战斗吧 小伙伴们

liwei

策划文档

liwei

2013

目录

[战斗吧 小伙伴们 0](#_Toc366493383)

[简介 5](#_Toc366493384)

[前言 5](#_Toc366493385)

[客户端登陆流程 6](#_Toc366493386)

[种族篇 8](#_Toc366493387)

[属性 8](#_Toc366493388)

[种族基本属性 8](#_Toc366493389)

[种族成长属性 9](#_Toc366493390)

[种族基本属性及升级加点 9](#_Toc366493391)

[种族成长属性公式 10](#_Toc366493392)

[幸运属性定义 12](#_Toc366493393)

[技能 13](#_Toc366493394)

[名词定义 13](#_Toc366493395)

[技能定义 16](#_Toc366493396)

[技能学习 21](#_Toc366493397)

[攻击 26](#_Toc366493398)

[攻击流程 26](#_Toc366493399)

[物理击中判定 27](#_Toc366493400)

[法术命中判定 27](#_Toc366493401)

[先攻判定 27](#_Toc366493402)

[攻击对象判定 27](#_Toc366493403)

[暴击判定 28](#_Toc366493404)

[升级经验 28](#_Toc366493405)

[怪物篇 33](#_Toc366493406)

[怪物属性 33](#_Toc366493407)

[怪物技能 34](#_Toc366493408)

[怪物特点定义 36](#_Toc366493409)

[怪物掉落 37](#_Toc366493410)

[地图篇 39](#_Toc366493411)

[遇怪时间 39](#_Toc366493412)

[战斗信息定义 39](#_Toc366493413)

[地图激活 40](#_Toc366493414)

[地图流程 41](#_Toc366493415)

[地图列表 41](#_Toc366493416)

[副本篇 46](#_Toc366493417)

[装备篇 47](#_Toc366493418)

[装备颜色 47](#_Toc366493419)

[装备类型 48](#_Toc366493420)

[装备基本属性 48](#_Toc366493421)

[装备附加属性定义表 48](#_Toc366493422)

[装备套装 51](#_Toc366493423)

[套装的优势 51](#_Toc366493424)

[套装的获取途径 51](#_Toc366493425)

[装备出售 52](#_Toc366493426)

[北斗七星阵（内丹） 53](#_Toc366493427)

[阵法作用 53](#_Toc366493428)

[阵法合成 54](#_Toc366493429)

[装备锻造 56](#_Toc366493430)

[锻造判断流程 56](#_Toc366493431)

[锻造增加基本属性 58](#_Toc366493432)

[锻造基本属性铜钱消耗 58](#_Toc366493433)

[PVP篇 58](#_Toc366493434)

[挑战模式 58](#_Toc366493435)

[比赛规则 58](#_Toc366493436)

[挑战模式整体流程图 61](#_Toc366493437)

[征服模式 62](#_Toc366493438)

[比赛规则 62](#_Toc366493439)

[商店篇 62](#_Toc366493440)

[付费道具定义 62](#_Toc366493441)

[辅助类 62](#_Toc366493442)

[锻造类 63](#_Toc366493443)

[装备宝箱类 64](#_Toc366493444)

[付费道具列表 66](#_Toc366493445)

[元宝充值 66](#_Toc366493446)

[人宠篇 67](#_Toc366493447)

[人宠的定义 67](#_Toc366493448)

[人宠的获得途径 67](#_Toc366493449)

[征服 67](#_Toc366493450)

[好友篇 68](#_Toc366493451)

[好友的作用 68](#_Toc366493452)

[雇佣好友 68](#_Toc366493453)

[好友来源 68](#_Toc366493454)

[好友上限 68](#_Toc366493455)

[邀请好友 68](#_Toc366493456)

[邀请好友的作用 68](#_Toc366493457)

[邀请方法 69](#_Toc366493458)

[积分 69](#_Toc366493459)

[积分的作用 69](#_Toc366493460)

[登陆奖励 71](#_Toc366493461)

[首冲奖励 71](#_Toc366493462)

[升级奖励 71](#_Toc366493463)

