**纳雷克斯战记Nereis Quest 策划案1.0**

1. **概述**
   1. 游戏类型
   2. 游戏风格
      1. 舞台设定
      2. 美术风格
      3. 战斗类型
      4. 字体
   3. 游戏视角
      1. 图形分辨率
         1. 屏幕分辨率
         2. 角色尺寸
         3. 道具尺寸
         4. UI尺寸
      2. 相机跟随
      3. 场景切换
   4. 游戏引擎
2. **故事背景**
3. **游戏元素**
   1. 游戏角色
      1. 玩家角色列表
      2. 敌人列表
      3. NPC列表
   2. 游戏道具
      1. 商店道具
      2. 商城道具
   3. 技能块
      1. 技能块种类
      2. 技能块级别
4. **游戏机制**
   1. 角色设定
      1. 属性设定
      2. 职业设定
      3. 角色获取途径
   2. 角色技能
      1. 技能列表
      2. 状态列表
   3. 角色经验/金币获得及升级规则
      1. 经验/金币获取
      2. 升级规则
   4. 职业升级
      1. 升级需求和效果
   5. 队伍
      1. 队伍构成
      2. 招募/解散成员
   6. 充值/VIP
      1. 充值渠道
      2. 充值比例
      3. VIP升级/特权列表
   7. 战斗设定
      1. 自动战斗
      2. 消除技能块
         1. 技能块伤害表及对应技能表现
         2. 旗手块/高阶旗手块
      3. 使用道具
         1. 道具最大携带数
   8. 商店商城及酒馆
      1. 商店出售品一览表
      2. 商城出售品一览表
      3. 酒馆功能及招募一览表
   9. 背包
      1. 背包空间
      2. 背包分类
5. **AI**
   1. 角色AI
      1. 旗手主城闲逛
      2. 战斗AI
         1. 自动前进和停止
            1. 跟随旗手
            2. 停止跟随旗手
            3. 锁定敌人
            4. 解除锁定
         2. 自动战斗和释放技能
   2. 敌方AI
      1. 原地等待
      2. 自动攻击
      3. 自动技能
      4. 逃跑
   3. NPC AI
      1. 战斗AI
         1. 跟随玩家旗手
         2. 自动战斗
6. **游戏进程**
   1. 场景地图
      1. 通关流程
      2. 关卡场景地图
   2. 剧情任务
      1. 新手引导
         1. 旗手介绍
         2. 职业介绍
         3. 战斗和技能块介绍
         4. 队伍编成
         5. 道具介绍
         6. 职业升级介绍
      2. 主线任务
      3. 支线任务
7. **系统功能**
   1. 游戏操作设定
      1. 玩家移动
      2. 玩家战斗
      3. 道具使用
      4. 技能使用
      5. 游戏暂停/加速/减速
   2. 界面设定
      1. 游戏加载
      2. 游戏开始页面
      3. 游戏主页面加载
      4. 游戏主页面
      5. 角色管理页面
      6. 背包管理页面
      7. 商店页面
      8. 充值/商城页面
      9. 酒馆页面
      10. VIP页面
      11. 关卡选择页面
      12. 关卡加载页面
      13. 关卡页面
      14. 战斗结算页面
      15. 系统选项
8. **音乐音效**
   1. 音乐列表及播放规则
   2. 音效列表及播放规则
9. **动画特效**
   1. 角色动画
      1. 站立
      2. 奔跑
      3. 攻击
      4. 眩晕
      5. 释放技能
      6. 胜利
      7. 死亡
   2. 技能特效
   3. 其它特效
      1. 投掷道具
      2. 击中特效
10. **命名规范**
    1. 人物表
       1. 玩家角色
       2. NPC角色
       3. 敌方角色
    2. 道具表
       1. 武器装备类
       2. 消耗品类
       3. 材料类
    3. 技能表
       1. 状态
       2. 技能
11. 是
12. **概述**
13. **游戏类型**

