战斗吧 小伙伴们

liwei

策划文档

liwei

2013

目录

[战斗吧 小伙伴们 0](#_Toc363037935)

[前言 2](#_Toc363037936)

[客户端登陆流程 2](#_Toc363037937)

[种族篇 4](#_Toc363037938)

[属性 4](#_Toc363037939)

[种族基本属性 4](#_Toc363037940)

[种族成长属性 5](#_Toc363037941)

[种族基本属性及升级加点 5](#_Toc363037942)

[种族成长属性公式 6](#_Toc363037943)

[幸运属性定义 8](#_Toc363037944)

[技能 9](#_Toc363037945)

[名词定义 9](#_Toc363037946)

[技能定义 10](#_Toc363037947)

[技能学习 15](#_Toc363037948)

[攻击 20](#_Toc363037949)

[攻击流程 20](#_Toc363037950)

[物理击中判定 21](#_Toc363037951)

[法术命中判定 21](#_Toc363037952)

[先攻判定 21](#_Toc363037953)

[暴击判定 21](#_Toc363037954)

[升级经验 21](#_Toc363037955)

[怪物篇 26](#_Toc363037956)

[怪物属性 26](#_Toc363037957)

[怪物技能 27](#_Toc363037958)

[怪物特点定义 28](#_Toc363037959)

[怪物掉落 29](#_Toc363037960)

[地图篇 32](#_Toc363037961)

[地图流程 32](#_Toc363037962)

[地图列表 32](#_Toc363037963)

[装备篇 37](#_Toc363037964)

[装备颜色 37](#_Toc363037965)

[装备类型 37](#_Toc363037966)

[装备基本属性 38](#_Toc363037967)

[装备附加属性定义表 38](#_Toc363037968)

[装备套装 40](#_Toc363037969)

[套装的优势 40](#_Toc363037970)

[套装的获取途径 40](#_Toc363037971)

[装备出售 41](#_Toc363037972)

[装备打造 42](#_Toc363037973)

[打造判断流程 42](#_Toc363037974)

[打造增加基本属性 43](#_Toc363037975)

[打造基本属性铜钱消耗 43](#_Toc363037976)

[PVP篇 43](#_Toc363037977)

[挑战模式 43](#_Toc363037978)

[比赛规则 44](#_Toc363037979)

[挑战模式整体流程图 45](#_Toc363037980)

[征服模式 47](#_Toc363037981)

[比赛规则 47](#_Toc363037982)

[组队模式 47](#_Toc363037983)

[比赛规则 48](#_Toc363037984)

[商店篇 48](#_Toc363037985)

[付费道具定义 48](#_Toc363037986)

[辅助类 48](#_Toc363037987)

[锻造类 49](#_Toc363037988)

[装备宝箱类 49](#_Toc363037989)

[付费道具列表 51](#_Toc363037990)

[元宝充值 52](#_Toc363037991)

[装备交易 53](#_Toc363037992)

[允许交易的物品 53](#_Toc363037993)

[寄售的流程 53](#_Toc363037994)

[购买的流程 53](#_Toc363037995)

[交易税 53](#_Toc363037996)

[小伙伴篇 54](#_Toc363037997)

[小伙伴的作用 54](#_Toc363037998)

[小伙伴来源 54](#_Toc363037999)

[邀请小伙伴 54](#_Toc363038000)

[邀请小伙伴的作用 54](#_Toc363038001)

[邀请方法 54](#_Toc363038002)

[奖励篇 55](#_Toc363038003)

[爵位 55](#_Toc363038004)

[爵位的作用 55](#_Toc363038005)

[积分 56](#_Toc363038006)

[积分的作用 56](#_Toc363038007)

[登陆奖励 56](#_Toc363038008)

[升级奖励 56](#_Toc363038009)

# 前言

混沌未分天地乱，茫茫渺渺无人见。

自从盘古破鸿蒙，开辟从兹清浊辨。

覆载群生仰至仁，发明万物皆成善。

## 客户端登陆流程

1. 启动画面
2. 开场CJ
3. 登陆界面
   1. 快速登陆
   2. 注册绑定：使用微信、微博账户绑定登陆。账号绑定登陆，给予元宝奖励。
4. 种族选择。用户第一次登陆，需要选择种族。选择完成后，种族选择界面不再显示。
5. 流程图



# 种族篇

感盘古开辟，三皇治世，分统三族

仙族：伏羲

魔族：女娲

人族：神农

三族鼎立，相生相克

相克（处于对立队伍情况下）

仙克人，人克魔，魔克仙。

被克制的一方，降低3%的基本属性

相生（处于同一队伍情况下）

仙生魔、魔生人，人生仙

相生的一方，提高3%的基本属性

## 属性

### 种族基本属性

力量：金

魔力：火

体质：木

耐力：土

敏捷：水

### 种族成长属性

命中

伤害

魔法

气血

灵力

速度

防御

躲闪

### 种族基本属性及升级加点

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 基本属性 | | | | | | |
| 种族 | 力量 | 敏捷 | 体质 | 魔力 | 耐力 | 幸运 |
| 人族 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 |
| 仙族 | 11 | 10 | 12 | 5 | 12 | 0 |
| 魔族 | 11 | 8 | 12 | 11 | 8 | 0 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 升级加点 | | | | | | |
| 种族 | 力量 | 敏捷 | 体质 | 魔力 | 耐力 | 幸运 |
| 人族 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 |
| 仙族 | 1.5 | 2 | 1 | 3 | 2.5 | 0 |
| 魔族 | 2.5 | 2 | 3 | 1 | 1.5 | 0 |

