# 一期内容

## 挂机爬塔PVE

* 这是玩家在游戏中每天要做的最基本的日常行为
* 通过挂机爬塔可以获得经验值和游戏币（游戏币不是虚拟币）以及少量虚拟币（虚拟币暂定明MOK）
* 大致玩法
* 每一屏显示5层，每5层的最后一层为BOSS层
* 战胜BOSS后，进入下一个5层
* 玩家需要和每层的守卫战斗，获胜后可去下一层
* 挂机的奖励，每5层提升一次
* 每层的守卫被战胜后即消失
* 玩家每次战胜一个守卫会即刻获得一定的经验值和游戏币
* 第一期设置500层，守卫难度随层数增加
* 用户每隔一段时间，可以回来收取挂机奖励，根据楼层的层数，用户每天可收取的虚拟币挂机奖励是有上限的，楼层越高，每天可领取的虚拟币奖励越多

## 角色成长

* 生成
* 每个角色都是随机生成的，独一无二的NFT
* 根据生成NFT所使用到的元件的稀有程度，决定生成的NFT的稀有度等级
* 根据稀有度等级，每个角色会有不同的武力值，武力值会在伤害公式中起到很大的作用
* 武力值可通过修炼提升
* 修炼
* 玩家通过质押虚拟币，随时间获得修炼所需的生长药剂
* 药剂获得的快慢由质押虚拟币的数量决定
* 通过对角色喂养大量的生长药剂，可提升角色的修炼等级，修炼等级提升，武力值得到提升
* 每次修炼所需要消耗的生长药剂是一个固定值
* 修炼等级提升，武力值增加1，武力值上限为100
* 升级
* 经验值达到升级需要则升级
* 升级后各项战斗属性获得成长
* 每项属性在获得成长时，其具体能成长的数值会由一个包含成长系数的公式来决定
* 每个角色的成长系数初始都是一样的，成长系数可以通过突破来提升
* 突破
* 核心虚拟币消耗口
* 所有的角色初始都是白卡，NFT边框初始为白色
* 每个角色可以突破六次，变为：绿、蓝、紫、橙、红、金卡
* 角色突破后，其NFT边框会改变颜色
* 每次突破需要消耗特殊道具（特殊道具需要花费虚拟币购买）
* 突破的层次越高，尝试突破需要消耗的特殊道具越多
* 突破有几率失败，失败后保持原层级不变，尝试突破的层级越高，突破失败几率越大
* 突破成功后，角色的成长系数得到提升，成长系数提升后，角色战斗属性重新按照等级进行计算
* 每一档的成长系数为一个固定值
* 从绿色品质开始，每次突破角色会得到技能槽，每突破一层，技能槽+1

## 武器/装备

* 武器/装备是游戏中玩家角色的战斗属性的一个重要来源
* 玩家在NFT卡牌造型看到的武器装备，并不等同于玩家在游戏中拥有对应的武器/装备，卡牌只是一个形象展示
* 玩家初始并不拥有任何武器/装备
* 在爬塔过程中，战胜BOSS，有很低的概率会掉落武器/装备
* 大部分的武器/装备在冒险玩法中产出
* 武器/装备有品质之分，也分为白、绿、蓝、紫、橙、红、金
* 武器/装备有强化等级，不同品质的武器，具有不同的强化等级上限
* 武器/装备要提升品质，需要吞噬3个同品质的武器/装备
* 武器装备从紫色品质开始，会出现可镶嵌宝石的孔洞，孔洞中可镶嵌宝石，进一步提升武器/装备所携带的战斗属性
* 武器上镶嵌的宝石还可以被取下
* 武器mint到角色身上，玩家的角色NFT会变成拿着对应武器的造型，玩家可以选择要mint的武器

## 铁匠铺

* 武器/装备在这里强化和品质提升
* 强化消耗游戏币
* 品质提升消耗同品质武器

## 技能

* 技能会是我们游戏的一大特色
* 我们支持玩家自主搭配技能
* 前期我们先投放官方制作的技能书
* 玩家将技能书装备到角色身上，以在战斗中应用技能
* 后期给出技能书制造系统，玩家可根据自身的需要以及自己所拥有的制造模块来制作技能
* 前期在冒险地图和爬塔中随机掉落，极稀有，掉落概率很低
* 爬塔中，战胜BOSS有几率掉落，挂机不掉落
* 冒险中，战胜BOSS有几率掉落
* 玩家拿到技能书以后可以应用在自己的角色身上，每个技能应用到角色身上需要占用一个技能槽