# 简介

《战斗吧，小伙伴们》，是一款以中国古典名著《西游记》为故事背景的MUD模式创新手游。

特点：

1. 全天候战斗，无体力限制
   1. 免费在线自动战斗模式。
   2. 离线脱机战斗模式，战斗收益与在线相同。
2. 经典装备系统，六种装备颜色、四等装备品级、种族套装，多达千种的装备属性,锻造出您独一无二的专属装备。
3. 创新性的技能概率释放设计，技能使用不再呆板。
4. 多种技能混合搭配，上手简单，搭配策略多样化。
5. 独创的人宠系统及位置好友系统，增强游戏互动乐趣。
6. 公平的游戏机制，无论您是大R、小R、非R都可以领略游戏乐趣。
7. 快速的战斗节奏，劲享游戏快感。
8. 挑战生存的对战模式及征服人宠模式，畅爽体验PK乐趣。

# 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。

感盘古开天，五十五万年后，世间出现了三位伟大的神祇，称为天皇、地皇、人皇，三皇治世，分统三族。世间一片繁荣昌盛。忽一日，好个电闪雷鸣，天地震撼，那金灿灿的石卵蓬蓬勃勃，蹦跳着由山顶快乐滚落……

你的三界闯荡，由此开启！

天皇：伏羲，仙族

地皇：女娲，魔族

人皇：神农，人族。

## 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

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 | 1.5 | 1.5 | 3 | 2.5 | 0 |
| 魔族 | 2.5 | 2 | 2.5 | 1.5 | 1.5 | 0 |

### 种族成长属性公式

#### 人族

伤害：力量\*2/3

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\*17/30

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\*23/30

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

影响装备锻造失败后消失、获取装备几率，获取金钱几率

#### 影响锻造

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

#### 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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 可用技能数量角色等级限制表 | | | | | | | | | | | |
| 角色等级区间 | 0-9 | 10-19 | 20-29 | 30-39 | 40-49 | 50-59 | 60-69 | 70-79 | 80-89 | 90-99 |  |
| 攻击 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 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：当前角色等级+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

#### 释放概率设置

释放概率可以设置为:高、中、低三个范围。

权重分配

高权重：10

中权重：5

低权重：1

释放概率权重计算公式。

当前技能释放概率=最高释放概率÷所有技能权重之和×当前技能权重。

**例子1**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 释放概率 | 权重 | 权重设置 |
| 总概率 | 90% | 14 |  |
| 技能1 | 0.642857 | 10 | 高 |
| 技能2 | 0.064286 | 1 | 低 |
| 技能3 | 0.064286 | 1 | 低 |
| 技能4 | 0.064286 | 1 | 低 |
| 技能5 | 0.064286 | 1 | 低 |

角色总释放概率：90%

加载技能总数：5

如上表所述，将技能1释放概率权重设置为高。

此时，总权重是14，技能1权重为10。

各加载技能释放概率计算公式如下：

技能1：90%/14\*10=0.642857

技能2~5：90%/14\*1=0.064286

**例子2**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 释放概率 | 权重 | 权重设置 |
| 总概率 | 90% | 50 |  |
| 技能1 | 0.18 | 10 | 高 |
| 技能2 | 0.18 | 10 | 高 |
| 技能3 | 0.18 | 10 | 高 |
| 技能4 | 0.18 | 10 | 高 |
| 技能5 | 0.18 | 10 | 高 |

角色总释放概率：90%

加载技能数量：5

如上表所述，所有技能释放概率权重都设置为高。

此时，总权重为50。

技能1~5释放概率计算公式如下：

90%/50\*10=0.18

### 技能定义

#### 物理攻击

普通攻击：（(5d角色等级+（命中）/3+伤害+1d(力量5%))（1d（0~5%）\*200%）-（对象防御+对象技能防御））

**重击（单体攻击）**：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120%。

每升一级使用技能时增加0.5%伤害结果。

魔族每升一级永久增加1.01+0.02\*技能等级点命中。

仙族每升一级永久增加1.01+0.02\*技能等级点命中。

人族每升一级永久增加2.01+0.02\*技能等级点命中。

重击公式：（(5d角色等级+（命中+技能等级\*4）/3+伤害+1d(力量5%))（1d（0~5%）\*200%）-（对象防御+对象技能防御））\*（120%+技能等级\*0.5%）

