱父亲留下的斧头,也是父亲唯一留下的物品。

生命值= (体力*8 +力量*2 +耐力*3+敏捷*3 + 魔法*1)

魔法值= (体力*1 +力量*2 +耐力*2+敏捷*2 + 魔法*10)

第四章 NPC 角色

4.1 主要 NPC

NPC 名称:药店老板

所处位置:各个主要城药店

形象特征:年事已高,满头白发.憨厚老实,对于草药了如指掌.

功能:买卖药品.新手任务 NPC 之一.

NPC 名称:武器店老板

所处位置:各个主要城武器店内

形象特征:中年男人,络腮胡子.短发.

功能:买卖武器.新手任务 NPC 之一.

NPC 名称:防具店老板

所处位置:各个主要城防具店内

形象特征:中年少妇,带着头巾.扎着围裙.和蔼的大姐形象.

功能:买卖防具.新手任务 NPC 之一.

NPC 名称:首饰店老板

所处位置:各个主要城首饰店内

形象特征:年轻小姑娘,头戴发卡,带有耳环项链.因喜欢首饰所以开了小店.

功能:买卖首饰.新手任务 NPC 之一.

NPC 名称:新手任务员

所处位置:新手村出生点旁.

形象特征:一个到过世界各地探险过的老船长.络腮胡子,带着海军帽.嘴里叼着烟.

功能:给新手提供新手任务.使玩家熟悉游戏操作模式等各个方面.

奖励: 白色生命胶囊 5 个、面包 1 组、铜钥匙 10 把、新手装备一套

NPC 名称:杂货店老板

所处位置: 各个主要城杂货店内

形象特征:四处经商办货的商人.因为获得商品暴利.敛财无数.人胖如猪.

功能: 买卖消耗类杂活物品.新手任务 NPC 之一.

NPC 名称:医生

所处位置: 各个主要城医院内

形象特征:一身白色大褂.脖子上带着听诊器.带着眼镜.

功能:回复玩家各种数值.

NPC 名称:护士

所处位置: 各个主要城医院内(医生旁边)

形象特征:身穿护士服.可爱的女孩子

功能:烘托气氛.提供玩家相关治疗使用信息.学习药品制作

NPC 名称:宠物员

所处位置: 各个主要城中心位置

形象特征:牵着狗狗的一个爱说爱笑的年轻女孩子

功能:提供宠物相关信息.实现各种宠物功能. 回复玩家召唤兽各种数值

NPC 名称:神父

所处位置: 各个主要城教堂内位置

形象特征:神圣、庄严的长者，古朴的神甫服装，胸前带者十字会标、

功能: 用于玩家的结婚或结拜和离婚或更正

NPC 名称:武器、装备指导员

所处位置: 各个主要城技能区位置

形象特征:

功能:完家学习装备、武器的制作

NPC 名称: 猎人

所处位置: 各个主要城技能区位置

形象特征:头带草帽，身穿兽皮装，背背弓箭

功能:学习狩猎技能、采集技能

NPC 名称:矿工

所处位置: 各个主要城技能区位置

形象特征:头带安全帽，矿工打扮，肩扛矿铲

功能:学习挖矿技能

NPC 名称:厨师

所处位置: 各个主要城技能区位置

形象特征:厨师打扮，手持菜谱

功能:学习料理的制作

NPC 名称:物理技能师

所处位置: 各个主要城技能区位置

形象特征:身穿铠甲，手持长枪

功能:学习各种物理攻击技能

NPC 名称:魔法技能师

所处位置: 各个主要城技能区位置

形象特征:头戴魔法帽，双手持法仗，作在漂浮的水晶球上面

功能:学习各类技能魔法技能

4. 2 怪物 NPC

名称	掉落道具				图片			
海翼狮 鹭兽	50 级装备、高级药品				暂无			
	怪物技能							
	A01A07A08B03							
经验值	生命值	魔法值	攻击力		防御力		精神	速度
150000	160000	25000	物理攻 击	魔法攻 击	物理防 御	魔法防 御	500	150
			800	800	400	400		
等级	怪物描述				出没地点			
50 级 BOSS								

名称	掉落道具				图片			
鼠灵之王					暂无			
	怪物技能							
	A03A07A08B06C02							
经验值	生命值	魔法值	攻击力		防御力		精神	速度
150000	160000	25000	物理攻击	魔法攻击	物理防御	魔法防御	500	150
			800	800	400	300		
等级	怪物描述				出没地点			
50 级 BOSS								

名称	掉落道具				图片			
暗灵元素					暂无			
	怪物技能							
	A02A05A07A08B10C04C05							
经验值	生命值	魔法值	攻击力		防御力		精神	速度
150000	180000	25000	物理攻击	魔法攻击	物理防御	魔法防御	500	150
			800	800	300	400		
等级	怪物描述				出没地点			
60 级 BOSS								

名称	掉落道具				图片			
蟹足螳螂					暂无			
	怪物技能							
	A02A06A07A08C03							
经验值	生命值	魔法值	攻击力		防御力		精神	速度
150000	180000	25000	物理攻击	魔法攻击	物理防御	魔法防御	500	150
			800	800	400	400		
等级	怪物描述				出没地点			
60级 BOSS								

名称	掉落道具				图片			
怒剑天使					暂无			
	怪物技能							
	A01A03A07A08C05C06C08							
经验值	生命值	魔法值	攻击力		防御力		精神	速度
160000	200000	25000	物理攻击	魔法攻击	物理防御	魔法防御	500	150
			850	600	400	450		
等级	怪物描述				出没地点			
70 级 BOSS								

名称	掉落道具	图片
神圣天使		暂无
	怪物技能	
	A05A07A08B11C01C08	

经验值	生命值	魔法值	攻击力		防御力		精神	速度
160000	200000	25000	物理攻击	魔法攻击	物理防御	魔法防御	500	150
			850	300	300	300		
等级	怪物描述				出没地点			
70 级 BOSS								

名称	掉落道具				图片			
恶魔南瓜灯	A07A08B01 B05 B09C06				暂无			
	怪物技能							
经验值	生命值	魔法值	攻击力		防御力		精神	速度
160000	200000	25000	物理攻击	魔法攻击	物理防御	魔法防御	500	150
			900	600	400	400		
等级	怪物描述				出没地点			
70 级 BOSS								

名称	掉落道具				图片			
铁魔卫兵	A03A07A08C02C03C07D05				暂无			
	怪物技能							
经验值	生命值	魔法值	攻击力		防御力		精神	速度
180000	200000	25000	物理攻击	魔法攻击	物理防御	魔法防御	500	150
			1000	800	800	800		
等级	怪物描述				出没地点			
70 级 BOSS								

名称	掉落道具				图片			
黑刺蚂蚁					暂无			
	怪物技能							
	A02A07A08C04							
经验值	生命值	魔法值	攻击力		防御力		精神	速度
180000	200000	25000	物理攻击	魔法攻击	物理防御	魔法防御	500	150
			1200	800	800	900		

等级	怪物描述	出没地点
70 级 BOSS		

名称	掉落道具				图片			
九尾妖 狐					暂无			
	怪物技能							
	A07A08B06B10D02							
经验值	生命值	魔法值	攻击力		防御力		精神	速度
180000	200000	25000	物理攻 击	魔法攻 击	物理防 御	魔法防 御	500	160
			1200	600	900	500		
等级	怪物描述				出没地点			
70 级 BOSS								

名称	掉落道具				图片			
骸骨士兵					暂无			
	怪物技能							
	A04A07A08C03C04C07							
经验值	生命值	魔法值	攻击力		防御力		精神	速度
180000	200000	25000	物理攻击	魔法攻击	物理防御	魔法防御	500	150
			1500	800	1100	700		
等级	怪物描述				出没地点			
70 级 BOSS								

名称	掉落道具				图片			
龙骨傀儡					暂无			
	怪物技能							
	A06A07A08C01C06C07							
经验值	生命值	魔法值	攻击力		防御力		精神	速度
180000	200000	25000	物理攻击	魔法攻击	物理防御	魔法防御	500	160
			1000	600	1100	700		
等级	怪物描述				出没地点			
80 级 BOSS								

名称	掉落道具				图片			
斩首魔					暂无			
	怪物技能							
	A01A04A07A08C02C05D05							
经验值	生命值	魔法值	攻击力		防御力		精神	速度
240000	240000	25000	物理攻击	魔法攻击	物理防御	魔法防御	500	150
			1500	800	1200	800		
等级	怪物描述				出没地点			
80 级 BOSS								

名称	掉落道具				图片			
海盗骷髅					暂无			
	怪物技能							
	A07A08B04B08C04							
经验值	生命值	魔法值	攻击力		防御力		精神	速度
240000	240000	25000	物理攻击	魔法攻击	物理防御	魔法防御	500	170
			1500	900	1200	800		
等级	怪物描述				出没地点			
80 级 BOSS								

名称	掉落道具				图片			
死神魔					暂无			
	怪物技能							
	A05A07A08B09C03D04							
经验值	生命值	魔法值	攻击力		防御力		精神	速度
340000	16000	25000	物理攻击	魔法攻击	物理防御	魔法防御	500	170
			1800	900	1200	900		
等级	怪物描述				出没地点			
90 级 BOSS								

名称	掉落道具	图片
合金幽 灵		暂无
	怪物技能	
	A02A04A06A07A08C01C06	

经验值	生命值	魔法值	攻击力		防御力		精神	速度
340000	280000	25000	物理攻击	魔法攻击	物理防御	魔法防御	500	170
			1900	900	1500	900		
等级	怪物描述				出没地点			
90 级 BOSS								

名称	掉落道具				图片			
圣光狮鹫兽					暂无			
	怪物技能							
	A06A07A08B11C01C05C06C08D06							
经验值	生命值	魔法值	攻击力		防御力		精神	速度
840000	340000	25000	物理攻击	魔法攻击	物理防御	魔法防御	500	210
			2100	900	1500	900		
等级	怪物描述				出没地点			
100 级 BOSS								

名称	掉落道具				图片			
恶魔雕像					暂无			
	怪物技能							
	A03A07A08C02C04C05C06C07D06							
经验值	生命值	魔法值	攻击力		防御力		精神	速度
840000	340000	25000	物理攻击	魔法攻击	物理防御	魔法防御	500	210
			2000	900	1400	900		
等级	怪物描述				出没地点			
100 级 BOSS								

第五章游戏道具

说明：所用道具的卖出价格为原价格的 70%，并且耐久度每降低 50 点，卖出价格随之降低 10%（每个商店 NPC 都可以回收除使用类道具外任何道具）。耐久度为 0 时，道具报废，不能卖出

5.1 装备类道具

5.1.1 武器类

5.1.1.1 剑类武器



装备名称：精铁剑

装备描述：剑身为黑色

等级限制：1 级或以上级别

装备属性：攻击力+32

装备耐久：450

获得方式：商店 100 银贝利购买，怪物掉落，材料合成 新手任务获得



装备名称：火舌剑

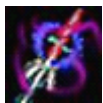
装备描述：剑身为白色 上有火焰图案

等级限制：1 0 — 1 9 级

装备属性：攻击力+48

装备耐久：450

获得方式：商店 500 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：宝石之剑

装备描述：剑身修长 剑柄十字形状 末端嵌有一颗海蓝色宝石

等级限制：2 0 — 2 9 级

装备属性：攻击力+64

装备耐久：450

获得方式：商店 2000 银贝利购买 怪物掉落 材料合成



装备名称：超合金剑

装备描述：剑身为银色 剑柄为金色 剑身轻薄

等级限制：30 — 39 级

装备属性：攻击力+80

装备耐久：450

获得方式：商店 5000 银贝利购买 怪物掉落 材料合成



装备名称：热血大剑

装备描述：全身红色如血 剑身宽大厚重

等级限制：40 — 49 级

装备属性：攻击力+96

装备耐久：450

获得方式：商店 1000 银贝利购买 怪物掉落 材料合成



装备名称：护身短剑

装备描述：全身银色，剑身短小

等级限制：50 — 59 级

装备属性：攻击力+112

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落 材料合成



装备名称：七星剑

装备描述：白色剑身，上有蓝色七星形状

等级限制：60 — 69 级

装备属性：攻击力+128

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落 材料合成



装备名称：真·修罗之剑

装备描述：全身金色，剑身宽大，剑身上有波浪纹理

等级限制：70 — 79 级

装备属性：攻击力+144

装备耐久：650

获得方式：怪物掉落 材料合成



装备名称：比纳西尔之剑
装备描述：全身银色，剑身修长，剑尖发出蓝色光芒
等级限制：80 — 89级
装备属性：攻击力+160
装备耐久：650
获得方式：任务获得 材料合成



装备名称：黑帝斯剑
装备描述：全身黑色 散发出黑亮的光泽，剑身上映出骷髅的幻影
等级限制：90级以上
装备属性：攻击力+176
装备耐久：800
获得方式：材料合成

5.1.1.2 弓箭类武器

装备名称：猎弓
装备描述：打猎用的弓 简易 细小
等级限制：1级或以上级别
装备属性：攻击力+18
装备耐久：450
获得方式：商店 100 银贝利购买 怪物掉落 材料合成 新手任务获得



装备名称：米斯特汀之弓
装备描述：弓身为蓝色 弓身特别细长
等级限制：10级或以上级别
装备属性：攻击力+24
装备耐久：450
获得方式：商店 500 银贝利购买 怪物掉落 材料合成



装备名称：冲击弓
装备描述：弓身金色 弓身宽大
等级限制：20级或以上级别

装备属性: 攻击力+30

装备耐久: 450

获得方式: 商店 2000 银贝利购买 怪物掉落 材料合成



装备名称: 提法雷特之弓

装备描述: 弓身黑色 宽大的弓身上有突出的尖刺

等级限制: 30 级或以上级别

装备属性: 攻击力+36

装备耐久: 450

获得方式: 商店 5000 银贝利购买 怪物掉落 材料合成



装备名称: 摘星之弓

装备描述: 弓身蓝色 上有金色星星图案 最长的弓

等级限制: 40 级或以上级别

装备属性: 攻击力+42

装备耐久: 450

获得方式: 商店 7000 银贝利购买 怪物掉落 材料合成



装备名称: 疾风之弓

装备描述: 弓身银色 中段宽大 两段细长

等级限制: 50 级或以上级别

装备属性: 攻击力+48

装备耐久: 550

获得方式: 怪物掉落 材料合成



装备名称: 基梅尔之弓

装备描述: 弓身火红色 两段尖如刺刀

等级限制: 60 级或以上级别

装备属性: 攻击力+54

装备耐久: 550

获得方式: 怪物掉落 材料合成



装备名称: 黄金之弓

装备描述: 弓身金色 宽大 上有银色雕刻花纹

等级限制: 70 级或以上级别

装备属性: 攻击力+60

装备耐久: 650

获得方式: 怪物掉落 材料合成



装备名称：银翼之弓

装备描述：弓身银色 发出淡淡蓝色暗光 两段宽大如展开的鸟翼

等级限制：80 级或以上级别

装备属性：攻击力+66

装备耐久：650

获得方式：任务获得 材料合成



装备名称：圣灵的祝福

装备描述：弓身白玉色 发出强烈的金色光芒 上有精美金色雕刻花纹 非常华丽

等级限制：90 级或以上级别

装备属性：攻击力+72

装备耐久：800

获得方式：材料合成



5.1.1.3 仗类武器

装备名称：魔法之杖

装备描述：刻有魔法花纹的手杖

等级限制：1 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 100 银贝利购买，怪物掉落，材料合成 新手任务获得



装备名称：天使之杖

装备描述：受大天使祝福的杖

等级限制：10 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 500 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：阿斯特拉之杖

装备描述：拥有神秘气息的法杖斯特拉

等级限制：20 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 2000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：风精灵之杖

装备描述：刻有风之花纹的手杖，拥有风之精灵的速度。

等级限制：30 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 5000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：神圣之杖

装备描述：神圣的法杖，据说有神圣的力量

等级限制：40 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 7000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：罗利尔之杖

装备描述：主管快乐的精灵罗利尔的手杖

等级限制：50 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：昆顿之杖

装备描述：巨大地龙的骨架制作的法杖

等级限制：60 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：尼特拉斯之杖

装备描述：支配光的精灵尼特拉斯的手杖

等级限制：70 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：麒麟之杖

装备描述：用麒麟的鳞片做成的杖。使用了会聚着强大魔力的鳞的根部为材料制作的杖

等级限制：80 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：材料合成



装备名称：雅典之星

装备描述：象征希望,目标.光芒希望之杖

等级限制：90 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：800

获得方式：材料合成



5.1.1.4 拳套类武器

装备名称：棉布拳套

装备描述：棉布做的柔韧拳套

等级限制：1 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 100 银贝利购买，怪物掉落，材料合成 新手任务获得



装备名称：鹰爪拳套

装备描述：形状像鹰爪的拳套

等级限制：10 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 500 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：虎皮拳套

装备描述：虎皮做的柔韧拳套

等级限制：20 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 1000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：风灵拳套

装备描述：包含着风力量的拳套

等级限制：30 级或以上级别

装备属性：

装备耐久: 450

获得方式: 商店 2000 银贝利购买, 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 水晶拳套

装备描述: 七彩水晶制成华丽又实用

等级限制: 40 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 450

获得方式: 商店 5000 银贝利购买, 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 阿斯特拉之拳

