名字什么的很重要吗?

第一人称为主/第三人称辅助 的RPG

# 角色

WSAD / 上下左右

shift 慢跑 (双击/冲刺)

空格 跳跃(双击/翻滚)(翻滚时视角切换至第三人称,类似于命运2的猎人翻滚/闪身)

Tab浏览角色面板(任务/背包/技能等)

C键切换蹲下潜伏

F键副手近身攻击(根据副手装备,空手则肘击/拳击/掌击)

## 设定

角色无限定职业或装备(但可在后面转职获得少许加成)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 战斗技能(提供抗性,高等级怪物减少属性减益) | 采集技能(提供识别,高等级资源点更易开采) | 制造技能(提供手巧,高等级  制作类别更好的制作) |
| 力量(减少负重的属性减益)  增加挥砍类武器的基础伤害) | 识别(可对任意资源使用) | 简易打磨(提升装备耐用及武器锋利度) |
| 敏捷(提升远程 穿刺类武器的伤害,提升精准度) | 采集(可对任意资源使用) | 简易修复(修复装备或武器) |
| 法力(提升法术伤害,提供更快的EP恢复和更多的MP储量) | 标记(探明近处的可采集资源) | 简易制作(制作武器/装备/加工食品) |

角色属性:

力量:减少装备负重对角色的速度 伤害减益 提升物理武器的伤害

敏捷:轻微提升速度及灵巧 提升远程类武器的射程/伤害/暴击

(灵巧可增加翻滚/转向动作的速度)

法力:提升法术伤害 最大EP量 最大MP量及EP恢复速度

(法术将分成EP/MP,EP即短期可使用的法术能量,暂停释放技能短时间后将开始扣除部分MP恢复到EP上,MP属于总的法术能量(部分技能仍需额外消耗MP能量)

# 设定集

## 概括

末日后启示录风格的世界

人类生活在古文明(约类似2/3级文明)的遗迹中

星球:遐想 有多个大陆,海洋面积45%

遐想星 属于 古文明的生态星球,致力于研究生命和保全文明数据

大陆:一号(待定)

有丰富的生态系统 (雨林/荒漠/雪山/针叶林/河流/湖泊)

环海,但有大陆桥与别的大陆相连(大陆桥暂时封闭)

## 古文明

一个异常先进,但是因未知原因导致文明层级倒退的古文明(2.5级文明)

是现文明的前身

在遐想星上留有数座文明保全数据中心(现文明的主要目标)

## 现文明

### 玩家所属势力:A(待定

拥有一座巨大的古文明生态方舟(古文明的生态城市)(主城)

拥有一号大陆,70%面积的领土

在领土内共有城镇7座(各自有自身的生物群系,

玩家开始冒险的第一座城镇(新手村) 处于平原与针叶林的交界

### 中立势力:

#### 生命神殿

(爱好生命(指所有),略微排斥A的破坏式发展)

#### 精灵帝国

占据大陆20%面积的领土,

人口稀少,高傲,强大(高级精灵)又狡诈,看似人畜无害,实则心机重重

### 敌对势力:

#### B(散兵游勇的土匪)

受到过古文明基因强化生物/人类的后裔

#### 尖峰

游荡在大陆边缘以及未挖掘的古文明遗迹

古文明存活至今的人类(心理怪异,但是肉体素质和精神力强大异常)

与他们的直系后裔以及各势力的危险分子

比玩家势力先进,发达,但是自私又不讲理

# 玩法

装备数据系统

### 世界进度与玩家进度同步(核心)

#### 概括

当玩家完成更多的世界性任务(例:协助A势力收集古文明的科技/物资)

NPC会解锁更多更好的可制作工具/装备 可学习的技能/制作配方

#### 初始世界进度

玩家只能制作极其简陋的工具装备和使用古文明的破损装备

整个国家都处于产出跟不上供应的时候,农耕文明

玩家需要协助A国家获得足够多古文明物资/科学资料

该阶段玩家基本只有古文明的严重破损的物品和木/石/皮/布制的装备

NPC极少的提供可学习的技能(战斗/生活) 而且几乎不会提供技能升级加速

该阶段根据玩家人数的多少,大概持续3-5周(如果节奏再慢点可调节至2-3月

该阶段 可提供 食物/制作(冶炼/缝纫)/医疗/采集 的技能和相应配方

该阶段需要提升食物/制作(特指冶炼)/医疗 进度获取世界提升

###### 世界进度介绍(例:

主食物生产的NPC支线任务会跟人口/社会稳定(强盗)/以及其余分支NPC关联

**食物NPC的进度不足时:**

NPC会提供更少的可交易物品.

技艺NPC会提供更少的支线任务(这也会减慢别的NPC世界进度的增加)

游荡的强盗会多以食物为目标

食物的价格上升(根据玩家在此类NPC的贡献值,可

选择使用贡献值降低当日购买价格到稳定价,但此类购买限量)

**食物NPC进度满时:**

**以下分两种情况**

1. **每日/周进度满(日和周待定.看资方想做什么节奏的)**

这周 技艺类NPC提供更多的任务/商品

人口上涨稳定

任务的敌人掉落战利品会稍微增加(仅进度满的类型的NPC任务)

进度满后完成任务给予更少的经验/贡献,但是会提供更多了声望

1. **当前<食物>进度满**

与上述增益一样

提升<世界阶段>百分比(可调节需要多少个支线进度才能提升阶段)

当前类型NPC将会提供下阶段起始的技能/技能等级增益***\****/可交易或可制作商品

技能等级增益\* “NPC可提供的加速技能经验获得倍率的效果,当前等级比提供增益的等级越低,则获得的增益越多,超过等级后不提供增益.需消耗世界贡献,每次领取持续24小时”

同级(S等)20% 差距(A等)3级以内 每级提供25%,差距(B等)5级 每级提供30% 差距7级(C等)每级提供40%

例 ’当前1级 增益4级 可获得75%经验增益’

例 ‘当前0级 增益12级 可获得(12\*40\*100%)480%经验增益

例 ‘技能获得提升重新计算增益 差距7变6后,从原来C等每级40% 变成B等每级30%’

##### 一阶段

该阶段解锁招募,可消耗世界贡献值招募仆从\*(上限3人)

A国 处于平稳阶段,食物产出≈消耗

NPC会提供更多任务(如物资收集/科学资料回收/清理游荡的怪物/强盗)

NPC的任务完成度会影响相应的世界进度

开始出现遗迹副本(推荐组队2-4人)(可获得随机支线的高级科学资料以解锁高级工具)\*

仆从\* 可以自身技能等级传授仆从 仆从可获得对应的技能等级增益

例 ’新招募仆从仅拥有基础技能,并且享受世界技能等级每级- 8%S/10%A/10%B/15%C **Buff**(亦可由玩家自行传授若玩家技能等级超过世界技能等级并且没有Debuff 每次授课Buff持续16小时)

高级科学资料及高级工具\*

## 系统变化根据玩家群体的选择变化(待定,可行性不可控,但收益巨大