**连击（单体攻击）**：连续三次攻击。

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。使用此技能后角色处于连击虚弱状态，此状态延续生效一回合。虚弱状态下，不能攻击，物理法术防御降低为正常状态的80%；防御技能不受影响。

每升一级增加1点伤害。

魔族每升一级永久增加2.02+0.01\*技能等级点伤害。

仙族每升一级永久增加2.01+0.02\*技能等级点伤害。

人族每升一级永久增加2.5\*0.014\*技能等级点伤害。

连击公式：

**第一次攻击**：（5d角色等级+命中/3+伤害+技能等级\*4+1d(力量0~5%)）\*70%（1d（0~5%）\*2）-(对象防御+对象技能防御)

**第二次攻击**（5d角色等级+命中/3+伤害+技能等级\*4+1d(力量0~5%)）\*80%（1d（0~5%）\*2）-(对象防御+对象技能防御)

**第三次攻击**（5d角色等级+命中/3+伤害+技能等级\*4+1d(力量0~5%)）\*100%（1d（0~5%）\*2）-(对象防御+对象技能防御)

**灵犀一指（单体攻击）**：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角色等级+（命中+技能等级\*4）/3+伤害+技能等级\*2+1d(力量0~5%)）（1d（0~5%）\*200%）-（对象防御-（20+技能等级\*4）+对象技能防御）

#### 法术攻击

**三昧真火（单体攻击）**：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120%。每次攻击消耗70点魔法。每升一级增加0.5%伤害结果。

每升一级增加2点法术伤害。

技能公式：5d角色等级+（(灵力+技能等级\*2+1d(伤害3%~伤害的9%)+技能等级\*1.3)\*1d（0~5%)\*200%-（对象灵力+对象防御技能灵力））\*(技能等级\*（0.5%+120%）)

**呼风唤雨（单体攻击）**：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1点法术伤害。

技能公式：

**第一次攻击**：5d角色等级+(灵力+技能等级\*1+1d(伤害3%~伤害的9%)+技能等级\*1.2)\*1d（0~5%)\*200%-（对象灵力+对象防御技能灵力）

**第二次攻击**：5d角色等级+(灵力+技能等级\*1+1d(伤害3%~伤害的9%)+技能等级\*1.2)\*1d（0~5%)\*200%-（对象灵力+对象防御技能灵力）

**五雷决（单体攻击）**：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。

每升一级永久增加1点灵力。

装备后成为默认攻击手段。

技能公式：5d角色等级+(（灵力+技能等级\*1）+1d(伤害3%~伤害的9%)+技能等级\*1.1)\*1d（0~5%)\*200%-（对象灵力+对象防御技能灵力）

#### 被动技能

体修：大量增加气血

注：气血=原气血（装备、属性影响后的气血）+原气血\*0.01\*技能等级。

物防修：增加角色物理防御能力

注：每升一级增加物理防御结果(2%+5)\*0.1

法防修：增加角色法术防御能力

注：每升一级增加法术防御结果（2%+5）\*0.1

物攻修：大量增加物理攻击伤害结果

注：每升一级增加物理伤害结果（2%+5）\*0.1点

法攻修：大量增加魔法攻击伤害结果

注：每升一级增加法术伤害结果（2%+5）\*0.1点

锻造：增加装备强化成功率

注：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%锻造失败后装备不掉锻造等级的几率。

魔族：每升一级永久增加躲闪：2.01+0.02\*技能等级。

仙族：每升一级永久增加躲闪：2.01+0.02\*技能等级。

人族：每升一级永久增加躲闪：2.01+0.02\*技能等级；每升一级永久增加速度：1+0.009\*技能等级。

#### 防御技能

防御：受到攻击时几率使用，临时增加当前回合物理防御。

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，减少角色受到的法术伤害。

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，消耗铜钱或储备金（优先储备金），下表是技能学习铜钱或储备金（优先储备金）消耗表。

每学习一级技能，消耗1点技能点。

每项技能的最高学习技能等级为当前角色等级+10。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技能等级 | 铜钱或储备金 | 满级技能铜钱或储备金消耗 |
| 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%~+5%】。