## 商店

* 宝石商店
* 接受虚拟币和宝石碎片两种货币
* 出售宝石盲盒
* 突破道具商店
* 接受虚拟币
* 突破道具用来进行角色突破

## 竞技场

* 玩家PVP
* 根据排名，每天发放虚拟币奖励
* 虚拟币的一个稳定产出口

## 冒险

* 武器/装备和虚拟币的主要产出口
* 冒险采用roughlike的机制
* 玩家每天进入冒险地图的次数有限
* 进入地图后，需要连续挑战5个BOSS，才能完全通关
* 每次挑战完一个BOSS后，玩家的血量状态保留
* 每战胜一个BOSS，能随机获得一件武器/装备
* 完全通关后，能额外获得虚拟币奖励
* 玩家每次挑战完一个BOSS，可以选择放弃挑战下一个BOSS，直接退出冒险，并获得当前已经获得的奖励
* 玩家如果挑战失败，则已经获得的奖励全部清除

## 背包

* 武器/装备以及各种道具都保存在背包里
* 背包其实是玩家在我们的游戏服务器保存资产的一个地方
* 我们允许玩家将能够取出的资产，从背包里，mint成NFT
* 能够mint的资产

1. 武器/装备，可带也可以不带宝石
2. 宝石
3. 技能书

* 资产一旦被mint出来了，就是独立的NFT资产了，就和游戏账号没关系了

# 二期内容

## 宝石

* 除了基本的战斗属性外，还提供伤害加成和伤害减免数值，这两项数值只在宝石中投放
* 宝石分为攻击宝石和防御宝石两个大类；攻击宝石主要携带攻击属性和伤害加成数值、防御宝石携带防御属性和伤害减免数值
* 宝石的品质分为绿、蓝、紫、橙、红、金6个等级
* 宝石的品质无法通过任何渠道提升，且宝石上的属性也会在开出宝石的时候进行随机，宝石开出后就确定了，无法改变（大后期视情况开宝石炼化功能，以消耗宝石并重新随机宝石属性）
* 宝石的获得需要使用虚拟币购买宝石盲盒，然后从宝石盲盒中开出
* 宝石可以被分解为宝石碎片，宝石碎片也是一种货币，可以用来兑换宝石盲盒
* 宝石盲盒在宝石商店中购买

## 铁匠铺二期

* 宝石的镶嵌和取下在这里进行
* 宝石分解在这里进行

## 技能二期

* 技能组成
* 类别

1. 伤害、回血、控制、增益、减益等
2. 一个技能可能有多个类别，只要自己拥有的类别模块够多
3. 类别模块非常稀有

* 应用数值

1. 为对应的类别功能添加要分配的数值，前提是自己需要足够的可分配数值

* 触发条件

1. 该模块用来决定技能在战斗中是否被触发

* 其实就是将我们之前做的技能编辑器游戏化
* 二期推出技能商店
* 二期在商店中出售技能模块和数值

## 商店二期

* 技能商店
* 接受虚拟币
* 出售技能模块和技能数值

# 三期内容

## 元神

* 元神是提供攻击/防御天赋的系统
* 攻击元神等级提升，攻击天赋数值增长
* 防御元神等级提升，防御天赋数值增长
* 元神是玩家角色的属性，跟着角色走，不能单独mint成NFT
* 任何品质的角色都可以进行元神修炼，但是不同的角色品质，其元神修炼均有上限
* 元神修炼条件
* 玩家需要先花费虚拟币，通过竞拍获得

1. 一个福地地块可以修建一个最基本的修炼所
2. 修炼所分为攻击和防御两类，所以如果一个玩家想要双休，至少需要两块福地
3. 一块福地可以有多个修炼槽位，没有福地的玩家，可以到有福地的玩家的福地上，支付虚拟币进行修炼
4. 具体收费由福地拥有者自行设定
5. 修炼以小时为单位，每修炼1小时可获得一定的修炼经验，修炼经验达到元神升级需求，则元神升级，元神每升一级，获得一点对应天赋
6. 拥有福地的玩家可花费虚拟币对福地进行升级，福地等级越高，可支持修炼的玩家角色品质越高，当然升级所需要的费用也越高
7. 基本的福地只能支持白色品质的玩家修炼，玩家角色每升一级，福地就需要升一级，来支持角色进行修炼

* 元神也可以mint到角色上，mint后角色NFT呈现像超级赛亚人一样的爆气状态

## 福地

* 修炼元神的地方
* 福地地块有限，通过拍卖获得