RPG：角色扮演游戏（Role-Playing Game）

PUZ：益智类游戏（Puzzle Game）

1. **游戏风格**

舞台设定：欧洲中世纪风格的剑与魔法架空世界。

美术风格：两头身比例像素风Q版。

战斗类型：横版过关 + 消消乐。

字体：BitCheese10sRB.ttf

1. **游戏视角**

图形分辨率：

屏幕分辨率：

角色尺寸：50 x 50

道具尺寸：45 x 45

UI尺寸：

相机跟随：相机始终以旗手为标准进行移动。

场景切换：切换到加载页面跳转。

1. **游戏引擎**

Unity 2017.2.0f3 (64-bit)版本

1. **故事背景**
2. **游戏元素**
3. **游戏角色**
4. 角色职业分为剑士、骑士、猎人、魔法师、狂战士，以旗手为核心、以五大职业为单位编制队伍进行游戏；角色可通过关卡中解救、酒馆招募和商城中招募来获得，职业升级可成为更加强大的职业，根据职业不同可装备的武器类型和技能类型也不同。敌人分为人形、怪物、哥雷姆三种。
5. 玩家角色列表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 角色名 | 职业 | HP | AD | AP | DEF | RES | 备注 |
| 1001 | 初始旗手 | 旗手 | 300 | 0 | 0 | 10 | 10 |  |
| 1002 | 初始剑士 | 剑士 | 200 | 100 | 0 | 15 | 5 |  |
| 1003 | 初始骑士 | 骑士 | 200 | 50 | 50 | 10 | 10 |  |
| 1004 | 初始猎人 | 猎人 | 100 | 100 | 0 | 5 | 5 |  |
| 1005 | 初始法师 | 魔法师 | 100 | 0 | 150 | 0 | 10 |  |
| 1006 | 初始狂战 | 狂战士 | 200 | 150 | 0 | 5 | 5 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. 敌人列表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 敌人名 | 种类 | HP | AD | AP | DEF | RES | 经验 | 技能 |
| 1101 | 低级史莱姆 | 怪物 | 50 | 20 | 0 | 0 | 0 | 12 | 无 |
| 1102 | 中级史莱姆 | 怪物 | 100 | 30 | 0 | 3 | 3 | 30 | 无 |
| 1103 | 高级史莱姆 | 怪物 | 150 | 50 | 0 | 5 | 5 | 52 | 无 |
| 1104 | 哥布林战士 | 怪物 | 120 | 35 | 0 | 5 | 5 | 45 | 无 |
| 1105 | 哥布林猎人 | 怪物 | 80 | 35 | 0 | 3 | 0 | 32 | 无 |
| 1106 | 哥布林法师 | 怪物 | 70 | 0 | 42 | 0 | 3 | 41 | 无 |
| 1107 | 地精猎人 | 怪物 | 100 | 38 | 0 | 4 | 2 | 49 | 无 |
| 1108 | 地精战士 | 怪物 | 150 | 52 | 0 | 7 | 0 | 58 | 无 |
| 1109 | 地精巫师 | 怪物 | 80 | 0 | 52 | 0 | 5 | 53 | 无 |
| 1110 | 地精军团 | 怪物 | 200 | 60 | 0 | 8 | 8 | 87 | 冲撞 |
| 1111 | 树精 | 怪物 | 100 | 50 | 0 | 3 | 3 | 58 | 爆破球 |
| 1112 | 枯树精 | 怪物 | 180 | 50 | 0 | 3 | 3 | 60 | 无 |
| 1113 | 巨人 | 怪物 | 200 | 61 | 0 | 8 | 0 | 88 | 无 |
| 1114 | 斧巨人 | 怪物 | 200 | 65 | 0 | 8 | 0 | 91 | 无 |
| 1115 | 忍者 | 人形 | 150 | 60 | 0 | 2 | 8 | 90 | 无 |
| 1116 | 阴阳师 | 人形 | 200 | 0 | 60 | 2 | 10 | 95 | 召唤鬼火 |
| 1117 | 鬼火（红） | 怪物 | 50 | 20 | 0 | 0 | 5 | 12 | 无 |
| 1118 | 鬼火（蓝） | 怪物 | 100 | 40 | 0 | 0 | 8 | 30 | 无 |
| 1119 | 海盗 | 人形 | 200 | 68 | 0 | 3 | 3 | 96 | 无 |
| 1120 | 海盗船长 | 人形 | 400 | 50 | 0 | 5 | 5 | 118 | 船锚眩晕 |
| 1121 | 赏金猎人 | 人形 | 200 | 90 | 0 | 3 | 5 | 145 | 无 |
| 1122 | 神秘旅者 | 人形boss | ？ | 120 | 0 | 10 | 10 | 986 | 召唤黑影 |
| 1123 | 木乃伊 | 怪物 | 200 | 68 | 0 | 7 | 7 | 132 | 无 |
| 1124 | 法老木乃伊 | 怪物 | 250 | 70 | 0 | 9 | 9 | 152 | 沉默 |
| 1125 | 狼人 | 怪物 | 300 | 75 | 0 | 5 | 5 | 149 | 无 |
| 1126 | 鹿熊 | 怪物  boos | ？ | 120 | 200 | 10 | 10 | 1250 | 地震  炮弹雨 |
| 1127 | 铠甲地龙 | 怪物 | 500 | 70 | 0 | 12 | 7 | 189 | 硬化 |
| 1128 | 铠甲地火龙 | 怪物 | 500 | 70 | 0 | 7 | 12 | 195 | 魔法盾 |
| 1129 | 虾龙 | 怪物 | 620 | 50 | 0 | 7 | 7 | 191 | 无 |
| 1130 | 鳞虫 | 怪物 | 600 | 80 | 0 | 10 | 10 | 246 | 无 |
| 1131 | 恶鳞虫 | 怪物 | 600 | 90 | 0 | 10 | 10 | 268 | 无 |
| 1132 | 火龙 | 怪物  Boss | ？ | 120 | 200 | 25 | 25 | 1870 | 陨石雨  喷火 |
| 1133 | 哥雷姆剑士 | 哥雷姆 | 1000 | 90 | 0 | 25 | 12 | 378 | 无 |
| 1134 | 哥雷姆骑士 | 哥雷姆 | 1200 | 70 | 0 | 12 | 25 | 398 | 无 |
| 1135 | 哥雷姆乐手 | 哥雷姆 | 600 | 0 | 100 | 5 | 30 | 423 | 旋风 |
| 1136 | 哥雷姆军团长 | 哥雷姆 | 2500 | 100 | 0 | 20 | 20 | 565 | 无敌 |
| 1137 | 哥雷姆大法师 | 哥雷姆 | 1500 | 0 | 100 | 20 | 20 | 678 | 降雷术 |
| 1138 | 女神像 | 哥雷姆  Boss | ？ | 200 | 300 | 30 | 30 | 2080 | 剑雨  魔炮 |
| 1139 | 神秘旅者 | 人形 | ？ | 200 | 300 | 20 | 20 | 2467 | 召唤黑影  镰刀  黑洞 |
| 1140 | 月咏 | 人形 | ？ | 300 | 300 | 30 | 30 | 3689 | 召唤战车  恶灵箭矢  地狱火  地狱传送门 |

1. NPC列表

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | NPC名 | 位置 | 功能1 | 功能2 |  |  |
| 1201 | 哈尔菲亚 | 商城 | 商城购物 | 充值 |  |  |
| 1202 | 刚格沃夫 | 商店 | 购买装备道具 | 出售物品 |  |  |
| 1203 | 海濑 | 酒馆 | 治疗角色 | 招募角色 |  |  |
| 1204 | 艾斯德斯 | 主城 | 新手引导 | 无 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