角色速度没有改变的情况下，每局战斗值判定一次。

角色速度改变的情况下，改变后回合重新判定。

### 攻击对象判定

当被攻击对象是多个时，需判定被攻击对象。

判定方法，按照速度调整结果从高到低的优先级进行判定，每回合判定一次。所有战斗对象全部判定。

速度调整公式：角色速度的1d【50%~150%】。

当使用群体攻击技能时，同样按此优先级进行判断。

### 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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 角色等级 | 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

怪物等级+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0

### 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当前怪物等级的（-10~+10）级的一个随机数。

**怪物的技能数量:**

1. 怪物的技能数量根据地图的技能数量随机获取，最高拥有技能上限为5个攻击、5个防御。被动技能的上限是地图中所设置被动技能总数。
2. 获取范围跟怪物后缀相关。
3. 每张地图怪物所拥有的技能，可以通过后台设置。主要可设置内容如下：

地图怪物攻击技能：地图怪物可以拥有的所有攻击技能，可以任意数量

地图怪物防御技能：地图怪物可以拥有的所有防御技能，可以任意数量

地图怪物被动技能：地图怪物可以拥有的所有被动技能。可以任意数量

后缀拥有最少攻击技能数量：即怪物技能数量的随机范围是（最低数量~5）

后缀拥有最少防御技能数量：即怪物技能数量的随机范围是（最低数量~5）

后缀拥有最少被动技能数量：即怪物技能数量的随机范围是（最低数量~被动技能数量上限）

Boss拥有最少攻击技能数量：即怪物技能数量的随机范围是（最低数量~5）

Boss拥有最少防御技能数量：即怪物技能数量的随机范围是（最低数量~5）

Boss拥有最少被动技能数量：即怪物技能数量的随机范围是（最低数量-数量上限）

注：最低（某类型）技能数量不能高于（某类型）总数量

后缀必须拥有（某类型）技能：指定后缀一定拥有某个技能。无需随机，直接拥有的技能。

Boss必须拥有（某类型）技能：指定Boss一定拥有某个技能。无需随机，直接拥有的技能。

**怪物技能释放概率：**

1. Boss的最高技能释放概率

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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% |

1. 其他拥有最低释放概率

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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% |

### 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

圣灵：力量\*5，其他基本属性不变

领主：敏捷\*5，其他基本属性不变

巨魔：体质\*5，其他基本属性不变

将领：魔力\*5，其他基本属性不变

魔王：耐力\*5，其他基本属性不变

长老：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% |
| 圣灵 | 5% |
| 领主 | 5% |
| 巨魔 | 5% |
| 将领 | 5% |
| 魔王 | 5% |
| 长老 | 5% |
| 头头 | 10% |

### 怪物掉落

#### 前缀金钱及经验

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 |

#### 后缀金钱及经验

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 后缀 | 经验 | 金钱 |
| Boss | \*5 | \*5 |
| 圣灵 | \*2 | \*2 |
| 领主 | \*2 | \*2 |
| 巨魔 | \*2 | \*2 |
| 将领 | \*2 | \*2 |
| 魔王 | \*2 | \*2 |
| 长老 | \*2 | \*2 |
| 头头 | \*1.05 | \*1.05 |

#### 掉落装备等级

怪物掉落的装备，有5%的几率掉落小于当前地图等级10级，有5%的几率掉落大于当前地图等级10级。90%的几率掉落等于当前地图等级的装备。

#### 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 |

#### 后缀装备

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 后缀 | 绿色 | 蓝色 | 紫色 | 橙色 |
| Boss |  |  | 0.9 | 0.1 |
| 圣灵 | 0.075 | 0.04 | 0.025 | 0.0025 |
| 领主 | 0.075 | 0.04 | 0.025 | 0.0025 |
| 巨魔 | 0.075 | 0.04 | 0.025 | 0.0025 |
| 将领 | 0.075 | 0.04 | 0.025 | 0.0025 |
| 魔王 | 0.075 | 0.04 | 0.025 | 0.0025 |
| 长老 | 0.075 | 0.04 | 0.025 | 0.0025 |
| 头头 | 0.04 | 0.025 | 0.0125 |  |