### 种族成长属性公式

#### 人族

伤害：力量\*0.67

灵力：力量\*0.4+体质\*0.3+魔力\*0.7+耐力\*0.2

魔法：魔力\*3

命中：力量\*2.01

躲闪：敏捷\*1

防御：耐力\*1.5

速度：力量\*0.1+敏捷\*0.7+体质\*0.1+耐力\*0.1

气血：体质\*5

0级基本附加值

气血+100

命中+30

魔法+80

伤害+34

#### 仙族

伤害：力量\*0.57

灵力：力量\*0.4+体质\*0.3+魔力\*0.7+耐力\*0.2

魔法：魔力\*3.5

命中：力量\*1.71

躲闪：敏捷\*1

防御：耐力\*1.6

速度：力量\*0.1+敏捷\*0.7+体质\*0.1+耐力\*0.1

气血：体质\*4.5

0级基本附加值

气血+100

命中+30

魔法+80

伤害+40

#### 魔族

伤害：力量\*0.77

灵力：力量\*0.4+体质\*0.3+魔力\*0.7+耐力\*0.2

魔法：魔力\*2.5

命中：力量\*2.31

躲闪：敏捷\*1

防御：耐力\*1.4

速度：力量\*0.1+敏捷\*0.7+体质\*0.1+耐力\*0.1

气血：体质\*6

0级基本附加值

气血+100

命中+27

魔法+80

伤害+34

### 幸运属性定义

#### 定义

影响装备打造失败后消失、获取装备几率，获取金钱几率

#### 影响打造

每增加一点幸运，增加0.3%打造成功的几率，增加0.6%打造失败后装备不掉等级几率。

#### 获取装备

每增加1点幸运，增加1/8获取该品质装备的几率

#### 获取金钱

每增加1点幸运，增加1/8获取铜钱的数量

## 技能

### 名词定义

#### 技能释放

技能根据释放概率释放

#### 可用技能

在挂机或PK时装备的技能

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 可用技能数量等级限制表 | | | | | | | | | | | |
| 等级区间 | 0-9 | 10-19 | 20-29 | 30-39 | 40-49 | 50-59 | 60-69 | 70-79 | 80-89 | 90-99 | 100-109 |
| 攻击 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 防御 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 基础技能点 | 0-5 | 6-15 | 16-25 | 26-35 | 36-45 | 46-55 | 56-65 | 66-75 | 76-85 | 86-105 |
| 3 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |

技能等级上限：当前等级+10

#### 技能释放概率

主动技能的使用几率

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 基础释放概率表 | | | | | |
| 可用技能数量 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 攻击 | 25% | 30.00% | 35.00% | 40.00% | 45.00% |
| 防御 | 20% | 25.00% | 30.00% | 35.00% | 40.00% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 最高释放概率表 | | | | | |
| 可用技能数量 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 攻击 | 70% | 75.00% | 80.00% | 85.00% | 90.00% |
| 防御 | 60% | 65.00% | 70.00% | 75.00% | 80.00% |

可用技能释放：总释放概率/技能数量

增加单技能释放概率：总释放概率低于最高释放概率时，增加相应技能释放概率。当总释放概率高于等于最高释放概率时，增加相应技能释放概率/可用技能数量，减少其他技能释放概率/可用技能释放数量

### 技能定义

#### 物理攻击

**重击**：给予对手重创。

注：仅在使用技能时属性生效

使用技能时，增加伤害结果，一级时伤害结果为150%。

每升一级使用技能时增加1%伤害结果。

每升一级增加自身属性12点命中。

重击公式：（(5d等级+（基本命中+技能等级\*12）/3+基本伤害+1d(力量5%))（1d（0-5%）\*200%）-（对象基本防御+对象技能防御））\*（150%+技能等级\*1%）

**连击**：连续两次攻击。

注：仅在使用技能时属性生效

使用技能时，连续攻击三次，第一次攻击为伤害的70%，第二次攻击为伤害的80%，第三次攻击100%击中。使用此技能后休息一回合，休息回合物理防御、法术防御降低80%。

每升一级增加3点伤害。

连击公式：

**第一次攻击**：（5d等级+基本命中/3+基本攻击+技能等级\*4+1d(力量5%)）\*70%（1d（0-5%）\*2）-(对象基本防御+对象技能防御)

**第二次攻击**（5d等级+基本命中/3+基本攻击+技能等级\*4+1d(力量5%)）\*80%（1d5%\*2）-(对象基本防御+对象技能防御)

**第三次攻击**（5d等级+基本命中/3+基本攻击+技能等级\*4+1d(力量5%)）\*100%（1d5%\*2）-(对象基本防御+对象技能防御)

**灵犀一指**：给予对手较重伤害，每次攻击消耗50点魔法。

注：仅在使用技能时属性生效

使用技能时增加伤害,减少对手防御。

使用技能时，一级时减少对手20点防御。

使用技能时，每升一级减少对手4点防御。

使用技能时，每升一级增加4点命中，2点伤害

（5d等级+（基本命中+技能等级\*4）/3+基本伤害+技能等级\*2+1d(力量5%)）（1d（0-5%）\*200%）-（对象基本防御-（40+技能等级\*4）+对象技能防御）

#### 法术攻击

**三昧真火**：给予对手法术重创。

注：仅在使用技能时属性生效

使用技能时，增加伤害结果，一级时伤害结果为150%。每次攻击消耗70点魔法。每升一级增加1%伤害结果。

每升一级增加4点灵力。

技能公式：5d等级+（(（基本灵力+技能等级\*4）+1d(基本伤害3%-基本伤害的9%)+技能等级\*1.3)\*1d（0-5%)\*200%-（对象基本灵力+对象防御技能灵力））\*(技能等级\*1%+150%)

**呼风唤雨**：连续进行两次法术攻击。

注：

使用技能时，连续两次攻击，攻击结果为伤害结果的100%。每次攻击消耗30点魔法。

每升一级增加3点灵力。

技能公式：

**第一次攻击**：5d等级+(（基本灵力+技能等级\*3）+1d(基本伤害3%-基本伤害的9%)+技能等级\*1.2)\*1d（0-5%)\*200%-（对象基本灵力+对象防御技能灵力）

**第二次攻击**：5d等级+(（基本灵力+技能等级\*3）+1d(基本伤害3%-基本伤害的9%)+技能等级\*1.2)\*1d（0-5%)\*200%-（对象基本灵力+对象防御技能灵力）

**五雷决**：低阶法术

注：

基础法术，使用灵力进行攻击，装备技能后成为基础攻击，每次攻击消耗20点魔法。

每升一级增加1点灵力。

装备后成为默认攻击手段。

技能公式：5d等级+(（基本灵力+技能等级\*1）+1d(基本伤害3%-基本伤害的9%)+技能等级\*1.1)\*1d（0-5%)\*200%-（对象基本灵力+对象防御技能灵力）