1. **游戏道具**
2. 商店道具分为装备类、消耗品类和材料类，使用游戏金币购买，同时也可以向商店出售背包里的道具，商店永久存在于主城中，仅在非战斗时于主城页面才能打开商店。
3. 装备类列表（含武器、装备）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 装备名 | 类型 | 职业 | HP+ | AD+ | AP+ | DEF+ | RES+ | 价格 |
| 2001 | 短剑 | 剑 | 剑士 | 0 | 6 | 0 | 0 | 0 | 1,947 |
| 2002 | 铁剑 | 剑 | 剑士 | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 3,246 |
| 2003 | 黑铁铸剑 | 剑 | 剑士 | 0 | 16 | 0 | 0 | 0 | 5,194 |
| 2004 | 屠龙刀 | 剑 | 剑士 | 30 | 20 | 0 | 0 | 0 | 9,739 |
| 2005 | 圣剑 | 剑 | 剑士 | 0 | 28 | 0 | 0 | 0 | 14,736 |
| 2006 | 魔剑 | 剑 | 剑士 | 30 | 39 | 0 | 0 | 0 | 25,789 |
| 2007 | 极风剑 | 剑 | 剑士 | 0 | 59 | 0 | -4 | 0 | 44,872 |
| 2008 | 继承之剑 | 剑 | 剑士 | 0 | 51 | 0 | 0 | 0 | 78,078 |
| 2009 | 苍白玫瑰 | 剑 | 剑士 | 0 | 62 | 0 | 1 | 1 | 135,857 |
| 2010 | 魔剑巴洛克 | 剑 | 剑士 | -60 | 112 | 0 | 0 | 0 | 222,805 |
| 2011 | 女皇之刃 | 剑 | 剑士 | 50 | 72 | 0 | 1 | 0 | 365,401 |
| 2012 | 帝王之刃 | 剑 | 剑士 | 50 | 80 | 0 | 1 | 0 | 599,257 |
| 2013 | 亥伯龙神 | 剑 | 剑士 | 0 | 98 | 0 | 2 | 1 | 982,783 |
| 2014 | 愤怒的祭礼 | 剑 | 剑士 | 0 | 118 | 0 | 3 | 1 | 1,611,764 |
| 2015 | 巴里萨尔达 | 剑 | 剑士 | 50 | 136 | 0 | 3 | 3 | 2,643,292 |
| 2016 | 长枪 | 枪 | 骑士 | 0 | 2 | 2 | 0 | 0 | 1,947 |
| 2017 | 方天画戟 | 枪 | 骑士 | 0 | 4 | 4 | 0 | 0 | 3,246 |
| 2018 | 黑桃长枪 | 枪 | 骑士 | 0 | 6 | 6 | 0 | 0 | 5,194 |
| 2019 | 先锋长枪 | 枪 | 骑士 | 10 | 8 | 8 | 1 | 1 | 9,739 |
| 2020 | 虎头湛金枪 | 枪 | 骑士 | 20 | 12 | 12 | 1 | 1 | 14,736 |
| 2021 | 天堂之力 | 枪 | 骑士 | 30 | 15 | 15 | 0 | 2 | 25,789 |
| 2022 | 监视者长枪 | 枪 | 骑士 | 40 | 18 | 20 | 2 | 2 | 44,872 |
| 2023 | 法夫纳之枪 | 枪 | 骑士 | 50 | 26 | 35 | 2 | 2 | 78,078 |
| 2024 | 无极神枪 | 枪 | 骑士 | 50 | 66 | 0 | 2 | 2 | 135,857 |
| 2025 | 高特的审判 | 枪 | 骑士 | 60 | 32 | 43 | 3 | 3 | 365,401 |
| 2026 | 波塞冬之怒 | 枪 | 骑士 | 80 | 44 | 52 | 3 | 3 | 982,783 |
| 2027 | 北风之神 | 枪 | 骑士 | 100 | 63 | 63 | 3 | 3 | 1,611,764 |
| 2028 | 枫叶斧 | 斧 | 狂战 | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 1,947 |
| 2029 | 贪欲之斧 | 斧 | 狂战 | -20 | 15 | 0 | 0 | 0 | 3,246 |
| 2030 | 暴食之斧 | 斧 | 狂战 | -30 | 30 | 0 | 0 | 0 | 5,194 |
| 2031 | 傲慢之斧 | 斧 | 狂战 | -50 | 45 | 0 | 0 | 0 | 9,739 |
| 2032 | 冰霜守护者 | 斧 | 狂战 | 0 | 47 | 0 | 0 | 0 | 14,736 |
| 2033 | 开膛手 | 斧 | 狂战 | -50 | 60 | 0 | -1 | -1 | 25,789 |
| 2034 | 屠夫的利爪 | 斧 | 狂战 | -60 | 78 | 0 | -1 | -1 | 44,872 |
| 2035 | 战争之神 | 斧 | 狂战 | -70 | 96 | 0 | -2 | -2 | 78,078 |
| 2036 | 虐杀的巴尔蒙克 | 斧 | 狂战 | -80 | 119 | 0 | -3 | -3 | 135,857 |
| 2037 | 粉碎者 | 斧 | 狂战 | -90 | 135 | 0 | -4 | -4 | 365,401 |
| 2038 | 利维坦 | 斧 | 狂战 | -100 | 146 | 0 | -5 | -5 | 982,783 |
| 2039 | 天堂破坏者 | 斧 | 狂战 | -150 | 166 | 0 | -5 | -5 | 1,611,764 |
| 2040 | 木杖 | 杖 | 法师 | 0 | 0 | 6 | 0 | 0 | 1,947 |
| 2041 | 卢德之杖 | 杖 | 法师 | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | 3,246 |
| 2042 | 精灵之杖 | 杖 | 法师 | 0 | 0 | 16 | 0 | 0 | 5,194 |
| 2043 | 黑影之杖 | 杖 | 法师 | 0 | 0 | 23 | 0 | 0 | 9,739 |
| 2044 | 启示之眼 | 杖 | 法师 | 0 | 0 | 32 | 0 | 1 | 14,736 |
| 2045 | 雪之华 | 杖 | 法师 | 0 | 0 | 41 | 0 | 2 | 25,789 |
| 2046 | 救世者的信物 | 杖 | 法师 | 0 | 0 | 56 | 0 | 3 | 44,872 |
| 2047 | 维塔斯 | 杖 | 法师 | -50 | 0 | 69 | 0 | 4 | 78,078 |
| 2048 | 红魔城 | 杖 | 法师 | -50 | 0 | 83 | 0 | 5 | 135,857 |
| 2049 | 混沌之杖 | 杖 | 法师 | 0 | 0 | 73 | 0 | 6 | 365,401 |
| 2050 | 冰洁之花 | 杖 | 法师 | 0 | 0 | 87 | 0 | 7 | 982,783 |
| 2051 | 苍月升 | 杖 | 法师 | 0 | 0 | 118 | 0 | 8 | 1,611,764 |
| 2052 | 长弓 | 弓 | 猎人 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 1,947 |
| 2053 | 暴龙弓 | 弓 | 猎人 | 0 | 6 | 0 | 0 | 0 | 3,246 |
| 2054 | 羽翼弓 | 弓 | 猎人 | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 5,194 |
| 2055 | 世界树之弓 | 弓 | 猎人 | 0 | 15 | 0 | 0 | 0 | 9,739 |
| 2056 | 威风凛凛 | 弓 | 猎人 | 0 | 21 | 0 | 0 | 0 | 14,736 |
| 2057 | 寒霜 | 弓 | 猎人 | 0 | 28 | 0 | -1 | 0 | 25,789 |
| 2058 | 格里博的正义 | 弓 | 猎人 | 0 | 36 | 0 | -1 | 0 | 44,872 |
| 2059 | 魔弓格雷纳尔 | 弓 | 猎人 | 0 | 45 | 0 | -2 | 0 | 78,078 |
| 2060 | 地狱火之花 | 弓 | 猎人 | 0 | 55 | 0 | -2 | 0 | 135,857 |
| 2061 | 天月 | 弓 | 猎人 | 0 | 66 | 0 | -3 | 0 | 365,401 |
| 2062 | 羽之灵魂 | 弓 | 猎人 | 0 | 79 | 0 | -4 | 0 | 982,783 |
| 2063 | 蛇之铠 | 弓 | 猎人 | 0 | 98 | 0 | -5 | 0 | 1,611,764 |
|  | | | | | | | | | |
| 2101 | 士兵铠甲套装 | 铠甲 | 剑士 | 25 | 0 | 0 | 3 | 0 | 1,213 |
| 2102 | 黑骑士套装 | 铠甲 | 剑士 | 50 | 0 | 0 | 0 | 5 | 26,927 |
| 2103 | 将军铠套装 | 铠甲 | 剑士 | 75 | 0 | 0 | 8 | 8 | 46,384 |
| 2104 | 武士铠套装 | 铠甲 | 剑士 | 25 | 25 | 0 | 5 | 5 | 73,259 |
| 2105 | 战场女武神套装 | 铠甲 | 剑士 | 100 | 0 | 0 | 12 | 12 | 114,568 |
| 2106 | 屠龙者套装 | 重甲 | 骑士 | 25 | -5 | -5 | 3 | 3 | 1,213 |
| 2107 | 圆桌骑士套装 | 重甲 | 骑士 | 50 | -10 | 0 | 5 | 5 | 26,927 |
| 2108 | 阿基里斯套装 | 重甲 | 骑士 | 75 | -20 | 0 | 10 | 10 | 46,384 |
| 2109 | 钢之骑士套装 | 重甲 | 骑士 | 100 | 0 | 0 | 12 | 12 | 73,259 |
| 2110 | 霍恩海姆套装 | 重甲 | 骑士 | 100 | -60 | 0 | 20 | 20 | 114,568 |
| 2111 | 肉食者套装 | 皮甲 | 狂战 | -75 | 0 | 0 | -5 | 0 | 1,213 |
| 2112 | 部落勇士套装 | 皮甲 | 狂战 | -50 | 0 | 0 | 1 | 1 | 26,927 |
| 2113 | 完全侵蚀套装 | 皮甲 | 狂战 | -25 | 0 | 0 | 5 | 5 | 46,384 |
| 2114 | 暴走的灵魂套装 | 皮甲 | 狂战 | 0 | 10 | 0 | 1 | 9 | 73,259 |
| 2115 | 地狱火套装 | 皮甲 | 狂战 | 50 | 50 | 0 | 3 | 3 | 114,568 |
| 2116 | 冒险家套装 | 布衣 | 猎人 | -50 | 0 | 0 | 2 | 0 | 1,213 |
| 2117 | 公会会长套装 | 布衣 | 猎人 | -40 | 0 | 0 | 0 | 3 | 26,927 |
| 2118 | 赏金猎人套装 | 布衣 | 猎人 | -30 | +20 | 0 | 2 | 1 | 46,384 |
| 2119 | 假面游侠套装 | 布衣 | 猎人 | -20 | +45 | 0 | 3 | 3 | 73,259 |
| 2120 | 蒸汽朋克套装 | 布衣 | 猎人 | -20 | +45 | 0 | 5 | 5 | 114,568 |
| 2121 | 巫师套装 | 长袍 | 法师 | 0 | 0 | 5 | 0 | 0 | 1,213 |
| 2122 | 魔女套装 | 长袍 | 法师 | 50 | 0 | 7 | 0 | 0 | 26,927 |
| 2123 | 占星师套装 | 长袍 | 法师 | 0 | 0 | 12 | 0 | 3 | 46,384 |
| 2124 | 无限的希望之光套装 | 长袍 | 法师 | 100 | 0 | 0 | 0 | 8 | 73,259 |
| 2125 | 克苏鲁之神套装 | 长袍 | 法师 | -150 | 0 | 88 | 0 | 12 | 114,568 |