装备描述: 拥有神秘气息的拳套—阿斯特拉

等级限制: 50 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 550

获得方式: 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 麒麟拳套

装备描述: 用传说中的火麒麟做成的拳套, 异常坚韧, 并且蕴涵无穷的力量

等级限制: 60 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 550

获得方式: 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 九风拳套

装备描述: 受到九风神祝福的拳套, 蕴涵神奇的力量

等级限制: 70 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 650

获得方式: 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 流星拳套

装备描述: 狮子座流星雨碎片制作的拳套

等级限制: 80 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 650

获得方式: 材料合成



装备名称：众神的晚餐

装备描述：魔神大战遗留下的武器，后被一神秘的铁匠铸造成了拳套

等级限制：90 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：800

获得方式：材料合成



5.1.1.5 竖琴类武器

装备名称：竖琴

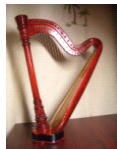
装备描述：出学者用来练习的竖琴

等级限制：1 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 100 银贝利购买，怪物掉落，材料合成 新手任务获得



装备名称：暗之竖琴

装备描述：黑色色琴身的竖琴

等级限制：10 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 500 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：光之竖琴

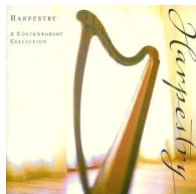
装备描述：金色琴身的竖琴

等级限制：20 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 2000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：月光竖琴

装备描述：用来静心的竖琴，可是使人进入梦想

等级限制：30 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 5000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：精灵竖琴

装备描述：精灵用来唱歌的竖琴

等级限制：40 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 7000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：灵魂竖琴

装备描述：魔界中用来寄宿罪人灵魂的石头所做的琴

等级限制：50 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：羽之竖琴

装备描述：凤凰羽毛制作的竖琴

等级限制：60 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：心灵竖琴

装备描述：可以抚慰心灵创伤的琴

等级限制：70 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：天空竖琴

装备描述：天神用来取悦的竖琴

等级限制：80 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：材料合成



装备名称：绝幻天籁

装备描述：由天琴星座流星碎片制作的竖琴，琴声能辨别善恶

等级限制：90 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：800

获得方式：材料合成



5.1.1.6 水晶球类武器

装备名称：水晶球

装备描述：普通水晶制作的产物

等级限制：1 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 100 银贝利购买，怪物掉落，材料合成 新手任务获得



装备名称：魔力水晶球

装备描述：普通水晶球被铸入了魔法

等级限制：10 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 500 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：火炎晶球

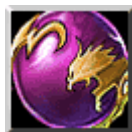
装备描述：红水晶制作的水晶球

等级限制：20 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 2000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：希望水晶球

装备描述：人们用来祈祷的水晶球

等级限制：30 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 5000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：巫师水晶球

装备描述：巫师再占卜时用的水晶球

等级限制: 40 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 450

获得方式: 商店 7000 银贝利购买, 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 幻彩水晶球

装备描述: 被 7 色包裹着的水晶球

等级限制: 50 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 550

获得方式: 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 生命水晶球

装备描述: 用凤凰鲜血凝聚的水晶球

等级限制: 60 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 550

获得方式: 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 骷髅水晶球

装备描述: 水晶球里面包裹着骷髅, 看上去很恐怖

等级限制: 70 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 650

获得方式: 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 灵魂水晶球

装备描述: 死神用来收取魂魄的器皿

等级限制: 80 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 650

获得方式: 材料合成



装备名称：恐怖之渊

装备描述：传说中用黑水晶制作的武器，洒发这死亡的气息

等级限制：90 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：800

获得方式：材料合成



5.1.1.7 回力镖类武器

装备名称：木制大回力镖

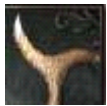
装备描述：很重，大型的回力镖

等级限制：1 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 100 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：彩光回力镖

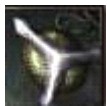
装备描述：发出各种光的回力镖

等级限制：10 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 500 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：翼鹿回力镖

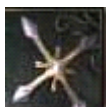
装备描述：模仿有翅膀的鹿的回力镖

等级限制：20 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 2000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：鵠回力镖

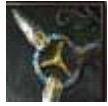
装备描述：模仿大鵠的回力镖

等级限制：30 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 5000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：青铜回力镖

装备描述：青铜制回力镖

等级限制：40 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 7000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：赤狮回力镖

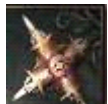
装备描述：红色赤木作的回力镖

等级限制：50 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：北斗之镰刀

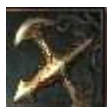
装备描述：名为“诸神之镰”的圆形投掷武器

等级限制：60 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：熊翼回力镖

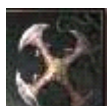
装备描述：模仿熊的受臂制作的回力镖

等级限制：70 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：天使之翼

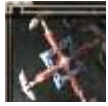
装备描述：模仿天使翅膀的回力镖

等级限制：80 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：材料合成



装备名称：女神的守护

装备描述：效仿战神雅典娜的盾牌制作回力武器，初攻击外，还有一定的防御力

等级限制：90 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：800

获得方式：材料合成



5.1.1.8 小刀类武器

装备名称：锐刃小刀

装备描述：有尖锐尖端的小剑

等级限制：1 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 100 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：细刃掷刀

装备描述：剑身细又长的小刀

等级限制：10 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 700 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：大马士革小刀

装备描述：皇宫里贵族们使用的防身武器

等级限制：20 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 2000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：滑翔小刀

装备描述：专门投掷的小刀

等级限制：30 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 5000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：忍者飞镖

装备描述：可以拿来当铲子或凿子用，多种用途的忍者武器

等级限制：40 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 7000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：切肉小刀

装备描述：S 状弯曲的切肉小刀

等级限制：50 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：手里剑

装备描述：回转投掷，特殊暗杀用武器

等级限制：60 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：勾爪掷刀

装备描述：有新月型勾的投掷小刀

等级限制：70 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：努恩赤瓦匕首

装备描述：因可以毁灭一切而被人们惧怕的小刀

等级限制：80 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：材料合成



装备名称：女神的叹息

装备描述：冥界的宝物，后被女神封印，其力量鲜为人知

等级限制：90 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：800

获得方式：材料合成



5.1.1.9 斧头类武器

装备名称：勇气之斧

装备描述：铁制的小斧头，被称为成人的证明

等级限制：1 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 100 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：战斗手斧

装备描述：于近身战时方可发挥威力之手斧

等级限制：10 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 500 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：暗灵之斧

装备描述：地狱之火打造的斧头

等级限制：20 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 2000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：水晶斧

装备描述：蓝水晶制作的斧头，华丽的外表看起来象装饰品

等级限制：30 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 5000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：阔刃斧

装备描述：刃部宽的巨大战斗斧头

等级限制：40 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 7000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：黑暗之斧

装备描述：太阳隐匿时，引导黑暗大地的月亮所制成的斧头

等级限制：50 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：米诺陶斯战斧

装备描述：牛头怪曾经使用的巨大战斗斧头

等级限制：60 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：处刑斧

装备描述：处死用很利的双手斧头

等级限制：70 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：帕鲁凯斯之斧

装备描述：火山之神用的武器

等级限制：80 级或以上级别

装备属性：攻击+250 必杀+18 速度-21

装备耐久：650

获得方式：材料合成



装备名称：天堂的审判

装备描述：传说中宙斯惩罚众神所用的闪电化成利斧，破坏力强大

等级限制：90 级或以上级别

装备属性：攻击+300 必杀+18 防御+23 魔力+15 敏捷-48

装备耐久：800

获得方式：材料合成



5.1.2 防具类

5.1.2.1 帽子类

装备名称：布帽

装备描述：方型布制头饰初级防具

等级限制：1 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 100 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：海盗帽

装备描述：海盗戴的黑色布制头饰初级防具

等级限制：10 级或以上级别

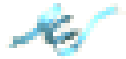
装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 500 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：飞云帽
装备描述：白色方型布制头饰
等级限制：20 级或以上级别
装备属性：
装备耐久：450
获得方式：商店 2000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：疾风帽
装备描述：蓝色方型头饰
等级限制：30 级或以上级别
装备属性：
装备耐久：450
获得方式：商店 5000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：风雷帽
装备描述：灰色方形头饰
等级限制：40 级或以上级别
装备属性：
装备耐久：450
获得方式：商店 7000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：火云帽
装备描述：红色 方型 上有白色云状图案
等级限制：50 级或以上级别
装备属性：
装备耐久：550
获得方式：怪物掉落，材料合成

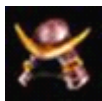


装备名称：圣恩帽
装备描述：白色方形
等级限制：60 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 550

获得方式: 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 闪耀帽

装备描述: 蓝色方型

等级限制: 70 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 650

获得方式: 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 星月惊天帽

装备描述: 黑色 方形 上有蓝色星月图案

等级限制: 80 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 650

获得方式: 材料合成



装备名称: 闪月疾雷

装备描述: 蓝色方型上有闪电状图案

等级限制: 90 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 800

获得方式: 材料合成



5.1.2.2 头盔类

装备名称: 木盔

装备描述: 圆形木制头饰

等级限制: 1 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 450

获得方式：商店 100 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：铁盔

装备描述：圆形铁制黑色头饰

等级限制：10 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 500 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：紫铜盔

装备描述：紫色圆形头饰

等级限制：20 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 2000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：金刚盔

装备描述：白色圆形头饰

等级限制：30 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 5000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：白银盔

装备描述：银色 圆形 上有波浪图案

等级限制：40 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 7000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：火神盔

装备描述：白色 圆形 上有火焰状图案

等级限制：50 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：末日盔

装备描述：红色圆形

等级限制：60 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：青狼盔

装备描述：灰色圆形

等级限制：70 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：风火朱雀盔

装备描述：红色圆形上有雀羽状图案

等级限制：80 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：材料合成



装备名称：神姬玄武

装备描述：灰色圆形上有银色花纹

等级限制：90 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：800

获得方式：材料合成



5.1.2.3 长袍类

装备名称：布袍

装备描述：普通的布袍

等级限制：1 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 100 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：皮袍

装备描述：猪皮做成的袍

等级限制：10 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 500 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：丝绸长袍

装备描述：丝绸做成的长袍

等级限制：20 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 2000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：龙鳞袍

装备描述：龙鳞做成的长袍

等级限制：30 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 5000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：山水袍

装备描述：画有山水的袍

等级限制：40 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 7000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：清心袍

装备描述：穿上它心中杂念全无

等级限制：50 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：精灵长袍

装备描述：树精所穿的长袍

等级限制：60 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：旅者袍

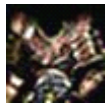
装备描述：为了这个，你会心甘情愿付钱的” 卡尔希尔边说边拿出一件黄色的法袍，这件法袍剪裁更为精细。当然，价钱也更为昂贵。

等级限制：70 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：竞技袍

装备描述：南部丛林的法师常穿一种以竞技之树的树皮做成的绿色法袍，可以抵御沼气以及魔物留下的毒气。为了保护此树，王国已下令禁造

等级限制：80 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：材料合成



装备名称：启示之袍

装备描述：这件完全以金丝和银丝编织而成的启示装有着并不亚于战士的防御，在阳光下在闪耀的不仅是光芒而且是法师的荣耀。

等级限制：90 以上

装备属性：

装备耐久：800

获得方式：材料合成



5.1.2.4 衣服类

装备名称：布衣

装备描述：普通布做的衣服

等级限制：1 级或以上级别

装备属性：

装备耐久: 450

获得方式: 商店 100 银贝利购买, 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 硬皮服

装备描述: 坚硬的皮革作的衣服

等级限制: 10 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 450

获得方式: 商店 500 银贝利购买, 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 士兵护衣

装备描述: 士兵的防护服

等级限制: 20 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 450

获得方式: 商店 2000 银贝利购买, 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 古老的披风

装备描述: 年代非常久远的披风

等级限制: 30 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 450

获得方式: 商店 5000 银贝利购买, 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 环服

装备描述: 利用铁环编织而成的衣服

等级限制: 40 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 550

获得方式: 商店 7000 银贝利购买, 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 骨衣

装备描述: 细又柔软的软骨编织而成的衬衫

等级限制: 50 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 550

获得方式: 怪物掉落, 材料合成



装备名称：苏典之服

装备描述：以武斗派为志向的盗贼们喜欢穿的服装

装备等级：60—69

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：暗血装

装备描述：以暗纹布制成的这件黑白相间的法袍看似普通，实则暗藏极大的魔法力量。实际上掌握这种技术的裁缝很罕见。

等级限制：70 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：魔导装

装备描述：尊贵的魔导士大人，这件法袍是我翻越了龙脊山脉，从遥远的杰西省带来的”，卡兰西尔说道，“只有魔导士才配得上这件衣服。

等级限制：80 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：材料合成



装备名称：女神装

装备描述：鲜红色的法袍如朝阳般灿烂鲜艳，只有战功累累功勋卓越的法师才有资格得到这件由卡萨诺女王亲赐的法袍，这是荣耀与身份的象征。

等级限制：90 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：800

获得方式：材料合成



5.1.2.5 铠甲类

装备名称：木甲

装备描述：木制铠甲

等级限制：1 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：

获得方式：商店 100 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：金属环甲

装备描述：金属环制成的盔甲

等级限制：10 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 500 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：链条甲

装备描述：链条制作的盔甲

等级限制：20 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 2000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：锁子连环甲

装备描述：以铁索连接制作的盔甲

等级限制：30 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 5000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：黄金护心甲

装备描述：以黄金制成坚硬的盔甲

等级限制：40 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 7000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：精锐之铠

装备描述：卡兰希尔专门为帝国重骑兵打造的一款重型装甲。厚重的甲片几乎密不透风，普通的攻击根本无法穿透其坚固的防御。

等级限制：50 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：守护之铠

装备描述：血红色的战衣犹如正午骄阳，彰显出骑士的威武与庄严。”战衣以鲜血染红，战旗以生命来守护

等级限制：60 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：虹冥铠

装备描述：幽冥洞内的虹冥石千年而不腐，具有神秘的力量。以此石精炼而成的虹冥铠是帝国战士的终极防御，也是身份与荣耀的象征。

等级限制：70 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：镜芒铠

装备描述：由芒光铁矿锻造的重型装甲，甲身光滑如镜，故曰：镜芒铠。

等级限制：80 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：材料合成



装备名称：圣痕之铠

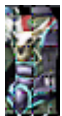
装备描述：魔族的黑暗笼罩大陆，王国附魔师与铁匠公会取神山之石熔入虹冥铠，成为对抗黑暗的防具。

等级限制：90 以上

装备属性：

装备耐久：800

获得方式：材料合成



5.1.2.6 鞋类

装备名称：藤草鞋

装备描述：藤草编制鞋子

等级限制：1 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 100 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：番布鞋

装备描述：番布缝制鞋子

等级限制：10 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 500 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：白棉鞋

装备描述：白棉布料鞋子

等级限制：20 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 2000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：疾风鞋

装备描述：梭子型鞋子

等级限制：30 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 5000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：神龙鞋

装备描述：绿色绣有龙纹鞋子

等级限制：40 级或以上级别

装备属性：

装备耐久: 450

获得方式: 商店 7000 银贝利购买, 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 风神鞋

装备描述: 灰色布满云纹鞋子

等级限制: 50 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 550

获得方式: 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 朱雀鞋

装备描述: 红色绣有朱雀鞋子

等级限制: 60 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 550

获得方式: 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 白虎鞋

装备描述: 白色绣有虎纹鞋子

等级限制: 70 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 650

获得方式: 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 玄武鞋

装备描述: 棕色绣有玄武鞋子

等级限制: 80 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 650

获得方式: 材料合成



装备名称: 嗜血魔鞋

装备描述: 赤红带有红光鞋子

等级限制：90 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：800

获得方式：材料合成



5.1.2.7 靴类

装备名称：猪皮靴

装备描述：猪皮缝制靴子

等级限制：1 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 100 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：牛皮靴

装备描述：牛皮缝制靴子

等级限制：10 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：



装备名称：玄铁重靴

装备描述：玄铁打造靴子

等级限制：20 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 500 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：千金战靴

装备描述：上等黄金打造靴子

等级限制：30 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 2000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：黄金战靴