#### 被动技能

物防修：大量增加气血防御，少量减少灵力，少量增加躲闪

注：

每升一级增加物理防御结果2%+5点，增加1%气血效果，增加0.5%躲避，减少0.5%的灵力。

法防修：大量增加气血灵力，少量减少防御，少量增加躲闪

注：

每升一级增加法术防御结果2%+5点，增加1%气血效果，增加0.5%躲避，减少0.5%的防御

攻修：大量增加命中伤害

注：每升一级增加伤害结果2%+5点，增加3点伤害，增加4点命中

法修：大量增加灵力魔法

注：

每升一级增加伤害结果2%+5点，增加3点灵力，增加4点魔法

锻造：增加装备强化成功率，增加敏捷

注：

每升一级增加2点敏捷。一级的成功几率为50%，每升一级增加0.2%的成功几率。每升2级增加1%打造失败后装备不掉等级的几率。

#### 防御技能

防御：受到攻击时几率使用，临时增加当前回合防御。

注：

使用技能时，一级增加5点防御，每升一级，增加1点防御

反击：当受到物理攻击后触发物理反击

注：

使用技能时，攻击伤害为正常伤害的50%，每升一级增加1%

法盾：受到攻击时几率使用，减少角色受到伤害

注：

使用技能时，一级增加10点灵力，每升一级增加2点灵力

### 技能学习

学习技能，消耗铜钱，下表是技能学习铜钱消耗表。

每项技能的最高技能学习等级为当前角色等级+10。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 等级 | 铜钱 | 满级技能铜钱消耗 |
| 1 | 16 | 224 |
| 2 | 32 | 448 |
| 3 | 52 | 728 |
| 4 | 75 | 1050 |
| 5 | 103 | 1442 |
| 6 | 136 | 1904 |
| 7 | 179 | 2506 |
| 8 | 231 | 3234 |
| 9 | 295 | 4130 |
| 10 | 372 | 5208 |
| 11 | 466 | 6524 |
| 12 | 578 | 8092 |
| 13 | 711 | 9954 |
| 14 | 867 | 12138 |
| 15 | 1049 | 14686 |
| 16 | 1260 | 17640 |
| 17 | 1503 | 21042 |
| 18 | 1780 | 24920 |
| 19 | 2096 | 29344 |
| 20 | 2452 | 34328 |
| 21 | 2854 | 39956 |
| 22 | 3304 | 46256 |
| 23 | 3807 | 53298 |
| 24 | 4364 | 61096 |
| 25 | 4983 | 69762 |
| 26 | 5664 | 79296 |
| 27 | 6415 | 89810 |
| 28 | 7238 | 101332 |
| 29 | 8138 | 113932 |
| 30 | 9120 | 127680 |
| 31 | 10188 | 142632 |
| 32 | 11347 | 158858 |
| 33 | 12602 | 176428 |
| 34 | 13959 | 195426 |
| 35 | 15423 | 215922 |
| 36 | 16998 | 237972 |
| 37 | 18692 | 261688 |
| 38 | 20508 | 287112 |
| 39 | 22452 | 314328 |
| 40 | 24532 | 343448 |
| 41 | 26753 | 374542 |
| 42 | 29121 | 407694 |
| 43 | 31642 | 442988 |
| 44 | 34323 | 480522 |
| 45 | 37169 | 520366 |
| 46 | 40188 | 562632 |
| 47 | 43388 | 607432 |
| 48 | 46773 | 654822 |
| 49 | 50352 | 704928 |
| 50 | 54132 | 757848 |
| 51 | 58120 | 813680 |
| 52 | 62324 | 872536 |
| 53 | 66750 | 934500 |
| 54 | 71407 | 999698 |
| 55 | 76303 | 1068242 |
| 56 | 81444 | 1140216 |
| 57 | 86840 | 1215760 |
| 58 | 92500 | 1295000 |
| 59 | 98430 | 1378020 |
| 60 | 104640 | 1464960 |
| 61 | 111136 | 1555904 |
| 62 | 117931 | 1651034 |
| 63 | 125031 | 1750434 |
| 64 | 132444 | 1854216 |
| 65 | 140183 | 1962562 |
| 66 | 148253 | 2075542 |
| 67 | 156666 | 2193324 |
| 68 | 165430 | 2316020 |
| 69 | 174556 | 2443784 |
| 70 | 184052 | 2576728 |
| 71 | 193930 | 2715020 |
| 72 | 204198 | 2858772 |
| 73 | 214868 | 3008152 |
| 74 | 225948 | 3163272 |
| 75 | 237449 | 3324286 |
| 76 | 249383 | 3491362 |
| 77 | 261760 | 3664640 |
| 78 | 274589 | 3844246 |
| 79 | 287884 | 4030376 |
| 80 | 301652 | 4223128 |
| 81 | 315908 | 4422712 |
| 82 | 330662 | 4629268 |
| 83 | 345924 | 4842936 |
| 84 | 361708 | 5063912 |
| 85 | 378023 | 5292322 |
| 86 | 394882 | 5528348 |
| 87 | 412297 | 5772158 |
| 88 | 430280 | 6023920 |
| 89 | 448844 | 6283816 |
| 90 | 468000 | 6552000 |
| 91 | 487760 | 6828640 |
| 92 | 508137 | 7113918 |
| 93 | 529145 | 7408030 |
| 94 | 550796 | 7711144 |
| 95 | 573103 | 8023442 |
| 96 | 596078 | 8345092 |
| 97 | 619735 | 8676290 |
| 98 | 644088 | 9017232 |
| 99 | 669149 | 9368086 |
| 100 | 694932 | 9729048 |
| 101 | 721452 | 10100328 |
| 102 | 748722 | 10482108 |
| 103 | 776755 | 10874570 |
| 104 | 805566 | 11277924 |
| 105 | 835169 | 11692366 |
| 106 | 865579 | 12118106 |
| 107 | 896809 | 12555326 |
| 108 | 928876 | 13004264 |
| 109 | 961792 | 13465088 |
| 110 | 995572 | 13938008 |
| 111 | 1030234 | 14423276 |
| 112 | 1065190 | 14912660 |
| 113 | 1102256 | 15431584 |
| 114 | 1139649 | 15955086 |
| 115 | 1177983 | 16491762 |
| 116 | 1217273 | 17041822 |
| 117 | 1256104 | 17585456 |
| 118 | 1298787 | 18183018 |
| 119 | 1341043 | 18774602 |