# 地图篇

## 遇怪时间

最快每2秒遇怪一次。

## 战斗信息定义

第一行：你遇到了“弱小的”（前缀）青蛙（怪物名称）“Boss”（怪物后缀）

注：前缀定义一个颜色、青蛙定义一个颜色、后缀定义一个颜色。

青蛙对你使用了“重击”，你受到了1700点伤害。

你对青蛙造成了1700点伤害。

青蛙对你造成了暴击3400（动画效果）点伤害。

你对青蛙使用了“连击”，

第一次攻击造成了1000点伤害，

第二次攻击，青蛙使用了“防御”,造成了200点伤害。

第三次攻击造成了1500点伤害。

你处于虚弱状态休息一回合。

青蛙对你造成了1000点伤害。

青蛙对你造成了1000点伤害。

你被青蛙击败了。

你遇到了XX

你对XX造成了2000点伤害

青蛙被你击败了。你获得了30级头盔，4000点经验，50铜钱。

## 地图激活

当角色达到地图怪物等级区间时，激活此地图。

## 地图流程



## 地图列表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 怪物等级区间 | 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 地府 | 魔族 | 牛头  马面  判官  黑无常  白无常 | 重击、灵犀一指、连击 |
| 26-30 天宫马厩 | 仙族 | 力士  监丞  天马  典薄  天兵 | 呼风唤雨、三昧真火、五雷决 |
| 31-35 蟠桃园 | 天兵  天将  天王  仙吏  七仙女 | 呼风唤雨、三昧真火、五雷决 |
| 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 |  |
|  |  |  |  |

# 副本篇

副本一：玲珑宝塔

开启级别：10级

地图总数：七层

每层怪物数量：100

退出机制：

1.回合死亡后退出。

2.通关后退出。

奖励：

1. 每层完成奖励：奖励以抽奖方式呈现，一下奖品任意抽一

双倍咒符、PK咒符、10元宝、5000储备金、符纹碎片、当前等级蓝色装备

1. 第一次完成副本奖励：月光宝盒（用于阵法石合成、阵法合成等物品合成操作，无法丢弃、无法出售）。

战斗次数限制：每天一次。

地图怪物分布

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 副本层数 | 怪物等级 | 怪物后缀 | 怪物技能 |
| 第一层 | 小于角色等级4级 | 头头 | 重击、连击、灵犀一指。呼风唤雨、三昧真火、五雷决 |
| 第二层 | 小于角色等级3级 | 将领 | 呼风唤雨、三昧真火、五雷决 |
| 第三层 | 小于角色等级2级 | 巨魔 | 重击、灵犀一指、连击 |
| 第四层 | 小于角色等级1级 | 魔王 | 呼风唤雨、三昧真火、五雷决、防御、法盾 |
| 第五层 | 等于角色等级 | 长老 | 重击、灵犀一指、连击、防御、法盾 |
| 第六层 | 大于角色等级1级 | 领主 | 呼风唤雨、三昧真火、五雷决、防御、法盾、防御、法盾、反击 |
| 第七层 | 大于角色等级2级 | 圣灵 | 重击、灵犀一指、连击 |

# 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

|  |  |
| --- | --- |
| 颜色 | 调整价格 |
| 灰色 | 0% |
| 白色 | 20% |
| 绿色 | 40% |
| 蓝色 | 60% |
| 紫色 | 80% |
| 橙色 | 100% |

