# 文字描述型的游戏,故事背景以修仙为主

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 修改内容 | 修改时间 | 修改人 |
| V\_0.9 | 增加衍生属性,增加部分天赋以及体质,增加物品材料分类内容 | 2018.05.08 | H大虾 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. 战斗说明
   1. 战斗模式
   2. 战斗判定
   3. 多角色战斗(暂无)
2. 物品道具
   1. 背包
      1. 空间袋(背包,腰带等)
   2. 装备栏
      1. 头部
      2. 颈部
      3. 身体
      4. 背部
      5. 脚部
      6. 手部
      7. 手腕
      8. 手指\*2
      9. 饰品\*2
      10. 左手
      11. 右手
      12. 预留
      13. 预留
   3. 物品阶层
      1. 普通(上/中/下)
      2. 法器(上/中/下)
      3. 灵器/妖器(上/中/下)
      4. 仙器/魔器(天/地/玄/黄)
      5. 神器(是否有神魂)
      6. 先天灵宝(青/金/红)
      7. 太初之物(?????)
   4. 消耗道具
      1. 药品
         1. 回复
         2. 永久提升
         3. 增益效果
         4. 特殊效果
      2. 材料
         1. 矿石
            1. 阶层
            2. 属性
            3. 品质
         2. 草药
            1. 年份
            2. 功效
            3. 属性
            4. 是否注灵
         3. 木材
            1. 年份
            2. 功效
            3. 属性
            4. 是否注灵
         4. 生灵组织
            1. 角
            2. 皮,外壳
            3. 血
            4. 骨骼
            5. 灵魂
            6. 其他
         5. 特殊材料
      3. 使用物品
      4. 灵石
      5. 仙石
   5. 装备道具
      1. 头部装备
      2. 项链
      3. 衣服(上身/下身)
      4. 背饰/披风
      5. 鞋子
      6. 手套
      7. 护腕
      8. 戒指
      9. 饰品
   6. 任务道具/特殊道具
3. 修炼系统
   1. 境界等级
      1. 普通民众
      2. 异于常人
      3. 炼气
      4. 筑基
      5. 金丹
      6. 元婴
      7. 化神
      8. 渡劫
      9. 灵虚
      10. 大乘
      11. 地仙/地魔
      12. 灵仙/灵魔
      13. 天仙/天魔
      14. 天帝/魔帝
      15. 混元大罗金仙(特殊)
      16. 天尊/魔尊
      17. ????
      18. ????
   2. 技能
   3. 天赋/体质
      1. 体质
         1. 轻盈体
         2. 山岳体
      2. 天赋
         1. 平平淡淡,均衡发展(人类独有,升级时获得属性点平均分配)
   4. 功法(根据属性分类)
   5. 相生属性
   6. 专业技能
      1. 炼药(包含草药采集)
      2. 阵法
      3. 炼器(包含矿物采集)
      4. 制符(暂定)
4. 故事情节
   1. 故事架构
   2. 主线任务
   3. 支线任务
   4. 其他任务
      1. 赏金
      2. 收集材料
5. 地图说明
   1. 世界架构
   2. 地图衔接
6. 角色类型
   1. 角色种族
      1. 人族
      2. 妖族
      3. 灵族
      4. 魔族
      5. 先天之灵
      6. 黑冥(死灵)
      7. 虫族(域外)
      8. 仙族
      9. ???
      10. ???
   2. 角色外貌(暂无)
   3. 角色类型(暂设,无具体意义)
   4. 角色状态
      1. 永久
      2. 持续时间
   5. 角色属性
      1. 历练(经验系统)
      2. 根骨
      3. 身法
      4. 体能
      5. 命脉
      6. 灵气
      7. 魔力
      8. 福源(特殊属性,不会因为升级而提升)
      9. 悟性(特殊属性,不会因为升级而提升)
      10. 资质(特殊属性,不会因为升级而提升)
      11. 本源领悟值(?????)
   6. 衍生属性
      1. 物理伤害(min)
      2. 物理伤害(max)
      3. 物理抵抗力(上限95%)
      4. 物理躲避率(上限95%)
      5. 物理命中率(上限95%)
      6. 物理攻击暴击率
      7. 物理攻击暴击伤害
      8. 法术伤害(min)
      9. 法术伤害(max)
      10. 法术理抵抗力(上限95%)
      11. 法术躲避率(上限95%)
      12. 法术命中率(上限95%)
      13. 法术攻击暴击率
      14. 法术攻击暴击伤害
      15. 阳系伤害加成率
      16. 阴系伤害加成率
      17. 金系伤害加成率
      18. 木系伤害加成率
      19. 水系伤害加成率
      20. 火系伤害加成率
      21. 土系伤害加成率
      22. 混沌伤害加成率
      23. 阳系伤害抵抗力
      24. 阴系伤害抵抗力
      25. 金系伤害抵抗力
      26. 木系伤害抵抗力
      27. 水系伤害抵抗力
      28. 火系伤害抵抗力
      29. 土系伤害抵抗力
      30. 混沌伤害抵抗力
      31. 寻宝值
      32. 奇遇值
      33. 精通类型
      34. 精通值
      35. 生命力
      36. 灵力值
      37. 精力值