## 攻击

### 攻击流程

先攻判断-》命中判断-》攻击输出-》防御等级-》防御技能-》攻击结果。

### 物理击中判定

命中结果 – 躲闪结果 >= 1，判定命中。

命中结果：1d(命中20%-100%)

躲闪结果：1d(躲闪70%-100%)

### 法术命中判定

命中结果 – 躲闪结果 >= 1，判定命中。

命中结果：1d(灵力50%-100%)

躲闪结果：1d(灵力50%-100%)

### 先攻判定

谁的速度结果高，谁先攻击。

速度结果 = 角色速度 + 调整区间

调整区间：角色速度上下调整5%。【-5%，速度，+5%】。

### 暴击判定

每次攻击都有5%的几率出现暴击。暴击触发时伤害为正常伤害的2倍。

## 升级经验

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 等级 | 升级后 | 参考经验 |
| 0-1 | 1 | 40 |
| 1-2 | 2 | 110 |
| 2-3 | 3 | 237 |
| 3-4 | 4 | 450 |
| 4-5 | 5 | 779 |
| 5-6 | 6 | 1,252 |
| 6-7 | 7 | 1,898 |
| 7-8 | 8 | 2,745 |
| 8-9 | 9 | 3,822 |
| 9-10 | 10 | 5,159 |
| 10-11 | 11 | 6,784 |
| 11-12 | 12 | 8,726 |
| 12-13 | 13 | 11,013 |
| 13-14 | 14 | 13,674 |
| 14-15 | 15 | 16,739 |
| 15-16 | 16 | 20,236 |
| 16-17 | 17 | 24,194 |
| 17-18 | 18 | 28,641 |
| 18-19 | 19 | 33,606 |
| 19-20 | 20 | 39,119 |
| 20-21 | 21 | 45,208 |
| 21-22 | 22 | 51,902 |
| 22-23 | 23 | 59,229 |
| 23-24 | 24 | 67,218 |
| 24-25 | 25 | 75,899 |
| 25-26 | 26 | 85,300 |
| 26-27 | 27 | 95,450 |
| 27-28 | 28 | 106,377 |
| 28-29 | 29 | 118,110 |
| 29-30 | 30 | 130,679 |
| 30-31 | 31 | 144,112 |
| 31-32 | 32 | 158,438 |
| 32-33 | 33 | 173,685 |
| 33-34 | 34 | 189,882 |
| 34-35 | 35 | 207,059 |
| 35-36 | 36 | 225,244 |
| 36-37 | 37 | 244,466 |
| 37-38 | 38 | 264,753 |
| 38-39 | 39 | 286,134 |
| 39-40 | 40 | 308,639 |
| 40-41 | 41 | 332,296 |
| 41-42 | 42 | 357,134 |
| 42-43 | 43 | 383,181 |
| 43-44 | 44 | 410,466 |
| 44-45 | 45 | 439,019 |
| 45-46 | 46 | 468,868 |
| 46-47 | 47 | 500,042 |
| 47-48 | 48 | 532,569 |
| 48-49 | 49 | 566,478 |
| 49-50 | 50 | 601,799 |
| 50-51 | 51 | 638,560 |
| 51-52 | 52 | 676,790 |
| 52-53 | 53 | 716,517 |
| 53-54 | 54 | 757,770 |
| 54-55 | 55 | 800,579 |
| 55-56 | 56 | 844,972 |
| 56-57 | 57 | 890,978 |
| 57-58 | 58 | 938,625 |
| 58-59 | 59 | 987,942 |
| 59-60 | 60 | 1,038,959 |
| 60-61 | 61 | 1,091,704 |
| 61-62 | 62 | 1,146,206 |
| 62-63 | 63 | 1,202,493 |
| 63-64 | 64 | 1,260,594 |
| 64-65 | 65 | 1,320,539 |
| 65-66 | 66 | 1,382,356 |
| 66-67 | 67 | 1,446,074 |
| 67-68 | 68 | 1,511,721 |
| 68-69 | 69 | 1,579,326 |
| 69-70 | 70 | 1,648,919 |
| 70-71 | 71 | 1,720,528 |
| 71-72 | 72 | 1,794,182 |
| 72-73 | 73 | 1,869,909 |
| 73-74 | 74 | 1,947,738 |
| 74-75 | 75 | 2,027,699 |
| 75-76 | 76 | 2,109,820 |
| 76-77 | 77 | 2,194,130 |
| 77-78 | 78 | 2,280,657 |
| 78-79 | 79 | 2,369,430 |
| 79-80 | 80 | 2,460,479 |
| 80-81 | 81 | 2,553,832 |
| 81-82 | 82 | 2,649,518 |
| 82-83 | 83 | 2,747,565 |
| 83-84 | 84 | 2,848,002 |
| 84-85 | 85 | 2,950,859 |
| 85-86 | 86 | 3,056,164 |
| 86-87 | 87 | 3,163,946 |
| 87-88 | 88 | 3,274,233 |
| 88-89 | 89 | 3,387,054 |
| 89-90 | 90 | 3,502,439 |
| 90-91 | 91 | 3,620,416 |
| 91-92 | 92 | 3,741,014 |
| 92-93 | 93 | 3,864,261 |
| 93-94 | 94 | 3,990,186 |
| 94-95 | 95 | 4,118,819 |
| 95-96 | 96 | 4,250,188 |
| 96-97 | 97 | 4,384,322 |
| 97-98 | 98 | 4,521,249 |
| 98-99 | 99 | 4,660,998 |
| 99-100 | 100 | 4,803,599 |