\*装备类出售规则：出售价格为物品本身价格的1/10。

1. 消耗品及材料类列表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 道具名 | 类型 | 价格（金） | 效果 |
| 2201 | 恢复胶囊 | 消耗品 | 684 | 全队恢复生命值20% |
| 2202 | 兴奋剂 | 消耗品 | 1,124 | 全队获得[振奋]状态，持续5秒。 |
| 2203 | 复活十字架 | 消耗品 | 2,458 | 复活一名最近阵亡的我方角色，恢复20%生命值。 |
| 2204 | 方块染色剂 | 消耗品 | 2,815 | 选择一枚技能块后，该技能块随机变成其他一种。 |
| 2205 | 骸骨招魂幡 | 消耗品 | 3,346 | 将当前所有方块重置一次。 |
|  | | | | |
| 2301 | 剑士进阶石 | 材料 | 50,000 | 用于剑士职业升级。 |
| 2302 | 骑士进阶石 | 材料 | 50,000 | 用于骑士置业升级。 |
| 2303 | 猎人进阶石 | 材料 | 50,000 | 用于猎人职业升级。 |
| 2304 | 魔法师进阶石 | 材料 | 50,000 | 用于魔法师职业升级。 |
| 2305 | 狂战士进阶石 | 材料 | 50,000 | 用于狂战士职业升级。 |
|  |  |  |  |  |

\*道具类出售规则：可出售的道具出售价格为本身价格的1/2。

1. 商城道具分为消耗品类和契约类，使用充值钻石购买，商城永久存在于主城中，仅在非战斗时于主城页面才能打开商城。
2. 商城道具类列表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 道具名 | 类型 | 价格（钻） | 效果 |
| 2206 | 生命注射器 | 消耗品 | 56 | 全队恢复生命值80% |
| 2207 | 肾上腺素注射器 | 消耗品 | 64 | 全队获得[振奋]及[硬化]状态，持续8秒。 |
| 2208 | 神圣十字架 | 消耗品 | 98 | 复活一名最近阵亡的我方角色，恢复100%生命值。 |
| 2209 | 方块传送剂 | 消耗品 | 34 | 选择一枚技能块与另一枚技能块交换位置。 |
| 2210 | 幸运猫气球 | 消耗品 | 135 | 如果存在被锁定技能块，则强制消掉所有被锁技能块，没有任何伤害计算。 |
| 2211 | 恶灵招魂幡 | 消耗品 | 268 | 将当前所有方块强制消除，视为使用了一次高阶旗手消。 |
|  |  |  |  |  |
|  | | | | |
|  | 通关证明 | 材料 | 无 | 携带通关证明才能触发彩蛋。 |

1. **技能块**

技能块种类：技能块一共分为剑士块、骑士块、猎人块、法师块、狂战士块、旗手块六中。

技能块级别：技能块仅在消块结算时计算级别。通常最低以3个连续同种类技能块起开始允许消块（3消），其余还有4消、5消和旗手消的情况。

1. **游戏机制**
2. **角色属性设定**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 属性名 | 简称 | 描述 | 提升途径 | 公式 |
| 生命值 | HP | 角色的生命值归0时角色在战斗中阵亡。 | 武器、装备、道具、升级以及职业升级 | HP -= Damage |
| 物理伤害 | AD | 角色能造成的100%物理伤害数值 | 武器、装备、道具、升级以及职业升级 | Damage = AD - AD \* DEF |
| 魔法伤害 | AP | 角色能造成的100%魔法伤害数值 | 武器、装备、道具、升级以及职业升级 | Damage = AP - AP \*RES |
| 物理防御 | DEF | 角色能抵消百分之多少的物理伤害数值 | 武器、装备、道具、升级以及职业升级 | Damage = AD - AD \* DEF |
| 魔法防御 | RES | 角色能抵消百分之多少的魔法伤害数值 | 武器、装备、道具、升级以及职业升级 | Damage = AP - AP \*RES |

1. **角色职业设定**

特殊职业：旗手。游戏开始时最初始的角色，旗手为队伍的核心，一旦旗手阵亡队伍直接全灭，旗手通常不直接参与战斗，而是指挥战斗。

职业分类：剑士、骑士、猎人、魔法师、狂战士。

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 职业 | HP | AD | AP | DEF | RES | 特色 |
| 旗手 | ★★★ | 无 | 无 | ★★ | ★★ | 特殊消块 |
| 剑士 | ★★ | ★★ | 无 | ★★★ | ★ | 防眩晕 |
| 骑士 | ★★ | ★ | ★ | ★★ | ★★ | 综合防御能力强 |
| 猎人 | ★ | ★★ | 无 | ★ | ★ | 护甲穿透，带击退 |
| 魔法师 | ★ | 无 | ★★★ | 无 | ★★ | 群体攻击 |
| 狂战士 | ★★ | ★★★ | 无 | ★ | ★ | 防击退，带击退 |