装备描述：赤黄金子打造靴子

等级限制：40 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：450

获得方式：商店 7000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成



装备名称：和金甲靴

装备描述：多种合金溶制靴子

等级限制：50 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：能量靴

装备描述：负载能量高压靴子

等级限制：60 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：550

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：重型护甲靴

装备描述：黑矿铁制护腿靴子

等级限制：70 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：雷恩特装甲靴

装备描述：多功能机甲靴子

等级限制：80 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：650

获得方式：材料合成



装备名称：毁灭靴

装备描述：密不透风带有火箭靴子

等级限制：90 级或以上级别

装备属性：

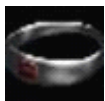
装备耐久：800

获得方式：材料合成



5.1.3 饰品类

5.1.3.1 戒指类



装备名称：小银戒指

装备描述：银制的戒指。

等级限制：10 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：300

获得方式：商店 100 银贝利购买，怪物掉落，材料合成 新手任务获得



装备名称：黄铜戒指

装备描述：黄铜制的戒指

等级限制：10 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：300

获得方式：商店 100 银贝利购买，怪物掉落，材料合成 新手任务获得



装备名称：软钢戒指

装备描述：软钢制的戒指

等级限制: 20 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 300

获得方式: 商店 500 银贝利购买, 怪物掉落, 材料合成 新手任务获得



装备名称: 灵巧戒指

装备描述: 附着咒语的绳线制的戒指

等级限制: 20 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 300

获得方式: 商店 500 银贝利购买, 怪物掉落, 材料合成 新手任务获得



装备名称: 纯银戒指

装备描述: 以纯银为材料制作的戒指

等级限制: 30 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 300

获得方式: 商店 2000 银贝利购买, 怪物掉落, 材料合成 新手任务获得



装备名称: 镀金铜戒

装备描述: 以铜为主材料镀有金边的戒指

等级限制: 30 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 300

获得方式: 商店 2000 银贝利购买, 怪物掉落, 材料合成 新手任务获得



装备名称: 纯钢戒指

装备描述: 以纯钢为材料制作的戒指

等级限制: 40 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 350

获得方式: 商店 5000 银贝利购买, 怪物掉落, 材料合成 新手任务获得



装备名称: 红绳戒指

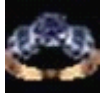
装备描述: 以附加咒语的红绳为材料制作的戒指

等级限制: 40 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 350

获得方式: 商店 5000 银贝利购买, 怪物掉落, 材料合成 新手任务获得



装备名称：镀金银戒
装备描述：以银为主要材料镀有金边的戒指
等级限制：50 级或以上级别
装备属性：
装备耐久：350
获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：镀金铜戒
装备描述：以铜为主要材料镀有金边的戒指
等级限制：50 级或以上级别
装备属性：
装备耐久：350
获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：钢绳戒指
装备描述：以附加咒语的钢绳制作的戒指
等级限制：60 级或以上级别
装备属性：
装备耐久：350
获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：大地之戒
装备描述：吸取大地精华造就出的戒指
等级限制：60 级或以上级别
装备属性：
装备耐久：350
获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：天空之戒
装备描述：吸取日照之精华造就出的戒指
等级限制：70 级或以上级别
装备属性：
装备耐久：450
获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：海洋风戒

装备描述: 吸取辽阔海洋自然之风精华造就的戒指

等级限制: 70 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 450

获得方式: 怪物掉落, 材料合成



装备名称: 地神之野

装备描述: 大地的野性之力量造就出的神圣之戒

等级限制: 80 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 450

获得方式: 材料合成



装备名称: 天神之恕

装备描述: 天神的宽恕之力量造就出的神圣之戒

等级限制: 80 或以上级别

装备属性:

装备耐久: 450

获得方式: 材料合成



装备名称: 海神之怒

装备描述: 海神的愤怒之力量造就出的神圣之戒

等级限制: 90 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 450

获得方式: 材料合成



装备名称: 潘多拉之戒

装备描述: 魔界使者潘多拉带过的戒指

等级限制: 90 级或以上级别

装备属性:

装备耐久: 450

获得方式: 材料合成

.1.3.2 项链类



装备名称：合金项链

装备描述：以金银铜为材料打造

等级限制：10 或以上级别

装备属性：

装备耐久：

获得方式：商店 100 银贝利购买，怪物掉落，材料合成 新手任务获得



装备名称：精致白金项链

装备描述：能工巧匠以白金为材料辛勤工作制作出的项链

等级限制：20 或以上级别

装备属性：

装备耐久：

获得方式：商店 500 银贝利购买，怪物掉落，材料合成 新手任务获得



装备名称：精致钻石项链

装备描述：能工巧匠以钻石为材料辛勤制作的项链

等级限制：30 或以上级别

装备属性：

装备耐久：

获得方式：商店 2000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成 新手任务获得



装备名称：翡翠项链

装备描述：翡翠制作的项链

等级限制：40 或以上级别

装备属性：

装备耐久：

获得方式：商店 5000 银贝利购买，怪物掉落，材料合成 新手任务获得



装备名称：骨牙项链

装备描述：骨头穿成的项链

等级限制：50 或以上级别

装备属性：300

装备耐久：

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：勾月项链

装备描述：有绿色勾月宝石穿在绳子上

等级限制：60 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：潘多拉的项链

装备描述：

等级限制：70 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：

获得方式：怪物掉落，材料合成



装备名称：神之庇护

装备描述：受到各神的祝福。造就出来的神圣之链

等级限制：80 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：

获得方式：材料合成



装备名称：众神之力

装备描述：吸取众神的力量造就的神链

等级限制：90 级或以上级别

装备属性：

装备耐久：

获得方式：材料合成

5.2 使用类道具

5.2.1 药品料理类

道具名称：白色生命胶囊

道具描述：一半白色一半红色的胶囊

等级限制：任何级别

道具属性: +300 气血

道具空间: 1*1, 可叠加 3 个

获得方式:

道具名称: 绿色生命胶囊

道具描述: 一半绿色一半红色的胶囊

等级限制: 任何级别

道具属性: +450 气血

道具空间: 1*1, 可叠加 3 个

获得方式:

道具名称: 蓝色生命胶囊

道具描述: 一半蓝色一半红色的胶囊

等级限制: 任何级别

道具属性: +600 气血

道具空间: 1*1, 可叠加 3 个

获得方式:

道具名称: 黄色生命胶囊

道具描述: 一半黄色一半红色的胶囊

等级限制: 任何级别

道具属性: +750 气血

道具空间: 1*1, 可叠加 3 个

获得方式:

道具名称: 紫色生命胶囊

道具描述: 一半紫色一半红色的胶囊

等级限制: 任何级别

道具属性: +900 气血

道具空间: 1*1, 可叠加 3 个

获得方式:

道具名称: 红色生命胶囊

道具描述: 两边均为红色的胶囊

等级限制: 任何级别

道具属性: +1100 气血

道具空间: 1*1, 可叠加 3 个

获得方式:

道具名称: 急救胶囊

道具描述: 两边均为黄色的胶囊

等级限制: 任何级别

道具属性: +50%气血

道具空间: 1*1, 可叠加 3 个

获得方式:

道具名称: 高级急救胶囊

道具描述: 两边均为紫色的胶囊

等级限制: 任何级别

道具属性: +75%气血

道具空间: 1*1, 可叠加 3 个

获得方式:

道具名称: 回魂胶囊

道具描述: 两边均为白色的胶囊

等级限制: 任何级别

道具属性: +25%气血、+25%魔力

道具空间: 1*1, 可叠加 3 个

获得方式:

道具名称: 高级回魂胶囊

道具描述: 两边均为红白相间胶囊

等级限制: 任何级别

道具属性: +65%气血、+55%魔力

道具空间: 1*1, 可叠加 3 个

获得方式:

5.2.2 料理类



道具名称: 面包

道具描述:

等级限制: 任何级别

道具属性: +75 魔力

道具空间: 1*1, 可叠加 3 个

获得方式: 材料合成



道具名称: 草莓派

道具描述:

等级限制: 任何级别

道具属性: +250 魔力

道具空间: 1*1, 可叠加 3 个

获得方式: 材料合成



道具名称: 三文寿司

道具描述:

等级限制: 任何级别

道具属性: +450 魔力

道具空间: 1*1, 可叠加 3 个

获得方式: 材料合成



道具名称: 青椒肉丝

道具描述:

等级限制: 任何级别

道具属性: +550 魔力

道具空间: 1*1, 可叠加 3 个

获得方式: 材料合成



道具名称: 黄金鸡腿堡

道具描述:

等级限制: 任何级别

道具属性: +650 魔力

道具空间: 1*1, 可叠加 3 个

获得方式: 材料合成



道具名称: 烧鸡

道具描述:

等级限制: 任何级别

道具属性: +750 魔力

道具空间: 1*1, 可叠加 3 个

获得方式: 材料合成



道具名称: 海陆鲜汇锅

道具描述:

等级限制: 任何级别

道具属性: +850 魔力

道具空间: 1*1, 可叠加 3 个

获得方式: 材料合成



道具名称: 元气八宝饭

道具描述:

等级限制: 任何级别
道具属性: +950 魔力
道具空间: 1*1, 可叠加 3 个
获得方式: 材料合成



道具名称: 烤乳猪
道具描述:
等级限制: 任何级别
道具属性: +1100 魔力
道具空间: 1*1, 可叠加 3 个
获得方式: 材料合成

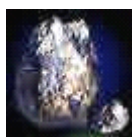


道具名称: 法式蜗牛
道具描述:
等级限制: 任何级别
道具属性: +1300 魔力
道具空间: 1*1, 可叠加 3 个
获得方式: 材料合成

5.2.3 材料类



道具名称: 木材 (1—10 级)
道具描述: 圆桶型木头
等级限制: 伐木技能等级越高获得的木头等级越高
道具属性: 用来合成装备
道具空间: 1*1, 可叠加 10 个
获得方式: 打怪

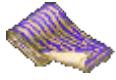


道具名称: 矿石 (1—10 级)
道具描述: 石头型矿石
等级限制: 挖掘技能等级越高获得的木头等级越高

道具属性：用来合成装备

道具空间：1*1，可叠加 10 个

获得方式：打怪



道具名称：棉布（1—10 级）

道具描述：布状的布料

等级限制：采集技能等级越高获得的木头等级越高

道具属性：用来合成装备

道具空间：1*1，可叠加 10 个

获得方式：打怪



道具名称：皮革（1—10 级）

道具描述：兽皮外表的皮料

等级限制：狩猎技能等级越高获得的木头等级越高

道具属性：用来合成装备

道具空间：1*1，可叠加 10 个

获得方式：打怪

5.2.4 道具类



道具名称：铜钥匙

道具描述：用铜制做的长条形钥匙，暗黄色

等级限制：任何级别

道具属性：可以开启在游戏中随即出现的铜宝箱获得物品

道具空间：1*1，可叠加 99 个

获得方式：



道具名称：银钥匙

道具描述：用银子制做的长条形钥匙，银白色

等级限制：任何级别

道具属性：可以开启在游戏中随即出现的银色宝箱获得物品

道具空间：1*1，可叠加 99 个

获得方式：



道具名称：金钥匙

道具描述：用金子制做的长条形钥匙，金黄色

等级限制：任何级别

道具属性：可以开启在游戏中随即出现的金色宝箱获得物品

道具空间：1*1，可叠加 99 个

获得方式：



道具名称：力量宝石（1—10 级）

道具描述：

等级限制：任何级别

道具属性：增加人物能力

道具空间：1*1 不可累加

获得方式：



道具名称：体力宝石（1—10 级）

道具描述：

等级限制：任何级别

道具属性：增加人物能力

道具空间：1*1 不可累加

获得方式：



道具名称：耐力宝石（1—10 级）

道具描述：

等级限制：任何级别

道具属性：增加人物能力

道具空间：1*1 不可累加

获得方式：



道具名称：敏捷宝石（1—10 级）

道具描述：

等级限制：任何级别

道具属性：增加人物能力

道具空间：1*1 不可累加

获得方式:



道具名称: 魔法宝石 (1—10 级)

道具描述:

等级限制: 任何级别

道具属性: 增加人物能力

道具空间: 1*1 不可累加

获得方式:



道具名称: 生命宝石 (1—10 级)

道具描述:

等级限制: 任何级别

道具属性: 增加人物能力

道具空间: 1*1 不可累加

获得方式:



道具名称: 魔力宝石 (1—10 级)

道具描述:

等级限制: 任何级别

道具属性: 增加人物能力

道具空间: 1*1 不可累加

获得方式:



道具名称: 精神宝石 (1—10 级)

道具描述:

等级限制: 任何级别

道具属性: 增加人物能力

道具空间: 1*1 不可累加

获得方式:



道具名称: 速度宝石 (1—10 级)

道具描述:

等级限制: 任何级别

道具属性: 增加人物能力

道具空间: 1*1 不可累加

获得方式:



道具名称：防御宝石（1—10 级）

道具描述：

等级限制：任何级别

道具属性：增加人物能力

道具空间：1*1 不可累加

获得方式：



道具名称：攻击宝石（1—10 级）

道具描述：

等级限制：任何级别

道具属性：增加人物能力

道具空间：1*1 不可累加

获得方式：

注：宝石可以通过合成得到更高级的宝石，1 级-4 级是 100%成功、5 级-7 级是 70%成功、8 级-10 级是 40%成功（宝石合成最高位：10 级）

5.2.5 任务道具：

道具名称：信



道具描述：给予 XX 的信

等级限制：无级别限制

使用条件：交给任务相关 NPC

所占空间：1*1

获得方式：相关的等级任务



道具名称：笔

道具描述：给予的 XX 笔

等级限制：无级别限制

使用条件：交给任务相关 NPC

所占空间：1*1

获得方式：相关的等级任务



道具名称:武器类

道具描述: 给予的 XX 武器

等级限制: 无级别限制

使用条件: 交给任务相关 NPC

所占空间: 1*1

获得方式:相关的等级任务



道具名称:装备类

道具描述: 给予的 XX 装备

等级限制: 无级别限制

使用条件: 交给任务相关 NPC

所占空间: 1*1

获得方式:相关的等级任务



道具名称: 宝图

道具描述: 去 XX 地方的宝图

等级限制: 无级别限制

使用条件: 交给任务相关 NPC

所占空间: 1*1

获得方式:相关的等级任务



道具名称:羽毛

道具描述:XX 的羽毛

等级限制: 无级别限制

使用条件: 交给任务相关 NPC

所占空间: 1*1

获得方式:相关的等级任务



道具名称: 药

道具描述:XX 的药

等级限制: 无级别限制

使用条件: 交给任务相关 NPC

所占空间: 1*1

获得方式:相关的等级任务



道具名称: 鳞片

道具描述:XX 的鳞片

等级限制: 无级别限制

使用条件: 交给任务相关 NPC

所占空间: 1*1

获得方式:相关的等级任务



道具名称:结晶

道具描述:XX 结晶

等级限制: 无级别限制

使用条件: 交给任务相关 NPC

所占空间: 1*1

获得方式:相关的等级任务



道具名称:石头

道具描述:XX 石头

等级限制: 无级别限制

使用条件: 交给任务相关 NPC

所占空间: 1*1

获得方式:相关的等级任务



道具名称:翅膀

道具描述: X 翅膀

等级限制: 无级别限制

使用条件: 交给任务相关 NPC

所占空间: 1*1

获得方式: 关的等级任务

道具名称: 牙

道具描述: X 牙

等级限制: 无级别限制

使用条件: 交给任务相关 NPC

所占空间: 1*1

获得方式:相关的等级任务

道具名称: 徽章

道具描述: X 徽章

等级限制: 无级别限制

使用条件: 交给任务相关 NPC

所占空间: 1*1

获得方式: 关的等级任务



道具名称: 材料

道具描述: 金属材料

等级限制: 无级别限制

使用条件: 交给任务相关 NPC

所占空间: 1*1

获得方式: 相关的等级任务



道具名称: 壳

道具描述: 水滴型的壳

等级限制: 无级别限制

使用条件: 交给任务相关 NPC

所占空间: 1*1

获得方式: 相关的等级任务



道具名称: 宝石

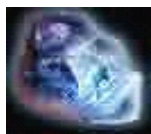
道具描述: 黄色宝石

等级限制: 无级别限制

使用条件: 交给任务相关 NPC

所占空间: 1*1

获得方式: 相关的等级任务



道具名称: 水晶

道具描述: 蓝色的水晶

等级限制: 无级别限制

使用条件: 交给任务相关 NPC

所占空间: 1*1

获得方式: 相关的等级任务

第六章 实体对象

对象名称：家庭房门
设计目的：玩家从庭院进入房间
出现场景：庭院门口
基本属性：完好度 100
显示状态：当鼠标点击家庭房门后显示门开关的动作双击进入

对象名称：岛屿移动船
设计目的：可以通过航海船去到不同的岛屿
出现场景：在各岛屿的海岸旁边
基本属性：完好度 100
显示状态：当鼠标点击航海船会提示玩家是否登船

对象名称：传送门
设计目的：玩家可以穿梭于岛屿内的某些场景
出现场景：各岛屿上村庄、城市固定传送地点
基本属性：完好度 100
显示状态：当鼠标点击传送门回提示是否传送到 XX 城镇

对象名称：练药炉
设计目的：制作丹药
出现场景：各大药店
基本属性：完好度 100
显示状态：当鼠标点击练药炉回提示是否将材料制作成玩家选定的药品

对象名称：灶台
设计目的：制作烹饪
出现场景：自己家中
基本属性：完好度 100
显示状态：当鼠标点击灶台将材料制作成玩家选定的料理

对象名称：打铁炉
设计目的：制作武器
出现场景：各个武器店
基本属性：完好度 100
显示状态：当鼠标点击打铁炉回提示是否将材料制作成玩家选定的武器

对象名称：缝纫台
设计目的：制作衣服
出现场景：各个防具店
基本属性：完好度 100
显示状态：当鼠标点击缝纫台回提示是否将材料制作成玩家选定的衣服

对象名称：石碑
设计目的：介绍游戏故事背景故事
出现场景：各大地图
基本属性：完好度 100
显示状态：当鼠标点击回出现相关信息显示

对象名称：图腾
设计目的：岛屿上村庄部落的标识
出现场景：各个村庄门口
基本属性：完好度 100
显示状态：当鼠标点击回出现相关信息显示

对象名称：养殖花卉
设计目的：增加游戏美观,通过养殖获得游戏道具
出现场景：岛屿种植区或家庭庭院
基本属性：完好度 100
显示状态：当鼠标点击回出现相关信息提示玩家浇水、除虫、采集果实