# 怪物篇

### 怪物属性

#### 怪物成长属性

怪物的成长属性及成长公式在不同的地图采用不同的种族。

#### 怪物基本属性分配

每项基本属性最低点数

等级+10

总基本属性点数

50+怪物等级\*10

例：10级怪物的属性

总属性点=50+10\*10=150

力量：20

体质：20

魔力：50

耐力：20

敏捷：40

#### 怪物经验掉落

41.4+10.33\*怪物当前等级

#### 怪物金钱掉落

1d【-9%，(怪物等级/10)\*2\*(怪物等级（1+9%）)+3，9%】

当掉落铜钱小于1时，最低掉落铜钱数量为1

### 怪物技能

怪物的技能与种族技能相同。

怪物的技能等级范围，怪物所拥有的每个技能的技能等级为怪物当前等级的（-10到+10）级的一个随机数。

### 怪物特点定义

#### 怪物前缀

弱小的：除了敏捷之外，其他基本属性属性减半。

缓慢的：敏捷只有正常怪物的1/4。

普通的：一只正常发育的怪物。

强大的：除了敏捷之外，其他基本属性增加50%。

敏捷的：敏捷属性提高1倍，其他基本属性提高25%。

遇到几率

|  |  |
| --- | --- |
| 前缀 | 遇到几率 |
| 弱小的 | 30% |
| 缓慢的 | 30% |
| 普通的 | 30% |
| 强大的 | 5% |
| 敏捷的 | 5% |

#### 怪物后缀

Boss：体质\*20，其他基本属性\*10

神圣的：力量\*5，其他基本属性不变

未知的：敏捷\*5，其他基本属性不变

进阶的：体质\*5，其他基本属性不变

将要灭绝的：魔力\*5，其他基本属性不变

被诅咒的：耐力\*5，其他基本属性不变

远古的：全部基本属性\*125%

头头：敏捷不变，其他基本属性\*105%

遇到几率

|  |  |
| --- | --- |
| 后缀 | 遇到几率 |
| Boss | 2% |
| 神圣的 | 5% |
| 未知的 | 5% |
| 进阶的 | 5% |
| 将要灭绝的 | 5% |
| 被诅咒的 | 5% |
| 远古的 | 5% |
| 头头 | 10% |

### 怪物掉落

#### 前缀金钱经验

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 前缀 | 经验 | 金钱 |
| 弱小的 | \*0.5 | \*0.5 |
| 缓慢的 | \*0.5 | \*0.5 |
| 普通的 | \*1 | \*1 |
| 强大的 | \*1.5 | \*1.5 |
| 敏捷的 | \*1.5 | \*1.5 |

#### 前缀装备

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 前缀 | 灰色 | 白色 |
| 弱小的 | 0.05 | 0.025 |
| 缓慢的 | 0.05 | 0.025 |
| 普通的 | 0.125 | 0.04 |
| 强大的 | 0.175 | 0.075 |
| 敏捷的 | 0.175 | 0.075 |

#### 后缀金钱及经验

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 后缀 | 经验 | 金钱 |
| Boss | \*5 | \*5 |
| 神圣的 | \*2 | \*2 |
| 未知的 | \*2 | \*2 |
| 进阶的 | \*2 | \*2 |
| 将要灭绝的 | \*2 | \*2 |
| 被诅咒的 | \*2 | \*2 |
| 远古的 | \*2 | \*2 |
| 头头 | \*1.05 | \*1.05 |

#### 后缀装备

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 后缀 | 绿色 | 蓝色 | 紫色 | 橙色 |
| Boss |  |  | 0.9 | 0.1 |
| 神圣的 | 0.075 | 0.04 | 0.025 | 0.0025 |
| 未知的 | 0.075 | 0.04 | 0.025 | 0.0025 |
| 进阶的 | 0.075 | 0.04 | 0.025 | 0.0025 |
| 将要灭绝的 | 0.075 | 0.04 | 0.025 | 0.0025 |
| 被诅咒的 | 0.075 | 0.04 | 0.025 | 0.0025 |
| 远古的 | 0.075 | 0.04 | 0.025 | 0.0025 |
| 头头 | 0.04 | 0.025 | 0.0125 |  |