n=颜色，从灰色~橙色依次为1~6

颜色加成公式： (n-1)/5

装备出售公式：装备等级 /10\*3\*装备等级\*(1+颜色加成)+7

## 北斗七星阵（内丹）

### 阵法作用

阵法一（天枢）:增加伤害

每升一级增加 2+ 技能等级\*0.03。

公式：n=技能等级；x=增加伤害；

X=n\*（2+n\*0.03）

阵法二（天璇）:增加灵力

每升一级增加 2+ 技能等级\*0.03

公式：n=技能等级；x=增加灵力；

X=n\*（2+n\*0.03）

阵法三（天玑）:增加命中

每升一级增加5+技能等级\* 0.1

公式：n=技能等级；x=增加命中；

X=n\*（5+n\*0.1）

阵法四（天权）:增加物理伤害暴击概率及暴击伤害结果

暴击概率：

一级基础增加1%,每升一级增加技能等级\*0.01%

公式：n=技能等级；x=最终暴击几率；基础暴击几率=5%

X=5%+1%+（5%+1%）\*（0.03%\*（n\*(n-1)/2+n））

阵法五（玉衡）:增加法术伤害暴击概率及暴击伤害结果

暴击概率：

一级基础增加1%,每升一级增加技能等级\*0.01%

公式：n=技能等级；x=最终暴击几率；基础暴击几率=5%

X=5%+1%+（5%+1%）\*（0.03%\*（n\*(n-1)/2+n））

### 阵法合成

阵法分为10层，每层10个等级。

合成材料：精铁+阵法石+铜钱或储备金（优先储备金）

#### 精铁获取途径

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 层级 | 阵法等级 | 需求 | 来源 | 出售价格 |
| 一层 | 1~10 | 一级精铁 | 10级装备分解 | 1200 |
| 二层 | 1~10 | 二级精铁 | 20级装备分解 | 4378 |
| 三层 | 1~10 | 三级精铁 | 30级装备分解 | 9658 |
| 四层 | 1~10 | 四级精铁 | 40级装备分解 | 17050 |
| 五层 | 1~10 | 五级精铁 | 50级装备分解 | 26554 |
| 六层 | 1~10 | 六级精铁 | 60级装备分解 | 38170 |
| 七层 | 1~10 | 七级精铁 | 70级装备分解 | 51898 |
| 八层 | 1~10 | 八级精铁 | 80级装备分解 | 67738 |
| 九层 | 1~10 | 九级精铁 | 90级装备分解 | 85690 |
| 十层 | 1~10 | 十级精铁 | 100级装备分解 | 105754 |

精铁出售价格公式：装备等级 /10\*3\*装备等级\*(1+60%)+7

装备拆解获取精铁几率

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 蓝色装备 | 紫色装备 | 橙色装备 |
| 5% | 20% | 50% |

#### 阵法石获取途径

阵法石由阵法碎片组合而成。阵法碎片+阵法碎片+铜钱或储备金（优先储备金）

阵法碎片通过副本任务及积分抽奖获取，商店无销售。

阵法石分为7（此版只开放5种）种类型：天枢、天璇、天玑、天权、玉衡

阵法碎片合成阵法后的类型随机。阵法石类型可以通过花铜钱或储备金充值（优先储备金）重置，重置结果随机。重置一次，消耗1000铜钱或储备金充值（优先储备金）

阵法升级公式：x=阵法层级，n=阵法等级

铜钱或储备金充值（优先储备金）消耗：x\*N\*1000

精铁消耗：N

阵法石消耗：N

阵法石出售：阵法碎片：5000，阵法石：10000

## 装备锻造

### 锻造判断流程

等级不变

掉1级

是否掉等级判断

锻造失败

锻造成功，装备+1

锻造是否成功判断

锻造

锻造成功后，装备+1，锻造失败后，判断是否掉锻造等级。装备最高锻造等级为15级。

### 锻造增加基本属性

|  |  |
| --- | --- |
| 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 |

### 锻造基本属性铜钱或储备金充值（优先储备金）消耗

一级消耗4w铜钱或储备金充值（优先储备金）

每升一级铜钱或储备金充值（优先储备金）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

开启所需角色等级：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。

**人宠选择：**点击进入挑战模式后，选择出战人宠(只能选人宠,不能选好友)。选择完人宠进入战斗。

**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。角色等级和技能在退出挑战模式前不会改变。
2. 根据地理位置进行匹配,优先匹配位置近的。
3. 对手等级匹配：角色当前等级的-10~+10。范围内由低到高进行匹配。
4. 爵位匹配：在对手等级范围内按从低到高的顺序进行选择。
5. 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. 战斗失败后退出。
2. 战斗过程中可以强制退出战场。
3. 战胜等级范围内所有玩家后退出。