对象名称：宝箱
设计目的：玩家通过钥匙打开可以获得一些道具，金钱等
出现场景：各岛屿地图中随即出现
基本属性：完好度 100
显示状态：当鼠标点击回出现钥匙型图标，根据宝箱的分类选择钥匙种类

对象名称：宝图
设计目的：用来做副本任务或岛屿任务
出现场景：高级怪物掉落或开启宝箱获得
基本属性：完好度 100
显示状态：当鼠标点击回出现相关信息

对象名称：采集地
设计目的：玩家用来采集制作物品
出现场景：各大区域的固定地点
基本属性：完好度 100
显示状态：当鼠标点击回出现小手的图表，提示玩家可以采集

对象名称：公告栏
设计目的：玩家可以发布信息获取帮助
出现场景：各大城市中心广场
基本属性：完好度 100
显示状态：当鼠标点击回出现相关信息

对象名称：地名指路标

设计目的：给玩家提示目的地方位
出现场景：各大岛屿城镇的街道上
基本属性：完好度 100
显示状态：当鼠标点击回出现相关信息

对象名称：实力排行榜
设计目的：玩家级别势力的前 30 排名
出现场景：各大城市中心广场
基本属性：完好度 100
显示状态：当鼠标点击回出现相关信息

对象名称：财富排行榜
设计目的：玩家财富积累的前 30 排名
出现场景：各大城市中心广场
基本属性：完好度 100
显示状态：当鼠标点击回出现相关信息

对象名称：帮派排行榜
设计目的：玩家帮派建设的前 30 排名
出现场景：各大城市中心广场
基本属性：完好度 100
显示状态：当鼠标点击回出现相关信息

第七章 相关公式

7.1 物理伤害公式

物理伤害=攻击/防御*100

7.2 魔法伤害公式

魔法伤害=攻击/防御*100

7.3 金钱携带量公式

游戏货币为[贝利]

(1 金贝利=200000 银贝利)

等级 金钱上限 (基本单位: 银贝利)

银贝利总数=（等级*等级）*1000+10000（单位：银贝利）

金贝利总数=（角色等级数-40）×1（单位：金贝利）

注：超过等级限制的贝利将会被系统收回，系统在角色超过等级所限制的贝利早会有提示，角色在下线后，系统将会收回超出的贝利

7.4 命中的公式

物理命中几率=攻击者敏捷/被攻击者敏捷*80%

魔法命中几率=100%

第八章 技能

说明：1. 所有技能满级为 10 级，技能通过熟练度来提升. 杀 5 级及其以内怪物释放一次法术得 100%技能经验(5 点)，等级相差 5 级怪物获得 50%技能经验(3 点)，相差 5 级以上不得技能经验。

升级经验公式：400*当前技能等级的三次方

举例：1 级技能升级所需技能经验=400*1=400 点，2 级技能升级所需技能经验=400*8=3200 点

说明：2. 技能的使用跟玩家的级别有关，10 级可以使用 2 级的技能、20 级可以使用 3 级的技能依次类推。

8.1 战斗技能

8.1.1 物理技能

物理技能（除专属技能只有剑士、士兵、弓箭手、格斗士、盗贼、舞者学习）

技能名称：疾风速射（1-10 级）（[弓箭手专属技能](#)）

技能描述：射出多根箭攻击 1 个或多个的敌人（最多 13 根箭）

技能效果：固定射出 技能等级+2 支的箭，但是威力渐低（随技能等级提升伤害增加）

技能消耗：15（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：30 级（级随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：多重速射（1-10 级）（[弓箭手专属技能](#)）

技能描述：射出 3 根箭攻击敌人

技能效果：射出 3 根箭攻击 3 个不同的敌人（随技能等级提升伤害增加）

技能消耗：20（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求: 10 级（级随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点:

技能名称: 崩即是空（1-10 级）

技能描述: 攻击防御敌人

技能效果: 给防御状态的对手相当大的损伤攻击不防御则 MISS（随技能等级提升伤害增加）

技能消耗: 5（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求: 10 级（级随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点:

技能名称: 气功弹（1-10 级）（[格斗专属技能](#)）

技能描述: 以气功发出来一个圆球

技能效果: 给予对象前后列位置一体或数体的伤害（随技能等级提升伤害和数体增加）

技能消耗: 5（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求: 10 级（级随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点:

技能名称: 诸刃突击（[剑士专属技能](#)）

技能描述: 目标出现红色爆炸性光圈（最多 3 次）但是威力渐低

技能效果: 牺牲当前气血的 10%（气血少于上限的 40%不能使用）而提升攻击力（随技能等级提升伤害增加）

技能消耗: 15MP （随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求: 10 级 （随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称: 连击舞碎

技能描述: 以物理、魔法动作连续攻击敌人（最多 6 攻击）

技能效果: 随机攻击 1 个或多个的敌人（随技能等级提升伤害增加）

技能消耗: 20 MP （随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求: 10 级 （随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称: 乾坤斩

技能描述: 目标出现黑色爆炸性光圈

技能效果: 牺牲命中率的 15%换取更强大的攻击力（随技能等级提升伤害增加）

技能消耗: 15MP （随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求: 10 级 （随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称: 雷霆反击（[士兵专属技能](#)）

技能描述: 以物理、魔法动作反击敌人（受到几次物理、魔法反击几次最多 5 次）

技能效果: 对物理、魔法采取反击（随技能等级提升伤害增加）

技能消耗: 20MP （随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求: 10 级 （随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：一箭双雕（[盗贼专属技能](#)）

技能描述：攻击前后一系列的敌人（1—10 级）

技能效果：给予前排对象 45%伤害；后排对象 55%伤害，随技能等级提升给予后排敌人 % 伤害增加

技能消耗：消耗 MP 10（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：角色等级 10 级 （随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：疾风神眼

技能描述：提高躲避几率的技能（1—10 级）

技能效果：可以提高躲避几率，躲避不成功受到原有倍数伤害（随技能等级提升，躲避几率增加，受到伤害倍数也增加）

技能消耗：消耗 MP 30 （随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：角色等级 10 级 （随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点：

技能名称：终极暗杀（[盗贼专属技能](#)）

技能描述：可以秒杀敌人的技能，BOSS 除外（1—10 级）

技能效果：可以一击秒杀敌人，成功率随技能等级增加（被动技能，普通攻击时随机出现）

技能消耗：消耗 MP 0

等级要求：角色等级 70 级 完成任务学习（随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点：

技能名称：魔力宿缚

技能描述：以物理、魔法减少其法力值

技能效果：只扣损目标的魔力值。技能等级越高，扣损量越大。最高扣除 35%（随技能等级提升伤害增加）

技能消耗：15MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：角色等级 10 级 （随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

注：以上技能装备 [弓箭](#)、[小刀](#)、[回力标](#) 使用不能。

8.1.2 魔法技能

魔法技能（处专属技能只有魔术师、传教、巫咒师可以学习）

技能名称：陨石重击

技能描述：单体攻击魔法（1—10 级）

技能效果：攻击单体的地属性魔法，随技能等级提升伤害增加

技能消耗：消耗 MP 10 （随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：角色等级 10 级 （随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点：

技能名称：绝对零度

技能描述：单体攻击魔法（1—10 级）

技能效果：攻击单体的水属性魔法，随技能等级提升伤害增加

技能消耗：消耗 MP 10（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：角色等级 10 级 （随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：灼热爆炎

技能描述：单体攻击魔法（1—10 级）

技能效果：攻击单体的火属性魔法，随技能等级提升伤害增加

技能消耗：消耗 MP10（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：角色等级 10 级 （随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点：

技能名称：烈刃疾风

技能描述：单体攻击魔法（1—10 级）

技能效果：攻击单体的风属性魔法，随技能等级提升伤害增加

技能消耗：消耗 MP 10（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：角色等级 10 级 （随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：陨石爆击

技能描述：范围攻击魔法（1—10 级）

技能效果：攻击单体及其周围的地属性魔法，随技能等级提升伤害增加

技能消耗：消耗 MP 20 （随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：角色等级 30 级 陨石重击 4 级以上（随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：霜冻冰雹

技能描述：范围攻击魔法（1—10 级）

技能效果：攻击单体及其周围的水属性魔法，随技能等级提升伤害增加

技能消耗：消耗 MP 20 （随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：角色等级 30 级 绝对零度 4 级以上（随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：炙热地狱

技能描述：范围攻击魔法（1—10 级）

技能效果：攻击单体及其周围的火属性魔法，随技能等级提升伤害增加

技能消耗：消耗 MP 20（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：角色等级 30 级 灼热爆炎 4 级以上（随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称： 刺骨寒风

技能描述： 范围攻击魔法（1—10 级）

技能效果： 攻击单体及其周围的风属性魔法，随技能等级提升伤害增加

技能消耗： 消耗 MP 20（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求： 角色等级 30 级 烈刃疾风 4 级以上（随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称： 群星陨落

技能描述： 全体攻击魔法（1—10 级）

技能效果： 攻击一侧全体的地属性魔法，随技能等级提升伤害增加

技能消耗： 消耗 MP 30（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求： 角色等级 70 级 陨石爆击 6 级以上（随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称： 无情冰雨

技能描述： 全体攻击魔法（1—10 级）

技能效果： 攻击一侧全体的水属性魔法，随技能等级提升伤害增加

技能消耗： 消耗 MP 30（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求： 角色等级 70 级 霜冻冰雹 6 级以上（随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称： 毁灭核爆

技能描述： 全体攻击魔法（1—10 级）

技能效果： 攻击一侧全体的火属性魔法，随技能等级提升伤害增加

技能消耗： 消耗 MP 30（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求： 角色等级 70 级 炙热地狱 6 级以上（随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称： 凛冽狂风

技能描述： 全体攻击魔法（1—10 级）

技能效果： 攻击一侧全体的风属性魔法，随技能等级提升伤害增加

技能消耗： 消耗 MP 30（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求： 角色等级 70 级 陨石爆击 6 级以上（随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称： 血之盟约（[法师专属技能](#)）

技能描述： 出现一群蝙蝠攻击一个目标（1-10 级）

技能效果： 将给予对象损伤的一半，转换为自己的生命值（随技能等级提升伤害增加）

技能消耗： 30MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

技能要求： 10 级（级随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点：

技能名称： 神之慈悲

技能描述： 出现在目标一个金色十子表示（1-10 级）

技能效果: 回复对象气血 (随技能等级提升气血增加)

技能消耗: 10MP (随技能等级提升消耗 MP 增加)

技能要求: 10 级 (级随技能熟练度增加, 技能等级提升)

学习地点:

技能名称: 神之爱

技能描述: 出现在多个目标金色十子表示 (1-10 级)

技能效果: 回复多个对象气血 (随技能等级提升气血和对象增加)

技能消耗: 20MP/目标 (随技能等级提升消耗 MP 增加)

技能要求: 20 级 (级随技能熟练度增加, 技能等级提升)

学习地点:

技能名称: 再生术

技能描述: 出现几个金色的圆球围绕目标旋转表示 (1-10 级)

技能效果: 持续回复多个对象气血 (随技能等级提升气血增加)

技能消耗: 25MP (随技能等级提升消耗 MP 增加)

技能要求: 30 级 (级随技能熟练度增加, 技能等级提升)

学习地点:

技能名称: 超强再生术

技能描述: 出现几个金色的圆球围绕多个目标旋转表示 (1-10 级)

技能效果: 持续回复多个对象气血 (随技能等级提升气血和对象增加)

技能消耗: 20MP/目标 (随技能等级提升消耗 MP 增加)

技能要求: 40 级 (级随技能熟练度增加, 技能等级提升)

学习地点:

技能名称: 起死回生

技能描述: 出现天使的翅膀飞落在目标身上 (1-10 级)

技能效果: 复活目标 (随技能等级提升气血增加)

技能消耗: 10MP (随技能等级提升消耗 MP 增加)

技能要求: 30 级 (级随技能熟练度增加, 技能等级提升)

学习地点:

注: 以上技能装备 弓箭、小刀、回力标 使用不能。

8.1.3 状态技能

状态魔法技能 (专属技能只有巫咒师、舞者可以学习)

技能名称: 华尔兹 (舞者专属技能)

技能描述: 敌全体或使用者昏睡两次行动或无效, 无视状态抵抗 (1—10 级)

技能效果: 25%几率敌全体昏睡 2 次; 35%几率自身昏睡; 40%无效 (随技能等级提升成功率增加)

技能消耗: 20MP (随技能等级提升消耗 MP 增加)

等级要求: 10 级 (随熟练度增加, 技能等级提升)

学习地点

技能名称：探戈（舞者专属技能）

技能描述：敌全体或使用石化两次行动，无视状态抵抗（1—10 级）

技能效果：25%几率敌全体石化 2 次；35%几率自身石化；40%无效（随技能等级提升成功率增加）

技能消耗：20MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：10 级（随熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：慢舞（舞者专属技能）

技能描述：敌全体或我方全体攻击加倍一次行动（1—10 级）

技能效果：成功率 35%（随技能等级提升成功率增加）

技能消耗：30MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：10 级（随熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：土风舞（舞者专属技能）

技能描述：敌全体或我方全体不能使用技能（1—10 级）

技能效果：成功率 25%（随技能等级提升成功率增加）

技能消耗：30MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：10 级（随熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：森巴舞（舞者专属技能）

技能描述：敌任意单位或使用自暴伤害对面全体（1—10 级）

技能效果：自暴者即死 1 级伤害对面全体 15%气血（随等级提升，伤害增加）

技能消耗：50MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：40 级

学习地点

技能名称：恰恰（舞者专属技能）

技能描述：我方全体回复生命，使用者死亡（1—10 级）

技能效果：回复全体生命 25%（随技能等级提升回复增加）

技能消耗：30MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：40 级（随熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：踢踏舞（舞者专属技能）

技能描述：敌全体死亡单位或我方全体死亡单位复活（对 NPC 怪物无效）

技能效果：成功率 50%

技能消耗：30MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：80 级 完成任务（随熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：巫毒之术

技能描述：能使敌单人陷入中毒状态，每回合减少生命 30%（1—10 级）

技能效果：1 级成功率 35%；中毒 2 回合（随技能等级提升成功率增加，回合数增加）

技能消耗：20MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：10 级（随熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：安眠曲

技能描述：能使敌单人陷入昏睡状态，不能行动（1—10 级）

技能效果：1 级成功率 35%；昏睡 2 回合（随技能等级提升成功率增加，回合数增加）

技能消耗：20MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：10 级（随熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：梅杜莎之眼

技能描述：能使敌单人陷入石化状态，不能行动；石化后增加防御 30%（1—10 级）

技能效果：成功率 35%；石化 2 回合（随技能等级提升成功率增加，回合数增加）

技能消耗：20MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：10 级（随熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：酒鬼附身

技能描述：能使敌单人陷入酒醉状态，每回合减少 30%魔法（1—10 级）

技能效果：1 级成功率 35%；酒醉 2 回合（随技能等级提升成功率增加，回合数增加）

技能消耗：20MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：10 级（随熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：极度混乱

技能描述：能使敌单人陷入混乱状态，不能使用魔法，随机攻击敌我单位（1—10 级）

技能效果：1 级成功率 35%；混乱 2 回合（随技能等级提升成功率增加，回合数增加）

技能消耗：20MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：10 级（随熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：蛊毒瘴气

技能描述: 能使对象及周围陷入中毒状态, 每回合减少生命 30% (1—10 级)
技能效果: 1 级成功率 25%; 中毒 2 回合 (随技能等级提升成功率增加, 回合数增加)
技能消耗: 30MP (随技能等级提升消耗 MP 增加)
等级要求: 30 级; 巫毒之术 4 级以上 (随熟练度增加, 技能等级提升)
学习地点

技能名称: 安眠之歌
技能描述: 能使对象及周围陷入昏睡状态, 不能行动 (1—10 级)
技能效果: 1 级成功率 25%; 昏睡 2 回合 (随技能等级提升成功率增加, 回合数增加)
技能消耗: 30MP (随技能等级提升消耗 MP 增加)
等级要求: 30 级; 安眠曲 4 级以上 (随熟练度增加, 技能等级提升)
学习地点

技能名称: 梅杜莎的诅咒
技能描述: 能使对象及周围陷入石化状态, 不可行动; 石化后增加防御 20% (1—10 级)
技能效果: 1 级成功率 25%; 中毒 2 回合 (随技能等级提升成功率增加, 回合数增加)
技能消耗: 30MP (随技能等级提升消耗 MP 增加)
等级要求: 30 级; 梅杜莎之眼 4 级以上 (随熟练度增加, 技能等级提升)
学习地点

技能名称: 十日酒醉
技能描述: 能使对象及周围陷入酒醉状态, 每回合减少 30% (1—10 级)
技能效果: 1 级成功率 25%; 酒醉 2 回合 (随技能等级提升成功率增加, 回合数增加)
技能消耗: 30MP (随技能等级提升消耗 MP 增加)
等级要求: 30 级; 酒鬼附身 4 级以上 (随熟练度增加, 技能等级提升)
学习地点