# 地图篇

## 地图流程



## 地图列表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 等级区间 | 种族 | 怪物 | 技能 |
| 0-5 花果山 | 人族 | 狼 | 重击、连击、灵犀一指。呼风唤雨、三昧真火、五雷决 |
| 猴 |
| 虎 |
| 豹 |
| 鹿 |
| 6-10 长寿郊外 | 魔族 | 小妖 | 重击、灵犀一指、连击 |
| 狼精 |
| 妖道 |
| 恶兄长 |
| 懒师弟 |
| 11-15 七十二洞 | 仙族 | 山牛 | 呼风唤雨、三昧真火、五雷决 |
| 神獒 |
| 羚羊 |
| 狻猊 |
| 青兕 |
| 15-20 东海龙宫 | 魔族 | 虾兵 | 重击、灵犀一指、连击 |
| 蟹将 |
| 夜叉 |
| 龟丞相 |
| 鳖帅 |
| 21-25 天宫马厩 | 仙族 |  | 呼风唤雨、三昧真火、五雷决 |
| 26-30 天宫 | 天兵  天将  仙女  善财童子  巨灵神 |  |
| 31-35 地府 | 魔族 | 牛头  马面  女鬼  黑无常  白无常 | 重击、灵犀一指、连击 |
| 36-40 五行山 | 仙族 | 道童  丹炉  火神  机关怪  石头人 | 呼风唤雨、三昧真火、五雷决 |
| 40-45 黑风洞 | 魔族 | 白熊精  黑熊精  九头蛇  六尾狐  狐妖 | 重击、灵犀一指、连击 |
| 46-50 云栈洞 | 仙族 | 猪妖  骨角精 | 呼风唤雨、三昧真火、五雷决 |
| 51-60 流沙河 | 人族 | 炎魔怪  猪刚烈  岩怪 | 呼风唤雨、三昧真火、五雷决。重击、灵犀一指、连击 |
| 61-65 五庄观 | 人族 | 五庄道姑  明月  清风  土地  五庄使者 | 呼风唤雨、三昧真火、五雷决。重击、灵犀一指、连击 |
| 66-70 火云洞 | 魔族 | 狮头兽  烈火虎  不死鸟  火蟾蜍  赤烛魔 |  |
| 71-75 白骨洞 | 魔族 | 僵尸  劈头僵尸  碎骨骷髅  破骨僵尸  白骨斧手 |  |
| 76-80 莲花洞 | 仙族 | 狐阿七  狐阿大  棕熊精  莲花精  白鹿精 |  |
| 81-85 乌鸡国 | 人族 | 狼头小妖  竹妖  面具魔  雪鹰  猫少女 |  |
| 86-90 [黄金塔](http://games.sina.com.cn/o/z/joyxy/2005-06-13/1709234189.shtml) |  | 狼男  狼女  狼婆  狼公  冰狼 |  |
| 90-95 平顶山 | 仙族 | 精细鬼  伶俐虫  巴山虎  倚海龙  花裙黑狐 |  |
| 96-100 琵琶洞 | 仙族 | 傲剑天狼  琵琶夫人  上古蜈蚣  蛇女帝  蜂女王 |  |
|  |  |  |  |

# 装备篇

## 装备颜色

|  |  |
| --- | --- |
| 灰色 | 基本属性一般，无附加属性 |
| 白色 | 基本属性一般，附加一点属性 |
| 绿色 | 基本属性一般，有两点附加属性 |
| 蓝色 | 基本属性高，有三点附加属性 |
| 紫色 | 基本属性高，有四点附加属性 |
| 橙色 | 基本属性很高，有五点附加属性 |

## 装备类型

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 装备类型 | 装备属性1 | 装备属性2 |
| 武器 | 命中 | 伤害 |
| 头盔 | 防御 | 魔法 |
| 项链 | 灵力 |  |
| 衣服 | 防御 |  |
| 腰带 | 气血 | 防御 |
| 鞋子 | 防御 | 敏捷 |

武器根据种族特点分为：剑、杖、斧。三种武器所有种族都能携带。在套装中，剑为人族套装、杖为仙族套装、斧为魔族套装。

## 装备基本属性

装备基本属性分为三档：一般、高、很高。

具体见装备定义表.xlsx

## 装备附加属性定义表

装备附加属性分为4档：普通、进阶、升华、圣品。不同档次增加的属性范围值不同。

装备的附加属性增加角色的：基本属性、成长属性、幸运、释放概率、技能等级。

装备的附加属性从以下表格中随机获取，每获得一个依次减少获取范围，不重复获取。

系统掉落装备的生成：

第一步：判断出产装备等级。

第二步：获得出产装备颜色。根据颜色获得基本属性。

第三步：判断颜色品质，如果颜色为橙色、品质为圣品进入第四步套装判断，如果非套装进入第六步。

第四步：获得套装种族。

第五步：获得套装必带属性

第六步：获得其他属性。

宝箱掉落套装的生成：

第一步：判断抽中装备等级。

第二步：获得套装颜色为橙色，获得基本属性。

第三步：获得套装品质为升华。

第四步：获得套装种族。

第五步：获得套装必带属性。

第六步：获得套装其他属性。

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 品质 | 普通 | | 进阶 | 升华 | 圣品 | |
| 加成范围 | 1%-5% | 5%-10% | | 10%-15% | | 15%-20% |
| 伤害 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 灵力 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 魔法 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 命中 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 躲闪 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 防御 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 速度 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 气血 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 力量 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 敏捷 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 体质 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 魔力 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 耐力 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 加成范围 | 1-1 | 2-4 | | 3-7 | | 8-8 |
| 幸运 | 80% | 18% | | 1.9% | | 0.1% |
| 加成范围 | 1%-3% | 4-6% | | 7-9% | | 10%-12% |
| 释放概率 | 80% | 18% | | 1.9% | | 0.1% |
| 加成范围 | 1-1 | 2-3 | | 4-4 | | 5-5 |
| 暴击 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 连击 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 灵犀一指 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 三昧真火 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 呼风唤雨 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 物防修 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 法防修 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 攻修 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 法修 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 锻造 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 防御 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 反击 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |
| 法盾 | 80.0% | 18.0% | | 1.9% | | 0.1% |

## 装备套装

### 套装的优势

1. 套装有固定的附加属性。
2. 套装分种族，佩戴同种族套装有3%的成长属性加成效果。

### 套装的获取途径

1. 通过商店宝箱抽取。通过宝箱抽取的套装属于升华品质。
2. 怪物掉落的圣品装备。
3. 购买玩家寄售。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 位置 | 必带属性1 | 必带属性2 |
| 人族套装 | 武器 | 锻造 | 幸运或释放概率 |
| 头盔 | 锻造 | 幸运或释放概率 |
| 项链 | 锻造 | 幸运或释放概率 |
| 衣服 | 锻造 | 幸运或释放概率 |
| 腰带 | 锻造 | 幸运或释放概率 |
| 鞋子 | 锻造 | 幸运或释放概率 |
| 仙族套装 | 武器 | 法修 | 幸运或释放概率 |
|  | 头盔 | 法修 | 幸运或释放概率 |
|  | 项链 | 法修 | 幸运或释放概率 |
|  | 衣服 | 法修 | 幸运或释放概率 |
|  | 腰带 | 法修 | 幸运或释放概率 |
|  | 鞋子 | 法修 | 幸运或释放概率 |
| 魔族套装 | 武器 | 攻修 | 幸运或释放概率 |
|  | 头盔 | 攻修 | 幸运或释放概率 |
|  | 项链 | 攻修 | 幸运或释放概率 |
|  | 衣服 | 攻修 | 幸运或释放概率 |
|  | 腰带 | 攻修 | 幸运或释放概率 |
|  | 鞋子 | 攻修 | 幸运或释放概率 |