**战果展示：**

战斗退出后，进入战果展示页面。战果页面显示内容:战胜场数、获得积分、全国排名、好友排名、分享。

**战斗奖励：**

1. 声望：每战胜一场，增加1点声望。
2. 积分：每连胜5场，获得1点积分。

### 挑战模式整体流程图



## 征服模式

开启所需角色等级：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。角色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。

6.列表显示信息：姓名、种族、对手等级、战斗力、距离。

# 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，有效期2小时。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%，叠加使用延长有效时长。有效时间2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。

好友上限咒符：增加好友上限。100元宝1个。

### 锻造类

锻造成功咒符：增加10%成功几率。100元宝，每次限使用一张。

装备成长咒符：

1. 装备等级+10
2. 保持附加属性不变，基本属性根据之前装备基本属性所在范围（一般、高、很高）重新随机。
3. 保持锻造段数不变。
4. 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。

注：精品宝箱的随机算法

套装：当前宝箱等级的套装2件，在升华品级里生成，唯一可以获得非圣品套装的途径。

橙色装备2件：当前宝箱等级的橙色装备2件，在普通、进阶、升华中随机获得，非套装。

蓝色以上装备6件：获取蓝色60%的几率、获取紫色40%几率。在每生成意见装备的时候获取一次颜色。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 宝箱类型 | 抽取获得 | 宝箱价格 |
| 30级普通宝箱 | 可以随机获得一件30级蓝色以上装备，其中橙色40%几率。 | 300元宝/个 |
| 30级精品宝箱 | 可以随机获得十件30级蓝色以上装备，其中其中至少4件橙色装备，套装2件。 | 2400元宝/个，8折优惠 |
| 40级普通宝箱 | 可以随机获得一件40级蓝色以上装备，其中橙色40%几率。 | 400元宝/个 |
| 40级精品宝箱 | 可以随机获得十件40级蓝色以上装备，其中其中至少4件橙色装备，套装2件。 | 3200元宝/个，8折优惠 |
| 50级普通宝箱 | 可以随机获得一件50级蓝色以上装备，其中橙色40%几率。 | 500元宝/个 |
| 50级精品宝箱 | 可以随机获得十件50级蓝色以上装备，其中其中至少4件橙色装备，套装2件。 | 4000元宝/个，8折优惠 |
| 60级普通宝箱 | 可以随机获得一件60级蓝色以上装备，其中橙色40%几率。 | 600元宝/个 |
| 60级精品宝箱 | 可以随机获得十件60级蓝色以上装备，其中其中至少4件橙色装备，套装2件。 | 4800元宝/个，8折优惠 |
| 70级普通宝箱 | 可以随机获得一件70级蓝色以上装备，其中橙色40%几率。 | 700元宝/个 |
| 70级精品宝箱 | 可以随机获得十件70级蓝色以上装备，其中其中至少4件橙色装备，套装2件。 | 5600元宝/个，8折优惠 |
| 80级普通宝箱 | 可以随机获得一件80级蓝色以上装备，其中橙色40%几率。 | 800元宝/个 |
| 80级精品宝箱 | 可以随机获得十件80级蓝色以上装备，其中其中至少4件橙色装备，套装2件 | 6400元宝/个 |
| 90级普通宝箱 | 可以随机获得一件80级蓝色以上装备，其中橙色40%几率。 | 900元宝/个 |
| 90级精品宝箱 | 可以随机获得十件80级蓝色以上装备，其中其中至少4件橙色装备，套装2件 | 7200元宝/10个 |
| 100级普通宝箱 | 可以随机获得一件80级蓝色以上装备，其中橙色40%几率。 | 1000元宝/个 |
| 100级精品宝箱 | 可以随机获得十件80级蓝色以上装备，其中其中至少4件橙色装备，套装2件 | 8000元宝/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 |  |
| 锻造成功咒符 | 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张双倍符、5张PK符、4张属性增强、4张挂机符、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 |
|  |  |  |  |

## 交易

为了激活金融系统增加活跃度,因此开放交易系统

### 铜钱

1. 定义：通过在游戏中付出劳动所获得的收入，称之为铜钱。
2. 来源：
   1. 怪物掉落
   2. 装备出售系统
   3. 道具出售交易
   4. 好友雇佣
3. 用途：
   1. 特有用途：流通
      1. 雇佣好友
      2. 购买交易道具
   2. 通用用途
      1. 学习技能
      2. 阵法合成
      3. 阵法石碎片
      4. 阵法石类型转换
      5. 锻造

