战斗吧 好友们

liwei

策划文档

liwei

2013

目录

[战斗吧 好友们 0](#_Toc364162066)

[前言 5](#_Toc364162067)

[客户端登陆流程 5](#_Toc364162068)

[种族篇 7](#_Toc364162069)

[属性 7](#_Toc364162070)

[种族基本属性 7](#_Toc364162071)

[种族成长属性 8](#_Toc364162072)

[种族基本属性及升级加点 8](#_Toc364162073)

[种族成长属性公式 9](#_Toc364162074)

[幸运属性定义 11](#_Toc364162075)

[技能 12](#_Toc364162076)

[名词定义 12](#_Toc364162077)

[技能定义 14](#_Toc364162078)

[技能学习 18](#_Toc364162079)

[攻击 24](#_Toc364162080)

[攻击流程 24](#_Toc364162081)

[物理击中判定 24](#_Toc364162082)

[法术命中判定 24](#_Toc364162083)

[先攻判定 24](#_Toc364162084)

[暴击判定 25](#_Toc364162085)

[升级经验 25](#_Toc364162086)

[怪物篇 30](#_Toc364162087)

[怪物属性 30](#_Toc364162088)

[怪物技能 31](#_Toc364162089)

[怪物特点定义 33](#_Toc364162090)

[怪物掉落 35](#_Toc364162091)

[地图篇 36](#_Toc364162092)

[遇怪时间 36](#_Toc364162093)

[地图激活 37](#_Toc364162094)

[地图流程 38](#_Toc364162095)

[地图列表 38](#_Toc364162096)

[装备篇 43](#_Toc364162097)

[装备颜色 43](#_Toc364162098)

[装备类型 43](#_Toc364162099)

[装备基本属性 44](#_Toc364162100)

[装备附加属性定义表 44](#_Toc364162101)

[装备套装 46](#_Toc364162102)

[套装的优势 46](#_Toc364162103)

[套装的获取途径 46](#_Toc364162104)

[装备出售 48](#_Toc364162105)

[装备锻造 48](#_Toc364162106)

[锻造判断流程 48](#_Toc364162107)

[锻造增加基本属性 50](#_Toc364162108)

[锻造基本属性铜钱消耗 50](#_Toc364162109)

[PVP篇 50](#_Toc364162110)

[挑战模式 50](#_Toc364162111)

[比赛规则 50](#_Toc364162112)

[挑战模式整体流程图 53](#_Toc364162113)

[征服模式 54](#_Toc364162114)

[比赛规则 54](#_Toc364162115)

[商店篇 54](#_Toc364162116)

[付费道具定义 54](#_Toc364162117)

[辅助类 54](#_Toc364162118)

[锻造类 55](#_Toc364162119)

[装备宝箱类 56](#_Toc364162120)

[付费道具列表 58](#_Toc364162121)

[元宝充值 58](#_Toc364162122)

[人宠篇 59](#_Toc364162123)

[人宠的定义 59](#_Toc364162124)

[人宠的获得途径 59](#_Toc364162125)

[征服 59](#_Toc364162126)

[好友篇 59](#_Toc364162127)

[好友的作用 59](#_Toc364162128)

[雇佣好友 60](#_Toc364162129)

[好友来源 60](#_Toc364162130)

[好友上限 60](#_Toc364162131)

[邀请好友 60](#_Toc364162132)

[邀请好友的作用 60](#_Toc364162133)

[邀请方法 60](#_Toc364162134)

[积分 61](#_Toc364162135)

[积分的作用 61](#_Toc364162136)

[登陆奖励 62](#_Toc364162137)

[升级奖励 62](#_Toc364162138)

# 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.融合了《暗黑》系列经典装备系统，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。

2.创新性的技能概率释放设计，技能使用不再呆板。

3.多种技能混合搭配，上手简单，搭配策略多样化。

4.独创的人宠系统及位置好友系统，增强游戏互动乐趣，聚会、就餐的热门话题。

5.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.擂台排名模式，尽显你的风采。

# 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

### 技能定义

#### 物理攻击

普通攻击：（(5d角色等级+（基本命中）/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））

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

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

**第三次攻击**（5d角色等级+基本命中/3+基本攻击+技能等级\*4+1d(力量0~5%)）\*100%（1d（0~5%）\*2）-(对象基本防御+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+（基本命中+技能等级\*4）/3+基本伤害+技能等级\*2+1d(力量0~5%)）（1d（0~5%）\*200%）-（对象基本防御-（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角色等级+（(（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（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3点灵力。

技能公式：

**第一次攻击**：5d角色等级+(（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角色等级+(（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（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+(（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%锻造失败后装备不掉锻造等级的几率。

#### 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 | 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%~+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

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

## 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 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：装备等级 /10\*3\*装备等级\*(1+品质加成)+7

## 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。

**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。

**人宠选择：**点击进入征服模式后，选择出战人宠。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. 对手等级匹配：角色当前等级的-10~+10。范围内随机分配。
3. 爵位匹配：在对手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。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。

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

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。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 |  |
| 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、1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 |
|  |  |  |  |

# 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。雇佣需要付出金币。

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. 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 | 元宝 | 100元宝 |
| 64 | 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 |
| 128 | 铜钱 | 获得的铜钱是经验的1/3 |
| 255 | 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。

## 升级奖励

每升5级奖励10000铜钱