## 装备出售

|  |  |
| --- | --- |
| 品质 | 调整价格 |
| 灰色 | 0% |
| 白色 | 21.80% |
| 绿色 | 43.60% |
| 蓝色 | 65.40% |
| 紫色 | 87.20% |
| 橙色 | 109.00% |

品质加成公式：(1+9%)\*品质/5

装备出售公式：等级 /10\*3\*等级\*(1+品质加成)+7

## 装备打造

### 打造判断流程

等级不变

掉1级

是否掉等级判断

打造失败

打造成功，装备+1

打造是否成功判断

打造

打造成功后，装备+1，打造失败后，判断是否掉等级。装备最高打造等级+15。

### 打造增加基本属性

|  |  |
| --- | --- |
| 装备类型 | 基础属性 |
| 武器 | 伤害+8 |
| 头盔 | 躲闪+20 |
| 项链 | 灵力+6 |
| 衣服 | 防御+12 |
| 腰带 | 气血+40 |
| 鞋子 | 速度+8 |

### 打造基本属性铜钱消耗

一级消耗4w铜钱

每升一级铜钱消耗公式=40000\*2^(n-1)。

# PVP篇

PVP分为挑战模式，附近模式两种

## 挑战模式

开启等级：30级

### 比赛规则

**挑战次数**：每天可以免费挑战5次，免费挑战次数用完后可以通过购买挑战符继续挑战。最高购买次数10次。

**挑战时间**：每次在战场中驰骋的时间上限为60分钟，超过60分钟退出战场。

**战斗场数**：每次挑战最多胜利20场。

**战斗匹配规则**：

1. 在进入挑战模式后，用户的挑战属性不随挂机属性的增加而增加，锁定在进入时刻的属性。等级和技能在退出挑战模式前不会改变。
2. 等级匹配：-10，角色等级，+10。范围内随机分配。
3. 爵位匹配：在等级范围内按从低到高的顺序进行选择。
4. 每场战斗胜利后系统自动匹配下一场战斗对象。

**相生相克：**

仙克人，人克魔，魔克仙。

被克制的一方，降低3%的基本属性

相生（处于同一队伍情况下）

仙生魔、魔生人，人生仙

相生的一方，提高3%的基本属性

**战斗退出：**

1. 战斗失败后自动退出战场进入PVP主页。
2. 战斗过程中可以强制退出战场。

**战斗奖励：**

1. 声望：战胜比自己爵位高的，增加5点声望，战胜比自己爵位低的，增加3点声望，战胜同等爵位的，增加4点声望。战斗失败，增加1点声望。
2. 今日积分：第一场2点积分，第3场2点积分，第6场3点积分，第10场3点积分，第15场3点积分，第20场4点积分。一次挑战全胜17点积分。

### 挑战模式整体流程图



## 征服模式

开启等级：30级

### 比赛规则

**征服次数：**每天免费征服10次，免费征服次数用完后可以通过购买征服符继续征服。不限制最高购买次数。

**征服属性锁定：**在点击征服模式后，用户的征服属性不随挂机属性的增加而增加，锁定在进入时刻的属性。等级和技能在退出征服模式前不会改变。

**对象列表：**

1.进入征服模式后获取用户位置信息，根据位置信息获取附近的玩家列表。

2.玩家位置更新，用户每次进入附近模式，更新一次位置信息，位置信息保存24小时。

3.玩家列表根据距离排序。

4.战胜对手后询问是否捕获为人宠。

5.人宠消失：1.被人宠战胜（注：被征服者在4小时内不得挑战主人）；2.捕获时间超过24小时。

6.列表显示信息：姓名、种族、等级、战斗力、距离。

## 组队模式

开启等级：40级

### 比赛规则

战斗次数：每天免费战斗5次，免费战斗次数用完后可以通过购买征服符继续战斗。不限制最高购买次数。

**挑战配置：**

用户选择组队模式后进入挑战配置页面，用户在挑战配置页面重新选择上战场时的装备、使用技能、参战小伙伴、参战小伙伴的使用技能。在组队模式后，用户的挑战属性不随挂机属性的增加而增加，锁定在进入时刻的属性。等级和技能在退出组队模式前不会改变。

# 商店篇

可以使用人民币购买道具

## 付费道具定义

### 辅助类

双倍咒符：铜钱经验翻倍、不能叠加使用。20元宝

PK咒符：增加PK次数。10元宝

属性增强咒符：增强使用者成长属性的5%，不能叠加使用。有效时间24小时。20元宝

人宠空间咒符：增加可携带的人宠空间。10元宝1个。

背包咒符：增加可携带的装备空间。50元宝5个。

挂机咒符：使用后可以挂机2个小时，按分钟计时。50元宝。

### 锻造类

打造成功咒符：增加10%成功几率。100元宝

装备成长咒符：

1. 保持所有属性不变，属性值根据之前装备所在装备等级重新随机。
2. 保持打造段数不变。
3. 30级的装备可以使用成长符。

装备成长符价格表

|  |  |
| --- | --- |
| 等级 | 价格 |
| 30级 | 2000 |
| 40级 | 3000 |
| 50级 | 4000 |
| 60级 | 5000 |
| 70级 | 6000 |
| 80级 | 7000 |
| 90级 | 8000 |