技能名称: 疯狂混乱
技能描述: 能使对象及周围陷入混乱状态; 不能使用魔法, 随即攻击敌我单位 (1—10 级)
技能效果: 1 级成功率 25%; 混乱 2 回合 (随技能等级提升成功率增加, 回合数增加)
技能消耗: 30MP (随技能等级提升消耗 MP 增加)
等级要求: 30 级; 极度混乱 4 级以上 (随熟练度增加, 技能等级提升)
学习地点

技能名称: 巫毒的奥秘
技能描述: 能使敌全体陷入中毒状态, 每回合生命减少 30% (1—10 级)
技能效果: 1 级成功率 20%; 中毒 2 回合 (随技能等级提升成功率增加, 回合数增加)
技能消耗: 50MP (随技能等级提升消耗 MP 增加)
等级要求: 70 级; 蛊毒瘴气 4 级以上 (随熟练度增加, 技能等级提升)
学习地点

技能名称：催眠小夜曲

技能描述：能使敌全体陷入昏睡状态，不可行动（1—10 级）

技能效果：1 级成功率 20%；昏睡 2 回合（随技能等级提升成功率增加，回合数增加）

技能消耗：50MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：70 级；安眠之歌 4 级以上（随熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：梅杜莎之怒

技能描述：能使敌全体陷入石化状态，不可行动，石化后防御增加 15%（1—10 级）

技能效果：1 级成功率 20%；石化 2 回合（随技能等级提升成功率增加，回合数增加）

技能消耗：50MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：70 级；梅杜莎的诅咒 4 级以上（随熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：一醉千年

技能描述：能使敌全体陷入酒醉状态，每回合魔法减少 30%（1—10 级）

技能效果：1 级成功率 20%；酒醉 2 回合（随技能等级提升成功率增加，回合数增加）

技能消耗：50MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：70 级；十日酒醉 4 级以上（随熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

技能名称：终极混乱

技能描述：能使敌全体陷入混乱状态，不可使用魔法；随机攻击敌我单位（1—10 级）

技能效果：1 级成功率 20%；混乱 2 回合（随技能等级提升成功率增加，回合数增加）

技能消耗：50MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：70 级；疯狂混乱 4 级以上（随熟练度增加，技能等级提升）

学习地点

8.1.4 其他技能

其他技能（除专技能其他职业均可学习）

技能名称：模仿变身（[盗贼专属技能](#)）

技能描述：可变成 NPC 怪物的技能（1—10 级）

技能效果：可以变身成 NPC 怪物并增加其一定属性
（随技能等级提升，可变身成更高级 NPC 怪物）

技能消耗：消耗 MP 50（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：角色等级 40 级 完成任务学习（随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点：

技能名称：以柔克刚

技能描述：目标身上边缘处出现闪光（1-5 级）

技能效果：可将针对施行目标所造成的物理伤害转换成生命力（随技能等级提升）

技能消耗：35MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

技能要求：40 级（级随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点：

技能名称：以静制动

技能描述：目标身上边缘处出现闪光（1-5 级）

技能效果：可将针对施行目标所造成的魔法伤害转换成生命力（随技能等级提升）

技能消耗：35MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

技能要求：40 级（级随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点：

技能名称：以牙还牙

技能描述：目标身上边缘处出现闪光（1-5 级）

技能效果：可将针对施行目标所造成的物理伤害反弹给攻击者（随技能等级提升）

技能消耗：35MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

技能要求：40 级（级随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点：

技能名称：以眼还眼

技能描述：目标身上边缘处出现闪光（1-5 级）

技能效果：可将针对施行目标所造成的魔法伤害反弹给攻击者（随技能等级提升）

技能消耗：35MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

技能要求：40 级（级随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点：

技能名称：力量之壁

技能描述：目标身上边缘处出现闪光（1-5 级）

技能效果：可将针对施行目标所造成的物理伤害无效化（随技能等级提升）

技能消耗：35MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

技能要求：40 级（级随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点：

技能名称：魔法障壁

技能描述：目标身上边缘处出现闪光（1-5 级）

技能效果：可将针对施行目标所造成的魔法伤害无效化（随技能等级提升）

技能消耗：35MP（随技能等级提升消耗 MP 增加）

技能要求：40 级（级随技能熟练度增加，技能等级提升）

学习地点：

技能名称：生死与共（1 级）

技能描述：给予同队里结拜或结婚的玩家抵挡 5 回合攻击

技能效果: 当所保护的目标受到攻击, 将毫不犹豫的上前保护 (保护者和被保护者的防御临时提升当前防御的 60%)

技能消耗: 消耗 MP 30

等级要求: 角色等级 50 级 结拜或结婚的玩家可以学习

学习地点: 主要城教堂学习

技能名称: 同甘共苦 (1 级)

技能描述: 给予同队里结拜或结婚的玩家回复当前气血的 25%

技能效果: 恢复目标气血 (根据结拜或结婚出现目标身上“义”字或“情”字)

技能消耗: 消耗 MP 30

等级要求: 角色等级 50 级 结拜或结婚的玩家可以学习

学习地点: 主要城教堂学习

8.2 生活技能

技能名称: 挖 掘

技能描述: 可以挖掘矿物的技能 (1—10 级)

技能效果: 可以在矿洞中取得矿石 (随技能等级提升, 可以取得各种不同矿石)

技能消耗: 消耗 MP 2 (随技能等级提升消耗 MP 增加)

等级要求: 角色等级 10 级 (随技能熟练度增加, 技能等级提升; LV6 需要完成任务提升)

学习地点

技能名称: 伐 木

技能描述: 可以砍伐树木和采集药草 (1—10 级)

技能效果: 可以在原野取得草药和木材的技能 (随技能等级提升, 可以取得各种不同草药和木材)

技能消耗: 消耗 MP 2 (随技能等级提升消耗 MP 增加)

等级要求: 角色等级 10 级 (随技能熟练度增加, 技能等级提升; LV6 需要完成任务提升)

学习地点

技能名称: 采 集

技能描述: 可以采集皮革和棉布 (1—10 级)

技能效果: 可以原野 (随技能等级提升, 可以取得各种不同矿石)

技能消耗: 消耗 MP 2 (随技能等级提升消耗 MP 增加)

等级要求: 角色等级 10 级 (随技能熟练度增加, 技能等级提升; LV6 需要完成任务提升)

学习地点

技能名称: 料 理

技能描述: 可以制作回复魔力的料理 (1—10 级)

技能效果：制作 1 级的料理（随技能等级提升，可以制作相应的料理）

技能消耗：消耗 MP 20（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：角色等级 10 级 （随技能熟练度增加，技能等级提升；LV6 需要完成任务提升）

学习地点

技能名称：制 药

技能描述：可以制作回复生命的胶囊（1—10 级）

技能效果：制作 1 级的胶囊（随技能等级提升，可以制作相应的胶囊）

技能消耗：消耗 MP 20（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：角色等级 10 级 （随技能熟练度增加，技能等级提升；LV6 需要完成任务提升）

学习地点

技能名称：锻 造

技能描述：可以制作武器（1—10 级）

技能效果：制作 1 级的武器（随技能等级提升，可以制作相应的武器和衣服）

技能消耗：消耗 MP 50（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：角色等级 10 级 （随技能熟练度增加，技能等级提升；LV6 需要完成任务提升）

学习地点

技能名称：制 帽

技能描述：可以制作帽子和头盔（1—10 级）

技能效果：制作 1 级的帽子和头盔（随技能等级提升，可以制作相应的帽子和头盔）

技能消耗：消耗 MP 50（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：角色等级 10 级 （随技能熟练度增加，技能等级提升；LV6 需要完成任务提升）

学习地点

技能名称：制 鞋

技能描述：可以制作鞋和靴（1—10 级）

技能效果：制作 1 级的鞋和靴（随技能等级提升，可以制作相应的鞋和靴）

技能消耗：消耗 MP 50（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：角色等级 10 级 （随技能熟练度增加，技能等级提升；LV6 需要完成任务提升）

学习地点

技能名称：缝 纫

技能描述：可以制作衣服（1—10 级）

技能效果：制作 1 级的衣服（随技能等级提升，可以制作相应的鞋和靴）

技能消耗：消耗 MP 50（随技能等级提升消耗 MP 增加）

等级要求：角色等级 10 级 （随技能熟练度增加，技能等级提升；LV6 需要完成任务提升）

技能名称：冶 炼

技能描述: 可以制作手饰 (1—10 级)

技能效果: 制作 1 级的手饰 (随技能等级提升, 可以制作相应的手饰)

技能消耗: 消耗 MP 50 (随技能等级提升消耗 MP 增加)

等级要求: 角色等级 10 级 (随技能熟练度增加, 技能等级提升; LV6 需要完成任务提升)

学习地点:

第九章.等级成长及获得经验计算

9.1 人物等级成长

等级	经验	等级	经验	等级	经验
1	108	21	129948	41	864588
2	387	22	147927	42	926667
3	924	23	167484	43	991644
4	1785	24	188685	44	1059585
5	3036	25	211596	45	1130556
6	4743	26	236283	46	1204623
7	6972	27	262812	47	1281852
8	9789	28	291249	48	1362309
9	13260	29	321660	49	1446060
10	17451	30	354111	50	1533171
11	22428	31	388668	51	1623708
12	28257	32	425397	52	1717737
13	35004	33	464364	53	1815324
14	42735	34	505635	54	1916535
15	51516	35	549276	55	2021436
16	61413	36	595353	56	2130093
17	72492	37	643932	57	2242572
18	84819	38	695079	58	2358939
19	98460	39	748860	59	2479260
20	113481	40	805341	60	2603601
等级	经验	等级	经验		
61	2732028	81	6260268		
62	2864607	82	6489747		
63	3001404	83	6724764		
64	3142485	84	6965385		
65	3287916	85	7211676		
66	3437763	86	7463703		
67	3592092	87	7721532		
68	3750969	88	7985229		

69	3914460	89	8254860
70	4082631	90	8530491
71	4255548	91	8812188
72	4433277	92	9100017
73	4615884	93	9394044
74	4803435	94	9694335
75	4995996	95	10000956
76	5193633	96	10313973
77	5396412	97	10633452
78	5604399	98	10959459
79	5817660	99	11292060
80	6036261	100	11631321

9.2 人物获得经验公式:

$11 \times \text{等级}^3 + 63 \times \text{等级} \times (\text{等级} + 1) - 50 \times \text{等级} + 21$
 组队会有 25%的经验加成

9.3 召唤兽升级经验

等级	经验	等级	经验	等级	经验
2	154	22	73963	42	370666
3	369	23	83742	43	396657
4	714	24	94342	44	423834
5	1214	25	105798	45	452222
6	1897	26	118141	46	481849
7	2788	27	131406	47	512740
8	3915	28	145624	48	544923
9	5304	29	160830	49	578424
10	6980	30	177055	50	613268
11	8971	31	194334	51	649483
12	11302	32	212698	52	687094
13	14001	33	232182	53	726129
14	17094	34	252817	54	766614
15	20606	35	274638	55	808574
16	24565	36	297676	56	852037
17	28996	37	321966	57	897028
18	33927	38	347539	58	943575
19	39384	39	374430	59	991704
20	45392	40	402670	60	1041440

等级	经验	等级	经验
61	1092811	81	2504107
62	1145843	82	2595899
63	1200562	83	2689906
64	1256994	84	2786154
65	1315166	85	2884670
66	1375105	86	2985481
67	1436837	87	3088613
68	1500388	88	3194092
69	1565784	89	3301944
70	1633052	90	3412196
71	1702219	91	3524875
72	1773311	92	3640007
73	1846354	93	3757618
74	1921374	94	3877734
75	1998398	95	4000382
76	2077453	96	4125589
77	2158565	97	4253381
78	2241760	98	4383784
79	2327064	99	4516824
79	2414504	100	4652528

9. 4 召唤兽获得经验公式

$\{11 \times \text{等级}^3 + 63 \times \text{等级} \times (\text{等级} + 1) - 50 \times \text{等级} + 21\} / 2.5$

第十章.物品掉落规则

级别	药品	装备	首饰	武器	料理	属性石头
1-10	18%	15%	15%	17%	12%	70%
11-20	12%	12%	10%	14%	11%	60%
21-30	10%	11%	8%	12%	9%	60%
31-40	8%	10%	5%	9%	7%	55%
41-50	6%	9%	3%	6%	5%	55%
51-60	5%	4%	3%	3%	4%	55%
61-70	3%	2%	1%	1%	4%	50%
71-80	3%	0%	0%	0%	4%	50%
81-90	3%	0%	0%	0%	3%	50%
91-100	3%	0%	0%	0%	2%	50%

说明：此为每一场战斗的物品的掉落几率

第十一章.系统

11.1 聊天系统

11.1.1 聊天频道

《海盗世纪 online》中的聊天频道主要分为以下几种：

频道类型	相 关 说 明
系统频道	系统频道是游戏 GM 的专用频道，用于系统的维护和游戏世界的管理以及发布一些游戏公告等即时信息。
世界频道	此频道内的发言在玩家所处服务器中的所有在线玩家都能看到。在世界频道内发言角色的等级需要达到 20 级，并且每次发言消耗 3 点活力值
当前频道	此频道内的发言玩家周围 300 个像素距离内的所有在线玩家都可以看到
密聊频道	对指定的某一玩家发送消息，消息不会被其他任何玩家看见。用 Ctrl + 鼠标右键点击要与之对话的玩家、好友列表中的名单或聊天窗口中的名字，然后选择“聊天”即可使用密聊，或者在任何聊天频道中输入“/角色名 + 要发送的信息”就会直接将消息以密聊方式发送给指定的玩家角色
队聊频道	在组队状态下，同一队伍的玩家可以使用
行会频道	是玩家在加入行会后，允许使用的频道。使用时，所有本区的本行会在线玩家都可以看到消息。每次发言消耗 2 点活力值
夫妻频道	此频道的发言只有夫妻间才能看到

各个聊天频道可以使用“Shift +>”来快捷切换到要说话的频道

聊天时，先选好聊天频道，然后按一下回车键，在输入框中打入要发送的内容，再按一下回车键或点击聊天框右侧的发送按钮即可完成发送。为了防止个别玩家的恶意刷屏行为，世界频道的发言（30 级）时间间隔为 1 分钟，行会频道的发言时间间隔为 30 秒。

11.1.2 动作/表情包子

玩家可以根据自己的喜好作出动作如：站立、坐下、奔跑、愤怒、嘲笑、倒下、跳舞、挑衅攻击、施法等。玩家可以根据自己的需要在聊天模式中追加丰富多彩的表情包子，来丰富对话的内容。

11.2 好友系统

相关说明：

1. 可以通过点击屏幕右下方“好友”快捷图标或按快捷键 R 打开好友通讯界面

2. 添加好友

当选中要加好友的玩家时，鼠标会变成“心”型。向对方发送好友请求，如果对方选择同意，则双方加为好友关系。所有好友关系的玩家都会在好友通讯界面里的好友一栏中显示

3. 好感度

加为好友后，玩家角色会出现“好感度”数值，范围为 0~3000。经常与好友一起组队战斗可以增加好感度（每回合战斗增加 1 点好感度）当好感度达到 1000 时，就可以找神父 NPC 结为夫妻（此功能仅限男女玩家为好友的情况）或结拜。

11.3 交易系统

玩家与 NPC 的交易：

NPC 交易为低级玩家提供了基本的物品，一些低级的道具和装备，与相对应的 NPC 交谈并进行交易可以用少量的金钱换取想要的物品。按照百分之三十的价格，NPC 可以收购物品。无论低级还是高级的物品，只要是玩家不想要的物品，都可以进行和 NPC 交易的贩卖动作，把物品卖出以换得金钱。杀死怪物 NPC 和完成功能 NPC 的任务都会得到相应的奖励，比如经验值，物品和金钱这些。

11.3.1 交易界面

玩家与玩家之间的交易：

1. 交易界面直接交易——与玩家与 NPC 之间的交易相似

2. 玩家摆地摊进行交易——其他玩家只要鼠标右键点击招牌就可以看到其贩卖的商品。

3. 玩家摆摊时也可以购买可是范围内其他摊位的商品

1. 玩家在系统允许的各城镇的中央大街进行摆摊 做买卖生意赚钱，但是在收摊之前不能离开自己的摊位，把物品摆上，设好价格，起好摊位名称，就可以经过与其他玩家的互动进行交易，要离开摊位就要收摊。若玩家想更换摆摊的位置，只需要收摊，找到合适位置再点摆摊，之前设好的价钱和数量就会重新上价，给玩家减去 2 次上价的麻烦。

2. 如果玩家包裹内也有要出售的物品，可直接拖放到物品栏中上价贩卖。

3. 对于收摊的处理——收摊时，将交易时的金钱直接的放在玩家身上与之前携带的金钱累加，没有卖出的物品会继续放在玩家的背包里。

摆摊界面说明：

1. 摆摊放物：玩家将要贩卖的物品放到物品栏中，点击摆摊，选定物品上价即可。

2. 摆摊修改定价：允许玩家通过点击的方式对物品进行重新定价。

11.3.2 交易界面说明

11.4 工会系统

11.4.1

- 1: 首先角色等级要达到 50 或以上
- 2: 角色拥有 100 万贝利
- 3: 角色是没有加入其他工会的自由人，并且必须要得到至少 6 人的支持。
- 4: 当角色符合以上所有的条件时，便可以找指定的 NPC 申请建立工会，如果角色的名字合法，那么该角色就成为这个工会的创始人了。