1. **角色获取途径**

途径一：关卡中有概率遇到可解救的角色，解救后归入玩家管理。

途径二：酒馆招募，花费金币。

途径三：商城中契约招募，花费钻石。

1. **角色技能**
2. 技能列表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 技能名 | 技能类型 | 伤害数值 | 职业要求 | 持续时间(s) | 技能效果 | 目标 | 附加状态 |
| 3001 | 突刺 | 物理 | 100% | 剑士 |  | 冲刺到最近的敌人面前，造成一次冲撞伤害 | 敌人 | 眩晕 |
| 3002 | 剑气 | 物理 | 150% | 剑士 |  | 发射一道剑气，对碰到的第一个敌人造成伤害 | 敌人 |  |
| 3003 | 连斩 | 物理 | 200% | 剑士 | 2.0 | 对前方区域使出6段连斩 | 敌人 |  |
| 3004 | 跳劈 | 物理 | 100% | 狂战 | 3.0 | 对前方一名敌人使用跳劈，造成流血效果 | 敌人 | 流血 |
| 3005 | 嗜血 | 物理 |  | 狂战 | 5.0 | 开启嗜血状态，获得属性提升 | 自己 | 振奋  硬化 |
| 3006 | 地裂 | 物理 | 200% | 狂战 |  | 砸向地面，召唤几块岩石，1s后岩石爆炸造成大量伤害 | 敌人 |  |
| 3007 | 爆破箭 | 物理 | 100% | 猎人 |  | 射出一枚爆破箭/弹，接触到第一个敌人时爆炸 | 敌人 | 击退  穿透 |
| 3008 | 螺旋箭 | 物理 | 150% | 猎人 |  | 射出一支螺旋箭，穿透所有敌人 | 敌人 | 击退  穿透 |
| 3009 | 火箭雨 | 物理 | 200% | 猎人 | 4.0 | 朝天射出一支箭，0.5s后落下6支箭，附带燃烧效果 | 敌人 | 燃烧  穿透 |
| 3101 | 冰冻术 | 魔法 | 100% | 法师 | 1.0 | 制造冰墙攻击敌人，同时造成短暂眩晕 | 敌人 | 眩晕 |
| 3102 | 陨石术 | 魔法 | 150% | 法师 |  | 召唤陨石雨，落下9颗陨石造成爆炸伤害 | 敌人 | 虚弱 |
| 3103 | 黑魔法 | 魔法 | 200% | 法师 |  | 召唤黑火，黑火将在1s后爆发出巨大伤害 | 敌人 | 恐惧 |
| 3104 | 信仰 | 魔法 |  | 骑士 | 3.0 | 赋予自己“魔法盾”状态3s，全队回血 | 自己 | 魔法盾 |
| 3105 | 圣盾 | 魔法 |  | 骑士 | 3.0 | 赋予自己“无敌”状态3s | 自己 | 无敌 |
| 3106 | 圣矛投掷 | 魔法 | 300% | 骑士 |  | 投掷一支圣矛，能穿透所有敌人同时造成伤害 | 敌人 | 击退 |

1. 状态列表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 状态名 | 状态类型 | 数值 | 职业抗性 | 持续时间(s) | 状态效果 | 是否叠加 |
| 3201 | 眩晕 | 控制 |  | 剑士 | 2.0 | 无法移动和攻击 | 否 |
| 3202 | 燃烧 | 伤害 | -0.5% |  | 4.0 | 持续损失生命值/0.5秒 | 否 |
| 3203 | 流血 | 伤害 | -1% |  | 3.0 | 持续损失生命值/0.5秒 | 是 |
| 3204 | 沉默 | 控制 |  |  | 3.0 | 消块时，无法释放技能 | 否 |
| 3205 | 击退 | 控制 |  |  |  | 往后退一段距离 | 否 |
| 3206 | 死亡 | 死亡 |  |  |  | 无法移动和攻击 |  |
| 3207 | 振奋 | 强化 | +20% |  | 5.0 | 强化角色的AD属性 | 否 |
| 3208 | 冥想 | 强化 | +20% |  | 5.0 | 强化角色的AP属性 | 否 |
| 3209 | 硬化 | 强化 | +5 |  | 3.0 | 强化角色的DEF属性 | 否 |
| 3210 | 魔法盾 | 强化 | +5 |  | 3.0 | 强化角色的RES属性 | 否 |
| 3211 | 无敌 | 无敌 |  |  | 3.0 | 不受到任何伤害同时  持续清空所有负面状态 | 否 |
| 3212 | 虚弱 | 削弱 | -20% |  | 3.0 | 削弱角色的AD属性和DEF属性 | 否 |
| 3213 | 恐惧 | 削弱 | -20% |  | 3.0 | 削弱角色的AP属性和RES属性 | 否 |

1. **角色经验/金币获得及升级规则**
2. 经验/金币获得方式

只要参与出战均可平分获得的所有经验，经验主要获得方式为击杀不同种类和等级的怪物，详情参照《敌人列表》。*（第三章第1节（1）敌人列表）*

金币主要获得方式为通关结算时，根据消块分数+关卡固定金币来获得等额金币，详情参照《技能块设定》和《关卡设定》。（第四章第9节（2）消除技能块）和（第六章第1节（3）关卡设定）

1. 升级规则

\*获得某项升级奖励需要角色该项属性不为“无”