### 装备宝箱类

上古遗迹（装备宝箱）：可以用来抽取装备。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 宝箱等级 | 抽取获得 | 宝箱价格 |
| 30级（最低蓝色） | 可以随机获得一件装备，其中橙色40%几率。十连抽，可以随机获得十件装备，其中其中至少4件30级橙色装备。套装2件 | 300元宝/个、10连抽2400元宝/10个 |
| 40级（最低蓝色） | 可以随机获得一件装备，其中橙色40%几率。十连抽，可以随机获得十件装备，其中其中至少4件40级橙色装备。套装2件 | 400元宝/个、10连抽3200元宝/10个 |
| 50级（最低蓝色） | 可以随机获得一件装备，其中橙色30%几率。十连抽，可以随机获得十件装备，其中其中至少4件50级橙色装备。套装2件 | 500元宝/个、10连抽4000元宝/10个 |
| 60级（最低蓝色） | 可以随机获得一件装备，其中橙色30%几率。十连抽，可以随机获得十件装备，其中至少4件60级橙色装备。套装2件 | 600元宝/个、10连抽4800元宝/10个 |
| 70级（最低蓝色） | 可以随机获得一件装备，其中橙色20%几率。十连抽，可以随机获得十件装备，其中至少4件90级橙色装备。套装2件 | 700元宝/个、10连抽5600元宝/10个 |
| 80级（最低蓝色） | 可以随机获得一件装备，其中橙色20%几率。十连抽，可以随机获得十件装备，其中至少4件80级橙色装备。套装2件 | 800元宝/个、10连抽6400元宝/10个 |
| 90级（最低蓝色） | 可以随机获得一件装备，其中橙色20%几率。十连抽，可以随机获得十件装备，其中至少4件90级橙色装备。套装2件 | 900元宝/个、10连抽7200元宝/10个 |
| 100级（最低蓝色） | 可以随机获得一件装备，其中橙色20%几率。十连抽，可以随机获得十件装备，其中至少4件100级橙色装备，套装2件 | 1000元宝/个、10连抽8000元宝/10个 |

## 付费道具列表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 道具名称 | 价格 | 备注 |
| 双倍咒符 | 20 |  |
| PK咒符 | 10 |  |
| 装备成长咒符 | 见成长咒符价格表 |  |
| 打造成功咒符 | 100 |  |
| 属性增强咒符 | 20 |  |
| 挂机咒符 | 50 |  |
| 上古遗迹 | 见上古遗迹价格表 |  |
| 背包咒符 | 50 |  |
| 人宠空间咒符 | 10 |  |

## 元宝充值

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 套餐名称 | 套餐内容 | 套餐赠送 | 套餐价格 |
| 欢乐月 | 300元宝 | 每天登陆赠送4次双倍、5次PK、1次属性增强、4次挂机、100元宝。每30天仅能购买一次 | 30元 |
| 6元包 | 60元宝 |  | 6元 |
| 12元包（9.5折） | 125元宝 | 赠送5个 | 12元 |
| 30元包（9折） | 330元宝 | 赠送30个 | 30元 |
| 80元包（8.5折） | 920元宝 | 赠送120个 | 68元 |
| 160元包（8折） | 1920元宝 | 赠送320个 | 128元 |
| 438元包(7.5折) | 5475元宝 | 赠送1095个 | 328元 |
| 968元包（7折） | 12580元宝 | 赠送2900个 | 628元 |
|  |  |  |  |

## 装备交易

### 允许交易的物品

升华级别以上的套装

### 寄售的流程

1. 进入交易区-》寄售
2. 选择需要交易的装备（正在装备中的道具不可被交易）
3. 标注想要交易的价格
4. 寄售成功。

### 购买的流程

1. 进入交易区-》购买。
2. 选中想要购买的装备。
3. 确认购买。
4. 购买成功-》跳转到背包查看此装备。

### 交易税

每次交易成功后，系统自动从交易总金额中扣除8%的元宝，此部分费用由卖家承担。

# 小伙伴篇

## 小伙伴的作用

添加小伙伴可以增加声望，每添加一个小伙伴，可以增加2点声望。每删除一个小伙伴，减少2点声望。

## 小伙伴来源

1．从“小伙伴”-》“添加”列表添加。添加列表根据位置信息向用户推荐小伙伴。

2．通过PK添加小伙伴。抓人宠结束后，如果人宠非小伙伴，提示用户添加。

3.通过邀请微博微信小伙伴关系添加小伙伴。微博微信中的好友通过推荐链接成为游戏玩家，自动成为游戏中小伙伴。

## 邀请小伙伴

### 邀请小伙伴的作用

1.40级之前可以成为人宠，同时打地图，人宠的装备属性技能随机添加。

2.当邀请的小伙伴成为玩家并升级到30级，一次性奖励300元宝。

3.邀请的小伙伴达到30级以后，每升10级，奖励100元宝。

4.被邀请对象成为玩家后，自动成为好友。

### 邀请方法

第一步：绑定微博微信账号。

第二步：发送用户邀请专用链接。

* + - 1. 通过好友关系成为人宠，发送邀请链接
      2. 分享战果时发送邀请链接。

6

# 奖励篇

## 爵位

爵位分为九等，每等为1星。

### 爵位的作用

1.可以获得俸禄（铜钱），俸禄每周发放一次，发放数量，10000\*爵位等级

2.可以获得圣品套装，为玩家当前种族的套装。

|  |  |
| --- | --- |
| 等级 | 奖励套装 |
| 1星 | 30级套装一件 |
| 2星 | 40级套装一件 |
| 3星 | 50级套装一件 |
| 4星 | 60级套装一件 |
| 5星 | 70级套装一件 |
| 6星 | 80级套装一件 |
| 7星 | 90级套装一件 |
| 8星 | 90级套装一件（与7星获取套装不重复） |
| 9星 | 90级套装四件（与7星、8星获取套装不重复） |

### 爵位等级升级公式

6\*n\*500+1000

## 积分

### 积分的作用

1. 计算排名
2. 领取积分奖励。积分奖励当日领取有效，时间分界线是每晚24点。

积分奖励列表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 积分 | 奖励内容 | |
| 32 | 经验 | 10000 |
| 64 | 铜钱 | 10000 |
| 128 | 元宝 | 200 |
| 255 | 套装 | 当前等级升华套装一件 |

## 登陆奖励

赠送2次双倍、赠送2次挂机、赠送50元宝

## 升级奖励

每升5级奖励50000铜钱