11.4.2 工会建立

- 1: 工会建立后除了创始之外，所有人都会变成普通成员。
- 2: 所有成员没有再支持其他工会的权利了。

11.4.3 工会构成

- 1: 由工会创始人任免（副）工会长（也可以兼任），创始人和（副）工会长共同管理工会内的一切事物。
- 2: 每个工会只有一个工会长，一个副工会长。
- 3: 每个工会最多有 5 个职位或等级（1~5），创始人职位值为 5，副工会长为 4，其他人由工会长或副工会长来设定。
- 4: 每个职位级别称号由工会长确定，默认只有前两个称号，为“工会长”、“副工会长”。

11.4.4 工会管理权限

工会长:

- 1: 任命副工会长、下属工会长、成员
- 2: 工会成员招收
- 3: 工会同盟审批
- 4: 宣布工会战争

- 5: 加入工会联合战审批
- 6: 发布工会通缉
- 7: 授权、取消授权工会成员称号
- 8: 制定工会介绍

副工会长:

- 1: 任命下属工会长、成员
- 2: 工会内成员招收
- 3: 宣布工会战（需要工会长同意）
- 4: 发布工会通缉令
- 5: 授权、取消授权工会成员称号
- 6: 辞职
- 7: 分配工会成员（分配到某个下属工会成员）

下属工会长:

- 1: 工会成员招收
- 2: 发布下属工会通缉令
- 3: 授权、取消授权下属工会称号
- 4: 辞职

11.4.5 申请加入工会

申请人资格：由申请的工会来制定

申请程序:

- 1: 目前所有工会的基本概念
- 2: 查看主页上的工会注册申请报告即成立宣言
- 3: 查看工会对加入的条件限制
- 4: 申请加入工会
- 5: 如果该工会的工会长、副工会长、下属工会长批准你加入，你即成为工会中的一员

注：在申请加入前要退出或解散已加入的工会，否则无效。

工会显示:

加入工会的玩家在名字前面和个人资料中将会显示其“工会名”及“职位”，工会可以自行加以要求或不做要求。工会会员列表里显示会员信息，工会内职位、等级、职业

11.4.6 退出工会

工会长

- 1: 辞职
- 2: 让位
- 3: 退出工会

副工会长

- 1: 辞职
- 2: 退出工会

普通成员

1: 退出工会

11.5 夫妻系统:

11.5.1 如何结婚

40 级意以上的玩家好友度达到 1000，双方可找游戏中的所有海域的主要城市中心教堂里的神夫结婚，须支付 180 万银贝利费用。(同意结婚之前必须包裹里空出一个装放喜庆物品的位置，如果包裹满的话系统提示“请整理包裹”并且取消结婚对话框)

11.5.2 结婚流程

玩家符合结婚条件后，以 2 人组队的方式与主要城市中心教堂里的神夫进行对话后（欢迎你进入神圣的殿堂我的孩子，有什么事？结婚？离婚？结拜？散伙？领取技能？注意事项？）点击结婚，会出现如下结婚申请对话框

XX 玩家对你发出结婚请求，你是否同意	
同意	不同意

玩家都点击愿意后结为夫妻，系统自动赠送玩家各自婚庆物品，同时系统会发出公告，将此消息告知其他在线玩家，并且在结婚玩家周围 20 燃放 2 分钟焰火以表祝福。

11.5.3 离婚流程

当玩家彼此想结束婚姻时，也可到所有主要城市中心教堂里的神夫处提出离婚，离婚费用 50 万贝利。此时无需双方同意，只要有一方确认离婚即可解除双方婚姻关系。与教堂里的神夫对话后，选择离婚，会出现如下界面：

你确定你们的婚姻已经无药可就了吗	
是的，都结束了	不，也许还可以愈合

玩家点击确定后，双方玩家离婚，结束婚姻关系。

11.5.4 相关说明：

结婚的玩家可以拥有夫妻专属技能，离婚时技能消失。

11.6 结拜系统

11.6.1 如何结拜

60 级意以上的玩家好友度达到 1000，双方可找游戏中的所有海域的主要城市中心教堂里的神夫结婚，须支付 100 银贝利费用。(同意结婚之前必须包裹里空出一个装放喜庆物品的位置，如果包裹满的话系统提示“请整理包裹”并且取消结婚对话框)

11.6.2 结拜流程

玩家符合结拜条件后，以组队的方式与主要城市中心教堂里的神夫进行对话后（欢迎你进入神圣的殿堂我的孩子，有什么事？结婚？离婚？结拜？散伙？领取技能？注意事项？）点击结拜，会出现如下结婚申请对话框

XX 玩家对你发出结拜请求，意你是否同意	
同意	不同意

玩家都点击愿意后结为兄弟，系统自动赠送玩家各自喜庆物品，同时系统会发出公告，将此消息告知其他在线玩家，并且在结拜玩家周围 20 燃放 2 分钟焰火以表祝福。

11.6.3 散伙流程

当玩家彼此想结束兄弟关系时，也可到所有主要城市中心教堂里的神夫处提出散伙，散伙费用 30 贝利。此时无需双方同意，只要有一方确认散伙即可解除双方兄弟关系（如果多人结拜{5 人之内}散伙的玩家将退出结拜，没有选择推出的将保留兄弟关系）教堂里的神夫对话后，选择散伙，会出现如下界面：

你确定你们的兄弟之情无药可就了吗	
是的，我以无法忍受了	不，也许还我们还可以相处

玩家点击确定后，双方玩家散伙，结束兄弟关系。

11.6.4 相关说明：

结拜的玩家可以拥有兄弟专属技能，散伙时技能消失。

11.7 组队系统：

11.7.1 入队资格

人数限制不超过五人，入队的资格不限制职业，不限等级。

11.7.2 离队/转移队长

离开队伍可自愿离开也可被队长踢出队伍，离开可在自己头像上右击选择“离开队伍”或打开队伍选项点“离开”。队长可解散队伍也可转移队长。

11.7.3 队伍命令

组成新队伍

创建一个新队伍，并由自己做为队长。

邀请新队员

选中他人，在他人的头像处右击，选择邀请组队，被邀请人可选择同意或不同意，每一个人只能加入一个队伍。而且只有队长才能邀请队员。或者由玩家自行加入

离开队伍/解散队伍/转移队长

离开队伍可以再次被邀请，也可进入别人队伍，如果本身是队长选择退出会提示“是否解散队伍”，选择“是”可解散队伍，也可将队长转移给他人，那么这个队伍将不会被解散。

开除队员

将不受欢迎的队员踢出队伍。只有队长才可以开除队员。

11.7.4：队伍获益

在队伍中，每个队员都将获得经验值。经验值包括队伍经验加成，因此经验值比自己战斗更多。每场战斗结束时，队伍里的玩家每个人可以得到随即奖励，包括：数量，种类最多不超过 3 个

11.7.5: 队长

队长即是建立队伍的人，只有队长才能开除队员或增加队员以及转移新队长。如果队员自己不喜欢可以在任何时间离开队伍。

11.7.6 队内通讯

在聊天模式中有组队聊天，点击组队聊天即可看见队伍中的人说的话，而且颜色也会相应的变化。更加让队员清楚。

第十二章.任务系统:

12. 1. 新手任务

任 务: 老海盗的帽子

任务条件: 未触发过此任务的角色

任务地点: 新手村

任务NPC: 老海盗；布店老板；首饰店老板

任务奖励: 1 级铠甲（布袍）；200 经验；500 银贝利

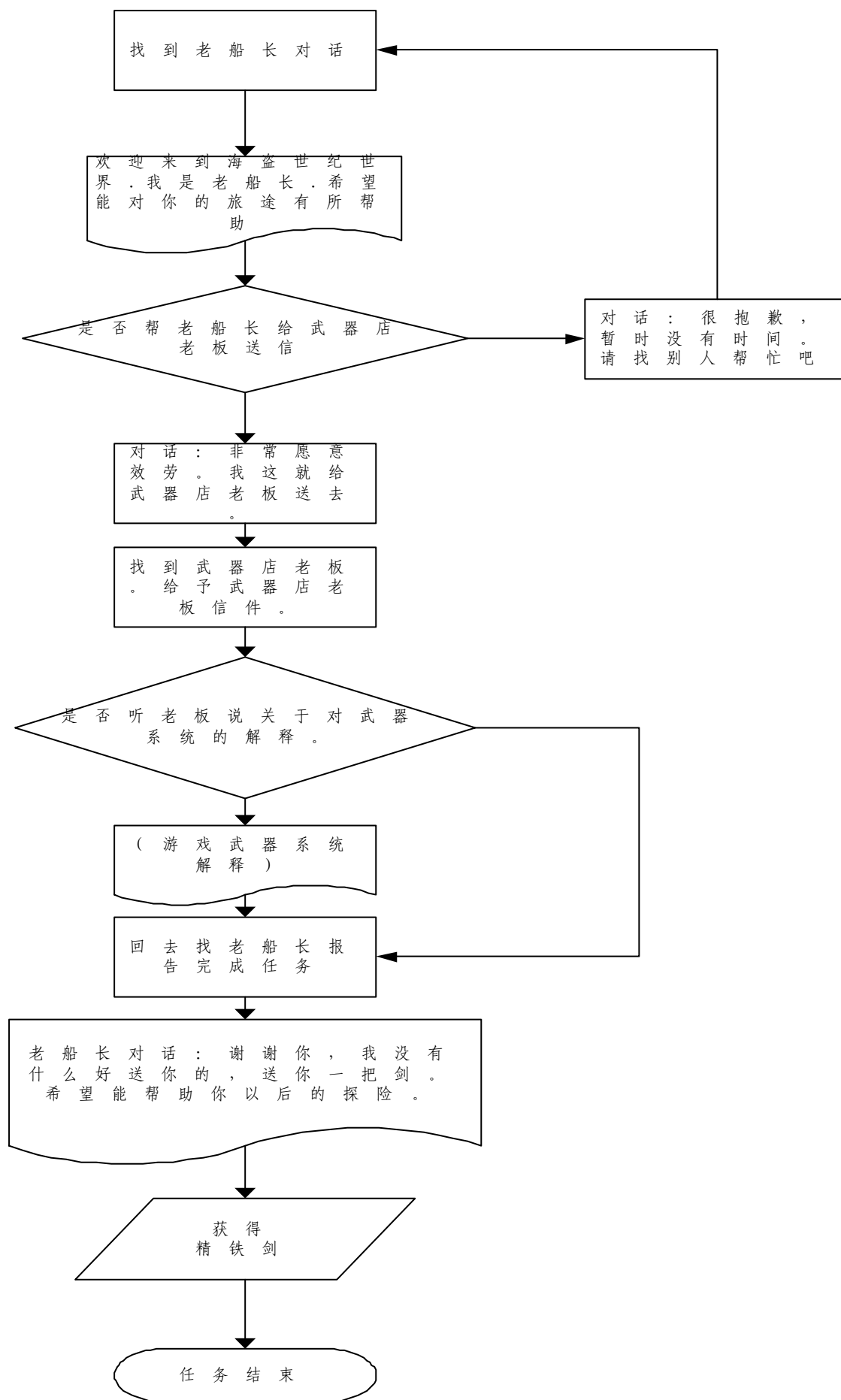
任 务：老海盗的口信

任务条件：未触发次任务的角色，完成老海盗的帽子任务

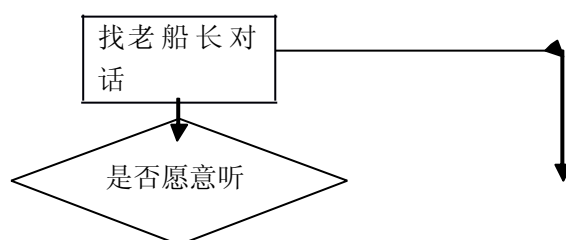
任务地点：新手村

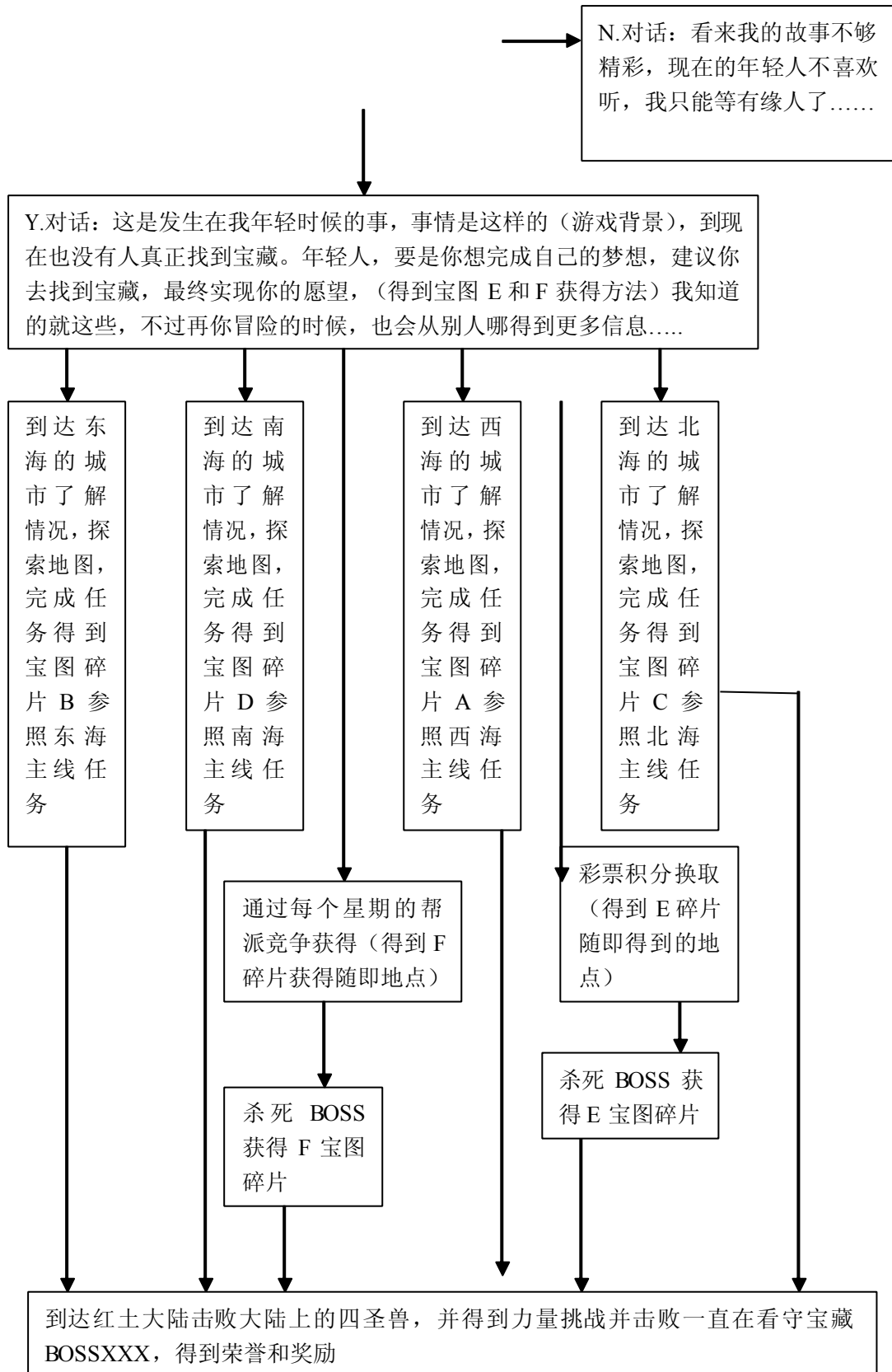
任务NPC：老海盗，铁匠，药店老板，神父

任务奖励：1 级武器（各职业选择）；300 经验；XX 城地图



12. 2 主线任务





任务名称：东海主线任务

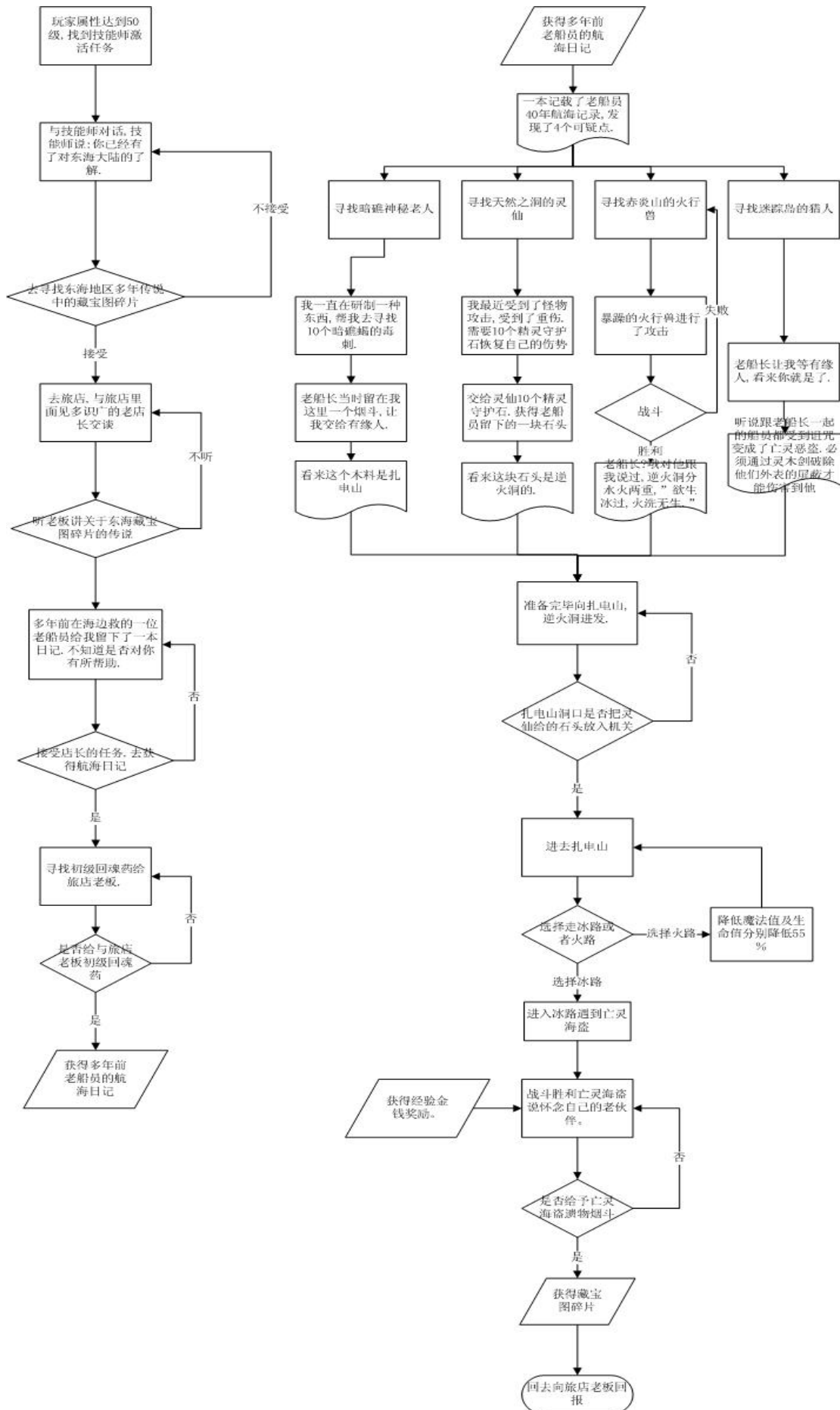
任务NPC：东海技能师

任务奖励：金钱 经验 藏宝图碎片

任务要求：角色级别 50 级

任务描述：在玩家经过历练等级达到 50 级，与东海技能师对话。技能师告送你，你已经对东海有了初步的了解，可以去更深入的探索东海，寻找失落的宝藏了。为了打探宝藏的消息，来到人员密集的旅店向老板打听关于宝藏的情况。旅店老板告送你，在多年前曾在海边救过一个老船员，给他留下了一本日记，不知道有什么用处，如果你想要就帮我去寻找一个回魂药作为交换吧。获得航海日记后，发现日记里记载了 4 个不同的地点，为了解开日记的秘密分别去 4 个地点进行调查。在第一个地点找到了神秘老人，神秘老人请你帮忙去寻找 10 个蝎子的毒刺。帮神秘老人找来 10 个毒刺，老人为了感谢你，把多年前一名老船长的烟斗给你了，经过对烟斗的观察，发现是扎电山的木料所制成的。在第二个地点遇到了天然洞穴的灵仙，但他受了重伤需要 10 个精灵石头来疗伤，找到 10 个精灵石头帮灵仙疗伤，灵仙交给你一块以前在海边拣到的一块石头。拿到石头，发现石头是属于逆火洞的。在第三个地点竟然遇到了暴躁的火行兽，打败火行兽，火行兽告送你了关于逆火洞的情况。在第四个地点迷踪岛找到了一名猎人，猎人告送你以前跟随老船长的船员都被诅咒，变成了亡灵海盗，并告送了你破解的办法。这时日记所记载的情况都已经明确，准备向扎电山的逆火洞去寻找宝藏，在扎电山入口出，用灵仙给的石头可以进入，在逆火洞里有两条路一边是火焰之路，一边是冰之岩洞，在冰之岩洞里遇到了亡灵海盗，打败他们并把老船长的烟头交给他们，他们把一直守护的宝藏碎片交给你。

任务流程图：



任务名称：南海主线任务

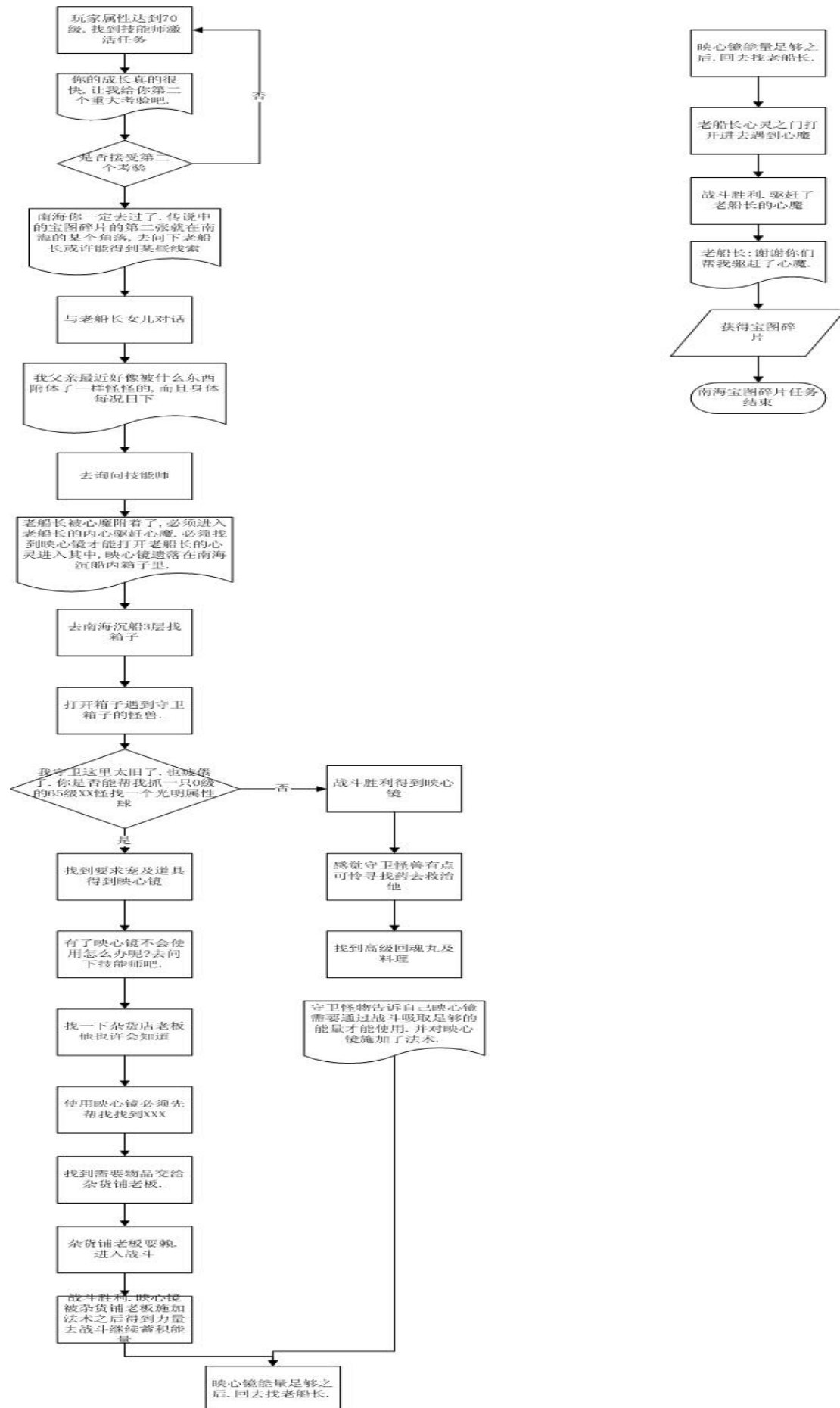
任务 NPC：东海技能师

任务奖励：藏宝图碎片

任务要求：角色等级 70 级 完成东海主线任务

任务描述：玩家完成东海主线任务后，等级达到 70 级，与东海技能师对话，技能师告送你，你的成长真的是很快，南海一定是去过了，那么遗失在南海的藏宝图碎片你可以去寻找了。来到南海，遇到了老船长的女儿，老船长的女儿很焦虑的告送你，父亲病了，不知道是什么原因。回去询问技能师，技能师告送你老船长的心被心魔所占据，需要映心镜进入才能驱赶心魔，听说映心镜遗失在海底沉船的箱子中了。来到海底的沉船，遇到了守卫箱子的铁魔卫兵，打败他，他告送你他独自守候沉船很孤单，请求你帮找个伴并且需要一个光明球可以离开阴暗的海底。没办法，去找来了只宠和光明球，守卫为了感谢你交出了箱子中的镜子。得到镜子可不会使用……再去问问无所不知的技能师吧，技能师告送了你镜子的使用方法。通过不断的战斗积蓄了映心境的力量，回去找老船长，利用镜子找到了心魔，通过战斗战胜心魔，老船长恢复了正常，为了感谢你吧宝图的碎片交给你。

任务流程图：



任务名称：北海主线任务

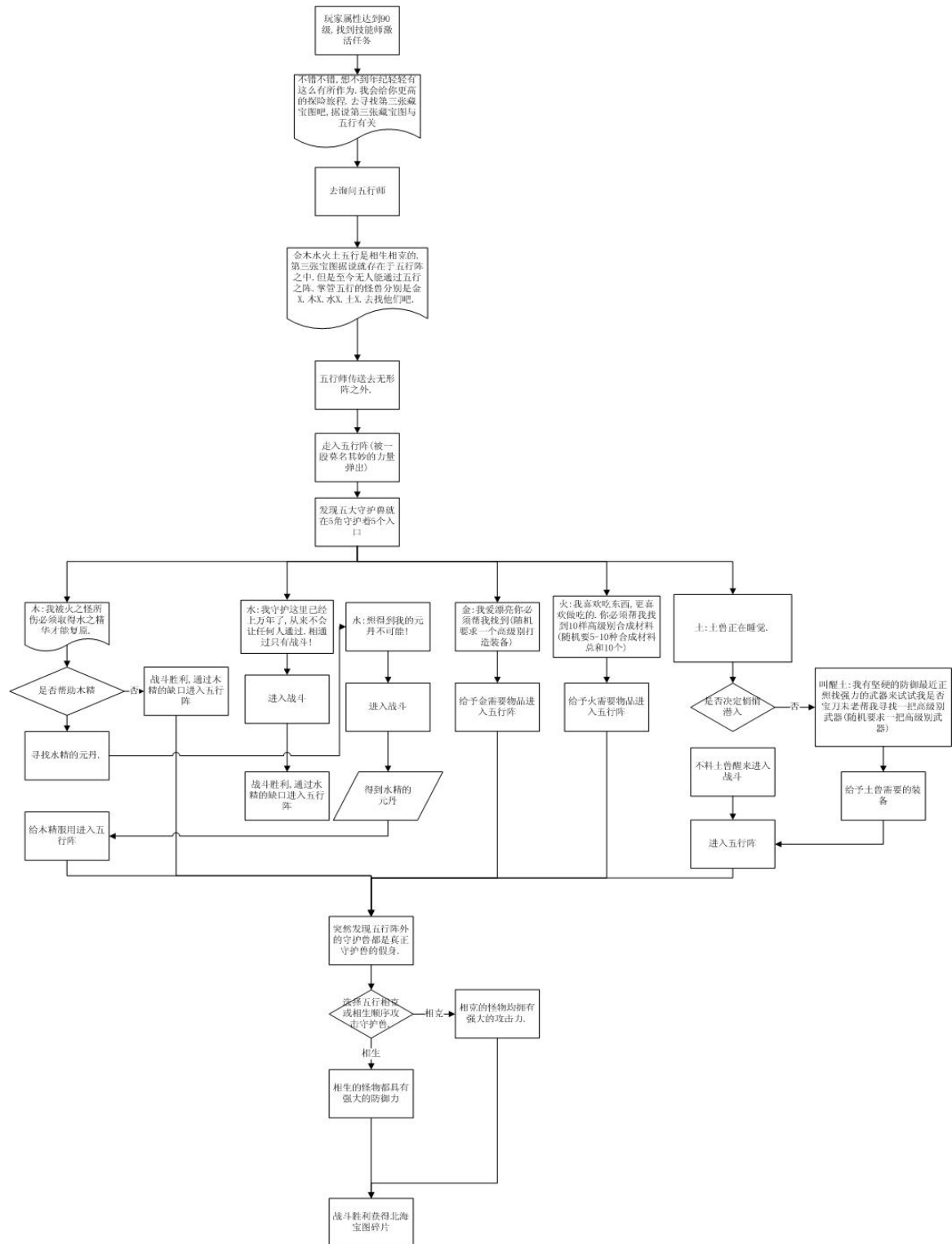
任务 NPC：东海技能师

任务奖励：藏宝图碎片

任务要求：完成东海 南海主线任务 角色等级达到 90 级

任务描述：玩家完成东海 南海主线任务后 等级达到 90 级，与技能师对话，技能师告送你，在北海的某处散落着随后一个宝图碎片了，并告送你最后一个碎片需要了解 5 行相生相克的道理才能获得。关于 5 行只好去询问五行师了。五行师告送了你关于五行的道理，并告送你掌管着五行的有 5 大圣兽。分别通过战斗和任务闯过了 5 行兽把守的五行阵。但发现战胜的五行兽并不是真的……（呕吐中）没办法，与五行兽的真身进行最后的战斗，获胜后得到了北海的宝图碎片。

任务流程图:



第十三章.人工智能

分为初级（1~20级）、中级（21~59级）、高级（60级及以上）三个级别

编号	名称	描述	行为规则	说明
A01	连击	连续攻击单体 2 次	30%几率出现连击	第一次攻击；普通伤害的 70%第二次攻击；普通伤害的 50%
A02	诸刃	牺牲自身防御攻击对方单体	20%几率出现诸刃	牺牲自身 20%防御；给予对方 150%普通伤害
A03	乾坤	牺牲自身气血攻击对方单体	20%几率出现乾坤	牺牲自身 20%气血；给予对方 150%普通伤害
A04	反击	受到普通攻击后给予对手一次反击	20%几率出现反击	受到普通攻击后给予对手 45%普通伤害
A05	气功弹	释放 3 个气功弹同时攻击 3 个对方单位	20%几率释放气功弹	同时攻击 3 个对方单位；给予每个对手 120%普通伤害
A06	崩击	给予对方单体 3 倍伤害或无效果	15%几率出现崩击	给予防御对手 3 倍的普通伤害；不防御对手无伤害效果

编号	名称	描述	行为规则	说明
B01	陨石术	释放出土系魔法技能攻击对方单体	40%几率释放陨石术	
B02	炎炎术	释放出火系魔法技能攻击对方单体	40%几率释放炎炎术	
B03	冰晶术	释放出水系魔法技能攻击对方单体	40%几率释放冰晶术	
B04	风刃术	释放出风系魔法技能攻击对方单	40%几率释放风刃术	

		体		
B05	中级陨石术	释放土系魔法技能攻击对方 4 个单位	30%几率释放中级陨石术	
B06	中级灸炎术	释放火系魔法技能攻击对方 4 个单位	30%几率释放中级灸炎术	
B07	中级冰晶术	释放水系魔法技能攻击对方 4 个单位	30%几率释放中级冰晶术	
B08	中级风刃术	释放风系魔法技能攻击对方 4 个单位	30%几率释放中级风刃术	
B09	全体陨石术	释放土系魔法技能攻击对方全体	20%几率释放全体陨石术	
B10	全体灸炎术	释放火系魔法技能攻击对方全体	20%几率释放全体灸炎术	
B11	全体冰晶术	释放水系魔法技能攻击对方全体	20%几率释放全体冰晶术	
B12	全体风刃术	释放风系魔法技能攻击对方全体	20%几率释放全体风刃术	

编号	名称	描述	行为规则	说明
C01	昏睡魔法	攻击对方单体，陷入昏睡状态	15%几率释放昏睡魔法技能	
C02	石化魔法	攻击对方单体，陷入石化状态	15%几率释放石化魔法技能	
C03	混乱魔法	攻击对方单体，陷入混乱状态	15%几率释放混乱魔法技能	
C04	蛊毒魔法	攻击对方单体，陷入中毒状态	15%几率释放蛊毒魔法技能	
C05	物理结界	自身释放魔法技能，对方一次物理攻击无效	10%几率释放物理结界技能	
C06	魔法结界	自身释放魔法技能，对方一次魔法攻击无效	10%几率释放魔法结界技能	
C07	明净止水	自身释放魔法技能，对方一次攻击伤害的 40%转化为自身气血	气血低与 30%有 20%几率释放明净止水技能	
C08	气血回复	自身释放魔法技能	气血低于 20%有	