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| LV | 当前经验（EXP） | 升级所需经验 | HP | AD | AP | DEF | RES |
| 1 | 0 | 26 | +1 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 2 | 26 | 61 | +1 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 3 | 61 | 100 | +1 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 4 | 100 | 173 | +1 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 5 | 173 | 266 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 |
| 6 | 266 | 346 | +2 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 7 | 346 | 443 | +2 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 8 | 443 | 563 | +2 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 9 | 563 | 705 | +2 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 10 | 705 | 866 | +2 | +1 | +1 | +1 | +1 |
| 11 | 866 | 1,002 | +2 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 12 | 1,002 | 1,158 | +2 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 13 | 1,158 | 1,344 | +2 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 14 | 1,344 | 1,560 | +2 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 15 | 1,560 | 1,798 | +2 | +1 | +1 | +1 | +1 |
| 16 | 1,798 | 2,008 | +2 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 17 | 2,008 | 2,308 | +2 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 18 | 2,308 | 2,698 | +2 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 19 | 2,698 | 3,176 | +2 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 20 | 3,176 | 3,748 | +2 | +1 | +1 | +1 | +1 |
| 21 | 3,748 | 4,067 | +3 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 22 | 4,067 | 4,486 | +3 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 23 | 4,486 | 5,005 | +3 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 24 | 5,005 | 5,625 | +3 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 25 | 5,625 | 6,346 | +3 | +1 | +1 | +1 | +1 |
| 26 | 6,346 | 6,854 | +3 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 27 | 6,854 | 7,444 | +3 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 28 | 7,444 | 8,143 | +3 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 29 | 8,143 | 8,926 | +3 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 30 | 8,926 | 9,844 | +3 | +1 | +1 | +1 | +1 |
| 31 | 9,844 | 10,708 | +4 | +2 | +2 | 0 | 0 |
| 32 | 10,708 | 11,714 | +4 | +2 | +2 | 0 | 0 |
| 33 | 11,714 | 12,846 | +4 | +2 | +2 | 0 | 0 |
| 34 | 12,846 | 14,104 | +4 | +2 | +2 | 0 | 0 |
| 35 | 14,104 | 15,508 | +4 | +2 | +2 | +1 | +1 |
| 36 | 15,508 | 16,499 | +4 | +2 | +2 | 0 | 0 |
| 37 | 16,499 | 17,585 | +4 | +2 | +2 | 0 | 0 |
| 38 | 17,585 | 18,865 | +4 | +2 | +2 | 0 | 0 |
| 39 | 18,865 | 20,339 | +4 | +2 | +2 | 0 | 0 |
| 40 | 20,339 | 21,908 | +4 | +2 | +2 | +1 | +1 |
| 41 | 21,908 | 22,899 | +4 | +2 | +2 | 0 | 0 |
| 42 | 22,899 | 23,985 | +4 | +2 | +2 | 0 | 0 |
| 43 | 23,985 | 25,265 | +4 | +2 | +2 | 0 | 0 |
| 44 | 25,265 | 26,739 | +4 | +2 | +2 | 0 | 0 |
| 45 | 26,739 | 28,308 | +4 | +2 | +2 | +1 | +1 |
| 46 | 28,308 | 29,404 | +5 | +2 | +2 | 0 | 0 |
| 47 | 29,404 | 30,676 | +5 | +2 | +2 | 0 | 0 |
| 48 | 30,676 | 32,164 | +5 | +2 | +2 | 0 | 0 |
| 49 | 32,164 | 33,868 | +5 | +2 | +2 | 0 | 0 |
| 50 | 33,868 | 35,748 | +5 | +2 | +2 | +1 | +1 |
|  |  |  | 150 | 70 | 70 | 10 | 10 |

1. **职业升级**

职业升级表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 当前职业 | 目标职业 | 等级要求 | 金币要求 | 其他要求 | HP | AD | AP | DEF | RES |
| 旗手 | 圣旗手 | 无 | 无 | 新手引导中 | 100 | 0 | 0 | 10 | 10 |
| 剑士 | 剑圣 | 30 | 10,000 | 剑士进阶石 | 125 | 60 | 0 | 6 | 6 |
| 骑士 | 圣骑士 | 30 | 10,000 | 骑士进阶石 | 50 | 40 | 40 | 7 | 10 |
| 猎人 | 游侠 | 30 | 10,000 | 猎人进阶石 | 45 | 64 | 0 | 5 | 5 |
| 魔法师 | 贤者 | 30 | 10,000 | 魔法师进阶石 | 45 | 0 | 58 | 0 | 10 |
| 狂战士 | 战神 | 30 | 10,000 | 狂战士进阶石 | 70 | 52 | 0 | 5 | 5 |

1. **队伍设定**
2. 队伍容量：六名角色。
3. 队伍限制：旗手为强制编制到队伍里的角色，其余五个空位均没有职业限制，但需要注意的是如果队伍里缺了某个职业，他的技能块照样会生成，且消块不会产生任何输出。
4. 队伍出战：队伍内必须编制满六名角色才能出战。
5. 招募：

方式一：关卡途中会遇到可以解救的角色，在解救成功后，角色自动加入我方队伍中。

方式二：前往酒馆可以通过支付游戏金币随机招募到中低级角色。

方式三：在商城页面中可以通过支付充值得来的钻石与一名中高级角色签订雇佣契约，但具体角色为随机。

\*角色管理页面总计可容纳角色为15名。

1. 解散：选中角色后点击解散按钮后确认，即可删除队伍中的该角色，装备会自动卸下放到背包里，如果背包已满则会提示不能解散该角色。
2. **充值与VIP**
3. 充值渠道：充值测试码
4. 充值比例：1:100（人民币对钻石）
5. VIP升级及特权：（待定是否要做）

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

1. **战斗设定**
2. 自动战斗

关卡载入完成后，玩家角色开始自动的向前移动，如果途中遭遇到敌人将会停止自动移动同时开始锁定敌人进行自动[普通攻击]；剑士、骑士和狂战士会优先锁定最近的敌人，猎人和法师会优先锁定boss，否则锁定最近的敌人。

1. 消除技能块

游戏操作区域出现的5种块统一称为技能块，分别为剑士技能块、骑士技能块、猎人技能块、魔法师技能块、狂战士技能块；技能块的作用就是在其被消除时，令与其图标对应的职业角色释放技能，根据消除数量不同，释放的技能也不同。

以上5种常规技能块都是通过拖拽换位实现连续同类型的消除，如果拖拽换位后无法达成最低限度的消除规则（3消）则技能块返回原位；另外，比较特殊的第6种技能块为“旗手块”，其中旗手块又有进阶的“高阶旗手块”，旗手块类型都无法进行拖拽也无法与其他旗手块相连续达成消块，但可以通过点击旗手块使用旗手块的特殊能力消除以自己为中心九宫格内、全屏的技能块。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 消块类型 | 消块规则 | 分数 | 效果 | 描述 |
| 3消（消除） | 横向或竖向3个连续同种类技能块 | 9 | 1阶技能 | 获得消除掉的技能块分数，同时释放一次对应角色的1阶技能。 |
| 4消（消除） | 横向或竖向4个连续同种类技能块 | 12 | 2阶技能 | 获得消除掉的技能块分数，同时释放一次对应角色的2阶技能；额外获得一个旗手块。 |
| 5消（消除） | 横向或竖向5个连续同种类技能块 | 15 | 3阶技能 | 获得消除掉的技能块分数，同时释放一次对应角色的3阶技能；额外获得一个高阶旗手块。 |
| 竖旗  （非消除） | 点击旗手块 | 24 | 九宫格消除 | 获得消除掉的技能块分数，同时释放一次对应角色的1阶技能（复数角色）。 |
| 高阶竖旗（非消除） | 点击高阶旗手块 | 108 | 全屏消除 | 获得消除掉的技能块分数，同时释放一次对应角色的技能（复数角色），技能阶数视伤害百分比来决定（每个块兑换成35%伤害输出），不足100%的角色按照100%来算。 |
|  |  |  |  |  |

1. 使用道具

使用道具仅可在战斗中，游戏画面区下方、游戏操作区的上方有一排四格的道具栏；每个关卡开始前仅可携带四个道具且不能叠加，能携带的均为消耗品类型的道具，在使用过后即消失，想要再次使用需要再次购买；道具能造成的效果分为对战斗区域的影响（包括队伍回血、队伍强化、复活等）和对消块区域的影响（包括改块、解锁、重置全部、消除全部等）。