### 储备金

1. 定义：通过系统奖励获得的收入，称之为储备金。
2. 来源：
   * 1. 学习技能
     2. 阵法合成
     3. 阵法石碎片
     4. 阵法石类型转换
     5. 锻造

### 可交易物品

装备

阵法

技能书

精铁

阵法石

阵法碎片

### 交易规则

交易通过铜钱进行，每次交易抽取8%的手续费

# 人宠篇

## 人宠的定义

人宠可以帮助主人进行战斗。

## 人宠的获得途径

### 征服

40级之后，通过PK-》征服模式获得人宠。参看PVP篇-》征服。

# 好友篇

## 好友的作用

添加好友可以增加声望，每添加一个好友，可以增加2点声望。每删除一个好友，减少2点声望。

### 雇佣好友

雇佣好友成为你的人宠。雇佣需要付出铜钱。雇佣成功后，系统收取8%的手续费。

在好友界面标注自己的身价。被雇佣成功后，可以收到主人雇用付出的佣金。

PK过程中不能雇佣好友。

## 好友来源

1．从“好友”-》“添加”列表添加。添加列表根据位置信息向用户推荐好友。

2．通过PK添加好友。抓人宠结束后，如果人宠非好友，提示用户添加。

3．直接填写用户ID，添加好友。

## 好友上限

默认好友上限20个。

## 邀请好友

### 邀请好友的作用

1.40级之前可以雇佣好友成为人宠，同时打地图。

2.当邀请的好友成为玩家并升级到30级，一次性奖励300元宝。

3.邀请的好友达到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。

## 积分

### 积分的作用

1. 积分兑换物品，兑换后积分减少。每100积分可以兑换一个葫芦（道具）。

葫芦使用后有可能得到：技能书、咒符。

葫芦的使用已轮盘形式获取物品，用户点击使用轮盘开转，点击停止轮盘缓慢停止。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 物品名称 | 数量范围 | 换算价格范围 |  |
| 技能点 | 1 | 系统无出售 |  |
| 双倍咒符 | 1~10 | 20~200元宝 |  |
| PK咒符 | 1~10 | 10~100元宝 |  |
| 属性增强咒符 | 1~10 | 20~200元宝 |  |
| 人宠空间咒符 | 1~5 | 10~50元宝 |  |
| 背包咒符 | 1~5 | 50~250元宝 |  |
| 好友上限咒符 | 1~5 | 100~500元宝 |  |
| 装锻造承购咒符 | 1~5 | 100~500元宝 |  |
| 元宝 | 100~1000 |  |  |
| 储备金1W | 10000 |  |  |
| 储备金10万 | 100000 |  |  |
| 储备金100万 | 1000000 |  |  |
| 50元宝 | 50元宝 |  |  |
| 100元宝 | 100元宝 |  |  |
| 200元宝 | 200元宝 |  |  |
| 500元宝 | 500元宝 |  |  |
| 1000元宝 | 1000元宝 |  |  |

1. 领取积分奖励，领取后积分不消失，每日3时重新计算。

积分奖励列表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 积分 | 奖励内容 | |
| 10 | 元宝 | 100元宝 |
| 20 | 经验 | 30-39级：5000  40-49级10000  50-59级20000  60-69级35000  70-79级60000  80-89级90000  90-100级130000 |
| 30 | 储备金 | 获得的储备金是经验的1/3 |
| 40 | 套装 | 当前角色等级范围装备升华套装一件 |

## 登陆奖励

赠送2次双倍、赠送2个挂机符、赠送50元宝。

## 首冲奖励

1. 赠送20级角色升华种族套装一套，在奖励中领取。
2. 赠送一份所购买的产品。

## 升级奖励

1. 每升5级奖励10000储备金
2. 每升一级开一次升级宝箱

宝箱内容，以下抽一个。

双倍咒符、PK咒符、10元宝、5000储备金、符纹碎片、橙色当前角色种族升华套装一件。在奖励中领取。