		能,,回复自身气血总数值的 20%	15%几率释放气血回复技能	
--	--	-------------------	---------------	--

编号	名称	描述	行为规则	说明
D01	大地之怒	群体地属性魔法攻击	每回合会有 25% 的几率发动, 对玩家造成伤害	有 5% 的几率造成玩家石化
D02	烈炎风暴	群体火属性魔法攻击	每回合会有 25% 的几率发动, 对玩家造成伤害	
D03	冰河世纪	群体水属性魔法攻击	每回合会有 25% 的几率发动, 对玩家造成伤害	有 5% 的几率造成玩家麻痹
D04	风雨连天	群体风属性魔法攻击	每回合会有 25% 的几率发动, 对玩家造成伤害	
D05	全力一击	单体物理攻击	每回合会有 35% 的几率发动, 对玩家造成伤害	对玩家单体即死伤害成功率 35%
D06	超重力	单体无属性攻击	每回合会有 35% 的几率发动, 对玩家造成伤害	对玩家单体造成当前气血上限 65% 的伤害

13.1 低级智能

攻击判定:

说明: 玩家进入战斗画面后, 怪物将决定如何和玩家战斗

规则: 在怪物行动回合, 开始进行反击, 会使用除攻击、防御以外的 A01-A06 的技能

13.2 中级智能

攻击判定:

说明: 玩家进入战斗画面后, 怪物将决定如何和玩家战斗

规则: 在怪物行动回合, 开始进行反击, 会使用除攻击、防御以外的 A01-A06, B01-B4 技能

13.3 高级技能

攻击判定：

说明：玩家进入战斗画面后，怪物将决定如何和玩家战斗

规则：在怪物行动回合，开始进行反击，会使用除攻击、防御以外的 A01-A06，B01-B12，C01-C08 的所有技能

13.4 BOSS 专属技能

攻击判定：

说明：玩家进入战斗画面后，怪物将决定如何和玩家战斗

规则：在怪物行动回合，开始进行反击，会使用除攻击、防御以外的 A01-A06，B01-B12，C01-C08 的所有技能，并追加 D01-D06

第十四章.游戏操作

14.1 鼠标操作

单击左键：

左键单击 NPC：选中 NPC

左键单击怪物：选中怪物

左键单击空白处：人物可自动跑向单击处

左键单击界面快捷键/菜单：可执行相对应命令或打开对应界面

左键单击技能快捷键：可执行相对应技能（战斗状态下）

左键单击状态技能快捷键：可执行相对就的状态技能（不战斗状态也可用）

14.2 键盘操作

玩家可以自定义键盘上的按键

快捷键功能：

玩家操作	系统执行动作
Q	打开任务栏
Y	打开技能栏
F	打开好友界面
M	打开大地图
T	组队

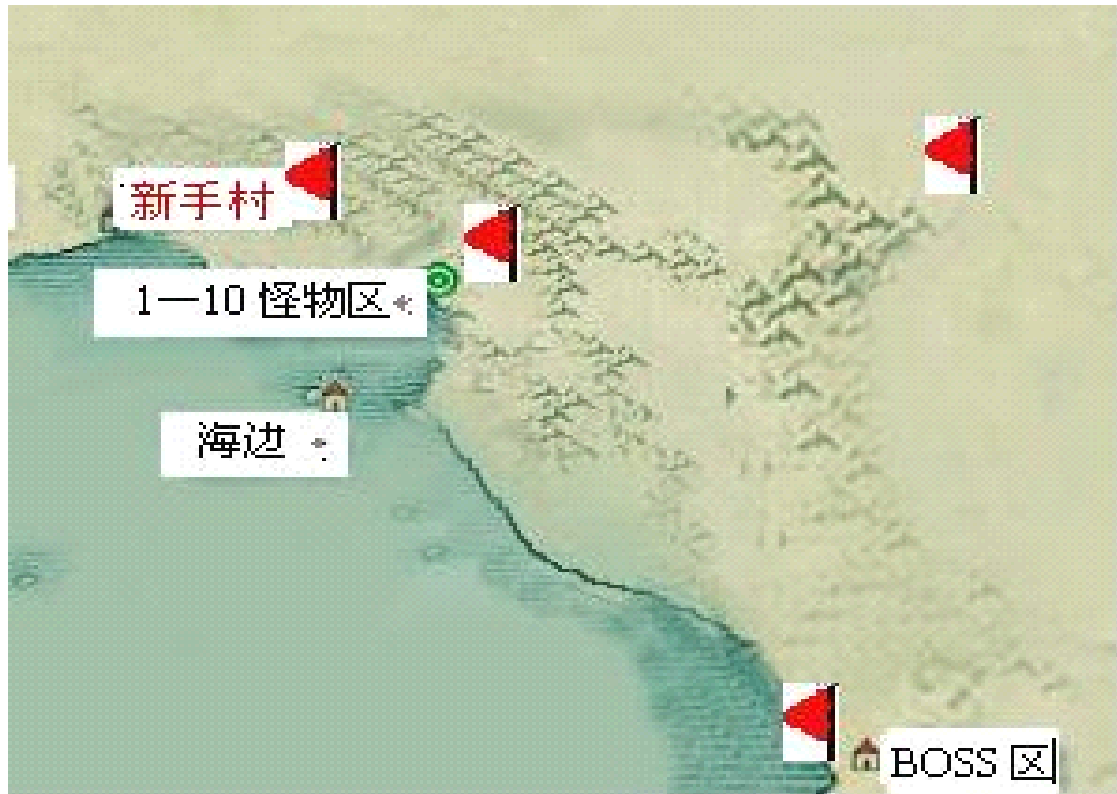
B	打开人物属性栏
I	打开人物物品栏
O	打开帮派
Ctrl+A	非战斗情况下强制 PK
Ctrl+- 号	表情包子选择
Ctrl+1~9	动作选择
Ctrl+F	加对方为好友
Ctrl+>	切换当前聊天频道
Ctrl+A	战斗情况重复前次物理攻击
Ctrl+Q	战斗情况重复前次魔法攻击
Ctrl+R	战斗情况重复前次使用的道具
Ctrl+G	非战斗情况给予其他玩家道具
Ctrl+X	非战斗情况给予其他玩家交易
ESC(当打开其他窗口时)	当显示各种界面时按下该键可以关闭各种界面
ESC(无其他窗口时)	显示游戏设置界面

第十五章游戏地图及游戏界面

15. 1. 地图

15.1.1 世界地图（描述）

15.1.2 岛屿地图（描述）



场景名称:玛特利尔岛

场景说明:东海的唯一岛屿，贸易繁荣，是各商人交易的主要岛屿

场景风格:欧洲 14 世纪,发展繁荣

场景描述:位临东海中央,岛屿四周有茂密的丛林,岛屿中央只有一座城——玛利安娜城
岛屿南面与北面的海滩各有一个繁荣的码头,可以通往其他各海岛屿,临进各
码头的海面停放着大型商船和一些小型的渔船

场景出口:南面的码头,可以通往南海的塞尔利亚岛
北面的码头,可以通往北海的西特里尔岛

场景 NPC:航海员,旅行者,商人

场景名称:塞尔利亚岛

场景说明:南海炎热的气候和自然环境 使人们还未完全开发这片岛屿，是练级的主要地点，藏有传说中海贼宝藏的一部分

场景风格:欧洲 14 世纪 热带雨林

场景描述:位临南海中央,岛屿大部分面积都是热带雨林,有各种大量的热带动物生存,空气
气温热湿润,岛屿人口稀少,没有大型城镇,在岛屿的东面与西面各有一个小的
村庄,在村庄外各有一个简陋的码头,码头周围的海面停放着几艘小型的渔船

场景出口:东面的码头,可以通往东海的玛特利尔岛
西面的码头,可以通往西海的鲁亚西娜岛

场景 NPC:航海员,村民

场景名称:塞维娜斯岛

场景说明:

场景风格:欧洲 14 世纪 热带雨林

场景描述:位临南海,塞尔利亚岛的北面,岛屿几乎都是热带雨林,有大量热带动物生存,岛屿人口稀少,没有大型城镇,在岛屿北面有一个小的村庄,在村庄外有一个极其简陋的码头,码头周围的海面停放着 2,3 艘小型简陋的渔船

场景出口:北面的码头,可以通往南海的:塞尔利亚岛

场景 NPC:航海员,村民

场景名称:鲁亚西娜岛

场景说明:位临西海中央,岛屿上人口流动大,植物稀少,地形平坦

场景风格:欧洲 14 世纪

场景描述:位临西海中央,岛屿上植物稀少 地形平坦 人口流动大是矿产的主要交易地点,岛的南面与北面各有一个大型的城镇,在城镇外各有一个大型的码头,码头周围停放着大型的货船,离码头不远的海域有突起的大大小的礁石。

场景出口: 南面的码头,可以通往南海的塞尔利亚岛

北面的码头,可以通往西海的鲁鲁利瑟岛

场景 NPC: 航海员,村民,矿工,船员,搬运工

场景名称:鲁鲁利瑟岛

场景说明:位临西海,岛屿上植物稀少,地形复杂崎岖,矿产丰富

场景风格:欧洲 14 世纪 人口稀少

场景描述:位临西海,岛屿上植物稀少,矿产丰富,地形崎岖复杂,岛中央有一座人口较少的小城镇,在成城镇北面有一个简陋的码头,码头周围的海面停放着几艘大型的货船

场景出口:北面的码头,可以通往北海的西特里尔岛

场景 NPC:航海员,村民,矿工

场景名称:西特里尔岛

场景说明: 位临北海中央,岛屿人口密集,植物茂盛,地形复杂

场景风格: 欧洲 14 世纪

场景描述: 位临北海中央,岛上地形复杂,植物茂盛,高山林立,在岛上有两个大型城镇,岛的东面与西面各有一个大型的码头,码头附近停放着大型的商船,货船和小型的渔船,附近海域有很多大型的礁石。

场景出口: 东面的码头,可以通往东海的玛特利尔岛

西面的码头,可以通往西海的鲁鲁利瑟岛

场景 NPC: 航海员,村民,商人,工人

场景名称：迪拉特斯岛

场景说明：

场景风格：欧洲 14 世纪

场景描述：位临北海西特里尔岛的北面，岛上无人口，大部分的面积被沙漠覆盖，有少许的沙漠植物和生物生存岛的北面有一个破旧的码头，码头附近没有船只经过。

场景出口：北面的码头，可以通往北海的西特里尔岛

场景 NPC：年老的船员

15.1.3 城市地图（部分描述）

场景名称：梅格镇

场景说明：位于四大海洋的东海的一个小镇

场景风格：13 世纪欧式风格

场景描述：以暖色调为背景基础色调，有淡淡的海雾遮挡着阳光，海边停放着几艘小型的木制渔船，在朦胧的沙滩上停放着一艘破旧的小型航海船

在船下站着一个年老的海盗（NPC）。临近沙滩的小镇上有几栋尖顶的 2 层民居，在城镇的圆形中央广场有一栋尖顶高耸的钟楼，周围分布着各类道具店（店内有各道具店 NPC）在城镇的近头有一座简陋的教堂，门口有个手捧圣经的神父（NPC）。

城镇出口：在东，北，西各有一个出口；

向东出口通向东海的沙滩

向北出口通向主城地图

向西出口通向西边树林

场景 NPC：老海盗 铁匠 布店老板 首饰店老板 药店老板 神父

场景名称：龙山城

场景说明：位于四大海洋的 XX 海的一个小镇

场景风格：13 世纪中式风格

场景描述：龙山镇因四面环山形似苍龙而得名。山上林木青翠，四面碧水环抱，锦帆片片，风景秀丽。镇中间有一个“祠堂”，祠堂周围有几栋房子，房子底下有铁匠，布店老板，首饰店老板，药点老板，祠堂为重檐歇山式结构，正堂里设高大的女娲坐姿全身塑像，端庄威严，双目炯炯传神。旁边站着 3 个供奉者，唐天啸、唐春、唐斩（NPC）祠内有女娲遗迹陈列室，陈列室中有看守员一名、唐云（NPC）。山上还有观间洞的遗迹。

城镇出口：

场景 NPC：铁匠 布店老板 首饰店老板 药店老板 唐天啸 唐春 唐斩 唐云

场景名称：中山镇

场景说明：位于四大海洋的 XX 海的一个小镇

场景风格：13 世纪中式风格

场景描述：鹿镇，山坡平缓，林木葱茏，环境幽雅，很适应梅花鹿的放养和栖息，也适宜游人逗鹿拾趣。梅花鹿是一种性情温驯的动物，也是古往今来倍受推崇的吉祥物。岛上放

养着 15 头梅花鹿（NPC） 红墙环岛，绿树成荫。周围有几个平房，平房旁边有铁匠 布店老板 首饰店老板 药店老板 。

城镇出口：

场景 NPC： 铁匠 布店老板 首饰店老板 药店老板

场景名称： 奇石镇

场景说明： 位于四大海洋的 XX 海的一个小镇

场景风格： 13 世纪美式风格

场景描述： 奇石镇以奇石文化为基础，采集了全世界的景观石、象形石、抽象石、图像石、纹理石、生物石等六大类（从欣赏角度分类），计 1000 余件，世界的“四大名石”之一的灵璧石是这里的主要奇石。岛上建有石艺馆、奇石盘等景观，千姿百态、风情万种，是一种高尚艺术的享受。

在石头中央周围有些帐篷，帐篷周围分布着铁匠 布店老板 首饰店老板 药店老板

城镇出口：

场景 NPC： 铁匠 布店老板 首饰店老板 药店老板

场景名称： 海南城

场景说明： 位于四大海洋的 XX 海的一个小镇

场景风格： 13 世纪美式风格

场景描述： 猴岛，采用天然放养和人工喂养结合的饲养方法，繁殖猴群，并获得成功。到目前为止，猴岛已陆续放养了广西恒河猴，红面短尾猴， 还有长尾猴、食蟹猴、熊猴、平顶猴等品种，主要有短尾猴、恒河猴二大猴群。短尾猴又名红面猴，体型较大，平易近人，内部较少争斗，猴王德高望重，有长者风范，母猴相夫教子，猴群家庭祥和；恒河猴又名广西猴，属比较聪明的猴，其内部有复杂的社会势力与等级地位，倚强欺弱者在盟友帮助下反扑攻斗又为强者，争强斗狠，恩恩怨怨，唯看猴王仲裁。

镇上分布着各种猴子，各种花草树木，其中一棵大的椰子树下有狩猎人，镇中间有个磨房，磨房周围有铁匠 布店老板 首饰店老板 药店老板

城镇出口：

场景 NPC： 铁匠 布店老板 首饰店老板 药店老板 狩猎人 （彼特）

场景名称： 艾德拉镇

场景说明： 位于四大海洋的 XX 海的一个小镇

场景风格： 13 世纪欧式风格

场景描述： 整个小镇给人一种寂静的感觉，镇上有四个房子，但都是好久没人住的，房子底下分布着铁匠 布店老板 首饰店老板 药店老板，镇的中央有一座教堂，教堂里面有神父白瑞德（NPC）整个教堂从外表看起来很旧，教堂的顶端有一个钟楼，教堂里面有 12 排座位，给人一种年代久远的感觉。

城镇出口：

场景 NPC： 铁匠 布店老板 首饰店老板 药店老板 神父

场景名称： 比格斯城

场景说明： 位于四大海洋的 XX 海的一个小镇

场景风格： 13 世纪欧式风格

场景描述： 一个失落的小镇，原来是欧洲沙皇的宫殿，战乱时期被强盗所侵略后留下的遗迹，

几十年过去了，被人们所发现，于是，渐渐有人到这里居住
小镇周围随处可见当时侵略完，残缺不全的房子，以及当年宫殿的柱子，都已经破碎，倒在地上，房子周围有铁匠 布店老板 首饰店老板 药店老板

城镇出口：

场景 NPC： 铁匠 布店老板 首饰店老板 药店老板 神父

15. 2 界面

15.2.1 登陆界面

640			500
服务器列表	服务器列表	服务器分区列表	
1 服务器	9 服务器		
2 服务器	10 服务器		
3 服务器	11 服务器		
4 服务器	12 服务器		
5 服务器	13 服务器		
6 服务器	14 服务器		
7 服务器	15 服务器		
8 服务器	16 服务器		

300			200
X 服务器——X 分区			
		帐号	
		密码	
		进入	退出

15.2.2 创建界面

450				
		人物形象:		650
角色名称:			创建	
职业:			删除	
等级:				
男性	女性			
剑士	盗贼	士兵		
医师	魔术师	巫咒师		
舞者	弓箭手	格斗士		

500				650
新创建人物形象				
男性		女性		

15.2.3 游戏界面

当前所在地图 信息	大地图		召唤兽头像	人物头像	580
	区域地图				
坐标：X/Y					

聊天显示：					
频道 选择	聊天	表 情 包子	快捷键选项		

15.2.4 人物物品界面

400					
人物形态	帽子	项链		召唤兽	

		武器	衣服			580
		戒指	鞋	人物属性宝石	灵魂水晶	
现金		银贝利	现金		金贝利	
存款		银贝利	存款		金贝利	
道具	行李				物品加密	

15.2.5 人物属性界面

400

人物图片

HP:

MP

人物等级

人物职业

所属海盗团:

经验值: 100/2000

暴怒值:

生命值: 80/80

魔力值: 90/90

攻击力:

精神力:

防御力:

速度:

体质:

力量:

魔法:

耐力:

敏捷:

580

15.2.6 携带宠物界面