1. **商店商城及酒馆**
2. 商店出售列表：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 物品名 | 类型 | 购买价格（金） | 库存 |  |
|  | 短剑 | 剑士武器 | 1,947 | 99+ |  |
|  | 铁剑 | 剑士武器 | 3,246 | 99+ |  |
|  | 黑铁铸剑 | 剑士武器 | 5,194 | 99+ |  |
|  | 屠龙刀 | 剑士武器 | 9,739 | 1 |  |
|  | 长枪 | 骑士武器 | 1,947 | 99+ |  |
|  | 方天画戟 | 骑士武器 | 3,246 | 99+ |  |
|  | 黑桃长枪 | 骑士武器 | 5,194 | 99+ |  |
|  | 先锋长枪 | 骑士武器 | 9,739 | 1 |  |
|  | 枫叶斧 | 狂战士武器 | 1,947 | 99+ |  |
|  | 贪欲之斧 | 狂战士武器 | 3,246 | 99+ |  |
|  | 暴食之斧 | 狂战士武器 | 5,194 | 99+ |  |
|  | 傲慢之斧 | 狂战士武器 | 9,739 | 1 |  |
|  | 木杖 | 魔法师武器 | 1,947 | 99+ |  |
|  | 卢德之杖 | 魔法师武器 | 3,246 | 99+ |  |
|  | 精灵之杖 | 魔法师武器 | 5,194 | 99+ |  |
|  | 黑影之杖 | 魔法师武器 | 9,739 | 1 |  |
|  | 长弓 | 猎人武器 | 1,947 | 99+ |  |
|  | 暴龙弓 | 猎人武器 | 3,246 | 99+ |  |
|  | 羽翼弓 | 猎人武器 | 5,194 | 99+ |  |
|  | 世界树之弓 | 猎人武器 | 9,739 | 1 |  |
|  | 士兵铠甲套装 | 剑士装备 | 1,213 | 99+ |  |
|  | 黑骑士套装 | 剑士装备 | 26,927 | 99+ |  |
|  | 将军铠套装 | 剑士装备 | 46,384 | 99+ |  |
|  | 武士铠套装 | 剑士装备 | 73,259 | 1 |  |
|  | 屠龙者套装 | 骑士装备 | 1,213 | 99+ |  |
|  | 圆桌骑士套装 | 骑士装备 | 26,927 | 99+ |  |
|  | 阿基里斯套装 | 骑士装备 | 46,384 | 99+ |  |
|  | 钢之骑士套装 | 骑士装备 | 73,259 | 1 |  |
|  | 肉食者套装 | 狂战士装备 | 1,213 | 99+ |  |
|  | 部落勇士套装 | 狂战士装备 | 26,927 | 99+ |  |
|  | 完全侵蚀套装 | 狂战士装备 | 46,384 | 99+ |  |
|  | 暴走的灵魂套装 | 狂战士装备 | 73,259 | 1 |  |
|  | 冒险家套装 | 猎人装备 | 1,213 | 99+ |  |
|  | 公会会长套装 | 猎人装备 | 26,927 | 99+ |  |
|  | 赏金猎人套装 | 猎人装备 | 46,384 | 99+ |  |
|  | 假面游侠套装 | 猎人装备 | 73,259 | 1 |  |
|  | 巫师套装 | 魔法师装备 | 1,213 | 99+ |  |
|  | 魔女套装 | 魔法师装备 | 26,927 | 99+ |  |
|  | 占星师套装 | 魔法师装备 | 46,384 | 99+ |  |
|  | 无限的希望之光套装 | 魔法师装备 | 73,259 | 1 |  |
|  | 恢复胶囊 | 消耗品 | 684 | 99+ |  |
|  | 兴奋剂 | 消耗品 | 1,124 | 99+ |  |
|  | 复活十字架 | 消耗品 | 2,458 | 99+ |  |
|  | 方块染色剂 | 消耗品 | 2,815 | 99+ |  |
|  | 骸骨招魂幡 | 消耗品 | 3,346 | 99+ |  |
|  | 剑士进阶石 | 材料 | 50,000 | 99+ |  |
|  | 骑士进阶石 | 材料 | 50,000 | 99+ |  |
|  | 猎人进阶石 | 材料 | 50,000 | 99+ |  |
|  | 魔法师进阶石 | 材料 | 50,000 | 99+ |  |
|  | 狂战士进阶石 | 材料 | 50,000 | 99+ |  |

1. 商城出售列表：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 物品名 | 类型 | 购买价格（钻） | 库存 |  |
|  | 愤怒的祭礼 | 剑士武器 | 1246 | 1 |  |
|  | 巴里萨尔达 | 剑士武器 | 6820 | 1 |  |
|  | 波塞冬之怒 | 骑士武器 | 1246 | 1 |  |
|  | 北风之神 | 骑士武器 | 6820 | 1 |  |
|  | 利维坦 | 狂战士武器 | 1246 | 1 |  |
|  | 天堂破坏者 | 狂战士武器 | 6820 | 1 |  |
|  | 冰洁之花 | 魔法师武器 | 1246 | 1 |  |
|  | 苍月升 | 魔法师武器 | 6820 | 1 |  |
|  | 羽之灵魂 | 猎人武器 | 1246 | 1 |  |
|  | 蛇之铠 | 猎人武器 | 6820 | 1 |  |
|  | 战场女武神套装 | 剑士装备 | 8945 | 1 |  |
|  | 霍恩海姆套装 | 骑士装备 | 8945 | 1 |  |
|  | 地狱火套装 | 狂战士装备 | 8945 | 1 |  |
|  | 克苏鲁之神套装 | 法师装备 | 8945 | 1 |  |
|  | 蒸汽朋克套装 | 猎人装备 | 8945 | 1 |  |
|  | 恢复胶囊 | 消耗品 | 56 | 20 |  |
|  | 兴奋剂 | 消耗品 | 64 | 20 |  |
|  | 复活十字架 | 消耗品 | 98 | 10 |  |
|  | 方块染色剂 | 消耗品 | 68 | 15 |  |
|  | 骸骨招魂幡 | 消耗品 | 135 | 5 |  |

1. 酒馆招募：

招募：在队伍有空闲位置的情况下，选中角色后支付对应金币即可招募到队伍里。

刷新：酒馆每进行游戏5分钟可以刷新一次可招募角色。

1. **背包**
2. 背包空间：背包每个分类大小为6x6（36格）（暂定不可翻页）
3. 背包切换分类：武器装备类、消耗品类、材料类。
4. **AI**
5. **角色AI**
6. 旗手主城闲逛：左右随机方向随机距离长度走动。
7. 战斗AI：

自动前进和停止：在没有敌人时旗手首先前进，其余角色跟随旗手移动；遭遇敌人时旗手停止移动，其余角色停止跟随旗手同时根据优先级各自锁定敌人，开始进行普通攻击，当敌人被消灭时取消锁定，寻找下一名敌人锁定，直至敌人全灭，重复一开始的条件。

自动战斗和释放技能：自动战斗参考第四章第9节（1）自动战斗，当玩家进行消块触发角色释放技能时，角色播放一次极其短暂的释放技能动作后，继续回到自动战斗进行普通攻击，其他步骤由技能自己本身来完成；玩家在出现短时间连续消块的情况下，角色会以尽快的速度根据消块顺序依次释放技能。

1. **敌人AI**

当没有玩家角色可锁定时，怪物进入原地等待状态。

近战类型的敌人会优先锁定离自己最近的玩家角色，然后朝该角色移动，在目标角色进入攻击范围时停止移动开始攻击，远战类型的敌人在普通攻击状态下也会优先锁定离自己最近的玩家角色，移动到射程范围内后开始进行远程攻击。

敌人在达到可以释放技能的时候，会自动释放技能；技能选择目标的优先级上，近战类型敌人依旧优先选择离自己最近的玩家角色进行释放，而远战类型敌人则会优先选择玩家的“猎人”和“魔法师”角色释放技能；同玩家角色一样，敌人在播放一次极其短暂的释放技能动作后，立即回到自动战斗进行普通攻击，其他步骤由技能本身来完成。

个别特殊类型的敌人在达成某种指定要求的情况下，会选择逃跑，此时停止攻击和释放技能，往玩家角色反方向逃走，一旦逃到地图边缘离开相机范围则立刻消失。

1. **NPC AI**

目前NPC需要AI出场的情况为新手引导中，跟随在玩家旗手的后方，由于没有生命值和碰撞设定，因此只需要跟随玩家旗手移动和停止即可。

1. **游戏进程**
2. **场景地图**
3. 通关流程

选择关卡后加载进入关卡页面，玩家移动至指定地点时刷一波小怪，在全灭怪物之后继续移动，以此类推；当抵达boss指定地点时，播放暂停，视角移动到boss身上再移动回来，暂停取消，击败boss后进入关卡结算页面结算奖励，返回主页面。

玩家需要通过不断战斗提升等级来解锁新关卡，每个关卡都有等级限制，详情参照《关卡设定》。（本条中（3）关卡设定）

1. 关卡场景地图
2. 关卡设定

《关卡列表》

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 关卡名 | 等级要求 | 关卡类型 | 奖励金币 | 经验总计 | 掉落物品 | 解救角色 | 怪物列表 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

《掉落物品概率列表》

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 关卡名 | 物品ID | 物品名 | 出现条件 | 概率算法 | 数量下限 | 数量上限 |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

《解救角色出现概率列表》

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 关卡名 | 角色ID | 角色名 | 出现地点 | 出现条件（概率） |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. **剧情任务**
2. 新手引导

旗手介绍：游戏刚开始，向玩家交代故事背景后开始介绍旗手和旗手的特点及重要性；接下来告诉玩家在关卡中如果当前没有敌人时，旗手会自己向前移动，一旦遇到怪物则会停下，同时刚好出现一个史莱姆，旗手停下；告知玩家旗手是不能进行普通攻击的，只能由队伍里其他角色来进行攻击，史莱姆受到惊吓后逃走，引导玩家继续前进。

职业介绍：玩家继续前进时遇到一名受伤的剑士，在旗手靠近后剑士醒来，请求玩家击败前方大杀四方的哥布林首领；此时向玩家介绍剑士的特点，剑士加入玩家队伍，跟随旗手移动，剑士告诉玩家前方有他的队友也受伤了；以同样的方式邂逅其他四名不同职业的角色，组成一只正式的6人队伍（剑士、骑士、猎人、魔法师、狂战士），继续前进。

战斗和技能块介绍：玩家遭遇之前遇到的史莱姆，告知玩家现在玩家已经具备了战斗的能力，近战单位全部朝史莱姆奔跑过去，开始自动攻击，远战单位也进入射程范围后开始攻击，消灭史莱姆；此时之前剑士提到的哥布林首领出现，召唤了一群哥布林猎人和哥布林战士，向玩家讲解技能块的作用，此时技能块出现，强制引导玩家移动剑士技能块达成3消，剑士释放技能，以同样的方法引导玩家达成各职业的3消、4消、5消；哥布林首领继续召唤一批新的哥布林战士和哥布林猎人，向玩家讲解之前4消和5消创造出的“旗手块”和“高阶旗手块”，在尝试到高阶旗手块时，刚好小哥布林全军覆没，哥布林首领逃走，结算战斗奖励。

队伍编成：回到游戏主页面，引导玩家进入角色管理页面（队伍）中，向玩家介绍队伍相关设定规则，并且让玩家利用现有的6名角色编制出一个队伍。

道具介绍：完成队伍编成阶段后，引导玩家进入关卡选择页面，选择第一关，在战斗开始后，赠送给玩家一个恢复道具让玩家使用，同时讲解道具相关设定和规则，接下来赠送4个道具给玩家并介绍功能，让玩家自己打完第一关。

职业升级介绍：第一关结束后，告知玩家旗手可以进行职业升级，进化成“圣旗手”职业，并且引导玩家进行操作，之后讲解其他五种职业的职业升级规则。

1. 主线任务
2. 支线任务
3. **系统功能**
4. **游戏操作设定**
5. 玩家移动
6. 玩家战斗
7. 道具使用
8. 技能使用
9. 游戏暂停/加速/减速
10. **界面设定**
11. 游戏加载页面
12. 游戏开始页面
13. 游戏主页面加载
14. 游戏主页面
15. 角色管理页面（队伍）
16. 背包管理页面
17. 商店页面
18. 充值/商城页面
19. 酒馆页面
20. VIP页面
21. 关卡选择页面
22. 关卡加载页面
23. 关卡战斗页面
24. 战斗结算页面
25. 系统选项
26. **音乐音效**
27. **音乐列表及播放规则**
28. **音效列表及播放规则**
29. **动画特效**
30. **角色动画**
31. 站立
32. 走路/奔跑
33. 攻击
34. 眩晕
35. 释放技能
36. 胜利
37. 死亡
38. **技能特效**
39. **其他特效**
40. 投掷道具
41. 击中特效
42. 道具特效
43. 抽奖特效
44. **命名规范**
45. **人物表**

人物表规则：第一位数字1代表人物表，前两位数字组合分别代表玩家角色（10）、敌人（11）、NPC（12），最后两位数字代表编号00~99。

1. 玩家角色（1000）
2. 敌人（1100）
3. NPC（1200）
4. **道具表**

道具表规则：第一位数字2代表道具表，前两位数字组合分别代表武器类（20）、装备类（21）、消耗品类（22）、材料类（23），最后两位数字代表编号00~99。

1. 武器类（2000）
2. 装备类（2100）
3. 消耗品类（2200）
4. 材料类（2300）
5. **技能表**

技能表规则：第一位数字3代表技能表，前两位数字组合分别代表物理技能（30）、魔法技能（31）、状态（32），最后两位数字代表编号00~99

1. 物理技能（3000）
2. 魔法技能（3100）
3. 状态（3200）
4. **游戏内数字命名**

从右往左每三位数一个逗号隔开，最高九位数。例：一万三千五百七十四（13,574）

需要使用的地方：游戏画面区域的金币显示、商店界面的金币显示以及背包管理界面的金币显示。